(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7120074号
(P7120074)

(45)発行日　令和4年8月17日(2022.8.17)

(24)登録日　令和4年8月8日(2022.8.8)

(51)国際特許分類
Ａ６３Ｆ　5/04 (2006.01)

ＦＩ
Ａ６３Ｆ　5/04　６２０

請求項の数　1　（全218頁）

(21)出願番号　特願2019-32107(P2019-32107)
(22)出願日　平成31年2月25日(2019.2.25)
(65)公開番号　特開2020-130889(P2020-130889A)
(43)公開日　令和2年8月31日(2020.8.31)
審査請求日　令和3年4月8日(2021.4.8)

(73)特許権者　000144522
株式会社三洋物産
愛知県名古屋市千種区今池３丁目９番２１号
(74)代理人　100121821
弁理士　山田 強
(72)発明者　▲高▼山 祐一
愛知県名古屋市千種区今池三丁目９番２１号 株式会社三洋物産内
(72)発明者　片山 武士
愛知県名古屋市千種区今池三丁目９番２１号 株式会社三洋物産内
(72)発明者　竹内 啓喜
愛知県名古屋市千種区今池三丁目９番２１号 株式会社三洋物産内

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】
複数種の絵柄が周方向に付された複数の周回体と、
各前記周回体について一部の絵柄を視認可能とする表示部と、
操作された場合に各前記周回体の周回が開始される始動操作手段と、
前記始動操作手段の操作に基づき、遊技者に特典を付与するか否かの抽選を行う抽選手段と、
操作された場合に各前記周回体の周回が停止される停止操作手段と、
前記始動操作手段が操作された場合に各前記周回体の周回を開始させ、前記停止操作手段が操作された場合に各前記周回体の周回を停止させる駆動制御手段と、
前記抽選手段における抽選結果が所定結果である場合に、前記所定結果に対応する特典を付与することが可能な特典付与手段と、
を備える遊技機であって、
前記抽選手段による抽選結果が予め定められた特別結果であり、前記表示部を介して前記絵柄が視認可能な特定位置に前記特別結果に対応する特別の絵柄組合せが停止したことに基づいて遊技状態を特別状態に移行させ、予め定められた特別終了条件が成立したことに基づいて当該特別状態を終了させることが可能な特別移行手段と、
前記特別結果に当選したゲームにて、前記特定位置に前記特別の絵柄組合せが停止しなかった場合、当該特別結果に当選していることに対応する特別結果情報を記憶可能な特別結果記憶手段と、

を備え、
前記特別結果として、第１特別結果と当該第１特別結果とは異なる第２特別結果とが設定されており、
前記特別移行手段は、前記抽選手段による抽選結果が前記第１特別結果であり、前記特定位置に前記第１特別結果に対応する第１特別の絵柄組合せが停止したことに基づいて遊技状態を第１特別状態へ移行させ、予め定められた第１特別終了条件が成立したこと基づいて当該第１特別状態を終了させ、前記抽選手段による抽選結果が前記第２特別結果であり、前記特定位置に前記第２特別結果に対応する第２特別の絵柄組合せが停止したことに基づいて遊技状態を第２特別状態へ移行させ、予め定められた第２特別終了条件が成立したこと基づいて当該第２特別状態を終了させることが可能であり、
前記特別結果記憶手段は、前記第１特別結果に当選したゲームにて、前記特定位置に前記第１特別の絵柄組合せが停止しなかった場合、当該第１特別結果に当選していることに対応する第１特別結果情報を記憶可能であり、前記第２特別結果に当選したゲームにて、前記特定位置に前記第２特別の絵柄組合せが停止しなかった場合、当該第２特別結果に当選していることに対応する第２特別結果情報を記憶可能であり、
前記特別結果記憶手段に前記特別結果情報が記憶されている場合、前記抽選手段による抽選結果が特定結果であるゲームにて、前記特定位置に前記特別の絵柄組合せが停止可能となる構成であり、
前記特別結果記憶手段に前記第１特別結果情報が記憶されている場合に前記抽選手段による抽選結果が前記特定結果となる確率は、前記特別結果記憶手段に前記第２特別結果情報が記憶されている場合に前記抽選手段による抽選結果が前記特定結果となる確率と同じ又は略同じ確率であり、
遊技者にとって有利となる特定事象を生じさせることを可能とする特定判定を実行可能な手段を備え、
前記特別結果記憶手段に前記第１特別結果情報が記憶されている場合よりも前記特別結果記憶手段に前記第２特別結果情報が記憶されている場合のほうが、前記特定判定の判定結果が前記特定事象を生じさせるとする結果となり易くなっていることを特徴とする遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、遊技機に関するものである。
【背景技術】
【０００２】
遊技機の一種として、パチンコ機やスロットマシン等が知られている。これらの遊技機では、所定の抽選条件が成立したことに基づいて内部抽選が行われ、当該内部抽選の結果に応じて遊技者に特典が付与される構成が知られている。
【０００３】
スロットマシンについて具体的には、遊技媒体としてのメダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されると、内部抽選が実施されるとともに、リールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップスイッチが操作された場合には、リールの回転が停止する。そして、リールの停止結果が内部抽選の結果に対応したものである場合には、結果に応じた特典が付与される（例えば特許文献１参照）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００４】
【文献】特開２００８－２９５７０７号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００５】

ここで、上記例示等した遊技機においては遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について、未だ改良の余地がある。

【０００６】

本発明は上記例示した事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とするものである。

【課題を解決するための手段】

【０００７】

本発明は、

複数種の絵柄が周方向に付された複数の周回体と、

各前記周回体について一部の絵柄を視認可能とする表示部と、

操作された場合に各前記周回体の周回が開始される始動操作手段と、

前記始動操作手段の操作に基づき、遊技者に特典を付与するか否かの抽選を行う抽選手段と、

操作された場合に各前記周回体の周回が停止される停止操作手段と、

前記始動操作手段が操作された場合に各前記周回体の周回を開始させ、前記停止操作手段が操作された場合に各前記周回体の周回を停止させる駆動制御手段と、

前記抽選手段における抽選結果が所定結果である場合に、前記所定結果に対応する特典を付与することが可能な特典付与手段と、

を備える遊技機であって、

前記抽選手段による抽選結果が予め定められた特別結果であり、前記表示部を介して前記絵柄が視認可能な特定位置に前記特別結果に対応する特別の絵柄組合せが停止したことに基づいて遊技状態を特別状態に移行させ、予め定められた特別終了条件が成立したことに基づいて当該特別状態を終了させることが可能な特別移行手段と、

前記特別結果に当選したゲームにて、前記特別の絵柄組合せが停止しなかった場合、当該特別結果に当選していることに対応する特別結果情報を記憶可能な特別結果記憶手段と、を備え、

前記特別結果として、第１特別結果と当該第１特別結果とは異なる第２特別結果とが設定されており、

前記特別移行手段は、前記抽選手段による抽選結果が前記第１特別結果であり、前記特定位置に前記第１特別結果に対応する第１特別の絵柄組合せが停止したことに基づいて遊技状態を第１特別状態へ移行させ、予め定められた第１特別終了条件が成立したこと基づいて当該第１特別状態を終了させ、前記抽選手段による抽選結果が前記第２特別結果であり、前記特定位置に前記第２特別結果に対応する第２特別の絵柄組合せが停止したことに基づいて遊技状態を第２特別状態へ移行させ、予め定められた第２特別終了条件が成立したこと基づいて当該第２特別状態を終了させることが可能であり、

前記特別結果記憶手段は、前記第１特別結果に当選したゲームにて、前記特定位置に前記第１特別の絵柄組合せが停止しなかった場合、当該第１特別結果に当選していることに対応する第１特別結果情報を記憶可能であり、前記第２特別結果に当選したゲームにて、前記特定位置に前記第２特別の絵柄組合せが停止しなかった場合、当該第２特別結果に当選していることに対応する第２特別結果情報を記憶可能であり、

前記特別結果記憶手段に前記特別結果情報が記憶されている場合、前記抽選手段による抽選結果が特定結果であるゲームにて、前記特定位置に前記特別の絵柄組合せが停止可能となる構成であり、

前記特別結果記憶手段に前記第１特別結果情報が記憶されている場合に前記抽選手段による抽選結果が前記特定結果となる確率は、前記特別結果記憶手段に前記第２特別結果情報が記憶されている場合に前記抽選手段による抽選結果が前記特定結果となる確率と同じ又は略同じ確率であり、

遊技者にとって有利となる特定事象を生じさせることを可能とする特定判定を実行可能な手段を備え、

前記特別結果記憶手段に前記第１特別結果情報が記憶されている場合よりも前記特別結

果記憶手段に前記第２特別結果情報が記憶されている場合のほうが、前記特定判定の判定結果が前記特定事象を生じさせるとする結果となり易くなっていることを特徴とする。

【発明の効果】

【０００８】

本発明によれば、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【０００９】

【図１】一実施の形態におけるスロットマシンの正面図である。
【図２】前面扉を閉じた状態を示すスロットマシンの斜視図である。
【図３】前面扉を開いた状態を示すスロットマシンの斜視図である。
【図４】前面扉の背面図である。
【図５】筐体の正面図である。
【図６】各リールの図柄配列を示す図である。
【図７】表示窓から視認可能となる図柄と有効ラインとの関係を示す説明図である。
【図８】入賞態様と付与される特典との関係を示す説明図である。
【図９】入賞態様と付与される特典との関係を示す説明図である。
【図１０】入賞態様の一例を説明するための図である。
【図１１】入賞態様の一例を説明するための図である。
【図１２】入賞態様の一例を説明するための図である。
【図１３】主制御装置の電気的構成を示すブロック図である。
【図１４】表示制御装置の電気的構成を示すブロック図である。
【図１５】主制御装置によるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図１６】主制御装置によるメイン処理を示すフローチャートである。
【図１７】主制御装置による通常処理を示すフローチャートである。
【図１８】抽選処理を示すフローチャートである。
【図１９】通常遊技状態用抽選テーブルの一例を示す図である。
【図２０】持ち越し状態用抽選テーブルの一例を示す図である。
【図２１】リール制御処理を示すフローチャートである。
【図２２】ストップスイッチの操作順序と成立する入賞態様との関係を示す説明図である。
【図２３】ボーナス状態処理を示すフローチャートである。
【図２４】終了判定処理を示すフローチャートである。
【図２５】抽選テーブルの取得処理を示すフローチャートである。
【図２６】ＢＢ第１状態用抽選テーブルの一例を示す図である。
【図２７】ＢＢ第２状態用抽選テーブルの一例を示す図である。
【図２８】ＢＢ第３状態用抽選テーブルの一例を示す図である。
【図２９】優先設定処理を示すフローチャートである。
【図３０】抽選結果対応処理を示すフローチャートである。
【図３１】有利区間移行抽選処理を示すフローチャートである。
【図３２】ＡＴ抽選用処理を示すフローチャートである。
【図３３】ＡＴモード抽選テーブルの取得処理を示すフローチャートである。
【図３４】有利区間移行抽選テーブル及びＡＴモード抽選テーブルの一例を示す図である。
【図３５】継続率抽選テーブルの一例を示す図である。
【図３６】ＡＴ連荘用処理を示すフローチャートである。
【図３７】ストック抽選テーブルの一例を示す図である。
【図３８】ボーナスＡＴ開始用処理を示すフローチャートである。
【図３９】指示モニタ及び区間表示器の概要を説明するための図である。
【図４０】補助表示部にて行われる押し順報知演出の概要を示す説明図である。
【図４１】押し順報知用処理を示すフローチャートである。
【図４２】入賞結果対応処理を示すフローチャートである。
【図４３】ゲーム数管理処理を示すフローチャートである。

【図４４】ＡＴ継続設定処理を示すフローチャートである。
【図４５】区間表示第１処理を示すフローチャートである。
【図４６】有利区間移行ゲーム用処理を示すフローチャートである。
【図４７】天井ゲーム数テーブルの一例を示す図である。
【図４８】区間表示第２処理を示すフローチャートである。
【図４９】有利区間の開始ゲーム及び終了ゲームと区間表示器の表示との関係を説明するための図である。
【図５０】サブ側の制御装置としての表示制御装置による演出設定処理を示すフローチャートである。
【図５１】開始時演出設定処理を示すフローチャートである。
【図５２】連続演出設定処理を示すフローチャートである。
【図５３】ボーナスＡＴ用処理を示すフローチャートである。
【図５４】全停止時演出設定処理を示すフローチャートである。
【図５５】補助表示部による表示演出の一例を示す図である。
【図５６】補助表示部による表示演出の一例を示す図である。
【図５７】補助表示部による表示演出の一例を示す図である。
【図５８】有利区間とＢＢとの関係性を説明するためのタイミングチャートである。
【図５９】有利区間とＢＢとの関係性を説明するためのタイミングチャートである。
【図６０】有利区間とＢＢとの関係性を説明するためのタイミングチャートである。
【図６１】変形例１における、ボーナスＡＴ開始用処理を示すフローチャートである。
【図６２】移行許可抽選テーブルの一例を示す図である。
【図６３】ＡＴ連荘用処理を示すフローチャートである。
【図６４】ボーナスＡＴ用処理を示すフローチャートである。
【図６５】変形例２において、入賞態様と抽選テーブルの変更点を説明するための図である。
【図６６】ＡＴ抽選用処理を示すフローチャートである。
【図６７】ボーナスＡＴ開始用処理を示すフローチャートである。
【図６８】入賞結果対応処理を示すフローチャートである。
【図６９】（ａ）は入賞示唆報知用処理を示すフローチャートであり、（ｂ）は疑似入賞示唆報知抽選テーブルの一例を示す図である。
【図７０】補助表示部による表示演出と各リールの停止態様との関係性を説明するための図である。
【図７１】変形例３において、入賞態様と抽選テーブルとの変更点を説明するための図である。
【図７２】有利区間とＢＢとの関係性を説明するためのタイミングチャートである。
【図７３】変形例４における、ＡＴモード抽選テーブルの取得処理を示すフローチャートである。
【図７４】ＡＴモード抽選テーブルの一例を示す図である。
【図７５】第２の実施形態における、ＡＴ継続設定処理を示すフローチャートである。
【図７６】区間表示第２処理を示すフローチャートである。
【図７７】有利区間移行ゲーム用処理を示すフローチャートである。
【図７８】ＡＴモード抽選テーブルの取得処理を示すフローチャートである。
【図７９】ＡＴモード抽選テーブルの一例を示す図である。
【図８０】メイン処理を示すフローチャートである。
【図８１】有利区間とＢＢとの関係性を説明するためのタイミングチャートである。
【図８２】有利区間とＢＢとの関係性を説明するためのタイミングチャートである。
【図８３】変形例１における、区間表示第２処理を示すフローチャートである。
【図８４】変形例２における、入賞態様と抽選テーブルとの変更点を説明するための図である。
【図８５】（ａ）はボーナスＡＴ開始用処理を示すフローチャートであり、（ｂ）は継続

チャンス用処理を示すフローチャートである。
【図８６】変形例３における、メイン処理を示すフローチャートである。
【図８７】変形例４における、区間表示第２処理を示すフローチャートである。
【図８８】（ａ）は入賞結果対応処理を示すフローチャートの一部であり、（ｂ）は有利区間移行ゲーム用処理を示すフローチャートの一部である。
【図８９】有利区間とＢＢとの関係性を説明するためのタイミングチャートである。
【図９０】第３の実施形態において、（ａ）はＡＴ継続設定処理を示すフローチャートであり、（ｂ）は次回ＢＢ抽選テーブルの一例を示す図であり、（ｃ）は第１ＢＢと第２ＢＢとの概要をまとめて示す図である。
【図９１】区間表示第２処理を示すフローチャートの一部である。
【図９２】有利区間とＢＢとの関係性を説明するためのタイミングチャートである。
【図９３】変形例１において、（ａ）はＡＴ継続設定処理を示すフローチャートであり、（ｂ）は次回ＢＢ抽選テーブルの一例を示す図である。
【図９４】変形例２において、次回ＢＢ抽選テーブルの各種変形例を示す図である。
【図９５】変形例３における、有利区間移行ゲーム用処理を示すフローチャートである。
【図９６】（ａ）は設定示唆用処理を示すフローチャートであり、（ｂ）は示唆抽選テーブルの一例を示す図である。
【図９７】第４の実施形態において、（ａ）及び（ｂ）は入賞態様と抽選テーブルとの変更点を説明するための図であり、（ｃ）は有利区間移行ゲーム用処理を示すフローチャートである。
【図９８】区間表示第２処理を示すフローチャートである。
【図９９】有利区間とＢＢとの関係性を説明するためのタイミングチャートである。
【図１００】変形例において、（ａ）は区間表示第２処理を示すフローチャートであり、（ｂ）はＲＴ状態の概要を説明するための図であり、（ｃ）はリーチ目の停止タイミングを説明するための図である。

【発明を実施するための形態】
【００１０】
＜第１の実施形態＞
以下、遊技機の一種である回胴式遊技機、具体的にはスロットマシンに適用した場合の一実施の形態を、図面に基づいて詳細に説明する。図１はスロットマシン１０の正面図、図２はスロットマシン１０の前面扉１２を閉じた状態の斜視図、図３はスロットマシン１０の前面扉１２を開いた状態の斜視図、図４は前面扉１２の背面図、図５は筐体１１の正面図である。
【００１１】
図１～図５に示すように、スロットマシン１０は、その外殻を形成する筐体１１を備えている。筐体１１は、全体として前面を開放した箱状に形成されており、遊技ホールへの設置の際にいわゆる島設備に対し釘を打ち付ける等して取り付けられる。
【００１２】
筐体１１の前面側には、前面扉１２が開閉可能に取り付けられている。すなわち、筐体１１には、その正面から見て左側部に上下一対の支軸１３ａ，１３ｂが設けられており、前面扉１２には、各支軸１３ａ，１３ｂと対応する位置に軸受部１４ａ，１４ｂが設けられている。そして、各軸受部１４ａ，１４ｂに各支軸１３ａ，１３ｂが挿入された状態では、前面扉１２が筐体１１に対して両支軸１３ａ，１３ｂを結ぶ上下方向へ延びる開閉軸線を中心として回動可能に支持され、前面扉１２の回動によって筐体１１の前面開放側を開放したり閉鎖したりすることができるようになっている。また、前面扉１２は、その裏面に設けられた施錠装置２０によって開放不能な施錠状態とされる。前面扉１２の右端側上部には、施錠装置２０と一体化されたキーシリンダ２１が設けられており、キーシリンダ２１に対する所定のキー操作によって前記施錠状態が解除されるように構成されている。
【００１３】
前面扉１２の中央部上寄りには、遊技者に遊技状態を報知する遊技パネル２５が設けら

れている。遊技パネル２５には、縦長の３つの表示窓２６Ｌ，２６Ｍ，２６Ｒが横並びに形成されており、各表示窓２６Ｌ，２６Ｍ，２６Ｒを通じてスロットマシン１０の内部が視認可能な状態となっている。なお、各表示窓２６Ｌ，２６Ｍ，２６Ｒを１つにまとめて共通の表示窓としてもよい。

【００１４】

図３に示すように、筐体１１は仕切り板３０によりその内部が上下２分割されており、仕切り板３０の上部には、可変表示手段を構成するリールユニット３１が取り付けられている。リールユニット３１は、円筒状（円環状）にそれぞれ形成された左リール３２Ｌ，中リール３２Ｍ，右リール３２Ｒを備えている。各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒは、その中心軸線が当該リールの回転軸線となるように回転可能に支持されている。各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転軸線は略水平方向に延びる同一軸線上に配設され、それぞれのリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが各表示窓２６Ｌ，２６Ｍ，２６Ｒと１対１で対応している。したがって、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの表面の一部はそれぞれ対応する表示窓２６Ｌ，２６Ｍ，２６Ｒを通じて視認可能な状態となっている。また、リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが正回転すると、各表示窓２６Ｌ，２６Ｍ，２６Ｒを通じてリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの表面は上から下へ向かって移動しているかのように映し出される。

【００１５】

ここで、リールユニット３１の構成を簡単に説明する。

【００１６】

各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒは、それぞれがステッピングモータに連結されており、各ステッピングモータの駆動により各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが個別に、すなわちそれぞれ独立して回転駆動し得る構成となっている。ステッピングモータは、例えば５００パルスの駆動信号（以下、励磁パルスともいう。）を与えることにより１回転されるように設定されており、この励磁パルスによってステッピングモータの回転位置、すなわちリールの回転位置が制御される。また、リールユニット３１には、リールが１回転したことを検出するためのリールインデックスセンサが各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒに設置されている。そして、リールインデックスセンサからは、リールが１回転したことを検出した場合、その検出の都度、後述する主制御装置１０１に検出信号が出力されるようになっている。このため主制御装置１０１は、リールインデックスセンサの検出信号と、当該検出信号が入力されるまでに出力した励磁パルス数とに基づいて、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの角度位置を１回転毎に確認するとともに補正することができる。

【００１７】

各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの外周面には、その長辺方向（周回方向）に、識別情報としての図柄が複数個描かれている。より具体的には、２０個の図柄が等間隔に描かれている。このため、所定の位置においてある図柄を次の図柄へ切り替えるには、２５パルス（＝５００パルス÷２０図柄）の励磁パルスの出力を要する。また、主制御装置１０１は、リールインデックスセンサの検出信号が入力されてから出力した励磁パルス数により、表示窓２６Ｌ，２６Ｍ，２６Ｒから視認可能な状態となっている図柄を把握したり、表示窓２６Ｌ，２６Ｍ，２６Ｒから視認可能な位置に所定の図柄を停止させたりする制御を行うことができる。

【００１８】

次に、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒに描かれている図柄について説明する。

【００１９】

図６には、左リール３２Ｌ，中リール３２Ｍ，右リール３２Ｒの図柄配列が示されている。同図に示すように、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒには、それぞれ２０個の図柄が一列に配置されている。また、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒに対応して番号が０～１９まで付されているが、これら番号は主制御装置１０１が表示窓２６Ｌ，２６Ｍ，２６Ｒから視認可能な状態となっている図柄を認識するための番号であり、リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒに実際に付されているわけではない。但し、以下の説明では当該番号を使用して説明する。

【００２０】
図柄としては、「ベル」図柄（例えば、左リール３２Ｌの１番目）、「リプレイ」図柄（例えば、左リール３２Ｌの０番目）、「赤７」図柄（例えば、左リール３２Ｌの１４番目）、「スイカ」図柄（例えば、左リール３２Ｌの２番目）、「チェリー」図柄（例えば、左リール３２Ｌの８番目）、「ＢＡＲ」図柄（例えば、左リール３２Ｌの９番目）、「白７」図柄（例えば、左リール３２Ｌの３番目）、「青年」図柄（例えば、左リール３２Ｌの１８番目）、「赤貝」図柄（例えば、左リール３２Ｌの４番目）、「白貝」図柄（例えば、左リール３２Ｌの１９番目）の１０種類がある。そして、図６に示すように、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒにおいて各種図柄の数や配置順序は全く異なっている。
【００２１】
各表示窓２６Ｌ，２６Ｍ，２６Ｒは、対応するリールに付された２０個の図柄のうち図柄全体を視認可能となる図柄が３個となるように形成されている。このため、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒがすべて停止している状態では、３×３＝９個の図柄が表示窓２６Ｌ，２６Ｍ，２６Ｒを介して視認可能な状態となる。
【００２２】
本スロットマシン１０では、上記視認可能となる図柄のうち、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒそれぞれ１の図柄ずつ、計３つの図柄の組合せを利用して各ゲームの遊技結果が報知される。上記のように３×３＝９個の図柄が視認可能となることから、これら３つの図柄の組合せとしては、例えば、図７に示すように、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの上段図柄を結んだ上ラインＬ１に停止する各図柄の組合せや、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの中段図柄を結んだ中ラインＬ２に停止する各図柄の組合せや、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの下段図柄を結んだ下ラインＬ３に停止する各図柄の組合せがある。また、左リール３２Ｌの上段図柄，中リール３２Ｍの中段図柄，右リール３２Ｒの下段図柄を結んだ右下がりラインＬ４に停止する各図柄の組合せや、左リール３２Ｌの下段図柄，中リール３２Ｍの中段図柄，右リール３２Ｒの上段図柄を結んだ右上がりラインＬ５に停止する各図柄の組合せがある。その他、左リール３２Ｌの中段図柄，中リール３２Ｍの上段図柄，右リール３２Ｒの上段図柄を結んだ折れ曲がりラインＬ６に停止する各図柄の組合せもある。上記のラインＬ１～Ｌ５は各図柄を並べると一直線となるラインであり、折れ曲がりラインＬ６は各図柄を並べると途中で折れ曲がりが生じるラインである。なお、折れ曲がりが生じるラインに停止する各図柄の組合せとしては、折れ曲がりラインＬ６以外にもあるが、ここでは説明を省略する。
【００２３】
これらラインＬ１～Ｌ６のうち、メダルのベットによって有効化されるラインと有効化されないラインとが設定され、有効化されたライン、すなわち有効ライン上に図柄が所定の組合せで停止した場合には、入賞成立として、遊技媒体たるメダルが所定数払い出される特典が付与されたり、遊技状態が移行される特典が付与されたりするようになっている。その一方で、有効化されないライン上に図柄が所定の組合せで停止した場合には、入賞は成立せず、上記特典は付与されない。
【００２４】
本スロットマシン１０では、上記のラインＬ１～Ｌ６のうち、折れ曲がりラインＬ６が有効ラインとして設定される。より詳しくは、本スロットマシン１０では、３枚のメダルがベットされてゲームが開始される場合と２枚のメダルがベットされてゲームが開始される場合とがあり、これら３枚又は２枚のメダルがベットされてゲームが開始される場合には、折れ曲がりラインＬ６のみが有効ラインとして設定され、他のラインＬ１～Ｌ５は有効ラインとしては設定されない。以下の説明では、折れ曲がりラインＬ６を有効ラインＭＬと称する場合がある。また、以下では、３枚のメダルがベットされて開始されるゲームを３ベットゲーム、２枚のメダルがベットされて開始されるゲームを２ベットゲーム、１枚のメダルがベットされて開始されるゲームを１ベットゲーム、ともいう。なお、本実施形態では、１ベットゲーム及び２ベットゲームは設定されない。すなわち、本実施形態では、３ベットゲームのみが設定される。

【００２５】
図８及び図９は、入賞となる図柄の組合せと、入賞となった場合に付与される特典と、の対応関係を示す図である。
【００２６】
メダル払出が行われる小役入賞としては、第１小役入賞～第２７小役入賞がある。
【００２７】
左リール３２Ｌの「リプレイ」図柄と、中リール３２Ｍの「ベル」図柄と、右リール３２Ｒの「ベル」図柄と、が有効ラインＭＬ上に停止した場合には、第１小役入賞となる。第１小役入賞が成立した場合、１５枚のメダル払出が行われる。
【００２８】
図１０（ａ）に示すように、有効ラインＭＬに第１小役入賞に対応する図柄が停止すると、上ラインＬ１には「ベル」図柄が揃って停止する。そのため、遊技者は、ベルに対応する小役入賞が成立したことを容易に理解可能となる。
【００２９】
左リール３２Ｌの「ベル」図柄と、中リール３２Ｍの「白７」図柄、「チェリー」図柄、「赤貝」図柄又は「青年」図柄と、右リール３２Ｒの「白７」図柄、「白貝」図柄又は「青年」図柄と、が有効ラインＭＬ上に停止した場合には、第２小役入賞となる。第２小役入賞が成立した場合、３枚のメダル払出が行われる。
【００３０】
図１１（ｂ）に示すように、有効ラインＭＬに第２小役入賞に対応する図柄が停止すると、右下がりラインＬ４には「スイカ」図柄が揃って停止する。そのため、遊技者は、スイカに対応する小役入賞が成立したことを容易に理解可能となる。
【００３１】
左リール３２Ｌの「ベル」図柄と、中リール３２Ｍの「スイカ」図柄と、右リール３２Ｒの「スイカ」図柄と、が有効ラインＭＬ上に停止した場合には、第３小役入賞となる。第３小役入賞が成立した場合、３枚のメダル払出が行われる。
【００３２】
図１１（ｃ）に示すように、有効ラインＭＬに第３小役入賞に対応する図柄が停止すると、上ラインＬ１には「スイカ」図柄が揃って停止する。そのため、遊技者は、スイカに対応する小役入賞が成立したことを容易に理解可能となる。
【００３３】
第４小役～第２７小役は、主に、第１小役の取りこぼし時に入賞が成立する、所謂取りこぼし役である。第４小役～第２７小役の入賞が成立した場合、１枚のメダル払出が行われる。第４小役～第２７小役は、左リール３２Ｌの「リプレイ」図柄、「赤７」図柄、「ＢＡＲ」図柄、「赤貝」図柄、「白貝」図柄、「青年」図柄又は「ベル」図柄と、中リール３２Ｍの「白７」図柄、「チェリー」図柄、「赤貝」図柄、「青年」図柄、「赤７」図柄、「スイカ」図柄、「リプレイ」図柄、「ＢＡＲ」図柄、「ベル」図柄又は「白貝」図柄と、右リール３２Ｒの「赤７」図柄、「白７」図柄、「白貝」図柄、「青年」図柄、「スイカ」図柄、「赤貝」図柄、「ＢＡＲ」図柄又は「リプレイ」図柄と、による対応する組み合わせが有効ラインＭＬ上に停止することで入賞が成立する。図８に示すように、これら第４小役入賞～第２７小役入賞に対応する図柄の組み合わせは、いずれも直線ライン（Ｌ１～Ｌ５）に「ベル」図柄が揃って停止することがないように設定されており、ベルに対応する小役入賞が成立していないことを容易に理解可能となるように設定されている。
【００３４】
ちなみに、上記の第１小役～第２７小役の入賞に基づいてメダルが払い出される構成において、払い出されるメダルは、遊技の結果に応じて付与される特典の一種である。なお、本明細書においては、払い出されたメダルのことを出玉とも称する場合があり、投入した（ベットした）メダルの数に対する払出メダル（出玉）の数の割合を出玉率とも称する場合がある。
【００３５】

メダルを投入することなく次ゲームの遊技を行うことが可能な再遊技の特典が付与される入賞としては、第１再遊技入賞～第１１再遊技入賞がある。図９に示すように、これら第１再遊技～第１１再遊技に対して、入賞となる図柄組み合わせがそれぞれ設定されている。

【００３６】

第１再遊技は、左リール３２Ｌの「リプレイ」図柄と、中リール３２Ｍの「スイカ」図柄と、右リール３２Ｒの「赤７」図柄、「白７」図柄、「白貝」図柄又は「青年」図柄と、が有効ラインＭＬ上に停止した場合に入賞が成立する。図１０（ｄ）に示すように、有効ラインＭＬに第１再遊技入賞に対応する図柄が停止すると、中ラインＬ２には「リプレイ」図柄が揃って停止する。そのため、遊技者は、リプレイに対応する再遊技入賞が成立したことを容易に理解可能となる。

【００３７】

第２再遊技は、左リール３２Ｌの「リプレイ」図柄と、中リール３２Ｍの「ベル」図柄と、右リール３２Ｒの「ＢＡＲ」図柄又は「チェリー」図柄と、が有効ラインＭＬ上に停止した場合に入賞が成立する。有効ラインＭＬに第２再遊技入賞に対応する図柄が停止すると、図１２（ａ）に示すように、右上がりラインＬ５に「ＢＡＲ」図柄が揃って停止したり、図１２（ｂ）に示すように、右上がりラインＬ５に左から順に「赤７」図柄、「赤７」図柄、「ＢＡＲ」図柄が停止したりする。第２再遊技入賞が成立する場合、遊技状態の移行は生じないものの、遊技者にとって有利な報知モードへの移行が生じ、メダル獲得が期待できるＡＴモードが開始される。なお、ＡＴモードについては後に詳細に説明する。

【００３８】

第３再遊技及び第４再遊技は、複数の再遊技が重複して当選する場合の調整用の再遊技である。

【００３９】

第５再遊技は、左リール３２Ｌの「ベル」図柄と、中リール３２Ｍの「スイカ」図柄と、右リール３２Ｒの「赤７」図柄、「白７」図柄、「ＢＡＲ」図柄、「チェリー」図柄、「白貝」図柄又は「青年」図柄と、が有効ラインＭＬ上に停止した場合に入賞が成立する。図１０（ｅ）に示すように、有効ラインＭＬに第５再遊技入賞に対応する図柄が停止すると、左リール３２Ｌの上段と中リール３２Ｍの上段とに「スイカ」図柄が停止する一方、右リール３２Ｒの上段には「スイカ」図柄が停止せず（右リール３２Ｒの下段に「スイカ」図柄が停止し）、所謂上段スイカテンパイ外れの停止態様となる。また、有効ラインＭＬに第５再遊技入賞に対応する図柄が停止すると、左リール３２Ｌの上段と右リール３２Ｒの下段とに「スイカ」図柄が停止する一方、中リール３２Ｍの中段には「スイカ」図柄が停止せず（中リール３２Ｍの上段に「スイカ」図柄が停止し）、所謂右下がりスイカテンパイ外れの停止態様となる。

【００４０】

第６再遊技は、左リール３２Ｌの「ベル」図柄と、中リール３２Ｍの「白７」図柄、「チェリー」図柄、「赤貝」図柄又は「青年」図柄と、右リール３２Ｒの「スイカ」図柄又は「赤貝」図柄と、が有効ラインＭＬ上に停止した場合に入賞が成立する。図１０（ｆ）に示すように、有効ラインＭＬに第６再遊技入賞に対応する図柄が停止すると、左リール３２Ｌの上段と右リール３２Ｒの上段とに「スイカ」図柄が停止する一方、中リール３２Ｍの上段には「スイカ」図柄が停止せず（中リール３２Ｍの中段に「スイカ」図柄が停止し）、所謂上段スイカテンパイ外れの停止態様となる。また、有効ラインＭＬに第６再遊技入賞に対応する図柄が停止すると、左リール３２Ｌの上段と中リール３２Ｍの中段とに「スイカ」図柄が停止する一方、右リール３２Ｒの下段には「スイカ」図柄が停止せず（右リール３２Ｒの上段に「スイカ」図柄が停止し）、所謂右下がりスイカテンパイ外れの停止態様となる。

【００４１】

第７再遊技は、左リール３２Ｌの「スイカ」図柄と、中リール３２Ｍの「白７」図柄、「チェリー」図柄、「赤貝」図柄又は「青年」図柄と、右リール３２Ｒの「リプレイ」図

柄と、が有効ラインＭＬ上に停止した場合に入賞が成立する。図１１（ａ）に示すように、有効ラインＭＬに第７再遊技入賞に対応する図柄が停止すると、中ラインＬ２には「スイカ」図柄が揃って停止する。

【００４２】

第８再遊技は、左リール３２Ｌの「リプレイ」図柄と、中リール３２Ｍの「スイカ」図柄と、右リール３２Ｒの「スイカ」図柄又は「赤貝」図柄と、が有効ラインＭＬ上に停止した場合に入賞が成立する。図１１（ｂ）に示すように、有効ラインＭＬに第８再遊技入賞に対応する図柄が停止すると、左リール３２Ｌの中段と中リール３２Ｍの中段とに「リプレイ」図柄が停止する一方、右リール３２Ｒの中段には「リプレイ」図柄が停止せず（右リール３２Ｒの中段に「ベル」図柄が停止し）、所謂中段リプレイテンパイ外れの停止態様となる。

【００４３】

第９再遊技は、左リール３２Ｌの「ＢＡＲ」図柄と、中リール３２Ｍの「白７」図柄、「ＢＡＲ」図柄、「チェリー」図柄、「赤貝」図柄又は「青年」図柄と、右リール３２Ｒの「赤７」図柄、「白７」図柄、「ＢＡＲ」図柄、「チェリー」図柄、「白貝」図柄又は「青年」図柄と、が有効ラインＭＬ上に停止した場合に入賞が成立する。また、第１１再遊技は、左リール３２Ｌの「ＢＡＲ」図柄と、中リール３２Ｍの「ＢＡＲ」図柄と、右リール３２Ｒの「ベル」図柄、「スイカ」図柄又は「赤貝」図柄と、が有効ラインＭＬ上に停止した場合に入賞が成立する。図１１（ｃ）及び図１１（ｄ）に示すように、有効ラインＭＬに第９再遊技入賞又は第１１再遊技入賞に対応する図柄が停止すると、左リール３２Ｌの下段に「チェリー」図柄が停止する。第９再遊技又は第１１再遊技に当選している場合、右リール３２Ｒに「チェリー」図柄を狙って停止操作を行うと、第９再遊技入賞の場合には上段に「チェリー」図柄が停止し、第１１再遊技入賞の場合には中段又は下段に「チェリー」図柄が停止するため、これら第９再遊技入賞と第１１再遊技入賞とを区別することが可能である。第１０再遊技は、これら第９再遊技や第１１再遊技を入賞させることができない場合、すなわち取りこぼしが生じ得る場合に入賞が成立するものである。

【００４４】

より詳しくは、第１０再遊技入賞は、第９再遊技に当選している場合であって、且つ第９再遊技入賞を成立させることができない場合に成立し、また、第１１再遊技に当選している場合であって、且つ第１１再遊技入賞を成立させることができない場合に成立する。すなわち、第１０再遊技入賞が成立した場合、第９再遊技に当選しているのか、それとも第１１再遊技に当選しているのか、の区別がつきにくくなっている。言い換えると、第９再遊技と第１１再遊技のいずれに当選しているかの判別を行うためには、左リール３２Ｌに「チェリー」を狙って操作する必要がある。

【００４５】

遊技状態の移行のみが行われる状態移行入賞としては、第１ＢＢ入賞，第２ＢＢ入賞，ＪＡＣ入賞がある。

【００４６】

左リール３２Ｌの「白７」図柄と、中リール３２Ｍの「白貝」図柄と、右リール３２Ｒの「チェリー」図柄と、が有効ラインＭＬ上に停止した場合には、第１ＢＢ入賞となる。第１ＢＢ入賞が成立した場合、遊技状態が第１ＢＢ状態に移行する。図１１（ｅ）に示すように、有効ラインＭＬに第１ＢＢ入賞に対応する図柄が停止すると、中ラインＬ２には「白７」図柄が揃って停止する。

【００４７】

左リール３２Ｌの「白７」図柄と、中リール３２Ｍの「白貝」図柄と、右リール３２Ｒの「ＢＡＲ」図柄と、が有効ラインＭＬ上に停止した場合には、第２ＢＢ入賞となる。第２ＢＢ入賞が成立した場合、遊技状態が第２ＢＢ状態に移行する。図１１（ｆ）に示すように、有効ラインＭＬに第２ＢＢ入賞に対応する図柄が停止すると、左リール３２Ｌの中段及び中リール３２Ｍの中段に「白７」図柄が停止し、右リール３２Ｒの中段に「赤７」図柄が停止する。

【００４８】
ＪＡＣ入賞は、第１ＢＢ状態や第２ＢＢ状態中にのみ成立し得るものである。左リール３２Ｌの「赤貝」図柄と、中リール３２Ｍの「白貝」図柄と、右リール３２Ｒの「白７」図柄と、が有効ラインＭＬ上に停止した場合には、ＪＡＣ入賞となる。ＪＡＣ入賞が成立した場合、遊技状態がＪＡＣ状態に移行する。図１２（ｃ）に示すように、有効ラインＭＬにＪＡＣ入賞に対応する図柄が停止すると、右上がりラインＬ５には「白７」図柄が揃って停止する。
【００４９】
遊技パネル２５の下方左側には、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転を開始させるために操作されるスタートレバー４１が設けられている。スタートレバー４１はリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒを回転開始、すなわち図柄の可変表示を開始させるべく操作される開始操作手段又は始動操作手段を構成する。所定数のメダルが投入されている状態でスタートレバー４１を操作された場合、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが回転を開始するようになっている。
【００５０】
スタートレバー４１の右側には、回転している各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒを個別に停止させるために操作されるボタン状のストップスイッチ４２～４４が設けられている。各ストップスイッチ４２～４４は、停止対象となるリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒに対応する表示窓２６Ｌ，２６Ｍ，２６Ｒの直下にそれぞれ配置されている。
【００５１】
ストップスイッチ４２～４４には、それぞれストップ検出センサ４２ａ～４４ａ（図１５）が接続されており、ストップ検出センサ４２ａ～４４ａと後述する主制御装置１０１とが接続されている。そして主制御装置１０１では、ストップ検出センサ４２ａ～４４ａからの検知信号に基づいて、ストップスイッチ４２～４４の操作が行われたことを把握する。具体的には、ストップスイッチ４２～４４が操作されていない場合には、ストップ検出センサ４２ａ～４４ａからはＬＯＷ信号の検知信号が出力されており、ストップスイッチ４２～４４が操作されることにより、当該検知信号がＬＯＷ信号からＨＩ信号に切り換わる。主制御装置１０１では、かかる信号の切り換わりを把握して、ストップスイッチ４２～４４が操作されたことを把握する。主制御装置１０１では、ストップスイッチ４２～４４が操作されたことを把握した場合には、操作されたスイッチに対応するリールの回転を停止するように制御する。
【００５２】
すなわち、左ストップスイッチ４２が操作された場合には左リール３２Ｌの回転が停止し、中ストップスイッチ４３が操作された場合には中リール３２Ｍの回転が停止し、右ストップスイッチ４４が操作された場合には右リール３２Ｒの回転が停止する。ストップスイッチ４２～４４はリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転に基づく図柄の可変表示を停止させるべく操作される停止操作手段を構成する。
【００５３】
表示窓２６Ｌ，２６Ｍ，２６Ｒの下方右側には、メダルを投入するためのメダル投入口４５が設けられている。メダル投入口４５は遊技媒体を入力する入力手段を構成する。また、メダル投入口４５が遊技者によりメダルを直接投入するという動作を伴う点に着目すれば、遊技媒体を直接入力する直接入力手段を構成するものとも言える。
【００５４】
メダル投入口４５から投入されたメダルは、前面扉１２の背面に設けられた通路切替手段としてのセレクタ４６によって貯留用通路４７か排出用通路４８のいずれかへ導かれる。より詳しくは、セレクタ４６にはメダル通路切替ソレノイド４６ａが設けられており、そのメダル通路切替ソレノイド４６ａの非励磁時にはメダルが排出用通路４８側に導かれ、前記メダル通路切替ソレノイド４６ａの励磁時にはメダルが貯留用通路４７側に導かれるようになっている。貯留用通路４７に導かれたメダルは、筐体１１の内部に収納されたホッパ装置５１へと導かれる。一方、排出用通路４８に導かれたメダルは、前面扉１２の

前面下部に設けられたメダル排出口４９からメダル受け皿５０へと導かれ、遊技者に返還される。

【００５５】

ホッパ装置５１は、メダルを貯留する貯留タンク５２と、メダルを遊技者に払い出す払出装置５３とより構成されている。払出装置５３は、図示しないメダル払出用回転板を回転させることにより、排出用通路４８に設けられた開口４８ａへメダルを排出し、排出用通路４８を介してメダル受け皿５０へメダルを払い出すようになっている。また、ホッパ装置５１の右方には、貯留タンク５２内に所定量以上のメダルが貯留されることを回避するための予備タンク５４が設けられている。ホッパ装置５１の貯留タンク５２内部には、この貯留タンク５２から予備タンク５４へとメダルを排出する誘導プレート５２ａが設けられている。したがって、誘導プレート５２ａが設けられた高さ以上にメダルが貯留された場合、かかるメダルが予備タンク５４に貯留されることとなる。

【００５６】

メダル投入口４５の下方には、ボタン状の返却スイッチ５５が設けられている。メダル投入口４５に投入されたメダルがセレクタ４６内に詰まった状況下で返却スイッチ５５を操作された場合、セレクタ４６が機械的に連動して動作され、当該セレクタ４６内に詰まったメダルがメダル排出口４９から返却されるようになっている。

【００５７】

表示窓２６Ｌ，２６Ｍ，２６Ｒの下方左側には、遊技媒体としてのクレジットされた仮想メダルを一度に、ゲームの規定枚数のうちの予め定められた特定枚数を投入するための第１クレジット投入スイッチ５６が設けられている。特定枚数は、遊技の進行状況によって設定されるものである。例えば、ゲームの規定枚数が３枚として設定されており特定枚数が３枚として設定されている場合に第１クレジット投入スイッチ５６が操作されると、クレジットがあることを条件に３枚の仮想メダルの投入が行われ、規定枚数が２枚として設定されており特定枚数が２枚として設定されている場合に第１クレジット投入スイッチ５６が操作されると、クレジットがあることを条件に２枚の仮想メダルの投入が行われ、規定枚数が３枚又は２枚として設定されている場合であって、特定枚数が３枚として設定されている場合に第１クレジット投入スイッチ５６が操作されると、クレジットがあることを条件に３枚の仮想メダルの投入が行われ、規定枚数が３枚又は２枚として設定されている場合であって、特定枚数が２枚として設定されている場合に第１クレジット投入スイッチ５６が操作されると、クレジットがあることを条件に２枚の仮想メダルの投入が行われる。また、第１クレジット投入スイッチ５６の左方には第２クレジット投入スイッチ５７が設けられている。第２クレジット投入スイッチ５７は仮想メダルを１枚投入するためのものである。各クレジット投入スイッチ５６，５７は前記メダル投入口４５とともに遊技媒体を入力する入力手段を構成する。また、メダル投入口４５が遊技者によりメダルを直接投入するという動作を伴うのに対し、各クレジット投入スイッチ５６，５７は貯留記憶に基づく仮想メダルの投入という動作を伴うに過ぎない点に着目すれば、遊技媒体を間接入力する間接入力手段を構成するものとも言える。なお、本スロットマシン１０では、仮想メダルを２枚投入するためクレジット投入スイッチは設けられていない。

【００５８】

第１クレジット投入スイッチ５６は第２クレジット投入スイッチ５７よりも、遊技者により操作される操作面が大きく設定されており、その操作性が第１クレジット投入スイッチ５６の方が第２クレジット投入スイッチ５７よりも優れている。そのため、通常であれば、遊技者は、第１クレジット投入スイッチ５６を操作して遊技を進行することが想定される。つまり、通常であれば、規定枚数のうちの設定されている特定枚数を投入して遊技を行うものと考えられる。

【００５９】

第１クレジット投入スイッチ５６と第２クレジット投入スイッチ５７との右方には、演出発生時に操作される演出スイッチ６６が設けられている。

【００６０】

スタートレバー４１の左方には、精算スイッチ５９が設けられている。すなわち、本スロットマシン１０では、所定の最大値（メダル５０枚分）となるまでの余剰の投入メダルや入賞時の払出メダルを仮想メダルとして貯留記憶するクレジット機能を有しており、仮想メダルが貯留記憶されている状況下で精算スイッチ５９を操作された場合、仮想メダルが現実のメダルとしてメダル排出口４９から払い出されるようになっている。この場合、クレジットされた仮想メダルを現実のメダルとして払い出すという機能に着目すれば、精算スイッチ５９は貯留記憶された遊技媒体を実際に払い出すための精算操作手段を構成するものとも言える。

【００６１】

遊技パネル２５の表示窓２６Ｌ，２６Ｍ，２６Ｒ下方には、クレジットされている仮想メダル数を表示するクレジット表示部６０と、ＢＢ状態が終了するまでに払い出される残りのメダル数を表示する残払出枚数表示部６１と、入賞時に払い出したメダルの枚数を表示する払出枚数表示部６２とがそれぞれ設けられている。これら表示部６０～６２は７セグメント表示器によって構成されているが、液晶表示器等によって代替することは当然可能である。

【００６２】

遊技パネル２５における表示窓２６Ｌ，２６Ｍ，２６Ｒ下方であって、払出枚数表示部６２の右方には、ストップスイッチ４２～４４の操作順序を報知する押し順表示器と、操作順序を報知することによって小役の入賞率を変化させ遊技者にとって有利な状況で遊技を進行可能となる区間である有利区間を示すための区間表示器と、を有する指示モニタ６８が設けられている。指示モニタ６８については、後に詳細に説明する。

【００６３】

前面扉１２の上部には、遊技の進行に伴い点灯したり点滅したりする上部ランプ６３と、遊技の進行に伴い種々の効果音を鳴らしたり、遊技者に遊技状態を報知したりする左右一対のスピーカ６４と、遊技者に各種情報を与える補助表示部６５とが設けられている。補助表示部６５は、遊技の進行に伴って各種表示演出を実行するためのものであり、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒによる遊技を主表示部によるものと考えることができることから、本実施形態では補助表示部６５と称している。補助表示部６５の背面には、上部ランプ６３やスピーカ６４、補助表示部６５を駆動させるための表示制御装置８１が設けられている。

【００６４】

前面扉１２において、遊技パネル２５の下方であって、ストップスイッチ４２～４４よりも下方には、遊技機の機種名が記載されたり、所定の表示画面を構成する場合がある下表示部６９が設けられている。なお、下表示部６９を液晶表示部として構成してもよく、下表示部６９に演出用の操作手段を設けてもよく、下表示部６９全体を操作可能な操作手段としてもよい。

【００６５】

筐体１１の内部においてホッパ装置５１の左方には、電源ボックス７０が設けられている。電源ボックス７０は、その内部に電源装置９１を収容するとともに、電源スイッチ７１やリセットスイッチ７２、設定キー挿入孔７３などを備えている。電源スイッチ７１は、主制御装置１０１を始めとする各部に電源を供給するための起動スイッチである。リセットスイッチ７２は、スロットマシン１０のエラー状態をリセットするためのスイッチである。また、設定キー挿入孔７３は、ホール管理者などがメダルの出玉調整を行うためのものである。すなわち、ホール管理者等が設定キーを設定キー挿入孔７３へ挿入してＯＮ操作することにより、スロットマシン１０の当選確率（設定値）を設定できるようになっている。なお、リセットスイッチ７２は、エラー状態をリセットする場合の他に、スロットマシン１０の各種記憶情報をクリアする場合や、当選確率を変更する場合にも操作される。

【００６６】

リールユニット３１の上方には、遊技を統括管理する主制御装置１０１が筐体１１に取

り付けられている。
【００６７】
主制御装置１０１には、遊技者にとって有利な遊技状態と、そうではない状態との比率を明示するための役比モニタ７７が設けられている。役比モニタ７７は、前面扉１２を開放状態とすることで遊技機前方から視認可能となり、且つ、前面扉１２を閉鎖状態とすることで遊技機前方から視認不可となるように、主制御装置１０１において遊技機前方を向く側に設置されており、より詳しくは、主制御装置１０１が収容される基板ボックスを介して役比モニタ７７の表示面が視認可能となるように、基板ボックス内に収容されている。ちなみに、前面扉１２が閉鎖状態とされている場合、役比モニタ７７は表示窓２６Ｌ～２６Ｒの隙間等のからも視認不可であり、キーシリンダ２１に対する所定のキー操作によって施錠状態が解除されて前面扉１２を開放状態としない限り、役比モニタ７７を確認することが不可となっている。なお、役比モニタ７７については、後に詳細に説明する。
【００６８】
次に、本スロットマシン１０の電気的構成について、図１３及び図１４のブロック図に基づいて説明する。
【００６９】
主制御装置１０１には、演算処理手段であるＣＰＵ１０２を中心とするマイクロコンピュータが搭載されている。ＣＰＵ１０２には、電源装置９１の他に、所定周波数の矩形波を出力するクロック回路１０３や、入出力ポート１０４などが内部バスを介して接続されている。かかる主制御装置１０１は、スロットマシン１０に内蔵されるメイン基盤としての機能を果たすものである。
【００７０】
主制御装置１０１の入力側には、リールユニット３１（より詳しくは各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが１回転したことを個別に検出するリールインデックスセンサ）、スタートレバー４１の操作を検出するスタート検出センサ４１ａ、各ストップスイッチ４２～４４の操作を個別に検出するストップ検出センサ４２ａ～４４ａ、メダル投入口４５から投入されたメダルを検出する投入メダル検出センサ４５ａ、ホッパ装置５１から払い出されるメダルを検出する払出検出センサ５１ａ、第１クレジット投入スイッチ５６の操作を個別に検出する第１クレジット投入検出センサ５６ａ、第２クレジット投入スイッチ５７の操作を個別に検出する第２クレジット投入検出センサ５７ａ、精算スイッチ５９の操作を検出する精算検出センサ５９ａ、リセットスイッチ７２の操作を検出するリセット検出センサ７２ａ、設定キー挿入孔７３に設定キーが挿入されてＯＮ操作されたことを検出する設定キー検出センサ７３ａ等の各種センサが接続されており、これら各種センサからの信号は入出力ポート１０４を介してＣＰＵ１０２へ出力されるようになっている。
【００７１】
また、主制御装置１０１の入力側には、入出力ポート１０４を介して電源装置９１が接続されている。電源装置９１には、主制御装置１０１を始めとしてスロットマシン１０の各電子機器に駆動電力を供給する電源部９１ａや、停電監視回路９１ｂなどが搭載されている。
【００７２】
停電監視回路９１ｂは電源の遮断状態を監視し、停電時はもとより、電源スイッチ７１による電源遮断時に停電信号を生成するためのものである。そのため停電監視回路９１ｂは、電源部９１ａから出力されるこの例では直流１２ボルトの安定化駆動電圧を監視し、この駆動電圧が例えば１０ボルト未満まで低下したとき電源が遮断されたものと判断して停電信号が出力されるように構成されている。停電信号はＣＰＵ１０２と入出力ポート１０４のそれぞれに供給され、ＣＰＵ１０２ではこの停電信号を認識することにより後述する停電処理が実行される。また、この停電信号は表示制御装置８１にも供給されるように構成されている。
【００７３】
電源部９１ａは、出力電圧が１０ボルト未満まで低下した場合でも、主制御装置１０１

などの制御系において駆動電圧として使用される５ボルトの安定化電圧が出力されるように構成されている。この安定化電圧が出力される時間としては、主制御装置１０１による停電処理を実行するに十分な時間が確保されている。

【００７４】

主制御装置１０１の出力側には、リールユニット３１（より詳しくは各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒを回転させるためのステッピングモータ）、セレクタ４６に設けられたメダル通路切替ソレノイド４６ａ、ホッパ装置５１、クレジット表示部６０、残払出枚数表示部６１、払出枚数表示部６２、指示モニタ６８、役比モニタ７７、表示制御装置８１、図示しないホール管理装置などに情報を送信できる外部集中端子板１２１等が入出力ポート１０４を介して接続されている。

【００７５】

上述したＣＰＵ１０２には、このＣＰＵ１０２によって実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭ１０５と、このＲＯＭ１０５に記憶されている制御プログラムを実行するにあたって各種のデータを一時的に記憶する作業エリアを確保するためのＲＡＭ１０６の他に、図示はしないが周知のように割込み回路を始めとしてタイマ回路、データ送受信回路などスロットマシン１０において必要な各種の処理回路や、クレジット枚数をカウントするクレジットカウンタなどの各種カウンタが内蔵されている。ＲＯＭ１０５とＲＡＭ１０６によって記憶手段としてのメインメモリが構成され、各種処理を実行するためのプログラムは、制御プログラムの一部として上述したＲＯＭ１０５に記憶されている。

【００７６】

ＲＡＭ１０６は、スロットマシン１０の電源が遮断された後においても電源装置９１からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっている。ＲＡＭ１０６には、各種のデータを一時的に記憶するためのメモリや、役の抽選結果を記憶するための当選フラグ格納エリア１０６ａ、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止制御を行う場合に用いる停止情報を記憶するための停止情報格納エリア１０６ｂ、ＢＢ状態等の遊技状態を記憶するための状態情報格納エリア１０６ｃ等の他に、バックアップエリアが設けられている。

【００７７】

バックアップエリアは、停電等の発生により電源が遮断された場合において、電源遮断時（電源スイッチ７１の操作による電源遮断をも含む。以下同様）のスタックポインタの値を記憶しておくためのエリアであり、停電解消時（電源スイッチ７１の操作による電源投入をも含む。以下同様）には、バックアップエリアの情報に基づいてスロットマシン１０の状態が電源遮断前の状態に復帰できるようになっている。バックアップエリアへの書き込みは停電処理（図１５参照）によって電源遮断時に実行され、バックアップエリアに書き込まれた各値の復帰は電源投入時のメイン処理において実行される。

【００７８】

また、ＣＰＵ１０２のＮＭＩ端子（ノンマスカブル割込端子）には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路９１ｂからの停電信号が入力されるように構成されている。そして、電源遮断時には、停電フラグ生成処理としてのＮＭＩ割込み処理が即座に実行されるようになっている。

【００７９】

図１４に示すように、表示制御装置８１は、演算処理手段であるＣＰＵ１８１を中心とするマイクロコンピュータが搭載されている。ＣＰＵ１８１には、このＣＰＵ１８１によって実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭ１８２と、このＲＯＭ１８２内に記憶されている制御プログラムを実行するに当たって各種のデータを一時的に記憶する作業エリアを確保するためのＲＡＭ１８３などが内蔵されている。

【００８０】

表示制御装置８１には、図示しない入出力ポートが設けられており、入力側に主制御装置１０１が接続されており、出力側に上部ランプ６３、スピーカ６４、及び補助表示部６

５が接続されている。そして、主制御装置１０１から入力する各種コマンドに基づいて上部ランプ６３、スピーカ６４、及び補助表示部６５を駆動制御する。つまり、表示制御装置８１は、遊技を統括管理するメイン基盤たる主制御装置１０１との関係では補助的な制御を実行するサブ基盤となっている。即ち、間接的な遊技に関する音声やランプ、表示についてはサブ基盤を設けることにより、メイン基盤の負担軽減を図っている。

【００８１】

表示制御装置８１の入力側には、演出スイッチ６６（より詳しくは当該演出スイッチ６６の操作を検出する演出スイッチ検出センサ）等が接続されている。なお、各種表示部６０～６２、６８も表示制御装置８１が駆動制御する構成としてもよい。

【００８２】

続いて、主制御装置１０１のＣＰＵ１０２により実行される各制御処理について説明する。かかるＣＰＵ１０２の処理としては、大別して、電源投入に伴い起動されるメイン処理と、定期的に（本実施の形態では１．４９ｍｓｅｃ周期で）起動されるタイマ割込み処理と、ＮＭＩ端子への停電信号の入力に伴い起動されるＮＭＩ割込み処理とがある。以下では、これら各処理のうち遊技の進行に関わる処理、すなわちタイマ割込み処理と、メイン処理とを説明する。

【００８３】

図１５は、主制御装置１０１で定期的に実行されるタイマ割込み処理のフローチャートであり、主制御装置１０１のＣＰＵ１０２により例えば１．４９ｍｓｅｃ毎にタイマ割込みが発生する。

【００８４】

先ず、ステップＳ１０１に示すレジスタ退避処理では、後述する通常処理で使用しているＣＰＵ１０２内の全レジスタの値をＲＡＭ１０６のバックアップエリアに退避させる。ステップＳ１０２では停電フラグがセットされているか否かを確認し、停電フラグがセットされているときにはステップＳ１０３に進み、停電処理を実行する。

【００８５】

ここで、停電処理について概略を説明する。

【００８６】

停電の発生等によって電源が遮断されると、電源装置９１の停電監視回路９１ｂから停電信号が出力され、当該停電信号がＮＭＩ端子を介して主制御装置１０１に入力される。主制御装置１０１は、停電信号が入力された場合、即座にＮＭＩ割込み処理を実行し、停電フラグをＲＡＭ１０６に設けられた停電フラグ格納エリアにセットする。

【００８７】

停電処理では、先ずコマンドの送信が終了しているか否かを判定し、送信が終了していない場合には本処理を終了してタイマ割込み処理に復帰し、コマンドの送信を終了させる。コマンドの送信が終了している場合には、ＣＰＵ１０２のスタックポインタの値をＲＡＭ１０６のバックアップエリアに保存する。その後、入出力ポート１０４における出力ポートの出力状態をクリアし、図示しない全てのアクチュエータをオフ状態にする。そして、停電解消時にＲＡＭ１０６のデータが正常か否かを判定するためのＲＡＭ判定値を算出してバックアップエリアに保存することにより、それ以後のＲＡＭアクセスを禁止する。以上の処理を行った後は、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるのに備え、無限ループに入る。なお、例えばノイズ等に起因して停電フラグが誤ってセットされる場合を考慮し、無限ループに入るまでは停電信号が出力されているか否かを確認する。停電信号が出力されていなければ停電状態から復旧したこととなるため、ＲＡＭ１０６への書き込みを許可するとともに停電フラグをリセットし、タイマ割込み処理に復帰する。停電信号の出力が継続してなされていれば、そのまま無限ループに入る。ちなみに、無限ループ下においても停電信号が出力されているか否かを確認しており、停電信号が出力されなくなった場合にはメイン処理に移行する。

【００８８】

タイマ割込み処理の説明に戻り、ステップＳ１０２にて停電フラグがセットされていな

い場合には、ステップＳ１０４以降の各種処理を行う。

【００８９】

すなわち、ステップＳ１０４では、誤動作の発生を監視するためのウオッチドッグタイマの値を初期化するウオッチドッグタイマのクリア処理を行う。ステップＳ１０５では、ＣＰＵ１０２自身に対して次回のタイマ割込みを設定可能とする割込み終了宣言処理を行う。ステップＳ１０６では、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒを回転させるために、それぞれの回胴駆動モータであるステッピングモータを駆動させるステッピングモータ制御処理を行う。ステップＳ１０７では、入出力ポート１０４に接続されたストップ検出センサ４２ａ～４４ａ，投入メダル検出センサ４５ａ，払出検出センサ５１ａ等の各種センサ（図１５参照）の状態を読み込むとともに、読み込み結果が正常か否かを監視するセンサ監視処理を行う。ステップＳ１０８では、各カウンタやタイマの値を減算するタイマ演算処理を行う。ステップＳ１０９では、メダルのベット数や、払出枚数をカウントした結果を外部集中端子板１２１へ出力するカウンタ処理を行う。

【００９０】

ステップＳ１１０では、後述する抽選結果コマンド等の各種コマンドを表示制御装置８１へ送信するコマンド出力処理を行う。ステップＳ１１１では、クレジット表示部６０、残払出枚数表示部６１、払出枚数表示部６２及び指示モニタ６８にそれぞれ表示されるセグメントデータを設定するセグメントデータ設定処理を行う。ステップＳ１１２では、セグメントデータ設定処理で設定されたセグメントデータを各表示部６０～６２，６８に供給して該当する数字、記号などを表示するセグメントデータ表示処理を行う。ステップＳ１１３では、入出力ポート１０４からＩ／Ｏ装置に対応するデータを出力するポート出力処理を行う。ステップＳ１１４では、先のステップＳ１０１にてバックアップエリアに退避させた各レジスタの値をそれぞれＣＰＵ１０２内の対応するレジスタに復帰させる。その後ステップＳ１１５にて次回のタイマ割込みを許可する割込み許可処理を行い、この一連のタイマ割込み処理を終了する。

【００９１】

次に、主制御装置１０１のメイン処理について、図１６のフローチャートに基づき説明する。メイン処理は、停電からの復旧や電源スイッチ７１のオン操作によって電源が投入された際に実行される。

【００９２】

ステップＳ２０１では、駆動用の初期化処理として、スタックポインタの値をＣＰＵ１０２内に設定するとともに、割込み処理を許可する割込みモードを設定し、その後ＣＰＵ１０２内のレジスタ群や、Ｉ／Ｏ装置等に対する各種の設定などを行う。

【００９３】

これらの初期化処理が終了すると、ステップＳ２０２ではリセットスイッチ７２の操作がなされているか否か、より詳しくは、リセット検出センサ７２ａからＯＮ信号を受信しているか否かを判定する。今回の電源投入時（復旧時）に、リセットスイッチ７２が操作されている場合、ステップＳ２０３にて、ＲＡＭクリア処理として、ＲＡＭ１０６に記憶されているデータを全て消去する。

【００９４】

ステップＳ２０２にてリセットスイッチ７２が操作されていない場合、又はステップＳ２０３のＲＡＭクリア処理を実行した後は、ステップＳ２０４にて、設定キーが設定キー挿入孔７３に挿入されてＯＮ操作されているか否か、より詳しくは、設定キー検出センサ７３ａからＯＮ信号を受信しているか否かを判定する。今回の電源投入時（復旧時）に、設定キーのＯＮ操作がなされている場合には、ステップＳ２０５に進み、有利区間用情報の初期化処理を実行する。

【００９５】

ここで、本スロットマシン１０には、ストップスイッチ４２～４４の操作順序によって得られる利益が異なる役の入賞が成立する場合があり、当該操作順序の報知が指示モニタ６８等により行われる場合がある。そして、当該操作順序の報知が行われる場合がある有

利区間と、操作順序の報知が行われない通常区間とが区別されており、ステップＳ２０５の有利区間用情報の初期化処理は、かかる有利区間に関する情報を全て消去するための処理である。つまり、有利区間用情報の初期化処理が行われることにより、有利区間が通常区間に設定される。

【００９６】

続くステップＳ２０６では、当選確率設定処理を行う。

【００９７】

当選確率設定処理について、その概要を説明する。スロットマシン１０には、「設定１」から「設定６」まで６段階の当選確率が予め用意されており、当選確率設定処理とは、いずれの当選確率に基づいて内部処理を実行させるのかを設定するための処理である。当選確率の設定処理では、所定の操作として、リセットスイッチ７２の操作毎に設定値を１ずつ更新し、例えば、リセットスイッチ７２が１回操作される度に、「設定１」→「設定２」→「設定３」→「設定４」→「設定５」→「設定６」→「設定１」となるように設定値を更新する。なお、各設定値は、例えばクレジット表示部６０にて表示され、上記設定値の更新毎にその表示も更新される。そして、設定キー検出センサ７３ａがＯＦＦ操作された状態でスタートレバー４１が操作されたことを設定値の確定操作とし、その時点での設定値を今回の設定値として、当選確率の設定処理を終了する。当選確率の設定処理の終了に基づいて、クレジット表示部６０の表示も終了する。当選確率の設定処理で設定された設定値は、次の当選確率の設定処理が起動されるまで、ＲＡＭ１０６に記憶保持される。

【００９８】

ステップＳ２０４にて設定キーのＯＮ操作がなされていないと判定した場合、又はステップＳ２０６の処理を行った後は、ステップＳ２０７にて、停電フラグがセットされているか否かを判定する。停電フラグがセットされていない場合には、ステップＳ２０８にて遊技に関わる主要な制御を行う通常処理を実行する。

【００９９】

一方、ステップＳ２０７にて停電フラグがセットされている場合には、ステップＳ２０９以降に示す復電処理を行う。復電処理とは、スロットマシン１０の状態を電源遮断前の状態に復帰させる処理である。従って、復電処理では先ずＲＡＭ１０６のデータが正常かどうかを確認する必要がある。

【０１００】

そこで、ステップＳ２０９ではＲＡＭ判定値が正常か否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ１０６のチェックサムの値を調べ、その値が正常、つまりＲＡＭ判定値を加味したチェックサムの値が０か否かを確認する。ＲＡＭ判定値を加味したチェックサムの値が０である場合、ＲＡＭ１０６のデータは正常であると判定する。

【０１０１】

ステップＳ２０９においてＲＡＭ判定値が異常である、つまりチェックサムの値が０でなかったときには、ＲＡＭ１０６のデータが破壊された可能性が高い。そのため、このような場合にはステップＳ２１０にてエラー表示処理を行う。エラー表示処理として、先ず割込み処理を禁止し、入出力ポート１０４内の全ての出力ポートをクリアすることにより、入出力ポート１０４に接続された全てのアクチュエータをオフ状態に制御する。その後、ホール管理者などにエラーの発生を報知するエラー表示を行うとともに、リセットスイッチ７２がＯＮ操作されるまでかかる状態を維持する。

【０１０２】

ステップＳ２０９においてＲＡＭ判定値が正常であると判定した場合にはステップＳ２１１に進み、バックアップエリアに保存されたスタックポインタの値をＣＰＵ１０２のスタックポインタに書き込み、スタックの状態を電源が遮断される前の状態に復帰させる。次に、ステップＳ２１２において、復電処理の実行を伝える復電コマンドを表示制御装置８１に送信する。その後、ステップＳ２１３にて遊技状態として打ち止め及び自動精算設定保存処理を行い、ステップＳ２１４にてスタート検出センサ４１ａ等の各種センサの初期化を行う。以上の処理が終了した後、ステップＳ２１５にて停電フラグをリセットし、

電源遮断前の番地に戻る。具体的には、先に説明したタイマ割込み処理に復帰し、ウォッチドッグタイマクリア処理（ステップＳ１０４）が実行されることとなる。

【０１０３】

次に、メイン処理のステップＳ２０８にて実行される通常処理について、図１７のフローチャートに基づき説明する。通常処理は、遊技に関わる主要な制御を行うための処理である。

【０１０４】

先ずステップＳ３０１では、次回のタイマ割込みを許可する割込み許可処理を行う。ステップＳ３０２では、遊技を可能とするための開始前処理を行う。開始前処理では、表示制御装置８１等が初期化を終了するまで待機する。表示制御装置８１等の初期化が終了した場合には、ステップＳ３０３～ステップＳ３１２に示す遊技管理処理を行う。

【０１０５】

遊技管理処理として、ステップＳ３０３では、ＲＡＭ１０６に格納された各種遊技情報等のデータ（例えば前回の遊技で用いた乱数値等）をクリアする。その後、ステップＳ３０４では開始待ち処理を行う。

【０１０６】

開始待ち処理では、前回の遊技でいずれかの再遊技入賞が成立したか否かを判定する。いずれかの再遊技入賞が成立していた場合には、前回のベット数と同数の仮想メダルを自動投入する自動投入処理を行い、開始待ち処理を終了する。具体的には、例えば、３ベットゲームにて再遊技入賞が成立した場合には３枚の仮想メダルを自動投入する処理を行う。

【０１０７】

なお、自動投入処理では、クレジット表示部６０に表示された仮想メダル数を減じることなく仮想メダルの投入を行う。つまり、前回の遊技でいずれかの再遊技入賞が成立した場合には、遊技者は所有するメダルを減らすことなく且つメダルを投入することなく今回の遊技を行うことができる。いずれの再遊技入賞も成立していなかった場合には、タイマ割込み処理のセンサ監視処理ステップＳ１０７にてなされたセンサの読み込み結果に異常が発生していないかを確認するセンサ異常確認処理を行い、異常が発生している場合にはスロットマシン１０をエラー状態とするとともにエラーの発生を報知する異常発生時処理を行う。かかるエラー状態は、リセットスイッチ７２が操作されるまで維持される。センサの読み込み結果が正常である場合には精算スイッチ５９が操作されたか否かを判定し、精算スイッチ５９が操作された場合には、クレジットされた仮想メダルと同数のメダルを払い出すメダル返却処理を行う。

【０１０８】

メダル返却処理の終了後又は精算スイッチ５９が操作されていない場合には、前回の開始待ち処理から今回の開始待ち処理までの間にメダルの投入又はクレジット投入スイッチ５６，５７の操作がなされたか否かを判定し、いずれかが行われた場合には、ベット数の変更等を行うメダル投入処理を行い、開始待ち処理を終了する。また、前回の開始待ち処理から今回の開始待ち処理までの間にメダルの投入とクレジット投入スイッチ５６，５７の操作のいずれもなされていない場合には、そのまま開始待ち処理を終了する。

【０１０９】

開始待ち処理の終了後、ステップＳ３０５ではメダルのベット数が規定数に達しているか否かを判定する。既に説明した通り、本スロットマシン１０では、３ベットゲームのみを実施可能としており、規定数として３のみが設定されている。ベット数が規定数に達していない場合には、ステップＳ３０４の開始待ち処理に戻り、当該処理のうちセンサ異常確認処理以降の処理を行う。

【０１１０】

ベット数が規定数に達している場合には、ステップＳ３０５にて肯定判定することとなったベット数の情報を含むベットコマンドを、ステップＳ３０６にてサブ側の制御装置としての表示制御装置８１への出力対象としてセットする。ここでセットされたコマンドは、タイマ割込み処理におけるステップＳ１１０にて表示制御装置８１へ出力される。ベッ

トコマンドを受信した表示制御装置８１では、ベット操作に基づく報知（例えば、遊技開始条件が成立したことの報知や、以前のゲームでの抽選結果の報知）のための処理を実行し、スピーカ６４や補助表示部６５の制御を行う。

【０１１１】

ステップＳ３０６の処理を実行した後は、ステップＳ３０７にてスタートレバー４１が操作されたか否かを判定する。スタートレバー４１が操作されていない場合には、ステップＳ３０４の開始待ち処理に戻り、当該処理のうちセンサ異常確認処理以降の処理を行う。

【０１１２】

一方、スタートレバー４１が操作された場合には、規定数のメダルがベットされている状況下でスタートレバー４１が操作されると遊技を開始できる構成となっているため、遊技を開始させるべく開始指令が発生したことを意味する。かかる場合には、ステップＳ３０８にてベット数と対応する組合せラインを有効ラインと設定する有効ライン設定処理を行う。すなわち、折れ曲がりラインＬ６のみを有効ラインと設定する。ステップＳ３０９では、メダル通路切替ソレノイド４６ａを非励磁状態に切り替えてベット受付を禁止する。その後、ステップＳ３１０の抽選処理、ステップＳ３１１のリール制御処理、ステップＳ３１２のメダル払出処理を順に実行し、ステップＳ３０３に戻る。

【０１１３】

次に、ステップＳ３１０の抽選処理について、図１８のフローチャートに基づき説明する。

【０１１４】

ステップＳ４０１では、役の当否判定を行う際に用いる乱数を取得する。本スロットマシン１０では、スタートレバー４１が操作されると、ハード回路がその時点におけるフリーランカウンタの値をラッチする構成となっている。フリーランカウンタは０～６５５３５の乱数を生成しており、ＣＰＵ１０２は、スタートレバー４１の操作を確認した後、ハード回路がラッチした値をＲＡＭ１０６に格納する。かかる構成とすることにより、スタートレバー４１が操作されたタイミングで速やかに乱数を取得することが可能となり、同期等の問題が発生することを回避することが可能となる。本スロットマシン１０のハード回路は、スタートレバー４１が操作される毎にその都度のフリーランカウンタの値をラッチする構成となっている。

【０１１５】

乱数を取得した後、ステップＳ４０２では、役の当否判定を行うための抽選テーブルを取得する。本スロットマシン１０では、遊技状態として、大別して通常遊技状態及びボーナス状態を有しており、抽選テーブルは、各遊技状態用にそれぞれ設定されている。なお、抽選テーブルの取得処理について詳細には、遊技状態の説明に際して詳細に説明するが、ここでは、ボーナス状態移行前の状態について説明する。

【０１１６】

すなわち、今回のゲームが第１ＢＢや第２ＢＢといったボーナスに当選しておらず、通常遊技状態である場合、ステップＳ４０２では通常遊技状態用抽選テーブルを取得する。図１９は、通常遊技状態で取得される通常遊技状態用抽選テーブルである。抽選テーブルには、インデックス値ＩＶが設定されており、各インデックス値ＩＶには、当選となる役がそれぞれ一義的に対応付けられるとともにポイント値ＰＶが設定されている。

【０１１７】

抽選テーブルを取得した後、ステップＳ４０３ではインデックス値ＩＶを１とし、続くステップＳ４０４では役の当否を判定する際に用いる判定値ＤＶを設定する。かかる判定値設定処理では、現在の判定値ＤＶに、現在のインデックス値ＩＶと対応するポイント値ＰＶを加算して新たな判定値ＤＶを設定する。なお、初回の判定値設定処理では、ステップＳ４０１にて取得した乱数値を現在の判定値ＤＶとし、この乱数値に現在のインデックス値ＩＶである１と対応するポイント値ＰＶを加算して新たな判定値ＤＶとする。

【０１１８】

その後、ステップＳ４０５ではインデックス値ＩＶと対応する役の当否判定を行う。役

の当否判定では判定値ＤＶが６５５３５を超えたか否かを判定する。６５５３５を超えた場合には、ステップＳ４０６にて、ステップＳ４０５にて肯定判定したインデックス値ＩＶに応じた遊技結果の当選フラグを、当選フラグ格納エリア１０６ａにセットする処理を実行する。例えば、ＩＶ＝２３のときに判定値ＤＶが６５５３５を超えた場合、ステップＳ４０６にて第２小役当選フラグ及び第３小役当選フラグをセットする。また、ＩＶ＝２５のときに判定値ＤＶが６５５３５を超えた場合、ステップＳ４０６にて第１ＢＢ当選フラグ及び第１再遊技当選フラグをセットし、ＩＶ＝２６のときに判定値ＤＶが６５５３５を超えた場合、ステップＳ４０６にて第２ＢＢ当選フラグ及び第１再遊技当選フラグをセットする。

【０１１９】

ちなみに、セットされた当選フラグが第１ＢＢに当選したことを示す当選フラグ（第１ＢＢ当選フラグ）又は第２ＢＢに当選したことを示す当選フラグ（第２ＢＢ当選フラグ）でない場合、当選フラグ格納エリア１０６ａにセットされた当選フラグは該当選フラグがセットされたゲームの終了後にリセットされる（通常処理のＳ３０３参照）。一方、当選フラグが第１ＢＢ当選フラグ又は第２ＢＢ当選フラグである場合、これら当選フラグは対応する入賞が成立したことを条件の１つとしてリセットされる。すなわち、第１ＢＢ当選フラグ及び第２ＢＢ当選フラグは、複数回のゲームに亘って有効とされる場合がある。

【０１２０】

第１ＢＢ当選フラグ又は第２ＢＢ当選フラグを持ち越した状態においては、持ち越し状態用の抽選テーブルが参照されてゲームの抽選処理が行われる。持ち越し状態用抽選テーブル（図２０）では、第１ＢＢ，第２ＢＢに当選しないように各インデックス値ＩＶやポイント値ＰＶ値が設定されている。

【０１２１】

なお、持ち越し状態用抽選テーブルを別途用意するのではなく、第１ＢＢ当選フラグ又は第２ＢＢ当選フラグを持ち越した状態におけるステップＳ４０６にて、第１ＢＢ，第２ＢＢに対応する役（リプ重複第１ＢＢ、リプ重複第２ＢＢ）以外の役に当選していれば対応する当選フラグをセットし、第１ＢＢ，第２ＢＢに対応する役以外の役に当選していなければ対応する当選フラグをセットしない構成としてもよい。

【０１２２】

すなわち、例えば、第１ＢＢ当選フラグが持ち越された状態で、例えば、インデックス値ＩＶ＝２５のときに判定値ＤＶが６５５３５を超えた場合、第１ＢＢ当選フラグ及び第１再遊技当選フラグをセットせず、第１ＢＢ当選フラグが持ち越された状態で、例えば、インデックス値ＩＶ＝１１のときに判定値ＤＶが６５５３５を超えた場合、第１小役当選フラグ、第４小役当選フラグ、第５小役当選フラグ及び第８小役当選フラグをセットする構成としてもよい。

【０１２３】

ステップＳ４０５にて判定値ＤＶが６５５３５を超えなかった場合には、インデックス値ＩＶと対応する役に外れたことを意味する。かかる場合にはステップＳ４０７にてインデックス値ＩＶを１加算し、続くステップＳ４０８ではインデックス値ＩＶと対応する役があるか否か、すなわち当否判定すべき判定対象があるか否かを判定する。具体的には、１加算されたインデックス値ＩＶが抽選テーブルに設定されたインデックス値ＩＶの最大値を超えたか否かを判定する。当否判定すべき判定対象がある場合にはステップＳ４０４に戻り、役の当否判定を継続する。このとき、ステップＳ４０４では、先の役の当否判定に用いた判定値ＤＶ（すなわち現在の判定値ＤＶ）に現在のインデックス値ＩＶと対応するポイント値ＰＶを加算して新たな判定値ＤＶとし、ステップＳ４０５では、当該判定値ＤＶに基づいて役の当否判定を行う。

【０１２４】

ちなみに、図１９に示した抽選テーブルを用いて役の当否判定を行う場合、すなわち、通常遊技状態において遊技を行った場合、通常リプＡに当選となる確率（ＩＶ＝１の際に当選となる確率）は、約２７．３分の１である。通常リプＢに当選となる確率（ＩＶ＝２

の際に当選となる確率）及び通常リプＣに当選となる確率（ＩＶ＝３の際に当選となる確率）は、約２６．２分の１である。チャンス目Ａに当選となる確率（ＩＶ＝４の際に当選となる確率）は、約１６４分の１であり、チャンス目Ｂに当選となる確率（ＩＶ＝５の際に当選となる確率）は、約２６２分の１であり、チャンス目Ｃに当選となる確率（ＩＶ＝６の際に当選となる確率）は、約１６４００分の１であり、チャンス目Ｃよりもチャンス目Ｂの方が当選し易く、チャンス目Ｂよりもチャンス目Ａの方が当選し易くなるように設定されている。チェリーＡに当選となる確率（ＩＶ＝７の際に当選となる確率）は、約１０７分の１である。チェリーＢに当選となる確率（ＩＶ＝８の際に当選となる確率）は、約２１５分の１であり、チェリーＣに当選となる確率（ＩＶ＝９の際に当選となる確率）は、約１３１００分の１であり、チェリーＣよりもチェリーＢの方が当選し易く、チェリーＢよりもチェリーＡの方が当選し易くなるように設定されている。共通ベルに当選となる確率（ＩＶ＝１０の際に当選となる確率）は、約６５６０分の１である。順押しベル１、順押しベル２、挟み押しベル１、挟み押しベル２、中順押しベル１、中順押しベル２、中逆押しベル１、中逆押しベル２、逆挟みベル１、逆挟みベル２、逆押しベル１、逆押しベル２（以下では、これらをまとめて押し順ベルと称する）に当選となる確率（ＩＶ＝１１～２２の際に当選となる確率）は、それぞれ約１８．２分の１である。スイカに当選となる確率（ＩＶ＝２３の際に当選となる確率）は、約２１９分の１である。リプ重複第１ＢＢに当選となる確率（ＩＶ＝２５の際に当選となる確率）は、約２０．１分の１である。リプ重複第２ＢＢに当選となる確率（ＩＶ＝２６の際に当選となる確率）は、約６．７分の１である。これらリプ重複第１ＢＢとリプ重複第２ＢＢとのいずれかに当選となる確率（ＩＶ＝２５，２６の際に当選となる確率）は、合わせて約５分の１であり、他の役（再遊技や小役、ＩＶ＝１～２４）の当選確率よりも高く設定されている。通常遊技状態においては重複１枚役（ＩＶ＝２４）やＪＡＣ（ＩＶ＝２７）には当選しないように設定されている（対応するポイント値ＰＶに０が設定されている）。通常遊技状態において、いずれの役にも当選しない確率（外れ結果となる確率）は０となっている。

【０１２５】

第１ＢＢ又は第２ＢＢに当選している状況で取得される持ち越し状態用の抽選テーブル（図２０）では、第１ＢＢや第２ＢＢに対応するリプ重複第１ＢＢとリプ重複第２ＢＢの当選確率が通常遊技状態用の抽選テーブルと異なり、その他の抽選確率は通常遊技状態と持ち越し状態とで同じ確率となっている。すなわち、持ち越し状態用の抽選テーブルでは、リプ重複第１ＢＢとリプ重複第２ＢＢとに当選する確率（ＩＶ＝２５，２６の際に当選となる確率）はゼロである。そして、持ち越し状態用の抽選テーブルでは、これらリプ重複第１ＢＢやリプ重複第２ＢＢに当選しない分、いずれの役にも当選しない確率（外れ結果となる確率）は、約５．０２分の１である。なお、通常遊技状態用の抽選テーブルや持ち越し状態用の抽選テーブルは、上記ステップＳ４０２の処理にて状態に応じて取得される。

【０１２６】

ちなみに、通常遊技状態では、第１ＢＢ状態や第２ＢＢ状態での増減分を除いて、１ゲーム当たり約１．９２枚のメダル減少が期待でき（純増枚数マイナス約１．９２枚）、持ち越し状態では、第１ＢＢ状態や第２ＢＢ状態での増減分を除いて、１ゲーム当たり約２．５２枚のメダル減少が期待できる（純増枚数マイナス約２．５２枚）。

【０１２７】

ステップＳ４０６にて当選フラグをセットした後、又はステップＳ４０８にて当否判定すべき判定対象がないと判定した場合には、役の当否判定が終了したことを意味する。かかる場合には、ステップＳ４０９に進み、ストップスイッチ４２～４４の操作を所定期間無効とするフリーズ演出を実行するか否かを決定すべくフリーズ抽選処理を行う。

【０１２８】

続くステップＳ４１０では、抽選結果対応処理を行う。抽選結果対応処理では、ステップＳ４０１～ステップＳ４０８の抽選の結果に応じて遊技状態を移行させるか否かの処理や、押し順役の報知用の処理等を行う。当該抽選結果対応処理については、後に詳細に説

明する。
【０１２９】
　ステップＳ４１０の処理を実行した後は、ステップＳ４１１にて抽選結果コマンドをセットする。ここで、抽選結果コマンドとは、役の当否判定の結果を把握させるべく表示制御装置８１に対して送信されるコマンドである。但し、通常処理では、上記抽選結果コマンド等の各種コマンドをリングバッファにセットするのみであって、表示制御装置８１に対してコマンドを送信しない。表示制御装置８１へのコマンド送信は、先述したタイマ割込み処理のコマンド出力処理（ステップＳ１１０）にて行われる。
【０１３０】
　そして、ステップＳ４１２では、今回のゲームの抽選結果に基づいて各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒに停止可能な図柄を設定する停止情報設定処理を実行する。停止情報設定処理では、ステップＳ４０６にてセットされる当選フラグに基づいて、入賞可能な役に応じた停止図柄情報を設定する。例えば、押し順ベル１に当選（ＩＶ＝１１の際に当選）となり、第１小役当選フラグ、第４小役当選フラグ、第５小役当選フラグ及び第８小役当選フラグがセットされた場合、第１小役、第４小役、第５小役及び第８小役入賞に対応する図柄が各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒに停止可能となるように停止図柄情報を設定する。また、スイカに当選（ＩＶ＝２３の際に当選）となり、第２小役当選フラグ及び第３小役当選フラグがセットされた場合、第２小役及び第３小役入賞に対応する図柄が各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒに停止可能となるように停止図柄情報を設定する。
【０１３１】
　続くステップＳ４１３では、ステップＳ４１２にて複数の停止可能な図柄情報が設定された場合に、その優先順位を設定する優先設定処理を実行する。かかる優先設定処理について、詳細には後に説明するが、基本的には、小役，再遊技，ボーナスの各役種のうち複数の役種に当選している場合、以下に示す優先順位を設定する。小役とボーナスに当選している場合には、小役入賞が優先して成立するように、小役入賞を成立させることができない場合にボーナス入賞が成立するようにして、優先順位を設定する。再遊技とボーナスに当選している場合には、再遊技入賞が優先して成立するようにして優先順位を設定する。
【０１３２】
　例えば、第１ＢＢに当選している状況（第１ＢＢ当選フラグがセットされており、第１ＢＢに当選したゲームや第１ＢＢ当選が持ち越されている状況）で、更にスイカに当選し、第１ＢＢ入賞と、第２小役及び第３小役入賞とに対応する停止図柄情報の設定が行われている場合、第１ＢＢ入賞よりも第２小役、第３小役入賞が優先して成立するように優先順位を設定する。また、第２ＢＢに当選している状況（第２ＢＢ当選フラグがセットされており、第２ＢＢに当選したゲームや第２ＢＢ当選が持ち越されている状況）で、更に通常リプＡに当選し、第２ＢＢ入賞と、第１再遊技及び第２再遊技入賞とに対応する停止図柄情報の設定が行われている場合、第２ＢＢ入賞よりも各再遊技入賞が優先して成立するように優先順位を設定する。
【０１３３】
　ここで、再遊技に当選している場合、当選している再遊技のうちのいずれかの再遊技が必ず入賞するように、入賞となる図柄の組合せが設定されている。つまり、再遊技に当選している場合には再遊技入賞が必ず成立し、取りこぼしは発生しない。そのため、再遊技とボーナスとの停止図柄情報の設定が行われている場合、設定されている再遊技のいずれかの再遊技入賞が必ず成立し、ボーナス入賞が成立することがない。そして、本実施形態では、リプ重複第１ＢＢやリプ重複第２ＢＢに当選することで第１ＢＢや第２ＢＢに当選する構成としており、これらリプ重複第１ＢＢやリプ重複第２ＢＢに当選する場合、第１ＢＢや第２ＢＢだけではなく第１再遊技にも当選する。そのため、第１ＢＢや第２ＢＢに当選するゲームでは、第１ＢＢや第２ＢＢではなく、第１再遊技入賞が成立することになる。
【０１３４】
　ステップＳ４１３の処理を実行した後は、ステップＳ４１４にて区間表示第１処理を実

行してから、抽選処理を終了する。区間表示第１処理は、指示モニタ６８や役比モニタ７７の表示制御に関する処理であり、かかる処理については後に詳細に説明する。

【０１３５】

次に、ステップＳ３１１のリール制御処理について、図２１のフローチャートに基づき説明する。

【０１３６】

リール制御処理では、先ずステップＳ５０１において回転演出処理を行う。回転演出処理は、上記ステップＳ４０９にて行ったフリーズ抽選処理の結果等に基づいて、無効期間中のリール制御を用いた演出を行うための処理である。続くステップＳ５０２では、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転を開始させる回転開始処理を行う。

【０１３７】

回転開始処理では、前回の遊技でリールが回転を開始した時点から予め定めたウエイト時間（例えば４．１秒）が経過したか否かを確認し、経過していない場合にはウエイト時間が経過するまで待機する。ウエイト時間が経過した場合には、次回の遊技のためのウエイト時間を再設定するとともに、ＲＡＭ１０６に設けられたモータ制御格納エリアに回転開始情報をセットするモータ制御初期化処理を行う。かかる処理を行うことにより、タイマ割込み処理のステッピングモータ制御処理（ステップＳ１０６）にてステッピングモータの加速処理が開始され、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが回転を開始する。このため、遊技者が規定数のメダルをベットしてスタートレバー４１を操作したとしても、直ちに各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが回転を開始しない場合がある。その後、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが所定の回転速度で定速回転するまで待機し、回転開始処理を終了する。また、ＣＰＵ１０２は、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転速度が定速となると、各ストップスイッチ４２～４４の図示しないランプを点灯表示することにより、停止指令を発生させることが可能となったことを遊技者等に報知する。

【０１３８】

回転開始処理に続き、ステップＳ５０３では、ストップスイッチ４２～４４のいずれかが操作されたか否かを判定する。いずれのストップスイッチ４２～４４も操作されていない場合には、ストップスイッチ４２～４４のいずれかが操作されるまで待機する。ストップスイッチ４２～４４のいずれかが操作されたと判定した場合には、ステップＳ５０４に進み、回転中のリールと対応するストップスイッチが操作されたか否か、すなわち停止指令が発生したか否かを判定する。停止指令が発生していない場合には、ステップＳ５０３に戻り、ストップスイッチ４２～４４のいずれかが操作されるまで待機する。停止指令が発生した場合には、ステップＳ５０５にて停止指令コマンドをセットする。ここで、停止指令コマンドとは、いずれのストップスイッチが操作されて停止指令が発生したのかを把握させるべく表示制御装置８１に対して送信されるコマンドである。停止指令コマンドをセットした場合には、回転中のリールを停止させるべくステップＳ５０６～ステップＳ５１２に示す停止制御処理を行う。

【０１３９】

ステップＳ５０６では、ストップスイッチの操作されたタイミングで基点位置（本実施形態では下段）に到達している到達図柄の図柄番号を確認する。具体的には、リールインデックスセンサの検出信号が入力された時点から出力した励磁パルス数により、基点位置に到達している到達図柄の図柄番号を確認する。続くステップＳ５０７では、停止情報格納エリア１０６ｂに格納されている停止情報に基づいて、今回停止させるべきリールのスベリ数を算出する。本スロットマシン１０では、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒを停止させる停止態様として、ストップスイッチ４２～４４が操作された場合に、基点位置に到達している到達図柄をそのまま停止させる停止態様と、対応するリールを１図柄分滑らせた後に停止させる停止態様と、２図柄分滑らせた後に停止させる停止態様と、３図柄分滑らせた後に停止させる停止態様と、４図柄分滑らせた後に停止させる停止態様との５パターンの停止態様が用意されている。そこでステップＳ５０７では、停止情報格納エリア１０６ｂに格納されている停止情報に基づいて、スベリ数として０～４のいずれかの値を算

出する。その後、ステップＳ５０８では、算出したスベリ数を到達図柄の図柄番号に加算し、基点位置に実際に停止させる停止図柄の図柄番号を決定する。ステップＳ５０９では今回停止させるべきリールの到達図柄の図柄番号と停止図柄の図柄番号が等しくなったか否かを判定し、等しくなった場合にはステップＳ５１０にてリールの回転を停止させるリール停止処理を行う。その後、ステップＳ５１１では、全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが停止したか否かを判定する。全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが停止していない場合には、ステップＳ５１２にて停止情報第２設定処理を行い、ステップＳ５０３に戻る。

【０１４０】

ここで、停止情報第２設定処理とは、ＲＡＭ１０６の停止情報格納エリア１０６ｂに格納された停止情報を、リールの停止後に変更する処理である。停止情報第２設定処理では、セットされている当選フラグと、停止しているリールの停止出目と、に基づいて停止情報を変更する。本スロットマシン１０では、例えばＩＶ＝１１～２２の際に当選となった場合、すなわち押し順ベルに当選となった場合（図１９、図２０参照）に、停止指令を発生させたストップスイッチ４２～４４の操作順序によって成立する入賞態様を変化させるべく停止情報第２設定処理を行う。

【０１４１】

図２２は、当選役と、ストップスイッチ４２～４４の操作順序と成立する入賞態様との対応関係を示す説明図である。例えば、中順押しベル１に当選している場合には、各ストップスイッチ４２～４４が左→中→右、左→右→中、中→右→左、右→左→中、又は右→中→左の順で操作された場合には第１２小役入賞、第１３小役入賞又は第１６小役入賞が成立するように停止情報を設定し、中→左→右の順で操作された場合には第１２小役入賞、第１３小役入賞及び第１６小役入賞の他に第１小役入賞も成立し得るように停止情報を設定する。但し、このように停止情報を設定した場合であっても、ストップスイッチ４２～４４の操作タイミングによっては対応する入賞が成立しない場合がある。

【０１４２】

各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの図柄配列について簡単に説明する。本スロットマシン１０では、リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒをストップスイッチ４２～４４の操作されたタイミングから最大４図柄分滑らせた後に停止させることができる。このため、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒに同種図柄同士の間隔が４図柄以下で配置されている場合には、ストップスイッチ４３の操作タイミングに関わらず当選図柄となった際に当該当選図柄を有効ライン上に停止させることができる。一方、５図柄以上離れた区間が形成されるようにして配置されている図柄に関しては、有効ライン上に停止させる場合に遊技者が図柄を狙ってストップスイッチ４２～４４を操作する必要がある。

【０１４３】

中順押しベル１に当選となり、各ストップスイッチ４２～４４が左→中→右の順で操作された場合を例として説明する。かかる場合には、上記の通り第１２小役入賞、第１３小役入賞又は第１６小役入賞を成立させるべく各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止制御を行う。

【０１４４】

左リール３２Ｌにおける第１２小役図柄は、「赤７」図柄及び「ＢＡＲ」図柄である。また、左リール３２Ｌにおける第１３小役図柄は、「赤貝」図柄及び「白貝」図柄である。そして、左リール３２Ｌにおける第１６小役図柄は、「リプレイ」図柄及び「青年」図柄である。左リール３２Ｌには、これら第１２小役図柄、第１３小役図柄及び第１６小役図柄が、図柄同士の間隔が４図柄以下となるように配置されている。そのため、左ストップスイッチ４２が最初に操作された場合には、その操作タイミングに関わらず、有効ライン（中段）に第１２小役図柄、第１３小役図柄及び第１６小役図柄のいずれかが停止する。本スロットマシン１０では、複数の対象図柄を停止可能なタイミングで操作された場合には、スベリコマ数が少ない図柄を有効ラインに停止させるように停止制御が行われる。すなわち、例えば、左リール３２Ｌの１番目の「ベル」図柄が下段に到達したタイミングで左ストップスイッチ４２の操作が行われた場合、第１３小役図柄である４番目の「赤貝

」図柄（２コマスベリ）、及び、第１６小役図柄である５番目の「リプレイ」図柄（３コマスベリ）を中段に停止させることが可能であるところ、最もスベリコマ数の少ない４番目の「赤貝」図柄が中段に停止するように左リール３２Ｌの停止制御が行われる。この場合、第１３小役入賞が成立する余地は残るものの、第１２小役入賞及び第１６小役入賞は成立しないこととなる。

【０１４５】

左リール３２Ｌの第１３小役図柄が中段に停止した場合、停止情報第２設定処理では、第１３小役入賞が成立し得るように停止情報を変更する。

【０１４６】

中リール３２Ｍにおける第１３小役図柄は、「リプレイ」図柄である。左リール３２Ｌには、「リプレイ」図柄同士の間隔が４図柄以下となるように「リプレイ」図柄が配置されている。そのため、この場合には、中ストップスイッチ４３の操作タイミングに関わらず、中リール３２Ｍの上段に「リプレイ」図柄が停止するように停止制御が行われる。

【０１４７】

右リール３２Ｒにおける第１３小役図柄は、「白貝」図柄及び「青年」図柄である。右リール３２Ｒには、「白貝」図柄及び「青年」図柄同士の間隔が５図柄以上となるようにこれらの図柄が配置されている。つまり、右ストップスイッチ４４の操作タイミングによって、第１３小役図柄である「白貝」図柄又は「青年」図柄を上段に停止させることができる場合と、上段に停止させることができない場合と、がある。上段に停止させることが可能なタイミングで右ストップスイッチ４４の操作が行われると第１３小役入賞が成立し、上段に停止させることができないタイミングで右ストップスイッチ４４の操作が行われると所謂取りこぼしとなる。

【０１４８】

ここで、左リール３２Ｌの中段に「赤貝」図柄が停止し、中リール３２Ｍの上段に「リプレイ」図柄が停止する場合とは、上記のように中順押しベル１に当選して第１３小役入賞が成立する可能性がある場合のほか、中順押しベル２に当選して第１５小役入賞が成立する可能性がある場合もある。すなわち、中順押しベル２における第１５小役図柄は、左リール３２Ｌと中リール３２Ｍとが第１３小役図柄と共通している。そして、右リール３２Ｒにおいて、第１３小役図柄が「白貝」図柄及び「青年」図柄であるのに対して、第１５小役図柄が「赤７」図柄及び「白７」図柄であり異なっている。特に、右リール３２Ｒにおいて、第１３小役図柄と第１５小役図柄とは、第１３小役図柄を有効ラインに停止させることが可能なタイミングで右ストップスイッチ４４を操作すると第１５小役図柄を有効ラインに停止させることができず、第１５小役図柄を有効ラインに停止させることが可能なタイミングで右ストップスイッチ４４を操作すると第１３小役図柄を有効ラインに停止させることができないようにこれら各図柄が配置されている。そのため、中順押しベル１に当選しているのか中順押しベル２に当選しているのかがわからないことを前提とすると、左リール３２Ｌと中リール３２Ｍとを停止させて、第１３小役入賞及び第１５小役入賞の可能性がある停止態様となっていても、それを狙って入賞させることができない。

【０１４９】

次に、中順押しベル１当選となり、各ストップスイッチ４２～４４が、中→左→右の順で操作された場合を例として説明する。かかる場合には、第１小役入賞、第１２小役入賞、第１３小役入賞又は第１６小役入賞を成立させるべく各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止制御を行う。

【０１５０】

ここで、本実施形態では、抽選処理（図１８）の優先設定処理（ステップＳ４１３）において、複数の小役の当選フラグが設定されている場合の優先順位として、図柄数優先制御と、枚数優先制御とのいずれかに基づいてその優先順位が設定される。すなわち、上記の通り、例えば、ボーナスと小役（メダル払出が発生し得る第１小役～第２７小役）が重複して当選している場合には、小役の入賞が優先的に成立するように設定され、ボーナスと再遊技が重複して当選している場合には、再遊技の入賞が優先的に成立するように設定

される。これに対して、複数の小役同士が重複して当選している場合には、入賞時の特典として払い出されるメダル数が共通する小役をグループ分けしたうえで、各グループの入賞図柄として対応付けられている図柄数が多いグループの小役の入賞が優先的に成立するように設定する図柄数優先制御と、入賞時の特典として払い出されるメダル数が多いグループの小役の入賞が優先的に成立するように設定する枚数優先制御と、のいずれかの制御により優先順位が設定される。

【０１５１】

例えば、中順押しベル１において中→左→右の操作順序に対応付けられた第１小役入賞、第１２小役入賞、第１３小役入賞及び第１６小役入賞の場合について説明する。第１小役入賞が成立すると１５枚のメダル払出が発生するのに対し、第１２小役入賞、第１３小役入賞又は第１６小役入賞が成立すると１枚のメダル払出が発生する。この場合、入賞時の特典として払い出されるメダル数が共通する小役のグループ分けとしては、１５枚のメダル払出が発生する第１グループ（第１小役）と、１枚のメダル払出が発生する第２グループ（第１２小役、第１３小役及び第１６小役）と、なる。そして、図柄数優先制御においては、例えば中リール３２Ｍにおける第１グループの入賞図柄（中リール３２Ｍの第１小役図柄）は、「リプレイ」図柄であり、中リール３２Ｍにおいて４つ設けられており、中リール３２Ｍにおける第２グループの入賞図柄（中リール３２Ｍの第１２小役図柄、第１３小役図柄及び第１６小役図柄）は、「リプレイ」図柄及び「赤貝」図柄であり、中リール３２Ｍにおいて５つ設けられており、第２グループの入賞図柄の方が多いため、第２グループの小役入賞が優先的に成立するように設定される。これに対して、枚数優先制御においては、メダル払出数の多い第１グループの小役入賞が優先的に成立するように設定される。つまり、中順押しベル１において中→左→右の操作順序で操作された場合、図柄数優先制御が適用される場合、第１２小役入賞、第１３小役入賞又は第１６小役入賞が成立するように制御されるのに対し、枚数優先制御が適用される場合、第１小役入賞が成立するように制御される。

【０１５２】

中順押しベル１に当選となり、各ストップスイッチ４２～４４が第１小役に対応付けられている中→左→右の順で操作された場合において、図柄数優先制御が適用される場合、中リール３２Ｍにおける第１小役図柄は「ベル」図柄であり、第１２小役図柄及び第１３小役図柄は「リプレイ」図柄であり、第１６小役図柄は「白７」図柄である。この場合、中ストップスイッチ４３が最初に操作された場合には、「ベル」図柄と、「リプレイ」図柄又は「白７」図柄とを同時に有効ライン（上段）に停止させることが可能であれば、「リプレイ」図柄又は「白７」図柄を優先して有効ラインに停止させるように停止制御が行われる。「リプレイ」図柄及び「白７」図柄は、図柄同士の間隔が４図柄以下となるように配置されているため、その操作タイミングに関わらず、有効ラインに第１２小役図柄、第１３小役図柄及び第１６小役図柄のいずれかが停止する。そして、残りの左リール３２Ｌと右リール３２Ｒとは、上記の通り、既に停止している図柄との関係で、入賞し得る小役を最大限入賞させるように停止制御が行われる。つまり、中順押しベル１当選時において、図柄数優先制御が適用されると、中ストップスイッチ４３が最初に操作されても、第１小役入賞の余地がなく、第１２小役入賞、第１３小役入賞及び第１６小役入賞のいずれかが成立することとなる。

【０１５３】

これに対して、中順押しベル１に当選となり、各ストップスイッチ４２～４４が第１小役に対応付けられている中→左→右の順で操作された場合において、枚数優先制御が適用される場合、中ストップスイッチ４３が最初に操作された場合には、「ベル」図柄と、「リプレイ」図柄又は「白７」図柄とを同時に有効ライン（上段）に停止させることが可能であれば、第１小役図柄たる「ベル」図柄を優先して有効ラインに停止させるように停止制御が行われる。「ベル」図柄は、図柄同士の間隔が４図柄以下となるように配置されているため、その操作タイミングに関わらず、有効ラインに第１小役図柄が停止する。第１小役については、中リール３２Ｍだけでなく、左リール３２Ｌと右リール３２Ｒについて

も図柄同士の間隔が４図柄以下となるように配置されているため、その操作タイミングに関わらず、有効ラインに第１小役図柄を停止させることが可能である。そのため、中順押しベル１に当選となり、中→左→右の順で操作された場合において、枚数優先制御が適用される場合、その操作タイミングに関わらず第１小役入賞が成立する。

【０１５４】

上記中順押しベル１に限られず、各押し順ベルでは、第１小役に対応する操作順序に、当該第１小役だけではなく１枚メダル払出となる第４小役～第２７小役が複数設定されている（図２２）。そして、いずれの押し順ベルであっても、第１小役に対応する操作順序では、第１小役とは異なるグループの入賞図柄数のほうが多くなるように設定されている。

【０１５５】

本実施形態では、通常遊技状態や第１ＢＢ乃至第２ＢＢの持ち越し状態においては、基本的に図柄数優先制御が適用されて、各小役間の優先順位が設定される構成としている。つまり、通常遊技状態や第１ＢＢ乃至第２ＢＢの持ち越し状態においては、押し順ベル当選時の操作順序が払出メダル数の多い第１小役入賞に合致したものであっても、図柄数優先制御によって第１小役ではなく、他の１枚メダル払出となる第４小役～第２７小役の入賞が優先して成立する。

【０１５６】

ちなみに、共通ベルに当選となった場合には、第１小役当選フラグがセットされ、他の１枚メダル払出となる第４小役～第２７小役当選フラグはセットされない。そのため、共通ベルに当選した場合において、図柄数優先制御が適用されても、操作順序及び操作タイミングに関わらず第１小役入賞が成立する。

【０１５７】

リール制御処理の説明に戻り、ステップＳ５１１にて全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが停止していると判定した場合には、ステップＳ５１３にて払出判定処理を行う。払出判定処理とは、当選図柄の組合せが有効ライン上に並んでいることを条件の１つとしてメダルの払出枚数を設定する処理である。払出判定処理では、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの下段に停止した停止図柄の図柄番号から有効ライン上に形成された図柄の組合せを導出し、有効ライン上で入賞が成立しているか否かを判定する。入賞が成立している場合には、さらに入賞成立役が当選フラグ格納エリア１０６ａにセットされている当選フラグと対応しているか否かを判定する。入賞成立役が当選フラグと対応している場合には、入賞成立役と、当該入賞成立役と対応する払出数と、をＲＡＭ１０６に設けられた払出情報格納エリアにセットする。一方、入賞成立役が当選フラグと対応していない場合には、スロットマシン１０をエラー状態とするとともにエラーの発生を報知する異常発生時処理を行う。かかるエラー状態は、リセットスイッチ７２が操作されるまで維持される。

【０１５８】

払出判定処理を行った後は、ステップＳ５１４にてボーナス状態処理を実行する。ボーナス状態処理は、入賞結果に基づいて第１ＢＢ状態や第２ＢＢ状態といったボーナス状態へ移行させる処理等を行う。当該ボーナス状態処理については、後に詳細に説明する。続くステップＳ５１５では、入賞結果対応処理を行う。入賞結果対応処理では、入賞結果に基づいて表示モードの移行等を行わせるための処理等を行う。当該入賞結果対応処理については、後に詳細に説明する。

【０１５９】

入賞結果対応処理を行った後は、ステップＳ５１６にて区間表示第２処理を実行する。区間表示第２処理は、指示モニタ６８の表示制御に関する処理であり、かかる処理については後に詳細に説明する。その後、ステップＳ５１７にて今回のゲームにおける入賞成立役を表示制御装置８１に把握させるべく入賞結果コマンドをセットし、リール制御処理を終了する。

【０１６０】

次に、ステップＳ３１２のメダル払出処理について、概略を説明する。

【０１６１】

メダル払出処理では、払出情報格納エリアにセットされた払出数が０か否かを判定する。払出数が０の場合、先の払出判定処理にて小役入賞が成立していないと判定したことを意味する。かかる場合には、払出判定処理にてセットした入賞成立役に基づいて、第１再遊技入賞～第１１再遊技入賞のいずれかが成立したか否かを判定する。いずれの再遊技入賞も成立していない場合にはそのままメダル払出処理を終了し、いずれかの再遊技入賞が成立している場合には、遊技モードを再遊技モードとする再遊技設定処理を行い、メダル払出処理を終了する。なお、先に説明した開始待ち処理（ステップＳ３０４）では、現在の遊技モードが再遊技モードであると判定した場合に自動投入処理を行っている。

【０１６２】

一方、払出情報格納エリアにセットされた払出数が０でない場合には、当該払出数と同数のメダルを払い出し、メダル払出処理を終了する。メダルの払い出しについて具体的には、クレジットカウンタのカウント値が上限（貯留されているメダル数が５０枚）に達していない場合、クレジットカウンタのカウント値に払出数を加算するとともに加算後の値をクレジット表示部６０に表示させる。また、クレジットカウンタのカウント値が上限に達している場合、又は払出数の加算途中でカウント値が上限に達した場合には、メダル払出用回転板を駆動し、メダルをホッパ装置５１からメダル排出口４９を介してメダル受け皿５０へ払い出す。なお、メダル払出処理では、メダルの払い出しにあわせて払出枚数表示部６２に表示される払出数を変更する処理も行っている。また、現在の遊技状態がＢＢ状態である場合には、後述する残払出数カウンタの値から払出数を減算するとともに、残払出枚数表示部６１に表示される残払出数を減算する処理を行う。

【０１６３】

＜ボーナス状態処理＞

リール制御処理におけるステップＳ５１４のボーナス状態処理を、図２３のフローチャートに基づいて説明する。上記のように、ボーナス状態処理は、リール制御処理（図２１）における払出判定処理（ステップＳ５１３）と入賞結果対応処理（ステップＳ５１５）との間で起動される処理である。

【０１６４】

先ずステップＳ６０１では、現在の遊技状態がボーナス状態か否か、すなわち現在の遊技状態が第１ＢＢ状態又は第２ＢＢ状態であるか否かを判定する。これら第１ＢＢ状態や第２ＢＢ状態であるか否かは、第１ＢＢ状態又は第２ＢＢ状態へ移行する際にＲＡＭ１０６の各種フラグ格納エリア１０６ｄにセットされる第１ＢＢ状態フラグや第２ＢＢ状態フラグの有無により判別可能である。すなわち、ステップＳ６０１では、第１ＢＢ状態フラグ及び第２ＢＢ状態フラグのいずれもがセットされていない場合には、第１ＢＢ状態及び第２ＢＢ状態ではないと判定してステップＳ６０２に進む。

【０１６５】

ステップＳ６０２では、第１ＢＢ当選フラグ又は第２ＢＢ当選フラグがセットされており、いずれかのＢＢに当選している状態であるか否かを判定する。いずれのＢＢ当選フラグもセットされていない場合は、そのままボーナス状態処理を終了する。いずれかのＢＢ当選フラグがセットされている場合には、ステップＳ６０３に進む。

【０１６６】

ステップＳ６０３では、第１ＢＢ入賞又は第２ＢＢ入賞が成立したか否かを判定する。いずれかのＢＢ入賞も成立していない場合には、ステップＳ６０４に進み、ＲＡＭ１０６の各種フラグ格納エリア１０６ｄに第１ＢＢ持ち越しフラグ又は第２ＢＢ持ち越しフラグがセットされているか否かを判定する。第１ＢＢ持ち越しフラグは、第１ＢＢ当選を持ち越している持ち越し状態であることをＣＰＵ１０２が把握するためのフラグであり、第２ＢＢ持ち越しフラグは、第２ＢＢ当選を持ち越している持ち越し状態であることをＣＰＵ１０２が把握するためのフラグである。すなわち、本実施形態では、第１ＢＢ当選を持ち越している情報と、第２ＢＢ当選を持ち越している情報とがそれぞれ記憶され、ＣＰＵ１０２はいずれのＢＢ当選を持ち越している状態かを把握することが可能となっている。いずれかのＢＢ持ち越しフラグがセットされている場合には、そのままボーナス状態処理を

終了する。
【０１６７】
いずれのＢＢ持ち越しフラグもセットされていない場合、ステップＳ６０５にて当選しているＢＢに対応するＢＢ持ち越しフラグを各種フラグ格納エリア１０６ｄにセットする処理を実行してから、ボーナス状態処理を終了する。より詳しくは、ステップＳ６０５では、第１ＢＢ当選フラグがセットされている場合には第１ＢＢ持ち越しフラグをセットし、第２ＢＢ当選フラグがセットされている場合には第２ＢＢ持ち越しフラグをセットする。
【０１６８】
ステップＳ６０３にて、第１ＢＢ入賞又は第２ＢＢ入賞が成立したと判定した場合、ステップＳ６０６に進む。ステップＳ６０６では、各種カウンタエリア１０６ｅに設けられたＢＢカウンタに「１４０」を入力する処理を実行する。ＢＢカウンタは、各ＢＢ状態における上限払出数を規定するためのカウンタである。すなわち、ステップＳ６０６にてＢＢカウンタに「１４０」が入力されることにより、１４０枚以上のメダルが払い出されることにより第１ＢＢ状態や第２ＢＢ状態が終了するように設定される。ステップＳ６０７では、第１ＢＢ当選フラグや第２ＢＢ当選フラグをクリアする。
【０１６９】
そして、ステップＳ６０８では、今回入賞したＢＢに対応する持ち越しフラグをクリアする。すなわち、第１ＢＢ入賞が成立した場合において、第１ＢＢ持ち越しフラグがセットされている場合には、第１ＢＢ持ち越しフラグをクリアし、第１ＢＢ持ち越しフラグがセットされていない場合には、その状態を維持する。また、第２ＢＢ入賞が成立した場合において、第２ＢＢ持ち越しフラグがセットされている場合には、第２ＢＢ持ち越しフラグをクリアし、第２ＢＢ持ち越しフラグがセットされていない場合には、その状態を維持する。なお、第１ＢＢ持ち越しフラグや第２ＢＢ持ち越しフラグがセットされている場合とは、第１ＢＢや第２ＢＢの当選ゲームでその入賞が成立しなかった場合であり、第１ＢＢ持ち越しフラグや第２ＢＢ持ち越しフラグがセットされていない場合とは、第１ＢＢや第２ＢＢの当選ゲームでその入賞が成立した場合である。
【０１７０】
その後、ステップＳ６０９にて、今回入賞したＢＢに対応するＢＢ状態フラグを各種フラグ格納エリア１０６ｄにセットする。すなわち、第１ＢＢ入賞が成立した場合には第１ＢＢ状態フラグをセットし、第２ＢＢ入賞が成立した場合には第２ＢＢ状態フラグをセットする。これにより、次ゲームからはステップＳ６０１にて肯定判定することになる。
【０１７１】
続くステップＳ６１０では、各種フラグ格納エリア１０６ｄに、対応するＢＢ入賞ゲームフラグをセットする処理を実行する。すなわち、第１ＢＢ入賞が成立した場合には第１ＢＢ入賞ゲームフラグをセットし、第２ＢＢ入賞が成立した場合には第２ＢＢ入賞ゲームフラグをセットする。各ＢＢ入賞ゲームフラグは、今回のゲームでＢＢ入賞が成立したことをＣＰＵ１０２が把握するためのフラグであり、１ゲームの終了に際して（次のゲームの開始に際して）クリアされるフラグである。ステップＳ６１０の処理を実行した後は、ボーナス状態処理を終了する。
【０１７２】
ステップＳ６０１にて肯定判定し、第１ＢＢ状態又は第２ＢＢ状態である場合、ステップＳ６１１に進み、第１ＢＢ状態や第２ＢＢ状態中の処理として、終了判定処理を行う。
【０１７３】
ここで、ステップＳ６１１の終了判定処理について、図２４のフローチャートに基づき説明する。
【０１７４】
ステップＳ７０１では、各種フラグ格納エリア１０６ｄにＪＡＣ状態フラグがセットされているか否かを判定することにより、現在のボーナス状態がＪＡＣ状態であるか否かを判定する。ＪＡＣ状態とは、ゲームの抽選結果がＪＡＣ当選となり（ＩＶ＝２７の際に当選となり）、ＪＡＣ入賞が成立した場合に移行し、予め定められた所定回数（本実施形態

では８回）の小役入賞が成立するか、予め定められた所定回数（本実施形態では１２回）のゲームが実行されるまで継続する状態である。

【０１７５】

ＪＡＣ状態ではない場合には、ステップＳ７０２にてＪＡＣ当選フラグがセットされており、ＪＡＣ当選している状態であるか否かを判定する。ＪＡＣ当選している状態である場合、ステップＳ７０３に進む。

【０１７６】

ステップＳ７０３では、今回のゲームの結果としてＪＡＣ入賞が成立したか否かを判定する。ＪＡＣ入賞が成立していない場合、ステップＳ７０４に進み、各種フラグ格納エリア１０６ｄにＪＡＣ持ち越しフラグがセットされているか否かを判定する。ＪＡＣ持ち越しフラグは、ＪＡＣ当選を持ち越している持ち越し状態であることをＣＰＵ１０２が把握するためのフラグである。すなわち、本実施形態では、ボーナス状態への移行契機となる第１ＢＢ当選や第２ＢＢ当選だけでなく、ボーナス状態中の内部状態の移行契機となるＪＡＣ当選についても次のゲーム以降に持ち越し可能な構成としている。ＪＡＣ持ち越しフラグがセットされていない場合には、ステップＳ７０５にてＪＡＣ持ち越しフラグをセットする処理を実行する。

【０１７７】

ステップＳ７０３にてＪＡＣ入賞が成立した判定した場合、ステップＳ７０６に進む。ステップＳ７０６では、各種カウンタエリア１０６ｅに設けられたＪＡＣ第１カウンタに「８」を入力するとともに、ＪＡＣ第２カウンタに「１２」を入力する処理を実行する。ＪＡＣ第１カウンタは、ＪＡＣ状態における小役の上限入賞回数を規定するためのカウンタであり、ＪＡＣ第２カウンタは、ＪＡＣ状態における上限ゲーム数を規定するためのカウンタである。すなわち、ＪＡＣ状態は、８回の小役入賞又は１２回のゲームの消化で終了するように設定される。その後、ステップＳ７０７では、ＪＡＣ当選フラグをクリアし、ステップＳ７０８にてＪＡＣ持ち越しフラグをクリアする処理を実行し、ステップＳ７０９にてＪＡＣ状態フラグをセットする。なお、ステップＳ７０８にてＪＡＣ持ち越しフラグがセットされていなければ、その状態を維持する。これにより、ボーナス状態中の内部状態がＪＡＣ状態に移行し、次回のステップＳ７０１にて肯定判定することになる。

【０１７８】

ステップＳ７０２にてＪＡＣに当選していないと判定した場合、ステップＳ７０４にてＪＡＣ持ち越しフラグがセットされていると判定した場合、又はステップＳ７０５若しくはステップＳ７０９の処理を実行した後は、ステップＳ７１０に進む。ステップＳ７１０では、今回のゲームにおいて小役入賞が成立したか否かを判定する。小役入賞が成立している場合、ステップＳ７１１にてＢＢカウンタから今回の入賞に基づくメダル払出数を減算する処理を実行する。なお、ステップＳ７１０にて小役入賞が成立していると判定する場合とは、ＪＡＣ状態ではない状況で小役入賞した場合である。

【０１７９】

ステップＳ７０１にてＪＡＣ状態であると判定した場合、ステップＳ７１２に進む。ステップＳ７１２では、今回のゲームにおいて小役入賞が成立したか否かを判定する。小役入賞が成立している場合、ステップＳ７１３にてＪＡＣ第１カウンタから１を減算するとともに、ステップＳ７１４にてＢＢカウンタから今回の入賞に基づくメダル払出数を減算する処理を実行する。ステップＳ７１２にて小役入賞が成立していないと判定した場合や、ステップＳ７１４の処理を実行した後は、ステップＳ７１５にてＪＡＣ第２カウンタから１を減算する処理を実行する。そして、ステップＳ７１６にてＪＡＣ第１カウンタ又はＪＡＣ第２カウンタが０であるか否かを判定する。いずれかのカウンタが０である場合、ステップＳ７１７にて他方のＪＡＣカウンタも０にクリアするとともに、ＪＡＣ状態フラグをクリアする処理を実行する。これにより、ＪＡＣ状態が終了し、次のステップＳ７０１では、否定判定することになる。

【０１８０】

ステップＳ７１０若しくはステップＳ７１６にて否定判定した場合、又はステップＳ７

１１若しくはステップＳ７１７の処理を実行した後は、ステップＳ７１８に進む。ステップＳ７１８では、ＢＢカウンタが０以下となっており、ボーナス状態の終了条件が成立しているか否かを判定する。終了条件が成立していない場合には、そのまま、終了判定処理を終了する。

【０１８１】

終了条件が成立している場合には、ステップＳ７１９にて滞在しているＢＢ状態フラグをクリアする。その後、ステップＳ７２０にて、各種フラグ格納エリア１０６ｄに今回終了するＢＢ状態に対応するＢＢ終了ゲームフラグをセットする処理を実行してから、終了判定処理を終了する。すなわち、第１ＢＢ状態を終了する場合には、第１ＢＢ終了ゲームフラグをセットし、第２ＢＢ状態を終了する場合には、第２ＢＢ終了ゲームフラグをセットする。各ＢＢ終了ゲームフラグは、今回のゲームでＢＢ状態が成立したことをＣＰＵ１０２が把握するためのフラグであり、１ゲームの終了に際して（次のゲームの開始に際して）クリアされるフラグである。

【０１８２】

すなわち、本実施形態では、ボーナス状態中の状態として、ＪＡＣに当選していない状態（ＢＢ第１状態）と、ＪＡＣに当選しているもののＪＡＣ入賞前の状態（ＢＢ第２状態）と、ＪＡＣ状態（ＢＢ第３状態）とが設定されており、ボーナス状態に移行すると、ＢＢ第１状態からＢＢ第２状態を経て、又はＢＢ第２状態を経ずにＢＢ第３状態へ移行し、ＢＢ第３状態が終了するとＢＢ第１状態へ移行する構成としている。そして、ＢＢ状態の上限払出数に達すると、ＢＢ第１状態～ＢＢ第３状態のいずれであっても、ＢＢ状態が終了する。すなわち、ＪＡＣ状態において小役の上限入賞回数や上限ゲーム数に達していなくても、ＢＢ状態は終了する。

【０１８３】

このようにボーナス状態中の内部状態の移行が生じることで、ボーナス状態中の各ゲームの抽選確率が変化する。ここで、各ゲームの抽選処理（図１８）にて行われる、抽選テーブルの取得処理について、図２５のフローチャートに基づき説明する。抽選テーブルの取得処理は、抽選処理におけるステップＳ４０２にて実施される処理である。

【０１８４】

ステップＳ８０１にてＢＢ状態フラグの有無を判定し、セットされていない場合には、ステップＳ８０２にてＢＢ持ち越しフラグの有無を判定する。ＢＢ状態フラグもＢＢ持ち越しフラグもセットされていない場合は、通常遊技状態であり、この場合、ステップＳ８０３にて通常遊技状態用抽選テーブルを取得してから、本取得処理を終了する。また、ＢＢ状態フラグはセットされていなくてもＢＢ持ち越しフラグがセットされている場合は、いずれかのＢＢ持ち越し状態であり、この場合、ステップＳ８０４にて持ち越し状態用抽選テーブルを取得してから、本取得処理を終了する。

【０１８５】

ＢＢ状態においては、ステップＳ８０１にて肯定判定し、ステップＳ８０５に進む。ステップＳ８０５では、ＪＡＣ持ち越しフラグがセットされているか否かを判定する。ＪＡＣ持ち越しフラグがセットされている場合は、ＢＢ第２状態であり、この場合、ステップＳ８０６にてＢＢ第２状態用抽選テーブルを取得してから、本取得処理を終了する。ＪＡＣ持ち越しフラグがセットされていない場合には、ステップＳ８０７にてＪＡＣ状態フラグがセットされているか否かを判定する。ＪＡＣ持ち越しフラグもＪＡＣ状態フラグもセットされていない場合は、ＢＢ第１状態であり、この場合、ステップＳ８０８にて、ＢＢ第１状態用抽選テーブルを取得してから、本取得処理を終了する。ＪＡＣ状態フラグがセットされている場合は、ＢＢ第３状態であり、この場合、ステップＳ８０９にてＢＢ第３状態用抽選テーブルを取得してから、本取得処理を終了する。

【０１８６】

これらＢＢ第１状態用抽選テーブル～ＢＢ第３状態用抽選テーブルについて、図２６～図２８に基づき説明する。図２６はＢＢ第１状態用抽選テーブルの一例を示し、図２７はＢＢ第２状態用抽選テーブルの一例を示し、図２８はＢＢ第３状態用抽選テーブルの一例

を示している。

【０１８７】

ＢＢ第１状態において、ＪＡＣに当選する確率（ＩＶ＝２７の際に当選となる確率）は約３．０分の１である。また、共通ベルに当選する確率（ＩＶ＝１０の際に当選となる確率）や、押し順ベルに当選する確率（ＩＶ＝１１～２２の際に当選となる確率）、スイカに当選する確率（ＩＶ＝２３の際に当選となる確率）は、いずれも通常遊技状態や持ち越し状態と同じ確率であり、共通ベルが約６５６０分の１であり、押し順ベルは合わせて約１．５分の１であり、スイカは約２１９分の１である。ＢＢ第１状態において、インデックス値ＩＶ＝１～９、２４～２６のポイント値ＰＶには０が設定されており、各種再遊技や、重複１枚役、リプ重複第１ＢＢ、リプ重複第２ＢＢには当選しない。ちなみに、ＢＢ第１状態においては、外れ結果とはならないように設定されている。そして、ＢＢ第１状態では、１ゲーム当たり約２．９２枚のメダル減少が期待できる（純増枚数マイナス約２．９２枚）。

【０１８８】

上記の通り、ＢＢ第１状態においてＪＡＣに当選し、そのＪＡＣ当選が持ち越されるとＢＢ第２状態へ移行する。ＢＢ第２状態においては、共通ベルや押し順ベル、スイカの当選確率はＢＢ第１状態と同じ確率であるのに対して、各再遊技に当選し得るように設定されており、いずれかの再遊技に当選となる確率（ＩＶ＝１～９の際に当選となる確率）は、約３．０分の１である。つまり、ＢＢ第２状態となると、ＢＢ第１状態においてＪＡＣ当選となる分のポイント値ＰＶが再遊技当選となる分のポイント値ＰＶに割り振られており、ＢＢ第２状態においても外れ結果とならないように設定されている。つまり、ＢＢ第２状態では外れ結果とならないこと、及び小役や再遊技の方がボーナスの一種であるＪＡＣよりも優先して入賞が成立するように制御されることから、基本的には、ＪＡＣ入賞を成立させることはできず、ＢＢ第１状態においてＪＡＣ当選となったゲームにてＪＡＣ入賞を成立させなかった場合は、そのままＪＡＣ入賞が成立することなくボーナス状態が終了することになる。

【０１８９】

本実施形態では、ＢＢ第２状態において押し順ベルに当選した場合、ストップスイッチ４２～４４の操作順序が第１小役入賞に対応付けられた操作順序であれば、第１小役入賞が成立し得るようになる。

【０１９０】

ここで、上記のように、小役同士の重複当選が生じている場合、図柄数優先制御に基づき優先順位の設定が行われる場合と、枚数優先制御に基づき優先順位の設定が行われる場合とがあり、通常遊技状態や持ち越し状態においては、基本的には図柄数優先制御にて優先順位の設定が行われる構成としている。

【０１９１】

より詳しくは、抽選処理（図１８）におけるステップＳ４１３の優先設定処理では、図２９のフローチャートに示すように、ステップＳ９０１にてＪＡＣ持ち越しフラグがセットされていないと判定した場合には、ステップＳ９０２にて図柄数優先制御に基づき優先順位の設定を行う。そのため、押し順ベル当選時において、ストップスイッチ４２～４４の操作順序が第１小役入賞に対応付けられた操作順序であっても、１枚メダルの払出が行われるグループである第４小役入賞～第２７小役入賞が優先して成立することで、第１小役入賞は成立しない。

【０１９２】

これに対して、ステップＳ９０１にてＪＡＣ持ち越しフラグがセットされていると判定した場合、ステップＳ９０３にて枚数優先制御に基づき優先順位の設定を行う。そのため、押し順ベル当選時において、ストップスイッチ４２～４４の操作順序が第１小役入賞に対応付けられた操作順序であると、１５枚メダルの払出が行われるグループである第１小役入賞が、１枚メダルの払出が行われる第４小役入賞～第２７小役入賞よりも優先して成立し、第１小役入賞が成立する。

【０１９３】
ステップＳ９０２又はステップＳ９０３の処理を実行した後は、ステップＳ９０４にてその他の優先設定処理を行ってから、本設定処理を終了する。ステップＳ９０４では、ボーナス、小役、再遊技同士の優先設定を行う。これらの優先順位は上記の通りであり、ボーナスよりも小役が優先し、小役よりも再遊技が優先して入賞が成立する。
【０１９４】
このように、ＢＢ第１状態において、ＪＡＣ当選となってそのＪＡＣ入賞を回避することでＢＢ第２状態となり、押し順ベル当選時に第１小役入賞を成立させることが可能となる。そして、ＢＢ第２状態では、１ゲーム当たり約１．１５枚のメダル減少が期待できる（純増枚数マイナス約１．１５枚）。
【０１９５】
これに対して、ＢＢ第１状態においてＪＡＣ当選となったゲームにてＪＡＣ入賞を成立させることで、ＢＢ第３状態に移行する。ＢＢ第３状態においては、共通ベルの当選確率（ＩＶ＝１０の際に当選となる確率）が約８．９分の１として設定されており、ＢＢ第１状態やＢＢ第２状態よりも高くなるように設定されている。これに対して、ＢＢ第３状態においてはインデックス値ＩＶ＝１１～２２のポイント値ＰＶに０が設定されており、押し順ベルには当選しないように設定されている。その他、ＢＢ第３状態においては、インデックス値ＩＶ＝１～９，２５～２７のポイント値ＰＶも０が設定されており、これらに対応する役に当選しないように設定されている。ＢＢ第３状態において、いずれの役にも当選とならない外れ結果となる確率は、約５．７分の１となっている。そして、ＢＢ第３状態では、１ゲーム当たり約０．６６枚のメダル減少が期待できる（純増枚数マイナス約０．６６枚）。
【０１９６】
上記のように、共通ベルに当選した場合、ストップスイッチ４２～４４の操作順序に関わらず１５枚払出となる第１小役入賞が成立する。つまり、ＢＢ第３状態においては、約８．９分の１の確率で第１小役入賞が成立する。これに対して、ＢＢ第２状態では、押し順ベル当選となった場合であっても、その操作順序が、６通りの操作順序のうち、第１小役に対応付けられた１の操作順序に合致するものでなければ第１小役入賞は成立し得ない。そうすると、約１．５分の１の確率で押し順ベル当選となる場合の、６分の１で第１小役入賞が成立することになり、約９．０分の１の確率で第１小役入賞が成立することになる。つまり、ＢＢ第３状態は、他の状態と比較して、メダル増加契機となるメインの第１小役入賞が他の状態よりも成立し易い状態といえる。
【０１９７】
但し、ＢＢ第２状態において、押し順ベルの操作順序のうち第１小役入賞に対応付けられた操作順序の報知（押し順報知）が行われる場合がある。この場合、ＢＢ第２状態において約１．５分の１で第１小役入賞を成立させることが可能となる。なお、ＢＢ第２状態において押し順報知が行われ、押し順ベル当選時に第１小役入賞を成立させることが可能となると、１ゲーム当たり約７．９１枚のメダル増加が期待でき（純増枚数プラス約７．９１枚）、多くのメダル増加が期待できるようになる。以下、その押し順報知を利用した遊技性を説明する。
【０１９８】
＜抽選結果対応処理＞
先ず、図３０のフローチャートを参照しながら、ステップＳ４１０にて実施される抽選結果対応処理について説明する。抽選結果対応処理は、各ゲームの抽選処理が行われた後に実施される処理であり、ゲームの抽選結果に基づいて押し順報知が発生するモードとしてのＡＴモード（アシストタイムモード、ナビモード、特定状態）への移行抽選等を行う処理である。
【０１９９】
より詳しくは、先ず、ステップＳ１００１にて各種フラグ格納エリア１０６ｄに有利区間フラグがセットされているか否かを判定する。上記の通り、本スロットマシン１０では

、押し順報知等の発生の有無について、当該押し順報知等が発生し得る有利区間と、発生し得ない通常区間とが設定されている。有利区間フラグは、今回のゲームが有利区間であることをＣＰＵ１０２が把握するためのフラグであり、有利区間へ移行することに基づいてセットされ、通常区間に移行することに基づいてクリアされるフラグである。

【０２００】

有利区間フラグがセットされていない場合、今回のゲームが通常区間であることを意味し、この場合、ステップＳ１００２にて有利区間移行抽選処理を実行する。

【０２０１】

有利区間移行抽選処理では、図３１のフローチャートに示すように、ステップＳ１１０１にて今回のゲームの抽選結果を把握する。そしてステップＳ１１０２にて、ＲＯＭ１０５の各種テーブル記憶エリア１０５ａから有利区間移行抽選テーブルを取得する。有利区間移行抽選テーブルは、図３４に示すように、各ゲームの抽選結果に応じて、有利区間への移行率（有利区間移行抽選の当選確率）が設定されている。有利区間への移行抽選の契機役としては、図３４にも示すように、通常リプＡ、通常リプＢ、通常リプＣ、チャンス目Ａ、チャンス目Ｂ、チャンス目Ｃ、チェリーＡ、チェリーＢ、チェリーＣ、共通ベル、押し順ベル、スイカ、重複１枚役、リプ重複第１ＢＢ、リプ重複第２ＢＢ、ＪＡＣが設定されている。すなわち、通常遊技状態や持ち越し状態、ＢＢ第１状態～ＢＢ第３状態において、当選し得る全ての結果が有利区間への移行抽選の契機役として設定されている。

【０２０２】

ステップＳ１１０２にて抽選テーブルを取得した後は、ステップＳ１１０３にて有利区間移行抽選用の乱数を取得する処理を実行する。有利区間移行抽選用の乱数は、各種カウンタエリア１０６ｅの専用のカウンタが用いられ、当該専用のカウンタは所定周期で更新され、ステップＳ１１０３ではそのカウンタのうち最新の更新値を取得する。そして、ステップＳ１１０４にて有利区間移行抽選を実行し、ステップＳ１１０５にて、移行抽選に当選したか否かを判定し、当選していない場合には、そのまま有利区間移行抽選処理を終了する。ちなみに、本実施形態では、いずれの契機役であっても１００％の確率で有利区間移行抽選に当選するように抽選テーブルが設定されている。この場合、ステップＳ１１０１にて把握したゲームの結果が、移行抽選の契機役である（外れ結果ではない）と判定した場合、ステップＳ１１０２～ステップＳ１１０５の処理を省略することも可能である。

【０２０３】

ステップＳ１１０５にて移行抽選に当選していると判定した場合、ステップＳ１１０６にて、各種フラグ格納エリア１０６ｄに有利区間当選ゲームフラグをセットする処理を実行してから、有利区間移行抽選処理を終了する。有利区間当選ゲームフラグは、今回のゲームで有利区間への移行抽選に当選したことをＣＰＵ１０２が把握するためのフラグである。

【０２０４】

抽選結果対応処理の説明に戻り、ステップＳ１００１にて有利区間フラグがセットされていると判定した場合、又はステップＳ１００２にて有利区間移行抽選処理を実行した後は、ステップＳ１００３に進む。ステップＳ１００３では、各種フラグ格納エリア１０６ｄにＡＴモード当選フラグ又はＡＴモードフラグがセットされているか否かを判定する。ＡＴモード当選フラグは、そのＡＴモードへの移行抽選に当選した場合にセットされるフラグであり、ＡＴモードフラグは、ＡＴモードへ移行する際にセットされるフラグである。つまり、ステップＳ１００３では、既にＡＴモードへの移行が確定している状況又は移行済みの状況であるか否かを判定する。ステップＳ１００３にていずれのフラグもセットされておらず、未だＡＴモードへの移行が確定していない状況である場合には、ステップＳ１００４にてＡＴ抽選用処理を実行する。一方、ステップＳ１００３にていずれかのフラグがセットされている場合、ステップＳ１００５にてＡＴ連荘用処理を実行する。

【０２０５】

＜ＡＴ抽選用処理＞

先ず、ステップＳ１００４のＡＴ抽選用処理について図３２のフローチャートを参照し

ながら説明する。

【０２０６】

先ず、ステップＳ１２０１にて、いずれかのＢＢ状態フラグがセットされているか否かを判定することで、ＢＢ状態であるか否かを判定する。ＢＢ状態である場合には、そのままＡＴ抽選用処理を終了する。すなわち、本実施形態では、第１ＢＢ状態や第２ＢＢ状態においては、ＡＴモードへの移行抽選を行わない。

【０２０７】

ＢＢ状態ではない場合、ステップＳ１２０２にて、今回のゲームの抽選結果を把握する。そしてステップＳ１２０３にて、ＡＴモード抽選テーブルを取得する処理を実行する。

【０２０８】

ＡＴモード抽選テーブルの取得処理では、現状の状況に応じた抽選テーブルをＲＯＭ１０５の各種テーブル記憶エリア１０５ａから取得する。すなわち、図３３に示すように、ステップＳ１３０１にて有利区間フラグがセットされているか否かを判定する。有利区間フラグがセットされておらず通常区間である場合、ステップＳ１３０２にて通常区間用ＡＴモード抽選テーブルを取得してから、本取得処理を終了する。

【０２０９】

有利区間である場合、ステップＳ１３０３にて各種フラグ格納エリア１０６ｄにＣＺモードフラグがセットされているか否かを判定する。本実施形態では、有利区間であってＡＴモード移行抽選の当選前の状態として、通常モードとＣＺモードとが設けられており、ＣＺモードは通常モードよりもＡＴモードへの移行抽選に当選し易いモードとして設定されている。ＣＺモードフラグは、現状のモードがＣＺモードであることをＣＰＵ１０２が把握するためのフラグであり、ＣＺモードへ移行する場合にセットされる。

【０２１０】

ＡＴ抽選用処理が実施される有利区間において、ＣＺモードフラグがセットされていない場合とは、現状のモードが通常モードであることを意味する。この場合、ステップＳ１３０４にて、通常モード用ＡＴモード抽選テーブルを取得してから、本取得処理を終了する。ステップＳ１３０３にてＣＺモードフラグがセットされている場合、現状のモードがＣＺモードであることを意味する。この場合、ステップＳ１３０５にて、ＣＺモード用ＡＴモード抽選テーブルを取得してから、本取得処理を終了する。

【０２１１】

これら各ＡＴモード抽選テーブルは、図３４に示すように、通常区間用ＡＴモード抽選テーブル→通常モード用ＡＴモード抽選テーブル→ＣＺモード用ＡＴモード抽選テーブルの順でＡＴモード移行抽選の当選確率が高くなるように設定されており、通常区間用ＡＴモード抽選テーブルが最もＡＴモード移行抽選の当選確率が低く、ＣＺモード用ＡＴモード抽選テーブルが最もＡＴモード移行抽選の当選確率が高くなるように設定されている。より詳しくは、通常区間においては、ＡＴモード移行抽選に当選し得る契機結果としてチェリーＣとスイカだけが設定されており、他の抽選結果ではＡＴモード移行抽選に当選しないように設定されている。これに対して、有利区間においては、共通ベル、押し順ベル、重複１枚役、リプ重複第１ＢＢ、リプ重複第２ＢＢ及びＪＡＣを除く各抽選結果がＡＴモード移行抽選に当選し得る契機結果として設定されている。そして、例えば、チャンス目Ａよりもチャンス目Ｂの方がＡＴモード移行抽選に当選し易く、チャンス目Ｂよりもチャンス目Ｃの方が更にＡＴモード移行抽選に当選し易い、といったように、概して、ゲームの抽選結果としての当選確率（出現率）の低い結果ほど、ＡＴモード移行抽選に当選し易くなるように設定されている。また、通常リプＡやチェリーＡに関しては、当選確率設定処理（ステップＳ２０６）にて設定される設定値によって、ＡＴモード移行抽選の当選確率が異なり、出玉率が高くなるように設定される設定値ほど（設定値が高くなるほど）、ＡＴモード移行抽選に当選し易くなるように設定されている。

【０２１２】

なお、通常区間において、これら共通ベルや押し順ベルでもＡＴモード移行抽選が行われるようにしてもよいし、ＡＴモード移行抽選の契機となる遊技結果は上記のものに限定

されない。例えば、通常モードとＣＺモードとで、ＡＴモード移行抽選の契機となる遊技結果の種類が異なることでＣＺモードの優位性を担保してもよく、この場合、ＡＴモード移行抽選の契機となる遊技結果の種類がＣＺモードの方が多くなるようにするとよい。更にこの場合、ＡＴモード移行抽選の当選確率自体は通常モードとＣＺモードとで同じものとしてもよい。ＣＺモードを複数設け、一のＣＺモードではチャンス目にてＡＴモード移行抽選に当選し易く、他のＣＺモードではチェリーにてＡＴモード移行抽選に当選し易いといったように、それぞれのＣＺモードで異なるＡＴモード移行抽選テーブルを設定してもよい。

【０２１３】

ＡＴ抽選用処理の説明に戻り、ステップＳ１２０３にてＡＴモード移行抽選テーブルを取得した後は、ステップＳ１２０４にて、ＡＴモード移行抽選を実行する。なお、ＡＴモード移行抽選においても、有利区間移行抽選と同様に、各種カウンタエリア１０６ｅから抽選用の乱数を取得して、その乱数を用いて抽選を行う構成としている。かかる抽選用の構成は、以下の他の抽選についても同様であり、その説明は省略する。

【０２１４】

ステップＳ１２０５では、ＡＴモードへの移行抽選に当選したか否かの判定を行う。ＡＴモードへの移行抽選に当選した場合には、ステップＳ１２０６にて、有利区間フラグがセットされているか否かを判定する。有利区間フラグがセットされておらず、通常区間におけるＡＴモード移行抽選に当選した場合、ステップＳ１２０７にて有利区間当選ゲームフラグをセットする処理を実行する。ステップＳ１２０６にて有利区間フラグがセットされている場合、又はステップＳ１２０７にて有利区間当選ゲームフラグをセットした後は、ステップＳ１２０８にて、ＡＴモード当選フラグをセットする処理を実行する。

【０２１５】

続くステップＳ１２０９では、今回のＡＴモードの継続率を設定するための、継続率抽選処理を実行する。本実施形態では、ＡＴモード中の所定の判定契機で継続抽選が行われ、当該継続抽選に当選した場合にはＡＴモードが継続し、継続抽選に非当選となった場合にはＡＴモードが終了する場合がある構成としている。ステップＳ１２０９の継続率抽選処理は、かかる継続抽選の当選確率を決定するための処理である。継続率抽選処理では、今回のＡＴモード移行当選の契機となった遊技結果によって、選択される継続率が異なり得るように設定されている。本実施形態では、ＡＴモードの継続率として６０％継続モード、７０％継続モード、８０％継続モード及び９０％継続モードが設定されており、これらのうち一の継続モードを抽選により決定する。ステップＳ１２０９では、ＲＯＭ１０５の各種テーブル記憶エリア１０５ａから取得する継続率抽選テーブルに基づき継続率を抽選により決定する。継続率抽選テーブルは、図３５に示すように、例えば、チャンス目Ａを契機としてＡＴモード移行当選となった場合には、７０％継続モードが最も選択され易く、チャンス目Ｂを契機としてＡＴモード移行当選となった場合には、６０％継続モードが最も選択され易くなるように設定されている。

【０２１６】

ステップＳ１２０９にて継続率抽選処理を実行した後は、ステップＳ１２１０にて、その抽選結果に対応する継続率フラグをセットする。すなわち、６０％継続モードが選択された場合には６０％フラグを各種フラグ格納エリア１０６ｄにセットし、同様に、７０％継続モードが選択された場合には７０％フラグ、８０％継続モードが選択された場合には８０％フラグ、９０％継続モードが選択された場合には９０％フラグをセットする。

【０２１７】

ステップＳ１２１１では、前兆ゲーム数抽選処理を実行する。前兆モードは、ＡＴモード移行当選となったことを、ＡＴモード移行当選の報知（ＡＴモード当選報知演出）が行われるよりも前に示唆する示唆演出が、補助表示部６５やスピーカ６４等に行われるモードである。前兆モードは、最大３２ゲーム継続するように設定されており、ステップＳ１２１１の抽選処理にて、０～３２のいずれかの前兆ゲーム数が抽選により決定される。

【０２１８】

ステップＳ１２１２では、ステップＳ１２１１にて決定した前兆ゲーム数を、各種カウンタエリア１０６ｅの前兆カウンタに入力し、ステップＳ１２１３にて各種フラグ格納エリア１０６ｄに前兆フラグをセットする処理を実行する。前兆カウンタは、前兆モードにて１ゲーム毎に１ずつ減算されるカウンタであり、前兆フラグは、前兆モードに設定された状態であることをＣＰＵ１０２が把握するためのフラグである。そして、ステップＳ１２１４にて、前兆コマンドを表示制御装置８１への出力対象としてセットする処理を実行してから、本ＡＴ抽選用処理を終了する。前兆コマンドは、前兆モードに設定されたことを表示制御装置８１へ把握させるためのコマンドであり、前兆モードにおいて天井カウンタが０となるまでの残りのゲーム数の情報、すなわち、前兆モードのゲーム数の情報が含まれる。

【０２１９】

ステップＳ１２０５にてＡＴモード移行抽選に非当選であったと判定した場合、ステップＳ１２１５に進む。ステップＳ１２１５では、有利区間フラグがセットされているか否かを判定する。有利区間である場合、ステップＳ１２１６にて各種カウンタエリア１０６ｅの天井カウンタを１減算する処理を実行する。天井カウンタは、所定の設定契機から、ＡＴモード移行抽選に当選することなく消化され得る最大ゲーム数を規定するものである。天井カウンタは、１ゲーム毎に１ずつ減算され、０となることでＡＴモード移行抽選に当選することなくＡＴモードへの移行が確定する。すなわち、ステップＳ１２１７では、ステップＳ１２１６の処理結果に基づいて、天井カウンタが０となったか否かを判定し、０となった場合には、上記ステップＳ１２０８に進み、ＡＴモード当選フラグをセットする。ステップＳ１２０８以降の処理は上述の通りである。

【０２２０】

ステップＳ１２１５又はステップＳ１２１７にて否定判定した場合、ステップＳ１２１８～ステップＳ１２２４にて疑似前兆モード用の処理を行う。本実施形態では、前兆モードと同じ又は似た示唆演出が発生するものの、最終的にはＡＴモードへの移行が許容されることのＡＴモード当選報知演出が行われることなくその演出モードが終了する疑似前兆モード（所謂ガセ演出が発生するモード）が設定されている。すなわち、ステップＳ１２１８では、当該疑似前兆モードであることをＣＰＵ１０２が特定するための疑似前兆フラグが各種フラグ格納エリア１０６ｄにセットされているか否かを判定し、既にセットされている場合には、そのままＡＴ抽選用処理を終了する。

【０２２１】

疑似前兆フラグがセットされていない場合には、ステップＳ１２１９にて疑似前兆モードに設定するか否かを抽選により決定する。かかる抽選については、例えば、ゲームの抽選結果として当選しにくい（出現率が低い）結果ほど疑似前兆モードへの移行抽選に当選し易くなるように設定されている。続くステップＳ１２２０では、ステップＳ１２１９の疑似前兆抽選に当選したか否かを判定し、非当選であった場合にはそのままＡＴ抽選用処理を終了する。疑似前兆抽選に当選した場合、ステップＳ１２２１にて疑似前兆モードのゲーム数を抽選により決定する。かかる抽選については、例えば、ゲームの抽選結果として当選し易い（出現率が高い）結果にて疑似前兆モードへの移行抽選に当選した場合には比較的長いゲーム数の疑似前兆モードが設定されるように設定されている。そして、ステップＳ１２２２では、ステップＳ１２２１にて決定された疑似前兆モードのゲーム数を各種カウンタエリア１０６ｅに設けられた疑似前兆カウンタに入力する処理を実行する。その後、ステップＳ１２２３にて疑似前兆フラグをセットし、ステップＳ１２２４にて、疑似前兆コマンドを表示制御装置８１への出力対象としてセットする処理を実行してから、本ＡＴ抽選用処理を終了する。疑似前兆カウンタは、疑似前兆モードのゲーム数をＣＰＵ１０２が把握するためのカウンタであり、疑似前兆コマンドは、疑似前兆モードに設定されたことを表示制御装置８１へ把握させるためのコマンドであり、疑似前兆モードの残りゲーム数の情報が含まれ、表示制御装置８１では、その疑似前兆モードの残りゲーム数に応じて示唆演出の発生抽選を行ったりする。

【０２２２】

＜ＡＴ連荘用処理＞
次に、ステップＳ１００５にて実行されるＡＴ連荘用処理について、図３６のフローチャートを参照しながら説明する。既に説明した通り、ＡＴ連荘用処理は、ＡＴモード当選フラグやＡＴモードフラグがセットされている状況で実行される処理であり、所定の開始契機から終了契機までのＡＴモードを１セットとして実行されるＡＴモードのセット数の上乗せ（ストック）等を行うための処理である。
【０２２３】
すなわち、ステップＳ１４０１では、いずれかのＢＢ状態フラグがセットされているか否かを判定することにより、ＢＢ状態であるか否かを判定する。ＢＢ状態ではない場合、ステップＳ１４０２にて、各種フラグ格納エリア１０６ｄに移行許可フラグがセットされているか否かを判定する。移行許可フラグは、ＡＴモードにおいてＢＢ入賞を成立させることが可能となり、入賞許可条件（移行許可条件）が成立している状況であることをＣＰＵ１０２が把握するためのフラグである。移行許可フラグがセットされている場合、そのままＡＴ連荘用処理を終了する。
【０２２４】
ステップＳ１４０１にてＢＢ状態であると判定した場合と、ステップＳ１４０２にて移行許可フラグがセットされていないと判定した場合とは、ステップＳ１４０３に進む。ステップＳ１４０３では、今回のゲームの抽選結果を把握する。そして、ステップＳ１４０４～ステップＳ１４１４にて各種テーブル記憶エリア１０５ａからストック抽選テーブルを取得する処理を実行する。
【０２２５】
すなわち、ステップＳ１４０４では、ＡＴモードフラグがセットされているか否かを判定し、セットされていない場合には、ステップＳ１４０５にてＡＴ用報知フラグが各種フラグ格納エリア１０６ｄにセットされているか否かを判定する。ＡＴ用報知フラグは、ＡＴモード当選報知演出が実行されたことをＣＰＵ１０２が把握するためのフラグであり、ＡＴモードへの移行抽選に当選したことや天井に到達したことが、既に報知された状態であることを示すフラグである。本実施形態では、ＡＴモード当選報知演出が実行された後、ゲームの抽選結果が所定の開始契機となる結果（通常リプＡ～Ｃ）となることでＡＴモードが開始される。すなわち、ＡＴモードフラグがセットされておらず、ＡＴ用報知フラグがセットされていない状況とは、ＡＴモード当選フラグはセットされているものの、ＡＴモード当選報知演出の実行前の状況であり、ＡＴモードフラグがセットされておらず、ＡＴ用報知フラグがセットされている状況とは、ＡＴモード当選報知演出は実行されたものの、ＡＴモード開始前の状況である。ステップＳ１４０５にて否定判定した場合、ステップＳ１４０６にて、ＡＴ当選報知前用のストック抽選テーブルを取得し、ステップＳ１４０５にて肯定判定した場合、ステップＳ１４０７にて、ＡＴ移行前用のストック抽選テーブルを取得する。
【０２２６】
また、ステップＳ１４０４にてＡＴモードフラグがセットされていると判定した場合、ステップＳ１４０８にてＢＢ状態フラグがセットされているか否かを判定する。セットされていない場合には、ステップＳ１４０９にてＢＢ持ち越しフラグがセットされているか否かを判定する。ステップＳ１４０９にてＢＢ持ち越しフラグがセットされていない状況とは、主に、ＡＴモードにおいてＢＢ当選前の状況である。ステップＳ１４０９にて否定判定した場合、ステップＳ１４１０にてＢＢ持ち越し無し用のストック抽選テーブルを取得し、ステップＳ１４０９にて肯定判定した場合、ステップＳ１４１１にてＢＢ持ち越し有り用のストック抽選テーブルを取得する。
【０２２７】
ステップＳ１４０８にてＢＢ状態であると判定した場合、ステップＳ１４１２にて、ＪＡＣ持ち越しフラグがセットされているか否かを判定する。ＪＡＣ持ち越しフラグがセットされておらず、ＢＢ第１状態又はＢＢ第３状態である場合は、ステップＳ１４１３にてＪＡＣ持ち越し無し用のストック抽選テーブルを取得し、ＪＡＣ持ち越しフラグがセット

されており、ＢＢ第２状態である場合は、ステップＳ１４１５にてＪＡＣ持ち越し有り用のストック抽選テーブルを取得する。

【０２２８】

これらのストック抽選テーブルは、図３７に示すように、ＡＴ当選報知前（ステップＳ１４０６）とＡＴ当選報知後ＡＴ移行前（ステップＳ１４０７）とを比較すると、ＡＴ当選報知前よりもＡＴ当選報知後ＡＴ移行前の方がストック抽選に当選し易くなるように設定されている。そのため、ＡＴモードに当選した後、ＡＴモード当選報知が行われるまでの前兆モードや、ＡＴモード当選報知後、ＡＴモード開始までにおいてもストック抽選が行われる構成において、ＡＴ当選報知前よりも当選報知後の方が優遇されているといえる。これは、ＡＴモードがなかなか開始されないことによる遊技者の苛立ちを解消するうえで、前兆モードは未だＡＴモードへの移行が生るか否かが遊技者には特定しにくい状況であるのに対して、当選報知後移行前においてはＡＴモードへの移行が生じることは把握しており、ＡＴ開始待ちであることの違いによるものである。

【０２２９】

また、ＢＢ状態移行前においては、ＢＢ持ち越しフラグ無し（ステップＳ１４１０）とＢＢ持ち越しフラグ有り（ステップＳ１４１１）とを比較すると、ＢＢ持ち越し有りよりもＢＢ持ち越し無しの方がストック抽選に当選し易くなるように設定されている。ＢＢ状態においては、ＪＡＣ持ち越しフラグが無いＢＢ第１状態やＢＢ第２状態よりも、ＪＡＣ持ち越しフラグがあるＢＢ第２状態の方がストック抽選に当選し易くなるように設定されている。

【０２３０】

各種ストック抽選テーブルを取得した後は、ステップＳ１４１５にてストック抽選を実行し、ステップＳ１４１６にて当該ストック抽選に当選したか否かを判定する。ストック抽選に当選している場合、ステップＳ１４１７にて各種カウンタエリア１０６ｅに設けられたストックカウンタに１を加算する処理を実行する。そして、ステップＳ１４１８にてストックコマンドを表示制御装置８１への出力対象としてセットする処理を実行してから、ＡＴ連荘用処理を終了する。ストックカウンタは、ＡＴモードのセット連荘数をＣＰＵ１０２が把握するためのカウンタであり、ストックコマンドはストック抽選に当選したことの情報を表示制御装置８１へ把握させるためのコマンドである。ステップＳ１４１６にてストック抽選に非当選であったと判定した場合には、そのままＡＴ連荘用処理を終了する。なお、ストック抽選にて複数セットのストックに当選する場合があるように設定してもよく、その場合、ストックカウンタにそのセット数に対応する値を加算するとともに、そのセット数の情報をストックコマンドに含ませる構成としてもよい。

【０２３１】

抽選結果対応処理（図３０）において、ステップＳ１００５のＡＴ連荘用処理を実行した後は、ステップＳ１００６にてボーナスＡＴ開始用処理を実行する。ボーナスＡＴ開始用処理は、ＢＢ入賞を成立させてもよい状況であり、入賞許可条件が成立したことの報知（移行許容報知）を実行するための処理である。

【０２３２】

＜ボーナスＡＴ開始用処理＞

すなわち、ボーナスＡＴ開始用処理では、図３８のフローチャートに示すように、ステップＳ１５０１にて、ＢＢ状態であるか否かを判定する。ＢＢ状態である場合には、そのままボーナスＡＴ開始用処理を終了する。続くステップＳ１５０２では、ＢＢ当選フラグがセットされているか否かを判定する。ＢＢ当選フラグがセットされていない場合には、未だ移行許可とすることができないため、そのままボーナスＡＴ開始用処理を終了する。続くステップＳ１５０３では、ＡＴモードフラグがセットされているか否かを判定し、セットされていない場合には、そのままボーナスＡＴ開始用処理を終了する。

【０２３３】

ＡＴモード中においてＢＢ当選している場合、ステップＳ１５０４にて、今回のゲームの抽選結果が外れ結果であり、ＢＢ入賞を成立させることが可能なゲームであるか否かを

判定する。ちなみに、本実施形態では、第１ＢＢや第２ＢＢに当選する場合、第１再遊技との重複当選となる（リプ重複第１ＢＢ、リプ重複第２ＢＢ）ため、第１ＢＢや第２ＢＢの当選ゲームで第１ＢＢ入賞や第２ＢＢ入賞を成立させることはできない構成としている。つまり、ＢＢ入賞を成立させることが可能なゲームとは、ＢＢ当選後のゲームであって、ゲームの抽選結果が外れ結果であるゲームである。外れ結果ではない場合は、そのままボーナスＡＴ開始用処理を終了する。外れ結果である場合、ステップＳ１５０５にて、各種フラグ格納エリア１０６ｄに移行許可フラグをセットする処理を実行する。そして、ステップＳ１５０６にて、入賞許可コマンドを表示制御装置８１への出力対象としてセットする処理を実行してから、本ボーナスＡＴ開始用処理を終了する。入賞許可コマンドを受信した表示制御装置８１の処理については、後に詳細に説明する。ステップＳ１５０４にて、今回のゲームの抽選結果が外れ結果ではない場合、そのままボーナスＡＴ開始用処理を終了する。

【０２３４】

抽選結果対応処理（図３０）の説明に戻る。

【０２３５】

ステップＳ１００４又はステップＳ１００６の処理を実行した後は、ステップＳ１００７にて、今回のゲームの抽選結果が押し順役当選であったか否かを判定する。押し順役とは、押し順ベルのほか、通常リプＡ、通常リプＢ、通常リプＣを含む結果である。通常リプＡ、通常リプＢ、通常リプＣは、いずれも複数の再遊技に重複して当選となる結果であり、ストップスイッチ４２～４４の操作順序によって入賞を成立させる再遊技が異なり得るように設定されている。

【０２３６】

具体的には、通常リプＡ、通常リプＢ、通常リプＣは、中ストップスイッチ４３が最初に操作された場合には、第２再遊技入賞が成立するように各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止制御が行われ、左ストップスイッチ４２又は右ストップスイッチ４４が最初に操作された場合には、第１再遊技入賞が成立するように各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止制御が行われる。但し、これら通常リプＡ、通常リプＢ、通常リプＣにおいて、重複当選している再遊技のうちのいずれの再遊技入賞が成立しても、付与される特典は再遊技であり、成立する再遊技の種類だけが異なるものである。言い換えると、通常リプＡ、通常リプＢ、通常リプＣは、ストップスイッチ４２～４４の操作順序に関わらず再遊技入賞が成立するものの、操作順序によって停止出目が異なる遊技結果である。そして、通常リプＡ、通常リプＢ、通常リプＣは、ＡＴモードの開始契機となっており、ＡＴモード当選フラグがセットされており、且つ第２再遊技入賞が成立し得るゲームにてＡＴモードが開始される。

【０２３７】

ステップＳ１００７にて押し順役当選であると判定した場合、ステップＳ１００８にてＡＴモード当選フラグ又はＡＴモードフラグがセットされているか否かを判定する。いずれかのフラグがセットされている場合には、ステップＳ１００９にて押し順報知用処理を実行してから、抽選結果対応処理を終了する。ステップＳ１００７又はステップＳ１００８にて否定判定した場合には、そのまま抽選結果対応処理を終了する。

【０２３８】

＜押し順報知の概要＞

ステップＳ１００９にて実行される押し順報知用処理の説明に先立って、指示モニタ６８にて実行される押し順報知や、補助表示部６５にて実行される押し順報知演出の概要について説明する。なお、押し順報知や押し順報知演出は、例えば、押し順ナビ、順序報知や態様報知とも称することが可能である。指示モニタ６８は主制御装置１０１に接続されており、主制御装置１０１により押し順報知が行われる。これに対して、補助表示部６５は表示制御装置８１に接続されており、表示制御装置８１により押し順報知演出が行われる。

【０２３９】

先ず、この指示モニタ６８の構成について、図３９を参照しながら説明する。図３９（ａ）は、指示モニタ６８の正面図であり、図３９（ｂ）は、指示モニタ６８の表示態様と表示内容との関係を説明するための図である。

【０２４０】

図３９（ａ）に示すように、指示モニタ６８には８個の表示用セグメントＮ１～Ｎ８が設けられている。各表示用セグメントＮ１～Ｎ８は、ＬＥＤからなる個別の光源を有しており、それら個別の光源がオンオフ制御されることで、任意の１個の表示用セグメントのみを点灯させることができるとともに、任意の組み合わせの表示用セグメントを点灯させることができる。これにより、指示モニタ６８では、それぞれ個別に所定の記号（アルファベットや数字を含む）が表示されるようになっている。なお、上記個別の光源はいずれも同一色の光を照射するものであるため、各表示用セグメントＮ１～Ｎ８においてはいずれも同一の色が表示されることとなる。

【０２４１】

各表示用セグメントＮ１～Ｎ８について詳細には、第１表示用セグメントＮ１～第７表示用セグメントＮ７は、いずれも直線状の表示用セグメントであり、これら第１表示用セグメントＮ１～第７表示用セグメントＮ７は、数字の「１」～「６」を少なくとも表示することができるように配置されている。また、第８表示用セグメントＮ８は、円形状の表示用セグメントであり、第１表示用セグメントＮ１～第７表示用セグメントＮ７が設けられた領域の右下部分の横方に配置されている。したがって、指示モニタ６８では、「１」～「６」と、「１．」～「６．」と、「　．」と、を少なくとも表示することができる。

【０２４２】

なお、指示モニタ６８において、複数パターンの記号をそれぞれ個別に表示することが可能であれば、各表示用セグメントＮ１～Ｎ８の形状や配置態様は任意であり、さらには８個のセグメントではなく７個のセグメント、又は９個のセグメント等を用いる構成としてもよい。また、各表示用セグメントＮ１～Ｎ８において表示される色が同一であることは必須ではなく、各表示用セグメントＮ１～Ｎ８において表示される色が適宜変更可能となる構成としてもよい。また、光源をオンオフ制御することで、各表示用セグメントＮ１～Ｎ８の点灯又は消灯を制御する構成は必須のものではなく、各表示用セグメントＮ１～Ｎ８において個別に表示制御が行えるのであれば、単一のバックライトと液晶ディスプレイとによりセグメント表示器を構成してもよい。さらには、各表示領域に対してセグメント表示を適用するのではなく、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ＣＲＴ、ドットマトリックス等その他のタイプの表示装置によって記号を表示する構成としてもよい。

【０２４３】

第１表示用セグメントＮ１～第７表示用セグメントＮ７は、押し順役の操作順序の報知に用いられる表示用セグメントである。例えば、図３９（ｂ）に示すように、各ストップスイッチ４２～４４の操作順序として「左」→「中」→「右」の順で停止操作を行うことにより遊技者にとって有利な入賞態様となる場合、第６表示用セグメントＮ６及び第７表示用セグメントＮ７が点灯表示されて「１」が表示される。また、各ストップスイッチ４２～４４の操作順序として「右」→「左」→「中」の順で停止操作を行うことにより遊技者にとって有利な入賞態様となる場合、第１表示用セグメントＮ１、第２表示用セグメントＮ２、第３表示用セグメントＮ３、第５表示用セグメントＮ５及び第６表示用セグメントＮ６が点灯表示されて「５」が表示される。つまり、各表示用セグメントＮ１～Ｎ７にて表示される数字（記号）は、ストップスイッチ４２～４４の操作順序と１対１で対応付けられており、表示用セグメントＮ１～Ｎ７にて表示される数字（記号）に基づいて、ストップスイッチ４２～４４を停止操作することで、遊技者にとって有利な態様にて入賞させることが可能となる。

【０２４４】

第８表示用セグメントＮ８は、有利区間に移行し、ＡＴモード当選報知が行われてＡＴモードフラグがセットされる等、押し順報知が発生し得る状況となる報知条件を含む所定の開始条件が成立した場合に、その開始条件が成立したゲームにて点灯される。また、Ａ

Ｔモードが終了して有利区間から通常区間へ移行する場合に消灯される。
【０２４５】
つまり、押し順ベル等の操作順序が報知され易くなることによって遊技者にとって有利な態様にて入賞させ易くなる区間を有利区間（有利状態、特定状態）とし、第８表示用セグメントＮ８は、当該有利区間において、実際に押し順報知による恩恵が得られるようになる特定区間中は点灯し、有利区間ではない通常区間や、有利区間であっても特定区間ではない非特定区間中は消灯する区間表示器（特定報知手段）をなすものである。
【０２４６】
既に説明したとおり、押し順表示器としての第１表示用セグメントＮ１～第７表示用セグメントＮ７、及び区間表示器としての第８表示用セグメントＮ８を有する指示モニタ６８は、遊技パネル２５において払出枚数表示部６２の側方付近に配置されている。つまり、指示モニタ６８は、遊技者が操作するストップスイッチ４２～４４等よりも上方に配置されており、言い換えると、ストップスイッチ４２～４４等が設けられている位置よりも下方において遊技機前面部である化粧パネルに配置されていない。そのため、ストップスイッチ４２～４４等を操作する手等によって、第８表示用セグメントＮ８が隠されることが抑制され、遊技者が視認し易い位置に配置されているといえる。また、メダルの獲得を目指して遊技を進行させる遊技者が注視し易い払出枚数表示部６２の近くに配置されていることからしても、遊技者による見逃しが抑制されているといえる。
【０２４７】
さらに、指示モニタ６８において特に第８表示用セグメントＮ８は、周囲の表示部（例えば払出枚数表示部６２や、遊技パネル２５のバックライト）の明度よりも高い明度となるように（より詳しくは、周囲の表示部の明度の２倍の明度となるように）、対応するＬＥＤの明度が定められている。そのため、第８表示用セグメントＮ８と周囲の表示部とがいずれも発光制御されている場合（点灯状態となっている場合）であっても、第８表示用セグメントＮ８が一際目立つようになっている。遊技機前方に向けた照度についても、第８表示用セグメントＮ８の方が周囲の表示部より、遊技機前方に向けた照度が高くなるように（より詳しくは、周囲の表示部の照度の２倍の照度となるように）、対応するＬＥＤの照度が定められている。このような構成からも、第８表示用セグメントＮ８の視認性が向上されており、当該第８表示用セグメントＮ８が点灯状態となった場合の見逃しが抑制されている。
【０２４８】
次に、補助表示部６５にて行われる押し順報知演出について、図４０を参照しながら説明する。ここでは、今回報知する操作順序が、中→右→左である場合の押し順役に当選している場合を例として、補助表示部６５での押し順報知演出を説明する。
【０２４９】
図４０（ａ）に示すとおり、補助表示部６５では、ストップスイッチ４２～４４に対応して３つ並列したボタン表示のうち、最初に操作すべきストップスイッチに対応するボタン表示（図では中ストップスイッチ４３に対応する真ん中のボタン表示）に数字の１が付されて、他のボタン表示よりも大きく表示される。また、各ボタン表示は、当選役に対応する色（ベルなら黄色、再遊技なら青色等）にて表示される。これにより、遊技者は、今回のゲームにて当選している役と、最初に操作すべきストップスイッチが中ストップスイッチ４３であることを認識することができる。また、補助表示部６５では、次に操作すべきストップスイッチが右ストップスイッチ４４であり、最後に操作すべきストップスイッチが左ストップスイッチ４２であることを示すように、右のボタン表示に数字の２が付されて表示され、左のボタン表示に数字の３が付されて表示される。
【０２５０】
遊技者が中ストップスイッチ４３を操作すると、図４０（ｂ）に示すように、補助表示部６５では、中ストップスイッチ４３に対応する真ん中のボタン表示が消え、右ストップスイッチ４４に対応する右のボタン表示が大きく表示される。これにより、遊技者は、中ストップスイッチ４３の操作が完了したこと、及び、次に操作すべきストップスイッチが

右ストップスイッチ４４であることを確認することができる。
【０２５１】
遊技者が右ストップスイッチ４４を操作すると、図４０（ｃ）に示すように、補助表示部６５では、右ストップスイッチ４４に対応する右のボタン表示が消え、左ストップスイッチ４２に対応する左のボタン表示が大きく表示される。これにより、遊技者は、右ストップスイッチ４４の操作が完了したこと、及び、次に操作すべきストップスイッチが左ストップスイッチ４２であることを確認することができる。
【０２５２】
押し順報知の実行タイミングについて説明すると、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転が開始されてから、加速期間を経て定速回転に至るまでのストップスイッチ４２～４４の無効期間中に、押し順報知が実行されるように設定されている。このようにストップスイッチ４２～４４の操作が有効となるよりも前のタイミングで押し順報知を実行する構成とすることで、ストップスイッチ４２～４４の操作順序を認識したうえでストップスイッチ４２～４４の操作に望ませることが可能となり、テンポ良く遊技を進行させることができる。
【０２５３】
＜押し順報知用処理＞
次に、ステップＳ１００９にて実行される押し順報知用処理について、図４１のフローチャートを参照しながら説明する。
【０２５４】
先ず、ステップＳ１６０１では、ＡＴモードフラグがセットされているか否かを判定する。ＡＴモードフラグがセットされていない場合とは、ＡＴモード当選後、未だＡＴモードへの移行が生じていない場合である。この場合、ステップＳ１６０２にて、ＡＴ報知用フラグがセットされているか否かを判定する。ＡＴモードフラグがセットされておらず、ＡＴ報知用フラグがセットされていない場合とは、ＡＴモード移行抽選に当選しているものの、未だ前兆モード中であることを意味する。この場合、今回のゲームでは押し順報知を発生させず、そのまま押し順報知用処理を終了する。ＡＴ報知用フラグがセットされている場合には、ステップＳ１６０３に進む。
【０２５５】
ステップＳ１６０３では、今回のゲームの抽選結果が通常リプＡ～通常リプＣのいずれかであるか否かを判定する。通常リプＡ～通常リプＣではなく、押し順ベルである場合には、そのまま本押し順報知用処理を終了する。通常リプＡ～通常リプＣのいずれかである場合、ステップＳ１６０４にて各種フラグ格納エリア１０６ｄにＡＴ開始用フラグをセットする。ＡＴ開始用フラグは、今回のゲームからＡＴモードが開始されることをＣＰＵ１０２が把握するためのフラグである。その後、ステップＳ１６０５にて、第２再遊技入賞に対応する押し順報知が行われるように指示モニタ６８を制御する。そして、ステップＳ１６０６にて、第２再遊技入賞に対応する操作順序の情報を含む押し順コマンドを、表示制御装置８１への出力対象としてセットする処理を実行してから、本押し順報知用処理を終了する。この押し順コマンドを受信した表示制御装置８１では、第２再遊技入賞に対応する押し順報知演出として、中ストップスイッチ４３を最初に操作すべき順序の押し順報知演出や、「中から狙え！！」といった表示や音声ナビ等が行われるとともに、第２再遊技入賞に対応する図柄の報知が行われるように補助表示部６５やスピーカ６４を制御する。
【０２５６】
ステップＳ１６０１にてＡＴモードフラグがセットされていると判定した場合、ステップＳ１６０７に進む。ステップＳ１６０７では、今回のゲームの抽選結果が押し順ベルであるか否かを判定する。押し順ベルではない場合、そのまま押し順報知用処理を終了する。押し順ベルである場合、ステップＳ１６０８にて、上記の移行許可フラグがセットされているか否かを判定する。移行許可フラグがセットされていない場合には、ステップＳ１６０９にていずれかのＢＢ状態であるか否かを判定する。ステップＳ１６０８にて移行許可フラグがセットされていると判定した場合と、ステップＳ１６０９にて移行許可フラグ

はセットされていないもののＢＢ状態ではないと判定した場合とは、ステップＳ１６１０に進み、今回の押し順ベルの種類に応じて第１小役入賞に対応する押し順報知が行われるように指示モニタ６８を制御する。そして、ステップＳ１６１１にて、第１小役入賞に対応する操作順序の情報を含む押し順コマンドを、表示制御装置８１への出力対象としてセットする処理を実行してから、本押し順報知用処理を終了する。この押し順コマンドを受信した表示制御装置８１では、第１小役入賞に対応する押し順報知演出が行われるように補助表示部６５やスピーカ６４を制御する。一方、移行許可フラグがセットされておらず且つＢＢ状態である場合には、ＡＴモード中であっても押し順ベル当選時の押し順報知を行うことなく、そのまま押し順報知用処理を終了する。

【０２５７】

＜入賞結果対応処理＞

次に、リール制御処理におけるステップＳ５１５にて実施される入賞結果対応処理について、図４２のフローチャートを参照しながら説明する。入賞結果対応処理では、ゲームの遊技結果に応じて、ＡＴモード等を開始させたり終了させたりするための処理を行う。

【０２５８】

先ずステップＳ１７０１にて、ゲーム数管理処理を行う。ゲーム数管理処理では、ＣＺモードのゲーム数や前兆モードのゲーム数を管理するための処理を行う。

【０２５９】

より詳しくは、図４３のフローチャートに示すように、ステップＳ１８０１にて、第１ＢＢ状態フラグ又は第２ＢＢ状態フラグがセットされているか否かを判定し、いずれかのＢＢ状態である場合にはそのままゲーム数管理処理を終了する。すなわち、仮に、ＣＺモード中や前兆モード中においてＢＢ状態への移行を生じさせたりした場合には、前兆モードやＣＺモードのゲーム数の管理は行われない。いずれのＢＢ状態でもない場合には、ステップＳ１８０２に進み、ＣＺモードフラグがセットされているか否かを判定する。ＣＺモードフラグがセットされている場合には、ステップＳ１８０３にてＣＺカウンタを１減算する処理を実行する。そして、ステップＳ１８０４にてＣＺカウンタが０となったか否かを判定し、０となった場合には、ステップＳ１８０５にてＣＺモードフラグをクリアするとともに、ＣＺ終了コマンドを表示制御装置８１への出力対象としてセットする処理を実行する。ＣＺモードフラグをクリアすることでＣＺモードが終了して通常モードに移行する。

【０２６０】

ステップＳ１８０５の処理を実行した後は、ステップＳ１８０６にて天井ゲーム数の設定処理を実行する。天井ゲーム数の設定処理では、天井カウンタに予め定められた１００～９９９のうちのいずれかの値を入力する処理である。いずれの値を天井カウンタに入力するかは、抽選により決定される。天井ゲーム数の設定処理については、後に詳細に説明する。

【０２６１】

ステップＳ１８０２及びステップＳ１８０４のいずれかで否定判定した場合、又はステップＳ１８０６の処理を実行した後は、ステップＳ１８０７に進む。ステップＳ１８０７では、前兆フラグ又は疑似前兆フラグがセットされているか否かを判定する。いずれのフラグもセットされていない場合には、そのままゲーム数管理処理を終了する。いずれかのフラグがセットされている場合には、ステップＳ１８０８に進み、前兆カウンタや疑似前兆カウンタを１減算する処理を実行する。すなわち、ステップＳ１８０８では、前兆モードであれば前兆カウンタを１減算し、疑似前兆モードであれば疑似前兆カウンタを１減算する。

【０２６２】

ステップＳ１８０８の処理を実行した後は、ステップＳ１８０９にて前兆フラグがセットされており、且つ前兆カウンタが０となったか否かを判定する。すなわち、前兆モードにおいて前兆ゲーム数が０となった場合、ステップＳ１８１０に進み、前兆フラグをクリアする処理を行う。そして、ステップＳ１８１１にて、ＡＴ用報知フラグをセットし、ス

テップＳ１８１２にてＡＴ当選報知コマンドを表示制御装置８１への出力対象としてセットする処理を実行し、ゲーム数管理処理を終了する。ＡＴ用報知フラグがセットされることにより、上記の押し順報知用処理にて第２再遊技入賞用の押し順報知を発生させるための処理が行われるようになる。また、ＡＴ当選報知コマンドを受信した表示制御装置８１では、ＡＴモード移行抽選に当選し、ＡＴモードへの移行が許容された状態となったことの報知として、ＡＴモード当選報知演出が行われるように補助表示部６５やスピーカ６４を制御する。

【０２６３】

ステップＳ１８０９にて、前兆カウンタが０ではなかったり、前兆フラグではなく疑似前兆フラグがセットされている場合は、ステップＳ１８１３に進む。ステップＳ１８１３では、疑似前兆カウンタが０であり、且つ疑似前兆フラグがセットされているか否かを判定する。ステップＳ１８１３にて肯定判定した場合、ステップＳ１８１４にて疑似前兆フラグをクリアする処理を実行してから、ゲーム数管理処理を終了する。これにより、疑似前兆モードが終了することになる。また、ステップＳ１８１３にて否定判定し、疑似前兆カウンタが０ではなかったり、０であるものの疑似前兆フラグではなく前兆フラグがセットされている場合には、そのままゲーム数管理処理を終了する。

【０２６４】

入賞結果対応処理の説明に戻り、ステップＳ１７０１にてゲーム数管理処理を実行した後は、ステップＳ１７０２にて、ＡＴ開始用フラグがセットされているか否かを判定する。上記の通り、ＡＴ開始用フラグは、ＡＴモードへの移行を生じさせる場合に第２再遊技入賞が可能となるゲームでセットされるフラグであり、より詳しくは、ＡＴ用報知フラグがセットされている状況で通常リプＡ～通常リプＣに当選したゲームの開始時にセットされるフラグである。ＡＴ開始用フラグがセットされている場合には、ステップＳ１７０３にてＡＴモード当選フラグをクリアし、ステップＳ１７０４にてＡＴ報知用フラグをクリアし、ステップＳ１７０５にてＡＴ開始用フラグをクリアする。そして、ステップＳ１７０６にてＡＴモードフラグをセットし、ステップＳ１７０７にて各種フラグ格納エリア１０６ｄに継続フラグをセットする。継続フラグは、ＡＴモードの所定の継続判定の際にＡＴモードを継続すると判定するためのフラグである。

【０２６５】

その後、ステップＳ１７０８にてＡＴ開始コマンドを表示制御装置８１への出力対象としてセットする処理を実行する。ＡＴ開始コマンドを受信した表示制御装置８１は、開始するＡＴモードの継続率等に応じたＡＴモード開始演出が行われるように、補助表示部６５やスピーカ６４を制御する。

【０２６６】

ステップＳ１７０２にてＡＴ開始用フラグがセットされていないと判定した場合、ステップＳ１７０９に進む。ステップＳ１７０９では、ＡＴモードフラグがセットされており、ＡＴモード中であるか否かを判定する。ＡＴモード中ではない場合、そのまま入賞結果対応処理を終了する。ＡＴモード中である場合には、ステップＳ１７１０にて、今回のゲームの遊技結果に基づいて、ＡＴモードの継続の管理を行うＡＴ継続設定処理を実行してから、入賞結果対応処理を終了する。

【０２６７】

＜ＡＴ継続設定処理＞

ＡＴ継続設定処理では、図４４のフローチャートに示すように、ステップＳ１９０１にて、いずれかのＢＢ入賞ゲームフラグがセットされているか否かを判定することにより、今回のゲームにていずれかのＢＢ入賞が成立したか否かを判定する。上記の通り、ＢＢ入賞ゲームフラグは、入賞結果対応処理の直前に実施されるボーナス状態処理にてセットされるフラグである。

【０２６８】

本実施形態では、ＡＴモードの継続判定を、ＢＢ入賞時からＢＢ終了時に実行する構成としている。より詳しくは、ＢＢ終了時までにＡＴモードの継続条件が成立していないと

ＡＴモードが終了する構成となっており、ＢＢ終了時にＡＴモードの継続条件が成立していると、少なくとも次のＢＢ状態終了時まではＡＴモードの継続する構成としている。すなわち、ステップＳ１９０１は、ＡＴモードの継続判定を行うタイミングに含まれるか否かを判定する処理である。

【０２６９】

今回のゲームにてＢＢ入賞が成立した場合には、ステップＳ１９０２にてストックカウンタが０であるか否かを判定する。ストックカウンタが１以上である場合、ステップＳ１９０３にてストックカウンタを１減算する処理を実行し、ステップＳ１９０４にて継続コマンドを表示制御装置８１への出力対象としてセットする処理を実行してから、ＡＴ継続設定処理を終了する。継続コマンドを受信した表示制御装置８１では、今回入賞したＢＢ状態において、ＡＴモードが継続することに対応する継続演出が行われるように、補助表示部６５やスピーカ６４を制御する。

【０２７０】

ステップＳ１９０２にてストックカウンタが０である場合には、ステップＳ１９０５にて継続抽選処理を実行する。かかる処理では、上記ＡＴモード移行抽選に当選した場合に行われる継続率抽選に基づいて、ＡＴモードを継続させるか否かを抽選により決定する。すなわち、６０％フラグがセットされており、６０％継続モードである場合、ステップＳ１９０５の継続抽選に６０％の確率で当選し、９０％フラグがセットされており、９０％継続モードである場合、ステップＳ１９０５の継続抽選に９０％の確率で当選する、といった具合で、継続抽選を行う。

【０２７１】

ステップＳ１９０６では、ステップＳ１９０５の継続抽選に当選したか否かを判定し、当選している場合には、ステップＳ１９０４に進み、継続コマンドをセットしてからＡＴ継続設定処理を終了する。継続抽選に非当選である場合、ステップＳ１９０７にて継続フラグをクリアしてから、ステップＳ１９０８にて非継続コマンドを表示制御装置８１への出力対象としてセットする処理を実行してから、ＡＴ継続設定処理を終了する。非継続コマンドを受信した表示制御装置８１では、今回入賞したＢＢ状態において、ＡＴモードが継続しないことに対応する非継続演出が行われるように、補助表示部６５やスピーカ６４を制御する。例えば、ＡＴモードへ移行してからストック抽選に当選しないままＢＢ入賞が成立し、ステップＳ１９０５の継続抽選に非当選となった場合、ＡＴモード移行時にセットされた継続フラグがステップＳ１９０７にてクリアされることになる。

【０２７２】

ステップＳ１９０１にてＢＢ入賞ゲームではないと判定した場合、ステップＳ１９０９にていずれかのＢＢ状態フラグがセットされているか否かを判定することにより、ＢＢ状態中であるか否かを判定する。ＢＢ状態中である場合、ステップＳ１９１０にて継続フラグがセットされているか否かを判定する。継続フラグがセットされていない場合とは、上記ステップＳ１９０７、ステップＳ１９０８にてＢＢ入賞時に非継続とされ、それ用の演出が行われている場合である。この場合、ステップＳ１９１１にてストックカウンタが０であるか否かを判定する。継続フラグがセットされておらず、且つストックカウンタが１以上である場合とは、ＢＢ入賞時には非継続とされたものの、ＢＢ状態中の抽選結果対応処理（ＡＴ連荘用処理）にてストック抽選に当選した場合である。この場合、ステップＳ１９１２にて継続フラグをセットする処理を実行し、ステップＳ１９１３にて継続コマンドを表示制御装置８１への出力対象としてセットしてから、ＡＴ継続設定処理を終了する。表示制御装置８１において継続コマンドをＢＢ状態中に受信した場合、補助表示部６５やスピーカ６４での非継続用の演出が継続用の演出に書き換えられて実行されるように制御する。ステップＳ１９１０にて継続フラグがセットされている場合や、ステップＳ１９１１にてストックカウンタが０である場合には、そのままＡＴ継続設定処理を終了する。

【０２７３】

ステップＳ１９０９にてＢＢ状態中ではないと判定した場合、ステップＳ１９１４にて、いずれかのＢＢ終了ゲームフラグがセットされているか否かを判定することにより、今

回のゲームがＢＢ状態の終了ゲームであるか否かを判定する。上記の通り、ＢＢ終了ゲームフラグは、入賞結果対応処理の直前に実施されるボーナス状態処理にてセットされるフラグである。

【０２７４】

終了ゲームではない場合には、そのままＡＴ継続設定処理を終了する。終了ゲームである場合、ステップＳ１９１５にて移行許可フラグをクリアする処理を実行する。続くステップＳ１９１６では、継続フラグがセットされているか否かを判定し、セットされている場合には、そのままＡＴ継続設定処理を終了する。この場合、ＢＢ状態終了後もＡＴモードも継続し、ＢＢ当選した後、入賞許可フラグがセットされた後、ＢＢ入賞を成立させることで、ステップＳ１９０１にて肯定判定して、その後の継続判定が行われることになる。

【０２７５】

これに対して、ステップＳ１９１６にて継続フラグがセットされていないと判定した場合、ステップＳ１９１７にてＡＴモードフラグをクリアする処理を行う。そして、ステップＳ１９１８にてＡＴ終了コマンドを表示制御装置８１への出力対象としてセットする処理を実行してから、本ＡＴ継続設定処理を終了する。ＡＴ終了コマンドを受信した表示制御装置８１では、ＡＴモードが終了することの報知を補助表示部６５やスピーカ６４にて行うように制御する。

【０２７６】

＜有利区間のゲーム数・差枚数管理＞

次に、区間表示器としての第８表示用セグメントＮ８を制御したり、有利区間のゲーム数や差枚数を管理したりするための、区間表示第１処理、及び区間表示第２処理について説明する。

【０２７７】

＜区間表示第１処理＞

先ず、区間表示第１処理について、図４５を参照しながら説明する。区間表示第１処理は、抽選処理（図１８）におけるステップＳ４１４にて実施される処理であり、スタートレバー４１の操作に基づいて当該ゲームの抽選結果が決定されるとともに、当該抽選結果に基づいて表示モードの移行抽選等（抽選結果対応処理）が行われた後に実施される。

【０２７８】

ステップＳ２００１では、区間表示器としての第８表示用セグメントＮ８が表示中であるか否か、より詳しくは、第８表示用セグメントＮ８を点灯中か否かを判定する。既に説明した通り、第８表示用セグメントＮ８を点灯中である場合とは、有利区間のうち、少なくとも押し順報知が発生し得る報知条件が成立している特定区間である場合を示している。ステップＳ２００１にて否定判定し、第８表示用セグメントＮ８を消灯中であると判定した場合、ステップＳ２００２に進む。

【０２７９】

ステップＳ２００２では、各種フラグ格納エリア１０６ｄに有利区間フラグがセットされているか否かを判定する。有利区間フラグがセットされている場合、ステップＳ２００３にて、有利区間当選ゲームフラグがセットされているか否かを判定する。有利区間当選ゲームフラグは、上記有利区間移行抽選処理において有利区間移行抽選に当選した場合にセットされるフラグであり、その当選ゲームであることをＣＰＵ１０２が特定するためのフラグである。有利区間当選ゲームフラグがセットされている場合、ステップＳ２００４にて有利区間当選ゲームフラグをクリアする処理を実行する。そして、ステップＳ２００５にて有利区間フラグをセットする。有利区間フラグをセットすることにより、通常区間から有利区間に移行することとなる。そして、ステップＳ２００６にて、有利区間中のゲーム数のカウント、より詳しくは、各種カウンタエリア１０６ｅの有利区間ゲーム数ＡＧの計測を開始する処理を行う。有利区間ゲーム数ＡＧは、有利区間の実行ゲーム数を把握する把握手段に相当するものであり、有利区間中の各ゲームにおいて１ずつ加算する処理が実行される。

【０２８０】

続くステップＳ２００７では、有利区間移行ゲーム用処理を実行する。有利区間移行ゲーム用処理は、有利区間への移行が生じたゲームにて行われる指示機能に関する処理である。

【０２８１】

＜有利区間移行ゲーム用処理＞

有利区間移行ゲーム用処理について、図４６のフローチャートに基づき説明する。

【０２８２】

ステップＳ２１０１では、いずれかのＢＢ持ち越しフラグがセットされているか否かを判定する。ＢＢ持ち越しフラグがセットされている場合、ステップＳ２１０２にて、各種テーブル記憶エリア１０５ａから天井ゲーム数テーブルを取得する。天井ゲーム数テーブルは、図４７に示すように、１００ゲームから９９９ゲームまでの間で一の天井ゲーム数がランダムに決定されるように設定されており、１００ゲーム、２００ゲーム、３００ゲーム、、、９９９ゲームといったようにおよそ１００ゲーム単位で選択され易いゲーム数が設定されている。また、天井ゲーム数テーブルでは、設定値によって選択され易い天井ゲーム数が異なり、設定値が高くなるほど（出玉率が高い設定値となるほど）短い天井ゲーム数が選択され易くなるように設定されている。

【０２８３】

ステップＳ２１０２て天井ゲーム数テーブルを取得した後は、ステップＳ２１０３にて天井ゲーム数の抽選処理を実行する。そして、抽選により決定された天井ゲーム数を、ステップＳ２１０４にて天井カウンタに入力する処理を実行してから、本有利区間移行ゲーム用処理を終了する。上記の通り、天井カウンタはＡＴ抽選用処理にて１ゲーム毎に１ずつ減算され、０となることで、ＡＴモード移行抽選に当選することなくＡＴモード当選フラグがセットされる。

【０２８４】

ちなみに、ステップＳ２１０２～ステップＳ２１０４の処理が天井ゲーム数の設定処理であり、上記ゲーム数管理処理（図４３）におけるステップＳ１８０６では、天井ゲーム数テーブルの取得処理（ステップＳ２１０２）、天井ゲーム数の抽選処理（ステップＳ２１０３）及び天井カウンタの入力処理（ステップＳ２１０４）を実行する。

【０２８５】

なお、ステップＳ２１０２にて取得する天井ゲーム数テーブルと、ステップＳ１８０６にて取得する天井ゲーム数テーブルが異なるものであってもよく、より詳しくは、有利区間移行ゲームにて設定される天井ゲーム数と、ＣＺモード終了に伴い設定される天井ゲーム数とが異なるゲーム数であってもよく、例えば、有利区間移行ゲームにて設定される天井ゲーム数よりも、ＣＺモード終了に伴い設定される天井ゲーム数の方が少ないゲーム数が天井ゲーム数として設定され易くなっていてもよく、その逆であってもよい。

【０２８６】

ステップＳ２１０１にてＢＢ持ち越しフラグがセットされていないと判定した場合、ステップＳ２１０５にて、いずれかのＢＢ状態フラグがセットされているか否かを判定する。いずれかのＢＢ状態フラグがセットされており、ＢＢ状態中に生じた有利区間への移行である場合、ステップＳ２１０６にて、各種フラグ格納エリア１０６ｄに移行済みフラグをセットしてから、ステップＳ２１０２～ステップＳ２１０４にて、上記の天井ゲーム数の設定を行い、その後、有利区間移行ゲーム用処理を終了する。

【０２８７】

本実施形態では、ＢＢ入賞時とＢＢ状態の終了時に有利区間を終了させる場合がある構成としており、移行済みフラグは、ＢＢ状態中に有利区間を移行させた場合には、当該ＢＢ状態の終了時に有利区間を終了させないようにするためのフラグである。すなわち、ＢＢ入賞時とＢＢ終了時に有利区間を終了させ得る場合、ＢＢ入賞に伴い有利区間を終了させた後、ＢＢ状態中に有利区間へ再移行した場合であってもその後、ＢＢ終了といった有利区間の終了契機が生じ得る構成となる。そのため、ＢＢ入賞時に有利区間を終了させた（ＢＢ状態中に有利区間へ再移行させた）場合と、ＢＢ入賞時に有利区間を終了させてい

ない（ＢＢ状態中に有利区間への移行が生じていない）場合とを区別する必要があり、上記の移行済みフラグは、それをＣＰＵ１０２が区別するためのフラグである。

【０２８８】

これに対して、ＢＢ当選を持ち越しておらず且つＢＢ状態でもない状況で有利区間への移行が生じた場合、ステップＳ２１０７にて、ＣＺモードフラグをセットする処理を実行する。そして、ステップＳ２１０８にてＣＺカウンタに３２を入力してから、有利区間移行ゲーム用処理を終了する。

【０２８９】

すなわち、ＢＢ当選を持ち越している状況やＢＢ状態である状況で有利区間へ移行する場合には、通常モードへ移行し、ＢＢ当選を持ち越しておらず且つＢＢ状態でもない状況で有利区間へ移行する場合には、ＣＺモードへ移行し、ＢＢ当選の持ち越しの有無及びＢＢ状態か否かによって、有利区間移行時のモードが異なる。そして、通常モードよりもＣＺモードの方がＡＴモード移行抽選の当選確率が高いことから、ＢＢ当選を持ち越している状況やＢＢ状態である状況で有利区間へ移行するよりも、そうではない状況、すなわちＢＢ当選前やＢＢ当選ゲームにて有利区間へ移行したほうが遊技者にとって有利となる。

【０２９０】

区間表示第１処理の説明に戻り、ステップＳ２００２にて有利区間フラグがセットされている場合、ステップＳ２００８に進む。ステップＳ２００８では、ＡＴモードフラグ又はＣＺモードフラグがセットされているか否かを判定する。既に説明した通り、ＡＴモードの当選報知演出が行われた後、ＡＴモードフラグがセットされることにより、押し順役当選時の押し順報知が発生し得る状態となり、区間表示器の報知開始条件が成立することになる。また、本スロットマシン１０では、区間表示器の報知開始条件として、押し順役当選時の押し順報知が発生し得る状態だけでなく、押し順報知が発生し得るＡＴモードへの移行抽選に当選し易くなるＣＺモードに移行することも報知開始条件として設定されている。なお、ＣＺモードにおいて押し順報知が発生し得る構成とし、当該ＣＺモードに移行すること自体が押し順役当選時の押し順報知が発生し得る状態として報知開始条件成立としてもよい。

【０２９１】

ステップＳ２００８にてＡＴモードフラグ又はＣＺモードフラグがセットされていると判定した場合、ステップＳ２００９にて、第８表示用セグメントＮ８を点灯させることにより区間表示器の表示を開始する。付け加えると、主制御装置１０１では、区間表示器としての第８表示用セグメントＮ８を点灯状態として表示を開始する際には、スピーカ６４から所定の効果音（例えば、機械音で「ガゴッ！」という音）が出力されるように表示制御装置８１へ音出力用のコマンドを出力する。表示制御装置８１は、当該音出力用のコマンドに基づいて、上記所定の効果音が発せられるようにスピーカ６４を制御する。なお、第８表示用セグメントＮ８の表示開始に際して、補助表示部６５や他の表示部において演出を発生させる構成としてもよく、この場合、表示制御装置８１に対して対応するコマンドを出力するとともに、表示制御装置８１にて対応する演出が行われるよう補助表示部６５等の制御を行う構成とするとよい。

【０２９２】

ステップＳ２００１にて区間表示器としての第８表示用セグメントＮ８を表示中であると判定した場合、ステップＳ２０１０にて、通常モード中であるか否かを判定する。通常モードである場合には、ステップＳ２０１１にて、有利区間中の表示を終了する処理を実行する。具体的には、第８表示用セグメントＮ８を点灯状態から消灯状態に切り替える処理を行う。これに対して、ステップＳ２０１０にて通常モード中ではない場合、有利区間中の表示が継続される。具体的には、第８表示用セグメントＮ８が点灯状態である状況を継続させるための処理を行う。

【０２９３】

ステップＳ２００３にて有利区間当選ゲームフラグがセットされていないと判定した場合と、有利区間当選ゲームである場合（ステップＳ２００７の処理を実行した後）と、押

し順報知が発生し得る状況や押し順報知が発生する状態への移行抽選に当選し易い状況ではない場合（ステップＳ２００８にてＡＴモードフラグ及びＣＺモードフラグのいずれもがセットされていないと判定した場合）と、ステップＳ２０１１にて区間表示器の表示を終了した場合は、ステップＳ２０１２に進む。また、ステップＳ２００９にて表示開始処理を実行した後と、ステップＳ２０１０にて通常モードであると判定した後は、ステップＳ２０１３にてＣＺモードフラグがセットされているか否かを判定し、ＣＺモードフラグがセットされている場合も、ステップＳ２０１２に進む。ステップＳ２０１２では、各種カウンタエリア１０６ｅに設けられた役比第１カウンタに１を加算する処理を実行する。役比第１カウンタは、押し順報知が発生しないゲーム数、すなわち、通常区間と非特定区間のゲーム数をカウントするためのカウンタである。

【０２９４】

また、ステップＳ２０１３にてＣＺモードフラグではなくＡＴモードフラグがセットされていると判定した場合は、ステップＳ２０１４に進む。ステップＳ２０１４では、各種カウンタエリア１０６ｅに設けられた役比第２カウンタに１を加算する処理を実行する。役比第２カウンタは、押し順報知が発生可能なゲーム数、すなわち、特定区間のゲーム数をカウントするためのカウンタである。

【０２９５】

ステップＳ２０１２又はステップＳ２０１４の処理を実行した後は、ステップＳ２０１５にて役比算出処理を実行する。かかる処理では、役比第２カウンタの値を役比第１カウンタと役比第２カウンタとの加算値（全ゲーム数）で除算する処理を行う。すなわち、役比算出処理は、全ゲーム数のうち、押し順報知が発生し得るゲーム数の割合を算出する処理である。そして、ステップＳ２０１６にて、ステップＳ２０１５の演算処理結果が役比モニタ７７にて表示されるようにするための処理を実行する。

【０２９６】

図５に示すように、役比モニタ７７は、７つの表示用セグメントからなる７セグ表示部を複数有している。具体的には、役比モニタ７７は、７セグ表示部としての第１表示部７７ａ、第２表示部７７ｂ、第３表示部７７ｃ、第４表示部７７ｄ、第５表示部７７ｅを有している。第１表示部７７ａ～第５表示部７７ｅにおける表示用セグメントは、指示モニタ６８の表示用セグメントＮ１～Ｎ７と同様に、ＬＥＤからなる個別の光源を有しており、それら個別の光源がオンオフ制御されることで、任意の１個の表示用セグメントのみを点灯させることができるとともに、任意の組み合わせの表示用セグメントを点灯させることができる。これにより、役比モニタ７７は、それぞれ個別に所定の記号（アルファベットや数字を含む）が表示されるようになっており、特に、役比モニタ７７では、５桁の数字を表示可能となっている。

【０２９７】

ステップＳ２０１６では、ステップＳ２０１５の演算処理の結果を役比モニタ７７に出力するとともに、役比モニタ７７にて、４桁の数字が表示されるように役比モニタ７７における各表示部７７ａ～７７ｅの表示制御を行う。具体的には、全ゲーム数のうち、押し順報知が発生し得るゲーム数の割合として、例えば、「０．５０１２」といったように、１よりも小さい数であって、小数点以下４桁までの数字が役比モニタ７７にて表示される。ステップＳ２０１６の処理を実行した後は、区間表示第１処理を終了する。

【０２９８】

なお、ステップＳ２０１５の演算処理において小数点以下第５桁の数字を四捨五入する処理を行ったうえで、役比モニタ７７の表示制御を行う構成としてもよい。また、役比モニタ７７のうち、第１表示部７７ａは、基本的には「０」が表示されるため、第１表示部７７ａを有さないようにしたり、第１表示部７７ａを印刷等によって「０」との表示が常にされる構成としてもよい。また、第１表示部７７ａと第２表示部７７ｂとの間に、小数点が印刷等により表示される構成とするとよい。

【０２９９】

＜区間表示第２処理＞

次に、区間表示第２処理について、図４８のフローチャートを参照しながら説明する。既に説明したとおり、区間表示第２処理は、リール制御処理のステップＳ５１６にて実施される処理であり、１ゲームの終了に際して、メダルの払出（払出判定処理）及び入賞結果に基づく遊技状態の移行等（ボーナス状態処理、入賞結果対応処理）が行われてから実施される。

【０３００】

ステップＳ２２０１では、有利区間フラグがセットされているか否かを判定する。セットされていない場合には、そのまま区間表示第２処理を終了する。有利区間フラグがセットされている場合にはステップＳ２２０２にて、有利区間中のゲーム数をカウントする処理を実行する。具体的には、上記有利区間ゲーム数ＡＧを１加算する処理を行う。ステップＳ２２０２の処理を実行した後は、ステップＳ２２０３にて、各種カウンタエリア１０６ｅに設けられた有利区間増減枚数ＭＹ（ＭＹカウンタ）の更新処理を実行する。

【０３０１】

ステップＳ２２０３のＭＹ更新処理では、今回のゲームの遊技結果がいずれかの再遊技入賞ではないことを条件として、払出枚数から投入枚数（ベット数）を減算し、その減算結果を有利区間増減枚数ＭＹに加算することによって、有利区間増減枚数ＭＹの更新を行う。

【０３０２】

ステップＳ２２０３のＭＹ更新処理を実行した後は、ステップＳ２２０４にて、残ゲーム数管理処理を実行し、続くステップＳ２２０５にて、残枚数管理処理を実行する。残ゲーム数管理処理は、ＡＴモードの残りゲーム数等に基づき、現状の残りゲーム数で有利区間が上限ゲーム数（１５００ゲーム）に達する状況となっているか否かの管理を行うための処理である。残ゲーム数管理処理では、例えば、ＡＴモード開始時において、有利区間ゲーム数ＡＧが１４５０となっている等、このままＡＴモードを行っても、そのＡＴモードの終了条件（いずれかのＢＢを少なくとも１回消化する）よりも先に有利区間の上限ゲーム数に達するような状況か否かを把握する。そして、そのような状況であれば、その状況を特定するためのフラグとして、各種フラグ格納エリア１０６ｄに第１超過フラグをセットする。また、残枚数管理処理は、ＡＴモードの残りゲーム数等に基づき、現状の残りゲーム数で有利区間が上限増加数（２４００枚）に達する状況となっているか否かの管理を行うための処理である。残払出枚数管理処理では、例えば、ＡＴモード開始時において、有利区間増減枚数ＭＹが２３００となっている等、このままＡＴモードを行っても、そのＡＴモードの終了条件（ＢＢの上限払出数＝１４０）よりも先に有利区間の上限増加数に達するような状況か否かを把握する。そして、そのような状況であれば、その状況を特定するためのフラグとして、各種フラグ格納エリア１０６ｄに第２超過フラグをセットする。

【０３０３】

続くステップＳ２２０６では、上記有利区間ゲーム数ＡＧが上限ゲーム数である１５００に達したか否か、又は有利区間増減枚数ＭＹが上限増加数である２４００以上となったか否かを判定する。これらいずれかの強制終了条件が成立している場合には、ステップＳ２２０７にて、有利区間ゲーム数ＡＧ及び有利区間増減枚数ＭＹを０にクリアする。続くステップＳ２２０８では、区間表示器としての第８表示用セグメントＮ８の表示を終了させる処理を行う。そして、ステップＳ２２０９にて、有利区間中の各種フラグやカウンタ等のパラメータ、情報を初期化する処理を行ってから、本区間表示第２処理を終了する。

【０３０４】

ステップＳ２２０９のデータ初期化処理について、より詳しくは、今回の有利区間への移行に際して設定されたフラグやカウンタ、及び、今回の有利区間中に設定されたフラグやカウンタを初期値に戻す処理である。例えば、有利区間フラグや、ＡＴモード当選フラグやＡＴモードフラグ、継続フラグ等がクリアされておらずセットされていれば、これらのフラグをクリアする。さらに、有利区間ゲーム数ＡＧや有利区間増減枚数ＭＹ、前兆モード用の前兆カウンタ、ＣＺモード等の継続ゲーム数用のカウンタ等が０より大きければ

、これらのカウンタを全て０にリセットする。つまり、初期化処理では、押し順報知を用いた有利な状態としての有利区間に関し、押し順報知に係る性能に及ぼす全ての変数乃至パラメータを初期化するものであり、かかる変数乃至パラメータに関してＲＡＭクリアを行う処理である。

【０３０５】

ちなみに、上記メイン処理におけるステップＳ２０５における有利区間用情報の初期化処理も、上記ステップＳ２２０９と同様に、有利区間についての変数乃至パラメータに関してＲＡＭクリアを行うものである。

【０３０６】

ステップＳ２２０６にて有利区間ゲーム数ＡＧが上限値に達しておらず、且つ有利区間増減枚数ＭＹが上限増加数に達していないと判定した場合は、ステップＳ２２１０に進み、いずれかのＢＢ入賞ゲームフラグがセットされているか否かを判定することにより、今回のゲームにていずれかのＢＢ入賞が成立したか否かを判定する。いずれかのＢＢ入賞が成立している場合、ステップＳ２２１１にて、ＡＴモード当選フラグ、ＡＴモードフラグ及び各種ＣＺモードフラグのいずれかがセットされているか否かを判定する。すなわち、ステップＳ２２１０及びステップＳ２２１１の処理は、通常モード中であってＡＴモード当選前のＢＢ入賞ゲームか否かを判定する処理である。

【０３０７】

通常モード中であってＡＴモード当選前のＢＢ入賞ゲームである場合には、ステップＳ２２０７に進み、ステップＳ２２０７～ステップＳ２２０９の有利区間終了用の処理を行ってから、区間表示第２処理を終了する。これに対して、通常モード中であってＡＴモード当選前のＢＢ入賞ゲームではない場合には、有利区間を終了せずに、そのまま区間表示第２処理を終了する。すなわち、本実施形態においては、ＢＢ入賞が成立したゲームが、有利区間中の内部モードによって当該有利区間の終了契機となったり、終了契機とならなかったりし、有利区間における通常モード中のＡＴモード当選前のＢＢ入賞であれば有利区間の終了契機となり、通常モード中以外のモードや通常モード中のＡＴモード当選前であれば有利区間の終了契機とならない。このようにすることで、ＢＢ入賞をどのようなタイミング（内部モード）で成立させるか、といった点に注目させることができ、単にＢＢに当選させて入賞させ、ＢＢに付随する特典を得る、といった従来のスロットマシンとは大きく異なる斬新な遊技性を実現することが可能となる。

【０３０８】

ステップＳ２２１０にてＢＢ入賞ゲームではないと判定した場合、ステップＳ２２１２にて、いずれかのＢＢ終了ゲームフラグがセットされているか否かを判定することにより、今回のゲームがＢＢ状態の終了ゲームであるか否かを判定する。ＢＢ状態の終了ゲームである場合、ステップＳ２２１３にて、継続フラグがセットされているか否かを判定する。上記の通り、継続フラグは、ＡＴモード移行時にセットされ、ＡＴモードを非継続とする場合に、ボーナスＡＴ状態の開始時にクリアされるフラグである。

【０３０９】

継続フラグがセットされている状況でのＢＢ当選ゲームであれば、有利区間を終了させずにそのまま区間表示第２処理を終了する。また、継続フラグがセットされていない状況でのＢＢ終了ゲームである場合、ステップＳ２２１４に進み、移行済みフラグがセットされているか否かを判定する。移行済みフラグは、ＢＢ状態中に有利区間に移行した場合にセットされるフラグである（ステップＳ２１０６）。移行済みフラグがセットされている場合には、ステップＳ２２１５にて、移行済みフラグをクリアしてから、本区間表示第２処理を終了する。この場合、有利区間は終了しない。

【０３１０】

これに対して、継続フラグがセットされていない状況でのＢＢ終了ゲームである場合であって、且つ移行済みフラグがセットされていない場合、ステップＳ２２０７～ステップＳ２２０９の有利区間終了用の処理を行ってから、区間表示第２処理を終了する。

【０３１１】

すなわち、本実施形態においては、ＡＴモードの継続条件が成立の有無によって、ＢＢ状態の終了が有利区間の終了契機となったり、有利区間の終了契機とならなかったりし、ＡＴモードの継続条件が成立していない状況でのＢＢ終了であれば有利区間の終了契機となり、継続条件が成立している状況でのＢＢ終了であれば終了契機とならない。このように、ＡＴモードの継続条件が成立していない場合においては、単にＢＢ状態が終了するだけでなく有利区間も終了するようにしたことで、ＢＢ状態とＡＴモードとの重複によるボーナスＡＴ状態といった有利な状況の直後に有利区間すら終了し得る、といった有利度の両極端な状況が連続するようにしたことから、当該ボーナスＡＴ状態の有利度が際立ち、その有利度の差によりボーナスＡＴ状態の注目度を好適に高めることが可能となる。

【０３１２】

＜押し順表示器及び区間表示器の表示とゲームの進行について＞

有利区間の開始及び終了と区間表示器としての第８表示用セグメントＮ８の表示との関係を、図４９を参照しながら説明する。

【０３１３】

本スロットマシン１０では、図４９に示すように、有利区間ではない通常区間においては、区間表示器としての第８表示用セグメントＮ８は消灯している（点灯していない）。この通常区間においては、押し順報知は行われない。つまり、押し順報知等の指示機能に係る性能を有する有利区間に対し、通常区間は当該指示機能に係る有さない区間といえる。表示モードが通常モードである状況が、主に通常区間に対応する。

【０３１４】

通常区間において、例えば、第２小役（スイカ）当選等によって有利区間への移行抽選に当選すると、当該当選契機となった遊技結果が成立するゲームにて有利区間が開始され（当該ゲームが有利区間移行ゲーム）、当該ゲームから有利区間の実行ゲーム数の計測（有利区間ゲーム数ＡＧのカウント）が開始される。なお、上記の有利区間移行ゲーム用処理（図４６）は、当該スイカ当選に基づき有利区間に移行したゲームにおいて、有利区間に移行した後に実施される処理である。

【０３１５】

そして、有利区間中においてＡＴモードへの移行抽選に当選し、当選報知及びＡＴモードフラグがセットされる等して押し順報知が発生し得る状況となると、区間表示器の表示の開始条件が成立したものとして、第８表示用セグメントＮ８が点灯する。

【０３１６】

その後、第８表示用セグメントＮ８が点灯している状況で、第１表示用セグメントＮ１～第７表示用セグメントＮ７を利用した押し順報知が発生する。この場合、上記のように第１表示用セグメントＮ１～第７表示用セグメントＮ７によって押し順情報（「１」～「６」）の表示がなされ、かかる押し順情報に基づいて、遊技者は押し順を把握することができる。押し順報知において、押し順情報は、当該ゲームにおいてスタートレバー４１の操作時に表示が開始され、当該ゲームにおいて第３リール停止ＯＮ操作時にその表示が終了する。かかるゲームが有利区間の最終ゲームではない場合には、第３リール停止ＯＮ操作時においては、第１表示用セグメントＮ１～第７表示用セグメントＮ７による押し順情報の表示のみ終了し、第８表示用セグメントＮ８による有利区間の表示は継続される。そして、次ゲーム以降において再度押し順役に当選すると、その押し順役に対応する押し順情報が第１表示用セグメントＮ１～第７表示用セグメントＮ７にて表示される。

【０３１７】

有利区間の継続ゲーム数が上限に達したり、有利区間のメダル増加数が上限増加数に達する等して、有利区間の最終ゲームとなると、第８表示用セグメントＮ８も消灯し、有利区間の報知が終了する。本実施形態では、有利区間の最終ゲームにおいて、メダル払出が終了したタイミングで（払出判定処理の後の処理である区間表示第２処理により）、第８表示用セグメントＮ８が消灯する。なお、最終ゲームにおいてメダル払出が行われない場合には、第３リール停止ＯＦＦ操作時に第８表示用セグメントＮ８が消灯する。これにより、遊技者は、当該ゲームが有利区間の最終ゲームであったことを明確に把握することが

できる。
【０３１８】
上記のように、有利区間のゲーム数のカウントは、有利区間への移行抽選に当選したゲームから行われる一方、押し順報知は第８表示用セグメントＮ８が点灯している期間においてのみ発生する。言い換えると、有利区間であっても第８表示用セグメントＮ８が消灯している区間（非特定区間）においては、押し順報知は発生しない。つまり、区間表示器としての第８表示用セグメントＮ８の点灯の有無を確認することで、有利区間のうち、少なくとも押し順報知による恩恵を享受可能な状況（特定区間、実質増加区間）であることを明確に把握することが可能となっている。このようにすることで、押し順報知による恩恵を享受可能な状況であることを知らずにゲームを終了してしまう遊技者と、その後に着席する後任の遊技者との有利度に差を生じないようにすることができる。言い換えるならば、第８表示用セグメントＮ８が点灯していない状況においては、押し順報知は発生しないため、ゲームを潔く終了することも可能となる。
【０３１９】
＜演出設定処理＞
次に、表示制御装置８１のＣＰＵ１８１にて実行される演出設定処理について、図５０のフローチャートに基づき説明する。演出設定処理は、ＣＰＵ１８１により所定周期（例えば、２ｍｓｅｃ周期）で起動される処理である。
【０３２０】
演出設定処理では、先ずステップＳ２３０１にて、主制御装置１０１から新たなコマンドを受信したか否かを判定する。新たなコマンドを受信している場合には、ステップＳ２３０２にて、受信したコマンドをＲＡＭ１８３に格納する処理を実行する。ＲＡＭ１８３にはコマンド格納エリアが設けられており、当該コマンド格納エリアは、複数のコマンドを個別に記憶可能であって先に記憶したコマンドから読み出し可能なリングバッファとして構成されている。
【０３２１】
ステップＳ２３０１にて否定判定した場合、又はステップＳ２３０２の処理を実行した後は、ステップＳ２３０３にて、新たに受信したコマンドが、ベット時コマンドであったか否かを判定する。ベット時コマンドとは、ベット操作が行われたことに基づいて主制御装置１０１から出力されるコマンドであり、通常処理のステップＳ３０６にてセットされるベットコマンド等である。ベット時コマンドである場合には、ステップＳ２３０４にてベット時演出設定処理を実行する。ベット時演出設定処理では、今回のベット操作に基づく演出が行われるように補助表示部６５やスピーカ６４を制御するための処理を行う。
【０３２２】
ステップＳ２３０３にて否定判定した場合、又はステップＳ２３０４の処理を実行した後は、ステップＳ２３０５にて、新たに受信したコマンドが、開始時コマンドであったか否かを判定する。開始時コマンドとは、スタートレバー４１の操作が行われたことに基づいて主制御装置１０１から出力されるコマンドであり、抽選処理のステップＳ４１１にてセットされる抽選結果コマンドの他、抽選結果対応処理（図３０）にてセットされる前兆コマンドや疑似前兆コマンド、ストックコマンド、入賞許可コマンド、押し順報知コマンド等がある。これらの開始時コマンドである場合には、ステップＳ２３０６にて開始時演出設定処理を実行する。
【０３２３】
ステップＳ２３０５にて否定判定した場合、又はステップＳ２３０６の処理を実行した後は、ステップＳ２３０７にて、新たに受信したコマンドが、各停止操作時コマンドであったか否かを判定する。各停止操作時コマンドとは、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒのそれぞれの停止操作が行われたことに基づいて主制御装置１０１から出力されるコマンドであり、リール制御処理（図２１）のステップＳ５０５にてセットされる停止指令コマンドである。かかる各停止操作時コマンドとしての停止指令コマンドである場合には、ステップＳ２３０８にて各停止操作時演出設定処理を実行する。各停止操作時演出設定処理で

は、今回の停止操作に基づく演出が行われるように補助表示部６５やスピーカ６４を制御するための処理を行う。

【０３２４】

ステップＳ２３０７にて否定判定した場合、又はステップＳ２３０８の処理を実行した後は、ステップＳ２３０９にて、新たに受信したコマンドが、全停止時コマンドであるか否かを判定する。全停止時コマンドとは、全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが停止したことに基づいて主制御装置１０１から出力されるコマンドであり、リール制御処理（図２１）のステップＳ５１７にてセットされる入賞結果コマンドの他、入賞結果対応処理（図４２）にてセットされるＡＴ開始コマンド、ＣＺ終了コマンド、ＡＴ当選報知コマンド、継続コマンド、非継続コマンド、ＡＴ終了コマンド等がある。これらの全停止時コマンドである場合には、ステップＳ２３１０にて全停止時演出設定処理を実行する。

【０３２５】

ステップＳ２３０９にて否定判定した場合、又はステップＳ２３１０の処理を実行した後は、ステップＳ２３１１にて、その他の処理を実行してから、演出設定処理を終了する。ステップＳ２３１１では、ベット時、開始時、停止時以外の主制御装置１０１からの指令に基づく演出（例えば、精算スイッチ５９の操作に基づく演出等）の設定や、主制御装置１０１を介さずに接続されたセンサ（演出スイッチ検出センサ等）からの信号に基づく演出の設定、エラー報知用の設定等を行う。

【０３２６】

以下、開始時演出設定処理、全停止時演出設定処理について説明する。なお、各演出設定処理の説明では、図５５～図５７の表示演出の概要図等を参照しながら説明する。

【０３２７】

＜開始時演出設定処理＞

ステップＳ２３０６の開始時演出設定処理について、図５１のフローチャートに基づき説明する。

【０３２８】

ステップＳ２４０１では、表示モード設定処理を行う。かかる処理では、現状、主制御装置１０１側で設定されている表示モードが、通常モード、ＣＺモード、ＡＴモードのいずれであるかを判定し、対応する表示モードにて、補助表示部６５の表示演出が行われるように設定する。具体的には、表示制御装置８１側のＲＡＭ１８３の各種フラグ格納エリア１８３ａにおいても、表示モードを把握するためのフラグとして、ＣＺモードフラグ、ＡＴモードフラグをセットするエリアが設けられており、各モードの開始に際して対応するフラグがセットされ、終了に際して対応するフラグがクリアされる。ステップＳ２４０１では、これらの各種モード対応フラグを把握することで、現状の表示モードを特定し、対応する演出が行われるように補助表示部６５やスピーカ６４、上部ランプ６３等を制御する。

【０３２９】

続くステップＳ２４０２では、受信している抽選結果コマンドに基づいて、今回開始されるゲームの抽選結果が押し順役当選であるか否かを判定する。押し順役当選である場合には、ステップＳ２４０３にて、押し順報知コマンドを受信しているか否かを判定する。押し順報知コマンドを受信している場合、ステップＳ２２０４にて、今回のゲームの抽選結果が通常リプＡ～通常リプＣのいずれかであるか否かを判定する。通常リプＡ～通常リプＣであるゲームにて押し順報知コマンドがセットされる場合とは、ＡＴモードの開始ゲームであることを意味し、この場合、ステップＳ２４０５にて第２再遊技入賞に対応する押し順報知演出が行われるように、補助表示部６５やスピーカ６４等を制御する。

【０３３０】

ステップＳ２４０４にて否定判定する場合とは、今回のゲームの抽選結果が押し順ベル当選であることを意味し、この場合、ステップＳ２４０６にて第１小役入賞に対応する押し順報知演出が行われるように、補助表示部６５やスピーカ６４等を制御する。

【０３３１】

ステップＳ２４０２にて、今回のゲームの抽選結果が押し順役当選ではないと判定した場合、ステップＳ２４０７にて今回のゲームの抽選結果が特定役当選であるか否かを判定する。特定役とは、各ゲームの抽選結果として出現しにくい（当選しにくい）所謂レア役と称される抽選結果であり、本実施形態では、特定役としてチャンス目Ａ～チャンス目Ｃ、チェリーＡ～チェリーＣ及びスイカを設定している。図３４に示す通り、これらの抽選結果を契機とするＡＴモード移行抽選においては、特定役以外の抽選結果を契機とするよりもＡＴモード移行当選となり易いように設定されている。今回のゲームの抽選結果が特定役当選である場合、ステップＳ２４０８にて、特定役報知用処理を実行する。特定役報知用処理では、今回のゲームの抽選結果が上記特定役のいずれかであることの特定役報知が補助表示部６５やスピーカ６４にて行われるように制御する。特定役報知としては、例えば、図５５（ｂ）に示すように、３つ設けられているストップスイッチ４２～４４に対応させて、ビックリマークのキャラクタが補助表示部６５に３つ表示されるような演出が設定されている。上記のように、ＡＴモード移行当選となる確率が特定役の種類によって異なることから、特定役の種類へ高い関心が寄せられており、上記のように特定役報知が行われた場合、いずれの結果当選であるかの判別が試みられるものと考えられる。

【０３３２】

ここで、特定役のうち、特に、チェリーＡ及びチェリーＢと、チェリーＣとでは、前者のチェリーＡ及びチェリーＢ当選となると、弱チェリーリプレイたる第９再遊技入賞が可能となるのに対して、後者のチェリーＣ当選となると、弱チェリーリプレイたる第９再遊技入賞の他に強チェリーリプレイたる第１１再遊技入賞が可能となる、といった違いがあり、且つ、チェリーＡ～チェリーＣのいずれであっても、チェリーこぼしリプレイたる第１０再遊技入賞が可能となると、といった共通点がある。つまり、第９再遊技入賞や第１０再遊技入賞が成立した場合には、チェリーＡ～チェリーＣのいずれの当選の可能性もあり、第１１再遊技入賞が成立した場合には、チェリーＡ～チェリーＣのうちのチェリーＣ当選であったことが確定する。この場合、チェリーＡ～チェリーＣのいずれの当選であるかを判別しようとするためには、第１１再遊技入賞に対応する図柄を狙って、該当図柄が有効ラインに停止することでチェリーＣ当選であると判別でき、狙ったのにも関わらず該当図柄が有効ラインにしなければ、チェリーＡ又はチェリーＢであると判別可能である。左リール３２Ｌにおいて、第１１再遊技入賞に対応する図柄は、「ＢＡＲ」図柄である。つまり、この場合、少なくとも左リール３２Ｌの９番目の「ＢＡＲ」図柄を狙って停止操作することで、チェリーＣであるか否かの判別を行うことが可能である。なお、左リール３２Ｌの５番目の「リプレイ」図柄が中段に到達したタイミングから、左リール３２Ｌの８番目の「ＢＡＲ」図柄が中段に到達したタイミングで左ストップスイッチ４２の停止操作が行われた場合には、左リール３２Ｌの中段に「ＢＡＲ」図柄を停止させることが可能である。

【０３３３】

ちなみに、かかる操作態様にて操作した場合、左リール３２Ｌにおいて第１ＢＢや第２ＢＢに対応する「白７」図柄を有効ラインに停止させることはできないし、左リール３２ＬにおいてＪＡＣに対応する「赤貝」図柄を有効ラインに停止されることもできない。

【０３３４】

ステップＳ２４０３若しくはステップＳ２４０７にて否定判定した場合、又はステップＳ２４０５、ステップＳ２４０６若しくはステップＳ２４０８の処理を実行した後は、ステップＳ２４０９に進む。ステップＳ２４０９では、連続演出設定処理を実行する。そして、ステップＳ２４１０にてボーナスＡＴ用処理を実行し、ステップＳ２４１１にてその他の開始時演出の設定処理を行ってから、開始時演出設定処理を終了する。ステップＳ２４１１では、例えば、ゲーム開始に対応させて抽選結果を示唆する演出を設定したり、スタートレバー４１周辺のランプを消灯させてその操作が受け付けられたことを報知する処理等を行う。

【０３３５】

＜連続演出設定処理＞

ステップＳ２４０９の連続演出設定処理について、図５２のフローチャートを参照しながら説明する。連続演出設定処理では、前兆モードや疑似前兆モードにおいて、そのゲーム数が０となるよりも前に連続演出を実行するための処理である。連続演出は、複数のゲームに亘って一連の演出が行われるものであり、その一連の演出における結果報知として有利な結果報知と不利な結果報知とのいずれかが報知される演出である。結果報知は、例えば、一連の演出の最終ゲームに行われるように設定されており、より具体的には、例えば、主人公のキャラクタと敵キャラクタとが対決する対決演出としての連続演出では、複数のゲームに亘って当該対決演出が行われ、その結果報知として主人公のキャラクタが勝利する演出が有利な結果報知であり、主人公のキャラクタが敗北する演出が不利な結果報知である。例えば、ＡＴモードの当選の可否を報知する連続演出では、有利な結果報知が行われるとＡＴモード当選が報知され、不利な結果報知が行われるとＡＴモード非当選が報知される。

【０３３６】

さて、連続演出設定処理では、先ずステップＳ２５０１にて、今回受信している開始時コマンドとして前兆コマンドが含まれているか否かを判定する。前兆コマンドが含まれている場合には、ステップＳ２５０２にて、当該前兆コマンドに含まれる前兆モードの前兆ゲーム数を、各種カウンタエリア１８３ｂに設けられた連続演出カウンタに入力する処理を行う。連続演出カウンタは、前兆モードや疑似前兆モードの残りゲーム数や連続演出の開始ゲームをＣＰＵ１８１が把握するためのカウンタである。そして、連続演出カウンタが連続演出開始に対応する値となると、連続演出が開始される。ステップＳ２５０２の処理を実行した後は、ステップＳ２５０３にて各種フラグ格納エリア１８３ａに前兆フラグをセットする処理を実行する。前兆フラグは、前兆モード中であることをＣＰＵ１８１が把握するためのフラグである。

【０３３７】

ステップＳ２５０１にて前兆コマンドを受信していないと判定した場合、ステップＳ２５０４にて今回受信している開始時コマンドとして疑似前兆コマンドが含まれているか否かを判定する。疑似前兆コマンドが含まれている場合には、ステップＳ２５０５にて、当該疑似前兆コマンドに含まれる疑似前兆モードの疑似前兆ゲーム数を、上記の連続演出カウンタに入力する処理を行う。そして、ステップＳ２５０６にて、各種フラグ格納エリア１８３ａに疑似前兆フラグをセットする処理を実行する。疑似前兆フラグは、疑似前兆モード中であることをＣＰＵ１８１が把握するためのフラグである。

【０３３８】

ステップＳ２５０４にて否定判定した場合、又はステップＳ２５０３若しくはステップＳ２５０６の処理を実行した後は、ステップＳ２５０７に進む。ステップＳ２５０７では、前兆フラグ又は疑似前兆フラグがセットされているか否かを判定する。これらいずれかのフラグがセットされている場合には、ステップＳ２５０８にて連続演出カウンタから１減算する処理を行う。そして、ステップＳ２５０９にて、連続演出カウンタが連続演出に対応する数であるか否かを判定する。本実施形態では、例えば、４ゲームに亘って行われる連続演出が設定されており、この場合、ステップＳ２５０９では、連続演出カウンタが０～４である場合に、連続演出に対応する数であると判定する。

【０３３９】

連続演出カウンタが連続演出に対応する数である場合には、ステップＳ２５１０にて、前兆フラグがセットされているか否かを判定する。前兆フラグがセットされている場合には、ステップＳ２５１１に進み、各種テーブル記憶エリア１８２ａから前兆用演出テーブルを取得する。そして、ステップＳ２５１３にて、前兆用演出テーブルと連続演出カウンタとから、対応する連続演出の演出データを特定し、ＲＯＭ１８２の演出データ記憶エリア１８２ｂから対応する演出データを取得し、今回の連続演出として設定する処理を行う。前兆用演出テーブルから特定される連続演出の演出データとしては、連続演出カウンタが１～３であれば、次ゲームまで連続演出が継続することを示す演出データとなっており、連続演出カウンタが０であれば、今回の連続演出が有利な結果報知として終了すること

を示す演出データとなっている。
【０３４０】
ステップＳ２５１０にて前兆フラグがセットされていないと判定した場合、すなわち、疑似前兆フラグがセットされている場合には、ステップＳ２５１２に進む。ステップＳ２５１２では、各種テーブル記憶エリア１８２ａから擬似前兆用演出テーブルを取得する。そして、ステップＳ２５１３にて、擬似前兆用演出テーブルと連続演出カウンタとから、対応する連続演出の演出データを特定し、ＲＯＭ１８２の演出データ記憶エリア１８２ｂから対応する演出データを取得し、今回の連続演出として設定する処理を行う。擬似前兆用演出テーブルから特定される連続演出の演出データとしては、連続演出カウンタが１～３であれば、次ゲームまで連続演出が継続することを示す演出データ又は継続しないことを示す演出データとなっており、連続演出カウンタが０であれば、今回の連続演出が不利な結果報知として終了することを示す演出データとなっている。
【０３４１】
ステップＳ２５１３の処理を行った後は、ステップＳ２５１４て連続演出カウンタが０であるか否かを判定する。連続演出カウンタが０である場合には、ステップＳ２５１５にて前兆フラグ又は疑似前兆フラグをクリアする処理を行ってから、本連続演出設定処理を終了する。ステップＳ２５０７、ステップＳ２５０９又はステップＳ２５１４にて否定判定した場合は、そのまま連続演出設定処理を終了する。
【０３４２】
＜ボーナスＡＴ用処理＞
次に、ステップＳ２４１０にて実行されるボーナスＡＴ用処理について、図５３のフローチャートに基づき説明する。
【０３４３】
ステップＳ２６０１では、ＡＴモード中であるか否かを判定する。ＡＴモード中ではない場合には、そのままボーナスＡＴ用処理を終了する。ＡＴモード中である場合には、ステップＳ２６０２にてＢＢ状態中であるか否かを判定する。ＡＴモード中であって且つＢＢ状態ではない状態とは、ボーナスＡＴの開始待ちの状況であることを意味し、より具体的には、ＡＴモードが開始されてからＢＢ入賞までの状況や、ＢＢ状態が一旦終了し次のＢＢ当選待ちの状況や、ＢＢ当選後、入賞許可待ちの状況である。この場合、ステップＳ２６０３にて、ＢＢ入賞待ち状態用の演出が補助表示部６５やスピーカ６４にて行われるように制御する。ＢＢ入賞待ち状態用の演出は、例えば、各ゲームの抽選結果に対応する演出（抽選結果を示唆する演出）の他、ボーナスＡＴの待ち状態であることを遊技者が明確に認識可能なように、他の状態の演出とは異なる態様の演出として設定されている。
【０３４４】
続くステップＳ２６０４では、入賞許可コマンドを受信しているか否かを判定する。既に説明した通り、入賞許可コマンドは、ボーナスＡＴ開始待ちの状況において、いずれかのＢＢを入賞させることが可能なゲームにて主制御装置１０１から出力されるコマンドであり、より詳しくは、いずれかのＢＢに当選しているボーナスＡＴ開始待ちの状況において、ゲームの抽選結果が外れ結果となった場合に出力されるコマンドである。入賞許可コマンドを受信している場合、ステップＳ２６０５にて、ＢＢ入賞許可報知用処理を実行する。ＢＢ入賞許可報知処理では、ＢＢ入賞を成立させるべきタイミングであることを遊技者に把握させるＢＢ入賞許可報知として、例えば、図５５（ａ）に示すように、補助表示部６５にて、当選しているＢＢの種類を報知するとともに、男性のキャラクタが「狙うんだ！！」と叫んでいる様子を表示する。当選しているＢＢの種類を報知する場合、例えば、第１ＢＢに当選している場合の第１ＢＢ報知では、第１ＢＢ入賞が成立する停止出目（中ラインＬ２に「白７」図柄が揃って停止する停止出目）を表示し、第２ＢＢに当選している場合の第２ＢＢ報知では、第２ＢＢ入賞が成立する停止出目（中ラインＬ２に左から「白７」図柄、「白７」図柄、「赤７」図柄が停止する停止出目）を表示するとよい。
【０３４５】
ステップＳ２６０２にてＢＢ状態中であると判定し、現状がボーナスＡＴ状態である場

合、ステップＳ２６０６に進む。ステップＳ２６０６では、各種カウンタエリア１８３ｂに設けられたＢＢカウンタに１を加算する処理を実行する。ＢＢカウンタは、ボーナスＡＴモード中のゲーム数をＣＰＵ１８１が把握するためのカウンタであり、より詳しくは、ＡＴモード且つＢＢ状態である状況にて、今回のＢＢ状態の終了に伴ってＡＴモードが終了するか否かを報知するうえで、各ゲームの演出内容を決定するためのカウンタである。

【０３４６】

ここで、本実施形態におけるボーナスＡＴ状態中の演出の概要について、図５６及び図５７を参照しながら説明する。

【０３４７】

本実施形態では、ボーナスＡＴ状態にて主人公キャラクタと敵キャラクタとのバトル演出が行われ、ＡＴモードが継続する場合には主人公キャラクタが全ての敵キャラクタを倒して勝利する継続演出が行われ、ＡＴモードが終了する場合には敵キャラクタを倒し切らずに主人公キャラクタが敗北する終了演出が行われる。例えば、ボーナスＡＴ状態の１ゲーム目では、図５６（ａ１）に示すように、マシンガンを構えた主人公キャラクタが表示された後、図５６（ａ２）に示すように、３体のゾンビの敵キャラクタが表示される。この場合、当該バトル演出の終了時までに３体のゾンビを全て倒すことができれば継続演出となり、１体でも残れば終了演出となる。

【０３４８】

例えば、ボーナスＡＴ状態の２ゲーム目では、図５６（ｂ１）に示すように、主人公キャラクタがマシンガンにて攻撃を仕掛ける様子が表示された後、図５６（ｂ２）に示すように、その攻撃によって敵キャラクタの数が１体減った様子（倒した様子）が示される。また、図５６（ｃ１）に示すように、ボーナスＡＴ状態の３ゲーム目では、更に主人公キャラクタが攻撃を仕掛け、図５６（ｃ２）に示すように、敵キャラクタの数が更に１体減った様子が示される。

【０３４９】

その後、ボーナスＡＴ状態の４ゲーム目では、当該バトル演出の結果報知として、上記の継続演出と終了演出とのいずれかが表示される。継続演出の場合、図５７（ａ１）に示すように、主人公キャラクタの攻撃によって最後の敵キャラクタが吹っ飛ばされる様子が表示され、図５７（ａ２）に示すように、主人公キャラクタが雄たけびを挙げて勝利を喜ぶ様子が示されるとともに、「ＷＩＮ」といった文字表示により、当該バトル演出の結果が継続演出であることが明示される。これにより、今回のボーナスＡＴ状態後もＡＴモードが継続することを遊技者は明確に把握可能となる。終了演出の場合、図５７（ｂ１）に示すように、敵キャラクタが襲い掛かってくる様子が表示され、図５７（ｂ２）に示すように、主人公キャラクタが仰向けに倒れてしまう様子が表示されるとともに、「ＬＯＳＥ」といった文字表示により、当該バトル演出の結果が終了演出であることが明示される。これにより、今回のボーナスＡＴ状態の終了に伴い、ＡＴモードも終了することを遊技者は明確に把握可能となる。

【０３５０】

ボーナスＡＴ用処理の説明に戻り、ステップＳ２６０６にてＢＢカウンタの加算処理を実行した後は、ステップＳ２６０７にて各種フラグ格納エリア１８３ａに継続フラグがセットされているか否かを判定する。継続フラグは、ボーナスＡＴ状態の開始時（ＢＢ入賞時）において主制御装置１０１から継続コマンドを受信したことに基づきセットされ、次回のボーナスＡＴ状態の開始時に継続コマンドを受信しないことに基づきクリアされるフラグであり、ボーナスＡＴ状態中のバトル演出を継続演出とするか否かをＣＰＵ１８１が把握するためのフラグである。継続フラグがセットされている場合、ステップＳ２６０８にて、各種テーブル記憶エリア１８２ａから継続用の演出テーブルを取得する。そして、ステップＳ２６０９にて、継続用の演出テーブルとＢＢカウンタとから、対応するボーナスＡＴ状態用の演出データを特定し、ＲＯＭ１８２の演出データ記憶エリア１８２ｂから対応する演出データを取得し、今回の演出として設定する処理を行う。継続用の演出テーブルから特定されるボーナスＡＴ状態用の演出データとしては、特にＢＢカウンタが結果

報知を行う４ゲーム目に対応する４である場合、図５７（ａ）の継続演出が設定されている。

【０３５１】

これに対して、ステップＳ２６０７にて継続フラグがセットされていない場合、ステップＳ２６１０にて各種フラグ格納エリア１８３ａに復活フラグがセットされているか否かを判定する。復活フラグはボーナスＡＴ状態の最中で（ＢＢ状態中に）主制御装置１０１から継続コマンドを受信したことに基づきセットされ、次のボーナスＡＴ状態の開始時に継続コマンドを受信していないことに基づきクリアされるフラグである。復活フラグがセットされている場合、ステップＳ２６１１にて、各種テーブル記憶エリア１８２ａから復活用の演出テーブルを取得する。そして、ステップＳ２６０９にて、復活用の演出テーブルとＢＢカウンタとから、対応するボーナスＡＴ状態用の演出データを特定し、ＲＯＭ１８２の演出データ記憶エリア１８２ｂから対応する演出データを取得し、今回の演出として設定する処理を行う。復活用の演出テーブルから特定されるボーナスＡＴ状態用の演出データとしては、特にＢＢカウンタが結果報知を行う４ゲーム目に対応する４である場合、図５７（ｂ）の終了演出が設定されているとともに、ＢＢカウンタが４よりも大きい値であってＢＢ終了ゲームの次ゲーム開始時のベット操作までの間で、主人公キャラクタが立ち上がって再度バトルに臨む様子が表示される復活演出が設定されている。例えば、復活演出がＢＢ終了ゲーム中に設定されている場合、図５７（ｃ１）に示すように、ＡＴモード終了演出が行われるゲームにおいて、ＡＴモードが終了することやＡＴモードの継続ゲーム数や獲得メダル数の報知が行われた後、図５７（ｃ２）に示すように、上記の復活演出が行われ、遊技者は、ＡＴモードが継続することを明確に把握可能となる。

【０３５２】

ステップＳ２７１０にて継続フラグも復活フラグもセットされていない場合、ステップＳ２７１２にて各種テーブル記憶エリア１８２ａから非継続用の演出テーブルを取得する。そして、ステップＳ２６０９にて、非継続用の演出テーブルとＢＢカウンタとから、対応するボーナスＡＴ状態用の演出データを特定し、ＲＯＭ１８２の演出データ記憶エリア１８２ｂから対応する演出データを取得し、今回の演出として設定する処理を行う。非継続用の演出テーブルから特定されるボーナスＡＴ状態用の演出データとしては、特にＢＢカウンタが結果報知を行う４ゲーム目に対応する４である場合、図５７（ｂ）の終了演出が設定されている。

【０３５３】

ここで、復活用の演出データテーブルを利用して取得される演出データと、非継続用の演出データテーブルを利用して取得される演出データとは、バトル演出の開始ゲームから結果報知が行われるゲームまでの内容が同じ内容となるように設定されており、同じ演出データを取得するようにデータテーブルが設定されている。そのため、演出データの共用化が図られている。

【０３５４】

ステップＳ２６０９にてボーナスＡＴ状態中用の演出を設定した後は、ステップＳ２６１３にて今回のゲームの抽選結果がＪＡＣ当選であるか否かを判定する。ＪＡＣ当選である場合、ステップＳ２６１４にてＪＡＣ回避報知用処理を実行する。ＪＡＣ回避報知用処理では、ＪＡＣ入賞を回避させるための報知を行う処理であり、より具体的には、入賞回避報知が補助表示部６５等にて行われるようにするための処理である。上記のように、有効ラインに左から「赤貝」図柄、「白貝」図柄、「白７」図柄が停止するとＪＡＣ入賞を成立するところ、左リール３２Ｌの有効ライン（中段）に「赤貝」図柄が停止不可となるタイミングでストップスイッチ４２の停止操作を行うことでＪＡＣ入賞を回避することが可能である。より詳しくは、左リール３２Ｌの０番目の「リプレイ」図柄が中段に到達するタイミングから４番目の「赤貝」図柄が中段に到達するタイミングを避けて停止操作することで、ＪＡＣ入賞を回避可能である。

【０３５５】

入賞回避報知としては、図５５（ｂ）に示すように、３つ設けられているストップスイ

ッチ４２～４４に対応させて、ビックリマークのキャラクタが補助表示部６５に３つ表示されるような演出が設定されている。上記のように、各ゲームの抽選結果が特定役当選である場合も、特定役報知として図５５（ｂ）の報知が行われる。ＪＡＣ入賞を回避させるための入賞回避報知は、当該特定役報知と同じ内容となっており、演出データの共用化が図られている。これは、ＪＡＣ入賞を回避するためのストップスイッチ４２～４４の操作タイミングと、特定役の種類を判別するためのストップスイッチ４２～４４の操作タイミングとが重複していることによるものである。つまり、本実施形態では、特定役の種類を判別するための操作タイミングにてストップスイッチ４２～４４の停止操作が行われると、ＪＡＣ入賞を回避可能である。

【０３５６】

ステップＳ２６０４若しくはステップＳ２６１３にて否定判定した場合、又はステップＳ２６０５若しくはステップＳ２６１４の処理を実行した後は、ステップＳ２６１５に進む。ステップＳ２６１５では、ストックコマンドを受信したか否かを判定する。ストックコマンドを受信している場合には、ステップＳ２６１６にてストック報知用処理を実行する。ストック用報知処理では、主制御装置１０１のストック抽選（図３６参照）に当選したことの報知が補助表示部６５やスピーカ６４にて行われるように制御する。ストック報知用の演出としては、例えば、補助表示部６５にて「Ｖストック！！」と文字表示を行うとともに、スピーカ６４から「キュピピピキュイィィィン！」といった激しい電子音が発せられるように設定されており、ストック抽選に当選したことを遊技者が明確に把握可能となっている。付け加えると、ストック報知用の演出を上記のように激しい演出とすることで、当該遊技機を遊技している遊技者だけでなく、その遊技機付近に設置されている遊技機（例えば、３台隣まで）を遊技している遊技者も、上記ストック報知用の演出が行われていることを把握可能であり、それを通じて当該遊技機を遊技している遊技者の優越感を高めることが可能となっている。ステップＳ２６１５にて否定判定した場合、又はステップＳ２６１６の処理を実行した後は、ボーナスＡＴ用処理を終了する。

【０３５７】

＜全停止時演出設定処理＞

次に、ステップＳ２３１０にて実行される全停止時演出設定処理について、図５４のフローチャートに基づき説明する。全停止時演出設定処理は、１ゲームの終了に際して実行される演出を設定するための処理である。

【０３５８】

ステップＳ２７０１では、ＡＴ当選報知コマンドを受信しているか否かを判定する。ＡＴ当選報知コマンドを受信している場合、ステップＳ２７０２にてＡＴモード当選報知用処理を実行する。ＡＴモード当選報知用処理では、例えば、補助表示部６５にて、「ＡＴＧＥＴ！！」と表示するとともに、それ用の効果音をスピーカ６４から出力する。

【０３５９】

ステップＳ２７０１にてＡＴ当選報知コマンドを受信していないと判定した場合、ステップＳ２７０３にてＡＴ開始コマンドを受信しているか否かを判定する。ＡＴ開始コマンドを受信している場合、ステップＳ２７０４にてＡＴモード開始報知用処理を実行する。ＡＴモード開始報知用処理では、今回開始するＡＴモードの継続率等に応じたＡＴモード開始演出が行われるように、補助表示部６５やスピーカ６４を制御する。例えば、ＡＴモード開始演出では、「ＡＴ　ＳＴＡＲＴ！！」といった文字表示を補助表示部６５にて行い、その文字表示や文字表示のエフェクトの色を継続率に応じて異ならせる。

【０３６０】

ここで、本実施形態では、ＡＴモードへ移行した後、ボーナスＡＴ状態への移行が許容され、その後、継続フラグがない状況でボーナスＡＴ状態が終了すると、一旦、有利区間は終了するものの、有利区間への再移行に際して、ＣＺモードに設定される。そして、ＣＺモードは設定されているゲーム数内でＡＴモード移行抽選に当選しなければ、通常モードに設定される、といったように、ＡＴモード開始からＣＺモード終了まで、各状態やモードを移行させながら一連の有利な状態が実行される。上記ＡＴモード開始演出は、かか

る一連の有利な状態の開始用の演出である。
【０３６１】
ステップＳ２７０３にてＡＴ開始コマンドを受信していないと判定した場合、ステップＳ２７０５にてＡＴ終了コマンドを受信しているか否かを判定する。ＡＴ終了コマンドを受信している場合、ステップＳ２７０５にてＡＴモード終了報知用処理を実行する。ＡＴモード終了報知用処理では、ＡＴモードが終了することを報知するとともに終了するＡＴモードの継続ゲーム数や獲得メダル数を報知するＡＴモード終了演出（図５７（ｃ１）参照）が行われるように、補助表示部６５やスピーカ６４を制御する。
【０３６２】
ステップＳ２７０５にてＡＴモード終了報知用処理を実行した後は、ステップＳ２７０６にて、ＣＺモード開始報知用処理を実行する。既に説明した通り、本実施形態では、継続フラグがセットされていない状況でＢＢ状態が終了するとＡＴモード及び有利区間が終了する。そして、このようにＢＢ状態終了に際して有利区間が終了した後、有利区間への再移行に際して、ＢＢ持ち越しフラグがセットされておらず且つＢＢ状態でなければ（ステップＳ２１０１及びステップＳ２１０５：ＮＯ）、ＣＺモードに移行する構成としている。ステップＳ２７０６のＣＺモード開始報知用処理は、次ゲームの開始時（例えば、ベット時演出として）にＣＺモード開始演出が行われるように設定を行う処理である。ＣＺモード開始報知用処理では、ＡＴモード自体は終了してしまったものの、ＡＴモードへの移行抽選の高確率であるＣＺモードへの移行が生じ、ＡＴモードの引き戻しのチャンスであることを報知するために、例えば補助表示部６５にて「復活を目指すんだ！！」といった文字表示を行うとともに、スピーカ６４からそれ用の効果音を出力する。
【０３６３】
ここで、ステップＳ２７０５にて設定するＡＴモード終了演出と、ステップＳ２７０６にて設定するＣＺモード開始演出とは途切れなく実行されるように設定されており、より詳しくは、ＡＴモード終了演出は、次ゲーム開始時のベット操作まで実施され、当該次ゲーム開始時のベット操作に基づいてＣＺモード開始演出に切り替わる。この場合、上記の復活用の演出テーブルから特定されるボーナスＡＴ状態用の演出データとして、ボーナスＡＴ状態の終了ゲームにて当該ＡＴモード終了演出が実行されてから、次ゲーム開始時のベット操作に基づいて復活演出が実行されるパターンが設定されている。つまり、ＡＴモード終了演出が実行された場合であっても、次ゲーム開始時のベット操作までＡＴモードの終了は確定せず、ベット操作時に復活演出が行われればＡＴモードは継続し、ベット操作時にＣＺモード開始演出が行われればＡＴモードは終了する。このようにすることで、ＢＢ状態終了に伴い継続条件非成立であれば有利区間が終了する構成において、継続条件が成立していないことが、演出内容から明確に把握されてしまう事象を回避することができる。
【０３６４】
付け加えると、上記のように、ＣＺモードは、ＢＢ持ち越しフラグがセットされていない状況で有利区間に移行することで設定されるところ、ＣＺモード開始演出は、ＣＺモードに設定されるよりも前に当該ＣＺモードに移行することの報知を行うものである。このようにすることで、ＡＴモードとＣＺモードとが一連の有利区間であるかのように感じさせることが可能となり、ＣＺモードに移行する場合の有利区間を、あたかも先の有利区間中の情報が引き継がれているものと思わせることができる。
【０３６５】
ちなみに、区間表示器としての第８表示用セグメントＮ８は、有利区間が終了するボーナスＡＴ状態終了ゲームにおけるメダル払出の完了時にその有利区間中である旨の表示を終了する。そして、ＣＺモードフラグがセットされることに基づいて、表示開始処理（ステップＳ２００９）によりその表示が開始される。つまり、補助表示部６５やスピーカ６４における上記のＡＴモード開始からＣＺモード終了までの一連の有利な状態の有利演出は、一旦、通常区間に移行する場合であっても途切れなく実行される一方、区間表示器は、通常区間に移行することに合わせて、一旦、表示を終了し、有利区間への移行に基づき

再度表示が開始される。このようにすることで、有利区間の継続性を利用した不正行為を、遊技ホールの管理者等が好適に特定可能としながら、遊技者に向けた演出効果を好適に期待できるようになる。

【０３６６】

ステップＳ２７０５にてＡＴ終了コマンドを受信していないと判定した場合、ステップＳ２７０８にてＣＺ終了コマンドを受信しているか否かを判定する。ＣＺ終了コマンドを受信している場合、ステップＳ２７０９にて、ＣＺモード終了報知用処理を実行する。ＣＺモード終了報知用処理では、ＣＺモードが終了したことのＣＺモード終了演出（例えば、「残念だったな」といった文字表示やその効果音）が行われるように、補助表示部６５やスピーカ６４を制御する。なお、ＣＺモードが終了することで上記の一連の有利な状態が終了することになり、ＣＺモード終了演出は、当該一連の有利な状態における有利演出の終了時に実行される演出といえる。

【０３６７】

ステップＳ２７０８にてＣＺ終了コマンドを受信していないと判定した場合、ステップＳ２７１０にて継続コマンドを受信しているか否かを判定する。既に説明した通り、継続コマンドは、継続条件が成立しているボーナスＡＴ状態の開始時に主制御装置１０１から出力される他、ボーナスＡＴ状態の最中に継続条件が成立した場合に出力されるコマンドである。継続コマンドを受信している場合、ステップＳ２７１１に進み、今回のゲームがボーナスＡＴ状態の開始ゲームであるか否か、すなわちいずれかのＢＢ入賞が成立したゲームであるか否かを判定する。ボーナスＡＴ状態の開始ゲームである場合、ステップＳ２７１２にて、継続フラグをセットする処理を実行する。かかる処理を行うことにより、以降のボーナスＡＴ用処理（図５３）において、継続用の演出テーブルを利用した演出設定が行われる。

【０３６８】

ステップＳ２７１１にてボーナスＡＴ状態の開始時ではないと判定した場合とは、ボーナスＡＴ状態の最中に継続条件が成立したことを意味する。この場合、ステップＳ２７１３にて復活フラグをセットする処理を実行する。かかる処理を行うことにより、以降のボーナスＡＴ用処理（図５３）において、復活用の演出テーブルを利用した演出設定が行われる。

【０３６９】

ステップＳ２７１０にて継続コマンドを受信していないと判定した場合、ステップＳ２７１４に進み、非継続コマンドを受信しているか否かを判定する。既に説明した通り、非継続コマンドは、継続条件が成立していないボーナスＡＴ状態の開始時に主制御装置１０１から出力されるコマンドである。非継続コマンドを受信している場合、ステップＳ２７１５にて継続フラグや復活フラグをクリアする処理を実行する。詳しくは、継続フラグがセットされている場合にはそれをクリアし、継続フラグがセットされていなければその状態を維持する。また、復活フラグがセットされている場合にはそれをクリアし、復活フラグがセットされていなければその状態を維持する。かかる処理を行うことにより、以降のボーナスＡＴ用処理（図５３）において、非継続用の演出テーブルを利用した演出設定が行われる。

【０３７０】

ステップＳ２７０２、ステップＳ２７０４、ステップＳ２７０７、ステップＳ２７０９、ステップＳ２７１２、ステップＳ２７１３及びステップＳ２７１５のいずれかの処理を実行した後、又はステップＳ２７１４にて否定判定した後は、ステップＳ２７１６にてその他の全停止時演出の設定処理を行ってから、本全停止時演出設定処理を終了する。ステップＳ２７１６では、例えば、入賞役に対応させた色で上部ランプ６３が点灯するように制御したり、入賞役の払出数に対応する効果音がスピーカ６４から発せられるように制御したり、リプレイ時の自動ベットに対応する効果音がスピーカ６４から発せられるように制御したりする。

【０３７１】

＜遊技進行の様子＞
遊技の流れを、図５８～図６０のタイミングチャートを参照しながら説明する。
【０３７２】
先ず、有利区間の開始や終了について説明する。
【０３７３】
ｔ１のタイミングで遊技ホールの営業開始前等に設定変更が行われる場合、上記メイン処理（図１６）の有利区間用情報の初期化処理（ステップＳ２０５）にて有利区間フラグがクリアされる。その結果、有利区間は終了し通常区間に設定される。但し、上記設定変更が行われる場合であっても、各種ＢＢに当選していることの情報（ＢＢ持ち越しフラグ）はクリアされず、ＢＢ持ち越し状態は維持される。遊技が開始され、間もなくｔ２のタイミングにて有利区間移行抽選に当選することによって有利区間に移行する。この場合、ＢＢ持ち越しフラグがセットされていることからして、有利区間移行ゲーム用処理（図４６）では、通常モードへ移行させるとともに天井ゲーム数の設定処理（ステップＳ２１０２～ステップＳ２４０４）が行われる。ｔ３のタイミングで、例えば、天井ゲーム数の消化を契機としてＡＴモードへ移行したとすると、ＡＴモードの開始ゲームにて継続フラグがセットされる（ステップＳ１７０７）。なお、ＡＴモード当選フラグがセットされるタイミングとＡＴモードへの移行が生じるタイミングとは若干のずれがあるものの、図ではｔ３としてまとめて記載している。また、ＡＴモードへの移行に際して、区間表示器として第８表示用セグメントＮ８の表示が開始され、補助表示部６５やスピーカ６４では、ＡＴモード開始演出が行われ、ＡＴモード中の演出の有利演出が開始される。
【０３７４】
その後、ｔ４のタイミングの外れ結果であるゲームにて持ち越しているＢＢの入賞が許容される。この場合、区間表示第２処理（図４８）では、ＡＴモードフラグがセットされており、移行許可条件の成立している状況でのＢＢ入賞であるため、有利区間を終了させない（ステップＳ２２１１：ＮＯ）。また、ＢＢ入賞が成立すると、ＡＴ継続設定処理（図４４）においてＢＢ入賞時の継続判定（ステップＳ１９０１～ステップＳ１９０８）が実施される。例えば、ストックカウンタが１である場合（ステップＳ１９０２：ＮＯ）や、ストックカウンタが０であっても継続抽選に当選した場合（ステップＳ１９０６：ＹＥＳ）、継続フラグは維持され、継続コマンドが主制御装置１０１から表示制御装置８１へ出力される。その結果、ｔ４のタイミングから開始されるボーナスＡＴ状態は、継続用の演出テーブルを利用した演出が行われる。
【０３７５】
ｔ５のタイミングでＢＢ状態が終了する場合、ＢＢ終了時の継続判定（ステップＳ１９１４～ステップＳ１９１８）では、ＡＴモードを継続させるための処理が行われて、継続フラグは維持される（ステップＳ１９１６：ＹＥＳ）。その結果、区間表示第２処理（図４８）では、継続フラグがセットされており、継続条件が成立している状況でのＢＢ終了であるため、有利区間を終了させない（ステップＳ２２１３：ＹＥＳ）。
【０３７６】
ｔ５のタイミングでＢＢ状態が終了した後、間もなく、ｔ６のタイミングにていずれかのＢＢに当選する。その後、ｔ７のタイミングの外れ結果であるゲームにて、ｔ６にて当選したＢＢの入賞が許容される。この場合も、ＡＴモードフラグがセットされている状況でのＢＢ入賞であるため、有利区間は終了しない。但し、ｔ７のタイミングのＡＴ継続設定処理では、継続抽選に非当選となって継続条件が非成立であることを示しており、この場合、継続フラグがクリアされ（ステップＳ１９０７）、非継続コマンドが主制御装置１０１から表示制御装置８１へ出力される。その結果、ｔ７のタイミングから開始されるボーナスＡＴ状態は、非継続用の演出テーブルを利用した演出が行われる。
【０３７７】
ｔ８のタイミングでＢＢ状態が終了する場合であって、当該ｔ８のタイミングまでにストック抽選に当選しなかった場合、当該ｔ８のＢＢ終了時の継続判定では、ＡＴモードフラグがクリアされる（ステップＳ１９１７）。そして、区間表示第２処理（図４８）では

、継続フラグがセットされておらず、継続条件が成立していない状況でのＢＢ終了であるため、有利区間終了用の処理が行われる（ステップＳ２２１３：ＮＯ）。なお、ｔ８のタイミングで終了するＢＢ状態中においては、有利区間への移行が生じていないため、移行済みフラグはセットされていない。また、有利区間の終了に際して、区間表示器としての第８表示用セグメントＮ８の表示は終了する。これに対して、ｔ８のタイミングにてＡＴ終了用コマンドが主制御装置１０１から表示制御装置８１へ出力されることから、ＡＴモード終了演出が行われるとともに、ＣＺモード開始演出が行われ、補助表示部６５やスピーカ６４でのＡＴモード開始演出からＣＺモード中の演出を含めた一連の有利演出は継続される。

【０３７８】

ｔ８にてＢＢ状態及び有利区間が終了した後、間もなく、有利区間移行抽選処理によって、有利区間へ再移行する（ｔ９）。この場合、第１ＢＢや第２ＢＢの持ち越し前での有利区間への移行であり、有利区間移行ゲーム用処理（図４６）では、ＣＺモード移行用の処理（ステップＳ２１０７及びステップＳ２１０８）が行われる。つまり、ｔ９にて移行する有利区間は、ＣＺモードに設定される。その後、ｔ１０のタイミングでいずれかのＢＢに当選し、ＢＢ持ち越し状態となる。また、ｔ９のタイミングでＣＺモードへの移行が生じる場合、区間表示器の表示も再開する。なお、補助表示部６５やスピーカ６４での有利演出は、ｔ８～ｔ９のタイミングも含めて継続されている。

【０３７９】

ＣＺモードにおいては、通常モードよりもＡＴモード移行抽選の当選確率が高く設定されている。そのため、例えば、ＣＺモード中であるｔ１１のタイミングにて、ＡＴモード移行抽選に当選した場合、再度、ボーナスＡＴ状態への移行が許容される（ｔ１２）。図では、ＢＢ入賞時の継続判定（ステップＳ１９０１～ステップＳ１９０８）にて非継続であると判定された場合を示しており、ｔ１１のタイミングでセットされた継続フラグがｔ１２のタイミングでクリアされている。

【０３８０】

ＢＢ状態が終了するｔ１３のタイミングにて、継続フラグがセットされていないため、当該ｔ１３にてＢＢ状態が終了すると、有利区間も終了する。そして、ｔ１４のタイミングで、第１ＢＢや第２ＢＢに当選した場合、すなわち、リプ重複第１ＢＢやリプ重複第２ＢＢ当選となった場合、当該ゲームにて有利区間に移行する。この場合、ＢＢ当選を持ち越していない状況での有利区間への移行であるためＣＺモードに設定される。なお、ＢＢ持ち越しフラグはＢＢ当選ゲームにてＢＢ入賞を成立させなかった場合に、当該ゲームの終了に際してセットされる。そのため、有利区間に移行したｔ１４の次ゲームから、ＢＢ持ち越し状態となる（ｔ１５）。また、上記ｔ８～ｔ９のタイミングと同様に、ｔ１３のタイミングで区間表示器の表示は終了し、ｔ１４のタイミングで区間表示器の表示が再開される。これに対して、ｔ１３～ｔ１４のタイミングを含めて、補助表示部６５やスピーカ６４でのＡＴモードとＣＺモードとの一連の有利演出は継続されている。

【０３８１】

ｔ１４にて移行したＣＺモードが、ＡＴモード移行抽選に当選することなくｔ１６のタイミングにて終了すると、有利区間は維持されるものの通常モードに移行する。この場合、通常モードへの移行に際して（ＣＺモードの終了に際して）、天井ゲーム数の設定処理が行われる（ステップＳ１８０６）。通常モードにおいては、当該設定された天井ゲーム数を消化するか、ＡＴモード移行抽選に当選するかことによって、ＡＴモードへ移行することになる。また、ｔ１６のタイミングで通常モードへ移行することから、区間表示器の表示は終了し、補助表示部６５やスピーカ６４での有利演出も終了する。

【０３８２】

ｔ１７のタイミングで設定変更が行われる場合、上記のように有利区間フラグがクリアされるため、設定変更後は通常区間から遊技が開始される。この場合も、設定変更ではＢＢ当選情報（ＢＢ持ち越しフラグ）はクリアされないため、持ち越し状態で遊技が開始されることになる。そうすると、ｔ１８のタイミングで有利区間へ移行する場合、ＣＺモー

ドではなく通常モードとして有利区間の設定が行われる。

【０３８３】

次に、ＢＢの入賞許可条件が成立していない状況（ＡＴモードではない状況）でＢＢ入賞が成立した場合の様子について、図５９を参照しながら説明する。

【０３８４】

ＢＢ持ち越し状態であるｔ２１のタイミングで有利区間に移行すると、通常モードに設定されるとともに天井ゲーム数が設定される。上記のように、天井ゲーム数の消化（ｔ２４）によりＡＴモードへの移行が生じるものの、ここでは天井ゲーム数の消化の前であるｔ２２のタイミングで、ＢＢ入賞を成立させた場合を示している。この場合、区間表示第２処理では、入賞許可条件が成立していない状況でのＢＢ入賞として、有利区間終了用の処理が行われる（ステップＳ２２１１：ＹＥＳ）。

【０３８５】

ＢＢ状態においても有利区間移行抽選は行われるところ、ＢＢ状態へ移行して間もなく、ｔ２３のタイミングにて有利区間移行抽選に当選し、有利区間への移行が生じる。この場合の有利区間移行ゲーム用処理（図４６）では、ＢＢ状態中の有利区間移行として、移行済みフラグのセットと天井ゲーム数の設定処理とが行われる（ステップＳ２１０５：ＹＥＳ）。

【０３８６】

ここで、ＢＢ状態中においては、ＡＴモード移行抽選は行われない（ステップＳ１２０１：ＹＥＳ）。また、ＢＢ状態においては天井ゲーム数のカウント（ステップＳ１２１６）も行われない。そのため、ＢＢ状態が如何に長く継続しても、そのＢＢ状態においてＡＴモードへの移行が生じることはないし、ＢＢ状態の各ゲームがＡＴモードへの移行し易さに寄与することもない。しかも、ＡＴモード中ではないＢＢ状態においては、上記のように押し順報知は発生しないため、持ちメダルは減少することになる。つまり、ＡＴモードに移行することなくＢＢ状態に移行させてしまうと、遊技者に不利な事象が生じることになる。ちなみに、当該ＢＢ状態は、上限払出数である１４０枚のメダル払出が発生するまで継続する。

【０３８７】

ｔ２５のタイミングでＢＢ状態が終了する場合、継続フラグはセットされていないものの、上記のようにステップＳ２１０６にてセットした移行済みフラグによって、有利区間は終了しない。そして、ＢＢ状態が終了して、間もなく、ｔ２６のタイミングにてＢＢ当選し、再度、ＢＢ持ち越し状態となる。

【０３８８】

同様に、ｔ２３にて設定された天井ゲーム数となるｔ３１のタイミングよりも前であって、ＡＴモードへの移行が生じる前のｔ２７のタイミングにてＢＢ入賞を成立させると、有利区間が終了する。そして、ＢＢ状態中のｔ２８のタイミングにて有利区間に移行し、移行済みフラグのセット及び天井ゲーム数の設定が行われる。そして、ｔ２９のタイミングでＢＢ状態が終了すると、その後、間もなく、ｔ３０のタイミングにて、ＢＢ持ち越し状態に再移行する。

【０３８９】

ｔ２８にて設定された天井ゲーム数となるｔ３２のタイミングまで通常モードのゲームを消化することで、ＡＴモード当選フラグがセットされる。但し、ｔ２８からｔ２９までのＢＢ状態中は天井ゲーム数のカウントは行われないため、天井ゲーム数の減算に寄与するゲームはｔ２９からｔ３２までのゲームである。また、上記のように、ＡＴモード当選フラグがセットされると前兆モードに設定されるところ、ＡＴモード当選報知前（ＡＴモード移行前）のｔ３３にてＢＢ入賞を成立させると、有利区間は終了せず、ＡＴモード当選フラグはクリアされない。但し、当該ｔ３３にて入賞させたＢＢ状態は、ＡＴモード中のＢＢではないためボーナスＡＴ状態ではなく、メダル増加は見込めないし、当該ＢＢ状態中に前兆モードも進行しない。この場合、当該ｔ３３にて入賞させたＢＢ状態が終了するｔ３４のタイミングから前兆モードが再開されて、その前兆モードのゲーム数が０とな

るｔ３５のタイミングにてＡＴモード当選報知が行われる。

【０３９０】

次に、ボーナスＡＴ状態においてメダル増加が生じる仕組みについて、図６０を参照しながら説明する。

【０３９１】

ｔ４１のタイミングでＢＢ持ち越し状態中に有利区間への移行が生じると、上記のように通常モードに設定されれる。ｔ４２のタイミングで、通常モード中にＢＢ入賞を成立させると、有利区間が終了することと、ＢＢ状態中のｔ４３のタイミングで有利区間に再移行することとは、上述の通りである。

【０３９２】

既に説明した通り、ＢＢ状態は、ＪＡＣ当選前のＢＢ第１状態と、ＪＡＣ当選後であってＪＡＣ当選を持ち越しているＢＢ第２状態と、ＪＡＣ入賞後のＢＢ第３状態が設定されている。ｔ４２にてＢＢ状態が開始されると、先ずＢＢ第１状態となる。このＢＢ第１状態では、押し順ベルの他に、ＪＡＣに当選し得るものとなっている。そして、ＪＡＣ持ち越しフラグがセットされていない状況では図柄数優先制御が行われることから（図２９参照）、押し順ベル当選時の押し順が第１小役に合致したものであっても、第１小役以外の１枚払出となる第４小役～第２７小役入賞が優先して入賞する。つまり、押し順ベル当選時に１５枚払出となる第１小役入賞は成立しない。

【０３９３】

ｔ４４のタイミングでＪＡＣ当選した場合であって、当該ＪＡＣ当選ゲームにてＪＡＣ入賞を成立させることができなかった場合、ＪＡＣ持ち越し状態としてＢＢ第２状態となる。この場合、ＪＡＣ持ち越しフラグがセットされていることから枚数優先制御が行われることとなり（図２９参照）、押し順ベル当選時の押し順が第１小役に合致したものであれば、第１小役入賞が成立し、１５枚のメダル払出を受けることが可能となる。但し、この状況は通常モードであり、押し順報知が行われないことから、押し順ベル当選時の押し順が第１小役に合致するのは稀（６分の１の確率）であり、多くのメダル増加は見込めない。

【０３９４】

ボーナス（第１ＢＢ、第２ＢＢ、ＪＡＣ）と小役や再遊技とが重複当選している場合には、小役や再遊技が優先して入賞することと、ＢＢ第２状態においては外れ結果とならないように設定されていることと（図２７参照）から、ＢＢ第２状態においては、ＪＡＣ入賞は成立しにくく、基本的には、一旦、ＢＢ第２状態となると、ｔ４５のタイミングのＢＢ状態の終了時までＢＢ第２状態が維持される。なお、ＢＢ第２状態においてＪＡＣ入賞が生じる場合とは、当選している小役を取りこぼし、且つＪＡＣ図柄を有効ラインに停止させることができた場合である。

【０３９５】

ｔ４５にてＢＢ状態が終了した後、間もなく、ｔ４６のタイミングにてＢＢ持ち越し状態に再度移行する。ｔ４７のタイミングでＡＴモードへ移行し、ｔ４８のタイミングでＢＢ入賞を成立させた場合、ＡＴモード中のＢＢ状態としてボーナスＡＴ状態が開始される。このボーナスＡＴ状態は、上記のようにＢＢ第１状態から開始される。ｔ４９のタイミングでＪＡＣ当選した場合、上記のようにＪＡＣ回避報知用処理（ステップＳ２６１４）にて、入賞回避報知（図５５（ｂ））が発生する。ここでは、入賞回避報知に従わず、ＪＡＣ入賞を成立させた場合を示しており、この場合、ｔ４８のタイミングからＢＢ第３状態となる。

【０３９６】

ＢＢ第３状態においては、不問ベルの当選確率が向上することで、第１小役入賞が成立し易くなる。不問ベルには第１小役だけが対応付けられているため、当選時の押し順や優先制御に関わらず、第１小役入賞が成立することになる。そして、ＢＢ第３状態における不問ベルの当選時の第１小役出現率は、ＢＢ第１状態やＢＢ第２状態における押し順ベル当選時の第１小役出現率よりも高いことから、押し順報知が発生しない状況下においては

、ＢＢ第３状態はＢＢ第１状態やＢＢ第２状態よりも有利な状態といえる。

【０３９７】

ｔ５０のタイミングでＢＢ状態が終了し、ここでは、継続条件が成立しておらず、有利区間も終了する場合を示している。その後、ｔ５１のタイミングにて有利区間への再移行が生じ、ＢＢ当選を持ち越していない状況での有利区間移行であることから、ＣＺモードに設定される。ｔ５２のタイミングでＢＢに当選し、ＡＴモードへの移行が生じる前であるｔ５３のタイミングでＢＢ入賞を成立させてしまった場合、ｔ４３の場合と同様に、押し順報知が発生しないＢＢ状態となる。

【０３９８】

但し、ｔ５３のタイミングのＢＢ入賞は、ＣＺモード中のＢＢ入賞であるため、有利区間は終了せず、ＣＺモードは維持される。また、当該ＢＢ状態中はＣＺモードのゲーム数のカウントが停止される。なお、当該ＢＢ状態中においては、ＡＴモード移行抽選は行われない。

【０３９９】

押し順報知が発生しないため、ｔ５４のタイミングでＪＡＣ当選した場合においてＪＡＣ入賞を成立させることができないと、ＢＢ第２状態となる。つまり、ｔ５３からｔ５４はＢＢ第１状態であり、ｔ５４からＢＢ状態が終了するｔ５５まではＢＢ第２状態である。そして、ＢＢ第２状態において押し順が第１小役に合致したものであれば、第１小役入賞が成立し得るものの、そもそも押し順報知は発生しないため、第１小役入賞の出現率は、ＢＢ第３状態のものよりも低い。

【０４００】

上記のように、ＣＺモード中に移行したＢＢ状態であっても、ＢＢ状態中はＡＴモード移行抽選は実施されないものの、ＣＺモードのゲーム数のカウントも行われないため（図４３参照）、当該ＢＢ状態が終了するｔ５５のタイミングでも、再度、ＣＺモードは継続し得る。

【０４０１】

ｔ５６のタイミングでＢＢに当選し、ｔ５７のタイミングでＡＴモードへの移行が生じた場合、ｔ５８にてＢＢ入賞を成立させると、ボーナスＡＴ状態が開始される。ｔ５９のタイミングでＪＡＣ当選した場合、ＪＡＣ回避報知用処理により入賞回避報知（図５５（ｂ））が発生する。ここでは、入賞回避報知に従って、ＪＡＣ入賞を回避させた場合を示しており、この場合、ｔ５９のタイミングからＢＢ第２状態となる。

【０４０２】

ボーナスＡＴ状態中のＢＢ第２状態では、押し順ベル当選時の押し順報知に従うことで第１小役入賞を成立させることが可能となる。この場合、第１小役入賞の出現率は、押し順報知が発生しないＢＢ第２状態の６倍となり、ＢＢ状態が終了するｔ６０のタイミングまで、多くのメダル獲得が期待できるようになる。

【０４０３】

以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【０４０４】

区間表示第２処理において、ＡＴモード中に第１ＢＢ入賞や第２ＢＢ入賞を成立させた場合には有利区間を終了させずにボーナスＡＴ状態へ移行させる一方、通常モード中に第１ＢＢ入賞や第２ＢＢ入賞を成立させた場合には有利区間を終了させる構成としたことで、ＡＴモード中においては各ＢＢ状態をボーナスＡＴ状態として多くのメダル増加を見込めるといった恩恵を享受できるようにし、通常モード中においてはボーナスＡＴ状態による恩恵を享受させないようにし、ＢＢ入賞のタイミングによってＢＢ状態での利益を大きく異ならせることが可能となる。よって、ＢＢ入賞のタイミングへの関心を高め、通常モード中においてＢＢ当選していても、ＡＴモードへ移行するまでＢＢ入賞させないように待機する、といった遊技を行わせることが可能となる。

【０４０５】

通常モードにおいてＢＢ入賞させて、通常区間へ移行した後、有利区間へ再移行する際

には、通常モードに設定される構成としている。すなわち、有利区間移行抽選処理や、有利区間移行用の区間表示第１処理は、ＢＢ状態中も実施されることから、ＢＢ入賞に基づいて有利区間が終了した後、ＢＢ状態中の有利区間移行抽選処理にて有利区間移行当選となると、有利区間への移行が生じる。この場合、ＢＢ持ち越しフラグがセットされていない状況での有利区間移行であっても、通常モードに設定される構成としている。このように、通常モードにおいてＢＢ入賞させてもその後に再移行する有利区間が有利となる事象を生じさせないようにし、通常モードにおいてＢＢ入賞させないように促すことが可能となる。

【０４０６】

しかも、有利区間の終了に際して、有利区間情報の初期化処理が行われて天井ゲーム数の消去（天井カウンタの初期化処理）が行われ、また、通常モードへ移行する際には、天井ゲーム数の設定処理が行われるところ、通常モード中にＢＢ入賞させると、天井ゲーム数が再設定され、それまでのゲーム数が無駄となってしまう構成としている。このことからも、通常モード中にＢＢ入賞させないように促すことが可能となっている。

【０４０７】

ＡＴモード中にＢＢ入賞させた場合に移行するボーナスＡＴ状態では、ＢＢ状態中に当選し得るＪＡＣ入賞を回避することでＪＡＣ持ち越しフラグがセットされ、そのＪＡＣ持ち越しフラグがセットされている状況で押し順ベル当選となることに基づいて、１５枚払出となる第１小役入賞が成立し得るようになる構成とした。つまり、ＢＢ状態において、１５枚払出となる第１小役入賞を成立させるには、押し順ベル当選時に押し順報知が発生するだけでは足りず、ＪＡＣ持ち越しフラグがセットされていることも必要となる。このようにすることで、ＡＴモードではない状況にてＢＢ入賞させ、押し順ベル当選時にたまたま操作順序が第１小役入賞に対応したものであったとしても、ＪＡＣ持ち越しフラグがセットされていなければ第１小役入賞は成立しないようになる。また、ＪＡＣ持ち越しフラグがセットされている場合であっても、第１小役入賞に対応する操作順序に合致しないと第１小役入賞は成立しないため、通常モード中のＢＢ状態にて第１小役入賞を成立させるハードルを高めることが可能となり、通常モード中においてＢＢ入賞させないようにするとともに、ＡＴモード中のＢＢ状態（ボーナスＡＴ状態）との有利度の差を大きくすることが可能となる。

【０４０８】

ＡＴ抽選用処理では、ＢＢ持ち越しフラグがセットされているＢＢ持ち越し状態においてＡＴモード移行抽選を実行可能な構成とし、更に、入賞結果対応処理でも、ＢＢ持ち越し状態においてＡＴモードへ移行させる処理を実行可能な構成としたことから、通常区間や通常モード等においてＢＢ当選した場合、ＡＴモードへの移行が生じるまでそのＢＢ入賞を成立させないで維持する、といった遊技性を好適に実現することができる。

【０４０９】

通常遊技状態において、第１ＢＢはリプ重複第１ＢＢにて当選となり、第２ＢＢはリプ重複第２ＢＢにて当選となるところ、これらの当選確率は、それぞれ約２０．１分の１と約６．７分の１であり、合計すると約５分の１である。かかる確率は、通常リプＡ～通常リプＣ、チャンス目Ａ～チャンス目Ｃ及びチェリーＡ～チェリーＣのいずれかのリプレイに当選する確率（約７．３０分の１）よりも高い確率であり、ＢＢ状態の終了後は比較的高確率でいずれかのＢＢに当選する構成といえる。このような構成とすることで、ボーナスＡＴ状態の連荘性を好適に実現することができる。

【０４１０】

ＡＴモード移行抽選の契機となるチェリーＡ～チェリーＣは、ＡＴモード移行抽選においてその当選確率が大きく異なっている。そのため、いずれのチェリーを契機としてＡＴモード移行抽選が行われたかに遊技者の関心が寄せられる可能性が高い。チェリーＡ～チェリーＣは、その入賞態様がそれぞれ異なっており、いずれのチェリー入賞であるかを判別するには、左リール３２Ｌに「ＢＡＲ」図柄を狙って停止操作する必要がある。かかる左リール３２Ｌに「ＢＡＲ」図柄を狙って行う操作態様は、第１ＢＢ入賞や第２ＢＢ入賞

に対応する「白７」図柄を有効ラインに停止させることができない操作態様である。このようにすることで、ＡＴモードへの移行を心待ちにしている遊技者が、誤って第１ＢＢ入賞や第２ＢＢ入賞を成立させてしまう事象の発生を好適に抑制することが可能となる。

【０４１１】

ＡＴモード当選フラグがセットされている状況であれば、ＢＢ入賞が通常モードであっても有利区間を終了させない構成とした。このようにすることで、せっかくＡＴモードに当選しているのにもかかわらず、誤ってＢＢ入賞させてしまったため有利区間が終了してＡＴモード当選も消滅してしまう、といった不都合を発生させないようにすることができる。但し、ＡＴモード当選フラグがセットされている状況であっても、ＢＢ入賞を成立させた場合、ＡＴモードフラグはセットされる前であるため、ボーナスＡＴ状態として恩恵は享受できない。このようにすることで、ＡＴモード当選を早期に察知できた遊技者と、察知できない遊技者との公平性が担保されるし、ＡＴモードに当選しているか否かといった前兆モードや疑似前兆モード中の演出を最後まで楽しませることが可能となる。

【０４１２】

本実施形態ではＢＢ状態の終了に際して有利区間を終了させ、通常区間に移行させる構成としているところ、有利区間へ再移行する際に、ＢＢ持ち越しフラグがセットされていないことを条件としてＣＺモードに設定する構成としている。このようにすることで、ボーナスＡＴ状態の終了に際して、一旦、有利区間を終了させつつ、直後に、有利区間に再移行する場合にはＢＢ持ち越しフラグがセットされていないためＣＺモードに設定されるようになり、ボーナスＡＴ状態の後にＣＺモードに設定されるようにすることが可能となる。

【０４１３】

そして、有利区間移行時にＢＢ持ち越しフラグがセットされている場合には通常モードに設定する構成としていることから、例えば、ＡＴモード中に遊技ホールの閉店を迎えた場合、その後、設定変更によって有利区間用情報の初期化処理が実行されれば、ＡＴモード中の情報を消去して次の日に当該ＡＴモード中の情報を持ち越さないようにすることが可能であり、その際に、通常区間に設定されたとしても、ＢＢ持ち越しフラグさえ維持されていれば、朝一にＣＺモードに設定されてしまうことを回避することが可能である。

【０４１４】

これに対して、リセットスイッチ７２を操作しながら遊技機の電源を投入すると、メイン処理ではＲＡＭクリア処理が実行されることから、有利区間用情報だけでなく、ＢＢ持ち越しフラグやＢＢ状態フラグ等、ＲＡＭ１０６に記憶されている各種情報が初期化される。この場合、電入後は、通常区間となり、且つＢＢ持ち越しフラグがセットされていない状況となるため、その後に有利区間移行が生じる場合は、ＣＺモードに設定される可能性が高い。このようにすることで、朝一状態等で、ＣＺモードに設定されにくくしたり、ＣＺモードに設定され易くしたりする設定を、遊技ホールの管理者が行うことが可能となり、遊技機の仕様をうまく利用して遊技設定を行うことが可能となる。

【０４１５】

また、例えば、遊技ホールの営業中に、ＡＴモード中において遊技機の不具合が生じた場合等、遊技機の電源を一旦遮断する（電断状態とする）必要がある場合であっても、設定変更さえ行わなければ（設定キー挿入孔７３のＯＮ操作を行わなければ）、メイン処理において有利区間用情報の初期化処理は実行されないため、ＡＴモード中の情報は維持されるし、ＢＢ持ち越しフラグも維持される。この場合、電源遮断前のＡＴモード中の情報を引き継いだまま遊技を再開することが可能である。

【０４１６】

更に、本実施形態では、継続フラグがセットされていない状況でのＢＢ状態終了時に有利区間を終了させるようにした。このようにすることで、ＡＴモードの終了に際して、ＢＢ持ち越しフラグがセットされていない状況で有利区間が終了され、再度、有利区間に移行する場合には、ＢＢ持ち越しフラグ無しでの有利区間移行として、ＣＺモードに設定されることになる。これにより、ＡＴモード終了後の引き戻しモードを、有利区間を一旦終

了させながら実現することが可能となり、通常モードよりも実質的に有利な状態（ＡＴモード及びＣＺモード）を有利区間を跨いで継続させる、といった遊技性を実現できる。そして、このような有利区間を跨いで実質的に有利な状態が継続し得る構成とすることで、上限ゲーム数や上限増加枚数といった強制終了条件により強制終了が行われる有利区間であっても、上記の有利な状態がこれら上限ゲーム数や上限増加枚数を超過することが許容されるようになる。

【０４１７】

ＢＢ状態の終了に際して有利区間を終了する場合、ＡＴモード終了演出に続けてＣＺモード開始演出が行われるようにした。すなわち、ＣＺモード移行前であるＢＢ終了ゲームにてＣＺモード開始演出を実行する構成とした。このようにすることで、有利区間を跨いで有利な状態が継続していることを、遊技者に意識させることなく遊技を楽しませることが可能となる。

【０４１８】

これに対して、ＢＢ状態の終了に際して有利区間を終了する場合、区間表示器としての第８表示用セグメントＮ８の表示は終了し、有利区間への移行に際してＣＺモードに設定する場合には移行時に表示が開始される構成とした。つまり、上記のように、補助表示部６５やスピーカ６４での有利な状態についての有利演出は有利区間を跨いで継続する一方、区間表示器による表示は、有利区間を跨いで継続せず、有利区間の終了に際して、一旦、表示を終了する構成としている。このようにすることで、有利区間が終了していることを、例えば、遊技ホールの管理者等は確認することができ、実質的に有利な状態のゲーム数や増減枚数が、有利区間の上限ゲーム数や上限増加枚数に縛られることなく超過し得ることを利用した不正行為を発見する際の手助けとすることが可能となる。

【０４１９】

継続フラグがセットされている状況であれば、ＢＢ状態の終了に際して有利区間を終了させないようにしたことから、ＢＢ終了後、再度ＢＢ当選させることで、ボーナスＡＴ状態に再移行させることができ、小役確率（ＪＡＣ確率）が変化し得るボーナス状態としての第１ＢＢ状態や第２ＢＢ状態をボーナスＡＴ状態として連荘させる、といった面白みのある遊技性を実現することができる。

【０４２０】

継続フラグがセットされていない状況でＢＢ状態が終了する場合に有利区間を終了させる構成において、ＢＢ入賞時に有利区間を終了させた場合には、当該入賞させたＢＢ状態の終了時には再度有利区間を終了させないようにした。より詳しくは、ＢＢ状態中に有利区間に移行した場合には、入賞時に有利区間が終了された場合であり、この場合、有利区間移行時に移行済みフラグをセットする構成とし、ＢＢ状態の終了時に継続フラグがセットされていなくても、移行済みフラグがセットされている場合には有利区間を終了させないようにした。これにより、有利区間を不必要に終了させることなく、不要な処理を排除して、処理構成の簡素化を図ることが可能となる。

【０４２１】

ＢＢ持ち越しフラグがセットされていない状況で有利区間に移行する場合、ＣＺモードに設定される構成において、リプ重複第１ＢＢやリプ重複第２ＢＢといった、有利区間の移行契機役としての第１再遊技と重複結果を契機として各ＢＢに当選となる構成とし、通常区間において第１ＢＢや第２ＢＢの当選ゲームで有利区間に移行する構成とした。このようにすることで、通常区間であって、ＢＢ持ち越しフラグがセットされていない状況からは、第１ＢＢや第２ＢＢの重複結果を契機として有利区間に移行する場合であっても、第１ＢＢや第２ＢＢとは重複しない他の有利区間移行の契機結果（通常リプＡ等）を契機として有利区間に移行する場合であっても、いずれもＣＺモードに設定されるようになる。これにより、ＡＴモード終了時に有利区間を終了させたのにもかかわらず、ＣＺモードに設定されないといった不都合を生じさせないようにすることができるし、ＡＴモード終了に際して事前にＣＺモード開始演出を実行したのにもかかわらず、ＣＺモードに設定されないといった不都合を生じさせないようにすることができる。

【０４２２】
＜変形例１＞
本変形例では、ＡＴモードにおけるＢＢの入賞許可条件の成立し易さが、当選しているＢＢの種類によって異なる。図６１は、本変形例におけるボーナスＡＴ開始用処理を示すフローチャートである。既に説明した通り、ボーナスＡＴ開始用処理は、抽選結果対応処理（図３０）にいて、ＡＴモードに当選している状況で実施される処理（ステップＳ１００６）である。
【０４２３】
ステップＳ２８０１ではＢＢ状態であるか否かを判定する。ＢＢ状態である場合には、そのままボーナスＡＴ開始用処理を終了する。ＢＢ状態ではない場合、ステップＳ２８０２に進み、ＡＴモード中であるか否かを判定する。ＡＴモード中ではない場合には、そのままボーナスＡＴ開始用処理を終了する。ＢＢ状態ではなく、且つＡＴモード中である場合、ステップＳ２８０３に進み、移行許可フラグがセットされているか否かを判定する。
【０４２４】
移行許可フラグがセットされていない場合、ステップＳ２８０４にて、いずれかのＢＢ当選フラグがセットされているか否かを判定する。ＢＢに当選している場合、ステップＳ２８０５に進み、当選しているＢＢの種類を把握する処理を実行する。ステップＳ２８０４にていずれのＢＢ当選フラグもセットされていない場合と、ステップＳ２８０５の処理を実行した後は、ステップＳ２８０６にて、ストックカウンタを確認することで、現状のストック数を把握する。そして、ステップＳ２８０７にて、各種テーブル記憶エリア１０５ａから移行許可抽選テーブルを取得する処理を実行し、ステップＳ２８０８にて、移行許可抽選処理を実行する。移行許可抽選処理では、ＢＢの入賞許可条件を成立させるか否かの移行許可抽選を行う。
【０４２５】
移行許可抽選テーブルは、図６２に示すように、ＢＢ当選の有無と、ＢＢ当選している場合には当選しているＢＢの種類と、ストック数と、ゲームの抽選結果とによって、移行許可抽選の当選確率が異なっている。具体的には、ＢＢ当選している場合の方がＢＢ当選していない場合よりも移行許可抽選に当選し易く、ＢＢ当選している場合においては、第１ＢＢに当選している場合よりも第２ＢＢに当選している場合の方が移行許可抽選に当選し易く、また、ストックが少ない場合（ない場合）の方がストックが多い場合（ある場合）よりも移行許可抽選に当選し易くなるように設定されている。つまり、第２ＢＢに当選しており、且つストックが少ない場合が最も移行許可抽選に当選し易く、いずれのＢＢにも当選しておらず、且つストックがある場合が最も移行許可抽選に当選しにくくなっている。
【０４２６】
なお、本実施形態では、ゲームの抽選結果に関わらず、移行許可抽選の当選確率が一律となっているが、抽選結果によって当選確率が異なる構成としてもよい。また、本実施形態では、外れ結果でも移行許可抽選を行う構成としているが、外れ結果では移行許可抽選を行わない構成としてもよく、逆に、外れ結果では移行許可抽選を行う一方、他の小役や再遊技結果では移行許可抽選を行わない構成としてもよい。
【０４２７】
ステップＳ２８０８にて移行許可抽選処理を実行した後は、ステップＳ２８０９にて、移行許可抽選に当選したか否かを判定する。当選している場合、ステップＳ２８１０にて移行許可フラグをセットする処理を実行する。
【０４２８】
ステップＳ２８０３にて移行許可フラグがセットされていると判定した場合、ステップＳ２８０９にて移行許可抽選に非当選であると判定した場合、又はステップＳ２８１０にて移行許可フラグをセットする処理を実行した後は、ステップＳ２８１１に進む。ステップＳ２８１１では、いずれかのＢＢ当選フラグがセットされているか否かを判定する。セットされていない場合には、そのままボーナスＡＴ開始用処理を終了する。いずれかのＢ

Ｂに当選している場合、ステップＳ２８１２にて、今回のゲームの抽選結果が外れ結果であるか否かを判定する。ステップＳ２８１２の処理は、上記ステップＳ１５０４の処理と同様であり、ＢＢ入賞を成立させることが可能なゲームか否かを判定する処理である。

【０４２９】

外れ結果ではない場合には、そのままボーナスＡＴ開始用処理を終了する。外れ結果である場合、ステップＳ２８１３にて、上記の移行許可フラグがセットされているか否かを判定する。セットされている場合には、ステップＳ２８１４にて入賞許可コマンドを表示制御装置８１への出力対象としてセットする処理を実行してから、ボーナスＡＴ開始用処理を終了する。移行許可フラグがセットされていない場合、ステップＳ２８１５にて入賞回避コマンドを表示制御装置８１への出力対象としてセットする処理を実行してから、ボーナスＡＴ開始用処理を終了する。

【０４３０】

すなわち、本変形例では、ＡＴモードに移行した場合であっても、移行許可抽選に当選しなければ、ＢＢ持ち越し状態中の入賞許可コマンドは出力されない。また、移行許可抽選は、ＢＢ当選前から実施される。

【０４３１】

次に、本変形例におけるＡＴ連荘用処理について、図６３のフローチャートを参照しながら説明する。

【０４３２】

ステップＳ２９０１では、いずれかのＢＢ状態であるか否かを判定する。ＢＢ状態ではない場合、ステップＳ２９０２にて、移行許可フラグがセットされているか否かを判定する。移行許可フラグがセットされていない場合、ステップＳ２９０３～ステップＳ２９１８にてストック抽選用の処理を実行する。ステップＳ２９０３～ステップＳ２９１８の処理は、上記ステップＳ１４０３～ステップＳ１４１８の処理と同様である。

【０４３３】

但し、本変形例では、ステップＳ２９０２にて移行許可フラグがセットされている場合、ステップＳ２９１９にて、いずれかのＢＢ当選フラグがセットされているか否かを判定し、セットされていない場合には、ステップＳ２９０７に進む。既に説明した通り、ステップＳ２９０７は、ＡＴモード当選報知後であってＡＴモード移行前のストック抽選テーブルを取得する処理であり、ストック抽選の当選確率が比較的高いテーブルにてストック抽選を行うための処理である（図３７）。

【０４３４】

上記のように、本変形例では、ＢＢ当選前から実施される移行許可抽選に当選することで移行許可フラグがセットされ得る構成としている。そして、ＢＢ当選前に移行許可フラグがセットされている状況を、比較的ストック抽選に当選し易くすることで、ＢＢ当選前に移行許可当選となることで、ストック抽選を受ける機会が少なくなることへの代償とすることができる。

【０４３５】

また、上記のように、本変形例では、第１ＢＢに当選している状況と第２ＢＢに当選している状況とでは、第２ＢＢに当選している状況の方が移行許可抽選に当選し易くなっている。そのため、第２ＢＢに当選している状況のほうが、比較的速やかにボーナスＡＴ状態が開始されることとなり、ボーナスＡＴ状態間のＢＢ入賞待ちの状況による持ちメダルの減少を抑制することが可能となる。但し、ボーナスＡＴ状態の開始待ちの状況においても、上記のようにストック抽選が行われる構成であるから、第１ＢＢに当選している状況と第２ＢＢに当選している状況とを比較すると、ストック抽選を多く受けるといった観点では第１ＢＢに当選している状況の方が遊技者は好ましいものとなる。このようにすることで、例えば、ストック数が少ない場合や、ＡＴモードに移行したての序盤の状況においては、ストック数を多くすべく第１ＢＢに当選することに期待させ、ストック数が十分に多い状況や、有利区間の上限に近い状況等においては、ボーナスＡＴ状態間の持ちメダルの減少を抑制すべく、第２ＢＢに当選することに期待させることが可能となる。このよう

にすることで、状況に応じて期待させるＢＢを異ならせ、遊技の多様化が図られるとともに、遊技者の多様なニーズに応じた遊技を提供可能となる。

【０４３６】

図６４は、本変形例における、ボーナスＡＴ用処理を示すフローチャートである。

【０４３７】

本変形例では、上記第１の実施形態におけるボーナスＡＴ用処理と比較して、ＢＢ入賞待ち状態での処理の内容が異なっている。すなわち、ステップＳ３００１～ステップＳ３００３は上記ステップＳ２６０１～ステップＳ２６０３と同様であり、ＡＴモード中であって、ＢＢ状態ではない状況での、演出設定処理を行う（ステップＳ３００３）。その後、ステップＳ３００４では、入賞許可コマンドを受信しているか否かを判定し、受信している場合には、ステップＳ３００５にてＢＢ入賞許可報知用処理を実行する。この場合、図５５（ａ）に示す、入賞許可報知が補助表示部６５やスピーカ６４にて行われる。

【０４３８】

入賞許可コマンドを受信していない場合、ステップＳ３００６にて、入賞回避コマンドを受信しているか否かを判定する。入賞回避コマンドを受信している場合、ステップＳ３００７にて、ＢＢ入賞回避報知用処理を実行する。ＢＢ回避報知用処理では、ＢＢ入賞を回避させるための報知を行う処理であり、より具体的には、入賞回避報知が補助表示部６５等にて行われるようにするための処理である。上記のように、有効ラインに左から「白７」図柄、「白貝」図柄、「チェリー」図柄が停止すると第１ＢＢ入賞を成立し、左から「白７」図柄、「白貝」図柄、「ＢＡＲ」図柄が停止すると第１ＢＢ入賞を成立するところ、左リール３２Ｌの有効ライン（中段）に「白７」図柄が停止不可となるタイミングでストップスイッチ４２の停止操作を行うことで第１ＢＢや第２ＢＢの入賞を回避することが可能である。より詳しくは、左リール３２Ｌの１９番目の「白貝」図柄が中段に到達するタイミングから３番目の「白７」図柄が中段に到達するタイミングを避けて停止操作することで、第１ＢＢや第２ＢＢの入賞を回避可能である。

【０４３９】

ＢＢ入賞を回避させるための報知としては、図５５（ｂ）に示す、入賞回避報知が行われるように補助表示部６５やスピーカ６４等を制御する。上記のように、各ゲームの抽選結果が特定役当選である場合や、ＪＡＣ入賞を回避するための報知も、図５５（ｂ）の報知が行われる。ＢＢ入賞を回避させるための入賞回避報知も、ＪＡＣ入賞を回避させるための入賞回避報知や、特定役報知と同じ内容となっており、演出データの共用化が図られている。これは、第１ＢＢ入賞や第２ＢＢ入賞を回避するためのストップスイッチ４２～４４の操作タイミングと、特定役の種類を判別するためのストップスイッチ４２～４４の操作タイミングやＪＡＣ入賞を回避するためのストップスイッチ４２～４４の操作タイミングとが重複していることによるものである。つまり、本実施形態では、特定役の種類を判別するための操作タイミングにてストップスイッチ４２～４４の停止操作が行われると、ＪＡＣ入賞だけでなく第１ＢＢ入賞や第２ＢＢ入賞を回避可能である。

【０４４０】

このように、特定役の種類を判別可能な操作態様にて操作を行うことで、ＪＡＣだけでなく、第１ＢＢや第２ＢＢ入賞を回避することが可能となる。これにより、遊技に慣れていない遊技者が、誤って第１ＢＢ入賞や第２ＢＢ入賞を成立させてしまって不利益を被ることを回避することが可能となる。

【０４４１】

以上のように、本変形例では、第１ＢＢや第２ＢＢに当選している状況で、直ぐにボーナスＡＴ状態への移行が許容されるのではなく、移行許可抽選に当選することで、ボーナスＡＴ状態への移行が許容される構成としたことから、ボーナスＡＴ状態の連荘性により多くのメダル獲得を可能としながらも、かかる移行許可抽選の当選確率をうまく調節することで、メダルの増加スピードやボーナスＡＴ状態間の移行許可待ち状態でのメダルの減少スピードをうまく調節することが可能となる。

【０４４２】

この場合、第１ＢＢに当選している状況と、第２ＢＢに当選している状況とで、各ＢＢ入賞を可能とする外れ結果となる確率は共通しているものの、上記の移行許可抽選の当選確率を異ならせたことにより、各ＢＢの持ち越し状態用の抽選テーブルを個別に設定することなく、各ＢＢ当選時のメダルの増減スピードをそれぞれ異ならせることが可能となる。

【０４４３】

なお、第１ＢＢに当選している状況と、第２ＢＢに当選している状況とで、各ＢＢ入賞を可能とする外れ結果となる確率は完全に同じでなくてもよく、遊技者が識別困難な程度に異なっていてもよい。この場合、かかる第１ＢＢに当選している状況と、第２ＢＢに当選している状況との外れ結果となる確率差よりも、第１ＢＢに当選している状況と、第２ＢＢに当選している状況との移行許可抽選の当選確率の確率差の方が大きくなるようにするとよい。

【０４４４】

ここで、通常モードからＡＴモード移行抽選を経てＡＴモードに移行し、ＡＴモード移行後、移行許可抽選を経てボーナスＡＴ状態への移行が生じ得る構成であることから、ボーナスＡＴ状態への移行を生じさせるためには、ＡＴモード移行抽選と、移行許可抽選といった複数の抽選にて当選する必要がある。このようにすることで、ボーナスＡＴ状態へ移行させることの困難性が高まり、ＡＴモード移行抽選にすら当選していない状態（通常モード）や、ＡＴモード移行抽選には当選しているけど移行許可抽選には当選していない状態（ＡＴモード且つボーナスＡＴ状態前）といったように、複数の状態を経てボーナスＡＴ状態へ移行させることを、各状態も含めて、存分に楽しませることが可能となる。

【０４４５】

このような複数段階の状態を経て、ボーナスＡＴ状態へ移行させる構成において、上記変形例では、第２ＢＢを持ち越している状況の方が第１ＢＢを持ち越している状況よりも移行許可抽選に当選し易くなるようにしていることから、例えば、第２ＢＢを持ち越している状況でＡＴモードに移行した後は、第１ＢＢを持ち越している状況でＡＴモードに移行した場合よりも、比較的早期にボーナスＡＴ状態への移行が生じるようになる。しかも、ボーナスＡＴ状態とボーナスＡＴ状態との間においても、第２ＢＢに当選した場合の方が、第１ＢＢに当選した場合よりも早期にボーナスＡＴ状態へ移行することになり、ボーナスＡＴ状態における連荘スピードは第２ＢＢ当選時の方が優れている。このようにすることで、当選するＢＢによって、ＡＴモード移行後やボーナスＡＴ状態間のゲーム数や持ちメダルの減少数を調節することが可能となり、遊技の多様化を通じて遊技の興趣向上が図られる。

【０４４６】

いずれかのＢＢに当選し、且つ移行許可抽選に当選した後はストック抽選が行われないことから、移行許可抽選に当選し易いほど、ストック抽選が行われる回数が少なく、ストック抽選には当選しにくくなる。つまり、移行許可抽選の当選しにくいほど、ストック抽選に当選し易くなる。このようにしたことから、ＡＴモード移行後やボーナスＡＴ状態間のゲーム数が長くなることによって、持ちメダルが減少し得る点を、連荘数（ストック数）によってうまくフォローすることができる。また、例えば、ストック数が少ない状況では、移行許可抽選に当選しにくく、ストック抽選を多く受けられる可能性が高い第１ＢＢに当選すること（第１ＢＢに当選していること）を期待し、ストック数が多い状況では、持ちメダルの減少を抑えるべく第２ＢＢに当選すること（第２ＢＢに当選していること）を期待する、といったように、ストック数によって当選を期待するＢＢの種類を異ならせることができ、遊技の面白みが向上する。

【０４４７】

そして、各ゲームの抽選処理にて第１ＢＢの当選確率と第２ＢＢの当選確率とが異なっており、これら第１ＢＢと第２ＢＢの当選確率を調節することで、ボーナスＡＴ状態間の持ちメダル数を調節したり、連荘数を調節したりすることが可能である。ちなみに、上記のように、本実施形態では、第１ＢＢよりも第２ＢＢの方が当選し易いことから、移行許可抽選に当選し易くストック抽選を受けられにくい第２ＢＢ持ち越し中の状況が生じ易い

遊技性となり、ボーナスＡＴ状態間の持ちメダルの減少が少ない構成となり、ボーナスＡＴ状態とボーナスＡＴ状態との間のゲームを含めて、ＡＴモード中の１ゲーム当たりの期待増加枚数が比較的多くなる設定とすることができる。これに対して、第１ＢＢの方が第２ＢＢよりも当選し易い構成とすると、移行許可抽選に当選にくくストック抽選を受けられ易い第１ＢＢ持ち越し中の状況が生じ易い遊技性となり、一旦、ＡＴモードへの移行が生じた場合には、比較的、長くＡＴモードを継続させて楽しませることが可能な設定となる。

【０４４８】

ＢＢ当選前よりもＢＢ当選後の方が、移行許可抽選の当選確率が高くなるようにしていることから、ＢＢ当選後において、比較的速やかにボーナスＡＴ状態へ移行させることが可能となる。また、ストック抽選の当選確率はＢＢ当選前の方がＢＢ当選後よりも高くなるようにしていることから、ＢＢ当選前はストック抽選に当選することを期待させ、ＢＢ当選後はボーナスＡＴ状態までのメダル減少を抑制すべく移行許可抽選に当選することを期待させる、といったようにＢＢ当選前後で遊技内容を大きく異ならせることができ、遊技の興趣向上が図られる。

【０４４９】

上記の通り、移行許可抽選に当選していない状況では、押し順報知用処理（図４１）において、ＢＢ状態ではないことを条件として押し順ベル当選時の押し順報知が発生する。つまり、移行許可抽選に当選していない状況でＢＢ状態へ移行させると、ＡＴモードであっても、押し順ベル当選時の押し順報知が発生しない。その結果、ボーナスＡＴ状態としての恩恵を享受することができなくなり、より詳しくは、持ちメダルが減少するといった遊技者にとっての不利益が発生する。このようにすることで、ＡＴモードに移行した後や、ボーナスＡＴ状態とボーナスＡＴ状態との間において、移行許可抽選に当選するまでＢＢ入賞を遅延させることが可能となる。

【０４５０】

＜変形例２＞

本変形例では、ＡＴモード移行抽選に当選した場合、ＡＴモード当選報知が行われる前に、第１ＢＢや第２ＢＢの入賞が許容される場合がある。先ず、図６５を参照しながら、本変形例において設定されている入賞態様や抽選テーブルの変更点について説明する。

【０４５１】

図６５（ａ）に示すように、本変形例では、入賞態様として、上記第１の実施形態のものに加えて、第１２再遊技と第１３再遊技とが設定されている。第１２再遊技は、左リール３２Ｌの「リプレイ」図柄と、中リール３２Ｍの「白貝」図柄と、右リール３２Ｒの「チェリー」図柄と、が有効ラインに停止することで入賞が成立する。第１２再遊技は、左リール３２Ｌの対応図柄が、第１ＢＢの対応図柄と異なっており、中リール３２Ｍと右リール３２Ｒとの対応図柄が第１ＢＢの対応図柄と共通している。そのため、第１２再遊技は、第１ＢＢテンパイ外れとなる入賞態様とも称することができる。

【０４５２】

第１３再遊技は、左リール３２Ｌの「リプレイ」図柄と、中リール３２Ｍの「白貝」図柄と、右リール３２Ｒの「ＢＡＲ」図柄と、が有効ラインに停止することで入賞が成立する。第１３再遊技は、左リール３２Ｌの対応図柄が、第２ＢＢの対応図柄と異なっており、中リール３２Ｍと右リール３２Ｒとの対応図柄が第２ＢＢの対応図柄と共通している。そのため、第１３再遊技は、第２ＢＢテンパイ外れとなる入賞態様とも称することができる。

【０４５３】

図６５（ｂ）に示すように、本変形例においてインデックス値ＩＶ＝１，２の通常リプＡ，通常リプＢに当選となった場合には、上記第１の実施形態の各再遊技等に加え、第１２再遊技と第１３再遊技にも当選する。より詳しくは、通常リプＡに当選となる場合に第１再遊技及び第２再遊技に加えて第１２再遊技にも当選し、通常リプＢに当選となる場合に第１再遊技、第２再遊技及び第３再遊技に加えて第１３再遊技にも当選する。そして、

第１２再遊技及び第１３再遊技は、通常リプＡ，通常リプＢの当選時において、右リール３２Ｒからストップスイッチ４２～４４が停止操作された場合に入賞が成立するように、設定されている。

【０４５４】

図６６は、本変形例におけるＡＴ抽選処理のフローチャートの一部を示している。

【０４５５】

本変形例では、ステップＳ１２０６にて有利区間フラグがセットされている場合や、ステップＳ１２０７にて有利区間当選ゲームフラグをセットした後、又は、ステップＳ１２１７にて天井カウンタが０である場合には、ステップＳ３１０１に進む。ステップＳ３１０１では、ステップＳ１２０８と同様に、ＡＴモード当選フラグをセットする。続くステップＳ３１０２では、ステップＳ１２０９と同様に、継続率抽選処理を実行し、ステップＳ３１０２では、ステップＳ１２１０と同様に、継続率フラグをセットする処理を実行する。

【０４５６】

ステップＳ３１０４では、ＣＺモードフラグがセットされているか否かを判定することにより、ＣＺモード中であるか否かを判定する。ＣＺモード中ではない場合には、ステップＳ３１０５～ステップＳ３１０８にて、上記ステップＳ１２１１～ステップＳ１２１４と同様に、前兆モードの設定用の処理を行ってから、ＡＴ抽選用処理を終了する。

【０４５７】

ＣＺモード中である場合、ステップＳ３１０９に進み、直移行抽選処理を実行する。直移行抽選処理は、ＡＴモード当選フラグがセットされた場合において、前兆モードやＡＴモード当選報知演出を介することなく、直接、ボーナスＡＴ状態を開始可能とするための直移行抽選を実行する処理である。直移行抽選処理では、各種テーブル記憶エリア１０５ａから、直移行抽選テーブルを取得するとともに、当選しているＢＢの種類に応じて、直移行抽選を行う。直移行抽選テーブルは、図６６（ｂ）に示すように、第１ＢＢに当選している場合のほうが、第２ＢＢに当選している場合よりも、直移行抽選に当選し易くなるように設定されている。なお、直移行抽選処理が行われる時点において、いずれのＢＢにも当選していない状況であれば、直移行抽選に非当選となるように設定されている。

【０４５８】

ステップＳ３１０９にて直移行抽選処理を実行した後は、ステップＳ３１１０にて直移行抽選に当選しているか否かの判定を行う。非当選である場合、ステップＳ３１０５に進み、上記の前兆モードの設定用の処理を行ってから、ＡＴ抽選用処理を終了する。直移行抽選に当選している場合、ステップＳ３１１１にて直移行報知フラグをセットしてから、ＡＴ抽選用処理を終了する。直移行報知フラグは、上記の直移行抽選に当選したことをＣＰＵ１０２が把握するためのフラグである。

【０４５９】

図６７を参照しながら、本変形例におけるボーナスＡＴ開始用処理を説明する。

【０４６０】

本変形例では、ＡＴモードフラグがセットされていない場合の処理が異なっている。すなわち、ステップＳ３２０１にてＢＢ状態ではないと判定し、ステップＳ３２０２にてＢＢ当選フラグがセットされていると判定した場合において、ステップＳ３２０３にてＡＴモードフラグがセットされている場合は、上記ステップＳ１５０４～ステップＳ１５０６の処理と同様に、ステップＳ３２０４～ステップＳ３２０６にて、移行許可フラグをセットするとともに、入賞許可コマンドを出力設定する処理を実行する。

【０４６１】

ステップＳ３２０３にてＡＴモードフラグがセットされていない場合とは、ＡＴモード当選フラグがセットされている場合であり、ＡＴモードの開始前の状況であることを意味する。この場合、ステップＳ３２０７に進み、直移行報知フラグがセットされているか否かを判定する。直移行報知フラグがセットされている場合とは、上記の直移行抽選に当選した場合である。この場合、ステップＳ３２０８に進み、ＢＢ入賞が可能なゲームである

か否かの判定を行う。かかる処理は、上記のステップＳ１５０４の処理と同様であり、今回のゲームの抽選結果が外れ結果であるか否かを判定する処理である。外れ結果である場合、ステップＳ３２０９に進み、ＡＴ開始用フラグをセットする処理を実行し、ステップＳ３２１０にて移行許可フラグをセットする処理を実行する。その後、ステップＳ３２１１にて入賞示唆コマンドを表示制御装置８１への出力対象としてセットする処理を実行してから、ボーナスＡＴ開始用処理を終了する。

【０４６２】

本変形例における、入賞結果対応処理について、図６８のフローチャートを参照しながら説明する。

【０４６３】

ステップＳ３３０１にてゲーム数管理処理を実行した後は、ステップＳ３３０２にて、ＡＴ開始用フラグがセットされているか否かを判定する。ＡＴ開始用フラグがセットされている場合とは、上記のように、ＡＴモード当選報知演出が行われてＡＴ用報知フラグがセットされた後、通常リプＡ～通常リプＣに当選したゲームと、直移行抽選に当選した後のＢＢ入賞可能なゲームとのいずれかである。ＡＴ開始用フラグがセットされている場合、ステップＳ３３０３に進み、今回のゲームの遊技結果が通常リプＡ～通常リプＣのいずれかの入賞であるか否かを判定する。通常リプＡ～通常リプＣのいずれかの入賞である場合、ステップＳ３３０４～ステップＳ３３０９にて、上記のステップＳ１７０３～ステップＳ１７０８と同様に、ＡＴモード開始用の処理を実行してから、入賞結果対応処理を終了する。

【０４６４】

ステップＳ３３０３にて通常リプＡ～通常リプＣの入賞ではないと判定した場合とは、直移行抽選に当選している場合であり、この場合、ステップＳ３３１０に進む。ステップＳ３３１０では、いずれかのＢＢ入賞ゲームフラグがセットされているか否かを判定することにより、ＢＢ入賞が成立しているか否かを判定する。ＢＢ入賞が成立している場合、ステップＳ３３１１～ステップＳ３３１７にてＡＴモード開始用の処理を行う。

【０４６５】

すなわち、ステップＳ３３１１では、ＡＴモード当選フラグをクリアする。続くステップＳ３３１２では、直移行報知フラグをクリアする。そして、ステップＳ３３１３では、ＡＴ開始用フラグをクリアする。ステップＳ３３１４では、ＡＴモードフラグをセットし、ステップＳ３３１５では、継続フラグをセットする。ステップＳ３３１６では、ＡＴ開始コマンドを表示制御装置８１への出力対象としてセットする処理を行う。そして、ステップＳ３３１７にて、ＡＴ継続設定処理を実行してから、入賞結果対応処理を終了する。ステップＳ３３１７でのＡＴ継続設定処理は、ボーナスＡＴ状態の開始時に継続条件の成立の有無を確認するための処理であり、より具体的には、図４４におけるステップＳ１９０１～ステップＳ１９０８の処理が実行されることになる。

【０４６６】

ステップＳ３３１０にて、ＢＢ入賞が成立していないと判定した場合、ステップＳ３３１８にて、ＡＴ開始用フラグをクリアする処理を行ってから、入賞結果対応処理を終了する。この場合、再度、ＢＢ入賞が可能なゲームとなるまで、ＡＴモードが開始されないことになる。

【０４６７】

ステップＳ３３０２にて、ＡＴ開始用フラグがセットされていないと判定した場合、ステップＳ３３１９にてＡＴモードフラグがセットされているか否かを判定する。ＡＴモードフラグがセットされている場合には、ステップＳ３３２０にてＡＴ継続設定処理を実行してから、入賞結果対応処理を終了する。また、ＡＴモードフラグがセットされていない場合には、そのまま入賞結果対応処理を終了する。

【０４６８】

このように、ＣＺモード中にＡＴモード当選フラグがセットされ、直移行抽選に当選すると、前兆モードやＡＴモード当選報知演出や、ＡＴモード開始からボーナスＡＴ状態の

開始までの待ち状態を介することなく、直接、ボーナスＡＴ状態が開始される。そのため、ボーナスＡＴ状態の開始までに生じ得る持ちメダルの減少を抑制することが可能となる。

【０４６９】

本変形例では、上記のように、第１ＢＢテンパイ外れの入賞態様が設定された第１２再遊技と、第２ＢＢテンパイ外れの入賞態様が設定された第１３再遊技とが設けられている。そして、これら第１２再遊技や第１３再遊技を利用して、上記ボーナスＡＴ状態の直移行を期待させる期待演出が行われる。かかる期待演出は、表示制御装置８１のＣＰＵ１８１にて実行される入賞示唆報知用処理にて設定される。入賞示唆報知用処理は、例えば、開始時演出設定処理（図５１）におけるその他の開始時演出の設定用の処理（ステップＳ２４１１）にて実行される処理である。

【０４７０】

入賞示唆報知用処理では、図６９（ａ）のフローチャートに示すように、先ず、ステップＳ３４０１にて、入賞示唆コマンドを受信しているか否かを判定する。入賞示唆コマンドは、上記のように直移行抽選に当選している状況で、ＢＢ入賞が可能なゲームにて主制御装置１０１から出力されるコマンドである。入賞示唆コマンドを受信している場合には、ステップＳ３４０２にて、当選しているＢＢを把握することで今回の報知内容を設定するとともに、ステップＳ３４０３にて、入賞示唆報知演出の設定処理を行ってから、入賞示唆報知用処理を終了する。入賞示唆報知演出としては、図７０（ａ１）や図７０（ｂ１）に示すように、図５５（ａ）の入賞許可報知に加えて、右リール３２Ｒから停止すべき旨を示唆するように、左向きの矢印が表示される。

【０４７１】

例えば、第１ＢＢに当選しており、ステップＳ３４０２にて第１ＢＢ用報知が設定されたうえで、ステップＳ３４０３の入賞示唆報知が行われた場合において、右リール３２Ｒから第１ＢＢ入賞を狙って停止操作を行うと、図７０（ａ２）に示すように、右リール３２Ｒと中リール３２Ｍにおいて、第１ＢＢ入賞に対応する図柄が有効ラインに停止する。なお、図においては、識別し易いボーナス図柄として「白７」図柄を表示しているが、図のように右リール３２Ｒの中段に「白７」図柄が停止する場合、右リール３２Ｒの有効ラインである上段には「チェリー」図柄が停止しており、中リール３２Ｍの中段に「白７」図柄が停止する場合、中リール３２Ｍの有効ラインである上段には「白貝」図柄が停止している。

【０４７２】

また、例えば、第２ＢＢに当選しており、ステップＳ３４０２にて第２ＢＢ用報知が設定されたうえで、ステップＳ３４０３の入賞示唆報知が行われた場合において、右リール３２Ｒから第２ＢＢ入賞を狙って停止操作を行うと、図７０（ｂ２）に示すように、右リール３２Ｒと中リール３２Ｍにおいて、第２ＢＢ入賞に対応する図柄が有効ラインに停止する。なお、図においては、識別し易いボーナス図柄として「赤７」図柄と「白７」図柄を表示しているが、図のように右リール３２Ｒの中段に「赤７」図柄が停止する場合、右リール３２Ｒの有効ラインである上段には「ＢＡＲ」図柄が停止しており、中リール３２Ｍの中段に「白７」図柄が停止する場合、中リール３２Ｍの有効ラインである上段には「白貝」図柄が停止している。

【０４７３】

これに対して、ステップＳ３４０１にて入賞示唆コマンドを受信していないと判定した場合、ステップＳ３４０４に進み、ＢＢ持ち越し状態であるか否かの判定を行う。ＢＢ持ち越し状態である場合、ステップＳ３４０５にてＣＺモード中であるか否かを判定する。ＣＺモード中である場合、ステップＳ３４０６にて、今回のゲームの抽選結果が通常リプＡ及び通常リプＢのいずれかの当選であるかを判定する。通常リプＡ及び通常リプＢのいずれかに当選している場合、ステップＳ３４０７にて、疑似入賞示唆報知抽選処理を実行する。疑似入賞示唆報知抽選処理は、直移行抽選に当選していない状況で上記の入賞示唆報知演出として疑似入賞示唆報知演出を実行するか否かの抽選を行うための処理である。疑似入賞示唆報知抽選処理では、各種テーブル記憶エリア１８２ａから疑似入賞示唆テー

ブルを取得して疑似入賞示唆報知演出を発生させるか否かの抽選を行う。疑似入賞示唆テーブルは、図６９（ｂ）に示すように、第１ＢＢ用の疑似入賞示唆報知演出と第２ＢＢ用の疑似入賞示唆報知演出との当選確率が設定されており、第１ＢＢのものの方が第２ＢＢのものよりも当選し易くなるように設定されている。

【０４７４】

ステップＳ３４０７にて疑似入賞示唆報知抽選処理を実行した後は、ステップＳ３４０８にて、当該抽選に当選したか否かを判定し、当選している場合には、ステップＳ３４０９にていずれのＢＢに対応する疑似入賞示唆報知演出に当選したかを把握したうえで、ステップＳ３４０３にて疑似入賞示唆報知演出の設定処理を行ってから、本入賞示唆報知用処理を終了する。

【０４７５】

この場合、第１ＢＢ用の疑似入賞示唆報知演出が設定された場合には、図７０（ａ１）の演出が発生し、第２ＢＢ用の疑似入賞示唆報知演出が設定された場合には、図７０（ｂ１）の演出が発生する。すなわち、疑似入賞示唆報知演出と、入賞示唆報知演出とで、補助表示部６５やスピーカ６４での演出内容は同じ内容となっており、直移行抽選に当選し第１ＢＢ入賞や第２ＢＢ入賞を成立させてもよい状況であるか否かを、その演出内容からは判別することが困難となっている。

【０４７６】

しかも、第１ＢＢ用の疑似入賞示唆報知演出が行われた場合において、今回の当選結果が通常リプＡであり、第１２再遊技に当選している場合であって、右リール３２Ｒから第１ＢＢ入賞を狙って停止操作を行うと、図７０（ａ２）に示すように、右リール３２Ｒと中リール３２Ｍにおいて、第１ＢＢ入賞に対応する図柄が有効ラインに停止する。また、第２ＢＢ用の疑似入賞示唆報知演出が行われた場合において、今回の当選結果が通常リプＢであり、第１３再遊技に当選している場合であって、右リール３２Ｒから第２ＢＢ入賞を狙って停止操作を行うと、図７０（ｂ２）に示すように、右リール３２Ｒと中リール３２Ｍにおいて、第２ＢＢ入賞に対応する図柄が有効ラインに停止する。つまり、入賞示唆報知演出が行われた場合と、疑似入賞示唆報知演出が行われた場合とで、右リール３２Ｒと中リール３２Ｍとの停止図柄からは、いずれの演出であるか、すなわち、第１ＢＢ入賞や第２ＢＢ入賞が成立するか否かを判別することが困難である。

【０４７７】

その後、左リール３２Ｌを停止操作すると、入賞示唆報知演出が行われた場合であれば、第１ＢＢ入賞や第２ＢＢ入賞が成立して、上記のようにボーナスＡＴ状態が開始される。これに対して、疑似入賞示唆報知演出が行われた場合であれば、第１２再遊技入賞や第１３再遊技入賞が成立して、ボーナスＡＴ状態は開始されない。

【０４７８】

以上のように、本変形例によれば、第１ＢＢや第２ＢＢに当選している状況でＡＴモードへの移行抽選の当選を待つといった遊技性において、ＡＴモード移行抽選に当選した場合、前兆モードやＡＴモード当選報知演出を介することなく入賞示唆報知演出が行われる場合があるようにし、かかる入賞示唆報知演出が行われた際に対応するＢＢ入賞が成立すると、ボーナスＡＴ状態が開始されるようにした。このようにすることで、前兆モード等を介さない分だけボーナスＡＴ状態が開始されるまでの持ちメダルの減りを抑制することが可能となり、前兆モードを介する場合とそうではない場合とがあるようにすれば、持ちメダルの増減態様や第１ＢＢや第２ＢＢの入賞許可待ちの状況での遊技の多様化が図られる。

【０４７９】

そのうえで、入賞態様として第１ＢＢテンパイ外れとなる第１２再遊技や、第２ＢＢテンパイ外れとなる第１３再遊技を設け、疑似入賞示唆報知演出が発生し得るようにしていることから、上記の前兆モードを介さないでボーナスＡＴ状態が開始されるパターンの確率（直移行抽選の当選確率、入賞示唆報知演出の発生率）を高め過ぎることなく、第１ＢＢや第２ＢＢの入賞許可待ちの状況での遊技の興趣向上を図ることができる。

【０４８０】
第１ＢＢや第２ＢＢに未当選の状況では直移行抽選に当選していても入賞示唆報知演出は発生し得ないようにしていることから、第１ＢＢや第２ＢＢの入賞許可待ちの状況での遊技の興趣向上を、入賞示唆報知演出によって図ることの意義をより好適に高めることができる。つまり、第１ＢＢや第２ＢＢに当選していない状況も含めて入賞示唆報知演出が発生し得る構成とすると、入賞示唆報知演出の意味する点に第１ＢＢや第２ＢＢに当選しているか否かを示唆する点も含まれるようになり、発生意義の希釈化が懸念される。その点、上記構成のようにすることで、入賞示唆報知演出の発生意義を第１ＢＢや第２ＢＢの入賞許可の可否に集約させることが可能となり、発生時の注目度をより好適に高めることができる。

【０４８１】
既に説明した通り、通常モードにおいてＡＴモード当選フラグがセットされていない状況で第１ＢＢや第２ＢＢ入賞を成立させた場合、有利区間が終了し得る構成としているところ、このような遊技性を前提として入賞示唆報知演出を発生させる構成とすることで、第１ＢＢや第２ＢＢの入賞許可条件（ＡＴモード移行当選）が成立していると遊技者に感じさせる効果がより高められる。つまり、入賞許可条件が成立していない状況では、第１ＢＢや第２ＢＢの入賞が成立した場合には不利な状況へ移行するのであるから、そのような状況で遊技機側から第１ＢＢ入賞や第２ＢＢ入賞を成立させることの指示演出が行われるはずがない、といった遊技者心理を利用することで、入賞示唆報知演出や疑似入賞示唆報知演出が行われた場合の期待感をより好適に高めることができる。

【０４８２】
しかも、入賞示唆報知演出や疑似入賞示唆報知演出が発生し得るＣＺモードはＡＴモード移行抽選の当選確率が通常モードよりも高いことからして、入賞示唆報知演出や疑似入賞示唆報知演出が発生した場合に、それが、入賞許可条件が成立したことに起因するものである（入賞示唆報知演出である）と思わせ易くなっている。

【０４８３】
疑似入賞示唆報知演出が発生してＢＢ入賞が成立しなかった場合に、自らの停止操作の失敗が原因で入賞が成立しなかったと勘違いするなどして、次ゲーム以降で再度第１ＢＢ入賞や第２ＢＢ入賞を狙って操作してこれらＢＢ入賞を成立させてしまうことも懸念されるところ、入賞示唆報知演出や疑似入賞示唆報知演出は、入賞許可条件が成立していない状況でＢＢ入賞を成立させても有利区間終了が制限されるＣＺモード中に発生する構成としている。このようにすることで、入賞示唆報知演出や疑似入賞示唆報知演出が行われた場合の期待感を高めながらも、これらの演出によって誤ってＢＢ入賞を成立させてしまった場合の遊技者の不利益を少なくすることが可能となる。

【０４８４】
但し、ＣＺモード中であっても、入賞許可条件が成立していない状況でＢＢ入賞させた場合には、ボーナスＡＴ状態へは移行しないことから、入賞示唆報知演出や疑似入賞示唆報知演出の意義は担保されている。

【０４８５】
一般的に、通常時においては左リール３２Ｌから操作されることが多いことを前提とし、第１２再遊技や第１３再遊技を、左リール３２Ｌの対応図柄だけ第１ＢＢや第２ＢＢと異ならせ、中リール３２Ｍや右リール３２Ｒの対応図柄を第１ＢＢや第２ＢＢと共通のものとし、疑似入賞示唆報知演出が発生した場合に右リール３２Ｒから操作させる構成としたことで、通常時においては第１ＢＢ入賞や第２ＢＢ入賞が成立するのでは、といった期待を抱かせることなく、疑似入賞示唆報知演出が発生した場合の期待感を高めることが可能となる。

【０４８６】
＜変形例３＞
上記第１の実施形態では、第１ＢＢや第２ＢＢに当選する場合、いずれも第１再遊技との重複当選として当選する構成としたが、本変形例では、第１ＢＢと第２ＢＢとで重複当

選の有無が異なっている。

【０４８７】

図７１（ａ）に示すように、本変形例では、上記第１の実施形態の各入賞態様に加え、第２８小役が設定されている。第２８小役は、左リール３２Ｌの「ベル」図柄と、中リール３２Ｍの「リプレイ」図柄と、右リール３２Ｒの「スイカ」図柄又は「赤貝」図柄と、が有効ラインに停止することで入賞が成立する。３ベットゲームにおいて第２８小役入賞が成立すると、１枚のメダル払出が行われる。

【０４８８】

図７１（ｂ）に示すように、本変形例の通常遊技状態用の抽選テーブルでは、インデックス値ＩＶ＝２５の際に当選となると、第１ＢＢ当選フラグに加えて、上記の第２８小役当選フラグがセットされる。これに対して、インデックス値ＩＶ＝２６の際に当選となると、第２ＢＢ当選フラグだけがセットされる。そして、第１ＢＢや第２ＢＢは、これらインデックス値ＩＶ＝２５，２６以外では当選しない。つまり、第１ＢＢ当選となるゲームでは、第２８小役にも当選となり、第２ＢＢ当選となるゲームでは、他の小役や再遊技には当選とならない。

【０４８９】

図７１（ｃ１）は、第１ＢＢ当選となるゲームの停止出目の一例を示し、図７１（ｃ２）は、第２ＢＢ当選となるゲームの停止出目の一例を示している。上記のように、第１ＢＢ当選となるゲームでは、第２８小役にも当選する。そして、小役とＢＢとが重複当選している場合の停止制御では、小役に対応する図柄を優先して有効ラインに停止させるように制御することから、第１ＢＢ当選となるゲームでは、第１ＢＢ入賞に対応する図柄を狙って停止操作しても、第２８小役入賞が成立することになる。また、通常区間において第２８小役当選となることで、有利区間移行抽選が行われ、当該移行抽選の当選確率は本変形例では１００％としている。ちなみに、第２８小役は、他のインデックス値ＩＶの際に当選となった場合には、当選フラグがセットされないように設定されており、第２８小役入賞が成立するゲームは第１ＢＢ当選ゲームに限定されている。つまり、第２８小役は、第１ＢＢに当選していることを報知するとともに、当選ゲームにて第１ＢＢ入賞を成立させないようにする、所謂リーチ目役としての機能を有するものである。そうすると、第１ＢＢ当選ゲームでは第２８小役入賞が成立し、それ以降の第１ＢＢの持ち越し状態においては、外れ結果であるゲームであれば、第１ＢＢ入賞に対応する図柄を狙って停止操作すれば第１ＢＢ入賞が成立し得るものの、当該第１ＢＢ入賞に対応する図柄を有効ラインに停止できないタイミングで停止操作を行うと、いずれの結果入賞も成立しない、所謂外れ目が有効ラインに停止する。なお、第１ＢＢ当選ゲーム以降の持ち越し状態や、ＢＢ状態中においても、第２８小役に当選し得るようにしてもよく、その場合、遊技状態によって当選確率が異ならないようにするとよい。

【０４９０】

これに対して、第２ＢＢ当選ゲームでは、第２ＢＢ当選フラグだけがセットされ、第２ＢＢ入賞に対応する図柄を狙って停止操作した場合には、第２ＢＢ入賞が成立するものの、当該第２ＢＢ入賞に対応する図柄を有効ラインに停止できないタイミングで停止操作すると、いずれの結果入賞も成立しない、所謂外れ目が有効ラインに停止する。そして、第２ＢＢ当選ゲームだけでなく、それ以降の第２ＢＢの持ち越し状態においても、外れ結果であるゲームであれば、第２ＢＢ入賞に対応する図柄を狙って停止操作すれば第２ＢＢ入賞が成立し得るものの、当該第２ＢＢ入賞に対応する図柄を有効ラインに停止できないタイミングで停止操作を行うと上記外れ目が有効ラインに停止することになる。

【０４９１】

したがって、第１ＢＢや第２ＢＢの入賞を狙って停止操作していないことを前提とすると、第１ＢＢは停止出目から当選の有無を判別することが可能である一方、第２ＢＢは停止出目からは当選の有無を判別することが困難となる。

【０４９２】

上記のように、本スロットマシン１０においては、ボーナスＡＴ状態の終了時において

継続条件が成立していなければ、当該ボーナスＡＴ状態の終了とともに有利区間が終了し、その後、有利区間へ再移行する場合にはＢＢ当選を持ち越していない状況となることからＣＺモードへの移行が生じ得るものである。そして、第１の実施形態においては、第１ＢＢ当選ゲームや第２ＢＢ当選ゲームは、いずれも第１再遊技と重複当選し、仮に、通常区間において、有利区間移行前に重複リプ第１ＢＢや重複リプ第２ＢＢに当選した場合であっても、当該ゲームにて重複当選している第１再遊技によって有利区間に移行するとともに、当該ゲームでは第１ＢＢや第２ＢＢの当選フラグがセットされているだけで持ち越しフラグはセットされていないとしてＣＺモードへの移行を許容する構成としていた。

【０４９３】

これに対して、本変形例では、通常区間において第１ＢＢに当選する場合には第２８小役当選を契機として当該ゲームにて有利区間へ移行する一方、第２ＢＢに当選する場合には当該ゲームでは有利区間に移行しない構成となる。

【０４９４】

以下、本変形例における、有利区間の移行と移行時のモードについて、図７２のタイミングチャートを参照しながら説明する。

【０４９５】

例えば、第１ＢＢ当選を持ち越している状況で遊技が開始され、ｔ７１のタイミングで第１ＢＢを持ち越している状況で有利区間に移行した場合、上記のように通常モードに設定される。ｔ７２のタイミングでＡＴモードに移行し、ｔ７３のタイミングでボーナスＡＴ状態が開始され、継続条件が成立しないままｔ７４のタイミングで当該ボーナスＡＴ状態が終了したとする。この場合、上記のように、ｔ７４のタイミングで有利区間は終了する。

【０４９６】

ｔ７５のタイミングで、インデックス値ＩＶ＝２５の際に当選となり、第１ＢＢ当選フラグと第２８小役当選フラグがセットされた場合、当該ゲームの有利区間移行抽選にて当選となり有利区間に移行する。この場合、第１ＢＢの当選ゲームにて有利区間に移行することになるため、持ち越しフラグがセットされていない状況での移行となり、ＣＺモードに設定される。なお、図においては、第１ＢＢ当選ゲームと、第１ＢＢ持ち越しフラグがセットされるゲームとを同じｔ７５のタイミングとして表示している。そして、当該第１ＢＢに当選したゲームでは、リーチ目役としての第２８小役入賞が成立することになり、遊技者は、第１ＢＢに当選したこととともに、ＣＺモードに設定されたこととを明確に把握することが可能となる。

【０４９７】

ｔ７６のタイミングでＡＴモードに移行し、ｔ７７のタイミングでボーナスＡＴ状態が開始され、継続条件が成立しないままｔ７８のタイミングで当該ボーナスＡＴ状態が終了したとする。この場合も、ｔ７８のタイミングで有利区間は終了する。

【０４９８】

ｔ７９のタイミングで、インデックス値ＩＶ＝２６の際に当選となり、第２ＢＢ当選フラグがセットされた場合、当該ゲームの有利区間移行抽選では当選とならず、有利区間に移行しない。そうすると、その後、ｔ８０のタイミングにて有利区間移行抽選が行われて当選となると、第２ＢＢ持ち越しフラグがセットされている状況での有利区間移行となり、通常モードに設定される。そして、当該第２ＢＢに当選したゲームでは、リーチ目役としての第２８小役入賞は成立しない。

【０４９９】

ｔ８１のタイミングでＡＴモードへ移行し、ｔ８２のタイミングでボーナスＡＴ状態が開始され、継続条件が成立しないままｔ８３のタイミングで当該ボーナスＡＴ状態が終了したとする。この場合も、ｔ８３のタイミングで有利区間は終了する。

【０５００】

その後、ｔ８４のタイミングで第１ＢＢ当選フラグと第２８小役当選フラグがセットされると、上記と同様に、当該ゲームにて有利区間に移行することになり、ＣＺモードに設

定される。
【０５０１】
以上のように、本変形例によれば、第２８小役と重複当選となる第１ＢＢと、第２８小役と重複当選とならない第２ＢＢとで、有利区間に移行する場合の有利度が異なり、第２８小役と重複当選となる第１ＢＢに当選した場合にはＣＺモードに設定され、第２８小役と重複当選とならない第２ＢＢに当選した場合には当該ゲームでは有利区間に移行せず、その後に通常モードに設定される場合がある。このようにすることで、いずれのＢＢに当選するかへの関心を高めるとともに、第２８小役入賞を目安として、ＣＺモードに設定されたのか通常モードに設定されたのかを遊技者は判別することが可能となる。
【０５０２】
ちなみに、第２８小役と重複当選とならない第２ＢＢに当選した場合であっても、それよりも前にＢＢと重複当選とならない他の結果を契機として有利区間への移行が生じていれば、ＢＢ持ち越しフラグがセットされていない状況での有利区間移行としてＣＺモードに設定されることになる。
【０５０３】
つまり、有利区間移行とＢＢ持ち越しフラグのセットとが行われるリーチ目役重複ＢＢだけでなく、ＢＢ持ち越しフラグのセットだけが行われて有利区間移行が生じない単独ＢＢを設けることで、通常区間において、ＢＢ持ち越しフラグがセットされている状況をボーナスＡＴ状態後にも生じ得るようにすることが可能となる。これにより、ボーナスＡＴ状態後に、ＣＺモードに設定される場合と通常モードに設定される場合とがあるようになり、ＢＢ持ち越しフラグの有無によって有利区間移行時のモードを設定する構成における遊技性を好適に高めることが可能となる。
【０５０４】
言い換えると、有利区間への移行契機役として、第１ＢＢや第２ＢＢ以外の他の結果（第１再遊技～第１１再遊技、第１小役～第２８小役）を契機結果とすると、契機結果とＢＢとの重複結果と、契機結果を含む一方、ＢＢを含まない単独結果と、を有する構成とすることで、重複結果を契機として有利区間に移行する場合と、単独結果を契機として有利区間に移行する場合とで、移行する有利区間の有利度が異なり、重複結果当選に基づいて有利区間に移行する場合にはＣＺモードに設定され、単独結果当選に基づいて有利区間に移行する場合には、それよりも前にＢＢ当選していることを条件として通常モードに設定される構成となる。このような構成とすることで、有利区間移行契機となる結果への関心を高め、遊技の興趣向上が図られる。
【０５０５】
この場合、単独結果当選に基づいて有利区間に移行する場合には、それよりも前にＢＢ当選していなければ通常モードではなくＣＺモードに設定されることから、ＢＢ当選と単独結果当選の後先も含めて、有利区間移行タイミングと有利区間移行契機とへの関心を高めることが可能となる。
【０５０６】
＜変形例４＞
本変形例では、通常モードのＡＴモード移行抽選の当選確率が、第１ＢＢを持ち越している場合と第２ＢＢを持ち越している場合とで異なるようにする。
【０５０７】
図７３は、本変形例におけるＡＴモード抽選テーブルの取得処理を示すフローチャートである。
【０５０８】
ステップＳ３５０１では、有利区間フラグがセットされているか否かを判定する。有利区間フラグがセットされておらず、通常区間である場合には、ステップＳ３５０２にて通常区間用のＡＴモード抽選テーブルを取得してから、本取得処理を終了する。
【０５０９】
ステップＳ３５０１にて有利区間フラグがセットされていると判定した場合、ステップ

Ｓ３５０３にてＣＺモードフラグがセットされているか否かを判定する。ＣＺモードフラグがセットされていない場合、ステップＳ３５０４にて第１ＢＢ持ち越しフラグがセットされているか否かを判定し、セットされていない場合には、ステップＳ３５０５にて通常モード用の第１ＢＢ持ち越し時のＡＴモード抽選テーブルを取得してから、本取得処理を終了する。第１ＢＢ持ち越しフラグがセットされていない場合には、ステップＳ３５０６にて通常モード用の第２ＢＢ持ち越し時のＡＴモード抽選テーブルを取得してから、本取得処理を終了する。ステップＳ３５０３にて、ＣＺモードフラグがセットされていると判定した場合には、ステップＳ３５０７にて、ＣＺモード用のＡＴモード抽選テーブルを取得してから、本取得処理を終了する。

【０５１０】

第１ＢＢ持ち越し時のＡＴモード抽選テーブルと、第２ＢＢ持ち越し時のＡＴモード抽選テーブルとは、図７４に示すように、いずれもＣＺモード用のＡＴモード抽選テーブルを用いた場合よりもＡＴモード移行抽選に当選しにくく、且つ通常区間用のＡＴモード抽選テーブルを用いた場合よりＡＴモード移行抽選に当選し易くなるように設定されており、更に、第１ＢＢ持ち越し時のＡＴモード抽選テーブルを用いた場合の方が第２ＢＢ持ち越し時のＡＴモード抽選テーブルを用いた場合よりもＡＴモード移行抽選に当選し易くなるように設定されている。つまり、ＡＴモード移行抽選に当選しにくい通常モードにおいて、第１ＢＢを持ち越している状況のほうが第２ＢＢを持ち越している状況よりもＡＴモードに移行し易い。

【０５１１】

以上のように、本変形例では、持ち越しているＢＢの種類によって、ＡＴモード移行抽選の当選確率を異ならせる構成としたことで、ボーナスＡＴ状態終了後、いずれのＢＢに当選するかへの関心を高め、遊技の興趣向上が図られる。

【０５１２】

ＡＴモード移行抽選がＢＢ当選を持ち越している状況で行われ得るものであって、ＡＴモード移行抽選に当選することなくＢＢ入賞を成立させると不利となる（有利区間が終了したり、ボーナスＡＴ状態への移行が生じない）構成においては、ＢＢ入賞を成立させないようにしながらＡＴモード移行当選を待つ遊技性となり、このような遊技性において持ち越しているＢＢの種類によってＡＴモード移行抽選の当選確率を異ならせることで、ＢＢ当選前においてもＡＴモード移行抽選への関心を高めることができる。つまり、ＢＢ持ち越しを前提とすると、いずれのＢＢに当選していても、直ぐに入賞させることができないのであるから、ＢＢの種類への関心が低下することも考えられる。その点、上記構成のように、ＡＴモード移行抽選のスタートラインとなるＢＢ当選の種類によってＡＴモード移行抽選の当選確率が異なるようにすれば、直ぐに入賞を成立させることができないＢＢであっても遊技者の関心を集めることが可能となる。

【０５１３】

ここで、ＢＢ持ち越しフラグがセットされていない状況とは主に通常区間であり、ＢＢ持ち越しフラグがセットされている状況とは有利区間であり、ＡＴモード移行抽選の当選確率は有利区間の方が高くなるように設定されているし（図３４）、有利区間においては天井ゲーム数の設定が行われることからしても、ＢＢ持ち越しフラグがセットされていない状況よりもＢＢ持ち越しフラグがセットされている状況の方がＡＴモードへの移行が生じ易い状況といえる。このような前提のもと、持ち越しているＢＢの種類によって有利区間中のＡＴモード移行抽選の当選確率が異なるようにすることで、ＢＢの種類数を変更するだけで、ＡＴモード移行抽選の当選確率を異ならせることができ、ＢＢ持ち越しフラグがセットされる状況での遊技が多様化される。

【０５１４】

有利区間移行ゲーム用処理においては、ＢＢ持ち越しフラグがセットされていない状況でＣＺモードに設定する構成であるため、ＢＢ持ち越しフラグのセットはＣＺモードへの移行後である。このような構成であっても、ＡＴモード抽選テーブルを異ならせるだけであるため、ＣＺモードに設定する際に、事前に当選するＢＢを予測したり、ＢＢ当選時に

おけるＢＢ入賞の有無を事前に予測するといったような複雑な構成を用いることなく、ＣＺモード中のＡＴモード移行抽選の当選確率を異ならせることが可能となる。

【０５１５】

この場合、例えば、上記第１の実施形態における変形例１のように、通常モードやＣＺモードからＡＴモード移行抽選を経てＡＴモードに移行し、ＡＴモード移行後、移行許可抽選を経てボーナスＡＴ状態への移行が生じ得る構成のように、当選しているＢＢの種類によって移行許可抽選の当選確率が異なる構成に、本変形例におけるＡＴモード移行抽選の当選確率を持ち越しているＢＢの種類によって異ならせる構成を適用すると、ボーナスＡＴ状態への第１段階目の抽選と、第２段階目の抽選とのいずれもが、当選しているＢＢの種類によってその抽選確率が異なる構成となる。

【０５１６】

上記変形例では、第１ＢＢを持ち越している状況の方が第２ＢＢを持ち越している状況よりもＡＴモード移行抽選に当選し易い構成であり、このような構成において、例えば上記第１の変形例のように、第２ＢＢを持ち越している状況の方が第１ＢＢを持ち越している状況よりも移行許可抽選に当選し易い構成とすると、第１ＢＢを持ち越している状況では、ＡＴモードに移行し易い一方、ＡＴモード移行後、ボーナスＡＴ状態までのゲーム数が長くなり易く、第２ＢＢを持ち越している状況では、ＡＴモードに移行しにくいものの、ＡＴモード移行後は、比較的速やかにボーナスＡＴ状態に移行する、といったように、持ち越しているＢＢによって、遊技性が大きく異なることとなり、遊技の多様化を通じて、遊技の興趣向上が図られる。

【０５１７】

これに対して、例えば上記第１の変形例とは逆に、第２ＢＢを持ち越している状況よりも第１ＢＢを持ち越している状況の方が移行許可抽選に当選し易い構成に本変形例を適用すると、第１ＢＢを持ち越している状況では、ＡＴモードに移行し易く、ボーナスＡＴ状態までのゲーム数も短くなり易く、第２ＢＢを持ち越している状況よりも、ＡＴモード移行からボーナスＡＴ状態までの道のりが比較的有利な状態となる。このようにしても、持ち越しているＢＢによって、遊技性が大きく異なることとなり、遊技の多様化を通じて、遊技の興趣向上が図られる。

【０５１８】

＜第２の実施形態＞

本実施形態では、有利区間の終了タイミングを上記第１の実施形態のものと異ならせる。すなわち、上記第１の実施形態では、ＡＴモードの継続条件が成立していない状況でＢＢ状態が終了する場合に有利区間を終了させていたところ、本実施形態では、ＡＴモードの継続条件が成立していない状況でＢＢ当選した場合に有利区間を終了させる。なお、通常モードにおいてＢＢ入賞を成立させた場合に有利区間を終了させる点は、上記第１の実施形態と同様である。以下、上記の変更に伴う処理構成の変更箇所を説明する。

【０５１９】

＜ＡＴ継続設定処理＞

図７５は、本実施形態におけるＡＴ継続設定処理を示すフローチャートである。

【０５２０】

本実施形態におけるＡＴ継続設定処理は、上記第１の実施形態のものと比較して、継続条件が成立していない状況でのＢＢ終了時にＡＴモードフラグをクリアしない点が相違しており、その他は第１の実施形態のものと同様である。

【０５２１】

すなわち、ステップＳ３６１４にていずれかのＢＢ終了ゲームフラグがセットされていると判定した場合、ステップＳ３６１５にて移行許可フラグをクリアした後、ステップＳ３６１６にて継続フラグの有無を判定する。継続フラグがセットされており、継続条件が成立している場合には、そのままＡＴ継続設定処理を終了する。かかる処理は、上記第１の実施形態と同様である。これに対して、ステップＳ３６１６にて継続フラグがセットされておらず、継続条件が成立していない場合には、ＡＴモードフラグをクリアすることな

く、ステップＳ３６１７にてＡＴ終了用コマンドを表示制御装置８１への出力対象としてセットする処理を実行してから、本ＡＴ継続設定処理を終了する。

【０５２２】

＜区間表示第２処理＞

本実施形態における区間表示第２処理について、図７６のフローチャートを参照しながら説明する。

【０５２３】

本実施形態における区間表示第２処理は、上記第１の実施形態のものと比較して、有利区間の終了条件が相違しており、その他は第１の実施形態のものと同様である。

【０５２４】

すなわち、ステップＳ３７０６にて、有利区間の上限ゲーム数又は上限増加枚数に達していないと判定した場合、ステップＳ３７１０にていずれかのＢＢ入賞ゲームフラグがセットされているか否かを判定する。ＢＢ入賞ゲームである場合、ステップＳ３７１１にて通常モードにおけるＡＴモード当選前のＢＢ入賞であるか否かを判定する。通常モードにおけるＡＴモード当選前のＢＢ入賞である場合は、ステップＳ３７０７～ステップＳ３７０９にて有利区間終了用の処理を行う。ステップＳ３７１１にて否定判定した場合には、有利区間を終了させない。これらの処理については、上記第１の実施形態と同様である。

【０５２５】

ステップＳ３７１０にてＢＢ入賞ゲームフラグがセットされていないと判定した場合、ステップＳ３７１２にていずれかのＢＢ当選ゲームフラグがセットされているか否かを判定する。各ＢＢ当選ゲームフラグは、各ＢＢ当選の当選ゲームにてセットされ、当該当選ゲームの終了に際してクリアされるフラグである。ＢＢ当選ゲームである場合、ステップＳ３７１３にて継続フラグがセットされているか否かを判定する。継続フラグがセットされておらず、継続条件が成立していない状況でのＢＢ当選である場合には、ステップＳ３７０７～ステップＳ３７０９にて有利区間終了用の処理を行う。ＢＢ当選ゲームではない場合や、ＢＢ当選ゲームであっても継続条件が成立している場合には、有利区間を終了させない。

【０５２６】

ちなみに、本実施形態では、以下の有利区間移行ゲーム用処理において、ＢＢ状態中の有利区間移行時に移行済みフラグをセットする処理（ステップＳ２１０５及びステップＳ２１０６）が設けられていない。そのため、本実施形態における区間表示第２処理でも、有利区間を終了する際の移行済みフラグを確認する処理が設けられていない。これは、上記のように、第１の実施形態では、ＢＢ入賞時に有利区間を終了させた（ＢＢ状態中に有利区間へ再移行させた）場合と、ＢＢ入賞時に有利区間を終了させていない（ＢＢ状態中に有利区間への移行が生じていない）場合とを、ＢＢ終了時に区別する必要があったのに対して、本実施形態では、ＢＢ終了時に有利区間を終了しないため、そのように区別する必要がないためである。

【０５２７】

＜有利区間移行ゲーム用処理＞

次に、ボーナスＡＴ状態の終了後のＣＺモードへの移行を生じさせるための変更点を説明する。上記第１の実施形態では、ＢＢ終了時に有利区間を終了させる構成としていたことから、ボーナスＡＴ状態の終了に伴い有利区間が終了する場合には、ＢＢに当選していない状況となる。そこで、ＢＢ当選が持ち越されていない状況で有利区間への移行が生じた場合にはＣＺモードに設定し、ＢＢ当選が持ち越されている状況で有利区間への移行が生じた場合には通常モードに設定する構成としていた。

【０５２８】

これに対して、本実施形態では、ＢＢ当選時に有利区間を終了させる構成としていることから、当該有利区間の終了契機となったＢＢ当選を持ち越すと、有利区間へ移行する状況は当該ＢＢ当選が持ち越されている状況となる。そこで、本実施形態では、有利区間移行時のＢＢ当選の持ち越しの有無によって、ＣＺモードと通常モードのいずれに設定する

かを、上記第１の実施形態とは逆の構成とする。

【０５２９】

すなわち、本実施形態における有利区間移行ゲーム用処理では、図７７のフローチャートに示すように、ステップＳ３８０１にていずれかのＢＢ持ち越しフラグがセットされているか否かを判定する。そして、いずれかのＢＢ持ち越しフラグがセットされている場合には、ステップＳ３８０２～ステップＳ３８０５にてＣＺモードに設定するための処理を行い、ＢＢ持ち越しフラグがセットされていない場合には、ステップＳ３８０６～ステップＳ３８０８にて通常モードに設定するための処理を行う構成としており、上記第１の実施形態と逆になっている。

【０５３０】

具体的には、ステップＳ３８０１にて、いずれかのＢＢ持ち越しフラグがセットされていると判定した場合、ステップＳ３８０２にて、第１ＢＢ持ち越しフラグがセットされているか否かを判定する。第１ＢＢ当選を持ち越している状況である場合、ステップＳ３８０３にて各種フラグ格納エリア１０６ｄに第１ＣＺモードフラグをセットする処理を実行する。これに対して、第１ＢＢ当選ではなく第２ＢＢ当選を持ち越している状況である場合、ステップＳ３８０４にて各種フラグ格納エリア１０６ｄに第２ＣＺモードフラグをセットする処理を実行する。本実施形態では、ＣＺモードとして、第１ＣＺモードと第２ＣＺモードとが設定されており、第１ＣＺモードフラグと第２ＣＺモードフラグとは、ＣＺモードに設定されていること、及びいずれのＣＺモードに設定されているかをＣＰＵ１０２が把握するためのフラグである。ステップＳ３８０３又はステップＳ３８０４の処理を実行した後は、ステップＳ３８０５にてＣＺカウンタにＣＺモードのゲーム数に相当する「３２」を入力してから、有利区間移行ゲーム用処理を終了する。

【０５３１】

ステップＳ３８０１にてＢＢ持ち越しフラグがセットされていない場合、ステップＳ３８０６にて、天井ゲーム数テーブルを取得し、ステップＳ３８０７にて天井ゲーム数の抽選処理を実行し、ステップＳ３８０８にて天井カウンタに天井ゲーム数を入力する処理を実行してから、有利区間移行ゲーム用処理を終了する。ステップＳ３８０６～ステップＳ３８０８の処理は、上記ステップＳ２１０２～ステップＳ２１０４の処理と同様である。

【０５３２】

＜ＡＴモード抽選テーブルの取得処理＞

本実施形態におけるＡＴモード抽選テーブルの取得処理について、図７８のフローチャートを参照しながら説明する。

【０５３３】

ステップＳ３９０１では、有利区間フラグがセットされているか否かを判定する。有利区間フラグがセットされておらず、通常区間である場合には、ステップＳ３９０２にて通常区間用のＡＴモード抽選テーブルを取得してから、本取得処理を終了する。

【０５３４】

ステップＳ３９０１にて有利区間フラグがセットされていると判定した場合、ステップＳ３９０３にて第２ＣＺモードフラグがセットされているか否かを判定する。第２ＣＺモードフラグがセットされていない場合、ステップＳ３９０４にて第１ＣＺモードフラグがセットされているか否かを判定し、セットされていない場合には、ステップＳ３９０５にて通常モード用のＡＴモード抽選テーブルを取得してから、本取得処理を終了する。ステップＳ３９０４にて第１ＣＺモードフラグがセットされている場合には、ステップＳ３９０６にて第１ＣＺモード用のＡＴモード抽選テーブルを取得してから、本取得処理を終了する。ステップＳ３９０３にて、第２ＣＺモードフラグがセットされていると判定した場合には、ステップＳ３９０７にて、第２ＣＺモード用のＡＴモード抽選テーブルを取得してから、本取得処理を終了する。

【０５３５】

第１ＣＺモード用のＡＴモード抽選テーブルと、第２ＣＺモード用のＡＴモード抽選テーブルとは、図７９に示すように、いずれも通常区間用や通常モード用のＡＴモード抽選

テーブルを用いた場合よりもＡＴモード移行抽選に当選し易くなるように設定されており、更に、第１ＣＺモード用のＡＴモード抽選テーブルを用いた場合の方が第２ＣＺモード用のＡＴモード抽選テーブルを用いた場合よりもＡＴモード移行抽選に当選し易くなるように設定されている。つまり、第１ＢＢ当選を持ち越している状況で有利区間に移行して第１ＣＺモードに設定された場合の方が、第２ＢＢ当選を持ち越している状況で有利区間に移行して第２ＣＺモードに設定された場合よりもＡＴモード移行抽選に当選し易くなっている。そうすると、継続条件が成立することなくボーナスＡＴ状態が終了した後、第１ＢＢに当選して有利区間が終了するか、第２ＢＢに当選して有利区間が終了するかによって、その後のＡＴモードの再移行（引き戻し）確率が異なっており、第１ＢＢに当選して有利区間が終了する場合の方がＡＴモードの再移行確率が高くなる。

【０５３６】

ちなみに、第１ＣＺモードに設定される場合、当該第１ＣＺモード中にＡＴモード移行抽選に当選する確率は約７０％であり、第２ＣＺモードに設定される場合、当該第２ＣＺモード中にＡＴモード移行抽選に当選する確率は約４０％である。

【０５３７】

＜メイン処理＞

上記のように、本実施形態では、ＢＢ当選を持ち越している状況で有利区間に移行するとＣＺモードに設定され、ＢＢ当選を持ち越していない状況で有利区間に移行すると通常モードに設定されため、電源投入時等において有利区間用情報の初期化処理が行われた場合、ＢＢに当選している旨の情報（ＢＢ持ち越しフラグ）が残存すると、遊技開始直後の有利区間移行時にＣＺモードに設定されることになる。そこで、本実施形態では、メイン処理にて有利区間用情報の初期化処理が行われる際に、ＢＢ持ち越しフラグも消去する構成としている。

【０５３８】

すなわち、本実施形態におけるメイン処理では、図８０に示すように、ステップＳ４００４にて設定キーのＯＮ操作がなされていると判定した場合において、ステップＳ４００５にて有利区間用情報の初期化処理を実行した後、ステップＳ４００６にて、持ち越し情報の初期化処理を実行する。持ち越し情報の初期化処理は、上記のＢＢ持ち越しフラグを消去する処理である。つまり、ステップＳ４００５にて有利区間情報の初期化処理が行われる場合、ＢＢ持ち越しフラグもクリアする構成とする。これにより、遊技開始直後にＣＺモードに移行する事象が生じないようになる。

【０５３９】

ステップＳ４００６の処理を実行した後は、ステップＳ４００７にて当選確率設定処理を実行する。ステップＳ４００１～ステップＳ４００３及びステップＳ４００８～ステップＳ４０１６の処理は、上記ステップＳ２０１～ステップＳ２０３及びステップＳ２０７～ステップＳ２１５の処理と同様であるため、説明を省略する。

【０５４０】

＜遊技の流れ＞

本実施形態において有利区間が移行したり終了したりする様子を、図８１のタイミングチャートを参照しながら説明する。なお、本明細書において、タイミングチャートのタイミング番号が実施形態を跨いで重複する場合があるが、それぞれ各実施形態特有の番号として扱うものとする。

【０５４１】

ｔ１のタイミングでスロットマシン１０の設定値に変更（当選確率設定処理）が行われると、有利区間である旨の情報（有利区間フラグ）や、ＢＢの持ち越し情報（ＢＢ持ち越しフラグ）が消去される。遊技開始後、ｔ２のタイミングで、例えば、リプ重複第１ＢＢに当選したとする。この場合、当該ゲームにて有利区間への移行が生じるため、ＢＢ持ち越しフラグがセットされていない状況での有利区間移行となることから、通常モードに設定される。

【０５４２】

ｔ３のタイミングで、例えば、天井ゲーム数の消化によってＡＴモードへ移行した場合、継続フラグがセットされ、その後、ｔ４のタイミングでボーナスＡＴ状態が開始される。ｔ５のタイミングでボーナスＡＴ状態が終了する際に、継続条件が成立している（継続フラグがセットされている）場合、当該ボーナスＡＴ状態の終了後、ｔ６のタイミングで再度、ＢＢに当選しても有利区間は終了せず、当該ｔ６のタイミングで当選したＢＢについて、ｔ７のタイミングからボーナスＡＴ状態が開始される。

【０５４３】

ｔ８のタイミングで継続条件が成立していない状況で当該ボーナスＡＴ状態が終了する場合、ｔ９のタイミングでＢＢ当選すると、当該当選ゲームにて有利区間が終了する。その後、ｔ１０のタイミングで有利区間への移行が生じると、ＢＢ持ち越しフラグがセットされている状況での有利区間移行となり、ＣＺモードに設定される。

【０５４４】

ＣＺモード中にＡＴモード移行抽選に当選する等して、ｔ１１のタイミングでＡＴモードへ移行すると、継続フラグがセットされる。その後、ｔ１２のタイミングからボーナスＡＴ状態が開始され、ｔ１３のタイミングで当該ボーナスＡＴ状態が終了する。ｔ１４のタイミングで再度ＢＢ当選する際に、継続フラグがセットされていないため、当該ｔ１４のタイミングで有利区間が終了する。そして、直後のｔ１５のタイミングで有利区間への移行が生じ、この場合、ＢＢ持ち越しフラグがセットされている状況での有利区間移行であるため、ｔ１０の場合と同様に、ＣＺモードに設定される。

【０５４５】

ＣＺモードの規定ゲーム数（３２ゲーム）以内でＡＴモード移行抽選に当選しなかった場合、ｔ１６のタイミングでＣＺモードが終了し、通常モードに移行する。この場合、天井ゲーム数の設定が行われる。その後、ｔ１７のタイミングで、設定値の変更（当選確率設定処理）が行われると、有利区間である旨の情報（有利区間フラグ）や、ＢＢの持ち越し情報（ＢＢ持ち越しフラグ）が消去される。

【０５４６】

ちなみに、本実施形態においても、ｔ９～ｔ１０及びｔ１４～ｔ１５にて、一旦、有利区間が終了する際に、区間表示器としての第８表示用セグメントＮ８の表示は、一旦、終了する。すなわち、ｔ３～ｔ９、ｔ１０～ｔ１４、ｔ１５～ｔ１６は点灯状態であり、ｔ９～ｔ１０とｔ１４～ｔ１５は消灯状態となる。これに対して、ＡＴモード開始演出から、ＣＺモード終了演出までの一連の有利演出は、ｔ３～ｔ１６まで継続する。つまり、ｔ８やｔ１３のボーナスＡＴ状態の終了に際して、ＡＴモード終了演出が行われるとともにＣＺモード開始演出が行われ、有利区間を跨いで有利演出が継続されることになる。

【０５４７】

このように、本実施形態では、ＢＢ持ち越しフラグがセットされている状況で有利区間への移行が生じるとＣＺモードに設定される。さらに、本実施形態では、有利区間移行時にセットされているＢＢ持ち越しフラグの種類（当選しているＢＢの種類）によって、設定されるＣＺモードが異なっている。

【０５４８】

すなわち、図８２のタイミングチャートにおいて、ｔ２１のタイミングで移行した有利区間において、ｔ２２のタイミングでＡＴモードに移行し、ｔ２３～ｔ２４にてボーナスＡＴ状態が実施されたとする。ｔ２５のタイミングで、第１ＢＢに当選した場合、継続フラグがセットされていないため、当該ｔ２５のタイミングで有利区間は終了する。その直後であるｔ２６のタイミングで有利区間に移行する場合、第１ＢＢ持ち越しフラグがセットされている状況での有利区間移行であるため、ここで設定されるＣＺモードは第１ＣＺモードとなる。そして、第１ＣＺモード中にＡＴモード移行抽選に当選する等して、ｔ２７のタイミングでＡＴモードへの移行が生じると、ｔ２８のタイミングから第１ＢＢ状態によるボーナスＡＴ状態が開始される。

【０５４９】

ｔ２９のタイミングで継続条件が成立することなくボーナスＡＴ状態が終了し、ｔ３０

のタイミングで第２ＢＢに当選した場合、継続フラグがセットされていないため、当該ｔ３０のタイミングで有利区間は終了する。その直後であるｔ３１のタイミングで有利区間に移行する場合、第２ＢＢ持ち越しフラグがセットされている状況での有利区間移行であるため、ここで設定されるＣＺモードは第２ＣＺモードとなる。そして、第２ＣＺモード中にＡＴモード移行抽選に当選する等して、ｔ３２のタイミングでＡＴモードへの移行が生じると、ｔ３３のタイミングから第２ＢＢ状態によるボーナスＡＴ状態が開始される。

【０５５０】

ｔ３４のタイミングで継続条件が成立することなくボーナスＡＴ状態が終了し、ｔ３５のタイミングで第２ＢＢに当選した場合、継続フラグがセットされていないため、当該ｔ３５のタイミングで有利区間は終了する。その直後であるｔ３６のタイミングで有利区間に移行する場合、ｔ３１の場合と同様に、第２ＣＺモードに設定される。

【０５５１】

ＣＺモードの規定ゲーム数以内でＡＴモード移行抽選に当選しなかった場合、ｔ３７のタイミングで第２ＣＺモードが終了し、通常モードに移行する。この場合、天井ゲーム数の設定が行われる。例えば、ＡＴモード当選前であるｔ３８のタイミングにて第２ＢＢ入賞を成立させると、第１の実施形態と同様に、有利区間は終了する。そして、第２ＢＢ状態中のｔ３９のタイミングで有利区間に再度移行することになり、この場合、ＢＢ持ち越しフラグがセットされていない状況での有利区間移行となることから、通常モードに設定される。

【０５５２】

以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【０５５３】

本実施形態では継続条件が成立していない状況でボーナスＡＴ状態が終了した後、ＢＢ当選に基づいて有利区間を終了させ、通常区間に移行させる構成としているところ、有利区間へ再移行する際に、ＢＢ持ち越しフラグがセットされていることを条件としてＣＺモードに設定する構成としている。このようにすることで、ＢＢ当選に際して、一旦、有利区間を終了させつつ、直後に、有利区間に再移行する場合にはＢＢ持ち越しフラグがセットされているためＣＺモードに設定されるようになり、ボーナスＡＴ状態の後にＣＺモードに設定されるようにすることが可能となる。

【０５５４】

そして、有利区間移行時にＢＢ持ち越しフラグがセットされていない場合には通常モードに設定する構成とし、設定変更によって有利区間用情報の初期化処理が行われる際には持ち越し情報の初期化処理も行われるようしたため、例えば、ＡＴモード中に遊技ホールの閉店を迎えた場合、その後、設定変更によって有利区間用情報の初期化処理が実行されれば、ＡＴモード中の情報を消去して次の日に当該ＡＴモード中の情報を持ち越さないようにすることが可能であり、その際に、ＢＢ持ち越しフラグもクリアされるようになるため、通常区間に設定されたとしても、ＢＢ持ち越しフラグがセットされていない状況から遊技が開始されることになり、朝一にＣＺモードに設定されてしまうことを回避することが可能である。

【０５５５】

有利区間へ移行する際にセットされているＢＢ持ち越しフラグの種類によって、ＡＴモード移行抽選の当選確率の異なる第１ＣＺモードに設定される場合と第２ＣＺモードに設定される場合とがあるようにしたため、単にＢＢ持ち越しフラグがセットされていれば良いだけでなく、当選するＢＢの種類もＡＴモードの引き戻しの可否に関与するようになり、当選ＢＢへの注目度をより好適に高めることが可能となる。

【０５５６】

特に、当選し易い第２ＢＢの持ち越し情報がセットされている場合に移行する第２ＣＺモードよりも、当選しにくい第１ＢＢの持ち越し情報がセットされている場合に移行する第１ＣＺモードの方がＡＴモード移行抽選に当選し易い構成としたことで、第１ＢＢに当選することの希少性とその恩恵とのバランスを担保することができる。よって、遊技者に

とっての有利度を高め過ぎないようにしながら、ボーナスＡＴ状態後に、ＣＺモードといった所謂ＡＴモードの引き戻しゾーンを設定することが可能となる。

【０５５７】

この場合であっても、第１ＢＢと第２ＢＢとのいずれに当選してもボーナスＡＴ状態の有利度は同じであり、より具体的には、第１ＢＢ状態と第２ＢＢ状態との終了条件である上限払出数は共通している。このようにすることで、一旦、ＡＴモードへ再移行さえすれば、いずれのＣＺモードを介していてもＡＴモード中の有利度を共通化させることができ、メダル増加のチャンスをより平等に生じさせることができる。言い換えると、第２ＣＺモードを介してＡＴモードへ再移行させた場合であっても、第１ＣＺモードを介してＡＴモードへ再移行させた場合と同程度の利益を享受することができ、第２ＣＺモード中の遊技意欲の低下を抑制することが可能となる。

【０５５８】

なお、上記第１の実施形態のようにＡＴモードへ移行した後や、ボーナスＡＴ状態の後、移行許可抽選を経て、持ち越し中のＢＢ入賞が許容される構成としてもよく、この場合、第１ＢＢを持ち越している場合と第２ＢＢを持ち越している場合とで、移行許可抽選の当選確率が異なる構成としてもよい。このようにすることで、第１ＣＺモードを介してＡＴモードへ再移行する場合と、第２ＣＺモードを介してＡＴモードへ再移行する場合とで、ボーナスＡＴ状態自体の有利度を共通化させながらも、ボーナスＡＴ状態移行までに要するメダル数（ゲーム数）を、それぞれの段階（ＣＺモード、ＡＴモード）で変化させることが可能となる。よって、遊技の多様化に大きく貢献させることができる。

【０５５９】

本実施形態においても、第１ＢＢや第２ＢＢに当選となる場合を、第１再遊技と重複当選となるリプ重複第１ＢＢやリプ重複第２ＢＢが契機となるようにしていることから、ＢＢ当選に際して有利区間が終了する場合、当該有利区間の終了ゲームでＢＢ入賞が成立することが制限されている。このようにすることで、有利区間の終了ゲームの次ゲームを、より確実にＢＢ持ち越しフラグがセットされているゲームとすることができる。つまり、ＢＢ当選に基づいて有利区間を終了させるとともに、当該ゲームにてＢＢ入賞を成立させてしまうと、通常区間においてＢＢ状態が消化されることになり、当該ＢＢ状態中に有利区間への移行が生じ得るようになる。そうすると、ＢＢ持ち越しフラグがセットされていない状況での有利区間移行として、通常モードに設定されることになる。その点、上記構成のように、少なくとも有利区間終了ゲームの次ゲームをＢＢ持ち越しフラグがセットされている状況となるようにすることで、当該ゲームで有利区間移行契機となる役に当選すれば、ＢＢ持ち越しフラグ有りでの有利区間移行としてＣＺモードに設定することが可能となる。

【０５６０】

ちなみに、第１の実施形態のように、ＢＢ持ち越しフラグの有無に関わらず、ＢＢ状態中に有利区間へ移行させる場合に、予め定められたモード（通常モード）に設定する構成とし、本実施形態ではＢＢ状態中であればＣＺモードに設定する構成としてもよい。但し、この場合、通常モード中のＢＢ入賞に基づいて有利区間を終了させてそのＢＢ状態中である場合と、ＢＢ当選ゲームで有利区間を終了させ且つＢＢ入賞させ、そのＢＢ状態中である場合とを区別する必要があり、構成の複雑化が懸念される。

【０５６１】

また、本実施形態における区間表示第２処理では、ＢＢ入賞ゲームが主に通常モード以外であれば有利区間を終了させない処理と、ＢＢ当選ゲームにて有利区間を終了させる処理とを有し、ＢＢ入賞ゲームで有利区間を終了させない処理の方が、ＢＢ当選ゲームにて有利区間を終了させる処理よりも優先して実行される構成としている。そのため、仮に、ＢＢ当選ゲームでＢＢ入賞を成立させた場合は、ＢＢ入賞が、ＡＴモードフラグがセットされている状況であることから、有利区間は終了しない。但し、第１ＢＢや第２ＢＢが第１再遊技と重複当選することによって、ＢＢ当選ゲームでＢＢ入賞が成立しないことが担保されていることは上述の通りである。

【０５６２】
＜変形例１＞
本変形例では、有利区間の強制終了条件との関係について説明する。既に説明した通り、有利区間は、上限ゲーム数（１５００ゲーム）の消化、又は上限枚数（２４００枚）の増加により強制終了される（区間表示第２処理）。例えば、ボーナスＡＴ状態中に強制終了条件が成立した場合、本スロットマシン１０では、ＢＢ状態中であるか否かに関わらず、強制終了条件の成立時に有利区間を終了させる。この場合、ＢＢ状態中に、再度、有利区間へ移行する可能性が高く、そうすると、ＢＢ持ち越しフラグがセットされていない状況での有利区間移行となることから、通常モードに設定されることになる。なお、ＢＢ状態中に強制終了条件が成立した場合において、ＢＢ終了を待って、有利区間を終了させる構成としても、ＢＢ持ち越しフラグがセットされていない状況での有利区間移行となることから、通常モードに設定されることになる。そこで、本変形例では、所定の条件を満たした場合には、強制終了条件成立前に、有利区間を終了させる。
【０５６３】
すなわち、本変形例における区間表示第２処理では、図８３のフローチャートに示すように、ステップＳ４１１２にていずれかのＢＢ当選ゲームフラグがセットされていると判定した場合、ステップＳ４１１３にて継続フラグがセットされているか否かを判定する。継続フラグがセットされていない場合のＢＢ当選であれば、上記第２の実施形態と同様に、ステップＳ４１０７～ステップＳ４１０９にて有利区間終了用の処理を実行する。
【０５６４】
継続フラグがセットされている状況でのＢＢ当選である場合、ステップＳ４１１４にて、有利区間ゲーム数ＡＧと有利区間増減枚数ＭＹとを把握したうえで、有利区間ゲーム数ＡＧが上限ゲーム数よりも特定ゲーム数（１００ゲーム）だけ少ない所定ゲーム数（１４００ゲーム）に達しているか、有利区間増減枚数ＭＹが上限枚数よりも特定枚数（２００枚）だけ少ない所定枚数（２２００枚）に達しているかを判定する。所定ゲーム数に達しておらず、且つ所定枚数にも達していない場合、そのまま区間表示第２処理を終了する。この場合、有利区間は終了しない。
【０５６５】
これに対して、ステップＳ４１１４にて、所定ゲーム数に達しているか、所定枚数に達しているかのいずれかである場合、ステップＳ４１１５にて、今回当選したＢＢが第１ＢＢであるか否かを判定する。第１ＢＢ当選である場合には、ステップＳ４１０７に進み、ステップＳ４１０７～ステップＳ４１０９にて有利区間終了用の処理を実行する。今回当選したＢＢが第２ＢＢである場合（ステップＳ４１１５：ＮＯ）、有利区間を終了することなく、区間表示第２処理を終了する。
【０５６６】
上記のように、所定ゲーム数に達しているか所定枚数に達しているかのいずれか、といった事前終了条件が成立している場合とは、このままＡＴモードを継続させても、まもなく有利区間の強制終了条件により有利区間が強制終了される可能性が高いことを意味する。そこで、本変形例では、このような事前終了条件が成立している状況であれば、第１ＢＢ当選を条件として、一旦、有利区間を終了させる構成としている。この場合、第１ＢＢ当選を持ち越している状況で有利区間への再移行が生じることから、当該有利区間に再移行する際には、ＡＴモード移行抽選の当選確率が比較的高い第１ＣＺモードに設定される。
【０５６７】
ここで、本変形例では、事前終了条件の設定に際し、特定ゲーム数に亘って有利区間を継続させた場合に期待できるメダル増加数（特定枚数）よりも、第１ＣＺモードを経てＡＴモードへ再移行することで期待できるメダル増加数の方が多くなるように、特定ゲーム数や特定枚数を設定している。つまり、上記のように、所定ゲーム数や所定枚数となっている状況で第１ＣＺモードに再移行させた方が、期待できる平均メダル増加数は多くなる。しかも、第１ＣＺモードに再移行させれば、有利区間におけるゲーム数（有利区間ゲーム数ＡＧ）や増加枚数（有利区間増減枚数ＭＹ）を一旦リセットしたうえで、再度、ＡＴ

モードへの移行を生じさせることが可能であり、獲得可能となる最大メダル増加数は圧倒的に多くなる。なお、上記のように第１ＣＺモードへ移行させた場合であっても、当該第１ＣＺモード中にＡＴモード移行が生じずに、通常モードに移行する場合もあり得る。

【０５６８】

本変形例では、事前終了条件が成立している場合であっても、第２ＢＢに当選している場合には、有利区間を終了させない構成としている。第２ＢＢに当選している場合、有利区間に再移行する際には、ＡＴモード移行抽選の当選確率が比較的低い第２ＣＺモードに設定される。本変形例では、特定ゲーム数に亘って有利区間を継続させた場合に期待できるメダル増加数（特定枚数）の方が、第２ＣＺモードを経てＡＴモードへ再移行することで期待できるメダル増加数よりも多くなるように、特定ゲーム数や特定枚数を設定している。つまり、上記のように、所定ゲーム数や所定枚数となっている状況で第２ＣＺモードに再移行させるよりも、そのままＡＴモードを継続させた方が、期待できる平均メダル増加数は多くなる。そこで、上記のように、事前終了条件が成立している場合であっても、第２ＢＢ当選であれば、有利区間を終了させないようにしていることから、有利区間を途中で終了させることが、遊技者にとっての不利益とならないように配慮がなされている。

【０５６９】

なお、上記変形例では、事前終了条件が成立している場合に有利区間を終了させる場合がある構成としたが、事前終了条件が成立している場合において、いずれかの超過フラグがセットされている場合に有利区間を終了させる場合がある構成としてもよい。

【０５７０】

すなわち、区間表示第２処理における残ゲーム数管理処理では、例えば、ストックカウンタの値とボーナスＡＴ状態の消化に要するゲーム数との積と、現状の有利区間ゲーム数ＡＧと、の合計が上限ゲーム数を超過している、といったように、事後的に上限ゲーム数に達することを当該上限ゲーム数に達するよりも前に特定した場合には第１超過フラグをセットする。また、区間表示第２処理における残枚数管理処理では、例えば、ストックカウンタの値とＢＢ状態での増加枚数との積と、現状の有利区間増減枚数ＭＹと、の合計が上限枚数を超過している、といったように、事後的に上限枚数に到達することを当該上限枚数に達するよりも前に特定した場合には第２超過フラグをセットする。

【０５７１】

第１超過フラグや第２超過フラグがセットされている場合には、例えば、ストック抽選に当選し、ストックカウンタを増加させても強制終了によってその増加分の利益を享受することができない。そこで、例えば、第１超過フラグや第２超過フラグがセットされている状況でストック抽選に当選した場合、ストックカウンタの増加に加えて又は代えて、遊技者に別の特典として、有利区間を強制終了条件成立前に終了させて、ＣＺモード（第１ＣＺモード）から、再チャレンジさせる構成としてもよい。より詳しくは、例えば、第１超過フラグや第２超過フラグがセットされている状況でストック抽選に当選した場合、その当選したことの特別情報を記憶しておき、上記の事前終了条件が成立している状況において、当該特別情報が記憶されていれば、ＢＢ当選に基づいて有利区間を終了させる構成としてもよい。

【０５７２】

上記変形例では、事前終了条件が成立している場合には第１ＢＢ当選に基づいて有利区間を終了させる構成としたが、事前終了条件が成立している場合には、第１ＢＢ当選だけでなく第２ＢＢ当選でも有利区間を終了させる構成としてもよい。この場合、事前終了条件が成立した場合に継続フラグがセットされていてもそれをクリアする構成とすることで、第１ＢＢ状態や第２ＢＢ状態の終了時にＡＴモード終了演出を実行することが可能となる。

【０５７３】

また、上記変形例では、事前終了条件が成立している状況におけるＢＢ当選ゲームにて有利区間を終了させる構成としたが、第１の実施形態において、事前終了条件が成立している状況におけるＢＢ状態の終了ゲームにて（終了に基づいて）有利区間を終了させる構

成としてもよい。すなわち、図４８の区間表示第２処理において、ステップＳ２２１３にて肯定判定した後、ステップＳ４１１４の処理に移行する構成とする。この場合、ステップＳ２２１２にてＢＢ終了ゲームフラグがセットされており、ステップＳ２２１３にて継続フラグがセットされている場合であっても、事前終了条件が成立している場合には（ステップＳ４１１４：ＹＥＳ）、ステップＳ２２０７～ステップＳ２２０９の有利区間終了用の処理に移行する構成とする。なお、この場合、有利区間終了時においては、ＢＢ当選前であるため、ステップＳ４１１５の処理は行わないようにするとよい。上記のように、第１の実施形態では、有利区間移行ゲーム用処理において、ＢＢ持ち越しフラグがセットされていない状況での有利区間移行であれば、有利な側のＣＺモードに設定される構成としているところ、上記のようにすることで、事前終了条件が成立している状況でＢＢ状態が終了し、ＢＢ持ち越しフラグがセットされていない状況で有利区間を終了させることで、その後に、有利区間へ再移行する場合にも、ＢＢ持ち越しフラグがセットされていない状況である可能性が高まり、ＣＺモードから再チャレンジさせることが可能となる。

【０５７４】

＜変形例２＞

上記のように、本実施形態では継続条件が成立していない状況でＢＢ当選となると有利区間を終了させる構成である。但し、区間表示第２処理においては、かかるＢＢ当選の有無の判定処理よりも前に、通常モード中でのＢＢ入賞の有無の判定を行う構成としている。また、本実施形態では、継続条件が成立していない状況でＢＢ状態が終了する場合、ＡＴモードフラグをクリアしないため、少なくとも次にＢＢ当選となって有利区間が終了させるまでは、ＡＴモードであることになる。そうすると、ボーナスＡＴ終了後においてＢＢ当選となった場合、継続条件が成立していなくても、当該ゲームにてＢＢ入賞を成立させることに成功した場合には、ＢＢ当選の有無の判定を行うことなく区間表示第２処理は終了されることから（ＡＴモード中のＢＢ入賞であると判定されることから）、有利区間は終了しない。本変形例では、かかる事象を利用した遊技性を創出する。

【０５７５】

図８４（ａ）は、本変形例における通常遊技状態用の抽選テーブルの一部を示している。本変形例における変更点としては、第１ＢＢや第２ＢＢの当選契機として、インデックス値ＩＶ＝２５，２６のリプ重複第１ＢＢとリプ重複第２ＢＢとに加えて、インデックス値ＩＶ＝２８，２９の単独第１ＢＢと単独第２ＢＢとが設定されている点である。すなわち、本変形例では、リプ重複第１ＢＢやリプ重複第２ＢＢに当選となった場合には、第１ＢＢ当選フラグや第２ＢＢ当選フラグに加えて、第１再遊技当選フラグがセットされ、単独第１ＢＢや単独第２ＢＢに当選となった場合には、第１ＢＢ当選フラグや第２ＢＢ当選フラグだけがセットされる。そうすると、リプ重複第１ＢＢやリプ重複第２ＢＢに当選となった場合には、上記のように当選ゲームでは第１ＢＢ入賞や第２ＢＢ入賞を成立させることができないものの、単独第１ＢＢや単独第２ＢＢに当選となった場合には、入賞に対応する図柄を狙って停止操作することで、第１ＢＢ入賞や第２ＢＢ入賞を当選ゲームにて成立させることが可能である。ちなみに、本変形例では、単独第１ＢＢと単独第２ＢＢとの当選確率は、いずれも約３２．８分の１であり、同じ確率となっている。

【０５７６】

図８５（ａ）は、本変形例におけるボーナスＡＴ開始用処理を示すフローチャートである。

【０５７７】

ステップＳ４２０１ではＢＢ状態ではないことの判定を行い、ステップＳ４２０２ではＢＢに当選していることの判定を行い、ステップＳ４２０３ではＡＴモード中であることの判定を行う。これらステップＳ４２０１～ステップＳ４２０３は、上記ステップＳ１５０１～ステップＳ１５０３の処理と同様である。

【０５７８】

ステップＳ４２０４では、継続フラグがセットされているか否かを判定する。継続フラグがセットされている場合は、ステップＳ４２０５にてＢＢ入賞を成立させることが可能

なゲームである（外れ結果である）ことの判定を行い、ステップＳ４２０６にて移行許可フラグをセットし、ステップＳ４２０７にて入賞許可コマンドをセットしてから、ボーナスＡＴ開始用処理を終了する。ステップＳ４２０５～ステップＳ４２０７の処理は、上記ステップＳ１５０４～ステップＳ１５０６の処理と同様である。

【０５７９】

ＡＴモード中において継続フラグがセットされていない状況にてＢＢ当選する場合とは、継続条件が成立しないままボーナスＡＴ状態が終了した後、最初のＢＢ当選ゲームであることを意味する。この場合、ステップＳ４２０４にて否定判定し、ステップＳ４２０８にて、各種フラグ格納エリア１０６ｄに継続チャンスフラグをセットする。継続チャンスフラグは、上記のように継続条件が成立せずにボーナスＡＴ状態が終了した後、最初のＢＢ当選ゲームであることをＣＰＵ１０２が把握するためのフラグである。そして、ステップＳ４２０９にて、継続チャンスコマンドを表示制御装置８１への出力対象としてセットする処理を実行する。継続チャンスコマンドを受信した表示制御装置８１では、継続チャンス演出として、当該ゲームにてＢＢ入賞を成立させることができれば有利となる（ＡＴモードが継続する）ことを示唆するように、例えば、図８４（ｂ）に示すように、第１ＢＢと第２ＢＢとの入賞が成立する図柄組合せを表示するともに、「狙うでござる！！」といった文字表示を行う。

【０５８０】

本変形例においては、ＣＰＵ１０２は、入賞結果対応処理内にて又は入賞結果対応処理が実施される度に、図８５（ｂ）の継続チャンス用処理を行う。

【０５８１】

継続チャンス用処理では、ステップＳ４２１１にて上記の継続チャンスフラグがセットされているか否かを判定し、セットされていなければ、そのまま継続チャンス用処理を終了する。継続チャンスフラグがセットされている場合、ステップＳ４２１２にて、いずれかのＢＢ入賞ゲームフラグがセットされているか否かを判定する。ＢＢ入賞ゲームフラグがセットされており、当該ＢＢ当選ゲームにて対応するＢＢ入賞を成立させることに成功した場合、ステップＳ４２１３～ステップＳ４２１５にてボーナスＡＴ状態の開始用の処理を行う。すなわち、ステップＳ４２１３では移行許可フラグをセットし、ステップＳ４２１４では継続フラグをセットする。そして、ステップＳ４２１５にてＡＴ継続設定処理を実行する。

【０５８２】

ステップＳ４２１２にて否定判定した場合、又はステップＳ４２１５の処理を実行した後は、ステップＳ４２１６にて継続チャンスフラグをクリアしてから、継続チャンス用処理を終了する。

【０５８３】

この場合、図８５（ｃ１）や図８５（ｃ２）に示すように、継続チャンス演出が行われたゲームにおいて、第１ＢＢ入賞を成立させることに成功した場合には、第１ＢＢ状態によるボーナスＡＴ状態が開始され、第２ＢＢ入賞を成立させることに成功した場合には、第２ＢＢ状態によるボーナスＡＴ状態が開始される。ここで、第１ＢＢと第２ＢＢとでは、その入賞が成立するための対応図柄が、左リール３２Ｌと中リール３２Ｍとで共通しており、右リール３２Ｒが異なっている。そして、右リール３２Ｒにおいて、第１ＢＢに対応する図柄は「チェリー」であり、第２ＢＢに対応する図柄は「ＢＡＲ」図柄である。右リール３２Ｒにおいて、「チェリー」図柄と「ＢＡＲ」図柄とは、最大で４図柄分の間隔を隔てて配置されており、「チェリー」図柄を有効ラインに停止させることが可能なタイミングで停止操作を行うと、「ＢＡＲ」図柄を有効ラインに停止させることはできず、「ＢＡＲ」図柄を有効ラインに停止させることが可能なタイミングで停止操作を行うと、「チェリー」図柄を有効ラインに停止させることはできない関係となっている。

【０５８４】

つまり、継続チャンス演出が発生した場合、遊技者は、勘に頼る等していずれのＢＢを狙うかを選択したうえで停止操作を行う必要がある。そして、その選択が正しければ、対

応するＢＢ入賞が成立してＡＴモードを継続させることが可能であるのに対して、その選択が正しくなかったり、今回のＢＢ当選ゲームが、リプ重複第１ＢＢやリプ重複第２ＢＢであった場合には、図８４（ｃ３）に示すように、第１ＢＢ入賞や第２ＢＢ入賞に対応する図柄組合せは有効ラインに停止せず、外れ対応の図柄が有効ラインに停止するか、第１再遊技入賞に対応する図柄組合せが有効ラインに停止することになる。

【０５８５】

以上のように、本変形例によれば、区間表示第２処理においてＢＢ入賞時に有利区間を終了させる処理と、ＢＢ当選時に有利区間を終了させる処理とが設定されていることを利用して、斬新な遊技性を実現できる。

【０５８６】

すなわち、ＢＢ当選となる場合を、第１再遊技といった有利区間への移行契機役と重複当選となるリプ重複第１ＢＢやリプ重複第２ＢＢの他に、第１再遊技等の移行契機役と重複当選とならない単独第１ＢＢや単独第２ＢＢを設けたことで、ボーナスＡＴ状態の終了後、ＢＢ当選ゲームで有利区間及びＡＴモードが終了する構成においてＢＢ当選ゲームでＢＢ入賞を成立させることが可能となる。この場合、ＢＢ入賞が成立した際にＡＴモードフラグがセットされていれば有利区間を終了させないようにする処理と、継続フラグが無い状況でのＢＢ当選ゲームにて有利区間を終了させる処理とを有する構成において、ＢＢ入賞ゲームで有利区間を終了させないようにする処理の方が優先して行われるようにしていることから、ＢＢ当選ゲームでＢＢ入賞させることに成功すれば、継続フラグが無い状況でのＢＢ当選であっても有利区間を終了させないようにして、ＡＴモードを継続させる（ボーナスＡＴ状態へ移行させる）ことが可能となる。このようにすれば、本来ならば楽しみにすべきであるＢＢ当選に基づいて有利区間が終了し得るような構成において、ＢＢ当選によるメリットを高めることが可能となる。

【０５８７】

第１ＢＢと第２ＢＢとを比較すると、左リール３２Ｌと中リール３２Ｍとで対応図柄が共通しており、右リール３２Ｒの対応図柄が異なっている。このような構成とすることで、左リール３２Ｌや中リール３２Ｍから、第１ＢＢ入賞や第２ＢＢ入賞を狙って停止操作する場合には、いずれのＢＢに当選しているかの判別ができず、右リール３２Ｒを停止させることでいずれのＢＢに当選しているかの判別が可能となり、停止操作の態様によって、その判別可能となるタイミングを異ならせることができる。よって、遊技者の自らの選択が合っていたか否かの答え合わせのタイミングを遊技者自身が選択することができ、遊技の面白みが高められている。

【０５８８】

ちなみに、本実施形態ではＢＢ持ち越しフラグがセットされている状況で有利区間移行を生じさせた場合には、その有利区間はＣＺモードに設定される。つまり、単独ＢＢ当選ゲームで入賞を成立させることができず、有利区間が終了した場合であっても、その後、有利区間へ再移行する場合にはＣＺモードに設定されることなる。このようにすることで、単独ＢＢ当選時の遊技者の選択ミスでの遊技者の不利益が大きくなり過ぎないようにすることができるし、各リプ重複ＢＢ当選に基づいて有利区間が終了する場合と、各単独ＢＢ当選に基づいて有利区間が終了する場合とがある構成において、両者の有利度を共通化させることができる。

【０５８９】

また、上記のように単独ＢＢを設けることで、本実施形態においても、有利区間への移行契機役として、第１ＢＢや第２ＢＢ以外の他の結果（第１再遊技～第１１再遊技、第１小役～第２７小役）を契機結果とすると、契機結果とＢＢとの重複結果と、契機結果を含む一方、ＢＢを含まない単独結果と、を有する構成となる。そして、本実施形態では、ＢＢ持ち越しフラグがセットされている場合の有利区間移行の方が有利であることから、例えば、電源投入時に設定変更が行われて、有利区間情報や持ち越し情報の初期化処理が行われた場合において通常区間から遊技が開始される場合、重複結果当選に基づいて有利区間に移行する場合には通常モードに設定され、単独結果当選に基づいて有利区間に移行す

る場合には、それよりも前に上記の単独ＢＢに当選していればＣＺモードに設定される構成となる。つまり、朝一状態において、契機結果よりも前に単独ＢＢに当選させることで、ＣＺモードから有利区間を開始させることが可能となる。このようにすることで、ＡＴモード終了に際しての遊技性だけでなく、通常区間での遊技性も向上させることが可能である。

【０５９０】

＜変形例３＞

本変形例では、設定変更用の操作が行われた場合の変形例を説明する。図８６は、本変形例におけるメイン処理を示すフローチャートである。

【０５９１】

本変形例におけるメイン処理では、ステップＳ４３０４にて設定キーのＯＮ操作がなされていると判定した場合において、ステップＳ４３０５にて有利区間用情報の初期化処理を実行した後、ステップＳ４３０６にて、ＢＢ状態情報の初期化処理を実行する。ＢＢ状態情報の初期化処理では、ＢＢ状態フラグがセットされている場合にはそれをクリアし、また、ＪＡＣ当選フラグやＪＡＣ持ち越しフラグ、各ＪＡＣカウンタやＢＢカウンタ等のＢＢ状態用の各種情報をクリアする処理である。その後、ステップＳ４３０７にて持ち越し情報の初期化処理を実行してから、ステップＳ４３０８の当選確率設定処理を実行する。

【０５９２】

ステップＳ４３０１～ステップＳ４３０３及びステップＳ４３０９～ステップＳ４３１７の処理は、上記ステップＳ２０１～ステップＳ２０３及びステップＳ２０７～ステップＳ２１５の処理と同様であるため、説明を省略する。

【０５９３】

すなわち、本変形例では、ＢＢ状態中にホールの閉店を迎えた場合には、設定変更用の操作を行うことで、当該ＢＢ状態中であることの情報も消去することが可能となる。ＢＢ状態中にホールの閉店を迎えた場合とは、ボーナスＡＴ状態中に遊技ホールの閉店を迎えた場合や、ＡＴモードやＣＺモードや通常モードにおいて移行許可フラグがセットされていない状況でＢＢ状態に移行させた場合が考えられる。

【０５９４】

特に、ボーナスＡＴ状態中に閉店を迎えた場合において、仮に有利区間用情報を消去する一方、ＢＢ状態である旨の情報が消去されない構成とすると、電源投入後は、ボーナスＡＴ状態として復帰するのではなく、ボーナスＡＴ状態ではないＢＢ状態として復帰することになる。そして、ＢＢ状態はＡＴモード移行抽選等を行わない構成であるし、ＢＢ状態は上限払出数に達するまで当該ＢＢ状態が継続するところ、ボーナスＡＴ状態ではないＢＢ状態においては、当該上限払出数に達するまでに多くのゲーム数を要し、ＡＴモード移行抽選が非実行のままその多くのゲーム数を消化する必要が生じてしまう。そうすると、例えば、遊技ホールにおいて、開店までにそのＢＢ状態を終了させることは作業効率を大幅に低下させる要因となるし、仮にＢＢ状態を維持したまま開店させると遊技者に多大な不利益を与えかねない。その点、上記のように有利区間用情報の消去に伴い、ＢＢ状態中であることの情報も消去させる構成としたことで、上記の不都合を回避することが可能となる。

【０５９５】

なお、上記の変形例は、第２の実施形態に限られず、第１の実施形態にも適用可能であり、第１の実施形態においては、有利区間用情報の消去に際して、ＢＢ当選情報は消去しない一方、ＢＢ状態中の情報は消去する構成とするとよい。

【０５９６】

＜変形例４＞

本変形例では、天井ゲーム数の管理に関する変形例を説明する。

【０５９７】

既に説明した通り、ＢＢ状態中は天井ゲーム数のカウントは行われず、仮に通常モードにおいてＢＢ入賞を成立させても、そのＢＢ状態中のゲームは天井ゲーム数に寄与しない

構成としている。そして、上記第１の実施形態や第２の実施形態では、通常モード中のＢＢ入賞に基づき有利区間を終了させる構成としており、当該通常モード中のＢＢ入賞により天井ゲーム数が再設定される（その後に移行する有利区間にて再設定される）構成としていた。本変形例では、その天井ゲーム数の再設定が行われないようにする。

【０５９８】

すなわち、本変形例における区間表示第２処理では、図８７のフローチャートに示すように、ステップＳ４４０６にて有利区間の上限ゲーム数や上限増加枚数に達していないと判定した場合、ステップＳ４４１０にて、いずれかのＢＢ当選ゲームフラグがセットされているか否かを判定する。ＢＢ当選ゲームである場合、ステップＳ４４１１にて、各種フラグ格納エリア１０６ｄに終了済みフラグがセットされているか否かを判定する。終了済みフラグは、継続条件が成立していない状況でのＢＢ当選に基づいて、一旦、有利区間を終了させた後であることを、ＣＰＵ１０２が把握するためのフラグである。終了済みフラグがセットされていない場合、ステップＳ４４１２にて継続フラグがセットされているか否かを判定し、継続フラグがセットされていない場合、ステップＳ４４１３にて上記の終了済みフラグをセットしてから、ステップＳ４４０７～ステップＳ４４０９の有利区間終了用の処理を実行する。なお、終了済みフラグは有利区間用情報には含まれず、かかる有利区間終了用の処理ではクリアされないものとする。ステップＳ４４１１にて終了済みフラグがセットされている場合や、ステップＳ４４１２にて継続フラグがセットされている場合は、有利区間を終了させることなく、そのまま区間表示第２処理を終了する。

【０５９９】

本変形例では、ＢＢ入賞時の有利区間終了用の処理は設けられていない。

【０６００】

本変形例における入賞結果対応処理では、図８８（ａ）のフローチャートに示すように、ＡＴ開始用フラグがセットされており（ステップＳ１７０２）、ＡＴモードの開始用の処理（ステップＳ１７０２～ステップＳ１７０８）に際して、継続フラグをセットした後（ステップＳ１７０７）、ステップＳ４５０１にて上記の終了済みフラグをクリアする処理を実行する。その後、ステップＳ１７０８にてＡＴ開始コマンドをセットする処理を実行する。

【０６０１】

また、本変形例における有利区間移行ゲーム用処理では、図８８（ｂ）のフローチャートに示すように、ステップＳ３８０１にていずれかのＢＢ持ち越しフラグがセットされていないと判定した場合、ステップＳ４５０２にて、上記の終了済みフラグがセットされているか否かを判定する。セットされていない場合には、ステップＳ４５０３～ステップＳ４５０５にて、上記ステップＳ２１０６～ステップＳ２１０８の天井ゲーム数の設定処理を実行する。これに対して、終了済みフラグがセットされている場合には、ステップＳ４５０６にて各種カウンタエリア１０６ｅに設けられた保存用カウンタの値を天井カウンタに入力するとともに、当該保存用カウンタの値をクリアしてから、有利区間移行ゲーム用処理を終了する。

【０６０２】

図による詳細な説明は省略するが、本変形例では、電源投入時のメイン処理（図８０）において、有利区間用情報の初期化処理に際して、天井カウンタの値を初期化（０にクリア）する場合に、当該天井カウンタの値を保存用カウンタに入力する。なお、保存用カウンタは、終了済みフラグと同様に、有利区間用情報には含まれず、有利区間用情報の初期化処理ではクリアされないものとする。

【０６０３】

つまり、例えば、電源投入時のメイン処理（図８０）に際して、有利区間用情報の初期化処理が行われて、有利区間から通常区間に設定された場合であっても、終了済みフラグや保存用カウンタは初期化されないため、その後、遊技が開始されて通常区間から有利区間に移行した場合、終了済みフラグ及び保存用カウンタによって、初期化前の天井ゲーム数が引き継がれる構成となる。

【０６０４】
天井ゲーム数が設定される様子について、図８９のタイミングチャートを参照しながら説明する。
【０６０５】
ｔ４１のタイミングでＡＴモードに移行し、ｔ４２のタイミングでボーナスＡＴ状態が開始された場合において、継続条件が成立することなくｔ４３のタイミングで当該ボーナスＡＴ状態が終了したとする。この場合、直後の、ｔ４４のタイミングでＢＢ当選すると有利区間が終了し、上記のように終了済みフラグがセットされる。そして、ｔ４５のタイミングで有利区間に再移行する場合、ＣＺモードに設定される。ｔ４６のタイミングでＡＴモードへの移行が生じないままＣＺモードが終了すると、通常モードへの移行が生じるとともに、天井ゲーム数の設定が行われる。
【０６０６】
通常モードにおいて、ＡＴモードへの移行が生じていないｔ４７のタイミングで、ＢＢ入賞を成立させた場合、本変形例ではＢＢ入賞時に有利区間は終了しないため、ｔ４７のタイミングでは有利区間は終了しない。当該ｔ４７のタイミングで入賞させたＢＢ状態がｔ４８のタイミングで終了し、その後、ｔ４９のタイミングで再度ＢＢ当選したとする。この場合、上記のように終了済みフラグがセットされていることから、有利区間は終了しない。その為、有利区間の再移行は生じず、天井ゲーム数の再設定も行われない。なお、ｔ４７からｔ４８のＢＢ状態中のゲームでは、天井ゲーム数のカウントは行われない。但し、当該ｔ４７からｔ４８のＢＢ状態中のゲームでも、有利区間ゲーム数ＡＧのカウントは行われる。
【０６０７】
ｔ５０のタイミングで、ｔ４６にて設定した天井ゲーム数を消化すると、ＡＴモードへの移行が生じる。この場合、ＡＴモードの開始に際して、終了済みフラグがクリアされる。そして、ｔ５１のタイミングでボーナスＡＴ状態が開始される。当該ボーナスＡＴ状態が終了するｔ５２のタイミングにおいては、継続条件が成立しており、ｔ５３のタイミングでＢＢに再当選した場合であっても、有利区間は終了しない。さらに、この場合、終了済みフラグもセットしない。
【０６０８】
ｔ５４のタイミングでボーナスＡＴ状態が開始され、ｔ５５のタイミングで継続条件が成立することなく当該ボーナスＡＴ状態が終了した場合、続くｔ５６のタイミングでＢＢ当選すると有利区間が終了する。この場合、上記のように終了済みフラグがセットされる。その後、ｔ５７のタイミングで有利区間に再移行する場合、ＣＺモードに設定される。
【０６０９】
以上のように、本変形例によれば、ボーナスＡＴ終了後のＢＢ当選時に、一旦、有利区間を終了させた後は、通常モードにおいてＢＢ入賞させる等して新たなＢＢ当選が生じても有利区間は終了せず、天井ゲーム数は維持される。そのため、通常モードにおいてＢＢ入賞を繰り返すことによって、延々と天井に到達できない、といった事象を生じさせないようにすることができる。
【０６１０】
また、終了済みフラグを有利区間用情報とは別管理とし、有利区間用情報の初期化処理に際してクリアされない構成としたことで、設定変更等に伴い有利区間用情報の初期化処理が行われた場合であっても、ＡＴモード当選前にＢＢ当選時の有利区間の終了の有無によって設定変更の有無（初期化処理の有無）が遊技者に見抜かれることを回避することできる。より詳しくは、有利区間用情報の初期化処理に際して天井カウンタの値を保存用カウンタに退避する構成としていることから、設定変更等に伴い天井ゲーム数がリセットされた場合であっても、有利区間移行後に、リセット前の天井ゲーム数が引き継がれることになる。よって、天井ゲーム数からのＡＴモード移行によって、設定変更の有無が遊技者に見抜かれることを回避可能となる。
【０６１１】

なお、上記のように、通常モード中にＢＢ入賞を成立させても天井ゲーム数の再設定を行わないようにしても、ＢＢ状態中のゲームでは天井ゲーム数のカウントは行われないし、ＡＴモード移行抽選も行われない。その一方で、有利区間ゲーム数ＡＧのカウントは行われるため、仮に、その後にＡＴモードに移行した場合、有利区間の上限ゲーム数までのゲーム数が、途中で入賞させたＢＢ状態中のゲーム数の分だけ少なくなる。つまり、通常モード中にＢＢ入賞を成立させることは、基本的には遊技者にとって不利な状況を生じさせる行為である、といった前提を保ったまま、天井ゲーム数の再設定だけを行わないようにしている。このようにすることで、通常モード中に誤ってＢＢ入賞を成立させてしまった行為とその罰則とのバランスを適正化することが可能となる。

【０６１２】

有利区間用情報の初期化処理に際して、天井カウンタの値を保存用カウンタへ退避させる構成としたが、退避させない構成としてもよい。この場合、有利区間移行ゲーム用処理において、終了済みフラグがセットされていても天井ゲーム数の設定処理を行う構成とするとよい。この構成においては、設定変更等に際して有利区間用情報の初期化処理が行われると、有利区間に関する情報が消去され、その後に有利区間移行時に天井ゲーム数の再設定が行われる一方、終了済みフラグは初期化処理に際してクリアされないことから、有利区間移行後、ＡＴモードへ移行するよりも前にＢＢ当選した場合に当該ＢＢ当選ゲームでの有利区間終了が回避される。

【０６１３】

上記変形例は、第１の実施形態にも適用可能であり、この場合、上記ステップＳ４４１０の処理を、いずれかのＢＢ終了ゲームフラグがセットされているか否かを判定する処理に変更し、ＢＢ終了ゲームである場合、終了済みフラグがセットされておらず（ステップＳ４４１２：ＮＯ）、継続フラグがない（ステップＳ４４１３：ＮＯ）ことを条件として、ステップＳ４４１３にて終了済みフラグをセットする構成とするとよい。このようにしても、その後、通常モードにおいてＢＢ入賞を成立させて、有利区間の終了契機としてのＢＢ終了ゲームが再度生じたとしても、上記の終了済みフラグがセットされているため、有利区間を終了させないようにすることが可能である。

【０６１４】

また、上記の終了済みフラグは、有利区間移行時にセットする構成としてもよい。より詳しくは、有利区間移行ゲーム用処理において終了済みフラグをセットする構成としてもよい。このようにすることで、終了済みフラグを有利区間用情報として扱うことも可能であり、有利区間の強制終了時や、設定変更時の有利区間情報の初期化処理に際して当該終了済みフラグをクリアすることも可能であり、有利区間用情報の初期化処理に際して天井カウンタをクリアするだけで保存用カウンタに値を退避させておく必要もない。この場合、設定変更に伴い有利区間用情報の初期化処理が行われることで、天井ゲーム数もクリアされることになる。

【０６１５】

上記変形例では、ＢＢ当選ゲームにて有利区間を一旦終了させた場合に、終了済みフラグをセットし、その後のＢＢ当選ゲームにて有利区間の終了を制限する構成としたが、第１の実施形態や第２の実施形態のように、ＢＢ入賞ゲームにて有利区間を終了させる場合があることを前提とし、当該ＢＢ入賞ゲームにて終了済みフラグがセットされている場合には有利区間を終了させないようにする一方、ＢＢ入賞ゲームにて終了済みフラグがセットされていない場合には有利区間を終了させる構成としてもよい。

【０６１６】

＜第３の実施形態＞

本実施形態では、上記第２の実施形態のように継続条件が成立していない状況でのＢＢ当選時に有利区間を終了させる構成としたうえで、当該有利区間を終了させるＢＢの種類を予め指定する構成とする。

【０６１７】

＜ＡＴ継続設定処理＞

図９０（ａ）は、本実施形態におけるＡＴ継続設定処理を示すフローチャートである。既に説明した通り、ＡＴ継続設定処理は、入賞結果対応処理（図４３）において、ＡＴモードフラグがセットされている場合に実施される処理である。

【０６１８】

本実施形態では、ステップＳ４６０１にていずれかのＢＢ終了ゲームフラグがセットされているか否かを判定する。ＢＢ終了ゲームではない場合に、そのままＡＴ継続設定処理を終了する。ＢＢ終了ゲームである場合、ステップＳ４６０２にて、各種テーブル記憶エリア１０５ａから次回ＢＢ抽選テーブルを取得し、ステップＳ４６０３にて、次回ＢＢ抽選を実行する。次回ＢＢ抽選は、今回終了するＢＢ状態の次に当選するＢＢを指定し、当選したＢＢが指定したＢＢであれば有利区間を継続させ、当選したＢＢが指定したＢＢとは異なるＢＢであれば有利区間を終了させる構成において、当該次に当選するＢＢを指定するための処理である。なお、以下の説明では、当該次回ＢＢ抽選にて指定するＢＢを、「次回指定ＢＢ」とも称する。

【０６１９】

次回ＢＢ抽選テーブルは、図９０（ｂ）に示すように、第１ＢＢと第２ＢＢとで次回指定ＢＢとして設定される確率が異なっており、第１ＢＢの方が第２ＢＢよりも次回指定ＢＢとして設定され易くなっている。図９０（ｃ）にまとめて示すように、通常遊技状態用抽選テーブル（図１９）において、第１ＢＢの当選確率は約２０．１分の１であり、第２ＢＢの当選確率は約６．７分の１であり、第１ＢＢよりも第２ＢＢの方が当選し易い。つまり、第１ＢＢと第２ＢＢとを比較すると、第１ＢＢは、次回指定ＢＢとして選択され易い一方、当選確率は低く、第２ＢＢは、次回指定ＢＢとして選択されにくい一方、当選率は高くなるように設定されている。

【０６２０】

ステップＳ４６０３にて次回ＢＢ抽選を実行した後は、ステップＳ４６０４にて、次回ＢＢ抽選の結果が第１ＢＢであるか否かを判定する。次回指定ＢＢが第１ＢＢである場合には、ステップＳ４６０５にて第１ＢＢ用フラグをセットし、ステップＳ４６０６にて第１ＢＢ用コマンドを表示制御装置８１への出力対象としてセットする処理を実行してから、ＡＴ継続設定処理を終了する。また、ステップＳ４６０４にて、第１ＢＢではなく第２ＢＢである場合には、ステップＳ４６０７にて第２ＢＢ用フラグをセットし、ステップＳ４６０８にて第２ＢＢ用コマンドを表示制御装置８１への出力対象としてセットする処理を実行してから、ＡＴ継続設定処理を終了する。第１ＢＢ用コマンドを受信した表示制御装置８１は、次回指定ＢＢが第１ＢＢとして設定されてことに対応する演出（例えば、「第１ＢＢ当選を目指せ！！」といった文字表示やそれに対応する効果音）が行われるように補助表示部６５やスピーカ６４を制御する。また、第２ＢＢ用コマンドを受信した表示制御装置８１は、次回指定ＢＢが第２ＢＢとして設定されてことに対応する演出（例えば、「第２ＢＢ当選を目指せ！！」といった文字表示やそれに対応する効果音）が行われるように補助表示部６５やスピーカ６４を制御する。この場合、次回指定ＢＢが第１ＢＢとして設定されてことに対応する演出と次回指定ＢＢが第２ＢＢとして設定されてことに対応する演出とは、遊技者が識別可能なように異なっている。

【０６２１】

但し、これら次回指定ＢＢが第１ＢＢとして設定されてことに対応する演出と次回指定ＢＢが第２ＢＢとして設定されてことに対応する演出とが明確に判別できないようにしてもよい。例えば、各演出を抽選により決定するような構成としたうえで、第１ＢＢ用コマンドを受信した場合の方が第２ＢＢ用コマンドを受信した場合よりも、次回指定ＢＢが第１ＢＢとして設定されてことに対応する演出が選択され易い構成としてもよく、その抽選による演出の選択肢に、いずれのＢＢが次回指定ＢＢとして設定されたかを判別できない演出が行われる場合も含む構成としてもよい。更に、抽選結果や次回指定ＢＢに関わらず、いずれのＢＢが次回指定ＢＢとして設定されたかを判別できない演出が実行される構成としてもよい。

【０６２２】

また、次回指定ＢＢが第１ＢＢとして設定されてことに対応する演出と次回指定ＢＢが第２ＢＢとして設定されてことに対応する演出とのいずれを実行するかの抽選確率を、設定された次回指定ＢＢに関わらず、次回ＢＢ抽選の確率に対応する確率で実行する演出が選択される構成としてもよい。つまり、次回指定ＢＢが第１ＢＢとして設定されてことに対応する演出を約７０％の確率で実行し、次回指定ＢＢが第２ＢＢとして設定されてことに対応する演出を約３０％の確率で実行する構成としてもよい。更に、次回ＢＢ抽選における選択率に対応する選択率演出（特定演出）を実行する構成としてもよい。すなわち、例えば、「第１ＢＢなら継続チャンス！！第２ＢＢなら継続ピンチ！！」といった文字表示やそれ用の効果音が発せられるように、補助表示部６５やスピーカ６４が制御される構成としてもよい。

【０６２３】

＜区間表示第２処理＞

次に、本実施形態における区間表示第２処理について、図９１のフローチャートを参照しながら説明する。

【０６２４】

本実施形態では、ステップＳ２２０５にて残枚数管理処理を実行した後、ステップＳ４７０１にて有利区間の上限ゲーム数又は上限増加枚数に達しているか否かを判定する。いずれかの上限に達している場合には、ステップＳ４７０２～ステップＳ４７０４にて有利区間終了用の処理を実行する。ステップＳ４７０１にていずれの上限にも達していないと判定した場合、ステップＳ４７０５にて、いずれかのＢＢ入賞ゲームフラグがセットされているか否かを判定し、セットされている場合には、ステップＳ４７０６にて通常モードにおいてＡＴモード当選前のＢＢ入賞であるか否かを判定する。通常モードにおいてＡＴモード当選前のＢＢ入賞である場合、ステップＳ４７０２～ステップＳ４７０４にて有利区間終了用の処理を実行する。通常モード以外でのＢＢ入賞である場合には、有利区間を終了することなく、そのまま区間表示第２処理を終了する。これらステップＳ４７０１～ステップＳ４７０６の処理は、上記ステップＳ２２０６～ステップＳ２２１１の処理と同様である。

【０６２５】

ステップＳ４７０５にてＢＢ入賞ゲームではないと判定した場合、ステップＳ４７０７にていずれかのＢＢ当選ゲームフラグがセットされているか否かを判定する。ＢＢ当選ゲームである場合には、ステップＳ４７０８にて第１ＢＢ当選ゲームフラグがセットされているか否かを判定する。第１ＢＢの当選ゲームである場合、ステップＳ４７０９にて第１ＢＢ用フラグがセットされており、次回指定ＢＢが第１ＢＢであったか否かを判定する。次回指定ＢＢが第１ＢＢであり、第１ＢＢに当選した場合、ステップＳ４７１０にて、当該第１ＢＢ用フラグをクリアしたうえで、区間表示第２処理を終了する。この場合、有利区間は終了しない。これに対して、ステップＳ４７０９にて第２ＢＢ用フラグがセットされており、次回指定ＢＢが第２ＢＢであったのにもかかわらず、第１ＢＢに当選した場合、ステップＳ４７１１にて、当該第２ＢＢ用フラグをクリアしたうえで、ステップＳ４７０２～ステップＳ４７０４にて有利区間終了用の処理を実行する。

【０６２６】

ステップＳ４７０８にて第１ＢＢ当選フラグがセットされておらず、第２ＢＢの当選ゲームである場合、ステップＳ４７１２にて、第２ＢＢ用フラグがセットされており、次回指定ＢＢが第２ＢＢであったか否かを判定する。第２ＢＢ用フラグがセットされておらず、次回指定ＢＢが第１ＢＢであったのにも関わらず、第２ＢＢに当選した場合、ステップＳ４７１３にて、当該第１ＢＢ用フラグをクリアしたうえで、ステップＳ４７０２～ステップＳ４７０４にて有利区間終了用の処理を実行する。次回指定ＢＢが第２ＢＢであり、第２ＢＢに当選した場合、ステップＳ４７１４にて、当該第２ＢＢ用フラグをクリアしたうえで、区間表示第２処理を終了する。この場合、有利区間は終了しない。

【０６２７】

＜遊技の流れ＞

本実施形態における遊技の流れについて、図９２のタイミングチャートを参照しながら説明する。

【０６２８】

ｔ１のタイミングで第１ＢＢ当選を持ち越している状況でＡＴモードに移行し、ｔ２のタイミングで第１ＢＢ状態によるボーナスＡＴ状態が開始されたとする。ｔ３のタイミングで当該ボーナスＡＴ状態が終了する場合、次回ＢＢ抽選が行われる。ｔ３においては、次回指定ＢＢが第１ＢＢとして設定され、第１ＢＢ用フラグがセットされる。そして、ｔ４のタイミングで第１ＢＢに当選すると、次回指定ＢＢと当選したＢＢとが合致しているため、有利区間は終了せず、当該第１ＢＢ状態によるボーナスＡＴ状態がｔ５のタイミングで開始される。

【０６２９】

ｔ６のタイミングでボーナスＡＴ状態が終了する場合、同様に次回ＢＢ抽選が行われ、この場合、次回指定ＢＢが第２ＢＢとして設定されて第２ＢＢ用フラグがセットされる。そして、ｔ７のタイミングで第２ＢＢに当選すると、次回指定ＢＢと当選したＢＢとが合致しているため、有利区間は終了せず、当該第２ＢＢ状態によるボーナスＡＴ状態がｔ８のタイミングで開始される。

【０６３０】

ｔ９のタイミングでボーナスＡＴ状態が終了する場合、同様に次回ＢＢ抽選が行われ、この場合、次回指定ＢＢが第２ＢＢとして設定されて第２ＢＢ用フラグがセットされる。そして、ｔ１０のタイミングで第１ＢＢに当選すると、次回指定ＢＢと当選したＢＢとが合致していないため、有利区間は終了する。その後、ｔ１１のタイミングで有利区間に移行する場合、第１ＢＢ持ち越しフラグがセットされている状況での有利区間移行となるため、第１ＣＺモードに設定される。

【０６３１】

ｔ１２のタイミングでＡＴモードへの移行が生じると、ｔ１３のタイミングから第１ＢＢ状態によるボーナスＡＴ状態が開始される。ｔ１４のタイミングでボーナスＡＴ状態が終了する場合、同様に次回ＢＢ抽選が行われ、この場合、次回指定ＢＢが第１ＢＢとして設定されて第１ＢＢ用フラグがセットされる。そして、ｔ１５のタイミングで第２ＢＢに当選すると、次回指定ＢＢと当選したＢＢとが合致していないため、有利区間は終了する。その後、ｔ１６のタイミングで有利区間に移行する場合、第２ＢＢ持ち越しフラグがセットされている状況での有利区間移行となるため、第２ＣＺモードに設定される。

【０６３２】

その後、ｔ１７のタイミングでＡＴモードへの移行が生じないまま当該第２ＣＺモードが終了すると、通常モードに移行する。

【０６３３】

以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【０６３４】

ＡＴモード中において継続用のＢＢを設定し（第１ＢＢ用フラグや第２ＢＢ用フラグをセットし）、次に当選したＢＢが対応するＢＢであれば有利区間を終了させずにＡＴモードを継続させる一方、対応しないＢＢであれば有利区間を終了させてＡＴモードを終了させる構成としたことで、当選したＢＢの種類によって、ＡＴモード中のＢＢ状態としてのボーナスＡＴ状態の恩恵を享受できるようになる場合と、ＡＴモードが終了してボーナスＡＴ状態の恩恵を享受できなくなる場合とが生じ、いずれのＢＢ当選となるかへの関心を高め、従来にはない面白みのある遊技性を実現することが可能となる。

【０６３５】

この場合、継続用のＢＢの設定は、ＢＢ当選からＢＢ状態の終了までの間で行われ、より詳しくは、ＢＢ状態の終了時に行われるようにしている。複数のＢＢ当選が重複することがないことを前提とすると、ＢＢ当選からＢＢ状態の終了までの間で継続用のＢＢの設定が行われるようすれば、継続用のＢＢの設定がＢＢ当選前に確実に実行されるようになる。そして、ＢＢ終了時に継続用のＢＢの設定が行われるようにすることで、例えば、設

定した継続用のＢＢについての演出を行う場合において、当選しているＢＢや実行中のＢＢ状態と、継続用のＢＢとが混同されにくくなり、上記の遊技性を好適に楽しませることが可能となる。

【０６３６】

ここで、上記のように第１ＢＢ状態と第２ＢＢ状態とでは、ＢＢ状態中の上限払出数や抽選テーブルに差異はなく、ＢＢ状態としての有利度は同じである。但し、次回指定ＢＢとしては第１ＢＢの方が選択され易いため、ボーナスＡＴ状態終了後に当選するＢＢとしては、第１ＢＢの方が第２ＢＢよりも有利なＢＢといえる。そして、設定された次回指定ＢＢを遊技者が明確に把握できない演出が行われるような構成とし、例えば、上記の選択率演出（「第１ＢＢなら継続チャンス！！第２ＢＢなら継続ピンチ！！」）が行われるような構成とすると、ボーナスＡＴ終了後は、第２ＢＢよりも第１ＢＢに当選することに期待するものと考えられる。

【０６３７】

その一方で、ボーナスＡＴ状態後に第１ＢＢに当選したとしても、次回指定ＢＢとして第２ＢＢが設定されていた場合には、有利区間は終了することになる。この場合、遊技者の落胆度合いは計り知れないものとなり得る。

【０６３８】

そこで、上記実施形態においては、第１ＢＢ当選に基づいて有利区間が終了した場合には、ＡＴモード移行抽選に当選する確率が比較的高い第１ＣＺモードに設定される構成としたことから、ボーナスＡＴ状態終了後に、期待通りの第１ＢＢに当選したのにもかかわらず有利区間が終了してしまったことに基づく遊技意欲の低下を、第１ＣＺモードといったＡＴモードへの引き戻し期待度の高さによってうまくフォローすることが可能となる。

【０６３９】

各ゲームの当選確率においては、第１ＢＢよりも第２ＢＢの方が当選し易い構成としている。そのため、ボーナスＡＴ状態終了後において、有利な第１ＢＢの当選確率が抑えられた構成となり、有利度のバランスが担保されているし、第１ＢＢに当選した場合の嬉しさをより向上させることが可能となる。

【０６４０】

有利区間の終了に際して有利区間情報の初期化処理が行われて、有利区間毎に情報がリセットされることを前提としながら、有利区間の終了契機となったゲームの結果情報を利用して、次回の有利区間の有利度を設定する構成としたことで、連続する有利区間同士を関連付けることが可能となる。

【０６４１】

特に、持ち越し可能なボーナスとしての第１ＢＢや第２ＢＢの当選情報を利用する構成としたことで、既存の構成をうまく利用して、複雑な構成を用いることなく有利区間同士の関連付けを行うことが可能となる。

【０６４２】

その一方で、第１ＢＢや第２ＢＢに当選して有利区間が終了した場合において、その第１ＢＢ入賞や第２ＢＢ入賞を有利区間再移行前に成立させてしまうと、第１ＢＢ持ち越しフラグや第２ＢＢ持ち越しフラグ無しの有利区間移行となり、通常モードに設定される。この場合、先の有利区間の情報が次の有利区間へ引き継がれないようになるし、当該次の有利区間は、先の有利区間の情報を引き継いだ場合よりも不利な状態となる。よって、このような不利な事象を生じないようにすることを通じて、遊技者を、第１ＢＢ入賞や第２ＢＢ入賞を成立させないように促すことが可能となり、うまく有利区間同士の情報の引き継ぎを行わせることが可能となる。

【０６４３】

＜変形例１＞

本変形例では、ＡＴモード移行後のボーナスＡＴ状態の回数によって、次回ＢＢ抽選にて選択される次回指定ＢＢの種類が異なり得る。図９３（ａ）は、本変形例におけるＡＴ継続設定処理を示すフローチャートである。

【０６４４】
ステップＳ４８０１では、ＢＢ終了ゲームであるか否かの判定を行い、ＢＢ終了ゲームではない場合には、そのままＡＴ継続設定処理を終了する。ＢＢ終了ゲームである場合には、ステップＳ４８０２にて、各種カウンタエリア１０６ｅに設けられた連荘カウンタに１を加算する処理を行う。連荘カウンタは、ＡＴモード移行後のボーナスＡＴ状態の回数をＣＰＵ１０２が把握するためのカウンタである。連荘カウンタの加算処理を行った後は、ステップＳ４８０３にて次回ＢＢ抽選テーブルを取得してから、ステップＳ４８０４にて次回ＢＢ抽選を行う。
【０６４５】
本変形例における次回ＢＢ抽選テーブルは、図９３（ｂ）に示すように、連荘カウンタの値に応じて、次回指定ＢＢとして設定するＢＢが異なり得るように設定されている。例えば、連荘カウンタが１～１１であれば、第１ＢＢの方が第２ＢＢよりも次回指定ＢＢとして設定され易く、連荘カウンタが１３～２３であれば、第２ＢＢの方が第１ＢＢよりも次回指定ＢＢとして設定され易く、連荘カウンタが２５以上であれば、次回指定ＢＢとして設定され易さが第１ＢＢと第２ＢＢとで同じ程度となるように設定されている。また、本変形例では、第１ＢＢと第２ＢＢとのいずれか一方が次回指定ＢＢとして設定される場合の他、第１ＢＢと第２ＢＢとのいずれもが次回指定ＢＢとして設定される場合があるように設定されている（連荘カウンタ＝１２、２４）。
【０６４６】
ステップＳ４８０４にて次回ＢＢ抽選を行った後は、ステップＳ４８０５にて次回指定ＢＢとして第１ＢＢと第２ＢＢとのいずれもが選択されたか否か（連荘カウンタ＝１２，２４でダブル当選であったか否か）を判定する。ステップＳ４８０５にて肯定判定した場合、ステップＳ４８０６にて第１ＢＢ用フラグをセットするとともに、ステップＳ４８０７にて第２ＢＢ用フラグをセットし、ステップＳ４８０８にて共通用コマンドを表示制御装置８１への出力対象としてセットする処理を実行してから、ＡＴ継続設定処理を終了する。この場合、区間表示第２処理では、第１ＢＢと第２ＢＢのいずれに当選している場合であっても、有利区間を終了させずに、ＡＴモードを継続させる。なお、区間表示第２処理の終了に際して、当選したＢＢに対応するＢＢ用フラグだけでなく、他方のＢＢ用フラグもクリアする構成とするとよい。また、共通用コマンドを受信した表示制御装置８１は、次回指定ＢＢが第１ＢＢ及び第２ＢＢとして設定されてことに対応する演出（例えば、「連荘確定！！」といった文字表示やそれに対応する効果音）が行われるように補助表示部６５やスピーカ６４を制御する。
【０６４７】
ステップＳ４８０５にてダブル当選ではないと判定した場合、ステップＳ４８０９にて、次回指定ＢＢとして第１ＢＢが選択されたか否かを判定し、第１ＢＢである場合には、ステップＳ４８１０にて第１ＢＢ用フラグをセットし、ステップＳ４８１１にて第１ＢＢ用コマンドを表示制御装置８１への出力対象としてセットする処理を実行してから、ＡＴ継続設定処理を終了する。また、第２ＢＢである場合には、ステップＳ４８１２にて第２ＢＢ用フラグをセットし、ステップＳ４８１３にて第２ＢＢ用コマンドを表示制御装置８１への出力対象としてセットする処理を実行してから、ＡＴ継続設定処理を終了する。
【０６４８】
以上のようにすることで、ボーナスＡＴ終了後において、第１ＢＢと第２ＢＢとのいずれに当選すればよいかがボーナスＡＴ状態の連荘数によって変化し、遊技の多様化が図られる。
【０６４９】
特に、各ゲームの抽選処理としては、第１ＢＢよりも第２ＢＢに当選し易い構成としていることから、次回指定ＢＢとして第１ＢＢよりも第２ＢＢの方が設定され易い状況（連荘カウンタ＝１３～２３）では、次回指定ＢＢとして第２ＢＢよりも第１ＢＢの方が設定され易い状況（連荘カウンタ＝１～１１）よりもＡＴモードの継続率が高くなる。このように、次回指定ＢＢの選択率を連荘カウンタによって変化させるだけでＡＴモードの継続

率を変化させることが可能となり、連荘数との関係で遊技の興趣向上を容易に図ることができる。

【０６５０】

より詳しくは、上記構成では、ボーナスＡＴ状態を１１回まで連荘させれば後はＡＴモードの継続率が高くなる、といったように目指すポイントが明確化され、先ずは、低い連荘率のもとで何とか１１回までは継続させ、それ以降は高い連荘率によって優越感に浸りながら遊技を行うことが可能となる、といったように遊技の面白みが高められている。

【０６５１】

＜変形例２＞

次回ＢＢ抽選テーブルの変形例を、図９４の例示に基づき説明する。

【０６５２】

図９４（ａ）は、次回指定ＢＢの選択に、今回終了するＢＢも関与する例を示している。この例では、ＡＴ継続設定処理において、第１ＢＢ終了ゲームフラグがセットされており、第１ＢＢ状態を終了する場合、次回指定ＢＢとして第１ＢＢの方が第２ＢＢよりも選択され易く、第２ＢＢ終了ゲームフラグがセットされており、第２ＢＢ状態を終了する場合、次回指定ＢＢとして第２ＢＢの方が第１ＢＢよりも選択され易くなるように設定されている。このようにすることで、自らの停止操作によって入賞させたＢＢとの関係で次回指定ＢＢが設定されるため、遊技機側で次回指定ＢＢを設定する構成であっても、その設定に遊技者が関与しているように感じさせることが可能であり、遊技への注目度をうまく高めることが可能となる。

【０６５３】

図９４（ｂ）は、当選確率設定処理により設定される設定値が、次回指定ＢＢの選択に関与する例を示している。この例では、設定値が高くなるほど、次回指定ＢＢとして第２ＢＢが選択される割合が多くなるように設定されている。上記のように、各ゲームの抽選処理において第１ＢＢよりも第２ＢＢの方が当選確率が高いため、次回指定ＢＢとして第１ＢＢが設定されるよりも第２ＢＢが設定された方が、ＡＴモードが継続する可能性は高い。つまり、上記のように、設定値が高くなるほど第２ＢＢが選択され易くなるようにすることで、設定値が高くなるほどＡＴモードの継続率が高くなる、といった構成とすることが可能となる。このようにすれば、第１ＢＢや第２ＢＢの当選確率を設定値によって変化させなくても、ＢＢ当選に基づいて有利区間が終了する場合があるといった遊技性と関連付けながら、設定値によって出玉率をうまく調節することが可能となる。

【０６５４】

図９４（ｃ）は、有利区間ゲーム数ＡＧが、次回指定ＢＢの選択に関与する例を示している。この例では、有利区間ゲーム数ＡＧの値が大きくなるほど、次回指定ＢＢとして第２ＢＢが選択される割合が多くなるように設定されている。本スロットマシン１０では、ほぼ有利区間に滞在していることを前提とした遊技性であり、ＡＴモードへの移行が生じないほど、ＡＴモード移行時における有利区間の上限ゲーム数まで残りゲーム数が少なくなり得る構成である。その点、上記のようにすることで、ＡＴモードへの移行がなかなか生じなかった場合には、ＡＴモードの序盤から次回指定ＢＢとして第２ＢＢが選択され易くなり、ＡＴモード移行までの所謂はまりへの補填とすることが可能である。

【０６５５】

＜変形例３＞

上記第３の実施形態では、ボーナスＡＴ状態終了後において、次回指定ＢＢとして選択され易い有利なＢＢに当選したのにもかかわらず有利区間が終了してしまうことの補填として、ＡＴモード移行抽選に当選し易いＣＺモードへの移行を生じさせる構成としたが、本変形例では、その補填のための構成を変更する。図９５は、本変形例における有利区間移行ゲーム用処理を示すフローチャートである。有利区間移行ゲーム用処理は、有利区間への移行を生じさせたゲームの開始時（区間表示第１処理）にて実施される処理である。

【０６５６】

ステップＳ４９０１にて、いずれかのＢＢ持ち越しフラグがセットされているか否かを

判定する。ＢＢ持ち越しフラグがセットされている状況での有利区間移行である場合、ステップＳ４９０２に進み、第１ＢＢ持ち越しフラグがセットされているか否かを判定する。第１ＢＢ持ち越しフラグがセットされている場合、ステップＳ４９０３にて設定示唆演出の高確率コマンドを表示制御装置８１への出力対象としてセットする処理を実行する。ステップＳ４９０２にて、第１ＢＢ持ち越しフラグではなく第２ＢＢ持ち越しフラグがセットされている場合、ステップＳ４９０４にて、設定示唆演出の低確率コマンドを表示制御装置８１への出力対象としてセットする処理を実行する。ステップＳ４９０３又はステップＳ４９０４の処理を実行した後は、ステップＳ４９０５にてＣＺモードフラグをセットし、ステップＳ４９０６にてＣＺカウンタに３２を入力してから、本有利区間移行ゲーム用処理を終了する。また、ステップＳ４９０１にて否定判定した場合には、ステップＳ４９０７～ステップＳ４９０９にて天井ゲーム数の設定処理を行ってから、本有利区間移行ゲーム用処理を終了する。設定示唆演出の高確率コマンドを受信した表示制御装置８１は、設定値を示唆する設定示唆演出が比較的高確率で発生する高確率状態に設定し、設定示唆演出の低確率コマンドを受信した表示制御装置８１は、設定示唆演出が比較的低確率で発生する低確率状態に設定する。

【０６５７】

すなわち、本変形例では、第１ＢＢと第２ＢＢのいずれに当選して有利区間が終了した場合であっても、その後に有利区間に移行する際には、同じＣＺモードに設定される。その一方で、第１ＢＢに当選して有利区間が終了した場合には、設定示唆演出の高確率状態となり、第２ＢＢに当選して有利区間が終了した場合には、設定示唆演出の低確率状態となる。

【０６５８】

設定示唆演出を実行するための、表示制御装置８１の設定示唆用処理について、図９６（ａ）のフローチャートを参照しながら説明する。設定示唆用処理は、例えば、開始時演出設定処理（図５１）のステップＳ２４１１のその他の開始時演出の設定処理にて実施される処理である。

【０６５９】

ステップＳ５００１では、今回開始するゲームの抽選結果が特別演出Ａを実行する契機となる抽選結果であるか否かを判定する。特別演出Ａとは、設定値を示唆する示唆報知演出のうちの一演出であり、特別演出Ａを実行する契機となる抽選結果としては本変形例ではチェリーＡが設定されている。すなわち、本変形例では、チェリーＡに当選した場合に、設定示唆報知としての特別演出Ａが発生し得る。

【０６６０】

今回のゲームの抽選結果がチェリーＡである場合、ステップＳ５００２に進み、特別演出Ａ用の設定示唆演出の抽選処理を実行する。特別演出Ａ用の設定示唆演出の抽選処理では、図９６（ｂ）に示すように、設定示唆演出の高確率状態であれば、設定２，４，６が設定１，３，５よりも高確率で当選するように設定されている。また、設定示唆演出の低確率状態であれば、設定２，４，６の方が設定１，３，５よりも高確率で当選するものの、その差が高確率状態の場合よりも小さくなるように設定されている。

【０６６１】

ステップＳ５００３では、上記ステップＳ５００２の示唆抽選に当選したか否かを判定し、非当選である場合にはそのまま設定示唆用処理を終了する。当選である場合には、ステップＳ５００４にて設定示唆演出としての特別演出Ａが実行されるように、補助表示部６５やスピーカ６４を制御する。特別演出Ａとしては、例えば、補助表示部６５に所定のキャラクタ（例えば男の子のキャラクタ）が登場するとともに、所定の効果音（例えば、「イエス！！」）が発せられる演出が設定されている。

【０６６２】

ステップＳ５００１にて、特別演出Ａの実行契機となる抽選結果ではないと判定した場合、ステップＳ５００５にて、今回開始するゲームの抽選結果が特別演出Ｂを実行する契機となる抽選結果であるか否かを判定する。特別演出Ｂとは、設定値を示唆する示唆報知

演出のうちの一演出であり、特別演出Ａとはその演出内容（表示内容、効果音、演出発生タイミングの少なくとも１つ）が異なる演出であり、特別演出Ｂを実行する契機となる抽選結果としては本変形例ではチェリーＢが設定されている。すなわち、本変形例では、チェリーＢに当選した場合に、設定示唆報知としての特別演出Ｂが発生し得る。

【０６６３】

今回のゲームの抽選結果がチェリーＢである場合、ステップＳ５００６に進み、特別演出Ｂ用の設定示唆演出の抽選処理を実行する。特別演出Ｂ用の設定示唆演出の抽選処理では、図９６（ｂ）に示すように、設定示唆演出の高確率状態であれば、高設定ほど高確率で当選するように設定されている。また、設定示唆演出の低確率状態であっても高設定ほど当選するものの、その差が高確率状態の場合よりも小さくなるように設定されている。

【０６６４】

ステップＳ５００７では、上記ステップＳ５００６の示唆抽選に当選したか否かを判定し、非当選である場合にはそのまま設定示唆用処理を終了する。当選である場合には、ステップＳ５００８にて設定示唆演出としての特別演出Ｂが実行されるように、補助表示部６５やスピーカ６４を制御する。特別演出Ｂとしては、例えば、補助表示部６５に所定のキャラクタ（例えば女の子のキャラクタ）が登場するとともに、所定の効果音（例えば、「きゃはっ！！」）が発せられる演出が設定されている。

【０６６５】

以上のように、ボーナスＡＴ状態後に、第１ＢＢに当選した際に有利区間が終了した場合に、設定示唆演出の高確率状態とすることで、次回指定ＢＢとして設定され易く、有利なＢＢに当選したのにもかかわらず有利区間が終了してしまったことに対して、設定値の予測や特定を行い易くなるといった事象により補填とすることが可能となる。このようにすることで、出玉率に影響を与えにくい範囲で補填を行う構成とすることが可能となり、その補填を手厚くしようとするあまり、出玉率が高くなり過ぎてしまう事象を回避することができる。

【０６６６】

なお、上記のように、有利区間移行時にセットされている持ち越しフラグの種類によって、設定示唆演出の高確率状態とするか低確率状態とするかを異ならせる、といった構成は、他の実施形態に適用してもよい。また、第１ＢＢ持ち越しフラグがセットされている状況で有利区間に移行した場合は設定示唆演出の低確率状態に設定し、第２ＢＢ持ち越しフラグがセットされている状況で有利区間に移行した場合は設定示唆演出の高確率状態に設定する、といったようにセットされている持ち越しフラグと設定される設定示唆演出の状態の高低との関係が、上記のものと逆としてもよい。

【０６６７】

更に、有利区間移行時にセットされている持ち越しフラグの種類によって、設定示唆演出の高確率状態と低確率状態とのいずれかに設定する構成としたうえで、ＣＺモードではなく通常モードに設定する構成としてもよい。つまり、図９５において、ＢＢ持ち越しフラグの有無に関わらず通常モードに設定する構成としたうえで、第１ＢＢ持ち越しフラグがセットされている場合には、設定示唆演出の高確率状態に設定し、第２ＢＢ持ち越しフラグがセットされている場合には、設定示唆演出の低確率状態に設定し、更に、いずれの状態に設定する場合であっても、天井ゲーム数の設定処理を行う構成としてもよい。この場合、第１ＢＢ持ち越しフラグ及び第２ＢＢ持ち越しフラグのいずれもがセットされていない場合には、上記第２ＢＢ持ち越しフラグがセットされている場合の低確率状態よりも更に低確率な状態に設定する構成としてもよく、第２ＢＢ持ち越しフラグがセットされている場合の低確率状態と同じ状態に設定する構成としてもよく、第１ＢＢ持ち越しフラグがセットされている場合の高確率状態よりも更に高確率な状態に設定する構成としてもよく、第１ＢＢ持ち越しフラグがセットされている場合の高確率状態と同じ状態に設定する構成としてもよく、第１ＢＢ持ち越しフラグがセットされている場合の高確率状態よりも低確率であって且つ第２ＢＢ持ち越しフラグがセットされている場合の低確率状態よりも高確率な状態に設定する構成としてもよい。

【０６６８】
＜第４の実施形態＞
本実施形態では、ボーナスＡＴ状態後、所定ゲーム数以降で第２ＢＢに当選すると有利区間が終了し得る構成とする。図９７（ａ）は、本実施形態における通常遊技状態用の抽選テーブルの一部を示している。
【０６６９】
本実施形態では、インデックス値ＩＶ＝２５の際に当選となると、第１ＢＢ当選フラグがセットされ、インデックス値ＩＶ＝２６の際に当選となると、第２ＢＢ当選フラグがセットされ、これらインデックス値ＩＶ＝２５，２６の際に当選となった場合に第１ＢＢ当選フラグや第２ＢＢ当選フラグ以外の当選フラグはセットされない。つまり、第１ＢＢや第２ＢＢはいずれも他の役との重複当選ではなく、単独当選となる構成としている。
【０６７０】
第１ＢＢと第２ＢＢとの当選確率について、本実施形態では、第１ＢＢには約６．７分の１の確率で当選し、第２ＢＢには約２０．１分の１の確率で当選し、第１ＢＢの方が第２ＢＢよりも当選し易くなるように設定されている。
【０６７１】
また、第１ＢＢ状態と第２ＢＢ状態とでは、本実施形態では設定される上限払出数が異なり、第１ＢＢ状態では上限払出数が１４０枚として設定される一方、第２ＢＢ状態では上限払出数が２０枚として設定され、第１ＢＢ状態の方が第２ＢＢ状態よりも遊技者にとって有利な状態として設定されている。
【０６７２】
さらに、第１ＢＢに当選となった場合と、第２ＢＢに当選となった場合とで、各ゲームのリール制御が異なり、特に、各ＢＢ当選フラグがセットされているゲームにおいて、ＢＢ入賞を成立させることができず、且つ他の役の入賞を成立させることができない場合のリール制御が異なっている。
【０６７３】
より詳しくは、第１ＢＢ当選フラグがセットされているゲーム、すなわち、第１ＢＢ当選ゲームとそれ以降の持ち越し状態のゲームであって、更に外れ結果となったゲームにおいて、第１ＢＢ入賞を成立させることができないタイミングで停止操作が行われると、図９７（ｂ１）に示すように、中ラインＬ２に「ベル」図柄が揃って停止する。本実施形態では、中ラインＬ２に「ベル」図柄が揃って停止する停止態様（有効ラインに、左から「ベル」図柄、「リプレイ」図柄、「スイカ」図柄が停止する停止態様）は、入賞用の停止態様として設定されておらず、遊技状態の移行や再遊技は付与されないし、メダル払出も行われない。つまり、中ラインＬ２に「ベル」図柄が揃って停止する停止態様は、本実施形態では、第１ＢＢ当選を報知するための所謂リーチ目としての機能をなすものである。
【０６７４】
これに対して、第２ＢＢ当選フラグがセットされているゲーム、すなわち、第２ＢＢ当選ゲームとそれ以降の持ち越し状態のゲームであって、更に外れ結果となったゲームにおいて、第２ＢＢ入賞を成立させることができないタイミングで停止操作が行われると、図９７（ｂ２）に示すように、第１ＢＢ当選フラグや第２ＢＢ当選フラグがセットされていない場合にも停止し得る所謂外れ目が停止する。
【０６７５】
つまり、通常遊技状態において、入賞許可報知が行われるよりも前には第１ＢＢ入賞や第２ＢＢ入賞を成立させないような停止操作が行われていることを前提とすると、第１ＢＢに当選した場合には、上記リーチ目の停止によって第１ＢＢに当選したことを把握可能となる一方、第２ＢＢに当選した場合には、上記リーチ目が停止しないことから第２ＢＢに当選したことを把握することができない。言い換えると、通常遊技状態において、第１ＢＢの当選確率の分母以上のゲーム数を消化するなど、しばらく遊技しても上記のリーチ目が停止しないことを通じて、既に第２ＢＢに当選していることを予測することも可能である。

【０６７６】
図９７（ｃ）は、本実施形態における有利区間移行ゲーム用処理を示すフローチャートである。
【０６７７】
本実施形態では、有利区間移行時のＢＢ持ち越しフラグの有無に関わらず、一律で、通常モードに設定する。つまり、有利区間移行ゲーム用処理では、ＢＢ持ち越しフラグの有無に関わらず、ステップＳ５１０１にて天井ゲーム数テーブルを取得し、ステップＳ５１０２にて天井ゲーム数の抽選処理を行い、ステップＳ５１０３にて天井ゲーム数を天井カウンタに入力する処理を実行する。
【０６７８】
＜区間表示第２処理＞
図９８は、本実施形態における区間表示第２処理を示すフローチャートである。
【０６７９】
本実施形態では、ステップＳ５２０１にて有利区間中であると判定した場合、ステップＳ５２０２にて、各ＢＢ当選フラグ、各ＢＢ持ち越しフラグ、各ＢＢ状態フラグのいずれもがセットされておらず、現状の遊技状態が通常遊技状態であるか否かを判定する。通常遊技状態である場合、ステップＳ５２０３にて、各種カウンタエリア１０６ｅに設けられたＢＢ後カウンタを１加算する処理を実行する。ＢＢ後カウンタは、設定変更後やＢＢ状態の終了後のゲーム数をＣＰＵ１０２が把握するためのカウンタであり、いずれかのＢＢに当選することでクリアされる。
【０６８０】
ステップＳ５２０２にて否定判定した場合、又はステップＳ５２０３の処理を実行した後は、ステップＳ５２０４に進み、ステップＳ５２０４～ステップＳ５２０７の有利区間中のゲーム数や増減枚数の管理用の処理を実行する。これらステップＳ５２０４～ステップＳ５２０７の処理は、ステップＳ２２０２～ステップＳ２２０５の処理と同様である。
【０６８１】
ステップＳ５２０８では、有利区間の上限ゲーム数又は上限増加枚数に達したか否かを判定する。いずれかの上限に達している場合には、ステップＳ５２０９～ステップＳ５２１１にて有利区間終了用の処理を実行する。ステップＳ５２０８にていずれの上限にも達していないと判定した場合、ステップＳ５２１２及びステップＳ５２１３にて、通常モードにおけるＡＴモード当選前のＢＢ入賞ゲームであるか否かを判定する。なお、本実施形態ではＣＺモードは設けられておらず、ステップＳ５２１３では、ＡＴモード当選フラグ及びＡＴモードフラグのいずれもがセットされていない場合に、通常モードにおけるＡＴモード当選前であると判定する。通常モードにおけるＡＴモード当選前のＢＢ入賞ゲームである場合、ステップＳ５２０９～ステップＳ５２１１にて有利区間終了用の処理を実行する。これらステップＳ５２０８～ステップＳ５２１３の処理も、ステップＳ２２０６～ステップＳ２２１１の処理と同様である。
【０６８２】
ステップＳ５２１２にてＢＢ入賞ゲームではないと判定した場合、ステップＳ５２１４にていずれかのＢＢ当選ゲームフラグがセットされているか否かを判定する。ＢＢ当選ゲームである場合、ステップＳ５２１５にて、上記のＢＢ後カウンタが２０よりも大きい値か否かを判定する。すなわち、ステップＳ５２１５の処理は、ＢＢ状態の終了後、次のＢＢ当選が所定ゲーム数として２０ゲーム以内に生じたか否かを判定する処理である。
【０６８３】
ＢＢ後カウンタが２０よりも大きい値であり、ＢＢ状態の終了後、所定ゲーム数を超えてＢＢ当選した場合、ステップＳ５２１６にてＢＢ後カウンタを０にクリアする処理を実行してから、ステップＳ５２１７にて、今回当選したＢＢが第２ＢＢであるか否かを判定する。第２ＢＢ当選ゲームフラグがセットされており、第２ＢＢの当選ゲームである場合、ステップＳ５２０９～ステップＳ５２１１にて有利区間終了用の処理を実行してから、区間表示第２処理を終了する。一方、ステップＳ５２１７にて第１ＢＢ当選ゲームフラグ

がセットされており、第１ＢＢの当選ゲームである場合、有利区間を終了させることなく区間表示第２処理を終了する。

【０６８４】

これに対して、ステップＳ５２１５にて２０ゲーム以内のＢＢ当選であると判定した場合、ステップＳ５２１８にて当該ＢＢ後カウンタを０にクリアする処理を実行してから、有利区間を終了させることなく区間表示第２処理を終了する。すなわち、ＢＢ状態の終了後、所定ゲーム数以内にＢＢ当選した場合には有利区間を終了させない。すなわち、ＢＢ状態の終了後、所定ゲームを超えてＢＢ当選した場合、第１ＢＢ当選であれば有利区間を終了させない一方、第２ＢＢ当選であれば有利区間を終了させる。

＜遊技の流れ＞

本実施形態における遊技の流れを、図９９のタイミングチャートを参照しながら説明する。

【０６８５】

第２ＢＢ当選を持ち越している状況であるｔ１のタイミングで、ＡＴモードに移行した場合、ｔ２のタイミングで第２ＢＢ状態によるボーナスＡＴ状態が開始される。なお、上記のように本実施形態における第２ＢＢ状態は、上限払出数が２０枚となっており、払出数が当該２０枚以上となるｔ３のタイミングで当該ボーナスＡＴ状態は終了する。

【０６８６】

ｔ３のタイミングでＢＢ状態が終了すると、ＢＢ後カウンタの計測が開始される。そして、ＢＢ後カウンタが２０に達する前であり、ｔ３のＢＢ状態の終了後２０ゲーム以内であるｔ４のタイミングで第１ＢＢに当選した場合、上記のリーチ目が停止することにより第１ＢＢに当選したことを遊技者は把握可能となる。そして、この場合、ｔ４のタイミングでは有利区間は終了することなく、ｔ５のタイミングから当該第１ＢＢ状態によるボーナスＡＴ状態が開始される。第１ＢＢ状態における上限払出数は１４０枚であり、払出数が当該１４０枚以上となるｔ６のタイミングで当該ボーナスＡＴ状態は終了する。

【０６８７】

ｔ６にてＢＢ状態が終了してから、２０ゲームを超えるｔ７のタイミングで第１ＢＢに当選した場合、リーチ目が停止する。そしてこの場合、有利区間は終了しない。リーチ目は第１ＢＢに当選してから第１ＢＢ状態に移行するまでのゲームにて出現し得る（ｔ７、ｔ８）ため、当該第１ＢＢ当選を遊技者が見逃しにくくなっている。そして、ｔ９のタイミングから当該第１ＢＢ状態によるボーナスＡＴ状態が開始される。

【０６８８】

ｔ１０のタイミングでＢＢ状態が終了してから、２０ゲーム以内であるｔ１１のタイミングで第２ＢＢに当選した場合、リーチ目は停止しない。但しこの場合、ＢＢ終了後、２０ゲーム以内のＢＢ当選であるため、有利区間は終了しない。そして、ｔ１２のタイミングから第２ＢＢ状態によるボーナスＡＴ状態が開始される。

【０６８９】

ｔ１３のタイミングでＢＢ状態が終了してから、２０ゲームを超えるｔ１４のタイミングで第２ＢＢに当選した場合も、リーチ目は停止しない。但しこの場合、ＢＢ終了後、２０ゲームを超えての第２ＢＢ当選であるため、有利区間は終了する。このように、ｔ１のタイミングでＡＴモードに移行して第２ＢＢ状態によるボーナスＡＴ状態（ｔ２～ｔ３）を連荘のスタートとし、ｔ１３にてＢＢ終了してから２０ゲームを超えて第２ＢＢに当選するｔ１４までが、ボーナスＡＴ状態の連荘によるひとまとまりの有利状態である。

【０６９０】

そして、ｔ１５のタイミングで有利区間に移行する場合、通常モードとして天井ゲーム数の設定処理が行われる。例えば、天井ゲーム数を消化するｔ１６のタイミングでＡＴモードに移行すると、ｔ１７のタイミングで第２ＢＢ状態によるボーナスＡＴ状態から再度上記ひとまとまりの有利状態がスタートする。

【０６９１】

以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【０６９２】
ＢＢ状態の終了後に第１ＢＢ当選した場合には有利区間を終了させない一方、第２ＢＢに当選した場合には有利区間を終了させる場合がある構成とし、第１ＢＢに当選した場合にはリーチ目が停止し第２ＢＢに当選した場合にはリーチ目が停止しないようにしたことで、ＢＢ状態の終了後、リーチ目の出現の有無によって有利区間が継続するか否かを判断させることが可能となる。
【０６９３】
第２ＢＢ当選であっても、ＢＢ状態後２０ゲーム以内の当選であれば、有利区間を終了させないようにしたことで、ＢＢ状態後２０ゲーム以内であればいずれのＢＢ当選でもＡＴモードは継続し、２０ゲームを超えてからは、第１ＢＢ当選だけＡＴモードが継続する、といった遊技性となる。このようにすることで、ＢＢ状態後、２０ゲーム以内にいずれかのＢＢに当選することに期待させ、２０ゲーム以内に当選しなければ、以降は第２ＢＢ当選とならないこと、すなわち、第１ＢＢ当選となることへ期待させる、といったように、ＢＢ状態終了後のゲーム数に応じた各状況で、強烈なドキドキ感を提供可能な遊技性を実現できる。
【０６９４】
但し、第１ＢＢ状態と第２ＢＢ状態とを比較すると第１ＢＢ状態の方が終了条件としての上限払出メダル数が多く、遊技者にとって有利であることから、ＢＢ状態後の２０ゲーム以内の当選であっても有利な側の第１ＢＢに当選することを期待させることができ、両ＢＢの有利度の差を大きくすることを通じて、いずれのＢＢに当選するかへより大きな関心を寄せさせることができる。
【０６９５】
本実施形態においても、ＡＴモード終了後、再移行した通常モードとしての有利区間にてＢＢ入賞を成立させると、有利区間は再度終了する。この場合、ＢＢ状態中の有利区間移行時に再度通常モードに設定され、天井ゲーム数の設定処理が行われる。このようにすることで、第２ＢＢ当選にてＡＴモードが終了した後は、その第２ＢＢ当選を、再度ＡＴモードに移行するまで維持する、といった遊技性が実現される。この場合、第２ＢＢに当選している状況では上記のようにリーチ目が出現しないことから、ＡＴモードに移行するまでの間のゲームでリーチ目が出現することによってＢＢ入賞を成立させてもよい状況となったと勘違いさせてしまうことを抑制し、ＡＴモード移行まで第２ＢＢ入賞を待機する遊技性を好適に実現することができる。
【０６９６】
＜変形例＞
上記第４の実施形態ではＢＢ状態の終了後のゲーム数を、ＢＢ後カウンタにて把握していたが、本変形例では、ＢＢ状態の終了時に設定されるＲＴ状態にて把握する。
【０６９７】
図１００（ａ）は、本変形例における区間表示第２処理を示すフローチャートである。
【０６９８】
ステップＳ５３０１では、状態情報格納エリア１０６ｃのＲＴ状態フラグの有無を確認することで、遊技状態がＲＴ状態であるか否かを判定する。本実施形態では、図１００（ｂ）に示すように、第１ＢＢの終了時に２０ゲームの固定ＲＴ状態に設定され、当該ＲＴ状態フラグは第１ＢＢ状態の終了ゲームにおいて実行されるボーナス状態処理（図２３）において第１ＢＢ終了ゲームフラグをセットする際に、あわせてセットされる。また、ＲＴ状態フラグがセットされている場合、各ゲームの抽選処理ではＲＴ状態用の抽選テーブルを用いて役の抽選を行う。図による詳細な説明は省略するが、本変形例におけるＲＴ状態用の抽選テーブルは、基本的には、通常遊技状態用の抽選テーブルと同じであり、例えば、通常リプＡ～通常リプＢの個別の当選確率が通常遊技状態とＲＴ状態とで異なる一方、通常リプＡ～通常リプＢの当選確率の合算確率は通常遊技状態とＲＴ状態とで同じとなっている。なお、通常遊技状態とＲＴ状態とで通常リプＡ～通常リプＢの合算確率が異なる構成としてもよく、他の再遊技の当選確率を異ならせてもよい。そして、第２ＢＢ状態

の終了時にはＲＴ状態に設定されない。
【０６９９】
　ステップＳ５３０１にてＲＴ状態フラグがセットされていると判定した場合、ステップＳ５３０２にて、各種カウンタエリア１０６ｅに設けられたＲＴカウンタを１減算する処理を実行する。ＲＴカウンタは、ＲＴ状態の残りゲーム数をＣＰＵ１０２が把握するためのカウンタであり、第１ＢＢ終了時にＲＴ状態に設定する際に固定ＲＴ状態のゲーム数に相当する２０が入力される。ステップＳ５３０３では、ＲＴカウンタが０となり、ＲＴ状態の残りゲーム数が０となったか否かを判定する。残りゲーム数が０である場合、ステップＳ５３０４にてＲＴ状態フラグをクリアする処理を実行する。
【０７００】
　ステップＳ５３０１にてＲＴ状態フラグがセットされていない場合、ステップＳ５３０３にてＲＴカウンタが０ではない場合、又はステップＳ５３０４にてＲＴ状態フラグをクリアした後は、ステップＳ５３０５に進む。ステップＳ５３０５～ステップＳ５３１３の処理は、上記ステップＳ２２０１～ステップＳ２２０９の処理と同様である。
【０７０１】
　ステップＳ５３１０にて、有利区間の強制終了条件が成立していない場合、ステップＳ５３１４にてＢＢ入賞ゲームであるか否かを判定する。ＢＢ入賞ゲームである場合、ステップＳ５３１５にてＡＴモード当選フラグ又はＡＴモードフラグがセットされているか否かを判定する。いずれもセットされていない場合には、ステップＳ５３１１に進み、有利区間終了用の処理を実行する。いずれかのフラグがセットされている場合、本変形例では、ステップＳ５３１６にて第１ＢＢ当選ゲームフラグがセットされているか否かを判定する。第１ＢＢ当選ゲームフラグがセットされており、第１ＢＢ当選ゲームで入賞を成立させた場合には、ステップＳ５３１１に進み、有利区間終了用の処理を実行する。第１ＢＢ当選ゲームフラグがセットされていない場合には、有利区間を終了させることなく、そのまま区間表示第２処理を終了する。
【０７０２】
　ステップＳ５３１４にてＢＢ入賞ゲームではないと判定した場合、ステップＳ５３１７にていずれかのＢＢ当選ゲームフラグがセットされているか否かを判定する。ＢＢ当選ゲームである場合、ステップＳ５３１８にてＲＴ状態であるか否かを判定し、ＲＴ状態ではない場合、ステップＳ５３１９にて第２ＢＢの当選ゲームであるか否かを判定する。ＲＴ状態ではなく、且つ第２ＢＢ当選ゲームである場合は、ステップＳ５３１１に進み、有利区間終了用の処理を実行する。これに対して、ＢＢ当選ゲームではない場合や、ＲＴ状態中のＢＢ当選ゲームである場合、ＲＴ状態ではない状態での第１ＢＢ当選ゲームである場合は、有利区間を終了することなく、そのまま区間表示第２処理を終了する。
【０７０３】
　本変形例では、ＲＴ状態中のリール制御が上記第４の実施形態と異なっている。すなわち、図１００（ｃ）に示すように、ＲＴ状態中においては、第１ＢＢに当選している場合であっても、第１ＢＢ入賞を成立させることができないタイミングで停止操作が行われた場合、中ラインＬ２に「ベル」図柄が揃って停止する停止態様とならず、リーチ目が停止せずに、外れ目となる。つまり、ＲＴ状態においては、第１ＢＢと第２ＢＢとのいずれに当選した場合であっても、リーチ目からその当選の有無を判断することはできない。そして、ＲＴ状態後においては、上記第４の実施形態と同様に、第１ＢＢに当選している場合にはリーチ目が停止し得る一方、第２ＢＢに当選している場合にはリーチ目が停止しない。
【０７０４】
　以上のようにＢＢ状態後に移行し得るＲＴ状態を用いても、ＢＢ状態終了後、所定ゲーム数以内のＢＢ当選や所定ゲーム数を超えるＢＢ当選であっても第１ＢＢ当選であれば有利区間を終了させない一方、所定ゲーム数を超えるＢＢ当選のうち第２ＢＢ当選である場合には有利区間を終了させる、といった上記第４の実施形態と同様の遊技性を創出可能である。
【０７０５】

特に、本変形例では、第１ＢＢ状態後はＲＴ状態に設定する一方、第２ＢＢ状態後はＲＴ状態に設定しない構成としたことで、ＡＴモード中に２回連続で第２ＢＢ当選となった場合にＡＴモード（有利区間）が終了する構成となる。このようにＲＴ状態といった既存の構成を有利区間の終了条件にうまく適用することで、比較的簡素な構成にてボーナスＡＴ状態の連荘性能を規定することが可能となる。

【０７０６】

また、本変形例では、第１ＢＢ当選であっても当選ゲームで第１ＢＢ入賞を成立させてしまうと、有利区間が終了する。このようにすることで、第１ＢＢ当選に基づいてリーチ目が出現する機会をより確実に確保することができ、リーチ目出現の有無によって有利区間継続の有無を判断させる遊技性を好適に実現することができる。

【０７０７】

そして、本変形例では、ＲＴ状態中は第１ＢＢに当選していてもリーチ目が停止しないようにしたことで、ＲＴ状態中においては、いずれかのＢＢに当選することを期待させ、ＲＴ状態中は第１ＢＢに当選することに期待させるといった遊技を行わせるうえで、ＲＴ状態中においてはＢＢ種別の有無に関わらずＢＢ当選に期待させる遊技性を抹殺しない範囲で、リーチ目出現による有利区間継続の有無の判断を行わせる遊技を行わせることが可能となる。つまり、仮にＲＴ状態においてリーチ目が停止し得る構成とすると、第１ＢＢに当選したほうが有利であることからして、ＲＴ状態でもリーチ目が停止することに期待するようになり、ＲＴ状態中とＲＴ状態後の遊技性の差が小さくなり、せっかくのＲＴ状態の遊技性が低下する可能性があるからである。

【０７０８】

しかも、第１ＢＢの方が第２ＢＢよりも当選し易い構成であることからしても、ＲＴ状態中に第１ＢＢ当選時にリーチ目が出現しないようにする機会が増えるし、演出等によってＢＢ当選を察知した後、最後までＢＢ種別への興味を薄れさせないようにすることが可能となる。

【０７０９】

＜その他の実施形態＞

なお、上述した各実施形態や各変形例の記載内容に限定されず例えば次のように実施してもよい。ちなみに、以下の各構成を個別に上記各実施形態や各変形例に対して適用してもよく、一部又は全部を組み合わせて上記各実施形態や各変形例に対して適用してもよい。また、上記各実施形態や各変形例に示した各種構成の全て又は一部を任意に組み合わせることも可能である。この場合、組み合わせの対象となる各構成の技術的意義（発揮される効果）が担保されることが好ましい。実施形態や変形例の組み合わせからなる新たな構成に対して以下の各構成を個別に適用してもよく、一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。

【０７１０】

（１）天井ゲーム数を抽選により決定する構成としたが、一律で所定ゲーム数（９９９ゲーム）を設定する構成としてもよい。このようにすることで、比較的短い天井ゲーム数が設定されることを期待して、通常モードにおいてＢＢ入賞を繰り返す行為を抑制することができる。

【０７１１】

（２）設定されている天井ゲーム数を、補助表示部６５等による演出等によって示唆する構成としてもよい。ＡＴモード当選前にＢＢ入賞させることで、天井ゲーム数が再設定されるところ、このようにすることで、遊技者は、かかる演出によって天井ゲーム数を予測したり把握したりし、ＡＴモード当選前にＢＢ入賞を成立させて天井ゲーム数を再設定させるか否かを判断させることが可能となる。

【０７１２】

（３）通常モードに移行する場合に、天井ゲーム数の設定処理を行う構成としたが、有利区間に移行する際に、設定されるモードに関わらず、天井ゲーム数の設定処理を行う構成としてもよい。この場合、ＣＺモード中においても天井カウンタの減算を行う構成とし

てもよく、ＣＺモード中においては天井カウンタの１ゲーム当たり減算スピードが、通常モード中のそれよりも早くなる構成としてもよい。また、ＢＢ持ち越しフラグの有無によって、設定する天井ゲーム数が異なり得る構成としたり、天井ゲーム数の設定処理に際して取得する（利用する）天井ゲーム数テーブルを異ならせる構成としてもよく、短いゲーム数の天井ゲーム数が設定され易いことを通じて有利な有利区間として設定する構成としてもよい。

【０７１３】

また、ＣＺモードから通常モードに移行する際に天井ゲーム数の設定処理を行う構成において、ＣＺモード中のゲーム数（３２）を差し引いて天井ゲーム数の設定を行う構成としてもよい。

【０７１４】

（４）ＢＢ状態中にＪＡＣ当選を持ち越すことで、押し順ベル当選且つ押し順正解時の第１小役入賞が生じる構成としたが、ＪＡＣ当選の持ち越しの有無に関わらず、押し順ベル当選であって押し順が第１小役に合致してさえいれば第１小役入賞が成立し得る構成としてもよい。また、押し順ベル当選時に、１枚払出となる小役のグループと、１５枚払出となる小役のグループの他に、１枚よりも多く１５枚よりも少ない３枚払出となる小役のグループを設け、ＪＡＣ当選を持ち越しており且つ押し順が第１小役入賞に合致するものであれば１５枚払出となる第１小役入賞が成立し、ＪＡＣ当選を持ち越しておらず且つ押し順が第１小役入賞に合致するものや上記３枚払出となる小役入賞に合致するものであれば３枚払出となる小役入賞が成立し、ＪＡＣ当選を持ち越しの有無に関わらず押し順が第１小役入賞や上記３枚払出となる小役入賞に合致しないものであれば１枚払出となる小役入賞が成立したり取りこぼしとなる構成としてもよい。

【０７１５】

（５）ＢＢ状態へ移行させることで、押し順ベルの当選確率がそれまでの状態（通常遊技状態や持ち越し状態）よりも高くなる構成としてもよい。

【０７１６】

（６）ＡＴモード移行抽選の契機役のうち、特定役をチェリーＡ～チェリーＣ、チャンス目Ａ～チャンス目Ｃ及びスイカとして設定し、ＢＢ入賞を回避可能なストップスイッチ４２～４４の操作態様であれば、これらの特定役の種類を判別することが可能となり得る構成としたが、例えば、ストップスイッチ４２～４４の操作タイミングによって入賞が生じ得る場合と取りこぼしが生じ場合とがある取りこぼし結果を設け、当該取りこぼし結果の入賞成立を可能となるタイミングにてストップスイッチ４２～４４の操作を行えばＢＢ入賞が回避される構成としてもよい。

【０７１７】

また、特定役のうち、チェリーＡやチェリーＢとチェリーＣとのＡＴモード移行抽選の当選確率の相違を、特定役の種類判別（ＢＢ入賞回避用の操作態様にて操作させること）の動機付けとしたが、ＡＴモード移行抽選の有無が異なることを特定役の種類判別の動機付けとしてもよい。また、入賞する結果によって得られる特典が異なるように特定役を構成し、かかる特典として有利な特典が得られるようにすることをＢＢ入賞回避用の操作態様にて操作させることの動機付けとしてもよい。

【０７１８】

（７）有利区間中の通常モードやＣＺモード中にＢＢ状態へ移行させた場合、当該ＢＢ状態にて押し順報知が発生しない構成としたが、発生する構成としてもよい。この場合、ＡＴモード中にＢＢ状態へ移行させた場合よりも押し順報知の発生率が低くなる構成とするとよく、より詳しくは、ＡＴモード中にＢＢ状態へ移行させた場合が最も押し順報知が発生し易く、通常モード中にＢＢ状態へ移行させた場合が最も押し順報知が発生しにくくなるようにするとよい。

【０７１９】

（８）有利区間移行抽選の当選確率を１００％としたが、それよりも低い当選確率としてもよい。特に、第１ＢＢや第２ＢＢとの重複当選となる第１再遊技や第２８小役を契機

とする（リプ重複第１ＢＢやリプ重複第２ＢＢ、リーチ目重複ＢＢを契機とする）有利区間移行抽選において、当選しない場合があるようにすることで、これらを契機として有利区間への移行が生じない場合もあるようになる。そうすると、例えば、第１の実施形態において、ボーナスＡＴ状態終了に際して有利区間も終了した後、リプ重複第１ＢＢに当選した場合において、第１ＢＢ持ち越しフラグがセットされていない状況での有利区間移行が生じる場合と、第１ＢＢ持ち越しフラグがセットされていない状況での有利区間移行が生じない場合とがあるようになる。つまり、後者の場合は、その後の他の小役等を契機として有利区間に移行する際には第１ＢＢ持ち越しフラグがセットされている状況での有利区間移行となり、ＣＺモードではなく通常モードに設定されることになる。このようにすることで、ボーナスＡＴ状態後の引き戻しゾーンが、１００％付与されるものではなくなり、遊技の興趣向上が図られる。

【０７２０】

（９）ＢＢ持ち越し状態において、インデックス値ＩＶ＝２５、２６にも当選し得る構成としてもよく、この場合、インデックス値ＩＶ＝２５、２６に当選した場合には、第１再遊技当選フラグをセットする一方、第１ＢＢ当選フラグや第２ＢＢ当選フラグをセットしない構成とするとよい。この場合、ＢＢ持ち越し状態においてインデックス値ＩＶ＝２５、２６にて当選となる確率と、他の遊技状態（例えば通常遊技状態）においてインデックス値ＩＶ＝２５、２６にて当選となる確率とが同じ確率となるようにすることが好ましい。さらにこの場合、持ち越し状態にてＢＢ入賞を可能とすべく、通常遊技状態においても外れ結果となり得るように設定するとよい。

【０７２１】

（１０）ＢＢ状態中に有利区間への移行が生じた場合、不利な側の通常モードに設定する構成としたが、ＢＢ状態中に有利区間への移行が生じた場合、有利な側のＣＺモードに設定する構成としてもよい。この場合、ＢＢ状態中に有利区間への移行が生じていてもＢＢ終了時に有利区間を終了させる構成とするとよい。このような構成であっても、少なくともＢＢ状態中はＡＴモード移行抽選が実施されないことや天井ゲーム数のカウントも実施されないことによりＣＺモードの恩恵を実質的に享受することはできない。

【０７２２】

（１１）有利区間移行ゲーム用処理において、ＢＢ持ち越しフラグの有無を把握することによって、移行させる有利区間の有利度を設定する構成としたが、ＢＢ当選フラグの有無を把握することによって、移行させる有利区間の有利度を設定する構成としてもよい。この場合、ＢＢ当選ゲームとＢＢ持ち越し状態とを区別するためには、ＢＢ当選フラグがセットされており、且つＢＢ当選ゲームフラグがセットされている場合にＢＢ当選ゲームであると判定し、ＢＢ当選フラグがセットされており、且つＢＢ当選ゲームフラグがセットされていない場合にＢＢ持ち越し状態であると判定するとよい。

【０７２３】

（１２）有利区間移行ゲーム用処理において、遊技状態がＢＢ状態へ移行することになるＢＢについての当選情報（ＢＢ持ち越しフラグ）の有無を把握することによって、移行させる有利区間の有利度を設定する構成としたが、ＢＢに関する当選情報ではなく、他の抽選結果に関する当選情報の有無を把握することによって、移行させる有利区間の有利度を設定する構成としてもよい。例えば、遊技状態の移行は生じない結果としてチェリー当選を持ち越し可能な構成とし、当該チェリーに当選していることに対応する情報が記憶されている状況で有利区間に移行した場合と、チェリーに当選していることに対応する情報が記憶されている状況で有利区間に移行した場合とで、設定する有利区間の有利度を異ならせてもよい。

【０７２４】

（１３）有利区間移行ゲーム用処理において、ＢＢ持ち越しフラグがセットされている場合とセットされていない場合とで、有利区間の有利度を異ならせたが、有利区間移行ゲーム用処理にて有利区間の有利度の抽選を行う構成とし、ＢＢ持ち越しフラグの有無によってその抽選結果が異なり得る構成としてもよい。例えば、第１の実施形態では、ＢＢ持

ち越しフラグがセットされていない状況での有利区間移行の方が、ＢＢ持ち越しフラグがセットされている状況での有利区間移行よりも、ＣＺモードに設定される確率が高くなる、といった構成としてもよい。また、第２の実施形態では、ＢＢ持ち越しフラグがセットされている状況での有利区間移行の方が、ＢＢ持ち越しフラグがセットされていない状況での有利区間移行よりも、ＣＺモードに設定される確率が高くなる、といった構成としてもよい。

【０７２５】

（１４）有利区間移行ゲーム用処理において、ＢＢ持ち越しフラグの有無だけでなく他のパラメータも利用して、又は他のパラメータを利用して、有利区間の有利度を設定する構成としてもよい。他のパラメータとしては、例えば、設定値や、有利区間移行契機となった遊技結果等が考えられる。より詳しくは、例えば、設定値が高いほど、有利区間移行時にＣＺモードに設定される確率が高くなり、また、例えば、当選確率が低い結果を契機として有利区間に移行するほどＣＺモードに設定される確率が高くなる構成としてもよい。

【０７２６】

（１５）ＢＢの種類として、第１ＢＢと第２ＢＢとを設けたが、ＢＢを１種類としてもよく、３種類以上設定してもよい。３種類以上のＢＢを設定することで、ＢＢ当選やＢＢ入賞、ＢＢ状態の終了によって有利区間を終了させたり、次回指定ＢＢと異なるＢＢ当選にて有利区間を終了する一方、次回指定ＢＢと合致するＢＢ当選にて有利区間を終了しない構成において、より遊技の多様化が図られる。なお、次回指定ＢＢを設定する構成においては、次回指定ＢＢを２種類以上のＢＢを設定する構成としてもよいし、次回指定ＢＢを１種類だけ設定する構成としてもよい。次回指定ＢＢとして設定するＢＢの種類を多くすることで、当選するＢＢが次回指定ＢＢと合致する確率が高められ、次回指定ＢＢとして設定するＢＢの種類を少なくすることで、当選するＢＢが次回指定ＢＢと合致する確率が低くなる。

【０７２７】

（１６）通常モードやＣＺモードであってもＡＴモード当選後であれば、ＢＢ入賞させても有利区間を終了させない構成としたが、有利区間を終了させる構成としてもよい。このようにすることで、より慎重なＢＢ入賞が求められることになる。

【０７２８】

（１７）ＢＢ入賞が成立したゲームにて有利区間を終了させる構成としたが、ＢＢ状態に移行するゲーム（ＢＢ入賞の次のゲーム）にて有利区間を終了させる構成としてもよい。また、ＢＢ状態の終了ゲームにて有利区間を終了させる構成としたが、ＢＢ状態が終了して通常遊技状態やＲＴ状態に移行するゲーム（ＢＢ状態終了ゲームの次のゲーム）にて有利区間を終了させる構成としてもよい。これらの場合、ＢＢ入賞ゲームフラグやＢＢ終了ゲームフラグが、少なくとも次ゲームの有利区間終了用の処理（区間表示第２処理）まで維持される構成とするとよく、より詳しくは、ＢＢ入賞ゲームの次のゲームであることや、ＢＢ終了ゲームの次のゲームであることをＣＰＵ１０２が特定可能なフラグ等を用いる構成とするとよい。

【０７２９】

（１８）有利区間移行抽選に当選したゲームにて有利区間に移行する構成としたが、有利区間移行抽選に当選したゲームの次ゲームにて有利区間に移行する構成としてもよい。この場合、リプ重複第１ＢＢ等を契機として有利区間移行抽選に当選した場合、次ゲームの第１ＢＢ持ち越しフラグがセットされているゲームにて有利区間への移行が生じる構成となる。

【０７３０】

（１９）ＢＢ状態中に有利区間の移行が生じ得る構成としたが、ＢＢ状態中は有利区間の移行が生じ得ない構成としてもよく、ＢＢ状態中は有利区間の移行契機役に当選しない構成としてもよい。

【０７３１】

（２０）リセットスイッチ７２の操作において、エラー解除用の操作とＲＡＭクリア用

の操作とを区別可能としてもよく、エラー解除用のリセットスイッチと、ＲＡＭクリア用のリセットスイッチと、を別々に有する構成としてもよい。このようにすることで、遊技ホールの営業中のエラー解除用のリセットスイッチの操作によって、有利区間情報や持ち越し情報、ＢＢ状態情報の初期化処理（ＲＡＭクリア処理）が行われることを回避することができる。

【０７３２】

（２１）移行許可抽選テーブルにおいて、ストック数が０である場合よりも１以上である場合の方が移行許可抽選に当選しにくくなる構成としたが、ストック数に応じて移行許可抽選の当選確率が異なる構成であればよく、その境界となるストック数は上記のものに限定されないし、その境界は１つでなくてもよく複数段階あってもよい。例えば、ストック数が４以下である場合と５以上である場合とで、移行許可抽選の当選確率が異なる構成としてもよい。また、ストック数が４以下である場合と５以上１０以下である場合と１１以上である場合とで、移行許可抽選の当選確率が異なる構成としてもよい。ストック数が多いほど移行許可抽選に当選し易くなる構成としてもよい。ＢＢ当選前の方がＢＢ当選後よりも移行許可抽選の当選確率が高く構成としてもよいし、各ゲームの抽選処理にて当選しにくい第１ＢＢの方が当選し易い第２ＢＢよりも、移行許可抽選に当選し易い構成としてもよい。

【０７３３】

（２２）区間表示器としての第８表示用セグメントＮ８を、ＡＴモード中だけでなくＣＺモード中においても点灯させる構成としたが、ＣＺモード中においては点灯しない構成としてもよい。この場合であっても、補助表示部６５等による一連の有利演出によって、有利区間を跨いでひとまとまりの有利状態が継続している印象を遊技者に与えることが可能である。

【０７３４】

（２３）区間表示器としての第８表示用セグメントＮ８をＣＺモード中も点灯させる構成において、通常モードへの移行に際して消灯させる構成としたが、通常モードに移行しても点灯させたままの構成としてもよい。

【０７３５】

（２４）ＣＺモードへの移行に際して区間表示器の表示を開始する場合、ＡＴモードへの移行に際して区間表示器の表示を開始する場合と、区間表示器及び又は他の報知手段（補助表示部６５等）による報知態様を異ならせる構成としてもよい。より詳しくは、ＣＺモードへの移行に際して区間表示器の表示を開始する場合、ＡＴモードへの移行に際して区間表示の表示を開始する場合よりも、遊技者に識別困難な態様にて表示を開始したり、遊技者に識別困難な態様にてその表示開始時の演出を行う構成とするとよい。

【０７３６】

（２５）ＢＢの種類によって、当選時の有利区間の終了の有無を異ならせる構成を、入賞時やＢＢ状態の終了時に有利区間を終了する構成に適用してもよい。より詳しくは、例えば、第１ＢＢ入賞であれば有利区間を終了させる一方、第２ＢＢ入賞であれば有利区間を終了させない構成としたり、その逆の構成としてもよい。また、第１ＢＢ状態終了時には有利区間を終了させる一方、第２ＢＢ状態終了時には有利区間を終了させない構成としたり、その逆の構成としてもよい。

【０７３７】

更に、これらの構成を組み合わせてもよく、当選時と入賞時、状態終了時、との有利区間の終了の有無の関係が異なる構成としてもよい。より詳しくは、例えば、第１ＢＢ当選ゲームでは有利区間を終了させる一方、第２ＢＢ当選ゲームでは有利区間を終了させないようにし、第１ＢＢ入賞ゲームでは有利区間を終了させない一方、第２ＢＢ入賞ゲームでは有利区間を終了させる構成としてもよい。また、第１ＢＢ当選ゲームでは有利区間を終了させない一方、第２ＢＢ当選ゲームでは有利区間を終了させるようにし、第１ＢＢ状態の終了ゲームでは有利区間を終了させる一方、第２ＢＢ状態の終了ゲームでは有利区間を終了させない構成としてもよい。

【０７３８】
（２６）ＢＢ終了後、所定ゲーム数に亘って第２ＢＢ当選ゲームの有利区間終了が制限される構成としたが、例えば、特定結果としてチェリーＡに当選したゲームから所定ゲーム数に亘って第２ＢＢ当選ゲームの有利区間終了が制限される構成としてもよいし、ＲＴ状態の終了後、所定ゲーム数に亘って第２ＢＢ当選ゲームの有利区間終了が制限される構成としてもよい。
【０７３９】
（２７）有利区間移行抽選の契機役を、通常遊技状態等にて当選し得る全ての結果としたが、これを変更してもよい。例えば、押し順ベルは有利区間移行抽選の契機役となる一方、各種再遊技は契機役とならない構成としてもよく、スイカは契機役となる一方、押し順ベルや各種再遊技は契機役とならない構成としてもよい。これらの場合において、各種遊技状態にて当選確率の変化が生じない役や、設定値に関わらず当選確率が共通する役を有利区間移行抽選の契機役とするとよい。
【０７４０】
（２８）３ベットゲームのみを実行可能な遊技機を前提として説明したが、２ベットゲームや１ベットゲームも実行可能な構成としてもよい。この場合、例えば、２ベットゲームと３ベットゲームとを実行可能な構成とし、２ベットゲームにて第１ＢＢや第２ＢＢに当選可能であり、且つ３ベットゲームでは第１ＢＢや第２ＢＢに当選不可であり、更に、２ベットゲームでは第１ＢＢ入賞や第２ＢＢ入賞を成立可能であり、且つ３ベットゲームでは第１ＢＢ入賞や第２ＢＢ入賞を成立不可とする。また、２ベットゲームよりも３ベットゲームのほうがＡＴモード移行抽選の当選確率を高くする。このようにすると、３ベットゲームにてＡＴモード移行抽選に当選させ、ＡＴモード移行後、２ベットゲームに切り替えて第１ＢＢ状態や第２ＢＢ状態によるボーナスＡＴ状態を遊技させる、といった遊技性とすることができる。この場合、３ベットゲームにて、意図せず第１ＢＢ入賞や第２ＢＢ入賞を成立させてしまうこと（有利区間を終了させてしまうこと）を回避させることができる。
【０７４１】
（２９）次回ＢＢ抽選をＢＢ状態終了に際して実行する構成としたが、少なくともＢＢ当選ゲームからＢＢ状態終了までの間であれば、次のＢＢ当選前に次回指定ＢＢの設定を完了させることは可能である。
【０７４２】
（３０）次回ＢＢ抽選が複数回実行される構成としてもよい。この場合、例えば、各ゲームの抽選処理にて当選し易い側の第２ＢＢが次回指定ＢＢとして設定された方が、有利区間が継続する可能性は高くなるところ、先の次回ＢＢ抽選にて第２ＢＢではなく第１ＢＢが次回指定ＢＢとして設定された場合、後の次回ＢＢ抽選にて再度第２ＢＢを次回指定ＢＢとして設定するか否かの抽選を行う一方、先の次回ＢＢ抽選にて第２ＢＢが次回指定ＢＢとして設定された場合、後の次回ＢＢ抽選は行わない構成としてもよいし、ダブル当選となるか否かの抽選を実行する構成としてもよい。
【０７４３】
（３１）連荘カウンタを利用して次回指定ＢＢの設定を行う構成において、ＡＴモード中の第１ＢＢ状態と第２ＢＢ状態とのいずれも連荘カウンタの計測対象とする構成に限定されず、例えば、第１ＢＢ状態の回数は連荘カウンタに加算する一方、第２ＢＢ状態の回数は連荘カウンタに加算しない構成としてもよい。
【０７４４】
（３２）ＡＴモードを開始させる場合、通常リプＡ～通常リプＣ当選を待ってＡＴモードを開始させる構成としたが、抽選結果に関わらず、ＡＴモードを開始させる構成としてもよい。この場合、例えば、ＡＴモード開始ゲームにおいてスタートレバー４１の操作に基づき、ストップスイッチ４２～４４の停止操作が有効となるよりも前の無効期間中に、所定の図柄組合せを仮停止させる演出を行う構成としてもよい。所定の図柄組合せとしては、例えば、上記各実施形態において第２再遊技入賞が成立する場合に右上がりラインＬ

５に停止するようにしていた「ＢＡＲ」図柄、「ＢＡＲ」図柄、「ＢＡＲ」図柄といった図柄組合せや、「赤７」図柄、「赤７」図柄、「ＢＡＲ」図柄といった図柄組合せ（図１２）を適用してもよく、いずれの図柄組合せを仮停止させるかを継続率に応じて異ならせる構成としてもよい。

【０７４５】

（３３）有利区間への移行を生じさせる区間表示第１処理を、ゲームの開始時として抽選処理内にて実行する構成とし、有利区間を終了させる区間表示第２処理を、ゲームの終了時としてリール制御処理内にて実行することを前提として説明したが、有利区間への移行タイミングや、有利区間の終了タイミングを上記のものと異ならせてもよい。例えば、有利区間への移行を生じさせる処理がゲームの終了時に実行され、有利区間を終了させる処理がゲームの開始時に実行される構成としてもよく、いずれの処理もがゲームの開始時に実行される構成としてもよく、いずれの処理もがゲームの終了時に実行される構成としてもよい。これらの場合、ＢＢ当選時に有利区間を終了させたり、ＢＢ入賞時に有利区間を終了させたり、ＢＢ終了時に有利区間を終了させたりする場合の上記記載した作用効果を得られる範囲で、各種処理を変更するとよい。

【０７４６】

（３４）区間表示第２処理において、有利区間の終了契機となるＢＢ入賞ゲームであるか否かの判定処理と、有利区間の終了契機となるＢＢ当選ゲームであるか否かの判定処理と、を有する構成において、ＢＢ入賞ゲーム側の判定処理をＢＢ当選ゲーム側の判定処理よりも優先して（先に）実施する構成とすることで、ＢＢ当選ゲームでＢＢ入賞させれば有利区間終了を回避可能としたが、ＢＢ当選ゲーム側の判定処理をＢＢ入賞ゲーム側の判定処理よりも優先して（先に）実施する構成としてもよい。

【０７４７】

（３５）ＡＴモードフラグがセットされていない状況で押し順報知が発生する構成としたが、ＡＴモードフラグがセットされていなくても有利区間であれば押し順報知が発生し得る構成としてもよい。この場合、例えば、通常モードよりもＡＴモードの方が、押し順報知が発生し易い構成とするとよく、ＣＺモードよりもＡＴモードの方が、押し順報知が発生し易い構成とするとよい。また、通常モードよりもＣＺモードの方が、押し順報知が発生し易い構成としてもよく、通常モードとＣＺモードとでは押し順報知の発生率が同程度としてもよい。これらの場合において、通常モードやＣＺモードにおいて押し順報知が発生する場合に、区間表示器としての第８表示用セグメントＮ８の表示を開始する構成とするとよい。

【０７４８】

（３６）第１ＢＢ状態や第２ＢＢ状態がＡＴモード中に実行されることで、ボーナスＡＴ状態としてメダル増加が期待できる構成としたが、ＢＢ状態への移行を生じさせることなく、押し順報知の有無によってメダル増加が期待できる所謂疑似ボーナス状態を設定し、これらＢＢ状態によるボーナスＡＴ状態と、疑似ボーナス状態と、によってメダル増加が期待できる構成としてもよい。なお、疑似ボーナス状態として、例えば、所定ゲーム数に亘って押し順報知が発生し易くなる構成や、所定回数の押し順報知が発生する構成が考えられる。そして、この場合、ＪＡＣ当選の持ち越しの有無に関わらず、押し順ベル当選時に第１小役入賞に対応する押し順で操作すれば第１小役入賞が成立する構成とするとよい。

【０７４９】

（３７）第１ＢＢ入賞や第２ＢＢ入賞が可能となるゲームにて、ストップスイッチ４２～４４の操作を所定期間に亘って無効とするフリーズ演出を発生させる構成としてもよい。この場合、例えば、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒのうちの所定数（２つ）のリールを停止させた時点で上記フリーズ演出が発生する構成としてもよく、停止前にフリーズ演出が発生する構成としてもよい。このようなフリーズ演出を発生させることで、移行許可条件が成立しておらず、ＢＢ入賞を成立させた場合にボーナスＡＴ状態が開始されないのにも関わらずＢＢ入賞を成立させてしまうことを好適に回避させることができる。この場

合、移行許可条件の成否に関わらず、共通するフリーズ演出を発生させる構成としてもよいし、移行許可条件が成立していない場合にはフリーズ演出を発生させる一方、移行許可条件が成立している場合にはフリーズ演出を発生させない構成としてもよい。フリーズ演出が行われる上記所定期間は、スムーズなストップスイッチ４２～４４の操作を妨げない程度の期間であることが好ましく、例えば、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが定速周回する場合の所定周回（２周）分の期間を所定期間としてストップスイッチ４２～４４の操作を無効化させる構成としてもよい。

【０７５０】

（３８）各設定値によって出玉率が変化する構成とし、設定１が最も出玉率が低く、設定６が最も出玉率が高くなる構成としたが、設定値によって出玉（遊技媒体）の増減率や増減態様が変化する構成であればよい。例えば、設定１と設定２との出玉率が同じであるなど、一部の設定値の出玉率が同じであって、他の設定値の出玉率が異なる構成としてもよい。また、設定１，３，５は出玉の増減率が高く、設定２，４，６は出玉の増減率が低い構成としてもよい。また、設定１，５は短時間で出玉が所定量増加し長時間で出玉が所定量減少し、設定２，３，４は所定量の増加に設定１，５よりも長時間要するとともに所定量の減少に設定１，５よりも短時間で済み、設定６は出玉の増減がほとんど発生しない構成としてもよい。これらの場合、各設定値の出玉率は同じであってもよい。

【０７５１】

（３９）リール及びそれに対応するストップスイッチを３つ並列して備えるスロットマシンについて説明したが、かかる構成に限定されるものではなく、例えばリール及びそれに対応するストップスイッチを５つ並列して備えたスロットマシンであってもよい。リールの停止操作における誤操作を抑制するという観点からすると、リール及びそれに対応するストップスイッチは少なくとも２つあればよい。また、ベット数が３である状況で有効ラインが１ラインに設定されるスロットマシンについて説明したが、かかる構成に限定されるものではなく、例えば、有効ラインは５ラインであってもよい。

【０７５２】

（４０）スロットマシン１０について具体化した例を示したが、スロットマシンとパチンコ機とを融合した形式の遊技機に適用してもよい。即ち、スロットマシンのうち、メダル投入及びメダル払出機能に代えて、パチンコ機のような球投入及び球払出機能をもたせた遊技機（所謂、球使用回胴式遊技機）としてもよい。かかる遊技機をスロットマシンに代えて使用すれば、遊技ホールでは球のみを遊技価値として取り扱うことができるため、パチンコ機とスロットマシンとが混在している現在の遊技ホールにおいてみられる、遊技価値たるメダルと球との別個の取扱による設備上の負担や遊技機設置個所の制約といった問題を解消し得る。

【０７５３】

例えば、パチンコ機や球使用回胴式遊技機において、出玉調節を行う構成とし、上記各発明を適用してもよい。この場合、大当たり確率が高低となる高確率状態と低確率状態とを有するパチンコ機においては、上記スロットマシン１０における有利区間を高確率状態として適用してもよく、所定の入球部への入球率が高低となる高入球状態と低入球状態とを有するパチンコ機においては、上記スロットマシン１０における有利区間を高入球状態として、上記各発明を適用してもよい。

【０７５４】

パチンコ機においては、例えば、発射装置から発射された遊技球の数と、所定の入球部への入球に基づいて払い出される賞球数と、の差分である実増減球数を所定時間で除算した単位時間当たりの遊技球の増減数を、上記の出玉調節に用いる構成としてもよい。そして、その所定時間を複数設け、長い所定時間とそれよりも短い所定時間とで、それぞれ単位時間当たりの遊技球の増減数を算出し、それらを出玉調節に用いる構成としてもよい。

【０７５５】

＜上記各実施の形態から抽出される発明群について＞

以下、上述した各実施の形態から抽出される特徴的な構成について、必要に応じて効果

等を示しつつ説明する。なお以下においては、理解の容易のため、上記実施の形態において対応する構成を括弧書き等で適宜示すが、この括弧書き等で示した具体的構成に限定されるものではない。

【０７５６】

以下の各特徴群に示す発明は、「遊技機の一種として、パチンコ機やスロットマシン等が知られている。これらの遊技機では、所定の抽選条件が成立したことに基づいて内部抽選が行われ、当該内部抽選の結果に応じて遊技者に特典が付与される構成が知られている。スロットマシンについて具体的には、遊技媒体としてのメダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されると、内部抽選が実施されるとともに、リールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップスイッチが操作された場合には、リールの回転が停止する。そして、リールの停止結果が内部抽選の結果に対応したものである場合には、結果に応じた特典が付与される（例えば特開２００８－２９５７０７号公報参照）。」という背景技術について、「ここで、上記例示等した遊技機においては遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について、未だ改良の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【０７５７】

＜特徴Ａ群＞

特徴Ａ１．複数種の絵柄が周方向に付された複数の周回体（各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒ）と、

各前記周回体について一部の絵柄を視認可能とする表示部（表示窓２６Ｌ，２６Ｍ，２６Ｒ）と、

操作された場合に各前記周回体の周回が開始される始動操作手段（スタートレバー４１）と、

前記始動操作手段の操作に基づき、遊技者に特典を付与するか否かの抽選を行う抽選手段（主制御装置１０１による抽選処理を実行する機能）と、

操作された場合に各前記周回体の周回が停止される停止操作手段（ストップスイッチ４２～４４）と、

前記始動操作手段が操作された場合に各前記周回体の周回を開始させ、前記停止操作手段が操作された場合に各前記周回体の周回を停止させる駆動制御手段（主制御装置１０１によるリール制御処理を実行する機能）と、

前記抽選手段における抽選結果が所定結果であって、前記表示部を介して前記絵柄が視認可能な位置に設定される有効位置に、当該所定結果に対応する所定の絵柄組合せが停止した場合に、前記所定結果に対応する特典を付与することが可能な特典付与手段（主制御装置１０１による払出判定処理を実行する機能）と、

を備える遊技機であって、

遊技者にとって有利となる特定事象（押し順報知且つ１５枚ベル入賞）が発生し得る特定状態（有利区間）と、前記特定事象が発生しない通常状態（通常区間）とを有し、

前記特定状態として、第１特定状態（有利区間中の通常モードやＣＺモード）、第２特定状態（有利区間中のＡＴモード）及び第３特定状態（ボーナスＡＴ状態）が設定されており、

前記第１特定状態において前記抽選手段による抽選結果が予め定められた特別結果（第１ＢＢ当選又は第２ＢＢ当選）であって、前記有効位置に当該特別結果に対応する特別の絵柄組合せが停止した場合に、当該特定状態を終了させて前記通常状態へ移行させる第１移行手段（主制御装置１０１による区間表示第２処理におけるＢＢ入賞ゲームで有利区間を終了させる処理を実行する機能）と、

前記第２特定状態において前記抽選手段による抽選結果が前記特別結果（第１ＢＢ当選又は第２ＢＢ当選）であって、前記有効位置に前記特別の絵柄組合せが停止した場合に、前記第３特定状態に移行させることが可能な第２移行手段（主制御装置１０１によるＡＴ継続設定処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする遊技機。

【０７５８】
上記構成によれば、特別結果の入賞が第１特定状態であれば当該第１特定状態を含む特定状態自体が終了して通常状態へ移行する一方、当該特別結果の入賞が第２特定状態であれば第３特定状態へ移行する。これら第１特定状態、第２特定状態及び第３特定状態は遊技者にとって有利となる特定事象が発生し得る状態であることから、特別結果入賞が第１特定状態か第２特定状態かによって、特定事象が発生し得る状態の継続の有無が異なることとなる。このようにすることで、始動操作手段の操作に基づき各ゲームの抽選が行われ、停止操作手段の操作に基づき抽選結果に対応する絵柄組合せを停止させて入賞に対応する特典を得る、といった所謂スロットマシンの遊技を前提としながらも、どのタイミング（状態）でその入賞を成立させるかによって、当該入賞に対応する特典だけではなく、特定事象の発生の有無に関する有利度を変化させることが可能となる。
【０７５９】
より詳しくは、特定事象の発生を望む遊技者としては、第１特定状態において特別結果当選とならないことを望むようになり、また、特別結果当選となっても特別結果入賞を成立させないように停止操作手段を操作すると考えられ、第２特定状態にて特別結果入賞を成立させることで、特別結果入賞による恩恵を享受しながらも特定事象が発生し得る特定状態を継続させることができるようになる。
【０７６０】
しかも、第２特定状態にて特別結果入賞を成立させるように操作することで、特定事象が発生し得る特定状態ではあるものの、それまでの第２特定状態から第３特定状態への移行が生じるようになるため、第２特定状態と第３特定状態との有利度等の差によっては、特別結果入賞による恩恵とは異なる利益を享受させたりすることも可能である。
【０７６１】
つまり、特別結果入賞は、特定状態の終了契機となるし、特定状態内部の状態移行契機ともなり、いずれの契機となるかによって遊技者の有利度が大きく異なることとなる。このようにすることで、特別結果入賞を成立させる際の注目度を高めることが可能となり、このような構成を用いた遊技の興趣向上を好適に図ることができる。
【０７６２】
特徴Ａ２．前記第２特定状態よりも前記第３特定状態の方が、前記特定事象が発生し易い、又は前記特定事象の発生契機となる契機事象（押し順ベル当選）が発生し易い構成であることを特徴とする特徴Ａ１に記載の遊技機。
【０７６３】
上記構成によれば、第２特定状態において特別結果入賞を成立させることによって、特定状態を継続させることだけでなく、特定事象の発生率を向上させるといったメリットを生じさせることが可能となる。よって、第１特定状態にて特別結果入賞を成立させた場合と第２特定状態にて特別結果入賞を成立させた場合との有利度の差がより顕著なものとなり、特別結果入賞を成立させる際の注目度向上効果を高めることができる。
【０７６４】
なお、上記構成は、「前記第２特定状態よりも前記第３特定状態の方が遊技者にとって有利な状態である」とも表現することが可能である。
【０７６５】
特徴Ａ３．前記通常状態から前記特定状態へ移行させる第３移行手段（主制御装置１０１による区間表示第１処理にて有利区間へ移行させる処理を実行する機能）を備え、
前記第３移行手段は、前記通常状態から前記特定状態へ移行させる場合、前記第１特定状態に移行させることが可能であることを特徴とする特徴Ａ１又は特徴Ａ２に記載の遊技機。
【０７６６】
上記構成によれば、第１特定状態中に特別結果入賞を成立させると通常状態に移行するところ、当該通常状態から特定状態へ再移行する際には第１特定状態となり、第１特定態→通常状態→第１特定状態がループすることになる。つまり、第３特定状態への移行を遊

技の目指すところとする場合、第１特定状態中に特別結果入賞させると第３特定状態への移行が生じないどころか、第３特定状態への移行を生じさせることが可能な第２特定状態すら移行させることができなくなる。このようにすることで、特別結果入賞を成立させるべきか否かにより関心を持たせ、第１特定状態中に特別結果入賞を成立させにくくすることができる。

【０７６７】

特徴Ａ４．前記抽選手段による抽選結果として、前記停止操作手段が第１の操作態様にて操作されることで第１操作結果（第１小役）の入賞が可能となり、前記停止操作手段が前記第１の操作態様とは異なる第２の操作態様にて操作されることで前記第１操作結果とは異なる利益が付与され得る第２操作結果（第４小役～第２７小役）の入賞が可能となる態様結果（例えば、押し順ベル）が設定されており、

前記抽選手段による抽選結果が前記態様結果である場合、前記第１の操作態様又は前記第２の操作態様を含む操作態様に関する態様報知を、所定の報知手段により実行可能な態様報知手段（主制御装置１０１による押し順報知用処理を実行する機能）を備え、

前記特定事象は、少なくとも前記抽選手段による抽選結果が前記態様結果であることと、前記態様報知手段による前記態様報知が行われることと、が含まれる事象であることを特徴とする特徴Ａ１乃至Ａ３のいずれか１に記載の遊技機。

【０７６８】

上記構成のように、態様結果当選時に第１操作結果入賞を成立させるか第２操作結果入賞を成立させるかといった利益の違いを、態様報知の有無により実現可能な構成を特定事象に適用することで、抽選手段による抽選確率（特に態様結果当選となる確率）を変化させることなく有利度を異ならせることが可能となる。つまり、態様報知の有無を異ならせるだけで特定事象の発生率を変化させることが可能となり、特別結果入賞により特定事象が生じ得る特定状態が終了するか否かを変化させるといった特徴Ａ１の遊技機を、既存の構成から大きな変更を必要とせずに実現することが可能となる。

【０７６９】

特徴Ａ５．前記抽選手段による抽選結果が前記特別結果であり、前記有効位置に前記特別結果に対応する特別の絵柄組合せが停止したことに基づいて、遊技状態を前記抽選手段による抽選結果が予め定められた特別役（ＪＡＣ）となる確率がそれまでの状態よりも高くなる特別状態へ移行させ、予め定められた特別終了条件が成立したこと基づいて当該特別状態を終了させることが可能な特別移行手段（主制御装置１０１によるボーナス状態処理を実行する機能）を備え、

前記第３特定状態は、前記第２特定状態であって且つ前記特別状態である状況であり、

前記特定事象は、前記第１特定状態であって且つ前記特別状態である状況よりも前記第２特定状態であって且つ前記特別状態である状況の方が発生し易いことを特徴とする特徴Ａ１乃至Ａ４のいずれか１に記載の遊技機。

【０７７０】

上記構成によれば、特別結果入賞を成立させると特別役の当選確率が高くなる特別状態に移行し、第３特定状態とは、第２特定状態であって且つ特別状態である状況となる。そして、特定事象は第２特定状態であって特別状態である状況の方が第１特定状態であって特別状態である状況よりも発生し易いことから、仮に特別状態が第１特定状態にて実行されたとしても、特別役に当選し易くなるだけである。つまり、上記構成のようにすることで、特別状態が第１特定状態にて実行された場合と第２特定状態にて実行された場合との有利度の違いを、特別状態中の特定事象の発生率の違いを利用して実現することが可能となる。よって、所謂ボーナス状態としての特別状態中の当選確率の変化といった、比較的簡素な構成を利用して、特徴Ａ１の遊技性を実現することができる。

【０７７１】

特徴Ａ６．前記特別役に当選したゲームにて、前記有効位置に当該特別役に対応する絵柄組合せが停止しなかった場合、当該特別役に当選していることに対応する特別役情報を記憶可能な特別役記憶手段（主制御装置１０１によるＪＡＣ持ち越しフラグをセットする

処理を実行する機能）を備え、
前記特定事象は、前記特別役情報が前記特別役記憶手段により記憶されている状況にて生じる一方、前記特別役情報が前記特別役記憶手段により記憶されていない状況では生じないものであることを特徴とする特徴Ａ５に記載の遊技機。
【０７７２】
上記構成によれば、特別状態に移行して特別役に当選した場合において、当該特別役入賞を成立させてしまうと特定事象が生じなくなる。つまり、仮に第２特定状態にて特別状態へ移行させた場合であっても、特別役に当選した際に特別役入賞を成立させると、特定事象による恩恵を享受することができなくなる。このようにすることで、いかに特定役入賞を成立させないようにするかが遊技の肝となるし、また逆に、特定事象による恩恵を享受したくない場合には、それを許容することも可能となり、自らの操作に基づいて抽選結果に対応する入賞を成立させるといった所謂スロットマシンの醍醐味を活かした遊技性とすることができる。
【０７７３】
特徴Ａ７．前記抽選手段による抽選結果として、前記停止操作手段が第１の操作態様にて操作されることで第１操作結果（第１小役）の入賞が可能となり、前記停止操作手段が前記第１の操作態様とは異なる第２の操作態様にて操作されることで前記第１操作結果とは異なる利益が付与され得る第２操作結果（第４小役～第２７小役）の入賞が可能となる態様結果（例えば、押し順ベル）が設定されており、
前記抽選手段による抽選結果が前記態様結果である場合、前記第１の操作態様又は前記第２の操作態様を含む操作態様に関する態様報知を、所定の報知手段により実行可能な態様報知手段（主制御装置１０１による押し順報知用処理を実行する機能）を備え、
前記特定事象は、前記特別役情報が前記特別役記憶手段により記憶されており且つ前記態様結果に当選している状況にて生じる一方、前記特別役情報が前記特別役記憶手段により記憶されておらず且つ前記態様結果に当選している状況では生じないものであることを特徴とする特徴Ａ６に記載の遊技機。
【０７７４】
上記構成によれば、特別状態に移行することで当選し易くなる特定役を利用して、特定事象の発生率を高めることができる。この場合、態様結果の当選確率を特別状態とそうではない状態とで変化させる必要がないので、各ゲームの抽選系統の簡略化を図ることが可能となるし、例えば、遊技状態に応じて当選確率の差が無い結果を利用した所定の抽選を行う構成においては、かかる態様結果を当該所定の抽選の抽選契機とすることも可能となる。
【０７７５】
特徴Ａ８．前記特別結果に当選したゲームにて、前記有効位置に前記特別の絵柄組合せが停止しなかった場合、当該特別結果に当選していることに対応する特別結果情報（ＢＢ持ち越しフラグ）を記憶可能な特別結果記憶手段（主制御装置１０１による対応するＢＢ持ち越しフラグをセットする処理を実行する機能）を備え、
前記第１特定状態から前記第２特定状態への移行抽選、及び前記第１特定状態から前記第２特定状態への移行処理は、前記特別結果記憶手段により前記特別結果情報が記憶されている状況で実行可能であることを特徴とする特徴Ａ１乃至Ａ７のいずれか１に記載の遊技機。
【０７７６】
上記構成によれば、第１特定状態にて特別結果入賞を成立させると特定状態が終了し、第２特定状態にて特別結果入賞を成立させると第３特定状態へ移行する、といった遊技性における肝となる第１特定状態から第２特定状態への移行抽選や移行処理が、特別結果に当選していることに対応する特別結果情報が記憶されている状況下で実行される。つまり、通常状態や第１特定状態にて特別結果当選となってもそれを直ぐに入賞させず、第１特定状態から第２特定状態への移行が生じてから特別結果入賞を成立させる、といった遊技性となる。このようにすることで、第２特定状態へ移行してから特別結果当選を待つより

も、よりスムーズに第３特定状態への移行を生じさせることが可能となる。
【０７７７】
特徴Ａ９．前記抽選手段による抽選結果として、新たな遊技媒体を用いることなく次ゲームを実行可能とする再遊技結果が設定されており、
少なくとも前記第２特定状態である状況を含む通常遊技状態において、前記抽選手段による抽選結果が前記特別結果となる確率は、前記抽選手段による抽選結果が前記再遊技結果となる確率よりも高くなるように設定されていることを特徴とする特徴Ａ１乃至Ａ８のいずれか１に記載の遊技機。
【０７７８】
上記構成によれば、通常遊技状態において特別結果当選となる確率は再遊技結果となる確率よりも高くなるように設定されており、比較的当選し易い。このようにすることで、第２特定状態において速やかに第３特定状態への移行を生じさせることが可能となる。
【０７７９】
特徴Ａ１０．前記抽選手段による抽選結果が第１特定役（チェリーＣ）である場合、所定の前記停止操作手段が第１タイミングにて操作された場合には前記有効位置に第１の絵柄組合せが停止し、前記第１タイミングとは異なる第２タイミングにて操作された場合には前記有効位置に前記第１の絵柄組合せとは異なる第２の絵柄組合せが停止し、
前記抽選手段による抽選結果が前記第１特定役とは異なる第２特定役（チェリーＡ）である場合、所定の前記停止操作手段が前記第１タイミングにて操作された場合には前記有効位置に前記第１の絵柄組合せ及び前記第２の絵柄組合せとは異なる第３の絵柄組合せが停止し、前記第２タイミングにて操作された場合には前記第２の絵柄組合せが停止し、
所定の前記停止操作手段が前記第１タイミングにて操作された場合には前記有効位置に前記特別の絵柄組合せを停止させることができないことを特徴とする特徴Ａ１乃至Ａ９のいずれか１に記載の遊技機。
【０７８０】
上記構成によれば、抽選手段による抽選結果が第１特定役であるか第２特定役であるかを停止態様にて判別するためには第１タイミングにて操作する必要があるところ、かかる第１タイミングにて操作することで特別結果入賞を回避することが可能となる。このようにすることで、特別結果の入賞を成立させるタイミングが重要な遊技性において、特別結果入賞を回避するためだけの操作を強要せず、特定役の判別を行うための操作を行っていれば意図せず特別結果入賞が成立してしまう事象を回避させることが可能となる。
【０７８１】
なお、上記構成は、「前記抽選手段による抽選結果が第３特定役である場合、所定の前記停止操作手段が第１タイミングにて操作された場合には前記有効位置に前記第３特定役に対応する第３の絵柄組合せを停止させることが可能である一方、前記第１タイミングとは異なる第２タイミングにて操作された場合には前記有効位置に前記第３の絵柄組合せを停止させることができない」といった構成としてもよく、当該構成を上記構成と併せ持つ構成としてもよい。
【０７８２】
また、上記構成は、「前記抽選手段による抽選結果に基づいて、前記第２特定状態への移行抽選を実行する第２特定抽選手段（主制御装置１０１によるＡＴ抽選用処理を実行する機能）を備え、前記第２特定抽選手段による前記移行抽選に当選となる確率又は前記移行抽選の実行の有無が、前記抽選手段による抽選結果が前記第１特定役である場合と前記第２特定役である場合とで異なっている」といった構成を有するようにすることで、第１タイミングにて操作することの意義をより高めることができ、それに伴い、意図しない特別結果入賞を回避できる可能性も高めることができる。
【０７８３】
特徴Ａ１１．前記第２特定状態を介して前記通常状態へ移行してから前記第１特定状態へ移行した場合、少なくとも前記第２特定状態へ移行するまで、前記有効位置に前記特別の絵柄組合せが停止しても前記通常状態へ移行することを制限する終了制限手段（主制御

装置１０１による区間表示第２処理において終了済みフラグをセットする処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴Ａ１乃至Ａ１０のいずれか１に記載の遊技機。
【０７８４】
上記構成によれば、第２特定状態へ移行してから通常状態へ移行して第１特定状態へ移行した後は、再度第２特定状態への移行が生じるまで特別結果入賞が成立しても通常状態への移行が制限されている。このようにすることで、例えば、通常状態から第１特定状態へ移行する際に第２特定状態への移行までの天井ゲーム数が設定されるような構成において、第２特定状態へ移行する前に誤って特別結果入賞を成立させてしまって、天井ゲーム数が再設定されてしまう、といった事象を生じないようにすることができる。
【０７８５】
特徴Ａ１２．前記第２特定状態への移行抽選を行う第２特定抽選手段（主制御装置１０１によりＡＴ抽選用処理を実行する機能）と、
前記第２特定抽選手段による移行抽選に当選した場合、前記第２特定状態へ移行させる第２特定移行手段（主制御装置１０１によるＡＴモードへ移行させるための処理を実行する機能）と、
を備え、
前記第１特定状態において、前記第２特定抽選手段による移行抽選に当選した後、前記第２特定移行手段により前記第２特定状態へ移行させるよりも前に前記有効位置に前記特別の絵柄組合せが停止した場合、前記通常状態へ移行することを制限する手段（主制御装置１０１によるＡＴモード当選フラグがセットされている状況でＢＢ入賞した場合に有利区間を終了させない処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴Ａ１乃至Ａ１１のいずれか１に記載の遊技機。
【０７８６】
上記構成によれば、第１特定状態において、第２特定抽選手段による移行抽選に当選した後、移行前に特別結果入賞を成立させた場合に、通常状態へ移行することが制限されている。このようにすることで、せっかく移行抽選に当選したのにもかかわらず、意図せず特別結果入賞を成立させてしまって遊技者が被る不利益が大きくなり過ぎることを回避することができる。
【０７８７】
特徴Ａ１３．前記第１特定状態において、前記第２特定抽選手段による移行抽選に当選した後、前記第２特定移行手段により前記第２特定状態へ移行させるよりも前に前記有効位置に前記特別の絵柄組合せが停止した場合、前記第３特定状態へ移行することを制限する手段（主制御装置１０１によるＡＴモードフラグがセットされていない状況でＢＢ入賞した場合にボーナスＡＴ状態が開始されないようにする処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴Ａ１２に記載の遊技機。
【０７８８】
上記構成によれば、第２特定抽選手段による移行抽選に当選した後、移行前に特別結果入賞を成立させた場合に、通常状態へ移行しないものの、第３特定状態にも移行しない。このようにすれば、早期に第２特定状態への移行当選を察知できた遊技者と、そうではない遊技者との利益の平等化を図ることができる。
【０７８９】
特徴Ａ１４．前記通常状態から前記特定状態へ移行させる第３移行手段（主制御装置１０１による区間表示第１処理にて有利区間へ移行させる処理を実行する機能）と、
前記特別結果に当選していることに対応する特別結果情報（ＢＢ持ち越しフラグ）を記憶可能な特別結果記憶手段（主制御装置１０１による対応するＢＢ持ち越しフラグをセットする処理を実行する機能）と、
を備え、
前記第３移行手段は、前記特別結果記憶手段により前記特別結果情報が記憶されている場合と、そうではない場合とで、前記通常状態から前記第１特定状態へ移行させる場合の当該第１特定状態の有利度を異ならせることが可能な手段（主制御装置１０１による有利

区間移行ゲーム用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴Ａ１乃至Ａ１３のいずれか１に記載の遊技機。

【０７９０】

上記構成によれば、特別結果当選に基づいて特別結果入賞を成立させると、特別結果に当選していることに対応する特別結果情報が消去されることを前提とすると、特別結果入賞に基づき通常状態に移行した後、第１特定状態へ移行するまでに再度特別結果当選となるか否かや、特別結果情報が記憶されているか否かによって第１特定状態の有利度が異なることとなる。このようにすることで、特別結果当選への注目度を高めることが可能となるとともに、その特別結果当選に対応する特別結果情報が第１特定状態移行時に記憶されているようにしたり、記憶されていないようにしたりする構成を利用した遊技性を実現することが可能となる。

【０７９１】

特徴Ａ１５．前記有効位置に前記特別の絵柄組合せが停止したことに基づいて遊技状態を特別状態（ボーナス状態）へ移行させ、予め定められた特別終了条件が成立したことに基づいて当該特別状態を終了させる特別状態手段（主制御装置１０１によるボーナス状態処理を実行する機能）を備え、

前記第３移行手段は、前記特別状態において前記特別終了条件が成立するよりも前に前記第１特定状態へ移行させることを特徴とする特徴Ａ１４に記載の遊技機。

【０７９２】

上記構成によれば、特別結果入賞に基づいて特別状態へ移行するとともに通常状態に移行すると、当該特別状態の終了よりも前に第１特定状態へ移行する。そうすると、特別状態中に再度特別結果当選とならないことを前提とすると、特別状態中に第１特定状態へ移行する場合、特別結果当選に対応する特別結果情報が記憶されていない状況での移行となる。例えば、特別結果情報が記憶されていない状況での第１特定状態移行では不利となる構成とすると、第１特定状態中に特別結果入賞を成立させると、通常状態へ移行し、その後、特別状態中に再度第１特定状態へ移行する場合には必ず不利な第１特定状態へ移行することになるし、逆に特別結果情報が記憶されていない状況での第１特定状態移行では有利となる構成とすると、特別状態中に再度第１特定状態へ移行する場合には必ず有利な第１特定状態へ移行することになり、第１特定状態中に特別結果入賞を成立させた場合の有利度を一定化させることが可能となる。

【０７９３】

特徴Ａ１６．前記有効位置に前記特別の絵柄組合せが停止したことに基づいて遊技状態を特別状態（ボーナス状態）へ移行させ、予め定められた特別終了条件が成立したことに基づいて当該特別状態を終了させる特別状態手段（主制御装置１０１によるボーナス状態処理を実行する機能）と、

前記特別状態が終了する場合において、予め定められた特定終了条件が成立している場合、前記特定状態を終了させて前記通常状態へ移行させる第４移行手段（主制御装置１０１による区間表示第２処理においてＢＢ終了ゲームにて有利区間を終了させる処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴Ａ１４又は特徴Ａ１５に記載の遊技機。

【０７９４】

上記構成によれば、特別状態が終了する場合とは、特別結果に当選していることの特別結果情報が記憶されていない状況であることは明らかであり、このような状況で特定状態を終了させるようにすることで、その後、特定状態へ再移行する場合には、特別結果情報が記憶されていない状況のままである可能性が高い。つまり、第４移行手段にて特定状態が終了された場合、その後に特定状態へ再移行する場合には、特別結果情報が記憶されていない状況となり易くすることができる。そこで、特定状態移行時に特別結果情報の有無によって有利度が変化する特徴Ａ１４の構成に、本構成を適用することで、特別結果情報が記憶されていない状況での第１特定状態をうまく設定することが可能となる。

【０７９５】

特徴Ａ１７．前記抽選手段による抽選結果が前記特別結果となった場合、予め定められた特定終了条件が成立していることに基づいて、前記特定状態を終了させて前記通常状態へ移行させる第５移行手段（主制御装置１０１による区間表示第２処理においてＢＢ当選ゲームにて有利区間を終了させる処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴Ａ１４又は特徴Ａ１５に記載の遊技機。

【０７９６】

上記構成によれば、特別結果に当選した場合に特定状態を終了させれば、その後、特定状態へ再移行するまでに特別結果入賞を成立させていなければ、当該再移行時に、特別結果に当選していることの特別結果情報が記憶されている状況のままとなる。つまり、第５移行手段にて特定状態が終了された場合、その後に特定状態へ再移行する場合には、特別結果情報が記憶されている状況となり易くすることができる。そこで、特定状態移行時に特別結果情報の有無によって有利度が変化する特徴Ａ１４の構成に、本構成を適用することで、特別結果情報が記憶されている状況での第１特定状態への移行をうまく設定することが可能となる。

【０７９７】

＜特徴Ｂ群＞

特徴Ｂ１．複数種の絵柄が周方向に付された複数の周回体（各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒ）と、

各前記周回体について一部の絵柄を視認可能とする表示部（表示窓２６Ｌ，２６Ｍ，２６Ｒ）と、

操作された場合に各前記周回体の周回が開始される始動操作手段（スタートレバー４１）と、

前記始動操作手段の操作に基づき、遊技者に特典を付与するか否かの抽選を行う抽選手段（主制御装置１０１による抽選処理を実行する機能）と、

操作された場合に各前記周回体の周回が停止される停止操作手段（ストップスイッチ４２～４４）と、

前記始動操作手段が操作された場合に各前記周回体の周回を開始させ、前記停止操作手段が操作された場合に各前記周回体の周回を停止させる駆動制御手段（主制御装置１０１によるリール制御処理を実行する機能）と、

前記抽選手段における抽選結果が所定結果であって、前記表示部を介して前記絵柄が視認可能な位置に設定される有効位置に、当該所定結果に対応する所定の絵柄組合せが停止した場合に、前記所定結果に対応する特典を付与することが可能な特典付与手段（主制御装置１０１による払出判定処理を実行する機能）と、

を備える遊技機であって、

前記抽選手段による抽選結果が予め定められた特別結果（第１ＢＢ，第２ＢＢ）であり、前記有効位置に前記特別結果に対応する特別の絵柄組合せが停止したことに基づいて遊技状態を特別状態へ移行させ、予め定められた特別終了条件が成立したこと基づいて当該特別状態を終了させることが可能な特別移行手段（主制御装置１０１によるボーナス状態処理を実行する機能）と、

前記特別結果に当選したゲームにて、前記有効位置に前記特別の絵柄組合せが停止しなかった場合、当該特別結果に当選していることに対応する特別結果情報を記憶可能な特別結果記憶手段（主制御装置１０１によるＢＢ持ち越しフラグをセットする処理を実行する機能）と、

を備え、

遊技者にとって有利となる特定事象（押し順報知且つ１５枚ベル入賞）が発生し得る特定状態（有利区間）と、前記特定事象が発生しない通常状態（通常区間）とが設定されており、

予め定められた特定移行条件が成立した場合に、前記通常状態から前記特定状態へ移行させる特定移行手段（主制御装置１０１による区間表示第１処理において有利区間へ移行させる処理を実行する機能）を備え、

前記特定移行手段は、
前記特別結果情報が記憶されている第１特別状況で前記特定状態へ移行させる場合、第１特定状態（通常モード）へ移行させる第１特定移行手段（主制御装置１０１による有利区間移行ゲーム用処理においてＢＢ持ち越しフラグがセットされている状況で通常モードに設定する処理を実行する機能）と、
前記特別結果情報が記憶されていない第２特別状況で前記特定状態へ移行させる場合、前記第１特定状態よりも遊技者にとって有利な第２特定状態（ＣＺモード）へ移行させる第２特定移行手段（主制御装置１０１による有利区間移行ゲーム用処理においてＢＢ持ち越しフラグがセットされていない状況でＣＺモードに設定する処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。

【０７９８】
上記構成によれば、始動操作手段の操作に基づき各ゲームの抽選が行われ、停止操作手段の操作に基づき抽選結果に応じた停止結果として特典を得るといった所謂スロットマシンの遊技を前提として、その特典として特別状態への移行が生じる所謂ボーナスとしての特別結果の他に、特定事象が発生し得る特定状態と特定事象が発生しない通常状態とが設定されているため、特別状態と特定状態及び通常状態とを利用した遊技の多様化が図られる。

【０７９９】
そのうえで、特別結果に当選していることの特別結果情報が記憶されている第１特別状況と、特別結果情報が記憶されておらず特別結果に当選していない第２特別状況とで、特定状態へ移行する場合の特定状態の有利度が異なっており、第１特別状況にて特定状態への移行が生じると第１特定状態へ移行する一方、第２特別状況にて特定状態への移行が生じると第１特定状態よりも遊技者にとって有利な第２特定状態へ移行する。そのため、特定状態を有利に進行させるためには、特別結果情報が記憶されていない第２特別状況にて特定状態へ移行させるべきであり、特別結果情報の記憶の有無と特定状態への移行タイミングとの関係を利用した新たな遊技性を実現することが可能となる。この場合、例えば、特別結果情報が記憶されるよりも前に特定状態への移行を生じさせることができれば第２特定状態に設定される、といったように、特別結果当選と特定状態への移行契機となる結果との関係性を利用した遊技性を実現することも可能である。よって、遊技の興趣向上を図り遊技の注目度を高めることができる。

【０８００】
特に、特別状態への移行が生じ得るような第１特別状況で移行する特定状態を不利なものとすることで、所謂ボーナス状態としての特別状態と特定事象の発生との重複により有利度が高まり過ぎることを抑制することが可能であり、遊技の健全化を図ることができる。しかも、特別状態への移行が生じ得ないような第２特別状況で特定状態へ移行する場合を有利なものとすることで、いかに特別結果当選となるよりも前に特定状態への移行を生じさせるかが遊技の肝となり、これまでにない斬新な遊技性を実現することが可能となる。

【０８０１】
特徴Ｂ２．遊技機本体に対して前方に向けて開放される前面扉（前面扉１２）と、
前記前面扉を開放することで操作可能となり、操作することにより遊技機の所定の第１設定を行うことが可能な第１操作手段（設定キー挿入孔７３）と、
を備え、
前記第１操作手段の操作に基づき前記所定の第１設定を行う場合、前記特定状態であることの情報が消去される構成であり、
前記第１操作手段の操作に基づき前記特定状態であることの情報が消去される場合、前記特別結果情報は消去されないことを特徴とする特徴Ｂ１に記載の遊技機。

【０８０２】
上記構成によれば、遊技ホールの管理者等が前面扉を開放して遊技機の所定の第１設定を行う際に、特定状態であることの情報が消去される。この場合、仮に特別結果に当選していることの特別結果情報も消去されてしまうと、その所定の第１設定後の状態は通常状

態であって且つ特別結果情報が記憶されていない第２特定状況となり、その後、通常状態から特定状態へ移行すると有利な第２特定状態へ移行することになる。そこで、上記構成では、特別結果に当選していることの特別結果情報は消去せずに保持する構成としていることから、例えば朝一状態等、所定の設定が行われた後に第２特定状態へ移行し易い第２特定状況となることを回避することが可能となる。

【０８０３】

特徴Ｂ３．遊技媒体の増減率又は増減態様に変化を生じさせることが可能な複数段階の設定値を有し、当該複数段階の設定値のうちの一の設定値を設定する設定手段（主制御装置１０１による当選確率設定処理を実行する機能）を備え、

前記第１操作手段の操作に基づき前記所定の第１設定として、前記設定手段による前記一の設定値の設定を行うことが可能な構成であることを特徴とする特徴Ｂ２に記載の遊技機。

【０８０４】

上記構成によれば、遊技ホールの管理者が、日々、設定値の変更操作を行う場合、特定状態であることの情報は消去される一方、特別結果情報は消去されない。このようにすることで、日々の作業によって朝一状態が第２特定状態へ移行し易い第２特定状況となることを回避することが可能となる。

【０８０５】

特徴Ｂ４．遊技機の電入状態と電断状態とを切り替える電源切替手段（電源スイッチ７１）を備え、

前記電源切替手段による前記電入状態と前記電断状態との切り替えが行われる場合、前記第１操作手段の操作が行われていない場合には、前記特定状態であることの情報及び前記特別結果情報が消去されないことを特徴とする特徴Ｂ２又は特徴Ｂ３に記載の遊技機。

【０８０６】

上記構成によれば、遊技機の電源ＯＮ／ＯＦＦだけでは特定状態であることの情報は消去されない。つまり、電源ＯＮ／ＯＦＦに際して第１操作手段を操作すると、特定状態であることの情報が消去されて特別結果情報は消去されない一方、電源ＯＮ／ＯＦＦに際して第１操作手段を操作しないと、特定状態であることの情報及び特別結果情報が消去されない。このようにすることで、いずれの情報を消去するかや保持するかを遊技ホールの管理者が調節することが可能となる。

【０８０７】

特徴Ｂ５．遊技機本体に対して前方に向けて開放される前面扉（前面扉１２）と、

前記前面扉を開放することで操作可能となり、操作することにより遊技機の所定の第２設定を行うことが可能な第２操作手段（リセットスイッチ７２）と、

を備え、

前記第２操作手段の操作に基づき前記所定の第２設定を行う場合、前記特定状態であることの情報が消去される構成であり、

前記第２操作手段の操作に基づき前記特定状態であることの情報が消去される場合、前記特別結果情報を消去されることを特徴とする特徴Ｂ１乃至Ｂ４のいずれか１に記載の遊技機。

【０８０８】

上記構成によれば、遊技ホールの管理者等が前面扉を開放して遊技機の所定の第２設定を行う際に、特定状態であることの情報が消去される。この場合、特別結果に当選していることの特別結果情報も消去されるため、その所定の第２設定後の状態は通常状態であって且つ特別結果情報が記憶されていない第２特定状況となり、その後、通常状態から特定状態へ移行すると有利な第２特定状態へ移行することになる。上記構成は、このような事象を生じさせることを許容するものであり、上記構成を備えることにより、多様なニーズに応えることが可能となるし、特定状態であることの情報や特別結果情報のいずれもが記憶されていない工場出荷時の状態に初期化することも可能となる。

【０８０９】

特徴Ｂ６．前記特定状態において予め定められた特定終了条件（継続フラグ無し）が成立している状況で前記特別状態が終了した場合、前記特定状態を終了させることが可能な特定終了手段（主制御装置１０１による区間表示第２処理において継続フラグがセットされていない状況でＢＢ状態が終了する場合に有利区間を終了させる処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴Ｂ１乃至Ｂ５のいずれか１に記載の遊技機。

【０８１０】

上記構成によれば、特定状態において特定終了条件が成立している状況で特別状態が終了すると、当該特定状態も終了して通常状態に移行する。この場合、特別状態終了直後に特定状態へ移行する際には、特別結果に当選する前である可能性が高く、特別結果情報が記憶されていない第２特定状況での特定状態移行として、有利な側の第２特定状態へ移行する。つまり、一旦、特定状態は終了するものの、その後、有利な第２特定状態へ移行するため、特定状態が余韻を残しながら終了することになり、このような構成を利用した遊技性を創出することができるし、あっさりと終了してしまうような構成と比較して、遊技続行の意思決定への後押しとすることができる。

【０８１１】

特徴Ｂ７．前記抽選手段による抽選結果が前記特別結果となる確率よりも、前記通常状態において前記特定移行条件が成立する確率の方が高いことを特徴とする特徴Ｂ６に記載の遊技機。

【０８１２】

上記構成によれば、特別状態の終了とともに通常状態へ移行した場合、特別結果当選となるよりも先に特定状態への移行が生じる可能性が高い。このようにすることで、特別結果情報が記憶されていない第２特定状況での特定状態移行として、有利な側の第２特定状態に移行し易くなる。

【０８１３】

特徴Ｂ８．前記特定状態における特定演出を所定の演出手段にて実行可能な特定演出実行手段（表示制御装置８１によるＡＴモード及びＣＺモード中の演出を行うための処理を実行する機能）を備え、

前記特定演出実行手段は、前記特定終了手段により前記特定状態が終了する場合、少なくとも前記特別状態が終了するゲームの次ゲームにおいて前記特定演出を実行可能である（ＡＴモード終了報知演出に続けてＣＺモード開始演出が行われる）ことを特徴とする特徴Ｂ６又は特徴Ｂ７に記載の遊技機。

【０８１４】

上記構成によれば、特別状態の終了に際して特定状態が終了するとしても、演出上、次ゲームにおいても特定状態における特定演出が継続される。このようにすることで、特定状態が一旦終了することを遊技者に悟られにくくし、終了前後の特定状態が一連の状態であることの印象を強く認識させることが可能となる。

【０８１５】

特徴Ｂ９．少なくとも前記抽選手段を有する第１制御装置（主制御装置１０１）と、

前記特定演出実行手段を有する第２制御装置（表示制御装置８１）と、

を備え、

前記第１制御装置は、前記特定状態である場合において所定の開始条件が成立したことに基づいて特定状態報知を開始し、当該特定状態が終了することに基づいて前記特定状態報知を終了することが可能な特定状態報知手段（区間表示器としての第８表示用セグメントＮ８）を備え、

前記特定終了手段により前記特定状態が終了する場合、前記特定状態報知手段による前記特定状態報知が終了することを特徴とする特徴Ｂ８に記載の遊技機。

【０８１６】

上記構成によれば、特定状態報知手段による特定状態報知を確認することで、特定状態が終了したことを明確に把握することが可能である。このようにすることで、特定演出によって特定状態が継続しているかのような演出効果を期待しながらも、特定状態の継続性

を利用した不正行為を好適に発見することが可能となる。
【０８１７】
特徴Ｂ１０．前記特定状態において前記特定終了条件（継続フラグ無し）が成立していない状況で前記特別状態が終了した場合、前記特定状態を終了させることなく当該特定状態が継続することを特徴とする特徴Ｂ６乃至Ｂ９のいずれか１に記載の遊技機。
【０８１８】
上記構成によれば、特定終了条件が成立していなければ、特定状態は継続し、再度特定状態中の特別状態の実施が可能となる。このようにすることで、特定終了条件が成立するまで、特定状態中の特別状態を繰り返す遊技性が実現され、遊技の興趣向上が図られる。
【０８１９】
特徴Ｂ１１．前記有効位置に前記特別の絵柄組合せが停止した場合、前記特定状態を終了させることが可能な手段（主制御装置１０１による区間表示第２処理においてＢＢ入賞ゲームにて有利区間を終了させる処理を実行する機能）と、
前記有効位置に前記特別の絵柄組合せが停止したことに基づいて前記特定状態が終了した場合、当該特別状態が終了する場合に前記特定終了手段により前記特定状態が終了されることを制限する手段（主制御装置１０１による移行済みフラグをセットする処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする特徴Ｂ６乃至Ｂ１０のいずれか１に記載の遊技機。
【０８２０】
上記構成によれば、特別結果入賞時にも特定状態が終了し得る構成において、当該特別結果入賞に基づく特別状態の終了時に更に特定状態を終了させようとすると、仮に特定状態中に特定状態への移行が生じていても２度手間となるし、特定状態に移行していなければ処理エラーの原因となり得るようになる。そこで、上記構成のように、特別状態の移行時に特定状態を終了させている場合には、特別状態の終了時に特定状態を終了させることが制限されるようにすることで、上記のような不都合が生じないようになる。
【０８２１】
特徴Ｂ１２．前記特別結果記憶手段は、前記特別結果に当選したゲームにて前記有効位置に前記特別の絵柄組合せが停止しなかったことに基づいて前記特別結果情報を記憶する構成であり、
前記特定移行手段は、前記特別結果に当選したゲームにおいて、前記特別結果情報が記憶されるよりも前に前記特定状態へ移行させる（有利区間移行用の区間表示第１処理はゲームの開始時であり、持ち越しフラグのセットはゲームの終了時である）ことを特徴とする特徴Ｂ１乃至Ｂ１１のいずれか１に記載の遊技機。
【０８２２】
上記構成によれば、特別結果当選となったゲームにて特定状態へ移行する場合、特別結果情報の記憶前に特定状態へ移行することになり、第２特定状況での特定状態移行として有利な側の第２特定状態に設定される。つまり、通常状態において特別結果当選となるよりも前のゲームにて特定状態への移行を生じさせる状況だけでなく、特別結果当選となったゲームにて特定状態への移行を生じさせる状況も第２特定状況に含まれることになる。仮に、特別結果当選ゲームでの特定状態移行を第１特定状況とする場合、第２特定状況での特定状態移行を生じ易くするためには、各ゲームにおいて特別結果当選となる確率を低く設定する必要がある。その点、上記構成のように特別結果当選ゲームでの特定状態移行を第２特定状況とすれば、各ゲームにおける特別結果当選となる確率を比較的高くすることが可能となり、特別結果入賞に基づく特別状態と特定状態とを利用した遊技性を実現するうえでの障壁をなくすことが可能となる。
【０８２３】
特徴Ｂ１３．前記抽選手段による抽選結果に基づいて前記通常状態から前記特定状態への移行抽選を実行する特定抽選手段（主制御装置１０１による有利区間移行抽選処理を実行する機能）を備え、
前記特定移行手段は、前記特定抽選手段による前記移行抽選の結果が前記特定状態へ移

行させることに対応する結果であることに基づいて、当該ゲームにて前記通常状態から前記特定状態へ移行させる構成であり、
前記抽選手段による抽選結果として、前記特定抽選手段による前記移行抽選の契機となる契機結果と、前記特定抽選手段による前記移行抽選の契機とならない非契機結果とが設定されており、
前記抽選手段による抽選結果が前記特別結果となる場合、前記契機結果となる場合と前記非契機結果となる場合とがあるように設定されていることを特徴とする特徴Ｂ１２に記載の遊技機。
【０８２４】
上記構成によれば、特別結果当選となったゲームにて特定状態への移行が生じ得る場合と、特別結果当選となったゲームにて特定状態への移行が生じ得ない場合とがあるようになる。より詳しくは、契機結果となる特別結果当選では、当該ゲームにて特定状態への移行が生じ得るため第２特定状況での特定状態移行として第２特定状態に設定される。これに対して、非契機結果となる特別結果当選では、当該ゲームにて特定状態への移行が生じないため、当該ゲームにて特別結果入賞を成立させずに特別結果情報が記憶されてしまうと、その後に特定状態への移行が生じると第１特定状況での特定状態移行として第１特定状態に設定される。このようにすることで、契機結果としての特別結果当選か、非契機結果としての特別結果当選かによって、その後の遊技性が大きく異なるようになり、特別結果当選への注目度を劇的に高めることが可能となる。
【０８２５】
＜特徴Ｃ群＞
特徴Ｃ１．複数種の絵柄が周方向に付された複数の周回体（各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒ）と、
各前記周回体について一部の絵柄を視認可能とする表示部（表示窓２６Ｌ，２６Ｍ，２６Ｒ）と、
操作された場合に各前記周回体の周回が開始される始動操作手段（スタートレバー４１）と、
前記始動操作手段の操作に基づき、遊技者に特典を付与するか否かの抽選を行う抽選手段（主制御装置１０１による抽選処理を実行する機能）と、
操作された場合に各前記周回体の周回が停止される停止操作手段（ストップスイッチ４２～４４）と、
前記始動操作手段が操作された場合に各前記周回体の周回を開始させ、前記停止操作手段が操作された場合に各前記周回体の周回を停止させる駆動制御手段（主制御装置１０１によるリール制御処理を実行する機能）と、
前記抽選手段における抽選結果が所定結果であって、前記表示部を介して前記絵柄が視認可能な位置に設定される有効位置に、当該所定結果に対応する所定の絵柄組合せが停止した場合に、前記所定結果に対応する特典を付与することが可能な特典付与手段（主制御装置１０１による払出判定処理を実行する機能）と、
を備える遊技機であって、
前記抽選手段による抽選結果が予め定められた特別結果（第１ＢＢ、第２ＢＢ）であり、前記有効位置に前記特別結果に対応する特別の絵柄組合せが停止したことに基づいて遊技状態を特別状態へ移行させ、予め定められた特別終了条件が成立したこと基づいて当該特別状態を終了させることが可能な特別移行手段（主制御装置１０１によるボーナス状態処理を実行する機能）と、
前記特別結果に当選したゲームにて、前記有効位置に前記特別の絵柄組合せが停止しなかった場合、当該特別結果に当選していることに対応する特別結果情報を記憶可能な特別結果記憶手段（主制御装置１０１によるＢＢ持ち越しフラグをセットする処理を実行する機能）と、
を備え、
遊技者にとって有利となる特定事象（押し順報知且つ１５枚ベル入賞）が発生し得る特

定状態（有利区間）と、前記特定事象が発生しない通常状態（通常区間）とが設定されており、
　予め定められた特定移行条件が成立した場合に、前記通常状態から前記特定状態へ移行させる特定移行手段（主制御装置１０１による区間表示第１処理において有利区間へ移行させる処理を実行する機能）を備え、
　前記特定移行手段は、
　前記特別結果情報が記憶されている第１特別状況で前記特定状態へ移行させる場合、第１特定状態（ＣＺモード）へ移行させる第１特定移行手段（主制御装置１０１による有利区間移行ゲーム用処理にてＢＢ持ち越しフラグがセットされている場合にＣＺモードに設定する処理を実行する機能）と、
　前記特別結果情報が記憶されていない第２特別状況で前記特定状態へ移行させる場合、前記第１特定状態よりも遊技者にとって不利な第２特定状態（通常モード）へ移行させる第２特定移行手段（主制御装置１０１による有利区間移行ゲーム用処理にてＢＢ持ち越しフラグがセットされていない場合に通常モードに設定する処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。
【０８２６】
　上記構成によれば、始動操作手段の操作に基づき各ゲームの抽選が行われ、停止操作手段の操作に基づき抽選結果に応じた停止結果として特典を得るといった所謂スロットマシンの遊技を前提として、その特典として特別状態への移行が生じる所謂ボーナスとしての特別結果の他に、特定事象が発生し得る特定状態と特定事象が発生しない通常状態とが設定されているため、特別状態と特定状態及び通常状態とを利用した遊技の多様化が図られる。
【０８２７】
　そのうえで、特別結果に当選していることの特別結果情報が記憶されている第１特別状況と、特別結果情報が記憶されておらず、特別結果に当選していない第２特別状況とで、特定状態へ移行する場合の特定状態の有利度が異なっており、第１特別状況にて特定状態への移行が生じると第１特定状態へ移行する一方、第２特別状況にて特定状態への移行が生じると第１特定状態よりも遊技者にとって不利な第２特定状態へ移行する。そのため、特定状態を有利に進行させるためには、特別結果に当選している特別結果情報が記憶されている第１特別状況にて特定状態へ移行させるべきであり、特別結果情報の記憶の有無と特定状態への移行タイミングとの関係を利用した新たな遊技性を実現することが可能となる。よって、遊技の興趣向上を図り遊技の注目度を高めることができる。
【０８２８】
　特に、特別状態への移行が生じ得るような第１特別状況で移行する特定状態を有利なものとすることで、所謂ボーナス状態としての特別状態と特定事象の発生との重複により有利度を高めることが可能であり、第１特定状態への注目度を好適に高めることができる。その結果、特定状態への移行が生じるまでに特別結果当選となることを願うようになり、各ゲームの抽選結果として特別結果となることへの注目度も高めることができる。
【０８２９】
　特徴Ｃ２．遊技機本体に対して前方に向けて開放される前面扉（前面扉１２）と、
　前記前面扉を開放することで操作可能となり、操作することにより遊技機の所定の設定を行うことが可能な操作手段（設定キー挿入孔７３）と、
を備え、
　前記操作手段の操作に基づき前記所定の設定を行う場合、前記特定状態であることの情報が消去される構成であり、
　前記操作手段の操作に基づき前記特定状態であることの情報が消去される場合、前記特別結果情報を消去することが可能な消去手段（主制御装置１０１による持ち越し情報の初期化処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴Ｃ１に記載の遊技機。
【０８３０】
　上記構成によれば、遊技ホールの管理者等が前面扉を開放して遊技機の所定の設定を行

う際に、特定状態であることの情報が消去される。この場合、仮に特別結果に当選していることの特別結果情報が記憶されたままであると、その所定の設定後の状態は通常状態であって且つ特別結果情報が記憶されている第１特定状況となり、その後、通常状態から特定状態へ移行すると有利な第１特定状態へ移行することになる。そこで、上記構成では、特別結果に当選していることの特別結果情報も消去する構成としていることから、例えば朝一状態等、所定の設定が行われた後に第１特定状態へ移行し易い第１特定状況となることを回避することが可能となる。

【０８３１】

特徴Ｃ３．前記特別結果として第１特別結果（第１ＢＢ）及び第２特別結果（第２ＢＢ）とが設定されており、

前記特別結果記憶手段により前記第１特別結果に当選していることに対応する第１特別結果情報が記憶されている場合と、前記第２特別結果に当選していることに対応する第２特別結果情報が記憶されている場合とで、前記特定状態へ移行する場合に移行する前記第１特定状態の有利度が異なっていることを特徴とする特徴Ｃ１又は特徴Ｃ２に記載の遊技機。

【０８３２】

上記構成によれば、特定状態へ移行する際に、特別結果に当選していることの特別結果情報が記憶されているか否かだけでなく、記憶されている特別結果情報の種類、すなわち当選している特別結果の種類によって、移行する第１特定状態の有利度が異なることとなり、当選する特別結果への注目度を好適に高めることが可能となる。

【０８３３】

特徴Ｃ４．前記有効位置に前記第１特別結果に対応する第１特別の絵柄組合せが停止した場合に移行する第１特別状態と、前記有効位置に前記第２特別結果に対応する第２特別の絵柄組合せが停止した場合に移行する第２特別状態とで、前記特別終了条件が共通していることを特徴とする特徴Ｃ３に記載の遊技機。

【０８３４】

上記構成によれば、第１特別結果入賞に基づいて移行する第１特別状態と、第２特別結果入賞に基づいて移行する第２特別状態とで、特別終了条件が共通していることから、第１特別結果に対応する第１特別結果情報が記憶されている場合と第２特別結果に対応する第２特別結果情報が記憶されている場合とで、特定状態に移行する場合の第１特定状態の有利度が異なるものの、第１特別状態と第２特別状態の有利度（特別終了条件）を同等のものとすることが可能となる。このようにすることで、第１特定状態側の有利度の差を際立たせることができ、移行する第１特定状態への注目度を好適に高めることが可能となる。

【０８３５】

特徴Ｃ５．前記抽選手段による抽選結果として、次ゲームを新たな遊技媒体を要さずに遊技可能とする再遊技結果が設定されており、

前記抽選手段による抽選結果が前記特別結果に当選となる場合、前記再遊技結果にも当選となるように前記特別結果と前記再遊技結果とが重複結果として設定されており、

前記駆動制御手段は、前記特別結果と前記再遊技結果とに当選している場合、前記再遊技結果に対応する絵柄組合せが停止するように駆動制御する優先手段（主制御装置１０１による優先設定処理を実行する機能）を備え、

前記移行条件は、少なくとも前記再遊技結果に当選することで成立するものであることを特徴とする特徴Ｃ１乃至Ｃ４のいずれか１に記載の遊技機。

【０８３６】

上記構成によれば、通常状態において特別結果に当選する場合、再遊技結果にも当選することから、そのゲームでは再遊技結果入賞が成立し、特別結果は特別結果記憶手段により特別結果情報として記憶されることになる。更に、再遊技結果当選に基づいて通常状態から特定状態に移行することから、この場合、特別結果に当選したゲームにて特定状態へ移行することとなり、特別結果情報が記憶されていない状況での移行として、第１特定状態よりも不利な第２特定状態へ移行することとなる。このようにすることで、例えば、特

定状態であることの情報や特別結果に当選している特別結果情報の消去が行われる等して、通常状態且つ特別結果当選していない初期状態から遊技が開始される場合、特別結果当選に基づいて有利な第１特定状態へ移行することを回避することが可能となる。

【０８３７】

特徴Ｃ６．前記抽選手段による抽選結果として、次ゲームを新たな遊技媒体を要さずに遊技可能とする再遊技結果が設定されており、

前記抽選手段による抽選結果として、前記特別結果と前記再遊技結果とに当選となる重複結果が設定されており、

前記駆動制御手段は、前記抽選手段による抽選結果が前記重複結果であり、前記特別結果と前記再遊技結果とに当選している場合、前記再遊技結果に対応する絵柄組合せが停止するように駆動制御する優先手段（主制御装置１０１による優先設定処理を実行する機能）と、

前記特定状態において予め定められた特定終了条件（継続フラグ無し）が成立している状況で前記抽選手段による抽選結果が前記特別結果の当選となった場合、前記特定状態を終了させることが可能な特定終了手段（主制御装置１０１による区間表示第２処理においてＢＢ当選ゲームにて有利区間を終了させる処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴Ｃ１乃至Ｃ５のいずれか１に記載の遊技機。

【０８３８】

上記構成によれば、特定状態において特別結果に当選する場合、再遊技結果にも当選することから、そのゲームでは再遊技結果入賞が成立し、特別結果は特別結果記憶手段により特別結果情報として記憶されることになる。更に、特別条件が成立していると、特別結果当選に基づいて特定状態が終了して通常状態に移行することから、この場合、その後に特定状態に移行する際には、特別結果に当選していることの特別結果情報が記憶された状態で特定状態へ移行する可能性が高く、特別結果情報が記憶されている状況での移行として、第１特定状態へ移行することになる。このようにすることで、特別条件の成立に基づいて、特別結果当選時に特定状態を終了させたとしても、その後、有利な第１特定状態へ移行することに期待させることができ、有利な第１特定状態を介した特定状態の連荘性を実現することが可能となる。

【０８３９】

特徴Ｃ７．前記特定終了手段は、前記特定終了条件が成立している状況において、前記抽選手段による抽選結果が所定の前記特別結果の当選となった場合、当該ゲームにて前記有効位置に前記特別の絵柄組合せが停止しなければ前記特定状態を終了させることが可能な一方、当該ゲームにて前記有効位置に前記特別の絵柄組合せが停止した場合には前記特定状態を終了させないことを特徴とする特徴Ｃ６に記載の遊技機。

【０８４０】

上記構成によれば、特定終了条件が成立している状況で特別結果当選となった場合であっても、当該ゲームで特別結果入賞を成立させることができれば、特定状態は終了しない。このようにすることで、特定終了条件が成立している状況で特別結果当選となるゲームを見定めるとともに、当該ゲームで特別結果入賞を成立させるように停止操作手段を操作する、といった遊技性が実現され、遊技の興趣向上が図られる。

【０８４１】

特徴Ｃ８．前記特別結果として、第１特別結果と、当該第１特別結果とは異なる第２特別結果が設定されており、

前記特別移行手段は、前記有効位置に前記第１特別結果に対応する第１特別の絵柄組合せが停止した場合に前記第１特別結果に対応する第１特別状態に移行させ、前記有効位置に前記第２特別結果に対応し前記第１特別の絵柄組合せとは異なる第２特別の絵柄組合せが停止した場合に前記第２特別結果に対応する第２特別状態に移行させるものであり、

所定の前記周回体において、前記第１特別の絵柄組合せを形成する第１特別絵柄（右リール３２Ｒの「チェリー」図柄）を前記有効位置に停止させることが可能な第１のタイミングで対応する前記停止操作手段の停止操作を行うと、前記第２特別の絵柄組合せを形成

する第２特別絵柄（右リール３２Ｒの「ＢＡＲ」図柄）を前記有効位置に停止させることができず、前記第２特別絵柄を前記有効位置に停止させることが可能な第２のタイミングで対応する前記停止操作手段の停止操作を行うと、前記有効位置に前記第１特別絵柄を停止させることができないことを特徴とする特徴Ｃ７に記載の遊技機。

【０８４２】

上記構成によれば、特定終了条件が成立している状況で特別結果当選となり、当該ゲームで入賞を成立させることができれば特定状態が終了しない構成において、第１特別結果と第２特別結果とに対応する第１特別絵柄と第２特別絵柄とは同時に狙って停止操作できない関係となっている。そのため、その当選ゲームが第１特別結果であり且つ第１特別絵柄を停止可能なタイミングで操作した場合には特定状態の終了を回避できるものの、第２特別絵柄を停止可能なタイミングで操作してしまうと特定状態は終了し、逆に第２特別結果当選ゲームにて第２特別絵柄を停止させれば特定状態は終了しないものの、第１特別絵柄を狙ってしまうと特定状態は終了する。このようにすることで、特定状態の終了の有無との関係で、特別結果当選ゲームにていずれの特別結果を狙って停止操作するか、といった遊技性を実現することができ、遊技の面白みが格段に向上する。

【０８４３】

しかも、特別結果当選となった場合であっても、重複結果であれば、これらを狙って停止操作して、狙いがあっていたとしても特別結果入賞は成立しない。このようにすることで、特定終了条件が成立している状況で特別結果当選となった場合に特定状態が終了することを回避可能な構成としながらも、その回避できる確率を、完全に遊技者の勘次第とするのではなく、重複結果の当選確率によってうまく調節することが可能となる。

【０８４４】

特徴Ｃ９．前記特定事象を生じさせるための事象抽選（ＡＴモード移行抽選）を実行可能な事象抽選手段（主制御装置１０１によるＡＴモード抽選処理を実行する機能）を備え、

前記第１特定状態の方が前記第２特定状態よりも、前記事象抽選手段による前記事象抽選の当選確率が高いことを特徴とする特徴Ｃ１乃至Ｃ８のいずれか１に記載の遊技機。

【０８４５】

上記構成によれば、第１特定状態の方が第２特定状態よりも、特定事象を生じさせるための事象抽選に当選し易いことから、第１特定状態は第２特定状態よりも特定事象が生じ易い状態となる。このようにすることで、第１特定状態と第２特定状態との有利度の差を実現することが可能となる。

【０８４６】

特徴Ｃ１０．前記特定事象は前記特別状態において生じるものであり、

前記事象抽選手段による前記事象抽選に当選している状況で移行する前記特別状態の方が、前記事象抽選手段による前記事象抽選に当選していない状況で移行する前記特別状態よりも、前記特定事象が生じ易いことを特徴とする特徴Ｃ９に記載の遊技機。

【０８４７】

上記構成によれば、特定事象が特別状態中に発生することを前提とし、事象抽選に当選している状況で特別状態に移行させたほうが、事象抽選に当選していない状況で特別状態に移行されるよりも特定事象が生じ易くしたため、第１特定状態と第２特定状態との有利度の差は、特別状態にて発揮される構成となる。このようにすることで、特別状態への移行を持ち越している状況か否かによって移行する特定状態の有利度の差を特徴Ｃ１のように設定することの意義を高めることが可能となる。

【０８４８】

特徴Ｃ１１．前記事象抽選手段による前記事象抽選に当選している状況において、予め定められた移行許可条件（移行許可フラグがセットされていること）が成立している状況で前記特別状態への移行を生じさせた場合、当該特別状態にて前記特定事象が発生し得る一方、前記移行許可条件が成立していない状況で前記特別状態への移行を生じさせた場合、当該特別状態にて前記特定事象の発生が制限されることを特徴とする特徴Ｃ１０に記載の遊技機。

【０８４９】
上記構成によれば、特別状態にて特定事象を発生させてその恩恵を享受するためには、事象抽選に当選するだけではなく移行許可条件が成立する必要がある。そのため、特定事象による恩恵の享受し易さを、事象抽選の当選確率だけでなく、移行許可条件の成立確率によっても調節することができ、出玉率の調節をより綿密に行うことが可能となる。
【０８５０】
特徴Ｃ１２．前記移行許可条件の成立確率が異なる複数の状態が設定されている（第１ＢＢ持ち越し中と第２ＢＢ持ち越し中とで移行許可抽選の当選確率が異なる）ことを特徴とする特徴Ｃ１１に記載の遊技機。
【０８５１】
上記構成によれば、特別結果に当選し且つ事象抽選に当選しており、移行許可条件の成立待ちの状況においては、移行許可条件が成立し易い状態ほど、特別結果入賞を早期に入賞させることが可能となり有利となる。その点、移行許可条件の成立確率が異なる複数の状態を有していれば、いずれの状態にて移行許可条件の成立待ちの状況となるかによって有利度が異なることとなり、その状態への注目度を好適に高めることができる。
【０８５２】
特徴Ｃ１３．前記第１特定状態において、予め定められた移行条件（ＡＴ非当選のままＣＺモード終了）が成立したことに基づいて、当該第１特定状態から前記第２特定状態へ移行させる手段（主制御装置１０１によるＣＺモード終了時の天井ゲーム数の設定処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴Ｃ１乃至Ｃ１２のいずれか１に記載の遊技機。
【０８５３】
上記構成によれば、特別結果に当選していることの特別結果情報が記憶されている状況で第１特定状態に移行した後、移行条件が成立すると第２特定状態に移行する。つまり、せっかく特別結果情報が記憶されている状況で第１特定状態に移行しても、その後、第２特定状態に移行することになる。このような構成とすることで、第１特定状態において、移行条件が成立するよりも前に特定事象による恩恵を享受できるような状況となることを目指す、といった面白みのある遊技性を実現することが可能となる。
【０８５４】
特徴Ｃ１４．複数種の絵柄が周方向に付された複数の周回体（各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒ）と、
各前記周回体について一部の絵柄を視認可能とする表示部（表示窓２６Ｌ，２６Ｍ，２６Ｒ）と、
操作された場合に各前記周回体の周回が開始される始動操作手段（スタートレバー４１）と、
前記始動操作手段の操作に基づき、遊技者に特典を付与するか否かの抽選を行う抽選手段（主制御装置１０１による抽選処理を実行する機能）と、
操作された場合に各前記周回体の周回が停止される停止操作手段（ストップスイッチ４２～４４）と、
前記始動操作手段が操作された場合に各前記周回体の周回を開始させ、前記停止操作手段が操作された場合に各前記周回体の周回を停止させる駆動制御手段（主制御装置１０１によるリール制御処理を実行する機能）と、
前記抽選手段における抽選結果が所定結果であって、前記表示部を介して前記絵柄が視認可能な位置に設定される有効位置に、当該所定結果に対応する所定の絵柄組合せが停止した場合に、前記所定結果に対応する特典を付与することが可能な特典付与手段（主制御装置１０１による払出判定処理を実行する機能）と、
を備える遊技機であって、
前記抽選手段による抽選結果が予め定められた特別結果（第１ＢＢ、第２ＢＢ）であり、前記有効位置に前記特別結果に対応する特別の絵柄組合せが停止したことに基づいて遊技状態を特別状態へ移行させ、予め定められた特別終了条件が成立したこと基づいて当該

特別状態を終了させることが可能な特別移行手段（主制御装置１０１によるボーナス状態処理を実行する機能）と、
　前記特別結果に当選したゲームにて、前記有効位置に前記特別の絵柄組合せが停止しなかった場合、当該特別結果に当選していることに対応する特別結果情報を記憶可能な特別結果記憶手段（主制御装置１０１によるＢＢ持ち越しフラグをセットする処理を実行する機能）と、
を備え、
　遊技者にとって有利となる特定事象（押し順報知且つ１５枚ベル入賞）が発生し得る特定状態（有利区間）と、前記特定事象が発生しない通常状態（通常区間）とが設定されており、
　予め定められた特定移行条件が成立した場合に、前記通常状態から前記特定状態へ移行させる特定移行手段（主制御装置１０１による区間表示第１処理において有利区間へ移行させる処理を実行する機能）を備え、
　前記特定移行手段は、
　前記特別結果情報が記憶されている第１特別状況で前記特定状態へ移行させる場合、第１特定状態（ＣＺモード）へ移行させる第１特定移行手段（主制御装置１０１による有利区間移行ゲーム用処理にてＢＢ持ち越しフラグがセットされている場合にＣＺモードに設定する処理を実行する機能）と、
　前記特別結果情報が記憶されていない第２特別状況で前記特定状態へ移行させる場合、前記第１特定状態とは遊技者にとっての有利度が異なる第２特定状態（通常モード）へ移行させる第２特定移行手段（主制御装置１０１による有利区間移行ゲーム用処理にてＢＢ持ち越しフラグがセットされていない場合に通常モードに設定する処理を実行する機能）と、
を備えていることが可能な構成であることを特徴とする遊技機。
【０８５５】
　上記構成によれば、始動操作手段の操作に基づき各ゲームの抽選が行われ、停止操作手段の操作に基づき抽選結果に応じた停止結果として特典を得るといった所謂スロットマシンの遊技を前提として、その特典として特別状態への移行が生じる所謂ボーナスとしての特別結果の他に、特定事象が発生し得る特定状態と特定事象が発生しない通常状態とが設定されているため、特別状態と特定状態及び通常状態とを利用した遊技の多様化が図られる。
【０８５６】
　そのうえで、特別結果に当選していることの特別結果情報が記憶されている第１特別状況と、特別結果情報が記憶されておらず、特別結果に当選していない第２特別状況とで、特定状態へ移行する場合の特定状態の有利度が異なっており、第１特別状況にて特定状態への移行が生じると第１特定状態へ移行する一方、第２特別状況にて特定状態への移行が生じると第２特定状態へ移行する。そのため、特定状態を有利に進行させるためには、特別結果に当選している特別結果情報の記憶の有無によって有利な側な特別状況にて特定状態へ移行させるべきであり、特別結果情報の記憶の有無と特定状態への移行タイミングとの関係を利用した新たな遊技性を実現することが可能となる。よって、遊技の興趣向上を図り遊技の注目度を高めることができる。
【０８５７】
　＜特徴Ｄ群＞
　特徴Ｄ１．複数種の絵柄が周方向に付された複数の周回体（各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒ）と、
　各前記周回体について一部の絵柄を視認可能とする表示部（表示窓２６Ｌ，２６Ｍ，２６Ｒ）と、
　操作された場合に各前記周回体の周回が開始される始動操作手段（スタートレバー４１）と、
　前記始動操作手段の操作に基づき、遊技者に特典を付与するか否かの抽選を行う抽選手

段（主制御装置１０１による抽選処理を実行する機能）と、
操作された場合に各前記周回体の周回が停止される停止操作手段（ストップスイッチ４２～４４）と、
前記始動操作手段が操作された場合に各前記周回体の周回を開始させ、前記停止操作手段が操作された場合に各前記周回体の周回を停止させる駆動制御手段（主制御装置１０１によるリール制御処理を実行する機能）と、
前記抽選手段における抽選結果が所定結果であって、前記表示部を介して前記絵柄が視認可能な位置に設定される有効位置に、当該所定結果に対応する所定の絵柄組合せが停止した場合に、前記所定結果に対応する特典を付与することが可能な特典付与手段（主制御装置１０１による払出判定処理を実行する機能）と、
を備える遊技機であって、
遊技者にとって有利となる特定事象（押し順報知且つ１５枚ベル入賞）が発生し得る特定状態（有利区間）と、前記特定事象が発生しない通常状態（通常区間）とが設定されており、
予め定められた特定移行条件が成立した場合に、前記通常状態から前記特定状態へ移行させる特定移行手段（主制御装置１０１による区間表示第１処理において有利区間へ移行させる処理を実行する機能）と、
予め定められた特定終了条件が成立した場合に、前記特定状態から前記通常状態へ移行させる特定終了手段（主制御装置１０１による区間表示第２処理において有利区間を終了させる処理を実行する機能）と、
を備え、
前記特定終了手段は、
前記抽選手段による抽選結果が予め定められた特別結果となった場合に、前記特定状態から前記通常状態へ移行させる第１特定終了手段（主制御装置１０１による区間表示第２処理においてＢＢ当選ゲームにて有利区間を終了させる処理を実行する機能）と、
前記有効位置に前記特別結果に対応する特別の絵柄組合せが停止した場合に、前記特定状態から前記通常状態へ移行させる第２特定終了手段（主制御装置１０１による区間表示第２処理においてＢＢ入賞ゲームにて有利区間を終了させる処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。

【０８５８】
上記構成によれば、始動操作手段の操作に基づき各ゲームの抽選が行われ、停止操作手段の操作に基づき抽選結果に応じた停止結果として特典を得るといった所謂スロットマシンの遊技を前提として、特定事象が発生し得る特定状態と特定事象が発生しない通常状態とが設定されているため、各ゲームの抽選結果との関係で付与され得る特典と特定状態及び通常状態とを利用した遊技の多様化が図られる。

【０８５９】
そのうえで、特定事象が発生し得る特定状態は、ゲームの抽選結果が予め定められた特別結果となることで終了する場合と、当該特別結果入賞が成立することで終了する場合とがあるため、特別結果当選となっただけで特定状態が終了したり、特別結果当選となっても特別結果入賞を回避することで特定状態を終了させないようにしたり、特別結果当選となっても特別結果入賞を成立させることで特定状態を終了させないようにしたり、といったようにすることができる。つまり、当選時に終了させる第１特定終了手段と、入賞時に終了させる第２特定終了手段と、のいずれかだけを有する遊技機と比較して、特定状態を終了させたり終了を回避させたりする場合のパターンが圧倒的に多様化され、一見、同じような事象を発生させる手段（特定状態を終了させる手段）であっても、あえて両方の手段を備えるようにすることで、遊技の興趣向上を好適に図ることが可能となる。よって、特定状態の継続性と、各ゲームの抽選結果との関連性だけでなく、各ゲームの抽選結果とその入賞の有無を利用した、斬新な遊技性を実現することができる。

【０８６０】
特徴Ｄ２．予め定められた第１回避条件（継続フラグ有り）が成立している場合、前記

抽選手段による抽選結果が前記特別結果となった場合であっても前記第１特定終了手段による前記特定状態の終了が回避される構成であり、
予め定められた第２回避条件（ＡＴモード当選フラグ、ＡＴモードフラグ、ＣＺモードフラグのいずれかのフラグがセットされていること）が成立している場合、前記有効位置に前記特別の絵柄組合せが停止した場合であっても前記第２特定終了手段による前記特定状態の終了が回避される構成であることを特徴とする特徴Ｄ１に記載の遊技機。
【０８６１】
上記構成によれば、特別結果当選となっても第１回避条件が成立していれば特定状態は終了せず、また特別結果入賞が成立しても第２回避条件が成立していれば特定状態は終了しない。このようにすることで、両回避条件との関係で、特別結果当選や特別結果入賞が成立しても特定状態を終了させないようにすることが可能となる。
【０８６２】
特徴Ｄ３．前記第１回避条件と前記第２回避条件とは、異なる条件であることを特徴とする特徴Ｄ２に記載の遊技機。
【０８６３】
上記構成によれば、特徴Ｄ２の効果をより明確に期待できる。
【０８６４】
特徴Ｄ４．前記第１回避条件が成立しておらず、前記第２回避条件が成立している場合、前記抽選手段による抽選結果が前記特別結果となった場合であっても、当該ゲームにて前記有効位置に前記特別の絵柄組合せを停止させることで、前記特定状態は終了しないことを特徴とする特徴Ｄ２又は特徴Ｄ３に記載の遊技機。
【０８６５】
上記構成によれば、第１回避条件が成立しておらず、特別結果当選となった場合には、本来であれば、第１特定終了手段により特定状態が終了するところ、第２回避条件が成立している場合には、当該ゲームにて特別結果入賞を成立させることで特定状態の終了を回避できる。このようにすることで、特定状態中の特別結果当選ゲームでの遊技性を劇的に向上させることができる。
【０８６６】
特徴Ｄ５．前記特定終了手段は、
前記特定状態を終了させるか否かの終了判定処理において、
前記第１回避条件が成立していない状況で前記抽選手段による抽選結果が前記特別結果となったことの第１判定処理と、
前記第２回避条件が成立していない状況で前記有効位置に前記特別の絵柄組合せが停止したか否かの第２判定処理と、
が設定されており、
前記第１判定処理にて、前記第１回避条件が成立していること及び前記抽選手段による抽選結果が前記特別結果ではないことの少なくともいずれかであると判定した場合、前記特定状態を終了させずに前記終了判定処理を終了し、
前記第２判定処理にて、前記第２回避条件が成立していること及び前記特別の絵柄組合せが停止していないことの少なくともいずれかであると判定した場合、前記特定状態を終了させずに前記終了判定処理を終了するものであり、
前記第２判定処理の方が前記第１判定処理よりも先に実行されるように設定されていることを特徴とする特徴Ｄ４に記載の遊技機。
【０８６７】
上記構成は特徴Ｄ４の具体的構成であり、上記構成のようにすれば、各処理の前後関係等の設定といった比較的簡素な構成にて特徴Ｄ４の効果を奏することが可能となる。
【０８６８】
特徴Ｄ６．前記有効位置に前記特別の絵柄組合せが停止したことに基づいて遊技状態を特別状態へ移行させ、予め定められた特別終了条件が成立したこと基づいて当該特別状態を終了させることが可能な特別移行手段（主制御装置１０１によるボーナス状態処理を実

行する機能）と、
　前記特別結果に当選したゲームにて、前記有効位置に前記特別の絵柄組合せが停止しなかった場合、当該特別結果に当選していることに対応する特別結果情報を記憶可能な特別結果記憶手段（主制御装置１０１によるＢＢ持ち越しフラグをセットする処理を実行する機能）と、
を備え、
　前記特別結果記憶手段に前記特別結果情報が記憶されているゲームでは、前記有効位置に前記特別の絵柄組合せが停止可能となることを特徴とする特徴Ｄ１乃至Ｄ５のいずれか１に記載の遊技機。
【０８６９】
　上記構成によれば、特別結果に当選したゲームと、特別結果入賞が成立するゲームとが異なるゲームとなり得る。このような構成とすることで、特別結果当選時に特定状態が終了し、その後、再度、特定状態へ移行した場合において、特別結果入賞に基づいて特定状態を終了させる場合が生じる。よって、特別結果当選時と入賞時とで特定状態を終了させる手段を備える意義がより高められる。
【０８７０】
　特徴Ｄ７．前記特定移行条件は、前記特別結果記憶手段により前記特別結果情報が記憶されている状況にて成立し得るものであることを特徴とする特徴Ｄ６に記載の遊技機。
【０８７１】
　上記構成によれば、特別結果当選にて特定状態が終了し、その後、特別結果情報が記憶されている状況で、特定状態へ再移行する場合有ることが明確化される。
【０８７２】
　特徴Ｄ８．前記抽選手段による抽選結果として、次ゲームを新たな遊技媒体を要さずに遊技可能とする再遊技結果が設定されており、
　前記抽選手段による抽選結果として、前記特別結果と前記再遊技結果との重複結果と、前記特別結果の単独結果と、が設定されており、
　前記駆動制御手段は、前記特別結果と前記再遊技結果とに当選している場合、前記再遊技結果に対応する絵柄組合せが停止するように駆動制御する優先手段（主制御装置１０１による優先設定処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴Ｄ１乃至Ｄ７のいずれか１に記載の遊技機。
【０８７３】
　上記構成によれば、重複結果にて特別結果当選となった場合、当該ゲームでは特別結果ではなく再遊技結果入賞が成立し、単独結果にて特別結果当選となった場合、当該ゲームにて特別結果入賞が成立し得る。つまり、特定状態において重複結果当選となった場合、当該ゲームでは第１特定終了手段により特定状態が終了される可能性はあるものの、第２特定終了手段により特定状態が終了される可能性はなく、特定状態において単独結果当選となった場合、当該ゲームにて第１特定終了手段及び第２特定終了手段のいずれによっても特定状態が終了され得る。このような構成を用いれば、特別結果の当選契機によって特定状態を終了させ得るタイミングを異ならせることができ、斬新な遊技性の設計に役立てることができる。
【０８７４】
　特徴Ｄ９．前記特別結果として、第１特別結果と、当該第１特別結果とは異なる第２特別結果が設定されており、
　前記有効位置に前記第１特別結果に対応する第１特別の絵柄組合せが停止した場合に前記第１特別結果に対応する第１特別状態に移行させ、前記有効位置に前記第２特別結果に対応し前記第１特別の絵柄組合せとは異なる第２特別の絵柄組合せが停止した場合に前記第２特別結果に対応する第２特別状態に移行させる特別移行手段（主制御装置１０１によるボーナス状態処理を実行する機能）を備え、
　所定の前記周回体において、前記第１特別の絵柄組合せを形成する第１特別絵柄（右リール３２Ｒの「チェリー」図柄）を前記有効位置に停止させることが可能な第１のタイミ

ングで対応する前記停止操作手段の停止操作を行うと、前記第２特別の絵柄組合せを形成する第２特別絵柄（右リール３２Ｒの「ＢＡＲ」図柄）を前記有効位置に停止させることができず、前記第２特別絵柄を前記有効位置に停止させることが可能な第２のタイミングで対応する前記停止操作手段の停止操作を行うと、前記有効位置に前記第１特別絵柄を停止させることができないことを特徴とする特徴Ｄ１乃至Ｄ８のいずれか１に記載の遊技機。

【０８７５】

上記構成によれば、第１特別結果と第２特別結果とに対応する第１特別絵柄と第２特別絵柄とは同時に狙って停止操作できない関係となっているため、特別結果当選ゲームにて特別結果入賞を成立させるには、その当選ゲームが第１特別結果であり且つ第１特別絵柄を停止可能なタイミングで操作する必要があり、第２特別絵柄を停止可能なタイミングで操作してしまうと第１特別結果入賞は成立しない。逆に第２特別結果当選ゲームにて第２特別絵柄を停止させれば第２特定結果入賞は成立する一方、第１特別絵柄を狙ってしまうと第２特別結果入賞は成立しない。このように、いずれの特別結果でも当選ゲームとして第１特定終了手段の終了契機となるものの、その当選ゲームで第２特定終了手段の終了契機となるのは停止操作のタイミングが合致した場合だけである。よって、停止操作のタイミングとの関係で特定状態の終了契機を異ならせることが可能となり、それを利用した遊技性の構築に役立てることが可能となる。

【０８７６】

特徴Ｄ１０．前記特別結果として、第１特別結果と、当該第１特別結果とは異なる第２特別結果が設定されており、

前記有効位置に前記第１特別結果に対応する第１特別の絵柄組合せが停止した場合に前記第１特別結果に対応する第１特別状態に移行させ、前記有効位置に前記第２特別結果に対応し前記第１特別の絵柄組合せとは異なる第２特別の絵柄組合せが停止した場合に前記第２特別結果に対応する第２特別状態に移行させる特別移行手段（主制御装置１０１によるボーナス状態処理を実行する機能）を備え、

前記第１特定終了手段は、前記抽選手段による抽選結果が前記第２特別結果（第２ＢＢ）である場合に前記特定状態を終了させ、

前記第２特定終了手段は、前記抽選手段による抽選結果が前記第１特別結果（第１ＢＢ）である場合に前記特定状態を終了させることを特徴とする特徴Ｄ１乃至Ｄ９のいずれか１に記載の遊技機。

【０８７７】

上記構成によれば、特別結果の種類によって、当選時に特定状態の終了契機となるものと入賞時に特定状態の終了契機となるものとがあり、いずれの特別結果かによって、特定状態の終了タイミングが異なる。このような構成を備えることで、当選している特別結果によって入賞を回避すべきか否かを判断させることが可能となる等、遊技の興趣向上を図るうえで、大いに役立てることが可能となる。

【０８７８】

特徴Ｄ１１．前記第１特定終了手段は、前記抽選手段による抽選結果が前記第１特別結果（第１ＢＢ）である場合は前記特定状態を終了させない一方、

前記第２特定終了手段は、前記抽選手段による抽選結果が前記第２特別結果（第２ＢＢ）である場合も前記特定状態を終了させることを特徴とする特徴Ｄ１０に記載の遊技機。

【０８７９】

上記構成によれば、特別結果入賞時においては第１特別結果及び第２特別結果のいずれであっても特定状態が終了するものの、特別結果当選時においては第２特別結果当選時には特定状態は終了する一方、第１特別結果当選時には特定状態は終了しない。このようにすることで、いずれの特別結果入賞であっても特定状態が終了することを前提としながら、第１特別結果当選であれば特定状態終了が回避されることから、第２特別結果ではなく第１特別結果当選を望み、当選後は入賞させないようにするといった遊技性を実現することが可能となる。

【０８８０】

特徴Ｄ１２．所定の開始契機からのゲーム数が特定数以内である場合、前記抽選手段による抽選結果が前記特別結果であっても、前記特定状態を終了させないようにすることが可能な手段（主制御装置１０１によるＢＢ後カウンタが２０以内であればＢＢ当選ゲームにて有利区間を終了させないようにする処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴Ｄ１乃至Ｄ１１のいずれか１に記載の遊技機。

【０８８１】

上記構成によれば、所定の開始契機からのゲーム数が特定数以内であれば特別結果に当選しても特定状態は終了しない。つまり、特別結果に当選するのであれば特定数以内であることが求められ、かかる特定数以内でのゲームの注目度が好適に高められる。

【０８８２】

＜特徴Ｅ群＞

特徴Ｅ１．複数種の絵柄が周方向に付された複数の周回体（各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒ）と、

各前記周回体について一部の絵柄を視認可能とする表示部（表示窓２６Ｌ，２６Ｍ，２６Ｒ）と、

操作された場合に各前記周回体の周回が開始される始動操作手段（スタートレバー４１）と、

前記始動操作手段の操作に基づき、遊技者に特典を付与するか否かの抽選を行う抽選手段（主制御装置１０１による抽選処理を実行する機能）と、

操作された場合に各前記周回体の周回が停止される停止操作手段（ストップスイッチ４２～４４）と、

前記始動操作手段が操作された場合に各前記周回体の周回を開始させ、前記停止操作手段が操作された場合に各前記周回体の周回を停止させる駆動制御手段（主制御装置１０１によるリール制御処理を実行する機能）と、

前記抽選手段における抽選結果が所定結果であって、前記表示部を介して前記絵柄が視認可能な位置に設定される有効位置に、当該所定結果に対応する所定の絵柄組合せが停止した場合に、前記所定結果に対応する特典を付与することが可能な特典付与手段（主制御装置１０１による払出判定処理を実行する機能）と、

を備える遊技機であって、

前記抽選手段による抽選結果が予め定められた特別結果（第１ＢＢ、第２ＢＢ）であり、前記有効位置に前記特別結果に対応する特別の絵柄組合せが停止したことに基づいて遊技状態を特別状態へ移行させ、予め定められた特別終了条件が成立したこと基づいて当該特別状態を終了させることが可能な特別移行手段（主制御装置１０１によるボーナス状態処理を実行する機能）と、

前記特別結果に当選したゲームにて、前記有効位置に前記特別の絵柄組合せが停止しなかった場合、当該特別結果に当選していることに対応する特別結果情報を記憶可能な特別結果記憶手段（主制御装置１０１によるＢＢ持ち越しフラグをセットする処理を実行する機能）と、

を備え、

少なくとも前記特別結果記憶手段に前記特別結果情報が記憶されている状況での前記抽選手段による抽選結果として、前記有効位置に前記特別の絵柄組合せと一部の絵柄が異なる特定の絵柄組合せが停止することで前記特典付与手段により特典が付与される特定結果（第１ＢＢテンパイリプ、第２ＢＢテンパイリプ）が設定されており、

予め定められた移行許可条件（ＡＴモード移行、又は直移行抽選に当選）が成立している状況で前記特別状態へ移行した場合、前記移行許可条件が成立していない状況で前記特別状態へ移行した場合よりも、当該特別状態が有利となる構成であり、

前記移行許可条件が成立していない状況で、前記抽選手段による抽選結果が前記特定結果である場合、所定の報知手段にて特別報知を実行可能な特別報知実行手段（表示制御装置８１による疑似入賞示唆報知演出を行うための処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

【０８８３】
上記構成によれば、始動操作手段の操作に基づき各ゲームの抽選が行われ、停止操作手段の操作に基づき抽選結果に応じた停止結果として特典を得るといった所謂スロットマシンの遊技を前提として、その特典として特別状態への移行が生じる所謂ボーナスとしての特別結果が設定されており、移行許可条件が成立している状況で特定結果入賞が成立すると、移行許可条件が成立していない状況で特定結果入賞が成立した場合よりも、有利な特別状態となる。そのため、特別結果当選となっても有利な特別状態の恩恵を享受すべく、移行許可条件が成立するのを待ってから特別結果入賞を成立させる、といった遊技性が実現される。この場合、特別結果当選に対応する特別結果情報が記憶されている状況で、その特別結果入賞が成立する特別の絵柄組合せと一部の絵柄が異なる特定の絵柄組合せにて入賞が成立する特定結果が設定されており、移行許可条件が成立していない状況で特定結果当選となった場合に、特別報知が実行され得る。そのため、移行許可条件の成立を心待ちにしている遊技者に対して、特別報知と途中までの停止出目によって移行許可条件が成立したのでは、と期待させることが可能となるとともに、特別結果入賞を成立させるように停止操作手段が操作された場合であっても、特別結果ではなく特定結果入賞が成立し得るため、移行許可条件が成立していないのにもかかわらず、特別結果入賞を成立させないようにすることもできる。このようにすれば、移行許可条件の成立確率を高めることなく、移行許可条件成立待ちの状況での遊技性を向上させることができる。
【０８８４】
特徴Ｅ２．前記特別報知実行手段は、前記移行許可条件が成立している状況で、前記有効位置に前記特別の絵柄組合せを停止させることが可能なゲームにて、前記所定の報知手段にて前記特別報知を実行可能であることを特徴とする特徴Ｅ１に記載の遊技機。
【０８８５】
上記構成によれば、特別報知に従って特別結果入賞を狙って操作した場合に、移行許可条件成立のもと特別結果入賞が成立する場合があるため、移行許可条件が成立していない状況での特別報知の信ぴょう性を高め、当該特別報知への注目度や期待度を劇的に高めることが可能となる。
【０８８６】
特徴Ｅ３．前記特別結果記憶手段により前記特別結果情報が記憶されている状況で、前記移行許可条件が成立することが可能であることを特徴とする特徴Ｅ１又は特徴Ｅ２に記載の遊技機。
【０８８７】
上記構成によれば、特別結果当選となった場合、移行許可条件が成立するまでその当選情報を持ち越しながら遊技を行わせることができる。これにより、当該持ち越し中に特定結果当選時の特別報知を行う意義が高められ、持ち越し中の遊技性を向上させることができる。
【０８８８】
特徴Ｅ４．前記抽選手段による抽選結果として、前記停止操作手段が第１の操作態様にて操作されることで第１操作結果（第１小役）の入賞が可能となり、前記停止操作手段が前記第１の操作態様とは異なる第２の操作態様にて操作されることで前記第１操作結果とは異なる利益が付与され得る第２操作結果（第４小役～第２７小役）の入賞が可能となる態様結果（例えば、押し順ベル）が設定されており、
前記抽選手段による抽選結果が前記態様結果である場合、前記第１の操作態様又は前記第２の操作態様を含む操作態様に関する態様報知を、所定の報知手段により実行可能な態様報知手段（主制御装置１０１による押し順報知用処理を実行する機能）を備え、
遊技状態として、前記態様報知手段による前記態様報知が実行され得る特定状態（有利区間）と、前記態様報知手段による前記態様報知が実行されない通常状態（通常区間）と、が設定されており、
前記移行許可条件が成立していない状況で、前記有効位置に前記特別の絵柄組合せが停止した場合、前記特定状態を終了して前記通常状態へ移行させることが可能な特定終了手

段（主制御装置１０１による区間表示第２処理においてＢＢ入賞時に有利区間を終了させる処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴Ｅ１乃至Ｅ３のいずれか１に記載の遊技機。

【０８８９】

上記構成によれば、停止操作手段の停止操作の態様によって入賞する結果が異なる態様結果当選時に、停止操作の態様に関する態様報知が所定の報知手段により実行される場合があり、態様報知の有無によって有利度を異ならせる遊技性が実現される。そのうえで、態様報知は、特定状態中は実行され得るものの、通常状態では実行されないことから、特定状態である方が有利であり、遊技者は特定状態に滞在することを望むものと考えられる。そして、上記構成では、移行許可条件が成立していない状況で特別結果入賞を成立させると、特定状態から通常状態に移行してしまう場合があるようにしたことから、移行する特別状態を有利なものとして進行させるだけでなく、特定状態を終了させないようにする、といった観点からも移行許可条件が成立していない状況で特別結果入賞を成立させないことの意義が高められる。このようにすることで、特徴Ｅ１に記載した遊技性を好適に実現することが可能となる。

【０８９０】

特徴Ｅ５．前記特別報知実行手段による前記特別報知が行われ得る状況において、前記特定終了手段による前記特定状態の終了を制限することが可能な手段（主制御装置１０１による区間表示第２処理において、ＣＺモード中にＢＢ入賞を生じさせた場合は有利区間を終了させない処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴Ｅ４に記載の遊技機。

【０８９１】

上記構成によれば、移行許可条件非成立時に特別状態へ移行させると特定状態が終了し得る構成において、特別報知が行われる状況においては、移行許可条件が成立していなくても特定状態の終了が制限される。このようにすれば、例えば、特別結果入賞が成立しなかった場合、それが自らの停止操作の失敗に起因するものであったと勘違いする等し、移行許可条件が成立していないのにもかかわらず、次ゲーム以降において特別結果入賞を成立させようとし、それにより特定状態が終了してしまうことを、好適に回避することが可能となる。

【０８９２】

特徴Ｅ６．前記移行許可条件が成立し易い第１状態（ＣＺモード）と、当該第１状態よりも前記移行許可条件が成立しにくい第２状態（通常モード）と、が設定されており、

前記特別報知実行手段は、前記移行許可条件が成立していない状況であって前記第１状態にて前記特別報知を実行する一方、前記移行許可条件が成立していない状況であっても前記第２状態では前記特別報知を実行しない又は前記第１状態である場合よりも実行しにくいことを特徴とする特徴Ｅ１乃至Ｅ５のいずれか１に記載の遊技機。

【０８９３】

上記構成によれば、移行許可条件の成立し易い第１状態にて特別報知が実行されることから、特別報知が行われた場合の期待感を高めることができる。言い換えると、移行許可条件の成立しにくい第２状態では特別報知が実行されない又は実行されにくい構成としたことから、特別報知の希少性を高めることができ、特別報知の発生率と移行許可条件の成立し易さとがリンクして、特別報知が行われた場合に移行許可条件が成立したのではと予測させ易くすることができる。

【０８９４】

特徴Ｅ７．前記特別の絵柄組合せと前記特定の絵柄組合せとで、共通する絵柄の数（２）の方が異なる絵柄の数（１）よりも多くなるように設定されていることを特徴とする特徴Ｅ１乃至Ｅ６のいずれか１に記載の遊技機。

【０８９５】

上記構成によれば、特別の絵柄組合せと特定の絵柄組合せとの類似性が高まるため、特別報知が行われた場合、途中までの停止出目から、特別結果入賞が成立するのでは、と思

わせる効果を高めることができる。
【０８９６】
特徴Ｅ８．前記特別報知実行手段は、前記特別の絵柄組合せと前記特定の絵柄組合せとで絵柄が共通する周回体に対応する前記停止操作手段が操作することの指示報知を前記特別報知にて実行可能であることを特徴とする特徴Ｅ１乃至Ｅ７のいずれか１に記載の遊技機。
【０８９７】
上記構成によれば、特別報知が行われたのにもかかわらず、特別の絵柄組合せと特定の絵柄組合せとで絵柄が相違する周回体から停止操作されてしまって、特別結果入賞が成立しないことが早々に把握されてしまうことを抑制することができる。
【０８９８】
特徴Ｅ９．前記停止操作手段の操作順序に関わらず、前記有効位置に前記特別の絵柄組合せが停止可能であり、且つ、前記特別移行手段は、前記停止操作手段の操作順序に関わらず前記有効位置に前記特別の絵柄組合せが停止した場合、前記特別状態へ移行させることを特徴とする特徴Ｅ１乃至Ｅ８のいずれか１に記載の遊技機。
【０８９９】
上記構成によれば、特別の絵柄組合せと特定の絵柄組合せとで絵柄が相違する周回体から停止操作された場合であっても、特別の絵柄組合せさえ停止すれば特別状態へ移行する。この場合、例えば、当該絵柄が相違する周回体を最初に停止させることによって、特別結果当選であることや特別結果当選ではないことを確定させることも可能である。このようにすることで、遊技者の意思により停止操作手段を操作して周回体を停止させて特典を得る、といった所謂スロットマシンの醍醐味を抹殺しない範囲で、特徴Ｅ１の遊技性を実現することができる。
【０９００】
特徴Ｅ１０．前記抽選手段による抽選結果が前記特定結果となった場合、前記停止操作手段が第１操作順序にて操作された場合には前記有効位置に前記特定の絵柄組合せが停止する一方、前記停止操作手段が前記第１操作順序とは異なる第２操作順序にて操作された場合には前記有効位置に前記特定の絵柄組合せとは異なる絵柄組合せが停止するものであることを特徴とする特徴Ｅ１乃至Ｅ９のいずれか１に記載の遊技機。
【０９０１】
上記構成によれば、特定結果当選の当選確率を変化させることなく特定の絵柄組合せが停止する機会が制限することができる。よって、特別報知に対する期待感を好適に高めることが可能となる。
【０９０２】
＜特徴Ｆ群＞
特徴Ｆ１．複数種の絵柄が周方向に付された複数の周回体（各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒ）と、
各前記周回体について一部の絵柄を視認可能とする表示部（表示窓２６Ｌ，２６Ｍ，２６Ｒ）と、
操作された場合に各前記周回体の周回が開始される始動操作手段（スタートレバー４１）と、
前記始動操作手段の操作に基づき、遊技者に特典を付与するか否かの抽選を行う抽選手段（主制御装置１０１による抽選処理を実行する機能）と、
操作された場合に各前記周回体の周回が停止される停止操作手段（ストップスイッチ４２～４４）と、
前記始動操作手段が操作された場合に各前記周回体の周回を開始させ、前記停止操作手段が操作された場合に各前記周回体の周回を停止させる駆動制御手段（主制御装置１０１によるリール制御処理を実行する機能）と、
前記抽選手段における抽選結果が所定結果であって、前記表示部を介して前記絵柄が視認可能な位置に設定される有効位置に、当該所定結果に対応する所定の絵柄組合せが停止

した場合に、前記所定結果に対応する特典を付与することが可能な特典付与手段（主制御装置１０１による払出判定処理を実行する機能）と、
を備える遊技機であって、
前記抽選手段による抽選結果が予め定められた特別結果（第１ＢＢ、第２ＢＢ）であり、前記有効位置に前記特別結果に対応する特別の絵柄組合せが停止したことに基づいて遊技状態を特別状態に移行させ、予め定められた特別終了条件が成立したことに基づいて当該特別状態を終了させることが可能な特別移行手段（主制御装置１０１によるボーナス状態処理を実行する機能）と、
前記特別結果に当選したゲームにて、前記有効位置に前記特別の絵柄組合せが停止しなかった場合、当該特別結果に当選していることに対応する特別結果情報を記憶可能な特別結果記憶手段（主制御装置１０１によるＢＢ持ち越しフラグをセットする処理を実行する機能）と、
を備え、
前記特別結果として、第１特別結果（第１ＢＢ）と当該第１特別結果とは異なる第２特別結果（第２ＢＢ）とが設定されており、
前記特別移行手段は、前記抽選手段による抽選結果が前記第１特別結果であり、前記有効位置に前記第１特別結果に対応する第１特別の絵柄組合せが停止したことに基づいて遊技状態を第１特別状態へ移行させ、予め定められた第１特別終了条件が成立したこと基づいて当該第１特別状態を終了させ、前記抽選手段による抽選結果が前記第２特別結果であり、前記有効位置に前記第２特別結果に対応する第２特別の絵柄組合せが停止したことに基づいて遊技状態を第２特別状態へ移行させ、予め定められた第２特別終了条件が成立したこと基づいて当該第２特別状態を終了させることが可能であり、
前記特別結果記憶手段は、前記第１特別結果に当選したゲームにて、前記有効位置に前記第１特別の絵柄組合せが停止しなかった場合、当該第１特別結果に当選していることに対応する第１特別結果情報を記憶可能であり、前記第２特別結果に当選したゲームにて、前記有効位置に前記第２特別の絵柄組合せが停止しなかった場合、当該第２特別結果に当選していることに対応する第２特別結果情報を記憶可能であり、
前記特別結果記憶手段に前記特別結果情報が記憶されている場合、前記抽選手段による抽選結果が特定結果（外れ結果）であるゲームにて、前記有効位置に前記特別の絵柄組合せが停止可能となる構成であり、
予め定められた有利条件（ＡＴモード移行、又は直移行抽選に当選）が成立している状況で前記特別状態へ移行した場合、前記有利条件が成立していない状況で前記特別状態へ移行した場合よりも、当該特別状態が有利となる構成であり、
前記特別結果記憶手段に前記第１特別結果情報が記憶されている場合に前記抽選手段による抽選結果が前記特定結果となる確率は、前記特別結果記憶手段に前記第２特別結果情報が記憶されている場合に前記抽選手段による抽選結果が前記特定結果となる確率と同じ又は略同じ確率である一方、前記特別結果記憶手段に前記第１特別結果情報が記憶されている場合に前記有利条件が成立する確率は、前記特別結果記憶手段に前記第２特別結果情報が記憶されている場合に前記有利条件が成立する確率と異なる確率である又は前記特定結果となる確率差よりも大きな確率差であることを特徴とする遊技機。
【０９０３】
上記構成によれば、始動操作手段の操作に基づき各ゲームの抽選が行われ、停止操作手段の操作に基づき抽選結果に応じた停止結果として特典を得るといった所謂スロットマシンの遊技を前提として、その特典として特別状態への移行が生じる所謂ボーナスとしての特別結果が設定されており、有利条件が成立している状況で特別結果入賞が成立すると、有利条件が成立していない状況で特別結果入賞が成立した場合よりも、有利な特別状態となる。そのため、特別結果当選となっても有利な特別状態の恩恵を享受すべく、有利条件が成立するのを待ってから特別結果入賞を成立させる、といった遊技性が実現される。この場合、特別結果として第１特別結果と第２特別結果とが設定されており、いずれの特別結果であっても、特別結果となったゲームの他、特別結果情報が記憶されているゲームに

て入賞が可能となる構成であり、特定結果となる確率は、第１特別結果情報が記憶されており第１特別結果の持ち越し中と、第２特別結果情報が記憶されており第２特別結果の持ち越し中とで同じ又は略同じ確率である一方、有利条件の成立確率は第１特別結果持ち越し中と第２特別結果持ち越し中とで異なっている。このようにすることで、各特別結果を持ち越している状況でのメダルの増減率（ベース）に差を設けなくても、有利条件の成立確率を調整するだけで有利な特別状態の移行率に差を設けることが可能となる。よって、第１特別結果と第２特別結果とを利用した遊技性の多様化を図ることが可能となる。

【０９０４】

なお、「同じ又は略同じ確率である」とは、「遊技者がその差を識別することが困難な程度に同じ確率である」と表現してもよく、より詳しくは、「５％以内の差となる確率である」としてもよく、好ましくは「１％以内の差となる確率である」としてもよく、より好ましくは「０．１％以内の差となる同じ確率である」としてもよい。かかる「略同じ確率」といった表現を用いた他の特徴や他の特徴群における特徴についても、同様に表現を変更してもよい。

【０９０５】

特徴Ｆ２．前記抽選手段による抽選結果として、前記停止操作手段が第１の操作態様にて操作されることで第１操作結果（第１小役）の入賞が可能となり、前記停止操作手段が前記第１の操作態様とは異なる第２の操作態様にて操作されることで前記第１操作結果とは異なる利益が付与され得る第２操作結果（第４小役～第２７小役）の入賞が可能となる態様結果（例えば、押し順ベル）が設定されており、

前記抽選手段による抽選結果が前記態様結果である場合、前記第１の操作態様又は前記第２の操作態様を含む操作態様に関する態様報知を、所定の報知手段により実行可能な態様報知手段（主制御装置１０１による押し順報知用処理を実行する機能）を備え、

遊技状態として、前記態様報知手段による前記態様報知が実行され得る特定状態（ＡＴモード）と、前記態様報知手段による前記態様報知が実行されない又は前記特定状態よりも実行されにくい通常状態（通常モード）と、が設定されており、

予め定められた第１判定契機に基づいて、前記通常状態から前記特定状態へ移行させることに対応する移行条件が成立しているか否かの移行判定を実行する移行判定手段（主制御装置１０１によるＡＴ抽選用処理を実行する機能）と、

前記移行判定手段による移行判定の結果が、前記移行条件が成立しているとする結果であることに基づいて、前記通常状態から前記特定状態へ移行させる特定移行手段（主制御装置１０１によるＡＴモードに移行させるための処理を実行する機能）と、

前記特定状態において、有利な前記特別状態への移行を許可することに対応する許可条件が成立しているか否かの許可判定を実行する許可判定手段（主制御装置１０１による移行許可抽選処理を実行する機能）と、

前記許可判定手段による許可判定の結果が、前記許可条件が成立しているとする結果であることに基づいて、前記有利条件を成立させる有利成立手段（主制御装置１０１による移行許可フラグをセットする処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴Ｆ１に記載の遊技機。

【０９０６】

上記構成によれば、停止操作手段の停止操作の態様によって入賞する結果が異なる態様結果当選時に、停止操作の態様に関する態様報知が所定の報知手段により実行される場合があり、態様報知の有無によって有利度を異ならせる遊技性が実現される。そのうえで、態様報知は、特定状態中は実行され得るものの、通常状態では実行されなかったり実行されにくかったりすることから、特定状態である方が有利であり、遊技者は特定状態に滞在することを望むものと考えられる。このような構成において、特定状態への移行条件が成立して特定状態に移行した後、更に、許可条件が成立することで、特別状態を有利な特別状態として実行可能とする有利条件が成立する。つまり、単に特定状態への移行が生じるだけで有利な特別状態とすることができるのではなく、更に特定状態にて許可条件が成立することが必要であり、このようにすることで、有利な特別状態の恩恵を享受するための

困難性が高まり、その困難性ゆえ、有利な特別状態への関心を高めることが可能となる。また、特定状態に移行した後においても、特定状態であり且つ特別状態ではない状況と、特定状態であり且つ特別状態である状況とを特別結果当選を持ち越しながらも遊技させることが可能となるため、特別結果当選を持ち越した状況での遊技の興趣向上が図られる。

【０９０７】

特徴Ｆ３．前記許可条件が成立していない状況で前記特別状態への移行が生じた場合、当該特別状態は、前記有利条件が成立している状況よりも不利な特別状態となることを特徴とする特徴Ｆ２に記載の遊技機。

【０９０８】

上記構成によれば、特定状態に移行した後において、許可条件が成立していない状況で特別状態へ移行させることが可能であるとともに、当該状況で特別状態へ移行させても有利条件が成立していないため、不利な特別状態となることが明確化される。このように規定することで、有利な特別状態の恩恵を享受するために、特定状態中に許可条件が成立するまで待つ必要がある遊技性を実現可能となる。

【０９０９】

特徴Ｆ４．前記移行判定手段は、前記特別結果記憶手段に前記第１特別結果情報及び前記第２特別結果情報のいずれかが記憶されている状況で前記移行判定を実行可能であり、

前記許可判定手段は、前記特別結果記憶手段に前記第１特別結果情報及び前記第２特別結果情報のいずれかが記憶されている状況で前記許可判定を実行可能であることを特徴とする特徴Ｆ２又は特徴Ｆ３に記載の遊技機。

【０９１０】

上記構成によれば、各種特別結果の当選情報を持ち越している状況で、移行判定を受けることが可能であり、且つ許可判定を受けることが可能となる。そのため、移行条件が成立し、更に許可条件が成立するよりも前に、特別結果当選となった場合であっても、これらの移行条件や許可条件による有利条件が成立するまで特別結果入賞を待てばよくなる。よって、特別結果当選が有利条件成立まであるため有利な特別状態の恩恵を享受できないといった不都合を生じさせず、特別結果の当否よりも有利条件の成否に遊技者の関心を寄せさせることができる。

【０９１１】

特徴Ｆ５．前記特別結果記憶手段に前記第１特別結果情報が記憶されている状況で前記移行判定手段による移行判定にて前記移行条件が成立しているとする結果となる確率と、前記特別結果記憶手段に前記第２特別結果情報が記憶されている状況で前記移行判定手段による移行判定にて前記移行条件が成立しているとする結果となる確率と、が異なっている（第１ＢＢ持ち越しフラグがセットされている場合と第２ＢＢ持ち越しフラグがセットされている場合のＡＴモード抽選テーブルの相違や、移行するＣＺモードの相違）ことを特徴とする特徴Ｆ４に記載の遊技機。

【０９１２】

上記構成によれば、いずれの特別結果情報を記憶しているかによって移行条件の成立確率が異なるため、特別状態の契機となる特別結果の当選確率を調節することなく有利な特別状態への移行率を移行条件の成立確率によって調節することが可能となる。

【０９１３】

特徴Ｆ６．前記特別結果記憶手段に前記第１特別結果情報が記憶されている状況で前記許可判定手段による許可判定にて前記許可条件が成立しているとする結果となる確率と、前記特別結果記憶手段に前記第２特別結果情報が記憶されている状況で前記許可判定手段による許可判定にて前記許可条件が成立しているとする結果となる確率と、が異なっている（第１ＢＢ当選フラグがセットされている場合と第２ＢＢ当選フラグがセットされている場合とで移行許可抽選の当選確率が異なる）ことを特徴とする特徴Ｆ４又は特徴Ｆ５に記載の遊技機。

【０９１４】

上記構成によれば、いずれの特別結果情報を記憶しているかによって許可条件の成立確

率が異なるため、特別状態の契機となる特別結果の当選確率を調節することなく有利な特別状態への移行率を許可条件の成立確率によって調節することが可能となる。

【０９１５】

特徴Ｆ７．前記特別結果記憶手段に前記第１特別結果情報が記憶されている状況で前記移行判定手段による移行判定にて前記移行条件が成立しているとする結果となる確率は、前記特別結果記憶手段に前記第２特別結果情報が記憶されている状況で前記移行判定手段による移行判定にて前記移行条件が成立しているとする結果となる確率よりも高い確率である一方、前記特別結果記憶手段に前記第１特別結果情報が記憶されている状況で前記許可判定手段による許可判定にて前記許可条件が成立しているとする結果となる確率は、前記特別結果記憶手段に前記第２特別結果情報が記憶されている状況で前記許可判定手段による許可判定にて前記許可条件が成立しているとする結果となる確率よりも低い確率であることを特徴とする特徴Ｆ４乃至Ｆ６のいずれか１に記載の遊技機。

【０９１６】

上記構成によれば、第１特別結果に当選している状況の方が、第２特別結果に当選している状況よりも、移行条件が成立し易く且つ許可条件は成立しにくくなる。この場合、第１特別結果に当選している状況の方が特定状態には移行し易く、且つ特定状態において有利な特別状態への移行の許可待ちの状況が長くなる。逆に、第２特別結果に当選している状況では特定状態には移行しにくいものの、特定状態においては比較的早期に有利な特別状態への許可条件は成立する。このように、移行条件と許可条件との組み合わせによって第１特別結果当選時と第２特別結果当選時との遊技の進行が大きく異なり、どちらで進行する方が有利かといった観点等で遊技者の興味を惹くことが可能となり、遊技の興趣向上が図られる。

【０９１７】

特徴Ｆ８．前記特別結果記憶手段に前記第１特別結果情報及び前記第２特別結果情報のいずれもが記憶されていない状況にて前記許可判定を実行した場合に前記許可条件が成立しているとする結果となる確率よりも、前記特別結果記憶手段に前記第１特別結果情報及び前記第２特別結果情報のいずれかが記憶されている状況にて前記許可判定を実行した場合に前記許可条件が成立しているとする結果となる確率の方が高い確率である（ＢＢ当選フラグがセットされていない状況よりもＢＢ当選フラグがセットされている状況の方が移行許可抽選の当選確率が高い）ことを特徴とする特徴Ｆ２乃至Ｆ７のいずれか１に記載の遊技機。

【０９１８】

上記構成によれば、特別結果の当選後の方が特別結果当選前よりも許可条件が成立し易くなり、特定状態において特別結果当選後は比較的速やかに許可条件が成立して有利な特別状態による恩恵を享受させることができる。言い換えると、特別結果に当選したのにもかかわらずなかなか許可条件が成立しない、といった事象を生じにくくすることができ、スムーズな遊技進行が実現される。

【０９１９】

特徴Ｆ９．前記抽選手段による抽選結果が前記第１特別結果となる確率と、前記抽選手段による抽選結果が前記第２特別結果となる確率とが異なっている（第１ＢＢと第２ＢＢとの当選確率の相違）ことを特徴とする特徴Ｆ１乃至Ｆ８のいずれか１に記載の遊技機。

【０９２０】

上記構成によれば、第１特別状態による有利な特別状態への移行率と第２特別状態による有利な特別状態への移行率とを、有利条件だけでなく、各特別結果の当選確率によっても調節することができる。ここで、有利な特別状態による恩恵を享受するためには、最終的に有利条件が成立する必要があるところ、第１特別結果と第２特別結果との当選確率の差は、各特別結果に当選していない状況で有利条件の成立を待つ期間と、各特別結果に当選している状況で有利条件の成立を待つ期間との、バランスに寄与するものといえる。つまり、第１特別結果に当選していない状況で有利条件の成立を待つ期間に対する第１特別結果に当選している状況で有利条件の成立を待つ期間の比は、第２特別結果に当選してい

ない状況で有利条件の成立を待つ期間に対する第２特別結果に当選している状況で有利条件の成立を待つ期間の比よりも大きくなり易い。そこで、このような関係性を利用することで、各特別結果に当選している状況とそうではない状況との有利度等の差を利用した遊技性を実現することができ、遊技の興趣向上に役立てることが可能となる。

【０９２１】

＜特徴Ｇ群＞

特徴Ｇ１．複数種の絵柄が周方向に付された複数の周回体（各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒ）と、

各前記周回体について一部の絵柄を視認可能とする表示部（表示窓２６Ｌ，２６Ｍ，２６Ｒ）と、

操作された場合に各前記周回体の周回が開始される始動操作手段（スタートレバー４１）と、

前記始動操作手段の操作に基づき、遊技者に特典を付与するか否かの抽選を行う抽選手段（主制御装置１０１による抽選処理を実行する機能）と、

操作された場合に各前記周回体の周回が停止される停止操作手段（ストップスイッチ４２～４４）と、

前記始動操作手段が操作された場合に各前記周回体の周回を開始させ、前記停止操作手段が操作された場合に各前記周回体の周回を停止させる駆動制御手段（主制御装置１０１によるリール制御処理を実行する機能）と、

前記抽選手段における抽選結果が所定結果であって、前記表示部を介して前記絵柄が視認可能な位置に設定される有効位置に、当該所定結果に対応する所定の絵柄組合せが停止した場合に、前記所定結果に対応する特典を付与することが可能な特典付与手段（主制御装置１０１による払出判定処理を実行する機能）と、

を備える遊技機であって、

前記抽選手段による抽選結果が予め定められた特別結果（第１ＢＢ、第２ＢＢ）であり、前記有効位置に前記特別結果に対応する特別の絵柄組合せが停止したことに基づいて遊技状態を特別状態へ移行させ、予め定められた特別終了条件が成立したこと基づいて当該特別状態を終了させることが可能な特別移行手段（主制御装置１０１によるボーナス状態処理を実行する機能）を備え、

遊技者にとって有利となる特定事象（押し順報知且つ１５枚ベル入賞）が発生し得る特定状態（有利区間）と、前記特定事象が発生しない通常状態（通常区間）とが設定されており、

前記抽選手段による抽選結果が予め定められた契機結果（例えば、第１再遊技）であることを契機として、前記通常状態から前記特定状態へ移行させる特定移行手段（主制御装置１０１による区間表示第１処理において有利区間へ移行させる処理を実行する機能）と、

を備え、

前記抽選手段による抽選結果として、少なくとも前記特別結果と前記契機結果とを含む重複結果（リプ重複第１ＢＢ、リプ重複第２ＢＢ）と、前記契機結果は含む一方、前記特別結果は含まない単独結果（通常リプＡ）と、が設定されており、

前記特定移行手段は、

前記重複結果を契機として前記特定状態へ移行させる場合、第１特定状態（ＣＺモード）へ移行させる第１特定移行手段（主制御装置１０１による有利区間移行ゲーム用処理にてＢＢ持ち越しフラグがセットされていない場合にＣＺモードに設定する処理を実行する機能）と、

前記単独結果を契機として前記特定状態へ移行させる場合、前記第１特定状態とは遊技者にとっての有利度が異なる第２特定状態（通常モード）へ移行させる第２特定移行手段（主制御装置１０１による有利区間移行ゲーム用処理にてＢＢ持ち越しフラグがセットされている場合に通常モードに設定する処理を実行する機能）と、

を備えていることが可能な構成であることを特徴とする遊技機。

【０９２２】

上記構成によれば、特定事象が生じ得るようになる特定状態への移行契機となる契機結果と、特別結果としての所謂ボーナスと、の重複結果に基づいて移行する特定状態と、契機結果は含む一方、特別結果は含まない単独結果に基づいて移行する特定状態とで、有利度が異なる。つまり、特定状態への移行契機となるのはあくまで契機結果であるものの、特別結果との重複の有無によって、移行する特定状態の有利度が異なることとなる。ここで、例えば、契機結果の種類によって移行する特定状態の有利度を異ならせる構成も考えられるが、その場合、契機結果の種類を大幅に増やす必要があったり、特定状態へ移行させる場合の処理が複雑化されたりする不都合が生じ得る。これに対して、上記のように重複の有無を利用することで、契機結果の種類の膨大化や処理の複雑化を招くことなく、特定状態の多様化を図ることが可能となる。

【０９２３】

特徴Ｇ２．前記契機結果として第１契機結果（例えば、第１再遊技）と第２契機結果（第２８小役）とが設定されており、

前記第１契機結果と前記特別結果とを含む結果を契機として移行する前記第１特定状態と、前記第２契機結果と前記特別結果とを含む結果を契機として移行する前記第１特定状態とは同じ有利度であり、

前記第１契機結果を含み前記特別結果を含まない結果を契機として移行する前記第２特定状態と、前記第２契機結果を含み前記特別結果を含まない結果を契機として移行する前記第２特定状態とは同じ有利度であることを特徴とする特徴Ｇ１に記載の遊技機。

【０９２４】

上記構成によれば、特別結果との重複の有無によって特定状態の有利度が異なるものの、重複している契機結果の種類によっては特定状態の有利度は変化しない。このようにすることで、遊技者が注目すべきポイントが特別結果との重複の有無に集約され、遊技のわかり易さが向上することを通じて、より遊技を楽しみ易くすることが可能となる。

【０９２５】

特徴Ｇ３．前記特別結果として第１特別結果（第１ＢＢ）と第２特別結果（第２ＢＢ）と、が設定されており、

前記重複結果として、少なくとも前記契機結果と前記第１特別結果とを含む第１重複結果（リプ重複第１ＢＢ）と、少なくとも前記契機結果と前記第２特別結果とを含む第２重複結果（リプ重複第２ＢＢ）と、が設定されており、

前記第１重複結果を契機として移行する前記第１特定状態と、前記第２重複結果を契機として移行する前記第１特定状態と、の有利度が異なっていることを特徴とする特徴Ｇ１又は特徴Ｇ２に記載の遊技機。

【０９２６】

上記構成によれば、特別結果が複数あり、重複結果に含まれる特別結果の種類によって、第１特定状態の有利度が異なる。つまり、契機結果と特別結果との重複の有無だけでなく、特別結果の種類によっても特定状態の有利度が異なることになり、特定状態の多様化をより好適に図ることが可能となる。

【０９２７】

特徴Ｇ４．前記特別結果に当選したゲームにて、前記有効位置に前記特別の絵柄組合せが停止しなかった場合、当該特別結果に当選していることに対応する特別結果情報を記憶可能な特別結果記憶手段（主制御装置１０１によるＢＢ持ち越しフラグをセットする処理を実行する機能）を備え、

前記特定移行手段は、前記特別結果記憶手段に前記特別結果情報が記憶されていない状況で前記単独結果を契機として前記特定状態へ移行させる場合、前記第１特定状態へ移行させる第３特定移行手段（主制御装置１０１による有利区間移行ゲーム用処理にてＢＢ持ち越しフラグがセットされていない場合にＣＺモードに設定する処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴Ｇ１乃至Ｇ３のいずれか１に記載の遊技機。

【０９２８】

上記構成によれば、単独結果を契機として特定状態へ移行させる場合であっても、特別

結果当選前の特別結果情報が記憶されていない状況であれば、重複結果を契機として移行する特定状態と同じ第１特定状態に移行する。この場合、例えば、第１特定状態の方が第２特定状態よりも有利な状態であれば、単独結果に基づいて特定状態に移行する場合であっても、それが特別結果当選前であることを遊技者は望むであろうし、逆に第１特定状態よりも第２特定状態の方が有利な状態であれば、特別結果当選後に単独結果に基づいて特定状態に移行することを遊技者は望むと考えられる。このようにすることで、単独結果に基づく特定状態の移行タイミングと、特別結果当選タイミングとの関係性を利用した遊技者の心を惹きつける面白みのある遊技性を創出することが可能となる。

【０９２９】

なお、上記構成において「第３特定移行手段」を「第１特定移行手段」としてもよい。

【０９３０】

特徴Ｇ５．前記抽選手段による抽選結果が前記特別結果となることに基づいて、前記特定状態を終了して前記通常状態へ移行させる特定終了手段（主制御装置１０１によるＢＢ当選ゲームにて有利区間を終了する処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴Ｇ４に記載の遊技機。

【０９３１】

上記構成によれば、特定状態中に特別結果当選となったことに基づいて、当該特定状態が終了する場合があるため、仮に当該特別結果当選時に特別結果入賞を成立させなかった場合、特別結果情報が記憶された状態で通常状態に移行することになる。そうすると、その後に、単独結果当選となることに基づいて特定状態へ移行すると、特別結果情報が記憶されている状況での単独結果を契機とする特定状態移行として、第２特定状態ではなく第１特定状態へ移行することになる。つまり、上記構成のようにすることで、例えば、通常状態において特別結果に当選し、その特別結果情報が記憶されている状況で単独結果を契機として特定状態への移行が生じる、といったパターンだけでなく、特別結果当選が特定状態中であってもよくなり、特別結果情報が記憶されている状況で単独結果を契機とする第１特定状態への移行を生じ易くすることができる。

【０９３２】

特徴Ｇ６．前記特別結果は前記契機結果に含まれないことを特徴とする特徴Ｇ１乃至Ｇ５のいずれか１に記載の遊技機。

【０９３３】

上記構成によれば、例えば、特別結果の単独当選では特定状態への移行契機とならないことから、契機結果と特別結果とを含む重複結果と特別結果を含まない単独結果とを設定する遊技機において、構成の複雑化を招くことなく、特徴Ｇ１の遊技性を実現することができる。つまり、特別結果を契機として特定状態移行が生じる構成とすると、重複結果は、契機結果と特別結果とのいずれを契機として特定状態へ移行させるかを判別するための構成が必要になる等の不都合が生じ得るからである。

【０９３４】

特徴Ｇ７．前記契機結果は、前記抽選手段による抽選結果として当選となる確率が、遊技状態に関わらず同じ確率となる結果として設定されていることを特徴とする特徴Ｇ１乃至Ｇ６のいずれか１に記載の遊技機。

【０９３５】

上記構成によれば、契機結果の当選確率は遊技状態に関わらず変化しないため、特定状態へ移行確率も遊技状態によって変化しにくくなる。このようにすることで、複数の遊技状態を有する構成において、一の遊技状態から遊技を開始した遊技者と、他の遊技状態から遊技を開始した遊技者と、の公平性を担保することができる。

【０９３６】

なお、上記構成は以下のように表現してもよい。

【０９３７】

「遊技状態として、所定の抽選処理における当選確率（ＪＡＣ当選確率）が異なる第１遊技状態と第２遊技状態とが設定されており、

前記第１遊技状態において前記抽選手段による抽選結果が前記契機結果となる確率と、前記第２遊技状態において前記抽選手段による抽選結果が前記契機結果となる確率と、が共通している」構成。

【０９３８】

＜特徴Ｈ群＞

特徴Ｈ１．複数種の絵柄が周方向に付された複数の周回体（各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒ）と、

各前記周回体について一部の絵柄を視認可能とする表示部（表示窓２６Ｌ，２６Ｍ，２６Ｒ）と、

操作された場合に各前記周回体の周回が開始される始動操作手段（スタートレバー４１）と、

前記始動操作手段の操作に基づき、遊技者に特典を付与するか否かの抽選を行う抽選手段（主制御装置１０１による抽選処理を実行する機能）と、

操作された場合に各前記周回体の周回が停止される停止操作手段（ストップスイッチ４２～４４）と、

前記始動操作手段が操作された場合に各前記周回体の周回を開始させ、前記停止操作手段が操作された場合に各前記周回体の周回を停止させる駆動制御手段（主制御装置１０１によるリール制御処理を実行する機能）と、

前記抽選手段における抽選結果が所定結果であって、前記表示部を介して前記絵柄が視認可能な位置に設定される有効位置に、当該所定結果に対応する所定の絵柄組合せが停止した場合に、前記所定結果に対応する特典を付与することが可能な特典付与手段（主制御装置１０１による払出判定処理を実行する機能）と、

を備える遊技機であって、

前記抽選手段による抽選結果として、前記停止操作手段が第１の操作態様にて操作されることで第１操作結果（第１小役）の入賞が可能となり、前記停止操作手段が前記第１の操作態様とは異なる第２の操作態様にて操作されることで前記第１操作結果とは異なる利益が付与され得る第２操作結果（第４小役～第２７小役）の入賞が可能となる態様結果（例えば、押し順ベル）が設定されており、

前記抽選手段による抽選結果が前記態様結果である場合、前記第１の操作態様又は前記第２の操作態様を含む操作態様に関する態様報知を、所定の報知手段により実行可能な態様報知手段（主制御装置１０１による押し順報知用処理を実行する機能）を備え、

遊技状態として、前記態様報知手段による前記態様報知が実行され得る特定状態（ＡＴモード）と、前記態様報知手段による前記態様報知が実行されない又は前記特定状態よりも実行されにくい通常状態（通常モード）と、が設定されており、

予め定められた判定契機に基づいて、前記通常状態から前記特定状態への移行判定を実行する特定移行判定手段（主制御装置１０１によるＡＴ抽選用処理や天井ゲーム数のカウントを実行する機能）と、

前記特定移行判定手段による移行判定の結果が前記特定状態へ移行させることに対応する移行対応結果（ＡＴモード移行抽選にて当選したことや天井ゲーム数に達したこと）であることに基づいて、前記通常状態から前記特定状態へ移行させる特定移行手段（主制御装置１０１によりＡＴモード当選フラグがセットされた場合にＡＴモードへ移行させるための処理を実行する機能）と、

を備え、

前記抽選手段による抽選結果が予め定められた第１特別結果（第１ＢＢ）であり、前記有効位置に前記第１特別結果に対応する第１特別の絵柄組合せが停止したことに基づいて遊技状態を第１特別状態へ移行させ、予め定められた第１特別終了条件が成立したこと基づいて当該第１特別状態を終了させ、前記抽選手段による抽選結果が予め定められた第２特別結果（第２ＢＢ）であり、前記有効位置に前記第２特別結果に対応する第２特別の絵柄組合せが停止したことに基づいて遊技状態を第２特別状態へ移行させ、予め定められた第２特別終了条件が成立したこと基づいて当該第２特別状態を終了させることが可能な特

別移行手段（主制御装置１０１によるボーナス状態処理を実行する機能）と、
　前記第１特別結果に当選したゲームにて、前記有効位置に前記第１特別の絵柄組合せが停止しなかった場合、当該第１特別結果に当選していることに対応する第１特別結果情報を記憶可能であり、前記第２特別結果に当選したゲームにて、前記有効位置に前記第２特別の絵柄組合せが停止しなかった場合、当該第２特別結果に当選していることに対応する第２特別結果情報を記憶可能な特別結果記憶手段（主制御装置１０１によるＢＢ持ち越しフラグをセットする処理を実行する機能）と、
を備え、
　前記特別結果記憶手段に前記第１特別結果情報が記憶されている第１特別状況において前記移行対応結果となるなり易さと、前記特別結果記憶手段に前記第２特別結果情報が記憶されている第２特別状況において前記移行対応結果となるなり易さとが、異なっていること（第１ＢＢ持ち越しフラグがセットされている場合と第２ＢＢ持ち越しフラグがセットされている場合とで、取得されるＡＴモード抽選テーブルが異なる構成や、第１ＢＢ持ち越しフラグがセットされている状況で有利区間移行した場合は第１ＣＺモードに設定され、第２ＢＢ持ち越しフラグがセットされている状況で有利区間移行した場合は第２ＣＺモードに設定される構成）を特徴とする遊技機。
【０９３９】
　上記構成によれば、始動操作手段の操作に基づき周回体を開始させ、停止操作手段の操作に基づきゲームの抽選結果に対応する停止結果として周回体を停止させることで当該抽選結果の入賞に対応する特典が付与される、といった所謂スロットマシンにおいて、入賞することで第１特別状態に移行する第１特別結果や入賞することで第２特別状態に移行する第２特別結果といった所謂ボーナスが設定されているとともに、停止操作手段の停止操作の態様によって入賞する結果が異なる態様結果当選時に、停止操作の態様に関する態様報知が所定の報知手段により実行される場合があり、態様報知の有無によって有利度が異なるため、例えば、特定状態中に特別状態へ移行した場合にはその特別状態にて特定報知を行う一方、通常状態中に特別状態へ移行した場合には特定報知を行わない等して、特別状態と特定報知とを融合させた遊技性が実現可能である。
【０９４０】
　しかも、本遊技機においては、第１特別結果に当選していることの第１特別結果情報と、第２特別結果に当選していることの第２特別結果情報との、いずれかの結果情報を記憶している状況で特定状態への移行判定が行われる場合、いずれの結果情報を記憶しているかによって、特定状態へ移行させることに対応する移行対応結果となる確率が異なっている。このようにすることで、特定状態と特別状態との融合だけでなく、特別状態への移行前の状況においても特定状態との関連付けを行いながら興趣向上に役立てることができる。
【０９４１】
　特徴Ｈ２．前記第１特別状況にて前記特定移行判定手段による前記移行判定の結果が前記移行対応結果となるよりも前に前記第１特別状態へ移行させた場合、当該第１特別状態の終了後の状況は、前記第１特別状況よりも前記移行対応結果となりにくくなり、
　前記第２特別状況にて前記特定移行判定手段による前記移行判定の結果が前記移行対応結果となるよりも前に前記第２特別状態へ移行させた場合、当該第２特別状態の終了後の状況は、前記第２特別状況よりも前記移行対応結果となりにくくなること（通常モードにてＡＴモード移行当選前にＢＢ入賞させることで有利区間が終了し、天井ゲーム数の設定処理が行われることによって、ＡＴモード当選フラグがセットされにくくなること）を特徴とする特徴Ｈ１に記載の遊技機。
【０９４２】
　上記構成によれば、第１特別結果情報や第２特別結果情報が記憶されている状況での特定移行判定手段による移行判定で移行対応結果となる確率は、第１特別状態や第２特別状態終了後の状況での移行判定で移行対応結果となる確率よりも高いため、特定状態へ移行させる（移行対応結果となる）ことを目指す遊技性としては、各特別結果当選となっても入賞を成立させずに移行判定を受けたほうが有利となる。このようにすることで、特別結

果当選を持ち越しながら、すなわち入賞を回避させながら特定状態への移行判定を受けさせる、といったこれまでにない斬新な遊技性を実現することができる。

【０９４３】

特徴Ｈ３．前記第１特別終了条件及び前記第２特別終了条件のいずれかが成立した場合に、前記特定状態を終了して前記通常状態へ移行させる手段（主制御装置１０１によるＡＴ継続設定処理にてＢＢ終了ゲームでＡＴモードフラグをクリアする処理や区間表示第２処理にてＢＢ終了ゲームで有利区間を終了させる処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴Ｈ１又は特徴Ｈ２に記載の遊技機。

【０９４４】

上記構成によれば、第１特別結果情報や第２特別結果情報を記憶している状況で、記憶している特別結果情報に対応する確率で特定状態への移行判定が行われ、特定状態へ移行した場合であっても、特別結果入賞を成立させて特別状態を遊技した後は、特定状態が終了する。このような構成とすることで、特別状態後においても特定状態が延々と継続してしまうことが抑制され、特別結果当選→特定状態への移行判定→特定状態へ移行→特別状態→通常状態→特別結果当選、といったサイクルの遊技性を実現することができる。

【０９４５】

特徴Ｈ４．前記第１特別終了条件及び前記第２特別終了条件のいずれかが成立した場合に、前記特定状態を終了せずに当該特定状態を維持する手段（主制御装置１０１によるＡＴ継続設定処理にてＢＢ終了ゲームでＡＴモードフラグをクリアしない処理や区間表示第２処理にてＢＢ終了ゲームであっても有利区間を終了させない処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴Ｈ３に記載の遊技機。

【０９４６】

上記構成によれば、特別状態終了に際して特定状態が終了する場合があることを前提とし、特定状態が継続する場合もあるようにすることで、特定状態中の特別状態が連荘し得るようにすることができる。よって、かかる特別状態の連荘性により出玉増加の波を創出することができ、遊技の興趣向上が図られる。

【０９４７】

特徴Ｈ５．前記第１特別状態において前記特定移行判定手段による前記移行判定が行われることを制限し、前記第２特別状態において前記特定移行判定手段による前記移行判定が行われることを制限する手段（主制御装置１０１によるＢＢ状態中のＡＴモード移行抽選や天井カウンタの減算処理を制限する処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴Ｈ１乃至Ｈ４のいずれか１に記載の遊技機。

【０９４８】

上記構成によれば、特定移行判定手段による移行判定にて移行対応結果となる前に各特別状態へ移行させても、当該特別状態中は移行判定の実行が制限されるため、特定状態への移行を目指す遊技性においては、移行対応結果となる前に特別状態へ移行させることはメリットが少ないといえる。このようにすることで、特別結果情報が記憶されている状況で特定状態への移行判定を受ける遊技性を行い易くさせることができる。

【０９４９】

特徴Ｈ６．前記抽選手段による抽選結果が前記第１特別結果となる確率は前記第２特別結果となる確率よりも低い確率であり、

前記第１特別状況のほうが前記第２特別状況よりも、前記移行対応結果となるなり易いことを特徴とする特徴Ｈ１乃至Ｈ５のいずれか１に記載の遊技機。

【０９５０】

上記構成によれば、当選確率の低い側の第１特別結果に対応する第１特別結果情報が記憶されている第１特別状況の方が、当選確率の高い側の第２特別結果に対応する第２特別結果情報が記憶されている第２特別状況よりも、移行対応結果となり易い。このようにすることで、当選確率の低い側の第１特別結果に当選することのメリットを高め、第１特別結果当選となった場合の遊技者の喜びを移行対応結果になり易さによって体現することが可能となる。

【０９５１】
特徴Ｈ７．前記第１特別終了条件と前記第２特別終了条件とが同じ条件であることを特徴とする特徴Ｈ６に記載の遊技機。
【０９５２】
上記構成によれば、第１特別結果と第２特別結果とで、当選確率や移行対応結果のなり易さが異なることを前提としながらも、移行する特別状態における終了条件は同じものとなり、第１特別状態と第２特別状態との有利度の差が生じにくくなる。このようにすることで、両特別結果の有利度の差を移行対応結果のなり易さといった差に集約化することができ、その移行対応結果の差への注目度を高めることが可能となる。
【０９５３】
特徴Ｈ８．前記特定移行判定手段は、予め定められた移行情報群（ＡＴ抽選テーブル）と判定用乱数とを利用して、今回の前記判定用乱数が前記移行対応結果に対応しているか否かを判定する構成であり、
前記第１特別状況にて取得される前記移行情報群と、前記第２特別状況にて取得される前記移行情報群とが異なることで、前記移行対応結果のなり易さが異なることを特徴とする特徴Ｈ１乃至Ｈ７のいずれか１に記載の遊技機。
【０９５４】
上記構成によれば、いずれの特別結果情報が記憶されているかによって、取得する移行情報群としての所謂抽選テーブルが異なり、かかる移行情報群が異なることによって移行対応結果のなり易さが異なる構成となる。このようにすることで、移行対応結果のなり易さを調節しようとする場合、移行情報群の設定を異ならせるだけでよく、比較的簡素な構成にて遊技設計を行うことができる。
【０９５５】
＜特徴Ｉ群＞
特徴Ｉ１．複数種の絵柄が周方向に付された複数の周回体（各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒ）と、
各前記周回体について一部の絵柄を視認可能とする表示部（表示窓２６Ｌ，２６Ｍ，２６Ｒ）と、
操作された場合に各前記周回体の周回が開始される始動操作手段（スタートレバー４１）と、
前記始動操作手段の操作に基づき、遊技者に特典を付与するか否かの抽選を行う抽選手段（主制御装置１０１による抽選処理を実行する機能）と、
操作された場合に各前記周回体の周回が停止される停止操作手段（ストップスイッチ４２～４４）と、
前記始動操作手段が操作された場合に各前記周回体の周回を開始させ、前記停止操作手段が操作された場合に各前記周回体の周回を停止させる駆動制御手段（主制御装置１０１によるリール制御処理を実行する機能）と、
前記抽選手段における抽選結果が所定結果であって、前記表示部を介して前記絵柄が視認可能な位置に設定される有効位置に、当該所定結果に対応する所定の絵柄組合せが停止した場合に、前記所定結果に対応する特典を付与することが可能な特典付与手段（主制御装置１０１による払出判定処理を実行する機能）と、
を備える遊技機であって、
前記抽選手段による抽選結果として、前記停止操作手段が第１の操作態様にて操作されることで第１操作結果（第１小役）の入賞が可能となり、前記停止操作手段が前記第１の操作態様とは異なる第２の操作態様にて操作されることで前記第１操作結果とは異なる利益が付与され得る第２操作結果（第４小役～第２７小役）の入賞が可能となる態様結果（例えば、押し順ベル）が設定されており、
前記抽選手段による抽選結果が前記態様結果である場合、前記第１の操作態様又は前記第２の操作態様を含む操作態様に関する態様報知を、所定の報知手段により実行可能な態様報知手段（主制御装置１０１による押し順報知用処理を実行する機能）を備え、

遊技状態として、前記態様報知手段による前記態様報知が実行され得る特定状態（有利区間）と、前記態様報知手段による前記態様報知が実行されない通常状態（通常区間）と、が設定されており、
前記特定状態において予め定められた上限条件が成立したことに基づいて、当該特定状態の残りに関わらず当該特定状態を終了する上限終了手段（主制御装置１０１による区間表示第２処理において上限ゲーム数や上限増加枚数に達したことに基づいて有利区間を終了させる処理を実行する機能）と、
前記抽選手段による抽選結果が予め定められた特別結果（第１ＢＢ、第２ＢＢ）であり、前記有効位置に前記特別結果に対応する特別の絵柄組合せが停止したことに基づいて遊技状態を特別状態へ移行させ、予め定められた特別終了条件が成立したこと基づいて当該特別状態を終了させることが可能な特別移行手段（主制御装置１０１によるボーナス状態処理を実行する機能）と、
前記特定状態において前記上限条件が成立するよりも前である特定状況（有利区間ゲーム数ＡＧが１４００以上又は有利区間増減枚数ＭＹが２２００以上）にて、前記抽選手段による抽選結果が前記特別結果となった場合、又は前記特別状態が終了した場合、前記特定状態を終了する特定終了手段（主制御装置１０１によるＢＢ当選ゲームにて有利区間ゲーム数ＡＧや有利区間増減枚数ＭＹが終了条件を満たす値であれば有利区間を終了させる処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。

【０９５６】

上記構成によれば、始動操作手段の操作に基づき周回体を開始させ、停止操作手段の操作に基づきゲームの抽選結果に対応する停止結果として周回体を停止させることで当該抽選結果の入賞に対応する特典が付与される、といった所謂スロットマシンにおいて、停止操作手段の停止操作の態様によって入賞する結果が異なる態様結果当選時に、停止操作の態様に関する態様報知が所定の報知手段により実行される場合があり、態様報知の有無によって有利度を異ならせる、といった遊技性が実現される。態様報知は、特定状態において実行され得るところ、特定状態は、予め定められた上限条件が成立すると終了する場合があり、特定状態の有利度があまりに高くなり過ぎないように設定されている。

【０９５７】

この場合、特定状態が上限条件によって終了する構成とすると、例えば、所謂上乗せやストック等といった特定状態を継続可能とする事象が生じていたのにもかかわらず上限条件によって終了した場合は、遊技者はそれらの上乗せやストックが搾取されたかのように感じ、遊技続行の意思が低下し得る。そこで、上記構成においては、上限条件が成立するよりも前の特定状況において、所謂ボーナスとしての特別状態への移行が可能となる特別結果当選となった場合や、特別状態が終了して特別結果に当選していないことが明らかである場合に特定状態を終了させる構成とたことで、例えば当該ボーナス中に再度特定状態への移行が可能となるようにしたり、ボーナス当選情報の有無によって特定状態や態様報知が行われる状態への移行し易さが変化するといった構成を利用して、特定状態への再移行を期待させることが可能となる。これにより、上限条件にて終了してしまうことによる遊技意欲の低下を解消することができる。

【０９５８】

特徴Ｉ２．前記上限終了手段により前記特定状態が終了した後よりも、前記特定終了手段により前記特定状態が終了した後の方が、その後に移行する前記特定状態が遊技者にとって有利な状態となることを特徴とする特徴Ｉ１に記載の遊技機。

【０９５９】

上記構成によれば、上限条件成立に基づいて上限終了手段により特定状態が終了する場合よりも、上限条件成立前に特定終了手段により特定状態が終了する場合の方が、その後に特定状態へ移行した際に有利となる。このような構成とすることで、上限条件の成立を待たずに特定終了手段により特定状態を終了させることのメリットを明確に生じさせることが可能となる。

【０９６０】
特徴Ｉ３．前記特定終了手段により前記特定状態が終了し、その後、前記特定状態に移行した場合に得られる利益の方が、前記特定終了手段により前記特定状態を終了させず、前記上限条件が成立するまでに得られる利益よりも、遊技者にとって有利な利益となり得るように、前記特定状況が設定されていることを特徴とする特徴Ｉ１又は特徴Ｉ２に記載の遊技機。
【０９６１】
上記構成によれば、特定終了手段により特定状態を終了させることのメリットがより明確化される。すなわち、特定終了手段により特定状態が終了されなければ、上限条件が成立するまで特定状態が継続し得たものであり、このようにまだまだ継続し得た特定状態をあえて終了させることのメリットを、上限条件成立までに得られるであろう利益よりも多い利益を得られることとすることで、特定終了手段により特定状態が終了することを遊技者が受け入れやすくなる。
【０９６２】
特徴Ｉ４．前記特定終了手段は、前記特定状況において、前記抽選手段による抽選結果が前記特別結果となった場合に前記特定状態を終了する構成であり、
前記特定状態として、第１特定状態（通常モード）と、当該第１特定状態よりも遊技者にとって有利な第２特定状態（ＣＺモード）と、が設定されており、
前記抽選手段による抽選結果が前記特別結果であることに対応する特別結果情報（ＢＢ持ち越しフラグ）が記憶されていない状況で前記特定状態に移行した場合、前記第１特定状態に移行し、前記特別結果情報が記憶されている状況で前記特定状態に移行した場合、前記第２特定状態に移行する構成であることを特徴とする特徴Ｉ１乃至Ｉ３のいずれか１に記載の遊技機。
【０９６３】
上記構成のように、特別結果に当選していることに対応する特別結果情報の有無によって特定状態移行時に有利度が異なる状態に移行する構成としたうえで、特別結果当選にて特定状態を終了させれば、特別結果入賞を成立させることなく、その後、特定状態へ移行させれば有利な側の第２特定状態へ移行させることが可能となる。一方、上限条件成立に基づいて特定状態が終了する場合には、特定状態終了後、特定状態へ再移行する場合に特別結果に当選していない場合もあり、不利な側の第１特定状態へ移行し得る。このようにすることで、特定状況において特別結果当選に基づき特定状態を終了させるメリットをより明確化することが可能となる。
【０９６４】
特徴Ｉ５．前記特別結果として、第１特別結果（第１ＢＢ）と当該第１特別結果とは異なる第２特別結果（第２ＢＢ）とが設定されており、
前記抽選手段による抽選結果が前記第１特別結果であることに対応する第１特別結果情報（第１ＢＢ持ち越しフラグ）が記憶されている状況で前記特定状態に移行した場合の方が、前記抽選手段による抽選結果が前記第２特別結果であることに対応する第２特別結果情報（第２ＢＢ持ち越しフラグ）が記憶されている状況で前記特定状態に移行した場合よりも、前記第２特定状態における有利度が高いものであり、
前記特定終了手段は、前記特定状況において前記抽選手段による抽選結果が前記第１特別結果である場合、前記特定状態を終了させる一方、前記特定状況において前記抽選手段による抽選結果が前記第２特別結果である場合、前記特定状態を終了させないことを特徴とする特徴Ｉ４に記載の遊技機。
【０９６５】
上記構成によれば、第１特別結果の当選に対応する情報が記憶されている状況で移行する場合と、第２特別結果の当選に対応する情報が記憶されている状況で移行する場合とで、第２特定状態の有利度が異なり、第１特別結果の方が第２特別結果よりも第２特定状態が有利なものとなる。このような構成において、特定状況にて第１特別結果であれば特定状態が終了し、第２特別結果であれば特定状態が終了しないようにしたことで、より有利

な側の第２特定状態への移行が生じ得る状況だけ、上限条件成立前に特定状態を終了させる構成となる。このようにすることで、より上限条件成立前に特定状態を終了させることの実効性を高めることができ、言い換えるならば、上限条件成立前に特定状態を終了させたのにも関わらず、遊技者が期待するほど利益を享受できない、といった事象を生じにくくすることができる。

【０９６６】

特徴Ｉ６．前記抽選手段による抽選結果が前記第１特別結果となる確率の方が、前記第２特別結果となる確率よりも低い確率であることを特徴とする特徴Ｉ５に記載の遊技機。

【０９６７】

上記構成によれば、第１特別結果の希少性を利用して、有利な第２特定状態へ移行し得る状況の有利度を、第１特別結果の希少性によって、バランスを担保することができる。よって、上限条件を設けている意義に反しない範囲で、特定状態を中途で終了させて、有利な第２特定状態へ再移行させる、といった遊技性を実現することができる。

【０９６８】

特徴Ｉ７．前記抽選手段による抽選結果が前記特別結果の当選となる場合、他の遊技結果にも当選となるように、当該他の遊技結果と前記特別結果との重複結果が設定されており、

前記抽選手段による抽選結果が前記重複結果である場合、前記有効位置に前記特別の絵柄組合せよりも前記他の遊技結果に対応する絵柄組合せが優先して停止可能となるようにする優先手段（主制御装置１０１による優先設定処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴Ｉ５又は特徴Ｉ６に記載の遊技機。

【０９６９】

上記構成によれば、特別結果当選となる場合、他の遊技結果にも当選となるため、当該ゲームでは特別結果入賞が成立せず他の遊技結果の入賞が成立する。そのため、特定状況にて特別結果当選となって当該ゲームにて特定状態が終了する場合、特別結果情報が記憶されている状況で通常状態が開始されることになる。このようにすれば、通常状態から再度特定状態へ移行する際に、特別結果情報が記憶されている状況となり易く、有利な第２特定状態へ移行させ易くなる。

【０９７０】

特徴Ｉ８．前記特定終了手段は、前記特定状況において、前記特別状態の前記特別終了条件が成立した場合に前記特定状態を終了する構成であり、

前記特定状態として、第１特定状態（通常モード）と、当該第１特定状態よりも遊技者にとって有利な第２特定状態（ＣＺモード）と、が設定されており、

前記抽選手段による抽選結果が前記特別結果であることに対応する特別結果情報（ＢＢ持ち越しフラグ）が記憶されていない状況で前記特定状態に移行した場合、前記第２特定状態に移行し、前記特別結果情報が記憶されている状況で前記特定状態に移行した場合、前記第１特定状態に移行する構成であることを特徴とする特徴Ｉ１乃至Ｉ３のいずれか１に記載の遊技機。

【０９７１】

上記構成のように、特別結果に当選していることに対応する特別結果情報の有無によって特定状態移行時に有利度が異なる状態に移行する構成としたうえで、特別状態が終了し、特別結果に当選していないこと、すなわち特別結果情報が記憶されていない状況であることが明らかである状況にて特定状態を終了させれば、その後、特別結果に当選することなく特定状態へ移行させれば有利な側の第２特定状態へ移行させることが可能となる。一方、上限条件成立に基づいて特定状態が終了する場合には、特別結果当選後、特別状態移行前や終了前であることも考えられ、この場合、特定状態終了後、特定状態へ再移行する場合に、不利な側の第１特定状態へ移行し得る。このようにすることで、特定状況において特別状態終了に基づき特定状態を終了させるメリットをより明確化することが可能となる。

【０９７２】

特徴Ｉ９．前記通常状態において、前記抽選手段による抽選結果が前記特別結果となったゲームにて、前記特別結果情報が記憶されるよりも前に、前記特定状態へ移行させることが可能な手段（主制御装置１０１によるリプ重複第１ＢＢやリプ重複第２ＢＢ当選に基づいて有利区間へ移行させる処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴Ｉ８に記載の遊技機。

【０９７３】

上記構成によれば、特徴Ｉ８の遊技機において、特別結果情報が記憶されていない状況にて特定状態が終了した後、特別結果当選となったゲームにて特別結果情報が記憶されるよりも前に特定状態への移行が生じることになる。その結果、特別結果当選に基づいて特定状態へ移行する際には、有利な側の第２特定状態へ移行することになり、特定状況において特別状態終了に基づき特定状態を終了させる意義を向上させることが可能となる。

【０９７４】

特徴Ｉ１０．前記特定状態において、予め定められた継続条件が成立しているか否かの継続判定を実行することが可能な継続判定手段（主制御装置１０１による区間表示第２処理においてＢＢ当選ゲームにて継続フラグがセットされているか否かを判定する処理を実行する機能）を備え、

前記特定終了手段は、前記特定状態において前記特定状況となるよりも前の状況では、前記抽選手段による抽選結果が前記特別結果である場合、前記継続判定手段による継続判定の結果が前記継続条件が成立しているとする結果であれば前記特定状態を終了させない一方、前記継続判定手段による継続判定の結果が前記継続条件が成立していないとする結果であれば前記特定状態を終了させるものであり、前記特定状態において前記特定状況であれば、前記抽選手段による抽選結果が前記特別結果である場合、前記継続判定手段による継続判定の結果が前記継続条件が成立しているとする結果であっても前記特定状態を終了させることを特徴とする特徴Ｉ１乃至Ｉ９のいずれか１に記載の遊技機。

【０９７５】

上記構成によれば、特定状態において特別結果当選となった場合、特定状況前では継続条件が成立していれば特定状態は終了せず、継続条件が成立していなければ特定状態は終了するため、特定状況前においては、継続条件の成否によって特別結果当選時における特定状態の継続の有無を管理する構成となり、継続条件の成否への注目度を高めることができる。そのうえで、特定状況となった場合、継続条件が成立していても特別結果当選となれば特定状態が終了するため、特別結果の当選の有無へ注目度を高めることができる。つまり、特定状況前後において、遊技進行に合わせて遊技者が注目すべきポイントが変化することになり、遊技の単調化を抑制しながら遊技の興趣向上が図られる。

【０９７６】

＜特徴Ｊ群＞

特徴Ｊ１．複数種の絵柄が周方向に付された複数の周回体（各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒ）と、

各前記周回体について一部の絵柄を視認可能とする表示部（表示窓２６Ｌ，２６Ｍ，２６Ｒ）と、

操作された場合に各前記周回体の周回が開始される始動操作手段（スタートレバー４１）と、

前記始動操作手段の操作に基づき、遊技者に特典を付与するか否かの抽選を行う抽選手段（主制御装置１０１による抽選処理を実行する機能）と、

操作された場合に各前記周回体の周回が停止される停止操作手段（ストップスイッチ４２～４４）と、

前記始動操作手段が操作された場合に各前記周回体の周回を開始させ、前記停止操作手段が操作された場合に各前記周回体の周回を停止させる駆動制御手段（主制御装置１０１によるリール制御処理を実行する機能）と、

前記抽選手段における抽選結果が所定結果であって、前記表示部を介して前記絵柄が視認可能な位置に設定される有効位置に、当該所定結果に対応する所定の絵柄組合せが停止

した場合に、前記所定結果に対応する特典を付与することが可能な特典付与手段（主制御装置１０１による払出判定処理を実行する機能）と、
を備える遊技機であって、
前記抽選手段による抽選結果として、前記停止操作手段が第１の操作態様にて操作されることで第１操作結果（第１小役）の入賞が可能となり、前記停止操作手段が前記第１の操作態様とは異なる第２の操作態様にて操作されることで前記第１操作結果とは異なる利益が付与され得る第２操作結果（第４小役～第２７小役）の入賞が可能となる態様結果（例えば、押し順ベル）が設定されており、
前記抽選手段による抽選結果が前記態様結果である場合、前記第１の操作態様又は前記第２の操作態様を含む操作態様に関する態様報知を、所定の報知手段により実行可能な態様報知手段（主制御装置１０１による押し順報知用処理を実行する機能）を備え、
遊技状態として、前記態様報知手段による前記態様報知が実行され得る特定状態（有利区間）と、前記態様報知手段による前記態様報知が実行されない通常状態（通常区間）と、が設定されており、
前記抽選手段による抽選結果が予め定められた第１特別結果（第１ＢＢ）であり、前記有効位置に前記第１特別結果に対応する第１特別の絵柄組合せが停止したことに基づいて遊技状態を第１特別状態へ移行させ、予め定められた第１特別終了条件が成立したこと基づいて当該第１特別状態を終了させ、前記抽選手段による抽選結果が予め定められた第２特別結果（第２ＢＢ）であり、前記有効位置に前記第２特別結果に対応する第２特別の絵柄組合せが停止したことに基づいて遊技状態を第２特別状態へ移行させ、予め定められた第２特別終了条件が成立したこと基づいて当該第２特別状態を終了させることが可能な特別移行手段（主制御装置１０１によるボーナス状態処理を実行する機能）と、
前記特定状態において、前記第１特別結果に当選したゲームにて、前記有効位置に前記第１特別の絵柄組合せが停止しなかった場合、当該特定状態を終了させて前記通常状態に移行させる一方、前記第１特別結果に当選したゲームにて、前記有効位置に前記第１特別の絵柄組合せが停止した場合、当該特定状態を終了させずに維持する第１特定終了手段（主制御装置１０１による区間表示第２処理において、ＡＴモードフラグがセットされており且つ継続フラグがセットされていない状況で第１ＢＢ当選ゲームとなると有利区間を終了させる一方、第１ＢＢ入賞ゲームであれば有利区間を終了させない処理を実行する機能）と、
前記特定状態において、前記第２特別結果に当選したゲームにて、前記有効位置に前記第２特別の絵柄組合せが停止しなかった場合、当該特定状態を終了させて前記通常状態に移行させる一方、前記第２特別結果に当選したゲームにて、前記有効位置に前記第２特別の絵柄組合せが停止した場合、当該特定状態を終了させずに維持する第２特定終了手段（主制御装置１０１による区間表示第２処理において、ＡＴモードフラグがセットされており且つ継続フラグがセットされていない状況で第２ＢＢ当選ゲームとなると有利区間を終了させる一方、第２ＢＢ入賞ゲームであれば有利区間を終了させない処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。
【０９７７】
上記構成によれば、始動操作手段の操作に基づき周回体を開始させ、停止操作手段の操作に基づきゲームの抽選結果に対応する停止結果として周回体を停止させることで当該抽選結果の入賞に対応する特典が付与される、といった所謂スロットマシンにおいて、入賞することで第１特別状態に移行する第１特別結果や入賞することで第２特別状態に移行する第２特別結果といった所謂ボーナスが設定されているとともに、停止操作手段の停止操作の態様によって入賞する結果が異なる態様結果当選時に、停止操作の態様に関する態様報知が所定の報知手段により実行される場合があり、態様報知の有無によって有利度が異なるため、例えば、特定状態中に特別状態へ移行した場合にはその特別状態にて特定報知を行う一方、通常状態中に特別状態へ移行した場合には特定報知を行わない等して、特別状態と特定報知とを融合させた遊技性が実現可能である、

しかも、本遊技機においては、態様報知が行われ得る特定状態中に第１特別状態や第２特別状態への移行が許容される第１特別結果や第２特別結果に当選した場合、その当選ゲームにて入賞を成立させることに成功すれば特定状態は維持されるものの、当選ゲームにて入賞を成立させることに失敗すれば特定状態は終了する。つまり、当選ゲームにて入賞させることができれば、上記の特定状態中の特別状態としての恩恵を享受できる一方、当選ゲームにて入賞させることができなければ、その恩恵を享受できなくなる、といったように、当選ゲームでの入賞の成否がその後に獲得できる利益に与える影響が多大なものとなり、これにより、特定状態中に第１特別結果や第２特別結果の当選ゲームを見定めることの面白みが向上する。しかも、第１特別結果と第２特別結果とは、それぞれ第１特別の絵柄組合せと第２特別の絵柄組合せとにより入賞が成立し、入賞させるために狙うべき絵柄組合せが異なっている。このようにすることで、上記のように当選ゲームを見定める遊技によって遊技の興趣向上が図られるとともに、延々と特定状態が継続してしまう事象を好適に抑制することが可能となる。

【０９７８】

特徴Ｊ２．前記特別状態である状況、及び前記特別状態ではない状況にて、前記抽選手段による抽選結果として前記態様結果となり得る構成であり、

前記特定状態であり且つ前記特別状態である状況において前記抽選手段による抽選結果が前記態様結果であり、前記第１操作結果に対応する前記第１の操作態様にて前記停止操作手段が操作された場合、当該第１操作結果が入賞する一方、前記特定状態であり且つ前記特別状態ではない状況において前記抽選手段による抽選結果が前記態様結果であり、前記第１操作結果に対応する前記第１の操作態様にて前記停止操作手段が操作された場合、当該第１操作結果が入賞しないことを特徴とする特徴Ｊ１に記載の遊技機。

【０９７９】

上記構成によれば、態様結果当選時に第１操作結果に対応する第１の操作態様にて操作した場合に、特別状態中であれば当該第１操作結果の入賞が成立する一方、特別状態中では無ければ第１操作結果の入賞が成立しない。つまり、態様報知によって第１の操作態様が報知された場合に第１操作結果の入賞を成立させることが可能となり、態様報知の恩恵を享受できるのは、特別状態であることが必要となる。このようにすることで、特定状態且つ特別状態中の利益と、特定状態且つ特別状態ではない状態の利益との差が明確化され、特定状態中に各特別結果当選となった際に入賞させることのメリットを生じさせることが可能となる。

【０９８０】

特徴Ｊ３．前記抽選手段による抽選結果として、前記特典付与手段により所定数の遊技媒体の払い出しを前記特典として付与される払出結果（第１小役～第２７小役等）が設定されており、

前記第１特別状態及び前記第２特別状態は、移行前の状態と比較して前記抽選手段による抽選結果が所定の前記払出結果となる確率が変化し得るものである（特に、通常遊技状態とＢＢ第３状態とで不問ベル当選確率が変化する）ことを特徴とする特徴Ｊ１又は特徴Ｊ２に記載の遊技機。

【０９８１】

上記構成によれば、第１特別状態や第２特別状態が、所定の払出結果の当選確率が変化するボーナス状態であることが明確化される。つまり、特定状態中にボーナス当選ゲームにてボーナス入賞を成立させることに成功すれば、特定状態が継続し且つそのボーナス状態の恩恵を享受できる一方、ボーナス当選ゲームにてボーナス入賞を成立させることに失敗すれば、その後のボーナス入賞によってボーナス状態自体の恩恵は享受できるものの、特徴Ｊ２のように特定状態は終了することによって、特定状態とボーナス状態との融合による恩恵は享受できない、といった遊技性を実現することができる。

【０９８２】

特徴Ｊ４．所定の前記周回体において、前記第１特別の絵柄組合せを形成する第１特別絵柄（右リール３２Ｒの「チェリー」図柄）を前記有効位置に停止させることが可能な第

１のタイミングで対応する前記停止操作手段の停止操作を行うと、前記第２特別の絵柄組合せを形成する第２特別絵柄（右リール３２Ｒの「ＢＡＲ」図柄）を前記有効位置に停止させることができず、前記第２特別絵柄を前記有効位置に停止させることが可能な第２のタイミングで対応する前記停止操作手段の停止操作を行うと、前記有効位置に前記第１特別絵柄を停止させることができないことを特徴とする特徴Ｊ１乃至Ｊ３のいずれか１に記載の遊技機。

【０９８３】

上記構成によれば、第１特別結果と第２特別結果とに対応する第１特別絵柄と第２特別絵柄とは同時に狙って停止操作できない関係となっているため、その当選ゲームが第１特別結果であり且つ第１特別絵柄を停止可能なタイミングで操作した場合には特定状態の終了を回避できるものの、第２特別絵柄を停止可能なタイミングで操作してしまうと特定状態は終了し、逆に第２特別結果当選ゲームにて第２特別絵柄を停止させれば特定状態は終了しないものの、第１特別絵柄を狙ってしまうと特定状態は終了する。このようにすることで、特定状態の終了の有無との関係で、特別結果当選ゲームにていずれの特別結果を狙って停止操作するか、といった遊技性を実現することができるし、特定状態を延々と継続させないことの機能がより好適に発揮される。

【０９８４】

特徴Ｊ５．所定の前記周回体に配置されている前記第１特別絵柄の数と前記第２特別絵柄の数とが異なっていることを特徴とする特徴Ｊ４に記載の遊技機。

【０９８５】

上記構成によれば、狙いが合致していなければ入賞が成立しない、といった特徴Ｊ４の構成において、対応する絵柄数が異なるため、入賞を成立させることの難易度が、第１特別結果と第２特別結果とで異なるようになる。この場合、例えば、遊技操作に慣れていない遊技者は、絵柄数が多い側の特別結果入賞を狙うであろうし、遊技に慣れている遊技者は、絵柄数に関わらず、勘頼りで特別結果を選択すると考えられる。このようにすることで、遊技操作に慣れていない遊技者であっても、特別結果当選時の遊技を好適に楽しむことが可能となる。

【０９８６】

特徴Ｊ６．前記抽選手段による抽選結果として、少なくとも前記第１特別結果及び前記第２特別結果のいずれかと他の遊技結果とを含む重複結果（リプ重複第１ＢＢ、リプ重複第２ＢＢ）と、前記第１特別結果及び前記第２特別結果のいずれかを含む一方、前記他の遊技結果を含まない単独結果（単独第１ＢＢ、単独第２ＢＢ）と、が設定されており、

前記駆動制御手段は、前記第１特別結果及び前記第２特別結果のいずれかと前記他の遊技結果とに当選している場合、前記他の遊技結果に対応する絵柄組合せを優先して停止させるように駆動制御する優先手段（主制御装置１０１による優先設定処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴Ｊ１乃至Ｊ５のいずれか１に記載の遊技機。

【０９８７】

上記構成によれば、重複結果にて各特別結果当選となった場合、当該ゲームでは各特別結果ではなく他の遊技結果入賞が成立し、単独結果にて各特別結果当選となった場合、狙う絵柄が合致していれば、当該ゲームにて各特別結果入賞が成立し得る。つまり、特定状態において重複結果当選となった場合、当該ゲームでは入賞させることができないので特定状態が終了され、特定状態において単独結果当選となった場合、当該ゲームにてその終了を回避することの余地が生じ得る。このような重複結果を用いることで、遊技者の操作に関わらず特定状態を終了させることも可能となり、重複結果と単独結果との当選確率を調節するだけで、特定状態の強制終了率をうまく調節することが可能となる。

【０９８８】

特徴Ｊ７．前記抽選手段による抽選結果が前記第１特別結果を含む前記重複結果となる確率と、前記第２特別結果を含む前記重複結果となる確率とが異なる確率となる得るように設定されている一方、前記抽選手段による抽選結果が前記第１特別結果を含む前記単独結果となる確率と、前記第２特別結果を含む前記単独結果となる確率とが同じ又は略同じ

確率となるように設定されていることを特徴とする特徴Ｊ６に記載の遊技機。
【０９８９】
上記構成によれば、絵柄を狙ってその狙いが合致していれば入賞が成立することになる単独結果については、第１特別結果と第２特別結果とで同じ又は略同じ確率であることから、どちらを狙ったほうが入賞易いといった事情がなく、遊技者の勘次第とすることができる。そのうえで、狙いが合致していても入賞が成立しない重複結果については、第１特別結果と第２特別結果との確率が異なり得るようにしたことで、どちらを狙うかを遊技者に選択させる遊技性を抹殺しない範囲内で、第１特別結果と第２特別結果との当選確率に差を生じさせることが可能となる。
【０９９０】
特徴Ｊ８．前記特定状態において、前記抽選手段による抽選結果が前記第１特別結果及び前記第２特別結果のいずれかの当選となった特別ゲームにて、所定の報知手段にて当該特別ゲームである旨の特別報知を実行することが可能な特別報知手段（表示制御装置８１による継続チャンス演出を行うための処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴Ｊ１乃至Ｊ７のいずれか１に記載の遊技機。
【０９９１】
上記構成によれば、第１特別結果や第２特別結果の当選ゲームにて特別報知が実行されるため、本遊技機の遊技の肝となる特別結果当選ゲームが見逃されてしまうことによって、入賞を成立させることができなかった、といった事象を生じさせないようにすることが可能となる。また、特別報知が行われることを前提とすることで、特定状態において毎ゲーム特別結果入賞を狙って遊技を行う必要がなくなり、遊技をスムーズに行わせることも可能となる。
【０９９２】
特徴Ｊ９．前記抽選手段による抽選結果として、少なくとも前記第１特別結果及び前記第２特別結果のいずれかと他の遊技結果とを含む重複結果（リプ重複第１ＢＢ、リプ重複第２ＢＢ）と、前記第１特別結果及び前記第２特別結果のいずれかを含む一方、前記他の遊技結果を含まない単独結果（単独第１ＢＢ、単独第２ＢＢ）と、が設定されており、
前記駆動制御手段は、前記第１特別結果及び前記第２特別結果のいずれかと前記他の遊技結果とに当選している場合、前記他の遊技結果に対応する絵柄組合せを優先して停止させるように駆動制御する優先手段（主制御装置１０１による優先設定処理を実行する機能）を備え、
前記特別報知手段は、前記単独結果を契機とする前記特別ゲームにて前記特別報知を実行可能であり、且つ前記重複結果を契機とする前記特別ゲームにて前記特別報知を実行可能であることを特徴とする特徴Ｊ８に記載の遊技機。
【０９９３】
上記構成によれば、重複結果であろうと単独結果であろうと、特別結果当選となった当選ゲームでは特別報知が行われるため、重複結果と単独結果とを用いて、絵柄を狙って狙いが合致していれば入賞する場合と、絵柄を狙って狙いが合致していなければ入賞しない場合と、絵柄を狙って狙いが合致していても入賞しない場合と、がある遊技性において、いずれの場合であっても絵柄を狙わせるきっかけとすることが可能となる。よって、遊技の興趣向上を好適に図ることができる。
【０９９４】
＜特徴Ｋ群＞
特徴Ｋ１．複数種の絵柄が周方向に付された複数の周回体（各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒ）と、
各前記周回体について一部の絵柄を視認可能とする表示部（表示窓２６Ｌ，２６Ｍ，２６Ｒ）と、
操作された場合に各前記周回体の周回が開始される始動操作手段（スタートレバー４１）と、
前記始動操作手段の操作に基づき、遊技者に特典を付与するか否かの抽選を行う抽選手

段（主制御装置１０１による抽選処理を実行する機能）と、
　操作された場合に各前記周回体の周回が停止される停止操作手段（ストップスイッチ４２～４４）と、
　前記始動操作手段が操作された場合に各前記周回体の周回を開始させ、前記停止操作手段が操作された場合に各前記周回体の周回を停止させる駆動制御手段（主制御装置１０１によるリール制御処理を実行する機能）と、
　前記抽選手段における抽選結果が所定結果であって、前記表示部を介して前記絵柄が視認可能な位置に設定される有効位置に、当該所定結果に対応する所定の絵柄組合せが停止した場合に、前記所定結果に対応する特典を付与することが可能な特典付与手段（主制御装置１０１による払出判定処理を実行する機能）と、
を備える遊技機であって、
　前記抽選手段による抽選結果として、前記停止操作手段が第１の操作態様にて操作されることで第１操作結果（第１小役）の入賞が可能となり、前記停止操作手段が前記第１の操作態様とは異なる第２の操作態様にて操作されることで前記第１操作結果とは異なる利益が付与され得る第２操作結果（第４小役～第２７小役）の入賞が可能となる態様結果（例えば、押し順ベル）が設定されており、
　前記抽選手段による抽選結果が前記態様結果である場合、前記第１の操作態様又は前記第２の操作態様を含む操作態様に関する態様報知を、所定の報知手段により実行可能な態様報知手段（主制御装置１０１による押し順報知用処理を実行する機能）を備え、
　遊技状態として、前記態様報知手段による前記態様報知が実行され得る特定状態（有利区間）と、前記態様報知手段による前記態様報知が実行されない通常状態（通常区間）と、が設定されており、
　前記特定状態として、第１特定状態（ＡＴモード）と、当該第１特定状態よりも前記態様報知手段による前記態様報知が実行されにくい第２特定状態（通常モード）とが設定されており、
　予め定められた特定移行条件（ＡＴモード当選フラグがセットされること）が成立した場合に、前記第２特定状態から前記第１特定状態へ移行させる特定移行手段（主制御装置１０１によるＡＴモードに移行させるための処理を実行する機能）と、
　前記特定状態において予め定められた特定終了条件（ＢＢ当選）が成立した場合、当該特定状態を終了させて前記通常状態へ移行させる特定終了手段（主制御装置１０１による区間表示第２処理においてＢＢ当選ゲームにて有利区間を終了する処理を実行する機能）と、
　前記特定状態において、前記特定移行条件が成立するよりも前に前記特定終了条件が成立した場合、前記特定終了手段により前記特定状態が終了されることを制限する終了制限手段（主制御装置１０１による区間表示第２処理において終了済みフラグがセットされている場合に有利区間を終了しない処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。
【０９９５】
　上記構成によれば、始動操作手段の操作に基づき周回体を開始させ、停止操作手段の操作に基づきゲームの抽選結果に対応する停止結果として周回体を停止させることで当該抽選結果の入賞に対応する特典が付与される、といった所謂スロットマシンにおいて、停止操作手段の停止操作の態様によって入賞する結果が異なる態様結果当選時に、停止操作の態様に関する態様報知が所定の報知手段により実行される場合があり、態様報知の有無によって有利度を異ならせる遊技性が実現される。
【０９９６】
　態様報知は特定状態では実行される一方、通常状態では実行されないものであり、更に、特定状態において第１特定状態の方が第２特定状態よりも態様報知が実行され易い構成となっていることから、通常状態から特定状態として第２特定状態へ移行させ、その後、第１特定状態へ移行させることで、上記態様報知による恩恵を享受できるようになる構成が遊技の流れとなる。

【０９９７】
　このような構成において、第２特定状態から第１特定状態への移行が生じるよりも前に特定状態の終了条件としての特定終了条件が成立した場合、特定状態を終了しないようにしたことで、せっかく特定状態に移行したのにもかかわらず、第１特定状態の恩恵を享受することなく特定状態が終了してしまうことが制限される。よって、特定状態へ移行させて第２特定状態から第１特定状態を目指す遊技性が明確化され、遊技続行の意思決定の後押しとすることができる。
【０９９８】
　特徴Ｋ２．前記第２特定状態へ移行した場合、前記特定移行条件が成立するまでの特定数（ゲーム数）を成立用数として設定する特定設定手段（主制御装置１０１による天井ゲーム数の設定処理を実行する機能）と、
　前記第２特定状態における前記特定数が前記成立用数に達したことに基づいて前記特定移行条件を成立させる成立手段（主制御装置１０１による天井カウンタが０となったことに基づいてＡＴモード当選フラグをセットする処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする特徴Ｋ１に記載の遊技機。
【０９９９】
　上記のように、第２特定状態から第１特定状態へ移行するまでに特定終了条件が成立しても特定状態は終了しないことから、かかる特徴Ｋ１の遊技機に本構成を適用することで、天井としての成立用数が設定される機会は、第１特定状態から第２特定状態へ移行した場合や、通常状態から第２特定状態へ移行した場合に限定される。これにより、成立用数が何度も再設定されることによって延々と特定移行条件に達しない、といった不都合を解消することができる。
【１０００】
　特徴Ｋ３．前記第２特定状態の継続条件が成立しているか否かを判定する継続判定手段（主制御装置１０１による区間表示第２処理において継続フラグの有無を判定する処理を実行する機能）を備え、
　前記特定終了手段は、前記第２特定状態において前記継続条件が成立していない状況で前記特定終了条件が成立した場合には前記特定状態を終了する一方、前記第２特定状態において前記継続条件が成立している状況で前記特定終了条件が成立した場合には前記特定状態を終了しないことを特徴とする特徴Ｋ１又は特徴Ｋ２に記載の遊技機。
【１００１】
　上記構成によれば、第２特定状態において継続条件が成立していない状況で特定終了条件が成立すると特定状態が終了する一方、第２特定状態において継続条件が成立している状況であれば特定終了条件が成立した場合であっても特定状態を終了させないようにすることができる。このようにすることで、例えば、特定終了条件を、特定状態を終了させるためだけでなく、他の用途（例えば、第２特定状態において有利な状態への移行を許容する移行条件）として用いることも可能であり、機能の集約化を図りながら遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【１００２】
　特徴Ｋ４．前記特定終了手段により前記特定状態を終了させて前記通常状態へ移行させる場合、当該終了させたことに対応する終了情報を記憶する終了情報記憶手段（主制御装置１０１による終了済みフラグをセットする処理を実行する機能）と、
　前記第２特定状態へ移行する場合、前記終了情報記憶手段に記憶されている前記終了情報を消去する手段（主制御装置１０１によるＡＴモード開始時に終了済みフラグをクリアする処理を実行する機能）と、
　予め定められた契機に基づき、前記特定状態に関する情報の初期化処理を実行可能な初期化手段（主制御装置１０１による有利区間用情報の初期化処理を実行する機能）と、
を備え、
　前記終了制限手段は、前記特定終了条件が成立した場合において、前記終了情報記憶手段に前記終了情報が記憶されている場合、前記特定終了手段による前記特定状態の終了を

制限する構成であり、
　前記初期化手段による前記初期化処理が行われた場合であっても、前記終了情報記憶手段に記憶されている前記終了情報は消去されないことを特徴とする特徴Ｋ１乃至Ｋ３のいずれか１に記載の遊技機。
【１００３】
　上記構成によれば、特定終了手段によって特定状態が終了された場合、終了情報が記憶され、その終了情報の有無により、以後の特定終了条件成立時の特定状態の終了を制限するか否かが決定される。この場合、終了情報は、特定状態に関する情報の初期化処理の対象となっていないため、例えば、遊技ホールの管理者等が、遊技機の設定に際して特定状態に関する情報の初期化処理を実行した場合であっても、終了情報は消去されない。そうすると、仮に、その後に通常状態から特定状態へ移行したとしても、終了情報は維持されているため、その後に特定終了条件が成立しても第２特定状態移行前であれば当該特定状態の終了が回避される。このようにすることで、上記初期化処理が行われたことを、特定状態の終了の有無によって遊技者に見抜かれることを抑制することが可能となる。
【１００４】
　特徴Ｋ５．前記通常状態から前記特定状態へ移行する場合、予め定められた終了情報を記憶する終了情報記憶手段（主制御装置１０１による有利区間移行ゲーム用処理にて終了済みフラグをセットする処理を実行する機能）と、
　前記第２特定状態へ移行する場合、前記終了情報記憶手段に記憶されている前記終了情報を消去する手段（主制御装置１０１によるＡＴモード開始時に終了済みフラグをクリアする処理を実行する機能）と、
　予め定められた契機に基づき、前記特定状態に関する情報の初期化処理を実行可能な初期化手段（主制御装置１０１による有利区間用情報の初期化処理を実行する機能）と、
を備え、
　前記終了制限手段は、前記特定終了条件が成立した場合において、前記終了情報記憶手段に前記終了情報が記憶されている場合、前記特定終了手段による前記特定状態の終了を制限する構成であり、
　前記初期化手段による前記初期化処理が行われた場合、前記終了情報記憶手段に記憶されている前記終了情報も消去することを特徴とする特徴Ｋ１乃至Ｋ３のいずれか１に記載の遊技機。
【１００５】
　上記構成によれば、通常状態から特定状態への移行が生じた場合、終了情報が記憶され、その終了情報の有無により、以後の特定終了条件成立時の特定状態の終了を制限するか否かが決定される。この場合、終了情報は、特定状態に関する情報の初期化処理の対象となっているため、例えば、遊技ホールの管理者等が、遊技機の設定に際して特定状態に関する情報の初期化処理を実行した場合、特定状態である旨の情報とともに、終了情報も消去される。この場合であっても、その初期化処理後、通常状態から特定状態へ移行する際に、再度終了情報が記憶されることから、第２特定状態への移行前に特定終了条件が成立した場合、当該特定状態の終了を回避することが可能である。
【１００６】
　特徴Ｋ６．前記第２特定状態へ移行した場合、前記特定移行条件が成立するまでの特定数（ゲーム数）を成立用数として設定する特定設定手段（主制御装置１０１による天井ゲーム数の設定処理を実行する機能）と、
　前記第２特定状態における前記特定数が前記成立用数に達したことに基づいて前記特定移行条件を成立させる成立手段（主制御装置１０１による天井カウンタが０となったことに基づいてＡＴモード当選フラグをセットする処理を実行する機能）と、
　前記特定状態における強制終了条件を成立させるまでの所定数を把握する所定数把握手段（主制御装置１０１による有利区間ゲーム数ＡＧと有利区間増減枚数ＭＹとの管理を行う処理を実行する機能）と、
　前記特定状態における前記所定数が前記強制終了条件の成立に対応する数となった場合

、前記特定状態を終了させる手段（主制御装置１０１による区間表示第２処理において強制終了条件成立に基づいて有利区間を終了させる処理を実行する機能）と、
を備え、
前記特定終了条件が成立する場合、予め定められた特別状態（第１ＢＢ状態、第２ＢＢ状態）への移行が生じる又は移行が可能となる構成であり、
前記終了制限手段による前記特定終了手段による前記特定状態の終了の制限対象となる前記特定終了条件に基づく前記特別状態は、前記成立手段による前記特定数の対象とならない一方、前記強制終了条件の前記所定数の対象となることを特徴とする特徴Ｋ１乃至Ｋ５のいずれか１に記載の遊技機。
【１００７】
上記構成によれば、第２特定状態移行前に特定終了条件成立に基づいて特定状態の終了が回避される構成において、特定終了条件の成立に基づいて、特別状態へ移行した場合であっても、当該特別状態中は、特定数の対象とならないことから天井までのゲーム数等に寄与しない一方、所定数の対象となることから特定状態の強制終了条件までのゲーム数等には寄与する構成となる。つまり、特定終了条件成立に基づいて、特定状態の終了を回避したとしても、天井までのゲーム数等を特別状態にて減算させることはできない一方、特定状態の残りゲーム数等は少なくなるので、その後に第２特定状態へ移行しても、享受できる利益が特別状態の分だけ少なくなる。よって、特定終了条件成立に基づいて特別状態に移行させても当該特別状態による遊技者にメリットはなく、特定終了条件を特別状態への移行等と兼用したとしても、特定状態を終了させないこと以上に遊技者を有利なものとしないようにすることができる。
【１００８】
特徴Ｋ７．前記終了制限手段は、前記第２特定状態にて前記特定終了条件が成立した場合には前記特定終了手段による前記特定状態の終了を許容する一方、前記第１特定状態にて前記特定終了条件が成立した場合には前記特定終了手段による前記特定状態の終了を制限することを特徴とする特徴Ｋ１乃至Ｋ６のいずれか１に記載の遊技機。
【１００９】
上記構成によれば、第２特定状態にて特定終了条件が成立した場合には特定状態が終了する一方、第１特定状態にて特定終了条件が成立した場合には特定状態は終了しない。このように特定終了条件を規定することで、第２特定状態へ移行することなく第１特定状態中に特定終了条件が成立しても特定状態を終了させないといった構成を、比較的簡素な構成にて実現することが可能となる。
【１０１０】
特徴Ｋ８．前記抽選手段による抽選結果が予め定められた特別結果（第１ＢＢ、第２ＢＢ）であり、前記有効位置に前記特別結果に対応する特別の絵柄組合せが停止したことを特別移行条件の成立として、遊技状態を遊技者にとって有利な特別状態へ移行させ、予め定められた特別終了条件が成立したこと基づいて当該特別状態を終了させることが可能な特別移行手段（主制御装置１０１によるボーナス状態処理を実行する機能）を備え、
前記特定終了条件は、少なくとも前記抽選手段による抽選結果が前記特別結果となること、前記特別移行条件が成立したこと、及び前記特別終了条件が成立したこと、のいずれかを含むことを特徴とする特徴Ｋ１乃至Ｋ７のいずれか１に記載の遊技機。
【１０１１】
上記構成によれば、入賞することで特別状態へ移行することとなる所謂ボーナスとしての特別結果の当選、特別結果の入賞、特別状態の終了のいずれかが特定終了条件に含まれており、これらボーナス当選したり入賞したり終了したりを契機として特定状態が終了する場合がある構成に、上記特徴Ｋ１の構成を適用することで、ボーナスを契機とする特定状態が終了する場面を限定的なものとすることができる。
【１０１２】
特に特徴Ｋ７に本構成を適用すると、第２特定状態においてボーナスを契機として特定状態を終了させたり終了させなかったりすることできる。そのため、遊技者にとって有利

なボーナスと態様報知が行われ易い第２特定状態との融合によって有利度を調節することを可能としながら、そのボーナスを特定状態の終了契機とすることも可能となる。よって、機能の集約化が図られるし、継続条件の有無によってボーナスへの期待感を変化させることも可能となる。

【１０１３】

＜特徴Ｌ群＞

特徴Ｌ１．複数種の絵柄が周方向に付された複数の周回体（各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒ）と、

各前記周回体について一部の絵柄を視認可能とする表示部（表示窓２６Ｌ，２６Ｍ，２６Ｒ）と、

操作された場合に各前記周回体の周回が開始される始動操作手段（スタートレバー４１）と、

前記始動操作手段の操作に基づき、遊技者に特典を付与するか否かの抽選を行う抽選手段（主制御装置１０１による抽選処理を実行する機能）と、

操作された場合に各前記周回体の周回が停止される停止操作手段（ストップスイッチ４２～４４）と、

前記始動操作手段が操作された場合に各前記周回体の周回を開始させ、前記停止操作手段が操作された場合に各前記周回体の周回を停止させる駆動制御手段（主制御装置１０１によるリール制御処理を実行する機能）と、

前記抽選手段における抽選結果が所定結果であって、前記表示部を介して前記絵柄が視認可能な位置に設定される有効位置に、当該所定結果に対応する所定の絵柄組合せが停止した場合に、前記所定結果に対応する特典を付与することが可能な特典付与手段（主制御装置１０１による払出判定処理を実行する機能）と、

を備える遊技機であって、

遊技者にとって有利となる特定事象（押し順報知且つ１５枚ベル入賞）が発生し得る特定状態（有利区間）と、前記特定事象が発生しない通常状態（通常区間）とが設定されており、

前記抽選手段による抽選結果が予め定められた第１特別結果（第１ＢＢ）であり、前記有効位置に前記第１特別結果に対応する第１特別の絵柄組合せが停止したことに基づいて遊技状態を第１特別状態へ移行させ、予め定められた第１特別終了条件が成立したこと基づいて当該第１特別状態を終了させ、前記抽選手段による抽選結果が予め定められた第２特別結果（第２ＢＢ）であり、前記有効位置に前記第２特別結果に対応する第２特別の絵柄組合せが停止したことに基づいて遊技状態を第２特別状態へ移行させ、予め定められた第２特別終了条件が成立したこと基づいて当該第２特別状態を終了させることが可能な特別移行手段（主制御装置１０１によるボーナス状態処理を実行する機能）を備え、

前記特定状態において前記第１特別状態及び前記第２特別状態のいずれかに移行した場合、移行した前記第１特別状態又は前記第２特別状態にて前記特定事象が発生し得るようになる一方、前記通常状態において前記第１特別状態及び前記第２特別状態のいずれかに移行した場合、移行した前記第１特別状態又は前記第２特別状態にて前記特定事象が発生しない又は発生しにくい構成であり、

前記特定状態において、前記抽選手段による抽選結果が前記第１特別結果及び前記第２特別結果のいずれかである場合、当該特定状態を終了させて前記通常状態に移行させる特定終了手段（主制御装置１０１による区間表示第２処理において対応するＢＢ用フラグとは異なるＢＢに当選した場合に有利区間を終了させる処理を実行する機能）と、

前記特定状態において、前記抽選手段による抽選結果が前記第１特別結果である場合、前記特定終了手段により前記特定状態が終了されることを制限することが可能な第１終了制限手段（主制御装置１０１による区間表示第２処理において第１ＢＢ用フラグがセットされている状況で第１ＢＢ当選となった場合に有利区間を終了させないようにする処理を実行する機能）と、

前記特定状態において、前記抽選手段による抽選結果が前記第２特別結果である場合、

前記特定終了手段により前記特定状態が終了されることを制限することが可能な第２終了制限手段（主制御装置１０１による区間表示第２処理において第２ＢＢ用フラグがセットされている状況で第２ＢＢ当選となった場合に有利区間を終了させないようにする処理を実行する機能）と、
予め定められた設定契機に基づいて、前記第１終了制限手段により前記特定状態の終了が制限される第１制限状態（第１ＢＢ用フラグがセットされている状態）と、前記第２終了制限手段により前記特定状態の終了が制限される第２制限状態（第２ＢＢ用フラグがセットされている状態）と、を含むいずれかの特定制限状態に設定することが可能な制限設定手段（主制御装置１０１によるＡＴ継続設定処理において第１ＢＢ用フラグや第２ＢＢ用フラグをセットする処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。
【１０１４】
上記構成によれば、始動操作手段の操作に基づき周回体を開始させ、停止操作手段の操作に基づきゲームの抽選結果に対応する停止結果として周回体を停止させることで当該抽選結果の入賞に対応する特典が付与される、といった所謂スロットマシンにおいて、所謂ボーナスとしての第１特別状態への移行が可能となる第１特別結果と、第２特別状態への移行が可能となる第２特別結果と、が設けられており、特定状態中に第１特別状態や第２特別状態へ移行すると遊技者にとって有利となる特定事象が発生する一方、通常状態中に第１特別状態や第２特別状態へ移行すると特定事象が発生しないため、通常状態ではなく特定状態において第１特別状態や第２特別状態へ移行させることを目指し、例えば、第１特別結果や第２特別結果に当選して入賞待ちの状況で特定状態への移行を待つといった遊技性が実現される。
【１０１５】
しかも、上記構成では、特定状態において第１特別結果や第２特別結果となると特定状態が終了される場合があることを前提とし、第１特別結果であれば特定状態の終了が制限される第１制限状態と、第２特別結果であれば特定状態の終了が制限される第２制限状態とを含む特定制限状態に設定される場合があるようにしている。そのため、特定状態において各特別状態への移行を目指しながら、制限状態に設定されていない側の特別結果となって特定状態が終了してしまわないように制限状態に設定されている側の特別結果当選を目指す、といった遊技性が実現され、これまでにない面白みのある遊技機を提供することが可能となる。
【１０１６】
特徴Ｌ２．前記設定契機は、前記抽選手段による抽選結果が前記第１特別結果及び前記第２特別結果のいずれかとなってから、対応する前記第１特別状態及び前記第２特別状態が終了するまでに生じるものであることを特徴とする特徴Ｌ１に記載の遊技機。
【１０１７】
各ボーナスが重複して当選しないことを前提とすると、各特別結果に当選した後、特別状態が終了するまでの間であれば、重複して特別結果に当選することがない。そこで、上記の特別結果当選から特別状態終了までの間で、特定状態の終了を制限する特別結果を設定する設定契機が生じるようにすることで、特別結果当選前に制限状態の設定を完了することが可能となる。
【１０１８】
特徴Ｌ３．前記設定契機は、前記第１特別状態及び前記第２特別状態のいずれかが終了する場合に生じることを特徴とする特徴Ｌ２に記載の遊技機。
【１０１９】
上記構成によれば、第１特別状態や第２特別状態の終了に際して、特定状態の終了を制限する特別結果を設定する設定契機が生じるようにすることで、例えば、制限対象とする特別結果についての報知が行われる構成において、当選している特別結果や実行中の特別状態と、制限対象として設定された特別結果との混同を生じさせないようにすることができる。

【１０２０】
特徴Ｌ４．前記制限設定手段は、前記設定契機に基づいて、いずれの制限状態の前記特定制限状態に設定するかの制限抽選を実行し、前記制限抽選の抽選結果に基づいて前記特定制限状態の設定を行うことを特徴とする特徴Ｌ１乃至Ｌ３のいずれか１に記載の遊技機。
【１０２１】
上記構成によれば、いずれの制限状態に設定されるかが制限抽選の結果によるものとなり、制限状態にランダム性を生じさせることが可能となる。このようにすれば、いずれの制限状態に設定されているかを演出等によって予測したりしながら、当選する特別結果の種類へ注目させることが可能となる。
【１０２２】
特徴Ｌ５．前記制限設定手段は、前記特定状態において前記設定契機の回数又は前記第１特別状態及び前記第２特別状態の回数に応じて前記特定制限状態の設定を行うことが可能な手段（主制御装置１０１による連荘カウンタの値に応じて次回ＢＢ抽選を行う処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴Ｌ１乃至Ｌ４のいずれか１に記載の遊技機。
【１０２３】
上記構成によれば、特定状態において特別状態に移行した回数や特別結果当選から特別状態終了までに生る設定契機の回数に応じて、特定状態の終了を制限する特別結果を設定する構成としているので、例えば、第１回数目の設定契機であれば第１制限状態に設定され易い一方、第１回数目とは異なる第２回数目の設定契機であれば第２制限状態に設定され易い、といった遊技性を実現することが可能となり、第１特別状態と第２特別状態との有利度や制限状態の設定され易さを通じて、特別状態の平均連荘回数を遊技機側である程度管理することが可能となる。
【１０２４】
なお、上記構成を特徴Ｌ４に適用する場合、「前記制限設定手段は、前記特定状態において前記設定契機の回数又は前記第１特別状態及び前記第２特別状態の回数に応じて前記制限抽選を行うことが可能な手段を備えている」と表現してもよい。
【１０２５】
特徴Ｌ６．前記制限設定手段は、前記設定契機が生じた際に当選している又は滞在している前記特別状態の種類に応じて前記特定制限状態の設定を行うことが可能な手段（主制御装置１０１による今回のＢＢの種類に応じて次回ＢＢ抽選を行う処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴Ｌ１乃至Ｌ５のいずれか１に記載の遊技機。
【１０２６】
上記構成によれば、特定状態において設定契機が生じた際に当選している特別結果や特別状態の種類に応じて、特定状態の終了を制限する特別結果を設定する構成としているので、例えば、第１特別結果の次は第１制限状態に設定され易く、第２特別結果の次は第２制限状態に設定され易い、といった遊技性を実現することが可能となり、第１特別状態と第２特別状態との有利度や制限状態の設定され易さを通じて、特別状態の連続性や非連続性を遊技機側である程度管理することが可能となる。
【１０２７】
なお、上記構成を特徴Ｌ４に適用する場合、「前記制限設定手段は、前記設定契機が生じた際に当選している又は滞在している前記特別状態の種類に応じて前記制限抽選を行うことが可能な手段を備えている」と表現してもよい。
【１０２８】
特徴Ｌ７．遊技媒体の増減率又は増減態様に変化を生じさせることが可能な複数段階の設定値を有し、当該複数段階の設定値のうちの一の設定値を設定する設定値設定手段（主制御装置１０１による当選確率設定処理を実行する機能）を備え、
前記制限設定手段は、前記設定値設定手段により設定されている設定値に応じて前記特定制限状態の設定を行うことが可能な手段（主制御装置１０１による設定値に応じて次回ＢＢ抽選を行う処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴Ｌ１乃至Ｌ６の

いずれか１に記載の遊技機。

【１０２９】

上記構成によれば、遊技媒体の増減率又は増減態様に変化を生じさせることが可能な設定値に応じて、特定状態の終了を制限する特別結果を設定する構成としているので、例えば、第１設定値が設定されている場合は第１制限状態に設定され易く、第２設定値が設定されている場合は第２制限状態に設定され易い、といった遊技性を実現することが可能となり、第１特別状態と第２特別状態との有利度や制限状態の設定され易さを通じて、特遊技媒体の増減率又は増減態様を調節することが可能となる。

【１０３０】

なお、上記構成を特徴Ｌ４に適用する場合、「遊技媒体の増減率又は増減態様に変化を生じさせることが可能な複数段階の設定値を有し、当該複数段階の設定値のうちの一の設定値を設定する設定値設定手段（主制御装置１０１による当選確率設定処理を実行する機能）を備え、

前記制限設定手段は、前記設定値設定手段により設定されている設定値に応じて前記制限抽選を行うことが可能な手段を備えている」と表現してもよい。

【１０３１】

特徴Ｌ８．少なくとも前記特定状態を含むゲーム数を把握するゲーム数把握手段（主制御装置１０１による有利区間ゲーム数ＡＧの管理を行う処理を実行する機能）を備え、

前記制限設定手段は、前記ゲーム数把握手段により把握されるゲーム数に応じて前記特定制限状態の設定を行うことが可能な手段（主制御装置１０１による有利区間ゲーム数ＡＧに応じて次回ＢＢ抽選を行う処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴Ｌ１乃至Ｌ６のいずれか１に記載の遊技機。

【１０３２】

上記構成によれば、特定状態を含むゲーム数に応じて、特定状態の終了を制限する特別結果を設定する構成としているので、例えば、特定状態の序盤では第１制限状態に設定され易く、特定状態が進行するにつれて又は特定状態の終盤においては第２制限状態に設定され易い、といった遊技性を実現することが可能となり、第１特別状態と第２特別状態との有利度や制限状態の設定され易さを通じて、特定状態における遊技進行を多様化することが可能となる。

【１０３３】

なお、上記構成を特徴Ｌ４に適用する場合、「少なくとも前記特定状態を含むゲーム数を把握するゲーム数把握手段（主制御装置１０１による有利区間ゲーム数ＡＧの管理を行う処理を実行する機能）を備え、

前記制限設定手段は、前記ゲーム数把握手段により把握されるゲーム数に応じて前記制限抽選を行うことが可能な手段を備えている」と表現してもよい。

【１０３４】

特徴Ｌ９．前記制限設定手段は、前記第１終了制限手段及び前記第２終了制限手段を今回の前記特定制限状態として設定することが可能であることを特徴とする特徴Ｌ１乃至Ｌ８のいずれか１に記載の遊技機。

【１０３５】

上記構成によれば、第１特別結果に当選した場合に特定状態が終了しない第１制限状態と、第２特別結果に当選した場合に特定状態が終了しない第２制限状態と、のいずれかだけでなく、第１制限状態と第２制限状態とのいずれにも設定される場合がるようになるため、この場合、第１特別結果と第２特別結果のいずれに当選しても特定状態が終了しないようになる。これにより、いずれの特別結果に当選するかで特定状態の継続の有無が異なる遊技性の幅が広がり、特定状態の継続性を向上させることが可能となる。

【１０３６】

特徴Ｌ１０．前記抽選手段による抽選結果が前記第１特別結果となる確率は、前記第２特別結果となる確率よりも低い確率となるように設定されており、

前記制限設定手段は、前記第２制限状態よりも前記第１制限状態を前記特定制限状態と

して設定し易いことを特徴とする特徴Ｌ１乃至Ｌ９のいずれか１に記載の遊技機。
【１０３７】
上記構成によれば、当選しにくい第１特別結果での特定状態の終了が制限される第１制限状態のほうが、当選し易い第２特別結果での特定状態の終了が制限される第２制限状態よりも設定され易く、当選し易い第２特別結果の第２制限状態には設定されにくい構成となる。このようにすることで、特定状態を継続しにくくすることができ、出玉率が高くなり過ぎないようにすることができる。また、このような構成において、第１制限状態の方が第２制限状態よりも設定され易い構成であることからして、第１特別結果に当選した場合の方が第２特別結果に当選した場合よりも、特定状態の制限対象となり易い構成となり、第１特別結果の方が第２特別結果よりも有利といえる。そして、その有利な側の第１特別結果の方が第２特別結果よりも当選しにくい構成となっていることから、有利度と当選確率とのバランスを担保することが可能となる。
【１０３８】
特徴Ｌ１１．前記第１制限状態において前記特定終了手段により前記特定状態が終了した後の状態の方が前記第２制限状態において前記特定終了手段により前記特定状態が終了した後の状態が遊技者にとって有利であることを特徴とする特徴Ｌ１０に記載の遊技機。
【１０３９】
上記構成によれば、第１制限状態に設定されたのにもかかわらず第２特別結果当選となって特定状態が終了した後の状態の方が、第２制限状態に設定されたのにもかかわらず第１特別結果となって特定状態が終了した後の状態よりも遊技者にとって有利となる。つまり、当選した場合に制限対象とされ易く有利な側の第１特別結果の方が、当選した場合に制限対象とならず特定状態が終了した後の状態が有利となる。このようにすることで、せっかく有利な側の第１特別結果に当選したのにもかかわらず特定状態が終了してしまった場合の補償とすることができ、遊技意欲の低下を解消することが可能となる。
【１０４０】
＜特徴Ｍ群＞
特徴Ｍ１．複数種の絵柄が周方向に付された複数の周回体（各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒ）と、
各前記周回体について一部の絵柄を視認可能とする表示部（表示窓２６Ｌ，２６Ｍ，２６Ｒ）と、
操作された場合に各前記周回体の周回が開始される始動操作手段（スタートレバー４１）と、
前記始動操作手段の操作に基づき、遊技者に特典を付与するか否かの抽選を行う抽選手段（主制御装置１０１による抽選処理を実行する機能）と、
操作された場合に各前記周回体の周回が停止される停止操作手段（ストップスイッチ４２～４４）と、
前記始動操作手段が操作された場合に各前記周回体の周回を開始させ、前記停止操作手段が操作された場合に各前記周回体の周回を停止させる駆動制御手段（主制御装置１０１によるリール制御処理を実行する機能）と、
前記抽選手段における抽選結果が所定結果であって、前記表示部を介して前記絵柄が視認可能な位置に設定される有効位置に、当該所定結果に対応する所定の絵柄組合せが停止した場合に、前記所定結果に対応する特典を付与することが可能な特典付与手段（主制御装置１０１による払出判定処理を実行する機能）と、
を備える遊技機であって、
前記抽選手段による抽選結果として、前記停止操作手段が第１の操作態様にて操作されることで第１操作結果（第１小役）の入賞が可能となり、前記停止操作手段が前記第１の操作態様とは異なる第２の操作態様にて操作されることで前記第１操作結果とは異なる利益が付与され得る第２操作結果（第４小役～第２７小役）の入賞が可能となる態様結果（例えば、押し順ベル）が設定されており、
前記抽選手段による抽選結果が前記態様結果である場合、前記第１の操作態様又は前記

第２の操作態様を含む操作態様に関する態様報知を、所定の報知手段により実行可能な態様報知手段（主制御装置１０１による押し順報知用処理を実行する機能）を備え、
遊技状態として、前記態様報知手段による前記態様報知が実行され得る特定状態（有利区間）と、前記態様報知手段による前記態様報知が実行されない通常状態（通常区間）と、が設定されており、
予め定められた移行契機（有利区間移行抽選に当選し有利区間へ移行させる）に基づいて、前記通常状態から前記特定状態へ移行させる特定移行手段（主制御装置１０１による区間表示第１処理にて有利区間への移行させる処理を実行する機能）と、
予め定められた終了契機（セットされているＢＢ用フラグと異なるＢＢ当選）に基づいて、前記特定状態から前記通常状態へ移行させる特定終了手段（主制御装置１０１による区間表示第２処理においてＢＢ当選ゲームにて有利区間を終了する処理を実行する機能）と、
前記特定終了手段により前記特定状態から前記通常状態へ移行させる場合、当該特定状態にて利用した情報の初期化処理を実行する特定初期化手段（主制御装置１０１による有利区間用情報の初期化処理を実行する機能）と、
前記終了契機となったゲームの結果情報を、前記初期化手段による前記初期化処理の対象とならない特別結果情報として記憶可能な特別記憶手段（主制御装置１０１によるＢＢ持ち越しフラグをセットする処理を実行する機能）と、
前記特定移行手段により前記通常状態から前記特定状態へ移行させる場合、前記特別記憶手段に記憶されている前記特別結果情報を利用して、前記特定状態の有利度を設定することが可能な特定設定手段（主制御装置１０１による有利区間移行ゲーム用処理においてＢＢ持ち越しフラグの種類によってＣＺモードの設定を行う処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。

【１０４１】
上記構成によれば、始動操作手段の操作に基づき周回体を開始させ、停止操作手段の操作に基づきゲームの抽選結果に対応する停止結果として周回体を停止させることで当該抽選結果の入賞に対応する特典が付与される、といった所謂スロットマシンにおいて、停止操作手段の停止操作の態様によって入賞する結果が異なる態様結果当選時に、停止操作の態様に関する態様報知が所定の報知手段により実行される場合があり、態様報知の有無によって有利度を異ならせる遊技性が実現される。

【１０４２】
態様報知は特定状態では実行される一方、通常状態では実行されないものであり、特定状態の終了に際して、当該特定状態の初期化処理が行われるため、特定状態ではない通常状態においてそれ以前の特定状態の情報が引き継がれることがなく、例えば、有利な特定状態終了後の通常状態から遊技を開始した遊技者と、そうではない特定状態終了後の通常状態から遊技を開始した遊技者との遊技の公平性が担保され易い。

【１０４３】
しかし、例えば、特定状態と特定状態との間が比較的短いスパンで生じるような構成においては、上記のような特定状態終了時の遊技者とその後に遊技する遊技者とが異なることに起因する不平等性は生じにくいものの、特定情報が引き継がれないことによって遊技の流れが遮断され、興趣向上をうまく図れないといった不都合がある。

【１０４４】
そこで、上記構成では、特定状態の終了契機となったゲームの結果情報を特別結果情報として記憶し、その特別結果情報を利用して、次の特定状態移行時の有利度を設定するようにしたことで、特定状態にて利用した情報が終了時に初期化されるといった前提構成を覆すことなく、特定状態と特定状態とを跨いで情報を共有することができ、特定状態と特定状態とが連荘するような構成における遊技の興趣向上をうまく図ることが可能となる。

【１０４５】
特徴Ｍ２．前記特典付与手段は、前記抽選手段による抽選結果が予め定められた特別結果（第１ＢＢ、第２ＢＢ）であり、前記有効位置に前記特別結果に対応する特別の絵柄組

合せが停止した場合、当該特別結果に対応する特別特典（第１ＢＢ状態移行、第２ＢＢ状態移行）を付与することが可能であり、
　前記終了契機は、前記抽選手段による抽選結果が前記特別結果となる場合に生じ得るものであり、
　前記特別記憶手段は、前記抽選手段による抽選結果が前記特別結果であるゲームにて、前記有効位置に前記特別の絵柄組合せが停止しなかった場合、前記特別結果に当選していることに対応する情報を前記特別結果情報として記憶するものであり、
　前記特別記憶手段に前記特別結果情報が記憶されているゲームでは、前記有効位置に前記特別の絵柄組合せが停止可能となる構成であることを特徴とする特徴Ｍ１に記載の遊技機。
【１０４６】
　上記構成によれば、当選ゲームにて入賞が成立しなければその当選情報が持ち越される、といった従来からある構成を、特別結果情報に利用して特定状態間の情報の架け橋とすることで、比較的簡素な構成にて、特定状態の連荘時の興趣を好適に図ることが可能となる。
【１０４７】
　特徴Ｍ３．前記特別結果として、第１特別結果（第１ＢＢ）と前記第１特別結果は異なる第２特別結果（第２ＢＢ）とが設定されており、
　前記特別記憶手段は、前記抽選手段による抽選結果が前記第１特別結果であるゲームにて、前記有効位置に当該第１特別結果に対応する第１特別の絵柄組合せが停止しなかった場合、前記第１特別結果に当選していることに対応する情報を第１特別結果情報として記憶するものであり、前記抽選手段による抽選結果が前記第２特別結果であるゲームにて、前記有効位置に当該第２特別結果に対応する第２特別の絵柄組合せが停止しなかった場合、前記第２特別結果に当選していることに対応する情報を第２特別結果情報として記憶するものであり、
　前記特定設定手段は、前記第１特別結果情報を利用して設定する前記特定状態と、前記第２特別結果情報を利用して設定する前記特定状態とで、遊技者にとっての有利度が異なるように設定することを特徴とする特徴Ｍ２に記載の遊技機。
【１０４８】
　上記構成によれば、第１特別結果となったゲームにて特定状態が終了し、その第１特別結果の持ち越し情報としての第１特別結果情報を利用して設定する特定状態と、第２特別結果についての第２特別結果情報を利用して設定する特定状態とで、遊技者にとっての有利度が異なるように設定する。このようにすることで、特定状態の終了契機となった特別結果によって次の特定状態の有利度が設定される構成となり、特定状態を終了させるゲームですらその抽選結果へ関心を寄せさせることができる。
【１０４９】
　特徴Ｍ４．前記第１特別結果が前記特定状態における前記終了契機となる場合、当該特定状態において前記第２特別結果が前記終了契機とならないようになり、前記第２特別結果が前記特定状態における前記終了契機となる場合、当該特定状態において前記第１特別結果が前記終了契機とならないようになる構成であることを特徴とする特徴Ｍ３に記載の遊技機。
【１０５０】
　上記構成によれば、一方の特別結果が特定状態の終了契機となる場合、当該特定状態では他方の特別結果は終了契機とならないため、複数の特別結果が設定されていて、その特別結果を契機として特定状態が終了する場合とは、そもそも終了契機とならない側の特別結果とならず残念な側の特別結果となってしまったことを意味する。このような構成において、残念な側の特別結果となってしまったことを、次回の特定状態の有利度の設定に用いる構成とすることで、特定状態終了による喪失感を、次回の特定状態を有利とすることで補填するようにしたり、次回の特定状態を不利とすることで更に残念感を煽るようにしたりすることができ、連続する特定状態をうまく関連付けることが可能となる。

【１０５１】
特徴Ｍ５．前記特別結果として、第１特別結果（第１ＢＢ）と前記第１特別結果よりも遊技者にとっての有利度が低い第２特別結果（第２ＢＢ、第２ＢＢ用フラグがセットされる確率が第１ＢＢ用フラグがセットされる確率よりも低いことに基づいて、第１ＢＢ当選よりも第２ＢＢ当選の方が不利となる）とが設定されており、
前記特別記憶手段は、前記抽選手段による抽選結果が前記第１特別結果であるゲームにて、前記有効位置に当該第１特別結果に対応する第１特別の絵柄組合せが停止しなかった場合、前記第１特別結果に当選していることに対応する情報を第１特別結果情報として記憶するものであり、前記抽選手段による抽選結果が前記第２特別結果であるゲームにて、前記有効位置に当該第２特別結果に対応する第２特別の絵柄組合せが停止しなかった場合、前記第２特別結果に当選していることに対応する情報を第２特別結果情報として記憶するものであり、
前記特定設定手段は、前記第１特別結果情報を利用して設定する前記特定状態の方が、前記第２特別結果情報を利用して設定する前記特定状態よりも遊技者にとって有利となるように設定することを特徴とする特徴Ｍ２乃至Ｍ４のいずれか１に記載の遊技機。
【１０５２】
上記構成によれば、遊技者にとって有利な第１特別結果となったゲームにて特定状態が終了し、その第１特別結果の持ち越し情報としての第１特別結果情報を利用して特定状態の有利度が設定される場合の方が、不利な側の第２特別結果についての第２特別結果情報を利用して特定状態の有利度が設定される場合よりも有利となるように設定される。このようにすることで、せっかく有利な側の第１特別結果に当選したのにもかかわらず特定状態が終了してしまったことを、次回以降時の特定状態の有利度によって補填することが可能となり、有利な第１特別結果の情報を、特定状態を跨いでうまく引き継ぐことが可能となる。
【１０５３】
特徴Ｍ６．前記第１特別結果が前記特定状態における前記終了契機となる場合、当該特定状態において前記第２特別結果が前記終了契機とならないようになり、前記第２特別結果が前記特定状態における前記終了契機となる場合、当該特定状態において前記第１特別結果が前記終了契機とならないようになる構成であり、
前記第１特別結果よりも前記第２特別結果の方が前記終了契機に設定され易いことを特徴とする特徴Ｍ５に記載の遊技機。
【１０５４】
上記構成によれば、一方の特別結果が特定状態の終了契機となる場合、当該特定状態では他方の特別結果は終了契機とならないため、複数の特別結果が設定されていて、その特別結果を契機として特定状態が終了する場合とは、そもそも終了契機とならない側の特別結果とならず残念な側の特別結果となってしまったことを意味する。このような構成において、残念な側の特別結果となってしまったことを、次回の特定状態の有利度の設定に用いる構成とすることで、特定状態終了による喪失感を、次回の特定状態を有利とすることで補填するようにしたり、次回の特定状態を不利とすることで更に残念感を煽るようにしたりすることができ、連続する特定状態をうまく関連付けることが可能となる。
【１０５５】
しかも、上記構成では、第１特別結果よりも第２特別結果の方が終了契機として設定され易いため、特定状態を終了させない方が有利であることを前提とすると、第１特別結果となる方が有利といえる。そして、有利な側の第１特別結果となったのにも関わらず、特定状態が終了してしまった場合には、その後、再移行する特定状態が第２特別結果にて終了した場合よりも有利となる。このようにすることで、第１特別結果と第２特別結果との有利不利をうまく次の特定状態に引き継ぐことが可能となる。
【１０５６】
特徴Ｍ７．前記抽選手段による抽選結果が前記第１特別結果となる確率よりも、前記第２特別結果となる確率の方が高い確率であることを特徴とする特徴Ｍ５又は特徴Ｍ６に記

載の遊技機。
【１０５７】
上記構成によれば、有利な側の第１特別結果は、そもそも各ゲームで当選しにくい結果となる。つまり、せっかく当選しにくい有利な第１特別結果に当選したのにもかかわらず特定状態が終了してしまった場合であり、第１特別結果にて特定状態が終了することをより残念に感じるであろう状況となる。このような構成とすることで、次回の特定状態の有利度にて補填することの意義が高められる。
【１０５８】
特徴Ｍ８．前記特別記憶手段に前記特別結果情報が記憶されており、前記有効位置に前記特別の絵柄組合せが停止したことに基づいて、当該特別結果情報を消去することが可能な消去手段（主制御装置１０１によるＢＢ入賞時にＢＢ持ち越しフラグをクリアする処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴Ｍ２乃至Ｍ７のいずれか１に記載の遊技機。
【１０５９】
上記構成によれば、特別結果情報として特別結果当選を持ち越している状況で特別結果入賞を成立させると、特別結果情報は消去される。この場合、特定設定手段は前回の特定状態終了時の特別結果情報を次回まで引き継がないようになる。このようにすることで、特定状態を跨いで特別結果情報を引き継ぐことを可能としながらも、それを引き継がないようにすることも可能であり、その引き継ぎの有無を遊技者の操作（入賞の成否）に委ねることで、遊技者の操作に基づき遊技結果に対応する入賞を成立させるといった所謂スロットマシンの醍醐味を抹殺しない範囲で特定状態の遊技性を向上させることが可能となる。
【１０６０】
特徴Ｍ９．前記特別記憶手段に前記特定状態の前記終了契機としての前記特別結果情報が記憶されている状況で、次の前記特定状態への移行が生じるよりも前に当該特別結果情報に対応する前記特別の絵柄組合せが前記有効位置に停止した場合、当該次の前記特定状態への移行が生じるよりも前に当該特別結果情報に対応する前記特別の絵柄組合せが前記有効位置に停止しなかった場合よりも、当該次の前記特定状態が遊技者にとって不利となること（通常区間においてＢＢ入賞させると、ＢＢ状態中の有利区間移行として通常モードに設定される）を特徴とする特徴Ｍ２乃至Ｍ８のいずれか１に記載の遊技機。
【１０６１】
上記構成によれば、特定状態の終了契機となった特別結果の入賞を、次の特定状態移行前に成立させてしまうと、入賞を成立させなかった場合よりも次の特定状態は遊技者にとって不利な特定状態になる。このようにすることで、特定状態間の通常状態において特別結果入賞を成立させないように促すことができ、特別結果を利用して特定状態同士を関連付ける遊技を好適に実施させることができる。
【１０６２】
特徴Ｍ１０．前記有効位置に前記特別の絵柄組合せが停止した場合、遊技状態を遊技者にとって有利な特別状態へ移行させることが可能な特別移行手段（主制御装置１０１によるＢＢ状態へ移行させる処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴Ｍ２乃至Ｍ９のいずれか１に記載の遊技機。
【１０６３】
上記構成によれば、当選した情報が次ゲーム以降も持ち越される特別結果は、入賞することで遊技者にとって有利な特別状態への移行が生じる所謂ボーナスとなる。このような構成を利用することで、既存の構成をうまく利用しながら、特徴Ｍ１の優れた効果を期待できるようになる。
【１０６４】
しかも、基本的にはボーナスが遊技者にとって有利な状態であるから早期に入賞を成立させるべきと考えられるものの、それをあえて入賞させずに持ち越すことで特定状態間を跨いで情報を持ち越すことが可能となるようにすることで、早期に入賞を成立させたい遊技者心理を逆手にとった斬新な遊技性を実現することが可能となる。

【１０６５】
＜特徴Ｎ群＞
特徴Ｎ１．複数種の絵柄が周方向に付された複数の周回体（各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒ）と、
各前記周回体について一部の絵柄を視認可能とする表示部（表示窓２６Ｌ，２６Ｍ，２６Ｒ）と、
操作された場合に各前記周回体の周回が開始される始動操作手段（スタートレバー４１）と、
前記始動操作手段の操作に基づき、遊技者に特典を付与するか否かの抽選を行う抽選手段（主制御装置１０１による抽選処理を実行する機能）と、
操作された場合に各前記周回体の周回が停止される停止操作手段（ストップスイッチ４２～４４）と、
前記始動操作手段が操作された場合に各前記周回体の周回を開始させ、前記停止操作手段が操作された場合に各前記周回体の周回を停止させる駆動制御手段（主制御装置１０１によるリール制御処理を実行する機能）と、
前記抽選手段における抽選結果が所定結果であって、前記表示部を介して前記絵柄が視認可能な位置に設定される有効位置に、当該所定結果に対応する所定の絵柄組合せが停止した場合に、前記所定結果に対応する特典を付与することが可能な特典付与手段（主制御装置１０１による払出判定処理を実行する機能）と、
を備える遊技機であって、
前記抽選手段による抽選結果として、前記停止操作手段が第１の操作態様にて操作されることで第１操作結果（第１小役）の入賞が可能となり、前記停止操作手段が前記第１の操作態様とは異なる第２の操作態様にて操作されることで前記第１操作結果とは異なる利益が付与され得る第２操作結果（第４小役～第２７小役）の入賞が可能となる態様結果（例えば、押し順ベル）が設定されており、
前記抽選手段による抽選結果が前記態様結果である場合、前記第１の操作態様又は前記第２の操作態様を含む操作態様に関する態様報知を、所定の報知手段により実行可能な態様報知手段（主制御装置１０１による押し順報知用処理を実行する機能）を備え、
遊技状態として、前記態様報知手段による前記態様報知が実行され得る特定状態（有利区間）と、前記態様報知手段による前記態様報知が実行されない通常状態（通常区間）と、が設定されており、
前記抽選手段による抽選結果が予め定められた特別結果であり、前記有効位置に前記特別結果に対応する特別の絵柄組合せが停止した場合、遊技状態を遊技者にとって有利な特別状態へ移行させることが可能な特別移行手段（主制御装置１０１によるボーナス状態処理を実行する機能）と、
前記特定状態にて前記特別状態へ移行した場合、当該特別状態にて遊技者にとって有利な事象であって前記態様報知手段による前記態様報知に基づく特定事象を生じさせることが可能である一方、前記通常状態にて前記特別状態へ移行した場合、当該特別状態にて前記特定事象を生じさせない又は前記特定状態にて前記特別状態へ移行した場合よりも前記特定事象が生じにくくする特定手段（主制御装置１０１によるＪＡＣ持ち越し状態中の押し順ベル当選時の押し順報知を行うための処理を実行する機能）と、
を備え、
前記特別結果として、第１特別結果（第１ＢＢ）と前記第１特別結果は異なる第２特別結果（第２ＢＢ）とが設定されており、
前記特別移行手段は、前記抽選手段による抽選結果が前記第１特別結果であり、前記有効位置に当該第１特別結果に対応する第１特別の絵柄組合せが停止した場合、遊技状態を第１特別状態（第１ＢＢ状態）へ移行させ、前記抽選手段による抽選結果が前記第２特別結果であり、前記有効位置に当該第２特別結果に対応する第２特別の絵柄組合せが停止した場合、遊技状態を第２特別状態（第２ＢＢ状態）へ移行させる構成であり、
前記抽選手段による抽選結果が前記第１特別結果であって、前記有効位置に前記第１特

別の絵柄組合せを停止させることができないタイミングで前記停止操作手段が操作された場合、前記第１特別の絵柄組合せとは異なる出目であって、前記第１特別結果ではない場合には停止しない特定出目（リーチ目）が停止するように制御する第１停止制御手段（主制御装置１０１による第１ＢＢ当選時にリーチ目を停止させる処理を実行する機能）と、
前記抽選手段による抽選結果が前記第２特別結果であって、前記有効位置に前記第２特別の絵柄組合せを停止させることができないタイミングで前記停止操作手段が操作された場合、前記第２特別の絵柄組合せとは異なる出目であって、前記第２特別結果ではない場合にも停止可能な通常出目（外れ目）が停止するように制御する第２停止制御手段（主制御装置１０１による第２ＢＢ当選時にリーチ目を停止させないようにする処理を実行する機能）と、
前記抽選手段による抽選結果が前記第１特別結果である場合、前記特定状態を終了させない一方、前記抽選手段による抽選結果が前記第２特別結果である場合、前記特定状態を終了させて前記通常状態へ移行させる特定終了手段（主制御装置１０１による区間表示第２処理において第１ＢＢ当選ゲームでは有利区間を終了させない一方、第２ＢＢ当選ゲームにて有利区間を終了させる処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。

【１０６６】
上記構成によれば、始動操作手段の操作に基づき周回体を開始させ、停止操作手段の操作に基づきゲームの抽選結果に対応する停止結果として周回体を停止させることで当該抽選結果の入賞に対応する特典が付与される、といった所謂スロットマシンにおいて、入賞することで特別状態に移行する所謂ボーナスが設定されているとともに、停止操作手段の停止操作の態様によって入賞する結果が異なる態様結果当選時に、停止操作の態様に関する態様報知が所定の報知手段により実行される場合があり、態様報知の有無によって有利度が異なるため、特別状態と特定報知とを融合させた遊技性が実現可能である、
態様報知は特定状態では実行される一方、通常状態では実行されないものであり、特定状態中に特別状態へ移行した場合、当該特別状態にて態様報知に基づく有利な特定事象が生じ得る一方、通常状態にて特別状態へ移行した場合は特定事象が生じなかったり生じにくかったりすることから、特別状態へ移行させるのであれば、特定状態中であったほうが遊技者にとって有利である。

【１０６７】
ここで、本遊技機では、特定状態中に特別結果当選となると特定状態が終了する場合があり、より詳しくは、特別結果のうち第１特別結果であれば特定状態は終了しない一方、第２特別結果であれば特定状態は終了する。そのため、特定状態中に特別状態への移行を生じさせることを可能とする特別結果当選を期待させつつも、その特別結果が第２特別結果とならないようにすることに期待させ、特定状態中に当選する特別結果の種類へ大きな関心を寄せさせることができる。

【１０６８】
そして、第１特別結果に当選した場合には、当選前には停止しない所謂リーチ目としての特定出目が停止し得る一方、第２特別結果に当選した場合には、当該リーチ目は停止せず、通常出目が停止し得ることから、第１特別結果に当選し、特定状態が継続していることを特定出目の出現によって把握させることができる。言い換えると、第２特別結果に当選してしまって、特定状態が終了してしまったことを特定出目が出現しないことによって把握させることができる。このようにすれば、各周回体を自ら停止させて特典を得るといったスロットマシンの遊技性において、周回体の停止出目との関係で特定状態の継続の有無を判断させる、といった新たな遊技を追加することができ、遊技の興趣向上が図られる。

【１０６９】
特徴Ｎ２．前記抽選手段による抽選結果が前記第１特別結果となったゲームにて、前記有効位置に前記第１特別の絵柄組合せが停止した場合、前記特定状態を終了させて前記通常状態へ移行させる手段（主制御装置１０１による区間表示第２処理において第１ＢＢ当選ゲームで入賞を成立させた場合に有利区間を終了させる処理を実行する機能）を備えて

いることを特徴とする特徴Ｎ１に記載の遊技機。
【１０７０】
上記構成によれば、第１特別結果当選に基づき特定状態の終了が制限されても、当該第１特別結果当選ゲームで第１特別結果入賞を成立させてしまうと、特定状態が終了する。そのため、特定状態を継続させるためには、第１特別結果と第２特別結果とのうち第１特別結果に当選することと、当該ゲームで第１特別結果入賞を成立させないことが必要となる。このようにすることで、第１特別結果当選ゲームにて特定出目が出現し易くなり、特徴Ｎ１の遊技性において、せっかく用意した特定出目が出現しないといった不都合を解消することができる。
【１０７１】
特徴Ｎ３．前記特別状態が終了した後、所定ゲーム数以内に前記抽選手段の抽選結果が前記第２特別結果である場合、前記特定終了手段による前記特定状態の終了を制限可能な制限手段（主制御装置１０１によるＢＢ後カウンタが２０以下での第２ＢＢ当選ゲームにて有利区間を終了させない処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴Ｎ１又は特徴Ｎ２に記載の遊技機。
【１０７２】
上記構成によれば、特別状態後、所定ゲーム数以内での第２特別結果当選であれば、特定状態の終了が制限される。つまり、特別状態後、所定ゲーム数以内であれば、第１特別結果及び第２特別結果のいずれでも特定状態は継続し、所定ゲーム数を超過すると、第２特別結果当選に基づいて特定状態が終了し得る。このような構成とすることで、特定状態の継続の有無を特別結果の連荘とハマりとによって実現することが可能となり、特定状態中に特別状態に移行させることで有利となる遊技性の面白みを向上させることが可能となる。
【１０７３】
特徴Ｎ４．前記特別状態が終了した後、前記所定ゲーム数に亘って継続する所定状態へ移行させる所定移行手段（主制御装置１０１による第１ＢＢ状態の終了後にＲＴ状態に移行させる処理を実行する機能）を備え、
前記制限手段は、前記特定状態であって且つ前記所定状態にて前記第２特別結果となった場合、当該特定状態の終了を制限する一方、前記特定状態であって且つ前記所定状態ではない状態にて前記第２特別結果となった場合、当該特定状態の終了を制限しないことを特徴とする特徴Ｎ３に記載の遊技機。
【１０７４】
上記構成によれば、特別状態の終了後に設定され、所定ゲーム数に亘って継続する所定状態を利用して、第２特別結果当選時の特定状態の終了の有無を管理することが可能となる。このようにすることで、特別状態後のゲーム数を個別に把握する必要がなく、比較的簡素な構成にて特定状態の継続性を管理することが可能となる。
【１０７５】
なお、「所定状態」について、より具体的には、「再遊技結果の当選確率が変化し得るＲＴ状態」が挙げられる。
【１０７６】
特徴Ｎ５．前記所定移行手段は、前記第１特別状態が終了した後は前記所定状態に移行させる一方、前記第２特別状態が終了した後は前記所定状態に移行させないことを特徴とする特徴Ｎ４に記載の遊技機。
【１０７７】
上記構成によれば、第１特別状態の後は所定状態に設定されるため、その後の所定ゲーム数に亘って第２特別結果当選に基づく特定状態の終了が制限される一方、第２特別状態の後は所定状態に設定されないため、その後は所定ゲーム数以内であっても第２特別結果当選にて特定状態が終了する。つまり、特定状態にて２回続けて第２特別結果となることで、特定状態が終了する構成となる。このようにすることで、いずれの特別結果となるかを楽しませる遊技において、特別状態後に設定される所定状態といった比較的簡素な構成

を利用して、遊技の面白みを大幅に向上させることが可能となる。
【１０７８】
特徴Ｎ６．前記第１特別状態の方が前記第２特別状態よりも遊技者にとって有利な状態であることを特徴とする特徴Ｎ１乃至Ｎ５のいずれか１に記載の遊技機。
【１０７９】
上記構成では、第１特別状態と第２特別状態との有利度の面からしても、第２特別結果に当選することが遊技者にとって不利なものとして設定されている。このようにすることで、第１特別結果と第２特別結果との有利度の差が大きくなり、いずれの特別結果に当選するかにより大きな関心を寄せさせることが可能となる。
【１０８０】
特徴Ｎ７．前記抽選手段による抽選結果が前記特別結果であるゲームにて、前記有効位置に前記特別の絵柄組合せが停止しなかった場合、前記有効位置に前記特別の絵柄組合せが停止するまで当該特別結果であることに対応する特別結果情報（第１ＢＢ持ち越しフラグ、第２ＢＢ持ち越しフラグ）を記憶可能な特別記憶手段（主制御装置１０１によるＢＢ持ち越しフラグをセットする処理を実行する機能）を備え、
前記特定状態において予め定められた移行許可条件（ＡＴモード当選）が成立している状況で、当該特定状態にて前記特別状態へ移行させた場合に当該特別状態にて前記特定事象が生じ得るようになり、
前記特定状態において前記移行許可条件が成立していない状況で、当該特定状態にて前記特別状態へ移行させた場合に当該特別状態にて前記特定事象が生じない又は前記移行許可条件が成立している状況で前記特別状態へ移行させた場合よりも前記特定事象が生じにくいことを特徴とする特徴Ｎ１乃至Ｎ６のいずれか１に記載の遊技機。
【１０８１】
上記構成によれば、移行許可条件が成立していない状況で特別状態へ移行させても、特別状態中に特定事象が生じなかったり生じにくかったりするため、特定状態において移行許可条件が成立するまで特別結果入賞を待機させる、といった遊技性が実現される。つまり、特定状態にて第２特別結果当選となって特定状態が終了した後、直ぐに当該第２特別結果入賞を成立させず、特定状態への移行及び移行許可条件の成立を待ってから、当該第２特別結果入賞を成立させることで、当該第２特別結果による恩恵（第２特別状態中の特定事象）を受けることができる遊技性である。このような遊技性において、第２特別結果に当選している状況ではリーチ目としての特定出目は停止せずに通常出目しか停止しないため、第２特別結果当選を持ち越していることを意識させないようにしながら、特定状態への移行や移行許可条件の成立を待たせることができ、遊技の注目すべきポイントが分散されないようにして遊技中の演出効果を好適に高めることが可能となる。
【１０８２】
特徴Ｎ８．前記特定状態において前記移行許可条件が成立していない状況で、前記有効位置に前記特別の絵柄組合せが停止した場合、当該特定状態を終了させる手段（主制御装置１０１による区間表示第２処理においてＢＢ入賞ゲームで有利区間を終了させる処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴Ｎ７に記載の遊技機。
【１０８３】
上記構成によれば、第２特別結果当選に基づいて特定状態が終了した後、特定状態へ移行しても、移行許可条件が成立する前に第２特別結果入賞を成立させてしまうと、特定状態が再度終了してしまう。このようにすることで、特別結果に当選している状況で、移行許可条件が成立するまで入賞させずに待つ、といった遊技を好適に行わせることが可能となる。
【１０８４】
特徴Ｎ９．前記特定状態へ移行した場合、前記移行許可条件が成立するまでの特定の数（ゲーム数）が特定数（天井ゲーム数）を設定する所定数設定手段（主制御装置１０１による天井ゲーム数の設定処理を実行する機能）と、
前記特定状態に移行した後、前記特定の数が前記特定数に達したことに基づいて前記移

行許可条件を成立させる成立用手段（主制御装置１０１による天井カウンタが０になることに基づいてＡＴモード当選フラグをセットする処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする特徴Ｎ８に記載の遊技機。
【１０８５】
上記構成によれば、特定状態移行後、移行許可条件が成立するまでの所謂天井ゲーム数としての特定数が設定され、天井ゲーム数に達すると移行許可条件が成立するため、移行許可条件の成立前に特別結果入賞を成立させることで特定状態を終了させることは、天井ゲーム数がリセットされることにつながる。このようにすることで、特定状態中に移行許可条件が成立するまで特別結果入賞を待つ遊技性をより好適に実行させることが可能となる。
【１０８６】
＜特徴Ｏ群＞
特徴Ｏ１．複数種の絵柄が周方向に付された複数の周回体（各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒ）と、
各前記周回体について一部の絵柄を視認可能とする表示部（表示窓２６Ｌ，２６Ｍ，２６Ｒ）と、
操作された場合に各前記周回体の周回が開始される始動操作手段（スタートレバー４１）と、
前記始動操作手段の操作に基づき、遊技者に特典を付与するか否かの抽選を行う抽選手段（主制御装置１０１による抽選処理を実行する機能）と、
操作された場合に各前記周回体の周回が停止される停止操作手段（ストップスイッチ４２～４４）と、
前記始動操作手段が操作された場合に各前記周回体の周回を開始させ、前記停止操作手段が操作された場合に各前記周回体の周回を停止させる駆動制御手段（主制御装置１０１によるリール制御処理を実行する機能）と、
前記抽選手段における抽選結果が所定結果であって、前記表示部を介して前記絵柄が視認可能な位置に設定される有効位置に、当該所定結果に対応する所定の絵柄組合せが停止した場合に、前記所定結果に対応する特典を付与することが可能な特典付与手段（主制御装置１０１による払出判定処理を実行する機能）と、
を備える遊技機であって、
前記抽選手段による抽選結果として、前記停止操作手段が第１の操作態様にて操作されることで第１操作結果（第１小役）の入賞が可能となり、前記停止操作手段が前記第１の操作態様とは異なる第２の操作態様にて操作されることで前記第１操作結果とは異なる利益が付与され得る第２操作結果（第４小役～第２７小役）の入賞が可能となる態様結果（例えば、押し順ベル）が設定されており、
前記抽選手段による抽選結果が前記態様結果である場合、前記第１の操作態様又は前記第２の操作態様を含む操作態様に関する態様報知を、所定の報知手段により実行可能な態様報知手段（主制御装置１０１による押し順報知用処理を実行する機能）を備え、
遊技状態として、前記態様報知手段による前記態様報知が実行され得る特定状態（有利区間）と、前記態様報知手段による前記態様報知が実行されない通常状態（通常区間）と、が設定されており、
前記抽選手段による抽選結果が予め定められた特別結果であり、前記有効位置に前記特別結果に対応する特別の絵柄組合せが停止した場合、遊技状態を遊技者にとって有利な特別状態へ移行させることが可能な特別移行手段（主制御装置１０１によるボーナス状態処理を実行する機能）と、
前記特定状態にて前記特別状態へ移行した場合、当該特別状態にて遊技者にとって有利な事象であって前記態様報知手段による前記態様報知に基づく特定事象を生じさせることが可能である一方、前記通常状態にて前記特別状態へ移行した場合、当該特別状態にて前記特定事象を生じさせない又は前記特定状態にて前記特別状態へ移行した場合よりも前記特定事象が生じにくくする特定手段（主制御装置１０１によるＪＡＣ持ち越し状態中の押

し順ベル当選時の押し順報知を行うための処理を実行する機能）と、
を備え、
遊技状態として、予め定められた移行契機（第１ＢＢ状態終了）が生じた場合に移行し、予め定められた終了契機（２０ゲームを消化）が生じた場合に終了する所定状態（ＲＴ状態）が設定されており、
前記特定状態であって且つ前記所定状態ではない状況にて前記抽選手段による抽選結果が前記特別結果となった場合は当該特定状態を終了する一方、前記特定状態であって且つ前記所定状態である状況にいて前記抽選手段による抽選結果が前記特別結果となった場合は当該特定状態を終了しない特定終了手段（主制御装置１０１による区間表示第２処理においてＲＴ状態中のＢＢ当選ゲームでは有利区間を終了しない一方、通常遊技状態中の第２ＢＢ当選ゲームでは有利区間を終了させる処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

【１０８７】
上記構成によれば、始動操作手段の操作に基づき周回体を開始させ、停止操作手段の操作に基づきゲームの抽選結果に対応する停止結果として周回体を停止させることで当該抽選結果の入賞に対応する特典が付与される、といった所謂スロットマシンにおいて、入賞することで特別状態に移行する所謂ボーナスが設定されているとともに、停止操作手段の停止操作の態様によって入賞する結果が異なる態様結果当選時に、停止操作の態様に関する態様報知が所定の報知手段により実行される場合があり、態様報知の有無によって有利度が異なるため、特別状態と特定報知とを融合させた遊技性が実現可能である。

【１０８８】
態様報知は特定状態では実行される一方、通常状態では実行されないものであり、特定状態中に特別状態へ移行した場合、当該特別状態にて態様報知に基づく有利な特定事象が生じ得る一方、通常状態にて特別状態へ移行した場合は特定事象が生じなかったり生じにくかったりすることから、特別状態へ移行させるのであれば、特定状態中であったほうが遊技者にとって有利である。

【１０８９】
ここで、本遊技機では、特定状態中に特別結果当選となると特定状態が終了する場合があり、より詳しくは、特定状態において所定状態中に特別結果となれば特定状態は終了しない一方、特定状態において所定状態中以外の状態で特別結果となれば特定状態は終了する。そのため、特定状態中に特別状態への移行を生じさせることを可能とする特別結果当選を期待させつつも、その特別結果が所定状態中に生じることに期待させ、特定状態中に当選する特別結果のタイミングへ大きな関心を寄せさせることができ、遊技の興趣向上が図られる。

【１０９０】
特徴Ｏ２．前記特別結果として、第１特別結果（第１ＢＢ）と前記第１特別結果は異なる第２特別結果（第２ＢＢ）とが設定されており、
前記特別移行手段は、前記抽選手段による抽選結果が前記第１特別結果であり、前記有効位置に当該第１特別結果に対応する第１特別の絵柄組合せが停止した場合、遊技状態を第１特別状態（第１ＢＢ状態）へ移行させ、前記抽選手段による抽選結果が前記第２特別結果であり、前記有効位置に当該第２特別結果に対応する第２特別の絵柄組合せが停止した場合、遊技状態を第２特別状態（第２ＢＢ状態）へ移行させる構成であり、
前記抽選手段による抽選結果が前記第１特別結果であって、前記有効位置に前記第１特別の絵柄組合せを停止させることができないタイミングで前記停止操作手段が操作された場合、前記第１特別の絵柄組合せとは異なる出目であって、前記第１特別結果ではない場合には停止しない特定出目（リーチ目）が停止するように制御する第１停止制御手段（主制御装置１０１による第１ＢＢ当選時にリーチ目を停止させる処理を実行する機能）と、
前記抽選手段による抽選結果が前記第２特別結果であって、前記有効位置に前記第２特別の絵柄組合せを停止させることができないタイミングで前記停止操作手段が操作された場合、前記第２特別の絵柄組合せとは異なる出目であって、前記第２特別結果ではない場

合にも停止可能な通常出目（外れ目）が停止するように制御する第２停止制御手段（主制御装置１０１による第２ＢＢ当選時にリーチ目を停止させないようにする処理を実行する機能）と、
を備え、
前記特定終了手段は、前記特定状態であって且つ前記所定状態ではない状況で前記抽選手段による抽選結果が前記第１特別結果である場合、前記特定状態を終了させない一方、前記抽選手段による抽選結果が前記第２特別結果である場合、前記特定状態を終了させて前記通常状態へ移行させるものであり、
前記特定状態であって且つ前記所定状態において、前記抽選手段による抽選結果が前記第１特別結果であって、前記有効位置に前記第１特別の絵柄組合せを停止させることができないタイミングで前記停止操作手段が操作された場合、前記第１停止制御手段により前記特定出目が停止されることを制限する停止制限手段（主制御装置１０１によるＲＴ状態中のリーチ目を停止させないようにする処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴Ｏ１に記載の遊技機。
【１０９１】
上記構成によれば、所定状態ではない状況では、特別結果のうち第１特別結果であれば特定状態は終了しない一方、第２特別結果であれば特定状態は終了する。そのため、特定状態中に特別状態への移行を生じさせることを可能とする特別結果当選を期待させつつも、その特別結果が第２特別結果となるのであれば所定状態中であることに期待し、所定状態ではない状況であれば第１特別結果となることを期待する、といったように特定状態中に当選する特別結果の種類へ大きな関心を寄せさせることができる。
【１０９２】
そして、第１特別結果に当選した場合には、当選前には停止しない所謂リーチ目としての特定出目が停止し得る一方、第２特別結果に当選した場合には、当該リーチ目は停止せず、通常出目が停止し得ることから、第１特別結果に当選し、特定状態が継続していることを特定出目の出現によって把握させることができる。言い換えると、第２特別結果に当選してしまって、特定状態が終了してしまったことを特定出目が出現しないことによって把握させることができる。
【１０９３】
このような構成において、第１特別結果となってリーチ目としての特定出目が停止するのは、所定状態中以外の状態となる。そのため、所定状態中に特別結果当選となることで特定状態が継続するといった、所定状態中のドキドキ感を抹殺することなく、所定状態中以外の状態にて特別結果当選となることで特定状態が終了し得ることを特定出目により把握させる遊技を存分に楽しませることが可能となる。
【１０９４】
特徴Ｏ３．前記抽選手段による抽選結果が前記第１特別結果となる確率の方が、前記第２特別結果となる確率よりも高い確率となるように設定されていることを特徴とする特徴Ｏ２に記載の遊技機。
【１０９５】
上記構成によれば、第１特別結果の方が第２特別結果よりも当選し易い構成において、所定状態中の第１特別結果当選時の特定出目の出現が制限される構成となる。このようにすることで、所定状態中にいずれの特別結果となったかを特定出目の出現の有無によって把握できないようにする機会を増やし、特徴Ｏ２のような構成とすることの意義が高められる。
【１０９６】
特徴Ｏ４．前記移行契機は前記特別状態の終了により生じるものであることを特徴とする特徴Ｏ１乃至Ｏ３のいずれか１に記載の遊技機。
【１０９７】
上記構成によれば、特別状態終了後、終了条件が成立するまでの間に特別結果当選となっても特定状態が終了しないようになる。このようにすることで、特定状態中の特別状態

の連荘性を所定状態と特定状態の終了の有無との関係といった、比較的簡素な構成によって実現することができる。

【１０９８】

特徴Ｏ５．前記特別結果として、第１特別結果（第１ＢＢ）と前記第１特別結果は異なる第２特別結果（第２ＢＢ）とが設定されており、

前記特別移行手段は、前記抽選手段による抽選結果が前記第１特別結果であり、前記有効位置に当該第１特別結果に対応する第１特別の絵柄組合せが停止した場合、遊技状態を第１特別状態（第１ＢＢ状態）へ移行させ、前記抽選手段による抽選結果が前記第２特別結果であり、前記有効位置に当該第２特別結果に対応する第２特別の絵柄組合せが停止した場合、遊技状態を第２特別状態（第２ＢＢ状態）へ移行させる構成であり、

前記移行契機は、前記第１特別状態が終了する場合は生じ得る一方、前記第２特別状態が終了する場合は生じ得ない又は前記第１特別状態が終了する場合よりも生じにくいことを特徴とする特徴Ｏ４に記載の遊技機。

【１０９９】

上記構成によれば、第１特別状態の後は所定状態に設定されるため、その後、終了条件が成立するまで特別結果当選に基づく特定状態の終了が制限される一方、第２特別状態の後は所定状態に設定されないため、その後は特別結果当選にて特定状態が終了する。つまり、特定状態にて第２特別結果となった場合、当該第２特別結果に基づく第２特別状態後は、次の特別結果当選にて特定状態が終了し得る構成となる。このようにすることで、いずれの特別結果となるかを楽しませる遊技において、特別状態後に設定される所定状態といった比較的簡素な構成を利用して、遊技の面白みを大幅に向上させることが可能となる。

【１１００】

特徴Ｏ６．前記抽選手段による抽選結果として、前記特典付与手段により新たな遊技媒体を要することなく次ゲームを遊技可能とする再遊技が付与される再遊技結果が設定されており、

前記所定状態は前記抽選手段による抽選結果が所定の前記再遊技結果となる確率が通常遊技状態と異なる再遊技状態であることを特徴とする特徴Ｏ１乃至Ｏ５のいずれか１に記載の遊技機。

【１１０１】

上記構成によれば、再遊技結果の当選確率が通常遊技状態と異なる所謂ＲＴ状態としての再遊技状態といった比較的簡素な構成を利用して、特定状態中の特別結果当選時の特定状態の継続性を設定することが可能となる。

【１１０２】

なお、以上詳述した特徴Ａ群乃至特徴Ｏ群の各構成に対して、他の特徴Ａ群乃至特徴Ｏ群の各構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想を組合せて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【１１０３】

以下に上述した各特徴を適用し得る遊技機の基本構成を示す。

【１１０４】

パチンコ遊技機：遊技者が操作する操作手段と、その操作手段の操作に基づいて遊技球を発射する遊技球発射手段と、その発射された遊技球を所定の遊技領域に導く球通路と、遊技領域内に配置された各遊技部品とを備え、それら各遊技部品のうち所定の通過部を遊技球が通過した場合に遊技者に特典を付与する遊技機。

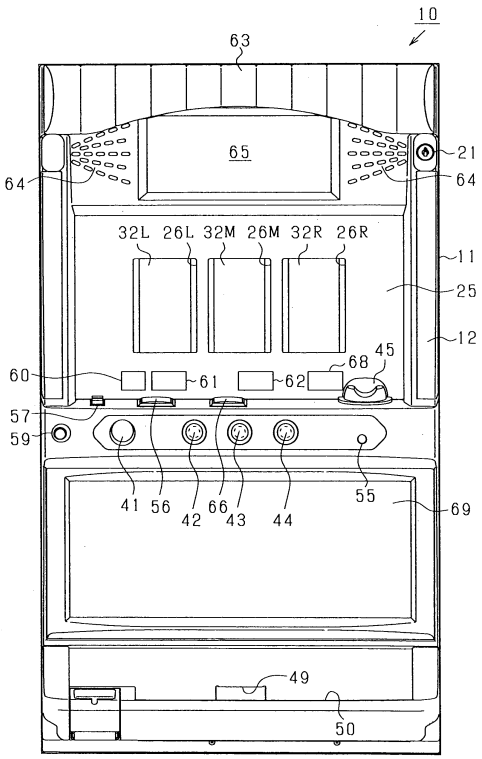
【１１０５】

スロットマシン等の回胴式遊技機：複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄列を最終停止表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段の操作に起因して図柄の変動が開始され、停止用操作手段の操作に起因して又は所定時間経過することにより図柄の変動が停止され、その停止時の最終停止図柄が特定図柄であることを必要条件として遊技者に有利な特別遊技状態（ボーナスゲーム等）を発生させるようにした遊技機。

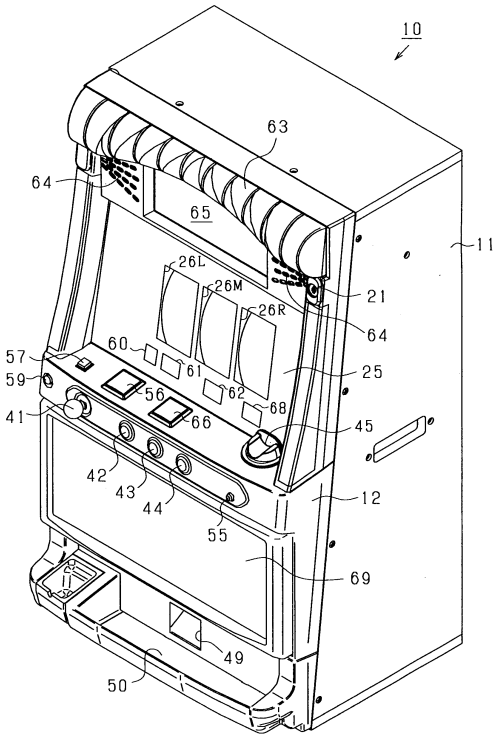
【１１０６】
球使用ベルト式遊技機：複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄列を最終停止表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段の操作に起因して図柄の変動が開始され、停止用操作手段の操作に起因して又は所定時間経過することにより図柄の変動が停止され、その停止時の最終停止図柄が特定図柄であることを必要条件として遊技者に有利な特別遊技状態（ボーナスゲーム等）を発生させるようにし、さらに、球受皿を設けてその球受皿から遊技球を取り込む投入処理を行う投入装置と、前記球受皿に遊技球の払出を行う払出装置とを備え、投入装置により遊技球が投入されることにより前記始動用操作手段の操作が有効となるように構成した遊技機。
【符号の説明】
【１１０７】
１０…遊技機としてのスロットマシン、３２…周回体としてのリール、４１…開始操作手段としてのスタートレバー、４２～４４…停止操作手段としてのストップスイッチ、６４…補助演出部を構成するスピーカ、６５…補助演出部を構成する補助表示部、６８…指示モニタ、Ｎ８…区間表示器としての第８表示用セグメント、８１…サブ制御基板としての表示制御装置、１０１…メイン制御基板としての主制御装置、１０２…抽選手段やメイン制御手段等の各種制御手段を構成するＣＰＵ。

【図面】

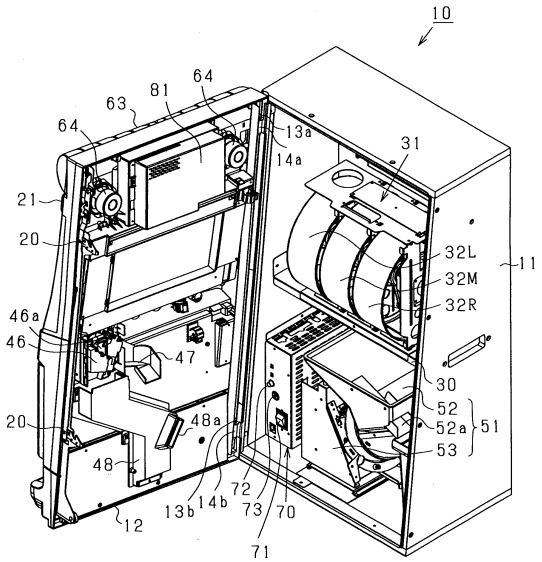
【図１】


10
63
65
21
64
64
32L 26L 32M 26M 32R 26R
11
25
12
60
61
62
68
45
57
59
41 56 42 66 43 44
55
69
49
50

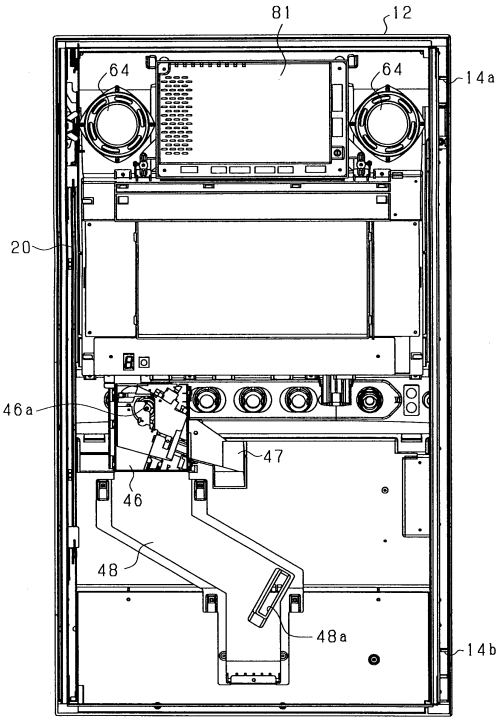
【図２】


10
63
64
65
11
26L
26M
26R
21
64
60
61
62
68
57
59
56
66
41
45
25
42
43
44
55
12
69
49
50

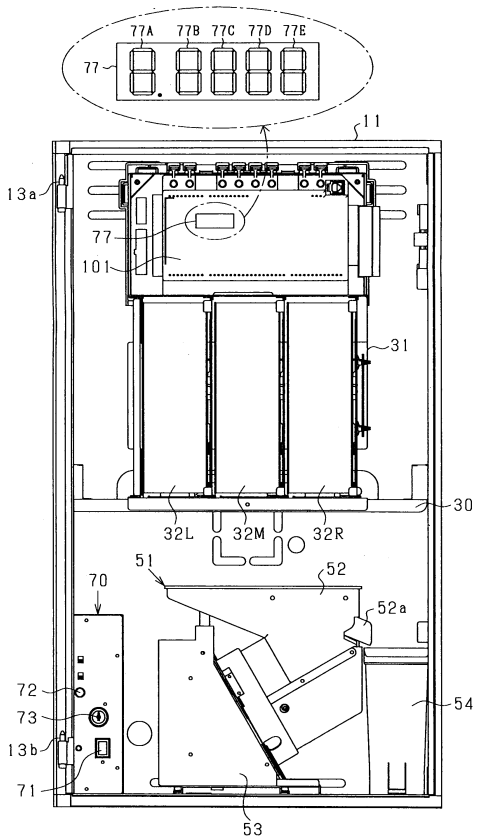
【図３】


10
64
81
63
64
13a
14a
31
21
20
32L
32M
32R
11
46a
46
47
30
52
52a
51
53
20
48a
48
72
13b
14b
73
70
12
71

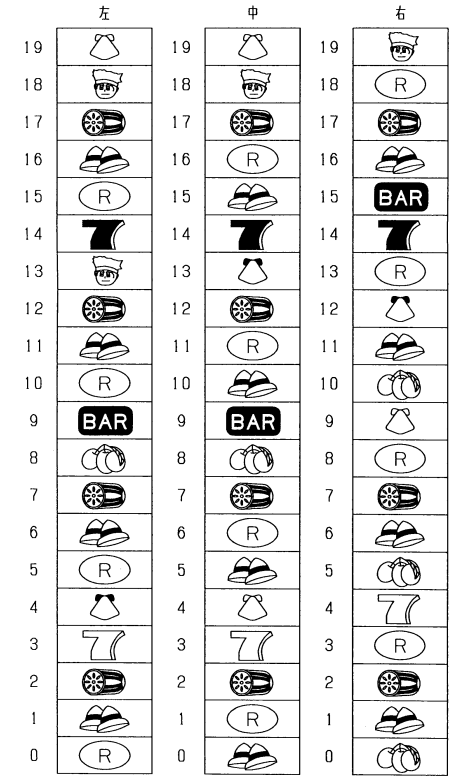
【図４】


81
12
64
64
14a
20
46a
47
46
48
48a
14b

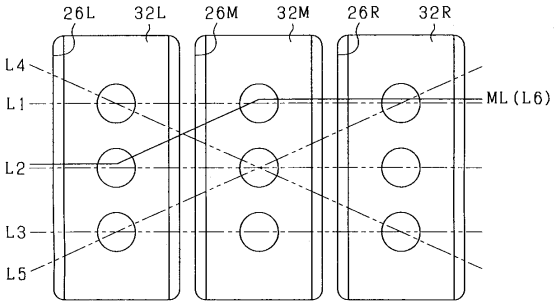
【図５】



【図６】



【図７】



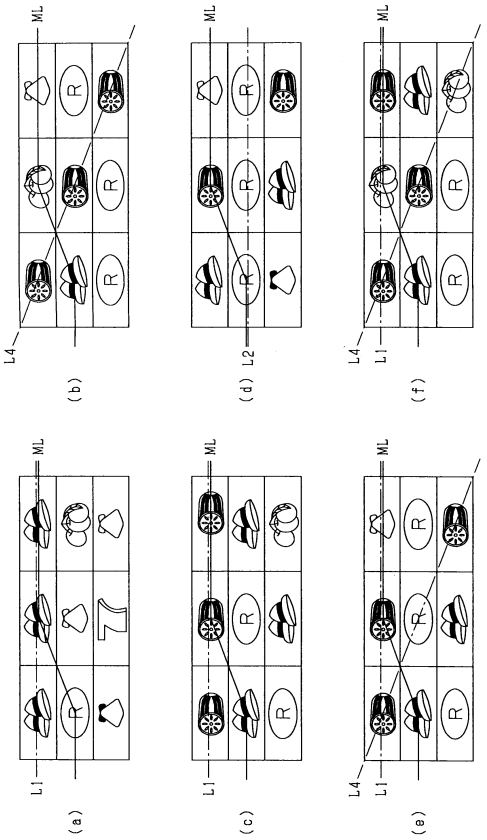
【図８】

入賞態様	停止図柄			特典（3ベット）	備考
	左リール	中リール	右リール		
第1小役	リプレイ	ベル	ベル	15枚	上段ベル
第2小役	ベル	白7 チェリー 赤貝 青年	白7 白貝 青年	3枚	右下がりスイカ
第3小役	ベル	スイカ	スイカ	3枚	上段スイカ
第4小役	リプレイ	白7 チェリー	赤7 白7	1枚	補填1
第5小役	リプレイ	赤貝 青年	白貝 青年	1枚	補填2
第6小役	リプレイ	白7 チェリー	白貝 青年	1枚	補填3
第7小役	リプレイ	赤貝 青年	赤7 白7	1枚	補填4
第8小役	赤7	赤7 スイカ	スイカ 赤貝	1枚	補填5
第9小役	BAR	赤7 スイカ	スイカ 赤貝	1枚	補填6
第10小役	赤貝	赤7 スイカ	スイカ 赤貝	1枚	補填7
第11小役	白貝	赤7 スイカ	スイカ 赤貝	1枚	補填8
第12小役	赤7 BAR	リプレイ	赤7 白7	1枚	補填9
第13小役	赤貝 白貝	リプレイ	白貝 青年	1枚	補填10
第14小役	赤7 BAR	リプレイ	白貝 青年	1枚	補填11
第15小役	赤貝 白貝	リプレイ	赤7 白7	1枚	補填12
第16小役	リプレイ 青年	白7	BAR リプレイ	1枚	補填13
第17小役	リプレイ 青年	チェリー	BAR リプレイ	1枚	補填14
第18小役	リプレイ 青年	赤貝	BAR リプレイ	1枚	補填15
第19小役	リプレイ 青年	青年	BAR リプレイ	1枚	補填16
第20小役	赤7 BAR	白7 チェリー	リプレイ	1枚	補填17
第21小役	赤貝 白貝	赤貝 青年	リプレイ	1枚	補填18
第22小役	リプレイ ベル	赤貝 青年	リプレイ	1枚	補填19
第23小役	リプレイ ベル	白7 チェリー	リプレイ	1枚	補填20
第24小役	リプレイ ベル	赤7 BAR ベル 白貝	赤7	1枚	補填21
第25小役	リプレイ ベル	赤7 BAR ベル 白貝	白7	1枚	補填22
第26小役	リプレイ ベル	赤7 BAR ベル 白貝	白貝	1枚	補填23
第27小役	リプレイ ベル	赤7 BAR ベル 白貝	青年	1枚	補填24

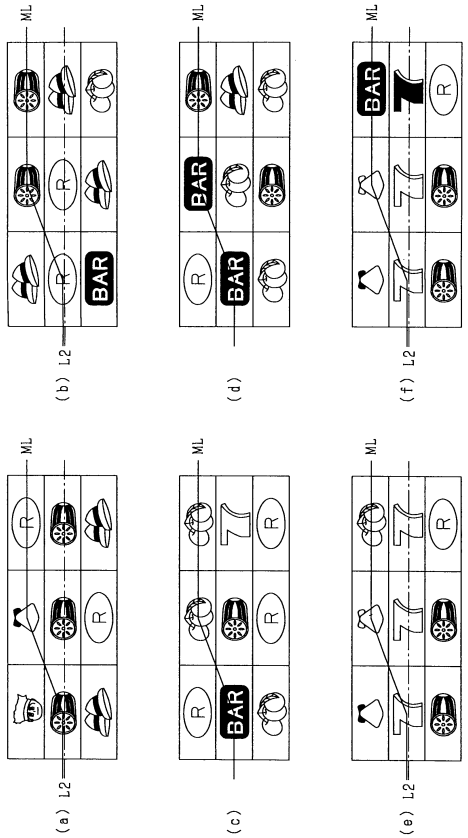
【図９】

入賞態様	停止図柄			特典（3ベット）	備考
	左リール	中リール	右リール		
BB1	白7	白貝	チェリー	第1BB状態	
BB2	白7	白貝	BAR	第2BB状態	
JAC	赤貝	白貝	白7	JAC状態	
第1再遊技	リプレイ	スイカ	赤7 白7 白貝 青年	再遊技	通常リプ
第2再遊技	リプレイ	ベル	BAR チェリー	再遊技	AT開始リプ
第3再遊技	ベル	白7 ベル チェリー 赤貝 青年	BAR チェリー	再遊技	フォローリプ1
第4再遊技	赤7 BAR 赤貝 白貝	スイカ	BAR チェリー	再遊技	フォローリプ2
第5再遊技	ベル	スイカ	赤7 白7 BAR チェリー 白貝 青年	再遊技	滑りチャンス目1
第6再遊技	ベル	白7 チェリー 赤貝 青年	スイカ 赤貝	再遊技	滑りチャンス目2
第7再遊技	スイカ	白7 チェリー 赤貝 青年	リプレイ	再遊技	ハイチャンス目
第8再遊技	リプレイ	スイカ	スイカ 赤貝	再遊技	中段チャンス目
第9再遊技	BAR	白7 BAR チェリー 赤貝 青年	赤7 白7 BAR チェリー 白貝 青年	再遊技	弱チェリーリプレイ
第10再遊技	赤7 赤貝 白貝	白7 BAR チェリー 赤貝 青年	赤7 白7 白貝 青年	再遊技	チェリーこぼしリプレイ
第11再遊技	BAR	BAR	ベル スイカ 赤貝	再遊技	強チェリーリプレイ

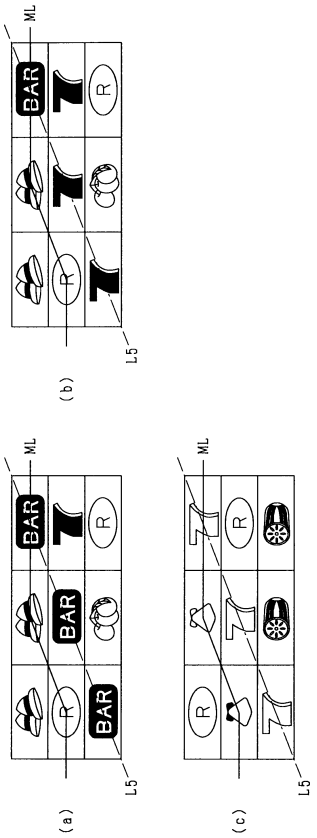
【図１０】



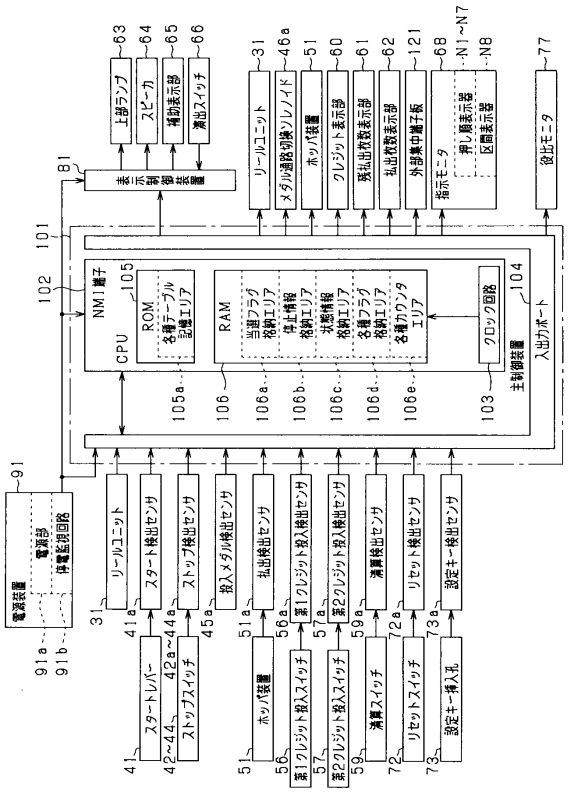
【図１１】



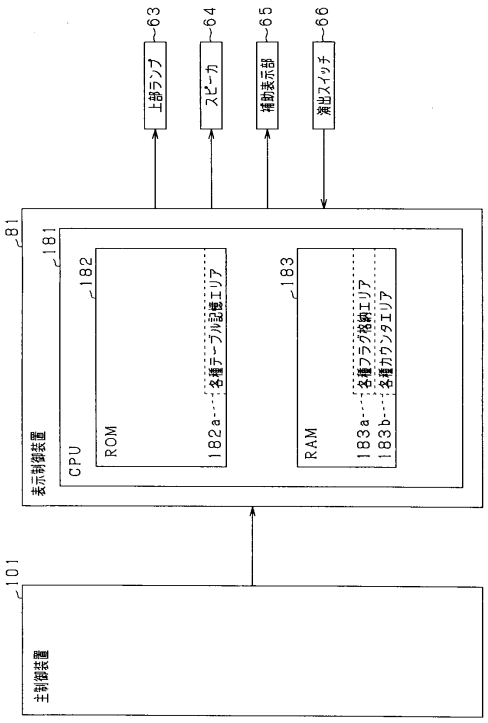
【図１２】



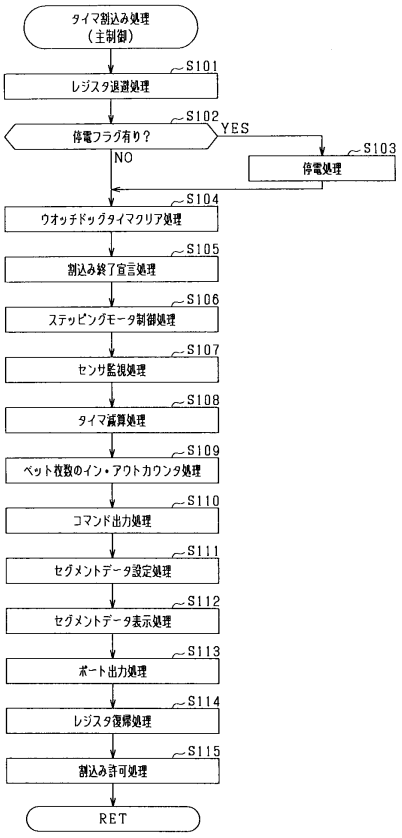
【図１３】



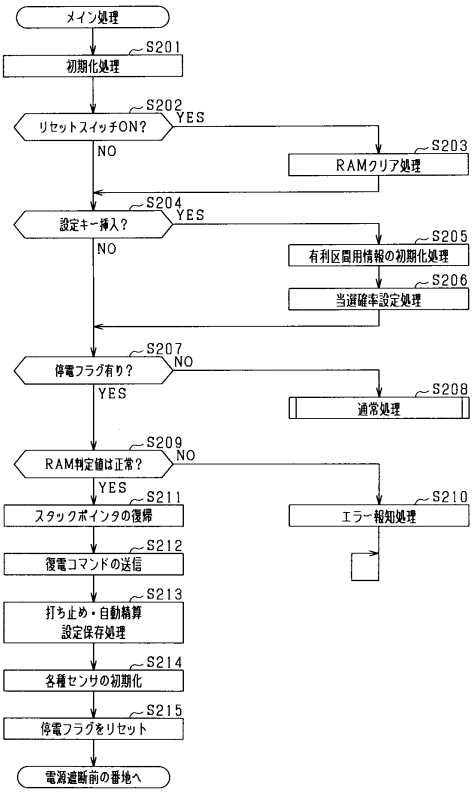
【図１４】



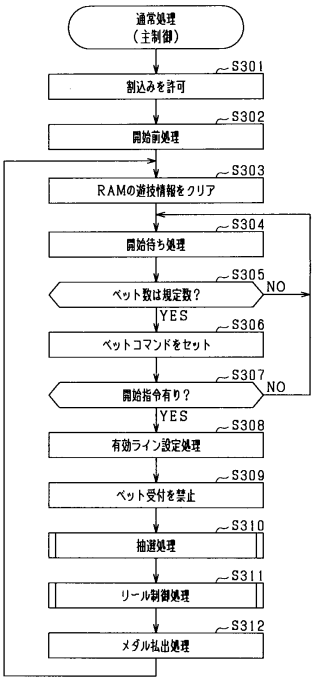
【図１５】



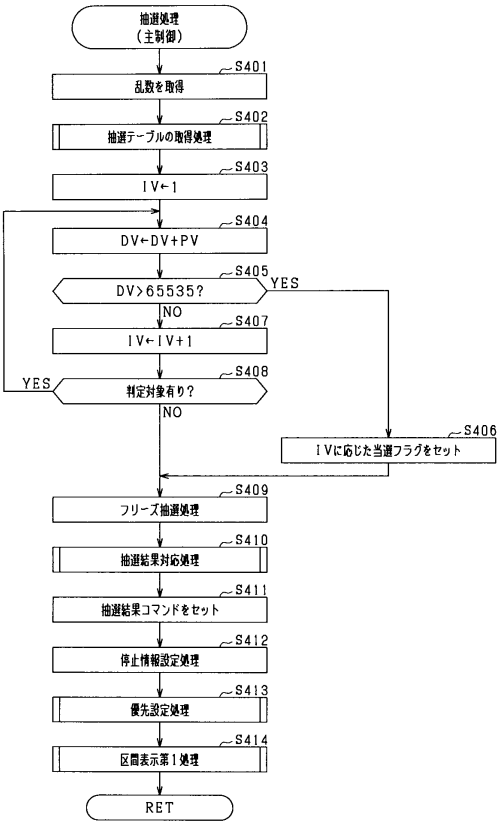
【図１６】



【図１７】



【図１８】



【図１９】

通常遊技状態用抽選テーブル

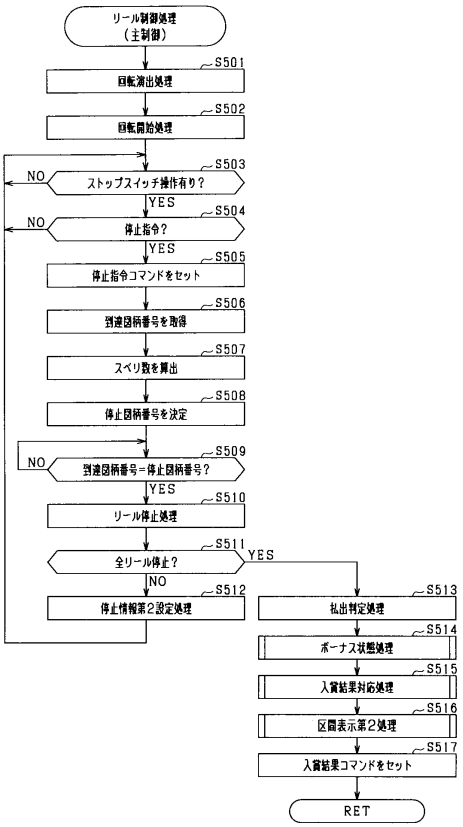
IV	当選役	PV	当選確率		当選役名称
1	第1再遊技、第2再遊技	2404	1/ 27.3		通常リプA
2	第1再遊技、第2再遊技、第3再遊技	2500	1/ 26.2		通常リプB
3	第1再遊技、第2再遊技、第4再遊技	2500	1/ 26.2		通常リプC
4	第2再遊技、第3再遊技、第8再遊技	400	1/ 164		チャンス目A
5	第2再遊技、第3再遊技、第5再遊技、第6再遊技	250	1/ 262	1/ 7.3	チャンス目B
6	第2再遊技、第3再遊技、第7再遊技	4	1/ 16391		チャンス目C
7	第2再遊技、第3再遊技 第9再遊技、第10再遊技	610	1/ 107		チェリーA
8	第2再遊技、第3再遊技、第7再遊技 第9再遊技、第10再遊技	305	1/ 215		チェリーB
9	第2再遊技、第3再遊技、第7再遊技、 第9再遊技、第10再遊技、第11再遊技	5	1/ 13113		チェリーC
10	第1小役	10	1/ 6557	1/ 6557	共通ベル
11	第1小役、第4小役、第5小役、第8小役	3600	1/ 18.2		順押しベル1
12	第1小役、第6小役、第7小役、第9小役	3600	1/ 18.2		順押しベル2
13	第1小役、第4小役、第5小役、第10小役	3600	1/ 18.2		挟み押しベル1
14	第1小役、第6小役、第7小役、第11小役	3600	1/ 18.2		挟み押しベル2
15	第1小役、第12小役、第13小役、第16小役	3600	1/ 18.2		中順押しベル1
16	第1小役、第14小役、第15小役、第17小役	3600	1/ 18.2	1/ 1.5	中順押しベル2
17	第1小役、第12小役、第13小役、第18小役	3600	1/ 18.2		中逆押しベル1
18	第1小役、第14小役、第15小役、第19小役	3600	1/ 18.2		中逆押しベル2
19	第1小役、第20小役、第21小役、第24小役	3600	1/ 18.2		逆挟みベル1
20	第1小役、第22小役、第23小役、第25小役	3600	1/ 18.2		逆挟みベル2
21	第1小役、第20小役、第21小役、第26小役	3600	1/ 18.2		逆押しベル1
22	第1小役、第22小役、第23小役、第27小役	3600	1/ 18.2		逆押しベル2
23	第2小役、第3小役	300	1/ 219	1/ 219	スイカ
24	第4小役～第27小役	0	—	—	重複1枚役
25	BB1、第1再遊技	3263	1/ 20.1	1/ 20.1	リプ重複第1BB
26	BB2、第1再遊技	9784	1/ 6.7	1/ 6.7	リプ重複第2BB
27	JAC	0	—	—	JAC
※	外れ	0	—	—	外れ

【図２０】

持ち越し状態用抽選テーブル

IV	当選役	PV	当選確率		当選役名称
1	第1再遊技、第2再遊技	2404	1/ 27.3		通常リプA
2	第1再遊技、第2再遊技、第3再遊技	2500	1/ 26.2		通常リプB
3	第1再遊技、第2再遊技、第4再遊技	2500	1/ 26.2		通常リプC
4	第2再遊技、第3再遊技、第8再遊技	400	1/ 164		チャンス目A
5	第2再遊技、第3再遊技、第5再遊技、第6再遊技	250	1/ 262	1/ 7.3	チャンス目B
6	第2再遊技、第3再遊技、第7再遊技	4	1/ 16391		チャンス目C
7	第2再遊技、第3再遊技 第9再遊技、第10再遊技	610	1/ 107		チェリーA
8	第2再遊技、第3再遊技、第7再遊技 第9再遊技、第10再遊技	305	1/ 215		チェリーB
9	第2再遊技、第3再遊技、第7再遊技、 第9再遊技、第10再遊技、第11再遊技	5	1/ 13113		チェリーC
10	第1小役	10	1/ 6557	1/ 6557	共通ベル
11	第1小役、第4小役、第5小役、第8小役	3600	1/ 18.2		順押しベル1
12	第1小役、第6小役、第7小役、第9小役	3600	1/ 18.2		順押しベル2
13	第1小役、第4小役、第5小役、第10小役	3600	1/ 18.2		挟み押しベル1
14	第1小役、第6小役、第7小役、第11小役	3600	1/ 18.2		挟み押しベル2
15	第1小役、第12小役、第13小役、第16小役	3600	1/ 18.2		中順押しベル1
16	第1小役、第14小役、第15小役、第17小役	3600	1/ 18.2	1/ 1.5	中順押しベル2
17	第1小役、第12小役、第13小役、第18小役	3600	1/ 18.2		中逆押しベル1
18	第1小役、第14小役、第15小役、第19小役	3600	1/ 18.2		中逆押しベル2
19	第1小役、第20小役、第21小役、第24小役	3600	1/ 18.2		逆挟みベル1
20	第1小役、第22小役、第23小役、第25小役	3600	1/ 18.2		逆挟みベル2
21	第1小役、第20小役、第21小役、第26小役	3600	1/ 18.2		逆押しベル1
22	第1小役、第22小役、第23小役、第27小役	3600	1/ 18.2		逆押しベル2
23	第2小役、第3小役	300	1/ 219	1/ 219	スイカ
24	第4小役～第27小役	0	—	—	重複1枚役
25	BB1、第1再遊技	0	—	—	リプ重複第1BB
26	BB2、第1再遊技	0	—	—	リプ重複第2BB
27	JAC	0	—	—	JAC
※	外れ	13047	1/ 5.0	1/ 5.0	外れ

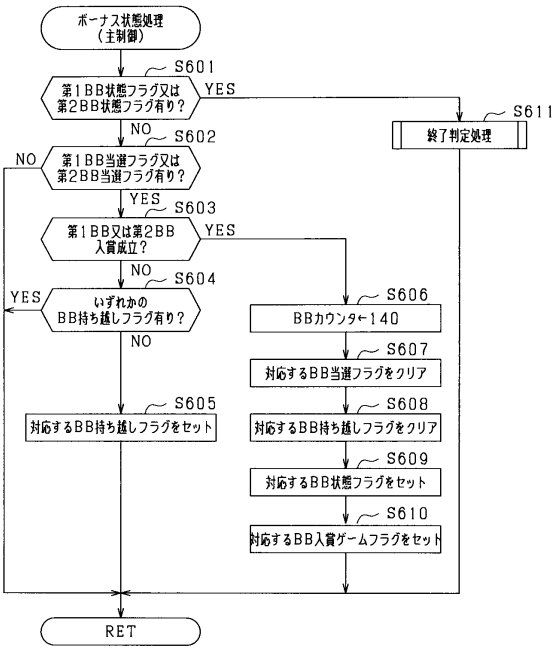
【図２１】



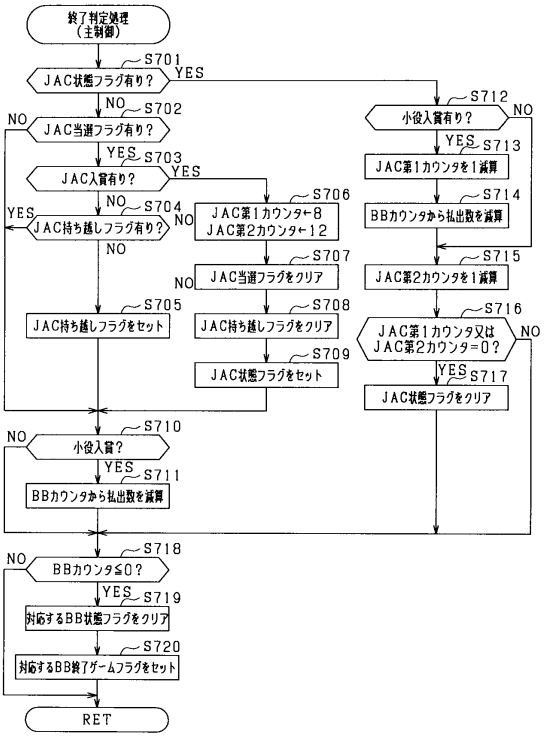
【図２２】

	左→中→右	左→右→中	中→左→右	右→左→中	右→中→左
順押しベル1	第1小役 第4、第5、第8小役	第4、第5、第8小役	第4、第5、第8小役	第4、第5、第8小役	第4、第5、第8小役
順押しベル2	第1小役 第6、第7、第9小役	第6、第7、第9小役	第6、第7、第9小役	第6、第7、第9小役	第6、第7、第9小役
挟み押しベル1	第4、第5、第10小役	第1小役 第4、第5、第10小役	第4、第5、第10小役	第4、第5、第10小役	第4、第5、第10小役
挟み押しベル2	第6、第7、第11小役	第1小役 第6、第7、第11小役	第6、第7、第11小役	第6、第7、第11小役	第6、第7、第11小役
中段押しベル1	第12、第13、第16小役	第12、第13、第16小役	第12、第13、第16小役	第12、第13、第16小役	第12、第13、第16小役
中段押しベル2	第14、第15、第17小役	第14、第15、第17小役	第14、第15、第17小役	第14、第15、第17小役	第14、第15、第17小役
中逆押しベル1	第12、第13、第18小役	第12、第13、第18小役	第1小役 第12、第13、第18小役	第12、第13、第18小役	第12、第13、第18小役
中逆押しベル2	第14、第15、第19小役	第14、第15、第19小役	第1小役 第14、第15、第19小役	第14、第15、第19小役	第14、第15、第19小役
逆挟みベル1	第20、第21、第24小役	第20、第21、第24小役	第20、第21、第24小役	第1小役 第20、第21、第24小役	第20、第21、第24小役
逆挟みベル2	第22、第23、第25小役	第22、第23、第25小役	第22、第23、第25小役	第1小役 第22、第23、第25小役	第22、第23、第25小役
逆押しベル1	第20、第21、第26小役	第20、第21、第26小役	第20、第21、第26小役	第20、第21、第26小役	第1小役 第20、第21、第26小役
逆押しベル2	第22、第23、第27小役	第22、第23、第27小役	第22、第23、第27小役	第22、第23、第27小役	第1小役 第22、第23、第27小役

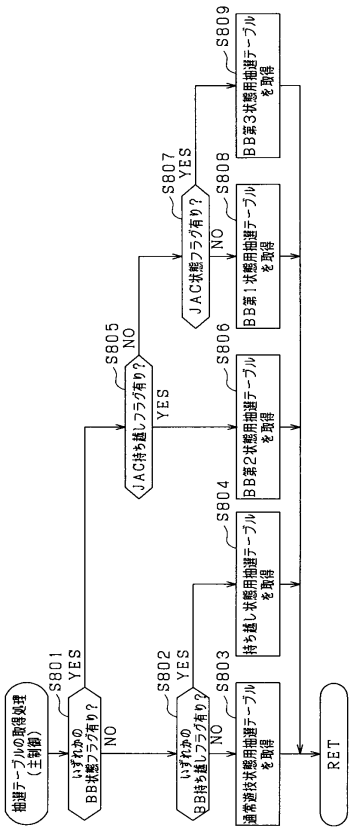
【図２３】



【図２４】



【図２５】



【図２６】

BB第1状態用抽選テーブル

IV	当選役	PV	当選確率		当選役名称
1	第1再遊技、第2再遊技	0	–	–	通常リプA
2	第1再遊技、第2再遊技、第3再遊技	0	–		通常リプB
3	第1再遊技、第2再遊技、第4再遊技	0	–		通常リプC
4	第2再遊技、第3再遊技、第8再遊技	0	–		チャンス目A
5	第2再遊技、第3再遊技、第5再遊技、第6再遊技	0	–		チャンス目B
6	第2再遊技、第3再遊技、第7再遊技	0	–		チャンス目C
7	第2再遊技、第3再遊技 第9再遊技、第10再遊技	0	–		チェリーA
8	第2再遊技、第3再遊技、第7再遊技 第9再遊技、第10再遊技	0	–		チェリーB
9	第2再遊技、第3再遊技、第7再遊技、 第9再遊技、第10再遊技、第11再遊技	0	–		チェリーC
10	第1小役	10	1/ 6557	1/ 6557	共通ベル
11	第1小役、第4小役、第5小役、第8小役	3600	1/ 18.2	1/ 1.5	順押しベル1
12	第1小役、第6小役、第7小役、第9小役	3600	1/ 18.2		順押しベル2
13	第1小役、第4小役、第5小役、第10小役	3600	1/ 18.2		挟み押しベル1
14	第1小役、第6小役、第7小役、第11小役	3600	1/ 18.2		挟み押しベル2
15	第1小役、第12小役、第13小役、第16小役	3600	1/ 18.2		中順押しベル1
16	第1小役、第14小役、第15小役、第17小役	3600	1/ 18.2		中順押しベル2
17	第1小役、第12小役、第13小役、第18小役	3600	1/ 18.2		中逆押しベル1
18	第1小役、第14小役、第15小役、第19小役	3600	1/ 18.2		中逆押しベル2
19	第1小役、第20小役、第21小役、第24小役	3600	1/ 18.2		逆挟みベル1
20	第1小役、第22小役、第23小役、第25小役	3600	1/ 18.2		逆挟みベル2
21	第1小役、第20小役、第21小役、第26小役	3600	1/ 18.2		逆押しベル1
22	第1小役、第22小役、第23小役、第27小役	3600	1/ 18.2		逆押しベル2
23	第2小役、第3小役	300	1/ 219	1/ 219	スイカ
24	第4小役～第27小役	0	–	–	重複1枚役
25	BB1、第1再遊技	0	–	–	リプ重複第1BB
26	BB2、第1再遊技	0	–	–	リプ重複第2BB
27	JAC	22025	1/ 3.0	1/ 3.0	JAC
※	外れ	0	–	–	外れ

【図２７】

第2状態用抽選テーブル

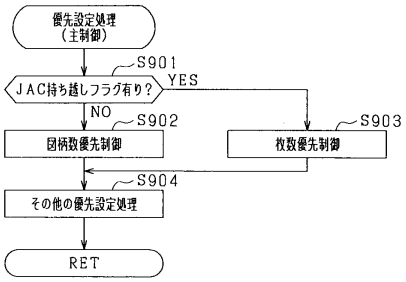
当選役	PV	当選確率		当選役名称
第1再遊技、第2再遊技	2404	1/ 27.3	1/ 3.0	通常リプA
第1再遊技、第2再遊技、第3再遊技	9540	1/ 6.9		通常リプB
第1再遊技、第2再遊技、第4再遊技	8507	1/ 7.7		通常リプC
第2再遊技、第3再遊技、第8再遊技	400	1/ 164		チャンス目A
第2再遊技、第3再遊技、第5再遊技、第6再遊技	250	1/ 262		チャンス目B
第2再遊技、第3再遊技、第7再遊技	4	1/ 16391		チャンス目C
第2再遊技、第3再遊技 第9再遊技、第10再遊技	610	1/ 107		チェリーA
第2再遊技、第3再遊技、第7再遊技 第9再遊技、第10再遊技	305	1/ 215		チェリーB
第2再遊技、第3再遊技、第7再遊技、 第9再遊技、第10再遊技、第11再遊技	5	1/ 13113		チェリーC
第1小役	10	1/ 6557	1/ 6557	共通ベル
第1小役、第4小役、第5小役、第8小役	3600	1/ 18.2	1/ 1.5	順押しベル1
第1小役、第6小役、第7小役、第9小役	3600	1/ 18.2		順押しベル2
第1小役、第4小役、第5小役、第10小役	3600	1/ 18.2		挟み押しベル1
第1小役、第6小役、第7小役、第11小役	3600	1/ 18.2		挟み押しベル2
第1小役、第12小役、第13小役、第16小役	3600	1/ 18.2		中順押しベル1
第1小役、第14小役、第15小役、第17小役	3600	1/ 18.2		中順押しベル2
第1小役、第12小役、第13小役、第18小役	3600	1/ 18.2		中逆押しベル1
第1小役、第14小役、第15小役、第19小役	3600	1/ 18.2		中逆押しベル2
第1小役、第20小役、第21小役、第24小役	3600	1/ 18.2		逆挟みベル1
第1小役、第22小役、第23小役、第25小役	3600	1/ 18.2		逆挟みベル2
第1小役、第20小役、第21小役、第26小役	3600	1/ 18.2		逆押しベル1
第1小役、第22小役、第23小役、第27小役	3600	1/ 18.2		逆押しベル2
第2小役、第3小役	300	1/ 219	1/ 219	スイカ
第4小役～第27小役	0	–	–	重複1枚役
BB1、第1再遊技	0	–	–	リプ重複第1BB
BB2、第1再遊技	0	–	–	リプ重複第2BB
JAC	0	–	–	JAC
外れ	0	–	–	外れ

【図２８】

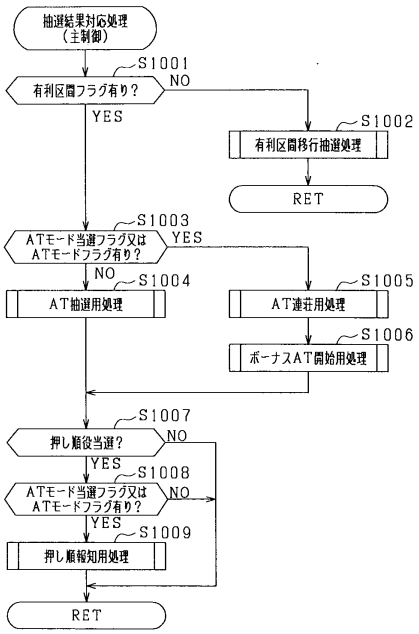
第3状態用抽選テーブル

当選役	PV	当選確率		当選役名称
第1再遊技、第2再遊技	0	–	–	通常リプA
第1再遊技、第2再遊技、第3再遊技	0	–		通常リプB
第1再遊技、第2再遊技、第4再遊技	0	–		通常リプC
第2再遊技、第3再遊技、第8再遊技	0	–		チャンス目A
第2再遊技、第3再遊技、第5再遊技、第6再遊技	0	–		チャンス目B
第2再遊技、第3再遊技、第7再遊技	0	–		チャンス目C
第2再遊技、第3再遊技 第9再遊技、第10再遊技	0	–		チェリーA
第2再遊技、第3再遊技、第7再遊技 第9再遊技、第10再遊技	0	–		チェリーB
第2再遊技、第3再遊技、第7再遊技、 第9再遊技、第10再遊技、第11再遊技	0	–		チェリーC
第1小役	7350	1/ 8.9	1/ 8.9	共通ベル
第1小役、第4小役、第5小役、第8小役	0	–	–	順押しベル1
第1小役、第6小役、第7小役、第9小役	0	–		順押しベル2
第1小役、第4小役、第5小役、第10小役	0	–		挟み押しベル1
第1小役、第6小役、第7小役、第11小役	0	–		挟み押しベル2
第1小役、第12小役、第13小役、第16小役	0	–		中順押しベル1
第1小役、第14小役、第15小役、第17小役	0	–		中順押しベル2
第1小役、第12小役、第13小役、第18小役	0	–		中逆押しベル1
第1小役、第14小役、第15小役、第19小役	0	–		中逆押しベル2
第1小役、第20小役、第21小役、第24小役	0	–		逆挟みベル1
第1小役、第22小役、第23小役、第25小役	0	–		逆挟みベル2
第1小役、第20小役、第21小役、第26小役	0	–		逆押しベル1
第1小役、第22小役、第23小役、第27小役	0	–		逆押しベル2
第2小役、第3小役	300	1/ 219	1/ 219	スイカ
第4小役～第27小役	43200	1/ 1.5	1/ 1.5	重複1枚役
BB1、第1再遊技	0	–	–	リプ重複BB1
BB2、第1再遊技	0	–	–	リプ重複BB2
JAC	0	–	–	JAC
外れ	11535	1/ 5.7	1/ 5.7	外れ

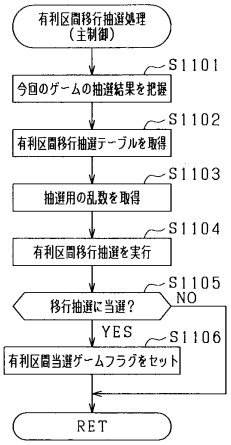
【図２９】



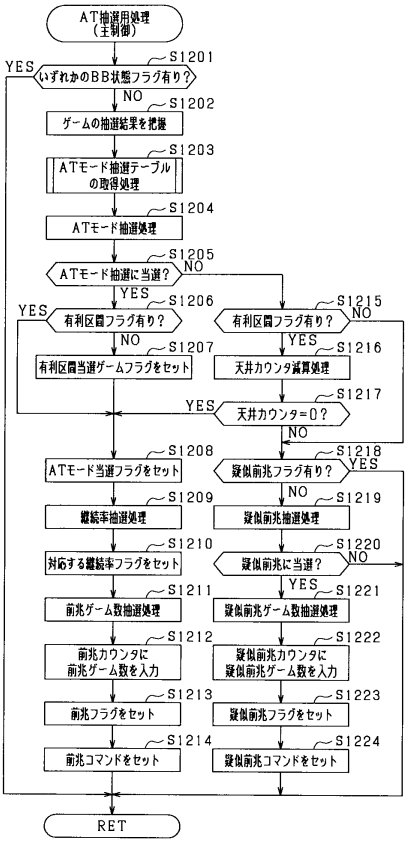
【図３０】



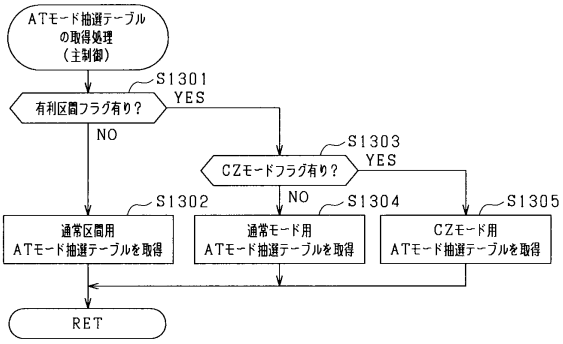
【図３１】



【図３２】



【図３３】



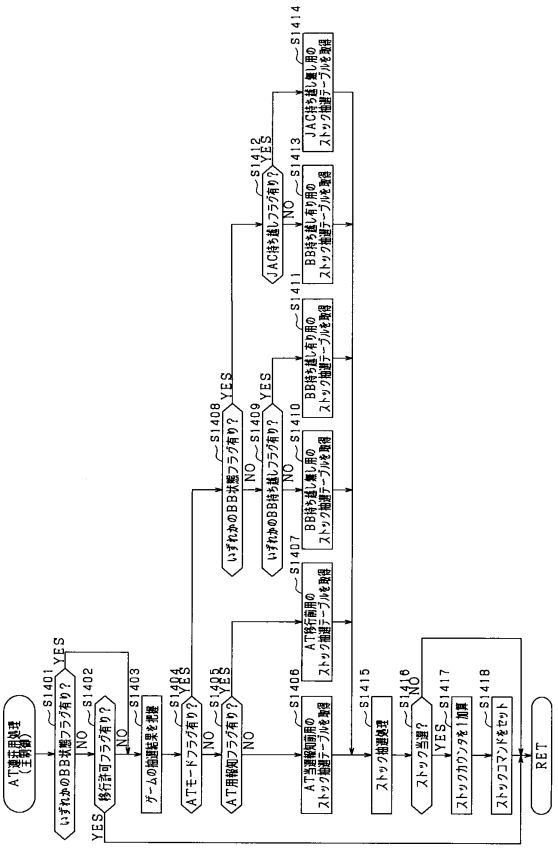
【図３４】

契機役	ATモード移行抽選											
	有利区間移行抽選	通常区間用			有利区間用							
					通常モード用			CZモード用				
		設定1	設定3	設定6	設定1	設定3	設定6	設定1	設定3	設定6		
通常リプA	100%	—			0.10%	0.15%	0.20%	0.50%	0.70%	1.00%		
通常リプB	100%	—			0.50%			1%				
通常リプC	100%	—			0.01%			0.30%				
チャンス目A	100%	—			1%			2%				
チャンス目B	100%	—			5%			15%				
チャンス目C	100%	—			20%			30%				
チェリーA	100%	—			1%	2%	3%	5%	6%	10%		
チェリーB	100%	—			3%			5%				
チェリーC	100%	3%			25%			50%				
共通ベル	100%	—			—			—				
押し順ベル	100%	—			—			—				
スイカ	100%	5%			10%			25%				
重複1枚役	100%	—			—			—				
リプ重複BB1	100%	—			—			—				
リプ重複BB2	100%	—			—			—				
JAC	100%	—			—			—				
外れ	—	—			—			—				

【図３５】

契機役	60%継続モード	70%継続モード	80%継続モード	90%継続モード
通常リプA	20%	40%	30%	10%
通常リプB	10%	50%	25%	15%
通常リプC	10%	30%	30%	30%
チャンス目A	40%	45%	10%	5%
チャンス目B	50%	40%	7%	3%
チャンス目C	60%	35%	4%	1%
チェリーA	30%	50%	14%	6%
チェリーB	50%	40%	7%	3%
チェリーC	65%	30%	3%	2%
共通ベル	—			
押し順ベル	—			
スイカ	20%	67%	10%	3%
重複1枚役	—			
リプ重複BB1	—			
リプ重複BB2	—			
JAC	—			
外れ	—			

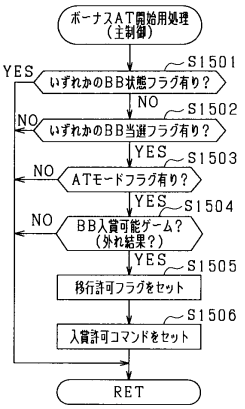
【図３６】



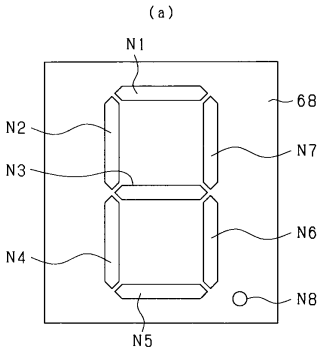
【図３７】

契機役	ATモード当選契機知前	ATモード当選契機知後AT移行前	ATモード					
			非BB状態		BB状態			
			BB持ち越しフラグ無し	BB持ち越しフラグ有り	JAC持ち越しフラグ無し	JAC持ち越しフラグ有り		
通常リプA	—	1%	—	—	—	—		
通常リプB	—	2%	—	—	—	—		
通常リプC	—	3%	—	—	—	—		
チャンス目A	1%	10%	5%	1%	1%	2%		
チャンス目B	2%	20%	10%	2%	1%	4%		
チャンス目C	5%	100%	80%	50%	10%	25%		
チェリーA	3%	50%	15%	3%	3%	5%		
チェリーB	3%	50%	15%	3%	3%	5%		
チェリーC	25%	100%	80%	50%	25%	50%		
共通ベル	—	1%	—	—	—	—		
押し順ベル	—	1%	—	—	—	—		
スイカ	10%	100%	50%	25%	15%	40%		
重複1枚役	—	—	—	—	—	—		
リプ重複BB1	—	—	10%	—	—	—		
リプ重複BB2	—	—	3%	—	—	—		
JAC	—	—	—	—	1%	—		
外れ	—	—	—	—	—	—		

【図３８】

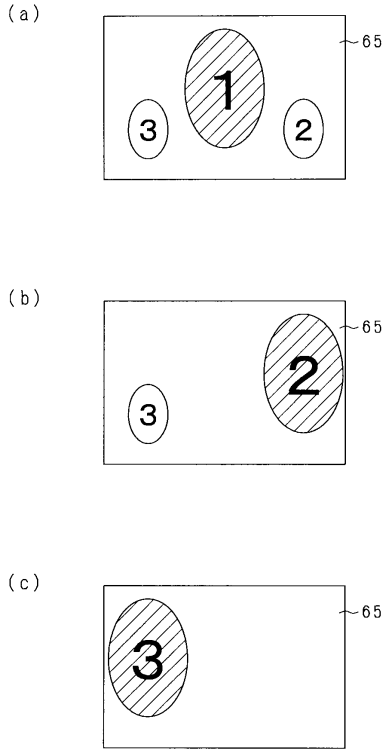


【図３９】

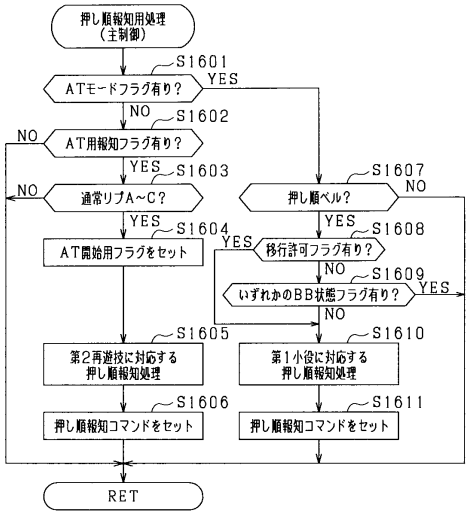


操作順序	表示	操作順序	表示
左 → 中 → 右	1	右 → 中 → 左	4
左 → 右 → 中	2	右 → 左 → 中	5
中 → 右 → 左	3	中 → 左 → 右	6

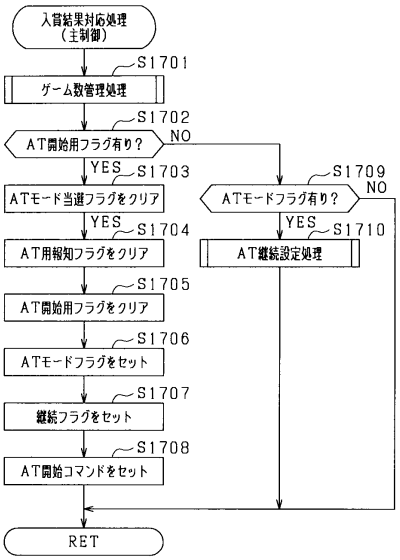
【図４０】



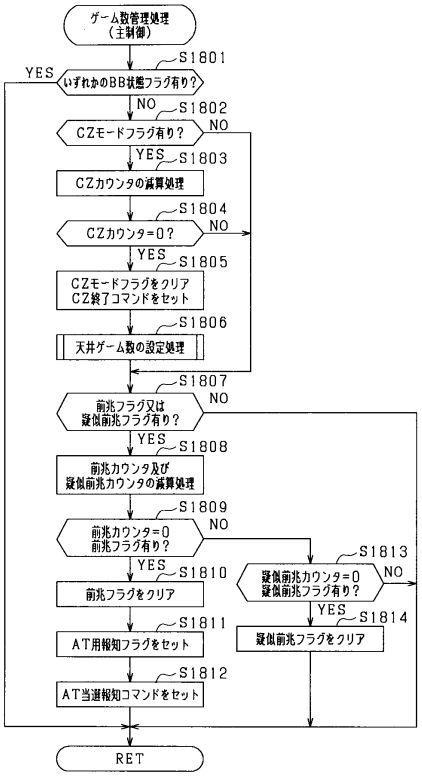
【図４１】



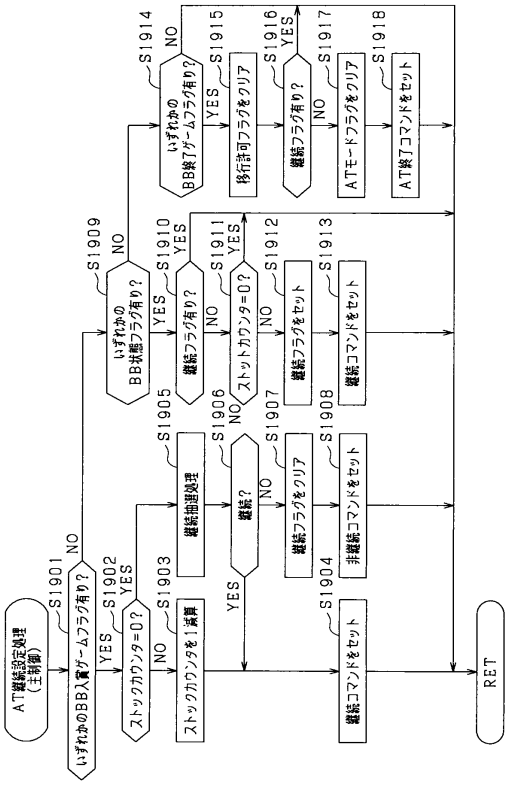
【図４２】



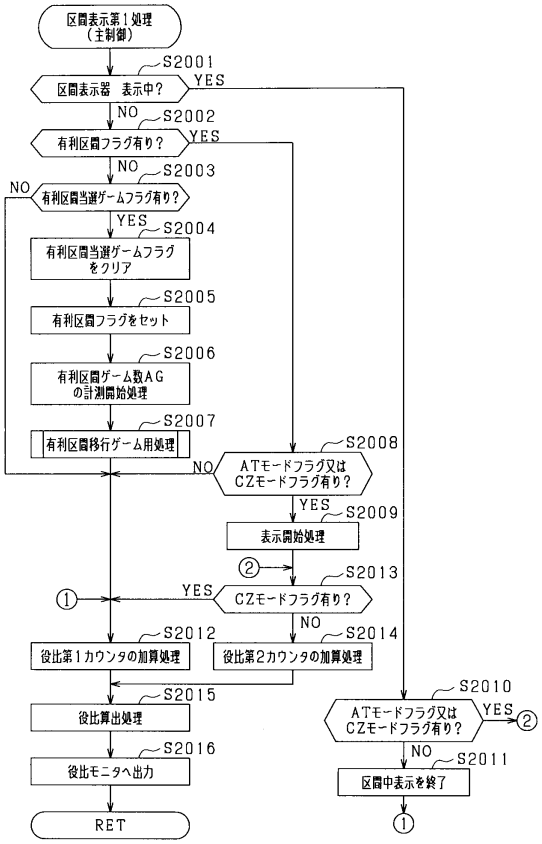
【図４３】



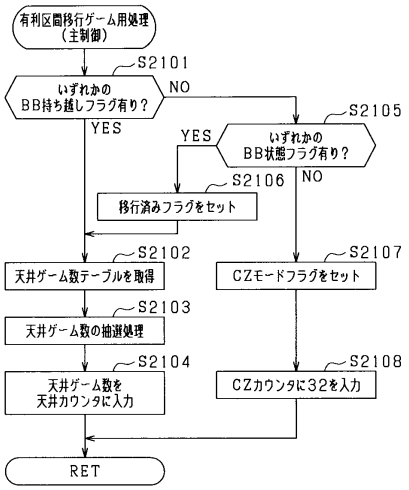
【図４４】



【図４５】



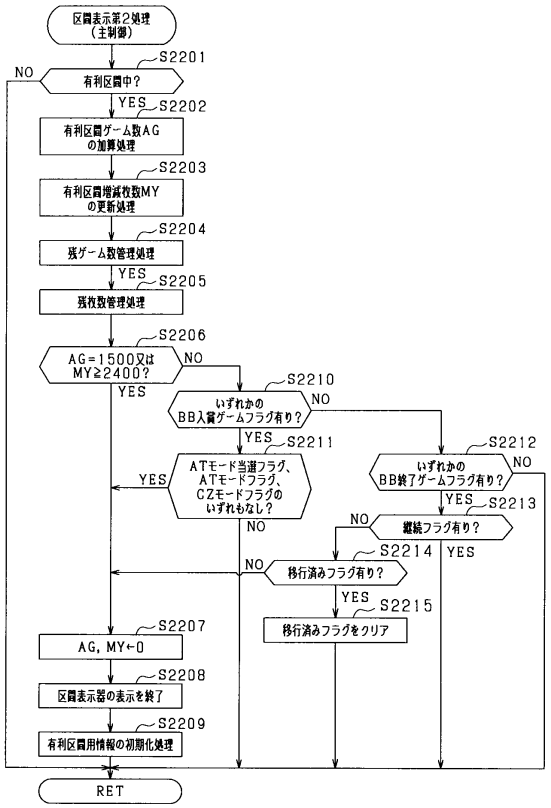
【図４６】



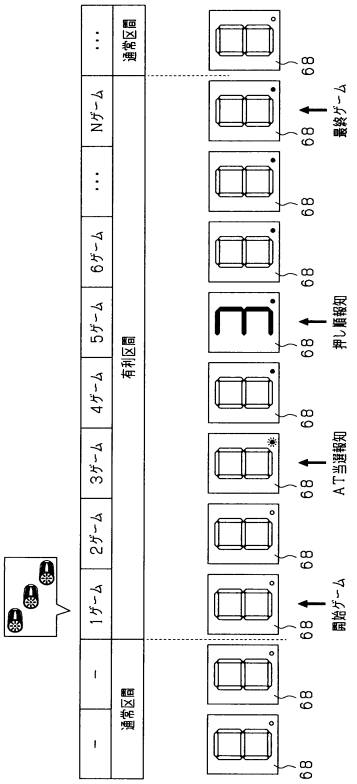
【図４７】

天井ゲーム数	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
100G	10%	10%	25%	15%	30%	20%
101G～199G	3%	1%	3%	1%	3%	1%
200G	8%	6%	8%	8%	10%	10%
201G～299G	3%	1%	3%	1%	3%	1%
300G	8%	6%	8%	8%	10%	10%
301G～399G	3%	1%	3%	1%	3%	1%
400G	8%	12%	8%	10%	10%	15%
401G～499G	3%	1%	3%	1%	3%	1%
500G	7%	15%	7%	20%	5%	20%
501G～599G	3%	1%	3%	1%	3%	1%
600G	5%	10%	3%	8%	1%	2%
601G～699G	3%	1%	3%	1%	1%	1%
700G	5%	8%	1%	6%	1%	2%
701G～799G	1%	1%	1%	1%	1%	1%
800G	5%	4%	1%	2%	1%	2%
801G～899G	1%	1%	1%	1%	1%	1%
900G	3%	4%	3%	2%	1%	2%
901G～998G	1%	1%	1%	1%	1%	1%
999G	20%	16%	15%	12%	12%	8%

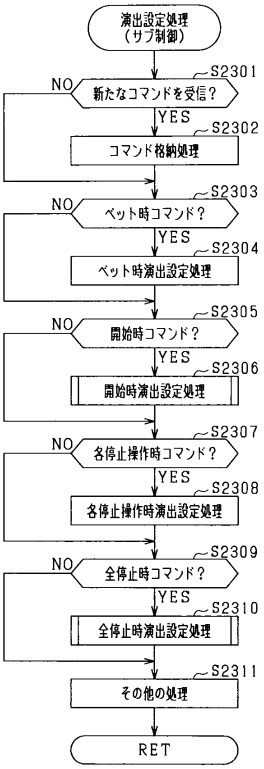
【図４８】



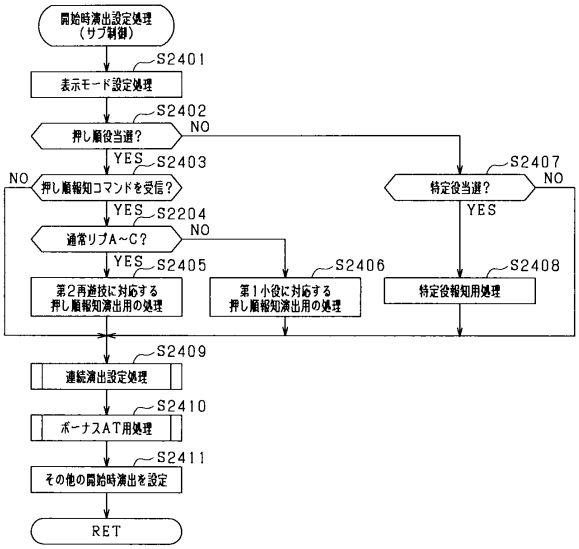
【図４９】



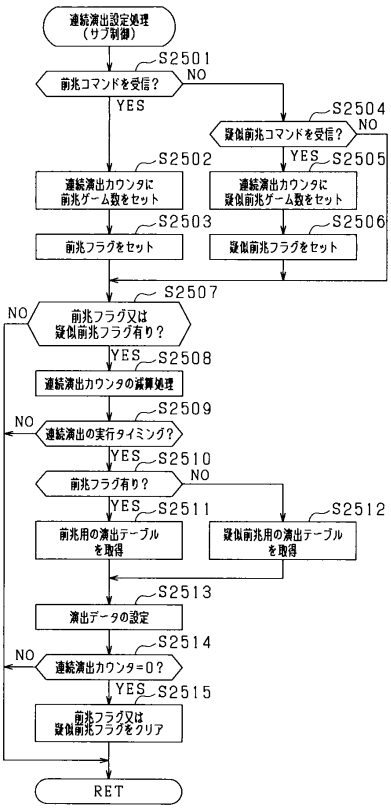
【図５０】



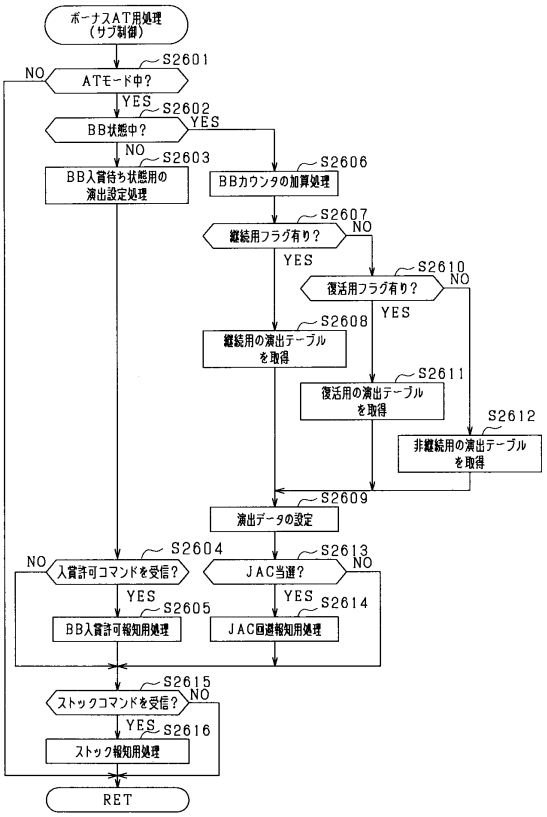
【図５１】



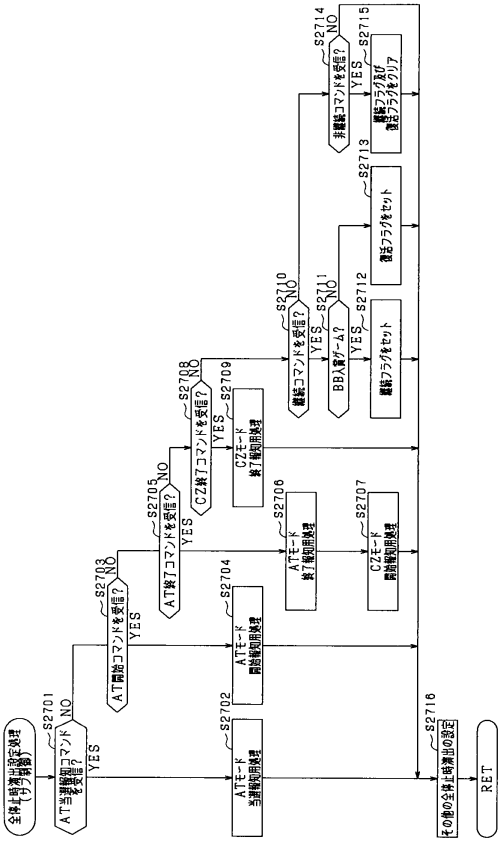
【図５２】



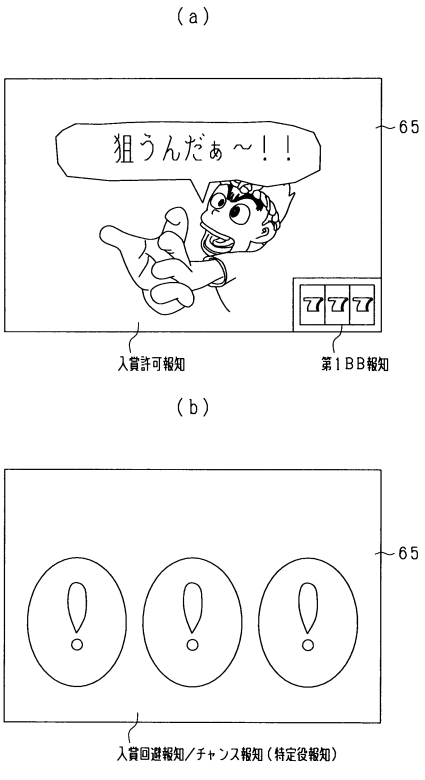
【図５３】



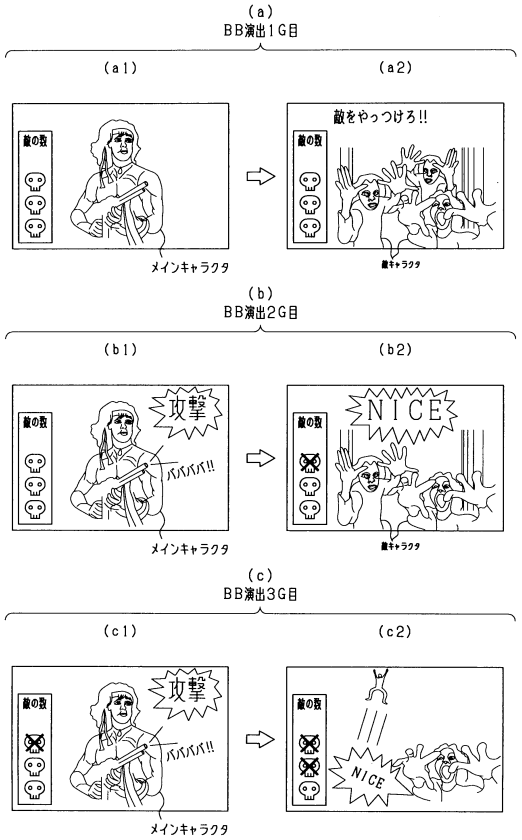
【図５４】



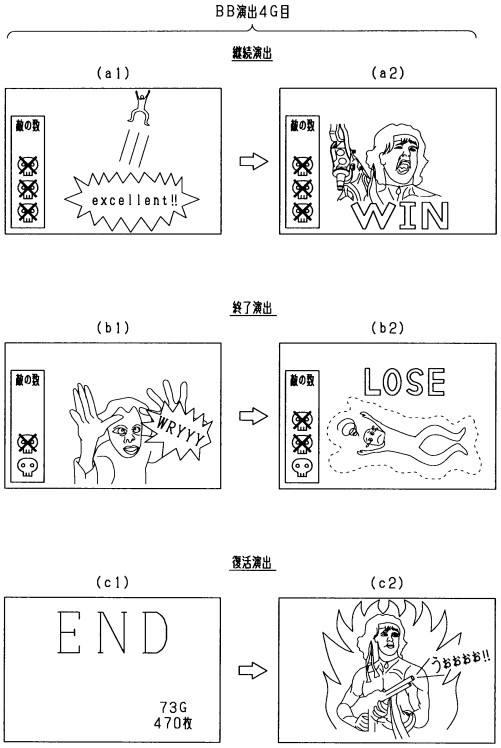
【図５５】



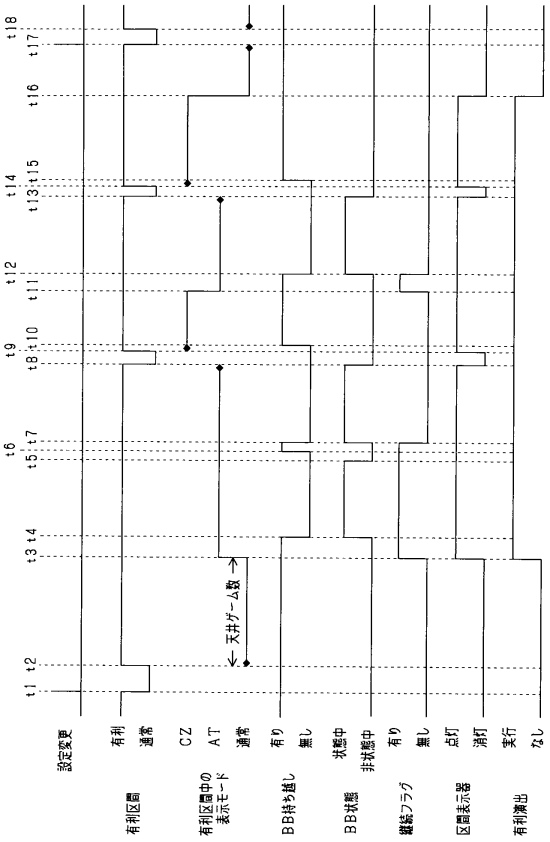
【図５６】



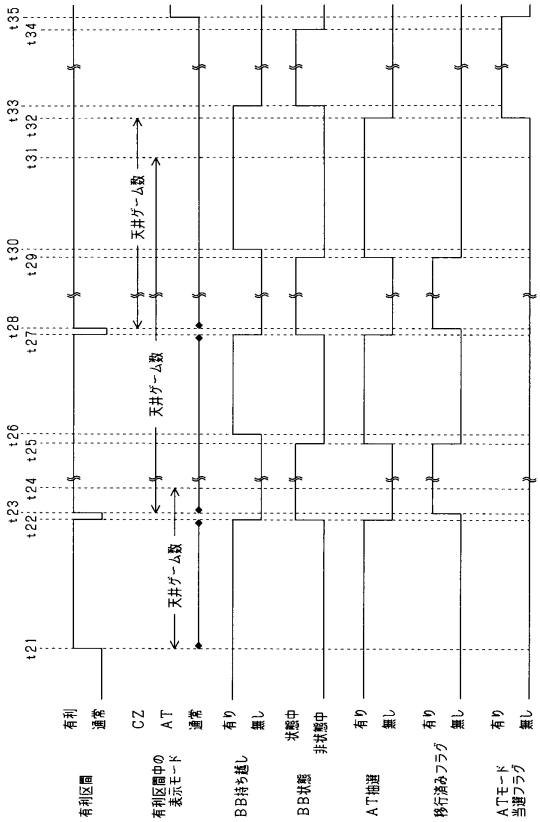
【図５７】



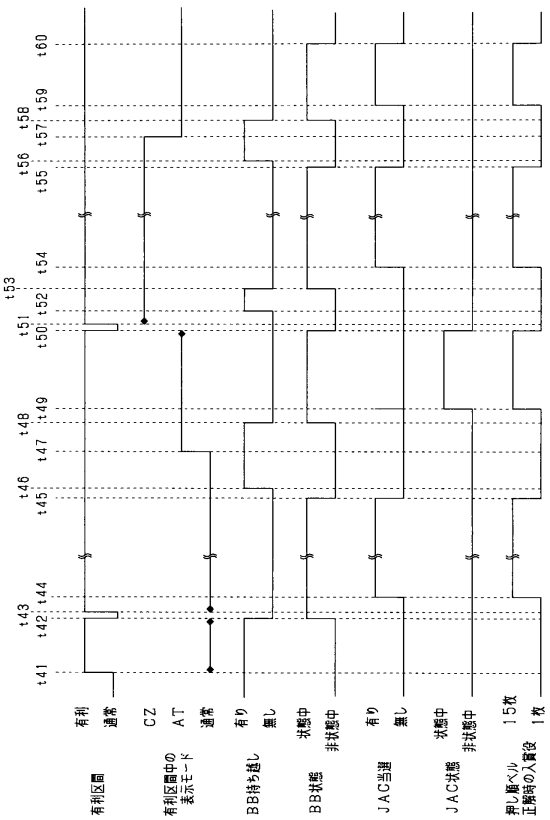
【図５８】



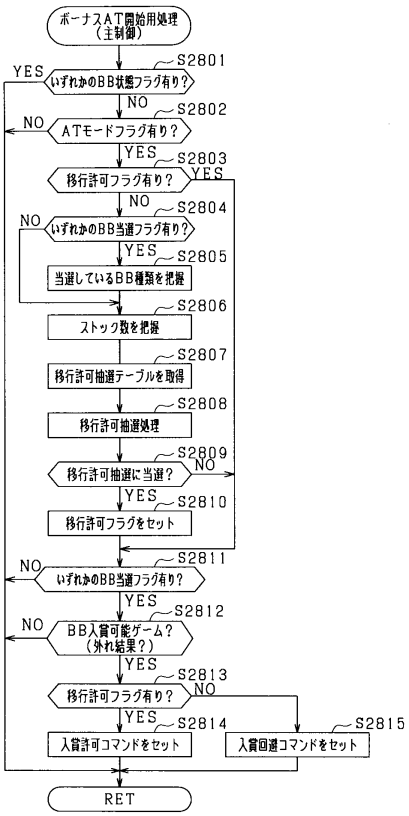
【図５９】



【図６０】



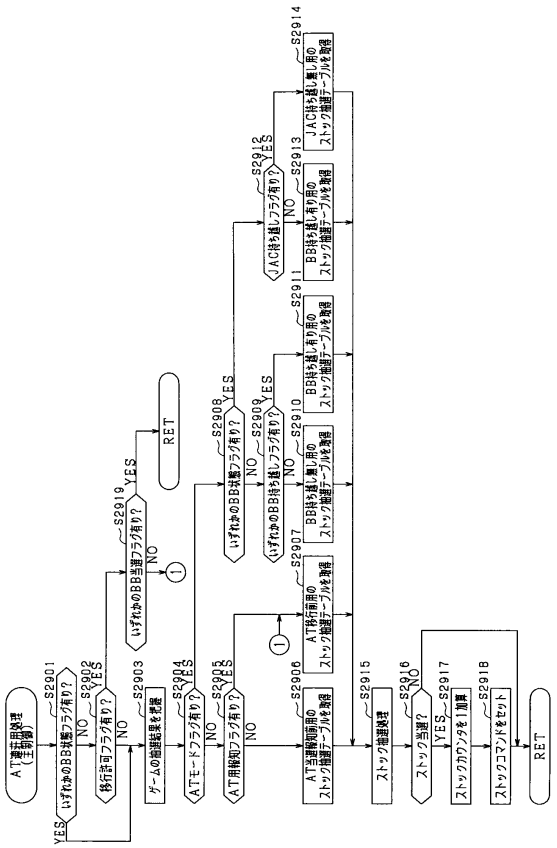
【図６１】



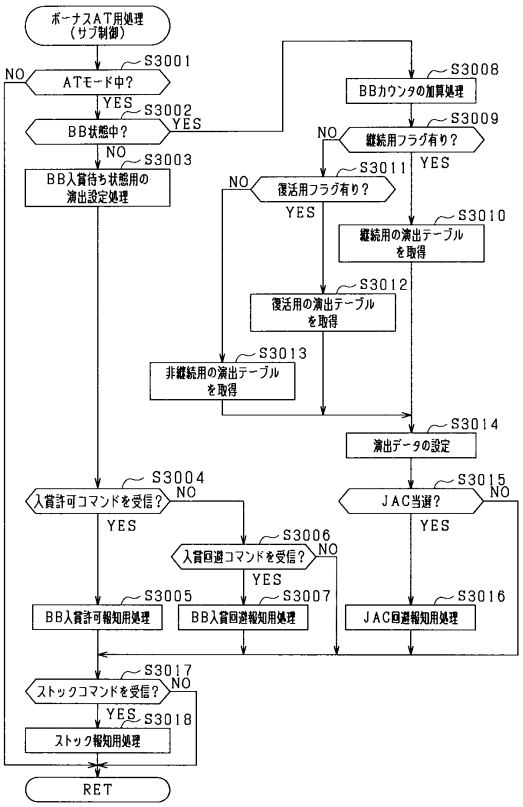
【図６２】

契機役	第1BB当選フラグ有り		第2BB当選フラグ有り		BB当選フラグ無し	
	ストック数＝0	ストック数≧1	ストック数＝0	ストック数≧1	ストック数＝0	ストック数≧1
通常リプA	80%	50%	100%	70%	15%	5%
通常リプB	80%	50%	100%	70%	15%	5%
通常リプC	80%	50%	100%	70%	15%	5%
チャンス目A	80%	50%	100%	70%	15%	5%
チャンス目B	80%	50%	100%	70%	15%	5%
チャンス目C	80%	50%	100%	70%	15%	5%
チェリーA	80%	50%	100%	70%	15%	5%
チェリーB	80%	50%	100%	70%	15%	5%
チェリーC	80%	50%	100%	70%	15%	5%
共通ベル	80%	50%	100%	70%	15%	5%
押し順ベル	80%	50%	100%	70%	15%	5%
スイカ	80%	50%	100%	70%	15%	5%
重複1枚役	—	—	—	—	—	—
リプ重複BB1	—	—	—	—	—	—
リプ重複BB2	—	—	—	—	—	—
JAC	—	—	—	—	—	—
外れ	80%	50%	100%	70%	—	—

【図６３】



【図６４】



【図６５】

(a)

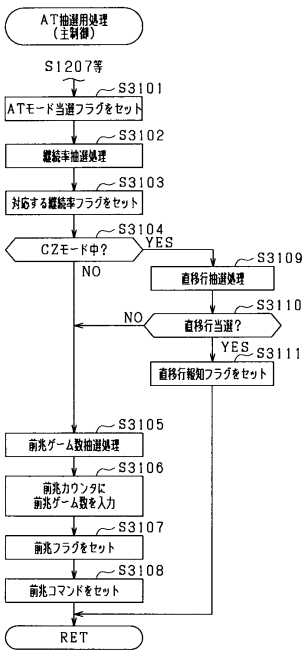
入賞態様	停止図柄 左リール	停止図柄 中リール	停止図柄 右リール	特典（3ベット）	備考
第12再遊技	リプレイ	白具	チェリー	再遊技	第1BBテンパイリプ
第13再遊技	リプレイ	白具	BAR	再遊技	第2BBテンパイリプ

(b)

持ち越し状態用抽選テーブル		当選役	PV	当選確率	当選役名称	
Ⅳ	1	第1再遊技、第2再遊技 第12再遊技	2404	1/ 27.3	通常リプA	1/ 7.3
	2	第1再遊技、第2再遊技、第3再遊技 第13再遊技	2500	1/ 26.2	通常リプB	

【図６６】

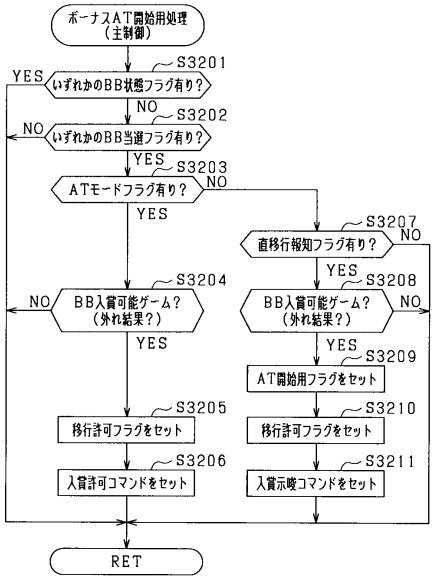
(a)



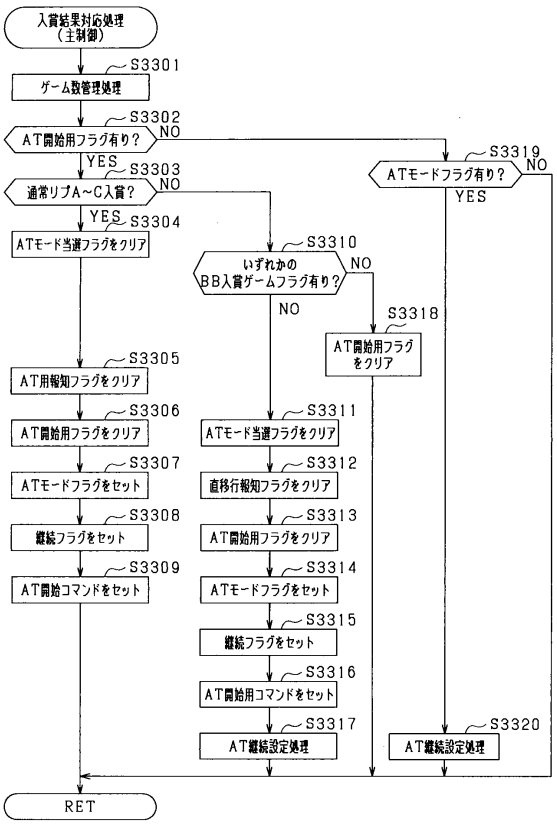
(b)

	直移行当選率
第1BB	50%
第2BB	10%
当選なし	0%

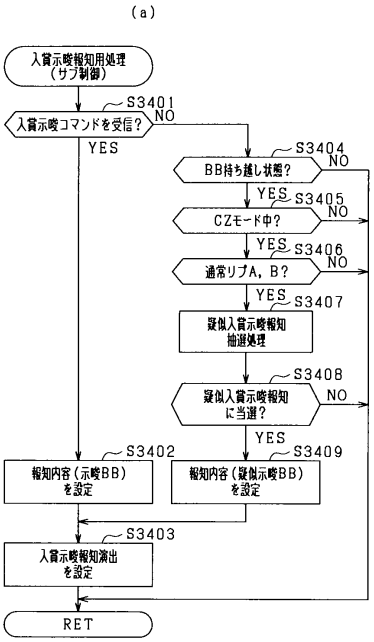
【図６７】



【図６８】



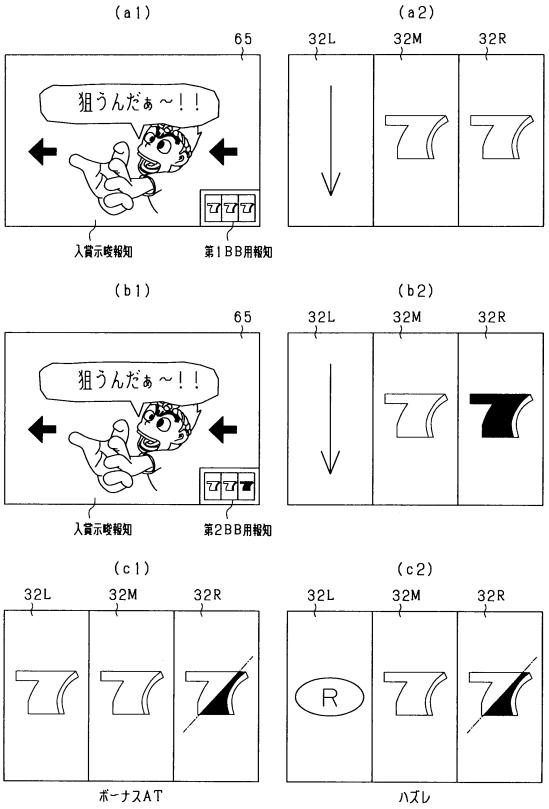
【図６９】



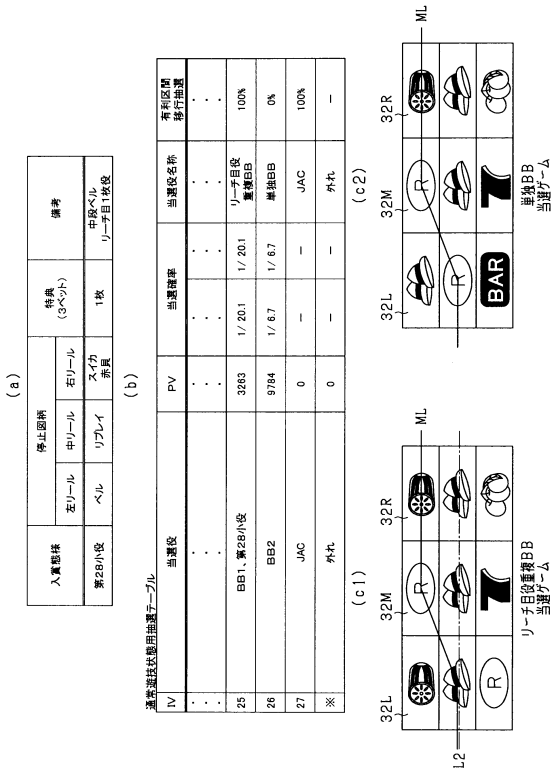
(b)

	疑似入賞示唆報知当選率
第1BB	5%
第2BB	1%

【図７０】



【図７１】



(a)

入賞態様	停止図柄 左リール	停止図柄 中リール	停止図柄 右リール	特典(3ベット)	備考
第2BB小役	ベル	リプレイ	スイカ 赤7	1枚	中段ベル リーチ目1枚役

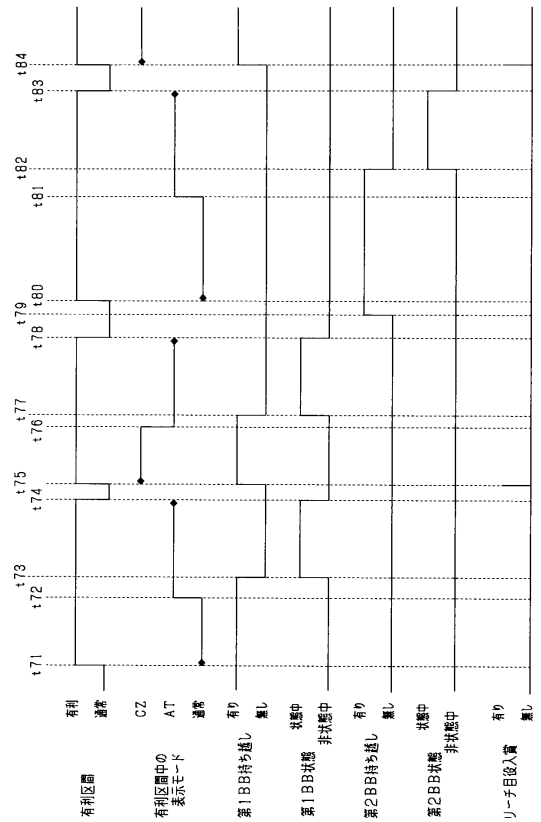
(b)

通常遊技状態用抽選テーブル

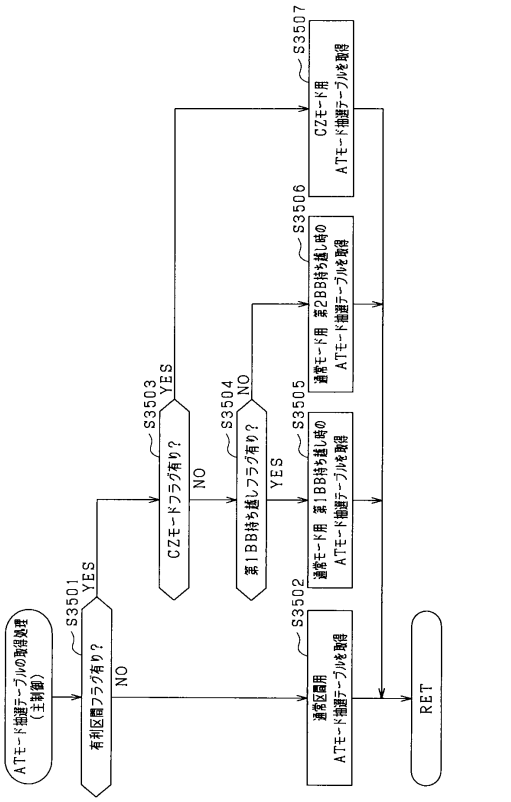
当選役	PV	当選確率	当選役名称	有利区間 移行抽選
・・・	・・・	・・・	・・・	・・・
BB1、第2BB小役	3283	1/20.1	リーチ目役重複BB	100%
BB2	9784	1/6.7	単独BB	0%
JAC	0	—	JAC	100%
外れ	0	—	外れ	—

IV	・・・
25	・・・
26	
27	
※	

【図７２】



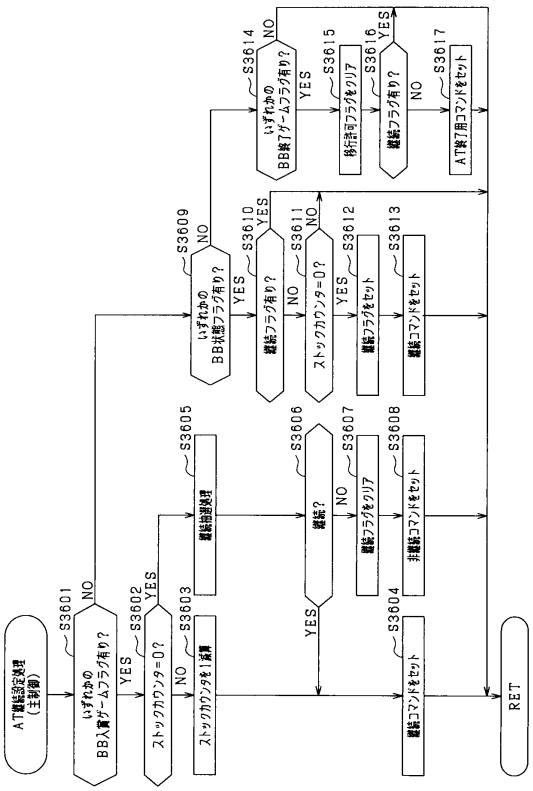
【図７３】



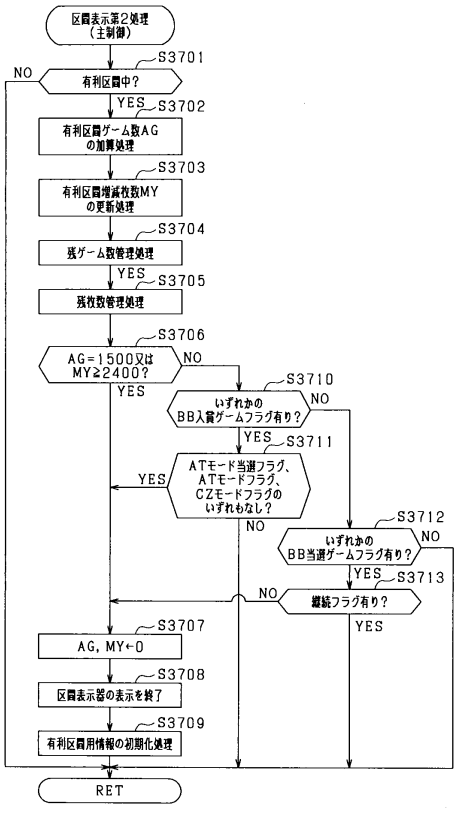
【図７４】

ATモード移行抽選														
		有利区間移行抽選	有利区間用											
			通常区間用		通常モード用 第1BB持ち越し時			通常モード用 第2BB持ち越し時			CZモード用			
契機役			設定1	設定3	設定6	設定1	設定3	設定6	設定1	設定3	設定6	設定1	設定3	設定6
通常リプA	100%		—			0.10%	0.15%	0.20%	0.10%	0.15%	0.20%	0.50%	0.70%	1.00%
通常リプB	100%		—				0.50%			0.50%			1%	
通常リプC	100%		—				0.01%			0.01%			0.30%	
チャンス目A	100%		—				1%			1%			2%	
チャンス目B	100%		—				5%			5%			15%	
チャンス目C	100%		—				20%			20%			30%	
チェリーA	100%		—			1%	2%	3%	1%	2%	3%	5%	8%	10%
チェリーB	100%		—				3%			3%			5%	
チェリーC	100%		3%				35%			25%			50%	
共通ベル	100%		—				—			—			—	
押し順ベル	100%		—				—			—			—	
スイカ	100%		5%				15%			10%			25%	
重複1枚役	100%		—				—			—			—	
リーチ目役	100%		—				—			—			—	
単独BB1	—		—				—			—			—	
単独BB2	—		—				—			—			—	
JAC	100%		—				—			—			—	
外れ	—		—				—			—			—	

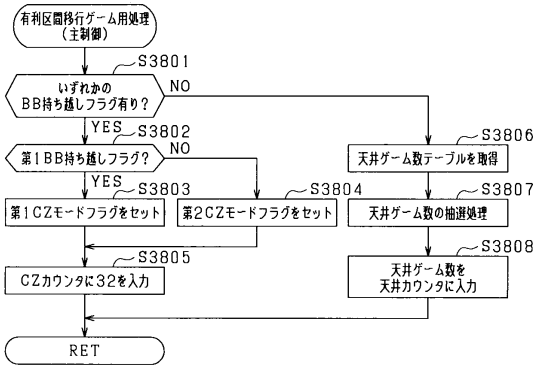
【図７５】



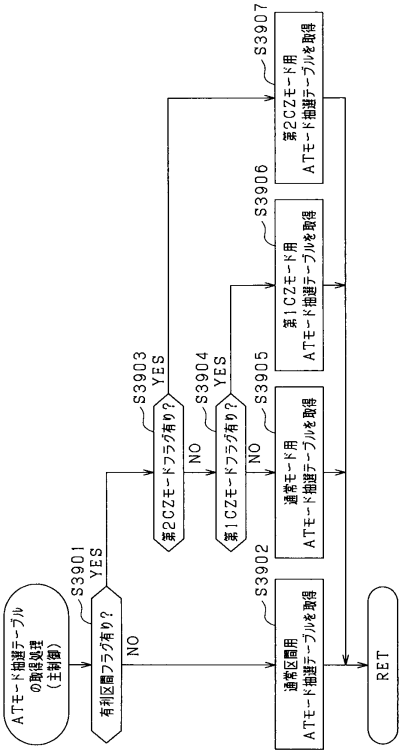
【図７６】



【図７７】



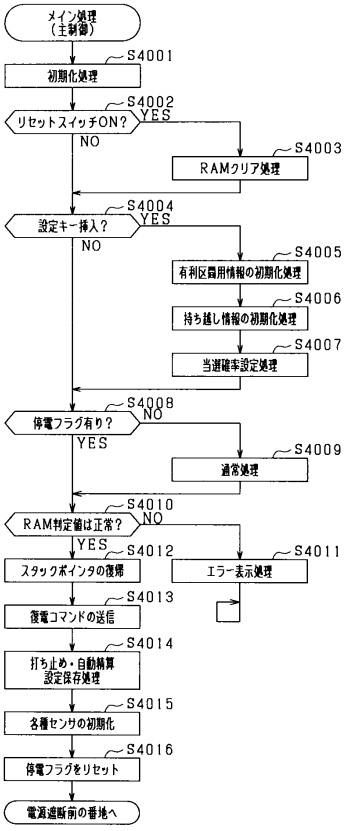
【図７８】



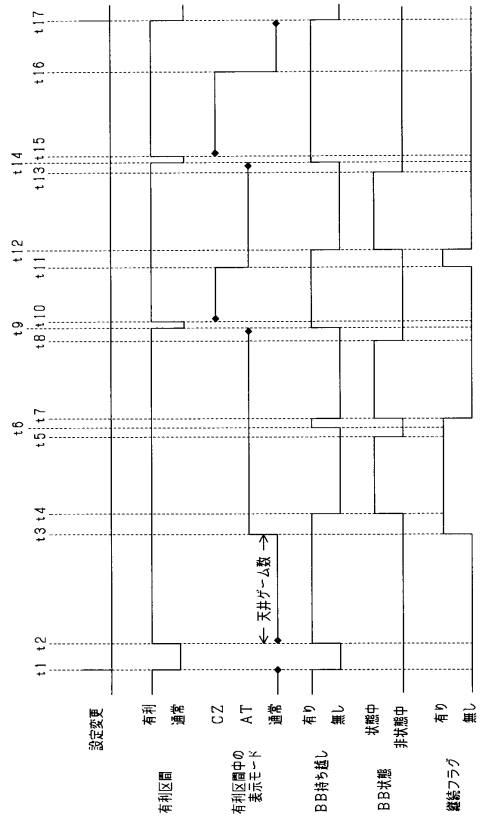
【図７９】

ATモード移行抽選																	
契機役	有利区間移行抽選	有利区間用															
		通常区間用			通常モード用			第１CZモード用			第２CZモード用						
		設定1	設定3	設定6	設定1	設定3	設定6	設定1	設定3	設定6	設定1	設定3	設定6				
通常リプA	100%	—	—		0.10%	0.15%	0.20%	1.00%	1.50%	2.00%	0.50%	0.70%	1.00%				
通常リプB	100%	—	—			0.50%			2%			1%					
通常リプC	100%	—	—			0.01%			0.50%			0.30%					
チャンス目A	100%	—	—			1%			3%			2%					
チャンス目B	100%	—	—			5%			20%			15%					
チャンス目C	100%	—	—			20%			40%			30%					
チェリーA	100%	—	—		1%	2%	3%	6%	10%	15%	5%	8%	10%				
チェリーB	100%	—	—			3%			10%			5%					
チェリーC	100%	—	3%			25%			70%			50%					
共通ベル	100%	—	—		—	—	—	—	—	—	—	—	—				
押し順ベル	100%	—	—		—	—	—	—	—	—	—	—	—				
スイカ	100%	5%			10%			50%			25%						
重複1枚役	100%	—	—		—	—	—	—	—	—	—	—	—				
リプ重複BB1	100%	—	—		—	—	—	—	—	—	—	—	—				
リプ重複BB2	100%	—	—		—	—	—	—	—	—	—	—	—				
JAC	100%	—	—		—	—	—	—	—	—	—	—	—				
外れ	—	—	—		—	—	—	—	—	—	—	—	—				

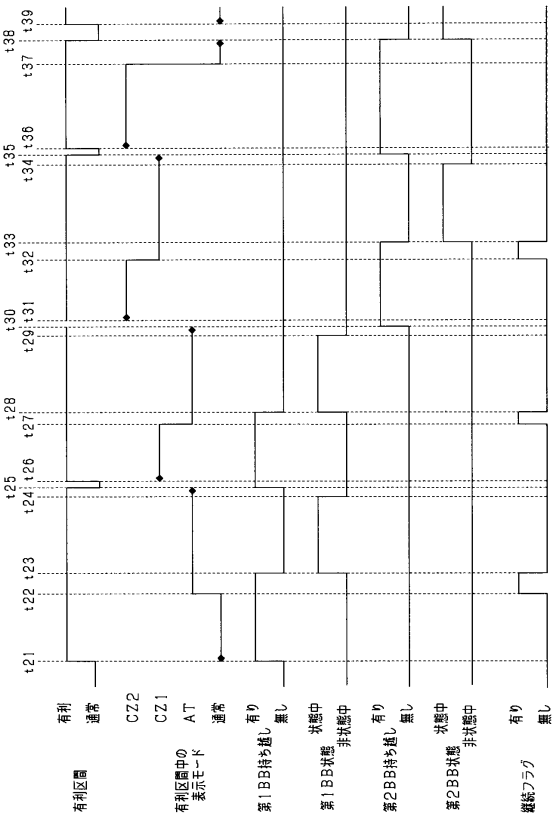
【図８０】



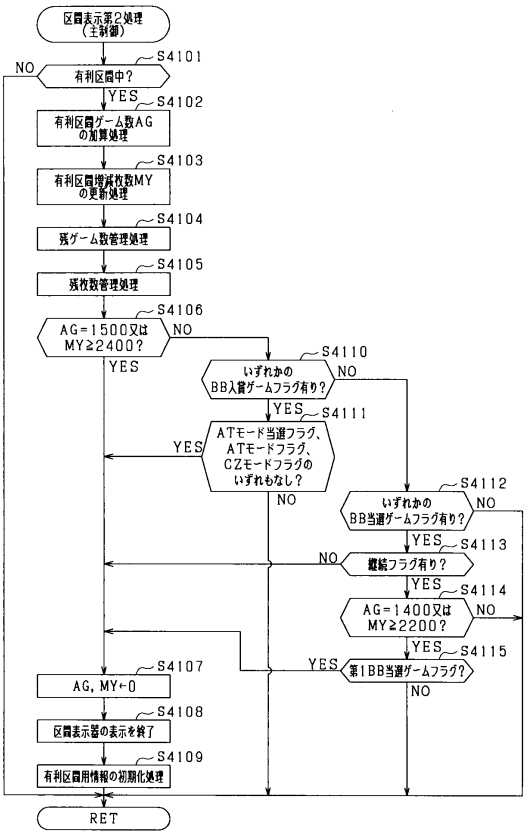
【図８１】



【図８２】



【図８３】



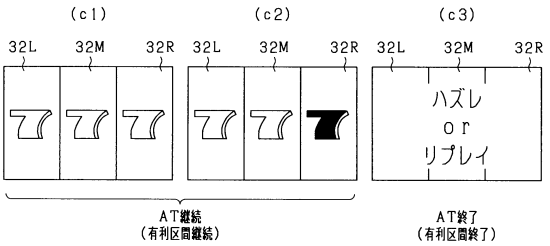
【図８４】

(a)

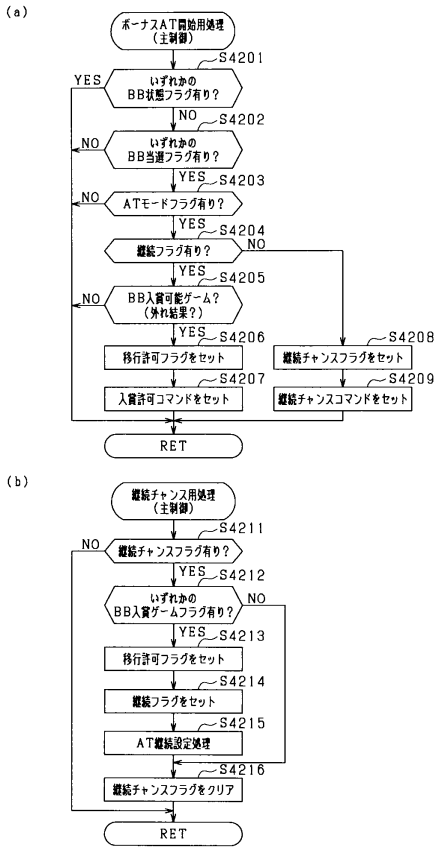
通常遊技状態用抽選テーブル

IV	当選役	PV	当選確率		当選役名称
・・	・・・	・・・	・・・	・・・	・・・
25	BB1、第1再遊技	1263	1/ 51.9	1/ 51.9	リプ重複第1BB
26	BB2、第2再遊技	7784	1/ 8.4	1/ 8.4	リプ重複第2BB
27	JAC	0	—	—	JAC
28	BB1	2000	1/ 32.8	1/ 32.8	単独第1BB
29	BB2	2000	1/ 32.8	1/ 32.8	単独第2BB
※	外れ	0	—	—	外れ

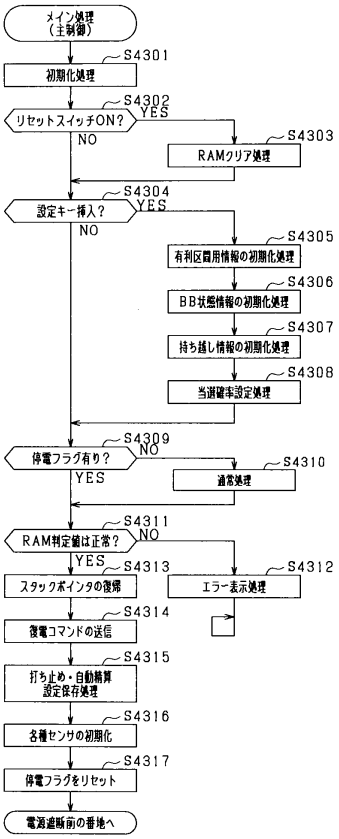
(b)



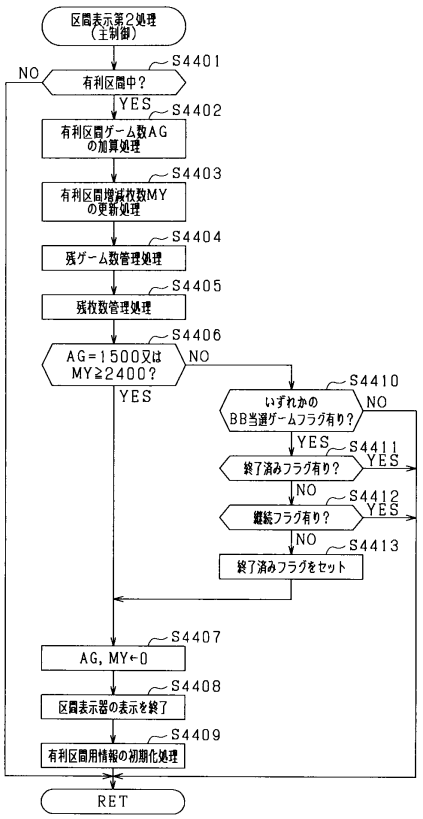
【図８５】



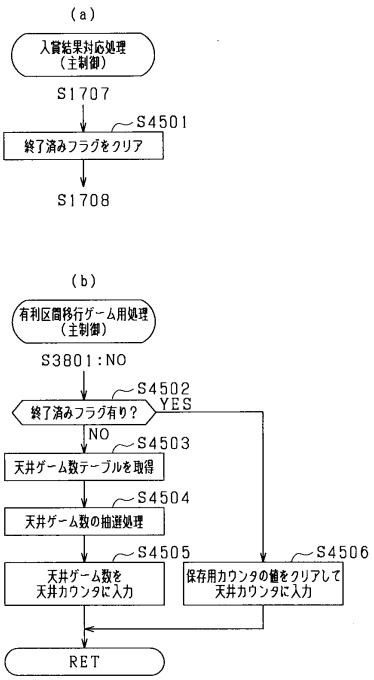
【図８６】



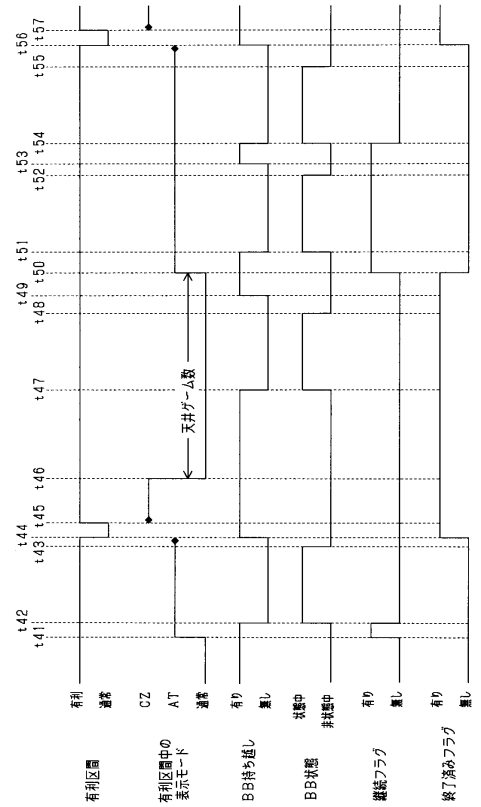
【図８７】



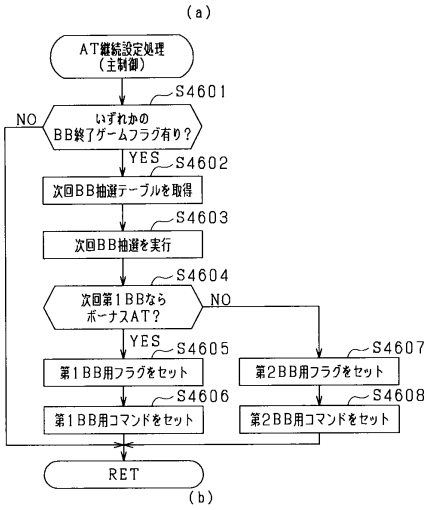
【図８８】



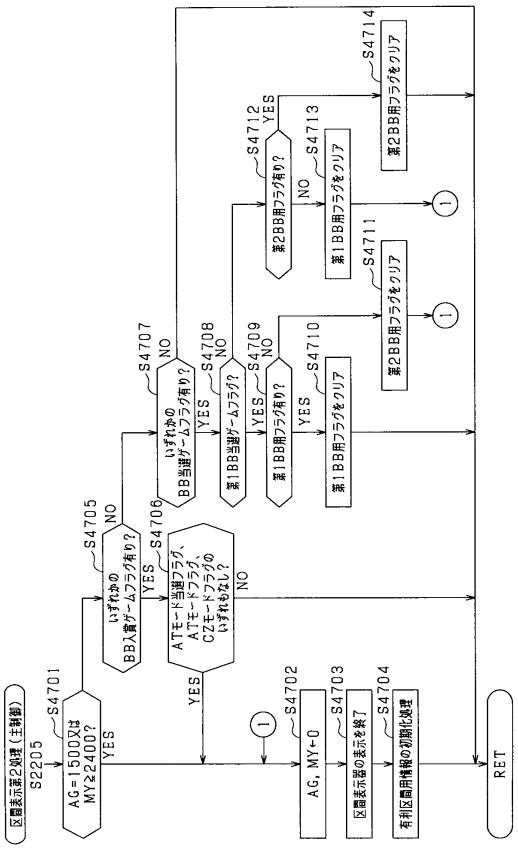
【図８９】



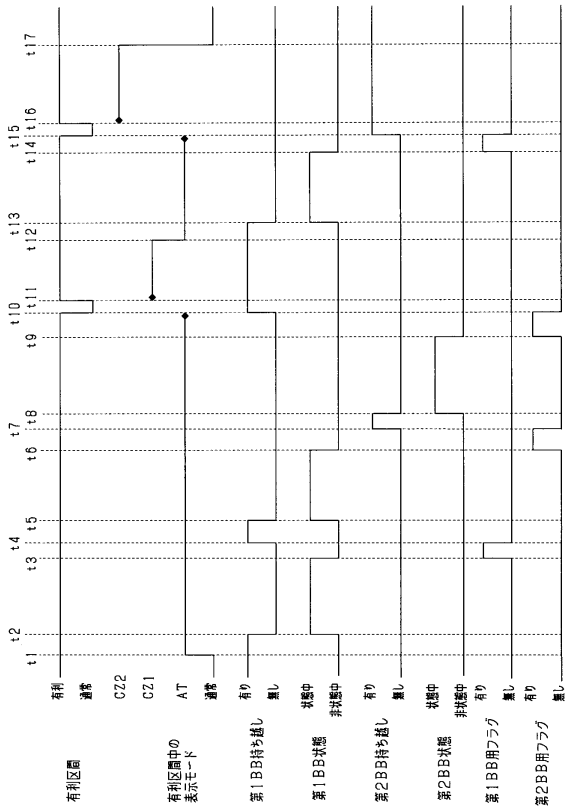
【図９０】



【図９１】

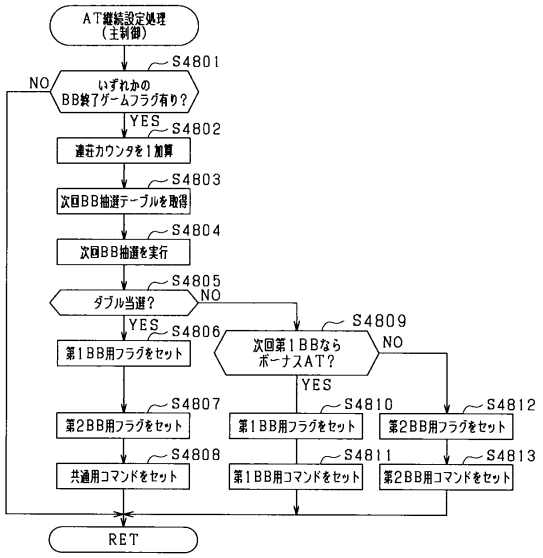


【図９２】



【図９３】

(a)



(b)

	連荘カウンタ				
	1～11	12	13～23	24	25～
次回第1BB当選でボーナスAT	70%	100%	30%	100%	50%
次回第2BB当選でボーナスAT	30%	100%	70%	100%	50%

【図９４】

(a)

	選択率	
	今回第1BB	今回第2BB
次回第1BB当選でボーナスAT	70%	30%
次回第2BB当選でボーナスAT	30%	70%

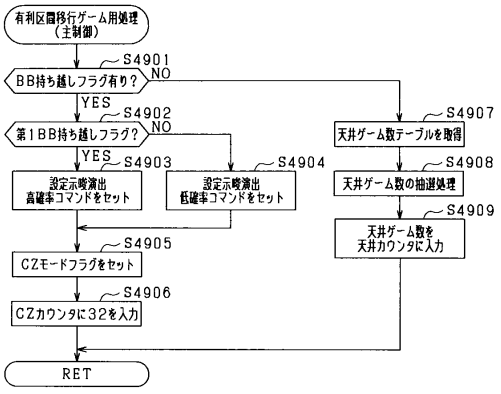
(b)

	設定値		
	1, 2	3, 4	5, 6
次回第1BB当選でボーナスAT	70%	60%	50%
次回第2BB当選でボーナスAT	30%	40%	50%

(c)

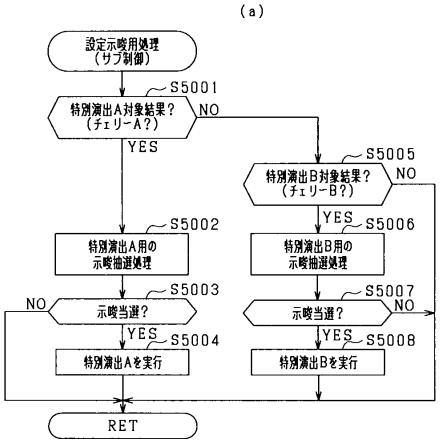
	有利区間ゲーム数AG			
	～500	501～1000	1001～1400	1401～
次回第1BB当選でボーナスAT	70%	60%	50%	100%
次回第2BB当選でボーナスAT	30%	40%	50%	100%

【図９５】



【図９６】

(a)



(b)

		設定値					
		1	2	3	4	5	6
特別演出A	高確率	5%	20%	5%	20%	5%	20%
	低確率	5%	7%	5%	7%	5%	7%
特別演出B	高確率	5%	5%	10%	10%	30%	30%
	低確率	5%	5%	7%	7%	9%	9%

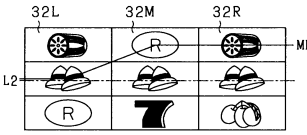
【図９７】

(a)

通常遊技状態用抽選テーブル

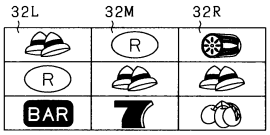
IV	当選役	PV	当選確率		当選役名称
・ ・ ・	・ ・ ・	・ ・ ・	・ ・ ・	・ ・ ・	・ ・ ・
25	BB1	9784	1/ 6.7	1/ 6.7	単独第1BB
26	BB2	3263	1/ 20.1	1/ 20.1	単独第2BB
27	JAC	0	−	−	JAC
※	外れ	0	−	−	外れ

(b1)



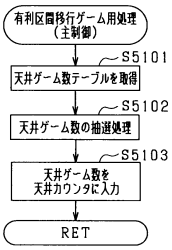
単独第１BB当選時
（リーチ目）

(b2)

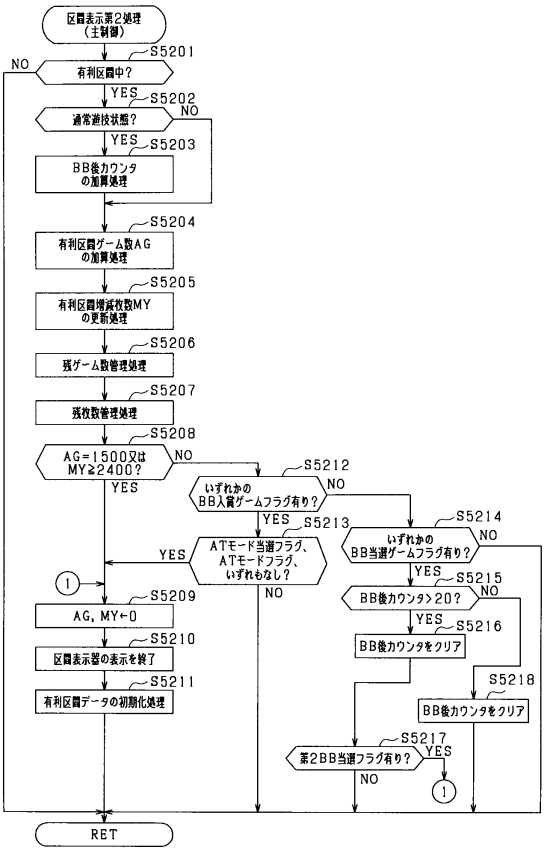


単独第２BB当選時
（ハズレ目）

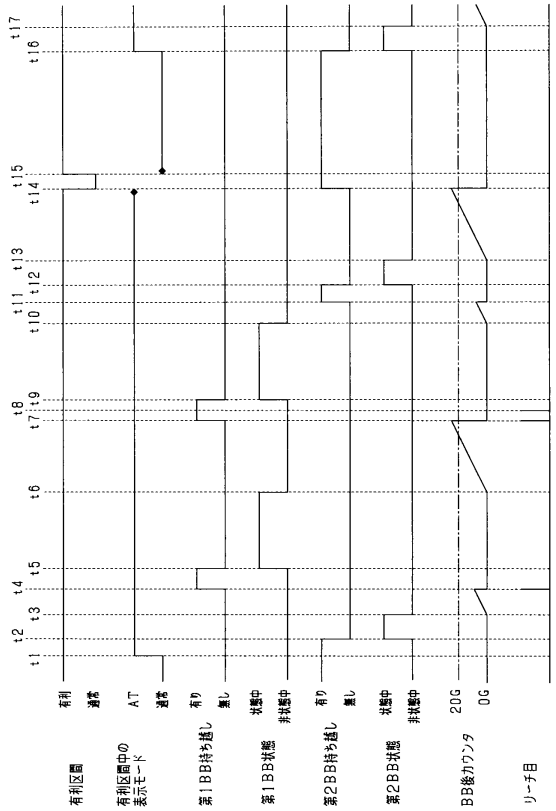
(c)



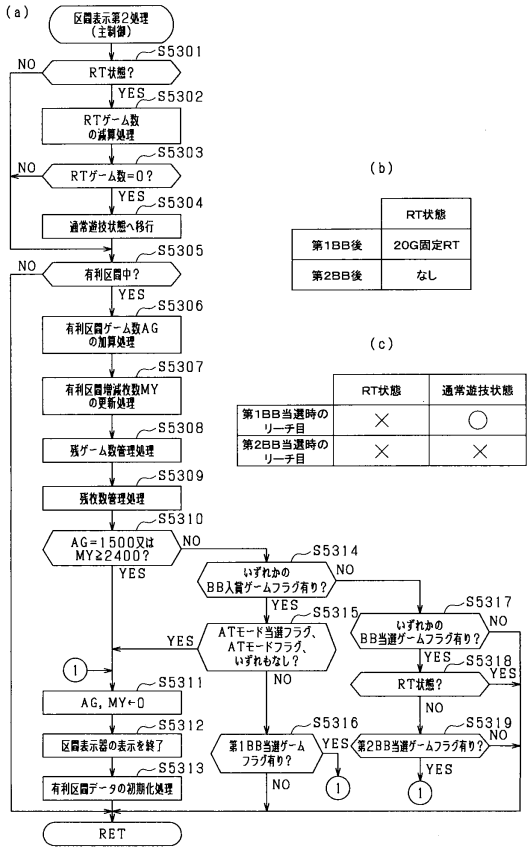
【図９８】



【図９９】



【図１００】



(b)

	RT状態
第1BB後	20G固定RT
第2BB後	なし

(c)

	RT状態	通常遊技状態
第1BB当選時の リーチ目	×	○
第2BB当選時の リーチ目	×	×

フロントページの続き

(72)発明者　西村 健二
愛知県名古屋市千種区今池三丁目９番２１号 株式会社三洋物産内
(72)発明者　盛里 博文
愛知県名古屋市千種区今池三丁目９番２１号 株式会社三洋物産内
審査官　西岡 貴央
(56)参考文献　特開２０１８－０９４１９３（ＪＰ，Ａ）
特開２０１５－１７３７７６（ＪＰ，Ａ）
特開２０１６－１９３１２９（ＪＰ，Ａ）
特開２０１７－１１３２４９（ＪＰ，Ａ）
特開２０１８－１１８００３（ＪＰ，Ａ）
特開２０１６－１０６６５４（ＪＰ，Ａ）
(58)調査した分野　(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　５／０４