

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2015-66

(P2015-66A)

(43) 公開日 平成27年1月5日(2015.1.5)

(51) Int.Cl.

A63F 5/04 (2006.01)

F 1

A63F 5/04 516F

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 135 頁)

(21) 出願番号 特願2013-124198 (P2013-124198)
 (22) 出願日 平成25年6月12日 (2013.6.12)

(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 100114890
 弁理士 アイゼル・フェリックス＝ライ
 ンハルト
 (72) 発明者 官本 雅文
 東京都中央区銀座三丁目10番1号 株式
 会社ディ・ライト内
 (72) 発明者 未富 俊
 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 伊豆 正則
 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

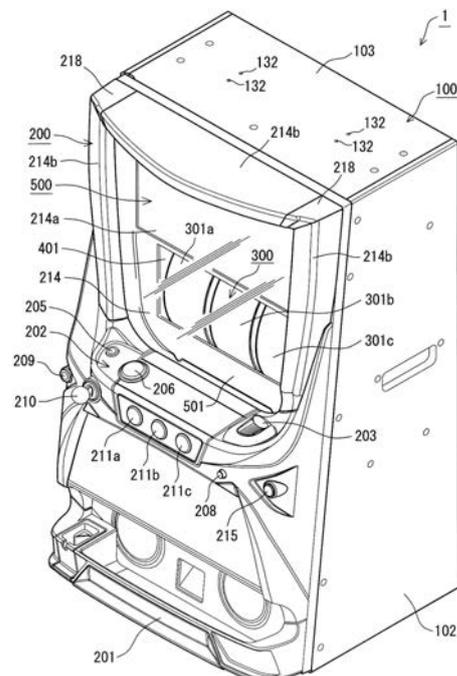
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】有利遊技状態への移行に対する期待感を高めうることにより、興趣の低下を抑制し得る遊技機を提供する。

【解決手段】スロットマシン1では、内部抽選によって決定された当選役に基づいてチャンスRTへの移行抽選を実行する。また、その後に出目変換制御を実行し、出目変換制御によって表示されるレア小役等に基づいて、チャンスRT移行抽選を実行する。チャンスRT移行抽選に当選した場合にはチャンスRTに移行する。

【選択図】 図3



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

各々に複数の図柄が付されている複数の可動体と、
 当選役の抽選を行う抽選手段と、
 前記抽選手段による抽選の結果に基づいて前記複数の可動体を停止制御する停止制御手段と、
 前記抽選の結果に基づく図柄組み合わせを表示する図柄表示手段と、
 通常遊技状態、及び当該通常遊技状態よりも有利な有利遊技状態を含むいずれかの遊技状態に制御する遊技状態制御手段と、
 前記通常遊技状態に制御されている中で、前記抽選手段による抽選の結果に基づいて前記有利遊技状態への移行判定を実行する有利遊技状態移行判定手段と、
 前記通常遊技状態に制御されている中で、前記有利遊技状態へと移行する割合が相対的に低い低確率状態、及び当該低確率状態よりも前記有利遊技状態へと移行する割合が相対的に高い高確率状態とを含むいずれかの状態に制御する状態制御手段と、
 前記低確率状態に制御されている中で、前記抽選手段による抽選結果に基づいて、前記高確率状態への移行判定を行う高確率状態移行判定手段と、
 を備える遊技機であって、
 前記抽選手段による抽選結果に基づいた図柄組み合わせを前記図柄表示手段に表示させつつも、前記抽選手段の抽選結果に関する抽選結果情報を保持する抽選結果情報保持手段と、
 前記抽選結果情報保持手段によって保持された前記抽選結果情報に基づいた図柄組み合わせを開示する抽選結果情報開示手段と、
 前記抽選結果情報開示手段によって開示された前記図柄組み合わせに基づいて、前記有利遊技状態移行判定手段による前記有利遊技状態への移行判定とは異なる判定として前記有利遊技状態への移行再判定を実行する有利遊技状態移行再判定手段と、
 前記低確率状態に制御されている中における所定の保持期間の始期に前記抽選結果情報保持手段が抽選結果情報を保持した際に前記有利遊技状態移行判定手段によって前記有利遊技状態への移行判定を実行させ得る一方で、当該保持期間の終期に前記有利遊技状態移行再判定手段による前記有利遊技状態への移行再判定を実行させ得る複合有利遊技状態移行判定実行手段と、
 前記複合有利遊技状態移行判定手段における前記保持期間に、前記高確率状態移行判定手段によって前記低確率状態から前記高確率状態に移行させるか否かの判定を行い得ることにより、前記保持期間における前記移行再判定の実行に対する期待を高め得る期待期間創出手段と、
 を備え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」とも称される。）や回胴式遊技機（一般的に「パチスロ機」とも称される。）等の遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

パチスロ遊技機として、従来、レア小役に対応する図柄の組み合わせが表示されることを契機としてA TゲームやA R Tゲームといった有利な遊技状態である特定遊技状態に移行させる遊技機がある（例えば、特許文献1参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2003-93599号公報

10

20

30

40

50

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

上記特許文献1に開示された遊技機においては、ARTゲームなどの有利遊技状態に移行し易い高確率状態と、有利遊技状態に移行しにくい低確率状態とがある。ここで、例えば有利遊技状態への移行の契機となるレア小役、特に有利遊技状態への移行確率が高い強小役に当選した場合でも、低確率状態ではなかなか有利遊技状態への移行が望めないことがあった。このため、せっかくの強小役に当選の際、高確率状態であれば有利遊技状態への移行が十分に望めるものの、低確率状態での当選であるがゆえ、有利遊技状態に移行しないことがある。したがって、有利遊技状態への移行に対する期待感が低くなり、興趣の低下を招くおそれがあった。

10

【0005】

そこで、本発明の課題は、有利遊技状態への移行に対する期待感を高めうることにより、興趣の低下を抑制し得る遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0006】

上記課題を解決するための本発明に係る遊技機は、各々に複数の図柄が付されている複数の可動体と、当選役の抽選を行う抽選手段と、抽選手段による抽選の結果に基づいて複数の可動体を停止制御する停止制御手段と、抽選の結果に基づく図柄組み合わせを表示する図柄表示手段と、通常遊技状態、及び当該通常遊技状態よりも有利な有利遊技状態を含むいずれかの遊技状態に制御する遊技状態制御手段と、通常遊技状態に制御されている中で、抽選手段による抽選の結果に基づいて有利遊技状態への移行判定を実行する有利遊技状態移行判定手段と、通常遊技状態に制御されている中で、有利遊技状態へと移行する割合が相対的に低い低確率状態、及び当該低確率状態よりも有利遊技状態へと移行する割合が相対的に高い高確率状態とを含むいずれかの状態に制御する状態制御手段と、低確率状態に制御されている中で、抽選手段による抽選結果に基づいて、高確率状態への移行判定を行う高確率状態移行判定手段と、を備える遊技機であって、抽選手段による抽選結果に基づいた図柄組み合わせを図柄表示手段に表示させつつも、当該抽選手段の抽選結果に関する抽選結果情報を保持する抽選結果情報保持手段と、抽選結果情報保持手段によって保持された抽選結果情報に基づいた図柄組み合わせを開示する抽選結果情報開示手段と、抽選結果情報開示手段によって開示された図柄組み合わせに基づいて、有利遊技状態移行判定手段による有利遊技状態への移行判定とは別に有利遊技状態への移行再判定を実行する有利遊技状態移行再判定手段と、低確率状態に制御されている間の所定の保持期間の始期に抽選結果情報保持手段が抽選結果情報を保持した際に有利遊技状態移行判定手段によって有利遊技状態への移行判定を実行させ得る一方で、当該保持期間の終期に有利遊技状態移行再判定手段による有利遊技状態への移行再判定を実行させ得る複合有利遊技状態移行判定実行手段と、複合有利遊技状態移行判定手段における保持期間に、高確率状態移行判定手段によって低確率状態から高確率状態に移行させるか否かの判定を行い得ることにより、保持期間における移行再判定の実行に対する期待を高め得る期待期間創出手段と、を備えることを特徴とする。

20

30

40

【発明の効果】

【0007】

本発明に係る遊技機によれば、有利遊技状態への移行に対する期待感を高めうることにより、興趣の低下を抑制し得る遊技機を提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【0008】

【図1】スロットマシンの分解斜視図である。

【図2】扉形前面部材を省略した状態を示すスロットマシンの分解斜視図である。

【図3】スロットマシンの斜視図である。

【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。

50

- 【図 5】図 4 の Z 1 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 Z 1 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 Z 2 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 Z 2 部拡大図である。
- 【図 9】図 8 (a) の要部を示す拡大図である。
- 【図 10】背板側を示すスロットマシン要部の横断面図である。
- 【図 11】ケース部材の分解斜視図である。
- 【図 12】ケース部材を後ろから見た斜視図である。
- 【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。 10
- 【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。
- 【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。 20
- 【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。
- 【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。 30
- 【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 33 A - A 線相当断面図である。
- 【図 36】ヒンジ金具の分解・組み立て斜視図である。
- 【図 37】ヒンジ金具の連鎖を示す線図である。
- 【図 38】扉形前面部材を示す要部の横断平面図である。
- 【図 39】開く途中の扉形前面部材を示す要部の横断平面図である。
- 【図 40】扉形前面部材の上半部を示す裏側から見た斜視図である。
- 【図 41】連結具を縦方向に切断した断面斜視図である。
- 【図 42】他のヒンジ金具の例を示す扉形前面部材の要部横断平面図である。 40
- 【図 43】図 42 の扉形前面部材の開く途中を示す要部の横断平面図である。
- 【図 44】機種ユニットにおいて画像表示体及び枠部材を開いた状態を示す斜視図である。
- 【図 45】連結具を連結したまま扉形前面部材を開いた状態を示す斜視図である。
- 【図 46】リール帯の図柄列を平面的に展開した展開図である。
- 【図 47】図柄表示窓 401 部分の拡大図である。
- 【図 48】スロットマシンに装備されている各種の機構要素や電子機器類、操作部材等の構成を概略的に示す概略図である。
- 【図 49】各当選役と対応する図柄の組み合わせ態様及びその遊技特典を示す対応表である。 50

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

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

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

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

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

【図 5 5】始動処理の処理手順を示すフローチャートである。

【図 5 6】遊技状態移行制御処理を示すフローチャートである。

【図 5 7】ART 移行判定テーブルである。

【図 5 8】リール停止処理の処理手順を示すフローチャートである。

【図 5 9】判定処理の処理手順を示すフローチャートである。

【図 6 0】BB ゲーム開始処理の処理手順を示すフローチャートである。

【図 6 1】BB ゲーム終了判定処理の処理手順を示すフローチャートである。

【図 6 2】RB ゲーム開始処理の処理手順を示すフローチャートである。

【図 6 3】RB ゲーム終了判定処理の処理手順を示すフローチャートである。

【図 6 4】RT ゲーム開始処理の処理手順を示すフローチャートである。

【図 6 5】RT ゲーム終了判定処理の処理手順を示すフローチャートである。

【図 6 6】チャンス RT の進行状況を示す図である。

【図 6 7】図 6 6 に続く進行状況を示す図である。

【図 6 8】チャンス RT で押し順ミスを生じた場合の進行状況を示す図である。

【図 6 9】図 6 8 に続く進行状況を示す図である。

【図 7 0】他のチャンス RT の進行状況を示す図である。

【図 7 1】図 7 0 に続く進行状況を示す図である。

【図 7 2】図 7 1 に続く進行状況を示す図である。

【図 7 3】図 7 2 に続く進行状況を示す図である。

【図 7 4】(a) は低確率滞在時状態移行抽選テーブル、(b) は高確率滞在時状態移行抽選テーブルである。

【図 7 5】(a) は低確率滞在時チャンス RT 移行抽選テーブル、(b) は高確率滞在時チャンス RT 移行抽選テーブルである。

【図 7 6】出目変換制御の進行状況を示す図である。

【図 7 7】図 7 6 に続く進行状況を示す図である。

【図 7 8】(a) はストック抽選テーブル、(b) は再表示ゲーム抽選テーブルである。

【図 7 9】(a) ~ (c) は、いずれもフリーズ制御継続時間決定テーブルである。

【図 8 0】1 ゲームで複数回の出目変換を実行する際の進行状況を示す図である。

【図 8 1】図 8 0 に続く進行状況を示す図である。

【図 8 2】図 8 1 に続く進行状況を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0009】

以下に本発明の実施の形態を遊技機たるスロットマシンを例に図面を参照しつつ説明する。なお、図 1 はスロットマシンの分解斜視図、図 2 は扉形前面部材を省略した状態を示すスロットマシンの分解斜視図、図 3 はスロットマシンの斜視図、図 4 は扉形前面部材を省略した状態を示すスロットマシンの縦断面図、図 5 は図 4 の Z 1 部拡大図、図 6 はコネクタホルダーを移動させた状態を示す図 4 の Z 1 部拡大図、図 7 は扉形前面部材を省略した状態を示すスロットマシンの横断面図、図 8 (a) は図 7 の Z 2 部拡大図、図 8 (b) はコネクタホルダーを移動させた状態を示す図 7 の Z 2 部拡大図、図 9 は図 8 (a) の要部を示す拡大図、図 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

10

20

30

40

50

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 は連結具を縦方向に切断した断面斜視図、図 42 は他のヒンジ金具の例を示す扉形前面部材の要部横断平面図、図 43 は図 42 の扉形前面部材の開く途中を示す要部の横断平面図、図 44 は機種ユニットにおいて前面開閉部材を開いた状態を示す斜視図、図 45 は連結具を連結したまま扉形前面部材を開いた状態を示す斜視図である。

10

20

【0010】

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

【0011】

[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 を取付すると共に該側板 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。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、天板 103 には、遊技機設置島 (図示せず) に設置した状態で該遊技機設置島の上棧 600 (図 25 想像線参照) と対向する領域内に複数 (実施形態では 4 個) の貫通孔 132 , 132 ... が穿設されている。

30

【0012】

[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。

40

【0013】

[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 11

50

0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。

【0014】

[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。

10

【0015】

[外本体 - 仕切板 - 下スペース - 電源装置]

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

【0016】

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

20

30

【0017】

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。

【0018】

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。

40

【0019】

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112

50

r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たため、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。

【0020】

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

10

【0021】

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。

20

【0022】

一方、前面板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。

30

【0023】

[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。

40

【0024】

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。

【0025】

以上のように本発明のスロットマシン1は、電源装置112を外本体100の内側コー

50

ナ一部分にセットして1本の木ねじ112qをねじ込むだけで取り付けが完了するため、従来に比べて電源装置112の取付作業の大幅な省力化が可能である。また、本発明では、1つの面に対してネジ止めすれば固定が完了するので、特に、固定する部位を電源装置112の前方(手前)に持ってきた場合は視認しやすく、確実に固定できる。ちなみに、従来は電源装置112の複数の面或は部材に対してネジ止めする必要があり、特に、背板104に固定するネジは視認しにくいいため忘れる可能性があった。

【0026】

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と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。

10

【0027】

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。

【0028】

[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。

20

【0029】

[扉形前面部材]

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

30

40

【0030】

また、前記投入口203の裏側にはメダルセクタ207が設けられており、そのメダルセクタ207の横にメダル樋212が、また、下に返却樋213が接続している。メダルセクタ207は内蔵したソレノイド(図示せず)をON・OFFさせることによって流路を切り替える公知のものであり、遊技者からのメダルの投入を待つ遊技状態のときには流路をメダル樋212側に、また、規定枚数を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からメダルセクタ207を通過してメダル樋212に流れたメダルはホッパ110bに行き着く。

50

一方、前記返却樋 2 1 3 は表側のメダル用受皿 2 0 1 に繋がっており、投入口 2 0 3 からメダルセレクタ 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。

【 0 0 3 1 】

[扉形前面部材 - 透視窓]

扉形前面部材 2 0 0 は、外本体 1 0 0 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 3 3 , 図 3 4 に示したように、透明板 2 1 4 a で覆ったゲーム用の透視窓 2 1 4 になっている。実施形態の透視窓 2 1 4 並びに透明板 2 1 4 a は、前記画像表示体 5 0 0 と図柄変動表示装置 3 0 0 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 2 0 0 と一体の額フレーム 2 1 6 によって画像表示体 5 0 0 と図柄変動表示装置 3 0 0 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 2 1 4 a を、画像表示体 5 0 0 と図柄変動表示装置 3 0 0 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 5 0 0 と図柄変動表示装置 3 0 0 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。

10

【 0 0 3 2 】

[扉形前面部材 - 透視窓 - 透明板]

透明板 2 1 4 a 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 D 3 0」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 2 1 4 b , 2 1 4 b , 2 1 4 b 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 2 1 4 a の周縁に縁部材 2 1 4 b を一体に成型した場合には、縁部材 2 1 4 b が補強バーになって透明板 2 1 4 a 全体の強度を高めるため、透明板 2 1 4 a が上記のように画像表示体 5 0 0 と図柄変動表示装置 3 0 0 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。

20

【 0 0 3 3 】

前記縁部材 2 1 4 b は、図 3 5 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 2 1 7 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。

30

【 0 0 3 4 】

なお、図 3 4 では、発光ユニット 2 1 7 が扉形前面部材 2 0 0 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 2 1 7 は、図 3 5 に示したように縁部材 2 1 4 b の中に嵌め込まれている。従って、透明板 2 1 4 a と発光ユニット 2 1 7 は、一体の部品として取り扱われる。

【 0 0 3 5 】

縁部材 2 1 4 b の形状は図示したものに限定されず、発光ユニット 2 1 7 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 2 1 4 b を設ける部位も実施形態のように透明板 2 1 4 a 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。

40

【 0 0 3 6 】

その他、図 3 3 , 図 3 4 において符号 2 1 8 は、透明板 2 1 4 a 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 2 1 4 a の裏側から透孔 2 1 4 c（図 3 3 拡大図参照）に通したビス（図示せず）により、縁部材 2 1 4 b と縁部材 2 1 4 b の間に嵌った図 3 4 の状態で止められている。該固定部材 2 1 8 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 2 0 0 と透明板 2 1 4 a の夫々の上のコーナー部分に設けた透孔 2 0 0 a , 2 1 4 d（図 3 3 拡大図参照）に対し扉形前面部材 2 0 0 の裏側から通したビス（図示せず）に螺合し、もって透明板 2 1 4 a を扉形前面部材 2 0 0 に固定するナットの役割を果たす。

【 0 0 3 7 】

50

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。

10

【0038】

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

【0039】

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的に嵌め込み、その状態で透明板214aを直立させて扉形前面部材200の前面に全ての縁部材214b、214b、214bを当接させ、さらに扉形前面部材200の裏から通したビス603（図1参照）によって固定する。図35は、このときの扉形前面部材200の要部を切断したものであり、この図35から明らかのように、もし仮に、遊技者が扉形前面部材200と縁部材214bの境から異物を無理矢理差し込んだとしても、その異物の先が縁部材214bの内部を横断して透明板214aの裏側に到達する余地は殆どない。従って、優れた防犯効果を発揮する。

20

【0040】

[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。

30

【0041】

[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。

【0042】

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。

40

【0043】

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。

【0044】

50

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の引っ張り力から、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。

10

20

30

40

50

【0045】

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

【0046】

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

【0047】

[ケース部材]

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

【0048】

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

【0049】

ケース部材400の天板406には、図1に示したように天窓部443, 443が形成されている。この天窓部443, 443は、天板406の強度を保つための補強帯444を挟んで2つに分けられており、その夫々が前記外本体100の貫通孔132, 132...を通る軸線との交点を含む領域にあり、該貫通孔132, 132...より十分に広く開口している。もっとも天窓部443の前側の周縁は前側に位置する貫通孔132の近くに寄せ

られている。そうすることにより天窓部 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 が本発明の開口部としても機能している。つまり、ケース部材 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。

【 0 0 5 0 】

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 の位置決めが正確になる。

【 0 0 5 1 】

一方、ケース部材 4 0 0 の底板 4 0 3 の底面には、図 2 に示したように凹段部 4 1 2 が形成されており、該凹段部 4 1 2 が前記仕切板 1 0 5 の突段部 1 0 6 に嵌まり合う。凹段部 4 1 2 の後面板 4 0 5 側の端部には後方に向かって拡大する向きのテーパ部 4 1 3 が設けてあり、該テーパ部 4 1 3 に案内され仕切板 1 0 5 の突段部 1 0 6 とケース部材 4 0 0 の凹段部 4 1 2 との嵌め合わせが円滑に行える。このようにケース部材 4 0 0 の凹段部 4 1 2 と仕切板 1 0 5 の突段部 1 0 6 の嵌め合いによってケース部材 4 0 0 が仕切板 1 0 5 の奥に真っ直ぐに案内されるが、例えば図 2 0 に示したように仕切板 1 0 5 に凹溝形態のレール部材 1 1 5 を敷設又は一体にプレス成形し、一方、ケース部材 4 0 0 の底板 4 0 3 に車輪 4 1 4 を設置し、該車輪 4 1 4 をレール部材 1 1 5 の溝内で転がらせるようにしてもよい。或は、図 2 1 に示したように仕切板 1 0 5 に凸形態のレール部材 1 1 6 を敷設又は一体にプレス成形し、一方、ケース部材 4 0 0 の前記車輪 4 1 4 の両端に鏝 4 1 5 , 4 1 5 を形成し、該車輪 4 1 4 の鏝 4 1 5 , 4 1 5 でレール部材 1 1 6 を挟ませるようにしてもよい。

【 0 0 5 2 】

また、ケース部材 4 0 0 は、仕切板 1 0 5 上の所定の位置にセットした状態で、図 1 , 図 2 , 図 1 8 , 図 2 3 に示した揺動レバー形態のストッパー 1 1 7 で止められている。このストッパー 1 1 7 は、図 1 , 図 2 に示したように仕切板 1 0 5 の前端部と、天板 1 0 3 に垂設した 2 つの取付具 1 1 8 , 1 1 8 とに軸着されており、図 1 8 実線のようにケース部材 4 0 0 の一部に係合する作動姿勢と、図 1 8 想像線のようにケース部材 4 0 0 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 4 0 0 の仕切板 1 0 5 上における前方向の動きを規制する。なお、ストッパー 1 1 7 を図 1 9 に示したように鍵形にしてケース部材 4 0 0 に設けた引掛部 4 1 6 に係合させるようにすれば、ケース部材 4 0 0 の仕切板 1 0 5 上における上方向の動きも規制することができる。

【 0 0 5 3 】

また、天板 1 0 3 の取付具 1 1 8 に軸着したストッパー 1 1 7 は、図 2 3 に示したようにケース部材 4 0 0 の側板 4 0 4 と天板 4 0 6 のコーナー部に貫設した係止孔 4 4 2 に臨む位置にあり、ケース部材 4 0 0 を所定の位置に押し込んだ状態でケース部材 4 0 0 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。

【 0 0 5 4 】

また、ケース部材 4 0 0 の後面板 4 0 5 には外本体 1 0 0 の背板 1 0 4 側に貫通する長孔形態の配線窓 4 1 1 が開設されている。該配線窓 4 1 1 は、図 4 , 図 5 , 図 2 4 に示したようにケース部材 4 0 0 に設置した図柄変動表示装置 3 0 0 の装置ケース 3 0 2 の上斜板 3 0 9 に対応し且つ前記メイン基板 4 0 9 の下側の位置にあり、上斜板 3 0 9 の上にある横長の空きスペース 4 1 7 (或は上斜板 3 0 9 とメイン基板 4 0 9 の間に形成される横長の三角スペース 4 1 7 と観念してもよい。) と背板 1 0 4 を結ぶ開口として機能する。

【 0 0 5 5 】

また、ケース部材 4 0 0 には図 5 , 図 1 2 に示したように空きスペース 4 1 7 の高さのほぼ中間位置に柵板状の仮止め部材 4 1 8 (以下「仮止め柵」ともいう。)が設けられており、また、後面板 4 0 5 の外側であって配線窓 4 1 1 の両横にケース部材 4 0 0 の左右側面に抜ける配線通路たる凹み 4 1 9 , 4 1 9 が形成されている。

【 0 0 5 6 】

なお、前記配線窓 4 1 1 の配置を、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 を基準に特定するならば、配線窓 4 1 1 は、図 2 4 に示したよう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 H L 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 H H との間の範囲を下

10

【 0 0 5 7 】

[画像表示体]

画像表示体 5 0 0 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 E L 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 4 0 0 の前面開口を開閉可能に閉鎖する前面開閉部材 9 0 (図 4 4 参照)としても機能している。なお、画像表示体 5 0 0 は、図 1 1 においてケース部材 4 0 0 の左側の側板 4 0 4 に設けた補強部材 4 0 7 にヒンジ金具 4 2 0 を取り付けて(取付位置は図 1 1 斜線部参照)、該ヒンジ金具 4 2 0 により回動自在に支持されている。

20

【 0 0 5 8 】

また、図 4 4 に示すように、画像表示体 5 0 0 の裏面側には、演出制御基板 5 1 0 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 5 0 0 と演出制御基板 5 1 0 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 4 0 0 内における配線作業空間 4 0 8 の煩雑さを抑制できる。また、画像表示体 5 0 0 が開かれると、演出制御基板 5 1 0 がケース部材 4 0 0 内から飛び出すように出現するため、演出制御基板 5 1 0 に対する作業性を著しく向上させることができる。

【 0 0 5 9 】

[画像表示体 - ヒンジ金具]

図 3 6 は、ヒンジ金具 4 2 0 の分解・組み立て斜視図である。なお、ヒンジ金具 4 2 0 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 4 2 0 は、前記ケース部材 4 0 0 の補強部材 4 0 7 に取り付く固定部材 4 2 0 a と、画像表示体 5 0 0 の裏側(図 3 6 の破線領域 5 0 0 s 参照)に取り付く回動部材 4 2 0 b と、該回動部材 4 2 0 b と固定部材 4 2 0 a を連結する短リンク 4 2 0 c 及び長リンク 4 2 0 d で構成される。

30

【 0 0 6 0 】

ヒンジ金具 4 2 0 の固定部材 4 2 0 a は、柵板形態である横向きの固定片 4 2 0 e を有し、該固定片 4 2 0 e の上面に長リンク 4 2 0 d の一端をピン P 1 で、また、固定片 4 2 0 e の下面に短リンク 4 2 0 c の一端をピン P 2 で回動自在に軸着する。一方、ヒンジ金具 4 2 0 の回動部材 4 2 0 b は、柵板形態である横向きの軸承片 4 2 0 f を有し、該軸承片 4 2 0 f の上面に長リンク 4 2 0 d の一端をピン P 3 で、また、軸承片 4 2 0 f の下面に短リンク 4 2 0 c の一端をピン P 4 で回動自在に軸着する。

40

【 0 0 6 1 】

こうして固定片 4 2 0 e と軸承片 4 2 0 f と長リンク 4 2 0 d と短リンク 4 2 0 c 及びピン P 1 ~ P 4 は、図 3 7 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 4 2 0 f に向かい合う固定片 4 2 0 e 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 3 7 (a) ~ (c) に示したように、画像表示体 5 0 0 の回動軌道を、扉形前面部材 2 0 0 の回転軸 1 0 0 a 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

50

金具 4 2 0 が回転中心移動機構として機能しており、扉形前面部材 2 0 0 の回動位置が変化しても、扉形前面部材 2 0 0 の回動外縁側と画像表示体 5 0 0 の回動外縁側との距離が略一定になるようにしている。

【 0 0 6 2 】

なお、長リンク 4 2 0 d と短リンク 4 2 0 c は、画像表示体 5 0 0 がほぼ 9 0 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 4 2 0 g , 4 2 0 h が設定されており（例えば長リンク 4 2 0 d の重合領域 4 2 0 g を三角形に膨出させて短リンク 4 2 0 c の重合領域 4 2 0 h に重なるようにする。）、その重合領域 4 2 0 g , 4 2 0 h の夫々にピン孔 4 2 0 i , 4 2 0 j が形成されている。このピン孔 4 2 0 i , 4 2 0 j 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 4 2 0 d と短リンク 4 2 0 c を連結し、もって両てこ機構をロックして画像表示体 5 0 0 を開いた位置に固定するためのものである。

10

【 0 0 6 3 】

[画像表示体 - 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。

20

【 0 0 6 4 】

[画像表示体 - 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。

30

【 0 0 6 5 】

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。

40

【 0 0 6 6 】

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鞘部材 7 0 1 を形成し、該固定鞘部材 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

50

の付属部品であるかのごとく一緒に開閉し、その際生じる両者の動きの相対的なずれを連結具 700 のロッド 702 が固定鞘部材 701 に出入りして吸収する。

【0067】

なお、ロッド 702 が画像表示体 500 の回動外縁（自由端）から最も突出したときの最大突出長さは、画像表示体 500 が開放位置である場合（例えば 90° 開放された場合）の、扉形前面部材 200 の回動外縁（止め軸 703 の位置）と画像表示体 500 の回動外縁との距離に基づいて設定されている。このため、ロッド 702 の長さを必要最小限の長さとすることができ、連結具の大型化を抑制することが可能になる。

【0068】

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

10

【0069】

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 702b に係合してロッド 702 の盲動を防止する。ロッド 702 には、その側面に摺動方向と直交する方向に摘み片 706 が突設されており、該摘み片 706 を摘んでロッド 702 を強制的に移動させることにより前記ストッパ 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 701a が垂下され、ロッド 702 の溝 705 内に挿入されている。この抜止め防止片 701a は、ロッド 702 が最も突出した際に引掛壁 702b と当接し、ロッド 702 が固定鞘部材 701 から抜け出ることを阻止するものである。

20

【0070】

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 402a が設けてある。また、画像表示体 500 の係合部 509 は、画像表示体 500 とは別の潤滑性に優れた合成樹脂で形成されており、画像表示体 500 に対し着脱自在（交換自在）に装着されている。

30

【0071】

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よればよい。そうすることにより扉形前面部材 200 の閉じ動作に際し、画像表示体 500 が上記付勢力の作用で連結具を引っ張りつつ自力で閉じるから、扉形前面部材 200 と画像表示体 500 がぶつからない。もちろん扉形前面部材 200 と画像表示体 500 の連れ回りのための手段は上記に限定されない。例えば、上記において連れ回りのための一要素たるヒンジ金具 420 は、上記のような両てこ機構の構造に限定されず、図 41, 図 42 に示したような、単独のピン 420k を中心にして画像表示体 500 を回動させる単純なものであってもよい。

40

50

【 0 0 7 2 】

ケース部材 4 0 0 に対する画像表示体 5 0 0 の取着手段をヒンジ構造にして該画像表示体 5 0 0 を扉状に回動させ得る構成に、上記のように画像表示体 5 0 0 を閉じ位置にロックするロック手段（上記のロック片 4 2 1）を付加した場合には、ケース部材 4 0 0 を外本体 1 0 0 に装着した状態で原則ロックを継続させ、配線作業空間 4 0 8 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 5 0 0 によって配線作業空間 4 0 8 内の重要部品（例えばメイン基板 4 0 9 や演出制御基板 5 1 0）がブロックできるから、防犯性能の向上に効果がある。

【 0 0 7 3 】

ケース部材 4 0 0 の開口部 4 0 1 上縁と閉じた画像表示体 5 0 0 の上縁との前後間には隙間 1 0 が設けられており、該隙間 1 0 に通した指で天板 4 0 6 の前記補強部材 4 0 7 が掴めるようになっている。また、ケース部材 4 0 0 の天板 4 0 6 の前方中央部分（天窗部 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 4 】

[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 5 】

[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、図 4 に示したように、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 6 】

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

10

20

30

40

50

ブ枠506の中にLED504を上向きにして配置し、一方、上側の照明装置502は、断面上向きコ字状の例えば乳白色である透光性カバー507内にLED504を下向きにして配置してなる。

【0077】

なお、上側の照明装置502は、照明方向を図4に示したように真下より遊技者側、すなわち透明板214a側に向かう斜め下向きに設置してある。実施形態では比較的強い指向性を持ったLED504の主たる照射領域の中心線L(図4拡大図参照)を透明板214aに対し斜めに向かわせるべく、基板503のLED取付面の向きが、前記透明板214a側に向けて斜め下向きに傾けられている。

【0078】

また、もし照明装置502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503を板状又は光源を包むような凹面状の反射部材に変更し、直射光と反射光の総和により方向付けられる主たる照射領域の中心線が、透明板214a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502の照射照準を透明板214aに設定すれば、漏れた一部の光がリール301a, 301b, 301cの外周面を照らしても殆ど影響はない。

【0079】

実験によれば、照明装置502の照明方向をリール301a, 301b, 301cの周面側に向けた場合には、湾曲するリール301a, 301b, 301c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214a 20
に対し斜めに向かわせた場合には、透明板214aを介してリール外周面が照らされることにより、リール301a, 301b, 301c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502から照射した光が扉形前面部材200の透視窓214に嵌めた透明板214aに当たって反射し全体に拡散するか、或は透明板214aが明るく照らされることでリール301a, 301b, 301c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。

【0080】

以上のような上側の照明装置502の構造は、下側の照明装置502にも採用することができ、もちろん図32に示したように下側の照明装置502にのみ採用することもできる。なお、図32は図4の上側の照明装置502を下側に配置し、下側の照明装置502 30
を上側に配置したものであるため、上記照明装置502の説明の「上」を「下」に読み替え、「下」を「上」に読み替えればよい。

【0081】

ところで照明装置502の光源として実施形態のようにLEDを採用した場合には、(a)低電圧で駆動するため約200V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使用して冷陰極管より軽く、従って画像表示体500を支えるヒンジ金具420の負担が少ない、というメリットがある。

【0082】

[配線手段]

前記外本体100に取り付けられている例えばメダル放出装置110や電源装置112及び扉形前面部材200の操作部202にある例えば各投入ボタン205, 206や始動レバー210(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400にある例えばメイン基板409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90とケース部材400とからなる機種ユニット50(図44及び図45参照)が外本体100に対し着脱自在であるため、機種ユニット50の交換等に際して本体側電気部品(筐体側電気部品)とケース部材側電気部品とを簡単に接続又は切り離すための合理的な配線手段が設けられている。 40

10

20

30

40

50

【 0 0 8 3 】

[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。

10

【 0 0 8 4 】

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。

【 0 0 8 5 】

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 15 拡大図に示したように上下方向に移動可能であり、また、左右方向にも移動し得る。この小さいコネクタ基板 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 D I N 規格のものが使われている。

20

【 0 0 8 6 】

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。

【 0 0 8 7 】

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。

30

【 0 0 8 8 】

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。

40

(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。

(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

50

き、そこから前記配線経路を通過して本体側電気部品に接続する。

【0089】

以上(a)～(d)の構成要素を備えた遊技機は、図柄変動表示装置300のリール301a, 301b, 301cの後ろを本体側配線類119が通らず、外本体100の側板102, 102沿い(背板104とのコーナーを含む(図10参照)。)に設けた配線経路を迂回するため、リール301a, 301b, 301cを外本体100の背板104近くにまで寄せることが可能になり、従来の構成、すなわち、本体側配線類119が背板104のほぼ中央を下ってリール301a, 301b, 301cの後ろを通過していた従来の構成に比べて、リール301a, 301b, 301cの径を大きくすることができる。なお、リール301a, 301b, 301cの径は大きい方が、回転時の迫力が増す。

10

【0090】

[配線手段 - コネクタ425, 427]

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

【0091】

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

20

【0092】

[配線中継基板 - コネクタ425, 427 - 仮止め棚]

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

30

【0093】

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

40

【0094】

しかして、図6に示したように前記仮止め棚418のベンチ部433にコネクタホルダー428を載置し、該コネクタホルダー428の取着片431を図7に示すベンチ側板4

50

34の内向き爪片435, 435, 435の間に嵌めることによってコネクタホルダー428が仮止め棚418に仮止めされる。もちろん仮止めと言っても、ケース部材400の輸送中にコネクタホルダー428が仮止め棚418から外れない強度を有する設定になっており、従ってケース部材400が外本体100に組み込まれる前までは、コネクタホルダー428と一体のコネクタ425, 427はケース部材400に設けた仮止め棚418に仮止めされて動かない。よってケース部材400を輸送したり、ケース部材400を外本体100に組み込む作業の最中に、ハーネス424, 426の先にあるコネクタ425, 427が、ケース部材400内の部品に当たってその部品はもちろん、自らも損傷する、というようなおそれがない。

【0095】

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

【0096】

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。

【0097】

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。

【0098】

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。

【0099】

また、上記の遊技機は、外本体100に1枚の扉形前面部材200を取り付け、該扉形

10

20

30

40

50

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

【0100】

これに対し上記の遊技機は、外本体 100 に 1 枚の扉形前面部材 200 を取り付け、該扉形前面部材 200 に対して機種ユニット 50 を物理的に独立させた構成であり、さらに、コネクタホルダー 428 を配線中継部材 113 に接続した後、該コネクタホルダー 428 は、図 5 に示したように外本体 100 に固定した部品（配線中継部材 113）と結合し機種ユニット 50 から離間した独立構造になっているため、プリント基板にハンダ付けして用いる低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。

10

【0101】

[コネクタ 425, 427 とコネクタ 124, 125 の結合]

前記のようにコネクタ 425 とコネクタ 427 は、1 つのコネクタホルダー 428 に取り付けられている。こうすることによりコネクタホルダー 428 を配線中継部材 113 の所定の位置にセットする 1 回の動作で 2 つのコネクタ 425, 427 の接続が完了する。しかし現実の問題として、2 つのコネクタ 425, 427 とコネクタホルダー 428 という独立した要素を寄せ集めて一体にする構造では、コネクタ 425, 427 とコネクタ 124, 125 の「正確な位置決め」という困難な問題に直面する。すなわち 2 つのコネクタ 425, 427 と配線中継部材 113 側のコネクタ 124, 125 の 4 要素の位置決めが全て正確でなければ、コネクタ 425, 124 とコネクタ 427, 125 の一括結合は不可能であるのに、そのような位置決め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。

20

30

【0102】

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。

40

【0103】

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

50

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。」

【0104】

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なれば、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。

【0105】

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、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。

【0106】

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。

10

【0107】

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。

【0108】

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。

20

【0109】

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

30

40

【0110】

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。

【0111】

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

50

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。

【0112】

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, 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。

10

【0113】

これに対し上記の実施形態のように、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。

20

【0114】

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 との間で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。

【0115】

その他、図 11 中、符号 441 は機能分離中継端子板である。

30

【0116】

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

40

【0117】

ところで、図 25 に示したように外本体 100 とケース部材 400 の間には隙間 S が形成されており、画像表示体 500 等から発生した熱が画像表示体 500 の冷却ファン (図示せず) で煽られ、ケース部材 400 の天窓部 443 から前記隙間 S を通って背板 104 の通気口 133 に至り、そこから遊技機設置島の内部に抜ける。このとき背板 104 とケース部材 400 の間に配線中継部材 113 がおりこれが障壁のごとく作用して前記隙間 S

50

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。

【0118】

[各リールの図柄、図柄列]

各リール301a, 301b, 301cには、図46に示すように、複数種類の図柄が一定間隔に配置されることで構成された図柄列(配列番号1番から21番までで示した合計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46では、各リール301a, 301b, 301cに付されたそれぞれのリール帯321a, 321b, 321cに表記された図柄列を平面的に展開した状態を示す。なお、図柄列中に配置された図柄を識別するために上記配列番号を便宜的に記している。

10

【0119】

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

【0120】

また、図柄の種類は、図46に示すように、「赤で塗りつぶされている「7」図柄(第1リール配列番号6番等、以下「赤7図柄」という)、「青で塗りつぶされている「7」図柄(第1リール配列番号17番等、以下「青7図柄」という)、「BAR図柄」、「チェリーの図柄が施された「チェリー図柄」、「リプレイ図柄」、「ベル1図柄」、「ベル2図柄」、「スイカ図柄」、「義」と記載された図柄(以下では「義図柄」という)、「正」と記載された図柄(以下では「正図柄」という)がある。

20

【0121】

図46において、「赤7図柄」は、リール帯321aにおいては配列番号3番・6番の2つ、リール帯321bにおいては配列番号12番の1つ、リール帯321cにおいては配列番号10番の1つが相当する。「青7図柄」は、リール帯321aにおいては配列番号16番の1つ、リール帯321bにおいては配列番号3番の1つ、リール帯321cにおいては配列番号15番の1つが相当する。「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。「義図柄」は、リール帯321aにおいては配列番号20番の1つ、リール帯321bにおいては配列番号19番の1つ、リール帯321cにおいては配列番号18番の1つが相当する。「正図柄」は、リール帯321aにおいては配列番号0番の1つ、リール帯321bにおいては配列番号20番の1つ、リール帯321cにおいては配列番号18番の1つが相当する。なお、図柄の種類は一例であって、これらの種類に限られるものではない。

30

40

【0122】

50

[枠部材]

図 4 7 は、図柄表示窓 4 0 1 を含む枠部材 5 0 1 の部分を拡大したところを示している。図柄表示窓 4 0 1 からは、各リール 3 0 1 a , 3 0 1 b , 3 0 1 c 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 3 0 1 a 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 3 0 1 b の「リプレイ図柄」が表示されている位置）、「下段（または下段位置）」（例えば、リール 3 0 1 c の「ベル 1 図柄」が表示されている位置）という。

【 0 1 2 3 】

上記のことから、図柄表示窓 4 0 1 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 4 0 1 内には最大で 9 個の図柄を表示させることができる。

10

【 0 1 2 4 】

枠部材 5 0 1（表示パネルともいう、以下では表示パネル 5 0 1 として統一する）の左側端（図柄表示窓 4 0 1 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、「B E T 1」, 「B E T 2」, 「B E T 3」と記されているのが B E T ランプ（ベットランプ） 6 1 4 である。B E T ランプの数字（上記の「B E T 1」, 「B E T 2」, 「B E T 3」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（M A X 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。

20

【 0 1 2 5 】

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（出目）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は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 4 0 1 内に個々に表示されたとしても、それぞれの図柄がいずれかの有効ライン上に並んでいなければ（すなわち所定の当選役に対応する図柄の組み合わせが有効ライン上に並んでいなければ）、所定の当選役に対応する図柄の組み合わせ態様が表示されたとは判断されないことになる。なお、このように、所定の当選役に対応する図柄の組み合わせが有効ライン上に並んでいない場合は、バラバラな図柄の組み合わせ態様（すなわちハズレの図柄の組み合わせ）が表示されたとは判断される。

30

【 0 1 2 6 】

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。

【 0 1 2 7 】

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

40

【 0 1 2 8 】

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（M A X ベット）のみとし、有効ラインを図 4 7 の図柄表示窓 4 0 1 内で「B A R 図柄 - リプレイ図柄 - 義図柄」が表示されているライン（すなわち右上がりライン） 6 2 3 b と、「ベル 1 図柄 - リプレイ図柄 - ベル 1 図柄」が表示されているライン（すなわち右下がりライン 6 2 3 a）の 2 つのラインのみを有効ラインとしている。

【 0 1 2 9 】

図 4 7 の図柄表示窓 4 0 1 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

50

である右下がりライン 6 2 3 a に表示されている「ベル 1 図柄 - リプレイ図柄 - ベル 1 図柄」であり、この図柄の組み合わせは、リプレイ役（再遊技役）に対応する図柄の組み合わせであるから、次ゲームにおいて、メダルを投入することなく自動ベットされ、前回のゲームと同様のゲームを再び実行することが可能となる。なお、有効ライン上に「ベル 1 図柄 - リプレイ図柄 - ベル 1 図柄」が表示されたとしても、遊技者は、いずれの役の図柄の組み合わせが表示されたのか、一見して把握し難い。しかし、有効ラインではない中段ラインに「リプレイ図柄 - リプレイ図柄 - リプレイ図柄」の図柄の組み合わせが表示されることで、遊技者は、リプレイに入賞したことを把握することが可能となる。

【 0 1 3 0 】

その他、表示パネル 5 0 1 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 6 0 4、上記 BET ランプ 6 1 4 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 6 0 6、「STR」という文字の描かれたスタートランプ 6 0 8、「INS」という文字の描かれたメダル IN ランプ 6 1 0、及び 2 つの横並びの 7 セグメント LED を備えた払出枚数表示 LED 6 1 2 がそれぞれ備えられている。なお、これらの他に後述するボーナスゲームの当選を告知するボーナス告知ランプや、ボーナスゲームなどでのメダルの累計払い出し枚数を表示したり、ボーナスゲームをカウントしたりする 7 セグメント LED 等を別途設けてもよい。

【 0 1 3 1 】

エラーランプ 6 0 4 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。

【 0 1 3 2 】

リプレイランプ 6 0 6 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。

【 0 1 3 3 】

スタートランプ 6 0 8 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 2 1 0 の操作（始動操作）を促す役割を持っている。

【 0 1 3 4 】

メダル IN ランプ 6 1 0 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。

【 0 1 3 5 】

払出枚数表示 LED 6 1 2 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。

【 0 1 3 6 】

[スロットマシンの内部構成]

図 4 8 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 4 0 9 を有しており、このメイン基板 4 0 9 には CPU 1 1 1 0 をはじめ ROM 1 1 1 2、RAM 1 1 1 4、入出力インタフェース 1 1 1 6 等が実装されている。

【 0 1 3 7 】

前述した 1 枚投入ボタン 2 0 5、2 0 6 や始動レバー 2 1 0、リール停止ボタン 2 1 1 a、2 1 1 b、2 1 1 c、貯留解除スイッチ 2 0 9 等はいずれもメイン基板 4 0 9 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 4 0 9 に出力することができる。具体的には、始動レバー 2 1 0 が操作されると前述した図柄変動表示装置 3 0 0 を始動させる（リール 3 0 1 a、3 0 1 b、3 0 1 c の回転を開始させる）操作信号がメイン基板 4 0 9 に出力され、リール停止ボタン 2 1 1 a、2 1 1 b、2 1 1 c が操作されると、リール 3 0 1 a、3 0

10

20

30

40

50

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。メイン基板 4 0 9 では、始動レバー 2 1 0 の操作信号を検出した場合に、内部当選役を決定するための内部抽選を行う。メイン基板 4 0 9 は、解決手段に記載の抽選手段に相当する。

【 0 1 3 8 】

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 3 9 】

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。

10

【 0 1 4 0 】

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、解決手段に記載の停止制御手段に相当し、リール 3 0 1 a , 3 0 1 b , 3 0 1 c は、解決手段に記載の図柄表示手段に相当する。

20

【 0 1 4 1 】

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 4 2 】

メダルセクタ 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、メダルセクタ 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、メダルセクタ 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。

30

【 0 1 4 3 】

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。

40

【 0 1 4 4 】

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

50

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

10

【0145】

スロットマシン1は、メイン基板409の他に演出制御基板510を備えており、この演出制御基板510にはCPU1118やROM1120、RAM1122、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IC1128等が実装されている。演出制御基板510はメイン基板409から各種の指令信号を受け、画像表示体500の表示や照明装置502等の発光（または点灯、点滅、消灯等）及びスピーカ512の作動を制御している。

【0146】

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。

20

【0147】

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

30

【0148】

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

40

【0149】

前述したとおり、各リール301a、301b、301cには、それぞれリール帯321a、321b、321cが付されている（図46参照）。そして、全てのリール301a、301b、301cを停止させた際に図柄表示窓401内に表示される表示内容（有効ライン上に表示された図柄の組み合わせ態様）から所定の当選役に対応する図柄の組み合わせ態様が表示されたか否かが判断される。具体的には、図柄表示窓401内で前述の有効ライン（右上がりライン623b及び右下がりライン623a）のうち少なくともいずれか1つのラインに所定の当選役に対応する図柄の組み合わせ態様が表示されているか否かが判断される。このとき、右上がりライン623bと右下がりライン623aとで、

50

別の当選役に対応する図柄の組み合わせ態様が重複して表示された場合には、複数の当選役に対応する図柄の組み合わせ態様が同時に表示されたと判断されて、それぞれの払出数を合算した数量のメダルの払い出しが行われる。すなわち、複数の当選役に対応する図柄の組み合わせ態様が重複して図柄表示窓401内の有効ライン上に表示されるものとなる。

【0150】

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。

【0151】

スロットマシン1の図柄には、「赤7図柄」、「青7図柄」、「BAR図柄」、「チェリー図柄」、「リプレイ図柄」、「ベル1図柄」、「ベル2図柄」、「スイカ図柄」、「義図柄」及び「正図柄」があることは既に述べたとおりであるが、このうち、「赤7図柄」、「青7図柄」、「BAR図柄」、「義図柄」、及び「正図柄」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401内に停止されるように狙って停止操作することが容易となっている(すなわち目押しすることが容易である)。さらに「義図柄」及び「正図柄」についても、図46を見ても分かるように、「義図柄」と「正図柄」との2つの図柄で円状を形成するかたちで「正義」と読めるように互いに上下に隣接して配置されているとともに、各リール301a, 301b, 301cにおいて1つしか配置されていないので、目押しすることが容易である。

【0152】

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

【0153】

[当選役と図柄の組み合わせ]

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

【0154】

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、準備RT、準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。これらの遊技状態は、メイン基板409及び演出制御基板510によって制御されている。スロットマシン1では、一般状態またはボーナス内部中においてボーナスに入賞した場合にボーナス中に移行し、ボーナス中が終了した後、一般状態に移行する。また、一般状態の際、ART付与抽選に当選した場合に準備RTに移行し、準備RTの際に昇格リプレイに入賞した場合にチャンスRT(ART)に移行する。ARTでは、移行時にARTの継続ゲーム数が決定され、転落リプレイに入賞した場合、準RTまたは一般状態に移行する。さらに、ARTの際にゲーム数上乘せ抽選に当選した場合には、ARTの継続ゲーム数が上乘せされる。

【0155】

各当選役についての当選確率は、図49に示されるように、遊技状態毎に決められている。なお、図49において「RB1」と記載されている条件装置については、「RB1+チャンス目1」、「RB1+チャンス目2」、「RB1+スイカ1」、「RB1+スイカ2」、「RB1+チェリー1」、「RB1+チェリー2」、「RB1+ベル2」があるが、これらをまとめて「RB1」と記載している。同様に、「BB2」については「BB2+チャンス目1」、「BB2+チャンス目2」、「BB2+スイカ1」、「BB2+スイカ2」、「BB2+チェリー1」、「BB2+チェリー2」、「BB2+ベル2」をまとめて「BB2」と記載している。さらに、「BB1」については「BB1+チャンス目1」、「BB1+チャンス目2」、「BB1+スイカ1」、「BB1+スイカ2」、「BB1+チェリー1」、「BB1+チェリー2」、「BB1+ベル2」をまとめて「BB1」と記載している。

【0156】

そして、抽選の結果として何らかの役に当選すると、当選役に応じた条件装置が作動し、作動した条件装置に基づいた図柄組み合わせが有効ライン上に表示されるように、後述するリール停止処理が行われる。本実施形態のスロットマシン1では、一の条件装置とリール制御のパターンとが1対1で対応しているので、一の当選役に対して複数のリール制御パターンを用意したい場合には、一の当選役に対して複数の条件が成立する場合もある。こうすることで、一の当選役に対して、複数パターンの停止出目（有効ライン上に表示される図柄の組み合わせ）を用意することが可能となる。ここで、有効ライン上に表示される図柄組み合わせについて、図49に示される「RB1」のうちの「RB1+ベル2」、「スイカ」、「AT1」～「AT10」、「ALL」、「昇格リブ5+転落リブ5」を例に挙げて説明する。

【0157】

「RB1+ベル2」は、RB1とベル2とが同時に重複して当選する重複役である。このとき、RB1及びベル2の両方に対応する条件装置が作動し、これらに対応する図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されることが許容され、これに基づいて、後述するステップS5のリール停止処理が行われる。そして、ベル2に対応する図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されると、賞として例えば9枚のメダルが払い出され、RB1に対応する図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されると、後述するRB1ゲームが開始される。ただし、RB1に対応する図柄の組み合わせ及びベル2に対応する図柄の組み合わせの両方について有効ライン上に表示されることが許容されたとしても、ベル2に対応する図柄の組み合わせが優先して有効ライン上に表示されるようにリール停止処理が行われる。ここで、ベル2に対応する図柄の組み合わせは、当選した当該ゲームに限って、有効ライン上に表示されることが許容される。一方、RB1に対応する図柄の組み合わせは、当選した当該ゲームだけに限らず、次ゲーム以降においても、RB1に対応する図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されるまで継続して、有効ライン上に表示されることが許容される。

【0158】

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。

【0159】

また、BB1、BB2、RB1及びRB2をボーナス役とし、図51～53においてメダルの払い出しがある役（例えばチェリー、スイカ、ベル1、ベル2等）を小役とし、前回ゲームと同じゲームを実行できる役（例えば通常リブ等）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。

【0160】

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。

【0161】

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。

10

【0162】

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

20

【0163】

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

30

【0164】

また、すべての押し順が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、1の有効ライン上に賞として1枚のメダルが払い出される図柄の組み合わせ（以下「1枚払出図柄組み合わせ」という）が表示され、他の有効ライン上に賞として2枚のメダルが払い出される図柄の組み合わせ（以下「2枚払出図柄組み合わせ」という）が表示される。すべての押し順が不適正な押し順としては、例えば「AT1」及び「AT2」の場合には、「右 左 中」、「中 右 左」となる。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。

40

【0165】

すなわち、抽選の結果が「AT1」又は「AT2」であるとき、適正な押し順でリール停止ボタン211a～211cが操作される限り必ずベル1の図柄組み合わせが有効ライン上に表示される。ただし、不適正な押し順でリール停止ボタン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、1枚払出図柄組み合わせ及び2枚払出図柄組み合わせが各有効ライン上に表示され、不適正なタイミングでリール停止ボタン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ととなる。

【0166】

50

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

【 0 1 6 7 】

さらに、一部の押し順が不適正な押し順でリール停止ボタン 2 1 1 a ~ 2 1 1 c が操作された場合には、適正なタイミングでリール停止ボタン 2 1 1 a ~ 2 1 1 c が操作されると、1の有効ライン上に2枚払出図柄組み合わせ（以下「2枚払出図柄組み合わせ」という）が表示され、他の有効ライン上に賞として4枚のメダルが払い出される図柄の組み合わせ（以下「4枚払出図柄組み合わせ」という）が表示される。一部の押し順が不適正な押し順としては、例えば「A T 1」及び「A T 2」の場合には、「左 右 中」、「左 中 右」、「中 右 左」となる。ただし、不適正なタイミングでリール停止ボタン 2 1 1 a ~ 2 1 1 c が操作されると、ハズレの図柄組み合わせが有効ライン上に表示される。このとき、賞としてのメダルは払い出されない。

10

【 0 1 6 8 】

また、「A T 3」及び「A T 4」についての適正な押し順は「左 右 中」（以下「はさみ押し」と称する）であり、「A T 5」及び「A T 6」についての適正な押し順は「中 左 右」又は「中 右 左」（以下これらを「中押し」と称する）であり、「A T 7」及び「A T 8」についての適正な押し順は「右 左 中」（以下「逆押し」と称する）であり、「A T 9」及び「A T 10」についての適正な押し順は「右 左 中」（以下「逆はさみ押し」と称する）である。そして、この適正な押し順でリール停止ボタン 2 1 1 a ~ 2 1 1 c が操作された場合には、小物 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 S 5 のリール停止処理が行われる。ただし、不適正な押し順でリール停止ボタン 2 1 1 a ~ 2 1 1 c が操作された場合には、適正なタイミングでリール停止ボタン 2 1 1 a ~ 2 1 1 c が操作されると、1枚払出図柄組み合わせ及び2枚払出図柄組み合わせ、あるいは2枚払出図柄組み合わせ及び4枚払出図柄組み合わせが各有効ライン上に表示され、不適正なタイミングでリール停止ボタン 2 1 1 a ~ 2 1 1 c が操作されるとハズレの図柄組み合わせが有効ライン上に表示されることとなる。ここで、抽選の結果が「A T 3」、「A T 5」、「A T 7」及び「A T 9」である場合における「適正なタイミング」は、それぞれ、抽選の結果が「A T 4」、「A T 6」、「A T 8」及び「A T 10」である場合における「不適正なタイミング」となり、抽選の結果が「A T 3」、「A T 5」、「A T 7」及び「A T 9」である場合における「不適正なタイミング」は、それぞれ、抽選の結果が「A T 4」、「A T 6」、「A T 8」及び「A T 10」である場合における「不適正なタイミング」となる。

20

30

【 0 1 6 9 】

なお、抽選の結果が「A T 1」~「A T 10」のうちいずれかであるときに、不適正な押し順でリール停止ボタン 2 1 1 a ~ 2 1 1 c が操作され、さらに不適正なタイミングでリール停止ボタン 2 1 1 a ~ 2 1 1 c が操作されたことによって有効ライン上に表示され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。また、「A T 5」及び「A T 6」についての適正な押し順は「中 左 右」又は「中 右 左」であり、すべての押し順が不適正な押し順は存在せず、「中 左 右」又は「中 右 左」以外の押し順は、一部の押し順が不適正な押し順となる。

40

【 0 1 7 0 】

「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 S 5 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

50

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「ALL」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。

【0171】

「昇格リブ5 + 転落リブ5」～「昇格リブ1 + 転落リブ1」は、いずれも、昇格リプレイと転落リプレイとが同時に重複して当選する役であり、一般状態、ボーナス内部中、及びボーナス中では抽選対象とならず、準備RT、準RT、およびチャンスRTであるときに限り、抽選対象とされる。「昇格リブ5 + 転落リブ5」～「昇格リブ1 + 転落リブ1」に当選したとき、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入賞する役が異なっている。

10

【0172】

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

【0173】

[ボーナス役]

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

20

【0174】

また、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、作動した条件装置に対応する図柄組み合わせ（図50に示された図柄組み合わせ）が停止すると、1回のゲーム結果として、有効ラインに停止した図柄組み合わせに応じた賞が付与される。ただしこの場合、右上がりライン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。

30

40

【0175】

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

【0176】

[リプレイ役]

本実施形態のロットマシン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49では「通常リブ」と記載）、昇格リプレイ1～5（図49では「昇格リブ

50

1」～「昇格リブ5」と記載)、及び転落リブレイ1～5(図49では「転落リブ1」～「転落リブ5」と記載)とが用意されている。このリブレイ役に対応する図柄の組み合わせ態様は、図53に示されるとおりである。そして、リブ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、リブレイの図柄組み合わせが揃ったと判定される。なお、上記のリブレイ役のうち、通常リブレイに対応する図柄の組み合わせは、図49を見ても分かるように遊技者がすぐに把握し難いものであるが、有効ラインではないものの中段ラインに「リブレイ図柄 - リブレイ図柄 - リブレイ図柄」の図柄の組み合わせが表示されることで、遊技者は、リブレイに入賞したことを把握することが可能となる。なお、昇格リブレイに対応する図柄の組み合わせとしては、右上がりライン623aに「リブレイ図柄 - リブレイ図柄 - リブレイ図柄」の図柄の組み合わせが表示される。さらに、転落リブレイに対応する図柄の組み合わせとしては、右上がりライン623aに「リブレイ図柄 - リブレイ図柄 - スイカ図柄 / 青7図柄」の図柄の組み合わせ、または右上がりライン623aに「赤7図柄 / 青7図柄 / スイカ図柄 - リブレイ図柄 - リブレイ図柄」が表示される。

10

【0177】

リブレイの図柄組み合わせが有効ライン上に表示されると、リブレイゲームという遊技特典が付与される。このリブレイゲームでは、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、リブ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、リブ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。

20

【0178】

このリブ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。またリブ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、一般状態において、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、リブ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。

30

【0179】

また、各ルール301a, 301b, 301cにリブ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、リブ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、同じくリブ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(リブ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、リブレイ役に対応する図柄の組み合わせ態様を目押しの必要なく揃えることのできるものとする)ことができる。

【0180】

なお、通常リブ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、通常リブ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。また、準備RTまたは準RTの際に昇格リブレイ1～5に基づいた図柄の組み合わせが有効ライン上に表示された場合には、チャンスRTへ移行する契機として機能している。さらに、チャンスRTの際に転落リブレイ1～5に基づいた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、準RTまたは一般状態へ移行する契機として機能している。

40

【0181】

[ベル役]

本実施形態のスロットマシン1には、ベル役として、上述したとおり、「ベル1」と「ベル2」とが用意されている。このベル役に対応する図柄の組み合わせ態様は、図51～53に示されるとおりである。そして、ベル役に対応する図柄の組み合わせが有効ライン

50

上に表示されると、ベル役の図柄組み合わせが揃ったと判定され、賞としてのメダル(例えば9枚)が払い出される。なお、ベル2に対応する図柄の組み合わせは、図49を見ても分かるように遊技者がすぐに把握し難いものであるが、有効ラインではないものの中段ラインに「ベル1図柄orベル2図柄-ベル1図柄-ベル1図柄orベル2図柄」の組み合わせが表示されることで、遊技者は、ベル2に入賞したことを把握することが可能となる。なお、ベル1図柄とベル2図柄とは形態に若干違いがあるものの、ベルといった同じ観念を遊技者に生じさせる点で両図柄は共通する。

【0182】

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

10

【0183】

[チェリー役]

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

20

【0184】

[スイカ役]

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

30

【0185】

[AT専用役]

本実施形態のスロットマシン1には、AT専用役として、上述したとおり、「AT1」~「AT10」が用意されている。これらAT専用役に対応する図柄の組み合わせ態様は、図51~53に示されるとおりである。すなわち、抽選の結果が「AT1」~「AT10」のうちのいずれかであって且つ適正な押し順でリール停止ボタン211a~211cが操作されると、作動した条件装置のうち小物17に対応する図柄の組み合わせが有効ライン上に表示される。ただし、抽選の結果が「AT1」~「AT10」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が操作されず、すべての押し順が不適正な押し順および適正なタイミングで操作された場合には、1枚払出図柄組み合わせ及び2枚払出図柄組み合わせが2ラインにそれぞれ表示される。また、一部の押し順が不適正な押し順および適正なタイミングで操作された場合には、2枚払出図柄組み合わせ及び4枚払出図柄組み合わせが2ラインにそれぞれ表示されることとなる。

40

【0186】

[ALL役]

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

50

【 0 1 8 7 】

[ボーナスゲーム専用役]

さらに、ボーナスゲーム中（BB1ゲーム中、BB2ゲーム中、RB1ゲーム中及びRB2ゲーム中）にのみ有効となる当選役としてボーナスゲーム専用役がある。このボーナスゲーム専用役は、図49の「ロゴ」に相当し、これらに対応する図柄（ボーナスゲーム専用役図柄）の組み合わせは、図49に示されるとおりである。

【 0 1 8 8 】

ボーナスゲーム中にボーナスゲーム専用役図柄が揃うと、規定枚数（例えば10枚）のメダルの払い出しが行われる。このときのメダルの払い出しは当該ゲームにて行われる。つまり、ボーナスゲーム専用役図柄が揃うと10枚のメダルの払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。

10

【 0 1 8 9 】

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ALL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。

20

【 0 1 9 0 】

[ハズレ]

図51～53に示された図柄の組み合わせのいずれにも該当しない場合は、ハズレとなる。そして、ハズレとなった当該ゲームでは、メダルの付与は行われず、また次回以降のゲームに変化を及ぼすこともない。なお、ハズレは遊技者に当該ゲーム及び次回以降のゲームにおいて何の遊技特典も付与しない役であるともいえる。また、一般状態の際にハズレとなった場合には、その一部、具体的には、2/37263の割合で確定役となる。確定役の図柄組み合わせは、ハズレと同一の手順で決定される。この確定役となった場合には、後に説明するチャンスRT移行抽選の当選確率が高くされる。

30

【 0 1 9 1 】

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。

【 0 1 9 2 】

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。

【 0 1 9 3 】

[ゲーム処理]

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

40

【 0 1 9 4 】

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

【 0 1 9 5 】

50

次のステップS 2では、投入口2 0 3から投入されたメダルの枚数により、あるいはすでに貯留されているメダルがある場合にはMAX投入ボタン2 0 6（あるいは1枚投入ボタン2 0 5）の押下操作により賭け数が決定され、始動レバー2 1 0の操作待ちの状態となる。すなわち、1回のゲームの賭け数が決定され、始動レバー2 1 0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2 0 5を備えていなくてもよい。

【0196】

ステップS 3では、ステップS 2において操作待ちの状態となった始動レバー2 1 0の操作によりゲームをスタートさせるとともに、いずれかの当選役を内部抽選の結果とするか否かを決定するための内部抽選処理を実行する。この内部抽選処理とは、次のステップS 4にて回転を開始する全てのリール3 0 1 a, 3 0 1 b, 3 0 1 cが停止状態（遊技者の停止操作により停止状態となること）となる前の段階において、いずれかの当選役を当該ゲームの抽選結果とするかを決定するために実行されるものである。すなわち、この抽選の抽選結果がいずれかの当選役に該当する場合に限り、リール3 0 1 a, 3 0 1 b, 3 0 1 cの停止操作が行われたときに、該当する当選役に対応する図柄組み合わせが有効ライン上に停止することが許容されるのである。

10

【0197】

次にステップS 4では、ステップS 3の内部抽選処理の終了に伴い全てのリール3 0 1 a, 3 0 1 b, 3 0 1 cの回転を開始させるリール回転処理を実行する。このリール回転処理においては、全てのリール3 0 1 a, 3 0 1 b, 3 0 1 cの回転が開始された時点でリール停止ボタン2 1 1 a, 2 1 1 b, 2 1 1 cの押下操作を有効とし、リール停止ボタン2 1 1 a, 2 1 1 b, 2 1 1 cが有効になったことを知らせる操作有効ランプ（図示しない）を点灯させるとともに、次のリール回転処理が実行されるまでのタイマカウントを開始する。なお、操作有効ランプは各リール停止ボタン2 1 1 a, 2 1 1 b, 2 1 1 cにそれぞれ内蔵されるランプである。

20

【0198】

ステップS 5では、遊技者によるリール停止ボタン2 1 1 a, 2 1 1 b, 2 1 1 cの押下操作が受け付けられて、その受け付け順に操作有効ランプを消灯させるとともに、対応するリール3 0 1 a, 3 0 1 b, 3 0 1 cの回転を停止させるリール停止処理を実行する。

30

【0199】

次のステップS 6では、ステップS 5において、「バー図柄 - リプレイ図柄 - 正図柄」が表示されているライン（すなわち右上がりライン）6 2 3 bと、「ベル1図柄 - リプレイ図柄 - ベル1図柄」が表示されているライン（すなわち右下がりライン6 2 3 a）の2つのラインのみを有効ラインとして全てのリール3 0 1 a, 3 0 1 b, 3 0 1 cが停止状態になったと判定した時点で、有効ライン上に表示された表示内容（図柄の組み合わせ態様）と、上記のステップS 3において決定された内部抽選の結果として許容されているものを照合して当選役の判定を行う判定処理を実行する。

【0200】

ステップS 7では、ステップ6において判定された当選役に対応する遊技特典の内容に基づくメダルの払出処理を実行する。また当選役がBB 1、BB 2、RB 1、RB 2、SB 1、SB 2、リプレイの場合には、それぞれ遊技状態の変更（図4 9に示される遊技状態の変更）や再遊技等の各種遊技特典に付与を実行する。

40

【0201】

以上が、スロットマシン1の基本的な1ゲームの処理手順である。ここで、ステップS 2（BET処理）、ステップS 3（内部抽選処理）、ステップS 4（リール回転処理）は、一連の外部操作として遊技者により行われるものである。従って、これらの処理（ステップS 2、ステップS 3、ステップS 4）をまとめて始動処理と呼ぶ。以下ではこの始動処理の具体的な説明をする。

50

【0202】

[始動処理]

図55は、始動処理で行われる各処理を具体的に示したものである。

【0203】

始動処理では、まずステップS101にてメダルの投入または1枚投入ボタン205、MAX投入ボタン206の操作が待ち受けられる。MAXベット操作またはメダル投入があると、ステップS101の判定が満たされ、ステップS102に移る。なお、この判定はMAXベットに相当するメダルの投入（つまり、3枚以上のメダルの投入）やMAXベットとなる1枚投入ボタン205、MAX投入ボタン206の操作があった場合にのみ満たされるものとしている。

10

【0204】

次のステップS102では、受付処理として、ベット数（この例ではMAXベットのみ）を決定するとともに、ベット数に応じた有効ラインランプを点灯させる。本実施形態のスロットマシン1は、3枚賭け専用機であり、3枚のメダルが投入されると、右上がりライン623bと、右下がりライン623aの2つのラインが有効ラインとなり、これを示す有効ラインランプを点灯させる。

【0205】

ステップS103では、始動レバー210の操作を有効化する。始動レバー210の操作が有効化されると、この始動レバー210の操作が受け付けられるまで操作待ちの状態となり、次のステップS104に移る。

20

【0206】

次のステップS104では、始動レバー210の操作が有効化されているか、またその場合は始動レバー210の操作が受け付けられたかを判定する。先のステップS103にて始動レバー210の操作が有効化されている場合、遊技者による始動レバー210の操作が受け付けられると、この判定が満たされ、次のステップS105へ移る。

【0207】

また、上記のステップS101にて遊技者がベット操作またはメダル投入をしない、あるいはMAXベットに至らないうちはステップS101の判定が満たされず、ステップS104に移る。このときはステップS104の判定も満たされず、ステップS101に戻り、以降の処理を繰り返す。

30

【0208】

また、リプレイゲームでは、新たにメダルのベットを必要としない。これは、後述するリプレイゲーム処理にてMAXベットコマンドがRAM1114に格納されている場合、自動的にMAXベット状態にする。これにより、ステップS101の判定が満たされることになる。

【0209】

ステップS105では、ステップS104での始動レバー210の操作を受けて、始動レバー210の操作を無効化する。

【0210】

次に、ステップS106では、出目変換制御処理を行う。出目変換制御処理では、フリーズフラグがセットされているか否かを判定し、フリーズフラグがセットされていると判定したときに、フリーズタイマをセットしてスタートさせる。フリーズタイマがカウントされている間にフリーズ制御が実行され、このフリーズ制御が実行されている間に出目変換制御処理が実行される。その後、ステップS107に移る。出目変換制御処理の詳細については、後にさらに説明する。また、フリーズフラグがセットされていないと判定したときには、フリーズタイマをセットすることなくステップS107に移る。

40

【0211】

ステップS107では、始動レバー210の操作があると、この始動レバー210の操作に基づいて乱数の抽出を行う。乱数の抽出を行った後、次のステップS108に移る。なお、このときの乱数を抽出するタイミングについては、始動レバー210の操作後直ぐ

50

に行っても所定時間（例えば0.5秒後など）後に行うなど、プログラミングの過程で適切な抽出タイミングを設定することができる。

【0212】

ステップS108では、抽出された乱数値（以下では、抽出乱数値という）からいずれの当選役に該当するかの当たり判定（乱数値の照合）を行う。この当たり判定では、後述する当たり値判定テーブルにて抽出乱数値を照合する。ここで行われる乱数値の照合とは、予め決められた当選役の乱数値に、抽出乱数値が該当（合致、一致）するか否かを判定することである。このとき抽出乱数値がいずれかの当選役に該当すると判定された場合、該当する当選役に対応する条件装置をON（=1）にする（図50を参照）。なお、抽出された乱数値と当たり判定テーブルとを照合して行われる当たり判定における各当選役についての当選確率は、図49に示されるとおりである。

10

【0213】

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

20

【0214】

一方、ステップS108にて、抽出乱数値がいずれの当選役にも該当しないと判定された場合、いずれの当選役にも該当しない「ハズレ」となり、いずれの条件装置も作動させない（図50を参照）。ここで、いずれかの条件装置がONになっているとき（成立しているとき）には、その成立している条件装置に対応する図柄組み合わせを揃えることが可能となる。各条件装置に対応する図柄組み合わせは、図51～53に示されるとおりである。従って、いずれの条件装置も成立していないハズレである場合は、いずれの当選役に対応する図柄組み合わせも、有効ライン上に揃えることができないことになる。上記のステップS107及びステップS108はスロットマシン1の内部にて乱数抽選を行ってものであり、以下ではこれらのステップのことを、まとめて内部抽選、あるいは内部抽選を行う等という。なお、この乱数の抽出からフラグ処理までは内部抽選（前述の図54のステップS3）に相当する。

30

【0215】

次のステップS109では、前回の始動処理（具体的には当該ゲームの1回前のゲーム）にてスタートさせたウェイトタイマがタイムアップ（例えば4.1秒経過）したか否かを判定する。なお、このウェイトタイマと呼ばれるタイマは、当該ゲームにおいてリールの回転が開始されたときから次のゲームでリールの回転が開始されるまでの所定時間（例えば、4.1秒）の経過を計測するものである。ここで、ウェイトタイマがタイムアップ（既に4.1秒経過した）となった場合にはこの判定が満たされ、次のステップS110に移る。また、この判定はウェイトタイマがタイムアップするまでループする。

40

【0216】

ステップS110では、出目変換制御処理にてスタートさせたフリーズタイマがタイムアップしたか否かを判定する。なお、フリーズタイマがタイムアップとなる時間は、後に説明するフリーズ時間決定処理によって決定される、このフリーズタイマがタイムアップするまでの間に、出目変換制御が実行される。また、この判定はフリーズタイマがタイムアップするまでループする。

【0217】

ステップS111では、全てのリール301a, 301b, 301cの回転を開始させる。そして全てのリール301a, 301b, 301cの回転の速さが一定となると、それぞれのリール停止ボタン211a, 211b, 211cの操作有効ランプを点灯させる

50

。この点灯により、遊技者はリール停止ボタン 2 1 1 a , 2 1 1 b , 2 1 1 c の押下操作が有効になったことを知ることとなる。

【 0 2 1 8 】

なお、スロットマシン 1 では、回転を開始したリールは遊技者による停止操作（リール停止ボタン 2 1 1 a , 2 1 1 b , 2 1 1 c の押下操作）が受け付けられるまで上記の一定の速さで回転を維持し続けるものである。

【 0 2 1 9 】

次にステップ S 1 1 2 では、ウェイトタイマをリセットするとともに、次回の始動処理までウェイトタイマをスタートさせ始動処理は終了となる。

【 0 2 2 0 】

[内部抽選確率]

上記のとおり、スロットマシン 1 では、内部抽選の結果（抽出乱数値の照合の結果）が当該ゲームで該当する当選役（以下では、該当当選役をいう）として許容される。ここで該当当選役が許容されると、該当当選役に対応する条件装置を作動させて、この作動した条件装置の情報は、内部抽選の結果を示す情報コマンドとして以降の処理（リール停止処理、判定処理、払出処理等）に反映されることになる。

【 0 2 2 1 】

スロットマシン 1 では、乱数抽出を行う際の乱数値の範囲（これを抽出範囲という）を予め決めておくものである。この抽出範囲は、例えば、0 から 1 6 3 8 3 までの整数値（つまり、 $214 = 16384$ 個の乱数）と決めることができる。なお、本実施形態のスロットマシン 1 では、抽出範囲の乱数値を、便宜上、0 から 5 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。

【 0 2 2 2 】

上記の抽出範囲内においては、さらにそれぞれの当選役に対応する乱数値が予め割り当てられている。例えば、抽出範囲（本実施形態のスロットマシン 1 では 0 から 5 9 9 9 9 ）内の乱数値のうち、R B 2 に対応する乱数値を「1」とすれば、抽出乱数値が「1」となった場合に、内部抽選の結果は「R B 2 に当選した」ということになり、R B 2 の条件装置が当該ゲームでの情報コマンドとして処理されることになる。また、これを利用すると、抽出範囲及び R B 2 に対応する乱数値から、R B 2 の当選確率（R B 2 が内部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（R B 2 ）

でいえば、
〔 R B 2 に対応する乱数値の総個数 / 抽出範囲内の乱数値の総個数 〕

が、 $2 / 60000$ となり、R B 2 の当選確率は $1 / 30000$ であるということになる。

【 0 2 2 3 】

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（R B 2 ）では、抽出範囲内の乱数値「1」が R B 2 に対応する当たり値ということになる。また、当たり値が複数存在する場合、例えば、所定役の当たり値を抽出範囲内の連続する乱数値「1」、「2」、「3」、「4」とすれば、この所定役の当たり値の範囲は乱数値「1」から「4」までとなる。そして、抽出乱数値が乱数値「1」から「4」までのいずれかに該当すると判定される（照合される）と、内部抽選の結果として「所定役に当選した」ということになる。なお、本実施形態のスロットマシン 1 では、一の当選役のみに当選する単独役（例えば R B 2 、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「R B 1 + ベル 2」、「B B 2 + ベル 1」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。

【 0 2 2 4 】

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、内部抽選で抽出乱数値が

10

20

30

40

50

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。

【0225】

ところで、単独役とは、1つの抽出乱数値に対して1つの当選役が対応するものであり、重複役とは、1つの抽出乱数値に対して、複数（この場合2つ）の当選役が対応するものである。つまり、抽出された乱数値が重複役の当たり値に該当する場合、複数の当選役のいずれにも当選したということになる。例えば、抽出された乱数値が図49に示された「昇格リブ5 + 転落リブ5」に該当する当たり値に該当する場合、前述したフラグ処理（図55のステップS107参照）にて、図50に示されるように、昇格リブ5に対応する条件装置及び転落リブ5に対応する条件装置を同時に成立させるということである。

10

【0226】

また、図49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）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。

【0227】

[遊技状態の遷移]

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

20

【0228】

先ず、BB1ゲーム、BB2ゲーム、RB1ゲーム、RB2ゲームなどのボーナスゲーム（BG）中であるか否かが判定され（ステップS151）、ボーナスゲーム中であると判定されたときにボーナスゲームが終了したか否か（BGE）を判定する（ステップS152）。ここで、ボーナスゲームが終了したと判定すると（ステップS152におけるYES）、ボーナスゲームまたはボーナス内部中に移行する前の遊技状態、例えば一般状態（GGC）に移行される（ステップS153）。ボーナスゲームが終了していないと判定した場合には、ボーナスゲームが終了するまでこの判定をループする。

【0229】

ステップS151においてボーナスゲーム（BB1ゲーム、BB2ゲーム、RB1ゲーム、RB2ゲーム）中でないと判定されると（ステップS151におけるNO）、ボーナス内部（BI）中であるか否かが判定される（ステップS154）。すなわち、内部抽選においてボーナス役（BB1、BB2、RB1、RB2）に当選すると、ボーナス役に対応する条件装置が作動するが、このボーナス役に対応する条件装置は、内部抽選に当選したゲームにおいてボーナス役に対応する図柄組み合わせが有効ラインに表示されなかったとしても、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が有効ラインに表示されるまで継続して作動する。そして、ボーナス役に対応する図柄組み合わせが有効ラインに表示されたと判定される（BG）と（ステップS155におけるYES）、ボーナス中に移行し（ステップS156）、ボーナスゲーム（BG）が実行される。

30

【0230】

ステップS154においてボーナス内部中でないと判定されると（ステップS154におけるNO）、準備RT（PRT）または準RT（SRT）であるか否かが判定される（ステップS157）。準備RTまたは準RTであると判定されたときには（ステップS157におけるYES）、昇格リプレイ（PRP）に入賞したか否かが判定される（ステップS158）。

40

【0231】

ここで、昇格リプレイに入賞したと判定されると（ステップS158におけるYES）、チャンスRT（CRT）に移行される（ステップS159）。また、昇格リプレイに入賞していないと判定されると（ステップS158におけるNO）、転落リプレイに入賞したか否か（DRP）が判定される（ステップS160）。転落リプレイに入賞したと判

50

定された場合は（ステップ S 1 6 0 における Y E S ）、遊技状態を一般状態（G G C）に移行させる（ステップ S 1 6 1）。また、転落リプレイに入賞していないと判定された場合は（ステップ S 1 6 0 における N O ）、ステップ S 1 5 8 に戻り、昇格リプレイまたは転落リプレイに入賞するまでステップ S 1 5 8、ステップ S 1 6 0 の判定をループする。

【 0 2 3 2 】

ステップ S 1 5 7 において準備 R T または準 R T でないと判定されると（ステップ S 1 5 7 における N O ）、チャンス R T（C R T）であるか否かが判定される（S 1 6 2）。チャンス R T であると判定されたときには（ステップ S 1 6 2 における Y E S ）、転落リプレイ（D R P）に入賞したか否かが判定される（ステップ S 1 6 3）。

【 0 2 3 3 】

転落リプレイに入賞したと判定されると（ステップ S 1 6 3 における Y E S ）、転落リプレイに入賞したゲームにおいて、適正な押し順が教示（N A V I）されていたか否かが判定される（ステップ S 1 6 4）。適正な押し順が教示されていたと判定されると（ステップ S 1 6 4 における Y E S ）、準 R T（S R T）に移行する（ステップ S 1 6 5）。その一方、適正な押し順が教示されていないと判定されると（ステップ S 1 6 4 における N O ）、一般状態（G G C）に移行される（ステップ S 1 6 6）。また、転落リプレイに入賞していないと判定されると（ステップ S 1 6 3 における N O ）、転落リプレイに入賞したと判定されるまで、ステップ S 1 6 3 をループする。

【 0 2 3 4 】

ステップ S 1 6 2 においてチャンス R T でないと判定されると（ステップ S 1 6 2 における N O ）、遊技状態が一般状態にあることとなる。このとき、A R T 付与抽選に当選した（A R T G L）か否かを判定する（ステップ S 1 6 7）。A R T 付与抽選は、図 5 7 に示すように、チェリー 2（強チェリー）、チェリー 1（弱チェリー）、スイカ、確定役といったいわゆる小役に当選した場合に実行される抽選である。各小役に当選した場合、図 5 7 に示す割合で A R T 付与抽選に当選する。また、A R T 付与抽選は、出目変換制御で各小役等が表示された場合等にも実行される。A R T 付与抽選については、後にさらに説明する。A R T 付与抽選に当選した場合には（ステップ S 1 6 7 における Y E S ）、準備 R T に遊技状態が移行する（ステップ S 1 6 8）。また、A R T 付与抽選に当選していない場合には（ステップ S 1 6 7 における N O ）、一般状態が維持される。

【 0 2 3 5 】

なお、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。また、準備 R T 及び準 R T 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、準備 R T 及び準 R T 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。

【 0 2 3 6 】

さらに、一般状態、準備 R T、準 R T、チャンス R T、ボーナス内部中及びボーナス中の各遊技状態における内部抽選において、各入賞役が当選する確率は、図 4 9 に示されるとおりである。

【 0 2 3 7 】

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 4 0 9 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 5 1 0 の C P U 1 1 1 8 に向けて出力される。メイン基板 4 0 9 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 5 1 0 の C P U 1 1 1 8 は、この結果情報に基づいて、例えば画像表示体 5 0 0 又は / 及びスピーカ 5 1 2 を用いた演出を実行する手段を備える。例えば、準備 R T、準 R T、チャンス R T では、内部抽選の結果が「A T 1」～「A T 1 0」のうちのいずれかであるとき、リール停止ボタン 2 1 1 a ~ 2 1 1 c についての適正な押し順が、例えば画像表

10

20

30

40

50

示体 5 0 0 又は / 及びスピーカ 5 1 2 を用いた演出のナビゲートによって教示される。この適正な押し順のナビゲート（以下「押し順ナビ」という）については、後に詳しく説明する。また、押し順ナビについては、例えば一般状態やボーナスゲーム中には行われない。したがって、内部抽選の結果が「A T 1」～「A T 1 0」のうちのいずれかであるとき、一般状態に制御されているときよりもチャンス R T に制御されているときの方が、「A T 1」～「A T 1 0」に対応する図柄組み合わせを有効ライン上に表示させることが遊技者にとって容易となる。この点で、チャンス R T は、一般状態と比べて遊技者にとって有利な遊技状態であるといえる。

【 0 2 3 8 】

ところで、本実施形態のスロットマシン 1 では、適正な押し順でリール停止ボタン 2 1 1 a ~ 2 1 1 c が操作されることを、上記の特定条件としている。具体的には、昇格リプレイ 1 ~ 5 と転落リプレイ 1 ~ 5 との重複役が内部抽選にて選び出された場合には、「左 中 右」の順押し、「左 右 中」のはさみ押し、「中 左 右」または「中 右 左」の中押し、「右 左 中」の逆押し、及び、「右 左 中」の逆はさみ押しの 5 通りの押し順のうち、いずれか一の押し順が適正な押し順に決定される。この場合、適正な押し順とは異なるが、一部の押し順が適正な押し順と共通する一部の押し順が不適正な押し順が 2 通り決められ、全部の押し順が不適正な押し順が 2 通りに決められる。ただし、中押しの場合には、適正な押し順が「中 左 右」または「中 右 左」の 2 通りあるので、中押しの場合の一部の押し順が不適正な押し順は、「中 左 右」の押し順を基準として定められる。その結果、一部の押し順が不適正な押し順が 2 通り決められ、全部の押し順が不適正な押し順が 2 通りに決められる。そして、適正な押し順または一部の押し順が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、昇格リプレイ 1 ~ 5 のいずれかに入賞する。さらに、全部の押し順が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、転落リプレイ 1 ~ 5 のいずれかに入賞する。

【 0 2 3 9 】

なお、転落リプレイ役と通常リプレイ役との重複役が内部抽選にて選び出された場合には、上記 5 通りの押し順のうちいずれか一の押し順に決定されるようにしたが、決定される押し順の通り数は 1 に限られず、2 以上の通り数であってもよい。

【 0 2 4 0 】

また、昇格リプレイに入賞させるための手順は、適正な押し順でリール停止ボタン 2 1 1 a ~ 2 1 1 c が操作されることに限られないことは言うまでもない。例えば、三つのリール 3 0 1 a ~ 3 0 1 c のうち少なくとも一のリール又は全てのリールが適正なタイミングで停止されるように、リール停止ボタン 2 1 1 a ~ 2 1 1 c が停止操作されたこととしてもよい。

【 0 2 4 1 】

本実施形態のスロットマシン 1 は、上述したとおり、遊技状態として、一般状態のほか、準備 R T、準 R T、及びチャンス R T ゲームが設けられている。以下に、これらの R T ゲームについて説明する。

【 0 2 4 2 】

[準備 R T]

準備 R T とは、一般状態において所定の A R T 付与抽選に当選した場合に移行する遊技状態であり、図 4 9 を見ても分かるように、リプレイの当選確率が一般状態に比べて当選しやすくされている。また、準備 R T 中は、昇格リプレイ 1 ~ 昇格リプレイ 5 のいずれかに当選した場合に、チャンス R T に移行する。また、準備 R T 中に「A T 1」～「A T 1 0」のいずれかに当選すると、適正な押し順を教示する押し順ナビが実行され、実行された押し順ナビにしたがってリール停止ボタン 2 1 1 a , 2 1 1 b , 2 1 1 c を操作することにより、容易に 9 枚の払出が行わせる図柄組み合わせを表示させることができる。

【 0 2 4 3 】

[準 R T]

準 R Tとは、チャンス R Tにおいて転落リプレイに入賞した場合に移行する遊技状態であり、チャンス R T以外の遊技状態から準 R Tに移行することはないものである。また、図 49 を見ても分かるように、リプレイの当選確率が一般状態に比べて当選しやすくされている。さらに、準 R T中は、昇格リプレイ 1 ~ 昇格リプレイ 5 のいずれかに当選した場合に、チャンス R Tに移行する。準 R Tは、準備 R Tと比較して、リプレイの当選確率は同一とされているものの、昇格リプレイ 1 ~ 5 の当選確率は高く設定されている。このため、準 R Tは、準備 R Tよりもチャンス R Tへの移行しやすくなっている。また、一般状態では、準備 R Tを経てチャンス R Tに移行するものであり、準備 R T及び準 R Tは、一般状態よりもチャンス R Tへ移行しやすくなっている。また、準 R T中に「 A T 1 」 ~ 「 A T 1 0 」のいずれかに当選すると、適正な押し順を教示する押し順ナビが実行され、実行された押し順ナビにしたがってリール停止ボタン 2 1 1 a , 2 1 1 b , 2 1 1 c を操作することにより、容易に 9 枚の払出が行わせる図柄組み合わせを表示させることができる。

10

【 0 2 4 4 】

[チャンス R T]

チャンス R Tとは、チャンス R Tが開始されてから継続ゲーム数が 0 となるまでのゲーム期間におけるゲームであり、このチャンス R Tでは、図 49 を見ても分かるように、リプレイの当選確率が一般状態に比べて当選しやすくされている。さらに、チャンス R T中に「 A T 1 」 ~ 「 A T 1 0 」のいずれかに当選すると、適正な押し順を教示する押し順ナビが実行され、実行された押し順ナビにしたがってリール停止ボタン 2 1 1 a , 2 1 1 b , 2 1 1 c を操作することにより、容易に 9 枚の払出が行わせる図柄組み合わせを表示させることができる。

20

【 0 2 4 5 】

また、チャンス R Tが開始されるときに、チャンス R Tの継続ゲーム数が決定される。チャンス R Tでは、継続ゲーム数が 0 となる以前に転落リプレイに当選することにより、準 R Tに移行し、継続ゲーム数が 0 となった後に転落リプレイに当選することにより一般状態に移行する。継続ゲーム数が 0 となる以前では、準 R Tへの移行を避けるべく、転落リプレイが入賞することを回避するために、演出制御基板 5 1 0 の C P U 1 1 1 8 により、例えば画像表示体 5 0 0 又は / 及びスピーカ 5 1 2 を用いた押し順ナビの演出が実行される。すなわち、内部抽選の結果が「 A T 1 」 ~ 「 A T 1 0 」のうちいずれかであるときに、転落リプレイが入賞しないように、適正な押し順でのリール停止ボタン 2 1 1 a ~ 2 1 1 c の操作を促す演出、又は、適正なタイミングでのリール停止ボタン 2 1 1 a ~ 2 1 1 c の操作を促すが実行される。押し順ナビにしたがったリール停止ボタン 2 1 1 a ~ 2 1 1 c の操作が実行されることによって、継続ゲーム数の間、転落リプレイの入賞を回避してチャンス R Tを継続させることが可能となる。

30

【 0 2 4 6 】

そして、継続ゲーム数が消化されると、押し順ナビの演出が実行されなくなる。その後、「昇格リブ + 転落リブ」の条件装置が作動した場合には、遊技者の勘によって適正な押し順または押し順の一部が不適正な押し順でリール停止ボタン 2 1 1 a , 2 1 1 b , 2 1 1 c を操作することにより、チャンス R Tから一般状態への転落（移行）を回避できる。しかしながら、勘が外れて全部の押し順が不適正な押し順でリール停止ボタン 2 1 1 a , 2 1 1 b , 2 1 1 c を操作してしまった場合に、遊技状態がチャンス R Tから一般状態に転落する。

40

【 0 2 4 7 】

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

【 0 2 4 8 】

なお、スロットマシン 1 には複数の設定値（設定値 1 から 6 までの 6 段階）を設けてい

50

る（それぞれ図示はしない）。そして、それぞれの設定値では内部抽選確率に格差（段階的な差、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チャンスRT（ART）への移行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4ではBB1の当選確率が高く決められているのでBB1に当選する可能性が高いといったようなことである。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する際の手掛かりとしたり、ホール等の経営に合わせた設定値にてスロットマシン1の運用をしたり、といったことが可能となる。なお、上記のような設定値に限られることはない。

【0249】

[リール停止処理]

始動処理が終了すると、一定速度で回転を続けているリールを停止させるための操作（停止操作、つまりリール停止ボタン211a, 211b, 211cの押下操作）待ちの状態となる。図58では、一例として「テーブル方式」によるリール停止処理の内容を示している。以下では、リール停止制御の処理の流れを説明する。

【0250】

リール停止処理では、まずステップS201で、当該ゲームでの内部抽選の結果に対応して作動した条件装置にしたがってリール停止制御テーブルを選択する。このリール停止制御テーブルは予め全ての条件装置に1対1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。

【0251】

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

【0252】

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」、「はさみ押し」、「逆押し」、「逆はさみ押し」、「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。

【0253】

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、続いて中リール301bを第2番目に停止させ、最後に右リール301cを第3番目に停止させる操作手順をいう。また、「はさみ押し」の停止操作手順とは、左リール301aを第1番目に停止させ、続いて右リール301cを第2番目に停止させ、最後に中リール301bを第3番目に停止させる操作手順をいう。なお、「順押し」と「はさみ押し」とをまとめて「順押し」と表す場合もある。

【0254】

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、続いて中リール301bを第2番目に停止させ、最後に左リール301aを第3番目に停止させる操作手順をいう。また、「逆はさみ押し」の停止操作手順とは、右リール301cを第1番目に停止させ、続いて左リール301aを第2番目に停止させ、最後に中リール301bを第3番目に停止させる操作手順をいう。なお、「逆押し」と「逆はさみ押し」とをまとめて「逆押し」と表す場合もある。

10

20

30

40

50

【0255】

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。

【0256】

ステップS202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S201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S202の判定が満たされ、ステップS203に移る。

10

【0257】

ステップS203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

20

っている。従って、ステップS203の判定は満たされ、次のステップS204に移る。

【0258】

次のステップS204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、作動している条件装置に対応するリール停止制御テーブルに基づいて内部抽選フラグに対応する当選役図柄の停止位置の制御を実行する。

【0259】

ステップS206では、残りの中リール301b、右リール301c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。

30

【0260】

ステップS207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S208に移る。

【0261】

次いでステップS208では、左リール停止フラグLFをON（LF=1）として、ステップS209に移る。

40

【0262】

そして、ステップS209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S202に戻り以降の処理を繰り返し実行する。

【0263】

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

50

移る。

【0264】

ステップS 2 1 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。従って、ステップS 2 1 0の判定が満たされ、次のステップS 2 1 1に移る。

【0265】

ステップS 2 1 1では、上記のステップS 2 0 3と同様に第1リール停止フラグがOFF（F = 0）であるか判定する。そして、この時点ではすでに第1リール停止フラグはON（F = 1）となっているため、この判定が満たされず、ステップS 2 1 3に移る。

10

【0266】

ステップS 2 1 3では、中リール停止処理として、作動している条件装置に対応するリール制御テーブル（この場合は上記のステップS 2 0 6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 2 1 2，S 2 1 4，S 2 1 5は全て迂回され、ステップS 2 1 6に移り、中リール停止フラグMFをON（MF = 1）としてステップS 2 0 9に移る。

【0267】

そして、再度ステップS 2 0 9では、左リール3 0 1 a及び中リール3 0 1 bが停止状態となっただけであり、まだ右リール3 0 1 cは回転中で停止状態（右リール停止フラグRFがOFFとなっている）となっていないので、この判定が満たされず、ステップS 2 0 2に戻り、再度以降の処理を繰り返し実行する。

20

【0268】

さらに、3度目のステップS 2 0 2以降の処理では、先ずステップS 2 1 7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 2 1 8，S 2 2 0等の処理は、上記のステップS 2 1 0以降の処理（ステップS 2 1 1，S 2 1 3）と同様であるため詳細な説明は省略する。

【0269】

そして、ステップS 2 2 3にて、右リール停止フラグRFをON（MF = 1）として、ステップS 2 0 9に移る。

30

【0270】

最後にステップS 2 0 9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が停止状態となっていることから、この判定が満たされ、リール停止処理が終了する。

【0271】

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

40

【0272】

「逆押し」の停止操作手順で、上記の「順押し」あるいは「中押し」の停止操作手順と異なる点は、ステップS 2 2 1（第1リール停止処理の後に残りのリール停止制御テーブルの決定）についてである。すなわち、「逆押し」の停止操作手順では、右リール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 2 2 1の段階では、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。

【0273】

50

[リール停止制御]

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

10

【0274】

従って、このようなリール停止制御によれば、リールの停止操作が受け付けられた時点で、図柄表示窓401内に該当当選役図柄がなかったとしても、該当当選役図柄が引き込み可能な範囲内であれば、その該当当選役図柄を図柄表示窓401内にまで移動させたくて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該当当選役図柄があれば、その該当当選役図柄を図柄表示窓401内に引き込んで停止させることができる。従って、取りこぼし（該当当選役図柄を揃えることができずに該当選役に対応する遊技特典を獲得できずにその遊技特典が消滅してしまうこと）が生じることを極力抑えることができる。

20

【0275】

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

【0276】

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

30

【0277】

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。

【0278】

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。

40

【0279】

[判定処理]

リール停止処理が終了すると、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該当する図柄の組み合わせ態様が表示されているか）否かについて判定を行う。図59では、この判定処理の内容を具体的に説明する

50

。

【0280】

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

【0281】

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

10

【0282】

RBゲーム中フラグがON（=1）となっていると、ステップS301の判定が満たされ、ステップS380に移る。また、BBゲーム中フラグがON（=1）となっているとステップS302の判定が満たされ、ステップS370に移る。RBゲーム中フラグ及びBBゲーム中フラグのいずれもOFF（=0）となっている場合、ステップS301及びS302の判定がいずれも満たされず、ステップS303に移る。

【0283】

ステップS303で、RTゲーム終了判定処理（RTEP、詳細は後述する）を実行した後、いずれかの有効ライン上に揃っている当選役図柄に応じて、さらに以下のステップS310, S320, S340, S350のいずれかに移る。

20

【0284】

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

。

【0285】

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

30

【0286】

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

。

【0287】

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

40

【0288】

ステップS340では、リプレイ図柄が揃っているか（RPPD）を判定する。いずれかの有効ライン上にリプレイ図柄が揃っている場合（「リプレイ図柄 - リプレイ図柄 - リプレイ図柄」）、この判定が満たされ、次のステップS342に移る。

【0289】

次のステップS342では、リプレイゲーム処理を実行する（RPGP）。このリプレイゲーム処理では、当該ゲームでのベット数と同じベット数（この例ではMAXベット）にて次回のゲームを開始させるために、MAXベットコマンドをRAM1114に一旦記憶させる。このコマンドに基づき、次回のゲームを再遊技として開始させることができる。

。

50

【0290】

そして、ステップS344では、リプレイ当選フラグをOFF (= 0) にして (RPHF 0) 処理を終了する。

【0291】

ステップS350では、小役図柄が揃っているか (SF PD) を判定する。いずれかの小役に当選した場合、この判定が満たされ、次のステップS351に移る。

【0292】

次のステップS351では、RTゲーム開始処理を行う (RTSP)。RTゲーム開始処理では、当選した小役が当選した小役に基づいて実行されるART付与抽選の結果を参照し、ART付与抽選に当選している場合にはRTゲームを開始し、ART付与抽選に当選していない場合にはRTゲームを開始しない処理を行う。

10

【0293】

次のステップS352では、いずれかの有効ライン上に小役図柄が揃っている場合に、揃っている小役図柄に応じた規定枚数のメダルの払い出しを実行する (MOP、メダル放出装置110より規定枚数のメダルを払い出す)。そして、メダルの払出枚数を表示する (払出枚数表示LED612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。

【0294】

そして、ステップS354では、該当する小役当選フラグをOFF (= 0) にして (SFHF 0) 処理を終了する。

20

【0295】

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S310、S320、S340、S350のいずれの判定も満たされず、ステップS360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。

【0296】

ステップS360では、ハズレ処理を実行する (MIP)。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。

30

【0297】

上記のステップS303からステップS360までの処理は、一般状態、準備RT、準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S370以降の処理について説明する。ここでの処理は、BBゲーム (BB1ゲーム、BB2ゲーム) 及びRBゲーム (RB1ゲーム、RB2ゲーム) の場合に実行する処理である。

【0298】

まず、ステップS370では、BBゲーム時払出役図柄が揃っているか (BB中OP) を判定する。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。そして、いずれかの有効ライン上にBBゲーム時払出役図柄が揃っている場合、この判定が満たされ、次のステップS372に移る。

40

【0299】

次のステップS372では、揃っているBBゲーム時払出役図柄に応じた規定枚数のメダルの払い出しを実行する (MOP、メダル放出装置110より規定枚数のメダルを払い出す)。そして、メダルの払出枚数を表示する (払出枚数表示LED612に表示する) これにより、遊技者には当該BBゲーム時払出役に対応した規定枚数のメダルが払い出されたことが報知 (告知、表示) される。

【0300】

ステップS372に次いで、ステップS374では、BBゲーム終了判定処理 (BBEP) を実行する (詳細は後述する)。

【0301】

50

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

【 0 3 0 2 】

次にステップ S 3 8 0 以降の説明をする。ステップ S 3 8 0 では、RB ゲーム時払出役図柄が揃っているか (RB 中 OP) を判定する。なお、この「RB ゲーム時払出役」も、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。そして、いずれかの有効ライン上に RB ゲーム時払出役図柄が揃っている場合、この判定が満たされ、次のステップ S 3 8 2 に移る。

10

【 0 3 0 3 】

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

【 0 3 0 4 】

ステップ S 3 8 2 に次いで、ステップ S 3 8 4 では、RB ゲーム終了判定処理 (RBE P) を実行する (詳細は後述する)。

20

【 0 3 0 5 】

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

【 0 3 0 6 】

[BB ゲーム開始処理]

前述の図 5 9 のステップ S 3 1 0 の判定が満たされた場合、BB ゲーム開始処理を実行する。この BB ゲーム開始処理について図 6 0 を用いて説明する。

【 0 3 0 7 】

まず、ステップ S 4 0 1 では、BB 1 フラグ、BB 2 フラグといった BB フラグ (BB F) が ON (= 1) となっているかを判定する。ステップ S 4 0 1 の判定が満たされると、ステップ S 4 0 4 に移る。ステップ S 4 0 4 では、BB ゲーム中フラグ (BB GF) 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 S 4 0 6 にて、BB ゲーム中の累計払出枚数カウントをクリアする (BB 中 ACC C)。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。

30

【 0 3 0 8 】

また、ステップ S 4 0 1 の判定が満たされない場合、ステップ S 4 0 2 に移り、エラー処理 (ER 処理) を実行する。このような場合となるのは、BB フラグが OFF (= 0) であるにも関わらず、BB 図柄が揃ってしまうような場合が該当する。すなわち、何らかの不正な手段 (例えば、ゴト行為) が行われたか、あるいはスロットマシン 1 に故障が生じたか、いずれかの場合に起こり得るものである。従って、エラー処理では、エラーランプ 6 0 4 の点灯や、その他前述の LED 等にエラー発生を知らせる表示を行う。

40

【 0 3 0 9 】

[BB ゲーム終了判定処理]

続いて、前述の図 5 9 のステップ S 3 7 4 の BB ゲーム終了判定処理について図 6 1 を用いて説明する。

【 0 3 1 0 】

まず、ステップ S 4 5 1 では、前述の図 5 9 のステップ S 3 7 2 にてメダルの払い出し

50

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（BB中ACCUP）。

【0311】

次にステップS452では、累計払出枚数が300枚（BB2の場合は200枚）を超えたかを判定する（AAC>TH）。このステップS452の判定が満たされない場合、ステップS454に移り、BBゲーム中の累計払出枚数を表示する（BB中APCS）。このステップでは、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S452の判定が満たされると、ステップS460に移る。

【0312】

ステップS460では、BBゲーム中フラグ（BBGF）をOFF（=0）にして処理を終了する。

【0313】

[RBゲーム開始処理]

前述の図59のステップS320の判定が満たされた場合、RBゲーム開始処理を実行する。このRBゲーム開始処理について図62を用いて説明する。

【0314】

まず、ステップS501では、RB1フラグ、RB2フラグといったRBフラグ（RBF）がON（=1）となっているかを判定する。ステップS501の判定が満たされると、ステップS504に移る。ステップS504では、RBゲーム中フラグ（RBGF）をON（=1）にする。また図示はしないが、このときRBフラグをOFF（=0）にする。次いでステップS506にて、RBゲーム中の累計払出枚数カウント（RB中ACCC）をクリアする。これにより、次のゲームから累計払出枚数の累算が実行される。そして、次ゲームからは、通常ゲームと同様の賭け数3ベット（3枚賭け）にてRBゲームが開始される。このことにより、遊技者は通常ゲームと比べて特別な違和感を覚えることなくゲームを行うことができる。

【0315】

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

【0316】

[RBゲーム終了判定処理]

続いて、前述の図59のステップS384のRBゲーム終了判定処理について図63を用いて説明する。

【0317】

まず、ステップS551では、前述の図59のステップS382にてメダルの払い出しがあったことを受けて、RBゲーム中の累計払出枚数に当該ゲームの払出枚数を加算（RB中ACCUP）する。

【0318】

次にステップS552では、累計払出枚数（AAC）が20枚を超えたかを判定する。このステップS552の判定が満たされない場合、ステップS554に移り、RBゲーム中の累計払出枚数を表示する（RB中APCS）。このステップでは、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。

【0319】

また、ステップS552の判定が満たされると、ステップS556に移る。

【0320】

10

20

30

40

50

ステップ S 5 5 6 では、R B ゲーム中フラグ (R B G F) を O F F (= 0) にして処理を終了する。

【 0 3 2 1 】

[R T ゲーム開始処理]

次に、前述の図 5 9 のステップ S 3 5 1 の R T ゲーム開始処理について説明する。R T ゲームは、準備 R T、準 R T、またはチャンス R T において実行されるゲームであり、一般状態において A R T 付与抽選に当選した場合に実行される。一般状態において A R T 付与抽選に当選すると、準備 R T に移行する。また、準備 R T 中または準 R T 中に昇格リプレイに入賞するとチャンス R T に移行する。さらに、チャンス R T 中に、押し順ナビが実行された状態で転落リプレイに入賞すると準 R T に移行し、押し順ナビが実行されない状態で転落リプレイに入賞すると一般状態に移行する。

10

【 0 3 2 2 】

一般状態において A R T 付与抽選に 1 回当選すると、1 セットのチャンス R T ゲームが実行される。また、チャンス R T ゲーム中にゲーム数上乘せ抽選が行われると、このゲーム数上乘せ抽選に当選する毎に、別途決定される継続ゲーム数が上乘せされていく。さらに、チャンス R T ゲーム中にセット数上乘せ抽選が行われると、このセット数上乘せ抽選に当選する毎に、別途決定されるセット数が上乘せされていく。そして、この上乘せされた継続ゲーム数のチャンス R T ゲームが全て消化されるまで、チャンス R T ゲームが継続することとなる。以下、R T ゲーム開始処理について、図 6 4 を用いて詳細に説明する。

【 0 3 2 3 】

20

まず、ステップ S 8 0 1 において、遊技状態が一般状態 (G G C) が否かを判定する。遊技状態が一般状態であると判定されると、ステップ S 8 0 2 では、A R T 付与抽選 (A R T G L) に当選したかを判定する。ここで、A R T 付与抽選に当選していないと判定されると、そのまま処理が終了となる。一方、A R T 付与抽選に当選したと判定されると、ステップ S 8 0 4 において準備 R T フラグ (S R T F) を O N (= 1) にする。

【 0 3 2 4 】

また、ステップ S 8 0 1 において、一般状態でないと判定されると (ステップ S 8 0 1 における N O)、遊技状態が準備 R T または準 R T であるか否かが判定される (ステップ S 8 1 0)。遊技状態が準備 R T または準 R T であるかと判定されると (ステップ S 8 1 0 における Y E S)、昇格リブ (P R P) に入賞したか否かを判定する (ステップ S 8 1 1)。

30

【 0 3 2 5 】

ここで、昇格リブに入賞していないと判定されると (ステップ S 8 1 1 における N O)、そのまま処理が終了となる。また、昇格リブに入賞したと判定されると (ステップ S 8 1 1 における Y E S)、チャンス R T フラグ (C R T F) を O N (= 1) にし (ステップ S 8 1 3)、準備 R T フラグ (P R T F) 及び準 R T フラグ (S R T F) を O F F (= 0) にする。その後、チャンス R T の継続ゲーム数 (C R T N) を「 5 0 回」にセットして (ステップ S 8 1 7)、処理が終了となる。

【 0 3 2 6 】

さらに、ステップ S 8 1 0 において、準備 R T または準 R T でないと判定されると (ステップ S 8 1 0 における N O)、チャンス R T であることとなる (ステップ S 8 2 0)。この場合、ゲーム数上乘せ抽選 (G N U) に当選したか否かが判定される (ステップ S 8 2 1)。ゲーム数上乘せ抽選に当選したと判定されると、上乘せするゲーム数 () を決定して、そのゲーム数をチャンス R T の継続ゲーム回数に加算する (ステップ S 8 2 3)。また、ゲーム数上乘せ抽選の代わりにセット数上乘せ抽選が行われる場合もある。このセット数上乘せ抽選に当選した場合には、チャンス R T ゲームのセット数が上乘せされる。その後、処理が終了となる。一方、ステップ S 8 2 1 において、ゲーム数上乘せ抽選に当選していないと判定されると (ステップ S 8 2 1 における N O)、そのまま処理が終了となる。

40

【 0 3 2 7 】

50

[R Tゲーム終了判定処理]

次にR Tゲーム終了判定処理について、図 6 5 を用いて詳細に説明する。前述の図 5 9 の判定処理において、準備R T、準R T、及びチャンスR T中に、R Tゲーム終了判定処理が実行される。

【 0 3 2 8 】

まず、ステップS 9 0 1では、チャンスR Tフラグ(C R T F)がO N (= 1)となっているかを判定する。この判定が満たされると、次のステップS 9 0 2では、チャンスR Tの継続ゲーム数(A R T N)を「 1 」だけ減算して、ステップS 9 0 4に移る。

【 0 3 2 9 】

ステップS 9 0 4では、転落リプレイに入賞したか否かを判定する。転落リプレイに入賞していない場合、処理は終了となる。一方、転落リプレイに入賞したと判定されると、転落リプレイに入賞したゲームにおいて、適正な押し順が教示(N A V I)されていたか否かが判定される(ステップS 9 0 6)。適正な押し順が教示されていたと判定されると(ステップS 9 0 6におけるY E S)、いわゆる押し準ミスが発生していることとなるため、準R Tフラグ(S R T F)をO N (= 1)にする。その後、チャンスR TフラグをO F F (= 0)にして、処理を終了する(ステップS 9 1 0)。

【 0 3 3 0 】

また、ステップS 9 0 6において、適正な押し順が教示されていないと判定されると(ステップS 9 0 6におけるN O)、チャンスR Tの継続ゲーム数が消化しており、押し順ナビが発生していないこととなる。この場合には、一般状態に移行させるため、そのままチャンスR TフラグをO F F (= 0)にして、処理を終了す(ステップS 9 1 0)。

【 0 3 3 1 】

さらに、ステップS 9 0 1において、チャンスR TフラグがO Nとなっていないと判定されると、準備R Tフラグ(P R T F)または準R Tフラグ(S R T F)がO N (= 1)となっているか否かを判定する(ステップS 9 1 2)。準備R Tフラグまたは準R TフラグがO N (= 1)となっていと判断されたら、処理を終了する。

【 0 3 3 2 】

準備R Tフラグまたは準R TフラグがO N (= 1)となっていると判定されると、転落リプレイに入賞したか否かを判定する(S 9 1 4)。ここで、転落リプレイに入賞していると判定されたら、準備R Tフラグおよび準R TフラグをO F F (= 0)にする。こうして、遊技状態を一般状態に移行させて処理を終了する。さらに、準備R Tフラグまたは準R TフラグがO N (= 1)となっていると判定されると、処理は終了となり、R T状態が維持される。

【 0 3 3 3 】

[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 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 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 3 3 4 】

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。さらに、単発演出態様には、適正な押し順を教示する押し順ナビがある。押し順ナビでは、適正なタイミングを教示する場合もある。

【 0 3 3 5 】

[示 唆 演 出]

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 3 3 6 】

[告 知 演 出]

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 3 3 7 】

[押 し 順 ナ ビ]

チャンス R T (A R T) 中、「 A T 1 」～「 A T 1 0 」のいずれかの当選役に当選した場合、押し順ナビの演出を実行する。また、「昇格リブ 5 + 転落リブ 5 」～「昇格リブ 1 + 転落リブ 1 」のいずれかの当選役に重複当選した場合にも、押し順ナビの演出を実行する。「 A T 1 」～「 A T 1 0 」のいずれかの当選役に当選した場合に、押し順ナビの演出にしたがってリール停止ボタン 2 1 1 a ~ 2 1 1 c を適正な押し順で操作すると、9 枚のメダルが払い出される。

【 0 3 3 8 】

「 A T 1 」～「 A T 1 0 」のいずれかの当選役に当選した場合の流れについて、例えば、「 A T 1 」の当選役に当選した場合の演出について説明する。「 A T 1 」の当選役に当選した場合、図 6 6 (a) に模式的に示すように、画像表示体 5 0 0 に適正な押し順に対応する順番を表示する。具体的に、適正な押し順は「左 中 右」であるので、画像表示体 5 0 0 には、左側には、「 1 」の数字を表す左装飾文字 L L が表示され、中央には、「 2 」の数字を表す中装飾文字 L C 、右側には、「 3 」の数字を表す右装飾文字 L R が表示される。

【 0 3 3 9 】

続いて、押し順ナビにしたがって左リール停止ボタン 2 1 1 a が操作されると、図 6 6 (b) に示すように、左リール 3 0 1 a が停止し、左装飾文字 L L が消去される。さらに、押し順ナビにしたがって中リール停止ボタン 2 1 1 b が操作されると、図 6 7 (a) に示すように、中リール 3 0 1 b が停止し、中装飾文字 L C が消去される。それから、押し順ナビにしたがって右リール停止ボタン 2 1 1 c が操作されると、図 6 7 (b) に示すように、右リール 3 0 1 c が停止し、右下がりライン 6 3 2 a (図 4 7 参照) にベル図柄が揃う。このとき、画像表示体 5 0 0 では、右装飾文字 L R が消去されるとともに「 9 枚 G E T ! 」の装飾文字が表示される。こうして、ベルの入賞による 9 枚の払い出しがあることを遊技者に報知する。

【 0 3 4 0 】

一方、押し順ナビの演出では、リール停止ボタン 2 1 1 a ~ 2 1 1 c についての適正な押し順を教示しても、遊技者の不注意等によって教示通りにリール停止ボタン 2 1 1 a ~ 2 1 1 c が操作されないことがある。例えば、図 6 8 (a) に示すよう、画像表示体 5 0 0 に適正な押し順である装飾文字 L L , L C , L R を表示した後、図 6 8 (b) に示すように、教示された押し順と異なり、中リール停止ボタン 2 1 1 b を操作してしまったとする。この場合には、画像表示体 5 0 0 に「 M I S S ! 」の装飾文字に表示する警告を発することで、押し順ミスをしたことを遊技者に報知する。

10

20

30

40

50

【0341】

その後、左右リール停止ボタン211a, 211cを操作することによって、図69(a)に示すように、左右リール301a, 301cが停止する。このとき、左右リール停止ボタン211a, 211cが適正なタイミングで操作された場合には、2枚払出図柄組み合わせ及び4枚払出図柄組み合わせが2本の有効ラインにそれぞれ表示され、画像表示体500に「6枚GET!」の装飾文字が表示される。その一方、左右リール停止ボタン211a, 211cが不適正なタイミングで操作された場合には、図69(b)に示すように、「ベルこぼ目」が表示される。

【0342】

他方、ART中に昇格リプレイと転落リプレイとに重複当選した場合には、押し順ナビの演出にしたがってリール停止ボタン211a, 211b, 211cを適正な押し順で操作された場合、あるいは一部の押し順が不適正な押し順で操作された場合には、ARTが維持される。その一方、全部の押し順が不適正な押し順で操作されると、ARTから準RTに遊技状態が移行する。

10

【0343】

「昇格リプ5+転落リプ5」～「昇格リプ1+転落リプ1」のいずれかの当選役に当選した場合の流れについて、例えば、「昇格リプ5+転落リプ5」の当選役に重複当選した場合の演出について説明する。「昇格リプ5+転落リプ5」の当選役に当選した場合、図70(a)に模式的に示すように、画像表示体500に適正な押し順に対応する順番を表示する。具体的に、適正な押し順は「左 中 右」であるので、画像表示体500には、左側には、「1」の数字を表す左装飾文字LLが表示され、中央には、「2」の数字を表す中装飾文字LC、右側には、「3」の文字を表す右装飾文字LRが表示される。

20

【0344】

続いて、押し順ナビにしたがって左リール停止ボタン211aが操作されると、図70(b)に示すように、左リール301aが停止し、左装飾文字LLが消去される。さらに、押し順ナビにしたがって中リール停止ボタン211bが操作されると、図71(a)に示すように、中リール301bが停止し、中装飾文字LCが消去される。それから、押し順ナビにしたがって右リール停止ボタン211cが操作されると、図71(b)に示すように、右リール301cが停止し、右上がりライン632b(図47参照)にリプレイ図柄が揃う。このとき、画像表示体500では、右装飾文字LRが消去され、ARTがそのまま継続する。

30

【0345】

一方、押し順ナビの演出では、リール停止ボタン211a～211cについての適正な押し順を教示しても、遊技者の不注意等によって教示通りにリール停止ボタン211a～211cが操作されないことがある。例えば、図72(a)に示すよう、画像表示体500に適正な押し順である装飾文字LL, LC, LRを表示した後、図72(b)に示すように、教示された押し順と異なり、中リール停止ボタン211bを操作してしまったとする。この場合には、画像表示体500に「MISS!」の装飾文字に表示する警告を発することで、押し順ミスをしたことを遊技者に報知する。この時点で、リール停止ボタン211a～211cが適正な押し順で操作されることはなくなり、一部の押し順が不適正な押し順または全部の押し順が不適正な押し順で操作されることとなる。

40

【0346】

その後、一部の押し順が不適正な押し順で左右リール停止ボタン211a, 211cが操作されると、図73(a)に示すように、左右リール301a, 301cが停止し、昇格リプレイが表示されて、遊技状態はARTのまま維持される。このとき、画像表示体500に「KEEP!」の装飾文字が表示される。一方、全部の押し順が不適正な押し順で左右リール停止ボタン211a, 211cが操作されると、図73(b)に示すように、左右リール301a, 301cが停止し、転落リプレイが表示されて、遊技状態は準RTに移行(転落)する。このとき、画像表示体500に「FALL!」の装飾文字が表示される。

50

【 0 3 4 7 】

[連続演出]

他方、連続演出態様としては、一般状態、準備 R T、準 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。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、例えば準備 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 3 4 8 】

そして、A R T 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に連続演出を実行させる。例えば、A R T ゲームの回数をカウントする表示や、規定回数に近づくとつら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 A R T 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。

10

【 0 3 4 9 】

以上の演出態様は、画像表示体 5 0 0 による画像の表示や、スピーカ 5 1 2 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ることができるものである。なお、演出態様は、画像表示体 5 0 0、スピーカ 5 1 2、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 5 0 0 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。

20

【 0 3 5 0 】

[A R T 付与抽選]

さらに、メイン基板 4 0 9 においては、遊技状態を一般状態から準備 R T を経てチャンス R T に移行させるための A R T 付与抽選を実行している。以下、A R T 付与抽選について説明する。A R T 付与抽選は、遊技状態が一般状態にあるときに実行され、一般状態中における高低状態及び当選役（当選小役）、あるいは高低状態及び後に説明する変換後出目等に基づいて実行される。高低状態としては、高確率状態と低確率状態とが設けられており、高確率状態の方が低確率状態よりも総じてチャンス R T に移行する確率が高くされている。

30

【 0 3 5 1 】

[高低状態]

メイン基板 4 0 9 においては、遊技状態が一般状態であるときには、高低状態として高確率状態と低確率状態との間で移行している。メイン基板 4 0 9 は、解決手段に記載の状態制御手段に相当する。また、高確率状態にあるときには、低確率状態への移行抽選（低確率降格抽選）を実行しており、低確率状態にあるときには、高確率状態への移行抽選（高確率昇格抽選）を実行している。これらの高確率状態への移行及び低確率状態への移行抽選は、当選役に基づいて実行される。メイン基板 4 0 9 は、解決手段に記載の高確率状態移行判定手段に相当する。

40

【 0 3 5 2 】

図 7 4 は、高低状態の移行確率を示す図であり、高低状態移行テーブルとして予めメイン基板 4 0 9 における R O M 1 1 1 2 等に格納されているものである。高低状態移行テーブルとしては、図 7 4 (a) に示す低確率滞在時状態移行抽選テーブルと、図 7 4 (b) に示す高確率滞在時状態移行抽選テーブルとが設けられている。

【 0 3 5 3 】

図 7 4 (a) に示す低確率滞在時状態移行テーブルが、遊技状態が一般状態の低確率状

50

態に滞在しているときに参照されるテーブルであり、設定1～設定6に対してそれぞれ高確率状態への移行確率が決められている。具体的に、設定1の場合、当選役が「はずれ」「リプレイ」のときには $1/1024$ の確率で高確率状態に移行し、当選役が「ベル(ベル1、ベル2)」のときには $5/1024$ の確率で高確率状態に移行する。また、当選役が「弱チェリー(チェリー1)」のときには $200/1024$ の確率で高確率状態に移行し、当選役が「スイカ」のときには $10/1024$ の確率で高確率状態に移行し、当選役が「強チェリー(チェリー2)」のときには $20/1024$ の確率で高確率状態に移行する。また、設定2～設定6の場合には、それぞれ図74(a)に示す確率で高確率状態に移行する。

【0354】

一方、図74(b)に示す高確率滞在時状態移行テーブルが、遊技状態が一般状態の高確率状態に滞在しているときに参照されるテーブルであり、設定1～設定6で共通の高確率状態への移行確率が決められている。具体的に、当選役が「はずれ」のときには $50/1024$ の確率で低確率状態に移行し、当選役が「リプレイ」のときには $10/1024$ の確率で高確率状態に移行する。また、当選役がその他の役であるときには、高確率状態が維持される。

【0355】

[チャンスRTへの移行抽選]

さらに、メイン基板409では、現在の滞在している高低状態及び当選役に基づいて、チャンスRTへの移行抽選を実行する。メイン基板409は、解決手段に記載の遊技状態制御手段及び有利状態移行判定手段を構成する。図75は、チャンスRTへの移行確率を示す図であり、チャンスRT移行テーブルとして予めメイン基板409におけるROM1112等に格納されているものである。チャンスRT移行テーブルとしては、図75(a)に示す低確率滞在時チャンスRT移行抽選テーブルと、図75(b)に示す高確率滞在時チャンスRT移行抽選テーブルとが設けられている。

【0356】

図75(a)に示す低確率滞在時チャンスRT移行テーブルが、遊技状態が一般状態の低確率状態に滞在しているときに参照されるテーブルであり、設定1～設定6に対してそれぞれチャンスRT(準備RT)への移行確率が決められている。具体的に、設定1の場合、当選役が「はずれ」「リプレイ」「ベル(ベル1、ベル2)」のときには $1/1024$ の確率でチャンスRTに移行し、当選役が「弱チェリー(チェリー1)」のときには $15/1024$ の確率でチャンスRTに移行する。また、当選役が「スイカ」のときには $50/1024$ の確率でチャンスRTに移行し、当選役が「強チェリー(チェリー2)」のときには $100/1024$ の確率でチャンスRTに移行する。また、設定2～設定6の場合には、それぞれ図75(a)に示す確率でチャンスRTに移行する。

【0357】

一方、図75(b)に示す高確率滞在時チャンスRT移行テーブルが、遊技状態が一般状態の高確率状態に滞在しているときに参照されるテーブルであり、設定1～設定6に対してそれぞれチャンスRT(準備RT)への移行確率が決められている。具体的に、設定1の場合、当選役が「はずれ」「リプレイ」のときには $1/1024$ の確率でチャンスRTに移行し、当選役が「ベル(ベル1、ベル2)」のときには $2/1024$ の確率でチャンスRTに移行する。また、当選役が「弱チェリー(チェリー1)」のときには $30/1024$ の確率でチャンスRTに移行し、当選役が「スイカ」のときには $100/1024$ の確率でチャンスRTに移行する。さらに、当選役が「強チェリー(チェリー2)」のときには $200/1024$ の確率でチャンスRTに移行する。

【0358】

このように、チャンスRTに移行しやすい図柄組み合わせを移行しにくい側から順に並べると、「ハズレ」「リプレイ」「ベル」「弱チェリー」「スイカ」「強チェリー」の順となる。したがって、「ハズレ」からみて「リプレイ」「ベル」「弱チェリー」「スイカ」「強チェリー」はいずれもチャンスRTに移行しやすい図柄組み合わせであり、遊技者

10

20

30

40

50

にとって有利な図柄組み合わせとなる。これらの遊技者にとって有利な図柄な図柄組み合わせは、メイン基板409において決定される。

【0359】

また、これらの小役を内部抽選による当選確率の順に並べると「ハズレ」「リプレイ」「ベル」「弱チェリー」「スイカ」「強チェリー」の順となる。したがって、内部抽選の当選確率が低いほど、チャンスRTに移行しやすい小役となっている。

【0360】

[出目変換制御処理]

次に、出目変換制御処理について説明する。出目変換制御処理は、メイン基板409によって実行され、後に説明するストック抽選に当選したときに実行される。出目変換制御では、図柄表示手段に表示された図柄組み合わせを所定の図柄組み合わせに変換する制御を実行可能とされている。メイン基板409は、図柄変換制御手段に相当する。フリーズ制御が実行されると、スロットマシン1における1枚投入ボタン205、MAX投入ボタン206、スタートレバー210、リール停止ボタン211a, 211b, 211cなどのすべての操作子の受付が無効化される。

10

【0361】

フリーズ制御が実行されている間、メイン基板409は、リール301a~301cを適宜回転させて、現在表示されている出目を所定の出目に変換する制御を実行する。出目変換制御では、リール301a~301cを回転させて、出目変換制御実行するゲームの前ゲームにおける出目(以下「前ゲーム出目」という)から、出目変換制御によって変換された後に表示される出目(所定の図柄組み合わせ、以下「変換後出目」という)に変換して表示する。変換後出目は、設定値、チャンスRTまたはボーナスゲームが終了してから計測した状態の消化ゲーム数、高低状態、所定のゲーム(前ゲームを含む)で実行された抽選結果等に基づいて決定される。変換後出目の決定手順については、後に説明する。このような出目変換制御を実行することにより、出目の表示回数を、各ゲームで実行される抽選回数よりも多くすることができる。その結果、各ゲームで実行される抽選確率よりも高い割合で出目を表示させることができる。

20

【0362】

出目変換制御はフリーズ制御が実行されている間に完了し、フリーズタイマが0となってフリーズ制御が終了した後は、リール301a~301cが回転を開始する。その後は、フリーズ制御が実行されない場合と同様、リール301a~301cの回転速度が等速となった後にリール停止ボタン211a, 211b, 211cが有効となる。

30

【0363】

出目変換制御が実行される場合のリール301a, 301b, 301cの具体的な動きについて図を参照して簡単に説明する。例えば、前ゲーム出目が「ベル」であり、変換後出目が「スイカ」とする。この場合、図76(a)に示すように、例えば前ゲーム出目として右下がり有効ライン623aに「ベル1図柄-ベル1図柄-ベル1図柄」が表示されて前ゲームが終了する。

【0364】

続いて、次ゲームを開始させるため、遊技者が始動レバー210を操作し、メイン基板409が始動レバー210の操作を検知すると、フリーズ制御が実行されて、スロットマシン1における1枚投入ボタン205、MAX投入ボタン206、スタートレバー210、リール停止ボタン211a, 211b, 211cなどのすべての操作子の受付が無効化される。これらの操作子の受付が無効化されたまま、図76(b)に示すように、リール301a, 301b, 301cが回転を開始する。このときの回転速度は、ゲームが実行されているときにおけるリールの回転速度よりも低い速度とされている。また、リール301a, 301b, 301cが回転を開始すると、画像表示体500には「CHANGE!」の装飾文字が表示され、出目変換が実行されていることを遊技者に教示している。

40

【0365】

続いて、図77(a)に示すように、左リール301aが停止し、左リール301aの

50

上から順に「スイカ図柄・ベル1図柄・リプレイ図柄」の図柄が停止表示される。このとき、中リール301b及び右リール301cは回転を継続している。このとき、画像表示体500に「COMP?」の装飾文字が表示され、出目変換制御により、レア小役などが表示される期待感を遊技者に抱かせている。

【0366】

続いて、図77(b)に示すように、中リール301b及び右リール301cが順次停止し、中リール301bの上から順に「リプレイ図柄・スイカ図柄・青7図柄」の図柄が停止表示され、右リール301cの上から順に「リプレイ図柄・ベル1図柄・スイカ図柄」の図柄が停止表示される。こうして、右下がりライン623a上に当選役がスイカである場合に対応する図柄組み合わせである「スイカ図柄 - スイカ図柄 - スイカ図柄」の図柄組み合わせが表示される。また、画像表示体500に「スイカGET!」の装飾文字が表示される。こうして、スイカに出目変換したことを遊技者に報知している。

10

【0367】

右下がりライン623a上に「スイカ図柄 - スイカ図柄 - スイカ図柄」の図柄組み合わせが表示されたまま、フリーズ制御が継続し、フリーズタイマがタイムアップしたら、リール301a, 301b, 301cが回転を開始する。このときのリール301a, 301b, 301cの回転速度は、ゲームが実行されているときにおけるリールの回転速度とされる。このように出目変換制御が実行される。

【0368】

上記の基本的な構成のほか、本発明の実施形態に特徴的な構成や動作等について説明する。本発明に係るスロットマシン1は、以下の技術思想としてあらわすことができる。

20

【0369】

[技術思想1]

各々に複数の図柄が付されている複数の可動体と、

当選役の抽選を行う抽選手段と、

前記抽選手段による抽選の結果に基づいて前記複数の可動体を停止制御する停止制御手段と、

前記抽選の結果に基づく図柄組み合わせを表示する図柄表示手段と、

通常遊技状態、及び当該通常遊技状態よりも有利な有利遊技状態を含むいずれかの遊技状態に制御する遊技状態制御手段と、

30

前記通常遊技状態に制御されている中で、前記抽選手段による抽選の結果に基づいて前記有利遊技状態への移行判定を実行する有利遊技状態移行判定手段と、

前記通常遊技状態に制御されている中で、前記有利遊技状態へと移行する割合が相対的に低い低確率状態、及び当該低確率状態よりも前記有利遊技状態へと移行する割合が相対的に高い高確率状態とを含むいずれかの状態に制御する状態制御手段と、

前記低確率状態に制御されている中で、前記抽選手段による抽選結果に基づいて、前記高確率状態への移行判定を行う高確率状態移行判定手段と、

を備える遊技機であって、

前記抽選手段による抽選結果に基づいた図柄組み合わせを前記図柄表示手段に表示させつつも、当該抽選手段の抽選結果に関する抽選結果情報を保持する抽選結果情報保持手段と、

40

前記抽選結果情報保持手段によって保持された前記抽選結果情報に基づいた図柄組み合わせを開示する抽選結果情報開示手段と、

前記抽選結果情報開示手段によって開示された前記図柄組み合わせに基づいて、前記有利遊技状態移行判定手段による前記有利遊技状態への移行判定とは別に前記有利遊技状態への移行再判定を実行する有利遊技状態移行再判定手段と、

前記低確率状態に制御されている間の所定の保持期間の始期に前記抽選結果情報保持手段が抽選結果情報を保持した際に前記有利遊技状態移行判定手段によって前記有利遊技状態への移行判定を実行させ得る一方で、当該保持期間の終期に前記有利遊技状態移行再判定手段による前記有利遊技状態への移行再判定を実行させ得る複合有利遊技状態移行判定

50

実行手段と、

前記複合有利遊技状態移行判定手段における前記保持期間に、前記高確率状態移行判定手段によって前記低確率状態から前記高確率状態に移行させるか否かの判定を行い得ることにより、前記保持期間における前記移行再判定の実行に対する期待を高め得る期待期間創出手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【0370】

上記技術思想に記載の遊技機は、抽選手段（メイン基板409）による抽選結果に基づいた図柄組み合わせを図柄表示手段（リール301a, 301b, 301c）に表示させつつも、当該抽選手段の抽選結果に関する抽選結果情報を保持する抽選結果情報保持手段（メイン基板409）を備える。また、抽選結果情報保持手段によって保持された抽選結果情報に基づいた図柄組み合わせ（変換後出目）を開示する抽選結果情報開示手段（メイン基板409）を備える。さらに、抽選結果情報開示手段によって開示された図柄組み合わせに基づいて、有利遊技状態移行判定手段（メイン基板409、演出制御基板510）による有利遊技状態（チャンスRT）への移行判定とは別に有利遊技状態への移行再判定を実行する有利遊技状態移行再判定手段（メイン基板409）を備える。

10

【0371】

また、低確率状態（一般状態）に制御されている間の所定の保持期間（ストック期間）の始期に抽選結果情報保持手段（メイン基板409）が抽選結果情報を保持した際に有利遊技状態移行判定手段によって有利遊技状態への移行判定を実行させ得る一方で、保持期間の終期に前記有利遊技状態移行再判定手段による前記有利遊技状態への移行再判定を実行させ得る複合有利遊技状態移行判定実行手段（メイン基板409）を備える。そして、複合有利遊技状態移行判定手段における保持期間に、高確率状態移行判定手段によって低確率状態から高確率状態に移行させるか否かの判定を行い得ることにより、保持期間における移行再判定の実行に対する期待を高め得る期待期間創出手段（メイン基板409）を備えている。

20

【0372】

上記技術思想に記載の遊技機においては、複合有利遊技状態移行判定手段によって、保持期間の始期に遊技状態移行判定手段による移行判定をさせ得る一方で、保持期間の終期に遊技状態移行再判定手段による移行再判定をさせ得る。このため、まず遊技状態の移行判定が行われ、保持期間が経過すると、再び遊技状態の移行判定が行われる。

30

【0373】

遊技状態の移行判定では、高確率状態であるときには低確率状態にあるときよりも有利遊技状態への移行確率が高くされている。このため、例えば低確率状態の際に移行判定が行われたとしても、有利遊技状態への移行に対する期待感が大きくない場合がある。しかしながら、保持期間を経てから移行再判定を行うまでの間に、期待期間創出手段によって、高確率状態移行判定手段による高確率状態に移行させるか否かの判定を行い得ることにより、保持期間における移行再判定の実行に対する期待感を高めている。このため、移行判定では低確率状態での判定であったところ、移行再判定の際には、高確率状態で判定を行うことができる。したがって、移行再判定の際における有利遊技状態への移行に対する期待感を高めることができる。

40

【0374】

ところで、移行判定の際に高確率状態であったが、移行判定の結果、有利遊技状態に移行しなかった場合には、移行再判定の際に低確率状態に移行することも考えられる。しかしながら、高確率状態にある場合には、低確率状態よりも有利遊技状態に移行する確率が高いことから、移行判定の際に高確率状態であり、移行再判定の際に低確率状態であるケースは、移行判定の際に低確率状態であり、移行再判定の際に高確率状態であるケースよりも少なくなる。したがって、移行判定の際に高確率状態でありながら、移行再判定の際に低確率状態となるケースを少なくすることができる。

【0375】

50

なお、上記技術思想に記載の遊技機における保持期間については特に限定されるものではなく、例えば予め決定された期間、具体的には16ゲーム、32ゲーム、128ゲームなどの期間とすることもできるし、複数の期間の中から決定することもできる。期間の決定の基準としては、所定の抽選や所定の周期、あるいは移行判定時における抽選手段による当選役などの契機に基づいて決定することもできるし、これらの契機を複合させて決定することもできる。また、期間の単位としては、ゲーム数や経過時間などを用いることができる。以下、この遊技機に係るスロットマシンについて、さらに説明する。

【0376】

[ストック抽選]

上記のスロットマシン1においては、始動レバー210の操作信号を検出すると、内部当選役（以下「成立役」ともいう）を決定するための抽選を実行するとともに、ストック抽選を実行し、ストック抽選に当選すると出目変換制御が実行されるゲーム（以下「再表示ゲーム」という）において、ストックした成立役が再表示される。ストック抽選は、図78(a)に示すストック抽選テーブルを用いて実行される。

【0377】

図78(a)は、ストック抽選テーブルを示しており、内部抽選によって当選した当選役を図78(a)に示すストック抽選テーブルに参照して、ストック抽選を実行する。ストック抽選を実行するにあたり、設定値（設定1～設定6）に対してそれぞれストック抽選の当選確率が決められている。具体的に、設定1の場合、成立役が「リプレイ」のときには $1/1024$ の確率でストック抽選に当選し、成立役が「ベル」のときには $2/1024$ の確率でストック抽選に当選する。また、成立役が「弱チェリー」のときには $30/1024$ の確率でストック抽選に当選し、成立役が「スイカ」のときには $100/1024$ の確率でストック抽選に当選し、成立役が「強チェリー」のときには $200/1024$ の確率でストック抽選に当選する。また、設定2～設定6の場合には、それぞれ図78(a)に示す確率でストック抽選に当選する。ストック抽選に当選したゲーム（以下「当選ゲーム」という）が解決手段に記載の「保持期間の始期」に相当し、再表示ゲームが解決手段に記載の「保持期間の終期」に相当する。

【0378】

[再表示ゲーム決定抽選]

ストック抽選に当選した場合には、出目変換制御を実行して成立役を再表示するゲームを決定する。再表示ゲームは、当選ゲームの所定ゲーム数後のゲームであり、内部抽選による成立役を図78(b)に示す再表示ゲーム抽選テーブルに参照して決定する。具体的に、成立役が「リプレイ」の場合は、 $60/100$ の割合で当選ゲームから4ゲーム後のゲームが再表示ゲームとされ、 $30/100$ の割合で当選ゲームから8ゲーム後のゲームが再表示ゲームとされ、 $5/100$ の割合で当選ゲームから12ゲーム後のゲームが再表示ゲームとされる。また、 $3/100$ の割合で当選ゲームから16ゲーム後のゲームが再表示ゲームとされ、 $2/100$ の割合で当選ゲームから32ゲーム後のゲームが再表示ゲームとされる。

【0379】

成立役が「ベル」の場合は、 $30/100$ の割合で当選ゲームから4ゲーム後のゲームが再表示ゲームとされ、 $60/100$ の割合で当選ゲームから8ゲーム後のゲームが再表示ゲームとされ、 $5/100$ の割合で当選ゲームから12ゲーム後のゲームが再表示ゲームとされる。また、 $3/100$ の割合で当選ゲームから16ゲーム後のゲームが再表示ゲームとされ、 $2/100$ の割合で当選ゲームから32ゲーム後に変換制御が実行される。成立役が「スイカ」の場合は、 $10/100$ の割合で当選ゲームから4ゲーム後のゲームが再表示ゲームとされ、 $30/100$ の割合で当選ゲームから8ゲーム後のゲームが再表示ゲームとされ、 $20/100$ の割合で当選ゲームから12ゲーム後のゲームが再表示ゲームとされる。また、 $20/100$ の割合で当選ゲームから16ゲーム後のゲームが再表示ゲームとされ、 $20/100$ の割合で当選ゲームから32ゲーム後のゲームが再表示ゲームとされる。

10

20

30

40

50

【 0 3 8 0 】

成立役が「弱チェリー」の場合は、60 / 100の割合で当選ゲームから4ゲーム後のゲームが再表示ゲームとされ、30 / 100の割合で当選ゲームから8ゲーム後のゲームが再表示ゲームとされ、5 / 100の割合で当選ゲームから12ゲーム後のゲームが再表示ゲームとされる。また、3 / 100の割合で当選ゲームから16ゲーム後のゲームが再表示ゲームとされ、2 / 100の割合で当選ゲームから32ゲーム後のゲームが再表示ゲームとされる。成立役が「強チェリー」の場合は、10 / 100の割合で当選ゲームから4ゲーム後のゲームが再表示ゲームとされ、30 / 100の割合で当選ゲームから8ゲーム後のゲームが再表示ゲームとされ、10 / 100の割合で当選ゲームから12ゲーム後のゲームが再表示ゲームとされる。また、20 / 100の割合で当選ゲームから16ゲーム後のゲームが再表示ゲームとされ、30 / 100の割合で当選ゲームから32ゲーム後のゲームが再表示ゲームとされる。

10

【 0 3 8 1 】

このように、当選ゲームから4ゲーム、8ゲーム、12ゲーム、16ゲーム、32ゲームのいずれかのゲーム数が経過した後のゲームが再表示ゲームとされる。また、当選ゲームから再表示ゲームまでのゲーム数が4ゲーム、8ゲーム、12ゲーム、16ゲーム、32ゲームとされているが、その他のゲーム数とすることもできる。

【 0 3 8 2 】

さらに、再表示ゲームまでのゲーム数を一定数とし、必ず例えば16ゲーム後を再表示ゲームとすることもできる。また、チャンスRTへの移行ゲーム数に応じて出目変換制御実行時期を決定することもできる。例えば、チャンスRTが終了した後100ゲーム～300ゲームである場合には、10 / 100で3ゲーム、20 / 100で6ゲーム、70 / 100で32ゲームとすることもできる。

20

【 0 3 8 3 】

さらに、当選ゲームにおいて成立役がストックされたら、当選ゲームから再表示ゲームまでの間（以下「ストック期間」という）、成立役がストックされることとなる。当選ゲームから再表示ゲームまでの期間が解決手段に記載の保持期間に相当する。この保持期間は、上記の当選ゲームから再表示ゲームまでのゲーム数と同等で有り、4ゲーム、8ゲーム、12ゲーム、16ゲーム、32ゲームのいずれかの期間としたり、その他のゲーム数としたりすることができる。ストック期間を制御するメイン基板409は、解決手段に記載の期待期間創出手段を構成する。

30

【 0 3 8 4 】

[成立役が再表示されたことによるチャンスRTへの移行再抽選]

再表示ゲームにおいて、変換後出目によって成立役が再表示されると、メイン基板409では、現在の滞在している高低状態及び変換後出目に基づいて、チャンスRTへの移行再抽選を実行する。チャンスRTへの移行再抽選は、図75に示すチャンスRT移行抽選テーブルを参照して実行され、現在の滞在している高低状態及び当選役に基づいて実行するチャンスRTへの移行抽選と同様の手順で実行される。メイン基板409は、解決手段に記載の有利遊技状態移行再判定手段に相当する。なお、チャンスRTへの移行再抽選は、図75に示すチャンスRT移行抽選テーブルを用いた抽選とすることもできるし、他の態様での抽選とすることもできる。他の態様での抽選は適宜実行することができ、例えば、移行再抽選専用のテーブルを用いることができる。移行再抽選専用のテーブルを用いることにより、移行抽選とは異なる割合でチャンスRTへの移行抽選が実行されるので、チャンスRTへの移行に対する多様な期待感を与えることができる。また、チャンスRTが終了した後のゲーム数に応じて、ストック抽選の当選割合等を調整することもできる。こうしてストック抽選の当選割合等を調整することにより、チャンスRTへの移行した後に、出目変換制御に起伏を与えることができる。特に、チャンスRTが終了してから経過したゲーム数が多くなるほど当選割合を大きくすることにより、一般状態を数多く遊技してメダルを多く消費したと考えられる場合の救済を図ることができる。

40

【 0 3 8 5 】

50

【フリーズ制御継続時間】

フリーズ制御を継続するフリーズ制御継続時間については、一定の時間とすることもできるし、所定の条件に基づいて異なる時間とすることもできる。例えば、異なるフリーズ制御継続時間の中からランダムにフリーズ制御継続時間を決定することもできるし、前ゲーム出目や変換後出目、あるいはこれらの両方に基づいてフリーズ制御継続時間を決定することもできる。

【0386】

フリーズ制御継続時間を決定するには、例えば図79(a)に示すフリーズ制御継続時間決定テーブルを用いることができる。この例では、フリーズ制御継続時間を決定するにあたり、変換後出目を用いている。具体的に、変換後出目が「リプレイ」である場合、99.0%の割合でフリーズ制御継続時間が2秒となり、0.9%の割合で5秒となり、0.1%の割合で10秒となる。また、変換後出目が「ベル」である場合、90.0%の割合でフリーズ制御継続時間が2秒となり、9.8%の割合で5秒となり、0.2%の割合で10秒となる。

10

【0387】

変換後出目が「弱チェリー」である場合、62.5%の割合でフリーズ制御継続時間が2秒となり、25.0%の割合で5秒となり、12.5%の割合で10秒となる。変換後出目が「スイカ」である場合、20.0%の割合でフリーズ制御継続時間が2秒となり、35.0%の割合で5秒となり、45.0%の割合で10秒となる。

【0388】

変換後出目が「強チェリー」である場合、10.0%の割合でフリーズ制御継続時間が2秒となり、20.0%の割合で5秒となり、80.0%の割合で10秒となる。そして、変換後出目が「確定役」である場合、0.1%の割合でフリーズ制御継続時間が2秒となり、0.9%の割合で5秒となり、99.0%の割合で10秒となる。

20

【0389】

このフリーズ制御継続時間決定テーブルを用いてフリーズ制御継続時間を決定する場合、概して、チャンスRTに移行する割合が高く、変換後出目が遊技者にとって有利であるほど、フリーズ制御継続時間が長くなる傾向とされている。他の見方をすると、フリーズ制御継続時間が長いほど、遊技者にとって有利となる変換後出目が決定される割合が高くなる。したがって、フリーズ制御継続時間が長いほど、遊技者に対して、チャンスRTへの移行の期待感を高めることができる。

30

【0390】

また、フリーズ制御継続時間は、図79(b)に示すフリーズ制御継続時間決定テーブルを用いて決定することもできる。この例では、フリーズ制御継続時間を決定するにあたり、変換後出目を考慮することなく、チャンスRTの移行抽選結果のみを用いている。具体的に、チャンスRT移行抽選を実行した結果、チャンスRT移行抽選に当選せず(落選して)変換後出目が表示された後にチャンスRTに移行しない(一般状態を維持する)場合、50.0%の割合でフリーズ制御継続時間が2秒となり、37.5%の割合で5秒となり、12.5%の割合で10秒となる。

【0391】

一方、チャンスRT移行抽選を実行した結果、チャンスRT移行抽選に当選して変換後出目が表示された後にチャンスRTに移行する場合、12.5%の割合でフリーズ制御継続時間が2秒となり、37.5%の割合で5秒となり、50.0%の割合で10秒となる。

40

【0392】

図79(b)に示すフリーズ制御継続時間決定テーブルを用いてフリーズ制御継続時間を決定する場合、単純にフリーズ時間が長い方がチャンスRTに移行する割合が高くなっている。このため、変換後出目が表示される前に、フリーズ制御継続時間の経過だけでチャンスRTへの移行の期待感を調整することができる。そして、さらに変換後出目が表示されることにより、フリーズ制御継続時間が経過したときにおけるチャンスRTへの移行

50

の期待感を変換後出目によって変えることができるので、より興趣の向上を図ることができる。

【0393】

さらには、フリーズ制御継続時間は、図79(c)に示すフリーズ制御継続時間決定テーブルを用いて決定することもできる。この例では、フリーズ制御継続時間を決定するにあたり、変換後出目およびチャンスRTの移行抽選結果を用いている。具体的に、チャンスRT移行抽選を実行した結果、チャンスRT移行抽選に落選して変換後出目が表示された後にチャンスRTに移行しない場合について説明する。このとき、変換後出目が「リプレイ」である場合、99.0%の割合でフリーズ制御継続時間が2秒となり、0.9%の割合で5秒となり、0.1%の割合で10秒となる。変換後出目が「ベル」である場合、97.0%の割合でフリーズ制御継続時間が2秒となり、2.8%の割合で5秒となり、0.2%の割合で10秒となる。

10

【0394】

変換後出目が「弱チェリー」である場合、95.0%の割合でフリーズ制御継続時間が2秒となり、4.0%の割合で5秒となり、1.0%の割合で10秒となる。変換後出目が「スイカ」である場合、65.0%の割合でフリーズ制御継続時間が2秒となり、25.0%の割合で5秒となり、10.0%の割合で10秒となる。変換後出目が「強チェリー」である場合、10.0%の割合でフリーズ制御継続時間が2秒となり、40.0%の割合で5秒となり、50.0%の割合で10秒となる。なお、チャンスRT移行に落選しているときには、変換後出目として「確定役」が決定されることはない。

20

【0395】

一方、チャンスRT移行抽選を実行した結果、チャンスRT移行抽選に当選して変換後出目が表示された後にチャンスRTに移行する場合について説明する。このとき、変換後出目が「リプレイ」である場合、0.1%の割合でフリーズ制御継続時間が2秒となり、0.9%の割合で5秒となり、99.0%の割合で10秒となる。変換後出目が「ベル」である場合、10.0%の割合でフリーズ制御継続時間が2秒となり、60.0%の割合で5秒となり、30.0%の割合で10秒となる。

【0396】

変換後出目が「弱チェリー」である場合、35.0%の割合でフリーズ制御継続時間が2秒となり、45.0%の割合で5秒となり、20.0%の割合で10秒となる。変換後出目が「スイカ」である場合、20.0%の割合でフリーズ制御継続時間が2秒となり、35.0%の割合で5秒となり、45.0%の割合で10秒となる。変換後出目が「強チェリー」である場合、10.0%の割合でフリーズ制御継続時間が2秒となり、10.0%の割合で5秒となり、80.0%の割合で10秒となる。変換後出目が「確定役」である場合、40.0%の割合でフリーズ制御継続時間が2秒となり、40.0%の割合で5秒となり、20.0%の割合で10秒となる。

30

【0397】

図79(c)に示すフリーズ制御継続時間決定テーブルを用いてフリーズ制御継続時間を決定する場合には、概して、フリーズ時間が長いほど、チャンスRTに移行する割合が高く、遊技者にとって有利な変換後出目が表示される傾向にある。ただし、特定の条件がそろった場合には、この傾向に背く場合がある。例えば、変換後出目として「弱チェリー」が決定された場合には、図75に示すように、チャンスRTへの移行割合は15/1024であり、非常に低いものとなる。ところが、変換後出目として「弱チェリー」が決定された場合でも、フリーズ制御継続時間が10秒となった場合、チャンスRT移行に落選している確率が1.0%であるのに対して、チャンスRT移行に当選している確率は20.0%である。したがって、フリーズ継続時間が10秒となることにより、一転してチャンスRTへの移行割合が非常に高いものとなる。こうして、変換後出目が「弱チェリー」であるという期待感の低い状態を一転して期待感の高い状態に変えることができる。特に、フリーズ時間が5秒または10秒の場合でも、変換後出目を表示させるタイミングは、フリーズ制御を開始してから2秒など、早い時間とすることもできる。この場合、フリー

40

50

ズ制御を開始してから2秒後に「弱チェリー」が表示されるので、期待感が低いものとなる。ところが、フリーズ制御がそのまま継続し、5秒または10秒経過するまでフリーズ制御が実行されていると、「弱チェリー」であっても期待感を高めることができる。このため、「弱チェリー」が表示された後、フリーズ制御が継続している間に期待感の低い状態を一転して期待感の高めていくことができる。また、変換後出目として「弱チェリー」が決定された場合に、フリーズ制御継続時間が10秒となることは非常に希少である。このため、期待感の低い状態を一転して期待感の高い状態に変えることができるとともに、このような希少な現象に出くわすことによる優越感を遊技者に与えることもできる。

【0398】

[抽選結果再表示制御]

スロットマシン1では、メイン基板409において、抽選結果再表示制御として、当選ゲームにおける成立役を抽選結果情報として保持しておき、再表示ゲームにおいて、出目変換制御を実行することにより保持している成立役に基づく出目を変換後出目として再表示する。メイン基板409は、解決手段に記載の抽選結果情報保持手段及び抽選結果情報開示手段に相当する。以下、抽選結果再表示制御の流れについて説明する。

【0399】

その例として、当選ゲームにおいて、「スイカ」が表示されてストック抽選に当選し、6ゲーム後に「スイカ」が再表示される場合について説明する。この場合、図80(a)に示すように、右下がり有効ライン623aに「スイカ」が表示されてストック抽選に当選すると、当選ゲームの次のゲームでは、図80(b)に示すように、「スイカストック中！」の装飾文字が画像表示体500の右斜め上方に小さく表示される。ストック期間中は、この「スイカストック中！」の装飾文字の表示が継続される。

【0400】

画像表示体に「スイカストック中！」の装飾文字が表示されたまま、ストック期間の6ゲームが進行すると、再表示ゲームとなる。再表示ゲームでは、例えば図81(a)に示すように、リール301a, 301b, 301cには、はずれが表示されたとする。このとき、画像表示体500の右斜め上方には、「ストック消化準備中・・・」の装飾文字が表示されている。この後、図81(b)に示すように、画像表示体500の中央部に「ストック消化開始！」の装飾文字が大きく表示される。また、一旦停止したリール301a, 301b, 301cが再変動を開始し、出目変換制御が実行される。

【0401】

続いて、出目変換制御が実行されている間、図82(a)に示すように、画像表示体500には、「変換中」の装飾文字が表示される。その後、図82(b)に示すように、その後、リール301a, 301b, 301cが停止し、右下がり有効ライン623aに「スイカ」が表示されるとともに、「変換完了！」の装飾文字が画像表示体500の中央に大きく表示される。こうして、当選ゲームで当選した成立役の再表示が実行される。

【0402】

このような抽選結果再表示制御の中においては、メイン基板409において、少なくとも当選ゲームにおいて所定の成立役に当選したことを契機(以下「先の契機」という)とし、さらには当選ゲームでストックされた成立役に基づく図柄組み合わせが再表示ゲームで表示されることを契機(以下「後の契機」という)としてチャンスRTへの移行抽選が実行される。したがって、抽選結果再表示制御が実行されている間に少なくとも2回のチャンスRTへの移行抽選が実行される。メイン基板409は、解決手段に記載の複合有利遊技状態移行判定手段に相当する。

【0403】

チャンスRTへの移行抽選の当選確率は、高低状態に影響され、高確率状態であるときには、低確率状態であるときよりもチャンスRTへの移行確率が高くなる。ここで、2回のチャンスRTへの移行抽選が実行されるとしても、2回のチャンスRTが連続して実行されてしまうと、高低状態が維持されたまま2回のチャンスRTが実行される可能性が高くなる。したがって、この場合、例えば先の契機に基づくチャンスRTへの移行抽選が低

10

20

30

40

50

確率状態で実行されると、後の契機に基づくチャンスRTへの移行抽選も低確率状態で実行される可能性が高くなってしまふ。この場合、せっかく成立役をストックして2回ものチャンスRTへの移行抽選が実行されるとしても、結局低確率状態での抽選となってしまうため、チャンスRTへの移行に対する期待感が低くなり、興趣の低下を招くおそれがある。

【0404】

この点、当選ゲームと再表示ゲームとの間にストック期間を設けることにより、当選ゲームと再表示ゲームとの間に複数回の内部抽選が実行される機会が与えられる。当選ゲームが低確率状態中であつたとしても、このストック期間中に内部抽選の結果として高確率昇格抽選に当選することがある。この場合には、後の再表示ゲームでは、高確率状態でチャンスRTへの移行抽選を実行することができる。したがって、当選ゲームが低確率状態であつたとしても、再表示ゲームでは、高確率状態でチャンスRTへの移行判定を受けることができるので、チャンスRTへの移行に対する期待感を与えることができる。

10

【0405】

特に、ストック期間が長いと、高確率昇格抽選を受ける機会が多くなる。このため、ストック期間が長いほど、当選ゲームが低確率状態中であつたとしても、再表示ゲームでは高確率状態でのチャンスRTへの移行抽選を受けられる可能性を高くすることができる。したがって、ストック期間が長いほどチャンスRTへの移行に対する期待感を高めることができる。このように、ストック期間中は、再表示ゲームにおけるチャンスRTへの移行抽選に対する期待感を高め得ることができる。

20

【0406】

なお、上記の例では、ストック期間中における高確率昇格抽選の当選割合が他の期間と共通としているが、ストック期間中に高確率昇格抽選の当選割合を他の期間よりも高くすることができる。ストック期間中の高確率昇格抽選の当選割合を高くすることにより、ストック期間中に低確率状態から高確率状態へ移行しやすくなる。したがって、再表示ゲームを高確率状態で実行する可能性を高くすることができ、再表示ゲームにおけるチャンスRTへ移行に対する期待感を高めることができる。

【0407】

さらには、ストック期間中における低確率降格抽選の当選割合を他の期間よりも低くすることもできる。ストック期間中に高確率状態であつたとしても、再表示ゲームまでの間に低確率状態に移行してしまつた場合には、結局再表示ゲームでは低確率状態でチャンスRTへの移行抽選を実行することとなるので、チャンスRTへの移行の期待感が低くなってしまふ。

30

【0408】

その点、ストック期間中における低確率降格抽選の当選割合を低くすることにより、再表示ゲームを高確率状態で実行する可能性を高くすることができ、再表示ゲームにおけるチャンスRTへ移行に対する期待感を高めることができる。さらには、ストック期間中は低確率降格抽選を中止することもできる。この場合には、ストック期間中に一旦高確率状態に移行したら、再表示ゲームでは必ず高確率状態でチャンスRTへの移行抽選を実行することができる。したがって、再表示ゲームにおけるチャンスRTへ移行に対する期待感をより高めることができる。

40

【0409】

[技術思想2]

各々に複数の図柄が付されている複数の可動体と、
当選役の抽選を行う抽選手段と、
前記抽選手段による抽選の結果に基づいて前記複数の可動体を停止制御する停止制御手段と、

前記抽選の結果に基づく図柄組み合わせを表示する図柄表示手段と、

通常遊技状態、及び当該通常遊技状態よりも有利な有利遊技状態を含むいずれかの遊技状態に制御する遊技状態制御手段と、

50

前記通常遊技状態に制御されている中で、前記抽選手段による抽選の結果に基づいて前記有利遊技状態への移行判定を実行し、当該抽選の結果、特定当選役に当選したときに比較的高い割合で前記有利遊技状態に移行すると判定する有利遊技状態移行判定手段と、

前記通常遊技状態に制御されている中で、前記有利遊技状態へと移行する割合が相対的に低い低確率状態、及び当該低確率状態よりも前記有利遊技状態へと移行する割合が相対的に高い高確率状態とを含むいずれかの状態に制御する状態制御手段と、

前記低確率状態に制御されている中で、前記抽選手段による抽選結果に基づいて前記高確率状態への移行判定を行う高確率状態移行判定手段と、

を備える遊技機であって、

前記抽選手段による抽選結果に基づいた図柄組み合わせを前記図柄表示手段に表示させつつも、前記抽選手段の抽選結果に関する抽選結果情報を保持する抽選結果情報保持手段と、

前記抽選結果情報保持手段によって保持された前記抽選結果情報に基づいた図柄組み合わせを開示する抽選結果情報開示手段と、

前記抽選結果情報開示手段によって開示された前記図柄組み合わせに基づいて、前記有利遊技状態移行判定手段による前記有利遊技状態への移行判定とは別に前記有利遊技状態への移行再判定を実行する有利遊技状態移行再判定手段と、

前記低確率状態に制御されている間の所定の保持期間の始期に前記抽選結果情報保持手段が抽選結果情報を保持した際に前記有利遊技状態移行判定手段によって前記有利遊技状態への移行判定を実行させ得る一方で、当該保持期間の終期に前記有利遊技状態移行再判定手段による前記有利遊技状態への移行再判定を実行させ得る複合有利遊技状態移行判定実行手段と、

前記抽選手段による抽選の結果が前記特定当選役である場合の前記複合有利遊技状態移行判定手段における前記保持期間に、前記高確率状態移行判定手段によって前記低確率状態から前記高確率状態に移行させるか否かの判定を行い得ることにより、前記保持期間における前記移行再判定の実行に対する期待を高め得る期待期間創出手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【0410】

技術思想2に記載の遊技機において、期待期間創出手段は、抽選手段による抽選の結果が特定当選役である場合の保持期間に低確率状態から高確率状態に移行させるか否かの判定を行い得ることにより、保持期間における移行再判定の実行に対する期待を高め得るものである。ここで、当選ゲームにおける抽選手段による抽選結果として有利遊技状態への移行確率が高い特定当選役が決定された場合に、保持期間に高確率状態移行判定手段によって低確率状態から高確率状態に移行させるか否かの判定を行い得るので、有利遊技状態への移行に対する期待感をさらに高めうるができる。

【0411】

技術思想2に記載の遊技機における特定当選役は、遊技機に設定される複数の小役（当選役）等の中から適宜決定することができる。例えば、上記のスロットマシン1の例では、「スイカ」「強チェリー」「確定役」などを特定当選役とすることができる。また、場合によっては「弱チェリー」なども特定当選役に含めることができる。

【0412】

[技術思想3]

各々に複数の図柄が付されている複数の可動体と、

当選役の抽選を行う抽選手段と、

前記抽選手段による抽選の結果に基づいて前記複数の可動体を停止制御する停止制御手段と、

前記抽選の結果に基づく図柄組み合わせを表示する図柄表示手段と、

通常遊技状態、及び当該通常遊技状態よりも有利な有利遊技状態を含むいずれかの遊技状態に制御する遊技状態制御手段と、

前記通常遊技状態に制御されている中で、前記抽選手段による抽選の結果に基づいて前

10

20

30

40

50

記有利遊技状態への移行判定を実行し、当該抽選の結果、特定当選役に当選したときに比較的高い割合で前記有利遊技状態に移行すると判定し、所定当選役に当選したときに比較的低い割合で前記有利遊技状態に移行すると判定する有利遊技状態移行判定手段と、

前記通常遊技状態に制御されている中で、前記有利遊技状態へと移行する割合が相対的に低い低確率状態、及び当該低確率状態よりも前記有利遊技状態へと移行する割合が相対的に高い高確率状態とを含むいずれかの状態に制御する状態制御手段と、

前記低確率状態に制御されている中で、前記抽選手段による抽選結果に基づいて前記高確率状態への移行判定を行い、当該抽選の結果、所定当選役に当選したときに比較的高い割合で前記高確率状態に移行すると判定する高確率状態移行判定手段と、

を備える遊技機であって、

前記抽選手段による抽選結果に基づいた図柄組み合わせを前記図柄表示手段に表示させつつも、当該抽選手段の抽選結果に関する抽選結果情報を保持する抽選結果情報保持手段と、

前記抽選結果情報保持手段によって保持された前記抽選結果情報に基づいた図柄組み合わせを開示する抽選結果情報開示手段と、

前記抽選結果情報開示手段によって開示された前記図柄組み合わせに基づいて、前記有利遊技状態移行判定手段による前記有利遊技状態への移行判定とは別に前記有利遊技状態への移行再判定を実行する有利遊技状態移行再判定手段と、

前記低確率状態に制御されている中で、前記抽選結果情報保持手段が抽選結果情報を保持した際に前記有利遊技状態移行判定手段によって前記有利遊技状態への移行判定を実行させ得る一方で、その後、前記有利遊技状態移行再判定手段による前記有利遊技状態への移行再判定を実行させ得る複合有利遊技状態移行判定実行手段と、

前記抽選手段による抽選の結果が前記特定当選役である場合に前記複合有利遊技状態移行判定手段における前記保持期間に、前記高確率状態移行判定手段によって前記低確率状態から前記高確率状態に移行させるか否かの判定を行い得ることにより、前記保持期間における前記移行再判定の実行に対する期待を高め得る期待期間創出手段と、

前記抽選手段による抽選の結果が前記特定当選役である場合の前記複合有利遊技状態移行判定手段における前記保持期間に、前記抽選手段による抽選の結果として前記所定当選役に当選した場合に前記高確率状態移行判定手段によって前記低確率状態から前記高確率状態に移行させるか否かの判定を行い得ることにより、前記保持期間における前記移行再判定の実行に対する期待を高め得る期待期間創出手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【0413】

技術思想3に記載の遊技機において、期待期間創出手段は、抽選手段による抽選の結果が特定当選役である場合の保持期間に低確率状態から高確率状態に移行させるか否かの判定を行い得ることにより、保持期間における移行再判定の実行に対する期待を高め得るものである。ここで、抽選手段による抽選の結果として所定当選役に当選した場合に高確率状態移行判定手段によって低確率状態から高確率状態に移行させるか否かの判定を行い得るので、期待期間（ストック期間）においては、有利遊技状態への移行割合が低い所定当選役についても、高確率状態への移行の期待感の増加に寄与することができる。

【0414】

[その他の態様]

上記各技術思想のほか、本発明の変形例について以下説明する。

【0415】

[フリーズ制御の実行時期]

フリーズ制御は、リール301a, 301b, 301cのうち、最後に停止制御されるリール（以下「第3リール」という）が停止制御されてから、次ゲームの始動レバー210の操作が検知されるまでの間のいずれのタイミングで実行することもできる。フリーズ制御の実行時期としては、例えば、以下のものを挙げることができる。

(1) 第3リールが停止制御された時

10

20

30

40

50

(2) メダルの払出が完了した時(メダルの払出がない場合には第3リールが停止制御された時)

(3) ベッド操作完了時(MAXベットが完了した時、当選役がリプレイの場合にはリプレイランプ点灯時)

(4) 始動レバー210の操作を検知した時

(5) (1)~(4)以外の第3リールが停止制御されてから、次ゲームの始動レバー210の操作を検知するまでの間のいずれかの時

【0416】

なお、前ゲーム出目を参照するにあたり、フリーズ制御を実行する時期によっては、参照する出目を前ゲーム出目ではなく、出目変換制御実行するゲームにおける出目(以下「今回ゲーム出目」という)とすることが好適である。例えば、フリーズ制御が実行される時期を上記(1)第3リールが停止制御された時、または(2)メダルの払出が完了した時(メダルの払出がない場合には第3リールが停止制御された時)とする場合には、参照する出目を前ゲーム出目に代えて今回ゲーム出目とすることが好適である。

【0417】

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。上記のスロットマシン1において、メイン基板409において実行される各制御は、メイン基板409で実行されるものに限定されず、演出制御基板510において実行されるものとすることもできる。また、スロットマシン以外の遊技機、例えば、パチンコ機や、パチンコ機とスロットマシンとを融合させてなる遊技機(いわゆるパロット)等であっても本発明を適用することができる。

【0418】

1 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

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

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

10

20

30

40

50

1 1 2 a	装置ケース	
1 1 2 b	上面板	
1 1 2 c	後面板	
1 1 2 d	正面板	
1 1 2 e	側面板	
1 1 2 f	斜面板	
1 1 2 g	通気孔	
1 1 2 h	脚部	
1 1 2 i	通気空間	
1 1 2 j	段部	10
1 1 2 k	取付片	
1 1 2 m	突部	
1 1 2 m - 1	突片	
1 1 2 p	透孔	
1 1 2 r	底面板	
1 1 2 s	基板	
1 1 2 t	設定キースイッチ	
1 1 2 u	リセットスイッチ	
1 1 2 v	電源スイッチ	
1 1 3	配線中継部材	20
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	30
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	40
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	
2 0 7	メダルセレクタ	
2 0 7 a	ソレノイド	
2 0 7 b	投入センサ	
2 0 8	メダル返却ボタン	50

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	10
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	20
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	30
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	40
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	50

4 0 1	図柄表示窓	
4 0 2	補強棧	
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	10
4 1 0	ボス	
4 1 1	配線窓	
4 1 2	凹段部	
4 1 3	テーパー部	
4 1 4	車輪	
4 1 5	鐳	
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	20
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	30
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	40
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	50

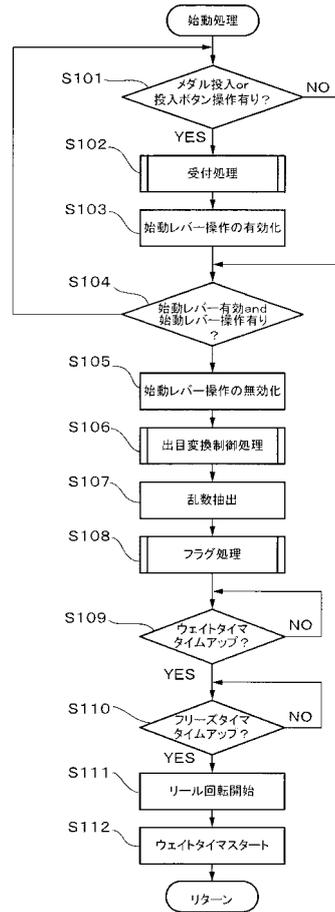
4 3 6	指掛部	
4 3 7	ケーブル溝	
4 3 8	配線口	
4 4 0	案内レール	
4 4 2	係止孔	
4 4 3	天窓部	
4 4 4	補強帯	
4 4 9	メイン基板	
5 0 0	画像表示体	
5 0 0 s	破線領域	10
5 0 1	枠部材（表示パネル）	
5 0 2	照明装置	
5 0 3	基板	
5 0 5	透光性蓋板	
5 0 6	チューブ枠	
5 0 7	透光性カバー	
5 0 8	受部	
5 0 9	係合部	
5 1 0	演出制御基板	
5 1 2	スピーカ	20
6 0 0	上棧	
6 0 1	固定部材	
6 0 2	工具	
6 0 3	ビス	
6 0 4	エラーランプ	
6 0 6	リプレイランプ	
6 0 8	スタートランプ	
6 1 0	ランプ	
6 1 4	ランプ	
6 2 3 a	右下がりライン	30
6 2 3 b	右上がりライン	
7 0 0	記連結具	
7 0 1	固定鞘部材	
7 0 1 a	防止片	
7 0 2	ロッド	
7 0 2 a	軸孔部	
7 0 2 b	引掛壁	
7 0 3	止め軸	
7 0 3 a	スプリング	
7 0 4	ストッパ	40
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	
1 1 3 0	入出力インタフェース	
1 2 0 0	ホールコンピュータ	

【 図 4 9 】

分母60000

条件装置	総枚数	準備RT	準備T	チャンスRT	ボーナス内蔵中	ボーナス中
RB2	2	2	2	2	2	0
RB1	104	104	104	104	104	0
BB2	104	104	104	104	104	0
BB1	47	47	47	47	47	0
チェリー2	140	140	140	140	140	0
チェリー1	700	700	700	700	700	0
スイカ2	80	80	80	80	80	0
スイカ1	300	300	300	300	300	0
チャンス目2	80	80	80	80	80	0
チャンス目1	320	320	320	320	320	0
ベル	1860	1860	1860	1860	1860	0
AT10	1000	1000	1000	1000	1000	0
AT9	1000	1000	1000	1000	1000	0
AT8	1000	1000	1000	1000	1000	0
AT7	1000	1000	1000	1000	1000	0
AT6	1000	1000	1000	1000	1000	0
AT5	1000	1000	1000	1000	1000	0
AT4	1000	1000	1000	1000	1000	0
AT3	1000	1000	1000	1000	1000	0
AT2	1000	1000	1000	1000	1000	0
AT1	1000	1000	1000	1000	1000	0
ALL	0	0	0	0	0	54812
ロフ	0	0	0	0	0	5188
昇格リブ5+転落リブ5	0	2000	4000	6000	0	0
昇格リブ4+転落リブ4	0	2000	4000	6000	0	0
昇格リブ3+転落リブ3	0	2000	4000	6000	0	0
昇格リブ2+転落リブ2	0	2000	4000	6000	0	0
昇格リブ1+転落リブ1	0	2000	4000	6000	0	0
通常リブ	9000	20000	10000	16263	9000	0
はずれ	37263	16263	16263	0	37263	0

【 図 5 5 】

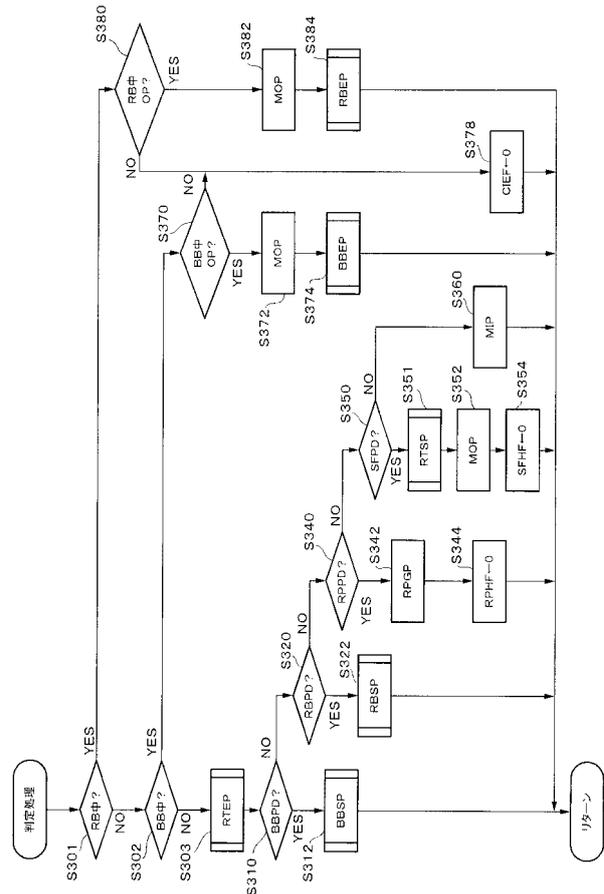


【 図 5 7 】

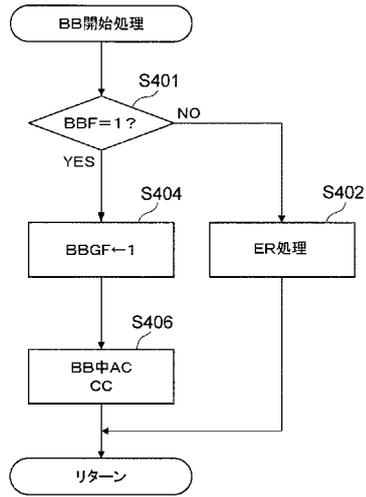
条件装置	乱数の数
はずれ	2
リブレイ	4
ベル	65
チェリー2	24000
チェリー1	1000
スイカ	8000
確定役	65536

(分母:65536)

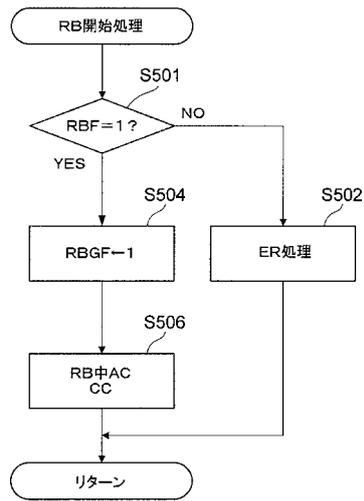
【 図 5 9 】



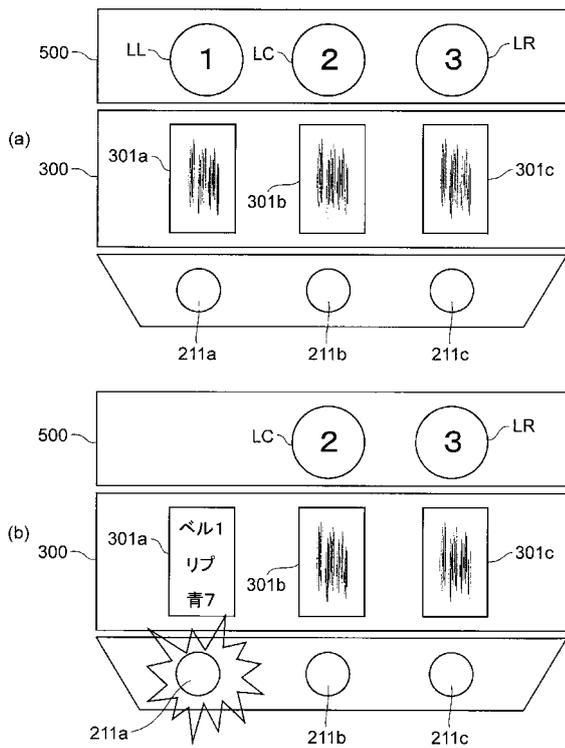
【図60】



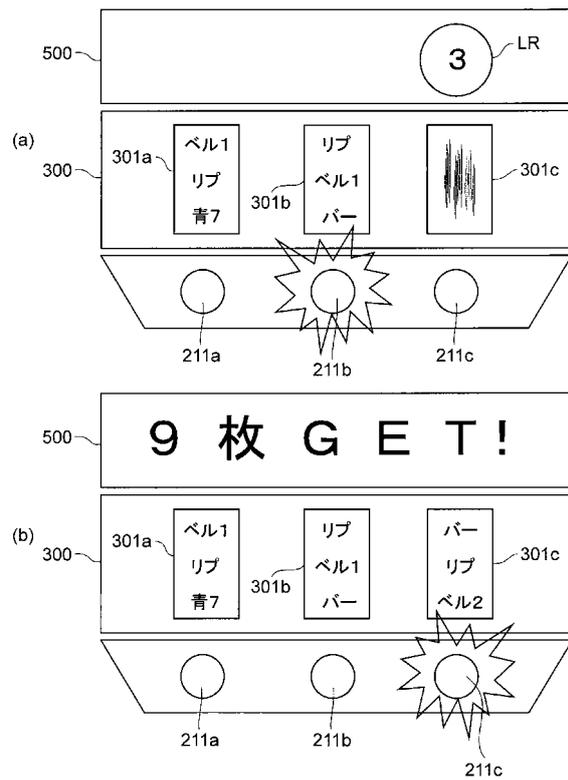
【図62】



【図66】



【図67】



【図74】

(a) 状態移行抽選(低確率状態→高確率状態)

成立役	1	2	3	4	5	6
はずれ	1	1	1	1	1	1
リプレイ	1	1	1	1	1	1
ベル	5	5	5	5	5	5
弱チェリー	200	220	240	260	280	400
スイカ	10	12	14	16	18	20
強チェリー	20	22	24	26	28	40

(分母:1024)

(b) 状態移行抽選(高確率状態→低確率状態)

成立役	1~6
はずれ	50
リプレイ	10
ベル	0
弱チェリー	0
スイカ	0
強チェリー	0

(分母:1024)

【図75】

(a) チャンスRT移行抽選(低確率状態)

成立役	1	2	3	4	5	6
はずれ	1	1	1	1	1	1
リプレイ	1	1	1	1	1	1
ベル	1	1	1	1	1	1
弱チェリー	15	18	20	22	25	25
スイカ	50	60	70	80	90	100
強チェリー	100	110	120	130	140	150

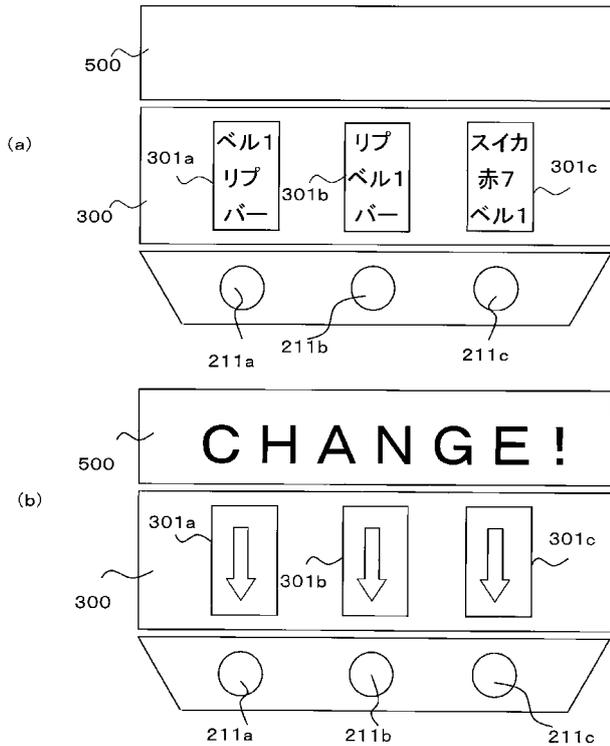
(分母:1024)

(b) チャンスRT移行抽選(高確率状態)

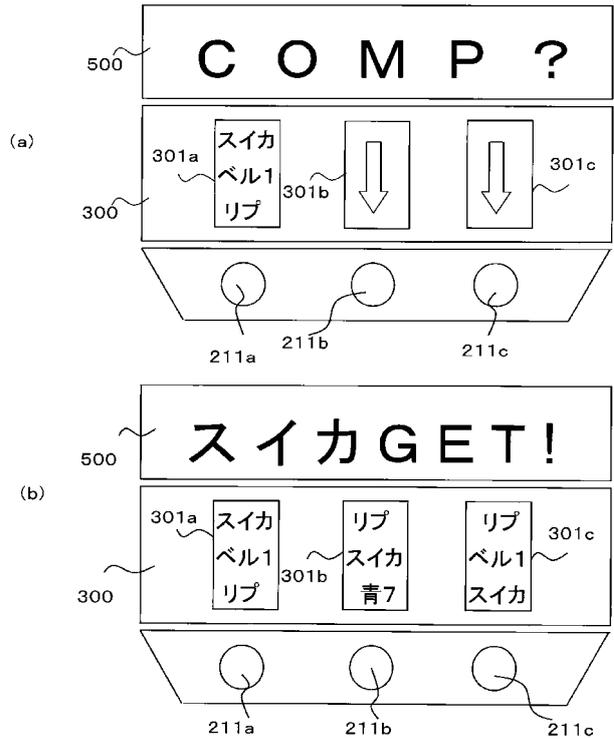
成立役	1	2	3	4	5	6
はずれ	1	1	1	1	1	1
リプレイ	1	1	1	1	1	1
ベル	2	2	2	2	1	1
弱チェリー	30	35	40	45	50	50
スイカ	100	120	140	160	180	200
強チェリー	200	220	240	260	280	400

(分母:1024)

【図76】



【図77】



【図78】

(a)ストック抽選

成立役	1	2	3	4	5	6
リプレイ	1	1	1	1	1	1
ベル	2	2	2	2	2	2
弱チェリー	30	35	40	45	50	50
スイカ	100	120	140	160	180	200
強チェリー	200	220	240	260	280	400

(分母:1024)

(b)再表示ゲーム抽選

再表示ゲーム	リプレイ	ベル	スイカ	弱チェリー	強チェリー
4	60	30	10	60	10
8	30	60	30	30	30
12	5	5	20	5	10
16	3	3	20	3	20
32	2	2	20	2	30

(分母:100)

【図79】

(a)

フリーズ (s)	変換後出目					
	リプレイ	ベル	弱チェリー	スイカ	強チェリー	確定役
2	99.0	90.0	62.5	20.0	10.0	0.1
5	0.9	9.8	25.0	35.0	20.0	0.9
10	0.1	0.2	12.5	45.0	80.0	99.0

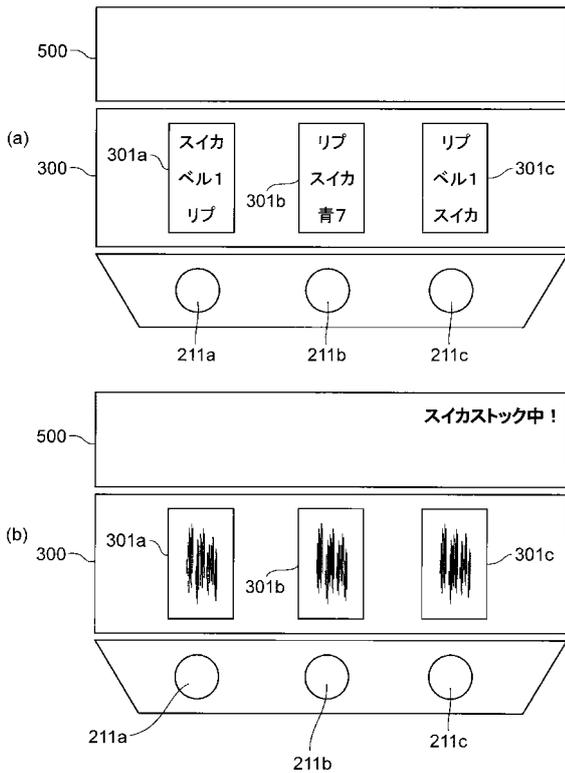
(b)

フリーズ (s)	チャンスRT移行抽選	
	落選	当選
2	50.0	12.5
5	37.5	37.5
10	12.5	50.0

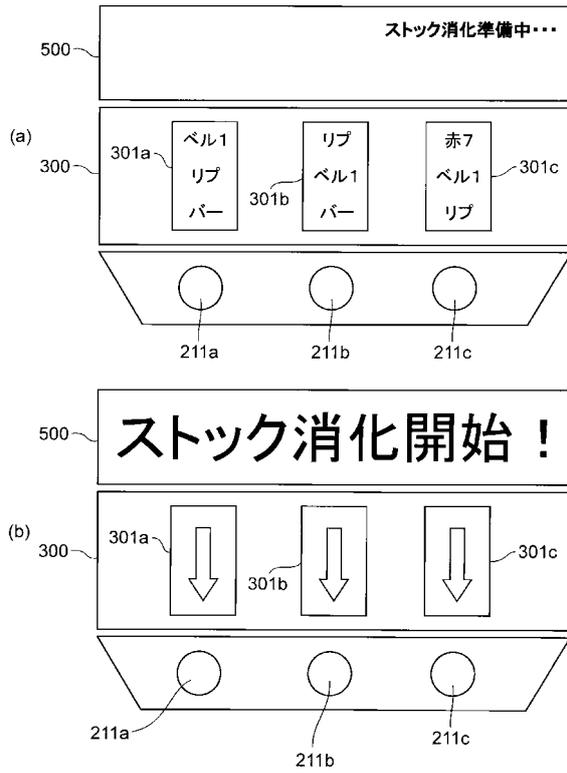
(c)

フリーズ (s)	チャンスRT移行落選時 変換後出目					
	リプレイ	ベル	弱チェリー	スイカ	強チェリー	確定役
2	99.0	97.0	95.0	65.0	10.0	—
5	0.9	2.8	4.0	25.0	40.0	—
10	0.1	0.2	1.0	10.0	50.0	—
フリーズ (s)	チャンスRT移行当選時 変換後出目					
	リプレイ	ベル	弱チェリー	スイカ	強チェリー	確定役
2	0.1	10.0	35.0	20.0	10.0	40.0
5	0.9	60.0	45.0	35.0	10.0	40.0
10	99.0	30.0	20.0	45.0	80.0	20.0

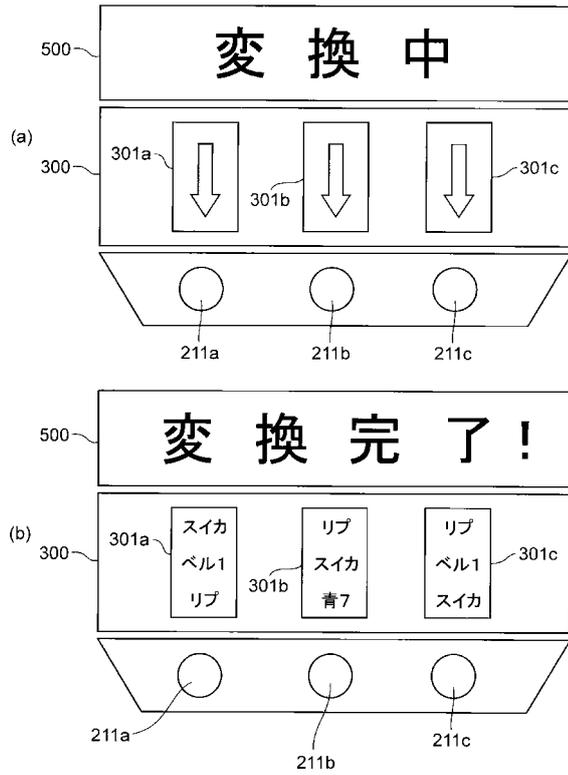
【図80】



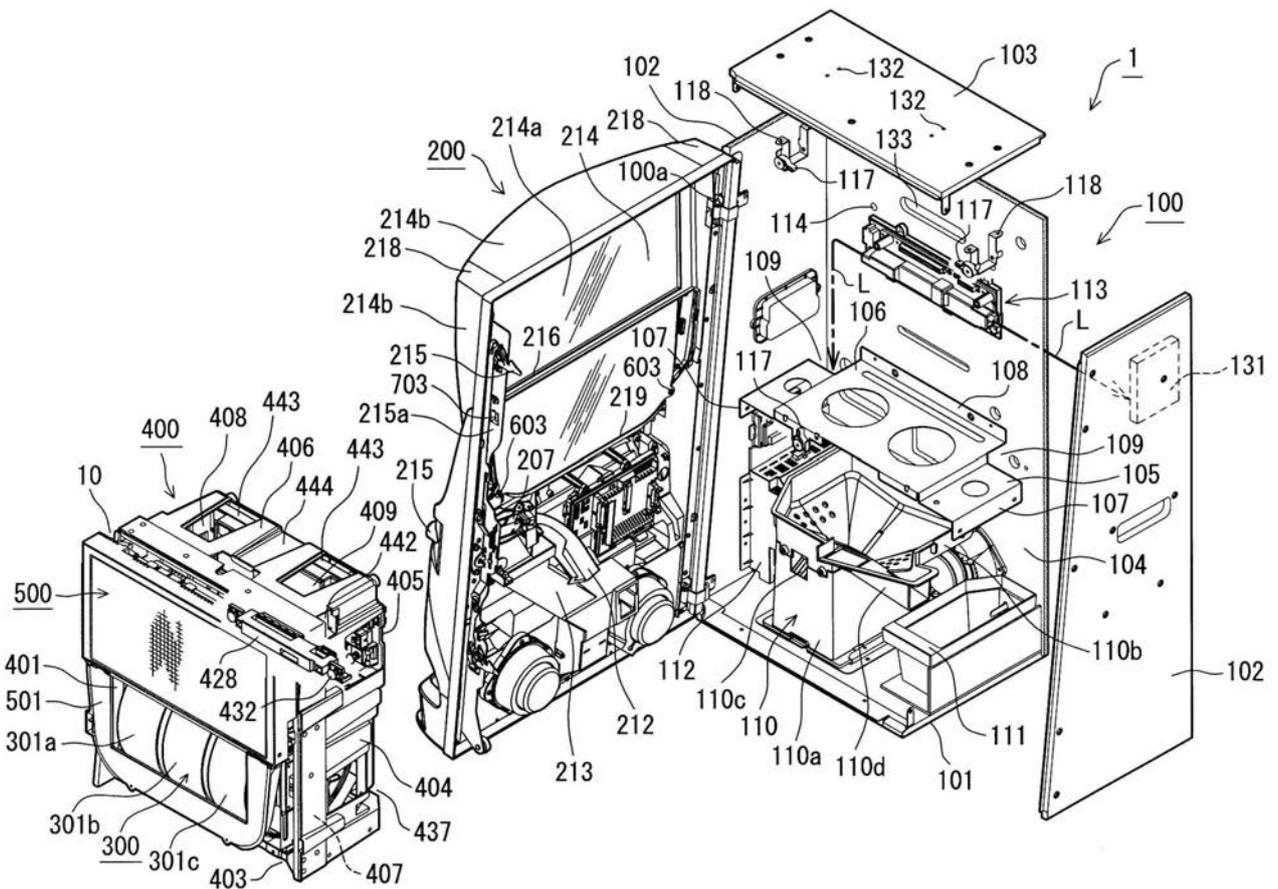
【図81】



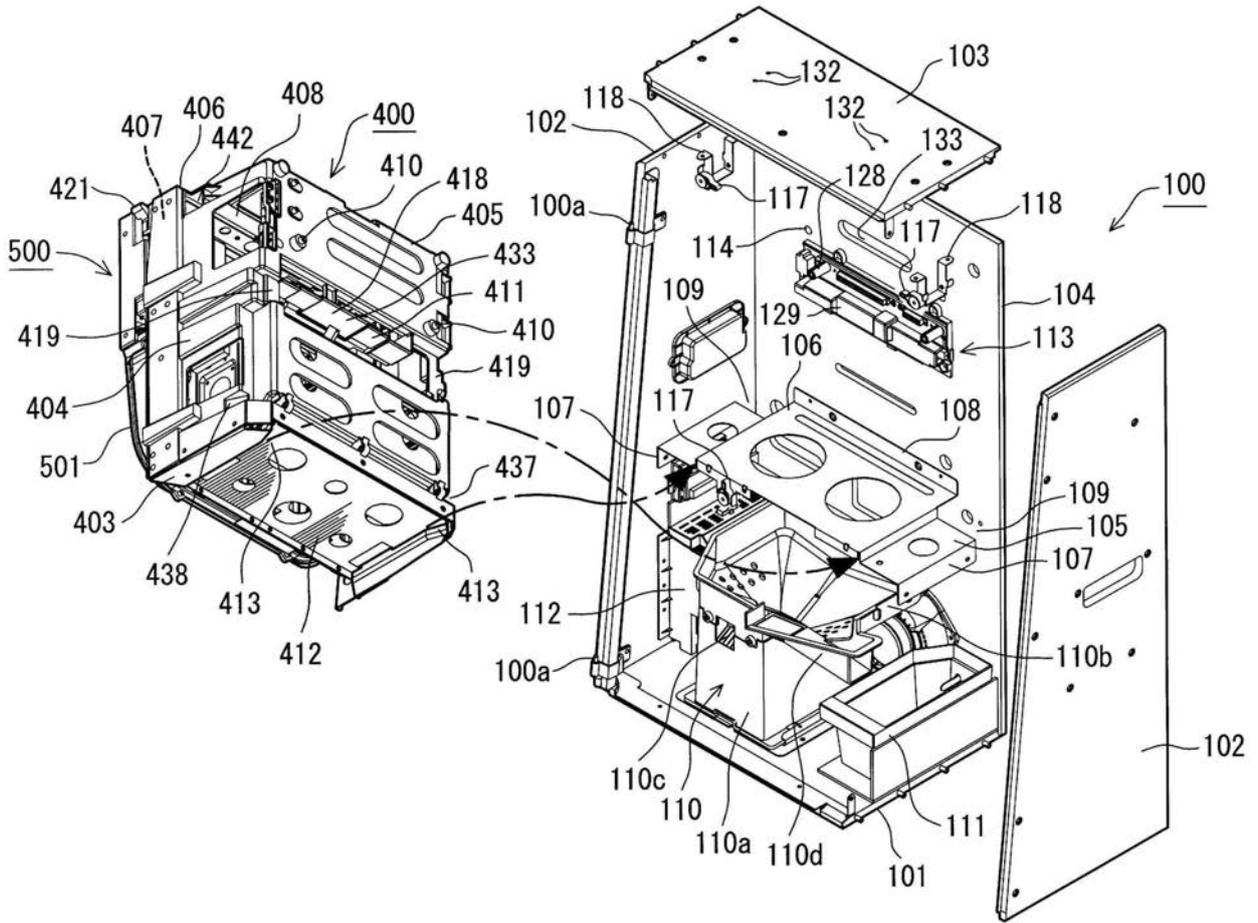
【 図 8 2 】



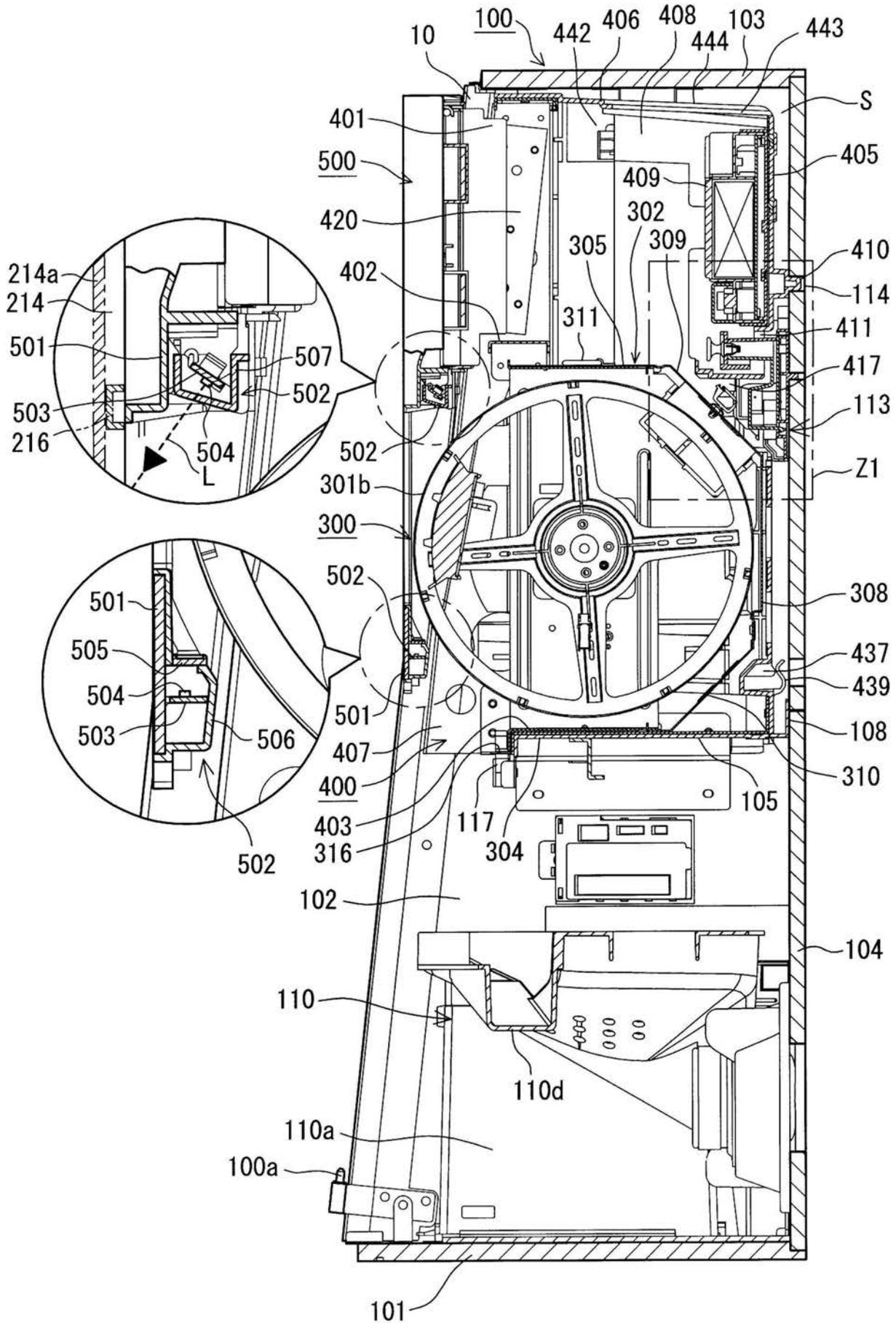
【 図 1 】



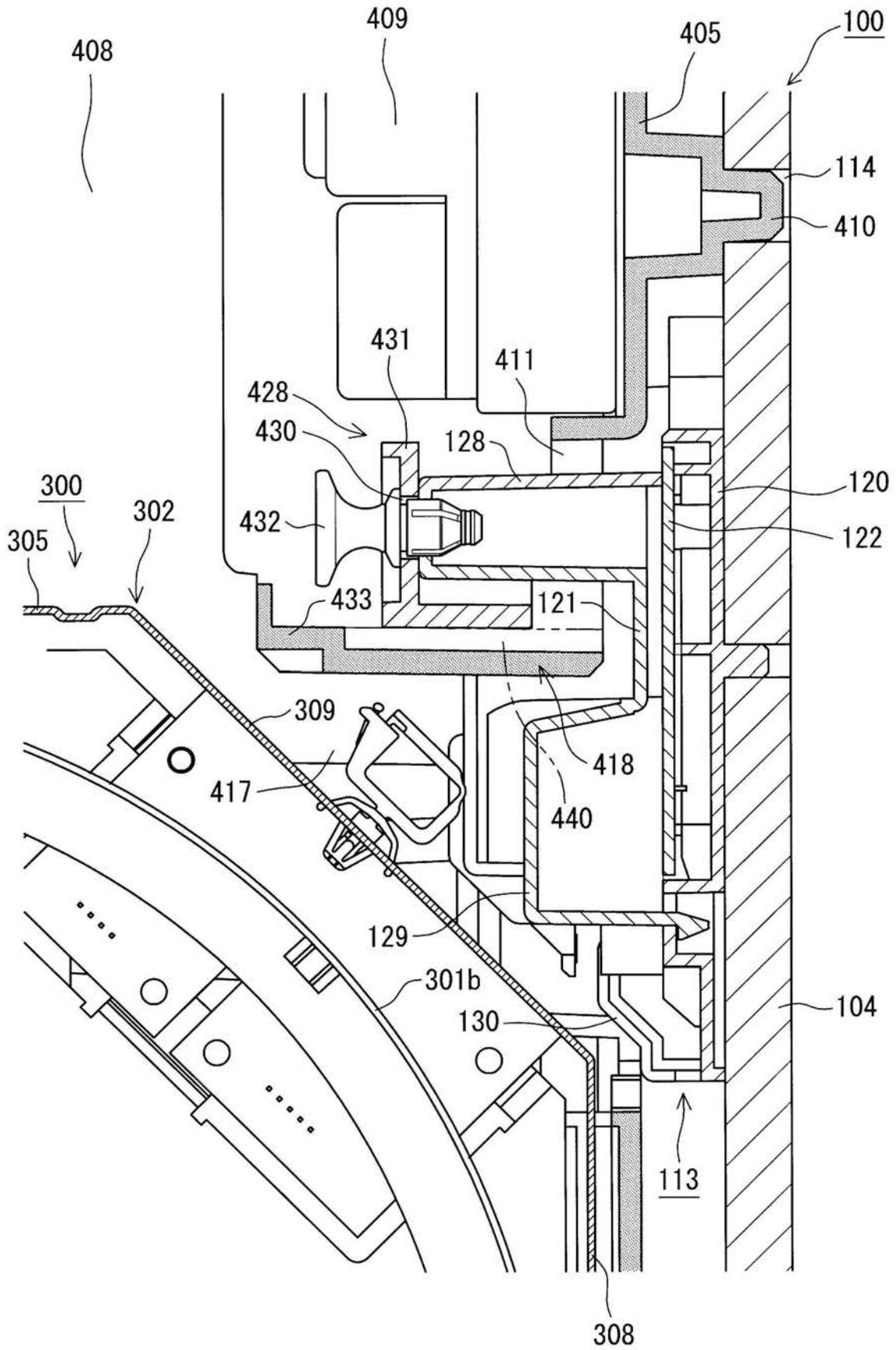
【 図 2 】



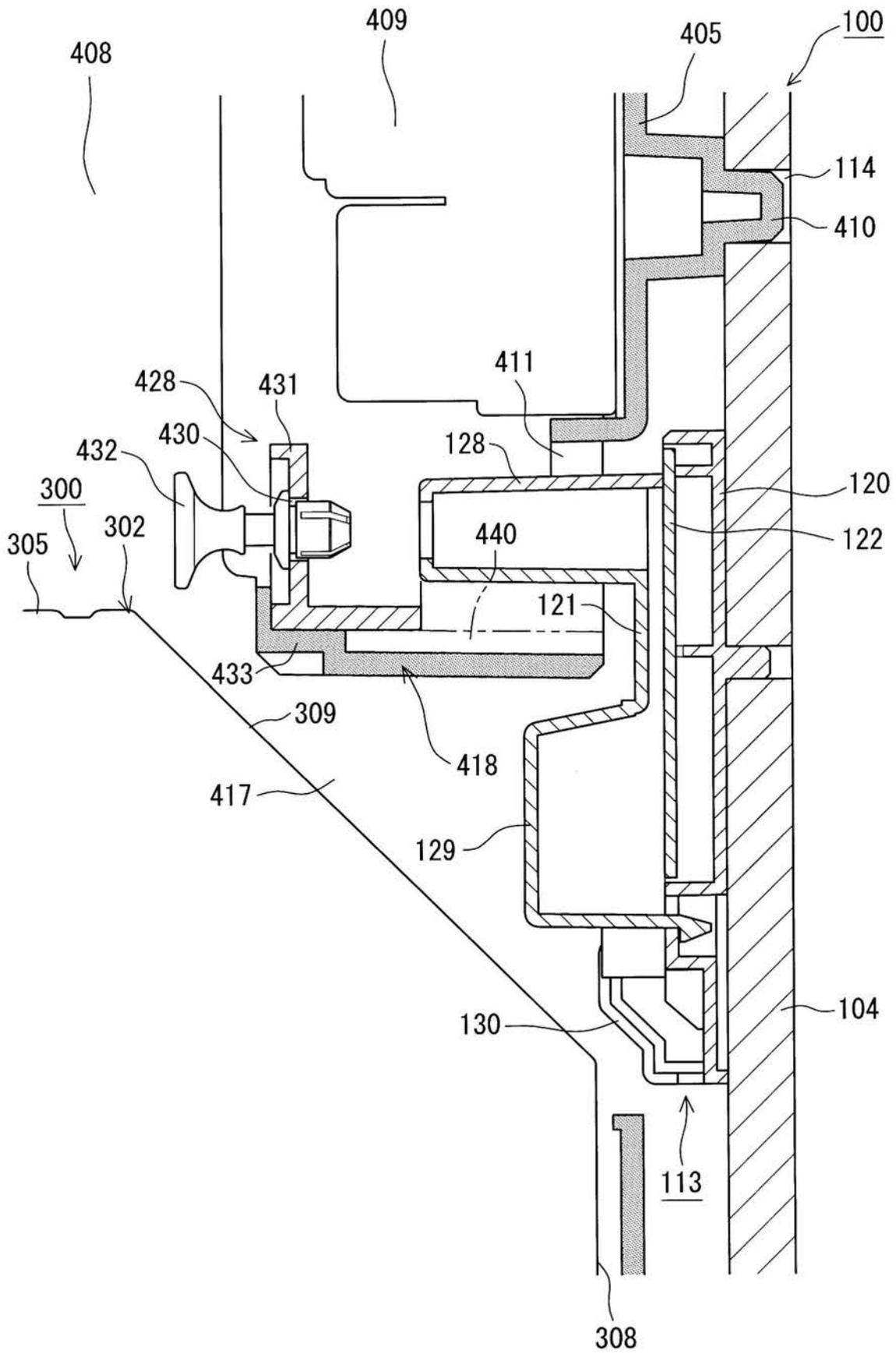
【 図 4 】



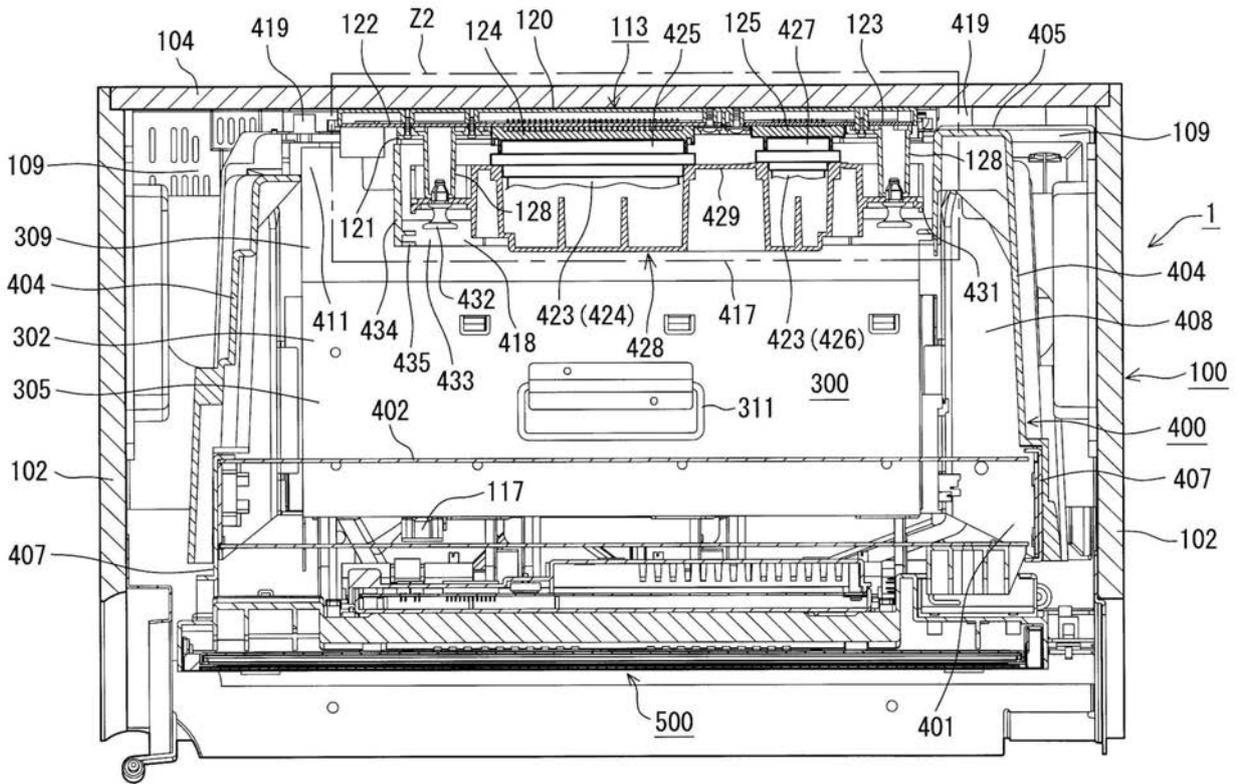
【 図 5 】



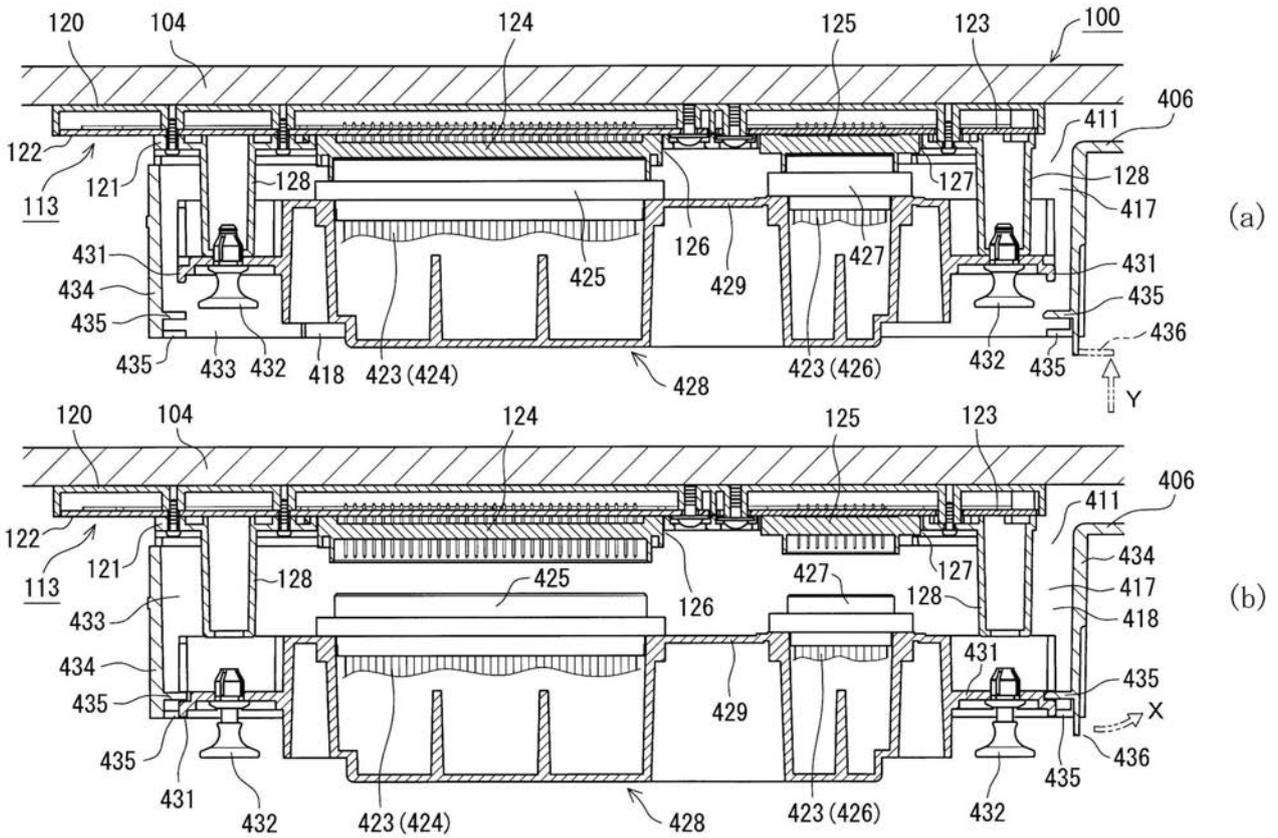
【 図 6 】



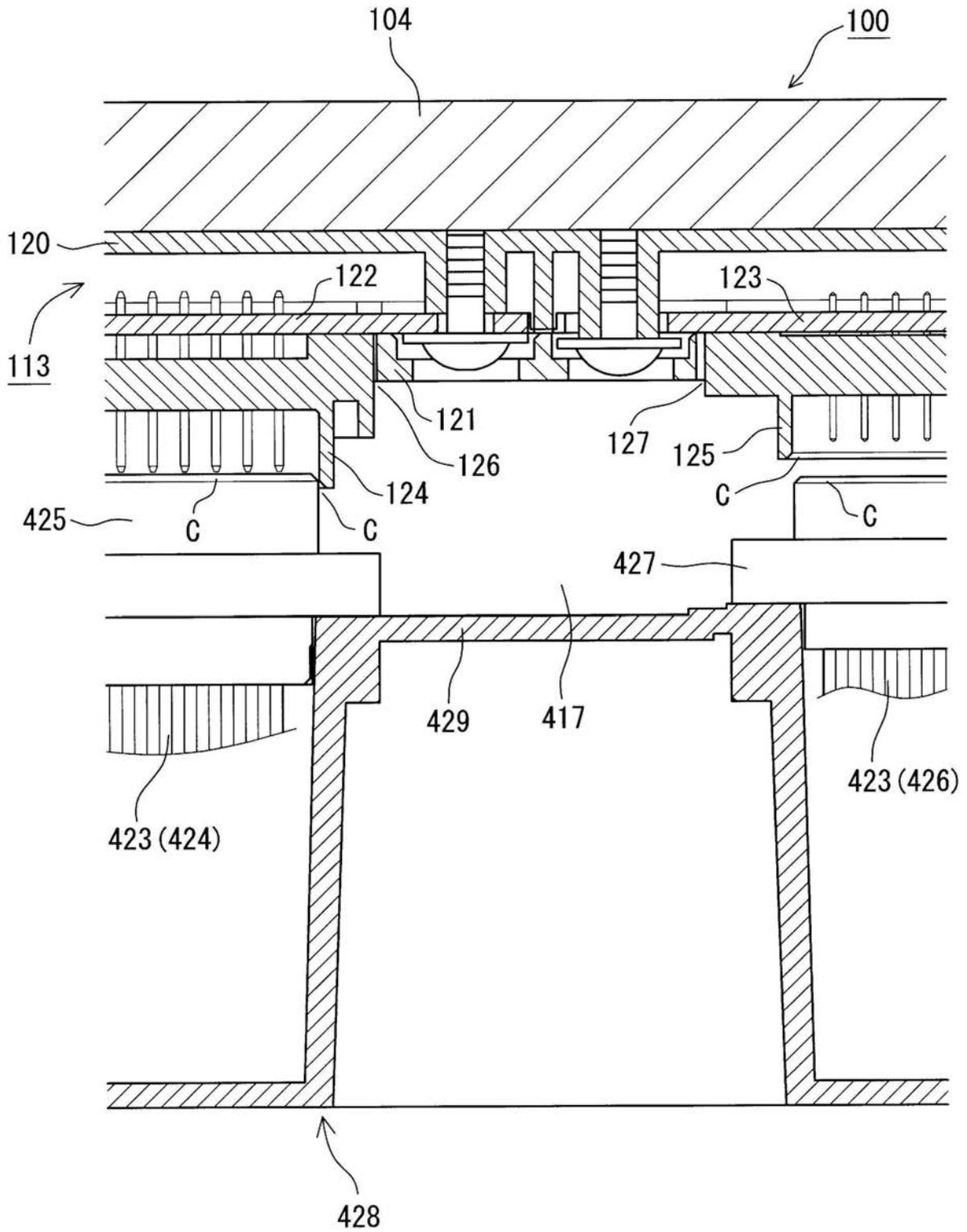
【 図 7 】



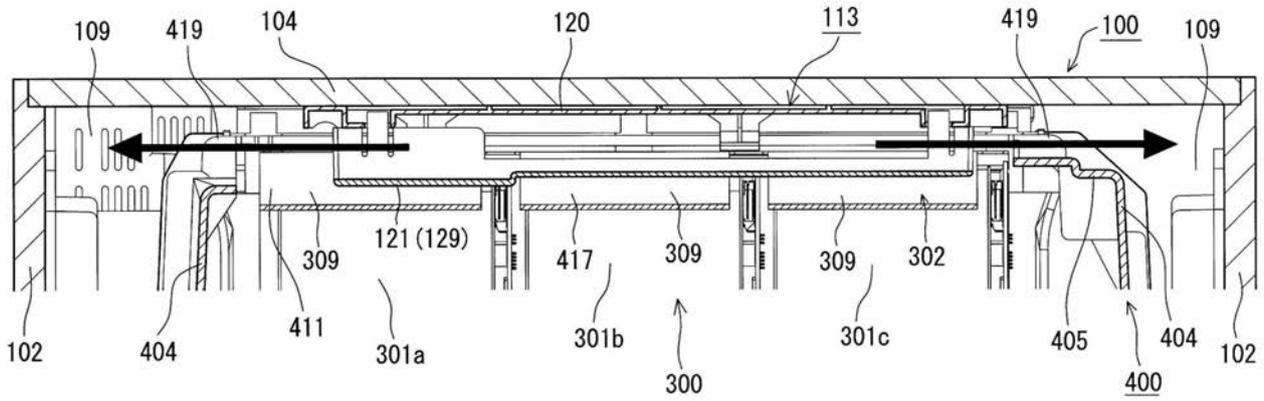
【 図 8 】



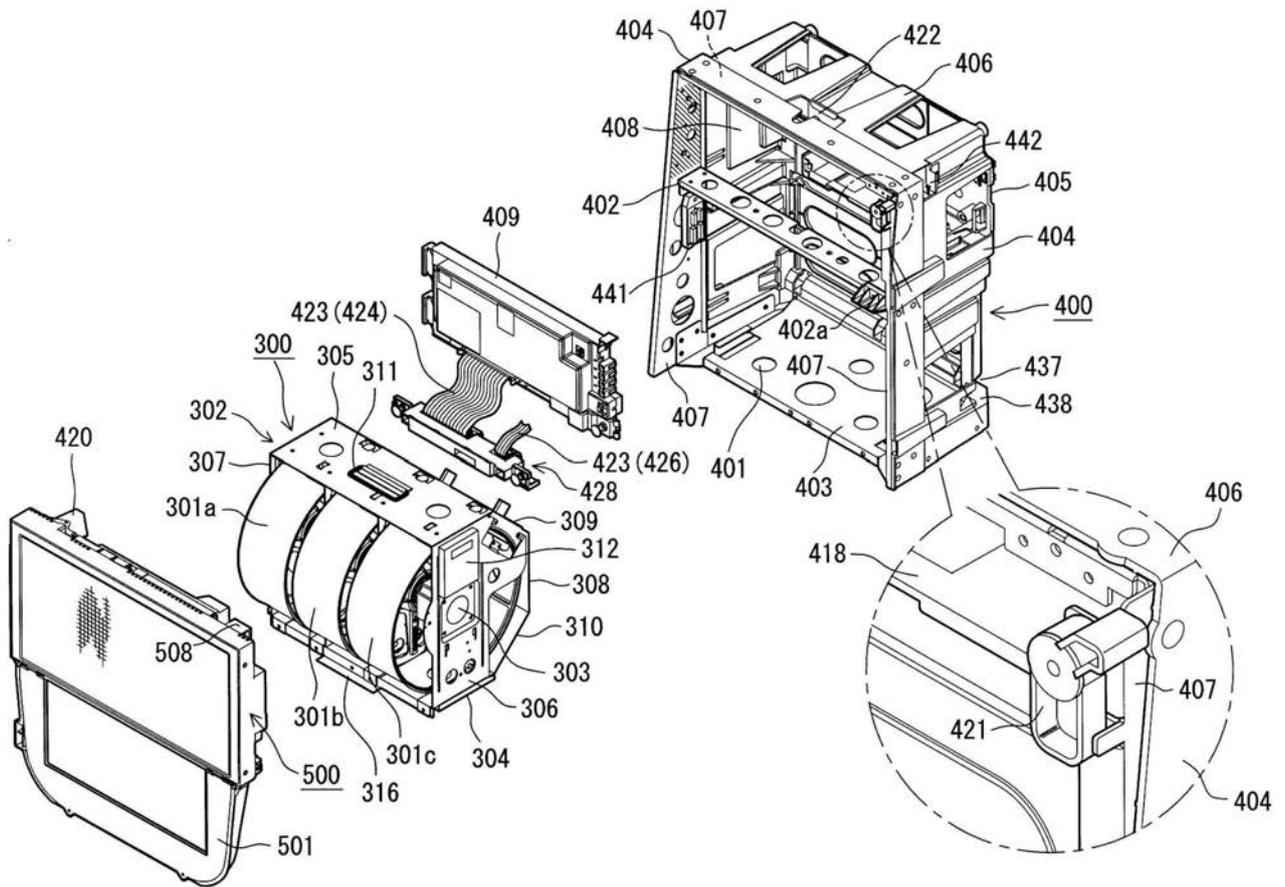
【図 9】



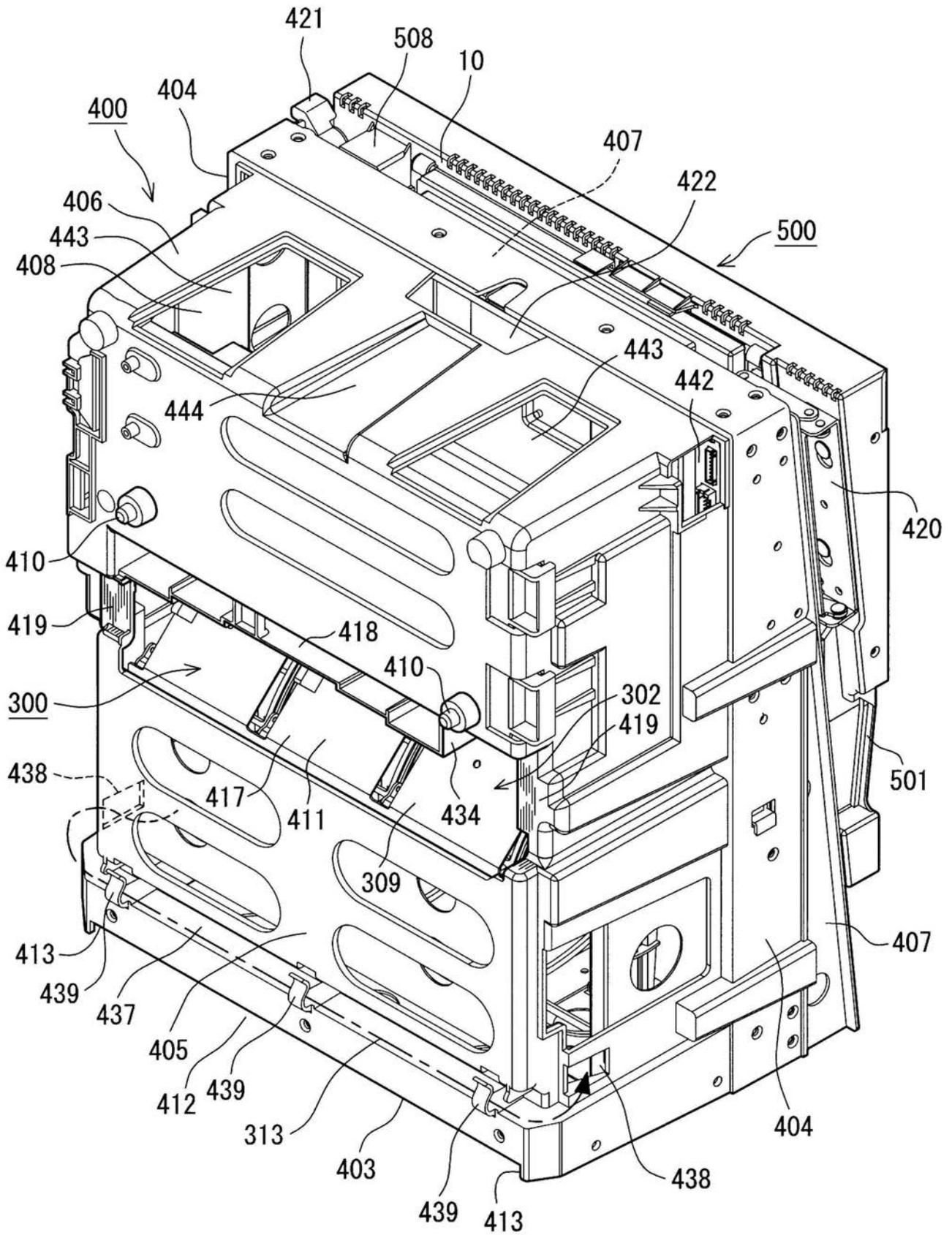
【 図 1 0 】



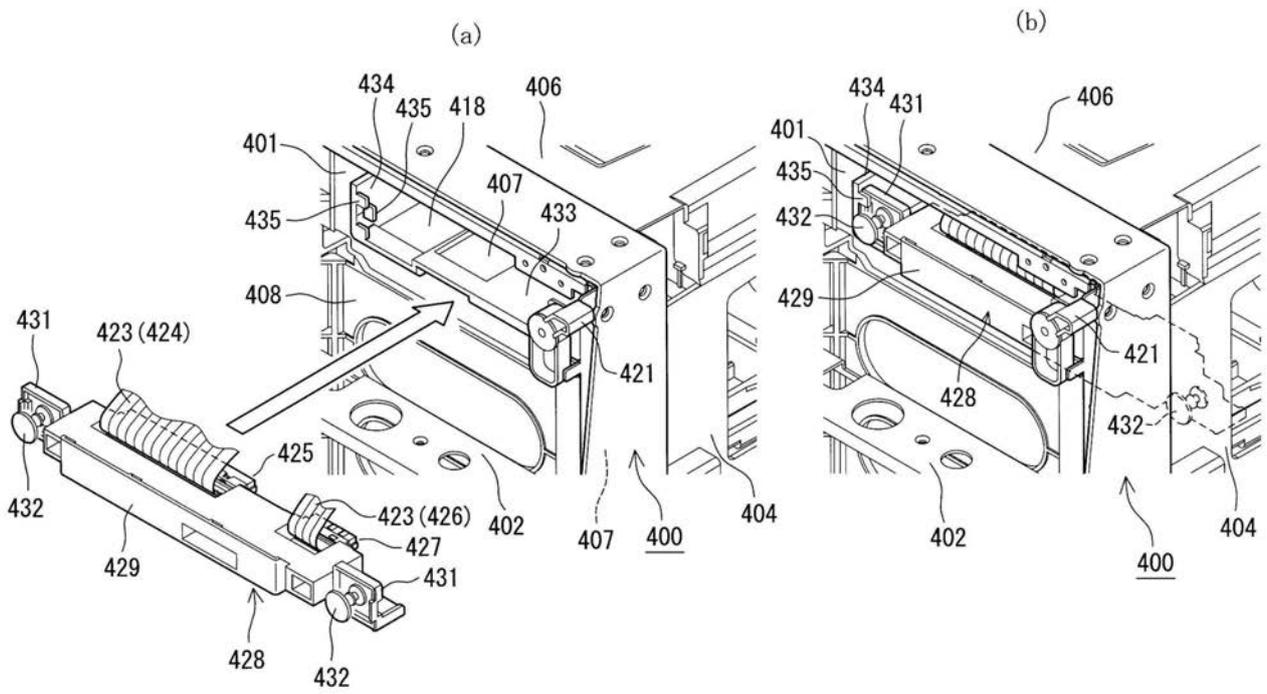
【 図 1 1 】



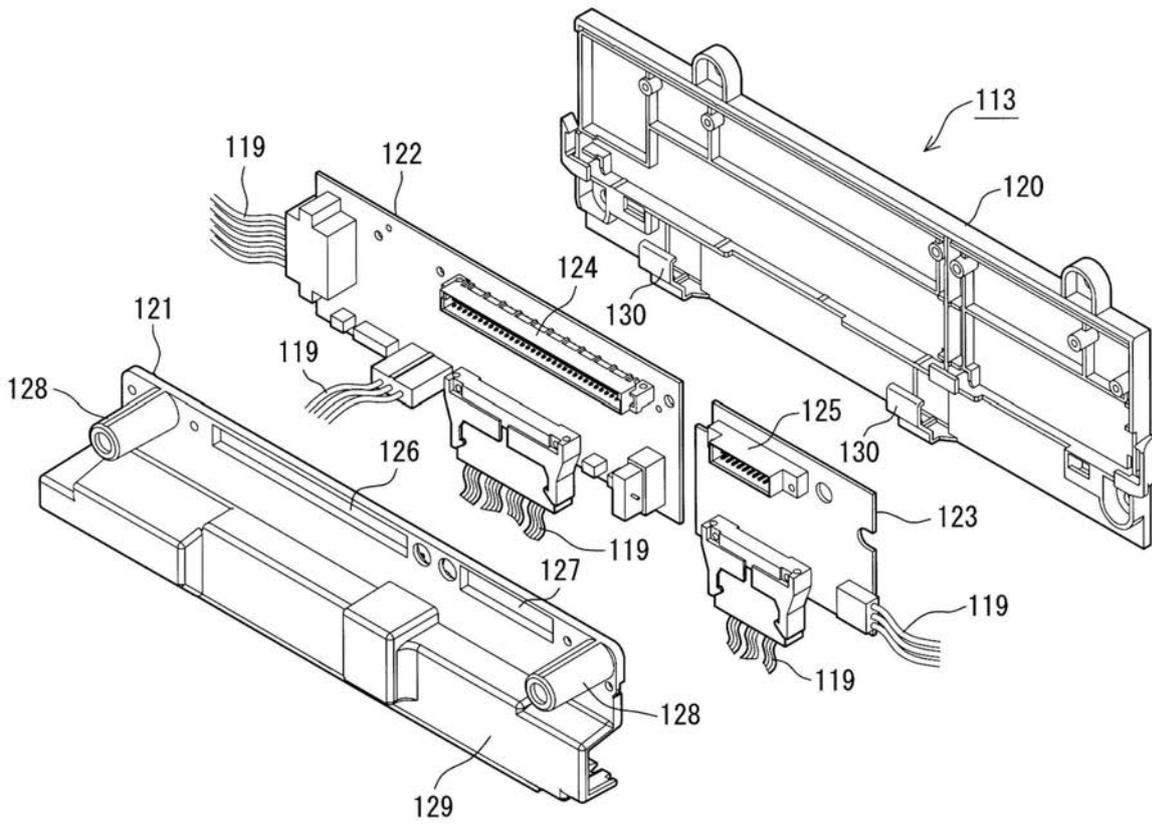
【図12】



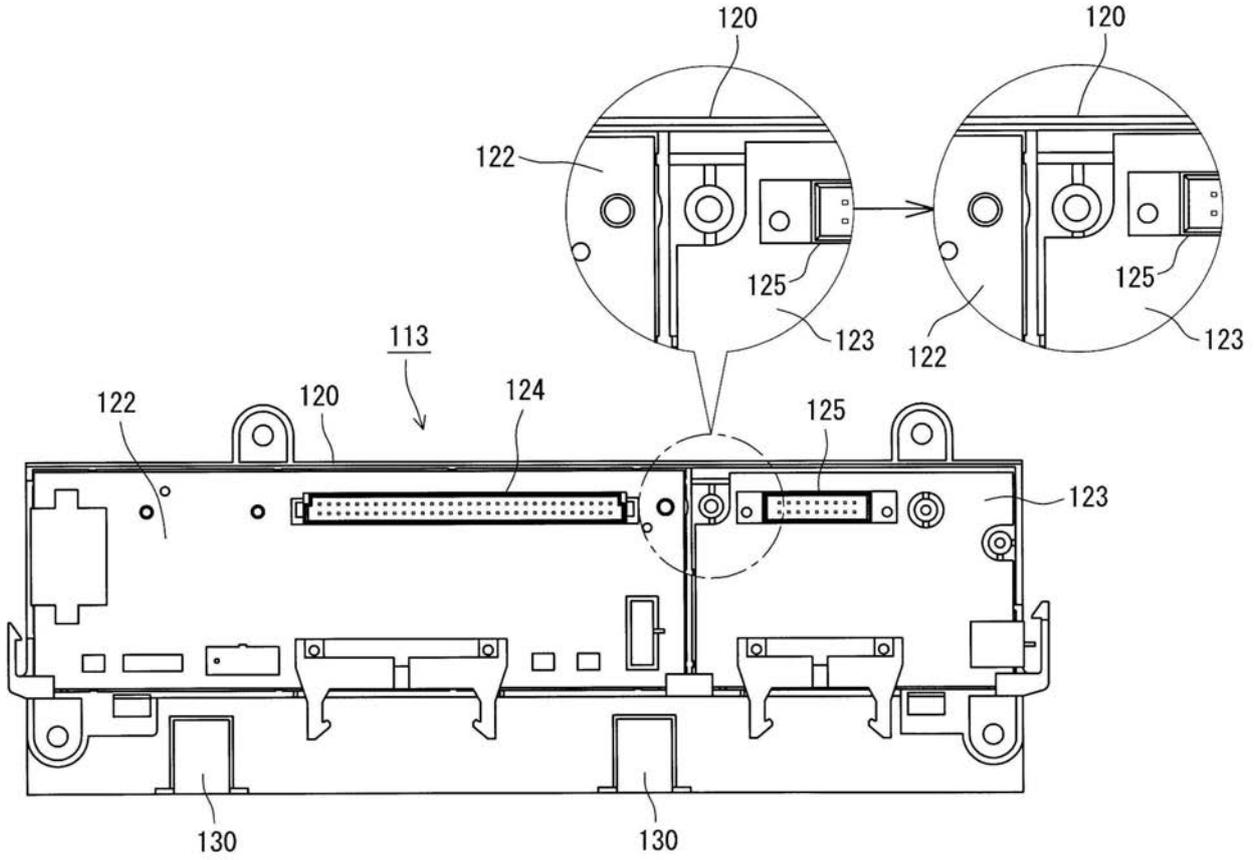
【 図 1 3 】



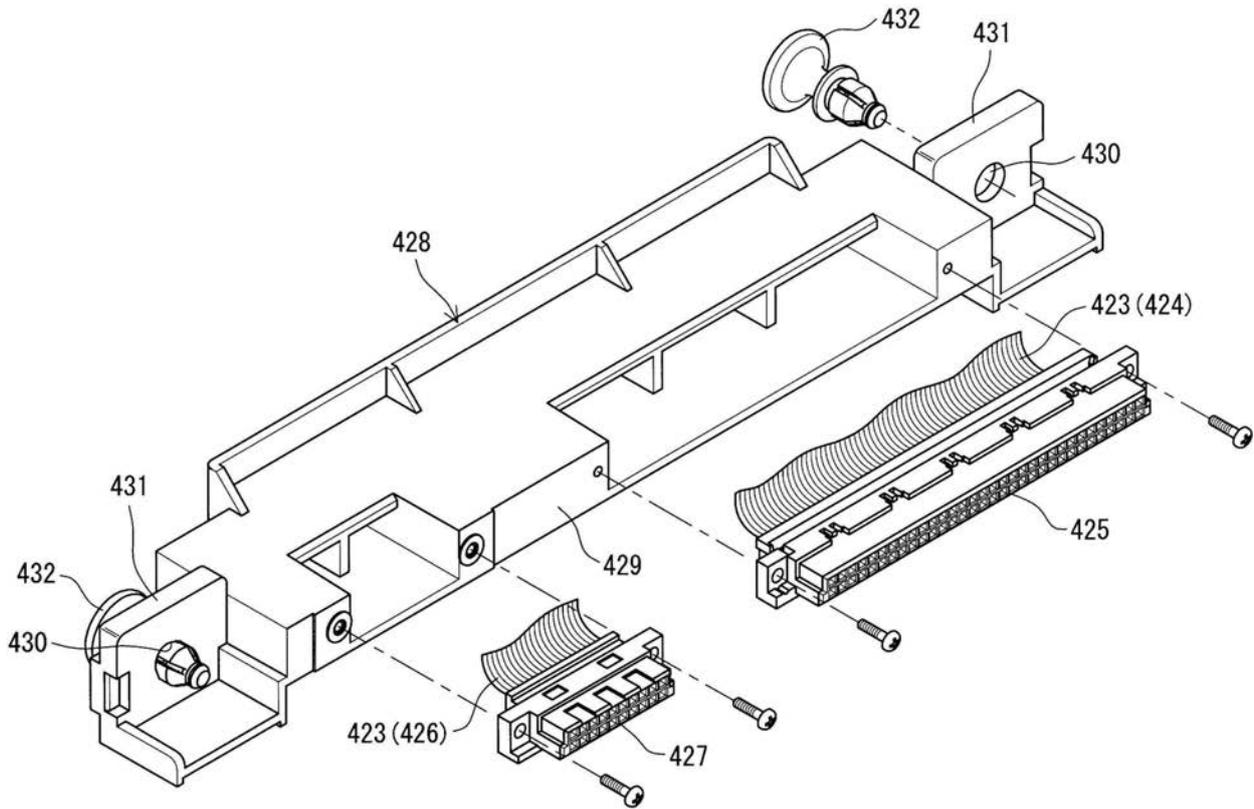
【 図 1 4 】



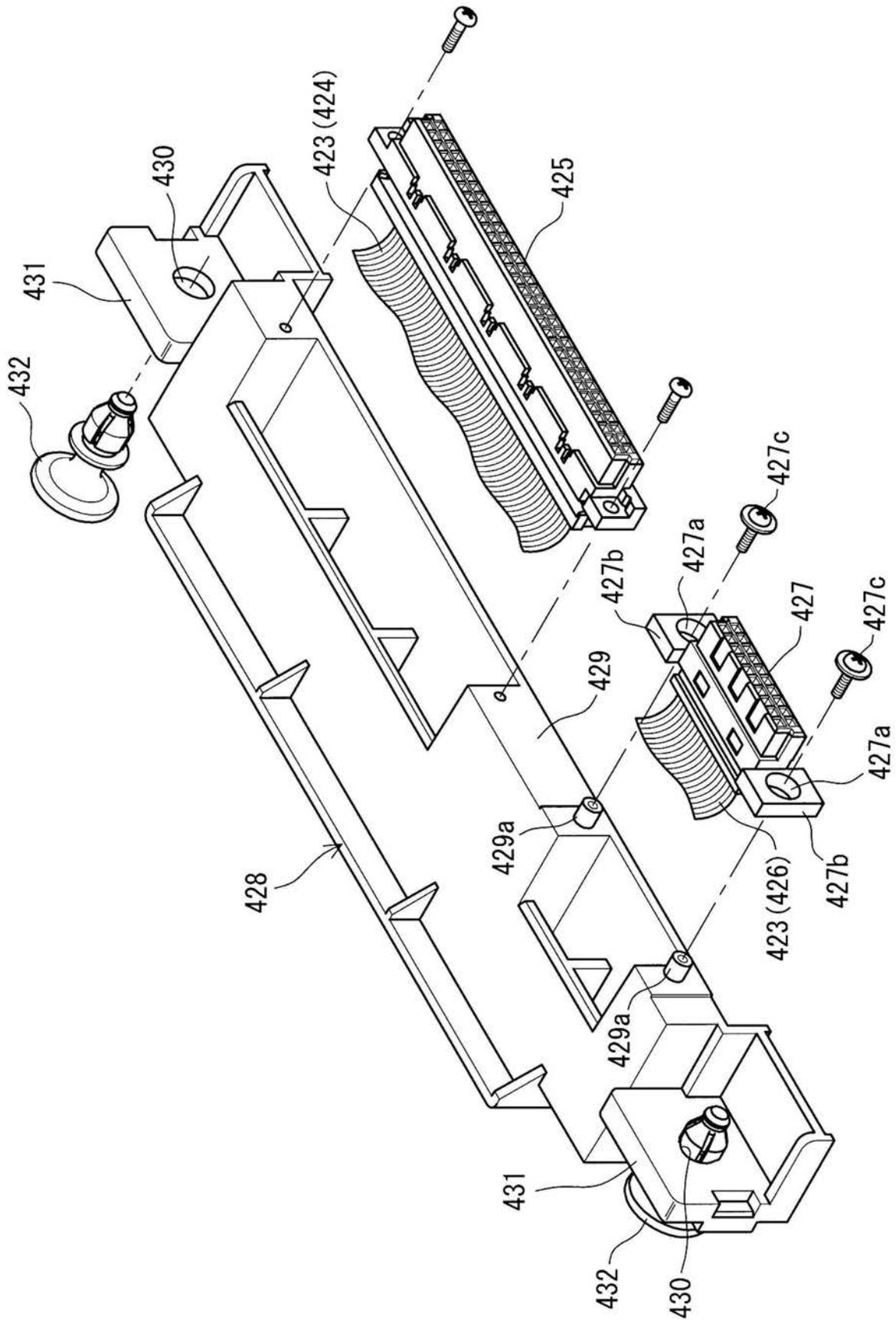
【 図 1 5 】



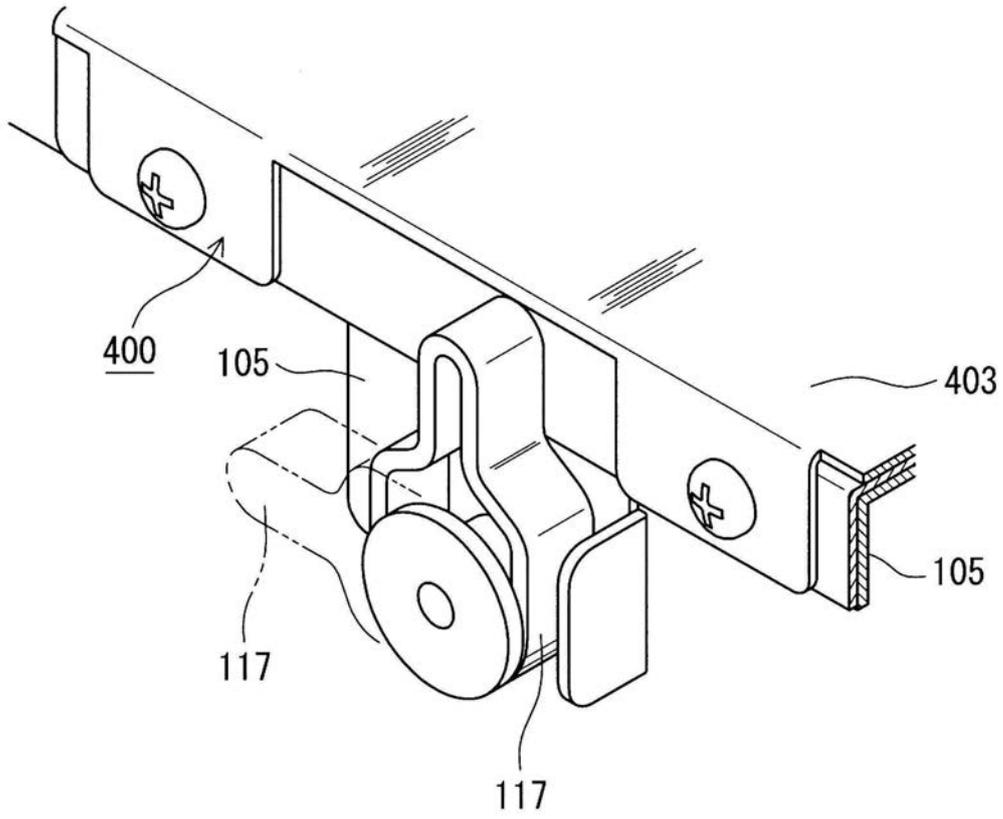
【 図 1 6 】



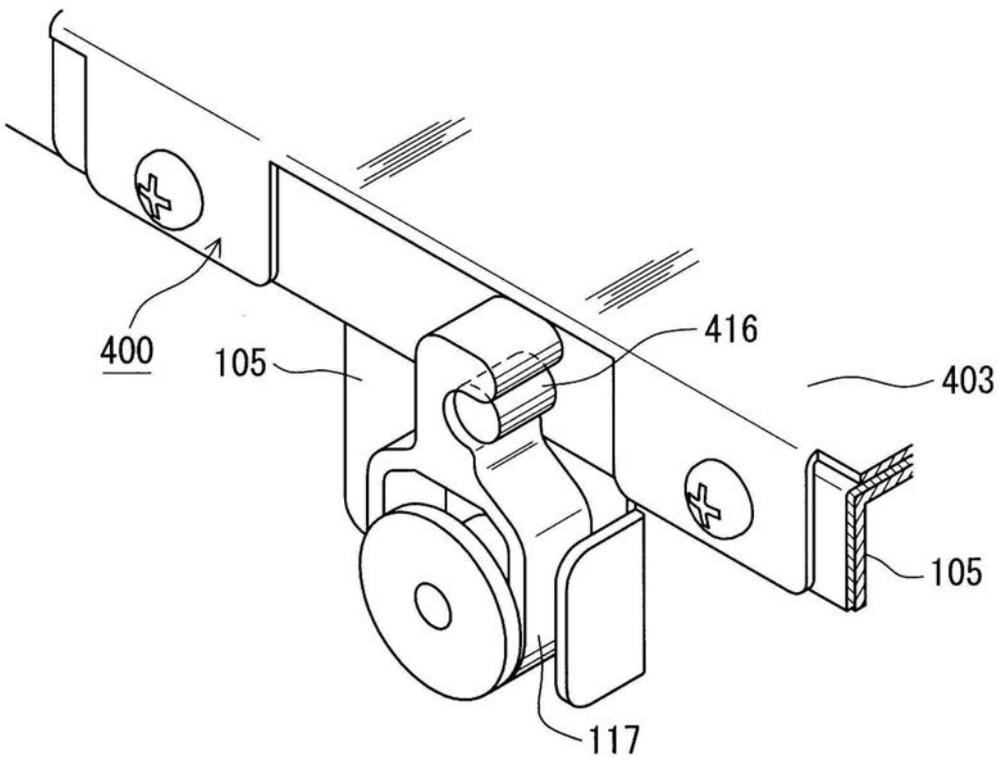
【図 17】



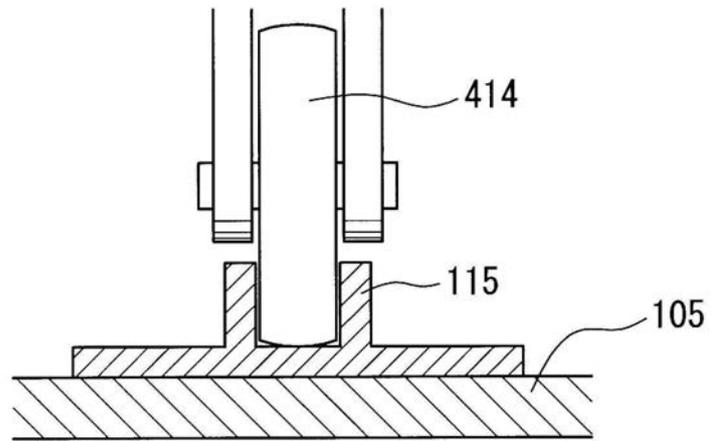
【図18】



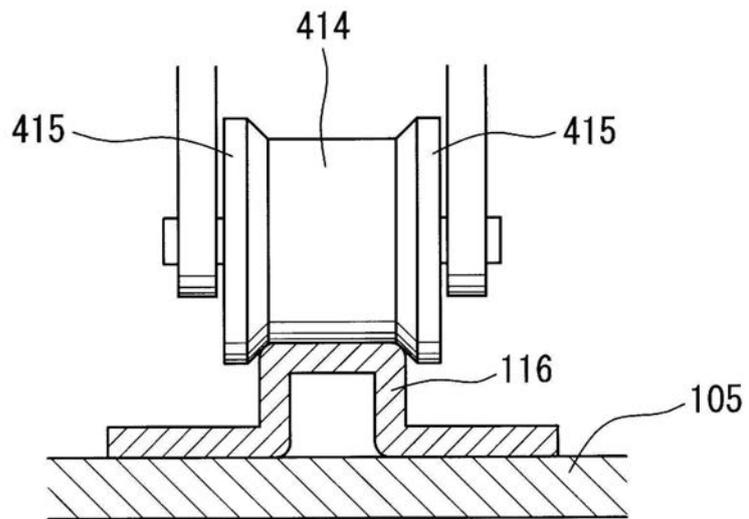
【図19】



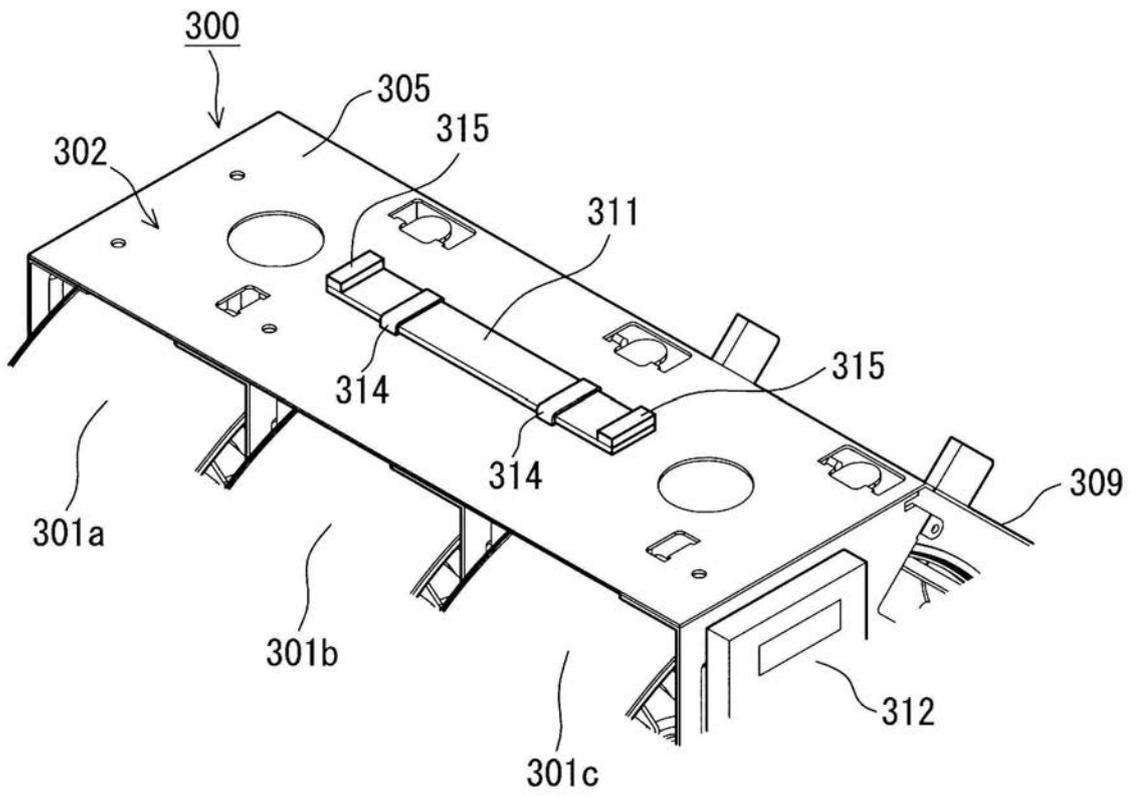
【図 20】



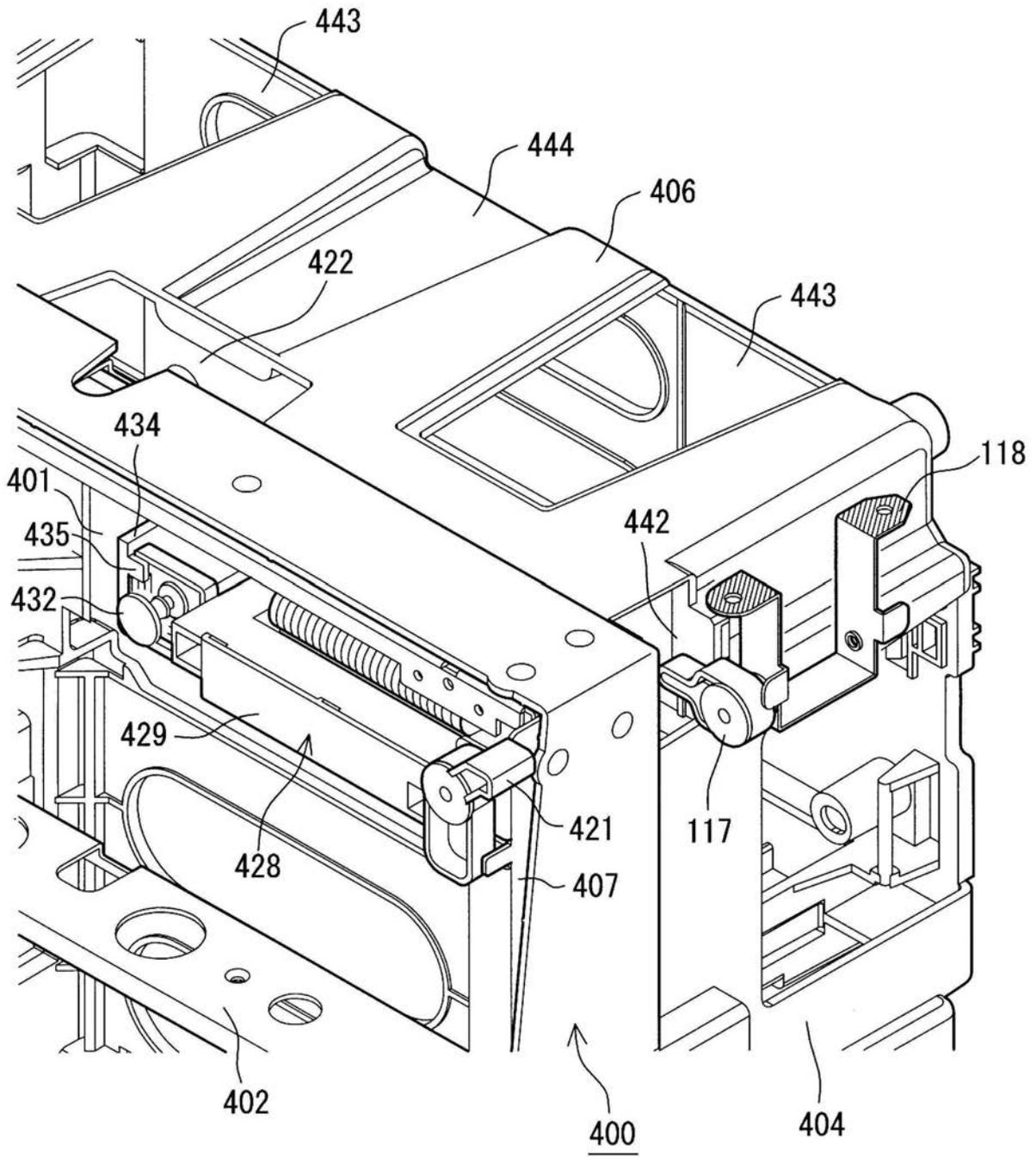
【図 21】



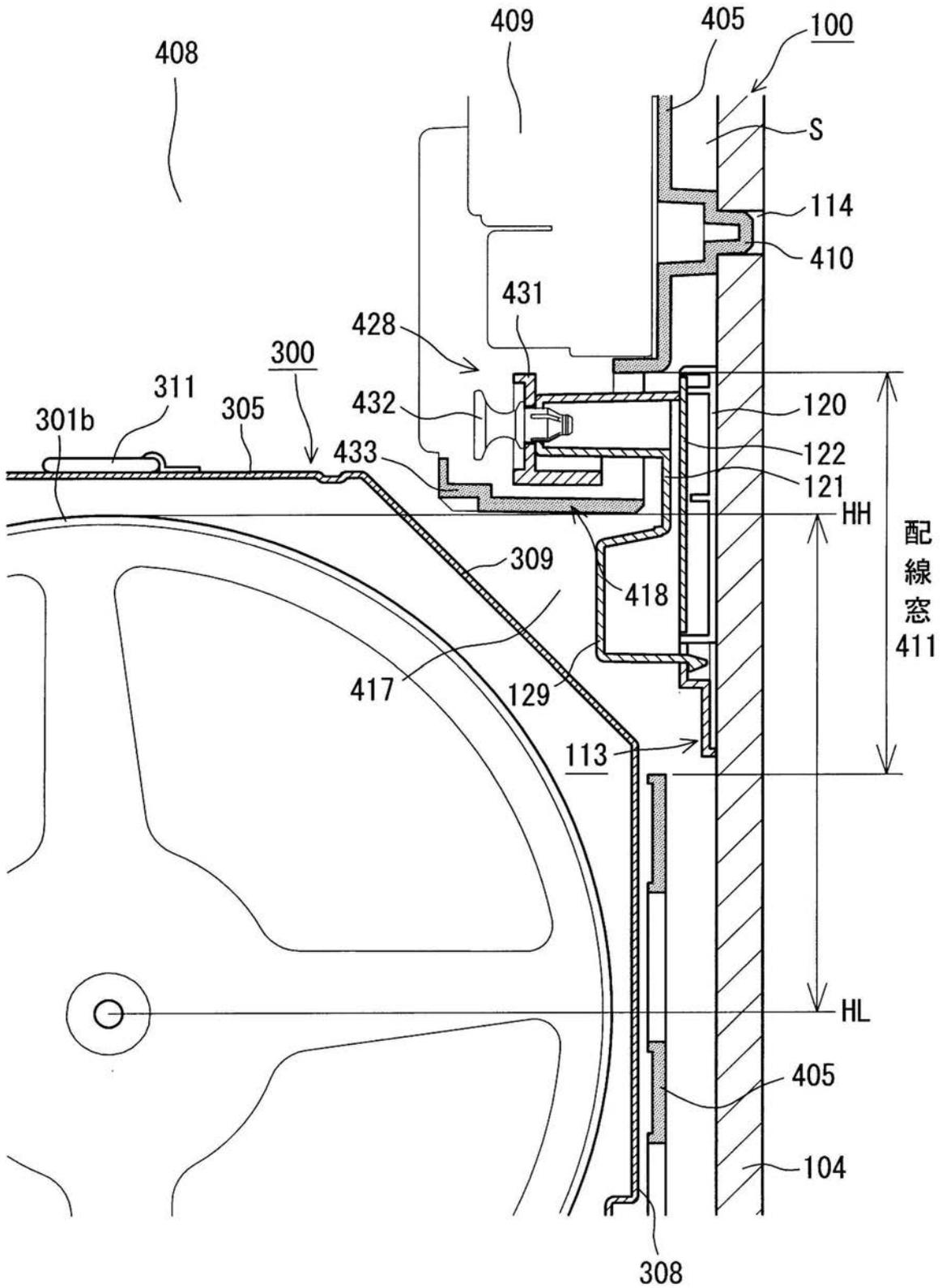
【 図 2 2 】



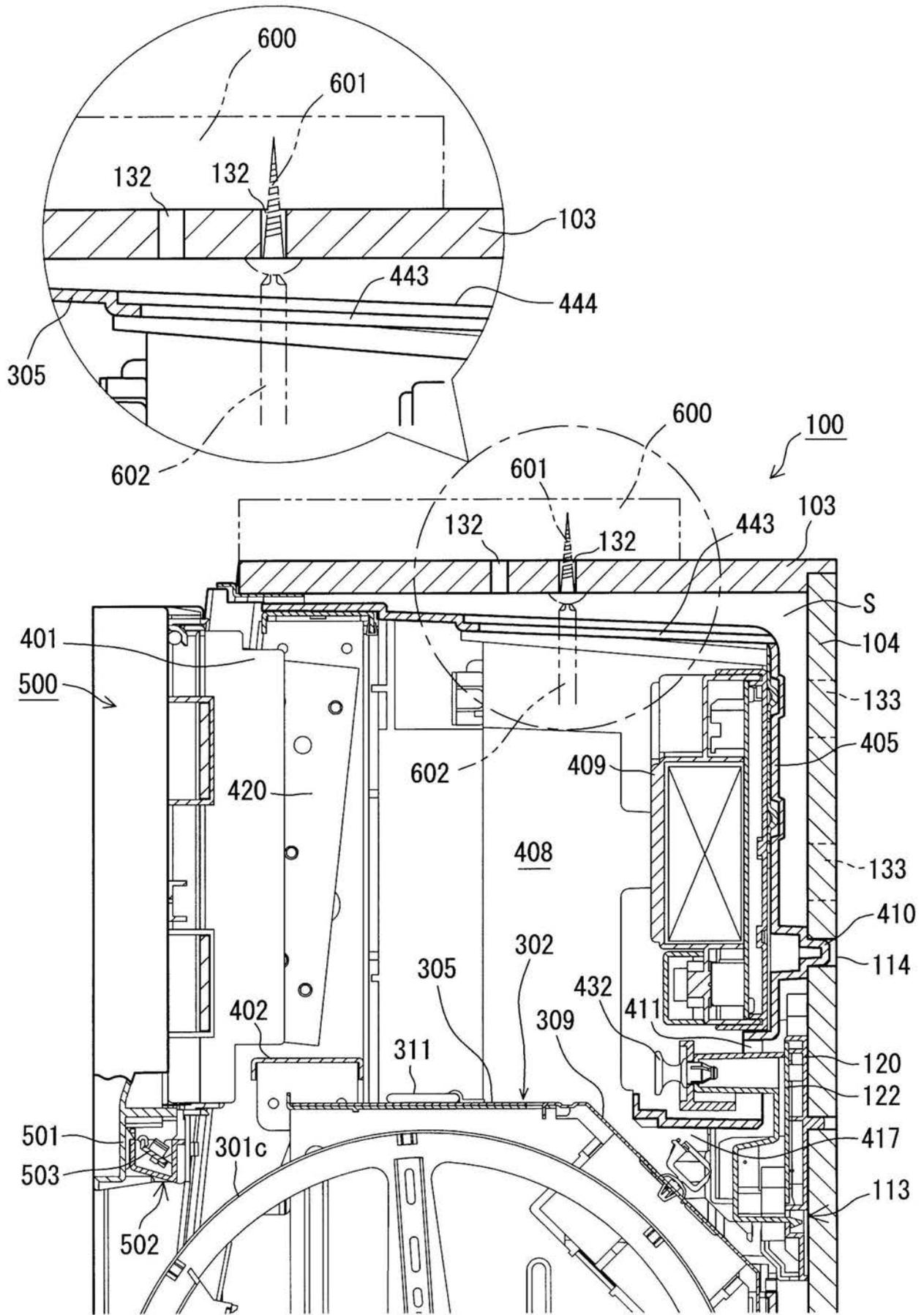
【図 23】



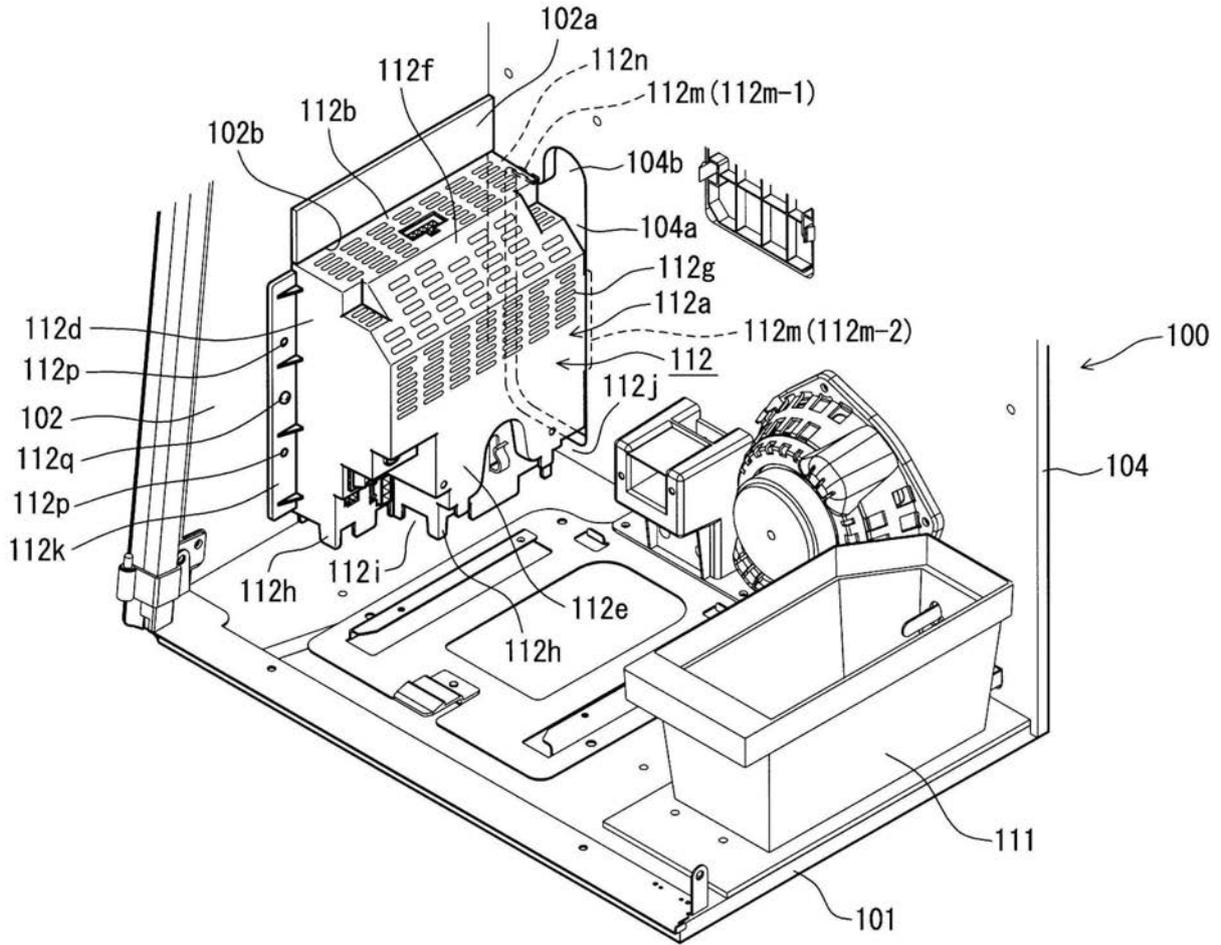
【 図 2 4 】



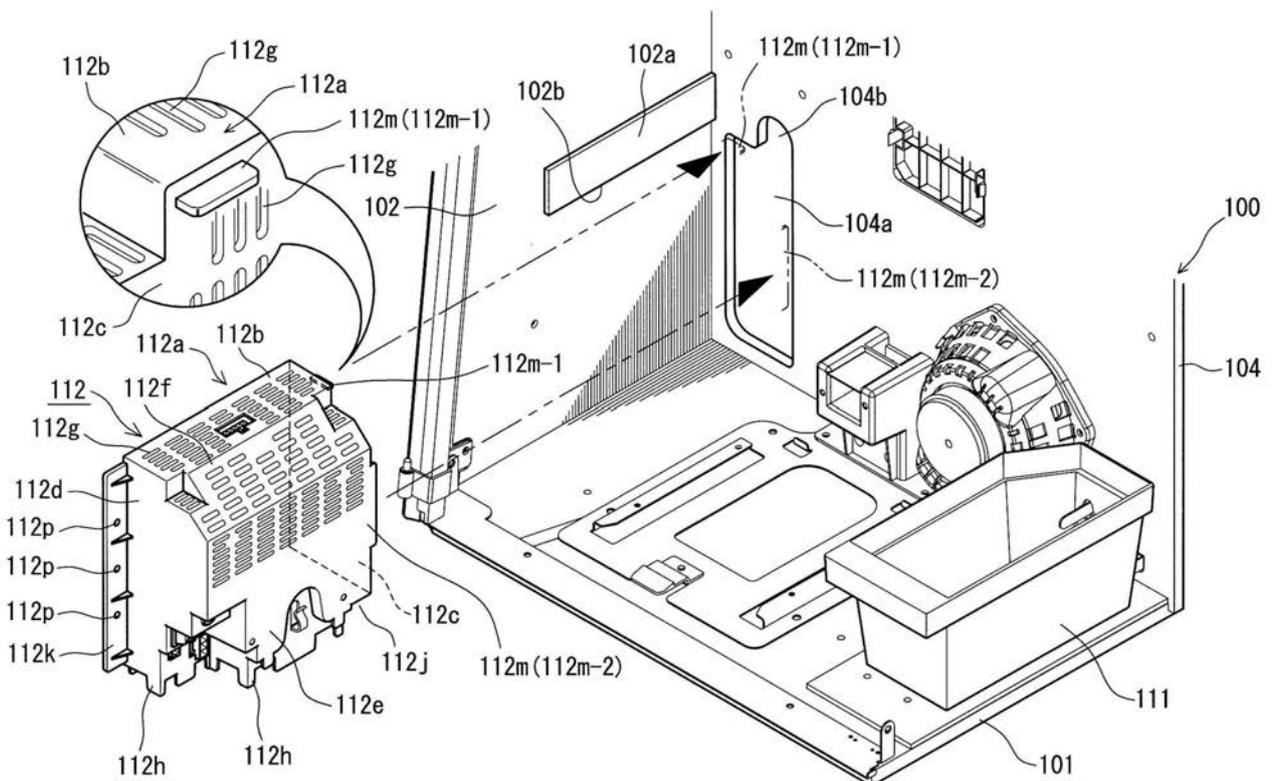
【 図 2 5 】



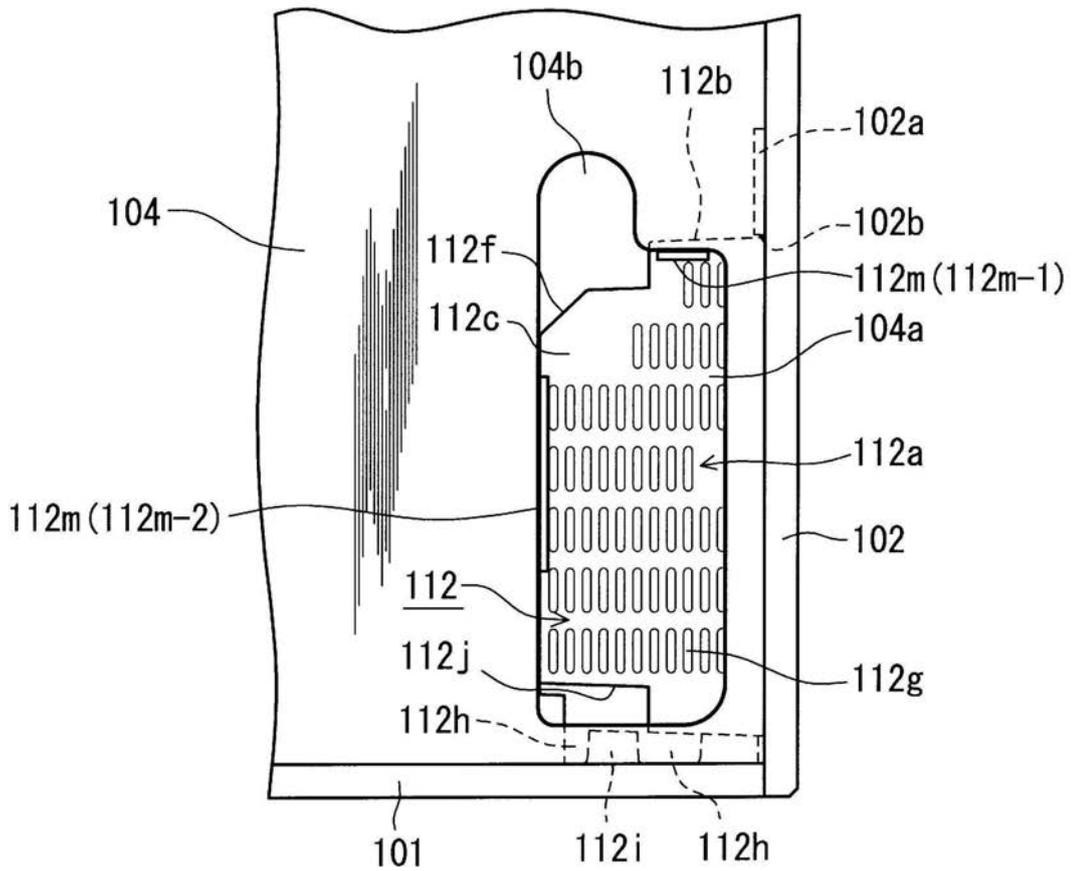
【 図 2 6 】



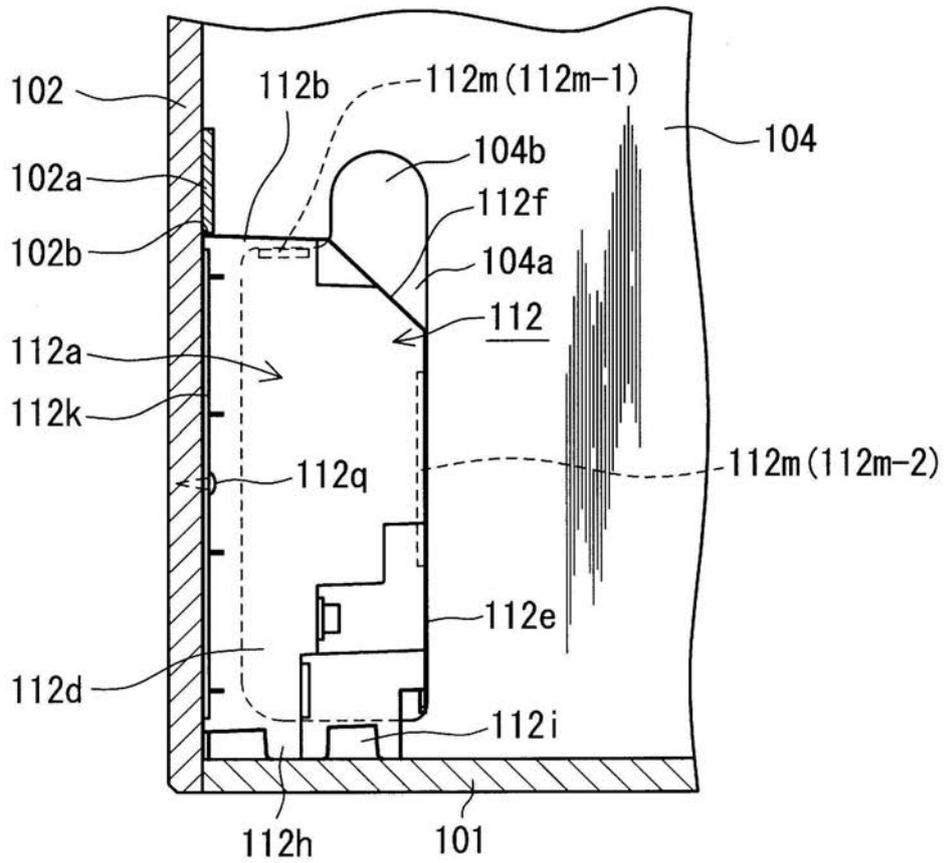
【 図 2 7 】



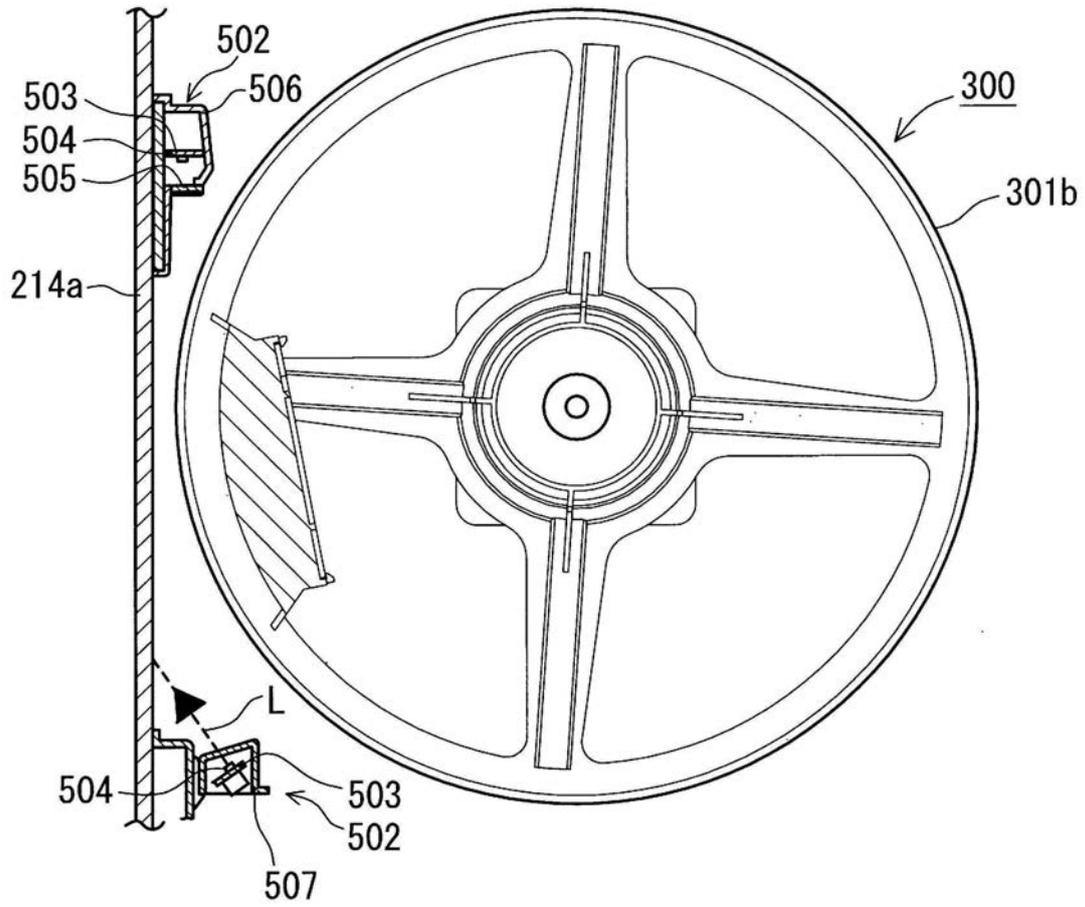
【 図 2 8 】



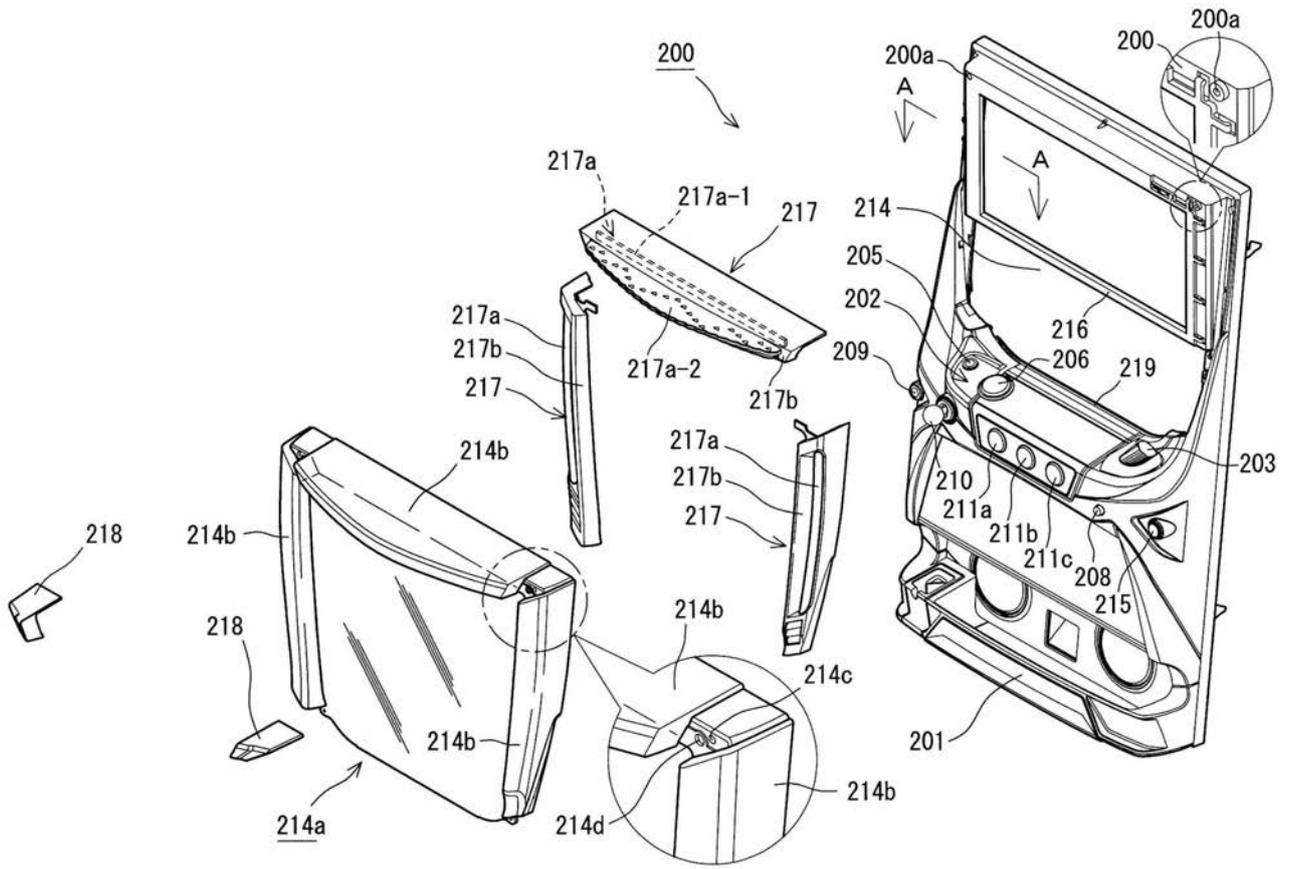
【 図 2 9 】



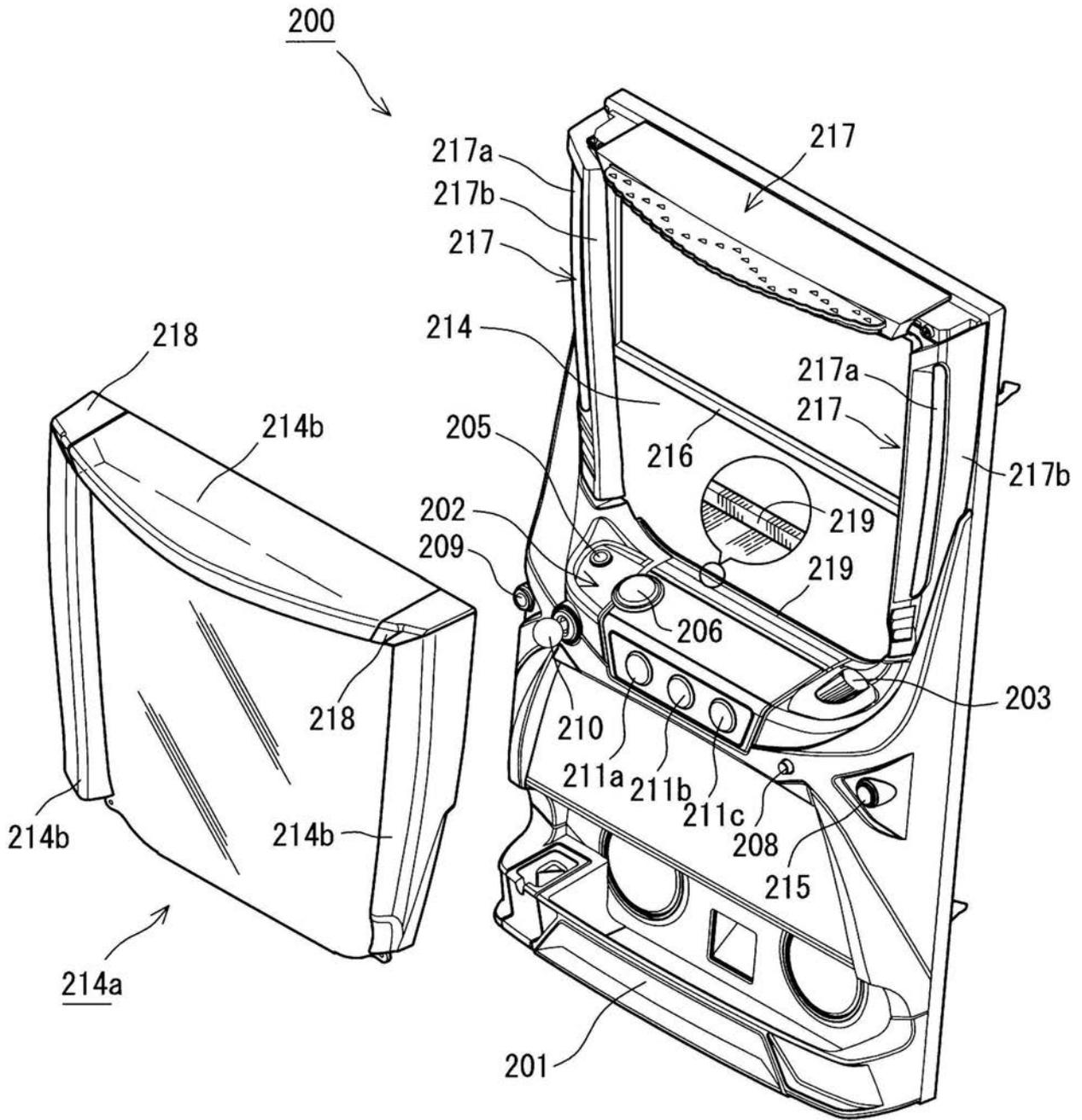
【 図 3 2 】



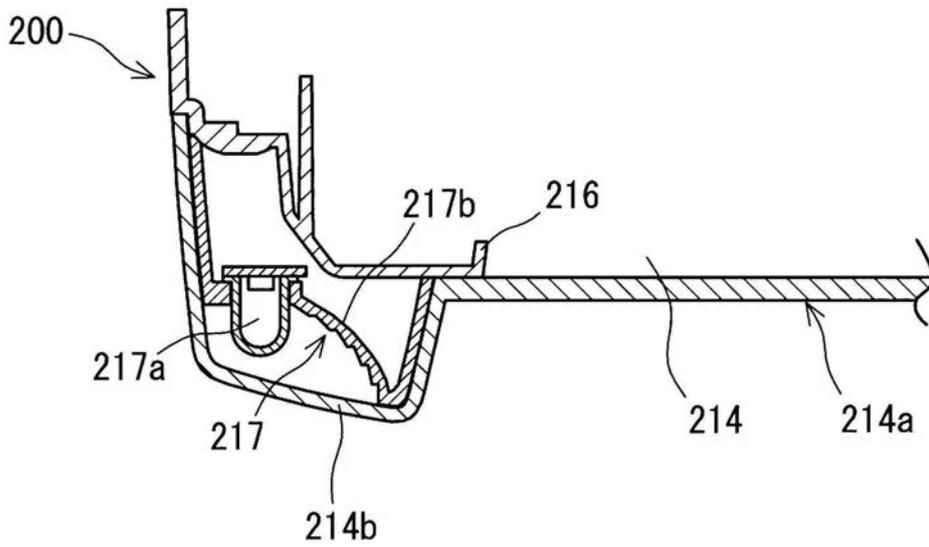
【 図 3 3 】



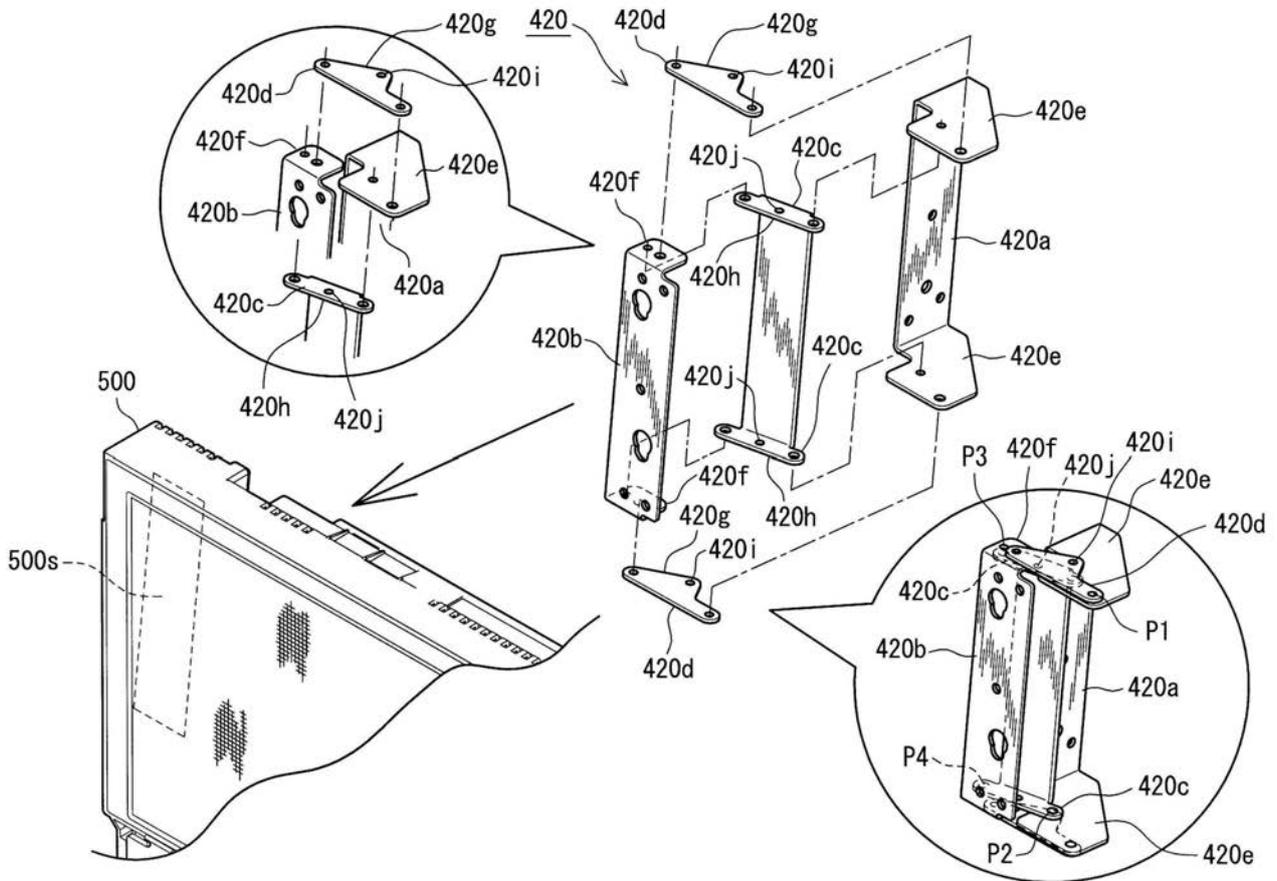
【 図 3 4 】



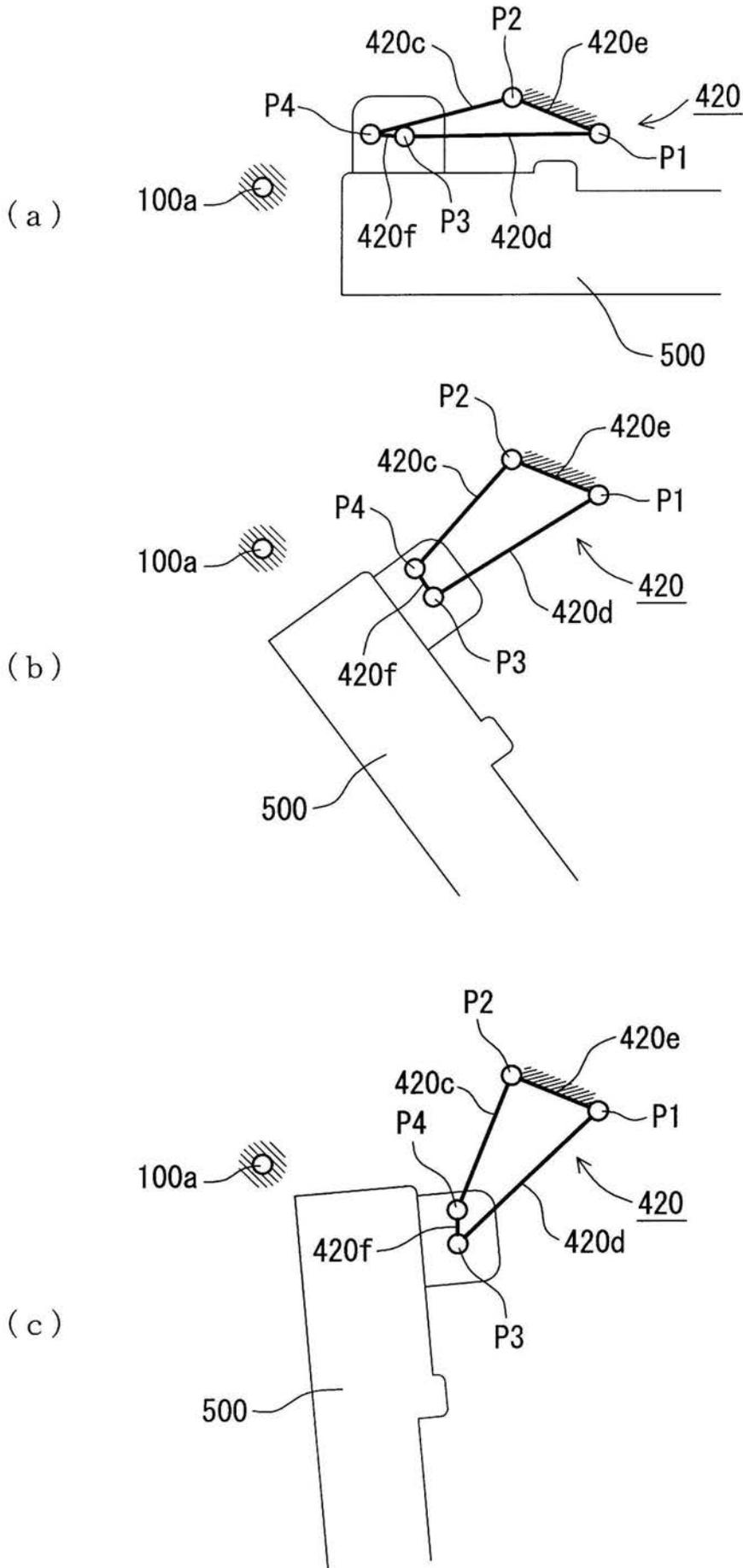
【 図 3 5 】



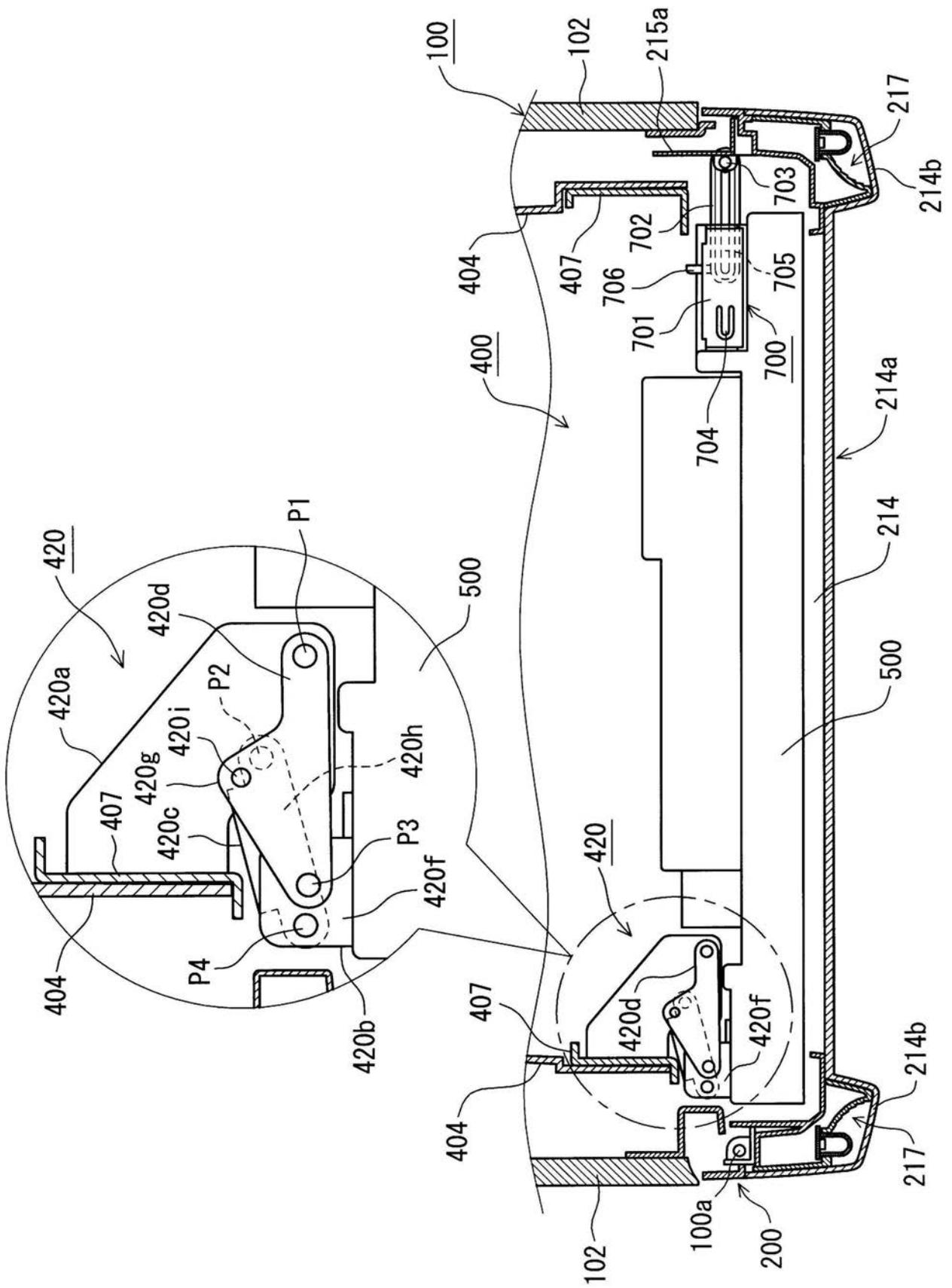
【 図 3 6 】



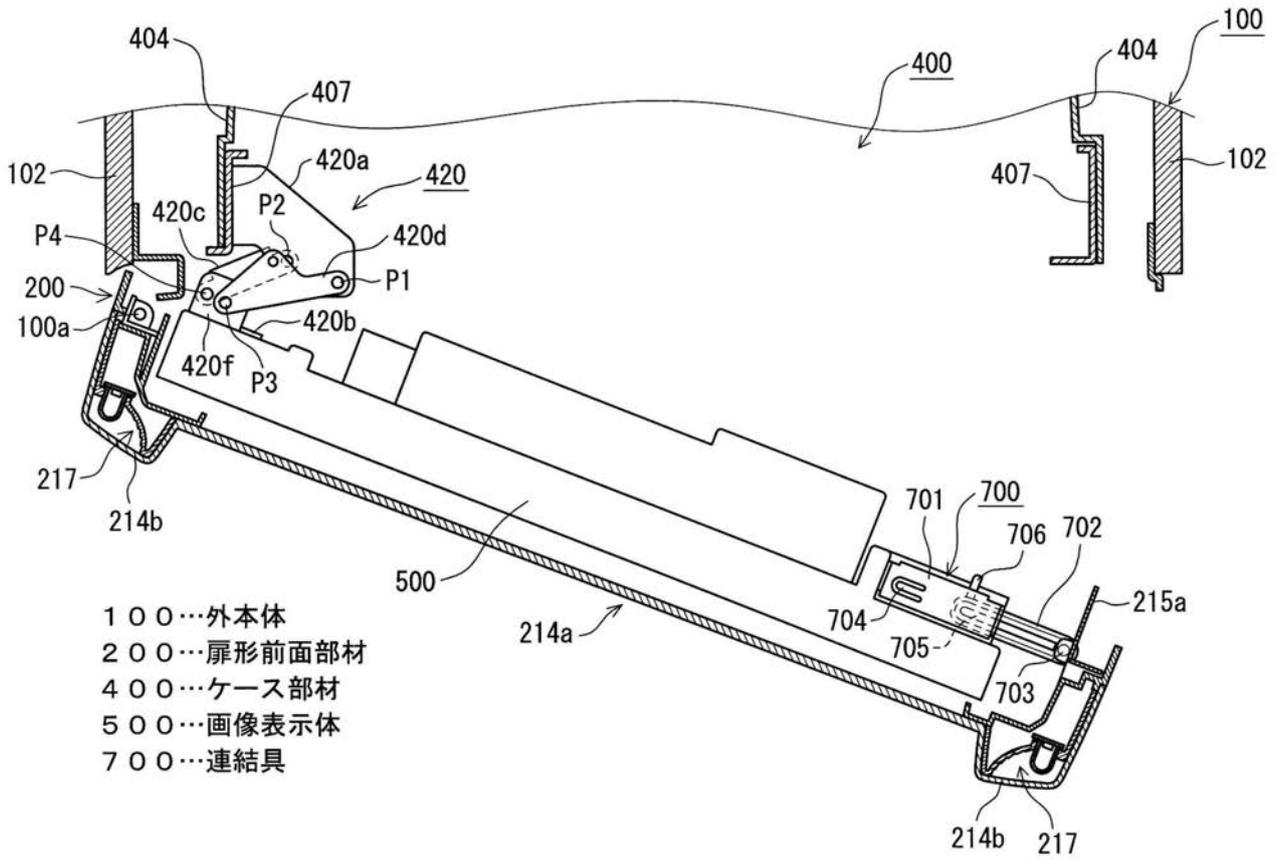
【 図 3 7 】



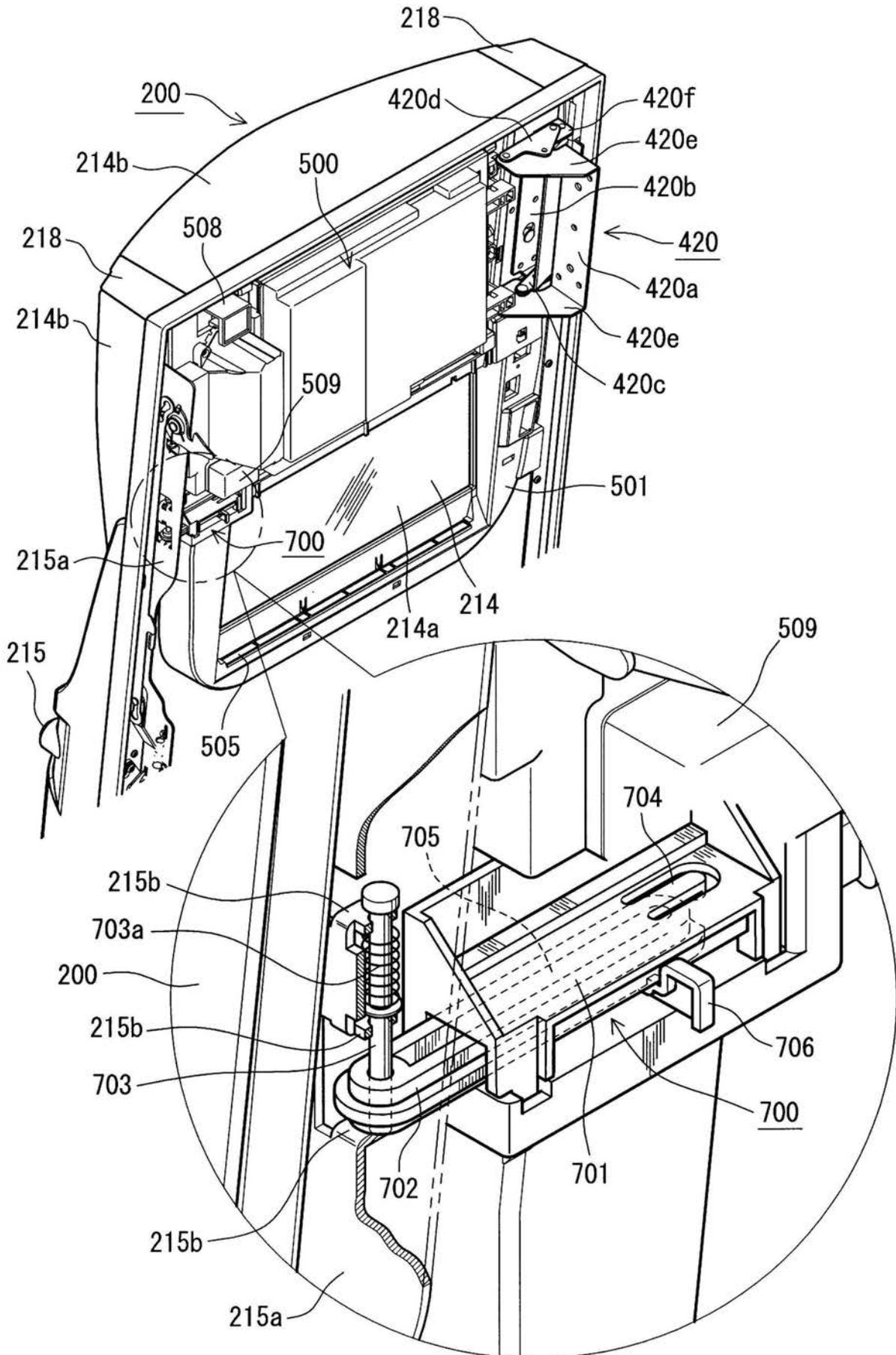
【 図 3 8 】



【図39】

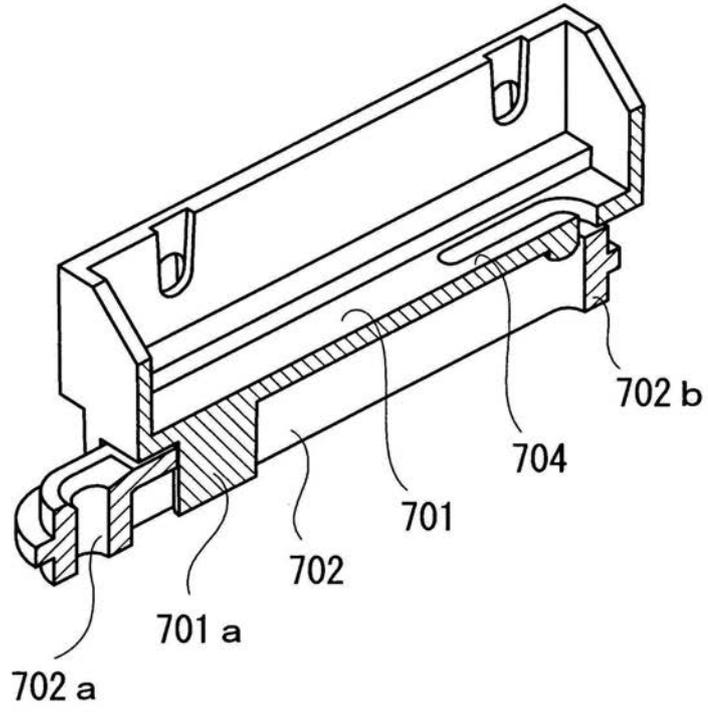


【図40】

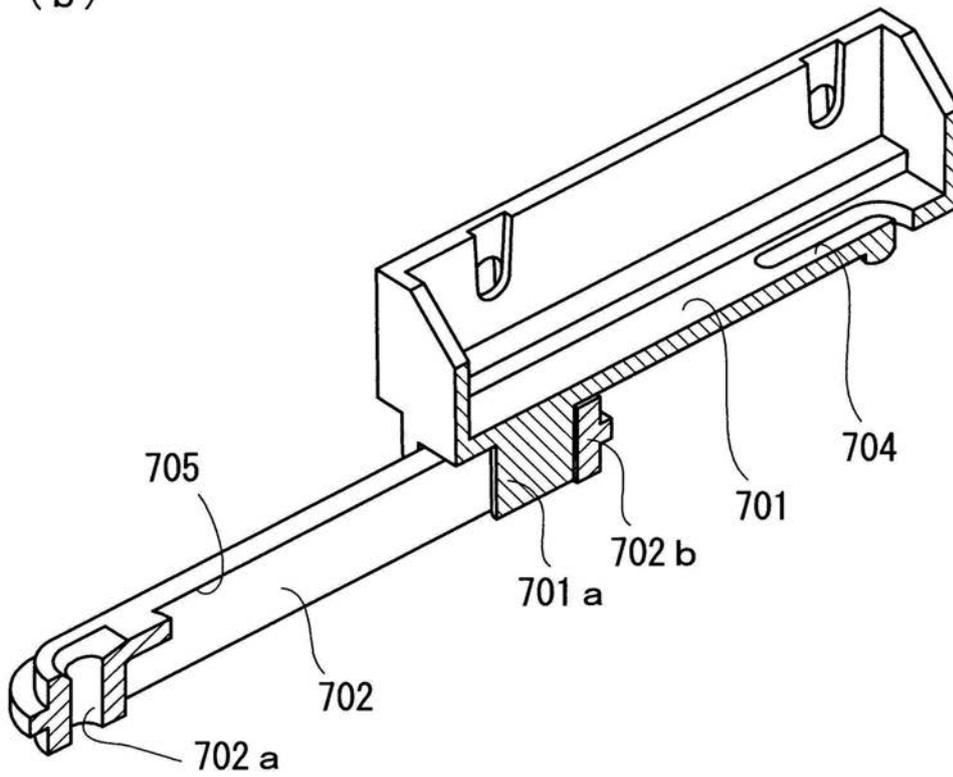


【 図 4 1 】

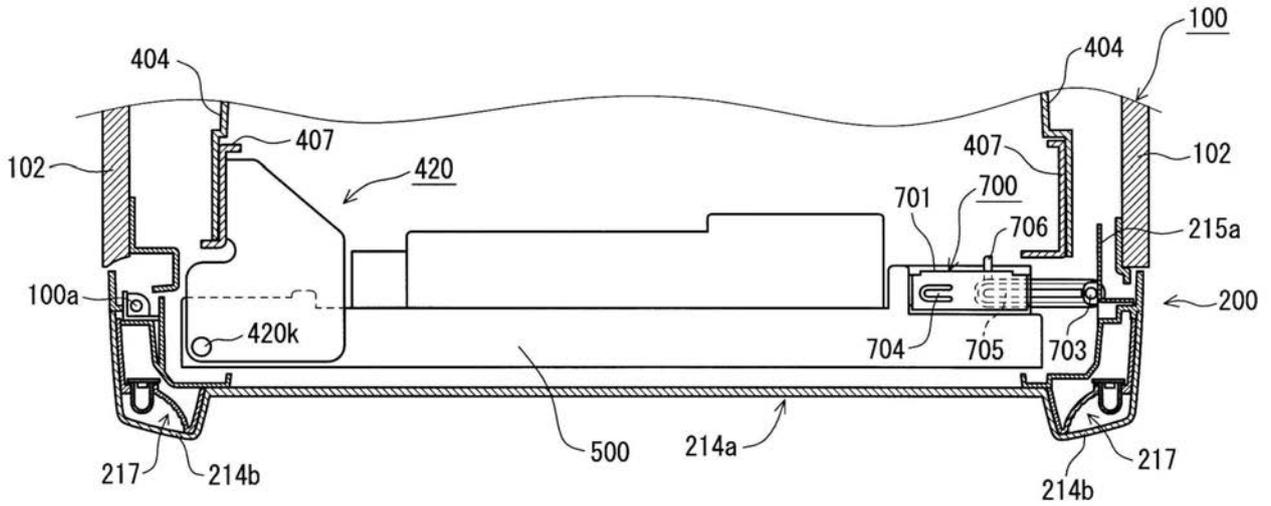
(a)



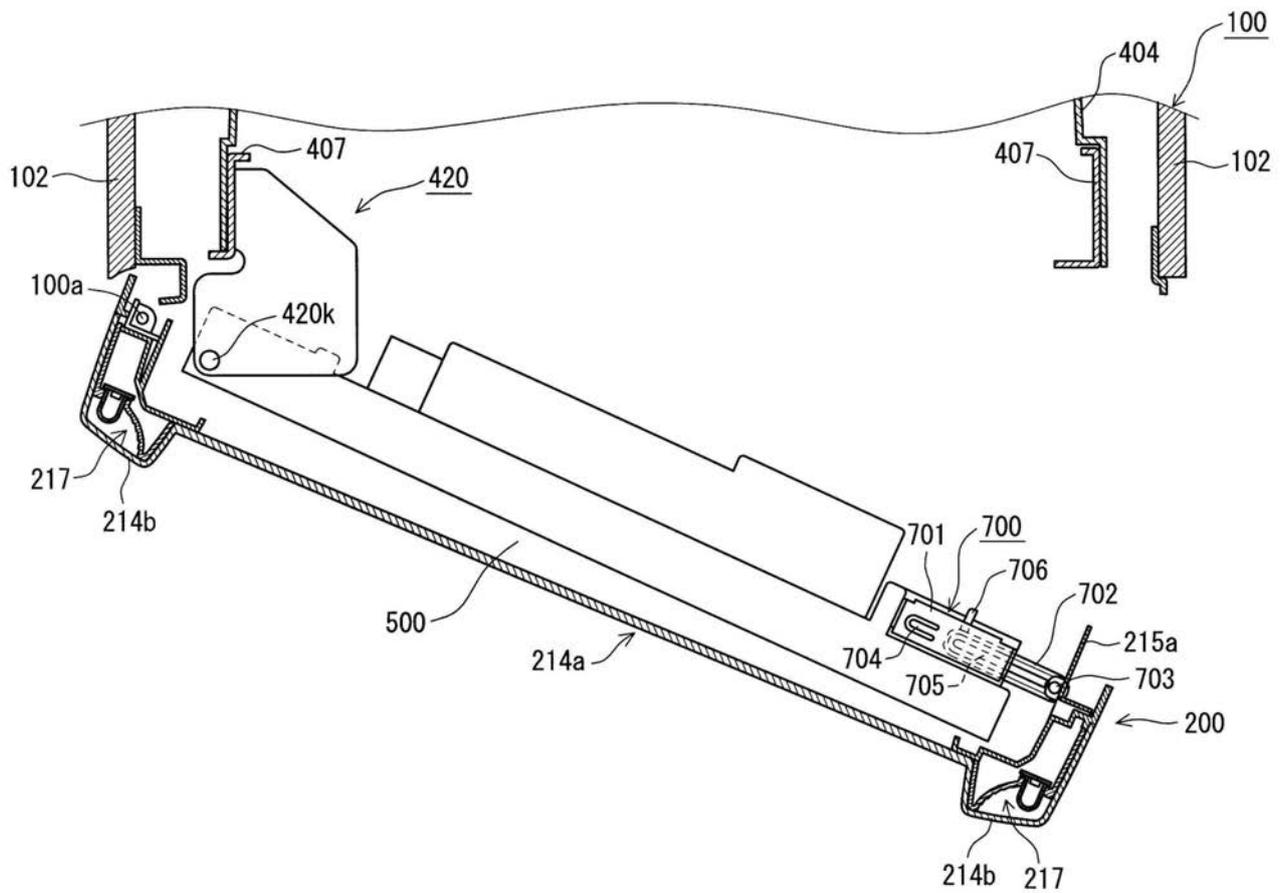
(b)



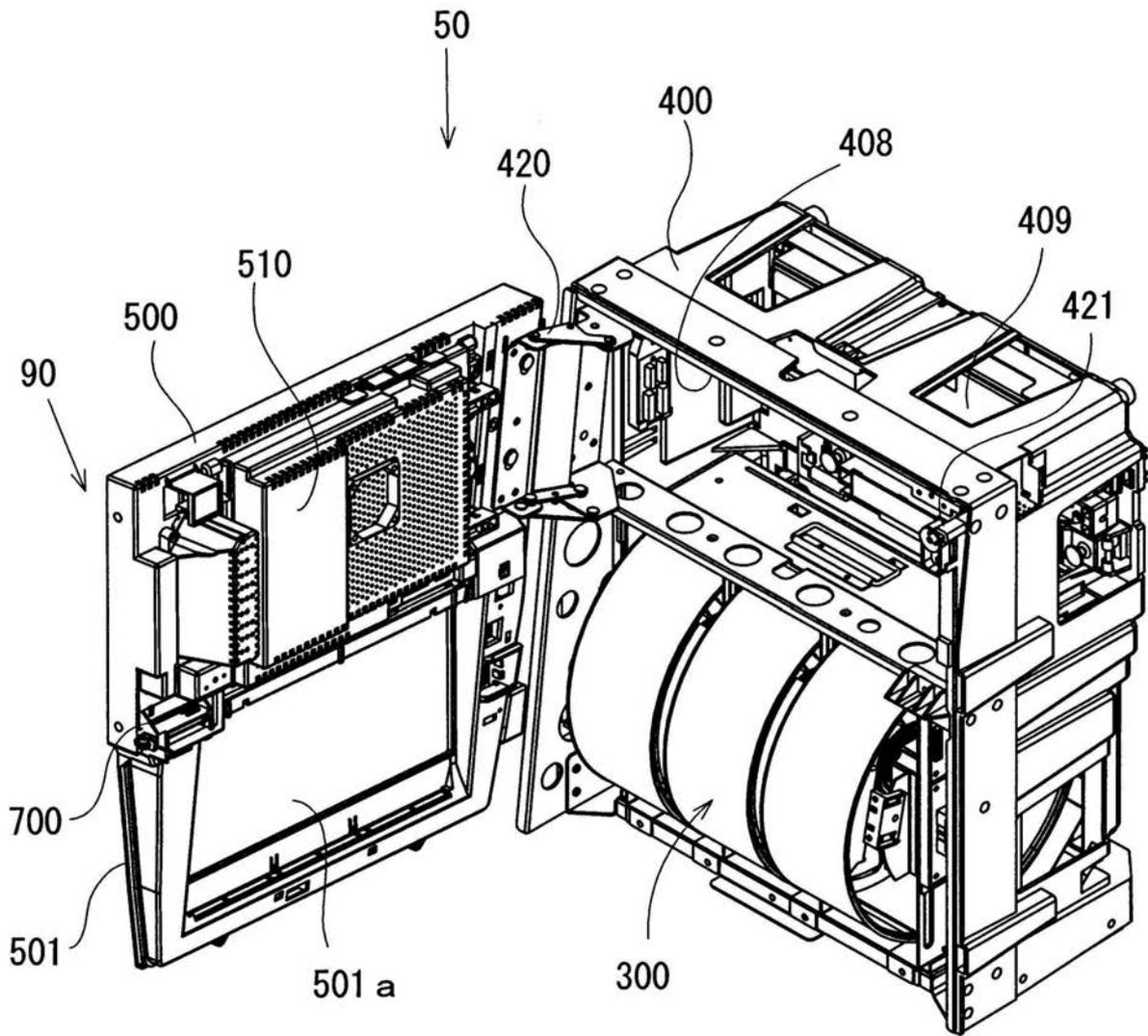
【 図 4 2 】



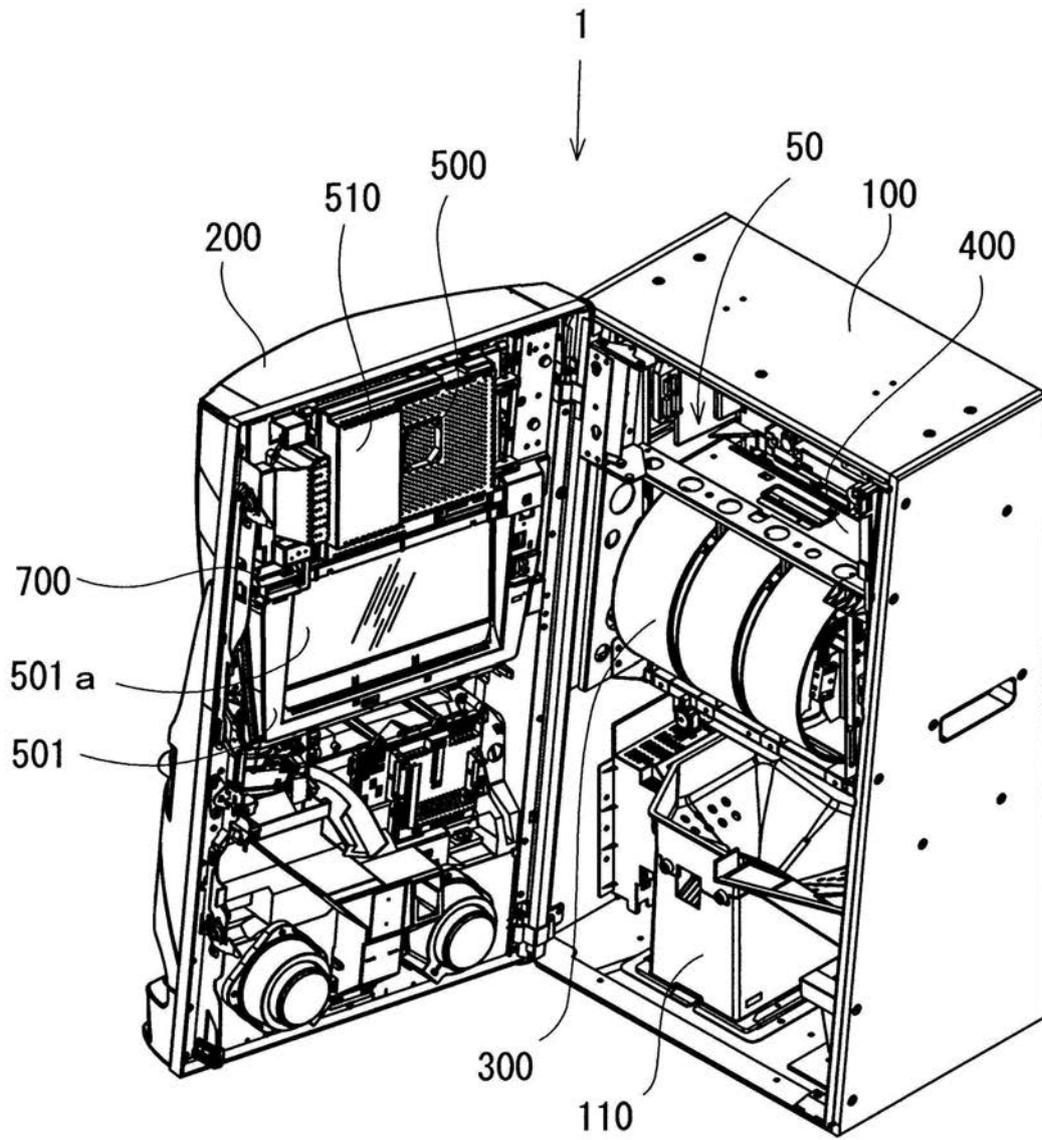
【 図 4 3 】



【 図 4 4 】



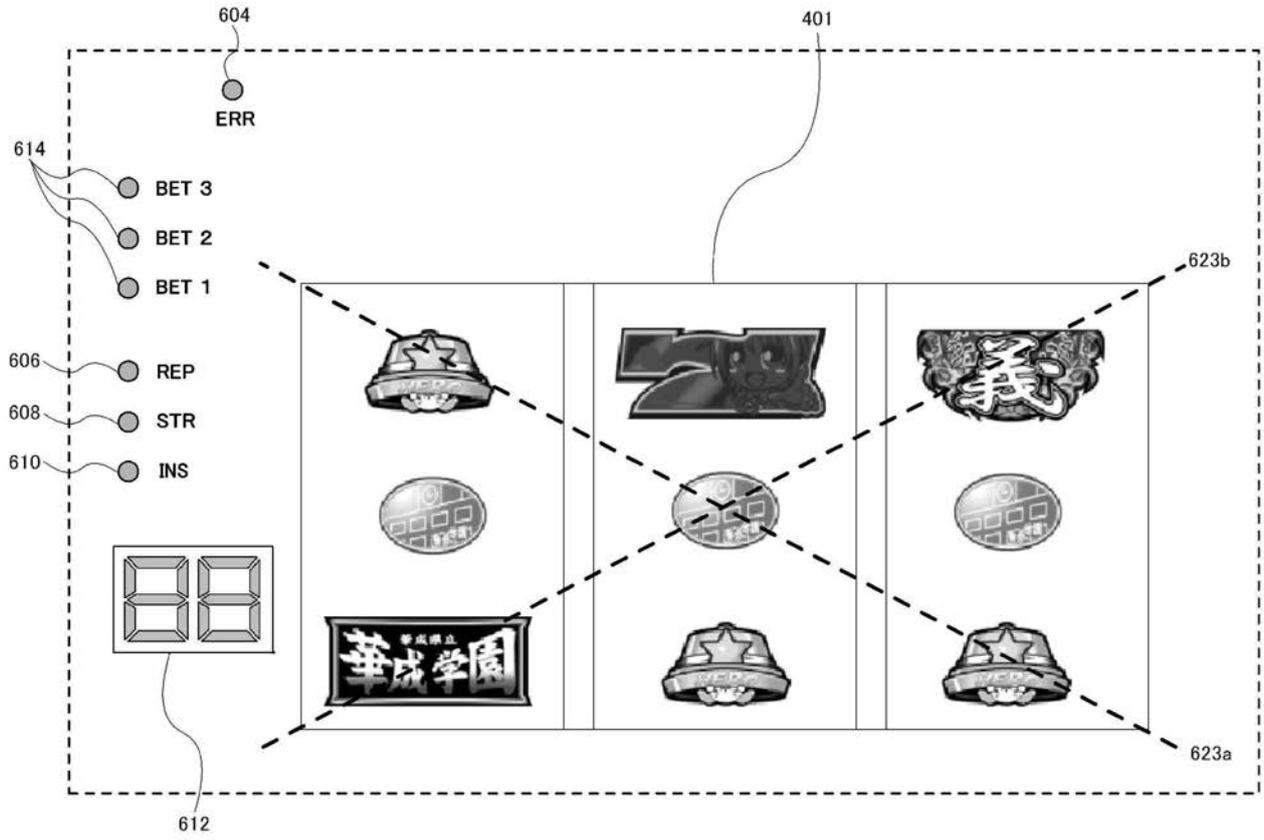
【 図 4 5 】



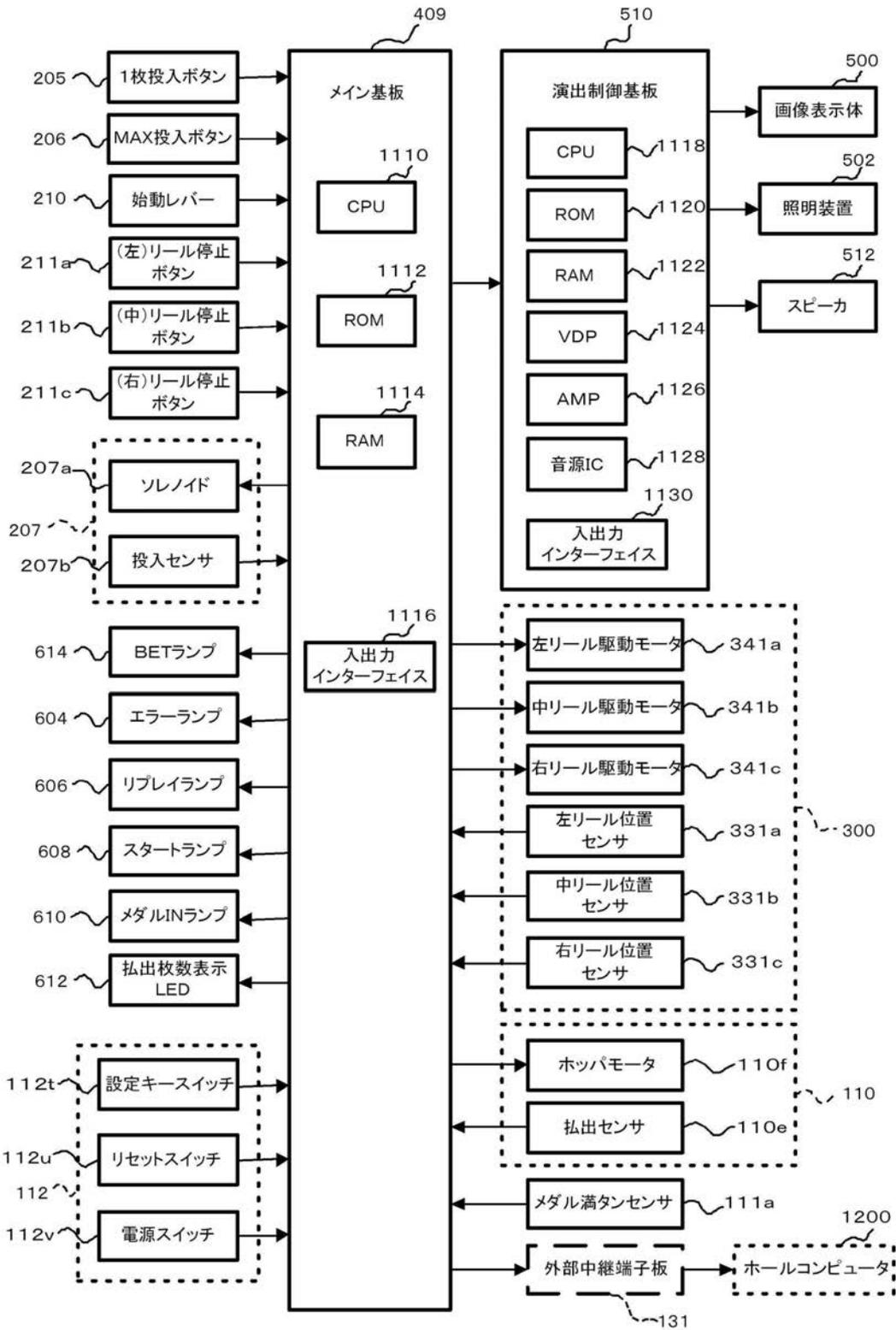
【図46】

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

【 図 4 7 】



【図48】



【図 5 1】

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7	青7	青7	BB1	—	300枚BB
赤7	赤7	赤7	BB2	—	200枚BB
青7	青7	赤7	RB1	—	55枚RB
赤7	赤7	正	RB2	—	プレミアムRB (56枚)
ベル1	チェリー	赤7	小物1	2	全不適正
ベル1	チェリー	チェリー			
ベル1	チェリー	BAR	小物2	2	全不適正
ベル1	チェリー	正			
ベル1	BAR	赤7	小物3	4	一部不適正
ベル1	BAR	チェリー			
ベル1	BAR	BAR	小物4	4	一部不適正
ベル1	BAR	正			
ベル2	チェリー	赤7	小物5	2	全不適正
ベル2	チェリー	チェリー			
ベル2	チェリー	BAR	小物6	2	全不適正
ベル2	チェリー	正			
ベル2	BAR	赤7	小物7	4	一部不適正
ベル2	BAR	チェリー			
ベル2	BAR	BAR	小物8	4	一部不適正
ベル2	BAR	正			
青7	チェリー	ベル1	小物9	1	全不適正
BAR	チェリー	ベル1			
青7	チェリー	ベル2	小物10	1	全不適正
BAR	チェリー	ベル2			
青7	BAR	ベル1	小物11	2	一部不適正
BAR	BAR	ベル1			
青7	BAR	ベル2	小物12	2	一部不適正
BAR	BAR	ベル2			
赤7	チェリー	ベル1	小物13	1	全不適正
正	チェリー	ベル1			
赤7	チェリー	ベル2	小物14	1	全不適正
正	チェリー	ベル2			
赤7	BAR	ベル1	小物15	2	一部不適正
正	BAR	ベル1			
赤7	BAR	ベル2	小物16	2	一部不適正
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1			
ベル2	ベル1	ベル2			
スイカ	ベル1	青7	小物18	9	中段ベル
スイカ	ベル1	リブ			
スイカ	ベル1	スイカ			
チェリー	—	青7	小物19	2	チェリー
チェリー	—	義			
チェリー	—	リブ			
チェリー	—	ベル1			
チェリー	—	ベル2			
チェリー	—	スイカ			

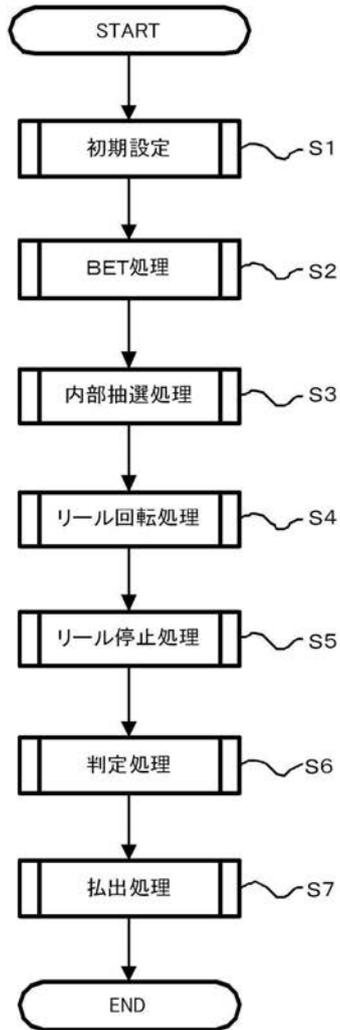
【 図 5 2 】

義	赤7	青7	小物20	2	チェリー			
義	青7	青7						
義	BAR	青7						
義	義	青7						
義	チェリー	青7						
義	ベル1	青7						
義	赤7	義						
義	青7	義						
義	BAR	義						
義	義	義						
義	チェリー	義						
義	ベル1	義						
義	赤7	リブ						
義	青7	リブ						
義	BAR	リブ						
義	義	リブ						
義	チェリー	リブ						
義	ベル1	リブ						
義	赤7	ベル1						
義	青7	ベル1						
義	BAR	ベル1						
義	義	ベル1						
義	チェリー	ベル1						
義	ベル1	ベル1						
義	赤7	ベル2						
義	青7	ベル2						
義	BAR	ベル2						
義	義	ベル2						
義	チェリー	ベル2						
義	ベル1	ベル2						
義	赤7	スイカ						
義	青7	スイカ						
義	BAR	スイカ						
義	義	スイカ						
義	チェリー	スイカ						
義	ベル1	スイカ						
チェリー	チェリー	チェリー				小物21	2	強チェリー
チェリー	BAR	チェリー				小物22	5	スイカ
義	チェリー	チェリー						
義	BAR	チェリー						
スイカ	スイカ	スイカ						
正	スイカ	青7						
スイカ	義	青7	小物23	1	チャンス目1用			
スイカ	正	青7	小物24	1	チャンス目2用			
赤7	ベル1	—	小物25	1	チャンス目2用			
青7	ベル1	—	小物26	10	増加小役			
BAR	ベル1	—						
正	ベル1	—						
赤7	義	—						
青7	義	—						
BAR	義	—						
正	義	—						

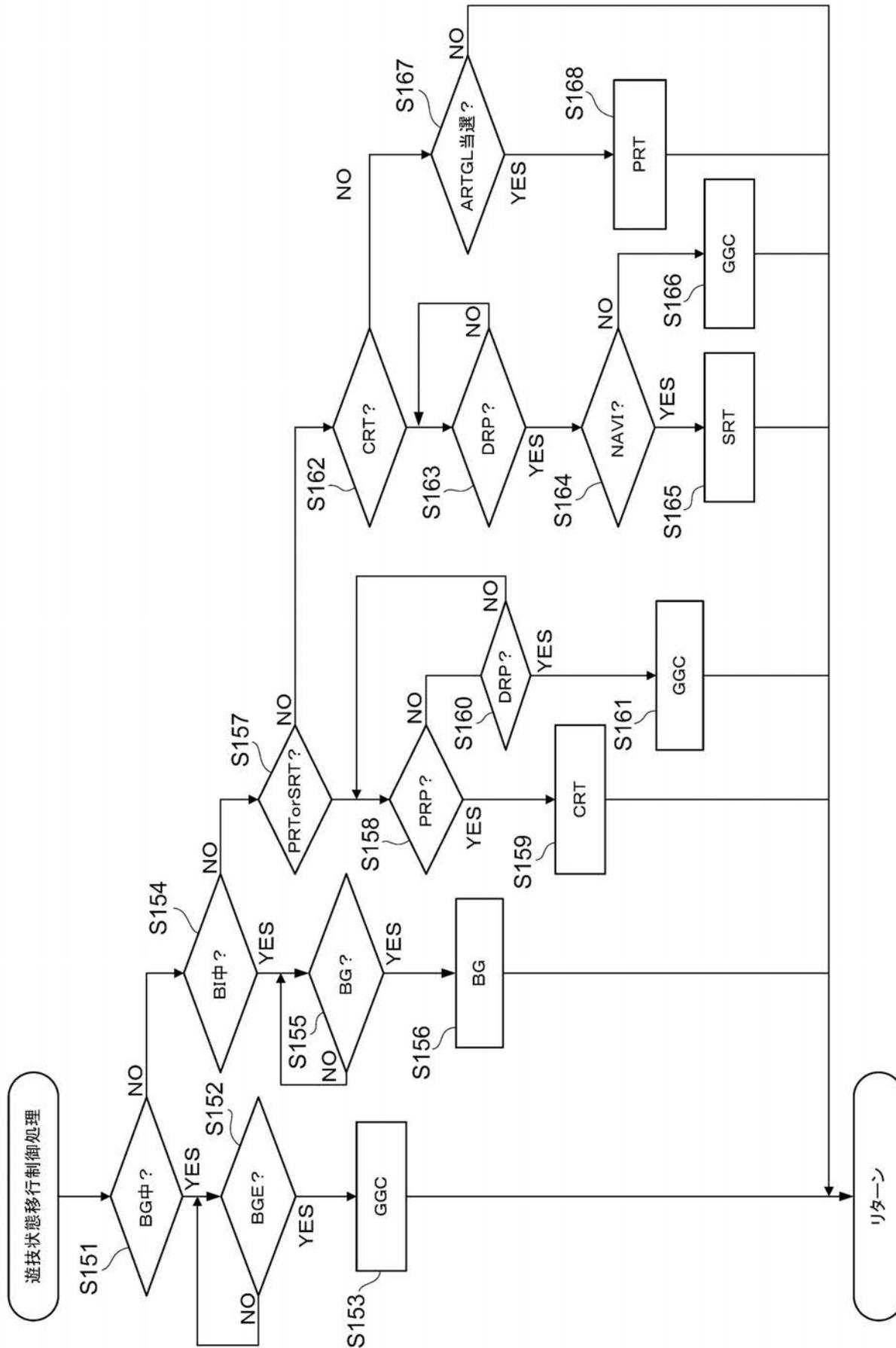
【図 5 3】

ベル1	リブ	ベル1	再遊技1	再遊技	通常リプレイ
ベル1	リブ	ベル2			
ベル1	リブ	チェリー			
ベル2	リブ	ベル1			
ベル2	リブ	ベル2	再遊技2	再遊技	昇格リプレイ
ベル2	リブ	チェリー			
リブ	リブ	リブ	再遊技3	再遊技	転落リプレイ
リブ	リブ	スイカ			
リブ	リブ	青7			
赤7	リブ	リブ			
青7	リブ	リブ			
スイカ	リブ	リブ			
スイカ	チェリー	赤7			
スイカ	チェリー	チェリー	RT目1	—	左3rd用こぼし目
スイカ	チェリー	BAR			
スイカ	チェリー	正			
スイカ	BAR	赤7			
スイカ	BAR	チェリー			
スイカ	BAR	BAR			
スイカ	BAR	正			
赤7	チェリー	赤7			
赤7	チェリー	チェリー			
赤7	チェリー	BAR			
赤7	チェリー	正			
赤7	BAR	赤7			
赤7	BAR	チェリー			
赤7	BAR	BAR			
赤7	BAR	正			
青7	ベル1	ベル1			
青7	ベル1	ベル2			
赤7	ベル1	ベル1			
赤7	ベル1	ベル2			
BAR	ベル1	ベル1			
BAR	ベル1	ベル2			
正	ベル1	ベル1	RT目3	—	中3rd用こぼし目
正	ベル1	ベル2			
ベル1	リブ	赤7			
ベル1	リブ	BAR			
ベル1	リブ	正			
ベル2	リブ	赤7			
ベル2	リブ	BAR	RT目4	—	右3rd用こぼし目
ベル2	リブ	正			
ベル1	チェリー	青7			
ベル1	チェリー	スイカ			
ベル1	BAR	青7			
ベル1	BAR	スイカ			
ベル2	チェリー	青7			
ベル2	チェリー	スイカ			
ベル2	BAR	青7			
ベル2	BAR	スイカ			

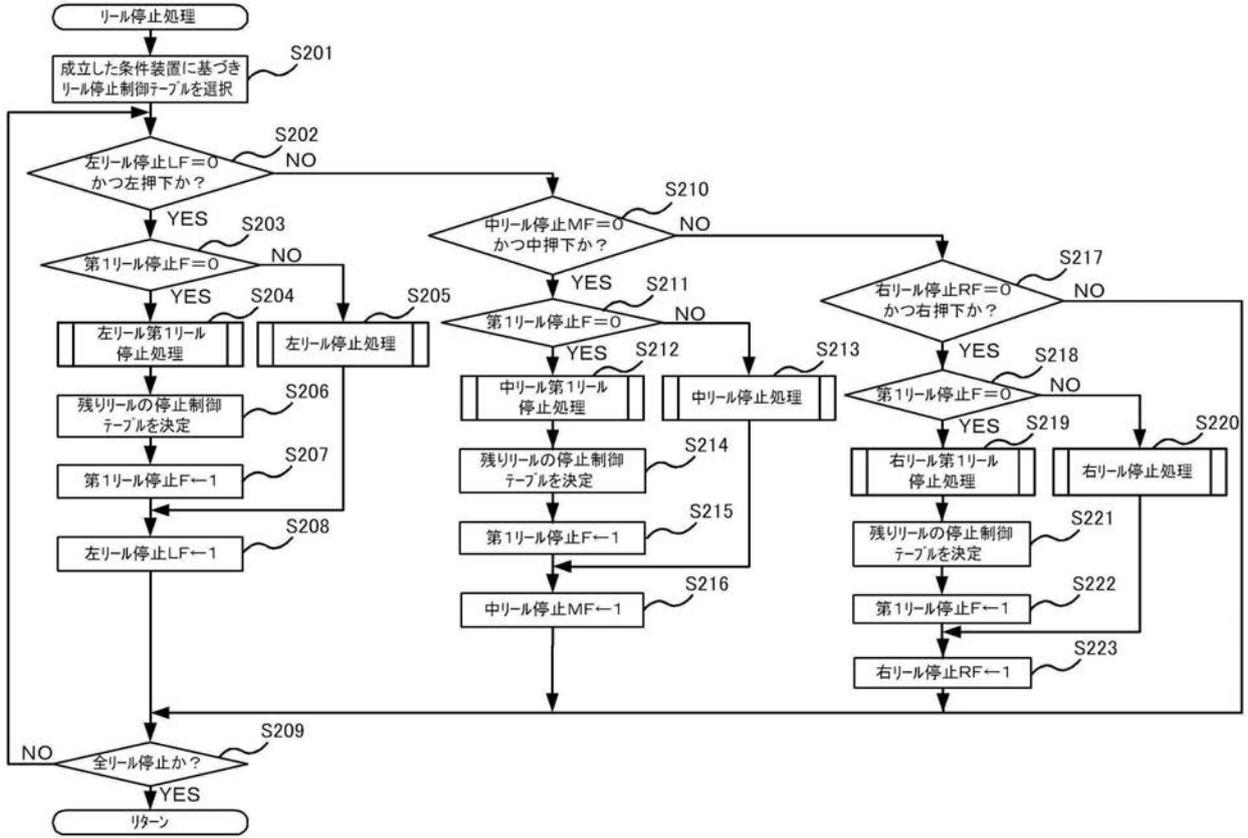
【 図 5 4 】



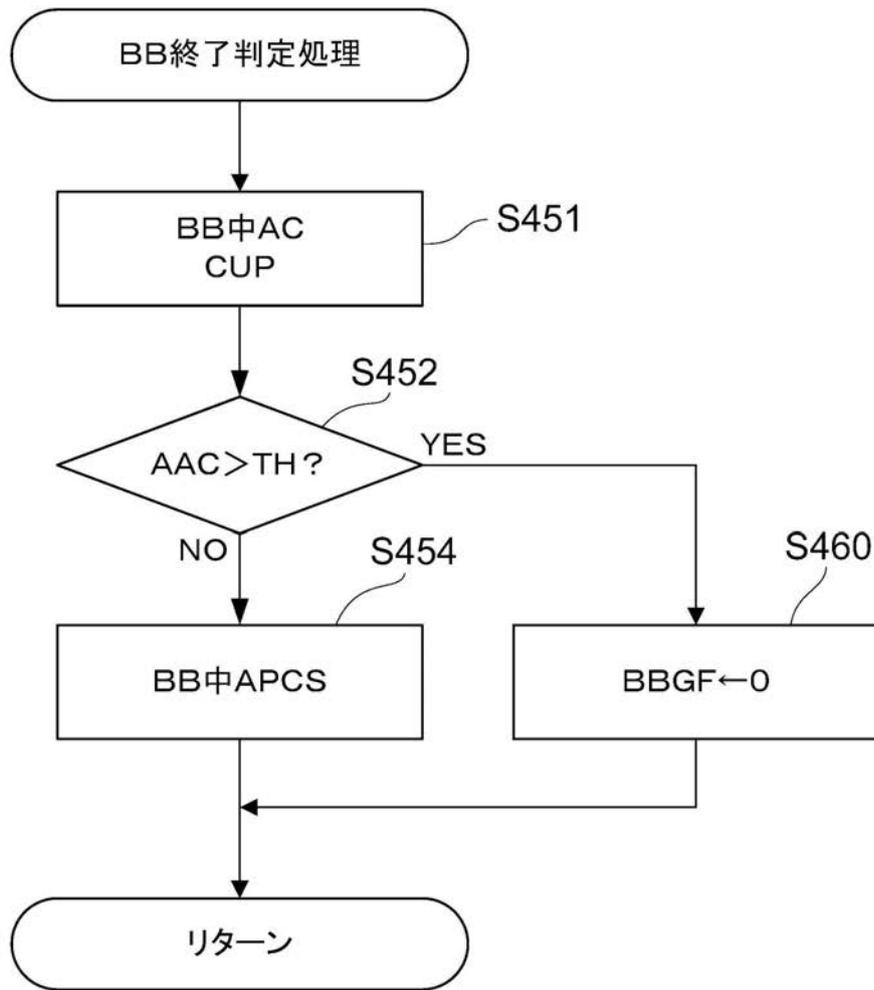
【図56】



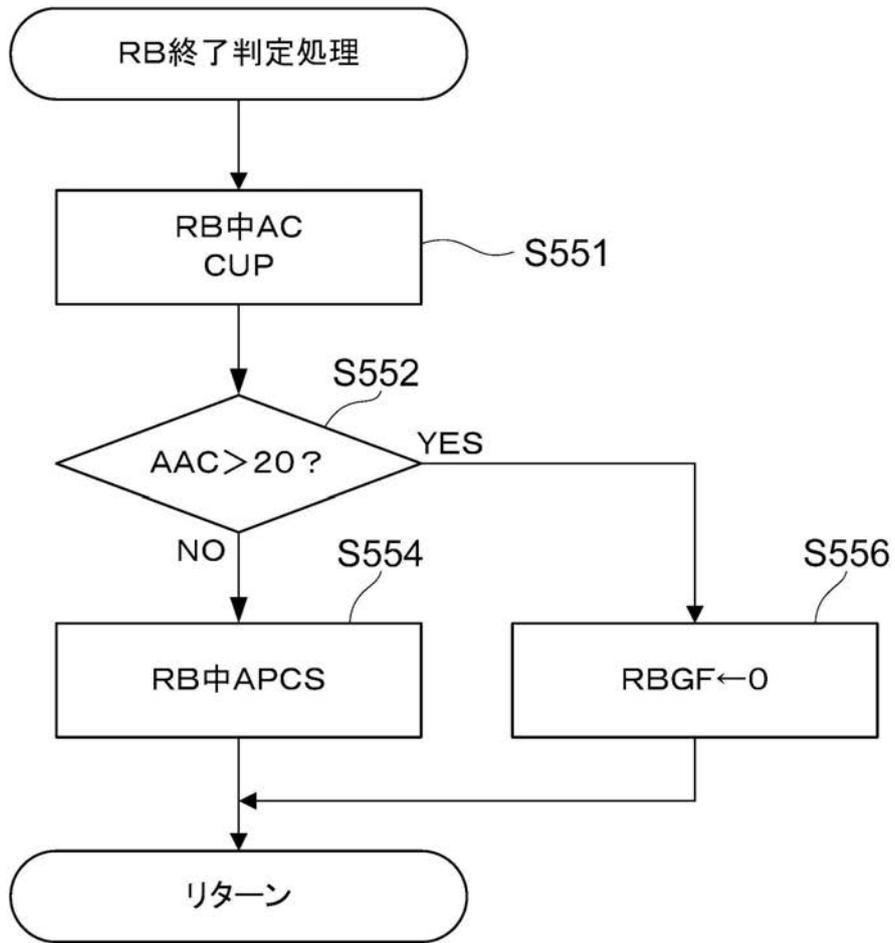
【 図 5 8 】



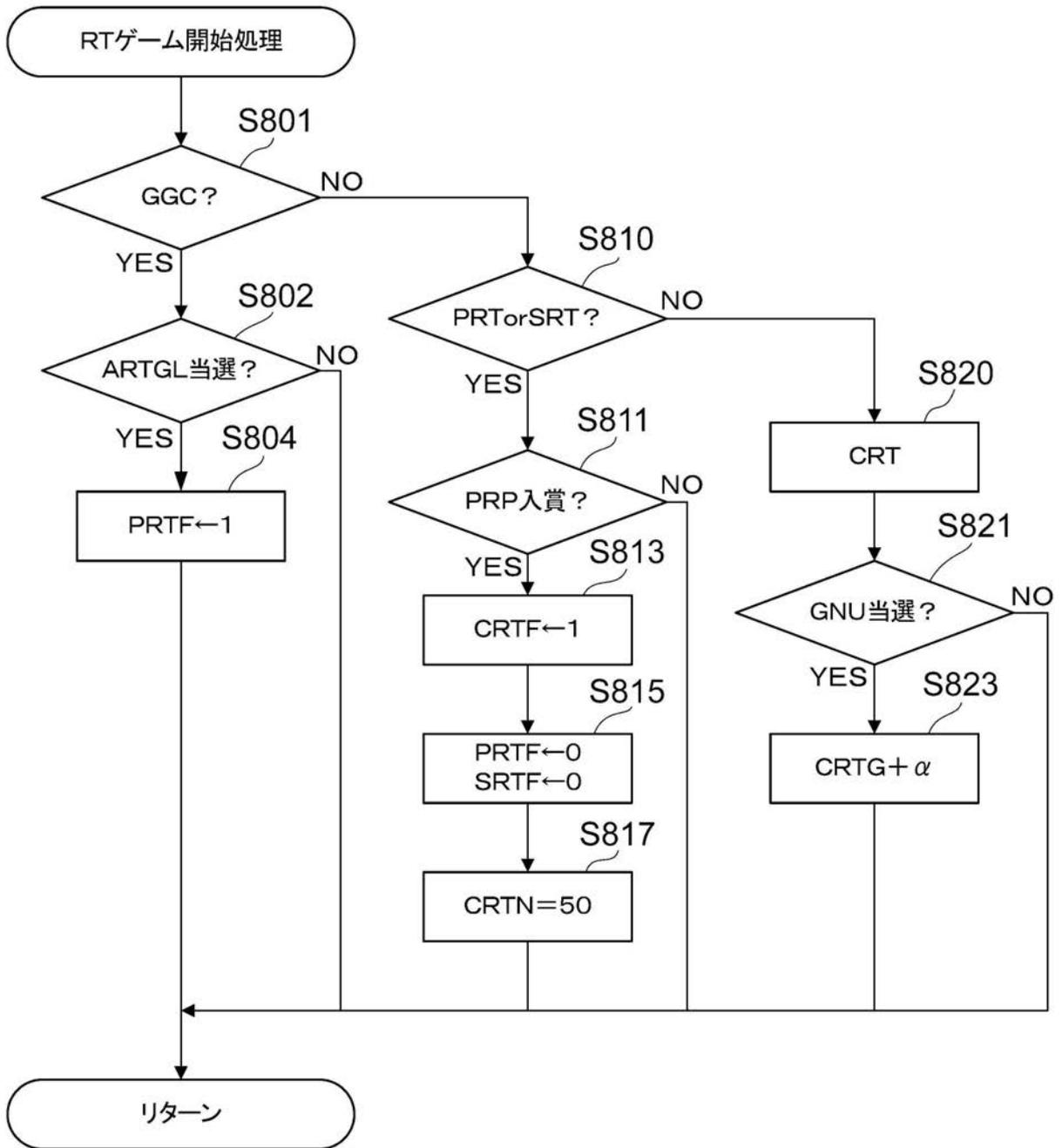
【図 6 1】



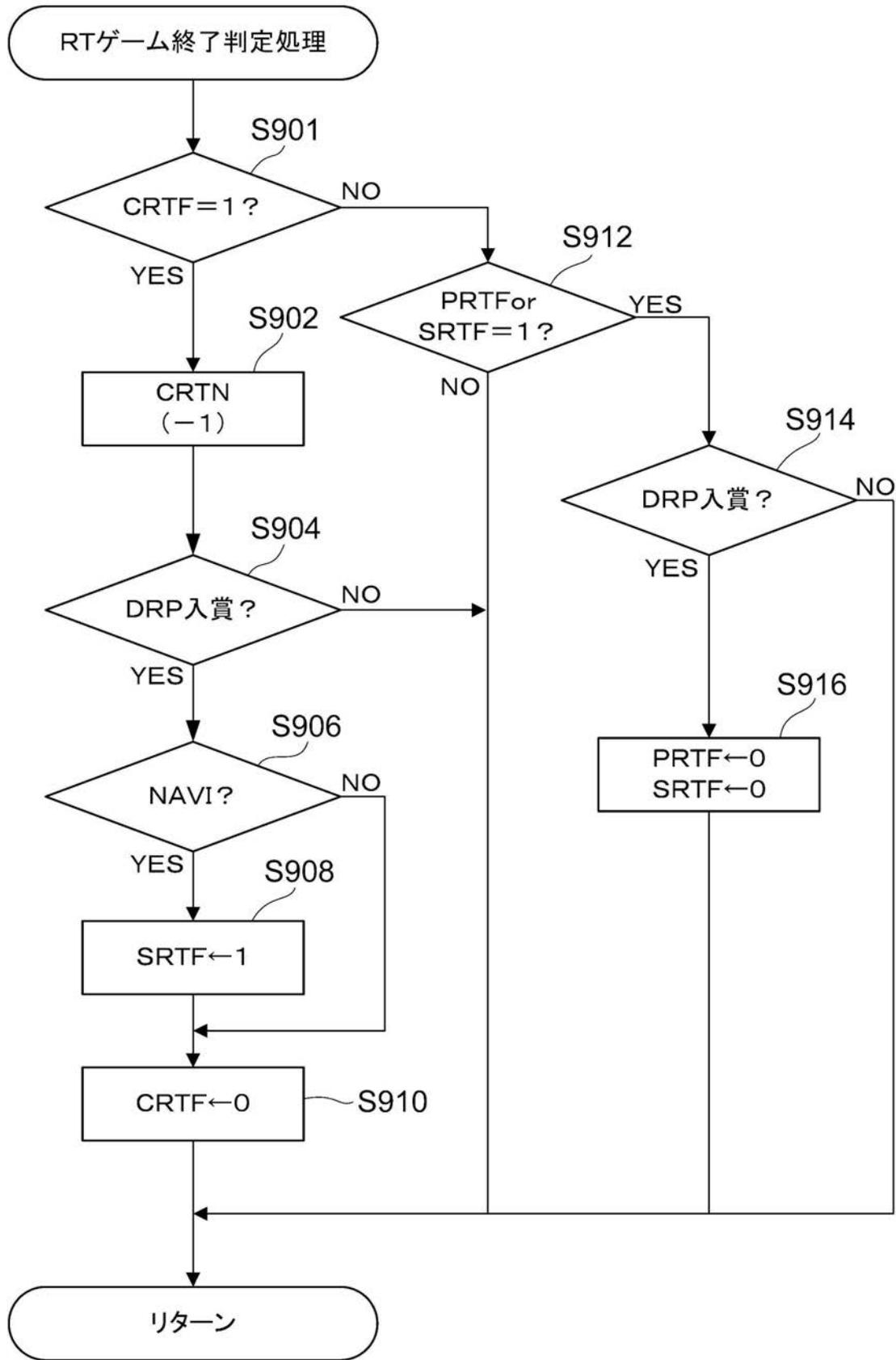
【 図 6 3 】



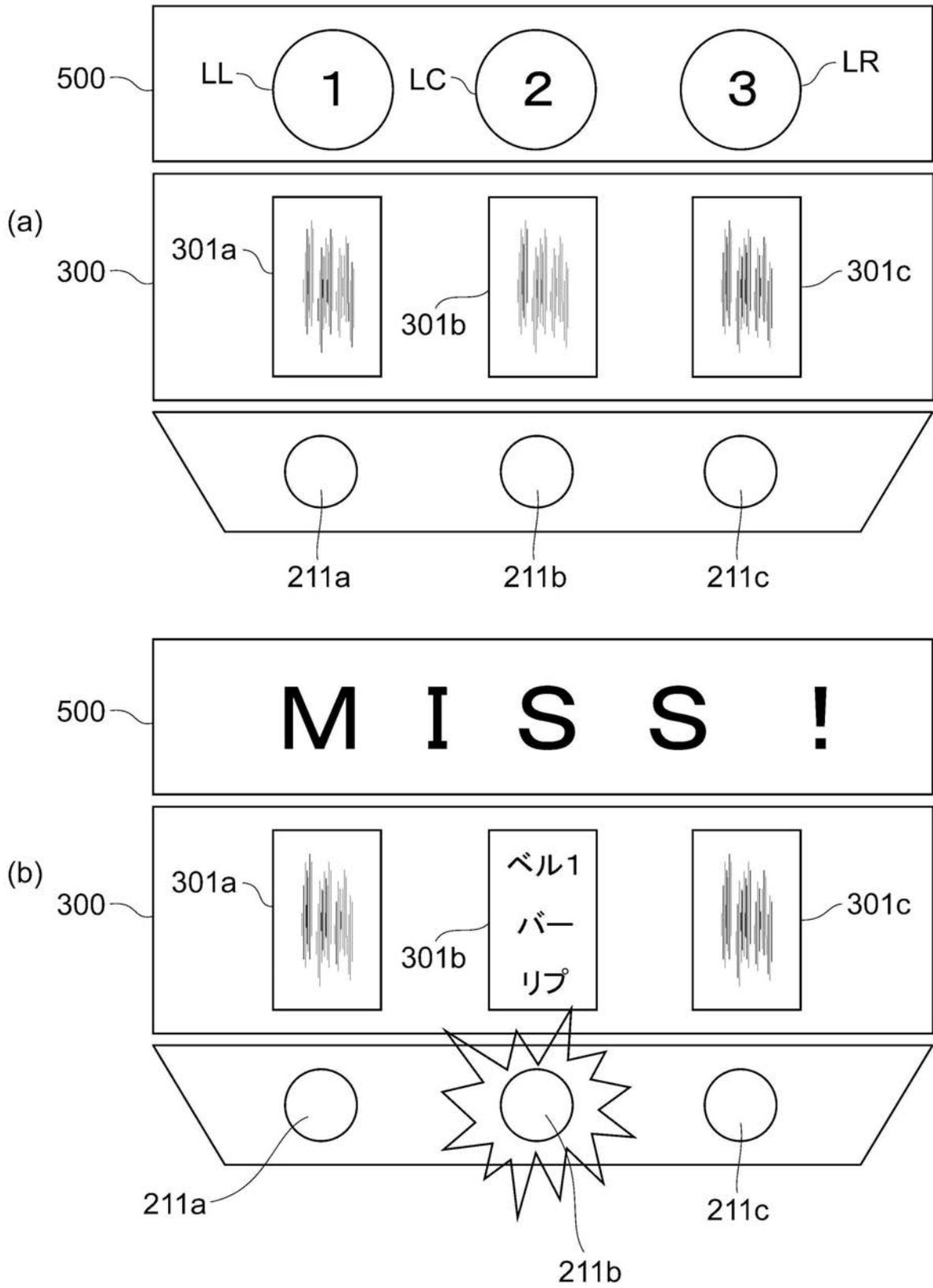
【図64】



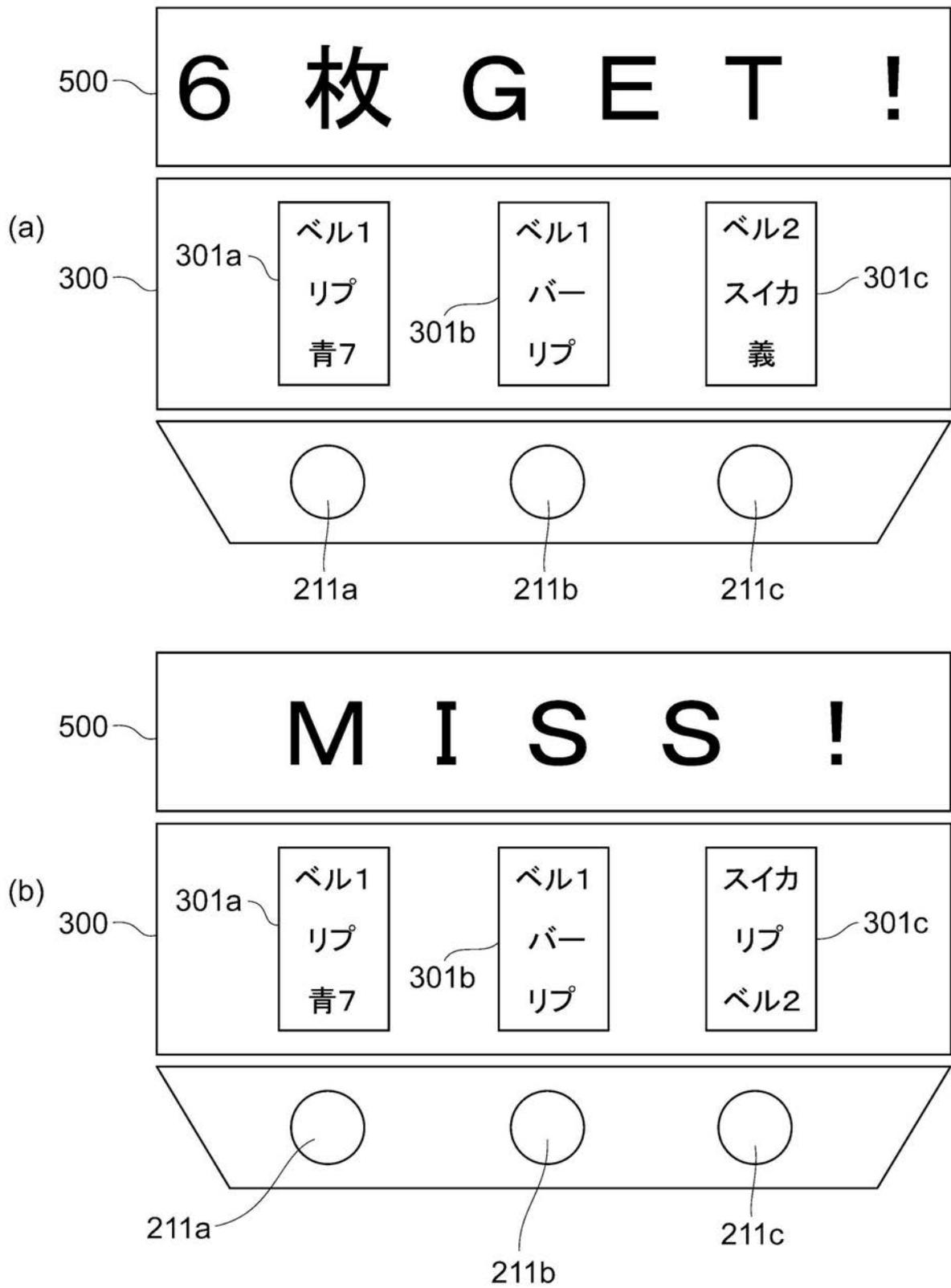
【図65】



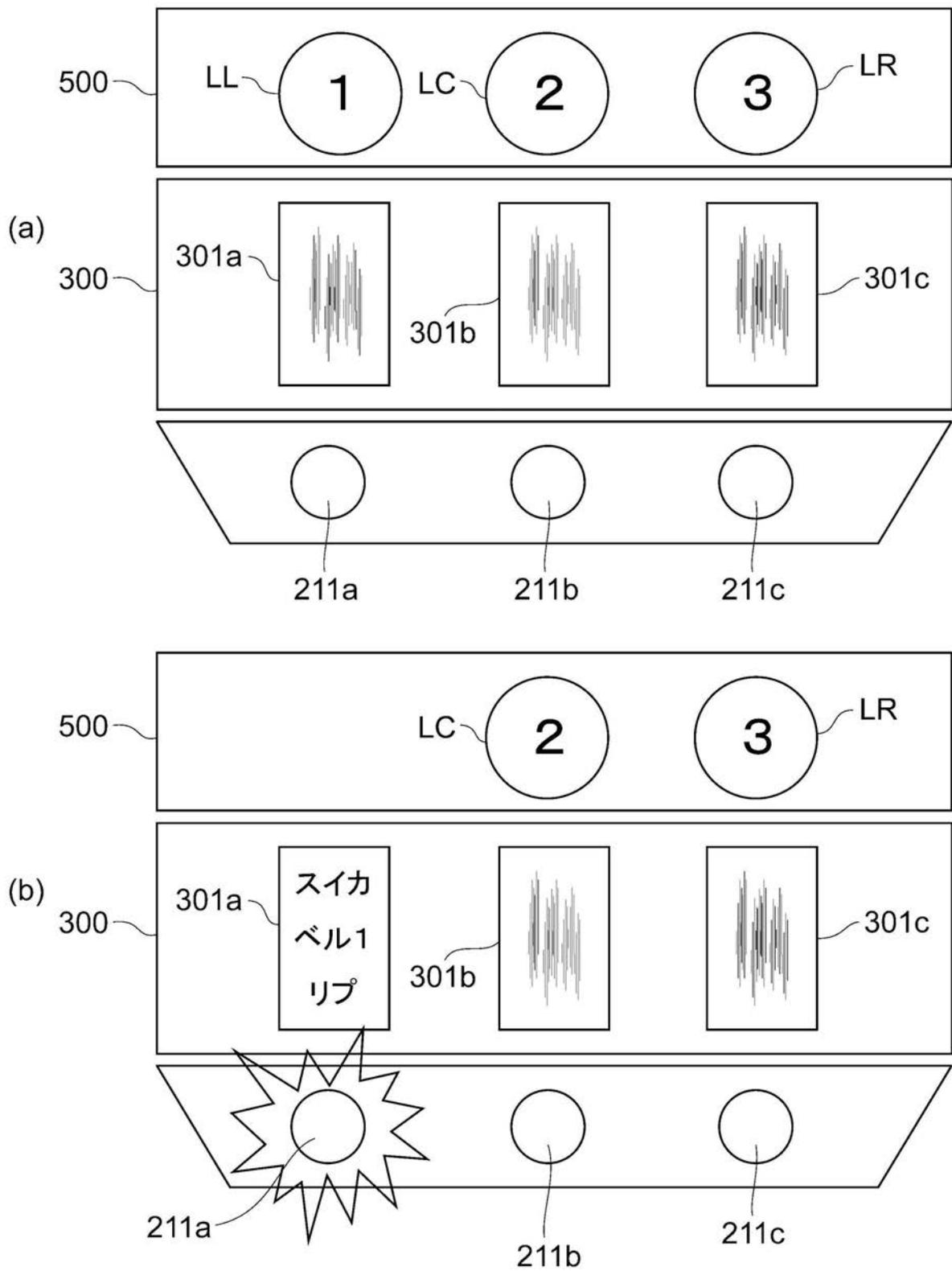
【 図 6 8 】



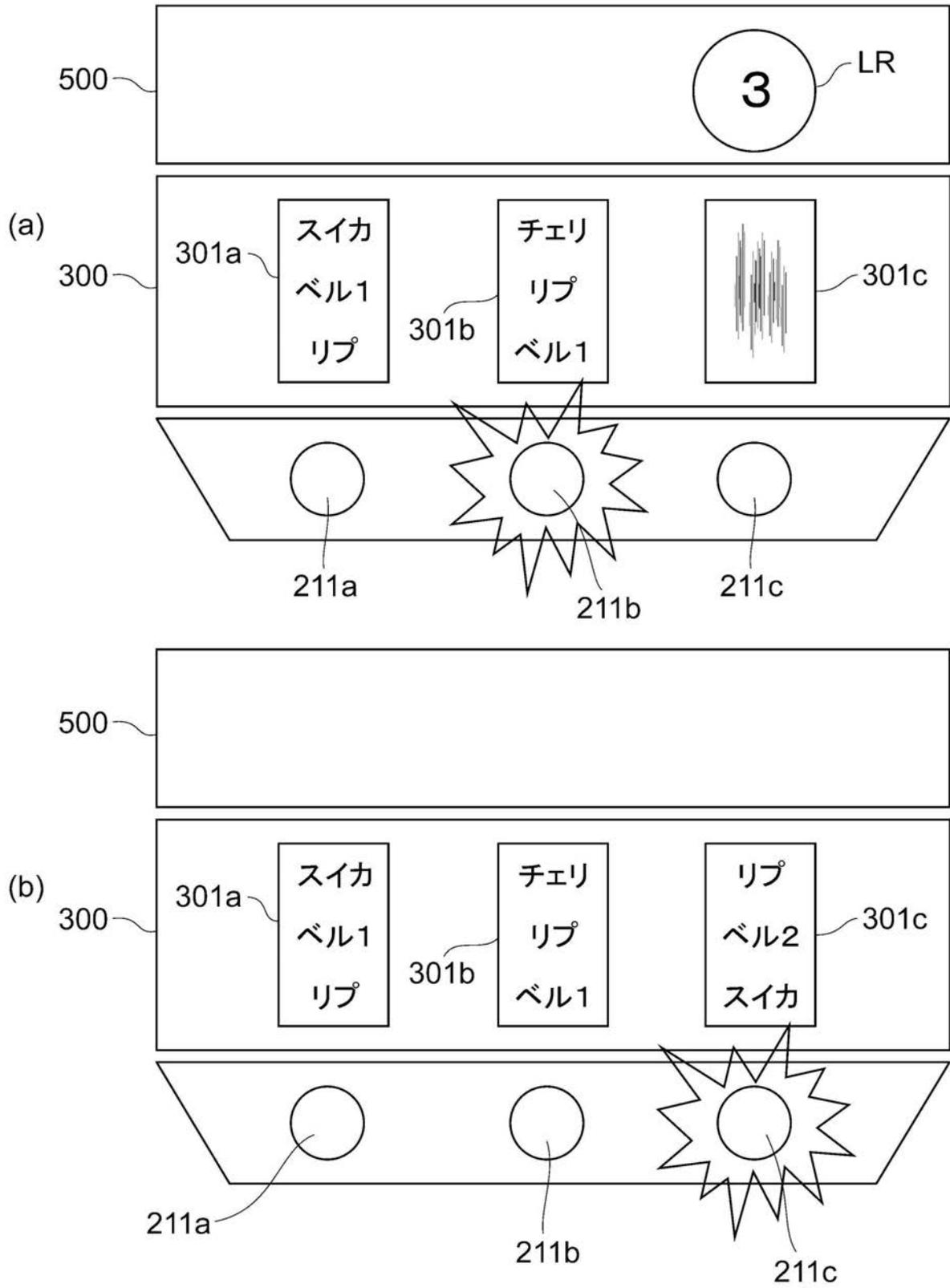
【図 69】



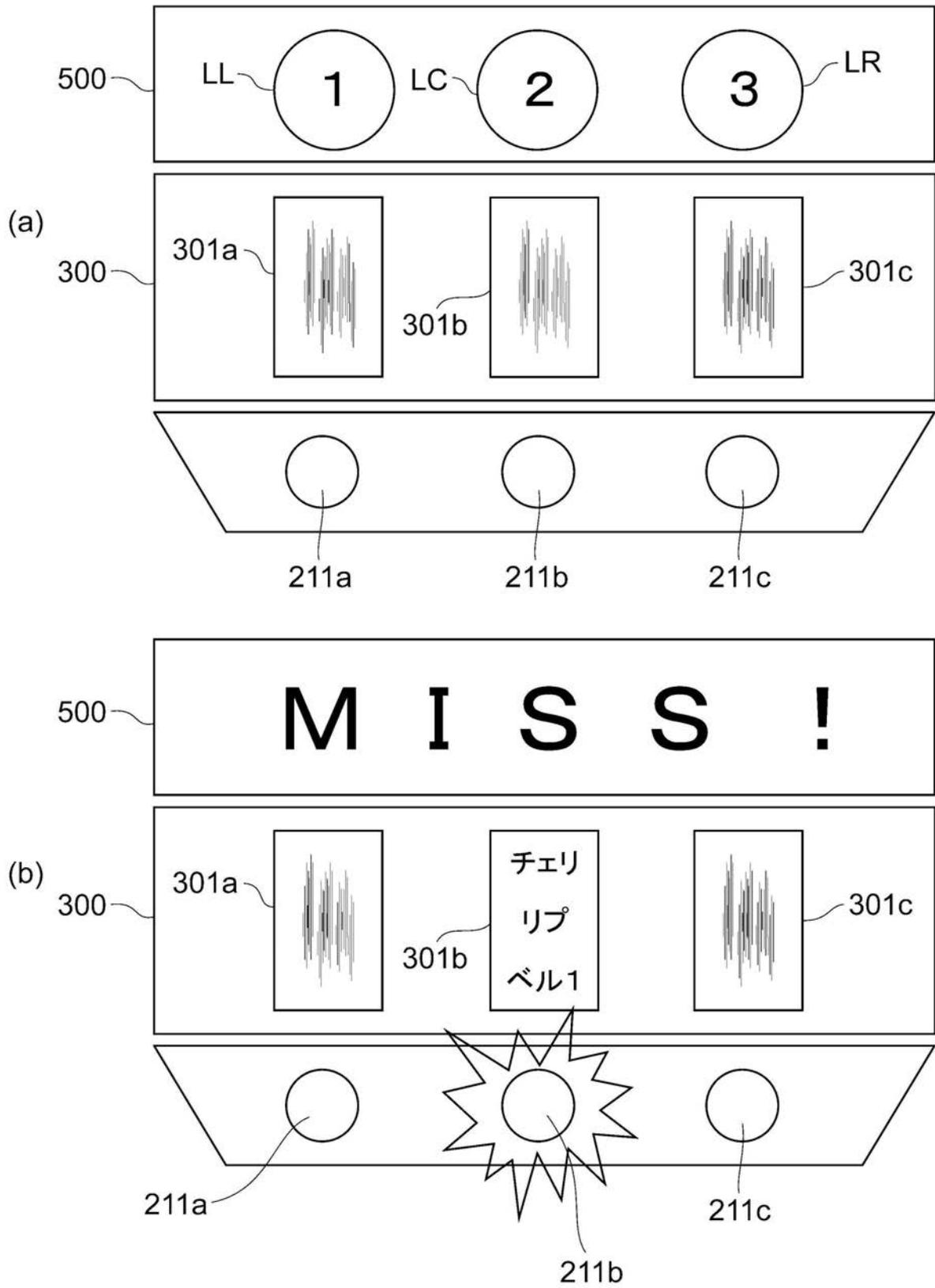
【図70】



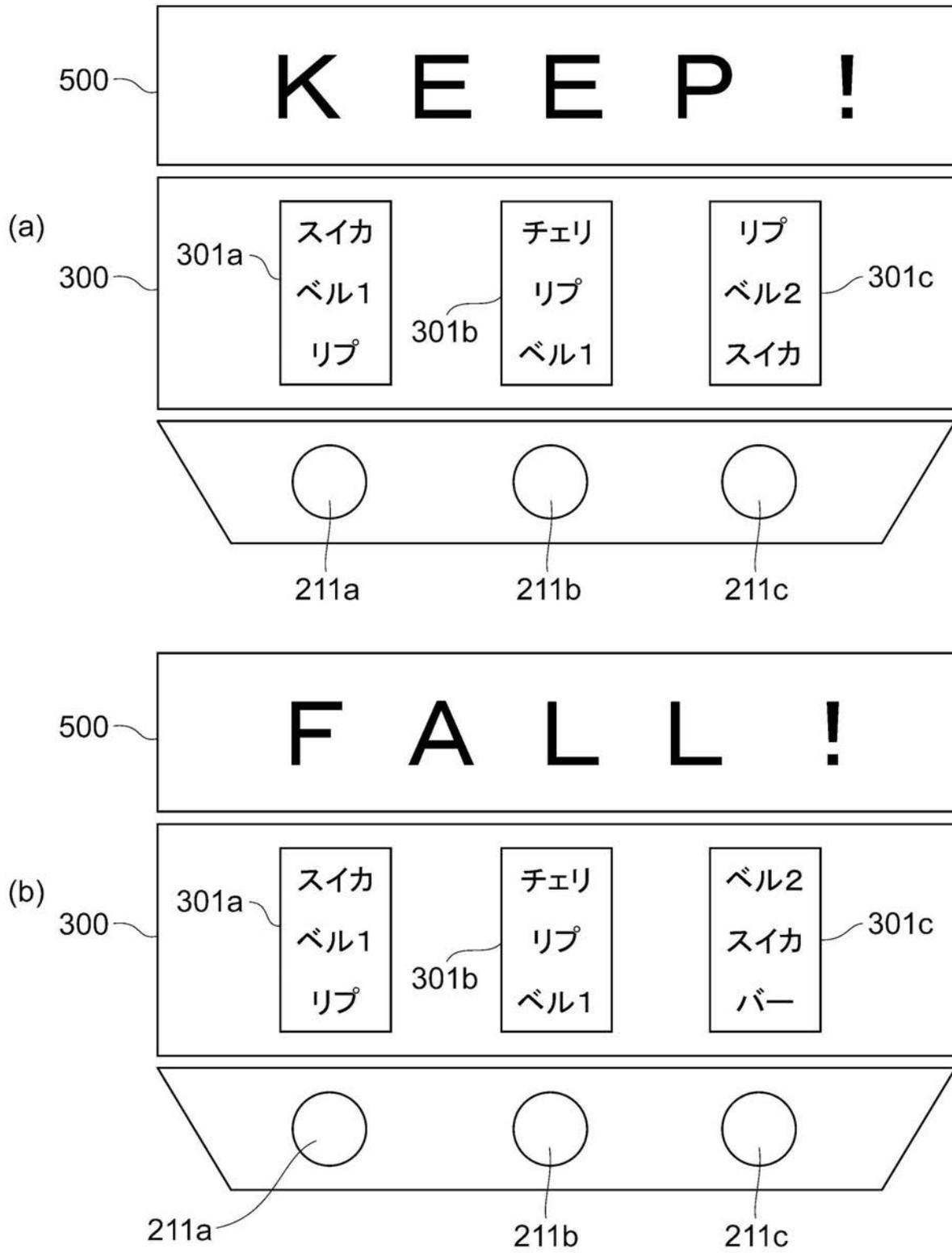
【図71】



【 図 7 2 】



【 図 7 3 】



フロントページの続き

Fターム(参考) 2C082 AA02 AB04 AB10 AB12 AB16 AC14 AC23 AC27 AC32 AC52
AC64 AC77 AC82 BA03 BA13 BA17 BA22 BA32 BA35 BA38
BB02 BB03 BB13 BB14 BB16 BB17 BB23 BB28 BB46 BB55
BB57 BB58 BB63 BB78 BB83 BB93 BB94 CA02 CA27 CA29
CB04 CB23 CB32 CB33 CB42 CB48 CC01 CC12 CC32 CD03
CD06 CD11 CD12 CD18 CD31 CD41 CD55 DA05 DA16 DA44
DA52 DA55 DA63 DA65 DA80 DA82