

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7551309号
(P7551309)

(45)発行日 令和6年9月17日(2024.9.17)

(24)登録日 令和6年9月6日(2024.9.6)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

A 6 3 F 5/04 6 5 1

A 6 3 F 5/04 6 2 0

A 6 3 F 5/04 6 6 1

請求項の数 1 (全86頁)

(21)出願番号	特願2020-40532(P2020-40532)	(73)特許権者	000144153
(22)出願日	令和2年3月10日(2020.3.10)		株式会社三共
(65)公開番号	特開2021-141947(P2021-141947		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
	A)	(72)発明者	小倉 敏男
(43)公開日	令和3年9月24日(2021.9.24)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
審査請求日	令和5年2月16日(2023.2.16)		株式会社三共内
		審査官	酒井 保

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】

各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、
前記可変表示部を変動表示した後に表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能な遊技機において、
表示結果が導出される前に、導出が許容される表示結果を決定する事前決定手段と、
遊技者が表示結果を導出させるために操作する導出操作手段と、
前記導出操作手段の操作態様を特定可能な操作情報を報知する操作情報報知手段と、
特定状態に制御する特定状態制御手段と、
前記特定状態において有利状態に制御するか否かを判定する有利判定を行う有利判定手段と、
前記有利判定において前記有利状態に制御する旨が判定された場合に前記有利状態に制御する有利状態制御手段と、
前記導出操作手段の操作態様を報知させる報知制御を行うことが可能な報知制御手段と、
を備え、
前記事前決定手段の決定結果が特定結果となったときに、前記報知制御により報知された操作態様で前記導出操作手段が操作されることにより、遊技の開始に必要な数の遊技用価値よりも大きい遊技用価値の付与を伴い、かつ前記有利判定を行うことが可能な所定表示結果が導出され、
前記特定状態は、通常特定状態と、有利特定状態と、を含み、

10

20

前記報知制御手段は、

前記有利特定状態において前記事前決定手段の決定結果が前記特定結果となったときに、前記通常特定状態において前記事前決定手段の決定結果が前記特定結果となったときよりも高い割合で前記報知制御を行い、

前記有利状態において前記事前決定手段の決定結果が前記特定結果となったときに、前記通常特定状態において前記事前決定手段の決定結果が前記特定結果となったときよりも高い割合で前記報知制御を行い、

前記事前決定手段の決定結果が特殊結果となったときに、第 1 操作態様で前記導出操作手段が操作されることで遊技の開始に必要な数の遊技用価値よりも大きい遊技用価値が付与される第 1 表示結果を導出し、前記第 1 操作態様とは異なる第 2 操作態様で前記導出操作手段が操作されることで遊技の開始に必要な数の遊技用価値よりも小さい遊技用価値が付与される第 2 表示結果を導出可能であり、

10

前記有利特定状態において前記事前決定手段の決定結果が前記特殊結果となったときに、前記第 1 操作態様を報知させる報知制御を行うことが可能であり、前記通常特定状態において前記事前決定手段の決定結果が前記特殊結果となったときに、前記第 1 操作態様を報知させる報知制御を行わず、

前記有利特定状態において前記事前決定手段の決定結果が前記特殊結果となり、前記第 1 表示結果が導出されたときに前記有利判定を行うことが可能であり、

前記通常特定状態において前記事前決定手段の決定結果が前記特殊結果となり、前記第 2 表示結果が導出されたときに前記有利判定とは別の遊技者にとって有利な制御を行うことが可能であり、

20

前記遊技機は、前記操作情報報知手段による前記操作情報の報知に対応してキャラクタ画像を表示し、

前記キャラクタ画像は、一の種類の前記操作情報に対して、複数態様設けられている、遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機やスロットマシン等の遊技機に関する。

【背景技術】

30

【0002】

この種の遊技機としては、特許文献 1 に記載のものが提案されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特許第 5 7 9 9 0 7 7 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

本発明は、報知制御に関して改良を施した遊技機を提供することを目的とする。

40

【課題を解決するための手段】

【0006】

請求項 1 の遊技機は、

各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、

前記可変表示部を変動表示した後に表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能な遊技機において、

表示結果が導出される前に、導出が許容される表示結果を決定する事前決定手段と、

遊技者が表示結果を導出させるために操作する導出操作手段と、

前記導出操作手段の操作態様を特定可能な操作情報を報知する操作情報報知手段と、

特定状態に制御する特定状態制御手段と、

50

前記特定状態において有利状態に制御するか否かを判定する有利判定を行う有利判定手段と、

前記有利判定において前記有利状態に制御する旨が判定された場合に前記有利状態に制御する有利状態制御手段と、

前記導出操作手段の操作態様を報知させる報知制御を行うことが可能な報知制御手段と、を備え、

前記事前決定手段の決定結果が特定結果となったときに、前記報知制御により報知された操作態様で前記導出操作手段が操作されることにより、遊技の開始に必要な数の遊技用価値よりも大きい遊技用価値の付与を伴い、かつ前記有利判定を行うことが可能な所定表示結果が導出され、

10

前記特定状態は、通常特定状態と、有利特定状態と、を含み、

前記報知制御手段は、

前記有利特定状態において前記事前決定手段の決定結果が前記特定結果となったときに、前記通常特定状態において前記事前決定手段の決定結果が前記特定結果となったときよりも高い割合で前記報知制御を行い、

前記有利状態において前記事前決定手段の決定結果が前記特定結果となったときに、前記通常特定状態において前記事前決定手段の決定結果が前記特定結果となったときよりも高い割合で前記報知制御を行い、

前記事前決定手段の決定結果が特殊結果となったときに、第1操作態様で前記導出操作手段が操作されることで遊技の開始に必要な数の遊技用価値よりも大きい遊技用価値が付与される第1表示結果を導出し、前記第1操作態様とは異なる第2操作態様で前記導出操作手段が操作されることで遊技の開始に必要な数の遊技用価値よりも小さい遊技用価値が付与される第2表示結果を導出可能であり、

20

前記有利特定状態において前記事前決定手段の決定結果が前記特殊結果となったときに、前記第1操作態様を報知させる報知制御を行うことが可能であり、前記通常特定状態において前記事前決定手段の決定結果が前記特殊結果となったときに、前記第1操作態様を報知させる報知制御を行わず、

前記有利特定状態において前記事前決定手段の決定結果が前記特殊結果となり、前記第1表示結果が導出されたときに前記有利判定を行うことが可能であり、

前記通常特定状態において前記事前決定手段の決定結果が前記特殊結果となり、前記第2表示結果が導出されたときに前記有利判定とは別の遊技者にとって有利な制御を行うことが可能であり、

30

前記遊技機は、前記操作情報報知手段による前記操作情報の報知に対応してキャラクタ画像を表示し、

前記キャラクタ画像は、一の種類の前記操作情報に対して、複数態様設けられている、ことを特徴としている。

【0007】

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

40

【図面の簡単な説明】

【0008】

【図1】本発明が適用された実施例のスロットマシンの正面図である。

【図2】リールの図柄配列を示す図である。

【図3】スロットマシンの構成を示すブロック図である。

【図4】遊技状態の遷移について説明するための図である。

【図5】内部抽選の抽選対象について説明するための図である。

【図6】ナビ対象役について説明するための図である。

【図7】ナビ報知及びナビ演出の実行態様について説明するための図である。

【図8】通常遊技状態と、特別遊技状態(RB)における小役の当選確率について説明す

50

るための図である。

【図 9】通常区間及び有利区間における遊技の流れを示す図である。

【図 10】通常状態の流れを説明するためのフローチャートである。

【図 11】通常状態に関連する事項を説明するための図である。

【図 12】C Z 抽選における C Z の当選確率を示す図である。

【図 13】通常状態における演出の実行状況について説明するための図である。

【図 14】通常演出について説明するための図である。

【図 15】残量 0 演出について説明するための図である。

【図 16】C Z 示唆演出について説明するための図である。

【図 17】C Z 状態の制御状況について説明するための図である。

10

【図 18】電力供給開始時の制御状況について説明するための図である。

【図 19】電力供給開始時の制御状況について説明するための図である。

【図 20】初期演出を説明するための図である。

【図 21】電力供給開始時の制御状況について説明するための図である。

【図 22】電力供給開始時の制御状況について説明するための図である。

【図 23】C Z 演出及び初期演出において実行される演出について説明するための図である。

【図 24】B A T 状態の流れを説明するためのフローチャートである。

【図 25】A T 状態におけるナビ演出について説明するための図である。

【図 26】B A T 状態におけるナビ演出の種類について説明するための図である。

20

【図 27】B A T 状態におけるナビ演出の態様について説明するための図である。

【図 28】B A T 状態におけるナビ演出の態様について説明するための図である。

【図 29】B A T 状態におけるナビ演出の態様について説明するための図である。

【図 30】B A T 状態におけるナビ演出の態様について説明するための図である。

【図 31】B A T 状態におけるナビ演出の態様について説明するための図である。

【図 32】N A T 状態及び C Z T 状態の流れを説明するためのフローチャートである。

【図 33】N A T 状態及び B A T 状態の制御状況について説明するための図である。

【発明を実施するための形態】

【0009】

本発明に係る遊技機を実施するための形態を実施例に基づいて以下に説明する。

30

【0010】

[形態 1]

形態 1 - 1 の遊技機は、

遊技を行う遊技機（スロットマシン 1）において、

通常状態に制御する通常状態制御手段（メイン制御部 41）と、

前記通常状態において特定条件（ポイント残量が 0）が成立したときに第 1 条件を満たすか否か（C Z 抽選対象役の当否）を判定する第 1 判定を行う第 1 判定手段（メイン制御部 41）と、

前記第 1 判定において前記第 1 条件を満たす（C Z 抽選対象役が当選）と判定された場合に第 2 条件を満たすか否か（C Z 抽選の当否）を判定する第 2 判定を行う第 2 判定手段（メイン制御部 41）と、

40

前記第 2 判定において前記第 2 条件を満たす（C Z 抽選に当選）と判定された場合に前記通常状態よりも有利な有利状態（C Z 状態）に制御する有利状態制御手段（メイン制御部 41）と、

を備え、

前記第 1 判定において前記第 1 条件を満たさない（C Z 抽選対象役が非当選）と判定された場合に、前記通常状態に制御し、

前記第 2 判定において前記第 2 条件を満たさない（C Z 抽選に非当選）と判定された場合に、前記通常状態に制御し、

前記第 1 判定において前記第 1 条件を満たさない（C Z 抽選対象役が非当選）と判定さ

50

れて前記通常状態に制御された場合と、前記第 2 判定において前記第 2 条件を満たさない（C Z 抽選に非当選）と判定されて前記通常状態に制御された場合と、で前記通常状態に関する有利度が異なる

ことを特徴としている。

この特徴によれば、通常状態において特定条件が成立したときに、第 1 判定において第 1 条件を満たすと判定され、さらに第 2 判定において第 2 条件を満たすと判定されることで有利状態に制御されるとともに、第 1 判定において第 1 条件を満たさないと判定されて通常状態に制御された場合と、第 2 判定において第 2 条件を満たさないと判定されて通常状態に制御された場合と、で通常状態に関する有利度が異なるため、特定条件が成立した場合に有利状態に制御されなかった場合でも、次回特定条件が成立するまで遊技の継続を促すことができる。

10

【0011】

形態 1 - 2 の遊技機は、形態 1 - 1 に記載の遊技機であって、

前記通常状態に関する有利度は、前記第 1 判定（C Z 抽選対象役の当否の判定）または前記第 2 判定（C Z 抽選の当否の判定）の少なくとも一方に関する有利度である

ことを特徴としている。

この特徴によれば、次回特定条件が成立したときの第 1 判定または第 2 判定に注目させることができる。

【0012】

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

20

前記通常状態は、所定期間（周期）毎に有利度（有利度 A、B、C）が予め設定されており、

前記第 1 判定において前記第 1 条件を満たさない（C Z 抽選対象役が非当選）と判定されて前記通常状態に制御された場合、または前記第 2 判定において前記第 2 条件を満たさない（C Z 抽選に非当選）と判定されて前記通常状態に制御された場合に、前記所定期間（周期）に対して予め設定された有利度（有利度 A、B）に基づいて前記通常状態に関する有利度を変化させる

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定期間に対して予め設定された有利度に基づいて通常状態に関する有利度を変化させるので、所定期間に対して予め設定された有利度に注目させることができる。

30

【0013】

形態 1 - 4 の遊技機は、形態 1 - 1 または 1 - 2 に記載の遊技機であって、

前記通常状態は、所定期間（周期）毎に有利度（有利度 A、B、C）が予め設定されており、

前記第 1 判定において前記第 1 条件を満たさない（C Z 抽選対象役が非当選）と判定されて前記通常状態に制御された場合、または前記第 2 判定において前記第 2 条件を満たさない（C Z 抽選に非当選）と判定されて前記通常状態に制御された場合に、前記所定期間（周期）に対して予め設定された有利度（有利度 A、B、C）とは別に前記通常状態に関する有利度を変化させる

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定期間に対して予め設定された有利度とは別に通常状態に関する有利度を変化させるので、所定期間に対して予め設定された有利度に関わらず、通常状態に関する有利度が高まることに期待できる。

【0014】

形態 1 - 5 の遊技機は、形態 1 - 3 または 1 - 4 に記載の遊技機であって、

現在の所定期間（周期）において予め設定された有利度（有利度 A、B、C）を示唆する有利度示唆手段（サブ制御部 91）を備える

ことを特徴としている。

この特徴によれば、現在の所定期間における有利度を認識させることができる。

50

【 0 0 1 5 】

形態 1 - 6 の遊技機は、形態 1 - 1 ~ 1 - 5 のいずれかに記載の遊技機であって、
前記特定条件（ポイント残量が 0）が成立し、前記有利状態（C Z 状態）に制御されない場合に、前記有利状態に制御される旨を報知する報知手段（サブ制御部 9 1）を備え、
前記第 1 条件を満たさず（C Z 抽選対象役が非当選）、前記有利状態（C Z 状態）に制御されない旨が報知される場合（残量 0 演出（失敗））と、前記第 2 条件を満たさず（C Z 抽選に非当選）、前記有利状態（C Z 状態）に制御されない旨が報知される場合（C Z 示唆演出（失敗））と、で報知態様が異なる
ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定条件が成立して有利状態に制御されなかった場合に、有利状態に制御されない旨の報知態様の違いにより、その後、第 1 判定において第 1 条件を満たさないと判定されて通常状態に制御されるのか、第 2 判定において第 2 条件を満たさないと判定されて通常状態に制御されるのか、を認識させることができる。

10

【 0 0 1 6 】

形態 1 - 7 の遊技機は、形態 1 - 1 ~ 1 - 6 のいずれかに記載の遊技機であって、
単位遊技（1 ゲーム）毎に遊技に関する決定を行う遊技決定手段（内部抽選）を備え、
前記第 1 判定では、前記遊技決定手段（内部抽選）の決定結果に基づいて前記第 1 条件が満たされたか否か（C Z 抽選対象役の当否）が判定される
ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 判定では、単位遊技毎の遊技に関する決定結果に基づいて第 1 条件が満たされたか否かが判定されるため、特定条件が成立したときの遊技に関する決定結果に注目させることができる。

20

【 0 0 1 7 】

形態 1 - 8 の遊技機は、形態 1 - 1 ~ 1 - 7 のいずれかに記載の遊技機であって、
遊技者にとっての有利度が異なる複数種類の設定値のうちから、いずれかの設定値を選択して設定する設定値設定手段（メイン制御部 4 1）と、
演出の制御を行う演出制御手段（サブ制御部 9 1）と、
を備え、

前記演出制御手段（サブ制御部 9 1）は、前記通常状態において所定期間（周期）が経過する毎に演出（通常演出のキャラクタ A、B、C）を変更させることが可能であり、

30

前記設定値設定手段（メイン制御部 4 1）により設定値が設定された場合に、前記所定期間（周期）は最初（シナリオの 0 周目の周期の最初）から開始され、

前記演出制御手段（サブ制御部 9 1）は、
電力供給が開始され、前記所定期間が当該所定期間の途中（シナリオの N 周目の周期の途中）から開始する場合にも、前記設定値設定手段（メイン制御部 4 1）により設定値が設定され、前記所定期間が最初（シナリオの 0 周目の周期の最初）から開始する場合にも、前記所定期間の最初からの経過期間（ポイント残量）を特定不能な所定演出（初期演出）を実行する
ことを特徴としている。

この特徴によれば、電力供給が開始され、所定期間が当該所定期間の途中から開始する場合にも、設定値が設定され、所定期間が最初から開始する場合にも、所定期間の最初からの経過期間を特定不能な所定演出を実行するので、開店時に演出の違いから設定値が設定されたか否かを判別することが困難となる。

40

【 0 0 1 8 】

形態 1 - 9 の遊技機は、形態 1 - 8 に記載の遊技機であって、
前記演出制御手段（サブ制御部 9 1）は、前記所定期間（周期）が経過する毎に演出態様（キャラクタ A、B、C）が異なる複数種類の特定演出（通常演出）を実行可能であり、前記特定演出（通常演出）では、前記所定期間（周期）が開始してからの経過期間または前記所定期間（周期）の残り期間（ポイント残量）が示唆される
ことを特徴としている。

50

この特徴によれば、特定演出では、所定期間が開始してからの経過期間または所定期間の残り期間を遊技者に認識させることができる。

【 0 0 1 9 】

形態 1 - 1 0 の遊技機は、形態 1 - 8 または 1 - 9 に記載の遊技機であって、

前記演出制御手段（サブ制御部 9 1）は、

電力供給が開始され、前記所定期間が当該所定期間の途中（シナリオの N 周目の周期の途中）から開始する場合に、当該所定期間の次の所定期間（シナリオの N + 1 周目の周期）が終了するまで前記所定演出（初期演出）を実行し、

前記設定値設定手段（メイン制御部 4 1）により設定値が設定され、前記所定期間が最初（シナリオの 0 周目の周期の最初）から開始する場合に、当該所定期間（シナリオの 0 周目の周期）が終了するまで前記所定演出（初期演出）を実行する

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、設定値が設定された場合には所定期間が最初から開始し、当該所定期間が終了するまで所定演出が実行される一方、電力供給が開始され、所定期間が当該所定期間の途中から開始する場合には、当該所定期間の次の所定期間が終了するまで所定演出が実行され、所定演出が実行される期間が極端に短くなることのないため、開店時に所定演出の期間の違いから設定値が設定されたか否かを判別することが困難となる。

【 0 0 2 0 】

形態 1 - 1 1 の遊技機は、形態 1 - 8 ~ 1 - 1 0 のいずれかに記載の遊技機であって、

通常区間と有利区間に制御可能な区間制御手段（メイン制御部 4 1）を備え、

20

前記設定値設定手段（メイン制御部 4 1）により設定値が設定された場合に、前記通常区間に制御され、前記通常区間から前記有利区間に制御されることで前記所定期間は最初（シナリオの 0 周目の周期の最初）から開始され、

前記演出制御手段（サブ制御部 9 1）は、前記設定値設定手段（メイン制御部 4 1）により設定値が設定され、前記所定期間が最初（シナリオの 0 周目の周期の最初）から開始する場合に、前記通常区間から前記所定演出（初期演出）を開始し、前記有利区間に制御され、前記所定期間が最初（シナリオの 0 周目の周期の最初）から開始された場合に当該所定演出（初期演出）を継続する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、通常区間の開始から所定演出が開始され、有利区間に制御され、所定期間が最初から開始された後も継続して当該所定演出が実行されるので、開店時に演出の違いから設定値が設定されたか否かを判別することが困難となる。

30

【 0 0 2 1 】

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

前記通常区間から前記有利区間に制御されるまでの単位遊技数の平均値（約 1 ゲーム）は前記所定期間に要する単位遊技数（1 の周期が終了するのに要するゲーム数）よりも短いことを特徴としている。

この特徴によれば、設定値設定手段により設定値が設定された場合に、通常区間の開始から所定演出が開始される場合でも、所定演出が過度に長くなることを防止することができる。

40

【 0 0 2 2 】

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

数値（ポイント残量、周期数）を更新する数値更新手段（メイン制御部 4 1）を備え、

前記演出制御手段（サブ制御部 9 1）は、前記数値更新手段（メイン制御部 4 1）により更新された数値（ポイント残量、周期数）に基づいて前記所定演出（初期演出）を終了させ、

前記数値更新手段（メイン制御部 4 1）は、前記通常区間において数値（ポイント残量、周期数）を更新しない

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利区間に制御されるまで数値更新手段により数値が更新されない

50

ため、有利区間に制御される前に意図せず所定演出が終了してしまうことを防止できる。

【 0 0 2 3 】

形態 1 - 1 4 の遊技機は、形態 1 - 1 3 に記載の遊技機であって、

前記演出制御手段（サブ制御部 9 1）は、前記数値更新手段（メイン制御部 4 1）により更新された数値（ポイント残量、周期数）及び前記有利区間に制御されていることに基づいて前記所定演出（初期演出）を終了させる

ことを特徴としている。

この特徴によれば、数値更新手段により更新された数値だけでなく、有利区間に制御されていることに基づいて所定演出が終了するため、有利区間に移行していない状態で意図せず所定演出が終了してしまうことを防止できる。

10

【 0 0 2 4 】

[形態 2]

形態 2 - 1 の遊技機は、

遊技を行う遊技機（スロットマシン 1）において、

所定状態（B A T 状態）に制御する所定状態制御手段（メイン制御部 4 1）と、

前記所定状態（B A T 状態）において複数種類の特定条件の成立状況（複数種類のナビ小役の当選状況）が所定条件を満たした場合（全ての停止順に対応するナビ小役が当選）に特定状態（C A T ストック期間）に制御する特定状態制御手段（メイン制御部 4 1）と、を備え、

前記所定状態（B A T 状態）における前記所定条件を満たす（全ての停止順に対応するナビ小役が当選）までの履歴が第 1 履歴（最終停止順が一の停止順）である場合に、前記特定状態（C A T ストック期間）において第 1 制御（一の停止順に対応するナビ小役が当選することで C A T ストックを付与）を行い、

20

前記所定状態（B A T 状態）における前記所定条件を満たす（全ての停止順に対応するナビ小役が当選）までの履歴が第 2 履歴（最終停止順が他の停止順）である場合に、前記第 1 制御と異なる第 2 制御（他の停止順に対応するナビ小役が当選することで C A T ストックを付与）を行う

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定状態において複数種類の特定条件の成立状況が所定条件を満たすまでの履歴が第 1 履歴であるか、第 2 履歴であるか、によってその後の特定状態の制御が異なるため、所定状態において複数種類の特定条件の成立状況が所定条件を満たすまでの履歴に注目させることができる。

30

【 0 0 2 5 】

形態 2 - 2 の遊技機は、形態 2 - 1 に記載の遊技機であって、

前記所定状態（B A T 状態）において複数種類の前記特定条件の成立状況を示唆（履歴報知）する成立状況示唆手段（サブ制御部 9 1）を備える

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定状態において複数種類の特定条件の成立状況を認識させることができる。

【 0 0 2 6 】

40

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

前記第 1 制御（一の停止順に対応するナビ小役が当選することで C A T ストックを付与）と前記第 2 制御（他の停止順に対応するナビ小役が当選することで C A T ストックを付与）とで有利度が変わらない

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定状態における有利度に差が生じることがない。

【 0 0 2 7 】

形態 2 - 4 の遊技機は、形態 2 - 1 ~ 2 - 3 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記所定状態（B A T 状態）は、第 1 所定状態（第 1 種別の B A T 状態）と、前記第 1 所定状態よりも前記特定状態（C A T ストック期間）に移行する割合の高い第 2 所定状態

50

(第2種別のB A T状態)と、を含むことを特徴としている。

この特徴によれば、第1所定状態に制御されるか、第2所定状態に制御されるか、に注目させることができる。

【0028】

形態2-5の遊技機は、形態2-1~2-4のいずれかに記載の遊技機であって、単位遊技(1ゲーム)毎に遊技に関する決定を行う遊技決定手段(内部抽選)を備え、前記特定条件(ナビ小役の当選)は、前記遊技決定手段の決定結果に基づいて成立することを特徴としている。

この特徴によれば、単位遊技毎の遊技に関する決定結果に基づいて特定条件が成立するため、所定状態における遊技に関する決定結果に注目させることができる。

10

【0029】

形態2-6の遊技機は、形態2-5に記載の遊技機であって、

前記特定条件のうちいずれかの種類の特定条件(ナビ小役の当選)が成立したときに、成立した特定条件の種類(当選したナビ小役における停止順の種類)に応じて遊技結果(「ベルa」、「ベルb」または「ベルc」が揃うライン)が異なることを特徴としている。

この特徴によれば、成立した特定条件の種類に応じて遊技結果が異なるため、遊技結果からいずれの種類の特定条件が成立したかを認識させることができる。

20

【0030】

形態2-7の遊技機は、形態2-1~2-6のいずれかに記載の遊技機であって、

前記所定状態(B A T状態)において複数種類の前記特定条件の成立状況(複数種類のナビ小役の当選状況)が前記所定条件を満たしたタイミング(全ての停止順に対応するナビ小役が当選したタイミング)に応じて異なる制御を行う

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定条件を満たしたタイミングに応じて異なる制御が行われるため、所定条件を満たすタイミングに注目させることができる。

【0031】

形態2-8の遊技機は、形態2-1~2-7のいずれかに記載の遊技機であって、

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

前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能な遊技機(スロットマシン1)であり、表示結果を導出させるために操作される導出操作手段(ストップスイッチ8L、8C、8R)と、

前記導出操作手段の操作態様を特定可能な操作情報(停止順)を報知する操作情報報知手段(ナビ演出)と、

を備え、

前記特定条件は、対応する操作態様を特定可能な前記操作情報(停止順)が報知されることであり、

40

前記遊技機は、前記操作情報報知手段(ナビ演出)によって報知された前記操作情報(停止順)の種類に対応するキャラクタ(キャラクタA~F)を表示するキャラクタ表示手段をさらに備える

ことを特徴としている。

【0032】

形態2-9の遊技機は、形態2-8に記載の遊技機であって、

前記キャラクタ(キャラクタA~F)を用いて、前記操作情報報知手段(ナビ演出)によって報知された前記操作情報(停止順)の種類の履歴を特定可能に報知する履歴報知手段(履歴報知)を備える

ことを特徴としている。

50

この特徴によれば、報知された操作情報の種類に対応するキャラクタを用いて履歴報知を行うため、報知された操作情報の種類の履歴、すなわち特定条件の成立状況の確認が直感的に認識しやすくなる。これにより、特定条件の成立状況を好適に認識させることができる。

【0033】

形態2-10の遊技機は、形態2-9に記載の遊技機であって、

前記履歴報知手段（履歴報知）による報知において、前記操作情報（停止順）の種類の履歴が、前記所定条件を満たし得る場合（次に当選したナビ小役の種類によって所定条件を満たし得る状況）と前記所定条件を満たし得ない場合（次に当選したナビ小役の種類に関わらず所定条件を満たし得ない状況）とで、前記キャラクタ（キャラクタA～F）の表示態様が異なる

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、キャラクタの表示態様の違いにより、所定条件を満たし得る状況が否かを認識させやすくなる。

【0034】

形態2-11の遊技機は、形態2-9または2-10に記載の遊技機であって、

前記キャラクタ表示手段は、前記操作情報報知手段（ナビ演出）が前記操作情報（停止順）を報知するタイミングで、前記キャラクタ（キャラクタA～F）を表示し、

前記履歴報知手段（履歴報知）は、表示結果（図柄組合せ）が導出されるタイミングで、前記キャラクタ（キャラクタA～F）を用いて、前記操作情報報知手段（ナビ演出）によって報知された前記操作情報（停止順）の種類の履歴を特定可能に報知する

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、段階的に遊技者を注目させることができる。

【0035】

形態2-12の遊技機は、形態2-9～2-11のいずれかに記載の遊技機であって、

前記キャラクタ表示手段は、前記操作情報報知手段（ナビ演出）が前記操作情報（停止順）を報知するタイミングで前記キャラクタ（キャラクタA～F）を表示し、

前記履歴報知手段（履歴報知）は、前記操作情報（停止順）の種類の履歴が前記所定条件を満たす場合（全ての停止順に対応するナビ小役が当選した場合）に、表示結果（図柄組合せ）が導出されるタイミングで前記所定条件を満たした（全ての停止順に対応するナビ小役が当選した）ことを報知する

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、段階的に遊技者を注目させることができる。

【0036】

形態2-13の遊技機は、形態2-8～2-12のいずれかに記載の遊技機であって、

一の前記操作情報に対応する前記キャラクタ（キャラクタA～F）は、複数種類の表示態様（第1表示態様、第2表示態様）のいずれかで表示され、

前記操作情報報知手段によって報知された前記操作情報（停止順）の種類の履歴に基づいて、前記キャラクタ（キャラクタA～F）が前記複数種類の表示態様（第1表示態様、第2表示態様）のいずれかで表示される

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、操作情報報知手段によって報知された操作情報の種類の履歴に基づいて、キャラクタが複数種類の表示態様のいずれかで表示されるため、操作情報の種類の履歴の状況、すなわち特定条件の成立状況が分かりやすくなる。

【0037】

形態2-14の遊技機は、形態2-13に記載の遊技機であって、

前記操作情報（停止順）の種類の履歴が前記所定条件を満たす場合（全ての停止順に対応するナビ小役が当選した場合）に、前記キャラクタ（キャラクタA～F）が特定態様（第2表示態様）で表示される

ことを特徴としている。

50

この特徴によれば、キャラクタが特定態様で表示されることに對して遊技者を注目させることができる。

【 0 0 3 8 】

形態 2 - 1 5 の遊技機は、形態 2 - 1 3 または 2 - 1 4 に記載の遊技機であって、前記キャラクタ（キャラクタ A ～ F ）の表示態様によって、遊技者にとって有利な状況（全ての停止順に対応するナビ小役が当選した状況、CAT ストックが付与される状況）を示唆可能である

ことを特徴としている。

この特徴によれば、キャラクタが複数種類の表示態様のいずれで表示されるかによって、遊技者に有利な状況が示唆されるため、キャラクタの表示態様に対して遊技者を注目させることができる。

10

【 0 0 3 9 】

形態 2 - 1 6 の遊技機は、形態 2 - 8 ～ 2 - 1 5 のいずれかに記載の遊技機であって、音を出力する音出力手段（スピーカ 5 3、5 4）を備え、前記音出力手段（スピーカ 5 3、5 4）は、前記操作情報報知手段（ナビ演出）によって前記操作情報（停止順）が報知されるとき、及び、前記操作情報報知手段（ナビ演出）によって報知される前記操作情報（停止順）から特定される操作態様で前記導出操作手段（ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R）が操作されたときの少なくとも一方において、当該操作情報（停止順）に対応する前記キャラクタ（キャラクタ A ～ F）に応じた態様で音声（音声 A - 1 ～ F - 2）を出力する

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、報知された操作情報とキャラクタとの関係が音声によってより分かりやすくなる。

【 0 0 4 0 】

形態 2 - 1 7 の遊技機は、形態 2 - 1 6 に記載の遊技機であって、一の前記操作情報（停止順）に対応する前記キャラクタ（キャラクタ A ～ F）は、複数種類の表示態様（第 1 表示態様、第 2 表示態様）のいずれかで表示され、前記音出力手段（スピーカ 5 3、5 4）は、前記操作情報報知手段（ナビ演出）によって前記操作情報（停止順）が報知されるとき、及び、前記操作情報報知手段（ナビ演出）によって報知される前記操作情報（停止順）から特定される操作態様で前記導出操作手段（ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R）が操作されたときの少なくとも一方において、当該操作情報（停止順）に対応する前記キャラクタ（キャラクタ A ～ F）の表示態様（第 1 表示態様、第 2 表示態様）に応じた態様で音声（音声 A - 1 - 1 ～ F - 2 - 2）を出力することを特徴としている。

30

この特徴によれば、キャラクタの表示態様が異なることを音声によって認識させることができる。

【 0 0 4 1 】

形態 2 - 1 8 の遊技機は、形態 2 - 8 ～ 2 - 1 7 のいずれかに記載の遊技機であって、前記キャラクタ表示手段は、前記操作情報報知手段（ナビ演出）が報知する前記操作情報（停止順）に対応する操作情報画像（ナビ画像）の背景画像（背面側）として、前記キャラクタの画像（キャラクタ A ～ F 画像）を表示する

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、操作情報報知手段が報知する操作情報に対応する操作情報画像の表示をキャラクタの画像が極力妨げないようにできる。

【 0 0 4 2 】

形態 2 - 1 9 の遊技機は、形態 2 - 8 ～ 2 - 1 8 のいずれかに記載の遊技機であって、前記操作情報報知手段（ナビ演出）が報知する前記操作情報（停止順）に対応する操作情報画像（ナビ画像）、及び前記キャラクタの画像（キャラクタ A ～ F 画像）は、一つの画像として表示される

ことを特徴としている。

50

この特徴によれば、キャラクタの画像に遊技者を注目させやすくなる。

【 0 0 4 3 】

形態 2 - 2 0 の遊技機は、形態 2 - 8 ~ 2 - 1 9 のいずれかに記載の遊技機であって、前記所定状態（B A T 状態）において前記操作情報報知手段（ナビ演出）によって前記操作情報（停止順）が報知される場合は、前記キャラクタ（キャラクタ A ~ F）が表示される一方で、前記所定状態以外の期間（N A T 状態、C A T 状態）において前記操作情報報知手段（ナビ演出）によって前記操作情報（停止順）が報知される場合は、前記キャラクタ（キャラクタ A ~ F）が表示されない

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定状態における操作態様に対する遊技者の注目を集めることができる。

10

【 0 0 4 4 】

形態 2 - 2 1 の遊技機は、形態 2 - 8 ~ 2 - 2 0 のいずれかに記載の遊技機であって、前記操作情報報知手段（ナビ演出）が報知する前記操作情報（停止順）から特定される操作態様で前記導出操作手段（ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R）が操作された場合に、いずれの操作態様で前記導出操作手段が操作されても同一種類（主小役）の入賞が発生する一方、前記導出操作手段の操作態様（停止順）に応じて導出される表示結果（「ベル a」、「ベル b」または「ベル c」が揃うライン）が異なる

ことを特徴としている。

この特徴によれば、導出された表示結果に応じて操作情報の種類を認識させることができる。

20

【 0 0 4 5 】

形態 2 - 2 2 の遊技機は、形態 2 - 8 ~ 2 - 2 1 のいずれかに記載の遊技機であって、前記操作情報報知手段（ナビ演出）が報知する前記操作情報（停止順）には、複数種類の操作情報（停止順）を含む特定種類の操作情報（第 1 ~ 第 3 グループ）が含まれ、前記特定種類の操作情報（第 1 ~ 第 3 グループ）に含まれる前記複数種類の操作情報（停止順）の種類のそれぞれに対応する前記キャラクタ（キャラクタ画像 A ~ F）は、少なくとも一部（枠画像）が共通する態様で表示される

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定種類の操作情報であることを認識させることができる。

30

【 0 0 4 6 】

[形態 3]

形態 3 - 1 の遊技機は、

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

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

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

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

40

特定状態（N A T 状態、C A T 状態）に制御する特定状態制御手段（メイン制御部 4 1）と、

前記特定状態（N A T 状態、C A T 状態）において有利状態（B A T 状態）に制御するか否かを判定する有利判定（B A T 抽選）を行う有利判定手段（メイン制御部 4 1）と、

前記有利判定（B A T 抽選）において前記有利状態に制御する旨（B A T 抽選に当選）が判定された場合に前記有利状態（B A T 状態）に制御する有利状態制御手段（メイン制御部 4 1）と、

前記特定状態（N A T 状態、C A T 状態）において前記事前決定手段の決定結果が特定結果（ナビ対象役）となったときに前記導出操作手段（ストップスイッチ 8 L、8 C、8

50

R)の操作態様を報知させる報知制御(ナビ報知)を行うことが可能な報知制御手段(メイン制御部41)と、

を備え、

前記特定状態(NAT状態、CAT状態)は、通常特定状態(NAT状態)と、前記通常特定状態よりも前記有利判定(BAT抽選)において前記有利状態(BAT状態)に制御する旨が判定される割合の高い有利特定状態(CAT状態)と、を含み、

前記報知制御手段(メイン制御部41)は、前記有利特定状態(CAT状態)において前記事前決定手段の決定結果が前記特定結果(ナビ小役)となったときに、前記通常特定状態(NAT状態)において前記事前決定手段の決定結果が前記特定結果(ナビ小役)となったときよりも高い割合で前記報知制御(ナビ報知)を行う

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利特定状態に制御されることで、通常特定状態よりも有利判定により有利状態に制御する旨が判定される割合が高まるだけでなく、事前決定手段の決定結果が特定結果となったときに導出操作手段の操作態様を報知させる報知制御が行われる割合が高まるため、有利特定状態に制御されることに注目させることができる。

【0047】

形態3-2の遊技機は、形態3-1に記載の遊技機であって、

前記事前決定手段の決定結果が特定結果(ナビ小役)となったときに、前記報知制御(ナビ報知)により報知された操作態様で前記導出操作手段(ストップスイッチ8L、8C、8R)が操作されることにより、遊技用価値(メダル)の付与を伴う表示結果(主小役)

20

が導出される

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利特定状態における有利度をさらに高めることができる。

【0048】

形態3-3の遊技機は、形態3-1または3-2に記載の遊技機であって、

前記事前決定手段の決定結果が特定結果(ナビ小役)となったときに、前記報知制御により報知された操作態様で前記導出操作手段(ストップスイッチ8L、8C、8R)が操作されることにより、前記有利判定(BAT抽選の可否の判定)が行われる所定表示結果(主小役)が導出される

ことを特徴としている。

30

この特徴によれば、有利特定状態において報知制御が行われる割合を通常特定状態よりも高めることで、有利判定が行われる割合を高めることができる。

【0049】

形態3-4の遊技機は、形態3-1~3-3のいずれかに記載の遊技機であって、

前記特定状態制御手段(メイン制御部41)は、所定期間(3ゲームまたは5ゲーム)にわたり前記有利特定状態(CAT状態)に制御可能であり、

前記有利特定状態(CAT状態)が終了するゲームにおいて、前記有利状態(BAT状態)に制御されるか否かが報知(CAT結果報知)される

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利特定状態が終了するまで有利状態に制御されることを期待させることができる。

40

【0050】

形態3-5の遊技機は、形態3-1~3-4のいずれかに記載の遊技機であって、

前記特定状態制御手段(メイン制御部41)は、複数種類の期間(3ゲームまたは5ゲーム)にわたり前記有利特定状態(CAT状態)に制御可能である

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利特定状態に制御される期間の違いにより有利特定状態の有利度を変化させることができる。

【0051】

形態3-6の遊技機は、形態3-1~3-5のいずれかに記載の遊技機であって、

50

前記特定状態制御手段（メイン制御部４１）は、前記通常特定状態（ＮＡＴ状態）において移行条件が成立（ＣＡＴストックの残量ありまたはＣＡＴ抽選に当選）した場合に、前記有利特定状態（ＣＡＴ状態）に制御する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、通常特定状態において移行条件が成立するか否かに注目させることができる。

【００５２】

形態３－７の遊技機は、形態３－１～３－６のいずれかに記載の遊技機であって、

前記報知制御手段（メイン制御部４１）は、前記有利状態（ＢＡＴ状態）において、前記通常特定状態（ＮＡＴ状態）において前記報知制御（ナビ報知）を行う割合よりも高い割合で前記報知制御（ナビ報知）を行い、前記有利特定状態（ＣＡＴ状態）において前記報知制御（ナビ報知）を行う割合以上の割合で前記報知制御（ナビ報知）を行う

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態の興趣を高めることができる。

【実施例】

【００５３】

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

【００５４】

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

【００５５】

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

【００５６】

スロットマシン１の正面には、図１に示すように、クレジットとして記憶されているメダル枚数が表示されるクレジット表示器１１、入賞の発生により払い出されたメダル枚数やエラー発生時にその内容を示すエラーコードや、ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの操作態様に対応するナビ番号等が表示される遊技補助表示器１２、賭数が１設定されてい

る旨を点灯により報知する 1 B E T L E D 1 4、賭数が 2 設定されている旨を点灯により報知する 2 B E T L E D 1 5、賭数が 3 設定されている旨を点灯により報知する 3 B E T L E D 1 6、スタートスイッチ 7 の操作によるゲームのスタート操作が有効である旨を点灯により報知するスタート有効 L E D 1 8、遊技区間が有利区間に制御されている旨を点灯により報知する区間表示 L E D 1 9、リプレイゲーム中である旨を点灯により報知するリプレイ中 L E D 2 0、が設けられた遊技用表示部 1 3 が設けられている。

【 0 0 5 7 】

M A X B E T スイッチ 6 の内部には、M A X B E T スイッチ 6 の操作による賭数の設定操作が有効である旨を点灯により報知する B E T スイッチ有効 L E D 2 1 (図 3 参照) が設けられており、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の内部には、該当するストップス

10

【 0 0 5 8 】

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

20

【 0 0 5 9 】

スロットマシン 1 の前面扉 1 b の内側には、所定キー操作によりスロットマシン 1 の外部からのエラー状態を解除するためのリセット操作を検出するリセットスイッチ 2 3、設定値の変更中や設定値の確認中にその時点の設定値が表示される設定値表示器 2 4、前面扉 1 b の開放状態を検出するドア開放検出スイッチ 2 5、メダル投入部 4 から投入されたメダルの流路を、スロットマシン 1 の内部に設けられたホッパータンク側またはメダル払出口 9 側のいずれか一方に選択的に切り替えるための流路切替ソレノイド 3 0、メダル投入部 4 から投入されてホッパータンク側に流下したメダルを検出する投入メダルセンサ 3 1 a ~ 3 1 c を有するメダルセレクト 2 9 が設けられている。

【 0 0 6 0 】

30

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

【 0 0 6 1 】

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

40

【 0 0 6 2 】

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

【 0 0 6 3 】

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

50

ようになっている。

【 0 0 6 4 】

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

【 0 0 6 5 】

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

【 0 0 6 6 】

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

【 0 0 6 7 】

演出制御基板 9 0 には、前述の液晶表示器 5 1、音声を出力可能なスピーカ 5 3、5 4、演出に用いられ遊技者側から視認可能な演出用 L E D 5 7 等の演出装置が接続されており、これら演出装置の出力状態は、演出制御基板 9 0 に搭載されたサブ制御部 9 1 により制御可能となっている。サブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 から送信されるコマンドを受けて、演出を行うための各種の制御等を行うようになっている。

【 0 0 6 8 】

メイン制御部 4 1 は、制御状態に応じた処理を段階的に行う基本処理（メイン処理）を実行するとともに、一定時間間隔（本実施例では、約 0 . 5 6 m s ）毎に基本処理に割り込んでタイマ割込処理を実行する。タイマ割込処理では、各種スイッチ類やセンサ類の検出状態、時間経過を更新するとともに、基本処理では、制御状態に応じた条件を満たすまで、現在の制御状態に応じた処理を繰り返しループし、タイマ割込処理において更新された各種スイッチ類やセンサ類の検出状態、時間経過に基づき制御状態に応じた条件を満たすことで、次の制御状態に移行させるようになっている。

【 0 0 6 9 】

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

【 0 0 7 0 】

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

10

20

30

40

50

状態に移行する。

【 0 0 7 1 】

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

10

【 0 0 7 2 】

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

【 0 0 7 3 】

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

20

【 0 0 7 4 】

本実施例のスロットマシン 1 においては、メイン制御部 4 1 は、遊技の進行に応じて異常を検出した場合に、検出した異常の種類を示すエラーフラグを R A M 4 1 c に格納するとともに、一般エラー状態に制御し、遊技の進行を不能化させるようになっている。一般エラー状態は、リセットスイッチ 2 3 またはリセット / 設定スイッチ 3 8 によるリセット操作により解除され、遊技の進行が可能となる。尚、以下では、R A M 異常エラー状態と、一般エラー状態と、を区別する必要がある場合に、単にエラー状態と呼ぶ。

30

【 0 0 7 5 】

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

40

【 0 0 7 6 】

また、本実施例では、入賞ライン L N に入賞を構成する図柄の組合せが揃ったことを認識しやすくするために、入賞ライン L N とは別に、無効ライン L M 1 ~ 6 を設定している。無効ライン L M 1 ~ 6 は、これら無効ライン L M 1 ~ 6 に揃った図柄の組合せによって入賞が判定されるものではなく、入賞ライン L N に入賞を構成する図柄の組合せが揃った際に、無効ライン L M 1 ~ 6 のいずれかに入賞を示唆する示唆図柄の組合せ（例えば、ベル a - ベル a - ベル a）が揃う構成とすることで、入賞ライン L N に入賞を構成する図柄の組合せが揃ったことを認識しやすくするものである。本実施例では、図 1 に示すように、リール 2 L、2 C、2 R の上段、すなわち上段に水平方向に並んだ図柄に跨がって設定

50

された無効ライン L M 1、リール 2 L、2 C、2 R の下段、すなわち下段に水平方向に並んだ図柄に跨って設定された無効ライン L M 2、リール 2 L の上段、リール 2 C の中段、リール 2 R の下段、すなわち右下がりに並んだ図柄に跨って設定された無効ライン L M 3、リール 2 L の下段、リール 2 C の中段、リール 2 R の上段、すなわち右上がりに並んだ図柄に跨って設定された無効ライン L M 4、リール 2 L の上段、リール 2 C の中段、リール 2 R の上段、すなわち小 V 字状に並んだ図柄に跨って設定された無効ライン L M 5、リール 2 L の下段、リール 2 C の中段、リール 2 R の下段、すなわち小山状に並んだ図柄に跨って設定された無効ライン L M 6 の 6 種類が無効ラインとして定められている。

【 0 0 7 7 】

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

【 0 0 7 8 】

停止制御では、各ストップスイッチについて操作が行われたときから最大停止遅延時間（本実施例では、190ms（ミリ秒））以内に、操作に対応するリール 2 L、2 C、2 R の回転を停止させる制御が行われ、最大停止遅延時間（190ms）が経過するまでの間では、最大で 4 コマ分の図柄を引き込むことができることとなる。つまり、停止制御では、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が操作されたときに表示されている図柄と、そこから 4 コマ先までにある図柄、合計 5 コマ分（引込範囲）の図柄から一の図柄を選択して、リール 2 L、2 C、2 R に導出させることが可能である。

【 0 0 7 9 】

これにより、停止制御では、各リール 2 L、2 C、2 R について対応するストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が操作されることで回転を停止させる際に、後述する内部抽選にて当選している入賞役を構成する図柄が、ストップスイッチが操作されたときの図柄から 4 コマ先までの引込範囲内にある場合には、当該図柄を入賞ライン L N 上に引き込んで、ストップスイッチが操作されたリールの回転を停止させる一方で、内部抽選にて当選している入賞役を構成する図柄が、当該引込範囲内にはない場合には、内部抽選にて当選していない入賞役を構成する図柄が、入賞ライン L N 上に停止しないように、いずれの入賞役も構成しない図柄を入賞ライン L N 上に引き込んで、ストップスイッチが操作されたリールの回転を停止させるように制御することが可能である。

【 0 0 8 0 】

また、停止制御では、遊技状態の移行を伴う特別役（本実施例では、B B 1、B B 2）の当選が持ち越されている場合に、内部抽選にてメダルの付与を伴う小役が当選して、特別役と小役が同時に当選している状況であるときには、当選している小役の構成図柄を前述の引込範囲内で優先して入賞ライン L N に引き込むように制御し、当選している小役の構成図柄を入賞ライン L N に引き込むことができないときに、当選している特別役の構成図柄を入賞ライン L N に引き込むように制御する。このため、特別役と小役が同時当選しているゲームにおいて、当選している特別役を入賞させることが困難になっている。

【 0 0 8 1 】

また、停止制御では、特別役（本実施例では、B B 1、B B 2）の当選が持ち越されている場合に、内部抽選にて再遊技の付与を伴う再遊技役が当選して、特別役と再遊技役が同時に当選している状況であるときには、当選している再遊技役の構成図柄を優先して入賞ライン L N に引き込むようになっている。各リール 2 L、2 C、2 R において再遊技役を構成する図柄は、所定の引込範囲内に配置されており、再遊技役の当選時には必ず再遊技役の構成図柄が入賞ライン L N に引き込まれることとなる。このため、特別役と再遊技役が同時に当選しているゲームでは、当選している特別役を入賞させることができないようになっている。

【 0 0 8 2 】

10

20

30

40

50

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

【0083】

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

【0084】

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

【0085】

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

【0086】

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

【0087】

メイン制御部 41 は、内部抽選結果に応じて遊技者にとって有利となるストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作態様を特定可能なナビ番号を遊技補助表示器 12 の点灯態様により報知するナビ報知を実行可能な報知期間となるアシストタイム（AT）状態に制御可能である。メイン制御部 41 は、AT 状態に制御される権利が遊技者に対して付与されることで、AT 状態の制御を開始する。そして、AT 状態に制御している場合には、ナビ対象役に当選することにより、ナビ報知を実行して、遊技者にとって有利となるストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作態様（例えば、押し順、操作タイミング等）を遊技補助表

10

20

30

40

50

示器 1 2 を用いて報知するとともに、遊技者にとって有利となる操作態様を特定可能なコマンドをサブ制御部 9 1 に対して送信することで、当該操作態様を液晶表示器 5 1 等を用いて報知するナビ演出を実行させる。ナビ報知及びナビ演出により報知される操作態様に、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R を操作することで、内部抽選にて当選したナビ対象役を確実に入賞させることができるようになっている。

【 0 0 8 8 】

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

10

【 0 0 8 9 】

[遊技状態について]

メイン制御部 4 1 は、図 4 に示すように、遊技状態として通常遊技状態、特別遊技状態のいずれかに制御することが可能である。通常遊技状態は、B B 1、B B 2 のいずれの当選も持ち越されていない通常遊技状態（非内部中）と、B B 1、B B 2 のいずれかの当選が持ち越されている通常遊技状態（内部中）と、を含む。

【 0 0 9 0 】

通常遊技状態（非内部中）は、通常遊技状態において B B 1、B B 2 のいずれも当選していない状態である。スロットマシン 1 の工場出荷時の状態や、設定変更状態へ移行させることにより設定値が新たに設定されることでメイン制御部 4 1 の R A M 4 1 c が初期化された状態において制御される遊技状態である。また、特別遊技状態が終了された場合にも通常遊技状態（非内部中）に制御される。そして、通常遊技状態（非内部中）は、内部抽選にて B B 1、B B 2 のいずれかが当選するまで継続し、内部抽選にて B B 1、B B 2 のいずれかが当選したゲームにおいて当選した B B 1 または B B 2 が入賞せずに通常遊技状態（内部中）に移行するか、内部抽選にて B B 1、B B 2 のいずれかが当選したゲームにおいて当選した B B 1 または B B 2 が入賞して特別遊技状態に移行することで終了する。

20

【 0 0 9 1 】

通常遊技状態（内部中）は、通常遊技状態において B B 1、B B 2 のいずれかが持ち越されている状態である。本実施例では、特別役と小役が同時に当選している場合には、小役を優先して揃える制御を行い、特別役と再遊技役が同時に当選している場合には、再遊技役を必ず揃える制御を行うことで、通常遊技状態（内部中）において小役が当選している場合にも、再遊技役が当選している場合にも、当選した B B 1 または B B 2 が入賞しないようになっている。そして、通常遊技状態（内部中）では、必ずいずれかの小役またはいずれかの再遊技役が当選するので、通常遊技状態（内部中）に一度移行すると当選した B B 1 または B B 2 が入賞せず、通常遊技状態（内部中）への移行後は、設定変更状態へ移行させることにより設定値が新たに設定されることでメイン制御部 4 1 の R A M 4 1 c が初期化されるまで、当該通常遊技状態（内部中）が維持されるようになっている。

30

【 0 0 9 2 】

特別遊技状態は、通常遊技状態（非内部中）において B B 1、B B 2 のいずれかが当選したゲームにおいて当選した B B 1 または B B 2 が入賞することで移行し、特別遊技状態における全期間に亘って R B（通常遊技状態よりも小役の当選確率が高まる遊技状態）に制御される遊技状態であり、所定の終了条件が成立（本実施例では、特別遊技状態におけるメダルの総払出枚数が 5 0 枚を超えること）するまで継続し、所定の終了条件が成立して通常遊技状態（非内部中）に移行することで終了する。

40

【 0 0 9 3 】

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

【 0 0 9 4 】

50

〔内部抽選の対象役について〕

図5に示すように、本実施例において、通常遊技状態（非内部中）においては、通常リプレイA、通常リプレイB、通常リプレイC、弱チャンスリプレイA、弱チャンスリプレイB、強チャンスリプレイA、強チャンスリプレイB、特定小役A + 1枚、特定小役B + 1枚、1枚、ナビ小役、3枚、BB1、BB2、BB1 + 3枚、BB2 + 3枚が内部抽選の対象となる。通常遊技状態（非内部中）において、通常リプレイA、通常リプレイB、通常リプレイC、弱チャンスリプレイA、弱チャンスリプレイB、強チャンスリプレイA、強チャンスリプレイB、特定小役A + 1枚、特定小役B + 1枚、1枚、ナビ小役、3枚、BB1、BB2、BB1 + 3枚、BB2 + 3枚の当選確率は、それぞれ約1/9.9、約1/65、約1/16384、約1/137、約1/101、約1/524、約1/655、約1/49、約1/49、約1/49、約1/1.37、約1/3449、約1/32768、約1/32768、約1/29、約1/29に設定されており、不当選（はずれ）の確率は0となる。

10

【0095】

また、通常遊技状態（内部中）においては、通常リプレイA、通常リプレイB、通常リプレイC、弱チャンスリプレイA、弱チャンスリプレイB、強チャンスリプレイA、強チャンスリプレイB、特定小役A + 1枚、特定小役B + 1枚、1枚、ナビ小役、3枚が内部抽選の対象となる。通常遊技状態（内部中）において、通常リプレイA、通常リプレイB、通常リプレイC、弱チャンスリプレイA、弱チャンスリプレイB、強チャンスリプレイA、強チャンスリプレイB、特定小役A + 1枚、特定小役B + 1枚、1枚、ナビ小役、3枚の当選確率は、それぞれ約1/9.9、約1/65、約1/8192、約1/137、約1/101、約1/524、約1/655、約1/49、約1/49、約1/49、約1/1.37、約1/14.5に設定されており、不当選（はずれ）の確率は0となる。

20

【0096】

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

【0097】

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

30

【0098】

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

40

【0099】

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

【0100】

特定小役A + 1枚は、特定小役Aと1枚が当選する役であり、特定小役A + 1枚の当選時には、特定小役Aの構成図柄の引込範囲となる停止操作タイミングで左リールの停止操作が行われた場合に、停止操作順に関わらず、15枚のメダルの払出を伴う特定小役Aが入賞する一方、特定小役Aの構成図柄の引込範囲外となる停止操作タイミングで左リールの停止操作が行われた場合に、停止操作順に関わらず、1枚のメダルの払出を伴う1枚が

50

入賞する。

【 0 1 0 1 】

特定小役 B + 1 枚は、特定小役 B と 1 枚が当選する役であり、特定小役 B + 1 枚の当選時には、特定小役 B の構成図柄の引込範囲となる停止操作タイミングで左リールの停止操作が行われた場合に、停止操作順に関わらず、15枚のメダルの払出を伴う特定小役 B が入賞する一方、特定小役 B の構成図柄の引込範囲外となる停止操作タイミングで左リールの停止操作が行われた場合に、停止操作順に関わらず、1枚のメダルの払出を伴う1枚が入賞する。

【 0 1 0 2 】

特定小役 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚の当選時には、後述のようにいずれも左リールの停止操作タイミングが白7エリアとなる操作態様で操作された場合に15枚の払出を伴う特定小役 A または特定小役 B を入賞させることが可能となるが、特定小役 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚の当選時に、ナビ報知が行われない場合には、特定小役 A または特定小役 B を入賞させないことで A T に関連する抽選が行われやすくなるため、特定小役 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚の当選時に、ナビ報知が行われない場合には、左リールの停止操作タイミングが赤7エリアとなる操作態様、すなわち特定小役 A も特定小役 B も入賞しない操作態様で停止操作を行うことで、左リールの停止操作タイミングが白7エリアとなる操作態様、すなわち特定小役 A または特定小役 B が入賞する操作態様で停止操作を行った場合よりも遊技者にとって有利となる。一方、特定小役 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚の当選時に、ナビ報知が行われる場合には、左リールの停止操作タイミングが白7エリアとなる操作態様、すなわち特定小役 A または特定小役 B が入賞する操作態様で停止操作を行うことで、左リールの停止操作タイミングが赤7エリアとなる操作態様、すなわち特定小役 A も特定小役 B も入賞しない操作態様で停止操作を行った場合よりも遊技者にとって有利となる。

【 0 1 0 3 】

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

【 0 1 0 4 】

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

【 0 1 0 5 】

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

【 0 1 0 6 】

B B 1 の当選時には、全てのリールにおいて B B 1 の構成図柄（本実施例では、「白7 - リプレイ b - ベル b」の組合せ）の引込範囲となる停止操作タイミングで停止操作が行

10

20

30

40

50

われた場合に、ＢＢ１が入賞し、遊技状態が特別遊技状態に移行する一方、いずれかのリールにおいてＢＢ１の構成図柄の引込範囲外となる停止操作タイミングで停止操作が行われた場合に、いずれの役も入賞しないハズレとなり、ＢＢ１の当選が次ゲーム以降に持ち越されることにより、通常遊技状態（内部中）に移行する。

【０１０７】

ＢＢ２の当選時には、全てのリールにおいてＢＢ２の構成図柄（本実施例では、「白７ - プラム - リプレイ」の組合せ）の引込範囲となる停止操作タイミングで停止操作が行われた場合に、ＢＢ２が入賞し、遊技状態が特別遊技状態に移行する一方、いずれかのリールにおいてＢＢ２の構成図柄の引込範囲外となる停止操作タイミングで停止操作が行われた場合に、いずれの役も入賞しないハズレとなり、ＢＢ２の当選が次ゲーム以降に持ち越されることにより、通常遊技状態（内部中）に移行する。

10

【０１０８】

ＢＢ１＋３枚は、ＢＢ１と３枚が当選する役であり、ＢＢ１＋３枚の当選時には、停止操作順、停止操作タイミングに関わらず、必ず３枚のメダルの払出を伴う３枚が入賞し、ＢＢ１の当選が次ゲーム以降に持ち越されることにより、通常遊技状態（内部中）に移行する。

【０１０９】

ＢＢ２＋３枚は、ＢＢ２と３枚が当選する役であり、ＢＢ２＋３枚の当選時には、停止操作順、停止操作タイミングに関わらず、必ず３枚のメダルの払出を伴う３枚が入賞し、ＢＢ２の当選が次ゲーム以降に持ち越されることにより、通常遊技状態（内部中）に移行する。

20

【０１１０】

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

【０１１１】

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

【０１１２】

内部抽選の抽選対象（不当選を含む）には、不当選、通常リプレイＡ、通常リプレイＢ、通常リプレイＣ、弱チャンスリプレイＡ、弱チャンスリプレイＢ、強チャンスリプレイＡ、強チャンスリプレイＢ、特定小役Ａ＋１枚、特定小役Ｂ＋１枚、１枚、ナビ小役、３枚、ＢＢ１、ＢＢ２、ＢＢ１＋３枚、ＢＢ２＋３枚、複合小役Ａ、複合小役Ｂには、それぞれ当選番号（一般役）及び当選番号（特別役）が割り当てられており、内部抽選の抽選結果に対応する当選番号（一般役）及び当選番号（特別役）がＲＡＭ４１ｃの当選番号設定領域に設定されるようになっている。

30

【０１１３】

詳しくは、当選番号（一般役）は、いずれの一般役も当選しなかった不当選、一般役を含まない特別役であるＢＢ１、ＢＢ２に対して、いずれも０が割り当てられており、一般役である通常リプレイＡ、通常リプレイＢ、通常リプレイＣ、弱チャンスリプレイＡ、弱チャンスリプレイＢ、強チャンスリプレイＡ、強チャンスリプレイＢ、特定小役Ａ＋１枚、特定小役Ｂ＋１枚、１枚、ナビ小役、３枚、複合小役Ａ、複合小役Ｂに対して、順番に１～３７が割り当てられており、一般役である３枚を含むＢＢ１＋３枚、ＢＢ２＋３枚に対して、３枚と同じ３５が割り当てられている。

40

【０１１４】

また、当選番号（特別役）は、いずれの特別役も当選していない不当選、通常リプレイＡ、通常リプレイＢ、通常リプレイＣ、弱チャンスリプレイＡ、弱チャンスリプレイＢ、強チャンスリプレイＡ、強チャンスリプレイＢ、特定小役Ａ＋１枚、特定小役Ｂ＋１枚、１枚、ナビ小役、３枚に対して、いずれも０が割り当てられており、特別役であるＢＢ１

50

、 B B 2 には、順番に 1、2 が割り当てられており、特別役である B B 1 または B B 2 を含む B B 1 + 3 枚、B B 2 + 3 枚には、B B 1 または B B 2 と同じく順番に 1、2 が割り当てられている。

【 0 1 1 5 】

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

【 0 1 1 6 】

また、R A M 4 1 c の当選番号設定領域に設定された 0 以外の当選番号（特別役）は、当選番号（特別役）に対応する特別役が入賞するまで維持され、当該特別役が入賞したゲームの終了に伴ってクリアされる。すなわち一度 B B 1 または B B 2 が当選し、0 以外の当選番号（特別役）が当選番号設定領域に設定されると、当選した当選番号（特別役）の組合せを揃えることができなかった場合にも、その当選番号（特別役）はクリアされずに、次ゲームへ持ち越されるようになっている。尚、当選番号（特別役）は、設定変更状態に移行することでもクリアされる。

【 0 1 1 7 】

また、内部抽選の抽選対象（不当選を含む）には、それぞれ対応する 0 ~ 4 の有利区間移行用フラグ、0 ~ 6 の抽選用フラグ 1、0 ~ 5 の抽選用フラグ 2、0 ~ 3 の抽選用フラグ 3 が割り当てられており、内部抽選の結果（当選番号（一般役））に応じた有利区間移行用フラグ、抽選用フラグ 1 ~ 3 が R A M 4 1 c に格納されるようになっている。有利区間移行用フラグは、有利区間へ移行させるか否かの判定等を行う際に参照される。また、抽選用フラグ 1 ~ 3 は、A T 状態に関連する抽選を行うか否かの判定、A T 状態に関連する抽選を行う際に参照される。

【 0 1 1 8 】

有利区間移行用フラグは、有利区間移行役以外の抽選対象に対して 0 が割り当てられ、有利区間移行役については、例えば、複数種類の押し順役、当選確率が近い複数の抽選対象等、有利区間移行時に行われる抽選を行う際に区別する必要のない共通の属性を有する抽選対象に対して共通の値が割り当てられている。このため、メイン制御部 4 1 は、有利区間に移行させるか否かを判定する際に、個々の当選番号（一般役）から有利区間移行役であるか否かを個々に特定する必要がなく、有利区間移行用フラグが 0 か否かによって有利区間移行役か否かを特定することができる。また、有利区間移行時に行われる抽選に際して当選番号（一般役）に応じた確率を特定する場合に、個々の当選番号（一般役）から確率を特定するのではなく、有利区間移行用フラグの値から当選番号（一般役）に応じた確率を特定するようになっており、個々の当選番号（一般役）毎に確率を定める必要がなく、当選番号（一般役）の種類数よりも少ない有利区間移行用フラグ毎に確率を定めることで、抽選対象の属性に応じた確率を特定することができる。

【 0 1 1 9 】

抽選用フラグは、A T 状態に関連する抽選の対象外となる抽選対象に対して 0 が割り当てられ、A T の付与に関連する抽選の対象となる抽選対象については、例えば、複数種類のナビ小役等、A T 状態に関連する抽選を行う際に区別する必要のない共通の属性を有する抽選対象に対して共通の値が割り当てられている。このため、メイン制御部 4 1 は、A T 状態に関連する抽選を行う際に、個々の当選番号（一般役）から当該抽選を行うか否かを個々に特定する必要がなく、抽選用フラグが 0 か否かによって A T 状態に関連する抽選を行うか否かを特定することができる。また、A T 状態に関連する抽選に際して当選番号（一般役）に応じた確率を特定する場合に、個々の当選番号（一般役）から確率を特定するのではなく、抽選用フラグの値から当選番号（一般役）に応じた確率を特定するようになっており、個々の当選番号（一般役）毎に確率を定める必要がなく、当選番号（一般役）の種類数よりも少ない抽選用フラグ毎に確率を定めることで、抽選対象の属性に応じた確率を特定することができる。また、抽選用フラグは、A T 状態に関連する抽選の対象外となる抽選対象、A T 状態に関連する抽選を行う際に区別する必要のない共通の属性を有

10

20

30

40

50

する抽選対象が異なる抽選用フラグ 1 ~ 3 からなり、A T 状態に関連する抽選の種類に応じて抽選用フラグ 1 ~ 3 のいずれかを用いることにより、A T 状態に関連する抽選の種類に応じて A T 状態に関連する抽選の対象外となる抽選対象を異なるものとすることができ、A T 状態に関連する抽選を行う際に区別する必要のない共通の属性を有する抽選対象毎の確率を異なる確率とすることができる。

【 0 1 2 0 】

図 5 に示すように、不当選の場合には、有利区間移行用フラグに 0 が設定され、抽選用フラグ 1 に 0 が設定され、抽選用フラグ 2 に 0 が設定され、抽選用フラグ 3 に 0 が設定される。通常リプレイ A ~ B の当選時には、有利区間移行用フラグに 0 が設定され、抽選用フラグ 1 に 0 が設定され、抽選用フラグ 2 に 2 が設定され、抽選用フラグ 3 に 0 が設定される。弱チャンスリプレイ A の当選時には、有利区間移行用フラグに 2 が設定され、抽選用フラグ 1 に 3 が設定され、抽選用フラグ 2 に 4 が設定され、抽選用フラグ 3 に 2 が設定される。弱チャンスリプレイ B の当選時には、有利区間移行用フラグに 2 が設定され、抽選用フラグ 1 に 4 が設定され、抽選用フラグ 2 に 4 が設定され、抽選用フラグ 3 に 2 が設定される。強チャンスリプレイ A の当選時には、有利区間移行用フラグに 3 が設定され、抽選用フラグ 1 に 5 が設定され、抽選用フラグ 2 に 5 が設定され、抽選用フラグ 3 に 3 が設定される。強チャンスリプレイ B の当選時には、有利区間移行用フラグに 3 が設定され、抽選用フラグ 1 に 6 が設定され、抽選用フラグ 2 に 5 が設定され、抽選用フラグ 3 に 3 が設定される。特定小役 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚の当選時には、有利区間移行用フラグに 1 が設定され、抽選用フラグ 1 に 2 が設定され、抽選用フラグ 2 に 3 が設定され、抽選用フラグ 3 に 0 が設定される。尚、特定小役 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚の当選時に 1 枚が入賞した場合には、抽選用フラグ 2 に設定された 3 が維持されるが、特定小役 A または特定小役 B が入賞した場合には、抽選用フラグ 2 が 0 に変更される。また、特定小役 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚の当選時に 1 枚が入賞した場合には、抽選用フラグ 3 に設定された 0 が維持されるが、特定小役 A または特定小役 B が入賞した場合には、抽選用フラグ 3 が 1 に変更される。1 枚の当選時には、有利区間移行用フラグに 1 が設定され、抽選用フラグ 1 に 2 が設定され、抽選用フラグ 2 に 3 が設定され、抽選用フラグ 3 に 0 が設定される。ナビ小役の当選時には、有利区間移行用フラグに 1 が設定され、抽選用フラグ 1 に 1 が設定され、抽選用フラグ 2 に 1 が設定され、抽選用フラグ 3 に 0 が設定される。尚、ナビの当選時に後述する主小役が入賞しなかった場合には、抽選用フラグ 3 に設定された 0 が維持されるが、主小役が入賞した場合には、抽選用フラグ 3 が 1 に変更される。3 枚が当選した場合には、有利区間移行用フラグに 1 が設定され、抽選用フラグ 1 に 1 が設定され、抽選用フラグ 2 に 1 が設定され、抽選用フラグ 3 に 0 が設定される。B B 1、B B 2、B B 1 + 3 枚、B B 2 + 3 枚が当選した場合には、有利区間移行用フラグに 4 が設定され、抽選用フラグ 1 に 1 が設定され、抽選用フラグ 2 に 1 が設定され、抽選用フラグ 3 に 0 が設定される。複合小役 A、B が当選した場合には、有利区間移行用フラグに 0 が設定され、抽選用フラグ 1 に 0 が設定され、抽選用フラグ 2 に 0 が設定され、抽選用フラグ 3 に 0 が設定される。

【 0 1 2 1 】

[ナビ小役、特定小役、複合小役について]

通常遊技状態（非内部中・内部中）において内部抽選の対象となるナビ小役、特定小役、特別遊技状態（R B）において内部抽選の対象となる複合小役について説明する。

【 0 1 2 2 】

本実施例では、図 2 に示すように、リール 2 L、2 C、2 R に配置されている図柄には、リール基準位置（ステップ数がリセットされる位置）から順番に 0 ~ 19 の図柄番号が割り当てられているとともに、リール 2 L、2 C、2 R それぞれに赤 7 エリア、白 7 エリアが割り当てられている。左リールにおいて赤 7 エリアは、図柄番号 6 ~ 15 の領域であり、白 7 エリアは、図柄番号 0 ~ 5、16 ~ 19 の領域である。中リールにおいて赤 7 エリアは、図柄番号 7 ~ 16 の領域であり、白 7 エリアは、図柄番号 0 ~ 6、17 ~ 19 の領域である。右リールにおいて赤 7 エリアは、図柄番号 6 ~ 15 の領域であり、白 7 エリ

アは、図柄番号 0 ~ 5、16 ~ 19 の領域である。いずれのリールにおいても赤 7 エリアは、「赤 7」図柄の引込範囲及び「赤 7」図柄が透視窓 3 に位置する範囲を含む領域であり、「赤 7」図柄が通過するタイミングを目安とすることで、赤 7 エリアでの停止操作が可能となる領域である。また、いずれのリールにおいても白 7 エリアは、「白 7」図柄の引込範囲及び「白 7」図柄が透視窓 3 に位置する範囲を含む領域であり、「白 7」図柄が通過するタイミングを目安とすることで、白 7 エリアでの停止操作が可能となる領域である。また、いずれのリールにおいても赤 7 エリア、白 7 エリアの範囲は、連続する 10 図柄の範囲であり、それぞれリール 1 周の 1 / 2 の範囲となる。

【0123】

尚、以下では、最初に停止させるリールを第 1 停止リール、2 番目に停止させるリールを第 2 停止リール、3 番目に停止させるリールを第 3 停止リールと呼ぶことがある。

【0124】

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

【0125】

赤左中ベル A は、15 枚のメダルの払出を伴う主小役として上段ベル A が 1 枚のメダルの払出を伴う副小役とともに当選する役である。赤左中ベル A の当選時に、対応する操作態様（左リール、中リール、右リールの停止操作順、かつ左リールの停止操作タイミングが赤 7 エリアとなる操作態様）で操作された場合には、上段ベル A の組合せが入賞ライン LN に導出され、上段ベル A が入賞する。この際、無効ライン LM 1 にベル a ~ c のいずれかが揃う。また、赤左中ベル A の当選時に、対応する操作態様以外の操作態様で操作された場合には、停止操作タイミングに応じて副小役の図柄組合せが入賞ライン LN に導出され、副小役が入賞するか、いずれの役も構成しない図柄組合せが入賞ライン LN に導出され、いずれの役も入賞しないハズレとなる。

【0126】

赤左中ベル B は、15 枚のメダルの払出を伴う主小役として上段ベル B が 1 枚のメダルの払出を伴う副小役とともに当選する役である。赤左中ベル B の当選時に、対応する操作態様（左リール、中リール、右リールの停止操作順、かつ左リールの停止操作タイミングが赤 7 エリアとなる操作態様）で操作された場合には、上段ベル B の組合せが入賞ライン LN に導出され、上段ベル B が入賞する。上段ベル B の入賞時には無効ライン LM 1 にベル a ~ c のいずれかが揃う。また、赤左中ベル B の当選時に、対応する操作態様以外の操作態様で操作された場合には、停止操作タイミングに応じて副小役の図柄組合せが入賞ライン LN に導出され、副小役が入賞するか、いずれの役も構成しない図柄組合せが入賞ライン LN に導出され、いずれの役も入賞しないハズレとなる。

【0127】

赤左右ベル A は、15 枚のメダルの払出を伴う主小役として右下がりベル A が 1 枚のメダルの払出を伴う副小役とともに当選する役である。赤左右ベル A の当選時に、対応する操作態様（左リール、右リール、中リールの停止操作順、かつ左リールの停止操作タイミングが赤 7 エリアとなる操作態様）で操作された場合には、右下がりベル A の組合せが入賞ライン LN に導出され、右下がりベル A が入賞する。右下がりベル A の入賞時には無効ライン LM 3 にベル a ~ c のいずれかが揃う。また、赤左右ベル A の当選時に、対応する操作態様以外の操作態様で操作された場合には、停止操作タイミングに応じて副小役の図柄組合せが入賞ライン LN に導出され、副小役が入賞するか、いずれの役も構成しない図柄組合せが入賞ライン LN に導出され、いずれの役も入賞しないハズレとなる。

【0128】

赤左右ベル B は、15 枚のメダルの払出を伴う主小役として右下がりベル B が 1 枚のメダルの払出を伴う副小役とともに当選する役である。赤左右ベル B の当選時に、対応する

10

20

30

40

50

操作態様（左リール、右リール、中リールの停止操作順、かつ左リールの停止操作タイミングが赤7エリアとなる操作態様）で操作された場合には、右下がりベルBの組合せが入賞ラインLNに導出され、右下がりベルBが入賞する。右下がりベルBの入賞時には無効ラインLM3にベルa～cのいずれかが揃う。また、赤左右ベルBの当選時に、対応する操作態様以外の操作態様で操作された場合には、停止操作タイミングに応じて副小役の図柄組合せが入賞ラインLNに導出され、副小役が入賞するか、いずれの役も構成しない図柄組合せが入賞ラインLNに導出され、いずれの役も入賞しないハズレとなる。

【0129】

赤中左ベルAは、15枚のメダルの払出を伴う主小役として中段ベルAが1枚のメダルの払出を伴う副小役とともに当選する役である。赤中左ベルAの当選時に、対応する操作態様（中リール、左リール、右リールの停止操作順、かつ中リールの停止操作タイミングが赤7エリアとなる操作態様）で操作された場合には、中段ベルAの組合せが入賞ラインLNに導出され、中段ベルAが入賞する。中段ベルAの入賞時には入賞ラインLNにベルa～cのいずれかが揃う。また、赤中左ベルAの当選時に、対応する操作態様以外の操作態様で操作された場合には、停止操作タイミングに応じて副小役の図柄組合せが入賞ラインLNに導出され、副小役が入賞するか、いずれの役も構成しない図柄組合せが入賞ラインLNに導出され、いずれの役も入賞しないハズレとなる。

10

【0130】

赤中左ベルBは、15枚のメダルの払出を伴う主小役として中段ベルBが1枚のメダルの払出を伴う副小役とともに当選する役である。赤中左ベルBの当選時に、対応する操作態様（中リール、左リール、右リールの停止操作順、かつ中リールの停止操作タイミングが赤7エリアとなる操作態様）で操作された場合には、中段ベルBの組合せが入賞ラインLNに導出され、中段ベルBが入賞する。中段ベルBの入賞時には入賞ラインLNにベルa～cのいずれかが揃う。また、赤中左ベルBの当選時に、対応する操作態様以外の操作態様で操作された場合には、停止操作タイミングに応じて副小役の図柄組合せが入賞ラインLNに導出され、副小役が入賞するか、いずれの役も構成しない図柄組合せが入賞ラインLNに導出され、いずれの役も入賞しないハズレとなる。

20

【0131】

赤中右ベルAは、15枚のメダルの払出を伴う主小役として右上がりベルAが1枚のメダルの払出を伴う副小役とともに当選する役である。赤中右ベルAの当選時に、対応する操作態様（中リール、右リール、左リールの停止操作順、かつ中リールの停止操作タイミングが赤7エリアとなる操作態様）で操作された場合には、右上がりベルAの組合せが入賞ラインLNに導出され、右上がりベルAが入賞する。右上がりベルAの入賞時には無効ラインLM4にベルa～cのいずれかが揃う。また、赤中右ベルAの当選時に、対応する操作態様以外の操作態様で操作された場合には、停止操作タイミングに応じて副小役の図柄組合せが入賞ラインLNに導出され、副小役が入賞するか、いずれの役も構成しない図柄組合せが入賞ラインLNに導出され、いずれの役も入賞しないハズレとなる。

30

【0132】

赤中右ベルBは、15枚のメダルの払出を伴う主小役として右上がりベルBが1枚のメダルの払出を伴う副小役とともに当選する役である。赤中右ベルBの当選時に、対応する操作態様（中リール、右リール、左リールの停止操作順、かつ中リールの停止操作タイミングが赤7エリアとなる操作態様）で操作された場合には、右上がりベルBの組合せが入賞ラインLNに導出され、右上がりベルBが入賞する。右上がりベルBの入賞時には無効ラインLM4にベルa～cのいずれかが揃う。また、赤中右ベルBの当選時に、対応する操作態様以外の操作態様で操作された場合には、停止操作タイミングに応じて副小役の図柄組合せが入賞ラインLNに導出され、副小役が入賞するか、いずれの役も構成しない図柄組合せが入賞ラインLNに導出され、いずれの役も入賞しないハズレとなる。

40

【0133】

赤右左ベルAは、15枚のメダルの払出を伴う主小役として下段ベルAが1枚のメダルの払出を伴う副小役とともに当選する役である。赤右左ベルAの当選時に、対応する操作

50

態様（右リール、左リール、中リールの停止操作順、かつ右リールの停止操作タイミングが赤7エリアとなる操作態様）で操作された場合には、下段ベルAの組合せが入賞ラインLNに導出され、下段ベルAが入賞する。下段ベルAの入賞時には無効ラインLM2にベルa～cのいずれかが揃う。また、赤右左ベルAの当選時に、対応する操作態様以外の操作態様で操作された場合には、停止操作タイミングに応じて副小役の図柄組合せが入賞ラインLNに導出され、副小役が入賞するか、いずれの役も構成しない図柄組合せが入賞ラインLNに導出され、いずれの役も入賞しないハズレとなる。

【0134】

赤右左ベルBは、15枚のメダルの払出を伴う主小役として下段ベルBが1枚のメダルの払出を伴う副小役とともに当選する役である。赤右左ベルBの当選時に、対応する操作態様（右リール、左リール、中リールの停止操作順、かつ右リールの停止操作タイミングが赤7エリアとなる操作態様）で操作された場合には、下段ベルBの組合せが入賞ラインLNに導出され、下段ベルBが入賞する。下段ベルBの入賞時には無効ラインLM2にベルa～cのいずれかが揃う。また、赤右左ベルBの当選時に、対応する操作態様以外の操作態様で操作された場合には、停止操作タイミングに応じて副小役の図柄組合せが入賞ラインLNに導出され、副小役が入賞するか、いずれの役も構成しない図柄組合せが入賞ラインLNに導出され、いずれの役も入賞しないハズレとなる。

10

【0135】

赤右中ベルAは、15枚のメダルの払出を伴う主小役として小山ベルAが1枚のメダルの払出を伴う副小役とともに当選する役である。赤右中ベルAの当選時に、対応する操作態様（右リール、中リール、左リールの停止操作順、かつ右リールの停止操作タイミングが赤7エリアとなる操作態様）で操作された場合には、小山ベルAの組合せが入賞ラインLNに導出され、小山ベルAが入賞する。小山ベルAの入賞時には無効ラインLM6にベルa～cのいずれかが揃う。また、赤右中ベルAの当選時に、対応する操作態様以外の操作態様で操作された場合には、停止操作タイミングに応じて副小役の図柄組合せが入賞ラインLNに導出され、副小役が入賞するか、いずれの役も構成しない図柄組合せが入賞ラインLNに導出され、いずれの役も入賞しないハズレとなる。

20

【0136】

赤右中ベルBは、15枚のメダルの払出を伴う主小役として小山ベルBが1枚のメダルの払出を伴う副小役とともに当選する役である。赤右中ベルBの当選時に、対応する操作態様（右リール、中リール、左リールの停止操作順、かつ右リールの停止操作タイミングが赤7エリアとなる操作態様）で操作された場合には、小山ベルBの組合せが入賞ラインLNに導出され、小山ベルBが入賞する。小山ベルBの入賞時には無効ラインLM6にベルa～cのいずれかが揃う。また、赤右中ベルBの当選時に、対応する操作態様以外の操作態様で操作された場合には、停止操作タイミングに応じて副小役の図柄組合せが入賞ラインLNに導出され、副小役が入賞するか、いずれの役も構成しない図柄組合せが入賞ラインLNに導出され、いずれの役も入賞しないハズレとなる。

30

【0137】

白左中ベルAは、15枚のメダルの払出を伴う主小役として上段ベルCが1枚のメダルの払出を伴う副小役とともに当選する役である。白左中ベルAの当選時に、対応する操作態様（左リール、中リール、右リールの停止操作順、かつ左リールの停止操作タイミングが白7エリアとなる操作態様）で操作された場合には、上段ベルCの組合せが入賞ラインLNに導出され、上段ベルCが入賞する。上段ベルCの入賞時には無効ラインLM1にベルa～cのいずれかが揃う。また、白左中ベルAの当選時に、対応する操作態様以外の操作態様で操作された場合には、停止操作タイミングに応じて副小役の図柄組合せが入賞ラインLNに導出され、副小役が入賞するか、いずれの役も構成しない図柄組合せが入賞ラインLNに導出され、いずれの役も入賞しないハズレとなる。

40

【0138】

白左中ベルBは、15枚のメダルの払出を伴う主小役として上段ベルDが1枚のメダルの払出を伴う副小役とともに当選する役である。白左中ベルBの当選時に、対応する操作

50

態様（左リール、中リール、右リールの停止操作順、かつ左リールの停止操作タイミングが白7エリアとなる操作態様）で操作された場合には、上段ベルDの組合せが入賞ラインLNに導出され、上段ベルDが入賞する。上段ベルDの入賞時には無効ラインLM1にベルa～cのいずれかが揃う。また、白左中ベルBの当選時に、対応する操作態様以外の操作態様で操作された場合には、停止操作タイミングに応じて副小役の図柄組合せが入賞ラインLNに導出され、副小役が入賞するか、いずれの役も構成しない図柄組合せが入賞ラインLNに導出され、いずれの役も入賞しないハズレとなる。

【0139】

白左右ベルAは、15枚のメダルの払出を伴う主小役として右下がりベルCが1枚のメダルの払出を伴う副小役とともに当選する役である。白左右ベルAの当選時に、対応する操作態様（左リール、右リール、中リールの停止操作順、かつ左リールの停止操作タイミングが白7エリアとなる操作態様）で操作された場合には、右下がりベルCの組合せが入賞ラインLNに導出され、右下がりベルCが入賞する。右下がりベルCの入賞時には無効ラインLM3にベルa～cのいずれかが揃う。また、白左右ベルAの当選時に、対応する操作態様以外の操作態様で操作された場合には、停止操作タイミングに応じて副小役の図柄組合せが入賞ラインLNに導出され、副小役が入賞するか、いずれの役も構成しない図柄組合せが入賞ラインLNに導出され、いずれの役も入賞しないハズレとなる。

【0140】

白左右ベルBは、15枚のメダルの払出を伴う主小役として右下がりベルDが1枚のメダルの払出を伴う副小役とともに当選する役である。白左右ベルBの当選時に、対応する操作態様（左リール、右リール、中リールの停止操作順、かつ左リールの停止操作タイミングが白7エリアとなる操作態様）で操作された場合には、右下がりベルDの組合せが入賞ラインLNに導出され、右下がりベルDが入賞する。右下がりベルDの入賞時には無効ラインLM3にベルa～cのいずれかが揃う。また、白左右ベルBの当選時に、対応する操作態様以外の操作態様で操作された場合には、停止操作タイミングに応じて副小役の図柄組合せが入賞ラインLNに導出され、副小役が入賞するか、いずれの役も構成しない図柄組合せが入賞ラインLNに導出され、いずれの役も入賞しないハズレとなる。

【0141】

白中左ベルAは、15枚のメダルの払出を伴う主小役として中段ベルCが1枚のメダルの払出を伴う副小役とともに当選する役である。白中左ベルAの当選時に、対応する操作態様（中リール、左リール、右リールの停止操作順、かつ中リールの停止操作タイミングが白7エリアとなる操作態様）で操作された場合には、中段ベルCの組合せが入賞ラインLNに導出され、中段ベルCが入賞する。中段ベルCの入賞時には入賞ラインLNにベルa～cのいずれかが揃う。また、白中左ベルAの当選時に、対応する操作態様以外の操作態様で操作された場合には、停止操作タイミングに応じて副小役の図柄組合せが入賞ラインLNに導出され、副小役が入賞するか、いずれの役も構成しない図柄組合せが入賞ラインLNに導出され、いずれの役も入賞しないハズレとなる。

【0142】

白中左ベルBは、15枚のメダルの払出を伴う主小役として中段ベルDが1枚のメダルの払出を伴う副小役とともに当選する役である。白中左ベルBの当選時に、対応する操作態様（中リール、左リール、右リールの停止操作順、かつ中リールの停止操作タイミングが白7エリアとなる操作態様）で操作された場合には、中段ベルDの組合せが入賞ラインLNに導出され、中段ベルDが入賞する。中段ベルDの入賞時には入賞ラインLNにベルa～cのいずれかが揃う。また、白中左ベルBの当選時に、対応する操作態様以外の操作態様で操作された場合には、停止操作タイミングに応じて副小役の図柄組合せが入賞ラインLNに導出され、副小役が入賞するか、いずれの役も構成しない図柄組合せが入賞ラインLNに導出され、いずれの役も入賞しないハズレとなる。

【0143】

白中右ベルAは、15枚のメダルの払出を伴う主小役として右上がりベルCが1枚のメダルの払出を伴う副小役とともに当選する役である。白中右ベルAの当選時に、対応する

10

20

30

40

50

操作態様（中リール、右リール、左リールの停止操作順、かつ中リールの停止操作タイミングが白7エリアとなる操作態様）で操作された場合には、右上がりベルCの組合せが入賞ラインLNに導出され、右上がりベルCが入賞する。右上がりベルCの入賞時には無効ラインLM4にベルa～cのいずれかが揃う。また、白中右ベルAの当選時に、対応する操作態様以外の操作態様で操作された場合には、停止操作タイミングに応じて副小役の図柄組合せが入賞ラインLNに導出され、副小役が入賞するか、いずれの役も構成しない図柄組合せが入賞ラインLNに導出され、いずれの役も入賞しないハズレとなる。

【0144】

白中右ベルBは、15枚のメダルの払出を伴う主小役として右上がりベルDが1枚のメダルの払出を伴う副小役とともに当選する役である。白中右ベルBの当選時に、対応する操作態様（中リール、右リール、左リールの停止操作順、かつ中リールの停止操作タイミングが白7エリアとなる操作態様）で操作された場合には、右上がりベルDの組合せが入賞ラインLNに導出され、右上がりベルDが入賞する。右上がりベルDの入賞時には無効ラインLM4にベルa～cのいずれかが揃う。また、白中右ベルBの当選時に、対応する操作態様以外の操作態様で操作された場合には、停止操作タイミングに応じて副小役の図柄組合せが入賞ラインLNに導出され、副小役が入賞するか、いずれの役も構成しない図柄組合せが入賞ラインLNに導出され、いずれの役も入賞しないハズレとなる。

10

【0145】

白右左ベルAは、15枚のメダルの払出を伴う主小役として下段ベルCが1枚のメダルの払出を伴う副小役とともに当選する役である。白右左ベルAの当選時に、対応する操作態様（右リール、左リール、中リールの停止操作順、かつ右リールの停止操作タイミングが白7エリアとなる操作態様）で操作された場合には、下段ベルCの組合せが入賞ラインLNに導出され、下段ベルCが入賞する。下段ベルCの入賞時には無効ラインLM2にベルa～cのいずれかが揃う。また、白右左ベルAの当選時に、対応する操作態様以外の操作態様で操作された場合には、停止操作タイミングに応じて副小役の図柄組合せが入賞ラインLNに導出され、副小役が入賞するか、いずれの役も構成しない図柄組合せが入賞ラインLNに導出され、いずれの役も入賞しないハズレとなる。

20

【0146】

白右左ベルBは、15枚のメダルの払出を伴う主小役として下段ベルDが1枚のメダルの払出を伴う副小役とともに当選する役である。白右左ベルBの当選時に、対応する操作態様（右リール、左リール、中リールの停止操作順、かつ右リールの停止操作タイミングが白7エリアとなる操作態様）で操作された場合には、下段ベルDの組合せが入賞ラインLNに導出され、下段ベルDが入賞する。下段ベルDの入賞時には無効ラインLM2にベルa～cのいずれかが揃う。また、白右左ベルBの当選時に、対応する操作態様以外の操作態様で操作された場合には、停止操作タイミングに応じて副小役の図柄組合せが入賞ラインLNに導出され、副小役が入賞するか、いずれの役も構成しない図柄組合せが入賞ラインLNに導出され、いずれの役も入賞しないハズレとなる。

30

【0147】

白右中ベルAは、15枚のメダルの払出を伴う主小役として小VベルAが1枚のメダルの払出を伴う副小役とともに当選する役である。白右中ベルAの当選時に、対応する操作態様（右リール、中リール、左リールの停止操作順、かつ右リールの停止操作タイミングが白7エリアとなる操作態様）で操作された場合には、小VベルAの組合せが入賞ラインLNに導出され、小VベルAが入賞する。小VベルAの入賞時には無効ラインLM5にベルa～cのいずれかが揃う。また、白右中ベルAの当選時に、対応する操作態様以外の操作態様で操作された場合には、停止操作タイミングに応じて副小役の図柄組合せが入賞ラインLNに導出され、副小役が入賞するか、いずれの役も構成しない図柄組合せが入賞ラインLNに導出され、いずれの役も入賞しないハズレとなる。

40

【0148】

白右中ベルBは、15枚のメダルの払出を伴う主小役として小VベルBが1枚のメダルの払出を伴う副小役とともに当選する役である。白右中ベルBの当選時に、対応する操作

50

態様（右リール、中リール、左リールの停止操作順、かつ右リールの停止操作タイミングが白7エリアとなる操作態様）で操作された場合には、小VベルBの組合せが入賞ラインLNに導出され、小VベルBが入賞する。小VベルBの入賞時には無効ラインLM5にベルa～cのいずれかが揃う。また、白右中ベルBの当選時に、対応する操作態様以外の操作態様で操作された場合には、停止操作タイミングに応じて副小役の図柄組合せが入賞ラインLNに導出され、副小役が入賞するか、いずれの役も構成しない図柄組合せが入賞ラインLNに導出され、いずれの役も入賞しないハズレとなる。

【0149】

尚、ナビ小役を構成する主小役のうち中段ベルA～Dは、いずれも入賞ラインLNにベルa～cのいずれかが揃うが、入賞ラインLNに揃う図柄組合せが異なる。また、ナビ小役を構成する主小役のうち上段ベルA～Dは、いずれも無効ラインLM1にベルa～cのいずれかが揃うが、入賞ラインLNに揃う図柄組合せが異なる。また、ナビ小役を構成する主小役のうち下段ベルA～Dは、いずれも無効ラインLM2にベルa～cのいずれかが揃うが、入賞ラインLNに揃う図柄組合せが異なる。また、ナビ小役を構成する主小役のうち右下がりベルA～Dは、いずれも無効ラインLM3にベルa～cのいずれかが揃うが、入賞ラインLNに揃う図柄組合せが異なる。また、ナビ小役を構成する主小役のうち右上がりベルA～Dは、いずれも無効ラインLM4にベルa～cのいずれかが揃うが、入賞ラインLNに揃う図柄組合せが異なる。また、ナビ小役を構成する主小役のうち小VベルA、Bは、いずれも無効ラインLM5にベルa～cのいずれかが揃うが、入賞ラインLNに揃う図柄組合せが異なる。また、ナビ小役を構成する主小役のうち小山ベルA、Bは、いずれも無効ラインLM6にベルa～cのいずれかが揃うが、入賞ラインLNに揃う図柄組合せが異なる。

【0150】

特定小役A+1枚は、15枚のメダルの払出を伴う特定小役Aが1枚のメダルの払出を伴う1枚とともに当選する役である。特定小役A+1枚の当選時に、左リールの停止操作タイミングが白7エリアとなる操作態様で操作された場合には、停止操作順に関わらず、特定小役Aの図柄組合せが入賞ラインLNに導出され、特定小役Aが入賞する。特定小役A+1枚の当選時に、左リールの停止操作タイミングが赤7エリアとなる操作態様で操作された場合に、停止操作順に関わらず、1枚の図柄組合せが入賞ラインLNに導出され、1枚が入賞する。

【0151】

特定小役B+1枚は、15枚のメダルの払出を伴う特定小役Bが1枚のメダルの払出を伴う1枚とともに当選する役である。特定小役B+1枚の当選時に、左リールの停止操作タイミングが白7エリアとなる操作態様で操作された場合には、停止操作順に関わらず、特定小役Bの図柄組合せが入賞ラインLNに導出され、特定小役Bが入賞する。特定小役B+1枚の当選時に、左リールの停止操作タイミングが赤7エリアとなる操作態様で操作された場合に、停止操作順に関わらず、1枚の図柄組合せが入賞ラインLNに導出され、1枚が入賞する。

【0152】

特定小役A、Bは、いずれも左リールの停止操作タイミングが白7エリアとなる操作態様で操作された場合に、停止操作順に関わらず入賞し、15枚のメダルの払出を伴う小役であるが、入賞ラインLNに揃う図柄組合せが異なる。また、前述のように、左リールにおいて赤7エリア、白7エリアの範囲は、連続する10図柄の範囲であり、左リール1周の1/2の範囲となることから、特定小役A+1枚、特定小役B+1枚の当選時には、複数の操作態様のうち1/2の操作態様では、特定小役A、Bが入賞し、1/2の操作態様では、1枚が入賞する。

【0153】

複合小役1は、ナビ小役を構成する全ての主小役、すなわち上段ベルA～D、中段ベルA～D、下段ベルA～D、右下がりベルA～D、右上がりベルA～D、小VベルA、B、小山ベルA、Bと、特定小役A、Bが同時当選する役である。複合小役1の当選時には、

停止操作順、停止操作タイミングに関わらず、必ず 1 5 枚のメダルの払出を伴う中段ベル A ~ D のいずれかの図柄組合せが入賞ライン L N に導出され、中段ベル A ~ D のいずれかが入賞する。

【 0 1 5 4 】

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

【 0 1 5 5 】

[ナビ小役、特定小役、複合小役に関連する制御について]

メイン制御部 4 1 は、内部抽選の後、内部抽選の結果を特定可能な内部当選コマンドをサブ制御部 9 1 に対して送信し、サブ制御部 9 1 は、内部当選コマンドから特定される内部抽選の結果に応じて演出内容を決定し、決定した演出内容に従って演出を実行する。

【 0 1 5 6 】

メイン制御部 4 1 は、図 6 に示すように、内部抽選においてナビ小役が当選した場合に、ナビ報知を行う場合にも、ナビ報知を行わない場合にも、ナビ小役の種類、対応する操作態様に関わらず、全てのナビ小役に共通の当選番号（一般役）1 1 を示す内部当選コマンド、すなわちナビ小役が当選したことは特定可能となるが、対応する操作態様が特定不能な内部当選コマンドをサブ制御部 9 1 に対して送信する。

【 0 1 5 7 】

また、メイン制御部 4 1 は、内部抽選においてナビ小役が当選した場合に、ナビ報知を行わない場合には、R A M 4 1 c のナビ番号設定領域にナビ報知を行わない旨を示す「0」を設定し、ナビ報知を行う場合には、R A M 4 1 c のナビ番号設定領域に、当選したナビ小役に対応する操作態様に応じた「1」~「12」のナビ番号を設定し、ナビ番号設定領域に設定されたナビ番号を遊技補助表示器 1 2 に表示させることで、当選したナビ小役に対応する操作態様での停止操作を促すナビ報知を行う。尚、内部抽選においてナビ報知の対象とならない役が当選した場合には、R A M 4 1 c のナビ番号設定領域にナビ報知を行わない旨を示す「0」が設定される。

【 0 1 5 8 】

詳しくは、図 6 に示すように、赤左中ベル A、赤左中ベル B のいずれが当選してナビ報知を行う場合には、R A M 4 1 c のナビ番号設定領域にナビ番号として「1」が設定され、図 7 に示すように、ナビ番号として設定された「1」を遊技補助表示器 1 2 に表示させることで、左リール、中リール、右リールの停止操作順、かつ左リールの停止操作タイミングが赤 7 エリアとなる操作態様（左赤領域・中・右停止）での停止操作を促すナビ報知を行う。

【 0 1 5 9 】

また、図 6 に示すように、赤左右ベル A、赤左右ベル B のいずれが当選してナビ報知を行う場合には、R A M 4 1 c のナビ番号設定領域にナビ番号として「2」が設定され、図 7 に示すように、ナビ番号として設定された「2」を遊技補助表示器 1 2 に表示させることで、左リール、右リール、中リールの停止操作順、かつ左リールの停止操作タイミングが赤 7 エリアとなる操作態様（左赤領域・右・中停止）での停止操作を促すナビ報知を行う。

【 0 1 6 0 】

また、図 6 に示すように、赤中左ベル A、赤中左ベル B のいずれが当選してナビ報知を行う場合には、R A M 4 1 c のナビ番号設定領域にナビ番号として「3」が設定され、図 7 に示すように、ナビ番号として設定された「3」を遊技補助表示器 1 2 に表示させることで、中リール、左リール、右リールの停止操作順、かつ中リールの停止操作タイミングが赤 7 エリアとなる操作態様（中赤領域・左・右停止）での停止操作を促すナビ報知を行う。

【 0 1 6 1 】

また、図 6 に示すように、赤中右ベル A、赤中右ベル B のいずれが当選してナビ報知を

10

20

30

40

50

行う場合には、RAM 4 1 c のナビ番号設定領域にナビ番号として「4」が設定され、図 7 に示すように、ナビ番号として設定された「4」を遊技補助表示器 1 2 に表示させることで、中リール、右リール、左リールの停止操作順、かつ中リールの停止操作タイミングが赤 7 エリアとなる操作態様（中赤領域・右・左停止）での停止操作を促すナビ報知を行う。

【0 1 6 2】

また、図 6 に示すように、赤右左ベル A、赤右左ベル B のいずれが当選してナビ報知を行う場合には、RAM 4 1 c のナビ番号設定領域にナビ番号として「5」が設定され、図 7 に示すように、ナビ番号として設定された「5」を遊技補助表示器 1 2 に表示させることで、右リール、左リール、中リールの停止操作順、かつ右リールの停止操作タイミングが赤 7 エリアとなる操作態様（右赤領域・左・中停止）での停止操作を促すナビ報知を行う。

10

【0 1 6 3】

また、図 6 に示すように、赤右中ベル A、赤右中ベル B のいずれが当選してナビ報知を行う場合には、RAM 4 1 c のナビ番号設定領域にナビ番号として「6」が設定され、図 7 に示すように、ナビ番号として設定された「6」を遊技補助表示器 1 2 に表示させることで、右リール、中リール、左リールの停止操作順、かつ右リールの停止操作タイミングが赤 7 エリアとなる操作態様（右赤領域・中・左停止）での停止操作を促すナビ報知を行う。

【0 1 6 4】

20

また、図 6 に示すように、白左中ベル A、白左中ベル B のいずれが当選してナビ報知を行う場合には、RAM 4 1 c のナビ番号設定領域にナビ番号として「7」が設定され、図 7 に示すように、ナビ番号として設定された「7」を遊技補助表示器 1 2 に表示させることで、左リール、中リール、右リールの停止操作順、かつ左リールの停止操作タイミングが白 7 エリアとなる操作態様（左白領域・中・右停止）での停止操作を促すナビ報知を行う。

【0 1 6 5】

また、図 6 に示すように、白左右ベル A、白左右ベル B のいずれが当選してナビ報知を行う場合には、RAM 4 1 c のナビ番号設定領域にナビ番号として「8」が設定され、図 7 に示すように、ナビ番号として設定された「8」を遊技補助表示器 1 2 に表示させることで、左リール、右リール、中リールの停止操作順、かつ左リールの停止操作タイミングが白 7 エリアとなる操作態様（左白領域・右・中停止）での停止操作を促すナビ報知を行う。

30

【0 1 6 6】

また、図 6 に示すように、白中左ベル A、白中左ベル B のいずれが当選してナビ報知を行う場合には、RAM 4 1 c のナビ番号設定領域にナビ番号として「9」が設定され、図 7 に示すように、ナビ番号として設定された「9」を遊技補助表示器 1 2 に表示させることで、中リール、左リール、右リールの停止操作順、かつ中リールの停止操作タイミングが白 7 エリアとなる操作態様（中白領域・左・右停止）での停止操作を促すナビ報知を行う。

40

【0 1 6 7】

また、図 6 に示すように、白中右ベル A、白中右ベル B のいずれが当選してナビ報知を行う場合には、RAM 4 1 c のナビ番号設定領域にナビ番号として「10」が設定され、図 7 に示すように、ナビ番号として設定された「10」を遊技補助表示器 1 2 に表示させることで、中リール、右リール、左リールの停止操作順、かつ中リールの停止操作タイミングが白 7 エリアとなる操作態様（中白領域・右・左停止）での停止操作を促すナビ報知を行う。

【0 1 6 8】

また、図 6 に示すように、白右左ベル A、白右左ベル B のいずれが当選してナビ報知を行う場合には、RAM 4 1 c のナビ番号設定領域にナビ番号として「11」が設定され、

50

図 7 に示すように、ナビ番号として設定された「11」を遊技補助表示器 12 に表示させることで、右リール、左リール、中リールの停止操作順、かつ右リールの停止操作タイミングが白 7 エリアとなる操作態様（右白領域・左・中停止）での停止操作を促すナビ報知を行う。

【0169】

また、図 6 に示すように、白右中ベル A、白右中ベル B のいずれが当選してナビ報知を行う場合には、RAM 41c のナビ番号設定領域にナビ番号として「12」が設定され、図 7 に示すように、ナビ番号として設定された「12」を遊技補助表示器 12 に表示させることで、右リール、中リール、左リールの停止操作順、かつ右リールの停止操作タイミングが白 7 エリアとなる操作態様（右白領域・中・左停止）での停止操作を促すナビ報知を行う。

10

【0170】

このように、ナビ小役の種類が異なっても同じ操作態様が対応するナビ小役が当選した場合には、共通のナビ報知を行う。

【0171】

また、メイン制御部 41 は、ナビ小役の当選時にナビ報知を行わない場合には、内部当選コマンドを送信した後、ナビ小役に対応する操作態様が特定されないナビ番号「0」を特定可能なナビコマンドを送信する一方で、図 6 に示すように、赤左中ベル A、赤左中ベル B のいずれが当選してナビ報知を行う場合には、対応する操作態様が左赤領域・中・右停止であることを示すナビ番号「1」を特定可能なナビコマンドをサブ制御部 91 に対して送信し、赤左右ベル A、赤左右ベル B のいずれが当選してナビ報知を行う場合には、対応する操作態様が左赤領域・右・中停止であることを示すナビ番号「2」を特定可能なナビコマンドをサブ制御部 91 に対して送信し、赤中左ベル A、赤中左ベル B のいずれが当選してナビ報知を行う場合には、対応する操作態様が中赤領域・左・右停止であることを示すナビ番号「3」を特定可能なナビコマンドをサブ制御部 91 に対して送信し、赤中右ベル A、赤中右ベル B のいずれが当選してナビ報知を行う場合には、対応する操作態様が中赤領域・右・左停止であることを示すナビ番号「4」を特定可能なナビコマンドをサブ制御部 91 に対して送信し、赤右左ベル A、赤右左ベル B のいずれが当選してナビ報知を行う場合には、対応する操作態様が右赤領域・左・中停止であることを示すナビ番号「5」を特定可能なナビコマンドをサブ制御部 91 に対して送信し、赤右中ベル A、赤右中ベル B のいずれが当選してナビ報知を行う場合には、対応する操作態様が右赤領域・中・左停止であることを示すナビ番号「6」を特定可能なナビコマンドをサブ制御部 91 に対して送信し、白左中ベル A、白左中ベル B のいずれが当選してナビ報知を行う場合には、対応する操作態様が左白領域・中・右停止であることを示すナビ番号「7」を特定可能なナビコマンドをサブ制御部 91 に対して送信し、白左右ベル A、白左右ベル B のいずれが当選してナビ報知を行う場合には、対応する操作態様が左白領域・右・中停止であることを示すナビ番号「8」を特定可能なナビコマンドをサブ制御部 91 に対して送信し、白中左ベル A、白中左ベル B のいずれが当選してナビ報知を行う場合には、対応する操作態様が中白領域・左・右停止であることを示すナビ番号「9」を特定可能なナビコマンドをサブ制御部 91 に対して送信し、白中右ベル A、白中右ベル B のいずれが当選してナビ報知を行う場合には、対応する操作態様が中白領域・右・左停止であることを示すナビ番号「10」を特定可能なナビコマンドをサブ制御部 91 に対して送信し、白右左ベル A、白右左ベル B のいずれが当選してナビ報知を行う場合には、対応する操作態様が右白領域・左・中停止であることを示すナビ番号「11」を特定可能なナビコマンドをサブ制御部 91 に対して送信し、白右中ベル A、白右中ベル B のいずれが当選してナビ報知を行う場合には、対応する操作態様が右白領域・中・左停止であることを示すナビ番号「12」を特定可能なナビコマンドをサブ制御部 91 に対して送信する。

20

30

40

【0172】

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

50

【 0 1 7 3 】

メイン制御部 4 1 は、図 6 に示すように、内部抽選において特定小役 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚、1 枚が当選した場合に、ナビ報知を行う場合にも、ナビ報知を行わない場合にも、特定小役 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚、1 枚のいずれが当選した場合でも、共通の当選番号（一般役）8 を示す内部当選コマンド、すなわち特定小役 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚、1 枚のいずれかが当選したことは特定可能となるが、いずれが当選したかが特定不能な内部当選コマンドをサブ制御部 9 1 に対して送信する。

【 0 1 7 4 】

また、メイン制御部 4 1 は、内部抽選において特定小役 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚が当選した場合に、ナビ報知を行わない場合には、RAM 4 1 c のナビ番号設定領域にナビ報知を行わない旨を示す「0」を設定し、ナビ報知を行う場合には、RAM 4 1 c のナビ番号設定領域に、特定小役 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚に対応する操作態様に応じた「13」のナビ番号を設定し、ナビ番号設定領域に設定されたナビ番号を遊技補助表示器 1 2 に表示させることで、特定小役 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚に対応する操作態様での停止操作を促すナビ報知を行う。尚、内部抽選においてナビ報知の対象とならない 1 枚が当選した場合には、他のナビ報知の対象とならない役と同様に RAM 4 1 c のナビ番号設定領域にナビ報知を行わない旨を示す「0」が設定される。

【 0 1 7 5 】

詳しくは、図 6 に示すように、特定小役 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚のいずれかが当選してナビ報知を行う場合には、RAM 4 1 c のナビ番号設定領域にナビ番号として「13」が設定され、図 7 に示すように、ナビ番号として設定された「13」を遊技補助表示器 1 2 に表示させることで、左リールの停止操作タイミングが白 7 エリアとなる操作態様（左白領域）での停止操作を促すナビ報知を行う。

【 0 1 7 6 】

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

【 0 1 7 7 】

メイン制御部 4 1 は、特定小役 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚のいずれかの当選時にナビ報知を行わない場合には、内部当選コマンドを送信した後、いずれが当選したかが特定されないナビ番号「0」を特定可能なナビコマンドを送信する一方で、図 6 に示すように、特定小役 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚のいずれが当選してナビ報知を行う場合には、左リールの停止操作タイミングが白 7 エリアとなる操作態様（左白領域）での停止操作であることを示すナビ番号「13」を特定可能なナビコマンドをサブ制御部 9 1 に対して送信する。

【 0 1 7 8 】

尚、メイン制御部 4 1 は、1 枚の当選時にはナビ報知が行われないことがないため、1 枚の当選時には、内部当選コマンドを送信した後、いずれが当選したかが特定されないナビ番号「0」を特定可能なナビコマンドを送信する。

【 0 1 7 9 】

このように、特定小役 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚のいずれが当選した場合でも、特定小役 A、B が入賞する操作態様は共通であり、特定小役 A + 1 枚が当選してナビ報知を行う場合にも、特定小役 B + 1 枚が当選してナビ報知を行う場合にも、共通のナビコマンドをサブ制御部 9 1 に対して送信する。

【 0 1 8 0 】

尚、メイン制御部 4 1 は、内部抽選においてナビ報知の対象とならない役が当選した場合には、内部当選コマンドを送信した後、内部抽選においてナビ報知の対象とならない役の当選時にナビ番号設定領域に設定されるナビ番号「0」を特定可能なナビコマンドを送信する。

10

20

30

40

50

【 0 1 8 1 】

サブ制御部 9 1 は、ナビ小役の当選を示す内部当選コマンドを受信した場合に、内部当選コマンドからナビ小役のいずれかが当選したことを特定することは可能であるが、ナビ小役に対応する操作態様は特定できないため、メイン制御部 4 1 側でナビ報知が行われず、内部当選コマンドの後に受信したナビコマンドから対応する操作態様が特定されない場合には、ナビ小役の当選、かつナビ報知が行われない場合の制御、例えば、ナビ小役の当選、かつナビ報知がない場合に対応する演出群（例えば、ナビ小役の当選を示唆する演出等）からいずれかの演出内容を決定し、決定した演出内容にて演出を実行する。

【 0 1 8 2 】

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

10

【 0 1 8 3 】

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

20

【 0 1 8 4 】

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

30

【 0 1 8 5 】

また、サブ制御部 9 1 は、ナビ小役の当選が特定される内部当選コマンドを受信した後、ナビ番号「 4 」を示すナビコマンドを受信した場合には、図 7 に示すように、液晶表示器 5 1 に「 3 - 赤 7 - 2」の画像を表示させることで、中赤領域・右・左停止の操作態様での停止操作を促すナビ演出を行う。この際、赤中右ベル A が当選している場合でも、赤中右ベル B が当選している場合でも、共通の内部当選コマンド、共通のナビコマンドが送信されるため、サブ制御部 9 1 は、共通の制御にて中赤領域・右・左停止の操作態様での停止操作を促すナビ演出を行う。

40

【 0 1 8 6 】

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

【 0 1 8 7 】

また、サブ制御部 9 1 は、ナビ小役の当選が特定される内部当選コマンドを受信した後

50

、ナビ番号「6」を示すナビコマンドを受信した場合には、図7に示すように、液晶表示器51に「3-2-赤7」の画像を表示させることで、右赤領域・中・左停止の操作態様での停止操作を促すナビ演出を行う。この際、赤右中ベルAが当選している場合でも、赤右中ベルBが当選している場合でも、共通の内部当選コマンド、共通のナビコマンドが送信されるため、サブ制御部91は、共通の制御にて右赤領域・中・左停止の操作態様での停止操作を促すナビ演出を行う。

【0188】

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

10

【0189】

また、サブ制御部91は、ナビ小役の当選が特定される内部当選コマンドを受信した後、ナビ番号「8」を示すナビコマンドを受信した場合には、図7に示すように、液晶表示器51に「白7-3-2」の画像を表示させることで、左白領域・右・中停止の操作態様での停止操作を促すナビ演出を行う。この際、白左右ベルAが当選している場合でも、白左右ベルBが当選している場合でも、共通の内部当選コマンド、共通のナビコマンドが送信されるため、サブ制御部91は、共通の制御にて左白領域・右・中停止の操作態様での停止操作を促すナビ演出を行う。

20

【0190】

また、サブ制御部91は、ナビ小役の当選が特定される内部当選コマンドを受信した後、ナビ番号「9」を示すナビコマンドを受信した場合には、図7に示すように、液晶表示器51に「2-白7-3」の画像を表示させることで、中白領域・左・右停止の操作態様での停止操作を促すナビ演出を行う。この際、白中左ベルAが当選している場合でも、白中左ベルBが当選している場合でも、共通の内部当選コマンド、共通のナビコマンドが送信されるため、サブ制御部91は、共通の制御にて中白領域・左・右停止の操作態様での停止操作を促すナビ演出を行う。

30

【0191】

また、サブ制御部91は、ナビ小役の当選が特定される内部当選コマンドを受信した後、ナビ番号「10」を示すナビコマンドを受信した場合には、図7に示すように、液晶表示器51に「3-白7-2」の画像を表示させることで、中白領域・右・左停止の操作態様での停止操作を促すナビ演出を行う。この際、白中右ベルAが当選している場合でも、白中右ベルBが当選している場合でも、共通の内部当選コマンド、共通のナビコマンドが送信されるため、サブ制御部91は、共通の制御にて中白領域・右・左停止の操作態様での停止操作を促すナビ演出を行う。

【0192】

また、サブ制御部91は、ナビ小役の当選が特定される内部当選コマンドを受信した後、ナビ番号「11」を示すナビコマンドを受信した場合には、図7に示すように、液晶表示器51に「2-3-白7」の画像を表示させることで、右白領域・左・中停止の操作態様での停止操作を促すナビ演出を行う。この際、白右左ベルAが当選している場合でも、白右左ベルBが当選している場合でも、共通の内部当選コマンド、共通のナビコマンドが送信されるため、サブ制御部91は、共通の制御にて右白領域・左・中停止の操作態様での停止操作を促すナビ演出を行う。

40

【0193】

また、サブ制御部91は、ナビ小役の当選が特定される内部当選コマンドを受信した後、ナビ番号「12」を示すナビコマンドを受信した場合には、図7に示すように、液晶表示器51に「3-2-白7」の画像を表示させることで、右白領域・中・左停止の操作態

50

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

【 0 1 9 4 】

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

10

【 0 1 9 5 】

また、サブ制御部 9 1 は、特定小役 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚の当選を示す内部当選コマンドを受信した後、ナビ番号「13」を示すナビコマンドを受信した場合には、図 7 に示すように、液晶表示器 5 1 に「白 7 - 2 - 3」の画像を表示させることで、左白領域停止の操作態様での停止操作を促すナビ演出を行う。この際、特定小役 A + 1 枚が当選している場合でも、特定小役 B + 1 枚が当選している場合でも、共通の内部当選コマンド、共通のナビコマンドが送信されるため、サブ制御部 9 1 は、共通の制御にて左白領域停止の操作態様での停止操作を促すナビ演出を行う。尚、左白領域停止の操作態様での停止操作は、左白領域・中・右停止の操作態様に含まれるため、白左中ベル A が当選している場合や白左中ベル B が当選している場合と共通のナビ演出を行う。

20

【 0 1 9 6 】

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

30

【 0 1 9 7 】

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

【 0 1 9 8 】

40

[ナビ小役、特定小役、複合小役を構成する小役の当選確率について]

本実施例では、図 8 に示すように、通常遊技状態（非内部中・内部中）において、上段ベル A が当選する赤左中ベル A の当選確率、上段ベル B が当選する赤左中ベル B の当選確率、右下がりベル A が当選する赤左右ベル A の当選確率、右下がりベル B が当選する赤左右ベル B の当選確率、中段ベル A が当選する赤中左ベル A の当選確率、中段ベル B が当選する赤中左ベル B の当選確率、右上がりベル A が当選する赤中右ベル A の当選確率、右上がりベル B が当選する赤中右ベル B の当選確率、下段ベル A が当選する赤右左ベル A の当選確率、下段ベル B が当選する赤右左ベル B の当選確率、小山ベル A が当選する赤右中ベル A の当選確率、小山ベル B が当選する赤右中ベル B の当選確率、上段ベル C が当選する白左中ベル A の当選確率、上段ベル D が当選する白左中ベル B の当選確率、右下がりベル

50

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

【0199】

また、特別遊技状態 (RB) において、全ての主小役、すなわち上段ベル A ~ D、中段ベル A ~ D、下段ベル A ~ D、右下がりベル A ~ D、右上がりベル A ~ D、小 V ベル A、B、小山ベル A、B と、特定小役 A、B と、が当選する複合小役 1 の当選確率は、 $2001 / 65536$ であり、通常遊技状態 (非内部中・内部中) における主小役それぞれの当選確率 ($2000 / 65536$) よりも高く設定されている。

10

【0200】

加えて、通常遊技状態 (非内部中・内部中) において主小役のいずれかが当選する確率 ($48000 / 65536$) よりも、特別遊技状態 (RB) における主小役の当選確率 ($2001 / 65536$) の方が低く設定されている。すなわち通常遊技状態 (非内部中・内部中) における主小役それぞれの当選確率は、特別遊技状態 (RB) における主小役の当選確率よりも低く設定されているが、通常遊技状態 (非内部中・内部中) においてい

20

【0201】

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

30

【0202】

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

【0203】

40

また、特別遊技状態 (RB) において全ての主小役と、特定小役 A、B と、が当選する複合小役 1 の当選確率は、 $2001 / 65536$ であり、通常遊技状態 (非内部中・内部中) における主小役それぞれの当選確率 ($2000 / 65536$) よりも高く、通常遊技状態 (非内部中・内部中) における特定小役 A、B それぞれの当選確率 ($1345 / 65536$) よりも高く設定されている。

【0204】

加えて、通常遊技状態 (非内部中・内部中) において主小役、特定小役 A、B のいずれかが当選する確率 ($50690 / 65536$) よりも、特別遊技状態 (RB) における主小役の当選確率 ($2001 / 65536$)、特別遊技状態 (RB) における特定小役 A、B の当選確率 ($2001 / 65536$) の方が低く設定されている。すなわち通常遊技状

50

態（非内部中・内部中）における主小役、特定小役 A、B それぞれの当選確率は、特別遊技状態（RB）における主小役、特定小役 A、B が当選する確率よりも低く設定されているが、通常遊技状態（非内部中・内部中）においていずれかの主小役、特定小役 A、B が当選する確率よりも、特別遊技状態（RB）において主小役、特定小役 A、B が当選する確率が低く設定されている。

【0205】

また、特定小役が1種類の場合であると、通常遊技状態（非内部中・内部中）における特定小役の当選確率が高くなり、それ以上に特別遊技状態（RB）における特定小役や主小役の当選確率を高く設定すると、特別遊技状態（RB）における特定小役や主小役の当選確率が相対的に高くなってしまうこととなるが、本実施例では、通常遊技状態（非内部中・内部中）における特定小役の当選確率よりも、特別遊技状態（RB）における特定小役及び主小役の当選確率を高く設定する構成において、特定小役を複数種類（本実施例では2種類）とすることで、通常遊技状態（非内部中・内部中）において特定小役 A、B の個々の当選確率が下がるため、その分特別遊技状態（RB）における特定小役 A、B や主小役の当選確率を下げる事が可能となる。

【0206】

[遊技区間について]

メイン制御部 41 は、図 9 に示すように、遊技区間として通常区間及び有利区間のいずれかに制御することが可能である。

【0207】

通常区間は、ナビ報知が行われることのない遊技区間であり、有利区間が終了した後、次ゲームが開始されることで開始される。その後、通常区間は、特別遊技状態以外の遊技状態に制御されているゲームにおいて内部抽選にて有利区間移行役が当選したゲームにおいて終了される。通常区間では、区間表示 LED 19 は、常に消灯状態に制御される。

【0208】

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

【0209】

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

【0210】

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

【0211】

メイン制御部 41 は、有利区間に制御しているときに、ナビ報知が行われる AT 状態に制御する。そして、AT 状態に制御している場合には、内部抽選にてナビ対象役が当選したときに、ナビ報知の制御（遊技補助表示器 12 にナビ表示を表示させる制御、ナビ表示に対応するナビ番号を特定可能なコマンドを送信する制御等）を行って、遊技者にとって

有利となるストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作態様を報知することが可能であり、有利区間は、通常区間に比較して遊技者にとって有利な遊技区間となる。

【 0 2 1 2 】

有利区間の終了条件には、有利区間におけるゲーム数（有利区間ゲーム数）が上限ゲーム数として定められた第 1 規定数（本実施例では、1 5 0 0 ゲーム）に到達することで成立する終了条件 1、有利区間において増加傾向に変化してからのメダルの純増枚数（以下、単に「純増枚数」と呼ぶ場合がある。）が上限枚数として定められた第 2 規定数（本実施例では、2 4 0 0）を超えることで成立する終了条件 2、予め定められた任意条件（本実施例では、通常状態において C Z に当選すること、A T 状態終了時における純増枚数が 1 0 0 0 を超えていること、または A T 状態終了時における有利区間の残りゲーム数が 2 0 0 未満であること）が成立することで成立する終了条件 3 が含まれ、終了条件 1 ～ 3 のうち少なくとも一の条件が成立することで有利区間は終了される。

10

【 0 2 1 3 】

尚、有利区間ゲーム数が第 1 規定数に到達したか否かは、有利区間に移行したときにカウンタ値を 0 とし、1 ゲーム毎にカウンタ値を加算し、カウンタ値が第 1 規定数に到達することで第 1 規定数に到達したと判定する構成でも良いし、有利区間に移行したときに第 1 規定数をカウンタ値の初期値とし、1 ゲーム毎にカウンタ値を減算し、カウンタ値が 0 となることで第 1 規定数に到達したと判定する構成でも良い。また、有利区間において増加傾向に変化してからのメダルの純増枚数が第 2 規定数を超えたか否かの判定は、有利区間においてメダルの純増枚数が増加傾向に変化したときにカウンタ値を 0 とし、1 ゲーム毎にカウンタ値をメダルの増加分加算するとともに、メダルの減少分減算し、カウンタ値が第 2 規定数を超えることで有利区間において増加傾向に変化してからのメダルの純増枚数が第 2 規定数を超えたと判定する構成でも良いし、有利区間においてメダルの純増枚数が増加傾向に変化したときに第 2 規定数をカウンタ値の初期値とし、1 ゲーム毎にカウンタ値をメダルの増加分減算するとともに、メダルの減少分加算し、カウンタ値が 0 を下回ること有利区間において増加傾向に変化してからのメダルの純増枚数が第 2 規定数を超えたと判定する構成でも良い。

20

【 0 2 1 4 】

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

30

【 0 2 1 5 】

〔 設定変更に伴う初期化について 〕

次に、設定変更に伴う遊技状態及び遊技区間の初期化について説明する。メイン制御部 4 1 は、設定変更状態に移行することに伴い、R A M 4 1 c に記憶された領域の一部を初期化する。この際、遊技状態に関する情報及び遊技区間に関する情報が初期化される。

【 0 2 1 6 】

遊技状態に関する情報は、遊技状態を示す遊技状態フラグ及び B B 1、B B 2 の当選フラグを含み、設定変更状態に移行することに伴い遊技状態に関する情報が初期化されることで、設定変更状態に移行する前の遊技状態が通常遊技状態（非内部中）、通常遊技状態（内部中）、または特別遊技状態（R B）のいずれの遊技状態であっても、遊技状態フラグ及び B B 1、B B 2 の当選フラグが初期化されて、通常遊技状態（非内部中）に制御されることとなる。

40

【 0 2 1 7 】

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

50

【 0 2 1 8 】

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

【 0 2 1 9 】

[通常区間～A T 状態までの流れについて]

次に、メイン制御部 4 1 が通常区間から A T 状態に制御するまでの流れについて、図 9 に基づいて説明する。

10

【 0 2 2 0 】

図 9 (a) に示すように、メイン制御部 4 1 は、通常区間で行われたゲームにおいて、有利区間移行役が内部抽選で当選した場合に、次ゲームから有利区間に制御する。有利区間においては、主に通常状態、C Z (チャンスゾーン) 状態、A T (アシストタイム) 状態からなる複数の有利区間状態に制御される。

【 0 2 2 1 】

通常状態は、ナビ報知が行われない状態であり、かつ A T 状態に移行しない状態であり、有利区間において最も遊技者にとって不利な状態である。C Z 状態は、ナビ報知が行われない状態であるが、A T 抽選において A T 状態に制御する旨が決定され得る状態であり、A T 状態に制御する旨が決定された場合には、C Z 状態の終了条件が成立することで A T 状態に制御される状態であり、通常状態よりも遊技者にとって有利な状態である。A T 状態は、ナビ報知が行われる状態であり、有利区間において最も遊技者にとって有利な状態である。

20

【 0 2 2 2 】

また、図 9 (b) に示すように、A T 状態は、B A T (ボーナスアシストタイム) 状態と、N A T (ノーマルアシストタイム) 状態と、C A T (チャンスアシストタイム) 状態とを含み、N A T 状態よりも B A T 状態、C A T 状態の方が、メダルの払出率が高い点で遊技者にとって有利な状態であり、C A T 状態及び B A T 状態は、メダルの払出し率が同一である一方で、C A T 状態よりも B A T 状態の方が、制御される期間が長い点で、獲得可能なメダルの純増枚数が多くなりやすい点で遊技者にとって有利な状態である。

30

【 0 2 2 3 】

メイン制御部 4 1 は、通常区間において有利区間移行役が当選し、有利区間に移行させる場合に、有利区間 1 ゲーム目の遊技状態が通常遊技状態（非内部中）であれば、通常状態に制御し、通常遊技状態（内部中）であれば、C Z 状態に制御する。

【 0 2 2 4 】

本実施例では、設定変更に伴い、遊技状態が初期化されることで、通常遊技状態（非内部中）に制御される場合を除き、通常遊技状態（内部中）に制御された後は、通常遊技状態（非内部中）に制御されることがなく、通常遊技状態（非内部中）では、約 1 / 1 4 . 5 の確率で通常遊技状態（内部中）に移行することから、設定変更後を除き、有利区間 1 ゲーム目の遊技状態は通常遊技状態（内部中）となるので、設定変更後を除き、通常区間において有利区間移行役が当選して有利区間に移行する場合には、必ず C Z 状態に制御されることとなる。

40

【 0 2 2 5 】

一方、設定変更後は、通常遊技状態（非内部中）に制御されることとなり、その後、B B 1、B B 2、B B 1 + 3 枚、B B 2 + 3 枚のいずれかが当選して通常遊技状態（内部中）に移行する前に他の有利区間移行役が当選して有利区間に移行する場合には、通常状態に制御する。また、設定変更後、有利区間移行役として B B 1、B B 2、B B 1 + 3 枚、B B 2 + 3 枚のいずれかが当選して特別遊技状態（R B）に移行せずに有利区間に制御する場合には、有利区間の 1 ゲーム目において既に通常遊技状態（内部中）に移行していることから、この場合には、C Z 状態に制御されることとなる。

50

【 0 2 2 6 】

メイン制御部 4 1 は、通常状態において後述する周期のポイント残量が 0 となったゲームの次のゲームにおける内部抽選の結果が C Z 抽選非対象役（抽選用フラグ 2 の 0、1、3、すなわち通常リプレイ A ~ C、弱チャンスリプレイ A、B、強チャンスリプレイ A、B 以外の役）であれば、C Z 状態に移行させるか否かを決定する C Z 抽選を行わない一方で、内部抽選の結果が C Z 抽選対象役（抽選用フラグ 2 の 2、4、5、すなわち通常リプレイ A ~ C、弱チャンスリプレイ A、B、強チャンスリプレイ A、B）であれば、当選した C Z 抽選対象役に応じた確率で C Z 抽選を行う。

【 0 2 2 7 】

そして、C Z 抽選に当選した場合には、有利区間を終了させて通常区間へと移行させる。また、C Z 抽選が行われなかった場合、または C Z 抽選に当選しなかった場合に、その時点での周期が天井の周期数であれば、有利区間を終了させて通常区間へと移行させる。その後、通常区間において、通常遊技状態（内部中）に制御されている状態で有利区間移行役に当選することで、有利区間に制御するとともに、C Z 状態に制御する。一方、C Z 抽選が行われなかった場合、または C Z 抽選に当選しなかった場合に、その時点での周期が天井の周期数でなければ、通常状態を継続させたまま次の周期を開始する。

【 0 2 2 8 】

メイン制御部 4 1 は、C Z 状態において、内部抽選の結果（抽選用フラグ 1）に応じて A T 状態に制御するか否かを決定する A T 抽選を行う。そして、メイン制御部 4 1 は、C Z 状態の開始後、規定ゲーム数（本実施例では、20 ゲーム）が経過した場合に、C Z 状態において A T 抽選に当選したか否かを判定し、A T 抽選に当選したと判定した場合には、C Z 状態を終了させて、A T 状態に制御する。また、メイン制御部 4 1 は、A T 抽選に当選していないと判定した場合には、C Z 状態を終了させて、通常状態に制御する。

【 0 2 2 9 】

メイン制御部 4 1 は、C Z 状態から移行した A T 状態において、最初に B A T 状態に制御する。B A T 状態においては、所定条件を満たすことで、C A T 状態に制御する権利である C A T ストックが付与され得る C A T ストック期間に制御される。そして、メイン制御部 4 1 は、B A T 状態の開始後、規定ゲーム数（本実施例では、10 ゲームまたは 20 ゲーム）が経過した場合に、B A T 状態を終了させて、N A T 状態に制御する。

【 0 2 3 0 】

メイン制御部 4 1 は、N A T 状態において C A T 状態に制御するか否かを決定する C A T 抽選を行う。そして、メイン制御部 4 1 は、前述した C A T ストックが残っているか、C A T 抽選に当選した場合に、N A T 状態を中断して C A T 状態に制御する。

【 0 2 3 1 】

メイン制御部 4 1 は、C A T 状態において B A T 状態に制御するか否かを決定する B A T 抽選を行う。そして、メイン制御部 4 1 は、C A T 状態の開始後、規定ゲーム数（本実施例では、3 ゲームまたは 5 ゲーム）が経過した場合に、C A T 状態において B A T 抽選に当選したか否かを判定し、B A T 抽選に当選したと判定した場合には、C A T 状態を終了させて、B A T 状態に制御する。B A T 状態の終了後は、再度 N A T 状態に制御する。また、メイン制御部 4 1 は、B A T 抽選に当選していないと判定した場合には、C A T 状態を終了させて、中断した N A T 状態に復帰させる。

【 0 2 3 2 】

メイン制御部 4 1 は、N A T 状態において規定ゲーム数（本実施例では、30 ゲーム）が経過した場合に、N A T 状態とともに A T 状態を終了させる。この際、純増枚数が 1000 以下であり、かつ有利区間の残りゲーム数が 200 以上である場合には、有利区間を継続させたまま、通常状態に制御する。一方で、純増枚数が 1000 を超えている場合、または有利区間の残りゲーム数が 200 未満である場合、すなわち終了条件 3 が成立した場合には、A T 状態とともに有利区間を終了させて、通常区間に制御する。

【 0 2 3 3 】

また、メイン制御部 4 1 は、A T 状態において、A T 状態の種類に関わらず、有利区間

10

20

30

40

50

ゲーム数が第1規定数（本実施例では、1500ゲーム）に到達して終了条件1が成立した場合、有利区間において増加傾向に変化してからのメダルの純増枚数が第2規定数（本実施例では、2400）を超えて終了条件2が成立した場合にも、A T状態を終了させ、A T状態とともに有利区間を終了させて、通常区間に制御する。

【0234】

図9（b）に示すように、B A T状態では、特定小役、ナビ小役の当選時に100%の確率でナビ報知が行われることとなり、設定値に応じて若干異なるものの、1ゲーム当たりのメダルの払出率は、約408%となり、1ゲーム当たりの平均純増枚数は約9.2枚となる。

【0235】

また、B A T状態は、10ゲームで終了する第1種別のB A T状態と、20ゲームで終了する第2種別のB A T状態と、を含む。第1種別に制御するか、第2種別に制御するか、はC Z状態におけるA T抽選の当選結果またはC A T状態におけるB A T抽選の当選結果に基づいて決定される。第2種別のB A T状態は、第1種別のB A T状態よりもゲーム数が多く、より多くのメダルを獲得できる点で、第1種別のB A T状態よりも有利となる。また、前述のようにB A T状態では、所定条件を満たすことでC A Tストック期間に制御される。第1種別であっても、第2種別であっても、C A Tストック期間へ移行する条件は同一であるため、相対的にゲーム数の多い第2種別のB A T状態の方が相対的にゲーム数の少ない第1種別のB A T状態よりもC A Tストック期間に移行する可能性が高くなり、この点においても第2種別のB A T状態は第1種別のB A T状態よりも有利となる。

【0236】

図9（b）に示すように、N A T状態では、特定小役の当選時に0%の確率でナビ報知が行われ、ナビ小役の当選時に25%の確率でナビ報知が行われることとなり、設定値に応じて若干異なるものの、1ゲーム当たりのメダルの払出率は、約123%となり、1ゲーム当たりの平均純増枚数は約0.7枚となる。

【0237】

図9（b）に示すように、C A T状態では、特定小役、ナビ小役の当選時に100%の確率でナビ報知が行われることとなり、設定値に応じて若干異なるものの、1ゲーム当たりのメダルの払出率は、約408%となり、1ゲーム当たりの平均純増枚数は約9.2枚となる。

【0238】

また、C A T状態は、3ゲームで終了する第1種別のC A T状態と、5ゲームで終了する第2種別のC A T状態と、を含む。第1種別に制御するか、第2種別に制御するか、はN A T状態におけるC A T抽選の当選結果に基づいて決定される。尚、C A TストックによりC A T状態に制御される場合には、一定割合で第1種別、第2種別の一方に振り分けられる。第2種別のC A T状態は、第1種別のC A T状態よりもゲーム数が多く、より多くのメダルを獲得できる点で、第1種別のC A T状態よりも有利となる。また、前述のようにC A T状態ではB A T状態に制御するか否かを決定するB A T抽選が行われる。第1種別であっても、第2種別であってもB A T抽選の条件は同一であるため、相対的にゲーム数の多い第2種別のC A T状態の方が相対的にゲーム数の少ない第1種別のC A T状態よりもB A T抽選に当選する可能性が高くなり、この点においても第2種別のC A T状態は第1種別のC A T状態よりも有利となる。

【0239】

[通常状態について]

次に、通常状態について、図9～13に基づいて説明する。

【0240】

通常状態では、C Z抽選が行われるようになっており、C Z抽選に当選するか、C Z抽選に当選しなかったものの、天井の周期が終了することで通常状態が終了し、C Z状態に移行することとなる。C Z抽選における当選確率は、選択されるシナリオ、シナリオに応じて選択される各周期の有利度、前回の周期においてC Z抽選が行われたか否かによって

10

20

30

40

50

異なる。

【 0 2 4 1 】

シナリオは、0 周目～7 周目、または0 周目～1 5 週目に割り当てられた各周期における有利度の組合せによって構成されており、ROM 4 1 b に割り当てられたシナリオテーブルに設定されている。シナリオテーブルには、図 1 1 (a) に示すように、シナリオ番号毎に、各周期の有利度として有利度 A ～ C のいずれかが割り当てられている。

【 0 2 4 2 】

周期は、周期の開始時に決定された初期ポイントがポイント残量として設定され、1 ゲーム毎に内部抽選の結果（抽選用フラグ 2 ）に応じてポイント残量が減算される。そして、ポイント残量が 0 となったゲームの次のゲームにおいて、内部抽選の結果が C Z 抽選非対象役（抽選用フラグ 2 の 0、1、3、すなわち通常リプレイ A ～ C、弱チャンスリプレイ A、B、強チャンスリプレイ A、B 以外の役）であれば C Z 抽選を行わず、内部抽選の結果が C Z 抽選対象役（抽選用フラグ 2 の 2、4、5、すなわち通常リプレイ A ～ C、弱チャンスリプレイ A、B、強チャンスリプレイ A、B 以外の役）であった場合に C Z 抽選を行う。そして、C Z 抽選が行われなかった場合、C Z 抽選に当選せず C Z 状態に移行しなかった場合に、周期数が加算されて次の周期へと移行する。また、周期数は、シナリオ毎に設定された天井である 7 周目または 1 5 周目となるまで加算され続ける。そして、C Z 抽選に当選するか、周期数が天井に到達し当該周期が終了することで、一のシナリオとともに通常状態が終了することとなる。

【 0 2 4 3 】

図 1 1 (b) に示すように、初期ポイントは、周期を開始する場合に当該周期の初期ポイントを決定する初期ポイント抽選によって決定され、初期ポイント抽選では、開始する周期に割り当てられた有利度に応じてポイントが選択される。具体的には、有利度 A においては、3 0 ～ 1 0 0 の範囲で決定され、決定される初期ポイントの平均値が約 8 0 であり、有利度 B においては、3 0 ～ 1 0 0 の範囲で決定され、決定される初期ポイントの平均値が約 6 0 であり、有利度 C においては、3 0 ～ 6 0 の範囲で決定され、決定される初期ポイントの平均値が約 4 0 である。すなわち、初期ポイントが小さい値となりやすく、少ないゲーム数で終了可能である点で、各周期の遊技者にとっての有利度は、有利度 A < 有利度 B < 有利度 C となっている。

【 0 2 4 4 】

図 1 1 (b)、図 1 2 に示すように、C Z 抽選では、その時点の周期に割り当てられた有利度と C Z 抽選対象役に対応する抽選用フラグ 2 の値に応じた確率で C Z 状態に制御するか否かが決定される。具体的には、有利度 A において、内部抽選の結果が抽選用フラグ 2 の 2 に属する場合、すなわち通常リプレイ A ～ C のいずれかが当選した場合に 2 5 % の確率で C Z 状態に制御される旨が決定され、内部抽選の結果が抽選用フラグ 2 の 4 に属する場合、すなわち弱チャンスリプレイ A、B のいずれかが当選した場合に 5 0 % の確率で C Z 状態に制御される旨が決定され、内部抽選の結果が抽選用フラグ 2 の 5 に属する場合、すなわち強チャンスリプレイ A、B のいずれかが当選した場合に 7 5 % の確率で C Z 状態に制御される旨が決定される。有利度 B において、内部抽選の結果が抽選用フラグ 2 の 2 に属する場合に 5 0 % の確率で C Z 状態に制御される旨が決定され、内部抽選の結果が抽選用フラグ 2 の 4 に属する場合に 7 5 % の確率で C Z 状態に制御される旨が決定され、内部抽選の結果が抽選用フラグ 2 の 5 に属する場合に 1 0 0 % の確率で C Z 状態に制御される旨が決定される。有利度 C において、内部抽選の結果が抽選用フラグ 2 の 2 に属する場合に 1 0 0 % の確率で C Z 状態に制御される旨が決定され、内部抽選の結果が抽選用フラグ 2 の 4 に属する場合に 1 0 0 % の確率で C Z 状態に制御される旨が決定され、内部抽選の結果が抽選用フラグ 2 の 2、4、5 のいずれかに属する場合に 1 0 0 % の確率で C Z 状態に制御される旨が決定される。すなわち、C Z 抽選に当選しやすい点で、各周期の遊技者にとっての有利度は、有利度 A < 有利度 B < 有利度 C となっている。

【 0 2 4 5 】

また、図 1 1 (a) に示すように、シナリオは、天井の周期数が 1 5 であるシナリオ 1

、2と、天井の周期数が8であるシナリオ3、4とがある。このことから、少ない周期数で天井に到達可能である点で、各シナリオの遊技者にとっての有利度は、シナリオ1、2 < シナリオ3、4となっている。

【0246】

また、シナリオ1、2では、シナリオ2の方がシナリオ1よりも、有利度Aよりも有利度の高い有利度B、Cが割り当てられている周期が多いため、天井周期数の周期が同じであっても、CZ状態に移行する確率が高い点で、遊技者にとっての有利度は、シナリオ1 < シナリオ2となっている。同様に、シナリオ3、4では、シナリオ4の方がシナリオ3よりも、有利度Aよりも有利度の高い有利度B、Cが割り当てられている周期が多いため、天井周期数の周期が同じであっても、CZ状態に移行する確率が高い点で、シナリオ3、4の遊技者にとっての有利度は、シナリオ3 < シナリオ4となっている。

10

【0247】

[通常状態における制御の流れについて]

次に、通常状態においてメイン制御部41が行う制御の流れについて、図10に基づき説明する。

【0248】

メイン制御部41は、通常状態が開始する(Sa1)と、まず、複数のシナリオからいずれかのシナリオを選択するシナリオ抽選を行い(Sa2)、シナリオ抽選で選択されたシナリオ番号を設定する(Sa3)。シナリオ抽選では、一律に設定された選択率にてシナリオを選択するようにしても良いし、シナリオ抽選が行われたゲームの内部抽選の結果等に応じた選択率にてシナリオを選択するようにしても良いし、前回選択されたシナリオ番号、それまでの通常状態の遊技履歴等に応じた選択率にてシナリオを選択するようにしても良い。

20

【0249】

次いで、メイン制御部41は、周期数に0を設定し(Sa4)、設定されているシナリオ番号、周期数に応じた周期の有利度(有利度A～Cのいずれか)をシナリオテーブルから取得し、設定する(Sa5)。

【0250】

次いで、メイン制御部41は、設定した周期の有利度に基づいて、当該周期における初期ポイントを決定する初期ポイント抽選を行い、初期ポイント抽選で選択された初期ポイントをポイント残量として設定する(Sa7)。初期ポイント抽選では、一律に設定された選択率にて初期ポイントを選択するようにしても良いし、初期ポイント抽選が行われたゲームの内部抽選の結果に応じた選択率にて初期ポイントを選択するようにしても良いし、前回選択された初期ポイント、それまでの通常状態の遊技履歴(例えば、前回のCZ抽選に非当選の場合、小さい初期ポイントが選択されやすい)等に応じた選択率にてシナリオを選択するようにしても良い。

30

【0251】

その後、メイン制御部41は、各ゲームにおいて内部抽選が行われる毎に(Sa8)、内部抽選の結果(抽選用フラグ2)に応じて減算ポイント抽選を行い(Sa9)、減算ポイント抽選で選択された減算ポイントをポイント残量から減算する(Sa10)。そして、ポイント残量が0となったか否かを判定し(Sa11)、ポイント残量が0となっていなければ、ポイント残量が0となるまでSa8～Sa11のステップを1ゲーム毎に繰り返し実行する。

40

【0252】

一方、Sa11のステップにおいて、ポイント残量が0となっていれば、当該ゲームの次のゲームで行われる内部抽選の結果がCZ抽選対象役であるか否かを判定し(Sa12、Sa13)、CZ抽選対象役であった場合には、周期の有利度とCZ抽選対象役に対応する抽選用フラグ2の値に応じてCZ抽選を行う(Sa14)。そして、CZ抽選に当選したか否かを判定し(Sa15)、CZ抽選に当選していなかった場合には、次の周期の有利度を上乘せすることを示す上乘せフラグを設定する(Sa16)。

50

【 0 2 5 3 】

S a 1 3 のステップにおいて C Z 抽選対象役ではない C Z 抽選非対象役であった場合、S a 1 6 のステップにおいて上乗せフラグを設定した場合には、現在の周期数が、設定されたシナリオ番号に対応する天井の周期数であるか否かが判定され (S a 1 7) 、現在の周期数が、設定されたシナリオ番号に対応する天井の周期数でないと判定された場合には、現在の周期数を 1 加算して (S a 1 8) 、S a 5 のステップに戻り、S a 1 5 のステップにおいて C Z 抽選に当選したと判定されるか、S a 1 6 のステップにおいて、現在の周期数が設定されたシナリオ番号に対応する天井の周期数であると判定されるまで、S a 5 ~ S a 1 8 のステップを繰り返す。

【 0 2 5 4 】

S a 1 5 のステップにおいて、C Z 抽選に当選したと判定された場合、S a 1 7 のステップにおいて、現在の周期数が設定されたシナリオ番号に対応する天井の周期数であると判定された場合には、演出期間を経て C Z 状態へと移行する (S a 2 0 、S a 2 1) 。

【 0 2 5 5 】

減算ポイント抽選では、内部抽選の結果が、抽選用フラグ 2 の 0 に属する場合、すなわちいずれの役も当選していない場合、特定小役 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚が当選し、特定小役 A、特別小役 B が入賞した場合に、選択される減算ポイントが 1 であり、抽選用フラグ 2 の 1 に属する場合、すなわちナビ小役、3 枚、B B 1、B B 2、B B 1 + 3 枚、B B 2 + 3 枚が当選した場合に、選択される減算ポイントが 1 であり、抽選用フラグ 2 の 2 に属する場合、すなわち通常リプレイ A ~ C が当選した場合に、選択される減算ポイントが 2 であり、抽選用フラグ 2 の 3 に属する場合、すなわち 1 枚が当選した場合、特定小役 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚が当選し、特定小役 A、特別小役 B が入賞せずに 1 枚が入賞した場合に、選択される減算ポイントは 3 ~ 8 の範囲で、その平均値が 6 であり、抽選用フラグ 2 の 4 に属する場合、すなわち弱チャンスリプレイ A、B が当選した場合に、選択される減算ポイントは 3 ~ 8 の範囲で、その平均値が 6 であり、抽選用フラグ 2 の 5 に属する場合、すなわち強チャンスリプレイ A、B が当選した場合に、選択される減算ポイントは 8 ~ 1 2 の範囲で、その平均値が 1 0 である。

【 0 2 5 6 】

次の周期の有利度が上乗せフラグに基づいて上乗せされる場合には、シナリオテーブルに設定されている有利度が有利度 A であった場合に有利度 B に設定され、シナリオテーブルに設定されている有利度が有利度 B であった場合に有利度 C に設定され、シナリオテーブルに設定されている有利度が有利度 C であった場合に有利度 C が保持される。すなわち、次の周期の有利度が有利度 A、B のいずれかである場合には、次の周期の有利度が一段階上乗せされることとなる。

【 0 2 5 7 】

このように、通常状態において、ポイント残量が 0 となったゲームの次のゲームにおける内部抽選の結果が C Z 抽選対象役となり、C Z 抽選に当選した場合には、演出期間を経て、C Z 状態に制御される。また、ポイント残量が 0 となったゲームの次のゲームにおいては、内部抽選の結果が C Z 抽選非対象役となった場合や、C Z 抽選対象役であったが、C Z 抽選に当選しなかった場合には、再度通常状態に制御されることとなるが、ポイント残量が 0 となったゲームの次のゲームにおける内部抽選の結果が C Z 抽選非対象役となった場合と、ポイント残量が 0 となったゲームの次のゲームにおける内部抽選の結果が C Z 抽選対象役となり、C Z 抽選の結果が非当選となった場合とで、通常状態に関する有利度が異なり得るため、ポイント残量が 0 となり、C Z 状態に制御されなかった場合でも、次に設定されたポイント残量が 0 となるまでゲームの継続を促すことができる。

【 0 2 5 8 】

また、ポイント残量が 0 となったゲームの次のゲームにおける内部抽選の結果が C Z 抽選対象役となり、C Z 抽選の結果が非当選となった場合に、内部抽選の結果が C Z 抽選非対象役となった場合よりも、通常状態に関する有利度が高まりやすいため、C Z 抽選対象役が当選して C Z 抽選が行われたにも関わらず、C Z 状態に当選しなかった場合に、次に

10

20

30

40

50

設定されたポイント残量が0となるまでゲームの継続を促すことができる。

【0259】

尚、ポイント残量が0となったゲームの次のゲームにおける内部抽選の結果がC Z抽選非対象役となった場合に、内部抽選の結果がC Z抽選対象役となり、C Z抽選の結果が非当選となった場合よりも、通常状態に関する有利度が高まる構成としても良く、このような構成とした場合には、ポイント残量が0となった場合に、C Z抽選非対象役であり、C Z抽選すら行われない場合でも、次に設定されたポイント残量が0となるまでゲームの継続を促すことができる。

【0260】

また、ポイント残量が0となったゲームの次のゲームにおける内部抽選の結果がC Z抽選非対象役となり移行する次の周期よりも、ポイント残量が0となったゲームの次のゲームにおける内部抽選の結果がC Z抽選対象役となり、C Z抽選の結果が非当選となり移行する次の周期の方が、有利度が一段階上乗せされやすいことから、C Z抽選に当選しやすくなるため、次に設定されたポイント残量が0となったゲームの次のゲームにおけるC Z抽選に注目させることができる。

10

【0261】

尚、C Z抽選が非当選となり移行する次の周期において、ポイント残量が0となったゲームの次のゲームにおける内部抽選の結果がC Z抽選非対象役であっても、予め設定された確率でC Z抽選が行われる構成としたり、C Z抽選が非当選となり移行する次の周期において、ポイント残量が0となったゲームの次のゲームにおけるC Z抽選対象役の対象を増やす構成とすることで、C Z抽選が行われる割合が高まるようにしても良く、このような構成とすることで、次に設定されたポイント残量が0となったゲームの次のゲームにおいて、C Z抽選が行われるか否かに注目させることができる。

20

【0262】

通常状態では、C Z抽選が非当選となり移行する次の周期において、当該周期に予め設定されている有利度が有利度A、Bである場合に、一段階有利度を上乗せするようになり、予め設定されている有利度に基づいて次の周期における通常状態の有利度が変化するため、次の周期に対して予め設定された有利度に注目させることができる。

【0263】

尚、C Z抽選が非当選となり移行する次の周期において、当該周期に予め設定されている有利度が有利度Cである場合には有利度が上乗せされることがない構成であるが、次の周期に予め設定されている有利度が有利度Cである場合には、ポイント残量が0となった次のゲームにおける内部抽選の結果に関わらず、必ずC Z抽選が行われる構成としたり、C Z状態に制御されることが確定する等、当該周期に予め設定されている有利度が有利度Cである場合でも有利度が上乗せされる構成としても良い。

30

【0264】

また、C Z抽選が非当選となり移行する次の周期において、当該周期に予め設定されている有利度に関わらず、有利度A、B、Cよりも有利な特殊有利度が設定されるようにしたり、ポイント残量が0となった次のゲームにおける内部抽選の結果がC Z抽選対象役となった場合に、必ずC Z抽選に当選させる等、次の周期に予め設定されている有利度とは別に次の周期における通常状態の有利度を変化させるようにしても良く、このような構成とすることで、次の周期に予め設定された有利度に関わらず、通常状態に関する有利度が高まることに期待させることができる。

40

【0265】

通常状態では、ポイント残量が0となったゲームの次のゲームにおける内部抽選の結果がC Z抽選非対象役となった場合にはC Z抽選が行われず、ポイント残量が0となったゲームの次のゲームにおける内部抽選の結果がC Z抽選対象役となった場合にはC Z抽選が行われるため、ポイント残量が0となったゲームの次のゲームにおける内部抽選の結果に注目させることができる。

【0266】

50

通常状態では、内部抽選で特定小役 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚が当選した場合に、特定小役 A、特定小役 B を入賞させると、15 枚のメダルが付与され、減算ポイント抽選において 1 ポイントが当選する。一方、内部抽選で特定小役 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚が当選した場合に、1 枚を入賞させると、1 枚のメダルが付与され、減算ポイント抽選において平均 6 ポイントが当選する。通常状態において 1 ゲーム行うために必要なメダルの枚数が 3 枚であるため、特定小役 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚が当選し、特定小役 A、特定小役 B を入賞させた場合には、特定小役 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚が当選し、1 枚を入賞させた場合よりも付与されるメダルの枚数が 14 枚多くなり、約 4.7 ゲーム多く行うことができる一方で、特定小役 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚が当選し、1 枚を入賞させた場合には、特定小役 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚が当選し、特定小役 A、特定小役 B を入賞させた場合よりも平均 5 ポイント多くポイント残量を減算できる。このため、ナビ報知が行われない通常状態においては、特定小役 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚が当選した場合に、特定小役 A、B を入賞させた場合でも、1 枚を入賞させた場合でも、ポイント残量が 0 となるために必要なメダル数は大きく変わらないものの、特定小役 A、B を入賞させずに 1 枚を入賞させた方が、ポイント残量を 0 にするゲーム数が少なくて済み、効率的に遊技を行える点で、遊技者にとって有利となる。

10

【0267】

[通常状態におけるメイン制御部とサブ制御部の制御状況について]

次に、通常状態におけるメイン制御部 41 及びサブ制御部 91 の制御状況について、図 13 ~ 図 15 に基づき説明する。

20

【0268】

メイン制御部 41 は、通常状態の開始時にシナリオ抽選を行い、シナリオ 1 ~ 4 のいずれかを選択する。シナリオ 1 ~ 4 では、遊技の結果に応じて更新されるポイント残量が 0 となり、次のゲームにて CZ 状態への移行が決定しなかった場合に、シナリオに応じて定められた次の周期に移行する。前述のように各周期の遊技者にとっての有利度は、シナリオテーブルに設定されている有利度 A ~ C によって変化し得るとともに、CZ 抽選が非当選であり、次の周期が有利度 A、B であった場合には、次の周期が有利度 B、C に変化するため、周期が移行する度に有利度が変化し得る。メイン制御部 41 は、シナリオにおけるいずれかの周期において CZ 抽選に当選、またはシナリオの天井の周期が終了すると、3 ゲームの演出期間に制御し、CZ 状態に移行させる制御を行う。

30

【0269】

また、サブ制御部 91 は、メイン制御部 41 からのコマンドに基づいて、有利区間であるか否か、有利区間においては有利区間状態の種類、通常状態においてはシナリオの種類、シナリオの周期数、周期の有利度、内部抽選の結果、CZ 抽選の当選結果、演出期間であるか否かを特定可能とされている。そして、サブ制御部 91 は、メイン制御部 41 側で通常状態に制御されている場合に、液晶表示器 51 において通常演出、残量 0 演出、CZ 示唆演出を実行する。

【0270】

図 14 (a) に示すように、通常演出は、周期の開始に伴って開始され、ポイント残量が 0 となったゲームの次のゲームが開始されることで終了する演出であり、液晶表示器 51 にポイント残量と、周期の開始時に選択されたキャラクタが表示される。

40

【0271】

キャラクタの種類は、キャラクタ A ~ C があり、図 14 (b) に示すように、周期に割り当てられている有利度 A ~ C に応じて、選択されやすいキャラクタが異なっている。具体的には、有利度 A の場合、キャラクタ A が選択されやすく、有利度 B の場合、キャラクタ B が選択されやすく、有利度 C の場合、キャラクタ C が選択されやすくなっている。これにより、キャラクタ A が表示されている場合には、有利度 A である可能性が高い旨を示唆し、キャラクタ B が表示されている場合には、有利度 B である可能性が高い旨を示唆し、キャラクタ C が表示されている場合には、有利度 C である可能性が高い旨を示唆することができる。

50

【 0 2 7 2 】

図 1 5 に示すように、残量 0 演出は、ポイント残量が 0 となったゲームの次のゲームにおいて実行される演出であり、リールが停止する毎に液晶表示器 5 1 の側方からシャッターが画面中央に向かってせり出す演出（図 1 5（b）（c）参照）が行われる。その後、当該ゲームにおいて、メイン制御部 4 1 側で C Z 抽選対象役が当選した場合には、全てのリールが停止した後にシャッターが完全に閉じることで C Z 示唆演出に移行することを示唆する残量 0 演出（成功）が実行される（図 1 5（d）参照）。一方、当該ゲームにおいて、メイン制御部 4 1 側で C Z 抽選非対象役が当選した場合には、全てのリールが停止した後に閉じかかっていたシャッターが全開となることで C Z 示唆演出に移行しないことを示唆する残量 0 演出（失敗）が実行される（図 1 5（e）参照）。残量 0 演出（失敗）となった場合には、次のゲームが開始されることで、次の周期が開始されることに伴って当該周期の通常演出が開始される。

10

【 0 2 7 3 】

図 1 6 に示すように、C Z 示唆演出は、残量 0 演出（成功）が行われたゲームの次のゲームが開始されることに伴って開始され、3 ゲームに亘って実行される演出である。まず、味方キャラクタと敵キャラクタが対峙する開始画像（図 1 6（a）参照）を表示させ、次いで、味方キャラクタと敵キャラクタが格闘するバトル画像を表示させる。その後、C Z 示唆演出が開始されてから 3 ゲーム目に、残量 0 演出が行われたゲーム（ポイント残量が 0 となったゲームの次のゲーム）にて C Z 抽選に当選していた場合には、味方キャラクタが敵キャラクタに勝利した勝利画像を表示させ（図 1 6（b）参照）、C Z 状態に移行する旨を示す C Z 移行画像を表示させる（図 1 6（c）参照）C Z 示唆演出（成功）が実行される。一方、C Z 示唆演出が開始されてから 3 ゲーム目に、残量 0 演出が行われたゲームにて C Z 抽選に当選していなかった場合には、味方キャラクタが敵キャラクタに敗北した敗北画像を表示させ（図 1 6（d）参照）、敗北画像を暗転表示させ、C Z 状態に移行しない旨を示す（図 1 6（e）参照）C Z 示唆演出（失敗）が実行される。

20

【 0 2 7 4 】

このようにサブ制御部 9 1 は、通常演出において、キャラクタ A ~ C のいずれかが表示されることにより、周期の有利度を示唆可能であるため、遊技者に現在の周期の有利度を推測させることができる。

【 0 2 7 5 】

30

また、サブ制御部 9 1 は、ポイント残量が 0 となったゲームの次のゲームにおいて、C Z 抽選非対象役が当選した場合には、閉じかかっていたシャッターが全開となる残量 0 演出（失敗）を実行することで、C Z 状態に制御されないことが報知されるのに対して、ポイント残量が 0 となったゲームの次のゲームにおいて、C Z 抽選対象役が当選し、C Z 抽選に非当選であった場合には、3 ゲーム目に味方キャラクタが敵キャラクタに敗北した敗北画像を表示させ、敗北画像を暗転表示させる C Z 示唆演出（失敗）を実行することで、C Z 状態に制御されないことを報知する。すなわちポイント残量が 0 となったゲームの次のゲームにおいて、C Z 抽選非対象役が当選した場合と、ポイント残量が 0 となったゲームの次のゲームにおいて、C Z 抽選対象役が当選し、C Z 抽選に非当選であった場合と、で C Z 状態に制御されないことを示す報知態様が異なるため、報知態様の違いによって、その後、C Z 抽選非対象役が当選して次の周期が開始されるのか、C Z 抽選非対象役が当選したものの C Z 抽選に非当選であったために次の周期が開始されるのか、すなわち次の通常状態における有利度が異なることを認識させることができる。

40

【 0 2 7 6 】

[C Z 状態の制御状況について]

次に、C Z 状態の制御状況について、図 1 7 に基づいて説明する。

【 0 2 7 7 】

図 1 7 に示すように、メイン制御部 4 1 は、C Z 状態の開始後、規定ゲーム数（2 0 ゲーム）にわたり C Z 状態に制御し、図 1 7（a）に示すように、規定ゲーム数が経過して C Z 状態が終了するときに A T 抽選に当選したか否かを判定し、A T 抽選に当選している

50

場合には、C Z 状態が終了した後、A T 状態に制御する。一方、A T 抽選に当選しなかった場合には、図 1 7 (b) に示すように、C Z 状態が終了した後、通常状態に制御する。

【 0 2 7 8 】

サブ制御部 9 1 は、設定変更後の通常区間から有利区間に移行し、C Z 状態に制御された場合を除き、メイン制御部 4 1 側で C Z 状態に制御された場合に、図 1 7 に示すように、C Z 状態の開始後、規定ゲーム数が残る 3 ゲームとなるまでの期間にわたり、C Z 状態に特有の C Z 状態演出を実行する。そして、規定ゲーム数が残る 3 ゲームとなつてから規定ゲーム数が経過して C Z 状態が終了するまでの期間において、A T 状態に当選した可能性を示唆する A T 示唆連続演出を実行するとともに、C Z 状態において A T 抽選に当選し、C Z 状態の後 A T 状態に制御される場合には、図 1 7 (a) に示すように、規定ゲーム数が経過して C Z 状態が終了するゲームの終了時に A T 状態に制御する旨を報知する A T 当選報知を実行し、次ゲームの開始操作がされたタイミングで A T 状態に特有の A T 演出を開始する。一方、C Z 状態において A T 抽選に当選せず、C Z 状態の後通常状態に制御される場合には、図 1 7 (b) に示すように、規定ゲーム数が経過して C Z 状態が終了するゲームの終了時に A T 状態に制御しない旨を報知する A T 非当選報知を実行し、次ゲームの開始操作がされたタイミングで通常演出を開始する。

10

【 0 2 7 9 】

[電力供給開始時の制御状況について]

次に、電力供給開始時の制御状況について、図 1 8 ~ 図 2 2 に基づいて説明する。

【 0 2 8 0 】

20

図 1 8 に示すように、メイン制御部 4 1 の制御状態が通常状態におけるシナリオの N 周目の周期の途中で電断し、電力供給が再開した場合に、メイン制御部 4 1 が設定変更状態に移行せず、電断前の状態に復帰する場合には、電断前のシナリオの N 周目の周期の途中から復帰することとなる。この際、サブ制御部 9 1 は、電断前にシナリオの N 周目の周期に対応する通常演出を実行していた場合でも、復帰後の最初のゲームにおいて通常状態の開始時と同様の開始制御を行い、後述する初期演出を実行する。

【 0 2 8 1 】

その後、サブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 側がシナリオの N 周目の周期が終了しても初期演出を継続し、シナリオの N + 1 周目の周期が終了し、シナリオの N + 2 周目の周期が開始することに伴い、N + 2 周目の周期に対応する通常演出を実行する。この際、サブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 からのコマンドに基づいて、N + 1 周目の周期から N + 2 周目の周期となったことを特定し、かつ遊技区間が有利区間であることを特定した場合に、初期演出を終了し、N + 2 周目の周期に対応する通常演出を実行する。

30

【 0 2 8 2 】

尚、シナリオの N + 1 周目の周期が天井であり、その後演出期間に制御される場合には、サブ制御部 9 1 は、通常演出ではなく、C Z 示唆演出を実行する。また、復帰時のメイン制御部 4 1 側の制御状態がシナリオの天井の周期であり、天井の周期の終了に伴い演出期間に制御される場合には、サブ制御部 9 1 は、演出期間の開始に伴い初期演出を終了して C Z 示唆演出を実行する。

【 0 2 8 3 】

40

図 2 0 に示すように、初期演出は、電力供給が再開した場合に、設定変更状態に移行したか否かに関わらず実行される演出であり、通常演出と同様にキャラクタが表示される一方で、ポイント残量が「 ??? 」と表示され、周期の有利度に関わらず必ずキャラクタ A が選択されることから、現在のポイント残量と、周期の有利度を特定できない態様の演出となっている。

【 0 2 8 4 】

図 1 9、図 2 2、図 2 3 に示すように、電力供給が再開した場合に、メイン制御部 4 1 が設定変更状態に移行し、制御状態が初期化された場合には、メイン制御部 4 1 は、電断前の制御状態に関わらず、遊技区間を通常区間に制御し、その後、有利区間への移行に伴って通常状態または C Z 状態に制御する。この際、サブ制御部 9 1 は、設定変更状態の終

50

了後の最初のゲームにおいて、電断前の通常状態に復帰する場合と同様に、通常状態の開始時と同様の開始制御を行い、初期演出を実行する。

【 0 2 8 5 】

その後、サブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 側で有利区間に移行し、通常状態に制御される場合には、図 1 9 に示すように、設定変更状態の終了後に開始した初期演出を、メイン制御部 4 1 側で有利区間に移行し、通常状態におけるシナリオの 0 周目の周期が終了するまで継続して実行し、その後、シナリオの 0 周目の周期が終了し、シナリオの 1 周目の周期が開始することに伴い、1 周目の周期に対応する通常演出を実行する。この際、サブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 からのコマンドに基づいて、0 周目の周期から 1 周目の周期となったことを特定し、かつ遊技区間が有利区間であることを特定した場合に、初期演出を終了し、1 周目の周期に対応する通常演出を実行する。また、有利区間移行役の当選確率は約 1 / 1 . 1 であり、設定変更状態の終了後、通常区間から有利区間へ移行するまでに要するゲーム数は平均約 1 ゲームであり、1 の周期が終了するのに要するゲーム数よりも少なく、有利区間へ移行するまでの期間により初期演出が終了するまでの期間が極端に長くなり過ぎないようにしている。

10

【 0 2 8 6 】

また、サブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 が設定変更状態に移行し、制御状態が初期化されたことで、設定変更状態の終了後に初期演出を開始した場合に、前述のようにメイン制御部 4 1 側で通常区間から有利区間に移行し、通常状態におけるシナリオの 0 周目の周期が終了するまでは終了させることがなく、例えば、通常区間において有利区間移行役が当選せずに、通常区間が長引いた場合や、何らかの不具合（例えば、有利区間の移行条件が成立しない賭数で遊技を行う場合や、有利区間の移行条件が成立しない遊技状態へ移行した場合、異常が発生して有利区間の移行条件が成立しない場合等）が発生して有利区間に移行しない場合にも、初期演出を継続して実行するようになっている。このため、電源投入後、初期演出が継続している期間が極端に長くなることで、何らかの不具合が生じている可能性を認識させることも可能となる。

20

【 0 2 8 7 】

このように、電力供給が再開した場合に、メイン制御部 4 1 が設定変更状態に移行せず、電断前のシナリオの N 周目の途中の周期から復帰する場合にも、メイン制御部 4 1 が設定変更状態に移行し、制御状態が初期化され、有利区間への移行に伴ってシナリオの 0 周目の周期の最初から開始する場合にも、サブ制御部 9 1 は、現在のポイント残量、現在の周期の有利度を特定できない態様の初期演出を実行するようになっている。

30

【 0 2 8 8 】

また、サブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 が設定変更状態に移行せず、電断前のシナリオの N 周目の周期の途中から復帰する場合には、メイン制御部 4 1 側がシナリオの N 周目の周期が終了しても初期演出を継続し、シナリオの N + 1 周目の周期が終了し、シナリオの N + 2 周目の周期が開始することに伴い、N + 2 周目の周期に対応する通常演出を実行する。一方、メイン制御部 4 1 が設定変更状態に移行し、制御状態が初期化され、有利区間への移行に伴ってシナリオの 0 周目の周期の最初から開始する場合には、サブ制御部 9 1 は、シナリオの 0 周目の周期が終了し、シナリオの 1 周目の周期が開始することに伴い、1 周目の周期に対応する通常演出を実行する。

40

【 0 2 8 9 】

サブ制御部 9 1 は、電力供給が再開した場合に、メイン制御部 4 1 が設定変更状態に移行し、制御状態が初期化された場合において、メイン制御部 4 1 側で有利区間に移行し、C Z 状態に制御される場合には、図 2 1 及び図 2 2 に示すように、設定変更状態の終了後に開始した初期演出を、メイン制御部 4 1 側で有利区間に移行し、C Z 状態に制御されている期間においても継続して実行する。その後、サブ制御部 9 1 は、C Z 状態において A T 抽選に当選せず、C Z 状態の終了後、通常状態に制御される場合には、図 2 1 に示すように、通常状態におけるシナリオの 0 周目の周期が終了するまで継続して実行し、その後、シナリオの 0 周目の周期が終了し、シナリオの 1 周目の周期が開始することに伴い、1

50

周目の周期に対応する通常演出を実行する。この際も、サブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 からのコマンドに基づいて、0 周目の周期から 1 周目の周期となったことを特定し、かつ遊技区間が有利区間であることを特定した場合に、初期演出を終了し、1 周目の周期に対応する通常演出を実行する。

【0290】

一方、サブ制御部 9 1 は、C Z 状態において A T 抽選に当選し、C Z 状態の終了後、A T 状態に制御される場合には、図 2 2 に示すように、C Z 状態の開始後、規定ゲーム数が経過して C Z 状態が終了するゲームの開始操作がされるまで初期演出を継続して実行し、C Z 状態が終了するゲームの開始操作に伴い A T 状態に当選した可能性を示唆する A T 示唆演出を実行し、当該ゲームの終了時に A T 状態に制御する旨を報知する A T 当選報知を実行し、次ゲームの開始操作がされたタイミングで A T 状態に特有の A T 演出を開始する。

10

【0291】

前述のように、サブ制御部 9 1 は、設定変更後の通常区間から有利区間に移行し、C Z 状態に制御された場合を除き、メイン制御部 4 1 側で C Z 状態に制御された場合に、C Z 状態の開始後、規定ゲーム数が残り 3 ゲームとなるまでの期間にわたり、C Z 状態に特有の C Z 状態演出を実行し、規定ゲーム数が残り 3 ゲームとなってから規定ゲーム数が経過して C Z 状態が終了するまでの期間において、A T 状態に当選した可能性を示唆する A T 示唆連続演出を実行するとともに、C Z 状態において A T 抽選に当選し、C Z 状態の後 A T 状態に制御される場合には、規定ゲーム数が経過して C Z 状態が終了するゲームの終了時に A T 当選報知を実行し、A T 状態に制御する旨を報知する。すなわちこの場合には、C Z 演出に関連する A T 示唆連続演出により A T 状態に当選した可能性を示唆するとともに、最終的に A T 状態に当選した旨が報知される。一方、設定変更後の通常区間から有利区間に移行し、C Z 状態に制御された場合には、C Z 状態の開始後、規定ゲーム数が経過して C Z 状態が終了するゲームの開始操作がされるまで初期演出を継続して実行し、C Z 状態が終了するゲームの開始操作に伴い A T 状態に当選した可能性を示唆する A T 示唆演出を実行し、当該ゲームの終了時に A T 当選報知を実行し、A T 状態に制御する旨を報知する。すなわちこの場合には、初期演出に関連する A T 示唆演出により A T 状態に当選した可能性を示唆するとともに、最終的に A T 状態に当選した旨が報知される。

20

【0292】

サブ制御部 9 1 は、前述のように、メイン制御部 4 1 からのコマンドに基づいて、シナリオの周期数が加算されたことを特定した場合に、初期演出を終了し、通常演出を実行する。また、メイン制御部 4 1 は、通常区間においてポイント残量や周期数の更新を行わないようになっており、通常区間でポイント残量や周期数が変化した場合、有利区間に移行する前にサブ制御部 9 1 が初期演出を終了してしまうことがないようになっている。

30

【0293】

また、サブ制御部 9 1 は、前述のように、メイン制御部 4 1 からのコマンドに基づいて、シナリオの周期数が加算されたことを特定したことに加え、遊技区間が有利区間であることを特定した場合に、初期演出を終了し、通常演出を実行するので、有利区間に移行する前にサブ制御部 9 1 が初期演出を終了してしまうことがない。

【0294】

サブ制御部 9 1 は、図 2 3 に示すように、C Z 状態において C Z 演出の実行中の場合に、A T 状態に当選した可能性を示唆するチャンス演出を実行し得るのに対し、初期演出の実行中に実行され得る後述の小役示唆演出を実行しないようになっている。一方、サブ制御部 9 1 は、通常状態において初期演出の実行中の場合に、小役や再遊技役の当選を示唆する小役示唆演出を実行し得るのに対し、C Z 演出の実行中に実行され得るチャンス演出を実行しないようになっている。また、サブ制御部 9 1 は、C Z 状態において初期演出の実行中の場合にも、小役示唆演出を実行し得るのに対し、C Z 演出の実行中に実行され得るチャンス演出を実行しないようになっている。このため、C Z 状態において初期演出が実行されている場合に、演出の違いから、初期演出の実行中にメイン制御部 4 1 側で C Z 状態に制御されていることが認識し難くなっている。

40

50

【 0 2 9 5 】

[B A T 状態における制御の流れについて]

次に、B A T 状態においてメイン制御部 4 1 が行う制御の流れについて、図 2 4 に基づき説明する。

【 0 2 9 6 】

メイン制御部 4 1 は、B A T 状態が開始する (S b 1) と、C Z 状態における A T 抽選、または C A T 状態における B A T 抽選において当選した B A T 状態の種別 (本実施例では、第 1 種別、第 2 種別) に応じて B A T 状態の残りゲーム数を設定する (S b 2)。具体的には、第 1 種別では、1 0 ゲームが残りゲーム数として設定され、第 2 種別では、2 0 ゲームが残りゲーム数として設定される。

10

【 0 2 9 7 】

次いで、メイン制御部 4 1 は、各ゲームにおいて内部抽選が行われる毎に (S b 3)、ナビ小役が当選したか否かを判定し (S b 4)、ナビ小役が当選していた場合には、R A M 4 1 c の停止順履歴を参照し、今回当選したナビ小役の停止順が現在の B A T 状態において停止順履歴に既出のものとして設定された停止順と重複していなかった場合 (S b 5 : N) には、停止順履歴に今回当選したナビ小役の停止順を既出のものとして設定する (S b 6)。

【 0 2 9 8 】

その後、ナビ小役が当選しているか否かに関わらず、今回当選したナビ小役の停止順が停止順履歴に既出のものとして設定されている停止順と重複しているか否かに関わらず、B A T 状態の残りゲーム数を 1 減算し、残りゲーム数が 0 に到達したか否かを判定する (S b 7、S b 8)。

20

【 0 2 9 9 】

B A T 状態の残りゲーム数が 0 と判定され、停止順履歴を参照した結果、全ての停止順が既出に設定されていない場合 (S b 8 : Y、S b 9 : N) には、B A T 状態を終了させる (S b 2 0) 一方で、全ての停止順が既出に設定されている場合 (S b : Y) には、C A T ストックを 5 加算し (S b 1 0)、B A T 状態を終了させる (S b 2 0)。

【 0 3 0 0 】

また、B A T 状態の残りゲーム数が 0 と判定されず、停止順履歴を参照した結果、全ての停止順が既出に設定されていない場合 (S b 8 : N、S b 1 1 : N) には、残りゲーム数が 0 と判定されるか (S b 8 : Y)、全ての停止順が設定されていると判定されるまで (S b 1 1 : Y)、S b 3 ~ S b 1 1 のステップを 1 ゲーム毎に繰り返し実行する。

30

【 0 3 0 1 】

S b 1 1 のステップにおいて、全ての停止順が既出に設定されていると判定された場合には、最後に停止順履歴に既出であると設定された停止順を最終停止順として設定し、C A T ストック期間を開始する (S b 1 2、S b 1 3)。

【 0 3 0 2 】

C A T ストック期間では、各ゲームにおいて内部抽選が行われる毎に (S b 1 4)、ナビ小役が当選したか否かを判定する。ナビ小役が当選しており (S b 1 5 : Y)、最終停止順を参照した結果、今回当選したナビ小役の停止順が最終停止順と同じであれば (S b 1 6 : Y)、C A T ストックを 1 加算する (S b 1 7)。

40

【 0 3 0 3 】

その後、ナビ小役が当選しているか否かに関わらず、今回当選したナビ小役の停止順が最終停止順と同じであるか否かに関わらず、B A T 状態の残りゲーム数を 1 減算する (S b 1 8)。

【 0 3 0 4 】

そして、B A T 状態の残りゲーム数が 0 ではない場合 (S b 1 9 : N) には、残りゲーム数が 0 と判定されるまで S a 1 4 ~ S a 1 9 のステップを 1 ゲーム毎に繰り返し実行する一方で、残りゲーム数が 0 である場合 (S b 1 9 : Y) には、B A T 状態を終了させる (S b 2 0)。

50

【 0 3 0 5 】

以上説明したように、B A T 状態では、複数種類のナビ小役の当選状況が、全ての停止順に対応するナビ小役が当選することで成立する所定条件を満たすことで、以後、C A T ストックが付与されるC A T ストック期間に制御される。C A T ストック期間においては、所定条件を満たすまでの期間において、所定条件を満たす契機となった停止順のナビ小役、すなわち全ての停止順に対応するナビ小役のうち最後に当選したナビ小役の停止順（最終停止順）と同じ停止順のナビ小役が当選する毎に、C A T ストックが付与される。このように、所定条件を満たす契機となったナビ小役の種類に応じて、C A T ストック期間においてC A T ストックが付与されるナビ小役の種類が変化することから、所定条件を満たすまでのナビ小役の当選履歴に注目させることができる。

10

【 0 3 0 6 】

また、B A T 状態におけるナビ小役の種類、すなわち1ゲーム毎の内部抽選の結果の履歴が所定条件を満たすことでC A T ストック期間に制御されるとともに、C A T ストック期間においてもナビ小役の種類に応じてC A T ストックが付与されるので、B A T 状態における内部抽選の結果に注目させることができる。

【 0 3 0 7 】

また、全ての停止順に対応するナビ小役が当選することで所定条件を満たすとともに、ナビ小役の停止順に応じて主小役が入賞した際の停止態様が異なる。すなわち主小役が入賞した際に「ベルa」、「ベルb」または「ベルc」が停止するラインが異なるため、「ベルa」、「ベルb」または「ベルc」が停止したラインの違いによりいずれのナビ小役が当選したかを認識させることができる。

20

【 0 3 0 8 】

また、所定条件を満たす契機となる停止順のナビ小役は、左中右に対応するナビ小役、左右中に対応するナビ小役、中左右に対応するナビ小役、中右左に対応するナビ小役、右左中に対応するナビ小役、右中左に対応するナビ小役の6種類であり、いずれの停止順に対応するナビ小役も均等な確率で当選する。このため、所定条件を満たす契機となった停止順のナビ小役がいずれの停止順のナビ小役であっても、その後のC A T ストック期間においてC A T ストックが付与される確率も均等であり、有利度に差が生じることがない。

【 0 3 0 9 】

また、B A T 状態は、10ゲームで終了する第1種別のB A T 状態と、20ゲームで終了する第2種別のB A T 状態と、を含み、第1種別のB A T 状態よりも多くのゲーム数にわたり制御される第2種別のB A T 状態では、より多くのメダルを獲得できる点で有利となる。また、B A T 状態に制御されるゲーム数が多いほど、複数種類のナビ小役の当選状況が所定条件を満たす可能性が高くなり、C A T ストック期間により多くのゲーム数にわたり制御される可能性が高くなることから、より多くのC A T ストックが獲得できる可能性が高い点でも、第1種別のB A T 状態よりも第2種別のB A T 状態の方が有利となる。このため、B A T 状態に移行するにあたって、第1種別のB A T 状態に移行するか、第2種別のB A T 状態に移行するか注目させることができる。

30

【 0 3 1 0 】

また、B A T 状態の開始後、複数種類のナビ小役の当選状況が所定条件を満たすことで、以後、C A T ストック期間に制御され、最終停止順と同じ停止順のナビ小役が当選する毎にC A T ストックが1つ付与される一方、B A T 状態が終了するまでに所定条件を満たすことができなければ、C A T ストック期間に制御されず、C A T ストックが付与されない。尚、B A T 状態が終了する最後のゲームにおいて、複数種類のナビ小役の当選状況が所定条件を満たした場合には、C A T ストック期間に制御されることはないが、C A T ストックが5個付与される。このように、複数種類のナビ小役の当選状況が所定条件を満たすタイミングによってC A T ストックが付与される条件が異なるため、複数種類のナビ小役の当選状況が所定条件を満たすタイミングに注目させることができる。また、所定ゲーム数以内に所定条件を満たした場合に、所定ゲーム数を超えて所定条件を満たした場合よりも、C A T ストック期間において有利な条件でC A T ストックが付与される構

40

50

成としても良く、このような構成においても、複数種類のナビ小役の当選状況が所定条件を満たすタイミングによってC A Tストックが付与される条件が異なるため、複数種類のナビ小役の当選状況が所定条件を満たすタイミングに注目させることができる。

【 0 3 1 1 】

尚、本実施例では、B A T状態における複数種類のナビ小役の当選状況が、全ての停止順に対応するナビ小役が当選することで成立する所定条件を満たすことで、以後、C A Tストック期間に制御される構成であるが、B A T状態において成立し得る複数種類の特定条件が所定条件を満たすことで、以後、C A Tストック期間に制御される構成であれば良く、例えば、B A T状態において、2以上の所定ゲーム数にわたり連続して特定の役に当選すること（例えば、3ゲーム連続して再遊技役に当選すること等）、2以上の所定ゲーム数にわたり連続して特定の役に当選しないこと（例えば、3ゲーム間再遊技役が当選しないこと等）、2以上の所定ゲーム数以内に予め定められた複数種類の役に当選すること（例えば、5ゲーム以内に3種類以上の停止順の異なるナビ小役に当選すること、5ゲーム間にナビ小役に3回当選し、再遊技役に2回当選すること等）、予め決められた順番で特定の役が当選すること（例えば、再遊技役、ナビ小役、再遊技役、ナビ小役、再遊技役の順番で当選する等）、ナビ小役のうち特定の停止順のナビ小役が当選すること（例えば、左リールを第1停止とするナビ小役（後述する第1グループのナビ小役）が3回当選すること、中リールを第1停止とするナビ小役（後述する第2グループのナビ小役）が2回当選し、右リールを第1停止とするナビ小役（後述する第3グループのナビ小役）が2回当選すること等）等により成立する所定条件を満たす構成としても良い。また、B A T状態において、複数種類の所定条件からいずれかの所定条件を選択し、選択した所定条件を満たすことでC A Tストックが付与される構成としても良い。また、特定条件は、内部抽選に当選することに限らず、対応する役が入賞すること、特定の図柄組合せが揃うこと等により成立する構成としても良い。また、このような構成においても、所定条件を満たすまでの履歴が異なることで、その後のC A Tストック期間においてC A Tストックが付与される条件が変化する等、異なる制御を行うようにすることで、所定条件を満たすまでの履歴に応じて、その後のC A Tストック期間において制御が変化することから、所定条件を満たすまでの履歴に注目させることができる。

【 0 3 1 2 】

[ナビ演出及び履歴報知について]

次に、B A T状態において実行されるナビ演出及び履歴報知について、図25～図31に基づいて説明する。

【 0 3 1 3 】

前述のように、サブ制御部91は、ナビ演出を実行する。ナビ演出において、ストップスイッチ8L、8C、8Rの操作態様（本実施例においては、停止順、操作タイミング）に対応するナビ情報（正解手順）が報知される。ナビ情報の報知は、ナビ画像（「ナビ情報画像」とも称する）を表示することで行われる。

【 0 3 1 4 】

図25(a)に示すように、本実施例では、B A T状態におけるナビ演出において、報知されたナビ情報の種類に対応するキャラクタを表示する。キャラクタは、後述するキャラクタA～Fを含む。キャラクタA～Fは、それぞれキャラクタA～F画像として表示される。例えば、キャラクタA画像は、キャラクタAであることを特定可能な画像であれば良く、キャラクタAの大きさが異なる画像であっても良く、キャラクタAのポーズが異なる画像であっても良い。ナビ画像やキャラクタ画像の表示の詳細については、図26を用いて後述する。ナビ演出の実行状況については、図27～図31を用いて後述する。

【 0 3 1 5 】

また、サブ制御部91は、B A T状態において履歴報知を行う。履歴報知においては、キャラクタ画像（キャラクタA～F画像）を用いて、報知されたナビ情報の種類の履歴（ナビ小役の当選履歴）が特定可能に報知される。例えば、履歴報知において表示されるキャラクタA画像は、ナビ演出において表示されるキャラクタA画像と同一の画像であって

も良く、前述のように、大きさが異なる画像であっても良く、ポーズが異なる画像であっても良い。また、本実施例では、ナビ小役に対応するナビ報知が実行されることから、履歴報知により報知されたナビ情報の種類の履歴が報知されることで、ナビ小役の当選履歴が特定可能に報知されることとなる。

【0316】

このように、報知されたナビ情報の種類に対応するキャラクタ画像を用いて履歴報知を行うため、報知されたナビ情報の種類の履歴の確認が直感的に分かりやすくなる。これにより、報知されたナビ情報の種類の履歴を好適に報知することができる。

【0317】

[ナビ演出の演出態様及び履歴報知の報知態様について]

次に、ナビ演出の演出態様及び履歴報知の報知態様について、図25に基づいて説明する。

【0318】

図25(a)に示すように、BAT状態において、ナビ演出が行われてナビ情報が報知される場合は、ナビ画像とともにキャラクタ画像が表示される。

【0319】

例えば、左中右の停止順を報知する場合には、左第1停止、中第2停止、右第3停止の停止順「左中右」を示唆するナビ画像「赤7-2-3」または「白7-2-3」が表示されるとともに、停止順「左中右」に対応するキャラクタA画像が表示される。

【0320】

ナビ画像及びキャラクタ画像は、液晶表示器51における各リール上方のナビ表示エリアに表示される。

【0321】

また、履歴報知は、液晶表示器51の画面の左側及び右側に分かれている履歴表示エリアに、キャラクタ画像を用いて行われる。画面の左側には、上から順に、キャラクタA画像、キャラクタB画像、キャラクタC画像が表示される。画面の右側には、上から順に、キャラクタD画像、キャラクタE画像、キャラクタF画像が表示される。

【0322】

一方で、図25(b)に示すように、BAT状態以外のAT状態であるNAT状態、CAT状態におけるナビ演出では、報知されたナビ情報の種類に対応するキャラクタ画像が表示されず、ナビ画像のみが表示される。この場合、履歴報知も行われない。

【0323】

[ナビ画像、キャラクタ画像、図柄組合せについて]

次に、ストップスイッチの操作により導出される図柄組合せ、及びナビ画像やキャラクタ画像の表示について、図26に基づいて説明する。BAT状態では、ナビ小役が当選したゲームにおいて、停止順を含む主小役を入賞させるための操作態様が遊技者に報知される。

【0324】

ナビ小役における赤左中ベルA、赤左中ベルB、白左中ベルA、白左中ベルBのいずれかが当選した場合に主小役が入賞する停止順は「左中右」である。ナビ小役における赤左右ベルA、赤左右ベルB、白左右ベルA、白左右ベルBのいずれかが当選した場合に主小役が入賞する停止順は「左右中」である。ナビ小役における赤中左ベルA、赤中左ベルB、白中左ベルA、白中左ベルBが当選した場合に主小役が入賞する停止順は「中左右」である。ナビ小役における赤中右ベルA、赤中右ベルB、白中右ベルA、白中右ベルBが当選した場合に主小役が入賞する停止順は「中右左」である。ナビ小役における赤右左ベルA、赤右左ベルB、白右左ベルA、白右左ベルBが当選した場合に主小役が入賞する停止順は「右左中」である。ナビ小役における赤右中ベルA、赤右中ベルB、白右中ベルA、白右中ベルBが当選した場合に主小役が入賞する停止順は「右中左」である。

【0325】

赤左中ベルA、赤左中ベルB、白左中ベルA、白左中ベルBのいずれかが当選した場合

10

20

30

40

50

に対応する停止順でストップスイッチが操作されると、上段ベルが入賞可能となる。赤左右ベル A、赤左右ベル B、白左右ベル A、白左右ベル B のいずれかが当選した場合に対応する停止順でストップスイッチが操作されると、右下がりベルが入賞可能となる。赤中左ベル A、赤中左ベル B、白中左ベル A、白中左ベル B が当選した場合に対応する停止順でストップスイッチが操作されると、中段ベルが入賞可能となる。赤中右ベル A、赤中右ベル B、白中右ベル A、白中右ベル B が当選した場合に対応する停止順でストップスイッチが操作されると、右上がりベルが入賞可能となる。赤右左ベル A、赤右左ベル B、白右左ベル A、白右左ベル B が当選した場合に対応する停止順でストップスイッチが操作されると、下段ベルが入賞可能となる。赤右中ベル A、赤右中ベル B、白右中ベル A、白右中ベル B が当選した場合に対応する停止順でストップスイッチが操作されると、小山ベルまたは小 V ベルが入賞可能となる。

10

【 0 3 2 6 】

本実施例においては、報知されるナビ情報に対応する停止順には、複数種類の停止順を含む特定種類の停止順が含まれる。また、特定種類の停止順に含まれる複数種類の停止順の種類のそれぞれに対応するキャラクタ画像は、少なくとも一部が共通する態様で表示される。

【 0 3 2 7 】

具体的には、図 2 6 に示すように、報知されるナビ情報に対応する停止順には、複数種類の停止順を含む第 1 グループ～第 3 グループの停止順が含まれる。第 1 グループの停止順は、対応する停止順が左第 1 停止となる停止順（赤左中ベル A、赤左中ベル B、白左中ベル A、白左中ベル B、赤左右ベル A、赤左右ベル B、白左右ベル A、白左右ベル B 当選時に報知される停止順）である。第 2 グループの停止順は、対応する停止順が中第 1 停止となる停止順（赤中左ベル A、赤中左ベル B、白中左ベル A、白中左ベル B、赤中右ベル A、赤中右ベル B、白中右ベル A、白中右ベル B 当選時に報知される停止順）である。第 3 グループの停止順は、対応する停止順が右第 1 停止となる停止順（赤右左ベル A、赤右左ベル B、白右左ベル A、白右左ベル B、赤右中ベル A、赤右中ベル B、白右中ベル A、白右中ベル B 当選時に報知される停止順）である。

20

【 0 3 2 8 】

赤左中ベル A、赤左中ベル B、白左中ベル A、白左中ベル B が当選した場合は、対応する停止順「左中右」に対応するナビ画像「赤 7 - 2 - 3」または「白 7 - 2 - 3」が表示される。ナビ画像として、第 1 停止すべきストップスイッチ及び狙うべき図柄を示唆する図柄画像「赤 7」または「白 7」、第 2 停止すべきストップスイッチを示唆する数値画像「2」、及び第 3 停止すべきストップスイッチを示唆する数値画像「3」を含む画像が表示される。

30

【 0 3 2 9 】

これらの画像は、表示される位置によって停止すべきストップスイッチを特定する。例えば、ナビ画像「赤 7 - 2 - 3」を例にとれば、図柄画像「赤 7」はナビ画像の左側の位置に表示され、数値画像「2」はナビ画像の中央の位置に表示され、数値画像「3」はナビ画像の右側の位置に表示される。これにより、左ストップスイッチを第 1 停止し、中ストップスイッチを第 2 停止し、右ストップスイッチを第 3 停止することが示唆される。また、現在停止すべきストップスイッチに対応する画像は、他の数値画像よりも大きく表示される。

40

【 0 3 3 0 】

また、ナビ画像の表示とともに、停止順「左中右」に対応するキャラクタ A 画像が表示される。また、報知するナビ情報に対応するナビ情報画像とキャラクタ画像とは、一つの画像として表示される。具体的には、図柄画像「赤 7」とキャラクタ画像が一部重畳するように表示され、キャラクタ画像は図柄画像「赤 7」の背面側に表示される。数値画像「2」及び数値画像「3」についても、同様の表示が行われる。

【 0 3 3 1 】

赤左右ベル A、赤左右ベル B、白左右ベル A、白左右ベル B が当選した場合は、停止順

50

「左右中」に対応するナビ画像「赤 7 - 3 - 2」または「白 7 - 3 - 2」が表示されるとともに、停止順「左右中」に対応するキャラクタ B 画像が表示される。これらの停止順は第 1 グループの停止順であり、キャラクタ A 画像とキャラクタ B 画像とは、いずれも円形の枠画像を含む画像で表示される。

【 0 3 3 2 】

赤中左ベル A、赤中左ベル B、白中左ベル A、白中左ベル B が当選した場合は、停止順「中左右」に対応するナビ画像「2 - 赤 7 - 3」または「2 - 白 7 - 3」が表示されるとともに、停止順「中左右」に対応するキャラクタ C 画像が表示される。赤中右ベル A、赤中右ベル B、白中右ベル A、白中右ベル B が当選した場合は、停止順「中右左」に対応するナビ画像「3 - 赤 7 - 2」または「3 - 白 7 - 2」が表示されるとともに、停止順「中右左」に対応するキャラクタ D 画像が表示される。これらの停止順は第 2 グループの停止順であり、キャラクタ C 画像とキャラクタ D 画像とは、いずれも四角形の枠画像を含む画像で表示される。

10

【 0 3 3 3 】

赤右左ベル A、赤右左ベル B、白右左ベル A、白右左ベル B が当選した場合は、停止順「右左中」に対応するナビ画像「2 - 3 - 赤 7」または「2 - 3 - 白 7」が表示されるとともに、停止順「右左中」に対応するキャラクタ E 画像が表示される。赤右中ベル A、赤右中ベル B、白右中ベル A、白右中ベル B が当選した場合は、停止順「右中左」に対応するナビ画像「3 - 2 - 赤 7」または「3 - 2 - 白 7」が表示されるとともに、停止順「右中左」に対応するキャラクタ F 画像が表示される。これらの停止順は第 3 グループの停止順であり、キャラクタ E 画像とキャラクタ F 画像とは、いずれも菱形の枠画像を含む画像で表示される。

20

【 0 3 3 4 】

また、報知される停止順でストップスイッチが操作された場合、いずれの停止順でストップスイッチが操作されても同一種類の入賞（主小役）が発生する一方、ストップスイッチの停止順に応じて導出される表示結果組合せが異なる。

【 0 3 3 5 】

〔キャラクタ画像の表示態様と音声について〕

次に、キャラクタ画像の表示態様、及びキャラクタ画像の表示に対応してスピーカ 5 3、5 4 から出力される音声について、図 2 6 に基づいて説明する。

30

【 0 3 3 6 】

本実施例においては、一のナビ情報の種類に対応するキャラクタ画像は、複数種類の表示態様のいずれかで表示される。図 2 6 に示すように、複数種類の表示態様は、第 1 表示態様、第 2 表示態様である。また、第 1 表示態様には、後述する消灯状態、点灯状態、点滅状態があり、第 2 表示態様には、点灯状態と点滅状態がある。

【 0 3 3 7 】

第 1 表示態様は、通常のキャラクタ画像が表示される態様である。第 2 表示態様は、第 1 表示態様と同じキャラクタ画像の背面側に炎をモチーフとしたファイア画像を付加した態様で表示される表示態様である。

【 0 3 3 8 】

また、キャラクタ画像は、報知されたナビ情報の種類の履歴に基づいて、第 1 表示態様、第 2 表示態様のいずれかで表示される。

40

【 0 3 3 9 】

本実施例においては、履歴報知において、あと 1 つのキャラクタ画像が点灯状態で表示された場合に、報知されたナビ情報の種類の履歴が特定履歴となる状態、すなわちナビ小役の当選状況が所定条件を満たす状態を「テンパイ状態」と称する（後述の図 2 9（a）の状態）。そして、B A T 状態に制御され、ナビ情報の報知の履歴がテンパイ状態でない場合は、いずれの停止順に対応するキャラクタ画像についても第 1 表示態様で表示される（後述する図 2 7、図 2 8 の例）。ナビ情報の報知の履歴がテンパイ状態である場合は、最終停止順となる停止順以外の停止順、すなわち特定履歴とはならない停止順に対応する

50

キャラクタ画像が第 1 表示態様で表示され、最終停止順となる停止順、すなわち特定履歴となる停止順に対応するキャラクタ画像が第 2 表示態様で表示される（後述する図 29 の例）。

【0340】

そして、BAT 状態においてナビ情報の報知の履歴が特定履歴となった場合、すなわちナビ小役の当選状況が所定条件を満たすことで CAT ストック期間に制御された場合には、以後、最終停止順となる停止順以外の停止順、すなわち CAT ストックが付与されない停止順に対応するキャラクタ画像が第 1 表示態様で表示され、最終停止順となる停止順、すなわち CAT ストックが付与される停止順に対応するキャラクタ画像が第 2 表示態様で表示される（後述する図 30、図 31 の例）。

10

【0341】

尚、キャラクタ画像が複数種類の表示態様のいずれで表示されるかによって、遊技者に有利な状態であるか否かが示唆されるようにしても良い。例えば、遊技者に有利な状態は、遊技者にとって有利な権利が付与されている状態、有利な権利が通常よりも高い確率で付与される状態等である。

【0342】

また、遊技者に有利な状態である場合は、遊技者に有利な状態でない場合よりも、第 2 表示態様でキャラクタ画像が表示される割合が高くなるようにしても良い。また、遊技者に有利な状態でない場合は、遊技者に有利な状態である場合よりも、第 1 表示態様でキャラクタ画像が表示される割合が高くなるようにしても良い。

20

【0343】

また、スピーカ 53、54 は、ナビ情報が報知されるとき、及び報知されるナビ情報に対応する操作態様（停止順、操作タイミング）でストップスイッチが操作されたとき、当該ナビ情報の種類に対応するキャラクタ画像（キャラクタ A ~ F 画像）に応じた態様で音声を出力する。

【0344】

例えば、本実施例においては、ナビ情報が報知されるタイミングで、キャラクタ A の表示とともに、キャラクタ A に対応した音声 A が出力される。キャラクタ B ~ F についても同様である。例えば、音声 A ~ F は、それぞれ異なるナレーターが発する音声である。

【0345】

また、スピーカ 53、54 は、ナビ情報が報知されるとき、及び報知されるナビ情報に対応する操作態様（停止順、操作タイミング）でストップスイッチが操作されたときに、当該ナビ情報の種類に対応するキャラクタ画像（キャラクタ A ~ F 画像）の表示態様（第 1 表示態様、第 2 表示態様）に応じた態様で音声を出力する。

30

【0346】

例えば、赤左中ベル A、B が当選して第 1 表示態様によりキャラクタ A が表示されるとき（ナビ情報が報知されるとき）において、左ストップスイッチかつ「赤 7」の操作を促すときは、スピーカ 53、54 から「左に赤 7」が音声 A - 1 により出力され、中ストップスイッチの操作を促すときは、スピーカ 53、54 から「中」が音声 A - 1 により出力され、右ストップスイッチの操作を促すときは、スピーカ 53、54 から「右」が音声 A - 1 により出力される音声 A - 1 - 1 が出力される。また、赤左中ベル A、B が当選して第 2 表示態様によりキャラクタ A が表示されるとき（ナビ情報が報知されるとき）において、左ストップスイッチかつ「赤 7」の操作を促すときは、スピーカ 53、54 から「左に赤 7」が音声 A - 2 により出力され、中ストップスイッチの操作を促すときは、スピーカ 53、54 から「中」が音声 A - 2 により出力され、右ストップスイッチの操作を促すときは、スピーカ 53、54 から「右」が音声 A - 2 により出力される音声 A - 2 - 1 が出力される。また、白左中ベル A、B が当選して第 1 表示態様によりキャラクタ A が表示されるときにおいて、左ストップスイッチかつ「白 7」の操作を促すときは、スピーカ 53、54 から「左に白 7」が音声 A - 1 により出力され、中ストップスイッチの操作を促すときは、スピーカ 53、54 から「中」が音声 A - 1 により出力され、右ストップスイ

40

50

ツチの操作を促すときは、スピーカ 5 3、5 4 から「右」が音声 A - 1 により出力される音声 A - 1 - 2 が出力される。また、白左中ベル A、B が当選して第 2 表示態様によりキャラクタ A が表示されるとき（ナビ情報が報知されるとき）において、左ストップスイッチかつ「白 7」の操作を促すときは、スピーカ 5 3、5 4 から「左に白 7」が音声 A - 2 により出力され、中ストップスイッチの操作を促すときは、スピーカ 5 3、5 4 から「中」が音声 A - 2 により出力され、右ストップスイッチの操作を促すときは、スピーカ 5 3、5 4 から「右」が音声 A - 2 により出力される音声 A - 2 - 2 が出力される。同様に、赤左右ベル A、B が当選して第 1 表示態様によりキャラクタ B が表示されるときにおいて、スピーカ 5 3、5 4 から「左に赤 7」、「右」、「中」が音声 B - 1 により出力される音声 B - 1 - 1 が出力され、赤左右ベル A、B が当選して第 2 表示態様によりキャラクタ B が表示されるときにおいて、スピーカ 5 3、5 4 から「左に赤 7」、「右」、「中」が音声 B - 2 により出力される音声 B - 2 - 1 が出力され、白左右ベル A、B が当選して第 1 表示態様によりキャラクタ B が表示されるときにおいて、スピーカ 5 3、5 4 から「左に白 7」、「右」、「中」が音声 B - 1 により出力される音声 B - 1 - 2 が出力され、白左右ベル A、B が当選して第 2 表示態様によりキャラクタ B が表示されるときにおいて、スピーカ 5 3、5 4 から「左に白 7」、「右」、「中」が音声 B - 2 により出力される音声 B - 2 - 2 が出力される。すなわち、第 1 表示態様によりキャラクタ A ~ F が表示される場合には、キャラクタ及び操作態様に対応する音声 A - 1 ~ F - 1 がスピーカ 5 3、5 4 から出力され、第 2 表示態様によりキャラクタ A ~ F が表示される場合には、キャラクタ及び操作態様に対応する音声 A - 2 ~ F - 2 がスピーカ 5 3、5 4 から出力される。

10

20

【0347】

尚、本実施例においては、報知するナビ情報に対応するナビ情報画像とキャラクタ画像とは、一つの画像として表示されるようにした。しかし、これに限らず、報知するナビ情報に対応するナビ情報画像の背景画像として、キャラクタ画像が表示されるようにしても良い。

【0348】

例えば、正解手順が「中左右」である場合は、ナビ情報画像とキャラクタ画像とを一つの画像として表示することなく、ナビ画像「2 - 赤 7 - 3」または「2 - 白 7 - 3」が表示される。そして、背景画像として画面中央に、正解手順「中左右」に対応するキャラクタ C 画像が表示される。

30

【0349】

同様に、正解手順が「左中右」である場合は、ナビ画像「赤 7 - 2 - 3」または「白 7 - 2 - 3」が表示される。そして、背景画像として画面中央に、正解手順「左中右」に対応するキャラクタ A 画像が表示される。

【0350】

[ナビ演出及び履歴報知の実行状況について]

次に、BAT 状態におけるナビ演出及び履歴報知の実行状況について説明する。

【0351】

まず、BAT 状態において所定条件が満たされるまでのナビ演出及び報知履歴の実行状況について説明する。

40

【0352】

サブ制御部 91 は、BAT 状態が開始されると、図 27 (a) に示すように、履歴表示エリアに、各キャラクタ A ~ F 画像を表示させて履歴報知を開始する。履歴報知では、BAT 状態において、ナビ小役の当選状況が所定条件を満たしていない場合に、現在の BAT 状態において報知されていない停止順に対応するキャラクタ画像を相対的に暗い色彩の消灯状態で表示し、現在の BAT 状態において既に報知された停止順に対応するキャラクタ画像を相対的に明るい色彩の点灯状態で表示する。これにより、消灯状態で表示されたキャラクタ画像に対応する停止順のナビ小役は未だ当選していないことが示唆され、点灯状態で表示されたキャラクタ画像に対応する停止順のナビ小役は既に当選していることが示唆されることとなる。

50

【 0 3 5 3 】

サブ制御部 9 1 は、B A T 状態の開始後、未だナビ小役の当選状況が所定条件を満たしていない状況でいずれかのナビ小役が当選した場合に、当選したナビ小役により所定条件が満たされない場合であれば、ナビ演出として当選したナビ小役に対応するナビ画像及び当選したナビ小役の停止順に対応するキャラクタ画像を第 1 表示態様でナビ表示エリアに表示する。また、当選したナビ小役と同じ停止順のナビ小役が未だ当選していない場合、すなわち履歴表示エリアにおいて当選したナビ小役に対応するキャラクタ画像が消灯状態で表示されている場合には、ナビ演出の開始とともに当選したナビ小役の停止順に対応するキャラクタ画像を第 1 表示態様かつ点灯状態と点滅状態を交互に繰り返す点滅状態で表示し、ゲーム終了時には、当選したナビ小役の停止順に対応するキャラクタ画像を第 1 表示態様かつ点灯状態で表示する。これにより未だ当選していない停止順のナビ小役が当選したことが示唆される。一方、当選したナビ小役と同じ停止順のナビ小役が既に当選している場合、すなわち履歴表示エリアにおいて当選したナビ小役の停止順に対応するキャラクタ画像が点灯状態で表示されている場合には、当選したナビ小役の停止順に対応するキャラクタ画像を第 1 表示態様かつ点灯状態のまま表示し続ける。

10

【 0 3 5 4 】

サブ制御部 9 1 は、B A T 状態の開始後、未だナビ小役の当選状況が所定条件を満たしていない状況でいずれかのナビ小役が当選した場合に、当選したナビ小役により所定条件が満たされる場合であれば、ナビ演出として当選したナビ小役に対応するナビ画像及び当選したナビ小役の停止順に対応するキャラクタ画像を第 2 表示態様でナビ表示エリアに表示する。この際、当選したナビ小役により所定条件が満たされない場合と異なり、当選したナビ小役の停止順に対応するキャラクタ画像が第 2 表示態様で表示されることにより所定条件が満たされることが示唆される。また、ナビ演出の開始とともに、履歴表示エリアのキャラクタ画像のうち当選したナビ小役に対応するキャラクタ画像を第 1 表示態様かつ点滅状態で表示し、ゲーム終了時には、履歴表示エリアのキャラクタ画像のうち当選したナビ小役に対応するキャラクタ画像を第 2 表示態様かつ点灯状態で表示する。この際、当選したナビ小役により所定条件が満たされない場合と異なり、履歴表示エリアのキャラクタ画像のうち当選したナビ小役に対応するキャラクタ画像が第 2 表示態様で表示されるので、所定条件が満たされたことが示唆されるとともに、所定条件を満たす契機となったナビ小役の停止順、すなわち最終停止順がいずれの停止順であるかが示唆される。

20

30

【 0 3 5 5 】

現在の B A T 状態が開始してからいずれのナビ小役も当選していない状況であれば、履歴表示エリアに表示されるキャラクタ A ~ F 画像が、いずれも第 1 表示態様かつ消灯状態で表示されるようになっており、このような状況で、例えば、図 2 7 (a) に示すように、「左中右」の停止順に対応するナビ小役が当選すると、ナビ表示エリアに操作態様を示すナビ画像「赤 7 - 2 - 3」または「白 7 - 2 - 3」とともに、「左中右」の停止順に対応するキャラクタ A 画像が第 1 表示態様で表示される。このように、当選したナビ小役に対応するナビ画像が表示されてナビ情報が報知されるタイミングで、当選したナビ小役の停止順に対応するキャラクタ画像が表示される。また、ナビ演出が開始されるタイミングと同じタイミングで、履歴表示エリアの「左中右」の停止順に対応するキャラクタ A 画像が第 1 表示態様のまま点滅状態となる。

40

【 0 3 5 6 】

その後、ストップスイッチが操作され、各リールが停止し表示結果組合せが導出されるタイミングで、図 2 7 (b) に示すように、「GET!」の文字画像とともに「左中右」の停止順に対応するキャラクタ A 画像がナビ表示エリアの中央に第 1 表示態様で表示されるとともに、履歴表示エリアのキャラクタ A 画像が第 1 表示態様のまま点灯状態となる。これにより、キャラクタ A 画像に対応する停止順のナビ小役が既に当選していることが示唆される。

【 0 3 5 7 】

また、図 2 8 (a) に示すように、「右中左」の停止順に対応するナビ小役が当選する

50

と、ナビ演出では、ナビ表示エリアに操作態様を示すナビ画像「３－２－赤７」または「３－２－白７」とともに、キャラクター画像が第１表示態様で表示され、履歴表示エリアの「右中左」の停止順に対応するキャラクター画像が第１表示態様のまま点滅状態となる。

【０３５８】

その後、ストップスイッチが操作され、各リールが停止し表示結果組合せが導出されるタイミングで、図２８（ｂ）に示すように、「ＧＥＴ！」の文字画像とともに「右中左」の停止順に対応するナビ小役に対応するキャラクター画像がナビ表示エリアの中央に第１表示態様で表示されるとともに、履歴表示エリアに表示されるキャラクター画像が第１表示態様のまま点灯状態となり、キャラクター画像に対応する停止順のナビ小役が既に当選していることが示唆される。

10

【０３５９】

尚、既に当選した停止順と同じ停止順に対応するナビ小役が当選すると、ナビ表示エリアに操作態様を示すナビ画像とともに、ナビ小役の停止順に対応するキャラクタ画像が表示される一方、履歴表示エリアの当選したナビ小役の停止順に対応するキャラクタ画像は、第１表示態様かつ点灯状態が維持される。

【０３６０】

また、例えば、図２９（ａ）に示すように、既に「左中右」、「左右中」、「中右左」、「右左中」、「右中左」の停止順に対応するナビ小役が当選しており、「中左右」の停止順に対応するナビ小役が当選することで所定条件を満たし得る状況において、「中左右」の停止順に対応するナビ小役が当選すると、ナビ表示エリアに操作態様を示すナビ画像「２－赤７－３」または「２－白７－３」とともに、「中左右」の停止順に対応するキャラクターＣ画像が第２表示態様で表示される。これにより所定条件を満たす「中左右」の停止順に対応するナビ小役が当選したことが示唆される。また、ナビ演出が開始されるタイミングと同じタイミングで、履歴表示エリアの「中左右」の停止順に対応するキャラクターＣ画像が第１表示態様のまま点滅状態となる。

20

【０３６１】

その後、ストップスイッチが操作され、各リールが停止し表示結果組合せが導出されるタイミングで、図２９（ｂ）に示すように、「ＧＥＴ！」の文字画像とともに「中左右」の停止順に対応するキャラクターＣ画像がナビ表示エリアの中央に第２表示態様で表示されるとともに、履歴表示エリアのキャラクターＣ画像が第２表示態様に変化して点灯状態となる。この際、ナビ表示エリアに「中左右」の停止順に対応するキャラクターＣ画像が第２表示態様で表示されるとともに、履歴表示エリアの全てのキャラクター画像が点灯状態となることにより所定条件を満たしたことが示唆されるとともに、履歴表示エリアのキャラクター画像のうちキャラクターＣ画像以外が第１表示態様で表示され、キャラクターＣ画像が第２表示態様で表示されることで、所定条件を満たす契機となったナビ小役の停止順、すなわち最終停止順がキャラクターＣ画像に対応する「中左右」の停止順であることが示唆される。

30

【０３６２】

そして、所定時間（本実施例では、３秒）が経過したタイミングで、図２９（ｃ）に示すように、ＣＡＴストック期間が開始することを報知するとともに、第２表示態様のキャラクターＣ画像を表示し、当該キャラクターＣ画像に隣接させて「でストック獲得！」の文字画像を表示させ、以降のＢＡＴ状態において、キャラクターＣ画像に対応する停止順のナビ小役が当選することで、ＣＡＴストックが加算されることを遊技者に報知する。

40

【０３６３】

次いで、ＢＡＴ状態において所定条件が満たされた後、すなわちＣＡＴストック期間におけるナビ演出及び報知履歴の実行状況について説明する。

【０３６４】

サブ制御部９１は、ＣＡＴストック期間において最終停止順以外の停止順に対応するいずれかのナビ小役が当選した場合には、ナビ演出として当選したナビ小役に対応するナビ画像及び当選したナビ小役の停止順に対応するキャラクタ画像を第１表示態様でナビ表示エリアに表示する。また、履歴表示エリアのナビ小役に対応するキャラクタ画像は変化さ

50

せず点灯状態のままとする。

【 0 3 6 5 】

サブ制御部 9 1 は、C A T ストック期間において最終停止順の停止順に対応するいずれかのナビ小役が当選した場合には、ナビ演出として当選したナビ小役に対応するナビ画像及び当選したナビ小役の停止順に対応するキャラクタ画像を第 2 表示態様でナビ表示エリアに表示する。この際、最終停止順以外の停止順に対応するいずれかのナビ小役が当選した場合と異なり、当選したナビ小役の停止順に対応するキャラクタ画像が第 2 表示態様で表示されることにより最終停止順と一致する停止順のナビ小役が当選したこと、すなわち C A T ストックが付与されることが示唆される。また、ナビ演出の開始とともに、履歴表示エリアのキャラクタ画像のうち当選したナビ小役に対応するキャラクタ画像を第 2 表示態様のまま点灯状態と点滅状態を交互に繰り返す点滅状態で表示し、ゲーム終了時には、履歴表示エリアのキャラクタ画像のうち当選したナビ小役に対応するキャラクタ画像を第 2 表示態様かつ点灯状態で表示する。この際、最終停止順以外の停止順に対応するいずれかのナビ小役が当選した場合と異なり、履歴表示エリアのキャラクタ画像のうち当選したナビ小役に対応するキャラクタ画像が第 2 表示態様かつ点滅状態で表示されるので、当選したナビ小役の停止順に対応するキャラクタ画像が第 2 表示態様かつ点滅状態で表示されることにより最終停止順と一致する停止順のナビ小役が当選したこと、すなわち C A T ストックが付与されることが示唆される。

10

【 0 3 6 6 】

C A T ストック期間においては、履歴表示エリアに表示されるキャラクタ画像のうち、最終停止順以外の停止順に対応するキャラクタ画像は、いずれも第 1 表示態様かつ点灯状態で表示され、最終停止順に対応するキャラクタ画像は、第 2 表示態様かつ点灯状態で表示されるようになっており、例えば、図 3 0 (a) に示すように、C A T ストック期間において最終停止順以外の停止順である「左中右」の停止順に対応するナビ小役が当選すると、ナビ表示エリアに操作態様を示すナビ画像「赤 7 - 2 - 3 」または「白 7 - 2 - 3 」とともに、「左中右」の停止順に対応するキャラクタ A 画像が第 1 表示態様で表示される。この際、履歴表示エリアのキャラクタ画像は変化しない。

20

【 0 3 6 7 】

その後、ストップスイッチが操作され、各リールが停止し表示結果組合せが導出されるタイミングで、図 3 0 (b) に示すように、「G E T ! 」の文字画像とともに「左中右」の停止順に対応するキャラクタ A 画像がナビ表示エリアの中央に第 1 表示態様で表示される。

30

【 0 3 6 8 】

また、例えば、図 3 1 (a) に示すように、C A T ストック期間において最終停止順である「中左右」の停止順に対応するナビ小役が当選すると、ナビ表示エリアに操作態様を示すナビ画像「2 - 赤 7 - 3 」または「2 - 白 7 - 3 」とともに、「中左右」の停止順に対応するキャラクタ C 画像が第 2 表示態様で表示される。これにより最終停止順と一致する停止順のナビ小役が当選したこと、すなわち C A T ストックが付与されることが示唆される。また、ナビ演出が開始されるタイミングと同じタイミングで、履歴表示エリアの「中左右」の停止順に対応するキャラクタ C 画像が第 2 表示態様のまま点滅状態となることによっても、最終停止順と一致する停止順のナビ小役が当選したこと、すなわち C A T ストックが付与されることが示唆される。

40

【 0 3 6 9 】

その後、ストップスイッチが操作され、各リールが停止し表示結果組合せが導出されるタイミングで、図 3 1 (b) に示すように、「C A T G E T ! 」の文字画像とともに「中左右」の停止順に対応するキャラクタ C 画像がナビ表示エリアの中央に第 2 表示態様で表示される。この際、ナビ表示エリアに「中左右」の停止順に対応するキャラクタ C 画像が第 2 表示態様で表示されることにより、最終停止順と一致する停止順のナビ小役が当選したこと、すなわち C A T ストックが付与されることが示唆される。

【 0 3 7 0 】

50

このように、B A T 状態では、当選したナビ小役の停止順に対応するキャラクタ画像を用いたナビ演出を行うとともに、履歴表示エリアに、未だ当選していないナビ小役、すなわちナビ演出によって未だ報知されていない停止順に対応するキャラクタ画像が消灯状態で表示され、既に当選したナビ小役、すなわちナビ演出によって既に報知された停止順に対応するキャラクタ画像が点灯状態で表示されるようになっており、履歴表示エリアに表示されたキャラクタ画像が点灯状態であるか、消灯状態であるか、によりナビ小役の当選状況が示唆される。すなわち履歴表示エリアでは、ナビ演出によって既に報知された停止順が、ナビ演出により報知された停止順に対応するキャラクタを用いて報知されるため、ナビ小役の当選状況の確認が直感的に認識しやすくなり、ナビ小役の当選状況を好適に認識させることができる。

10

【 0 3 7 1 】

また、B A T 状態では、当選したナビ小役に対応するナビ演出が開始されるタイミングで、当選したナビ小役の停止順に対応する履歴表示エリアのキャラクタ画像が点滅状態で表示され、ストップスイッチが操作され、各リールが停止し表示結果組合せが導出されるタイミングで、当選したナビ小役の停止順に対応する履歴表示エリアのキャラクタ画像が点灯状態で表示されるため、段階的に遊技者を注目させることができる。

【 0 3 7 2 】

また、ナビ小役の当選状況が所定条件を満たす場合には、当選したナビ小役に対応するナビ演出が開始されるタイミングで、当選したナビ小役の停止順に対応するキャラクタ画像が表示され、ストップスイッチが操作され、各リールが停止して表示結果組合せが導出されるタイミングで、履歴表示エリアに最終停止順に対応するキャラクタ画像が第 2 表示態様かつ点灯状態で表示されることでナビ小役の当選状況が所定条件を満たしたことが報知されるため、段階的に遊技者を注目させることができる。

20

【 0 3 7 3 】

また、B A T 状態において、次に当選したナビ小役の種類に関わらず所定条件を満たし得ない状況であるか、次に当選したナビ小役の種類によって所定条件を満たし得る状況であるか、に関わらず、履歴表示エリアにおけるキャラクタ画像の表示態様は変化しない構成であるが、次に当選したナビ小役の種類に関わらず所定条件を満たし得ない状況と、次に当選したナビ小役の種類によって所定条件を満たし得る状況と、で履歴表示エリアにおけるキャラクタ画像の表示態様が異なるようにしても良く、このような構成とすることで、履歴表示エリアにおけるキャラクタ画像の表示態様の違いにより、所定条件を満たし得る状況であるか否かを認識させやすくなる。

30

【 0 3 7 4 】

ナビ演出では、第 1 表示態様と第 2 表示態様のキャラクタ画像を用いることが可能であり、所定条件を満たすまでのナビ小役の当選状況に応じて第 1 表示態様または第 2 表示態様の一方のキャラクタ画像を用いてナビ演出を行うので、ナビ演出に用いられたキャラクタの画像の表示態様の違いにより、ナビ小役の当選状況が分かりやすくなる。

【 0 3 7 5 】

特に、ナビ小役の当選状況が所定条件を満たさない場合には、第 1 表示態様のキャラクタ画像を用いてナビ演出を行い、ナビ小役の当選状況が所定条件を満たす場合には、第 2 表示態様のキャラクタ画像を用いてナビ演出を行うので、第 2 表示態様のキャラクタ画像を用いてナビ演出が行われることに対する遊技者の注目を高めることができる。

40

【 0 3 7 6 】

また、所定条件を満たすことで C A T ストック期間に制御された後は、最終停止順と一致しない停止順のナビ小役が当選した場合には、第 1 表示態様のキャラクタ画像を用いてナビ演出を行う一方、最終停止順と一致する停止順のナビ小役が当選し、C A T ストックが付与される場合には、第 2 表示態様のキャラクタ画像を用いてナビ演出を行うようになっており、キャラクタ画像の表示態様の違いによって遊技者に有利な状況が示唆されるため、キャラクタの表示態様に対して遊技者を注目させることができる。

【 0 3 7 7 】

50

ナビ演出は、ナビ画像及びキャラクタ画像がナビ表示エリアに表示されるとともに、スピーカ53、54から音声A-1～F-2のうち当該キャラクタ画像に対応する音声が出力されるため、ナビ演出によって報知された操作態様と、キャラクタとの関係が音声によってより分かりやすくなる。

【0378】

また、第1表示態様によりキャラクタA～Fが表示されるとき音声A-1-1～F-1-2と、第2表示態様によりキャラクタA～Fが表示されるとき音声A-2-1～F-2-2が異なるため、キャラクタの表示態様が第1表示態様であるか第2表示態様であるかを、音声によって認識させることができる。

【0379】

ナビ演出では、キャラクタ画像がナビ画像の背面側に表示されるため、操作態様を示すナビ画像の表示をキャラクタ画像が極力妨げないようにしている。

【0380】

ナビ演出では、ナビ画像及びキャラクタ画像が一つの画像として表示されるため、キャラクタ画像に遊技者を注目させやすくなる。

【0381】

BAT状態では、ナビ演出においてキャラクタ画像が表示される一方で、NAT状態、CAT状態では、ナビ演出においてキャラクタ画像が表示されないため、BAT状態におけるナビ演出に対する遊技者の注目を集めることができる。

【0382】

各ナビ小役は、対応する操作態様で操作されることでそれぞれの主小役が入賞し、15枚のメダルが付与される一方で、導出される主小役の図柄組合せが対応する停止順によって異なるため、導出された主小役の図柄組合せによって、対応する停止順の種類を認識させることができる。特に、停止順によって「ベルa」、「ベルb」または「ベルc」が揃うラインが異なるため、「ベルa」、「ベルb」または「ベルc」が揃うラインの違いにより対応する停止順の種類を認識させることができる。

【0383】

各キャラクタ画像は、対応する停止順が左第1停止となる第1グループに含まれるキャラクタA画像とキャラクタB画像がいずれも円形の枠画像を含む画像で表示され、対応する停止順が中第1停止となる第2グループに含まれるキャラクタC画像とキャラクタD画像がいずれも四角形の枠画像を含む画像で表示され、対応する停止順が右第1停止となる第3グループに含まれるキャラクタE画像とキャラクタF画像がいずれも菱形の枠画像を含む画像で表示されるため、枠画像の種類によっていずれのグループに含まれるのかを認識させることができる。

【0384】

[NAT状態及びCAT状態における制御の流れについて]

次に、NAT状態及びCAT状態においてメイン制御部41が行う制御の流れについて、図32に基づき説明する。

【0385】

メイン制御部41は、BAT状態が終了し、NAT状態を開始する(Sc1)と、30ゲームをNAT状態の残りゲーム数として設定する(Sc2)。

【0386】

次いで、メイン制御部41は、各ゲームにおいて内部抽選を行い、各リールが停止する毎に(Sc3、Sc4)、内部抽選でCAT抽選対象役が当選したか否かを判定する(Sc5)。CAT抽選対象役は、弱チャンスリプレイA、B、強チャンスリプレイA、Bであり、Sc5のステップでは、抽選用フラグ2に4または5が設定されている場合にCAT抽選対象役が当選していることを判定する。CAT抽選対象役が当選していない場合(Sc5:N)には、1枚役が入賞したか否かを判定する(Sc6)。Sc6のステップでは、抽選用フラグ2に3が設定されている場合に1枚が入賞したことを判定する。そして、CAT抽選対象役が当選していた場合(Sc5:Y)、1枚が入賞した場合(Sc6:

10

20

30

40

50

Y)には、CAT抽選を行う(S c 7)。

【0387】

内部抽選でCAT抽選対象役に当選せず、かつ1枚役が入賞していなかった場合(S c 5 : N、S c 6 : N)、CAT抽選に当選しなかった場合(S c 8 : N)には、CATストックが残っているか否か判定し(S c 9)、CATストックが残っていない場合には、NAT状態の残りゲーム数を1減算する(S c 11)。そして、残りゲーム数が0でなければ(S c 12 : N)、CAT抽選に当選するか、NAT状態の残りゲーム数が0となるまで、S c 3 ~ S c 12のステップを1ゲーム毎に繰り返し実行する。その後、NAT状態の残りゲーム数が0となった場合(S c 12 : Y)には、NAT状態とともにAT状態を終了させる(S c 13)。

10

【0388】

一方、CAT抽選に当選した場合(S c 8 : Y)には、CAT状態を開始する(S c 14)。また、CATストックが残っている場合(S c 9 : Y)には、CATストックの残数から1減算した後(S c 10)、CAT状態を開始する(S c 14)。CAT状態を開始すると、CAT状態の種別を第1種別、第2種別のいずれかに決定し(S c 15)、第1種別では、3ゲームをCAT状態の残りゲーム数として設定し、第2種別では、5ゲームを残りゲーム数として設定する(S c 16)。

【0389】

次いで、メイン制御部41は、各ゲームにおいて内部抽選を行い、各リールが停止する毎に(S c 17、S c 18)、内部抽選でBAT抽選対象役が当選したか否かを判定する(S c 19)。BAT抽選対象役は、弱チャンスリプレイA、B、強チャンスリプレイA、Bであり、S c 5のステップでは、抽選用フラグ3に2または3が設定されている場合にCAT抽選対象役が当選していることを判定する。CAT抽選対象役が当選していない場合(S c 19 : N)には、特定小役A、B、主小役のうちいずれかが入賞したか否かを判定する(S c 20)。S c 20のステップでは、抽選用フラグ3に1が設定されている場合に特定小役A、B、主小役のいずれかが入賞したことを判定する。そして、CAT抽選対象役が当選していた場合(S c 19 : Y)、特定小役A、B、主小役のうちいずれかが当選していた場合(S c 20 : Y)には、BAT抽選を行う(S c 21)。

20

【0390】

その後、メイン制御部41は、BAT抽選を行ったか否かに関わらず、CAT残りゲーム数を1減算し、CAT残りゲーム数が0でなければ(S c 22、S c 23 : N)、CAT状態の残りゲーム数が0となるまで、BAT抽選の結果に関わらず、S c 17 ~ S c 23のステップを1ゲーム毎に繰り返し実行する。

30

【0391】

そして、CAT状態の残りゲーム数が0となり、CAT状態においてBAT抽選に当選しなかった場合(S c 23 : Y、S c 24 : N)には、CAT状態を終了させてNAT状態に移行し(S c 25)、CAT状態に移行するか、NAT状態の残りゲーム数が0となるまで、S c 3 ~ S c 11のステップを1ゲーム毎に繰り返し実行する。

【0392】

一方、CAT状態の残りゲーム数が0となり、CAT状態においてBAT抽選に当選していた場合(S c 23 : Y、S c 24 : Y)には、CAT状態を終了させてBAT状態に移行させる(S c 26、S c 27)。

40

【0393】

以上説明したように、BAT状態が終了すると、最大30ゲームのNAT状態に制御されるとともに、CATストックが残っているか、CAT抽選に当選することで、3ゲームまたは5ゲームのCAT状態に制御される。NAT状態では、BAT抽選は行われず、NAT状態からBAT状態へ移行することがないのに対して、CAT状態では、BAT抽選が行われ、BAT抽選に当選することで、BAT状態へ移行させることが可能となっている。

【0394】

50

また、N A T 状態においても、C A T 状態においても、ナビ小役の当選時にナビ報知が行われ得るが、図 9 (b) に示すように、N A T 状態においては、ナビ小役の当選時に 2 5 % の確率でナビ報知が行われるのに対して、C A T 状態においては、ナビ小役の当選時に B A T 状態と同じ 1 0 0 % の確率でナビ報知が行われるようになっており、C A T 状態においては、N A T 状態よりも多くのメダルの獲得が期待できる。

【 0 3 9 5 】

また、C A T 状態では、ナビ小役が当選し、かつ主小役が入賞したときに、B A T 抽選を行うとともに、C A T 状態においてナビ小役が当選した場合には、N A T 状態よりも高い確率で、主小役の図柄組合せを停止させるナビ報知が行われるので、C A T 状態において B A T 抽選が行われる確率を高めることができる。

10

【 0 3 9 6 】

また、N A T 状態では、特定小役 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚の当選時に、1 枚を入賞させることで、C A T 抽選が行われるようになっており、B A T 状態に移行し得る C A T 状態に制御される機会を得られるため、特定小役 A または特定小役 B を入賞させることで、1 5 枚のメダルを獲得するよりも遊技者にとって有利となる。

【 0 3 9 7 】

一方、C A T 状態では、特定小役 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚の当選時に、特定小役 A または特定小役 B を入賞させることで、B A T 抽選が行われるようになっており、特定小役 A または特定小役 B を入賞させることで、1 5 枚のメダルを獲得できることに加え、B A T 状態に制御される機会も得られるため、1 枚を入賞させるよりも遊技者にとって有利となる。

20

【 0 3 9 8 】

[N A T 状態及び C A T 状態の制御状況について]

次に、N A T 状態及び C A T 状態の制御状況について、図 3 3 に基づいて説明する。

【 0 3 9 9 】

図 3 3 に示すように、メイン制御部 4 1 は、A T 状態の開始後、規定ゲーム数 (1 0 ゲームまたは 2 0 ゲーム) にわたり B A T 状態に制御し、規定ゲーム数が経過して B A T 状態が終了すると、N A T 状態に制御する。N A T 状態の開始後、規定ゲーム数 (3 0 ゲーム) が経過するまでの期間において、C A T ストックを 1 以上有しているか、C A T 抽選に当選すると、C A T 状態に制御し、C A T 状態において B A T 抽選に当選しなければ、C A T 状態の終了後、再度 N A T 状態に復帰する。そして、図 3 3 (a) に示すように、C A T 状態へ移行しても B A T 状態に移行することなく、N A T 状態の開始後、規定ゲーム数 (3 0 ゲーム) が経過することで、N A T 状態とともに A T 状態を終了させて通常状態に移行させる。また、C A T 状態は、その種別に応じて 3 ゲームまたは 5 ゲームにわたり制御されるようになっており、図 3 3 (b) に示すように、途中で B A T 抽選に当選した場合でも、当初決定された種別に応じたゲーム数が終了するまで C A T 状態に制御し、C A T 状態の終了を待って、再び B A T 状態に制御する。

30

【 0 4 0 0 】

サブ制御部 9 1 は、図 3 3 に示すように、メイン制御部 4 1 側で B A T 状態に制御されている期間において B A T 演出を実行し、N A T 状態に制御されている期間において N A T 演出を実行し、C A T 状態に制御されている期間において C A T 演出を実行する。

40

【 0 4 0 1 】

また、サブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 側で N A T 状態から C A T 状態に制御された場合に、C A T 状態の終了時に B A T 状態へ移行するか否かを報知する C A T 結果報知を行う。C A T 結果報知では、メイン制御部 4 1 側で B A T 抽選に当選していなかった場合に、B A T 状態へ移行しない旨を報知する C A T 結果報知 (失敗) を行い、図 3 3 (b) に示すように、メイン制御部 4 1 側で C A T 状態において B A T 抽選に当選した場合に、B A T 状態へ移行する旨を報知する C A T 結果報知 (成功) を行う。

【 0 4 0 2 】

また、サブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 側で N A T 状態の開始後、規定ゲーム数 (

50

30ゲーム)が経過してNAT状態が終了する場合には、図33(a)に示すように、AT状態が終了する旨を報知するAT状態終了報知を行う。

【0403】

このように本実施例では、BAT状態の終了後、AT状態が終了して通常状態に移行するまでに、BAT状態に移行しないNAT状態とBAT状態に移行し得るCAT状態に制御可能であり、CAT状態においてナビ小役が当選したときに、NAT状態においてナビ小役が当選したときよりも高い確率でナビ報知が行われるようになっており、CAT状態に制御されることで、BAT状態に移行し得るだけでなく、ナビ小役の当選時にナビ報知が行われる確率も高まるため、BAT状態の終了後、CAT状態に制御されることに注目させることができる。

10

【0404】

尚、本実施例では、NAT状態においてBAT状態に移行しない構成であるが、NAT状態においてもCAT状態においてもBAT状態に移行し得る構成としても良い。このような構成においては、CAT状態においてNAT状態よりもBAT抽選が行われる割合が高い構成としたり、CAT状態においてNAT状態よりもBAT抽選に当選する割合が高い構成とすることで、CAT状態においてNAT状態よりもBAT状態に移行する割合が高くなる構成とすることで、BAT状態の終了後、CAT状態に制御されることに注目させることができる。

【0405】

また、本実施例では、ナビ小役の当選時にナビ報知が行われることで、報知された操作態様で停止操作を行うことにより、他の操作態様で停止操作を行った場合よりも多くのメダルの払出を伴う主小役を入賞させることが可能であり、CAT状態においてナビ小役の当選時にNAT状態よりも高い割合でナビ報知が行われることでより多くのメダルの獲得が期待できるため、CAT状態における有利度をさらに高めることができる。

20

【0406】

また、本実施例では、ナビ小役の当選時にナビ報知が行われることで、報知された操作態様で停止操作を行うことによりBAT抽選の契機となる主小役を入賞させることが可能であり、CAT状態においてナビ小役の当選時にNAT状態よりも高い割合でナビ報知が行われることで、BAT抽選が行われる割合を高めることができる。

【0407】

尚、本実施例では、CAT状態において、報知対象となる役の当選時にナビ報知が行われた場合において、報知された操作態様で停止操作を行った場合に、他の操作態様で停止操作を行った場合よりも多くのメダルの払出を伴う図柄組合せであり、かつBAT抽選の契機となる図柄組合せが停止する構成であるが、報知対象となる役の当選時にナビ報知が行われた場合において、報知された操作態様で停止操作を行った場合に、他の操作態様で停止操作を行った場合よりも多くのメダルの払出を伴う図柄組合せまたはBAT抽選の契機となる図柄組合せのいずれか一方が停止する構成であっても良く、このような構成であっても、前者の構成であれば、CAT状態においてナビ小役の当選時にNAT状態よりも高い割合でナビ報知が行われることでより多くのメダルの獲得が期待でき、後者の構成であれば、CAT状態においてナビ小役の当選時にNAT状態よりも高い割合でナビ報知が行われることで、BAT抽選が行われる割合を高めることができる。

30

【0408】

また、NAT状態においてもCAT状態においても主小役が入賞することでBAT抽選が行われる構成において、CAT状態においてナビ小役の当選時にNAT状態よりも高い割合でナビ報知が行われる構成としても良く、このような構成とすることで、CAT状態においてナビ小役の当選時にNAT状態よりも高い割合でナビ報知が行われることで、BAT抽選が行われる割合を高めることができる。

40

【0409】

また、本実施例では、CAT状態の途中でBAT抽選に当選した場合でも、当初決定された種別に応じたゲーム数が終了するまでCAT状態に制御し、CAT状態の終了を待つ

50

て、再び B A T 状態に制御するとともに、C A T 状態の終了時に B A T 状態へ移行するか否かを報知する C A T 結果報知を行うようになっており、C A T 状態が終了するまで、B A T 状態へ移行することを期待させることができる。

【 0 4 1 0 】

また、本実施例では、C A T 状態として、3 ゲームにわたり C A T 状態に制御される第 1 種別の C A T 状態と、5 ゲームにわたり C A T 状態に制御される第 2 種別の C A T 状態と、に制御可能であり、C A T 状態に制御されるゲーム数の違いにより C A T 状態の有利度を変化させることができる。

【 0 4 1 1 】

また、本実施例では、B A T 状態の終了後、N A T 状態に制御し、N A T 状態において C A T ストックが残っているか、C A T 抽選に当選することで C A T 状態に移行させるようになっており、N A T 状態において C A T 状態への移行条件が成立するか否かに注目させることができる。

10

【 0 4 1 2 】

尚、N A T 状態においても C A T 状態においても B A T 状態に移行し得る構成であり、C A T 状態において N A T 状態よりも B A T 状態に移行する割合が高くなる構成において、B A T 状態の終了後、N A T 状態または C A T 状態の一方に制御される構成としても良い。このような構成においても、N A T 状態において移行条件が成立することで C A T 状態に移行し得る構成とすることで、N A T 状態において C A T 状態への移行条件が成立するか否かに注目させることができる。

20

【 0 4 1 3 】

また、本実施例では、B A T 状態においてはナビ小役の当選時に N A T 状態よりも高い割合でナビ報知を行い、C A T 状態以上の割合でナビ報知を行うようになっており、B A T 状態に制御されることで、N A T 状態よりも多くのメダルを獲得が期待でき、C A T 状態以上のメダルの獲得が期待できるため、B A T 状態に制御されることによる興味を高めることができる。

【 0 4 1 4 】

尚、B A T 状態においてはナビ小役の当選時に N A T 状態よりも高い割合でナビ報知を行い、C A T 状態よりも高い割合でナビ報知を行う構成としても良く、このような構成とすることで、B A T 状態に制御されることによる興味をさらに高めることができる。

30

【 0 4 1 5 】

[作用効果 1]

本実施例では、メイン制御部 4 1 は、通常状態において、ポイント残量が 0 となることで、当該ゲームの次のゲームにおける内部抽選の結果が C Z 抽選対象役であるか、C Z 抽選非対象役であるかを判定し、C Z 抽選対象役が当選していた場合に C Z 抽選を行い、C Z 抽選に当選することで、通常区間を経由して C Z 状態へと移行させる。

【 0 4 1 6 】

また、メイン制御部 4 1 は、通常状態において、ポイント残量が 0 となったゲームの次のゲームにおける内部抽選の結果が C Z 抽選非対象役である場合、C Z 抽選に非当選であった場合に、現在の周期数が設定されたシナリオ番号に対応する天井の周期数でなければ、通常状態を継続させる。

40

【 0 4 1 7 】

そして、メイン制御部 4 1 は、ポイント残量が 0 となったゲームの次のゲームにおける内部抽選の結果が C Z 抽選非対象役となった場合と、ポイント残量が 0 となったゲームの次のゲームにおける内部抽選の結果が C Z 抽選対象役となり、C Z 抽選の結果が非当選となった場合とで、継続させた通常状態に関する有利度が異なり得る構成である。

【 0 4 1 8 】

このような構成とすることで、通常状態において、ポイント残量が 0 となったゲームの次のゲームにおける内部抽選の結果が C Z 抽選対象役となり、C Z 抽選に当選した場合には、演出期間を経て、C Z 状態に制御される。また、ポイント残量が 0 となったゲームの次

50

のゲームにおいては、内部抽選の結果がＣＺ抽選非対象役となった場合や、ＣＺ抽選対象役であったが、ＣＺ抽選に当選しなかった場合には、再度通常状態に制御されることとなるが、ポイント残量が０となったゲームの次のゲームにおける内部抽選の結果がＣＺ抽選非対象役となった場合と、ポイント残量が０となったゲームの次のゲームにおける内部抽選の結果がＣＺ抽選対象役となり、ＣＺ抽選の結果が非当選となった場合とで、通常状態に関する有利度が異なり得るため、ポイント残量が０となり、ＣＺ状態に制御されなかった場合でも、次に設定されたポイント残量が０となるまでゲームの継続を促すことができる。

【０４１９】

本実施例では、ポイント残量が０となったゲームの次のゲームにおける内部抽選の結果がＣＺ抽選非対象役となった場合と、ポイント残量が０となったゲームの次のゲームにおける内部抽選の結果がＣＺ抽選対象役となり、ＣＺ抽選の結果が非当選となった場合とで、次回ＣＺ抽選対象役が当選した場合に行われるＣＺ抽選の当選確率が異なる構成である。このような構成とすることで、次に設定されたポイント残量が０となった場合のＣＺ抽選に注目させることができる。

10

【０４２０】

尚、ポイント残量が０となったゲームの次のゲームにおける内部抽選の結果がＣＺ抽選非対象役となった場合と、ポイント残量が０となったゲームの次のゲームにおける内部抽選の結果がＣＺ抽選対象役となり、ＣＺ抽選の結果が非当選となった場合とで、次回ポイント残量が０となったゲームの次のゲームにおけるＣＺ抽選対象役の対象を増やすこと等によりＣＺ抽選が行われる割合が高まる構成としても良く、このような構成とすることで、次に設定されたポイント残量が０となった場合にＣＺ抽選が行われるか否かに注目させることができる。

20

【０４２１】

本実施例では、通常状態は、シナリオに応じて各周期における有利度の組合せが設定されており、ＣＺ抽選が非当選となり移行する次の周期において、当該周期に予め設定されている有利度に基づいて有利度を変化させる構成である。このような構成とすることで、予め設定されている有利度に基づいて次の周期における通常状態の有利度が変化するため、次の周期に対して予め設定された有利度に注目させることができる。

【０４２２】

尚、ＣＺ抽選が非当選となり移行する次の周期において、当該周期に予め設定されている有利度に関わらず、有利度Ａ、Ｂ、Ｃよりも有利な特殊有利度が設定されるようにしたり、ポイント残量が０となった次のゲームにおける内部抽選の結果がＣＺ抽選対象役となった場合に、必ずＣＺ抽選に当選させる等、次の周期に予め設定されている有利度とは別に次の周期における通常状態の有利度を変化させる構成としても良く、このような構成とすることで、次の周期に予め設定された有利度に関わらず、通常状態に関する有利度が高まることに期待させることができる。

30

【０４２３】

本実施例では、サブ制御部９１は、通常演出においてキャラクタＡ～Ｃのいずれかを表示可能であり、通常状態における周期に割り当てられた有利度Ａ～Ｃに応じて選択されやすいキャラクタが異なることでキャラクタの違いから有利度が示唆される構成である。このような構成とすることで、通常演出において表示されるキャラクタの違いから周期の有利度を示唆可能であるため、遊技者に現在の周期の有利度を推測させることができる。

40

【０４２４】

本実施例では、サブ制御部９１は、ポイント残量が０となったゲームの次のゲームにおいて、ＣＺ抽選非対象役が当選した場合と、ポイント残量が０となったゲームの次のゲームにおいて、ＣＺ抽選対象役が当選し、ＣＺ抽選に非当選であった場合と、でＣＺ状態に制御されないことを示す報知態様が異なる構成である。このような構成とすることで、ポイント残量が０となりＣＺ状態に制御されなかった場合に、報知態様の違いによって、その後、ＣＺ抽選非対象役が当選して次の周期が開始されるのか、ＣＺ抽選非対象役が当選

50

したもののC Z抽選に非当選であったために次の周期が開始されるのか、すなわち次の通常状態における有利度が異なることを認識させることができる。

【0425】

本実施例では、通常状態では、ポイント残量が0となったゲームの次のゲームにおいて、内部抽選でC Z抽選対象役が当選したか否かに応じて、C Z抽選を行うか否かが決定される構成である。このような構成とすることで、ポイント残量が0となったゲームの次のゲームにおける内部抽選の結果に注目させることができる。

【0426】

本実施例では、電力供給が再開した場合に、メイン制御部41が設定変更状態に移行せず、電断前のシナリオのN周目の周期の途中から復帰する場合にも、メイン制御部41が設定変更状態に移行し、制御状態が初期化され、有利区間への移行に伴ってシナリオの0周目の周期の最初から開始する場合にも、サブ制御部91は、現在のポイント残量、現在の周期の有利度を特定できない態様の初期演出を実行する構成である。このような構成とすることで、開店時に演出の違いから設定値が設定されたか否かを判別することが困難となる。

10

【0427】

本実施例では、サブ制御部91は、通常状態における周期毎に異なるキャラクタを表示可能であり、通常演出では、ポイント残量により周期の残り期間が示唆される構成である。このような構成とすることで、通常演出では、周期が終了するまでの残り期間を遊技者に認識させることができる。

20

【0428】

尚、本実施例では、通常演出において、ポイント残量が表示されることで周期の残り期間が示唆される構成であるが、周期が開始してからの経過期間が示唆される構成としても良く、このような構成では、周期が開始してからの経過期間を遊技者に認識させることができる。

【0429】

本実施例では、サブ制御部91は、メイン制御部41が設定変更状態に移行せず、電断前のシナリオのN周目の周期の途中から復帰する場合には、メイン制御部41側がシナリオのN周目の周期の期間が終了しても初期演出を継続し、シナリオのN+1周目の周期が終了し、シナリオのN+2周目の周期が開始することに伴い、N+2周目の周期に対応する通常演出を実行する一方、メイン制御部41が設定変更状態に移行し、制御状態が初期化され、有利区間への移行に伴ってシナリオの0周目の周期の最初から開始する場合には、サブ制御部91は、シナリオの0周目の周期が終了し、シナリオの1周目の周期が開始することに伴い、1周目の周期に対応する通常演出を実行する構成である。このような構成とすることで、メイン制御部41が設定変更状態に移行せず、電断前のシナリオのN周目の周期の途中から復帰する場合には、シナリオのN+1周目の周期の期間が終了するまで初期演出が実行され、初期演出が実行される期間が極端に短くなることのないため、開店時に初期演出の期間の違いから設定値が設定されたか否かを判別することが困難となる。

30

【0430】

本実施例では、サブ制御部91は、メイン制御部41が設定変更状態に移行し、制御状態が初期化されて通常区間に制御された場合に、通常区間から初期演出を開始し、その後、通常区間から有利区間への移行に伴って通常状態に制御され、シナリオの0周目の周期の最初から開始された場合でも当該初期演出を継続する構成である。このような構成とすることで、通常区間の開始から初期演出が開始され、その後、有利区間に制御され、シナリオの0周目の周期の最初から開始された後も継続して当該初期演出が実行されるので、開店時に演出の違いから設定値が設定されたか否かを判別することが困難となる。

40

【0431】

本実施例では、通常区間から有利区間に制御されるまでの平均ゲーム数は1の周期が終了するのに要するゲーム数よりも少ない構成である。このような構成とすることで、設定変更状態に移行し、制御状態が初期化された場合に、通常区間の開始から初期演出が開始

50

される場合でも、初期演出が過度に長くなることを防止することができる。

【 0 4 3 2 】

本実施例では、サブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 からのコマンドに基づいて、シナリオの周期数が加算されたことを特定した場合に、初期演出を終了し、通常演出を実行するとともに、メイン制御部 4 1 は、通常区間においてポイント残量や周期数の更新を行わない構成である。このような構成とすることで、有利区間に制御される前に意図せず初期演出が終了してしまうことを防止できる。

【 0 4 3 3 】

また、本実施例では、サブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 からのコマンドに基づいて、シナリオの周期数が加算されたことを特定したことに加え、遊技区間が有利区間であることを特定した場合に、初期演出を終了し、通常演出を実行する構成である。このような構成とすることで、有利区間に制御される前に意図せず初期演出が終了してしまうことを防止できる。

10

【 0 4 3 4 】

[作用効果 2]

本実施例では、メイン制御部 4 1 は、B A T 状態において、複数種類のナビ小役の当選状況が、全ての停止順に対応するナビ小役が当選することで成立する所定条件を満たすことで、以後、C A T ストックが付与される C A T ストック期間に制御し、C A T ストック期間において、所定条件を満たすまでの期間にて所定条件を満たす契機となった停止順のナビ小役、すなわち全ての停止順に対応するナビ小役のうち最後に当選したナビ小役の停止順（最終停止順）と同じ停止順のナビ小役が当選する毎に、C A T ストックを付与する構成である。このような構成とすることで、所定条件を満たす契機となったナビ小役の種類に応じて、C A T ストック期間において C A T ストックが付与されるナビ小役の種類が変化することから、所定条件を満たすまでのナビ小役の当選履歴に注目させることができる。

20

【 0 4 3 5 】

本実施例では、サブ制御部 9 1 は、B A T 状態において報知されたナビ情報の種類に対応するキャラクタ画像を用いて履歴報知を行うことで、B A T 状態におけるナビ小役の当選状況が示唆される構成である。このような構成とすることで、B A T 状態におけるナビ小役の当選状況を認識させることができる。

30

【 0 4 3 6 】

本実施例では、所定条件を満たす契機となるナビ小役の停止順によって、C A T ストック期間において C A T ストックが付与されるナビ小役の種類が変化することとなるが、所定条件を満たす契機となるナビ小役の停止順がいずれであっても、C A T ストック期間の有利度が変わらない構成である。このような構成とすることで、所定条件を満たす契機となるナビ小役の停止順が異なっても、C A T ストック期間における有利度に差が生じることがない。

【 0 4 3 7 】

本実施例では、B A T 状態は、1 0 ゲームで終了する第 1 種別の B A T 状態と、2 0 ゲームで終了する第 2 種別の B A T 状態と、を含み、B A T 状態に制御されるゲーム数が多いほど、複数種類のナビ小役の当選状況が所定条件を満たす可能性が高くなり、C A T ストック期間により多くのゲーム数にわたり制御される可能性が高くなる構成である。このような構成とすることで、より多くの C A T ストックが獲得できる可能性が高い点で、第 1 種別の B A T 状態よりも第 2 種別の B A T 状態の方が有利となるため、B A T 状態に移行するにあたって、第 1 種別の B A T 状態に移行するか、第 2 種別の B A T 状態に移行するかに注目させることができる。

40

【 0 4 3 8 】

本実施例では、B A T 状態における複数種類のナビ小役の当選状況、すなわち 1 ゲーム毎に行われる内部抽選の結果に応じた状況が所定条件を満たすことで C A T ストック期間に制御される構成である。このような構成とすることで、B A T 状態における内部抽選の

50

結果に注目させることができる。

【0439】

本実施例では、全ての停止順に対応するナビ小役が当選することで所定条件を満たすとともに、対応する停止順で停止操作がされ、主小役が入賞した際に「ベルa」、「ベルb」または「ベルc」が停止するラインが異なる構成である。このような構成とすることで、「ベルa」、「ベルb」または「ベルc」が停止したラインの違いによりいずれのナビ小役が当選したかを認識させることができる。

【0440】

本実施例では、BAT状態の開始後、複数種類のナビ小役の当選状況が所定条件を満たすことで、以後、CATストック期間に制御され、最終停止順と同じ停止順のナビ小役が当選する毎にCATストックが1つ付与される。一方、BAT状態が終了する最後のゲームにおいて、複数種類のナビ小役の当選状況が所定条件を満たした場合には、CATストック期間に制御されることはないが、CATストックが5個付与される構成である。このような構成とすることで、複数種類のナビ小役の当選状況が所定条件を満たすタイミングによってCATストックが付与される条件が異なるため、複数種類のナビ小役の当選状況が所定条件を満たすタイミングに注目させることができる。

10

【0441】

本実施例では、サブ制御部91は、BAT状態において、当選したナビ小役の停止順に対応するキャラクタ画像を用いたナビ演出を行うとともに、履歴表示エリアに、未だ当選していないナビ小役、すなわちナビ演出によって未だ報知していない停止順に対応するキャラクタ画像を消灯状態で表示し、既に当選したナビ小役、すなわちナビ演出によって既に報知した停止順に対応するキャラクタ画像を点灯状態で表示する履歴報知を行う構成である。このような構成とすることで、履歴表示エリアでは、ナビ演出によって既に報知された停止順が、ナビ演出により報知された停止順に対応するキャラクタを用いて報知されるため、ナビ小役の当選状況の確認が直感的に認識しやすくなり、ナビ小役の当選状況を好適に認識させることができる。

20

【0442】

尚、次に当選したナビ小役の種類に関わらず所定条件を満たし得ない状況と、次に当選したナビ小役の種類によって所定条件を満たし得る状況と、で履歴表示エリアにおけるキャラクタ画像の表示態様が異なるようにしても良く、このような構成とすることで、履歴表示エリアにおけるキャラクタ画像の表示態様の違いにより、所定条件を満たし得る状況であるか否かを認識させやすくなる。

30

【0443】

本実施例では、サブ制御部91は、BAT状態において、当選したナビ小役に対応するナビ演出が開始されるタイミングで、当選したナビ小役の停止順に対応する履歴表示エリアのキャラクタ画像を点滅状態で表示し、ストップスイッチが操作され、各リールが停止し表示結果組合せが導出されるタイミングで、当選したナビ小役の停止順に対応する履歴表示エリアのキャラクタ画像を点灯状態で表示する構成である。このような構成とすることで、段階的に遊技者を注目させることができる。

【0444】

本実施例では、サブ制御部91は、BAT状態において、ナビ小役の当選状況が所定条件を満たす場合には、当選したナビ小役に対応するナビ演出が開始されるタイミングで、当選したナビ小役の停止順に対応するキャラクタ画像を第2表示態様で表示し、ストップスイッチが操作され、各リールが停止して表示結果組合せが導出されるタイミングで、履歴表示エリアに最終停止順に対応するキャラクタ画像を第2表示態様かつ点灯状態で表示する構成である。このような構成とすることで、履歴表示エリアに最終停止順に対応するキャラクタ画像が第2表示態様かつ点灯状態で表示されることでナビ小役の当選状況が所定条件を満たしたことが報知されるため、段階的に遊技者を注目させることができる。

40

【0445】

本実施例では、サブ制御部91は、BAT状態において、当選したナビ小役の停止順に

50

対応するキャラクタ画像を用いたナビ演出を行うとともに、ナビ演出において、第 1 表示態様と第 2 表示態様のキャラクタ画像を用いることが可能であり、所定条件を満たすまでのナビ小役の当選状況に応じて第 1 表示態様または第 2 表示態様の一方のキャラクタ画像を用いてナビ演出を行う構成である。このような構成とすることで、ナビ演出に用いられたキャラクタの画像の表示態様の違いにより、ナビ小役の当選状況が分かりやすくなる。

【 0 4 4 6 】

本実施例では、サブ制御部 9 1 は、ナビ小役の当選状況が所定条件を満たさない場合に、第 1 表示態様のキャラクタ画像を用いてナビ演出及び履歴報知を行い、ナビ小役の当選状況が所定条件を満たす場合に、第 2 表示態様のキャラクタ画像を用いてナビ演出及び履歴報知を行う構成である。このような構成とすることで、第 2 表示態様のキャラクタ画像が表示されることに対して遊技者を注目させることができる。

10

【 0 4 4 7 】

本実施例では、サブ制御部 9 1 は、所定条件を満たすことで C A T ストック期間に制御された後において、最終停止順と一致しない停止順のナビ小役が当選した場合に、第 1 表示態様のキャラクタ画像を用いてナビ演出を行う一方、最終停止順と一致する停止順のナビ小役が当選し、C A T ストックが付与される場合に、第 2 表示態様のキャラクタ画像を用いてナビ演出を行う構成である。このような構成とすることで、キャラクタ画像の表示態様の違いによって遊技者に有利な状況が示唆されるため、キャラクタの表示態様に対して遊技者を注目させることができる。

【 0 4 4 8 】

20

本実施例では、サブ制御部 9 1 は、ナビ演出において、ナビ画像及びキャラクタ画像をナビ表示エリアに表示するとともに、スピーカ 5 3、5 4 から音声 A - 1 ~ F - 2 のうち当該キャラクタ画像に対応する音声出力する構成である。このような構成とすることで、ナビ演出によって報知された操作態様と、キャラクタとの関係が音声によってより分かりやすくなる。

【 0 4 4 9 】

また、本実施例では、サブ制御部 9 1 は、ナビ演出において、第 1 表示態様によりキャラクタ A ~ F が表示されるときにスピーカ 5 3、5 4 から音声 A - 1 - 1 ~ F - 1 - 2 を出力し、第 2 表示態様によりキャラクタ A ~ F が表示されるときにスピーカ 5 3、5 4 から音声 A - 2 - 1 ~ F - 2 - 2 を出力する構成である。このような構成とすることで、キャラクタの表示態様が第 1 表示態様であるか第 2 表示態様であるかを、音声によって認識させることができる。

30

【 0 4 5 0 】

本実施例では、サブ制御部 9 1 は、ナビ演出において、キャラクタ画像をナビ画像の背面側に表示する構成である。このような構成とすることで、操作態様を示すナビ画像の表示をキャラクタ画像が極力妨げないようになっている。

【 0 4 5 1 】

本実施例では、サブ制御部 9 1 は、ナビ演出において、ナビ画像及びキャラクタ画像を一つの画像として表示する構成である。このような構成とすることで、キャラクタ画像に遊技者を注目させやすくなる。

40

【 0 4 5 2 】

本実施例では、サブ制御部 9 1 は、B A T 状態におけるナビ演出においてキャラクタ画像を表示する一方で、N A T 状態、C A T 状態におけるナビ演出においてキャラクタ画像を表示しない構成である。このような構成とすることで、B A T 状態におけるナビ演出に対する遊技者の注目を集めることができる。

【 0 4 5 3 】

本実施例では、各ナビ小役は、対応する操作態様で操作されることでそれぞれの主小役が入賞し、15 枚のメダルが付与される一方で、主小役が入賞した際に停止順に応じて「ベル a」、「ベル b」または「ベル c」が停止するラインが異なる構成である。このような構成とすることで、「ベル a」、「ベル b」または「ベル c」の揃ったラインの違いに

50

よって、対応する停止順の種類を認識させることができる。

【0454】

本実施例では、各キャラクタ画像は、正解手順が左第1停止となる第1グループに含まれるキャラクタA画像とキャラクタB画像がいずれも円形の枠画像を含む画像で表示され、正解手順が中第1停止となる第2グループに含まれるキャラクタC画像とキャラクタD画像がいずれも四角形の枠画像を含む画像で表示され、正解手順が右第1停止となる第3グループに含まれるキャラクタE画像とキャラクタF画像がいずれも菱形の枠画像を含む画像で表示される構成である。このような構成とすることで、枠画像の種類によっていずれのグループに含まれるのかを認識させることができる。

【0455】

〔作用効果3〕

本実施例では、A T状態において、B A T状態と、N A T状態と、C A T状態に制御可能であり、B A T状態の終了後、A T状態が終了して通常状態に移行するまでに、B A T状態に移行しないN A T状態とB A T状態に移行し得るC A T状態に制御可能であり、C A T状態においてナビ小役が当選したときに、N A T状態においてナビ小役が当選したときよりも高い確率でナビ報知が行われる構成である。このような構成とすることで、C A T状態に制御されることで、B A T状態に移行し得るだけでなく、ナビ小役の当選時にナビ報知が行われる確率も高まるため、B A T状態の終了後、C A T状態に制御されることに注目させることができる。

【0456】

尚、N A T状態においてもC A T状態においてもB A T状態に移行し得る構成において、C A T状態においてN A T状態よりもB A T状態に移行する割合が高くなる構成とし、C A T状態においてナビ小役が当選したときに、N A T状態においてナビ小役が当選したときよりも高い確率でナビ報知が行われる構成としても良く、このような構成とすることで、C A T状態に制御されることで、B A T状態に移行する割合が高まるだけでなく、ナビ小役の当選時にナビ報知が行われる確率も高まるため、B A T状態の終了後、C A T状態に制御されることに注目させることができる。

【0457】

本実施例では、ナビ小役の当選時にナビ報知が行われることで、報知された操作態様で停止操作を行うことにより、他の操作態様で停止操作を行った場合よりも多くのメダルの払出を伴う主小役を入賞させることが可能な構成である。このような構成とすることで、C A T状態においてナビ小役の当選時にN A T状態よりも高い割合でナビ報知が行われることでより多くのメダルの獲得が期待できるため、C A T状態における有利度をさらに高めることができる。

【0458】

本実施例では、ナビ小役の当選時にナビ報知が行われることで、報知された操作態様で停止操作を行うことによりB A T抽選の契機となる主小役を入賞させることが可能な構成である。このような構成とすることで、C A T状態においてナビ小役が当選した場合には、N A T状態よりも高い確率で、主小役の図柄組合せを停止させるナビ報知が行われるようにすることで、B A T抽選が行われる確率をN A T状態よりも高めることができる。

【0459】

本実施例では、C A T状態の途中でB A T抽選に当選した場合でも、当初決定された種別に応じたゲーム数が終了するまでC A T状態に制御し、C A T状態の終了を待って、再びB A T状態に制御するとともに、C A T状態の終了時にB A T状態へ移行するか否かを報知するC A T結果報知を行う構成である。このような構成とすることで、C A T状態が終了するまで、B A T状態へ移行することを期待させることができる。

【0460】

本実施例では、C A T状態として、3ゲームにわたりC A T状態に制御される第1種別のC A T状態と、5ゲームにわたりC A T状態に制御される第2種別のC A T状態と、に制御可能な構成である。このような構成とすることで、C A T状態に制御されるゲーム数

10

20

30

40

50

の違いにより C A T 状態の有利度を変化させることができる。

【 0 4 6 1 】

本実施例では、 B A T 状態の終了後、 N A T 状態に制御し、 N A T 状態において C A T ストックが残っているか、 C A T 抽選に当選することで C A T 状態に移行させる構成である。このような構成とすることで、 N A T 状態において C A T 状態への移行条件が成立するか否かに注目させることができる。

【 0 4 6 2 】

本実施例では、 B A T 状態においてはナビ小役の当選時に N A T 状態よりも高い割合でナビ報知を行い、 C A T 状態以上の割合でナビ報知を行う構成である。このような構成とすることで、 B A T 状態に制御されることで、 N A T 状態よりも多くのメダルを獲得が期待でき、 C A T 状態以上のメダルの獲得が期待できるため、 B A T 状態に制御されることによる興趣を高めることができる。

10

【 0 4 6 3 】

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

【 0 4 6 4 】

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

20

【 0 4 6 5 】

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

【符号の説明】

【 0 4 6 6 】

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

30

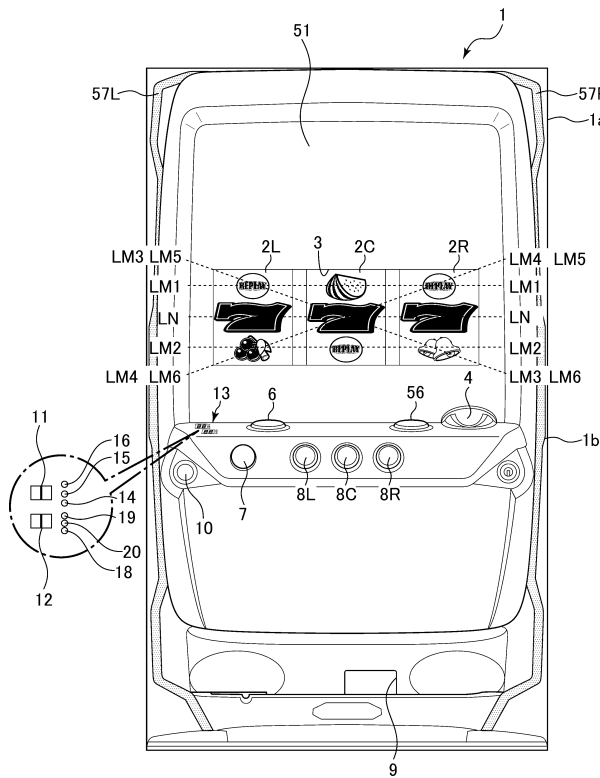
40

50

【図面】

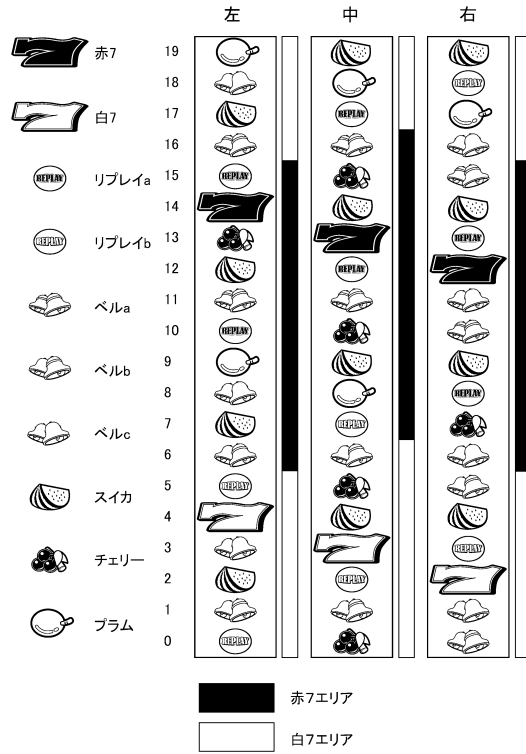
【図 1】

【図1】



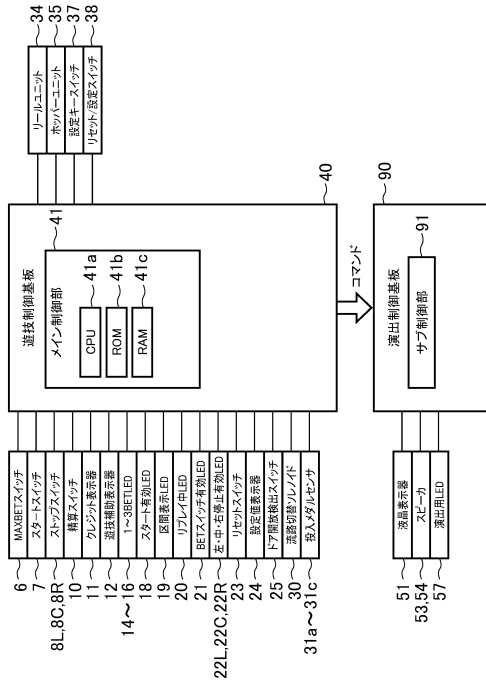
【図 2】

【図2】



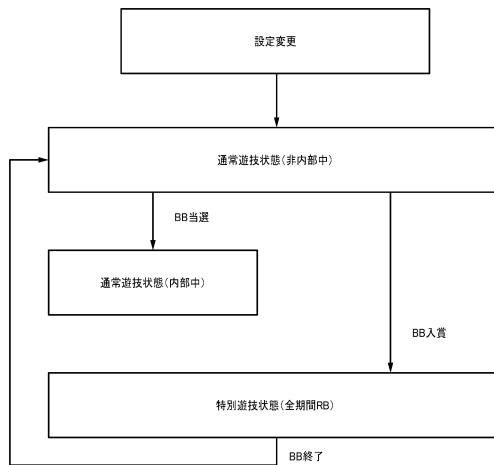
【図 3】

【図3】



【図 4】

【図4】



10

20

30

40

50

【図5】

【図5】

当選役	当選確率			当選番号		有利区間 移行	有利区間 移行用フラグ	抽選用 フラグ1	抽選用 フラグ2	抽選用 フラグ3
	通常(非)	通常(内)	RB	一般役	特別役					
不当選(はずれ)	-	-	約1/7.3	0	0	無	0	0	0	0
通常リプレイA	約1/9.9	約1/9.9	-	1	0	無	0	0	2	0
通常リプレイB	約1/65	約1/65	-	2	0	無	0	0	2	0
通常リプレイC	1/16384	1/8192	-	3	0	無	0	0	2	0
弱チャンスリプレイA	約1/137	約1/137	-	4	0	有	2	3	4	2
弱チャンスリプレイB	約1/101	約1/101	-	5	0	有	2	4	4	2
強チャンスリプレイA	約1/524	約1/524	-	6	0	有	3	5	5	3
強チャンスリプレイB	約1/655	約1/655	-	7	0	有	3	6	5	3
特定小役A+1枚	約1/49	約1/49	-	8	0	有	1	2	3(0)※	0(1)※
特定小役B+1枚	約1/49	約1/49	-	9	0	有	1	2	3(0)※	0(1)※
1枚	約1/49	約1/49	-	10	0	有	1	2	3	0
ナビ小役	約1/1.37	約1/1.37	-	11~34	0	有	1	1	1	0(1)※
3枚	約1/3449	約1/14.5	-	35	0	有	1	1	1	0
BB1	1/32768	-	-	0	1	有	4	1	1	0
BB2	1/32768	-	-	0	2	有	4	1	1	0
BB1+3枚	約1/29	-	-	35	1	有	4	1	1	0
BB2+3枚	約1/29	-	-	35	2	有	4	1	1	0
複合小役A	-	-	約1/33	36	0	無	0	0	0	0
複合小役B	-	-	約1/1.2	37	0	無	0	0	0	0

※抽選用フラグ2：特定小役A・B入賞時に書き換え
※抽選用フラグ3：特定小役A・B、主小役入賞時に書き換え

【図6】

【図6】

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

【図7】

【図7】

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

【図8】

【図8】

判定値数	通常	判定値数	RB
2000	赤左中ベルA (上段ベルA)	2001	複合小役1 (上段ベルA~D 中段ベルA~D 下段ベルA~D 右下がりベルA~D 右下がりベルA~D 小VベルA・B 小山ベルA・B 特定小役A・B)
2000	赤左中ベルB (上段ベルB)	54554	複合小役2 (副役、1枚、3枚)
2000	赤左右ベルA (右下がりベルA)		
2000	赤左右ベルB (右下がりベルB)		
⋮	⋮		
2000	白右中ベルB (小VベルB)		
1345	特定小役A+1枚 (特定小役A)		
1345	特定小役B+1枚 (特定小役B)		
5884	その他小役 (1枚、3枚)		
合計56554		合計56555	

10

20

30

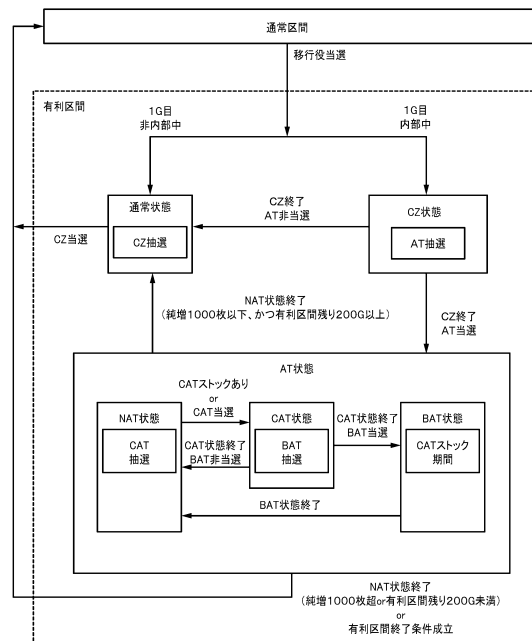
40

50

【 図 9 】

【図9】

(a)

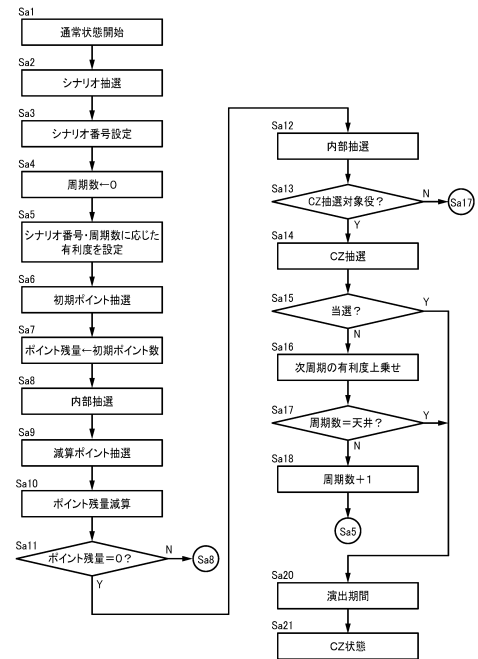


(b)

有利区間状態	期間	特定小役ナビ率	ナビ小役ナビ率	払出率
BAT	10Gor20G	100%	100%	408%
NAT	30G	0%	25%	123%
CAT	3Gor5G	100%	100%	408%

【 図 1 0 】

【図10】



10

20

【 図 1 1 】

【图 11】

(a)シナリオテーブル

周期数	シナリオ番号			
	1	2	3	4
0	有利度A	有利度B	有利度A	有利度B
1	有利度A	有利度A	有利度A	有利度C
2	有利度A	有利度B	有利度A	有利度B
3	有利度A	有利度A	有利度A	有利度C
4	有利度B	有利度C	有利度B	有利度B
5	有利度A	有利度A	有利度A	有利度C
6	有利度A	有利度B	有利度A	有利度C
7	有利度A	有利度A	有利度A(天井)	有利度C(天井)
8	有利度A	有利度B	-	-
9	有利度C	有利度A	-	-
10	有利度A	有利度C	-	-
11	有利度A	有利度A	-	-
12	有利度A	有利度B	-	-
13	有利度A	有利度A	-	-
14	有利度C	有利度B	-	-
15	有利度A(天井)	有利度C(天井)	-	-

(b)

有利率	初期ポイント(平均)	CZ当選確率
有利率A	30~100(80)	25~75%
有利率B	30~100(60)	50~100%
有利率C	30~60(40)	100%

【圖 1 2】

【図12】

(a) CZ抽選(有利度A)

	抽選用フラグ2		
	2	4	5
はずれ	75%	50%	25%
CZ	25%	50%	75%

(b) CZ抽選(有利度B)

	抽選用フラグ2		
	2	4	5
はずれ	50%	25%	0%
CZ	50%	75%	100%

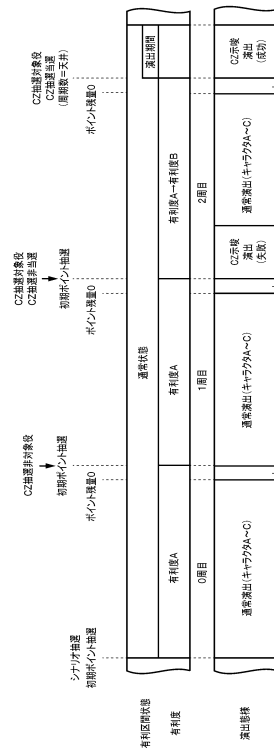
(c) CZ抽選(有利度C)

	抽選用フラグ2		
	2	4	5
はずれ	0%	0%	0%
CZ	100%	100%	100%

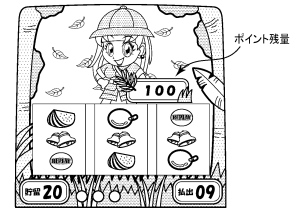
30

40

【 図 1 3 】



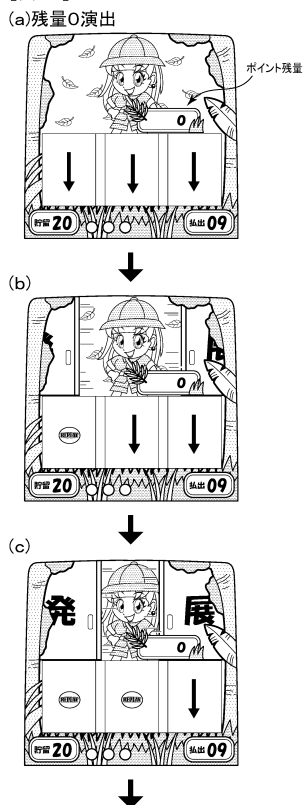
【图 14】
(a)通常演出



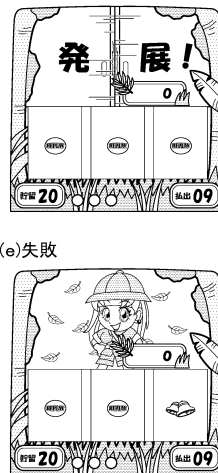
(b) キャラクタ選択率

有利度	キャラクタA	キャラクタB	キャラクタC
有利度A	80%	15%	5%
有利度B	30%	60%	10%
有利度C	10%	30%	60%

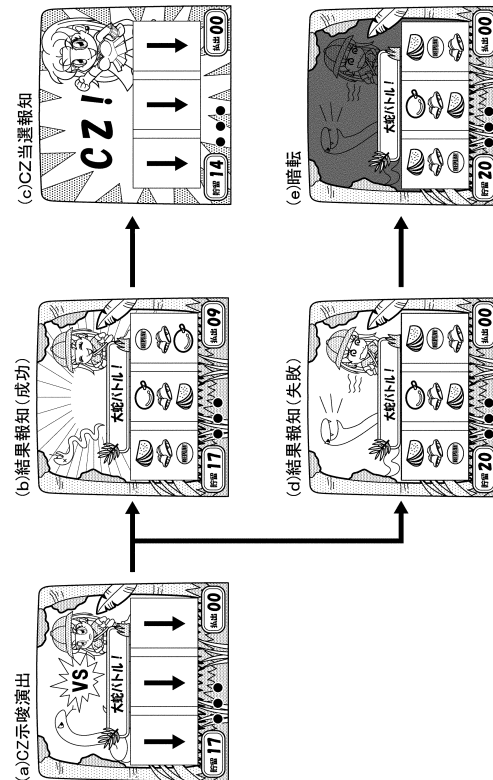
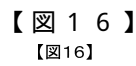
【 図 1 5 】
【 図 1 5 】



(d)成功



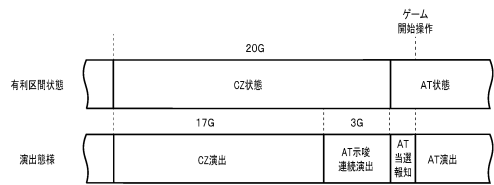
(e)失敗



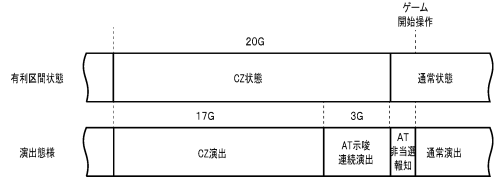
【図 17】

【図17】

(a)

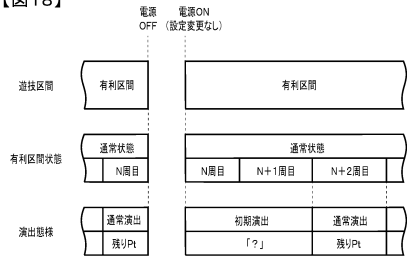


(b)



【図 18】

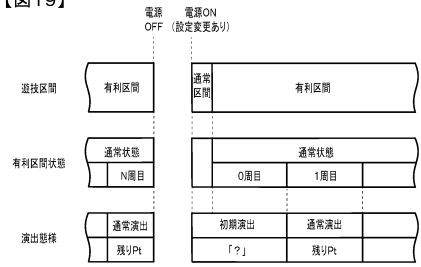
【図18】



10

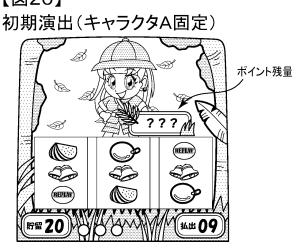
【図 19】

【図19】



【図 20】

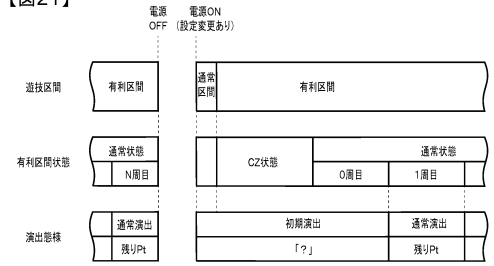
【図20】



20

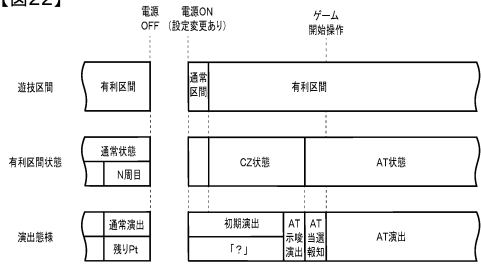
【図 21】

【図21】



【図 22】

【図22】



30

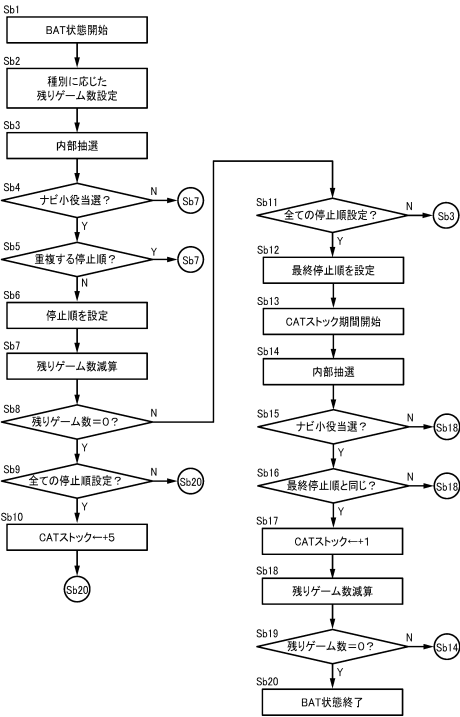
40

50

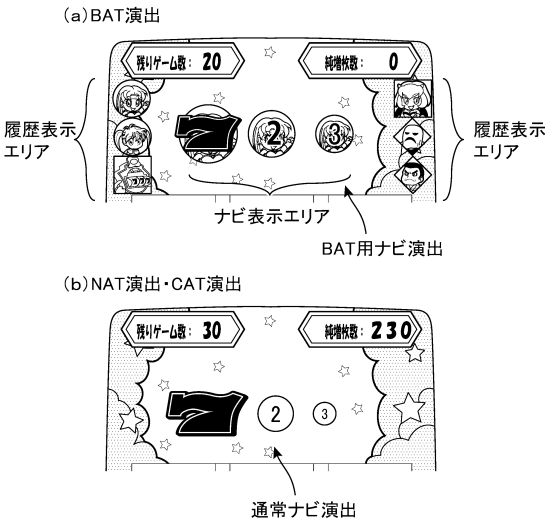
【 図 2 3 】
【 図23】

	小役示唆演出	チャンス演出
CZ演出	×	○
初期演出(通常状態)	○	×
初期演出(CZ状態)	○	×

【 図 2 4 】
【 図24】



【 図 2 5 】
【 図25】



【 図 2 6 】
【 図26】

グループ	当選役	停止順	キャラクタ	ナビ演出	音声	主小役
第1グループ (左第1停止)	赤左中ベルA	左・中・右	キャラクタA		音声A-1-1 音声A-2-1	上段ベル
	赤左中ベルB					
	白左中ベルA					
	白左中ベルB	右・左・中	キャラクタB		音声B-1-1 音声B-2-1	右下がリベル
	赤左右ベルA					
	赤左右ベルB					
第2グループ (中第1停止)	赤中左ベルA	中・左・右	キャラクタC		音声C-1-1 音声C-2-1	中段ベル
	赤中左ベルB					
	白中左ベルA					
	白中左ベルB	中・右・左	キャラクタD		音声D-1-1 音声D-2-1	右上がリベル
	赤中右ベルA					
	赤中右ベルB					
第3グループ (右第1停止)	赤右左ベルA	右・左・中	キャラクタE		音声E-1-1 音声E-2-1	下段ベル
	赤右左ベルB					
	白右左ベルA					
	白右左ベルB	右・中・左	キャラクタF		音声F-1-1 音声F-2-1	小山ベル or 小Vベル
	赤右中ベルA					
	赤右中ベルB					

10

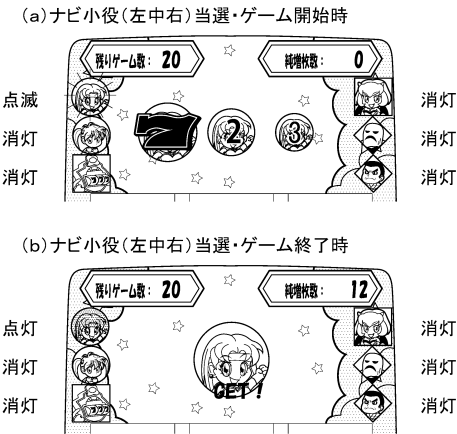
20

30

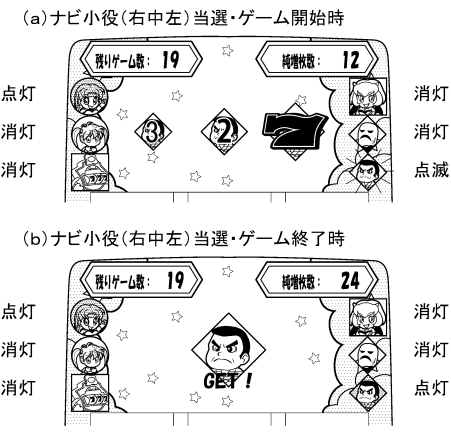
40

50

【図 27】
【図27】

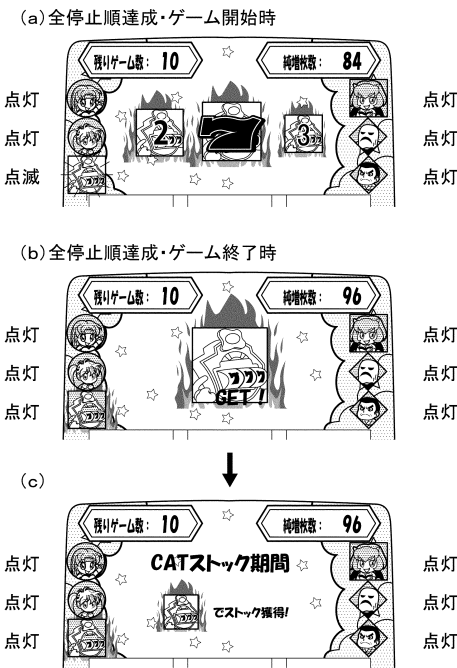


【図 28】
【図28】

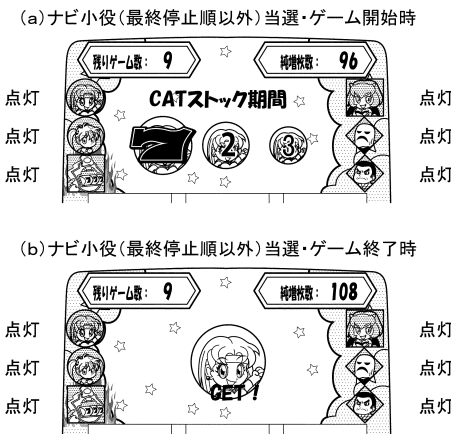


10

【図 29】
【図29】



【図 30】
【図30】



20

30

40

50

【図 3 1】

【図31】

(a) ナビ小役(最終停止順)当選・ゲーム開始時

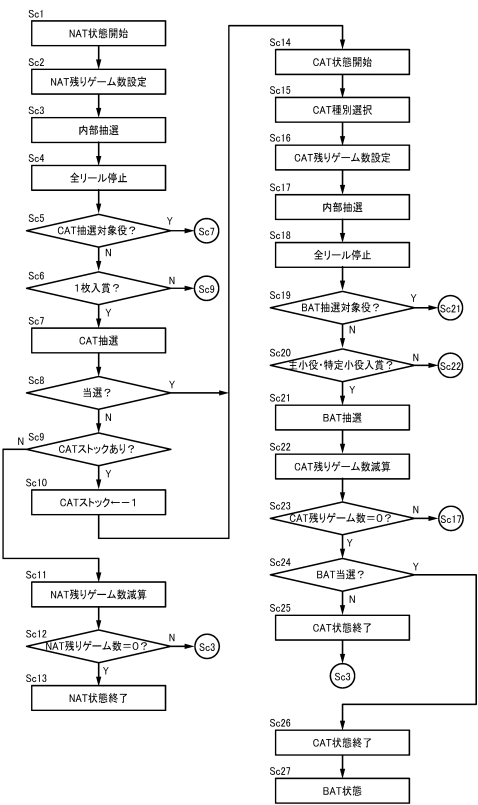


(b) ナビ小役(最終停止順)当選・ゲーム終了時



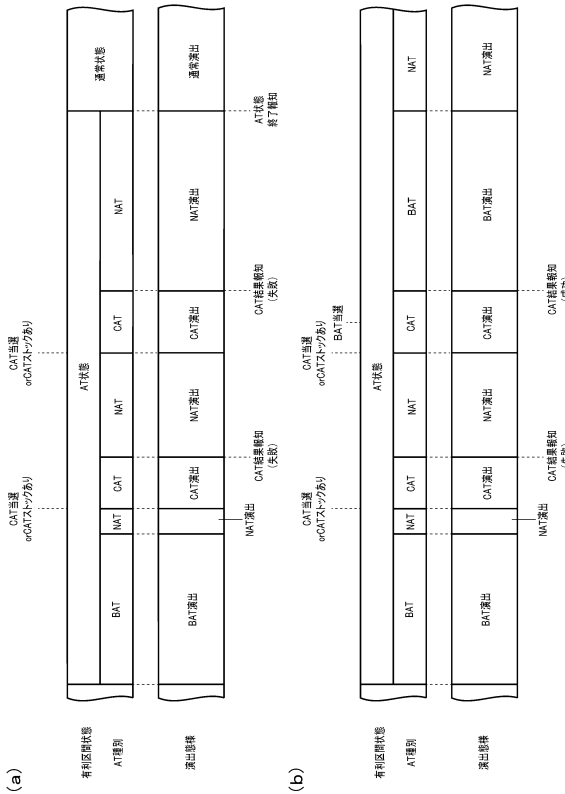
【図 3 2】

【図32】



【図 3 3】

【図33】



フロントページの続き

- (56)参考文献

特開 2 0 1 7 - 0 5 6 1 3 9 (J P , A)
特開 2 0 1 9 - 2 1 3 7 3 8 (J P , A)
「 S 喰霊 - 零 - 運命乱 ~ うんめいのみだれ ~ 」 , パチスロ攻略マガジンドラゴン 2 0 2 0
年 2 月号 , 株式会社プラントピア , 2019年12月21日 , p p . 1 0 0 - 1 0 3
- (58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)

A 6 3 F 5 / 0 4