

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6959095号
(P6959095)

(45) 発行日 令和3年11月2日 (2021.11.2)

(24) 登録日 令和3年10月11日 (2021.10.11)

(51) Int.Cl.

F 1

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

A 6 3 F 5/04 6 0 3 D

A 6 3 F 5/04 6 1 4 Z

A 6 3 F 5/04 6 6 1

請求項の数 1 (全 22 頁)

(21) 出願番号 特願2017-196805 (P2017-196805)
 (22) 出願日 平成29年10月10日 (2017.10.10)
 (65) 公開番号 特開2019-69021 (P2019-69021A)
 (43) 公開日 令和1年5月9日 (2019.5.9)
 審査請求日 令和2年9月29日 (2020.9.29)

(73) 特許権者 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

審査官 松谷 洋平

(56) 参考文献 特開2011-206304 (JP, A)
)
 特開2017-018811 (JP, A)
)

(58) 調査した分野 (Int.Cl., DB名)

A 6 3 F 5/04

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、
 前記可変表示部を変動表示した後、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であって、
 導出が許容される表示結果を決定する事前決定手段と、
 表示結果を導出させるために操作される導出操作手段と、
 複数の発光部と、
 所定表示結果の導出が許容され、且つ報知条件が成立したときに、前記複数の発光部を用いて該所定表示結果を導出させるための前記導出操作手段の操作態様である特定操作態様を報知する操作態様報知手段とを備え、
 前記特定操作態様は、前記導出操作手段が第1態様で操作された後に、前記導出操作手段が第2態様で操作される操作態様であり、
 前記複数の発光部は、第1発光部と、第2発光部とを含み、
 前記操作態様報知手段は、前記第1態様での操作を報知するときに前記第1発光部を発光させ、前記第2態様での操作を報知するときに前記第2発光部を発光させ、
 前記特定操作態様が報知され、且つ該特定操作態様で前記導出操作手段が操作された結果として前記所定表示結果が導出されたときに、前記第1発光部と前記第2発光部とを発光させる導出報知手段を更に備え、
 前記特定操作態様が報知されず、且つ該特定操作態様で前記導出操作手段が操作された

10

20

結果として前記所定表示結果が導出されたときに、前記第 1 発光部と前記第 2 発光部とを発光させず、

前記第 1 発光部と前記第 2 発光部とは、それぞれ複数種類の発光色で発光可能であり、前記所定表示結果は複数種類設けられ、

前記導出報知手段は、導出された前記所定表示結果の種類に応じた発光色で前記第 1 発光部と前記第 2 発光部とを発光させる、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、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等の遊技機に関する。

10

【背景技術】

【0002】

遊技機的一种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複数（通常は 3 つ）のリールを有する可変表示装置を備えており、まず遊技者の B E T 操作により賭数を設定し、規定の賭数が設定された状態でスタート操作することによりリールの回転が開始し、各リールに対応して設けられたストップスイッチを操作することにより回転を停止する。そして、全てのリールの回転を停止したときに入賞ライン上に予め定められた入賞図柄の組合せ（例えば、7 - 7 - 7、以下図柄の組合せを役とも呼ぶ）が揃ったことによって入賞が発生する。すなわち遊技者の操作によってゲームが進行するようになっている。

20

【0003】

これら入賞役には、遊技者にとって有利な特定遊技状態への移行を伴う特別役（例えばボーナス）、メダルなどの遊技用価値の付与を伴う小役、遊技用価値を用いずにゲームを行うことが可能な再遊技の付与を伴う再遊技役などがある。これら入賞役は、スタート操作と同時に行為れる役抽選に当選したことを条件に当選役の入賞が可能となるものが一般的である。

【0004】

このようなスロットマシンの一例として、遊技者にとって有利な有利状態である A T（アシストタイム）遊技状態の制御を行うスロットマシンが知られている（例えば、特許文献 1）。特許文献 1 では、匡体左端上部に左リール停止ナビ用ランプと、匡体上端部に中リール停止ナビ用ランプと、匡体右端上部に右リール停止ナビ用ランプが設けられており、リールの右方に上から順に、左リール停止ナビ用ランプ、中リール停止ナビ用ランプ、右リール停止ナビ用ランプが縦に並んで設けられている。特許文献 1 では、A T 遊技状態において役に内部当選すると操作タイミング又は押し順を報知する演出が行われ、このとき、各左リール停止ナビ用ランプは左ストップボタンの操作を示唆する報知を行い、各中リール停止ナビ用ランプは中ストップボタンの操作を示唆する報知を行い、各右リール停止ナビ用ランプは右ストップボタンの操作を示唆する報知を行っている。よって、例えば、中ストップボタン、左ストップボタン、右ストップボタンの順で停止操作をさせる場合には、スタートレバーが操作されると各中リール停止ナビ用ランプを点灯させ、第 1 停止操作がされると各左リール停止ナビ用ランプを点灯させ、第 2 停止操作がされると各右リール停止ナビ用ランプを点灯させている。

30

40

【先行技術文献】

【特許文献】

【0005】

【特許文献 1】特開 2012 - 045129 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

50

特許文献 1 に記載の技術では、各リール停止ナビ用ランプによって各ストップボタンの操作を示唆する報知はできるが、報知に従って各ストップボタンを操作しても、その結果として役に入賞したか否かを遊技者が認識できない虞がある。

【 0 0 0 7 】

本発明は、上記実情に鑑みてなされたものであり、報知された操作態様で導出操作手段が操作された結果として所定表示結果が導出されたことを遊技者が認識し易いスロットマシンを提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【 0 0 0 8 】

(1) 上記目的を達成するため、本発明に係るスロットマシンは、

10

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（例えば、リール 2 L、2 C、2 R）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（例えば、スロットマシン 1）であって、

導出が許容される表示結果を決定する事前決定手段（例えば、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（例えば、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R）と、

複数の発光部（例えば、停止ナビ用ランプ 5 7 L、5 7 C、5 7 R）と、

20

所定表示結果の導出が許容され（例えば、ナビ対象役に内部当選し）、且つ報知条件が成立したときに（例えば、A T に制御中であるときに）、前記複数の発光部を用いて該所定表示結果を導出させるための前記導出操作手段の操作態様である特定操作態様（例えば、正解押し順）を報知する操作態様報知手段（例えば、サブ制御部 9 1 が実行するステップ S 1 0 1 ~ S 1 1 5 の処理）とを備え、

前記特定操作態様は、前記導出操作手段が第 1 態様で操作（例えば、正解押し順の第 1 停止操作）された後に、前記導出操作手段が第 2 態様（例えば、正解押し順の第 2 停止操作）で操作される操作態様であり（例えば、正解押し順が第 1 停止操作および第 2 停止操作についての正解押し順であり）、

前記複数の発光部は、第 1 発光部（例えば、左停止ナビ用ランプ 5 7 L、中停止ナビ用ランプ 5 7 C、右停止ナビ用ランプ 5 7 R）と、第 2 発光部（例えば、左停止ナビ用ランプ 5 7 L 以外の停止ナビ用ランプ 5 7 C、5 7 R、中停止ナビ用ランプ 5 7 C 以外の停止ナビ用ランプ 5 7 L、5 7 R、右停止ナビ用ランプ 5 7 R 以外の停止ナビ用ランプ 5 7 L、5 7 C）とを含み、

30

前記操作態様報知手段は、前記第 1 態様での操作を報知するときに前記第 1 発光部を発光させ、前記第 2 態様での操作を報知するときに前記第 2 発光部を発光させ（例えば、サブ制御部 9 1 がステップ S 1 0 6、S 1 1 0、S 1 1 4、S 1 5 1 ~ S 1 5 5 の処理を実行し）、

前記特定操作態様が報知され、且つ該特定操作態様で前記導出操作手段が操作された結果として前記所定表示結果が導出されたときに、前記第 1 発光部と前記第 2 発光部とを発光させる導出報知手段（例えば、サブ制御部 9 1 が実行するステップ S 1 1 7 の処理）を更に備え、

40

前記特定操作態様が報知されず、且つ該特定操作態様で前記導出操作手段が操作された結果として前記所定表示結果が導出されたときに、前記第 1 発光部と前記第 2 発光部とを発光させず、

前記第 1 発光部と前記第 2 発光部とは、それぞれ複数種類の発光色で発光可能であり、

前記所定表示結果は複数種類設けられ、

前記導出報知手段は、導出された前記所定表示結果の種類に応じた発光色で前記第 1 発光部と前記第 2 発光部とを発光させる。

【 0 0 0 9 】

50

このような構成によれば、特定操作態様が報知され、且つ該特定操作態様で導出操作手段が操作された結果として所定表示結果が導出されたときに特定操作態様の報知に用いられた第1発光部と第2発光部とを発光させないスロットマシンよりも報知された操作態様で導出操作手段が操作された結果として所定表示結果が導出されたことを遊技者が認識し易くなる。

【0010】

(2) 上記(1)のスロットマシンにおいて、

前記操作態様報知手段は、前記所定表示結果の導出が許容されるにも関わらず前記報知条件が成立していないときには、前記特定操作態様を報知せず(例えば、サブ制御部91がステップS102の処理を実行し)、

10

前記導出報知手段は、前記特定操作態様が報知されていないにも関わらず該特定操作態様で前記導出操作手段が操作された結果として前記所定表示結果が導出されたときには、前記第1発光部と前記第2発光部とを発光させなくてもよい(例えば、サブ制御部91がステップS102の処理を実行した結果としてステップS117の処理が実行されなくてもよい)。

【0011】

このような構成によれば、第1発光部と第2発光部とを発光させる特定操作態様の報知が行われていないにも関わらず第1発光部と第2発光部とが発光することによる遊技者の混乱を防止できる。

【0012】

20

(3) 上記(1)または(2)のスロットマシンにおいて、

前記第1発光部と前記第2発光部とは、それぞれ複数種類の発光色(例えば、黄色、青色)で発光可能であり、

前記所定表示結果には、複数種類の所定表示結果(例えば、押し順ベルに入賞する図柄組み合わせ、押し順リプレイに入賞する図柄組み合わせ)があり、

前記操作態様報知手段は、導出が許容される前記所定表示結果の種類に応じた発光色(例えば、押し順ベルに内部当選したときは黄色、押し順リプレイに内部当選したときは青色)で前記第1発光部と前記第2発光部とを発光させてもよい。

【0013】

このような構成によれば、導出が許容される所定表示結果の種類に応じた発光色で第1発光部と第2発光部とを発光させないスロットマシンよりも報知された操作態様で導出操作手段が操作された結果として導出される所定表示結果の種類を遊技者が認識し易くなる。

30

【0014】

(4) 上記(1)乃至(3)の何れかのスロットマシンにおいて、

前記第1発光部と前記第2発光部とは、それぞれ複数種類の発光色で発光可能であり、

前記所定表示結果には、複数種類の所定表示結果があり、

前記導出報知手段は、導出された前記所定表示結果の種類に応じた発光色(例えば、押し順ベルに入賞したときは黄色、押し順リプレイに入賞したときは青色)で前記第1発光部と前記第2発光部とを発光させてもよい(例えば、サブ制御部91がステップS117の処理を実行してもよい)。

40

【0015】

このような構成によれば、導出された所定表示結果の種類に応じた発光色で第1発光部と第2発光部とを発光させないスロットマシンよりも報知された操作態様で導出操作手段が操作された結果として導出された所定表示結果の種類を遊技者が認識し易くなる。

【0016】

(5) 上記(1)乃至(4)の何れかのスロットマシンにおいて、

前記第1発光部と前記第2発光部とは、前記可変表示部の近傍に設けられてもよい(例えば、停止ナビ用ランプ57L、57C、57Rをリール2L、2C、2Rの上方に設けてもよい)。

50

【0017】

このような構成によれば、第1発光部と第2発光部とが可変表示部の近傍に設けられていないスロットマシンよりも第1発光部及び第2発光部と可変表示部との関係を遊技者が認識し易くなる。

【0018】

(6) 上記(1)乃至(5)の何れかのスロットマシンにおいて、

前記操作態様報知手段は、前記操作態様の報知を開始してから所定期間(例えば、3秒間)が経過するまで発光対象の発光部を特定態様で発光(例えば、高速点滅)させてもよい(例えば、サブ制御部91がステップS104~S106、S110、S114、S151~S154の処理を実行してもよい)。

10

【0019】

このような構成によれば、操作態様の報知を開始してから所定期間が経過するまで発光対象の発光部を特定態様で発光させないスロットマシンよりも操作態様の報知を開始したことを遊技者が認識し易くなる。

【図面の簡単な説明】

【0020】

【図1】本実施形態に係るスロットマシンの正面図である。

【図2】スロットマシンの内部構造図である。

【図3】リールの図柄配列を示す図である。

【図4】スロットマシンの構成を示すブロック図である。

20

【図5】サブ制御部が実行するナビ演出実行処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図6】図5の続きのフローチャートである。

【図7】サブ制御部が実行する第1停止ナビ用ランプ発光処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図8】(A)第1停止ナビ用画像の一例を示す図、(B)第2停止ナビ用画像の一例を示す図、(C)第3停止ナビ用画像の一例を示す図である。

【図9】(A)正解報知用画像の一例を示す図、(B)不正解報知用画像の一例を示す図である。

【図10】本実施形態に係るナビ演出の一例を示す図である。

30

【図11】本実施形態に係るナビ演出の一例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0021】

本発明が適用されたスロットマシンの実施形態1について図面を用いて説明すると、本実施形態に係るスロットマシン1は、前面が開口する筐体1aと、この筐体1aの側端に回動自在に枢支された前面扉1bと、から構成されている。筐体1aの内部には、図2に示すように、外周に複数種の図柄が配列されたリール2L、2C、2R(以下、左リール、中リール、右リール)が水平方向に並設されており、図1に示すように、これらリール2L、2C、2Rに配列された図柄のうち連続する3つの図柄が前面扉1bに設けられた透視窓3から見えるように配置されている。

40

【0022】

リール2L、2C、2Rの外周部には、図3に示すように、それぞれ「黒7」、「網7(図中網掛け7)」、「白7」、「BAR」、「リプレイ」、「ブラム」、「スイカ」、「チェリー」、「ベル」、「オレンジ」といった互いに識別可能な複数種類の図柄が所定の順序で、それぞれ21個ずつ描かれている。リール2L、2C、2Rの外周部に描かれた図柄は、前面扉1bのリールパネル1c略中央に設けられた透視窓3において各々上中下三段に表示される。各リール2L、2C、2Rは、各々対応して設けられリールモータ32L、32C、32R(図4参照)によって回転させることで、各リール2L、2C、2Rの図柄が透視窓3に連続的に変化しつつ表示されるとともに、各リール2L、2C、2Rの回転を停止させることで、透視窓3に3つの連続する図柄が表示結果として導出表

50

示されるようになっている。リール 2 L、2 C、2 R の内側には、リール 2 L、2 C、2 R それぞれに対して、基準位置を検出するリールセンサ 3 3 L、3 3 C、3 3 R と、リール 2 L、2 C、2 R を背面から照射するリール LED 5 5 と、が設けられている。また、リール LED 5 5 は、リール 2 L、2 C、2 R の連続する 3 つの図柄に対応する 1 2 の LED からなり、各図柄をそれぞれ独立して照射可能とされている。

【0023】

前面扉 1 b には、メダル投入部 4、メダル払出口 9、MAX BET スイッチ 6、精算スイッチ 10、スタートスイッチ 7、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R、演出用スイッチ 5 6 が遊技者により操作可能にそれぞれ設けられている。また、前面扉 1 b には、クレジット表示器 1 1、遊技補助表示器 1 2、1 BET LED 1 4、2 BET LED 1 5、3 BET LED 1 6、投入要求 LED 1 7、スタート有効 LED 1 8、ウェイト中 LED 1 9、リプレイ中 LED 2 0 が設けられた遊技用表示部 1 3 が設けられている。MAX BET スイッチ 6 の内部には、BET スイッチ有効 LED 2 1 (図 4 参照) が設けられており、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の内部には、左、中、右停止有効 LED 2 2 L、2 2 C、2 2 R (図 4 参照) がそれぞれ設けられている。また、本実施形態のリールパネル 1 c には、透視窓 3 の上方にリール 2 L、2 C、2 R に対応する停止ナビ用ランプ 5 7 L、5 7 C、5 7 R (以下、左停止ナビ用ランプ、中停止ナビ用ランプ、右停止ナビ用ランプ) が水平方向に並設されている。

前面扉 1 b の内側には、リセットスイッチ 2 3、設定値表示器 2 4、打止スイッチ 3 6 a、自動精算スイッチ 3 6 b、流路切替ソレノイド 3 0、投入メダルセンサ 3 1 を有するメダルセクタ (図示略)、ドア開放検出スイッチ 2 5 (図 4 参照) が設けられている。

【0024】

筐体 1 a 内部には、図 2 に示すように、リールセンサ 3 3 L、3 3 C、3 3 R (図 4 参照) からなるリールユニット 2、外部出力基板 1 0 0 0、ホッパータンク 3 4 a、ホッパーモータ 3 4 b、払出センサ 3 4 c からなるホッパーユニット 3 4、電源ボックス 1 0 0 が設けられている。ホッパーユニット 3 4 の側部には、オーバーフロータンク 3 5 が設けられている。オーバーフロータンク 3 5 の内部には、満タンセンサ 3 5 a が設けられており、導電部材がオーバーフロータンク 3 5 内に貯留されたメダルを介して接触することにより導電したときに内部に貯留されたメダル貯留量が所定量以上となったこと、すなわちオーバーフロータンクが満タン状態となったことを検出できるようになっている。電源ボックス 1 0 0 の前面には、設定キースイッチ 3 7、リセット / 設定スイッチ 3 8、電源スイッチ 3 9 が設けられている。

【0025】

本実施形態のスロットマシン 1 においてゲームを行う場合には、まず、メダルをメダル投入部 4 から投入するか、MAX BET スイッチ 6 の操作によってクレジットを使用して賭数を設定する。遊技状態に応じて定められた規定数の賭数が設定されると、入賞ライン L N が有効となり、スタートスイッチ 7 の操作が有効な状態 (ゲームが開始可能な状態) となる。なお、遊技状態に対応する規定数のうち最大数を超えてメダルが投入された場合には、その分はクレジットに加算される。入賞ラインとは、各リール 2 L、2 C、2 R の透視窓 3 に表示された図柄の組合せが入賞図柄の組合せであるかを判定するために設定されるラインである。本実施形態では、リール 2 L、2 C、2 R の中段、すなわち中段に水平方向に並んだ図柄に跨って設定された入賞ライン L N のみが入賞ラインとして定められている。なお、入賞役として、入賞ライン L N に役として定められた所定の図柄の組合せが揃ったときに入賞するとともに、所定の図柄組合せが揃うことにより無効ライン L M 1 ~ L M 4 の何れかに所定の図柄組合せよりも認識しやすい指標となる図柄の組合せが揃うことにより、無効ライン L M 1 ~ L M 4 の何れかに揃った図柄の組合せによって入賞したように見せることが可能な役を含む。

【0026】

ゲームが開始可能な状態でスタート操作が行われると、各リール 2 L、2 C、2 R が回転し、図柄が連続的に変動する。この状態でストップスイッチ 8 L、8 C、8 R を操作す

ると、対応するリール 2 L、2 C、2 R が停止し、透視窓 3 に表示結果が導出表示される。そして全てのリール 2 L、2 C、2 R が停止されることで 1 ゲームが終了し、入賞ライン L N 上に予め定められた図柄の組合せが各リール 2 L、2 C、2 R の表示結果として停止した場合には入賞が発生し、その入賞に応じて定められた枚数のメダルが遊技者に対して付与され、クレジットに加算される。また、クレジットが上限数 (50) に達した場合には、メダルが直接メダル払出口 9 (図 1 参照) から払い出されるようになっている。また、入賞ライン L N に、遊技状態の移行を伴う図柄の組み合わせが各リール 2 L、2 C、2 R の表示結果として停止した場合には図柄の組み合わせに応じた遊技状態に移行する。

【0027】

また、本実施形態におけるスロットマシン 1 にあっては、ゲームが開始されて各リール 2 L、2 C、2 R が回転して図柄の変動が開始した後、いずれかのストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が操作されたときに、当該ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R に対応するリールの回転が停止して図柄が停止表示される。ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作から対応するリール 2 L、2 C、2 R の回転を停止するまでの最大停止遅延時間は 190 ms (ミリ秒) である。リール 2 L、2 C、2 R は、1 分間に 80 回転し、 80×21 (1 リール当たりの図柄コマ数) = 1680 コマ分の図柄を変動させるので、190 ms の間では最大で 4 コマの図柄を引き込むことができる。すなわち、停止図柄として選択可能なのは、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が操作されたときに表示されている図柄と、そこから 4 コマ先までにある図柄、合計 5 コマ分の図柄である。このため、例えば、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R のいずれかが操作されたときにリールの下段に表示されている図柄を基準とした場合、当該図柄から 4 コマ先までの図柄を下段に表示させることができ、リール 2 L、2 C、2 R 各々において、ストップスイッチ 8 L、8 R のうちいずれかが操作されたときに対応するリールの中段に表示されている図柄を含めて 5 コマ以内に配置されている図柄を入賞ライン L N に表示させることができる。

【0028】

スロットマシン 1 には、図 4 に示すように、遊技制御基板 40、演出制御基板 90、電源基板 101 が設けられており、遊技制御基板 40 によって遊技状態が制御され、演出制御基板 90 によって遊技状態に応じた演出が制御され、電源基板 101 によってスロットマシン 1 を構成する電気部品の駆動電源が生成され、各部に供給される。電源基板 101 には、外部から AC 100 V の電源が供給されるとともに、この AC 100 V の電源からスロットマシン 1 を構成する電気部品の駆動に必要な直流電圧が生成され、遊技制御基板 40 及び遊技制御基板 40 を介して接続された演出制御基板 90 に供給されるようになっている。また、後述するメイン制御部 41 からサブ制御部 91 へのコマンド伝送ラインと、遊技制御基板 40 から演出制御基板 90 に対して電源を供給する電源供給ラインと、が一系統のケーブル及びコネクタを介して接続されており、これらケーブルと各基板とを接続するコネクタ同士が全て接続されることで演出制御基板 90 側の各部が動作可能となり、かつメイン制御部 41 からのコマンドを受信可能な状態となる。このため、メイン制御部 41 からコマンドを伝送するコマンド伝送ラインが演出制御基板 90 に接続されている状態でなければ、演出制御基板 90 側に電源が供給されず、演出制御基板 90 側のみが動作してしまうことがない。また、電源基板 101 には、前述したホッパーモータ 34b、払出センサ 34c、満タンセンサ 35a、設定キースイッチ 37、リセット/設定スイッチ 38、電源スイッチ 39 が接続されている。

【0029】

遊技制御基板 40 には、前述した 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、精算スイッチ 10、リセットスイッチ 23、打止スイッチ 36a、自動精算スイッチ 36b、投入メダルセンサ 31、ドア開放検出スイッチ 25、リールセンサ 33 L、33 C、33 R が接続されているとともに、電源基板 101 を介して前述した払出センサ 34c、満タンセンサ 35a、設定キースイッチ 37、リセット/設定スイッチ 38 が接続されており、これら接続されたスイッチ類の検出信号が入力されるようになっている。また、遊技制御基板 40 には、前述したクレジット表示器 11、

10

20

30

40

50

遊技補助表示器 12、ペイアウト表示器 13、1～3BETLED14～16、投入要求LED17、スタート有効LED18、ウェイト中LED19、リプレイ中LED20、BETスイッチ有効LED21、左、中、右停止有効LED22L、22C、22R、設定値表示器24、流路切替ソレノイド30、リールモータ32L、32C、32Rが接続されているとともに、電源基板101を介して前述したホッパーモータ34bが接続されており、これら電気部品は、遊技制御基板40に搭載された後述のメイン制御部41の制御に基づいて駆動されるようになっている。

【0030】

遊技制御基板40には、メイン制御部41、乱数発生回路42、サンプリング回路43、スイッチ検出回路44、モータ駆動回路45、ソレノイド駆動回路46、LED駆動回路47、電断検出回路48、リセット回路49が搭載されている。

10

【0031】

メイン制御部41は、1チップマイクロコンピュータにて構成され、メインCPU41a、ROM41b、RAM41c、I/Oポート41dを備えている。メイン制御部41は、ROM41bに記憶された制御プログラムを実行して、遊技の進行に関する処理を行うとともに、遊技制御基板40に搭載された制御回路の各部を直接的又は間接的に制御する。

【0032】

乱数発生回路42は、所定数のパルスを発生するたびにカウントアップして値を更新するカウンタによって構成され、サンプリング回路43は、乱数発生回路42がカウントしている数値を取得する。乱数発生回路42は、乱数の種類毎にカウントする数値の範囲が定められており、本実施形態では、その範囲として0～65535が定められている。メインCPU41aは、その処理に応じてサンプリング回路43に指示を送ることで、乱数発生回路42が示している数値を乱数値として取得する（以下、この機能をハードウェア乱数機能という）。内部抽選用の乱数は、ハードウェア乱数機能により抽出した乱数をそのまま使用するのではなく、ソフトウェアにより加工して使用する。また、メインCPU41aは、前述のタイマ割込処理（メイン）により、特定のレジスタの値を更新し、こうして更新された数値を乱数として取得する機能も有する（以下、この機能をソフトウェア乱数機能という）。

20

【0033】

スイッチ検出回路44は、遊技制御基板40に直接又は電源基板101を介して接続されたスイッチ類から入力された検出信号を取り込んでメイン制御部41に伝送する。モータ駆動回路45は、メイン制御部41から出力されたモータ駆動信号をリールモータ32L、32C、32Rに伝送する。ソレノイド駆動回路46は、メイン制御部41から出力されたソレノイド駆動信号を流路切替ソレノイド30に伝送する。LED駆動回路は、メイン制御部41から出力されたLED駆動信号を遊技制御基板40に接続された各種表示器やLEDに伝送する。電断検出回路48は、スロットマシン1に供給される電源電圧を監視し、電圧低下を検出したときに、その旨を示す電圧低下信号をメイン制御部41に対して出力する。リセット回路49は、電源投入時又は電源遮断時等の電源が不安定な状態においてメイン制御部41にシステムリセット信号を与える。

30

40

【0034】

メイン制御部41のCPU41aは、ROM41bから読み出したプログラムを実行することにより、スロットマシン1におけるゲームの進行を制御するための処理等を実行する。

このように、メイン制御部41では、CPU41aがROM41bに格納されているプログラムに従って制御を実行するので、以下、メイン制御部41（又はCPU41a）が実行する（又は処理を行う）ということは、具体的には、CPU41aがプログラムに従って制御を実行することである。このことは、遊技制御基板40以外の他の基板に搭載されているマイクロコンピュータについても同様である。

【0035】

50

メイン制御部 4 1 が備える R A M 4 1 c は、ゲーム制御用のワークエリアを提供する。ここで、R A M 4 1 c の少なくとも一部は、バックアップ電源によってバックアップされているバックアップ R A M であればよい。すなわち、スロットマシンへの電力供給が停止しても、所定期間は R A M 4 1 c の少なくとも一部の内容が保存される。なお、本実施形態では、R A M 4 1 c の全ての領域がバックアップ R A M とされており、スロットマシンへの電力供給が停止しても、所定期間は R A M 4 1 c の全ての内容が保存される。

メイン制御部 4 1 が備える R O M 4 1 b には、ゲームの進行を制御するために用いられる各種の選択用データ、テーブルデータ等が格納される。例えば、R O M 4 1 b には、C P U 4 1 a が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルや決定テーブル、設定テーブル等を構成するデータが記憶されている。また、R O M 4 1 b には、C P U 4 1 a が遊技制御基板 4 0 から各種の制御コマンドとなる制御信号を送信するために用いられる複数のコマンドテーブルを構成するテーブルデータ等が記憶されている。

【 0 0 3 6 】

メイン制御部 4 1 は、サブ制御部 9 1 に各種のコマンドを送信する。メイン制御部 4 1 からサブ制御部 9 1 へ送信されるコマンドは一方のみで送られ、サブ制御部 9 1 からメイン制御部 4 1 へ向けてコマンドが送られることはない。また、メイン制御部 4 1 は、遊技制御基板 4 0 に接続された各種スイッチ類の検出状態が入力ポートから入力される。そしてメイン制御部 4 1 は、これら入力ポートから入力される各種スイッチ類の検出状態に応じて段階的に移行する基本処理を実行する。また、メイン制御部 4 1 は、割込の発生により基本処理に割り込んで割込処理を実行できるようになっている。本実施形態では、一定時間間隔（本実施形態では、約 0 . 5 6 m s ）毎に後述するタイマ割込処理（メイン）を実行する。なお、タイマ割込処理（メイン）の実行間隔は、基本処理において制御状態に応じて繰り返す処理が一巡する時間とタイマ割込処理（メイン）の実行時間とを合わせた時間よりも長い時間に設定されており、今回と次のタイマ割込処理（メイン）との間で必ず制御状態に応じて繰り返す処理が最低でも一巡することとなる。また、メイン制御部 4 1 は、割込処理の実行中に他の割込を禁止するように設定されているとともに、複数の割込が同時に発生した場合、予め定められた順位によって優先して実行する割込が設定されている。なお、割込処理の実行中に他の割込要因が発生し、割込処理が終了してもその割込要因が継続している状態であれば、その時点で新たな割込が発生することとなる。

【 0 0 3 7 】

演出制御基板 9 0 には、演出用スイッチ 5 6 が接続されており、この演出用スイッチ 5 6 の検出信号が入力されるようになっている。また、演出制御基板 9 0 には、スロットマシン 1 の前面扉 1 b に配置された液晶表示器 5 1（図 1 参照）、演出効果 L E D 5 2、スピーカ 5 3、5 4、前述したリール L E D 5 5、停止ナビ用ランプ 5 7 L、5 7 C、5 7 R 等の演出装置が接続されており、これら演出装置は、演出制御基板 9 0 に搭載された後述のサブ制御部 9 1 による制御に基づいて駆動されるようになっている。なお、本実施形態では、演出制御基板 9 0 に搭載されたサブ制御部 9 1 により、液晶表示器 5 1、演出効果 L E D 5 2、スピーカ 5 3、5 4、リール L E D 5 5 等の演出装置の出力制御が行われる構成であるが、サブ制御部 9 1 とは別に演出装置の出力制御を直接的に行う出力制御部を演出制御基板 9 0 又は他の基板に搭載し、サブ制御部 9 1 がメイン制御部 4 1 からコマンドに基づいて演出装置の出力パターンを決定し、サブ制御部 9 1 が決定した出力パターンに基づいて出力制御部が演出装置の出力制御を行う構成としても良く、このような構成では、サブ制御部 9 1 及び出力制御部の双方によって演出装置の出力制御が行われることとなる。また、本実施形態では、演出装置として液晶表示器 5 1、演出効果 L E D 5 2、スピーカ 5 3、5 4、リール L E D 5 5 を例示しているが、演出装置は、これらに限られず、例えば、機械的に駆動する表示装置や機械的に駆動する役モノ等を演出装置として適用してもよい。

【 0 0 3 8 】

演出制御基板 9 0 には、メイン制御部 4 1 と同様にサブ C P U 9 1 a、R O M 9 1 b、R A M 9 1 c、I / O ポート 9 1 d を備えたマイクロコンピュータにて構成されたサブ制

10

20

30

40

50

御部 9 1、表示制御回路 9 2、LED 駆動回路 9 3、音声出力回路 9 4、リセット回路 9 5、スイッチ検出回路 9 6、時計装置 9 7、電断検出回路 9 8、その他の回路等が搭載されている。サブ CPU 9 1 a は、遊技制御基板 4 0 から送信されるコマンドを受けて演出を行うための各種の制御を行うとともに、演出制御基板 9 0 に搭載された制御回路の各部を直接的又は間接的に制御する。

【 0 0 3 9 】

リセット回路 9 5 は、遊技制御基板 4 0 においてメイン制御部 4 1 にシステムリセット信号を与えるリセット回路 4 9 よりもリセット信号を解除する電圧が低く定められており、電源投入時においてサブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 よりも早い段階で起動するようになっている。一方で、電断検出回路 9 8 は、遊技制御基板 4 0 においてメイン制御部 4 1 に電圧低下信号を出力する電断検出回路 4 8 よりも電圧低下信号を出力する電圧が低く定められており、電断時においてサブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 よりも遅い段階で停電を検知し、後述する電断処理（サブ）を行うこととなる。

【 0 0 4 0 】

サブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 と同様に、割込機能を備えており、メイン制御部 4 1 からのコマンド受信時に割込を発生させて、メイン制御部 4 1 から送信されたコマンドを取得し、バッファに格納するコマンド受信割込処理を実行する。また、サブ制御部 9 1 は、システムクロックの入力数が一定数に到達する毎、すなわち一定間隔毎に割込を発生させて後述するタイマ割込処理（サブ）を実行する。一方、サブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 とは異なり、コマンドの受信に基づいて割込が発生した場合には、タイマ割込処理（サブ）の実行中であっても、当該処理に割り込んでコマンド受信割込処理を実行し、タイマ割込処理（サブ）の契機となる割込が同時に発生してもコマンド受信割込処理を最優先で実行するようになっている。

【 0 0 4 1 】

また、サブ制御部 9 1 にも、停電時においてバックアップ電源が供給されており、バックアップ電源が供給されている間は、RAM 9 1 c に記憶されているデータが保持されるようになっている。すなわち、スロットマシンへの電力供給が停止しても、所定期間は RAM 9 1 c の少なくとも一部の内容が保存される。なお、本実施形態では、RAM 9 1 c の全ての領域がバックアップ RAM とされており、スロットマシンへの電力供給が停止しても、所定期間は RAM 9 1 c の全ての内容が保存される。なお、本実施形態では、RAM 9 1 c の全ての領域がバックアップ RAM とされており、スロットマシンへの電力供給が停止しても、所定期間は RAM 9 1 c の全ての内容が保存される。

【 0 0 4 2 】

[ナビ報知およびナビ演出について]

また、本実施形態におけるスロットマシンでは、内部抽選結果に基づく AT（アシストタイム）抽選処理に当選したときに、メイン制御部 4 1 により、内部抽選結果に応じて遊技者にとって有利となる停止順を報知するナビ報知を実行可能な報知期間となる有利状態の一例としての AT に制御可能となっている。メイン制御部 4 1 は、AT に制御している場合には、遊技状態に応じたナビ対象役に当選することにより、ナビ報知を実行するとともに、サブ制御部 9 1 に対して押し順コマンドを送信することで、ナビ演出を実行させる。遊技状態に応じたナビ対象役とは、例えば、押し順リプレイや押し順ベルが共通のナビ対象役である。一方、本実施形態においてメイン制御部 4 1 は、AT に制御していなければ、ナビ対象役に当選していてもナビ報知を実行せず、ナビ演出を実行させない。なお、本実施形態では、メイン制御部 4 1 は、AT に制御していなければ、ナビ報知を実行せず、ナビ演出を実行させないように制御しているが、これに限定されず、AT に制御していなくても一定の条件を満たすことにより、ナビ報知を実行し、ナビ演出を実行させることが可能である。例えば、メイン制御部 4 1 は、ボーナス内部当選後の内部中状態やチャンスゾーン等の遊技状態においてナビ報知を実行し、サブ制御部 9 1 にナビ演出を実行させることも可能である。

【 0 0 4 3 】

なお、押し順リプレイとは、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が予め決定された押し順（正解押し順）どおりに操作されれば遊技者にとって有利なリプレイ役に入賞し、押し順どおりに操作されなければ当該有利なリプレイ役に必ずしも入賞しない押し順役である。例えば、押し順どおりに操作されれば遊技者にとって有利な有利 R T（リプレイタイム）等の遊技状態に昇格する昇格リプレイに入賞したり、遊技者にとって有利になることを示唆するチャンス目のリプレイに入賞したり、有利 R T 等から通常状態に転落する転落リプレイの入賞せずに通常リプレイに入賞したりする一方、押し順どおりに操作されなければ昇格リプレイやチャンス目のリプレイに入賞せずに通常リプレイに入賞したり、転落リプレイに入賞したりする押し順役である。

また、押し順ベルとは、例えば、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が予め決定された押し順どおりに操作されれば遊技者にとって有利なベル役に入賞し、押し順どおりに操作されなければ当該有利なベル役に必ずしも入賞しない押し順役である。例えば、押し順どおりに操作されれば 10 枚の払い出しがある 10 枚ベルに入賞する一方、押し順どおりに操作されなければ 3 枚しか払い出されない 3 枚ベルに入賞したり、目押しをしなければ 10 枚ベルに入賞せずに 1 枚しか払い出されない 1 枚ベルに入賞したりする押し順役である。

【 0 0 4 4 】

本実施形態のナビ報知は、遊技補助表示器 1 2 の点灯態様を変化させることにより遊技者にとって有利な停止順を識別可能に報知する。なお、ナビ報知の態様は、このような態様に限らず、遊技者が当選状況に応じて識別可能な態様であればよい。また、ナビ報知以外の報知にも用いられる遊技補助表示器 1 2 によるものに限らず、専用の表示器を用いて実行するものでも良い。本実施形態のナビ演出は、ナビ報知により報知された遊技者にとって有利な停止順を、液晶表示器 5 1 における停止ナビ用画像の表示と、停止ナビ用ランプ 5 7 L、5 7 C、5 7 R の発光とによって報知する。

【 0 0 4 5 】

以上のように、ナビ報知及びナビ演出では、遊技者にとって有利となる停止順が識別可能に報知される。本実施形態においてメイン制御部 4 1 は、抽選条件が成立した場合に A T に制御するか否かを決定する抽選を行う。また、メイン制御部 4 1 は、A T 終了時に、複数のゲーム数から規定ゲーム数を選択するとともに、A T の終了時から継続して A T に制御されないゲーム数を計数する。そして、メイン制御部 4 1 は、A T 抽選処理に当選すること、または、A T に継続して制御されないゲーム数が規定ゲーム数（所謂天井ゲーム数）に到達することで A T に制御する。

【 0 0 4 6 】

〔 遊技中の演出等について 〕

また、サブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 から受信した各種コマンドに基づいて、上述のナビ演出や、遊技状態に応じた各演出（例えば、予告演出や内部当選示唆演出やバトル演出やフリーズ演出等の煽り演出、ボーナス確定演出、ボーナス中演出、ナビ演出、デモ演出）を実行することが可能となっている。

【 0 0 4 7 】

次に、メイン制御部 4 1 が送信するコマンドに基づいてサブ制御部 9 1 が実行する演出の制御について説明する。サブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 からのコマンドを受信した際に、コマンド受信割込処理を実行し、R A M 9 1 c に設けられた受信用バッファにコマンド伝送ラインから取得したコマンドを格納する。サブ制御部 9 1 は、タイマ割込処理（サブ）において、受信用バッファに未処理のコマンドが格納されている場合には、最も早い段階で受信したコマンドに基づいて R O M 9 1 b に格納された制御パターンテーブルを参照し、登録された制御内容に基づいて液晶表示器 5 1、演出効果 L E D 5 2、スピーカ 5 3、5 4、リール L E D 5 5、演出用スイッチ 5 6、停止ナビ用ランプ 5 7 L、5 7 C、5 7 R 等の各種演出装置の出力制御を行う。制御パターンテーブルには、複数種類の演出パターン毎に、コマンドの種類に対応する液晶表示器 5 1 の表示パターン、演出効果 L E D 5 2 の点灯態様、スピーカ 5 3、5 4 の出力態様、リール L E D 5 5 の点灯態様、

停止ナビ用ランプ 5 7 L、5 7 C、5 7 R の発光態様等の制御パターンが登録されており、サブ制御部 9 1 は、コマンドを受信した際に、制御パターンテーブルの当該ゲームにおいて R A M 9 1 c に設定されている演出パターンに対応して登録された制御パターンのうち、受信したコマンドの種類に対応する制御パターンを参照し、当該制御パターンに基づいて演出装置の出力制御を行う。これにより演出パターン及び遊技の進行状況に応じた演出が実行されることとなる。なお、サブ制御部 9 1 は、あるコマンドの受信を契機とする演出の実行中に新たにコマンドを受信した場合には、演出を中止して新たに受信したコマンドに対応する制御パターンに基づく演出を実行する。すなわち、演出が終了していない状態でも、受信した新たなコマンドが新たな演出の契機となるコマンドではない場合を除いて実行していた演出はキャンセルされて新たなコマンドに基づく演出が実行される。演出パターンは、受信した内部当選コマンドが示す内部抽選の結果に応じた選択率にて選択され、R A M 9 1 c に設定される。

10

【 0 0 4 8 】

サブ制御部 9 1 は、図 5、図 6 に示すナビ演出実行処理を行う。まず、サブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 から受信した内部当選コマンド等に基づいて、遊技者によってスタート操作（スタートスイッチ 7 の操作、所謂レバーオン）が行われたか否かを判定する（ステップ S 1 0 1）。サブ制御部 9 1 は、レバーオンが行われていない場合（ステップ S 1 0 1；N）、レバーオンが行われるまでステップ S 1 0 1 の処理を繰り返し、レバーオンが行われた場合（ステップ S 1 0 1；Y）、メイン制御部 4 1 から受信した内部当選コマンドや遊技状態コマンド等に基づいて、A T の制御中にナビ対象役に内部当選したか否

20

【 0 0 4 9 】

サブ制御部 9 1 は、A T の制御中にナビ対象役に内部当選していない場合（ステップ S 1 0 2；N）、処理を終了してステップ S 1 0 1 の処理に戻り、A T の制御中にナビ対象役に内部当選した場合（ステップ S 1 0 2；Y）、第 1 停止ナビ用画像を液晶表示器 5 1 に表示し（ステップ S 1 0 3）、タイマに所定期間の一例として 3 秒間をセットし（ステップ S 1 0 4）、発光態様変更フラグをオフにセットし（ステップ S 1 0 5）、後述する図 7 に示す第 1 停止ナビ用ランプ発光処理を実行し（ステップ S 1 0 6）、メイン制御部 4 1 から受信した操作コマンド等に基づいて、遊技者によって第 1 停止操作が行われたか否かを判定する（ステップ S 1 0 7）。

30

【 0 0 5 0 】

ここで、第 1 停止ナビ用画像とは、正解押し順（特定操作態様）の第 1 停止操作（第 1 態様での操作）を報知する画像である。本実施形態の第 1 停止ナビ用画像は、第 1 停止操作に対応する「1」を円で囲んだ第 1 手順画像と、第 2 停止操作に対応する「2」を円で囲んだ第 2 手順画像と、第 3 停止操作に対応する「3」を円で囲んだ第 3 手順画像とを含む画像である。例えば、正解押し順が「中右左」のときには、サブ制御部 9 1 は、図 8（A）に示す第 1 停止ナビ用画像 5 1 1 のように、背景画像を液晶表示器 5 1 の表示領域全体に表示するとともに、第 1 手順画像を表示領域中央部に表示し、第 2 手順画像を表示領域右部に表示し、第 3 手順画像を表示領域左部に表示する。

また、発光態様変更フラグとは、各停止ナビ用ランプ 5 7 L、5 7 C、5 7 R の発光態様を変更したか否かを特定するためのフラグであり、通常時はオフに設定されており、発光態様を変更するときにオンに設定される。

40

【 0 0 5 1 】

図 5 に戻り、サブ制御部 9 1 は、第 1 停止操作が行われていない場合（ステップ S 1 0 7；N）、ステップ S 1 0 6 に戻って第 1 停止ナビ用ランプ発光処理を繰り返し、第 1 停止操作が行われた場合（ステップ S 1 0 7；Y）、操作コマンドや内部当選コマンド等に基づいて、正解押し順で第 1 停止操作が行われたか否かを判定する（ステップ S 1 0 8）。サブ制御部 9 1 は、正解押し順で第 1 停止操作が行われた場合（ステップ S 1 0 8；Y）、図 6 に示すように、第 2 停止ナビ用画像を液晶表示器 5 1 に表示し（ステップ S 1 0 9）、後述する第 2 停止ナビ用ランプ発光処理を実行し（ステップ S 1 1 0）、メイン制

50

御部 4 1 から受信した操作コマンド等に基づいて、遊技者によって第 2 停止操作が行われたか否かを判定する（ステップ S 1 1 1）。ここで、第 2 停止ナビ用画像とは、正解押し順の第 2 停止操作（第 2 態様での操作）を報知する画像である。本実施形態の第 3 停止ナビ用画像は、第 2 手順画像と第 3 手順画像とを含む画像である。例えば、正解押し順が「中右左」のときには、サブ制御部 9 1 は、図 8（B）に示す第 2 停止ナビ用画像 5 1 2 のように、背景画像を液晶表示器 5 1 の表示領域全体に表示するとともに、第 2 手順画像を表示領域右部に表示し、第 3 手順画像を表示領域左部に表示する。

【 0 0 5 2 】

図 6 に戻り、サブ制御部 9 1 は、第 2 停止操作が行われていない場合（ステップ S 1 1 1 ; N）、ステップ S 1 1 0 に戻って第 2 停止ナビ用ランプ発光処理を繰り返し、第 2 停止操作が行われた場合（ステップ S 1 1 1 ; Y）、操作コマンドや内部当選コマンド等に基づいて、正解押し順で第 2 停止操作が行われたか否かを判定する（ステップ S 1 1 2）。サブ制御部 9 1 は、正解押し順で第 2 停止操作が行われた場合（ステップ S 1 1 2 ; Y）、第 3 停止ナビ用画像を液晶表示器 5 1 に表示し（ステップ S 1 1 3）、後述する第 3 停止ナビ用ランプ発光処理を実行し（ステップ S 1 1 4）、メイン制御部 4 1 から受信した操作コマンド等に基づいて、遊技者によって第 3 停止操作が行われたか否かを判定する（ステップ S 1 1 5）。ここで、第 3 停止ナビ用画像とは、正解押し順の第 3 停止操作を報知する画像である。本実施形態の第 3 停止ナビ用画像は、第 3 手順画像を含む画像である。例えば、正解押し順が「中右左」のときには、サブ制御部 9 1 は、図 8（C）に示す第 3 停止ナビ用画像 5 1 3 のように、背景画像を液晶表示器 5 1 の表示領域全体に表示するとともに、第 3 手順画像を表示領域左部に表示する。

【 0 0 5 3 】

図 6 に戻り、サブ制御部 9 1 は、第 3 停止操作が行われていない場合（ステップ S 1 1 5 ; N）、ステップ S 1 1 4 に戻って第 3 停止ナビ用ランプ発光処理を繰り返し、第 3 停止操作が行われた場合（ステップ S 1 1 5 ; Y）、正解報知用画像を液晶表示器 5 1 に表示し（ステップ S 1 1 6）、入賞したナビ対象役（押し順ベル、押し順リプレイ）に応じた色で全ての停止ナビ用ランプ 5 7 L、5 7 C、5 7 R を点灯し（ステップ S 1 1 7）、処理を終了する。本実施形態では、入賞したナビ対象役が押し順ベルであれば黄色で全ての停止ナビ用ランプ 5 7 L、5 7 C、5 7 R を点灯し、入賞したナビ対象役が押し順リプレイであれば青色で全ての停止ナビ用ランプ 5 7 L、5 7 C、5 7 R を点灯する。一方、サブ制御部 9 1 は、図 5 に示すように、不正解押し順で第 1 停止操作が行われた場合（ステップ S 1 0 8 ; N）、または、図 6 に示すように、不正解押し順で第 2 停止操作が行われた場合（ステップ S 1 1 2 ; N）、不正解報知用画像を液晶表示器 5 1 に表示し（ステップ S 1 1 8）、処理を終了する。

【 0 0 5 4 】

ここで、正解報知用画像とは、正解押し順で停止操作が行われた結果、遊技者にとって有利な小役に入賞した旨を報知する画像である。例えば、図 9（A）に示す正解報知用画像 5 1 4 のように、背景画像と、表示領域中央部に表示される「成功！！」との文字画像とを含む画像である。不正解報知用画像とは、正解押し順で停止操作が行われなかった結果、遊技者にとって有利な小役に入賞しなかった旨を報知する画像である。例えば、図 9（B）に示す不正解報知用画像 5 1 5 のように、背景画像と、表示領域中央部に表示される「失敗...」との文字画像とを含む画像である。

【 0 0 5 5 】

また、サブ制御部 9 1 は、上述したナビ演出実行処理のステップ S 1 0 6 の処理において、図 7 に示す第 1 停止ナビ用ランプ発光処理を行う。まず、サブ制御部 9 1 は、発光態様変更フラグがオンに設定されているか否かを判定する（ステップ S 1 5 1）。サブ制御部 9 1 は、発光態様変更フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 1 5 1 ; N）、停止ナビ用ランプ 5 7 L、5 7 C、5 7 R のうち、第 1 停止すれば正解押し順となるリール 2 L、2 C、2 R に対応する停止ナビ用ランプ 5 7 L、5 7 C、5 7 R を内部当選したナビ対象役（押し順ベル、押し順リプレイ）に応じた色で高速点滅し（ステップ S 1 5 2

）、タイマがタイムアップしたか否かを判定することで、レバーオンから３秒間が経過したか否かを判定する（ステップＳ１５３）。本実施形態では、内部当選したナビ対象役が押し順ベルであれば黄色で停止ナビ用ランプ５７Ｌ、５７Ｃ、５７Ｒを発光し、入賞したナビ対象役が押し順リプレイであれば青色で停止ナビ用ランプ５７Ｌ、５７Ｃ、５７Ｒを発光する。

【００５６】

サブ制御部９１は、タイムアップした場合（ステップＳ１５３；Ｙ）、発光態様変更フラグをオンに設定し（ステップＳ１５４）、処理を終了してナビ演出実行処理のステップＳ１０６の処理に戻り、サブ制御部９１は、タイムアップしていない場合（ステップＳ１５３；Ｎ）、発光態様変更フラグをオンに設定せずに処理を終了してナビ演出実行処理のステップＳ１０６の処理に戻る。一方、サブ制御部９１は、発光態様変更フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ１５１；Ｙ）、停止ナビ用ランプ５７Ｌ、５７Ｃ、５７Ｒのうち、第１停止すれば正解押し順となるリール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒに対応する停止ナビ用ランプ５７Ｌ、５７Ｃ、５７Ｒを内部当選したナビ対象役（押し順ベル、押し順リプレイ）に応じた色で点灯し（ステップＳ１５５）、処理を終了してナビ演出実行処理のステップＳ１０６の処理に戻る。

【００５７】

なお、上述したナビ演出実行処理のステップＳ１１０、Ｓ１１４の処理において行われる第２停止ナビ用ランプ発光処理および第３停止ナビ用ランプ発光処理についても第１停止ナビ用ランプ発光処理と同様の処理が行われる。なお、第２停止ナビ用ランプ発光処理については、「第１」を「第２」とし、「ステップＳ１０６」を「ステップＳ１１０」とすれば上述した第１停止ナビ用ランプ発光処理と同様の処理となり、第３停止ナビ用ランプ発光処理については、「第１」を「第３」とし、「ステップＳ１０６」を「ステップＳ１１４」とすれば上述した第１停止ナビ用ランプ発光処理と同様の処理となるため、図示および詳細な説明を省略する。

【００５８】

この結果、例えば、ＡＴの制御中において遊技者によってレバーオンが行われて正解押し順が「中右左」となる押し順リプレイに内部当選したときには、図１０（Ａ）、図１１（Ａ）に示すように、サブ制御部９１は、第１停止ナビ用画像５１１を液晶表示器５１に表示させるとともに、第１停止ナビ用ランプ発光処理として中停止ナビ用ランプ５７Ｃを青色で発光させる。このとき、サブ制御部９１は、中停止ナビ用ランプ５７Ｃを高速点滅させる。なお、サブ制御部９１は、レバーオンから３秒経過しても第１停止操作が行われなければ、サブ制御部９１は、中停止ナビ用ランプ５７Ｃの高速点滅を点灯に変更する（図示せず）。

【００５９】

また、図１０（Ａ）に示す状態において、遊技者によって正解押し順の第１停止操作である中ストップスイッチ８Ｃの操作が行われると、図１０（Ｂ）に示すように、サブ制御部９１は、第２停止ナビ用画像５１２に表示を更新させるとともに、第２停止ナビ用ランプ発光処理として右停止ナビ用ランプ５７Ｒを青色で発光させる。このとき、第１停止操作がレバーオンから３秒以内に行われていれば、図１０（Ｂ）に示すように、サブ制御部９１は、右停止ナビ用ランプ５７Ｒを高速点滅させる。一方、レバーオンから３秒経過してから第１停止操作が行われていれば、サブ制御部９１は、右停止ナビ用ランプ５７Ｒを点灯させる（図示せず）。また、サブ制御部９１は、第１停止操作がレバーオンから３秒以内に行われた後にレバーオンから３秒経過しても第２停止操作が行われなければ、サブ制御部９１は、右停止ナビ用ランプ５７Ｒの高速点滅を点灯に変更する（図示せず）。

【００６０】

また、図１０（Ｂ）に示す状態において、遊技者によって正解押し順の第２停止操作である右ストップスイッチ８Ｒの操作が行われると、図１０（Ｃ）に示すように、サブ制御部９１は、第３停止ナビ用画像５１３に表示を更新させるとともに、第３停止ナビ用ランプ発光処理として左停止ナビ用ランプ５７Ｌを青色で発光させる。このとき、レバーオン

から3秒経過してから第2停止操作が行われていれば、図10(C)に示すように、サブ制御部91は、左停止ナビ用ランプ57Lを点灯させる。一方、第2停止操作がレバーオンから3秒以内に行われていれば、サブ制御部91は、左停止ナビ用ランプ57Lを高速点滅させる(図示せず)。また、サブ制御部91は、第2停止操作がレバーオンから3秒以内に行われた後にレバーオンから3秒経過しても第3停止操作が行われなければ、サブ制御部91は、左停止ナビ用ランプ57Lの高速点滅を点灯に変更する(図示せず)。

【0061】

そして、図10(C)に示す状態において、遊技者によって正解押し順の第3停止操作である左ストップスイッチ8Lの操作が行われると、図10(D)に示すように、リプレイに入賞し、サブ制御部91は、正解報知用画像514に表示を更新させるとともに、全ての停止ナビ用ランプ57L、57C、57Rを青色で点灯させる。なお、サブ制御部91は、図10(E)に示すように、次のゲームのレバーオンが行われるまで、正解報知用画像514の表示や、停止ナビ用ランプ57L、57C、57Rの点灯を継続する。

10

【0062】

一方、図11(A)に示す状態において、遊技者によって正解押し順の第1停止操作ではない左ストップスイッチ8Lの操作が行われると、図11(B)に示すように、サブ制御部91は、不正解報知用画像515に表示を更新させるとともに、各停止ナビ用ランプ57L、57C、57Rによる発光を停止させる。なお、サブ制御部91は、図11(C)~図11(E)に示すように、遊技者によって第2停止操作および第3停止操作が行われた後、次のゲームのレバーオンが行われるまで、不正解報知用画像515の表示や、停止ナビ用ランプ57L、57C、57Rの発光停止を継続する。

20

【0063】

なお、図11(A)に示す状態において、遊技者によって正解押し順の第1停止操作である左ストップスイッチ8Lの操作が行われて図10(B)に示す状態となったときに、遊技者によって正解押し順の第2停止操作ではない左ストップスイッチ8Lの操作が行われたときには、図11(C)~図11(E)に示す状態と同様の状態となる。具体的には、サブ制御部91は、不正解報知用画像515に表示を更新させるとともに、各停止ナビ用ランプ57L、57C、57Rによる発光を停止させ、遊技者によって第3停止操作が行われた後に次のゲームのレバーオンが行われるまで、不正解報知用画像515の表示や、停止ナビ用ランプ57L、57C、57Rの発光停止を継続する(図示せず)。

30

【0064】

以上説明したように、本実施形態に係るスロットマシン1によれば、サブ制御部91は、ATの制御中にナビ対象役に内部当選したときにナビ演出を実行し、停止ナビ用ランプ57L、57C、57Rを用いて正解押し順を報知する。具体的には、サブ制御部91は、正解押し順の停止操作(第1停止操作、第2停止操作、第3停止操作)に対応する停止ナビ用ランプ57L、57C、57Rを順番に発光させており、例えば、図10(A)~図10(C)に示すように、正解押し順が「中右左」であれば、第1停止操作前に正解押し順(中ストップスイッチ8Cの操作)に対応する中停止ナビ用ランプ57Cを発光させ、第2停止操作前に正解押し順(右ストップスイッチ8Rの操作)に対応する右停止ナビ用ランプ57Rを発光させ、第3停止操作前に正解押し順(左ストップスイッチ8Lの操作)に対応する左停止ナビ用ランプ57Lを発光させる。そして、サブ制御部91は、ナビ演出によって報知された正解押し順どおりにストップスイッチ8L、8C、8Rが順番に操作された結果としてナビ対象役に入賞したときに、全ての停止ナビ用ランプ57L、57C、57Rを発光させる。

40

このようにすることで、ナビ演出によって報知された正解押し順どおりにストップスイッチが順番に操作された結果としてナビ対象役に入賞したときに全ての停止ナビ用ランプを発光させないスロットマシンよりも報知された正解押し順どおりにストップスイッチ8L、8C、8Rが順番に操作された結果としてナビ対象役に入賞したことを遊技者が認識し易くなる。

【0065】

50

なお、本実施形態では、押し順役（押し順ベル、押し順リプレイ）に内部当選したときに正解押し順をナビ演出によって報知したが、これに限定されず、例えば、チェリーやスイカ等のレア役に内部当選したときに各ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作タイミング、所謂目押しのタイミングをナビ演出によって報知してもよい。すなわち、特定操作態様については、各ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の押し順（操作順）に限定されず、各ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作タイミングであってもよい。この場合、例えば、各ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の目押しのタイミングに併せて各停止ナビ用ランプ 5 7 L、5 7 C、5 7 を発光させることで目押しのタイミングを報知してもよい。

【0066】

なお、本実施形態のように、ナビ演出において、液晶表示器 5 1 における停止ナビ用画像を表示し、停止ナビ用ランプ 5 7 L、5 7 C、5 7 R を発光したが、停止ナビ用ランプ 5 7 L、5 7 C、5 7 R の発光が行われる限りにおいて本願発明の作用効果を奏することができ、例えば、停止ナビ用画像の表示を省略して停止ナビ用ランプ 5 7 L、5 7 C、5 7 R の発光のみとしてもよい。また、例えば、スピーカ 5 3、5 4 による停止ナビ用音声の出力を停止ナビ用画像の表示や停止ナビ用ランプ 5 7 L、5 7 C、5 7 R の発光と併せて行ってもよい。

【0067】

なお、本実施形態では、正解押し順の停止操作に対応する停止ナビ用ランプ 5 7 L、5 7 C、5 7 R のみを順番に発光させており、正解押し順の停止操作に対応しない他の停止ナビ用ランプ 5 7 L、5 7 C、5 7 R については消灯させているが、これに限定されず、正解押し順の停止操作に対応する停止ナビ用ランプ 5 7 L、5 7 C、5 7 R よりも目立たない発光態様で発光させる限りにおいて消灯させなくてもよい。例えば、正解押し順の停止操作に対応する停止ナビ用ランプ 5 7 L、5 7 C、5 7 R よりも輝度を低くしたり発光範囲を狭くした状態で発光させてもよい。なお、この場合、例えば、各停止ナビ用ランプ 5 7 L、5 7 C、5 7 R を複数の発光素子でそれぞれ構成し、発光させる発光素子の数で輝度を調整したり、発光させる発光素子の位置で発光領域を調整したりする必要がある。

【0068】

なお、本実施形態では、ナビ演出によって正解押し順を報知するときに各停止ナビ用ランプ 5 7 L、5 7 C、5 7 R を発光させているが、ナビ演出実行時に発光させる照明装置はこれに限定されず、例えば、演出効果 LED 5 2 やリール LED 5 5 等も発光させてもよい。すなわち、正解押し順の報知については、少なくとも正解押し順の第 1 停止操作や第 2 停止操作に対応する停止ナビ用ランプ 5 7 L、5 7 C、5 7 R（第 1 発光部、第 2 発光部）を発光させれば本願発明の作用効果を奏することができる一方、その他の照明装置（第 1 発光部や第 2 発光部とは異なる発光部）も発行させてもよい。

【0069】

なお、本実施形態では、ナビ演出によって報知された正解押し順どおりにストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が順番に操作された結果としてナビ対象役に入賞したときに停止ナビ用ランプ 5 7 L、5 7 C、5 7 R を全て発光させているが、入賞時に発光させる照明装置はこれに限定されず、例えば、演出効果 LED 5 2 やリール LED 5 5 等も発光させてもよい。すなわち、入賞時の正解報知については、少なくとも正解押し順を報知するときに用いた停止ナビ用ランプ 5 7 L、5 7 C、5 7 R（第 1 発光部、第 2 発光部）を発光させれば本願発明の作用効果を奏することができる一方、その他の照明装置（第 1 発光部や第 2 発光部とは異なる発光部）も発行させてもよい。

【0070】

また、本実施形態に係るスロットマシン 1 によれば、サブ制御部 9 1 は、AT の制御中でなければナビ対象役に内部当選してもナビ演出を実行せず、停止ナビ用ランプ 5 7 L、5 7 C、5 7 R を用いた正解押し順の報知を行わない。そして、サブ制御部 9 1 は、ナビ演出によって正解押し順が報知されていないに関わらず、正解押し順でストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が順番に操作された結果としてナビ対象役に入賞したときには、全ての停止ナビ用ランプ 5 7 L、5 7 C、5 7 R を発光させて正解押し順によってナビ対象役

10

20

30

40

50

に入賞した旨の報知を行わない。

このようにすることで、ナビ演出が実行されておらず、停止ナビ用ランプ 5 7 L、5 7 C、5 7 R を用いた正解押し順の報知が行われていないにも関わらずナビ対象役に入賞して停止ナビ用ランプ 5 7 L、5 7 C、5 7 R が発光することによる遊技者の混乱を防止できる。

【 0 0 7 1 】

なお、本実施形態のように、サブ制御部 9 1 は、ナビ演出によって正解押し順が報知されていないにも関わらず、正解押し順でストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が順番に操作された結果としてナビ対象役に入賞したときには、全ての停止ナビ用ランプ 5 7 L、5 7 C、5 7 R を発光させないことが好ましいが、ナビ演出によって正解押し順が報知されてい

10

【 0 0 7 2 】

また、本実施形態に係るスロットマシン 1 によれば、ナビ対象役には、押し順ベルおよび押し順リプレイ等の押し順役を含む複数種類のナビ対象役があり、各停止ナビ用ランプ 5 7 L、5 7 C、5 7 R は、内部当選したナビ対象役の種類に応じて複数種類の発光色で発光可能である。よって、サブ制御部 9 1 は、例えば、押し順ベルに内部当選したときには、各停止ナビ用ランプ 5 7 L、5 7 C、5 7 R を黄色で発光させることで正解押し順を報知する一方、押し順リプレイに内部当選したときには、各停止ナビ用ランプ 5 7 L、5 7 C、5 7 R を青色で発光させることで正解押し順を報知する。

20

このようにすることで、内部当選したナビ対象役の種類に応じた発光色で各停止ナビ用ランプを発光させないスロットマシンよりも報知された正解押し順どおりにストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が順番に操作された結果として入賞するナビ対象役の種類を遊技者が認識し易くなる。

【 0 0 7 3 】

特に、本実施形態に係るスロットマシン 1 によれば、サブ制御部 9 1 は、ナビ演出によって報知された正解押し順どおりにストップスイッチが順番に操作された結果としてナビ対象役に入賞したときには、入賞したナビ対象役の種類に応じた発光色で全ての停止ナビ用ランプ 5 7 L、5 7 C、5 7 R を発光させる。例えば、サブ制御部 9 1 は、正解押し順で押し順ベルに入賞したときには、全ての停止ナビ用ランプ 5 7 L、5 7 C、5 7 R を黄色で発光させる一方、正解押し順で押し順リプレイに入賞したときには、各停止ナビ用ランプ 5 7 L、5 7 C、5 7 R を青色で発光させる。

30

このようにすることで、入賞したナビ対象役の種類に応じた発光色で停止ナビ用ランプを発光させないスロットマシンよりも報知された正解押し順どおりにストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が順番に操作された結果として入賞したナビ対象役の種類を遊技者が認識し易くなる。

【 0 0 7 4 】

なお、本実施形態のように、サブ制御部 9 1 は、内部当選したナビ対象役の種類に応じた発光色で各停止ナビ用ランプ 5 7 L、5 7 C、5 7 R を発光させることが好ましいが、内部当選したナビ対象役の種類に応じた発光色で各停止ナビ用ランプ 5 7 L、5 7 C、5 7 R を発光させなくてもよい。

40

また、本実施形態のように、サブ制御部 9 1 は、入賞したナビ対象役の種類に応じた発光色で停止ナビ用ランプ 5 7 L、5 7 C、5 7 R を発光させることが好ましいが、入賞したナビ対象役の種類に応じた発光色で停止ナビ用ランプ 5 7 L、5 7 C、5 7 R を発光させなくてもよい。

【 0 0 7 5 】

また、本実施形態に係るスロットマシン 1 によれば、停止ナビ用ランプ 5 7 L、5 7 C、5 7 R は、リール 2 L、2 C、2 R の近傍に設けられている。具体的には、図 1 に示すように、各停止ナビ用ランプ 5 7 L、5 7 C、5 7 R は、各リール 2 L、2 C、2 R に対

50

応して上方にそれぞれ設けられている。

このようにすることで、停止ナビ用ランプがリールの近傍に設けられていないスロットマシンよりも各停止ナビ用ランプ 5 7 L、5 7 C、5 7 R と各リール 2 L、2 C、2 R との関係を遊技者が認識し易くなる。

【 0 0 7 6 】

なお、本実施形態では、停止ナビ用ランプ 5 7 L、5 7 C、5 7 R がリール 2 L、2 C、2 R の上方に設けられているが、リール 2 L、2 C、2 R に対する停止ナビ用ランプの位置についてはこれに限定されず、例えば、停止ナビ用ランプがリール 2 L、2 C、2 R の下方に設けられてもよい。また、例えば、全ての停止ナビ用ランプが左リール 2 L の左方や右リール 2 R の右方に上下方向に並んで設けられてもよく、上から順に、左停止ナビ 10
用ランプ、中停止ナビ用ランプ、右停止ナビ用ランプが並んで設けられてもよい。さらに、これらの位置に左停止ナビ用ランプ、中停止ナビ用ランプ、右停止ナビ用ランプがそれぞれ複数設けられてもよい。

【 0 0 7 7 】

なお、本実施形態のように、停止ナビ用ランプ 5 7 L、5 7 C、5 7 R は、リール 2 L、2 C、2 R の近傍に設けられていることが好ましいが、停止ナビ用ランプ 5 7 L、5 7 C、5 7 R は、リール 2 L、2 C、2 R の近傍に設けられていなくてもよく、リール 2 L、2 C、2 R から離れた位置に設けられてもよい。例えば、左停止ナビ用ランプを前面扉 1 b の左端部、中停止ナビ用ランプを前面扉 1 b の中央部や上端部や下端部、右停止ナビ 20
用ランプを前面扉 1 b の右端部にそれぞれ設けてもよい。また、例えば、前面扉 1 b に役物を新たに設けたときに、左停止ナビ用ランプを役物の左端部、中停止ナビ用ランプを役物の中央部や上端部や下端部、右停止ナビ用ランプを役物の右端部にそれぞれ設けてもよい。また、例えば、前面扉 1 b に役物を新たに複数種類設けたときに、左停止ナビ用ランプを左側の役物、中停止ナビ用ランプを中央や上側や下側の役物、右停止ナビ用ランプを右側の役物にそれぞれ設けてもよい。

【 0 0 7 8 】

また、本実施形態に係るスロットマシン 1 によれば、サブ制御部 9 1 は、ナビ演出の実行を開始すると、遊技者によるレバーオンが行われてから 3 秒間が経過するまで正解押し順を報知している停止ナビ用ランプ 5 7 L、5 7 C、5 7 R を高速点滅させており、3 秒 30
間が経過すると正解押し順を報知している停止ナビ用ランプ 5 7 L、5 7 C、5 7 R の発光態様を高速点滅から点灯に変更する。

このようにすることで、ナビ演出の実行を開始、すなわち、正解押し順の報知を開始してから所定期間が経過するまで正解押し順を報知している停止ナビ用ランプを高速点滅させないスロットマシンよりも正解押し順の報知を開始したことを遊技者が認識し易くなる。

【 0 0 7 9 】

なお、本実施形態では、停止ナビ用ランプ 5 7 L、5 7 C、5 7 R の発光態様として高速点滅を特別態様としているが、特別態様についてはこれに限定されず、例えば、停止ナビ用ランプ 5 7 L、5 7 C、5 7 R の間欠的な点滅（低速点滅）を特別態様としてもよい。また、例えば、停止ナビ用ランプ 5 7 L、5 7 C、5 7 R の輝度を高くしたり、発光領域 40
を広くしたりすることを特別態様としてもよい。なお、この場合、例えば、各停止ナビ用ランプ 5 7 L、5 7 C、5 7 R を複数の発光素子でそれぞれ構成し、発光させる発光素子の数で輝度を調整したり、発光させる発光素子の位置で発光領域を調整したりする必要がある。

【 0 0 8 0 】

なお、本実施形態のように、正解押し順の報知を開始してから 3 秒間が経過するまで正解押し順を報知している停止ナビ用ランプ 5 7 L、5 7 C、5 7 R を高速点滅させることが好ましいが、停止ナビ用ランプ 5 7 L、5 7 C、5 7 R を高速点滅させなくてもよく、例えば、正解押し順の報知を開始してから正解押し順を報知している停止ナビ用ランプ 5 7 L、5 7 C、5 7 R を点灯させ続けてもよい。 50

なお、本実施形態では、サブ制御部 9 1 は、ナビ演出によって報知された正解押し順どおりにストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が順番に操作された結果としてナビ対象役に入賞したときに、全ての停止ナビ用ランプ 5 7 L、5 7 C、5 7 R を点灯させているが、入賞時の発行態様についてはこれに限定されず、例えば、全ての停止ナビ用ランプ 5 7 L、5 7 C、5 7 R を高速点滅させたり、低速で間欠的に点滅させたりしてもよい。また、各停止ナビ用ランプ 5 7 L、5 7 C、5 7 R を複数の発光素子でそれぞれ構成し、全ての発光素子を発行させることで輝度や発光領域を最大にしたりしてもよい。

【0081】

なお、上記実施形態では、メイン制御部 4 1 側で制御するナビ報知と、サブ制御部 9 1 側で制御するナビ演出の双方にて遊技者にとって有利な操作手順を識別可能となる構成であるが、サブ制御部 9 1 側で制御するナビ演出だけで遊技者にとって有利な操作手順を識別可能となる構成としても良い。

10

なお、上記実施形態では、遊技者にとって有利な特典としての A T 等に関する制御をメイン制御部 4 1 が行う構成であるが、遊技者にとって有利な特典に関する制御の一部または全部をサブ制御部 9 1 が行う構成としても良い。

【0082】

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

20

さらに、メダル及び遊技球等の複数種類の遊技用価値のうち何れか 1 種類のみを用いるものに限定されるものではなく、例えば、メダル及び遊技球等の複数種類の遊技用価値を併用できるものであっても良い。すなわち、メダル及び遊技球等の複数種類の遊技用価値の何れを用いても賭数を設定してゲームを行うことが可能であり、且つ入賞の発生によってメダル及び遊技球等の複数種類の遊技用価値の何れをも払い出し得るスロットマシンを適用しても良い。

【0083】

本発明を実現するためのプログラム及びデータは、スロットマシン 1 に含まれるコンピュータ装置などに対して、着脱自在の記録媒体により配布・提供される形態に限定されるものではなく、予めコンピュータ装置などの有する記憶装置にインストールしておくことで配布される形態を採っても構わない。さらに、本発明を実現するためのプログラム及びデータは、通信処理部を設けておくことにより、通信回線等を介して接続されたネットワーク上の、他の機器からダウンロードすることによって配布する形態を採っても構わない。

30

【0084】

そして、ゲームの実行形態も、着脱自在の記録媒体を装着することにより実行するものだけでなく、通信回線等を介してダウンロードしたプログラム及びデータを、内部メモリ等に一旦格納することにより実行可能とする形態、通信回線等を介して接続されたネットワーク上における、他の機器側のハードウェア資源を用いて直接実行する形態としてもよい。さらには、他のコンピュータ装置等とネットワークを介してデータの交換を行うことによりゲームを実行するような形態とすることもできる。

40

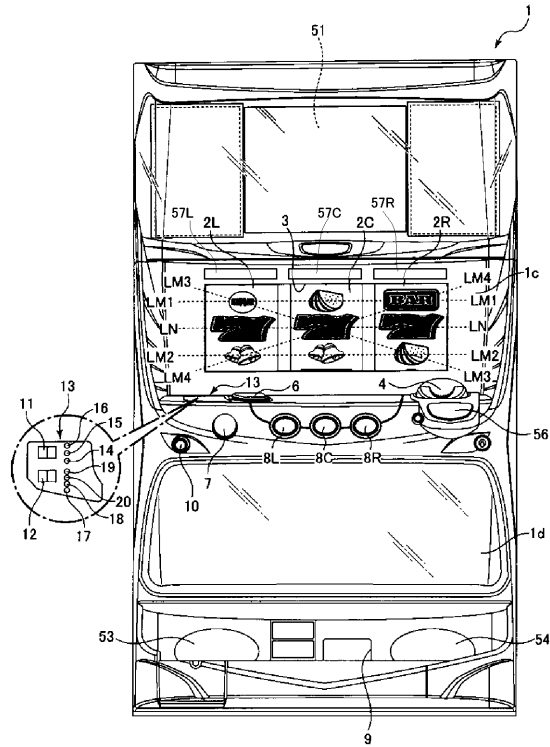
【符号の説明】

【0085】

1 スロットマシン、2 L、2 C、2 R リール、7 スタートスイッチ、8 L、8 C、8 R ストップスイッチ、4 1 メイン制御部、5 1 液晶表示器、5 7 L、5 7 C、5 7 R 停止ナビ用ランプ、9 1 サブ制御部、5 1 1 第 1 停止ナビ用画像、5 1 2 第 2 停止ナビ用画像、5 1 3 第 3 停止ナビ用画像、5 1 4 正解報知用画像、5 1 5 不正解報知用画像

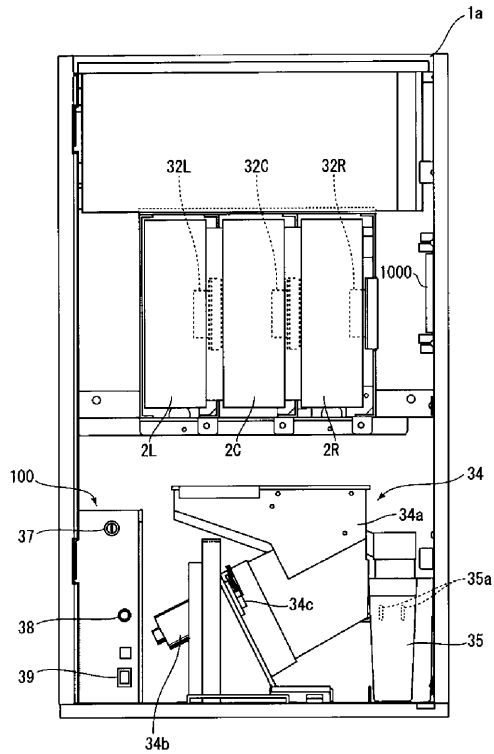
【 図 1 】

【図1】



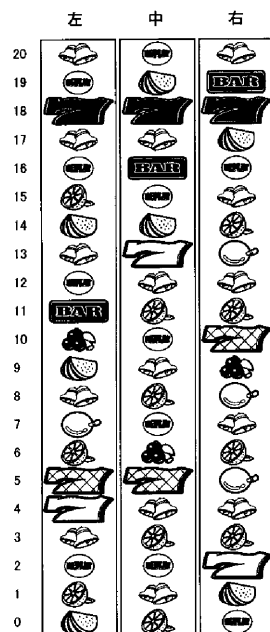
【 図 2 】

【図2】



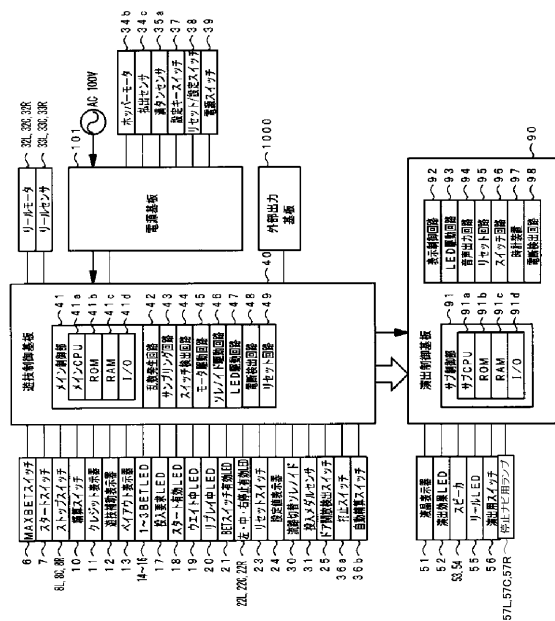
【圖 3】

【图3】



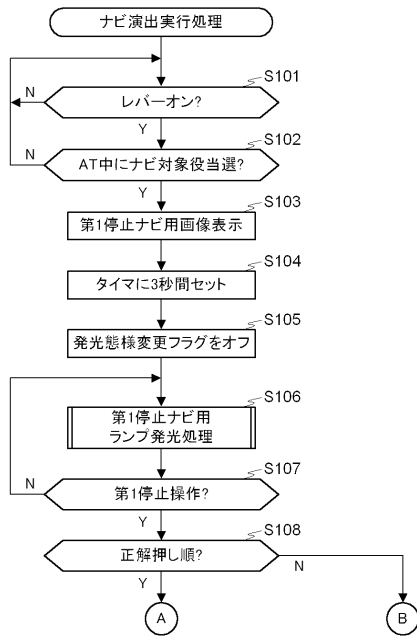
【圖 4】

【图4】



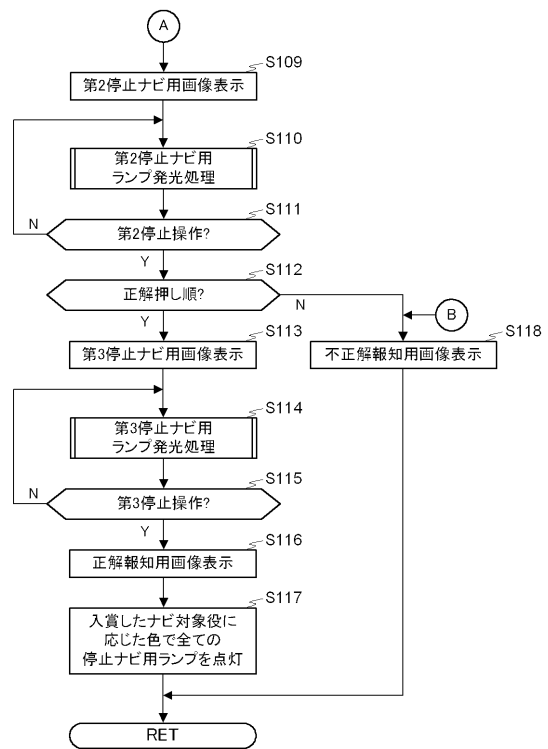
【図 5】

【図5】



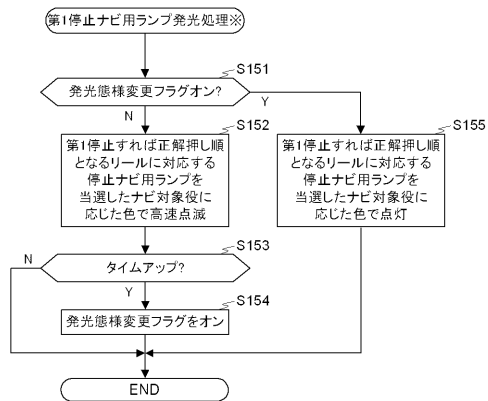
【図 6】

【図6】



【図 7】

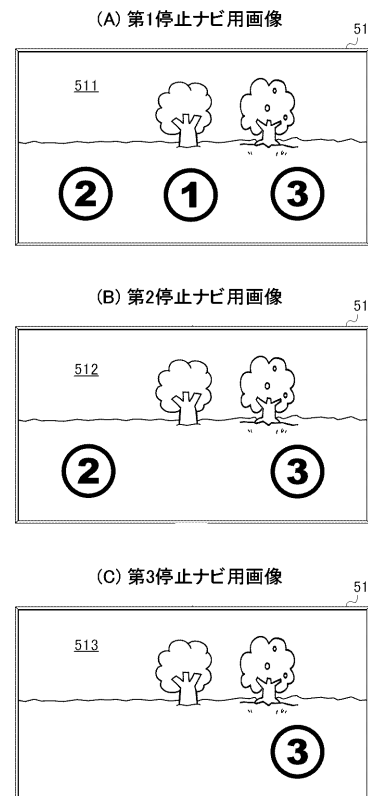
【図7】



※ 第2停止ナビ用ランプ発光処理及び第3停止ナビ用ランプ発光処理も同様

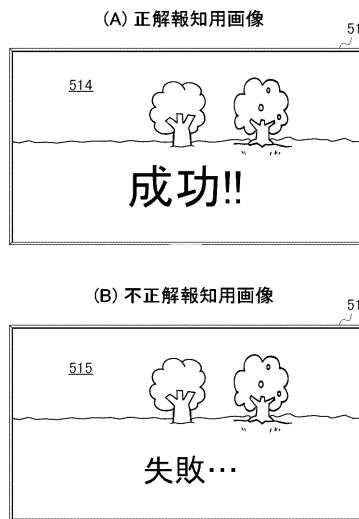
【図 8】

【図8】



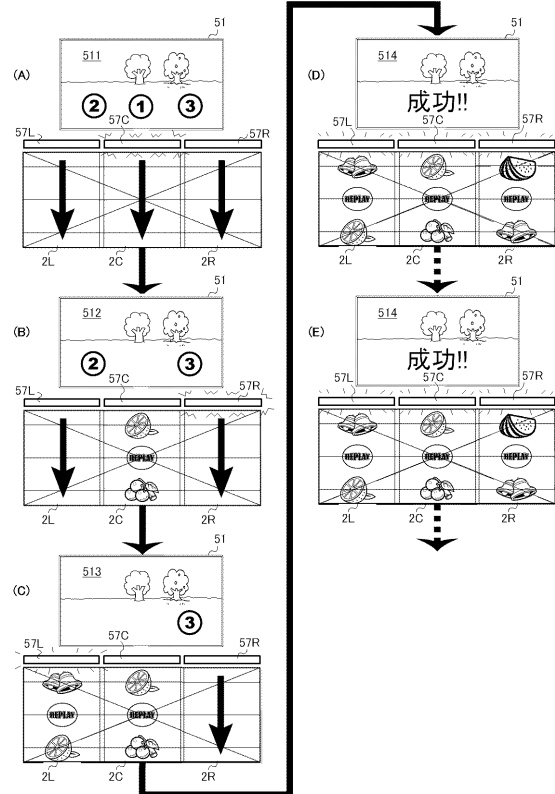
【図 9】

【図9】



【図 10】

【図10】 本実施形態のナビ演出(正解押し順で操作されて押し順リプレイに入賞する場合)



【図 11】

【図11】 本実施形態のナビ演出(不正解押し順で操作されてハズレとなる場合)

