

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2019-126383

(P2019-126383A)

(43) 公開日 令和1年8月1日(2019.8.1)

(51) Int.Cl.
A63F 5/04 (2006.01)F 1
A63F 5/04 512Dテーマコード (参考)
2C082

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 55 頁)

(21) 出願番号 特願2018-7806 (P2018-7806)
(22) 出願日 平成30年1月22日 (2018.1.22)(71) 出願人 000144153
株式会社三共
東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
(72) 発明者 小倉 敏男
東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株式会社三共内
Fターム(参考) 2C082 AB08 AC14 AC23 AC27 AC32
AC34 AC52 AC64 AC77 AC82
BA03 BA13 BA17 BA22 BA32
BB02 BB16 BB17 BB78 BB80
BB83 BB93 BB94 CB23 CC01
CC12 CD12 CD18 CD23 CD25

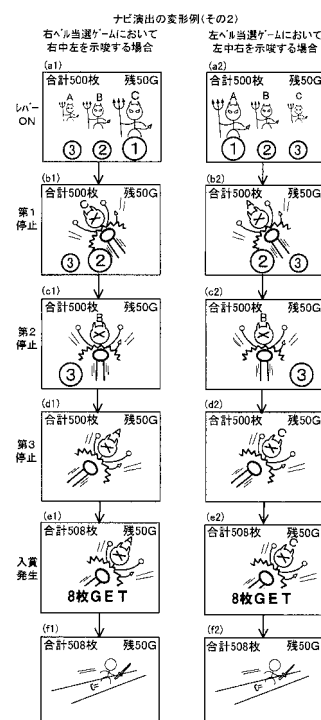
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】導出操作手段の操作の示唆について改良する。

【解決手段】遊技を行うことが可能な遊技機(たとえば、スロットマシン1)であって、3つのリール、3つのストップスイッチ、液晶表示器51等を備え、右リールに対応する右ストップスイッチを1番目に操作させる旨を示唆するときには、該1番目に対応する数字画像「1」と弱キャラCとを対応付けて表示し、右リールに対応する右ストップスイッチを3番目に操作させる旨を示唆するときにも、該3番目に対応する数字画像「3」と弱キャラCとを対応付けて表示する。

【選択図】図18



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

遊技を行うことが可能な遊技機であって、
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複数の可変表示部と、
可変表示部の表示結果を導出させるために操作される手段であって、前記複数の可変表示部それぞれに対応する複数の導出操作手段と、
画像を表示する表示手段とを備え、
前記表示手段は、
前記複数の可変表示部のうちの所定可変表示部に対応する導出操作手段を所定番目に操作させる旨を示唆するときに、該所定番目に対応する数字画像と所定キャラクタ画像とを表示し、

10

前記所定可変表示部に対応する導出操作手段を特定番目に操作させる旨を示唆するときに、該特定番目に対応する数字画像と前記所定キャラクタ画像とを表示する、遊技機。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、遊技を行うことが可能な遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

遊技機として、所定の賭数を設定し、スタート操作が行われたことに基づいて、複数種類の識別情報の可変表示が行われるスロットマシンや、遊技球などの遊技媒体を発射装置によって遊技領域に発射し、該遊技領域に設けられている入賞口などの始動領域に遊技媒体が入賞したときに複数種類の識別情報の可変表示が行われるパチンコ遊技機などがある。

20

【0003】

このような遊技機において、遊技者により操作可能な導出操作手段を備えるとともに、該導出操作手段の操作態様を報知するナビ演出を実行するものがあった（たとえば、特許文献 1）。

【先行技術文献】**【特許文献】**

30

【0004】

【特許文献 1】特開 2016 - 209356 号

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0005】**

しかしながら、特許文献 1 のスロットマシンでは、ナビ演出において、キャラ画像を表示することについては何ら鑑みられておらず、導出操作手段の操作の示唆について改良の余地があった。

【0006】

この発明は、かかる実情に鑑み考え出されたものであり、その目的は、導出操作手段の操作の示唆の興趣を向上させる遊技機を提供することである。

40

【課題を解決するための手段】**【0007】**

(1) 遊技を行うことが可能な遊技機（たとえば、スロットマシン 1）であって、
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複数の可変表示部（たとえば、3つのリール）と、
可変表示部の表示結果を導出させるために操作される手段であって、前記複数の可変表示部それぞれに対応する複数の導出操作手段（たとえば、3つのストップスイッチ）と、
画像を表示する表示手段（たとえば、液晶表示器 51）とを備え、
前記表示手段は、

50

前記複数の可変表示部のうちの所定可変表示部（たとえば、右リール）に対応する導出操作手段を所定番目（たとえば、１番目）に操作させる旨を示唆するときに、該所定番目に対応する数字画像と所定キャラクタ画像とを表示し（たとえば、図１８（a１）に示すように、右リールに対応する右ストップスイッチを１番目に操作させる旨を示唆するときに、該１番目に対応する数字画像「１」と弱キャラＣとを対応付けて表示し）、

前記所定可変表示部（たとえば、右リール）に対応する導出操作手段を特定番目（たとえば、３番目）に操作させる旨を示唆するときに、該特定番目に対応する数字画像と前記所定キャラクタ画像とを表示する（たとえば、図１８（a２）に示すように、右リールに対応する右ストップスイッチを３番目に操作させる旨を示唆するときに、該３番目に対応する数字画像「１」と弱キャラＣとを対応付けて表示する）。

10

【０００８】

（２） 上記（１）の遊技機において、

前記所定キャラクタ画像が表示されずに、前記数字画像が表示される場合がある（たとえば、図７（a４）に示すバトル演出では、弱キャラ画像が表示されずに、数字画像が表示される）。

【０００９】

（３） 上記（１）または（２）の遊技機において、

前記表示手段は、特別画像（たとえば、図７（a４）に示すバトル演出により表示されるバトル演出画像）を表示し、

前記特別画像の表示中は、前記所定キャラクタ画像が表示されずに、前記数字画像が表示される（たとえば、バトル演出画像の表示中は、弱キャラ画像が表示されずに、数字画像が表示される）。

20

【００１０】

（４） 上記（３）の遊技機において、

有利状態（たとえば、ＡＲＴ）に制御する有利状態制御手段をさらに備え、

前記有利状態中に、前記特別画像（たとえば、図７（a４）に示すバトル演出により表示されるバトル演出画像）は表示される。

【００１１】

（５） 上記（３）または（４）の遊技機において、

遊技用価値（たとえば、メダル、クレジット）の付与を伴う所定表示結果（たとえば、押し順ベルの主役）を導出させる制御を行う導出制御手段をさらに備え、

30

前記表示手段は、

前記数字画像と前記所定キャラクタ画像とを表示していた場合に、前記所定表示結果が導出されたときには、遊技用価値の付与を示唆する付与画像を表示し（たとえば、図７（e１）および図７（e２）に示すように、数字画像と弱キャラ画像とを表示していた場合に、押し順ベルの主役が導出されたときには、付与画像を表示し）、

前記所定キャラクタ画像を表示せずに前記数字画像が表示していた場合に、前記所定表示結果が導出されたときには、前記付与画像を表示しない（たとえば、図７（e４）の印に示すように、弱キャラ画像を表示せずに数字画像を表示していた場合に、押し順ベルの主役が導出されたときでも、付与画像を表示しない）。

40

【００１２】

（６） 上記（１）～（５）いずれかの遊技機において、

複数の単位遊技（たとえば、ＡＴの残りゲーム）に亘って、有利状態（たとえば、ＡＲＴ）に制御する有利状態制御手段をさらに備え、

前記表示手段は、前記有利状態中に特別画像（たとえば、ＡＲＴ中に表示されるＡＲＴ中画像）を表示し、

前記有利状態中に、前記所定キャラクタ画像が表示されずに前記数字画像が表示される単位遊技数の方が、前記数字画像と前記所定キャラクタ画像とが表示される単位遊技数よりも多い（たとえば、ＡＲＴ中では、弱キャラ画像が表示されずに数字画像が表示されるゲーム数の方が、数字画像と弱キャラ画像とが表示されるゲーム数よりも多い）。

50

【 0 0 1 3 】

(7) 上記 (1) ~ (6) いずれかの遊技機において、
前記表示手段は、

前記複数の導出操作手段それぞれに対応する複数の数字画像を表示し (たとえば、図 8 のタイミング t 2 に示すように、3 つのストップスイッチそれぞれに対応する 3 つの数字画像「 1 」, 「 2 」, 「 3 」を表示し)、

前記複数の導出操作手段のうち操作させる特定導出操作手段に対応する数字画像を、特定表示態様 (たとえば、大きく表示する表示態様) で表示するとともに、前記特定導出操作手段の次に操作させる所定導出操作手段に対応する数字画像を所定表示態様 (たとえば、特定表示態様より小さい通常の大きさで表示する表示態様) で表示し (たとえば、図 8 のタイミング t 2 に示すように、最初に操作させるストップスイッチの数字画像「 1 」を、2 番目に操作させるストップスイッチの数字画像「 2 」よりも大きく表示し)、

前記特定表示態様は、前記所定表示態様よりも数字画像を遊技者が認識し易い表示態様であり (たとえば、特定表示態様は、数字画像「 1 」は、数字画像「 2 」よりも大きく表示する表示態様であり)、

前記特定導出操作手段が操作され、かつ該特定導出操作手段が操作されても一以上の可変表示部が変動している場合に、所定期間 (たとえば、図 8 のタイミング t 3 ~ t 4 の期間) に亘って前記所定表示態様は前記特定表示態様に变化し (たとえば、図 8 に示すように、通常の大きさで表示されている数字画像「 2 」は、タイミング t 3 ~ t 4 の期間に亘って、徐々に大きく変化し)、

前記所定表示態様が前記特定表示態様に变化した後に、前記所定操作手段が操作されたときには、該所定操作手段に対応する可変表示部の表示結果が導出され (たとえば、数字画像「 2 」が大きく变化した後に、該数字画像「 2 」に対応するストップスイッチを第 2 停止操作したときに該第 2 停止操作されたストップスイッチに対応するリールは停止し)

、
前記所定期間中に、前記所定操作手段が操作されたときにも、該所定操作手段に対応する可変表示部の表示結果が導出される (たとえば、図 8 に示すように、タイミング t 3 ~ t 4 の間に該数字画像「 2 」に対応するストップスイッチを第 2 停止操作したときにも該第 2 停止操作されたストップスイッチに対応するリールは停止する)。

【 0 0 1 4 】

(8) 上記 (1) ~ (7) いずれかの遊技機において、

前記導出操作手段の数と、前記表示手段により表示されるキャラクタ画像の数とは同一であり (たとえば、図 1 8 (a 1) などに示すように、ストップスイッチの数と、弱キャラの数とは同一であり)、

前記複数の導出操作手段それぞれは、複数のキャラクタ画像と対応しており (たとえば、図 1 8 (a 1) などに示すように、3 つのストップスイッチは、それぞれ 3 つの弱キャラと対応しており)、

前記複数の導出操作手段のうちの導出操作手段が操作されたときには、該一の導出操作手段に対応するキャラクタ画像の表示態様が变化する (たとえば、図 1 8 (b 1) ~ (d 1) および図 1 8 (b 2) ~ (d 2) に示すように、3 つのストップスイッチのうち 1 のストップスイッチが操作されたときに、該 1 のストップスイッチに対応する弱キャラを味方キャラが攻撃する)。

【 図面の簡単な説明 】

【 0 0 1 5 】

【 図 1 】 (a) は、本実施形態に係るスロットマシンの正面図であり、(b) は、スロットマシンの主な内部構成の一例を示す図である。

【 図 2 】 各リールの図柄配列を示す図である。

【 図 3 】 入賞役の種類、入賞役の図柄組合せなどを示す図である。

【 図 4 】 遊技状態の遷移を示す図である。

【 図 5 】 遊技状態ごとに抽選対象役として読み出される入賞役の組合せを示す図である。

10

20

30

40

50

【図 6】押し順役当選時のリール制御を示す図である。

【図 7】弱キャラナビ演出などを示す図である。

【図 8】3 体弱キャラナビ演出のタイミングチャートを示す図である。

【図 9】3 体弱キャラナビ演出などのレイヤーの概念を示す図である。

【図 10】各種演出について正解手順で操作されたときの演出の一例を示す図である。

【図 11】押し順ベル当選に対するナビ演出の実行中に電断が発生したときと、7 リブ当選に対するナビ演出の実行中に電断が発生したときとの演出の一例を示す図である。

【図 12】押し順ベル当選に対するナビ演出の実行中に電断が発生したときの復帰状況を説明するためのタイミングチャートである。

【図 13】押し順ベル当選に対するナビ演出の実行中に正解手順で停止操作がされた後で電断が発生したときの復帰状況を説明するためのタイミングチャートである。

【図 14】押し順ベル当選に対するナビ演出の実行中に不正解手順で停止操作がされた後で電断が発生したときの復帰状況を説明するためのタイミングチャートである。

【図 15】7 リブ当選に対するナビ演出の実行中に正解手順で停止操作がされているときに電断が発生したときの演出の一例を示す図である。

【図 16】7 リブ当選に対するナビ演出の実行中に不正解手順で停止操作がされているときに電断が発生したときの演出の一例を示す図である。

【図 17】3 体弱キャラナビ演出の変形例を示す図である。

【図 18】3 体弱キャラナビ演出の変形例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

10

20

【0016】
本発明に係る遊技機としてスロットマシンを実施するための形態を実施例に基づいて以下に説明する。

【0017】

〔スロットマシンの構成〕

図 1 (a) は、本実施形態に係るスロットマシン 1 の正面図であり、(b) は、スロットマシン 1 の主な内部構成の一例を示す図である。

【0018】

図 1 (a) に示すように、スロットマシン 1 は、画像を表示する液晶表示器 5 1 と、音を出力するスピーカ 5 3 と、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作態様に対応する操作情報などが表示される遊技補助表示器 1 2 とを備える。ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作態様には、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R を操作する順番（押し順）と、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R を操作するタイミング（操作タイミング）とが含まれる。本実施の形態においては、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作態様に対応する情報（後述するナビ情報）として、押し順に対応する数字が、遊技補助表示器 1 2 によって 7 セグメント表示される。

30

【0019】

液晶表示器 5 1 の下方には、透視窓 3 が形成されている。遊技者は、この透視窓 3 を介してスロットマシン 1 の内部に並設されているリール 2 L、2 C、2 R を視認可能である。各リール 2 L、2 C、2 R には、各々が識別可能な複数種類の識別情報である図柄が所定の順序で配列されている。透視窓 3 の下方には、ゲーム（遊技）を開始する際に操作されるスタートスイッチ 7 と、それぞれのリールの回転を停止させて表示結果を導出させるために操作されるストップスイッチ 8 L、8 C、8 R とが設けられている。リール 2 L、2 C、2 R の背面には、リール 2 L、2 C、2 R を背面から光を照射するリール LED 5 5 が設けられている。

40

【0020】

図 1 (b) に示すように、スロットマシン 1 の内部には、遊技の進行を制御するとともに遊技の進行に応じて各種コマンドを出力するメイン制御部 4 1 が設けられている。メイン制御部 4 1 は、遊技の進行に係る各種制御を行うメイン CPU 4 1 a と、遊技の進行に係る各種データを記憶する RAM 4 1 c とを備える。メイン制御部 4 1 は、スタートスイ

50

ッチ 7 やストップスイッチ 8 L、8 C、8 R に対する操作を検出し、検出した操作に応じて遊技の進行に係る制御を行う。

【0021】

スロットマシン 1 の内部には、メイン制御部 4 1 からのコマンドに応じて演出を制御するサブ制御部 9 1 が設けられている。サブ制御部 9 1 は、演出に係る各種制御を行うサブ CPU 9 1 a と、演出に係る各種データを記憶する RAM 9 1 c とを備える。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、液晶表示器 5 1 における画像の表示やスピーカ 5 3 からの音の出力やリール LED 5 5 の点灯態様を制御する。液晶表示器 5 1 の画像表示やスピーカ 5 3 の音出力に用いられる演出データは、RAM 9 1 c に記憶されている。

10

【0022】

図 2 は、リールの図柄配列を示す図である。各リールには、各々が識別可能な複数種類の図柄が所定の順序で配列されている。

【0023】

スロットマシン 1 においてゲームを行う場合、遊技者は、図示しないメダル投入部にメダルを投入するか、図示しない BET スwitch を操作するなどして規定数の賭数を設定する。これにより、入賞ライン LN が有効となり、かつスタートスイッチ 7 への操作が有効となってゲームが開始可能な状態となる。入賞ラインとは、透視窓 3 に表示されたリール 2 L、2 C、2 R における図柄の組合せが入賞図柄の組合せと一致するか否かを判定するためのラインである。

20

【0024】

ゲームが開始可能な状態でスタートスイッチ 7 が操作されると、リール 2 L、2 C、2 R が回転する。このとき、メイン制御部 4 1 によって内部抽選が行われる。内部抽選は、導出を許容する図柄組合せ（表示結果）を決定する処理である。内部抽選によって図柄組合せの導出が許容されることを、当該図柄組合せに対応する役に当選したともいう。ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が操作されると、操作されたストップスイッチに対応するリールの回転が停止する。これにより、透視窓 3 に図柄組合せが導出表示される。なお、リールの回転を停止させるためのストップスイッチ 8 L、8 C、8 R に対する操作のうち、1 番目のリールの回転を停止させるための操作を第 1 停止操作、2 番目のリールの回転を停止させるための操作を第 2 停止操作、3 番目のリールの回転を停止させるための操作を第 3 停止操作ともいう。入賞ライン LN 上において、当選役の図柄組合せと一致する図柄組合せが停止した場合、当該当選役に対応する入賞が発生する。

30

【0025】

〔入賞役〕

図 3 は、入賞役の種類、入賞役の図柄組合せ、および入賞役に関連する技術事項について説明するための図である。

【0026】

図 3 の名称欄には、入賞役の名称が示され、図柄の組合せ欄には、その入賞役が入賞となる図柄の組合せが示されている。また、無効ラインに揃う図柄の組合せ欄には、入賞となる図柄の組合せが入賞ラインに停止したときに無効ラインに停止する図柄の組合せであって遊技者が認識しやすい図柄の組合せが示されている。付与欄には、入賞時に付与される価値（メダル払出、再遊技付与など）が示されている。

40

【0027】

再遊技役（リプレイ）は、再遊技を付与する役である。ここで、再遊技とは、遊技者所有の遊技用価値（たとえば、クレジット）を用いることなく次の遊技を行うことが可能であることをいう。換言すると、再遊技とは、遊技者所有の遊技用価値を用いることなく可変表示部が変動表示可能となることであることをいう。本実施形態では、再遊技役が当選すると、導出操作手段の操作態様（操作手順ともいう）（操作順序、および操作タイミングのうちの少なくとも 1 つ）に関わらず、入賞する。なお変形例として、再遊技役は、当選したとしても、導出操作手段の操作態様によっては、入賞しない役（つまり、取りこぼ

50

しのある役)であってもよい。

【0028】

[遊技状態の遷移]

図4は、遊技状態の遷移を説明するための図である。

【0029】

本実施形態におけるスロットマシン1は、リプレイが所定の当選確率で当選するRT0～RT3を含む複数種類の遊技状態のうち、開始条件が成立してから終了条件が成立するまで対応するいずれかの遊技状態に制御される(図4の矢印に沿って示した入賞役あるいは出目参照)。

【0030】

[抽選対象役および入賞役の組合せ]

図5は、遊技状態ごとに抽選対象役(以下、当選役ともいう)として読み出される入賞役の組合せについて説明するための図である。

【0031】

抽選対象役欄には、その名称を示し、遊技状態欄には、RTの種類ごとに、丸印でその抽選対象役が抽選対象であることを示している。図5に示されるように、たとえば、7リブは、通常リプレイと7リプレイとを含む。よって、内部抽選で7リブに当選したときには、通常リプレイと7リプレイとに当選したことになる。

【0032】

[押し順役]

図6は、押し順役当選時のリール制御を説明するための図である。

【0033】

本実施の形態においては、ストップスイッチ8L、8C、8Rの操作態様に応じて導出される表示結果が異なる役として、押し順役が設けられている。押し順役には、押し順ベルと、押し順リブと、7リブとが含まれる。

【0034】

図6に示されるように、押し順ベルには、左ベル1～4、中ベル1～4、および右ベル1～4が含まれる。押し順ベルに当選したゲームで、遊技者にとって有利となる操作手順(正解手順ともいう)でストップスイッチ8L、8C、8Rが操作されたときには、遊技者にとって有利となる表示結果が導出される。たとえば、左ベル1に当選したゲームで、正解手順である左第1停止でストップスイッチ8L、8C、8Rが操作されると、遊技者にとって有利となる右下がりベルの図柄組合せが導出される。一方、不正解手順である左第1停止以外の順番でストップスイッチ8L、8C、8Rが操作されると、上段ベルの図柄組合せが導出されるか、あるいは、操作タイミングに応じて上段ベルの図柄組合せが導出できないときには移行出目が導出される。この場合、左第1停止は、左ベル1に対応する正解手順である。なお、押し順ベルに対応する正解手順は、押し順に限らず、操作タイミングであってもよいし、押し順と操作タイミングとが組み合わされたものでもよい。

【0035】

移行出目は、いずれの入賞も発生しない図柄組合せであって、図5に示す左ベル1～4、中ベル1～4、および右ベル1～4(以下、これらを総じて押し順ベルともいう)のいずれかが当選したときにのみ導出が許容され、遊技状態の移行が生じる出目である。移行出目は、押し順ベルに当選し、右下がりベルあるいは中段ベルの入賞条件となるリール以外を第1停止とし、かつ当選している上段ベルの入賞を取りこぼした場合に、入賞ラインLNに揃う出目である。RT0、RT2、RT3中において移行出目が入賞ラインLN上に停止すると、RT1へ移行される。

【0036】

押し順ベルに当選したゲームにおいて、正解手順でストップスイッチ8L、8C、8Rが操作されたときに導出される役(右下がりベル、中段ベル)は、主役と称される。一方、押し順ベルに当選したゲームにおいて、不正解手順でストップスイッチ8L、8C、8Rが操作されたときに導出され得る役(上段ベル)は、副役と称される。

【 0 0 3 7 】

スロットマシン 1 における“ゲーム”とは、狭義には、スタートスイッチ 7 が操作されてからリール 2 L、2 C、2 R が停止するまでをいうが、ゲームを行う際にスタートスイッチ 7 の操作前の賭数設定や、リール 2 L、2 C、2 R の停止後にメダルの払い出しや遊技状態の移行も行われるので、これらの付随的な処理も広義には“ゲーム”に含まれる。また、ゲームを「単位遊技」ともいう。また、図 5 において、ベルが当選したゲームでは、押し順に関わらず、中段ベルまたは右下がりベルが入賞する。また、通常リプレイが当選したゲームでは、押し順に関わらず、通常リプレイが入賞する。また、チェリーが当選したゲームでは、チェリーを引込むタイミングで左リールが操作されたときには、押し順に関わらずチェリーが入賞する。このように、押し順に関わらず入賞する当選役（ベルまたは通常リプレイ）、および押し順に関わらず入賞し得る当選役（チェリー）をまとめて「押し順不問役」ともいう。

10

【 0 0 3 8 】

〔ゲーム処理〕

メイン制御部 4 1 は、ゲーム制御処理を行って 1 回のゲームを制御する。ゲーム制御処理では、まず、賭数設定やクレジット精算・賭数精算するための B E T 処理が行われる。

【 0 0 3 9 】

賭数設定後、スタートスイッチ 7 が操作されると、所定の乱数回路から乱数値を抽出し、当該抽出した乱数値に基づいて入賞の発生を許容するか否かを決定（内部抽選）するための内部抽選処理（図 5 参照）が行われる。乱数回路は、所定の数値範囲（0 ～ 6 5 5 3 5 ）内の数値を所定の更新規則に従って更新する。

20

【 0 0 4 0 】

メイン制御部 4 1 は、スタートスイッチ 7 が操作されたときに乱数回路が更新している数値を乱数値として抽出する。内部抽選において抽選対象役に当選したときには、当該抽選対象役に含まれる入賞役の当選フラグが R A M の所定領域に設定される。たとえば、7 リブに当選したときには、通常リプレイの当選フラグと、7 リプレイの当選フラグとが設定される。当選フラグは、入賞の発生の有無に関わらず、当選したゲームが終了したときに消去される。

【 0 0 4 1 】

内部抽選処理が終了すると、リール回転処理が行われる。リール回転処理では、前回ゲームのリール回転開始から所定時間（たとえば、4 . 1 秒）経過していることを条件に、リール 2 L、2 C、2 R の回転を開始させた後、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R を有効化し、停止操作に応じてリールの回転を停止させる（図 6 参照）。

30

【 0 0 4 2 】

リール回転処理では、所定のフリーズ条件が成立しているときに、ゲームの進行を所定期間に亘って遅延（ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R 各々の停止操作の有効化を遅延）させるフリーズ演出を実行するためのフリーズ演出処理を実行した後に、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R を有効化して通常ゲームに移行させる。

【 0 0 4 3 】

リール 2 L、2 C、2 R が停止してリール回転処理が終了すると、入賞ライン上の図柄組合せに基づいて入賞などが発生したか否かを判定する入賞判定処理（図 3 参照）が行われる。また、入賞ライン上の図柄組合せに応じて、図 4 で示した状態に制御する。

40

【 0 0 4 4 】

入賞判定処理が終了すると、払出処理が行われる。払出処理では、入賞の発生に応じてメダルの払出しまたはクレジット加算や、入賞に関わらない各種の処理（たとえば、持ち越しのない当選フラグ（小役・再遊技役等の当選フラグ）の消去など）が行われる。

【 0 0 4 5 】

ゲーム終了時処理では、次のゲームに備えて遊技状態を設定する処理（図 4 参照）を実行する。これにより、1 ゲーム分のゲーム制御処理が終了し、次の 1 ゲーム分のゲーム制御処理が開始する。

50

【 0 0 4 6 】

[A R T について]

メイン制御部 4 1 は、A T (アシストタイム) に制御可能である。また、メイン制御部 4 1 は、A T と R T 2 の双方に制御される A R T に制御可能である。A T は、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作態様 (たとえば、押し順や操作タイミング) を遊技者に報知する報知状態である。メイン制御部 4 1 は、A T に制御する権利となる A T ゲームの付与に関する A T 抽選を実行する。たとえば、メイン制御部 4 1 は、A T ゲームを付与するかどうか、および A T ゲームを付与する場合の付与数 (A T ゲーム数) を A T 抽選で決定する。A T 抽選は、たとえば、所定条件が成立 (ベルやレア役当選など) したことを契機に実行される。なお、A T 抽選において A T ゲームを付与することが決定されることを A T 当選と称し、A T 抽選において A T ゲームを付与することが決定されないことを非 A T 当選と称する。

10

【 0 0 4 7 】

また、メイン制御部 4 1 は、A R T 中において、上乗せ抽選を実行することもある。上乗せ抽選とは、すでに付与済みの A T ゲーム数に上乗せして A T ゲーム数を付与するための抽選である。上乗せ抽選において A T ゲームを上乗せすることが決定されることを上乗せ当選とも称する。上乗せ抽選は、たとえば、所定条件が成立 (ベルやレア役当選など) したことを契機に実行される。レア役とは、他の役と比較して、当選確率が低い役であり、たとえば、「チェリー」である。上乗せ当選したときには、R A M 4 1 c に記憶された A T ゲーム数に、付与された A T ゲーム数が上乗せされる。

20

【 0 0 4 8 】

また、メイン制御部 4 1 は、A R T 中において、特化ゾーンに制御可能である。特化ゾーンに制御されると、通常の A R T 中よりもさらに高い確率で上乗せ当選するようになる。

【 0 0 4 9 】

メイン制御部 4 1 は、A R T 中において、特化ゾーン抽選を実行する。特化ゾーン抽選は、特化ゾーンに制御するか否かを決定する抽選である。特化ゾーン抽選は、たとえば、7 リブに当選したことを契機に実行される。

【 0 0 5 0 】

メイン制御部 4 1 は、上記に例示した処理の実行に応じた遊技の進行状況および処理結果を特定可能なコマンドをサブ制御部 9 1 に送信する。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、各種処理を行う。本実施形態では、メイン制御部 4 1 がサブ制御部 9 1 に対して、状態コマンドなどを含む複数種類のコマンドを送信する。状態コマンドは遊技状態が移行したときに送信される。

30

【 0 0 5 1 】

また、たとえば、A R T としての R T 2 では、押し順リブの方が押し順ベルよりも当選確率が高くなるように設定されている。これにより、A R T 中において、押し順リブの方が押し順ベルよりも当選し易くなることから、押し順ベルの主役が入賞することによるメダル付与枚数が過度に多くなることを抑制できる。したがって、遊技者の射幸心を煽ることを防止できる。なお、変形例として、A R T としての R T 2 では、押し順リブの方が押し順ベルよりも当選確率が低い構成を採用してもよく、押し順リブと押し順ベルとで当選確率が同一となる構成を採用してもよい。

40

【 0 0 5 2 】

[各種演出の概要]

本実施の形態に係るスロットマシン 1 において、サブ制御部 9 1 によって実行される各種演出について説明する。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き各種演出を実行する。

【 0 0 5 3 】

[ナビ]

A R T 中において、メイン制御部 4 1 は、遊技補助表示器 1 2 を用いて、押し順役が当

50

選したときに、正解手順を特定可能なナビ情報を示唆するナビ報知を実行する。

【0054】

たとえば、ナビ報知においては、「01」の表示により「左中右」および「左右中」の正解手順、「02」の表示により「中左右」および「中右左」の正解手順、および「03」の表示により「右左中」および「右中左」の正解手順がそれぞれ報知される。

【0055】

メイン制御部41は、ART中において押し順役に当選したときには、当該押し順役に対応する正解手順を特定可能な押し順コマンドを出力する。サブ制御部91は、押し順コマンドに基づきナビ演出を実行可能となる。ART中において、サブ制御部91は、液晶表示器51を用いて、押し順コマンドに基づきナビ情報を示唆するナビ演出を実行する。このように、メイン制御部41およびサブ制御部91双方においてナビ情報が示唆される。

10

【0056】

たとえば、ナビ演出においては、液晶表示器51の下部領域で正解手順が報知されるナビ演出が実行される。左側に左ストップスイッチ8Lを操作すべき順番、中央に中ストップスイッチ8Cを操作すべき順番、および右側に右ストップスイッチ8Rを操作すべき順番が、それぞれ数値画像を用いて表示される。たとえば、「右中左」の正解手順は「321」の数字画像の表示によって報知される。

【0057】

ここで、「ナビ情報」とは、正解手順を特定可能な情報のことを言う。具体的に、正解手順とは、次に停止操作すべきストップスイッチ8L、8C、8Rを操作順に示したものである。たとえば、正解手順「左右中」は、左ストップスイッチ8Lを操作して左リール2Lを第1停止させ、次に、右ストップスイッチ8Rを操作して右リール2Rを第2停止させ、最後に、中ストップスイッチ8Cを操作して中リール2Cを第3停止させる手順である。図7は、各種演出の概要を示す図である。図7を用いて、各種演出の概要を説明する。

20

【0058】

(ナビ演出)

図7(a1)~図7(f1)は、ART中に右ベルが当選したときに(当選したゲーム)で実行されるナビ演出の一例である。図7(a1)は、正解手順として「右中左」を報知している場合を示す。図7(a1)などにも示すように、本実施形態のナビ演出では、数字画像とキャラ画像とが表示される。数字画像とは、ストップスイッチの操作態様(正解押し順)を数字で示唆する画像である。数字画像については、数字画像「1」などといった単体でいう場合もあり、数字画像「321」とまとめている場合もある。この場合には、数字画像群である「321」は、数字画像「1」と、数字画像「2」と、数字画像「3」とにより構成されることになる。キャラ画像とは、ストップスイッチの操作態様(正解押し順)をキャラで示唆する画像である。

30

【0059】

この数字画像とキャラ画像とはそれぞれ、ストップスイッチに対応付けられている。左端に表示されている数字画像と左端に表示されているキャラ画像とは、左ストップスイッチ8Lに対応付けられている。中央に表示されている数字画像と中央に表示されているキャラ画像とは、中ストップスイッチ8Cに対応付けられている。右端に表示されている数字画像と右端に表示されているキャラ画像とは、右ストップスイッチ8Rに対応付けられている。

40

【0060】

また、図7に示す例においては、すべてARTに制御されている場合を想定する。したがって、液晶表示器51の画面の所定領域(図7の例では、左上)に、ART中に付与された付与メダル枚数が表示される。また、液晶表示器51の画面の特定領域(図7の例では、右上)に、ART(AT)の残りゲーム数が表示される。ATは、この残りゲームに亘って制御される。

50

【 0 0 6 1 】

図 7 (a 1) の例では、「右中左」に対応して、遊技者から見て左から 3 つの数字画像として、「 3 」、「 2 」、「 1 」が表示される。また、これら 3 つの数字画像は、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R それぞれに対応している。つまり、この数字画像の表示により、第 1 停止操作として右ストップスイッチ 8 R を操作し、第 2 停止操作として中ストップスイッチ 8 C を操作し、第 3 停止操作として左ストップスイッチ 8 L を操作することを示唆している。また、「 1 」の数字画像が、他の数字画像「 2 」、「 3 」よりも大きく表示される。したがって、遊技者に第 1 停止させるストップスイッチを容易に認識させることができる。

【 0 0 6 2 】

また、図 7 (a 1) の例では、3 体のキャラ画像が表示される。つまり、キャラ画像の数は、ストップスイッチと同数である。本実施形態では、この 3 体のキャラ画像はそれぞれ異なるキャラ画像である。この 3 体のキャラ画像を「弱キャラ」または「弱キャラ画像」という場合もある。弱キャラとは、たとえば、本実施形態の遊技機が題材にしているストーリー上、低い地位（弱い地位）である（身分が低い）キャラである。また、3 体の弱キャラが表示されるナビ演出を「3 体弱キャラナビ演出」ともいう。

【 0 0 6 3 】

図 7 (a 1) の例では、たとえば、3 体の弱キャラそれぞれの頭にアルファベットで「 A 」、「 B 」、「 C 」それぞれが付加されている。このアルファベットの付加により、3 体のキャラそれぞれは異なるように表示される。また、アルファベットで「 A 」、「 B 」、「 C 」それぞれが付加されている弱キャラを、弱キャラ A、弱キャラ B、弱キャラ C という場合もある。

【 0 0 6 4 】

また、本実施形態では、弱キャラ A、弱キャラ B、弱キャラ C はそれぞれ、第 1 停止操作すべきストップスイッチ、第 2 停止操作すべきストップスイッチ、第 3 停止操作すべきストップスイッチに対応している。つまり、図 7 (a 1) の例での弱キャラの表示により、第 1 停止操作として右ストップスイッチ 8 R を操作し、第 2 停止操作として中ストップスイッチ 8 C を操作し、第 3 停止操作として左ストップスイッチ 8 L を操作することを示唆している。

【 0 0 6 5 】

このように、数字画像と同様に、弱キャラ画像も、ストップスイッチの操作態様（正解押し順）を示唆する画像である。したがって、本実施形態のナビ演出では、数字画像のみならず、弱キャラの表示でも、ストップスイッチの操作態様（正解押し順）を示唆できる。

【 0 0 6 6 】

また、数字画像は数字で押し順を示唆するのに対し、弱キャラ画像はアルファベットで押し順を示唆する。したがって、数字画像と、弱キャラ画像とにおいて、遊技者による押し順の認識のし易さを比較すると、数字画像の方が、弱キャラ画像よりも押し順（ストップスイッチの操作態様）が認識し易いといえる。

【 0 0 6 7 】

また、数字画像「 1 」、数字画像「 2 」、および数字画像「 3 」は、それぞれ弱キャラ A、弱キャラ B、弱キャラ C と対応（連動）している。

【 0 0 6 8 】

次に、図 7 (b 1) に示すように、遊技者が、正解手順により右ストップスイッチ 8 R を第 1 停止操作すると、弱キャラ A を味方キャラが攻撃する画像が表示される。図 7 (b 1) の例では、弱キャラ A は左斜め上に吹っ飛ぶ画像が表示される。これとともに、第 1 停止操作に対応する数字画像「 1 」が消去され、数字画像「 3 2 」が表示される。また、中ストップスイッチ 8 C に対応する数字画像「 2 」が大きく表示される。これにより、中ストップスイッチ 8 C の第 2 停止操作が促される。

【 0 0 6 9 】

次に、図7(c1)に示すように、遊技者が、正解手順により中ストップスイッチ8Cを第2停止操作すると、弱キャラBを味方キャラが攻撃する画像が表示される。図7(c1)の例では、弱キャラBは真上に吹っ飛ぶ画像が表示される。これとともに、第2停止操作に対応する数字画像「2」が消去され、左ストップスイッチ8Lに対応する数字画像「3」が大きく表示される。これにより、左ストップスイッチ8Lの第3停止操作が促される。

【0070】

次に、図7(d1)に示すように、遊技者が、正解手順により左ストップスイッチ8Lを第3停止操作すると、弱キャラCを味方キャラが攻撃する画像が表示される。図7(d1)の例では、弱キャラCは右斜め上に吹っ飛ぶ画像が表示される。これとともに、第3停止操作に対応する数字画像「3」が消去される。これによりナビ画像の表示が終了する。

10

【0071】

このとき、図7(e1)に示すように、たとえば、中段ベルが入賞する。それとともに、弱キャラCを味方キャラが攻撃する画像の前面に重畳するように、8枚の払い出しが発生したことを報知する付与画像「8枚GET」が表示される付与演出が実行される。この付与演出が実行されたときに、該付与演出で報知されたメダル枚数分、左上に表示されている付与メダル枚数が増加される。図7(e1)の例では、500枚から508枚に増加される。また、特に図示しないが、所定期間(たとえば、ART中)において付与された遊技用価値の合計数(たとえば、付与されたメダル枚数の合計数)が所定量(たとえば、1000枚)に到達した場合にも、付与演出が実行される。所定枚数を1000枚とした場合には、該付与演出を実行することにより、所定期間において付与された遊技用価値の合計数が所定量に到達した旨の表示、たとえば、「メダル合計数1000枚over!おめでとう!」といった文字を表示するようにしてもよい。このように、本実施形態では、付与画像は、所定役(たとえば、押し順ベルの主役)が入賞したときに付与されるメダル枚数が報知される画像(「8枚GET」という文字が表示される画像)と、所定期間において付与された遊技用価値の合計数が所定量に到達した旨が報知される画像(「メダル合計数1000枚over!おめでとう!」という文字が表示される画像)などを含む。

20

【0072】

その後、スタートスイッチ7が操作されると、図10(f1)に示すように、背景はARTの通常背景(以下、ART通常背景とも称する)に戻る。ART通常背景とは、ナビ演出が実行されていないときなどに表示される背景である。図7(f1)の例では、ART通常背景として、刀を持った味方キャラが道を走っている画像が表示される。このART通常背景は、押し順ベルのナビ演出実行時には、表示されない。

30

【0073】

次に、図7(a2)~図7(f2)を説明する。図7(a2)~図7(f2)は、ART中に左ベルが当選したときに(当選したゲーム)で実行されるナビ演出の一例である。図7(a2)は、正解手順として「左中右」を報知している場合を示す。

【0074】

図7(a2)の例では、「左中右」に対応して、遊技者から見て左から数字画像として、「1」、「2」、「3」が表示される。また、これら3つの数字画像は、ストップスイッチ8L、8C、8Rそれぞれに対応している。つまり、この数字画像の表示により、第1停止操作として左ストップスイッチ8Lを操作し、第2停止操作として中ストップスイッチ8Cを操作し、第3停止操作として右ストップスイッチ8Rを操作することを示唆している。

40

【0075】

また、図7(a2)の例での弱キャラの表示により、第1停止操作として左ストップスイッチ8Lを操作し、第2停止操作として中ストップスイッチ8Cを操作し、第3停止操作として右ストップスイッチ8Rを操作することを示唆している。

【0076】

50

次に、図7(b2)に示すように、遊技者が、正解手順により左ストップスイッチ8Lを第1停止操作すると、弱キャラAを味方キャラが攻撃する画像が表示される。図7(b2)の例では、弱キャラAは左斜め上に吹っ飛ぶ画像が表示される。これとともに、第1停止操作に対応する数字画像「1」が消去され、数字画像「23」が表示される。また、中ストップスイッチ8Cに対応する数字画像「2」が大きく表示される。これにより、中ストップスイッチ8Cの第2停止操作が促される。

【0077】

次に、図7(c2)に示すように、遊技者が、正解手順により中ストップスイッチ8Cを第2停止操作すると、弱キャラBを味方キャラが攻撃する画像が表示される。図7(c2)の例では、弱キャラBは真上に吹っ飛ぶ画像が表示される。これとともに、第2停止操作に対応する数字画像「2」が消去され、右ストップスイッチ8Rに対応する数字画像「3」が大きく表示される。これにより、右ストップスイッチ8Rの第3停止操作が促される。

【0078】

次に、図7(d2)に示すように、遊技者が、正解手順により右ストップスイッチ8Rを第3停止操作すると、弱キャラCを味方キャラが攻撃する画像が表示される。図7(d2)の例では、弱キャラCは右斜め上に吹っ飛ぶ画像が表示される。これとともに、第3停止操作に対応する数字画像「3」が消去される。これによりナビ画像の表示が終了する。その後、図7(e2)に示すように、付与演出が実行されて、図7(f2)に示すように、ART通常背景が表示される。

【0079】

図7(a1)～図7(f1)は、正解押し順として右中左を報知するナビ演出(以下、「右中左ナビ演出」ともいう。)を示した図である。この右中左ナビ演出を実行することにより、3個のリールのうちの右リールに対応する右ストップスイッチ8Rを1番目に操作させる旨を示唆するときに、該1番目に対応する数字画像「1」と、該1番目に対応する弱キャラAとを対応付けて表示する。この右中左ナビ演出を実行することにより、3個のリールのうちの右リールに対応する中ストップスイッチ8Cを2番目に操作させる旨を示唆するときに、該2番目に対応する数字画像「2」と、該2番目に対応する弱キャラBとを対応付けて表示する。この右中左ナビ演出を実行することにより、3個のリールのうちの左リールに対応する左ストップスイッチ8Lを3番目に操作させる旨を示唆するときに、該3番目に対応する数字画像「3」と、該3番目に対応する弱キャラCとを対応付けて表示する。

【0080】

図7(a2)～図7(f2)は、正解押し順として左中右を報知するナビ演出(以下、「左中右ナビ演出」ともいう。)を示した図である。この左中右ナビ演出を実行することにより、3個のリールのうちの左リールに対応する左ストップスイッチ8Lを1番目に操作させる旨を示唆するときに、該1番目に対応する数字画像「1」と、該1番目に対応する弱キャラAとを対応付けて表示する。この左中右ナビ演出を実行することにより、3個のリールのうちの右リールに対応する中ストップスイッチ8Cを2番目に操作させる旨を示唆するときに、該2番目に対応する数字画像「2」と、該2番目に対応する弱キャラBとを対応付けて表示する。この左中右ナビ演出を実行することにより、3個のリールのうちの右リールに対応する右ストップスイッチ8Rを3番目に操作させる旨を示唆するときに、該3番目に対応する数字画像「3」と、該3番目に対応する弱キャラCとを対応付けて表示する。

【0081】

また、図7(b1)～図7(d1)と、図7(b2)～図7(d2)とに示すように、右中左ナビ演出および左中右ナビ演出のいずれが実行されたときであっても、第1停止されたときには「弱キャラAが左斜め上に吹っ飛ぶ画像」が表示される。つまり、立っている弱キャラAの表示態様は、第1所定変化態様(弱キャラが左斜め上に吹っ飛ぶ表示に変化する態様)で変化する。

10

20

30

40

50

【 0 0 8 2 】

また、右中左ナビ演出および左中右ナビ演出のいずれが実行されたときであっても、第2停止されたときには「弱キャラBが真上に吹っ飛ぶ画像」が表示される。つまり、立っている弱キャラBの表示態様は、第2所定変化態様（弱キャラが真上に吹っ飛ぶ表示に変化する態様）で変化する。

【 0 0 8 3 】

また、右中左ナビ演出および左中右ナビ演出のいずれが実行されたときであっても、第3停止されたときには「弱キャラCが右斜め上に吹っ飛ぶ画像」が表示される。つまり、立っている弱キャラCの表示態様は、第3所定変化態様（弱キャラが右斜め上に吹っ飛ぶ表示に変化する態様）で変化する。

10

【 0 0 8 4 】

このように、右中左ナビ演出の実行中に、ストップスイッチが操作されたときには、表示されている弱キャラの表示態様は所定変化態様（第1所定変化態様～第3所定変化態様）で変化する。左中右ナビ演出の実行中にも、ストップスイッチが操作されたときには、表示されている弱キャラの表示態様は所定変化態様と同一の変化態様（第1所定変化態様～第3所定変化態様）で変化する。

【 0 0 8 5 】

また、図7（a1）～図7（f1）と、図7（a2）～図7（f2）との例では、右中左ナビ演出と、左中右ナビ演出とを例示した。しかしながら、他の正解押し順を報知するナビ演出、つまり、「左右中」を報知する左右中ナビ演出、「中左右」を報知する中左右ナビ演出、「中右左」を報知する中右左ナビ演出、「右左中」を報知する右左中ナビ演出を実行するようにしてもよい。

20

【 0 0 8 6 】

本実施形態では、これら6つのナビ演出（6つの3体弱キャラナビ演出）それぞれは、図7（a1）～図7（f1）と、図7（a2）～図7（f2）とに示した思想が適用される。たとえば、6つのナビ演出のいずれにおいても、3個のリールのうちの1番目に停止させるリールに対応するストップスイッチを1番目に操作させる旨を示唆するときに、該1番目に対応する数字画像「1」と、該1番目に対応する弱キャラAとを対応付けて表示する。6つのナビ演出のいずれにおいても、3個のリールのうちの2番目に停止させるリールに対応するストップスイッチを2番目に操作させる旨を示唆するときに、該2番目に
30
対応する数字画像「2」と、該2番目に対応する弱キャラBとを対応付けて表示する。6つのナビ演出のいずれにおいても、3個のリールのうちの3番目に停止させるリールに対応するストップスイッチを3番目に操作させる旨を示唆するときに、該3番目に対応する数字画像「3」と、該3番目に対応する弱キャラCとを対応付けて表示する。

30

【 0 0 8 7 】

つまり、たとえば、右リールに対応する右ストップスイッチを所定番目（たとえば、図7（a1）の例では、1番目）に操作させる旨を示唆するときに、該所定番目（1番目）に対応する数字画像「1」と所定キャラクタ画像（弱キャラA）とを対応付けて表示する。また、左リールに対応する左ストップスイッチを該所定番目（たとえば、図7（a2）の例では、1番目）に操作させる旨を示唆するときに、該所定番目（1番目）に対応する
40
数字画像「1」と所定キャラクタ画像（弱キャラA）とを対応付けて表示する。

40

【 0 0 8 8 】

換言すると、図7の例では、数字画像と、弱キャラが対応付けられて表示される。図7の例では、数字画像「1」と、弱キャラAとが対応付けられ、数字画像「2」と、弱キャラBとが対応付けられ、数字画像「3」と、弱キャラCとが対応付けられる。

【 0 0 8 9 】

また、6つのナビ演出のいずれのナビ演出が実行されても、第1停止されたときには「弱キャラAが左斜め上に吹っ飛ぶ画像」が表示される。つまり、立っている弱キャラAの表示態様は、第1所定変化態様（左斜め上に吹っ飛ぶ表示に変化する態様）で変化する。

【 0 0 9 0 】

50

また、6つのナビ演出のいずれのナビ演出が実行されても、第2停止されたときには「弱キャラBが真上に吹っ飛ぶ画像」が表示される。つまり、立っている弱キャラBの表示態様は、第2所定変化態様（弱キャラが真上に吹っ飛ぶ表示に変化する態様）で変化する。

【0091】

また、6つのナビ演出のいずれのナビ演出が実行されても、第3停止されたときには「弱キャラCが右斜め上に吹っ飛ぶ画像」が表示される。つまり、立っている弱キャラCの表示態様は、第3所定変化態様（弱キャラが右斜め上に吹っ飛ぶ表示に変化する態様）で変化する。

【0092】

このように、6つのナビ演出のうちの1のナビ演出の実行中に、ストップスイッチが操作されたときには、表示されている弱キャラの表示態様は所定変化態様（第1所定変化態様～第3所定変化態様）で変換し、6つのナビ演出のうちの該1のナビ演出以外のナビ演出の実行中においても、ストップスイッチが操作されたときには、表示されている弱キャラの表示態様は所定変化態様と同一の変化態様（第1所定変化態様～第3所定変化態様）で変化する。

【0093】

次に、図7（a3）～（e3）を説明する。図7（a3）～（e3）に示すナビ演出は、弱キャラが1体表示されるナビ演出である。また、1体の弱キャラが表示されるナビ演出を「1体弱キャラナビ演出」ともいう。1体弱キャラナビ演出は、押し順不問役（ベル、通常リプレイ、チェリーなど）が当選したときに実行され得る演出である。本実施形態では、チェリーが当選したゲームでは、100%の確率で1体弱キャラナビ演出が実行される。また、本実施形態では、ベルまたは通常リプレイが当選したゲームでは、1体弱キャラナビ演出を実行するか否かの乱数抽選が実行され、該乱数抽選により、1体弱キャラナビ演出の実行が決定された場合に該1体弱キャラナビ演出を実行し、1体弱キャラナビ演出の非実行が決定された場合には1体弱キャラナビ演出を実行しない。なお、変形例として、チェリーが当選したゲームでも乱数抽選を実行し、該乱数抽選により、1体弱キャラナビ演出の実行が決定された場合に該1体弱キャラナビ演出を実行し、1体弱キャラナビ演出の非実行が決定された場合には1体弱キャラナビ演出を実行しないようにしてもよい。また、1体弱キャラナビ演出は、内部抽選でハズレのとき（何ら当選役が当選しなかったとき）に所定確率で実行されるようにしてもよい。また、1体弱キャラナビ演出は、3体弱キャラナビ演出で表示された弱キャラA～弱キャラCのうちのいずれかの弱キャラ（図7（a3）の例では、弱キャラA）が表示されることにより実行される。また、3体弱キャラナビ演出および1体弱キャラナビ演出をまとめて弱キャラナビ演出ともいう。

【0094】

図7（a3）～（e3）の例では、ART中にチェリーが当選したときに実行される1体弱キャラナビ演出を示す。また、1体弱キャラナビ演出は、押し順不問役が当選したときに実行され得る演出であることから、正解押し順の概念がなく、数字画像は表示されない。

【0095】

次に、図7（b3）に示すように、遊技者が、第1停止操作すると、弱キャラAを味方キャラが攻撃する画像が表示される。図7（b3）の例では、弱キャラAは左斜め上に吹っ飛ぶ画像が表示される。

【0096】

次に、図7（c3）に示すように、遊技者が、第2停止操作すると、再び、弱キャラAを味方キャラが攻撃する画像が表示される。図7（c3）の例では、弱キャラAは真上に吹っ飛ぶ画像が表示される。

【0097】

次に、図7（d3）に示すように、遊技者が、第3停止操作すると、再び、弱キャラAを味方キャラが攻撃する画像が表示される。図7（d3）の例では、弱キャラAは右斜め

10

20

30

40

50

上に吹っ飛ぶ画像が表示される。

【0098】

その後、後述するバトル演出への発展を示唆する文字画像「発展！」が表示される。なお、「発展！」の文字画像が表示されるときには、付与演出は実行されない。この付与演出が実行させないようにすることにより、該付与演出で「発展！」の文字画像への遊技者の視認が阻害されることを防止できる。なお、変形例として、「発展！」の文字画像を阻害しない程度に、付与演出を実行するようにしてもよい。

【0099】

また、図7(b3)～図7(d3)に示すように、1体弱キャラナビ演出が実行されたときにおいて、第1停止されたときには「弱キャラAが左斜め上に吹っ飛ぶ画像」が表示される。つまり、立っている弱キャラAの表示態様は、第1所定変化態様(弱キャラが左斜め上に吹っ飛ぶ表示に変化する態様)で変化する。

10

【0100】

また、1体弱キャラナビ演出が実行されたときにおいて、第2停止されたときには「弱キャラAが真上に吹っ飛ぶ画像」が表示される。つまり、左斜め上に吹っ飛ぶ弱キャラAの表示態様は、第2所定変化態様(弱キャラが真上に吹っ飛ぶ表示に変化する態様)で変化する。

【0101】

また、1体弱キャラナビ演出が実行されたときにおいて、第3停止されたときには「弱キャラAが右斜め上に吹っ飛ぶ画像」が表示される。つまり、真上に吹っ飛ぶ弱キャラAの表示態様は、第3所定変化態様(弱キャラが右斜め上に吹っ飛ぶ表示に変化する態様)で変化する。

20

【0102】

つまり、図7(a1)～図7(f1)と、図7(a2)～図7(f2)などにも示したように、3体弱キャラナビ演出の実行中に、ストップスイッチが操作されたときには、表示されている弱キャラの表示態様は所定変化態様(第1所定変化態様～第3所定変化態様)で変換し、1体弱キャラナビ演出の実行中にも、ストップスイッチが操作されたときには、表示されている弱キャラの表示態様は所定変化態様と同一の変化態様(第1所定変化態様～第3所定変化態様)で変化する。

【0103】

30

(バトル演出)

本実施の形態においては、ART中にATゲームの上乗せを遊技者に期待させるバトル演出が実行されることがある。図7(a4)～(e4)を用いて、バトル演出を説明する。バトル演出は、たとえば、「発展！」の文字画像が表示されたゲームの次のゲームで実行される。また、バトル演出は、所定の特典(たとえば、ATの上乗せゲーム数)を付与する可能性を示唆する演出、つまり、該特典を付与するか否かを煽る演出である。したがって、バトル演出は、遊技者からの注目を集める演出である。

【0104】

図7(a4)などに示すように、液晶表示器51には、コロッセオで味方キャラ(画面左側のキャラ)と強キャラ(画面右側のキャラ)とが対峙するバトル演出画像が表示され、その前面側において、「バトルスタート」の文字画像が表示される。強キャラとは、たとえば、本実施形態の遊技機が題材にしているストーリー上、弱キャラとは異なり、高い地位(強い地位)である(身分が高い)キャラである。

40

【0105】

また、当該ゲームにおいて、スタートスイッチ7が操作されたときに行われた内部抽選において、右ベルに当選したとする。右ベル当選により、正解手順「右中左」を示唆する3つ数字画像「321」が表示される。また、「1」の数字画像が、他の数字画像「2」、「3」よりも大きく表示される。したがって、遊技者に第1停止させるストップスイッチを容易に認識させることができる。また、バトル演出画像は、遊技者からの注目を集める画像である。したがって、弱キャラ画像は表示されない。よって、弱キャラ画像の表示

50

により、バトル演出画像への遊技者の視認が阻害されることを防止できる。

【0106】

図7(b4)に示すように、遊技者が、正解手順により右ストップスイッチ8Rを第1停止操作すると、第1停止操作に対応する数字画像「1」が消去され、数字画像「32」が表示される。数字画像「2」は、大きく表示される。また、味方キャラとボスキャラとがバトルを繰り広げる画像が液晶表示器51に表示される。この例では、味方キャラが優勢である画像が液晶表示器51に表示されている。

【0107】

図7(c4)に示すように、遊技者が、正解手順により中ストップスイッチ8Cを第2停止操作すると、第2停止操作に対応する数字画像「2」が消去され、数字画像「3」が大きく表示される。また、味方キャラとボスキャラとがバトルを繰り広げる画像が液晶表示器51に表示される。この例では、コロッセオで味方キャラとボスキャラとが対峙する画像が再び表示されるとともに、「これで最後だ!!」の文字画像が表示される。

【0108】

図7(d4)に示すように、遊技者が、正解手順により左ストップスイッチ8Lを第3停止操作すると、第3停止操作に対応する数字画像「3」が消去され、これによりナビ画像の表示が終了する。また、味方キャラとボスキャラとがバトルを繰り広げる画像が液晶表示器51に表示される。この例では、ボスキャラが優勢である画像が液晶表示器51に表示されている。

【0109】

図7(e4)に示すように、所定期間が経過すると、AT上乗せがされたか否かを示唆する結果演出が実行される(結果画像が表示される)。図7(e4)の例では、結果演出として、味方キャラがボスキャラに勝利する画像と、「WIN」の文字画像とが表示される。これにより、ATゲームが上乗せされたことが確定的に示唆される。一方、最終的に味方キャラクタがボスキャラクタに敗北すると、「LOSE」の文字画像が液晶表示器51に表示され、ATゲームが上乗せされなかったことが遊技者に示唆される。

【0110】

また、押し順ベルが当選し、かつバトル演出が実行されたゲームでは、主役が入賞しても付与演出は実行されない(図7の 印に示すように付与画像は表示されない)。よって、付与画像の表示により、結果画像への遊技者の視認が阻害されることを防止できる。

【0111】

また、本実施形態では、図7に示したように、数字画像を表示する演出(図10の7を狙え演出なども含む)については、停止させるストップスイッチに対応する数字画像は、他の数字画像よりも大きく表示される。たとえば、数字画像「1」は、他の数字画像「2」、「3」よりも大きく表示する。数字画像「1」が消去された後は、数字画像「2」が、他の数字画像「3」よりも大きく表示される。数字画像「2」が消去された後は、数字画像「3」は大きく表示される。

【0112】

また、図7の例でのバトル演出は、1ゲームに亘って実行される演出であるが、該バトル演出は2以上のゲームに亘って実行される演出としてもよい。また、遊技者の有利度合いに応じてバトル演出が実行されるゲーム数を異ならせるようにしてもよい。このように、2以上のゲームに亘って実行されるバトル演出中でも、押し順役が当選したゲームでは、弱キャラが表示されないナビ演出が実行される。

【0113】

(7を狙え演出)

本実施の形態においては、ART中に7リブに当選したゲームにおいて特化ゾーン抽選に当選すると、7を狙え演出が実行される。

【0114】

7を狙え演出においては、液晶表示器51に、赤7図柄揃いを示唆する文字画像「7を狙え」が表示される。これにより、ナビ演出により示唆される押し順でストップスイッチ

10

20

30

40

50

８Ｌ、８Ｃ、８Ｒを停止操作するとともに、全ての停止操作において赤７図柄が停止可能なタイミングでストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒを操作すべきことが示唆される。

【０１１５】

このような操作によって、図柄組合せ「赤７－赤７－赤７」が導出されると、７リプレイが入賞する。また、７リプレイ入賞により後述する入賞時演出が実行される。さらに、次のゲームにおいて特化ゾーン移行演出が実行される。

【０１１６】

なお、７リブに当選したゲームであっても、特化ゾーン抽選に当選しなかった場合は、７を狙え演出が実行されない。この場合は、不正解手順を示唆するナビ演出が実行される。たとえば、不正解手順「左中右」を示唆する数字画像「１２３」を表示して、遊技者に通常リプレイを入賞させるように示唆する。このように、あえて不正解手順を示唆して、赤７を揃えさせないようにしている。

【０１１７】

また、７リブに当選したゲームであっても、既に特化ゾーンに制御されている場合は、７を狙え演出が実行されない。この場合においても、不正解手順を示唆するナビ演出が実行される。

【０１１８】

（入賞時演出）

７リブ当選し、かつ、抽選により特化ゾーン当選したゲームにおいて、入賞が発生すると、次のゲームで特化ゾーンへ制御されることを示唆する入賞時演出が実行される。入賞時演出は、液晶表示器５１において演出画像を表示すること、および、リールＬＥＤ５５の点滅によって行われる。

【０１１９】

入賞時演出は、７リプレイに入賞したときに実行される（図１５で後述する）。しかし、特化ゾーンへの移行は７リブ当選時に決定されるため、７リプレイへの入賞可否と特化ゾーンへの移行とは関係ない。このため、たとえば、不正解手順によって通常リプレイが当選したような場合であっても、入賞時演出は実行される（図１６で後述する）。

【０１２０】

（特化ゾーン移行演出）

さらに、特化ゾーンに制御されると、特化ゾーン移行演出が実行される。特化ゾーン移行演出は、スタートスイッチ７の操作に基づいて、特化ゾーンに制御されたことを示唆する演出である。

【０１２１】

このように、ＡＲＴ中でのゲーム中では、バトル演出および７を狙え演出など、遊技者の注目を集める演出が実行される。また、特に図示しないが、ＡＲＴ中では、特典の付与を煽る演出では、バトル演出とは異なる他の演出も実行される。この他の演出は、たとえば、１以上のゲームに亘って、実行される。また、ＡＲＴ中では、特典の付与を煽るものではないがプレミア感のある演出（プレミア感のあるキャラが表示される演出）などが実行される。以下では、ＡＲＴ中に実行されるこれらの演出を「ＡＲＴ中演出」ともいい、該ＡＲＴ中演出により表示される画像をＡＲＴ中画像ともいう。たとえば、ＡＲＴ中画像を表示させる演出が１のゲーム数に亘って実行される場合には、該ＡＲＴ中画像は、該１のゲームに亘って表示されることになる。また、ＡＲＴ中画像を表示させる演出が２以上のゲーム数に亘って実行される場合には（つまり、該演出が連続演出である場合には）、該ＡＲＴ中画像は、該２以上のゲームに亘って表示されることになる。

【０１２２】

ＡＲＴ中は、該ＡＲＴ中画像が表示されるゲームと、ＡＲＴ中画像が表示されないゲーム（たとえば、ＡＲＴ通常背景が表示されるゲーム）とがある。ＡＲＴに制御されると、遊技者は、ＡＲＴ中画像に対して注目を集める。そこで、ＡＲＴ中でＡＲＴ中画像が表示されるゲームにおいて、押し順役（押し順ベル）が当選したゲームでは、弱キャラ画像が表示されずに数字画像が表示されるナビ演出を実行し、ＡＲＴ中でＡＲＴ中画像が表示さ

10

20

30

40

50

れないゲームにおいて、押し順役（押し順ベル）が当選したゲームでは、弱キャラ画像と数字画像とが表示されるナビ演出が実行される。また、該ART中では、ART中画像が表示されるゲーム数の方が、ART中画像が表示されないゲーム数よりも多い。これによりART中の興趣を向上させることができる。このように、本実施形態の遊技機は、第1の思想として、「ART中においてART画像が表示されないゲームでは、弱キャラ画像と数字画像とが表示されるナビ演出を実行し、ART中においてART中画像が表示されるゲーム（つまり、ART中においてART画像が表示されないゲームよりもゲーム数が多いゲーム）では、弱キャラ画像が表示されずに数字画像が表示されるナビ演出を実行する」という思想を有する。

【0123】

10

また、図10（b1）および図10（b2）に示すように、押し順リブ当選時には、弱キャラ画像が表示されずに数字画像が表示されるナビ演出を実行し、ART中において、当選確率が押し順リブより低い押し順ベル当選時には、弱キャラ画像と数字画像とが表示されるナビ演出を実行する。このように、本実施形態の遊技機は、第2の思想として、「ART中において当選確率が低い押し順ベルの当選ゲームでは、弱キャラ画像と数字画像とが表示されるナビ演出を実行し、ART中において、押し順ベルよりも当選確率が高い押し順リブの当選ゲーム（つまり、ART中において押し順ベル当選ゲームよりもゲーム数が多いゲーム）では、弱キャラ画像が表示されずに数字画像が表示されるナビ演出を実行する」という思想を有する。

【0124】

20

本実施形態では、第1の思想および第2の思想を有することにより、複数ゲームに亘って制御されるART中においては、「弱キャラ画像が表示されずに数字画像が表示されるナビ演出が実行されるゲーム数」の方が、「弱キャラ画像と数字画像とが表示されるナビ演出が実行されるゲーム数」よりも多くなる。

【0125】

〔ナビ演出でのタイミングチャート〕

次に、図8を用いて、ナビ演出でのタイミングチャートを説明する。図8の例では、ART中に右ベルが当選したゲームにおいて実行される右中左ナビ演出が実行されるときタイミングチャートを示す図である。該右中左ナビ演出では、弱キャラ画像と、数字画像とが表示される。

30

【0126】

タイミングt1において、遊技者によりレバーオン操作（スタートスイッチ7への操作）が実行されたとする。該レバーオン操作に基づく内部抽選で右ベルが当選したとする。この場合には、タイミングt1でまず数字画像を表示する。このタイミングt1では、数字画像「1」、数字画像「2」、数字画像「3」の大きさはそれぞれ同一であるとする。また、このタイミングt1では、全てのストップスイッチ8L、8C、8Rによる停止操作の受け付けが無効化されている。

【0127】

その後のタイミングt2で全てのストップスイッチ8L、8C、8Rによる停止操作の受け付けが有効化される。該タイミングt2では、さらに、弱キャラ画像を表示するとともに、第1停止操作させるストップスイッチに対応する数字画像「1」の大きさが、他の数字画像（数字画像「2」および数字画像「3」）よりも大きく表示される。なお、タイミングt1からタイミングt2までの期間は、極めて短期間（たとえば、0.1秒）である。このタイミングt1からタイミングt2までの期間において、時間経過に伴って、数字画像「1」は徐々に大きく変化される。

40

【0128】

右中左ナビ演出が実行されたゲームのタイミングt3において、右ストップスイッチが第1停止操作されたとする。そうすると、弱キャラAは左斜め上に吹っ飛ばす画像が表示される。これとともに、第1停止操作に対応する数字画像「1」が消去される。この時点では、数字画像「2」の大きさは同じである（変わらない）。なお、タイミングt3では、

50

右ストップスイッチへの停止操作に基づいて、右リールが停止されて、該右リールにベルが導出されている。

【 0 1 2 9 】

タイミング t 4 においては、数字画像「 2 」は大きく表示される。タイミング t 4 での該数字画像「 2 」の大きさは、タイミング t 2 で表示されていた数字画像「 1 」と同じ大きさである。ここで、同じ大きさとは、たとえば、数字を囲っている円の面積が同じことをいう。タイミング t 3 からタイミング t 4 までの期間は、極めて短期間（たとえば、0 . 1 秒）である。このタイミング t 3 からタイミング t 4 までの期間において、時間経過に伴って、数字画像「 2 」の表示は徐々に大きく変化される。

【 0 1 3 0 】

ここで、タイミング t 4 以降に、中ストップスイッチを第 2 停止操作した場合には、該第 2 停止操作は有効に受け付けられることにより、中リールは停止される。一方、タイミング t 3 からタイミング t 4 までの期間、つまり時間経過に伴って数字画像「 2 」が徐々に大きく変化される期間において、中ストップスイッチを第 2 停止操作した場合でも、該第 2 停止操作は有効に受け付けられることにより、中リールは停止される。つまり、タイミング t 3 以降であれば、中ストップスイッチへの第 2 停止操作は有効に受け付けられる。

【 0 1 3 1 】

また、特に図示しないが、図 8 において、第 2 停止操作（たとえば、中第 2 停止操作）されたタイミング t 5（特に図示せず）において、数字画像「 2 」が消去される。この時点では、数字画像「 3 」の大きさは同じである（変わらない）。その後のタイミング t 6（特に図示せず）においては、数字画像「 3 」は大きく表示される。該数字画像「 3 」の大きさは、タイミング t 2 で表示されていた数字画像「 1 」と同じ大きさである。タイミング t 5 からタイミング t 6 までの期間は、極めて短期間（たとえば、0 . 1 秒）である。このタイミング t 5 からタイミング t 6 までの期間において、時間経過に伴って、数字画像「 3 」の表示は徐々に大きく変化される。

【 0 1 3 2 】

タイミング t 6 以降に、左ストップスイッチを第 3 停止操作した場合には、該第 3 停止操作は有効に受け付けられることにより、左リールは停止される。一方、タイミング t 5 からタイミング t 6 までの期間、つまり時間経過に伴って数字画像「 3 」が徐々に大きく変化される期間において、左ストップスイッチを第 3 停止操作した場合でも、該第 3 停止操作は有効に受け付けられることにより、左リールは停止される。つまり、タイミング t 5 以降であれば、左ストップスイッチへの第 3 停止操作は有効に受け付けられる。

【 0 1 3 3 】

〔 ナビ演出のレイヤー 〕

次に、図 9 を用いて、ナビ演出のレイヤーの概念について説明する。図 9（ A ）は、3 体弱キャラナビ演出のレイヤーの概念を示した図である。図 9（ A ）の例では、手前側（遊技者側）から、数字レイヤー、弱キャラレイヤー、および背景レイヤーの順番で、これらのレイヤーが積層されることにより、3 体弱キャラナビ演出の画面となる。

【 0 1 3 4 】

数字レイヤーは、数字画像が表示されるレイヤーである。弱キャラレイヤーは、弱キャラ画像が表示されるレイヤーである。背景レイヤーは、背景画像が表示されるレイヤーである。図 9（ A ）の背景画像では、太陽の画像が表示される。なお、図 9（ A ）以外の図面において、弱キャラナビ演出の演出画面では、背景画像（太陽の画像）は省略されているが、実際は、何らかの背景画像（太陽などの背景画像）が表示される。

【 0 1 3 5 】

図 9（ B ）は、バトル演出のレイヤーの概念を示した図である。図 9（ B ）の例では、手前側（遊技者側）から、数字レイヤー、バトルキャラレイヤー、および背景レイヤーの順番で、これらのレイヤーが積層されることにより、バトル演出の画面となる。

【 0 1 3 6 】

数字レイヤーは、数字画像が表示されるレイヤーである。バトルキャラレイヤーは、バ

10

20

30

40

50

トルキャラ画像が表示されるレイヤーである。本実施形態のバトルキャラとは、味方キャラと、ボスキャラである。背景レイヤーは、背景画像が表示されるレイヤーである。図9(B)の背景画像は、コロッセオの画像である。図9(B)の印にも示されるように、バトル演出のレイヤーには、弱キャラレイヤーは含まれていない。

【0137】

また、本実施形態の演出(たとえば、3体弱キャラナビ演出、1体弱キャラナビ演出、バトル演出など)は、概念的には、複数のレイヤーそれぞれに係る画像を積層させて(合成させて)実行するものである。たとえば、3体弱キャラナビ演出は、数字レイヤーに係る数字画像、弱キャラレイヤーに係る弱キャラ画像、および背景レイヤーに係る背景画像を合成した画像を表示することにより、3体弱キャラナビ演出を実行する。なお、変形例として、複数のレイヤーそれぞれに係る画像が予め積層された(合成された)画像データを記憶しておき、該画像データに基づく画像を表示することにより演出を実行してもよい。

10

【0138】

[各種演出の実行例]

図10~図16を参照しながら、各種演出の実行例について具体的に説明する。なお、図10~図16に示す例においては、すべてARTに制御されている場合を想定する。

【0139】

図10は、各種演出について正解手順で操作されたときの演出の一例を示す図である。図10(a1)、(b1)~(f1)は、押し順リブが当選したときの演出実行例を示す。図10(a1)、(b2)~(g2)は、押し順ベルが当選したときの演出実行例を示す。図10(a1)、(b3)~(g3)は、7リブが当選し、かつ特化ゾーンが当選したときの7を狙え演出の演出実行例を示す。図10(a4)~(f4)は、上乗せ当選し、その次ゲームにおいて押し順リブが当選したときのバトル演出の演出実行例を示す。

20

【0140】

(押し順リブ当選時の演出実行例)

図10(a1)に示すように、液晶表示器51には、ART通常背景が表示されている。

【0141】

図10(a1)の状態から、次のゲームのスタートスイッチ7が操作されたときに行われた内部抽選において、押し順リブに当選したとする。

30

【0142】

図10(b1)に示すように、押し順リブ当選により、液晶表示器51においてナビ情報が示唆される。たとえば、押し順リブとしてリプレイGR13が当選した場合には、右第1停止が正解手順となる。

【0143】

図示しないが、このとき、遊技補助表示器12には、「03」が表示される。これにより、右第1停止が正解手順であることがメイン報知によって示唆される。

【0144】

図10(c1)に示すように、遊技者が、正解手順により右ストップスイッチ8Rを第1停止操作すると、第1停止操作に対応する数字画像「1」が消去され、数字画像「23」が表示される。また、中ストップスイッチ8Cに対応する数字画像「2」が大きく表示される。これにより、中ストップスイッチ8Cの第2停止操作が促される。

40

【0145】

図10(d1)に示すように、遊技者が、正解手順により中ストップスイッチ8Cを第2停止操作すると、第2停止操作に対応する数字画像「2」が消去され、数字画像「3」が大きく表示される。これにより、左ストップスイッチ8Lの第3停止操作が促される。

【0146】

図10(e1)に示すように、遊技者が、正解手順により左ストップスイッチ8Lを第3停止操作すると、第3停止操作に対応する数字画像「3」が消去され、これによりナビ

50

画像の表示が終了する。このとき、図10(f1)に示すように、リプレイ入賞が発生する。リプレイ入賞時においては、特に入賞時演出は実行されず、背景はART通常背景のままである。

【0147】

(押し順ベル当選時の演出実行例)

次に、図10(a1)の状態から、次のゲームのスタートスイッチ7が操作されたときに行われた内部抽選において、押し順ベルに当選したとする。図10(b2)～図10(g2)までの演出画像は、押し順ベルに当選した場合の演出画像である。図10(b2)～図10(g2)までの演出画像は、図7(a1)～図7(f1)までの演出画像と同一であるので、図10(b2)～図10(g2)までの演出画像の説明は省略する。また、図示しないが、このとき、遊技補助表示器12には、「03」が表示される。これにより、右第1停止が正解手順であることがメイン報知によって示唆される。

10

【0148】

(7リブおよび特化ゾーン当選時の7を狙え演出実行例)

次に、図10(a1)の状態から、次のゲームのスタートスイッチ7が操作されたときに行われた内部抽選において、7リブに当選したとする。さらに、7リブ当選時に実行される抽選において特化ゾーンに当選したとする。

【0149】

図10(b3)に示すように、7リブおよび特化ゾーン当選により、液晶表示器51においてナビ情報が示唆される。具体的には、7リブの正解手順を特定可能な数字画像が表示される。

20

【0150】

7リブの正解手順は、右第1停止であり、たとえば、液晶表示器51には数字画像「321」が表示される。

【0151】

また、液晶表示器51では、ART通常背景は表示されず、赤7図柄揃いを示唆する文字画像「7を狙え」が表示される。これにより、押し順「右中左」でストップスイッチ8L、8C、8Rを停止操作するとともに、全ての停止操作において赤7図柄が停止可能なタイミングでストップスイッチ8L、8C、8Rを操作すべきことが示唆される。

【0152】

30

図10(c3)に示すように、遊技者が、赤7図柄が停止可能なタイミングで、正解手順により右ストップスイッチ8Rを第1停止操作すると、右リール2Rには赤7図柄が導出表示される。それとともに、第1停止操作に対応する画像「1」が消去され、数字画像「32」が表示される。

【0153】

図10(d3)に示すように、遊技者が、赤7図柄が停止可能なタイミングで、正解手順により中ストップスイッチ8Cを第2停止操作すると、中リール2Cには赤7図柄が導出表示される。それとともに、第2停止操作に対応する画像「2」が消去され、数字画像「3」が表示される。

【0154】

40

図10(e3)に示すように、遊技者が、赤7図柄が停止可能なタイミングで、正解手順により左ストップスイッチ8Lを第3停止操作すると、左リール2Lには赤7図柄が導出表示される。それとともに、第3停止操作に対応する画像「3」が消去され、これによりナビ画像の表示が終了する。

【0155】

左リール2Lに赤7図柄が停止すると、図柄組合せ「赤7 - 赤7 - 赤7」が導出表示され、7リプレイが入賞する。図10(f3)に示すように、7リプレイの入賞により入賞時演出が実行される。具体的には、赤7の画像が画面中央に大きく表示される。そして、所定期間が経過すると、図10(g3)に示すように、画面中央に文字画像「特化ゾーンGET!」が表示され、特化ゾーンに当選したことが示唆される。

50

【 0 1 5 6 】

（上乗せ当選および押し順リブ当選時のバトル演出実行例）

図 1 0 (a 4) ~ 図 1 0 (f 4) は、上乗せ当選および押し順リブ当選時のバトル演出実行例を示した図である。図 1 0 (a 4) は、図 7 (e 3) と同一である。また、図 1 0 (b 4) ~ 図 1 0 (f 4) と、図 7 (a 4) ~ (e 4) とでは、演出画面は同一であるが、図 1 0 (b 4) ~ 図 1 0 (f 4) は押し順リプレイが当選したときの演出画面であり、図 7 (a 4) ~ (e 4) は、押し順ベルが当選したときの演出画面である。したがって、図 1 0 (b 4) ~ 図 1 0 (f 4) の演出画面の説明については省略する。

【 0 1 5 7 】

〔電断発生時のナビ情報の示唆〕

次にナビ情報が示唆されているときに電断が発生し、当該電断から復帰したときのナビ情報の示唆について説明する。

【 0 1 5 8 】

ここで、電断とは、スロットマシン 1 に電力が供給されていない状態のことを言う。たとえば、電断には、故障などなんらかの不具合によりスロットマシン 1 に電力が供給されなくなって発生するものがある。また、それ以外にも、停電などによって発生する電断（瞬断）がある。これらは、遊技中であるか否かに関わらず発生し得る電断であり、遊技店の店員などが意図しない電断である。また、電断には、遊技店が閉店した後に、遊技店の店員などの電源 OFF 行為により発生する電断がある。

【 0 1 5 9 】

電断発生中は、スロットマシン 1 は、遊技が進行不能な状態である。一方で、電断が発生していないときには、スロットマシン 1 に電力が供給されている状態にあるため、スロットマシン 1 は、遊技が進行可能な状態である。

【 0 1 6 0 】

本実施例のメイン制御部 4 1 は、バックアップ電源により電力が供給されることで記憶内容を保持することが可能なバックアップ記憶領域を備えており、電断検出回路の出力に基づいて電断が検出される場合には、メイン制御部 4 1 において記憶されている所定情報をバックアップ記憶領域に記憶させ、スロットマシン 1 への電力供給が開始されたときには、バックアップ情報を復元する。本実施例のメイン制御部 4 1 においても、同様に電断発生時に所定情報をバックアップし、電断から復帰した場合にはバックアップ情報を復元可能な構成となっている。

【 0 1 6 1 】

所定情報としては、たとえば、現在制御されている状態（特化ゾーン中など）、内部抽選結果（フリブ当選など）、ART 中に遊技者が得たメダル数や ART の残りゲーム数などの ART に関する情報、各リールの回転状態などの情報である。

【 0 1 6 2 】

このように電断発生時に所定情報をバックアップさせることで、電断から復帰したときにバックアップされた情報に基づき、電断発生前の状態に復元してゲームを再開させることができる。

【 0 1 6 3 】

たとえば、現在の制御状態が ART 状態であれば、電断から復帰した際に、ART 状態に制御された状態で復帰することができる。また、サブ制御部 9 1 は、状態コマンドを受信することにより、液晶表示器 5 1 の表示などを復帰させることができる。

【 0 1 6 4 】

ただし、バックアップさせる情報には制限がある。たとえば、バトル演出や 7 を狙え演出を復帰させようとする、サブ制御部 9 1 がどのような押し順を指示したかや、押し順に応じてどのような演出を行ったかなど、状況に応じた演出の更新状況について各種データをバックアップする必要がある。このため、バックアップのための記憶容量や処理負担の問題から、電断から復帰した際には、これらの演出を復帰させないようにしている。電断から復帰した際には、ART への制御情報に基づき、ART 通常背景にて演出を復帰さ

10

20

30

40

50

せるようにしている。

【0165】

また、上述のように、本実施の形態においては、押し順役が当選したときに、液晶表示器51においてナビ情報が示唆される。ただし、押し順役によっては、遊技補助表示器12においては、ナビ情報が示唆されないものがある。具体的には、押し順ベルおよび押し順リブ当選ゲームにおいては遊技補助表示器12にナビ情報が示唆されるが、7リブ当選ゲームにおいては遊技補助表示器12にナビ情報が示唆されない。

【0166】

これは次のような理由による。押し順ベル当選時および押し順リブ当選時は、メイン制御部41が内部当選情報に基づき押し順を決定して、サブ制御部91に対して押し順コマンドを送信している。このように、サブ制御部91は、メイン制御部41からの押し順コマンドに従ってナビ演出を実行する。

【0167】

これに対して、7リブ当選時は、メイン制御部41からの押し順コマンドに従うことなくサブ制御部91がナビ演出実行のための判断をしている。具体的には、サブ制御部91は、メイン制御部41から受信した内部当選コマンドなどに基づき、7リブ当選情報と特化ゾーン当選情報とを取得する。サブ制御部91は、7リブに当選し、かつ特化ゾーンに当選している場合には、7を狙え演出を実行するとともに、7リブレイを入賞させるためのナビ演出を実行する。サブ制御部91は、7リブが当選しても、特化ゾーンに当選していない場合には、7を狙え演出を実行せず、通常リブレイを入賞させるためのナビ演出を実行する。

【0168】

このように、7リブ当選時において、ナビ演出実行のための判断は、サブ制御部91が行っているため、メイン制御部41は、遊技補助表示器12にナビ情報を報知しないようにしている。また、遊技補助表示器12にナビ情報が報知されなかったとしても、正解手順により7リブレイが入賞（再遊技の付与）し、不正解手順により通常リブレイが入賞（再遊技の付与）するため、どのような停止操作を行ったとしても、遊技者にとっては不利益がない。

【0169】

以下、遊技補助表示器12にナビ情報が示唆される押し順役である押し順ベルの当選時と、遊技補助表示器12にナビ情報が示唆されない押し順役である7リブの当選時を例に挙げて、押し順役当選に対するナビ演出の実行中に電断が発生したときの演出の一例について説明する。図11は、押し順ベル当選に対するナビ演出の実行中に電断が発生したときと、7リブ当選に対するナビ演出の実行中に電断が発生したときとの演出の一例を示す図である。

【0170】

（押し順ベル当選時に電断が発生したときの演出実行例）

図11（a1）～（f1）は、上乗せ当選し、その次ゲームにおいて押し順リブが当選したときのバトル演出の演出例を示す。

【0171】

図11（a1）に示すように、上乗せ当選した次のゲームにおいて、スタートスイッチ7が操作された後、バトル演出が開始する。液晶表示器51には、バトル演出画像が表示されている。また、押し順リブ当選により、正解手順「右中左」を示唆する数字画像「321」が表示される。また、遊技補助表示器12には、右第1停止が正解手順であることを示唆する「03」が表示される。この状態において電断が発生したとする。電断中においては、液晶表示器51および遊技補助表示器12には何も表示されなくなる。

【0172】

電断から復帰すると、図11（b1）に示すように、液晶表示器51には、電断発生前に表示されていたバトル演出画像は表示されず、ART通常背景が表示される。また、液晶表示器51には、正解手順を示唆する数字画像「321」の表示が再開される。また、

10

20

30

40

50

遊技補助表示器 1 2 には、右第 1 停止が正解手順であることを示唆する「0 3」の表示が再開される。

【0 1 7 3】

このように、スタートスイッチ 7 が操作された後であってかつ液晶表示器 5 1 においてナビ情報が示唆されているときに電断が発生し、当該電断から復帰したときには、当該ナビ情報の示唆が再開される。また、ナビ情報が示唆されかつバトル演出が実行されているときに電断が発生し、当該電断から復帰した場合、液晶表示器 5 1 において、ナビ情報の示唆は再開される一方でバトル演出は再開されず、バトル演出が実行されない場合の背景画像（ART 通常背景）が表示されて遊技が進行する。

【0 1 7 4】

図 1 1（a 1）に示す状態において、遊技者が、正解手順により右ストップスイッチ 8 R を第 1 停止操作したとする。このとき、図 1 1（c 1）に示すように、第 1 停止操作に対応する数字画像「1」が消去され、数字画像「2 3」が表示される。このように、正解手順に従ってストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が操作されたときには、ナビ情報が更新して示唆される。また、味方キャラと強キャラとがバトルを繰り広げるバトル演出画像が液晶表示器 5 1 に表示される。この状態において電断が発生し、当該電断から復帰したとする。

【0 1 7 5】

電断から復帰すると、図 1 1（d 1）に示すように、液晶表示器 5 1 には、バトル演出画像の表示は再開されず、ART 通常背景が表示される。また、液晶表示器 5 1 には、正解手順を示唆する数字画像「3 2」の表示が再開される。また、遊技補助表示器 1 2 には、右第 1 停止が正解手順であることを示唆する「0 3」の表示が再開される。

【0 1 7 6】

このように、バトル演出が実行される遊技においてスタートスイッチ 7 が操作されてからリール 2 L、2 C、2 R の全てが停止されるまでの間に電断が発生し、当該電断から復帰した場合、バトル演出は再開されない。

【0 1 7 7】

図 1 1（a 1）に示す状態において、遊技者が、不正解手順により左ストップスイッチ 8 L を第 1 停止操作したとする。不正解手順により停止操作された場合は、図 1 1（e 1）に示すように、数字画像が消去される。このように、正解手順に従ってストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が操作されなかったときには、ナビ情報の示唆が終了する。

【0 1 7 8】

また、味方キャラと強キャラとがバトルを繰り広げるバトル演出画像が液晶表示器 5 1 に表示される。このように、ナビ情報が示唆されかつバトル演出が実行されているときに不正解手順でストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が操作された場合、ナビ情報の示唆は終了する一方でバトル演出は継続する。

【0 1 7 9】

また、このように、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が正解手順で操作されたか否かに応じてナビ演出の更新態様が異なり、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が正解手順で操作されたか否かに応じてバトル演出の更新態様が異なる。

【0 1 8 0】

この状態において電断が発生し、当該電断から復帰したとする。電断から復帰すると、図 1 1（f 1）に示すように、液晶表示器 5 1 には、バトル演出画像の表示は再開されず、ART 通常背景が表示される。また、液晶表示器 5 1 には、正解手順を示唆する数字画像は表示されない。また、遊技補助表示器 1 2 には、右第 1 停止が正解手順であることを示唆する「0 3」の表示が再開される。

【0 1 8 1】

このように、スタートスイッチ 7 が操作された後であってかつ液晶表示器 5 1 においてナビ情報が示唆されているときに不正解手順でストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が操作されて一部のリールが回転しているときに電断が発生し、当該電断から復帰したときには

10

20

30

40

50

、液晶表示器 5 1 におけるナビ情報の示唆が再開されない。その一方で、スタートスイッチ 7 が操作された後であってかつ遊技補助表示器 1 2 においてナビ情報が示唆されているときに不正解手順でストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が操作された場合、遊技補助表示器 1 2 のナビ情報の示唆は維持される。

【 0 1 8 2 】

(7 リブ当選時に電断が発生したときの演出実行例)

図 1 1 (a 2) ~ (f 2) は、7 リブが当選し、かつ特化ゾーン当選したときの 7 を狙え演出の演出例を示す。

【 0 1 8 3 】

図 1 1 (a 2) に示すように、スタートスイッチ 7 が操作されたときに行われた内部抽選において、7 リブに当選するとともに特化ゾーンに当選したとする。7 リブおよび特化ゾーン当選により、7 を狙え演出が開始する。液晶表示器 5 1 には、7 を狙え演出の演出画像が表示される。また、7 リブ当選により、正解手順「右中左」を示唆する数字画像「3 2 1」が表示される。このとき、遊技補助表示器 1 2 による報知は行われない。この状態において電断が発生したとする。電断中においては、液晶表示器 5 1 および遊技補助表示器 1 2 には何も表示されなくなる。

【 0 1 8 4 】

電断から復帰すると、図 1 1 (b 2) に示すように、液晶表示器 5 1 には、電断発生前に表示されていた 7 を狙え演出の演出画像は表示されず、ART 通常背景が表示される。また、液晶表示器 5 1 には、正解手順を示唆するナビ画像の表示は再開されない。また、遊技補助表示器 1 2 による報知は行われない。

【 0 1 8 5 】

このように、図 1 1 (a 1)、(b 1) に示すように、押し順ベル当選しかつナビ情報を示唆されているときに電断が発生し、当該電断から復帰したときには、ナビ情報の示唆が再開される一方で、図 1 1 (a 2)、(b 2) に示すように、7 リブ当選しかつナビ情報を示唆しているときに電断が発生し、当該電断から復帰したときには、ナビ情報の示唆が再開されない。

【 0 1 8 6 】

図 1 1 (a 2) に示す状態において、遊技者が、正解手順により右ストップスイッチ 8 R を第 1 停止操作したとする。このとき、図 1 1 (c 2) に示すように、第 1 停止操作に対応する画像「1」が消去され、数字画像「2 3」が表示される。また、7 を狙え演出の演出画像が液晶表示器 5 1 に表示される。この状態において電断が発生し、当該電断から復帰したとする。

【 0 1 8 7 】

電断から復帰すると、図 1 1 (d 2) に示すように、液晶表示器 5 1 には、7 を狙え演出の演出画像の表示は再開されず、ART 通常背景が表示される。また、液晶表示器 5 1 には、正解手順を示唆するナビ画像の表示が再開されない。また、遊技補助表示器 1 2 による報知は行われない。

【 0 1 8 8 】

図 1 1 (a 2) に示す状態において、遊技者が、不正解手順により左ストップスイッチ 8 L を第 1 停止操作したとする。不正解手順により停止操作された場合は、図 1 1 (e 2) に示すように、ナビ画像が消去される。また、7 を狙え演出の演出画像が液晶表示器 5 1 に表示される。この状態において電断が発生し、当該電断から復帰したとする。

【 0 1 8 9 】

電断から復帰すると、図 1 1 (f 2) に示すように、7 を狙え演出の演出画像の表示は再開されず、ART 通常背景が表示される。また、液晶表示器 5 1 には、正解手順を示唆するナビ画像の表示が再開されない。また、遊技補助表示器 1 2 による報知は行われない。

【 0 1 9 0 】

[電断発生後の復帰]

10

20

30

40

50

次に、電断が発生し、電断から復帰したときに、各種機器がどのようなタイミングで復帰するかについて説明する。具体的には、遊技補助表示器 1 2、液晶表示器 5 1、リール 2 L、2 C、2 R、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が、それぞれどのようなタイミングで復帰するかについて以下説明する。

【0191】

先に説明したように、電断が発生し、当該電断から復帰したとき、スロットマシン 1 は、電断発生時にバックアップされた情報に基づき、電断発生前の状態に復帰させる。その際、メイン制御部 4 1 は、全てのストップスイッチ 8 L、8 C、8 R による停止操作の受け付けが無効化されている状態で復帰させる。

【0192】

また、各リール 2 L、2 C、2 R のリールモータにおいて、リールを所定の態様で回転させるための励磁パターン、およびリール基準位置からのステップ数については、電断が検出されたときに R A M 4 1 c に記憶されていたままの内容で復帰させる。そして、復帰した際には、メイン制御部 4 1 が電断前の制御状態に復帰した旨を示す復帰コマンド、押し順コマンドなどの各種コマンドをサブ制御部 9 1 に対して送信する。次に、ゲーム開始時と共通の制御を実行して、ゲームを進行させるための制御を行うことで、遊技補助表示器 1 2 における報知を再開させる。

【0193】

次に、電断前に回転制御していたリール 2 L、2 C、2 R のリールモータを電断が検出された時の励磁パターンのステップ数から励磁して、該当するリールを再び規定速度で回転させるように制御し、当該リール 2 L、2 C、2 R の回転速度が規定速度になった場合に、該当するリール 2 L、2 C、2 R のストップスイッチ 8 L、8 C、8 R による停止操作の受け付けを有効化する制御を行う。そして、当該リール 2 L、2 C、2 R の回転速度が規定速度となって基準位置を通過したときに、該当するリール 2 L、2 C、2 R のストップスイッチ 8 L、8 C、8 R による停止操作の受け付けを有効化する。

【0194】

サブ制御部 9 1 は、電断から復帰した後、復帰コマンドを受信した後、液晶表示器 5 1 の表示を復帰させる。ここで、液晶表示器 5 1 の表示を復帰させるとは、液晶表示器 5 1 において、背景画像を含む演出画面などの遊技状態が進行している状態の画面を復帰させることを指す。電断復帰後にナビ演出を再開させる場合は、復帰コマンドおよび押し順コマンドを受信することで、ナビ演出を含めた表示を復帰させる。なお、液晶表示器 5 1 の表示に限らず、LED やスピーカを用いたナビ演出を行っている場合は、これらの機器の演出状態の復帰であってもよい。

【0195】

本実施の形態においては、各種機器が復帰する順番は、遊技補助表示器 1 2 の表示、リール 2 L、2 C、2 R の回転開始、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の有効化、液晶表示器 5 1 の表示の順である。

【0196】

(押し順ベル当選時に電断が発生した場合)

以下、押し順ベル当選時を例に挙げて、具体的に説明する。図 1 2 は、押し順ベル当選に対するナビ演出の実行中に電断が発生したときの復帰状況を説明するためのタイミングチャートである。図 1 2 のタイミングチャートにおいて、横軸はタイミング t を示す。縦軸は、上から、スロットマシン 1 の電源の ON / OFF、遊技補助表示器 1 2 の表示有無、液晶表示器 5 1 の表示有無、リール 2 L、2 C、2 R の動作有無、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の有効化有無を示す。

【0197】

t 1 以前においては、電源は ON 状態である。このとき、図 1 2 (a) に示すように、スタートスイッチ 7 操作時の押し順ベル当選により、液晶表示器 5 1 においてナビ情報が示唆される。また、液晶表示器 5 1 には、ART 通常背景は表示されず、数字画像と連動した弱キャラ画像が表示される演出が実行されている。

10

20

30

40

50

【 0 1 9 8 】

遊技補助表示器 1 2 には、正解手順を示唆する「 0 3 」が表示される。スタートスイッチ 7 の操作により、リール 2 L、2 C、2 R は全て回転している。ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R は、全て黄色く点灯している。これにより、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が有効化され、かつ、操作可能であることが示されている。

【 0 1 9 9 】

t 1 において、停電等の電断が発生したとする。このとき、電源は OFF 状態となり、全ての機器に電源が供給されない状態となる。これにより、図 1 2 (b) に示すように、遊技補助表示器 1 2 および液晶表示器 5 1 の表示が消える。また、リール 2 L、2 C、2 R は、回転を停止する。また、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R は、無効化されるとともに消灯する。

10

【 0 2 0 0 】

t 2 において、電断から復帰したとする。このとき、電源は ON 状態となり、全ての機器に電力が供給される。電源投入時の起動時処理を経て、t 3 において、まず、遊技補助表示器 1 2 によるナビ情報の表示が再開される。図 1 2 (c) に示すように、遊技補助表示器 1 2 には、正解手順を示唆する「 0 3 」が表示される。

【 0 2 0 1 】

t 4 において、リール 2 L、2 C、2 R の回転が再開される。電断前には全てのリールが回転していたため、全てのリール 2 L、2 C、2 R が回転を再開する。

【 0 2 0 2 】

20

そして、各リール 2 L、2 C、2 R の回転速度が規定速度になった後に、t 5 において基準位置を通過したとする。これにより、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R は有効化条件が成立し、停止操作可能となる。図 1 2 (d) に示すように、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R は、再び全て点灯している。また、リール 2 L、2 C、2 R も規定速度で回転している。

【 0 2 0 3 】

このように、リール 2 L、2 C、2 R が回転しているときに電断が発生した場合 (t 1)、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作が無効化され、当該電断から復帰した後にリール 2 L、2 C、2 R が回転を再開して回転速度が規定速度に達した後に基準位置を通過したとき (t 5) に、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作が有効化される。また、ナビ情報が示唆されているときに電断が発生し、当該電断から復帰した場合、有効化条件が成立するタイミング (t 5) よりも遊技補助表示器 1 2 によるナビ情報の示唆 (t 3) の方が再開タイミングが早い。

30

【 0 2 0 4 】

一方、電力供給により液晶表示器 5 1 も表示を復帰させる。本実施の形態においては、t 5 において、液晶表示器 5 1 の表示が復帰する。電断から復帰すると、液晶表示器 5 1 には、数字画像と連動した弱キャラ画像の表示は再開されず、ART 通常背景が表示される。また、液晶表示器 5 1 には、正解手順を示唆する数字画像の表示が再開される。

【 0 2 0 5 】

このように、ナビ情報が示唆されているときに電断が発生し、当該電断から復帰した場合、液晶表示器 5 1 の表示 (t 6) よりも遊技補助表示器 1 2 によるナビ情報の示唆 (t 3) の方が再開タイミングが早い。

40

【 0 2 0 6 】

t 7 において、リール 2 L、2 C、2 R に回転異常が発生し、リール 2 C、2 R が不正に停止したとする。リールの回転異常が発生すると、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R は無効化され、図 1 2 (f) に示すように、消灯する。ただし、リールの回転異常が発生したとしても、遊技補助表示器 1 2 によるナビ情報の表示は継続される。

【 0 2 0 7 】

このように、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作が有効化された後、リール 2 L、2 C、2 R が正常に回転していない場合 (t 7)、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R

50

の操作は無効化され、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作が有効化されているか否かに関わらず遊技補助表示器 1 2 によるナビ情報の示唆は維持される (t 7 以降) 。

【 0 2 0 8 】

(押し順ベル当選時に正解手順で第 1 停止操作がされた後で電断が発生した場合)

図 1 3 は、押し順ベル当選に対するナビ演出の実行中に正解手順で停止操作がされた後で電断が発生したときの復帰状況を説明するためのタイミングチャートである。

【 0 2 0 9 】

t 1 以前においては、電源は O N 状態である。このとき、図 1 3 (a) に示すように、スタートスイッチ 7 操作時の押し順ベル当選により、液晶表示器 5 1 においてナビ情報が示唆されるとともに、数字画像と連動した弱キャラ画像が表示される演出が実行されている。

10

【 0 2 1 0 】

遊技補助表示器 1 2 には、正解手順を示唆する「 0 3 」が表示される。スタートスイッチ 7 の操作により、リール 2 L、2 C、2 R は全て回転している。ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R は、全て点灯している。

【 0 2 1 1 】

さらに、遊技者が、正解手順により右ストップスイッチ 8 R を第 1 停止操作したとする。このとき、弱キャラ A を味方キャラが攻撃する画像が表示される。それとともに、第 1 停止操作に対応する数字画像「 1 」が消去され、数字画像「 2 3 」が表示される。

20

【 0 2 1 2 】

ストップスイッチ 8 R の操作により、ストップスイッチ 8 R のランプが黄色から青色に変化するとともに、リール 2 R にはベル図柄が導出される。

【 0 2 1 3 】

t 1 において、停電等の電断が発生したとする。このとき、電源は O F F 状態となり、全ての機器に電源が供給されない状態となる。これにより、図 1 3 (c) に示すように、遊技補助表示器 1 2 および液晶表示器 5 1 の表示が消える。また、リール 2 L、2 C、2 R は、回転を停止する。また、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R は、無効化されるとともに消灯する。

【 0 2 1 4 】

t 2 において、電断から復帰したとする。このとき、電源は O N 状態となり、全ての機器に電力が供給される。

30

【 0 2 1 5 】

t 3 において、遊技補助表示器 1 2 によるナビ情報の表示が再開される。次に、t 4 において、電断前に回転していたリール 2 L、2 C は回転を再開する。そして、リール 2 L、2 C の回転速度が規定速度に達した後に、t 5 において基準位置を通過することで、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R は有効化条件が成立し、停止操作可能となる。

【 0 2 1 6 】

図 1 3 (e) に示すように、ストップスイッチ 8 L、8 C は再び点灯するとともに、ストップスイッチ 8 R は再び青く点灯する。

【 0 2 1 7 】

40

t 6 において、液晶表示器 5 1 の表示が復帰する。このとき、液晶表示器 5 1 には、バトル演出画像の表示は再開されず、A R T 通常背景が表示される。また、液晶表示器 5 1 には、正解手順を示唆する数字画像「 3 2 」の表示が再開される。

【 0 2 1 8 】

t 7 において、リール 2 L、2 C、2 R に回転異常が発生したとする。このとき、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R は無効化され、図 1 3 (g) に示すように、消灯するが、遊技補助表示器 1 2 によるナビ情報の表示は継続される。

【 0 2 1 9 】

(押し順ベル当選時に不正解手順で第 1 停止操作がされた後で電断が発生した場合)

図 1 4 は、押し順ベル当選に対するナビ演出の実行中に不正解手順で停止操作がされた

50

後で電断が発生したときの復帰状況を説明するためのタイミングチャートである。

【0220】

t 1 以前においては、電源はON状態である。このとき、図14(a)に示すように、スタートスイッチ7操作時に押し順ベルが当選したとする。

【0221】

図14(b)に示すように、正解手順である右ストップスイッチ8Rに対応するキャラが前進して大きく表示される。しかし、遊技者は、誤って不正解手順により左ストップスイッチ8Lを第1停止操作したとする。不正解手順により停止操作されたことで、数字画像が消去される。また、ストップスイッチ8Lの操作により、ストップスイッチ8Lのランプが黄色から青色に変化するとともに、リール2Lにはリプレイ図柄が導出される。

10

【0222】

t 1 において、電断が発生したとする。以下、図13と重複する部分については説明を省略する。

【0223】

t 2 において、電断から復帰すると、t 3 において、遊技補助表示器12によるナビ情報の表示が再開される。次に、t 4 において、電断前に回転していたリール2C、2Rは回転を再開する。そして、リール2C、Rの回転速度が規定速度に達した後に、t 5 において基準位置を通過することで、ストップスイッチ8L、8C、8Rは有効化条件が満たれ、停止操作可能となる。

【0224】

20

図14(e)に示すように、ストップスイッチ8C、8Rは再び黄色く点灯するとともに、ストップスイッチ8Lは再び青く点灯する。

【0225】

t 6 において、液晶表示器51の表示が復帰する。このとき、液晶表示器51には、バトル演出画像の表示は再開されず、ART通常背景が表示される。また、不正解手順の停止操作を行った後に電断したため、液晶表示器51には、正解手順を示唆する数字画像の表示は再開されない。

【0226】

t 7 において、リール2L、2C、2Rに回転異常が発生したとする。このとき、ストップスイッチ8L、8C、8Rは無効化され、図14(g)に示すように、消灯するが、遊技補助表示器12によるナビ情報の表示は継続される。

30

【0227】

[入賞時演出および特化ゾーン移行演出]

次に、図15および図16を用いて、7リブ当選時の入賞時演出および特化ゾーン移行演出について説明する。図15では正解手順で操作されたときの演出実行例について説明し、図16では不正解手順で操作がされたときの演出実行例について説明する。

【0228】

(7リブ当選時に正解手順で操作されたときの演出実行例)

図15は、7リブ当選に対するナビ演出の実行中に正解手順で停止操作がされているときに電断が発生したときの演出の一例を示す図である。

40

【0229】

図15(a1)、(b1)~(g1)は、7リブ当選から正解手順による7リプレイ入賞、および次ゲームのスタートスイッチ7操作による特化ゾーン移行演出が実行されるまでの画面表示の遷移を示している。図15(a1)、(a2)~(g2)は、7リブ当選から第3停止までに電断が発生した場合において、次ゲームのスタートスイッチ7操作による特化ゾーン移行演出が実行されるまでの画面表示の遷移を示している。

【0230】

図15(a1)に示すように、スタートスイッチ7操作時の7リブおよび特化ゾーン当選により、7を狙え演出が開始する。液晶表示器51には、7を狙え演出の演出画像が表示されるとともに、正解手順を示唆する数字画像「321」が表示される。

50

【 0 2 3 1 】

正解手順で操作された場合は、図 1 5 (b 1) に示すように、第 1 停止操作により数字画像の表示が「 3 2 」に更新され、図 1 5 (c 1) に示すように、第 2 停止操作により数字画像の表示が「 3 」に更新され、図 1 5 (d 1) に示すように、第 3 停止操作によりナビ画像の表示が終了する。この間、 7 を狙え演出の演出画像は表示されている。

【 0 2 3 2 】

しかし、スタートスイッチ 7 の操作から第 3 停止操作がされるまでのいずれかのタイミングで電断が発生した場合、図 1 5 (a 2) ~ (c 2) に示されるように、液晶表示器 5 1 には、 7 を狙え演出の演出画像の表示は再開されず、ART 通常背景が表示される。また、どのタイミングで電断が発生したとしても、液晶表示器 5 1 には、正解手順を示唆するナビ画像の表示は再開されない。

10

【 0 2 3 3 】

電断が発生せず、正解手順により 7 リプレイに入賞した場合には入賞時演出が実行される。図 1 5 (e 1) に示すように、赤 7 の画像が画面中央に大きく表示される。これにより、赤 7 図柄で構成された 7 リプレイに入賞したことが示唆される。そして、所定期間が経過すると、図 1 5 (f 1) に示すように、画面中央に文字画像「特化ゾーン GET ! 」が表示される。これにより、特化ゾーンに当選したことが示唆される。

【 0 2 3 4 】

7 リプレイ入賞により、リール 2 L、2 C、2 R には、図柄組合せ「赤 7 - 赤 7 - 赤 7 」が導出表示されている。このとき、同時に、リール LED 5 5 による入賞時演出が実行される。入賞時演出の実行時には、赤 7 が揃っている中段ライン（入賞ライン）のみ、リール LED 5 5 が点滅し、その他の上段、下段ラインのリール LED 5 5 は消灯する。

20

【 0 2 3 5 】

図 1 5 (f 1) において入賞時演出が実行された次のゲームにおいて、スタートスイッチ 7 が操作されると、図 1 5 (g 1) に示すように、特化ゾーン移行演出が実行される。特化ゾーン移行演出は、スタートスイッチ 7 が操作されたときにメイン制御部 4 1 から出力された状態コマンドに基づいて実行される。液晶表示器 5 1 の画面上には、特化ゾーンに制御されたことを示唆する文字画像「特化ゾーン突入 ! 」が表示される。

【 0 2 3 6 】

一方、電断が発生した場合、図 1 5 (a 2) ~ (c 2) に示すように、ナビ演出が実行されないため、遊技者は、正解手順を知ることができない。このため、たとえば、図 1 5 (e 2) に示すように、不正解手順で導出される通常リブが入賞することがある。ただし、遊技者の操作により、たまたま 7 リプレイが入賞することもあり得る。

30

【 0 2 3 7 】

しかし、図 1 5 (e 2)、(f 2) に示すように、7 リプレイが入賞したか否かに関わらず、入賞時演出は実行されない。そして、ART 通常背景が表示され、リール LED 5 5 による入賞時演出は実行されない。

【 0 2 3 8 】

このように、7 リブに当選したゲームにおいて、リール 2 L、2 C、2 R の回転中に電断が発生することなく 7 リプレイ入賞したときには、入賞時演出が実行されるが、リール 2 L、2 C、2 R の回転中に電断が発生し、当該電断から復帰した後は、入賞時演出が実行されない。

40

【 0 2 3 9 】

また、図 1 5 (f 2) において電断復帰後に入賞時演出が実行されなかった場合においても、次のゲームにおいて、スタートスイッチ 7 が操作されると、図 1 5 (g 2) に示すように、特化ゾーン移行演出が実行される。このように、特化ゾーン移行演出は、前ゲーム（特化ゾーン当選ゲーム）において電断が発生したか否かに関わらず、実行される。

【 0 2 4 0 】

（ 7 リブ当選時に不正解手順で操作されたときの演出実行例 ）

図 1 6 は、7 リブ当選に対するナビ演出の実行中に不正解手順で停止操作がされている

50

ときに電断が発生したときの演出の一例を示す図である。図 15 の例と同様に、7 リブに当選するとともに特化ゾーンに当選したとする。

【0241】

図 16 (a1)、(b1)～(g1)は、7 リブ当選から不正解手順による通常リブ入賞、および次ゲームのスタートスイッチ7 操作による特化ゾーン移行演出が実行されるまでの画面表示の遷移を示している。図 16 (a1)、(a2)～(g2)は、7 リブ当選から第3 停止までに電断が発生した場合において、次ゲームのスタートスイッチ7 操作による特化ゾーン移行演出が実行されるまでの画面表示の遷移を示している。

【0242】

図 16 (a1) に示すように、スタートスイッチ7 操作時の7 リブおよび特化ゾーン当選により、7 を狙え演出が開始する。液晶表示器 51 には、7 を狙え演出の演出画像が表示されるとともに、正解手順を示唆する数字画像「321」が表示される。

【0243】

第1 停止操作において、不正解手順で操作された場合は、図 16 (b1) に示すように、ナビ画像の表示が終了する。この場合、図 16 (c1)、(d1) に示すように、第3 停止操作が行われて全てのリールの回転が停止するまでの間に、ナビ画像が表示されることはない。ただし、この間、7 を狙え演出の演出画像は表示されている。

【0244】

スタートスイッチ7 の操作から第3 停止操作がされるまでのいずれかのタイミングで電断が発生した場合、図 16 (a2)～(c2) に示されるように、液晶表示器 51 には、7 を狙え演出の演出画像の表示は再開されず、ART 通常背景が表示される。また、どのタイミングで電断が発生したとしても、液晶表示器 51 には、正解手順を示唆する数字画像の表示は再開されない。また、第2 停止操作のタイミングで、初めて不正解手順で操作された場合であっても、電断復帰後の表示は同じである。

【0245】

電断が発生せず、不正解手順により7 リブレイに入賞せず、通常リブレイに入賞した場合であっても、図 16 (e1) に示すように、入賞時演出が実行される。この場合、リブレイが揃っている入賞ラインのみ、リール LED 55 を点滅させ、その他の上段、下段ラインのリール LED 55 を消灯させる演出が実行される。

【0246】

ただし、実際には赤7 が揃っていないため、図 15 (e1)、(e2) に示したような、赤7 の画像を大きく表示させる演出や、文字画像「特化ゾーンGET!」を表示させるような演出は実行しない。

【0247】

入賞時演出が実行された次のゲームにおいて、スタートスイッチ7 が操作されると、電断の発生有無に関わらず、図 15 (g1)、(g2) に示すように、特化ゾーン移行演出が実行される。

【0248】

電断が発生した場合、図 16 (e2)、(f2) に示すように、7 リブレイが入賞したか否かに関わらず、入賞時演出は実行されない。そして、ART 通常背景が表示され、リール LED 55 による演出は実行されない。

【0249】

このように、7 リブに当選したゲームにおいて、リール 2L、2C、2R の回転中に電断が発生することなく7 リブレイ入賞しなかったときには、入賞時演出が実行されるが、リール 2L、2C、2R の回転中に電断が発生し、当該電断から復帰した後は、入賞時演出が実行されない。

【0250】

〔主な効果〕

次に、前述した実施の形態により得られる主な効果を説明する。

【0251】

10

20

30

40

50

(1 - 1) 本実施形態のスロットマシンは、
遊技を制御する遊技制御手段（たとえば、メイン制御部 4 1 ）と、
演出を制御する演出制御手段（たとえば、サブ制御部 9 1 ）とを備え、
前記遊技制御手段は、

複数の前記可変表示部を変動表示させるために操作される開始操作手段（たとえば、
スタートスイッチ 7 ）と、

表示結果を導出させるために操作される導出操作手段（たとえば、ストップスイッチ
8 L、8 C、8 R ）と、

前記導出操作手段の操作態様（たとえば、押し順、操作タイミング）を特定可能な操
作情報（たとえば、ナビ情報）を示唆する示唆手段（たとえば、遊技補助表示器 1 2 ）と
を含み、

10

前記演出制御手段は、前記導出操作手段の操作態様を特定可能な操作情報（たとえば、
ナビ情報）の示唆を含む演出を実行する演出手段（たとえば、サブ制御部 9 1 がナビ演出
などの演出を実行する処理）を含み、

前記演出手段は、

前記開始操作手段が操作された後であってかつ前記操作情報を示唆しているときに電
断が発生し、当該電断から復帰したときには、当該操作情報の示唆を再開し（たとえば、
図 1 1（c 1）、（d 1）に示すように、スタートスイッチ 7 が操作された後であってかつ
液晶表示器 5 1 においてナビ情報が示唆されているときに電断が発生し、当該電断から
復帰したときには、当該ナビ情報の示唆が再開される）、

20

前記開始操作手段が操作された後であってかつ前記操作情報を示唆しているときに当
該操作情報により特定可能な操作態様とは異なる操作態様で前記導出操作手段が操作され
て一部の前記可変表示部が変動表示しているときに電断が発生し、当該電断から復帰した
ときには、当該操作情報の示唆を再開せず（たとえば、図 1 1（e 1）、（f 1）に示す
ように、スタートスイッチ 7 が操作された後であってかつ液晶表示器 5 1 においてナビ情
報が示唆されているときに不正解手順でストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が操作されて
一部のリールが回転しているときに電断が発生し、当該電断から復帰したときには、当該
ナビ情報の示唆が再開されず）、

前記示唆手段は、前記開始操作手段が操作された後であってかつ前記操作情報を示唆し
ているときに当該操作情報により特定可能な操作態様とは異なる操作態様で前記導出操
作手段が操作された場合、当該操作情報の示唆を維持し（たとえば、図 1 1（e 1）、（f
1）に示すように、スタートスイッチ 7 が操作された後であってかつ遊技補助表示器 1 2
においてナビ情報が示唆されているときに不正解手順でストップスイッチ 8 L、8 C、8
R が操作された場合、当該ナビ情報の示唆が維持される）、

30

前記操作情報が示唆されているときに電断が発生し、当該電断から復帰した場合、前記
演出手段による演出よりも前記示唆手段による当該操作情報の示唆の方が再開タイミン
グが早い（たとえば、図 1 2 ~ 図 1 4 に示すように、ナビ情報が示唆されているときに電断
が発生し、当該電断から復帰した場合、液晶表示器 5 1 の表示（t 6）よりも遊技補助表
示器 1 2 によるナビ情報の示唆（t 3）の方が再開タイミングが早い）。

【 0 2 5 2 】

40

つまり、図 1 1（c 1）、（d 1）に示すように、スタートスイッチ 7 が操作された後
であってかつ液晶表示器 5 1 においてナビ情報が示唆されているときに電断が発生し、当
該電断から復帰したときには、当該ナビ情報の示唆が再開される。また、図 1 1（e 1）
、（f 1）に示すように、スタートスイッチ 7 が操作された後であってかつ液晶表示器 5
1 においてナビ情報が示唆されているときに不正解手順でストップスイッチ 8 L、8 C、
8 R が操作されて一部のリールが回転しているときに電断が発生し、当該電断から復帰し
たときには、当該ナビ情報の示唆が再開されない。また、図 1 1（e 1）、（f 1）に示
すように、スタートスイッチ 7 が操作された後であってかつ遊技補助表示器 1 2 において
ナビ情報が示唆されているときに不正解手順でストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が操
作された場合、当該ナビ情報の示唆が維持される。また、図 1 2 ~ 図 1 4 に示すように、ナ

50

ナビ情報が示唆されているときに電断が発生し、当該電断から復帰した場合、液晶表示器 51 の表示 (t 6) よりも遊技補助表示器 12 によるナビ情報の示唆 (t 3) の方が再開タイミングが早い。このように、停止操作を間違えたときには、電断復帰後に、液晶表示器 51 におけるナビ情報の示唆が再開されないように改良されたため、遊技者を困惑させることがない。また、遊技補助表示器 12 においては、停止操作を間違えた後の電断復帰後であってもナビ情報の示唆が維持されるように改良されたため、ナビ情報が示唆されていたということを遊技者に認識させることができる。以上のように、電断発生時におけるナビ情報の示唆について改良された。

【0253】

(1-2) また、前記可変表示部が変動表示しているときに電断が発生した場合、前記導出操作手段の操作が無効化され、当該電断から復帰した後に前記可変表示部が変動表示を再開して当該変動表示に基づく有効化条件 (たとえば、リール 2 L、2 C、2 R の回転速度が規定速度に達した後に基準位置を通過したこと) が成立したときに、当該導出操作手段の操作が有効化され (たとえば、図 12 ~ 図 14 に示すように、リール 2 L、2 C、2 R が回転しているときに電断が発生した場合 (t 1)、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作が無効化され、当該電断から復帰した後にリール 2 L、2 C、2 R が回転を再開して回転速度が規定速度に達した後に基準位置を通過したとき (t 5) に、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作が有効化される)、

前記操作情報が示唆されているときに電断が発生し、当該電断から復帰した場合、前記有効化条件が成立するタイミングよりも前記示唆手段による当該操作情報の示唆の方が再開タイミングが早い (たとえば、図 12 ~ 図 14 に示すように、ナビ情報が示唆されているときに電断が発生し、当該電断から復帰した場合、有効化条件が成立するタイミング (t 5) よりも遊技補助表示器 12 によるナビ情報の示唆 (t 3) の方が再開タイミングが早い)。

【0254】

つまり、図 12 ~ 図 14 に示すように、リール 2 L、2 C、2 R が回転しているときに電断が発生した場合 (t 1)、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作が無効化され、当該電断から復帰した後にリール 2 L、2 C、2 R が回転を再開して回転速度が規定速度に達した後に基準位置を通過したとき (t 5) に、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作が有効化される。また、ナビ情報が示唆されているときに電断が発生し、当該電断から復帰した場合、有効化条件が成立するタイミング (t 5) よりも遊技補助表示器 12 によるナビ情報の示唆 (t 3) の方が再開タイミングが早いため、遊技者が誤った操作態様で操作してしまうことを抑止することができる。

【0255】

(1-3) また、前記導出操作手段の操作が有効化された後、前記可変表示部が正常に変動表示していない場合、当該導出操作手段の操作は無効化され (たとえば、図 12 ~ 図 14 に示すように、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作が有効化された後、リール 2 L、2 C、2 R が正常に回転していない場合 (t 7)、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作は無効化される)、

前記導出操作手段の操作が有効化されているか否かに関わらず前記示唆手段による前記操作情報の示唆は維持される (たとえば、図 12 ~ 図 14 に示すように、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作が有効化されているか否かに関わらず遊技補助表示器 12 によるナビ情報の示唆は維持される (t 7 以降))。

【0256】

つまり、図 12 ~ 図 14 に示すように、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作が有効化された後、リール 2 L、2 C、2 R が正常に回転していない場合 (t 7)、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作が無効化される一方で、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作が有効化されているか否かに関わらず遊技補助表示器 12 によるナビ情報の示唆は維持される (t 7 以降) ため、遊技者が誤った操作態様で操作してしまうことを抑止することができる。

10

20

30

40

50

【 0 2 5 7 】

(2 - 1) また、特定表示結果（たとえば、７リプレイに対応する入賞図柄組合せ「赤７ - 赤７ - 赤７」）が導出されたときに特定演出（たとえば、入賞時演出）を実行することが可能な特定演出手段（たとえば、サブ制御部 9 1 が入賞時演出を実行する処理）を備え、

前記特定演出手段は、

前記特定表示結果が導出可能な遊技において、前記可変表示部の変動表示中に電断が発生することなく当該特定表示結果が導出されたときには、前記特定演出を実行し（たとえば、図 1 5 (e 1)、(f 1) に示すように、７リプレイに当選したゲームにおいて、リール 2 L、2 C、2 R の回転中に電断が発生することなく７リプレイ入賞したときには、入賞時演出が実行される）、

10

前記特定表示結果が導出可能な遊技において、前記可変表示部の変動表示中に電断が発生し、当該電断から復帰した後に当該特定表示結果が導出されたときには、前記特定演出を実行しない（たとえば、図 1 5 (e 2)、(f 2) に示すように、７リプレイに当選したゲームにおいて、リール 2 L、2 C、2 R の回転中に電断が発生し、当該電断から復帰した後に７リプレイ入賞したときには、入賞時演出が実行されない）。

【 0 2 5 8 】

つまり、図 1 5 (e 1)、(f 1) に示すように、７リプレイに当選したゲームにおいて、リール 2 L、2 C、2 R の回転中に電断が発生することなく７リプレイ入賞したときには、入賞時演出が実行されるが、図 1 5 (e 2)、(f 2) に示すように、７リプレイに当選したゲームにおいて、リール 2 L、2 C、2 R の回転中に電断が発生し、当該電断から復帰した後に７リプレイ入賞したときには、入賞時演出を実行されない。このように、電断から復帰した後に入賞時演出を実行しないことで、電断発生時に入賞時演出の演出情報をバックアップする必要がないため、入賞時演出と電断との関係において、バックアップのための記憶容量を削減することができるとともに処理負担を低減することができる。

20

【 0 2 5 9 】

(2 - 2) また、前記可変表示部を変動表示させるために操作される開始操作手段（たとえば、スタートスイッチ 7 ）と、

特定状態（たとえば、特化ゾーン）を含む複数の状態のうちのいずれかに制御する状態制御手段（たとえば、メイン制御部 4 1 により状態を制御するための処理）とをさらに備え、

30

前記特定演出は、前記特定表示結果が導出された遊技において、当該遊技の次の遊技で前記特定状態に制御されることを示唆する演出であり（たとえば、入賞時演出は、７リプレイ入賞したゲームにおいて、７リプレイ入賞したゲームの次のゲームで特化ゾーンに制御されることを示唆する演出である）、

前記次の遊技を開始させる前記開始操作手段の操作に基づいて、前記特定状態に制御されたことを示唆する移行演出（たとえば、特化ゾーン移行演出）を実行する移行演出手段（たとえば、サブ制御部 9 1 が特化ゾーン移行演出を実行する処理）をさらに備え、

前記移行演出手段は、電断が発生したか否かに関わらず前記移行演出を実行する（たとえば、図 1 5 (g 1)、(g 2) に示すように、７リプレイ入賞したゲームで電断が発生したか否かに関わらず特化ゾーン移行演出が実行される）。

40

【 0 2 6 0 】

つまり、図 1 5 (g 1)、(g 2) に示すように、７リプレイ入賞したゲームで電断が発生したか否かに関わらず特化ゾーン移行演出が実行される。このように、電断から復帰したゲームの次のゲームにおいて特化ゾーンに制御されたことが示唆されるため、遊技者に不満を与えることがない。

【 0 2 6 1 】

(2 - 3) また、遊技を制御する遊技制御手段（たとえば、メイン制御部 4 1 ）をさらに備え、

前記移行演出手段は、前記開始操作手段が操作されたときに前記遊技制御手段から出力

50

されたコマンド（たとえば、状態コマンド）に基づいて前記移行演出を実行する（たとえば、図 15（g 1）、（g 2）に示すように、スタートスイッチ 7 が操作されたときにメイン制御部 4 1 から出力された状態コマンドに基づいて特化ゾーン移行演出が実行される）。

【0262】

つまり、図 15（g 1）、（g 2）に示すように、スタートスイッチ 7 が操作されたときにメイン制御部 4 1 から出力された状態コマンドに基づいて特化ゾーン移行演出が実行される。このように、スタートスイッチ 7 が操作されたときに状態コマンドが出力されるため、当該ゲームにおいては状態に応じた演出を実行することができる。

【0263】

（2 - 4） また、前記特定演出手段は、

前記特定表示結果が導出されなかったときにも前記特定演出を実行可能であり（たとえば、図 16（e 1）、（f 1）に示すように、7 リプレイ入賞しなかったときにも入賞時演出が実行される）、

前記特定表示結果が導出可能な遊技において、前記可変表示部の変動表示中に電断が発生することなく当該特定表示結果が導出されなかったときには、前記特定演出を実行し（たとえば、図 16（e 1）、（f 1）に示すように、7 リプレイに当選したゲームにおいて、リール 2 L、2 C、2 R の回転中に電断が発生することなく 7 リプレイ入賞しなかったときには、入賞時演出が実行される）、

前記特定表示結果が導出可能な遊技において、前記可変表示部の変動表示中に電断が発生し、当該電断から復帰した後に当該特定表示結果が導出されなかったときには、前記特定演出を実行しない（たとえば、図 16（e 2）、（f 2）に示すように、7 リプレイに当選したゲームにおいて、リール 2 L、2 C、2 R の回転中に電断が発生し、当該電断から復帰した後に 7 リプレイ入賞しなかったときには、入賞時演出が実行されない）。

【0264】

つまり、図 16（e 1）、（f 1）に示すように、7 リプレイ入賞しなかったときにも入賞時演出が実行される。また、図 16（e 1）、（f 1）に示すように、7 リプレイに当選したゲームにおいて、リール 2 L、2 C、2 R の回転中に電断が発生することなく 7 リプレイ入賞しなかったときには、入賞時演出が実行される。また、図 16（e 2）、（f 2）に示すように、7 リプレイに当選したゲームにおいて、リール 2 L、2 C、2 R の回転中に電断が発生し、当該電断から復帰した後に 7 リプレイ入賞しなかったときには、入賞時演出が実行されない。このように、電断から復帰した後に入賞時演出を実行しないことで、電断発生時に入賞時演出の演出情報をバックアップする必要がないため、入賞時演出と電断との関係において、バックアップのための記憶容量を削減することができるとともに処理負担を低減することができる。

【0265】

（3 - 1） また、表示結果を導出させるために操作される導出操作手段（たとえば、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R）と、

前記導出操作手段の操作態様（たとえば、押し順、操作タイミング）を特定可能な操作情報（たとえば、ナビ情報）を示唆する操作情報示唆演出（たとえば、ナビ演出）を実行する操作情報示唆演出手段（たとえば、サブ制御部 9 1 がナビ演出を実行する処理）と、

特典（たとえば、AT ゲームの上乗せ）の付与に関する情報を示唆する特典示唆演出（たとえば、バトル演出）を実行する特典示唆演出手段（たとえば、サブ制御部 9 1 がバトル演出を実行する処理）とを備え、

前記操作情報示唆演出が実行されかつ前記特典示唆演出が実行されているときに電断が発生し、当該電断から復帰した場合、当該操作情報示唆演出は再開される一方で当該特典示唆演出は再開されない（たとえば、図 11（a 1）、（b 1）に示すように、ナビ演出が実行されかつバトル演出が実行されているときに電断が発生し、当該電断から復帰した場合、ナビ演出は再開される一方でバトル演出は再開されない）。

【0266】

つまり、図 1 1 (a 1)、(b 1) に示すように、ナビ演出が実行されかつバトル演出が実行されているときに電断が発生し、当該電断から復帰した場合、ナビ演出は再開される一方でバトル演出は再開されない。このように、電断から復帰した後にバトル演出を実行しないように改良したことで、電断発生時にバトル演出の演出情報をバックアップする必要がないため、バトル演出と電断との関係において、バックアップのための記憶容量を削減することができるとともに処理負担を低減することができる。以上のように、電断発生時におけるナビ演出について改良された。

【 0 2 6 7 】

(3 - 2) また、複数の前記可変表示部を変動表示させるために操作される開始操作手段(たとえば、スタートスイッチ 7)をさらに備え、

10

前記特典示唆演出が実行される遊技において前記開始操作手段が操作されてから複数の前記可変表示部の全てに表示結果が導出されるまでの間に電断が発生し、当該電断から復帰した場合、当該特典示唆演出は再開されない(たとえば、図 1 1 (c 1)、(d 1) に示すように、バトル演出が実行される遊技においてスタートスイッチ 7 が操作されてからリール 2 L、2 C、2 R の全てが停止されるまでの間に電断が発生し、当該電断から復帰した場合、バトル演出は再開されない)。

【 0 2 6 8 】

つまり、図 1 1 (c 1)、(d 1) に示すように、バトル演出が実行される遊技においてスタートスイッチ 7 が操作されてからリール 2 L、2 C、2 R の全てが停止されるまでの間に電断が発生し、当該電断から復帰した場合、バトル演出は再開されない。このように、電断から復帰した後にバトル演出を実行しないように改良したことで、電断発生時にバトル演出の演出情報をバックアップする必要がないため、バトル演出と電断との関係において、バックアップのための記憶容量を削減することができるとともに処理負担を低減することができる。以上のように、電断発生時におけるナビ演出について改良された。

20

【 0 2 6 9 】

(3 - 3) また、前記操作情報が示唆されかつ前記特典示唆演出が実行されているときに当該操作情報により特定可能な操作態様とは異なる操作態様で前記導出操作手段が操作された場合、当該操作情報の示唆は終了する一方で当該特典示唆演出は継続する(たとえば、図 1 1 (e 1)、(f 1) に示すように、ナビ情報が示唆されかつバトル演出が実行されているときに不正解手順でストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が操作された場合、ナビ情報の示唆は終了する一方でバトル演出は継続する)。

30

【 0 2 7 0 】

つまり、図 1 1 (e 1)、(f 1) に示すように、ナビ情報が示唆されかつバトル演出が実行されているときに不正解手順でストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が操作された場合、ナビ情報の示唆は終了する一方でバトル演出は継続する。このように、A T ゲームの上乗せの付与に関する情報を示唆するバトル演出については継続して演出を行うため、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 2 7 1 】

(3 - 4) また、前記操作情報が示唆されかつ当該操作情報により特定可能な操作態様とは異なる操作態様で前記導出操作手段が操作され、電断が発生し、当該電断から復帰したときには、当該操作情報の示唆を再開されない(たとえば、図 1 1 (a 1)、(e 1)、(f 1) に示すように、ナビ情報が示唆されかつ不正解手順でストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が操作され、電断が発生し、当該電断から復帰したときには、ナビ情報の示唆を再開されない)。

40

【 0 2 7 2 】

つまり、図 1 1 (a 1)、(e 1)、(f 1) に示すように、ナビ情報が示唆されかつ不正解手順でストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が操作され、電断が発生し、当該電断から復帰したときには、ナビ情報の示唆を再開されない。このように、不正解手順で操作されたにも関わらず、電断から復帰した後もナビ情報の示唆を行うことによって遊技者を困惑させるようなことがない。

50

【 0 2 7 3 】

(4 - 1) また、遊技を制御する遊技制御手段（たとえば、メイン制御部 4 1 ）と、演出を制御する演出制御手段（たとえば、サブ制御部 9 1 ）とを備え、

前記遊技制御手段は、

導出を許容する表示結果を決定する事前決定手段（たとえば、メイン制御部 4 1 が実行する内部抽選処理）と、

表示結果を導出させるために操作される導出操作手段（たとえば、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R）と、

前記導出操作手段の操作態様（たとえば、押し順、操作タイミング）を特定可能な操作情報（たとえば、ナビ情報）を示唆する示唆手段（たとえば、遊技補助表示器 1 2 ）とを含み、

前記演出制御手段は、前記導出操作手段の操作態様を特定可能な操作情報（たとえば、ナビ情報）の示唆を含む演出を実行する演出手段（たとえば、サブ制御部 9 1 がナビ演出などの演出を実行する処理）を含み、

前記事前決定手段の決定結果には、前記示唆手段によって前記操作情報が示唆される示唆有決定結果（たとえば、押し順ベル当選）と、前記示唆手段によって前記操作情報が示唆されない示唆無決定結果（たとえば、フリブ当選）とが含まれ（図 1 1 に示すように、押し順ベル当選時は遊技補助表示器 1 2 にナビ情報が示唆されるが、フリブ当選時は遊技補助表示器 1 2 にナビ情報が示唆されない）、

前記演出手段は、

前記事前決定手段の決定結果が前記示唆有決定結果および前記示唆無決定結果のいずれであっても前記操作情報を示唆することが可能であり（たとえば、図 1 1 に示すように、押し順ベルおよびフリブのいずれが当選しても、液晶表示器 5 1 においてナビ情報が示唆される）、

前記事前決定手段の決定結果が前記示唆有決定結果でありかつ前記操作情報を示唆しているときに電断が発生し、当該電断から復帰したときには、当該操作情報の示唆を再開し（たとえば、図 1 1 (a 1)、(b 1) に示すように、押し順ベル当選しかつ液晶表示器 5 1 においてナビ情報が示唆されているときに電断が発生し、当該電断から復帰したときには、ナビ情報の示唆が再開される）、

前記事前決定手段の決定結果が前記示唆無決定結果でありかつ前記操作情報を示唆しているときに電断が発生し、当該電断から復帰したときには、当該操作情報の示唆を再開しない（たとえば、図 1 1 (a 2)、(b 2) に示すように、フリブ当選しかつ液晶表示器 5 1 においてナビ情報が示唆されているときに電断が発生し、当該電断から復帰したときには、ナビ情報の示唆が再開されない）。

【 0 2 7 4 】

つまり、図 1 1 に示すように、押し順ベル当選時は遊技補助表示器 1 2 にナビ情報が示唆されるが、フリブ当選時は遊技補助表示器 1 2 にナビ情報が示唆されない一方、押し順ベルおよびフリブのいずれが当選しても、液晶表示器 5 1 においてナビ情報が示唆される。また、図 1 1 (a 1)、(b 1) に示すように、押し順ベル当選しかつ液晶表示器 5 1 においてナビ情報が示唆されているときに電断が発生し、当該電断から復帰したときには、ナビ情報の示唆が再開される一方で、図 1 1 (a 2)、(b 2) に示すように、フリブ当選しかつ液晶表示器 5 1 においてナビ情報が示唆されているときに電断が発生し、当該電断から復帰したときには、ナビ情報の示唆が再開されない。このように、電断から復帰した後にフリブ当選時のナビ情報の示唆を行わないように改良したことで、電断発生時にフリブ当選時のナビ情報をバックアップする必要がないため、ナビ情報の示唆と電断との関係において、バックアップのための記憶容量を削減することができるとともに処理負担を低減することができる。また、フリブは遊技補助表示器 1 2 にナビ情報が示唆されない当選役であるため、電断から復帰後にナビ情報の示唆を行わなかったとしても、遊技者に不利益を与えることがない。以上のように、電断発生時におけるナビ情報の示唆について改良された。

10

20

30

40

50

【 0 2 7 5 】

(4 - 2) また、前記事前決定手段の決定結果が前記示唆有決定結果であるときには、前記導出操作手段の操作に応じて遊技者にとっての有利度が異なる表示結果が導出され（たとえば、図 3、図 6 に示すように、押し順ベルが当選したとき、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R を正解手順で操作したときは 8 枚役のベルが入賞し、不正解手順で操作したときには 1 枚役のベルが入賞する）、

前記事前決定手段の決定結果が前記示唆無決定結果であるときには、前記導出操作手段の操作に関わらず遊技者にとっての有利度が異なる表示結果が導出される（たとえば、図 3、図 6 に示すように、7 リブが当選したとき、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作に関わらず再遊技役が入賞する）。

10

【 0 2 7 6 】

つまり、図 3、図 6 に示すように、押し順ベルが当選したとき、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R を正解手順で操作したときは 8 枚役のベルが入賞し、不正解手順で操作したときには 1 枚役のベルが入賞する。また、7 リブが当選したとき、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作に関わらず再遊技役が入賞する。このように、7 リブレイはストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作に関わらず再遊技役が入賞するため、電断から復帰後にナビ情報の示唆を行わなかったとしても、遊技者に不利益を与えることがない。

【 0 2 7 7 】

(5 - 1) また、表示結果を導出させるために操作される導出操作手段（たとえば、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R ）と、

20

前記導出操作手段の操作態様（たとえば、押し順、操作タイミング）を特定可能な操作情報（たとえば、ナビ情報）を示唆する操作情報示唆演出（たとえば、ナビ演出）を実行する操作情報示唆演出手段（たとえば、サブ制御部 9 1 がナビ演出を実行する処理）と、

特定演出（たとえば、7 を狙え演出）を実行する特定演出手段（たとえば、サブ制御部 9 1 が 7 を狙え演出を実行する処理）とを備え、

前記操作情報示唆演出が実行されるときに前記特定演出が実行される場合があり（たとえば、図 1 5 (a 1)、図 1 6 (a 1) に示すように、ナビ演出が実行されるときに 7 を狙え演出が実行される場合がある）、

前記操作情報示唆演出手段は、前記操作情報により特定可能な操作態様に従って前記導出操作手段が操作されたか否かに応じて前記操作情報示唆演出の更新態様を異ならせ（たとえば、図 1 5 (a 1) ~ (d 1)、図 1 6 (a 1) ~ (d 1) に示すように、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が正解手順で操作されたか否かに応じてナビ演出の更新態様が異なる）、

30

前記特定演出手段は、前記操作情報により特定可能な操作態様に従って前記導出操作手段が操作されたか否かに応じて前記特定演出の更新態様を異ならせない（たとえば、図 1 5 (a 1) ~ (d 1)、図 1 6 (a 1) ~ (d 1) に示すように、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が正解手順で操作されたか否かに応じて 7 を狙え演出の更新態様が異なる）。

【 0 2 7 8 】

つまり、図 1 5 (a 1)、図 1 6 (a 1) に示すように、ナビ演出が実行されるときに 7 を狙え演出が実行される場合があり、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が正解手順で操作されたか否かに応じてナビ演出の更新態様が異なる一方で、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が正解手順で操作されたか否かに応じて 7 を狙え演出の更新態様が異なる。このように、ナビ演出は更新態様を異ならせることで不正解手順で操作されたことを示唆しつつ、7 を狙え演出は正解手順であったか否かに関わらず更新態様を異ならせないため、遊技の興趣を向上させることができる。以上のように、ナビ演出によって示唆される正解手順に従って操作されたか否かが、遊技者にとって分かりやすい。

40

【 0 2 7 9 】

(5 - 2) また、前記操作情報示唆演出手段は、

前記操作情報により特定可能な操作態様に従って前記導出操作手段が操作されたとき

50

には、当該操作情報を更新して示唆し（たとえば、図15（a1）～（d1）に示すように、正解手順に従ってストップスイッチ8L、8C、8Rが操作されたときには、ナビ情報が更新して示唆される）、

前記操作情報により特定可能な操作態様に従って前記導出操作手段が操作されなかったときには、当該操作情報の示唆を終了する（たとえば、図16（a1）～（d1）に示すように、正解手順に従ってストップスイッチ8L、8C、8Rが操作されなかったときには、ナビ情報の示唆が終了する）。

【0280】

つまり、図15（a1）～（d1）に示すように、正解手順に従ってストップスイッチ8L、8C、8Rが操作されたときには、ナビ情報が更新して示唆され、図16（a1）～（d1）に示すように、正解手順に従ってストップスイッチ8L、8C、8Rが操作されなかったときには、ナビ情報の示唆が終了することで、正解手順で操作されなかったことを示唆することができる。

【0281】

（5-3） また、電断が発生し、当該電断から復帰した場合、前記特定演出が実行されていない場合の演出態様で遊技が進行する（たとえば、図15（a1）～（d1）、図15（a1）～（d1）に示すように、電断が発生し、当該電断から復帰した場合、7を狙え演出が実行されない場合のART通常背景が表示されて遊技が進行する）。

【0282】

つまり、図15（a1）～（d1）、図16（a1）～（d1）に示すように、電断が発生し、当該電断から復帰した場合、7を狙え演出が実行されない場合のART通常背景が表示されて遊技が進行する。このように、電断から復帰した後に7を狙え演出を実行しないことで、電断発生時に7を狙え演出の演出情報をバックアップする必要がないため、7を狙え演出と電断との関係において、バックアップのための記憶容量を削減することができるとともに処理負担を低減することができる。

【0283】

（6-1） また、複数の可変表示部のうちの所定可変表示部（たとえば、右リール）に対応する導出操作手段を所定番目（たとえば、1番目）に操作させる旨を示唆するときに、該所定番目に対応する数字画像と所定キャラクタ画像とを表示し（たとえば、図7（a1）に示すように、右リールに対応する右ストップスイッチを1番目に操作させる旨を示唆するときに、該1番目に対応する数字画像「1」と弱キャラAとを対応付けて表示し）、また、複数の可変表示部のうちの特定可変表示部（たとえば、左リール）に対応する導出操作手段を所定番目（たとえば、1番目）に操作させる旨を示唆するときに、数字画像と所定キャラクタ画像とを表示する（たとえば、図7（a2）に示すように、左リールに対応する右ストップスイッチを1番目に操作させる旨を示唆するときにも、該1番目に対応する数字画像「1」と弱キャラAとを対応付けて表示する）。

【0284】

つまり、図7（a1）および図7（a2）に示すように、右リールに対応する右ストップスイッチを1番目に操作させる旨を示唆するときに、該1番目に対応する数字画像「1」と弱キャラAとを対応付けて表示し、左リールに対応する右ストップスイッチを1番目に操作させる旨を示唆するときにも、該1番目に対応する数字画像「1」と弱キャラAとを対応付けて表示する。

【0285】

このように、所定可変表示部（たとえば、右リール）に対応する導出操作手段を所定番目（たとえば、1番目）に操作させる旨を示唆するとき、および特定可変表示部（たとえば、左リール）に対応する導出操作手段を所定番目（たとえば、1番目）に操作させる旨を示唆するときのいずれであっても、所定キャラクタ画像（弱キャラA）を表示することから、示唆内容を遊技者に認識させ易くすることができる。したがって、導出操作手段の操作の示唆について改良された。

【0286】

(6 - 2) また、所定キャラクタ画像が表示されずに、前記数字画像が表示される場合がある(たとえば、図 7 (a 4) に示すバトル演出では、弱キャラ画像が表示されずに、数字画像が表示される)。

【 0 2 8 7 】

つまり、数字画像と所定キャラクタ画像が表示される場合(たとえば、図 7 (a 1) など示す 3 体弱キャラナビ演出が実行される場合)と、所定キャラクタ画像が表示されずに数字画像が表示される場合(たとえば、図 7 (a 4) に示す弱キャラ画像が表示されずに、数字画像が表示されるバトル演出が実行される場合)とがあることから、画像表示のパターンを増加させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 2 8 8 】

(6 - 3) また、特別画像(たとえば、図 7 (a 4) に示すバトル演出により表示されるバトル演出画像を含む A R T 中画像)を表示し、特別画像の表示中は、所定キャラクタ画像が表示されずに、数字画像が表示される(たとえば、バトル演出画像の表示中は、弱キャラ画像が表示されずに、数字画像が表示される)。

【 0 2 8 9 】

つまり、特別画像の表示中は、所定キャラクタ画像が表示されずに、数字画像が表示されることから、たとえば、特別画像(たとえば、A R T 中画像)への遊技者による視認が、所定キャラクタ画像(たとえば、弱キャラ画像)により阻害されることを防止できる。

【 0 2 9 0 】

(6 - 4) また、有利状態(たとえば、A R T)に制御する有利状態制御手段をさらに備え、有利状態中に、特別画像(たとえば、図 7 (a 4) に示すバトル演出により表示されるバトル演出画像を含む A R T 中画像)は表示される。

【 0 2 9 1 】

つまり、有利状態中に表示される特別画像(A R T 中画像)の表示中は、所定キャラクタ画像が表示されずに、数字画像が表示されることから、たとえば、特別画像(たとえば、図 7 (a 4) に示すバトル演出により表示されるバトル演出画像を含む A R T 中画像)への遊技者による視認が、所定キャラクタ画像により阻害されることを防止できる。

【 0 2 9 2 】

(6 - 5) また、遊技用価値(たとえば、メダル、クレジット)の付与を伴う所定表示結果(たとえば、押し順ベルの主役)を導出させる制御を行う導出制御手段をさらに備え、表示手段は、数字画像と、所定キャラクタ画像とを表示していた場合に、所定表示結果が導出されたときには、遊技用価値の付与を示唆する付与画像を表示し(たとえば、図 7 (e 1) および図 7 (e 2) に示すように、数字画像と弱キャラ画像とを表示していた場合に、押し順ベルの主役が導出されたときには、たとえば、図 7 (e 1) の付与画像を表示し)、所定キャラクタ画像が表示されずに、数字画像が表示されていた場合に、所定表示結果が導出されたときには、付与画像を表示しない(たとえば、図 7 (e 4) の印に示すように、弱キャラ画像を表示せずに数字画像を表示していた場合に、押し順ベルの主役が導出されたときでも、付与画像を表示しない)。

【 0 2 9 3 】

このように、所定キャラクタ画像が表示されずに前記数字画像が表示されていた場合、つまり、特別画像(たとえば、バトル演出画像)が表示されていた場合には、付与画像が表示されないことから、特別画像への遊技者による視認が、付与画像により阻害されることを防止できる。また、数字画像と所定キャラクタ画像とが表示されていた場合、つまり、特別画像が表示されていない場合には(たとえば、3 体ナビ演出が実行されていた場合)、付与画像が表示されることから、遊技者に遊技用価値の付与を示唆することができる。

【 0 2 9 4 】

(6 - 6) また、複数の単位遊技(たとえば、A T の残りゲーム)に亘って、有利状態(たとえば、A R T)に制御する有利状態制御手段をさらに備え、表示手段は、有利状態中に特別画像(たとえば、A R T 中に表示される A R T 中画像)を表示し、前述の第 1

10

20

30

40

50

の思想および第2の思想を有することにより、有利状態中に、所定キャラクタ画像が表示されずに数字画像が表示される単位遊技数の方が、数字画像と所定キャラクタ画像とが表示される単位遊技数よりも多い（たとえば、ART中では、弱キャラ画像が表示されずに数字画像が表示されるゲーム数の方が、数字画像と弱キャラ画像とが表示されるゲーム数よりも多い）。したがって、有利状態（たとえば、ART）中に表示される特別画像（たとえば、ART中に表示されるART中画像）への遊技者による視認が、所定キャラクタ画像により阻害されることを防止できる。

【0295】

（6-7） また、複数の導出操作手段それぞれに対応する複数の数字画像を表示し（たとえば、図8のタイミングt2に示すように、3つのストップスイッチそれぞれに対応する3つの数字画像「1」、「2」、「3」を表示し）、複数の導出操作手段のうち操作させる特定導出操作手段に対応する数字画像を、特定表示態様（たとえば、大きく表示する表示態様）で表示する。

10

【0296】

これとともに、特定導出操作手段の次に操作させる所定導出操作手段に対応する数字画像を所定表示態様（たとえば、特定表示態様より小さい通常の大きさで表示する表示態様）で表示する（たとえば、図8のタイミングt2に示すように、最初に操作させるストップスイッチの数字画像「1」を、2番目に操作させるストップスイッチの数字画像「2」よりも大きく表示する）。また、特定表示態様は、所定表示態様よりも数字画像を遊技者が認識し易い表示態様である（たとえば、特定表示態様は、数字画像「1」は、数字画像「2」よりも大きく表示する表示態様である）。

20

【0297】

特定導出操作手段が操作され、かつ該特定導出操作手段が操作されても一以上の可変表示部が変動している場合に、所定期間（たとえば、図8のタイミングt3～t4の期間）に亘って所定表示態様は特定表示態様に変化し（たとえば、図8に示すように、通常の大きさで表示されている数字画像「2」は、タイミングt3～t4の期間に亘って、徐々に大きく変化し）、所定表示態様が特定表示態様に変化した後に、所定操作手段が操作されたときには、該所定操作手段に対応する可変表示部の表示結果が導出され（たとえば、数字画像「2」が大きく変化した後に、該数字画像「2」に対応するストップスイッチを第2停止操作したときに該第2停止操作されたストップスイッチに対応するリールは停止し）、所定期間中に、所定操作手段が操作されたときにも、該所定操作手段に対応する可変表示部の表示結果が導出される（たとえば、図8に示すように、タイミングt3～t4の間に該数字画像「2」に対応するストップスイッチを第2停止操作したときにも該第2停止操作されたストップスイッチに対応するリールは停止する）。

30

【0298】

つまり、所定表示態様（たとえば、通常表示態様）が特定表示態様（通常表示態様よりも大きく表示する態様）に変化した後に、所定操作手段が操作されたときには（たとえば、第2停止操作されたときには）、該所定操作手段に対応する可変表示部の表示結果が導出される（該第2停止されたストップスイッチに対応するリールが停止する）とともに、所定表示態様から特定表示態様に変化している期間中（たとえば、図8のタイミングt3～t4の期間）に所定操作手段が操作されたときにも、該所定操作手段に対応する可変表示部の表示結果が導出される（たとえば、図8に示すように、該第2停止されたストップスイッチに対応するリールが停止する）ことから、遊技者の利便性を向上させることができる。

40

【0299】

（6-8） また、導出操作手段（たとえば、ストップスイッチ）の数と、表示手段により表示されるキャラクタ画像の数とは同一であり（たとえば、図7（a1）などに示すように、ストップスイッチの数と、弱キャラの数とは同一であり）、複数の導出操作手段それぞれは、複数のキャラクタ画像と対応しており（たとえば、図7（a1）などに示すように、3つのストップスイッチは、それぞれ3つの弱キャラと対応しており）、複数の

50

導出操作手段のうちの導出操作手段が操作されたときには、該一の導出操作手段に対応するキャラクタ画像の表示態様が変化する（たとえば、図7（b1）～（d1）および図7（b2）～（d2）に示すように、3つのストップスイッチのうち1のストップスイッチが操作されたときに、該1のストップスイッチに対応する弱キャラを味方キャラが攻撃する）。

【0300】

したがって、操作された導出操作手段に対応するキャラクタの表示態様が変化する（たとえば、図7（b1）に示すように、右ストップスイッチが操作されたときには、該右ストップスイッチに対応する弱キャラを味方キャラが攻撃する）ことから、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【0301】

（7） また、導出操作手段の操作態様を示唆する第1画像（たとえば、図8に示す弱キャラ画像）を表示し、導出操作手段の操作態様を示唆する画像であって、第1画像よりも導出操作手段の操作態様を遊技者が認識し易い第2画像（たとえば、図8に示す数字画像）を表示し、第1画像と第2画像とを表示するときに、第1画像の表示よりも先に第2画像を表示する（たとえば、図8のタイミングt1およびタイミングt2に示すように、数字画像と弱キャラ画像とを表示するときに、弱キャラ画像よりも先に数字画像を表示する）。

【0302】

したがって、第1画像（たとえば、図8に示す弱キャラ画像）よりも導出操作手段の操作態様を遊技者が認識し易い第2画像（たとえば、図8に示す数字画像）が表示されることから、示唆する操作態様を遊技者に認識させ易くすることができる。よって、導出操作手段の操作の示唆について改良された。

20

【0303】

（7-1） また、図8に示すように、タイミングt1では、全てのストップスイッチ8L、8C、8Rによる停止操作の受け付けが無効化されており、数字画像「1」、数字画像「2」、数字画像「3」の大きさはそれぞれ同一である。仮に、タイミングt1において、数字画像「1」が他の数字画像よりも大きく表示されたときには、ストップスイッチの停止操作が無効であるにもかかわらず、遊技者に第1停止操作を促進することになることから、遊技者の混乱を招く虞がある。そこで、本実施形態では、ストップスイッチの停止操作が無効であるタイミングt1では、遊技者に第1停止操作を促進しない態様、つまり、数字画像「1」、数字画像「2」、数字画像「3」の大きさがそれぞれ同一となるようにこれら3つの数字画像を表示する。したがって、このような遊技者の混乱を招くことを防止できる。

30

【0304】

（7-2） また、図8に示すように、全てのストップスイッチ8L、8C、8Rによる停止操作の受け付けが有効化されたタイミングt2において、第1停止操作に対応する数字画像「1」を大きく表示するとともに、3体の弱キャラを表示する。これにより、「全てのストップスイッチ8L、8C、8Rによる停止操作の受け付けが有効化されたこと」、および「第1停止操作すべきストップスイッチ」を遊技者に示唆することができる。

40

【0305】

（7-3） また、図8に示すように、数字画像「1」の表示が徐々に変化される期間（タイミングt1からタイミングt2までの期間）では、ストップスイッチの操作は無効となり、その他の数字画像（数字画像「2」、および数字画像「3」）の表示が徐々に変化される期間（たとえば、タイミングt3からタイミングt4までの期間）では、ストップスイッチの操作は有効となる。このように、第1停止操作に対応する数字画像の表示が徐々に変化される期間では、ストップスイッチの操作は無効となる一方、第2停止操作および第3停止操作それぞれに対応する数字画像の表示が徐々に変化される期間では、ストップスイッチの操作は有効となる。したがって、処理を多様にできることから、遊技の興趣を向上させることができる。

50

【0306】

なお、変形例として、第1停止操作に対応する数字画像の表示が徐々に変化される期間、および第2停止操作および第3停止操作それぞれに対応する数字画像の表示が徐々に変化される期間のいずれにおいても、ストップスイッチの操作は有効となるようにしてもよい。また、第1停止操作に対応する数字画像の表示が徐々に変化される期間、および第2停止操作および第3停止操作それぞれに対応する数字画像の表示が徐々に変化される期間のいずれにおいても、ストップスイッチの操作は無効となるようにしてもよい。このような構成によれば、処理を共通化できることから、処理負担を軽減できる。

【0307】

(8) また、キャラクタを表示する第1特定演出を実行する(たとえば、図7(a1)および図7(a2)に示すように、3体の弱キャラを表示する)第1特定演出実行手段と、第1特定演出で表示されるキャラクタの数とは異なる数のキャラクタを表示する第2特定演出を実行する(たとえば、図7(a3)に示すように、1体の弱キャラを表示する)第2特定演出実行手段とを備え、第1特定演出の実行中に導出操作手段が操作されたときに、表示されているキャラクタの表示態様は、所定変化態様で変化し(たとえば、図7(b1)~図7(d1)および図7(b2)~図7(d2)に示すように、ストップスイッチが操作されたときには弱キャラが吹っ飛ばす表示に変化する態様で変化し)、第2特定演出の実行中に導出操作手段が操作されたときに、表示されているキャラクタの表示態様は、所定変化態様と同一または略同一の変化態様で変化する(たとえば、図7(b3)~図7(d3)に示すように、ストップスイッチが操作されたときには弱キャラが吹っ飛ばす表示に変化する態様で変化する)。

【0308】

つまり、第1特定演出と第2特定演出とで、キャラクタの表示の変化態様は同一であることから(3体の弱キャラが表示されたときでも、1体の弱キャラが表示されたときでも、弱キャラの表示の変化態様は同一であることから)、遊技者に違和感を感じさせないようにすることができる。よって、導出操作手段の操作の示唆について改良された。

【0309】

[変形例]

本発明は、上記の実施の形態に限られず、種々の変形、応用が可能である。以下、本発明に適用可能な上記の実施の形態の変形例について説明する。

【0310】

[ナビ演出について]

(1) 次に、ナビ演出の第1変形例を説明する。本実施形態の3体弱キャラナビ演出では、数字画像のみならず、弱キャラ自体もストップスイッチの操作態様を示唆するものであるとして説明した。しかしながら、弱キャラは、ストップスイッチの操作態様を示唆しないものであってもよい。

【0311】

図17は、本変形例の3体弱キャラナビ演出の一例を示す図である。図17の弱キャラは、図7の弱キャラのようにアルファベットが付加されていない。つまり、3体の弱キャラは、全て同一であるとする。つまり、3体の弱キャラはストップスイッチの操作態様を示唆しない画像である。

【0312】

図17(a1)~(f1)に示すように、右中左ナビ演出を実行することにより、3つのストップスイッチを「右中左」で操作する旨を示唆するときに、数字画像「321」を表示する。これとともに、それぞれが全て同じ3体の弱キャラも表示される。一方、図17(a2)~(f2)に示すように、左中右ナビ演出を実行することにより、3つのストップスイッチを「左中右」で操作する旨を示唆するときに、数字画像「123」を表示する。これとともに、それぞれが全て同じ3体の弱キャラも表示される。

【0313】

また、特に図示しないが、これら2つのナビ演出を含む6つのナビ演出(左右中ナビ演

10

20

30

40

50

出、中左右ナビ演出、中右左ナビ演出、右左中ナビ演出)のいずれが実行された場合であっても、該実行されたナビ演出に応じた正解押し順が表示されるとともに、共通して、それぞれが全て同じ3体の弱キャラも表示される。

【0314】

このように、ストップスイッチを第1操作態様(たとえば、右中左)で操作させる旨を示唆するときに、所定数字画像(たとえば、321)とキャラクタ画像(たとえば、弱キャラレイヤーに係るそれぞれが全て同じ3体の弱キャラ)とを表示し、ストップスイッチを第2操作態様(たとえば、左中右)で操作させる旨を示唆するときに、特定数字画像(たとえば、123)とキャラクタ画像(たとえば、弱キャラレイヤーに係るそれぞれが全て同じ3体の弱キャラであり、つまり、第1操作態様を示唆するときに表示される3体の弱キャラ)とを表示する。したがって、導出操作手段の操作態様として第1操作態様および第2操作態様のいずれが示唆されるときであっても共通の特定画像(弱キャラレイヤーに係るそれぞれが全て同じ3体の弱キャラ画像)が表示される。よって、たとえば、複数のレイヤーそれぞれに係る画像を積層させて(合成させて)実行する構成の場合において、本変形例の遊技機では、示唆する操作態様に関わらず、用いる弱キャラレイヤーを共通化できる。したがって、「導出操作手段の操作態様として第1操作態様が表示されるときおよび第2操作態様が表示されるときとで異なる特定画像が表示される遊技機」と比較して、本変形例の遊技機では、ナビ演出で用いられる画像(画像データ)の容量を削減できる。また、導出操作手段の操作態様として第1操作態様および第2操作態様のいずれが示唆されるときであっても共通の特定画像が表示されることから、遊技者に違和感を感じさせないようにすることができる。よって、導出操作手段の操作の示唆について改良された。

10

20

【0315】

また、図17(b1)~図17(f1)、および図17(b2)~図17(f2)に示すように、ストップスイッチが操作される毎に表示される「弱キャラが吹っ飛ぶ画像」、つまり、弱キャラ表示の表示変化態様は、6つのナビ演出のいずれが実行されようと同一となる。

【0316】

また、右中左ナビ演出の実行中にストップスイッチが操作されたときに、表示されているキャラクタの表示態様は、所定変化態様(たとえば、弱キャラが吹っ飛ぶ画像に変化する態様)で変化し、左中右ナビ演出の実行中にストップスイッチが操作されたときに、表示されているキャラクタの表示態様は、所定変化態様と同一の変化態様(たとえば、弱キャラが吹っ飛ぶ画像に変化する態様)で変化する。したがって、弱キャラの表示態様について、遊技者に違和感を感じさせないようにすることができる。

30

【0317】

(2) 次に、ナビ演出の第2変形例を説明する。本実施形態では、図7などに示したように、数字画像と、弱キャラが対応付けられて表示される、つまり、報知する押し順に応じて(数字画像の配置に応じて)、弱キャラの配置が異なる、として説明した。

【0318】

本変形例のナビ演出では、図18に示すように、報知する押し順に関わらず(数字画像の配置に関わらず)、弱キャラの配置は同一であるとする。つまり、左ストップスイッチが弱キャラAと対応しており、中ストップスイッチが弱キャラBと対応しており、右ストップスイッチが弱キャラCと対応している。

40

【0319】

また、図18の例では、報知する押し順に応じて(数字画像の配置に応じて)、弱キャラの表示態様を異ならせる。図18の例では、第1停止させるストップスイッチに対応する弱キャラが手前側に表示され(最も大きく表示され)、第2停止させるストップスイッチに対応する弱キャラが奥側に表示され(次に大きく表示され)、第3停止させるストップスイッチに対応する弱キャラが最も奥側に表示される(最も小さく表示される)。

【0320】

50

図18(a1)~(f1)に示すように、右中左ナビ演出を実行することにより、3つのストップスイッチを「右中左」で操作する旨を示唆するときに、数字画像「321」を表示する。これとともに、左から順番に、弱キャラ画像A、弱キャラ画像Bおよび弱キャラ画像Cが表示される。一方、図18(a2)~(f2)に示すように、左中右ナビ演出を実行することにより、3つのストップスイッチを「左中右」で操作する旨を示唆するときに、数字画像「123」を表示する。これとともに、左から順番に、弱キャラ画像A、弱キャラ画像Bおよび弱キャラ画像Cが表示される。

【0321】

つまり、図18(a1)に示すように、右リールに対応する右ストップスイッチを1番目に操作させる旨を示唆するときに、該1番目に対応する数字画像「1」と、左から順番に、弱キャラ画像A、弱キャラ画像Bおよび弱キャラ画像Cが表示される。また、図18(a2)に示すように、右リールに対応する右ストップスイッチを3番目に操作させる旨を示唆するときに、該3番目に対応する数字画像「3」と、左から順番に、弱キャラ画像A、弱キャラ画像Bおよび弱キャラ画像Cが表示される。

【0322】

また、特に図示しないが、これら2つのナビ演出を含む6つのナビ演出のいずれが実行された場合であっても、該実行されたナビ演出に応じた正解押し順が表示されるとともに、同一の配置の弱キャラ画像(左から順番に配置された弱キャラ画像A、弱キャラ画像Bおよび弱キャラ画像C)が表示される。

【0323】

また、図18(b1)~図18(f1)、および図18(b2)~図18(f2)に示すように、ストップスイッチが操作される毎に表示される「弱キャラが吹っ飛ぶ画像」、つまり、弱キャラ表示の表示変化態様は、6つのナビ演出のいずれが実行されようと同一となる。

【0324】

したがって、所定可変表示部(たとえば、右リール)に対応する導出操作手段(右ストップスイッチ)を、所定番目(たとえば、1番目)に操作させる旨を示唆するときでも、該所定番目とは異なる特定番目(たとえば、3番目)に操作させる旨を示唆するときでも、同一の配置の弱キャラ画像を表示するため、遊技者に違和感を感じさせることがないようにすることができる。よって、導出操作手段の操作の示唆について改良された。

【0325】

また、右中左ナビ演出の実行中にストップスイッチが操作されたときに、表示されているキャラクタの表示態様は、所定変化態様(たとえば、弱キャラが吹っ飛ぶ画像に変化する態様)で変化し、左中右ナビ演出の実行中にストップスイッチが操作されたときに、表示されているキャラクタの表示態様は、所定変化態様と同一の変化態様(たとえば、弱キャラが吹っ飛ぶ画像に変化する態様)で変化する。したがって、弱キャラの表示態様について、遊技者に違和感を感じさせないようにすることができる。

【0326】

なお、第2変形例の更なる変形例として、弱キャラA~弱キャラCの大きさをそれぞれ同一としてもよい。このような構成によれば、導出操作手段の操作態様として第1操作態様(たとえば、右中左)および第2操作態様(たとえば、左中右)のいずれが示唆されるときであっても共通の特定画像(大きさおよび配置が同一の3体の弱キャラ画像)が表示されることから、画像の容量を削減できる。

【0327】

なお、第2変形例の更なる変形例として、図18において、3体の弱キャラ画像の表示態様がそれぞれ異なれば、他の表示態様態様してもよい。たとえば、第1停止させるストップスイッチに対応する弱キャラを第1色(たとえば、赤色)で表示し、第2停止させるストップスイッチに対応する弱キャラを第2色(たとえば、青色)で表示し、第3停止させるストップスイッチに対応する弱キャラを第3色(たとえば、白色)で表示するようにしてもよい。

10

20

30

40

50

【0328】

(3) 本実施形態では、図7に示すように、3体の弱キャラの異ならせ方として、弱キャラの頭部にそれぞれ異なるアルファベットA、B、Cを付加すると説明した。しかしながら、他の手法により、3体の弱キャラを異ならせるようにしてもよい。たとえば、3体の弱キャラそれぞれの表示態様を異ならせるようにしてもよい。たとえば、3体の弱キャラそれぞれの色を異ならせるようにしてもよい。また、3体の弱キャラそれぞれの顔の表情を異ならせるようにしてもよい。また、3体の弱キャラそれぞれの体型を異ならせるようにしてもよい。このように、3体の弱キャラそれぞれの表示態様を異ならせることにより、該3体の弱キャラそれぞれにより押し順を示唆することができる。

【0329】

10

(4) 本実施形態では、弱キャラ画像と数字画像とが別個に（重畳させずに）、表示されるとして説明した。しかしながら、弱キャラ画像と数字画像と一体的に表示するようにしてもよい。たとえば、3個の弱キャラ画像それぞれに対して、3個の数字画像それぞれを重畳させて表示するようにしてもよい。たとえば、弱キャラの頭部に数字画像を重畳させて表示するようにしてもよい。このような構成によれば、3体の弱キャラを異ならせる表示態様で表示させなくても、3体の弱キャラそれぞれに重畳表示された数字画像により、該3体の弱キャラは異なるように表示される。したがって、遊技者は、該3体の弱キャラを視認することにより、押し順を把握することができる。

【0330】

20

(5) 本実施形態では、たとえば、図7(b1)～図7(d1)、および図7(b3)～図7(d3)などに示すように、3体弱キャラナビ演出および1体弱キャラナビ演出のいずれが実行された場合であっても、ストップスイッチの操作が実行されたときには、弱キャラ表示の変化態様は同一であるとして説明した。しかしながら、3体弱キャラナビ演出が実行されたときの弱キャラ表示の変化態様と、1体弱キャラナビ演出が実行されたときの弱キャラ表示の変化態様とは略同一であってもよい（類似していてもよい）。

【0331】

ここで、略同一とは、遊技者が、3体弱キャラナビ演出が実行されたときの弱キャラ表示の変化態様と、1体弱キャラナビ演出が実行されたときの弱キャラ表示の変化態様とが異なるものであることを認識し難い、または認識できないことをいう。

【0332】

30

たとえば、ストップスイッチが操作されたときに、該ストップスイッチに対応する弱キャラの表示の変化態様は、以下の第1変化態様～第4変化態様を含む。第1変化態様は、「味方キャラの右腕で弱キャラを攻撃すると、該弱キャラは右側に吹っ飛ぶという変化態様」である。第2変化態様は、「味方キャラの右腕で弱キャラを攻撃すると、該弱キャラは左側に吹っ飛ぶという変化態様」である。第3変化態様は、「味方キャラの左腕で弱キャラを攻撃すると、該弱キャラは右側に吹っ飛ぶという変化態様」である。第4変化態様は、「味方キャラの左腕で弱キャラを攻撃すると、該弱キャラは左側に吹っ飛ぶという変化態様」である。これら、4つの変化態様はそれぞれ略同一である。

【0333】

40

たとえば、3体弱キャラナビ演出が実行されたときの弱キャラ表示の変化態様は、第1変化態様～第4変化態様のうちのいずれか1の変化態様とし、1体弱キャラナビ演出が実行されたときの弱キャラ表示の変化態様は、第1変化態様～第4変化態様のうちの他の変化態様としてもよい。このような構成であっても、本実施形態と同様の効果を奏する。

【0334】

また、6つの3体弱キャラナビ演出のうちの少なくとも1の3体弱キャラナビ演出と、残りの3体弱キャラナビ演出とで、弱キャラ表示の変化態様は略同一としてもよい。

【0335】

また、3体弱キャラナビ演出と1体弱キャラナビ演出とのうち少なくとも1つの演出において、遊技者の有利度に応じて、ストップスイッチの操作に基づく弱キャラ表示の変化態様を異ならせるようにしてもよい。このような構成によれば、弱キャラ表示の変化態様

50

に対して注目を集めることができる。

【0336】

また、3体弱キャラナビ演出と1体弱キャラナビ演出とのうち少なくとも1つの演出において、遊技者の有利度に応じて、弱キャラの表示態様を異ならせるようにしてもよい。このような構成によれば、弱キャラの表示態様に対して注目を集めることができる。

【0337】

(6) また、数字画像は、ストップスイッチの操作態様(押し順)を示唆する画像であるとして説明した。しかしながら、数字画像は、ストップスイッチの操作態様を示唆する画像であれば、他の所定画像を含むようにしてもよい。他の所定画像は、たとえば、遊技者が導出させる図柄を特定可能な画像を含むようにしてもよい。また、他の所定画像は、たとえば、遊技者がストップスイッチを操作するタイミングを特定可能な画像としてもよい。

10

【0338】

(7) 本実施形態の弱キャラナビ演出では、ストップスイッチが操作されたときに、該ストップスイッチに対応する弱キャラが、味方キャラに攻撃されるとして説明した。しかしながら、ストップスイッチが操作されたときに、該ストップスイッチに対応する弱キャラの表示態様が変化されるのであれば他の態様で変化させるようにしてもよい。たとえば、ストップスイッチが操作されたときに、該ストップスイッチに対応する弱キャラの色が変わるなどとしてもよい。

【0339】

20

(8) 図8などに示す弱キャラナビ演出では、停止させるストップスイッチに対応する数字画像を、他の数字画像よりも大きく表示させるとして説明した。しかしながら、停止させるストップスイッチに対応する数字画像の表示態様を、他の数字画像とは異なる表示態様で表示する構成であれば、如何なる構成であってもよい。たとえば、この表示態様が、色と、透過率とのうちの少なくとも1つを含むようにしてもよい。たとえば、停止させるストップスイッチに対応する数字画像の表示態様を、他の数字画像の表示態様よりも目立たせる色としてもよい。また、停止させるストップスイッチに対応する数字画像の透過率を、他の数字画像の透過率よりも低くしてもよい。このような構成であっても、本実施形態と同様の効果を奏する。

【0340】

30

(9) 図8の例では、数字画像と弱キャラ画像とを表示する場合において、弱キャラ画像よりも数字画像を先に表示するとして説明した。しかしながら、数字画像よりも弱キャラ画像を先に表示するようにしてもよい。このような構成によれば、弱キャラ画像が先に表示されることから、インパクトのあるナビ演出を実行することができる。

【0341】

(10) 本実施形態では、3体弱キャラナビ演出では3体の弱キャラが表示され、1体弱キャラナビ演出では1体の弱キャラが表示されるとして説明した。しかしながら、これら2つのナビ演出は、互いに表示される弱キャラ数が異なるものであれば、他のナビ演出を実行するようにしてもよい。たとえば、これら2つのナビ演出のうち少なくとも一方は、表示される弱キャラ数を異ならせるようにしてもよい。たとえば、1体弱キャラナビ演出を、2体の弱キャラが表示される2体弱キャラナビ演出としてもよい。このような構成であっても、本実施形態と同様の効果を奏する。

40

【0342】

(11) また、特別画像が表示される有利状態は、ARTであるとして説明した。しかしながら、特別画像が表示される状態は、他の状態としてもよい。該他の状態は、たとえば、ボーナス状態としてもよい。ボーナス状態は、取りこぼしのない所定役(たとえば、ベル)の当選確率が、ボーナス状態とは異なる状態よりも高くなる状態である。

【0343】

また、該他の状態であるときにおいても、ナビ演出を実行するようにしてもよい。さらに、該他の状態で、押し順役が当選したゲームであって特別画像が表示されないゲームに

50

においては、弱キャラ画像と数字画像とが表示されるナビ演出を実行する。また、該他の状態で、押し順役が当選したゲームであって特別画像が表示されるゲームにおいては、弱キャラ画像が表示されずに数字画像が表示されるナビ演出を実行する。このような構成であっても、特別画像への遊技者による視認が、弱キャラ画像により阻害されることを防止できる。

【0344】

[各種演出について]

本実施の形態においては、ART中の押し順ベル当選時において、ナビ演出に関連した演出（数字画像と連動した弱キャラ画像が表示される）が実行されるようにした。また、押し順リブ当選時には、ナビ演出に関連した演出が実行されないようにした。しかし、これに限らず、押し順ベル当選時において、ナビ演出に関連した演出が実行されないようにしてもよいし、押し順リブ当選時において、ナビ演出に関連した演出が実行されるようにしてもよい。

10

【0345】

また、押し順ベル当選時には、液晶表示器51において、数字画像と連動した弱キャラ画像が表示される演出が実行されるようにしたが、これに限らず、ナビ演出に関連するようなものであればどのような演出を実行するようにしてもよい。

【0346】

本実施の形態においては、図10(c4)に示したように、上乗せ当選した次のゲームにおいて、押し順リブに当選し、バトル演出が実行される例について説明した。しかし、押し順リブ当選に限らず、押し順ベル当選であってもよいし、7リブ当選であってもよい。

20

【0347】

また、バトル演出は、上乗せ当選した際に実行するようにしたが、これに限らず、AT当選した際に実行させるようにしてもよく、特化ゾーン当選した際に実行させるようにしてもよく、ボーナス当選やCZ当選した際に実行させるようにしてもよい。また、7を狙え演出も同様である。

【0348】

[入賞時演出および特化ゾーン移行演出について]

本実施の形態においては、図15に示したように、7リブ当選かつ特化ゾーン当選時に入賞時演出を実行する例について説明した。しかし、これに限らず、AT当選、上乗せ当選、ボーナス当選、CZ当選の際に実行させるようにしてもよい。また、ARTやボーナスへの移行時に、特化ゾーン移行演出を実行させるようにしてもよい。

30

【0349】

また、押し順ベル入賞時において入賞時演出を実行する際には、液晶表示器51において付与画像「8枚GET」を表示するとともに、ベル図柄が導出された中段ラインにおいてリールLED55を点滅させ、上段および下段ラインにおいてリールLED55を消灯させるようにしてもよい。

【0350】

また、上乗せ当選し、上乗せゲーム数を報知する際に、入賞時演出を実行するようにしてもよい。たとえば、液晶表示器51において、演出用スイッチの操作を促す画像「PUSH」を表示させる。遊技者が演出用スイッチを操作した場合は、液晶表示器51において上乗せされたゲーム数を示唆する画像（たとえば、「+30」）を表示させる。ただし、この場合、入賞そのものは発生していないため、リールLED55による入賞時演出は実行しない。

40

【0351】

また、図15(g1)に示したように、特化ゾーン移行演出において、液晶表示器51に文字画像「特化ゾーン突入！」によるタイトル表示をさせることによって、特化ゾーンに制御されることを示唆した。しかし、これに限らず、特化ゾーン中で表示される特有の画像を表示したり、特有の画面レイアウトで表示するなど、特化ゾーンへの制御を示唆さ

50

れるようなものであればよい。

【 0 3 5 2 】

[ナビ情報の示唆について]

本実施の形態においては、液晶表示器 5 1 において数字画像が表示されているときに、不正解手順により停止操作された場合に数字画像が消去されるようにした。しかし、これに限らず、数字画像を更新せず数字画像に黒いモヤをかけることによって、ナビ表示の視認性を低下させるようにしてもよい。また、画面の明度を下げて、画面全体を一時的に暗くするようにしてもよい。また、数字画像を消去することなく、そのまま表示させるようにしてもよい。

【 0 3 5 3 】

また、図 1 1 (a 2)、(b 2) に示すように、7 リブが当選したときは遊技補助表示器 1 2 による報知は行われないうに、数字画像が表示されている状態で電断が発生し、当該電断から復帰したときに、数字画像の表示を復帰させないようにした。しかし、これに限らず、数字画像の表示を復帰させるようにしてもよい。

【 0 3 5 4 】

[リールの回転異常について]

本実施の形態においては、図 1 2 などに示したように、t 7 において、リール 2 C、2 R が不正に停止する回転異常が発生したことにより、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が無効化されるようにした。また、回転異常は、これに限らず、リールの引っ掛かりや空転が生じてしまって、リールが正常に回転しなくなり、リール基準位置が検出されることなく、ステップ数カウンタが所定のステップ数（例えば、4 0 0 ステップ）を超えた場合などに発生する。

【 0 3 5 5 】

また、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が無効化される要因として、リールとは無関係なエラーが発生した場合も想定される。たとえば、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R からの検出データが正常に取得されなくなった場合や、各種機器やセンサなどの異常に起因するエラーなどが想定される。このようなエラー発生によりストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が無効化された場合であっても、遊技補助表示器 1 2 によるナビ情報の示唆は維持されるようにしてもよい。

【 0 3 5 6 】

[電断後の復帰について]

本実施の形態においては、図 1 2 などに示したように、電断から復帰したとき、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の有効化の方が、液晶表示器 5 1 の表示よりも先に復帰するようにした。これは、液晶表示器 5 1 において演出画像などを表示させるための、画像データを予め記憶している記憶領域から作業用の記憶領域に転送させるためのローディング処理に一定の時間がかかるためである。しかし、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の回転が規定速度となるのにも一定の時間がかかるため、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の有効化よりも先に液晶表示器 5 1 の表示を復帰させるようにしてもよい。

【 0 3 5 7 】

[前述の実施形態の思想が適用される遊技機について]

前述の実施形態の思想が適用される遊技機として、スロットマシンを例示した。しかしながら、本実施形態の思想が適用される遊技機は他の遊技機としてもよい。他の遊技機は、たとえば、パチンコ遊技機としてもよい。該他の遊技機は、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複数の可変表示部（たとえば、3 つのリール）と、可変表示部の表示結果を導出させるために操作される手段であって、前記複数の可変表示部それぞれに対応する複数の導出操作手段（たとえば、3 つの演出用スイッチ）と、画像を表示する表示手段（たとえば、液晶表示器 5 1）とを備える。これらの構成を備えた上で、前述の実施形態のうちの少なくとも一部の思想を適用してもよい。このような構成であっても、前述の実施形態と同様の効果を奏する。

【 0 3 5 8 】

また、リールのは数は3つでなくても、他の個数であってもよい。この場合には、ストップスイッチの数と、弱キャラナビ演出で表示される弱キャラの数とは、共に、リールの数と同数であることが好ましい。

【0359】

今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなくて特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

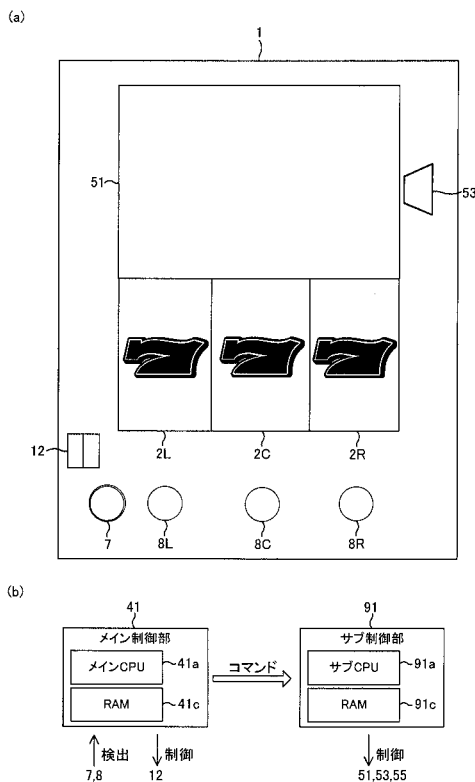
【符号の説明】

【0360】

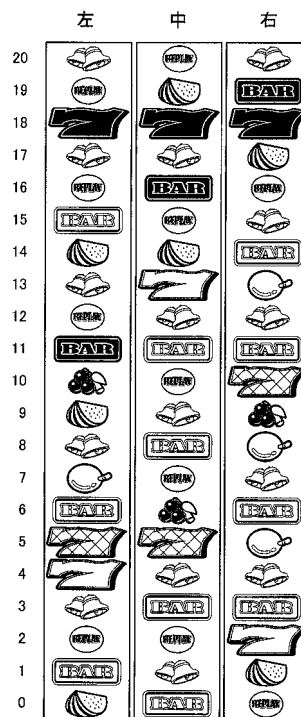
1 スロットマシン、2 L、2 C、2 R リール、3 透視窓、7 スタートスイッチ、8 L、8 C、8 R ストップスイッチ、41 メイン制御部、41a メインCPU、41c RAM、51 液晶表示器、53 スピーカ、91 サブ制御部、91a サブCPU、91c RAM。

10

【図1】



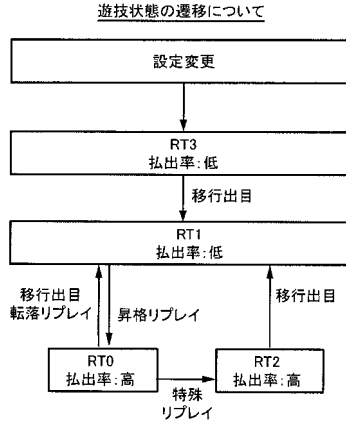
【図2】



【図 3】

名称	図柄の組合せ	無効ラインに揃う図柄の組合せ	付与
中段ベル	ベル-ベル-ベル	-	8枚
右下がりベル	リプレイ-ベル-リプレイ	ベル-ベル-ベル	8枚
	リプレイ-ベル-プラム		
	プラム-ベル-リプレイ		
	プラム-ベル-プラム		
上段ベル1	リプレイ-白BAR-白BAR		1枚
上段ベル2	リプレイ-白BAR-黒BAR		
上段ベル3	リプレイ-黒BAR-白BAR		
上段ベル4	リプレイ-黒BAR-黒BAR		
上段ベル5	プラム-白BAR-白BAR		
上段ベル6	プラム-白BAR-黒BAR		
上段ベル7	プラム-黒BAR-白BAR		
上段ベル8	プラム-黒BAR-黒BAR		
チェリー	チェリー-any-any	-	1枚
通常リプレイ	リプレイ-リプレイ-リプレイ リプレイ-リプレイ-プラム プラム-リプレイ-リプレイ プラム-リプレイ-プラム	-	再遊技
下段リプレイ	ベル-白BAR-白BAR	リプレイ/プラム-リプレイ/プラム -リプレイ/プラム/スイカ/チェリー/赤7/白7	再遊技
	ベル-白BAR-チェリー		
	ベル-白BAR-スイカ		
	ベル-白BAR-黒7		
	ベル-白BAR-赤7		
	ベル-白BAR-白7		
	ベル-黒BAR-白BAR		
	ベル-黒BAR-チェリー		
	ベル-黒BAR-スイカ		
	ベル-黒BAR-黒7		
	ベル-黒BAR-赤7		
	ベル-黒BAR-白7		
転落リプレイ	ベル-リプレイ-ベル	リプレイ/プラム-リプレイ -リプレイ/プラム	再遊技
昇格リプレイ1	リプレイ-リプレイ-ベル プラム-リプレイ-ベル	-	再遊技
昇格リプレイ2	ベル-白BAR-リプレイ ベル-白BAR-プラム ベル-黒BAR-リプレイ ベル-黒BAR-プラム	リプレイ/プラム-リプレイ-ベル	再遊技
特殊リプレイ	ベル-リプレイ-リプレイ ベル-リプレイ-プラム	-	再遊技
7リプレイ	赤7-赤7-赤7	-	再遊技

【図 4】



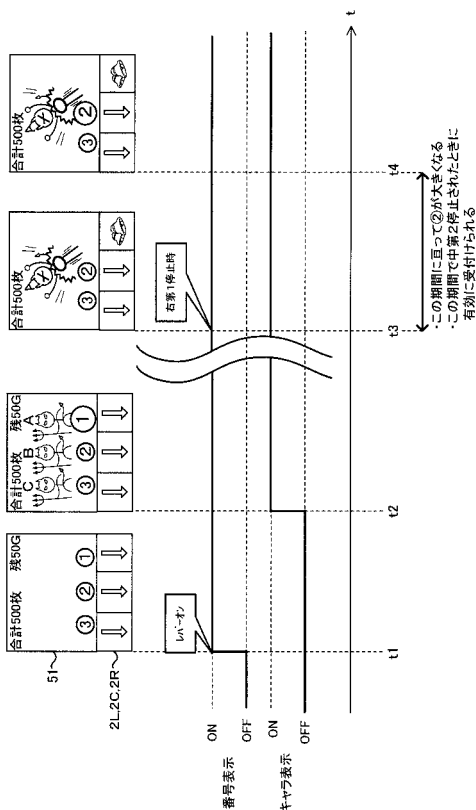
【図 5】

抽選対象役	入賞役の組合せ	遊技状態				
		RT0	RT1	RT2	RT3	RT4
ベル	中段ベル+右下がりベル	○	○	○	○	○
左ベル1	右下がりベル+上段ベル5+上段ベル8	○	○	○	○	○
左ベル2	右下がりベル+上段ベル6+上段ベル7	○	○	○	○	○
左ベル3	右下がりベル+上段ベル2+上段ベル3	○	○	○	○	○
左ベル4	右下がりベル+上段ベル2+上段ベル4	○	○	○	○	○
中ベル1	中段ベル+上段ベル2+上段ベル5	○	○	○	○	○
中ベル2	中段ベル+上段ベル1+上段ベル6	○	○	○	○	○
中ベル3	中段ベル+上段ベル4+上段ベル7	○	○	○	○	○
中ベル4	中段ベル+上段ベル3+上段ベル8	○	○	○	○	○
右ベル1	中段ベル+上段ベル3+上段ベル5	○	○	○	○	○
右ベル2	中段ベル+上段ベル1+上段ベル7	○	○	○	○	○
右ベル3	中段ベル+上段ベル4+上段ベル6	○	○	○	○	○
右ベル4	中段ベル+上段ベル2+上段ベル8	○	○	○	○	○
チェリー	中段ベル	○	○	○	○	○
通常リプレイ	通常リプレイ	○	○	○	○	○
リプレイGR1	通常リプレイ+昇格リプレイ1	×	○	×	×	×
リプレイGR2	通常リプレイ+昇格リプレイ1+昇格リプレイ2	×	○	×	×	×
リプレイGR3	通常リプレイ+昇格リプレイ1+下段リプレイ	×	○	×	×	×
リプレイGR4	通常リプレイ+昇格リプレイ1+昇格リプレイ2+下段リプレイ	×	○	×	×	×
リプレイGR5	通常リプレイ+昇格リプレイ2	×	○	×	×	×
リプレイGR6	通常リプレイ+昇格リプレイ2+下段リプレイ	×	○	×	×	×
リプレイGR11	転落リプレイ+通常リプレイ	○	×	×	×	×
リプレイGR12	転落リプレイ+通常リプレイ+下段リプレイ	○	×	×	×	×
リプレイGR13	転落リプレイ+通常リプレイ+昇格リプレイ1	○	×	×	×	×
リプレイGR21	特殊リプレイ+通常リプレイ	○	×	×	×	×
リプレイGR22	特殊リプレイ+通常リプレイ+下段リプレイ	○	×	×	×	×
リプレイGR23	特殊リプレイ+通常リプレイ+昇格リプレイ1	○	×	×	×	×
7リブ	通常リプレイ+7リブ	×	×	○	×	×

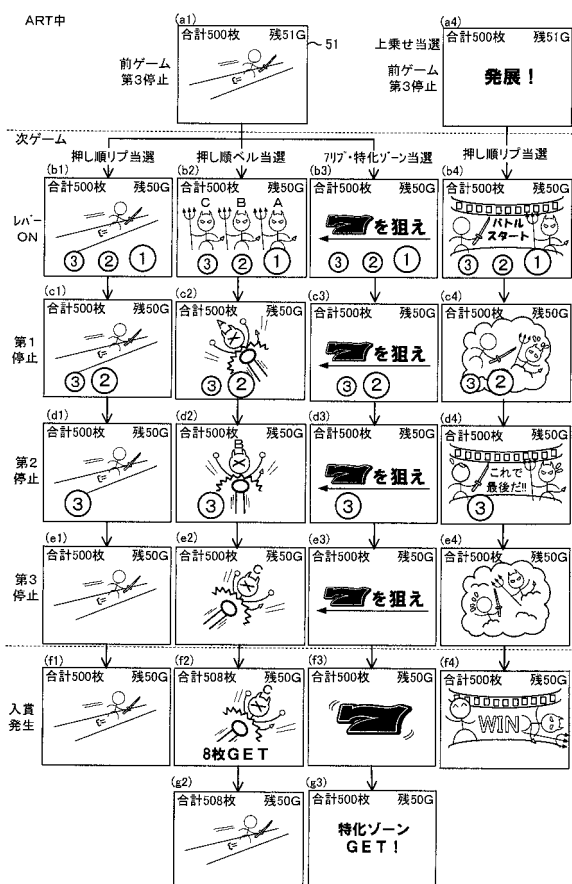
【図 6】

当選役	押し順	停止する図柄組合せ
左ベル1	左第1停止	右下がりベル
	左第1停止以外	上段ベル5 or 上段ベル8 or 移行出目
左ベル2	左第1停止	右下がりベル
	左第1停止以外	上段ベル6 or 上段ベル7 or 移行出目
左ベル3	左第1停止	右下がりベル
	左第1停止以外	上段ベル2 or 上段ベル3 or 移行出目
左ベル4	左第1停止	右下がりベル
	左第1停止以外	上段ベル2 or 上段ベル4 or 移行出目
中ベル1	中第1停止	中段ベル
	中第1停止以外	上段ベル2 or 上段ベル5 or 移行出目
中ベル2	中第1停止	中段ベル
	中第1停止以外	上段ベル1 or 上段ベル6 or 移行出目
中ベル3	中第1停止	中段ベル
	中第1停止以外	上段ベル4 or 上段ベル7 or 移行出目
中ベル4	中第1停止	中段ベル
	中第1停止以外	上段ベル3 or 上段ベル8 or 移行出目
右ベル1	右第1停止	中段ベル
	右第1停止以外	上段ベル1 or 上段ベル7 or 移行出目
右ベル2	右第1停止	中段ベル
	右第1停止以外	上段ベル3 or 上段ベル5 or 移行出目
右ベル3	右第1停止	中段ベル
	右第1停止以外	上段ベル4 or 上段ベル6 or 移行出目
右ベル4	右第1停止	中段ベル
	右第1停止以外	上段ベル2 or 上段ベル8 or 移行出目
リプレイGR1	左中右	昇格リプレイ1
	左中右以外	通常リプレイ
リプレイGR2	左右中	昇格リプレイ1
	左右中以外	通常リプレイ
リプレイGR3	中左右	昇格リプレイ1
	中左右以外	通常リプレイ
リプレイGR4	中右左	昇格リプレイ1
	中右左以外	通常リプレイ
リプレイGR5	右左中	昇格リプレイ2
	右左中以外	通常リプレイ
リプレイGR6	右中左	昇格リプレイ2
	右中左以外	通常リプレイ
リプレイGR11	左第1停止	通常リプレイ
	左第1停止以外	転落リプレイ
リプレイGR12	中第1停止	通常リプレイ
	中第1停止以外	転落リプレイ
リプレイGR13	右第1停止	通常リプレイ
	右第1停止以外	転落リプレイ
リプレイGR21	左第1停止	特殊リプレイ
	左第1停止以外	通常リプレイ
リプレイGR22	中第1停止	特殊リプレイ
	中第1停止以外	通常リプレイ
リプレイGR23	右第1停止	特殊リプレイ
	右第1停止以外	通常リプレイ
7リブ	右第1停止	7リブ(タイミング正解時)
	右第1停止以外	通常リプレイ

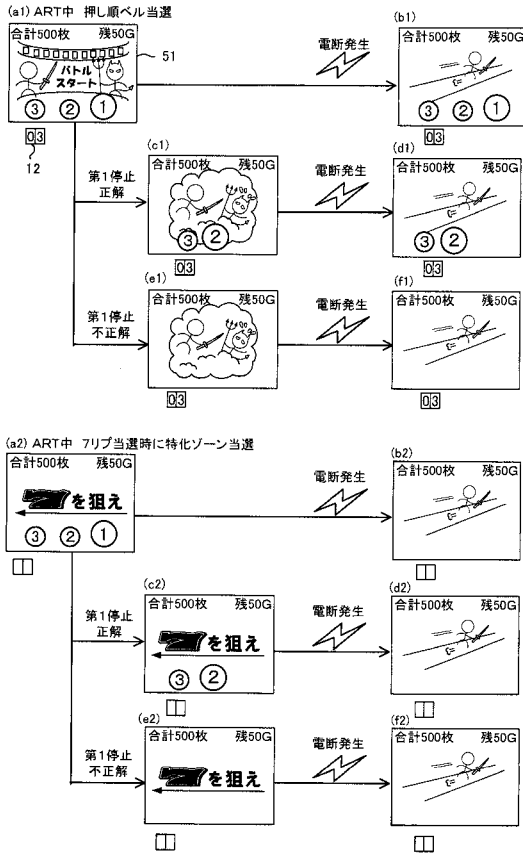
【 図 8 】



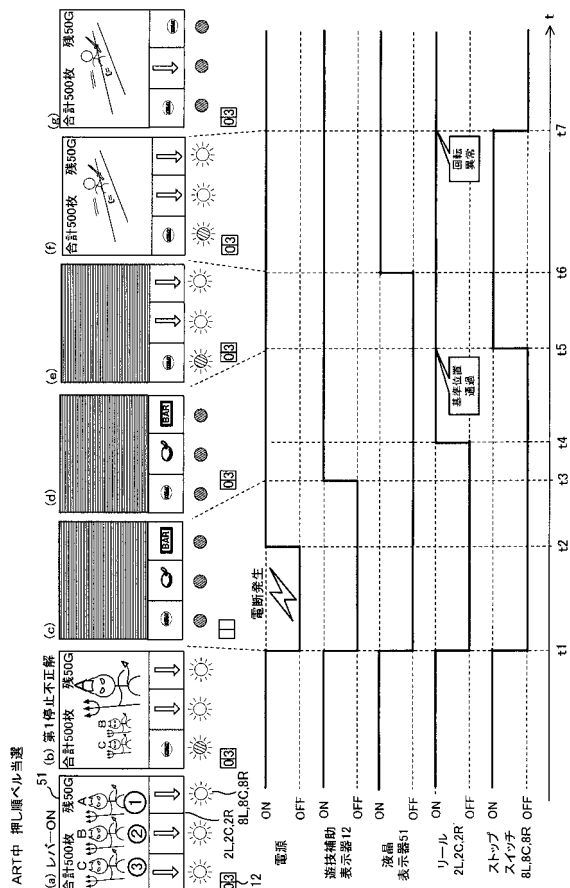
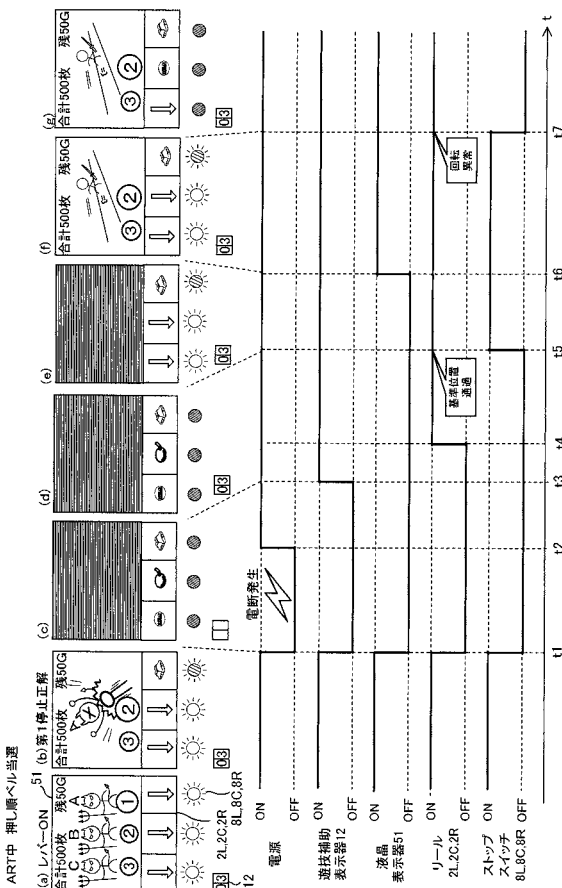
【 図 1 0 】



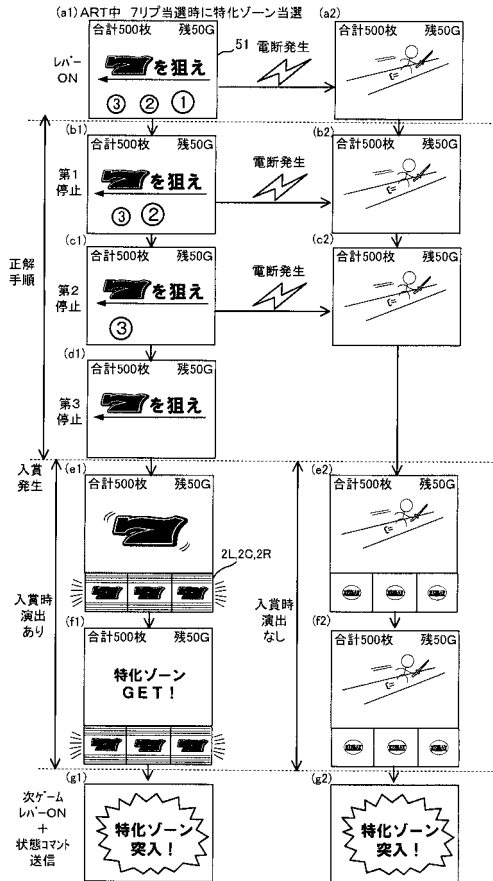
【 図 1 2 】



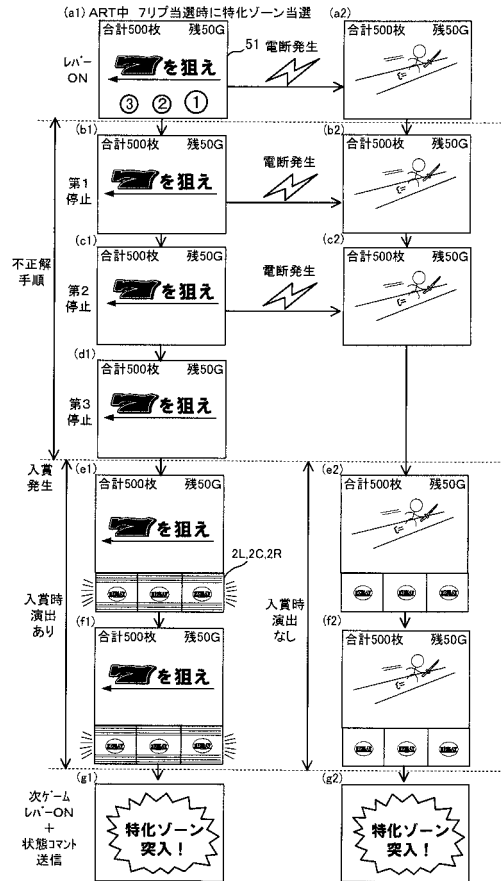
【 図 1 4 】



【図 15】

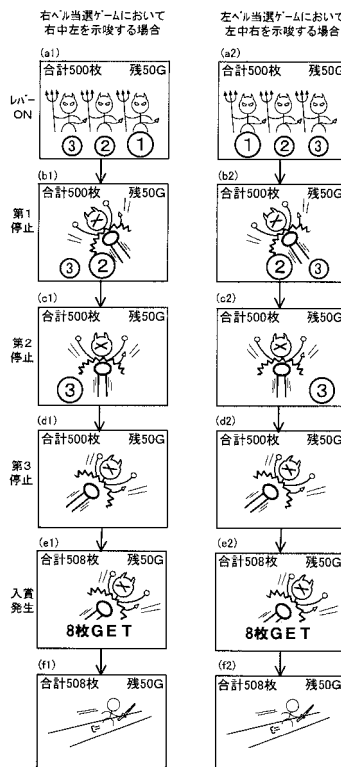


【図 16】



【図 17】

ナビ演出の変形例(その1)



【図 18】

ナビ演出の変形例(その2)

