

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6978257号
(P6978257)

(45) 発行日 令和3年12月8日 (2021. 12. 8)

(24) 登録日 令和3年11月15日 (2021. 11. 15)

(51) Int. Cl.

F 1

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

A 6 3 F 5/04 6 6 1

A 6 3 F 5/04 6 2 0

請求項の数 1 (全 19 頁)

(21) 出願番号 特願2017-174538 (P2017-174538)
 (22) 出願日 平成29年9月12日 (2017. 9. 12)
 (65) 公開番号 特開2019-47992 (P2019-47992A)
 (43) 公開日 平成31年3月28日 (2019. 3. 28)
 審査請求日 令和2年7月31日 (2020. 7. 31)

(73) 特許権者 000144153
 株式会社三共
 東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
 (72) 発明者 小倉 敏男
 東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号 株
 式会社三共内

審査官 高木 亨

(56) 参考文献 特開2015-042350 (J P, A
)
 特開2012-205734 (J P, A
)
 特開2017-077438 (J P, A
)

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を複数備え、
 前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、複数の可変表示部の表示結果の組合せである表示結果組合せに応じて入賞が発生可能なスロットマシンにおいて、

導出を許容する表示結果組合せを決定する事前決定手段と、
表示結果組合せを導出させるために操作される複数の導出操作手段と、
表示結果を導出させる制御を行う導出制御手段と、
前記複数の導出操作手段の操作順序を特定可能な操作情報を報知可能な報知手段と、
 第1状態および第2状態を含む複数種類の状態のうちのいずれかに制御する状態制御手段と、を備え、

前記操作順序には、第1操作順序と第2操作順序とが含まれ、
前記第1操作順序および前記第2操作順序は、前記複数の導出操作手段の全てを操作した場合の操作順序であって、

前記導出制御手段は、前記事前決定手段の決定結果が特定決定結果である場合、前記複数の導出操作手段が前記第1操作順序で操作されたとときと前記第2操作順序で操作されたとときに特定入賞を発生させる表示結果組合せを導出させ、

前記報知手段は、前記事前決定手段の決定結果が前記特定決定結果である場合、前記第1状態であるときには前記第1操作順序を特定可能な第1操作情報と前記第2操作順序を

10

20

特定可能な第2操作情報のうちのいずれも報知可能であるのに対して、前記第2状態であるときには前記第1操作情報と前記第2操作情報のうちの前記第2操作情報のみを報知し、

前記第1状態と前記第2状態はともに前記操作情報を報知可能な状態であり、前記第2状態は前記第1状態よりも有利な状態である、スロットマシン。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、可変表示部を変動表示した後、可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシン等の遊技機に関する。

10

【背景技術】

【0002】

遊技機の一つであるスロットマシンは、一般に、外周部に識別情報としての複数種類の図柄が描かれたリールを有する可変表示部を備えており、規定の賭数が設定された状態でスタートスイッチが操作されることによりリールが回転開始し、ストップスイッチが操作されてリールの回転が停止したときに入賞ライン上に予め定められた図柄組合せ（たとえば、7 - 7 - 7、以下、図柄組合せを表示結果の組合せ、もしくは役とも称する）が導出されることにより入賞が発生する。

【0003】

20

役の種類としては、小役、特別役、再遊技役といった種類がある。ここで、小役に対応する表示結果が入賞ライン上に導出された場合には、小役の種類ごとに定められた数のメダルが払い出される。特別役に対応する表示結果が入賞ライン上に導出された場合には、レギュラーボーナスやビッグボーナスといった遊技者にとって有利な特別遊技状態に遊技状態が制御可能となる。また、遊技者にとって有利な操作態様を報知してナビが行われるAT(Assist Time)といった状態にも制御可能である。再遊技役に対応する表示結果が入賞ライン上に導出された場合には、賭数の設定に新たなメダルを消費することなく次のゲームを行うことができる。

【0004】

このようなスロットマシンとして、押し順ベルが当選したときには複数の操作態様のいずれにおいても同一の表示結果が導出可能であって、ナビによってそのいずれかの操作態様を報知するものがあった（たとえば、特許文献1）。

30

【先行技術文献】

【特許文献】

【0005】

【特許文献1】特開2013-078541号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

特許文献1のスロットマシンは、ナビを実行する際に報知する操作態様を多様にすることで遊技の興趣を向上させることができるが、操作態様の多様化によってナビ制御が複雑になっていた。

40

【0007】

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、遊技の興趣を向上させつつ、状況に応じて操作態様の報知制御を簡素化することができるスロットマシンを提供することである。

【課題を解決するための手段】

【0008】

(A) 各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を複数備え、

50

前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、複数の可変表示部の表示結果の組合せである表示結果組合せに応じて入賞が発生可能なスロットマシンにおいて、

導出を許容する表示結果組合せを決定する事前決定手段と、

表示結果組合せを導出させるために操作される複数の導出操作手段と、

表示結果を導出させる制御を行う導出制御手段と、

前記複数の導出操作手段の操作順序を特定可能な操作情報を報知可能な報知手段と、

第 1 状態および第 2 状態を含む複数種類の状態のうちのいずれかに制御する状態制御手段と、を備え、

前記操作順序には、第 1 操作順序と第 2 操作順序とが含まれ、

前記第 1 操作順序および前記第 2 操作順序は、前記複数の導出操作手段の全てを操作した場合の操作順序であって、

前記導出制御手段は、前記事前決定手段の決定結果が特定決定結果である場合、前記複数の導出操作手段が前記第 1 操作順序で操作されたときと前記第 2 操作順序で操作されたときとに特定入賞を発生させる表示結果組合せを導出させ、

前記報知手段は、前記事前決定手段の決定結果が前記特定決定結果である場合、前記第 1 状態であるときには前記第 1 操作順序を特定可能な第 1 操作情報と前記第 2 操作順序を特定可能な第 2 操作情報のうちのいずれも報知可能であるのに対して、前記第 2 状態であるときには前記第 1 操作情報と前記第 2 操作情報のうちの前記第 2 操作情報のみを報知し、

前記第 1 状態と前記第 2 状態はともに前記操作情報を報知可能な状態であり、前記第 2 状態は前記第 1 状態よりも有利な状態である、スロットマシン。

(1) 各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、

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

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、

表示結果を導出させる制御を行う導出制御手段（たとえば、メイン制御部が実行するルール制御処理）と、

前記導出操作手段の操作態様（たとえば、押し順）を特定可能な操作情報（たとえば、ナビ情報）を報知可能な報知手段（たとえば、液晶表示器 5 1 ）と、

第 1 状態（たとえば、通常 A R T 中）および第 2 状態（たとえば、上乘せ特化ゾーン中）を含む複数種類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）とを備え、

前記導出制御手段は、前記事前決定手段の決定結果が特定決定結果（たとえば、押し順ベル 1 に当選）である場合、前記導出操作手段が複数種類の特定操作態様（たとえば、「左中右」および「左右中」の押し順）のうちのいずれかで操作されたときに当該特定決定結果に対応する特定表示結果を導出するのに対して、前記導出操作手段が当該複数種類の特定操作態様のいずれとも異なる操作態様で操作されたときには当該特定表示結果を導出せず（たとえば、図 2 に示すように、押し順ベル 1 に当選した場合、正解手順「左中右」および「左右中」のいずれかで操作されたときには主役の図柄組合せが導出されるのに対して、正解手順「左中右」および「左右中」のいずれとも異なる不正解手順で操作されたときには主役の図柄組合せが導出されない）、

前記報知手段は、前記事前決定手段の決定結果が前記特定決定結果である場合、前記第 1 状態であるときには前記複数種類の特定操作態様のそれぞれを特定可能な複数種類の特定操作情報のうちのいずれも報知可能であるのに対して、前記第 2 状態であるときには前記複数種類の特定操作情報のうちの一部のみを報知する（たとえば、図 2 に示すように、

10

20

30

40

50

押し順ベル 1 に当選した場合、通常 A R T 中であるときには正解手順「左中右」および「左右中」のそれぞれを特定可能な複数のナビ情報のうちのいずれもが報知可能であるのに対して、上乗せ特化ゾーン中であるときには正解手順「左中右」を特定可能なナビ情報のみが報知される）。

【 0 0 0 9 】

(2) 上記 (1) のスロットマシンにおいて、

前記事前決定手段の決定結果が前記特定決定結果である場合、前記導出操作手段が前記複数種類の特定操作態様のうちのいずれで操作されても、発生する入賞の種類は同じである（たとえば、図 2 に示すように、押し順ベル 1 に当選した場合、正解手順「左中右」および「左右中」のいずれで操作されても、8 枚役である主役に入賞する）。

10

【 0 0 1 0 】

(3) 上記 (1) または (2) のスロットマシンにおいて、

前記特定表示結果と異なる表示結果には、前記第 2 状態において有利度合いが高い所定表示結果（たとえば、チェリーの図柄組合せ）が含まれる（たとえば、主役の図柄組合せとは異なる図柄組合せとして、上乗せ特化ゾーン中において上乗せ抽選の抽選契機となるチェリーの図柄組合せがある）。

【 0 0 1 1 】

(4) 上記 (1) ~ (3) のいずれかのスロットマシンにおいて、

前記事前決定手段の決定結果が前記特定決定結果である場合、前記複数種類の特定操作態様のそれぞれを特定可能な前記複数種類の特定操作情報のうちのいずれも報知する（たとえば、図 2 に示すように、押し順ベル 1 に当選した場合、正解手順「左中右」および「左右中」のそれぞれを特定可能な複数のナビ情報のうちのいずれもが表示「1 - 」によって報知される）指示手段（たとえば、遊技補助表示器 1 2 ）をさらに備える。

20

【図面の簡単な説明】

【 0 0 1 2 】

【図 1】スロットマシンの外観および内部構成を示す図である。

【図 2】ナビ対象役と押し順などの関係を説明するための図である。

【図 3】ナビ演出時の液晶表示器 5 1 での表示およびスピーカ 5 3 , 5 4 での音声出力について説明するための図である。

【図 4】ナビ演出時の液晶表示器 5 1 での表示およびスピーカ 5 3 , 5 4 での音声出力について説明するための図である。

30

【発明を実施するための形態】

【 0 0 1 3 】

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

【 0 0 1 4 】

〔スロットマシンの構成〕

図 1 は、スロットマシンの外観および内部構成を示す図である。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、図 1 (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。図 1 (A) に示すように、スロットマシン 1 には液晶表示器 5 1 が設けられ、透視窓 3 を介してリール 2 L , 2 C , 2 R が視認可能となる。リール 2 L , 2 C , 2 R 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。

40

【 0 0 1 5 】

図 1 (A) に示すように、スロットマシン 1 には、操作手段の一例として、遊技者所有の遊技用価値（メダル）として記憶されているクレジットの範囲内において遊技状態に応じて定められた規定の賭数を設定する際に操作される M A X B E T スイッチ 6、ゲームを開始する際に操作されるスタートスイッチ 7、リールの回転を各々停止する際に操作されるストップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R、および演出に用いるための演出用スイッチ 5 6 などが設けられている。また、スロットマシン 1 には、メダルが払い出されるメダル払出口

50

9 およびスピーカ 5 3 , 5 4 が設けられている。

【 0 0 1 6 】

スロットマシン 1 には、報知手段の一例として、遊技に関する情報を報知する遊技用表示部 1 3 が設けられている。遊技用表示部 1 3 には、遊技補助表示器 1 2 が含まれている。遊技補助表示器 1 2 には、メダルの払出枚数やエラー時のエラーコード、リールの操作態様に対応する情報などが表示される。

【 0 0 1 7 】

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メイン制御部 4 1、および遊技の進行に応じた所定の演出を制御するサブ制御部 9 1 などが設けられている。

10

【 0 0 1 8 】

メイン制御部 4 1 は、MAX BET スイッチ 6、スタートスイッチ 7、ストップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R などの遊技の進行に係る操作手段が操作されたことに応じて入力される検出信号に基づき、各種操作手段への操作を検出する。また、メイン制御部 4 1 は、遊技の進行に基づいて、リール 2 L , 2 C , 2 R などの動作および遊技用表示部 1 3 の表示を制御する。サブ制御部 9 1 は、演出用スイッチ 5 6 からの検出信号に基づき、演出用スイッチ 5 6 への操作を検出する。サブ制御部 9 1 は、液晶表示器 5 1、スピーカ 5 3 , 5 4 などの報知手段を制御することで、所定の情報を報知する。

【 0 0 1 9 】

[スロットマシンにおけるゲームの概要]

20

次に、スロットマシン 1 におけるゲームの概要を説明する。ここで、本実施形態では、回転を開始した 3 つのリール 2 L、2 C、2 R のうち、最初に停止することを第 1 停止という。同様に、2 番目に停止することを第 2 停止といい、3 番目に停止することを第 3 停止あるいは最終停止という。

【 0 0 2 0 】

スロットマシン 1 においてゲームを行う場合には、まず、メダルをメダル投入部 4 に投入するか MAX BET スイッチ 6 の操作などにより規定の賭数を設定する。これにより、入賞ライン L N 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り、ゲームが開始可能な状態となる。

【 0 0 2 1 】

30

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、メイン制御部 4 1 は、導出を許容する表示結果を決定する。また、スタートスイッチ 7 が操作されると、メイン制御部 4 1 は、リール 2 L , 2 C , 2 R を回転させて図柄を変動表示させる。ストップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R が操作されると、メイン制御部 4 1 は、対応するリールの回転を停止する。リールの回転が停止することで、透視窓 3 の上中下段に 3 つの図柄が表示結果として導出表示される。メイン制御部 4 1 は、導出を許容した表示結果と、ストップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R を操作したタイミングと、ストップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R を操作した順序とに基づいてリール 2 L , 2 C , 2 R の回転を停止するためのリール制御を行う。

【 0 0 2 2 】

40

入賞ライン L N 上に入賞図柄の組合せが停止し入賞が発生したときには、メイン制御部 4 1 は、入賞に応じた処理を実行する。入賞に応じた処理には、たとえば、特典を付与する処理が含まれる。ここで、スロットマシン 1 においては、1 ゲームを実行するために規定の賭数を設定する必要があるため、1 ゲーム行う度に遊技用価値であるメダルが消費される。特典には、遊技用価値の付与、遊技用価値を消費することなくゲームを実行するための権利（再遊技）などが含まれる。

【 0 0 2 3 】

抽選対象役は、メイン制御部 4 1 が実行する内部抽選の対象となる役である。メイン制御部 4 1 は内部抽選を行うことで、発生を許容する入賞役を決定する。ここで、内部抽選により入賞の発生が許容されたことを当選ともいう。内部抽選においては、一の抽選対象

50

役に当選することで、複数の入賞役に同時に当選し得る。

【 0 0 2 4 】

[A R T について]

メイン制御部 4 1 は、リプレイが所定の当選確率で当選する複数の R T 状態のいずれかに制御可能である。R T 状態には、有利 R T と不利 R T とが含まれる。有利 R T は遊技者にとって有利な R T であり、不利 R T は遊技者にとって不利な R T である。リプレイの当選確率は、有利 R T > 不利 R T となるように設定されている。不利 R T から有利 R T へは、所定の条件が成立すると移行される。所定の条件としては、所定役への入賞が挙げられる。所定役への入賞とは、たとえば、リプレイ役への入賞である。

【 0 0 2 5 】

また、メイン制御部 4 1 は、A T に制御可能である。メイン制御部 4 1 は、A T に制御するか否かの A T 抽選を実行する。不利 R T において A T に制御されている状態を A R T 準備状態と呼び、有利 R T において A T に制御されている状態を A R T と呼ぶ。

【 0 0 2 6 】

メイン制御部 4 1 は、A T 抽選で A T に制御すると決定した場合に A T に制御し、遊技者にとって有利な図柄組合せを入賞ライン L N 上に停止させるためのストップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R の操作態様（操作手順、正解手順とも言う）を特定可能な情報を報知するための処理を実行する。操作態様には、操作順序（ストップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R を操作する順番、押し順ともいう）と、操作タイミング（各ストップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R を操作するタイミング）とが含まれる。

【 0 0 2 7 】

A R T 中は、A T に制御する期間を延長する上乘せ抽選が実行される。また、A R T には、通常 A R T と上乘せ特化ゾーンとがある。上乘せ特化ゾーンでは、通常 A R T よりも上乘せ抽選の当選確率が高くなる。上乘せ特化ゾーンへ移行するか否かは、移行抽選により決定される。移行抽選および上乘せ抽選は、それぞれ、抽選実行条件が成立したときに実行される。抽選実行条件は、所定役が当選したことにより成立する条件を含むようにしてもよい。たとえば、所定役として、チェリー、スイカなどの当選確率が低いレア役に当選したときに、移行抽選、および上乘せ抽選を実行してもよい。また、レア役に入賞したときに、移行抽選、および上乘せ抽選を実行してもよい。

【 0 0 2 8 】

[ナビ演出]

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、ナビ対象役が当選したときに、正解手順を特定可能なナビ情報を報知するための処理を実行する。

【 0 0 2 9 】

メイン制御部 4 1 は、A R T 中においてナビ対象役に当選したときには、当該ナビ対象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 9 1 は、押し順コマンドに基づきナビ演出を実行可能となる。A R T 中において、サブ制御部 9 1 は、液晶表示器 5 1 を用いて、押し順コマンドに基づきナビ情報を報知するための処理を実行する。このように、メイン制御部 4 1 およびサブ制御部 9 1 双方においてナビ情報が報知される。

【 0 0 3 0 】

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、第 1 ~ 3 停止操作のそれぞれのナビタイミング（後述する）において、次に停止操作すべきストップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R 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、第 1 停止操作のナビタイミングで左ストップスイッチ 8 L を操作して左リール 2 L を停止させ、次に、第 2 停止操作のナビタイミングで右ストップスイッチ 8 R を操作して右リール 2 R を停止させ、最後に、第 3 停止操作のナビタイミングで右ストップスイッチ 8 R を操作して中リール 2 C を停止させる手順である。

【 0 0 3 1 】

また、「ナビ情報の報知」とは、上記正解手順を特定可能な情報を遊技補助表示器 1 2

10

20

30

40

50

、液晶表示器 5 1、およびスピーカ 5 3、5 4 を用いて報知することである。

【0032】

遊技補助表示器 1 2 においては、複数の正解手順の全てが特定できるように報知される。本実施の形態における複数の正解手順は、「左中右」および「左右中」の正解手順と、「中左右」および「中右左」の正解手順と、「右左中」および「右中左」の正解手順とがある。遊技補助表示器 1 2 においては、「1 -」の表示により「左中右」および「左右中」の正解手順、「2 -」の表示により「中左右」および「中右左」の正解手順、および「3 -」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。

【0033】

また、液晶表示器 5 1 においては、特定表示領域 5 1 A および所定表示領域 5 1 B で正解手順が報知される。所定表示領域 5 1 B では、左側に左ストップスイッチ 8 L を操作すべき順番、中央に中ストップスイッチ 8 C を操作すべき順番、および右側に右ストップスイッチ 8 R 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、図 3 (A) (a) に示すように、「左中右」の正解手順は「1 2 3」の画像の表示によって報知される。特定表示領域 5 1 A での報知については、後述する。

【0034】

また、ナビ演出とは、複数のナビタイミングのうちのいずれかのタイミングにおいて、次に停止操作すべきストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が報知される演出である。複数のナビタイミングとは、具体的には、スタートスイッチ 7 が操作されてから最終停止操作がされて表示結果組合せが導出されるまでの、3 つのナビタイミングのことである。3 つのナビタイミングにおいて、3 回のナビ演出が実行されることによって、ナビ情報の報知がされる。

【0035】

1 つ目のナビタイミングは、スタートスイッチ 7 が操作されたタイミングである。このタイミングにおいて、第 1 停止操作すべきストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が報知されるナビ演出が実行される。2 つ目のナビタイミングは、第 1 停止操作されたタイミングである。このタイミングにおいて、第 2 停止操作すべきストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が報知されるナビ演出が実行される。3 つ目のナビタイミングは、第 2 停止操作されたタイミングである。このタイミングにおいて、第 3 停止操作すべきストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が報知されるナビ演出が実行される。

【0036】

液晶表示器 5 1 においては、所定表示領域 5 1 B の領域で、次に停止操作すべきストップスイッチ 8 L、8 C、8 R に対応する数値画像が大きく表示される。また、スピーカ 5 3、5 4 からは、次に停止操作すべきストップスイッチ 8 L、8 C、8 R を報知する音声が出力される。

【0037】

たとえば、正解手順が「左右中」である場合、第 1 停止操作のナビタイミングで、次に停止操作すべきである左ストップスイッチ 8 L を報知するナビ演出が実行される。この場合、液晶表示器 5 1 においては、所定表示領域 5 1 B の左側に表示された数値画像「1」が大きく表示される。また、スピーカ 5 3、5 4 からは、音声「左を押せ」が出力される。

【0038】

図 2 は、ナビ対象役と押し順などの関係を説明するための図である。ナビ対象役として、押し順ベル 1 ~ 3、押し順リップ 1 ~ 3 などがある。

【0039】

まず、押し順ベルについて説明する。押し順ベル 1 ~ 3 に当選したときは、主役と副役に同時当選する。押し順ベル 1 は左第 1 停止、押し順ベル 2 は中第 1 停止、および押し順ベル 3 は右第 1 停止した場合、それぞれ主役に入賞する。それ以外の押し順で操作した場合は、主役に入賞しない。押し順ベル 1 ~ 3 において、主役に入賞する押し順が正解手順である。

【 0 0 4 0 】

なお、正解手順以外の押し順で操作した場合は、副役に入賞可能である。副役は、操作タイミングによっては入賞しなくてもよい。操作タイミングによって副役に入賞しなかった場合は、不利 R T に移行されるようにしてもよい。主役は、副役よりも払出枚数において有利である。たとえば、主役は、副役よりも入賞の取りこぼしがない点で払出枚数において有利である。また、本実施の形態では、主役は 8 枚役である。これに対して、たとえば、副役を 5 枚役としてもよい。

【 0 0 4 1 】

たとえば、押し順ベル 1 の場合、左第 1 停止した場合に主役に入賞するため、正解手順は「左中右」および「左右中」である。「左中右」および「左右中」以外の手順で操作された場合は、主役に入賞しない。

10

【 0 0 4 2 】

液晶表示器 5 1 およびスピーカ 5 3 , 5 4 においては、制御状態が通常 A R T 中であるか上乗せ特化ゾーン中であるかで正解手順の報知方法が異なる。通常 A R T 中である場合は、正解手順「左中右」および「左右中」のそれぞれを特定可能な複数のナビ情報のうちのいずれもが報知可能である。一方、上乗せ特化ゾーン中である場合は、上記複数のナビ情報のうちの一部のみが報知可能である。

【 0 0 4 3 】

通常 A R T 中である場合は、サブ制御部 9 1 は、さらに抽選を行い、ナビ演出を実行する第 2 停止操作および第 3 停止操作を決定する。すなわち、報知対象となる正解手順を「左中右」および「左右中」のいずれにするのかを決定する。

20

【 0 0 4 4 】

抽選により押し順ベル 1 の報知対象となる正解手順が「左中右」と決定された場合は、液晶表示器 5 1 に「 1 2 3 」が表示される。一方、抽選により押し順ベル 1 の報知対象となる正解手順が「左右中」と決定された場合は、液晶表示器 5 1 に「 1 3 2 」が表示される。

【 0 0 4 5 】

上乗せ特化ゾーン中である場合は、サブ制御部 9 1 は、抽選を行わず、報知対象となる正解手順を「左中右」に固定して報知する。この場合、液晶表示器 5 1 に「 1 2 3 」が表示される。

30

【 0 0 4 6 】

遊技補助表示器 1 2 においては、複数の正解手順の全て（正解手順「左中右」および「左右中」）が特定できるように、表示「 1 - 」によりナビ情報が報知される。遊技補助表示器 1 2 においては、制御状態が通常 A R T 中であるか上乗せ特化ゾーン中であるかに関わらず、常に「 1 - 」が表示される。

【 0 0 4 7 】

押し順ベル 2 および 3 についても同様であり、通常 A R T 中においては 2 種類の正解手順のうちのいずれかを特定可能なナビ情報が報知されるのに対し、上乗せ特化ゾーン中においては 1 種類の正解手順を特定可能なナビ情報のみが報知される。

【 0 0 4 8 】

40

以上説明したように、押し順ベルには、報知対象となる正解手順は複数存在する。正解手順を特定可能なナビ情報は、液晶表示器 5 1 および遊技補助表示器 1 2 において報知される。押し順ベル 1 に当選した場合、液晶表示器 5 1 においては、通常 A R T 中であるときには正解手順「左中右」および「左右中」のそれぞれを特定可能な複数のナビ情報のうちのいずれもが報知可能であるのに対して、上乗せ特化ゾーン中であるときには正解手順「左中右」を特定可能なナビ情報のみが報知される。このように、通常 A R T 中においては多様なナビによって遊技の興趣が向上する一方で、上乗せ特化ゾーン中においてはナビのための制御を簡素化するため、遊技の興趣を向上させつつ、状況に応じて正解手順の報知制御を簡素化することができる。

【 0 0 4 9 】

50

これに対して、遊技補助表示器 1 2 においては、押し順ベル 1 に当選した場合、通常 A R T 中であるか上乗せ特化ゾーン中であるかに関わらず、報知対象となる全ての正解手順を特定可能なナビ情報が報知される。このようにすることで、報知対象となるいずれの正解手順も特定可能となる。

【 0 0 5 0 】

また、押し順ベルに当選した場合、いずれの正解手順で操作されても主役に入賞する。このようにすることで、複数の正解手順のうちのいずれを選択しても、遊技者に不利益が発生することがない。

【 0 0 5 1 】

次に、押し順リブについて説明する。押し順リブ 1 ~ 3 に当選したときは、いずれも、入賞役であるリブ 1 とリブ 2 に同時当選する。押し順リブ 1 は左第 1 停止、押し順リブ 2 は中第 1 停止、および押し順リブ 3 は右第 1 停止した場合、それぞれリブ 1 に入賞する。それ以外の押し順で操作した場合は、リブ 1 に入賞しない。押し順リブ 1 ~ 3 において、リブ 1 に入賞する押し順が正解手順である。押し順リブについても、押し順ベルと同様に、通常 A R T 中においては 2 種類の正解手順を特定可能なナビ情報のうちのいずれかが報知されるのに対し、上乗せ特化ゾーン中においては 1 種類の正解手順を特定可能なナビ情報のみが報知される。

【 0 0 5 2 】

なお、押し順リブ 1 ~ 3 において、正解手順以外の押し順で操作した場合は、リブ 2 に入賞する。リブ 1 およびリブ 2 のいずれに入賞した場合も、入賞により再遊技が付与される。正解手順によってリブ 1 に入賞した場合は有利な遊技状態に制御させるようにしてもよく、正解手順以外の手順によってリブ 2 に入賞した場合は不利な遊技状態に制御させるようにしてもよい。たとえば、リブ 2 の入賞により、不利 R T に制御させるようにしてもよい。

【 0 0 5 3 】

図 2 で示したように、通常 A R T 中および上乗せ特化ゾーン中において、正解手順を特定可能なナビ情報の報知により、押し順ベルなどに対応する図柄組合せが導出可能となる。当該図柄組合せよりも有利度合いが高いものとして、チェリーなどのレア役の図柄組合せがある。レア役に当選した場合は、上乗せ抽選が行われる。このようにすることで、上乗せ特化ゾーン中にレア役に当選するか否かについて、遊技者に着目させることができる。また、当該図柄組合せよりも有利度合いが高い図柄組合せとして、図柄組合せが導出されることで現在の状態よりもさらに有利な状態に移行できるようなものであってもよい。

【 0 0 5 4 】

[ナビ情報の報知態様]

次に、ナビ情報の報知態様について説明する。報知態様には、第 1 態様と、第 1 態様よりもナビ情報の報知態様の一部が省略された第 2 態様とがある。押し順ベルに当選したときには第 1 態様でナビ情報が報知されるのに対して、押し順リブに当選したときには第 2 態様でナビ情報が報知される。

【 0 0 5 5 】

本実施の形態では、第 1 態様は、液晶表示器 5 1 およびスピーカ 5 3 , 5 4 を用いた報知態様である。また、第 2 態様は、液晶表示器 5 1 のみを用いた報知態様である。液晶表示器 5 1 においては、特定表示領域 5 1 A と所定表示領域 5 1 B とを含む表示領域内で画像が表示される(図 3 参照)。また、第 1 態様でナビ情報が報知されるときには、特定表示領域 5 1 A および所定表示領域 5 1 B のいずれの表示領域内にも画像を表示してナビ情報が報知される。一方で、第 2 態様でナビ情報を報知するときには所定表示領域 5 1 B のみに画像を表示して報知される。

【 0 0 5 6 】

また、本実施の形態において実行される演出には、特定演出が含まれる。特定演出は、図柄組合せが導出されるまでの第 1 ~ 3 停止操作のいずれかのナビタイミングと重なる期間に実行され得る演出である。特定演出は、液晶表示器 5 1 およびスピーカ 5 3 , 5 4 を

10

20

30

40

50

用いた演出を実行する。たとえば、特定演出には、復活演出がある。

【 0 0 5 7 】

ここで、連続演出とは、複数ゲームにわたって A T 当選や上乗せ当選などの可能性を示唆する演出を実行した後に、抽選結果を報知する演出である。たとえば、連続演出において、味方キャラクタと敵キャラクタとが戦い、味方キャラクタが勝利すると、当選が報知される。連続演出には、復活演出が含まれる。復活演出とは、連続演出において、味方キャラクタの敗北後に、味方キャラクタが復活する演出である。

【 0 0 5 8 】

第 1 停止操作のナビタイミングと特定演出の実行期間とが重ならないときには、第 1 態様で第 1 停止操作のナビ演出が実行される。これに対して、第 1 停止操作のナビタイミングと特定演出の実行期間とが重なるときには、第 2 態様で第 1 停止操作のナビ演出が実行される。第 2 , 3 停止操作のナビタイミングに関しても同様である。

【 0 0 5 9 】

[ナビ演出の実行例]

以下、ナビ演出の実行例について、図 3 および図 4 を用いて説明する。図 3 は、ナビ演出時の液晶表示器 5 1 での表示およびスピーカ 5 3 , 5 4 での音声出力について説明するための図である。

【 0 0 6 0 】

図 3 (A) では、通常 A R T 中に押し順ベル 1 が当選したときに、正解手順として「左右中」が報知される場合のナビ演出について説明する。

【 0 0 6 1 】

図 3 (A) (a) に示すように、押し順ベル 1 当選により、正解手順「左右中」を特定可能なナビ情報が第 1 態様で報知される。すなわち、液晶表示器 5 1 の特定表示領域 5 1 A および所定表示領域 5 1 B と、スピーカ 5 3 , 5 4 とを用いた報知態様で報知される。

【 0 0 6 2 】

液晶表示器 5 1 の所定表示領域 5 1 B には、画像「 1 3 2 」が表示されている。これにより、左ストップスイッチ 8 L の第 1 停止操作、右ストップスイッチ 8 R の第 2 停止操作、および中ストップスイッチ 8 C の第 3 停止操作を促すナビ演出がそれぞれ実行される。また、次に停止操作すべき左ストップスイッチ 8 L に対応する「 1 」の画像は大きく表示されている。

【 0 0 6 3 】

また、液晶表示器 5 1 の特定表示領域 5 1 A には、所定表示領域 5 1 B の画像と連動して、敵キャラクタ画像が表示されている。画像「 1 」に対応する敵キャラクタ画像、画像「 2 」に対応する敵キャラクタ画像、画像「 3 」に対応する敵キャラクタ画像が、それぞれ画像「 1 」、画像「 2 」および画像「 3 」の上部に表示されている。また、通常 A R T 中の背景画像として、液晶表示器 5 1 の上部に星の画像が 3 つ表示されている。また、スピーカ 5 3 , 5 4 からは、音声「左を押せ」が出力されている。これにより、左ストップスイッチ 8 L の第 1 停止操作が促されている。

【 0 0 6 4 】

遊技者が、左ストップスイッチ 8 L を第 1 停止操作すると、図 3 (A) (b) に示すように、右ストップスイッチ 8 R の第 2 停止操作を促すナビ演出が実行される。液晶表示器 5 1 の所定表示領域 5 1 B には、第 1 停止操作が終了したため、第 1 停止操作に対応する画像「 1 」が消去され、画像「 3 2 」が表示されている。そして、次に停止操作すべき右ストップスイッチ 8 R に対応する「 2 」の画像は大きく表示されている。

【 0 0 6 5 】

また、液晶表示器 5 1 の特定表示領域 5 1 A には、終了した第 1 停止操作に対応する敵キャラクタ画像は消去され、画像「 2 」および画像「 3 」に対応する敵キャラクタ画像が表示されている。また、スピーカ 5 3 , 5 4 からは、音声「次は右だ」が出力されている。これにより、右ストップスイッチ 8 R の第 2 停止操作が促されている。

【 0 0 6 6 】

遊技者が、右ストップスイッチ 8 R を第 2 停止操作すると、図 3 (A) (c) に示すように、中ストップスイッチ 8 C の第 3 停止操作を促すナビ演出が実行される。液晶表示器 5 1 の所定表示領域 5 1 B には、第 2 停止操作が終了したため第 2 停止操作に対応する画像「2」が消去され、画像「3」のみが表示されている。そして、次に停止操作すべき中ストップスイッチ 8 C に対応する「3」の画像は大きく表示されている。

【 0 0 6 7 】

また、液晶表示器 5 1 の特定表示領域 5 1 A には、終了した第 2 停止操作に対応する敵キャラクタ画像は消去され、画像「3」に対応する敵キャラクタ画像が表示されている。また、スピーカ 5 3 , 5 4 からは、音声「中」が出力されている。これにより、中ストップスイッチ 8 C の第 3 停止操作が促されている。

10

【 0 0 6 8 】

図 3 (B) では、通常 A R T 中に押し順ベル 1 が当選したときに、正解手順として「左右中」を特定可能な情報が報知されるとともに、第 1 停止操作のナビタイミングと復活演出の実行期間が重なる場合のナビ演出について説明する。

【 0 0 6 9 】

図 3 (A) と図 3 (B) との状況の違いは、第 1 停止操作のナビタイミングと復活演出の実行期間が重なるか否かである。図 3 (A) (a) では、第 1 停止操作のナビタイミングと復活演出の実行期間が重ならないため、第 1 態様で報知される。

【 0 0 7 0 】

これに対して、図 3 (B) (a) に示すように、押し順ベル 1 当選および第 1 停止操作のナビタイミングと復活演出の実行期間が重なるため、第 2 態様で報知される。すなわち、液晶表示器 5 1 を用いて所定表示領域 5 1 B の表示領域内に画像を表示してナビ演出が実行される。

20

【 0 0 7 1 】

液晶表示器 5 1 の所定表示領域 5 1 B には、図 3 (A) (a) と同様に、画像「132」が表示されており、次に停止操作すべき左ストップスイッチ 8 L に対応する「1」の画像は大きく表示されている。しかし、液晶表示器 5 1 の特定表示領域 5 1 A およびスピーカ 5 3 , 5 4 を用いた報知は行われない。

【 0 0 7 2 】

液晶表示器 5 1 の特定表示領域 5 1 A およびスピーカ 5 3 , 5 4 を用いて、復活演出が実行される。特定表示領域 5 1 A には、味方キャラクタが復活したことを示す画像が表示されている。また、スピーカ 5 3 , 5 4 からは、味方キャラクタの音声「復活！」が出力される。

30

【 0 0 7 3 】

このように、図 3 (A) (a) に示したように、復活演出の実行期間と重ならない第 1 停止操作のナビタイミングにおいて、特定表示領域 5 1 A および所定表示領域 5 1 B のいずれの表示領域内にも画像を表示させて液晶表示器 5 1 およびスピーカ 5 3 , 5 4 を用いた第 1 態様で第 1 停止操作のナビ演出が実行されるのに対して、図 3 (B) (a) に示したように、復活演出の実行期間と重なる第 1 停止操作のナビタイミングにおいて、所定表示領域 5 1 B のみに画像を表示させて液晶表示器 5 1 のみを用いた第 1 態様よりも報知態様の一部が省略された第 2 態様で第 1 停止操作のナビ演出が実行されるため、省略する報知態様を限られた範囲にとどめて、特定演出の興趣を高めつつ、遊技者に分かりやすく操作順序を報知することができる。

40

【 0 0 7 4 】

遊技者が、左ストップスイッチ 8 L を第 1 停止操作すると、復活演出は終了する。また、図 3 (B) (b) に示すように、右ストップスイッチ 8 R の第 2 停止操作を促すナビ演出が実行される。第 2 停止操作のナビタイミングと復活演出の実行期間は重ならないため、第 1 態様で報知される。図 3 (B) (b) , (c) での演出は、図 3 (A) (b) , (c) での演出と同じであるため、説明を省略する。

【 0 0 7 5 】

50

図3(C)では、通常ART中に押し順ベル3が当選したときに、正解手順として「右左中」が報知される場合のナビ演出について説明する。

【0076】

図3(C)(a)に示すように、押し順ベル3当選により、正解手順「右左中」を特定可能なナビ情報が第1態様で報知される。液晶表示器51の所定表示領域51Bには、画像「231」が表示される。これにより、右ストップスイッチ8Rの第1停止操作、左ストップスイッチ8Lの第2停止操作、および中ストップスイッチ8Cの第3停止操作を促すナビ演出がそれぞれ実行される。また、次に停止操作すべき右ストップスイッチ8Rに対応する「1」の画像は大きく表示されている。

【0077】

また、液晶表示器51の特定表示領域51Aには、所定表示領域51Bの画像と連動して、敵キャラクタ画像が表示されている。また、スピーカ53, 54からは、音声「右を押せ」が出力されている。これにより、右ストップスイッチ8Rの第1停止操作が促されている。

【0078】

以上で示したように、図3(C)(a)に示したように、第1停止操作のナビタイミングで次に右ストップスイッチ8Rを操作すべきであるときは、スピーカ53, 54を用いて音声「右を押せ」によりナビ演出が実行される。これに対して、図3(A)(b)に示したように、第2停止操作のナビタイミングで次に右ストップスイッチ8Rを操作すべきであるときは、スピーカ53, 54を用いて音声「次は右だ」によりナビ演出が実行される。すなわち、両者において報知態様が異なる。このように、第1停止操作に対しては音声「右を押せ」が出力され、第2停止操作に対しては音声「次は右だ」が出力されることで、停止操作のナビタイミングに応じて報知態様を多様にし、遊技の興趣を向上させることができる。また、出力される音声の種類を多様にし、遊技の興趣を向上させることができる。

【0079】

ただし、液晶表示器51を用いた報知においては、上記両者における報知態様が同じである。たとえば、正解手順を特定可能な情報として表示された画像(たとえば、「231」)において、右側に表示された画像に示された数字(「1」)は、第1停止操作のナビタイミングで次に右ストップスイッチ8Rを操作すべきことを示しており、右ストップスイッチ8Rを停止操作すべきときには、右側に表示された画像(「1」)が大きく表示される。このように、スピーカ53, 54を用いた報知の報知態様は多様であるが液晶表示器51を用いた報知の報知態様は同じであるため、停止操作のナビタイミングに応じて報知態様が多様になっても遊技者は操作を間違えにくい。

【0080】

遊技者が、右ストップスイッチ8Rを第1停止操作すると、図3(C)(b)に示すように、左ストップスイッチ8Lの第2停止操作を促すナビ演出が実行される。液晶表示器51の所定表示領域51Bには、第1停止操作が終了したため、第1停止操作に対応する画像「1」が消去され、画像「23」が表示されている。そして、次に停止操作すべき左ストップスイッチ8Lに対応する「2」の画像は大きく表示されている。

【0081】

また、液晶表示器51の特定表示領域51Aには、終了した第1停止操作に対応する敵キャラクタ画像は消去され、スピーカ53, 54からは、音声「次は左だ」が出力されている。

【0082】

以上で示したように、図3(A)(a)に示したように、第1停止操作のナビタイミングで次に左ストップスイッチ8Lを操作すべきであるときは、スピーカ53, 54を用いて音声「左を押せ」によりナビ演出が実行される。これに対して、図3(C)(b)に示したように、第2停止操作のナビタイミングで次に左ストップスイッチ8Lを操作すべきであるときは、スピーカ53, 54を用いて音声「次は左だ」によりナビ演出が実行され

10

20

30

40

50

る。すなわち、両者において報知態様が異なる。このように、第1停止操作に対しては音声「左を押せ」が出力され、第2停止操作に対しては音声「次は左だ」が出力されることで、停止操作のナビタイミングに応じて報知態様を多様にし、遊技の興趣を向上させることができる。

【0083】

遊技者が、左ストップスイッチ8Lを第2停止操作すると、図3(C)(c)に示すように、中ストップスイッチ8Cの第3停止操作を促すナビ演出が実行される。図3(C)(c)での演出は、図3(A)(c)での演出と同じであるため、説明を省略する。

【0084】

図3(D)では、通常ART中に押し順リブ1が当選したときに、正解手順として「左右中」が報知される場合のナビ演出について説明する。図3(A)と図3(D)との状況の違いは、当選役が押し順ベルであるか押し順リブであるかの違いである。図3(A)では、当選役が押し順ベルであるため、第1態様で報知されるのに対して、図3(D)では、当選役が押し順リブであるため、第2態様で報知される。このようにすることで、押し順リブ1当選よりも押し順ベル1当選の方に遊技者の注目を集めることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0085】

図3(D)(a)に示すように、押し順リブ1当選により、正解手順「左右中」を特定可能な情報が第2態様で報知される。すなわち、液晶表示器51を用いて所定表示領域51Bの表示領域内に画像を表示して報知がされる。

【0086】

液晶表示器51の所定表示領域51Bには、図3(A)(a)と同様に、画像「132」が表示されており、次に停止操作すべき左ストップスイッチ8Lに対応する「1」の画像は大きく表示されている。しかし、液晶表示器51の特定表示領域51Aおよびスピーカ53, 54を用いた報知は行われない。ここでは、通常ART中の背景画像(星の画像)のみが表示されている。以下、図3(A)(b), (c)と図3(D)(b), (c)との違いは、第1態様の報知であるか第2態様の報知であるかの違いであるため、説明は省略する。

【0087】

図4は、ナビ演出時の液晶表示器51での表示およびスピーカ53, 54での音声出力について説明するための図である。

【0088】

図4(A)では、通常ART中の連続演出実行中に押し順ベル1が当選したときに、正解手順「左右中」を特定可能な情報が報知される場合のナビ演出について説明する。図3(A)と図4(A)との状況の違いは、連続演出が発生しているか否かである。図4(A)においては、連続演出が発生しているため、特定表示領域51Aには、連続演出において、敵キャラクタと味方キャラクタが戦っている画像が表示される。

【0089】

図4(A)(a)に示すように、液晶表示器51の所定表示領域51Bには、画像「132」が表示されており、スピーカ53, 54からは、音声「左」が出力されている。

【0090】

遊技者が、左ストップスイッチ8Lを第1停止操作すると、図4(A)(b)に示すように、液晶表示器51の所定表示領域51Bには、画像「32」が表示されており、スピーカ53, 54からは、音声「右」が出力されている。なお、図4(A)(c)の説明も同様であるため省略する。

【0091】

図4(B)では、通常ART中の連続演出実行中に押し順ベル3が当選したときに、正解手順「右左中」を特定可能な情報が報知される場合のナビ演出について説明する。図4(A)と図4(B)との状況の違いは、押し順ベル1が当選したか(正解手順は「左右中」)、押し順ベル3が当選したか(正解手順は「右左中」)である。

【 0 0 9 2 】

図 4 (B) (a) に示すように、液晶表示器 5 1 の所定表示領域 5 1 B には、画像「 2 3 1 」が表示されており、スピーカ 5 3 , 5 4 からは、音声「 右 」が出力されている。

【 0 0 9 3 】

遊技者が、右ストップスイッチ 8 L を第 1 停止操作すると、図 4 (B) (b) に示すように、液晶表示器 5 1 の所定表示領域 5 1 B には、画像「 2 3 」が表示されており、スピーカ 5 3 , 5 4 からは、音声「 左 」が出力されている。なお、図 4 (B) (c) の説明も同様であるため省略する。

【 0 0 9 4 】

以上で示したように、連続演出実行時には、図 4 (A) (a) で示したように第 1 停止操作のナビタイミングで次に左ストップスイッチ 8 L を操作すべきであるときと、図 4 (B) (b) で示したように第 2 停止操作のナビタイミングで次に左ストップスイッチ 8 L を操作すべきであるときとで、ともに音声「 左 」が出力されるため、報知態様が同じである。このようにすることで、連続演出中であることに遊技者の注目を集めることができ、遊技の興趣を向上させることができる。なお、ART 準備状態中、上乘せ特化ゾーン中のナビ演出においても、左ストップスイッチ 8 L を操作させるときは、停止操作のナビタイミングによらず音声「 左 」を出力させるなどして、報知態様を同じにしてもよい。

【 0 0 9 5 】

[サブ制御部 9 1 のナビタイミングについて]

メイン制御部 4 1 およびサブ制御部 9 1 の双方で内部抽選結果に応じた情報を報知する。このようにすることで、安定した報知を実行可能である。また、メイン制御部 4 1 は、第 1 状況 (C B 中) および第 2 状況 (C B 終了後の A T 中) のいずれであるかに関わらず、同一のタイミングでナビを実行可能である。このようにすることで、遊技者に安心感を抱かせることができる。また、サブ制御部 9 1 は、第 1 状況であるときと第 2 状況であるときとで、異なるタイミングでナビを実行する。このようにすることで、報知処理の設計の自由度を向上させることができる。

【 0 0 9 6 】

ここで、C B は、全ての小役が当選する状態である。非ボーナス中において C B に入賞したときには、C B (チャレンジボーナス) が作動する。また、非ボーナス中において S B 1 ~ 6 のいずれかに入賞したときには、S B (シングルボーナス) が作動する。S B は、遊技状態を維持したまま 1 ゲーム遊技されたことを条件として終了し、当該 S B 中の 1 ゲームでは、所定の小役の当選確率が通常よりも所定数だけ向上する。

【 0 0 9 7 】

第 1 状況 (たとえば、C B 中) は、内部抽選結果に応じた情報が報知されたときの方が報知されていないときよりも、遊技者にとっての有利度が高い状況である。このようにすることで、内部抽選結果に応じた情報の報知に対して遊技者の注目を集めるという遊技性を提供できる。たとえば、C B 中では、S B 当選したときに該 C B は終了してしまう。また、メイン制御部 4 1 およびサブ制御部 9 1 がナビを行ったということは、押し順ベルが当選したということであるとともに、C B を終了させる S B は当選していないということである。さらに、メイン制御部 4 1 およびサブ制御部 9 1 がナビを行っていないということは、C B を終了させる S B が当選した可能性があることである。したがって、C B は、ナビが行われたときの方がナビが行われていないときよりも遊技者にとって有利となる。

【 0 0 9 8 】

第 1 状況では、メイン制御部 4 1 が内部抽選結果に応じた情報を報知するタイミングと、サブ制御部 9 1 が内部抽選結果に応じた情報を報知するタイミングとが同一である。たとえば、C B 中であるときには、メイン制御部 4 1 とサブ制御部 9 1 のナビのタイミングは同一である。このようにすることで、内部抽選結果に応じた情報が報知されたときに有利となる第 1 状況において、メイン制御部 4 1 が報知するタイミングと、サブ制御部 9 1 が報知するタイミングとのいずれかによって、報知制御が実行されることを遊技者に把握させないようにすることができる。したがって、遊技者に緊張感を抱かせる期間を極力長

10

20

30

40

50

くできる。

【 0 0 9 9 】

特定役（押し順ベル）当選時に、第 1 状況において報知された情報に基づいてストップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R が操作されたことにより導出される表示結果（主役）と、第 2 状況において報知された情報に基づいてストップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R が操作されたことにより導出される表示結果（主役）とは同一である。このようにすることで、設計の自由度を向上させることができる。

【 0 1 0 0 】

メイン制御部 4 1 は、第 1 状況および第 2 状況のいずれであるかに関わらず、スタートスイッチ 7 が操作されたときに、内部抽選結果に応じた情報を報知する。また、サブ制御部 9 1 は、第 1 状況であるときにおいて、スタートスイッチ 7 が操作されたときに、内部抽選結果に応じた情報を報知し、第 2 状況であるときにおいて、スタートスイッチ 7 が操作された後に、内部抽選結果に応じた情報を報知する。たとえば、メイン制御部 4 1 は、C B 中であるか A T 中であるかに関わらず、レバーオン操作（リール 2 L , 2 C , 2 R を回転させるためにスタートスイッチ 7 を操作すること）されたタイミングで、ナビを実行する。また、C B 中では、サブ制御部 9 1 は、レバーオン操作タイミングでナビを実行したたとえば、A T 中では、サブ制御部 9 1 は、レバーオン操作タイミングの後のリール回転開始タイミングでナビを実行する。このようにすることで、適切な報知を行いつつ、サブ制御部 9 1 の報知の自由度を向上させることができる。

【 0 1 0 1 】

メイン制御部 4 1 は、第 1 状況および第 2 状況のいずれであるかに関わらず、リール回転が開始されたときに、内部抽選結果に応じた情報を報知する。また、サブ制御部 9 1 は、第 1 状況であるときにおいて、リール回転が開始されたときに、内部抽選結果に応じた情報を報知し、第 2 状況であるときにおいて、スタートスイッチ 7 が操作されたときに、内部抽選結果に応じた情報を報知する。このようにすることで、適切な報知を行いつつ、サブ制御部 9 1 の報知の自由度を向上させることができる。

【 0 1 0 2 】

メイン制御部 4 1 は、第 1 状況および第 2 状況のいずれであるかに関わらず、ストップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R への操作が受け付け可能となったときに、内部抽選結果に応じた情報を報知する。また、サブ制御部 9 1 は、第 1 状況であるときにおいて、導出操作受付手段が受け付け可能となったときに、内部抽選結果に応じた情報を報知し、第 2 状況であるときにおいて、スタートスイッチ 7 が操作されたときに、内部抽選結果に応じた情報を報知する。このようにすることで、適切な報知を行いつつ、サブ制御部 9 1 の報知の自由度を向上させることができる。

【 0 1 0 3 】

[電断発生時のナビ情報の報知について]

上述したように、遊技補助表示器 1 2 においては、ナビ情報が報知される。また、停止操作が有効化された状態で電力供給が停止された後、電力供給が再開されたときに、電力供給の再開後に改めて有効化条件が成立するまで停止操作は有効化されない。このようにすることで、電力供給が再開した後、正常回転であるかが不明な状況において表示結果が導出されてしまうことを防止できる。

【 0 1 0 4 】

また、停止操作が有効化された状態、かつ遊技補助表示器 1 2 にてナビ情報を報知させる制御を行っている状態で電力供給が停止された後、電力供給が再開されたときに、停止操作が有効化されるよりも早いタイミングで遊技補助表示器 1 2 にてナビ情報の報知を再開する。このようにすることで、遊技者がナビ情報の報知がされていることを知らずに誤って遊技補助表示器において報知されている操作態様以外の操作態様にてストップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R を操作してしまうことを防止できる。

【 0 1 0 5 】

ゲームの開始後、停止操作が有効化されるよりも早いタイミングで遊技補助表示器 1 2

10

20

30

40

50

にてナビ情報の報知を開始する。このようにすることで、遊技者がナビ情報の報知がされていることを知らずに誤って報知されている操作態様以外の操作態様にてストップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R を操作してしまうことを防止できる。

【 0 1 0 6 】

停止操作が有効化された後、変動異常（リール回転異常）が検出されたときは停止操作は有効化されない。また、停止操作が有効化された後、変動異常が検出されたときでも遊技補助表示器 1 2 にてナビ情報の報知を継続する。このようにすることで、遊技者がナビ情報の報知がされていることを知らずに誤って報知されている操作態様以外の操作態様にてストップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R を操作してしまうことを防止できる。

【 0 1 0 7 】

上述したように、サブ制御部 9 1 は、押し順コマンドに基づきナビ演出が実行可能である。このようにすることで、ナビ情報の報知をする際の演出効果を高めることができる。

【 0 1 0 8 】

メイン制御部 4 1 は、停止操作が有効化された状態、かつ遊技補助表示器 1 2 にてナビ情報の報知を行っている状態で電力供給が停止された後、電力供給が再開されたときに、停止操作が有効化されるよりも早いタイミングで押し順コマンドをサブ制御部 9 1 に対して送信する。このようにすることで、電力供給が再開されたときに停止操作が有効化される前にナビ演出を開始させることが可能となり、遊技者がナビ情報の報知がされていることを知らずに誤って報知されている操作態様以外の操作態様にてストップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R を操作してしまうことを防止できる。

【 0 1 0 9 】

[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。

【 0 1 1 0 】

[ナビ演出について]

本実施の形態においては、図 2 に示したように、上乘せ特化ゾーン中には、第 1 停止操作、第 2 停止操作、および第 3 停止操作を促すナビ情報を報知させるようにした。しかし、これに限らず、第 1 停止操作のみを促すナビ情報を報知させるようにしてもよい。たとえば、通常 A R T 中に押し順ベルに当選した場合、サブ制御部 9 1 は、抽選により、正解手順を「左中右」、「左右中」、「左 - - 」のいずれかに決定して報知する。ここで「左 - - 」は、第 1 停止操作が左ストップスイッチ 8 L であることを示す。そして、上乘せ特化ゾーン中に押し順ベルに当選した場合、「左 - - 」のみによる報知をしてもよい。

【 0 1 1 1 】

そして、押し順に関係なく 1 0 0 % 入賞する抽選対象役である共通ベルを設けてもよい。通常 A R T 中に共通ベルに当選した場合は、「左中右」、「左右中」、「中左右」、「中右左」、「右左中」、および「右中左」のいずれかで正解手順を特定可能な情報を報知するようにして、上乘せ特化ゾーン中に共通ベルに当選した場合は、正解手順を特定可能な情報の報知を行わないようにしてもよい。

【 0 1 1 2 】

本実施の形態においては、図 2 に示したように、押し順（操作順序）で報知するようにしたが、これに限らず、操作タイミング（各ストップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R を操作するタイミング）で報知するようにしてもよい。たとえば、特定の図柄を狙って、各ストップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R を停止させるようにしてもよい。たとえば、「7 を狙え！」のような表示をさせて「7」図柄を目押しさせてもよい。また、操作順序と操作タイミングとが混在した複数の手順のうちいずれかを報知させるようにしてもよい。

【 0 1 1 3 】

[ナビ情報の報知態様について]

本実施の形態では、図 3 (D) に示したように、押し順リプが当選したときは、特定表示領域 5 1 A およびスピーカ 5 3 , 5 4 を用いたナビ情報の報知がされないようにしたが

10

20

30

40

50

、これに限らず、スピーカ５３，５４を用いたナビ情報も報知されるようにしてもよい。この場合、たとえば、音量を小さくして、音声「左を押せ」が出力されるようにしてもよい。また、第１～３停止操作のナビタイミングのいずれのナビタイミングであっても報知態様を異ならせないようにして音声出力されるようにしてもよい。たとえば、第１～３停止操作のナビタイミングのいずれのナビタイミングであっても、常に音声「左」が報知されるようにしてもよい。また、スピーカ５３，５４は用いないが、特定表示領域５１Ａおよび所定表示領域５１Ｂのいずれの表示領域内も用いて報知されるようにしてもよい。また、押し順役であれば、押し順リブに限らず、どのようなものであってもよい。

【０１１４】

本実施の形態では、図４に示したように、連続演出中は、スピーカ５３，５４を用いたナビ情報の報知がされるようにしたが、これに限らず、スピーカ５３，５４を用いたナビ情報の報知がされないようにしてもよい。

【０１１５】

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。

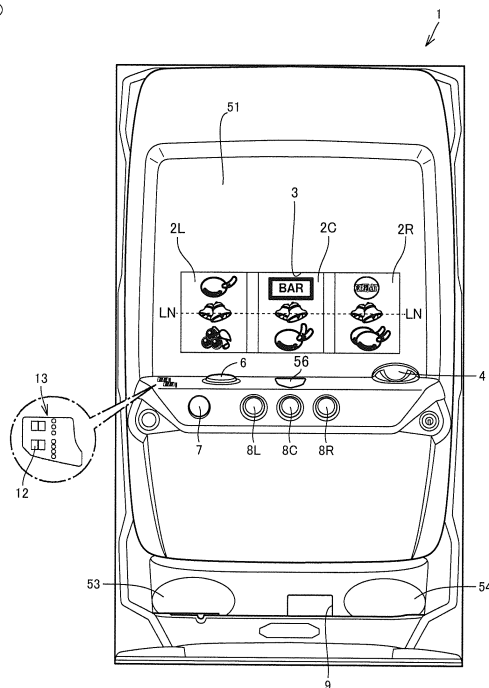
【符号の説明】

【０１１６】

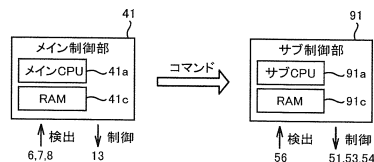
１ スロットマシン、２Ｌ，２Ｃ，２Ｒ リール、８Ｌ，８Ｃ，８Ｒ ストップスイッチ、１２ 遊技補助表示器、４１ メイン制御部、４１ａ メインＣＰＵ、４１ｃ ＲＡＭ、５１ 液晶表示器、９１ サブ制御部、９１ａ サブＣＰＵ、９１ｃ ＲＡＭ。

【図１】

図１
(A)



(B)



【図２】

図２

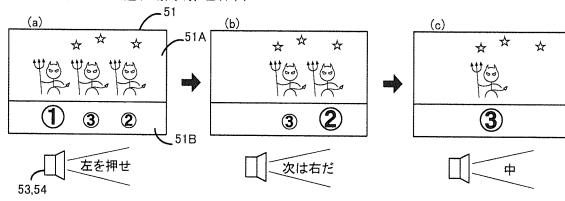
ナビ対象役の例	払出枚数	制御状態	押し順 (正解手順)	遊技補助 表示器１２	液晶表示器５１
押し順ベル１	８枚	通常ＡＲＴ	左中右	①	① ② ③
		上乗せ特化ゾーン	左右中	①	① ③ ②
押し順ベル２	８枚	通常ＡＲＴ	中左右	②	② ① ③
		上乗せ特化ゾーン	中右左	②	③ ① ②
押し順ベル３	８枚	通常ＡＲＴ	右左中	③	② ③ ①
		上乗せ特化ゾーン	右中左	③	③ ② ①
押し順リブ１	再遊技	通常ＡＲＴ	左中右	①	① ② ③
		上乗せ特化ゾーン	左右中	①	① ③ ②
押し順リブ２	再遊技	通常ＡＲＴ	中左右	②	② ① ③
		上乗せ特化ゾーン	中右左	②	③ ① ②
押し順リブ３	再遊技	通常ＡＲＴ	右左中	③	② ③ ①
		上乗せ特化ゾーン	右中左	③	③ ② ①

※レア役当選により上乗せ抽選を行う

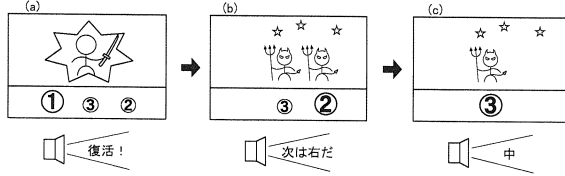
【図 3】

図 3

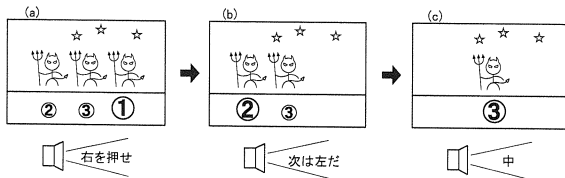
(A) 押し順ベル1当選(正解手順: 左右中)



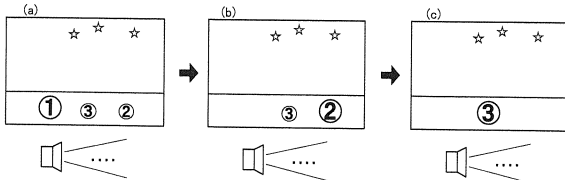
(B) 押し順ベル1当選(正解手順: 左右中) + 復活演出



(C) 押し順ベル3当選(正解手順: 右左中)



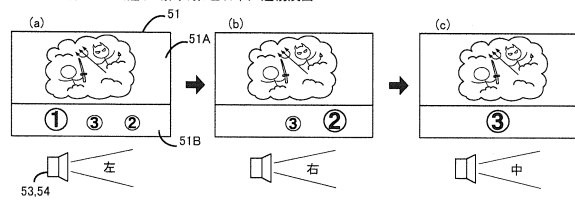
(D) 押し順リブ1当選(正解手順: 左右中)



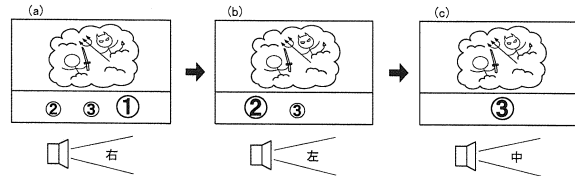
【図 4】

図 4

(A) 押し順ベル1当選(正解手順: 左右中) + 連続演出



(B) 押し順ベル3当選(正解手順: 右左中) + 連続演出



フロントページの続き

(58)調査した分野(Int.Cl. , D B 名)

A 6 3 F 5 / 0 4