



## 【特許請求の範囲】

## 【請求項 1】

外周において周方向に複数種の図柄を順次付した回胴を複数備え、これら複数の回胴の回転によりそれぞれ複数種の図柄を循環し、それぞれの前記回胴に対応した停止操作手段の操作に起因して前記各回胴の回転が停止され、これら複数の回胴の停止時に所定領域に停止された図柄の組み合わせが特定図柄の組み合わせである場合には所定の遊技価値を付与するように構成した遊技機において、

前記各種図柄のうち所定の図柄を前記所定領域に停止させ得る停止操作手段の操作タイミングを遊技者に報知するタイミング報知手段を備え、

前記タイミング報知手段は、前記各回胴の内周側にそれぞれ配置した発光手段と、該発光手段の発光状況を遊技者が認識できるようにするために回胴に形成された光透過領域とから構成され、

前記所定の図柄が前記所定領域に対応した位置に配置された時点で前記発光手段が発光するように制御されることを特徴とする遊技機。

## 【請求項 2】

複数種の図柄を循環させて可変表示するとともに、停止操作手段の操作に起因して可変表示を停止する可変表示手段を備え、該可変表示手段にて所定領域に停止された図柄の組み合わせが特定図柄の組み合わせである場合には所定の遊技価値を付与するように構成した遊技機において、

前記各種図柄のうち所定の図柄を前記所定領域に停止させ得る停止操作手段の操作タイミングを遊技者に報知するタイミング報知手段を備え、

前記可変表示手段は外周において周方向に前記複数種の図柄を順次付した回胴によって構成され、前記タイミング報知手段は、回胴の内周側にて回胴の幅方向に複数配置された発光手段と、各発光手段の発光状況を遊技者が認識できるようにするために回胴に各発光手段に対応して形成され、かつ図柄の種類に応じて配置された光透過領域とから構成されていることを特徴とする遊技機。

## 【請求項 3】

前記光透過領域を透明又は半透明の材料により形成することを特徴とする請求項 1 又は 2 記載の遊技機。

## 【請求項 4】

複数種の図柄を循環させて可変表示するとともに、停止操作手段の操作に起因して可変表示を停止する可変表示手段を備え、該可変表示手段にて所定領域に停止された図柄の組み合わせが特定図柄の組み合わせである場合には所定の遊技価値を付与するように構成した遊技機において、

前記各種図柄のうち所定の図柄を前記所定領域に停止させ得る停止操作手段の操作タイミングを遊技者に報知するタイミング報知手段を備え、

前記可変表示手段は外周において周方向に前記複数種の図柄を順次付した回胴によって構成され、前記タイミング報知手段は、回胴の外周側より回胴の表面に光を照射する発光手段と、回胴の表面において図柄の種類に応じて前記光に基づく光反射性能を変化させてなる表面処理手段とから構成されていることを特徴とする遊技機。

## 【請求項 5】

前記発光手段が、ブラックライトであり、前記表面処理手段が、前記ブラックライトからの光の照射によって反射される光が色の異なる蛍光色となる蛍光塗料であることを特徴とする請求項 4 記載の遊技機。

## 【発明の詳細な説明】

## 【技術分野】

## 【0001】

本発明は、スロットマシン等の遊技機に関するものである。

## 【背景技術】

## 【0002】

10

20

30

40

50

遊技機の種類として、複数の図柄（識別情報の一種）が所定間隔おきにリールに付されて構成された図柄列を可変表示した後に停止図柄を表示する可変表示手段を備えたスロットマシン等が知られている。この種の遊技機では、遊技者がストップスイッチをいわゆる目押しによって操作することにより可変表示手段の可変表示を停止させ、所定領域である有効ラインに表示される停止図柄が特定図柄であることを必要条件として、メダル払出を行ったり遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる。特別遊技状態の一例としては、例えばビッグボーナスゲームやレギュラーボーナスゲームといった所定のゲームの進行に伴ってメダルの大量の払出を実現させ得る状態等がある。

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

10

【0003】

ここで、スロットマシンでは、例えばビッグボーナスゲームであれば、有効ライン上に「7」図柄が3つ揃った場合に発生するが、リール回転時に上から下へスクロールする図柄を判別することができない遊技者は、ビッグボーナスフラグが成立しているにもかかわらず、「7」図柄を有効ライン上に停止させることができない場合がある。他の図柄についても同様に有効ライン上に同一図柄の組み合わせ等が停止されないと、それに応じたメダル払出を受けることができない。

【0004】

従って、リール制御による強制的な引き込みが必ずしもできないような場合、例えば所定の図柄が一リール中に1個か少数個しか設定されていない場合にはストップスイッチの操作時期によっては、メダル払出の機会を逸したり、ビッグボーナス図柄等をなかなか停止させることができないといった事態が発生し、これは熟練していない遊技者において顕著であり、遊技の興趣を低下させる原因ともなり得る。

20

【0005】

本発明は、以上の事情に鑑みてなされたものであり、熟練していない遊技者でも内部抽選によって内部当選した図柄を容易に停止させることができ、そのような遊技者の興趣の低下を防止することができる遊技機を提供することを主たる目的の一つとしている。

【課題を解決するための手段】

【0006】

上記の課題を解決するために有効な手段等を以下に示す。なお、必要に応じてその作用、効果等についても説明する。

30

【0007】

手段1．複数種の図柄を循環させて可変表示するとともに、停止操作手段の操作に起因して可変表示を停止する可変表示手段を備え、該可変表示手段にて所定領域に停止された図柄の組み合わせが特定図柄の組み合わせである場合には所定の遊技価値を付与するように構成した遊技機において、

前記各種図柄のうち所定の図柄を遊技者によって選択する選択操作手段と、該選択操作手段によって選択された図柄を前記所定領域に停止させ得る停止操作手段の操作タイミングを遊技者に報知するタイミング報知手段とを備えたことを特徴とする遊技機。

【0008】

40

手段1によれば、遊技者が選択操作手段によっていわゆる目押しをしてほしいと考える図柄を選択すると、その図柄を有効ライン等の所定領域に停止させ得るタイミングでタイミング報知手段による報知が行われる。その結果、遊技者が停止させようとする図柄を目視によって確認することができない場合にあっては、タイミング報知にあわせて停止操作手段を操作すれば当該図柄を所定領域に停止させることができ、遊技の興趣低下を防止し得る。

【0009】

手段2．手段1において、前記タイミング報知手段は、内部抽選によって当選となった図柄が前記選択操作手段で選択されている場合においてのみ、前記操作タイミングを遊技者に報知するように制御されることを特徴とする遊技機。

50

## 【0010】

手段2によれば、選択された図柄が内部抽選によって当選された場合にのみタイミング報知されるので、毎回タイミング報知することによる煩わしさを解消し得る。

## 【0011】

手段3・手段1又は手段2において、前記選択操作手段は、更に前記タイミング報知手段によるタイミング報知を実行しないようにする選択をも行うことができるように構成されていることを特徴とする遊技機。

## 【0012】

手段3によれば、遊技者の積極操作によってタイミング報知による目押し補助を無効化することも可能となるため、可変表示手段の可変表示中においても図柄を判別できるような熟練した遊技者の場合にはタイミング報知を行わないようにして遊技に集中させることもできる。

10

## 【0013】

なお、かかる手段3及びこれ以降において説明する各手段については、手段1で特定した選択操作手段は必須の要件ではなく、所定の図柄（例えば複数種の図柄のうちビッグボーナス図柄等のような遊技価値の比較的高い図柄）についてのみタイミング報知を実行するものとして特定してもよい。

## 【0014】

手段4・手段1乃至手段3のいずれかにおいて、前記タイミング報知手段による報知は、前記可変表示手段の1循環につき1回行われるように制御されていることを特徴とする遊技機。

20

## 【0015】

手段4によれば、可変表示手段の1循環につき1回のタイミング報知が行われるので、遊技者はそれを認識しつつ迅速に所定の図柄が所定領域に停止されるようなタイミングで停止操作手段を操作することができる。

## 【0016】

手段5・手段1乃至手段3のいずれかにおいて、前記タイミング報知手段による報知は、前記可変表示手段の複数回の循環につき1回行われるように制御されていることを特徴とする遊技機。

## 【0017】

手段5によれば、可変表示手段の複数循環につき1回のタイミング報知が行われるので、比較的動作の鈍い遊技者であっても停止タイミングをとりやすくなる利点がある。

30

## 【0018】

手段6・手段1乃至手段3のいずれかにおいて、前記タイミング報知手段による報知は、前記可変表示手段の1循環につき1回行われる第1タイミング報知又は複数回の循環につき1回行われる第2タイミング報知のいずれかによって行われるように制御されるように構成し、更に遊技者によって第1タイミング報知又は第2タイミング報知のいずれを実行するかを選択するタイミング操作手段を備えたことを特徴とする遊技機。

## 【0019】

手段6によれば、遊技者は迅速に所定の図柄で停止させたい場合には第1タイミング報知を、ゆっくりと確実に所定の図柄で停止させたい場合には第2タイミング報知を選択すればよいため、遊技者の力量に応じた目押し補助を実現することができる。

40

## 【0020】

手段7・手段1乃至手段6のいずれかにおいて、前記可変表示手段は外周において周方向に前記複数種の図柄を順次付した回胴（リール）によって構成され、前記タイミング報知手段は、回胴の内周側に配置した発光手段と、発光手段の発光状況を遊技者が認識できるようにするために回胴に形成された光透過領域とから構成されていることを特徴とする遊技機。

## 【0021】

手段7によれば、発光手段が発光すると光透過領域を介して遊技者にその発光状況が理

50

解される。従って、所定の図柄と光透過領域とを対応させて当該所定の図柄が通過する際に発光状況が遊技者に認識されることで回胴の停止タイミングがわかる。このように発光手段を回胴の内周側に配置して光透過によってタイミング報知させるものは、構成が簡易であり製造コストも低廉となり、しかも遊技者は回胴を見ながら停止タイミングを図るものであるからタイミングを図り易くなる利点もある。なお、発光手段が1つで構成される場合は所定の図柄が前記所定領域に対応した位置に配置された時点で当該発光手段が発光するように制御される。

**【0022】**

手段8・手段1乃至手段6のいずれかにおいて、前記可変表示手段は外周において周方向に前記複数種の図柄を順次付した回胴(リール)によって構成され、前記タイミング報知手段は、回胴の内周側にて回胴の幅方向に複数配置された発光手段と、各発光手段の発光状況を遊技者が認識できるようにするために回胴に各発光手段に対応して形成され、かつ図柄の種類に応じて配置された光透過領域とから構成されていることを特徴とする遊技機。

10

**【0023】**

手段8によれば、発光手段が発光すると光透過領域を介して遊技者にその発光状況が理解される。従って、所定の図柄と光透過領域とを対応させて当該所定の図柄が通過する際に発光状況が遊技者に認識されることで回胴の停止タイミングがわかる。このように発光手段を回胴の内周側に配置して光透過によってタイミング報知させるものは、構成が簡易であり製造コストも低廉となり、しかも遊技者は回胴を見ながら停止タイミングを図るものであるからタイミングを図り易くなる利点もある。特に、手段8では、各種図柄に対応してそれぞれ発光手段及び光透過領域を設けたので、どの発光手段を発光させるかによって図柄の種類分けを行うことができる。

20

**【0024】**

なお、手段7又は手段8において、光透過領域としては、透明或いは半透明の材料でその領域を形成することが考えられるが、これ以外にも中空窓を形成するようにしてもよい。

**【0025】**

手段9・手段1乃至手段6のいずれかにおいて、前記可変表示手段は外周において周方向に前記複数種の図柄を順次付した回胴(リール)によって構成され、前記タイミング報知手段は、回胴の外周側より回胴の表面に光を照射する発光手段と、回胴の表面において図柄の種類に応じて前記光に基づく光反射性能を変化させてなる表面処理手段とから構成されていることを特徴とする遊技機。

30

**【0026】**

手段9によれば、回胴に付された図柄の種類によって光反射性能が異なるようにされていることから、光反射態様によって所定の図柄を識別することができる利点がある。なお、この場合、手段1において特定された遊技者による選択操作手段は必要ない。また、発光手段としてはブラックライトが好ましく、表面処理手段としてはブラックライトからの光の照射によって反射される光が色の異なる蛍光色となる蛍光塗料であることが好ましい。

40

**【0027】**

手段10・手段1乃至手段9のいずれかにおいて、前記可変表示手段は、複数列の表示部(手段7, 8, 9では回胴)から構成されており、これらの表示部に表示される前記図柄の組合せによって前記特定図柄が構成されるものであることを特徴とする遊技機。

**【0028】**

表示部の数としては3つが一般的であり、その配列は横並びとするのが一般的である。但し、表示部の数を2又は4以上としてもよく、その配列を縦並びとすることも可能である。

**【0029】**

手段11・手段10において、停止操作手段は、各表示部に対応して複数設けられてい

50

ることを特徴とする遊技機。

【0030】

かかる手段11によって、各表示部の停止操作を個別に設けられた停止操作手段の操作で個々に行うことができる。

【発明の効果】

【0031】

以上のとおり、この発明によれば、熟練していない遊技者でも内部抽選によって内部当選した特定識別情報を容易に停止させることができ、そのような遊技者における遊技の興趣の低下を防止することができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0032】

以下に、遊技機を回胴式遊技機、具体的にはスロットマシンに適用した場合の一実施の形態につき図面に基づいて説明する。

【0033】

図1, 2に示すように、スロットマシン1は、前面を開放した箱状のマシン本体2を有している。マシン本体2の前面側には前面開閉扉としてのフロントパネル3が開閉自在に取り付けられている。フロントパネル3が開状態となっている場合、フロントパネル3によってマシン本体2の前面開放側が閉鎖される。フロントパネル3は閉状態にある場合には図示しないロック機構によって開放不能な状態にロックされており、そのロック状態はフロントパネル3に設けられた解除操作部たるキーシリンダ4に対する所定のキー操作によって解除されるように構成されている。

【0034】

フロントパネル3には、縦長の3つの表示窓5, 6, 7が横並びとなるように設けられている。表示窓5, 6, 7は透明又は半透明な材質により構成されており、各表示窓5, 6, 7を通して内部を視認可能な状態とされている。

【0035】

マシン本体2内には、可変表示手段を構成する左リール11, 中リール12及び右リール13が収納されている。各リール11, 12, 13はそれぞれ円筒状(円環状)に形成されているが、少なくとも環状となっていればよい。各リール11, 12, 13は、その中心軸線が当該リール11, 12, 13の回転軸線となるように回転可能に支持されている。各リール11, 12, 13の回転軸線は略水平方向に延びる同一軸線上に配設され、それぞれのリール11, 12, 13が各表示窓5, 6, 7と1対1で対応している。従って、各リール11, 12, 13の表面の一部はそれぞれ対応する表示窓5, 6, 7を通して視認可能な状態とされている。

【0036】

また、リール11, 12, 13が回転すると、各表示窓5, 6, 7を通してリール11, 12, 13は上から下へ向かって移動しているかのように映し出される。これら各リール11, 12, 13はそれぞれステッピングモータ等のリールモータ15, 16, 17(図4参照)に連結されており、各リールモータ15, 16, 17の駆動により各リール11, 12, 13が個別に、即ちそれぞれ独立して回転駆動し得る。

【0037】

各リール11, 12, 13の外周面には、それぞれ識別情報としての図柄が多数設けられている。これらの図柄のうち、表示窓5, 6, 7を介して視認可能な図柄数は、主として表示窓5, 6, 7の上下方向の長さによって決定される所定数に限られている。本実施形態では各リール11, 12, 13毎に全体を視認可能な図柄数は3個ずつとされている。

【0038】

ここで、各リール11, 12, 13に付される図柄について説明する。図3には、左リール11, 中リール12, 右リール13のそれぞれについての図柄配列が示されている。同図は、各リール11, 12, 13表面の展開図とみても差し支えない。同図に示すよう

10

20

30

40

50

に、各リール 1 1 , 1 2 , 1 3 にはそれぞれ 2 1 個の図柄が一行に設けられている。各リール 1 1 , 1 2 , 1 3 に対応して番号が 1 ~ 2 1 まで付されているが、これは説明の便宜上付されたものであり、リール 1 1 , 1 2 , 1 3 に実際に付されているわけではない。但し、以下の説明では当該番号を使用して説明する。

#### 【 0 0 3 9 】

図柄としては、ビッグボーナスゲームに移行するための第 1 特別図柄としての「 7 」図柄がある。「 7 」図柄としては白色のもの（例えば、左リール第 2 0 番目。以下、適宜「白 7 」図柄と称す）と、赤色のもの（例えば、左リール第 2 1 番目。以下、適宜「赤 7 」図柄と称す）とがある。また、レギュラーボーナスゲームに移行するための第 2 特別図柄としての「 B A R 」図柄（例えば、左リール第 1 9 番目）がある。また、リプレイゲームに移行するための第 3 特別図柄としての「リプレイ図柄」（例えば、左リール第 1 番目）がある。また、小役の払出が行われる小役図柄としての「スイカ」図柄（例えば、左リール第 4 番目）、「ベル」図柄（例えば、左リール第 2 番目）、「チェリー」図柄（例えば、左リール第 3 番目）がある。そして、図 3 に示すように、各リール 1 1 , 1 2 , 1 3 において、各図柄の数や配置順序は全く異なっている。

10

#### 【 0 0 4 0 】

各図柄に関する払出枚数について説明する。小役図柄に関し、「スイカ」図柄が後述する有効ライン上に左・中・右と揃った場合には 1 5 枚のメダル払出、「ベル」図柄が有効ライン上に左・中・右と揃った場合には 8 枚のメダル払出、左リール 1 1 の「チェリー」図柄が有効ライン上に停止した場合には 2 枚のメダル払出が行われる。即ち、中リール 1 2 及び右リール 1 3 の「チェリー」図柄はメダル払出とは無関係であり、言わば無意味な図柄である。また、「チェリー」図柄に限っては、他の図柄との組合せとは無関係にメダル払出が行われるため、左リール 1 1 の複数の有効ラインが重なる位置（具体的には上段又は下段）に「チェリー」図柄が停止された場合には、その重なった有効ラインの数を乗算した分だけのメダル払出が行われることとなり、結果として本実施の形態では 4 枚のメダル払出が行われる。

20

#### 【 0 0 4 1 】

また、その他の図柄に関しては、第 1 特別図柄（ビッグボーナス図柄）の組合せである「赤 7 」図柄又は「白 7 」図柄が同一色で有効ライン上に左・中・右と揃った場合には 1 5 枚のメダル払出、第 2 特別図柄（レギュラーボーナス図柄）の組合せである「 B A R 」図柄が有効ライン上に左・中・右と揃った場合には 1 5 枚のメダル払出が行われる。

30

#### 【 0 0 4 2 】

更に、第 3 特別図柄の組合せである「リプレイ」図柄が有効ライン上に左・中・右と揃った場合にはメダル払出は行われない。その他の場合、即ち有効ライン上に左リール 1 1 の「チェリー」図柄が停止せず、また左・中・右に同一図柄が揃わない場合には、一切メダル払出は行われない。

#### 【 0 0 4 3 】

また、本実施の形態では、更なる小役図柄の組合せとして、有効ライン上において左右リール 1 1 , 1 3 に「白 7 」図柄が、中リール 1 2 に「 B A R 」図柄が揃った場合には 1 5 枚のメダル払出が行われ（以下、これを第 1 小役図柄と称す）、有効ライン上において左右リール 1 1 , 1 3 に「白 7 」図柄が、中リール 1 2 に「赤 7 」図柄が揃った場合には 1 5 枚のメダル払出が行われる（以下、これを第 2 小役図柄と称す）ように設定されている。但し、第 1 小役図柄及び第 2 小役図柄は、ビッグボーナスゲーム中にしか有効化されないように設定され、その他の場合にはたとえ第 1 小役図柄又は第 2 小役図柄が有効ライン上に揃っても何らメダル払出は行われない。

40

#### 【 0 0 4 4 】

なお、各リール 1 1 , 1 2 , 1 3 は識別情報を可変表示する可変表示手段の一例であり、主表示部を構成する。但し、可変表示手段はこれ以外の構成であってもよい。例えば、ベルト式リール等の他の機械的なリール構成としてもよく、また、機械的なリール構成に代えて、或いはこれに加えて、液晶表示器、ドットマトリックス表示器等の電氣的表示に

50

より識別情報を可変表示させるものを設けてもよく、この場合は表示形態に豊富なバリエーションをもたせることが可能となる。

**【0045】**

フロントパネル3には、各表示窓5, 6, 7を結ぶように、横方向へ平行となるように3本、斜め方向へたすき掛けとなるように2本、計5本の有効ラインが付されている。勿論、最大有効ライン数を6以上としてもよく、5未満としてもよく、所定条件に応じて最大有効ライン数を変更するようにしてもよい。これら各有効ラインに対応して、表示窓5, 6, 7群の正面から見て左側には有効ライン表示部21, 22, 23が設けられている。第1有効ライン表示部21は中央の横ライン(中央ライン)が有効化された場合に点灯等によって表示報知される。第2有効ライン表示部22は上下の横ライン(上ライン及び下ライン)が有効化された場合に点灯等によって表示報知される。第3有効ライン表示部23は一对の斜めライン(右下がりライン及び右上がりライン)が有効化された場合に点灯等によって表示報知される。

10

**【0046】**

フロントパネル3の表面のうち表示窓5, 6, 7の下方左側には、各リール11, 12, 13を一斉(同時である必要はない)に回転開始させるために操作されるスタートレバー25が設けられている。スタートレバー25は可変表示を開始させるべく操作される開始操作手段又は始動操作手段を構成する。スタートレバー25の右側には、回転している各リール11, 12, 13を個別に停止させるために操作されるボタン状のストップスイッチ27, 28, 29が設けられている。各ストップスイッチ27, 28, 29は停止対象となるリール11, 12, 13に対応する表示窓5, 6, 7の直下にそれぞれ配置されている。ストップスイッチ27, 28, 29は可変表示を停止させるべく操作される停止操作手段を構成する。

20

**【0047】**

フロントパネル3の前面のうち表示窓5, 6, 7の下方右側には、投資価値としてのメダルを投入するためのメダル投入口31が設けられている。メダル投入口31は投資価値を入力する入力手段を構成する。また、メダル投入口31が遊技者によりメダルを直接投入するという動作を伴う点に着目すれば、投資価値を直接入力する直接入力手段を構成するものともいえる。

**【0048】**

フロントパネル3の表面のうち表示窓5, 6, 7の下方左側には、投資価値としてのクレジットされた仮想メダルを一度に3枚投入するためのボタン状の第1クレジット投入スイッチ32が設けられている。また、第1クレジット投入スイッチ32の下方には当該スイッチ32よりも小さなボタン状のスイッチとして、第2クレジット投入スイッチ33及び第3クレジット投入スイッチ34が設けられている。第2クレジット投入スイッチ33はクレジットされた仮想メダルを一度に2枚投入するためのものであり、第3クレジット投入スイッチ34は仮想メダルを1枚ずつ投入するためのものである。各クレジット投入スイッチ32~34は前記メダル投入口31とともに投資価値を入力する入力手段を構成する。また、メダル投入口31が遊技者によりメダルを直接投入するという動作を伴うのに対し各クレジット投入スイッチ32~34は貯留記憶に基づく仮想メダルの投入という動作を伴うに過ぎない点に着目すれば、投資価値を間接入力する間接入力手段を構成するものともいえる。

30

40

**【0049】**

なお、第1クレジット投入スイッチ32は、1ゲームにつき投入できるメダル最大数(3枚)に達していないことを促すため、図示しない発光部材としてのランプが内蔵されている。当該ランプは、第1クレジット投入スイッチ32のスイッチ操作が有効である状況時において点灯されて当該スイッチ32の操作を促すが、クレジットされた仮想メダルが存在しない場合や既に3枚のメダル投入がなされている状況下では消灯される。ここで、上記点灯に代えて、点滅させてメダル投入の促しを遊技者に一層分かり易くしてもよい。

**【0050】**

50

フロントパネル 3 の表面のうちメダル投入口 3 1 の左側には、ボタン状の切換スイッチ 3 6 が設けられている。切換スイッチ 3 6 は、メダル投入口 3 1 に必要量より多く投入された投入メダルや、所定の遊技の結果遊技者に返還される獲得メダルの取扱形式を変更するために操作される。即ち、例えば電源投入時には、所定の最大値（例えばメダル 5 0 枚分）となるまでの余剰の投入メダルはクレジットメダルとして貯留記憶するとともに獲得メダルもクレジットメダルとして貯留記憶するように設定しておく「クレジットモード」とし、切換スイッチ 3 6 が操作されると、クレジットメダルがある場合にはその分を現実のメダルとして払い出すとともに余剰の投入メダルや獲得メダルも現実のメダルとして払い出すように設定された「ダイレクトモード」に切り換えられるようにしておく。そして、この切換スイッチ 3 6 が操作される度に「クレジットモード」と「ダイレクトモード」とを交互に切り換えるようにしておけば、遊技者は自身の好みに応じた形式で遊技を実行することができる。かかる切換スイッチ 3 6 は投入価値及び遊技価値の取扱形式を切り換える切換操作手段を構成する。また、クレジットされた仮想メダルを現実のメダルとして払い出すという機能に着目すれば、切換スイッチ 3 6 は貯留記憶された遊技価値を実際に払い出すための精算操作手段を構成するものともいえる。

10

**【 0 0 5 1 】**

フロントパネル 3 には、クレジットモード時に有効化されて貯留記憶されたメダル数を表示する残数表示部 3 8 と、獲得メダルの枚数を表示する獲得数表示部 3 9 とがそれぞれ設けられている。これら両表示部 3 8 , 3 9 は 2 桁の 7 セグメント表示器によって構成されているが、液晶表示器等によって代替することは当然可能である。

20

**【 0 0 5 2 】**

スロットマシン 1 の下部には、マシン本体 2 の内部に収納されたホッパ装置 4 1 からのメダルが排出されるメダル排出口 4 2 と、メダル排出口 4 2 から排出された現実のメダルが貯留される受皿 4 3 とが設けられている。ホッパ装置 4 1 は遊技価値たる現実のメダルを返還する出力手段を構成する。

**【 0 0 5 3 】**

スロットマシン 1 の上部には、ビッグ報知部 4 5 , レギュラー報知部 4 6 , リプレイ報知部 4 7 , 小役報知部 4 8 等の各種報知部が設けられている。これら各種報知部の配置場所は図示のものに限定されないし、共通の報知部で異なる態様の報知を行うようにしてもよい。

30

**【 0 0 5 4 】**

ビッグ報知部 4 5 は、各リール 1 1 , 1 2 , 1 3 の停止時に第 1 特別図柄としての「赤 7」図柄又は「白 7」図柄が有効ライン上に揃った場合、ビッグボーナスゲームを獲得したことを点灯、点滅等によって表示報知する。レギュラー報知部 4 6 は、各リール 1 1 , 1 2 , 1 3 の回転停止時に第 2 特別図柄としての「BAR」図柄が有効ライン上に揃った場合、レギュラーボーナスゲームを獲得したことを点灯、点滅等によって表示報知する。リプレイ報知部 4 7 は、各リール 1 1 , 1 2 , 1 3 の回転停止時に「リプレイ」図柄が有効ライン上に揃った場合、リプレイゲームを獲得したことを点灯、点滅等によって表示報知する。小役報知部 4 8 は、各リール 1 1 , 1 2 , 1 3 の回転停止時に小役図柄としての「スイカ」図柄或いは「ベル」図柄が有効ライン上に揃った場合又は「チェリー」図柄が左リール 1 1 の有効ライン上に停止した場合、所定数のメダルを獲得したことを点灯、点滅等によって表示報知する。

40

**【 0 0 5 5 】**

なお、これら各報知部 4 5 ~ 4 8 は表示によって報知することとしたが、これに代えて或いはこれに加えて、スロットマシン 1 に備えられるスピーカ 5 0 によって音声により報知してもよい。

**【 0 0 5 6 】**

また、図示しないが、各リール 1 1 , 1 2 , 1 3 の内周側や外周側に発光部材を設けてもよい。各リール 1 1 , 1 2 , 1 3 の内周側の発光部材は光を各リール 1 1 , 1 2 , 1 3 の内側から照射し、各リール 1 1 , 1 2 , 1 3 からの透過光を遊技者に見せるものである

50

。一方、各リール 1 1 , 1 2 , 1 3 の外周側の発光部材は光を各リール 1 1 , 1 2 , 1 3 の外側から照射し、各リール 1 1 , 1 2 , 1 3 からの反射光を遊技者に見せるものである。そして、これら各発光部材の発光度合、発光タイミング、発光時間等によって各種演出効果を生じさせることも可能となる。

【 0 0 5 7 】

図 1 に示すように、フロントパネル 3 における各リール 1 1 ~ 1 3 の配設位置の右側には、処理手段又は報知手段を構成する補助表示部 4 9 が設けられている。補助表示部 4 9 は、本実施形態では表示内容の多様化及び表示演出の重厚化を意図して液晶表示器によって構成されているが、ドットマトリクス表示器等の他の表示器を使用してもよい。

【 0 0 5 8 】

補助表示部 4 9 は、遊技の進行に伴って各種表示演出を実行するためのものであり、各リール 1 1 ~ 1 3 による遊技を主表示部によるものと考えられることから、本実施形態では補助表示部 4 9 と称している。補助表示部 4 9 は遊技者に各種情報を与える等のナビゲーション的な機能を有する。なお、補助表示部 4 9 に表示される内容については追って説明する。

【 0 0 5 9 】

図 4 に示すように、スロットマシン 1 には、遊技に関する各種の制御を行うための制御装置 5 1 が備えられている。制御装置 5 1 は、制御を司る CPU , 遊技プログラムを記憶した ROM , 遊技の進行に応じた必要なデータを記憶する RAM , 各種機器との連絡をとるポート , 各種抽選の際に用いられる乱数発生器 , 時間計数や同期を図る場合などに使用されるクロックパルス発生回路等を含む制御回路基板を有し、その制御回路基板をボックスに収納してなる制御基盤ボックスによって構成されている。かかる制御装置 5 1 は、スロットマシン 1 に内蔵されるメイン基盤としての機能を果たすものである。

【 0 0 6 0 】

制御装置 5 1 の入力側には、スタートレバー 2 5 の操作を検出するスタート検出センサ 6 1、各ストップスイッチ 2 7 , 2 8 , 2 9 の操作を個別に検出するストップ検出センサ 6 2 , 6 3 , 6 4、メダル投入口 3 1 から投入されたメダルを検出する投入メダル検出センサ 6 5、各クレジット投入スイッチ 3 2 ~ 3 4 の操作を検出する各スイッチ 3 2 ~ 3 4 に個々に対応する各クレジット投入検出センサ 6 6 , 6 7 , 6 8、切換スイッチ 3 6 の操作を検出する切換検出センサ 6 9、各リール 1 1 , 1 2 , 1 3 の回転位置（原点位置）を個別に検出するリール位置検出センサ 7 1 , 7 2 , 7 3、ホッパ装置 4 1 から払い出されるメダルを検出するホッパ検出センサ 7 4 等の各種センサが接続されている。

【 0 0 6 1 】

なお、投入メダル検出センサ 6 5 は実際には複数個のセンサより構成されている。即ち、メダル投入口 3 1 からホッパ装置 4 1 に至るメダル通路は、メダルが 1 列で通行可能なように構成されている。そして、メダル通路には第 1 センサが設けられるとともに、それよりメダルの幅以上離れた下流側に第 2 センサ及び第 3 センサが近接（少なくとも一時期において同一メダルを同時に検出する状態が生じる程度の近接位置）して設けられており、これら第 1 乃至第 3 の各センサによって投入メダル検出センサ 6 5 が設けられている。制御装置 5 1 は、第 1 センサから第 2 センサに至る時間を監視し、その経過時間が所定時間を越えた場合にはコイン詰まり又は不正があったものとみなしてエラーとする。エラーになると、エラー報知が行われるとともにエラー解除されるまでの遊技者による操作が無効化される。また、制御装置 5 1 は第 2 センサと第 3 センサとがオンオフされる順序をも監視し、第 2 , 第 3 センサが共にオフ、第 2 センサのみオン、第 2 , 第 3 センサが共にオン、第 3 センサのみオン、第 2 , 第 3 センサが共にオフという順序通りになった場合で、かつ各オンオフ切換に移行する時間が所定時間内である場合にのみコインが正常に取り込まれたと判断し、それ以外の場合はエラーとする。このようにするのは、メダル通路でのメダル詰まりの他、メダルを投入メダル検出センサ 6 5 付近で往復動させてメダル投入と誤認させる不正を防止するためである。

【 0 0 6 2 】

10

20

30

40

50

制御装置 5 1 の出力側には、各リールモータ 1 5 , 1 6 , 1 7 を駆動させるモータ駆動回路 8 1、各種表示部 2 1 ~ 2 3 , 3 8 , 3 9 , 各種報知部 4 5 ~ 4 8 を表示駆動させる表示駆動回路 8 2、ホッパ装置 4 1 を駆動させるホッパ駆動回路 8 3、スピーカ 5 0 を駆動させるスピーカ駆動回路 8 4、補助表示部 4 9 を駆動制御する表示制御装置 8 5 等が接続されている。

【 0 0 6 3 】

かかる表示駆動回路 8 2、表示制御装置 8 5 及びスピーカ駆動回路 8 4 は、一体化された基盤として構成されており、メイン基盤たる制御装置 5 1 との関係ではサブ基盤となっている。即ち、間接的な遊技に関する音声や表示についてはサブ基盤化によってメイン基盤の負担軽減を図っている。そして、かかるサブ基盤には、CPU、ROM、RAM 等が含まれており、制御装置 5 1 からの信号を受け取った上で、サブ基盤が独自に各種報知部 4 5 ~ 4 8、補助表示部 4 9 及びスピーカ 5 0 を報知制御したり表示制御する。

10

【 0 0 6 4 】

メイン基盤たる制御装置 5 1 及びサブ基盤の一部たる表示制御装置 8 5 は、上述のとおり CPU、ROM、RAM 等を備えているが、以下の説明では、それらの現実の構成自体に拘束されず、制御装置 5 1 を機能実現手段の集合体として捉えて説明する。即ち、以下に説明する各種機能は CPU の制御下で実現される機能であり、その制御プログラムは ROM (場合によっては RAM) の記憶内容に基づくものであり、その時々に必要なデータは RAM に一時的に記憶保持されることとなるが、それらのプログラム上の要件等については適宜のテーブル構成を採用する等で当業者がなし得るものであるため、個々には説明しない。但し、本実施形態の利点を把握するのに必要がある場合等については、適宜具体的な説明をする。

20

【 0 0 6 5 】

制御装置 5 1 は、「小役抽選手段」を備えている。小役抽選手段は、スタート検出センサ 6 1 からの検出信号が入力されたタイミングによって、小役払出条件が成立したか否かの抽選を行う。本実施形態では小役として「スイカ」、「ベル」、「チェリー」等の複数種類が存在するので、小役抽選手段はどの種類の小役払出条件が成立したかの抽選を行い、各小役フラグの成立の有無が決定される。なお、小役フラグの成立確率その他のフラグ成立確率はいずれもメダル投入枚数に応じて変化するように構成されており、概してメダル投入枚数が多い程遊技者に有利な抽選結果が得られるようになっている。従って、遊技者にとっては、1 枚ベットや 2 枚ベットで遊技を行うよりも、3 枚ベット (マックスベット) での遊技を実行することが有利である。

30

【 0 0 6 6 】

制御装置 5 1 は、「リプレイゲーム抽選手段」を備えている。リプレイゲーム抽選手段は、スタート検出センサ 6 1 からの検出信号が入力されたタイミングによって、リプレイゲーム移行条件が成立したか否かの抽選を行い、これによってリプレイフラグの成立の有無が決定される。

【 0 0 6 7 】

制御装置 5 1 は、「リプレイゲーム制御手段」を備えている。リプレイゲーム制御手段は、通常遊技中にリプレイフラグが成立している場合、各リール 1 1 , 1 2 , 1 3 の停止時に、後述するリプレイ成立テーブルの内容を参照しながら、一定の引き込み停止制御を加えて半強制的にリプレイ図柄を有効ライン上に停止させる。そして、有効ライン上にリプレイ図柄が停止することを条件に、次の遊技を無償で行うことができるようにするのである。勿論、このリプレイゲームが行われる場合にも各種抽選は実行されている。

40

【 0 0 6 8 】

制御装置 5 1 は、「レギュラーボーナス抽選手段」を備えている。レギュラーボーナス抽選手段は、スタート検出センサ 6 1 からの検出信号が入力されたタイミングによって、レギュラーボーナス移行条件が成立したか否かの抽選を行い、これによってレギュラーボーナスフラグの成立の有無が決定される。

【 0 0 6 9 】

50

制御装置 5 1 は、「レギュラーボーナス制御手段」を備えている。レギュラーボーナス制御手段は、通常遊技中に、前記レギュラーボーナスフラグが成立している場合、各リール 1 1 , 1 2 , 1 3 の停止時に、レギュラーボーナス成立テーブルの内容を参照しながら、一定の引き込み停止制御を加えて半強制的に第 2 特別図柄（レギュラーボーナス図柄）を有効ライン上に停止させる。そして、有効ライン上にレギュラーボーナス図柄が停止することを条件に、予め設定された所定のゲーム回数（ここでは 1 2 回）を上限として、現状遊技状態である通常遊技状態からレギュラーボーナスゲームに移行させ、その後元の遊技状態に復帰させるものである。レギュラーボーナスゲーム中は、有効ラインが 1 ラインのみとされている。

#### 【 0 0 7 0 】

制御装置 5 1 は、「レギュラーボーナス中抽選手段」を備えている。レギュラーボーナス中抽選手段は、レギュラーボーナス中にのみ有効化され、スタート検出センサ 6 1 からの検出信号が入力されたタイミングによって、所定の図柄（ここでは、リプレイ図柄）の抽選を行う。かかる図柄の抽選は、通常の抽選とは異なり、例えばレギュラーボーナス中はリプレイ図柄が有効ライン上に揃った場合に所定枚数（例えば 1 5 枚）のメダルが払い出されるように設定しておき、かかるリプレイ図柄をメダル払出図柄として、当該メダル払出図柄が揃う条件を満たすか否かの抽選とされている。そして、前記レギュラーボーナス制御手段は、前記抽選の結果、リプレイフラグ（ここでいうリプレイフラグは通常遊技中のものとは異なり、レギュラーボーナス用に新たに設定されたものである。）が成立した場合には前記メダル払出図柄以外の図柄が有効ライン上に揃わないように各リール 1 1 , 1 2 , 1 3 を制御するものであり、しかもメダル払出図柄が所定回数（例えば 8 回）揃った場合には前記所定の遊技回数（ 1 2 回）に達していなくともレギュラーボーナスゲームを終了させる。

#### 【 0 0 7 1 】

制御装置 5 1 は、「ビッグボーナス抽選手段」を備えている。ビッグボーナス抽選手段は、スタート検出センサ 6 1 からの検出信号が入力されたタイミングによって、ビッグボーナス移行条件が成立したか否かの抽選を行い、これによってビッグボーナス成立フラグの有無が決定される。

#### 【 0 0 7 2 】

制御装置 5 1 は、「ビッグボーナス制御手段」を備えている。ビッグボーナス制御手段は、通常遊技中に、前記ビッグボーナスフラグが成立すると、各リール 1 1 , 1 2 , 1 3 の停止時に、後述するビッグボーナス成立テーブルの内容を参照しつつ、一定の引き込み停止制御を加えて半強制的に第 1 特別図柄（ビッグボーナス図柄）を有効ライン上に停止させる。そして、有効ライン上にビッグボーナス図柄が停止することを条件に、現状遊技状態である通常遊技からビッグボーナスゲームに移行させ、その後、原則的には元の通常遊技状態に復帰させるものである。

#### 【 0 0 7 3 】

制御装置 5 1 は、「ビッグボーナス中抽選手段」を備えている。ビッグボーナス中抽選手段は、ビッグボーナス中にのみ有効化され、スタート検出センサ 6 1 からの検出信号が入力されたタイミングによって、小役図柄の抽選及びジャックインの抽選を行い、小役フラグ及びジャックインフラグの成立の有無が決定される。そして、前記ビッグボーナス制御手段は、小役フラグの成立によって所定の小役図柄を有効ライン上に揃わせるべく小役成立テーブルを参照しつつ各リール 1 1 , 1 2 , 1 3 を半強制的に引き込み停止制御する。ここで、既述のとおり、本実施の形態では、ビッグボーナス中抽選手段によって、第 1 小役図柄及び第 2 小役図柄の抽選も行っている。即ち、ビッグボーナス中抽選手段によって、ビッグボーナスゲーム中においては、「白 7 ・ 赤 7 ・ 白 7 」図柄の組合せとしての第 1 小役図柄の抽選や、「白 7 ・ B A R ・ 白 7 」図柄の組合せとしての第 2 小役図柄の抽選も行われる。第 1 小役図柄及び第 2 小役図柄の抽選は、本実施の形態ではビッグボーナスゲーム時のメダル獲得枚数を増大させるべく、高確率で成立するように設定されている。また、ビッグボーナス中抽選手段は、ジャックインフラグの成立確率を 1 / 1 0 に設定し

10

20

30

40

50

ている。

【0074】

また、前記ビッグボーナス制御手段は、前記ジャックインフラグの成立によってジャックインさせるべく、リプレイ成立テーブルの内容を参照しつつ、各リール11, 12, 13を半強制的に引き込み停止制御する。ジャックインとは、ビッグボーナスゲーム中に上記したレギュラーボーナスゲームと同様のゲームを実行させる状態であり、具体的には「リプレイ」図柄が揃うことによって生じる。従って、ジャックイン実行のためにビッグボーナス制御手段は、ジャックイン図柄(リプレイ図柄)を有効ライン上に揃わせるべく各リール11, 12, 13を半強制的に引き込み停止制御する。ジャックインされると上記したレギュラーボーナスゲームと同様のゲームが実行される。

10

【0075】

ここで、ビッグボーナスゲームは、30回の小役ゲームを消化するか、予め規定されたジャックイン回数(例えば3回)を消化すると終了するようになっている。なお、この場合、ジャックインゲームは1小役ゲームとして計算されている。

【0076】

制御装置51は、「リール制御手段」及び「記憶手段」を備えている。リール制御手段は、記憶手段の記憶内容に応じて各リール11~13を制御するものであり、特に記憶手段に記憶された各種テーブルの記憶内容に応じて各リール11~13の停止位置を制御するものである。

【0077】

記憶手段(ここではROMであるがRAMであってもよい。)に記憶された各種テーブルとは、成立した各種フラグに応じて個々に設定されたものである。具体的には、例えば何らフラグが成立していない場合にいずれの図柄をも有効ライン上に揃えないようにするための「外れテーブル」、小役フラグ(小役フラグにはベル図柄、スイカ図柄、チェリー図柄等の各小役に対応したそれぞれ異なるフラグが用意されている。)に対応して所定の小役図柄を有効ライン上に揃えるための「小役成立テーブル」(以下、特に第1小役図柄又は第2小役図柄のテーブルについて言及する場合は「第1小役成立テーブル」又は「第2小役成立テーブル」と称する)、リプレイフラグに対応してリプレイ図柄を有効ライン上に揃えるための「リプレイ成立テーブル」、ビッグボーナスフラグに対応して「赤7」図柄又は「白7」図柄を有効ライン上に揃えるための「ビッグ成立テーブル」、レギュラーボーナスフラグに対応して「BAR」図柄を有効ライン上に揃えるための「レギュラー成立テーブル」等の他、以上の成立図柄をどの有効ライン上に揃えるかを決定するための「ラインテーブル」等である。

20

30

【0078】

次いで、表示制御装置85に関して、それらの現実の構成自体に拘束されず、表示制御装置85を機能実現手段の集合体としてとらえて説明する。即ち、以下に説明する各種機能はCPUの制御下で実現される機能であり、その制御プログラムはROM(場合によってはRAM)の記憶内容に基づくものであり、その時々に必要なデータはRAMに一時的に記憶保持されることとなるが、それらのプログラム上の要件等については適宜のテーブル構成を採用する等で当業者がなし得るものであるため、個々には説明しない。但し、本実施形態の利点を把握するのに必要がある場合等については、適宜具体的な説明をする。

40

【0079】

表示制御装置85は、「表示記憶手段」を備えている。「表示記憶手段」は具体的にはROM又はRAM等によって実現されるものであり、補助表示部49に表示すべき各種表示データが記憶されている。

【0080】

表示制御装置85は、「補助表示制御手段」を備えている。補助表示制御手段は、補助表示部49を表示制御するものであり、以下に説明する各種補助表示を実現する。

【0081】

即ち、まず、補助表示制御手段は、補助表示部49に、少なくとも、小役フラグ或いは

50

リプレイフラグの成立を報知する「ナビゲーション表示」と、ビッグボーナスフラグ或いはレギュラーボーナスフラグの成立時に小役フラグ等の成立と思わせる報知を行う「ナビゲーション外れ表示」とを行わせるように、当該補助表示部49を表示制御する。なお、ナビゲーション表示とナビゲーション外れ表示とは、当該補助表示部49の表示内容のみから区別することはできず、各リール11, 12, 13の停止内容との関係から理解されるものである。

【0082】

即ち、補助表示制御手段は、「ナビゲーション表示」として、小役フラグ或いはリプレイフラグ成立時には、そのゲームの終了前迄にフラグ成立に該当する小役又はリプレイに対応する図柄を補助表示部49に表示させ、遊技者に表示された図柄を停止させるように促すナビゲーション的な機能を発揮させる。

10

【0083】

一方、「ナビゲーション外れ表示」として、ビッグボーナスフラグ或いはレギュラーボーナスフラグ成立時には、本来フラグの成立していない小役或いはリプレイ図柄をそのゲームの終了前迄に補助表示部49に表示させ、同じく遊技者に表示された図柄を停止させるように促すナビゲーション的な機能を発揮させるが、それら表示された図柄は本来フラグ成立していないのであるから実際にはその表示された図柄が有効ライン上に揃うことはない点で上記ナビゲーション表示とは意味内容が異なる。

【0084】

「ナビゲーション外れ表示」の演出は、遊技者にビッグボーナスフラグ或いはレギュラーボーナスフラグの成立を遊技者に発想させる処理に相当する。

20

【0085】

前記補助表示制御手段は、上記「ナビゲーション外れ表示」の演出を行うか否かを決定するための抽選を行っており、ビッグボーナスフラグ或いはレギュラーボーナスフラグ成立時には、所定確率（例えば9/10の確率）下で「ナビゲーション外れ表示」を行う旨が選択されるようになっている。

【0086】

一方、前記補助表示制御手段は、上記「ナビゲーション外れ表示」の演出を一旦行った後は、その演出の起因となったビッグボーナスフラグ或いはレギュラーボーナスフラグに相対する図柄が停止されるまで、前記「ナビゲーション外れ表示」の演出を行う確率を上記所定確率よりも低確率（例えば1/10の確率）に切り換えた状態で、「ナビゲーション外れ表示」の演出を行うか否かの抽選を行う。これによって、一旦「ナビゲーション外れ表示」の演出が行われた後は、繰り返し同様の趣旨の演出が実行される確率が低減される。

30

【0087】

次に、以上の構成からなるスロットマシン1の作用につき、遊技方法を踏まえて説明する。

【0088】

遊技の開始に際し、遊技者は、メダル投入口31からメダルを投入するか、またはクレジット投入スイッチ32~34を操作することにより貯留記憶に基づく仮想メダルを投入する。メダル投入口31に投入されたメダルは投入メダル検出センサ65によって検出され、その検出信号を受けて制御装置51はメダルの投入があったことを判断する。一方、クレジット投入スイッチ32~34の操作はクレジット投入検出センサ66~68によって検出され、その検出信号を受けて制御装置51は所定数の仮想メダルの投入があったことを判断する。

40

【0089】

これらのメダル投入枚数に応じて制御装置51はメダル投入枚数情報データをサブ基盤側へ出力し、表示駆動回路82は有効ライン表示部21, 22, 23を点灯させる。ここで、1枚のメダル投入であれば有効ライン表示部21のみが点灯されて中央の横ラインのみが有効化され、2枚のメダル投入であれば有効ライン表示部21, 22が点灯されて中

50

央及び上下の横ラインが有効化され、3枚のメダル投入であれば全ての有効ライン表示部21, 22, 23が点灯されて全てのラインが有効化されたことを報知する。なお、クレジット投入スイッチ32~34の操作によるメダル投入の場合には、制御装置51はクレジットされているメダルの貯留記憶数をその分減算し、その減算値に応じた表示を残数表示部38に行わせるように表示制御する。

**【0090】**

少なくとも1ラインが有効化されている時点で、遊技者がスタートレバー25を操作すると、その操作がスタート検出センサ61によって検出され、その検出信号を受けて制御装置51はスタートレバー25の操作があったことを判断する。すると、制御装置51は、全てのリール11, 12, 13を一斉(同時でもよいし所定の時間差を設けてもよい。)に回転させるべく、モータ駆動回路81を介して各リールモータ15, 16, 17を駆動制御する。その結果、各リール11, 12, 13は遊技者にとっては表面に付された図柄を目視することが困難な程の速度で一方向に回転し、各表示窓5, 6, 7を介して各図柄があたかも上から下へ向かって可変表示されているかのように映し出される。

10

**【0091】**

ところで、本実施の形態においては、1枚ベット~3枚ベット(マックスベット)のうち、1枚ベット及び2枚ベットの場合と3枚ベット(マックスベット)の場合とで、スタートレバー25の操作に基づく制御装置51の判断態様が異なるように構成されている。

**【0092】**

即ち、現在、1枚ベット、2枚ベット、マックスベットのいずれであるかを制御装置51が常に把握しており、マックスベット時にはスタートレバー25が操作されると、スタート検出センサ61がオン信号を制御装置51に出力されることで、制御装置51においてスタートレバー25の操作が有効なものと判断される。その結果、全てのリール11, 12, 13が回転開始される。

20

**【0093】**

一方、1枚ベット又は2枚ベット時にはスタートレバー25が単に操作されるだけではリール11, 12, 13は回転開始せず、スタートレバー25をいわゆるダブルクリック操作した場合にはじめてリール11, 12, 13が回転開始するようになっている。より詳細に説明すると、スタートレバー25が1回操作されるとスタート検出センサ61からはオン信号が制御装置51に出力されるが、その後、更にスタートレバー25が所定の短時間(例えば1秒)以内に操作されてスタート検出センサ61から再度オン信号が制御装置51に出力された時点でスタートレバー25の操作が有効なものと判断され、この時点ではじめて全てのリール11, 12, 13が回転開始される。即ち、制御装置51は1枚ベット又は2枚ベット時には所定の短時間(例えば1秒)以内にスタート検出センサ61から2回のオン信号が出力されるか否かを判断し、その判断の結果、2回のオン信号が出力された時点でスタート有効化処理を実行するのである。

30

**【0094】**

これにより、1枚ベット時又は2枚ベット時に誤ってスタートレバー25を操作したとしても(誤ってスタートレバー25に触れてしまっても)、その操作は無効なものとされ、当り確率の低い1枚ベット又は2枚ベットでの遊技が無駄に行われる事態を回避することができる。勿論、例えば残り1枚しかメダルが残っていないという状況で遊技者が1枚ベットでの遊技を望む場合には、スタートレバー25をいわゆるダブルクリック操作すればよいのであり、1又は2枚の残存メダルが全くの無駄になることもない。

40

**【0095】**

前記スタートレバー25の操作に基づく検出信号が制御装置51に入力されたタイミングで、通常遊技中では、小役抽選手段、リプレイゲーム抽選手段、レギュラーボーナス抽選手段、ビッグボーナス抽選手段による各抽選が行われる。

**【0096】**

小役抽選手段による抽選結果が、小役フラグ成立を意味する場合は、適宜の小役図柄を有効ライン上に停止させ得る権利がそのゲームにおいてのみ与えられる。また、リプレイ

50

ゲーム抽選手段による抽選結果が、リプレイフラグ成立を意味する場合は、リプレイゲームへ移行する権利がそのゲームにおいてのみ与えられる。また、レギュラーボーナス抽選手段による抽選結果がレギュラーボーナスフラグ成立を意味する場合は、レギュラーボーナスゲームへ移行する権利が与えられ、そのフラグはレギュラーボーナスゲームへ移行するまで保持される。また、ビッグボーナス抽選手段による抽選結果がビッグボーナスフラグ成立を意味する場合は、ビッグボーナスゲームへ移行する権利が与えられ、そのフラグはビッグボーナスゲームへ移行するまで保持される。さらに、各抽選手段の抽選結果が、いずれの条件成立をも意味しない場合には、いずれのフラグもたたない。

【0097】

以上の各抽選手段による抽選が終了した後、遊技者がストップスイッチ27, 28, 29を任意の順序で操作すると、その操作がそれぞれストップ検出センサ62, 63, 64によって個別に検出され、各検出信号を受けて制御装置51は各ストップスイッチ27, 28, 29の操作があったことを判断する。すると、制御装置51は、操作された各ストップスイッチ27, 28, 29に対応したリール11, 12, 13を個別に停止させるべく、モータ駆動回路81を介して各リールモータ15, 16, 17を停止制御する。

【0098】

これら各リール11, 12, 13の停止位置は、上記各抽選手段による抽選結果である各成立フラグに基づき、制御装置51の記憶手段に記憶されている前記各テーブルを参照して決定される。従って、有効ラインからリール回転方向手前の4図柄分までに成立フラグに対応した図柄が存在すれば、原則として、その図柄が積極的に有効ライン上に引き込まれるような制御がなされることとなり、リール停止タイミングが4図柄分手前までの誤差であれば、その誤差を吸収することができる。その結果、遊技者が熟練していなくとも制御装置51によって成立フラグに応じた図柄を有効ライン上に極力停止させることが可能となる。

【0099】

各リール11, 12, 13の停止時において、有効ライン上の停止図柄の組合せが、予め定められた所定の図柄の組合せである場合、即ち小役図柄の組合せ、リプレイ図柄の組合せ、第1特別図柄(ビッグボーナス図柄)の組合せ、第2特別図柄(レギュラーボーナス図柄)の組合せである場合、制御装置51はサブ基盤側の表示駆動回路82を介して各停止図柄の組合せに応じて払い出されるメダル数を獲得数表示部39に表示させる。

【0100】

制御装置51は、サブ基盤を介した獲得数表示部39への表示と並行して、各停止図柄の組合せに応じた数のメダルを遊技価値として払い出すための払出制御を行う。かかるメダルの払出は、制御装置51がホッパ駆動回路83を介してホッパ装置41を駆動することにより、メダル排出口42から受皿43へ直接的に現実のメダルとして払い出される。ただし、切換スイッチ36の操作を切換検出センサ69が検出し、制御装置51がクレジットモードであると判断した場合において貯留記憶できる最大値(50枚分)に達していない場合には、その分が直接ホッパ装置41を駆動することなく、クレジットメダルとして貯留記憶される。この場合、制御装置51はクレジットされているメダルの貯留記憶数に今回獲得したメダル数分を加算し、その加算値に応じた表示を残数表示部38に行わせるようにサブ基盤を介して表示制御する。勿論、この場合でも貯留記憶できる最大値である50枚分を越えた分はホッパ装置41より直接メダルが払い出される。

【0101】

そして、有効ライン上に揃った図柄が小役図柄或いは何ら払出のない図柄の組合せである場合には、通常遊技が継続される。一方、有効ライン上に揃った図柄の組合せがリプレイ図柄の組合せである場合にはリプレイゲーム制御手段によって次のゲームを無償で行うことができるリプレイゲームが実行される。また、有効ライン上に揃った図柄の組合せがレギュラーボーナス図柄の組合せである場合にはレギュラーボーナス制御手段によってレギュラーボーナスゲームが実行される。また、有効ライン上に揃った図柄の組合せがビッグボーナス図柄の組合せである場合にはビッグボーナス制御手段によってビッグボナ

スゲームが実行される。

【0102】

なお、小役図柄が有効ライン上に揃った場合、制御装置51は、表示駆動回路82を介して小役報知部48を表示制御して小役成立を表示報知するとともに、スピーカ駆動回路84を介してスピーカ50を駆動制御して小役成立を音声報知する。また、リプレイ図柄が有効ライン上に揃った場合、制御装置51は、表示駆動回路82を介してリプレイ報知部47を表示制御してリプレイゲームへの移行を表示報知するとともに、スピーカ駆動回路84を介してスピーカ50を駆動制御してリプレイゲームへの移行を音声報知する。

【0103】

また、レギュラーボーナス図柄が有効ライン上に揃った場合、制御装置51は、表示駆動回路82を介してレギュラー報知部46を表示制御してレギュラーボーナスゲームへの移行を表示報知するとともに、スピーカ駆動回路84を介してスピーカ50を駆動制御してレギュラーボーナスゲームへの移行を音声報知する。

10

【0104】

また、ビッグボーナス図柄が有効ライン上に揃った場合、制御装置51は、表示駆動回路82を介してビッグ報知部45を表示制御してビッグボーナスゲームへの移行を表示報知するとともに、スピーカ駆動回路84を介してスピーカ50を駆動制御してビッグボーナスゲームへの移行を音声報知する。

【0105】

これらスピーカ50による音声報知は、遊技者への遊技価値返還による利益が大きいもの程大袈裟なもの（音量を大きくしたり、トーンを高くしたり、リズムを変化させる等）とすることが好ましい。各報知部45～48の表示態様についても同様であり、例えばビッグボーナスゲームではめまぐるしく点滅させる等のように表示態様を変化させることによって、得られる利益の大きさを遊技者に押し量らせることができる。

20

【0106】

次いで、補助表示部49のナビゲーション表示演出及びナビゲーション外れ表示演出と関連する部分について説明する。

【0107】

まず、「ナビゲーション表示」演出について説明すると、小役フラグ或いはリプレイフラグ成立時に、補助表示制御手段は記憶手段の記憶内容をもとにその成立フラグに相対する図柄を抽出し、補助表示部49に表示させる。かかる表示は、スタートレバー25の操作が検出されたことに応答して行われる。即ち、遊技者がストップスイッチ27～29を操作する前に補助表示部49に所定の図柄が表示されることとなり、遊技者はその図柄を参照することで、今回のゲームで成立し得る図柄を把握することができる。例えば、リプレイフラグが成立している場合には、図5に示すように、リプレイ図柄を補助表示部49に表示させる。

30

【0108】

このリプレイ図柄を補助表示部49に表示した状態について説明すると、図5に示すように、リプレイゲーム制御手段は、リプレイフラグの成立に応答して、記憶手段のリプレイ成立テーブルを参照しつつストップスイッチ27～29の操作に応答して、リプレイ図柄を所定の有効ライン（図5では右上がりライン）に停止させる。

40

【0109】

従って、遊技者は、補助表示部49による表示内容と実際に各リール11, 12, 13停止時の有効ライン上の成立図柄とが対応していることを知ることができる。

【0110】

次に、「ナビゲーション外れ表示」演出について説明すると、ビッグボーナスフラグ或いはレギュラーボーナスフラグ成立時に、補助表示制御手段は表示制御装置85の記憶手段の記憶内容をもとにその成立フラグに相対する図柄を抽出するのではなく、これら図柄とは別の小役或いはリプレイ図柄を抽出し、補助表示部49に表示させる。かかる表示は、「ナビゲーション表示」演出の場合と同様、スタートレバー25の操作が検出されたこ

50

とに回答して行われる。即ち、遊技者がストップスイッチ27～29を操作する前に補助表示部49に所定の図柄が表示される。例えば、補助表示制御手段がリプレイ図柄を抽出した場合には、リプレイ図柄を補助表示部49に表示させる。従って、補助表示部49に図柄表示がなされた時点では遊技者はナビゲーション表示なのかナビゲーション外れ表示なのかは理解できないので、もしも表示図柄に対応する小役等の図柄が有効ライン上に揃えばナビゲーション表示演出であったことが事後的に判断でき、表示図柄に対応する小役等の図柄が有効ライン上に揃わなければナビゲーション外れ表示演出であったことが事後的に判断できる。

#### 【0111】

ここで、ナビゲーション外れ表示演出を行う場合には、補助表示部49にて表示されている図柄を強制的にテンパイさせるための処理を行い、本来フラグ成立しているビッグボーナス図柄等を揃わせないようにすることが好ましい。具体的には、図6に示すように、ビッグボーナスフラグが成立した状態で例えばリプレイ図柄が補助表示部49に表示されているとき、リール制御手段はリプレイ成立テーブルを参照して、第1番目と第2番目のリール11, 12を、有効ライン上にリプレイ図柄がテンパイするように停止させ、第3番目即ち最後のリール13が停止するときは、別途記憶手段に記憶されたテンパイ外れテーブルを参照する等して、図6に示すように、最後に停止する右リール13には右上がりライン上にリプレイ図柄が停止することがなく、テンパイ外れ目となるようにすることが好ましい。このように、2つのリール11, 12を停止させた状況では、未だナビゲーション表示演出なのかナビゲーション外れ表示演出なのか判然とせず、最後のリールが停止した時点で図6のようにリプレイ図柄が外れることで初めてナビゲーション外れ表示演出であったことがわかり、遊技者に対しナビゲーション外れ表示演出の面白味を強調することができ、遊技の興味が高まる。

#### 【0112】

以上のナビゲーション表示及びナビゲーション外れ表示演出については、リプレイ図柄とビッグボーナスフラグとの関係について説明したが、補助表示部49に他の表示図柄、例えば小役図柄が表示される場合もあり、またレギュラーボーナスフラグ成立時にも同様の演出が可能であることはいうまでもない。

#### 【0113】

また、ビッグボーナスフラグ或いはレギュラーボーナスフラグの成立以降、上記のようなナビゲーション外れ表示演出を必要以上に繰り返すとすればその面白味も半減してしまう。

#### 【0114】

この点、本実施の形態では、補助表示制御手段は、ビッグボーナスフラグ或いはレギュラーボーナスフラグ成立時には、所定確率(例えば9/10の確率)でもって「ナビゲーション外れ表示」を行う旨を選択するようになっている一方で、当該「ナビゲーション外れ表示」の演出を一旦行った後は、その演出の起因となったビッグボーナスフラグ或いはレギュラーボーナスフラグに相対する図柄が停止されるまで、前記「ナビゲーション外れ表示」の演出を行う確率を上記所定確率よりも低確率(例えば1/10の確率)に切り換える。

#### 【0115】

従って、「ナビゲーション外れ表示」が必要以上に繰り返されることがなくなり、遊技の興味が低減させる事態を回避し得る。

#### 【0116】

次いで、本実施の形態におけるビッグボーナスゲームの制御及び遊技の進行について説明すると、ビッグボーナスフラグの成立後、遊技者の操作或いは所定時間の経過に基づき各リール11～13が停止され、有効ライン上にビッグボーナス図柄が停止されると、ビッグボーナスゲームに突入する。

#### 【0117】

スーパービッグボーナスゲームに突入すると、ビッグボーナス制御手段は、小役ゲーム

数の最大値を30ゲームとして小役ゲームを進行させ、ジャックインゲームが3回終了すると途中で強制的にビッグボーナスゲームを終了させる。なお、上述のとおり、ビッグボーナス中抽選手段はジャックインフラグの成立確率を1/10に設定しているが、この設定によればジャックインフラグは10ゲームにつき1回程度の割合で成立することが期待される。

【0118】

さて、本実施の形態のスロットマシン1には、遊技者が所望の図柄を停止させることができるように、目押し補助機能が搭載されている。そこで、当該目押し補助機能の構成及び作用効果について説明する。

【0119】

図1に示すように、フロントパネル3のストップスイッチ27~29の上方位置には、遊技者によって操作される選択操作手段としてのボタン状の選択スイッチ91が設けられている。選択スイッチ91の設置位置は図示された位置に限られず、遊技者によって操作可能な位置であればよく、選択スイッチ91の構成もボタン状のものに限らずタッチパネル等の他の構成であってもよい。

【0120】

図4に示すように、選択スイッチ91は、選択検出センサ92を介して制御装置51に接続されている。従って、選択スイッチ91が押し下げ操作される毎に選択検出センサ92がその操作を検出し、制御装置51に操作信号を出力する。制御装置51では、操作信号の入力毎に、目押し補助のためのモード切換を実行する。なお、選択スイッチ91及び選択検出センサ92からの信号がメイン基板たる制御装置51にではなくサブ基板に直接伝送されるようにしてもよい。

【0121】

即ち、本実施の形態では、「白7」図柄、「赤7」図柄、「BAR」図柄、「ベル」図柄、「スイカ」図柄、又は「チェリー」図柄の各図柄の遊技者による目押し（当該図柄を停止させるためのストップスイッチ27~29の操作）を補助するための各モード、そのような補助を実行しないためのモードの計7モードの切換が行われるようになっている。

【0122】

例えば、制御装置51の制御下、電源投入時には、目押し補助を実行しないモードとなっており、1回目の選択スイッチ91の操作で「白7」図柄の目押し補助モードとなり、2回目の選択スイッチ91の操作で「赤7」図柄の目押し補助モードとなり、3回目の選択スイッチ91の操作で「BAR」図柄の目押し補助モードとなり、4回目の選択スイッチ91の操作で「ベル」図柄の目押し補助モードとなり、5回目の選択スイッチ91の操作で「スイカ」図柄の目押し補助モードとなり、6回目の選択スイッチ91の操作で「チェリー」図柄の目押し補助モードとなり、7回目の選択スイッチ91の操作で再び目押し補助を実行しないモードに戻り、以降、選択スイッチ91の操作によって上記各モードを循環して切換えるようになっている。

【0123】

かかる選択スイッチ91の操作に応じてモードが設定されると、その操作の度に制御装置51は表示制御装置85を介して補助表示部49に現在のモードを表示させるように表示制御する。従って、例えば、電源投入後に選択スイッチ91が操作されると、補助表示部49には「白7」図柄を目押し補助する旨の表示が直接的或いは間接的に表示される。直接的な表示とは例えば文字情報による具体的な表示を言い、間接的な表示とは例えば該当図柄が一旦表示されるような抽象的な表示を言う。

【0124】

かかる目押し補助のための構成について説明すると、図7に示すように、各リール11~13の内周側にはLED等のランプからなる発光手段としての目押し表示部93がそれぞれ配置されている。一方、リール11~13に付された各図柄には光透過領域94が形成されている。そして、表示窓5~7からみると、目押し表示部93の点灯時にはその光が光透過領域94を介して遊技者に見えるようになっている。なお、本実施の形態では、

10

20

30

40

50

目押し表示部 9 3 及び光透過領域 9 4 によってタイミング報知手段が構成されている。

【 0 1 2 5 】

ここで、選択スイッチ 9 1 が操作されて「白 7」図柄の目押し補助モードになっている場合について説明すると、リール 1 1 ~ 1 3 の回転時に制御装置 5 1 は、左リール 1 1 についてはその 2 0 番目の図柄である「白 7」図柄の光透過領域 9 4 が目押し表示部 9 3 と相対する位置にくる度に当該目押し表示部 9 3 が点灯される。従って、遊技者が見ると、リール 1 1 が一周する毎に目押し表示部 9 3 が点灯され、その点灯タイミングによってストップスイッチ 2 7 の操作タイミングがわかることとなる。

【 0 1 2 6 】

同様に、中リール 1 2 であれば第 1 0 番目の「白 7」図柄のタイミングで目押し表示部 9 3 が点灯され、右リール 1 3 であれば第 2 0 番目の「白 7」図柄のタイミングで目押し表示部 9 3 が点灯されるので、その点灯タイミングに従って次々とストップスイッチ 2 8 , 2 9 を操作していけば、その際にビッグボーナスフラグが成立していると有効ライン上に「白 7」図柄の組み合わせを成立させることができる。

10

【 0 1 2 7 】

また、例えばレギュラーボーナスフラグが成立していると考える遊技者であれば選択スイッチ 9 1 を操作して「BAR」図柄の目押し補助モードにすればよい。他の図柄についても同様である。

【 0 1 2 8 】

このように、本実施の形態によれば、遊技者が目押し補助してもらいたい図柄について、選択スイッチ 9 1 の積極操作によって選択して目押し補助を実行させることができるので、図柄の配列を熟知していないとか動体視力が低いような遊技者にとっても所望の図柄を狙ってストップスイッチ 2 7 ~ 2 9 を操作することができ、遊技の興趣低下を防止することができる。

20

【 0 1 2 9 】

また、現在のモード選択状況が補助表示部 4 9 によって報知されるので、現在のモードを遊技者に明確に把握させることができる。さらに、リール 1 1 ~ 1 3 が 1 周する毎に 1 回だけ点灯する目押し補助としたので、1 周につき何回も点灯するような場合よりも目押しタイミングを図り易い利点がある。

【 0 1 3 0 】

以下、他の実施形態について説明する。

30

【 0 1 3 1 】

( a ) 図 8 に示すように、「白 7」図柄については光透過領域 9 4 a を左側に、そこから右へ向かって光透過領域が相互に重ならないように、「赤 7」図柄、「BAR」図柄、「ベル」図柄、「スイカ」図柄、「チェリー」図柄、「リプレイ」図柄について順次光透過領域 9 4 b ~ 9 4 g を設ける。そして、各光透過領域 9 4 a ~ 9 4 g に対応して各リール 1 1 ~ 1 3 の内周側に目押し表示部 9 3 a ~ 9 3 g を配置する。各リール 1 1 ~ 1 3 においては同一図柄については一つだけ光透過領域 9 4 a ~ 9 4 g を設ける。例えば、左リール 1 1 の「赤 7」図柄は第 8 番目と第 2 1 番目に付されているが、このうち第 2 1 番目だけに光透過領域 9 4 b を設ける。このような構成において、例えば選択スイッチ 9 1 によって「赤 7」図柄の目押し補助モードが設定されている場合、目押し表示部 9 3 b だけを点灯させ、他の目押し表示部 9 3 a , 9 3 c ~ 9 3 g については消灯させる。これにより、「赤 7」図柄についてリール 1 1 ~ 1 3 の 1 周につき 1 回だけ点灯され、他の図柄については点灯されないの、「赤 7」図柄の停止タイミングがわかりやすくなる。

40

【 0 1 3 2 】

( b ) 目押し補助のための構成としては、以上の目押し表示部及び光透過領域の組み合わせに代えて、発光手段としてのブラックライトを使用したものも可能である。ブラックライトとは長波長の紫外線を照射するための照明器具をいい、表面処理手段としての蛍光塗料が塗布された物体を光らせる機能を有する。蛍光塗料としては 9 色程度があり、各リール 1 1 ~ 1 3 において、前記 ( a ) の例で示した光透過領域 9 4 a ~ g に代えて各色の

50

蛍光塗料を付しておく。これにより、ブラックライトの照射によって図柄毎に異なる色が現れ、これを頼りに目押しをすることができる。

**【0133】**

(c) 所定の図柄を見易くするために、ストロボ機能を搭載してもよい。例えば、「赤7」図柄の目押し補助が選択された場合には、有効ライン上に「赤7」図柄が配置されるタイミングでストロボが発光されると、その残像によって「赤7」が有効ライン上に現れるタイミングを図ることができる。制御装置51は選択された図柄に対応してストロボを発光させるタイミングを制御すればよい。

**【0134】**

(d) 所定の図柄を見易くするために、シャッター機能を搭載してもよい。シャッターは機械的なシャッターでも液晶シャッターでもよい。例えば、「赤7」図柄の目押し補助が選択された場合には、有効ライン上に「赤7」図柄が配置されるタイミングでシャッターを開放してそれ以外の場合にはシャッターを閉じるようにすれば、リール11~13があたかもコマ送りされているかのように映し出され、「赤7」が有効ライン上に現れるタイミングを図ることができる。制御装置51は選択された図柄に対応してシャッターを開閉させるタイミングを制御すればよい。

10

**【0135】**

(e) リール11~13には目押し補助を必要とする所定の図柄にそれぞれ赤、青又は緑色の光透過領域を形成し、リール11~13の内部に赤、青及び緑色に発光する3色LEDを設けてもよい。この場合、LEDが赤色に発光すると光透過領域の赤、青及び緑色の全てについて光が透過するのであるが、光透過領域が赤の箇所、即ちLEDと同色の部分について最も鮮やかに遊技者に見えることとなる。従って、この原理を利用して、赤色の光透過領域が形成された図柄の目押し補助を行いたい場合には、赤色LEDを発光させるようにすれば、色鮮やかな赤色の通過にあわせて遊技者にとっての目押し補助となる。勿論、3色LEDはその発光組み合わせによって各種色を発現し得るため、その色とリール11~13の適宜箇所の色との組み合わせによって遊技者への見易さを考慮した設定が可能である。また、リール11~13の各図柄はもともと光透過性を有しており、特に赤色の図柄についてはリール11~13の内部より赤色発光させると当該図柄が鮮明に映し出される。これであっても、目押し補助が可能である。

20

**【0136】**

(f) 上記実施の形態では、1周につき1回の目押し表示部93の点灯によって目押しタイミングを報知していたが、通常、リール11~13は約750ms周期で周回するため、これでも点灯タイミングが早すぎると感じる遊技者がいると想定される。そこで、2周につき1回の報知として1.5s周期としたり、3周につき1回の報知として2.25s周期とする等、複数周につき1回の報知として目押しタイミングの周期を長くしてもよい。この場合、更に周期を変化させるためのタイミングスイッチをスロットマシン1に搭載しておき、遊技者がタイミングスイッチを操作する毎に周期の長い遅いを決定するようにしてもよく、この場合は制御装置51が目押し表示部93の点灯タイミングを変化させるように制御すればよい。

30

**【0137】**

(g) 目押し補助として、点灯タイミングや、ブラックライトと蛍光塗料との組み合わせなどの視覚的な報知について説明したが、これに代えて、或いはこれに加えて、スピーカ50を介して音声によってタイミング報知してもよい。また、視覚的な報知の他の例として、リール11~13とは別にタイミング報知する表示手段を設けてもよい。

40

**【0138】**

(h) 目押し補助を常に行うのではなく、ビッグボーナスフラグ成立等の内部抽選によって当選したフラグに対応した図柄についてだけ、目押し補助を実行するようにしてもよい。この場合、制御装置51はフラグ成立と選択スイッチ91による操作を監視し、成立したフラグと相対する目押し補助モードが選択されている場合にだけ目押し表示部93を点灯させることができる。

50

## 【0139】

(i) ナビゲーション表示演出及びナビゲーション外れ表示演出に関し、補助表示部49にはスタートレバー25の操作にตอบสนองしてリール回転開始に相前後する時期に表示されることとしたが、リール回転後、例えば第1番目のリール停止後、第2番目のリール停止後、第3番目即ち全てのリール停止後、所定時間経過後等のように表示時期を適宜変更してもよいし、その都度変更してもよい。即ち、ナビゲーション表示及びナビゲーション外れ表示演出は事後報知であってもよい。

## 【0140】

(j) 補助表示部49には、ナビゲーション表示演出等を実行するための表示がなされるものとして説明したが、これに加えて、他の表示を行うようにしてもよい。例えば遊技者が遊技をしていない状況下では遊技方法を解説する表示を行ったり、ビッグボーナスフラグ成立の告知を行ったり、キャラクタ等の演出用図柄を表示して表示内容に重み付けをするようにしてもよい。

10

## 【0141】

(k) ナビゲーション表示等のための補助演出を液晶表示器、ドットマトリックス表示器等による補助表示部49を用いて実現したが、フロントパネル3にリール11, 12, 13に付された図柄と同様の図柄を付しておき、その図柄をバックライト点灯等によって明るくして報知するようにしたもよい。また、以上例示した電氣的表示器に代えて、ナビゲーション用リール等の機械的表示器を用いてもよい。更に、「スイカ」図柄を緑色、「ベル」図柄を黄色といったように遊技者に直感でどの図柄を示しているかを理解させることができる複数色を発光可能な構成としておき、その色によってナビゲーションの状況を判別させるようにしてもよい。更に又、以上例示した表示報知に代えて或いはそれに加えて、音声によって報知するようにしたもよい。この場合、スピーカ50がそのナビゲーション機能を有することとなる。

20

## 【0142】

(l) ビッグボーナスゲーム及びレギュラーボーナスゲームを有するスロットマシン1について説明したが、これ以外のスロットマシンに適用してもよい。例えば、ビッグボーナスゲームについて、ゲーム中の遊技内容が異なり期待される獲得メダル数の異なる複数種のビッグボーナスゲームを有するものであってもよく、この場合、上記実施形態における「赤7」図柄と「白7」図柄とで異ならせること等によって識別可能とすればよい。また、レギュラーボーナスゲームを省略したものとしてもよく、逆にビッグボーナスゲームを省略したものとしてもよい。更に、ビッグボーナスゲーム後に所定条件成立(所定ゲーム回数の終了、所定フラグ成立等)までメダルの消費を抑えてゲームを進行し得るチャンスゲーム機能等の各種付加価値を設けたものとしてもよい。

30

## 【0143】

(m) 各リール11, 12, 13の図柄としては、絵、数字、文字等に限らず、幾何学的な線や図形等であってもよい。また、光や色等によって図柄を構成することも可能であるし、立体的形状等によっても図柄を構成し得るし、これらを複合したものであっても図柄を構成し得る。即ち、図柄は識別性を有した情報(識別情報)としての機能を有するものであればよい。

40

## 【0144】

(n) 遊技機として回胴式遊技機、特にスロットマシン1について具体化した例を示したが、ストップスイッチ等の停止操作機能を有するパチンコ機に具体化してもよい。また、スロットマシンとパチンコ機とを融合した形式の遊技機に適用してもよい。即ち、スロットマシンのうち、メダル投入及びメダル払出機能に代えて、パチンコ機のような球投入及び球払出機能をもたせた遊技機としてもよい。かかる遊技機をスロットマシンに代えて使用すれば、遊技ホールでは球のみを遊技価値として取り扱うことができるため、パチンコ機とスロットマシンとが混在している現在の遊技ホールにおいてみられる、遊技価値たるメダルと球との別個の取扱による設備上の負担や遊技機設置個所の制約といった問題を解消し得る。

50

## 【図面の簡単な説明】

【0145】

【図1】一実施の形態におけるスロットマシンの正面図。

【図2】スロットマシンの左側面図。

【図3】各リールの図柄配列を示す説明図。

【図4】スロットマシンのブロック回路図。

【図5】リール及び補助表示部の表示演出を説明する説明図。

【図6】リール及び補助表示部の表示演出を説明する説明図。

【図7】リール部分の一部拡大図。

【図8】他の実施の形態を示すリール部分の一部拡大図。

10

## 【符号の説明】

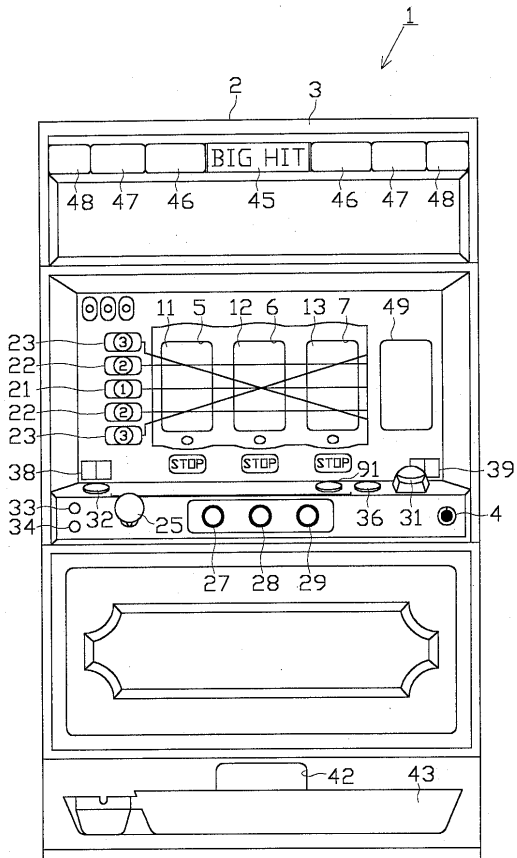
【0146】

1 ... 遊技機としての回胴式遊技機たるスロットマシン、2 ... マシン本体、3 ... フロントパネル、5, 6, 7 ... 表示窓、11 ... 可変表示手段を構成する左リール、12 ... 可変表示手段を構成する中リール、13 ... 可変表示手段を構成する右リール、15 ... 可変表示手段を構成する左リールモータ、16 ... 可変表示手段を構成する中リールモータ、17 ... 可変表示手段を構成する右リールモータ、21, 22, 23 ... 有効ライン表示部、25 ... 始動操作手段としてのスタートレバー、27, 28, 29 ... 停止操作手段としてのストップスイッチ、31 ... 入力手段としてのメダル投入口、32, 33, 34 ... 入力手段としてのクレジット投入スイッチ、36 ... 切換スイッチ、38 ... 残数表示部、39 ... 獲得数表示部、41 ... 出力手段としてのホッパ装置、45 ... 報知手段又は表示報知手段としてのビッグ報知部、46 ... 表示報知手段としてのレギュラー報知部、47 ... 表示報知手段としてのリブレイ報知部、48 ... 表示報知手段としての小役報知部、49 ... 処理手段又は報知手段としての補助表示部、51 ... 各種制御手段（リール制御手段）及び記憶手段を構成する制御装置、61 ... 始動操作検出手段としてのスタート検出センサ、62, 63, 64 ... 停止操作検出手段としてのストップ検出センサ、65 ... 入力検出手段としての投入メダル検出センサ、66, 67, 68 ... 入力検出手段としてのクレジット投入検出センサ、69 ... 切換検出センサ、71, 72, 73 ... リール位置検出手段としてのリール位置検出センサ、74 ... 出力検出手段としてのホッパ検出センサ、85 ... 補助表示制御手段としての表示制御装置85、91 ... 選択操作手段としての選択スイッチ、93, 94 ... タイミング報知手段としての目押し表示部及び光透過領域。

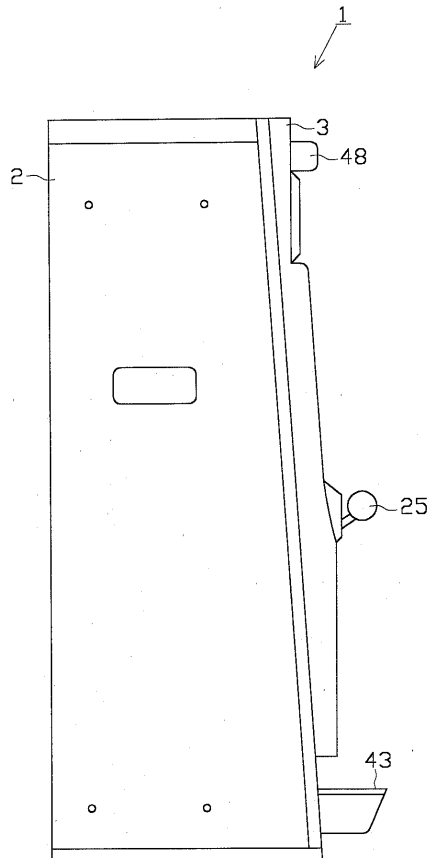
20

30

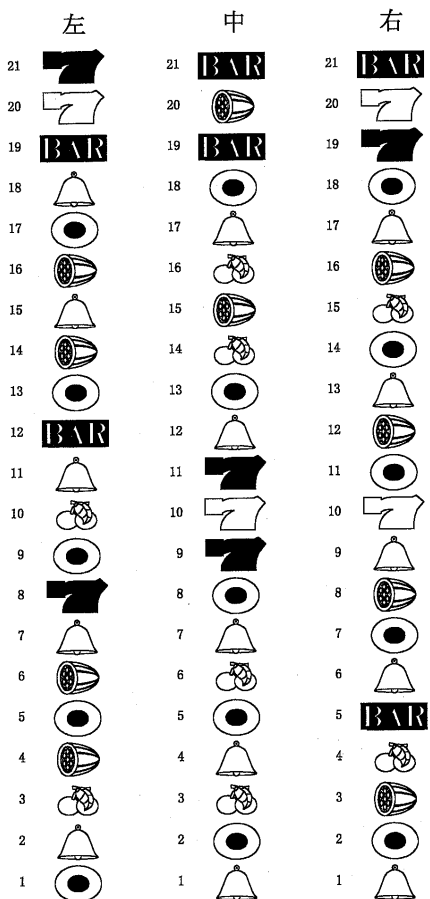
【図1】



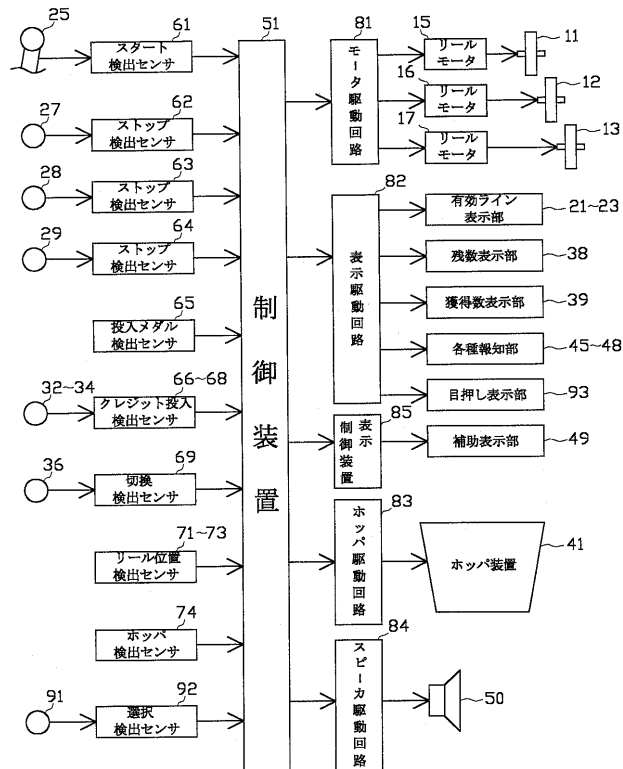
【図2】



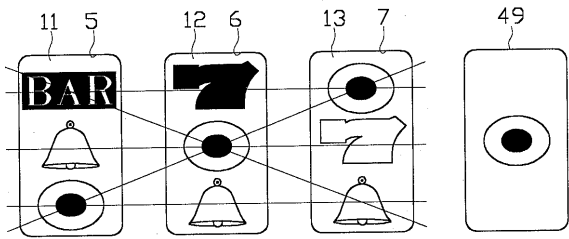
【図3】



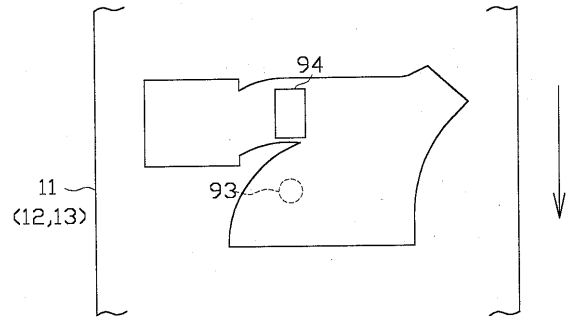
【図4】



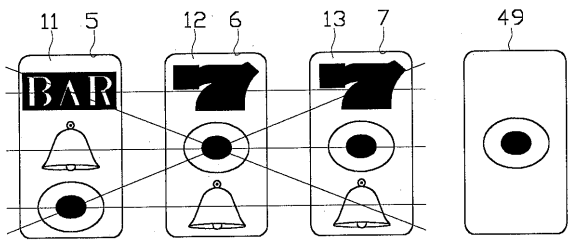
【図 5】



【図 7】



【図 6】



【図 8】

