(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7379086号
(P7379086)

(45)発行日　令和5年11月14日(2023.11.14)

(24)登録日　令和5年11月6日(2023.11.6)

(51)国際特許分類
Ａ６３Ｆ　5/04 (2006.01)

ＦＩ
Ａ６３Ｆ　5/04　６０３Ｂ
Ａ６３Ｆ　5/04　６０２Ｄ
Ａ６３Ｆ　5/04　６１１Ａ

請求項の数　1　（全76頁）

(21)出願番号　特願2019-195321(P2019-195321)
(22)出願日　令和1年10月28日(2019.10.28)
(65)公開番号　特開2021-65602(P2021-65602A)
(43)公開日　令和3年4月30日(2021.4.30)
審査請求日　令和4年9月8日(2022.9.8)

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

最終頁に続く

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
遊技を行う遊技機において、
複数の発光部を有する表示器と、
前記複数の発光部それぞれについて発光させる発光状態であるか発光させない非発光状態であるかを示す発光情報を記憶する発光情報記憶手段と、
発光情報が発光状態を示す発光部を発光させる制御を行い、発光情報が非発光状態を示す発光部を非発光とする制御を行う発光制御手段と、
特定制御を行う特定制御手段と、
を備え、
前記表示器により遊技の結果付与された遊技用価値の量を示す第１表示と遊技の進行が不能な不能状態を示す第２表示を行うことが可能であり、
前記第１表示は、前記複数の発光部のうち特定発光部を発光させない表示であり、
前記第２表示は、前記複数の発光部のうち前記特定発光部を発光させる表示であり、
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、
前記第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、前記複数種類の発光部すべての非発光状態を示す発光情報に更新し、前記複数の発光部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

段に記憶されている発光情報が、前記特定発光部の発光状態を示すものか、前記特定発光部の非発光状態を示すものか、を判定し、前記特定発光部の発光状態を示す場合には、発光情報を更新せず、前記複数の発光部全てを電力供給が停止される前の状態に復帰させ、前記特定発光部の非発光状態を示す場合には、前記複数の発光部の全ての非発光状態を示す発光状態に更新し、前記複数の発光部の全てを非発光とさせ、
前記不能状態は、第１不能状態と第２不能状態と、を含み、
前記第１不能状態である旨を示す第１情報と、前記第２不能状態である旨を示す第２情報と、は異なる領域に記憶されており、
前記第１不能状態と前記第２不能状態のいずれにおいても、前記複数の発光部のうち前記特定発光部を発光させる第２表示がなされる、遊技機。

【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、パチンコ遊技機やスロットマシン等の遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
この種の遊技機としては、例えば遊技の進行が可能な状態である場合にメダルの払出枚数を表示器に表示可能であり、遊技の進行が不可能なエラー状態である場合に発生したエラーに対応するエラーコードを共通の表示器に表示可能なものが提案されている（例えば、特許文献１参照）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【文献】特開２０１７－１７６２８０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に記載された遊技機のように表示器を備える構成において、制御状態の判定を行う手法について改良の余地がある。
【０００５】
本発明は、制御状態の判定を行う手法について改良を施した遊技機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の遊技機は、
遊技を行う遊技機において、
複数の発光部を有する表示器と、
前記複数の発光部それぞれについて発光させる発光状態であるか発光させない非発光状態であるかを示す発光情報を記憶する発光情報記憶手段と、
発光情報が発光状態を示す発光部を発光させる制御を行い、発光情報が非発光状態を示す発光部を非発光とする制御を行う発光制御手段と、
特定制御を行う特定制御手段と、
を備え、
前記表示器により遊技の結果付与された遊技用価値の量を示す第１表示と遊技の進行が不能な不能状態を示す第２表示を行うことが可能であり、
前記第１表示は、前記複数の発光部のうち特定発光部を発光させない表示であり、
前記第２表示は、前記複数の発光部のうち前記特定発光部を発光させる表示であり、
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、
前記第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、前記複数種類の発光部すべての非発光状態を示す発光情報に更新し、前記複数の発光部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に記憶されている発光情報が、前記特定発光部の発光状態を示すものか、前記特定発光部の非発光状態を示すものか、を判定し、前記特定発光部の発光状態を示す場合には、発光情報を更新せず、前記複数の発光部全てを電力供給が停止される前の状態に復帰させ、前記特定発光部の非発光状態を示す場合には、前記複数の発光部の全ての非発光状態を示す発光状態に更新し、前記複数の発光部の全てを非発光とさせ、
前記不能状態は、第１不能状態と第２不能状態と、を含み、
前記第１不能状態である旨を示す第１情報と、前記第２不能状態である旨を示す第２情報と、は異なる領域に記憶されており、
前記第１不能状態と前記第２不能状態のいずれにおいても、前記複数の発光部のうち前記特定発光部を発光させる第２表示がなされる、
ことを特徴としている。
他の遊技機は、
遊技を行う遊技機において、
複数の発光部を有する表示器と、
前記複数の発光部それぞれについて発光させる発光状態であるか発光させない非発光状態であるかを示す発光情報を記憶する発光情報記憶手段と、
発光情報が発光状態を示す発光部を発光させる制御を行い、発光情報が非発光状態を示す発光部を非発光とする制御を行う発光制御手段と、
特定制御を行う特定制御手段と、
を備え、
前記表示器により第１表示と第２表示を行うことが可能であり、
前記第１表示は、前記複数の発光部のうち特定発光部を発光させない表示であり、
前記第２表示は、前記複数の発光部のうち前記特定発光部を発光させる表示であり、
遊技機への電力供給が停止した後、遊技機への電力供給が再開したときに、前記発光情報記憶手段に記憶されている発光情報が、前記特定発光部の発光状態を示すものか、前記特定発光部の非発光状態を示すものか、を判定する判定手段をさらに備え、
前記特定制御手段は、遊技機への電力供給が再開したときに、前記判定手段の判定結果にもとづいて、前記発光情報記憶手段に記憶されている発光情報が、前記特定発光部の発光状態を示す場合と、前記特定発光部の非発光状態を示す場合と、で異なる特定制御を行う、
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。
【０００７】
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】
【０００８】
【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】

【０００９】

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

【００１０】

［形態１］

形態１－１のスロットマシンは、

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

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

通常区間と有利区間に制御する区間制御手段（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（ＣＺ状態、ＡＴ状態）とを含む複数種類の状態（有利区間状態）に制御可能な状態制御手段（メイン制御部４１）と、

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２ＡＴ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、

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２ＡＴ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２ＡＴ抽選、第１上乗せ抽選）を行うことが可能である
ことを特徴としている。
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。

【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ＬＥＤ１９）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
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】
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９１）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。
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。

【００１３】
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９１）を備え、
　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。
【００１４】
　形態１－５のスロットマシンは、形態１－１～１－４のいずれかに記載のスロットマシンであって、
　前記有利状態（ＣＺ状態、ＡＴ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３ＡＴ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４１）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る
　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。
【００１５】
　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２ＡＴ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、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
　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、
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
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
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の判定が複雑とならない。
【００１８】
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２ＡＴ抽選、第１上乗せ抽選）を行うことが可能である
ことを特徴としている。
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。
【００１９】
形態１－１０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、
　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。
【００２０】
　形態１－１１のスロットマシンは、形態１－１～１－１０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。
　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。
【００２１】
　形態１－１２のスロットマシンは、形態１－１～１－１１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１０図柄の範囲）である
　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上乗せ抽選）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。
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。
【００２８】
形態１－１９のスロットマシンは、形態１－１７または１－１８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（１３４５／６５５３６）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（２０００／６５５３６）以下である
ことを特徴としている。
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。
【００２９】
形態１－２０のスロットマシンは、形態１－１７～１－１９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

（２００１／６５５３６）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（２０００／６５５３６）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（１３４５／６５５３６）よりも高い

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。

【００３０】

形態１－２１のスロットマシンは、形態１－１～１－２０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（１０～２０ゲーム）以内に前記有利状態（ＣＺ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（１０～２０ゲーム）以内に前記有利状態（ＣＺ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（ＣＺ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（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）の有利度を高め得る決定（第２ＡＴ抽選、第１上乗せ抽選）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。

【００３１】

形態１－２２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、

演出の制御を行う演出制御手段（サブ制御部９１）を備え、

前記演出制御手段は、前記第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、

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乗せ）とし得る決定（第１上乗せ抽選）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。
【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、
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、
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。
【００３４】
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（出力バッファの制御）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（出力バッファ）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～ＤＰ）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～ＤＰ）の全てを非発光とさせる
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。
【００３５】
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、
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～ＤＰ）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～ＤＰ）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（出力バッファ）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～ＤＰ）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～ＤＰ）の全てを非発光とさせる
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。
【００３６】
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、その後に影響することがない。
【００３７】
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。
【００３８】
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】
【００３９】
本発明が適用されたスロットマシンの実施例について図面を用いて説明する。本実施例のスロットマシン１は、図１に示すように、前面が開口する筐体１ａと、この筐体１ａの側端に回動自在に枢支された前面扉１ｂと、から構成されている。スロットマシン１の内部には、互いに識別可能な複数種類の図柄が所定の順序で、それぞれ同数ずつ配列されたリール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ（以下、左リール、中リール、右リールと呼ぶことがある）が水平方向に並設されており、図１に示すように、これらリール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒに配列された図柄のうち連続する３つの図柄が、スロットマシン１の正面の略中央に設けられた透視窓３において各々上中下三段に表示されて遊技者側から見えるように配置されている。また、図２に示すように、各リールには、各々が識別可能な複数種類の図柄（「赤７」、「白７」、「リプレイａ」、「リプレイｂ」、「ベルａ」、「ベルｂ」、「ベルｃ」、「スイカ」、「チェリー」、「プラム」）が所定の順序で配列されている。
【００４０】
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２Ｌ、２Ｃ、２Ｒにより図柄を可変表示させる可変表示部を構成しているが、可変表示部は、リール以外であっても良く、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。
【００４１】
スロットマシン１の正面には、図１に示すように、メダルを投入可能なメダル投入部４、メダルが払い出されるメダル払出口９、クレジット（遊技者所有の遊技用価値として記憶されているメダル数）を用いて、その範囲内において遊技状態に応じて定められた規定数（本実施例では、通常遊技状態：３、特別遊技状態：２）の賭数のうち最大の賭数を設定する際に操作されるＭＡＸＢＥＴスイッチ６、クレジットとして記憶されているメダル及び賭数の設定に用いたメダルを精算する（クレジット及び賭数の設定に用いた分のメダルを返却させる）際に操作される精算スイッチ１０、ゲームを開始する際に操作されるスタートスイッチ７、リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒの回転を各々停止する際に操作されるストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが遊技者により操作可能にそれぞれ設けられている。
【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１１、入賞の発生により払い出されたメダル枚数やエラー発生時にその内容を示すエラーコードや、ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの操作態様に対応する操作情報（ナビ報知）等が表示される遊技補助表示器１２、賭数が１設定されている旨を点灯により報知する１ＢＥＴＬＥＤ１４、賭数が２設定されている旨を点灯により報知する２ＢＥＴＬＥＤ１５、賭数が３設定されている旨を点灯により報知する３ＢＥＴＬＥＤ１６、スタートスイッチ７の操作によるゲームのスタート操作が有効である旨を点灯により報知するスタート有効ＬＥＤ１８、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ＬＥＤ１９、リプレイゲーム中である旨を点灯により報知するリプレイ中ＬＥＤ２０、が設けられた遊技用表示部１３が設けられている。
【００４３】
ＭＡＸＢＥＴスイッチ６の内部には、ＭＡＸＢＥＴスイッチ６の操作による賭数の設定操作が有効である旨を点灯により報知するＢＥＴスイッチ有効ＬＥＤ２１（図３参照）が設けられており、ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの内部には、該当するストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒによるリールを停止させる操作が有効である旨を点灯により報知する左、中、右停止有効ＬＥＤ２２Ｌ、２２Ｃ、２２Ｒ（図３参照）がそれぞれ設けられている。

【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５１が設けられている。液晶表示器５１は、液晶素子に対して電圧が印加されていない状態で透過性を有する液晶パネルを有しており、前面扉１ｂの各リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒの手前側（遊技者側）に表示領域が配置されるように設けられている。液晶表示器５１の背面側の各リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒは、液晶表示器５１の表示領域のうち透視窓３に対応する透過領域及び透視窓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１ｂの内側には、所定キー操作によりスロットマシン１の外部からのエラー状態を解除するためのリセット操作を検出するリセットスイッチ２３、設定値の変更中や設定値の確認中にその時点の設定値が表示される設定値表示器２４、前面扉１ｂの開放状態を検出するドア開放検出スイッチ２５、メダル投入部４から投入されたメダルの流路を、スロットマシン１の内部に設けられた後述のホッパータンク側またはメダル払出口９側のいずれか一方に選択的に切り替えるための流路切替ソレノイド３０、メダル投入部４から投入されてホッパータンク側に流下したメダルを検出する投入メダルセンサ３１ａ～３１ｃを有するメダルセレクタ２９が設けられている。
【００４６】
　また、スロットマシン１の内部には、メイン制御部４１からの制御信号に応じて前述のリール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒを回転させたり停止させたりするためのリールユニット３４、メイン制御部４１からの制御信号に応じてメダルをメダル払出口９より払い出すためのホッパーユニット３５が設けられている。
【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３７、通常時においてはエラー状態を解除するためのリセットスイッチとして機能し、設定変更状態においては後述する内部抽選の当選確率（出玉率）の設定値を変更するための設定スイッチとして機能するリセット／設定スイッチ３８、電源をｏｎ／ｏｆｆする際に操作される電源スイッチ３９が設けられている。
【００４８】
　スロットマシン１の内部には、遊技制御基板４０が筐体１ａ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４０の正面側（遊技者側）の下部には７セグメント表示器で構成される遊技機情報表示器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ＭＡＸＢＥＴスイッチ６、スタートスイッチ７、ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ、精算スイッチ１０、リセットスイッチ２３、投入メダルセンサ３１ａ～３１ｃ、リールユニット３４のリールセンサ（図示略）、ホッパーユニット３５の払出センサ及び満タンセンサ（図示略）、設定キースイッチ３７、リセット／設定スイッチ３８が接続されており、これら接続されたスイッチ類等の検出信号が入力されるようになっている。
【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、１～３ＢＥＴＬＥＤ１４～１６、スタート有効ＬＥＤ１８、区間表示ＬＥＤ１９、リプレイ中ＬＥＤ２０、ＢＥＴスイッチ有効ＬＥＤ２１、左、中、右停止有効ＬＥＤ２２Ｌ、２２

Ｃ、２２Ｒ、設定値表示器２４、流路切替ソレノイド３０、リールユニット３４、ホッパーユニット３５が接続されており、これら電気部品と、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ＲＯＭ４１ｂ、ワークデータが一時的に記憶されるＲＡＭ４１ｃを備え、ＲＯＭ４１ｂ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ＬＥＤ５７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ＬＮとは別に、無効ラインＬＭ１～６を設定している。無効ラインＬＭ１～６は、これら無効ラインＬＭ１～６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ＬＮに入賞を構成する図柄の組合せが揃った際に、無効ラインＬＭ１～６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ＬＮに入賞を構成する図柄の組合せが揃ったことを認識しやすくするものである。本実施例では、図１に示すように、リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ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ＬＭ１、リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ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ＬＭ２、リール２Ｌの上段、リール２Ｃの中段、リール２Ｒの下段、すなわち右下がりに並んだ図柄に跨って設定された無効ラインＬＭ３、リール２Ｌの下段、リール２Ｃの中段、リール２Ｒの上段、すなわち右上がりに並んだ図柄に跨って設定された無効ラインＬＭ４、リール２Ｌの上段、リール２Ｃの中段、リール２Ｒ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ＬＭ５、リール２Ｌの下段、リール２Ｃの中段、リール２Ｒ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ＬＭ６の６種類が無効ラインとして定められている。

【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２Ｌ、２Ｃ、２Ｒが回転され、各リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒの図柄が連続的に変動される。リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒが回転されている状態で、いずれかのストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒを操作すると、対応するリール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒに対して停止制御が行われ、当該リールの回転

が停止され、当該リールの図柄が透視窓３に表示結果として導出表示される。
【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２Ｌ、２Ｃ、２Ｒの回転を停止させる制御が行われ、最大停止遅延時間（１９０ｍｓ）が経過するまでの間では、最大で４コマ分の図柄を引き込むことができることとなる。つまり、停止制御では、ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが操作されたときに表示されている図柄と、そこから４コマ先までにある図柄、合計５コマ分（引込範囲）の図柄から一の図柄を選択して、リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒに導出させることが可能である。
【００６５】
これにより、停止制御では、各リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒについて対応するストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ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ＬＮ上に引き込んで、ストップスイッチが操作されたリールの回転を停止させる一方で、内部抽選にて当選している入賞役を構成する図柄が、当該引込範囲内にない場合には、内部抽選にて当選していない入賞役を構成する図柄が、入賞ラインＬＮ上に停止しないように、いずれの入賞役も構成しない図柄を入賞ラインＬＮ上に引き込んで、ストップスイッチが操作されたリールの回転を停止させるように制御することが可能である。
【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ＬＮに引き込むように制御し、当選している小役の構成図柄を入賞ラインＬＮに引き込むことができないときに、当選している特別役の構成図柄を入賞ラインＬＮに引き込むように制御する。このため、特別役と小役が同時当選しているゲームにおいて、当選している特別役を入賞させることが困難になっている。
【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している状況であるときには、当選している再遊技役の構成図柄を優先して入賞ラインＬＮに引き込むようになっている。各リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒにおいて再遊技役を構成する図柄は、所定の引込範囲内に配置されており、再遊技役の当選時には必ず再遊技役の構成図柄が入賞ラインＬＮに引き込まれることとなる。このため、特別役と再遊技役が同時に当選しているゲームでは、当選している特別役を入賞させることができないようになっている。
【００６８】
そして全てのリール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒが停止されることで１ゲームが終了し、予め定められた入賞役の図柄の組合せが各リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒに表示結果として入賞ラインＬＮ上に停止して入賞が発生した場合に、入賞に応じた制御が行われる。小役が入賞した場合には、その種類に応じて定められた枚数のメダルが遊技者に対して付与され、クレジットに加算される。また、クレジットが上限数（本実施例では５０）に達した場合には、メダルが直接メダル払出口９（図１参照）から払い出されるようになっている。また、再遊技役が入賞した場合には、メダルを投入せずに遊技を行うことが可能な再遊技が付与されるようになっている。また、特別役が入賞した場合には、遊技状態が特別遊技状態に移行されるようになっている。
【００６９】
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。

【００７０】

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

【００７１】

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、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。

【００７２】

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。

【００７３】

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

【００７４】

尚、本実施例では、メイン制御部４１は、メダルの払出枚数やエラーコード、ナビ情報を表示させることが可能な遊技補助表示器１２を備え、ナビ報知の制御において遊技補助表示器１２を用いてナビ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。

【００７５】

［遊技状態について］

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

【００７６】

通常遊技状態（非内部中）は、通常遊技状態においてＢＢが当選していない状態である。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４１のＲＡＭ４１ｃが初期化された状態において制御される遊技状態である。また、特別遊技状態が終了された場合にも通常遊技状態（非内部中）に制御される。そして、通常遊技状態（非内部中）は、内部抽選にてＢＢが当選するまで継続し、内部抽選にてＢＢが当選したゲームにおいてＢＢが入賞せずに通常遊技状態（内部中）に移行するか、内部抽選にてＢＢが当選したゲームにおいてＢＢが入賞して特別遊技状態に移行することで終了する。

【００７７】

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

【００７８】

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

【００７９】

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。

【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。

【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。

【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。

【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。

【００８７】

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、１５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。

【００８８】

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。

【００８９】
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、１５枚のメダルの払出を伴う主小役が入賞する一方、対応する停止操作順以外の停止操作順で停止操作が行われた場合、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。
【００９０】
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。
【００９１】
ＢＢの当選時には、全てのリールにおいてＢＢ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、ＢＢ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ＢＢ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、ＢＢ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。
【００９２】
ＢＢ＋３枚は、ＢＢと３枚が当選する役であり、ＢＢ＋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、ＢＢ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。
【００９３】
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１５枚のメダルの払出を伴う特定の主小役が入賞する。
【００９４】
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。
【００９５】
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、ＢＢ、ＢＢ＋３枚、複合小役Ａ、複合小役Ｂの順番でそれぞれ０～３９の当選番号が割り当てられており、内部抽選の抽選結果に対応する当選番号がＲＡＭ４１ｃに設定されるようになっている。また、内部抽選の抽選対象（不当選を含む）には、それぞれ対応する０～４の有利区間移行用フラグ、０～３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ＲＡＭ４１ｃに設定されるようになっている。有利区間移行用フラグは、有利区間へ移行させるか否かの判定等を行う際に参照される。また、抽選用フラグ１～３は、ＡＴ状態に関連する抽選（後述する通常ゲーム数短縮抽選、第２、第３ＡＴ抽選、第１～第３上乗せ抽選等）を行うか否かの判定、ＡＴ状態に関連する抽選を行う際に参照される。
【００９６】
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４１は、有利区間に移行させるか否かを判定する際に、個々の当選番号から有利区間移行役であるか否かを個々に特定する必要がなく、有利区間移行用フラグが０か否かによって有利区間移行役か否かを特定することができる。また、有利区間移行時に行われる抽選に際して当選番号に応じた確率を特定する場合に、個々の当選番号から確率を特定するのではなく、有利区間移行用フラグの値から当選番号に応じた確率を特定するようになっており、個々の当選番号毎に確率を定める必要がなく、当選番号の種類数よりも少ない有利区間移行用フラグ毎に確率を定めることで、抽選対象の属性に応じた確率を特定することができる。

【００９７】

抽選用フラグは、ＡＴ状態に関連する抽選の対象外となる抽選対象に対して０が割り当てられ、ＡＴの付与に関連する抽選の対象となる抽選対象については、例えば、複数種類のナビ小役等、ＡＴ状態に関連する抽選を行う際に区別する必要のない共通の属性を有する抽選対象に対して共通の値が割り当てられている。このため、メイン制御部４１は、ＡＴ状態に関連する抽選を行う際に、個々の当選番号から当該抽選を行うか否かを個々に特定する必要がなく、抽選用フラグが０か否かによってＡＴ状態に関連する抽選を行うか否かを特定することができる。また、ＡＴ状態に関連する抽選に際して当選番号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、ＡＴ状態に関連する抽選の対象外となる抽選対象、ＡＴ状態に関連する抽選を行う際に区別する必要のない共通の属性を有する抽選対象が異なる抽選用フラグ１～３からなり、ＡＴ状態に関連する抽選の種類に応じて抽選用フラグ１～３のいずれかを用いることにより、ＡＴ状態に関連する抽選の種類に応じてＡＴ状態に関連する抽選の対象外となる抽選対象を異なるものとすることができ、ＡＴ状態に関連する抽選を行う際に区別する必要のない共通の属性を有する抽選対象毎の確率を異なる確率とすることができる。

【００９８】

［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、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。

【００９９】

本実施例では、図２に示すように、リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ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７～１６の領域であり、白７エリアは、図柄番号１～６、１７～２０の領域である。中リールにおいて赤７エリアは、図柄番号８～１７の領域であり、白７エリアは、図柄番号１～７、１８～２０の領域である。右リールにおいて赤７エリアは、図柄番号７～１６の領域であり、白７エリアは、図柄番号１～６、１７～２０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１０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。

【０１００】

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。

【０１０１】

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。

【０１０２】

赤左中ベル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ＬＮに導出され、上段ベルＡが入賞する。この際、無効ラインＬＭ１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ＬＮに導出され、副小役が入賞するか、いずれの役も構成しない図柄組合せが入賞ラインＬＮに導出され、いずれの役も入賞しないハズレとなる。

【０１０３】

赤左中ベル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ＬＮに導出され、上段ベルＢが入賞する。上段ベルＢの入賞時には無効ラインＬＭ１にベルａ～ｃのいずれかが揃う。また、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ＬＮに導出され、副小役が入賞するか、いずれの役も構成しない図柄組合せが入賞ラインＬＮに導出され、いずれの役も入賞しないハズレとなる。

【０１０４】

赤左右ベル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ＬＮに導出され、右下がりベルＡが入賞する。右下がりベルＡの入賞時には無効ラインＬＭ３にベルａ～ｃのいずれかが揃う。また、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ＬＮに導出され、副小役が入賞するか、いずれの役も構成しない図柄組合せが入賞ラインＬＮに導出され、いずれの役も入賞しないハズレとなる。

【０１０５】

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ベルの組合せが入賞ラインＬＮに導出され、小Ｖベルが入賞する。小Ｖベルの入賞時には無効ラインＬＭ５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ＬＮに導出され、副小役が入賞するか、いずれの役も構成しない図柄組合せが入賞ラインＬＮに導出され、いずれの役も入賞しないハズレとなる。

【０１０６】

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ＬＮに導出され、中段ベルＡが入賞する。中段ベルＡの入賞時には入賞ラインＬＮにベル

ａ～ｃのいずれかが揃う。また、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ＬＮに導出され、副小役が入賞するか、いずれの役も構成しない図柄組合せが入賞ラインＬＮに導出され、いずれの役も入賞しないハズレとなる。

【０１０７】

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ＬＮに導出され、小山ベルＡが入賞する。小山ベルＡの入賞時には無効ラインＬＭ６にベルａ～ｃのいずれかが揃う。また、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ＬＮに導出され、副小役が入賞するか、いずれの役も構成しない図柄組合せが入賞ラインＬＮに導出され、いずれの役も入賞しないハズレとなる。

【０１０８】

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ＬＮに導出され、右上がりベルＡが入賞する。右上がりベルＡの入賞時には無効ラインＬＭ４にベルａ～ｃのいずれかが揃う。また、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ＬＮに導出され、副小役が入賞するか、いずれの役も構成しない図柄組合せが入賞ラインＬＮに導出され、いずれの役も入賞しないハズレとなる。

【０１０９】

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ＬＮに導出され、右上がりベルＢが入賞する。右上がりベルＢの入賞時には無効ラインＬＭ４にベルａ～ｃのいずれかが揃う。また、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ＬＮに導出され、副小役が入賞するか、いずれの役も構成しない図柄組合せが入賞ラインＬＮに導出され、いずれの役も入賞しないハズレとなる。

【０１１０】

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ＬＮ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ＬＭ４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ＬＮに導出され、副小役が入賞するか、いずれの役も構成しない図柄組合せが入賞ラインＬＮに導出され、いずれの役も入賞しないハズレとなる。

【０１１１】

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ＬＮ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ＬＭ６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ＬＮに導出され、副小役が入賞するか、いずれの役も構成しない図柄組合せが入賞ラインＬＮに導出され、いずれの役も入賞しないハズレとなる。

【０１１２】

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ＬＮに導出され、中段ベルＢが入賞する。中段ベルＢの入賞時には入賞ラインＬＮ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ＬＮに導出され、副小役が入賞するか、いずれの役も構成しない図柄組合せが入賞ラインＬＮに導出され、いずれの役も入賞しないハズレとなる。

【０１１３】

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ＬＮに導出され、下段ベルＡが入賞する。下段ベルＡの入賞時には無効ラインＬＭ２にベルａ～ｃのいずれかが揃う。また、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ＬＮに導出され、副小役が入賞するか、いずれの役も構成しない図柄組合せが入賞ラインＬＮに導出され、いずれの役も入賞しないハズレとなる。

【０１１４】

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ＬＮ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ＬＭ１にベル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ＬＮに導出され、副小役が入賞するか、いずれの役も構成しない図柄組合せが入賞ラインＬＮに導出され、いずれの役も入賞しないハズレとなる。

【０１１５】

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ＬＮ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ＬＭ１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ＬＮに導出され、副小役が入賞するか、いずれの役も構成しない図柄組合せが入賞ラインＬＮに導出され、いずれの役も入賞しないハズレとなる。

【０１１６】

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ＬＮに導出され、右下がりベルＢが入賞する。右下がりベルＢの入賞時には無効

ラインＬＭ３にベルａ～ｃのいずれかが揃う。また、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ＬＮに導出され、副小役が入賞するか、いずれの役も構成しない図柄組合せが入賞ラインＬＮに導出され、いずれの役も入賞しないハズレとなる。

【０１１７】

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ＬＮ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ＬＭ５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ＬＮに導出され、副小役が入賞するか、いずれの役も構成しない図柄組合せが入賞ラインＬＮに導出され、いずれの役も入賞しないハズレとなる。

【０１１８】

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ＬＮ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ＬＮ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ＬＮに導出され、副小役が入賞するか、いずれの役も構成しない図柄組合せが入賞ラインＬＮに導出され、いずれの役も入賞しないハズレとなる。

【０１１９】

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ＬＮ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ＬＭ６にベル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ＬＮに導出され、副小役が入賞するか、いずれの役も構成しない図柄組合せが入賞ラインＬＮに導出され、いずれの役も入賞しないハズレとなる。

【０１２０】

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ＬＮ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ＬＭ４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ＬＮに導出され、副小役が入賞するか、いずれの役も構成しない図柄組合せが入賞ラインＬＮに導出され、いずれの役も入賞しないハズレとなる。

【０１２１】

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ＬＮ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ＬＭ４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ＬＮに導出され、副小役が入賞するか、いずれの役も構成しない図柄組合せが入賞ラインＬＮに導出され、いずれの役も入賞しないハズレとなる。

【０１２２】

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ＬＮ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ＬＭ４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ＬＮに導出され、副小役が入賞するか、いずれの役も構成しない図柄組合せが入賞ラインＬＮに導出され、いずれの役も入賞しないハズレとなる。

【０１２３】

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ＬＮ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ＬＭ６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ＬＮに導出され、副小役が入賞するか、いずれの役も構成しない図柄組合せが入賞ラインＬＮに導出され、いずれの役も入賞しないハズレとなる。

【０１２４】

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ＬＮ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ＬＮにベル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ＬＮに導出され、副小役が入賞するか、いずれの役も構成しない図柄組合せが入賞ラインＬＮに導出され、いずれの役も入賞しないハズレとなる。

【０１２５】

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ＬＮに導出され、下段ベルＢが入賞する。下段ベルＢの入賞時には無効ラインＬＭ２にベルａ～ｃのいずれかが揃う。また、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ＬＮに導出され、副小役が入賞するか、いずれの役も構成しない図柄組合せが入賞ラインＬＮに導出され、いずれの役も入賞しないハズレとなる。

【０１２６】

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ＬＮにベルａ～ｃのいずれかが揃うが、入賞ラインＬＮ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ＬＭ１にベルａ～ｃのいずれかが揃うが、入賞ラインＬＮ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ＬＭ２にベルａ～ｃのいずれか

が揃うが、入賞ラインＬＮ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ＬＭ３にベルａ～ｃのいずれかが揃うが、入賞ラインＬＮ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ＬＭ４にベルａ～ｃのいずれかが揃うが、入賞ラインＬＮ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ベルベル、Ｂは、いずれも無効ラインＬＭ５にベルａ～ｃのいずれかが揃うが、入賞ラインＬＮ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ＬＭ６にベルａ～ｃのいずれかが揃うが、入賞ラインＬＮに揃う図柄組合せが異なる。

【０１２７】

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ＬＮ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ＬＮに導出され、１枚が入賞する。

【０１２８】

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ＬＮ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ＬＮに導出され、１枚が入賞する。

【０１２９】

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ＬＮ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、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。

【０１３０】

複合小役１は、ナビ小役を構成する全ての主小役、すなわち上段ベルＡ～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１５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ＬＮに導出され、中段ベルＡ～Ｄのいずれかが入賞する。

【０１３１】

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

【０１３２】

［ナビ小役、特定小役、複合小役に関連する制御について］

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

【０１３３】

メイン制御部４１は、図６に示すように、内部抽選においてナビ小役が当選した場合に、ナビ報知を行う場合にも、ナビ報知を行わない場合にも、ナビ小役の種類、対応する操作態様に関わらず、全てのナビ小役に共通の当選番号１１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９１に対して送信する。

【０１３４】

また、メイン制御部４１は、図６に示すように、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、図７に示すように、遊技補助表示器１２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。

【０１３５】

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「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。

【０１３６】

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「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。

【０１３７】

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「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。

【０１３８】

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「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。

【０１３９】

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１２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。

【０１４０】

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１２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。

【０１４１】

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１２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。

【０１４２】

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１２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。
【０１４３】
　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１２に「１０」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。
【０１４４】
　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１２に「１１」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。
【０１４５】
　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１２に「１２」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。
【０１４６】
　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。
【０１４７】
　また、メイン制御部４１は、ナビ小役の当選時にナビ報知を行わない場合には、内部当選コマンドを送信した後、ナビ小役に対応する操作態様が特定されない「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９１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９１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９１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。
【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。
【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。
【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ることがないため、１枚の当選時には、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し、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「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９１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。

【０１６１】

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、「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５１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９１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。

【０１６２】

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、「７」を示すナビコマンド受信した場合には、図７に示すように、液晶表示器５１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９１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。

【０１６３】

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、「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５１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９１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。

【０１６４】

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、「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５１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９１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。

【０１６５】

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、「１０」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－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９１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。

【０１６６】

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、「１１」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「２－３－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。

【０１６７】

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、「１２」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「３－２－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９１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。

【０１６８】

サブ制御部９１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、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。

【０１６９】

また、サブ制御部９１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、「１３」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「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９１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。

【０１７０】

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。

【０１７１】

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。

【０１７２】

［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ことが可能となる。
【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。
【０１７８】
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。
【０１７９】
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ことが可能となる。
【０１８０】

［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。
【０１８１】
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ＬＥＤ１９は、常に消灯状態に制御される。
【０１８２】
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ＬＥＤ１９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ＬＥＤ１９を消灯し、区間表示を終了するようになっている。
【０１８３】
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ＬＥＤ１９を点灯することで、有利区間に制御されている旨の報知を開始する構成であるが、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ＬＥＤ１９を点灯することで、有利区間に制御されている旨の報知を開始する構成としても良い。
【０１８４】
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。
【０１８５】
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ＣＺ状態またはＡＴ状態に制御する。そして、ＣＺ状態またはＡＴ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８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの操作態様を報知することが可能であり、有利区間は、通常区間に比較して遊技者にとって有利な遊技区間となる。
【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てからのメダルの純増枚数が上限枚数として定められた第２規定数（本実施例では、２４００）を超えることで成立する終了条件２、予め定められた任意条件（本実施例では、ＡＴ状態に移行せずにＣＺ状態が終了した時点での有利区間残りゲーム数が５００Ｇ未満であること、ＡＴ状態の終了条件が成立すること）が成立することで成立する終了条件３が含まれ、終了条件１～３のうち少なくとも一の条件が成立することで有利区間は終了される。
【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、ＲＡＭ４１ｃに記憶された領域の一部を初期化する。この際、遊技状態に関する情報、遊技区間に関する情報が初期化される。

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

【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、ＡＴ状態に関連する情報（後述する有利区間状態に関連する情報等）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、ＡＴ状態に関連する情報が初期化され、それ以前のＡＴ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。

【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。
【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上乗せ抽選、第３上乗せ抽選を行う。
【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。
【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。
【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】
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（Ｓａ１０）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１２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。
【０２０１】
次いで、リール停止処理の後、入賞検索処理（Ｓａ１１）を行う。入賞検索処理では、リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ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ＲＡＭ４１ｃの所定領域に設定する。
【０２０２】
次いで、入賞検索処理の後、遊技機情報表示器５０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（Ｓａ１２）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。

【０２０３】

次いで、特別遊技状態終了チェック処理（Ｓａ１３）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（Ｓａ１４）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。

【０２０４】

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（Ｓａ１５）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ＣＺ状態への移行、ＣＺ状態からＡＴ状態への移行、ＣＺ状態またはＡＴ状態から通常状態への移行、ＡＴ状態の管理に関連する処理を行う。特に、有利区間においては、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２ＡＴ抽選、第１上乗せ抽選を行う。

【０２０５】

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

【０２０６】

次いで、遊技終了時コマンド送信処理の後、当該ゲームの結果として発生した入賞に応じた枚数のメダルを付与する払出処理を行う（Ｓａ１７）。払出処理では、発生した入賞に応じて、入賞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、５０）に達した場合には、クレジットに加算されなかった分のメダルをメダル払出口９から払い出す。

【０２０７】

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（Ｓａ１８）を行う。

【０２０８】

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

【０２０９】

次いで、有利区間終了処理を行う（Ｓａ２０）。有利区間終了処理では、有利区間を終了させる旨を示す有利区間終了フラグがＲＡＭ４１ｃの所定領域に設定されているか否かを判定し、有利区間終了フラグが設定されていると判定した場合には、ＲＡＭ４１ｃの記憶領域のうち有利区間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ＬＥＤ１９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（Ｓａ２１）を行う。初期化処理では、当該ゲームにおいて初期化するＲＡＭ４１ｃの領域を設定し、設定した領域に格納されているデータを初期化する。そして、初期化処理の後、Ｓａ１の処理に戻る。

【０２１１】
その後、Ｓａ１～Ｓａ２１の処理を繰り返し行う。メイン処理が一巡することで、一単位の遊技の制御に関する処理が終了することとなり、一単位のゲーム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４１が通常区間からＡＴ状態に制御するまでの流れについて、図１０に基づいて説明する。
【０２１３】
メイン制御部４１は、通常区間内で行われたゲームにおいて、有利区間移行役が内部抽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、ＣＺ（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ＣＺ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。ＣＺ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４１は、通常区間において有利区間移行役が当選し、有利区間に移行すると、第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ＣＺ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。
【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。

【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。

【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。

【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状態に制御されるゲーム数が上乗せされるようになっている。第１上乗せ抽選（低）は、前兆状態における内部抽選において弱チャンスリプレイＡ、Ｂが当選した場合に実行され、約１／１０の確率でＡＴ状態に制御されるゲーム数が上乗せされるようになっている。

【０２２２】

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

【０２２３】

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

【０２２４】
ＣＺ状態における第２上乗せ抽選は、第１～第３ＡＴ抽選においてＡＴ状態への移行が当選している場合に、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、ＣＺ状態における内部抽選において強チャンスリプレイＡ、Ｂが当選した場合に実行され、１００％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２上乗せ抽選（高）は、ＣＺ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２上乗せ抽選（中）は、ＣＺ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。
【０２２５】
メイン制御部４１は、ＣＺ状態において１０ゲームが経過した時点で第１～第３ＡＴ抽選のいずれにおいてもＡＴ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１ＡＴ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１ＡＴ抽選では、約１／３の確率でＡＴ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、ＣＺ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１ＡＴ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。
【０２２６】
メイン制御部４１は、ＣＺ状態において１０ゲームが経過し、第１～第３ＡＴ抽選のいずれかによってＡＴ状態への移行が当選していた場合には、ＣＺ状態を終了させてＡＴ状態に移行させる。
【０２２７】
メイン制御部４１は、ＡＴ状態を開始するにあたって、ＡＴ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ＣＺ状態における第２上乗せ抽選に当選していた場合には、上乗せ抽選で当選したゲーム数を初期値に加算してＡＴ状態を開始する。
【０２２８】
また、ＡＴ状態では、第３上乗せ抽選を実行することがある。ＡＴ状態における第３上乗せ抽選は、当該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、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、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３上乗せ抽選（中）は、ＡＴ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３上乗せ抽選（低）は、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、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。
【０２２９】
メイン制御部４１は、ＡＴ状態の開始後、ＡＴ状態の終了条件（ＡＴ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、ＡＴ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。
【０２３０】
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１５枚のメダルの払出しが受けられる。

【０２３１】

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、ＣＺ状態やＡＴ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。

【０２３２】

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、１５枚のメダルの払出を受けることが可能となり、通常状態におけるメダルの払出率（メダルの払出枚数／メダルの使用枚数）を高めることができる一方で、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ＣＺ状態へ移行するまでのゲーム数を減らすことができる。

【０２３３】

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。

【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。

【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。

【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。

【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、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。

【０２３８】

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。

【０２３９】

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。

【０２４０】

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。
【０２４１】
　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、ＢＢが当選して通常遊技状態（内部中）に移行するまでには、約１４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ＢＢ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、ＢＢが単独で当選した場合でも、ＢＢが入賞して特別遊技状態に移行してしまうことがない。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、ＢＢ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。
【０２４２】
　本実施例では、ＣＺ状態及びＡＴ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、ＣＺ状態では共通の第３ＡＴ抽選（中）または共通の上乗せ抽選（中）を実行し、ＡＴ状態では共通の上乗せ抽選（低）を実行するので、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。
【０２４３】
　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ことから有利度が高くなる。また、前兆状態では、内部抽選において特定小役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２ＡＴ抽選においてＡＴ状態が当選する確率が高く、第１上乗せ抽選においてＡＴ状態に制御されるゲーム数が上乗せされやすいことから有利度が高くなる。その一方、ＣＺ状態では、内部抽選において弱チャンスリプレイＡ、Ｂが当選した場合の方が、内部抽選において特定小役Ａ＋１枚、特定小役Ｂ＋１枚が当選した場合よりも、第３ＡＴ抽選においてＡＴ状態が当選する確率が高く、第２上乗せ抽選においてＡＴ状態に制御されるゲーム数が上乗せされやすいことから有利度が高くなる。また、ＡＴ状態では、内部抽選において弱チャンスリプレイＡ、Ｂが当選した場合の方が、内部抽選において特定小役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ＡＴ状態に制御されるゲーム数が上乗せされやすいことから有利度が高くなる。
【０２４４】
　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２ＡＴ抽選においてＡＴ状態が当選する確率が高く、第１上乗せ抽選においてＡＴ状態に制御されるゲーム数が上乗せされやすいことから有利度が高くなる。また、ＣＺ状態では、内部抽選において強チャンスリプレイＡ

、Ｂ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３ＡＴ抽選においてＡＴ状態が当選する確率が高く、第２上乗せ抽選においてＡＴ状態に制御されるゲーム数が上乗せされやすいことから有利度が高くなる。また、ＡＴ状態では、内部抽選において強チャンスリプレイＡ、Ｂ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ＡＴ状態に制御されるゲーム数が上乗せされやすいことから有利度が高くなる。

【０２４５】

また、本実施例では、少なくとも２０ゲーム以内にＣＺ状態に移行される前兆状態において、特定小役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２ＡＴ抽選のいずれにも当選していなかった場合には第２ＡＴ抽選を行う一方で、第１、第２ＡＴ抽選のいずれかに当選していた場合には第１上乗せ抽選を行うようになっており、前兆状態において既にＡＴ状態への移行が決定されている状況において、ＡＴ状態への移行が決定されていない状況であれば第２ＡＴ抽選の契機となる抽選条件が成立した場合でも、その抽選条件の成立が無駄になってしまうことがない。特に、特定小役Ａ、Ｂ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。

【０２４６】

［抽選用フラグ書き換え処理について］

メイン制御部４１は、抽選用フラグ２の値に基づいて通常ゲーム数短縮抽選、第２ＡＴ抽選、第１上乗せ抽選を行う。詳しくは、抽選用フラグ２の値が「０」である場合に通常ゲーム数短縮抽選、第２ＡＴ抽選、第１上乗せ抽選を行わず、抽選用フラグ２の値が「１」～「３」のいずれかである場合に抽選用フラグ２の値に対応した確率で通常ゲーム数短縮抽選、第２ＡＴ抽選、第１上乗せ抽選を行う。また、特定小役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２ＡＴ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２ＡＴ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、抽選用フラグ２の値「３」を「０」に書き換えることで、通常ゲーム数短縮抽選、第２ＡＴ抽選、第１上乗せ抽選の対象外とするための抽選用フラグ書き換え処理を行う。

【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）。

【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。
【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上乗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上乗せ抽選は行われる。
【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上乗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上乗せ抽選、第３上乗せ抽選を行うことが可能となる。すなわち特定小役Ａ＋１枚、特定小役Ｂ＋１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。
【０２５５】
　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１５枚であるか否かを判定し、払出枚数が１５枚でないと判定した場合に、抽選用フラグ２の値「３」を維持することで、通常ゲーム数短縮抽選、第２ＡＴ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１５枚となる特定小役を複数種類備える場合に、それぞれの種類の特定小役が入賞したか否かを判定することなく、特定小役Ａ、Ｂが入賞したか否かを判定することが可能となる。
【０２５６】
　［抽選用フラグ書き換え処理の変形例について］
　図１１（ｂ）は、本実施例においてメイン制御部４１が全リール停止後に行う抽選用フラグ書き換え処理の変形例の制御内容を示すフローチャートである。
【０２５７】
　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２ＡＴ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２ＡＴ抽選、第１上乗せ抽選を行うものとする。

【０２５８】

図１１（ｂ）に示すように、メイン制御部４１は、抽選用フラグ書き換え処理の変形例において、まず１枚の図柄組合せが停止したか否かを判定する（Ｓｃ１）。

【０２５９】

Ｓｃ１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。

【０２６０】

また、Ｓｃ１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。

【０２６１】

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２ＡＴ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上乗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。

【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。

【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。

【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。

【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、ＣＺ状態及びＡＴ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２ＡＴ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。

【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。

【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ＬＥＤ５７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。

【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。

【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、当選したナビ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。

【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。

【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。

【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。

【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。

【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。

【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。

【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。

【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上乗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枚を入賞させる操作態様の選択を促すことができる。

【０２９３】

［遊技補助表示器について］

次に、遊技補助表示器１２の構成及び表示態様について、図１５、図１６に基づいて説明する。

【０２９４】

図１５（ａ）に示すように、遊技補助表示器１２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ＤＰをそれぞれ点灯／消灯可能な２つの表示器１２Ｌ、１２Ｒからなり、メイン制御部４１は、表示器１２Ｌ、１２Ｒ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～ＤＰ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。

【０２９５】

図１５（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ＤＰ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。

【０２９６】
図１５（ｃ）に示すように、メイン制御部４１は、補助表示器１２の各表示器１２Ｌ、１２Ｒに表示値を表示させる場合に、まず表示値を表示器１２Ｌ、１２Ｒ毎に表示データに変換し、表示データを対応する表示器１２Ｌ、１２Ｒ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１２Ｌ、１２Ｒに出力し、各表示器１２Ｌ、１２Ｒそれぞれの第１～第８セグメントＡ～ＤＰを点灯状態または非点灯状態とすることで、補助表示器１２の各表示器１２Ｌ、１２Ｒに表示値を表示させる。例えば、表示器１２Ｌ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「０１１０００００」に変換し、「０１１０００００」を表示器１２Ｌ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１２Ｌの第１～第８セグメントＡ～ＤＰに対応する点灯／消灯信号を出力ポートから表示器１２Ｌ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１２Ｌ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１２Ｌの第１セグメントＡ、第４～第８セグメントＤ～ＤＰが非点灯状態となり、表示器１２Ｌに「１」が表示されることとなる。
【０２９７】
このように、メイン制御部４１は、各表示器１２Ｌ、１２Ｒ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１６に示すように、メダルの払出枚数（０～１５）、操作態様を示すナビ報知（１～１３）、発生しているエラーの種類を特定可能なエラーコード（Ｅ１～Ｅ８）、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。
【０２９８】
［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１２の表示状況について、図１７～図２２に基づいて説明する。
【０２９９】
図１７に示すように、メイン制御部４１は、メダルがメダル投入部４に投入されるか、ＭＡＸＢＥＴスイッチ６の操作により賭数が設定されると、表示器１２Ｌ、１２Ｒの出力バッファを初期化し、遊技補助表示器１２を非表示状態とする。
【０３００】
図１７（ａ）に示すように、メイン制御部４１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ＯＦＦとなることで、小役が入賞し、メダルの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１２Ｌ、１２Ｒの毎の表示データに変換し、表示器１２Ｌ、１２Ｒの出力バッファにセットすることで、遊技補助表示器１２に払出枚数（１～１５）を表示させる。その後、メイン制御部４１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１２Ｌ、１２Ｒの出力バッファを初期化し、遊技補助表示器１２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１２の非表示状態を継続する。
【０３０１】
また、図１７（ｂ）に示すように、メイン制御部４１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１２Ｌ、１２Ｒ毎の表示データに変換し、表示器１２Ｌ、１２Ｒの出力バッファにセットすることで、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。その後、全リールが停止し、かつ第３停止操作がＯＦＦとなることで、表示器１２Ｌ、１２Ｒの出力バッファを初期化し

、遊技補助表示器１２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１２Ｌ、１２Ｒ毎の表示データに変換し、表示器１２Ｌ、１２Ｒの出力バッファにセットすることで、遊技補助表示器１２に払出枚数（１～１５）を表示させる。その後、メイン制御部４１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１２Ｌ、１２Ｒの出力バッファを初期化し、遊技補助表示器１２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１２の非表示状態を継続する。

【０３０２】

図１８に示すように、メイン制御部４１は、異常の発生を検知すると、ＲＡＭ４１ｃ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１２Ｌ、１２Ｒ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１２にエラーコード（Ｅ１～Ｅ８）を表示させる。その後、リセットスイッチ２３やリセット／設定スイッチ３８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１２Ｌ、１２Ｒの出力バッファを初期化し、遊技補助表示器１２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。

【０３０３】

図１９に示すように、メイン制御部４１は、小役が入賞した後、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がＯＮ状態を検出すると、ＲＡＭ４１ｃ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１２Ｌ、１２Ｒ毎の表示データに変換し、表示器１２Ｌ、１２Ｒの出力バッファにセットすることで、遊技補助表示器１２に設定コード（－－）を表示させる。その後、メイン制御部４１は、設定値が確定され、設定キースイッチ３７のＯＦＦ状態を検出すると、ＲＡＭ４１ｃの遊技状態フラグ設定領域に設定されている設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。

【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。

【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。

【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】

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器１２を非表示状態とする。これにより、遊技補助表示器１２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１２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１２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。

【０３１０】

一方、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１２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１２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。

【０３１１】

［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、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、その判定結果に基づいて、表示器１２Ｌ、１２Ｒの出力バッファを初期化し、遊技補助表示器１２を非表示状態とするか、表示器１２Ｌ、１２Ｒの出力バッファを維持し、遊技補助表示器１２の表示状態を維持するかを決定する。

【０３１２】

遊技補助表示器１２に表示される払出枚数は１～１５の値であり、遊技補助表示器１２のうち１０の位の値に対応する表示器１２Ｌの第７セグメントＧは表示されている値が１～１３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１２に表示される操作態様を示す番号は１～１３の値であり、この場合においても遊技補助表示器１２のうち１０の位の値に対応する表示器１２Ｌの第７セグメントＧは表示されている値が１～１３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１２に表示されるエラーコードはＥ１～Ｅ８であり、遊技補助表示器１２のうち１０の位の値に対応する表示器１２Ｌの第７セグメントＧは表示されている値がＥ１～Ｅ８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１２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１２のうち１０の位の値に対応する表示器１２Ｌ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１２のうち１０の位の値に対応する表示器１２Ｌ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１２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状態（遊技補助表示器１２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。

【０３１３】

そして、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、遊技補助表示器１２のうち１０の位の値に対応する表示器１２Ｌ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するようになっている。

【０３１４】

具体的には、図２３（ａ）に示すように、メイン制御部４１は、遊技補助表示器１２のうち、１０の位の値に対応する表示器１２Ｌ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（Ｓｄ１）、取得した表示器１２Ｌの表示データと０２Ｈ（１６進数）とでＡＮＤ演算を行い（Ｓｄ２）、演算結果が０であるか否かを判定し（Ｓｄ３）、演算結果が０である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し（Ｓｄ４）、遊技補助表示器１２を非表示状態とする一方、Ｓｄ３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１２Ｌ、１２Ｒの出力バッファを維持し、遊技補助表示器１２を電力供給が停止する前の表示状態に復帰させる。

【０３１５】

このように、Ｓｄ１において取得した表示器１２Ｌの表示データと０２Ｈ（１６進数）をＡＮＤ演算する（Ｓｄ２）ことで、０２Ｈ（１６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００００００１０（２進数）であることから、Ｓｄ１で取得した表示器１２Ｌの表示データが００００００００（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、Ｓｄ２の演算結果が００００００００（２進数）となり、表示器１２Ｌ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状態（遊技補助表示器１２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１２Ｌ、１２Ｒ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１２が非表示状態となる。

【０３１６】

一方、Ｓｄ１で取得した表示器１２Ｌの表示データが００００００１０（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、Ｓｄ２の演算結果が００００００１０（２進数）となり、００００００００（２進数）とならないことから、表示器１２Ｌ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１２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１２Ｌ、１２Ｒの出力バッファが維持され、遊技補助表示器１２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。

【０３１７】

また、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する方法として、遊技補助表示器１２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１２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、が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。

【０３１８】

具体的には、図２３（ｂ）に示すように、メイン制御部４１は、遊技状態フラグを取得し（Ｓｅ１）、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（Ｓｅ２）、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（Ｓｅ３）、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（Ｓｅ４）、エラー状態で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し（Ｓｅ５）、遊技補助表示器１２を非表示状態とする一方、Ｓｅ２において設定変更状態であると判定した場合、Ｓｅ４においてエラー状態であると判定した場合には、表示器１２Ｌ、１２Ｒの出力バッファを維持し、遊技補助表示器１２を電力供給が停止する前の表示状態に復帰させる。

【０３１９】

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、Ｓｅ１～Ｓｅ５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２３（ａ）に示すように、表示器１２Ｌ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、Ｓｄ１～Ｓｄ４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。

【０３２０】

［作用効果１］

本実施例では、メイン制御部４１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、ＣＺ状態、ＡＴ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、ＣＺ状態及びＡＴ状態への移行に関連する決定として、ＣＺ状態やＡＴ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、ＣＺ状態及びＡＴ状態への移行に関連する決定として、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第２ＡＴ抽選、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上乗せ抽選を実行可能である。

【０３２１】

また、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１５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。

【０３２２】

そして、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２ＡＴ抽選、第１上乗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２ＡＴ抽選、第１上乗せ抽選のいずれかを実行する構成である。

【０３２３】

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１５枚のメダルの付与を伴うがＣＺ状態及びＡＴ状態への移行に関連する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１５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２ＡＴ抽選、第１上乗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ＣＺ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１５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２ＡＴ抽選、第１上乗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。

【０３２４】

尚、本実施例では、通常状態において、ＣＺ状態及びＡＴ状態への移行に関連する決定として、ＣＺ状態やＡＴ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行う構成であるが、通常状態において、ＣＺ状態及びＡＴ状態への移行に関連する決定として、ＣＺ状態へ移行させるか否かを決定するＣＺ抽選や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、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、ＣＺ抽選やＡＴ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、ＣＺ抽選やＡＴ抽選を行う構成としても良い。

【０３２５】

また、本実施例では、通常状態及び前兆状態においてＣＺ状態及びＡＴ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（１５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。

【０３２６】

また、本実施例では、通常状態及び前兆状態においてＣＺ状態及びＡＴ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。

【０３２７】

本実施例では、メイン制御部４１は、有利区間において区間表示ＬＥＤ１９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。

【０３２８】

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１５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ＬＥＤ１９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。

【０３２９】

本実施例では、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。

【０３３０】

本実施例では、サブ制御部９１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２ＡＴ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。
【０３３１】
本実施例では、メイン制御部４１は、ＣＺ状態では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第３ＡＴ抽選、すなわちＣＺ状態における有利度を高め得る抽選、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２上乗せ抽選、すなわちＣＺ状態から移行するＡＴ状態における有利度を高め得る抽選を実行可能であり、ＡＴ状態では当該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３上乗せ抽選、すなわち当該ＡＴ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、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、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、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ＣＺ状態及びＡＴ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、ＣＺ状態及びＡＴ状態の有利度に関する第３ＡＴ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ＣＺ状態及びＡＴ状態における有利度の差を大きくすることができる。
【０３３２】
本実施例では、メイン制御部４１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２ＡＴ抽選、第１上乗せ抽選よりも有利度が高い。一方、ＣＺ状態及びＡＴ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、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敢え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が当選することに着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枚でないと判定した場合、すなわち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ため、特定小役や特定小役を入賞させられなかった場合に停止する停止態様が複数種類であっても特定小役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か否かの判定が複雑とならない。

【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で操作されたことを特定することができる。

【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。

【０３４０】

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。

【０３４１】

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。

【０３４２】

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。

【０３４３】

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。

【０３４４】

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２ＡＴ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。

【０３４５】

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。

【０３４６】

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。

【０３４７】

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。

【０３４８】

本実施例では、サブ制御部９１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２ＡＴ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２ＡＴ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。

【０３４９】

本実施例では、メイン制御部４１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９１は、ＣＺ状態及びＡＴ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、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、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。

【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。

【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。

【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】

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】

［作用効果２］

本実施例では、第１～第８セグメントＡ～ＤＰを有する表示器１２Ｌ、１２Ｒからなる遊技補助表示器１２を備え、メイン制御部４１は、第１～第８セグメントＡ～ＤＰ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１２Ｌ、１２Ｒに出力し、各表示器１２Ｌ、１２Ｒそれぞれの第１～第８セグメントＡ～ＤＰを点灯状態または非点灯状態とすることで、補助表示器１２の各表示器１２Ｌ、１２Ｒ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４１は、遊技補助表示器１２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１２Ｌ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１２Ｌ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４１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。

【０３５７】

尚、本実施例では、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０２Ｈ（１６進数）とをＡＮＤ演算することで、表示器１２Ｌ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１２Ｌ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、を判定する構成する構成としても良い。

【０３５８】

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、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、を判定し、非点灯状態を示す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、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１２を非表示状態とするか否かを簡単に判断できる。

【０３５９】

本実施例では、メイン制御部４１は、設定キースイッチ３７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４１は、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、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、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】

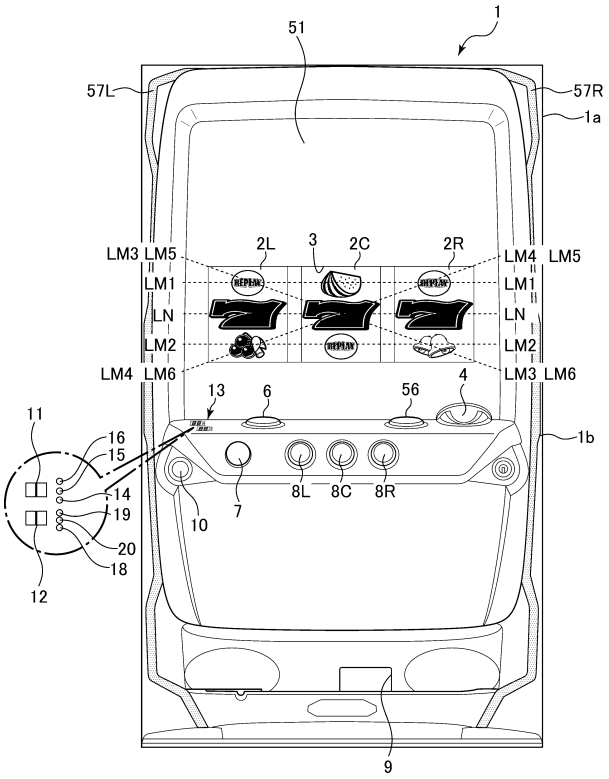
【０３６６】

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

【図面】

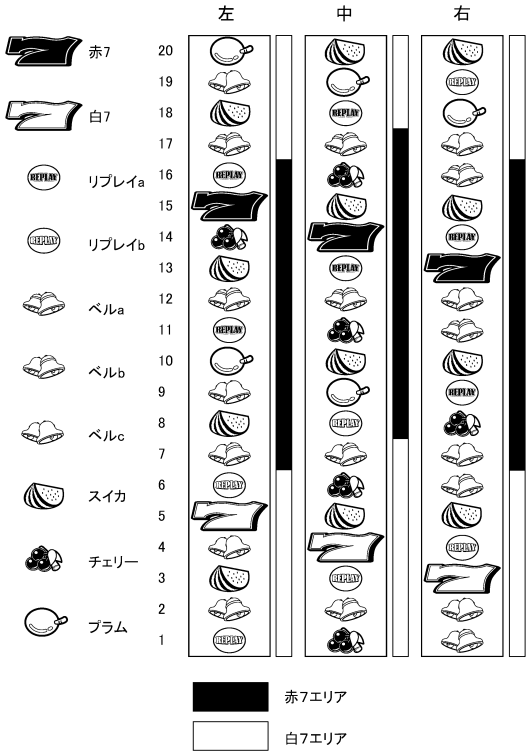
【図１】

【図1】



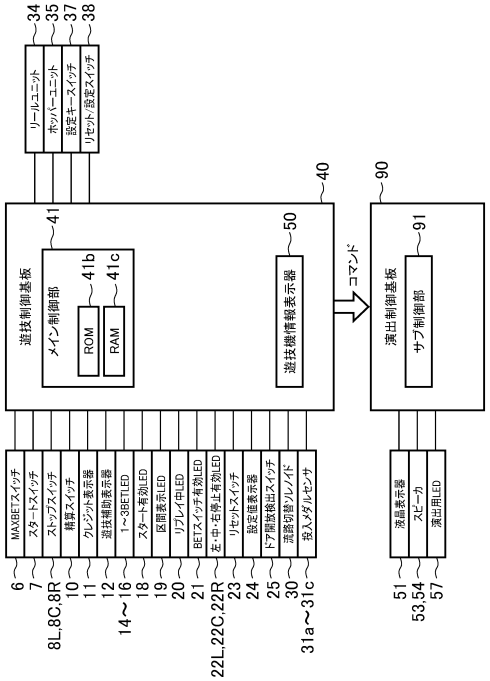
【図２】

【図2】



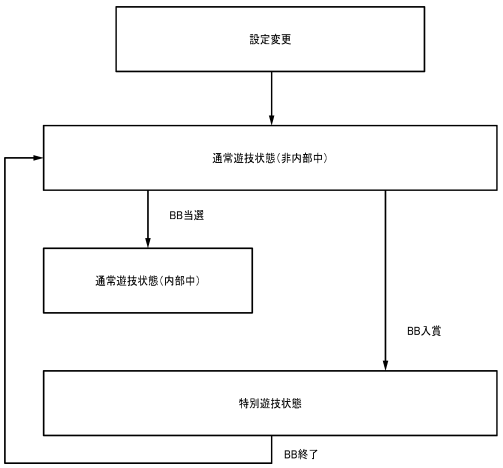
【図３】

【図3】



【図４】

【図4】



【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1/1.37	約1/1.37	－	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

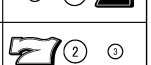
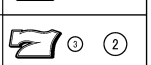
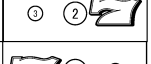
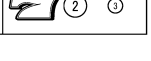
【図６】

【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or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or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or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or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or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or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or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or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or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or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or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or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or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or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or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or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or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or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or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or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or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or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or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or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Bor中段ベルCor中段ベルD		38	0	なし	2001
複合小役2	－	1枚		39	0	なし	54508

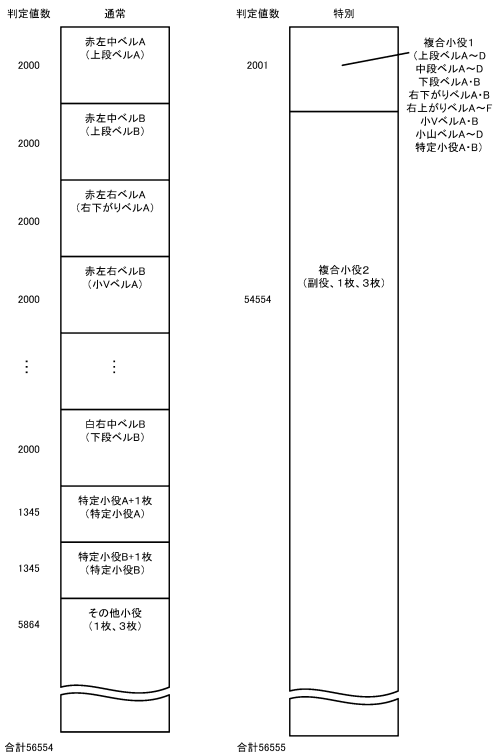
【図７】

【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		

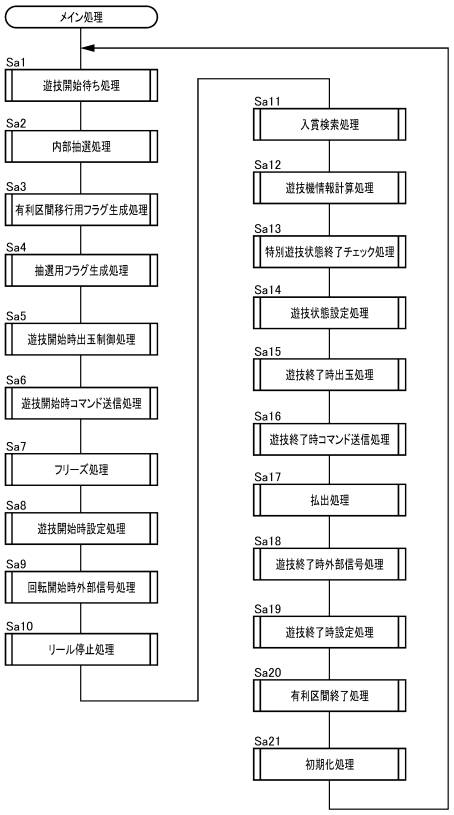
【図８】

【図8】



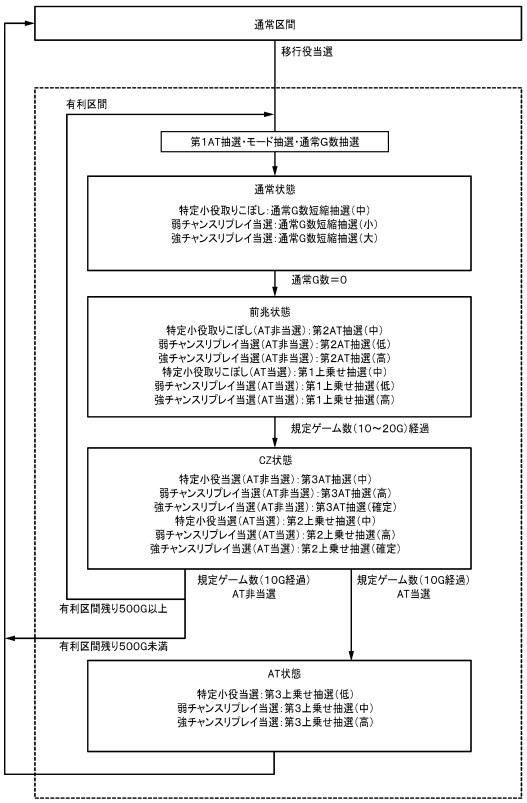
【図９】

【図9】



【図１０】

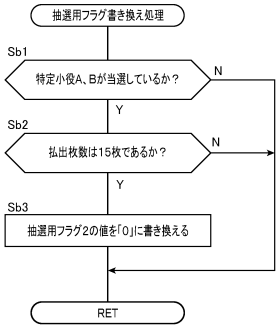
【図10】



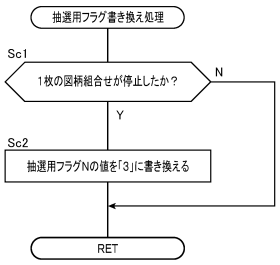
【図１１】

【図11】

(a)



(b)



【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		×	×	○	×
有利区間	通常	×	×	○	×
	前兆	×	×	○	×
	CZ	○	○	○	○
	AT	○	○	○	○

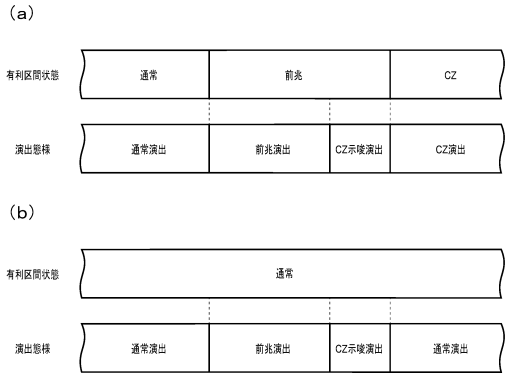
【図１３】
【図13】

一般役示唆演出（通常区間・有利区間（通常・前兆状態））

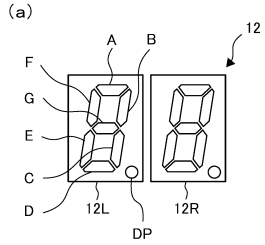
当選役	対応色	実行タイミング				実行率
		開始操作時	第1停止時	第2停止時	第3停止時	
通常リプレイA～C	青	○	○	×	×	50%
ナビ小役	黄	×	×	○	○	50%※
強・弱チャンスリプレイA	赤	○	○	○	○	100%
強・弱チャンスリプレイB	緑	○	○	○	○	100%
特定小役A＋1枚	白	○	×	×	×	100%
特定小役B＋1枚	白	○	×	×	×	100%
1枚	白	○	×	×	×	100%

※操作態様一致の場合

【図１４】
【図14】



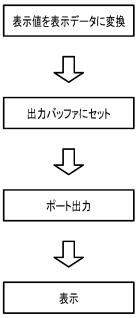
【図１５】
【図15】



（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

（c）



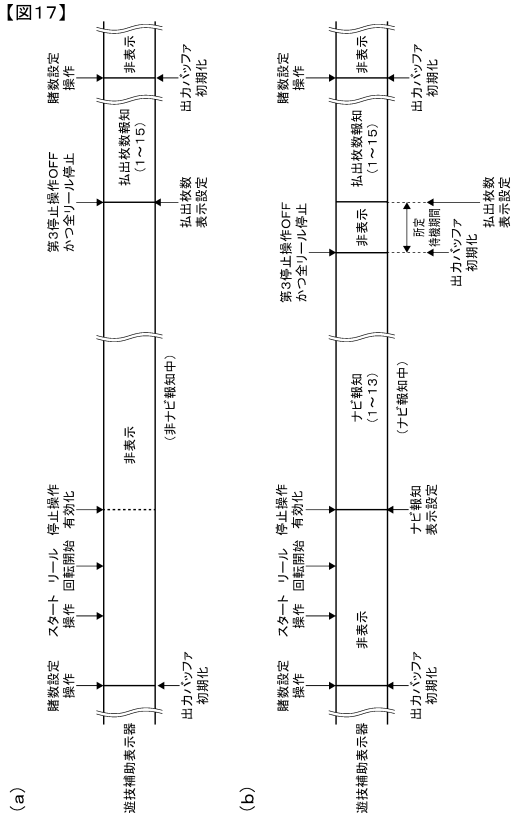
【図１６】
【図16】

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
ナビ報知	1～13
エラーコード	E1～E8
設定変更	－－

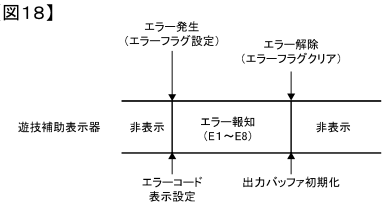
【図１７】

【図17】



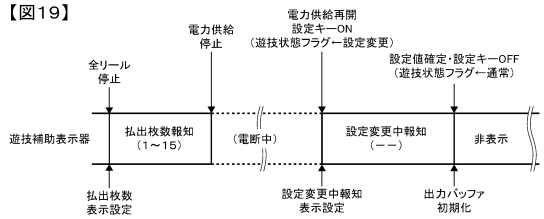
【図１８】

【図18】



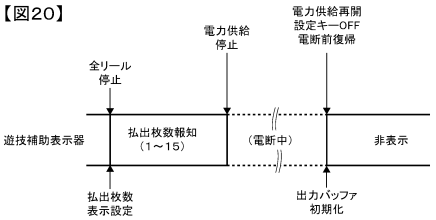
【図１９】

【図19】



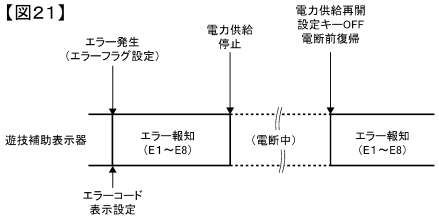
【図２０】

【図20】



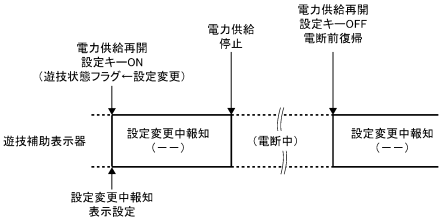
【図２１】

【図21】



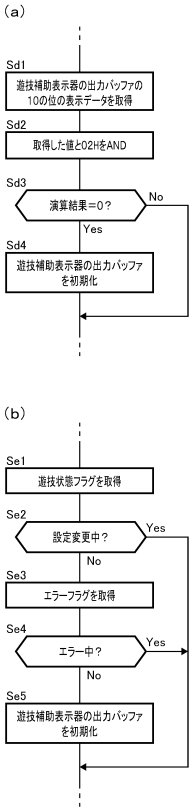
【図２２】

【図22】



【図２３】

【図23】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開２０１８－０５１０３２（ＪＰ，Ａ）
特開２０１９－１５４９４１（ＪＰ，Ａ）
特開２００８－０１８０７５（ＪＰ，Ａ）
特開２０１８－０３８５７７（ＪＰ，Ａ）
特開２０１６－０１０５４５（ＪＰ，Ａ）
特開２０１６－１７１８６０（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野 (Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　５／０４