

(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2015-85061
(P2015-85061A)

(43) 公開日 平成27年5月7日(2015.5.7)

(51) Int.Cl.
A63F 5/04

F 1
A 6 3 F 5/04
A 6 3 F 5/04

テーマコード（参考）

審査請求 未請求 請求項の数 1 O.L. (全 138 頁)

(21) 出願番号 特願2013-227760 (P2013-227760)
(22) 出願日 平成25年10月31日 (2013.10.31)

(71) 出願人 505415569
株式会社ディ・ライト
東京都中央区銀座三丁目10番1号

(74) 代理人 100093861
弁理士 大賀 真司

(74) 代理人 100129218
弁理士 百本 宏之

(72) 発明者 宮本 雅文
東京都中央区銀座三丁目10番1号 株式
会社ディ・ライト内

(72) 発明者 江口 鍾一郎
東京都中央区銀座三丁目10番1号 株式
会社ディ・ライト内

最終頁に統ぐ

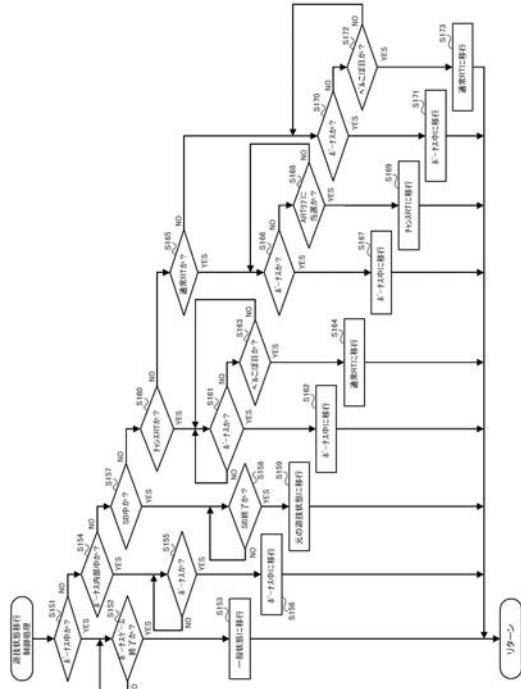
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】有利度の低い入賞役が選ばれても特典の付与に対する期待感を維持し得る遊技機を提供する。

【解決手段】遊技機は、複数の図柄が付された複数の可動体と、複数の可動体を回転させるための操作を受け付ける始動操作手段と、始動操作手段に対して所定操作が行われたことに基づいて、当選役に関する抽選を行う当選役抽選手段と、当選役抽選手段によって抽選された当選役に基づいて、通常遊技状態よりも有利な有利遊技状態に移行するか否かの抽選を行う有利遊技状態抽選手段と、有利遊技状態において、当選役抽選手段によって選ばれた当選役に基づいて特典の付与を決定する特典付与手段と、を備える。

【選択図】図 5 6



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

複数の図柄が付された複数の可動体と、
 前記複数の可動体を回転させるための操作を受け付ける始動操作手段と、
 前記始動操作手段に対して所定操作が行われたことに基づいて、当選役に関する抽選を行う当選役抽選手段と、
 前記当選役抽選手段によって抽選された当選役に基づいて、通常遊技状態よりも有利な有利遊技状態に移行するか否かの抽選を行う有利遊技状態抽選手段と、
 前記有利遊技状態抽選手段による抽選の結果が有利遊技状態に移行するとされた場合、該有利遊技状態に移行する前に、該有利遊技状態を通して付与され得る複数の総特典の期待値の中からいずれかを抽選する期待値抽選手段と、
 前記有利遊技状態抽選手段による抽選の結果が有利遊技状態に移行するとされた場合、前記期待値抽選手段によって選ばれた前記総特典の期待値に応じた有利遊技状態に遊技状態を移行させる有利遊技状態制御手段と、
 前記有利遊技状態において、前記当選役抽選手段によって選ばれた当選役に基づいて特典の付与を決定する特典付与手段と、を備え、
 前記有利遊技状態には、前記特典付与手段による前記特典の付与に対する期待が比較的低い低確率状態と前記特典付与手段による前記特典の付与に対する期待が前記低確率状態よりも高い高確率状態とが少なくとも含まれ、
 前記総特典の期待値に基づいた有利遊技状態毎に前記特典付与手段による特典の付与割合を可変にすることにより、遊技者にとっての有利度が比較的低い当選役が前記高確率状態で選ばれた場合の不利を低減し得る損防手段と、
 を備えることを特徴とする遊技機。

10

20

30

40

50

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、ぱちんこ遊技機（一般的に「パチンコ機」とも称される。）や回胴式遊技機（一般的に「パチスロ機」とも称される。）等の遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

従来より、回胴式遊技機では、遊技者の所定操作に基づいて当選役に関する内部抽選を行い、複数種類の図柄が付されたリールを停止させた際に、内部抽選の抽選結果に基づいた図柄組み合わせを示し、当該図柄組み合わせが示す入賞役に基づいて遊技メダルの払出等が行われる。

【0003】

また、この種の回胴式遊技機では、所定の条件が成立した場合に、遊技状態を通常の遊技状態よりも有利度の高い有利遊技状態に制御し、通常よりも多くの特典を遊技者に付与する。有利遊技状態の一例としては、リールの停止順によって異なる制御が実行される当選役の成立時に、遊技者に有利なリールの停止順を教示又は示唆するA Tゲーム（ARTゲームやRT等を含む）がある。

【0004】

上述のA Tゲームは、A Tゲームに制御されている期間（A Tゲーム期間）が続くほど、遊技者に提供される利益が増加するという特徴を有しており、A Tゲーム期間は、A Tゲームの開始時に決定される以外に、内部抽選された入賞役に基づいて、途中で追加的に付与されることもある。そして、このような追加的な特典の付与に関しては、有利度が比較的高い高確率状態、又は有利度が比較的低い低確率状態等、複数の遊技状態が準備されていることが多い（例えば、特許文献1）。

【先行技術文献】**【特許文献】****【0005】**

【特許文献1】特開2013-017648号公報

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0006】**

しかしながら、このような遊技機では、A Tゲーム等の有利遊技状態で付与される特典の大きさは、どの遊技状態でどの入賞役（当選役）に当選できるかによって変動し得るため、例えば、有利度の高い高確率状態にある場合、遊技者は特典の付与に大きな期待を抱くことができる一方で、特典の付与に関連する特定の入賞役に当選できなかつた等、内部抽選の結果が期待に沿わないときには、遊技者の興趣が低下するおそれがあった。

10

【0007】

そこで、本発明は、有利度の低い入賞役が選ばれても特典の付与に対する期待感を維持し得る遊技機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】**【0008】**

前記目的を達成するため、本発明は、複数の図柄が付された複数の可動体と、前記複数の可動体を回転させるための操作を受け付ける始動操作手段と、前記始動操作手段に対して所定操作が行われたことに基づいて、当選役に関する抽選を行う当選役抽選手段と、前記当選役抽選手段によって抽選された当選役に基づいて、通常遊技状態よりも有利な有利遊技状態に移行するか否かの抽選を行う有利遊技状態抽選手段と、前記有利遊技状態抽選手段による抽選の結果が有利遊技状態に移行するとされた場合、該有利遊技状態に移行する前に、該有利遊技状態を通して付与され得る複数の総特典の期待値の中からいずれかを抽選する期待値抽選手段と、前記有利遊技状態抽選手段による抽選の結果が有利遊技状態に移行するとされた場合、前記期待値抽選手段によって選ばれた前記総特典の期待値に応じた有利遊技状態に遊技状態を移行させる有利遊技状態制御手段と、前記有利遊技状態において、前記当選役抽選手段によって選ばれた当選役に基づいて特典の付与を決定する特典付与手段と、を備え、前記有利遊技状態には、前記特典付与手段による前記特典の付与に対する期待が比較的低い低確率状態と前記特典付与手段による前記特典の付与に対する期待が前記低確率状態よりも高い高確率状態とが少なくとも含まれ、前記総特典の期待値に基づいた有利遊技状態毎に前記特典付与手段による特典の付与割合を可変にすることにより、遊技者にとっての有利度が比較的低い当選役が前記高確率状態で選ばれた場合の不利を低減し得る損防手段と、を備えることを特徴とする遊技機である。

20

【0009】

本発明によれば、有利遊技状態に制御される際に、総特典の期待値に基づいた有利遊技状態毎に特典付与手段による付与割合を可変にすることによって、遊技者にとっての有利度が低い当選役が前記高確率状態で選ばれたとしても、当該当選役が選ばれたことによる不利を前記可変にされた付与割合によって低減し得るため、有利度の低い当選役（又は入賞役）が選ばれても特典の付与に対する遊技者の期待感を維持し得る遊技機を提供することができる。

30

【発明の効果】**【0010】**

本発明によれば、有利度の低い入賞役が選ばれても特典の付与に対する期待感を維持し得る遊技機を提供することができる。

40

【図面の簡単な説明】**【0011】**

【図1】スロットマシンの分解斜視図である。

【図2】扉形前面部材を省略した状態を示すスロットマシンの分解斜視図である。

【図3】スロットマシンの斜視図である。

50

【図4】扉形前面部材を省略した状態を示すスロットマシンの縦断面図である。

【図5】図4のZ1部拡大図である。

【図6】コネクタホルダーを移動させた状態を示す図4のZ1部拡大図である。

【図7】扉形前面部材を省略した状態を示すスロットマシンの横断面図である。

【図8】(a)は図7のZ2部拡大図、(b)はコネクタホルダーを移動させた状態を示す図7のZ2部拡大図である。

【図9】図8(a)の要部を示す拡大図である。

【図10】背板側を示すスロットマシン要部の横断面図である。

【図11】ケース部材の分解斜視図である。

【図12】ケース部材を後ろから見た斜視図である。

10

【図13】(a),(b)はコネクタホルダーの仮止め状態を説明するケース部材の要部の斜視図である。

【図14】配線中継部材の分解斜視図である。

【図15】配線中継部材のカバーボディを省略した正面図である。

【図16】コネクタホルダーの分解斜視図である。

【図17】コネクタホルダーの分解斜視図である。

【図18】ケース部材を止めるストッパの斜視図である。

【図19】他の形態を示すストッパの斜視図である。

【図20】ケース部材のガイド構造を示す要部の断面図である。

20

【図21】ケース部材のガイド構造を示す要部の断面図である。

【図22】把手の他の形態を示す図柄変動表示装置の部分斜視図である。

【図23】ケース部材と外本体側のストッパとの関係を示す要部の斜視図である。

【図24】配線窓と図柄変動表示装置のリールとの関係を示す要部の断面図である。

【図25】スロットマシン上部の縦断面図である。

【図26】メダル放出装置を省略してスロットマシンの下半部を示す斜視図である。

【図27】図26の分解斜視図である。

【図28】スロットマシンの裏側から放熱口を見た背面図である。

【図29】電源装置を示すスロットマシンの一部断面部分正面図である。

【図30】電源装置を下から見上げた状態を示す斜視図である。

30

【図31】他の形態を示すもので外本体の側板と電源装置の要部断面図である。

【図32】他の形態を示す照明装置の概略断面図である。

【図33】透明板と発光ユニットを分解して示す扉形前面部材の斜視図である。

【図34】透明板を分解して示す扉形前面部材の斜視図である。

【図35】透明板を装着した扉形前面部材の図33A-A線相当断面図である。

【図36】ヒンジ金具の分解・組み立て斜視図である。

【図37】ヒンジ金具の連鎖を示す線図である。

【図38】扉形前面部材を示す要部の横断平面図である。

【図39】開く途中の扉形前面部材を示す要部の横断平面図である。

【図40】扉形前面部材の上半部を示す裏側から見た斜視図である。

40

【図41】連結具を縦方向に切断した断面斜視図である。

【図42】他のヒンジ金具の例を示す扉形前面部材の要部横断平面図である。

【図43】図42の扉形前面部材の開く途中を示す要部の横断平面図である。

【図44】機種ユニットにおいて画像表示体及び枠部材を開いた状態を示す斜視図である。

。

【図45】連結具を連結したまま扉形前面部材を開いた状態を示す斜視図である。

【図46】リール帯の図柄列を平面的に展開した展開図である。

【図47】図柄表示窓401部分の拡大図である。

【図48】スロットマシンに装備されている各種の機構要素や電子機器類、操作部材等の構成を概略的に示す概略図である。

【図49】各当選役と対応する図柄の組み合わせ様及びその遊技特典を示す対応表であ

50

る。

【図 5 0】各当選役と、これら各当選役に対応して成立する条件装置を示す図である。

【図 5 1】各条件装置に対応する図柄の組み合わせ及びメダルの払出数を示す図である。

【図 5 2】図 5 1 から続く図であり、各条件装置に対応する図柄の組み合わせ及びメダルの払出数を示す図である。

【図 5 3】図 5 2 から続く図であり、各条件装置に対応する図柄の組み合わせ及びメダルの払出数を示す図である。

【図 5 4】スロットマシンにおける基本的な 1 ゲームの処理手順を示すフローチャートである。

【図 5 5】始動処理の処理手順を示すフローチャートである。 10

【図 5 6】抽出乱数値の当たり値判定テーブルである。

【図 5 7】リール停止処理の処理手順を示すフローチャートである。

【図 5 8】判定処理の処理手順を示すフローチャートである。

【図 5 9】B B ゲーム開始処理の処理手順を示すフローチャートである。

【図 6 0】B B ゲーム終了判定処理の処理手順を示すフローチャートである。

【図 6 1】R B ゲーム開始処理の処理手順を示すフローチャートである。

【図 6 2】R B ゲーム終了判定処理の処理手順を示すフローチャートである。

【図 6 3】A R T ゲーム開始処理の処理手順を示すフローチャートである。

【図 6 4】出玉期待値テーブルの一例を示す図である。

【図 6 5】確率遊技状態の移行判定に用いられる抽選テーブルの一例を示す図である。 20

【図 6 6】A R T ゲーム数の上乗せ可否抽選を説明するための上乗せ可否抽選テーブル（低確率状態用）の一例である。

【図 6 7】上乗せ可否抽選テーブル（高確率状態用）の一例である。

【図 6 8】A R T ゲームの上乗せ数抽選を説明するための上乗せ数振り分けテーブルの一例である。

【図 6 9】上乗せ可否抽選テーブル（低確率状態）の別例である。

【図 7 0】上乗せ可否抽選テーブル（高確率状態）の別例である。

【図 7 1】上乗せ数振り分けテーブルの別例である。

【図 7 2】A R T ゲーム終了判定処理の処理手順を示すフローチャートである。

【発明を実施するための形態】 30

【0 0 1 2】

以下に本発明の実施の形態を遊技機たるスロットマシンを例に図面を参照しつつ説明する。なお、図 1 はスロットマシンの分解斜視図、図 2 は扉形前面部材を省略した状態を示すスロットマシンの分解斜視図、図 3 はスロットマシンの斜視図、図 4 は扉形前面部材を省略した状態を示すスロットマシンの縦断面図、図 5 は図 4 の Z 1 部拡大図、図 6 はコネクタホルダーを移動させた状態を示す図 4 の Z 1 部拡大図、図 7 は扉形前面部材を省略した状態を示すスロットマシンの横断面図、図 8 (a) は図 7 の Z 2 部拡大図、図 8 (b) はコネクタホルダーを移動させた状態を示す図 7 の Z 2 部拡大図、図 9 は図 8 (a) の要部を示す拡大図、図 1 0 は背板側を示すスロットマシン要部の横断面図、図 1 1 はケース部材の分解斜視図、図 1 2 はケース部材を後ろから見た斜視図、図 1 3 (a), (b) はコネクタホルダーの仮止め状態を説明するケース部材の要部の斜視図、図 1 4 は配線中継部材の分解斜視図、図 1 5 は配線中継部材のカバー体を省略した正面図、図 1 6 , 図 1 7 はコネクタホルダーの分解斜視図、図 1 8 はケース部材を止めるストッパの斜視図、図 1 9 は他の形態を示すストッパの斜視図、図 2 0 , 図 2 1 はケース部材のガイド構造を示す要部の断面図、図 2 2 は把手の他の形態を示す図柄変動表示装置の部分斜視図、図 2 3 はケース部材と外本体側のストッパとの関係を示す要部の斜視図、図 2 4 は配線窓と図柄変動表示装置のリールとの関係を示す要部の断面図、図 2 5 はスロットマシン上部の縦断面図、図 2 6 はメダル放出装置を省略してスロットマシンの下半部を示す斜視図、図 2 7 は図 2 6 の分解斜視図、図 2 8 はスロットマシンの裏側から放熱口を見た背面図、図 2 9 は電源装置を示すスロットマシンの一部断面部分正面図、図 3 0 は電源装置を下から見上げ 40

た状態を示す斜視図、図31は他の形態を示すもので外本体の側板と電源装置の要部断面図、図32は他の形態を示す照明装置の概略断面図、図33は透明板と発光ユニットを分解して示す扉形前面部材の斜視図、図34は透明板を分解して示す扉形前面部材の斜視図、図35は透明板を装着した扉形前面部材の図33A-A線相当断面図、図36はヒンジ金具の分解・組み立て斜視図、図37はヒンジ金具の連鎖を示す線図、図38は扉形前面部材を示す要部の横断平面図、図39は開く途中の扉形前面部材を示す要部の横断平面図、図40は扉形前面部材の上半部を示す裏側から見た斜視図、図41は連結具を縦方向に切断した断面斜視図、図42は他のヒンジ金具の例を示す扉形前面部材の要部横断平面図、図43は図42の扉形前面部材の開く途中を示す要部の横断平面図、図44は機種ユニットにおいて前面開閉部材を開いた状態を示す斜視図、図45は連結具を連結したまま扉形前面部材を開いた状態を示す斜視図である。

10

【0013】

[1. スロットマシン]

本発明のスロットマシン1は、図1及び図2に示すように、前面が開口する箱形の外本体100と、該外本体100の前面に回転軸100aをもって横開きの扉状に回動可能に取り付けた扉形前面部材200と、複数の図柄を駆動手段で変動させる図柄変動表示装置300と、前記外本体100に対し着脱自在であって前面に開口部401を有するケース部材400と、任意の画像を表示する画像表示体500と、を有する。

【0014】

[2. 外本体]

外本体100は、図1～図4に示したように底板101の左右に側板102, 102を取り着すると共に該側板102, 102の頂部に天板103を設置して正面視縦長「口」字形の枠状となし、その枠の背に背板104を固着して前面のみ開口する箱形に形成してなる。前記左右の側板102, 102は前縁が後傾状態に僅かに傾斜する台形になっており、従って外本体100の開口は後傾状態の傾きを有する。また、前記天板103には、遊技機設置島(図示せず)に設置した状態で該遊技機設置島の上棧600(図25想像線参照)と対向する領域内に複数(実施形態では4個)の貫通孔132, 132...が穿設されている。

20

【0015】

[2-1. 外本体 - 仕切板]

外本体100内には高さのほぼ中央に棚板状の仕切板105が設けられている。該仕切板105は金属製であって、図1, 図2に示したように中央に突段部106を有する正面視略凸形であり、両端に形成した垂直な取付片107を外本体100の側板102, 102内面に固着し、また、後端に形成した垂直な取付片108を外本体100の背板104内面に固着して取り付けられる。なお、仕切板105の後端の取付片108にはバーリング加工(下孔の孔径をポンチで広げながら短筒状の突起を立ち上げる金属加工)による筒状突起(図示せず)が形成されており、該筒状突起を外本体100の背板104にプレ加工した小孔(図示せず)に打ち込んで位置決めされる。また、仕切板105の両横の最奥部には外本体100の背板104との間に配線用の開口109が形成されている。

30

【0016】

[2-1-1. 外本体 - 仕切板 - 下スペース]

外本体100内の前記仕切板105より下のスペースには、遊技媒体たるメダルを前記扉形前面部材200の前面下部にあるメダル用受皿201に放出するメダル放出装置110と、メダル放出装置110からオーバーフローするメダルを貯めるメダル用補助収納箱111と、電源装置112等が設けられている。

40

【0017】

[2-1-1-1. 外本体 - 仕切板 - 下スペース - メダル放出装置]

前記メダル放出装置110は、駆動手段を内蔵した装置本体110aにメダル貯留用のホッパ110bを取り付けたものであり、装置本体110aの前面にメダルの放出口110cが設けられていて、ホッパ110b内にあるメダルが前記駆動手段の作動により放出

50

図 110c に向けて 1 枚ずつ送り出される。また、ホッパ 110b には溢れたメダルを排出させるオーバーフロー機能 110d が設けてあり、そのオーバーフロー機能 110d の突端下方に前記したメダル用補助収納箱 111 が臨む。なお、メダル放出装置 110 のメダル放出機構は、現在公知のどのようなものを採用してもよく、よって詳細な説明を省略する。

【0018】

[2-1-1-2. 外本体 - 仕切板 - 下スペース - 電源装置]

前記電源装置 112 は、図 26 ~ 図 30 に示したように、外本体 100 の底板 101 と、正面向かって左側の側板 102 と、背板 104 の三部材が直交する内側コーナー部分に取り付けられている。電源装置 112 は、前記メダル放出装置 110 等の電気部品に電気を供給するためのものであって発熱しやすい部品であり、従って外本体 100 の背板 104 には電源装置 112 の取付部位に放熱口 104a が開設されている。

10

【0019】

電源装置 112 の装置ケース 112a は、透明な合成樹脂で形成されている。こうすることにより装置ケース 112a の内部が見えるから、電源装置 112 の基板 112s (図 30 参照) 等に対する不正工作の発見が容易になる。装置ケース 112a は、上面をカバーする上面板 112b と、外本体 100 の背板 104 に対向する後面板 112c と、該後面板 112c の反対側をカバーする正面板 112d と、スロットマシン 1 の内部に向かう側をカバーする側面板 112e と、上面板 112b と側面板 112e の境界部分を面取り形態にカバーする斜面板 112f と、底部をカバーする底面板 112r (図 30 参照) で形成されている。一方、装置ケース 112a の、外本体 100 の側板 102 に対向する側の面はカバーされておらず開放状態にあるが、この開放面は外本体 100 に取り付けた状態で外本体 100 の側板 102 によって塞がれる。

20

【0020】

なお、外本体 100 の側板 102 には図 26, 図 27 に示したように凸面部 102a を設けて段状のガード部 102b を形成し、該ガード部 102b の下に装置ケース 112a の上面板 112b の一側を潜り込ませる仕様になっている。これにより装置ケース 112a の一面をカバーしなくともガード部 102b によって装置ケース 112a と側板 102 の継ぎ目が塞がれるから異物の差込みが行えない。図 31 は前記ガード部 102b を溝状にした他の実施形態を示すものであり、この例では装置ケース 112a の上面板 112b の縁を側板 102 側に若干突出させてその先をガード部 102b の溝に嵌め込むようになっている。

30

【0021】

このように電源装置 112 の装置ケース 112a において、外本体 100 の側板 102 に当接する側の面をカバー無しの開放構造にして使用時に前記側板 102 で塞がるようにした場合は、装置ケース 112a 内への基板 112s 等の組み込みが開放面を使って行い易く、また、装置ケース 112a に基板 112s 等を組み込んだ後の開放面へのカバー付けが不要であるから作業性が向上する。

【0022】

前記装置ケース 112a の上面板 112b、側面板 112e、斜面板 112f、後面板 112c、底面板 112r には多数の通気孔 112g, 112g... が形成されていて内部に熱がこもらないようにになっている。装置ケース 112a は、底部に設けた脚部 112h, 112h... によって高床式に持ち上げられており、装置ケース 112a の底面板 112r と外本体 100 の底板 101 の間に通気空間 112i が形成されている。従って、通気空間 112i から底面板 112r の通気孔 112g, 112g... を通って低層の比較的冷たい空気が装置ケース 112a 内に導入できる。実施形態の通気空間 112i は、外本体 100 の前記放熱口 104a に連通するようになっているため、機裏の冷たい空気を通気空間 112i に導入することができる。なお、装置ケース 112a の後面板 112c と底面板 112r の境界部に前記通気空間 112i を嵩上げする逆 L 字形の段部 112j (図 30 参照) を形成すれば、脚部 112h の高さと放熱口 104a の高さにズレがあっても

40

50

通気空間 112i を放熱口 104a に連通させることができる。

【0023】

[2-1-1-2-1. 外本体 - 仕切板 - 下スペース - 電源装置 - 固定]

電源装置 112 は、装置ケース 112a の正面板 112d の一側辺に対して直角である取付片 112k と、装置ケース 112a の後面板 112c から外本体 100 の背板 104 に向けて突設した突部 112m と、外本体 100 の背板 104 に開設した放熱口 104a と、の組み合わせにより外本体 100 に固定される。

【0024】

すなわち、放熱口 104a の輪郭は装置ケース 112a の後面板 112c の輪郭より小さく形成されており、従って電源装置 112 は外本体 100 の背板 104 に当たって放熱口 104a を通らない。また、装置ケース 112a の後面板 112c に突設した突部 112m は、前記放熱口 104a に内接する位置にあり、電源装置 112 の浮き上がり動作に抗すべく放熱口 104a の上辺に内接する水平な突片 112m-1 と、電源装置 112 の横転動作に抗すべく放熱口 104a の縦辺に内接する垂直な突片 112m-2 で構成される。従って、電源装置 112 を外本体 100 の側板 102 の内面に沿わせて押し込み、放熱口 104a に突部 112m を差し込むだけで、装置ケース 112a の後面（奥側）の上方向（浮き上がり）と図 26 において右方向（横転）への固定が完了する。もちろん電源装置 112 は、下方向に対しては外本体 100 の底板 101 によって、また、図 26 において左方向に対しては外本体 100 の側板 102 によってその動きが規制されるため、放熱口 104a に突部 112m を嵌め込むだけの単純な操作で、手前に引っ張る方向以外について電源装置 112 の動きが完全に規制できる。

【0025】

一方、正面板 112d に突設した取付片 112k にはビス用の透孔 112p が複数穿設されており、該透孔 112p の少なくとも 1 個に木ねじ 112q を通して外本体 100 の側板 102 に固定する。これにより手前に引っ張る方向についても電源装置 112 の動きが規制されるため、1 本の木ねじ 112q で外本体 100 への電源装置 112 の確実な固定が可能である。

【0026】

[2-1-1-2-2. 外本体 - 仕切板 - 下スペース - 電源装置 - 電源コード]

電源装置 112 には外部から電気の供給を受けるための電源コード（図示せず）が接続されている。そして、従来は前記放熱口 104a の横に膨出部を設けてそこから前記電源コードを引き出すようにしていたが、この位置では電源コードを束ねても地面にする危険性が高い。スロットマシン 1 は、製造途中で電源を投入する場合があり、そのときに備えて外本体 100 の外に電源コードを出しておかなければならぬから、製造ライン上の移動の際やライン間での移動の際に電源コードが地面にすれたり、スロットマシン 1 の底板 101 の下に入って挟まるおそれがある。

【0027】

これに対し実施形態の放熱口 104a は、その上辺から上に向けてコード引出口 104b を拡張し、そこから電源コードを引き出すようにしている。これにより束ねた電源コードを宙づり状態にぶら下げるに十分な高さが確保できる。よってスロットマシン 1 を製造する工程で誤って電源コードを傷めてしまうトラブルが激減する。

【0028】

以上のように本発明のスロットマシン 1 は、電源装置 112 を外本体 100 の内側コーナー部分にセットして 1 本の木ねじ 112q をねじ込むだけで取り付けが完了するため、従来に比べて電源装置 112 の取付作業の大幅な省力化が可能である。また、本発明では、1 つの面に対してネジ止めすれば固定が完了するので、特に、固定する部位を電源装置 112 の前方（手前）に持ってきた場合は視認しやすく、確実に固定できる。ちなみに、従来は電源装置 112 の複数の面或は部材に対してネジ止めする必要があり、特に、背板 104 に固定するネジは視認しにくいため忘れる可能性があった。

【0029】

10

20

30

40

50

また、放熱口 104a は、電源装置 112 の冷却手段として必要なものであるから、この放熱口 104a を電源装置 112 の固定に利用しても余分な工程やコストは殆ど発生しない。却って、固定のために放熱口 104a の位置と電源装置 112 の位置を一致させることになるから冷却効率が向上する。加えて、装置ケース 112a を実施形態のごとく合成樹脂製にした場合には、取付用の突部 112m も一体成形できるため殆どコストが掛からない。よって電源装置 112 の取り付けに要するトータルのコストも従来に比べて削減できる。

【0030】

さらにまた、装置ケース 112a を合成樹脂製にした場合には、電源装置 112 の発熱対策として有用な装置ケース 112a の脚部 112h や段部 112j も殆どコストをかけずに実施できるメリットがある。10

【0031】

[2-1-2. 外本体 - 仕切板 - 上スペース]

一方、外本体 100 内の仕切板 105 より上のスペースには前記ケース部材 400 が納められ、また、外本体 100 の背板 104 の内面には後述する配線手段の中核となる配線中継部材 113 が取り付けられ（図 1, 図 2 参照）、さらに背板 104 には配線中継部材 113 より上方に放熱用の通気口 133 が形成されている。

【0032】

[3. 扉形前面部材]

図 3 に扉形前面部材 200 の表側が、また、図 1 に扉形前面部材 200 の裏側が示されている。扉形前面部材 200 は、表側の下方にメダル用受皿 201 を有し、また、表側のほぼ中央に操作部 202 が設けられている。この操作部 202 には、メダル投入用の投入口 203 と、後述するメイン基板 409 のメモリーにデータとして蓄えられているメダルから 1 枚のみの投入（引き落と）を指示する 1 枚投入ボタン 205 と、同じく 1 回のゲームで使用可能な最高枚数（例えば 3 枚）の投入を指示する MAX 投入ボタン 206 と、後述するメダルセレクタ 207 の中に詰まったメダルをメダル用受皿 201 に戻すためのメダル返却ボタン 208 と、メイン基板 409 のメモリーにデータとして蓄えられているメダルの貯留解除命令（精算による放出命令）を入力するための貯留解除スイッチ 209 と、前記図柄変動表示装置 300 を作動させる始動レバー 210 と、図柄変動表示装置 300 の各リール 301a, 301b, 301c を停止させる 3 個のリール停止ボタン 211a, 211b, 211c 等が設けられている。もちろんここに示した操作部 202 の構成は 1 つの例示であり、これらに限定されるものではない。なお、始動レバー 210 は解決手段に記載の始動操作部に相当する。また、3 個のリール停止ボタン 211a, 211b, 211c は解決手段に記載の複数の停止操作部に相当する。20

【0033】

また、前記投入口 203 の裏側にはメダルセレクタ 207 が設けられており、そのメダルセレクタ 207 の横にメダル樋 212 が、また、下に返却樋 213 が接続している。メダルセレクタ 207 は内蔵したソレノイド（図示せず）を ON・OFF させることによって流路を切り替える公知のものであり、遊技者からのメダルの投入を待つ遊技状態のときには流路をメダル樋 212 側に、また、規定枚数を超えたメダルの投入など、メダルの投入を拒否する遊技状態のときには流路を返却樋 213 側に設定する。前記メダル樋 212 は、扉形前面部材 200 が外本体 100 の前面に被さる閉じ位置にあるときその突端がメダル放出装置 110 のホッパ 110b 内に臨むようになっており、投入口 203 からメダルセレクタ 207 を通ってメダル樋 212 に流れたメダルはホッパ 110b に行き着く。一方、前記返却樋 213 は表側のメダル用受皿 201 に繋がっており、投入口 203 からメダルセレクタ 207 を通って返却樋 213 に流れたメダルはメダル用受皿 201 に戻る。40

【0034】

[3-1. 扉形前面部材 - 透視窓]

扉形前面部材 200 は、外本体 100 の前面全体をカバーする大きさであって、その上

10

20

30

40

50

半部は、図33、図34に示したように、透明板214aで覆ったゲーム用の透視窓214になっている。実施形態の透視窓214並びに透明板214aは、前記画像表示体500と図柄変動表示装置300が上下に並んで見えるよう通常より大きくなっている。扉形前面部材200と一体の額フレーム216によって画像表示体500と図柄変動表示装置300の領域が視覚上、上下に区画されている。このように一枚の透明板214aを、画像表示体500と図柄変動表示装置300の双方をカバーする大きさに設定しておけば、画像表示体500と図柄変動表示装置300の配置が上下入れ替わっても、そのまま使用することができます。

【0035】

[3-1-1. 扉形前面部材 - 透視窓 - 透明板]

10

透明板214aは、透明な合成樹脂（例えば耐衝撃性、耐擦傷性、光学特性に優れたゴム入りのメタクリル樹脂、実施形態では三菱レイヨン株式会社製「アクリペット（登録商標）IR D30」を使用）をほぼ逆さ台形にした上広がりの形態であって、底辺を除く三辺（左右側辺と上辺）の周縁に、遊技者と向かい合う側を前面としてその前面側に膨出する縁部材214b、214b、214bを、樹脂成型用型枠を用いての樹脂成型時に一体成型してなる。このように平らな板状の透明板214aの周縁に縁部材214bを一体に成型した場合には、縁部材214bが補強バーになって透明板214a全体の強度を高めるため、透明板214aが上記のように画像表示体500と図柄変動表示装置300の双方をカバーする程度に大きくて撓みや歪みが生じにくい。

【0036】

20

前記縁部材214bは、図35に示したように、後面側に開口する殻構造（中実でなく、内部に空間がある殻のような構造であり、各部の肉厚は任意である。）になっており、その内部空間に発光ユニット217と、必要に応じて例えば表面に模様や文字を施した装飾部材（図示せず）が組み込まれる。

【0037】

なお、図34では、発光ユニット217が扉形前面部材200に取り付けられているように描かれているが、実際の発光ユニット217は、図35に示したように縁部材214bの中に嵌め込まれている。従って、透明板214aと発光ユニット217は、一体の部品として取り扱われる。

【0038】

30

縁部材214bの形状は図示したものに限定されず、発光ユニット217や装飾部材のデザインに合わせて任意に変更可能である。また、縁部材214bを設ける部位も実施形態のように透明板214aの周縁の三辺に限定されず、最低限、何れかの一辺に設けるだけでもよい。

【0039】

その他、図33、図34において符号218は、透明板214aの上の左右コーナー部分に設けた固定部材であって、透明板214aの裏側から透孔214c（図33拡大図参照）に通したビス（図示せず）により、縁部材214bと縁部材214bの間に嵌った図34の状態で止められている。該固定部材218は、外見上コーナー飾りとしての役割を果たす一方、扉形前面部材200と透明板214aの夫々の上のコーナー部分に設けた通孔200a、214d（図33拡大図参照）に対し扉形前面部材200の裏側から通したビス（図示せず）に螺合し、もって透明板214aを扉形前面部材200に固定するナット的な役割を果たす。

【0040】

40

また、図33～図35において、符号217aは発光ユニット217の発光体、217bは発光体217aを支持する反射部材である。左右に位置する発光ユニット217の反射部材217bは、図35に示したように、棒状の発光体217aの光をスロットマシン1の周囲に向けて多く反射するように角度が設定されている。なお、透明板214aの縁部材214bの内部に発光ユニット217を組み込んだ形態は、発光体217aをスロットマシン1の、より手前側に配置することができるから、あたかも岬の突端にある灯台の

50

ごとく、光を周囲に向けて放射させる場合に有利である。また、上に位置する発光ユニット217の反射部材217bは、発光体217a（光源217a-1と導光板217a-2の組み合わせ）の光をスロットマシン1の上方に向けて多く反射するように設定されている。

【0041】

以上の構成である発光ユニット217は、遊技中、特に大当たりが出た場合などに点灯して大当たりの発生を周囲にアピールする演出を行うことができる。このように周囲に対しアピール度の高い演出を行うことによって、大当たりを得た遊技者に注目させることができ、多くの者の視線が遊技者に優越感を抱かせるから、遊技がさらに盛り上がる。また、大当たりが出ていることを周囲にアピールすることにより、その機種の人気が高まり、稼働率が向上することも期待される。10

【0042】

実施形態の透明板214aは以上のような構成であって、扉形前面部材200の裏側に設けた凹溝219（図34拡大図参照）に対し、板状の底辺を扉形前面部材200の前面から斜めに差し入れて建具式に嵌め込み、その状態で透明板214aを直立させて扉形前面部材200の前面に全ての縁部材214b, 214b, 214bを当接させ、さらに扉形前面部材200の裏から通したビス603（図1参照）によって固定する。図35は、このときの扉形前面部材200の要部を切断したものであり、この図35から明らかのように、もし仮に、遊技者が扉形前面部材200と縁部材214bの境から異物を無理矢理差し込んだとしても、その異物の先が縁部材214bの内部を横断して透明板214aの裏側に到達する余地は殆どない。従って、優れた防犯効果を発揮する。20

【0043】

[3-2. 扉形前面部材 - 錠装置]

扉形前面部材200の自由端側の一側には専用キー（図示せず）を使って開閉操作する錠装置215が設けてある。

【0044】

[4. 図柄変動表示装置]

図柄変動表示装置300はリール回転式表示装置であって、モータ等の駆動手段303で個別に回転可能な例えは3個のリール301a, 301b, 301cと、該リール301a, 301b, 301cを組込み・収容する装置ケース302とを有し、リール301a, 301b, 301cの周面に描いた複数の図柄（図示せず）の組み合わせで遊技を行う周知のものである。30

【0045】

前記装置ケース302は、あたかも横倒しにした八角柱から正面（遊技者）に向かう3面を除いた変形六角柱形態であって、底部板304と、天板部305と、図11において向かって右側の右側板306と、同じく左側の左側板307と、後面を覆う垂直な後部板308と、天板部305と後部板308の間に設けた上斜板309と、底部板304と後部板308の間に設けた下斜板310で囲った箱形であり、前記リール301a, 301b, 301cの円弧の一部が装置ケース302の正面からはみ出す状態になっている。

【0046】

また、装置ケース302の天板部305には指掛け可能な使用状態と、天板部305に伏した不使用状態とに変化可能な把手311が設けられており、該把手311に指を掛けて持ち運ぶようになっている。40

【0047】

このように装置ケース302の天板部305に上記のごとく変化可能な把手311を設ける構成は、ケース部材400の強度アップ策と密接に関連する。すなわち、実施形態では後述するようにケース部材400の開口部401に補強棟402を設け、もってケース部材400の開口部401に画像表示体500を片持ちさせるに十分な強度を付与しているが、そのような補強棟402は開口部401を横切るから装置ケース302のケース部材400への出し入れに対し、明らかに障害となる。これに対し実施形態のように把手3

10

20

30

40

50

11を変化可能にして天板部305に伏させておけば、把手311の出っ張りがなくなるから、装置ケース302が補強棟402の下を難なく通過できるのである。従って、装置ケース302の天板部305に上記のように変化可能な把手311を設けてこそ、ケース部材400の開口部401に該開口部401を横切る向きの補強棟402を設けることが可能になる。ちなみに、従来の装置ケースは、天部板から把手が出っ張っていてそれが障害になるため、ケース部材の開口部に補強棟を設ける余地がない。

【0048】

なお、実施形態の把手311は、立てた使用状態と伏した不使用状態とに揺動して変化させる構造としたが、把手311を使用状態と不使用状態とに変化させ得る構造は、実施形態に限定されない。例えば図22に示したように、天板部305に2つのベルト通し314, 314を切り起こし、該ベルト通し314, 314に例えれば合成樹脂や革製であつて両端に抜け止め部315, 315を設けてなる帯状の把手311を挿通し、図22の伏した不使用状態から中央を引き上げて指掛け可能な使用状態に変化させる構造にするなど、指掛け可能な使用状態と、天板部305に伏した不使用状態とに変化可能であれば、どのような構造であつてもよい。

10

【0049】

また、実施形態の装置ケース302の底部板304には図4, 図11に示したようにフランジ状の下把手316が突設されており、該下把手316をつかんで装置ケース302を押し込み又は引っ張ることにより、ケース部材400への出し入れが行い易くなっている。

20

【0050】

[5. ケース部材]

ケース部材400は、前記外本体100の仕切板105から上のスペースにほぼ合致する大きさであつて、底板403と、該底板403の左右両横に立設した側板404, 404と、底板403の後縁に立設した後面板405と、該後面板405と前記側板404, 404の上面を覆う天板406とからなり、前面に開口部401を有する箱形である。

20

【0051】

該ケース部材400は、底板403が金属製で、側板404, 404、後面板405、天板406が合成樹脂製であり、側板404, 404と天板406の開口部401内面に金属製の補強部材407, 407, 407が設けられ、さらに側板404, 404の補強部材407, 407の間に開口部401を横切る金属製の補強棟402が掛け渡されている。そして、この補強棟402を境にそれより下が前記図柄変動表示装置300の設置領域として、また、補強棟402より上の開口部401が前記画像表示体500の設置領域として、さらにまた、画像表示体500より後方のケース部材400で囲われた領域が配線作業空間408として割り当てられ、その配線作業空間408の後面板405の内壁面に、主たる制御基板であるメイン基板409が装着され、さらにメイン基板409以外の制御基板等（例えは演出制御基板510（図44参照））も配線作業空間408内に装着されている。

30

【0052】

ケース部材400の天板406には、図1に示したように天窓部443, 443が形成されている。この天窓部443, 443は、天板406の強度を保つための補強帯444を挟んで2つに分けられており、その夫々が前記外本体100の貫通孔132, 132...を通る軸線との交点を含む領域にあり、該貫通孔132, 132...より十分に広く開口している。もっとも天窓部443の前側の周縁は前側に位置する貫通孔132の近くに寄せられている。そうすることにより天窓部443の周縁を基準として手探りで貫通孔132が見つけ出せるから、たとえ天窓部443の中を作業者が覗き込めなくとも貫通孔132の位置が素早く簡単に割り出せる。ここで、天窓部443が本発明の開口部としても機能している。つまり、ケース部材400の上面に開口部として複数の天窓部443を備えることにより、軽量化を図ることができ、輸送時や交換時における作業者の負担を一層軽減することが可能になる。

40

50

【0053】

ケース部材400の後面板405の外面には図2, 図5, 図6, 図12に示したように複数のボス410, 410が突設されており、該ボス410を外本体100の背板104にプレ加工したボス孔114, 114に嵌めて位置決めされる。なお、このボス410, 410は、図2, 図5に示したように後述する配線窓411近くに設けられており、一方、外本体100側のボス孔114, 114は前記配線中継部材113近くに設けられており、これによりケース部材400の配線窓411と背板104の配線中継部材113の位置決めが正確になる。

【0054】

一方、ケース部材400の底板403の底面には、図2に示したように凹段部412が形成されており、該凹段部412が前記仕切板105の突段部106に嵌まり合う。凹段部412の後面板405側の端部には後方に向かって拡大する向きのテーパ部413が設けてあり、該テーパ部413に案内され仕切板105の突段部106とケース部材400の凹段部412との嵌め合わせが円滑に行える。このようにケース部材400の凹段部412と仕切板105の突段部106の嵌め合いによってケース部材400が仕切板105の奥に真っ直ぐに案内されるが、例えば図20に示したように仕切板105に凹溝形態のレール部材115を敷設又は一体にプレス成形し、一方、ケース部材400の底板403に車輪414を設置し、該車輪414をレール部材115の溝内で転がらせるようにしてもよい。或は、図21に示したように仕切板105に凸形態のレール部材116を敷設又は一体にプレス成形し、一方、ケース部材400の前記車輪414の両端に鍔415, 415を形成し、該車輪414の鍔415, 415でレール部材116を挟ませるようにしてもよい。

10

20

30

【0055】

また、ケース部材400は、仕切板105上の所定の位置にセットした状態で、図1, 図2, 図18, 図23に示した搖動レバー形態のストッパ117で止められている。このストッパ117は、図1, 図2に示したように仕切板105の前端部と、天板103に垂設した2つの取付具118, 118とに軸着されており、図18実線のようにケース部材400の一部に係合する作動姿勢と、図18想像線のようにケース部材400に係合しない非作動姿勢とを手動で切り替えてケース部材400の仕切板105上における前方向の動きを規制する。なお、ストッパ117を図19に示したように鍵形にしてケース部材400に設けた引掛部416に係合させるようすれば、ケース部材400の仕切板105上における上方向の動きも規制することができる。

【0056】

また、天板103の取付具118に軸着したストッパ117は、図23に示したようにケース部材400の側板404と天板406のコーナー部に貫設した係止孔442に臨む位置にあり、ケース部材400を所定の位置に押し込んだ状態でケース部材400の内側から作動姿勢と非作動姿勢の切り替えが行えるようになっている。

30

【0057】

また、ケース部材400の後面板405には外本体100の背板104側に貫通する長孔形態の配線窓411が開設されている。該配線窓411は、図4, 図5, 図24に示したようにケース部材400に設置した図柄変動表示装置300の装置ケース302の上斜板309に対応し且つ前記メイン基板409の下側の位置にあり、上斜板309の上にある横長の空きスペース417(或は上斜板309とメイン基板409の間に形成される横長の三角スペース417と觀念してもよい。)と背板104を結ぶ開口として機能する。

40

【0058】

また、ケース部材400には図5, 図12に示したように空きスペース417の高さのほぼ中間位置に棚板状の仮止め部材418(以下「仮止め棚」ともいう。)が設けられており、また、後面板405の外側であって配線窓411の両横にケース部材400の左右側面に抜ける配線通路たる凹み419, 419が形成されている。

【0059】

50

なお、前記配線窓 411 の配置を、図柄変動表示装置 300 のリール 301a, 301b, 301c を基準に特定するならば、配線窓 411 は、図 24 に示したように図柄変動表示装置 300 のリール 301a, 301b, 301c の回転中心を通る水平面 HL と、リール 301a, 301b, 301c の最高高さ位置を通る水平面 HH との間の範囲を下限とする状態、つまりその範囲内に下辺を置く高さに配置したものである、と言い換えることもできる。

【0060】

[6. 画像表示体]

画像表示体 500 は、例えば、少なくとも液晶ディスプレイ（他にもプラズマディスプレイや有機ELディスプレイ等でもよい。）で構成される画像表示可能なパネル形のユニットであり、ケース部材 400 の前面開口を開閉可能に閉鎖する前面開閉部材 90（図 44 参照）としても機能している。なお、画像表示体 500 は、図 11 においてケース部材 400 の左側の側板 404 に設けた補強部材 407 にヒンジ金具 420 を取り付けて（取付位置は図 11 斜線部参照）、該ヒンジ金具 420 により回動自在に支持されている。

10

【0061】

また、図 44 に示すように、画像表示体 500 の裏面側には、演出制御基板 510 が組付けられている。このため、液晶ディスプレイ等の画像表示体 500 と演出制御基板 510 とを一体的に構成することが可能になり、取り扱いが容易になるとともに、両者を繋ぐ配線が省略でき、ケース部材 400 内における配線作業空間 408 の煩雑さを抑制できる。また、画像表示体 500 が開かれると、演出制御基板 510 がケース部材 400 内から飛び出すように出現するため、演出制御基板 510 に対する作業性を著しく向上させることができる。

20

【0062】

[6-1. 画像表示体 - ヒンジ金具]

図 36 は、ヒンジ金具 420 の分解・組み立て斜視図である。なお、ヒンジ金具 420 は、上下が対称な構造であるため、主として上部について説明する。ヒンジ金具 420 は、前記ケース部材 400 の補強部材 407 に取り付く固定部材 420a と、画像表示体 500 の裏側（図 36 の破線領域 500s 参照）に取り付く回動部材 420b と、該回動部材 420b と固定部材 420a を連結する短リンク 420c 及び長リンク 420d で構成される。

30

【0063】

ヒンジ金具 420 の固定部材 420a は、棚板形態である横向きの固定片 420e を有し、該固定片 420e の上面に長リンク 420d の一端をピン P1 で、また、固定片 420e の下面に短リンク 420c の一端をピン P2 で回動自在に軸着する。一方、ヒンジ金具 420 の回動部材 420b は、棚板形態である横向きの軸承片 420f を有し、該軸承片 420f の上面に長リンク 420d の一端をピン P3 で、また、軸承片 420f の下面に短リンク 420c の一端をピン P4 で回動自在に軸着する。

【0064】

こうして固定片 420e と軸承片 420f と長リンク 420d と短リンク 420c 及びピン P1 ~ P4 は、図 37 の線図に示したように四節回転連鎖を構成し、その連鎖の中でも特に、最短リンクである軸承片 420f に向かい合う固定片 420e を固定リンクとする、いわゆる両てこ機構を構成する。この両てこ機構は、図 37 (a) ~ (c) に示したように、画像表示体 500 の回動軌道を、扉形前面部材 200 の回転軸 100a を中心とする回動軌道に近似させるべく、それぞれのピン位置が設定されている。つまり、ヒンジ金具 420 が回転中心移動機構として機能しており、扉形前面部材 200 の回動位置が変化しても、扉形前面部材 200 の回動外縁側と画像表示体 500 の回動外縁側との距離が略一定になるようにしている。

40

【0065】

なお、長リンク 420d と短リンク 420c は、画像表示体 500 がほぼ 90 度回動した（開いた）状態で上下に重なり合うように重合領域 420g, 420h が設定されてお

50

り（例えば長リンク 420d の重合領域 420g を三角形に膨出させて短リンク 420c の重合領域 420h に重なるようにする。）、その重合領域 420g, 420h の夫々にピン孔 420i, 420j が形成されている。このピン孔 420i, 420j は、両者を同軸上に揃えて棒状の止めピン（図示せず）を差し込むことにより長リンク 420d と短リンク 420c を連結し、もって両てこの機構をロックして画像表示体 500 を開いた位置に固定するためのものである。

【0066】

[6-2. 画像表示体 - ロック片]

図11, 図12に示したように、ケース部材 400 の縦の補強部材 407 のうち前記ヒンジ金具 420 を設けた補強部材 407 の反対側の補強部材 407（図11において向かって右側）にはロック片 421 が軸着されており、該ロック片 421 を図11の状態から時計回りに回動させるとその先端が画像表示体 500 の裏側に突設した受部 508 に係合し、この状態で画像表示体 500 がケース部材 400 の開口部 401 の上部を閉じた位置にロックされる。一方、前記ロック片 421 をロック状態から逆向きに回動させると画像表示体 500 のロックが解除され、ヒンジ金具 420 を中心に回動自在になる。通常、ケース部材 400 を外本体 100 に装着する前の状態では画像表示体 500 を閉じ位置にロックして無用な回動を防止し、一方、ケース部材 400 を外本体 100 に装着した状態では画像表示体 500 のロックを解除して回動自在とする。

【0067】

[6-3. 画像表示体 - 連結具]

ところで、外本体 100 の扉形前面部材 200 とは別に、ケース部材 400 に開閉可能な画像表示体 500 が設けられることから、ケース部材 400 内を視認したりケース部材 400 内で作業したりする場合には、まず手前側の扉形前面部材 200 を開放し、その後さらに奥側の画像表示体 500 を開放しなければならず、これにより作業性を低下させたり煩わしさを与えることが懸念される。

【0068】

そこで、本例のスロットマシン 1 では、画像表示体 500 の回動方向を扉形前面部材 200 の回動方向と同方向にするとともに、扉形前面部材 200 と画像表示体 500 を適宜な連結具 700 で連結し、扉形前面部材 200 の開閉に連動して画像表示体 500 も一緒に開閉させるようにしてある。これによれば、扉形前面部材 200 を開放させると、連結具 700 を介して画像表示体 500 も同方向に回動し、ケース部材 400 の前面が開放される。つまり、画像表示体 500 が扉形前面部材 200 に連れ回すこととなり、一回の横開き操作によって外本体 100 内は勿論、ケース部材 400 の内部までも視認させることが可能になる。

【0069】

ここで、前記のように実施形態の扉形前面部材 200 と画像表示体 500 とは、ヒンジ金具 420 の両てこの機構によって、画像表示体 500 の回動軌跡が扉形前面部材 200 の回転軸 100a を回転中心とする回動軌跡に近似するようになっているものの、それでもなお両者の動きには相対的なずれが生じる。そこで、実施形態の連結具 700 は、図40 及び図41に示したように、画像表示体 500 の自由端側の裏面に固定鞘部材 701 を形成し、該固定鞘部材 701 の内部に摺動自在な状態にロッド 702 を納め、そのロッド 702 の先端を扉形前面部材 200 の裏面（具体的には錠装置 215 のベース部材 215a）に対し、止め軸 703 で回転可能な状態に連結してある。こうすることにより、図39 のように、扉形前面部材 200 の開閉に連動して画像表示体 500 が扉形前面部材 200 の付属部品であるかのごとく一緒に開閉し、その際生じる両者の動きの相対的なずれを連結具 700 のロッド 702 が固定鞘部材 701 に出入りして吸収する。

【0070】

なお、ロッド 702 が画像表示体 500 の回動外縁（自由端）から最も突出したときの最大突出長さは、画像表示体 500 が開放位置である場合（例えば 90° 開放された場合）の、扉形前面部材 200 の回動外縁（止め軸 703 の位置）と画像表示体 500 の回動

10

20

30

40

50

外縁との距離に基づいて設定されている。このため、ロッド 702 の長さを必要最小限の長さとすることができます、連結具の大型化を抑制することが可能になる。

【0071】

また、前記止め軸 703 は、錠装置 215 のベース部材 215a の一部を曲げて形成した支持片 215b, 215b, 215b に対し、上下動自在に装着されており、スプリング 703a により常時下向きに付勢されている。よって、この止め軸 703 は、スプリング 703a の付勢に抗して上動させることができあり、上動させて下端を浮かせることによって前記連結具 700 のロッド 702 の着脱が可能である。すなわち、ロッド 702 の先端部分に形成された軸孔部 702a に対し上方から止め軸 703 を挿入させ、スプリング 703a の付勢力によって保持することが可能になっている。

10

【0072】

また、図 40において、符号 704 は連結具 700 の固定鞘部材 701 の上面に設けた弾性的な片持ち梁式のストップアリで、前記止め軸 703 から外したロッド 702 を固定鞘部材 701 の内部に納めて保持するためのものであり、ロッド 702 の上面に形成した溝 705 の端部の引掛壁 702b に係合してロッド 702 の盲動を防止する。ロッド 702 には、その側面に摺動方向と直交する方向に摘み片 706 が突設されており、該摘み片 706 を摘んでロッド 702 を強制的に移動させることにより前記ストップアリ 704 のロックが外れるようになっている。また、固定鞘部材 701 の先端側底面には、抜止め防止片 701a が垂下され、ロッド 702 の溝 705 内に挿入されている。この抜止め防止片 701a は、ロッド 702 が最も突出した際に引掛壁 702b と当接し、ロッド 702 が固定鞘部材 701 から抜け出ることを阻止するものである。

20

【0073】

また、図 40において、連結具 700 の近傍にある符号 509 は、画像表示体 500 の回動外縁側の裏面に突設した係合部である。該係合部 509 は、ケース部材 400 の開口部 401 を横切る補強棟 402 に係合して、閉じ位置にある画像表示体 500 の自由端側の荷重を支えるものである。なお、図 11 に示したように、補強棟 402 には、前記係合部 509 を補強棟 402 の上面に円滑に導くべく、画像表示体 500 に向かって下り傾斜する滑り台式の案内部 402a が設けてある。また、画像表示体 500 の係合部 509 は、画像表示体 500 とは別の潤滑性に優れた合成樹脂で形成されており、画像表示体 500 に対し着脱自在（交換自在）に装着されている。

30

【0074】

ところで、扉形前面部材 200 と画像表示体 500 の回動軌跡の相違に起因する動きの相対的なずれは、上記のような伸縮自在なロッド形式の連結具 700 の他、柔軟なワイヤーにしても吸収することができる。但し、連結具が柔軟なワイヤー等であると、扉形前面部材 200 を閉じる段階で扉形前面部材 200 が開いたまま停止している画像表示体 500 にぶつかることになって、円滑さを損なうおそれがある。これに対し、例えば画像表示体 500 に巻バネなどの付勢手段を設けて常時閉じ方向に付勢するようすればよい。そうすることにより扉形前面部材 200 の閉じ動作に際し、画像表示体 500 が上記付勢力の作用で連結具を引っ張りつつ自力で閉じるから、扉形前面部材 200 と画像表示体 500 がぶつからない。もちろん扉形前面部材 200 と画像表示体 500 の連れ回りのための手段は上記に限定されない。例えば、上記において連れ回りのための一要素たるヒンジ金具 420 は、上記のような両てこ機構の構造に限定されず、図 41, 図 42 に示したような、単独のピン 420k を中心にして画像表示体 500 を回動させる単純なものであってもよい。

40

【0075】

ケース部材 400 に対する画像表示体 500 の取着手段をヒンジ構造にして該画像表示体 500 を扉状に回動させ得る構成に、上記のように画像表示体 500 を閉じ位置にロックするロック手段（上記のロック片 421）を付加した場合には、ケース部材 400 を外本体 100 に装着した状態で原則ロックを継続させ、配線作業空間 408 内のチェック等、必要な時にのみロックを解除する、という取り扱いを選択することも可能であり、その

50

場合には画像表示体 500 によって配線作業空間 408 内の重要部品（例えばメイン基板 409 や演出制御基板 510）がロックできるから、防犯性能の向上に効果がある。

【0076】

ケース部材 400 の開口部 401 上縁と閉じた画像表示体 500 の上縁との前後間には隙間 10 が設けられており、該隙間 10 に通した指で天板 406 の前記補強部材 407 が掴めるようになっている。また、ケース部材 400 の天板 406 の前方中央部分（窓部 443, 443 の間の補強帯 444）には把手口 422 が形成されており、該把手口 422 に通した指で天板 406 の補強部材 407 が掴めるようになっている。従ってケース部材 400 は、取り扱う場所や姿勢に応じて該把手口 422 と前記隙間 10 との適宜な使い分けが可能である。例えば、ケース部材 400 を外本体 100 に組み込む前の搬送時には把手口 422 を使って鞄形態に持ち運ぶ方がバランスがよく、一方、ケース部材 400 を外本体 100 に装着した状態では、図 4 に示したように把手口 422 が外本体 100 の奥に隠れて指が入らないため、前記隙間 10 から補強部材 407 に指を掛けてケース部材 400 を引っ張り出す、という具合である。なお、ケース部材 400 の底板 403 の正面中央には前記した装置ケース 302 の下把手 316（図 4, 図 11 参照）が突出しており、該下把手 316 を持って押し込み又は引っ張ることで外本体 100 へのケース部材 400 の出し入れが容易に行える。この場合の下把手 316 は、装置ケース 302 がケース部材 400 にビスで固着されていることよりケース部材 400 と一体であり、従ってケース部材 400 の底板 403 の正面に下把手 316 が突設されているに等しい。

10

【0077】

[6-4. 画像表示体 - 枠部材]

画像表示体 500 は、ケース部材 400 の開口部 401 の前記補強桿 402 から上の領域のほぼ全部を覆う大きさである。また、画像表示体 500 の下側には、ケース部材 400 の開口部 401 の前記補強桿 402 から下の領域、つまり図柄変動表示装置 300 の前方領域を額縁状に囲う枠部材 501 が一体に垂設されており、該枠部材 501 により前記図柄変動表示装置 300 のリール 301a, 301b, 301c が縁取られる。この枠部材 501 の表面は装飾面になっており、適宜な模様等が描かれている。なお、図示しないが、枠部材 501 には LED 等の発光源と、その発光源を制御する発光制御基板と、発光源の前方に配置され光を透過可能な装飾部材とから構成された電飾部が設けられている。ここで、画像表示体 500 と枠部材 501 とを組み合わせたものを、以下、前面開閉部材 90（図 44 参照）として説明する。

20

30

【0078】

[6-4-1. 画像表示体 - 枠部材 - 照明装置]

前記枠部材 501 の裏側上下には照明装置 502 が設けられており、該照明装置 502 によって図柄変動表示装置 300 の図柄が明るく照らされる。枠部材 501 は画像表示体 500 の下に垂設されていて図柄変動表示装置 300 に近いから、そのような枠部材 501 に照明装置 502 を組み込むことで光源を図柄変動表示装置 300 に近づけることができる。従って枠部材 501 に照明装置 502 を組み込む手段は、従来の照明装置に比べて低光量でも十分な明るさが確保できる、という特徴がある。

40

【0079】

実施形態として例示した照明装置 502 は、図 4 に示したように、図の紙面と直交する方向（スロットマシン 1 の幅方向であってリール 301a … の回転軸と同方向）に細長い帯状の基板 503 に多数の発光ダイオード（以下 LED という。）504 を並べたものであり、下側の照明装置 502 は、上面を例えば乳白色の透光性蓋板 505 で塞いだチューブ枠 506 の中に LED 504 を上向きにして配置し、一方、上側の照明装置 502 は、断面上向きコ字状の例えば乳白色である透光性カバー 507 内に LED 504 を下向きにして配置してなる。

40

【0080】

なお、上側の照明装置 502 は、照明方向を図 4 に示したように真下より遊技者側、すなわち透明板 214a 側に向かう斜め下向きに設置してある。実施形態では比較的強い指

50

向性を持った L E D 5 0 4 の主たる照射領域の中心線 L (図 4 拡大図参照) を透明板 2 1 4 a に対し斜めに向かわせるべく、基板 5 0 3 の L E D 取付面の向きが、前記透明板 2 1 4 a 側に向けて斜め下向きに傾けられている。

【 0 0 8 1 】

また、もし照明装置 5 0 2 の光源として蛍光灯のような棒状発光体を採用した場合には、図 4 の基板 5 0 3 を板状又は光源を包むような凹面状の反射部材に変更し、直射光と反射光の総和により方向付けられる主たる照射領域の中心線が、透明板 2 1 4 a 側の裏面に斜めに当たるように設定すればよい。以上のように照明装置 5 0 2 の照射照準を透明板 2 1 4 a に設定すれば、漏れた一部の光がリール 3 0 1 a , 3 0 1 b , 3 0 1 c の外周面を照らしても殆ど影響はない。

10

【 0 0 8 2 】

実験によれば、照明装置 5 0 2 の照明方向をリール 3 0 1 a , 3 0 1 b , 3 0 1 c の周面側に向けた場合には、湾曲するリール 3 0 1 a , 3 0 1 b , 3 0 1 c の特定部分が強く反射して見辛くなるのに対し、上記のように主たる照射領域の中心線 L を透明板 2 1 4 a に対し斜めに向かわせた場合には、透明板 2 1 4 a を介してリール外周面が照らされることにより、リール 3 0 1 a , 3 0 1 b , 3 0 1 c の広い範囲が明るく見え易くなることが確認できた。その理由として、照明装置 5 0 2 から照射した光が扉形前面部材 2 0 0 の透視窓 2 1 4 に嵌めた透明板 2 1 4 a に当たって反射し全体に拡散するか、或は透明板 2 1 4 a が明るく照らされることでリール 3 0 1 a , 3 0 1 b , 3 0 1 c の広い範囲が明るく見えるか、或はそれらの相乗作用によるものと推測される。

20

【 0 0 8 3 】

以上のような上側の照明装置 5 0 2 の構造は、下側の照明装置 5 0 2 にも採用することができ、もちろん図 3 2 に示したように下側の照明装置 5 0 2 にのみ採用することもできる。なお、図 3 2 は図 4 の上側の照明装置 5 0 2 を下側に配置し、下側の照明装置 5 0 2 を上側に配置したものであるため、上記照明装置 5 0 2 の説明の「上」を「下」に読み替え、「下」を「上」に読み替えればよい。

20

【 0 0 8 4 】

ところで照明装置 5 0 2 の光源として実施形態のように L E D を採用した場合には、(a) 低電圧で駆動するため約 2 0 0 V の高電圧で駆動する従来の冷陰極管より安全性が高い、(b) 冷陰極管より寿命が長い、(c) ガラス管である冷陰極管より丈夫である、(d) 多色発光が可能であるため演出の幅を広げることができる、(e) インバータと組み合わせて使用する冷陰極管より軽く、従って画像表示体 5 0 0 を支えるヒンジ金具 4 2 0 の負担が少ない、というメリットがある。

30

【 0 0 8 5 】

[7 . 配線手段]

前記外本体 1 0 0 に取り付けられている例えばメダル放出装置 1 1 0 や電源装置 1 1 2 及び扉形前面部材 2 0 0 の操作部 2 0 2 にある例えば各投入ボタン 2 0 5 , 2 0 6 や始動レバー 2 1 0 (以下、これらの総称として単に「本体側電気部品」という場合もある。) と、ケース部材 4 0 0 にある例えばメイン基板 4 0 9 等 (ケース部材側の電気部品の総称として単に「ケース部材側電気部品」という場合もある。) とは電気的に接続されている。そして、実施形態のスロットマシン 1 は、前面開閉部材 9 0 とケース部材 4 0 0 とからなる機種ユニット 5 0 (図 4 4 及び図 4 5 参照) が外本体 1 0 0 に対し着脱自在であるため、機種ユニット 5 0 の交換等に際して本体側電気部品 (筐体側電気部品) とケース部材側電気部品とを簡単に接続又は切り離すための合理的な配線手段が設けられている。

40

【 0 0 8 6 】

[7 - 1 . 配線手段 - 配線中継部材]

前記のように外本体 1 0 0 の背板 1 0 4 の内面上部には、図 1 4 に示した配線中継部材 1 1 3 が取り付けられている。該配線中継部材 1 1 3 は図 4 , 図 5 に示したように、前記ケース部材 4 0 0 の配線窓 4 1 1 に対応する位置にあって該配線窓 4 1 1 からケース部材 4 0 0 の空きスペース 4 1 7 に臨むようになっている。配線中継部材 1 1 3 は、前記本体

50

側電気部品につながる本体側配線類 119 と、前記ケース部材側電気部品につながるケース側配線類 423 とを中継するものであって、外本体 100 の背板 104 にビス止めされる取付板 120 と、該取付板 120 の前面に被さるカバーボディ 121 と、該カバーボディ 121 と前記取付板 120 の間に納められる複数（実施形態では大小 2 枚）のコネクタ基板（以下「コネクタ接続用端子基板」という場合もある。）122, 123 とからなる。

【0087】

前記 2 枚のコネクタ基板 122, 123 のうち、図 14, 図 15 において左側に位置する大きい方のコネクタ基板 122 は取付板 120 に対して固定的に取り付けられており、前記メイン基板 409 につながっているハーネス 424 の先端のコネクタ 425 と対をなすコネクタ 124 が設けられている。

10

【0088】

一方、図 14, 図 15 において右側に位置する小さい方のコネクタ基板 123 は、取付板 120 とカバーボディ 121 の間の隙間に非固定的な遊動可能状態に取り付けられており、従って図 15 拡大図に示したように上下方向に移動可能であり、また、左右方向にも移動し得る。この小さいコネクタ基板 123 には、メイン基板 409 以外のケース部材側電気部品につながっているハーネス 426 の先端のコネクタ 427 と対をなすコネクタ 125 が設けられている。なお、該コネクタ 125 と前記コネクタ 124 は、プリント基板にハンダ付け等の固着手段で固着する基板固着型であり、安価な D I N 規格のものが使われている。

20

【0089】

また、取付板 120 の前面に被さるカバーボディ 121 は、前記コネクタ 124, 125 が通る大小 2 つの開口 126, 127 と、該開口 126, 127 と横並びの位置に突設した支持筒 128 と、下半部前方に張り出すトンネル状の配線ダクト 129 と、を有する。

【0090】

配線中継部材 113 に接続する本体側配線類 119 は、前記配線ダクト 129 の内部を通るか、または配線中継部材 113 の取付板 120 の下側前面に突設したフック形状の配線止め 130 に束ねられた状態で、図 1 一点鎖線 L に示したように外本体 100 の側板 102, 102 側に振り分けられ、該側板 102, 102 と背板 104 のコーナー付近でほぼ垂直に向きを変え、その多くは仕切板 105 の奥に設けた配線用の開口 109 を通って本体側電気部品に夫々接続される。もちろん仕切板 105 より上の領域に本体側電気部品（例えば図 1 において側板 102 の内面に設けた外部中継端子板 131）がある場合には、仕切板 105 の配線用の開口 109 とは無関係にそのまま接続される。

30

【0091】

ここまでで説明した配線手段から、次のような技術的思想が把握できる。

(a) ケース部材 400 の後面板 405 に、図柄変動表示装置 300 のリール 301a, 301b, 301c の回転中心を通る水平面とリール 301a, 301b, 301c の最高高さ位置を通る水平面との間に自己の下辺が位置する高さにして配線窓 411 を形成する。

(b) 外本体 100 の背板 104 に、本体側電気部品につながる本体側配線類 119 と、ケース部材側電気部品につながるケース側配線類 423 とを中継する配線中継部材 113 を設置する。

40

(c) 外本体 100 の側板 102, 102 の内面沿いに配線を通す上下方向の配線経路を形成する。

(d) 配線中継部材 113 につながる本体側配線類 119 をケース部材 400 の側方に導き、そこから前記配線経路を通って本体側電気部品に接続する。

【0092】

以上 (a) ~ (d) の構成要素を備えた遊技機は、図柄変動表示装置 300 のリール 301a, 301b, 301c の後ろを本体側配線類 119 が通らず、外本体 100 の側板 102, 102 沿い（背板 104 とのコーナーを含む（図 10 参照）。）に設けた配線経路を迂回するため、リール 301a, 301b, 301c を外本体 100 の背板 104 近

50

くにまで寄せることが可能になり、従来の構成、すなわち、本体側配線類 119 が背板 104 のほぼ中央を下ってリール 301a, 301b, 301c の後ろを通っていた従来の構成に比べて、リール 301a, 301b, 301c の径を大きくすることができる。なお、リール 301a, 301b, 301c の径は大きい方が、回転時の迫力が増す。

【0093】

[7-2. 配線手段 - コネクタ 425, 427]

上記のように配線中継部材 113 に設けられている 2 つのコネクタ 124, 125 には、ケース部材 400 のメイン基板 409 につながっているハーネス 424 の先のコネクタ 425 と、メイン基板 409 以外のケース部材側電気部品につながっているハーネス 426 の先のコネクタ 427 がそれぞれ接続されている。

10

【0094】

この 2 つのコネクタ 425, 427 は、図 16 に示したように 1 つのコネクタホルダー 428 に一体に取り付けられている。該コネクタホルダー 428 は、コネクタ 425, 427 がビス止めされるホルダー主体 429 と、ほぼ中央に透孔 430 を有し前記ホルダー主体 429 の両横に突設した板状の取着片 431 と、該取着片 431 の透孔 430 に装着した周知のボタン形パネルファスナー 432（商品名「ナイラッチ」：登録商標）と、からなり、図 5, 図 8 (a) に示したように配線中継部材 113 の前記支持筒 128 の先に取着片 431 を当て、該取着片 431 のボタン形パネルファスナー 432 を支持筒 128 に差し込んでロックしてある。従ってコネクタホルダー 428 が固定手段たる支持筒 128 に固定され、ひいては配線中継部材 113 に固定されるため、コネクタ 425, 427 とコネクタ 124, 125 の結合が外れない。

20

【0095】

[7-2-1. 配線中継基板 - コネクタ 425, 427 - 仮止め棚]

上記のようにコネクタ 425, 427 は配線中継部材 113 のコネクタ 124, 125 に接続されているが、ケース部材 400 が外本体 100 に組み込まれる前、つまり工場出荷から設置完了までの間、コネクタ 425, 427 は、ケース部材 400 に設けた仮止め棚 418 に仮止めされている。

30

【0096】

前記仮止め棚 418 は、図 5, 図 6, 図 12, 図 13 に示したようにケース部材 400 の内側から前記配線窓 411 に向かわせた棚板状の部材であり、図 6 に示したようにコネクタホルダー 428 を載置するほぼ水平なベンチ部 433 と、そのベンチ部 433 の両端に立設したベンチ側板 434 と、各ベンチ側板 434 に突設した 3 本の内向き爪片 435, 435, 435 とを有する。この内向き爪片 435, 435, 435 の中央の 1 本と他の上下の 2 本との間にはコネクタホルダー 428 の取着片 431 が嵌まり得る間隔が設けてある。なお、一方のベンチ側板 434 は、先端に指掛け部 436 を延設した薄板構造であって、指掛け部 436 に指を掛け図 8 (b) 矢示 X 方向に力を加えることにより一端支持の板バネのごとく外向きに反らせ得るようになっており、その反らせた状態で内向き爪片 435, 435, 435 からコネクタホルダー 428 の取着片 431 が簡単に外れるようになっている。図 8 (a) の想像線は指掛け部 436 の先を鍵形に折り曲げた例を示したものであり、こうすることにより矢示 Y のようにボタンを押す感覚でコネクタホルダー 428 の取外しが楽に行える。

40

【0097】

しかして、図 6 に示したように前記仮止め棚 418 のベンチ部 433 にコネクタホルダー 428 を載置し、該コネクタホルダー 428 の取着片 431 をベンチ側板 434 の内向き爪片 435, 435, 435 の間に嵌めることによってコネクタホルダー 428 が仮止め棚 418 に仮止めされる。もちろん仮止めと言っても、ケース部材 400 の輸送中にコネクタホルダー 428 が仮止め棚 418 から外れない強度を有する設定になっており、従ってケース部材 400 が外本体 100 に組み込まれる前までは、コネクタホルダー 428 と一緒にコネクタ 425, 427 はケース部材 400 に設けた仮止め棚 418 に仮止めされて動かない。よってケース部材 400 を輸送したり、ケース部材 400 を外本体 100

50

に組み込む作業の最中に、ハーネス 424, 426 の先にあるコネクタ 425, 427 が、ケース部材 400 内の部品に当たってその部品はもちろん、自らも損傷する、というようなおそれがない。

【0098】

そして、図 8 (b) 図 8 (a) に示したように、ケース部材 400 を外本体 100 に固定した後の配線工程で、上記のように一方のベンチ側板 434 を外向きに反らせてコネクタホルダー 428 を仮止め棚 418 から外し、そのコネクタホルダー 428 を自己の取着片 431 が配線中継部材 113 の支持筒 128 に当たる位置まで移動させれば、コネクタ 425, 427 が配線中継部材 113 のコネクタ 124, 125 に嵌まるから（その詳細は後述する。）、その状態で取着片 431 のボタン形パネルファスナー 432 を押し込んで取着片 431 を支持筒 128 にロックする。なお、このとき図 5, 図 6 に二点鎖線で示したように、ベンチ部 433 にガイド用の案内レール 440 を設けておけば、コネクタホルダー 428 を奥に押し込むだけでよいため、作業性が向上する。

10

【0099】

以上のようにして配線中継部材 113 に取り付けたコネクタホルダー 428 は、外本体 100 の背板 104 を支持基盤として安定し、ケース部材から離間していて接触しないため、輸送時の振動等で外本体 100 と機種ユニット 50 が相対的に動いても無理な負荷が加わらない。

20

【0100】

ここまで説明から、次のような技術的思想が把握できる。

(a) 前面が開口し背面を背板で覆った箱形であって電源装置その他の本体側電気部品を備えた外本体と、

(b) 前記外本体に対し着脱自在なケース部材に複数の図柄を変動させる図柄変動表示装置その他のケース部材側電気部品を設けた機種ユニットと、

(c) 前記本体側電気部品につながる本体側配線類と、前記ケース部材側電気部品につながるケース側配線類とを中継すべく前記外本体の背板に取り付けた配線中継部材と、

(d) 前記ケース側配線類の先端に取り付けたコネクタと、

(e) 該コネクタに取り付けたコネクタホルダーと、

(f) 該コネクタホルダーを仮止めするためケース部材に設けた仮止め部材と、

30

(g) 前記コネクタホルダーを前記配線中継部材に固定するための固定手段と、を有し、

(h) 機種ユニットを外本体に装着する前の状態で前記コネクタホルダーを仮止め部材に仮止めし、機種ユニットを外本体に装着した状態で前記コネクタホルダーを仮止め部材から固定手段に付け替えてコネクタホルダーのコネクタを配線中継部材に接続するようにしたことを特徴とする

40

(i) 遊技機。

【0101】

上記の遊技機は、機種ユニット 50 の外本体 100 への装着とコネクタ同士の結合とを別々に行うようにしたものであるが、これとは対照的に、例えば機種ユニット 50 に直接コネクタを取り付け、機種ユニット 50 を外本体 100 に押し込む動作で自動的にコネクタ同士を結合させる、这种方式が考えられる。しかしこの方式は、質量の大きな機種ユニット 50 が輸送中などに外本体 100 の内部で振動した場合、大きな負担がコネクタ結合部に掛かるため信頼性に不安があり、その対策にコストが掛かる課題がある。

【0102】

また、本発明の遊技機は、外本体 100 に 1 枚の扉形前面部材 200 を取り付け、該扉形前面部材 200 に対して機種ユニット 50 を物理的に独立させた構成であるが、これとは対照的に、扉形前面部材を上下 2 段に分割し、上部の扉形前面部材を機種ユニット 50 側の部品とする遊技機も考えられる。しかし、このような遊技機では、遊技中に興奮した遊技者が上部の扉形前面部材を叩いた場合にコネクタ結合部に直接衝撃が加わるためコネクタの結合が不安定になるおそれがあり、さらに上下の扉形前面部材同士の継ぎ目に対し新たな防犯構造を要する課題がある。

50

【0103】

これに対し本発明の遊技機は、外本体100に1枚の扉形前面部材200を取り付け、該扉形前面部材200に対して機種ユニット50を物理的に独立させた構成であり、さらに、コネクタホルダー428を配線中継部材113に接続した後、該コネクタホルダー428は、図5に示したように外本体100に固定した部品（配線中継部材113）と結合し機種ユニット50から離間した独立構造になっているため、プリント基板にハンダ付けして用いる低成本で一般的なコネクタを使用した場合でも、輸送中においても、遊技場においても信頼性・耐久性に不安がない。また、機種ユニット50のみが機種変更時の交換対象であり、扉形前面部材200は交換対象とならないため、機種変更のための遊技場の負担も軽くなる。

10

【0104】

[7-2-2. コネクタ425, 427とコネクタ124, 125の結合]

前記のようにコネクタ425とコネクタ427は、1つのコネクタホルダー428に取り付けられている。こうすることによりコネクタホルダー428を配線中継部材113の所定の位置にセットする1回の動作で2つのコネクタ425, 427の接続が完了する。しかし現実の問題として、2つのコネクタ425, 427とコネクタホルダー428という独立した要素を寄せ集めて一体にする構造では、コネクタ425, 427とコネクタ124, 125の「正確な位置決め」という困難な問題に直面する。すなわち2つのコネクタ425, 427と配線中継部材113側のコネクタ124, 125の4要素の位置決めが全て正確でなければ、コネクタ425, 124とコネクタ427, 125の一括結合は不可能であるのに、そのような位置決めの精度を量産品レベルのコストで達成するのは困難だからである。そのような問題を解決する1つの手段として、プリント基板にハンダ付けすることなく結合時の融通性を高める機構を施したいわゆるドロワーコネクタを使用する方法が考えられるが、ドロワーコネクタ自体が高価であるため、まだコスト面の負担が大きい。

20

【0105】

これに対し実施形態の配線手段では、基板支持部材たる配線中継部材113のコネクタ基板122, 123を分割してそれぞれにコネクタ124, 125を装着し、そのコネクタ基板122, 123の少なくとも一方を、配線中継部材113の取付板120とカバー体121の間に非固定的に納めてコネクタ427とコネクタ125の結合方向と直交する方向（ここでの「直交」は、厳密な90度にこだわらず、社会通念上のほぼ90度という程度の意味である。）に遊動可能状態にする手段を講じている。かかる構成においてコネクタホルダー428の結合照準をコネクタ425とコネクタ124に定めた場合、もう一方のコネクタ427とコネクタ125の相対位置に若干の狂いがあっても、コネクタ基板123が遊動してその狂いを矯正すべく移動するから、コネクタ427とコネクタ125の結合も可能になる。これにより基板固着型で安価なDIN規格のコネクタで十分に対応できる。

30

【0106】

ここまで説明から、次のような技術的思想が把握できる。

(1) 「2以上の配線用のコネクタと、その各コネクタと対をなす2以上の配線用のコネクタとを有する遊技機において、一方のコネクタグループを1つのコネクタホルダーに固定すると共にこれらと対をなす他のコネクタグループをコネクタ基板に装着し、さらにそのコネクタ基板をコネクタ毎に分割してその1つを基板支持部材に固定すると共に他のコネクタ基板を基板支持部材に対しコネクタの結合方向と直交する方向に遊動可能な状態に取り付けるようにしたことを特徴とする遊技機。」

40

(2) 「前面が開口し背面を背板で覆った箱形であって電源装置その他の本体側電気部品を備えた外本体と、前記外本体に対し着脱自在なケース部材に複数の図柄を変動させる図柄変動表示装置その他のケース部材側電気部品を設けた機種ユニットと、前記本体側電気部品につながる本体側配線類と、前記ケース部材側電気部品につながるケース側配線類とを中継すべく前記外本体の背板に取り付けた配線中継部材と、前記ケース側配線類の先

50

端に取り付けた 2 系統以上のコネクタと、該 2 系統以上のコネクタをコネクタグループとして一括支持するコネクタホルダーと、該コネクタホルダーを前記配線中継部材に固定するための固定手段と、前記 2 系統以上のコネクタグループの各コネクタと対をなしプリント基板に固着して使用する基板固着型のコネクタによる他のコネクタグループと、前記背板に取り付けた配線中継部材に取り付けられ、前記他のコネクタグループのコネクタを固着してなるコネクタ接続用端子基板と、を有し、該コネクタ接続用端子基板をコネクタ毎に分割してその 1 つを前記配線中継部材に固定すると共に他のコネクタ接続用端子基板を配線中継部材に対しコネクタの結合方向と直交する方向に遊動可能な状態に取り付けるようにしたことを特徴とする遊技機。

(3) 「2 以上の配線用のコネクタと、その各コネクタと対をなす 2 以上の配線用のコネクタとを有する遊技機において、一方のコネクタグループをコネクタ基板を介して基板支持部材に固着すると共にこれらと対をなす他のコネクタグループを 1 つのコネクタホルダーに装着し、さらにそのコネクタホルダーに対しコネクタグループの中の 1 つのコネクタを固定すると共に他のコネクタをコネクタホルダーに対しコネクタの結合方向と直交する方向に遊動可能な状態に取り付けるようにしたことを特徴とする遊技機。」 10

(4) 「前面が開口し背面を背板で覆った箱形であって電源装置その他の本体側電気部品を備えた外本体と、前記外本体に対し着脱自在なケース部材に複数の図柄を変動させる図柄変動表示装置その他のケース部材側電気部品を設けた機種ユニットと、前記本体側電気部品につながる本体側配線類と、前記ケース部材側電気部品につながるケース側配線類とを中継すべく前記外本体の背板に取り付けた配線中継部材と、前記ケース側配線類の先端に取り付けた 2 系統以上のコネクタと、該 2 系統以上のコネクタをコネクタグループとして一括支持するコネクタホルダーと、該コネクタホルダーを前記配線中継部材に固定するための固定手段と、前記 2 系統以上のコネクタグループの各コネクタと対をなしプリント基板に固着して使用する基板固着型のコネクタによる他のコネクタグループと、前記背板に取り付けた配線中継部材に取り付けられ、前記他のコネクタグループのコネクタを固着してなるコネクタ接続用端子基板と、を有し、

前記コネクタホルダーに対しコネクタグループの中の 1 つのコネクタを固定すると共に他のコネクタをコネクタホルダーに対しコネクタの結合方向と直交する方向に遊動可能な状態に取り付けるようにしたことを特徴とする遊技機。」 20

【0107】

以上の遊技機は、固定したコネクタ接続用端子基板のコネクタに照準を合わせてコネクタホルダーを操作するようにすれば、他のコネクタ同士の相対位置に製造誤差等で若干の狂いがあっても、非固定のコネクタ接続用端子基板がコネクタごと遊動してその狂いを矯正すべく移動し誤差を吸収するから、結合照準でないコネクタ同士の結合も可能になる。従って 1 つのコネクタホルダーを用いて複数系統のコネクタの一括接続が可能である。しかも使用しているコネクタは、プリント基板にハンダ付けして用いるような汎用的で安価な例えは D I N 規格のものであり、コストも安い。

【0108】

また、コネクタホルダーは、ナイラッチ（登録商標）等の固定手段で配線中継部材、ひいては該配線中継部材を介して外本体の背板に確実に固定される。一方、コネクタホルダーと機種ユニットの間では、フレキシブルなハーネスを介してつながっているのみであり、機種ユニットが動いたとしても、その動きはフレキシブルなハーネスが吸収するので、コネクタホルダーに動きは伝わらない。このため、たとえ輸送中の振動により外本体と機種ユニットの間に相対的な動きが生じても、コネクタホルダーは、外本体のみと一緒に動き、機種ユニットの干渉を受けないから、コネクタの結合部には全く負荷が掛からない。よってコネクタ結合の信頼性が非常に高い。

【0109】

なお、実施形態のように、小さいコネクタ 1 2 5 に対応する小さいコネクタ基板 1 2 3 を遊動可能とし、大きいコネクタ 4 2 5 , コネクタ 1 2 4 同士を結合の基準に定める構成は、その逆の構成に比べてコネクタ 4 2 5 , 1 2 4 , 4 2 7 , 1 2 5 の結合が楽に行える

10

20

30

40

50

。小さいコネクタ基板 123 の方が軽い力で扱えるため、狂いの自動矯正が容易だからである。また、実施形態では、図9のようにコネクタ425, 124 の方がもう一方のコネクタ427, 125 より先に結合するようになっており、そうすることにより結合照準のコネクタ同士が合わせやすい。

【0110】

また、図9に拡大して示したように凸形のコネクタ425, 427 の凸部先端の周縁角部及び/又は凹形のコネクタ124, 125 の差込口の周縁角部に面取り部C(直線的な面取り、曲線的な面取りのいずれも可)を形成しておけば、面取り部Cのテーパに沿った誘導作用が、コネクタ同士の結合性をより良好にする。

【0111】

また、実施形態のように、配線中継部材113のコネクタ基板122, 123 を遊動可能にする構成の他、コネクタホルダー428側のコネクタ425, 427 の何れか一方を遊動可能にすることも可能であり、その場合も上記と同様の作用効果が得られる。なお、かかるコネクタホルダー428の具体例を図17に示した。この例では、コネクタホルダー428のホルダー主体429に雌ねじ付きの受筒429aを突設し、一方、コネクタ427の両横に遊孔427aを有する耳片427bを形成し、コネクタホルダー428の受筒429aにコネクタ427の遊孔427aを遊嵌させ、座金付きのビス427cをもって耳片427bの抜け止めをしている。そうすることによりコネクタ427は、コネクタホルダー428に対し、遊孔427aと受筒429aの径の差の範囲で自由に遊動し得る。この場合のコネクタ基板122, 123 は、一体にして取付板120に固定すればよい。
20 また、実施形態では2つのコネクタを1つのコネクタグループとして取り扱ったが、1つのコネクタグループのコネクタ数は2以上でもよい。

【0112】

また、実施形態では図4, 図12に示したように、ケース部材400の後面板405の裏側であって、前記図柄変動表示装置300の装置ケース302の下斜板310に向けて凹ませたケーブル溝437が形成され、該ケーブル溝437の両端近傍にケース部材400の側板404(又は後面板405)を貫く配線口438, 438が開設されている。この配線口438, 438とケーブル溝437は、図柄変動表示装置300とメイン基板409等とを接続するためのものであり、図11において図柄変動表示装置300の装置ケース302の向かって右側面(扉形前面部材200の非ヒンジ側の側面)に設けたリール基板312のケーブル313(図12参照)を1つの配線口438からケース部材400の外に引き出し、そのケーブル313を図12のようにケーブル溝437に納め、さらにそのケーブル313の先を他の配線口438からケース部材400の中に戻してメイン基板409等につなぐようにしてある。なお、ケーブル溝437には所定の間隔でケーブル止め439が設けられていて、ケーブル溝437からケーブル313が脱落しないようになっている。
30

【0113】

しかしてメイン基板409等とリール基板312は、共にケース部材400の中にあるケース部材側電気部品であり、本来、ケース部材400の外にケーブル313を引き出す要はない。それを敢えてケース部材400に配線口438, 438とケーブル溝437を設けてケーブル313を外伝いに迂回させるようにした理由は次のとおりである。
40

【0114】

リール基板312の設置場所は、限られたスペースの中でコネクタを抜き差しする配線の作業性を考慮すると、図柄変動表示装置300(装置ケース302)の側面のうち扉形前面部材200の非ヒンジ側に相当する側が好ましい。もし逆に、扉形前面部材200のヒンジ側に相当する装置ケース302の側面にリール基板312を設けると、開ききった扉形前面部材200(図1参照。)とリール基板312が近接位置で向かい合うため、コネクタの抜き差しに必要な広い作業空間が確保できないからである。

【0115】

しかし一方、リール基板312の接続対象たる基板類(メイン基板409, 演出制御基
50

板 510, 画像表示体 500 等) の接続部がケース部材 400 の扉形前面部材 200 のヒンジ側に相当する側にあると、ケーブル 313 がケース部材 400 の内部を横切る格好になる。そうすると前記装置ケース 302 をケース部材 400 に装着する際にケーブル 313 を噛み込んだり、逆に装置ケース 302 を引き出す際にケーブル 313 を引っ掛けるおそれがある。

【0116】

これに対し実施形態のように、ケース部材 400 に配線口 438, 438 とケーブル溝 437 を設けてケーブル 313 を外伝いに迂回させるようにすれば、上記したようなケーブル 313 のトラブルは生じない。また、配線作業は、装置ケース 302 を所定の位置から若干引き出した状態で行う方が作業性がよく、それに伴って配線口 438 からリール基板 312 までのケーブル 313 の長さは、配線代とでも言うべき余裕が設けられている。従って装置ケース 302 を所定の位置にセットした状態でケーブル 313 に弛みが生じ、引き出し量によってはケーブル 313 の弛みが大きくなる。そのようなケーブル 313 の弛みが大きい場合には、配線口 438 と横並びの位置にある、装置ケース 302 の下斜板 310 とケース部材 400 の奥のコーナー部分との間に出来る三角スペースにケーブル 313 の弛んだ部分を逃がすことができる。

10

【0117】

また、実施形態のようにケーブル溝 437 を装置ケース 302 の下斜板 310 に向かわせて膨らませるようにした場合には、ケース部材 400 の奥と装置ケース 302 の下斜板 310 との間にできるデッドスペースの有効活用に役立つ。なお、配線口 438, 438 とケーブル溝 437 を使った配線は、リール基板 312 のケーブル 313 に限定する必要はなく、ケース部材 400 の内部を横切るケーブル全てに適用できる。

20

【0118】

その他、図 11 中、符号 441 は機能分離中継端子板である。

【0119】

以上のように構成されるスロットマシン 1 は、ケース部材 400 を外本体 100 に装着し、必要な配線を完了した完成品の状態で工場から出荷される。そして、その完成品のまま遊技場の遊技機設置島に取り付けられるが、このとき図 25 想像線のように、外本体 100 の天板 103 と遊技機設置島の上棧 600 とを木ねじ等の固定部材 601 で止める場合は、扉形前面部材 200 と画像表示体 500 を開放し、外本体 100 の貫通孔 132 に対しケース部材 400 の内側から天窓部 443 越しに固定部材 601 を挿通させ、さらにドライバー等の工具 602 で天窓部 443 越しに固定部材 601 を締め付けて外本体 100 の天板 103 と遊技機設置島の上棧 600 とを固定的に連結する。なお、貫通孔 132 は複数設けられているため、必要に応じてその中から任意に選択して使用することができる。例えば、上棧 600 の位置やサイズにばらつきがあってもその上棧 600 に対応する貫通孔 132 を選択することができる。また、遊技機をまるごと入れ替える場合に、使用する貫通孔 132 を変更すれば、上棧 600 の同じ位置に固定部材 601 の穴が開く弊害(いわゆる、ばか穴化)が防止できる。

30

【0120】

ところで、図 25 に示したように外本体 100 とケース部材 400 の間には隙間 S が形成されており、画像表示体 500 等から発生した熱が画像表示体 500 の冷却ファン(図示せず)で煽られ、ケース部材 400 の天窓部 443 から前記隙間 S を通って背板 104 の通気口 133 に至り、そこから遊技機設置島の内部に抜ける。このとき背板 104 とケース部材 400 の間に配線中継部材 113 がありこれが障壁のごとく作用して前記隙間 S を広範囲に塞ぐから、隙間 S を流れる熱気がこの部分で遮られ、配線中継部材 113 より上方にある背板 104 の通気口 133 から積極的に外部に放出される。従って放熱効果が高い。

40

【0121】

[8. 各リールの図柄、図柄列]

各リール 301a, 301b, 301c には、図 46 に示すように、複数種類の図柄が

50

一定間隔に配置されることで構成された図柄列（配列番号1番から21番まで示した合計21個の図柄）が表記されたリール帯（図柄帶）が付されている。図46では、各リール301a, 301b, 301cに付されたそれぞれのリール帯321a, 321b, 321cに表記された図柄列を平面的に展開した状態を示す。なお、図柄列中に配置された図柄を識別するために上記配列番号を便宜的に記している。

【0122】

そして、各リール301a, 301b, 301cは、各々の図柄列中に配置された図柄のうち、連続する所定数（例えば、3つ）の図柄が開口部401（図柄表示窓ともいう、以下では図柄表示窓401として統一する）を介して視認可能となるように配置されている（次に説明する図47参照）。なお、図柄表示窓401は解決手段に記載の図柄表示部に相当する。10

【0123】

また、図柄の種類は、図46に示すように、「赤で塗りつぶされている「7」図柄（以下「赤7図柄」という）、「青で塗りつぶされている「7」図柄（以下「青7図柄」という）」、「B A R図柄」、「チェリーの図柄が施された「チェリー図柄」」、「リプレイ図柄」、「ベル1図柄」、「ベル2図柄」、「スイカ図柄」、「「義」と記載された図柄（以下では「義図柄」という）」、「「正」と記載された図柄（以下では「正図柄」という）」がある。

【0124】

図46において、「赤7図柄」は、リール帯321aにおいては配列番号3番・6番の2つ、リール帯321bにおいては配列番号12番の1つ、リール帯321cにおいては配列番号10番の1つが相当する。「青7図柄」は、リール帯321aにおいては配列番号16番の1つ、リール帯321bにおいては配列番号3番の1つ、リール帯321cにおいては配列番号15番の1つが相当する。「B A R図柄」は、リール帯321aにおいては配列番号11番の1つ、リール帯321bにおいては配列番号6・9番の2つ、リール帯321cにおいては配列番号2番の1つが相当する。「チェリー図柄」は、リール帯321aにおいては配列番号10番の1つ、リール帯321bにおいては配列番号1番・14番・17番の3つ、リール帯321cにおいては配列番号7番・14番の2つが相当する。「リプレイ図柄」は、リール帯321aにおいては配列番号1番・4番・7番・12番・17番の5つ、リール帯321bにおいては配列番号0番・5番・8番・11番・16番・の5つ、リール帯321cにおいては配列番号1番・5番・8番・13番・17番の5つが相当する。「ベル図柄1」は、リール帯321aにおいては配列番号13番・15番・18番の3つ、リール帯321bにおいては配列番号2番・7番・10番・15番・18番の5つ、リール帯321cにおいては配列番号9番・12番・16番の3つが相当する。ベル図柄2」は、リール帯321aにおいては配列番号2番・5番・8番の3つ、リール帯321cにおいては配列番号0番・4番の2つが相当する。「スイカ図柄」は、リール帯321aにおいては配列番号9番・14番・19番の3つ、リール帯321bにおいては配列番号4番・13番の2つ、リール帯321cにおいては配列番号3番・6番・11番・20番の4つが相当する。「義図柄」は、リール帯321aにおいては配列番号20番の1つ、リール帯321bにおいては配列番号19番の1つ、リール帯321cにおいては配列番号18番の1つが相当する。「正図柄」は、リール帯321aにおいては配列番号0番の1つ、リール帯321bにおいては配列番号20番の1つ、リール帯321cにおいては配列番号18番の1つが相当する。なお、図柄の種類は一例であって、これらの種類に限られるものではない。203040

【0125】

[9 . 枠部材]

図47は、図柄表示窓401を含む枠部材501の部分を拡大したところを示している。図柄表示窓401からは、各リール301a, 301b, 301cの図柄列中の図柄のうち、連続する3つの図柄が視認可能となっている。この図柄が表示されている3つの位置を上から「上段（または上段位置）」（例えば、リール301aの「ベル1図柄」が表

示されている位置)、「中段(または中段位置)」(例えば、リール301bの「リプレイ図柄」が表示されている位置)、「下段(または下段位置)」(例えば、リール301cの「ベル1図柄」が表示されている位置)という。

【0126】

上記のことから、図柄表示窓401内では、「段数×リールの数」個の図柄を表示させることが可能である。従って、スロットマシン1では「段数(3)×リールの数(3)」より図柄表示窓401内には最大で9個の図柄を表示させることができる。

【0127】

枠部材501(表示パネルともいう、以下では表示パネル501として統一する)の左側端(図柄表示窓401から見て左側には、各種のランプが備えられており、そのうち、「BET1」、「BET2」、「BET3」と記されているのがBETランプ(ベットランプ)614である。BETランプの数字(上記の「BET1」、「BET2」、「BET3」の1, 2, 3の数字)はそれぞれベット数(賭け数のこと、賭けたメダルの枚数に応じた数のこと)に対応している。すなわち、「1」は1ベット(賭けたメダルの枚数は1枚)、「2」は2ベット(賭けたメダルの枚数は2枚)、「3」は3ベット(MAXベットともいう、賭けたメダルの枚数は3枚)に対応しているということである。

10

【0128】

ベット数に応じて有効となる並びが決められている。この「有効となる並び」は有効ラインとも呼ばれる。以下では有効ラインと統一して称する。後述する所定の当選役に対応する図柄の組み合わせは、一つの有効ライン上に並んで表示されてはじめて当該当選役に対応する図柄の組み合わせ態様として表示されたと判断されるものである。すなわち、所定の当選役に対応する図柄を構成する各図柄が図柄表示窓401内に個々に表示されたとしても、それぞれの図柄がいずれかの有効ライン上に並んでいなければ(すなわち所定の当選役に対応する図柄の組み合わせが有効ライン上に並んでいなければ)、所定の当選役に対応する図柄の組み合わせ態様が表示されたとは判断されないことになる。なお、このように、所定の当選役に対応する図柄の組み合わせが有効ライン上に並んでいない場合は、バラバラな図柄の組み合わせ態様(すなわちハズレの図柄の組み合わせ)が表示されたと判断される。

20

【0129】

次に、ベット数及び有効ラインについて具体的に説明する。本実施形態のスロットマシン1は、3枚賭け専用機であり、通常ゲームでは、メダルを3枚投入するとゲームを実行することが可能となる。このとき、右上がりの直線型の並び及び右下がりの直線型の並びが有効ラインとなる。

30

【0130】

なお、有効ラインは上記のような右上がりの直線型の並びや右下がりの直線型の並びに限られるものではない。さらに、本実施形態のスロットマシン1は3枚賭け専用機であるが、これに代えて、ベット数に応じて有効ライン数が変化するようにしてもよい。

【0131】

本実施形態のスロットマシン1では、上述したとおり、賭け数は3ベット(MAXベット)のみとし、有効ラインを図47の図柄表示窓401内で「BAR図柄-リプレイ図柄-義図柄」が表示されているライン(すなわち右上がりライン)623bと、「ベル1図柄-リプレイ図柄-ベル1図柄」が表示されているライン(すなわち右下がりライン)623aの2つのラインのみを有効ラインとしている。

40

【0132】

図47の図柄表示窓401内に表示されている図柄の組み合わせは、有効ラインの一つである右下がりライン623aに表示されている「ベル1図柄-リプレイ図柄-ベル1図柄」であり、この図柄の組み合わせは、リプレイ役(再遊技役)に対応する図柄の組み合わせであるから、次ゲームにおいて、メダルを投入することなく自動ベットされ、前回のゲームと同様のゲームを再び実行することが可能となる。なお、有効ライン上に「ベル1図柄-リプレイ図柄-ベル1図柄」が表示されたとしても、遊技者は、いずれの役の図柄

50

の組み合わせが表示されたのか、一見して把握し難い。しかし、有効ラインではない中段ラインに「リプレイ図柄 - リプレイ図柄 - リプレイ図柄」の図柄の組み合わせが表示されることで、遊技者は、リプレイに入賞したことを把握することが可能となる。

【0133】

その他、表示パネル501には、スロットマシン1の遊技状態に合わせて点灯（あるいは点滅）可能なランプ及びLED類が設けられている。これらのランプ類は図の上から、「ERR」という文字の描かれたエラーランプ604、上記BETランプ614のすぐ下に位置する、「REP」という文字の描かれたリプレイランプ606、「STR」という文字の描かれたスタートランプ608、「INS」という文字の描かれたメダルINランプ610、及び2つの横並びの7セグメントLEDを備えた払出枚数表示LED612がそれぞれ備えられている。なお、これらその他に後述するボーナスゲームの当選を告知するボーナス告知ランプや、ボーナスゲームなどでのメダルの累計払い出し枚数を表示したり、ボーナスゲームをカウントしたりする7セグメントLED等を別途設けてもよい。

10

【0134】

エラーランプ604は、スロットマシン1の遊技中に何かトラブル、故障等が生じた場合に点灯（あるいは点滅）を開始し、現在トラブル等が生じていることを遊技者等（ホールの係員なども含む）に知らせる役割を持っている。

【0135】

リプレイランプ606は、ゲーム結果がリプレイ（後述する）となった場合に、再遊技（新たにメダルを賭けずにもう一度遊技ができること）ができるることを遊技者に知らせる役割を持っている。

20

【0136】

スタートランプ608は、ベット数がMAXベットに達すると点灯（あるいは点滅）を開始し、遊技者に始動レバー210の操作（始動操作）を促す役割を持っている。

【0137】

メダルINランプ610は、ベット数が最大（MAXベット）になるまで点灯（あるいは点滅）を続けることにより、遊技者にベットを促す役割を持っている。

30

【0138】

払出枚数表示LED612は、ゲーム結果に伴うメダルの払い出しがある場合に、その払い出し数（払出されるメダルの枚数）を表示することにより、遊技者にメダルの払出枚数を知らせる役割を持っている。

【0139】

[10.スロットマシンの内部構成]

図48は、スロットマシン1に装備されている各種の機構要素や電子機器類、操作部材等の構成を概略的に示している。スロットマシン1は遊技の進行を統括的に制御するためのメイン基板409を有しており、このメイン基板409にはCPU1110をはじめROM1112、RAM1114、入出力インターフェース1116等が実装されている。

【0140】

前述した1枚投入ボタン205, 206や始動レバー210、リール停止ボタン211a, 211b, 211c、貯留解除スイッチ209等はいずれもメイン基板409に接続されており、これら操作ボタン類は図示しないセンサを用いて遊技者による操作を検出し、検出された操作信号をメイン基板409に出力することができる。具体的には、始動レバー210が操作されると前述した図柄変動表示装置300を始動させる（リール301a, 301b, 301cの回転を開始させる）操作信号がメイン基板409に出力され、リール停止ボタン211a, 211b, 211cが操作されると、リール301a, 301b, 301cをそれぞれ停止させる操作信号がメイン基板409に出力される。

40

【0141】

なお、以下では必要に応じて、リール301a, 301b, 301cをそれぞれ左リール301a, 中リール301b, 右リール301cと呼ぶ。そして、これに対応するそれぞれのリール停止ボタン211a, 211b, 211cを左リール停止ボタン211a,

50

中リール停止ボタン 211b, 右リール停止ボタン 211c と呼ぶ。

【0142】

またスロットマシン 1 にはメイン基板 409 とともにその他の機器類が収容されており、これら機器類からメイン基板 409 に各種の信号が入力されている。機器類には、図柄変動表示装置 300 のほか、メダル放出装置 110 等がある。

【0143】

図柄変動表示装置 300 はリール 301a, 301b, 301c をそれぞれ回転させるためのリール駆動モータ 341a, 341b, 341c を備えている（左リール駆動モータ 341a、中リール駆動モータ 341b、右リール駆動モータ 341c）。このリール駆動モータはステッピングモータからなり、それぞれのリール 301a, 301b, 301c は独立して回転、停止することができ、その回転時には図柄表示窓 401 にて複数種類の図柄が上から下へ連続的に変化しつつ表示される。なお、リール駆動モータ 341a, 341b, 341c は解決手段に記載の可動表示体駆動手段に相当する。10

【0144】

また各リール 301a, 301b, 301c の回転に関する基準位置を検出するための位置センサ 331a, 331b, 331c を有しており、各リール 301a, 301b, 301c にはそれぞれ位置センサ 331a, 331b, 331c がリール内に対応して設けられている（左リール位置センサ 331a、中リール位置センサ 331b、右リール位置センサ 331c）。これら位置センサからの検出信号（インデックス信号）がメイン基板 409 に入力されることで、メイン基板 409 では各リールの停止位置情報を得ることができる。20

【0145】

メダルセレクタ 207 内には、前述したソレノイド 207a や投入センサ 207b が設置されている。投入センサ 207b は、メダル投入口 203 から投入されたメダルを検出し、メダルの検出信号をメイン基板 409 に出力する。ソレノイド 207a が OFF の状態のとき、投入されたメダルは投入センサ 207b で検出される。逆にソレノイド 207a が ON の状態のときは、メダルセレクタ 207 内で投入センサ 207b に到達する通路がロックアウトされてメダルの投入が受け付けられなくなり、遊技者がメダルを投入しても、メダルセレクタ 207 を通って返却樋 213 に流れたメダルはメダル用受皿 201 に戻る。このとき合わせて投入センサ 207b の機能が無効化されるので、メダル投入によるベットまたはメダルの貯留のいずれも行われなくなる。30

【0146】

メダル放出装置 110 は、払い出されたメダルを 1 枚ずつ検出する払出センサ 110e を放出口 110c 内に有しており、この払出センサ 110e からメダル 1 枚ごとの払出メダル信号がメイン基板 409 に入力されている。また、遊技メダル用補助収納箱 111 にはメダル満タンセンサ 111a が設けられており、内部に貯留されたメダルの貯留数が所定数量を超えた場合、メダルが所定数量を超えた検出信号をメイン基板 409 に出力する。このとき画像表示体 500、エラーランプ 604 等によりメダル貯留の異常を知らせるエラー表示が行われ、遊技者やホール従業員等に異常が発生したことが報知される。

【0147】

一方、メイン基板 409 からは、図柄変動表示装置 300 やメダル放出装置 110 に対して制御信号が出力される。すなわち、前述した各リール駆動モータ 341a, 341b, 341c の起動及び停止を制御するための駆動パルス信号がメイン基板 409 から出力される。またメダル放出装置 110 には、有効ライン上に停止した図柄の組み合わせの種類に応じてメイン基板 409 から駆動信号が入力され、これを受けてメダル放出装置 110 はメダルの払い出し動作を行う。このときメダル放出装置 110 内に払い出しに必要な枚数のメダルが不足しているか、あるいはメダルが全く無い状態であった場合、払出センサ 110e による枚数検出が滞ることとなる。そして所定時間（例えば 3 秒間）が経過すると、払出センサ 110e より払い出しメダルの異常信号がメイン基板 409 へ出力され、これを受けてメイン基板 409 は、メダルの払い出しに異常が発生したことを知らせる40

10

20

30

40

50

内容をエラーランプ 604 や画像表示体 500 等に表示させて遊技者やホール従業員等に異常が発生したことを報知する。

【0148】

スロットマシン 1 は、メイン基板 409 の他に演出制御基板 510 を備えており、この演出制御基板 510 には C P U 1118 や R O M 1120 、 R A M 1122 、入出力インターフェース 1130 、 V D P (V i d e o D i s p l a y P r o c e s s o r) 1124 、 A M P (オーディオアンプ) 1126 、音源 I C 1128 等が実装されている。演出制御基板 510 はメイン基板 409 から各種の指令信号を受け、画像表示体 500 の表示や照明装置 502 等の発光（または点灯、点滅、消灯等）及びスピーカ 512 の作動を制御している。

10

【0149】

さらに、メイン基板 409 に外部中継端子板 131 を設けた場合には、スロットマシン 1 はこの外部中継端子板 131 を介して遊技場のホールコンピュータ 1200 に接続される。外部中継端子板 131 はメイン基板 409 から送信される各種信号（投入メダル信号や払出メダル信号、遊技ステータス等）をホールコンピュータ 1200 に中継する役割を担っている。

【0150】

その他、電源装置 112 には、設定キースイッチ 112t やリセットスイッチ 112u 、電源スイッチ 112v 等が付属している。これらスイッチ類はいずれもスロットマシン 1 の外側に露出しておらず、扉形前面部材 200 を開けることではじめて操作可能となる。このうち電源スイッチ 112v は、スロットマシン 1 への電力供給を O N - O F F するためのものであり、設定キースイッチ 112t はスロットマシン 1 の設定（例えば設定 1 ~ 6 ）を変更するためのものである。またリセットスイッチ 112u はスロットマシン 1 で発生したエラーを解除するためのものであり、更には設定キースイッチ 112t とともに設定を変更する際にも操作される。

20

【0151】

以上がスロットマシン 1 の内部構成例である。スロットマシン 1 によるゲームは、遊技者がメダルの賭け数を決定した状態で始動レバー 210 を操作すると各リール 301a , 301b , 301c が回転し、この後、遊技者がリール停止ボタン 211a , 211b , 211c を操作すると、対応する各リール 301a , 301b , 301c が停止制御され、そして、全てのリール 301a , 301b , 301c が停止すると、有効ライン上での図柄の組み合わせ態様からゲーム結果を判断し、必要に応じて該当する当選役に対応する規定数のメダルが付与される。

30

【0152】

前述したとおり、各リール 301a , 301b , 301c には、それぞれリール帯 321a , 321b , 321c が付されている（図 46 参照）。そして、全てのリール 301a , 301b , 301c を停止させた際に図柄表示窓 401 内に表示される表示内容（有効ライン上に表示された図柄の組み合わせ態様）から所定の当選役に対応する図柄の組み合わせ態様が表示されたか否かが判断される。具体的には、図柄表示窓 401 内で前述の有効ライン（右上がりライン 623b 及び右下がりライン 623a ）のうち少なくともいずれか 1 つのラインに所定の当選役に対応する図柄の組み合わせ態様が表示されているか否かが判断される。このとき、右上がりライン 623b と右下がりライン 623a とで、別の当選役に対応する図柄の組み合わせ態様が重複して表示された場合には、複数の当選役に対応する図柄の組み合わせ態様が同時に表示されたと判断されて、それぞれの払出数を合算した数量のメダルの払い出しが行われる。すなわち、複数の当選役に対応する図柄の組み合わせ態様が重複して図柄表示窓 401 内の有効ライン上に表示されるものとなる）。

40

【0153】

以下では、所定の当選役に対応する図柄の組み合わせ態様がいずれか一つの有効ライン上に表示された場合のことを、（所定の）当選役に対応する図柄（これを当選役図柄とい

50

う)の組み合わせが揃う、あるいは当選役図柄が揃った、という。

【0154】

スロットマシン1の図柄には、「赤7図柄」、「青7図柄」、「BAR図柄」、「チエリー図柄」、「リプレイ図柄」、「ベル1図柄」、「ベル2図柄」、「スイカ図柄」、「義図柄」及び「正図柄」があることは既に述べたとおりであるが、このうち、「赤7図柄」、「青7図柄」及び「BAR図柄」は他の図柄に比べて目立ち易く、識別しやすい図柄となっている。ここでいう識別のし易さとは、リールの回転中や、リールの停止した状態を含めて遊技者が容易に図柄を識別することができる度合いの高さのことという。これらの図柄はリールの回転中もその色彩や図柄の大きさから、遊技者が停止操作する際に、これらの図柄が図柄表示窓401内に停止されるように狙って停止操作することが容易となっている(すなわち目押しすることが容易である)。さらに「義図柄」及び「正図柄」についても、図46を見ても分かるように、「義図柄」と「正図柄」との2つの図柄で円状を形成するかたちで「正義」と読めるように互いに上下に隣接して配置されるとともに、各リール301a, 301b, 301cにおいて1つしか配置されていないので、目押しすることが容易である。

10

【0155】

これらの図柄はそれだけでは象徴的な図柄(図柄1つだけでは当選役に対応しない)に過ぎないものであるが、所定の組み合わせとなることにより当選役に対応する図柄の組み合わせとなるものである。すなわち、所定の遊技特典が付与される。以下に、図49に示された各当選役に対応して許容される図柄の組み合わせ態様について説明する。

20

【0156】

[10-1. 当選役と図柄の組み合わせ]

ここで、スロットマシン1の当選役(入賞役と呼ばれるものを含む)と、これに対応する図柄の組み合わせについて、図49、図50及び図51~53を用いて説明する。図49は、スロットマシン1の各入賞役についての当選確率を示す図であり、当たり値判定テーブルとして予めROM1112等に格納されているものである。図50は、各当選役と、これら各当選役に対応して成立する条件装置を示す図であり、予めROM1112等に格納されているものである。図51~53は、各条件装置に対応する図柄の組み合わせ及びメダルの払出数を示す図であり、これについても予めROM1112等に格納されているものである。

30

【0157】

本実施形態のスロットマシン1における遊技状態としては、一般状態、通常RT、チャンスRT中、SB中、ボーナス内部中、及びボーナス中が用意されている。各当選役についての当選確率は、図49に示されるように、遊技状態毎に決められている。なお、チャンスRTには、図49に示されるように、ハズレの確率が異なるチャンスRT1、チャンスRT2及びチャンスRT3がある。そして、抽選の結果として何らかの役に当選すると、当選役に応じた条件装置が作動し、作動した条件装置に対応する図柄組み合わせが有効ライン上に表示されるように、後述するリール停止処理が行われる。本実施形態のスロットマシン1では、一の条件装置とリール制御のパターンとが1対1で対応しているので、一の当選役に対して複数のリール制御パターンを用意したい場合には、一の当選役に対して複数の条件が成立する場合もある。こうすることで、一の当選役に対して、複数パターンの停止出目(有効ライン上に表示される図柄の組み合わせ)を用意することが可能となる。ここで、有効ライン上に表示される図柄組み合わせについて、図49に示される「RB1+ベル2」、「スイカ」、「AT1」~「AT10」、「ALL」、「SB1」~「SB3」、「SB1+通常リップ」~「SB3+通常リップ」を例に挙げて説明する。

40

【0158】

「RB1+ベル2」は、RB1とベル2とが同時に重複して当選する重複役である。このとき、RB1及びベル2の両方に対応する条件装置が作動し、これらに対応する図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されることが許容され、これに基づいて、後述するステップS5のリール停止処理が行われる。そして、ベル2に対応する図柄の組み合わせが有

50

効ライン上に表示されると、賞として例えば9枚のメダルが払い出され、RB1に対応する図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されると、後述するRB1ゲームが開始される。ただし、RB1に対応する図柄の組み合わせ及びベル2に対応する図柄の組み合わせの両方について有効ライン上に表示されることが許容されたとしても、ベル2に対応する図柄の組み合わせが優先して有効ライン上に表示されるようにリール停止処理が行われる。ここで、ベル2に対応する図柄の組み合わせは、当選した当該ゲームに限って、有効ライン上に表示されることが許容される。一方、RB1に対応する図柄の組み合わせは、当選した当該ゲームだけに限らず、次ゲーム以降においても、RB1に対応する図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されるまで継続して、有効ライン上に表示されることが許容される。

10

【0159】

なお、重複役とは、1回の抽選機会において複数の役が同時に選び出される役であることを意味する。例えば、当選成立状態が次ゲーム以降に持ち越される持ち越し役が1ゲーム目に選び出されたもののこの持ち越し役に対応する図柄組み合わせが表示されなかった場合において、例えば2ゲーム目で第1の役が選び出されたときは、持ち越し役と第1の役との両方が当選成立している状態となるが、この場合は、互いに別の抽選機会において選び出されているから、重複役に該当しない。これとは逆に、単独役とは、1回の抽選機会において一つの役のみが選び出される役を意味する。

【0160】

また、BB1、BB2、RB1及びRB2をボーナス役とし、図51～53においてメダルの払い出しがある役（例えばチェリー、スイカ、ベル1、ベル2等）を小役とし、前回ゲームと同じゲームを実行できる役（例えば通常リープ等）をリプレイ役とし、複数の図柄組み合わせについて有効ライン上に表示されることが同時に許容されたとき、リプレイ役、小役、ボーナス役の優先順位で、これらに対応する図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されるように、後述するリール停止処理が行われる。

20

【0161】

また、「スイカ」は、スイカの単独当選役である。このとき、有効ライン上にはスイカに対応する図柄の組み合わせが表示されることが許容され、これに基づいて、後述するステップS5のリール停止処理が行われる。そして、スイカに対応する図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されると、賞として例えば5枚のメダルが払い出される。

30

【0162】

なお、抽選の結果、いずれかの役に当選したとしても、当該当選役に対応する図柄の組み合わせは、後述する引き込み制御を実行可能な範囲で図柄表示窓401内（すなわち有効ライン上）に停止されるように狙って停止操作（リール停止ボタン211a, 211b, 211cを押す操作）を行われないと、有効ライン上に当選役に対応する図柄の組み合わせを表示させることができない。したがって、抽選の結果、いずれかの役に当選したにもかかわらず、この当選役に対応する図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されなければ、後述するステップS6においてゲーム結果がハズレである旨が判定される。

【0163】

「AT1」～「AT10」は、いずれも、各々に決められた適正な押し順でリール停止ボタン211a～211cが操作された場合と、各々に決められた適正な押し順でリール停止ボタン211a～211cが操作されなかった場合とで、賞として払い出されるメダル枚数が異なっている。

40

【0164】

具体的には、「AT1」と「AT2」についての適正な押し順は、「左 中 右」（以下「順押し」と称する）である。そして、この適正な押し順でリール停止ボタン211a～211cが操作された場合には、作動している条件装置のうち小物17の図柄組み合わせが有効ライン上に表示されることが許容され、これに基づいて、後述するステップS5のリール停止処理が行われる。そして、小物17の図柄組み合わせが有効ライン上に表示されると、賞として例えば9枚のメダルが払い出される。なお、小物17の図柄組み合

50

わせを構成する図柄は、リールの引き込み制御を実行可能な範囲内に配置されているので、抽選の結果が「A T 1」又は「A T 2」であるときには、適正な押し順でリール停止ボタン 2 1 1 a ~ 2 1 1 c が操作される限り必ず、小物 1 7 の図柄組み合わせが有効ライン上に表示される。

【0 1 6 5】

また、不適正な押し順でリール停止ボタン 2 1 1 a ~ 2 1 1 c が操作された場合には、適正なタイミングでリール停止ボタン 2 1 1 a ~ 2 1 1 c が操作されると、賞として例えば 2 枚のメダルが払い出される図柄の組み合わせが有効ライン上に表示される。ただし、不適正なタイミングでリール停止ボタン 2 1 1 a ~ 2 1 1 c が操作されると、ハズレの図柄組み合わせが有効ライン上に表示される。このとき、賞としてのメダルは払い出されない。

10

【0 1 6 6】

すなわち、抽選の結果が「A T 1」又は「A T 2」であるとき、適正な押し順でリール停止ボタン 2 1 1 a ~ 2 1 1 c が操作される限り必ずベル 1 の図柄組み合わせが有効ライン上に表示される。ただし、不適正な押し順でリール停止ボタン 2 1 1 a ~ 2 1 1 c が操作された場合には、適正なタイミングでリール停止ボタン 2 1 1 a ~ 2 1 1 c が操作されると、賞として 1 枚のメダルが払い出される図柄の組み合わせが有効ライン上に表示され、不適正なタイミングでリール停止ボタン 2 1 1 a ~ 2 1 1 c が操作されると、ハズレの図柄組み合わせが有効ライン上に表示されることとなる。

20

【0 1 6 7】

なお、不適正な押し順でリール停止ボタン 2 1 1 a ~ 2 1 1 c が操作された場合における上記の「適正なタイミング」は、抽選の結果が「A T 1」であるときと「A T 2」であるときとで異なっている。より具体的には、抽選の結果が「A T 1」であるときにおける「適正なタイミング」は、抽選の結果が「A T 2」であるときにおける「不適正なタイミング」となり、抽選の結果が「A T 1」であるときにおける「不適正なタイミング」は、抽選の結果が「A T 2」であるときにおける「適正なタイミング」となる。

20

【0 1 6 8】

また、「A T 3」及び「A T 4」についての適正な押し順は「左 右 中」（以下「はさみ押し」と称する）であり、「A T 5」及び「A T 6」についての適正な押し順は「中 左 右」又は「中 右 左」（以下これらを「中押し」と称する）であり、「A T 7」及び「A T 8」についての適正な押し順は「右 左 中」（以下「逆押し」と称する）であり、「A T 9」及び「A T 10」についての適正な押し順は「右 左 中」（以下「逆はさみ押し」と称する）である。そして、この適正な押し順でリール停止ボタン 2 1 1 a ~ 2 1 1 c が操作された場合には、小物 1 7 の図柄組み合わせが有効ライン上に表示されることが許容され、これに基づいて、後述するステップ S 5 のリール停止処理が行われる。ただし、不適正な押し順でリール停止ボタン 2 1 1 a ~ 2 1 1 c が操作された場合には、適正なタイミングでリール停止ボタン 2 1 1 a ~ 2 1 1 c が操作されると、賞として 1 枚のメダルが払い出される図柄の組み合わせが有効ライン上に表示され、不適正なタイミングでリール停止ボタン 2 1 1 a ~ 2 1 1 c が操作されるとハズレの図柄組み合わせが有効ライン上に表示されることとなる。ここで、抽選の結果が「A T 3」、「A T 5」、「A T 7」及び「A T 9」である場合における「適正なタイミング」は、それぞれ、抽選の結果が「A T 4」、「A T 6」、「A T 8」及び「A T 10」である場合における「不適正なタイミング」となり、抽選の結果が「A T 3」、「A T 5」、「A T 7」及び「A T 9」である場合における「不適正なタイミング」は、それぞれ、抽選の結果が「A T 4」、「A T 6」、「A T 8」及び「A T 10」である場合における「不適正なタイミング」となる。

30

【0 1 6 9】

なお、抽選の結果が「A T 1」～「A T 10」のうちいずれかであるときに、不適正な押し順でリール停止ボタン 2 1 1 a ~ 2 1 1 c が操作され、さらに不適正なタイミングでリール停止ボタン 2 1 1 a ~ 2 1 1 c が操作されたことによって有効ライン上に表示され

40

50

たハズレの図柄組み合わせは、この実施形態において「ベルコボ目」と称する。

【0170】

「A L L」は、ボーナスゲーム中に限って抽選対象となる役であり、抽選の結果が「A L L」であるとき、いかなる押し順で且ついかなるタイミングでリール停止ボタン 2 1 1 a ~ 2 1 1 c が操作された場合であっても、小物 1 7 の図柄組み合わせが有効ライン上に表示されることが許容され、これに基づいて、後述するステップ S 5 のリール停止処理が行われる。上述したとおり、小物 1 7 の図柄組み合わせを構成する図柄は、リールの引き込み制御を実行可能な範囲内に配置されているので、抽選の結果が「A L L」であるときには、常に、小物 1 7 の図柄組み合わせが有効ライン上に表示される。そして、小物 1 7 の図柄組み合わせが有効ライン上に表示されると、賞として例えば 9 枚のメダルが払い出される。

10

【0171】

「S B 1」～「S B 3」は、いずれも、シングルボーナスと呼ばれる単独役であり、一般状態、通常 R T 及び S B 中のうちのいずれかの状態であるときに限り、抽選対象とされる。そして、抽選の結果が「S B 1」～「S B 3」のいずれかであると、それぞれに対応する図柄の組み合わせについて、有効ライン上に表示されることが許容され、これに基づいて、後述するステップ S 5 のリール停止処理が行われる。そして、「S B 1」～「S B 3」に対応する図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されると、次ゲームに限り、遊技状態が「S B」に制御される（この次ゲームはシングルボーナスゲームと呼ばれる）。

20

【0172】

具体的には、抽選の結果が「S B 3」であるときには、S B 3 に対応する条件装置が作動し、この作動した条件装置に対応する図柄の組み合わせ（S B 3 に対応する図柄の組み合わせ）について有効ライン上に表示されることが許容され、S B 3 に対応する図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されると、次ゲームの遊技状態が図 4 9 に示される「S B 中」となる。

【0173】

抽選の結果が「S B 2」であるときには、S B 2 に対応する条件装置が作動し、この作動した条件装置に対応する図柄の組み合わせ（S B 2 に対応する図柄の組み合わせ）について有効ライン上に表示されることが許容される。また、抽選の結果が「S B 1」であるときには、S B 1 に対応する条件装置が作動し、この作動した条件装置に対応する図柄の組み合わせ（S B 1 に対応する図柄の組み合わせ）について有効ライン上に表示されることが許容される。そして、S B 2 に対応する図柄の組み合わせ又は S B 1 に対応する図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されると、次ゲームの遊技状態が図 4 9 に示される「S B 中」となる。

30

【0174】

なお、抽選の結果が「S B 1」である場合及び「S B 2」である場合には、いずれも、有効ライン上には、表示された図柄の組み合わせを遊技者が容易に把握することができない組み合わせ（所謂バラケ目と呼ばれる組み合わせ）で表示される。これに対し、抽選の結果が「S B 3」である場合には、図 5 0 に示される図柄の組み合わせが有効ライン上に表示され、このとき、有効ライン上ではないものの各リール 3 0 1 a ~ 3 0 1 c の下段にリプレイ図柄が揃う。これにより、遊技者は、抽選の結果が「S B 3」であることを把握することが可能となる。

40

【0175】

「S B 1 + 通常リプ」～「S B 3 + 通常リプ」は、いずれも、シングルボーナスと通常リプレイとが同時に重複して当選する役であり、一般状態、通常 R T 及び S B 中では抽選対象とならず、チャンス R T（チャンス R T 1、チャンス R T 2、チャンス R T 3）であるときに限り、抽選対象とされる。言い換えると、「S B 1」～「S B 3」が抽選対象とされる遊技状態では「S B 1 + 通常リプ」～「S B 3 + 通常リプ」が抽選対象とはされず、「S B 1」～「S B 3」が抽選対象とされない遊技状態では「S B 1 + 通常リプ」～「S B 3 + 通常リプ」が抽選対象とされる。なお、「S B 1 + 通常リプ」、「S B 2 + 通常

50

リブ」又は「SB3+通常リブ」に当選したとき、SB役(SB1、SB2、SB3)に対応する図柄組み合わせよりも、通常リプレイ役に対応する図柄組み合わせが優先して有効ライン上に表示されるように、後述するリール停止処理が行われる。

【0176】

ここで、ボーナス役(BB1、BB2、RB1、RB2)、リプレイ役(再遊技役とも呼ばれる)、小役(ベル役(ベル1、ベル2)、チェリー役(チェリー1、チェリー2)、スイカ役、AT専用役、ALL役、ボーナスゲーム専用役)、シングルボーナス役(SB1、SB2、SB3)について説明する。

【0177】

[10-1-1. ボーナス役]

本実施形態のスロットマシン1では、BB1、BB2、RB1又はRB2といったボーナス役に当選し、これらいずれかの役に対応する図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されると、BB1ゲーム、BB2ゲーム、RB1ゲーム又はRB2ゲームといったボーナスゲームが実行される。このボーナスゲームは、複数ゲームにわたって、遊技者がメダルを集中して獲得できる機会が設けられるゲームである。ただし、遊技者が大量のメダルを獲得することが可能なものは、図50に示されるように、BB1ゲーム及びBB2ゲームだけである。

10

【0178】

また、スロットマシン1では、右上がりライン523b及び右下がりライン623aのうち少なくともいずれかの有効ラインに、作動した条件装置に対応する図柄組み合わせ(図50に示された図柄組み合わせ)が停止すると、1回のゲーム結果として、有効ラインに停止した図柄組み合わせに応じた賞が付与される。ただしこの場合、右上がりライン523b及び右下がりライン623aといった二つの有効ラインに、同時に重複して二つの当選役に対応する図柄の組み合わせが表示された場合には、この二つの図柄の組み合わせに応じたメダルが賞として払い出される。なお、本実施形態のスロットマシン1では有効ラインの数が二つであるが、有効ラインの数を三つ以上とし、この三つの有効ラインに、同時に重複して三つ以上の当選役に対応する図柄の組み合わせが表示された場合に、この三つ以上の図柄の組み合わせに応じたメダルが賞として払い出されるようにしてもよい。ただし、1回のゲームで払い出されるメダルの最大枚数(例えば、15枚)が予め決められており、1回のゲーム結果として払い出されるメダルの枚数はこの最大枚数を超えないものとなっている。

20

【0179】

なお、本実施形態のスロットマシン1には、上述したとおり、SB1、SB2及びSB3といったシングルボーナス役も用意されている。このシングルボーナス役に当選すると、次ゲームに限り、当選したSB役に応じて、図49に示されるSB中に制御されるとともに、抽選の結果が「AT1」~「AT10」のいずれかであるときに適正な押し順が遊技者に教えられるATゲーム(又はARTゲーム)の上乗せ抽選が行われる。

30

【0180】

また、本実施形態のスロットマシン1では、上述したように遊技者がメダルを集中して獲得できる機会としてボーナスゲーム(BB1ゲーム、BB2ゲーム、RB1ゲーム又はRB2ゲーム)が設けられ、これらのゲーム中はボーナス中という特別な遊技状態に制御されたが、遊技者がメダルを集中して獲得できる機会を実現する遊技はこれに限定されるものではなく、例えば、後に詳述するART(又はAT)ゲームを用いて疑似的にボーナスゲームを実現するようにしてもよい。具体的には例えば、内部抽選の当選役としてBBやRBが選ばれ、BBやRBに対応する図柄組み合わせが図柄表示窓401に揃った場合に、チャンスRTに移行して、疑似的なボーナスゲームとして50ゲームや100ゲームといった所定のゲーム数のARTゲームが付与されることによって、当該ゲーム期間に遊技者はメダルを集中して獲得することができる。また、ARTゲームによる疑似的なボーナスゲームの実現方法としては、所定のゲーム数をARTゲームに制御する以外にも、例えば、AT1~AT10のような押し順によって賞として払い出されるメダル枚数

40

50

が異なる役について、当該役に対する適正な押し順の教示回数が所定回数に達するまで A R T ゲームに制御するといった方法でもよい。

【 0 1 8 1 】

上述のように本実施形態のスロットマシン 1 は、有利遊技状態の 1 つとして、A R T (A T であってもよい) ゲームによる疑似的なボーナス遊技を実現することができる。なお、本実施形態のスロットマシン 1 は、ボーナスゲームによるボーナス遊技と A R T (又は A T) ゲームによる疑似的なボーナス遊技との何れを備えてもよいし、両方を備えてもよい。但し、ボーナスゲームによるボーナス遊技を具備しない場合には、例えば [1 0 - 1 - 8] で後述するボーナスゲーム専用役等は不要となる。

【 0 1 8 2 】

また、本実施形態のスロットマシン 1 が疑似的なボーナスを有利遊技状態の 1 つに備えるときは、疑似的なボーナス遊技移行への所定の条件（例えば、有効ライン上に『 7 』図柄が揃う図柄組み合わせが停止した場合）を満たしさえすれば、疑似的なボーナス遊技への移行前の遊技状態は特に限定されない。例えば、通常遊技状態だけでなく、A R T ゲーム（又は A T ゲーム等）中でも、有効ライン上に『 7 』図柄が直線状に停止した場合に、疑似的なボーナス遊技を開始させてよい。なお、この場合は、疑似的なボーナス遊技の終了後は、A R T ゲームが再開されることが好ましい。再開時に設定される A R T ゲームの期間は、疑似的なボーナス遊技の当選が確定したときの A R T ゲームの残りゲーム数であってもよいし、又は、固定のゲーム数等であってもよい。

【 0 1 8 3 】

[1 0 - 1 - 2 . リプレイ役]

本実施形態のスロットマシン 1 には、リプレイ役（再遊技役ともいう）として、通常リプレイ（図 4 9 では「通常リプ」と記載）と A R T リプレイ 1 ~ 3 （図 4 9 では「 A R T リプ 1 」、「 A R T リプ 2 」、「 A R T リプ 3 」と記載）とが用意されている。このリプレイ役に対応する図柄の組み合わせ様は、図 5 1 ~ 5 3 に示されるとおりである。そして、リプレイ役に対応する図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されると、リプレイの図柄組み合わせが揃ったと判定される。なお、上記のリプレイ役に対応する図柄の組み合わせは、図 4 9 を見ても分かるように遊技者がすぐに把握し難いものであるが、有効ラインではないものの中段ラインに「リプレイ図柄 - リプレイ図柄 - リプレイ図柄」の図柄の組み合せが表示されることで、遊技者は、リプレイに入賞したことを探知することが可能となる。

【 0 1 8 4 】

リプレイの図柄組み合わせが有効ライン上に表示されると、リプレイゲームという遊技特典が付与される。このリプレイゲームでは、改めてメダルを投入もしくはベット操作をすることなく、リプレイの図柄組み合わせが表示されたゲームと同じゲームを、再遊技として実行できる。なお、リプレイの図柄組み合わせが有効ライン上に表示されたとしても、賞としてのメダルは払い出されない。

【 0 1 8 5 】

このリプレイゲームの遊技特典の特徴は、メダルの払出しを行わない代わりに次回のゲームで新たにメダルを消費する（新たにメダルを賭ける）必要がないことである。またリプレイはメダルの払い出しを伴わない当選役であるため、例えばその当選確率を高くすることにより、当選頻度が高くなったとしてもホールにとって不利益となることは非常に少ないといえる。従って、スロットマシン 1 では、通常状態（本実施形態における一般状態及び通常 R T が相当する）において、概ね 6 ~ 7 回に 1 回程度は当選する確率としている（詳細は後述）。これにより、遊技者が消費するメダルの量（一定時間当たりにつき消費するメダル数）をある程度一定の範囲に保つことが可能となる。つまり、リプレイという当選役にゲーム進行における過剰なメダルの消費を抑える役割を持たせることができることになる。

【 0 1 8 6 】

また、各リール 3 0 1 a , 3 0 1 b , 3 0 1 c にリプレイ役に対応する図柄の組み合わ

10

20

30

40

50

せ態様を構成する図柄をそれぞれ満遍なく配置する（例えば、リプレイ役に対応する図柄の組み合わせ態様を構成する図柄と、同じくリプレイ役に対応する図柄の組み合わせ態様を構成する図柄との間に配置される他の図柄（リプレイ役に対応する図柄の組み合わせ態様を構成しない図柄）を1個から最大でも4個までにする）ことにより、リプレイ役に対応する図柄の組み合わせ態様を目押しの必要なく揃えることのできるものとすることができる。

【0187】

なお、通常リプレイに対応する図柄の組み合わせが有効ライン上に表示された場合には、通常リプレイに対応する図柄の組み合わせが表示されたゲームと同じゲームを再遊技として実行できるだけであるが、ARTリプレイ1～3に対応する図柄の組み合わせが有効ライン上に表示された場合には、チャンスRTへ移行する契機として機能している。10

【0188】

[10-1-3.ベル]

本実施形態のスロットマシン1には、ベル役として、上述したとおり、「ベル1」と「ベル2」とが用意されている。このベル役に対応する図柄の組み合わせ態様は、図51～53に示されるとおりである。そして、ベル役に対応する図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されると、ベル役の図柄組み合わせが揃ったと判定され、賞としてのメダル（例えば9枚）が払い出される。なお、ベル2に対応する図柄の組み合わせは、図49を見てても分かるように遊技者がすぐに把握し難いものであるが、有効ラインではないものの中段ラインに「ベル1図柄○rベル2図柄 - ベル1図柄 - ベル1図柄○rベル2図柄」の組み合わせが表示されることで、遊技者は、ベル2に入賞したことを把握することが可能となる。なお、ベル1図柄とベル2図柄とは形態に若干違いがあるものの、ベルといった同じ観念を遊技者に生じさせる点で両図柄は共通する。20

【0189】

ベル1に対応する図柄の組み合わせ又はベル2に対応する図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されると、規定枚数（例えば9枚）のメダルの払い出しが行われる。このときのメダルの払い出しは当該ゲームにて行われる。このように、ベル1に対応する図柄の組み合わせ又はベル2に対応する図柄の組み合わせは、ゲームを進めるうえでメダルの増加を期待できたり、メダルの消費を抑えることが期待できたりする。ただし、ベル1に対応する図柄の組み合わせ又はベル2に対応する図柄の組み合わせが有効ライン上に表示される頻度が高くなると、遊技者はゲームを進めていくだけでメダルを増加させることが可能となる。なお、ベル1に対応する図柄の組み合わせ及びベル2に対応する図柄の組み合わせを構成する図柄は、目押しすることなく有効ライン上に表示することができるよう、各リール上に配置されている。30

【0190】

[10-1-4.チェリー役]

本実施形態のスロットマシン1には、チェリー役として、上述したとおり、「チェリー1」と「チェリー2」とが用意されている。このチェリー役に対応する図柄の組み合わせ態様は、図51～53に示されるとおりである。そして、チェリー役に対応する図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されると、チェリー役の図柄組み合わせが揃ったと判定され、賞としてのメダル（例えば2枚）が払い出される。40

【0191】

[10-1-5.スイカ役]

スイカ役に対応する図柄の組み合わせ態様は、図51～53に示されるとおりである。このスイカ役に対応する図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されると、スイカ役の図柄組み合わせが揃ったと判定され、賞としてのメダル（例えば5枚）が払い出される。

【0192】

[10-1-6.AT専用役]

本実施形態のスロットマシン1には、AT専用役として、上述したとおり、「AT1」～「AT10」が用意されている。これらAT専用役に対応する図柄の組み合わせ態様は50

、図51～53に示されるとおりである。すなわち、抽選の結果が「A T 1」～「A T 10」のうちのいずれかであって且つ適正な押し順でリール停止ボタン211a～211cが操作されると、作動した条件装置のうち小物17に対応する図柄の組み合わせが有効ライン上に表示される。ただし、抽選の結果が「A T 1」～「A T 10」のうちのいずれかであったとしても、適正な押し順でリール停止ボタン211a～211cが操作されなかつた場合には、賞として1枚のメダルが払い出される図柄の組み合わせが表示されるか、ハズレの図柄組み合わせが表示されることとなる。賞として1枚のメダルが払い出される図柄の組み合わせを構成する図柄は、目押しすることなく有効ライン上に表示することができるよう、各リール上に配置されている。

【0193】

10

[10-1-7 . A L L 役]

A L L 役に対応する図柄組み合わせは、図51～53に示されるとおりである。ただし、いかなる押し順で且ついかなるタイミングでリール停止ボタン211a～211cが操作されたとしても、作動した条件装置のうち小物17に対応する図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されるように、リール制御される。

【0194】

[10-1-8 . ボーナスゲーム専用役]

さらに、ボーナスゲーム中（B B 1 ゲーム中、B B 2 ゲーム中、R B 1 ゲーム中及びR B 2 ゲーム中）にのみ有効となる当選役としてボーナスゲーム専用役がある。このボーナスゲーム専用役は、図49の「ロゴ1」～「ロゴ7」に相当し、これらに対応する図柄（ボーナスゲーム専用役図柄）の組み合わせは、図49に示されるとおりである。

20

【0195】

ボーナスゲーム中にボーナスゲーム専用役図柄が揃うと、規定枚数（例えば10枚）のメダルの払い出しが行われる。このときのメダルの払い出しは当該ゲームにて行われる。つまり、ボーナスゲーム専用役図柄が揃うと10枚のメダルの払い出しという遊技特典が付与される。そして、ボーナスゲーム中はこのボーナスゲーム専用役を揃いやすくすることにより、メダルの獲得が容易な複数回にわたるゲームを集中して実行することができる。従って、ボーナスゲーム専用役図柄の組み合わせを構成する各図柄は、目押しを行うことなく有効ライン上に揃えることができるものとなっている。

【0196】

30

なお、本実施形態のスロットマシン1では、ボーナスゲームにおいて、上記ボーナスゲーム専用役とA L L 役とが抽選対象とされているが、これらとは異なる当選役を設けてよい。さらには、ボーナスゲーム専用役のようなボーナスゲーム中限定の当選役を設げず、ベル役やスイカ役を代わりに用いるものとしてもよい。この場合、一般状態中とボーナスゲーム中とで、メダルの払い出し枚数を変えるようにしてもよい。

【0197】

[10-1-9 . S B 役]

本実施形態のスロットマシン1には、S B 役として、上述したとおり、「S B 1」～「S B 3」が用意されている。これらS B 役に対応する図柄の組み合わせ様は、図51～53に示されるとおりである。また、S B 役には、上述したとおり、通常状態（一般状態、通常R T）では単独役として抽選されるが、チャンスR T（チャンスR T 1、チャンスR T 2、チャンスR T 3）では、通常リプレイとの重複役として抽選される。そして、通常状態では、上述したとおり、S B 1 に対応する図柄の組み合わせ又はS B 2 に対応する図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されたとしても遊技者に把握され難いが、S B 3 に対応する図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されたときは、各リール301a～301cの下段にリプレイ図柄が揃うので、抽選の結果が「S B 3」であることを把握することが可能となる。なお、上記では、一般状態及び通常R Tを通常状態と称しているが、一般状態や通常R Tと同じような確率でハズレとなるような本実施形態のチャンスR T 1 に相当する状態についても、後述するA R T ゲームが実行されていなければ、通常状態と称されることもある。

40

50

【0198】

しかし、チャンスRT（チャンスRT1、チャンスRT2、チャンスRT3）では、上述したとおり、SB1～SB3は、いずれも、単独で抽選されることではなく、通常リプレイと同時に重複して当選するかたちで抽選される。そして、通常リプレイと同時に重複して当選した場合、作動した条件装置のうち再遊技1に対応する図柄の組み合わせが最優先で有効ライン上に表示されるようにリール制御される。この再遊技1に対応する図柄の組み合わせは、有効ラインではないものの中段にリプレイ図柄が表示される組み合わせである。ここで、SB1～SB3に当選した場合には、ATゲーム（又はARTゲーム）の上乗せ抽選が行われる。

【0199】

10

したがって、とくに内部抽選にてハズレとなる確率が通常状態（一般状態、通常RT）と変わらないチャンスRT1に制御されているときには、通常状態に制御されているときと比べて、ATゲーム（又はARTゲーム）の上乗せ抽選が行われる出目が表示される頻度が高められ、ひいては遊技者に期待感を与える頻度が高められることとなる。

【0200】

20

一方、内部抽選にてハズレとなる確率が通常状態（一般状態、通常RT）と比べて極めて低い遊技状態に制御されていたり、本実施形態のように内部抽選にてハズレとならないチャンスRT1に制御されているときには、通常リプレイに対応する図柄組み合わせの出現頻度が極めて高くなるので、通常リプレイに対応する図柄組み合わせがたとえ表示されたとしても、ATゲーム（又はARTゲーム）の上乗せ抽選が行われたか否かの判断が困難となる。これにより、上乗せ抽選が行われた可能性があることや、上乗せ抽選に当選した可能性があるといったような遊技者が興味を惹くような期待演出を行う場合には、かかる期待演出を、効果的に行うことが可能となる。

【0201】

[10-1-10.ハズレ]

図51～53に示された図柄の組み合わせのいずれにも該当しない場合は、ハズレとなる。そして、ハズレとなった当該ゲームでは、メダルの付与は行われず、また次回以降のゲームに変化を及ぼすこともない。なお、ハズレは遊技者に当該ゲーム及び次回以降のゲームにおいて何の遊技特典も付与しない役であるともいえる。

【0202】

30

以上がスロットマシン1におけるそれぞれの当選役と、それぞれの当選役に対応する図柄の組み合わせ態様である。

【0203】

なお、これらの図柄は上記で説明した図柄や図柄の組み合わせ態様に限定されるものではない。また、上記の図柄に加えて複数種類の図柄を新たに設けることもできる。そして、当選役の種類をさらに増やすことや、あるいは減らすこともできる。さらに、上記で述べた当選役は全てを必ず設けることに限定されるものではなく、適宜必要な種類の当選役を選ぶこととしてもよい。

【0204】

40

[11.ゲーム処理]

次に、スロットマシン1におけるゲーム処理の流れについて説明する。以下のゲーム処理は、メイン基板409（主にCPU1110等）にて実行される制御プログラム上の処理手順に沿って進行する。

【0205】

図54は、スロットマシン1における基本的な1ゲームの処理手順を一通り示している。先ずステップS1では、ゲームスタートに備えるための初期設定を実行する。特に電源の立ち上げ時等においては、前述した各種装置の接続及び作動状況を確認するとともに、バックアップデータの有無を確認し、バックアップデータが存在する場合には、電源断前の状態に復帰させる処理を実行する。

【0206】

50

次のステップS2では、投入口203から投入されたメダルの枚数により、あるいはすでに貯留されているメダルがある場合にはMAX投入ボタン206（あるいは1枚投入ボタン205）の押下操作により賭け数が決定され、始動レバー210の操作待ちの状態となる。すなわち、1回のゲームの賭け数が決定され、始動レバー210の操作が可能な状態となるまでがBET処理にて実行される。なお、本実施形態のスロットマシン1は、3枚のメダルを投入することによってゲームの実行が可能となる3枚賭け専用機である。したがって、1枚投入ボタン205を備えていなくてもよい。

【0207】

ステップS3では、ステップS2において操作待ちの状態となった始動レバー210の操作によりゲームをスタートさせるとともに、いずれかの当選役を内部抽選の結果とするか否かを決定するための内部抽選処理を実行する。この内部抽選処理とは、次のステップS4にて回転を開始する全てのリール301a, 301b, 301cが停止状態（遊技者の停止操作により停止状態となること）となる前の段階において、いずれかの当選役を当該ゲームの抽選結果とするかを決定するために実行されるものである。すなわち、この抽選の抽選結果がいずれかの当選役に該当する場合に限り、リール301a, 301b, 301cの停止操作が行われたときに、該当する当選役に対応する図柄組み合わせが有効ライン上に停止することが許容されるのである。

10

【0208】

次にステップS4では、ステップS3の内部抽選処理の終了に伴い全てのリール301a, 301b, 301cの回転を開始させるリール回転処理を実行する。このリール回転処理においては、全てのリール301a, 301b, 301cの回転が開始された時点でリール停止ボタン211a, 211b, 211cの押下操作を有効とし、リール停止ボタン211a, 211b, 211cが有効になったことを知らせる操作有効ランプ（図示しない）を点灯させるとともに、次回のリール回転処理が実行されるまでのタイマカウントを開始する。なお、操作有効ランプは各リール停止ボタン211a, 211b, 211cにそれぞれ内蔵されるランプである。

20

【0209】

ステップS5では、遊技者によるリール停止ボタン211a, 211b, 211cの押下操作が受け付けられて、その受け付け順に操作有効ランプを消灯させるとともに、対応するリール301a, 301b, 301cの回転を停止させるリール停止処理を実行する。

30

【0210】

次のステップS6では、ステップS5において全ての右上がりライン）623bと、「ベル1図柄 - リプレイ図柄 - ベル1図柄」が表示されているライン（すなわち右下がりライン623a）の2つのラインのみを有効ラインとして、リールが停止状態になったと判定した時点で、有効ライン上に表示された表示内容（図柄の組み合わせ態様）と、上記のステップS3において決定された内部抽選の結果として許容されているものを照合して当選役の判定を行う判定処理を実行する。

【0211】

ステップS7では、ステップ6において判定された当選役に対応する遊技特典の内容に基づくメダルの払出処理を実行する。また当選役がBB1、BB2、RB1、RB2、SB1、SB2、リプレイの場合には、それぞれ遊技状態の変更（図49に示される遊技状態の変更）や再遊技等の各種遊技特典に付与を実行する。

40

【0212】

以上が、スロットマシン1の基本的な1ゲームの処理手順である。ここで、ステップS2（BET処理）、ステップS3（内部抽選処理）、ステップS4（リール回転処理）は、一連の外部操作として遊技者により行われるものである。従って、これらの処理（ステップS2、ステップS3、ステップS4）をまとめて始動処理と呼ぶ。以下ではこの始動処理の具体的な説明をする。

【0213】

50

[1 1 - 1 . 始動処理]

図 5 5 は、始動処理で行われる各処理を具体的に示したものである。

【 0 2 1 4 】

始動処理では、まずステップ S 1 0 1 にてメダルの投入または 1 枚投入ボタン 2 0 5 、 M A X 投入ボタン 2 0 6 の操作が待ち受けられる。 M A X ベット操作またはメダル投入があると、ステップ S 1 0 1 の判定が満たされ、ステップ S 1 0 2 に移る。なお、この判定は M A X ベットに相当するメダルの投入（つまり、3 枚以上のメダルの投入）や M A X ベットとなる 1 枚投入ボタン 2 0 5 、 M A X 投入ボタン 2 0 6 の操作が有った場合にのみ満たされるものとしている。

【 0 2 1 5 】

次のステップ S 1 0 2 では、受付処理として、ベット数（この例では M A X ベットのみ）を決定するとともに、ベット数に応じた有効ラインランプを点灯させる。本実施形態のスロットマシン 1 は、3 枚賭け専用機であり、3 枚のメダルが投入されると、右上がりライン 6 2 3 b と、右下がりライン 6 2 3 a の 2 つのラインが有効ラインとなり、これを示す有効ラインランプを点灯させる。

【 0 2 1 6 】

ステップ S 1 0 3 では、始動レバー 2 1 0 の操作を有効化する。始動レバー 2 1 0 の操作が有効化されると、この始動レバー 2 1 0 の操作が受け付けられるまで操作待ちの状態となり、次のステップ S 1 0 4 に移る。

【 0 2 1 7 】

次のステップ S 1 0 4 では、始動レバー 2 1 0 の操作が有効化されているか、またその場合は始動レバー 2 1 0 の操作が受け付けられたかを判定する。先のステップ S 1 0 3 にて始動レバー 2 1 0 の操作が有効化されている場合、遊技者による始動レバー 2 1 0 の操作が受け付けられると、この判定が満たされ、次のステップ S 1 0 5 へ移る。

【 0 2 1 8 】

また、上記のステップ S 1 0 1 にて遊技者がベット操作またはメダル投入をしない、あるいは M A X ベットに至らないうちはステップ S 1 0 1 の判定が満たされず、ステップ S 1 0 4 に移る。このときはステップ S 1 0 4 の判定も満たされず、ステップ S 1 0 1 に戻り、以降の処理を繰り返す。

【 0 2 1 9 】

また、リプレイゲームでは、新たにメダルのベットを必要としない。これは、後述するリプレイゲーム処理にて M A X ベットコマンドが R A M 1 1 1 4 に格納されている場合、自動的に M A X ベット状態にする。これにより、ステップ S 1 0 1 の判定が満たされることになる。

【 0 2 2 0 】

ステップ S 1 0 5 では、ステップ S 1 0 4 での始動レバー 2 1 0 の操作を受けて、始動レバー 2 1 0 の操作を無効化する。

【 0 2 2 1 】

次にステップ S 1 0 6 では、始動レバー 2 1 0 の操作があると、リール 3 0 1 a , 3 0 1 b , 3 0 1 c の回転が開始されるとともに、この始動レバー 2 1 0 の操作に基づいて乱数の抽出を行う。乱数の抽出を行った後、次のステップ S 1 0 7 に移る。なお、このときの乱数を抽出するタイミングについては、始動レバー 2 1 0 の操作後直ぐに行っても所定時間（例えば 0 . 5 秒後など）後に行うなど、プログラミングの過程で適切な抽出タイミングを設定することができる。

【 0 2 2 2 】

ステップ S 1 0 7 では、抽出された乱数値（以下では、抽出乱数値という）からいずれの当選役に該当するかの当たり判定（乱数値の照合）を行う。この当たり判定では、後述する当たり値判定テーブルにて抽出乱数値を照合する。ここで行われる乱数値の照合とは、予め決められた当選役の乱数値に、抽出乱数値が該当（合致、一致）するか否かを判定することである。このとき抽出乱数値がいずれかの当選役に該当すると判定された場合、

10

20

30

40

50

該当する当選役に対応する条件装置をON(=1)にする(図50を参照)。なお、抽出された乱数値と当たり判定テーブルとを照合して行われる当たり判定における各当選についての当選確率は、図49に示されるとおりである。

【0223】

そして、フラグ処理では、当該ゲームにて抽出乱数値の照合を行う際に、判定の基準となる当たり値判定テーブルを決定する場合、後述するB Bゲーム中フラグなどのゲーム状態フラグを参照して当該ゲームにおける当たり値判定テーブルを決定する。すなわち、当該ゲームにてON(=1)状態となっているゲーム状態フラグに対応する当たり値判定テーブルをセットして抽出乱数値の照合を行う。ゲーム状態フラグには、通常RT中フラグ、チャンスRT1中フラグ、チャンスRT2中フラグ、チャンスRT3中フラグ、SB中フラグ、ボーナス内部中フラグ、ボーナス中フラグがある。そして、これらのゲーム状態フラグのいずれもOFF(=0)状態となっている場合には、常に一般状態中フラグをON(=1)状態とする。

10

【0224】

一方、ステップS107にて、抽出乱数値がいずれの当選役にも該当しないと判定された場合、いずれの当選役にも該当しない「ハズレ」となり、いずれの条件装置も作動させない(図50を参照)。ここで、いずれかの条件装置がONになっているとき(成立しているとき)には、その成立している条件装置に対応する図柄組み合わせを揃えることが可能となる。各条件装置に対応する図柄組み合わせは、図51~53に示されるとおりである。従って、いずれの条件装置も成立していないハズレである場合は、いずれの当選役に対応する図柄組み合わせも、有効ライン上に揃えることができないことになる。上記のステップS106及びステップS107はスロットマシン1の内部にて乱数抽選を行ったものであり、以下ではこれらのステップのことを、まとめて内部抽選、あるいは内部抽選を行う等という。なお、この乱数の抽出からフラグ処理までは内部抽選(前述の図54のステップS3)に相当する。

20

【0225】

次のステップS108では、前回の始動処理(具体的には当該ゲームの1回前のゲーム)にてスタートさせたウェイトタイマがタイムアップ(例えば4.1秒経過)したか否かを判定する。なお、このウェイトタイマと呼ばれるタイマは、当該ゲームにおいてリールの回転が開始されたときから次回のゲームでリールの回転が開始されるまでの所定時間(例えば、4.1秒)の経過を計測するものである。ここで、ウェイトタイマがタイムアップ(既に4.1秒経過した)となった場合にはこの判定が満たされ、次のステップS109に移る。また、この判定はウェイトタイマがタイムアップするまでループする。

30

【0226】

ステップS109では、全てのリール301a, 301b, 301cの回転を開始させる。そして全てのリール301a, 301b, 301cの回転の速さが一定となると、それぞれのリール停止ボタン211a, 211b, 211cの操作有効ランプを点灯させる。この点灯により、遊技者はリール停止ボタン211a, 211b, 211cの押下操作が有効になったことを知ることとなる。

40

【0227】

なお、スロットマシン1では、回転を開始したリールは遊技者による停止操作(リール停止ボタン211a, 211b, 211cの押下操作)が受け付けられるまで上記の一定の速さで回転を維持し続けるものである。

【0228】

次にステップS110では、ウェイトタイマをリセットするとともに、次回の始動処理までウェイトタイマをスタートさせ始動処理は終了となる。

【0229】

[11-2. 内部抽選確率]

上記のとおり、スロットマシン1では、内部抽選の結果(抽出乱数値の照合の結果)が当該ゲームで該当する当選役(以下では、該当当選役をいう)として許容される。ここで

50

該当当選役が許容されると、該当当選役に対応する条件装置を作動させて、この作動した条件装置の情報は、内部抽選の結果を示す情報コマンドとして以降の処理（リール停止処理、判定処理、払出処理等）に反映されることになる。

【0230】

スロットマシン1では、乱数抽出を行う際の乱数値の範囲（これを抽出範囲という）を予め決めておくものである。この抽出範囲は、例えば、0から16383までの整数値（つまり、2の14乗（=16384）個の乱数）と決めることができる。なお、本実施形態のスロットマシン1では、抽出範囲の乱数値を、便宜上、0から59999までとしているが、これに限られないことはいうまでもない。この乱数の抽出範囲を拡大すると、その分だけ抽出可能な乱数値の範囲（いわゆる分母）が大きくなるので特定の乱数値が偏って抽出されるといった事象が起こりにくくなる。

10

【0231】

上記の抽出範囲内においては、さらにそれぞれの当選役に対応する乱数値が予め割り当てられている。例えば、抽出範囲（本実施形態のスロットマシン1では0から59999）内の乱数値のうち、RB2に対応する乱数値を「1」とすれば、抽出乱数値が「1」となった場合に、内部抽選の結果は「RB2に当選した」ということになり、RB2の条件装置が当該ゲームでの情報コマンドとして処理されることになる。また、これを用いると、抽出範囲及びRB2に対応する乱数値から、RB2の当選確率（RB2が内部抽選の結果として選び出される確率、抽選確率）を算出することができる。上記の例（RB2）でいえば、

20

[RB2に対応する乱数値の総個数 / 抽出範囲内の乱数値の総個数]
が、2/60000となり、RB2の当選確率は1/30000であるということになる。
。

20

【0232】

このように全ての当選役にはそれぞれ対応する乱数値が決められており、これらの乱数値は、それぞれの当選役に対応する当たり値と呼ばれる。上記の例（RB2）では、抽出範囲内の乱数値「1」がRB2に対応する当たり値ということになる。また、当たり値が複数存在する場合、例えば、所定役の当たり値を抽出範囲内の連続する乱数値「1」、「2」、「3」、「4」とすれば、この所定役の当たり値の範囲は乱数値「1」から「4」までとなる。そして、抽出乱数値が乱数値「1」から「4」までのいずれかに該当すると判定される（照合される）と、内部抽選の結果として「所定役に当選した」ということになる。なお、本実施形態のスロットマシン1では、一の当選役のみに当選する単独役（例えばRB2、ベル1、ベル2等）の他に、複数の当選役が同時に当選する重複役（例えば「RB1+スイカ」、「BB1+ベル2」等）が用意されている。したがって、このような重複役については、重複役の当たり値についても、上記の当たり値に含まれる。

30

【0233】

のことから全ての当選役はその当たり値の範囲が決められ、内部抽選で抽出乱数値がいずれかの当選役の当たり値の範囲に該当するか否かが判定されることになる。このとき、抽出乱数値がいずれの当選役の当たり値の範囲にも該当しない場合は、ハズレ、となる。すなわち、ハズレの当たり値の範囲は、全ての当選役の当たり値の範囲以外ということになる。なお、当たり値は当選許容値とも呼ばれることがある。

40

【0234】

ところで、単独役とは、1つの抽出乱数値に対して1つの当選役が対応するものであり、重複役とは、1つの抽出乱数値に対して、複数（この場合2つ）の当選役が対応するものである。つまり、抽出された乱数値が重複役の当たり値に該当する場合、複数の当選役のいずれにも当選したということになる。例えば、抽出された乱数値が図49に示された「SB1+通常リプ」に該当する当たり値に該当する場合、前述したフラグ処理（図55のステップS107参照）にて、図50に示されるように、SB1に対応する条件装置及び通常リプレイに対応する条件装置を同時に成立させるということである。

【0235】

50

また、図49によれば、ボーナス中は、A L L役とボーナスゲーム専用役（ロゴ1～ロゴ7）の当たり値が抽出範囲の大半以上を占めている。従って、ボーナスゲームが実行されると、このボーナスゲームが実行されている期間内に多量のメダルが払い出されることとなる。

【0236】

また、図49を見ても分かるように、一般状態中、通常RT中及びSB中は、SB1、SB2及びSB3の単独役に当選する可能性があるとともに、「SB1+通常リプ」、「SB2+通常リプ」及び「SB3+通常リプ」といったSBと通常リプレイとの重複役には当選しない。一方、チャンスRT（チャンスRT1、チャンスRT2、チャンスRT3）中は、SB1、SB2及びSB3といった単独役に当選する可能性はないものの、「SB1+通常リプ」、「SB2+通常リプ」及び「SB3+通常リプ」といったSBと通常リプレイとの重複役には当選する可能性がある。しかも、一般状態中、通常RT中及びSB中においてSB1、SB2又はSB3の単独役に当選する確率は、チャンスRT中において「SB1+通常リプ」、「SB2+通常リプ」又は「SB3+通常リプ」の重複役に当選する確率と同じである。すなわちこれは、チャンスRT中は、一般状態中、通常RT中及びSB中において当選する可能性のあるSB1、SB2及びSB3の単独役に代えて、「SB1+通常リプ」、「SB2+通常リプ」及び「SB3+通常リプ」に当選する可能性があるということになる。10

【0237】

なお、上述したとおり、「SB1+通常リプ」、「SB2+通常リプ」又は「SB3+通常リプ」に当選したとき、SB役（SB1、SB2、SB3）に対応する図柄組み合わせよりも、通常リプレイ役に対応する図柄組み合わせが優先して有効ライン上に表示されるように、ステップSのリール停止処理が行われる。ここで、リプレイ図柄は、各リール301a～301c上において、リールの引き込み制御可能な範囲内で万遍なく配置されているので、通常リプレイ役に当選しているにもかかわらず通常リプレイ役に対応する図柄組み合わせが有効ライン上に表示されない（所謂取りこぼす）といった事態は生じない。そうすると、「SB1+通常リプ」、「SB2+通常リプ」又は「SB3+通常リプ」に当選したときには、常に通常リプレイ役に対応する図柄組み合わせが有効ライン上に表示されることとなり、たとえSB役（SB1、SB2、SB3）が重複役として当選していたとしても、このSB役に対応する図柄組み合わせが有効ライン上に表示されることは、本実施形態のスロットマシン1ではあり得ないこととなる。20

【0238】

[11-3. 遊技状態の遷移]

図56は、メイン基板409に搭載されたCPU1110により実行される遊技状態移行制御処理を示すフローチャートである。

【0239】

先ず、ボーナスゲーム（BB1ゲーム、BB2ゲーム、RB1ゲーム、RB2ゲーム）中であるか否かが判断され（ステップS151）、ボーナスゲームが終了すると（ステップS152におけるYES）、一般状態に移行される（ステップS153）。この一般状態では、一定期間にわたってゲームを実行したときに、この一定期間内に、ゲームの結果として払い出されるメダル枚数よりも遊技者がゲームを実行するために賭けるメダル枚数の方が多くなる。すなわち、一般状態は、遊技者がゲームを実行すると、それに伴ってメダル枚数が減少していく遊技状態である。30

【0240】

ステップS151においてボーナスゲーム（BB1ゲーム、BB2ゲーム、RB1ゲーム、RB2ゲーム）中でないと判断されると（ステップS151におけるNO）、ボーナス内部中であるか否かが判断される（ステップS154）。すなわち、内部抽選においてボーナス役（BB1、BB2、RB1、RB2）に当選すると、ボーナス役に対応する条件装置が作動するが、このボーナス役に対応する条件装置は、内部抽選に当選したゲームにおいてボーナス役に対応する図柄組み合わせが有効ラインに表示されなかつたとしても40

10

20

30

40

50

、次ゲーム以降においても、ボーナス役に対応する図柄組み合わせが有効ラインに表示されるまで継続して作動する。そして、ボーナス役に対応する図柄組み合わせが有効ラインに表示されたと判断されると(ステップS155におけるYES)、ボーナス中に移行し(ステップS156)、ボーナスゲームが実行される。

【0241】

ステップS154においてボーナス内部中でないと判断されると(ステップS154におけるNO)、SB(SB1、SB2、SB3)中であるか否かが判断される(ステップS157)。SB中であるときには、1ゲームのSBゲームが実行され、このSBゲームが終了すると(ステップS158におけるYES)、元の遊技状態すなわちSBゲームが実行される直前の遊技状態に移行する(ステップS159)。

10

【0242】

ステップS157においてSB中でないと判断されると(ステップS157におけるNO)、チャンスRTであるか否か(チャンスRT1、チャンスRT2及びチャンスRT3のうちのいずれかであるか否か)が判断される(ステップS160)。チャンスRTであるときには(ステップS160におけるYES)、ボーナスであるか否か、すなわちボーナス役に対応する図柄組み合わせが有効ラインに表示されたか否かが判断され(ステップS161)、ボーナス役に対応する図柄組み合わせが有効ラインに表示されたと判断されると(ステップS161におけるYES)、ボーナス中に移行し(ステップS156)、ボーナスゲームが実行される。一方、ステップS161においてボーナス役に対応する図柄組み合わせが有効ラインに表示されていないと判断されると(ステップS161におけるNO)、有効ライン上に「ベルコボ目」が表示されたか否かが判断される(ステップS163)。このチャンスRTにおいて「ベルコボ目」が有効ライン上に表示されたと判断されると(ステップS163におけるYES)、通常RTに移行する(ステップS164)。なお、ここで図示していないが、内部抽選にてボーナス当選したにもかかわらずボーナス役に対応する図柄組み合わせが表示されなかった場合にはボーナス内部中に移行し、内部抽選にてSB当選した場合にはSB中に移行する。これは、後述する通常RT及び一般状態においても同様である。

20

【0243】

ステップS160においてチャンスRT(チャンスRT1、チャンスRT2、チャンスRT3)でないと判断されると(ステップS160におけるNO)、通常RTであるか否かが判断される(ステップS165)。通常RTであるときには(ステップS165におけるYES)、ボーナスであるか否か、すなわちボーナス役に対応する図柄組み合わせが有効ラインに表示されたか否かが判断され(ステップS166)、ボーナス役に対応する図柄組み合わせが有効ラインに表示されたと判断されると(ステップS166におけるYES)、ボーナス中に移行し(ステップS167)、ボーナスゲームが実行される。一方、ステップS166においてボーナス役に対応する図柄組み合わせが有効ラインに表示されていないと判断されると(ステップS166におけるNO)、内部抽選の結果がARTリプレイであるか否か判断される(ステップS168)。ここで、内部抽選の結果がARTリプレイであると判断されると(ステップS168におけるYES)、ARTリプレイに対応する図柄組み合わせが有効ライン上に表示されているか否かにかかわらず、チャンスRTに移行される(ステップS169)。

30

【0244】

なお、通常RTにおける内部抽選においてARTリプレイに当選したとき(ステップS168におけるYES)は、先ずはチャンスRT1に遊技状態が移行する。そして、図56では図示していないが、チャンスRT1における内部抽選においてARTリプレイに当選すると、チャンスRT2に遊技状態が移行する。さらに、同じく図56では図示していないが、チャンスRT2における内部抽選においてARTリプレイに当選すると、チャンスRT3に遊技状態が移行する。なお、チャンスRT1、チャンスRT2及びチャンスRT3のうちいずれの遊技状態に制御されていたとしても、有効ライン上に「ベルコボ目」が表示されたときには、通常RTに遊技状態が移行する。

40

50

【0245】

ステップS165において通常RTでないと判断されたときには(ステップS165におけるNO)、遊技状態が一般状態に制御されていることとなる。そしてこの一般状態においても、ボーナスであるか否か、すなわちボーナス役に対応する図柄組み合わせが有効ラインに表示されたか否かが判断され(ステップS170)、ボーナス役に対応する図柄組み合わせが有効ラインに表示されたと判断されると(ステップS170におけるYES)、ボーナス中に移行し(ステップS171)、ボーナスゲームが実行される。一方、ステップS170においてボーナス役に対応する図柄組み合わせが有効ラインに表示されていないと判断されると(ステップS170におけるNO)、有効ライン上に「ベルこぼ目」が表示されたか否かが判断される(ステップS172)。この一般状態において「ベルこぼ目」が有効ライン上に表示されたと判断されると(ステップS172におけるYES)、通常RTに移行される(ステップS173)。

10

【0246】

ところで、通常RTでは、一般状態と同様に、一定期間にわたってゲームを実行したときに、この一定期間内に、ゲームの結果として払い出されるメダル枚数よりも遊技者がゲームを実行するために賭けるメダル枚数の方が多くなる。すなわち、通常RTは、一般状態と同様に、遊技者がゲームを実行すると、それに伴ってメダル枚数が減少していく遊技状態である。

20

【0247】

なお、一般状態、通常RT、チャンスRT(チャンスRT1、チャンスRT2、チャンスRT3)、SB中、ボーナス内部中及びボーナス中の各遊技状態における内部抽選において、各入賞役が当選する確率は、抽出範囲内の乱数値の総個数に対する各入賞役に対応する乱数値の総個数の割合によって算出することができ、例えば、乱数値の総個数を6000とした図49の場合、チャンスRT1において通常リプレイが単独役として当選する確率は、 $(9000 / 60000) = 0.15$ 、すなわち15%となる。

20

【0248】

ところで、本実施形態のスロットマシン1では、上述したとおり、メイン基板409から内部抽選の結果情報が情報コマンドとして演出制御基板510のCPU1118に向けて出力される。メイン基板409から出力された内部抽選の結果情報を受信した演出制御基板510のCPU1118は、この結果情報に基づいて、例えば画像表示体500又は/及びスピーカ512を用いた演出を実行する手段を備える。例えば、チャンスRTでは、内部抽選の結果が「AT1」～「AT10」のうちのいずれかであるとき、リール停止ボタン211a～211cについての適正な押し順が、例えば画像表示体500又は/及びスピーカ512を用いた演出により明示される。このように、内部抽選の結果が「AT1」～「AT10」のうちのいずれかであるときに、リール停止ボタン211a～211cについての適正な押し順を遊技者に明示する演出は、例えば一般状態や通常RTでは行われない。したがって、内部抽選の結果が「AT1」～「AT10」のうちのいずれかであるとき、一般状態や通常RTに制御されているときよりもチャンスRTに制御されているときの方が、「AT1」～「AT10」に対応する図柄組み合わせを有効ライン上に表示させることが遊技者にとって容易となる。この点で、チャンスRTは、一般状態や通常RTと比べて遊技者にとって有利な遊技状態であるといえる。

30

【0249】

このように、本実施形態のスロットマシン1においては、メイン基板409のCPU1110によって、遊技状態が、通常状態(一般状態や通常RT)、及び通常状態よりも有利度の高い有利遊技状態(チャンスRT(チャンスRT1、チャンスRT2、チャンスRT3)等)を含む複数の遊技状態のうちいずれかに制御される。

40

【0250】

そして、上記の通常状態においては、通常リプレイ役とSB(SB1、SB2、SB3)役とについては、いずれも、同じ抽選機会において他の役と同時に選び出されない単独役として内部抽選が行われる。なお、通常状態では、所定の確率でハズレが選び出される

50

。

【0251】

チャンスRT（チャンスRT1、チャンスRT2、チャンスRT3）では、SB（SB1、SB2、SB3）役が選び出される確率が60000分の600であり、これは通常状態と同じ確率である。ただし、チャンスRTでは、通常リプレイ役とSB役とが同じ抽選機会において同時に選び出されるように、内部抽選が行われる。

【0252】

すなわちチャンスRT（チャンスRT1、チャンスRT2、チャンスRT3）では、通常状態では単独役でしかなかったSB（SB1、SB2、SB3）役に代えて、SB役と通常リプレイ役とが同時に選び出される重複役となる。ただし、通常状態では単独役であった通常リプレイ役については、チャンスRTにおいても単独役のままである。すなわち、チャンスRTでは、SB役と重複して通常リプレイ役が選び出される分だけ、通常リプレイ役が選び出される確率が高くなる。なお、チャンスRTのうちチャンスRT2では、ハズレに代わって通常リプレイ役が選び出される。

10

【0253】

そしてさらに本遊技機では、チャンスRTにおける内部抽選において、SB（SB1、SB2、SB3）役と通常リプレイ役との重複役が選び出されたとき、及び、SB役と重複していない通常リプレイ役の単独役が選び出されたときは、いずれも、再遊技1の条件装置に対応する図柄組み合わせが有効ライン上に表示されるように、回転表示状態にあるリール301a～301cの停止制御が行われる。ここで、SB役と通常リプレイ役との重複役が選び出された場合には、SB役に対応する図柄組み合わせは表示されないものの、SB役に当選することが後述するART付与条件である場合には、ART付与条件を満たすこととなる。

20

【0254】

とくにチャンスRT1にあるときは、通常状態にあるときとハズレ確率が同じであるから、通常状態よりも、SB役に当選する期待ひいてはART付与条件を満たす頻度が高められるように遊技者に感じさせることが可能となる。これにより、チャンスRT1では、ART付与条件を満たすか否かに対して期待を持つことが可能となり、興趣の低下を抑制することができる。

30

【0255】

また、チャンスRT2にあるときは、一般状態、通常RT及びチャンスRT1ではハズレであったものが全て通常リプレイとなり、しかも、SB（SB1、SB2、SB3）役と通常リプレイ役との重複役、及び、通常リプレイ役（単独役）のうちいずれが内部抽選にて選び出された場合であっても、再遊技1の条件装置に対応する図柄組み合わせが有効ライン上に表示される。したがって、SB役に当選することが後述するART付与条件である場合に、再遊技1の条件装置に対応する図柄組み合わせが有効ライン上に表示されたとしても、遊技者は、有効ライン上に表示された図柄の組み合わせの態様からは、はたしてART付与条件を満たしたのか否かを把握することが困難となる。

【0256】

このように本実施形態のスロットマシン1では、原則的には、SB（SB1、SB2、SB3）役と通常リプレイ役との重複役が内部抽選にて選び出された場合であっても、通常リプレイ役（単独役）に対応する図柄組み合わせ（再遊技1の条件装置に対応する図柄組み合わせ）が有効ライン上に表示される。ただし、SB役と通常リプレイ役との重複役が内部抽選にて選び出された場合であっても、特定条件が成立したときには、作動した条件装置のうち再遊技1に対応する図柄組み合わせが最優先で有効ライン上に表示されるようリール制御されることに代えて、他の条件装置に対応する図柄組み合わせが最優先で有効ライン上に表示されるようリール制御される。

40

【0257】

具体的には、内部抽選にて選び出された役が「SB1+通常リプ」である場合に特定条件が成立したときには、作動した条件装置のうち再遊技2の条件装置に対応する図柄組み

50

合わせが最優先で有効ライン上に表示されるようにリール制御される。また、内部抽選にて選び出された役が「S B 2 + 通常リプ」である場合と「S B 3 + 通常リプ」である場合とに特定条件が成立したときには、作動した条件装置のうち再遊技3の条件装置に対応する図柄組み合わせが最優先で有効ライン上に表示されるようにリール制御される。

【0258】

なお、内部抽選にて選び出された役が「S B 1 + 通常リプ」である場合に特定条件が成立したときに、作動した条件装置のうち、S B 1 の条件装置に対応する図柄組み合わせが最優先で、次いで、再遊技2の条件装置に対応する図柄組み合わせが優先的に有効ライン上に表示されるようにリール制御されるようにしてもよい。同様に、内部抽選にて選び出された役が「S B 2 + 通常リプ」である場合に特定条件が成立したときには、作動した条件装置のうち、S B 2 の条件装置に対応する図柄組み合わせが最優先で、次いで、再遊技3の条件装置に対応する図柄組み合わせが優先的に有効ライン上に表示されるようにリール制御されるようにしてもよく、内部抽選にて選び出された役が「S B 3 + 通常リプ」である場合に特定条件が成立したときには、作動した条件装置のうち、S B 3 の条件装置に対応する図柄組み合わせが最優先で、次いで、再遊技3の条件装置に対応する図柄組み合わせが優先的に有効ライン上に表示されるようにリール制御されるようにしてもよい。

【0259】

ところで、本実施形態のスロットマシン1では、適正な押し順でリール停止ボタン211a～211cが操作されることを、上記の特定条件の一例とする。具体的には、S B (S B 1 、 S B 2 、 S B 3) 役と通常リプレイ役との重複役が内部抽選にて選び出された場合には、「左 中 右」の順押し、「左 右 中」のはさみ押し、「中 左 右」の中押し、「中 右 左」の中押し、「右 左 中」の逆押し、及び、「右 左 中」の逆はさみ押しの6通りの押し順のうち、いずれか一の押し順に決定される。そして、決定された押し順でリール停止ボタン211a～211cが操作された場合には、適正な押し順でリール停止ボタン211a～211cが操作されたものとして、上記の特定条件が成立する。

【0260】

なお、S B (S B 1 、 S B 2 、 S B 3) 役と通常リプレイ役との重複役が内部抽選にて選び出された場合には、上記6通りの押し順のうちいずれか一の押し順に決定されようとしたが、決定される押し順の通り数は1に限られず、2以上の通り数であってもよい。

【0261】

また、上記の特定条件は、適正な押し順でリール停止ボタン211a～211cが操作されることに限られないことは言うまでもない。例えば、三つのリール301a～301cのうち少なくとも一のリール又は全てのリールが適正なタイミングで停止されるように、リール停止ボタン211a～211cが停止操作されたこととしてもよい。

【0262】

ところで、S B (S B 1 、 S B 2 、 S B 3) 役及び通常リプレイ役は、いずれも、当選成立状態が次ゲーム以降にまで持ち越されない。したがって、S B 役と通常リプレイ役との重複役に当選し、今回のゲームで通常リプレイに対応する図柄組み合わせが表示されたとしても、次回ゲーム以降に改めてS B 役に当選しない限りS B 役に対応する図柄組み合わせを有効ライン上に表示させることができないので、上記の特定条件が成立しなかった場合には、内部抽選の結果がS B 役と通常リプレイ役との重複役であったのか単なる単独役としての通常リプレイ役であったのかを、ただちに遊技者に把握されることがない。したがって、内部抽選にてS B 役と通常リプレイとの重複役に当選した場合にはかかる当選したゲームから実際にA R T ゲームが実行されるまでの間に、また内部抽選にて上記重複役に当選していなかったとしても任意の間に、種々の期待演出を行うことによって、遊技者に与える期待感の持続を図ることが可能となり、興趣の低下を抑制することができる。

【0263】

また、チャンスR T のうちチャンスR T 2 では、ハズレに代えて通常リプレイ役が選び出される。すなわち、通常状態ではハズレであった抽出乱数値が、全て通常リプレイ役と

されており、ハズレの確率は0となっている。また、S B (S B 1 、 S B 2 、 S B 3) 役については、当選確率が通常状態と同じ6 0 0 0 0 分の6 0 0 であるものの、S B 役と通常リプレイ役との重複役となっている。すなわちこのチャンスR T 2 では、通常状態(一般状態、通常R T) やチャンスR T 1 でハズレであったものがこのハズレに代えて通常リプレイ役に当選成立するようになる。

【 0 2 6 4 】

また、このチャンスR T 2 でも、通常状態では単独役であったS B (S B 1 、 S B 2 、 S B 3) 役に代えて、S B 役と通常リプレイ役と同じ抽選機会において同時に選び出される重複役となる。ただし、通常状態で単独役であった通常リプレイ役については、チャンスR T 2 においても単独役のままであり、さらには、通常状態ではハズレであった分まで通常リプレイ役となっている。したがって、このチャンスR T 2 では、たとえ通常リプレイ役に対応する図柄組み合わせが表示されたとしても、その出現頻度が極めて高いものとなる(本実施形態ではハズレとなる確率が50%以上である)から、チャンスR T 1 の場合とは違って、重複役ひいては通常リプレイ役に対応する図柄組み合わせがたとえ表示されたとしても、S B (S B 1 、 S B 2 、 S B 3) 役と通常リプレイ役と同じ抽選機会において同時に選び出されたことに対する期待感が希薄なものとなる。これにより、チャンスR T 2 では、複数のリール3 0 1 a ~ 3 0 1 c が停止されたときの図柄の組み合わせからは、A R T 付与抽選が行われたか否かを把握し難くすることができる。その結果、例えばA R T 付与抽選が行われること又はA R T 付与抽選に当選した可能性があること等を遊技者に明示するような演出を実行するような場合には、複数のリール3 0 1 a ~ 3 0 1 c が停止されたときの図柄の組み合わせからはA R T 付与抽選が行われたか否かを把握し難いので、かかる演出に面白みを持たせることが可能となる。

10

20

30

40

【 0 2 6 5 】

[1 1 - 3 - 1 . チャンスR T]

本実施形態のスロットマシン1 では、上述したとおり、通常R T における内部抽選においてA R T リプレイに当選すると、次ゲームからチャンスR T が開始される。

【 0 2 6 6 】

ここで、チャンスR T とは、チャンスR T が開始されてから有効ライン上に「ベルコボ目」が表示されるまでのゲーム期間におけるゲームであり、このチャンスR T では、図4 9 を見ても分かるように、リプレイの当選確率が一般状態に比べて当選しやすくされている。なお、チャンスR T では、一定ゲーム数の間、有効ライン上に「ベルコボ目」が表示されることを回避するために、演出制御基板5 1 0 のC P U 1 1 1 8 により、例えば画像表示体5 0 0 又は/及びスピーカ5 1 2 を用いた演出が実行される。すなわち、内部抽選の結果が「A T 1 」~「A T 1 0 」のうちいずれかであるときに、有効ライン上に「ベルコボ目」が表示されないように、適正な押し順でのリール停止ボタン2 1 1 a ~ 2 1 1 c の操作を促す演出、又は、適正なタイミングでのリール停止ボタン2 1 1 a ~ 2 1 1 c の操作を促す演出等が実行される。このようにして促された演出に基づいてリール停止ボタン2 1 1 a ~ 2 1 1 c が操作されることによって、一定ゲーム数の間、チャンスR T を継続させることが可能となる。そして、一定ゲーム数のゲームが実行されると、有効ライン上に「ベルコボ目」が表示されないようにするための演出が終了する。そうすると、いずれは、内部抽選にて「A T 1 」~「A T 1 0 」のうちいずれかに当選し、有効ライン上に「ベルコボ目」が表示されて、チャンスR T が終了することとなる。

【 0 2 6 7 】

また、チャンスR T 中は、遊技者に向けてその遊技状態がチャンスR T 中であることを認識(識別)できる態様にて実行させる。具体的には、チャンスR T 中であることの表示(画像表示体5 0 0 等による)や、効果音(スピーカ5 1 2 等による)により識別可能なものとする。

【 0 2 6 8 】

なお、スロットマシン1 には複数の設定値(設定値1 から4までの4段階)を設けている(それぞれ図示はしない)。そして、それぞれの設定値では内部抽選確率に格差(段階

50

的な差、極端な差など)がつけられている。この設定値は、設定値1 < 設定値2 < 設定値3 < 設定値4、というように設定値が高くなるほどボーナス当選役やARTリプレイの内部抽選確率が優遇されるようになるとよい。例えば、設定値1に比べると設定値4ではBB1の当選確率が高く決められているのでBB1に当選する可能性が高いといったようのことである。このように段階的な設定値を設けることにより、設定値ごとに特徴を持たせて遊技者が設定値の推測する際の手掛かりとしたり、ホール等の経営に合わせた設定値にてスロットマシン1の運用をしたり、といったことが可能となる。なお、上記のような設定値に限られることはない。

【0269】

[11-4. リール停止処理]

始動処理が終了すると、一定速度で回転を続けているリールを停止させるための操作(停止操作、つまりリール停止ボタン211a, 211b, 211cの押下操作)待ちの状態となる。図57では、一例として「テーブル方式」によるリール停止処理の内容を示している。以下では、リール停止制御の処理の流れを説明する。

【0270】

リール停止処理では、まずステップS201で、当該ゲームでの内部抽選の結果に対応して作動した条件装置にしたがってリール停止制御テーブルを選択する。このリール停止制御テーブルは予め全ての条件装置に1対1で対応するパターンが用意されており、これらは読み出し専用のテーブルデータとしてメイン基板409のROM1112に格納されている。

20

【0271】

上記のステップS201にて成立している条件装置に基づいてリール停止制御テーブルが選択された状態になると、各リール停止ボタン211a, 211b, 211cの押下操作が受け付けられるまで待ち受け状態となる(ステップS202, S210, S217)。これらの待ち受け状態で、左リール301a、中リール301b、右リール301cの各リールがすでに停止しているか否か、あるいは第1リール停止フラグがONとなっていない状態(F=0、つまりOFFの状態)であるか否かを判定するとともに、合わせてリール停止ボタン211a, 211b, 211cのいずれかが押下されたかについても判定する。全てのリール停止ボタン211a, 211b, 211cの押下操作が受け付けられるまでは、ステップS209の判定が満たされず、ステップS202以降の処理を繰り返す。

30

【0272】

ここで、リール停止ボタン211a, 211b, 211cの押下操作の受け付けられた順番(停止操作手順)を、それぞれ「順押し」、「逆押し」、「中押し」と呼ばれる停止操作手順(または押し順ともいう)に分ける。

【0273】

上記の「順押し」の停止操作手順とは、左リール301aを第1番目に停止させる操作手順(つまり、左リール停止ボタン211aを第1番目に押下操作する手順)をいい、第2番目以降に停止させるリールの操作順番より、

(左リール 中リール 右リール)、

あるいは、

(左リール 右リール 中リール)となる2つの停止操作手順にさらに分けられる。これら2つをまとめて「順押し」と呼ぶ。なお、後者の停止操作手順は特に「はさみ押し」とも呼ばれる場合もある。

【0274】

上記の「逆押し」の停止操作手順とは、「順押し」と反対に右リール301cを第1番目に停止させる操作手順(つまり、右リール停止ボタン211cを第1番目に押下操作する手順)をいい、第2番目以降に停止させるリールの操作順番より、

(右リール 中リール 左リール)、

あるいは、

40

50

[右リール 左リール 中リール] となる 2 つの停止操作手順にさらに分けられる。これら 2 つをまとめて「逆押し」と呼ぶ。なお、後者の停止操作手順は特に「逆はさみ押し」とも呼ばれる場合もある。

【 0 2 7 5 】

上記の「中押し」の停止操作手順とは、中リール 3 0 1 b を第 1 番目に停止させる操作手順（つまり、中リール停止ボタン 2 1 1 b を第 1 番目に押下操作する手順）のことをいい、第 2 番目以降に停止させるリールの操作順番より、

[中リール 左リール 右リール] 、
あるいは、

[中リール 右リール 左リール] となる 2 つの停止操作手順にさらに分けられる。
これら 2 つをまとめて「中押し」と呼ぶ。

【 0 2 7 6 】

ステップ S 2 0 2 では、左リール 3 0 1 a が停止状態となったことを示すフラグ（左リール停止フラグ L F ）が O F F (L F = 0) であり、なおかつ、左リール停止ボタン 2 1 1 a の押下操作が受け付けられたかを判定する。ステップ S 2 0 1 で、リール停止ボタン 2 1 1 a , 2 1 1 b , 2 1 1 c の押下操作の待ち受け状態から「順押し」の停止操作手順に沿って最初（第 1 番目）に左リール停止ボタン 2 1 1 a が押下されたとすると、ステップ S 2 0 2 の判定が満たされ、ステップ S 2 0 3 に移る。

【 0 2 7 7 】

ステップ S 2 0 3 では、第 1 リール停止フラグが O F F (F = 0) であるか判定する。
ここでいう「第 1 リール」とは第 1 番目に停止操作が受け付けられる、あるいは第 1 番目に停止するリールのことをいう。この例（「順押し」）では、左リール 3 0 1 a の停止操作が第 1 番目に受け付けられるので、第 1 リール停止フラグが O F F の状態 (F = 0) となっている。従って、ステップ S 2 0 3 の判定は満たされ、次のステップ S 2 0 4 に移る。

【 0 2 7 8 】

次のステップ S 2 0 4 では、左リール 3 0 1 a について第 1 リール停止処理が行われる。
この第 1 リール停止処理では、作動している条件装置に対応するリール停止制御テーブルに基づいて内部抽選フラグに対応する当選役図柄の停止位置の制御を実行する。

【 0 2 7 9 】

ステップ S 2 0 6 では、残りの中リール 3 0 1 b 、右リール 3 0 1 c のリール停止制御テーブルを決定する。前述のとおり、スロットマシン 1 の有効ラインは右上がりラインと右下がりラインとの 2 ラインのみであるため、この時点で残りのリール（中リール 3 0 1 b 、右リール 3 0 1 c ）の停止制御テーブルは 1 つに決定することができる。つまり、第 1 停止リール（この場合は左リール 3 0 1 a ）の図柄表示窓 4 0 1 内の図柄（これを停止目と呼ぶ、以下同様）のうち特に上段位置または下段位置の図柄が当選役図柄となる可能性のある図柄であった場合、その該当図柄を基準とした有効ライン上に残りのリール（中リール 3 0 1 b 、右リール 3 0 1 c ）の該当当選役図柄を揃えることの可能なリール停止制御テーブルを選択することになる。

【 0 2 8 0 】

ステップ S 2 0 7 では、第 1 リール停止フラグを O N (F = 1) として、次のステップ S 2 0 8 に移る。

【 0 2 8 1 】

次いでステップ S 2 0 8 では、左リール停止フラグ L F を O N (L F = 1) として、ステップ S 2 0 9 に移る。

【 0 2 8 2 】

そして、ステップ S 2 0 9 では、全てのリール 3 0 1 a , 3 0 1 b , 3 0 1 c が停止状態となったかを判定する。この例では、まだ左リール停止フラグ L F が O N となっただけであり、中リール 3 0 1 b 及び右リール 3 0 1 c はまだ回転中であることから、この判定が満たされず、ステップ S 2 0 2 に戻り以降の処理を繰り返し実行する。

10

20

30

40

50

【0283】

そして、再びステップS202以降の処理が実行される場合、すでに左リール301aは停止状態となっているのでステップS202の判定は満たされず、ステップS210に移る。

【0284】

ステップS210では、中リール301bが停止状態となったことを示すフラグ（中リール停止フラグMF）がOFF（MF=0）であり、なおかつ、中リール停止ボタン211bの押下操作が受け付けられたかを判定する。ここでは「順押し」の停止操作手順に沿うため、中リール停止ボタン211bの押下操作が受け付けられることとなる。従って、ステップS210の判定が満たされ、次のステップS211に移る。

10

【0285】

ステップS211では、上記のステップS203と同様に第1リール停止フラグがOFF（F=0）であるか判定する。そして、この時点ではすでに第1リール停止フラグはON（F=1）となっているため、この判定が満たされず、ステップS213に移る。

【0286】

ステップS213では、中リール停止処理として、作動している条件装置に対応するリール制御テーブル（この場合は上記のステップS206で決定したリール停止制御テーブル）に基づいて該当選択図柄の停止位置の制御を実行する。そして、このとき中リール301bは第2番目に停止するリール（第2リール）となり、ステップS212, S214, S215は全て迂回され、ステップS216に移り、中リール停止フラグMFをON（MF=1）としてステップS209に移る。

20

【0287】

そして、再度ステップS209では、左リール301a及び中リール301bが停止状態となっただけであり、まだ右リール301cは回転中で停止状態（右リール停止フラグRFがOFFとなっている）となっていないので、この判定が満たされず、ステップS202に戻り、再度以降の処理を繰り返し実行する。

【0288】

さらに、3度目のステップS202以降の処理では、先ずステップS217で右リール停止フラグMFがOFF（MF=0）であり、なおかつ、右リール停止ボタン211cの押下操作が受け付けられたかを判定していくことになるが、以降のステップS218, S220等の処理は、上記のステップS210以降の処理（ステップS211, S213）と同様であるため詳細な説明は省略する。

30

【0289】

そして、ステップS223にて、右リール停止フラグRFをON（MF=1）として、ステップS209に移る。

【0290】

最後にステップS209では、この時点において、全てのリール301a, 301b, 301cが停止状態となっていることから、この判定が満たされ、リール停止処理が終了する。

40

【0291】

なお、「中押し」の停止操作手順の場合も上記と同様の説明ができるため詳細は省略する。ただし、「逆押し」の停止操作手順の場合は上記の説明と一部異なる点があるため、以下に説明する。

【0292】

「逆押し」の停止操作手順で、上記の「順押し」あるいは「中押し」の停止操作手順と異なる点は、ステップS221（第1リール停止処理の後に残りのリール停止制御テーブルの決定）についてである。すなわち、「逆押し」の停止操作手順では、右リール301cのみが停止状態となり、なおかつ、右リール301cの停止目のうち、下段位置にいずれかの当選役図柄があった場合、まだ2つの有効ラインのいずれにも該当選役図柄を揃えることが可能である。従って、ステップS221の段階では、いずれの有効ラインにも

50

該当当選役図柄を揃えることのできるリール停止制御テーブルを複数用意しておき、いずれかを選び出すものとすればよい。

【0293】

[11-4-1. リール停止制御]

上記のリール停止処理では、成立フラグに対応した当選役図柄（該当当選役図柄）を極力図柄表示窓401内に引き込むリール停止制御を行う（いわゆる、引き込み制御といわれる）。具体的には、遊技者によるリールの停止操作が受け付けられた時点で、図柄表示窓401内に停止させることが可能な範囲（該当当選役図柄を引き込むことが可能な範囲、例えば、図柄4個分）を予め決めておき、その範囲内に該当当選役図柄がある場合、これを図柄表示窓401内に引き込んでリールを停止させる制御を実行する。なお、ここでいう「引き込むことが可能な範囲」とは、リールの停止操作が受け付けられてから当該リールが停止するまでに、リールの回転方向にみて移動が可能な図柄の最大数のことをいう。例えば、引き込み可能な範囲を最大で図柄4個分とすれば、当該リールの停止操作が受け付けられた場合、その位置を基点にしてさらに図柄4個分までリールの回転移動が可能となる。

10

【0294】

従って、このようなリール停止制御によれば、リールの停止操作が受け付けられた時点で、図柄表示窓401内に該当当選役図柄がなかったとしても、該当当選役図柄が引き込み可能な範囲内にあれば、その該当当選役図柄を図柄表示窓401内にまで移動させた上で停止させることができるとなる。また、この引き込み制御を行うことにより、遊技者は該当当選役図柄の目押しのタイミングが多少早かったとしても、引き込み可能範囲内に当該当選役図柄があれば、その当該当選役図柄を図柄表示窓401内に引き込んで停止させることができる。従って、取りこぼし（当該当選役図柄を揃えることができずに当該当選役に対応する遊技特典を獲得できずにその遊技特典が消滅してしまうこと）が生じることを極力抑えることができる。

20

【0295】

スロットマシン1では、通常リプレイ役、ベル1、ベル2、ALL役等に対応する条件装置が作動している場合には、遊技者の目押しを必要とせずに必ず該当当選役図柄を揃えることができる（前述の図46参照）。これは、通常リプレイ役、ベル1、ベル2、ALL役等のそれぞれに対応する図柄組み合わせを構成する図柄については、対応するそれぞれの当選役図柄が最大で4個分の図柄おきに配置されているからである。

30

【0296】

なお、リプレイ図柄についてさらに着目すると、左リール301a上では、リプレイ図柄からリプレイ図柄までのあいだに他の図柄が最大で4個分配置されている（図46参照）。これにより、左リール301aでは、リールのどの位置で停止操作が受け付けられても、リプレイ役に対応する条件装置が作動している限り、必ずリプレイ図柄を有効ライン上のいずれかに引き込んで停止させることができる。

【0297】

また、内部抽選の結果がボーナス役と小役との重複役である場合は、ボーナス図柄よりも小役を優先的に引き込むものとしている。ボーナス役と小役との重複役に当選した場合、この当選したゲームにおいては小役に対応する図柄組み合わせが表示されたとしても、次ゲーム以降においてボーナス役に対応する図柄組み合わせが表示されるからである。

40

【0298】

以上がテーブル方式によるリール停止処理の一例である。これとは別にコントロール方式によるリール停止処理があるが、これについても公知の処理を適用可能であるため、ここでは具体的な説明を省略する。また、本実施形態においてコントロール方式またはテーブル方式のいずれのリール停止処理を実行してもよく、どの方式を採用するかは制御プログラムを構築するにあたって適宜決定すればよい。

【0299】

[11-5. 判定処理]

50

リール停止処理が終了すると、図柄表示窓 401 内にいずれかの有効ライン上に当選役図柄が揃っているか（いずれかの当選役に該当する図柄の組み合わせ態様が表示されているか）否かについて判定を行う。図 58 では、この判定処理の内容を具体的に説明する。

【0300】

リール停止処理により全てのリール 301a, 301b, 301c が停止した状態となると、図柄表示窓 401 内の停止目の態様から、いずれかの有効ライン上に当選役図柄が揃っているか（当選役に対応する図柄の組み合わせ態様が表示されているか）否かを判定する。なお、特に全てのリールが停止状態となった場合の停止目のことは出目と呼ばれることがある。

10

【0301】

ステップ S301、S302、S303 では、それぞれ、SB ゲーム中であるか、RB ゲーム中であるか、BB ゲーム中であるかを判定する。これは SB 中フラグ、RB ゲーム中フラグ、BB ゲーム中フラグというゲーム状態フラグの ON 状態 (=1)、OFF 状態 (=0) を判定することである。

【0302】

SB 中フラグが ON (=1) となっていると、ステップ S301 の判定が満たされ、ステップ S390 に移る。同様にして、RB ゲーム中フラグが ON (=1) となっていると、ステップ S302 の判定が満たされ、ステップ S380 に移る。また BB ゲーム中フラグが ON (=1) となっているとステップ S303 の判定が満たされ、ステップ S370 に移る。

20

【0303】

SB 中フラグ、RB ゲーム中フラグ及び BB ゲーム中フラグのいずれも OFF (=0) となっている場合、ステップ S301、S302、S303 の判定がいずれも満たされず、ステップ S304 に移る。

【0304】

ステップ S304 で、RT ゲーム終了判定処理（詳細は後述する）を実行した後、いずれかの有効ライン上に揃っている当選役図柄に応じて、さらに以下のステップ S310, S320, S330, S340, S350 のいずれかに移る。

30

【0305】

ステップ S310 では、BB 図柄が揃っているかを判定する。いずれかの有効ライン上に BB 図柄が揃っている場合（「赤 7 図柄 - 赤 7 図柄 - 赤 7 図柄」、この判定が満たされ、次のステップ S312 に移る。

【0306】

次のステップ S312 では、BB ゲーム開始処理を実行する。ここでは、BB ゲームとして、メダルの獲得が容易な複数回にわたるゲームが集中して行われるための処理をすることになる（詳細は後述する）。

【0307】

ステップ S320 では、RB 図柄が揃っているかを判定する。いずれかの有効ライン上に RB 図柄が揃っている場合（「白 7 図柄 - 赤 7 図柄 - 赤 7 図柄」、この判定が満たされ、次のステップ S322 に移る。

40

【0308】

次のステップ S322 では、RB ゲーム開始処理を実行する。ここでは、RB ゲームとして、BB ゲームに準じたメダルの獲得が容易な複数回にわたるゲームが集中して行われるための処理をすることになる（詳細は後述する）。

【0309】

ステップ S330 では、SB 役（SB1、SB2、SB3）に対応する図柄組み合わせが揃っているかを判定する。いずれかの有効ライン上に SB 役に対応する図柄組み合わせが揃っている場合、この判定が満たされ、次のステップ S332 に移る。

【0310】

50

次のステップ S 3 3 2 では、S B ゲーム開始処理を実行する。ここでは、S B ゲームとして、S B 役に対応する図柄組み合わせが有効ライン上に表示されたゲームの次ゲームに限り、入賞役についての当選確率に準じたメダルの獲得が容易な複数回にわたるゲームが集中して行われるための処理をすることになる（詳細は後述する）。なお、ステップ S 3 3 2 の C R B ゲーム開始処理は解決手段に記載の強制当選遊技状態開始手段に相当する。

【0 3 1 1】

ステップ S 3 4 0 では、リプレイ図柄が揃っているかを判定する。いずれかの有効ライン上にリプレイ図柄が揃っている場合（「リプレイ図柄 - リプレイ図柄 - リプレイ図柄」）、この判定が満たされ、次のステップ S 3 4 2 に移る。

【0 3 1 2】

次のステップ S 3 4 2 では、リプレイゲーム処理を実行する。このリプレイゲーム処理では、当該ゲームでのベット数と同じベット数（この例では MAX ベット）にて次回のゲームを開始させるために、MAX ベットコマンドを RAM 1 1 1 4 に一旦記憶させる。このコマンドに基づき、次回のゲームを再遊技として開始させることができる。

【0 3 1 3】

そして、ステップ S 3 4 4 では、リプレイ当選フラグを OFF (= 0) にして処理を終了する。

【0 3 1 4】

ステップ S 3 5 0 では、小役図柄が揃っているかを判定する。いずれかの有効ライン上に小役図柄が揃っている場合、この判定が満たされ、次のステップ S 3 5 2 に移る。

【0 3 1 5】

次のステップ S 3 5 2 では、揃っている小役図柄に応じた規定枚数のメダルの払い出しを実行する（メダル放出装置 1 1 0 より規定枚数のメダルを払い出す）。そして、メダルの払出枚数を表示する（払出枚数表示 LED 6 1 2 に表示する）。これにより、遊技者には当該小役に対応した規定枚数のメダルが払い出されたことが報知（告知、表示）される。

【0 3 1 6】

そして、ステップ S 3 5 4 では、該当する小役当選フラグを OFF (= 0) にして処理を終了する。

【0 3 1 7】

有効ライン上にいずれの当選役図柄も揃っていない場合、上記のステップ S 3 1 0 , S 3 2 0 , S 3 3 0 , S 3 4 0 , S 3 5 0 のいずれの判定も満たされず、ステップ S 3 6 0 に移る。なお、このときの出目は「ハズレ目（バラバラな図柄の組み合わせ態様）」とも呼ばれる。

【0 3 1 8】

ステップ S 3 6 0 では、ハズレ処理を実行する。このハズレ処理では、この時点で ON (= 1) 状態となっている当選フラグが B B 及び R B を除く他の当選フラグの場合、当該当選フラグを OFF (= 0) にする。また、いずれの当選フラグも ON (= 1) となっていない場合（このときはハズレフラグが ON (= 1) となっている）には、ハズレフラグを OFF (= 0) にする。

【0 3 1 9】

上記のステップ S 3 0 4 からステップ S 3 6 0 までの処理は、一般状態、通常 R T の場合に実行する処理となる。次にステップ S 3 7 0 以降の処理について説明する。ここでの処理は、B B ゲーム（B B 1 ゲーム、B B 2 ゲーム）、R B ゲーム（R B 1 ゲーム、R B 2 ゲーム）及び S B ゲーム（S B 1 ゲーム、S B ゲーム、S B 3 ゲーム）の場合に実行する処理である。

【0 3 2 0】

まず、ステップ S 3 7 0 では、B B ゲーム時払出役図柄が揃っているかを判定する。ここでいう「B B ゲーム時払出役」とは、A L L 役及びボーナスゲーム専用役の総称である。そして、いずれかの有効ライン上に B B ゲーム時払出役図柄が揃っている場合、この判

10

20

30

40

50

定が満たされ、次のステップ S 3 7 2 に移る。

【 0 3 2 1 】

次のステップ S 3 7 2 では、揃っている B B ゲーム時払出役図柄に応じた規定枚数のメダルの払い出しを実行する（メダル放出装置 1 1 0 より規定枚数のメダルを払い出す）。そして、メダルの払出枚数を表示する（払出枚数表示 L E D 6 1 2 に表示する）これにより、遊技者には当該 B B ゲーム時払出役に対応した規定枚数のメダルが払い出されたことが報知（告知、表示）される。

【 0 3 2 2 】

ステップ S 3 7 2 に次いで、ステップ S 3 7 4 では、B B ゲーム終了判定処理を実行する（詳細は後述する）。その後、ステップ S 3 7 6 に移り、R T ゲーム開始処理（詳細は後述する）を実行する。

10

【 0 3 2 3 】

また、上記のステップ S 3 7 0 の判定が満たされない場合、ステップ 3 7 8 に移り、当該成立フラグを O F F (= 0) にする。特にこの例では、取りこぼしが生じないため、当該成立フラグにはハズレフラグが該当する。すなわち、ステップ S 3 7 8 では、当該ハズレフラグを O F F (= 0) にする。

20

【 0 3 2 4 】

次にステップ S 3 8 0 以降の説明をする。ステップ S 3 8 0 では、R B ゲーム時払出役図柄が揃っているかを判定する。なお、この「R B ゲーム時払出役」も、前述の B B ゲーム時払出役と同様に R B ゲーム中に払い出しがある当選役の総称であり、本実施形態では、「B B ゲーム時払出役」と同じである。そして、いずれかの有効ライン上に R B ゲーム時払出役図柄が揃っている場合、この判定が満たされ、次のステップ S 3 8 2 に移る。

20

【 0 3 2 5 】

次のステップ S 3 8 2 では、揃っている R B ゲーム時払出役図柄に応じた規定枚数のメダルの払い出しを実行する（メダル放出装置 1 1 0 より規定枚数のメダルを払い出す）。そして、メダルの払出枚数を表示する（払出枚数表示 L E D 6 1 2 に表示する）これにより、遊技者には当該 R B ゲーム時払出役に対応した規定枚数のメダルが払い出されたことが報知（告知、表示）される。

30

【 0 3 2 6 】

ステップ S 3 8 2 に次いで、ステップ S 3 8 4 では、R B ゲーム終了判定処理を実行する（詳細は後述する）。その後、ステップ S 3 8 6 に移り、R T ゲーム開始処理（詳細は後述する）を実行する。

30

【 0 3 2 7 】

また、上記のステップ S 3 8 0 の判定が満たされない場合、前述のステップ 3 7 8 に移り、当該成立フラグを O F F (= 0) にする。これは先に説明したため、説明は省略する。

40

【 0 3 2 8 】

次にステップ S 3 9 0 以降の説明をする。ステップ S 3 9 0 では、S B ゲーム時払出役図柄が揃っているかを判定する。なお、この「S B ゲーム時払出役」も、S B ゲーム中に払い出しがある当選役の総称である。いずれかの有効ライン上に S B ゲーム時払出役図柄が揃っている場合、この判定が満たされ、次のステップ S 3 9 2 に移る。

40

【 0 3 2 9 】

次のステップ S 3 9 2 では、揃っている S B ゲーム時払出役図柄に応じた規定枚数のメダルの払い出しを実行する（メダル放出装置 1 1 0 より規定枚数のメダルを払い出す）。そして、メダルの払出枚数を表示する（払出枚数表示 L E D 6 1 2 に表示する）これにより、遊技者には当該 S B ゲーム時払出役に対応した規定枚数のメダルが払い出されたことが報知（告知、表示）される。

50

【 0 3 3 0 】

ステップ S 3 9 2 に次いで、ステップ S 3 9 4 では、C R B ゲーム終了判定処理を実行する（詳細は後述する）。その後、ステップ S 3 8 6 に移り、R T ゲーム開始処理（詳細

50

は後述する)を実行する。

【0331】

また、上記のステップS390の判定が満たされない場合、ステップ396に移り、当該成立フラグをOFF(=0)にする。これは先に説明したステップS378と同じ内容であるため、説明は省略する。

【0332】

[11-5-1. BBゲーム開始処理]

前述の図58のステップS310の判定が満たされた場合、BBゲーム開始処理を実行する。このBBゲーム開始処理について図59を用いて説明する。

【0333】

まず、ステップS401では、BBフラグ(BB1フラグ、BB2フラグ)がON(=1)となっているかを判定する。ステップS401の判定が満たされると、ステップS404に移る。ステップS404では、BBゲーム中フラグをON(=1)にする。また図示はしないが、このときBBフラグをOFF(=0)にする。次いでステップS406にて、BBゲーム中の累計払枚数カウントをクリアする。これにより、次のゲームから累計払枚数の累算が実行される。そして、次ゲームからは、通常ゲームと同様の賭け数3ベット(3枚賭け)にてBBゲームが開始される。

【0334】

また、ステップS401の判定が満たされない場合、ステップS402に移り、エラー処理を実行する。このような場合となるのは、BBフラグがOFF(=0)であるにも関わらず、BB図柄が揃ってしまうような場合が該当する。すなわち、何らかの不正な手段(例えば、ゴト行為)が行われたか、あるいはスロットマシン1に故障が生じたか、いずれかの場合に起こり得るものである。従って、エラー処理では、エラーランプ604の点灯や、その他前述のLED等にエラー発生を知らせる表示を行う。

【0335】

[11-5-2. BBゲーム終了判定処理]

続いて、前述の図58のステップS374のBBゲーム終了判定処理について図60を用いて説明する。

【0336】

まず、ステップS451では、前述の図58のステップS372にてメダルの払い出しがあったことを受けて、BBゲーム中の累計払枚数に当該ゲームの払枚数を加算する。

【0337】

次にステップS452では、累計払枚数が300枚(BB2の場合は200枚)を超えたかを判定する。このステップS452の判定が満たされない場合、ステップS454に移り、BBゲーム中の累計払枚数を表示する(払枚数表示LED612等に表示する。なお、累計払枚数は表示用のLED等を別途設けてこれに表示するものとしてもよい)。また、ステップS452の判定が満たされると、ステップS460に移る。

【0338】

ステップS460では、BBゲーム中フラグをOFF(=0)にした後、ステップS462にてCRTゲーム開始フラグをON(=1)にして処理を終了する。

【0339】

[11-5-3. RBゲーム開始処理]

前述の図58のステップS320の判定が満たされた場合、RBゲーム開始処理を実行する。このRBゲーム開始処理について図61を用いて説明する。

【0340】

まず、ステップS501では、RBフラグがON(=1)となっているかを判定する。ステップS501の判定が満たされると、ステップS504に移る。ステップS504では、RBゲーム中フラグをON(=1)にする。また図示はしないが、このときRBフラグをOFF(=0)にする。次いでステップS506にて、RBゲーム中の累計払枚数

10

20

30

40

50

カウントをクリアする。これにより、次のゲームから累計払出枚数の累算が実行される。そして、次ゲームからは、通常ゲームと同様の賭け数3ベット(3枚賭け)にてRBゲームが開始される。このことにより、遊技者は通常ゲームと比べて特別な違和感を覚えることなくゲームを行うことができる。

【0341】

また、ステップS501の判定が満たされない場合、ステップS502に移り、エラー処理を実行する。このような場合となるのは、RBフラグがOFF(=0)であるにも関わらず、RB図柄が揃ってしまうような場合が該当する。すなわち、何らかの不正な手段(例えば、ゴト行為)が行われたか、あるいはスロットマシン1に故障が生じたか、いずれかの場合に起こり得るものである。従って、エラー処理では、エラーランプ604の点灯や、その他前述のLED等にエラー発生を知らせる表示を行う。10

【0342】

[11-5-4.RBゲーム終了判定処理]

続いて、前述の図58のステップS384のRBゲーム終了判定処理について図62を用いて説明する。

【0343】

まず、ステップS551では、前述の図58のステップS382にてメダルの払い出しがあったことを受けて、RBゲーム中の累計払出枚数に当該ゲームの払出枚数を加算する。20

【0344】

次にステップS552では、累計払出枚数が20枚を超えたかを判定する。このステップS552の判定が満たされない場合、ステップS554に移り、RBゲーム中の累計払出枚数を表示する(払出枚数表示LED612等に表示する。なお、累計払出枚数は表示用のLED等を別途設けてこれに表示するものとしてもよい)。

【0345】

また、ステップS552の判定が満たされると、ステップS556に移る。

【0346】

ステップS556では、RBゲーム中フラグをOFF(=0)にした後、ステップS58にてLRTゲーム開始フラグをON(=1)にして処理を終了する。30

【0347】

[11-5-5.ARTゲーム開始処理]

ARTゲームは、チャンスRTにおいて実行される有利遊技状態のゲームであり、通常RTにおいてARTリプレイに当選し(遊技状態がチャンスRTに移行し)、さらにART付与抽選に当選したときに実行される。本実施形態のスロットマシン1では、遊技状態がARTゲームに制御されている間は、内部抽選の結果が「AT1」~「AT10」のうちのいずれかであるとき、リール停止ボタン211a~211cについての適正な押し順を教示する押し順演出が実行される。そして、遊技者が教示された適正な押し順に従ってリール停止ボタン211a~211cに対する停止操作を行うことによって、「AT1」~「AT10」に対応する図柄組み合わせを有効ライン上に表示(停止)させることができ、多量の遊技コインを獲得することができる。40

【0348】

図63は、ARTゲーム開始処理の処理手順を示すフローチャートである。まず、ARTゲーム開始処理は、上述したように通常RTでARTリプレイに当選して遊技状態がチャンスRTに移行した状態で、ART付与抽選に当選したときに開始される(ステップS801)。ART付与抽選は、所定の条件が成立したことに基づいて、メイン基板409のCPU1110によって行われる。例えば、本実施形態のスロットマシン1では、内部抽選の結果がSB役(SB1、SB2、SB3)であることが、上記の所定の条件の一つに含まれる。すなわち、内部抽選の結果がSB役であることに基づいてART付与抽選が行われる。なお、ART付与抽選は、内部抽選の結果がSB役(SB1、SB2、SB3)の単独役であるときのみならず、通常リプレイとの重複役(「SB1+通常リピ」)、50

S B 2 + 通常リプ」、「S B 3 + 通常リプ」)であるときにも行われる。

【0349】

ところで、上述したように、本実施形態のスロットマシン1では、内部抽選の結果がS B(S B 1、S B 2、S B 3)役と通常リプレイ役との重複役であったとしても、特定条件が成立しない限り、通常リプレイ役(単独役)に対応する図柄組み合わせ(再遊技1の条件装置に対応する図柄組み合わせ)が有効ライン上に表示される。したがって、遊技状態がとくにチャンスR T 2やチャンスR T 3といったハズレがない遊技状態である場合やハズレがあったとしてもその確率が低い遊技状態である場合には、A R T付与抽選が行われたのか否かを、有効ライン上に表示された図柄組み合わせの態様から把握することが困難となっている。ただし、特定条件が成立した場合には、上述したように、通常リプレイ役(単独役)に対応する図柄組み合わせ(再遊技1の条件装置に対応する図柄組み合わせ)よりも、再遊技1、再遊技2、S B 1、S B 2又はS B 3の条件装置に対応する図柄組み合わせが優先的に有効ライン上に表示されるようにリール制御される。これにより、チャンスR T 2では、遊技者は、有効ライン上に表示された図柄組み合わせの態様から、A R T付与抽選が行われるか否かを把握することは原則的には困難であるものの、特定条件が成立した場合に限り、有効ライン上に表示された図柄組み合わせの態様から、A R T付与抽選が行われるか否かを把握することが可能となる。よって、遊技者は、チャンスR T 2において、適正な押し順で操作されることを願ってリール停止ボタン211a～211cを操作することとなり、リール停止ボタン211a～211cの操作に面白みを持たせることが可能となる。特に、内部抽選の結果が重複役であったとしても、次ゲーム以降にゲーム結果が持ちこされないS B(S B 1、S B 2、S B 3)役と通常リプレイ役との重複役であるから、A R T付与抽選が行われるか否かを把握することが可能なゲームが1ゲーム限りとなる。

【0350】

ステップS 8 0 1でA R T付与抽選に当選すると(Y E S)、A R Tゲームへの移行が確定するが、本実施形態のスロットマシン1では、A R Tゲームの当選に伴って、当該A R Tゲームにおいて遊技者が獲得し得る特典の期待値(以後、出玉期待値と呼ぶ)が抽選される(ステップS 8 0 2)。具体的には、メイン基板409のC P U 1 1 1 0が、複数の出玉期待値の候補が記載されて予めR O M 1 1 1 4に格納されている出玉期待値テーブルを読み出して、出玉期待値を抽選する。抽選によって決定された出玉期待値は、メイン基板409から演出制御基板510にコマンドとして送信されることによって、演出制御基板510のC P U 1 1 1 8も、以後は決定された出玉期待値を認識することができる。ステップS 8 0 1でA R T付与抽選に当選しなかった場合は(N O)、何れの処理も行われず終了となる。

【0351】

ここで、出玉期待値の抽選について、図64を参照しながら説明する。図64は、出玉期待値テーブルの一例を示す図である。図64に示すように、出玉期待値テーブルには、500枚、1000枚、2000枚、といったような複数の出玉期待値のそれぞれに対応する振り分けが定められており、C P U 1 1 1 0によって振り分けの比率に応じた抽選が行われた結果、A R Tゲームにおける出玉期待値が決定される。図64の例では、出玉期待値は最低で500枚となっており、3000枚の出玉期待値に振り分けられる比率が30.00%と最も高い。一方で、比率は0.50%と低いながらも、10000枚という大量の出玉期待値に振り分けられる可能性もある。

【0352】

ステップS 8 0 2でA R Tゲームの出玉期待値が決定されると、C P U 1 1 1 0は、A R Tゲームのゲーム回数を示すA R Tゲーム回数に所定ゲーム数(例えば50ゲーム)をセットする(ステップS 8 0 3)。なお、ステップS 8 0 3でセットされる所定ゲーム数は、A R Tゲームの初期設定ゲーム回数であり、固定値であっても複数候補からの選択値であってもよいが、ステップS 8 0 2の出玉期待値の抽選結果を考慮して決定されることが好ましい。そして、C P U 1 1 1 0は、以後のゲームにおいて、遊技状態をステップS

10

20

30

40

50

802で決定された出玉期待値に応じたARTゲームに制御するときにARTゲーム中フラグをON(=1)にし(ステップS804)、有利遊技状態を開始する。なお、CPU1110は、ARTゲームの付与抽選に当選してから、すぐにARTゲームを開始しなくてもよく、例えば一定のゲーム間隔(前兆ゲーム)をあけてARTゲーム開始まで準備期間を設けたり、又は、所定の図柄組み合わせが表示するまでARTゲームの開始を待機する等の処理を行うようにしてもよい。このような場合、CPU1110は、ARTゲームの当選決定時に当該ARTゲームの出玉期待値を抽選する。ARTゲーム回数やARTゲーム中フラグ等は、RAM1122に一時的に格納される。

【0353】

かくして、本実施形態によるスロットマシン1では、有利遊技状態(例えば、上述のARTゲーム)への移行に当選した場合に、メイン基板409のCPU1110によって当該有利遊技状態における出玉期待値が併せて抽選され、当該抽選によって決定された出玉期待値に応じた有利遊技状態が制御されることによって、出玉期待値によって管理された有利遊技が提供される。10

【0354】

なお、このような有利遊技状態の当選に伴って抽選される出玉期待値は、当該有利遊技状態の当選に伴って付与される特典の度合いについて規定された範囲(上限又は下限の何れによる範囲を含む)がある場合、出玉期待値の平均値(平均期待値)が規定範囲内となるように設定される。平均期待値は、「(出玉期待値×比率)」の式から算出することができ、すなわち、各出玉期待値とその選択率(図64内の「比率」に相当)とを掛け合わせた値を全ての出玉期待値について合計したものである。例えば、平均期待値に関する規定された範囲(規定範囲)を「3000枚以下であること」とする。このとき、上述の算出式を用いて図64の出玉期待値テーブルから求められる平均期待値は「2897.5枚」であるから、図64の出玉期待値テーブルは、規定範囲を満たす設定であるといえる。もちろん、規定範囲は「3000枚以下」に限定されるものではなく、「2400枚以下」、「1600枚以上3000枚未満」等の範囲でもよい。20

【0355】

また、出玉期待値テーブルに記載される出玉期待値の抽選候補(例えば図64では、「500枚」~「10000枚」までの11個の抽選候補)、及びその振り分けを決定する方法は、特に限定されるものではないが、平均期待値に基づいて決定されることが好ましい。例えば、平均期待値を中心値とする二項分布に準じるように複数の抽選候補と振り分け率を決定する方法や、平均期待値付近の抽選候補の振り分け率を所定以上の割合とし、残りを他の抽選候補に振り分ける方法等が考えられる。30

【0356】

また、上述の出玉期待値及び平均期待値は、1回の内部抽選の結果に基づいて確定する有利遊技状態において付与され得る特典について、当該特典が付与される度合いの期待値及び平均値を示すものである。したがって、出玉期待値及び平均期待値には、1回の内部抽選の結果に基づいて例えばARTゲームへの移行が確定した場合に、当該ARTゲームにおいてARTゲーム数が追加(上乗せ)されることによる付与特典の追加分も含まれる。具体的なARTゲーム数の上乗せに関しては、図65~図71を参照して後述する。40

【0357】

また、本実施形態のスロットマシン1は、有利遊技状態に関してメイン基板409(より具体的にはCPU1110)で抽選(決定)された情報を、遊技機の規則を逸脱しない範囲で、スロットマシン1内で接続する他の基板(例えば演出制御基板510)やスロットマシン1の外部に接続された機器(例えばホールコンピュータ)等に通知できるように構成される。有利遊技状態に関して決定された情報とは、例えば、遊技状態が有利遊技状態に移行したことを示す情報であり、また例えば、有利遊技状態について抽選された出玉期待値を示す情報である。情報を通知する形式は特に限定されず、例えば、コマンドによる送信でもよいし、所定の信号出力であってもよい。このような通知の具体例を挙げると、ARTゲームへの当選(又はその移行)がホールコンピュータに通知されることによっ50

て、ホールコンピュータはスロットマシン1における有利遊技状態への当選を認識することができ、必要に応じてホール内に報知することもできる。さらに、ホールコンピュータに有利遊技状態への当選と合わせて出玉期待値が通知される場合には、ホールコンピュータは、出玉期待値を認識しながら有利遊技状態の経過を把握することができる。このとき、ホールコンピュータは、例えば出玉期待値を上回る特典の付与が行われている場合に、不正な遊技が行われていないかを店員に確認させるように報知する等によって、不正を監視することができる。また、ARTゲームの当選及びその出玉期待値がメイン基板409から演出制御基板510に通知されることによって、演出制御基板510のCPU1118は、当該出玉期待値に基づいて、ARTゲーム数の上乗せ抽選を行うことができる（詳細は後述する）。

10

【0358】

[11-5-6. ARTゲーム中における内部状態（確率遊技状態）]

本実施形態によるスロットマシン1では、ARTゲーム中の内部状態として、ARTゲームにおける特典の付与（主に、後述するARTゲーム数の上乗せ等による追加的な特典付与）に対する期待度合いに程度差がつけられた複数の確率遊技状態の何れかが設定（制御）される。本実施形態によるスロットマシン1では、一例としてARTゲーム中の確率遊技状態は、演出制御基板510によって、特典の付与に対する期待度が比較的低い「低確率状態」と低確率状態よりも特典の付与に対する期待度が高い「高確率状態」との何れかに制御されるとし、所定の条件を満たした場合に、低確率状態と高確率状態との間を遷移する。確率遊技状態の選択／変更は、演出制御基板510のCPU1118によって行われ、選択された確率遊技状態を示す情報はRAM1122に保持される。なお、複数の確率遊技状態の種類は限定されるものではなく、例えば、高確率状態よりもさらに特典に対する期待度が高い「超高確率状態」等が設けられてもよい。また、演出制御基板510は、現在選択されている確率遊技状態について、画像表示体500やその他表示器（LED等）に通知又は示唆してもよく、このような通知又は示唆が行われることにより、遊技者の興味を高めることができる。

20

【0359】

ARTゲームの開始時において、演出制御基板510のCPU1118は、確率遊技状態を任意に設定することができる。例えば、ART開始時は低確率状態又は高確率状態の何れかに固定としてもよいし、ART開始時に抽選を行って設定する確率遊技状態を決定してもよいし、ARTゲームの移行当選時の遊技状態や当選したARTゲームの種別に応じて決定する等してもよい。

30

【0360】

そして、ARTゲーム中は、演出制御基板510（CPU1118）が、予め定められた方法に従って確率遊技状態を変更するか否かを決定する移行判定を行い、その結果に応じた確率遊技状態に制御する。確率遊技状態の移行判定の具体的な方法例を以下に示す。

【0361】

第一の例としては、演出制御基板510が、規定のゲーム数（例えば10ゲーム）が経過するまで現在の確率遊技状態を維持した後、所定の確率による抽選を行って、どの確率遊技状態に設定するか決定する。その後、さらに規定のゲーム数（例えば10ゲーム）が経過するごとに、同様の移行判定が繰り返される。このような移行判定を行う場合は、高確率状態に移行した後、即座に低確率状態に転落するということがなくなるため、遊技者は、規定のゲーム数の間、安心して遊技を行うことができ、ARTゲームにおける追加特典の付与に対する期待を高めることができる。

40

【0362】

また、第二の例としては、各ゲームでメイン基板409のCPU1110による内部抽選によって選ばれた当選役（又は入賞役）に基づいて、演出制御基板510が、どの確率遊技状態に設定するか決定する。このとき、当選役（入賞役）ごとに異なる移行当選確率を有する抽選テーブルが用いられる。図65は、確率遊技状態の移行判定に用いられる抽選テーブルの一例を示す図である。図65の抽選テーブルに示すように、移行当選確率は

50

当選役（入賞役）ごとに異なっており、例えば、低確率状態から高確率状態への移行当選確率は、共通ベルの場合は1.00%と低めの確率が設定されているのに対し、強スイカの場合は25.00%と高めの確率が設定されている。また、低確率状態から高確率状態への移行と、高確率状態から低確率状態への移行とを比較すると、例えば、当選役（入賞役）がリプレイである場合には、低確率状態から高確率状態に移行することはない（移行確率0.00%）一方、高確率状態から低確率状態に転落する確率は20.00%と高めに設定されている。また、当選役（入賞役）が強チャンス役である場合には、必ず低確率状態から高確率状態に移行する（移行確率100.00%）一方、高確率状態から低確率状態に移行することはない（移行確率0.00%）。このように、確率遊技状態の移行当選確率は、メイン基板409で行われる内部抽選における当選確率が比較的低い希少役であるほど、高確率状態への移行当選確率が高めに設定されることが好ましく、このとき、希少役に当選することによって高確率状態に期待できるため、遊技者は、ARTゲームにおける追加特典の付与に対する期待を高めることができる。

10

【0363】

また、第三の例としては、第一の例と第二の例とを組み合わせ、確率遊技状態の移行後は規定のゲーム数が経過するまでは当該確率遊技状態を維持し、規定のゲーム数経過後は、メイン基板409による内部抽選で選ばれた当選役に基づいて、当該確率遊技状態からの移行を決定する。さらに、高確率状態で希少役に当選したときは、高確率状態に制御する期間を延長する所定の抽選を行うようにしてもよい。第三の例による移行判定を行う場合は、希少役に当選した場合に高確率状態への移行に期待できるだけでなく、高確率状態に移行した後は規定ゲーム数の間は低確率状態に転落することがないため、遊技者は高確率状態での遊技を楽しむことができ、ARTゲームにおける追加特典の付与に対する期待を高めることができる。

20

【0364】

[11-5-7. ARTゲーム中における付与特典の追加]

上述したように、本実施形態によるスロットマシン1では、ARTゲームにおいて、内部状態が複数の確率遊技状態の何れかに制御される。そして、スロットマシン1では、一例として演出制御基板510のCPU1118が、ARTゲーム中の1ゲームごとに、メイン基板409による内部抽選で抽選された当選役に基づいて、ARTゲーム数の上乗せに関する抽選（上乗せ抽選）を行う。具体的には、CPU1118は、まずARTゲーム数の上乗せを行うか否かを決定する上乗せ可否抽選を行い、次に、上乗せ可否抽選に当選した場合に、上乗せするゲーム数（上乗せ数）を決定する上乗せ数抽選を行う。なお、一般的な傾向としては、ARTゲーム数の上乗せ対象となる当選役は、内部抽選による当選確率が通常役（例えば、リプレイや押し順ベル）よりも比較的低い役（希少役）であることが多く、さらに、その当選確率が低い希少役ほど、ARTゲームの上乗せに対する期待度（上乗せの実行率、上乗せゲーム数、又は双方を含む期待度）が高く設定される。

30

【0365】

ここで、[11-5-5]で述べたように、本実施形態のスロットマシン1では、有利遊技状態の1つであるARTゲームに当選した場合に、遊技状態が当該ARTゲームに制御されるよりも前の段階で、メイン基板409によって当該ARTゲームにおける出玉期待値が抽選される。ROM1120には、ARTゲームの初期ゲーム数や追加付与特典（ARTゲーム数の上乗せ）等に関して、抽選候補の複数の出玉期待値に対応する抽選テーブル等の組み合わせが予め定められている。そして、ARTゲームを実行する際、演出制御基板510のCPU1118は、抽選によって選ばれた出玉期待値に応じた抽選テーブル等の組み合わせを選択し、当該選択した抽選テーブルの組み合わせを用いて当該ARTゲームにおけるゲーム数上乗せ等の処理を行う。このようにすることにより、本実施形態によるスロットマシン1では、出玉期待値に基づいたARTゲームに制御することが可能となり、当該ARTゲームの遊技によって、出玉期待値に相応する特典を遊技者に付与し得る。以下では、ARTゲームにおける付与特典の追加（ゲーム数上乗せ等）について説明する。

40

50

【0366】

[11-5-7-1. 付与特典の追加に関する第1の例（出玉期待値500枚）]

ARTゲームにおける付与特典の追加に関する第1の例として、メイン基板409で500枚の出玉期待値が選ばれたときのARTゲームについて説明する。

【0367】

図66は、当選役に基づくARTゲーム数の上乗せ可否抽選を説明するための上乗せ可否抽選テーブル（低確率状態用）の一例である。上乗せ可否抽選テーブルは、演出制御基板510のCPU1118が、内部抽選による当選役に基づいて、ARTゲーム数の上乗せを行うか否かを抽選するために用いられる抽選テーブルであって、ROM1120に格納されている。また、図66に示すように、上乗せ可否抽選テーブルには、ARTゲーム数の上乗せを行うか否かの確率（上乗せ率）が当選役ごとに設定されているが、これらの上乗せ率は、ARTゲームの出玉期待値及び確率遊技状態のそれぞれに応じて異なる確率が設定されることが好ましい。すなわち、本実施形態によるスロットマシン1において、ARTゲーム数の上乗せ可否抽選は、ARTゲームの出玉期待値によって、若しくは、当選役によって、当選確率が異なる抽選テーブルが用いられることが好ましく、さらに、確率遊技状態が低確率状態又は高確率状態の何れであるかによって異なる抽選テーブルが用いられることが好ましい。例えば、図66に示した上乗せ可否抽選テーブルは、500枚の出玉期待値が選択されたARTゲームにおける低確率状態で用いられる抽選テーブルである。図66を参照すると、内部抽選で共通ベルが当選役に選ばれた場合には、0.50%の確率でARTゲーム数の上乗せが行われる（上乗せ率0.50%）。また、内部抽選で強スイカが当選役に選ばれた場合には、20.00%の確率でARTゲーム数の上乗せが行われる（上乗せ率20.00%）。高確率状態で用いられる抽選テーブルについては[11-5-7-2]で後述する。

10

20

30

40

【0368】

なお、弱スイカ、強スイカ、弱チェリー、強チェリー、弱チャンス目、強チャンス目に付けられている「強」、「弱」の表現は、ARTゲームの上乗せに対する期待度の強弱に応じて付けられており、例えば、対応する図柄組み合わせがリール窓内に停止するラインや所定の演出等によって遊技者から強弱を判別可能な場合もある。また、チャンス目とは、上記のような特典の付与に対する期待度が比較的高い所定の役であるが、賞としての払い出しの有無によって制限されない。そして、これらの役は、共通ベルやリプレイに比べて内部抽選における当選確率が低い希少役である。さらに、図65を参照しても分かるように、これらの希少役は、共通ベルやリプレイ（不図示）に比べて上乗せ率が高く、特典の追加付与（上乗せ）に対する期待度が高い、有利度の高い当選役といえる。

【0369】

図67は、上乗せ可否抽選テーブル（高確率状態用）の一例である。図67に示した上乗せ可否抽選テーブルは、500枚の出玉期待値が選択されたARTゲームにおける高確率状態で用いられる。図67に示した上乗せ可否抽選テーブルを図66に示した上乗せ可否抽選テーブルと比較すると、当選役が弱スイカの場合、図66に示す低確率状態の上乗せ率は10.00%にすぎないのでに対し、図67に示す高確率状態での上乗せ率は30.00%と3倍も高く設定されている。また、高確率状態で強チャンス役が当選した場合には、上乗せ率100%で必ずARTゲームの上乗せが確定するようになっている。他の当選役においても、総じて高確率状態での上乗せ率は低確率状態の上乗せ率よりも高く設定されており、出玉期待値が同じARTゲームにおいても、高確率状態に制御されているときのほうが、低確率状態に制御されているときよりもARTゲームの上乗せが行われやすくなっている、特典の追加付与に対する期待度が高い。

【0370】

図68は、ARTゲームの上乗せ数抽選を説明するための上乗せ数振り分けテーブルの一例である。上乗せ数振り分けテーブルは、演出制御基板510のCPU1118が、ARTゲーム数の上乗せ可否抽選で当選判定した場合に、何ゲームのARTゲーム数を上乗せするかを振り分けるために用いられる振り分けテーブルであって、ROM1120に格

50

納されている。上乗せ数の振り分けは、A R T ゲームの出玉期待値によって、若しくは、内部抽選で抽選された当選役によって、異なる振り分けテーブルが用いられることが好ましく、例えば図 6 8 は、500 枚の出玉期待値が選択された A R T ゲームにおいて、共通ベルが当選役として選ばれて上乗せ可否抽選に当選した場合の振り分け例を示すものである。ここでは、A R T ゲームの確率遊技状態が低確率状態又は高確率状態の何れであっても、同じ振り分けテーブルが用いられるとする。図 6 8 によれば、全振り分け数 200 のうちの 100 の振り分けにおいて、すなわち 50.00% の振り分け率で 10 ゲームの上乗せ数が選択され、全振り分け数 200 のうちの 50 の振り分けにおいて、すなわち 25.00% の振り分け率で 20 ゲームの上乗せ数が選択される。そして、C P U 1118 は、R A M 1122 に格納されている A R T ゲーム回数のセット内容（現在制御されている A R T ゲームの残りゲーム数）に、上乗せ数抽選で選択された上乗せ数を追加してセットすることによって、A R T ゲームの残りゲーム数を追加し、当該 A R T の総ゲーム数を増加させる。

10

【 0 3 7 1 】

なお、図 6 8 に示す振り分けテーブルは、500 枚の出玉期待値が選択された A R T ゲームにおいて確率遊技状態の如何にかかわらず共通して用いられるが、図 6 6 及び図 6 7 に示されるように、上乗せ率の設定において低確率状態と高確率状態との差異が設定されているので、上乗せゲーム数の振り分けテーブルが共通で用いられたとしても、A R T ゲームに追加付与される上乗せゲーム数の期待値は、低確率状態よりも高確率状態のほうが高くなることは明らかである。また、振り分けテーブルを共通とせず、低確率状態と高確率状態とで振り分けられるゲーム数の度合いが異なるように、別々の振り分けテーブルを予め R O M 1120 に格納しておき、確率遊技状態に応じて使い分けるようにしても何ら問題はない。

20

【 0 3 7 2 】

そして、上述したような A R T ゲーム数の上乗せ抽選に用いられるテーブル（図 6 6 の上乗せ可否抽選テーブルや図 6 7 の上乗せ数振り分けテーブルに相当）は、出玉期待値に相応する特典の付与を実現し得るように、上乗せ率や振り分け率が予め定められる。具体的には、上乗せ率が異なる複数の上乗せ可否抽選テーブル、及び、振り分け率が異なる複数の上乗せ数振り分けテーブルが R O M 1120 に格納され、出玉期待値に応じてどのような両テーブルの組み合わせが選ばれて A R T ゲームが行われるか、予め設定されればよい。前述したように、A R T ゲーム中は確率遊技状態が低確率状態又は高確率状態の何れに制御されているかによって異なる確率で上乗せ判定（上乗せ率の決定、及び上乗せ数振り分けの決定）が行われるが、このような場合を加味すると、それぞれの確率遊技状態において付与され得る追加特典の期待値に A R T ゲーム中における低確率状態と高確率状態との制御比率を掛け合わせて合算した値が出玉期待値に相応するように、各確率遊技状態における上乗せ率や振り分け率が設定される。すなわち、A R T ゲームにおける平均的な上乗せ率及び振り分けゲーム数から算出される追加特典の度合いを考慮して、当該 A R T ゲームで平均的に付与される特典の総量が、出玉期待値に相応するように設定される。なお、上述した具体例は一例であって、これらのテーブルについては、上乗せ率又は振り分け率の一方を 1 通りに固定し、他方を複数通りとし、それらを組み合わせて出玉期待値に応じたテーブルの組み合わせを実現してもよいことは、いうまでもない。

30

【 0 3 7 3 】

[1 1 - 5 - 7 - 2 . 付与特典の追加に関する第 2 の例（出玉期待値 1000 枚）]

A R T ゲームにおける付与特典の追加に関する第 2 の例として、メイン基板 409 で 1000 枚の出玉期待値が選ばれたときの A R T ゲームについて説明する。

40

【 0 3 7 4 】

ここで、図 6 9 は、上乗せ可否抽選テーブル（低確率状態）の別例であり、図 7 0 は、上乗せ可否抽選テーブル（高確率状態）の別例である。また、図 7 1 は、上乗せ数振り分けテーブルの別例である。図 7 1 は、当選役が共通ベルの場合に低確率状態及び高確率状態で共通に用いられる。なお、図 6 9 ~ 7 1 は、何れも出玉期待値 1000 枚の A R T ゲ

50

ームで用いられるテーブルである。図69に示す上乗せ可否抽選テーブルでは、図70に示す上乗せ可否抽選テーブルよりも上乗せの当選率が低く抑えられているが、これは、出玉期待値が500枚のARTゲームで用いられる上乗せ可否抽選テーブル（図66に示した低確率状態用、及び図67に示した高確率状態用を参照）と同様に、特典の追加付与に対する期待度について、低確率状態は高確率状態の場合よりも低く抑えられるためである。また、図71に示す上乗せ数振り分けテーブルは、出玉期待値が500枚のARTゲームで用いられる図68と比較すると、大きな上乗せ数に対する振り分け率が高く設定されている。

【0375】

[11-5-7-3. 異なる出玉期待値における付与特典の比較]

[11-5-7-1]で説明した出玉期待値が500枚のARTゲームの例を、低い出玉期待値の例、[11-5-7-2]で説明した出玉期待値が1000枚のARTゲームの例を、高い出玉期待値の例とし、これらの異なる出玉期待値によるARTゲームについて、付与される特典の比較を行う。

【0376】

例えば、同じ確率遊技状態として低確率状態で比較すると、出玉期待値が500枚のARTゲーム（低確率状態）で用いられるテーブルの組み合わせは図66及び図68であり、出玉期待値が1000枚のARTゲーム（低確率状態）で用いられるテーブルの組み合わせは図69及び図71である。図66, 68を参照すると、出玉期待値が500枚のARTゲームの低確率状態で当選役が共通ベルの場合、ARTゲームの上乗せ率は0.50%で（図66）、上乗せ数の振り分け率は、10ゲームが50.00%、30ゲームが25.00%である（図68）。一方、図69, 71を参照すると、出玉期待値が1000枚のARTゲームの低確率状態で当選役が共通ベルの場合は、ARTゲームの上乗せ率は0.50%で変わらないものの（図69）、上乗せ数の振り分け率は、10ゲームが40.00%と減少し、30ゲームが30.00%と増加している（図71）。すなわち、当選役が共通ベルの場合、出玉期待値が500枚のARTよりも、出玉期待値が1000枚のARTのほうが、付与され得る特典の期待値が高い。さらに、当選役が共通ベルの場合の上乗せゲーム数の振り分けについても、図68と図71とを比較すると、出玉期待値が500枚のときは、10ゲームが選択される比率が50.00%で30ゲームが選択される比率が25.00%とあるように、比較的少ない上乗せ数が選択される割合が高い一方、出玉期待値が1000枚のときは、10ゲームが選択される比率が40.00%で30ゲームが選択される比率が30.00%となっているように、出玉期待値が500枚の場合より多い上乗せ数が選択される割合が高くなっている。また、当選役が強スイカの場合について上乗せ率を比較すると、出玉期待値500枚のARTゲームでは、上乗せ率が20.00%である（図66）のに対し、出玉期待値1000枚のARTゲームでは、上乗せ率は22.50%と（図69）高めに設定されており、やはり出玉期待値1000枚の方が、出玉期待値500枚よりも付与され得る特典の期待値が高い（上乗せ数の振り分け率は不図示）。なお、詳細な説明は省略するが、高確率状態同士で比較した場合も、同様に出玉期待値が高いARTゲームのほうが、付与され得る特典の期待値は高くなる。このように、図69～71に示す抽選テーブルに基づいて追加特典の付与が決定される出玉期待値1000枚のARTゲームは、図66～68に示す抽選テーブルに基づく出玉期待値500枚のARTゲームに比べて、追加特典（上乗せ）が付与されることへの期待度が高く、ARTゲームを通じて付与される特典に対する期待も高いことが分かる。すなわち、本実施形態によるスロットマシン1では、出玉期待値に基づいたARTゲームが制御され、高い出玉期待値が選ばれた場合ほど、ARTゲーム数の上乗せに対する期待度合いも高く、当該ARTゲームを通じて遊技者に付与される特典の総量も多くなる。

【0377】

このように、本実施形態のスロットマシン1は、演出制御基板510のCPU1118が、出玉期待値に応じた上乗せ可否抽選テーブル及び上乗せ数振り分けテーブルの組み合わせを用いて上乗せ抽選を行うことによって、メイン基板409のCPU1110によっ

10

20

30

40

50

て決定された出玉期待値に相応する特典を付与し得るARTゲームを実現することができる。かくして、本実施形態のスロットマシン1では、メイン基板409のCPU1110によってARTゲームの当選及びその出玉期待値が決定され、当該出玉期待値を期待値とするARTゲームが実現されるように、演出制御基板510のCPU1118によってARTゲームに関する特典の追加付与(ARTゲーム数の上乗せ)が行われる。なお、ARTゲームに関する特典の追加付与は、ARTゲーム数の上乗せに限定されるものではなく、例えば、所定ゲーム数が定められた別のARTゲーム数の追加(いわゆる、ARTゲームのストック)であってもよく、また、既述のARTゲームを用いた疑似的なボーナスゲームの追加であってもよく、ARTゲーム数の上乗せを含むこれらの追加付与の組み合わせであってもよい。また、ARTゲームの開始時に設定されるARTゲーム数の所定回数を出玉期待値に応じて変動させるようにしてもよい。

10

【0378】

[11-5-8. ARTゲーム終了判定処理]

次にARTゲーム終了判定処理について、図72を用いて詳細に説明する。図72は、ARTゲーム終了判定の処理手順を示すフローチャートである。前述の図58の判定処理において、有効ライン上に「ベルコボ目」が表示された場合、セットされた回数のARTゲームが行われた場合、ARTゲーム終了判定処理が実行される。

【0379】

まず、ステップS901では、ARTゲーム中フラグがON(=1)となっているかを判定する。この判定が満たされない場合、いずれの処理も行われず終了となる。

20

【0380】

そして、ステップS901の判定が満たされると、次のステップS902では、ARTゲーム回数を「1」だけ減算して、ステップS904に移る。

【0381】

ステップS904では、残りのRTゲーム回数が「0」であるかを判定する。ARTゲーム回数が「0」であれば、この判定が満たされ、次のステップS906に移り、ARTゲーム中フラグをOFF(=0)にする。

【0382】

一方、ステップS904の判定が満たされない場合、ステップS910に移り、有効ライン上に「ベルコボ目」が表示されていないか否かを判定する。

30

【0383】

そして、ステップS910の判定が満たされると、次にステップS906に移り、ARTゲーム中フラグをOFF(=0)にして処理を終了する。

【0384】

ステップS910の判定が満たされない場合、処理は終了となる。

【0385】

[11-6. 演出動作の制御]

以上は、メイン基板409による制御の例であるが、スロットマシン1では、ゲームの進行にあわせて演出制御基板510により各種演出動作の制御を実行する。これはメイン基板409から出力される各種コマンド(情報コマンド、出力信号)に基づいて、演出制御基板510(主にCPU1118等)にて実行するものである。前述の通りメイン基板449から出力された各種コマンドは、一旦、RAM1122に記憶される。そして、当該コマンドに基づき、予め用意された演出態様を選択し、実行するものである。このような演出態様は、演出態様データテーブル(図示しない)としてROM1120内に格納されており、当該コマンドに対応する演出態様が複数用意されている。

40

【0386】

例えば、演出態様としては、当該ゲームのみで完結するもの(以下、単発演出態様という)や、複数のゲームにわたって行われるもの(以下、連続演出態様という)などが含まれる。このうち、単発演出態様には、当該当選フラグを示唆する演出(示唆演出、告知演出、詳細は後述)、メダルの払い出しを知らせる演出(払出演出、なお、払い出し枚数ま

50

でを知らせる態様でもよい)などがある。

【0387】

示唆演出は、遊技者に当該当選フラグを直接的に知らせる演出(告知演出)とは異なり、当該当選フラグを間接的に知らせる演出のことをいう、例えば、当該当選フラグに該当する当選役の形、色などを表現した表示等を行うといったことである。また、示唆演出は、当該当選フラグがない場合(つまり、ハズレの場合)にも行われる。この場合には、ハズレであることを気付きにくい内容の演出とする(例えば、いずれの当選役とも取れるような曖昧な内容)。これにより、当該ゲームがハズレであることを遊技者に気付くにくくすることができる。

【0388】

告知演出は、例えば、当該当選フラグがB Bであった場合、「ボーナス確定!」等、遊技者が当該ゲームでいずれの当選役となつたかを明確に知ることのできるものである。この演出は、特にB BやR Bなど遊技者にとって喜ばしい当選役(メダルを大量に獲得できるため)について実行させるとより効果的である。すなわち、遊技者がB B等に当選した際に、そのことを祝福する意味合いを持たせることができるからである。

10

【0389】

また、連続演出態様としては、一般状態、通常RT、チャンスRT中、ボーナス中等の遊技状態に対応したものがある。これらは、遊技状態がどのようにになっているかを明確にするものであり、遊技者はこれらの演出(連続演出)が行われることにより、現在の遊技状態が、例えば通常RT中であるのかチャンスRT中であるのか、といった区別を付けることが容易となる。

20

【0390】

そして、ARTゲーム中は、開始から終了まで、その旨を遊技者が認識できるよう連続演出を実行させる。例えば、ARTゲームの回数をカウントする表示や、規定回数に近づくにつれて危機感迫る効果音を発生させることなどである。このようにすると、遊技者はARTゲームの残り回数がどれほどあるのか確認しながらゲームを進めていくことができる。

【0391】

また、ARTゲームでは、連続演出は実行させるが、ARTゲームの回数のカウント表示は特に行わないものであってもよい。これはARTゲームが例えば4000回という遊技者から見て相当に長いゲーム期間であるような場合に、規定回数の終わりをほとんど気にする必要が無いからである。そして、上記回数のカウント表示を行わないことは、例えば、遊技者がARTゲームの規定回数を知り得ていない場合、いつまでARTゲームが続くのか分からずハラハラしながらARTゲームを続けられるという効果を奏することができる。

30

【0392】

以上の演出態様は、画像表示体500による画像の表示や、スピーカ512等による効果音の発生、LED装飾等による発光や点灯等、として実行させることができる。このような演出態様は、遊技者が長い時間ゲームを続けている場合など、退屈な印象を与えづらくすることができるものである。なお、演出態様は、画像表示体500、スピーカ512、LED装飾等で実行されることに限られるものではない。例えば、画像表示体500に代えて、ELディスプレイ(Electroluminescence Display)や、ドットLEDを用いてもよい。さらに、キャラクタを模した人形や、可動可能な模型等や、サイドリール(例えば、各リールとは別の位置に配され、演出の一環として遊技者の操作に因らずにその始動と停止を実行するもの)や、あるいは、ランプなどの照明(例えば、回転灯に代表される回転可能なライト等)を設けて各種演出を実行させるものとしてもよい。このような方法をとれば、液晶表示等を用いずとも遊技者を十分に楽しませることが可能である。

40

【0393】

[12.補足]

50

以上の説明では、主に A R T ゲームについて説明してきたが、本実施形態によるスロットマシン 1 によって制御可能な有利遊技状態は A R T ゲームに限定されず、出玉期待値を管理可能な有利遊技状態であれば別の有利遊技状態でもよい。別の有利遊技状態の一例としては、R T ゲームや A T ゲーム等がある。

【 0 3 9 4 】

R T ゲームは、例えば、内部抽選によるリプレイの当選確率が通常遊技状態よりも高い遊技状態（R T 状態）に制御することによって、リプレイの成立による再遊技率を高めてゲーム数あたりの遊技コインの消費枚数を抑制し、消費ペースが抑制された R T 状態において当選役に基づいた図柄組み合わせの成立に応じた遊技メダルが払い出されることによって遊技メダルの増加を実現し得る有利遊技状態である。また、A T ゲームは、例えば、内部抽選でハズレとなる確率を極めて低く設定した遊技状態において、当選役の適正な押し順を教示することによって、遊技メダルの増加を実現し得る有利遊技状態である。

10

【 0 3 9 5 】

本実施形態によるスロットマシン 1 が R T ゲームや A T ゲームを出玉期待値によって管理するためには、メイン基板 409 の C P U 1110 が、R T ゲームや A T ゲームへの当選時に、併せて出玉期待値を抽選し、演出制御基板 510 の C P U 1118 が、当該出玉期待値に基づいて、初期の R T ゲーム（A T ゲーム）の設定ゲーム数を変更したり、上乗せ可否抽選テーブルや上乗せ数振り分けテーブルと同様のテーブルを用いて、内部抽選による当選役に基づいて R T ゲーム数（A T ゲーム数）の上乗せを抽選及び実行したりすればよい。

20

【 0 3 9 6 】

また、図 63 のステップ S 804 で説明したように、A R T ゲームの開始までに所定の準備期間を設ける場合には、当該準備期間において所定の条件を満たした場合（例えば、内部抽選による当選役に基づいて所定の抽選に当選した場合）に、出玉期待値の抽選によって既に決定された出玉期待値をより高い出玉期待値に変更する「出玉期待値の昇格抽選」を行うようにしてもよい。このような出玉期待値の昇格抽選は、メイン基板 409 の C P U 1110 によって行われ、出玉期待値の昇格抽選に用いられる振り分けテーブルは、R O M 1112 に格納される。そして、出玉期待値の昇格抽選が行われ得るスロットマシン 1 において平均期待値に関する規定範囲が存在する場合には、昇格によって増加する平均期待値と、昇格が行われないままの平均期待値とを、昇格率に基づいて合算した値（平均期待値合算値）について、規定範囲を満たすように設定されることが好ましい。具体的には、昇格前の出玉期待値に関する平均期待値が 2500 枚、20% の昇格率で昇格後の出玉期待値に関する平均期待値が 4000 枚であれば、平均期待値合算値は、 $(2500 \times 0.8 + 4000 \times 0.2)$ によって算出され、2800 枚となる。従って、平均期待値に関する規定範囲が 3000 枚以下とする場合に、上記の平均期待値合算値は、規定範囲を満たすように設定されているといえる。

30

【 0 3 9 7 】

また、本実施形態のスロットマシン 1 では、出玉期待値のよって管理される有利遊技状態を開始する前に、例えば演出制御基板 510 が、前兆ゲームにおいて A R T ゲームに当選しているか否かを示唆する演出を行うだけでなく、A R T ゲームに当選していた場合の出玉期待値に関する示唆を行う演出を行うようにしてもよい。また、決定された出玉期待値に基づいて演出の実行制御を変動させてもよく、例えば、高出玉期待値が選択された場合に希少な示唆演出が行われるようにしてもよい。本実施形態のスロットマシン 1 によれば、このような種々の演出が行われることによって、A R T ゲームという有利遊技状態の当落を遊技者に期待させるだけでなく、当選時に獲得し得る特典の大きさについても期待させることができ、例えば高出玉期待値が演出で示唆された場合には、ぜひとも A R T ゲームに当選したいという強い希望を遊技者に抱かせ、興奮を高めることができる。

40

【 0 3 9 8 】

なお、本発明に係る遊技機として上述した本実施形態によるスロットマシン 1 において、リール 301a, 301b, 301c は、複数の図柄が付された複数の可動体の一例で

50

あり、始動レバー 210 は、複数の可動体を回転させるための操作を受け付ける始動操作手段の一例である。また、メイン基板 409（又は C P U 1110）は、始動操作手段に対して所定操作が行われたことに基づいて、当選役に関する抽選を行う抽選手段の一例であり、当選役抽選手段によって抽選された当選役に基づいて、通常遊技状態よりも有利な有利遊技状態に移行するか否かの抽選を行う有利遊技状態抽選手段の一例である。また、メイン基板 409（又は C P U 1110）は、有利遊技状態抽選手段による抽選の結果が有利遊技状態に移行するとされた場合、該有利遊技状態に移行する前に、該有利遊技状態を通して付与され得る複数の総特典の期待値の中からいずれかを抽選する期待値抽選手段の一例であり、有利遊技状態抽選手段による抽選の結果が有利遊技状態に移行するとされた場合、期待値抽選手段によって選ばれた総特典の期待値に応じた有利遊技状態に遊技状態を移行させる有利遊技状態制御手段の一例である。また、演出制御基板 510（又は C P U 1118）は、有利遊技状態において、当選役抽選手段によって選ばれた当選役に基づいて特典の付与を決定する特典付与手段の一例であり、総特典の期待値に基づいた有利遊技状態毎に特典付与手段による特典の付与割合を可変にすることにより、遊技者にとっての有利度が比較的低い当選役が前記高確率状態で選ばれた場合の不利を低減し得る損防手段の一例である。

【0399】

[13. 本発明による効果]

以上のように、本実施形態によるスロットマシン 1 は、メイン基板 409 によって抽選される出玉期待値に基づいた有利遊技状態を制御可能にすることを特徴のひとつとしており、このようなスロットマシン 1 によれば、当該有利遊技状態によって獲得され得る特典を、メイン基板 409 が出玉期待値に基づいて管理することができる。一方、従来の遊技機では、有利遊技状態として A R T ゲーム（又は A T ゲーム等）に制御された場合に、A R T ゲームを通じて遊技者が多くの利益を獲得できるか否かは、遊技者が、A R T ゲーム中の内部抽選で、特典の追加付与に対する期待度（有利度）の高い希少役をいかに引き当て、大量の A R T ゲーム数を上乗せできるかに依存する部分が多くあった。特に、A R T ゲームの内部状態が高確率状態である場合には、特に希少役の当選に対する期待は高まる傾向があったが、当選役（入賞役）の抽選結果が期待に沿わず、すなわち希少役に当選できずに有利度が低い通常役（低有利役）にしか当選できなかった場合には、当該 A R T ゲームで付与される追加特典に期待できなくなっていた。このような従来の遊技機の場合、有利遊技状態であるにもかかわらず、毎ゲームの内部抽選に対して遊技者の緊張が過剰に高められ、疲労が蓄積することにより、少なからず興趣が低下する遊技者が存在した。また、内部抽選の抽選結果は必ずしも平均的なものにはならず、ばらつきが発生するため、同じ有利遊技状態に当選したとしても、遊技者ごとに提供される利益に大きな偏りが生じやすく、興趣が低下してしまう遊技者も少なからず存在した。

【0400】

しかし、本実施形態のスロットマシン 1 によれば、有利遊技状態（例えば A R T ゲーム）において付与され得る一連の特典の期待値（出玉期待値）が、有利遊技状態に移行される前の段階で決定されているので、遊技者は、有利遊技状態中の毎ゲームにおいて内部抽選の結果に極端に緊張せずとも、有利遊技状態全体で考えて、出玉期待値に相応する特典の付与に期待することができる。例えば、遊技者は、有利遊技状態において追加特典の付与に関する有利度の高い希少役に当選できなかつたとしても、希少役には当選しにくいことを含めて出玉期待値が予め決定されているため、内部抽選の抽選結果を過剰に気にしなくてすむ。すなわち、有利遊技状態（例えば A R T ゲーム）における内部状態が高確率状態のときに、希少役に当選できず有利度の低い通常役に当選したとしても、当該 A R T ゲーム全体を通じて出玉期待値に相応する特典の付与に対する期待感を維持することができる。また、低確率状態のときに希少役に当選できずに有利度の低い通常役に当選したとしても、そもそも低確率状態における通常役当選に対する上乗せの期待度合いは少ないことから、遊技者を特に落胆させることはなく、出玉期待値に基づいて、当該 A R T ゲーム中の別の機会（例えば、希少役当選時や高確率状態）で追加特典が付与されることに期待で

きるため、興趣の低下を抑止することができる。そして、本実施形態のスロットマシン1によれば、有利遊技状態における内部抽選に対する遊技者の緊張と疲労の蓄積を緩和することができ、興趣の低下を抑制し得る遊技機を提供することができる。

【0401】

また、本実施形態のスロットマシン1は、従来の一部の遊技機と同様に、ARTゲーム中の内部状態として、特典の追加付与への有利度が異なる複数の確率遊技状態（具体例では高確率状態と低確率状態）の何れかに制御されるが、従来の遊技機では、低確率状態では特典の追加付与に期待できる度合いが低いことから、有利遊技状態にも拘わらず遊技者の興趣が低下してしまうおそれがあった。しかし、本実施形態のスロットマシン1によれば、抽選された出玉期待値に基づいたARTゲームが行われ、かつ、当該ARTゲームの低確率状態及び高確率状態において追加特典の付与のために用いられる抽選テーブル（例えば、図66～71に示した上乗せ可否抽選テーブルや上乗せ数振り分けテーブルに相当）も、抽選された出玉期待値に応じたものである。すなわち、本実施形態のスロットマシン1では、出玉期待値によって管理されたARTゲームが行われることによって、確率遊技状態の遷移による遊技者の興趣低下を抑制することができる。より詳しく言えば、高程度の出玉期待値が選ばれたARTゲームに制御されている場合、低確率状態で用いられる抽選テーブルは、低程度の出玉期待値が選ばれたARTゲームで用いられる抽選テーブルよりも追加特典の付与が決定される度合いが高く設定されている分、追加特典の付与に対する期待（有利度）が低い低確率状態に制御されたとしても、追加特典の付与に対する期待度の低下が低減される。すなわち、遊技者にとっては、出玉期待値が高ければ、低確率状態であろうと追加特典の付与に期待できることになり、有利度の低い遊技状態であっても興趣を向上させることができる。また、ARTゲームを通じての出玉期待値に基づいてARTゲームが管理されることから、当該ARTゲーム中で低確率状態又は高確率状態の何れに制御されているかという点に拘らない遊技者の増加が期待でき、ARTゲーム全体で遊技を樂しませることが期待できる。

10

20

30

40

【0402】

また、本実施形態のスロットマシン1によれば、有利遊技状態において付与され得る一連の特典の大きさは、出玉期待値に基づくことになるので、内部抽選の抽選結果のばらつきによって遊技者に提供される利益に偏りが生じることを抑制する効果が期待できる。より詳しく説明すると、ARTゲームを一例として図63～図71を参照しながら説明したように、本実施形態のスロットマシン1は、ARTゲームにおいて付与される一連の特典に対する出玉期待値を抽選する（例えば図64）とともに、その出玉期待値に応じたARTゲームの上乗せを上乗せ可否抽選テーブル（例えば図66, 69等）と上乗せ数振り分けテーブル（例えば図68, 71）とを組み合わせることによって制御する。ここで、上乗せ可否抽選テーブルを用いた上乗せ可否抽選は、内部抽選によって選ばれる当選役に基づいて実行されるものの、上乗せ数振り分けテーブルを用いた上乗せ数振り分けは、当選役に関係なく、予め設定された振り分け率に応じて実行される。すなわち、ARTゲーム数の上乗せという「有利遊技状態における特典の付与」において、上乗せ可否抽選の結果は、内部抽選による当選役によって影響を受けるとしても、付与される特典の度合いである上乗せ数を決定する際には、振り分け率のみに基づいて決定されるため、内部抽選による当選役の影響を軽減することができる。具体的には例えば、内部抽選の当選率が比較的高い当選役について、上乗せ率を高めに設定し、上乗せ数の振り分け内容（振り分け率や上乗せ数）を出玉期待値に基づいて異なるように設定すれば、内部抽選の結果による付与特典への影響度は更に低減する。

50

【0403】

従って、本実施形態のスロットマシン1によれば、有利遊技状態に移行された場合に付与され得る有利遊技状態の一連の特典の度合いを、出玉期待値に基づいて可変にすることによって、有利遊技状態で特典を付与するか否かの付与抽選（例えば、「ARTゲーム数の上乗せ抽選」に相当）については、内部抽選で選ばれる当選役に基づいて実行されるものの、付与抽選の結果として付与される特典の度合い（例えば、「ARTゲームの上乗せ

ゲーム数」に相当)への影響を低減することができるものである。その結果、内部抽選の抽選結果のばらつきによって有利遊技状態で付与される特典が偏ることを抑制し得ることにより、遊技者の興趣の低下を抑制し得る。そして、本実施形態のスロットマシン1によれば、内部抽選の結果のばらつきによる偏りを抑制し得ることにより、有利遊技状態で付与される一連の特典の度合いの差異を抑制することにより、平均的に出玉期待値近傍の特典が提供されやすくなることに期待できる。

【0404】

以上は、本発明のスロットマシン1の一形態であるが、これに限定されることはない。スロットマシン以外の遊技機、例えば、パチンコ機や、パチンコ機とスロットマシンとを融合させてなる遊技機等であっても本発明を適用することができる。

10

【符号の説明】

【0405】

1 スロットマシン

1 0 隙間

2 1 透明板

5 0 機種ユニット

9 0 前面開閉部材

1 0 0 外本体

1 0 0 a 回転軸

1 0 1 底板

1 0 2 側板

1 0 2 a 凸面部

1 0 2 b ガード部

1 0 3 天板

1 0 4 a 放熱口

1 0 4 b コード引出口

1 0 5 仕切板

1 0 6 突段部

1 0 7 取付片

1 0 8 取付片

1 0 9 開口

1 1 0 メダル放出装置

1 1 0 a 装置本体

1 1 0 b ホッパ

1 1 0 c 放出口

1 1 0 d オーバーフロー槽

1 1 0 e 払出センサ

1 1 1 遊技メダル用補助収納箱

1 1 1 a メダル満タンセンサ

1 1 2 電源装置

1 1 2 a 装置ケース

1 1 2 b 上面板

1 1 2 c 後面板

1 1 2 d 正面板

1 1 2 e 側面板

1 1 2 f 斜面板

1 1 2 g 通気孔

1 1 2 h 脚部

1 1 2 i 通気空間

1 1 2 j 段部

20

30

40

50

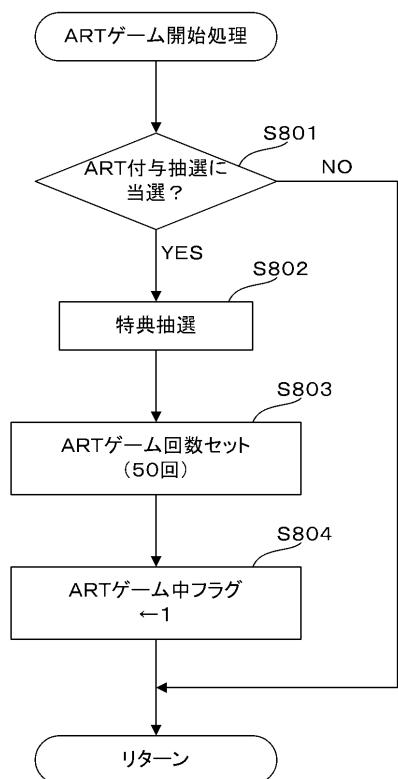
1 1 2 k	取付片	
1 1 2 m	突部	
1 1 2 m - 1	突片	
1 1 2 p	透孔	
1 1 2 r	底面板	
1 1 2 s	基板	
1 1 2 t	設定キースイッチ	10
1 1 2 u	リセットスイッチ	
1 1 2 v	電源スイッチ	
1 1 3	配線中継部材	
1 1 4	ボス孔	
1 1 5	レール部材	
1 1 6	レール部材	
1 1 7	ストッパ	
1 1 8	取付具	
1 1 9	本体側配線類	
1 2 0	取付板	
1 2 1	カバーボード	
1 2 2	コネクタ基板	20
1 2 3	コネクタ基板	
1 2 4	コネクタ	
1 2 5	コネクタ	
1 2 6	開口	
1 2 7	該開口	
1 2 8	支持筒	
1 2 9	配線ダクト	
1 3 1	外部中継端子板	
1 3 2	貫通孔	
1 3 3	通気口	
2 0 0	扉形前面部材	30
2 0 0 a	通孔	
2 0 1	メダル用受皿	
2 0 2	操作部	
2 0 3	メダル投入口	
2 0 5	1枚投入ボタン	
2 0 6	M A X 投入ボタン	
2 0 7	メダルセレクタ	
2 0 7 a	ソレノイド	
2 0 7 b	投入センサ	
2 0 8	メダル返却ボタン	40
2 0 9	貯留解除スイッチ	
2 1 0	始動レバー	
2 1 1 a	左リール停止ボタン	
2 1 1 b	中リール停止ボタン	
2 1 1 c	右リール停止ボタン	
2 1 2	メダル樋	
2 1 3	返却樋	
2 1 4	透視窓	
2 1 4 a	透明板	
2 1 4 b	縁部材	50

2 1 4 c	透孔	
2 1 4 d	通孔	
2 1 5	錠装置	
2 1 5 a	ベース部材	
2 1 5 b	支持片	
2 1 6	額フレーム	
2 1 7	発光ユニット	
2 1 7 a	発光体	
2 1 7 a - 1	光源	10
2 1 7 a - 2	導光板	
2 1 7 b	反射部材	
2 1 8	固定部材	
2 1 9	凹溝	
3 0 0	図柄変動表示装置	
3 0 1 a	左リール	
3 0 1 b	中リール	
3 0 1 c	右リール	
3 0 2	装置ケース	
3 0 3	駆動手段	
3 0 4	底部板	20
3 0 5	天板部	
3 0 5	天板部	
3 0 6	右側板	
3 0 7	左側板	
3 0 8	後部板	
3 0 9	上斜板	
3 1 0	下斜板	
3 1 1	把手	
3 1 2	リール基板	
3 1 3	ケーブル	30
3 1 5	抜け止め部	
3 1 6	把手	
3 2 1 a ~ 3 2 1 c	リール帶	
3 3 1 a	左リール位置センサ	
3 3 1 b	中リール位置センサ	
3 3 1 c	右リール位置センサ	
3 4 1 a	左リール駆動モータ	
3 4 1 b	中リール駆動モータ	
3 4 1 c	右リール駆動モータ	
4 0 0	ケース部材	40
4 0 1	図柄表示窓	
4 0 2	補強棟	
4 0 2 a	案内部	
4 0 3	底板	
4 0 4	側板	
4 0 5	後面板	
4 0 6	天板	
4 0 7	補強部材	
4 0 8	配線作業空間	
4 0 9	メイン基板	50

4 1 0	ボス	
4 1 1	配線窓	
4 1 2	凹段部	
4 1 3	テーパ部	
4 1 4	車輪	
4 1 5	鍔	
4 1 6	引掛け部	
4 1 7	三角スペース	
4 1 8	仮止め部材棚	
4 2 0	ヒンジ金具	10
4 2 0 a	固定部材	
4 2 0 b	回動部材	
4 2 0 c	短リンク	
4 2 0 d	長リンク	
4 2 0 e	固定片	
4 2 0 f	軸承片	
4 2 0 g	重合領域	
4 2 0 h	重合領域	
4 2 0 h	重合領域	
4 2 0 j	ピン孔	20
4 2 0 k	ピン	
4 2 1	ロック片	
4 2 2	把手口	
4 2 3	ケース側配線類	
4 2 4	ハーネス	
4 2 5	コネクタ	
4 2 6	ハーネス	
4 2 7	コネクタ	
4 2 7 a	遊孔	
4 2 7 b	耳片	30
4 2 7 c	ビス	
4 2 8	コネクタホルダー	
4 2 9	ホルダー主体	
4 2 9 a	受筒	
4 3 0	透孔	
4 3 1	取着片	
4 3 2	ボタン形パネルファスナー	
4 3 3	ベンチ部	
4 3 4	ベンチ側板	
4 3 5	爪片	40
4 3 6	指掛け部	
4 3 7	ケーブル溝	
4 3 8	配線口	
4 4 0	案内レール	
4 4 2	係止孔	
4 4 3	天窓部	
4 4 4	補強帯	
4 4 9	メイン基板	
5 0 0	画像表示体	
5 0 0 s	破線領域	50

5 0 1	枠部材(表示パネル)	
5 0 2	照明装置	
5 0 3	基板	
5 0 5	透光性蓋板	
5 0 6	チューブ枠	
5 0 7	透光性カバー	
5 0 8	受部	
5 0 9	係合部	
5 1 0	演出制御基板	
5 1 2	スピーカ	10
6 0 0	上棧	
6 0 1	固定部材	
6 0 2	工具	
6 0 3	ビス	
6 0 4	エラーランプ	
6 0 6	リブレイランプ	
6 0 8	スタートランプ	
6 1 0	ランプ	
6 1 4	ランプ	
6 2 3 a	右下がりライン	20
5 2 3 b	右上がりライン	
7 0 0	記連結具	
7 0 1	固定鞘部材	
7 0 1 a	防止片	
7 0 2	ロッド	
7 0 2 a	軸孔部	
7 0 2 b	引掛壁	
7 0 3	止め軸	
7 0 3 a	スプリング	
7 0 4	ストッパ	30
7 0 5	溝	
7 0 6	摘み片	
1 1 1 0	C P U	
1 1 1 2	R O M	
1 1 1 4	R A M、	
1 1 1 6	入出力インターフェース	
1 1 3 0	入出力インターフェース	
1 2 0 0	ホールコンピュータ	

【図 6 3】



【図 6 4】

出玉期待値	振り分け	比率
500枚	19	9.50%
1000枚	30	15.00%
2000枚	40	20.00%
3000枚	60	30.00%
4000枚	20	10.00%
5000枚	10	5.00%
6000枚	8	4.00%
7000枚	6	3.00%
8000枚	4	2.00%
9000枚	2	1.00%
10000枚	1	0.50%
合計	200	100.00%

【図 6 5】

内部状態 当選役	低確率 → 高確率	高確率 → 低確率
リプレイ	0.00%	20.00%
共通ベル	1.00%	10.00%
弱チェリー	10.00%	0.00%
強チェリー	10.00%	0.00%
弱チャンス目	25.00%	0.00%
強チャンス目	100.00%	0.00%

【図 6 6】

出玉期待値: 500枚 (低確率状態)	
当選役	上乗せ率
共通ベル	0.50%
弱スイカ	10.00%
強スイカ	20.00%
弱チェリー	5.00%
強チェリー	20.00%
弱チャンス目	2.50%
強チャンス目	10.00%
RB	2.50%
BB	5.00%

【図 6 7】

出玉期待値: 500枚 (高確率状態)	
当選役	上乗せ率
共通ベル	3.00%
弱スイカ	30.00%
強スイカ	40.00%
弱チェリー	15.00%
強チェリー	40.00%
弱チャンス目	7.50%
強チャンス目	100.00%
RB	7.50%
BB	15.00%

【図 6 8】

出玉期待値: 500枚		当選役: 共通ベル
上乗せ数	振り分け	比率
10	100	50.00%
30	50	25.00%
50	25	12.50%
100	15	7.50%
150	6	3.00%
200	3	1.50%
300	1	0.50%
合計	200	100.00%

【図 6 9】

出玉期待値: 1000枚 (低確率状態)	
当選役	上乗せ率
共通ベル	0.50%
弱スイカ	12.50%
強スイカ	22.50%
弱チェリー	7.50%
強チェリー	22.50%
弱チャンス目	5.00%
強チャンス目	12.50%
RB	2.50%
BB	5.00%

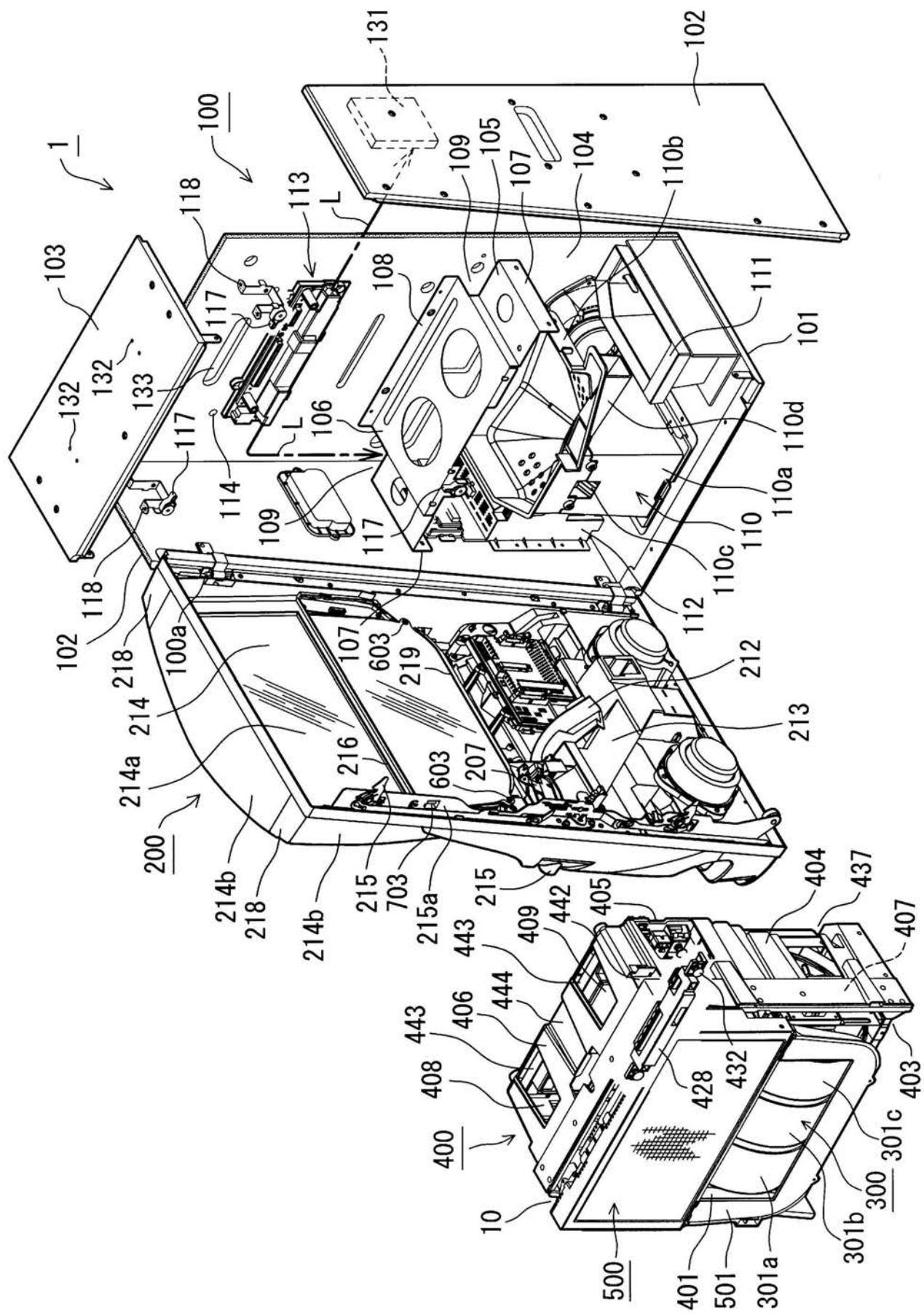
【図 7 0】

出玉期待値: 1000枚 (高確率状態)	
当選役	上乗せ率
共通ベル	5.00%
弱スイカ	37.50%
強スイカ	45.00%
弱チェリー	22.50%
強チェリー	45.00%
弱チャンス目	15.00%
強チャンス目	100.00%
RB	7.50%
BB	15.00%

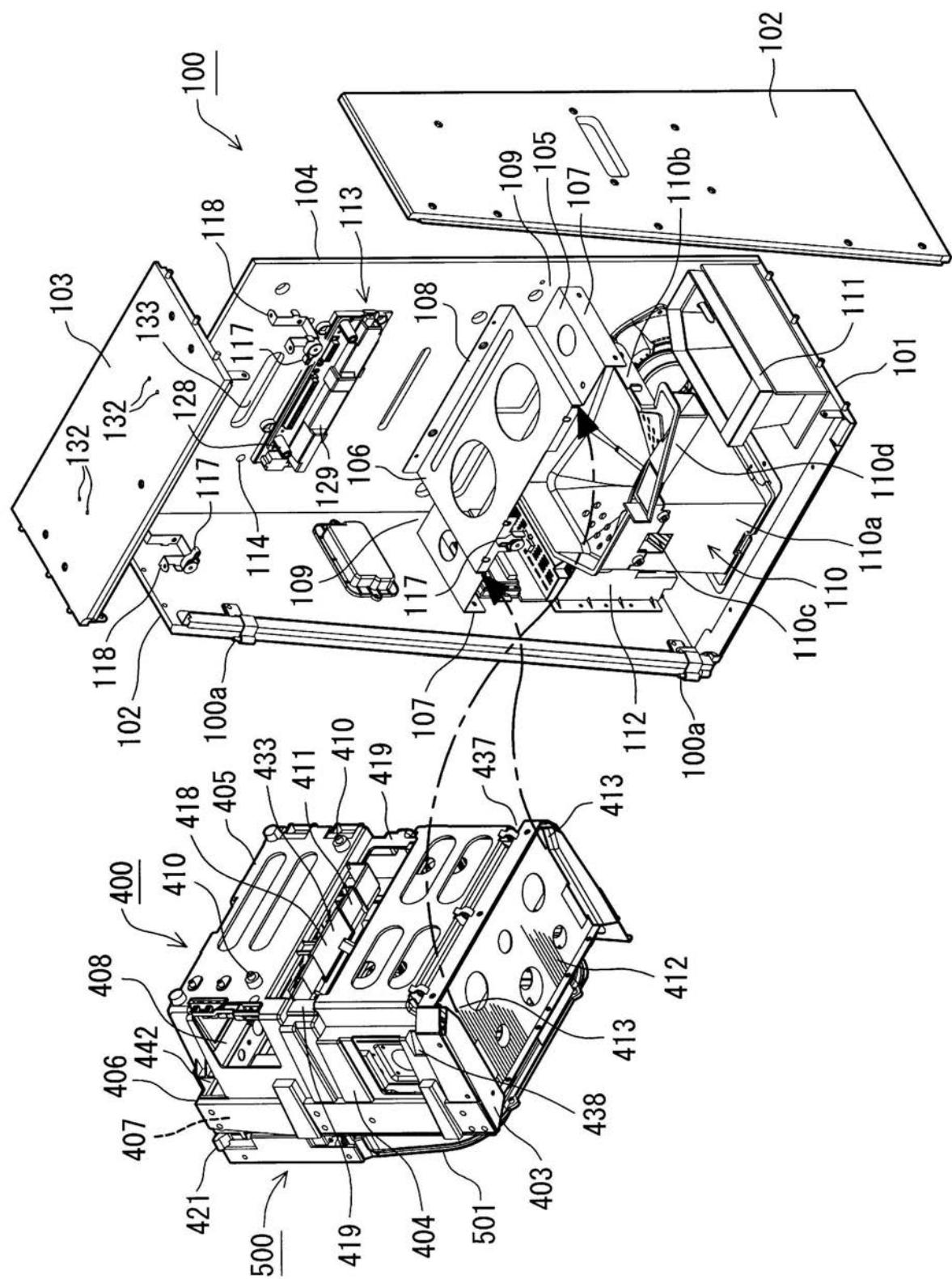
【図 7 1】

出玉期待値:1000枚		当選役:共通ベル
上乗せ数	振り分け	比率
10	80	40.00%
30	60	30.00%
50	30	15.00%
100	20	10.00%
150	6	3.00%
200	3	1.50%
300	1	0.50%
合計	200	100.00%

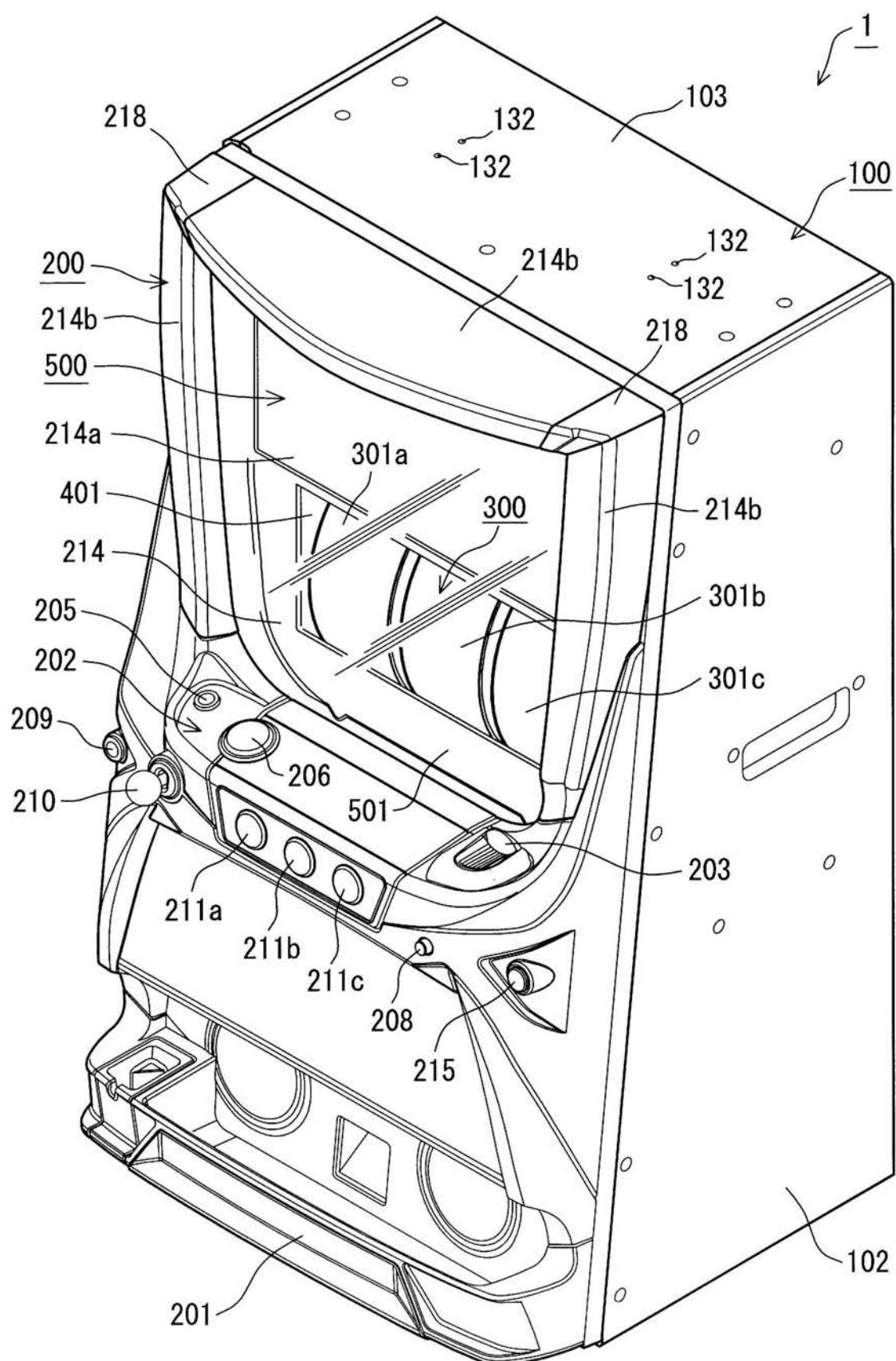
【 义 1 】



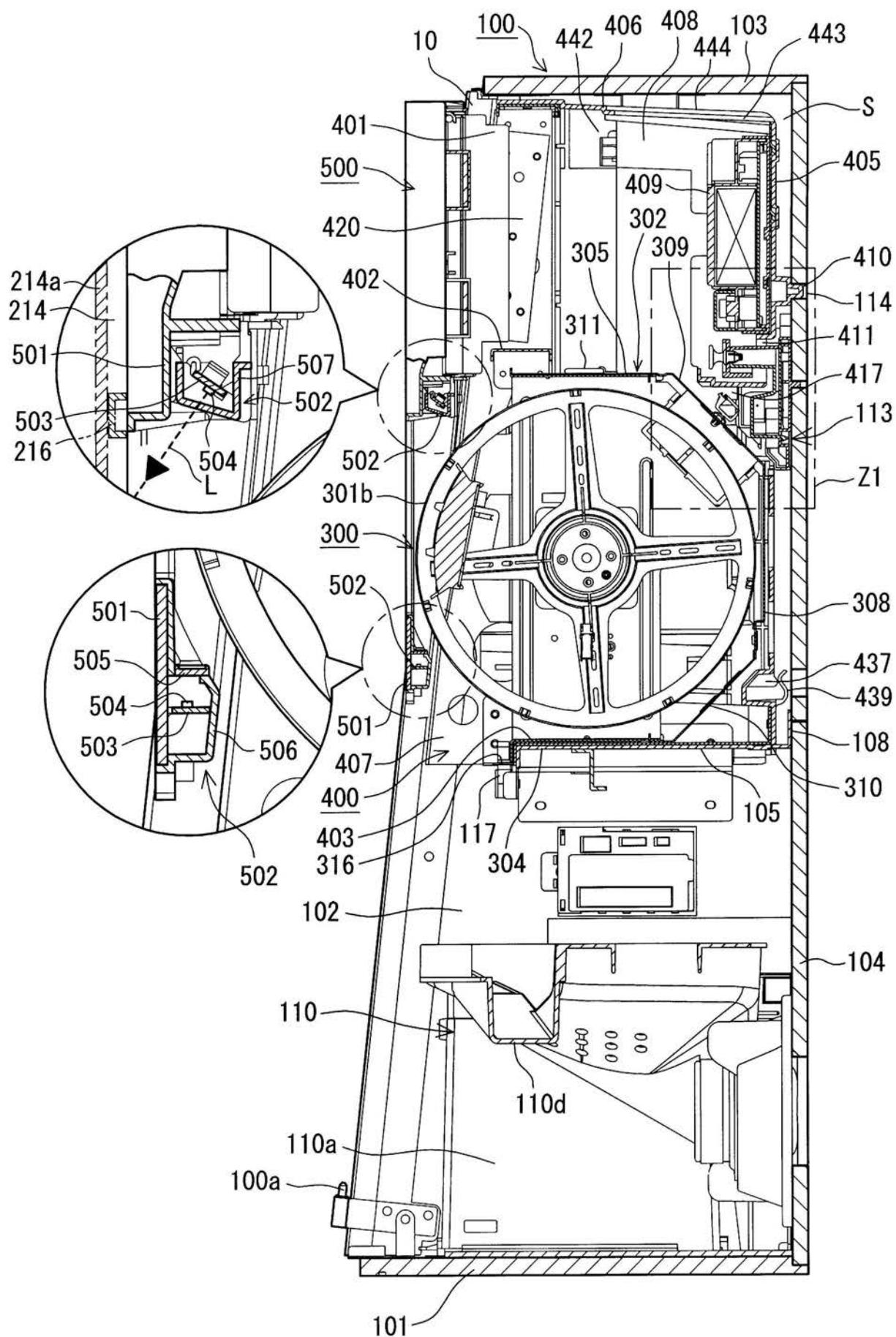
【図2】



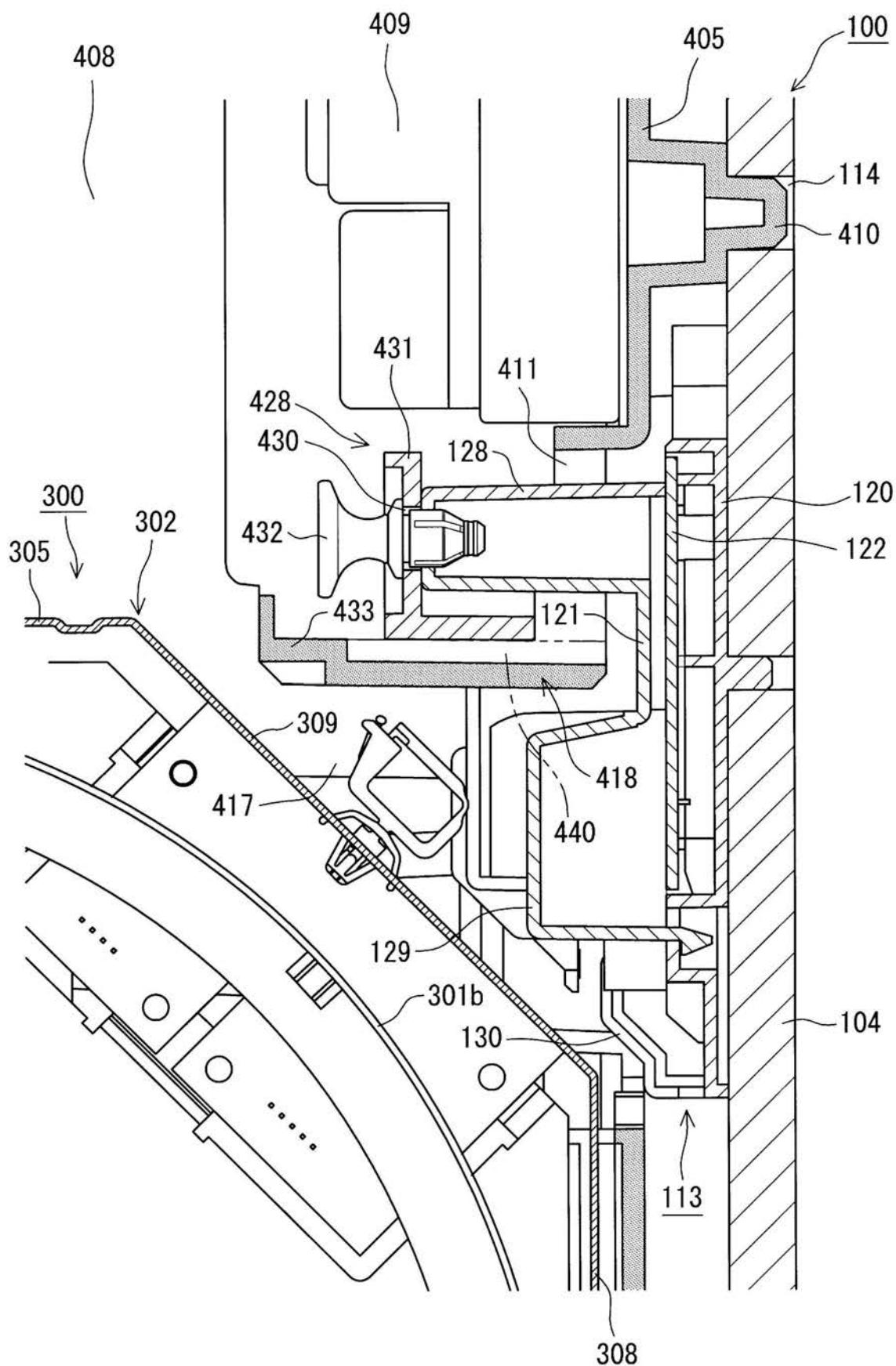
【図3】



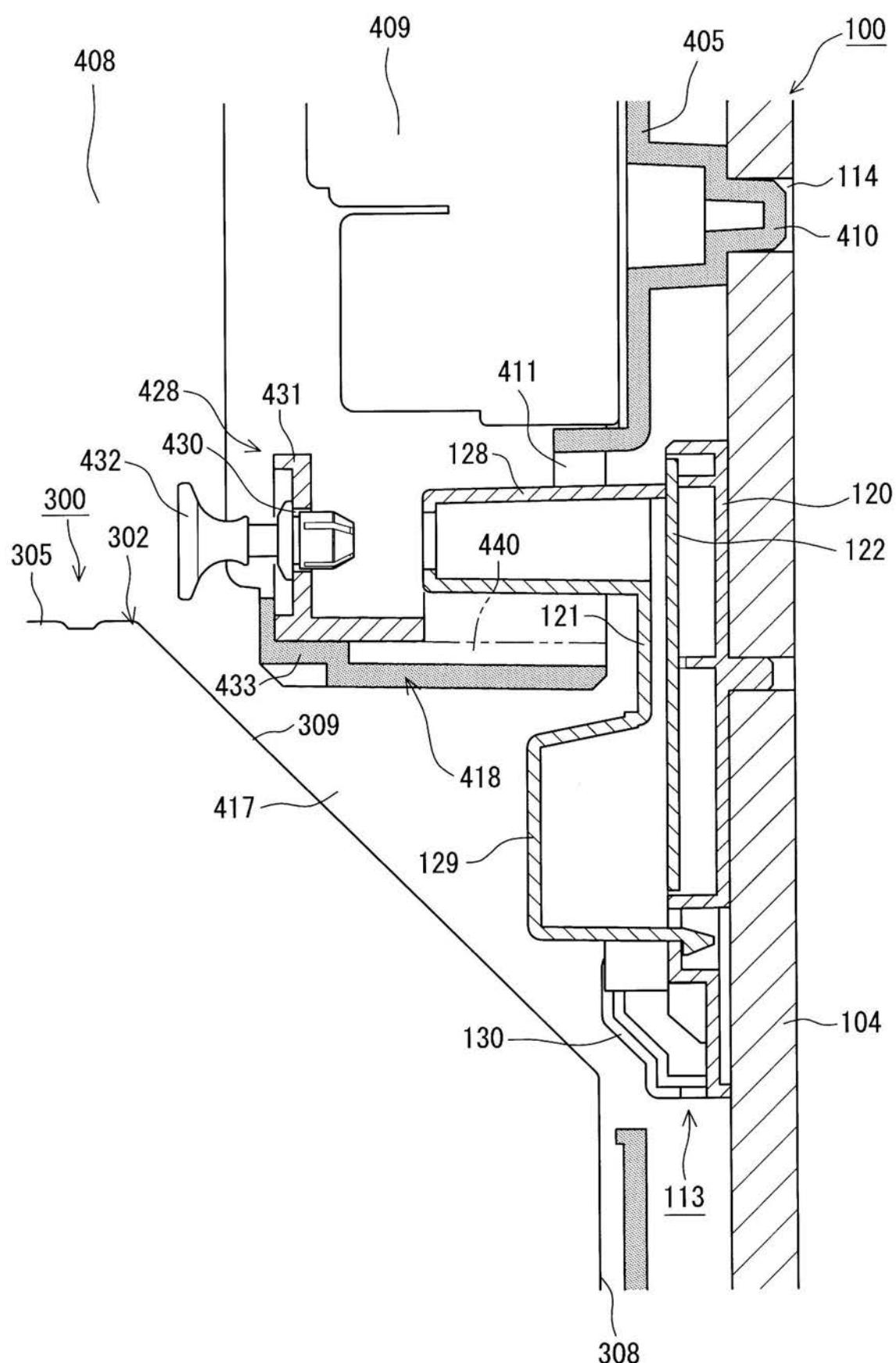
【図4】



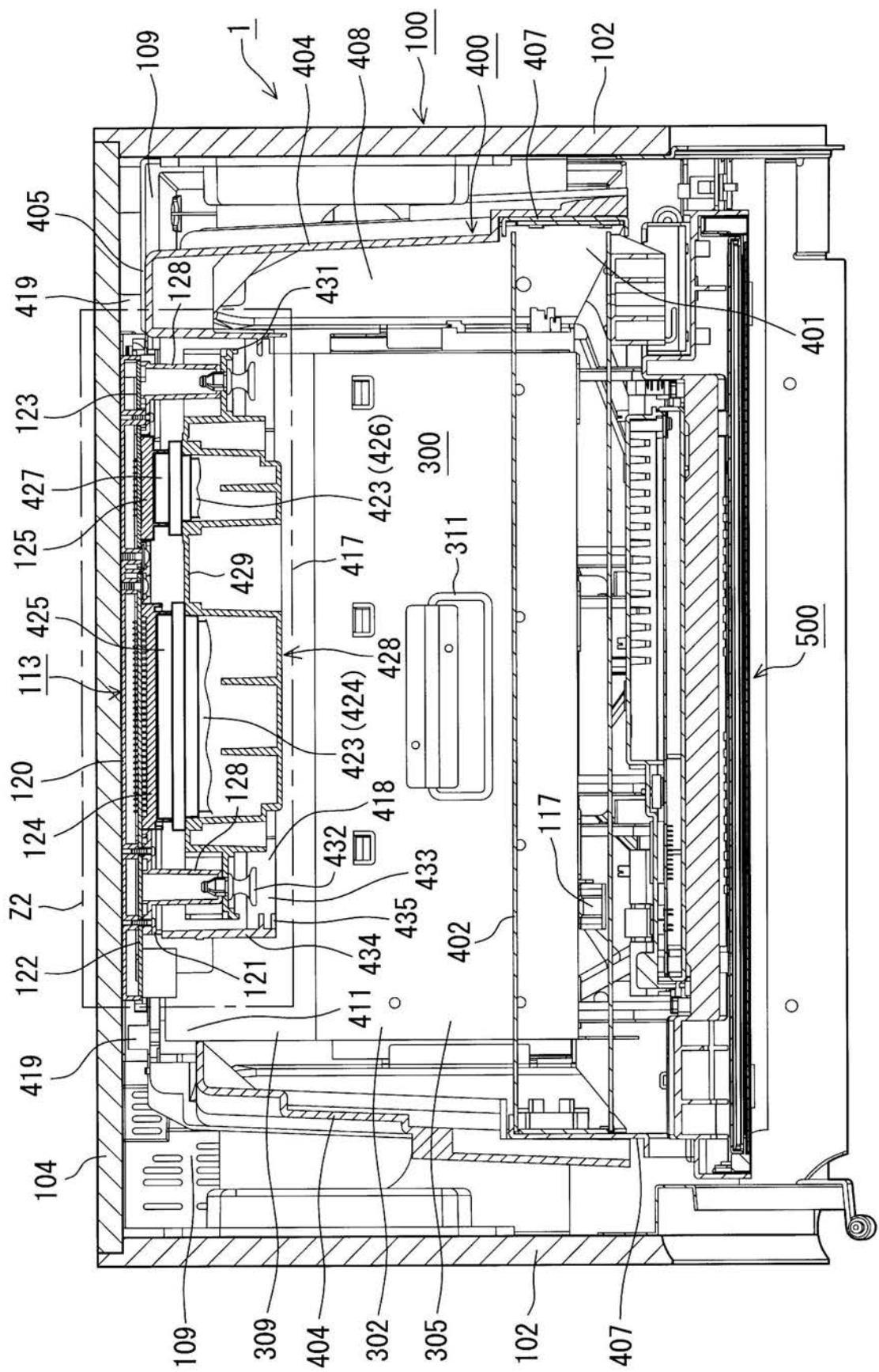
【 四 5 】



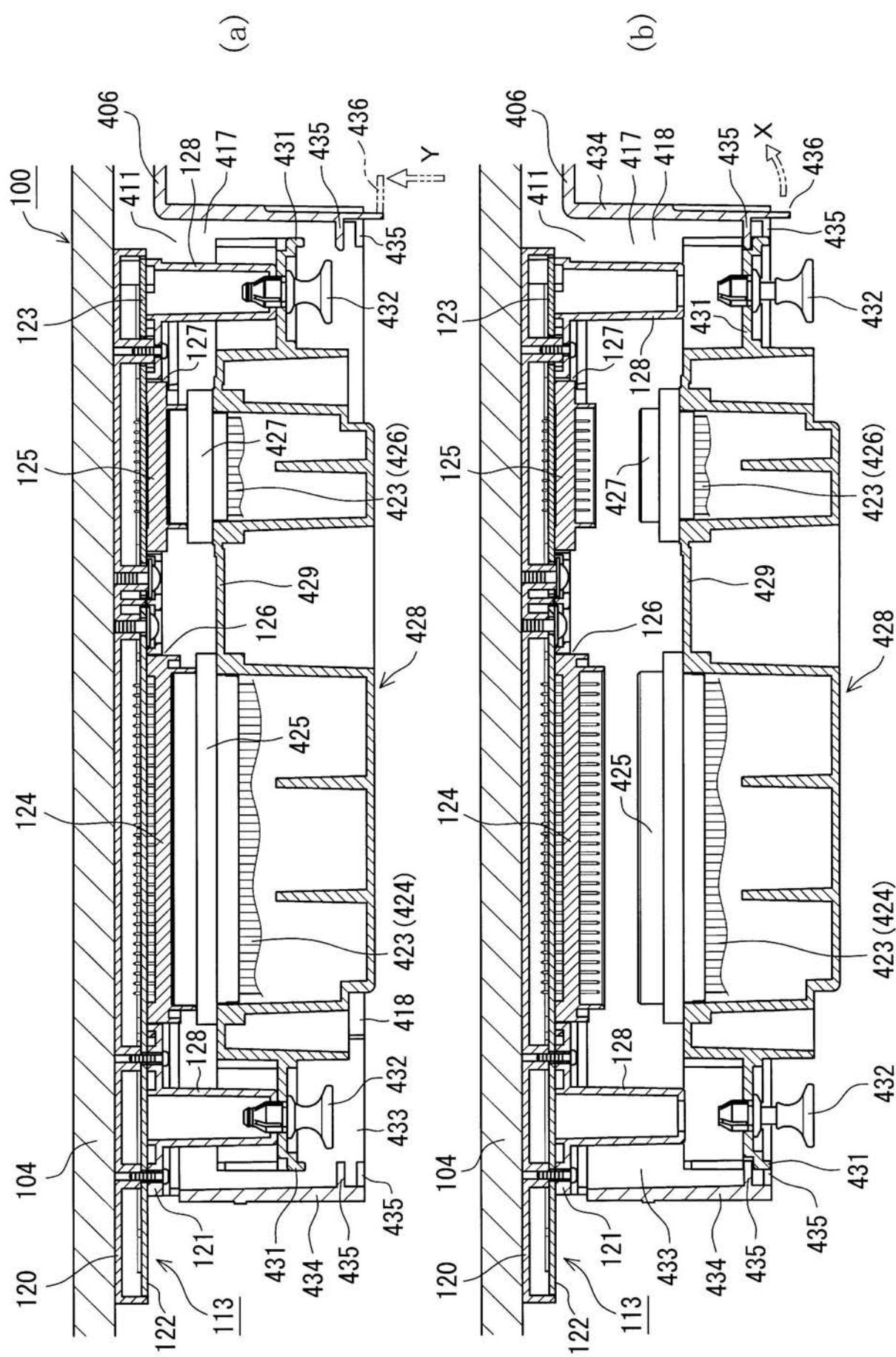
【図6】



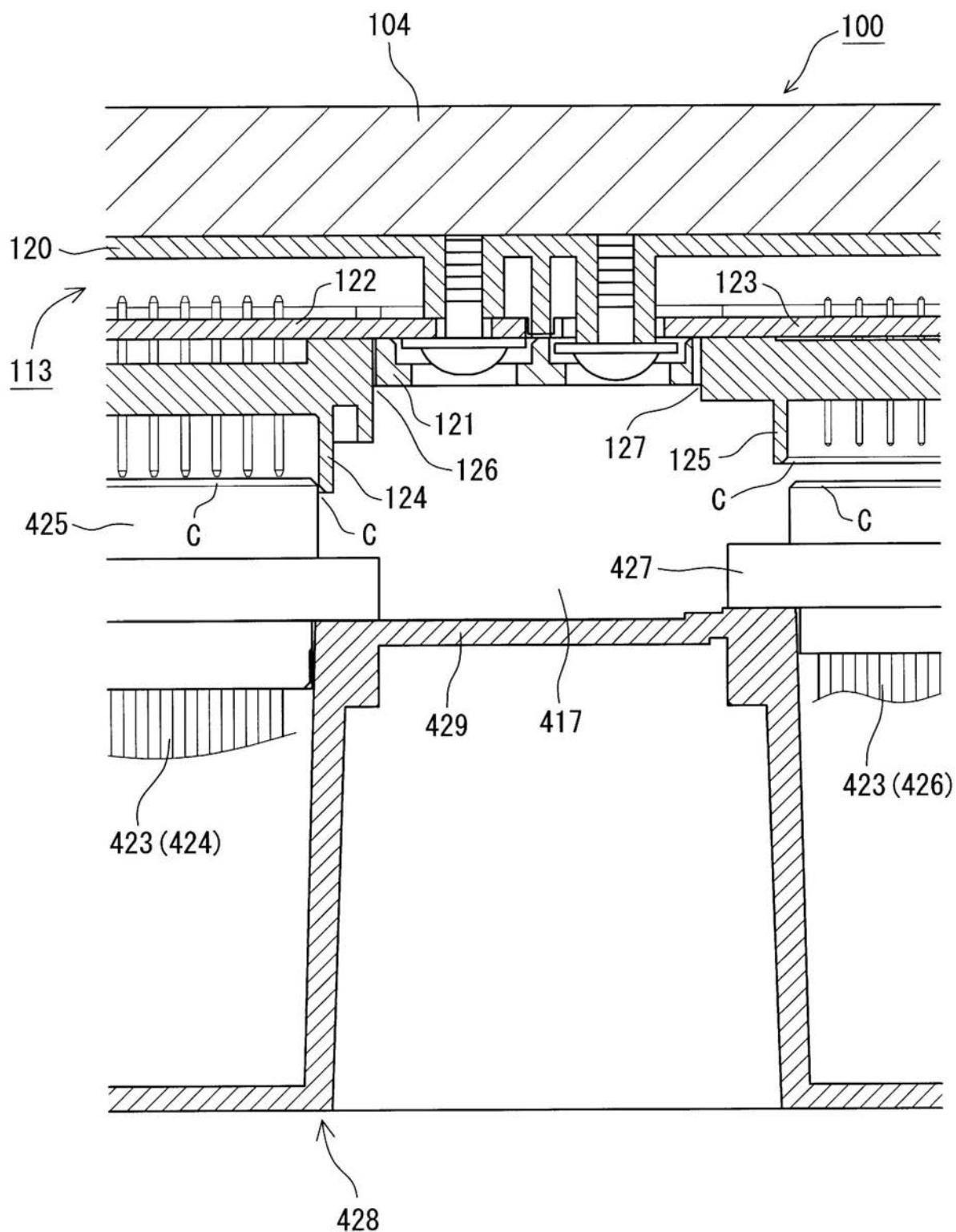
【図7】



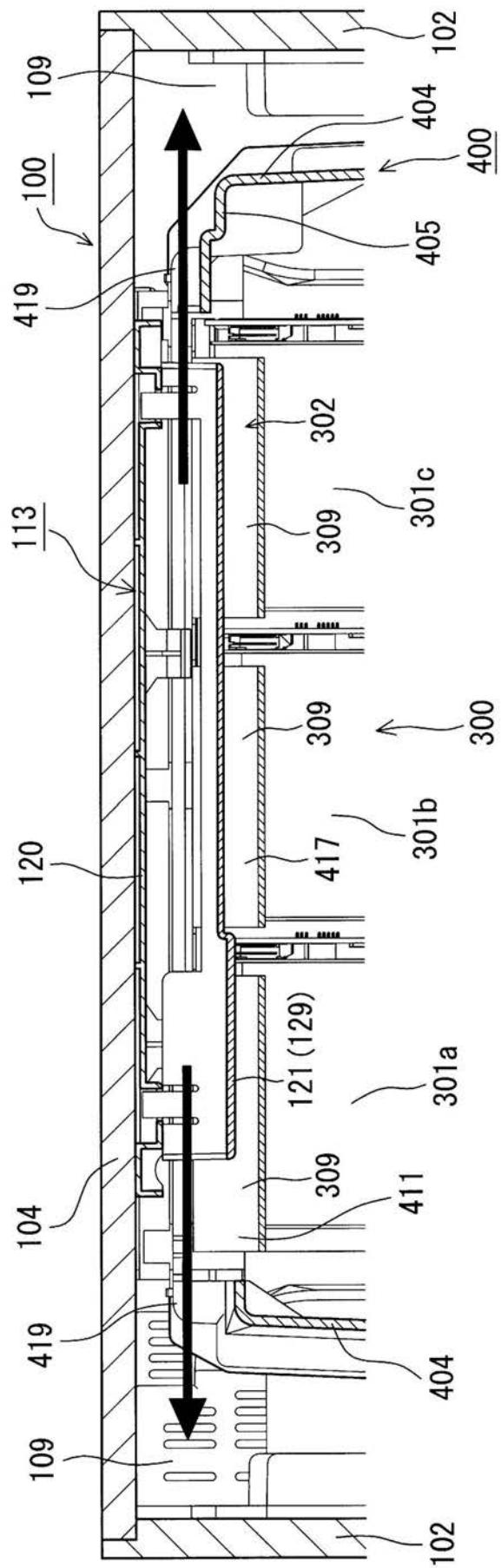
【 四 8 】



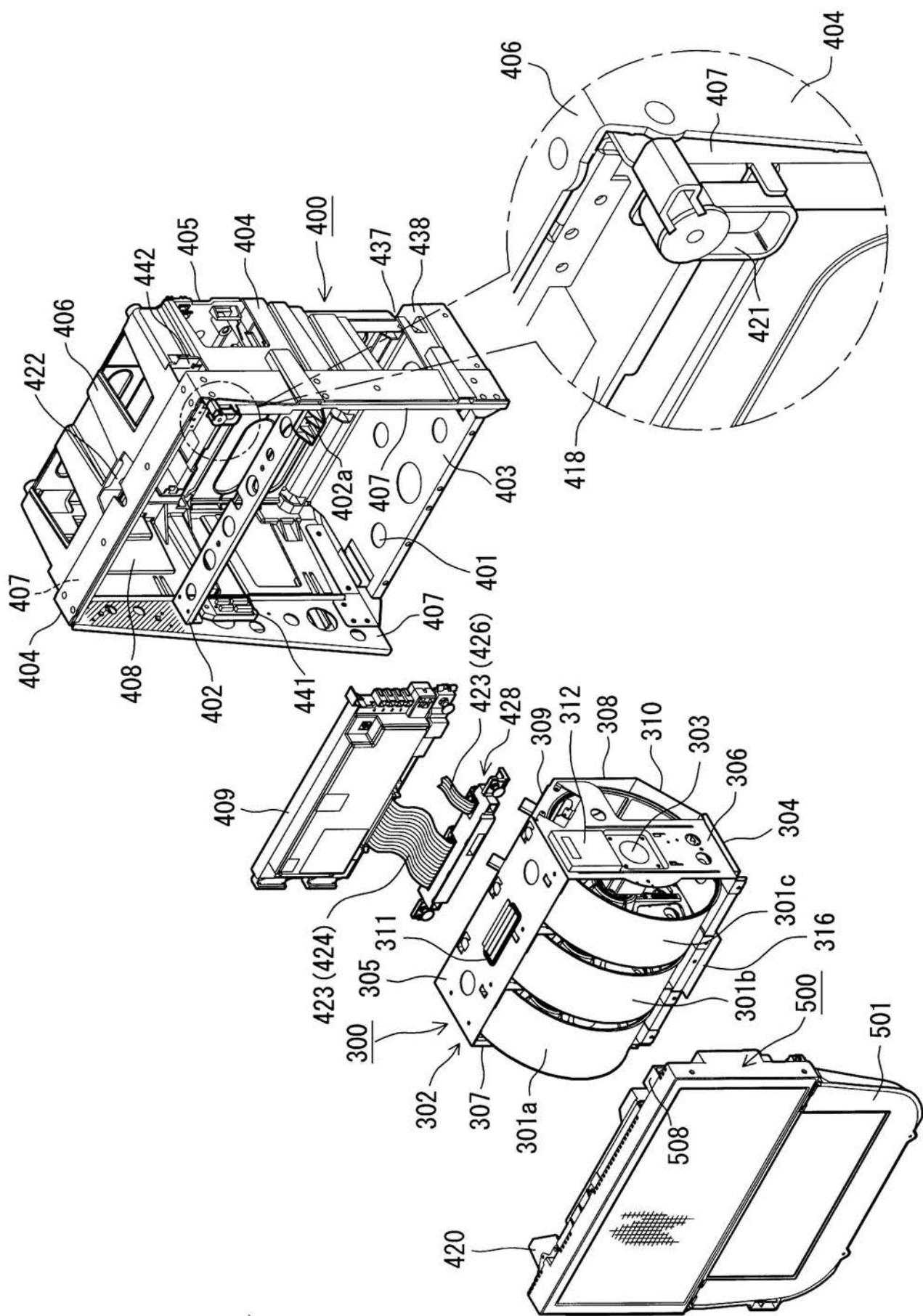
【図9】



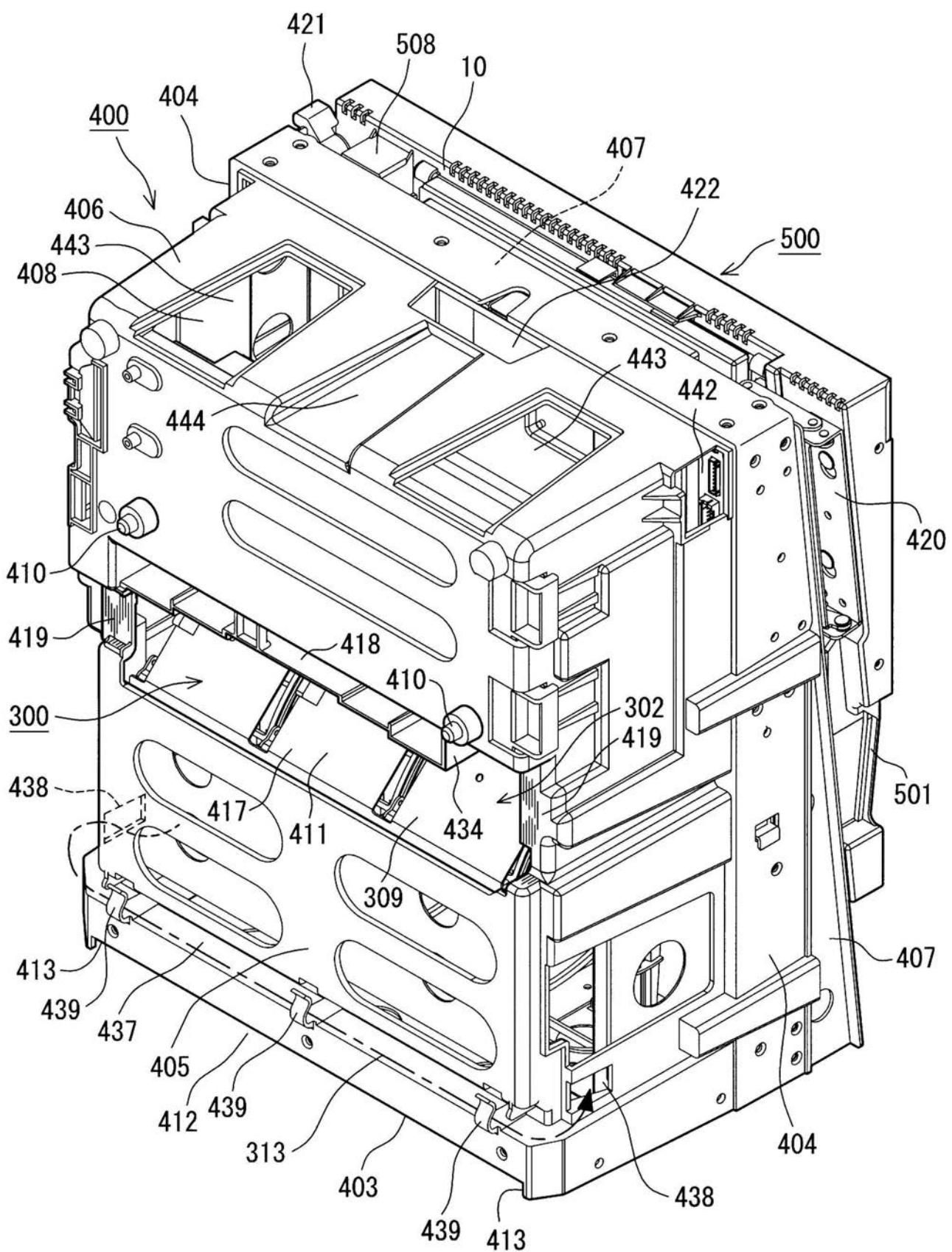
【 図 1 0 】



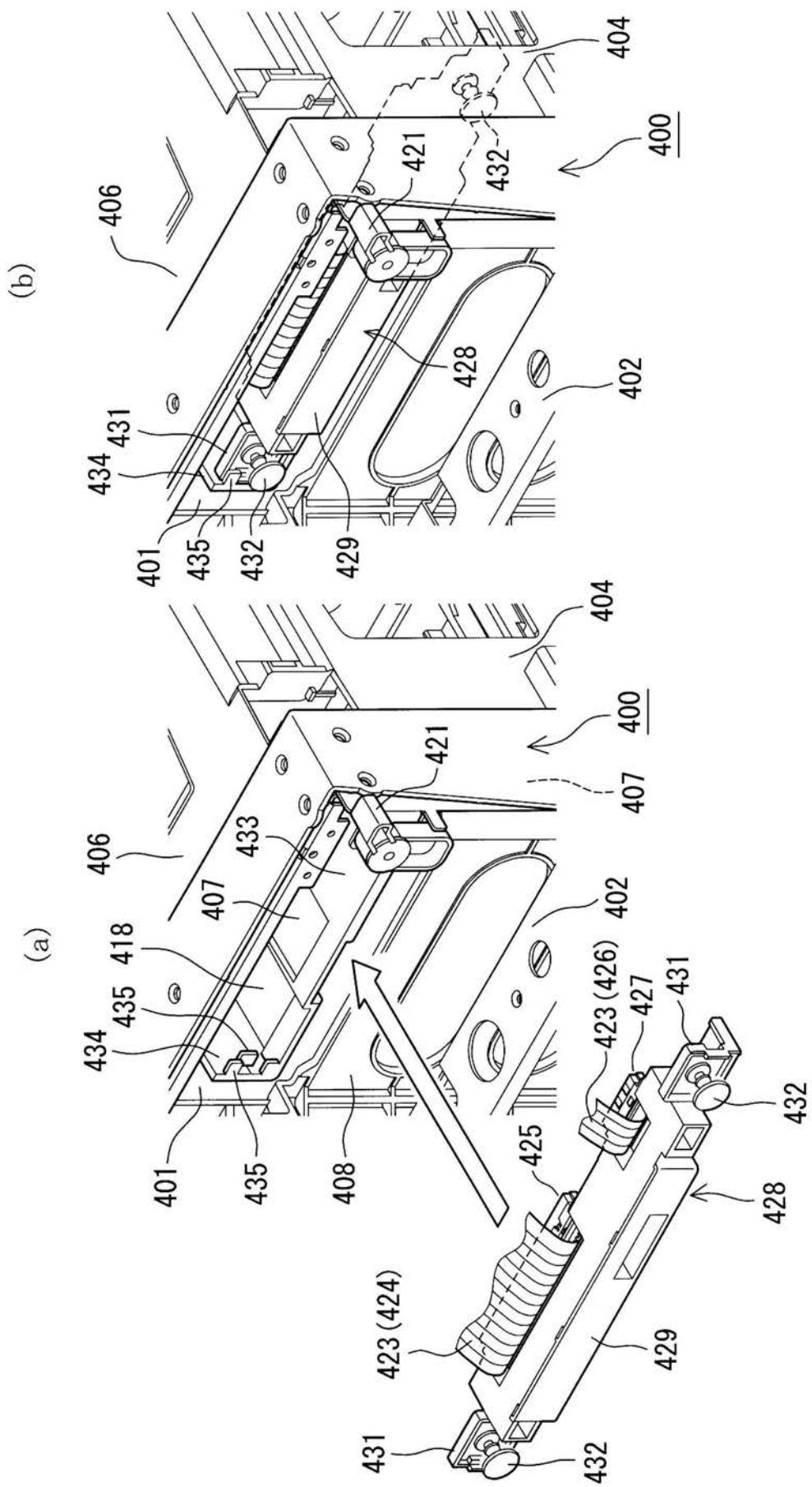
【 図 1 1 】



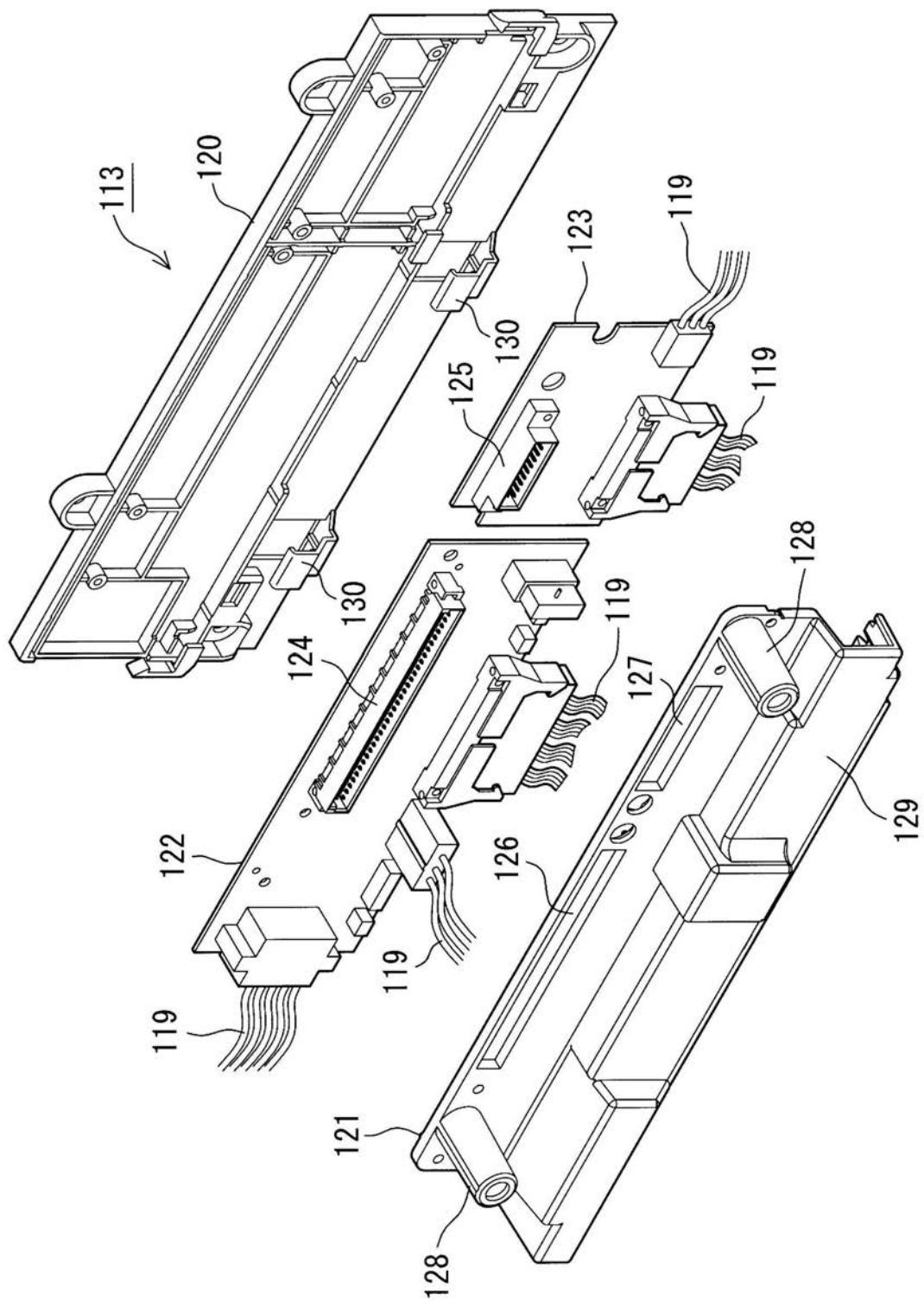
【図12】



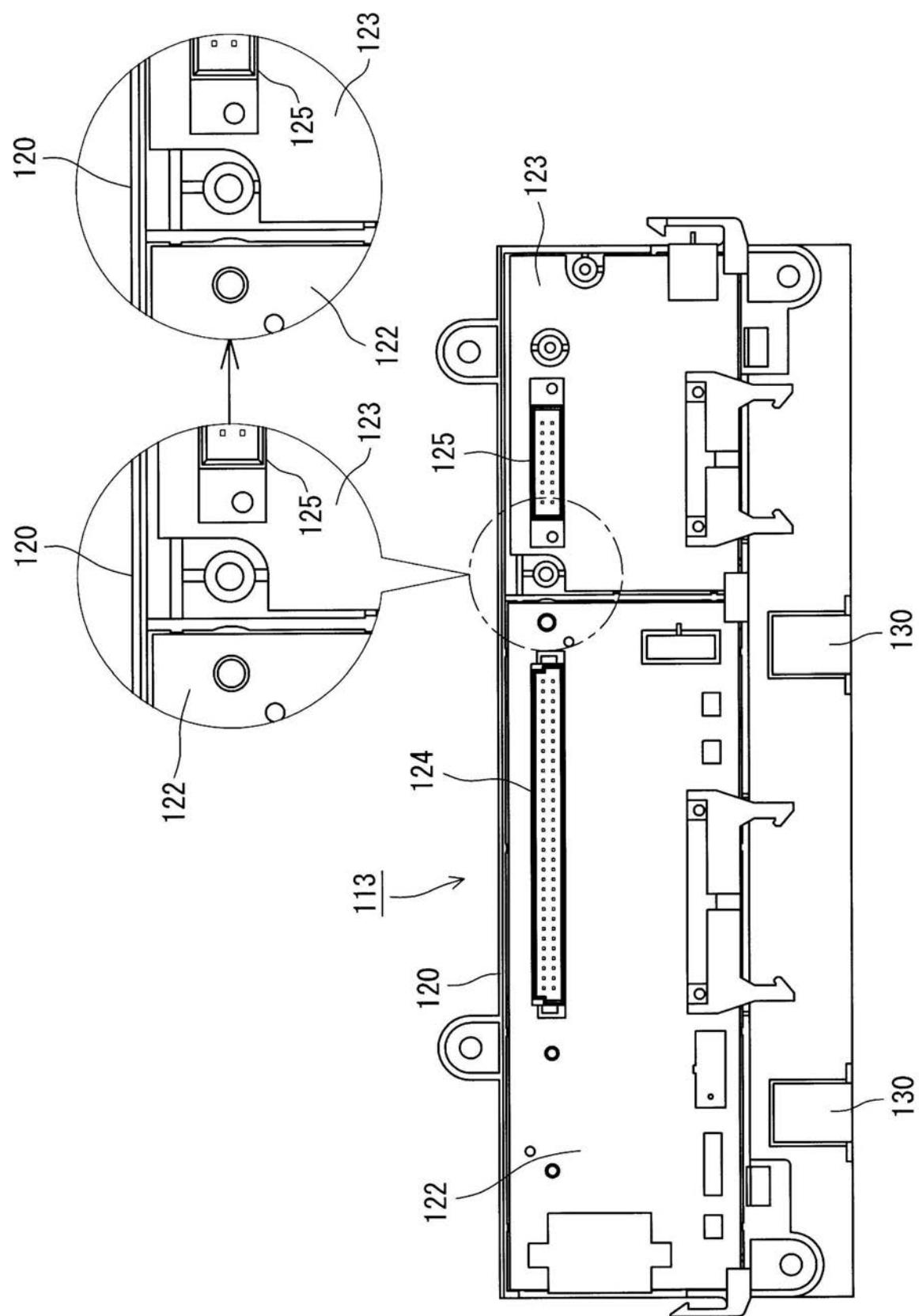
【 図 1 3 】



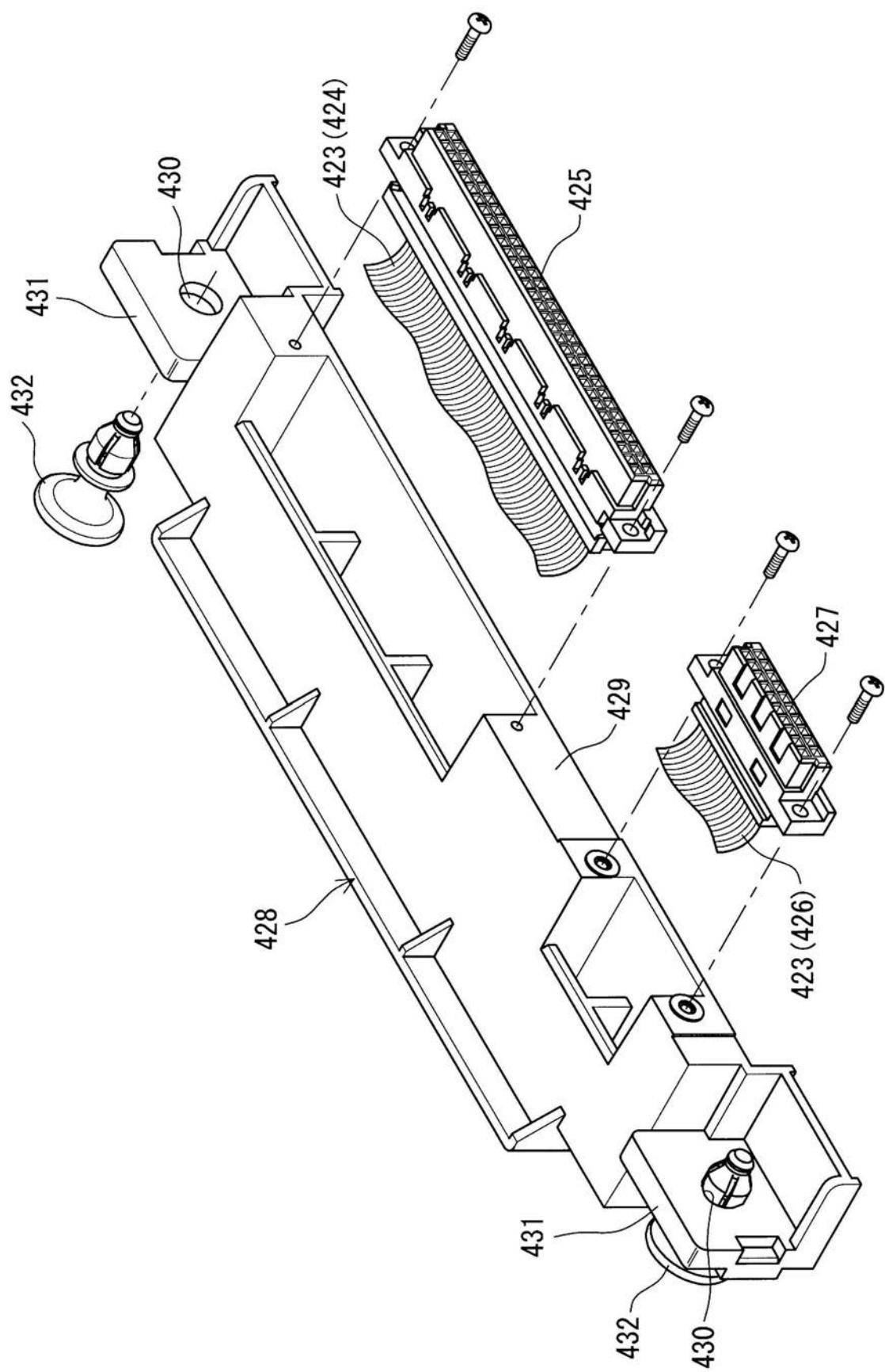
【図14】



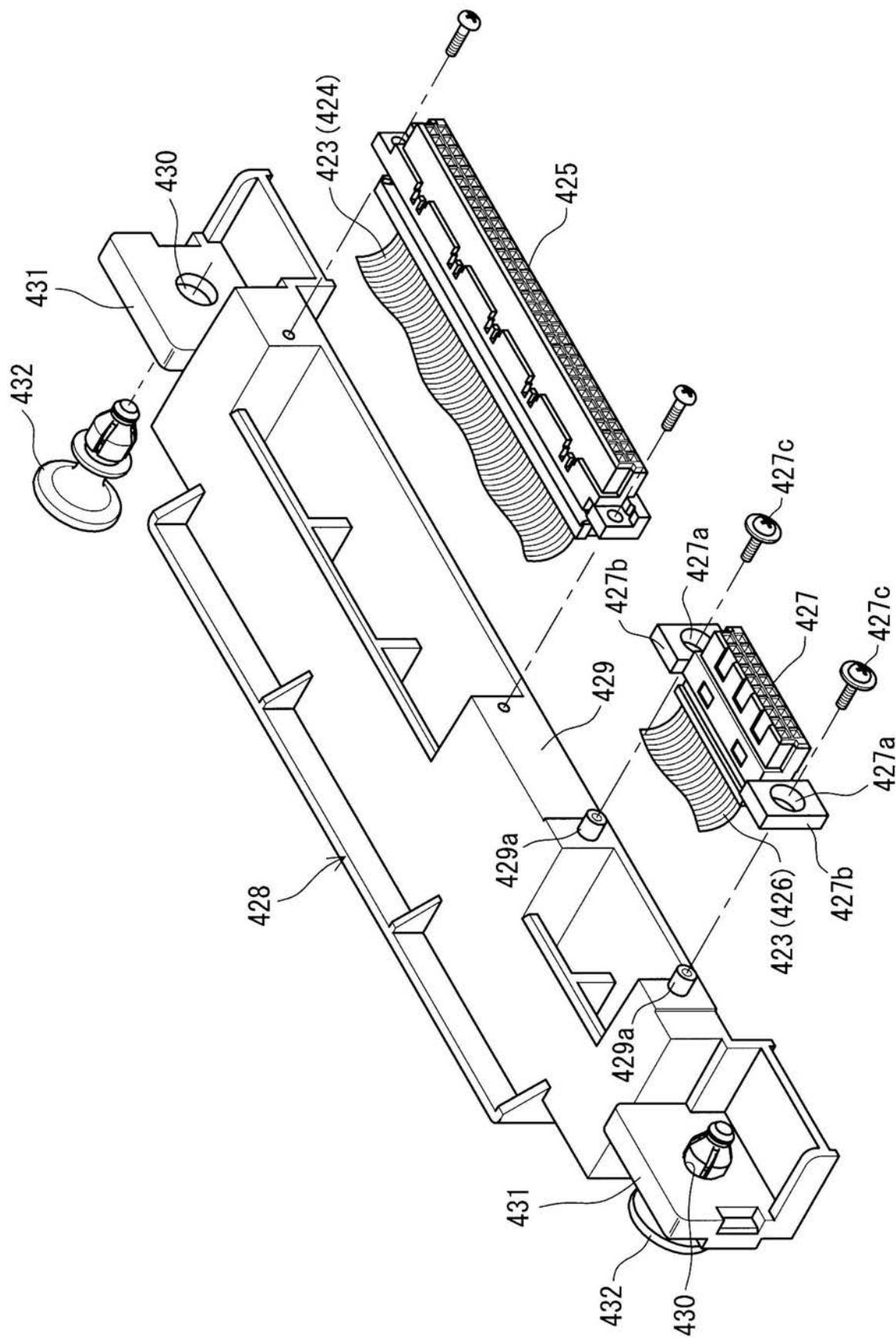
【図15】



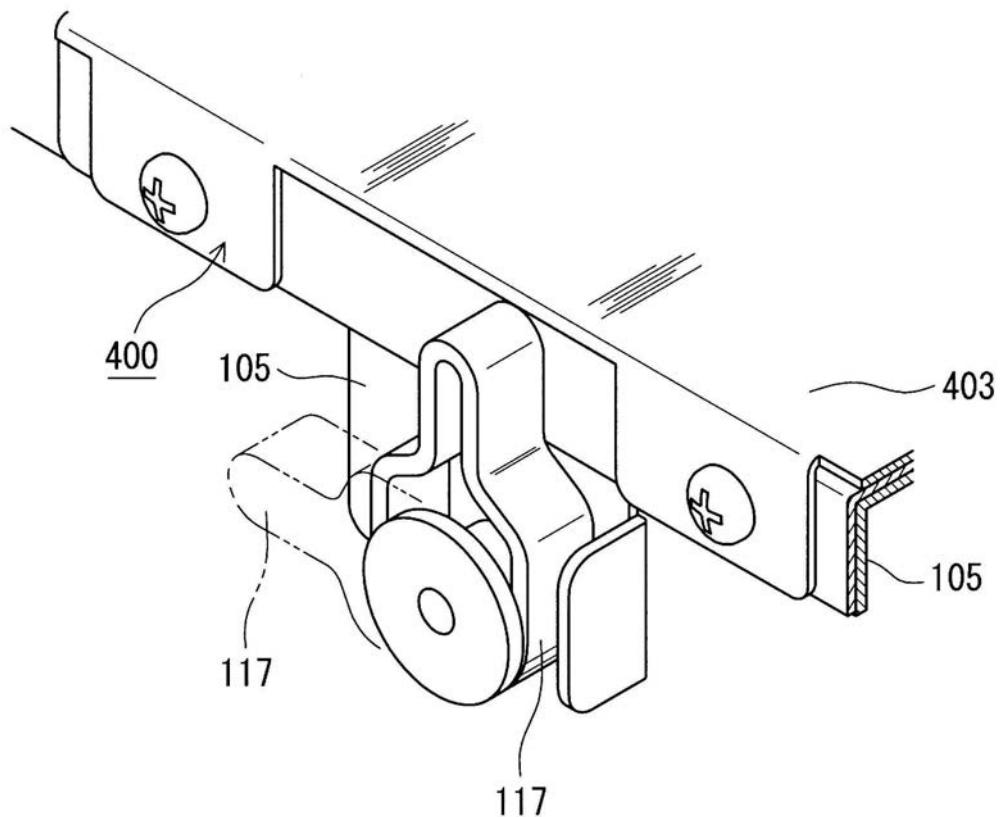
【図16】



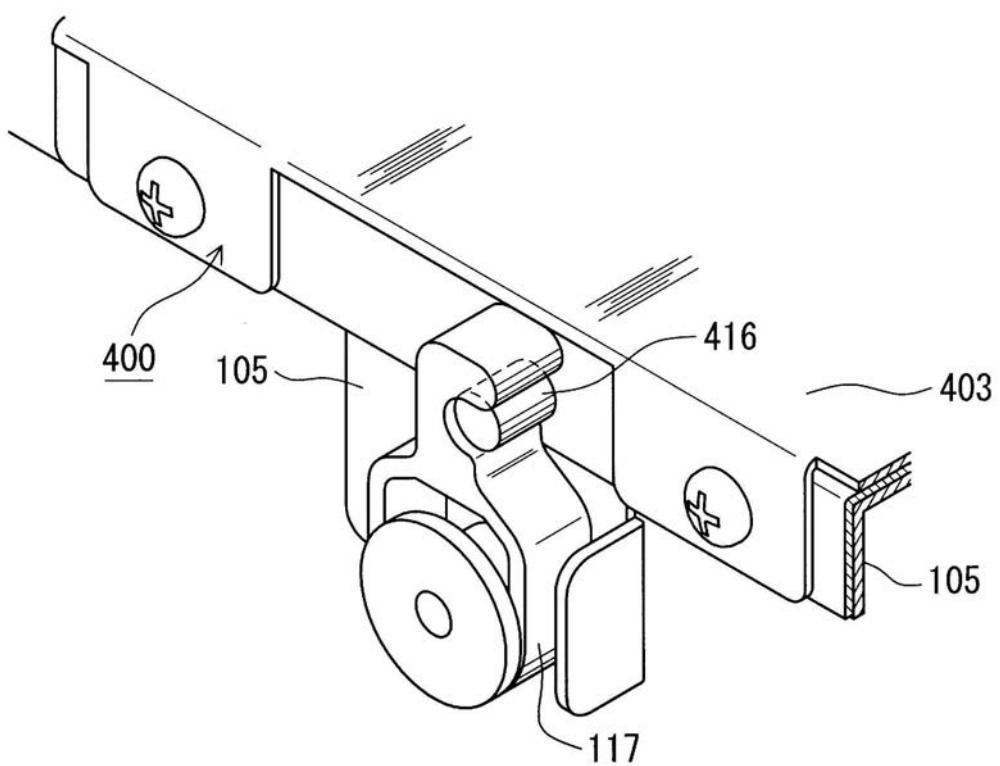
【図17】



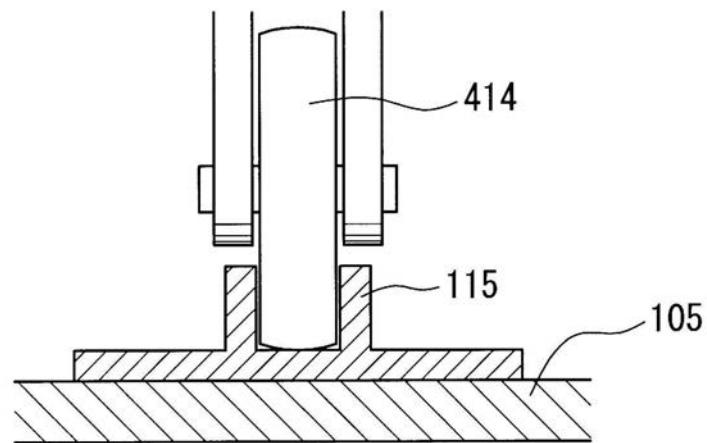
【図 18】



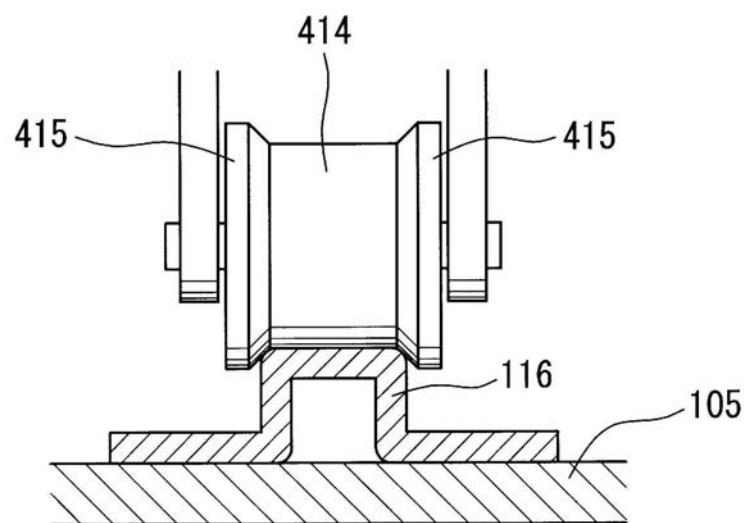
【図 19】



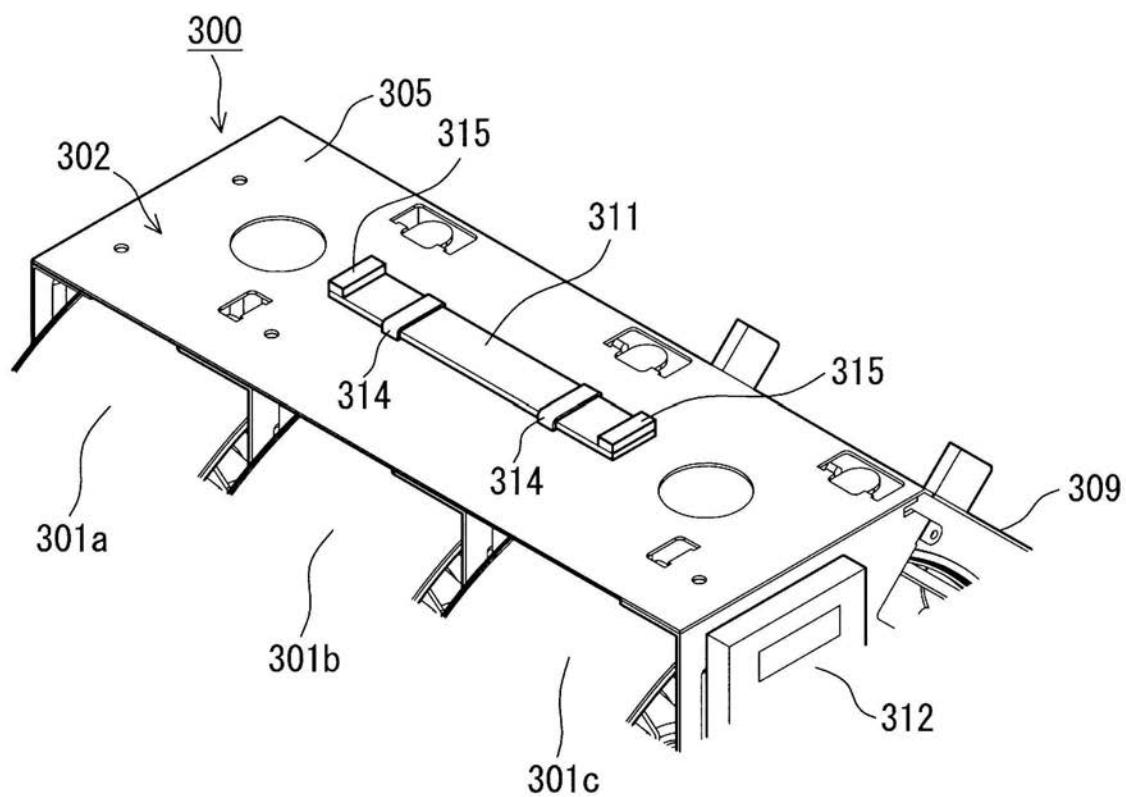
【図 2 0】



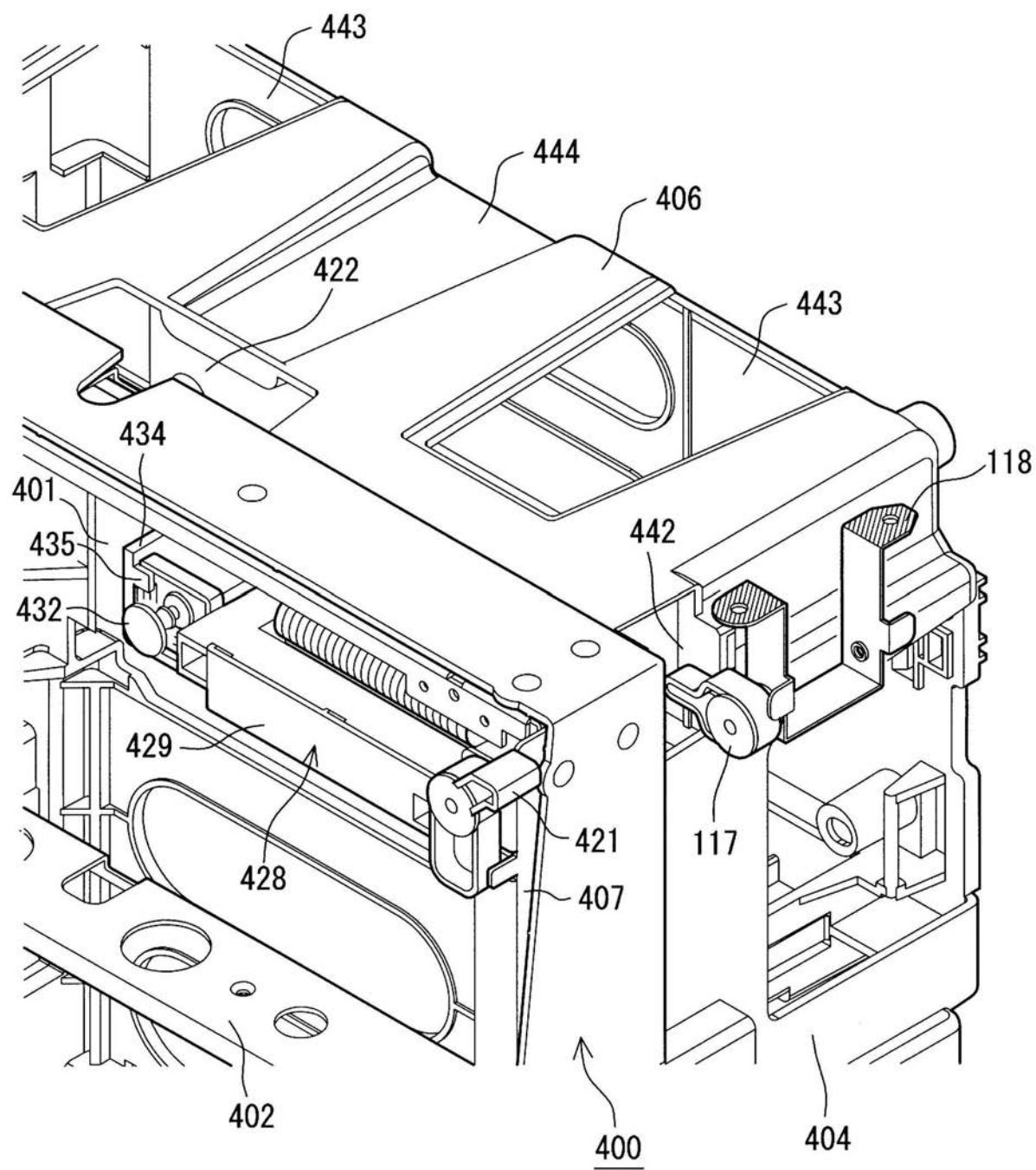
【図 2 1】



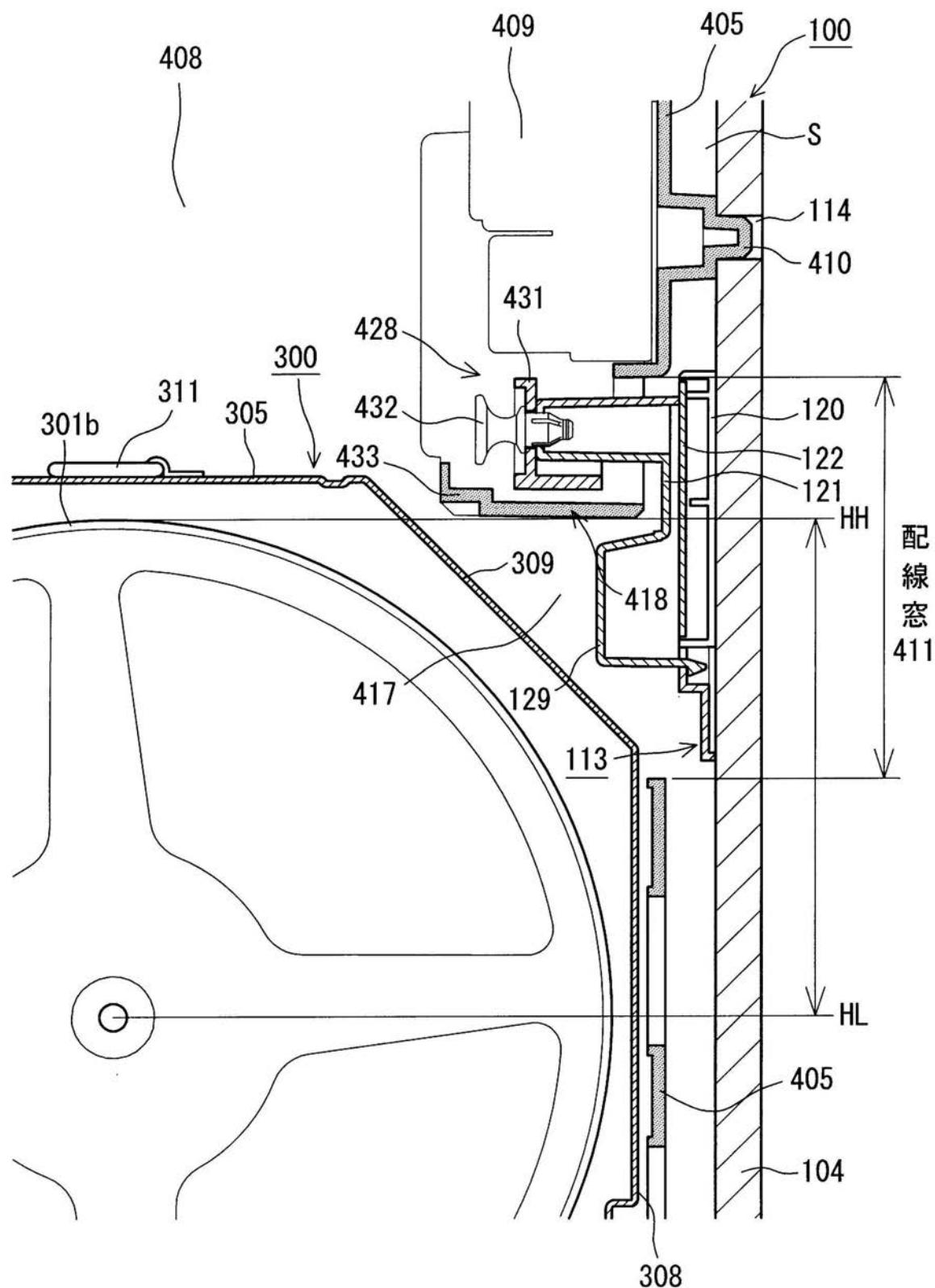
【図22】



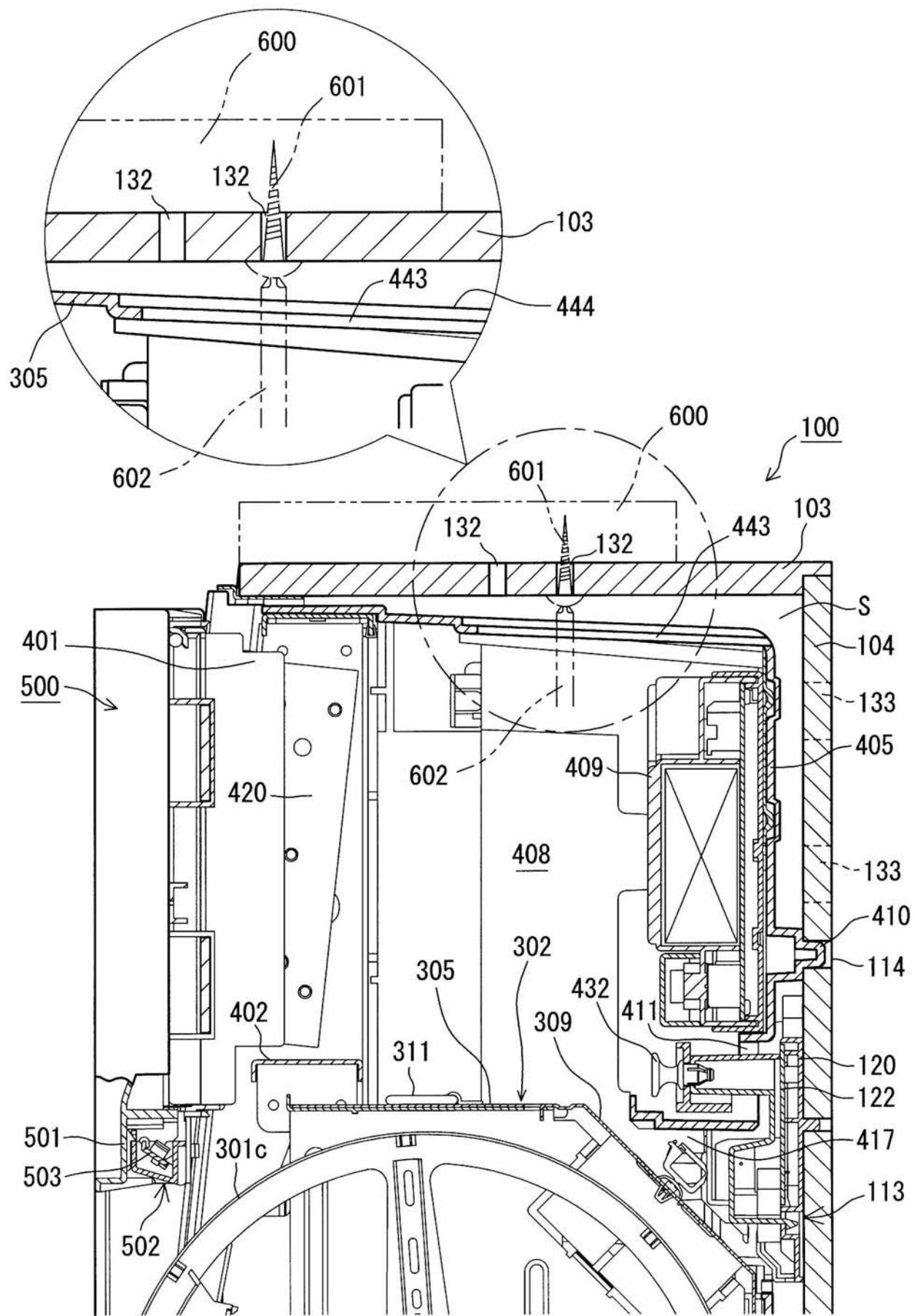
【図23】



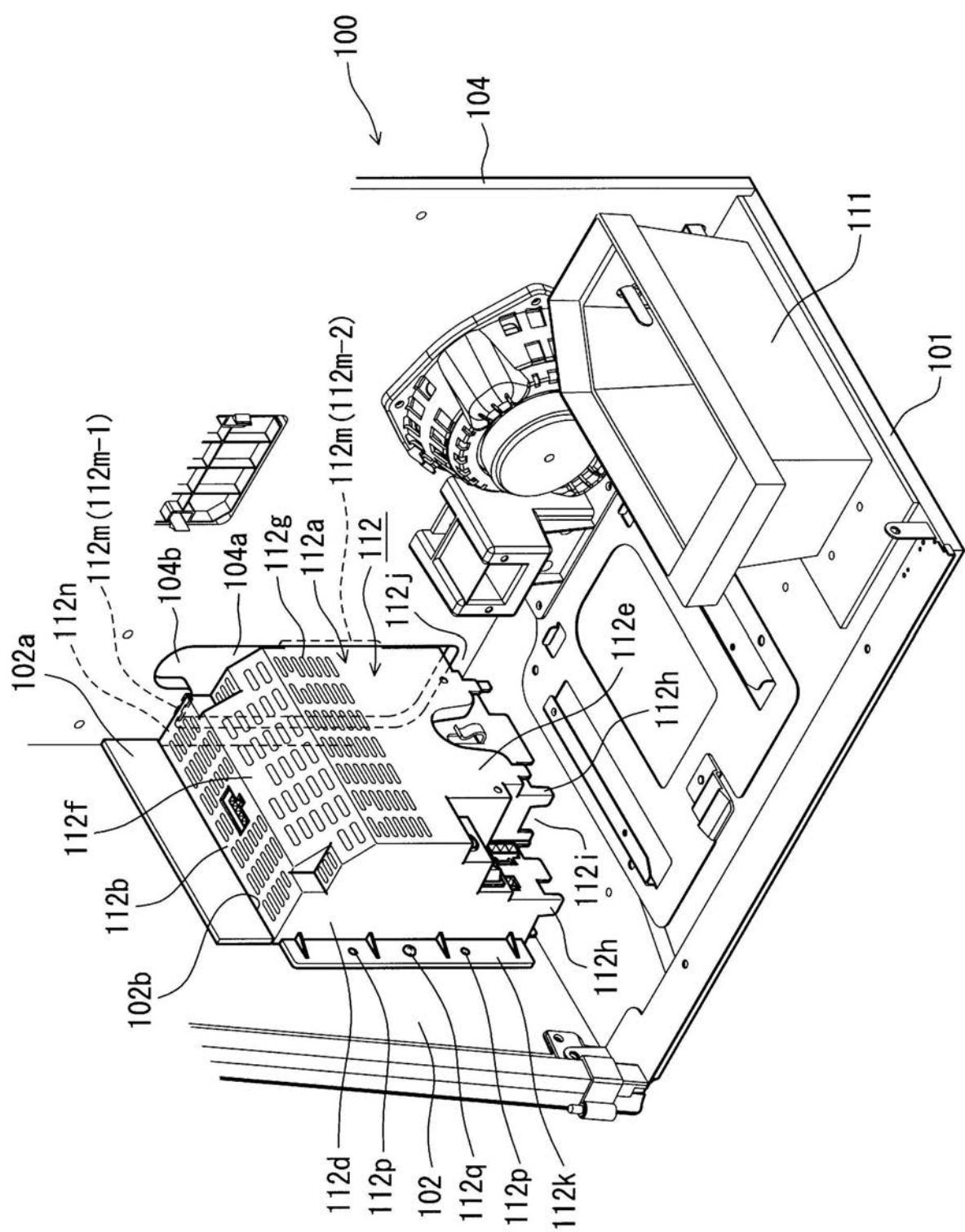
【図24】



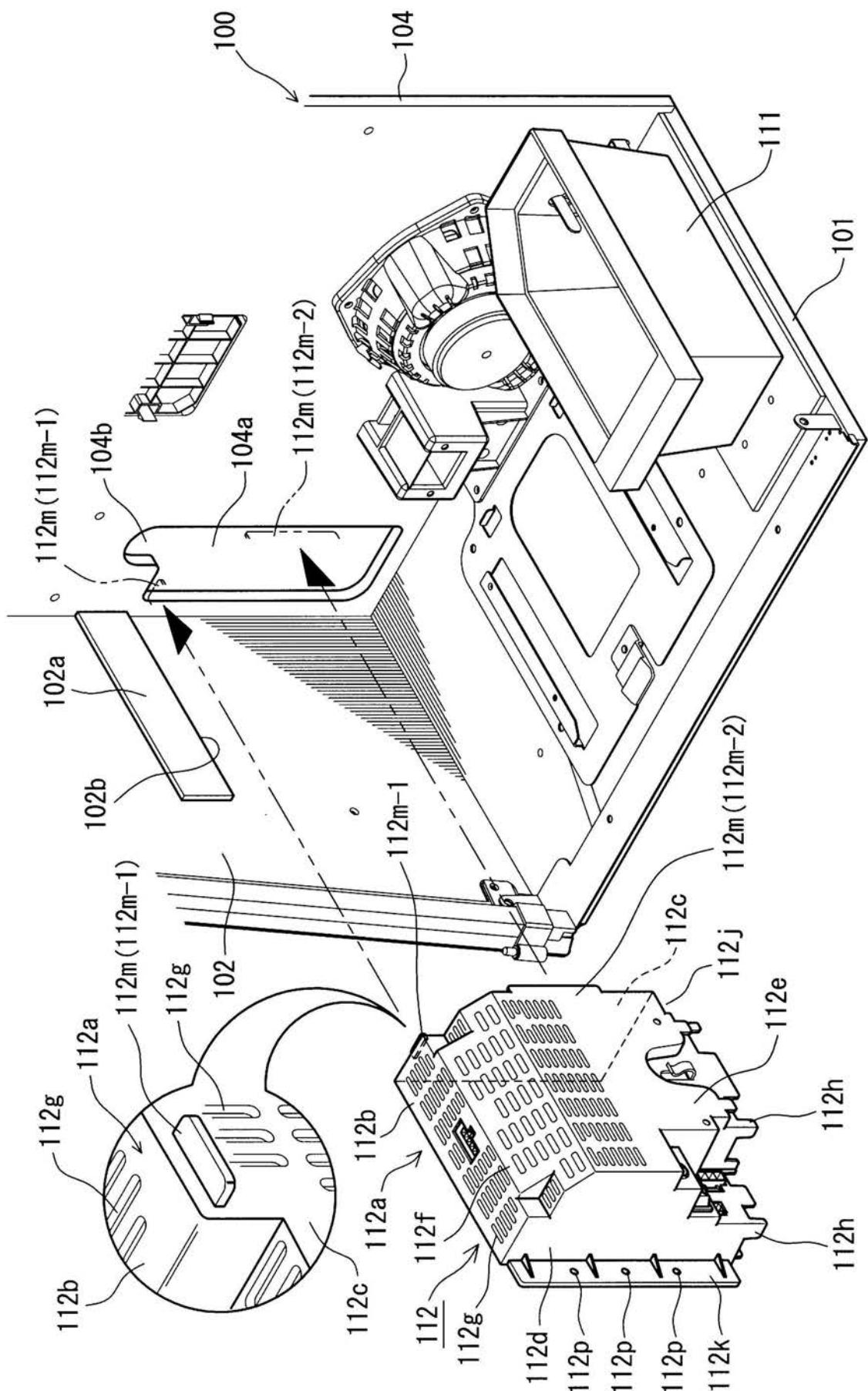
【図25】



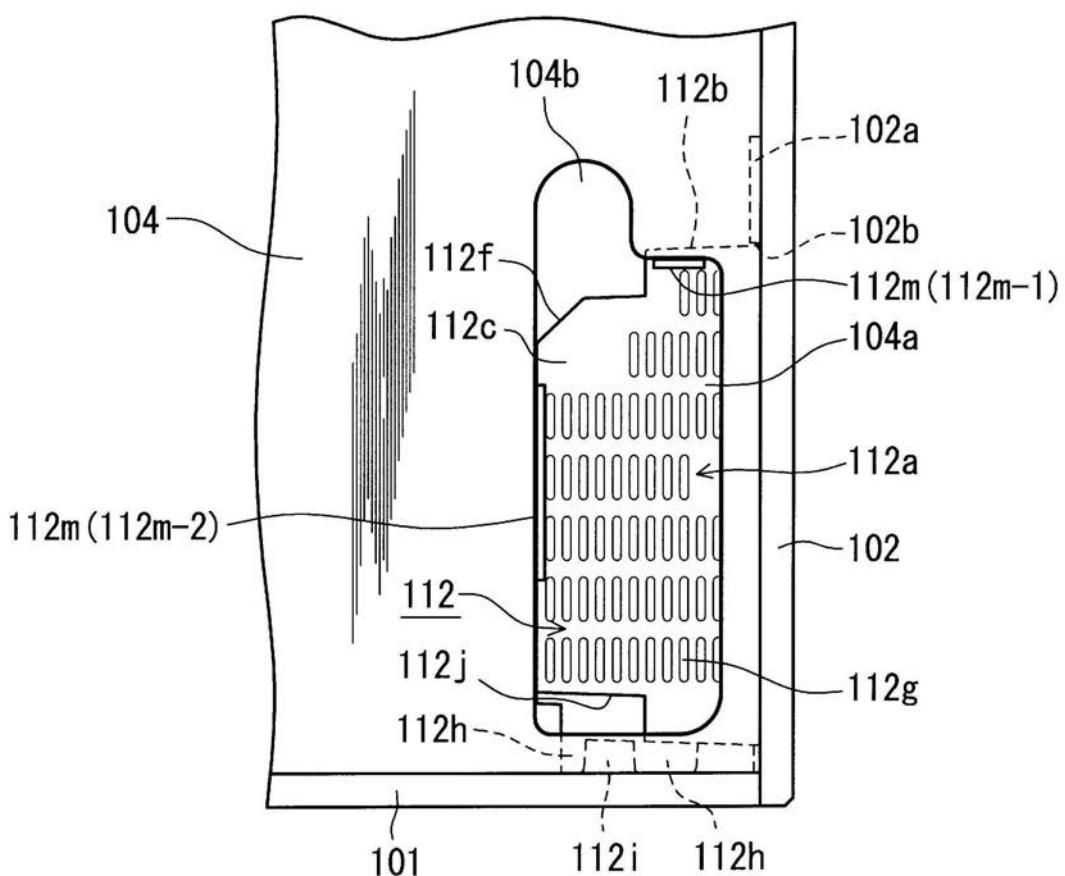
【図26】



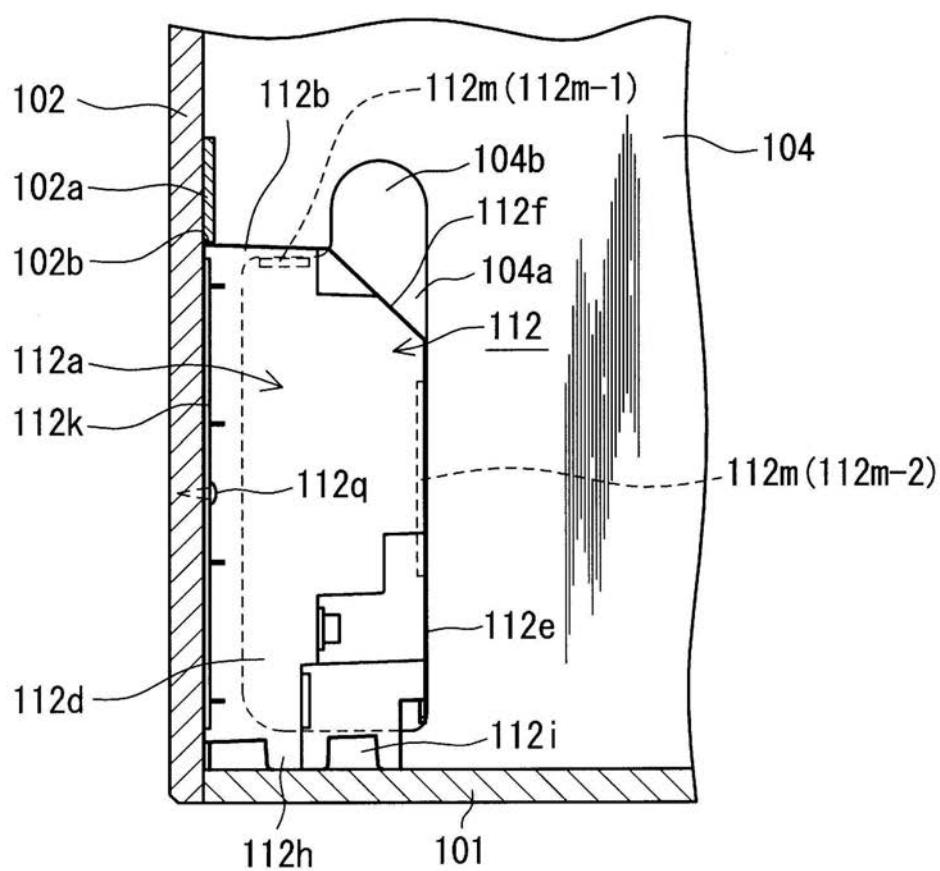
【図27】



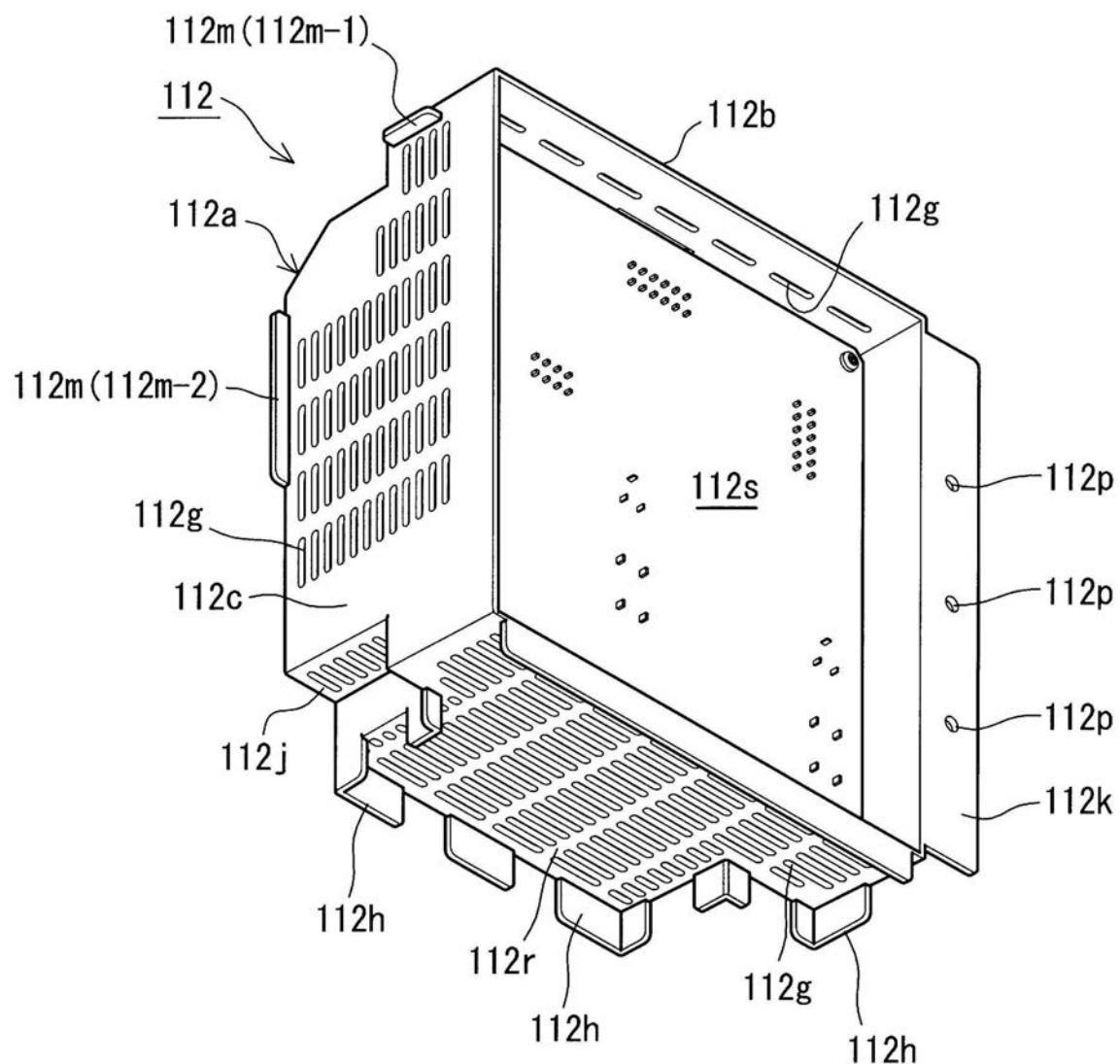
【図28】



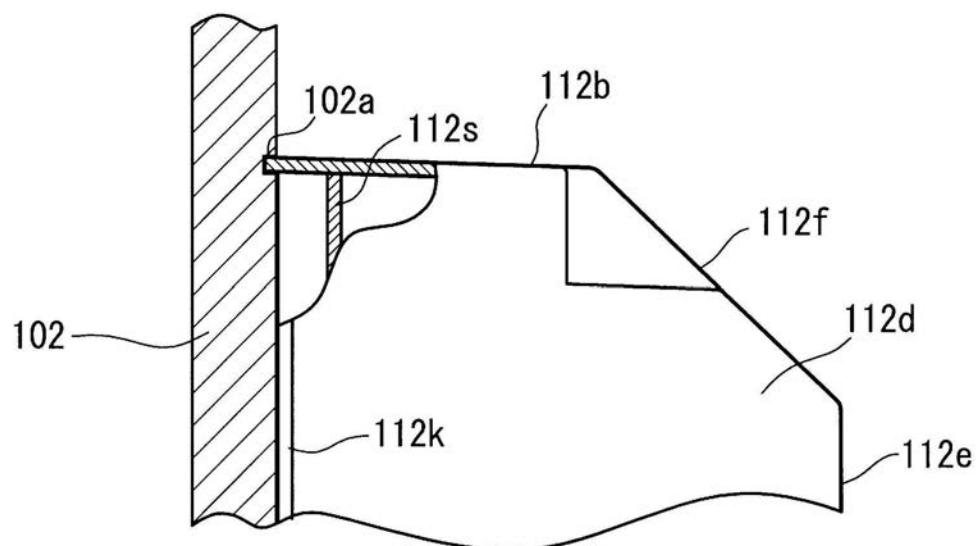
【図29】



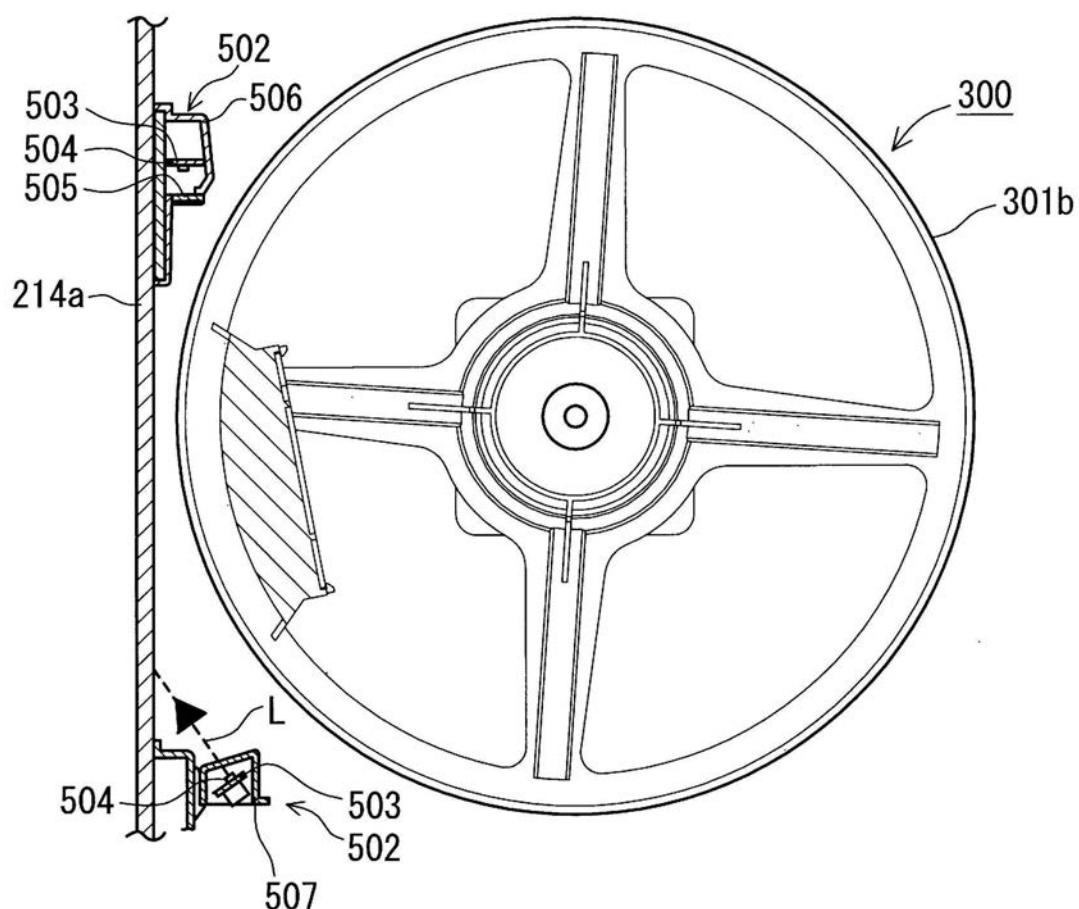
【図 3 0】



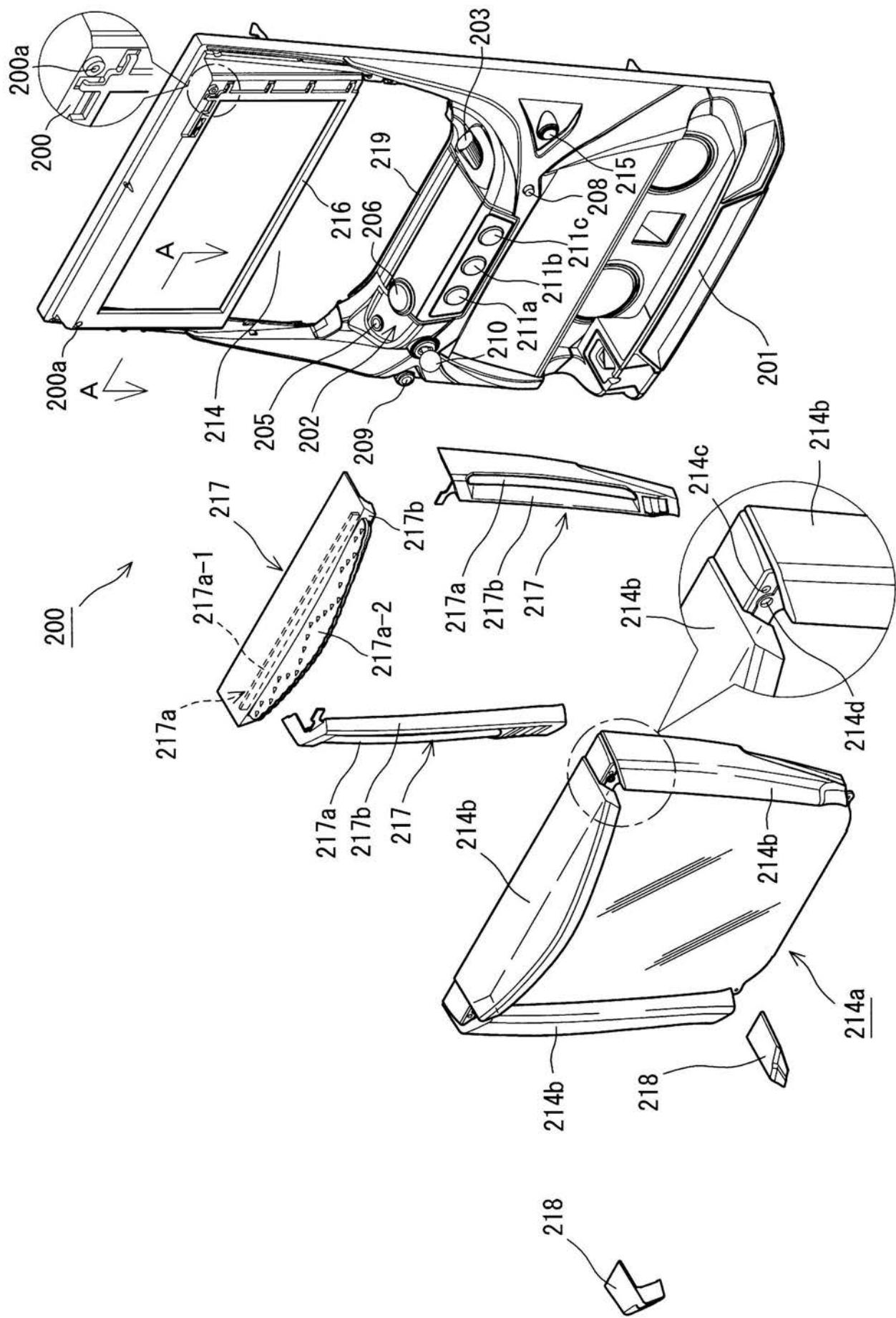
【図 3 1】



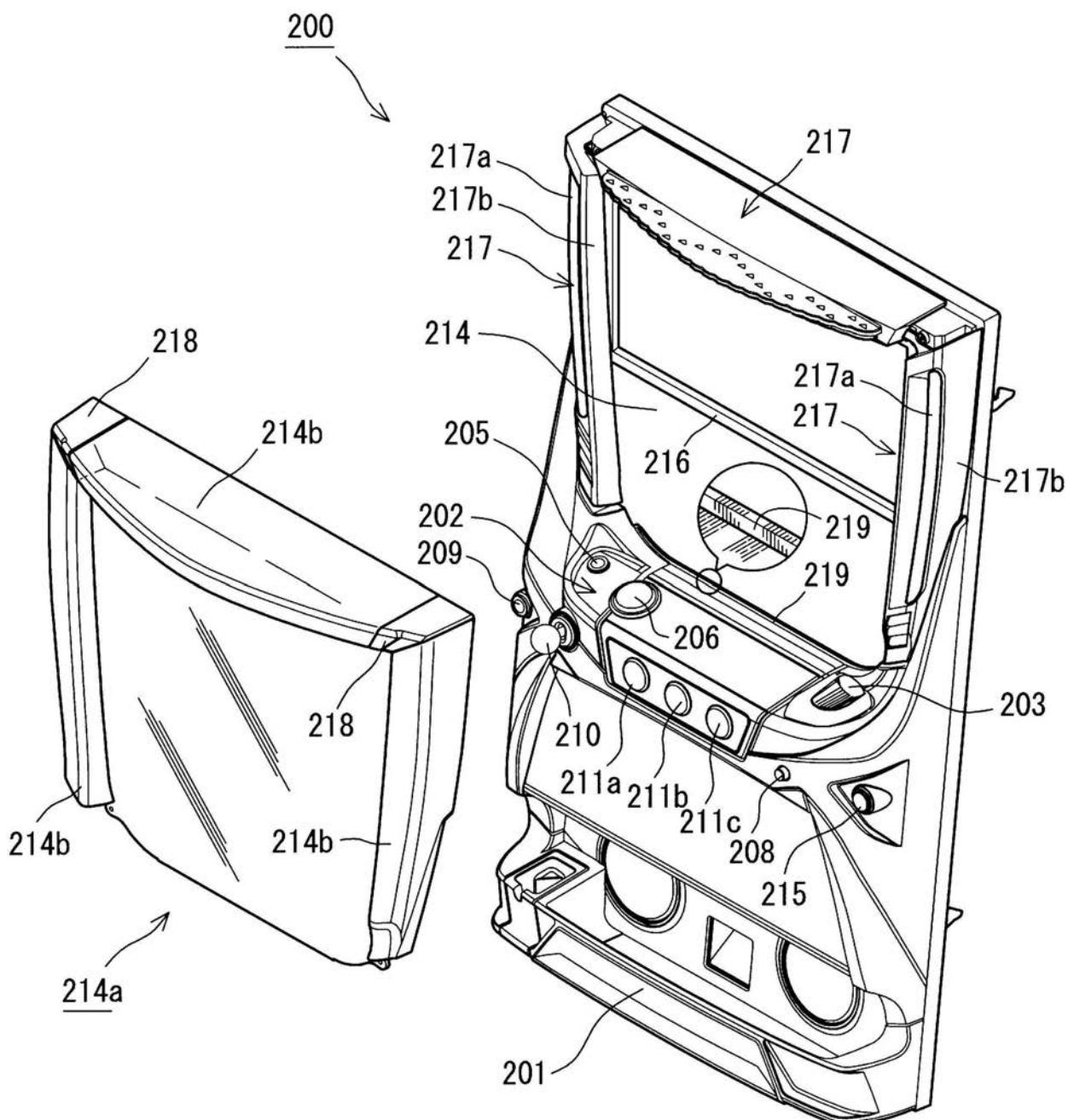
【図 3 2】



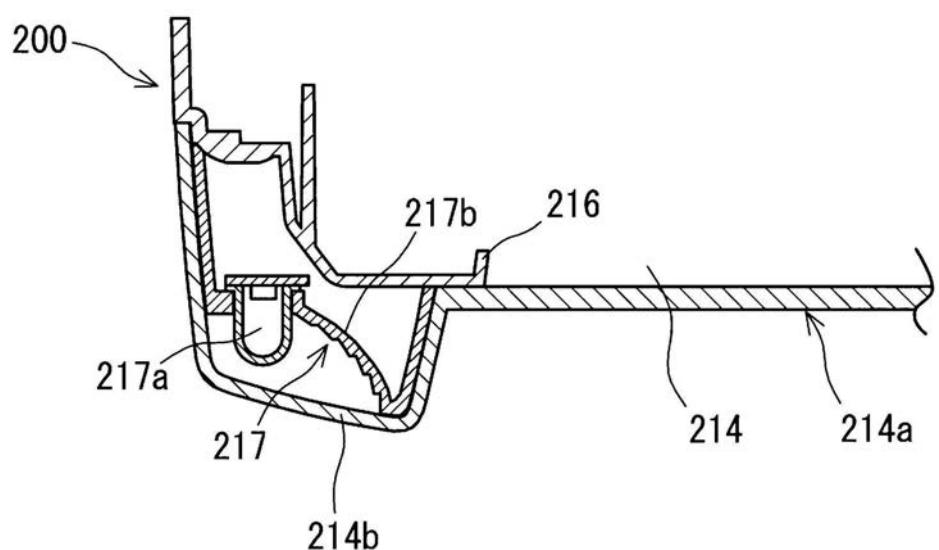
【図33】



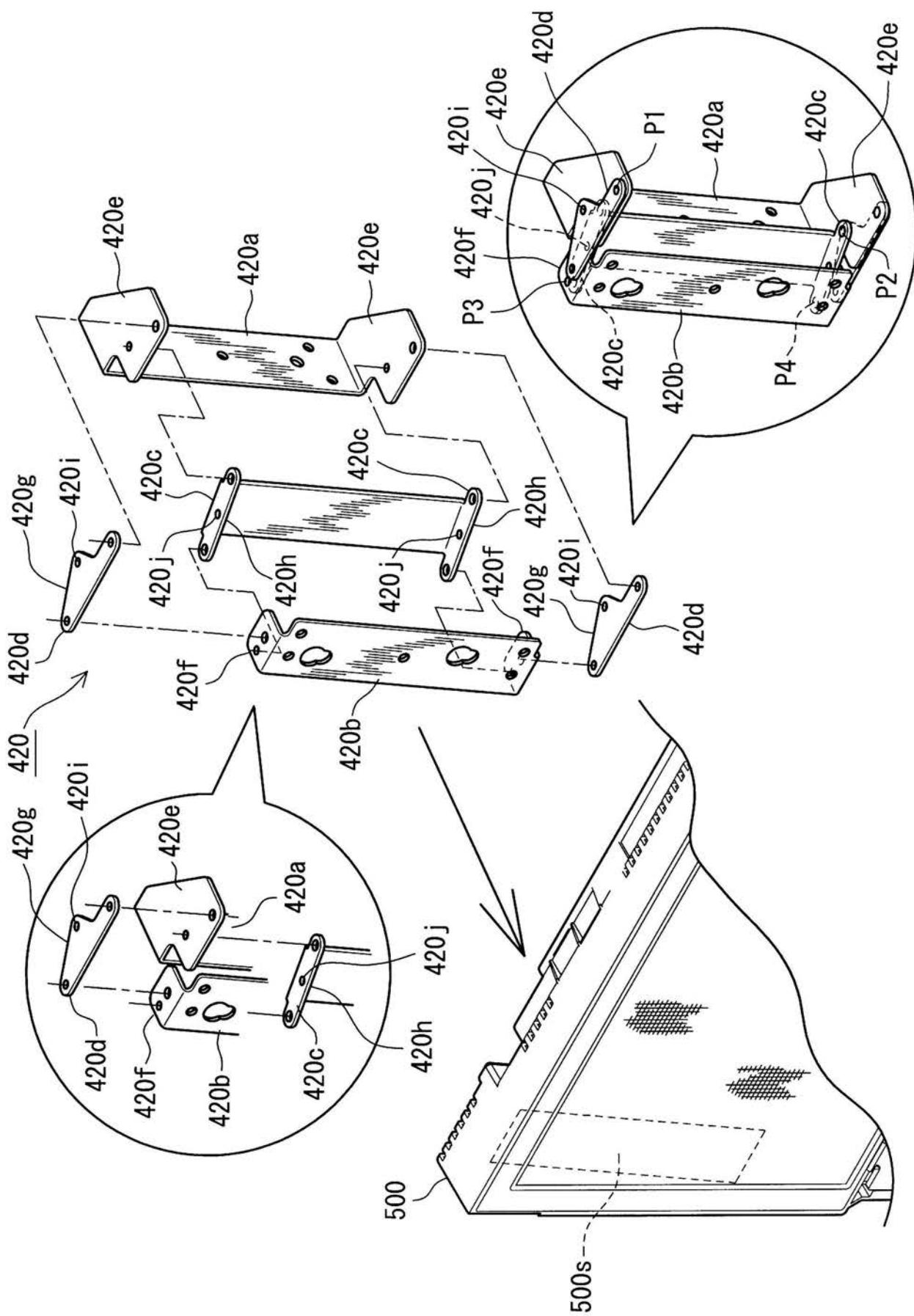
【図 3 4】



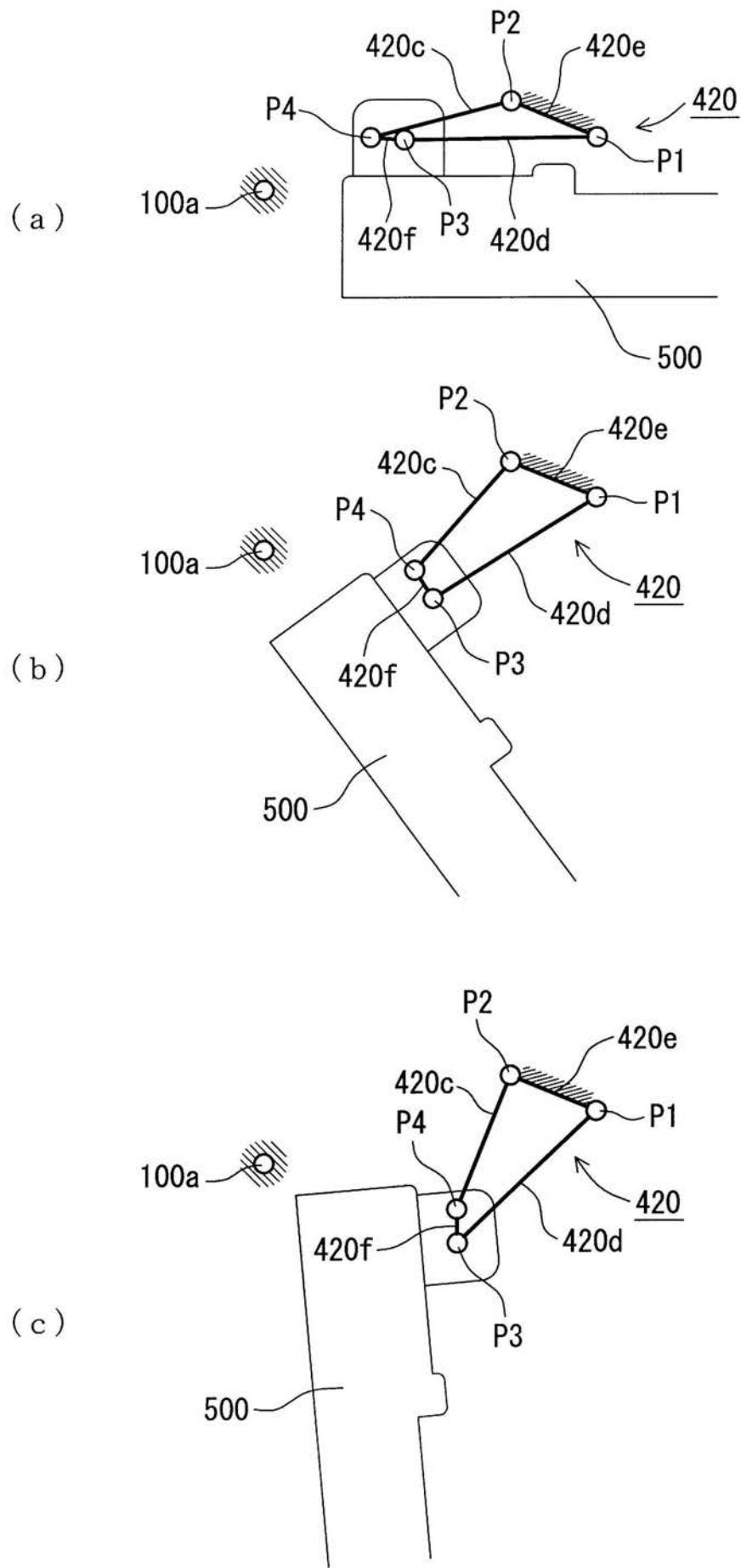
【図 3 5】



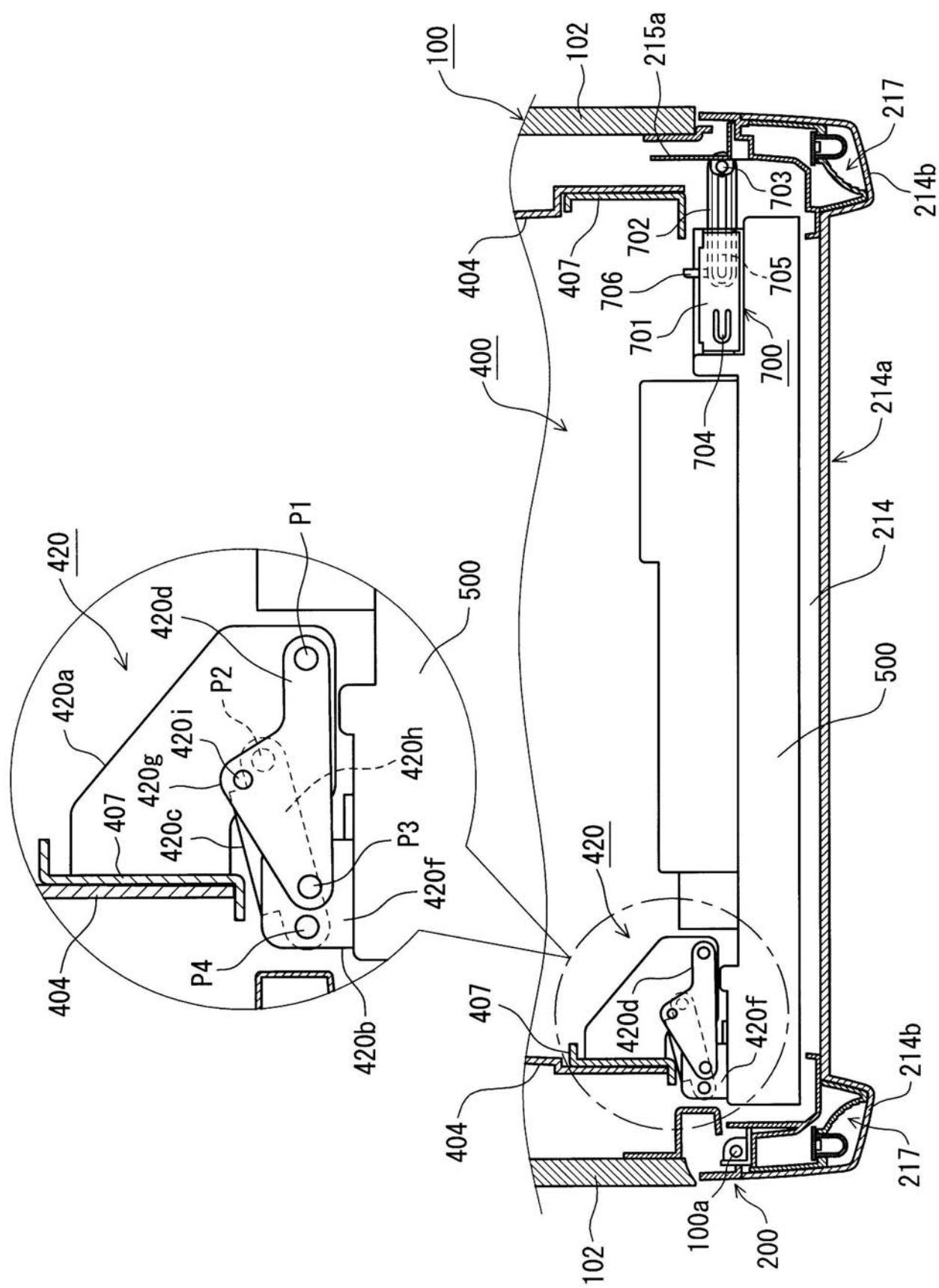
【図36】



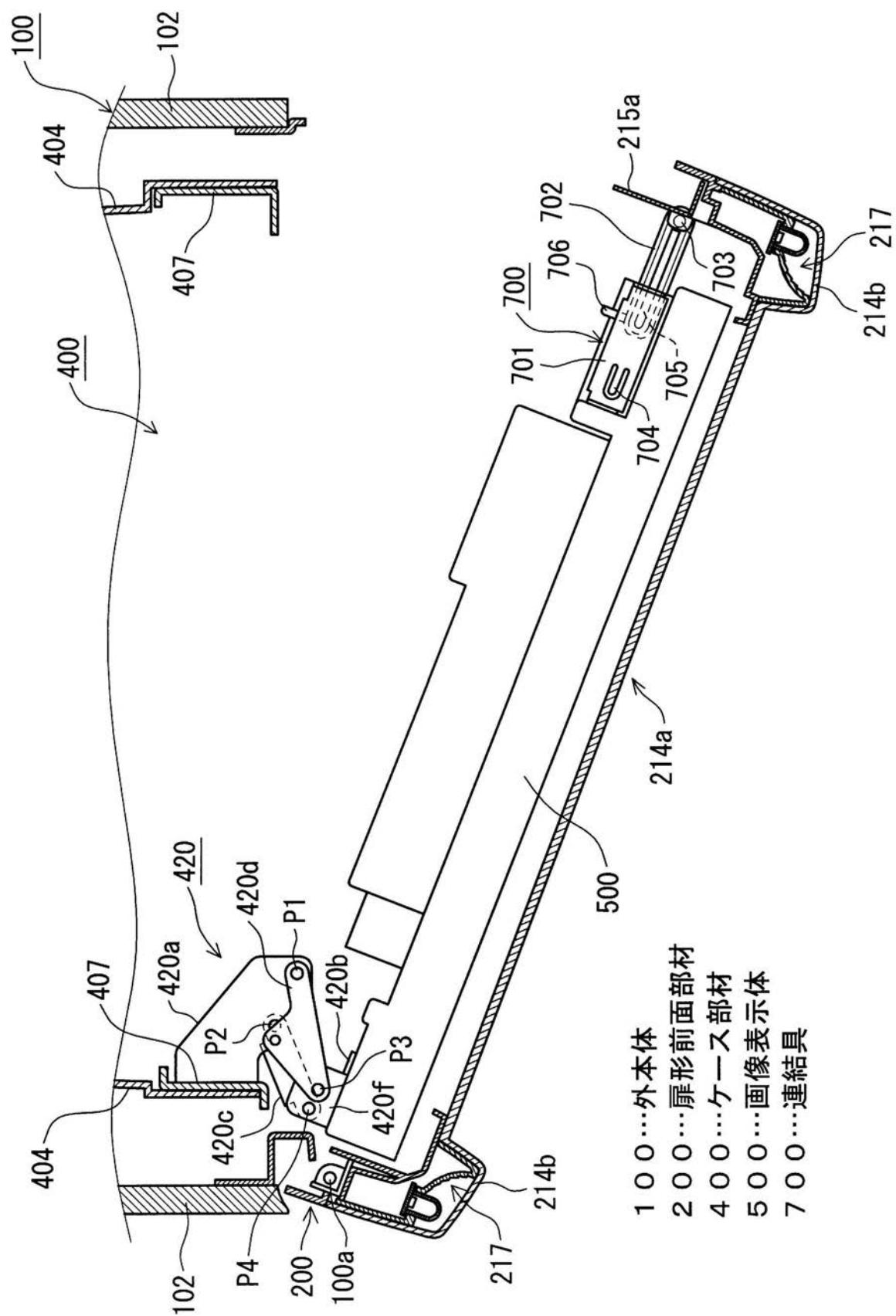
【図37】



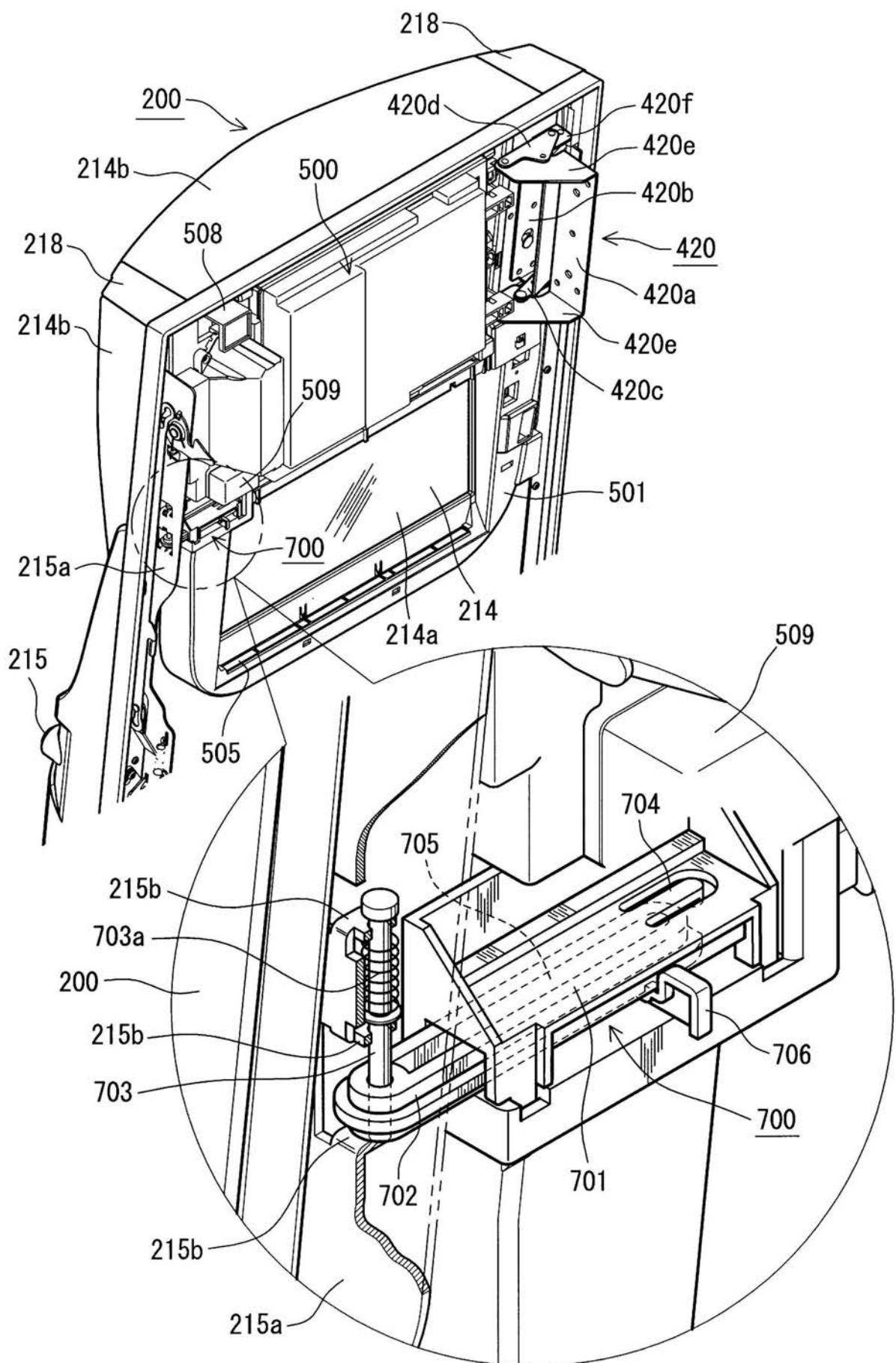
【図38】



【図39】

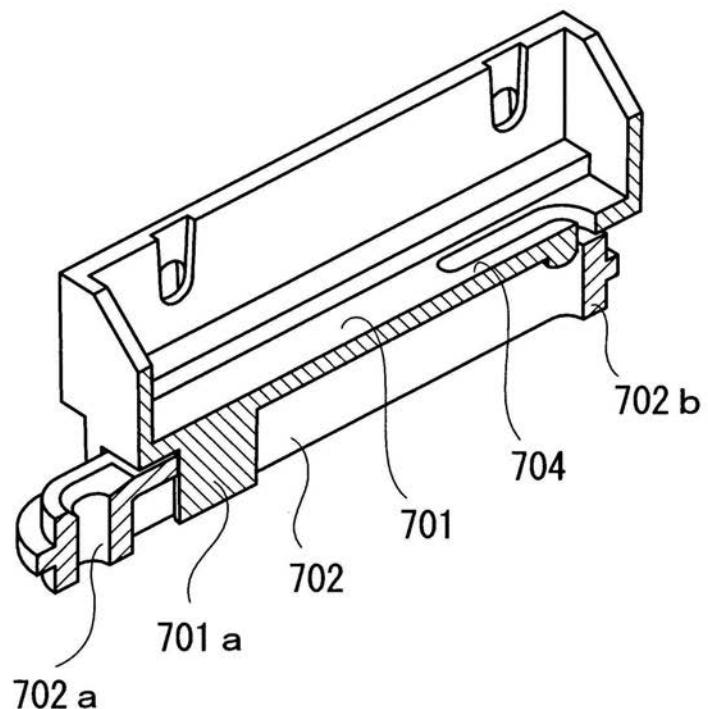


【図40】

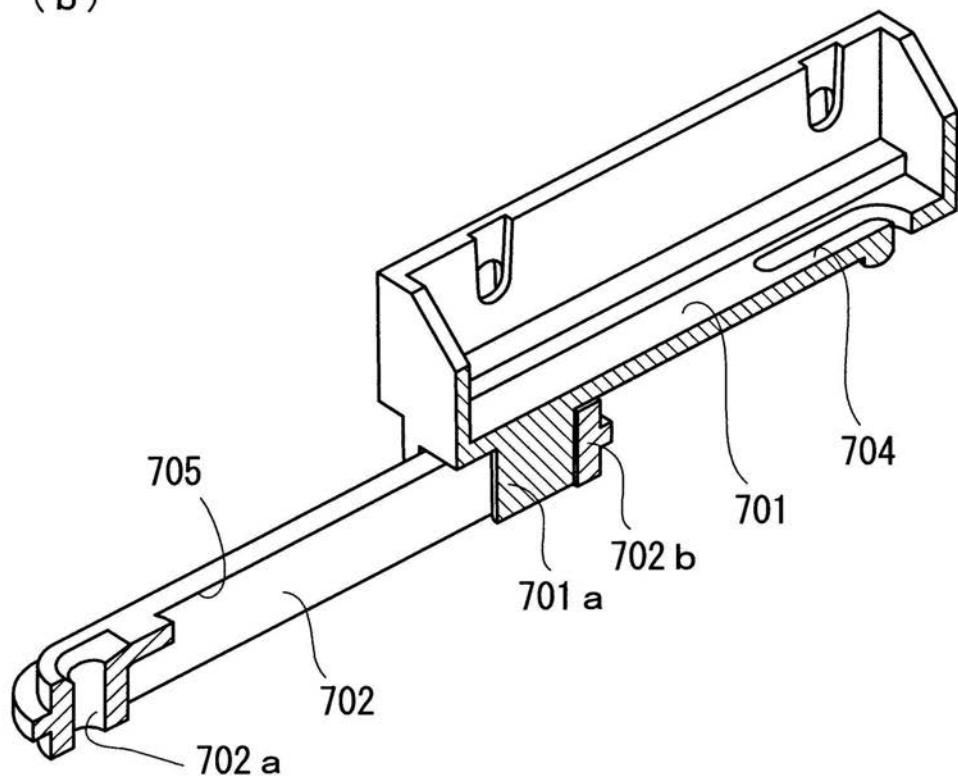


【図 4 1】

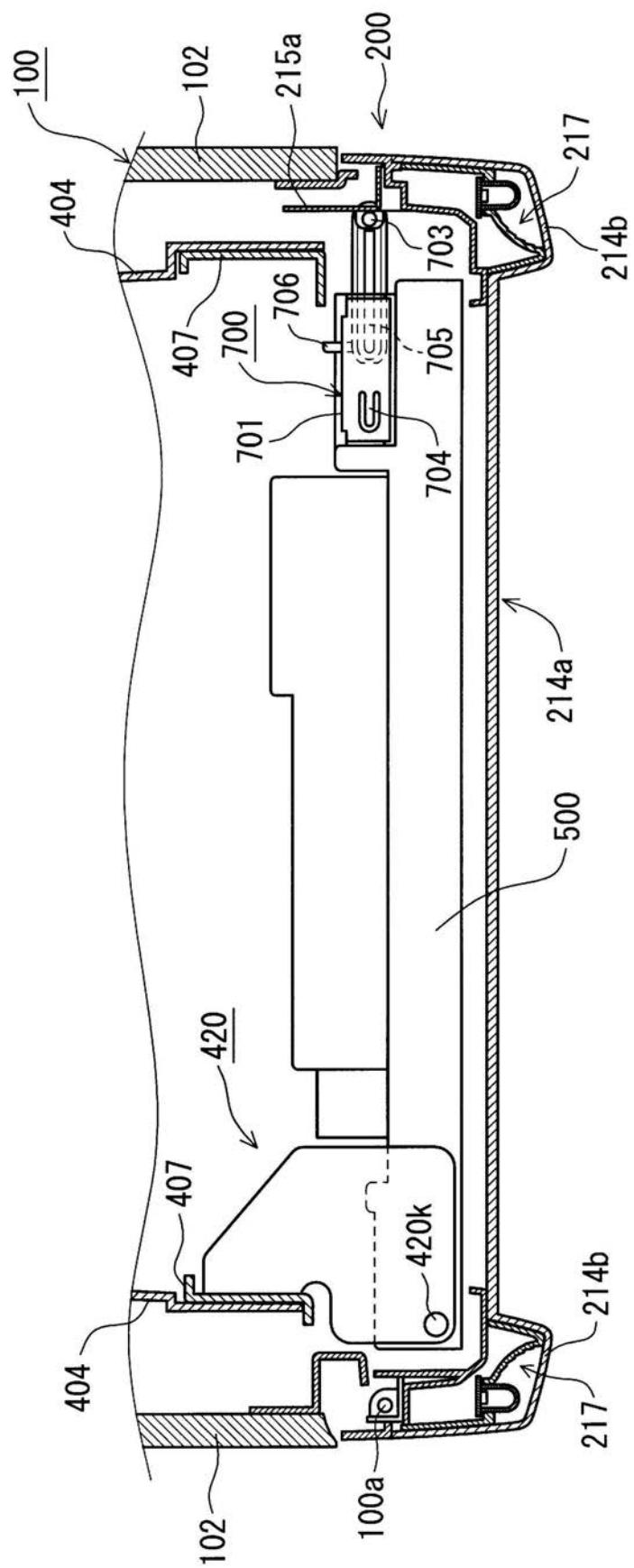
(a)



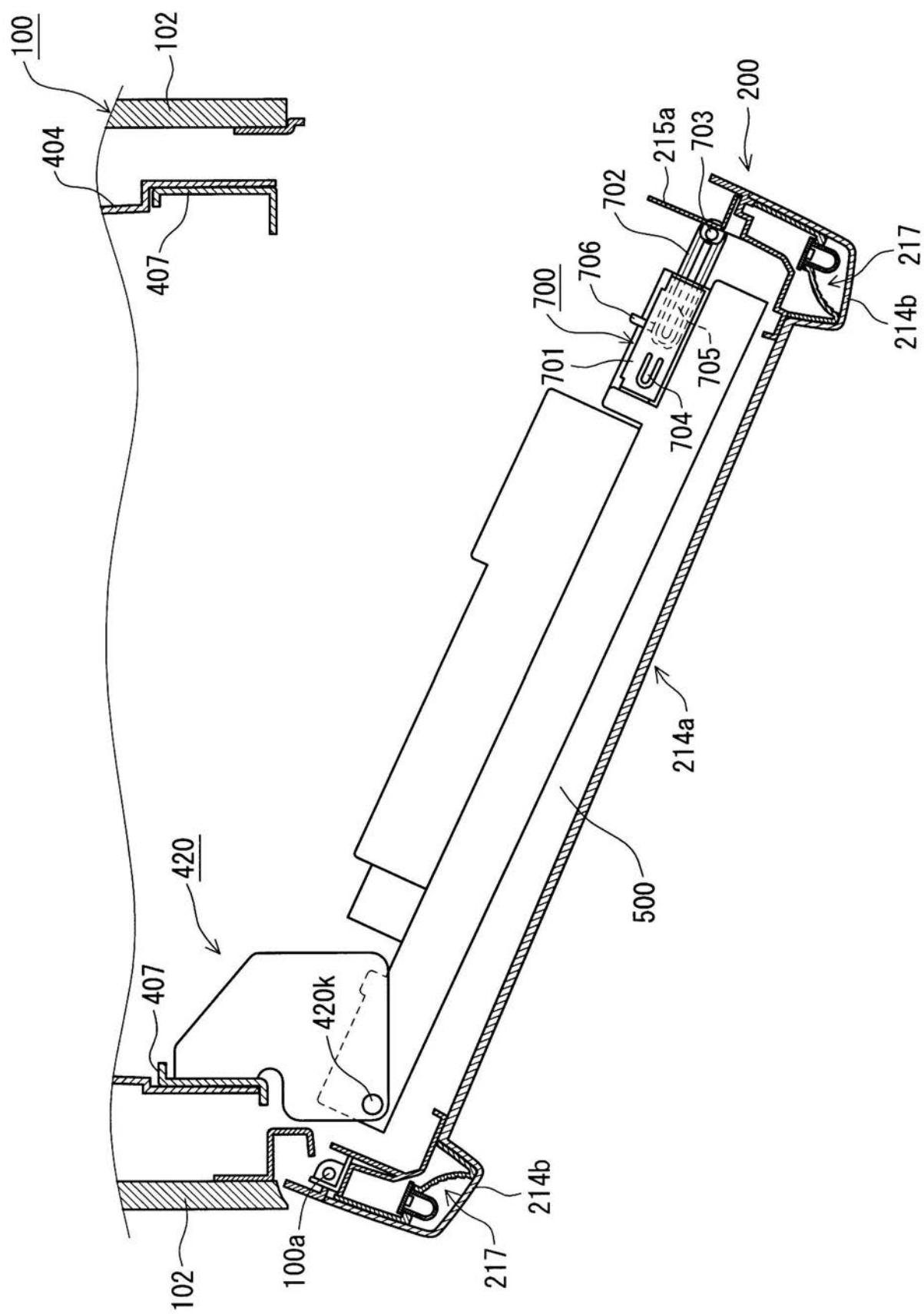
(b)



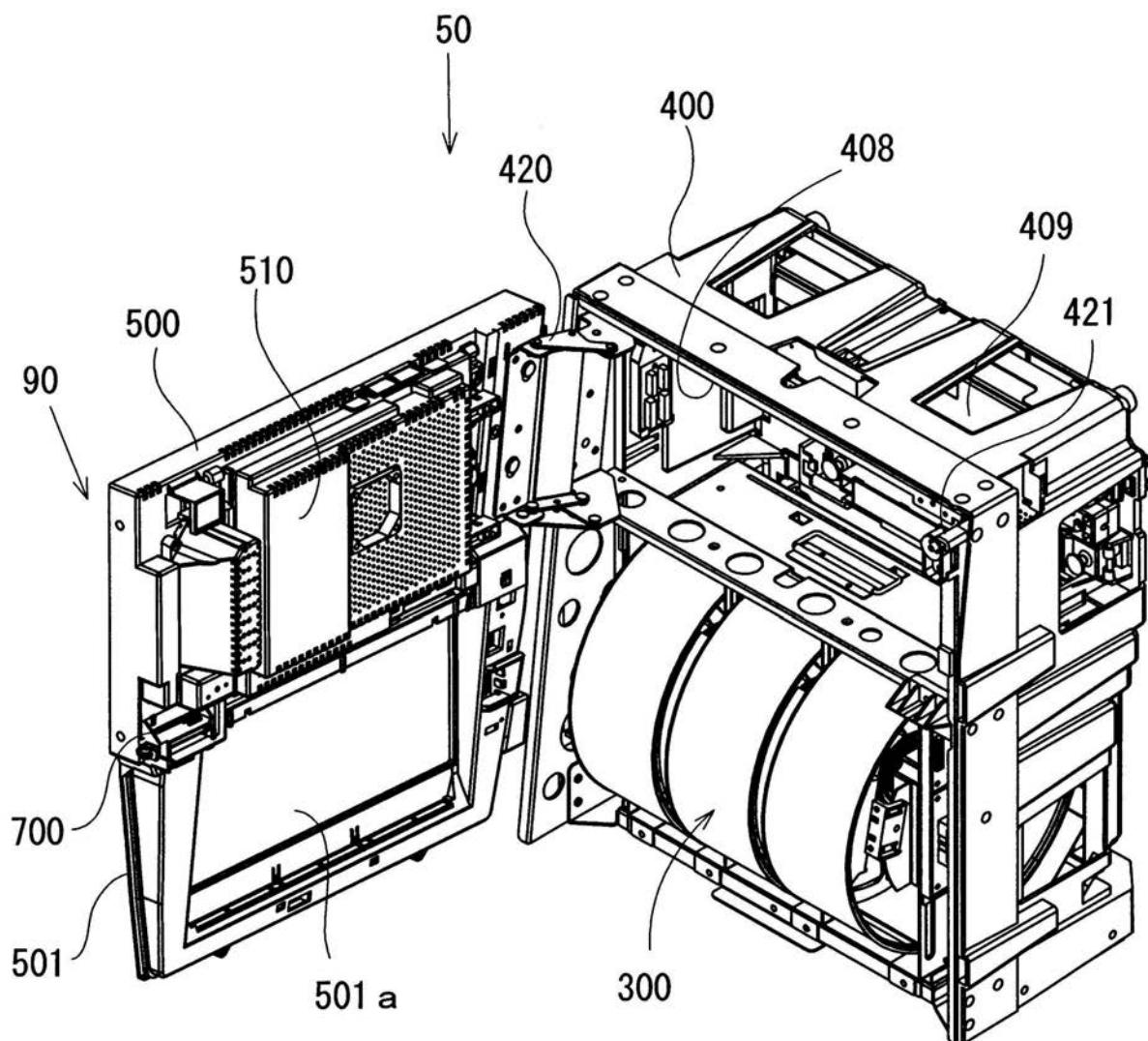
【図42】



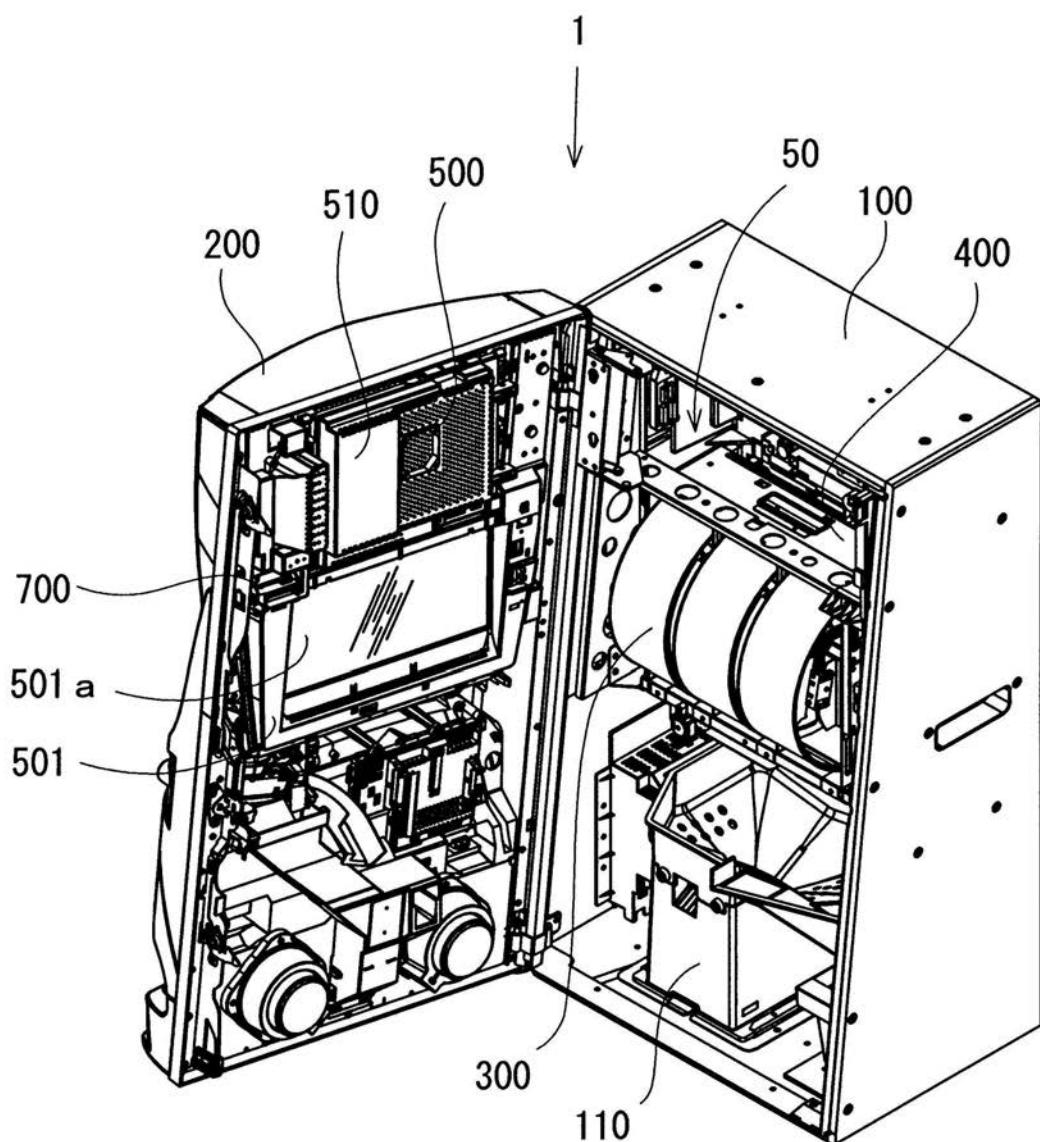
【図43】



【図44】



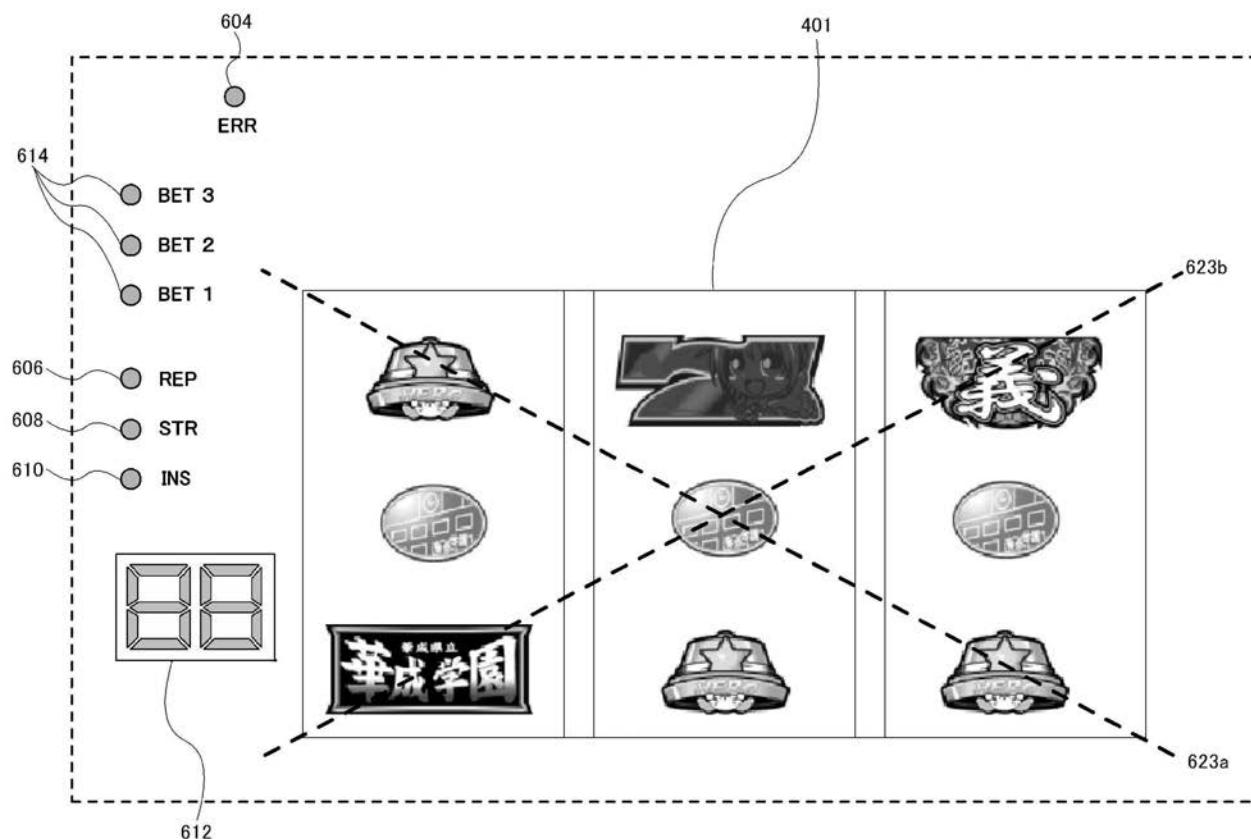
【図45】



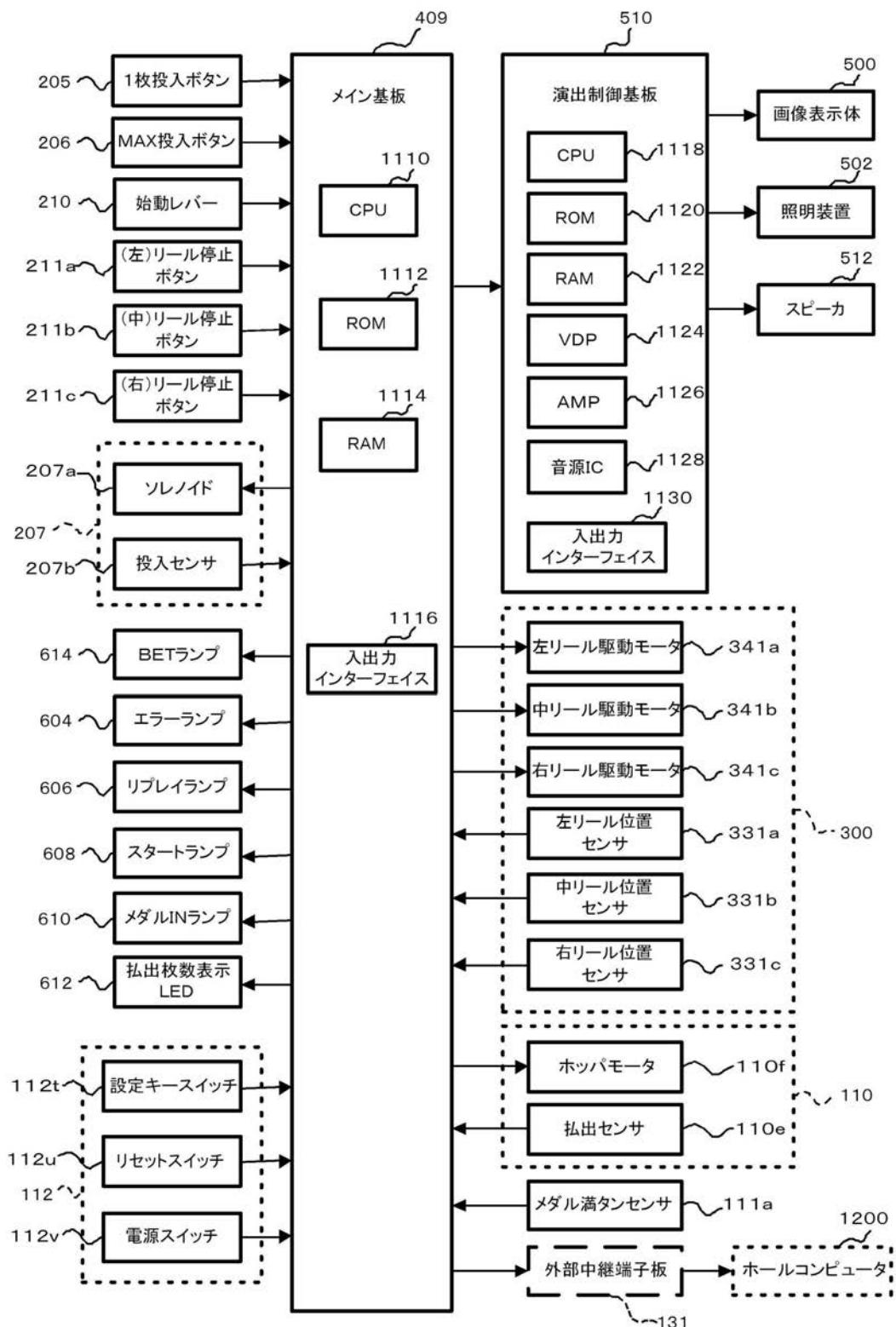
【図46】

配列番号	第1リール	第2リール	第3リール
20			
19			
18			
17			
16			
15			
14			
13			
12			
11			
10			
9			
8			
7			
6			
5			
4			
3			
2			
1			
0			

【図47】



【図48】



【図49】

条件装置	一般状態	通常RT	チャンスRT1	チャンスRT2	チャンスRT3	SB中	ボーナス内部中	ボーナス中	分母60000
RB2	2	2	2	2	2	2	2	2	0
RB1+チャンス目2	13	13	13	13	13	13	13	13	0
RB1+チャンス目1	31	31	31	31	31	31	31	31	0
RB1+スイカ	41	41	41	41	41	41	41	41	0
RB1+チェリー2	17	17	17	17	17	17	17	17	0
RB1+チェリー1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
RB1+ペル2	1	1	1	1	1	1	1	1	0
BB2+チャンス目2	13	13	13	13	13	13	13	13	0
BB2+チャンス目1	31	31	31	31	31	31	31	31	0
BB2+スイカ	41	41	41	41	41	41	41	41	0
BB2+チェリー2	17	17	17	17	17	17	17	17	0
BB2+チェリー1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
BB2+ペル2	1	1	1	1	1	1	1	1	0
BB1+チャンス目2	13	13	13	13	13	13	13	13	0
BB1+チャンス目1	10	10	10	10	10	10	10	10	0
BB1+スイカ	11	11	11	11	11	11	11	11	0
BB1+チェリー2	11	11	11	11	11	11	11	11	0
BB1+チェリー1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
BB1+ペル2	1	1	1	1	1	1	1	1	0
チャンス目2	200	200	200	200	200	200	200	200	0
チャンス目1	200	200	200	200	200	200	200	200	0
スイカ	380	380	380	380	380	380	380	380	0
チェリー2	240	240	240	240	240	240	240	240	0
チェリー1	600	600	600	600	600	600	600	600	0
ペル2	660	660	660	660	660	660	660	660	0
ペル1	1200	1200	1200	1200	1200	1200	1200	1200	0
AT10	1000	1000	1000	1000	1000	1000	1000	250	0
AT9	1000	1000	1000	1000	1000	1000	1000	250	0
AT8	1000	1000	1000	1000	1000	1000	1000	250	0
AT7	1000	1000	1000	1000	1000	1000	1000	250	0
AT6	1000	1000	1000	1000	1000	1000	1000	500	0
AT5	1000	1000	1000	1000	1000	1000	1000	500	0
AT4	1000	1000	1000	1000	1000	1000	1000	2000	0
AT3	1000	1000	1000	1000	1000	1000	1000	2000	0
AT2	1000	1000	1000	1000	1000	1000	1000	2000	0
AT1	1000	1000	1000	1000	1000	1000	1000	2000	0
ALL	0	0	0	0	0	0	0	54812	
ロゴ7	0	0	0	0	0	0	0	30	
ロゴ6	0	0	0	0	0	0	0	128	
ロゴ5	0	0	0	0	0	0	0	160	
ロゴ4	0	0	0	0	0	0	0	400	
ロゴ3	0	0	0	0	0	0	0	770	
ロゴ2	0	0	0	0	0	0	0	1200	
ロゴ1	0	0	0	0	0	0	0	2500	
SB3	200	200	0	0	0	200	0	0	
SB2	200	200	0	0	0	200	0	0	
SB1	200	200	0	0	0	200	0	0	
ARTリフ3	0	3000	0	0	0	0	0	0	
ARTリフ2	0	3000	0	0	0	0	0	0	
ARTリフ1	0	3000	0	0	0	0	0	0	
SB3+通常リフ	0	0	200	200	200	0	0	0	
SB2+通常リフ	0	0	200	200	200	0	0	0	
SB1+通常リフ	0	0	200	200	200	0	0	0	
通常リフ	9000	0	9000	45663	40000	9000	9500	0	
はずれ	36663	36663	36663	0	5663	36662	36763	0	

【 50 】

【図 5 1】

第1リール	第2リール	第3リール	第1リール	第2リール	第3リール	条件装置	払出手数	補足
青 7	青 7	青 7				BB1	—	300枚BB
赤 7	赤 7	赤 7				BB2	—	200枚BB
青 7	青 7	赤 7				RB1	—	56枚RB
赤 7	赤 7	青 7				RB2	—	プレミARB(56枚)
赤 7	赤 7	正						
ベル 1	チェリー	赤 7				小物 1	2	押し順不正解用
ベル 1	チェリー	チェリー				小物 2	2	押し順不正解用
ベル 1	チェリー	BAR				小物 3	2	押し順不正解用
ベル 1	チェリー	正				小物 4	2	押し順不正解用
ベル 1	BAR	赤 7				小物 5	2	押し順不正解用
ベル 1	BAR	チェリー				小物 6	2	押し順不正解用
ベル 1	BAR	BAR				小物 7	2	押し順不正解用
ベル 1	BAR	正				小物 8	2	押し順不正解用
ベル 2	チェリー	赤 7				小物 9	1	押し順不正解用
ベル 2	チェリー	チェリー				小物 10	1	押し順不正解用
ベル 2	チェリー	BAR				小物 11	1	押し順不正解用
ベル 2	チェリー	正				小物 12	1	押し順不正解用
ベル 2	BAR	赤 7				小物 13	1	押し順不正解用
ベル 2	BAR	チェリー				小物 14	1	押し順不正解用
ベル 2	BAR	BAR				小物 15	1	押し順不正解用
ベル 2	BAR	正				小物 16	1	押し順不正解用
青 7	チェリー	ベル 1				小物 17	9	右下がりor 右上がりベル
BAR	チェリー	ベル 1				小物 18	9	中段ベル
青 7	チェリー	ベル 2				小物 19	2	チエリー
BAR	チェリー	ベル 2						
青 7	BAR	ベル 1						
BAR	BAR	ベル 1						
青 7	BAR	ベル 2						
BAR	BAR	ベル 2						
赤 7	チエリー	ベル 1						
正	チエリー	ベル 1						
赤 7	チエリー	ベル 2						
正	チエリー	ベル 2						
赤 7	BAR	ベル 1						
正	BAR	ベル 1						
赤 7	BAR	ベル 2						
正	BAR	ベル 2						
ベル 1	ベル 1	ベル 1						
ベル 1	ベル 1	ベル 2						
ベル 2	ベル 1	ベル 1						
ベル 2	ベル 1	ベル 2						
スイカ	ベル 1	青 7						
スイカ	ベル 1	リブ						
スイカ	ベル 1	スイカ						
チエリー	—	青 7						
チエリー	—	義						
チエリー	—	リブ						
チエリー	—	ベル 1						
チエリー	—	ベル 2						
チエリー	—	スイカ						

【図 5 2】

義	赤7	青7						
義	青7	青7						
義	BAR	青7						
義	義	青7						
義	チエリー	青7						
義	ベル1	青7						
義	赤7	義						
義	青7	義						
義	BAR	義						
義	義	義						
義	チエリー	義						
義	ベル1	義						
義	赤7	リブ						
義	青7	リブ						
義	BAR	リブ						
義	義	リブ						
義	チエリー	リブ						
義	ベル1	リブ						
義	赤7	ベル1						
義	青7	ベル1						
義	BAR	ベル1						
義	義	ベル1						
義	チエリー	ベル1						
義	ベル1	ベル1						
義	赤7	ベル2						
義	青7	ベル2						
義	BAR	ベル2						
義	義	ベル2						
義	チエリー	ベル2						
義	ベル1	ベル2						
義	赤7	スイカ						
義	青7	スイカ						
義	BAR	スイカ						
義	義	スイカ						
義	チエリー	スイカ						
義	ベル1	スイカ						
チエリー	チエリー	チエリー						
チエリー	BAR	チエリー						
義	チエリー	チエリー						
義	BAR	チエリー						
スイカ	スイカ	スイカ						
正	スイカ	青7						
スイカ	義	青7						
スイカ	正	青7						
泰7	ベル1	-			-			
青7	ベル1	-			-			
BAR	ベル1	-			-			
正	ベル1	-			-			
赤7	義	-			-			
青7	義	-			-			
BAR	義	-			-			
正	義	-			-			

小物 20 2 チエリー

小物 21 2 強チエリー

小物 22 5 スイカ

小物 23 1 チャンス目 1 用

小物 24 1 チャンス目 2 用

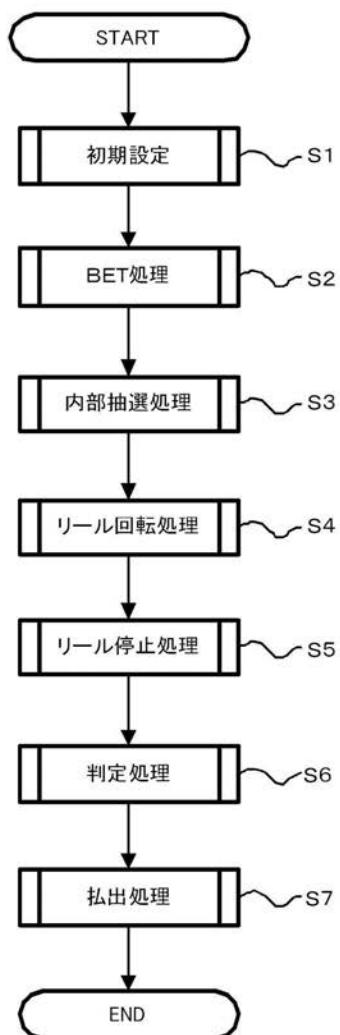
小物 25 1 チャンス目 2 用

小物 26 10 増加小役

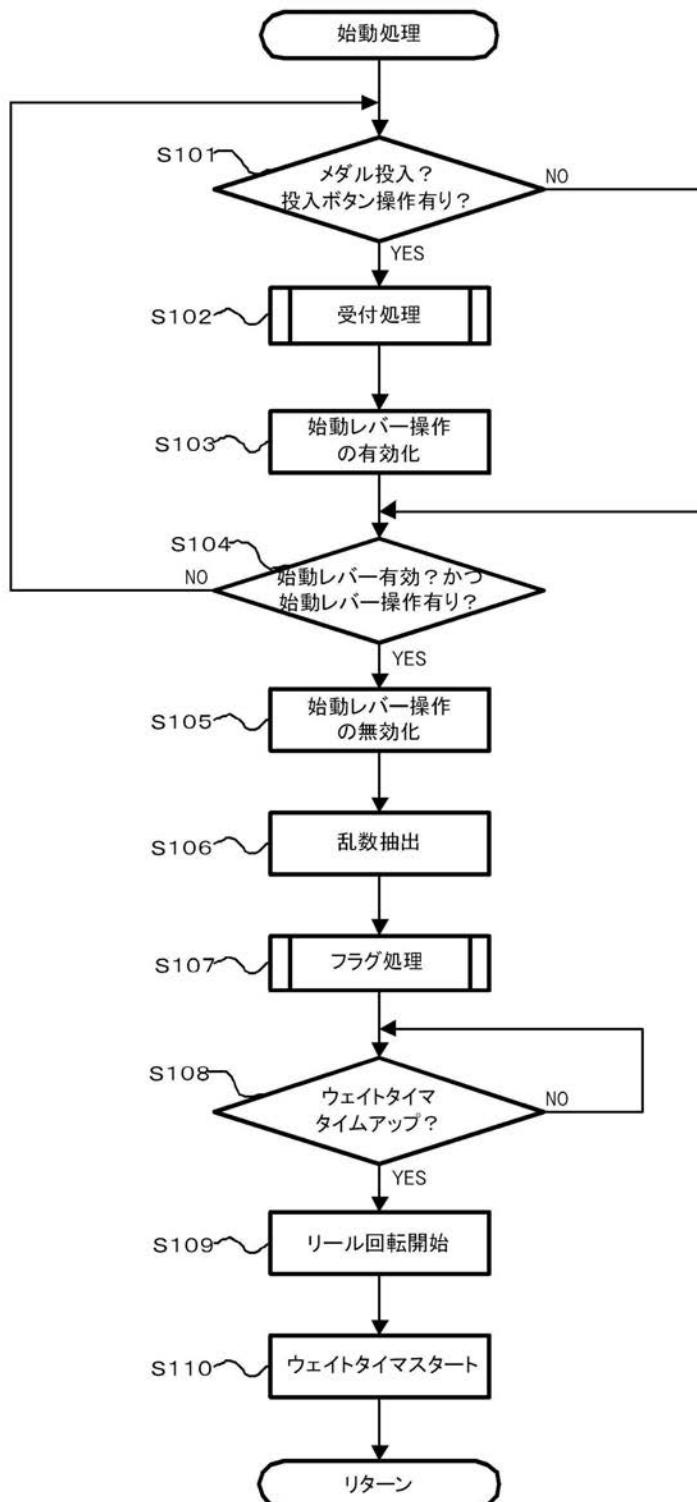
【図 5 3】

ベル1	リブ	ベル1				再遊技1	再遊技	中段リプレイ (※RT移行なし)
ベル1	リブ	ベル2						
ベル1	リブ	チェリー						
ベル2	リブ	ベル1						
ベル2	リブ	ベル2						
ベル2	リブ	チェリー						
リブ	リブ	リブ				再遊技2	再遊技	RT 2移行用 斜めリプレイ
リブ	リブ	ベル1				再遊技3	再遊技	T 3移行の特殊リプレイ
リブ	リブ	ベル2				SB3	SB	SB3
義	リブ	-			-			
義	正	-			-			
スイカ	BAR	リブ						
赤7	BAR	リブ						
スイカ	チェリー	リブ						
赤7	チェリー	リブ				RT目1	-	左3rd用こぼし目
スイカ	チェリー	赤7						
スイカ	チェリー	チェリー						
スイカ	チェリー	BAR						
スイカ	チェリー	正						
スイカ	BAR	赤7						
スイカ	BAR	チェリー						
スイカ	BAR	BAR						
スイカ	BAR	正						
赤7	チェリー	赤7						
赤7	チェリー	チェリー						
赤7	チェリー	BAR						
赤7	チェリー	正						
赤7	BAR	赤7						
赤7	BAR	チェリー						
赤7	BAR	BAR						
赤7	BAR	正				RT目2	-	中3rd用こぼし目
青7	ベル1	ベル1						
青7	ベル1	ベル2						
赤7	ベル1	ベル1						
赤7	ベル1	ベル2						
BAR	ベル1	ベル1						
BAR	ベル1	ベル2				RT目3	-	中3rd用こぼし目
正	ベル1	ベル1						
正	ベル1	ベル2						
ベル1	リブ	赤7						
ベル1	リブ	BAR						
ベル1	リブ	正						
ベル2	リブ	赤7				RT目4	-	中3rd用こぼし目
ベル2	リブ	BAR						
ベル2	リブ	正						
ベル1	チェリー	青7						
ベル1	チェリー	スイカ						
ベル1	BAR	青7						
ベル1	BAR	スイカ				RT目4	-	右3rd用こぼし目
ベル2	チェリー	青7						
ベル2	チェリー	スイカ						
ベル2	BAR	青7						
ベル2	BAR	スイカ						

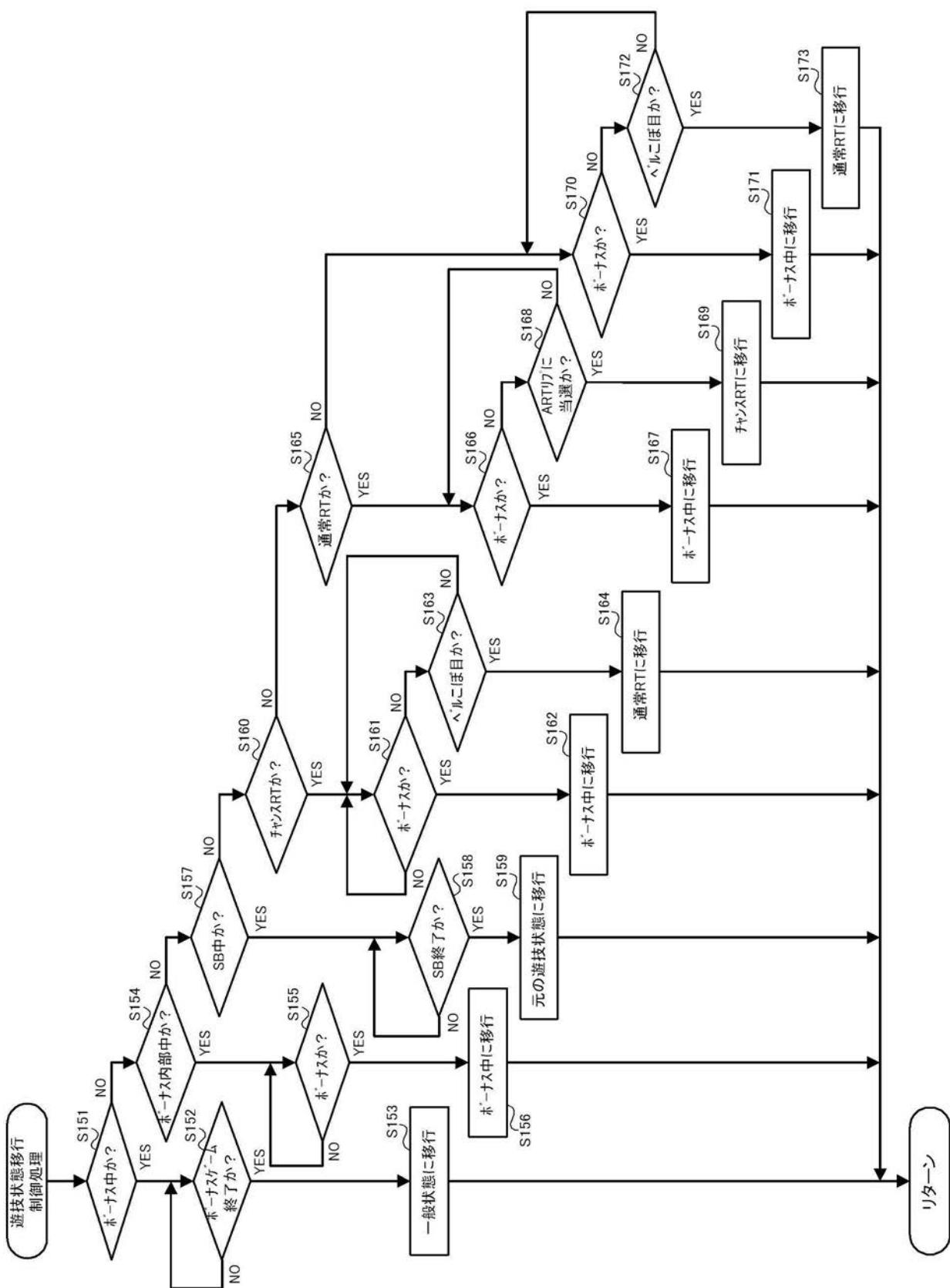
【図 5 4】



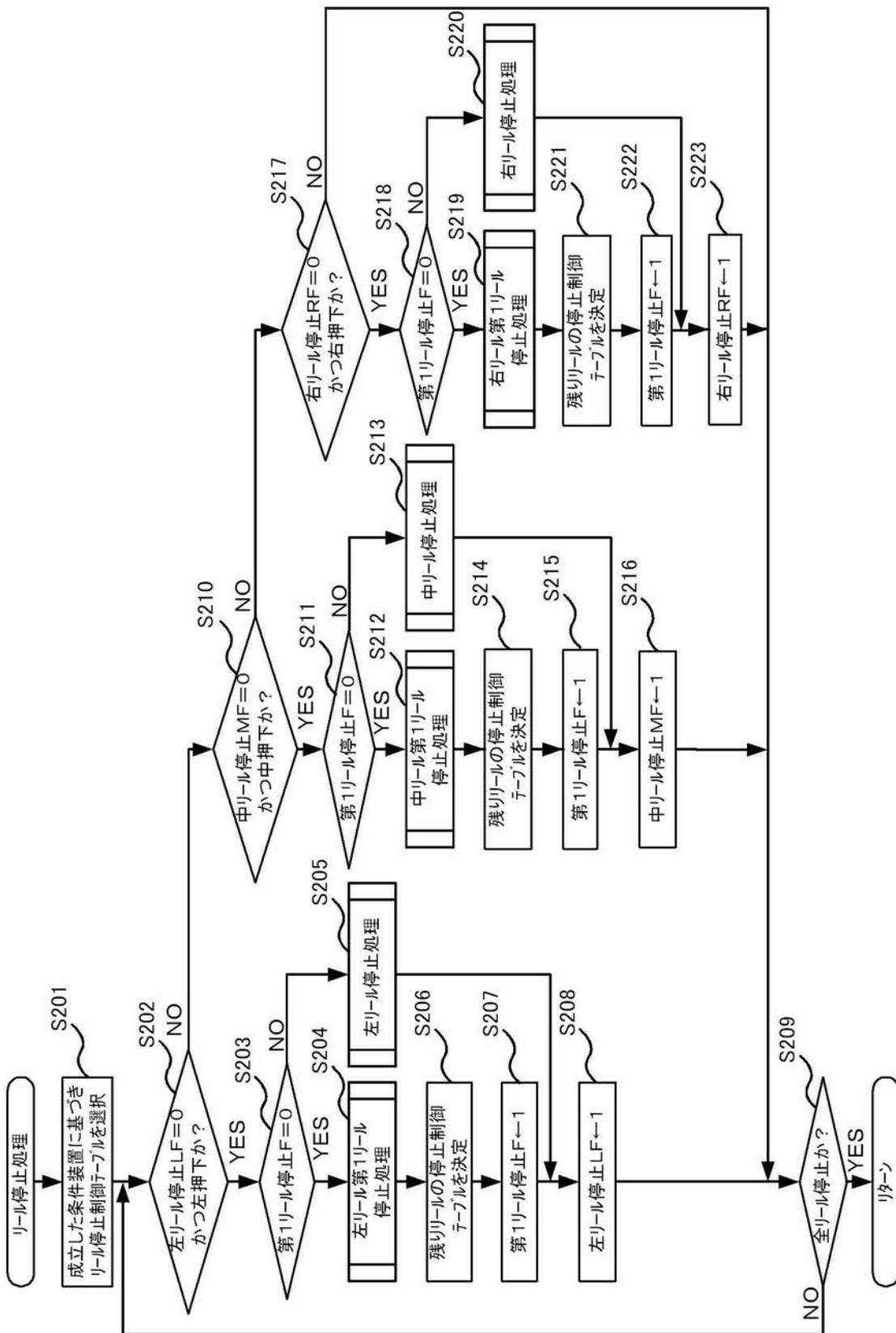
【図 5.5】



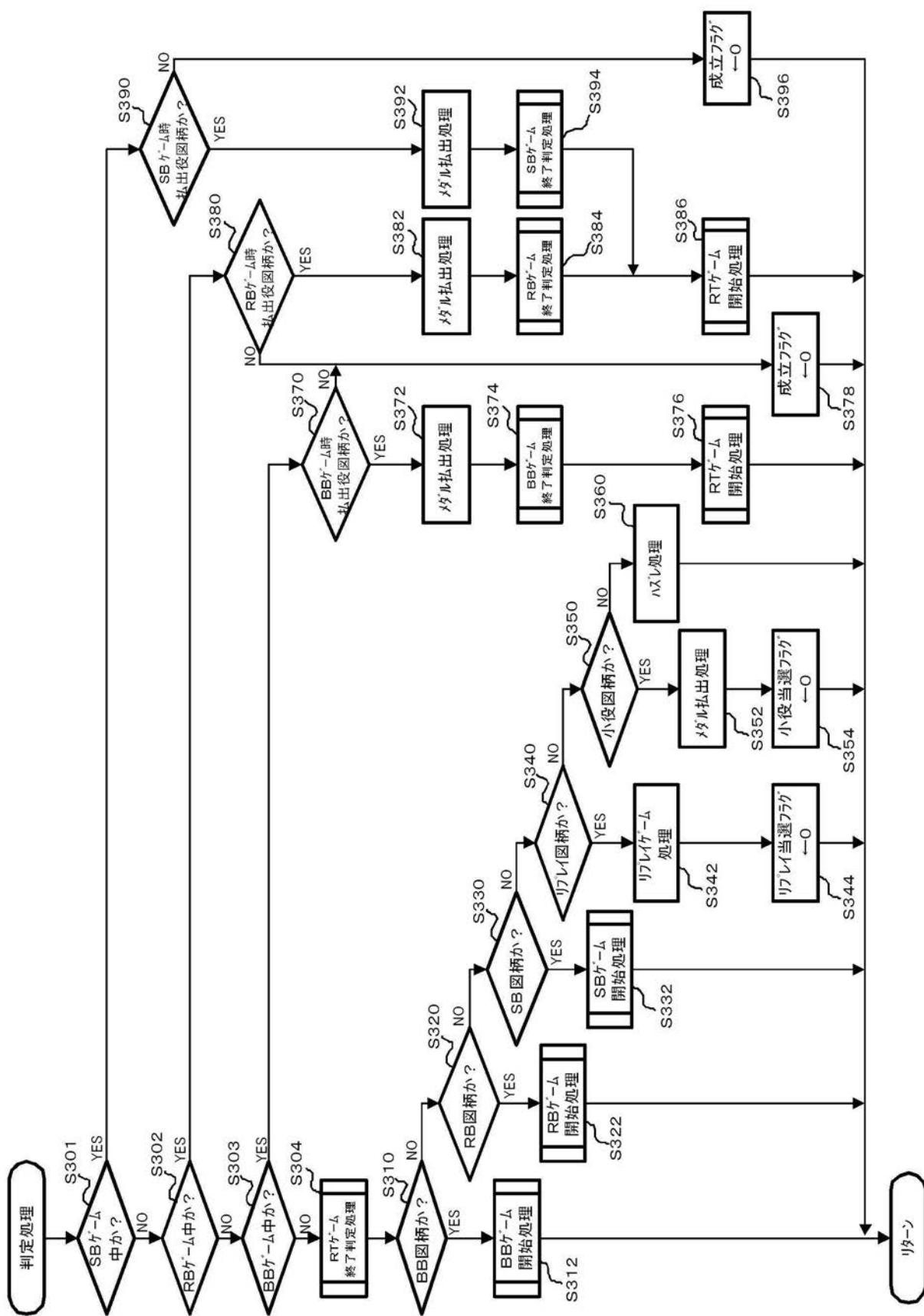
【図 5 6】



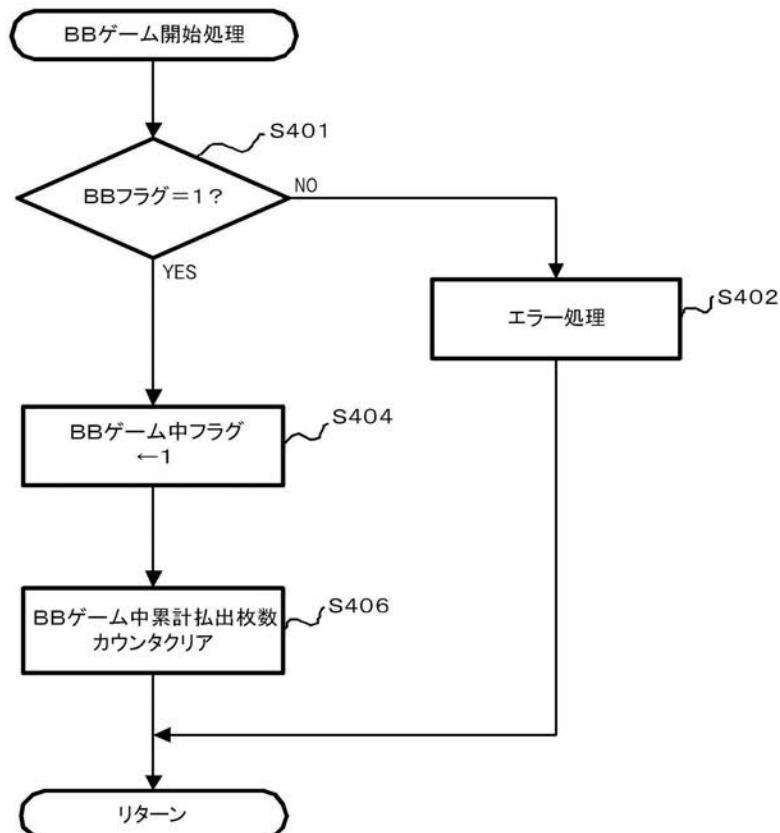
【図 5 7】



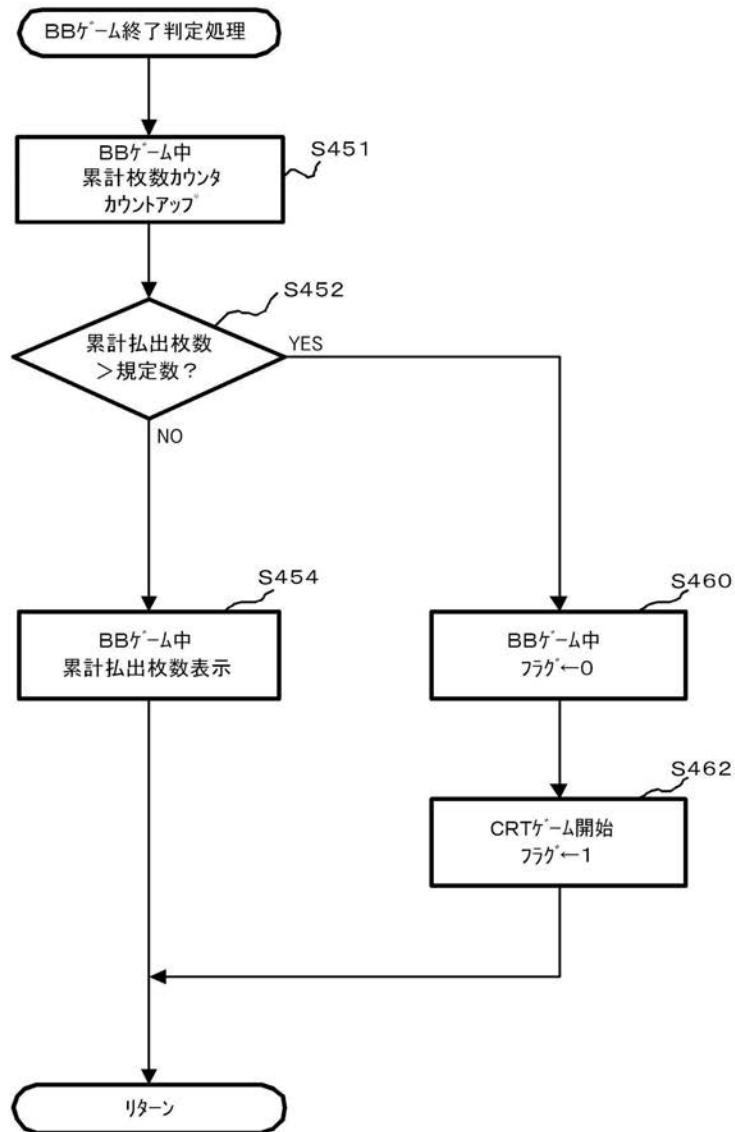
【図 5.8】



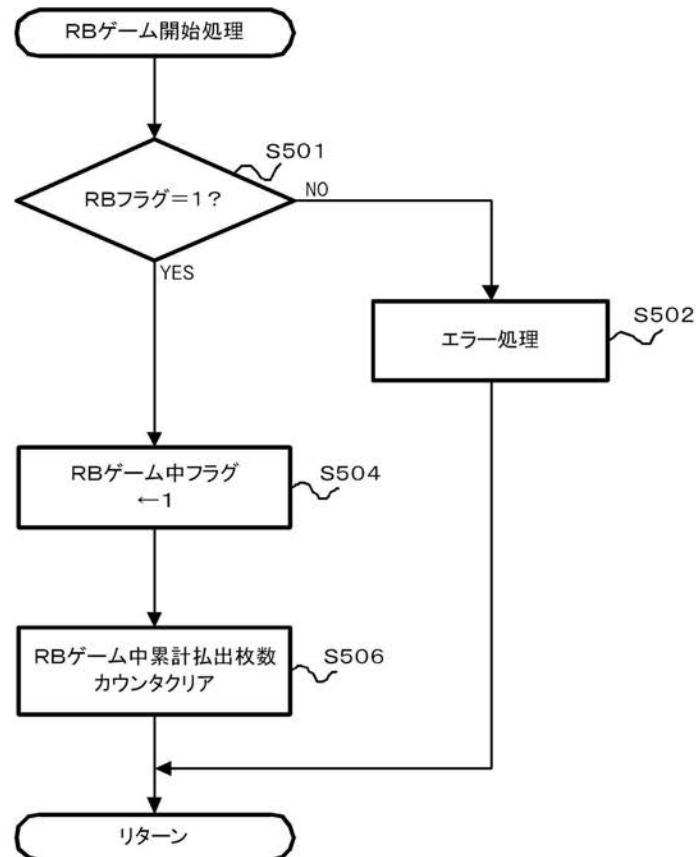
【図 5 9】



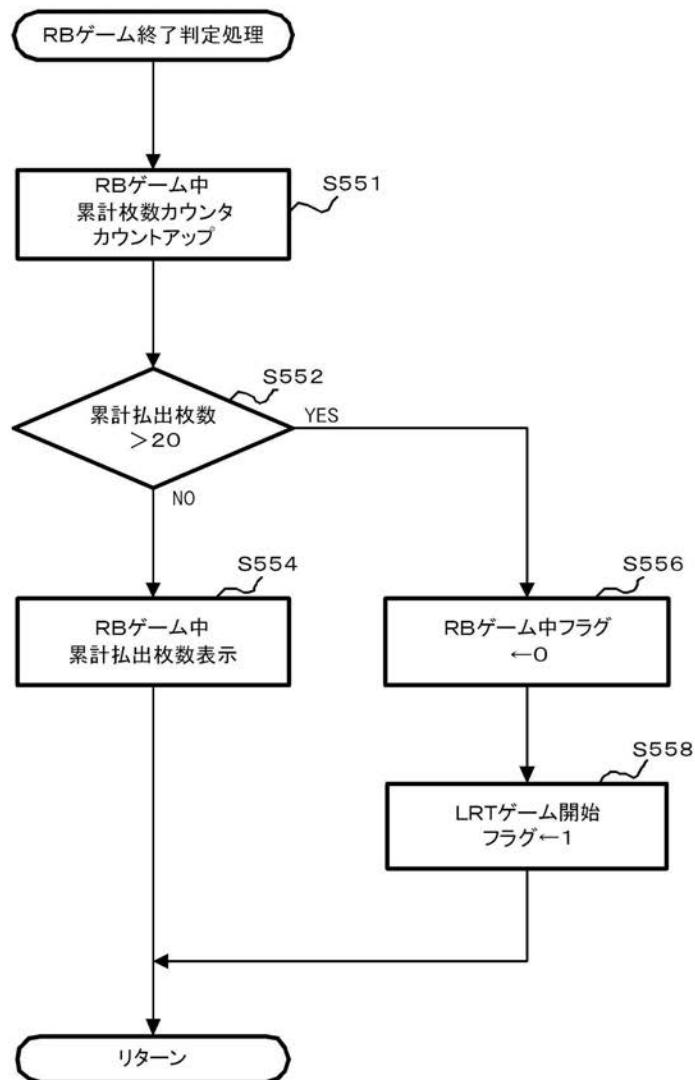
【図 6 0】



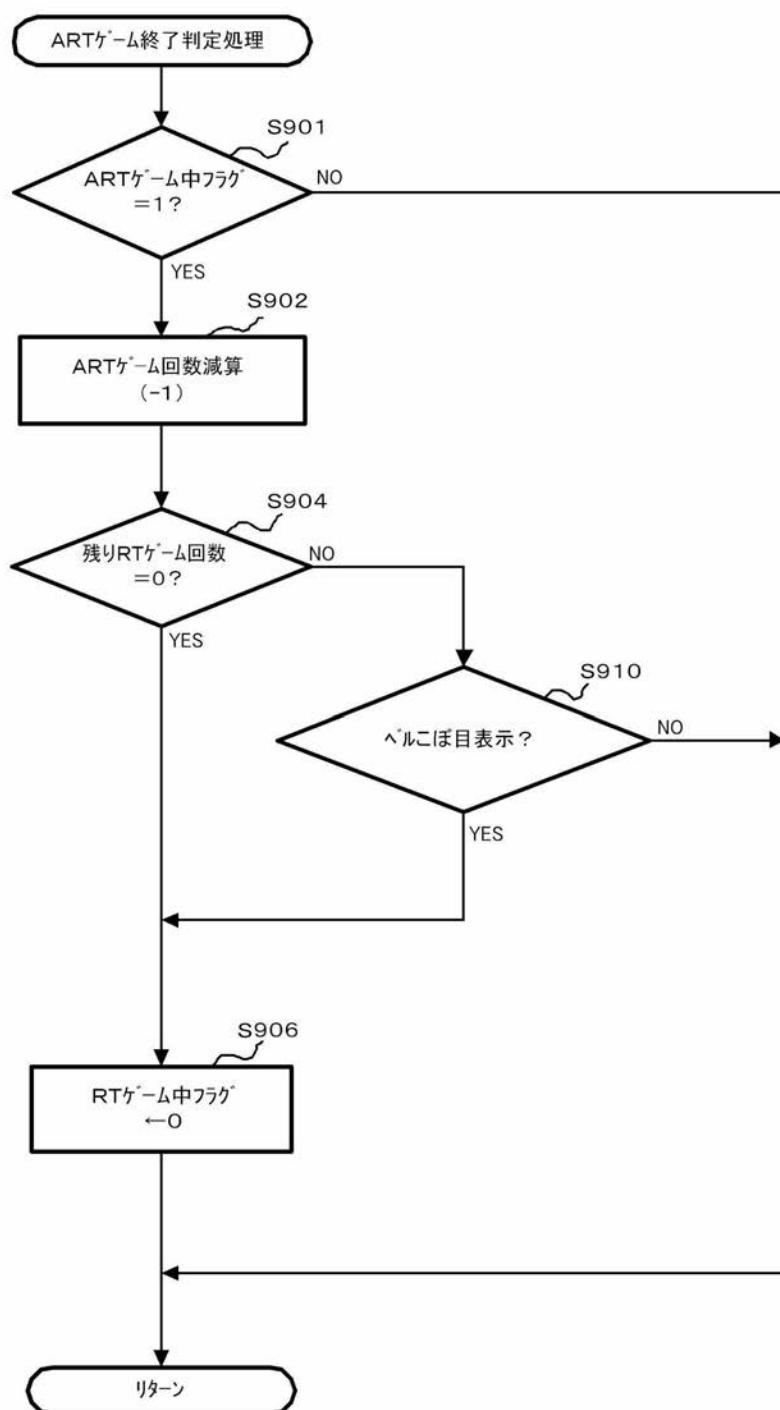
【図 6 1】



【図 6 2】



【図 7 2】



フロントページの続き

F ターム(参考) 2C082 AA02 AB03 AB10 AB12 AB16 AC14 AC23 AC27 AC34 AC52
AC61 AC77 AC82 BA03 BA17 BA22 BA35 BA38 BB02 BB13
BB14 BB46 BB83 BB94 CA02 CA27 CB04 CB23 CB33 CB42
CC01 CC12 CC24 CD12 CD18 CD31 CD41 CD55 DA52 DA55