

(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2016-209063

(P2016-209063A)

(43) 公開日 平成28年12月15日(2016.12.15)

(51) Int.Cl.
A63F 5/04 (2006.01)F1
A63F 5/04 512Dテーマコード(参考)
2C082

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 133 頁)

(21) 出願番号 特願2015-92734(P2015-92734)
(22) 出願日 平成27年4月30日(2015.4.30)(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 100128923
弁理士 納谷 洋弘
(72) 発明者 安藤 昇
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 田中 健一
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 山本 祥大
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

最終頁に続く

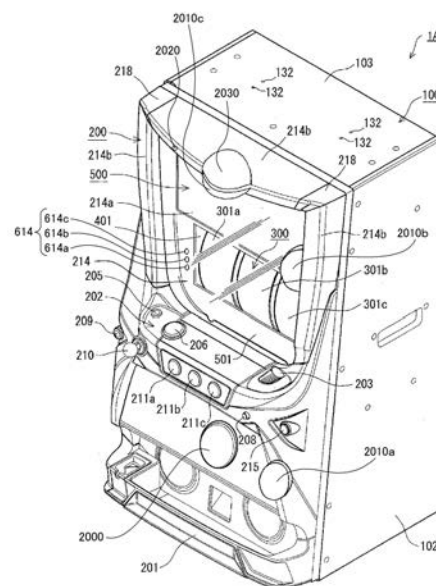
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】 興味の低下を抑制することのできる遊技機を提供する。

【解決手段】 遊技媒体の投入または前記貯留手段に貯留された遊技媒体を消費することで所定の賭け数を設定可能な賭け数設定手段と、賭け数設定手段により賭け数が設定されたことを表示可能な賭け数表示手段と、賭け数表示手段の表示態様を制御する表示態様制御手段とを備え、表示態様制御手段は、賭け数設定手段により賭け数が設定されたタイミングで賭け数表示手段の表示制御を行う通常態様制御手段と、特定条件が成立した場合に限り通常態様制御手段により制御される表示態様とは異なる態様で賭け数表示手段の表示制御を行う特定態様制御手段とを少なくとも有する。

【選択図】 図46



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

遊技媒体を貯留可能な貯留手段と、
遊技媒体の投入または前記貯留手段に貯留された前記遊技媒体を消費することで所定の賭け数を設定可能な賭け数設定手段と、
前記賭け数設定手段により賭け数が設定されたことを表示可能な賭け数表示手段と、
前記賭け数表示手段の表示態様を制御する表示態様制御手段と、
を備え、
前記表示態様制御手段は、
前記賭け数設定手段により賭け数が設定されたタイミングで前記賭け数表示手段の表示
制御を行う通常態様制御手段と、
特定条件が成立した場合に限り前記通常態様制御手段により制御される表示態様とは異なる態様で前記賭け数表示手段の表示制御を行う特定態様制御手段と、
を少なくとも有する
ことを特徴とする遊技機。

【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」とも称する）やスロットマシン等の遊技機に関するものである。

【背景技術】**【0002】**

従来、回転中のリールを遊技者による停止操作によって停止表示させて、停止表示されたときの図柄組み合わせに基づいて遊技の進行にかかる制御が行われる遊技機として、例えばスロットマシンが知られている（例えば特許文献 1 参照）。

【0003】

特許文献 1 に記載のスロットマシンでは、メダルの投入やクレジットを消化し、始動レバーを操作することで遊技が開始され、停止ボタンを押下操作することでゲームが進行することが一般的である。

【先行技術文献】**【特許文献】****【0004】**

【特許文献 1】 特開 2002-078851 号公報

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0005】**

ところで、これら一般的なスロットマシンにおいては、規定枚数のメダルを投入する手間を抑制するために、MAX 投入ボタンが設けられている。これにより、ゲームを消化するために 1 枚 1 枚メダルを投入（クレジットを消化）する必要がなくなり、滞りなくゲームを継続することができる。

【0006】

しかしながら、滞りなくゲームを継続することができるようになったものの、同じような操作を繰り返すことで遊技が単調になり、興趣の低下を招く結果となる。

【0007】

この発明は、こうした実情に鑑みてなされたものであり、興趣の低下を抑制することを目的とする。

【課題を解決するための手段】**【0008】**

手段 1：手段 1 の遊技機は、遊技媒体を貯留可能な貯留手段と、遊技媒体の投入または前記貯留手段に貯留された前記遊技媒体を消費することで所定の賭け数を設定可能な賭け

数設定手段と、前記賭け数設定手段により賭け数が設定されたことを表示可能な賭け数表示手段と、前記賭け数表示手段の表示態様を制御する表示態様制御手段と、を備え、前記表示態様制御手段は、前記賭け数設定手段により賭け数が設定されたタイミングで前記賭け数表示手段の表示制御を行う通常態様制御手段と、特定条件が成立した場合に限り前記通常態様制御手段により制御される表示態様とは異なる態様で前記賭け数表示手段の表示制御を行う特定態様制御手段と、を少なくとも有することを特徴とするものである。

【発明の効果】

【0009】

この発明によれば、興趣の低下を抑制することができる。

【図面の簡単な説明】

10

【0010】

【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】一般的なスロットマシンの斜視図である。

【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。

20

【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。

【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体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。

30

【図18】ケース部材を止めるストッパーの斜視図である。

【図19】他の形態を示すストッパーの斜視図である。

【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。

【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ー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。

40

【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。

【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。

50

- 【図 3 8】扉形前面部材を示す要部の横断平面図である。
- 【図 3 9】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 4 0】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。
- 【図 4 1】連結具を縦方向に切断した断面斜視図である。
- 【図 4 2】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 4 3】図 4 2 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 4 4】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 4 5】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 4 6】本実施形態のスロットマシンの斜視図である。 10
- 【図 4 7】リール帯の図柄列を平面的に展開した展開図である。
- 【図 4 8】図柄表示窓 4 0 1 部分の拡大図である。
- 【図 4 9】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 5 0】本ゲームにおける各当選役と対応する図柄の組み合わせ態様及びその遊技特典を示す対応表である。
- 【図 5 1】本ゲームにおける各当選役と、これら各当選役に対応して成立する本条件装置を示す図である。
- 【図 5 2】各本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。 20
- 【図 5 3】図 5 2 から続く図であり、各本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】図 5 3 から続く図であり、各本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 5】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簡単に示した図である。
- 【図 5 6】メイン基板に搭載された C P U により実行される遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 7】ボーナス当選時処理を示すフローチャートの一例である。
- 【図 5 8】特典ゲーム種別判定処理に用いられるナビ抽選テーブルの一例を示す図である。 30
- 【図 5 9】メイン基板に搭載された C P U により実行される特典ゲーム処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 6 0】各特典ゲームの終了条件の一例を示すテーブルである。
- 【図 6 1】メイン基板に搭載された C P U により実行される特典ゲーム設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 6 2】特典ゲーム終了判定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 6 3】メイン基板に搭載された C P U により実行される通常ゲーム or A R T ゲーム処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 6 4】図 6 3 から続く図であり、メイン基板に搭載された C P U により実行される通常ゲーム or A R T ゲーム処理の一例を示すフローチャートである。 40
- 【図 6 5】B E T 処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 6 6】メダル投入時賭け数設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 6 7】第二 M A X 投入ボタン演出判断処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 6 8】ガセ第二 M A X 投入ボタン演出判断処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 6 9】第一 M A X 投入ボタン演出判断処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 7 0】メイン基板に搭載された C P U にて実行される内部抽選処理を具体的に示したものである。
- 【図 7 1】擬似ゲーム実行抽選に用いられるテーブルの一例である。
- 【図 7 2】前兆ゲーム数抽選に用いられるテーブルの一例である。 50

【図 7 3】擬似抽選に用いられるテーブルの一例である。

【図 7 4】擬似ゲームにおける各当選擬似役と、これら各当選擬似役に対応して成立する擬似条件装置を示すテーブルである。

【図 7 5】メイン基板にて実行されるリール制御処理を示すフローチャートの一例である。

【図 7 6】メイン基板にて実行される擬似ゲーム処理を示すフローチャートの一例である。

【図 7 7】ゲーム内継続抽選／擬似ゲームループ抽選に用いられるテーブルの一例である。

【図 7 8】メイン基板により実行される擬似ゲームリール揺れ処理を示すフローチャートの一例である。

【図 7 9】メイン基板にて実行される本ゲーム処理を示すフローチャートの一例である。

【図 8 0】特典ゲーム種別判定処理にて推測された特典ゲームの種別に応じて行われるリール演出抽選に用いられるテーブルの一例である。

【図 8 1】メイン基板により実行される本ゲームリール停止処理を示すフローチャートの一例である。

【図 8 2】本ゲーム図柄判定処理を示すフローチャートの一例である。

【図 8 3】B Bゲーム開始処理を示すフローチャートの一例である。

【図 8 4】B Bゲーム終了判定処理を示すフローチャートの一例である。

【図 8 5】R Bゲーム開始処理を示すフローチャートの一例である。

【図 8 6】R Bゲーム終了判定処理を示すフローチャートの一例である。

【図 8 7】特典ゲーム上乗せ抽選処理に用いられるテーブルの一例である。

【発明を実施するための形態】

【0011】

本実施形態を説明する前に、一般的な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 10 は背板側を示すスロットマシン要部の横断面図、図 11 はケース部材の分解斜視図、図 12 はケース部材を後ろから見た斜視図、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、図 14 は配線中継部材の分解斜視図、図 15 は配線中継部材のカバー体を省略した正面図、図 16, 図 17 はコネクタホルダーの分解斜視図、図 18 はケース部材を止めるストッパーの斜視図、図 19 は他の形態を示すストッパーの斜視図、図 20, 図 21 はケース部材のガイド構造を示す要部の断面図、図 22 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 23 はケース部材と外本体側のストッパーとの関係を示す要部の斜視図、図 24 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 25 はスロットマシン上部の縦断面図、図 26 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 27 は図 26 の分解斜視図、図 28 はスロットマシンの裏側から放熱口を見た背面図、図 29 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 30 は電源装置を下から見上げ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 33 A-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

10

20

30

40

50

結具を縦方向に切断した断面斜視図、図 4 2 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 4 3 は図 4 2 の扉形前面部材の開く途中を示す要部の横断平面図、図 4 4 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 4 5 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。

【0012】

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転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。

10

【0013】

〔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枠 600（図 2 5 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

【0014】

〔外本体－仕切板〕

外本体 100 内には高さのほぼ中央に柵板状の仕切板 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 にはパーリング加工（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

【0015】

〔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。

【0016】

〔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口 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樋 110d が設けてあり、そのオーバーフロー樋 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。

40

【0017】

〔外本体－仕切板－下スペース－電源装置〕

前記電源装置 112 は、図 2 6 ～図 3 0 に示したように、外本体 100 の底板 101 と

50

、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。

【００１８】

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。

【００１９】

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の一侧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てもガード部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。

【００２０】

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。

【００２１】

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している。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…を通し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通気空間１１２ｉを放熱口１０４ａに連通させることができる。

【００２２】

〔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の一侧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、の組合せにより外本体１００に固定される。

【００２３】

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。

10

【0024】

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。

20

【0025】

〔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れる危険性が高い。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ます、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ないから、製造ライン上で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。

【0026】

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。

30

【0027】

以上のようにスロットマシン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、スロットマシン1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る、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。

40

【0028】

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。

【0029】

50

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。

【0030】

〔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。

【0031】

〔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 のメモリーに例えば 50 枚を上限としてデータとして蓄えられているメダル（いわゆるクレジットデータ）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）の投入を指示する第一 MAX 投入ボタン 206 と、後述するメダルセレクト 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、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。

【0032】

また、前記投入口 203 の裏側にはメダルセレクト 207 が設けられており、そのメダルセレクト 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。メダルセレクト 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、規定枚数を越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 からメダルセレクト 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 からメダルセレクト 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。

【0033】

〔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おり、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

することができる。

【0034】

〔扉形前面部材－透視窓－透明板〕

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も撓みや歪みが生じにくい。

10

【0035】

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。

【0036】

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。

20

【0037】

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。

【0038】

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の状態では止められている。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。

30

【0039】

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の組合せ）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。

40

【0040】

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

50

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。

【0041】

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から明らかなように、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。

10

【0042】

〔扉形前面部材－錠装置〕

扉形前面部材200の自由端側の一侧には専用キー（図示せず）を使って開閉操作する錠装置215が設けてある。

【0043】

〔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ば3個のリール301a、301b、301cと、該リール301a、301b、301cを組み込み・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）の組合せで遊技を行う周知のものである。

20

【0044】

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。

30

【0045】

また、装置ケース302の天板部305には指掛可能な使用状態と、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。

【0046】

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に補強棧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、そのような補強棧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311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が補強棧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棧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棧を設ける余地がない。

40

【0047】

50

なお、実施形態の把手 3 1 1 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 3 1 1 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 2 2 に示したように、天板部 3 0 5 に 2 つのベルト通し 3 1 4, 3 1 4 を切り起こし、該ベルト通し 3 1 4, 3 1 4 に例えば合成樹脂や革製であって両端に抜け止め部 3 1 5, 3 1 5 を設けてなる帯状の把手 3 1 1 を挿通し、図 2 2 の伏した不使用状態から中央を引き上げて指掛可能な使用状態に変化させる構造にするなど、指掛可能な使用状態と、天板部 3 0 5 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ってもよい。

【0048】

また、実施形態の装置ケース 3 0 2 の底部板 3 0 4 には図 4, 図 1 1 に示したようにフ

10

【0049】

[ケース部材]

ケース部材 4 0 0 は、前記外本体 1 0 0 の仕切板 1 0 5 から上のスペースにほぼ合致する大きさであって、底板 4 0 3 と、該底板 4 0 3 の左右両横に立設した側板 4 0 4, 4 0 4 と、底板 4 0 3 の後縁に立設した後面板 4 0 5 と、該後面板 4 0 5 と前記側板 4 0 4, 4 0 4 の上面を覆う天板 4 0 6 とからなり、前面に開口部 4 0 1 を有する箱形である。

【0050】

20

該ケース部材 4 0 0 は、底板 4 0 3 が金属製で、側板 4 0 4, 4 0 4、後面板 4 0 5、天板 4 0 6 が合成樹脂製であり、側板 4 0 4, 4 0 4 と天板 4 0 6 の開口部 4 0 1 内面に金属製の補強部材 4 0 7, 4 0 7, 4 0 7 が設けられ、さらに側板 4 0 4, 4 0 4 の補強部材 4 0 7, 4 0 7 の間に開口部 4 0 1 を横切る金属製の補強棧 4 0 2 が掛け渡されている。そして、この補強棧 4 0 2 を境にそれより下が前記図柄変動表示装置 3 0 0 の設置領域として、また、補強棧 4 0 2 より上の開口部 4 0 1 が前記画像表示体 5 0 0 の設置領域として、さらにまた、画像表示体 5 0 0 より後方のケース部材 4 0 0 で囲われた領域が配線作業空間 4 0 8 として割り当てられ、その配線作業空間 4 0 8 の後面板 4 0 5 の内壁面に、主たる制御基板であるメイン基板 4 0 9 が装着され、さらにメイン基板 4 0 9 以外の制御基板等（例えば演出制御基板 5 1 0（図 4 4 参））も配線作業空間 4 0 8 内に装着され

30

【0051】

ケース部材 4 0 0 の天板 4 0 6 には、図 1 に示したように天窓部 4 4 3, 4 4 3 が形成されている。この天窓部 4 4 3, 4 4 3 は、天板 4 0 6 の強度を保つための補強帯 4 4 4 を挟んで 2 つに分けられており、その夫々が前記外本体 1 0 0 の貫通孔 1 3 2, 1 3 2 … を通る軸線との交点を含む領域にあり、該貫通孔 1 3 2, 1 3 2 … より十分に広く開口している。もっとも天窓部 4 4 3 の前側の周縁は前側に位置する貫通孔 1 3 2 の近くに寄せられている。そうすることにより天窓部 4 4 3 の周縁を基準として手探りで貫通孔 1 3 2 が見つけ出せるから、たとえ天窓部 4 4 3 の中を作業者が覗き込めなくとも貫通孔 1 3 2 の位置が素早く簡単に割り出せる。ここで、天窓部 4 4 3 がスロットマシン 1 の開口部としても機能している。つまり、ケース部材 4 0 0 の上面に開口部として複数の天窓部 4 4 3 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

【0052】

ケース部材 4 0 0 の後面板 4 0 5 の外面には図 2, 図 5, 図 6, 図 1 2 に示したように複数のボス 4 1 0, 4 1 0 が突設されており、該ボス 4 1 0 を外本体 1 0 0 の背板 1 0 4 にプレ加工したボス孔 1 1 4, 1 1 4 に嵌めて位置決めされる。なお、このボス 4 1 0, 4 1 0 は、図 2, 図 5 に示したように後述する配線窓 4 1 1 近くに設けられており、一方、外本体 1 0 0 側のボス孔 1 1 4, 1 1 4 は前記配線中継部材 1 1 3 近くに設けられており、これによりケース部材 4 0 0 の配線窓 4 1 1 と背板 1 0 4 の配線中継部材 1 1 3 の位

50

置決めが正確になる。

【0053】

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の両端に鍰415、415を形成し、該車輪414の鍰415、415でレール部材116を挟ませるようにしてもよい。

10

【0054】

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に示した揺動レバー形態のストッパー117で止められている。このストッパー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、ストッパー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に係合させるようにすれば、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。

20

【0055】

また、天板103の取付具118に軸着したストッパー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

【0056】

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と観念してもよい。）と背板104を結ぶ開口として機能する。

【0057】

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。

40

【0058】

なお、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。

【0059】

50

〔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（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。

【0060】

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、520 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、520 とを一体的に構成することが可能になり、取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、520 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、520 に対する作業性を著しく向上させることができる。

【0061】

〔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。

【0062】

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。

【0063】

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。

【0064】

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。

【0065】

〔画像表示体ーロック片〕

図 1 1, 図 1 2 に示したように、ケース部材 4 0 0 の縦の補強部材 4 0 7 のうち前記ヒンジ金具 4 2 0 を設けた補強部材 4 0 7 の反対側の補強部材 4 0 7 (図 1 1 において向かって右側) にはロック片 4 2 1 が軸着されており、該ロック片 4 2 1 を図 1 1 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 5 0 0 の裏側に突設した受部 5 0 8 に係合し、この状態で画像表示体 5 0 0 がケース部材 4 0 0 の開口部 4 0 1 の上部を閉じた位置にロックされる。一方、前記ロック片 4 2 1 をロック状態から逆向きに回動させると画像表示体 5 0 0 のロックが解除され、ヒンジ金具 4 2 0 を中心に回動自在になる。通常、ケース部材 4 0 0 を外本体 1 0 0 に装着する前の状態では画像表示体 5 0 0 を閉じ位置にロックして無用の回動を防止し、一方、ケース部材 4 0 0 を外本体 1 0 0 に装着した状態では画像表示体 5 0 0 のロックを解除して回動自在とする。

10

【0 0 6 6】

〔画像表示体ー連結具〕

ところで、外本体 1 0 0 の扉形前面部材 2 0 0 とは別に、ケース部材 4 0 0 に開閉可能な画像表示体 5 0 0 が設けられることから、ケース部材 4 0 0 内を視認したりケース部材 4 0 0 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 2 0 0 を開放し、その後さらに奥側の画像表示体 5 0 0 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。

【0 0 6 7】

そこで、本例のスロットマシン 1 では、画像表示体 5 0 0 の回動方向を扉形前面部材 2 0 0 の回動方向と同方向にするとともに、扉形前面部材 2 0 0 と画像表示体 5 0 0 を適宜な連結具 7 0 0 で連結し、扉形前面部材 2 0 0 の開閉に連動して画像表示体 5 0 0 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 2 0 0 を開放させると、連結具 7 0 0 を介して画像表示体 5 0 0 も同方向に回動し、ケース部材 4 0 0 の前面が開放される。つまり、画像表示体 5 0 0 が扉形前面部材 2 0 0 に連れ回ることとなり、一回の横開き操作によって外本体 1 0 0 内は勿論、ケース部材 4 0 0 の内部までも視認させることが可能になる。

20

【0 0 6 8】

ここで、前記のように実施形態の扉形前面部材 2 0 0 と画像表示体 5 0 0 とは、ヒンジ金具 4 2 0 の両てこ機構によって、画像表示体 5 0 0 の回動軌跡が扉形前面部材 2 0 0 の回転軸 1 0 0 a 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 7 0 0 は、図 4 0 及び図 4 1 に示したように、画像表示体 5 0 0 の自由端側の裏面に固定軸部材 7 0 1 を形成し、該固定軸部材 7 0 1 の内部に摺動自在な状態にロッド 7 0 2 を納め、そのロッド 7 0 2 の先端を扉形前面部材 2 0 0 の裏面(具体的には錠装置 2 1 5 のベース部材 2 1 5 a)に対し、止め軸 7 0 3 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 3 9 のように、扉形前面部材 2 0 0 の開閉に連動して画像表示体 5 0 0 が扉形前面部材 2 0 0 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 7 0 0 のロッド 7 0 2 が固定軸部材 7 0 1 に出入りして吸収する。

30

【0 0 6 9】

なお、ロッド 7 0 2 が画像表示体 5 0 0 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 5 0 0 が開放位置である場合(例えば 9 0 ° 開放された場合)の、扉形前面部材 2 0 0 の回動外縁(止め軸 7 0 3 の位置)と画像表示体 5 0 0 の回動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 7 0 2 の長さを必要最小限の長さとすることができ、連結具の大型化を抑制することが可能になる。

40

【0 0 7 0】

また、前記止め軸 7 0 3 は、錠装置 2 1 5 のベース部材 2 1 5 a の一部を曲げて形成した支持片 2 1 5 b, 2 1 5 b, 2 1 5 b に対し、上下動自在に装着されており、スプリング 7 0 3 a により常時下向きに付勢されている。よって、この止め軸 7 0 3 は、スプリング 7 0 3 a の付勢に抗して上動させることが可能であり、上動させて下端を浮かせること

50

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 702 a に対し上方から止め軸 703 を挿入させ、スプリング 703 a の付勢力によって保持することが可能になっている。

【0071】

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パであって、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 702 b 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パ 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 701 a 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 701 a は、ロッド 702 が最も突出した際に引掛壁 702 b 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。

【0072】

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 を横切る補強棧 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、補強棧 402 には、前記係合部 509 を補強棧 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 402 a 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。

【0073】

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にすればよい。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 420 k 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。

【0074】

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、520）がブロックできるから、防犯性能の向上に効果がある。

【0075】

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（天窓部

10

20

30

40

50

4 4 3, 4 4 3の間の補強帯4 4 4)には把手口4 2 2が形成されており、該把手口4 2 2に通した指で天板4 0 6の補強部材4 0 7が掴めるようになっている。従ってケース部材4 0 0は、取り扱う場所や姿勢に応じて該把手口4 2 2と前記隙間1 0との適宜な使い分けが可能である。例えば、ケース部材4 0 0を外本体1 0 0に組み込む前の搬送時には把手口4 2 2を使って鞆形態に持ち運ぶ方がバランスがよく、一方、ケース部材4 0 0を外本体1 0 0に装着した状態では、図4に示したように把手口4 2 2が外本体1 0 0の奥に隠れて指が入らないため、前記隙間1 0から補強部材4 0 7に指を掛けてケース部材4 0 0を引っ張り出す、という具合である。なお、ケース部材4 0 0の底板4 0 3の正面中央には前記した装置ケース3 0 2の下把手3 1 6(図4, 図1 1参照)が突出しており、該下把手3 1 6を持って押し込み又は引っ張ることで外本体1 0 0へのケース部材4 0 0の出し入れが容易に行える。この場合の下把手3 1 6は、装置ケース3 0 2がケース部材4 0 0にビスで固着されていることよりケース部材4 0 0と一体であり、従ってケース部材4 0 0の底板4 0 3の正面に下把手3 1 6が突設されているに等しい。

【0 0 7 6】

〔画像表示体－枠部材〕

画像表示体5 0 0は、ケース部材4 0 0の開口部4 0 1の前記補強枠4 0 2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5 0 0の下側には、ケース部材4 0 0の開口部4 0 1の前記補強枠4 0 2から下の領域、つまり図柄変動表示装置3 0 0の前方領域を額縁状に囲う枠部材5 0 1が一体に垂設されており、該枠部材5 0 1により前記図柄変動表示装置3 0 0のリール3 0 1 a, 3 0 1 b, 3 0 1 cが縁取られる。この枠部材5 0 1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5 0 1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5 0 0と枠部材5 0 1とを組合せたものを、以下、前面開閉部材9 0(図4 4参照)として説明する。

【0 0 7 7】

〔画像表示体－枠部材－照明装置〕

前記枠部材5 0 1の裏側上下には照明装置5 0 2が設けられており、該照明装置5 0 2によって図柄変動表示装置3 0 0の図柄が明るく照らされる。枠部材5 0 1は画像表示体5 0 0の下に垂設されていて図柄変動表示装置3 0 0に近いから、そのような枠部材5 0 1に照明装置5 0 2を組み込むことで光源を図柄変動表示装置3 0 0に近づけることができる。従って枠部材5 0 1に照明装置5 0 2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。

【0 0 7 8】

実施形態として例示した照明装置5 0 2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3 0 1 a…の回転軸と同方向)に細長い帯状の基板5 0 3に多数の発光ダイオード(以下LEDという。)5 0 4を並べたものであり、下側の照明装置5 0 2は、上面を例えば乳白色の透光性蓋板5 0 5で塞いだチューブ枠5 0 6の中にLED5 0 4を上向きにして配置し、一方、上側の照明装置5 0 2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5 0 7内にLED5 0 4を下向きにして配置してなる。

【0 0 7 9】

なお、上側の照明装置5 0 2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2 1 4 a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向性を持ったLED5 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LED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 0】

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

10

20

30

40

50

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。

【0081】

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。

【0082】

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。

【0083】

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。

【0084】

〔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。)とは電氣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。

【0085】

〔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、前記本体側電気部品につながる本体側配線類 1 1 9 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 4 2 3 とを中継するものであって、外本体 1 0 0 の背板 1 0 4 にビス止めされる取付板 1 2 0 と、該取付板 1 2 0 の前面に被さるカバー体 1 2 1 と、該カバー体 1 2 1 と前記取付板 1 2 0 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。) 1 2 2, 1 2 3 とからなる。

【0086】

10

20

30

40

50

前記 2 枚のコネクタ基板 1 2 2, 1 2 3 のうち、図 1 4, 図 1 5 において左側に位置する大きい方のコネクタ基板 1 2 2 は取付板 1 2 0 に対して固定的に取り付けられており、前記メイン基板 4 0 9 につながっているハーネス 4 2 4 の先端のコネクタ 4 2 5 と対をなすコネクタ 1 2 4 が設けられている。

【0087】

一方、図 1 4, 図 1 5 において右側に位置する小さい方のコネクタ基板 1 2 3 は、取付板 1 2 0 とカバー体 1 2 1 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 1 5 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 1 2 3 には、メイン基板 4 0 9 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 4 2 6 の先端のコネクタ 4 2 7 と対をなすコネクタ 1 2 5 が設けられている。なお、該コネクタ 1 2 5 と前記コネクタ 1 2 4 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 DIN 規格のものが使われている。

10

【0088】

また、取付板 1 2 0 の前面に被さるカバー体 1 2 1 は、前記コネクタ 1 2 4, 1 2 5 が通る大小 2 つの開口 1 2 6, 1 2 7 と、該開口 1 2 6, 1 2 7 と横並びの位置に突設した支持筒 1 2 8 と、下半部前方に張り出すトンネル状の配線ダクト 1 2 9 と、を有する。

【0089】

配線中継部材 1 1 3 に接続する本体側配線類 1 1 9 は、前記配線ダクト 1 2 9 の内部を通るか、または配線中継部材 1 1 3 の取付板 1 2 0 の下側前面に突設したフック形状の配線止め 1 3 0 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 1 0 0 の側板 1 0 2, 1 0 2 側に振り分けられ、該側板 1 0 2, 1 0 2 と背板 1 0 4 のコーナー付近ではほぼ垂直に向きを変え、その多くは仕切板 1 0 5 の奥に設けた配線用の開口 1 0 9 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 1 0 5 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 1 0 2 の内面に設けた外部中継端子板 1 3 1）がある場合には、仕切板 1 0 5 の配線用の開口 1 0 9 とは無関係にそのまま接続される。

20

【0090】

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 4 0 0 の後面板 4 0 5 に、図柄変動表示装置 3 0 0 のリール 3 0 1 a, 3 0 1 b, 3 0 1 c の回転中心を通る水平面とリール 3 0 1 a, 3 0 1 b, 3 0 1 c 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 4 1 1 を形成する。

30

(b) 外本体 1 0 0 の背板 1 0 4 に、本体側電気部品につながる本体側配線類 1 1 9 と、ケース部材側電気部品につながるケース側配線類 4 2 3 とを中継する配線中継部材 1 1 3 を設置する。

(c) 外本体 1 0 0 の側板 1 0 2, 1 0 2 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 1 1 3 につながる本体側配線類 1 1 9 をケース部材 4 0 0 の側方に導き、そこから前記配線経路を通して本体側電気部品に接続する。

【0091】

40

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 3 0 0 のリール 3 0 1 a, 3 0 1 b, 3 0 1 c の後ろを本体側配線類 1 1 9 が通らず、外本体 1 0 0 の側板 1 0 2, 1 0 2 沿い（背板 1 0 4 とのコーナーを含む（図 1 0 参照）。）に設けた配線経路を迂回するため、リール 3 0 1 a, 3 0 1 b, 3 0 1 c を外本体 1 0 0 の背板 1 0 4 近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 1 1 9 が背板 1 0 4 のほぼ中央を下ってリール 3 0 1 a, 3 0 1 b, 3 0 1 c の後ろを通過していた従来の構成に比べて、リール 3 0 1 a, 3 0 1 b, 3 0 1 c の径を大きくすることができる。なお、リール 3 0 1 a, 3 0 1 b, 3 0 1 c の径は大きい方が、回転時の迫力が増す。

【0092】

[配線手段—コネクタ 4 2 5, 4 2 7]

50

上記のように配線中継部材 1 1 3 に設けられている 2 つのコネクタ 1 2 4, 1 2 5 には、ケース部材 4 0 0 のメイン基板 4 0 9 につながっているハーネス 4 2 4 の先のコネクタ 4 2 5 と、メイン基板 4 0 9 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 4 2 6 の先のコネクタ 4 2 7 がそれぞれ接続されている。

【0093】

この 2 つのコネクタ 4 2 5, 4 2 7 は、図 1 6 に示したように 1 つのコネクタホルダー 4 2 8 に一体に取り付けられている。該コネクタホルダー 4 2 8 は、コネクタ 4 2 5, 4 2 7 がビス止めされるホルダー主体 4 2 9 と、ほぼ中央に透孔 4 3 0 を有し前記ホルダー主体 4 2 9 の両横に突設した板状の取着片 4 3 1 と、該取着片 4 3 1 の透孔 4 3 0 に装着した周知のボタン形パネルファスナー 4 3 2 (商品名「ナイラッチ」：登録商標) と、
10
取着片 4 3 1 を当て、該取着片 4 3 1 のボタン形パネルファスナー 4 3 2 を支持筒 1 2 8 に差し込んでロックしてある。従ってコネクタホルダー 4 2 8 が固定手段たる支持筒 1 2 8 に固定され、ひいては配線中継部材 1 1 3 に固定されるため、コネクタ 4 2 5, 4 2 7 とコネクタ 1 2 4, 1 2 5 の結合が外れない。

【0094】

[配線中継基板ーコネクター仮止め棚]

上記のようにコネクタ 4 2 5, 4 2 7 は配線中継部材 1 1 3 のコネクタ 1 2 4, 1 2 5 に接続されているが、ケース部材 4 0 0 が外本体 1 0 0 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 4 2 5, 4 2 7 は、ケース部材 4 0 0 に設けた仮止め
20
棚 4 1 8 に仮止めされている。

【0095】

前記仮止め棚 4 1 8 は、図 5, 図 6, 図 1 2, 図 1 3 に示したようにケース部材 4 0 0 の内側から前記配線窓 4 1 1 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 4 2 8 を載置するほぼ水平なベンチ部 4 3 3 と、そのベンチ部 4 3 3 の両端に立設したベンチ側板 4 3 4 と、各ベンチ側板 4 3 4 に突設した 3 本の内向き爪片 4 3 5, 4 3 5, 4 3 5 とを有する。この内向き爪片 4 3 5, 4 3 5, 4 3 5 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 4 2 8 の取着片 4 3 1 が嵌まり得る間隔が設けてある。なお、一方のベンチ側板 4 3 4 は、先端に指掛部 4 3 6 を延設した薄板構造であって、指掛部 4 3 6 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
30
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 4 3 5, 4 3 5, 4 3 5 からコネクタホルダー 4 2 8 の取着片 4 3 1 が簡単に外れるようになっている。図 8 (a) の想像線は指掛部 4 3 6 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 4 2 8 の取外しが楽に行える。

【0096】

しかして、図 6 に示したように前記仮止め棚 4 1 8 のベンチ部 4 3 3 にコネクタホルダー 4 2 8 を載置し、該コネクタホルダー 4 2 8 の取着片 4 3 1 をベンチ側板 4 3 4 の内向き爪片 4 3 5, 4 3 5, 4 3 5 の間に嵌めることによってコネクタホルダー 4 2 8 が仮止め棚 4 1 8 に仮止めされる。もちろん仮止めと言っても、ケース部材 4 0 0 の輸送中にコネクタホルダー 4 2 8 が仮止め棚 4 1 8 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 4 0 0 が外本体 1 0 0 に組み込まれる前までは、コネクタホルダー 4 2 8 と一体のコネクタ 4 2 5, 4 2 7 はケース部材 4 0 0 に設けた仮止め棚 4 1 8 に仮止めされて動かない。よってケース部材 4 0 0 を輸送したり、ケース部材 4 0 0 を外本体 1 0 0 に組み込む作業の最中に、ハーネス 4 2 4, 4 2 6 の先にあるコネクタ 4 2 5, 4 2 7 が、ケース部材 4 0 0 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
40
ようなおそれがない。

【0097】

そして、図 8 (b) → 図 8 (a) に示したように、ケース部材 4 0 0 を外本体 1 0 0 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 4 3 4 を外向きに反らせてコネ
50

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と、作業性が向上する。

【００９８】

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。

【００９９】

ここまでの説明から、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、

（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

（ｉ）遊技機。

【０１００】

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、という方式が考えられる。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。

【０１０１】

また、スロットマシン１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５
０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。

【０１０２】

これに対しスロットマシン１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

10

20

30

40

50

けして用いる低コスト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、遊技中においても信頼性・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。

【0103】

〔コネクタ425, 427とコネクタ124, 125との結合〕

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。

【0104】

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の間の隙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。

【0105】

ここまでの説明から、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。」

（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。」

(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。」

【0106】

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ばDIN規格のものであり、コストも安い。

【0107】

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。

【0108】

なお、実施形態のように、小さいコネクタ125に対応する小さいコネクタ基板123を遊動可能とし、大きいコネクタ425、コネクタ124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425、124、427、125の結合が楽に行える。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。

【0109】

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。

【０１１０】

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の抜け止めとしている。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。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。

10

【０１１１】

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。

20

30

【０１１２】

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。

【０１１３】

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。

40

【０１１４】

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、演出制御基板５１０，５２０、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。

【０１１５】

50

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

【０１１６】

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。

【０１１７】

その他、図１１中、符号４４１は機能分離中継端子板である。

【０１１８】

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栈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栈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、上栈６００の位置やサイズにばらつきがあってもその上栈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、上栈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。

20

30

【０１１９】

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を通して背板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

【０１２０】

上記の通り、一般的なスロットマシン１について説明を行ったが、本願発明の特徴について図４６を用いて説明する。

【０１２１】

図４６は、本願発明に係るスロットマシン１Ａの筐体の斜視図である。本願発明に係るスロットマシン１Ａには、第一ＭＡＸ投入ボタン２０６、当該第一ＭＡＸ投入ボタン２０６に対応するＢＥＴランプ６１４（第一ＢＥＴランプ６１４ａ～６１４ｃ）が設けられている。これら３つの第一ＢＥＴランプを適宜第一ＢＥＴランプ６１４と称する。

【０１２２】

50

第一BETランプ614とは別に、本願発明に係るスロットマシン1Aには、第二MAX投入ボタン2000、当該第二MAX投入ボタン2000の操作に対応するBETランプ2010（第二BETランプ2010a～2010c）が搭載されている。これら3つの第二BETランプを適宜第二BETランプ2010と称する。

【0123】

第一MAX投入ボタン206は、通常のスロットマシン1と同様、始動レバー210の近傍に設けられている。一方、第二MAX投入ボタン2000は、右リール停止ボタン211cの下部付近に設けられている。これは、遊技者が右利きである場合、右手でリール停止操作を行った後に、第一MAX投入ボタン206の位置まで右腕を伸ばさずに次のMAX投入操作を行うことができるというメリットがある。これにより、次回ゲームを開始するまでの時間的ロスが軽減されるほか、右腕にかかる負担の解消という効果が期待できる。

10

【0124】

ただし、必ずしも第二MAX投入ボタン2000を上記の位置に設置することは必須ではない。例えば、リール停止ボタン（211a、211b、211c）の下部中央に設置することが考えられる。また、一見、演出ボタンの類であるかのように第一MAX投入ボタン206とは明確に異なる態様で設置しておくことで、MAX投入ボタンでありながら演出ボタンのような期待を持たせるという効果をもたらすことが可能である。

【0125】

なお、第二MAX投入ランプ2000は、画像表示体500に「第二MAX投入ボタンを押せ」と表示される場合（後述する）に押下できるほか、特に何らの指示がなくとも、遊技者は第一MAX投入ランプ206および第二MAX投入ランプ2000のいずれか一方を選択して押下することができる。

20

【0126】

第一MAX投入ボタン206が押下されると、3枚賭け専用機において、クレジットが3枚以上あるときには、クレジットが3枚分消費されることに基づいて、第一の1BETランプ614a、614b、614cが順に点灯する。一方、第二MAX投入ボタン2000が押下されると、クレジットが3枚分消費されるのとほぼ同時に、第二BETランプ2010a、2010b、2010cが順に点灯する。

【0127】

30

第一MAX投入ボタン206および第二MAX投入ボタン2000のいずれかが押下されたときに、常に両方のBETランプ（第一BETランプ614a～614cおよび第二BETランプ2010a～2010c）を点灯させるようにしたとしても差し支えない。ただし、第一BETランプ614cと第二BETランプ2010cの点灯タイミングは同期させなければならない。

【0128】

第一MAX投入ボタン206および第二MAX投入ボタン2000の使い分けについて簡単に説明すると、当該遊技の1つ前の遊技（での内部抽選）において、スローBETパターンに当選した場合、第二MAX投入ボタン2000の操作が有効化される。第二MAX投入ボタン2000を押下して遊技を進めた場合に、期待条件（例えば、ARTゲームの上乗せゲーム数が100ゲーム以上であることが判明した場合等が挙げられる）に応じて、第二BETランプ2010a、第二BETランプ2010bおよび第二BETランプ2010cの点灯タイミングを、通常よりも遅らせて点灯させる。

40

【0129】

これにより、MAX投入ボタンの押下そしてBETランプの点灯といった、一般的に変化に乏しい操作、表示態様についても期待を持って遊技を行うことができる。

【0130】

〔各リールの図柄、図柄列〕

各リール301a、301b、301cには、一例として、図47に示すように、複数種類の図柄が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

50

で示した合計 21 個の図柄) が表記されたリール帯 (図柄帯) が付されている。図 47 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。

【0131】

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) を介して遊技者に視認可能となるように配置されている (後述する図 48 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。

【0132】

また、図柄の種類は、図 47 に示すように、「赤セブン」図柄、「青セブン」図柄、「白セブン」図柄、「BAR 図柄」、「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、「正」図柄がある。「正」図柄は、後述するロゴの役に対応する図柄である。ただし、ロゴの役に当選したとき、「正」図柄が有効ライン上に必ずしも表示されるわけではないが見た目上の 5 ライン上に表示されるので、遊技者から見ると「正」図柄が揃ったように見える。

【0133】

図 47 において、「赤セブン」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。「青セブン」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。「白セブン」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。「BAR」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 1」図柄は、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 2」図柄は、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。「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。

【0134】

[枠部材]

図 48 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

10

20

30

40

50

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。

【0135】

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。

【0136】

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。本実施形態を説明するために、BET1ランプを第一BETランプ614a、BET2ランプを第一BETランプ614b、BET3ランプを第一BETランプ614cと称する。

【0137】

本実施形態のスロットマシン1では、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合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。

【0138】

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。

【0139】

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に変化するようにしてもよい。

【0140】

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48の図柄表示窓401内で「BARーリプレー白セブン」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ーリプレーベル1」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。

【0141】

図48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ーリプレーベル1」であり、この図柄の組み合わせは、後述する図54に示すように、リプレー役(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ーリプレーーベル１」が表示されたとしても、遊技者は、いずれの役の図柄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「リプレーーリプレーーリプレー」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。

【０１４２】

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

10

【０１４３】

クレジット表示ＬＥＤは、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枚数（クレジットデータ数）を表示するものである。

【０１４４】

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。

20

【０１４５】

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）ができることを遊技者に知らせる役割を持っている。

【０１４６】

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。

【０１４７】

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

【０１４８】

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。

【０１４９】

〔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（主制御基板）４０９にはＣＰＵ１１

40

【０１５０】

前述した１枚投入ボタン２０５、第一ＭＡＸ投入ボタン２０６、第二ＭＡＸ投入ボタン２０００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、２１

50

1 b, 2 1 1 c が操作されると、リール 3 0 1 a, 3 0 1 b, 3 0 1 c をそれぞれ停止させる操作信号がメイン基板 4 0 9 に出力される。

【0 1 5 1】

なお、以下では必要に応じて、リール 3 0 1 a, 3 0 1 b, 3 0 1 c をそれぞれ左リール 3 0 1 a, 中リール 3 0 1 b, 右リール 3 0 1 c 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 2 1 1 a, 2 1 1 b, 2 1 1 c を左リール停止ボタン 2 1 1 a, 中リール停止ボタン 2 1 1 b, 右リール停止ボタン 2 1 1 c と呼ぶ。

【0 1 5 2】

またスロットマシン 1 にはメイン基板 4 0 9 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 4 0 9 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 3 0 0 のほか、メダル放出装置 1 1 0 等がある。

【0 1 5 3】

図柄変動表示装置 3 0 0 はリール 3 0 1 a, 3 0 1 b, 3 0 1 c をそれぞれ回転させるためのリール駆動モータ 3 4 1 a, 3 4 1 b, 3 4 1 c を備えている（左リール駆動モータ 3 4 1 a、中リール駆動モータ 3 4 1 b、右リール駆動モータ 3 4 1 c）。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 3 0 1 a, 3 0 1 b, 3 0 1 c 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 4 0 1 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。リール駆動モータ 3 4 1 a, 3 4 1 b, 3 4 1 c は可動表示体駆動手段に相当する。ステッピングモータによって、各リールは、後述のフリーズ処理の際、所定の図柄数分回転することができる。

【0 1 5 4】

また各リール 3 0 1 a, 3 0 1 b, 3 0 1 c の回転に関する基準位置を検出するための位置センサ 3 3 1 a, 3 3 1 b, 3 3 1 c を有しており、各リール 3 0 1 a, 3 0 1 b, 3 0 1 c にはそれぞれ位置センサ 3 3 1 a, 3 3 1 b, 3 3 1 c 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 3 3 1 a、中リール位置センサ 3 3 1 b、右リール位置センサ 3 3 1 c）。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 4 0 9 に入力されることで、メイン基板 4 0 9 では各リールの停止位置情報を得ることができる。

【0 1 5 5】

メダルセレクト 2 0 7 内には、前述したソレノイド 2 0 7 a や投入センサ 2 0 7 b が設置されている。投入センサ 2 0 7 b は、メダル投入口 2 0 3 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 4 0 9 に出力する。ソレノイド 2 0 7 a が OFF の状態のとき、投入されたメダルは投入センサ 2 0 7 b で検出される。逆にソレノイド 2 0 7 a が ON の状態のときは、メダルセレクト 2 0 7 内で投入センサ 2 0 7 b 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、メダルセレクト 2 0 7 を通って返却樋 2 1 3 に流れたメダルはメダル用受皿 2 0 1 に戻る。このとき合わせて投入センサ 2 0 7 b 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。

【0 1 5 6】

メダル放出装置 1 1 0 は、払い出されたメダルを 1 枚ずつ検出する払出センサ 1 1 0 e を放出口 1 1 0 c 内に有しており、この払出センサ 1 1 0 e からメダル 1 枚ごとの払出メダル信号がメイン基板 4 0 9 に入力されている。また、遊技メダル用補助収納箱 1 1 1 にはメダル満タンセンサ 1 1 1 a 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 4 0 9 に出力する。このとき画像表示体 5 0 0、エラーランプ 6 0 4 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。

【0 1 5 7】

一方、メイン基板 4 0 9 からは、図柄変動表示装置 3 0 0 やメダル放出装置 1 1 0 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 3 4 1 a, 3 4 1 b, 3 4 1 c 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 4 0 9 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 110 e 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 110 e 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。

【0158】

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、520 を備えている。演出制御基板 510 は通常チップで構成されているのに対し、演出制御基板 520 は、例えば、プログラムデータの暗号化・復号化に供される暗号鍵をチップ外にハードウェアとして構成しておくことでチップ内のデータのすい出しができないようにされた所謂セキュリティチップで構成されている。

【0159】

演出制御基板 510 には CPU 1118 や ROM 1120、RAM 1122、入出力インタフェース 1130、VDP (Video Display Processor) 1124、AMP (オーディオアンプ) 1126、音源 IC 1128 等が実装されている。演出制御基板 520 には CPU 1138、ROM 1140 及び RAM 1142 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るとともに、演出制御基板 520 との間で双方向通信することで、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）、演出ランプ 2020 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。

【0160】

上記のように演出制御基板 520 を所謂セキュリティチップで構成し、ゲーム仕様にかかわるデータを演出制御基板 520 の ROM 1140 に記憶保持させることで、ゲーム仕様にかかわるデータが解析されたり改竄されたりといった不正を防止することができる。ここでいう不正とは、例えば、ゲーム仕様を解析し、遊技者に有利な出率でゲームが行われるようにプログラムを改竄することだけでなくゲーム仕様にかかわるデータがそっくりそのままコピーされたりすること等も含む。

【0161】

セキュリティチップで構成された演出制御基板 520 の ROM 1140 に記憶されるデータは、ゲーム仕様にかかわるデータの必ずしも全部である必要はなく、ゲーム仕様にかかわるデータの一部であっても、上記の不正を防止することができる。また、演出制御基板 510 と演出制御基板 520 とは、別基板であることに限定されるものではなく 1 枚の基板に実装されていてもよい。さらに、メイン基板 409 から各種の指令信号を受けるのは、通常のチップで構成された演出制御基板 510 であることに必ずしも限定されるものではなく、セキュリティチップで構成された演出制御基板 520 がメイン基板 409 から各種の指令信号を受けるようにしてもよい。

【0162】

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。

【0163】

その他、電源装置 112 には、設定キースイッチ 112 t やリセットスイッチ 112 u、電源スイッチ 112 v 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

10

20

30

40

50

。このうち電源スイッチ 1 1 2 v は、スロットマシン 1 への電力供給を ON-OFF するためのものであり、設定キースイッチ 1 1 2 t 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 1 1 2 u 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 1 1 2 t とともに設定を変更する際にも操作される。

【0164】

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 2 1 0 を操作すると各リール 3 0 1 a, 3 0 1 b, 3 0 1 c が回転し、この後、遊技者がリール停止ボタン 2 1 1 a, 2 1 1 b, 2 1 1 c を操作すると、対応する各リール 3 0 1 a, 3 0 1 b, 3 0 1 c が停止制御され、そして、全てのリール 3 0 1 a, 3 0 1 b, 3 0 1 c 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。

【0165】

前述したとおり、各リール 3 0 1 a, 3 0 1 b, 3 0 1 c には、それぞれリール帯 3 2 1 a, 3 2 1 b, 3 2 1 c が付されている（図 47 参照）。そして、全てのリール 3 0 1 a, 3 0 1 b, 3 0 1 c を停止させた際に図柄表示窓 4 0 1 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 4 0 1 内で前述の有効ライン（右上がりライン 6 2 3 b 及び右下がりライン 6 2 3 a）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 6 2 3 b と右下がりライン 6 2 3 a 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 4 0 1 内の有効ライン上に表示されるものとなる）。

【0166】

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。

【0167】

スロットマシン 1 の図柄には、「赤セブン」図柄、「青セブン」図柄、「白セブン」図柄、「BAR」図柄、「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、「赤セブン」図柄、「青セブン」図柄、「白セブン」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をいう。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 4 0 1 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）。

【0168】

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 50 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。

【0169】

〔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50、図51及び図52～53を用いて説明する。本実施形態のスロットマシン1では、詳細は後述するが、役の成立にかかわる内部抽選として、1回のゲーム内において本抽選及び擬似抽選の両方を実行可能に構成されている。図50は、スロットマシン1の本抽選における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51は、本抽選における各当選役（本明細書において「当選役」は図50及び図51の「略称」を指す）と、これら各当選役に対応して成立する本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52～53は、各本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。

10

【0170】

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、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50に示されるように、遊技状態毎に決められている。そして、抽選の結果として何らかの役に当選すると、当選役に応じた本条件装置が作動し、作動した本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。

【0171】

本実施形態のスロットマシン1では、一の本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本条件装置を成立させる必要がある。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50に示される「RB1＋スイカ」、「スイカ」、「AT（「AT2－1」～「AT5－4」）」、「ALL」を例に挙げて説明する。

20

【0172】

「RB1＋スイカ」は、RB1とスイカ（小物22）とが同時に重複して当選する重複役である。このとき、RB1及びスイカ（小物22）の両方に対応する本条件装置が作動し、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、スイカ（小物22）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、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。

30

【0173】

ただし、RB1に対応する図柄の組み合わせ及びスイカ（小物22）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、スイカ（小物22）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、スイカ（小物22）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。

40

【0174】

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出される役を意味する。

50

【0175】

また、BB1、BB2、RB1及びRB2をボーナス役とし、図52～53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（例えば通常リブ等）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。

【0176】

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。

10

【0177】

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）が行われないと、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。

20

【0178】

「AT2-1」～「AT5-4」（この明細書において「AT2-1」～「AT5-4」は、「AT2-1」、「AT2-2」、「AT2-3」、「AT2-4」、「AT3-1」、「AT3-2」、「AT3-3」、「AT3-4」、「AT4-1」、「AT4-2」、「AT4-3」、「AT4-4」、「AT5-1」、「AT5-2」、「AT5-3」、「AT5-4」のAT専用役の全てを意味する）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。

【0179】

30

具体的には、「AT2-1」、「AT2-2」、「AT2-3」及び「AT2-4」についての適正な押し順は、「中→左→右」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、作動している本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「AT2-1」、「AT2-2」、「AT2-3」又は「AT2-4」であるときには、適正な押し順でリール停止ボタン211a～211cが操作される限り必ず、小物17の図柄組み合わせが有効ライン上に表示される。

40

【0180】

また、不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、適正なタイミングでリール停止ボタン211a～211c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211a～211c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。

【0181】

すなわち、抽選の結果が「AT2-1」、「AT2-2」、「AT2-3」又は「AT2-4」であるとき、適正な押し順でリール停止ボタン211a～211cが操作される

50

限り必ずベル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、押し順が不適正であったとしても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る。また、押し順だけでなくタイミングについても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。

【0182】

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 2－1」又は「A T 2－3」であるときと「A T 2－2」又は「A T 2－4」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 2－1」又は「A T 2－3」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 2－2」又は「A T 2－4」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 2－1」又は「A T 2－3」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 2－2」又は「A T 2－4」であるときにおける「適正なタイミング」となる。

【0183】

また、「A T 3－1」、「A T 3－2」、「A T 3－3」及び「A T 3－4」についての適正な押し順は「中→右→左」であり、「A T 4－1」、「A T 4－2」、「A T 4－3」及び「A T 4－4」についての適正な押し順は「右→左→中」であり、「A T 5－1」、「A T 5－2」、「A T 5－3」及び「A T 5－4」についての適正な押し順は「右→中→左」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。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、押し順が不適正であったとしても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る。また、押し順だけでなくタイミングについても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 3－1」、「A T 3－3」、「A T 4－1」、「A T 4－3」、「A T 5－1」及び「A T 5－3」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 3－2」、「A T 3－4」、「A T 4－2」、「A T 4－4」、「A T 5－2」及び「A T 5－4」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 3－1」、「A T 3－3」、「A T 4－1」、「A T 4－3」、「A T 5－1」及び「A T 5－3」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 3－2」、「A T 3－4」、「A T 4－2」、「A T 4－4」、「A T 5－2」及び「A T 5－4」である場合における「不適正なタイミング」となる。

【0184】

なお、抽選の結果が「A T 2－1」～「A T 5－4」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「ベルこぼ目」と称する。

【0185】

「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。上述したとおり、小物17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 17 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 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。

【0186】

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、チェリー役（チェリー1、チェリー2）、スイカ役及びAT専用役、ALL役、ボーナスゲーム専用役）について説明する。一般的に、チェリー1は弱チェリー、チェリー2は強チェリーと呼ばれる。

【0187】

〔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52に示されるように、BB1ゲーム及びBB2ゲームだけである。

【0188】

また、スロットマシン1では、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の有効ラインに、作動した本条件装置に対応する図柄組み合わせ（図52～図54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623b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。

【0189】

〔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50では「通常リプ」と記載）とARTリプレイ1～3（図50では「ARTリプ1」、「ARTリプ2」、「ART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態様は、図52～53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54を見ても分かるように遊技者がすぐに把握し難いものも含まれるが、有効ラインではないものの中段ラインに「リプレーリプレーリプレイ」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。

【0190】

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。

【0191】

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のゲ

10

20

30

40

50

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や通常RT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ということになる。

【0192】

10

また、各リール301a, 301b, 301cに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ができるものとする）ことができる。

【0193】

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、再遊技2に対応する図柄組み合わせ（ARTリプレイ2及び3に対応する図柄の組み合わせのうち「リプレーリプレーリプレイ」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。

20

【0194】

〔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52～53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。

30

【0195】

〔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52～53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。

【0196】

〔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、「AT2-1」～「AT5-4」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、図52～53に示されるとおりである。すなわち、抽選の結果が「AT2-1」～「AT5-4」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、作動した本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「AT2-1」～「AT5-4」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が操作されなかった場合には、上述したとおり、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に、各リール上に配置されている。なお、AT専用役である「AT2-1」～「AT5-4」は、いずれも、順押しでリール停

40

50

止ボタン 2 1 1 a ~ 2 1 1 c が操作されたとしても、小物 1 7 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ないようになっている。

【0 1 9 7】

〔A L L 役〕

A L L 役に対応する図柄組み合わせは、図 5 2 ~ 5 3 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 2 1 1 a ~ 2 1 1 c が操作されたとしても、作動した本条件装置のうち小物 1 7 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。

【0 1 9 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 5 0 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 5 2 ~ 図 5 4 に示されるとおりである。ただし、上述したように、ボーナス専用役としての「ロゴ 1」~「ロゴ 7」に当選したとき、見た目上の 5 ライン上には「正」図柄が揃ったように見える。

【0 1 9 9】

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 1 0 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 1 0 枚のメダルの払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。

【0 2 0 0】

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もよい。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けずに、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。

【0 2 0 1】

〔上乗せ抽選〕

本実施形態のスロットマシン 1 では、特典ゲーム中における抽選の結果がチェリー役（チェリー 1、チェリー 2）、ボーナスゲーム専用役（ロゴ 1 ~ ロゴ 7）、スイカ役及びチャンス目のうちいずれかである場合には、演出制御基板 5 2 0 側の処理として、特典ゲームの上乗せ抽選が行われる。チェリー役（チェリー 1、チェリー 2）、ボーナスゲーム専用役（ロゴ 1 ~ ロゴ 7）、スイカ役及びチャンス目といった、特典ゲームの上乗せ抽選の契機となる役は、一般的に「レア小役」と呼ばれる。特典ゲームの実行抽選や特典ゲームの上乗せ抽選の詳細については後述する。また、通常状態（一般状態、通常 R T）における抽選の結果がレア小役である場合には、特典ゲーム付与抽選が行われる。

【0 2 0 2】

なお、特典ゲームは、メイン基板 4 0 9 側の処理であるチャンス R T の制御と、演出制御基板 5 1 0 側の処理である A T の制御（押し順ナビ）との両方が行われるゲームである。そして、押し順ナビに従ってリール 3 0 1 a, 3 0 1 b, 3 0 1 c の停止操作が行われる限り、各特典ゲームの終了条件が成立するまで特典ゲームが継続する。押し順ナビに背いてリール 3 0 1 a, 3 0 1 b, 3 0 1 c の停止操作が行われると、ベルこぼ目が有効ライン上に出現する可能性があり、ベルこぼ目が出現すると、メイン基板 4 0 9 によるチャンス R T の制御が終了する。各特典ゲームの終了条件が成立すると、演出制御基板 5 1 0 側の処理による A T の制御が終了し、ベルこぼ目を回避することが困難となるので、ベルこぼ目の出現によりメイン基板 4 0 9 側の処理であるチャンス R T の制御も終了する（通

10

20

30

40

50

常 R T に移行する)。なお、押し順ナビに背いてリール 3 0 1 a, 3 0 1 b, 3 0 1 c の停止操作が行われた結果としてメイン基板 4 0 9 によるチャンス R T の制御が終了したとしても、演出制御基板 5 1 0 側の処理である A T の制御が終了しない限り再びチャンス R T に制御されて、特典ゲームが継続される。したがって、「特典ゲームの上乗せ」は、厳密に言えば「A T ゲームの上乗せ」のことであるが、以下、この明細書において、便宜上、「特典ゲームの上乗せ」や「特典の上乗せ」と称する場合がある。また同様に、「特典ゲームの終了条件」は、厳密に言えば「A T ゲームの終了条件」のことであるが、以下、この明細書において、便宜上、「特典ゲームの終了条件」や「特典の終了条件」と称する場合がある。

【0203】

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 R T）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 R T 1 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、A T 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。

【0204】

〔ハズレ〕

図 5 2 ～ 5 3 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。

【0205】

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。

【0206】

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。

【0207】

〔本抽選確率〕

上記のとおり、スロットマシン 1 では、本抽選の結果（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。ここで該当当選役が許容されると、該当当選役に対応する本条件装置を作動させて、この作動した本条件装置の情報は、本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。

【0208】

スロットマシン 1 では、本抽選において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 1 6 3 8 3 までの整数値（つまり、2 の 1 4 乗である 1 6 3 8 4 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 5 9 9 9 9 9 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。

【0209】

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

10

20

30

40

50

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、本抽選の結果は「RB2に当選した」ということになり、RB2の本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、これを利用すると、抽出範囲及びRB2に対応する乱数値から、RB2の当選確率（RB2が本抽選の結果として選出される確率、抽選確率）を算出することができる。上記の例（RB2）でいえば、RB2に対応する乱数値の総個数を抽出範囲内の乱数値の総個数で割ると、その値は $1/60000$ となり、RB2の当選確率を $1/60000$ と算出できる。

【0210】

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、本抽選の結果として「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。

【0211】

こ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、本抽選にて抽出された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もある。

【0212】

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50に示された「BB1+スイカ」に該当する当たり値に該当する場合、後述する内部抽選処理における当選役に対応する本条件装置をセットする処理（図70のステップS206）にて、図51に示されるように、BB1に対応する本条件装置及びスイカに対応する本条件装置を同時に成立させるということである。

【0213】

また、図50によれば、ボーナス中は、ALL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。

【0214】

〔メイン基板による制御〕

次に、スロットマシン1のメイン基板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ついて説明する。ただし本明細書で説明する処理手順は、本発明を説明するために、便宜上、簡略されたものである。

【0215】

図55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簡単に示した図である。先ずステップS10では、ゲームスタートに備えるための初期設定を含む各種設定処理を実行する。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

10

20

30

40

50

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。

【0216】

次のステップS100のBET処理では、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第一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設定され、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設定され、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。なお、詳細は後述するが、第二MAX投入ボタン2000の操作が可能であるときには、第二MAX投入ボタン2000の押下操作が行われた場合にも賭け数が設定される。

10

【0217】

ステップS200の内部抽選処理では、ステップS100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、内部抽選処理を実行する。この内部抽選処理では、後述する本抽選、擬似ゲーム実行抽選、擬似抽選、擬似抽選の前兆ゲーム数抽選などの処理が行われる。本抽選や擬似抽選にていずれかの役が選出された場合に限り選出された役に応じて本条件装置や擬似条件装置が作動し、作動した本条件装置や擬似条件装置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。

20

【0218】

次にステップS300のリール制御処理では、例えば回転中のリール301a、301b、301cの停止操作が行われると、ステップS200の内部抽選処理の結果に基づいて、全てのリール301a、301b、301cについての回転や停止にかかる制御を実行する。

【0219】

ステップS400の遊技状態移行処理では、演出制御基板510や演出制御基板520からメイン基板409への情報通信が行なわれないなかで、内部抽選の結果やゲーム結果に基づいて遊技状態を移行する処理を実行する。遊技状態移行処理の詳細については後述する。

【0220】

ステップS500の特典ゲーム種別判定処理では、演出制御基板510や演出制御基板520にて決定された特典ゲームの種別をメイン基板409側で推測する処理を実行する。

30

【0221】

ステップS600の特典ゲーム処理では、特典ゲームの実行中であるか否かを判断し、特典ゲームの実行中でなければ特典ゲームの実行を可能とするための特典ゲーム設定処理を行い、特典ゲームの実行中であれば特典ゲーム終了判定処理などを実行する。特典ゲーム処理の詳細については後述する。

【0222】

ところで、図55では図示していないが、メイン基板409では、上述した制御プログラム上の処理の他に、コマンド送信処理も行われる。このコマンド送信処理は、メイン基板409にて実行された制御プログラム上の処理結果（例えば内部抽選処理やリール制御処理の結果）を、その都度、メイン基板409から演出制御基板510（または演出制御基板520）に送信する処理である。

40

【0223】

以上が、スロットマシン1の基本的な1ゲームの簡単な処理手順である。ただし、本実施形態のスロットマシン1では、詳細は後述するが、演出制御基板510や演出制御基板520からメイン基板409への情報通信が行なわれないなかで、演出制御基板510や演出制御基板520にて決定された結果をメイン基板409側で推測する処理（後述する特典ゲーム種別判定処理）を行い、この推測された結果に基づいて、次ゲーム以降のステ

50

ップ S 2 0 0 の内部抽選処理やステップ S 3 0 0 のリール制御処理が行われる。

【0224】

メイン基板 4 0 9（主に CPU 1 1 1 0 等）にて実行される制御プログラム上の処理手順のうち、便宜上、先ずはステップ S 5 0 0 の遊技状態移行処理について説明し、次いでステップ S 5 0 0 の特典ゲーム種別判定処理及びステップ S 6 0 0 の特典ゲーム処理について説明した後、ステップ S 1 0 0 の B E T 処理、ステップ S 2 0 0 の内部抽選処理、ステップ S 3 0 0 のリール制御処理について説明する。

【0225】

〔遊技状態移行処理〕

図 5 6 は、メイン基板 4 0 9 に搭載された CPU 1 1 1 0 により実行される遊技状態移行処理を示すフローチャートである。

【0226】

遊技状態移行処理では、先ず、ボーナスゲーム（BB 1 ゲーム、BB 2 ゲーム、RB 1 ゲーム、RB 2 ゲーム）中であるか否かが判断され（ステップ S 4 0 1）、ボーナスゲーム中であれば（ステップ S 4 0 1 における Y E S）、ボーナスゲームが終了か否かが判断される（ステップ S 4 0 2）。ボーナスゲームが終了か否かの判断は、後述する BB ゲーム終了判定処理においてセットされる BB ゲーム中フラグや、同じく後述する RB ゲーム終了判定処理においてセットされる RB ゲーム中フラグが 0（オフ）であれば、ボーナスゲームが終了と判断される。ボーナスゲームが終了すると（ステップ S 4 0 2 における Y E S）、一般状態への移行処理が行われる（ステップ S 4 0 3）。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。なお、ステップ S 4 0 2 においてボーナスゲームが終了していないと判断されると（ステップ S 4 0 2 における N O）、ステップ S 4 0 3 の処理をスキップし、遊技状態は移行されない。

【0227】

ステップ S 4 0 1 においてボーナスゲーム（BB 1 ゲーム、BB 2 ゲーム、RB 1 ゲーム、RB 2 ゲーム）中でないと判断されると（ステップ S 4 0 1 における N O）、ボーナス内部中であるか否かが判断される（ステップ S 4 1 0）。すなわち、本抽選においてボーナス役（BB 1、BB 2、RB 1、RB 2）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、本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ったとしても、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（ボーナス図柄）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、ボーナス内部中であると判断されて（ステップ S 4 1 0 における Y E S）、且つ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 S 4 1 2 における Y E S）、ボーナス中に移行し（ステップ S 4 1 4）、ボーナスゲームが実行される。

【0228】

ステップ S 4 1 0 においてボーナス内部中であると判断されると（ステップ S 4 1 0 における N O）、チャンス R T であるか否かが判断される（ステップ S 4 2 0）。チャンス R T であるときには（ステップ S 4 2 0 における Y E S）、内部抽選処理においてボーナス当選したか否かが判断され（ステップ S 4 2 2）、ボーナス当選したと判断されると（ステップ S 4 2 2 における Y E S）、ボーナス当選時処理が実行される（ステップ S 4 2 4）。一方、ステップ S 4 2 2 においてボーナス当選していないと判断されると（ステップ S 4 2 2 における N O）、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 S 4 2 6）。このチャンス R T 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 S 4 2 6 における Y E S）、通常 R T に移行する（ステップ S 4 2 8）。なお、ステップ S 4 2 4 のボーナス当選時処理については後述する。

。

10

20

30

40

50

【0229】

ステップS420においてチャンスRTでないと判断されると（ステップS420におけるNO）、通常RT中であるか否かが判断される（ステップS430）。通常RT中であるときには（ステップS430におけるYES）、内部抽選処理においてボーナス当選したか否かが判断され（ステップS432）、ボーナス当選したと判断されると（ステップS432におけるYES）、ボーナス当選時処理が実行される（ステップS434）。一方、ステップS432においてボーナス当選していないと判断されると（ステップS432におけるNO）、再遊技2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か否かが判断され（ステップS436）、再遊技2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か否かが判断されると（ステップS436におけるYES）、チャンスRTに移行される（ステップS438）。 10

【0230】

ステップS430において通常RTでないと判断されたときには（ステップS430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、内部抽選処理においてボーナス当選したか否かが判断され（ステップS440）、ボーナス当選したと判断されると（ステップS440におけるYES）、ボーナス当選時処理が実行される（ステップS442）。一方、ステップS440においてボーナス当選していないと判断されると（ステップS440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S450）。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S450におけるYES）、通常RTに移行する（ステップS452）。 20

【0231】

次に、ステップS424、ステップS434及びステップS442のボーナス当選時処理について、図57を用いて説明する。なお、ステップS424、ステップS434及びステップS442において行われるボーナス当選時処理は、いずれも同じ処理が行われる。図57は、ボーナス当選時処理を示すフローチャートの一例である。

【0232】

ボーナス当選時処理では、まず、ベルカウンタをFFにセットする（ステップS462）。詳細は後述するが、ステップS500の特典ゲーム種別判定処理では、演出制御基板510や演出制御基板520にて決定された結果（特典ゲームの種別）を、ベルカウンタを用いてメイン基板409側で推測する処理を行っている。ただし、演出制御基板510や演出制御基板520にてたとえ特典ゲームを実行する旨が決定されていたとしても、ボーナス当選したときにはボーナスゲームが特典ゲームよりも優先して実行されるため、ベルカウンタをFFにセットするのである。 30

【0233】

ステップS462においてベルカウンタをFFにセットしたのち、ボーナス役に対応する図柄組み合わせ（ボーナス図柄）が有効ラインに表示されたか否かが判断される（ステップS464）。ここで、ボーナス図柄が有効ライン上に表示されたと判断されると（ステップS464におけるYES）、ボーナス中に移行する（ステップS466）。一方、ステップS464においてボーナス図柄が有効ライン上に表示されなかったと判断されると（ステップS464におけるNO）、ボーナス内部中に移行し（ステップS468）、ボーナス当選時処理を終了する。 40

【0234】

ここで、各遊技状態について説明する。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。

【0235】

なお、一般状態、通常RT、チャンスRT、ボーナス内部中及びボーナス中の各遊技状 50

態における本抽選において、各入賞役が当選する確率は、図50に示されるとおりである。

【0236】

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や演出制御基板520のCPU1138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（又は演出制御基板520のCPU1138）は、この結果情報及びメイン基板409との通信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。

10

【0237】

例えば、チャンスRTでは、本抽選の結果が「AT2-1」～「AT5-4」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（以下、本抽選の結果が「AT2-1」～「AT5-4」のうちのいずれかであるときに行われるリール停止ボタン211a～211cについての適正な押し順の明示を「押し順ナビ」と称する）。このように、本抽選の結果が「AT2-1」～「AT5-4」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、チャンスRTにおいて特典ゲームとして実行される。特典ゲームでは、上記の押し順ナビを連続してまたは継続して行うことで高い頻度で実行される。

20

【0238】

これにより、特典ゲーム中は、所定期間（複数ゲームの実行期間）に、遊技者がゲームを実行するために賭けるメダル枚数よりもゲームの結果として払い出されるメダル枚数の方が多くなる点で、一般状態や通常RTとは異なる。押し順ナビは、例えば一般状態や通常RTでも行われることはあるものの、特典ゲームのように複数ゲームにわたって継続的には行われない。したがって、本ゲーム抽選の結果が「AT2-1」～「AT5-4」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特典ゲーム中が実行されているチャンスRTに制御されているときの方が、「AT2-1」～「AT5-4」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。また、チャンスRTでは、一般状態や通常RTに制御されているときよりもは

30

【0239】

このように、本実施形態のスロットマシン1によれば、ボーナス内部中及びボーナス中を除けば、通常状態（一般状態や通常RT）とチャンスRTとを含む遊技状態のうちいずれかに制御される。

【0240】

本遊技機では、チャンスRTにおける本ゲーム抽選において通常リプレイ役が選出されたときは、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。なお、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。

40

【0241】

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RTにおける本ゲーム抽選においてARTリプレイ2に当選し、再遊技2に対応する図柄組み合わせが表示されると、次ゲームからチャンスRTに制御される。

【0242】

ここで、チャンスRTとは、チャンスRTが開始されてから有効ライン上に「ベルこぼ目」が表示されるまでまたはボーナス当選す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RTでは、図50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

50

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「ベルこぼ目」が表示されることを回避するために、演出制御基板510のCPU1118により、特典ゲームとして、例えば画像表示体500又は／及びスピーカ512を用いた演出が実行される。すなわち、本ゲーム抽選の結果が「A T 2 - 1」～「A T 5 - 4」のうちいずれかであるときに、有効ライン上に「ベルこぼ目」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211a～211c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211a～211cの操作を促す演出等が実行される。

【0243】

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211a～211c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、特典ゲームが終了すなわち有効ライン上に「ベルこぼ目」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、本ゲーム抽選にて「A T 2 - 1」～「A T 5 - 4」のうちいずれかに当選し、有効ライン上に「ベルこぼ目」が表示されて、チャンスR Tが終了することとなる。

【0244】

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500等による）や、効果音（スピーカ512等による）により識別可能なものとする。

【0245】

なお、スロットマシン1には複数の設定値（設定値1から6までの6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本ゲーム抽選確率に格差（段階的な差、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<設定値5<設定値6、というように設定値が高くなるほどボーナス当選役やA R Tリプレイの本ゲーム抽選確率が優遇されるようにするとよい。例えば、設定値1に比べると設定値6ではB B 1の当選確率が高く決められているのでB B 1に当選する可能性が高いといったようなことである。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の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。

【0246】

〔特典ゲーム種別判定処理〕

演出制御基板510や演出制御基板520からメイン基板409への情報通信が行なわれないなかで、演出制御基板510や演出制御基板520にて決定された結果をメイン基板409側で推測する処理（特典ゲーム種別判定処理）を行うことについては上述したが、この特典ゲーム種別判定処理（ステップS500）について、以下に説明する。

【0247】

上述した通り、メイン基板409で行われた処理の結果情報（例えば本抽選の結果情報や停止図柄情報）についてはメイン基板409から演出制御基板510に送信されるものの、演出制御基板510や演出制御基板520で行われた処理の結果情報についてはメイン基板409に送信されることがない。そのため、7種類の特典ゲームのうち実行すべき特典ゲームが演出制御基板510や演出制御基板520により決定されたとしても、かかる決定がメイン基板409に対しては秘密裏に行われることとなり、メイン基板409は、このままでは、演出制御基板510や演出制御基板520により決定された特典ゲームの種別を把握することができない。そこで、本スロットマシン1では、演出制御基板510や演出制御基板520からメイン基板409への情報通信を行うことなく、演出制御基板510や演出制御基板520により決定された特典ゲームの種別をメイン基板409によって判定することを可能ならしめる特典ゲーム種別判定処理（ステップS500）を行っている。

【0248】

以下、図58を参照して、メイン基板409における特典ゲーム種別判定処理（ステップS500）について説明する。図58は、特典ゲーム種別判定処理に用いられるナビ抽選テーブルの一例を示す図である。このナビ抽選テーブルは、メイン基板409のROM112及びセキュリティチップで構成された演出制御基板520のROM1140の両方に記憶されている。なお、メイン基板409もセキュリティチップで構成されている。これにより、ゲーム仕様の解析・改竄といった不正を防止することができる。なお、図58のナビ抽選テーブルは、必ずしもテーブルの全部がセキュリティチップで構成された演出制御基板520のROM1140に記憶される必要はなく、不正防止の観点からいえば、図58のナビ抽選テーブルのデータの一部（例えばベルカウンタが3であるときのデータのみ）を、セキュリティチップで構成された演出制御基板520のROM1140に記憶するようにしてもよい。

10

【0249】

本抽選の結果は、上述したとおりメイン基板409から演出制御基板510に送信されるが、メイン基板409において特典ゲーム種別判定処理が行なわれているときは、本抽選の結果情報だけでなく、ベルカウンタ情報についてもメイン基板409から演出制御基板510に送信される。ベルカウンタは、メイン基板409が特典ゲーム種別判定処理を行う際に用いる情報であり、メイン基板409にて特典ゲーム種別判定処理が行なわれていない通常時は「FF」にセットされている。そして、メイン基板409にて特典ゲーム種別判定処理が開始されると「0」にセットされ、ゲームの進行に応じて「1」～「4」のいずれかにセットされる。なお、メイン基板409において特典ゲーム種別判定処理が行なわれていない場合には、メイン基板409から演出制御基板510にベルカウンタを送信する必要はない。

20

【0250】

演出制御基板510は、7種類の特典ゲームのうちいずれかの特典ゲームを実行する旨が決定されていることを条件に、本抽選の結果情報が「AT2-1」～「AT5-4」のうちのいずれであるかであるときに、「AT2-1」～「AT5-4」のうちのいずれであるかを特定できる情報（以下、単に『「AT2-1」～「AT5-4」である旨の情報』と称する）がメイン基板409から送信されたことに基づいて、小物17の図柄組み合わせが有効ライン上に表示されるように押し順ナビを実行する。一方、特典ゲームを実行する旨が決定されていない通常中には、本抽選の結果情報が「AT2-1」～「AT5-4」である旨の情報がメイン基板409から送信されたとしても、上記の押し順ナビは実行されない。

30

【0251】

7種類の特典ゲームのうちいずれかの特典ゲームを実行する旨が決定されている場合において、演出制御基板510は、メイン基板409からベルカウンタ情報が送信されていないければ、メイン基板409において特典ゲーム種別判定処理がまだ開始されていないと判断する。ただし、演出制御基板510は、7種類の特典ゲームのうちいずれの特典ゲームを実行する旨が決定されており、且つ本抽選の結果情報が「AT2-1」～「AT5-4」である旨の情報がメイン基板409から送信されたにもかかわらずベルカウンタ情報が送信されなかった場合には、メイン基板409において特典ゲーム種別判定処理を開始させるべく、必ず押し順ナビを実行する。

40

【0252】

一方、メイン基板409からベルカウンタ情報及び本抽選の結果情報の両方が送信された場合には、演出制御基板510は、メイン基板409において特典ゲーム種別判定処理が開始されていると判断し、本抽選の結果情報が「AT2-1」～「AT5-4」のうちのいずれかであるときに、図58のテーブルに基づいて押し順ナビの実行有無を決定する。詳しくは、図58に図示された○に該当するときは押し順ナビを実行する旨が決定され、図58に図示された×に該当するときは押し順ナビを実行しない旨が決定される。

【0253】

50

図51を参照すると分かるように、本実施形態のスロットマシン1では、本抽選の結果が「AT2-1」～「AT5-4」のうちのいずれかであるとき、遊技者が「左→中→右」の順押し又は「左→右→中」のはさみ押しを行う限り、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ない。したがって、小物17の図柄組み合わせが有効ライン上に表示された旨がメイン基板409により判定されるのは、演出制御基板510により押し順ナビが行われた場合、及び、押し順ナビは行われていないものの遊技者が順押し又ははさみ押しで停止操作せずに且つ偶然に押し順が正解した場合に限られる。そこで、メイン基板409は、小物17の図柄組み合わせが有効ライン上に表示された旨を判定したときは、演出制御基板510により押し順ナビが行われたものとして特典ゲーム種別判定処理を開始し、ベルカウンタを0にセットする。

10

【0254】

すなわち、この実施の形態にかかるメイン基板409は、ベルカウンタが「FF」にセットされている（特典ゲーム種別判定処理を開始していない）通常の遊技状況にあるにもかかわらず、本抽選の結果情報が「AT2-1」～「AT5-4」のいずれかであることに対応した絵柄が揃った場合には、演出制御基板510側にて7種類の特典ゲームのいずれかを実行する旨の決定がなされたと推測（押し順ナビが提供されていると推測）し、ベルカウンタを「FF」から「0」に更新することにより特典ゲーム種別判定処理を開始させるものとなっている。

【0255】

ただし、このようなメイン基板409側での制御手法では、演出制御基板510側にて押し順ナビが提供されていないにもかかわらず、本抽選の結果情報が「AT2-1」～「AT5-4」のいずれかであるときに遊技者の停止操作態様が偶然合致してしまったような場合であっても、演出制御基板510側にて7種類の特典ゲームのいずれかを実行する旨の決定がなされていると推測しかねず、ひいてはベルカウンタを「FF」から「0」に更新して特典ゲーム種別判定処理を誤って開始させてしまうこととなる。そこで、この実施の形態にかかるメイン基板409では、特典ゲーム種別判定処理内にてベルカウンタを更新していくなかで、こうした推測にかかる適正性についての診断も行う。そして、この診断の結果、適正性がなかったときには、演出制御基板510側にて7種類の特典ゲームのいずれかを実行する旨の決定がなされていないと判断して（上述の推測に誤りがあったと判断して）、特典ゲーム種別判定処理をその中途の段階にて終了（ベルカウンタを「FF」に更新）させる制御を行うこととしている。

20

30

【0256】

また、このようなメイン基板409側での制御手法では、演出制御基板510側にて7種類の特典ゲームのいずれかを実行する旨の決定がなされた場合に、押し順ナビに背くかたちで遊技者によるリール301a, 301b, 301cの停止操作が行われたときには、特典ゲーム種別判定処理が失敗となる。すなわち、7種類の特典ゲームのうち実行すべき特典ゲームの種別が演出制御基板510側にて決定されたとしても、遊技者が押し順ナビにしたがわずにリール301a, 301b, 301cの停止操作を行うと、演出制御基板510側にて実際に決定された種別の特典ゲームとは異なる種別の特典ゲームに決定された旨がメイン基板409側にて誤って推測されることとなり、特典ゲーム種別判定処理が失敗となる。ただし、特典ゲーム種別判定処理が失敗したことは、遊技者が押し順ナビにしたがわずにリール301a, 301b, 301cの停止操作を行ったという事実から、演出制御基板510側にて把握することができる。このように特典ゲーム種別判定処理が失敗した場合、特典ゲーム種別判定処理が再度行なわれることとなる。

40

【0257】

ところで、特典ゲーム種別判定処理が行なわれると、メイン基板409側は、上述した適正性についての診断において7種類の特典ゲームのいずれかを実行する旨の決定がなされていないと判断しない限り、演出制御基板510側にて所定ゲーム数（例えば30ゲーム）の特典ゲーム（演出制御基板510側で行われる処理はATゲーム）が開始されるものと判断する。特典ゲーム種別判定処理が失敗したか否かについてはメイン祈願409側

50

では把握していないので、上記所定ゲーム数が経過するまでは、特典ゲーム中であることを前提とした制御処理が行われる。具体的には、上記所定ゲーム数が経過するまでは、後述するステップS 3 1 1においてYESである旨が判断されて処理が進むこととなる。このように、特典ゲーム種別判定処理の失敗により実際には特典ゲームが開始されていないにもかかわらず特典ゲーム中であることを前提としてメイン基板4 0 9側による制御が行われるゲーム期間を、以下、半特典ゲーム期間と称する。

【0 2 5 8】

上記の半特典ゲーム期間では、賞として払い出されたメダル枚数と、ゲームの実行に供されたメダル枚数との差枚数を管理し、かかる差枚数が0に近づくように、演出制御基板5 1 0, 5 2 0による制御が行なわれる。具体的には、ゲームが終了する都度、メイン基板4 0 9から演出制御基板5 1 0, 5 2 0に向けて、ゲームが終了した時点での差枚数情報がコマンド送信される。この差枚数情報がプラスであるとき（ゲームの実行に供されたメダル枚数よりも賞として払い出されたメダル枚数の方が多いとき）は、演出制御基板5 1 0, 5 2 0側の処理として押し順ナビが行われないように制御される。その結果、差枚数が0に近づくこととなる。

10

【0 2 5 9】

また、メイン基板4 0 9から演出制御基板5 1 0, 5 2 0に向けてコマンド送信された差枚数情報がマイナスであるとき（賞として払い出されたメダル枚数よりもゲームの実行に供されたメダル枚数の方が多いとき）は、演出制御基板5 1 0, 5 2 0側の処理として押し順ナビが行われるように制御し、その結果、差枚数が0に近づくこととなる。そして、半特典ゲーム期間が終了すると、特典ゲーム種別判定処理が再度行なわれる。

20

【0 2 6 0】

このようにして再度行われる特典ゲーム種別判定処理は、メイン基板4 0 9側にて適正な推測が行われるまで、すなわち、演出制御基板5 1 0側にて実際に決定された種別の特典ゲームがメイン基板4 0 9側にて推測されるまで、特典ゲーム種別判定処理が繰り返行なわれることとなる。なお、上記のメダル枚数は、メダル枚数に限定されるものではなく、例えばクレジットデータに代表されるメダル以外の遊技媒体数が含まれることはいうまでもない。

【0 2 6 1】

このように、特典ゲーム種別判定処理が失敗したときには、差枚数が0となるように制御される半特典ゲーム期間を経たのち、再び特典ゲーム種別判定処理が行なわれるので、遊技者は時間をムダにするゲームを強いられることとなるので、特典ゲーム種別判定処理において押し順ナビに背くかたちでリール3 0 1 a, 3 0 1 b, 3 0 1 cの停止操作が行われることを抑制することができる。しかも、押し順ナビに背く意思はなかったものの誤ってリール3 0 1 a, 3 0 1 b, 3 0 1 cの停止操作を行ってしまった遊技者に対しても、差枚数が0となるように制御されることで、遊技者に大きな損失を与えることを防止でき、ひいては興趣の低下を抑制できる。

30

【0 2 6 2】

以下、ベルカウンタが「FF」から「0」に更新された以降のベルカウンタの更新処理について詳述する。

40

【0 2 6 3】

（ベルカウンタが0である場合）

ベルカウンタが0の場合において、メイン基板4 0 9は、次ゲームにおける本抽選の結果が「AT 2 - 1」～「AT 5 - 4」のいずれかであれば、ベルカウンタを1に更新する。本抽選の結果が「AT 2 - 1」～「AT 5 - 4」のいずれでもなければ、ベルカウンタは更新されない（ベルカウンタは0のままである）。そして、メイン基板4 0 9は、本抽選の結果及びベルカウンタを演出制御基板5 1 0に送信する。

【0 2 6 4】

（ベルカウンタが1である場合）

演出制御基板5 1 0は、本抽選の結果が「AT 2 - 1」～「AT 5 - 4」のうちいずれ

50

かである旨の情報及びベルカウンタが1である旨の情報をメイン基板409から受信すると、メイン基板409において特典ゲーム種別判定処理が開始されていると判断し、図58のテーブルに基づいて押し順ナビの実行有無を決定する。ただし上述したとおり、押し順ナビはいずれの特典ゲームを実行すべきかを決定していること（特典付与抽選に当選していること）を条件に行われるので、メイン基板409において特典ゲーム種別判定処理が開始されていたとしても、特典付与抽選に当選していなければ、演出制御基板510は、たとえ本抽選の結果情報及びベルカウンタ情報がメイン基盤409から送信されたとしても、押し順ナビを行うことはない。したがって、遊技者が順押し又ははさみ押しで停止操作せずに且つ偶然に押し順が正解したことによってメイン基板409において特典ゲーム種別判定処理が開始された場合には、押し順ナビが行われることはない。

10

【0265】

押し順ナビは、例えば本抽選の結果が「AT2-1」でベルカウンタが1である場合において、実行すべき特典ゲームがショートレッド特典ゲーム、ショートブルー特典ゲーム、ノーマルレッド特典ゲーム及びノーマルブルー特典ゲームのうちいずれかに決定されているときには実行しない旨が決定され、実行すべき特典ゲームがスーパーレッド特典ゲーム、スーパーブルー特典ゲーム及びプレミアム特典ゲームのうちいずれかに決定されているときには実行する旨が決定される。

【0266】

また、本抽選の結果が「AT3-4」でベルカウンタが1である場合において、実行すべき特典ゲームがショートレッド特典ゲーム、ショートブルー特典ゲーム、ノーマルレッド特典ゲーム及びノーマルブルー特典ゲームのうちいずれかに決定されているときには押し順ナビを実行する旨が決定され、実行すべき特典ゲームがスーパーレッド特典ゲーム、スーパーブルー特典ゲーム及びプレミアム特典ゲームのうちいずれかに決定されているときには押し順ナビを実行しない旨が決定される。

20

【0267】

そしてメイン基板409は、小物17の図柄組み合わせが有効ライン上に表示されたか否かの判定結果と図58ナビ抽選テーブルとに基づいて、ベルカウンタ1の場合における特典ゲームの種別の絞込み判定を行う。例えば、本抽選の結果が「AT2-1」でベルカウンタが1である場合において、小物17の図柄組み合わせが有効ライン上に表示された旨が判定されると、メイン基板409は、演出制御基板510により押し順ナビが行われたものとして、スーパーレッド特典ゲーム、スーパーブルー特典ゲーム及びプレミアム特典ゲームのうちいずれかを実行する旨が演出制御基板510や演出制御基板520により決定されたと判断する。一方、本抽選の結果が「AT2-1」でベルカウンタが1である場合において、小物17の図柄組み合わせが有効ライン上に表示されなかった旨が判定されると、メイン基板409は、演出制御基板510により押し順ナビが行われなかったものとして、ショートレッド特典ゲーム、ショートブルー特典ゲーム、ノーマルレッド特典ゲーム及びノーマルブルー特典ゲームのうちいずれかを実行する旨が演出制御基板510や演出制御基板520により決定されたと判断する。このようにして、メイン基板409は、演出制御基板510や演出制御基板520により決定された可能性のある7種類の特典ゲームのうち4種類又は3種類の特典ゲームを除外し、3種類又は4種類に絞ることができる。

30

40

【0268】

（ベルカウンタが2である場合）

演出制御基板510は、ベルカウンタが2である旨の情報及び本抽選の結果が「AT2-1」～「AT5-4」のうちいずれかである旨の情報をメイン基板409から受信した場合、押し順ナビの実行有無を、本抽選の結果が「AT2-1」～「AT5-4」のうちいずれかであって且つベルカウンタが1である旨の情報をメイン基板409から受信した場合とは反転させて、押し順ナビの実行有無を決定する。すなわち、図58のナビ抽選テーブルを参照すると分かるように、ベルカウンタが2である旨の情報をメイン基板409から受信した場合において、ベルカウンタが1である旨の情報をメイン基板409から受

50

信した場合に押し順ナビを実行していれば押し順ナビを実行しない旨を決定し、ベルカウンタが1である旨の情報をメイン基板409から受信した場合に押し順ナビを実行していなければ押し順ナビを実行する旨を決定する。

【0269】

すなわち、ベルカウンタが2である場合に限り、ベルカウンタが1の場合の内部抽選の結果を参照することとなる。これにより、ベルカウンタ1である場合とベルカウンタ2である場合とのうちいずれかにおいて、必ず押し順ナビを実行することができる。なお、ベルカウンタ1の場合及び2の場合の両方において小物17の図柄組み合わせが有効ライン上に表示された旨が判定された場合には、遊技者は、押し順ナビにしたがって操作していないと判断し、メイン基板409における特典ゲーム種別判定処理を終了し、ベルカウンタを「FF」にセットする。また、ベルカウンタ1の場合及び2の場合のいずれにおいても小物17の図柄組み合わせが有効ライン上に表示されなかった旨が判定された場合には、遊技者は、押し順ナビにしたがって操作していないか、押し順ナビが行われていない（すなわち特典付与抽選に当選していない）と判断し、メイン基板409における特典ゲーム種別判定処理を終了し、ベルカウンタを「FF」にセットする。

【0270】

このように、ベルカウンタが1である場合と2である場合とのうちいずれかにおいて必ず押し順ナビを実行するようにしているのは、ベルカウンタが1である場合と2である場合とのうち必ずいずれかの場合において、小物17の図柄組み合わせが有効ライン上に表示された旨がメイン基板409によって判定されるようにするためである。すなわち、本実施形態のスロットマシン1では、遊技者が順押しやはさみ押しを行う限り、小物17の図柄組み合わせが有効ライン上に表示された旨がメイン基板409によって判定されることがない。そのため、偶発的に特典ゲーム種別判定処理が開始された場合（押し順ナビは行われていないものの遊技者が押し順又ははさみ押しで停止操作せずに且つ偶然に押し順が正解したことによって特典ゲーム種別判定処理が開始された場合）に、図58のナビ抽選テーブルに基づいて押し順ナビを実行しない旨が決定されると、偶発的に特典ゲーム種別判定処理が開始されたにもかかわらず、メイン基板409側では、演出制御基板510側にて7種類の特典ゲームのいずれかを実行する旨の決定がなされていると推測し、特典種別判定処理が進んでしまい、遊技者に無用な期待感を与えことになってしまう。

【0271】

この点、ベルカウンタが1である場合と2である場合とで押し順ナビの実行を反転させることによって、メイン基板409は、特典ゲーム種別判定処理が、演出制御基板510により押し順ナビが行われた結果として開始されたのか、押し順ナビは行われていないものの遊技者が順押し又ははさみ押しで停止操作せずに且つ偶然に押し順が正解したことによって開始されたのかを検証することが可能となる。このようにして、ベルカウンタが2である場合には、特典ゲーム種別判定処理内にてベルカウンタを更新していくなかで、こうした推測にかかる適正性についての診断が行なわれる。

【0272】

（ベルカウンタが3である場合）

演出制御基板510は、本抽選の結果が「AT2-1」～「AT5-4」のうちいずれかである旨の情報及びベルカウンタが3である旨の情報をメイン基板409から受信すると、図58のテーブルに基づいて押し順ナビの実行有無を決定する。例えば、本抽選の結果が「AT3-4」でベルカウンタが3である場合において、実行すべき特典ゲームがノーマルレッド特典ゲーム、ノーマルブルー特典ゲーム及びプレミアム特典ゲームのうちいずれかに決定されているときには押し順ナビを実行しない旨が決定され、ショートレッド特典ゲーム、ショートブルー特典ゲーム、スーパーレッド特典ゲーム及びスーパーブルー特典ゲームのうちいずれかに決定されているときには押し順ナビを実行する旨が決定される。

【0273】

そしてメイン基板409は、小物17の図柄組み合わせが有効ライン上に表示されたか

否かの判定結果と図 5 8 のナビ抽選テーブルとに基づいて、ベルカウンタ 3 の場合における特典ゲームの種別の絞込み判定を行う。そしてさらにメイン基板 4 0 9 は、ベルカウンタ 1 の場合における特典ゲームの種別の絞込み判定結果と、ベルカウンタ 3 の場合における特典ゲームの種別の絞込み判定結果とに基づいて、演出制御基板 5 1 0 や演出制御基板 5 2 0 により決定された可能性のある特典ゲームの種別の絞込み判定を行う。例えば、ベルカウンタ 1 の場合における特典ゲームの種別の絞込み判定ではショートレッド特典ゲーム、ショートブルー特典ゲーム、ノーマルレッド特典ゲーム及びノーマルブルー特典ゲームのうちいずれかに絞られ、ベルカウンタ 3 の場合における特典ゲームの種別の絞込み判定ではショートレッド特典ゲーム、ショートブルー特典ゲーム、スーパーレッド特典ゲーム及びスーパーブルー特典ゲームのうちいずれかに絞られた場合、メイン基板 4 0 9 は、演出制御基板 5 1 0 や演出制御基板 5 2 0 により決定された可能性のある 7 種類の特典ゲームのうち 5 種類の特典ゲームを除外し、ショートレッド特典ゲーム又はショートブルー特典ゲームの 2 種類に絞ることができる。

10

【0274】

(ベルカウンタが 4 である場合)

演出制御基板 5 1 0 は、本抽選の結果が「A T 2 - 1」～「A T 5 - 4」のうちいずれかである旨の情報及びベルカウンタが 4 である旨の情報をメイン基板 4 0 9 から受信すると、図 5 8 のテーブルに基づいて押し順ナビの実行有無を決定する。例えば、本抽選の結果が「A T 4 - 2」でベルカウンタが 4 である場合において、実行すべき特典ゲームがショートブルー特典ゲーム、ノーマルブルー特典ゲーム、スーパーブルー特典ゲーム及びプレミアム特典ゲームのうちいずれかに決定されているときには押し順ナビを実行しない旨が決定され、実行すべき特典ゲームがショートレッド特典ゲーム、ノーマルレッド特典ゲーム、スーパーレッド特典ゲームのうちいずれかに決定されているときには押し順ナビを実行する旨が決定される。

20

【0275】

そしてメイン基板 4 0 9 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たか否かの判定結果と図 5 8 のナビ抽選テーブルとに基づいて、ベルカウンタ 4 の場合における特典ゲームの種別の絞込み判定を行う。そしてさらにメイン基板 4 0 9 は、ベルカウンタ 1 の場合における特典ゲームの種別の絞込み判定結果と、ベルカウンタ 3 の場合における特典ゲームの種別の絞込み判定結果と、ベルカウンタ 4 の場合における特典ゲームの種別の絞込み判定結果とに基づいて、演出制御基板 5 1 0 や演出制御基板 5 2 0 により決定された特典ゲームの種別の絞込み判定を行う。

30

【0276】

例えば、ベルカウンタ 1 の場合における特典ゲームの種別の絞込み判定ではショートレッド特典ゲーム、ショートブルー特典ゲーム、ノーマルレッド特典ゲーム及びノーマルブルー特典ゲームのうちいずれかに絞られ、ベルカウンタ 3 の場合における特典ゲームの種別の絞込み判定ではショートレッド特典ゲーム、ショートブルー特典ゲーム、スーパーレッド特典ゲーム及びスーパーブルー特典ゲームのうちいずれかに絞られ、ベルカウンタ 4 の場合における特典ゲームの種別の絞込み判定ではショートレッド特典ゲーム、ノーマルレッド特典ゲーム及びスーパーレッド特典ゲームのうちいずれかに絞られた場合、メイン基板 4 0 9 は、演出制御基板 5 1 0 や演出制御基板 5 2 0 により決定された特典ゲームの種別を、ショートレッド特典ゲームであると判断することができる。このようにして、メイン基板 4 0 9 は、演出制御基板 5 1 0 や演出制御基板 5 2 0 により決定された特典ゲームの種別を、ショートレッド特典ゲームであると判断することができる。

40

【0277】

このように特典ゲームの種別判定処理において特典ゲームの種別の絞込み判定を行なうことで、7 種類の特典ゲームのうち演出制御基板 5 1 0, 5 2 0 側でいずれに決定されたかを、演出制御基板 5 1 0, 5 2 0 側からメイン基板 4 0 9 側にコマンド送信することなくメイン基盤 4 0 9 側で推測することが可能となる。また、7 種類の特典ゲームのうちいずれかの特典ゲームを複数回にわたって段階的に除外して絞り込んでいく過程において、

50

停止表示された図柄組み合わせを遊技者が確認することで、遊技者所望の特典ゲームが未だ除外されていないかについての演出性を生み出すことが実現可能となり、これによって遊技興趣の低下が抑制されるようになる。

【0278】

なお、特典ゲームの種別の絞込み判定は、押し順ナビされた手順でリール停止ボタン211a, 211b, 211cの停止操作を行うことによって実行可能となるものである。しかし、押し順ナビに背いて（すなわち押し順ナビされた手順とは異なる手順で）リール停止ボタン211a, 211b, 211cの停止操作を行った場合には、演出制御基板510や演出制御基板520により実際に決定された特典ゲームの種別とは異なる種別の特典ゲームに決定された旨が判定されることが生じうる。

10

【0279】

このように、演出制御基板510や演出制御基板520により実際に決定された特典ゲームの種別とは異なる種別の特典ゲームに決定された旨がメイン基板409により判定されたとしても、押し順ナビに背いて停止操作されていることから、実際とは異なる種別の特典ゲームに決定された旨がメイン基板409により判定されたことを演出制御基板510や演出制御基板520側で把握することができる。そこで、実際とは異なる種別の特典ゲームに決定された旨がメイン基板409により判定された場合には、演出制御基板510側の制御として実行される押し順ナビの手法によって、実際に払い出される賞としてのメダル量を演出制御基板510の制御によってコントロールすることが可能となる。

【0280】

20

メイン基板409は、演出制御基板510や演出制御基板520により決定された特典ゲームの種別を判断すると、判断したゲーム（本抽選の結果が「AT2-1」～「AT5-4」のうちいずれかであって且つベルカウンタが4であるゲーム）の次ゲーム以降において、特典ゲームの実行が許容されて、演出制御基板510や演出制御基板520により決定された特典ゲームの種別に応じた制御を実行する。

【0281】

〔特典ゲーム処理〕

次に、ステップS600の特典ゲーム処理について説明する。図59はメイン基板409に搭載されたCPU1110により実行される特典ゲーム処理の一例を示すフローチャートである。なお、特典ゲームは、上述した通り、メイン基板409側の処理によりチャンスRTに制御されているときに、演出制御基板510側の処理により所定期間にわたってATの制御（押し順ナビ）が行われるゲームである。すなわち特典ゲームとは、チャンスRTの制御や特典ゲーム終了時のフリーズ制御などのメイン基板409側の制御と、ATの制御（押し順ナビ）や表示演出制御などの演出制御基板510側の制御との両方が複数ゲームにわたって行われるゲームである。ここで説明する特典ゲーム処理は、メイン基板409に搭載されたCPU1110により実行されるものである。

30

【0282】

特典ゲーム処理では、まず、チャンスRT中であるか否かが判断され（ステップS602）、チャンスRT中であれば（ステップS602におけるYES）、特典ゲームの実契機となる再遊技3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る（ステップS604）。ステップS604において再遊技3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S604におけるYES）、ベルカウンタが4であるか否かが判断される（ステップS606）。そして、ステップS606においてベルカウンタが4であると判断されたとに限り（ステップS606におけるYES）、ステップS608の特典ゲーム設定処理が行われる。

40

【0283】

一方、ステップS602においてチャンスRT中でないと判断されたとき（ステップS602におけるNO）、ステップS604において再遊技3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ったと判断されたとき（ステップS604におけるNO）、ステップS606においてベルカウンタが4でないと判断されたとき（ステップS606に

50

おけるNO)は、いずれも、ステップS610に進み、特典ゲーム中フラグがオン(=1)であるか否かが判断される(ステップS610)。このステップS610における特典ゲーム中フラグとは、上述した7種類の特典ゲーム(ショートレッド特典ゲーム、ノーマルレッド特典ゲーム、スーパーレッド特典ゲーム、ショートブルー特典ゲーム、ノーマルブルー特典ゲーム、スーパーブルー特典ゲーム、プレミアム特典ゲーム)のうち、いずれかの特典ゲームが実行中であれば、ステップS610においてYESと判断される。7種類の特典ゲームのうちいずれかの特典ゲームが実行中であれば(ステップS610におけるYES)、特典ゲーム終了判定処理(ステップS620)が実行される。一方、ステップS610においていずれの特典ゲームも実行されていないと判断されると(ステップS610におけるNO)、特典ゲーム処理は終了する。

10

【0284】

ステップS608の特典ゲーム設定処理が行われると、演出制御基板510側の制御として、特典ゲームのオープニング演出が行われる。特典ゲームのオープニング演出については図示しないが、特典ゲーム開始を示す表示演出が画像表示体500にて行われるとともに、遊技者を高揚させる演出音がスピーカ512から出力される。

【0285】

なお、ステップS606においてベルカウンタが4であると判断されたときに限り特典ゲーム設定処理が行われるのは、特典ゲーム中や上述した特典ゲーム種別判定処理の実行中に、再遊技3に対応する図柄組み合わせが表示されたことをもって特典ゲームのオープニング演出が行われることを回避するためである。すなわち上述した通り、ベルカウンタが4の場合に限り特典ゲームの実行が許容されるので、特典ゲームが実行されない場合に特典ゲームのオープニング演出が行われることがないようにするためである。

20

【0286】

ところで、特典ゲームは、押し順ナビに従ってリール301a, 301b, 301cの停止操作が行われる限り、各特典ゲームの終了条件が成立するまで継続する。押し順ナビに背いてリール301a, 301b, 301cの停止操作が行われると、ベルこぼ目が有効ライン上に出現する可能性があり、ベルこぼ目が出現すると、メイン基板409によるチャンスRTの制御が終了し、通常RTに移行する。特典ゲームの実行中に、実行中の特典ゲームに対応する終了条件が成立すると、メイン基板409側の処理としてフリーズ処理を行うとともに、演出制御基板510側の処理であるATの制御が終了する。

30

【0287】

このとき、演出制御基板510側の処理として特典ゲームのエンディング演出が行われる。演出制御基板510側の処理であるATの制御が終了すると、押し順ナビが実行されないで、ベルこぼ目を回避することが困難となる。そして、ベルこぼ目が出現すると、メイン基板409側の処理であるチャンスRTの制御も終了する(通常RTに移行する)。なお、押し順ナビに背いてリール301a, 301b, 301cの停止操作が行われた結果としてメイン基板409によるチャンスRTの制御が終了して通常RTに移行したとしても、演出制御基板510側の処理であるATの制御が終了しない限り、再遊技2の図柄組み合わせが有効ラインに表示されると再びチャンスRTに移行し、特典ゲームが継続される。したがって、ATの制御が終了すると特典ゲームが終了する。

40

【0288】

特典付与抽選は、所定の条件が成立したことに基づいて行われる。本実施形態のスロットマシン1では、レア小役に当選すると、特典付与抽選が行われる。すなわち、演出制御基板510は、本抽選の結果がレア小役である旨の情報をメイン基板409から受信すると、かかる情報を演出制御基板520に送信する。演出制御基板520は、本抽選の結果がレア小役である旨の情報を演出制御基板510から受信すると、これに基づいて特典付与抽選を行う。特典付与抽選は出率に影響を及ぼす抽選であるため、不正防止の観点から、セキュリティチップで構成された演出制御基板520にて行われることが好ましい。

【0289】

この特典付与抽選に当選すると、演出制御基板520は、遊技者にとって利益度合いが

50

異なる7種類の特典ゲームのうちいずれを実行するかを決定する。本実施形態では、ショートレッド特典Tゲーム、ノーマルレッド特典ゲーム、スーパーレッド特典ゲーム、ショートブルー特典ゲーム、ノーマルブルー特典ゲーム、スーパーブルー特典ゲーム、プレミアム特典ゲームの7種類の特典ゲームのうちいずれを実行するかが決定される。

【0290】

特典付与抽選に当選すると、遊技者にとっての有利度合いが異なる7種類の特典ゲームのうちいずれを実行するかが決定されることについては上述したとおりである。図60は、各特典ゲームの終了条件（詳しくは「演出制御基板510によるAT制御の終了条件」であり、以下同じ）の一例を示すテーブルである。図60を見ると分かるように、ショートレッド特典ゲーム及びショートブルー特典ゲームは例えば賞として払い出されるメダルが50枚を超えることを終了条件とする特典ゲームであり、ノーマルレッド特典ゲーム及びノーマルブルー特典ゲームは例えば賞として払い出されるメダルが150枚を超えることを終了条件とする特典ゲームであり、スーパーレッド特典ゲーム及びスーパーブルー特典ゲームは例えば賞として払い出されるメダルが250枚を超えることを終了条件とする特典ゲームであり、プレミアム特典ゲームは例えば賞として払い出されるメダルが26枚を超えることを終了条件とする特典ゲームである。

【0291】

なお、上述した7種類の特典ゲームは、詳細は後述するが、ショートレッド特典ゲーム、ノーマルレッド特典ゲーム、スーパーレッド特典ゲーム、ショートブルー特典ゲーム、ノーマルブルー特典ゲーム、スーパーブルー特典ゲーム、プレミアム特典ゲームの順に、特典ゲーム中の擬似ゲーム（擬似ゲームについては後述する）においてレア度合いの高いレア小役の出現頻度が高められている。すなわち、特典ゲームが上乗せされる期待度の観点からいえば、プレミアム特典ゲーム、スーパーブルー特典ゲーム、ノーマルブルー特典ゲーム、ショートブルー特典ゲーム、スーパーレッド特典ゲーム、ノーマルレッド特典ゲーム、ショートレッド特典ゲームの順で、遊技者にとって有利度合いの高い特典ゲームであるといえる。ただし、特典ゲームの実行ゲーム数の観点からいえば、図60に示されるように、ショートレッド特典ゲーム及びショートブルー特典ゲームは払出枚数が50枚を超えると終了し、ノーマルレッド特典ゲーム及びノーマルブルー特典ゲームは払出枚数が150枚を超えると終了し、スーパーレッド特典ゲーム及びスーパー特典ゲームは払出枚数が250枚を超えると終了し、プレミアム特典ゲームは払出枚数が26枚を超えると終了する仕様となっている。

【0292】

特典付与抽選に1回当選すると、かかる情報が演出制御基板520から演出制御基板510に送信され、演出制御基板510の演出制御により1セットの特典ゲームが実行される（詳しくは、メイン基板409によりRTに制御され、演出制御基板510によりATに制御される（押し順ナビが実行される））。そして、特典ゲーム中に、セキュリティチップから構成される演出制御基板520により上乗せ抽選が行われると、この特典付与抽選に当選する毎に特典ゲームが上乗せされていく。そして、この上乗せされた特典ゲームが全て消化されるまで、特典ゲームが継続することとなる。なお、特典ゲームの上乗せは、詳しくは演出制御基板510によるATゲーム（押し順ナビ）の上乗せである。上乗せ抽選の詳細については後述する。以下、特典ゲーム設定処理について、図61を用いて詳細に説明する。

【0293】

〔特典ゲーム設定処理〕

次に、特典ゲーム処理の一処理であるステップS608の特典ゲーム設定処理について説明する。図61は、メイン基板409に搭載されたCPU1110により実行される特典ゲーム設定処理の一例を示すフローチャートである。

【0294】

特典ゲーム設定処理では、先ず、ステップS500の特典ゲーム種別判定処理における推測結果（すなわち演出制御基板510や演出制御基板520にて決定された特典ゲーム

をメイン基板409側で推測した結果)を判断し、この判断結果に基づいて、対応する特典ゲームの終了条件をセットするとともに、対応する特典ゲームについての特典ゲーム中フラグをオン(=1)する。

【0295】

具体的には、先ずステップS6082において、特典ゲーム種別判定処理における推測結果がショートレッド特典ゲームであるか否かが判断される。ステップS6082においてショートレッド特典ゲームであると判断されると(ステップS6082におけるYES)、賞としてのメダル払い出しが50枚を超えることを、ショートレッド特典ゲームの終了条件としてセットする(ステップS6084)。そして、次のステップS6086では、ショートレッド特典ゲーム中フラグをON(=1)にする。

10

【0296】

ステップS6082の判定が満たされない場合(ステップS6082におけるNO)、ステップS6088に移り、ショートブルー特典ゲーム開始フラグがON(=1)であるかを判定する。この判定が満たされた場合(ステップS6088におけるYES)、ステップS6090では、賞としてのメダル払い出しが50枚を超えることを、ショートレッド特典ゲームの終了条件としてセットする。そして、次のステップS6092では、ショートブルー特典ゲーム中フラグをON(=1)にする。

【0297】

ステップS6088の判定が満たされない場合(ステップS6088におけるNO)、ステップS6094に移り、ノーマルレッド特典ゲーム開始フラグがON(=1)であるかを判定する。この判定が満たされた場合(ステップS6094におけるYES)、ステップS6096では、賞としてのメダル払い出しが150枚を超えることを、ノーマルレッド特典ゲームの終了条件としてセットする。そして、次のステップS6098では、ノーマルレッド特典ゲーム中フラグをON(=1)にする。

20

【0298】

ステップS6094の判定が満たされない場合(ステップS6094におけるNO)、ステップS6100に移り、ノーマルブルー特典ゲーム開始フラグがON(=1)であるかを判定する。この判定が満たされた場合(ステップS6100におけるYES)、ステップS6102では、賞としてのメダル払い出しが150枚を超えることを、ノーマルブルー特典ゲームの終了条件としてセットする。そして、次のステップS6104では、ノーマルブルー特典ゲーム中フラグをON(=1)にする。

30

【0299】

ステップS6100の判定が満たされない場合(ステップS6100におけるNO)、ステップS6106に移り、スーパーレッド特典ゲーム開始フラグがON(=1)であるかを判定する。この判定が満たされた場合(ステップS6106におけるYES)、ステップS6108では、賞としてのメダル払い出しが250枚を超えることを、スーパーレッド特典ゲームの終了条件としてセットする。そして、次のステップS6110では、スーパーレッド特典ゲーム中フラグをON(=1)にする。

【0300】

ステップS6106の判定が満たされない場合(ステップS6106におけるNO)、ステップS6112に移り、スーパーブルー特典ゲーム開始フラグがON(=1)であるかを判定する。この判定が満たされた場合(ステップS6112におけるYES)、ステップS6114では、賞としてのメダル払い出しが250枚を超えることを、スーパーブルー特典ゲームの終了条件としてセットする。そして、次のステップS6116では、スーパーブルー特典ゲーム中フラグをON(=1)にする。

40

【0301】

ステップS6112の判定が満たされない場合(ステップS6112におけるNO)、ステップS6118に移り、プレミアム特典ゲーム開始フラグがON(=1)であるかを判定する。この判定が満たされた場合(ステップS6118におけるYES)、ステップS6120では、賞としてのメダル払い出しが26枚を超えることを、プレミアム特典ゲ

50

ームの終了条件としてセットする。そして、次のステップS 6 1 2 2では、プレミアム特典ゲーム中フラグをON (= 1) にする。

【0302】

また、上記のステップS 6 0 8 2、ステップS 6 0 8 8、ステップS 6 0 9 4、ステップS 6 1 0 0、ステップS 6 1 0 6、ステップS 6 1 1 2及びステップS 6 1 1 8の判定がいずれも満たされない場合(ステップS 6 1 1 8におけるNO)、ステップS 6 1 2 4に進み、エラー処理が行われる。エラー処理では、エラーである旨を示す画像が画像表示体500に表示される制御や、エラーである旨を示す音声がスピーカ512から出力される制御や、スロットマシン1にてゲームが実行できないようにする制御などが行われる。

【0303】

ステップS 6 0 8 6、ステップS 6 0 9 2、ステップS 6 0 9 8、ステップS 6 1 0 4、ステップS 6 1 1 0、ステップS 6 1 1 6又はステップS 6 1 2 2において種別に応じた特典ゲームについての特典ゲーム中フラグがONされると、ベルカウンタをFFにセットする(ステップS 6 1 2 6)。その後、後述する強制フリーズフラグがオンであるか否かが判断され(ステップS 6 1 2 8)、強制フリーズフラグがON (= 1) であると判断されると(ステップS 6 1 2 8におけるYES)、特定のリール挙動に設定される(ステップS 6 1 3 0)。一方、ステップS 6 1 2 8において強制フリーズフラグがオフ (= 0) であると判断されると(ステップS 6 1 2 8におけるNO)、ステップS 6 1 3 0をスキップして特典ゲーム設定処理を終了する。

【0304】

なお、ステップS 6 1 3 0において特定のリール挙動が設定されると、本実施形態では、次ゲームにおいて、以下に説明する特定のリール挙動の態様で、リール301a、中リール301b、右リール301cの回転及び停止がメイン基板409に搭載されたCPU1110により実行される。ここで、本実施形態における特定のリール挙動の態様について説明する。まずは、BET処理されていることを前提として始動レバー210が操作されると、これに基づいて全てのリール301a、301b、301cの回転を開始する。このときの各リール301a、301b、301cの回転速度は、特定のリール挙動が設定されているか否かを遊技者に把握困難とするために、フリーズオンではない通常時と同じ回転速度であることが好ましい。そして、各リール301a、301b、301cが2周した後、図柄表示窓401内の中段位置に「白セブンー白セブンー白セブン」の図柄組み合わせが表示されるように、左リール301a、中リール301b、右リール301cの順に停止する。その後、始動レバー210が操作されることなく再び全てのリール301a、301b、301cの回転が開始され、リール停止ボタン211a、211b、211cが操作されると、これに基づいて、後述するステップS 304における本抽選の結果が表示されるように各リール301a、301b、301cの停止が制御される。この特定のリール挙動の態様のうち、BET処理されていることを前提として始動レバー210が操作されたことに基づいて全てのリール301a、301b、301cの回転が開始されてから、図柄表示窓401内の中段位置に「白セブンー白セブンー白セブン」の図柄組み合わせが表示されたのちに始動レバー210が操作されることなく再び全てのリール301a、301b、301cの回転が開始されるまでが、強制フリーズされた状態での各リール301a、301b、301cの挙動となる。そして、始動レバー210が操作されることなく再び全てのリール301a、301b、301cの回転が開始されてから、本抽選の結果が表示されるまでの各リール301a、301b、301cの挙動が、強制フリーズが解除された状態での挙動となる。

【0305】

[特典ゲーム終了判定処理]

次に、ステップS 6 2 0の特典ゲーム終了判定処理について、図62を用いて説明する。

【0306】

まず、ステップS 6 2 0 2では、特典ゲームの終了条件としてセットされた枚数から払

10

20

30

40

50

い出し枚数を減算して、ステップS 6 2 0 4に移る。

【0307】

ステップS 6 2 0 4では、特典ゲームの終了条件としてセットされた枚数のうち未だ払い出されていない枚数（すなわち残払出枚数）が「0」以下であるか否かを判定する。残払出枚数が「0」以下であれば、この判定が満たされ、次のステップS 6 2 0 6に移り、種別に応じた特典ゲームについてのゲーム中フラグをオフ（＝0）にする。すなわち、ショートレッド特典ゲーム中フラグがオン（＝1）である場合にはこれをオフ（＝0）にし、ショートブルー特典ゲーム中フラグがオン（＝1）である場合にはこれをオフ（＝0）にし、ノーマルレッド特典ゲーム中フラグがオン（＝1）である場合にはこれをオフ（＝0）にし、ノーマルブルー特典ゲーム中フラグがオン（＝1）である場合にはこれをオフ（＝0）にし、スーパーレッド特典ゲーム中フラグがオン（＝1）である場合にはこれをオフ（＝0）にし、スーパーブルー特典ゲーム中フラグがオン（＝1）である場合にはこれをオフ（＝0）にし、プレミアム特典ゲーム中フラグがオン（＝1）である場合にはこれをオフ（＝0）にする。これにより、特典ゲームが終了する。特典ゲームが終了すると、メイン基板409側の処理としてフリーズ処理が行われるとともに、演出制御基板510側の処理としてATの制御が終了する。また同時に、演出制御基板510側の処理として特典ゲームのエンディング演出が行われる。特典ゲームのエンディング演出については図示しないが、特典ゲームの終了を示す表示演出が画像表示体500にて行われるとともに、特典ゲームが終了したことを遊技者が把握できるようにエンディングを示す演出音がスピーカ512から出力される。特典ゲームが終了したとしてもメイン基板409による制御としてチャンスRT状態は継続するものの、演出制御基板510によるATゲームが終了すると押し順ナビが行われないのでベルこぼ目が出現し、メイン基板409による制御としてチャンスRTから通常状態に移行する。

【0308】

一方、ステップS 6 2 0 4の判定が満たされない場合、ステップS 6 2 0 6の処理がスキップされて、特典ゲームが次ゲーム以降に継続する。

【0309】

〔演出動作の制御〕

本実施形態のスロットマシン1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が実行される。この演出制御基板510（主にCPU1118等）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520と双方向の通信を行い、各種演出動作の制御を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やROM1140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。

【0310】

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、払い出し枚数までを知らせる態様でもよい）などがある。

【0311】

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きにくく

することができる。

【0312】

告知演出は、例えば、当該当選フラグがBB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ったかを明確に知ることのできるものである。この演出は、メイン基板409により実行されるBBや演出制御基板510により実行される特典ゲーム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BBや特典ゲーム等に当選した際に、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。

【0313】

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。

【0314】

そして、特典ゲーム中は、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、各特典ゲームにおいて実行されたゲーム回数や残りゲーム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、遊技者は各特典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。

【0315】

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。

【0316】

[BET処理]

次に、ステップS100のBET処理について、図62を用いて説明する。

【0317】

BET処理では、先ず、前回ゲームの結果が再遊技（リプレイ）であったか否かが判断される（ステップS102）。ステップS102において前回ゲームの結果が再遊技でないと判断されたときは（ステップS102におけるNO）、メダル投入又は投入ボタン操作があったか否かが判断される（ステップS104）。メダル投入は、遊技媒体としてのメダルを投入することであり、投入ボタン操作は、遊技媒体としてのクレジットと称される電子データを投入する操作（BET操作と称される）することである。

【0318】

ステップS104においてメダル投入又は投入ボタン操作があったと判断されると（ステップS104におけるYES）、ステップS106のメダル投入時賭け数設定処理が行われる。賭け数は、メダル1枚～3枚又はこれに相当する電子データを賭けることができるものもあるが、本実施形態のスロットマシン1では、メダル3枚又はこれに相当する電子データだけを賭けることができる3枚賭け専用機として構成されている。

【0319】

そして、賭け数が設定されたことを条件として、始動レバー 2 1 0 の操作が有効化される（ステップ S 1 0 8）。なお、ステップ S 1 0 2 において前回ゲームの結果が再遊技であると判断されたときは（ステップ S 1 0 2 における Y E S）、遊技媒体としてのメダル及び電子データのいずれも投入することなく、ステップ S 1 1 0 の再遊技時賭け数設定処理が自動的に行われる。

【0320】

〔メダル投入時賭け数設定処理〕

メダル投入時賭け数設定処理について、図 6 6 を用いて説明する。第一 M A X 投入ボタン 2 0 6 が押下されたと判断されると（ステップ S 1 0 6 2 における Y E S）、当該ゲームがスロー B E T パターンであるか否かが判断される。スロー B E T パターンとは、本実施形態の B E T ランプの点灯態様パターンのことを示す。つまり、通常であれば M A X 投入ボタンの押下操作に伴って点灯する B E T ランプの態様が、M A X 投入ボタンの押下操作によってクレジットが消化されたとともに点灯する（クレジットが消化されるのとはほぼ同時に点灯したように見える）のである（通常の態様）が、本実施形態においては、当該ゲームの一つ前のゲームの抽選において、次回ゲームをスロー B E T パターンとすることが選択された場合に、次回ゲーム（つまり当該ゲーム）にて M A X 投入ボタン（第一 M A X 投入ボタン 2 0 6 および第二 M A X 投入ボタン 2 0 0 0 の両方を含む）の押下操作が行われることで、B E T ランプの点灯態様を変化させることをいう（この態様を「特定態様」と称する）。

【0321】

具体的には、まず、通常の態様（以下「通常態様」と称する）について記載すると、通常態様とは、例えば、M A X 投入ボタン（第一 M A X 投入ボタン 2 0 6 および第二 M A X 投入ボタン 2 0 0 0 の両方を含む）の押下、所定の枚数分のクレジットが消化され、賭け数が設定される。そして賭け数が設定されたとともに（連動して）、第二 B E T ランプ 2 0 1 0 a ~ 2 0 1 0 c が点灯する態様をいう。遊技者からすると、M A X B E T を押下操作したのと同時に B E T ランプが点灯しているように見える態様のことをいう。

【0322】

これに対して、特定態様とは、M A X 投入ボタン（第一 M A X 投入ボタン 2 0 6 および第二 M A X 投入ボタン 2 0 0 0 の両方を含む）を押下すると、所定の枚数分のクレジットが消化されるものの、通常態様のようにただちに賭け数が設定されるのではなく、クレジットが消化されてから遅延して賭け数が設定される。したがって、M A X 投入ボタンを押下したとしてもただちに第二 B E T ランプ 2 0 1 0 a ~ 2 0 1 0 c が点灯するのではなく、最初に第二 B E T ランプ 2 0 1 0 a の点灯し、その後所定時間（例えば数秒）経過後に第二 B E T ランプ 2 0 1 0 b が点灯し、さらに第二 B E T ランプ 2 0 1 0 b の点灯の所定時間（例えば数秒）経過後に、第二 B E T ランプ 2 0 1 0 c を点灯するという態様が挙げられる。換言すれば、B E T ランプの表示スピードが、通常よりも遅れて表示されるという態様である。なお、上記の特定態様では、M A X 投入ボタンを押下すると所定の枚数分のクレジットが消化され、クレジットが消化されてから遅延して賭け数が設定されるが、これに限られず、M A X 投入ボタンを押下したにもかかわらずクレジットの消化が遅延して行われるようにすることで、B E T ランプの表示スピードが、通常よりも遅れて表示されるようにしてもよい。

【0323】

これは、本実施形態におけるスロットマシン 1 A においては、第一 M A X 投入ボタン 2 0 6 または第二 M A X 投入ボタン 2 0 0 0 の押下操作によってクレジットが消化されたとしても、すぐには賭け数が設定されないということを意味する。

【0324】

ところで、第二の B E T ランプ 2 0 1 0 がスロー B E T パターンとなる条件とは、例えば、A R T ゲームの上乗せゲーム数が一定数以上である場合や、A R T ゲームへの当選を示唆する場合や、チャンスゾーンへの移行を示唆する場合等が挙げられ、これらに制限されるものではない。他にも、特典ゲームのゲーム数が一定数以上である場合であってもよ

い。すなわち、遊技者が期待を持つことができる条件が成立していることが好ましい。ただし、ガセ演出としてスローBETパターンを利用する場合は、遊技者が期待を持つことができる条件が成立している必要はない。

【0325】

当該ゲームがスローBETパターンであると判断されると（ステップS1064におけるYES）、ステップS1066においてスローBETコマンドがサブ側（演出制御基板510）に送信される。サブ側である演出制御基板510にスローBETコマンドが受信された後、第二MAX投入ボタン演出判断処理が行われる（ステップS1068）。

【0326】

当該ゲームがスローBETパターンであると判断されると、メイン基板409は、どのパターンで第二BETランプ2010を点灯させるかを決定し、点灯させる。スローBETコマンドが送信された演出制御基板510（サブ側）は、第二BETランプ2010を点灯態様パターンに併せて、演出用役物2030を稼動させる。演出用役物2030は、第二BETランプ2010c内に収納されており、所定のスローBETコマンドを受信した際に遊技者に視認できるかたちで現すことができる。

10

【0327】

演出用役物2030は、黄金に輝くライオンのようなデザインであったり、かわいらしい動物の形をしたものであったり、美しいダイヤモンドを形どったものであってもよい。重要なことは、これらの役物は、通常は筐体表面に現れることがないように収納されており、上記の通り、演出上必要な場合に筐体表面上に現すことができるものであることである。

20

【0328】

ところで、メダル投入時賭け数設定処理のステップS1062におけるYES以降のフローは、第一MAX投入ボタン206が押下された場合でもスローBETパターンの演出が行われることを記載しているが、ステップS1068において第二MAX投入ボタン演出判断処理が行われる理由としては以下の通りである。

【0329】

遊技者は第一MAX投入ボタン206を押下してゲームを進めることが通常である。これは第二MAX投入ボタン2000が、通常のスロットマシン1に設置されているMAX投入ボタンとは異なる位置（左リール停止ボタン211a、中リール停止ボタン211b、右リール停止ボタン211cよりも下方）に設置されていることが理由の一つとして挙げられる。つまり、第一MAX投入ボタン206の押下操作を行うことが通常であると、第二MAX投入ボタン2000を押下して遊技を進めるべきタイミングがめぐってきても、これまでの遊技操作のクセから、第二MAX投入ボタン2000を押下する機会を逸してしまい、第一MAX投入ボタン206を押下してしまう可能性がある。

30

【0330】

しかしこのような場合でも、ステップS1068で第二MAX投入ボタン演出判断処理が行われることで、スローBETパターンにおいて、遊技者が第一MAX投入ボタン206を押下した場合であっても、第二BETランプ2010a～2010cを用いたスローBET演出を見せることができる。これはいわば、第二MAX投入ボタン2000を押下する機会を逸した遊技者に対する救済措置といえる。

40

【0331】

当該ゲームがスローBETパターンではないと判断されると（ステップS1064におけるNO）、当該ゲームがガセスローBETパターンであるかどうか判断される（ステップS1070）。ガセスローBETパターンとは、当該ゲームの一つ前のゲームでの抽選結果がスローBETパターンであることが確定したものの、当該ゲームにおいて、所定の条件（例えば、ARTゲームの当選が期待できない状態等）が非成立であった場合が挙げられる。

【0332】

一方、当該ゲームがガセスローBETパターンであると判断されると（ステップS10

50

70におけるYES)、ガセスローBETコマンドがサブ側(演出制御基板510)に送信される(ステップS1072)。サブ側である演出制御基板510にガセスローBETコマンドが受信されたのち、ガセ第二MAX投入ボタン演出判断処理が行われる(ステップS1074)。

【0333】

当該ゲームがガセスローBETパターンではないと判断されると(ステップS1070におけるNO)、第一MAX投入ボタン演出判断処理が行われる(ステップS1076)。これは、通常のスロットマシン1に搭載されたBETランプと同様の点灯態様(上述した通常態様)で点灯することを示す。具体的には第一MAX投入ボタンが押下され、所定枚数のクレジットが消化され、賭け数が設定されるのとほぼ同時に、第一BETランプ614a~614cが順に点灯する。

10

【0334】

次に、第一MAX投入ボタン206が押下されていないと判断されると(ステップS1062におけるNO)、第二MAX投入ボタン2000が押下されたか否かが判断される(ステップS1078)。第二MAX投入ボタン2000が押下されたと判断されると(ステップS1078におけるYES)、当該遊技がスローBETパターンであるか否かが判断される(ステップS1080)。

【0335】

当該遊技がスローBETパターンであると判断されると(ステップS1080におけるYES)、スローBETコマンドがサブ側(演出制御基板510)に送信される(ステップS1082)。サブ側である演出制御基板510がスローBETコマンドを受信すると、第二MAX投入ボタン演出判断処理が行われる(ステップS1084)。

20

【0336】

当該遊技がスローBETパターンではないと判断されると(ステップS1080におけるNO)、当該ゲームがガセスローBETパターンであるかが判断される(ステップS1086)。当該ゲームがガセスローBETパターンであると判断されると(ステップS1086におけるYES)、ガセスローBETコマンドがサブ側(演出制御基板510)に送信される(ステップS1088)。サブ側である演出制御基板510がガセスローBETコマンドを受信すると、ガセ第二MAX投入ボタン演出判断処理が行われる(ステップS1090)。

30

【0337】

当該ゲームがガセスローBETパターンではないと判断されると(ステップS1086におけるNO)、第一MAX投入ボタン演出判断処理が行われる(ステップS1092)。これは、遊技者が第一MAX投入ボタン206および第二MAX投入ボタンを選択して遊技できることを示している。上記のようなパターン(ガセスローBETパターンではなく、かつ、第一MAX投入ボタン演出判断処理が行われる場合)とは、例えば、当該遊技の1つ前の遊技において、スローBETパターンに当選しておらず、ガセスローBETパターンでもない場合、つまり何ら期待のもてる状況でない状況で、当該遊技で遊技者が第二MAX投入ボタン2000の押下操作でゲームを進めていた場合が挙げられる。

【0338】

上記の通り、当該遊技の1つ前の遊技において、所定の条件(ARTゲームに当選している等)に何ら成立していない状況においては、たとえ当該遊技にて第二MAX投入ボタンを押下して遊技を行ったとしても、BETランプの点灯態様は、所定の条件が何ら成立していない状況で第一MAX投入ボタン206を押下した場合と同様の態様で点灯する(上述の通常態様で点灯する)。

40

【0339】

ところで、3枚賭け専用機において、クレジットが3枚以上あるときであって、画像表示体500に「第二MAX投入ボタンを押せ」と表示されていない状況においては、第一MAX投入ボタン206を点灯させて遊技者に第一MAX投入ボタン206の押下操作を促すようにしておくのが好ましい(つまり、デフォルトでは第二MAX投入ボタン2000

50

0を点灯させない)。そうすることで、どちらのMAX投入ボタンを押下すればよいかを遊技者が迷う必要がなくなる。

【0340】

しかし、これは第二MAX投入ボタン2000の押下操作を禁止するものではない。つまり、遊技者はMAX投入を行う操作について、第一MAX投入ボタン206および第二MAX投入ボタン2000のいずれを選択しても良い。ただし、一方の押下操作を行った場合には、もう一方の押下操作は無効としなければならない。

【0341】

〔第二MAX投入ボタン演出判断処理〕

第二MAX投入ボタン演出判断処理について、図67を用いて説明する。メダル投入時賭け数設定処理にて第二MAX投入ボタン演出判断処理が行われることが決定されると（図66のステップS1068、ステップS1084を参照）、第二MAX投入ボタン演出判断処理にて、1BETランプが点灯しているか否かが判断される（ステップS1162）。1BETランプが点灯しているというのは、第二BETランプ2010aが点灯していることを示すが、第一BETランプ614aが点灯する場合を否定するものではない。

【0342】

ところで、メダル投入時賭け数設定処理にて第二MAX投入ボタン演出判断処理が行われることが決定されたときには、遊技者は第二MAX投入ボタン2000を押下操作して遊技を進めるのが好ましいため（遊技者にとって視認できる演出のインパクトが大きくなる）、第二MAX投入ボタン2000を押下操作するよう誘導することが好ましい。例えば画像表示体500に「第二MAX投入ボタンを押せ」と派手に表示したり、第二MAX投入ボタン2000を派手に点滅させたり、音を鳴らしたりすることが挙げられる。

【0343】

1BETランプが点灯していない場合（ステップS1162におけるNO）、1BETフラグがONになっているか否かが判断される（ステップS1164）。1BETフラグがONになっている状態とは、少なくとも1枚のメダルが投入された状態、1枚投入ボタン205が押下された状態、第一MAX投入ボタン206が押下されることで少なくとも1枚分のクレジットが消化された状態、または第二MAX投入ボタンが押下されることで少なくとも1枚分のクレジットが消化されたことによって、第二BETランプ2010aが点灯する条件が成立していることを示す。

【0344】

1BETフラグがONであると判断されると（ステップS1164におけるYES）、1BETフラグのONから1.16秒経過後（ステップS1166）に、第二BETランプ2010aを点灯させる（ステップS1168）。次に、2BETフラグがONであると判断されると（ステップS1170におけるYES）、2BETフラグのONから2.1秒経過後（ステップS1172）に、第二BETランプ2010bを点灯させる（ステップS1174）。ここで、2BETフラグがONになっている状態とは、1BETフラグがONとなる場合と同様、メダルの投入またはBETボタンの押下により、第二BETランプ2010bが点灯する条件が成立していることを示す。

【0345】

3BETフラグがONであると判断されると（ステップS1176におけるYES）、3BETフラグのONから3.69秒経過後（ステップS1178）に第二BETランプ2010cを点灯させる（ステップS1180）。ここで、3BETフラグがONになっている状態とは、1BETフラグ、2BETフラグがONとなる場合と同様、メダルの投入またはBETボタンの押下により、第二BETランプ2010cが点灯する条件が成立していることを示す。

【0346】

ステップS1162において、1BETランプが点灯していると判断されると（ステップS1162におけるYES）、2BETランプが点灯しているか否かが判断される（ステップS1182）。2BETランプが点灯していないと判断されると（ステップS11

82におけるNO)、ステップS1170に進む。2BETランプが点灯していると判断されると(ステップS1182におけるYES)、ステップS1176に進む。

【0347】

これらステップS1162～S1182の演出判断処理がなされることにより、遊技者が例えばMAX投入ボタン(第一MAX投入ボタン206または第二MAX投入ボタン)を押下操作した際に直ちにBETランプが点灯するのではなく、特に第二BETランプ2010a、第二BETランプ2010bおよび第二BETランプ2010cが時間差で点灯する。各BETランプの時間差は、遊技状態や期待度によって変更してもよい。また、第二BETランプ2010cの点灯後に数秒～数分のフリーズ状態を与えた後に演出ランプ2020を点灯させることにより、より遊技者に期待を持たせる演出を行うことができる。なお、演出ランプ2020を点灯させるのは演出制御基板510である。

10

【0348】

ところで、上記の通り、第二BETランプをスローBETパターンで点灯させる(1BET、2BET、3BETを時間差で点灯させる)のはメイン基板409である。メイン基板409から演出制御基板510への情報伝達が行われるが、演出制御基板510からメイン基板409への情報伝達が行われないため、第二BETランプをどの程度の時間差で点灯させるかについては、メイン基板409で収納されているテーブルに基づく。

【0349】

メイン基板409は演出制御基板510とは異なり、容量の関係上、多くの演出パターンを保持することはできないが、数パターンの演出態様を保持している。従って、当落の情報当たりである場合や、ARTゲーム数が100ゲーム以上である場合には、当たりであること(遊技者にとって有利な条件に当選していること)をアピールするように、第二BETランプの点灯にかかる時間差を大きいものにしてもよい(数種の演出態様テーブルから、より時間差の大きいものを選択してもよい)。

20

【0350】

例えば、第二MAX投入ボタン演出判断処理においては、3BETフラグがONになってから3.9秒後に3BETランプが点灯するような設定にしているが、これらの秒数は上記に固定されるものではない。このように、後述するガセ第二MAX投入ボタン演出判断処理で点灯させるよりもかなり時間差を大きくして点灯させることで、遊技者に対して有利な特典が得られたことをBETランプを用いてアピールすることができる。

30

【0351】

また、遊技者にとって有利な特典が得られたゲームにおいては、後述するガセ第二MAX投入ボタン演出判断処理における演出(ガセスローBET演出)の場合とは異なり、相対的に第二BETランプの点灯にかかる時間差が大きいテーブルが選択されやすくしてよい。これにより、第二BETランプがゆっくりと点灯すればするほど遊技者は(有利な特典に当選したという)期待感を持つことができる。

【0352】

[ガセ第二MAX投入ボタン演出判断処理]

ガセ第二MAX投入ボタン演出判断処理について、図68を用いて説明する。メダル投入時賭け数設定処理にてガセ第二MAX投入ボタン演出判断処理が行われることが決定されると(ステップS1074、ステップS1090)、ガセ第二MAX投入ボタン演出判断処理にて、1BETランプが点灯しているか否かが判断される(ステップS1192)。1BETランプが点灯していない場合(ステップS1192におけるNO)、1BETフラグがONになっているか否かが判断される(ステップS1194)。1BETフラグがONであると判断されると(ステップS1194におけるYES)、1BETフラグのONから1.16秒経過後(ステップS1196)に第二BETランプ2010aを点灯させる(ステップS1198)。

40

【0353】

次に、2BETフラグがONであると判断されると(ステップS1200におけるYES)、2BETフラグのONから2.1秒経過後(ステップS1202)に第二BETラ

50

ンプ2010bを点灯させる（ステップS1204）。3BETフラグがONであると判断されると（ステップS1206におけるYES）、3BETフラグのONから3.69秒経過後（ステップS1208）に第二BETランプ2010cを点灯させる（ステップS1210）。

【0354】

ステップS1192において、1BETランプが点灯していると判断されると（ステップS1192におけるYES）、2BETランプが点灯しているか否かが判断される（ステップS1222）。2BETランプが点灯していないと判断されると（ステップS1222におけるNO）、ステップS1200に進む。2BETランプが点灯していると判断されると（ステップS1222におけるYES）、ステップS1206に進む。

10

【0355】

これらステップS1192～S1222の演出判断処理がなされることにより、遊技者が例えばMAX投入ボタン（第一MAX投入ボタン206または第二MAX投入ボタン）を押下操作した際に直ちにBETランプが点灯するのではなく、特に第二BETランプ2010a、第二BETランプ2010bおよび第二BETランプ2010cが通常態様より遅延させてF点灯する。

【0356】

ガセ第二MAX投入ボタン演出は、第二MAX投入ボタン演出判断処理の場合と同じであるが、第二MAX投入ボタン演出判断処理が行われる場合には、実際に遊技状態が遊技者にとって期待の持てる状態（例えば、ARTゲームの上乗せゲーム数が100ゲーム以上である等）である。それに対し、ガセ第二MAX投入ボタン演出判断処理が行われる場合には、遊技者にとって期待の持てる状態ではない。そのため、スローBET態様でBETランプが点灯したとしても、その演出は単なるガセ演出ということになる。

20

【0357】

〔第一MAX投入ボタン演出判断処理〕

第一MAX投入ボタン演出判断処理について、図69を用いて説明する。メダル投入時賭け数設定処理にて第一MAX投入ボタン演出判断処理が行われることが決定されると（ステップS1076、ステップS1092）、第一MAX投入ボタン演出判断処理にて、1BETランプが点灯しているか否かが判断される（ステップS1232）。1BETランプが点灯していない場合（ステップS1232におけるNO）、1BETフラグがON 30
になっているか否かが判断される（ステップS1234）。1BETフラグがONであると判断されると（ステップS1234におけるYES）、1BETフラグのONから0.25秒経過後（ステップS1236）に第一BETランプ614aを点灯させる（ステップS1238）。

【0358】

次に、2BETフラグがONであると判断されると（ステップS1240におけるYES）、2BETフラグのONから0.25秒経過後（ステップS1242）に第一BETランプ614bを点灯させる（ステップS1244）。3BETフラグがONであると判断されると（ステップS1246におけるYES）、3BETフラグのONから0.25 40
秒経過後（ステップS1248）に第一BETランプ614cを点灯させる（ステップS1250）。

【0359】

ステップS1232において、1BETランプが点灯していると判断されると（ステップS1232におけるYES）、2BETランプが点灯しているか否かが判断される（ステップS1252）。2BETランプが点灯していないと判断されると（ステップS1252におけるNO）、ステップS1240に進む。2BETランプが点灯していると判断されると（ステップS1252におけるYES）、ステップS1246に進む。

【0360】

これらステップS1232～S1252の演出判断処理がなされることは、従来のスロットマシン1において通常行われる遊技操作において、BETランプを用いた演出が何ら 50

行われていない態様と同様である。つまり、当該遊技がスローBETパターンではなく、ガセスローBETパターンでもないため、第一MAX投入ボタン206が押下されようとも、第二MAX投入ボタンが押下されようとも、クレジットの消化（メダルの投入）とほぼ同時にBETランプ（614a～614c）が順に点灯する。

【0361】

ところで、3枚掛けのスロットマシンにおいて、クレジットが3枚未満の場合について記載する。例えば、クレジットが3枚未満、つまり2枚であった場合には、MAX投入ボタン（第一MAX投入ボタン206、第二MAX投入ボタン2000のいずれも含む）が点灯し、MAX投入ボタンを押下操作したとしても、貯留分のクレジットが消化されるのみであり、遊技可能な状態にはならない。しかし、MAX投入ボタンを押下操作したことにより、1枚ないし2枚分のクレジットは消化しているので、以下に記載するようにスローBET演出は行われ、また、1枚のメダルをメダル投入口203に投入することで残りのスローBET演出が行われる。

10

【0362】

〔クレジットが足りない場合のスローBET演出について〕

3枚賭けのスロットマシンにおいては、通常、貯留されたクレジット枚数が足りない場合（例えば、クレジットが1や2の場合）であっても、MAX投入ボタンの押下操作ができるよう、当該ボタンが点灯するなど遊技者にMAX投入ボタンの押下操作を促す。遊技者がその促しに即してMAX投入ボタンの押下操作を行うと、貯留されたクレジット（例えば1や2）だけが消費されるが、ゲームを開始することができない。つまり、足りない分のメダルを投入しなければ、ゲームを開始させることができない。本実施形態においては、スローBETの演出対象となるゲームにおいて、BET数が足りないがために演出を行うことができないという事態が生じる。

20

【0363】

このような場合において、スローBET演出を行うときにはどのように制御するかについて以下に述べる。まず、MAX投入ボタン206は上記のように従来のものでも構わないが、好ましくは、クレジットが3枚貯留している場合にのみ押下可能にするのがよい。例えば、クレジットが1枚しか貯留されていない状況においては、MAX投入ボタン206を押下可能であるようにボタンを光らせる等を行わず、残りの2枚のクレジットを投入して初めてMAX投入ランプの押下操作が有効になるようにするなどが考えられる。

30

【0364】

この場合、メダルの投入ではBETランプが点灯しないように制御するのが好ましいが、第二BETランプ2010を用いてスローBET演出を行う場合は問題ではない。つまり、第一BETランプ614は単純にクレジットの消化、メダルの投入に連動して点灯させても差し支えないが、スローBET演出を行う場合は、第二BETランプを使用することで、貯留されたクレジットがスローBET演出を行うに際し足りない場合であっても、遊技者はスローBET演出を楽しむことができる。ただし、3枚目のメダルを投入した場合には、賭け数が決定されることになるため、少なくとも第一BETランプ614cの点灯は、第二BETランプ2010cの点灯タイミングと同期させておく必要がある。

40

【0365】

従来のMAX投入ボタンを利用する場合でも、以下のように制御することが可能である。例えば、クレジットが1枚しか貯留されていなかった場合について、図67の第二MAX投入ボタン演出判断処理のフローを用いて説明する。

【0366】

クレジットが1枚しか貯留されていない場合であっても、従来のMAX投入ボタンであれば、遊技者に押下操作するよう、当該ボタンを光らせるなどして操作を促す。ここでMAX投入ボタンを遊技者が押下操作すると、貯留されていた1枚のクレジットが消化される。これにより、第二MAX投入ボタン演出判断処理における、「1BETフラグON」の状態となる（ステップS1162におけるYES）。

【0367】

50

そうすると、1 B E TフラグONになってから1. 16秒経過後に（ステップS 1 1 6 4）、1 B E Tランプとして第二B E Tランプ2 0 1 0 aが点灯する（ステップS 1 1 6 6）。このとき、第一B E Tランプ6 1 4 aも同様に点灯しても良いが、クレジットが1枚消化されると同時に点灯してもよい（第二B E Tランプの点灯演出との相関性を持たせる必要はない）。好ましくは第二B E Tランプ2 0 1 0 aの点灯タイミングと同期させておくのがよい。

【0368】

しかしながら、ステップ1 1 6 8については、クレジットもメダルも投入されていない状況にあるため、当該フローを進めることができない（ステップS 1 1 6 8におけるNO）。このような場合のときには、メダルを投入することにより、「2 B E TフラグON」をクリアすることができる（ステップS 1 1 6 8におけるYES）。2 B E TフラグONになってから2. 1秒経過後に（ステップS 1 1 7 0）、2 B E Tランプとして第二B E Tランプ2 0 1 0 bが点灯する（ステップS 1 1 7 2）。

【0369】

このとき、第一B E Tランプ6 1 4 bも同様に点灯しても良いが、クレジットが1枚消化されると同時に点灯してもよい（第二B E Tランプの点灯演出との相関性を持たせる必要はない）。好ましくは第二B E Tランプ2 0 1 0 bの点灯タイミングと同期させておくのがよい。

【0370】

3枚目のメダルを投入した場合も同様であり、3枚目のメダルを投入することで、「3 B E TフラグON」の状態となる（ステップS 1 1 7 4におけるYES）。3 B E TフラグONになってから3. 69秒経過後に（ステップS 1 1 7 6）、3 B E Tランプとして第二B E Tランプ2 0 1 0 cが点灯する（ステップS 1 1 7 8）。このとき、第二B E Tランプ2 0 1 0 cの点灯に起因して第一B E Tランプ6 1 4 cを点灯させても良いが、点灯タイミングは第二B E Tランプ2 0 1 0 cと同期させておく必要がある。

【0371】

このように、クレジットが規定枚数に満たないことにより、MAX投入ボタンを押下操作してもスローB E Tパターンの演出が行われない場合であっても、追ってメダルを投入することにより、スローB E T演出を再開させることが可能となる。

【0372】

ここで、第一MAX投入ボタンと第一B E Tランプ、第二MAX投入ボタンと第一B E Tランプの使い分けについて記載する。クレジットが貯留されており、画像表示体5 0 0に何らの指示・示唆（例えば、「第二MAX投入ボタンを押せ！！」などの指示）がなされていない場合においては、遊技者は第一MAX投入ボタンを押下操作することが通常である。遊技者が第一MAX投入ボタン2 0 6を押下操作すると、貯留されていたクレジットが投入される（本実施形態においては3枚がけであるので、3枚以上クレジットが貯留されていた場合には、3枚が投入される）。

【0373】

3枚のクレジットが投入されると、クレジットが消費される（そして賭け数が設定される）のと連動して、第一B E Tランプ6 1 4 aおよび6 1 4 bが点灯する（第一B E Tランプ6 1 4 cは第二M B E Tランプ2 0 1 0 cの点灯と同期させなければならない）。ここで、当該ゲームより1つ前のゲームにおいて、当該ゲームがスローB E T演出を行うことが決定されていた場合、遊技者が上記のように第一MAX投入ボタン2 0 6を押下操作し、3枚のクレジットが消費され、第一B E Tランプ6 1 4 a、6 1 4 bが点灯した後であっても、第二M B E Tランプ2 0 1 0 a、2 0 1 0 bおよび2 0 1 0 cを用いてスローB E T演出を行うことができる。また、より遊技者にインパクトを抱かせるために、特別な場合にのみ演出用ランプを点灯させたり、演出用役物2 0 3 0を登場させたりすることができる。

【0374】

つまり、遊技者が第二MAX投入ボタン2 0 0 0を押下操作してクレジットを消費した

10

20

30

40

50

場合でなくとも、スローBET演出を体験することができる。このとき、第二BETランプ2010cの点灯は第一BETランプ614cの点灯と同期させなければならない。なぜなら、第二BETランプ2010cまたは第一BETランプ614cが点灯することは、賭け数の設定処理が完了し、遊技のスタートが可能（レバーON）の状態になるからである。

【0375】

ただし、最初に第一MAX投入ボタン206の押下操作を行った後に第二MAX投入ボタン2000の押下操作を行った場合には第二MAX投入ボタン2000の押下操作は無効にされ、最初に第二MAX投入ボタン2000の押下操作を行った後に第一MAX投入ボタン206の押下操作を行った場合、第一MAX投入ボタン206の押下操作は無効にされる。

10

【0376】

また、第二MAX投入ボタン2000の押下操作を行わせることを示唆している状態（例えば、画像表示体500にて「第二MAX投入ボタンを押せ！」という表示がなされている状態を示し、スローBET演出が行われることが確定しているとき）には、精算ボタンを押下してもその操作を無効にするよう制御することが好ましい。

【0377】

〔通常ゲーム or ARTゲーム処理〕

通常ゲーム or ARTゲーム処理S700について図63を用いて説明する。通常ゲーム or ARTゲーム処理において、「通常ゲーム」とは、特典ゲーム以外の遊技状態のことを示す。より厳密に言えば、遊技状態が主として一般中であることを示す。通常ゲーム or ARTゲーム処理のフローにおいて、当該遊技がART中ではないと判断されると（ステップS702におけるYES）、当該遊技が通常ゲーム、つまり一般中であるか否かの判断が行われる（ステップS704）。当該遊技が一般中であると判断されると（ステップS704におけるYES）、ART抽選が行われる（ステップA706）。

20

【0378】

ART抽選が行われ（ステップS706）、ART抽選に当選した場合には（ステップS708におけるYES）、ARTカウンタに40がセットされ（ステップS710）、ARTゲームが40ゲーム行われる。ART抽選に当選しなかった場合には（ステップS708におけるNO）、チャンスゾーン前兆遊技数が0よりも多いかどうか判断される（ステップS712）。ここでチャンスゾーンとは、リプレイタイム（RT）の当選確率は一般中と同様で、ART抽選に当選しやすい遊技状態に制御されている状態のことをいう。この、チャンスゾーンではART抽選に当選しやすい状態であることから、高確中と表現することがある。

30

【0379】

また、前兆遊技とは、チャンスゾーンではないものの、チャンスゾーンへの移行が期待できる連続演出等が挙げられる。継続するゲーム数は最大で16ゲーム程度であることが好ましい。

【0380】

チャンスゾーン前兆遊技数がゼロよりも上回る場合（ステップS712におけるYES）、例えばチャンスゾーン前兆遊技数が4であるとする、チャンスゾーン前兆遊技数（4）から1が引かれる（ステップS716）。チャンスゾーン前兆遊技数がゼロであると判断されたときは（ステップS716におけるYES）、チャンスゾーンカウンタに10がセットされ（ステップS718）、チャンスゾーンの遊技が10ゲーム行われる。上記の例においては、ステップS716にてチャンスゾーン前兆遊技数（4）から1が引かれて3となるので、チャンスゾーン前兆遊技数はゼロではなく（ステップS716におけるNO）、通常ゲーム or ARTゲーム処理のフローは終了する。

40

【0381】

チャンスゾーン前兆遊技数がゼロよりも下回るとき（ステップS712におけるNO）

50

、チャンスゾーンカウンタがゼロよりも上回っているか否かについて判断される（ステップS720）。これは当該遊技がチャンスゾーン中であるかどうかの判断である。チャンスゾーンカウンタがゼロを上回っている場合（ステップS720におけるYES）、つまり当該遊技がチャンスゾーン中である場合は、チャンスゾーンカウンタから1が引かれ（ステップS722）、チャンスゾーン時ART抽せんが行われる（ステップS724）。

【0382】

チャンスゾーン時ART抽せんとは、当該遊技がチャンスゾーン中（チャンスゾーンの終了時も含む）に、ART抽せんが行われることを示す。チャンスゾーン中にART抽せんに当選すると、チャンスゾーン中またはチャンスゾーンの終了と同時にARTゲームが行われることとなる。チャンスゾーン時ART抽せんに当選すると（ステップS726に
10
おけるYES）、スローBETパターンがメイン基板409にセットされる（ステップS730）。これは、次回遊技でMAX投入ボタンが操作された際に、第二BETランプ2010a、第二BETランプ2010bおよび第二BETランプ2010cを、スローBETパターンで点灯させることを示す。

【0383】

スローBETパターンがセットされ（ステップS730）、ARTカウンタに40がセットされる（ステップS732）。チャンスゾーン時ART抽せんに当選していないと判断されると（ステップS726におけるNO）、ガセスローBET抽せんが行われる（ステップS734）。ガセスローBET抽せんに当せんすると（ステップS736におけるYES）、ガセスローBETパターンがメイン基板409にセットされる（ステップS7
20
38）。

【0384】

ところで、ガセスローBET抽せんに当せんするとは、チャンスゾーン中またはチャンスゾーンのゲームの終了後の遊技（次回ゲーム）にて、MAX投入ボタンが操作された際に、ARTに当選していないにも関わらず、第二BETランプ2010a、第二BETランプ2010bおよび第二BETランプ2010cを、スローBETパターンで点灯させることを示す。

【0385】

ステップS720において、チャンスゾーンカウンタがゼロ（0）またはゼロ以下である場合（ステップS720におけるNO）、一般中チャンスゾーン抽せんが行われる（ステップS740）。一般中チャンスゾーン抽せんとは、遊技状態が一般中である場合に、チャンスゾーンに当選させるか否かの抽せんである。一般中チャンスゾーン抽せんに当選すると（ステップS742）、チャンスゾーン前兆遊技数抽せんが行われる（ステップS744）。ステップS744にてチャンスゾーン前兆遊技数が決定されると、チャンスゾーン前兆遊技数がセットされる（S746）。

【0386】

通常ゲーム or ARTゲーム処理S700において、当該遊技がART中であると判断されると（ステップS702におけるNO）、Aに進む（図64）。Aに進むと、ART中にさらにARTゲームのゲーム数の上乗せ抽せんが行われる（ステップS752）。ステップS752にてARTゲーム数上乗せ抽せんが行われ、ART中の上乗せゲーム
40
数が100ゲーム以上であると判断されると（ステップS754におけるYES）、スローBETパターンがメイン基板409にセットされる（ステップS756）。

【0387】

ART中の上乗せゲーム数が100ゲーム以下であると判断されると（ステップS754におけるNO）、ガセスローBET抽せんが行われる（ステップS758）。ガセスローBET抽せんに当せんすると（ステップS760におけるYES）、ガセスローBETパターンがメイン基板409にセットされる（ステップS762）。

【0388】

このように、一般中、チャンスゾーン中、ART中に、遊技者に期待を持たせる状態の抽せん、例えば、ART抽せん、ARTのゲーム数の上乗せ抽せん、チャンスゾーン抽せ
50

ん、チャンスゾーン前兆遊技数抽せんが行われる。そして、その当選の有無によって、次回ゲームのMAX投入ボタンの操作でBETランプの表示態様を異ならせることができる。これにより、遊技者はMAX投入ボタンの操作の度に期待を抱きながら操作することができる。

【0389】

遊技者がMAX投入ボタンの操作の度に期待を抱きながら操作することができるとする、以下のような効果が得られる。つまり、1ゲーム毎に期待を持ちつつ遊技を進めることができる。

【0390】

〔内部抽選処理、リール制御処理〕

以下に、ステップS200の内部抽選処理及びステップS300のリール制御処理についての具体的な処理について説明する。

【0391】

(内部抽選処理)

図70は、メイン基板409（主にCPU1110等）にて実行されるステップS200の内部抽選処理を具体的に示したものである。

【0392】

内部抽選処理では、BET処理されていることを前提として始動レバー210が操作されたか否かが判断され（ステップS202）、始動レバー210が操作された旨が判断されると（ステップS202におけるYES）、本抽選が行われる（ステップS204）。本抽選は、上述した通り、図50を参照して行なわれる抽選である。そして、本抽選にていずれかの役に当選すると、図51を参照して、当選役に対応して成立する本条件装置をセットする（ステップS206）。

【0393】

ステップS206の処理が終了すると、後述する前兆ゲーム数Nが1以上であるか否かが判断される（ステップS208）。ステップS208において前兆ゲーム数Nが1以上であると判断されるのは、前回以前のゲームにおいて擬似ゲーム実行抽選に当選し且つ前兆ゲーム数抽選に当選して未だ擬似ゲームが行われていない場合である。前回のゲームにおいて前兆ゲームが終了し今回のゲームで擬似ゲームが行われる場合にも、後述するステップS326で前兆ゲーム数Nの減算処理が行われるので、ステップS208における判断では前兆ゲーム数Nが1以上である（N=1）と判断される。ステップS208において前兆ゲーム数Nが1以上であると判断されると（ステップS208におけるYES）、内部抽選処理が終了する。

【0394】

一方、後述するステップS3428の擬似ゲームループ抽選に当選した場合、及び、未だ擬似ゲームを実行する旨が決定されていない通常の場合には、ステップS208において前兆ゲーム数Nが1以上でないすなわち0である（ステップS208におけるNO）と判断される。

【0395】

ステップS208において前兆ゲーム数Nが1以上でない（ステップS208におけるNO）と判断されると、擬似ゲームフラグがオフであるか否かが判断される（ステップS210）。後述するステップS3428の擬似ゲームループ抽選に当選した場合には、擬似ゲームフラグがオンであると判断され（ステップS210においてNOと判断され）、ステップS222に進む。未だ擬似ゲームを実行する旨が決定されていない場合には、擬似ゲームフラグがオフである（ステップS210においてYES）と判断される。

【0396】

ステップS210において擬似ゲームフラグがオフである場合、ステップS212の擬似ゲーム実行抽選が行われる。ステップS212で行われる擬似ゲーム実行抽選は、図71の擬似ゲーム実行抽選テーブルを参照して行われる。すなわち、演出制御基板510や演出制御基板520からメイン基板409への情報通信が行なわれないにもかかわらず、

10

20

30

40

50

上述したステップ S 5 0 0 の特典ゲーム種別判定処理を行なうことによって、メイン基板 4 0 9 側にて、演出制御基板 5 1 0 や演出制御基板 5 2 0 にて決定された結果に基づいて疑似ゲーム実行抽選を行うことが可能となる。

【0397】

そして、ステップ S 2 1 4 では、疑似ゲーム実行抽選に当選したか否かが判断され、疑似ゲーム実行抽選に当選した場合には（ステップ S 2 1 4 における Y E S）、疑似ゲームを実行する旨が決定されて疑似ゲームフラグがオン（＝1）される（ステップ S 2 1 6）。疑似ゲーム実行抽選に落選した場合には（ステップ S 2 1 4 における N O）、疑似抽選などの処理が実行されず、内部抽選処理を終了する。

【0398】

ステップ S 2 1 6 において疑似ゲームフラグ（＝1）がオンされると、図 7 2 の前兆ゲーム数抽選テーブルを参照して、前兆ゲーム数抽選が行われる（ステップ S 2 1 8）。前兆ゲーム数とは、疑似ゲームを実行する旨が決定されてから疑似ゲームが開始されるまでに要するゲーム数である。疑似ゲームが開始されるまでの前兆ゲームでは、演出制御基板 5 1 0 や演出制御基板 5 2 0 にて、疑似ゲームが実行される期待感を遊技者に与える演出が実行される。

【0399】

ステップ S 2 2 0 では、前兆ゲーム数抽選の結果を、前兆ゲーム数 N としてセットする（ステップ S 2 2 0）。この実施形態では、前兆ゲーム数抽選が行われた結果、前兆ゲーム数 N が 1 ～ 3 のいずれかに決定された場合には当選とし、前兆ゲーム数 N が 0 に決定された場合には落選（ハズレ）として扱っている。このようなステップ S 2 1 8 の前兆ゲーム数抽選についても、演出制御基板 5 1 0 や演出制御基板 5 2 0 からメイン基板 4 0 9 への情報通信が行なわれないにもかかわらず、上述したステップ S 5 0 0 の特典ゲーム種別判定処理を行なうことによって、メイン基板 4 0 9 側にて、演出制御基板 5 1 0 や演出制御基板 5 2 0 にて決定された結果に基づいて行うことが可能となる。

【0400】

ステップ S 2 2 2 では、図 7 3 の疑似抽選テーブルを参照して疑似抽選が行われる。この疑似抽選についても、演出制御基板 5 1 0 や演出制御基板 5 2 0 からメイン基板 4 0 9 への情報通信が行なわれないにもかかわらず、上述したステップ S 5 0 0 の特典ゲーム種別判定処理を行なうことによって、メイン基板 4 0 9 側にて、演出制御基板 5 1 0 や演出制御基板 5 2 0 にて決定された結果に基づいて行うことが可能となる。

【0401】

ステップ S 2 2 2 の疑似抽選が行われると、図 7 4 を参照して、当選疑似役に対応して成立する疑似条件装置をセットする（ステップ S 2 2 4）。図 7 4 は、疑似ゲームにおける各当選疑似役と、これら各当選疑似役に対応して成立する疑似条件装置を示すテーブルである。

【0402】

（リール制御処理）

図 7 5 は、メイン基板 4 0 9（主に C P U 1 1 1 0 等）にて実行されるステップ S 3 0 0 のリール制御処理を具体的に示したものである。

【0403】

リール制御処理では、まず、強制フリーズフラグがオン（＝1）であるか否かが判断される（ステップ S 3 0 2）。強制フリーズフラグがオン（＝1）であれば（ステップ S 3 0 2 における Y E S）、リール 3 0 1 a, 3 0 1 b, 3 0 1 c の強制フリーズ演出が行われる（ステップ S 3 1 0）。ステップ S 3 1 0 の強制フリーズ演出が終了すると、強制フリーズフラグがオフ（＝0）される（ステップ S 3 2 0）。強制フリーズ演出は、ステップ S 6 1 3 0 において設定された特定のリール挙動でリール 3 0 1 a, 3 0 1 b, 3 0 1 c の回転停止が行われる演出である。なお、この実施の形態にかかるスロットマシン 1 では、強制フリーズ演出の実行時と非実行時とを遊技者が区別し難くなるように、強制フリーズフラグがオフ（＝0）であるとき（通常時）と、強制フリーズフラグがオン（＝1）

10

20

30

40

50

であるとき（特定時）とで、リール301a, 301b, 301cの挙動が遊技者によって把握できない程度に同様の挙動となっている。また、強制フリーズフラグがオン（＝1）となる条件については後述する。なお、「同様の挙動」の態様としては、例えば、イ）回転速度が見た目上同じ、ロ）回転開始するタイミングが見た目上同じ、ハ）停止ボタン211a～211cの操作が有効である旨を示すランプの点灯タイミングや点灯態様が見た目上同じ、といったイ）～ロ）のうち全部又は少なくとも1つは同じ態様であるものが相当する。

【0404】

ステップS322では、擬似ゲームフラグがオン（＝1）であるか否かが判断される（ステップS322）。擬似ゲームフラグがオン状態であるのは、ステップS212の擬似ゲーム実行抽選に当選したときである。擬似ゲームフラグがオン（＝1）であると（ステップS322におけるYES）、前兆ゲーム数Nが1以上であるか否かが判断される（ステップS324）。そして、前兆ゲーム数Nが1以上であるときには（ステップS324におけるYES）、前兆ゲーム数Nから1ゲームの減算処理を行ない（ステップS326）、前兆ゲーム数Nが0であるか否かが判断される（ステップS328）。ステップS328において前兆ゲーム数Nが0であると判断されると（ステップS328におけるYES）、前兆ゲームが終了したと判断されて、今回のゲームで擬似ゲームの実行を可能ならしめるために、フリーズオン（＝1）される（ステップS330）。一方、ステップS324において前兆ゲーム数Nが1以上でないと判断されたときには（ステップS324におけるNO）、ステップS326及びステップS328の処理をスキップしてステップS330に進み、フリーズオン（＝1）される。なお、ステップS218における前兆ゲーム数抽選において前兆ゲーム数Nが0に決定された場合（前兆ゲーム数抽選の結果がハズレの場合）や、後述するステップS3428の擬似ゲームループ抽選に当選した場合に、ステップS324において前兆ゲーム数Nが1以上でないと判断される。

【0405】

ステップS330でフリーズオンされると、ステップS340に進み、擬似ゲーム処理が行われる（ステップS340）。ステップS330においてフリーズオン（＝1）されると、ステップS340の擬似ゲーム処理が行われる。そして、ステップS340の擬似ゲーム処理が終了すると、ステップS350に進み、本ゲーム処理が行われる。なお、ステップS322において擬似ゲームフラグがオフである場合（ステップS322におけるNO）には、今回のゲームにおいて擬似ゲームが行われないので、ステップS324～ステップS340の処理がスキップされて、ステップS350の本ゲーム処理に進む。また、ステップS328において前兆ゲーム数Nが0でないと判断された場合（ステップS328におけるNO）にも今回のゲームにおいて擬似ゲームが行われないので、ステップS330及びステップS340の処理がスキップされて、ステップS350の本ゲーム処理に進む。

【0406】

〔擬似ゲーム処理〕

図76は、メイン基板409（主にCPU1110等）にて実行されるステップS340の擬似ゲーム処理を具体的に示したフローチャートの一例である。

【0407】

ステップS340の擬似ゲーム処理は、ステップS330においてフリーズオン（＝1）されていることを前提として行われる処理であり、始動レバー210の操作に基づくステップS204の本抽選及びステップS222の擬似抽選がすでに行われ且つ1ゲームが未だ終了していないもとで開始される。

【0408】

擬似ゲーム処理では、まず、擬似ゲーム図柄判定処理の結果コマンドがリセットされる（ステップS3402）。次いで、全てのリール301a, 301b, 301cの回転が開始される（ステップS3404）。なお、この実施の形態にかかるスロットマシン1では、擬似ゲームと本ゲームとを遊技者が区別し難くなるように、リール301a, 301

b, 301cの回転が開始されてから一定時間経過したときに一定速度での回転状態となることや、リール停止ボタン211a, 211b, 211cが有効化されるとき発光状態などは、擬似ゲーム処理と本ゲーム処理とで同じ処理がなされるようになっている。

【0409】

ステップS3404において全てのリール301a, 301b, 301cの回転が開始されると、リール停止ボタン211a, 211b, 211cの停止操作が有効化される有効時間がセットされる(ステップS3406)とともに、リール停止ボタン211a, 211b, 211cの停止操作が有効化される(ステップS3408)。そして、ステップS3406における処理でセットされた有効時間内にリール停止ボタン211a, 211b, 211cが停止操作されたか否かが判断される(ステップS3420)。有効時間内にリール停止ボタン211a, 211b, 211cが停止操作された旨が判断されたときには(ステップS3410におけるYES)、ステップS3414に進み、擬似ゲームリール揺れ処理が行われる(ステップS3414)。一方、ステップS3410において有効時間内にリール停止ボタン211a, 211b, 211cが停止操作されなかった旨が判断されたときには(ステップS3410におけるNO)、ステップS3406における処理でセットされた有効時間が経過したか否かが判断される(ステップS3412)。ここで有効時間が経過していなければ(ステップS3412におけるNO)、ステップS3410に戻り、有効時間が経過していれば(ステップS3412におけるYES)、ステップS3414に進んで擬似ゲームリール揺れ処理が行われる(ステップS3414)。すなわち、有効時間内にリール停止ボタン211a, 211b, 211cが停止操作されなかった場合には、リール301a, 301b, 301cが自動停止されることとなる。擬似ゲームリール揺れ処理についての詳細は後述する。

【0410】

ステップS3414の擬似ゲームリール揺れ処理が行われた結果として全てのリール301a, 301b, 301cについて揺れ処理が行われると、ステップS3406でセットされた停止ボタン有効時間がリセットされる(ステップS3416)。そして、ステップS3418に進み、擬似ゲーム図柄判定処理が行われる(ステップS3418)。この擬似ゲーム図柄判定処理は、擬似ゲーム処理において有効ラインに表示された図柄の組合せを判定する処理である。そして、ステップS3418における擬似ゲーム図柄判定処理の結果情報が演出制御基板510や演出制御基板520にコマンド送信できるようにコマンドセットされるとともに(ステップS3420)、擬似条件装置がリセットされる(ステップS3422)。なお、上述したとおり、図示はしていないが、コマンドセットされた情報は、都度、メイン基板409から演出制御基板510(または演出制御基板520)に送信されている。

【0411】

なお、ステップS3420では、擬似ゲーム図柄判定処理の結果情報を演出制御基板510や演出制御基板520にコマンド送信できるようにコマンドセットしたが、これに代えて、ステップS222や後述するステップS3440において行われる擬似抽選の結果、すなわちステップS224や後述するステップS3442においてセットされた擬似条件装置情報を演出制御基板510や演出制御基板520にコマンド送信できるようにコマンドセットするようにしてもよい。

【0412】

ステップS3424では、ゲーム内継続抽選が行われる。このゲーム内継続抽選は、次ゲームに進むことなく(すなわちメダルの投入や投入ボタン操作を行うことなく)、今回のゲーム内で本ゲームに移行する前に再び擬似ゲームを行うか否かを抽選するものであり、図77のゲーム内継続抽選／擬似ゲームループ抽選のテーブルに基づいて行われる。なお、ステップS3424のゲーム内継続抽選についても、演出制御基板510や演出制御基板520からメイン基板409への情報通信が行なわれなくてもかかわらず、上述した特典ゲーム種別判定処理を行なうことによって、メイン基板409側にて、演出制御基板510や演出制御基板520にて決定された結果に基づいて行うことが可能となる。

【0413】

ステップS3426では、ステップS3424で行われたゲーム内継続抽選に当選したか否かが判断される。ゲーム内継続抽選に当選した旨が判断されると（ステップS3426におけるYES）、始動レバー210が操作されたか否かが判断される始動レバー操作待ち状態となる（ステップS3438）。ステップS3438において始動レバー210が操作された旨が判断されると（ステップS3438におけるYES）、ステップS222の処理と同様の処理、すなわち、図73の擬似抽選テーブルを参照して擬似抽選が行われる（ステップS3440）。そして、ステップS3440における擬似抽選に当選すると、ステップS224の処理と同様に、図74を参照して、当選擬似役に対応して成立する擬似条件装置をセットし（ステップS3442）、ステップS3404に戻って、メダルを投入することなく1ゲーム内で再び擬似ゲームが繰り返される。

10

【0414】

なお、上述したステップS3440の擬似抽選では、ステップS222の処理と同様の処理（すなわち図74の擬似抽選テーブルを参照して擬似抽選）を行うようにしているが、これに代えて、1ゲーム内において行われる擬似ゲームの回数が多くなればなるほど（すなわちゲーム内継続抽選に当選する回数が多くなるほど）、遊技者にとっての有利度合いが高められるようにしてもよい。遊技者にとっての有利度合いが高められるとは、例えば、演出制御基板520側で行われる上乗せ抽選において平均上乗せ数の期待値が最も高い当選擬似役（ロゴ）に当選する確率が高められることや、上乗せ抽選に当選する確率が最も高い当選擬似役に当選する確率が高められること等が例示される。このように、1ゲーム内において擬似ゲームが継続すればするほど遊技者にとっての有利度合いが高められる傾向（内部抽選確率が次第に高くなっていく傾向）を持たせるようにすることで、本ゲームと擬似ゲームとの認識をし難くなっている構成と相まって、擬似ゲーム終了後に再びリール301a, 301b, 301cの回転が開始されて停止ゲームが行われるときに上述の揺れ変動が現れるか（擬似ゲームが再び行われているのか）否かという緊張感が高められるといった斬新なスロットマシンを提供することが可能となる。

20

【0415】

ステップS3426においてゲーム内継続抽選に落選した旨が判断されると（ステップS3426におけるNO）、図77のゲーム内継続抽選／擬似ゲームループ抽選のテーブルを参照して、擬似ゲームループ抽選が行われる（ステップS3428）。この擬似ゲームループ抽選は、1ゲーム内における擬似ゲームは終了したものの、メダルを投入して行われる次ゲームにおいて擬似ゲームを継続して行うか否かを決定する抽選である。

30

【0416】

ステップS3430では、ステップS3428において行われた擬似ゲームループ抽選に当選したか否かが判断される（ステップS3430）。この擬似ゲームループ抽選に落選した旨が判断されると（ステップS3430におけるNO）、擬似ゲームフラグがオフ（＝0）にされて（ステップS3432）、始動レバー210が操作されたか否かが判断される始動レバー操作待ち状態となる（ステップS3434）。一方、ステップS3430において擬似ゲームループ抽選に当選した旨が判断されると（ステップS3430におけるYES）、ステップS3432の処理をスキップし、ステップS3434に進む。すなわち、ステップS3430において擬似ゲームループ抽選に当選した旨が判断されたときには（ステップS3430におけるYES）、擬似ゲームフラグのオン状態が維持された状態でステップS3434に進むこととなる。そして、ステップS3434において始動レバー210が操作された旨が判断されると（ステップS3434におけるYES）、フリーズ解除し（ステップS3436）、擬似ゲーム処理を終了する。

40

【0417】

〔擬似ゲームリール揺れ処理〕

ここで、ステップS3414の擬似ゲーム揺れ処理について、図78を参照しつつ説明する。図78は、メイン基板409により実行される擬似ゲームリール揺れ処理を示すフローチャートである。なお、この図78では、一例として「テーブル方式」によるリール

50

停止処理の内容を示している。

【0418】

擬似ゲームリール揺れ処理では、まずステップS34142で、今回のゲームにおける擬似抽選（ステップS222参照）の結果に対応して作動した擬似条件装置にしたがって擬似ゲームリール停止制御テーブルを選択する。この擬似ゲームリール停止制御テーブルは予め全ての擬似条件装置に1対1に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。

【0419】

上記のステップS34142において、成立している擬似条件装置に基づいて擬似ゲーム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S34144、ステップS34160、ステップS34176）。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揺れ処理されているか否か、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S34192の判定が満たされず、ステップS34144以降の処理を繰り返す。

【0420】

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。

【0421】

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）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、〔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、この明細書では、前者の停止操作手順を単に「順押し」と呼び、後者の停止操作手順を特に「はさみ押し」とも呼ぶ場合もある。

【0422】

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）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、〔右リール→中リール→左リール〕、あるいは、〔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、この明細書では、前者の停止操作手順を単に「逆押し」と呼び、後者の停止操作手順を特に「逆はさみ押し」とも呼ぶ場合もある。

【0423】

上記の「中押し」の停止操作手順とは、中リール301b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211b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。なお、この明細書では、前者の停止操作手順を単に「中押し」と呼び、後者の停止操作手順を特に「中逆押し」と呼ぶ場合もある。

【0424】

ステップS34144では、左リール301a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LF）がOFF（LF=0）であり、なおかつ、左リール停止ボタン211aの押下操作が受け付けられたかを判定する。ステップS34142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 3 4 1 4 4 の判定が満たされ、ステップ S 3 4 1 4 6 に移る。

【0 4 2 5】

ステップ S 3 4 1 4 6 では、第 1 リール停止フラグが OFF (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 OFF の状態 (F = 0) となっている。従って、ステップ S 3 4 1 4 6 の判定は満たされ、次のステップ S 3 4 1 4 8 に移る。

10

【0 4 2 6】

次のステップ S 3 4 1 4 8 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、作動している擬似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当選擬似役に対応する当選擬似役図柄の停止位置の制御を実行する。

【0 4 2 7】

ステップ S 3 4 1 5 2 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擬似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）の該当当選擬似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。

20

【0 4 2 8】

ステップ S 3 4 1 5 4 では、第 1 リール停止フラグを ON (F = 1) として、次のステップ S 3 4 1 5 6 に移る。

【0 4 2 9】

ステップ S 3 4 1 5 4 では、左リール停止フラグ LF を ON (LF = 1) として、ステップ S 3 4 1 5 8 に移る。

30

【0 4 3 0】

ステップ S 3 4 1 5 8 では、一旦停止された左リール 3 0 1 a を、正方向と逆方向とに微小範囲で往復回転あるいは振動させる左リール揺れ処理を行う。なお、左リール 3 0 1 a は、回転状態から一旦停止され、その後すぐに揺れ処理が行われる。

【0 4 3 1】

そして、ステップ S 3 4 1 9 2 では、全てのリール 3 0 1 a, 3 0 1 b, 3 0 1 c が揺れ処理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 LF が ON となって揺れ処理が行われただけであり、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 3 4 1 4 4 に戻り以降の処理を繰り返し実行する。

40

【0 4 3 2】

そして、再びステップ S 3 4 1 4 4 以降の処理が実行される場合、すでに左リール 3 0 1 a は揺れ処理状態となっているのでステップ S 3 4 1 4 4 の判定は満たされず、ステップ S 3 4 1 6 0 に移る。

【0 4 3 3】

ステップ S 3 4 1 6 0 では、中リール 3 0 1 b 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 2 1 1 b 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 2 1 1 b の押下操作が受け付けられることとなる。従っ

50

て、ステップ S 3 4 1 6 0 の判定が満たされ、次のステップ S 3 4 1 6 2 に移る。

【0 4 3 4】

ステップ S 3 4 1 6 2 では、上記のステップ S 3 4 1 4 6 と同様に第 1 リール停止フラグが O F F (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 O N (F = 1) となっているため、この判定が満たされず、ステップ S 3 4 1 6 6 に移る。

【0 4 3 5】

ステップ S 3 4 1 6 6 では、中リール停止処理として、作動している擬似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 S 3 4 1 5 2 で決定したリール停止制御テーブル）に基づいて該当当選擬似役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 3 0 1 b 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 S 3 4 1 6 4 , ステップ S 3 4 1 6 8 , ステップ S 3 4 1 7 0 は全て迂回され、ステップ S 3 4 1 7 2 に移り、中リール停止フラグ M F を O N (M F = 1) としてステップ S 3 4 1 7 4 に移る。

【0 4 3 6】

ステップ S 3 4 1 7 4 では、一旦停止された中リール 3 0 1 b を、正方向と逆方向とに微小範囲で往復回転あるいは振動させる中リール揺れ処理を行う。なお、中リール 3 0 1 b は、回転状態から一旦停止され、その後すぐに揺れ処理が行われる。このとき、左リール 3 0 1 a の揺れと同期される。

【0 4 3 7】

そして、再度ステップ S 3 4 1 9 2 では、左リール 3 0 1 a 及び中リール 3 0 1 b が揺れ処理状態となっただけであり、まだ右リール 3 0 1 c は回転中で揺れ処理状態となっていないので、この判定が満たされず、ステップ S 3 4 1 4 4 に戻り、再度以降の処理を繰り返し実行する。

【0 4 3 8】

さらに、3 度目のステップ S 3 4 1 4 2 以降の処理では、先ずステップ S 3 4 1 7 6 で右リール停止フラグ M F が O F F (M F = 0) であり、なおかつ、右リール停止ボタン 2 1 1 c 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 S 3 4 1 7 8 , ステップ S 3 4 1 8 2 等の処理は、上記のステップ S 3 4 1 6 0 以降の処理（ステップ S 3 4 1 6 2 , ステップ S 3 4 1 6 6 ）と同様であるため詳細な説明は省略する。

【0 4 3 9】

そして、ステップ S 3 4 1 8 8 にて、右リール停止フラグ R F を O N (M F = 1) として、ステップ S 3 4 1 9 0 に移る。

【0 4 4 0】

ステップ S 3 4 1 9 0 では、一旦停止された右リール 3 0 1 c を、正方向と逆方向とに微小範囲で往復回転あるいは振動させる右リール揺れ処理を行う。なお、右リール 3 0 1 b は、回転状態から一旦停止され、その後すぐに揺れ処理が行われる。このとき、右リール 3 0 1 a 及び中リール 3 0 1 b の揺れと同期される。

【0 4 4 1】

最後にステップ S 3 4 1 9 2 では、この時点において、全てのリール 3 0 1 a , 3 0 1 b , 3 0 1 c が揺れ処理状態となっていることから、この判定が満たされ、擬似ゲームリール揺れ処理が終了する。

【0 4 4 2】

「逆押し」の停止操作手順では、右リール 3 0 1 c のみが揺れ処理状態となり、なおかつ、右リール 3 0 1 c の停止目のうち、下段位置にいずれかの当選擬似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当選擬似役図柄を揃えることが可能である。従って、ステップ S 3 4 1 8 4 の段階では、いずれの有効ラインにも該当当選擬似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。

10

20

30

40

50

【0443】

なお、「順押し」及び「中押し」の停止操作手順の場合におけるリール停止制御についても、「逆押し」の停止操作手順の場合と同様に、第1リールのみが停止した段階では、いずれの有効ラインにも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。こうすることで、「順押し」、「はさみ押し」、「逆押し」、「逆はさみ押し」、「中押し」及び「中逆押し」の6通りのリール停止制御を実現することができる。なお、擬似ゲームでは、リール停止制御されて、一旦は500msec以内の時間で停止されたのちにリール揺れ処理が行われる。

【0444】

[本ゲーム処理]

図79は、メイン基板409（主にCPU1110等）にて実行されるステップS350の本ゲーム処理を具体的に示したものである。

【0445】

ステップS350の本ゲーム処理は、始動レバー210の操作（ステップS202におけるYES）、この始動レバー210の操作に基づくステップS204の本抽選及びステップS222の擬似抽選がすでに行われ且つ1ゲームが未だ終了していないもとで開始される。なお、1ゲームは、本ゲームが行われない限り終了せず、本ゲームの終了をもって1ゲームの終了となる。

【0446】

本ゲーム処理では、まず、全てのリール301a, 301b, 301cの回転が開始される（ステップS3502）。本ゲーム処理におけるリール301a, 301b, 301cの回転は、上述した通り、本ゲーム処理と擬似ゲーム処理とを遊技者が区別し難いように、擬似ゲーム処理におけるリール301a, 301b, 301cの回転と同様に、回転が開始されてから一定時間経過すると一定速度で回転する。

【0447】

ステップS3502において全てのリール301a, 301b, 301cの回転が開始されると、リール停止ボタン211a, 211b, 211cの停止操作が有効化されて（ステップS3504）、本ゲームリール停止処理が行われる（ステップS3506）。この本ゲームリール停止処理についての詳細は後述する。また、本ゲーム処理では、擬似ゲーム処理のようにリール301a, 301b, 301cの自動停止が行われないので、ステップS3406の処理のような有効時間のセットは行われない。

【0448】

ステップS3506の本ゲームリール停止処理が行われた結果として全てのリール301a, 301b, 301cが停止すると、ステップS3508に進み、本ゲーム図柄判定処理が行なわれる（ステップS3508）。この本ゲーム図柄判定処理は、本ゲーム処理において有効ラインに表示された図柄の組合せを判定する処理であり、詳細については後述する。そして、本ゲーム図柄判定処理が終了すると、ステップS3508の本ゲーム図柄判定処理の結果に基づいて遊技媒体（メダル又はクレジットデータ）の払出処理を行い（ステップS3510）、ステップS206でセットされた本条件装置がリセットされる（ステップS3512）。

【0449】

ステップS3514では、本ゲーム図柄判定処理（ステップS3508）の結果すなわち有効ラインに表示された図柄組み合わせが再遊技3に対応する図柄組み合わせであるか否かが判断される（ステップS3514）。ここで、有効ラインに表示された図柄組み合わせが再遊技3に対応する図柄組み合わせであると判断されると（ステップS3514におけるYES）、チャンスRT中であるか否かが判断される（ステップS3516）。ここでチャンスRT中であると判断されると（ステップS3516におけるYES）、ベルカウンタが4であるか否かが判断される（ステップS3518）。ここで、ベルカウンタが4であると判断されると（ステップS3518におけるYES）、ステップS500の特典ゲーム種別判定処理にて推測された特典ゲームの種別に応じて、リール演出抽選が行

10

20

30

40

50

われる（ステップS 3 5 2 0）。

【0 4 5 0】

ここで、ステップS 3 5 2 0のリール演出抽選について図80を用いて説明する。図80は、ステップS 5 0 0の特典ゲーム種別判定処理にて推測された特典ゲームの種別に応じて行われるステップS 3 5 2 0のリール演出抽選に用いられるテーブルの一例である。

【0 4 5 1】

ステップS 3 5 2 0において行われるリール演出は、チャンスR T中であって且つベルカウンタが4であるときに再遊技3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き（すなわち特典ゲーム開始の契機となる再遊技3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き）に行われるものであり、再遊技3に対応する図柄組み合わせが有効ラインに表示されたのちにフリーズ状態とし、始動レバー2 1 0を操作することなく全てのリール3 0 1 a, 3 0 1 b, 3 0 1 cの回転を開始して行われる演出である。このときに行われるリール演出のパターンとしては、図80に示されるようにパターン1～パターン2 4が用意されている。また、パターン1～パターン2 4のうちいずれのパターンでリール演出が行われるかは、図80に示されるように、ステップS 5 0 0の特典ゲーム種別判定処理にて推測された特典ゲームの種別に応じて決定される。

【0 4 5 2】

図80を参照すると分かるように、パターン1～パターン2 4には、リール演出の態様だけでなく、フリーズ時間（すなわちリール演出が行われる時間）及びステップS 6 1 2 8で判断される強制フリーズをオンにするか否かが対応付けられている。

【0 4 5 3】

パターン1～パターン8は、ステップS 5 0 0の特典ゲーム種別判定処理にて推測された特典ゲームが、レッド系（ショートレッド、ノーマルレッド、スーパーレッド）である場合には決定されることがなく、ブルー系（ショートブルー、ノーマルブルー、スーパーブルー）及びプレミアムである場合に限り決定されるパターンである。したがって、リール演出が行われた結果として図柄表示窓4 0 1内の中段位置に「白セブーンー白セブーンー白セブーン」の図柄組み合わせが表示された場合には、次ゲームから開始される特典ゲームの種別が、ブルー系またはプレミアムの特典ゲームであることを遊技者に知らしめることができる。図71を参照すると分かるように、ブルー系またはプレミアムの特典ゲームは、レッド系の特典ゲームと比べて、擬似ゲームの実行抽選に当選する確率が高く設定されている。また、図73を参照すると分かるように、ブルー系またはプレミアムの特典ゲームは、レッド系の特典ゲームと比べて、レア度合いの低い当選擬似役（チェリー1）よりもレア度合いの高い当選擬似役（チェリー2、ロゴ）に当選する確率が高く設定されている。なお、後述するとおり、レア度合いの高い当選擬似役は、レア度合いの低い当選擬似役と比べて、特典ゲームの上乗せ期待度が遊技者に有利となるように設定されている。

【0 4 5 4】

パターン9～パターン1 6は、ステップS 5 0 0の特典ゲーム種別判定処理にて推測された特典ゲームが、レッド系（ショートレッド、ノーマルレッド、スーパーレッド）である場合に、ブルー系（ショートブルー、ノーマルブルー、スーパーブルー）である場合と比べて極めて高い確率で決定されるパターンである。

【0 4 5 5】

また、パターン1 7～パターン2 4は、ステップS 5 0 0の特典ゲーム種別判定処理にて推測された特典ゲームが、ショートレッド、ノーマルレッド、ショートブルー及びノーマルブルーである場合には決定されることがなく、スーパーレッド、スーパーブルー及びプレミアムである場合に限り決定されるパターンである。スーパーレッド及びスーパーブルーの特典ゲームは、図60を参照すると分かるように、ショートレッド、ノーマルレッド、ショートブルー及びノーマルブルーの特典ゲームと比べて、特典ゲームとして実行されるゲーム数が多い。また、プレミアム特典ゲームは、特典ゲームとして実行されるゲーム数は最も少ないものの、擬似ゲームの実行抽選に当選する確率が最も高いとともに（図71を参照）、レア度合いが最も高い当選擬似役（ロゴ）に当選する確率が極めて高く、

遊技者にとっての有利度合いが最も高い特典ゲームである。

【0456】

以上より、ステップS3520のリール演出抽選においてパターン1～8のいずれかに決定され、該決定されたパターン1～8のうちのいずれかの態様でステップS3522のリール演出が行われた場合には、次ゲームから、擬似ゲームの実行抽選に当選する確率及び特典ゲームの上乗せ期待度のいずれもが遊技者により有利なブルー系又はプレミアムの特典ゲームが開始されることを遊技者は把握できる。

【0457】

しかし、図80を参照すると分かるように、パターン9～パターン16は、それぞれ、パターン17～パターン24とリール演出の態様が同じである。したがって、ステップS3520のリール演出抽選においてパターン17～24のいずれかに決定され、該決定されたパターン17～24のうちのいずれかの態様でステップS3522のリール演出が行われた場合には、かかるリール演出を見ただけでは、次ゲームから開始される特典ゲームがいずれであるかを遊技者が把握することが困難となっている。これにより、リール演出が行われた結果として図柄表示窓401内の中段位置に「BAR-BAR-BAR」の図柄組み合わせが表示されたとしても、遊技者に与える落胆を軽減することが可能となる。

【0458】

図79に戻って、ステップS3424のリール演出が行われたのちは、ステップS3520のリール演出抽選で決定された演出パターンがパターン17～パターン24のうちのいずれであるか否かが判断される(ステップS3524)。リール演出抽選で決定された演出パターンがパターン17～パターン24のうちのいずれであると判断されると(ステップS3524におけるYES)、強制フリーズフラグがオン(=1)される(ステップS3526)。ステップS3526において強制フリーズフラグがオンされると、図61のステップS6130を見ると分かるように、特典ゲームが開始された1ゲーム目において、ステップS6130において説明した特定のリール挙動の態様で、リール301a、中リール301b、右リール301cの回転及び停止がメイン基板409に搭載されたCPU1110により実行される。特定のリール挙動は、ステップS6130において説明したとおり、強制フラグ状態で各リール301a、301b、301cが2周した後に、図柄表示窓401内の中段位置に「白セブン-白セブン-白セブン」の図柄組み合わせが表示される挙動である。したがって、ステップS3522においてパターン17～24のうちのいずれかの態様でリール演出が行われた場合には、かかるリール演出を見ただけでは次ゲームから開始される特典ゲームがいずれであるかを遊技者が把握することが困難ではあるものの、特典ゲームが開始された1ゲーム目において強制フラグオンとなって特定のリール挙動でのリール演出が行われると、ステップS3520のリール演出抽選で決定された演出パターンがパターン17～パターン24であること(すなわちこれから開始される特典ゲームがスーパーレッド、スーパーブルー及びプレミアムのうちのいずれかであること)を遊技者が把握することが可能となる。

【0459】

ステップS3524において、リール演出抽選で決定された演出パターンがパターン17～パターン24のいずれでもない判断されると(ステップS3524におけるNO)、強制フリーズフラグがオンされることなく、本ゲーム処理を終了する。

【0460】

なお、ステップS3514、ステップS3516及びステップS3518において、いずれか一つでもNOと判断されたときは、ステップS3520のリール演出抽選、ステップS3522のリール演出及びステップS3526の強制フリーズフラグオンのいずれもスキップして、本ゲーム処理が終了する。すなわち、チャンスRT中に再遊技3に対応する図柄組み合わせが表示され、且つベルカウンタが4であるときに限り、ステップS3520のリール演出抽選の処理に進む。言い換えると、チャンスRT中に再遊技3に対応する図柄組み合わせが表示されたとしても、ベルカウンタが4でなければステップS3520のリール演出抽選の処理には進まずに本ゲーム処理が終了する。ステップS3518に

において、ベルカウンタが4であると判断されたときに限りステップS3520のリール演出抽選に進むのは、特典ゲーム中やステップS500のゲーム種別判定処理の実行中は、チャンスRTである可能性はあるもののベルカウンタが4ではないからである。すなわち、特典ゲーム中やステップS500のゲーム種別判定処理の実行中に、たとえチャンスRTであって且つ再遊技3に対応する図柄組み合わせが表示されたとしても、ベルカウンタが4でなければ次ゲームにおいて特典ゲームが開始されることはないので、ステップS3520のリール演出抽選の処理には進まずに本ゲーム処理が終了するようにしているのである。

【0461】

なお、図示していないが、BET処理が行われたもとでステップS202の始動レバー210が操作された場合、前回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）したか否かが判定される。このウェイトタイマと呼ばれるタイマは、今回のゲームにおいてリール301a, 301b, 301cの回転が開始されたときから次のゲームでリール301a, 301b, 301cの回転が開始されるまでの時間（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、全てのリール301a, 301b, 301cの回転が開始される。なお、ウェイトタイマがタイムアップしたか否かの判定は、ウェイトタイマがタイムアップするまでループする。すなわち、ウェイトタイマがタイムアップするまでリール301a, 301b, 301cの回転が開始されない。

【0462】

ところで、本実施形態のスロットマシン1では、さらに、擬似ゲームと本ゲームとを遊技者が区別し難くなるように、擬似ゲームが終了してから本ゲームが開始される契機となるステップS3434の始動レバー210が操作された場合にも、ただちにリール301a, 301b, 301cの回転が開始されないようにされている。具体的には、擬似ゲームとしてリール301a, 301b, 301cの回転が開始（すなわち、ステップS3404のリール回転開始）されたときに、擬似ウェイトタイマの計時を開始する。そして、この擬似ウェイトタイマが、本ゲームとしてリール301a, 301b, 301cの回転が開始されるまで（すなわち、ステップS3502のリール回転開始まで）の時間（例えば4.1秒）の経過を計測する。ここで、擬似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、ステップS3502の処理として、全てのリール301a, 301b, 301cの回転が開始される。なお、擬似ウェイトタイマがタイムアップしたか否かの判定は、擬似ウェイトタイマがタイムアップするまでループする。すなわち、擬似ウェイトタイマがタイムアップするまでリール301a, 301b, 301cの回転が開始されない。このように、始動レバー210の操作が行われたもとで、擬似ゲームでリール301a, 301b, 301cの回転が開始されたときから本ゲームでリール301a, 301b, 301cの回転が開始されるまでの時間を、今回のゲームでリール301a, 301b, 301cの回転が開始されたときから次のゲームでリール301a, 301b, 301cの回転が開始されるまでの時間と同じ又は外観上同じとすることで、擬似ゲームと本ゲームとを遊技者が区別し難くなるようになっている。

【0463】

ただし、本実施形態のスロットマシン1では、ステップS3424のゲーム内継続抽選に当選すると、1ゲーム内で再び擬似ゲームが行われる。この場合（ゲーム内継続抽選に当選した場合）は、擬似ウェイトタイマによる計時をリセットし、ステップS3438の始動レバー210が操作されたときには該操作に基づいて、ただちにリール301a, 301b, 301cの回転が開始される（ステップS3404）ようになっている。これにより、ステップS3424のゲーム内継続抽選に当選し続ける限り、ステップS3438の始動レバー210が行われる都度ただちにリール301a, 301b, 301cの回転が開始される（ステップS3404）ので、この間、1ゲーム内の処理ではあるものの、複数の擬似ゲームを高速で行うことができる超速ゲーム期間を作り出すことが可能となる。しかも、超速ゲーム期間における擬似ゲームの結果に基づいて、後述する特典ゲームの

上乗せ抽選も行われるといった斬新なゲームを提供することが可能となる。

【0464】

なお、ウェイトタイマ及び擬似ウェイトタイマはいずれもメイン基板409が有しており、これらの計時の管理はメイン基板409のCPU1110によって行われている。

【0465】

[本ゲームリール停止処理]

次に、ステップS3506の本ゲームリール停止処理について、図81を参照しつつ説明する。図81は、メイン基板409により実行される本ゲームリール停止処理を示すフローチャートである。なお、この図81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。

10

【0466】

本ゲームリール停止処理では、まずステップS35062で、今回の本抽選（ステップS204を参照）の結果に対応して作動した本条件装置にしたがって本ゲームリール停止制御テーブルを選択する。この本ゲームリール停止制御テーブルは予め全ての本条件装置に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。

【0467】

上記のステップS35062にて成立している本条件装置に基づいて本ゲーム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S35064、ステップS35080、ステップS35094）。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S35078の判定が満たされず、ステップS35064以降の処理を繰り返す。

20

【0468】

なお、「順押し」、「逆押し」及び「中押し」と呼ばれる停止操作手順については、上記の擬似ゲームリール揺れ処理においてすでに説明した通りである。

30

【0469】

ステップS35064では、左リール301a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LF）がOFF（LF=0）であり、なおかつ、左リール停止ボタン211aの押下操作が受け付けられたかを判定する。ステップS35064で、リール停止ボタン211a、211b、211c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211aが押下されたとすると、ステップS35064の判定が満たされ（ステップS35064におけるYES）、ステップS35066に移る。

【0470】

ステップS35066では、第1リール停止フラグがOFF（F=0）であるか判定する。この例（「順押し」）では、左リール301a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OFFの状態（F=0）となっている。従って、ステップS35066の判定は満たされ（ステップS35066におけるYES）、次のステップS35068に移る。

40

【0471】

次のステップS35068では、左リール301a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、作動している本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当選役に対応する当選役図柄の停止位置の制御を実行する。

【0472】

ステップS35072では、残りの中リール301b、右リール301cのリール停止

50

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301b、右リール301c）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301a）の図柄表示窓401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301b、右リール301c）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。

【0473】

ステップS35074では、第1リール停止フラグをON（F=1）として、次のステップS35076に移る。

【0474】

ステップS35076では、左リール停止フラグLFをON（LF=1）として、ステップS35078に移る。

【0475】

なお、本ゲームリール停止処理では、擬似ゲームリール揺れ処理のように、各リール301a、301b、301cが停止したとしても、揺れ処理は行われない。

【0476】

そして、ステップS35078では、全てのリール301a、301b、301c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LFがONとなって停止処理が行われただけであり、中リール301b及び右リール301c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S35078におけるNO）、ステップS35064に戻り以降の処理を繰り返し実行する。

【0477】

そして、再びステップS35064以降の処理が実行される場合、すでに左リール301aは揺れ処理状態となっているのでステップS35064の判定は満たされず（ステップS35064におけるNO）、ステップS35080に移る。

【0478】

ステップS35080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（ステップS35080）。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S35080の判定が満たされ（ステップS35080におけるYES）、次のステップS35082に移る。

【0479】

ステップS35082では、上記のステップS35066と同様に第1リール停止フラグがOFF（F=0）であるか否かを判定する（ステップS35082）。そして、左リール301aが停止していれば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、ステップS35082の判定が満たされず（ステップS35082におけるNO）、ステップS35086に移る。

【0480】

ステップS35086では、中リール停止処理として、作動している本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S35062で決定したリール停止制御テーブル）に基づいて該当当選擬似役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S35084、S35088、S35090は全て迂回され、ステップS35092に移り、中リール停止フラグMFをON（MF=1）としてステップS35078に移る。

【0481】

そして、再度ステップS35078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となっていないの

10

20

30

40

50

で、この判定が満たされず、ステップ S 3 5 0 6 4 に戻り、再度以降の処理を繰り返し実行する。

【0482】

さらに、3度目のステップ S 3 5 0 6 4 以降の処理では、先ずステップ S 3 5 0 9 4 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 2 1 1 c 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 S 3 5 0 9 6, S 3 5 1 0 0 等の処理は、上記のステップ S 3 5 0 6 4 以降の処理 (ステップ S 3 5 0 8 4, S 3 5 0 8 6) と同様であるため詳細な説明は省略する。

【0483】

そして、ステップ S 3 5 1 0 6 にて、右リール停止フラグ RF を ON (MF = 1) として、ステップ S 3 5 0 7 8 に移る。

10

【0484】

最後にステップ S 3 5 0 7 8 は、この時点において、全てのリール 3 0 1 a, 3 0 1 b, 3 0 1 c が停止状態となっていることから、この判定が満たされ、本ゲームリール停止処理が終了する。

【0485】

「逆押し」の停止操作手順では、右リール 3 0 1 c のみが停止状態となり、なおかつ、右リール 3 0 1 c 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当選役図柄を揃えることが可能である。従って、ステップ S 3 5 0 9 4 の段階では、いずれの有効ラインにも該当当選擬似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。

20

【0486】

なお、「順押し」及び「中押し」の停止操作手順の場合におけるリール停止制御についても、「逆押し」の停止操作手順の場合と同様に、第1リールのみが停止した段階では、いずれの有効ラインにも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。こうすることで、「順押し」、「はさみ押し」、「逆押し」、「逆はさみ押し」、「中押し」及び「中逆押し」の6通りのリール停止制御を実現することができる。

【0487】

30

[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 4 0 1 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 4 0 1 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 4 0 1 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。

40

【0488】

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 4 0 1 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 4 0 1 内にまで移動させたうえで停止させることが可能となる。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 4 0 1 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 (該当当選役図柄を揃えることができずに当該当選

50

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。

【0489】

スロットマシン1では、通常リプレイ役、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必ず該当当選役図柄を揃えることができる。これは、通常リプレイ役、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(図47参照)。

【0490】

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47参照)。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。

【0491】

一方、図47を参照すると分かるように、「赤セブン」図柄、「青セブン」図柄、「白セブン」図柄、「BAR図柄」、「チェリー」図柄、「スイカ」図柄及び「正」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ないため、たとえ内部抽選(本抽選や擬似抽選)においてこれらの図柄が表示される役に当選していたとしても、適正なタイミングでリール停止ボタン211a~211cを停止操作しない限り、これらの図柄が表示されないようになっている。図53に示されるチャンス目に対応する図柄組合せについても、適正なタイミングでリール停止ボタン211a~211cを停止操作しない限り表示されない。なお、これらの図柄(適正なタイミングでリール停止ボタン211a~211cを停止操作しない限り表示されない図柄)は取りこぼし図柄と呼ばれる。

【0492】

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。

【0493】

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。

【0494】

[本ゲーム図柄判定処理]

本ゲームリール停止処理が終了すると、メイン基板409により行われる処理として、図柄表示窓401内にて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)否かについての本ゲーム図柄判定処理が行なわれる。図82では、この本ゲーム図柄判定処理の内容を具体的に説明する。

【0495】

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)否かが判定される。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もある。

【0496】

ステップS35082、S35084では、それぞれ、RBゲーム中であるか、BBゲ

10

20

30

40

50

ーム中であるかが判定される。これはR Bゲーム中フラグ、B B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。

【0497】

R Bゲーム中フラグがON (= 1) となっていると、ステップS 3 5 0 8 2の判定が満たされ (ステップS 3 5 0 8 2におけるYES)、ステップS 3 5 1 1 2に移る。またB Bゲーム中フラグがON (= 1) となっているとステップS 3 5 0 8 4の判定が満たされ (ステップS 3 5 0 8 4におけるYES)、ステップS 3 5 1 0 4に移る。

【0498】

R Bゲーム中フラグ及びB Bゲーム中フラグのいずれもOFF (= 0) となっている場合、S 3 5 0 8 2及びS 3 5 0 8 4の判定がいずれも満たされず (ステップS 3 5 0 8 2及びステップS 3 5 0 8 4のいずれもNO)、ステップS 3 5 0 8 6に移る。

10

【0499】

ステップS 3 5 0 8 6では、B B図柄が揃っているかが判定される。いずれかの有効ライン上にB B図柄が揃っている場合 (「赤セブナー赤セブナー赤セブン」)、この判定が満たされ (ステップS 3 5 0 8 6におけるYES)、次のステップS 3 5 0 8 8に移る。一方、ステップS 3 5 0 8 6にて有効ライン上にB B図柄が揃わなかったと判定された場合には (ステップS 3 5 0 8 6におけるNO)、ステップS 3 5 0 9 0に移る。

【0500】

ステップS 3 5 0 8 8では、B Bゲーム開始処理が実行される。ここでは、B B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)。ステップS 3 5 0 8 8のB Bゲーム開始処理が実行されたのちは、ステップS 3 5 1 2 2に移る。

20

【0501】

ステップS 3 5 0 9 0では、R B図柄が揃っているかが判定される。いずれかの有効ライン上にR B図柄が揃っている場合 (「青セブナー赤セブナー赤セブン」)、この判定が満たされ (ステップS 3 5 0 9 0におけるYES)、次のステップS 3 5 0 9 2に移る。一方、ステップS 3 5 0 9 0にて有効ライン上にR B図柄が揃わなかったと判定された場合には (ステップS 3 5 0 9 0におけるNO)、ステップS 3 5 0 9 4に移る。

【0502】

ステップS 3 5 0 9 2では、R Bゲーム開始処理が実行される。ここでは、R Bゲームとして、B B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)。ステップS 3 5 0 9 2のR Bゲーム開始処理が実行されたのちは、ステップS 3 5 1 2 2に移る。

30

【0503】

ステップS 3 5 0 9 4では、リプレイ図柄が揃っているかが判定される。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 (「リブペルーリブレイーリプレイ」)、この判定が満たされ (ステップS 3 5 0 9 4におけるYES)、次のステップS 3 5 0 9 6に移る。一方、ステップS 3 5 0 9 4にて有効ライン上にリプレイ図柄が揃わなかったと判定された場合には (ステップS 3 5 0 9 4におけるNO)、ステップS 3 5 0 9 8に移る。

40

【0504】

ステップS 3 5 0 9 6では、リプレイゲーム処理が実行される。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、次のゲームを再遊技として開始させることができる。

【0505】

ステップS 3 5 0 9 8では、小役図柄が揃っているか (小役図柄の組み合わせ態様が有効ライン上に表示されているか) 否かが判定される。いずれかの有効ライン上に小役図柄の組み合わせ態様が表示されている場合 (ステップS 3 5 0 9 8におけるYES)、1ゲーム行われた結果としての賞として、有効ライン上に表示された小役図柄の組み合わせ態

50

様に応じた数のメダルが払い出される（ステップS 3 5 1 0 0）。そして、次のステップS 3 5 1 2 2に移る。

【0 5 0 6】

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 5 0 8 6、S 3 5 0 9 0、S 3 5 0 9 4、S 3 5 0 9 8のいずれの判定も満たされず（ステップS 3 5 0 9 8におけるNO）、ステップS 3 5 1 0 2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 5 0 7】

ステップS 3 5 1 0 2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BB及びRB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。ステップS 3 5 1 0 2のハズレ処理が実行されたのちは、ステップS 3 5 1 2 2に移る。

【0 5 0 8】

上記のステップS 3 5 0 8 4からステップS 3 5 1 0 2までの処理は、一般状態、通常RT及びチャンスRTの場合に実行する処理となる。次にステップS 3 5 1 0 4以降の処理について説明する。ここでの処理は、BBゲーム（BB 1 ゲーム、BB 2 ゲーム）及びRBゲーム（RB 1 ゲーム、RB 2 ゲーム）の場合に実行する処理である。

【0 5 0 9】

ステップS 3 5 1 0 4では、BBゲーム時における払出役図柄が揃っているか（払出役図柄の組み合わせ態様が有効ライン上に表示されているか）否かを判定する。いずれかの有効ライン上に払出役図柄の組み合わせ態様が表示されている場合（ステップS 3 5 1 0 4におけるYES）、1 ゲーム行われた結果としての賞として、有効ライン上に表示された払出役図柄の組み合わせ態様に応じた数のメダルまたはクレジットデータが払い出される（ステップS 3 5 1 0 6）。その後、ステップS 3 5 1 0 8に移る。

【0 5 1 0】

ステップS 3 5 1 0 8では、BBゲーム終了判定処理が行われる。このBBゲーム終了判定処理では、BBゲーム中における累計払出枚数が規定数を超えるまでBBゲームが継続し、BBゲーム中における累計払出枚数が規定数（例えば2 5 0 枚）を超えるとBBゲームを終了する。なお、BBゲーム中は、BBゲーム時払出役図柄が揃っているか否かが判定されて、BBゲーム時払出役図柄が揃っていれば賞としてのメダルが払い出される。ここでいう「BBゲーム時払出役」とは、ALL役及びボーナスゲーム専用役の総称である。BBゲームが終了すると、ステップS 3 5 1 1 2に移る。なお、BBゲームが終了すると、遊技状態は一般状態に移行する。

【0 5 1 1】

ステップS 3 5 1 1 2では、RBゲーム時における払出役図柄が揃っているか（払出役図柄の組み合わせ態様が有効ライン上に表示されているか）否かを判定する。いずれかの有効ライン上に払出役図柄の組み合わせ態様が表示されている場合（ステップS 3 5 1 1 2におけるYES）、1 ゲーム行われた結果としての賞として、有効ライン上に表示された払出役図柄の組み合わせ態様に応じた数のメダルが払い出される（ステップS 3 5 1 1 4）。その後、ステップS 3 5 1 1 6に移る。

【0 5 1 2】

ステップS 3 5 1 1 6では、RBゲーム終了判定処理が行われる。このRBゲーム終了判定処理では、RBゲーム中における累計払出枚数が規定数（例えば2 0 枚）を超えるまでRBゲームが継続し、RBゲーム中における累計払出枚数が規定数を超えるとRBゲームを終了する。なお、RBゲーム中は、RBゲーム時払出役図柄が揃っているか否かが判定されて、RBゲーム時払出役図柄が揃っていれば賞としてのメダルが払い出される。ここでいう「RBゲーム時払出役」は、前述のBBゲーム時払出役と同様にRB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、「BBゲーム時払出役」と同じで

ある。R Bゲームが終了すると、ステップS 3 5 1 2 2に移る。なお、R Bゲームが終了すると、遊技状態は一般状態に移行する。

【0 5 1 3】

ステップS 3 5 1 2 2では、本ゲーム図柄判定処理の結果情報を演出制御基板5 1 0や演出制御基板5 2 0に送信できるようにコマンドセットされる。ただし、これに代えて、ステップS 2 0 4における本抽選の結果、すなわちステップS 2 0 6においてセットされた本条件装置情報を演出制御基板5 1 0や演出制御基板5 2 0にコマンド送信できるようにコマンドセットするようにしてもよい。

【0 5 1 4】

このように、本ゲーム処理における本ゲーム図柄判定処理（ステップS 3 5 0 8）において当選役に対応する図柄組み合わせが有効ライン上に揃っていると判定された場合には、該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が実行される（メダル放出装置1 1 0より規定枚数のメダルが払い出される）。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 5 1 5】

一方、擬似ゲーム処理における擬似ゲーム図柄判定処理では、擬似ゲーム図柄判定処理の結果情報（擬似抽選の結果情報でもよい）が演出制御基板5 1 0や演出制御基板5 2 0に送信されるものの、当選擬似役に対応する図柄組み合わせが有効ライン上に揃っていると判定されたとしても、メイン基板4 0 9側の処理としては、メダルの払出処理を含めて遊技者に特典を付与する処理は行われない。

【0 5 1 6】

この点、本ゲームと擬似ゲームとで大きく異なっている。上述した通り、本抽選は図5 0を参照して行なわれる抽選であり、本抽選にていずれかの当選役に当選すると、該当選役に対応して成立する本条件装置がセットされる（ステップS 2 0 6）。これに対して、擬似抽選は図7 3を参照して行われる抽選であり、擬似抽選にていずれかの当選擬似役に当選すると、該当選擬似役に対応して成立する擬似条件装置がセットされる（ステップS 2 2 4）。

【0 5 1 7】

すなわち、本ゲームにおける本抽選及び擬似ゲームにおける擬似抽選のいずれの場合であっても、用いられる抽選テーブルは異なるものの、抽選テーブルを用いた役抽選が行われる点では共通する。そして、本ゲーム及び擬似ゲームのいずれの場合であっても、成立した本条件装置や擬似条件装置に基づいてリール3 0 1 a, 3 0 1 b, 3 0 1 cの停止制御が行われる点でも共通する。それにもかかわらず、本ゲーム処理において当選役に対応する図柄組み合わせが有効ライン上に揃った旨が判定されたときには賞としてのメダルが払い出されるのに対し、擬似ゲーム処理において当選擬似役に対応する図柄組み合わせが有効ライン上に揃った旨が判定されたときには賞としてのメダルが払い出されない。このように、メイン基板4 0 9側の処理としては、抽選テーブルを用いた抽選（複数の当選擬似役のなかからいずれかを選び出す抽選）を行う点、及び、該抽選結果が表示されるようにリール3 0 1 a, 3 0 1 b, 3 0 1 cの停止制御が行われる点については、本ゲーム処理と擬似ゲーム処理とで同様であるものの、賞としてのメダルが払い出されるか否かの点について大きく異なっている。また、擬似ゲームと本ゲームとの両方が行われる場合には、あくまでもB E T処理を前提として行われる1ゲーム内に、これら両方のゲームが行われる。しかも、ステップS 3 4 2 4のゲーム内継続抽選に当選したときには、1ゲーム内に複数回の擬似ゲームと1回の本ゲームとが行われることとなる。なお、1ゲーム内に本ゲームのみが行われることはあるが、1ゲーム内に擬似ゲームのみが行われることはない。

【0 5 1 8】

〔B Bゲーム開始処理〕

前述の図8 2のステップS 3 5 0 8 6の判定が満たされた場合（ステップS 3 5 0 8 6

10

20

30

40

50

におけるYES)、メイン基板409側の処理としてBBゲーム開始処理が実行される(ステップS35088)。このBBゲーム開始処理について図83を用いて説明する。

【0519】

ステップS350882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S350884にて、BBゲーム中の累計払出枚数カウントがクリアされる。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BBゲームが開始される。

【0520】

[BBゲーム終了判定処理]

続いて、前述の図82のステップS35108のBBゲーム終了判定処理について図84を用いて説明する。

【0521】

まず、ステップS351082では、前述の図82のステップS35106にてメダルの払い出しがあったことを受けて、BBゲーム中の累計払出枚数に当該ゲームの払出枚数を加算する。

【0522】

次にステップS351084では、累計払出枚数が250枚(BB2の場合は150枚)を超えたかを判定する。このステップS351084の判定が満たされない場合(ステップS351084におけるNO)、ステップS351086に移り、BB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)。また、ステップS351084の判定が満たされると(ステップS351084におけるYES)、ステップS351088に移る。

【0523】

ステップS351088では、BBゲーム中フラグをOFF(=0)にし、BBゲーム終了判定処理を終了する。

【0524】

[RBゲーム開始処理]

前述の図82のステップS35090の判定が満たされた場合(ステップS35090におけるYES)、RBゲーム開始処理が実行される(ステップS35092)。このRBゲーム開始処理について図85を用いて説明する。

【0525】

ステップS350902では、RBゲーム中フラグがON(=1)にされる。また図示はしないが、このときRBフラグがOFF(=0)にされる。次いでステップS608にて、RBゲーム中の累計払出枚数カウントがクリアされる。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。

【0526】

[RBゲーム終了判定処理]

続いて、前述の図82のステップS35116のRBゲーム終了判定処理について図86を用いて説明する。

【0527】

まず、ステップS351162では、前述の図82のステップS35114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が加算される。

【0528】

次にステップS351164では、累計払出枚数が20枚を超えたかが判定される。このステップS351164の判定が満たされない場合(ステップS351164におけるNO)、ステップS351166に移り、RBゲーム中の累計払出枚数が表示される(払

10

20

30

40

50

出枚数表示 L E D 6 1 2 等に表示される。なお、累計払出枚数は表示用の L E D 等を別途設けてこれに表示するものとしてもよい）。

【 0 5 2 9 】

また、ステップ S 6 5 4 の判定が満たされると（ステップ S 3 5 1 1 6 4 における Y E S）、ステップ S 3 5 1 1 6 8 に移る。

【 0 5 3 0 】

ステップ S 3 5 1 1 6 8 では、R B ゲーム中フラグを O F F（= 0）にし、R B ゲーム終了判定処理を終了する。

【 0 5 3 1 】

〔演出動作の制御〕

以上は、メイン基板 4 0 9 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 5 1 0 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 4 0 9 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 5 2 0 と双方向の通信を行い、演出制御基板 5 1 0（主に C P U 1 1 1 8 等）にて実行するものである。前述の通りメイン基板 4 4 9 から出力された各種コマンドは、一旦、R A M 1 1 2 2 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 R O M 1 1 2 0 や R O M 1 1 4 0 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。

【 0 5 3 2 】

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、払い出し枚数までを知らせる態様でもよい）などがある。

【 0 5 3 3 】

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きにくくすることができる。

【 0 5 3 4 】

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っ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。

【 0 5 3 5 】

また、連続演出態様としては、一般状態、通常 R T、チャンス R T 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 R T 中であるのかチャンス R T 中であるのか、といった区別を付けることが容易となる。

【 0 5 3 6 】

そして、特典ゲーム中は、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する。例えば、各特典ゲームにおいて賞として払い出されたメダル枚数や残払出枚数を表示したり、残払出枚数が 0 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、遊技者は各特典ゲームがどれほど続くのか確認しながら

10

20

30

40

50

ゲームを進めていくことができる。

【0537】

また、特典ゲームでは、連続演出は実行するが、特典ゲームにおいて賞として払い出されたメダル枚数や残払出枚数残の表示は特に行わないのもであってもよい。そして、これらの表示を行わないことは、例えば、遊技者が特典ゲームの終了条件を知り得ていない場合、いつまで特典ゲームが続くのか分からずハラハラしながら特典ゲームを続けられるという効果を奏することができる。

【0538】

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、退屈な印象を与えにく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。

【0539】

[特典ゲームの上乗せ抽選]

本実施形態のスロットマシン1では、上述したとおり、特典ゲーム中に「レア小役」に当選すると、演出制御基板520側の処理として、図87の特典ゲーム上乗せ抽選テーブルを用いた特典ゲームの上乗せ抽選が行われる。図87を見ても分かるように、特典ゲームの上乗せ抽選確率は、出現したレア小役やスロットマシン1の設定によって、遊技者にとっての有利度合いが異なっている。このような特典ゲームの上乗せ抽選は、本抽選の結果がレア小役であるときに行われることは勿論のこと、賞としてのメダルの払い出しが行われない擬似抽選の結果がレア小役であるときにも行われる。

【0540】

ここで、図50を参照すると分かるように、本抽選の結果がレア小役である確率は非常に低いものとなっている。これに対し、図73を参照すると分かるように、擬似ゲームにおける当選擬似役として用意されているのはレア小役のみであり、さらに、いずれの特典ゲーム中であってもハズレの確率よりもレア小役に当選する確率の方が高くなっている。そのため、本ゲームではなかなか出現しないレア小役が、擬似ゲームでは極めて高い確率で出現することとなる。このように、擬似ゲームの実現を可能ならしめることにより、本ゲームでは出現しにくいレア小役の出現率の底上げを図ることが可能となる。

【0541】

また、擬似ゲームはメダル等の遊技媒体を消費することなく行うことができるゲームであるにもかかわらず、レア小役に当選するとこれに基づいて特典ゲームの上乗せ抽選が行われるので、遊技媒体の消費を抑制しつつも特典ゲーム上乗せ抽選の実行機会を増やすことができる。

【0542】

なお、特典ゲームの上乗せ抽選は、レア小役に当選したことをもって行われるようにしてもよいし、レア小役に当選しただけでは事足りず該当したレア小役に対応する図柄組み合わせが有効ライン上に出現したことをもって行われるようにしてもよい。

【0543】

また、通常状態(一般状態、通常RTが相当する)における本抽選において「レア小役」に対応する本条件装置がセットされると(ステップS306において「レア小役」に対応する本条件装置がセットされると)、上記の特典ゲームの上乗せ抽選と同様に、特典ゲ

ームの付与抽選が行われるようにするとよい。

【0544】

上記の特典ゲーム上乗せ抽選に用いられるテーブルは、本ゲーム及び擬似ゲームのいずれであっても共通の特典ゲーム上乗せ抽選テーブル（いずれも図87の特典ゲーム上乗せ抽選テーブル）を用いているが。これに限られず、本ゲームにおいて用いられる特典ゲーム上乗せ抽選テーブルと、擬似ゲームにおいて用いられる特典ゲーム上乗せ抽選テーブルとを別のテーブルを用いるようにしてもよい。

【0545】

なお、ステップS311において特典ゲーム中でないと判断されたときにはステップS312の擬似ゲーム実行抽選が行われませんが、必ずしもこれに限られず、ステップS311において特典ゲーム中でないと判断されたとき（すなわち通常状態であるとき）にも擬似ゲーム実行抽選を行うようにしてもよい。この場合、ステップS306において「レア小役」に対応する本条件装置がセットされたときに加えて、擬似抽選において「レア小役」に対応する擬似条件装置がセットされたときにも、特典ゲームの付与抽選が行われるようにするとよい。

【0546】

このように、通常状態であるときにも擬似ゲーム実行抽選を行い、「レア小役」に対応する擬似条件装置がセットされたときにも特典ゲームの付与抽選が行われるようにした場合、演出制御基板510、520側の状態に応じて、特典ゲームの付与抽選における当選のしやすさに変化がもたらされるようにするとよい。なお、通常状態であるときに擬似ゲーム実行抽選を行うようにした場合であっても、本抽選と擬似抽選とのうち常には本抽選のみが単独提供され、例えば擬似ゲーム実行抽選に当選した場合にのみ擬似抽選が実行されるようになっている。

【0547】

〔ゲームの内容〕

以上、メイン基板409や演出制御基板510による制御について説明したが、次に、ゲーム内容について簡単に説明する。

【0548】

BET処理された状態で遊技者が始動レバー210を操作すると、メイン基板409による内部抽選が行われるとともにリール301a、301b、301cの回転が開始される。そして、遊技者がリール停止ボタン211a～211cを操作すると、内部抽選結果とリール停止ボタン211a～211cの操作態様（操作タイミングや操作順）とに基づいて、リール301a、301b、301cが停止される。

【0549】

演出制御基板510では、ゲームが実行される都度（BET処理された状態で遊技者が始動レバー210を操作する都度）、特典ゲーム抽選が行われる（演出制御基板510が特典ゲーム抽選実行手段に相当する）。この特典ゲーム抽選では、特典ゲームを実行するか否かを決定するだけでなく、上述した7種類の特典ゲームのうちいずれを実行するかまで決定する。特典ゲーム抽選に当選すると、演出制御基板510、520側の処理として押し順ナビの制御が実行される。この押し順ナビにしたがって遊技者がリール停止ボタン211a～211cを停止操作する限り、演出制御基板510、520側からメイン基板409側に向けてコマンド送信されないにもかかわらず、演出制御基板510により決定された特典ゲームの種別を、ベルカウンタを用いてメイン基板409が推測することが可能となる（上述した特典ゲーム種別判定処理を行うことにより推測することが可能となる）。なお、特典ゲーム種別判定処理が開始された時点ではチャンスRT中でなかったとしても（例えば通常RT中だったとしても）、再遊技2に対応する図柄組み合わせが表示されるように押し順ナビされるので、押し順ナビにしたがって遊技者がリール停止ボタン211a～211cを停止操作する限り、チャンスRTに制御されることとなる。

【0550】

そして、特典ゲームの開始条件が成立すると（チャンスRT中であって且つベルカウン

10

20

30

40

50

タが4であるときに再遊技3に対応する図柄組み合わせが表示されると)、遊技者が始動レバー210を操作することなくリール301a, 301b, 301cの回転が開始され、ステップS3522のリール演出が実行される。このリール演出が行われた結果、中段に「白セブン」図柄の組み合わせが表示されると、次ゲームからブルー系又はプレミアムの特典ゲームが開始されることが確定するため、遊技者はその旨を認識することができる。

【0551】

一方、ステップS3522のリール演出が行われた結果、中段に「BAR」図柄の組み合わせが表示されると、次ゲームから開始される特典ゲームがブルー系の特典ゲームである可能性が低いことを認識することができる。そして、このとき行われたリール演出のパターンがパターン9～パターン16のいずれかであれば、図80に示されるように、次ゲームから開始される特典ゲームがレッド系である可能性が高い。ただし、このとき行われたリール演出のパターンがパターン17～パターン24のいずれかであれば、次ゲーム(特典ゲームが開始された1ゲーム目)の開始時点ではすでに強制フリーズ状態となっており、上述した特定のリール挙動でリール301a, 301b, 301cの回転停止が行われ、スーパーレッド、スーパーブルー及びプレミアムの特典ゲームのいずれかであることが確定する。そのため、ステップS3522のリール演出が行われた結果として中段に「BAR」図柄の組み合わせが表示されたとしても、遊技者に落胆を与えるどころか次ゲームを開始する際に遊技者を高揚させることができ、興趣の低下を抑制することが可能となる。

【0552】

なお、ステップS3522のリール演出において行われたパターンがパターン9～パターン24のうちのいずれかであったとしても、次ゲームにおけるリール301a, 301b, 301cの挙動は同じ態様であることが好ましい。すなわち、ステップS3522のリール演出において行われたパターンがパターン9～パターン16のいずれかである場合とパターン17～パターン24のいずれかである場合とでは、その後に行われる特典ゲームにおける遊技者にとっての有利度合いが大きく異なりうるにもかかわらず、特典ゲーム開始の1ゲーム目におけるリール301a, 301b, 301cの挙動からは、いずれの種別の特典ゲームがこれから開始されるかが遊技者に把握され難くなっている。これにより、特典ゲームに対する遊技者の興味をより長く維持することが可能となる。

【0553】

このとき、演出制御基板510, 520側の処理としては、特典ゲーム開始の契機となる再遊技3に対応する図柄組み合わせが有効ラインに表示されたのち中段に「BAR」図柄の組み合わせが表示されると、レッド系の特典ゲームが開始される旨を示す演出画像を画像表示体500の表示領域に表示する。そしてその後、遊技者が始動レバー210を操作したことに基いてリール301a, 301b, 301cの回転が開始される。ただしこの時点では、強制フリーズフラグがオフ(=0)であるとき(通常時)と強制フリーズフラグがオン(=1)であるとき(特定時)とでリール301a, 301b, 301cの挙動が遊技者によって把握できない程度に同様であるから、遊技者は、ステップS3522のリール演出において行われたパターンがパターン9～パターン16のうちのいずれかであったのか、それともパターン17～パターン24のうちのいずれかであったのかを把握することが困難となっている。そして、回転しているリール301a, 301b, 301cが停止して中段に「白セブン」図柄の組み合わせ(中段白セブン揃い)が表示されると、ステップS3522のリール演出において行われたパターンがパターン17～パターン24のうちのいずれかであったこと(すなわち強制フリーズフラグがオンであること)が確定し、演出制御基板510, 520により、スーパーレッド、スーパーブルー及びプレミアムの特典ゲームのうちいずれかである旨が画像表示体500の表示領域に表示される。その後、遊技者が始動レバー210を操作することなく、中段に「白セブン」図柄の組み合わせで表示されているリール301a, 301b, 301cの回転が開始され、その後、本ゲームの結果が表示される。

【0554】

一方、特典ゲーム開始の契機となる再遊技3に対応する図柄組み合わせが有効ラインに表示されたのち中段に「BAR」図柄の組み合わせが表示されてレッド系の特典ゲームが開始される旨を示す演出画像が画像表示体500の表示領域に表示された後、遊技者が始動レバー210を操作したことに基づいて回転が開始されたリール301a, 301b, 301cが、上記の中段白セブン揃い以外の図柄組み合わせ（ハズレの図柄組み合わせも含む）で表示されると、ステップS3522のリール演出において行われたパターンがパターン9～パターン16のうちのいずれかであったこと（すなわち強制フリーズフラグがオフであること）が確定する。なおこのとき、表示された中段白セブン揃い以外の図柄組み合わせは、本ゲームの結果を示すものである。

10

【0555】

このように、ステップS3522のリール演出において行われたパターンがパターン9～パターン24のうちのいずれかであるときには、中段に「BAR」図柄の組み合わせが表示されてレッド系の特典ゲームが開始される旨を示す演出画像が画像表示体500の表示領域に表示された時点において、ステップS500の特典ゲーム種別判定処理にて推測された特典ゲームの種別がパターン9～パターン24のうちのいずれかであるかを遊技者が把握し難くすることで、特典ゲーム開始前に遊技者を落胆させてしまうことを防止できるとともに、特典ゲームが開始される始動レバー210の操作時における遊技興趣を高めることが可能となる。

【0556】

20

なお、本実施形態におけるスロットマシン1では、本ゲームにおいて、リール301a, 301b, 301cが回転している状態でリール停止ボタン211a, 211b, 211cが停止操作されると、停止操作されてから一定の時間内（例えば停止操作されてから4図柄以内）にリール301a, 301b, 301cが停止して本抽選の結果が表示される。一方、擬似ゲームでは、リール停止ボタン211a, 211b, 211cが停止操作されなくとも（停止操作されたか否かにかかわらず）、回転中のリール301a, 301b, 301cが停止して、擬似抽選の結果が表示される。ただし、擬似ゲームにおいて、リール停止ボタン211a, 211b, 211cが停止操作されたことに基づいて、回転中のリール301a, 301b, 301cを停止させて擬似抽選の結果が表示されるようにしてもよい。ただしこの場合、停止操作されてから一定の時間内であるか否か（例えば停止操作されてから4図柄以内であるか否か）にかかわらず、回転中のリール301a, 301b, 301cを停止させて、擬似抽選の結果が表示されるようにしてもよい。すなわち、停止操作されてから一定の時間を超えてから、回転中のリール301a, 301b, 301cを停止させて、擬似抽選の結果が表示されるようにしてもよい。これにより、リール停止ボタン211a, 211b, 211cが停止操作されたことに基づいて擬似抽選の結果が表示される場合であっても、擬似抽選における当選役に対応する図柄組合せが常に表示されることとなる。これにより、リール停止ボタン211a, 211b, 211cが停止操作されたことに基づいて擬似抽選の結果が表示される場合であっても、擬似抽選における当選役に対応する図柄組合せが常に表示されることとなる。

30

【0557】

40

また、本実施形態におけるスロットマシン1では、実行すべき特典ゲームを、遊技者にとっての利益度合いが異なる7種の特典ゲームのなかから演出制御基板510, 520側の処理によって独自に（メイン基板409側の処理とは関係なく）決定するようにしている。ただし、必ずしも演出制御基板510, 520側の処理によって独自に決定する必要はなく、実行すべき特典ゲームを、メイン基板409側からコマンド送信された情報に基づいて演出制御基板510, 520側の処理によって決定するようにしてもよい。例えば、メイン基板409側から演出制御基板510, 520側にコマンド送信された擬似抽選の結果情報に基づいて演出制御基板510, 520側にて実行すべき特典ゲームを決定する場合において、コマンド送信された当選擬似役がチェリー1の場合よりもチェリー2の場合の方が遊技者に有利な特典ゲームに決定されやすいようにすること等が相当する。

50

【0558】

また、本実施形態におけるスロットマシン1では、メイン基板409側が認識している特典ゲームの種別は、中段に「白セブン」図柄の組合せが停止表示されるものと、中段に「BAR」図柄の組合せが停止表示されるものだけである。これに対して、演出制御基板510、520側で決定する特典ゲームの種別は、メイン基板409側が認識している特典ゲームの種別数よりも多い7種類である。これにより、メイン基板409の制御負荷を軽減しつつも特典ゲームのバリエーションを増やすことが可能となる。すなわち、従来のようにメイン基板409側で特典ゲームの種別を決定するようにした場合、特典ゲームの種別数が増えると条件装置の数が増えるため、抽選データや図柄の組合せが増えることとなり、メイン基板409側の制御負荷が増大してしまう。また、図柄の組合せが増えるとリール301a、301b、301cの停止制御パターンも増えることとなる。さらには、図柄の組合せが増えると停止出目のバリエーションにも制限がかかり、よりいっそう興趣が低下するおそれがある。この点、本実施形態のスロットマシン1のように、演出制御基板510、520側で特典ゲームの種別を決定するようにすることで、メイン基板409の制御負荷を軽減することが可能となる。しかし、スロットマシンに代表される遊技機では、不正防止の観点から、メイン基板側から演出制御基板側に向けては情報送信可能であるものの、演出制御基板側からメイン基板側に向けては情報送信できないように構成されるため、演出制御基板510、520側で特典ゲームの種別を決定するようにすると、メイン基板409側では、演出制御基板510、520側で決定された特典ゲームの種別を把握できなくなってしまうという問題がある。演出制御基板510、520側で決定された特典ゲームの種別をメイン基板409側で把握できなくなってしまうと、例えばリールを用いた演出等を実施できないなど、演出のバリエーションに制約がかかってしまう。そこで本実施形態のスロットマシン1では、特典ゲーム種別判定処理（ステップS500）を行うことで、演出制御基板510、520側で決定された特典ゲームの種別をメイン基板409側で把握できるようにしたのである。このように、実行される特典ゲームの種別を演出制御基板510、520側にて決定し、この決定された特典ゲームの種別を、演出制御基板510、520側からメイン基板409側に向けて情報送信できないなかでメイン基板409により推測可能とすることで、メイン基板409の制御負荷を軽減しつつバリエーションに富んだ演出の実行が可能となり、興趣の低下を抑制することができる。

【0559】

（演出制御基板側の処理として行われた処理に対してメイン基板側が影響を及ぼすことができる処理の別例）

具体的な別例としては、例えば、擬似ゲーム実行抽選における当選確率が異なる複数の状態として高確A状態、高確B状態、高確C状態及び通常状態を用意し、演出制御基板510、520は、これら複数の状態のうちいずれかの状態に決定する。そして、高確A状態、高確B状態、高確C状態及び通常状態のうち演出制御基板510、520側の処理として決定された状態がいずれであるかを、上述した特典ゲーム種別判定処理と同様の処理を行なうことで、メイン基板409側にて推測する。メイン基板409は、かかる推測結果に基づいて、擬似ゲーム実行抽選を行う。メイン基板409は、例えば、演出制御基板510、520側の処理として決定された状態が高確A状態であると推測したときは256分の204の当選確率で擬似ゲーム実行抽選を行い、高確B状態であると推測したときは256分の128の当選確率で擬似ゲーム実行抽選を行い、高確C状態であると推測したときは256分の64の当選確率で擬似ゲーム実行抽選を行い、通常状態であると推測したときは256分の8の当選確率で擬似ゲーム実行抽選を行う。このようにすることで、特典ゲームの付与抽選といった演出制御基板510、520側の処理として行われた処理に対して、メイン基板409側が影響を及ぼすことができる。その結果、特典ゲームの付与抽選における遊技者にとっての有利度合いを、従来では例えば表示演出などで示すといったことでしか実現できなかったところ、本実施形態によれば、リール301a、301b、301cの挙動によって示すことが実現できるようになる。

【0560】

なお、演出制御基板 510, 520 側の処理として行われた処理に対してメイン基板 409 側が影響を及ぼすことができるものとしては、上記の特典ゲームの付与抽選に限られない。例えば、特化ゾーンに制御するか否かを演出制御基板 510, 520 側の処理として決定し、この決定事項を上記の特典ゲーム種別判定処理と同様の処理を行なうことでメイン基板 409 側にて推測し、これに基づいてメイン基板 409 が、特典ゲームが上乗せされる契機役の出現頻度が高められるように擬似ゲームを行うような場合にも適用できる。

【0561】

また、演出制御基板 510, 520 側の処理として行われた処理に対してメイン基板 409 側が影響を及ぼすことができるものとして、演出制御基板 510, 520 側の処理として特典ゲームのゲーム数を決定し、この決定されたゲーム数を上記の特典ゲーム種別判定処理と同様の処理を行なうことでメイン基板 409 側にて推測し、演出制御基板 510, 520 側の処理として決定された特典ゲームのゲーム数に基づいて、特典ゲームの上乗せ抽選に影響が及ぼされるようにメイン基板 409 側の処理を行うこともできる。例えば、演出制御基板 510, 520 側の処理として特典ゲームにおけるゲーム数を 10 ゲーム、30 ゲーム及び 50 ゲームのうちいずれかに決定し、メイン基板 409 側が 10 ゲームと推測した場合には 256 分の 8 の当選確率で擬似ゲーム実行抽選を行い、メイン基板 409 側が 30 ゲームと推測した場合には 256 分の 64 の当選確率で擬似ゲーム実行抽選を行い、メイン基板 409 側が 50 ゲームと推測した場合には 256 分の 128 の当選確率で擬似ゲーム実行抽選を行うと、演出制御基板 510, 520 側の処理として決定された特典ゲームのゲーム数を、より顕著に広げることができる。また、メイン基板 409 側が 10 ゲームと推測した場合には 256 分の 128 の当選確率で擬似ゲーム実行抽選を行い、メイン基板 409 側が 30 ゲームと推測した場合には 256 分の 64 の当選確率で擬似ゲーム実行抽選を行い、メイン基板 409 側が 50 ゲームと推測した場合には 256 分の 8 の当選確率で擬似ゲーム実行抽選を行うと、演出制御基板 510, 520 側の処理として決定された特典ゲームのゲーム数が遊技者にとって不利であればあるほど、結果的には、遊技者に有利なものとすることができる。

【0562】

なお、演出制御基板 510, 520 側の処理として行われた処理に対してメイン基板 409 側が影響を及ぼすことができる処理の具体例として、メイン基板 409 は、演出制御基板 510, 520 側の処理として行われた処理にて決定された事項を推測し、この推測した結果た状態に基づいて擬似ゲーム実行抽選の当選確率を変えるようにしているが、これにことに代えて又は加えて、メイン基板 409 側が推測した結果状態に基づいて特典ゲームの上乗せ抽選における当選確率を変えるようにしてもよい。すなわち、特典ゲームが上乗せされる頻度や特典ゲームが付与される頻度などといったが結果的に高めることができる。

【0563】

なお上述の通り、この実施の形態にかかるスロットマシン 1 では、「常には、所定量のメダルが消費される都度、本ゲームのみが単独提供される遊技が進行されて、この本ゲームで特定の図柄組み合わせが出現すると、特定種別の特典が付与される」といった制御が行われるなかで、所定条件が満たされると（ステップ S340 を行うための各条件（例えば、ステップ S322 における YES など）が満たされると）、メダルの追加消費を要することなく、本ゲームおよび擬似ゲームが定められた順序（図 75 参照）に従って順次提供されるようになり、擬似ゲームで特定の図柄組み合わせが出現したときにも同様に特定種別の特典（特典ゲームの上乗せなど）が付与されうる可能性が生じることから、遊技興趣の向上を図ることができるようになる。

【0564】

ちなみに、この実施の形態にかかるスロットマシン 1 では、特典ゲームの上乗せを、擬似ゲームの結果に応じて付与されうる特典としているが、当該特典としてはこれに限られず、擬似ゲームによって以下の項目を特典として付与するようにしてもよい。・ATゲー

ムや特典ゲームの上乗せ抽選や付与抽選が行われる頻度が高められたり、それら抽選での当選確率が高められたりするチャンス状態（例えば、高確遊技状態や特化ゾーンなど）への状態移行・A Tゲームや特典ゲームへの状態移行

【0565】

また上述の通り、この実施の形態にかかるスロットマシン1では、本ゲームについての制御に供される本制御データの少なくとも一部（例えば、各リール301a, 301b, 301cの回転を開始させるときに用いられる制御データや、リール停止ボタン211a, 211b, 211c）を、擬似ゲームについての制御に供される擬似制御データとしてそのまま利用することによって本ゲームとの見分けを付き難くして擬似ゲームが行われるようにしている。そしてこれによって、常には本ゲームのみが単独提供されるなかで擬似ゲームが秘かに提供されうるようにすることが可能となり、複数の図柄列（リール301a, 301b, 301c）が回転状態とされる都度、擬似ゲームが行われていることへの期待感を持たせることができるようにしている。

10

【0566】

このような目的に鑑みれば、本ゲームにおいて特定の図柄（例えば、チェリー1）が出現可能とされているなかで回転状態を終了させるときに用いられる停止制御態様（例えば、チェリー1に対応するリール停止制御テーブル）と、擬似ゲームにおいて特定の図柄（例えば、チェリー1）が出現可能とされているなかで回転状態を終了させるときに用いられる揺れ制御態様（例えば、チェリー1に対応するリール揺れ制御テーブル）とについても、それらの内容（停止操作時の図柄スベリ数（引き込み数）など）が同じとされるようにすることがより望ましい。

20

【0567】

すなわちこの場合、リール停止ボタン211a, 211b, 211cが停止操作されたときから、該停止操作に応じた種別のリール301の回転状態が終了（本ゲームであれば停止状態であり、擬似ゲームであれば揺れ変動状態）されるまでの当該リール301の挙動が、本ゲームが行われている状況にあるときと擬似ゲームが行われている状況にあるときとで同じとされるようになる。したがって、各リール301a, 301b, 301cの回転が開始されてから、リール停止ボタン211a, 211b, 211cの少なくとも1つが停止操作されて、該停止操作に応じた種別のリール301の回転状態が終了（本ゲームであれば停止状態であり、擬似ゲームであれば揺れ変動状態）される直前まで、本ゲームと擬似ゲームとのいずれが行われているのかが把握し難くされる状態を好適に維持することができるようになる。

30

【0568】

また、本ゲームと擬似ゲームとの見分けを付き難くする上では、擬似ゲームにて出現（揺れ変動）しうる図柄の種別についても、本ゲームにて出現（停止状態）しうる図柄の種別と同じにしておくことに加えて、同じ種別の図柄が出現した場合には同じ特典が付与されうようにすることがより望ましい。

【0569】

ただし、擬似ゲームにおいて特定の図柄（例えば、チェリー1）が出現可能とされているなかで回転状態を終了させるときに用いられる揺れ制御態様（例えば、チェリー1に対応するリール揺れ制御テーブル）のうちの一部を、本ゲームにおいて特定の図柄（例えば、チェリー1）が出現可能とされているなかで回転状態を終了させるときに用いられる停止制御態様（例えば、チェリー1に対応するリール停止制御テーブル）の内容と異ならせておくようにしておけば、停止操作時に稀に発生しうる違和感によって擬似遊技が行われることへの期待感を持たせることができるようになる点で有効である。

40

【0570】

また、擬似ゲームにて出現（揺れ変動）しうる図柄の種別についても、本ゲームにて出現（停止状態）しうる図柄の種別と必ずしも完全一致させなくてもよく、擬似ゲームにおいてのみ出現（揺れ変動）しうる専用の図柄種別を用意するようにしてもよい。例えば、専用の図柄種別が出現したときに本ゲームでは得られないような特殊な特典を付与するよ

50

うにしておけば、擬似遊技が行われることへの期待感を大きく高めることができるようになる点で有効である。

【0571】

また上述の通り、この実施の形態にかかるスロットマシン1では、図50及び図73から明らかであるように、本抽選よりも擬似抽選のほうが特典付与（ここでは、特典ゲームの上乗せ）に関連する図柄（チェリー1などのレア図柄）を出現可能とする抽選結果が得られる確率が高くなるようにしている。すなわちこの場合、擬似ゲームが行われると、本ゲームが行われる場合よりも高い確率でレア図柄を出現させることが可能となり、該出現可能とされるレア図柄の種別毎に定められている一定の特典付与確率に基づいて上乗せ抽選（演出制御基板510）が行われるようになる。したがって、擬似ゲームが行われると、本ゲームが行われる場合よりも高い期待度にて特典付与（ここでは、特典ゲームの上乗せ）されることを期待することができるようになる。

10

【0572】

ただし、メイン基板409側の処理（本抽選や擬似抽選）にて特定の図柄（例えば、チェリー1）が出現可能とされるといった結果を受けて演出制御基板510側にて行われる上乗せ抽選については、本抽選と擬似抽選とのいずれの結果に基づくものであるかにかかわらず、出現可能とされる図柄の種別の別にそれぞれ定められている一の抽選確率に基づいて行うようにすることが、擬似遊技でのレア図柄出現率を高めたことによるメリットを遊技者側に実感させる上で重要である。すなわち、本ゲームと擬似ゲームとのいずれが行われているかにかかわらず、上乗せ抽選が行われたときの期待度についてはこれを図柄（チェリー1などのレア図柄）の別にそれぞれ一定としておくことで、それら図柄（チェリー1などのレア図柄）が高い頻度で出現可能とされる擬似遊技が行われることによる遊技興趣を好適に維持することができるようになる。

20

【0573】

そしてこの場合、遊技者にとっては、リール301a, 301b, 301cの回転状態において、リール停止ボタン211a, 211b, 211cのいずれかが停止操作されたときの図柄の出現態様が、上記擬似遊技の実行中であることを示すもの（揺れ変動）であるか否かが最大の関心事となる。そしてこの結果、揺れ変動であった場合には擬似遊技が行われていることを認識するところとなり、残りの2つのリールの回転状態を終了させるにあたり、特典付与（ここでは、特典ゲームの上乗せ）に関連する図柄組み合わせ（チェリー1などのレア図柄）の出現（揺れ変動）を高い期待感をもって狙うことができるようになる。

30

【0574】

このような技術を備えていることに鑑みれば、上記チェリー1については、リール301a, 301b, 301cのうちのリール301aのみに出現可能とされるいわゆる角チェリーとし、上記チェリー2については、複数のリール（例えば、リール301a, 301b, 301c）の有効ライン（角チェリーが出現する箇所を含むライン）に跨って出現可能とされるいわゆる2連チェリーや3連チェリーとし、上記チェリー1よりも上記チェリー2のほうが本抽選では出現可能とされる確率が低くされている代わりに、上記チェリー2が出現可能とされるときには、上記チェリー1が出現可能とされるときよりも高い確率で特典付与（ここでは、特典ゲームの上乗せ）されるようにすることが望ましい。また、擬似ゲームでは、本ゲームの場合よりも、角チェリーが出現したときにこれがいわゆる2連チェリーや3連チェリーへと発展する可能性が高くなるようなゲーム態様（擬似抽選での確率など）となるようにしておくことがより望ましい。

40

【0575】

このような構成によれば、角チェリーが出現したときにこれが揺れ変動になっているか否かによって、残りの2つのリールの回転状態を終了（揺れ変動）させる停止操作を行うにあたり、これがいわゆる2連チェリーや3連チェリーへと発展することへの期待感（さらには、特典付与（ここでは、特典ゲームの上乗せ）されることへの期待感）を全く異ならせることができるようになる。

50

【0576】

また上述の通り、この実施の形態にかかるスロットマシン1では、本ゲームと擬似ゲームとのうち、擬似ゲームが行われているときに限り、リール301a, 301b, 301cが回転状態とされてから所定時間内にリール停止ボタン211a, 211b, 211cのいずれかが停止操作されなければ、該停止操作を待たずして、リール301a, 301b, 301cの回転状態を自動終了（揺れ変動による図柄出現）させるようにしている。すなわちこの場合、擬似ゲームが提供されているか否かを遊技者側でその都度確認することができるようになることから、擬似ゲームの提供を通じて遊技興趣の向上を図ることができるようになる。

【0577】

10

また、擬似ゲームが行われているときには、こうした自動終了（揺れ変動による図柄出現）させる制御が行われることに鑑み、演出制御基板510, 520側にて所定時間内にリール停止ボタン211a, 211b, 211cのいずれも停止操作させないことを促す演出を出現させるようにすれば、所定時間が経過したときに揺れ変動が出現するか否かを演出の1つとして用いることができるようになり、演出の幅を広げることができるようになる。例えば、遊技者は、こうした演出を見たくないのであれば、リール停止ボタン211a, 211b, 211cを早期に停止操作することで、こうした演出を回避することも可能である。

【0578】

20

またさらに、高い消化速度を維持して擬似ゲームを次々と消化させることが可能とされる制御が行われる上述の超速期間に制御されている場合には、所定時間内に停止操作が行われないときにリール301a, 301b, 301cの回転状態を自動終了（揺れ変動による図柄出現）させることで、その高い消化速度を維持することに役立つ構成としても機能させることができるようになる。

【0579】

30

また上述の通り、この実施の形態にかかるスロットマシン1では、1ゲーム内において擬似ゲームが継続すればするほど（すなわちゲーム内継続抽選に連続して当選する回数が多くなるほど）、遊技者にとっての有利度合いが高められる傾向（内部抽選確率（特定の図柄（チェリー1などのレア図柄）が出現したときに特典付与される確率）が次第に高くなっていく傾向）が持たせられる確率隆盛状態として制御することも可能である。このような確率隆盛状態として制御するとした場合であって、前回のゲームで揺れ変動が生じていることが確認（擬似ゲームであることが確認）された後にリール301a, 301b, 301cが新たに回転状態とされた状況にあるときには、リール停止ボタン211a, 211b, 211cのいずれかを停止操作させるときに再び揺れ変動が出現するか否かを極めて重要な演出要素（内部抽選確率が益々高くなりうる確率隆盛状態が継続しているか否かの演出要素）として位置付けさせることができるようになる。

【0580】

40

しかも、リール停止ボタン211a, 211b, 211cのいずれかを最初に停止操作させるときに、このような重要な演出要素を提供することに加えて、こうして確率隆盛状態が継続していることが把握可能とされた後には、残りの2つのリールの回転状態を終了させるときに、上乗せ抽選に当選したか否かについての演出情報（特典付与されるか否かの情報）をそれぞれ提供（若しくは、それらのいずれかのタイミングで提供）するようになれば、確率隆盛状態に制御された以降の図柄列に対する停止操作に面白みを持たせることができるようになる。

【0581】

50

また、この揺れ変動にかかる制御としても、遊技者による停止操作に応じた位置から横方向に図柄を往復動させる横揺れ変動ではなく、遊技者による停止操作に応じた位置から縦方向に図柄を往復動させる縦揺れ変動として実現することが望ましい。すなわちこの場合、確率隆盛状態が継続されていれば、遊技者による停止操作に応じた位置の近傍にて図柄が幾度となく上方向に変位するようになることで、内抽当選確率が益々高くなりうる状

態にあること（確率隆盛状態が継続していること）が図柄の出現態様（縦揺れ変動）によって具現化されるとともに、確率隆盛状態が終了されているときには、遊技者による停止操作に応じた一定の位置にて図柄を停止させ続けることで、内抽当選確率が一定の確率に戻されていること（確率隆盛状態が終了されていること）が図柄の出現態様（確定停止）によって具現化されることとなる。したがって、遊技者は、確率隆盛状態が継続しているか否かを図柄が出現したときの挙動から把握することができるようになり、確率隆盛状態に制御された以降の図柄列に対する停止操作に面白みを持たせることができるようになる。

【0582】

なお、スロットマシン1として、このような確率隆盛状態を創出可能とする場合、1ゲーム内において擬似ゲームが継続すればするほど遊技者にとっての有利度合いが高められる傾向が持たせられる期間（確率隆盛状態）と、1ゲーム内において擬似ゲームがどれだけ継続しても遊技者にとっての有利度合いは高められない期間（通常の擬似ゲームが連続して行われるだけの状態）とを、遊技や演出の状況によって使い分けるようにしてもよい（予め定められた条件が満たされたときに、確率隆盛状態に制御するなど）。ただしこの場合、確率隆盛状態にあるときには上述の縦揺れ変動が現れるのに対し、通常の擬似ゲームが連続して行われるだけの状態にあるときにはそれ以外の揺れ変動を生じさせるようにすることが望ましい。また、確率隆盛状態に制御される期間においては、ゲーム内継続抽選にて当選する確率を高くして擬似ゲームが連続して行われ易くなるようにすることが望ましい。

【0583】

ちなみに、揺れ変動としては、順方向（上方向）への変位態様と、逆方向（下方向）への変位態様（速度など）とを異ならせるようにしてもよい。また、期待度に応じてそれらの変位態様や、当該揺れ変動自体の変動態様（速度や距離）を異ならせるようにしてもよい。

【0584】

また、この実施の形態にかかるスロットマシン1では、擬似ゲームが行われた結果として特定の図柄組み合わせを一旦出現（揺れ変動）させた後に、これとは異なる図柄組み合わせに自動変更させる制御を行うことも可能となっている。

【0585】

なお、こうした自動変更にかかる処理を行うとする場合には、リール301a、301b、301cがそれぞれ停止操作される各タイミングで、それらリールの別に、出現している図柄組み合わせから、リール揺れ制御テーブル内にて予め定められている自動変更先の図柄組み合わせに自動変更させる制御を行うようにすることが望ましい。すなわちこの場合、例えば、上記ステップS4216、S4234、S4250内の処理としてリール301a、301b、301cの別に実現することができる。若しくは、ステップS4218の処理（図78参照）においてYESになった後に、リール揺れ制御テーブル内にて予め定められている自動変更先の図柄組み合わせにリール301a、301b、301cをまとめて自動変更させるステップ処理を新たに作ることによって実現してもよい。

【0586】

ここで、このような自動変更にかかる手法としては、例えば、以下の各手法が採用される。
a. 擬似抽選の結果として出現可能とされている特定の図柄組み合わせ（チェリー1などのレア図柄）を、遊技者による停止操作の態様が悪くて出現させることができなかった場合に、擬似抽選の結果として出現可能とされている適正な図柄組み合わせに自動変更させる手法
b. 擬似抽選の結果として出現可能とされている特定の図柄組み合わせ（チェリー1などのレア図柄）を、遊技者による停止操作によって出現させた後に、より遊技価値（上乗せ確率など）の高い図柄組み合わせ（ロゴなどのレア図柄）に自動変更させる手法
c. 擬似抽選の結果として出現可能とされている特定の図柄組み合わせ（チェリー1などのレア図柄）を、遊技者による停止操作によって出現させた後に、より遊技価値（上乗せ確率など）の低い図柄組み合わせ（はずれなど）に自動変更させる手法

【0587】

このうち、上記手法 a を採用する場合、高い消化速度を維持して擬似ゲームを次々と消化させることが可能とされる制御が行われる上述の超速期間に制御されているときの遊技興趣を維持する上で特に有効である。すなわち、このような超速期間では、擬似ゲームの消化速度を高めることを追求するあまり、目押しに失敗するような場合が生じ易くなってしまふ懸念がある。この点、手法 a を採用すれば、超速期間において各図柄列（リール 301 a, 301 b, 301 c）に対しての停止操作に失敗が生じて擬似抽選の結果に応じた図柄組み合わせとは異なる図柄組み合わせが出現（揺れ変動）したとしても、該出現した図柄組み合わせを、擬似抽選の結果に応じた適正な図柄組み合わせに自動変更されうることから、こうした失敗を恐れることなく擬似ゲームの消化速度を最大限に高めることへの追求を促すことができるようになる。

10

【0588】

また、上記手法 a を採用する場合には、擬似抽選の結果に応じた適正な図柄組み合わせとは異なる図柄組み合わせをあえて出現させる虚偽の停止操作態様（押し順やタイミングなど）をナビするようにすることが望ましい。すなわちこの場合、虚偽の停止操作態様をあえて出現させるか否かを演出制御基板 510, 520 側にて管理することで、こうした自動変更にかかる制御が行われる頻度を適切に調節することができるようになる。例えば、1 ゲームあたりの消化速度が予め定められた下限速度を下回っているときには、このような虚偽の停止操作態様（押し順やタイミングなど）をナビすることを行わないようにすることで、当該スロットマシン 1 としての稼働率を好適に維持することができるようになる。

20

【0589】

また、上記手法 a や上記手法 b を採用する場合、自動変更されたときには上乗せ抽選に当選する確率を高めるか、必ず上乗せされるようにすることが遊技興趣の向上を図る上で望ましい。

【0590】

これに対し、上記手法 c を採用する場合には、このような自動変更にかかる図柄の動きを遊技者側の操作でキャンセル可能として、遊技価値（上乗せ確率など）の低い図柄組み合わせへの自動変更を妨害可能としておくことが望ましい。このようなキャンセルにかかる制御を実現する手法としては、始動レバー 210 や、リール停止ボタン 211 a, 211 b, 211 c などをはじめとして、メイン基板 409 側で検出可能とされる各種の操作手段に対する操作があったか否かに基づいて行うこととなる。例えば、メイン基板 409 側で検出可能とされる特定の操作手段に対する操作がなければ、より遊技価値（上乗せ確率など）の低い図柄組み合わせ（はずれなど）に自動変更させようとしている図柄の動きをそのまま維持する制御を行うこととなる一方で、メイン基板 409 側で検出可能とされる特定の操作手段に対する操作があれば、より遊技価値（上乗せ確率など）の低い図柄組み合わせ（はずれなど）に自動変更させようとしている図柄の動きをその中途の段階で中止させて、特定の図柄組み合わせ（チェリー 1 などのレア図柄）の揺れ変動が現れるところにまで戻す制御を行うこととなる。

30

【0591】

若しくは、メイン基板 409 側で検出可能とされる操作手段として始動レバー 210 を用いるようにして、より遊技価値（上乗せ確率など）の低い図柄組み合わせ（はずれなど）に自動変更させようとしている図柄の動きが現れているなかで、始動レバー 210 を操作すれば、特定の図柄組み合わせ（チェリー 1 などのレア図柄）が現れるところにまで一旦戻す制御を行ってから、リール 301 a, 301 b, 301 c を新たに回転状態とする制御を行うようにすれば、始動レバー 210 としての機能（回転開始）を確保しつつ、自動変更にかかる図柄の動きをキャンセルすることができるようになる。

40

【0592】

また、こうした自動変更にかかる手法 a ~ c を採用する場合、少なくとも擬似ゲームが行われている期間中は、擬似抽選の結果に基づいて特典付与にかかる制御（上乗せ抽選な

50

ど)を行うのではなく、擬似ゲームの結果として出現した図柄組み合わせに基づいて特典付与にかかる制御(上乘せ抽選など)を行うようにすることが遊技興趣の向上を図る上で望ましい。すなわちこの場合、例えば、より遊技価値(上乘せ確率など)の低い図柄組み合わせ(はずれなど)に自動変更されるような場合には、遊技者側の操作でキャンセルしなければ、不利な遊技結果が実際に得られることになってしまう。また、適正な図柄組み合わせに自動変更されるとは言え、虚偽の停止操作態様(押し順やタイミングなど)がナビされてそのまま自動変更されなければ、不利な遊技結果が実際に得られてしまうという斬新な遊技性を実現することができるようになる。

【0593】

ところで、この実施の形態にかかるスロットマシン1を含めて、スロットマシンでは、
10 該当の本ゲームが開始されてから特定のゲーム消化時間が消化(ウェイトタイマによるタイムアップ)されなければ、次の本ゲームを開始させない制御が行われることが多い。これに加えて、この実施の形態にかかるスロットマシン1では、擬似ゲームが行われている場合も同様に、該当の擬似ゲームが開始されてから特定のゲーム消化時間が消化(擬似ウェイトタイマによるタイムアップ)されなければ、次のゲーム(本ゲーム、若しくは擬似ゲーム)を開始させない制御を行うことで、擬似ゲームが行われていることを認識し難くするようにしている。また、本ゲームが開始されてから特定のゲーム消化時間が消化(擬似ウェイトタイマによるタイムアップ)されなければ、次のゲームとしての擬似ゲームも開始されないようにしている。

【0594】

この点、この実施の形態にかかるスロットマシン1では、常にはこうした制限のもとで
20 新たなゲーム(本ゲーム、若しくは擬似ゲーム)を開始させる制限下遊技が遊技者に対して提供されるように制御するなかで、こうした制限を受けないようにするか否かについての無制限化抽選を行うようにしている。この無制限化抽選としては、例えば、メイン基板409側での擬似抽選の結果としてロゴが出現可能(揺れ変動)とされたときに、上述の制限を受けないようにする旨の判断を行うようにすることが可能である。

【0595】

そして、こうして無制限化抽選にて上述の制限を受けないようにする旨判断された場合はまず、ゲーム内継続抽選(ステップS3424)での当選確率を高くする処理を行うこと
30 で(少なくとも50%を上回る確率)、1ゲーム内で擬似ゲームが何回も繰り返し行われ易くすることが望ましい。

【0596】

すなわち、この実施の形態にかかるスロットマシン1では、擬似抽選内の無制限化抽選(ロゴが出現可能か否か)に当選した場合、当該擬似抽選の結果を受けた擬似ゲームが消化(ステップS3422)されてから、上記ゲーム内継続抽選(ステップS3424)が行われるまでの間で、当該ゲーム内継続抽選(ステップS3424)での当選確率を高く
40 する処理を行うこととなる。そして、こうした状況のなかでゲーム内継続抽選(ステップS3424)に当選したときに、特定のゲーム消化時間による制限を解除して、高い消化速度を維持して擬似ゲームを次々と消化させることが可能とされる制御が行われる上述の超速期間に制御することとなる。

【0597】

このような超速期間では、遊技者による停止操作によって出現する図柄組み合わせの種別にかかわらず、メダル払い出し処理の実行を常に割愛してこれを失くすことによって高速消化を実現することのできる環境(擬似ゲームのみが繰り返される環境)を整えた上で、特定のゲーム消化時間が経過していなくても新たな擬似ゲームを次々と開始させて、それら開始される擬似ゲームの各別に特別特典を付与しうることがそれぞれ得られる制御が行われることとなる。すなわちこの場合、「ゲームが行われる都度、特典を付与しう
50 る機会が付与される」といった基本的な遊技性を確保しつつも、各ゲームにおいて出現した図柄組み合わせの種別(メダルの払い出しが多いか否かなど)によって次のゲーム開始時期が遅延されてしまうようなこともなく、所望の消化速度を維持してゲームを次々と消化

させることができるようになり、これによって遊技興趣が好適に維持されるようになる。

【0598】

なお、この超速期間では、1ゲーム内で擬似ゲームが繰り返し行われる期間が終了するまでの間（高い当選確率に変更されている上記ゲーム内継続抽選で落選するまでの間）にわたって継続される。そして、当該期間が継続される限り、擬似ゲームが行われる都度、特定のゲーム消化時間による制限を受けずに高い消化速度を維持して擬似ゲームを次々と消化させることが可能とされる制御が行われるようになる。これに対し、この超速期間内のゲーム内継続抽選（ステップS3424）に落選すると、超速期間が終了されて、特定のゲーム消化時間による制限を受ける状態に戻ることはもとより、ゲーム内継続抽選（ステップS3424）での当選確率も元の確率に戻すこととなる。

10

【0599】

また、こうした超速期間に制御される場合は、特別な遊技状態にあるとして遊技者にその旨の報知を行うようにすることが望ましい。これにより、遊技者は、超速期間内における各ゲームの消化速度を高めることを追求し易くなることから、擬似ゲームが高い頻度で行われる状況でありながらも、これによってスロットマシン1の稼働率が悪くなってしまうようなことを抑制することができるようになる。

【0600】

また、こうした超速期間への移行契機については、メイン基板409側での抽選であれば擬似抽選に限られず、本抽選の結果に基づいて当該超速期間に移行させるようにしてもよい。また、超速期間の終了条件としても、ゲーム内継続抽選に落選することのほか、予め定められた制限時間がタイムアップされることや、擬似ゲームや擬似抽選で特定の結果が得られたことに基づいて終了させるようにしてもよい。

20

【0601】

さらにこの実施の形態にかかるスロットマシン1では、擬似ゲームにおいて各リール301a、301b、301cのリール揺れ処理が行われる。ここで、ステップS4216、ステップS4234、ステップS4250における各リール301a、301b、301cのリール揺れ処理は、ステップモータからなるリール駆動モータ341a、341b、341cによって、1ステップ以下の揺れ（例えば0.5ステップ）で行われることが好ましい。

【0602】

30

また、各リール301a、301b、301cのリール揺れ処理は、各リール301a、301b、301cを、例えば、先ずは500msec以内で停止し（この位置を初期位置とする）、その後所定のステップ数だけ一の方向に移動して500msec以内で停止し、さらにその後、移動したステップ数だけ反対の方向に移動させるようにすると好ましい。例えば、擬似ゲームにおいて遊技者にとっての有利度合いが相対的に高い超レア小役（例えばロゴ）が出現したときに各リール301a、301b、301cがずっと振動していたりすると、せっかく超レア小役が出現したにもかかわらず、例えば再変動等が行われてしまうのではないかといった不安感を遊技者に与えてしまいかねない。この点、リール駆動モータ341a、341b、341cを、例えば500msec以内で停止し、その後所定のステップ数だけ一の方向に移動し、さらにその後、移動したステップ数だけ反対の方向に移動させることによって、例えば再変動してしまうといった遊技者に与える不安感を軽減することができる。なお、上記のような態様であれば、初期位置を基準として一の方向と反対の方向に移動しないので、初期位置を中心として各リール301a、301b、301cを移動させる処理を行うようにしてもよい。

40

【0603】

また、各リール301a、301b、301cのリール揺れ処理を行う場合、各リール301a、301b、301cを移動させるステップ数を、1図柄の2分の1を超えない範囲とすることが好ましい。1図柄の2分の1を超える範囲で各リール301a、301b、301cのリール揺れ処理を行うと、図柄の停止位置が不明瞭となってしまうからである。

50

【0604】

また、各リール301a, 301b, 301cのリール揺れ処理を行う場合、上述したような例えば500msec以内での停止を行わずに、各リール301a, 301b, 301cを、一方向と反対方向とに数ステップ移動させる処理を繰り返し行うようにすると、例えば500msec以内での停止を含む揺れ処理と比べて、各リール301a, 301b, 301cの動きを滑らかなものとすることができる。

【0605】

また、この実施の形態にかかるスロットマシン1では、各リール301a, 301b, 301cのリール揺れ処理が同期して行われるようになっている。ただし、複数のリール301a, 301b, 301cを同期して移動させようとする、第1停止リール停止時のリール揺れ処理と、第2停止リール停止時のリール揺れ処理とで異なる処理を行う必要がある。すなわち、第1停止リール停止時のリール揺れ処理は第1停止リールが停止してから行えばよいだけであるが、第2停止リール停止時のリール揺れ処理は第1停止リールが停止されることを待つ処理が加わる。そのため、第1停止リールと第2停止リールとで同期させるには、第1停止リールが停止したときに例えば500mesといった所定時間を設けることは困難となる。そこで、複数のリール301a, 301b, 301cを同期して移動させる場合には、停止時間と揺れ時間とを通じて例えば500mesといった所定時間となるようにすることが好ましい。

【0606】

また、この実施の形態にかかるスロットマシン1では、1ゲーム内で擬似ゲーム及び本ゲームの両方が行われるようになっているものの、1回の擬似ゲームを1ゲームとしてカウントして、かかるゲーム数を外端版から出力するようにしてもよい。上記の擬似ゲームを採用すると、単位時間あたりにカウントされるゲーム数が従来よりも少なくなる可能性が高いため、例えば天井機能が搭載されたスロットマシンでは、天井に到達するまでの時間が従来よりも長くなり、興味が低下する可能性がある。この点、1ゲーム内に本ゲームと擬似ゲームとが行われるものの、本ゲーム数のみならず擬似ゲームの回数についてもゲーム数としてカウントして外端版から出力することで、興味の低下を抑制することができる。

【0607】

また、この実施の形態にかかるスロットマシン1では、本ゲームと擬似ゲームとを区別し難くすることによって、本来であれば（本ゲームであれば）出現しにくいレア小役についての出現確率の底上げが図られるようにされている。ただし、例えば上記の超速期間のような特定時には、レア小役の出現確率が高い擬似ゲームが行われていることを把握できるようにすることで、遊技者に興奮を与えることができる期間を作り出すことができる。

【0608】

また、この実施の形態にかかるスロットマシン1では、擬似ゲームにおいても、本ゲームにおけるウェイトタイマと同様の擬似ウェイトタイマを計時し、擬似ウェイトタイマがタイムアップしたときに各リール301a, 301b, 301cの回転を開始するようにしている。ただし、擬似ゲームを採用することによって単位時間あたりに実行されるゲーム数が従来よりも低下しかねないため、擬似ゲームでは上記の擬似ウェイトタイマを計時させることなく、始動レバー210が操作されるとただちに各リール301a, 301b, 301cの回転を開始するようにしてもよい。こうすることで、単位時間あたりに実行可能なゲーム数の低下を抑制できるだけでなく、始動レバー210を操作したにもかかわらず各リール301a, 301b, 301cの回転がすぐには開始されない苛立ちを抑制することも可能となる。なお、単位時間あたりに実行可能なゲーム数の低下を抑制する手段として、レア小役の合算当選確率よりも擬似遊技が行われる頻度が少なくなるようにしてもよい。

【0609】

また、例えば通常状態（一般状態、通常RT）において本抽選の結果に基づいて擬似ゲームを行うようにした場合、本抽選の結果を示唆する演出を擬似ゲームで行うようにする

と好ましい。こうすることで、擬似ゲームで出現した出目（図柄組み合わせ）よりも遊技者にとって利益度合いが高い役が本抽選で当選している場合には、擬似ゲームが継続すればするほど期待感を高めることができる。例えば、遊技者にとっての利益度合いが高いロゴに本抽選で当選した場合、1回目の擬似ゲームでチェリー1が出現し、2回目の擬似ゲームでスイカが出現し、3回目の擬似ゲームでチェリー2が出現するといったように、本ゲームの前に擬似ゲームが行われる都度、遊技者にとっての有利度合いが段々と高められていくようにすることで、本抽選の結果を示唆する演出を行うことが可能となる。

【0610】

また、本実施形態のスロットマシン1では、演出制御基板510や演出制御基板520からメイン基板409への情報通信が行われなくとも、メイン基板409は、図58のナビ抽選テーブルを参照して、ベルカウンタと、小物17の図柄組み合わせが有効ライン上に表示されたか否かに基づいて、複数回のゲームを実行することで演出制御基板510や演出制御基板520により決定された特典ゲームの種別を段階的に絞っていき、演出制御基板510や演出制御基板520により決定された特典ゲームの種別を最終的に判定することが可能となる。また、複数回のゲームが実行されると、演出制御基板510や演出制御基板520により決定された特典ゲームの種別が段階的に絞られていくので、遊技者は、ベルカウンタが更新されると（複数回のゲームが実行されると）、複数回のゲームにわたっての、押し順と特定の図柄が表示されたか否かの結果に基づいて、演出制御基板510や演出制御基板520により決定された特典ゲームの種別を推測することが可能となる。

【0611】

すなわち、演出制御基板510又は演出制御基板520側で決定された処理内容（例えば特典ゲームの種別）をメイン基板409側では把握することができないにもかかわらず、メイン基板409側での決定処理に対して影響を及ぼすことができる処理を、演出制御基板510又は演出制御基板520側で実行可能であるといえる。

【0612】

ただし、演出制御基板510又は演出制御基板520側での処理がメイン基板409側での決定処理に対して影響を及ぼす程度に留めるのではなく、メイン基板409側で実行される処理を、演出制御基板510又は演出制御基板520側で決定するようにしてもよい。さらに極端に言えば、演出制御基板510又は演出制御基板520により実行される特典ゲームの種別にかかわらず、メイン基板409側で実行される制御内容を演出制御基板510又は演出制御基板520側で決定することができる。演出制御基板510又は演出制御基板520側の処理で決定された情報についてはメイン基板409側では把握できないにもかかわらず、特典ゲーム種別判定処理と同様の処理を行なうことで、メイン基板409により実行される制御内容を、演出制御基板510又は演出制御基板520側の処理によって決定することが可能となる。例えばメイン基板409の制御負荷を軽減したいときに有効である。

【0613】

（変形例）

なお、本実施形態では、図58のナビ抽選テーブルを見ても分かるように、ベルカウンタと、内部抽選の結果（「AT2-1」～「AT5-4」のいずれであるか）と、演出制御基板510や演出制御基板520により決定された特典ゲームの種別に基づいて、小物17の図柄組み合わせが有効ライン上に表示される押し順のナビを行うか否かが一義的に決まってしまう。この場合、複数回のゲームが行われると、演出制御基板510や演出制御基板520により決定された特典ゲームの種別を推測できるといった楽しみを享受することができるものの、必ずしも、演出制御基板510や演出制御基板520により決定された特典ゲームの種別を推測できた方がいいとは限らない。このような場合には、図58とは別のナビ抽選テーブルを用意し、ベルカウンタ1～4の間において少なくとも1回は、これらのナビ抽選テーブルのうちいずれのナビ抽選テーブルを採用するかを決定し、決定されたナビ抽選テーブルを用いて押し順ナビの実行有無を決定するようにするとよい

。これにより、演出制御基板 5 1 0 や演出制御基板 5 2 0 により決定された特典ゲームの種別を遊技者に看破されてしまうことを防止できるという作用効果がある。

【0614】

また、本実施形態では、小物 1 7 の図柄組み合わせが有効ライン上に表示されたか否かをメイン基板 4 0 9 により判定することで演出制御基板 5 1 0 により押し順ナビが実行されたか否かを判定したため、1 回のゲームでは 2 択となってしまう。すなわち、特典ゲームの種別が 2 種類より多い場合には、いずれの種別の特典ゲームが実行されるかをメイン基板 4 0 9 により判定しようとする、上述した本実施形態のように複数回のゲームを行うことで段階的に絞っていく必要がある。しかし、特典ゲームの種別数が例えば 2 種類しか用意されていなければ、本実施形態のように小物 1 7 の図柄組み合わせが有効ライン上に表示されたか否かをメイン基板 4 0 9 により判定する手法であっても、複数回のゲームを行わなくとも、1 回のゲームで、実行される旨が決定された特典ゲームの種別を判定することができる。また、特典ゲームの種別数が例えば 2 種類より多い場合であっても、2 種類以上の特典ゲームのうちいずれかを実行する旨を決定するような場合であっても、1 回のゲームで特典ゲームの種別数と同数以上に絞ることができれば、複数回のゲームを行うことなく、1 回のゲームで、実行される旨が決定された特典ゲームの種別を判定することができる。例えば、A パターン～F パターンの特典ゲームのうちいずれかを実行する旨が演出制御基板 5 1 0 や演出制御基板 5 2 0 により決定される場合に、A パターンに決定されたときは順押し、B パターンに決定されたときははさみ押し、C パターンに決定されたときは中押し、D パターンに決定されたときは中逆押し、E パターンに決定されたときは逆押し、F パターンに決定されたときは逆はさみ押しが演出制御基板 5 1 0 によって押し順ナビされるようにすると、メイン基板 4 0 9 は、停止操作された順序に基づいて、演出制御基板 5 1 0 や演出制御基板 5 2 0 により決定された特典ゲームの種別を、1 回のゲームで判定することが可能となる。

【0615】

また、演出制御基板 5 1 0 や演出制御基板 5 2 0 により決定された特典ゲームの種別を、特定の図柄組み合わせ（本実施形態では小物 1 7 の図柄組み合わせ）が有効ライン上に表示されたか否かを複数回のゲームを行うことによって判定する場合であっても、必ずしも本実施形態のように段階的に絞っていく必要はない。例えば、複数回のゲームを行ったときに、1 回目～N 回目（N は 2 以上の整数）までのゲームにおける○と×との組み合わせ（特定の図柄が表示されたか否かの組み合わせ）により、演出制御基板 5 1 0 や演出制御基板 5 2 0 により決定された特典ゲームの種別を、メイン基板 4 0 9 により判定することが可能となる。

【0616】

また、本実施形態では、特定の図柄組み合わせ（小物 1 7 の図柄組み合わせ）が有効ライン上に表示されたか否かによって演出制御基板 5 1 0 や演出制御基板 5 2 0 により決定された特典ゲームの種別を判定しているが、これに限られない。例えば、内部抽選において複数の役が重複当選したときに、入賞させるべき役（有効ライン上に表示させるべき図柄組み合わせに対応する役）を演出制御基板 5 1 0 によりナビし、実際に入賞した図柄組み合わせに基づいて、演出制御基板 5 1 0 や演出制御基板 5 2 0 により決定された特典ゲームの種別を判定するようにしてもよい。また、リールに付された図柄を複数のゾーンに区分けし、いずれのゾーンで停止操作すべきであるか（停止操作すべきタイミング）を演出制御基板 5 1 0 によりナビし、実際に停止表示された図柄がいずれのゾーンに属する図柄であるかに基づいて、演出制御基板 5 1 0 や演出制御基板 5 2 0 により決定された特典ゲームの種別を判定するようにしてもよい。さらには、複数用意されたスベリテーブルのうち特定のスベリテーブルが採用されるタイミングで停止操作されるように演出制御基板 5 1 0 によりナビし、実際に採用されたスベリテーブルに基づいて、演出制御基板 5 1 0 や演出制御基板 5 2 0 により決定された特典ゲームの種別を判定するようにしてもよい。

【0617】

また、本実施形態では、メイン基板 4 0 9 の CPU 1 1 1 0 からのコマンドを演出制御

基板 5 1 0 が受信し、演出制御基板 5 1 0 と演出制御基板 5 2 0 とが双方向通信することによって、演出制御基板 5 1 0 が各種演出動作の制御を行っているが、必ずしもこれに限られない。例えば、メイン基板 4 0 9 の CPU 1 1 1 0 からのコマンドを演出制御基板 5 2 0 が受信し、演出制御基板 5 1 0 と演出制御基板 5 2 0 とが双方向通信することによって、演出制御基板 5 2 0 が各種演出動作の制御を行なうようにしてもよい。

【0618】

上記の発明を実施するための形態で説明したスロットマシン 1 は、以下の技術思想としてあらわすことができる。

【0619】

技術思想 1 の遊技機（スロットマシン 1 A）は、遊技媒体（メダルや貯留されたクレジット）を貯留可能な貯留手段（メイン基板 4 0 9）と、遊技媒体の投入または前記貯留手段に貯留された前記遊技媒体を消費することで所定の賭け数を設定可能な賭け数設定手段（メダル投入時賭け数設定処理）と、前記賭け数設定手段により賭け数が設定されたことを表示可能な賭け数表示手段（第一 B E T ランプ 6 0 4、第二 B E T ランプ 2 0 1 0）と、前記賭け数表示手段の表示態様を制御する表示態様制御手段（第二 M A X 投入ボタン演出判断処理、ガセ第二 M A X 投入ボタン演出判断処理、および第一 M A X 投入ボタン演出判断処理）と、を備え、前記表示態様制御手段は、前記賭け数設定手段により賭け数が設定されたタイミングで前記賭け数表示手段の表示制御を行う通常態様制御手段（上述の通常態様）と、特定条件が成立したことに限り前記通常態様制御手段により制御される表示態様とは異なる態様で前記賭け数表示手段の表示制御を行う特定態様制御手段（上述の特定態様、つまりスロー B E T パターンの表示態様）と、を少なくとも有することを特徴とするものである。

【0620】

遊技媒体の投入とは、M A X 投入ボタン（第一 M A X 投入ボタン 2 0 6、第二 M A X 投入ボタン 2 0 0 0）が押下された場合だけでなく、一枚投入ボタン 2 0 5 が押下された場合や、メダルを遊技者がメダル投入口 2 0 3 に投入する場合を含む。そして、上記いずれかの投入態様により遊技媒体が投入されると、3 枚賭けのスロースロットマシンにおいては、3 枚分のメダルやクレジットが消費されることで賭け数が設定される。通常のスロットマシンにおいては、賭け数が設定されるのとほぼ同時に第一 B E T ランプ 6 1 4 a ~ 6 1 4 c（3 枚賭けのスロットマシンにおいては、通常 3 つの B E T ランプがある）が点灯表示される（通常態様）。

【0621】

しかし、本技術思想 1 の遊技機においては、特定条件が成立した場合においては、通常態様とは異なる態様で第二 B E T ランプ 2 0 1 0 a ~ 2 0 1 0 c を点灯させる。詳しくは、遊技媒体の投入や B E T 操作がなされたにもかかわらず、通常態様のようにただちに賭け数を設定するのではなく、遊技媒体の投入や B E T 操作がなされてから遅延させて賭け数が設定される。そのため、表示態様制御手段（第二 M A X 投入ボタン演出判断処理、ガセ第二 M A X 投入ボタン演出判断処理、および第一 M A X 投入ボタン演出判断処理）にて、1 B E T フラグが O N となる時間、2 B E T フラグが O N となる時間および 3 B E T フラグが O N となる時間がそれぞれ遅延されることとなる。ここで上記特定条件とは、当該ゲームの 1 つ前のゲームにおいて A R T ゲームに当選した場合や、A R T ゲームの上乗せ抽選に当選した場合等が挙げられるが、必ずしも内部抽選の結果に限られず、遊技者にとって有利な条件が当該ゲーム前に成立していればよい。

【0622】

これにより、遊技者は B E T 操作という毎ゲームの単調な操作においても、期待感を持ちつつ遊技を継続させることができるので、興趣の低下を抑制することができる。

【0623】

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。

【符号の説明】

【0624】

1, 1A	スロットマシン	
10	隙間	
21	透明板	
50	機種ユニット	
90	前面開閉部材	
100	外本体	
100a	回転軸	
101	底板	10
102	側板	
102a	凸面部	
102b	ガード部	
103	天板	
104a	放熱口	
104b	コード引出口	
105	仕切板	
106	突段部	
107	取付片	
108	取付片	20
109	開口	
110	メダル放出装置	
110a	装置本体	
110b	ホッパ	
110c	放出口	
110d	オーバーフロー樋	
110e	払出センサ	
111	遊技メダル用補助収納箱	
111a	メダル満タンセンサ	
112	電源装置	30
112a	装置ケース	
112b	上面板	
112c	后面板	
112d	正面板	
112e	側面板	
112f	斜面板	
112g	通気孔	
112h	脚部	
112i	通気空間	
112j	段部	40
112k	取付片	
112m	突部	
112m-1	突片	
112p	透孔	
112r	底面板	
112s	基板	
112t	設定キースイッチ	
112u	リセットスイッチ	
112v	電源スイッチ	
113	配線中継部材	50

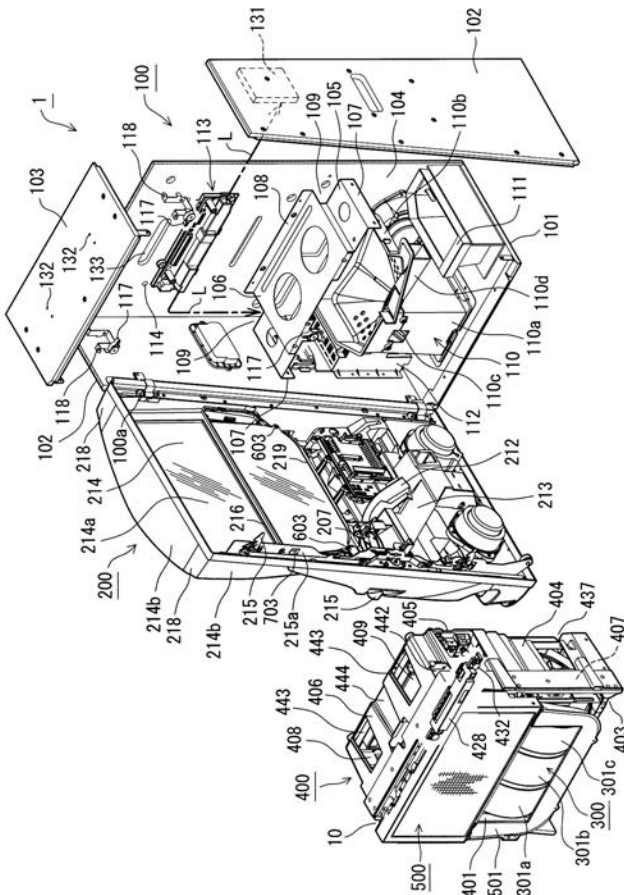
1 1 4	ボス孔	
1 1 5	レール部材	
1 1 6	レール部材	
1 1 7	ストッパー	
1 1 8	取付具	
1 1 9	本体側配線類	
1 2 0	取付板	
1 2 1	カバー体	
1 2 2	コネクタ基板	
1 2 3	コネクタ基板	10
1 2 4	コネクタ	
1 2 5	コネクタ	
1 2 6	開口	
1 2 7	該開口	
1 2 8	支持筒	
1 2 9	配線ダクト	
1 3 1	外部中継端子板	
1 3 2	貫通孔	
1 3 3	通気口	
2 0 0	扉形前面部材	20
2 0 0 a	通孔	
2 0 1	メダル用受皿	
2 0 2	操作部	
2 0 3	メダル投入口	
2 0 5	1枚投入ボタン	
2 0 6	MAX投入ボタン（第一MAX投入ボタン）	
2 0 7	メダルセレクト	
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	30
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	40
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	
2 1 7 a-2	導光板	50

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	10
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	20
3 1 5	抜け止め部	
3 1 6	把手	
3 2 1 a ~ 3 2 1 c	リール帯	
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	30
4 0 1	図柄表示窓	
4 0 2	補強枠	
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	40
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	50

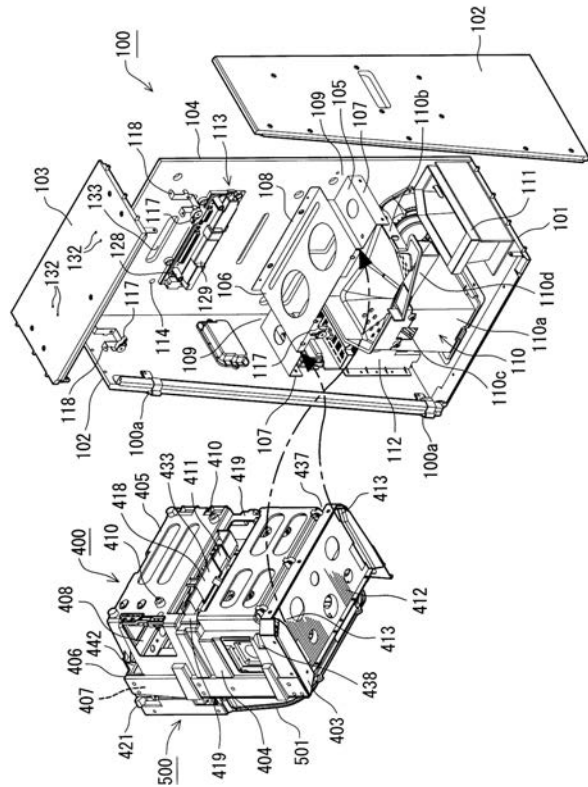
4 2 0 a	固定部材	
4 2 0 b	回動部材	
4 2 0 c	短リンク	
4 2 0 d	長リンク	
4 2 0 e	固定片	
4 2 0 f	軸承片	
4 2 0 g	重合領域	
4 2 0 h	重合領域	
4 2 0 h	重合領域	
4 2 0 j	ピン孔	10
4 2 0 k	ピン	
4 2 1	ロック片	
4 2 2	把手口	
4 2 3	ケース側配線類	
4 2 4	ハーネス	
4 2 5	コネクタ	
4 2 6	ハーネス	
4 2 7	コネクタ	
4 2 7 a	遊孔	
4 2 7 b	耳片	20
4 2 7 c	ビス	
4 2 8	コネクタホルダー	
4 2 9	ホルダー主体	
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	30
4 3 6	指掛部	
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	40
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	50

6 0 0	上 棧	
6 0 1	固 定 部 材	
6 0 2	工 具	
6 0 3	ピ ス	
6 0 4	エ ラ ー ラ ン プ	
6 0 6	リ プ 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 (B E T ラ ン プ)	
6 1 4 a	第 一 B E T ラ ン プ	10
6 1 4 b	第 一 B E T ラ ン プ	
6 1 4 c	第 一 B E T ラ ン プ	
6 1 6	ク レ ジ ッ ト 表 示 L E D	
6 2 3 a	右 下 が り ラ イ ン	
5 2 3 b	右 上 が り ラ イ ン	
7 0 0	記 連 結 具	
7 0 1	固 定 鞅 部 材	
7 0 1 a	防 止 片	
7 0 2	ロ ッ ド	
7 0 2 a	軸 孔 部	20
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	
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 フ ェ ー ス	30
1 1 3 0	入 出 力 イ ン タ フ ェ ー ス	
1 2 0 0	ホ ー ル コ ン プ ュ ー タ	
2 0 0 0	第 二 M A X 投 入 ボ タ ン	
2 0 1 0	B E T ラ ン プ	
2 0 1 0 a	第 二 B E T ラ ン プ	
2 0 1 0 b	第 二 B E T ラ ン プ	
2 0 1 0 c	第 二 B E T ラ ン プ	
2 0 2 0	演 出 用 ラ ン プ	
2 0 3 0	演 出 用 役 物	

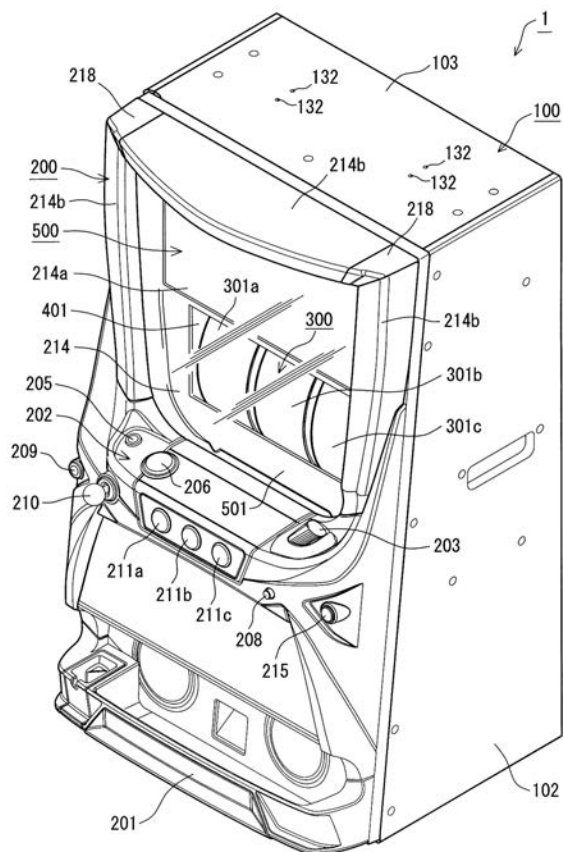
【図 1】



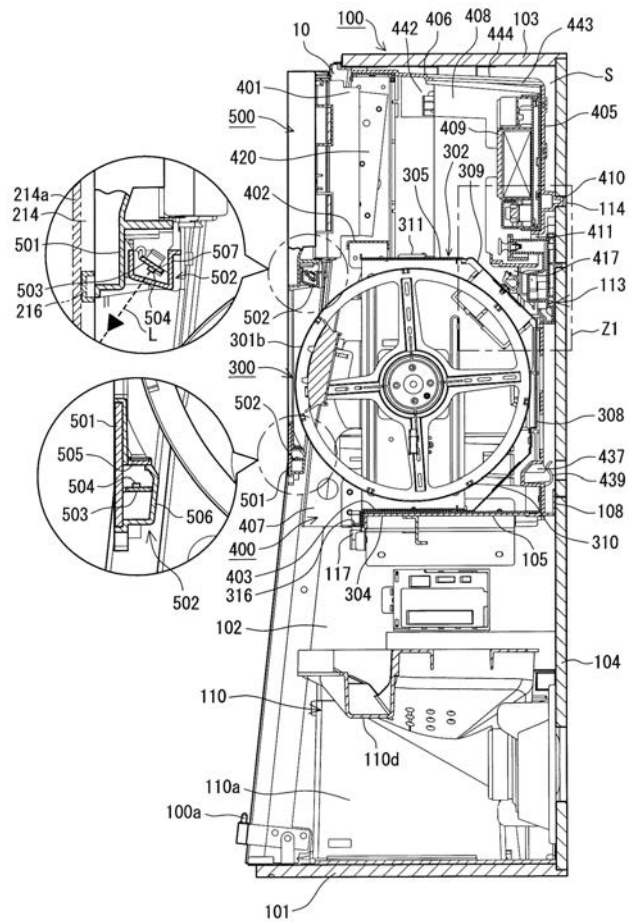
【図 2】



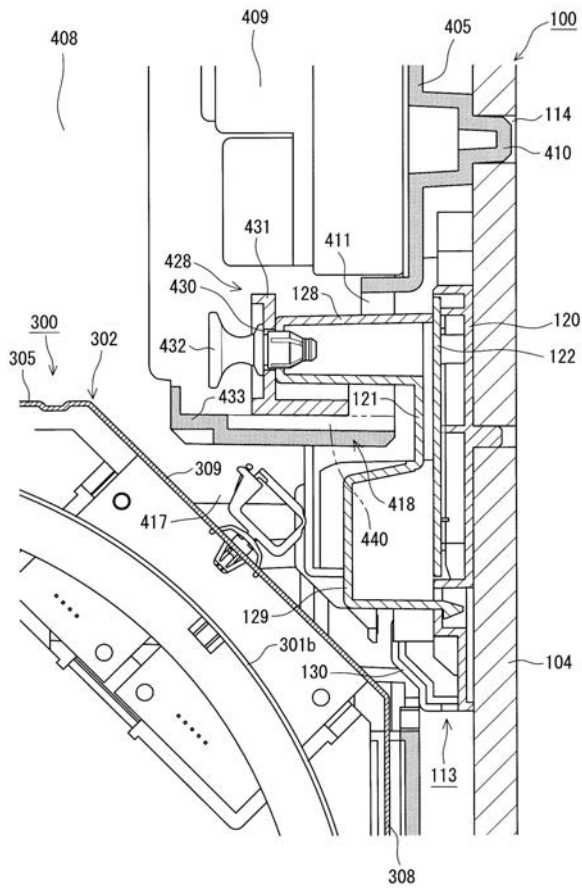
【 図 3 】



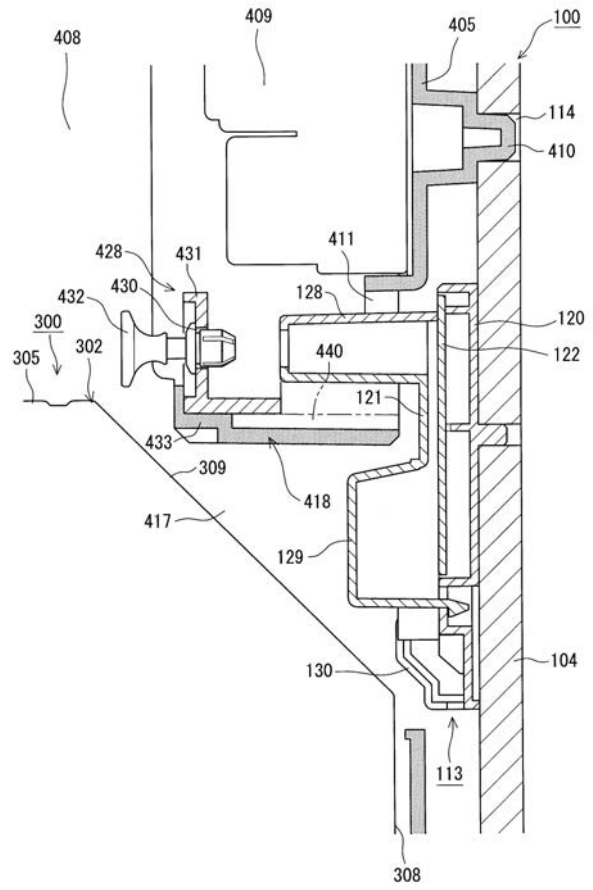
【図 4】



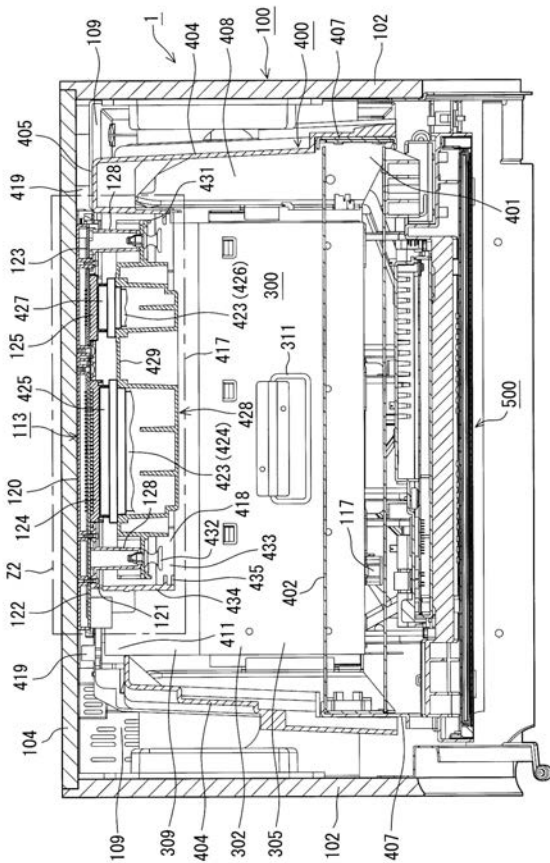
【図 5】



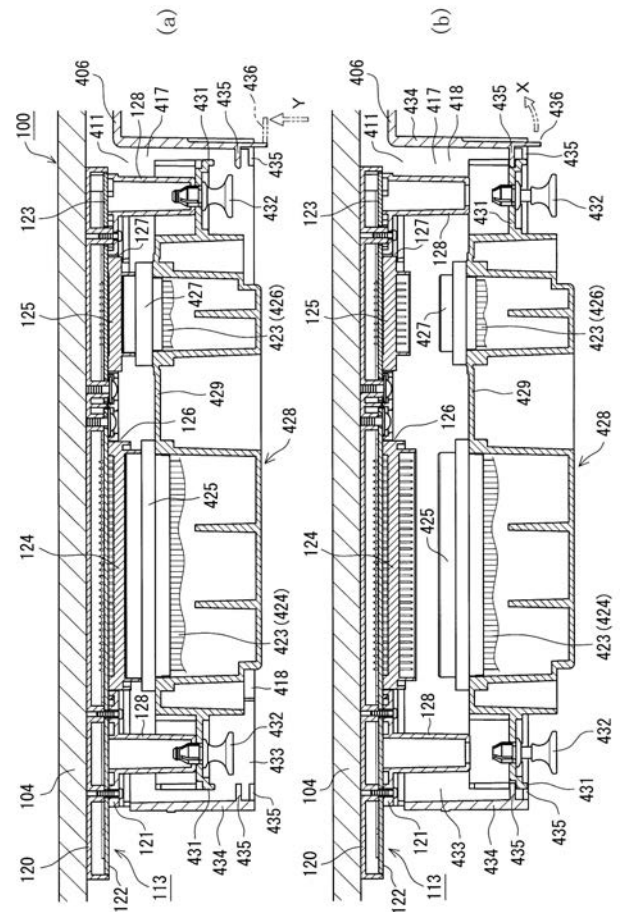
【図 6】



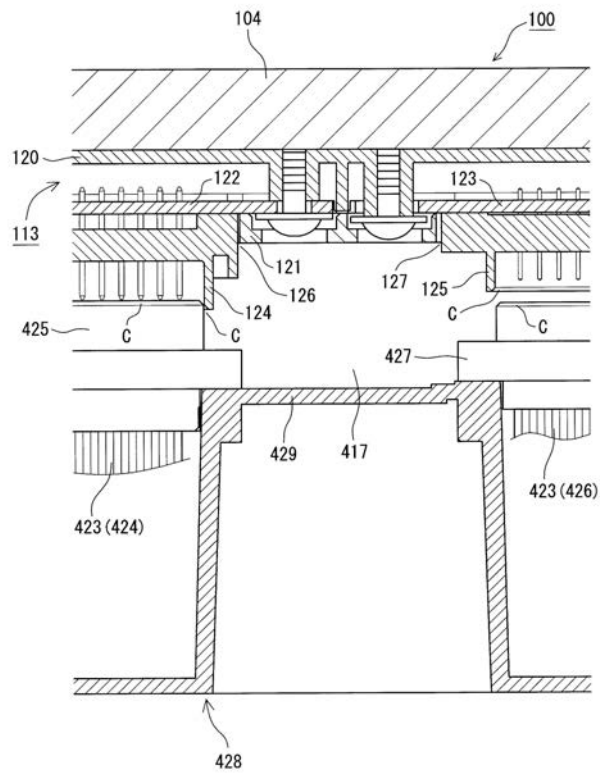
【図 7】



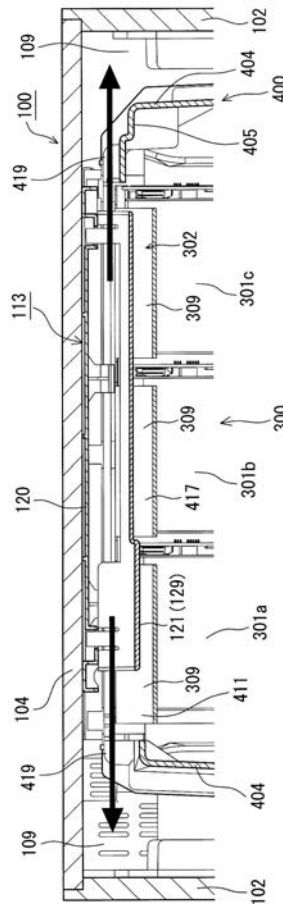
【図 8】



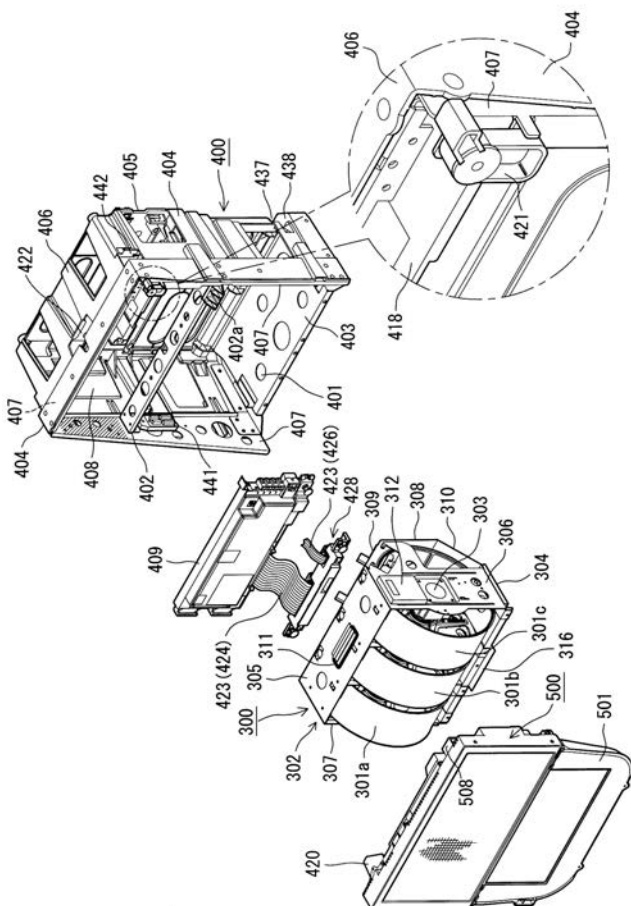
【図 9】



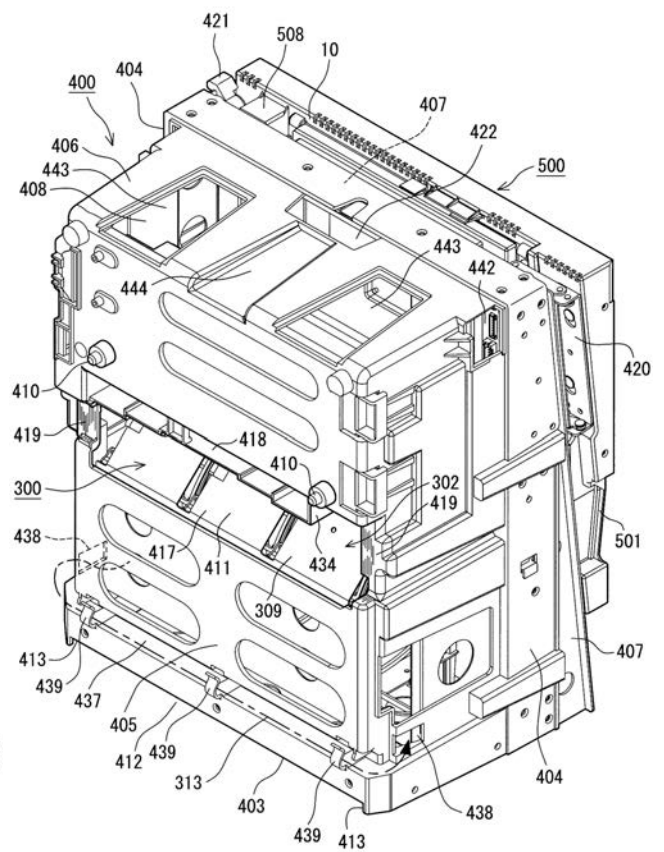
【図 10】



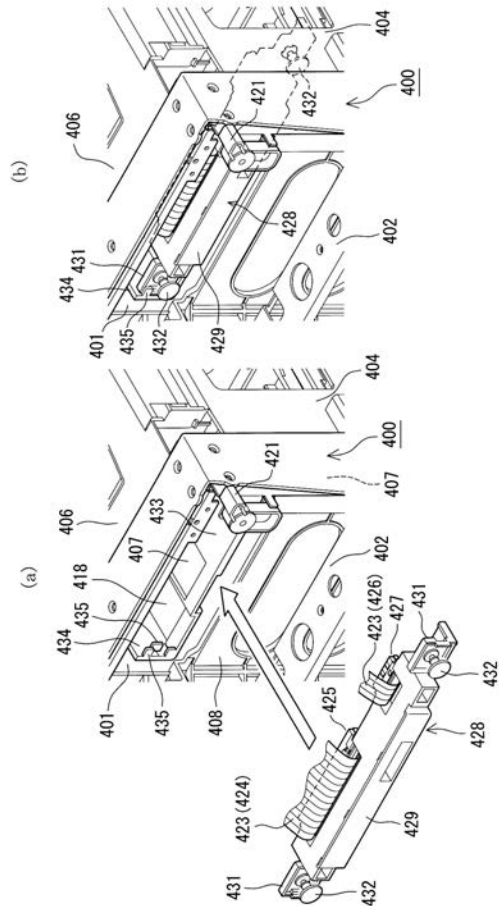
【図 11】



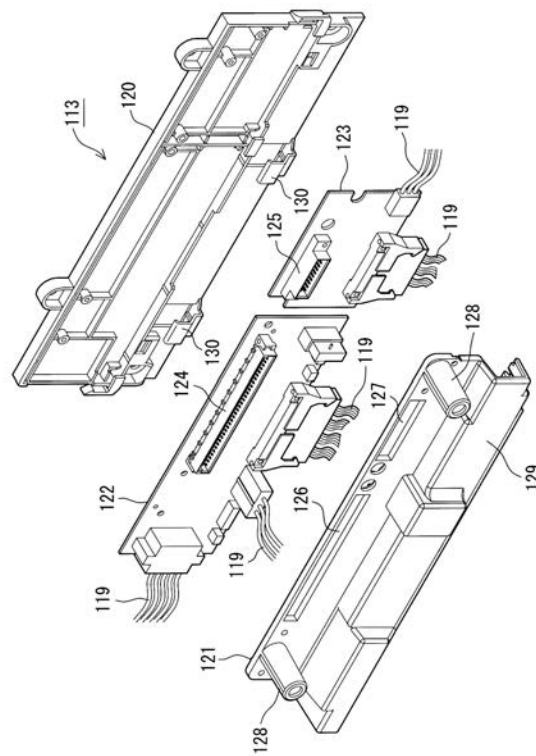
【図 12】



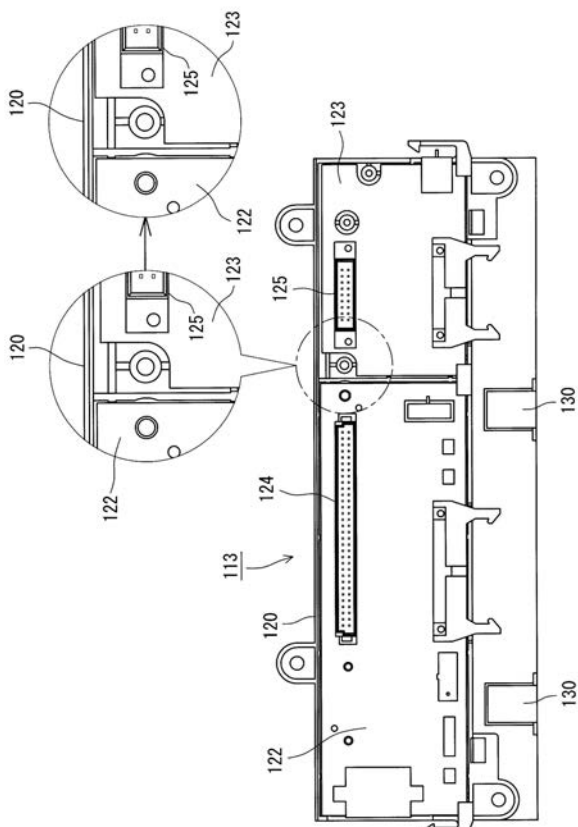
【図 13】



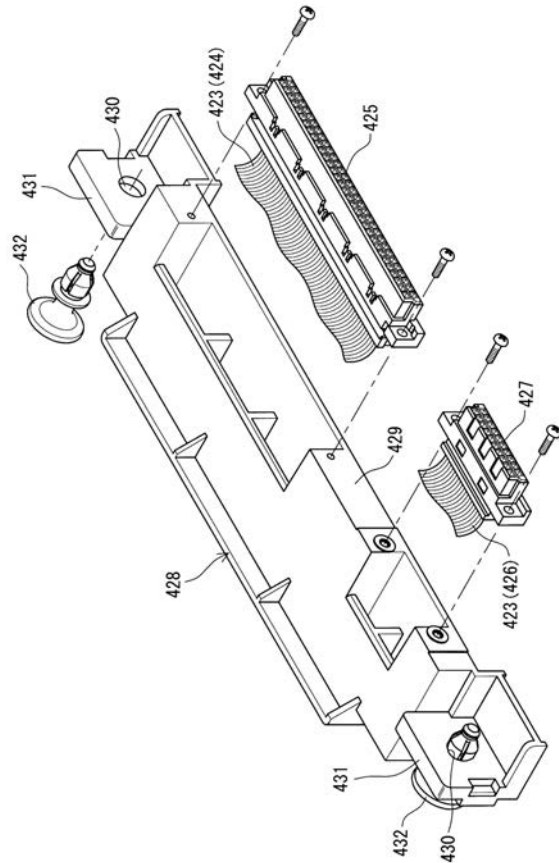
【図 14】



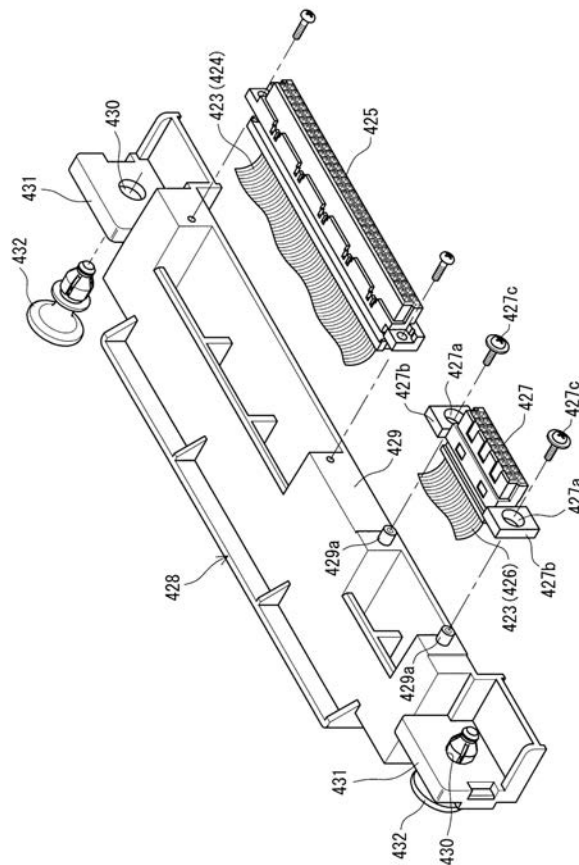
【図 15】



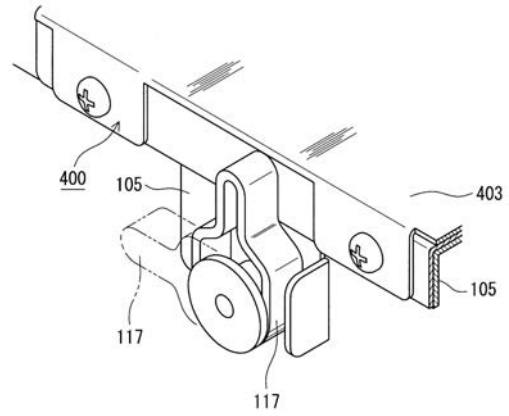
【図 16】



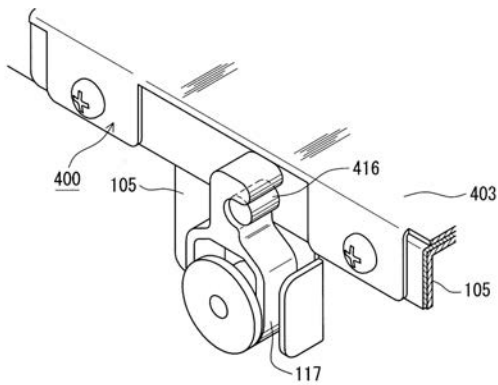
【図 17】



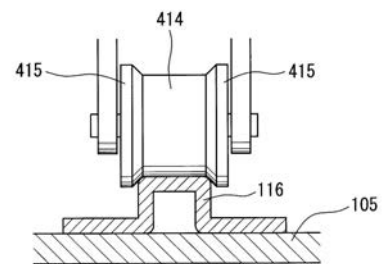
【図 18】



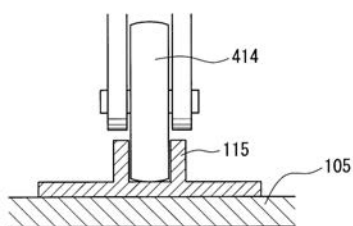
【図 19】



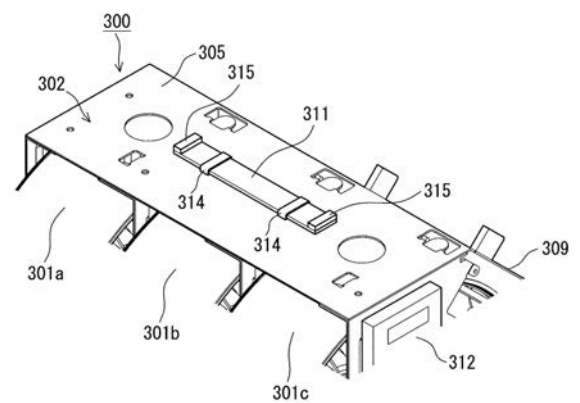
【図 21】



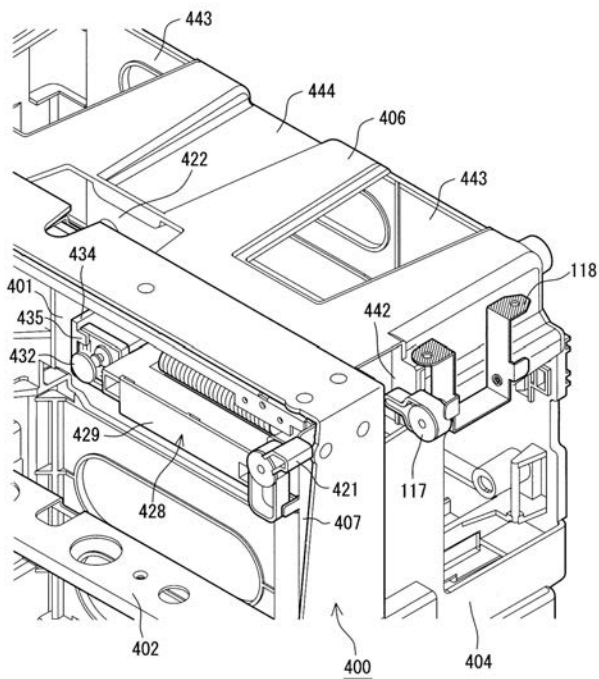
【図 20】



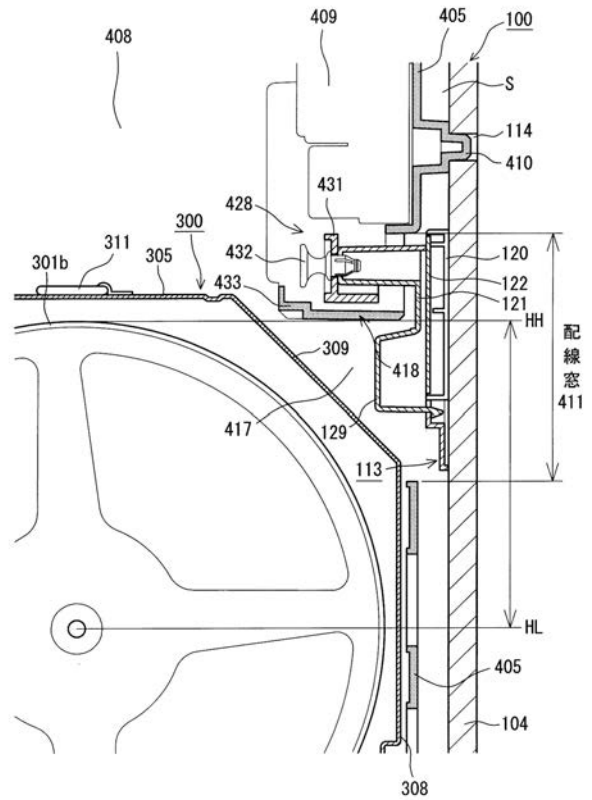
【図 22】



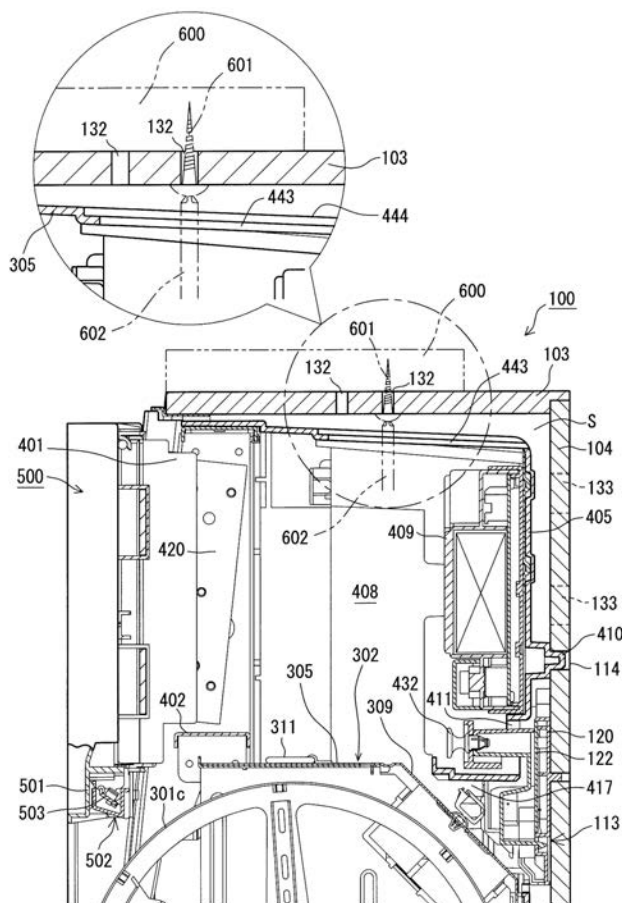
【図 2 3】



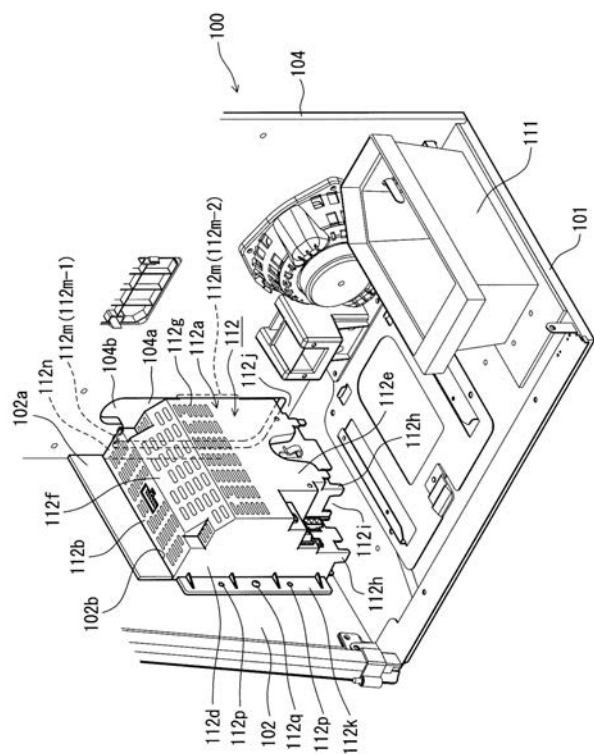
【図 2 4】



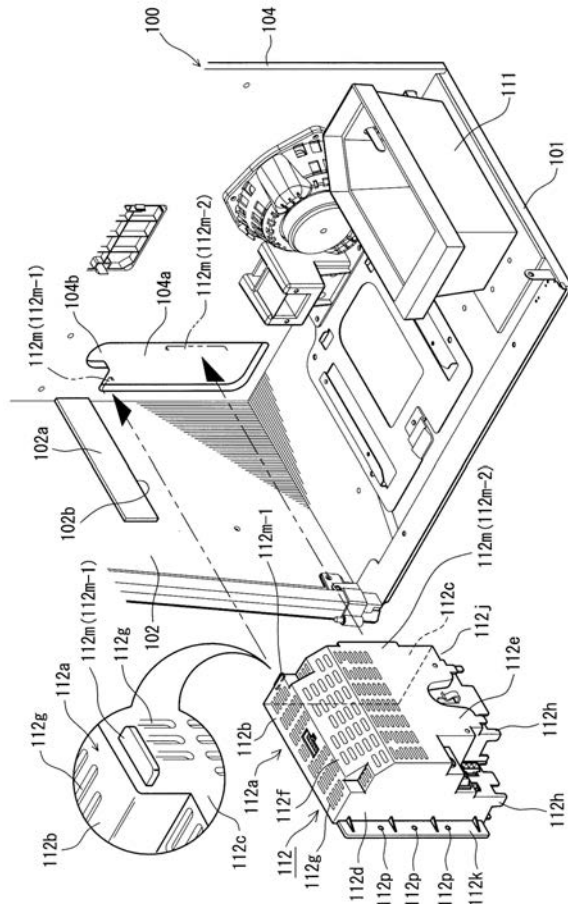
【図 2 5】



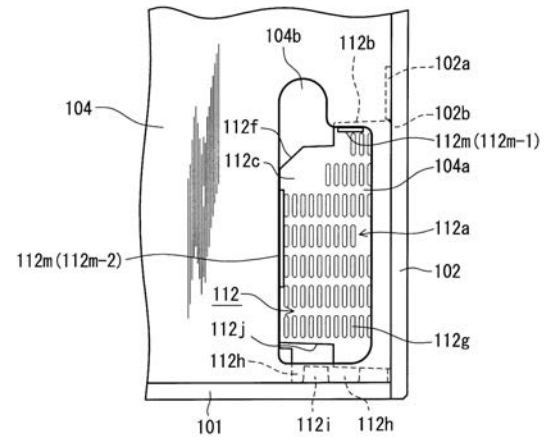
【図 2 6】



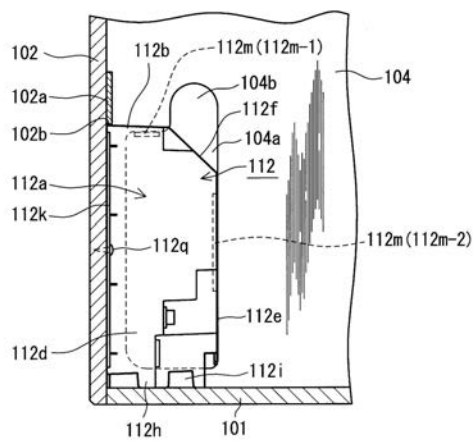
【図 27】



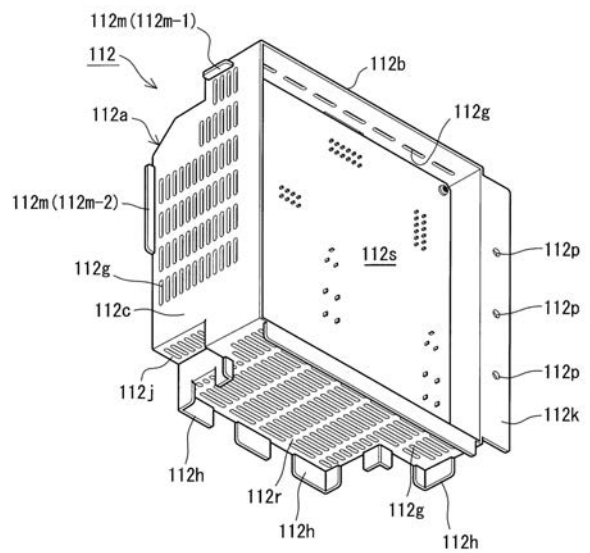
【図 28】



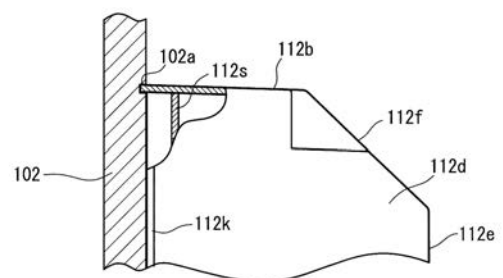
【図 29】



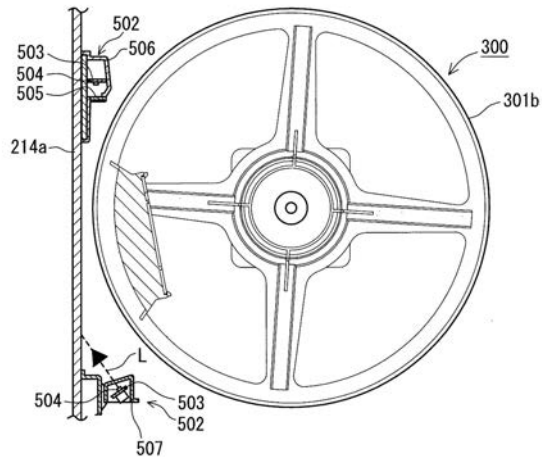
【図 30】



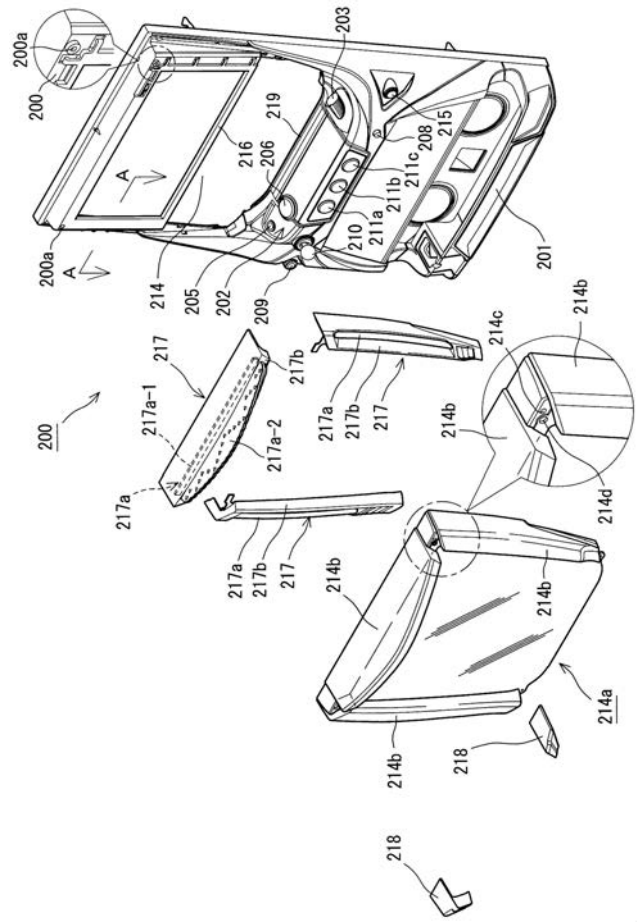
【図 31】



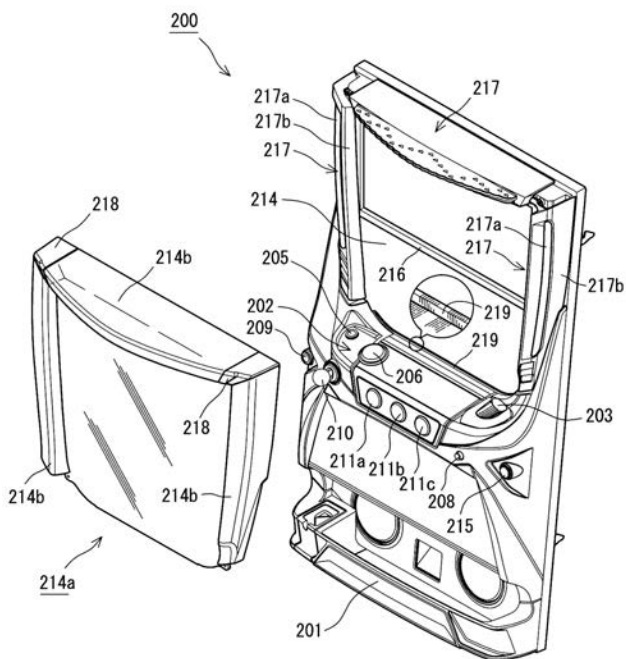
【図 3 2】



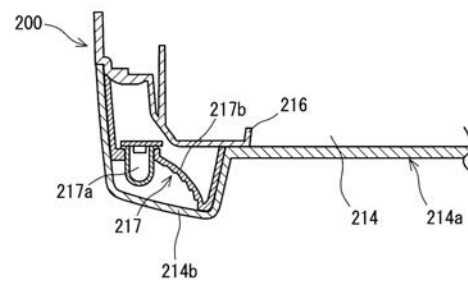
【図 3 3】



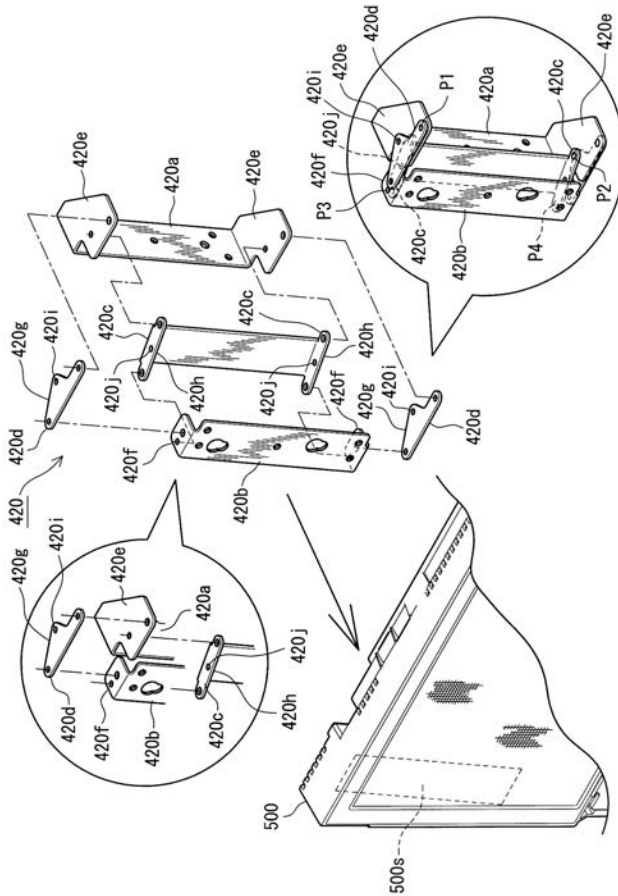
【図 3 4】



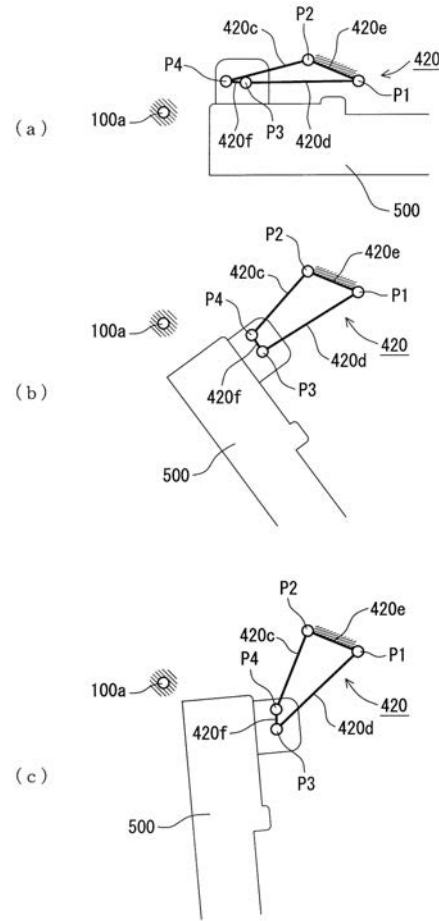
【図 3 5】



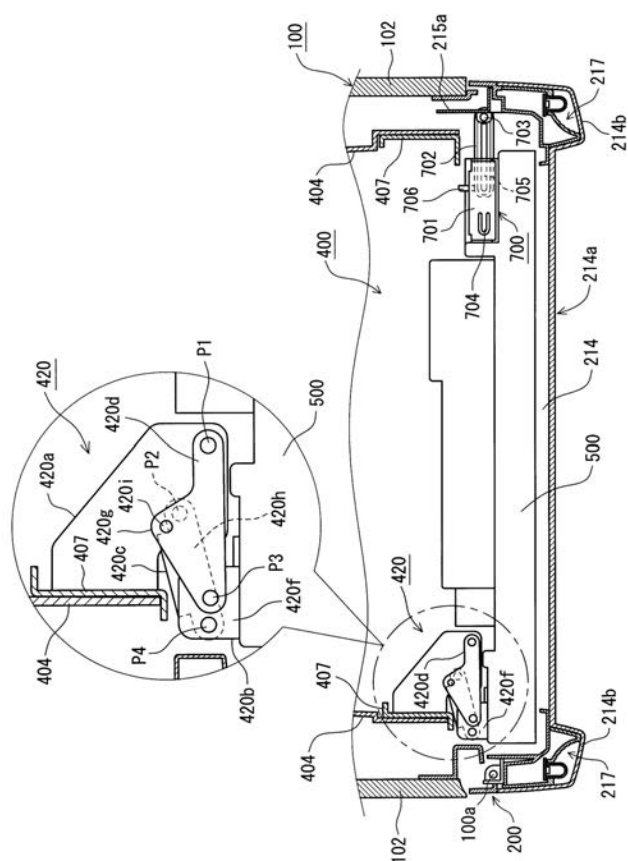
【図 36】



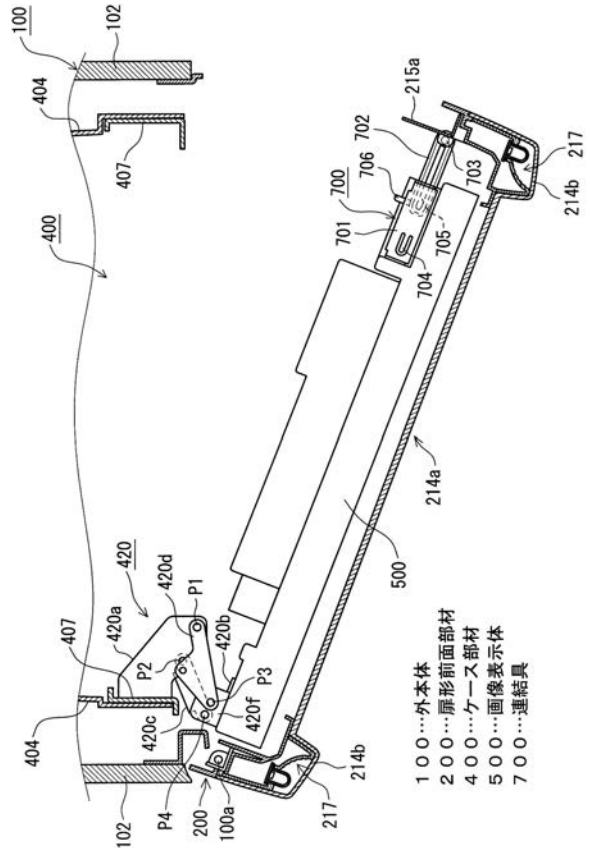
【図 37】



【図 38】

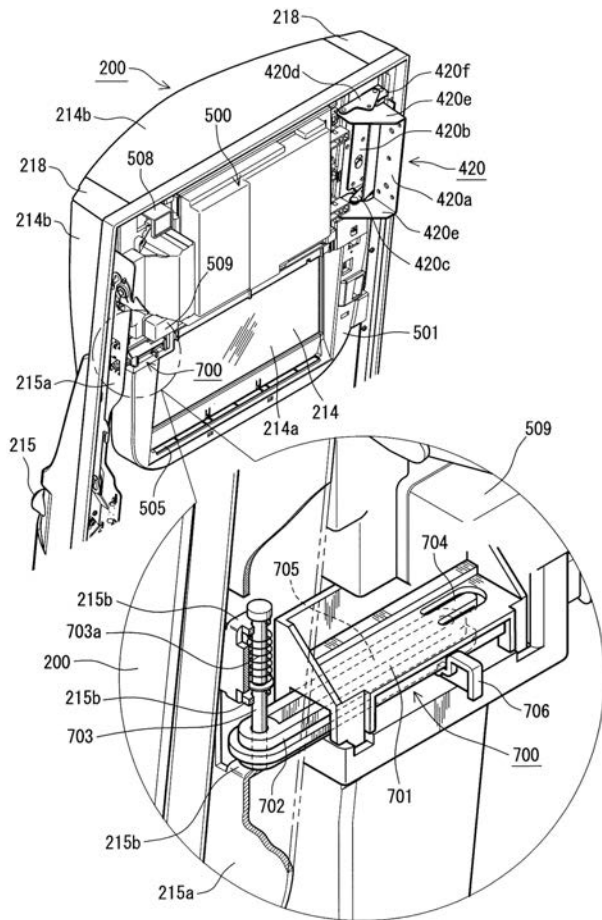


【図 39】

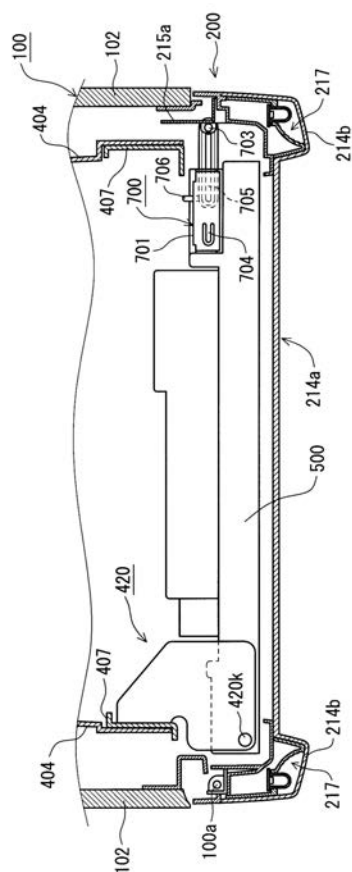


100...外本体
 200...扉形前面部材
 400...ケース部材
 500...画像表示体
 700...連結具

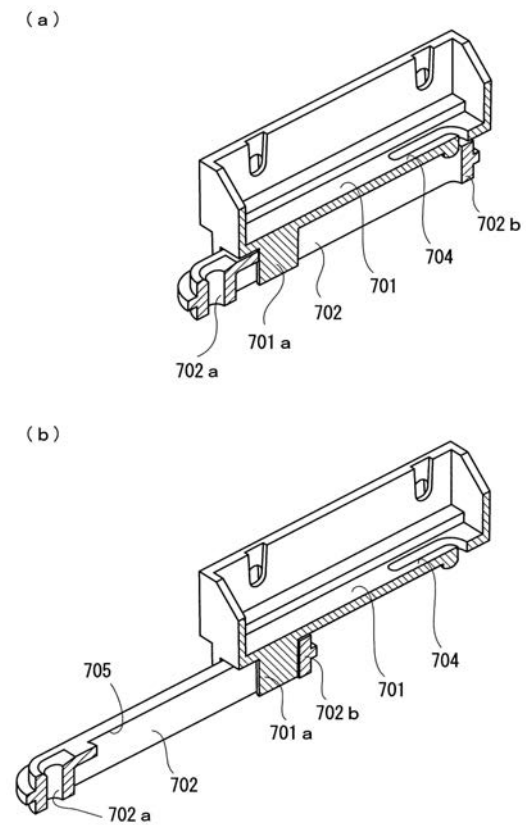
【図 40】



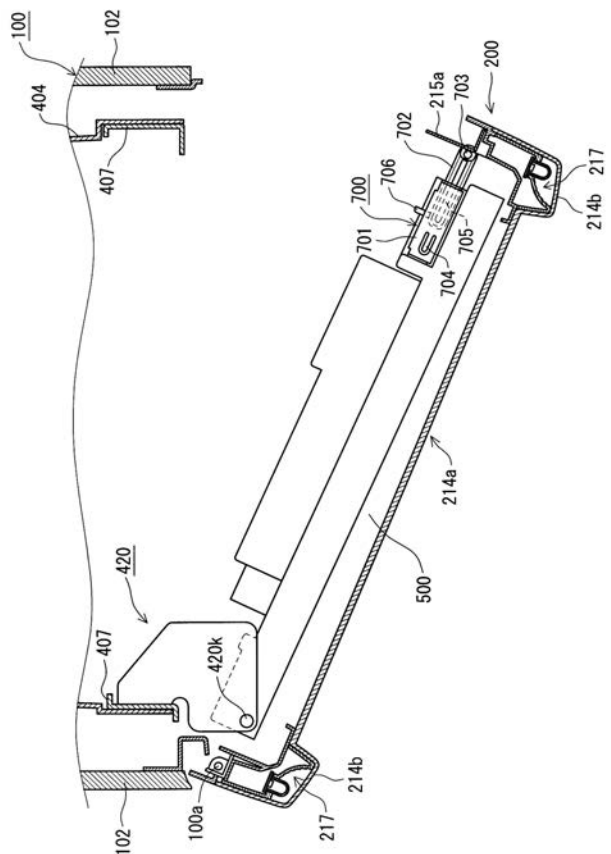
【図 42】



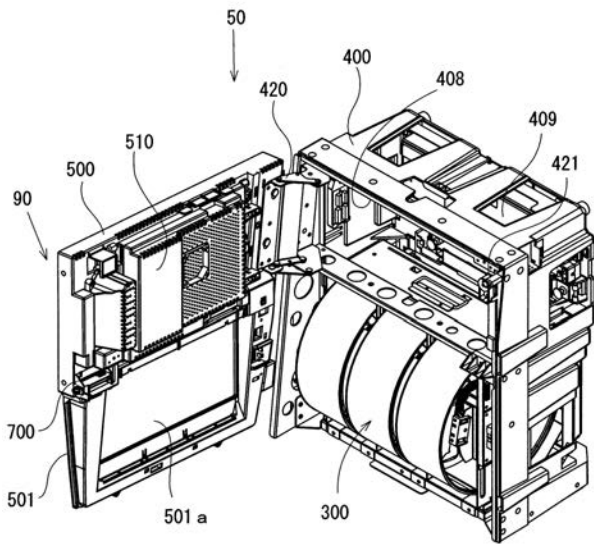
【図 41】



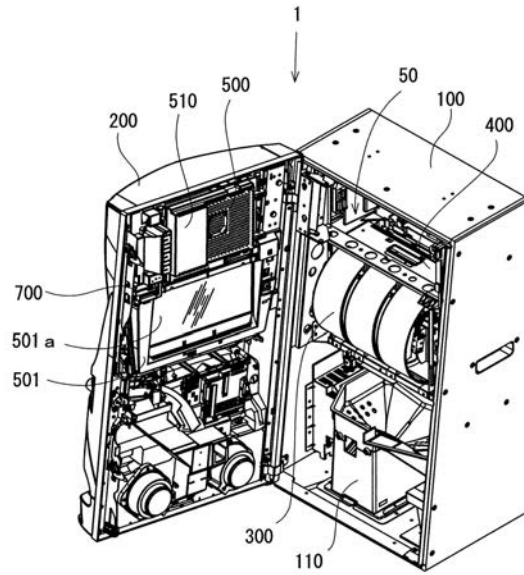
【図 43】



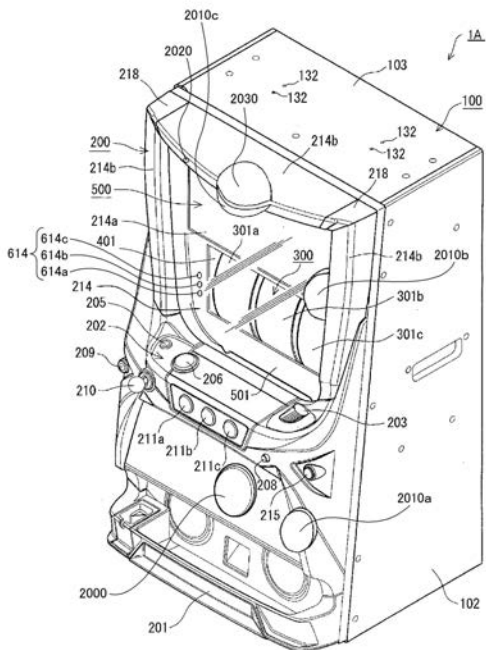
【图 4-4】



【 図 4 5 】



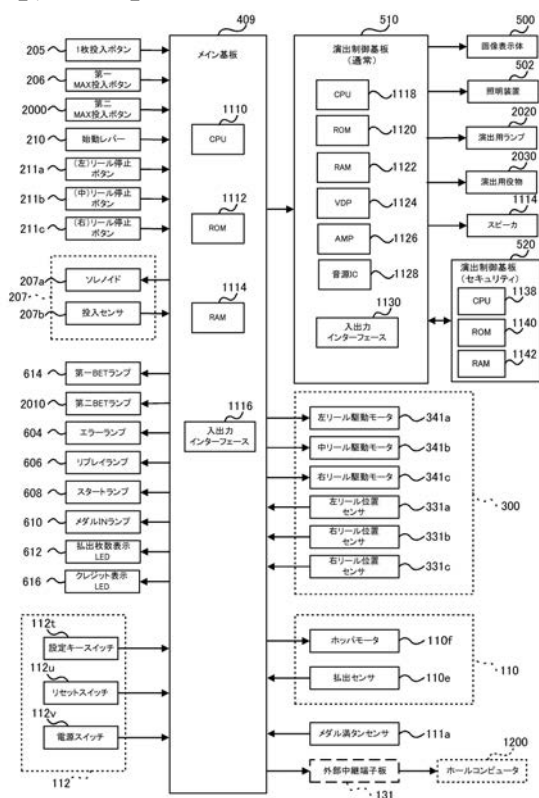
【图 4 6】



【图 4 7】

配列番号	第1リール	第2リール	第3リール
20	白セブン	正	スカ
19	スカ	白セブン	正
18	ベル1	ベル1	白セブン
17	リプレイ	チェリー	リプレイ
16	青セブン	リプレイ	ベル1
15	ベル1	ベル1	青セブン
14	スカ	チェリー	チェリー
13	ベル1	スカ	リプレイ
12	リプレイ	赤セブン	ベル1
11	BAR	リプレイ	スカ
10	チェリー	ベル1	赤セブン
9	スカ	BAR	ベル1
8	ベル2	リプレイ	リプレイ
7	リプレイ	ベル1	チェリー
6	赤セブン	BAR	スカ
5	ベル2	リプレイ	リプレイ
4	リプレイ	スカ	ベル2
3	赤セブン	青セブン	スカ
2	ベル2	ベル1	BAR
1	リプレイ	チェリー	リプレイ
0	正	リプレイ	ベル2

【图 4 9】



【図 5 1】

[illegible]

【図 5 2】

第1リール	第2リール	第3リール	条件装置	払出数	補足
青セブン	青セブン	青セブン	BB1	-	250枚BB
赤セブン	赤セブン	赤セブン	BB2	-	150枚BB
青セブン	青セブン	赤セブン	RB1	-	50枚RB
赤セブン	赤セブン	正	RB2	-	プレイ7RB(56枚)
赤セブン	赤セブン	白セブン			
ベル1	チェリー	赤セブン	小物1	2	押し順不正解用
ベル1	チェリー	チェリー			
ベル1	チェリー	BAR	小物2	2	押し順不正解用
ベル1	チェリー	正			
ベル1	BAR	赤セブン	小物3	2	押し順不正解用
ベル1	BAR	チェリー			
ベル1	BAR	BAR	小物4	2	押し順不正解用
ベル1	BAR	正			
ベル2	チェリー	赤セブン	小物5	2	押し順不正解用
ベル2	チェリー	チェリー			
ベル2	チェリー	BAR	小物6	2	押し順不正解用
ベル2	チェリー	正			
ベル2	BAR	赤セブン	小物7	2	押し順不正解用
ベル2	BAR	チェリー			
ベル2	BAR	BAR	小物8	2	押し順不正解用
ベル2	BAR	正			
青セブン	チェリー	ベル1	小物9	1	押し順不正解用
BAR	チェリー	ベル1			
青セブン	チェリー	ベル2	小物10	1	押し順不正解用
BAR	チェリー	ベル2			
青セブン	BAR	ベル1	小物11	1	押し順不正解用
BAR	BAR	ベル1			
青セブン	BAR	ベル2	小物12	1	押し順不正解用
BAR	BAR	ベル2			
赤セブン	チェリー	ベル1	小物13	1	押し順不正解用
正	チェリー	ベル1			
赤セブン	チェリー	ベル2	小物14	1	押し順不正解用
正	チェリー	ベル2			
赤セブン	BAR	ベル1	小物15	1	押し順不正解用
正	BAR	ベル1			
赤セブン	BAR	ベル2	小物16	1	押し順不正解用
正	BAR	ベル2			
ベル1	ベル1	ベル1	小物17	9	右下がりor 右上がりベル
ベル1	ベル1	ベル2			
ベル2	ベル1	ベル2			
スイカ	ベル1	青セブン	小物18	9	中段ベル
スイカ	ベル1	リプレイ			
スイカ	ベル1	スイカ			
チェリー	-	青セブン			
チェリー	-	白セブン			
チェリー	-	リプレイ	小物19	2	チェリー
チェリー	-	ベル1			
チェリー	-	ベル2			
チェリー	-	スイカ			

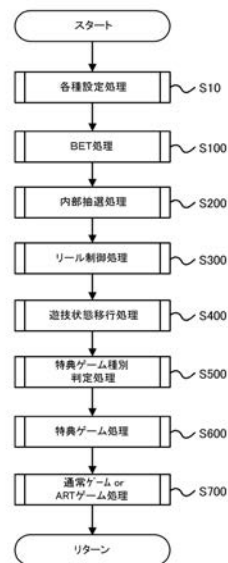
【図 5 3】

白セブン	赤セブン	青セブン			
白セブン	青セブン	青セブン			
白セブン	BAR	青セブン			
白セブン	白セブン	青セブン			
白セブン	チェリー	青セブン			
白セブン	ベル1	青セブン			
白セブン	赤セブン	白セブン			
白セブン	青セブン	白セブン			
白セブン	BAR	白セブン			
白セブン	白セブン	白セブン			
白セブン	チェリー	白セブン			
白セブン	ベル1	白セブン			
白セブン	赤セブン	リプレイ			
白セブン	青セブン	リプレイ			
白セブン	BAR	リプレイ			
白セブン	白セブン	リプレイ			
白セブン	チェリー	リプレイ			
白セブン	ベル1	リプレイ			
白セブン	赤セブン	ベル1	小物20	2	弱チェリー
白セブン	白セブン	ベル1			
白セブン	BAR	ベル1			
白セブン	白セブン	ベル1			
白セブン	チェリー	ベル1			
白セブン	ベル1	ベル1			
白セブン	赤セブン	ベル2			
白セブン	青セブン	ベル2			
白セブン	BAR	ベル2			
白セブン	白セブン	ベル2			
白セブン	チェリー	ベル2			
白セブン	ベル1	ベル2			
白セブン	赤セブン	スイカ			
白セブン	青セブン	スイカ			
白セブン	BAR	スイカ			
白セブン	白セブン	スイカ			
白セブン	チェリー	スイカ			
白セブン	ベル1	スイカ			
チェリー	チェリー	チェリー			
チェリー	BAR	チェリー	小物21	2	強チェリー
白セブン	チェリー	チェリー			
白セブン	BAR	チェリー			
スイカ	スイカ	スイカ	小物22	5	スイカ
正	スイカ	青セブン	小物23	1	チャンス目1用
スイカ	白セブン	青セブン	小物24	1	チャンス目2用
スイカ	正	青セブン	小物25	1	チャンス目2用
赤セブン	ベル1	-			
青セブン	ベル1	-			
BAR	ベル1	-	小物26	10	増加小役 (ボーナス専用)
赤セブン	白セブン	-			
青セブン	白セブン	-			
BAR	白セブン	-			
正	白セブン	-			

【図 5 4】

ベル1	リプレイ	ベル1			
ベル1	リプレイ	ベル2			
ベル1	リプレイ	チェリー	再遊技1	再遊技	中段リプレイ (RT移行無し)
ベル2	リプレイ	ベル1			
ベル2	リプレイ	ベル2			
ベル2	リプレイ	チェリー			
リプレイ	リプレイ	リプレイ	再遊技2	再遊技	チャンスRT 移行リプレイ
リプレイ	リプレイ	ベル1	再遊技3	再遊技	フリースセットリプレイ (RT移行無し)
リプレイ	リプレイ	ベル2			
スイカ	チェリー	赤セブン			
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	赤セブン			
スイカ	BAR	チェリー			
スイカ	BAR	BAR			
スイカ	BAR	正			
赤セブン	チェリー	赤セブン	RT目1	-	左3rd用こぼし目
赤セブン	チェリー	チェリー			
赤セブン	チェリー	BAR			
赤セブン	チェリー	正			
赤セブン	BAR	赤セブン			
赤セブン	BAR	チェリー			
赤セブン	BAR	BAR			
赤セブン	BAR	正			
青セブン	ベル1	ベル1	RT目2	-	中3rd用こぼし目
青セブン	ベル1	ベル2			
赤セブン	ベル1	ベル1			
赤セブン	ベル1	ベル2			
BAR	ベル1	ベル1			
BAR	ベル1	ベル2			
正	ベル1	ベル1			
正	ベル1	ベル2			
ベル1	リプレイ	赤セブン			
ベル1	リプレイ	BAR			
ベル1	リプレイ	正			
ベル2	リプレイ	赤セブン	RT目3	-	中3rd用こぼし目
ベル2	リプレイ	BAR			
ベル2	リプレイ	正			
ベル1	チェリー	青セブン			
ベル1	チェリー	スイカ			
ベル1	BAR	青セブン			
ベル1	BAR	スイカ			
ベル2	チェリー	青セブン	RT目4	-	右3rd用こぼし目
ベル2	チェリー	スイカ			
ベル2	BAR	青セブン			
ベル2	BAR	スイカ			

【図 5 5】



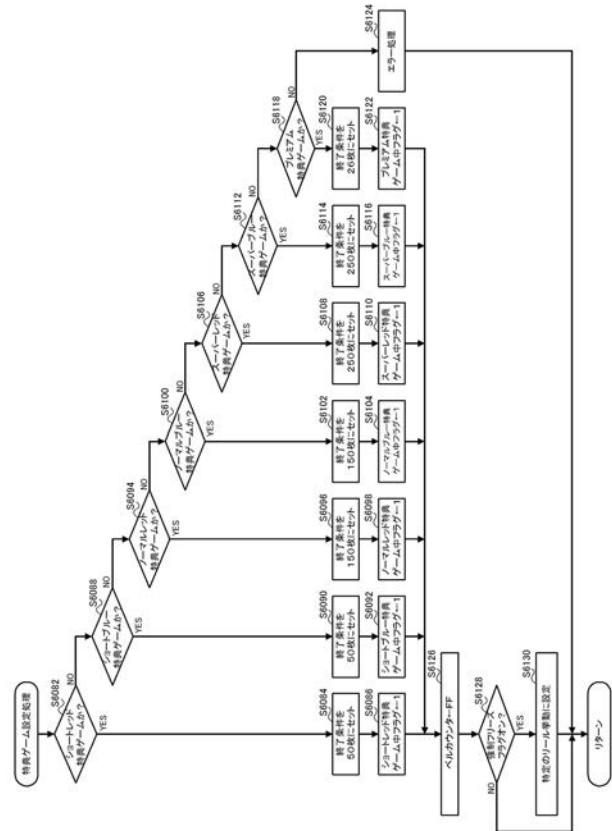
【 図 6 0 】

校

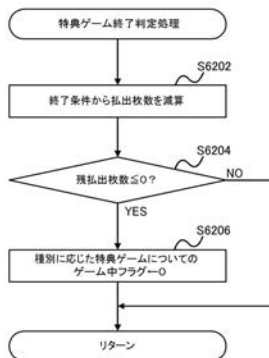
各特典ゲームの終了条件を示すテーブル

ショートレッド*	ショートブルー	ノーマルレッド*	ノーマルブルー	スピン・レッド*	スピン・ブルー	プレミアム
50	50	150	150	250	250	26

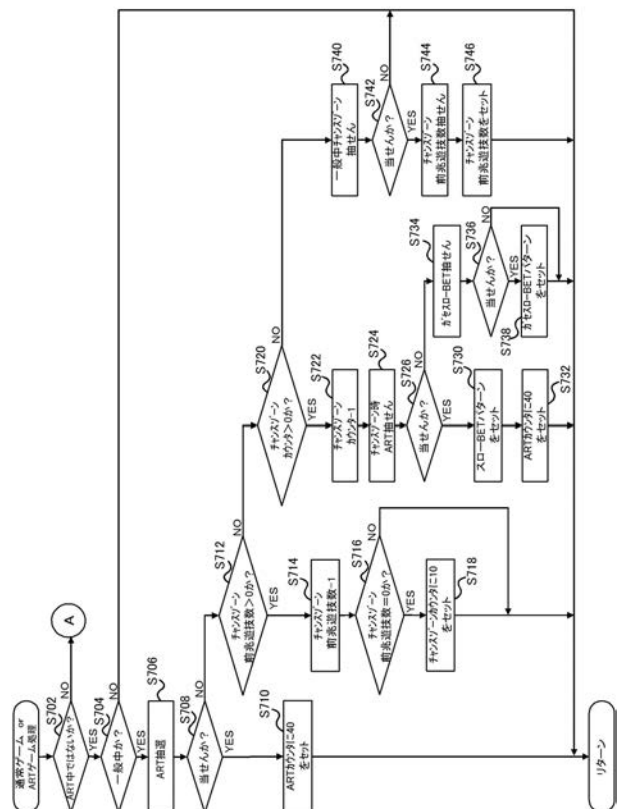
【図 6 1】



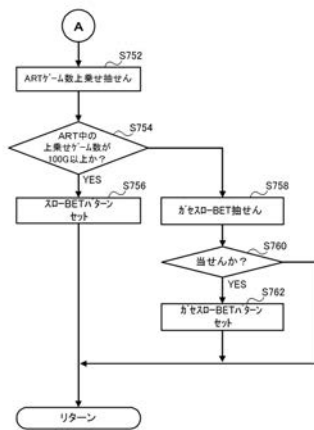
【图 6 2】



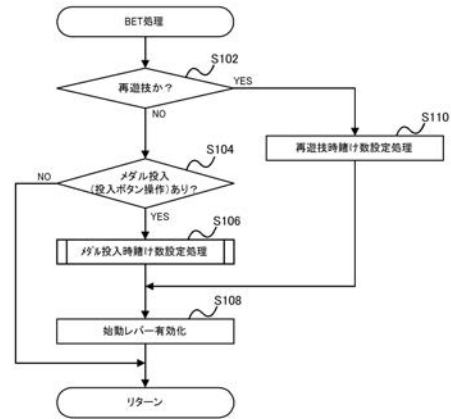
【图 6 3】



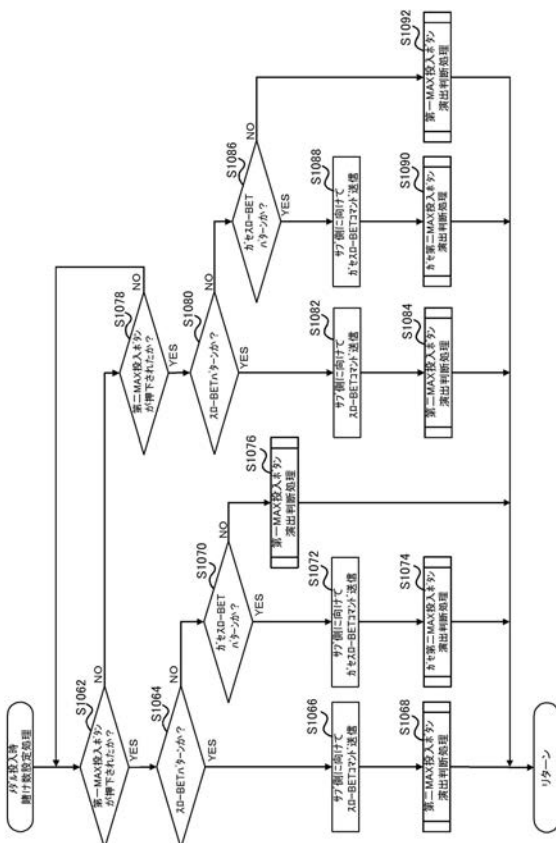
【図 6 4】



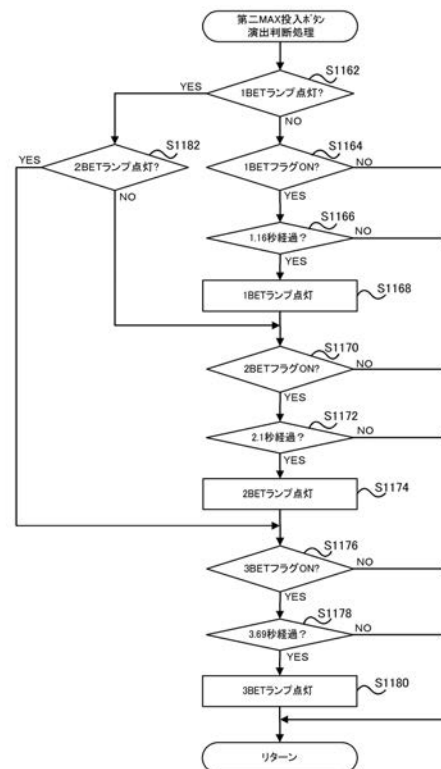
【図 6 5】



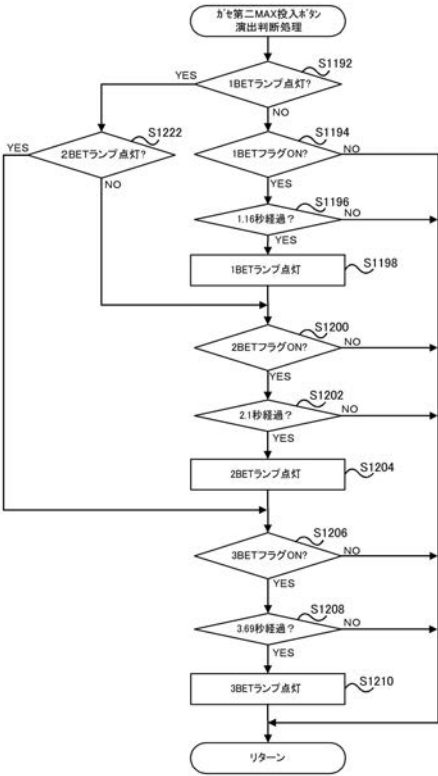
【図 6 6】



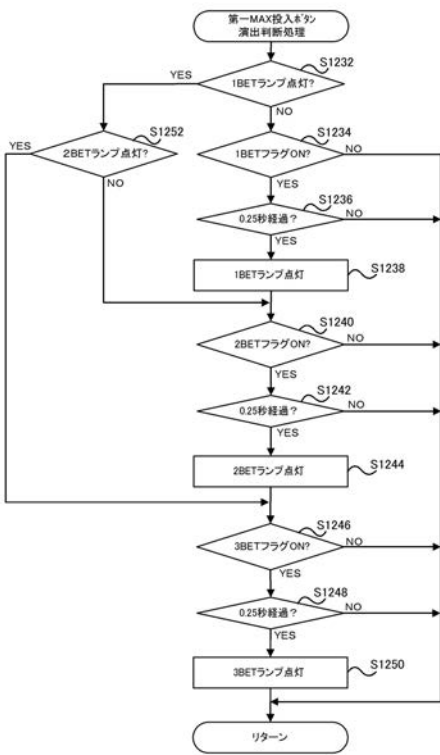
【図 6 7】



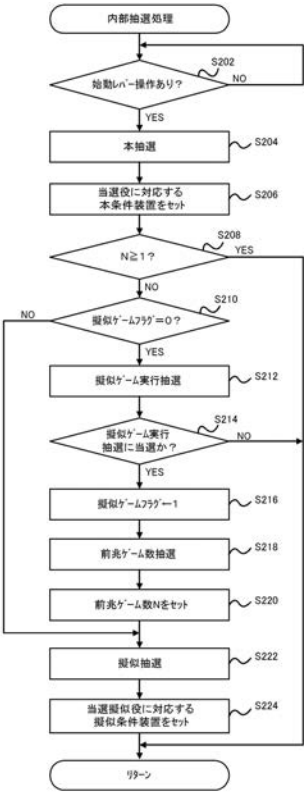
【図 68】



【図 69】



【図 70】



【図 71】

擬似ゲーム実行抽選テーブル

	ショートレフト	ノーマルレフト	スーパーレフト	ショートアッパー	ノーマルアッパー	スーパーアッパー	プレイ7A
当せん	4	8	16	32	48	64	128
非当せん	252	248	240	224	208	192	128

分当256

【図 7 2】

前兆ゲーム数	ショート・レイト	ノーマル・レイト	スロ・レイト	ショート・スロー	ノーマル・スロー	スロ・スロー	ブ・スロ・スロー
0	256	256	176	176	48	48	256
1	0	0	48	48	176	176	0
2	0	0	24	24	24	24	0
3	0	0	8	8	8	8	0

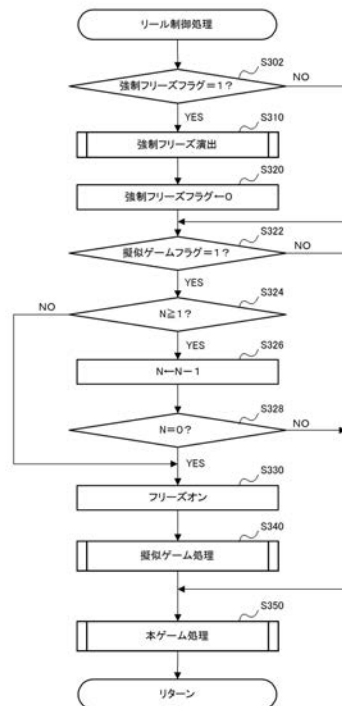
【 図 7 3 】

当選額級分	ジョー1レド ¹	ノーバズ ²	スーパ ³ レダ ⁴	ジョー1ブ ⁵ ル	ノーバズ ⁶ ル	スーパ ⁷ ブ ⁸ ル	ア ⁹ ム7ム
チェリー-1	84	84	84	40	40	40	0
チェリー-2	43	43	43	83	83	83	1
ロボ	1	1	1	5	5	5	253
スイカ	48	48	48	48	48	48	1
チャンス目	16	16	16	16	16	16	1
はずれ	64	64	64	64	64	64	0

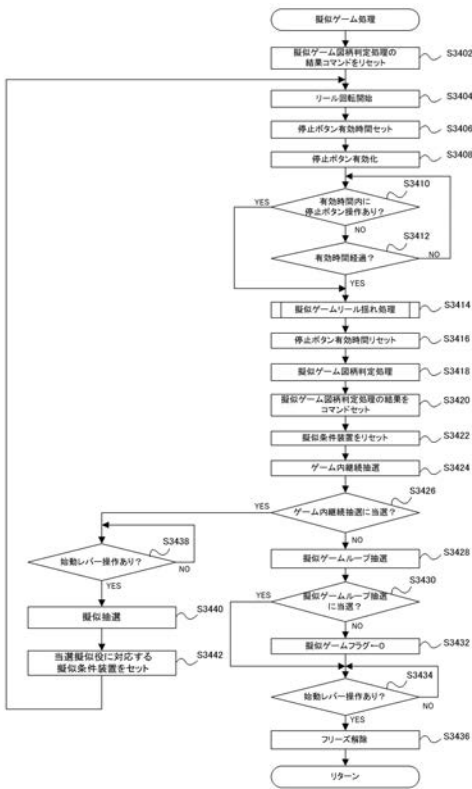
【图 7-4】

演習題の区別	問1	問2	問3	問4	問5	問6	問7	問8	問9	問10	問11	問12	問13	問14	問15	問16	問17	問18	問19	問20	問21	問22	問23	問24	問25	問26	問27	問28	問29	問30	問31	問32	問33	問34	問35	問36	問37	問38	問39	問40	問41	問42	問43	問44	問45	問46	問47	問48	問49	問50	問51	問52	問53	問54	問55	問56	問57	問58	問59	問60	問61	問62	問63	問64	問65	問66	問67	問68	問69	問70	問71	問72	問73	問74	問75	問76	問77	問78	問79	問80	問81	問82	問83	問84	問85	問86	問87	問88	問89	問90	問91	問92	問93	問94	問95	問96	問97	問98	問99	問100	問101	問102	問103	問104	問105	問106	問107	問108	問109	問110	問111	問112	問113	問114	問115	問116	問117	問118	問119	問120	問121	問122	問123	問124	問125	問126	問127	問128	問129	問130	問131	問132	問133	問134	問135	問136	問137	問138	問139	問140	問141	問142	問143	問144	問145	問146	問147	問148	問149	問150	問151	問152	問153	問154	問155	問156	問157	問158	問159	問160	問161	問162	問163	問164	問165	問166	問167	問168	問169	問170	問171	問172	問173	問174	問175	問176	問177	問178	問179	問180	問181	問182	問183	問184	問185	問186	問187	問188	問189	問190	問191	問192	問193	問194	問195	問196	問197	問198	問199	問200	問201	問202	問203	問204	問205	問206	問207	問208	問209	問210	問211	問212	問213	問214	問215	問216	問217	問218	問219	問220	問221	問222	問223	問224	問225	問226	問227	問228	問229	問230	問231	問232	問233	問234	問235	問236	問237	問238	問239	問240	問241	問242	問243	問244	問245	問246	問247	問248	問249	問250	問251	問252	問253	問254	問255	問256	問257	問258	問259	問260	問261	問262	問263	問264	問265	問266	問267	問268	問269	問270	問271	問272	問273	問274	問275	問276	問277	問278	問279	問280	問281	問282	問283	問284	問285	問286	問287	問288	問289	問290	問291	問292	問293	問294	問295	問296	問297	問298	問299	問300	問301	問302	問303	問304	問305	問306	問307	問308	問309	問310	問311	問312	問313	問314	問315	問316	問317	問318	問319	問320	問321	問322	問323	問324	問325	問326	問327	問328	問329	問330	問331	問332	問333	問334	問335	問336	問337	問338	問339	問340	問341	問342	問343	問344	問345	問346	問347	問348	問349	問350	問351	問352	問353	問354	問355	問356	問357	問358	問359	問360	問361	問362	問363	問364	問365	問366	問367	問368	問369	問370	問371	問372	問373	問374	問375	問376	問377	問378	問379	問380	問381	問382	問383	問384	問385	問386	問387	問388	問389	問390	問391	問392	問393	問394	問395	問396	問397	問398	問399	問400	問401	問402	問403	問404	問405	問406	問407	問408	問409	問410	問411	問412	問413	問414	問415	問416	問417	問418	問419	問420	問421	問422	問423	問424	問425	問426	問427	問428	問429	問430	問431	問432	問433	問434	問435	問436	問437	問438	問439	問440	問441	問442	問443	問444	問445	問446	問447	問448	問449	問450	問451	問452	問453	問454	問455	問456	問457	問458	問459	問460	問461	問462	問463	問464	問465	問466	問467	問468	問469	問470	問471	問472	問473	問474	問475	問476	問477	問478	問479	問480	問481	問482	問483	問484	問485	問486	問487	問488	問489	問490	問491	問492	問493	問494	問495	問496	問497	問498	問499	問500	問501	問502	問503	問504	問505	問506	問507	問508	問509	問510	問511	問512	問513	問514	問515	問516	問517	問518	問519	問520	問521	問522	問523	問524	問525	問526	問527	問528	問529	問530	問531	問532	問533	問534	問535	問536	問537	問538	問539	問540	問541	問542	問543	問544	問545	問546	問547	問548	問549	問550	問551	問552	問553	問554	問555	問556	問557	問558	問559	問560	問561	問562	問563	問564	問565	問566	問567	問568	問569	問570	問571	問572	問573	問574	問575	問576	問577	問578	問579	問580	問581	問582	問583	問584	問585	問586	問587	問588	問589	問590	問591	問592	問593	問594	問595	問596	問597	問598	問599	問600	問601	問602	問603	問604	問605	問606	問607	問608	問609	問610	問611	問612	問613	問614	問615	問616	問617	問618	問619	問620	問621	問622	問623	問624	問625	問626	問627	問628	問629	問630	問631	問632	問633	問634	問635	問636	問637	問638	問639	問640	問641	問642	問643	問644	問645	問646	問647	問648	問649	問650	問651	問652	問653	問654	問655	問656	問657	問658	問659	問660	問661	問662	問663	問664	問665	問666	問667	問668	問669	問670	問671	問672	問673	問674	問675	問676	問677	問678	問679	問680	問681	問682	問683	問684	問685	問686	問687	問688	問689	問690	問691	問692	問693	問694	問695	問696	問697	問698	問699	問700	問701	問702	問703	問704	問705	問706	問707	問708	問709	問710	問711	問712	問713	問714	問715	問716	問717	問718	問719	問720	問721	問722	問723	問724	問725	問726	問727	問728	問729	問730	問731	問732	問733	問734	問735	問736	問737	問738	問739	問740	問741	問742	問743	問744	問745	問746	問747	問748	問749	問750	問751	問752	問753	問754	問755	問756	問757	問758	問759	問760	問761	問762	問763	問764	問765	問766	問767	問768	問769	問770	問771	問772	問773	問774	問775	問776	問777	問778	問779	問780	問781	問782	問783	問784	問785	問786	問787	問788	問789	問790	問791	問792	問793	問794	問795	問796	問797	問798	問799	問800	問801	問802	問803	問804	問805	問806	問807	問808	問809	問810	問811	問812	問813	問814	問815	問816	問817	問818	問819	問820	問821	問822	問823	問824	問825	問826	問827	問828	問829	問830	問831	問832	問833	問834	問835	問836	問837	問838	問839	問840	問841	問842	問843	問844	問845	問846	問847	問848	問849	問850	問851	問852	問853	問854	問855	問856	問857	問858	問859	問860	問861	問862	問863	問864	問865	問866	問867	問868	問869	問870	問871	問872	問873	問874	問875	問876	問877	問878	問879	問880	問881	問882	問883	問884	問885	問886	問887	問888	問889	問890	問891	問892	問893	問894	問895	問896	問897	問898	問899	問900	問901	問902	問903	問904	問905	問906	問907	問908	問909	問910	問911	問912	問913	問914	問915	問916	問917	問918	問919	問920	問921	問922	問923	問924	問925	問926	問927	問928	問929	問930	問931	問932	問933	問934	問935	問936	問937	問938	問939	問940	問941	問942	問943	問944	問945	問946	問947	問948	問949	問950	問951	問952	問953	問954	問955	問956	問957	問958	問959	問960	問961	問962	問963	問964	問965	問966	問967	問968	問969	問970	問971	問972	問973	問974	問975	問976	問977	問978	問979	問980	問981	問982	問983	問984	問985	問986	問987	問988	問989	問990	問991	問992	問993	問994	問995	問996	問997	問998	問999	問1000
90分以内																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								

【图 7 5】



【図 76】

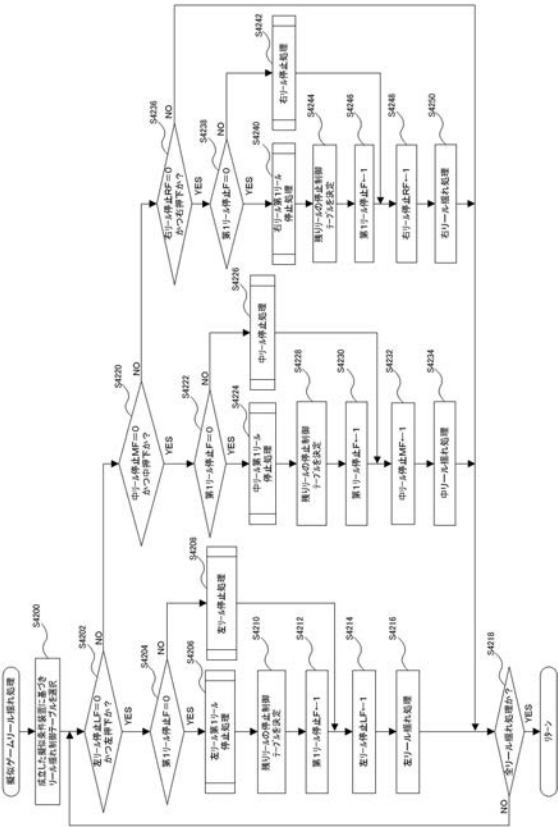


【図 77】

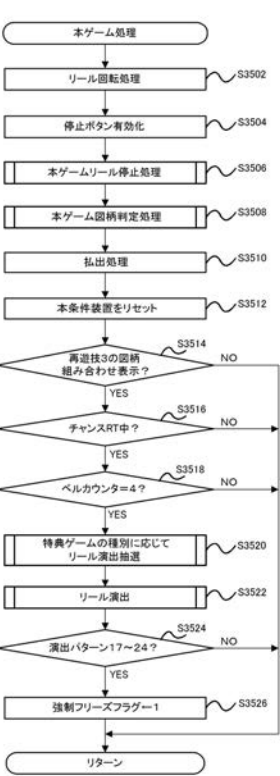
ゲーム内継続抽選／疑似ゲームループ抽選のテーブル

	ショートレフト	ノーマルレフト	スローレフト	ショートアロー	ノーマルアロー	スローアロー	プレイヤ
当せん	192	64	64	192	64	64	1
落選せん	64	192	192	64	192	192	255

【図 78】



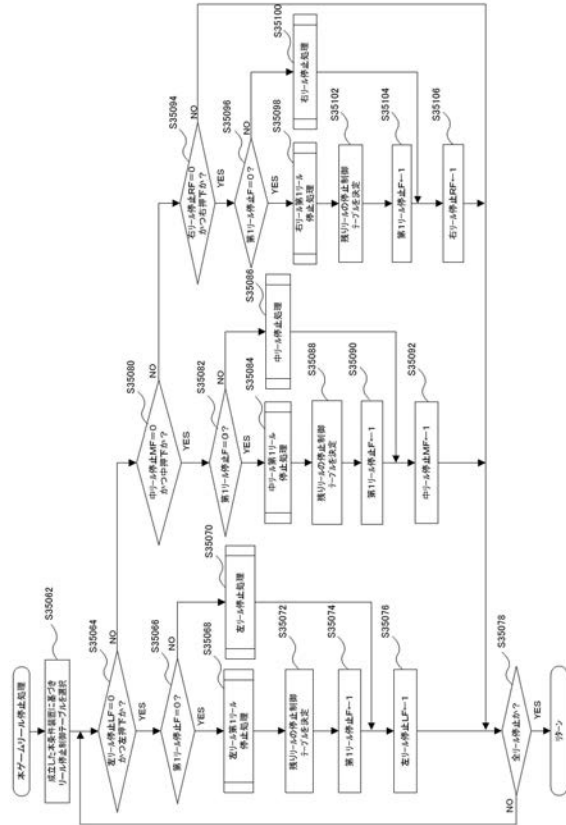
【図 79】



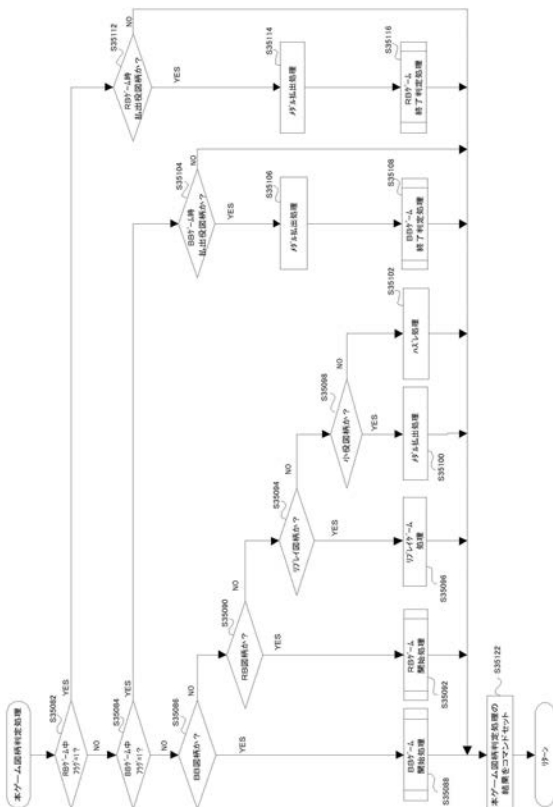
【 図 8 0 】

[illegible]

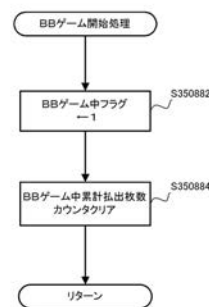
【図 8 1】



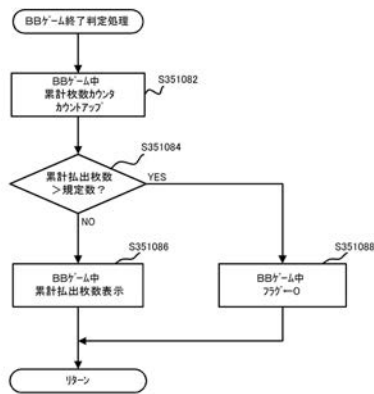
【图 8 2】



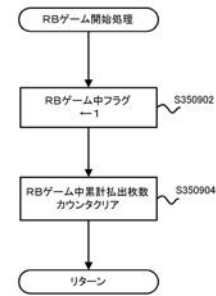
【图 8-3】



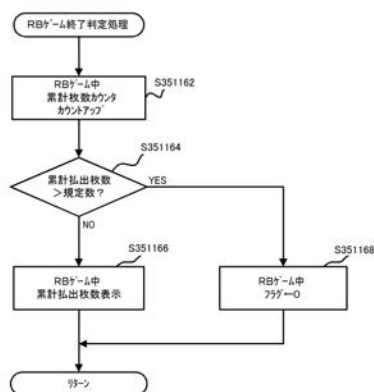
【図 8 4】



【図 8 5】



【図 8 6】



【図 8 7】

(a) 本ゲーム抽選および疑似ゲーム抽選におけるチェリー1当選時

上乗せ数(枚)	役率1	役率2	役率3	役率4	役率5	役率6
0	39931	40931	40931	40931	40931	40931
10	3192	3192	3192	3192	3192	3192
20	4096	4096	4096	4096	4096	4096
30	2048	2048	2048	2048	2048	2048
50	1024	1024	1024	1024	1024	1024
70	0	0	0	0	0	0
77	0	0	0	0	0	0
100	128	128	128	128	128	128
150	64	64	64	64	64	64
200	32	32	32	32	32	32
250	16	16	16	16	16	16
300	8	8	8	8	8	8

(b) 本ゲーム抽選および疑似ゲーム抽選におけるチェリー2当選時

上乗せ数(枚)	役率1	役率2	役率3	役率4	役率5	役率6
0	0	0	0	0	0	0
10	0	0	0	0	0	0
20	0	0	0	0	0	0
30	44815	44815	44815	44765	44765	44765
50	16384	16384	16384	16384	16384	16384
70	0	0	0	0	0	0
77	0	0	0	0	0	0
100	4096	4096	4096	4096	4096	4096
150	128	128	128	128	128	128
200	64	64	64	64	64	64
250	32	32	32	32	32	32
300	16	16	16	16	16	16

(c) 本ゲーム抽選および疑似ゲーム抽選におけるロゴ当選時

上乗せ数(枚)	役率1	役率2	役率3	役率4	役率5	役率6
0	0	0	0	0	0	0
10	0	0	0	0	0	0
20	0	0	0	0	0	0
30	0	0	0	0	0	0
50	0	0	0	0	0	0
70	0	0	0	0	0	0
77	0	0	0	0	0	0
100	32767	32767	32767	32767	32767	32767
150	8192	8192	8192	8192	8192	8192
200	8192	8192	8192	8192	8192	8192
250	8192	8192	8192	8192	8192	8192
300	8192	8192	8192	8192	8192	8192

(d) 本ゲーム抽選および疑似ゲーム抽選におけるスライダ当選時

上乗せ数(枚)	役率1	役率2	役率3	役率4	役率5	役率6
0	58962	58962	58962	58962	58962	58962
10	0	0	0	0	0	0
20	0	0	0	0	0	0
30	0	0	0	0	0	0
50	4096	4096	4096	4096	4096	4096
70	0	0	0	0	0	0
77	0	0	0	0	0	0
100	2048	2048	2048	1998	1998	1998
150	64	64	64	64	64	64
200	32	32	32	32	32	32
250	16	16	16	16	16	16
300	8	8	8	8	8	8

(e) 本ゲーム抽選および疑似ゲーム抽選におけるチャンス目当選時

上乗せ数(枚)	役率1	役率2	役率3	役率4	役率5	役率6
0	32768	32768	32768	32768	32768	32768
10	0	0	0	0	0	0
20	0	0	0	0	0	0
30	16384	16384	16384	16384	16384	16384
50	1024	1024	1024	1024	1024	1024
70	0	0	0	0	0	0
77	0	0	0	0	0	0
100	4096	4096	4096	4096	4096	4096
150	128	128	128	128	128	128
200	64	64	64	64	64	64
250	32	32	32	32	32	32
300	16	16	16	16	16	16

フロントページの続き

(72)発明者 河部 大蔵

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 佐藤 直

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

Fターム(参考) 2C082 AA02 AB03 AB16 AC14 AC23 AC34 AC77 BA02 BA22 BA35
BB02 BB03 BB13 BB14 BB16 BB23 BB46 BB78 BB80 BB83
BB93 BB94 BB96 CA02 CA27 CB04 CB23 CB33 CB42 CC01
CD03 CD11 CD12 CD18 CD49 CD55 CE12 CE15 CE23 DA14
DA52 DA54 DA58 DA63