

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第5250805号
(P5250805)

(45) 発行日 平成25年7月31日 (2013. 7. 31)

(24) 登録日 平成25年4月26日 (2013. 4. 26)

(51) Int. Cl.

F 1

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

A 6 3 F 5/04 5 1 2 V

A 6 3 F 5/04 5 1 6 F

請求項の数 3 (全 206 頁)

(21) 出願番号 特願2007-331190 (P2007-331190)
 (22) 出願日 平成19年12月21日 (2007. 12. 21)
 (65) 公開番号 特開2009-148503 (P2009-148503A)
 (43) 公開日 平成21年7月9日 (2009. 7. 9)
 審査請求日 平成22年12月17日 (2010. 12. 17)

(73) 特許権者 000148922
 株式会社大一商会
 愛知県北名古屋市沖村西ノ川 1 番地
 (74) 代理人 100128923
 弁理士 納谷 洋弘
 (72) 発明者 市原 高明
 愛知県北名古屋市沖村西ノ川 1 番地 株式
 会社大一商会内
 (72) 発明者 袖岡 隆
 愛知県北名古屋市沖村西ノ川 1 番地 株式
 会社大一商会内
 (72) 発明者 東 隆之
 愛知県北名古屋市沖村西ノ川 1 番地 株式
 会社大一商会内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技球取込式回胴遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

島設備から供給される遊技球、および、遊技者により補充される遊技球を、一定量以上は貯留可能な貯留部と、

複数の図柄が付されると共に回動表示可能な回動表示列が回動方向と交差する方向に複数並んで配置される回動表示装置と、

前記貯留部に貯留される遊技球を内部に取り込み可能な遊技球取込装置と、

前記貯留部から相当の数量の遊技球が前記遊技球取込装置により内部に取り込まれると、遊技者の始動操作を受け付けて 1 回のゲームを行うことが可能となる始動操作手段と、

複数種の特典役、および、複数種の一般役、を少なくとも含む複数の当選役の何れかに当選しうる内部抽選を、前記始動操作手段における始動操作に基づいて 1 回のゲームごとに行う内部抽選手段と、

前記始動操作手段において始動操作を受け付けられると、前記複数の回動表示列を回動させる回動表示制御手段と、

前記回動表示制御手段により回動される前記複数の回動表示列を列毎に停止させるべく、当該複数の回動表示列毎に停止操作を受け付けることが可能な停止操作部と、

前記停止操作部において停止操作を受け付けられた前記回動表示列毎に、前記内部抽選の結果に基づいて当該回動表示列の回動停止を各々制御する回動表示停止制御手段と、

所定の図柄表示部にて前記複数の回動表示列の全てに跨って形成される図柄の組み合わせが、前記複数の当選役に対応する図柄の組み合わせの何れかに該当するか否かを判定す

10

20

る表示図柄判定手段と、

前記表示図柄判定手段により前記一般役に対応する図柄の組み合わせが表示されたと判定されたときに、当該一般役の種別に対応する遊技価値を、1回のゲーム毎に賞として付与する遊技価値付与手段と、

前記賞として遊技球が付与される場合、当該付与される数の遊技球を前記貯留部に向けて払い出す遊技球払出装置と、

前記表示図柄判定手段により前記複数種の特典役のうちいずれかに対応する図柄の組み合わせが表示されたと判定されたときに、前記遊技価値としての遊技球が賞として前記遊技球払出装置により前記貯留部に向けて払い出される機会が増加する大当り遊技を、特典として付与する大当り遊技付与手段と、

10

常には遊技状態を、ゲームが進行するにつれて前記遊技球取込装置により取り込まれる遊技球の総量が、前記遊技球払出装置により賞として払い出される遊技球の総量よりも多くなる通常遊技状態に制御する遊技状態制御手段と、

を備え、ゲームが進行するにつれて、前記遊技球取込装置による遊技球の取り込みと前記遊技球払出装置による遊技球の払い出しとが、共通の前記貯留部に対して行なわれる遊技球取込式回胴遊技機であって、

前記複数種の特典役には、

多量の賞球が払い出される大当り遊技が付与される特別特典役と、前記賞としての遊技球が前記貯留部に収まる範囲内の賞球しか払い出されない大当り遊技が付与される通常特典役とが含まれるとともに、

20

前記複数種の一般役には、

前記内部抽選にて当選したときにはいかなるタイミングで前記停止操作を行ったとしても対応する図柄の組み合わせが前記所定の図柄表示部にて表示される非取りこぼし役と、前記内部抽選にて当選したとしても特定のタイミングで前記停止操作を行ったときに限り対応する図柄の組み合わせが前記所定の図柄表示部にて表示される取りこぼし役とが含まれており、

前記内部抽選手段は、

前記通常特典役が高頻度で当選することで前記貯留部に遊技球を補充する機会が抑制されるように、前記複数種の特典役のうちいずれかに当選するときには、前記特別特典役ではなく、主として前記通常特典役が当選するように前記内部抽選を行うとともに、

30

前記内部抽選にて前記取りこぼし役に当選したときに、前記特定のタイミングで前記停止操作が行われなかったとしても前記賞としての遊技球が前記貯留部に向けて払い出されるように、前記取りこぼし役のみが当選することを排除し、前記取りこぼし役が当選するときには、前記非取りこぼし役との共有当選役が当選するように前記内部抽選を行うものであり、

前記表示図柄判定手段により前記一般役のうちの特別一般役に対応する図柄の組み合わせが表示されたと判定されたときは、

前記遊技価値付与手段が、当該特別一般役に対応して少なくとも次ゲームの実行に必要な遊技価値を付与するとともに、

前記遊技状態制御手段は、

40

前記特別一般役に対応する遊技価値が付与されたのちの遊技状態を、前記通常遊技状態に代えて、前記遊技球取込装置により遊技球を取り込むことなく遊技の始動が可能となる機会が増加する遊技球非取込遊技状態に制御し、

前記通常遊技状態ではゲームが進行するにつれて前記貯留部に貯留される遊技球が減少するものの、前記貯留部に遊技球を補給する作業負担が軽減されるようにした

ことを特徴とする遊技球取込式回胴遊技機。

【請求項2】

前記内部抽選手段は、前記始動操作されたことに基づいて乱数を取得し、該取得された乱数に基づいて、いずれかの当選役に当選したか否かの判定を行うものである

請求項1に記載の遊技機。

50

【請求項 3】

所定の演出画像が表示される演出表示装置をさらに備える

請求項 1 または 2 に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技媒体としての遊技球を貯留可能な貯留部が設けられ、遊技球取込装置による遊技球の取り込みと遊技球払出装置による遊技球の払い出しとが、共通の貯留部に対して行なわれる遊技球取込式回胴遊技機に関する。

【背景技術】

10

【0002】

従来、遊技媒体として遊技球が供給される島設備に設置される遊技機として、例えば弾球遊技機（一般的に「パチンコ機」とも称する）、または、遊技球取込式回胴遊技機が知られている。

【0003】

この遊技球取込式回胴遊技機では、貯留部に貯留される遊技球が内部に取り込まれると遊技の始動が可能となる。遊技が始動されると、予め決められた複数の当選役およびハズレの中からいずれかを選び出す内部抽選が行われる。この内部抽選の結果は、回動表示される複数の回動表示列が停止表示されたときに表示されうる。そして、回動表示列が停止表示されたときの複数の回動表示列の全てに跨って形成される図柄の組み合わせにより、内部抽選結果が導出されうる。そして、導出された内部抽選結果が大当たりであると、遊技者が短期間に大量の遊技球を取得可能な大当たり遊技が実行される（例えば、特許文献 1 参照）。

20

【0004】

【特許文献 1】特開 2004 - 166755 号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

遊技球取込式回胴遊技機において 1 回のゲームを行うためには、多量の遊技球が内部に取り込まれる必要がある。また、賞球として遊技球を払い出すに際しても、多量の賞球を払い出すことを要する場合が多い。このように多量の遊技球の取込みおよび払出しを行うには相当の時間を要するため、遊技球取込式回胴遊技機では遊技の進行が妨げられがちであり、興味が低下する虞があった。

30

【0006】

この発明は、こうした実情に鑑みてなされたものであり、その目的は、多量の遊技球が取込みおよび払出しされるのに伴って遊技の進行が妨げられるデメリットを軽減することで、興味の低下を抑制可能な遊技球取込式回胴遊技機を提供する。

【課題を解決するための手段】

【0007】

上記課題を解決するために、島設備から供給される遊技球、および、遊技者により補充される遊技球を、遊技媒体として少なくとも 1 回のゲームを実行可能な数量は貯留可能な貯留部と、複数の図柄が付されると共に回動表示可能な回動表示列が回動方向と交差する方向に複数並んで配置される回動表示装置と、前記貯留部に貯留される遊技球を内部に取り込み可能な遊技球取込装置と、前記貯留部から相当の数量の遊技球が前記遊技球取込装置により内部に取り込まれると、遊技者の始動操作を受け付けることが可能となる始動操作部と、特典役、および、当該特典役以外の複数種の一般役、を少なくとも含む複数の当選役の何れかに当選しうる内部抽選を、前記始動操作部における始動操作に基づいて 1 回のゲームごとに行う内部抽選手段と、前記始動操作部において始動操作が受け付けられると、前記複数の回動表示列を回動させる回動表示制御手段と、前記回動表示制御手段により回動される前記複数の回動表示列を列毎に停止させるべく、当該複数の回動表示列毎に

40

50

停止操作を受け付けることが可能な停止操作部と、前記停止操作部において停止操作が受け付けられた前記回動表示列毎に、前記内部抽選の結果に応じて当該回動表示列の回動停止を各々制御する回動表示停止制御手段と、所定の図柄表示部に前記複数の回動表示列の全てに跨って形成される図柄の組み合わせが、前記複数の当選役に対応する図柄の組み合わせの何れかに該当するか否かを判定する表示図柄判定手段と、前記表示図柄判定手段により前記一般役に対応する図柄の組み合わせが表示されたときと判定されたときに、当該一般役の種別に対応する遊技価値を、1回のゲーム毎に賞として付与する遊技価値付与手段と、前記賞として遊技球が付与される場合、当該付与される数の遊技球を前記貯留部に払い出す遊技球払出装置と、前記表示図柄判定手段により前記特典役に対応する図柄の組み合わせが表示されたときと判定されたときに、前記遊技価値としての遊技球が賞として前記遊技球払出装置により前記貯留部に払い出される機会が増加する大当り遊技を、特典として付与する大当り遊技付与手段と、前記大当り遊技が付与されているときを除いて、常には遊技状態を、ゲームが進行するにつれて前記遊技球取込装置により取り込まれる遊技球の総量が、前記遊技球払出装置により賞として払い出される遊技球の総量よりも多くなる通常遊技状態に制御する遊技状態制御手段と、を備え、ゲームが進行するにつれて、前記遊技球取込装置による遊技球の取り込みと前記遊技球払出装置による遊技球の払い出しとが、共通の前記貯留部に対して行なわれる遊技球取込式回胴遊技機であって、少なくとも前記遊技状態制御手段により前記通常遊技状態に制御されているときは、1回のゲームを実行するに際して前記貯留部から相当の数量の遊技球が前記遊技球取込装置により内部に取り込まれることによって、ゲームが進行するにつれて当該貯留部に貯留される遊技球が漸減する一方、前記表示図柄判定手段により前記一般役のうちの特別一般役に対応する図柄の組み合わせが表示されたときと判定されたときは、前記遊技価値付与手段が、当該特別一般役に対応して少なくとも次ゲームの実行に必要な遊技価値を付与するとともに、前記遊技状態制御手段が、当該特別一般役に対応する遊技価値が付与されたのちの遊技状態を当該通常遊技状態に代えて、前記遊技球取込装置により遊技球を取り込む必要なく遊技の始動が可能となる機会が増加する遊技球非取込遊技状態に制御することを特徴とする。

【0008】

本発明の遊技球取込式回胴遊技機は、遊技媒体として遊技球が供給される島設備に取り付けられる。この島設備は、一般的にパチンコ機島と呼ばれ、遊技媒体としての遊技球を用いるパチンコ機を設置させることが可能な遊技場の設備である。なお、パチンコ機島における遊技機の設置高さは、約60cmのものが最も多い。

【0009】

この遊技球取込式回胴遊技機は、複数の図柄が付されると共に回動（回転）可能な回動表示列が回動方向と交差する方向に複数並んで配置される回動表示装置と、内部抽選を行う内部抽選手段と、を備えている。

【0010】

また、遊技球の掛け指示に応じて、所定の貯留部に貯留される遊技球を掛け数として内部に取り込み可能な遊技球取込装置を備えている。遊技球の掛け指示は、例えば、遊技者が掛け数として遊技球の取り込みを指示するための取込操作部を操作することにより行なわれる。遊技球の掛け指示に応じた数の遊技球が遊技球取込装置により貯留部から取り込まれると、その遊技球の取込数に応じた掛け指示が成立し、当該取り込まれた遊技球は島設備側に導き出される。なお、一般的に遊技者は、1BET、2BETおよび3BETのうちいずれか1つを選択的に掛けることができるが（3BETのみしか掛けることができない場合もある）、3BETを掛けてゲームを行うのが一般的である。したがって、遊技者がゲームを行うとき、相当の数量の遊技球が貯留部から内部に取り込まれることとなる。ここで、「相当の数量の遊技球」とは、遊技の進行に遅延が生じる虞のある10球以上の遊技球であり、3BETを掛けて遊技を行うときは一般的には15球の遊技球である。

【0011】

回動表示列には複数種類の図柄が付されており、この回動表示列は上下方向に回動する。また、この回動表示列は、回動方向と略直交する方向に複数（例えば、三列）並んで配

10

20

30

40

50

置されている。回動表示列の回動方向は上下方向なので、回動表示列は、左右方向に複数（例えば、三列）並んで配置されることとなる。なお、図柄は、回動表示列に直接描かれることよりも、図柄が描かれた図柄帯が回動表示列に付されることの方が一般的である。したがって、「複数の図柄が付される・・・回動表示列」には、図柄が描かれた図柄帯が付される回動表示列も含まれる。

【 0 0 1 2 】

内部抽選手段は、遊技球が掛け数として取り込まれて行われる 1 回のゲーム毎に、複数種の特典役、複数の一般役およびハズレ役のなかからいずれか一つ以上の役を選び出す内部抽選を行う。また、特典役および一般役は、通常、当選役と称される。なお、掛け数として取り込まれる遊技球には、遊技球取込装置から取り込まれる遊技球のほか、一般的にクレジットと称される電子データも含んでもよい。

10

【 0 0 1 3 】

なお、「遊技球が掛け数として取り込まれて行われる 1 回のゲーム」とは、遊技球の取り込みによって所定の掛け数を設定して行われるゲームであり、相当の数量の遊技球が遊技球取込装置により取り込まれて行われる 1 回のゲーム、および、後述するサービス役に入賞したことによって自動的に所定の掛け数が設定されて行われる 1 回のゲーム、のいずれも含まれる。

【 0 0 1 4 】

また、内部抽選手段は、複数の特典役、複数の一般役およびハズレ役のなかから選び出される役が必ずしも一つである必要はなく、複数の特典役、複数の一般役およびハズレ役のなかから少なくとも一つの役を選び出す態様であれば良い。したがって、複数の特典役、複数の一般役およびハズレ役のなかから二つの役を選び出す態様も含まれる。

20

【 0 0 1 5 】

相当の数量の遊技球が取り込まれることによって所定の掛け数が設定されると、始動操作部において遊技者の始動操作を受け付けることが可能となる。そして、この始動操作部において遊技者の始動操作を受け付けられると、回動表示制御手段によって全ての回動表示列の回動が開始する。そして、停止操作部において回動する回動表示列の停止操作を受け付けられると、回動表示停止制御手段によって停止操作を受け付けられた回動表示列が内部抽選の結果に基づいて停止制御される。全ての回動表示列が停止すると、各回動表示列に付された図柄の組み合わせにより内部抽選の結果が、所定の図柄表示部に導出される。「導出される」としたのは、内部抽選に当選したとしても例えば目押しに失敗すると、内部抽選の結果が表示部に導出されとは限らないからである。

30

【 0 0 1 6 】

つまり、図柄表示部に表出される図柄のなかから回動表示列毎に一つずつの図柄が選出されて構成される内部抽選の結果としての図柄組み合わせが導出されるラインを有効ラインとすると、内部抽選の結果は上述の回動表示停止制御手段によって有効ラインに位置する図柄組み合わせとして所定の図柄表示部に導出される。全ての回動表示列が停止状態になると、表示図柄判定手段によって、図柄表示部にて複数の回動表示列の全てに跨って形成される図柄の組み合わせが、複数の当選役に対応する図柄の組み合わせの何れに該当するか否か（言い換えると、複数の特典役および複数の一般役のうちいずれかの役に入賞したか否か）が判定される。

40

【 0 0 1 7 】

なお、表示図柄判定手段によって判定される入賞役は、複数の特典役および複数の一般役のうちいずれか一つの役である必要はない。つまり、複数の役が重複して選出されている場合には当該複数の役が同時に入賞する態様、および、複数の役が重複して選出されていたとしても当該複数の役のうちいずれか一つの役のみが入賞する態様のいずれも含まれる。

【 0 0 1 8 】

また、表示図柄判定手段によって複数の一般役のうちいずれかの一般役に入賞したと判定されると、当該入賞したと判定された一般役の種別に対応する遊技価値が、1 回のゲー

50

ム毎に、遊技価値付与手段によって賞として付与される。ここで「遊技価値」とは、例えば遊技を行うことが可能な遊技球、遊技球の取り込みが行われる必要が一切なく次ゲームを行うことができる権利等が相当する。

【 0 0 1 9 】

このように、遊技球が取り込まれる必要が全くなく次ゲームを行うことができるサービス役を設けることで、遊技球を遊技領域に向けて打ち込むことが必須の遊技機とは異なる遊技球取込式回胴遊技機に特有の面白みを享受でき、これまでにない新たな遊技機を提供することが可能となり、興趣の低下を抑制できる。

【 0 0 2 0 】

なお、賞として遊技球が付与される場合は、当該付与される数の遊技球が遊技球払出装置によって貯留部に払い出される。なお、遊技球払出装置は、島設備から遊技球の供給を受けており、賞球付与時などに払出指示を受けると当該払出指示に応じた数の遊技球を島設備側から貯留部に払い出す。

【 0 0 2 1 】

この遊技球取込式回胴遊技機では、内部抽選にて特典役が選出されると、遊技価値としての遊技球が賞として付与される機会が増加する大当り遊技（いわゆる、ボーナスゲーム）が、大当り遊技付与手段によって実行される。

【 0 0 2 2 】

さらに、大当り遊技が付与されているときを除いて、遊技状態が常には通常遊技状態に制御される。通常遊技状態は、ゲームが進行するにつれて遊技球取込装置により取り込まれる遊技球の総量が、遊技球払出装置により賞として払い出される遊技球の総量よりも多くなる遊技状態である。「ゲームが進行するにつれて遊技球取込装置により取り込まれる遊技球の総量」とは、通常遊技状態に制御されているときに、所定回数のゲームを実行するために必要な遊技球としての遊技球取込装置により取り込まれる遊技球の総量のことである。また、「遊技球払出装置により賞として払い出される遊技球の総量」とは、上記所定回数のゲームが実行されたときに、遊技球払出装置により賞として払い出されうる遊技球の総量（確率的に賞として払い出されうる遊技球の総量）のことである。したがって、遊技状態が通常遊技状態に制御されているときは、ゲームが進行するにつれて貯留部に貯留される遊技球が漸減する。そのため、通常遊技状態では、遊技者がゲームの進行を継続するために貯留部に遊技球を補充することが必要とされる。なお、1回のゲームを実行するに際して遊技球取込装置により相当の数量の遊技球が貯留部から内部に取り込まれるので、ゲームが進行するにつれて貯留部に貯留される遊技球の量が激減する。

【 0 0 2 3 】

ところが、表示図柄判定手段により一般役のうちの特別一般役に対応する図柄の組み合わせが表示されたときと判定されたときは、当該特別一般役に対応して少なくとも次ゲームの実行に必要な遊技価値が付与される。また、「少なくとも次ゲームの実行に必要な遊技価値」とは、貯留部に貯留されている遊技球がゼロであっても、遊技者が貯留部に遊技球を補充することが一切必要なく次ゲームを実行できる遊技価値をいう。

【 0 0 2 4 】

そして、遊技状態制御手段が、特別一般役に対応する遊技価値が付与されたのちの遊技状態を通常遊技状態に代えて、遊技球取込装置により遊技球を取り込む必要なく遊技の始動が可能となる機会が増加する遊技球非取込遊技状態に制御する。

【 0 0 2 5 】

この遊技球非取込遊技状態では、所定の終了条件が成立するまで（例えば、所定のゲーム回数が実行されたり、所定目が導出される等）、遊技球取込装置により遊技球が全く取り込まれることなく次ゲームを実行できる。すなわち、この遊技球非取込遊技状態は、遊技球の取り込みなく次ゲームを実行できる利益が無条件に（リール出目に拘らず）付与される遊技状態であるから、この遊技球非取込遊技状態では、貯留部に貯留される遊技球を全く減らすことなく、遊技者がゲームを継続することができる。また、パチンコ球非取込遊技状態は、パチンコ球取込装置によりパチンコ球が全く取り込まれることなく自動的に

10

20

30

40

50

掛け（ベット）が成立して始動操作部が有効となる機会が増加する遊技状態のみならず、自動的に掛け（ベット）が成立すると共に始動操作部における始動操作がなくても次ゲームが自動的に開始される機会が増加する遊技状態であってもよい。

【0026】

ところで、本遊技球取込式回胴遊技機は遊技媒体として遊技球を用いているため、1回のゲームを行うためには相当の数量の遊技球が内部に取り込まれる必要がある（例えば、3ベットに必要な遊技媒体としての遊技球の数は15球である）。

【0027】

また、従来より回胴式遊技機では、払出装置によって遊技媒体が払い出されているときは、始動レバーが受付不可となってゲームを開始することができないように制御される。よって、遊技媒体として遊技球を用いる遊技球取込式回胴遊技機では賞球払出数が多くなりがちであるため、大量の遊技球が払い出されると遊技を開始することができない期間が長くなってしまい、遊技の進行が遅延するおそれがあった。

10

【0028】

このような特徴を鑑みて、遊技媒体として遊技球を用いる本遊技球取込式回胴遊技機では、通常遊技状態では貯留部の遊技球が漸減するので遊技者が遊技球を補充しなければならないが、特別目（特別一般役に対応する図柄組み合わせ）が導出されると、遊技球の取り込みが一切必要なく遊技が進行する遊技球非取込遊技状態に制御される。そのため、特別目が導出されると、その時点で貯留部に遊技球がなくても、次ゲームから遊技球非取込遊技状態を開始することができる。さらに、遊技球非取込遊技状態が行なわれている間も、遊技者が遊技球を補充することを一切要しない。

20

【0029】

このように、本遊技球取込式回胴遊技機では、特別目が導出されると次ゲームの実行に必要な遊技価値が付与されたのちに遊技球の取り込みなく遊技が進行する遊技球非取込遊技状態に制御されるため、遊技者が貯留部に遊技球を補充する必要が全くなく、遊技者の手間を軽減して遊技の進行をスムーズにすることができる。また、大当り遊技とは別に、遊技球非取込遊技状態という異なる利益を遊技者に付与可能とすることで、大当り遊技が付与されなくても興趣を向上できる。さらに、遊技球非取込遊技状態は大当り遊技と比べて遊技者に対して直接多量の賞球を付与するものではないため、遊技球非取込遊技状態に制御してもホールの利益を損なうものではなく、ホールと遊技者の利益均衡を図りつつ興趣の低下を抑制できる。

30

【発明の効果】

【0030】

本発明によれば、多量の遊技球が取込みおよび払出しされても遊技の進行を全体として円滑にすることで興趣の低下が抑制される遊技球取込式回胴遊技機を提供する。

【発明を実施するための最良の形態】

【0031】

以下、遊技媒体として遊技球を用いた球投入回胴マシンの一実施形態について、図面を参照しながら説明する。

【0032】

40

〔球投入回胴マシンの設置環境〕

本実施形態の球投入回胴マシンは、遊技媒体として遊技球を用いる。メダルと遊技球では価値が異なるので規定個数（例えば5個）の遊技球を1単位としてメダル1枚に対応させている。また、遊技球を遊技媒体として用いるためにパチンコ機島に設置される。パチンコ機島の遊技機の設置高さは、約60cmのものが最も多い。これに対して、遊技媒体としてメダルを使用する所謂スロットマシンはスロットマシン島と呼ばれる島設備に設置される。スロットマシン島の遊技機の設置高さは、約50cmのものが最も多い。つまり、パチンコ機島はスロットマシン島に対して、10cm程度設置位置が高くなっている。

【0033】

〔球投入回胴マシンにおける遊技の概略〕

50

本発明の球投入回胴マシンでは、遊技球を遊技球皿に貯留し、ベットボタンを押すことによって遊技球取込装置が動作し、規定個数単位で遊技球が球投入回胴マシンに取込まれる。遊技球が取込まれることにより有効ラインが決定され、スタートレバーが操作可能になる。遊技者の操作によってスタートレバーが操作されると3個の図柄リールの駆動モータが起動すると共に抽選が行われる。抽選結果により、大きな特典が得られるボーナスや、小役、サービス役、ハズレに振分けられる。図柄リールの回転が定回転（例えば80rpm）に達すると停止ボタンが操作可能になる。

【0034】

遊技者がリール停止ボタンを押すことにより、対応する図柄リールが停止するが、この際、何らかの役に当選していると、リール停止ボタンを押すタイミングが少し早くても、球投入回胴マシンは当選役に相当する図柄を有効ラインに引き込んで停止させようとし、逆に当選していない図柄は、狙ってリール停止ボタンを押しても、有効ラインの外に押し出されてしまい入賞はできない。

【0035】

全ての図柄リールが停止したら、入賞しているか否かの判定を行い、例えば小役に入賞している場合には、遊技球払出装置を駆動して、規定個数の倍数の遊技球が払出される。以上が一連の遊技の流れである。

【0036】

〔球投入回胴マシンの主構成〕

球投入回胴マシン1の主構成について、図1乃至図7に基づき説明する。ここで、図1は球投入回胴マシン1の正面図であり、図2は球投入回胴マシン1を前方右上から見た斜視図であり、図3は扉形前面部材を開放した状態の球投入回胴マシン1を前方右上から見た斜視図であり、図4は球投入回胴マシン1を分解した状態を前方右上から見た斜視図であり、図5は球投入回胴マシン1の略中央縦断面図であり、図6は図5のA-A横断面図であり、図7は図5のB-B横断面図である。

【0037】

図3及び図4に示すように、球投入回胴マシン1はパチンコ機の島設備に設置可能な外枠2と、外枠2内に配置され前面が開閉する箱形の本体筐体3と、本体筐体3の前面を開鎖する閉鎖位置と本体筐体3の前面を開放する開放位置との間でヒンジ機構122を介して横開きの扉状に回動可能に支持された扉形前面部材4とから構成されている。図1及び図2に示すように、扉形前面部材4を上段、中段、下段と略3分割すると、上段のドラム用窓部14の後方にはステッピングモータで個別に駆動される3組の図柄リール301a、301b、301cが臨んでいる。以降、各々の図柄リール301a、301b、301cを合わせて図柄変動表示装置13と呼ぶ。また、中段の表示装置用窓部16の後方には、液晶表示装置等からなる演出表示装置15が配置されている。なお、扉形前面部材4においてドラム用窓部14および表示装置用窓部16を合わせた窓部を形成する領域が、当該扉形前面部材4の略上半部に形成される透明窓12である。また、扉形前面部材4の下段の一番上には、操作盤6が配置されている。ここでドラム用窓部14が本発明のドラム用小型窓部に相当し、表示装置用窓部16が本発明の表示装置用大型窓部に相当する。

【0038】

また、この球投入回胴マシン1は、パチンコ機島に取付けられることから、パチンコ機島から供給される遊技球を、抽選結果または遊技状態に基づいて払出するための遊技球払出装置18（図3参照）と、遊技を行うに際し、遊技者の操作に応じた数の遊技球を本体筐体3内（パチンコ機島側）に取込むための遊技球取込装置19とが設けられている（図3参照）。つまり、遊技者は、遊技球払出装置18によって払出される遊技球を貯えとともに、それらの遊技球を所定数ずつ遊技球取込装置19を介して投入することにより、継続的に遊技を行うことが可能になる。

【0039】

〔操作盤の構成〕

図2及び図6に示すように、操作盤6は、横長略直方体形状を呈し、遊技者側に突出し

10

20

30

40

50

て形成されている。なお、表示装置用窓部 16 の前面に対する操作盤 6 の突出量は、特に限定されるものではないが、本実施形態では、遊技者の手を安定した状態で載せることができるように、例えば約 6 cm となっている。なお、操作盤 6 では、左側の側面は前面に対して略直角となっているが、右側の側面は略円弧状の曲面となっている。操作盤 6 の上面には、遊技者に遊技球の投入を指示させることが可能な投入操作部として、MAXベットボタン 7 と 1ベットボタン 8 とが一つずつ設けられている。MAXベットボタン 7 は、1ベットボタン 8 よりも大きく、且つ 1ベットボタン 8 よりも前寄りに配置されている。一方、遊技者側に突出する操作盤 6 の前面には、遊技の進行を指示させるための遊技操作手段として、一つのスタートレバー 9 と三つのリール停止ボタン 10 (10a, 10b, 10c) とが一行に並んで配置されている。なお、このように配置することで、遊技者は、操作盤 6 の上面に載せた手をあまり動かすことなく、MAXベットボタン 7 と、スタートレバー 9 及びリール停止ボタン 10 とを順次操作することが可能となる。ここで、MAXベットボタン 7 及び 1ベットボタン 8 が本発明の投入ボタンに相当する。

【0040】

〔貯留皿体の構成〕

図 2 及び図 7 に示すように、扉形前面部材 4 の前面には、遊技球払出装置 18 (図 3 参照) によって払出された遊技球を貯留する装置として貯留皿体 20 が設けられている。この貯留皿体 20 は、扉形前面部材 4 の前面から遊技者側に突出して形成されており、払出された遊技球を貯留するとともに、遊技球取込装置 19 (図 3 参照) に向って遊技球を流下させることが可能になっている。

【0041】

特に、本実施形態の貯留皿体 20 は、操作盤 6 とは別部材で構成され操作盤 6 の下方の位置から遊技者側に突出して形成されている。このため、リラックスした状態で投入操作部や遊技操作部を操作させることが可能となる。つまり、操作盤と貯留皿体とを兼用したもの、具体的には、遊技者側に突出する貯留皿体の前面に投入操作部及び遊技操作部を配置させた球投入回胴マシンでは、遊技者は遊技操作部等进行操作する際に、手を貯留皿体の上に載せた状態または掛けた状態で行うことが困難となり、また、譬え、手を掛けることができたとしても、貯留皿体内で流下する遊技球が手に触れることから、遊技球が飛散しないように気を遣いながら遊技しなければならないが、本実施形態のように、貯留皿体 20 を操作盤 6 とは別部材で構成することにより、操作盤 6 の上面に手を載せるスペースを十分に確保するとともに、貯留皿体 20 の遊技球に手が触れることを防止でき、ひいてはリラックスした状態で遊技を行わせることが可能になる。特に、操作盤 6 の突出量は、貯留皿体 20 の突出量よりも大きくなっているため、操作盤 6 の前面に配置されたスタートレバー 9 やリール停止ボタン 10 を操作する場合にも、貯留皿体 20 に触れることなく操作することが可能となる。

【0042】

ところで、単純に貯留皿体 20 を操作盤 6 から独立させたものでは、操作盤 6 の上方に設けられる演出表示装置 15 が、扉形前面部材 4 の上部寄りに配置されることとなり、視認性を低下させる虞がある。特に、前述したように、パチンコ機は、遊技媒体としてメダルを用いたスロット機設備よりも約 10 cm 高い位置に球投入回胴マシン 1 が設置されることから、遊技者は演出表示装置 15 を下方から見上げる形となり、著しく視認性を悪化させてしまう虞がある。これに対し、本実施形態の球投入回胴マシン 1 では、この種の遊技機が一般に備えている下皿を取り去り、所謂、一皿構造となっている。このため、貯留皿体 20 及び操作盤 6 の配置を全体的に低くすることができ、演出表示装置 15 を視認性のよい適切な位置に配置することを可能にしている。

【0043】

また、操作盤 6 及び貯留皿体 20 は何れも遊技者側に突出しているが、操作盤 6 と貯留皿体 20 との間には隙間 21 (図 1 参照) が設けられており、これによれば貯留皿体 20 に貯留された遊技球、または貯留皿体 20 によって案内される遊技球を視認させることが可能になり、貯留の有無、または貯留されている遊技球の量を容易に把握させることがで

きる。また、投入可能な遊技球の数を視覚的に把握させることにより安心して遊技を継続させることが可能となる。なお、隙間 21 の大きさは 1.5 cm 以上 4 cm 以下であることが好ましい。隙間 21 の大きさを略 1.5 cm 以上とすることにより、操作盤 6 と貯留皿体 20 との隙間 21 から指を挿入させることが可能となる。このため、隙間 21 を通して遊技球を視認し難い場合であっても、指を挿入して遊技球の存在を確認させることが可能になる。また、貯留皿体 20 において球詰まりが生じた場合であっても、容易に対処することが可能になる。一方、隙間 21 の大きさを略 4 cm 以下とすることにより、操作盤 6 と貯留皿体 20 との間に遊技者の拳が入ることを抑制でき、ひいては、貯留皿体 20 に連通する遊技球取込装置 19 等に対しての不正行為を抑制することが可能となる。なお、不正行為とは、遊技球取込装置 19 に向かってワイヤー等を侵入させて不正に遊技球をカウントさせる行為である。

10

【0044】

また、本実施形態の貯留皿体 20 は、遊技球の払出口 24 に対応して配置され奥行きが広く形成された貯留部 25 と、貯留部 25 に連通するとともに遊技球取込装置 19 に向かって遊技球を流下させる幅の狭い通路部 26 とから構成されており、全体の外周には遊技球の逸脱を防止するための堤部 27 が形成されている。このように、貯留皿体 20 を、貯留部 25 と通路部 26 とに分けて構成することにより、貯留部 25 では比較的多くの遊技球を貯留し、通路部 26 では遊技球取込装置 19 に向かって遊技球を円滑に流下させることが可能になる。なお、貯留部 25 の略中央部には、球落とし穴 22 があり、通常状態では球落とし弁 22a が閉じる方向に付勢されており、遊技球が抜けなくなっている。貯留部 25 から遊技球を抜きたい場合には、球落としボタン 23 を押込むことにより、図示しないリンクが作動して球落とし弁 22a が開き、遊技球は、球落とし穴 22 を通して扉形前面部材 4 の下部から落下し、遊技者に返却される。

20

【0045】

また、通路部 26 の下流側部分には、通路部 26 の上面を閉鎖する不透明の閉鎖部材 28 が設けられており、遊技球取込装置 19 に対する不正行為、すなわちワイヤー等を侵入させて不正に遊技球をカウントさせる不正操作、をより確実に防止することが可能となっている。ところで、通路部 26 の下流側が閉鎖部材 28 によって閉鎖されていると、たとえば操作盤 6 と貯留皿体 20 との間に隙間 21 が形成されていても、通路部 26 の下流側を回転する遊技球を視認することが困難となる。このため、例えば遊技を終了する際に、貯留皿体 20 上に遊技球が残っているか否か、すなわち全ての遊技球を使い切ったか、あるいは全て払い出したか等を確認することが困難となる。そこで、本実施形態では、貯留皿体 20 の前面に透明な部材からなる球視認窓 29 が形成されている。このため、通路部 26 を回転する遊技球を容易に視認させることが可能となり、特に球視認窓 29 が貯留皿体 20 の前面部分に形成されているため、隙間 21 から覗き込むような姿勢をとることなく、遊技を行いながら自然な形で視認させることが可能となる。

30

【0046】

また、貯留皿体 20 における貯留部 25 の上方には、操作盤 6 が被さらない開放空間 30 が設けられている。換言すれば、操作盤 6 は、貯留皿体 20 における通路部 26 の上方にのみ形成されるように右側に片寄って配置されている。このため、貯留部 25 での貯留状態を上方または斜め上方から容易に視認させることが可能となる。つまり、通路部 26 で回転する遊技球を視認することが困難であっても、少なくとも遊技球の貯留状態だけは明瞭に認識させることで、払出口 24 から放出される遊技球（賞球）の払出しを視認することができ、遊技機本来の面白みを維持することができる。つまり、払出された遊技球を視認することができない場合には、遊技球の払出しを実感させることが困難となり、遊技の興趣を半減させる虞があるが、本実施形態のように貯留部 25 における貯留状態を明瞭に視認させることにより、興趣の低下を抑制することができる。

40

【0047】

なお、開放空間 30 に位置する扉形前面部材 4 の前面には、発光によって遊技状態を表示する遊技状態ランプ 31 が配置されている。このため、遊技状態ランプ 31 の発光状態

50

によって遊技状態を確認しつつ、遊技球の貯留状態を視認することができる。したがって、遊技状態ランプ 31 を一層注目させることが可能になり、遊技球の払出し状況と関連付けて遊技状態の変化を認識させることができる。なお、貯留部 25 の上方に遊技状態ランプ 31 を配置した場合でも、遊技状態ランプ 31 は遊技者側に大きく突出しないため、貯留部 25 で貯留される遊技球を遮蔽することはない。すなわち、貯留状態の視認性を維持することができる。

【0048】

〔貸出精算操作部の構成〕

図 1 及び図 5 に示すように、貯留皿体 20 の下方には、貯留皿体 20 よりも遊技者側に突出して形成された横長の扁平突出部 35 が配置されており、その扁平突出部 35 の上面に、遊技者に遊技球の貸出または精算を指示させることが可能な貸出精算操作部 36 (具体的には球貸ボタン及び返却ボタン) が設けられている。なお、遊技中に操作することの少ない貸出精算操作部 36 を貯留皿体 20 の下方、すなわち扉形前面部材 4 の下端近傍に配置することにより、遊技の邪魔になることなく設けることができる。また、扁平突出部 35 は遊技者側に突出して形成されているため、貯留皿体 20 の近傍に配置した場合でも、容易に操作することが可能となる。また、扁平突出部 35 の上面は、遊技者側に向けて下り勾配となった傾斜面 37 からなり、この傾斜面 37 に貸出精算操作部 36 が配置されているため、貸出精算操作部 36 は斜め上向きとなり、扉形前面部材 4 の下端部分に配置された貸出精算操作部 36 を容易に操作させることができる。また、扁平突出部 35 における貸出精算操作部 36 の周辺には、遊技状態に基づいて発光する電飾部 38 が配置されているため、貸出精算操作部 36 の所在を遊技中において目立たせることが可能となり、精算等の際に、貸出精算操作部 36 の所在を確認するという手間が軽減され、使い勝手を高めることができる。さらに、図示しないが、左右の貸出精算操作部 36 (球貸ボタン及び返却ボタン)の間には、CR (クレジット) の残高が 7 セグメント LED によって表示されるようになっている。

【0049】

〔遊技球払出装置の構成〕

図 3 に示すように、本体筐体 3 の片側寄りの上下方向には、遊技球払出装置 18 に対応する縦長の払出装置装着部 (図示しない) が形成されている。払出装置装着部は、後方に開口部をもつ凹状に形成されている。遊技球払出装置 18 は、払出装置装着部の凹部と略同じ大きさの縦長のボックス形状をなし、払い出しに関する各種部品が装着されることでユニット化されている。なお、遊技球払出装置 18 は、従来から周知の構成であるため、ここでは詳細な説明を省略する。

【0050】

〔遊技球取込装置の構成〕

次に、遊技球取込装置 19 の構成について、図 11 乃至図 17 に基づき説明する。ここで、図 11 は遊技球取込装置 19 を分解して遊技機背面方向から見た斜視図であり、図 12 (a) は遊技球搬送体の正面図、図 12 (b) は遊技球搬送体の側面図、図 12 (c) は遊技球搬送体の背面図であり、図 13 は球抜き弁と球抜き弁が前進しているのか後退しているのかを検出する球抜き弁検出器との関係を示す斜視図であり、図 14 は遊技球取込装置 19 の取込動作状態を背面方向から示す図であり、図 15 は遊技者の操作により球抜き弁が後退位置に移動して球抜きを行っている状態を示す図であり、図 16 は遊技球取込装置 19 において残留している遊技球を排出するために遊技球搬送体が逆転している状態を示す図であり、図 17 は遊技球取込装置 19 において取込動作中に連続的に取込まれるべき遊技球に欠落が生じた場合を示す図である。

【0051】

図 11 に示すように、遊技球取込装置 19 は、ベース 51 に、奥球通路部材 52、手前球通路部材 53、遊技球取込装置基板 67 が固定され、その中に遊技球搬送体 54 が角度検出板 63 とともにモータ軸 62 に同一軸線上に固定されて回転し得るようになっている。なおモータ本体は図示を省略している。

【 0 0 5 2 】

奥球通路部材 5 2 と手前球通路部材 5 3 に取付けられる部品の構成はほぼ同じであるので、ここでは、手前球通路部材 5 3 に取付けられる部品について説明する。

【 0 0 5 3 】

手前球通路部材 5 3 に流入する遊技球は、手前流入通路 5 3 a を転がり、球抜き弁 5 5 が前進位置にある場合（常態においては、コイルスプリング 6 1 で前進位置になるように付勢されている）、手前遊技球搬送体回転スペース 5 3 b に到達する。手前遊技球搬送体回転スペース 5 3 b では、回転円盤にスプロケット状の歯を備えた遊技球搬送体 5 4 に接触する。

【 0 0 5 4 】

遊技球搬送体 5 4 のスプロケット状の歯の凹部はちょうど遊技球が 1 個のみ載るようになっており、遊技球搬送体 5 4 を反時計方向に回転させることにより、遊技球は取込方向に搬送され、最終的に、遊技球搬送体 5 4 から離れ、手前取込カウンスイッチ 5 8 で検出された後、手前遊技球排出口 5 3 e を通って返還通路（図示しない）より、パチンコ機島に返還される。

【 0 0 5 5 】

遊技球が、球抜き弁 5 5 の上を通過して手前遊技球搬送体回転スペース 5 3 b に流入する際、遊技球搬送体 5 4 のスプロケット状の歯の凸部と手前球噛防止片 6 9 の間に噛み込まれる可能性がある。本実施例では、この手前球噛防止片 6 9 が弾性によって移動し、遊技球が噛み込んで動作が停止することを防いでいる。これに関しては詳細を後述する。

【 0 0 5 6 】

通常、球抜き弁 5 5 はコイルスプリング 6 1 で前進位置になるように付勢されていて、球抜き弁 5 5 の上を遊技球が転がって行く。この球抜き弁 5 5 は球抜きつまみ 1 1 と爪の弾性変形により接続されており、球抜き弁摺動部 5 3 f の中を摺動可能になっている。通常状態ではコイルスプリング 6 1 で前進位置になるように付勢されているので、球抜き弁 5 5 は閉じた状態になっているが、遊技者が球抜きつまみ 1 1 を操作することにより、球抜き弁 5 5 は開放状態になり、遊技球は下方に落下し、手前遊技球落下経路 5 3 c を通って遊技者に返却される。

【 0 0 5 7 】

手前流入通路 5 3 a の入口近くの遊技球の通路の下には手前近接スイッチ 6 0 が設けられており、近接スイッチの位置まで遊技球が満たされているときに ON して、一定の球圧が確保されていることを検出する。

【 0 0 5 8 】

また、球抜き弁 5 5 には、球抜き弁遮光部 5 5 a が設けられており球抜き弁検出器 5 6 によって球抜き弁 5 5 の前進 / 後退を検出する。具体的には、遊技者が球抜きつまみ 1 1 を操作して、球抜き状態になったことと、手が離されて球抜き弁 5 5 が再度前進したことを検出する。

【 0 0 5 9 】

球抜き状態になった後、手が離されて球抜き弁 5 5 が再度前進したことが検出されると、遊技球搬送体 5 4 は時計方向に回転し、遊技球搬送体 5 4 に載っている遊技球は、手前球抜き経路 5 3 d を通じて遊技者に返却される。

【 0 0 6 0 】

ベース 5 1 には、遊技球取込装置基板 6 7 がネジ止めされ、遊技球取込装置基板 6 7 上には、角度検出用フォトスイッチ 6 4 が配設され、モータ軸 6 2 に遊技球搬送体 5 4 とともに固定されている角度検出板 6 3 に設けられたスリット 6 3 a を検出することで遊技球搬送体 5 4 から、遊技球が落下する排出位置を検出する。この、角度検出用フォトスイッチ 6 4 と角度検出板 6 3 と角度検出板 6 3 に設けられたスリット 6 3 a の組合せで、「遊技球落下位置検出手段」を構成する。

【 0 0 6 1 】

また、遮光部材 6 5 は遊技球取込装置基板 6 7 と共締めされており、ベース 5 1 の遮光

10

20

30

40

50

壁 5 1 b と共に、角度検出用フオトスイッチ 6 4 に外乱光が入射しないようにして角度検出用フオトスイッチ 6 4 の誤動作を防いでいる。

【 0 0 6 2 】

球抜き弁検出器 5 6 は、球抜き弁検出器固定爪部 5 6 c によってベース 5 1 の球抜き弁検出器取付け穴 5 1 a に取付けられている。図示しないモータ本体は放熱板 7 0 と共にベース 5 1 に共締めされている。

【 0 0 6 3 】

< 遊技球搬送体の形状 >

図 1 2 (b) に示すように、遊技球搬送体 5 4 は、手前流入通路 5 3 a に対応する手前球受部 5 4 A と、奥流入通路 5 2 a に対応する奥球受部 5 4 B と、手前球受部 5 4 A と奥球受部 5 4 B との間に形成された円板状の円盤部 5 4 C とからなり、手前球受部 5 4 A と奥球受部 5 4 B と円盤部 5 4 C とが同一回転軸上に一体に形成されている。

【 0 0 6 4 】

各々の球受部 5 4 A , 5 4 B は、スプロケット状をなし、その外周に遊技球を 1 個のみ受入れ可能であり、かつ回転軸に沿って形成された溝状の凹部 5 4 d が周方向に等間隔に複数設けられると共に、各凹部 5 4 d の間に各凹部 5 4 d を区画するための凸部 5 4 e が複数形成されてなる（本実施形態では、各々の球受部には遊技球が 1 個ずつ載る凹部 5 4 d と、その凹部 5 4 d を形成するための凸部 5 4 e が各々 6 個設けられている）。

【 0 0 6 5 】

凹部 5 4 d には、モータ軸（回転軸）にほぼ沿う方向に形成された基端部 5 4 d 1 と、回転軸に沿う方向において内側から先端に向かって（円盤部 5 4 C から離れるに従って）回転軸の中心方向に傾斜する傾斜部 5 4 d 2 とが設けられている。同様に凸部 5 4 e にも、モータ軸にほぼ平沿う方向に形成された基端部 5 4 e 1 と、回転軸に沿う方向において内側から先端に向かって（円盤部 5 4 C から離れるに従って）回転軸方向に傾斜する（モータ軸の中心方向に傾斜する）傾斜部 5 4 e 2 とが設けられている。本実施形態では、遊技球搬送体 5 4 は樹脂成形されているので、基端部 5 4 d 1、基端部 5 4 e 1 には抜き勾配程度の勾配はある。

【 0 0 6 6 】

遊技球搬送体 5 4 は、回転に伴って各凹部 5 4 d が受入位置で径方向から流入する遊技球を受入れ、排出位置で遊技球を落下させることにより遊技球を搬送する。図 1 2 (a) 中の矢印 Y 3 は遊技球が進入してくる方向であり、矢印 Y 5 は遊技球が遊技球搬送体 5 4 より離れて排出される方向を示す。この進入方向 Y 3 と排出方向 Y 5 は、手前球通路部材 5 3 の形状と凸部 5 4 e により規定される。同様に、図 1 2 (c) 中の矢印 Y 4 は遊技球が進入してくる方向であり、矢印 Y 6 は遊技球が遊技球搬送体 5 4 より離れて排出される方向を示す。この進入方向 Y 4 と排出方向 Y 6 は、奥球通路部材 5 2 の形状と凸部 5 4 e により規定される。本実施例の場合、排出方向 Y 5 と排出方向 Y 6 とは 3 0 ° の角度差があり、手前球受部 5 4 A と奥球受部 5 4 B のモータ軸に対する位相は同じであるが、凹部 5 4 d （凸部 5 4 e ）のピッチが 6 0 ° であるのに対して半ピッチの 3 0 ° の角度差で排出するので、遊技球搬送体 5 4 の回転中には、遊技球は手前球受部 5 4 A、奥球受部 5 4 B から交互に排出することになる。

【 0 0 6 7 】

< 球抜き弁の詳細 >

図 1 3 (a) に示すように、球抜き弁 5 5 は、球抜きのための弁と遊技球の通路の一部を兼用しており、弁の閉鎖時（前進時）奥球通路弁 5 5 b は奥流入通路 5 2 a とほぼ連なる面となり奥遊技球搬送体回転スペース 5 2 b へと遊技球を導く。同時に、手前球通路弁 5 5 c は手前流入通路 5 3 a とほぼ連なる面となり手前遊技球搬送体回転スペース 5 3 b へと遊技球を導く。

【 0 0 6 8 】

球抜きつまみ取付用爪部 5 5 d は、球抜きつまみ 1 1 （図 1 1 参照）と係合するための爪である。また、コイルスプリング取付部 5 5 e は図 1 3 (b) に示すコイルスプリング

10

20

30

40

50

6 1 を外嵌により取付けるための突起である。

【 0 0 6 9 】

球抜き弁遮光部 5 5 a は、後退時に透過型フォトセンサである球抜き弁検出器 5 6 の球抜き弁検出器発光部 5 6 a と球抜き弁検出器受光部 5 6 b の間を遮る。また、符号 5 6 c は、球抜き弁検出器 5 6 をベース 5 1 の球抜き弁検出器取付け穴 5 1 a (図 1 1 参照) に取付けるための球抜き弁検出器固定爪部である。

【 0 0 7 0 】

常態においては、コイルスプリング 6 1 の付勢により図 1 3 (a) のように球抜き弁 5 5 は前進位置に押しつけられている。このとき、球抜き弁遮光部 5 5 a が球抜き弁検出器 5 6 を遮らないので検出されない。ここで、遊技者が球抜きつまみ 1 1 (図 1 参照) を操作して球抜き弁 5 5 を後退位置に移動させると、球抜き弁遮光部 5 5 a が球抜き弁検出器発光部 5 6 a と球抜き弁検出器受光部 5 6 b の間を遮るので、球抜き弁 5 5 が後退したことが検出される。また、奥球通路弁 5 5 b と手前球通路弁 5 5 c とが後退するため、遊技球は、奥流入通路 5 2 a から奥遊技球落下経路 5 2 c へ落下すると共に、手前流入通路 5 3 a から手前遊技球落下経路 5 3 c へと落下する。

【 0 0 7 1 】

< 遊技球取込装置の動作 >

図 1 4 では、手前流入通路 5 3 a を転動した遊技球が手前球通路弁 5 5 c の上を通り、手前遊技球搬送体回転スペース 5 3 b に流入している。そして遊技球は反時計方向に回転している遊技球搬送体 5 4 の凹部 5 4 d に 1 個ずつ載り、最終的に遊技球搬送体 5 4 から落下して手前取込カウントスイッチ 5 8 に検出され、手前遊技球排出口 5 3 e から排出される。遊技球取込装置 1 9 で取込球としてカウントされ排出された遊技球は、扉形前面部材 4 に設けられた返還傾斜通路 5 0 (図 3 参照) を経て、本体筐体 3 に設けられた返還通路 (図示しない) を転動して球投入回胴マシン 1 の裏 (つまりパチンコ機島) に排出される。

【 0 0 7 2 】

図 1 5 は、遊技者の操作により球抜き弁 5 5 が後退位置に移動して球抜きを行っている状態を示す図である。奥球通路部材 5 2 内での遊技球の挙動と手前球通路部材 5 3 での遊技球の挙動は同じであるので、本実施形態では奥球通路部材 5 2 内での遊技球の挙動を例示する。

【 0 0 7 3 】

遊技者の操作により球抜き弁 5 5 が後退位置に移動すると、球抜き弁検出器 5 6 の球抜き弁検出器発光部 5 6 a と球抜き弁検出器受光部 5 6 b の間を球抜き弁遮光部 5 5 a が遮るため、遊技者が球抜き操作を行っていることが検出される。球抜き操作が行われていることが検出された場合、たとえ取込動作中で、遊技球搬送体 5 4 が回転中であってもモータ軸 6 2 を回転させているモータは停止される。

【 0 0 7 4 】

球抜き弁 5 5 が後退すると奥球通路弁 5 5 b が後退し、奥流入通路 5 2 a から奥遊技球搬送体回転スペース 5 2 b に遊技球が新たに入ることなく後続球は奥球抜き経路 5 2 d から落下し、奥取込カウントスイッチ 5 7 にカウントされることなく排出される。この場合、遊技球は球投入回胴マシン 1 の前側 (つまり遊技者) に返却される。この操作で、奥流入通路 5 2 a に並んでいる遊技球を返却することができる。ただし、図 1 5 に示す B 1 ~ B 5 と符号を付けた遊技球は残留している。

【 0 0 7 5 】

図 1 6 は前記の残留している遊技球 B 1 ~ B 5 を排出するために遊技球搬送体 5 4 が逆転 (時計方向に回転) している状態を示す図である。これは、図 1 5 から連続して発生する事象であるので、引き続き奥球通路部材 5 2 内での遊技球の挙動を例示する。

【 0 0 7 6 】

球抜き弁 5 5 の操作をやめると、圧縮されていたコイルスプリング 6 1 [図 1 3 (b) 参照] の弾性で再び球抜き弁 5 5 は前進位置に移動する。これによって球抜き弁検出器 5

10

20

30

40

50

6の球抜き弁検出器発光部56aと球抜き弁検出器受光部56bの間を球抜き弁遮光部55aが遮らなくなるため、球抜き弁55の操作をやめたことが検出される。

【0077】

球抜き弁55の操作をやめたことが検出されると、遊技球搬送体54が逆転（時計方向に回転）を開始する。これにより、残留していたB1～B5と符号を付けた遊技球は、取込時とは逆方向に搬送され、奥遊技球落下経路52cから落下し奥取込カウントスイッチ57にカウントされることなく排出される。この場合も、遊技球は球投入回胴マシン1の前側（つまり遊技者）に返却される。また、図16に示すように、まず遊技球搬送体54の凹部54dに載っている遊技球が先に返却され、その後、遊技球搬送体54の凹部54dに載っていなかった遊技球（B4、B5）が遊技球搬送体54の凹部54dに載った後

10

【0078】

< 遊技球の取込動作に欠落が生じる場合 >

次に、図17を元に取込動作中に連続的に取込まれるべき遊技球に欠落が生じる場合を説明する。遊技球搬送体54の凹部54dに遊技球が載ることなく遊技球搬送体54が回転する原因は主に2種類ある。

【0079】

まず、第1の原因としては、遊技球搬送体54の回転速度に対して手前流入通路53a、もしくは奥流入通路52a（以降流入通路と略す）にある遊技球の速度が遅いときが挙げられる。つまり、遊技球搬送体54が回転を始める前には、流入通路にある遊技球は初速度が零で静止している。これに対して、遊技球搬送体54が回転を始めると流入通路に並んだ遊技球の先頭が凹部54dに落ちることによって移動を開始する。

20

【0080】

パチンコ機の払出装置の場合、遊技球搬送体54に相当する部品に至るまでの遊技球の列は、ほぼ垂直に多数個の遊技球が並んでいるため、重力加速度により、ただちに移動を開始できる。しかし本実施形態の球投入回胴マシン1は、メダルを使用するスロットマシンよりも約10cm高いパチンコ機島に設置されるため、メダルを用いたスロットマシンよりも低い位置に演出表示装置15を設置することにより、演出表示装置15の画面を遊技者から見下ろすことができるようにしている。上述の低い位置に演出表示装置15を設置する構成を実現するための方法の一つとして遊技球取込装置19は極力高低差を設けないように、言い換えれば流入通路には緩斜面を用いている。

30

【0081】

このように緩斜面を用いているために、遊技球を進行させる重力加速度は、斜面方向の分力となるため、パチンコ機の払出装置の場合と条件が異なり、初速は同じ零でも加速の度合いが大幅に小さくなることになる。このため、遊技球搬送体54が回転を開始した際に最初に遊技球を受け取るべき凹部54dに遊技球が落ちない状態で（つまり欠落して）遊技球搬送体54が回転してしまうことがある。これが、凹部54dに遊技球が載ることなく遊技球搬送体54が回転する原因の1つ目である。

【0082】

第2の原因としては、遊技球が遊技球搬送体54の凹部54dもしくは凸部54eに接触する際にはじき返され、その結果として後続遊技球とぶつかり、当該遊技球もしくは後続遊技球の凹部54dへの落下が阻害されることが考えられる。

40

【0083】

上述のような二つの原因により、図17のように遊技球B2とB3の間に遊技球が欠落した状態が生じる。なお、この図において、遊技球B1、B2は前回の取込操作によって遊技球搬送体54の凹部54dに載っている。

【0084】

< 遊技球取込時のタイミングチャート >

図18を基に説明する。なお、図18は遊技球取込動作の時間的な変化を示すタイミングチャートであり、図18(a)は、図14のように正常な取込状態のときのタイミング

50

チャートであり、図 18 (b) は、図 17 のように取込の際に欠落が生じた場合のタイミングチャートである。なお、図 14 及び図 17 では手前球通路部材 53 内での遊技球の挙動を代表として挙げているが、図 18 では手前球通路部材 53 と奥球通路部材 52 との両方の遊技球の挙動をタイミングチャートに示している。

【 0085 】

図 18 (a) 及び (b) のタイミングチャートに示されている各信号を説明する (以下に示す各種のハードウェアは図 11 を参照) 。近接スイッチ出力とは、奥近接スイッチ 59、手前近接スイッチ 60 の出力を示し、図 18 (a) 及び (b) の両方とも遊技球を検出していることを示している。すなわち一定以上の球圧が確保されていることが検出されている。角度検出用フォトスイッチ 64 において角度検出板 63 のスリット 63 a にて検出される。カウントスイッチ出力は奥取込カウントスイッチ 57、手前取込カウントスイッチ 58 での検出信号の両方を合わせた信号出力である。

【 0086 】

図 18 (a) 及び (b) では、一例として MAX ペットボタン 7 が押されて 15 個の遊技球を取込むことを想定している。まず MAX ペットボタン 7 が押されると、近接スイッチ出力を確認する。ここで一定以上の球圧が確保されていることを確認すると、15 個の遊技球を取込むために必要な角度だけ、駆動モータを取込方向 (図 11 では反時計方向) に高速回転させる。ここで、15 個の遊技球を取込むために必要な角度は 1 回転 + 1 / 4 回転であるが、正確を期するために、角度検出用フォトスイッチ 64 において角度検出板 63 のスリット 63 a が 15 回検出されることでフィードバックしている。もちろん角度検出用フォトスイッチ 64 において角度検出板 63 のスリット 63 a が検出される位置は、ちょうど遊技球搬送体 54 から遊技球が離れて落下を開始する排出位置である。

【 0087 】

遊技球が落下を開始する排出位置と、奥取込カウントスイッチ 57、手前取込カウントスイッチ 58 の間には多少の落差があるため、検出するまでにある程度の時間を必要とする。図 18 (a) の角度検出用フォトスイッチ出力とカウントスイッチ出力に時間的な差が生じるのはそのような理由による。そして、必要な角度だけ遊技球搬送体 54 が回転したところで、所定のウェイト時間 (所定の待ち時間) だけカウントスイッチ出力を監視し、それまでに 15 個の遊技球がカウントスイッチ出力によって確認された場合に取込完了となる。

【 0088 】

前記の図 18 (a) に対して、図 18 (b) は、遊技球搬送体 54 の凹部 54 d に遊技球が載ることなく遊技球搬送体 54 が回転し、遊技球の欠落が生じてしまった場合を示している。基本的に遊技球取込装置 19 の動作は必要な角度だけ遊技球搬送体 54 を高速回転させるところまでは同じである。しかし、図 18 (b) では、奥流入通路 52 a もしくは手前流入通路 53 a での先頭の遊技球が遊技球搬送体 54 の凹部 54 d に載ることなく遊技球搬送体 54 が回転してしまった例を示している。カウントスイッチ出力が始まるタイミングは図 18 (a) と同じであるが、これは、前回の取込動作によって遊技球搬送体 54 の凹部 54 d に既に載っていた遊技球が落下してきたことによるものであり、遊技球搬送体 54 の回転開始時に凹部 54 d に欠落を生じた場合には本実施形態の場合では 6 番目のカウントスイッチ出力が欠落することが多い。この結果として、遊技球搬送体 54 を回転させた後、所定のウェイト時間までに検出される遊技球は 14 個となり 1 個不足している。

【 0089 】

所定のウェイト時間が経過しても必要個数の遊技球が検出されない場合はリトライ動作が行われる。本実施形態では、リトライ動作は不足個数に見合った角度だけ、遊技球搬送体 54 を低速回転することにより行う。図 18 (b) に示す例の場合は不足個数は 1 個であるので、1 / 12 回転だけ (つまり次の角度検出板 63 のスリット 63 a が検出まで) 回転される。その後、この場合も所定のウェイト時間までカウントスイッチ出力を見る。この例では不足個数の 1 個の遊技球がカウントスイッチ出力として出力されたのでこの時

点で取込完了となる。図 18 (a) と (b) を比較すれば分かるように、1 個の欠落が生じただけで遊技球搬送体 54 を不足分だけ低速回転させる時間と、1 回のウェイト時間が余分に必要となる。

【0090】

〔機内タンクの構成〕

ところで、図 3 に示すように、扉形前面部材 4 の背面側には、遊技球払出装置 18 と貯留皿体 20 (図 2 参照) との間に介装された機内タンク 39 が設けられており、遊技球払出装置 18 から払出された遊技球を本体筐体 3 の内部で貯留させることが可能となっている。これにより、貯留皿体 20 を一皿構造としたことによる容量不足を補うことができ、貯留皿体 20 から遊技球が溢れないように頻繁に抜き取ったり、あるいは遊技球の投入が断続的となったりすることを防止できる。

10

【0091】

以下、機内タンク 39 の構成について、図 19 ~ 図 22 に基づいて説明する。ここで、図 19 は機内タンク 39 を前方右上から見た斜視図であり、図 20 は機内タンク 39 の正面図であり、図 21 は図 20 の A - A 断面図であり、図 22 は機内タンク 39 における満タン検知ユニットを示す斜視図である。

【0092】

払出口 24 (図 2 参照) の裏面側に固着される機内タンク 39 は、図 19 及び図 20 に示すように、その内部に球を貯留でき且つ球が通過できるように中空形状に形成されるものであり、概ね 500 個程度の球を貯留できるように構成されている。機内タンク 39 は、一側の側面が平面部 71 として平面状に、他側の側面が円弧面部 72 として円弧状に、上面が上面部 73 として平面状に、底面が第 1 底面部 74 及び第 2 底面部 75 として段差状に、その正面側が開口して開口部 79 として形成されている。また、開口部 79 の左右には、取付片 77a, 77b が外側に向かって突設されており、この取付片 77a, 77b によって機内タンク 39 が払出口 24 の裏面に対応する扉板 (図示しない) にビス止め固定されている。

20

【0093】

機内タンク 39 の内部は、賞球を貯留誘導するための賞球誘導空間 76 として形成されるが、その機内タンク 39 の後方寄り部分には、切欠開口 78 が形成され、この切欠開口 78 に満タン検知ユニット 80 が着脱可能に装着し得るようになっている。より具体的には、切欠開口 78 は、平面部 71 の後方上部と上面部 73 の後方部分と円弧面部 72 の後方部分とに亘って切り欠けられており、その切欠開口 78 に図 22 に示すように予めユニット化された満タン検知ユニット 80 を上方から装着し得るようになっている。

30

【0094】

ここで、図 21 及び図 22 を基に満タン検知ユニット 80 について説明すると、満タン検知ユニット 80 は、賞球開口 82 と、区画壁 84 を含む側方誘導板 83 と、揺動板 87 と、満タン検知スイッチ 89 と、を 1 つのユニット枠体 81 に集約して構成されている。ユニット枠体 81 は、直方体状の隣り合う側面が開放されたボックス状に合成樹脂で一体的に形成されるものである。そして、賞球開口 82 は、本体筐体 3 に形成される賞球誘導通路 (図示しない) の下端に臨んで賞球を機内タンク 39 の賞球誘導空間 76 内に取り入れるための取り入れ口であり、ユニット枠体 81 の上面に形成されている。また、側方誘導板 83 は、機内タンク 39 の一側の側方である円弧面部 72 に向かって下り傾斜するようにユニット枠体 81 と一体的に形成されるもので、賞球開口 82 から受け入れた球を下流側に誘導するように賞球開口 82 の直下に位置する主側方誘導路 85 と、該主側方誘導路 85 の一側方に形成されて賞球開口 82 の直下に位置しない副側方誘導路 86 と、がその上面に形成されると共に、主側方誘導路 85 と副側方誘導路 86 との間に球の直径とほぼ同じ高さの区画壁 84 を突設されている。なお、主側方誘導路 85 の幅は賞球開口 82 の幅よりも大きく、また、副側方誘導路 86 の幅は、球の直径の 2 倍程度に形成されている。なお、副側方誘導路 86 の側方端辺には、垂直方向に立設する側板 83a が側方誘導板 83 と一体的に形成されている。しかして、副側方誘導路 86 の幅寸法を球の直径の 2

40

50

倍程度に形成しているのので、充満時における副側方誘導路 8 6 での玉量が少ないため、副側方誘導路 8 6 での球詰まりの発生がほとんどない。

【 0 0 9 5 】

また、区画壁 8 4 よりもやや副側方誘導路 8 6 側に入った上方に揺動軸 8 8 が水平方向に突設され、その揺動軸 8 8 に揺動板 8 7 の上端部に形成される軸筒部 8 7 c が挿通されて揺動自在に設けられている。この揺動板 8 7 には、その後面側に円弧板 8 7 a が突設され、その円弧板 8 7 a の上辺から側辺上部にかけて検出部 8 7 b が突設形成されている。この検出部 8 7 b は、その側辺上部の突出部分が投受光方式の満タン検知スイッチ 8 9 の投光部と受光部との間に入ったり出たりするもので、揺動板 8 7 が球に押圧されることなくほぼ垂直状態の場合、検出部 8 7 b が投光部と受光部との間に入って満タン検知スイッチ 8 9 を OFF とし、揺動板 8 7 が球に押圧されたときの傾動状態の場合、検出部 8 7 b が投光部と受光部との間から出て満タン検知スイッチ 8 9 を ON とする。そして、満タン検知スイッチ 8 9 が ON すると、本実施形態の場合、遊技球払出装 18 の駆動を停止して、球の払出動作を停止するようになっている。なお、揺動板 8 7 の下端は、球が区画壁 8 4 を飛び越えて副側方誘導路 8 6 に入ったときに該球によって押圧されて傾動するような位置まで垂下されていると共に、揺動板 8 7 の下端に後方に延設される案内突起 8 7 d がユニット枠体 8 1 の後方側面に形成される案内円弧（図示しない）に係合されて、その傾動範囲を規制している。

【 0 0 9 6 】

また、図 1 9 及び図 2 0 に示すように、機内タンク 3 9 の底面は、側方誘導板 8 3 の下流側の下方に位置して平面部 7 1 側へ下り傾斜する第 1 底面部 7 4 と、この第 1 底面部 7 4 の下流側の下方に位置して開口部 7 9 側へ下り傾斜する第 2 底面部 7 5 と、が段差状に形成されている。この段差状の高さは、球の直径よりも小さく半径よりも大きく形成されている。このように、機内タンク 3 9 は、側方誘導板 8 3 と、第 1 底面部 7 4 と、第 2 底面部 7 5 とが段差状に形成され、受入れた球を、その流下方向を変えながら且つ段差のある流下経路の上段から下段に順次導いて貯留皿体 2 0 への払出口 2 4 に誘導するようにしたので、機内タンク 3 9 内での球詰まりの発生を予防することができる。特に、主側方誘導路 8 5 から第 1 底面部 7 4 に球が落下する際に、主側方誘導路 8 5 から飛び出した球が円弧面部 7 2 の内周面に衝突してその円弧によって第 1 底面部 7 4 の前方側にスムーズに誘導されるようになっている。また、機内タンク 3 9 を扉形前面部材 4 の裏面に固着した状態において、賞球誘導空間 7 6 に対応する開口部 7 9 部分は、貯留皿体 2 0 への払出口 2 4 に向かって開放した状態となっている。なお、図示の実施形態の場合には、底面部 7 4 , 7 5 を段差状に形成したものを示したが、底面部 7 4 , 7 5 を連続した傾斜状底面として構成したもので良い。

【 0 0 9 7 】

上記のように構成される機内タンク 3 9 において、機内タンク 3 9 の賞球開口 8 2 は、球の流下経路の上流側である機内タンク 3 9 の後方側に形成されているため、機内タンク 3 9 に球が貯留される際、下流側である機内タンク 3 9 の前方側から徐々に貯留されていく。このため、例えば、賞球開口 8 2 を機内タンク 3 9 の前方側に設けたときのように、球が貯留される際に機内タンク 3 9 内部の後方側に空間ができてしまい、多量の球を貯留できないということがなく、機内タンク 3 9 内部の空間を十分に使って多量の球を貯留することができる。なお、賞球開口 8 2 は、機内タンク 3 9 の上面でなくても、例えば、機内タンク 3 9 から L 字状に筒状の流路筒を突出させたものでよく、要は、賞球開口 8 2 が機内タンク 3 9 の後方上部で上を向いた開口として形成されていれば良い。

【 0 0 9 8 】

また、主側方誘導路 8 5 と副側方誘導路 8 6 との間に球の直径とほぼ同じ高さの区画壁 8 4 を突設したので、機内タンク 3 9 に球が貯留される通常の状態において、賞球開口 8 2 から受入れられる球が主側方誘導路 8 5 を流下して下流側に導かれるため、区画壁 8 4 よりもやや副側方誘導路 8 6 側に入った上方に揺動自在に設けられる揺動板 8 7 を揺動することはなく、誤って満タン検知スイッチ 8 9 が ON されることを防止することができる

一方、側方誘導板 8 3 の位置まで球が詰まってきたときには、区画壁 8 4 を乗り越えて主側方誘導路 8 5 から副側方誘導路 8 6 に球が誘導されて揺動板 8 7 を揺動させて満タン検知スイッチ 8 9 を ON させるので、満タンを確実に検出することができる。更に、ほぼ密閉された機内タンク 3 9 内に満タンを検知するスイッチ 8 9 を設けたので、そのスイッチ 8 9 が ON したときに、例えば、遊技球払出装 1 8 の払い出し動作を停止することにより、密閉状の機内タンク 3 9 の内部空間が球で充満されることはなく、これによっても機内タンク 3 9 内での球詰まりの発生を予防することができる。

【 0 0 9 9 】

一方、満タン状態が解除される場合においても、球詰まりが発生し難い副側方誘導路 8 6 に詰まっていた球が副側方誘導路 8 6 にそって下流側に誘導されれば揺動板 8 7 が垂直状体に戻るため、確実に満タン状態の解除を検出することができる。

10

【 0 1 0 0 】

更に、上記したように、機内タンク 3 9 の一側の側面が円弧面部 7 2 として円弧状に形成されているため、側方誘導板 8 3 で誘導された球をスムーズに第 1 底面部 7 4 に導くことができると共に、機内タンク 3 9 が扉形前面部材 4 に取り付けられた状態で扉形前面部材 4 を本体筐体 3 に対して開閉した場合でも、機内タンク 3 9 における後方側の一側の側面部分が本体筐体 3 に干渉するということがなく、扉形前面部材 4 をスムーズに開放することができる。

【 0 1 0 1 】

〔 扉形前面部材の構成 〕

20

扉形前面部材 4 の構成を図 9 及び図 1 0 に基づき説明する。ここで、図 9 は扉形前面部材 4 を分解した状態を前方右上から見た斜視図であり、図 1 0 は扉形前面部材 4 を分解した状態を後方左上から見た斜視図である。扉形前面部材 4 は、額縁状で樹脂製の扉ベース部材 1 0 0 を有しており、扉ベース部材 1 0 0 の前面に、ドラム用窓部 1 4 を備えた上部飾り 1 0 2 (後述する) 、表示装置用窓部 1 6 、操作盤 6 、貯留皿体 2 0 、及び下部飾り 1 0 3 等が組付けられている。特に、扉ベース部材 1 0 0 は、上下方向に三つの領域 (上段、中段、下段) に区画されており、上段には図柄変動表示装置 1 3 が後方から挿入される第一開口部 1 0 0 a 、中段には演出表示装置 1 5 が嵌め込まれる第二開口部 1 0 0 b 、下段には遊技球取込装置 1 9 や遊技球の通路が収容される第三開口部 1 0 0 c 、が夫々設けられている。なお、扉ベース部材 1 0 0 の背面には、扉ベース部材 1 0 0 の外周縁に沿って配置された枠状の補強金属枠 1 0 1 が取付けられている。

30

【 0 1 0 2 】

〔 上部飾り等の構成 〕

上部飾り 1 0 2 等の構成について、図 2 3 ~ 図 2 6 に基づいて説明する。ここで、図 2 3 は扉形前面部材 4 における上部飾り 1 0 2 を分解した状態を前方右上から見た斜視図であり、図 2 4 は上部飾り 1 0 2 を分解した状態を後方左上から見た斜視図であり、図 2 5 は上部飾り 1 0 2 におけるメッキ装飾ユニットの分解拡大斜視図であり、図 2 6 はメッキ装飾ユニットの取付状態を示す縦断面図である。

【 0 1 0 3 】

図 2 3 及び図 2 4 に示すように、上部飾り 1 0 2 は、扉ベース部材 1 0 0 の上段部分に組付けられており、扉ベース部材 1 0 0 の前面から遊技者側に突出する形態となっている。つまり、上部飾り 1 0 2 の中央部分における縦断面は略コ字形となっており、内部に図柄変動表示装置 1 3 を収容するためのリール装着部 3 4 1 (図 3 2 参照) (詳細は後述する) が凹設されている。上部飾り 1 0 2 の中央部分には、図柄変動表示装置 1 3 を視認させるための透明のドラム用窓部 1 4 が設けられ、その左右両側には、スピーカ 1 3 0 (図 1 0 参照) の音を通過させる音通過孔部 1 0 5 が形成され、さらに上部飾り 1 0 2 の両端側にはメッキ装飾ユニット 1 0 6 が設けられている。また、上部飾り 1 0 2 の前面上端部分には、遊技者側に向って突出する底部 1 0 4 が形成されている。なお、メッキ装飾ユニット 1 0 6 は、扉形前面部材 4 の下端のコーナー部分にも下部飾り 1 0 3 として設けられているが、どちらのメッキ装飾ユニット 1 0 6 も同一の構成であるため、ここでは上部飾

40

50

り 1 0 2 におけるメッキ装飾ユニット 1 0 6 についてのみ詳細に説明する。

【 0 1 0 4 】

メッキ装飾ユニット 1 0 6 は、図 2 及び図 2 5 に示すように、扉ベース部材 1 0 0 から遊技者側へ大きく突出し表面にメッキ皮膜が施された装飾部材 1 0 7 と、表面が装飾部材 1 0 7 の表面に連続するとともに角部において略円弧状の曲面を形成する着色樹脂部材 1 0 8 と、装飾部材 1 0 7 よりも発光基板 1 1 0 寄りの空間に配置され、遊技状態に応じて光を放射することが可能な電飾装置 1 0 9 とを具備して構成されている。なお、装飾部材 1 0 7 の表面及び着色樹脂部材 1 0 8 の表面は、遊技者が直接手で触れることが可能な露出部分であるが、電飾装置 1 0 9 は直接触れることができないように透明のレンズカバー 1 1 6 で覆われている。

10

【 0 1 0 5 】

電飾装置 1 0 9 は、LED 等の発光源（図示しない）を内蔵する白色の第一レンズ体 1 1 3 a と、同じく発光源を内蔵する赤色の第二レンズ体 1 1 3 b と、第一レンズ体 1 1 3 a 及び第二レンズ体 1 1 3 b を収容するとともにそれらのレンズ体 1 1 3 a , 1 1 3 b から放射された光を遊技者側に向って反射させる略円錐形の反射面 1 1 5 を有する反射凹部 1 1 4 とを具備して構成されている。第一レンズ体 1 1 3 a は周囲が円筒状で先端部分が球面となった形状を呈し、反射凹部 1 1 4 の後方に配置されたレンズ取付板 1 1 2 に取付けられるとともに、反射凹部 1 1 4 の後端部分に穿設された開口を通して反射凹部 1 1 4 の奥側に配置されている。また、第二レンズ体 1 1 3 b は、円環状の基部 1 1 3 c と、基部 1 1 3 c 上に等間隔で配置されるとともに前方に向って突出する四つの流線型突出部 1 1 3 d とからなり、レンズ取付板 1 1 2 に取付けられている。つまり、流線型突出部 1 1 3 d が反射凹部 1 1 4 の外側から反射凹部 1 1 4 に形成された流線型孔部 1 1 4 a に臨んでおり、発光面が反射面 1 1 5 側に露出した状態で取付けられている。なお、第一レンズ体 1 1 3 a 及び第二レンズ体 1 1 3 b に内蔵された発光源は、発光基板 1 1 0（図 2 3 参照）に接続されており、発光基板 1 1 0 を介して電力が供給されるようになっている。

20

【 0 1 0 6 】

特に、本実施形態の装飾部材 1 0 7 は、電飾装置 1 0 9 の反射凹部 1 1 4 と一体で形成され、表面全体にメッキ皮膜が施されている。これにより、メッキ皮膜によって反射面 1 1 5 を構成することができるとともに、扉ベース部材 1 0 0 から大きく突出する部分（すなわち装飾部材 1 0 7）と、扉ベース部材 1 0 0 近傍に配置される部分（すなわち反射凹部 1 1 4）とを電氣的に導通することが可能になる。

30

【 0 1 0 7 】

装飾部材 1 0 7 の放電について詳細に説明する。仮に、メッキ処理された装飾部材 1 0 7 を、樹脂製の扉ベース部材 1 0 0 上に配置した場合、または着色された着色樹脂部材 1 0 8 と組合せて構成した場合には、電氣的に浮いた部分、すなわち本体筐体 3 に対して電氣的に接続されていない部分が生じることとなり、これによれば、静電気による放電によってノイズが発生し、CPU をはじめとする電子部品が誤動作したり、電子部品を破壊したりする虞がある。

【 0 1 0 8 】

これに対し本実施形態では、図 2 3 及び図 2 6 に示すように、扉ベース部材 1 0 0 の後面には本体筐体 3 に対し電氣的に導通した補強金属枠 1 0 1 が組付けられており、装飾部材 1 0 7 及び反射凹部 1 1 4 を一体成形した装飾部形成体は、この補強金属枠 1 0 1 の背面側からねじ込まれる導電性のネジ 1 1 8 によって補強金属枠 1 0 1 と接続されている。このため、扉形前面部材 4 の前面側に露出される装飾部材 1 0 7（すなわち装飾部形成体の一部）は、導電性のネジ 1 1 8 及び補強金属枠 1 0 1 を介して本体筐体 3 に電氣的に接続されることとなる。したがって、装飾部材 1 0 7 の金属皮膜部分に静電気が帯電しても、その静電気はネジ 1 1 8 及び補強金属枠 1 0 1 を介して本体筐体 3 側に放電される。特に、装飾部材 1 0 7 と反射凹部 1 1 4 とを一体で形成することで、装飾部形成体は、扉ベース部材 1 0 0 側に向って後方に延出された形状となり、補強金属枠 1 0 1 の背面側からねじ込まれる導電性のネジ 1 1 8 によって、装飾部材 1 0 7 と補強金属枠 1 0 1 とを容易

40

50

に連結することが可能になる。なお、補強金属枠 101 及び扉ベース部材 100 にはネジ 118 が挿入可能な透孔 119, 120 が穿設され、装飾部形成体には、ネジ 118 が螺合されるネジ孔 121 が形成されている。つまり、固定用のネジ 118 を用いて導通させることから、手間をかけることなく、しかも極めて簡単な構成で放電させることが可能となる。

【0109】

なお、補強金属枠 101 は、本体筐体 3 に対し金属製のヒンジ機構 122 (図 3 参照) を介して電氣的に導通している。このため、扉形前面部材 4 の開閉状態に拘らず、扉形前面部材 4 側に帯電する静電気を本体筐体 3 側へ放電することが可能になる。また、ヒンジ機構 122 という既存の部材を用いて導通させることから、製造コストを増加させることなく放電経路を形成することができる。

10

【0110】

〔図柄変動表示装置の構成〕

次に、図柄変動表示装置 13 の構成について、図 27 ~ 図 34 に基づいて説明する。ここで、図 27 は図柄変動表示装置 13 を前方右上から見た斜視図であり、図 28 は図柄変動表示装置 13 を後方右上から見た斜視図であり、図 29 は図柄変動表示装置 13 を分解した状態を前方右上から見た斜視図であり、図 30 は図柄リールを分解した状態を前方右上から見た斜視図であり、図 31 は図柄リールを分解した状態を後方右上から見た斜視図であり、図 32 はリール装着部を背面側上方から見た斜視図であり、図 33 はリール装着部を背面側下方から見た斜視図であり、図 34 は図柄変動表示装置 13 が装着されたリール装着部を示す拡大断面図である。

20

【0111】

図 27 に示すように、図柄変動表示装置 13 は、リール回転式表示装置であって、個別に回転可能な例えば 3 個の図柄リール 301a, 301b, 301c (以下各図柄リール 301 とする) と、該各図柄リール 301 を組込み・収容する装置ケース 302 とを有し、各図柄リール 301 における図柄表示部 300 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ものである。

【0112】

装置ケース 302 は、図 29 に示すように、底部板 304 と、天部板 305 と、右側の右側板 306 と、左側の左側板 307 と、後面を覆う一部円弧形状の後部板 308 とで囲った箱形であり、図柄表示部 300 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。なお、装置ケース 302 は、底部板 304 のみが金属板で形成され、他の部分は樹脂で形成されている。

30

【0113】

また、装置ケース 302 の前縁には、各図柄リール 301 を固定するためのネジ 313a, 313b が螺合される複数のネジ孔 302a が所定の間隔で形成されている。なお、下側のネジ 313b は通常の雄ネジであるが、上側のネジ 313a は螺合対象物が樹脂成形物であることからタッピングビスが用いられる。

【0114】

また、装置ケース 302 の前面側には、カバー体 309 が組みつけられている。カバー体 309 は、装置ケース 302 の前面縁部に沿って形成された額縁状の枠部 310 と、枠部 310 の上端及び下端の間に架設され、装置ケース 302 に組み込まれた各図柄リール 301 を仕切るように左右方向に所定の間隔で配置された区画部 311 とから構成されている。なお、区画部 311 の前面は、上下方向の中央部分が遊技者側に向って最も突出するように略円弧状に形成されている。つまり、各図柄リール 301 間の隙間を前方から塞ぐとともに、図柄表示部 300 の円周面に対し連続した面となるように円弧状に形成されている。なお、左右両側に配置された区画部 311 には、左右外側から両側の図柄リール 301a, 301c 内の機構を遮蔽する遮蔽部 311a が一体的に形成されている。また、枠部 310 における区画部 311 の上側及び下側には、ネジ 313a, 313b を挿通させることが可能な取付孔 312 が穿設されている。

40

50

【 0 1 1 5 】

また、図 2 8 に示すように、装置ケース 3 0 2 の左側板 3 0 7 には、基板ケース 3 1 4 によって覆われたリール基板 3 1 5 が配置されており、リール基板 3 1 5 によって中継された駆動信号により各図柄リール 3 0 1 が個別に駆動制御されるようになっている。なお、リール基板 3 1 5 には、基板ケース 3 1 4 の開口を通して突出する四種類のコネクタ 3 1 6 a , 3 1 6 b , 3 1 6 c , 3 1 6 d が設けられており、基板ケース 3 1 4 の左側面下側から突出するコネクタ 3 1 6 a を介して、各図柄リール 3 0 1 を駆動制御するための信号が入力されるとともに、各図柄リール 3 0 1 に収容されたフォトセンサ 3 2 5 から送られる検出信号を主制御基板 4 0 0 に出力するようになっている。また、基板ケース 3 1 4 の上面から突出する三つのコネクタ 3 1 6 b には、後述するバックライト 3 2 2 に接続され且つ後部板 3 0 8 に形成された透孔 3 0 8 a を通して配線されたコネクタ（図示しない）が連結されるようになっている。つまり、これらのコネクタ 3 1 6 b を介して、バックライト 3 2 2 に作動用電源を付与するように構成されている。なお、この作動用電源は、基板ケース 3 1 4 の左側面中央に設けられたコネクタ 3 1 6 d を介してリール基板 3 1 5 に供給される。また、基板ケース 3 1 4 の底面から突出する三つのコネクタ 3 1 6 c には、後述する中継板 3 2 6 に設けられたコネクタ 3 1 7（装置ケース 3 0 2 の後部板 3 0 8 から突出する三つのコネクタ 3 1 7）に対し、コネクタ付きハーネス（図示しない）を介して連結されており、各図柄リール 3 0 1 内に収容されたリールモータ 3 2 1 に対して駆動信号を供給するとともに、フォトセンサ 3 2 5 から検出信号を受け取ることが可能になっている。

10

20

【 0 1 1 6 】

なお、前記のコネクタ付きハーネスには、図柄リール 3 0 1 ごとに、被覆材の色が互いに異なる一本または複数本の電線が含まれており、また、各図柄リール 3 0 1 内に収容された夫々のバックライト 3 2 2 には、コネクタ付きハーネスに含まれる電線の色と同系色の電線が接続されている。つまり、図柄リール 3 0 1 ごとにハーネス及び電線の色が異なるように設定されている。これによれば、リールモータ 3 2 1 に電力を供給する電線及びフォトセンサ 3 2 5 から検出信号を受け取る電線を含むハーネスと、バックライト 3 2 2 に電力を供給する電線との色合わせが可能になり、ひいては、ハーネス及び電線と、各図柄リール 3 0 1 との照合（すなわち誤配線の有無の確認）が容易になるとともに、各図柄リール 3 0 1 の配置位置を電線の色に基づいて確認させることが可能になる。すなわち、球投入回胴マシン 1 の組付工程において、左中右の各図柄リール 3 0 1 の配置順は、間違っ

30

【 0 1 1 7 】

また、左側板 3 0 7 における基板ケース 3 1 4 の上方には、左側板 3 0 7 を貫通するコ字形のスリット 3 3 3 が形成されており、コネクタ 3 1 6 b に連結される電線を、結束バンド（図示しない）を用いて左側板 3 0 7 とともに結束させることを可能にしている。特に、下側が開いた横転コ字形のスリット 3 3 3 によって下端のみが連結された掛止部 3 3 3 a が左側板 3 0 7 と一体に形成されるため、結束バンドの一部を撓ませた状態で掛止部 3 3 3 a の上方に挿入すれば、極めて容易に結束バンドを掛止部 3 3 3 a に引掛けることが可能になる。つまり、左側板 3 0 7 に対して結束バンドを掛止させるために、左側板 3 0 7 に二つの孔を穿設したものでは、結束バンドの先端を二つの孔に対して順に挿通させなければならないため、結束作業が困難になる虞があるが、コ字形のスリット 3 3 3 を設けるようにすれば、掛止部 3 3 3 a の上部側から電線を引掛けることが可能になり、作業性が向上する。また、左側板 3 0 7 から外方に突出するようにフックを形成することも考えられるが、これによれば、構成が複雑になり、金型費等の製造費が高くなるため好ましくない。

40

50

【 0 1 1 8 】

図 3 0 及び図 3 1 に示すように、装置ケース 3 0 2 に配置された各図柄リール 3 0 1 には、周面に図柄列が表示された円環状の図柄表示部 3 0 0 と、夫々の図柄表示部 3 0 0 を回転可能に支持するとともに回転力を付与するリールモータ 3 2 1 と、図柄表示部 3 0 0 の右側に配置されリールモータ 3 2 1 を固定するモータ取付板 3 2 0 と、モータ取付板 3 2 0 に固定状態で取付けられるとともに、図柄表示部 3 0 0 の周面内側、特に遊技者側の面に沿って配置され図柄表示部 3 0 0 を通して遊技者側に光を放射する略円弧状のバックライト 3 2 2 とが設けられている。

【 0 1 1 9 】

さらに詳しく説明すると、リールモータ 3 2 1 は、正転及び逆転可能な直流ステップモータであり、回転軸 3 2 9 の先端にフランジ 3 2 3 が固着されている。フランジ 3 2 3 は、略円板状の部材であって、周面の一部には径方向に切欠かれた嵌合部 3 2 3 a が形成されるとともに、周面に雄ネジ部が設けられた突起 3 2 3 b が形成されている。これに対応し、図柄表示部 3 0 0 は、右側の側面（図 3 1 では奥側の面）が全体的に開放されているが、左側の面（図 3 1 では前側の面）には、略十字形の側面部材 3 3 0 が設けられ、リールモータ 3 2 1 のフランジ 3 2 3 を取付けることが可能になっている。具体的には、図 3 1 に示すように、側面部材 3 3 0 の中心部分には、フランジ 3 2 3 の突起 3 2 3 b が挿通する貫通孔 3 3 0 a を有するとともに、フランジ 3 2 3 を内側に収容可能とする円形収容部 3 3 0 b が形成されており、特に、図 3 0 に示すように、円形収容部 3 3 0 b には、図柄表示部 3 0 0 の内側に向って突出するとともに、フランジ 3 2 3 の嵌合部 3 2 3 a に嵌め合わせ可能な回転防止突部 3 3 0 c が形成されている。そして、貫通孔 3 3 0 a を挿通し円形収容部 3 3 0 b から外部へ突出する突起 3 2 3 b に対して、ロックネジ 3 2 4 が螺合されており、これにより、リールモータ 3 2 1 のフランジ 3 2 3 が図柄表示部 3 0 0 の側面部材 3 3 0 に固定状態で取付けられる。つまり、リールモータ 3 2 1 の回転軸 3 2 9 が図柄表示部 3 0 0 の側面部材 3 3 0 に直結されている。なお、図柄表示部 3 0 0 は、ロックネジ 3 2 4 によって軸心上で固定されるため、直径方向の力が作用せず、ひいては回転軸 3 2 9 のブレを防止することが可能になる。

【 0 1 2 0 】

図 3 1 に示すように、モータ取付板 3 2 0 は金属板から形成され、リールモータ 3 2 1 を取付けるためのモータ取付部位 3 2 0 a と、バックライト 3 2 2 を取付けるためのライト取付部位 3 2 0 b とを有して構成されている。また、モータ取付板 3 2 0 の上端及び下端における正面側（遊技者側）の部分には、垂直方向に折り曲げられた取付片 3 2 0 c が形成され、取付片 3 2 0 c の略中央には、前後方向に貫通する透孔 3 2 0 d が穿設されている。特に、これらの透孔 3 2 0 d は、図 2 9 に示すように、カバー体 3 0 9 に形成された取付孔 3 1 2、及び装置ケース 3 0 2 に形成されたネジ孔 3 0 2 a と前後方向で合致する位置に設けられている。つまり、カバー体 3 0 9 の前方から、カバー体 3 0 9 の取付孔 3 1 2 及びモータ取付板 3 2 0 の透孔 3 2 0 d を通して、ネジ 3 1 3 a、3 1 3 b を装置ケース 3 0 2 のネジ孔 3 0 2 a に螺合させることにより、装置ケース 3 0 2 に対してモータ取付板 3 2 0 及びカバー体 3 0 9 が固定状態で組付けられている。すなわち、カバー体 3 0 9 とモータ取付板 3 2 0 とが装置ケース 3 0 2 に対して共締めされる。このため、装置ケース 3 0 2 に対してカバー体 3 0 9 とモータ取付板 3 2 0 とを別々に固定するものに比べ、作業工程を低減させるとともに、三つの部材、すなわちカバー体 3 0 9、モータ取付板 3 2 0、及び装置ケース 3 0 2 における相互の位置決めを正確にしかも簡単に行うことができ、ひいては各図柄リール 3 0 1 に対するカバー体 3 0 9 のクリアランスを少なくすることができ、各図柄リール 3 0 1 間の隙間を精度よく塞ぐことができる。すなわち、装置ケース 3 0 2 の内部構造を一層見え難くし、見栄えの低下を抑制することができる。

【 0 1 2 1 】

また、モータ取付板 3 2 0 における下部後端側には、後方に向って延出された延設下部 3 2 0 e が形成されており、延設下部 3 2 0 e とモータ取付部位 3 2 0 a とからなるコーナー部分に中継板 3 2 6 が取付けられている。この中継板 3 2 6 は、リールモータ 3 2 1

10

20

30

40

50

に接続された電線（図示しない）及びフォトセンサ 3 2 5 に接続された電線（図示しない）と、リール基板 3 1 5 に接続されるコネクタ付きハーネス（図示しない）とを中継するためのものであり、コネクタ 3 1 7（図 2 8 参照）等を搭載している。また、モータ取付板 3 2 0 の上部後端側には、延設下部 3 2 0 e と同方向に延出された延設上部 3 2 0 g が形成されており、延設上部 3 2 0 g には、バックライト 3 2 2 に接続された電線（図示しない）を案内するための溝部（図示しない）と、当該溝部に配線された電線が溝部から逸脱することを防止する電線押え 3 2 7 とが設けられている。電線押え 3 2 7 は、透明で弾性変形可能な薄板状の樹脂部材からなり、一端側がネジ 3 2 7 a によって固定されている。このように溝部と電線押え 3 2 7 との協働によって電線を適宜の位置に保持することにより、中継板 3 2 6 のような基板を設けることなく、電線の遊動状態を防止することができ、ひいては電線が障害となって各図柄リール 3 0 1 の回転が制動されたり、回転の際に電線を巻き込んだりすることを回避できる。なお、電線押え 3 2 7 の前方には、リールモータ 3 2 1 に接続された電線、及びバックライト 3 2 2 に接続された電線を纏めた状態で保持する結束部材 3 2 8 がモータ取付板 3 2 0 に取付けられている。

10

【 0 1 2 2 】

また、モータ取付板 3 2 0 の中央後端側には、断面 L 字形の取付片 3 2 0 f が、図柄表示部 3 0 0 内に向って立設されており、フォトセンサ 3 2 5 を支持している。フォトセンサ 3 2 5 は、互いに対峙する発光部と受光部とを有し、発光部から発光される光が受光部に到達するか否かに応じた信号を出力するものである。そして、図 3 0 に示すように、図柄表示部 3 0 0 における側面部材 3 3 0 の内面側には、図柄表示部 3 0 0 が一回転するごとに、フォトセンサ 3 2 5 における発光部と受光部との間を通過する遮光片 3 3 1 が内方に向って突出している。つまり、リール 3 0 1 を一回転させるごとに、発光部から放射された光が遮光され、それに応じた信号が出力するようになっている。

20

【 0 1 2 3 】

ところで、遮光片 3 3 1 は発光部から放射された光を遮るものであるため、不透明な部材、例えば黒色の部材から形成されることが好ましく、一方、図柄表示部 3 0 0 の側面部材 3 3 0 は、図柄表示部 3 0 0 と一体に成形されることがから光透過性の部材、例えば透明部材から形成されることが好ましい。このため、遮光片 3 3 1 と側面部材 3 3 0 とは一体成形することはできず、側面部材 3 3 0 に対して遮光片 3 3 1 を取付けるための手段が必要となる。しかし、ネジ等の締結部材を介して取付けるものでは、遮光片 3 3 1 を含む図柄表示部 3 0 0 全体の重心が回転軸から偏心する程度が高くなり、図柄表示部 3 0 0 の回転速度にムラが発生するおそれがある。また、接着剤によって遮光片 3 3 1 を接着するものでは、側面部材 3 3 0 に対する遮光片 3 3 1 の位置決めが困難となり、ひいては図柄表示部 3 0 0 の回転位置を正確に検出できなくなるおそれがある。

30

【 0 1 2 4 】

そこで、本実施形態では、遮光片 3 3 1 をインサート成形によって成形している。つまり、予め形成された遮光片 3 3 1 を金型に入れ、図柄表示部 3 0 0 及び側面部材 3 3 0 を射出成形することにより、遮光片 3 3 1 と側面部材 3 3 0 とを一体的に形成している。これによれば、比較的簡単に形成することができるとともに、側面部材 3 3 0 に対する遮光片 3 3 1 の位置決め精度を高めることが可能になる。

40

【 0 1 2 5 】

バックライト 3 2 2 は、略円弧状の外観を呈しており、モータ取付板 3 2 0 のライト取付部位 3 2 0 b に当接する側には、所定の間隔で配置された二つの LED 3 2 2 a が、側面部材 3 3 0 側に向って光を放射するように配置されている。また、図柄表示部 3 0 0 の内面側には、夫々の LED 3 2 2 a から放射された光を図柄表示部 3 0 0 の図柄列（図示しない）側に向って反射させる白色の反射部 3 2 2 b が形成されている。このため、図柄表示部 3 0 0 の内側において面発光させることが可能になり、略均一な光によって、遊技者側に位置する図柄、特に三つの図柄を、略均一な光によって光らせることが可能になる。

【 0 1 2 6 】

50

ところで、本実施形態の図柄変動表示装置 1 3 は、扉形前面部材 4 に凹設されたリール装着部 3 4 1 (図 3 2 参照) に対し、後方から嵌め込まれた状態で装着されている。特に、球投入回胴マシン 1 の組立工数を削減するため、リール装着部 3 4 1 に対し図柄変動表示装置 1 3 をワンタッチで装着させるよう構成されている。具体的に説明すると、図 2 9 及び図 3 4 に示すように、装置ケース 3 0 2 の底部板 3 0 4 には、下面から垂下された二つの下側突出片 3 5 2 が所定の間隔で形成されており、装置ケース 3 0 2 の天部板 3 0 5 には、上面から立設した二つの上側突出片 3 5 3 が所定の間隔で形成されている。これに対し、図 3 2 及び図 3 3 に示すように、扉形前面部材 4 のリール装着部 3 4 1 には、図柄変動表示装置 1 3 をリール装着部 3 4 1 内に収容した際に下側突出片 3 5 2 と対向する位置に、溝部 3 5 0 を有する取付部 3 5 1 が形成されており、溝部 3 5 0 内に下側突出片 3 5 2 を挿入させることが可能となっている。また、リール装着部 3 4 1 の天井面には、図柄変動表示装置 1 3 をリール装着部 3 4 1 内に収容した際に上側突出片 3 5 3 に係合可能な係合部 3 5 4 が設けられている。係合部 3 5 4 は、上側突出片 3 5 3 に係合可能となる係合位置と、図柄変動表示装置 1 3 をリール装着部 3 4 1 に挿脱させる際に上側突出片 3 5 3 と接触しない非接触位置との間で左右方向にスライドするように、ビス 3 5 5 によって支持されている。このため、図柄変動表示装置 1 3 をリール装着部 3 4 1 に装着する際には、まず底部板 3 0 4 の下面から垂下された下側突出片 3 5 2 を、リール装着部 3 4 1 に形成されたスリット状の溝部 3 5 0 に挿入させ、その後、下側突出片 3 5 2 を中心として図柄変動表示装置 1 3 を回動させながら全体をリール装着部 3 4 1 に挿入させる。すると、装置ケース 3 0 2 の上側突出片 3 5 3 は、係合部 3 5 4 に接触することなく奥側まで挿入される。その後、係合部 3 5 4 を非接触位置から係合位置にスライドさせると、上側突出片 3 5 3 が係合部 3 5 4 の取出し側に位置し、係合状態となる。つまり、図柄変動表示装置 1 3 の逸脱が規制される。

【 0 1 2 7 】

なお、図柄変動表示装置 1 3 をリール装着部 3 4 1 から取出す場合には、係合部 3 5 4 を係合位置から非接触位置にスライドさせる。すると、上側突出片 3 5 3 の規制状態が解除され、下側突出片 3 5 2 を中心に図柄変動表示装置 1 3 を取出し側に回動させることが可能になる。なお、図柄変動表示装置 1 3 を取出し側に回動させ、図柄変動表示装置 1 3 を持ち挙げることにより、下側突出片 3 5 2 をリール装着部 3 4 1 に形成された溝部 3 5 0 から抜取ることが可能になる。

【 0 1 2 8 】

ところで、上記のようにワンタッチで図柄変動表示装置 1 3 を装着するためには、図柄変動表示装置 1 3 の装置ケース 3 0 2 及びリール装着部 3 4 1 の寸法精度が要求されることから、樹脂を主材料として形成されることが好ましい。これに対し、リールモータ 3 2 1 を固定するモータ取付板 3 2 0 は、リールモータ 3 2 1 を強固に安定して支持できるように、板金の部材、すなわち金属板が用いられている。しかしながら、絶縁部材である樹脂製のリール装着部 3 4 1 と、導体であるモータ取付板 3 2 0 との組合せによって、電氣的に浮いた部分、すなわち筐体等に対して電氣的に接続されていない部分が生じることとなり、これによれば、静電気による放電によってノイズが発生し、CPUをはじめとする電子部品が誤動作したり、電子部品を破壊したりする虞がある。

【 0 1 2 9 】

そこで、本実施形態では、装置ケース 3 0 2 の底部板 3 0 4 を、導電性を有する金属板とするとともに、各図柄リール 3 0 1 におけるモータ取付板 3 2 0 には、図 3 0 に示すように、底部板 3 0 4 に接触するケース側接触片 3 4 3 を備えている。つまり、底部板 3 0 4 及び全てのモータ取付板 3 2 0 が互いに導通状態となっている。また、モータ取付板 3 2 0 には、図柄変動表示装置 1 3 をリール装着部 3 4 1 に装着した際、リール装着部 3 4 1 の奥側に配置されたアース接片 3 4 2 (図 3 3 参照) に接触する扉側接触片 3 4 4 を備えている。ここで、アース接片 3 4 2 は、本体筐体 3 に対して電氣的に導通されているため、扉側接触片 3 4 4 を備えるモータ取付板 3 2 0 は、アース接片 3 4 2 を介して本体筐体 3 に導通される。また、アース接片 3 4 2 と直接接触しない他のモータ取付板 3 2 0 も

、装置ケース 302 の底部板 304 を介して導通状態となる。したがって、いずれの図柄リール 301 においても静電気が帯電した場合には、夫々のモータ取付板 320 及びアース接片 342 を介して本体筐体 3 側に放電することが可能になる。

【0130】

また、リール装着部 341 の奥側に配置されたアース接片 342 は薄板状の金属板を折り曲げ形成した弾性部材からなり、図柄変動表示装置 13 をリール装着部 341 に装着すると、扉側接触片 344 によって押圧され弾性変形する。したがって、扉側接触片 344 がアース接片 342 に圧接し、確実に接触させることが可能となる。また、アース接片 342 は弾性変形することから、アース接片 342 及び扉側接触片 344 の破損を防止することができる。

10

【0131】

また、本実施形態では、ケース側接触片 343 として、モータ取付板 320 の下部側を固定するための取付片 320c が兼用されており、底部板 304 の前縁部から上方に折り曲げられた複数の被接触片 345 に突き合わせられる。したがって、面接触させることが可能となり、接触面積を大きくすることができる。しかも、ケース側接触片 343 及び被接触片 345 が取付ネジ 313b によって締結されることによりモータ取付板 320 が装置ケース 302 に固定されているため、ケース側接触片 343 と被接触片 345 との接触状態を保持することができるとともに、譬え、ケース側接触片 343 と被接触片 345 との間に隙間が生じた場合でも、導電性の取付ネジ 313b を介して導通させることができる。

20

【0132】

また、扉側接触片 344 として、モータ取付板 320 の上部側を固定するための取付片 320c を用いているため、構成を複雑にすることなく、アース接片 342 に接触させるための部分を構成することができる。

【0133】

なお、図 33 に示すように、扉形前面部材 4 の後面に取付けられた補強金属棒 101 がアース接片 342 に接しており、また、本体筐体 3 に対して扉形前面部材 4 を回動可能に支持するヒンジ機構 122 を介して、補強金属棒 101 と本体筐体 3 とが電氣的に接続されているため、扉形前面部材 4 の開閉状態に拘らず、図柄変動表示装置 13 内で帯電する静電気を本体筐体 3 へ放電することが可能になる。また、既存の部材を用いて導通させることから、製造コストを増加させることなく放電経路を形成することができる。

30

【0134】

〔制御基板及び設定器の構成〕

各種制御基板及び設定器の構成を、図 8 及び図 35 ~ 図 40 に基づいて説明する。ここで、図 8 は扉形前面部材 4 を背面側から見た背面図であり、図 35 は本体筐体 3 を前方左上から見た斜視図であり、図 36 は本体筐体 3 を後方左上から見た斜視図であり、図 37 は本体筐体 3 を分解した状態を前方右上から見た分解斜視図であり、図 38 は本体筐体 3 の正面図の一部を拡大したものであり、図 39 は設定カバーを開放させた状態を示す本体筐体 3 の斜視図であり、図 40 は設定カバー付近における要部の拡大断面図である。

【0135】

図 8 に示すように、扉形前面部材 4 の背面側には、主制御基板 400 から送信されるコマンドを基に遊技状態に応じた演出処理を実行するサブ基板 360、演出表示装置 15 を駆動する液晶駆動基板 361、及び電飾装置 109 等を制御するランプ駆動基板 363 等、複数の基板が配置され、サブ基板 360 及び液晶駆動基板 361 は第一基板ケース 362 内に收容され、ランプ駆動基板 363 は第一基板ケース 362 と並設して配置された第二基板ケース 364 内に收容されている。なお、第二基板ケース 364 の上部側には、詳細は後述するが、後方（本体筐体 3 側）に向って突出する突設部材 420 が、第二基板ケース 364 と一体に形成されている。

40

【0136】

一方、図 35 に示すように、本体筐体 3 内には、制御基板として、主制御基板 400 及

50

び払出制御基板 402 が収容されている。主制御基板 400 は、遊技全体を統括し、操作盤 6 にある各種操作ボタンやレバーの操作に基づいて、遊技球取込装置 19 の駆動、図柄変動表示装置 13 の回転 / 停止の制御を行うとともに抽選を行う。また、払出制御基板 402 は、主制御基板 400 から送信されるコマンドに応じて遊技球払出装置 18 を制御する。なお、主制御基板 400 はメイン基板ケース 401 に収容され、払出制御基板 402 は払出基板ケース 403 に収容されて封止されている。また、主制御基板 400 に関しては、不正操作ができないように、メイン基板ケース 401 の開放を禁止する封印シール（図示しない）が、メイン基板ケース 401 の前面下端部分と本体筐体 3 に取付けたシール貼着板 415 とに亘って貼着されている。特に、シール貼着板 415 は、本体筐体 3 からメイン基板ケース 401 を外さなければ取外すことができないように本体筐体 3 の後面板内面にビス（図示しない）で固定されている。ここで、主制御基板 400 が本発明の遊技制御手段に相当する。

10

【0137】

また、主制御基板 400 及び払出制御基板 402 に対しては、不正の電子部品の装着など不正行為の有無を容易に視認できるように、メイン基板ケース 401 及び払出基板ケース 403 は何れも透明の樹脂から形成されている。また、本実施形態では、主制御基板 400 や払出制御基板 402 の半田面（裏面）側においても不正行為の有無を視認できるように、本体筐体 3 の背面の一部が透明となっている。具体的には、図 36 及び図 37 に示すように、本体筐体 3 の背面部には、中央部分に大きな四角形の開口 404a が形成されており、その開口 404a を閉鎖するように、本体筐体 3 内から透明の透明板 405 がネジ 406 によって取付けられている。なお、透明板 405 の前面には、筋交い状に配置された補強部材 407 が透明板 405 と一体に形成されており、透明板 405 の強度を補強するとともに、メイン基板ケース 401 及び払出基板ケース 403 と透明板 405 との間隔を一定に保っている。

20

【0138】

また、図 38 に示すように、主制御基板 400 には、出玉率（投入個数に対する払出個数の割合）を段階的に変更するために設定操作部 408 が設けられており、遊技場の責任者によって確率を例えば設定 1 ～ 設定 6 のいずれかに設定することが可能となっている。具体的には、設定操作部 408 は、押圧操作可能な設定変更スイッチ 409 と、この設定変更スイッチ 409 の押圧操作を電氣的に無効にする施錠部 410 とからなり、設定変更スイッチ 409 を押圧する毎に設定値が切替えられ、設定 1（設定値が 1）で最も低い出玉率となり、設定 6（設定値が 6）で最も高い出玉率となるように構成されている。

30

【0139】

ところで、設定操作部 408 に関しては、比較的頻繁に使用されることから、少なくとも設定変更スイッチ 409 の先端部分（押圧部分）をメイン基板ケース 401 から露出した状態で配置する必要がある。しかし、これによれば設定変更スイッチ 409 が不正に操作されることが懸念される。例えば、本体筐体 3 と扉形前面部材 4 との間に形成される隙間からピアノ線等を差し入れて、設定変更スイッチ 409 にピアノ線等を引っ掛け、遊技者に有利なように設定を変更する不正行為が行われる可能性がある。

40

【0140】

そこで、本実施形態では、設定操作部 408 を覆う設定カバー 412 が設けられている。この設定カバー 412 は、図 39 に示すように、施錠部 410 を覆う第一覆い部 417a と、設定変更スイッチ 409 を覆う第二覆い部 417b とを具備して構成されるとともに、上端側に形成された軸部 413 を中心に回動可能に支持されている。また、第一覆い部 417a の上側には、設定カバー 412 を閉状態で固定するためのボタン形パネルファスナー 418（商品名「ナイラッチ」：登録商標）が設けられている。さらに、本体筐体 3 の天井面には、設定カバー 412 の左右両側に夫々配置され、設定カバー 412 の軸部 413 を挿通された状態で支持するとともに、後方に延出された溝部を有するスライド部材 414 が設けられている。このため、設定変更スイッチ 409 を操作する際には、ボタン形パネルファスナー 418 を引き操作し、軸部 413 を中心に設定カバー 412 を跳ね

50

上げれば、設定操作部 408 が開放され、設定変更スイッチ 409 を押圧操作することが可能になる。なお、スライド部材 414 が設けられているため、跳ね上げた設定カバー 412 を後方にスライドさせることにより、設定カバー 412 は図 39 に示すような前方に突出した状態で保持され、設定カバー 412 から手を放した状態で設定変更スイッチ 409 を操作することが可能になる。

【0141】

ところが、このように設定操作部 408 を設定カバー 412 で覆うとともに、設定カバー 412 の閉鎖状態を保持するためのボタン形パネルファスナー 418 を設けたものにおいても、ピアノ線等の不正操作具を用いて設定カバー 412 を開放し、設定操作部 408 を不正に操作する可能性は少なからず残されている。なお、設定カバー 412 に施錠装置を設け、鍵による正当な操作でなければ設定カバー 412 を開放できないように構成することも可能であるが、これによれば、正規の設定変更操作が極めて面倒となり、責任者等の負担が大きくなってしまう。

10

【0142】

そこで、本実施形態では、図 8 及び図 40 に示すように、扉形前面部材 4 の背面側に装着された第二基板ケース 364 から後方に突出する突設部材 420 を設けており、扉形前面部材 4 を閉じた際、この突設部材 420 を設定カバー 412 の前面近傍に位置させることで設定カバー 412 の開放を阻止し、ひいては設定操作部 408 に対する不正操作を防止している。つまり、扉形前面部材 4 を閉じた際には、突設部材 420 を設定カバー 412 の近傍に配置させることでピアノ線等の不正操作具が設定操作部 408 まで侵入することを阻止し、一方、扉形前面部材 4 を開いた際には、突設部材 420 が扉形前面部材 4 とともに回動することから、設定カバー 412 の近傍から離れ設定操作部 408 への操作を可能にする。すなわち、不正行為を防止し、且つ正規の設定変更操作に対しては阻害することがなく作業者の負担を軽減できる。

20

【0143】

なお、突設部材 420 の突出長さは、扉形前面部材 4 を閉じた際、設定カバー 412 と突設部材 420 との間に僅かな隙間が形成されるように設定されている。換言すれば、扉形前面部材 4 を閉じて、設定カバー 412 と突設部材 420 とは当接しないように設定されている。このため、扉形前面部材 4 を勢いよく閉じた場合や、突設部材 420 の突出長さが設計誤差等により僅かに長く形成された場合であっても、設定カバー 412 と突設部材 420 との衝突を抑制し、設定カバー 412 または突設部材 420 の破損を防止することができる。

30

【0144】

また、扉形前面部材 4 の背面側には、ランプ駆動基板 363 を収容する第二基板ケース 364 が備えられているため、扉形前面部材 4 が閉じられた際には、第二基板ケース 364 とメイン基板ケース 401 が積層された状態となり、一方、扉形前面部材 4 が開かれた際には第二基板ケース 364 が扉形前面部材 4 とともに回動し、本体筐体 3 から飛び出した状態となる。したがって、これらの第二基板ケース 364 及びメイン基板ケース 401 を本体筐体 3 内に効率的に収容できるとともに、主制御基板 400 及びランプ駆動基板 363 に対する配線作業等を容易に行わせることが可能になる。また、突設部材 420 が第二基板ケース 364 の後面に形成されているため、扉形前面部材 4 が閉じられた際には、突設部材 420 によって設定操作部 408 に対する不正操作を抑制するとともに、第二基板ケース 364 の閉状態を保持することも可能になる。つまり、ランプ駆動基板 363 に対する不正行為を防止することも可能になる。なお、突設部材 420 が第二基板ケース 364 と一体に成形されているため、突設部材 420 の取付工程が不要になるとともに、設定カバー 412 に対する突設部材 420 の位置合せが容易となる。また、突設部材 420 を取外すことができないため、防犯効果が一層高くなる。

40

【0145】

〔施錠装置の構成〕

次に、施錠装置 123 の構成について、図 3、図 35、図 36、図 41～図 49 に基づ

50

き説明する。ここで、図４１は施錠装置１２３を前方右上から見た斜視図であり、図４２は施錠装置１２３を後方左上から見た斜視図であり、図４３は施錠装置１２３における主要部の機構を後方左上から見た拡大斜視図であり、図４４は施錠装置１２３を分解した状態を後方左上から見た分解斜視図であり、図４５はシリンダー錠及びロック機構を示す斜視図であり、図４６は施錠装置の要部の背面図であり、図４７は施錠装置１２３におけるロック機構の作動状態を説明するための説明図であり、図４８はロック機構の解除を説明するための説明図であり、図４９は扉用作動杆における解錠位置での保持状態を説明するための説明図である。

【０１４６】

図３５及び図３６に示すように、本体筐体３における自由端側の側枠部５５０には、一組の施錠装置１２３が設けられており、外枠２（図２参照）に対して本体筐体３を閉位置で施錠するとともに、本体筐体３に対して扉形前面部材４を閉鎖位置で施錠すること、すなわち本体筐体３及び扉形前面部材４の開放動作を防止することが可能になっている。詳細に説明すると、図４１、図４２、及び図４４に示すように、施錠装置１２３は、本体筐体３の自由端側の側枠部５５０に固定状態で装着された長尺状の装着基部５００と、この装着基部５００に対して上下方向にスライド可能に支持された本体枠用作動杆５０３及び扉用作動杆５０７とを具備して構成されている。本体枠用作動杆５０３は、外枠２に対して本体筐体３を施錠するためのものであり、外枠２に形成された係止具５０１に係脱可能な本体枠施錠フック５０２を二つ有している。一方、扉用作動杆５０７は、本体筐体３に対して扉形前面部材４を施錠するためのものであり、扉形前面部材４に形成された係止具５０５（図３参照）に係脱可能な扉施錠フック５０６を三つ有している。なお、本体枠用作動杆５０３は、下側を施錠位置、上側を解錠位置とし、一方、扉用作動杆５０７は上側を施錠位置、下側を解除位置とし、夫々施錠位置と解錠位置との間でスライドするように支持されている。つまり、本体枠用作動杆５０３及び扉用作動杆５０７は相反方向にスライドさせることにより、本体枠施錠フック５０２及び扉施錠フック５０６に係止具５０１、５０５から外すことが可能になる。

【０１４７】

本体枠用作動杆５０３及び扉用作動杆５０７は、夫々第一弾性部材５０８および第二弾性部材５０９によって施錠方向に付勢されている。なお、本実施形態では、第一弾性部材５０８及び第二弾性部材５０９として一つのコイルバネを兼用している。つまり、コイルバネの両端を夫々、本体枠用作動杆５０３に形成された掛止爪５０８aと、扉用作動杆５０７に形成された掛止爪５０９a（掛止爪５０８aよりも低い位置に形成されている）とに引掛けることにより、本体枠用作動杆５０３を下方（すなわち施錠方向）に付勢し、扉用作動杆５０７を上方（すなわち施錠方向）に付勢している。つまり、第一弾性部材５０８および第二弾性部材５０９によって施錠位置に保持されるようになっている。

【０１４８】

これに対し、鍵穴に鍵（図示しない）を挿入しその鍵を回動させることで本体枠用作動杆５０３及び扉用作動杆５０７を解錠方向にスライドさせることが可能なシリンダー錠５１５が設けられている。つまり、シリンダー錠５１５は、鍵を所定方向（例えば時計方向）に回動させることで本体枠用作動杆５０３の係合溝５１６に係合可能な本体用カム片５１７と、鍵を逆の方向（例えば反時計方向）に回動させることで扉用作動杆５０７の係合溝５１８に係合可能な扉用カム片５１９とを備えており、本体用カム片５１７によって本体枠用作動杆５０３を解錠方向（上方）にスライドさせ、扉用カム片５１９によって扉用作動杆５０７を解錠方向（下方）にスライドさせることが可能となっている。

【０１４９】

また、本体枠用作動杆５０３及び扉用作動杆５０７には、スライド方向に対して垂直方向に切欠かれた凹状の本体枠用切欠５２３及び扉用切欠５２４が形成されており、本体枠用作動杆５０３及び扉用作動杆５０７がともに施錠位置の際には二つの切欠５２３、５２４が互いに合致し、本体枠用作動杆５０３及び扉用作動杆５０７の少なくともいずれか一方が解錠位置の際には合致しなくなる。

【0150】

また、本実施形態では、本体枠用作用動杆503及び扉用作用動杆507を施錠位置でロックするためのロック機構526が設けられている。このロック機構526は、図45及び図46に示すように、本体枠用切欠523及び扉用切欠524が合致した際に二つの切欠523, 524内に挿入し本体枠用作用動杆503及び扉用作用動杆507のスライド（解錠方向への移動）を規制するロック爪部527と、軸部528s（図43参照）を中心に回動可能に支持され本体枠用切欠523及び扉用切欠524に対しロック爪部527を挿脱可能に変位させるロック回動部材528と、ロック爪部527が二つの切欠523, 524から抜け出る方向に付勢する第三弾性部材529（図43参照）と、外枠2に対して本体筐体3を閉じた際に、ロック回動部材528を押圧することで第三弾性部材529に抗してロック爪部527を挿入方向に付勢するロック操作片530とを具備して構成されている。なお、第三弾性部材529はコイルバネからなり、一端側が装着基部500に形成された掛止爪500aに掛けられ、他端側がロック操作片530の上部に形成された掛止孔530aに掛けられており、ロック回動部材528を図面上の反時計方向に付勢している。

10

【0151】

これによれば、図47（b）に示すように、本体筐体3が外枠2に対して施錠され、且つ扉形前面部材4が本体筐体3に対して施錠されている場合には、本体枠用切欠523及び扉用切欠524が互いに合致し、しかもロック操作片530によってロック回動部材528が押圧されているため、本体枠用切欠523及び扉用切欠524の内部にロック爪部527が挿入され、本体枠用作用動杆503及び扉用作用動杆507は施錠位置でロックされる。したがって、この状態では、本体枠施錠フック502または扉施錠フック506に対して不正操作が行われても、本体枠用作用動杆503及び扉用作用動杆507をスライドさせることができず、施錠状態が保持される。

20

【0152】

一方、図47（a）に示すように、外枠2に対して本体筐体3が開かれた状態では、本体枠用作用動杆503及び扉用作用動杆507がともに施錠位置であってもロック爪部527によって本体枠用作用動杆503及び扉用作用動杆507のスライドが規制されることはない。なぜなら、本体枠用切欠523及び扉用切欠524が互いに合致しているものの、ロック操作片530が外枠2の壁部Hに当接せず、ロック操作片530によってロック回動部材528が押圧されないことから、ロック回動部材528は第三弾性部材529の付勢力によって回動し、ロック爪部527が二つの切欠523, 524から抜け出るためである。このように、外枠2に対して本体筐体3が開かれた場合にロック状態を解除することにより、本体枠用作用動杆503を解錠位置にスライドさせることなく（すなわちシリンダー錠515の鍵を時計方向に回転させることなく）本体筐体3を閉じ操作した場合でも、本体枠施錠フック502やそれと係合する外枠の係止具501の破損を防止することが可能となる。つまり、仮にロックされた状態で本体筐体3が閉じられると、本体枠施錠フック502が全く変位しないことから、施錠位置の本体枠施錠フック502と外枠2の係止具501とが衝突し、本体枠施錠フック502が折れ曲がったりする等の事態が生じるが、本実施形態のようにロック状態を解除するようにすれば、本体枠施錠フック502が外枠2に当接する際に、本体枠施錠フック502を解錠側に一旦変位させることができ、本体枠施錠フック502等の破損を抑制することが可能となる。換言すれば、シリンダー錠515を操作することなく、本体筐体3を閉じることが可能となる。

30

40

【0153】

また、本発明では、ロック機構526のロック状態をシリンダー錠515の操作によって解除するためのロック解除機構540が備えられている。このロック解除機構540は、図45に示すように、ロック回動部材528に形成された本体枠用摺接面542及び扉用摺接面543からなる。本体枠用摺接面542は、本体枠用作用動杆503を解錠方向にスライドさせるに先立って本体用カム片517が摺接する面であり、本体用カム片517を本体枠用摺接面542に摺接させると（すなわちシリンダー錠515において鍵を時計

50

方向に回動させると)、ロック回動部材 5 2 8 が回動してロック爪部 5 2 7 を本体枠用切欠 5 2 3 及び扉用切欠 5 2 4 から強制的に抜け出させる(図 4 8 (b) 参照)。同様に、扉用摺接面 5 4 3 は、扉用作動杆 5 0 7 を解錠方向にスライドさせるに先立って扉用カム片 5 1 9 が摺接する面であり、扉用カム片 5 1 9 を扉用摺接面 5 4 3 に摺接させると(すなわちシリンダー錠 5 1 5 において鍵を反時計方向に回動させると)、ロック回動部材 5 2 8 が回動してロック爪部 5 2 7 を本体枠用切欠 5 2 3 及び扉用切欠 5 2 4 から強制的に抜け出させる。つまり、何れの作動杆 5 0 3 , 5 0 7 を解錠方向にスライドさせる場合であっても、その操作に先立ってロック爪部 5 2 7 が二つの切欠 5 2 3 , 5 2 4 から脱出し、作動杆 5 0 3 , 5 0 7 のスライドが可能となる。このように、正規の操作で解錠する場合には、ロック機構 5 2 6 が自動的に解除されることから、作業者等に負担をかけることなく、不正操作を防止することができる。

10

【0154】

また、互いに反対方向にスライドする二つの部材、すなわち本体枠用作動杆 5 0 3 及び扉用作動杆 5 0 7 を、一組のロック機構 5 2 6 でロック状態とし、しかもロック回動部材 5 2 8 への操作によってロック状態を解除することから、比較的簡単な構成で実現できるとともに、ロック機構 5 2 6 の小型化及び薄型化を図ることができる。

【0155】

ところで、本体用カム片 5 1 7 は本体枠用作動杆 5 0 3 にのみ係合可能であり、扉用カム片 5 1 9 は扉用作動杆 5 0 7 にのみ係合可能であるため、本体用カム片 5 1 7 と扉用カム片 5 1 9 とは、前後方向に位置をずらして互いに干渉しないように配置する必要がある。また、本体用カム片 5 1 7 における解錠操作の方向と、扉用カム片 5 1 9 における解錠操作の方向とは、互いに反対の方向となるが、本体用カム片 5 1 7 が本体枠用摺接面 5 4 2 に摺接した際のロック回動部材 5 2 8 の回動方向と、扉用カム片 5 1 9 が扉用摺接面 5 4 3 に摺接した際のロック回動部材 5 2 8 の回動方向とは同一の方向、すなわちロック爪部 5 2 7 が脱出する方向にしなければならない。

20

【0156】

そこで、本実施形態の施錠装置 1 2 3 では、ロック回動部材 5 2 8 に貫通孔部 5 4 1 を穿設するとともに、本体枠用摺接面 5 4 2 を貫通孔部 5 4 1 の内周縁に形成し、扉用摺接面 5 4 3 をロック回動部材 5 2 8 の外周縁に形成することにより、前後方向に離間して配置された本体用カム片 5 1 7 及び扉用カム片 5 1 9 を同じようにロック回動部材 5 2 8 に摺接させることが可能となり、しかも解錠操作の際にロック回動部材 5 2 8 を同じ方向に回動させることが可能になる。

30

【0157】

また、ロック操作片 5 3 0 は、本体筐体 3 を閉じた際に外枠 2 の壁部 H に当接する当接部 5 3 1 と、ロック回動部材 5 2 8 に対してロック操作片 5 3 0 を軸支する回動軸部 5 3 2 とを備え、ロック爪部 5 2 7 及び当接部 5 3 1 の距離が最大となる延出位置と当該距離が最小となる押込位置との間で回動可能に支持されている。これによれば、外枠 2 に対して本体筐体 3 が閉じられると、ロック操作片 5 3 0 の当接部 5 3 1 が外枠 2 の壁部 H に当接し、ロック回動部材 5 2 8 を押圧する。すなわち、ロック爪部 5 2 7 が本体枠用切欠 5 2 3 及び扉用切欠 5 2 4 に挿入するようにロック回動部材 5 2 8 を回動させる(図 4 7 (b) 参照)。一方、ロック操作片 5 3 0 は、ロック回動部材 5 2 8 に対して軸支されているため、本体筐体 3 が閉じられた状態でシリンダー錠 5 1 5 が操作され、本体用カム片 5 1 7 または扉用カム片 5 1 9 がロック回動部材 5 2 8 に摺接すると、ロック操作片 5 3 0 の当接部 5 3 1 を外枠 2 に当接させたまま、ロック回動部材 5 2 8 が回動する(図 4 8 (b) 参照)。つまり、ロック操作片 5 3 0 がロック回動部材 5 2 8 に対して相対的に回動し、ロック爪部 5 2 7 及び当接部 5 3 1 間の距離が最大となる延出位置から、当該距離が最小となる押込位置へと変位する。このように、ロック操作片 5 3 0 の当接部 5 3 1 を外枠 2 に当接させたまま、ロック回動部材 5 2 8 を回動させることが可能になることから、ロック状態の解除操作を円滑に行わせることができる。特に、図 4 3 に示すように、ロック機構 5 2 6 は第四弾性部材 5 3 3 (本実施形態では第三弾性部材 5 2 9 と兼用)を備え

40

50

、ロック操作片 5 3 0 を延出位置側に付勢している。このため、本体筐体 3 を開くことによりロック操作片 5 3 0 を自動的に延出位置に戻すことができ、その後、本体筐体 3 が閉じられた際は、ロック回動部材 5 2 8 を押圧してロック爪部 5 2 7 を本体枠用切欠 5 2 3 及び扉用切欠 5 2 4 に挿入させることが可能になる。なお、ロック操作片 5 3 0 を延出位置側に付勢する弾性力は、ロック回動部材 5 2 8 をロック解除側に付勢する弾性力よりも大きいため、ロック操作片 5 3 0 が外枠 2 に当接した際には、ロック操作片 5 3 0 のみが延出位置から押込位置に変位してしまうことを防止し、ロック回動部材 5 2 8 を確実に回動させる（すなわちロック爪部 5 2 7 を挿入させる）ことが可能となる。また、図 4 5 に示すように、当接部 5 3 1 は回転自在に支持されたローラ 5 3 4 を備えているため、ロック操作片 5 3 0 の当接部 5 3 1 を外枠 2 に当接させたまま、ロック回動部材 5 2 8 を回動させる際に、外枠 2 に沿って当接部 5 3 1 を滑らかに摺動させることが可能になり、ひいては、ロック回動部材 5 2 8 を解錠方向に回動させる力、すなわちシリンダー錠 5 1 5 における鍵の回転操作力を小さくすることが可能となる。

10

【 0 1 5 8 】

また、図 4 9 に示すように、扉用作動杆 5 0 7 の上部側には、扉用作動杆 5 0 7 が施錠位置から解錠位置にスライドした際（図 4 9（a）の状態から図 4 9（b）の状態に変化した場合）、扉用作動杆 5 0 7 と係合し扉用作動杆 5 0 7 を解錠位置に保持する保持部材 5 4 5 と、保持部材 5 4 5 を扉用作動杆 5 0 7 に係合する方向へ付勢する第五弾性部材 5 4 6（図 4 1 参照）とが備えられている。これによれば、シリンダー錠 5 1 5 における鍵の操作によって扉用作動杆 5 0 7 を一旦解錠位置までスライドさせ、扉形前面部材 4 を開放させると、保持部材 5 4 5 の爪部 5 4 5 a が扉用作動杆 5 0 7 の係合凹部 5 0 7 b と係合し、その後、鍵から手を放しても、あるいは鍵穴から鍵を抜き取っても、扉用作動杆 5 0 7 を解錠位置に保持することが可能となる。また、保持部材 5 4 5 によって扉用作動杆 5 0 7 が保持状態になると、保持部材 5 4 5 の一部分は装着基部 5 0 0 の前面よりも扉形前面部材 4 側に突出して配置され、その後、扉形前面部材 4 が閉鎖位置になると、扉形前面部材 4 によって保持部材 5 4 5 の先端が押圧され扉用作動杆 5 0 7 の保持状態が解除される（図 4 9（a）参照）。このため、扉形前面部材 4 を閉じる際には、鍵によって扉用作動杆 5 0 7 の解錠操作及び施錠操作を行わなくても、本体筐体 3 に対して扉形前面部材 4 を施錠させることが可能になる。また、扉形前面部材 4 を閉じる際に、扉施錠フック 5 0 6 が扉形前面部材 4 の係止具 5 0 5 に衝突することを回避でき、扉施錠フック 5 0 6 や係止具 5 0 5 周辺の破損を未然に防ぐことができる。なお、扉用作動杆 5 0 7 が解錠位置になると、ロック機構 5 2 6 のロック状態が解除されるため、シリンダー錠 5 1 5 における鍵の操作によらなくても本体枠用作動杆 5 0 3 をスライドさせることができる。

20

30

【 0 1 5 9 】

一方、図 3 6 及び図 4 1 に示すように、装着基部 5 0 0 は板金製であり、本体筐体 3 における自由端側の側枠部 5 5 0 の後面に固定される第一装着部 5 5 1 と、第一装着部 5 5 1 の左側縁から後方に向けて略垂直に折り曲げられた第二装着部 5 5 2 と、第二装着部 5 5 2 の後側縁から折り返して曲げられた第三装着部 5 5 3 とを具備して構成されている。つまり、横断面が略 L 字形になるように形成され、側枠部 5 5 0 に対して垂直となる部分では、間に所定の隙間ができるように 2 重に形成されている。そして、この隙間に本体枠用作動杆 5 0 3 及び扉用作動杆 5 0 7 が収容され、第一装着部 5 5 1 にシリンダー錠 5 1 5 が取付けられている。なお、装着基部 5 0 0 には、シリンダー錠 5 1 5 の本体用カム片 5 1 7 及び扉用カム片 5 1 9 と、ロック機構 5 2 6 の一部と、本体枠施錠フック 5 0 2 とを挿通させることが可能な複数の開口部及び切欠が形成されており、装着基部 5 0 0 の内部に収容された本体枠用作動杆 5 0 3 及び扉用作動杆 5 0 7 に対して装着基部 5 0 0 の外側から操作することが可能になっている。そして、このように、折り返した板金製のフレームの中に本体枠用作動杆 5 0 3 及び扉用作動杆 5 0 7 やその他の機構部が収容されることにより、外部からの操作を抑制し、不正操作をより効果的に防止することが可能になる。

40

【 0 1 6 0 】

50

特に、本実施形態では、図42に示すように、第二装着部552の外側には、ロック機構526の周辺を覆う防犯カバー557が設けられており、ロック機構526に対する外部からの不正操作を阻止し防犯性をさらに高めている。

【0161】

なお、装着基部500の第一装着部551が本体筐体3の側枠部550の後面に固定されるため、扉施錠フック506は、側枠部550を貫通して配設される。つまり、側枠部550には、扉施錠フック506及び保持部材545と対向する部分に開口部555が形成されている。ただし、扉施錠フック506に対向する開口部555は、扉施錠フック506よりも大きく開口しており、扉形前面部材4において係止具505として形成された突出引掛部556を挿入させることが可能となっている。つまり、図3に示すように、突出引掛部556は、扉形前面部材4の裏面周縁部分に設けられた補強金属枠101から後方に突出して形成されており、扉形前面部材4が閉鎖位置になると、側枠部550の開口部555に挿入し扉施錠フック506を係止させることが可能になる。このように、扉施錠フック506が本体筐体3の側枠部550から突出するのではなく、扉形前面部材4の係止具505が扉施錠フック506を迎えに行くように開口部555に挿入されることから、扉施錠フック506に対する外部からの不正操作、例えばピアノ線等を引掛けて操作することを一層困難にし防犯性を向上させることができる。

10

【0162】

以上、本実施形態の球投入回胴マシン1の物理的構造について説明した。かかる構造を具備した球投入回胴マシン1によれば、貯留皿体20が操作盤6とは別部材で構成され操作盤6の下方の位置から遊技者側に突出して形成されているため、リラックスした状態で投入操作部や遊技操作部を操作させることが可能となる。また、貯留皿体20が一皿構造であることから、貯留皿体20及び操作盤6の配置位置が全体的に低くなり、演出表示装置15を視認性のよい適切な位置に配置することが可能となる。

20

【0163】

また、貯留皿体20の上に操作盤6が配置され、その操作盤6が遊技者側に突出しているが、操作盤6と貯留皿体20との間に隙間21が設けられていることから、貯留皿体20に貯留された遊技球、または貯留皿体20によって案内される遊技球を視認させることが可能になり、貯留の有無、または貯留されている遊技球の量を容易に把握させることができる。特に、隙間21の大きさが略1.5cm以上であることから、操作盤6と貯留皿体20との隙間21から指を挿入することが可能となり、隙間21を通して遊技球を視認し難い場合であっても、指を挿入して遊技球の存在を確認することが可能になる。また、貯留皿体20において球詰まりが生じた場合であっても、容易に対処することが可能になる。しかも、隙間21の大きさは略4cm以下であることから、操作盤6と貯留皿体20との間に遊技者の拳が入ることを抑制でき、ひいては、貯留皿体20に連通する遊技球取込装置19に対しての不正行為を抑制することができる。

30

【0164】

また、操作盤6が貯留皿体20よりも遊技者側に突出しているか、または、同等の突出量となっているため、遊技操作部等を操作盤6の前面に配置した場合であっても、貯留皿体20に触れることなく、遊技操作部等を操作することが可能となる。つまり、操作盤6と貯留皿体20とを近接して配置した場合であっても、操作性の低下を抑制することができる。

40

【0165】

また、貯留皿体20を、貯留部25と通路部26とに分けて構成することにより、貯留部25では比較的多くの遊技球を貯留し、通路部26では遊技球取込装置19に向って遊技球を円滑に流下させることが可能になる。また、通路部26の下流側は、閉鎖部材28によって上面が閉鎖されているため、遊技球取込装置19に対する不正行為を一層確実に防止することができる。なお、貯留皿体20に球視認窓29が形成されているため、通路部26を転動する遊技球を容易に視認させることが可能となる。特に、球視認窓29が貯留皿体20の前面部分に形成されているため、隙間から覗き込むような姿勢をとることな

50

く、遊技を行いながら自然な形で視認させることが可能となる。

【0166】

また、貯留部25の上方には操作盤6が配置されないため、貯留部25での貯留状態を上方または斜め上方から容易に視認させることが可能となる。つまり、通路部26で転動する遊技球を視認することが困難であっても、少なくとも遊技球の貯留状態だけは明瞭に認識させることで、遊技球（賞球）の払出しを視認することによる遊技機本来の面白みを維持することができる。貯留部25の上方の開放空間30に遊技状態ランプ31が配設されているため、遊技状態ランプ31の発光状態によって遊技状態を確認しつつ、遊技球の貯留状態を視認することができる。したがって、遊技状態ランプ31を一層注目させることが可能になり、遊技球の払出し状況と関連付けて遊技状態の変化を認識させることができる。

10

【0167】

また、操作盤6の上面が平面であることから手を安定した状態で載せることが可能となる。また、投入操作部と遊技操作部とが操作盤6の上面と前面とに分けて配置されることから、投入操作部と遊技操作部とを左右方向に離間しない状態で配置することが可能となり、操作盤6の上に載せた手を移動させることなく、全ての操作部を順に操作させることも可能となる。

【0168】

また、遊技中に操作することの少ない貸出精算操作部36を貯留皿体20の下方、すなわち扉形前面部材4の下端近傍に配置することにより、遊技の邪魔になることなく設けることができる。また、扁平突出部35は遊技者側に突出して形成されているため、貯留皿体20の近傍に配置した場合でも、容易に操作することが可能となる。特に、遊技者側に向って下り勾配となった傾斜面37に、貸出精算操作部36が配置されているため、貸出精算操作部36は斜め上向きとなり、容易に操作することができる。

20

【0169】

また、貸出精算操作部36の周辺に電飾部38が設けられ、遊技状態に基づいて発光させることから、貸出精算操作部36の所在を遊技中において目立たせることができ、精算等の際に、貸出精算操作部36の所在を確認するという手間が軽減され、使い勝手を高めることができる。

【0170】

また、遊技球払出装18と貯留皿体20との間に機内タンク39が介装されているため、貯留皿体20を一皿構造としたことによる容量不足を補うことができ、貯留皿体20から遊技球が溢れないように頻繁に抜き取ったり、あるいは遊技球の投入が断続的となったりすることを防止できる。

30

【0171】

さらに、図柄変動表示装置13よりも演出態様の多様化を図ることが可能な演出表示装置15を、扉形前面部材4の略中央部分、すなわち遊技者にとって視認性のよい適切な位置に配置したことにより、扉形前面部材4を一層注目させるとともに、演出態様の変化を楽な姿勢で楽しませることができる。特に、演出表示装置15を視認させるための表示装置用窓部16が、図柄変動表示装置13を視認させるためのドラム用窓部14よりも大きい

40

【0172】

なお、本実施形態では、扉形前面部材4の中央部分に演出表示装置15を配置し、扉形前面部材4の上部側に小型の図柄変動表示装置13を配置するものを示したが、これとは逆に、扉形前面部材4の中央部分に比較的大型の図柄変動表示装置を配置し、扉形前面部材4の上部に演出表示装置を配置するようにしてもよい。このように構成した場合には、図柄変動表示装置を視認性のよい適切な位置に配置することが可能となる。特に、図柄変動表示装置では図柄リールを適切な位置で停止させる、所謂「目押し」操作が行われるため、視認性をよくすることにより遊技意欲の低下を抑制することが可能となる。

50

【 0 1 7 3 】

また、本実施形態では、図柄変動表示装置 1 3 を扉形前面部材 4 に装着するものを示したが、図柄変動表示装置 1 3 を本体筐体 3 内に収容し、扉形前面部材 4 に形成された窓部を通して視認させるようにしてもよい。

【 0 1 7 4 】

[球投入回胴マシンの内部構成]

図 5 0 は、球投入回胴マシン 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。球投入回胴マシン 1 は遊技の進行を統括的に制御するための主制御基板 4 0 0 を有しており、この主制御基板 4 0 0 には CPU をはじめ ROM、RAM、入出力インタフェース（入力制御回路および出力制御回路）等が実装されている。

10

【 0 1 7 5 】

まず、主制御基板 4 0 0 は、遊技球取込装置 1 9 および図柄変動表示装置 1 3 と接続されて、これらの遊技球取込装置 1 9 および図柄変動表示装置 1 3 の動作を制御する。また、前述したベットボタン 7、8 やスタートレバー 9、リール停止ボタン 1 0 等はいずれも主制御基板 4 0 0 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主制御基板 4 0 0 に出力することができる。

【 0 1 7 6 】

具体的には、主制御基板 4 0 0 は、遊技球取込装置 1 9 に制御信号を送信して、遊技球取込装置 1 9 に遊技者が投入した遊技球を取り込ませる。そのうち、スタートレバー 9 が操作されると前述した図柄変動表示装置 1 3 を始動させる（各図柄リール 3 0 1 a、3 0 1 b、3 0 1 c の回転を開始させる）操作信号が主制御基板 4 0 0 に出力され、リール停止ボタン 1 0 a、1 0 b、1 0 c が操作されると、図柄リール 3 0 1 a、3 0 1 b、3 0 1 c をそれぞれ停止させる操作信号が主制御基板 4 0 0 に出力される。

20

【 0 1 7 7 】

ここで、遊技球取込装置 1 9 は、先述の駆動モータ、近接スイッチ 5 9、6 0、カウンツスイッチ 5 7、5 8、球抜弁検出器 5 6、角度検出用フォトスイッチなどを備えており、主制御基板 4 0 0 の制御によって、後述する遊技球の取込に関する各種処理が実行されるが（図 7 0 ~ 図 7 4 参照）、詳細は後述する。

30

【 0 1 7 8 】

なお、以下では必要に応じて、図柄リール 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 1 0 a、1 0 b、1 0 c を左リール停止ボタン 1 0 a、中リール停止ボタン 1 0 b、右リール停止ボタン 1 0 c と呼ぶ。

【 0 1 7 9 】

そして、図柄変動表示装置 1 3 は図柄リール 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モータ 3 2 1 を備えている（左リールモータ 3 2 1 a、中リールモータ 3 2 1 b、右リールモータ 3 2 1 c）。このリールモータ 3 2 1 はステッピングモータからなり、それぞれの図柄リール 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 1 4 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。

40

【 0 1 8 0 】

また、各図柄リール 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フォトセンサ（位置センサ）3 2 5 を有している。すなわち、各図柄リール 3 0 1 a、3 0 1 b、3 0 1 c にはそれぞれ位置センサ 3 2 5 a、3 2 5 b、3 2 5 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 2 5 a、中リール位置センサ 3 2 5 b、右リール位置センサ 3 2 5 c）。これら位置センサからの検出信号（インデックス信号）が主制御基板 4 0 0 に入力されることで、主制御基板 4 0 0 では各リールの停止位置情報を得ることができる。

50

【 0 1 8 1 】

一方、主制御基板 4 0 0 からは、図柄変動表示装置 1 3 や遊技球払出装置 1 8 に対して制御信号が出力される。すなわち、前述した各リールモータ 3 2 1 a , 3 2 1 b , 3 2 1 c の起動及び停止を制御するための駆動パルス信号が主制御基板 4 0 0 から出力される。また遊技球払出装置 1 8 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主制御基板 4 0 0 から払出制御基板 4 0 2 に駆動信号が送信され、これを受けて遊技球払出装置 1 8 は賞球の払い出し動作を行う。上記以外に、遊技球を払出す場合があり、これは、取込を完了した遊技球がある状態で球抜きつまみ 1 1 が操作されてゲームのキャンセル操作が行われた場合である。この場合も主制御基板 4 0 0 は払出制御基板 4 0 2 に駆動信号を送信して遊技球を遊技者に返却する。

10

【 0 1 8 2 】

また、払出制御基板 4 0 2 は、C R 度数表示基板上の球貸しボタンを遊技者が操作することにより、公知の C R サンドから球貸し指令が発生し、この指令に基づいて貸し球を遊技球払出装置 1 8 から遊技者に払出す。

【 0 1 8 3 】

ところで、球投入回胴マシン 1 は、主制御基板 4 0 0 の他にサブ基板 3 6 0 を備えており、このサブ基板 3 6 0 には C P U や R O M 、 R A M 、入出力インタフェース（入力制御回路および出力制御回路）、V D P (V i d e o D i s p l a y P r o c e s s o r) などが備えられるほか、A M P (オーディオアンプ)、音源 I C 等も実装されている。そして、サブ基板 3 6 0 は主制御基板 4 0 0 から一方向のコマンドを受信することによって、内蔵する V D P を用いて演出表示装置 1 5 で演出を行い、左右スピーカ 1 3 0 から効果音を発生する。また、サブ基板 3 6 0 はランプ駆動基板 3 6 3 にシリアル信号でコマンドを送信し、ランプ駆動基板 3 6 3 は各種ランプの電飾を制御する。

20

【 0 1 8 4 】

なお、主制御基板 4 0 0 に、球投入回胴マシン 1 を遊技場のホールコンピュータに接続するための外部中継端子板を設けるようにしてもよい。このときは、外部中継端子板が、主制御基板 4 0 0 から送信される各種信号（球投入信号や賞球払出信号、遊技ステータス等）をホールコンピュータに中継する役割を担う。

【 0 1 8 5 】

以上、球投入回胴マシン 1 の内部構成例を説明した。かかる構成を有する球投入回胴マシン 1 によるゲームは、遊技者がベット数を決定した状態でスタートレバー 9 を操作すると各図柄リール 3 0 1 a , 3 0 1 b , 3 0 1 c が回転し、この後、遊技者がリール停止ボタン 1 0 a , 1 0 b , 1 0 c を操作すると、対応する各図柄リール 3 0 1 a , 3 0 1 b , 3 0 1 c が停止制御され、そして、全ての図柄リール 3 0 1 a , 3 0 1 b , 3 0 1 c が停止すると、後述する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賞球が付与される。なお、本実施形態では、遊技者によりベット数が決定されるが、近年では、M A X ベットされることがゲームの始動条件とされている場合が多い（即ち 1 5 個の遊技球が取り込まれなければゲームが始動しない）。

30

【 0 1 8 6 】

以下では、上記の球投入回胴マシン 1 によって行なわれるゲームの遊技性を、より特徴的に具現化するための構造および制御について、より詳細に説明する。

40

【 0 1 8 7 】

[各リールの図柄、図柄列]

各図柄リール 3 0 1 a , 3 0 1 b , 3 0 1 c には、図 5 1 に示すように、複数種類（この図では、合計 9 種類のうちいずれか）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 1 4 番までで示した合計 1 4 個の図柄）が表記された各リール帯（図柄帯）3 8 1 a , 3 8 1 b , 3 8 1 c が付されている。図 5 1 では、各図柄リール 3 0 1 a , 3 0 1 b , 3 0 1 c に付されたそれぞれのリール帯 3 8 1 a , 3 8 1 b , 3 8 1 c 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

50

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。

【0188】

そして、各図柄リール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）の図柄がドラム用窓部14（図柄表示窓ともいう、以下では図柄表示窓14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52参照）。

【0189】

また、図柄の種類には、図51に示すように、「赤7」図柄（以下では赤7図柄といい、リール帯381a, 381b, 381cそれぞれの配列番号11番の3つが該当する）、および、「白7」図柄（以下では白7図柄といい、リール帯381cの配列番号2番が該当する）があり、これらは他の図柄に比べて大きい。また、「赤7」図柄は内側が赤で塗りつぶされており、「白7」は内側が白で塗りつぶされている。このように、赤7図柄および白7図柄を他の図柄に比べて大きく且つ比較的目的立ちやすい色が施されていることから、他の図柄に比べて視認しやすくなっている。

【0190】

また、「キャラクタ「S男」を形どった図柄、以下ではS男図柄という」（例えば、リール帯381aの配列番号1番等）、「キャラクタ「M子」を形どった図柄、以下ではM子図柄という」（例えば、リール帯381aの配列番号3番等）、「キャラクタ「E男」を形どった図柄、以下ではE男図柄という」（例えば、リール帯381aの配列番号4番等）、「キャラクタ「H男」を形どった図柄、以下ではH男図柄という」（例えば、リール帯381aの配列番号5番等）、「キャラクタ「I男」を形どった図柄、以下ではI男図柄という」（例えば、リール帯381bの配列番号1番等）、「キャラクタ「M男」を形どった図柄、以下ではM男図柄という」（例えば、リール帯381bの配列番号2番等）、「キャラクタ「T子」を形どった図柄、以下ではT子図柄という」（例えば、リール帯381bの配列番号3番等）、がある。

【0191】

以上のように各リール帯381a, 381b, 381cに表記される図柄の種類は合計9種類となっている。そして、リール帯381aには5種類（S男、M子、E男、H男、赤7）、リール帯381bには4種類（I男、M男、T子、赤7）、リール帯381cには6種類（S男、白7、E男、M子、H男、赤7）の図柄が表記されている。

【0192】

[有効ライン]

図52は、図柄表示窓14を拡大したところを示している。図柄表示窓14からは、各図柄リール301a, 301b, 301cの図柄列中の図柄のうち、連続する3つの図柄が視認可能となっている。この図柄が表示されている3つの位置を上から「上段（または上段位置）」、「中段（または中段位置）」、「下段（または下段位置）」という。

【0193】

上記のことから、図柄表示窓14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。本実施形態の球投入回胴マシン1では「段数（3）×リールの数（3）」より、図柄表示窓14内には最大で9個の図柄を表示させることができる。

【0194】

また、先述したように、扉形前面部材4の前面における遊技状態ランプ31には、各種遊技に関する状態を報知するための各種ランプが備えられている、そして、後述する図54に示すように、遊技状態ランプ31のうちで最も上方に位置する3つのLED（図中に示す符号602a, 602b, 602c）が、遊技球の投入数（すなわち、ベット数）を表示するための遊技球投入数表示ランプ602である。遊技球投入数表示ランプ602の各々は、それぞれベット数（すなわち、投入した遊技球の個数に応じた掛け数）に対応しており、詳細には、遊技球投入数表示ランプ602aは1ベット（遊技球投入数は5個）、遊技球投入数表示ランプ602bは2ベット（遊技球投入数は10個）、遊技球投入数表示ランプ602cは3ベット（遊技球投入数は15個）、にそれぞれ対応している。

【0195】

そして、ベット数に応じて有効となる並び（直線型）が、予め決められている。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する。後述する所定の当選役に対応する図柄の組み合わせは、一つの有効ライン上に並んで表示されてはじめて当該当選役に対応する図柄の組み合わせ態様として表示されたと判断されるものである。すなわち、所定の当選役に対応する図柄を構成する各図柄が図柄表示窓14内に個々に表示されたとしても、それぞれの図柄が一つの有効ライン上に並んでいなければ、所定の当選役に対応する図柄の組み合わせ態様が表示されたと判断されないことになる。なお、このような場合は、バラバラな図柄の組み合わせ態様が表示されたと判断される。

【0196】

次に、ベット数に対応する有効ライン、および、有効ラインの数についての一般的事項を説明する。1ベットに対応する有効ラインは、各リールの中段位置を繋いだ「中段 - 中段 - 中段」となる並びの1つの有効ライン621（中段ライン621）のみである。これを「1BETライン」という。

【0197】

2ベットでは、前述の1BETラインのほかに、各リールの上段位置を繋いだ「上段 - 上段 - 上段」となる並びの有効ライン622a（上段ライン622a）、および、各リールの下段位置を繋いだ「下段 - 下段 - 下段」となる並びの有効ライン622b（下段ライン622b）、の2つの有効ラインが新たに加えられる。この上段ラインと下段ラインの2つの有効ラインのことをまとめて「2BETライン」という。従って、2ベットの場合は合計で3つ有効ラインがあることになる。

【0198】

3ベットでは、前述の1BETライン、2BETラインのほかに、左リールの上段位置及び中リールの中段位置及び右リールの下段位置を繋いだ「上段 - 中段 - 下段」となる右下がりの並びの有効ライン623b（右下がりライン623b）、および、左リールの下段位置及び中リールの中段位置及び右リールの上段位置を繋いだ「下段 - 中段 - 上段」となる右上がりの並びの有効ライン623a（右上がりライン623a）、の2つの有効ラインが新たに加えられる。この右上がりラインと右下がりラインの2つの有効ラインのことをまとめて「3BETライン」という。従って、3ベットの場合は合計で5つ有効ラインがあることになる。

【0199】

上記は一般的な回胴式遊技機の有効ラインについての説明であるが、有効ラインは上記のような直線型の並びに限られることはない。さらに、上記のようにベット数が増えるごとに対応する有効ラインを増やす態様に限られない。以下では、本実施形態の球投入回胴マシン1の有効ラインについて、図53を用いて具体的に説明する。図53は、本実施形態の球投入回胴マシンの有効ラインを説明するための図である。

【0200】

本実施形態の球投入回胴マシン1では、掛け数は3ベット（MAXベット）のみとする。そして、図53（a）に示すように、図柄表示窓14内で「上段 - 中段 - 下段」となる右下がりの並びの有効ライン623b（右下がりライン623b）と、図53（b）に示すように、図柄表示窓14内で「下段 - 中段 - 上段」となる右上がりの並びの有効ライン623a（右上がりライン623a）と、を有効ラインに含んでいる。従って、球投入回胴マシン1では、上記以外のライン（中段ライン621、上段ライン622a、下段ライン622b）は有効ラインに含まれない。

【0201】

さらに、本実施形態の球投入回胴マシン1では、直線型の有効ラインとは異なる変則型の有効ラインをも有している。この変則型の有効ラインは、図53（c）に示すように、図柄表示窓14内で「上段 - 中段 - 上段」となるV字型の並びの有効ライン624a（V字型ライン624a）、および、図53（d）に示すように、図柄表示窓14内で「下段 - 中段 - 下段」となる逆V字型の並びの有効ライン624b（逆V字型ライン624b）

10

20

30

40

50

、である。

【0202】

このように、本実施形態の球投入回胴マシン1では、2パターンの直線型の有効ライン（右下がりライン623b，右上がりライン623a）と、2パターンの変則型の有効ライン（V字型ライン624a，逆V字型ライン624b）と、の計4パターンの有効ラインを有している。

【0203】

これにより、入賞役に対応する図柄の組み合わせが所謂バラケ目（図柄組み合わせが異なる図柄で構成される目）であったとしても、遊技者が入賞役を把握することが可能となる。入賞役に対応する図柄に組み合わせが所謂バラケ目であると入賞したか否かを把握し難くなるものの、いずれか一の列については上段、中段および下段のうち一つの段に表出された図柄のみが有効化され且つ有効組み合わせも4通りなので、入賞役を把握する意思が遊技者にあれば把握することが可能である。また、全ての図柄リール301a～301cについて図柄表示窓14内の上段、中段および下段の全ての段に図柄が一つずつ表出されるにもかかわらず一部が無効化されるので、各図柄リール301a～301cの回動の停止制御が複雑とならず、制御負荷が徒に高められることもない。

【0204】

なお、有効ラインは、上記のラインに限られない。例えば、有効ラインが、左右方向に並べて配置された三列の図柄リール301a～301cのうちいずれか一の列については上段、中段および下段のうちいずれか一つの段に表出された図柄を必ず通過し、且つ、他の二つの列については上段、中段および下段から選ばれた二つの段のうちいずれかの段に表出された図柄を通過するようにしても良い。これによると、有効ラインは4パターンとなり、「下段 - 上段 - 下段」となる角度が相対的に小さいV字型の並びのライン（図示せず）、および、「上段 - 下段 - 上段」となる角度が相対的に小さい逆V字型の並びのライン（図示せず）も、有効ラインとなりうる。

【0205】

また、有効ラインが通過する位置に表出される位置を有効位置と称すると、上記一の列については、上段、中段および下段のうちいずれか一つの段が有効位置となり（つまり、当該一の列上の有効位置は1つのみである）、当該一の列を除く他の二つの列については、上段、中段および下段のうち二つの段が有効位置となる。これにより、いずれの入賞役に対応する図柄組み合わせが導出されたとしても、上記一の列については有効位置が一つであるから、当該入賞役に対応する図柄組み合わせを構成する図柄は必ず当該有効位置に表出されることとなる。

【0206】

このような場合であっても、入賞役に対応する図柄の組み合わせが所謂バラケ目であったとしても、入賞役を把握する意思が遊技者にあれば把握することが可能である。また、全ての図柄リール301a～301cについて図柄表示窓14内の上段、中段および下段の全ての段に図柄が一つずつ表出されるにもかかわらず一部が無効化されるので、図柄リール301a～301cの回動の停止制御が複雑とならず、制御負荷が徒に高められることもない。

【0207】

[遊技状態表示部]

次に、先述の遊技状態ランプ31には、球投入回胴マシン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類などの表示器が設けられている。そして、これらの表示器が配置された領域が、遊技者が球投入回胴マシン1に関する各種状態を把握するための遊技状態表示部を構成する。なお、遊技状態ランプ31（遊技状態表示部）における各種表示器の点灯（あるいは点滅）制御は、図示外の遊技状態表示基板によって実行される。

【0208】

図54に示すように、遊技状態ランプ31には、先述の遊技球投入数表示ランプ602

10

20

30

40

50

の他に、エラー表示ランプ 6 0 4、打止表示ランプ 6 0 5、サービスゲーム表示ランプ 6 0 6、遊技開始表示ランプ 6 0 8、遊技球投入表示ランプ 6 1 0、および、遊技球払出表示ランプ 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賞球の累計払い出し個数を表示したり、ボーナスゲームをカウントしたりする 7 セグメント L E D 等を別途設けてもよい。

【 0 2 0 9 】

エラー表示ランプ 6 0 4 は、球投入回胴マシン 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。

10

【 0 2 1 0 】

打止表示ランプ 6 0 5 は、図示外の打止めスイッチが O N にセットされており、ボーナスゲームが終了した後に遊技球の投入を受け付けない打止め状態となったときに、その打止め状態の発生を遊技者等（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 2 1 1 】

サービスゲーム表示ランプ 6 0 6 は、ゲーム結果がサービス役（後述する）となった場合に、サービスゲーム（新たに遊技球を掛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。なお、本実施形態のサービスゲームは、遊技球取込装置 1 9 から遊技球が取り込まれることなく（自動 B E T もされることなく）次ゲームが実行できるゲームである。ただし、このサービスゲームは、自動 B E T されてゲームが実行される従来の R T であっても良い。

20

【 0 2 1 2 】

遊技開始表示ランプ 6 0 8 は、ベット数が M A X ベットに達して図柄変動表示装置 1 3 が作動可能な状態となったときに点灯（あるいは点滅）を開始し、遊技者にスタートレバー 9 の操作（始動操作）を促す役割を持っている。

【 0 2 1 3 】

遊技球投入表示ランプ 6 1 0 は、遊技球の投入が受付可能な状態のときに点灯（あるいは点滅）を続けることにより、遊技者にベット（すなわち、遊技球の投入）を促す役割を持っている。

【 0 2 1 4 】

30

遊技球払出表示ランプ 6 1 2 は、ゲーム結果に伴う賞球の払い出しがある場合に、その賞球の払い出し中に点灯（あるいは点滅）することにより、遊技者に賞球の払い出しが行なわれていることを知らせる役割を持っている。

【 0 2 1 5 】

[当選役と図柄の組み合わせ]

ここで、球投入回胴マシン 1 の当選役（入賞役と呼ばれるものを含む）と、それに対応する図柄の組み合わせについて、図 5 5 を用いて具体的に説明をする。図 5 5 は、球投入回胴マシン 1 の各当選役と対応する図柄の組み合わせ及びその特典（払い出し球数等、以下では遊技特典という）を示したものである。なお、この図 5 5 は、遊技者に向けた配当表（各当選役の遊技特典の簡単な説明を表記したもの）として表示パネル等に表記するものとしてもよい。

40

【 0 2 1 6 】

前述したとおり、各図柄リール 3 0 1 a , 3 0 1 b , 3 0 1 c には、それぞれリール帯 3 8 1 a , 3 8 1 b , 3 8 1 c が付されている。リール帯ごとに図柄の順番や図柄の種類等はそれぞれ異なった順番になっており、例えば、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 1 4 内に表示されることの無いものとなっている。なお、図柄表示窓 1 4 内に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表示されなければ、いくつかのリール帯の図柄の順番や図柄の種類が同じであってもよい。

【 0 2 1 7 】

そして、全ての図柄リール 3 0 1 a , 3 0 1 b , 3 0 1 c を停止させた際に図柄表示窓

50

14 内に表示される表示内容（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14内で前述の有効ラインのいずれか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。すなわち、球投入回胴マシン1では有効ラインは4つ（4つのライン）ということになる（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14内に表示されない）。

【0218】

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ることを、（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、当選役図柄が揃うと称する。

10

【0219】

球投入回胴マシン1の図柄には、「赤7図柄」、「白7図柄」、「S男図柄」、「M子図柄」、「E男図柄」、「H男図柄」、「I男図柄」、「M男図柄」、「T子図柄」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」および「白7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。このうち、「赤7図柄」は、各図柄リール301a, 301b, 301cに1つしかなく、加えて色彩も赤と他の図柄に比べて視認しやすい。また「白7図柄」は右リール301cのみにしかなく、しかもその数は1つである。また、加えて色彩も白であることから、他の図柄に比べて視認しやすいものである。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、遊技者が目標の図柄にすることが容易である。

20

【0220】

これらの図柄はそれだけでは象徴的な図柄に過ぎないものであるが（図柄1つだけでは当選役に対応しない。ただし、後述するとおり、当選役がチェリーの場合は図柄一つだけで当選役に対応する）、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。以下、図55に示された各当選役に対応する所定の図柄の組み合わせ態様について説明する。

【0221】

〔ビッグボーナス、レギュラーボーナス〕

30

図55に示すように、BBと示されている当選役が、ビッグボーナス（以下ではBBと呼称する）である。このBBには、対応する図柄（BB図柄）の組み合わせ態様として「赤7図柄 - 赤7図柄 - 赤7図柄」が予め決められている。つまり、全て「赤7図柄」からなる図柄の組み合わせが1つの有効ライン上に揃うと、BB図柄が揃ったということになる。

【0222】

BB図柄が揃うと、ビッグボーナスゲーム（以下、BBゲームという）という遊技特典が付与される。このBBゲームは、賞球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、規定個数の賞球（例えば、1400個）を払い出すまで継続して実行される。払い出された賞球が規定個数分に到達すると（あるいは規定個数を超えた場合としてもよい）、BBゲームは終了となる。

40

【0223】

また、この球投入回胴マシン1では、BB図柄が揃った際（BB図柄が揃った当該ゲーム）には、賞球は付与されない。つまり、BB図柄が揃うことはBBゲームへ移行する契機としての役割を果たすことになる。また、BB図柄は各図柄リール301a, 301b, 301cにそれぞれ1つずつしか配置されていないため（図51参照）、BB図柄を図柄表示窓14内に正確に狙って（後述する引き込む制御可能な範囲で）停止操作（リール停止ボタン10a, 10b, 10cを押す操作）を行わないと、BB図柄を揃えることができない。このように目的の図柄（この例ではBB図柄）を狙って停止操作を行うこと、即ち「目押し」は、回胴式遊技機における技量（または技術、遊技者が意図して行う必要

50

がある操作)の一つである。

【0224】

よって、遊技者の「目押し」の技量が高ければ(主に遊技に熟練した遊技者等、遊技の熟練度が高い遊技者)、目的の図柄を狙った位置(例えば、図柄表示窓14内)に表示させる(停止させる)ことが容易なものとなる。一方、遊技者の「目押し」の技量が低ければ(主に遊技に未熟な遊技者等、遊技の熟練度が低い遊技者)、目的の図柄を狙った位置(例えば、図柄表示窓14内)に表示させる(停止させる)ことが容易なものとはならない(困難であるといえる)。

【0225】

さらに、BBゲームが終了すると、後述の第3サービスゲーム(後述の図58(d)に示される当たり値判定テーブル(ST3)に基づいて行われるゲーム)という遊技特典が付与される(詳細は後述する)。この第3サービスゲームでは、所定のゲーム回数にわたり遊技者に有利な状態が継続するものである(例えば、所定の当選役に一定期間当選しやすくなるなど)。すなわち、BB図柄が揃うと、BBゲームで賞球を獲得できることに加えて、遊技者に有利な状態になるという付加的な特典(例えば、さらに賞球を多く獲得できる等)が付与されるということになる。

10

【0226】

また、RBと示されている当選役は、レギュラーボーナス(以下ではRBと呼称する)である。RB図柄が揃ったときの図柄の組み合わせ態様は「赤7図柄-赤7図柄-白7図柄」となっている。

20

【0227】

RB図柄が揃うと、レギュラーボーナスゲーム(以下、RBゲームという)という遊技特典が付与される。このRBゲームは、賞球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、BBゲームが実行される場合よりも少ない規定個数の賞球(例えば、525個)を払い出すまで継続して実行される。払い出された賞球が規定個数分に到達すると(あるいは規定個数を超えた場合としてもよい)、RBゲームは終了となる。なお、規定のゲーム回数だけ継続させて、この規定のゲーム回数に到達すると、RBゲームを終了させるものとしてもよいし、あるいは、規定個数分に到達するか、規定のゲーム回数に到達するか、のいずれかの条件が満たされた場合にRBゲームを終了させるものであってもよい。また、RBゲームが規定のゲーム回数(例えば12回)に到達するか、当該RBゲーム期間中に規定の入賞回数に到達するか(例えば、何れかの当選役に7回当選する等)、のいずれかの条件が満たされた場合にRBゲームを終了させるものであってもよい。

30

【0228】

RB図柄が揃った場合も当該ゲームでは賞球の付与はされず、RBゲームへ移行する契機としての役割のみとなっている。また、RB図柄を構成する各図柄(赤7図柄、白7図柄)も、BB図柄の場合と同様、各図柄リール301a, 301b, 301cにそれぞれ1つずつしか配置されていないため(図51参照)、目押しが必要な図柄となる。

【0229】

さらに、RBゲームが終了すると、後述の第4サービスゲーム(後述の図59(a)に示される当たり値判定テーブル(通常)に基づいて行われるゲーム)という遊技特典が付与される(詳細は後述する)。この第4サービスゲームも、所定のゲーム回数にわたり遊技者に有利な状態(例えば、所定の当選役に一定期間当選しやすくなるなど)が継続するといった点において、BBゲームの終了後に付与される第3サービスゲームと同様である。すなわち、RB図柄が揃うと、RBゲームで賞球を少量獲得したうえで、遊技者に有利な状態になるという付加的な特典(例えば、さらに賞球を多く獲得できる等)が付与されるということになる。

40

【0230】

このように、球投入回胴マシン1ではBBゲーム、RBゲームという2つのボーナスゲームにより遊技者が賞球を集中して獲得できる機会が設けられている。ただし、遊技者が大量の賞球を獲得することが可能なものはBBゲームだけである。また、球投入回胴マシ

50

ン 1 では、1 回のゲームで払い出される賞球の最大個数（例えば、75 個）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賞球の個数はこの最大個数を超えないものとなっている。このことから、RB ゲームが開始してから終了するまでの間に獲得可能な賞球は、1 回のゲームで獲得可能な最大個数（75 個）に比べれば多いものの、BB ゲームが開始してから終了するまでの間に獲得可能な賞球に比べると相当に少なくなっている（約 1 / 3 程度）。

【0231】

[サービス役（サービス役 1、サービス役 2）]

図 55 に示すように、サービス役 1（サービス 1）と示されている当選役には、対応する図柄（サービス役 1 図柄）の組み合わせ態様として「H 男図柄 - I 男図柄 - H 男図柄」が予め決められている。

10

【0232】

サービス役 1 図柄が揃うと、サービスゲームという遊技特典が付与される。このサービスゲームでは、改めて遊技球を投入もしくはベット操作をすることなく、次のゲームを実行できる。その場合の有効ライン数は、遊技者にゲームをサービスするといった観点から、常に最大有効ライン数であることが好ましい。ただし、従来のリプレイのように、サービス役 1 の図柄が揃った当該ゲームの有効ライン数と同じとしても良い。また、その他任意の有効ライン数としても良い。

【0233】

また、サービス役 2（サービス 2）と示されている当選役には、対応する図柄（サービス役 2 図柄）の組み合わせ態様として「H 男図柄 - T 子図柄 - H 男図柄」が予め決められている。

20

【0234】

サービス役 2 図柄が揃ったときも、サービス役 1 図柄が揃ったときと同様に、サービスゲームという遊技特典が付与される。このサービスゲームでも、改めて遊技球を投入もしくはベット操作をすることなく、次のゲームを実行できる。その場合の有効ライン数は、常に最大有効ライン数であることが好ましい。ただし、サービス役 2 の図柄が揃った当該ゲームの有効ライン数と同じとしても良い。また、その他任意の有効ライン数としても良い。

【0235】

ここで、サービス役 1 図柄が揃った場合には、サービスゲームが行なわれてもその後の遊技状態を変化させることがなく、抽選処理から特典付与までが全て一回のゲームで完結する。一方、サービス役 2 図柄が揃ってサービスゲームが行なわれたのちは、当選役としてのサービス役 2 図柄が揃ったとき（サービス役 2 に当選したとき）の遊技状態によっては、第 1 サービスゲーム（後述の図 58（b）に示される当たり値判定テーブル（ST1）に基づいて行われるゲーム）に移行する場合がある（詳細は後述する）。このように、2 種類のサービス役（サービス役 1 およびサービス役 2）は、次のゲームをサービスゲームとして実行できる点において同様であるものの、その後第 1 サービスゲームに移行するか否かといった点で存在意義が異なっている。

30

【0236】

なお、本明細書において、「当選」は抽選に当選したことを意味し、当該抽選に当選したことを条件に、当該当選役図柄が有効ライン上に揃うこととなる。ただし、上述の「目押し」に失敗すると、たとえ抽選に当選したとしても当該当選役図柄が有効ライン上に揃わない場合がある。

40

【0237】

なお、本実施形態では、上記のように当選種別としての「サービス役」に 2 種類（サービス役 1 およびサービス役 2）を設けているため、以下では、単に「サービス役」と称するときは、サービス役 1 およびサービス役 2 の両方を指すものとする。

【0238】

このように、サービス役図柄が揃った際にも賞球は付与されず、サービスゲームへ移行

50

する契機としての役割を持たせている。このサービスゲームの遊技特典の特徴は、賞球の払出しを行わない代わりに次のゲームで新たに遊技球を消費する（ベット操作する）必要がないことである。またサービス役は賞球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、球投入回胴マシン1では、概ね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、遊技者が消費する遊技球の量（一定時間当たりにつき消費する遊技球数）をある程度一定の範囲に保つことが可能となる。つまり、サービス役という当選役を設けることで、ゲーム進行における過剰な遊技球の消費を抑える役割を持たせることができる。

【0239】

また、各図柄リール301a, 301b, 301cにサービス役図柄をそれぞれ満遍なく配置する（例えば、サービス役図柄からサービス役図柄までの間に配置する他の図柄（サービス役図柄とは異なる種類の図柄のこと）を1個から最大でも4個までにすることにより、サービス役図柄を目押しの必要なく揃えることができるものとする）ことができる。なお、この図柄の配置と目押しの必要性との関係等については後述のリール停止処理にて説明する。

【0240】

[ベル（ベル1、ベル2）]

図55に示すように、ベル1と示されている当選役には、対応する図柄（ベル1図柄）の組み合わせ態様として「M子図柄 - T子図柄 - M子図柄」が予め決められている。

【0241】

ベル1図柄が揃うと、規定個数（例えば、25個）の賞球の払い出しが行われる。このときの賞球の払い出しは当該ゲームが終了したときに行われる。つまり、ベル1図柄が揃うと25個の賞球の払出しという遊技特典が付与される。

【0242】

また、ベル2と示されている当選役には、対応する図柄（ベル2図柄）の組み合わせ態様として「M子図柄 - I男図柄 - M子図柄」が予め決められている。

【0243】

ベル2図柄が揃ったときも、ベル1図柄が揃ったときと同様に、規定個数（例えば、25個）の賞球の払い出しが行われる。このときの賞球の払い出しも当該ゲームにて行われる。つまり、ベル2図柄が揃うと25個の賞球の払出しという遊技特典が付与される。

【0244】

ここで、ベル1図柄が揃った場合には、25個の賞球の払出しが行なわれてもその後の遊技状態を変化させることがなく、抽選処理から特典付与までが全て一回のゲームで完結する。一方、ベル2図柄が揃って25個の賞球の払出しが行なわれたのちは、当選役としてのベル2図柄が揃ったとき（ベル2に当選したとき）の遊技状態によっては、第2サービスゲーム（後述の図58（c）に示される当たり値判定テーブル（ST2）に基づいて行われるゲーム）に移行する場合がある（詳細は後述する）。このように、2種類のベル（ベル1およびベル2）は、25個の賞球の払い出しといった遊技特典が付与される点において同様であるものの、その後に第2サービスゲームに移行するか否かといった点で、存在意義が異なっている。

【0245】

なお、本実施形態では、上記のように当選種別としての「ベル」に2種類（ベル1およびベル2）を設けているため、以下では、単に「ベル」と称するときは、ベル1およびベル2の両方を指すものとする。

【0246】

このように、ベルはゲームを進めるうえで持ち球の増加を期待できたり、遊技球の消費を抑えることが期待できたりする当選役であるといえる。ただし、ベルに当選す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持ち球を増加させることが可能となってしまう（BBやRBに当選しなくとも持ち球が増加してしまう虞がある）、球投入回胴マ

10

20

30

40

50

シン１のゲーム性が損なわれてしまう。また、遊技者が過度の賞球を獲得することが容易となり、ホールとの利益バランスが崩れるという事態を招いてしまうことも危惧される。これらのことから、ベルという当選役には、ゲーム進行の中で遊技者が持ち球を大量消費してしまうことを抑える程度の役割を持たせるに留め、サービス役に比べて当選確率を低く抑えている。従って、ベル図柄についても、前述のサービス役図柄と同様、各図柄リール３０１ａ、３０１ｂ、３０１ｃに満遍なく配置して目押しの必要なく揃えられるものとしても問題ない。なお、この図柄の配置と目押しの必要性との関係等については後述のリール停止処理にて説明する。

【０２４７】

[スイカ]

図５５に示すように、スイカと示されている当選役には、対応する図柄（スイカ図柄）の組み合わせ態様として「Ｅ男図柄－Ｉ男図柄－Ｅ男図柄」が予め決められている。

【０２４８】

スイカ図柄が揃うと、ベル図柄が揃った場合よりも多い規定個数（例えば、４５個）の賞球の払い出しが行われる。このときの賞球の払い出しは当該ゲームにて行われる。つまり、スイカ図柄が揃うと４５個の賞球の払出しという遊技特典が付与される。すなわち、スイカ図柄が揃った場合には、４５個の賞球の払出しが行なわれてもその後の遊技状態を変化させることがなく、抽選処理から特典付与までが全て一回のゲームで完結する。

【０２４９】

スイカについても、前述のベルと同様に、ゲームの進行の中で遊技者が持ち球を大量消費してしまうことを抑える程度の役割を持たせるに留め、サービス役に比べて当選確率を低く抑えている。さらに、スイカは、ベルと比べて賞球の払い出しが多く、かつ、後述するようにボーナスとの重複割合が高いことから、ベルに比べて当選確率を低く抑えている。従って、スイカ図柄についても、前述のサービス役図柄等と同様、各図柄リール３０１ａ、３０１ｂ、３０１ｃに満遍なく配置する（この場合は、スイカ図柄からスイカ図柄までの間に配置する他の図柄を１個から最大４個までとする）ことにより、スイカ図柄を目押しの必要なく揃えることのできるものとしても問題ない。なお、この図柄の配置と目押しの必要性との関係等については後述のリール停止処理にて説明する。

【０２５０】

[チェリー]

図５５に示すように、チェリーと示されている当選役には、対応する図柄（チェリー図柄）が予め決められている。また、チェリー図柄については、「ＡＮＹ－Ｍ男図柄－ＡＮＹ」というように、有効ライン上にチェリー図柄が１つ停止するだけで（この例では、中リール３０１ｂの中段に停止するのみで）、チェリー図柄が揃ったとみなされる。ここでいう「ＡＮＹ」とはいずれの図柄でもよいことを示す。そして、チェリー図柄が揃うと、当該ゲームにて規定個数（例えば、１５個）の賞球の払い出しが行われる。

【０２５１】

従って、チェリー図柄は、全てのリールが停止した状態における図柄の組み合わせ態様により揃ったと判定されるのではなく、少なくとも１つのリールについてのみ、当該リールが停止した状態において有効ライン上に表示された図柄により揃ったと判定されるものであるといえる。ただし、賞球の払い出しは全てのリール停止後に行われる。なお、本実施形態の球投入回胴マシン１では、上記でいう「少なくとも１つのリール」を中リール３０１ｂとしている。

【０２５２】

ここで、本実施形態では、先述した有効ライン（図５２参照）から明らかなように、４つの有効ライン（６２３ａ、６２３ｂ、６２４ａ、６２４ｂ）の全てが、中リール３０１ｂにおける有効ライン判定位置を「中段」としている。そのため、チェリー図柄が揃った場合（つまり、Ｍ男図柄が中リール３０１ｂの中段に停止表示された場合）には、当該チェリー図柄は必ず４つの有効ライン上に重複して揃ったことになる。従って、このときの払い出し個数は、

10

20

30

40

50

[15個(チェリーの払い出し個数)×4(有効ライン数)=60個]

となる。つまり、チェリー図柄が揃うと60個の賞球の払い出しという遊技特典が付与される。

【0253】

チェリーについても、前述のベルおよびスイカと同様に、ゲームの進行の中で遊技者が持ち球を大量消費してしまうことを抑える程度の役割を持たせるに留め、サービス役に比べて当選確率を低く抑えている。さらに、チェリーは、ベルやスイカなどの他の小役と比べて賞球の払い出しが最も多く、かつ、後述するようにボーナスとの重複割合が極めて高いことから、全ての小役のなかで最も当選確率を低く抑えている。

【0254】

そして、本実施形態では、チェリー図柄については、前述のサービス役図柄等とは異なり、各図柄リール301a, 301b, 301c(特に中リール301c)に偏った配置とすることにより、目押しをしなければ確実に揃えることができない図柄としている。具体的には、図51に示すように、チェリー図柄を中リール301cのみに、しかもこの中リール301cに1つだけ配置するようにすることで、目押しをしなければ揃えることが困難となっている。なお、チェリー図柄を目押しが必要な図柄とするために、各図柄リール301a, 301b, 301cにおいて、チェリー図柄からチェリー図柄までの間に配置する他の図柄の個数を、後述する図柄の引き込み可能な範囲を超えた個数としてもよい。

【0255】

これらのことから、チェリーは、少なくとも1つのリールについてのみ、当該リールが停止した状態において有効ライン上に当該チェリー図柄が表示されれば揃ったと判定される当選役であり、なおかつ、最大個数の払い出しのある当選役であることになる。

【0256】

また、前述したベル、スイカおよびチェリーはいずれも賞球の払い出しという遊技特典に対応した当選役であることから、以下では、必要に応じてこれらをまとめて「小役」と呼ぶ。

【0257】

なお、本実施形態の球投入回胴マシン1では、ベル、スイカおよびチェリーを小役として説明したが、これらの他にさらに小役を設けることもできる。例えば、ベル図柄、スイカ図柄およびチェリー図柄とは異なる種類の図柄を設けて、これに対応する賞球の払い出し個数(規定個数)を異ならせて上記の小役と区別したり、あるいは各図柄リール301a, 301b, 301cの図柄の配置数を少なくして、目押しの必要な当選役図柄として難易度をつけたりすることも可能である。

【0258】

[ボーナス専用役]

さらに、図55に示すように、BBゲーム(及びRBゲーム)中のみ有効となる当選役としてボーナス専用役がある。このボーナス専用役に対応する図柄(ボーナス専用役図柄)の組み合わせ態様は「E男図柄-T子図柄-E男図柄」が予め決められている。

【0259】

BBゲーム(以下ではRBゲームも含める)中にボーナス専用役図柄が揃うと、規定個数(例えば、75個)の賞球の払い出しが行われる。このときの賞球の払い出しは当該ゲームにて行われる。つまり、ボーナス専用役図柄が揃うと75個の賞球の払い出しという遊技特典が付与される。つまり、ボーナス専用役は、BBゲーム中限定の小役ともいえる。そして、BBゲーム中はこのボーナス専用役を揃いやすくすることにより、賞球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、ボーナス専用役図柄の組み合わせを構成する各図柄(E男図柄-T子図柄-E男図柄)も前述のとおり各図柄リール301a, 301b, 301cに満遍なく配置されているため、ボーナス専用役図柄についても目押しの必要なく揃えることができるものとなっている。

【0260】

なお、R B ゲームでは、上記ボーナス専用役とは異なる当選役を設けてもよい。さらには、ボーナス専用役のようなボーナスゲーム中限定の小役を設けずに、上記ベルやチェリーなどを代わりに用いるものとしてもよい。

【0261】

[ハズレ]

図55に示された当選役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、賞球の付与は行われず、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当選役であるともいえる。

【0262】

以上が球投入回胴マシン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。これらからいえることは、球投入回胴マシン1では、ボーナス図柄(B B 図柄及びR B 図柄)及びチェリー図柄を除く全ての当選役図柄が目押しの必要なく揃えることができるということである。つまり、遊技者は毎回のゲームに特に目押しを行うことにより絶えず緊張(集中するため)を強いられて疲労してしまうといったことが極力軽減され、スムーズなゲームの進行が可能となる。

【0263】

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。

【0264】

[ゲーム処理]

次に、球投入回胴マシン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、主制御基板400(主に、主制御CPU)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。

【0265】

図56は、球投入回胴マシン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。

【0266】

次のステップS2では、遊技者により投入された遊技球(すなわち、遊技球取込装置19によって貯留部25から取り込まれる遊技球)の個数により、あるいはすでに貯留されている遊技球がある場合にはMAXベットボタン7(あるいは1ベットボタン8)の押下操作により掛け数が決定され、スタートレバー9の操作待ちの状態となる。すなわち、1回のゲームの掛け数が決定され、スタートレバー9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。

【0267】

ステップS3では、ステップS2において操作待ちの状態となったスタートレバー9の操作によりゲームをスタートさせるとともに、いずれかの当選役を内部抽選の結果とするか否かを決定するための内部抽選処理を実行する。この内部抽選処理とは、次のステップS4にて回転を開始する全ての図柄リール301a, 301b, 301cが停止状態(遊技者の停止操作により停止状態となること)となる前の段階において、いずれかの当選役を当該ゲームの抽選結果とするかを決定するために実行されるものである。すなわち、この抽選の抽選結果がいずれかの当選役に該当する場合に限り、該当する当選役が許容されるのである。

【0268】

10

20

30

40

50

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図柄リール301a, 301b, 301cの回転を開始させるリール回転処理を実行する。このリール回転処理においては、全ての図柄リール301a, 301b, 301cの回転が開始された時点でリール停止ボタン10a, 10b, 10cの押下操作を有効とし、リール停止ボタン10a, 10b, 10c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10a, 10b, 10cにそれぞれ内蔵されるランプである。

【0269】

ステップS 5では、遊技者によるリール停止ボタン10a, 10b, 10c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、対応する図柄リール301a, 301b, 301cの回転を停止させるリール停止処理を実行する。

【0270】

次のステップS 6では、ステップS 5において全ての図柄リール301a, 301b, 301cの回転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。

【0271】

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賞球の払出処理を実行する。また当選役がBBやRB、サービス役などの場合には、それぞれ遊技状態の変更やサービスゲーム等の各種遊技特典の付与を実行する。

【0272】

以上が、本実施形態に係る球投入回胴マシン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。

【0273】

[始動処理]

図57は、上記の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。

【0274】

始動処理では、まずステップS 101にて遊技球の投入またはMAXベットボタン7(あるいは1ベットボタン8)の操作が待ち受けられる。MAXベット操作または遊技球投入があると、ステップS 101の判定が満たされ、ステップS 102に移る。なお、この判定はMAXベットに相当する遊技球の投入(つまり、15個以上の遊技球の投入)やMAXベットとなる1ベットボタン8、MAXベットボタン7の操作があった場合にのみ満たされるものとしている。

【0275】

次のステップS 102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。

【0276】

ステップS 103では、スタートレバー9の操作を有効化する。スタートレバー9の操作が有効化されると、このスタートレバー9の操作が受け付けられるまで操作待ちの状態となり、次のステップS 104に移る。

【0277】

次のステップS 104では、スタートレバー9の操作が有効化されているか、またその場合はスタートレバー9の操作が受け付けられたかを判定する。先のステップS 103にてスタートレバー9の操作が有効化されている場合、遊技者によるスタートレバー9の操作が受け付けられると、この判定が満たされ、次のステップS 105へ移る。

【0278】

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

【 0 2 7 9 】

また、サービスゲームでは、新たにベット操作または遊技球投入を必要としない。これは、後述するサービスゲーム処理にて M A X ベットコマンドが主制御基板 4 0 0 (詳細には、 R A M) に格納されている場合、自動的に M A X ベット状態にする。これにより、ステップ S 1 0 1 の判定が満たされることになる。

【 0 2 8 0 】

ステップ S 1 0 5 では、ステップ S 1 0 4 でのスタートレバー 9 の操作を受けて、スタートレバー 9 の操作を無効化する。

【 0 2 8 1 】

次にステップ S 1 0 6 では、スタートレバー 9 の操作があると、これを契機として乱数の抽出を行う。乱数の抽出を行った後、次のステップ S 1 0 7 に移る。なお、このときの乱数を抽出するタイミングについては、スタートレバー 9 の操作後直ぐに行っても所定時間 (例えば 0 . 5 秒後など) 後に行うなど、プログラミングの過程で適切な抽出タイミングを設定することができる。

【 0 2 8 2 】

ステップ S 1 0 7 では、フラグ処理として、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を判定 (乱数値の照合) する。この判定では、図 5 8 および図 5 9 に示され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、該当する当選役に応じたフラグを O N (= 1) にする。そして、このとき O N (= 1) となった当該当選役に対応するフラグのことを当該当選役当選フラグという。

【 0 2 8 3 】

そして、フラグ処理では、当該ゲームにて抽出乱数値の照合を行う際に、判定の基準となる当たり値判定テーブルを決定する場合、後述する B B ゲーム中フラグなどのゲーム状態フラグを参照して当該ゲームにおける当たり値判定テーブルを決定する。すなわち、当該ゲームにて O N (= 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、 B B ゲーム中フラグのほか、 R B ゲーム中フラグ、第 1 サービスゲーム中フラグ、第 2 サービスゲーム中フラグ、第 3 サービスゲーム中フラグ、第 4 サービスゲーム中フラグ、第 5 サービスゲーム中フラグがある。そして、これらのゲーム状態フラグのいずれも O F F (= 0) 状態となっている場合には、常に通常ゲーム中フラグを O N (= 1) 状態とする。

【 0 2 8 4 】

一方、ステップ S 1 0 7 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、ハズレフラグを O N にする。ここで、当選フラグまたはハズレフラグ (これらを総称して成立フラグという) とは、該当する成立フラグが O N になっているときに限り、その成立フラグに該当した当選役図柄を揃えることが可能となるものである。従って、ハズレフラグが成立フラグに該当する場合は、いずれの当選役図柄も揃えることができないことになる。上記のステップ S 1 0 6 及びステップ S 1 0 7 は球投入回胴マシン 1 の内部にて乱数抽選を行っているということもでき、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 5 6 のステップ S 3) に相当する。

【 0 2 8 5 】

次のステップ S 1 0 8 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

10

20

30

40

50

）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 S 1 0 9 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。

【 0 2 8 6 】

ステップ S 1 0 9 では、全ての図柄リール 3 0 1 a , 3 0 1 b , 3 0 1 c の回転を開始させる。そして全ての図柄リール 3 0 1 a , 3 0 1 b , 3 0 1 c 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 1 0 a , 1 0 b , 1 0 c の操作有効ランプを点灯させる。この点灯により、遊技者はリール停止ボタン 1 0 a , 1 0 b , 1 0 c の押下操作が有効になったことを知ることとなる。

10

【 0 2 8 7 】

なお、球投入回胴マシン 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 1 0 a , 1 0 b , 1 0 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 8 8 】

次にステップ S 1 1 0 では、ウェイトタイマをリセットするとともに、次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 8 9 】

20

[内部抽選確率]

上記のとおり、球投入回胴マシン 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。これが、所定の当選役に当選となる、ということである。ここで該当当選役が許容された当該ゲームの結果は、前述した「成立フラグ」として、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 9 0 】

球投入回胴マシン 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、本実施形態では、抽出範囲の乱数値を 0 から 1 6 3 8 3 まで（ $214 = 16384$ 個の乱数値）としているが、0 から 3 2 7 6 7 まで（ $215 = 32768$ 個の乱数値）や、0 から 6 5 5 3 5 まで（ $216 = 65536$ 個の乱数値）をとるものとしてもよい。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。

30

【 0 2 9 1 】

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（0 から 1 6 3 8 3 ）内の乱数値のうち、B B 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「B B に当選した」ということになり、B B の内部抽選フラグ（成立フラグ、この場合は前述の当選フラグともいう）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 B B に対応する乱数値から、B B の当選確率（B B 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（B B）でいえば、

40

[B B 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、 $1 / 16384$ となり、B B の当選確率は $1 / 16384$ であるということになる。

【 0 2 9 2 】

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（設定されており）、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（B B）では、抽出範囲内の乱数値「1」が B B に対応する当たり値ということになる。ま

50

た、当たり値が複数存在する場合、例えば、ＢＢ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、ＢＢ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「ＢＢに当選した」ということになる。

【０２９３】

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。

10

【０２９４】

図５８および図５９は、球投入回胴マシン１の全ての当選役についての当たり値と内部抽選確率を具体的に示している。なお、これらはそれぞれ、当たり値判定テーブルとして予め主制御基板４００（詳細には、ＲＯＭ）に記憶されているものである。この当たり値判定テーブルは、通常状態および第１～６サービスゲームの全てについて、それぞれ、内部抽選確率が異なる複数の当たり値判定テーブルが記憶されている（一般的に設定値と称され、例えば設定１～６の６段階の設定値のなかからいずれか一つの設定値に設定することができる）。図５８および図５９は、この複数の設定値のうち例えば設定１の場合の当たり値判定テーブルである。

20

【０２９５】

図５８（ａ）は、通常状態のゲーム（通常ゲームという）における各当選役及びハズレの当たり値の範囲（乱数値の範囲）を示す当たり値判定テーブルである（通常判定テーブルという）。ここで、ＢＢ及びＲＢについては、それぞれＢＢのみ、あるいはＲＢのみとなる当たり値の範囲（単独当選当たり値という）と、「ＢＢ＋その他の当選役（サービス役、ベル、スイカ、チェリー）」、「ＲＢ＋その他の当選役（サービス役、ベル、スイカ、チェリー）」、「一の小役（チェリー）＋当該一の小役とは異なる他の小役（スイカ）」となる当たり値の範囲（共有当選当たり値）に分けられている。なお、「サービス役＋小役の当選役（ベル、スイカ、チェリー）」となる当たり値がさらに含まれていてもよい。

30

【０２９６】

なお、ＢＢまたはＲＢに当選したときは、ＢＢ（ＲＢ）フラグのＯＮ状態が次ゲーム以降まで持ち越されるため、ＢＢまたはＲＢに当選した当該ゲームにおいてＢＢ図柄またはＲＢ図柄が揃わなかったとしても、次ゲーム以降においてＢＢ図柄（ＲＢ図柄）を揃えることが可能となる。一方、その他の当選役（サービス役、ベル、スイカ、チェリー）に当選したときは、これらの当選フラグが次ゲーム以降に持ち越されることがないので、当選した当該ゲームにおいてのみ当選役図柄を揃えることが可能となる。したがって、抽出乱数値が「ＢＢ（またはＲＢ）＋その他の当選役」の共有当選当たり値であったとき、ＢＢ図柄（またはＲＢ図柄）が当該ゲームにて揃わなかったとしても次ゲーム以降にて揃えることが可能となる一方で、その他の当選役（サービス役、ベル、スイカ、チェリー）図柄については、当選した当該ゲームにて揃わなかった場合には、次ゲーム以降にて揃えることが不可能となる。ただし、その他の当選役のうちサービス役、ベルおよびスイカについては、後述の引き込み制御により目押しすることなく揃えることができる。

40

【０２９７】

上記のＢＢ及びＲＢの単独当選当たり値は、ベルやサービス役等の単独当選当たり値と同様に、その該当する当選役１つのみに対応している。すなわち、この図５８（ａ）では、例えば、

抽出乱数値が「０」の場合は、ベル１の単独当選当たり値に該当する。

抽出乱数値が「３０００」の場合は、ベル２の単独当選当たり値に該当する。

抽出乱数値が「３５００」の場合は、サービス役１の単独当選当たり値に該当する。

50

抽出乱数値が「5 2 0 0」の場合は、サービス役2の単独当選当たり値に該当する。

抽出乱数値が「2 7 0 0」の場合は、スイカの単独当選当たり値に該当する。

といったことになり、同様に、

抽出乱数値が「5 7 1 8」の場合は、BBの単独当選当たり値に該当する。

抽出乱数値が「5 8 3 7」の場合は、RBの単独当選当たり値に該当する。

というように、1つの抽出乱数値に対して、1つの当選役のみが対応するものである。

【0 2 9 8】

一方、BB及びRBの共有当選当たり値は、図5 8 (a)では、例えば、

抽出乱数値が「5 7 0 0」の場合は、ベル1 + BBの共有当選当たり値に該当する。

抽出乱数値が「5 7 0 1」の場合は、スイカ + BBの共有当選当たり値に該当する。

抽出乱数値が「5 7 0 5」の場合は、チェリー + スイカ + BBの共有当選当たり値に該当する。

抽出乱数値が「5 7 1 5」の場合は、ベル2 + BBの共有当選当たり値に該当する。

抽出乱数値が「5 7 1 6」の場合は、サービス役1 + BBの共有当選当たり値に該当する。

抽出乱数値が「5 7 1 7」の場合は、サービス役2 + BBの共有当選当たり値に該当する。

抽出乱数値が「5 7 1 9」の場合は、ベル1 + RBの共有当選当たり値に該当する。

抽出乱数値が「5 7 2 0」の場合は、スイカ + RBの共有当選当たり値に該当する。

抽出乱数値が「5 7 6 0」の場合は、チェリー + スイカ + RBの共有当選当たり値に該当する。

抽出乱数値が「5 8 1 5」の場合は、ベル2 + RBの共有当選当たり値に該当する。

抽出乱数値が「5 8 3 5」の場合は、サービス役1 + RBの共有当選当たり値に該当する。

抽出乱数値が「5 8 3 6」の場合は、サービス役2 + RBの共有当選当たり値に該当する。

というように、1つの抽出乱数値に対して、複数の当選役が対応するものである。このように、抽出乱数値が共有当選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。これは、前述したフラグ処理（図5 7のステップS 1 0 7参照）にて、BB及びその他の当選役（ベルまたはチェリー）の2つの当選フラグを、あるいはRB及びその他の当選役（ベルまたはチェリー）の2つの当選フラグ（内部抽選フラグ）を同時にONにするということである。なお、図5 8および図5 9では、サービス役はS役と示されている。

【0 2 9 9】

そして、BB及びRBについては、単独当選当たり値及び共有当選当たり値を合計（合算）した当たり値の範囲がBB全体及びRB全体の当たり値ということになり、このことからBB全体及びRB全体の当選確率を算出することができる。

【0 3 0 0】

すなわち、

BB（全体） 1 9 / 1 6 3 8 4 (1 / 8 8 6 . 0 0)

RB（全体） 1 1 9 / 1 6 3 8 4 (1 / 1 3 7 . 6 8)

というように、BB全体の当選確率、RB全体の当選確率が算出される。

【0 3 0 1】

さらに、上記のBB全体の当選確率とRB全体の当選確率とを合算することで、

ボーナス（全体） 1 3 8 / 1 6 3 8 4 (1 / 1 1 8 . 7 2)

というように、ボーナス（BBおよびRBを含む）全体の当選確率が算出される。つまり、本実施形態の球投入回胴マシン1は、1回のボーナスゲームでの賞球の払い出し数が多いBBよりも、1回のボーナスゲームでの賞球の払い出し数が少ないRBをボーナス役の主体とする（すなわち、BBよりRBの方に当選しやすい）構成を採用している。そして、概ね1 / 1 0 0という遊技者に有利なボーナス当選確率を実現して、遊技者が比較的

予算で手軽に遊ぶことができる。つまり、この球投入回胴マシン 1 は、遊技者が短期間で大量の賞球を獲得することを目的とするのではなく、比較的長期間に亘って遊技を行うことに伴って R B に連続的に当選することで持ち球を漸増させるといった遊技性を有するものである。

【 0 3 0 2 】

ところで、図 5 8 (a) に示すように、本実施形態では、チェリーの単独当選当たり値は存在せず、チェリーについては常に他の当選役との共有当選当たり値が設定されている。具体的には、チェリーと他の小役の共有当選当たり値は、図 5 8 (a) では、

抽出乱数値が「 2 9 5 0 」の場合は、チェリー + スイカの当たり値に該当する。

10
というように、チェリーに当選する抽出乱数値に対して、スイカが重複して当選するようになっている。また、チェリーがボーナス (B B 、 R B) と重複当選する共有当選当たり値についても、必ず他の小役 (ここでは、スイカ) も重複当選するようになっている。すなわち、チェリーとボーナスとの重複当選役として、「チェリー + スイカ + B B (R B)」のみが設定されている。

【 0 3 0 3 】

一方、図 5 9 (c) は、ボーナスゲーム (B B ゲームおよび R B ゲーム) における各当選役及びハズレの当たり値の範囲 (乱数値の範囲) を示す当たり値判定テーブルである (ボーナスゲーム判定テーブルという) 。

【 0 3 0 4 】

20
これによれば、ボーナスゲーム (B B ゲームおよび R B ゲーム) 中は、B B 及び R B 、さらにサービス役 (サービス役 1 およびサービス役 2) の抽選も行われなくなる。ボーナスゲーム中は、このときのみ有効となる (当たり値が存在することになる) ボーナス専用役の当たり値が抽出範囲の大半以上を占めている (当たり値の総数 1 2 5 5 3 個) 。従って、ボーナスゲーム中は、約 4 回に 3 回程度はボーナス専用役に当選することが多くなるといえる。また、ボーナス専用役の当たり値が増加した代わりに、ハズレに該当する当たり値は大幅に減少 (当たり値の総数 1 個) している。このため、ボーナスゲーム中は、通常ゲームに比べて極めてハズレとなる可能性が低くなるということもいえる。

【 0 3 0 5 】

30
これによれば、ボーナスゲーム中は、賞球の払い出しがあっても取りこぼしのない当選役 (ベル 1 , スイカ , チェリー + スイカ , ベル 2 , ボーナス専用役) のみにほとんど当選することになる。そのため、遊技者は、ボーナスゲーム中はほぼ毎回目押しを行なうことなく容易に賞球を獲得することができる。

【 0 3 0 6 】

また、球投入回胴マシン 1 では、所定条件が成立したことに応じてサービスゲームが開始される。本実施形態では、第 1 サービスゲーム、第 2 サービスゲーム、第 3 サービスゲーム、第 4 サービスゲームおよび第 5 サービスゲーム、の計 5 つのサービスゲームを有している。

【 0 3 0 7 】

40
ここで、サービスゲームとは、サービス役の当選確率を通常ゲームに比べて当選しやすくした状態を、所定のゲーム回数 (ゲーム期間) にわたって継続させるものである (ただし、第 1 サービスゲームを除く) 。本実施形態の球投入回胴マシン 1 には、サービスゲームとしてサービス役等の当選確率がそれぞれ異なる第 1 サービスゲーム ~ 第 5 サービスゲームがあり、それぞれ、突入条件および終了条件が異なっている。なお、以下では特に説明のないかぎり、サービスゲームと呼ぶ場合は第 1 サービスゲーム ~ 第 5 サービスゲームの全てを含むものとする。

【 0 3 0 8 】

以下では、図 5 8 および図 5 9 を参照して各サービスゲーム判定テーブルの特徴を説明する。

【 0 3 0 9 】

図 5 8 (b) は、第 1 サービスゲームにおける各当選役及びハズレの当たり値の範囲 (

50

乱数値の範囲)を示す当たり値判定テーブルである(第1サービスゲーム判定テーブル(ST1)という)。図58(b)に示すように、第1サービスゲーム判定テーブルでは、サービス役2の単独当たり値が存在しないため、サービス役2は単独では当選し得ない。そして、図58(a)に示す通常ゲーム判定テーブルと比較すると、サービス役2の単独当たり値の乱数幅がサービス役1の単独当たり値の乱数幅に含まれるように設定されているため、第1サービスゲームは全体として通常ゲームとサービス役に当選する確率は等しい。これらの点以外は、第1サービスゲーム判定テーブルと通常ゲーム判定テーブルとは各当選役の乱数幅が同一のものとして設定されている。この第1サービスゲームでは、遊技の進行に伴って遊技者が保有する遊技球が減少する。なお、この第1サービスゲームは、ボーナスゲーム(BBゲームまたはRBゲーム)中でなく且つBBおよびRBのいずれにも当選していないときに行われうる第1サービスゲーム~第4サービスゲームのなかでは、遊技者が保有する遊技球の減少が早いことから遊技者にとって最も不利なサービスゲームである。

【0310】

図58(c)は、第2サービスゲームにおける各当選役及びハズレの当たり値の範囲(乱数値の範囲)を示す当たり値判定テーブルである(第2サービスゲーム判定テーブル(ST2)という)。図58(c)に示すように、第2サービスゲーム判定テーブルでは、サービス役2の単独当たり値が存在しないため、サービス役2は単独では当選し得ない。そして、先述の第1サービスゲーム判定テーブルと比較すると、サービス役1の単独当たり値の乱数幅が極めて大きく設定され、且つ、ハズレの当たり値の乱数幅が極めて狭く設定されている。なお、サービス役およびハズレ以外については、第2サービスゲーム判定テーブルと通常ゲーム判定テーブルとは各当選役の乱数幅が同一のものとして設定されている。この第2サービスゲームでは、サービス役1の単独当たり値の乱数幅が極めて大きく設定されていると共にハズレの当たり値の乱数幅が極めて狭く設定されており、BB中またはRB中ほどではないものの遊技者が保有する遊技球が増加しながら遊技を行うことができる。つまり、この第2サービスゲームでは、所定ゲームを行うために消費する遊技球数よりも、当該所定ゲームの間に小役に当選することにより払い出される賞球数の方が多くなるように確率が設定されていることから、遊技の進行に伴って遊技者保有の持ち球が増加しえるのである。例えば10ゲームを行うために消費する遊技球数は150個であるが、この10ゲームの間に小役に当選することによって払いだされる賞球数が150個を超えるように、ハズレの確率および小役への当選確率が設定されている。なお、この第2サービスゲームは、詳細は後述するが、ボーナスゲーム(BBゲームまたはRBゲーム)中でなく且つBBおよびRBのいずれにも当選していないときに行われうる第1サービスゲーム~第4サービスゲームのなかでは、遊技者が保有する持ち球が増加することから遊技者にとって最も有利なサービスゲームである。

【0311】

図58(d)は、第3サービスゲームにおける各当選役及びハズレの当たり値の範囲(乱数値の範囲)を示す当たり値判定テーブルである(第3サービスゲーム判定テーブル(ST3)という)。図58(d)に示すように、第3サービスゲーム判定テーブルでは、サービス役2の単独当たり値が存在しないため、サービス役2は単独では当選し得ない。そして、先述の第1サービスゲーム判定テーブルと比較すると、サービス役1の単独当たり値の乱数幅が比較的大きく設定され、且つ、ハズレの当たり値の乱数幅が比較的狭く設定されている。なお、サービス役およびハズレ以外については、第3サービスゲーム判定テーブルと通常ゲーム判定テーブルとは各当選役の乱数幅が同一のものとして設定されている。この第3サービスゲームでは、遊技者が保有する遊技球が若干減少するものの、当該遊技球の減少を抑制しつつ遊技を行うことができる。したがって、遊技者は、保有する遊技球を大きく減らすことなく遊技を行うことができる。なお、この第3サービスゲームは、詳細は後述するが、ボーナスゲーム(BBゲームまたはRBゲーム)中でなく且つBBおよびRBのいずれにも当選していないときに行われうる第1サービスゲーム~第4サービスゲームのなかでは、遊技者にとって3番目に有利なサービスゲームであるが、第1

サービスゲームに転落するおそれがない遊技状態でもある。

【0312】

図59(a)は、第4サービスゲームにおける各当選役及びハズレの当たり値の範囲(乱数値の範囲)を示す当たり値判定テーブルである(第4サービスゲーム判定テーブル(ST4)という)。図59(a)に示すように、第4サービスゲーム判定テーブルでは、通常ゲームと同様にサービス役1およびサービス役2の単独当たり値が存在するが、先述の第1サービスゲーム判定テーブルと比較すると、サービス役1の単独当たり値の乱数幅が大きく設定され、且つ、ハズレの当たり値の乱数幅が狭く設定されている。なお、サービス役およびハズレ以外については、第4サービスゲーム判定テーブルと通常ゲーム判定テーブルとは各当選役の乱数幅が同一のものとして設定されている。この第4サービスゲームでは、遊技者が保有する遊技球の量をほぼ維持しつつ遊技を行うことができる。なお、この第4サービスゲームは、詳細は後述するが、ボーナスゲーム(BBゲームまたはRBゲーム)中でなく且つBBおよびRBのいずれにも当選していないときに行われうる第1サービスゲーム~第4サービスゲームのなかでは、遊技者にとって2番目に有利なサービスゲームであるが、第1サービスゲームに転落するおそれがある遊技状態でもある。

10

【0313】

図59(b)は、第5サービスゲームにおける各当選役及びハズレの当たり値の範囲(乱数値の範囲)を示す当たり値判定テーブルである(第5サービスゲーム判定テーブル(ST5)という)。図59(b)に示すように、第5サービスゲーム判定テーブルでは、先述の通常ゲーム判定テーブルと比較すると、ハズレの当たり値の乱数幅はほぼ同じである一方、ボーナスの単独当たり値およびボーナスとの重複当たり値が存在しないため、ボーナスには当選し得ない。なお、その他の小役(ベル、スイカ、サービス役等)の乱数幅は、通常ゲーム判定テーブルとほぼ等しくなっている。この第5サービスゲームでは、詳細は後述するが、遊技の進行に伴って遊技者が保有する遊技球が減少する。

20

【0314】

[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10a, 10b, 10cの押下操作)待ちの状態となる。図60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。

30

【0315】

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を示す内部抽選フラグ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内部抽選フラグについて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主制御基板400(詳細には、ROM)に格納されている。

【0316】

上記のステップS201にて内部抽選フラグ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10a, 10b, 10c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10a, 10b, 10c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10a, 10b, 10c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。

40

【0317】

ここで、リール停止ボタン10a, 10b, 10cの押下操作の受け付けられた順番(停止操作手順)を、それぞれ「順押し」、「逆押し」、「中押し」と呼ばれる停止操作手順(または押し順ともいう)に分ける。

50

【0318】

上記の「順押し」の停止操作手順とは、左リール301aを第1番目に停止させる操作手順（つまり、左リール停止ボタン10aを第1番目に押下操作する手順）のことをいい、第2番目以降に停止させるリールの操作順番より、

〔 左リール 中リール 右リール 〕、

あるいは、

〔 左リール 右リール 中リール 〕となる2つの停止操作手順にさらに分けられる。

これら2つをまとめて「順押し」と呼ぶ。なお、後者の停止操作手順は特に「順はさみ押し」とも呼ばれる場合もある。

【0319】

10

上記の「逆押し」の停止操作手順とは、「順押し」と反対に右リール301cを第1番目に停止させる操作手順（つまり、右リール停止ボタン10cを第1番目に押下操作する手順）のことをいい、第2番目以降に停止させるリールの操作順番より、

〔 右リール 中リール 左リール 〕、

あるいは、

〔 右リール 左リール 中リール 〕となる2つの停止操作手順にさらに分けられる。

これら2つをまとめて「逆押し」と呼ぶ。なお、後者の停止操作手順は特に「逆はさみ押し」とも呼ばれる場合もある。

【0320】

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10b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。

【0321】

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10a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10a, 10b, 10c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10a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。

【0322】

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。

【0323】

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、内部抽選フラグ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。

【0324】

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、球投入回胴マシン1の有効ラインは右下がりライン623b、右上がりライン623a、V字型ライン624a、逆V字型ライン624bの4ラインであるため、この時点でまだ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。つまり、第1停止リール（この場合は左リール301a）の図柄

50

表示窓 1 4 内の図柄（これを停止目と呼ぶ、以下同様）のうち、特に上段位置または下段位置の図柄が当選役図柄となる可能性のある図柄であった場合、その該当図柄を基準とした有効ライン上に残りのリール（中リール 3 0 1 b、右リール 3 0 1 c）の該当当選役図柄を揃えることの可能なリール停止制御テーブルを選択することになる。これにより、ボーナス図柄およびチェリー図柄以外の当選役図柄については目押しの必要なく揃えることができることになる（詳細はリール停止制御にて説明する）。

【 0 3 2 5 】

この点を具体的に説明すると、例えば、図柄表示窓 1 4 内で第 1 停止リール（この場合は左リール 3 0 1 a）の上段位置に、当選役図柄となる可能性のある図柄が停止したとする。この場合は、右下がりライン 6 2 3 上および V 字型ライン 6 2 4 a のいずれにも残りのリール 3 0 1 b、3 0 1 c の該当当選役図柄を揃えることの可能なリール停止制御テーブルのいずれかを選択することとなる。同様に、左リール 3 0 1 a の下段位置に当選役図柄となる可能性のある図柄が停止した場合は、右上がりライン 6 2 3 a および逆 V 字型ライン 6 2 4 b のいずれにも残りのリール 3 0 1 b、3 0 1 c の該当当選役図柄を揃えることの可能なリール停止制御テーブルのいずれかを選択することとなる。

10

【 0 3 2 6 】

すなわち、「順押し」の停止操作手順では、左リール 3 0 1 a のみが停止状態となり、上段位置および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 0 6 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。

20

【 0 3 2 7 】

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

【 0 3 2 8 】

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

【 0 3 2 9 】

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

30

【 0 3 3 0 】

そして、再びステップ S 2 0 2 以降の処理が実行される場合、すでに左リール 3 0 1 a は停止状態となっているのでステップ S 2 0 2 の判定は満たされず、ステップ S 2 1 0 に移る。

【 0 3 3 1 】

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 1 0 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 1 0 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。

40

【 0 3 3 2 】

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) であるかを判定する。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。

【 0 3 3 3 】

ステップ S 2 1 3 では、中リール停止処理として、内部抽選フラグ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

50

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S212, S214, S215は全て迂回され、ステップS216に移り、中リール停止フラグMFをON(MF=1)としてステップS209に移る。

【0334】

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

【0335】

さらに、3度目のステップS202以降の処理では、先ずステップS217で右リール停止フラグMFがOFF(MF=0)であり、なおかつ、右リール停止ボタン10cの押下操作が受け付けられたかを判定していくことになるが、以降のステップS218, S220等の処理は、上記のステップS210以降の処理(ステップS211, S213)と同様であるため詳細な説明は省略する。

【0336】

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

【0337】

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

【0338】

なお、「逆押し」の停止操作手順の場合も上記と同様の説明ができる。すなわち、ステップS201で、リール停止ボタン10a, 10b, 10cの押下操作の待ち受け状態から「逆押し」の停止操作手順に沿って最初(第1番目)に右リール停止ボタン10cが押下されたとすると、ステップS202、S210の判定が満たされず、ステップS217に移る。そして、ステップS217以降は、先述のステップS203, S204, 206, S206, S208と同様に処理される。つまり、最初(第1番目)に右リール停止ボタン10cが押下されているので、ステップS217, S218の判定は満たされ、右リール301cについて第1リール停止処理が行われる(ステップS219)。そして、残りの左リール301a、中リール301bのリール停止制御テーブルが決定され(ステップS221)、第1リール停止フラグおよび右リール停止フラグRFがONにセットされる(ステップS222, S223)。

【0339】

その後は、ステップS221で決定したリール停止制御テーブルに基づいて、左リール停止処理(ステップS205)および中リール停止処理(ステップS213)が、左リール停止ボタン10aおよび中リール停止ボタン10bの押下操作順に従って実行される。なお、「逆押し」の停止操作手順では、「順押し」の停止操作手順のときと同様に、右リール301cのみが停止状態となり、上段位置および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S221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。

【0340】

ところで、「中押し」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。すなわち、ステップS201で、リール停止ボタン10a, 10b, 10cの押下操作の待ち受け状態から「中押し」の停止操作手順に沿って最初(第1番目)に中リール停止ボタン10bが押下されたとすると、ステップS202の判定が満たされず、ステップS210に移る。そして、ステップS210以降は、先述のステップS203, S204, 206, S206, S208と同様に処理される。つまり、最初(第1番

10

20

30

40

50

目)に中リール停止ボタン10bが押下されているので、ステップS210、S211の判定は満たされ、中リール301bについて第1リール停止処理が行われる(ステップS212)。そして、残りの左リール301a、右リール301cのリール停止制御テーブルが決定され(ステップS214)、第1リール停止フラグおよび中リール停止フラグMFがONにセットされる(ステップS215、S216)。

【0341】

その後は、ステップS216で決定したリール停止制御テーブルに基づいて、左リール停止処理(ステップS205)および右リール停止処理(ステップS220)が、左リール停止ボタン10aおよび右リール停止ボタン10cの押下操作順に従って実行される。ここで、「中押し」の場合は、「順押し」におけるステップS206(あるいは、「逆押し」におけるステップS221)とは異なり、この時点でまだ4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。つまり、第1停止リール(この場合は中リール301b)の停止目のうちで中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(左リール301a、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。

【0342】

この点を具体的に説明すると、例えば、図柄表示窓14内で第1停止リール(この場合は中リール301b)の中段位置に、当選役図柄となる可能性のある図柄が停止したとする。この場合は、右下がりライン623b、右上がりライン623a、V字型ライン624a、逆V字型ライン624bの全てが、中リール301bの中段位置を有効停止位置としていることから、全ての有効ラインにおいて残りのリール301a、301cの該当当選役図柄を揃えることができることとなる。そのため、「中押し」の場合には、右下がりライン623b、V字型ライン624a、右上がりライン623aおよび逆V字型ライン624bのいずれにも残りのリール301b、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のいずれかを選択することとなる。

【0343】

すなわち、「中押し」の停止操作手順では、中リール301bのみが停止状態となり、中段位置に当選役図柄があった場合、まだ4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S216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。

【0344】

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。

【0345】

[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14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、所定のコマ数を上限として図柄の引き込みを行う)。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14内に停止させることが可能な範囲(以下、引き込み制御可能範囲と称する)として例えば3コマを予め決めておき、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14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「引き込み制御可能範囲」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移動が可能な最大コマ数のことをいう。例えば、引き込み可能な範囲を最大で3コマとすれば、所定の位置(例えば中段)には、当該リールの停止操作が受け付けられたときの位置からリール回

10

20

30

40

50

転方向に3個目の図柄まで表示可能となる。つまり、最大で3コマ未満の範囲（より詳しくは、3コマから1ステップ差し引いた範囲）で図柄の引き込みが可能となる。なお、一の図柄からリールの回転方向に隣接する他の図柄までが1コマである。

【0346】

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14内に該当当選役図柄がなかったとしても、該当当選役図柄が引き込み可能な範囲内にあれば、その該当当選役図柄を図柄表示窓14内にまで移動させたうえで停止させることが可能となる。また、この引き込み制御を行うことにより、遊技者は該当当選役図柄の目押しのタイミングが多少早かったとしても、引き込み可能範囲内に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14内に引き込んで停止させることができる。従って、取りこぼし（当該当選役図柄を揃えることができずに当該当選役に対応する遊技特典を獲得できずにその遊技特典が消滅してしまうこと）が生じることを極力抑えることができる。

【0347】

球投入回胴マシン1では、ボーナス（BB、RB）およびチェリー以外の当選役が成立フラグとなる場合には、遊技者の目押しを必要とせず必ず該当当選役図柄を揃えることができる。これは、ベル、スイカ、サービス役については、対応するそれぞれの当選役図柄が、引き込み制御可能範囲内に少なくとも1個配置されているからである。なお、ボーナス専用役についても同様に目押しを必要とせず揃えることができる。

【0348】

ここで、各リール停止ボタン10a, 10b, 10cを操作したときの各図柄リール301a, 301b, 301cのリール停止制御について説明する。なお、本実施形態の球投入回胴マシン1では、各リール帯381a, 381b, 381cに14個の図柄が表記されており、3コマを上限として図柄の引き込み制御が行われる。

【0349】

上述のとおり、リール帯381aには5種類の図柄が表記されており、左リール301aにおける有効ライン上の位置は、上述のとおり、図柄表示窓14に表示される上段、中段、下段のうち、上段および下段である。ここで、上段と下段との間は2コマであるから、任意の5コマの範囲内に表記されている図柄については、いかなる目押し操作を行ったとしても引き込み制御が可能となる。つまり、リール帯381aに5コマ毎に表記されている図柄については常に引き込み制御が可能となる。そこで図51を見てみると、S男、M子、E男およびH男は、任意の5コマの範囲内に表記されている（つまり、いかなる5コマを見ても、S男、M子、E男およびH男が表記されている）。これにより、遊技者がいかなる目押し操作を行ったとしても、S男、M子、E男およびH男については、引き込み制御により有効ライン上の位置（上段または下段）に停止する。なお、赤7については、配列番号11～14の図柄が有効ライン上に位置するときに目押し操作した場合に、当該有効ライン上の位置に停止する（ただし、配列番号1または2が下段に位置するときに目押し操作した場合には、赤7が上段に停止しうる）。

【0350】

また、リール帯381bには4種類の図柄が表記されており、中リール301bにおける有効ライン上の位置は、上述のとおり、図柄表示窓14に表示される上段、中段、下段のうち、中段のみである。したがって、任意の3コマの範囲内に表記されている図柄については、いかなる目押し操作を行ったとしても引き込み制御が可能となる。つまり、リール帯381bに3コマ毎に表記されている図柄については常に引き込み制御が可能となる。そこで図51を見てみると、I男およびT子は、任意の3コマの範囲内に表記されている（つまり、いかなる3コマを見ても、I男およびT子が表記されている）。これにより、遊技者がいかなる目押し操作を行ったとしても、I男およびT子については、引き込み制御により有効ライン上の位置（中段）に停止する。なお、赤7については、配列番号11～14の図柄が中段に位置するときに目押し操作した場合にのみ中段に停止する。また、M男については、配列番号12～14および配列番号1の図柄が中段に位置するときに

目押し操作した場合には、中段に停止することがない。したがって、たとえチェリーに当選していたとしても、配列番号 12 ~ 14 および配列番号 1 の図柄が中段に位置するときに遊技者が目押し操作した場合にはチェリー図柄が揃うことなく（所謂「取りこぼし」となり）、チェリー図柄が揃っていれば払い出されるはずの 60 個の賞球払い出しが行われない。

【0351】

また、リール帯 381c には 6 種類の図柄が表記されており、右リール 301c における有効ライン上の位置は、上述のとおり、図柄表示窓 14 に表示される上段、中段、下段のうち、上段および下段である。ここで、上段と下段との間は 2 コマであるから、任意の 5 コマの範囲内に表記されている図柄については、いかなる目押し操作を行ったとしても引き込み制御が可能となる。つまり、リール帯 381c に 5 コマ毎に表記されている図柄については常に引き込み制御が可能となる。そこで図 51 を見てみると、E 男、M 子および H 男は、任意の 5 コマの範囲内に表記されている（つまり、いかなる 5 コマを見ても、E 男、M 子および H 男が表記されている）。これにより、遊技者がいかなる目押し操作を行ったとしても、E 男、M 子および H 男については、引き込み制御により有効ライン上の位置（上段または下段）に停止する。一方、赤 7 については、配列番号 11 ~ 14 の図柄が有効ライン上に位置するときに目押し操作した場合には、当該有効ライン上の位置に停止する（ただし、配列番号 1 または 2 が下段に位置するときに目押し操作した場合には、赤 7 が上段に停止しうる）。また、白 7 については、配列番号 2 ~ 5 の図柄が有効ライン上に位置するときに目押し操作した場合には、当該有効ライン上の位置に停止する（ただし、配列番号 6 または 7 が下段に位置するときに目押し操作した場合には、白 7 が上段に停止しうる）。さらに、S 男については、配列番号 11 および 12 の図柄が上段に位置するときに目押し操作した場合には、有効ライン上の位置に停止することがない。ただし、上述のとおり、S 男は、いずれかの小役に当選した場合であっても、当選役としての小役を構成する組み合わせ図柄に該当せず、また、当選役がサービス役であるときの組み合わせにも該当しない。したがって、任意の 5 コマの範囲内に必ずしも S 男が表記されていなかったとしても、当選したサービス役または当選した小役を取りこぼすことがない。

【0352】

このように、サービス役および小役のうち、当選しているにもかかわらず取りこぼす可能性があるのはチェリーのみである。そこで、本実施形態の球投入回胴マシン 1 では、当該取りこぼす可能性があるチェリーの単独当選当たり値を排除し、常に、他の役と重複して当選するようになっている。例えば、図 58 (a) を見ると、抽出乱数値 2950 ~ 2999 はチェリーとスイカとの共有当選当たり値であり、抽出乱数値 5705 ~ 5714 はチェリーとスイカと BB との共有当選当たり値であり、抽出乱数値 5760 ~ 5814 はチェリーとスイカと RB との共有当選当たり値である。これにより、チェリーに当選し、且つ目押し操作を失敗してチェリーを取りこぼしてしまった場合であっても、重複して当選した他の役が有効ライン上に停止し、当該他の当選役図柄が揃うこととなる。

【0353】

ここで、各リール帯 381a, 381b, 381c に表記されている図柄のうち引き込み可能となる図柄は、以下のとおりである。

【0354】

図柄表示窓 14 に表示される有効ライン上の位置が複数あるとき、当該有効ライン上の一の位置と他の位置との間の最大コマ数を M とし（有効ライン上の位置が一つの場合は $M = 0$ ）、引き込み制御可能なコマ数を N とすると、停止操作したときのリール帯 381a, 381b, 381c の位置から $(N + M)$ コマを上限として図柄の引き込みが可能となる。ここで、「最大コマ数」とは、上段および下段の両方が有効ライン上に位置する場合には 2 コマ（中段が有効ライン上に位置したとしても 2 コマ）であり、上段および中段が有効ライン上に位置する場合には 1 コマとなる。同様に、中段および下段が有効ライン上に位置する場合にも 1 コマとなる。

【0355】

なお、リール帯上に表示される図柄の種類が引き込み制御可能なコマ数Nよりも多いとき、全ての図柄を引き込み可能とすることは不可能であり、取りこぼしうる図柄は少なくとも2種類となる。例えば、本実施形態の球投入回胴マシン1の中リール帯381bでいえば、I男およびT子が常に引き込み可能な図柄である限り、少なくとも赤7が表記される3コマ（配列番号9～11、10～12または11～13）内にM男が表記されることはあり得ず、同様に、少なくともM男が表記される3コマ（例えば、配列番号6～8、7～9、8～10）内に赤7が表記されることはあり得ないからである。

【0356】

ところで、本実施形態の球投入回胴マシン1では、最も払い出しが多い小役（チェリー）が、

10

当選したとしても常に引き込み制御されるとは限らない小役（取りこぼす可能性がある小役）とされている。つまり、最も払い出しが多い小役（チェリー）に対応する図柄（M男）が、任意の3コマ（引き込み制御可能なコマ数）の範囲内に表記されない個所（配列番号9～11、10～12または11～13）がある。換言すれば、最も払い出しが多い小役（チェリー）に対応する図柄（M男）が、引き込み制御可能なコマ数の範囲を超えて中リール帯381bに表記されている。

【0357】

このように、取りこぼしうる小役（チェリー）と、常に引き込み制御可能なサービス役や小役（ベル、スイカ）との共有当選当たり値とすることによって、万人から支持される遊技機を提供することが可能となる。つまり、チェリーに当選したとき、常に取りこぼすことなく目押しできる技量を持った遊技者であれば、チェリー図柄を揃えることによって小役のなかでは最も多くの賞球払い出しを享受でき、優越感に浸ることが可能となる。また、常にチェリーを目押しすることができない遊技者であったとしても、チェリーは、常に取りこぼされ得ない他の小役と重複当選しているもので、従来であれば賞球が払い出されないところ、当該他の小役図柄が揃うことによって賞球の払い出しを享受でき、遊技者に与える損失感を軽減できる。これにより、目押しの技量が高い遊技者、および、目押しの技量が低い遊技者のいずれからも支持される遊技機を提供することが可能となる。さらに、チェリーに当選したときに遊技者がチェリーを取りこぼしたとしても、チェリー図柄が揃ったときに払い出される賞球数（60個）よりも少ない賞球が払い出されるので、ホールにとっても過剰な損失とはならない。これにより、遊技者とホールとの均衡を図ることが可能となる。

20

30

【0358】

また、本実施形態では、サービス役および全ての小役とBBまたはRBとの共有当選当たり値が設定されているので、サービス役図柄またはいずれかの小役図柄が揃った場合であってもBBゲームまたはRBゲームが行われる可能性がある。これにより、遊技者は、小役図柄が揃うたびにBBまたはRBと重複当選しているのではないかといった期待感を抱くこととなり、遊技が単調となることを軽減できる。また、全ての小役とBBまたはRBとの共有当選当たり値が設定されているので、抽出乱数値がBBまたはRBとの共有当選当たり値であれば、目押しを失敗してBB図柄またはRB図柄を揃えることができなかったとしても重複して当選した小役図柄が揃うこととなり、無駄に遊技球を消費してしまうといった事態も回避できる。

40

【0359】

さらに、本実施形態では、小役が揃ったときの賞球払い出し個数（獲得個数）が多いほど、BBまたはRBと重複当選している確率が高くなっているが、これについて、図58（a）を参照して説明する。

【0360】

サービス役（サービス役1およびサービス役2）の単独当選当たり値の数は2200、BBおよびRBと重複せず且つ他の小役と重複する共有当選当たりの数は0、BBまたはRBとの共有当選当たり値の数は4である。したがって、サービス役に当選したとき、概ね551分の1の確率でBBまたはRBの当選となる。

50

【 0 3 6 1 】

ベル（ベル 1 およびベル 2）の単独当選当たり値の数は 3 2 0 0、B B および R B と重複せず且つ他の小役と重複する共有当選当たりの数は 0、B B または R B との共有当選当たり値の数は 2 3 である。したがって、ベルに当選したとき、概ね 1 4 0 分の 1 の確率で B B または R B の当選となる。なお、ベルは、出現率が最も高いメイン小役であり、ベル図柄が揃ったとき、2 5 個の賞球が払い出される。ここで「出現率」とは、有効ライン上に揃う頻度である（本明細書において以下同様）。

【 0 3 6 2 】

スイカの単独当選当たり値の数は 2 5 0、B B および R B と重複せず且つ他の小役（チェリー）と重複する共有当選当たりの数は 5 0、B B または R B との共有当選当たり値の数（B B または R B とチェリーとの重複役も含む）は 1 0 9 である。したがって、スイカに当選したとき、概ね 3 ～ 4 分の 1 の確率で B B または R B の当選となる。なお、スイカの出現率はベルの出現率よりも極めて低くなっており、本実施形態におけるスイカの出現率はベルの出現率の概ね 8 分の 1 となっている。また、スイカ図柄が揃ったとき、4 5 個の賞球が払い出される。

【 0 3 6 3 】

チェリーの単独当選当たり値の数はゼロ、B B および R B と重複せず且つ他の小役（スイカ）と重複する共有当選当たりの数は 5 0、B B または R B との共有当選当たり値の数は 6 5 である。したがって、チェリーに当選したとき、概ね 2 分の 1 の確率で B B または R B の当選となる。なお、チェリーは、出現率が最も低いレア小役である。しかも、上述のとおり、チェリーに当選したとしても取りこぼすことがあるので、チェリーの出現率はチェリーの当選確率よりも低くなる。また、チェリー図柄が揃ったとき、6 0 個の賞球が払い出される。

【 0 3 6 4 】

このように、小役に当選したとき、当該当選小役が出現率の低い小役ほど B B または R B に重複して当選している期待感が高くなる一方で、出現率の高い小役であったとしても B B または R B との重複当選を排除していない。これにより、小役図柄が揃うことにより常に遊技者に期待感を与えると共に、揃った小役図柄に応じて期待感を異ならせているので、揃った小役図柄を遊技者が確認することで一喜一憂することとなる。しかも、B B または R B と重複当選している確率が最も高いレア小役（チェリー）は取りこぼすことがあり、仮にとりこぼしたとしても他の当選役（小役であればスイカ）図柄が揃いうる。これにより、B B または R B と重複当選している確率が最も高いレア小役図柄が揃わなかったとしても、遊技者は、「レア小役図柄を取りこぼしたのでは？」と考えながら遊技を行うこととなり、ひいては「実は B B または R B と重複当選しているのでは？」という期待感を持って遊技を行うこととなる。これにより、遊技者に期待感を与えることが可能となり、興趣の低下を抑制できる。

【 0 3 6 5 】

さらに、サービス役図柄または小役図柄が揃ったとき、賞球の払い出し個数が多いほど B B または R B に重複して当選している期待感が高いため、多くの賞球を獲得した喜びと相俟って、さらに多くの賞球を獲得できる B B ゲームまたは R B ゲームの期待感が高まり、興趣の低下を抑制できる。

【 0 3 6 6 】

また、B B 図柄（または R B 図柄）と小役との共有当選当たり値の当選役の場合は、B B 図柄（または R B 図柄）を優先的に引き込むものとしている。ただし、B B 図柄（または R B 図柄）は目押しが必要な図柄であるため、B B 図柄（または R B 図柄）が引き込み不可能なとき（引き込み制御可能範囲外であるとき）には他方の当選役図柄を引き込むものとする。そして、既に説明したとおり、このとき他方の当選役図柄は取りこぼすことなく揃えることが可能となる。従って、共有当選当たり値の当選役に該当する場合には、B B 図柄または他方の当選役（小役）図柄のいずれかを必ず揃えることができる。なお、優先的に引き込まれる図柄の優先順位は、サービス役図柄、B B 図柄（または R B 図柄）、

小役図柄の順である。なお、共有当選当たり値の引き込み制御については、別途詳細に説明する。

【 0 3 6 7 】

以上のことから、球投入回胴マシン 1 では、ボーナス図柄（ＢＢ図柄、ＲＢ図柄）およびチェリー図柄以外の当選役図柄については、目押しを必要とせずに揃えることができる。つまり、ボーナス（ＢＢ、ＲＢ）およびチェリー以外の当選役については「取りこぼし」を生じることがないということになる。従って、目押しの技量の差により、遊技者ごとに利益の差が大きくなる（賞球の獲得個数に大幅な差が生じることなど）ことを極力解消することができる。

【 0 3 6 8 】

[判定処理]

リール停止処理が終了すると、図柄表示窓 1 4 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 6 1 では、この判定処理の内容を具体的に説明する。

【 0 3 6 9 】

リール停止処理により全ての図柄リール 3 0 1 a , 3 0 1 b , 3 0 1 c が停止した状態となると、図柄表示窓 1 4 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。

【 0 3 7 0 】

ステップ S 3 0 1、S 3 0 3 では、それぞれ、ＲＢゲーム中であるか、ＢＢゲーム中であるかを判定する。これは後述する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。

【 0 3 7 1 】

ＲＢゲーム中フラグがＯＮ（＝１）となっていると、ステップ S 3 0 1 の判定が満たされ、ステップ S 3 8 0 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 S 3 0 3 の判定が満たされ、ステップ S 3 7 0 に移る。

【 0 3 7 2 】

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 S 3 0 1、S 3 0 3 の判定がいずれも満たされず、ステップ S 3 1 0 に移る。

【 0 3 7 3 】

ステップ S 3 1 0 で、サービスゲーム終了判定処理（詳細は後述する）を実行した後、いずれかの有効ライン上に揃っている当選役図柄に応じて、さらに以下のステップ S 3 2 0 , S 3 3 0 , S 3 4 0 , S 3 5 0 , S 3 6 0 のいずれかに移る。

【 0 3 7 4 】

ステップ S 3 2 0 では、ＢＢ図柄が揃っているかを判定する。いずれかの有効ライン上にＢＢ図柄が揃っている場合（「赤 7 図柄 - 赤 7 図柄 - 赤 7 図柄」、この判定が満たされ、次のステップ S 3 2 2 に移る。

【 0 3 7 5 】

次のステップ S 3 2 2 では、ＢＢゲーム開始処理を実行する。ここでは、ＢＢゲームとして、賞球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）。

【 0 3 7 6 】

ステップ S 3 3 0 では、ＲＢ図柄が揃っているかを判定する。いずれかの有効ライン上にＲＢ図柄が揃っている場合（「赤 7 図柄 - 赤 7 図柄 - 白 7 図柄」、この判定が満たされ、次のステップ S 3 3 2 に移る。

【 0 3 7 7 】

次のステップ S 3 3 2 では、ＲＢゲーム開始処理を実行する。ここでは、ＲＢゲームと

10

20

30

40

50

して、ＢＢゲームに準じた賞球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）。

【０３７８】

次のステップＳ３４０では、サービス役図柄が揃っているかを判定する。いずれかの有効ライン上にサービス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Ｓ３４２に移る。本実施形態では、ステップＳ３４０において、サービス役１図柄（「Ｈ男図柄－Ｉ男図柄－Ｈ男図柄」）およびサービス役２図柄（「Ｈ男図柄－Ｔ子図柄－Ｈ男図柄」）のいずれかが揃った場合に、サービス役図柄が揃ったものと判定する。

【０３７９】

次のステップＳ３４２では、サービスゲーム処理を実行する。このサービスゲーム処理では、当該ゲームでのベット数と同じベット数（この例ではＭＡＸベット）にて次のゲームを開始させるために、ＭＡＸベットコマンドを主制御基板４００（詳細には、ＲＡＭ）に一旦記憶させる。このコマンドに基づき、次のゲームをサービスゲームとして開始させることができる。

【０３８０】

そして、ステップＳ３４４で、サービスゲーム降格判定処理（詳細は後述する）を実行した後、ステップＳ３４６では、サービス役当選フラグをＯＦＦ（＝０）にして処理を終了する。詳細には、単独当選役として、サービス役１に当選していた場合にはサービス役１当選フラグをＯＦＦ（＝０）にし、サービス役２に当選していた場合にはサービス役２当選フラグをＯＦＦ（＝０）にする。

【０３８１】

なお、サービス役とボーナスとの共有当選役（サービス役１，２＋ＢＢ，ＲＢ）に当選し、且つ、ステップＳ３４０でサービス役図柄の方が揃ったと判定された場合は、ステップＳ３５６において、サービス役当選フラグはＯＦＦ（＝０）にするが、ボーナスフラグ（ＢＢフラグ、ＲＢフラグ）はＯＦＦ（＝０）とせず、ＯＮ（＝１）のまま次ゲーム以降に持ち越される。

【０３８２】

ステップＳ３５０では、小役図柄が揃っているかを判定する。いずれかの有効ライン上に小役図柄が揃っている場合、この判定が満たされ、次のステップＳ３５２に移る。本実施形態では、ステップＳ３５０において、ベル１図柄（「Ｍ子図柄－Ｔ子図柄－Ｍ子図柄」）、ベル２図柄（「Ｍ子図柄－Ｉ男図柄－Ｍ子図柄」）、スイカ図柄（「Ｅ男図柄－Ｉ男図柄－Ｅ男図柄」）およびチェリー図柄（「ＡＮＹ－Ｍ男図柄－ＡＮＹ」）のいずれかが揃った場合に、小役図柄が揃ったものと判定する。

【０３８３】

次のステップＳ３５２では、揃っている小役図柄に応じた規定個数の賞球の払い出しを実行する（遊技球払出装置１８より規定個数の賞球を払い出す）。なお、賞球の払出個数を、図示外の払出個数表示ＬＥＤ（例えば、７セグメントＬＥＤ）に表示してもよい。これにより、当該小役に対応した規定個数の賞球が払い出されたことを、遊技者に対して報知（告知、表示）することができる。

【０３８４】

そして、ステップＳ３５４で、サービスゲームテーブル（以下、ＳＴと称する）昇格判定処理（詳細は後述する）を実行した後、ステップＳ３５６では、該当する小役当選フラグをＯＦＦ（＝０）にして処理を終了する。詳細には、単独当選役として、ベル１に当選していた場合にはベル１当選フラグをＯＦＦ（＝０）にし、ベル２に当選していた場合にはベル２当選フラグをＯＦＦ（＝０）にし、スイカに当選していた場合にはスイカ当選フラグをＯＦＦ（＝０）にし、チェリーに当選していた場合にはチェリー当選フラグをＯＦＦ（＝０）にする。

【０３８５】

なお、小役同士の単独当選役（チェリー＋スイカ）に当選していた場合は、ステップＳ３５０において、チェリー図柄およびスイカ図柄のうちで一方の図柄のみが揃ったものと

10

20

30

40

50

判定されるが、ステップ S 3 5 6 においては、いずれの図柄が揃ったかに拘らずチェリー当選フラグおよびスイカ当選フラグの両方が O F F (= 0) とされる。

【 0 3 8 6 】

一方、小役とボーナスとの共有当選役 (小役 + B B , R B) に当選し、且つ、ステップ S 3 5 0 で小役図柄の方が揃ったと判定された場合は、ステップ S 3 6 6 において、小役の当選フラグは O F F (= 0) にするが、ボーナスフラグ (B B フラグ、R B フラグ) は O F F (= 0) とせずに O N (= 1) のまま次ゲーム以降に持ち越される。

【 0 3 8 7 】

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

10

【 0 3 8 8 】

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

【 0 3 8 9 】

従って、当該当選フラグが、B B フラグ、R B フラグ、のいずれにも該当しない場合、この時点で「取りこぼし」が確定することになる。なお、「取りこぼし」が生じる可能性があるのは単独当選役としてのチェリーのみであるが、本実施形態の球投入回胴マシン 1 では、単独当選役としてのチェリーは存在せず、チェリーは全て他の小役 (スイカ) との共有当選役となっている。つまり、先述したように、チェリーに当選する場合は、必ず「取りこぼし」のない小役であるスイカと重複当選する。そのため、本実施形態では、チェリーを取りこぼした場合であっても必ずスイカが揃うため、「取りこぼし」が生じる当選役は存在しないこととなる。

20

【 0 3 9 0 】

また、当該当選フラグが B B フラグ及び R B フラグのいずれかに該当する場合、当該当選フラグは O F F とならず、次ゲーム以降に持ち越される。これにより、B B 及び R B については取りこぼしを生じることがなく、該当する当選役図柄を揃えることができるまで当該当選フラグが持ち越されていくことになる。従って、遊技者は、B B 、R B といった他の当選役に比べて利益の度合いの高い当選役の取りこぼしを心配することがなく B B 、R B の遊技特典は必ず獲得できるという安心感を持ってゲームに臨むことができる。また、特に目押しの技量の低い遊技者にとっては、B B 図柄 (あるいは R B 図柄) を揃えるまで何度でも目押しの練習ができることになる。

30

【 0 3 9 1 】

上記のステップ S 3 1 0 からステップ S 3 6 0 までの処理は、通常ゲーム、サービスゲームの場合に実行する処理となる。次にステップ S 3 7 0 以降の処理について説明する。ここでの処理は、B B ゲーム及び R B ゲームの場合に実行する処理である。

40

【 0 3 9 2 】

まず、ステップ S 3 7 0 では、B B ゲーム時払出役図柄が揃っているかを判定する。ここでいう「B B ゲーム時払出役」とは、ベル、スイカ、チェリーに加えてボーナスゲーム専用役を含めた B B ゲーム中に賞球の払い出しがある当選役の総称である。そして、いずれかの有効ライン上に B B ゲーム時払出役図柄が揃っている場合、この判定が満たされ、次のステップ S 3 7 2 に移る。

【 0 3 9 3 】

次のステップ S 3 7 2 では、揃っている B B ゲーム時払出役図柄に応じた規定個数の賞球の払い出しを実行する (遊技球払出装 1 8 より規定個数の賞球を払い出す) 。なお、賞球の払出個数を、図示外の払出個数表示 L E D (例えば、7 セグメント L E D) に表示

50

してもよい。これにより、当該ＢＢゲーム時払出役に対応した規定個数の賞球が払い出されたことを、遊技者に対して報知（告知、表示）することができる。

【０３９４】

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を実行する（詳細は後述する）。その後、ステップＳ３７６に移り、サービスゲーム開始処理（詳細は後述する）を実行する。

【０３９５】

また、上記のステップＳ３７０の判定が満たされない場合、ステップ３７８に移り、当該成立フラグをＯＦＦ（＝０）にする。本実施形態では、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Ｓ３７８では、当該ハズレフラグをＯＦＦ（＝０）にする。

10

【０３９６】

次にステップＳ３８０以降の説明をする。ステップＳ３８０では、ＲＢゲーム時払出役図柄が揃っているかを判定する。なお、この「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る（この場合は、ベル、スイカ、チェリー、ボーナスゲーム専用役が該当する）。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Ｓ３８２に移る。

【０３９７】

次のステップＳ３８２では、揃っているＲＢゲーム時払出役図柄に応じた所定個数の賞球の払い出しを実行する（遊技球払出装置１８より規定個数の賞球を払い出す）。なお、賞球の払出個数を、図示外の払出個数表示ＬＥＤ（例えば、７セグメントＬＥＤ）に表示してもよい。これにより、当該ＲＢゲーム時払出役に対応した規定個数の賞球が払い出されたことを、遊技者に対して報知（告知、表示）することができる。

20

【０３９８】

ステップＳ３８２に次いで、ステップＳ３８４では、ＲＢゲーム終了判定処理を実行する（詳細は後述する）。その後、ステップＳ３８６に移り、サービスゲーム開始処理（詳細は後述する）を実行する。

【０３９９】

また、上記のステップＳ３８０の判定が満たされない場合、前述のステップ３７８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。

30

【０４００】

[ＢＢゲーム開始処理]

前述の図６１のステップＳ３２０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６２を用いて説明する。

【０４０１】

まず、ステップＳ４０１では、ＢＢフラグがＯＮ（＝１）となっているかを判定する。ステップＳ４０１の判定が満たされると、ステップＳ４０４に移る。ステップＳ４０４では、ＢＢゲーム中フラグをＯＮ（＝１）にする。また図示はしないが、このときＢＢフラグをＯＦＦ（＝０）にする。次いでステップＳ４０６にて、ＢＢゲーム中の累計払出個数カウンタをクリアする。これにより、次のゲームから累計払出個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掛け数３ベット（１５個掛け）にてＢＢゲームが開始される。

40

【０４０２】

また、ステップＳ４０１の判定が満たされない場合、ステップＳ４０２に移り、エラー処理を実行する。このような場合となるのは、ＢＢフラグがＯＦＦ（＝０）であるにもかかわらず、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、あるいは球投入回胴マシン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、エラー表示ランプ６０

50

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。

【0403】

[BBゲーム終了判定処理]

続いて、前述の図61のステップS374のBBゲーム終了判定処理について図63を用いて説明する。

【0404】

まず、ステップS451では、前述の図61のステップS372にて賞球の払い出しがあったことを受けて、BBゲーム中の累計払出個数に当該ゲームの払出個数を加算する。

【0405】

次にステップS452では、累計払出個数が1400個を超えたかを判定する。このステップS452の判定が満たされない場合、ステップS454に移り、BBゲーム中の累計払出個数を表示する(図示外の払出個数表示LED等に表示する。なお、累計払出個数は表示用の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。

【0406】

ステップS460では、BBゲーム中フラグをOFF(=0)にした後、ステップS462にて第3サービスゲーム開始フラグをON(=1)にして処理を終了する。

【0407】

[RBゲーム開始処理]

前述の図61のステップS330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64を用いて説明する。

【0408】

まず、ステップS501では、RBフラグがON(=1)となっているかを判定する。ステップS501の判定が満たされると、ステップS504に移る。ステップS504では、RBゲーム中フラグをON(=1)にする。また図示はしないが、このときRBフラグをOFF(=0)にする。次いでステップS506にて、RBゲーム中の累計払出個数カウントをクリアする。これにより、次のゲームから累計払出個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掛け数3ベット(15個掛け)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。

【0409】

また、ステップS501の判定が満たされない場合、ステップS502に移り、エラー処理を実行する。このような場合となるのは、RBフラグがOFF(=0)であるにも関わらず、RB図柄が揃ってしまうような場合が該当する。すなわち、何らかの不正な手段(例えば、ゴト行為)が行われたか、あるいは球投入回胴マシン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、エラー表示ランプ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。

【0410】

[RBゲーム終了判定処理]

続いて、前述の図61のステップS384のRBゲーム終了判定処理について図65を用いて説明する。

【0411】

まず、ステップS551では、前述の図61のステップS382にて賞球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個数に当該ゲームの払出個数を加算する。

【0412】

次にステップS552では、累計払出個数が525個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個数を表示する(図示外の払出個数表示LED等に表示する。なお、累計払出個数は表示用のLED等を別途設けてこれに表示するものとしてもよい)。

【0413】

10

20

30

40

50

また、ステップ S 5 5 2 の判定が満たされると、ステップ S 5 5 6 に移る。

【 0 4 1 4 】

ステップ S 5 5 6 では、R B ゲーム中フラグを O F F (= 0) にした後、ステップ S 5 5 8 にて第 4 サービスゲーム開始フラグを O N (= 1) にして処理を終了する。

【 0 4 1 5 】

[S T 降格判定処理]

前述の図 6 1 のステップ S 3 4 4 の S T 降格判定処理について図 6 6 を用いて説明する。

【 0 4 1 6 】

まず、ステップ S 6 0 1 では、B B フラグおよび R B フラグのいずれかが 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場合とは、当該ゲームにて、

・ボーナス (B B 、 R B) およびサービス役 (サービス役 1 、 サービス役 2) の共有当選役に当選して、ボーナス図柄 (B B 図柄、 R B 図柄) ではなくサービス役図柄 (サービス役 1 図柄、 サービス役 2 図柄) が揃った場合

・ボーナスフラグ (B B 、 R B) が O N (= 1) のまま持ち越された状態で、サービス役 (サービス役 1 、 サービス役 2) の単独当選役に当選してサービス役図柄 (サービス役 1 図柄、 サービス役 2 図柄) が揃った場合

のいずれかが該当する。

【 0 4 1 7 】

そして、ステップ S 6 0 1 の判定が満たされると、ステップ S 6 0 3 に移る。ステップ S 6 0 3 では、第 5 サービスゲーム開始フラグを O N (= 1) にする。その後、ステップ S 6 1 5 に移り、サービスゲーム開始処理 (詳細は後述する) を実行する。

【 0 4 1 8 】

一方、ステップ S 6 0 1 の判定が満たされない場合、ステップ S 6 0 5 に移り、サービス役 2 図柄が揃っているかを判定する。すなわち、先述のステップ S 3 4 0 でサービス役図柄が揃っていると判定したところ、当該サービス役図柄がサービス役 2 図柄 (「 H 男図柄 - T 子図柄 - H 男図柄 」) であるかを判定する。そして、いずれかの有効ライン上にサービス役 2 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 6 0 7 に移る。

【 0 4 1 9 】

そして、ステップ S 6 0 7 にて、通常ゲーム中フラグが O N (= 1) となっているかを判定する。すなわち、遊技状態が通常ゲームに制御されているか否かを判定する。ステップ S 6 0 7 の判定が満たされない場合は、ステップ S 6 0 9 にて、第 3 サービスゲーム中フラグが O N (= 1) となっているかを判定する。すなわち、遊技状態が第 3 サービスゲームに制御されているか否かを判定する。ステップ S 6 0 9 の判定が満たされない場合は、ステップ S 6 1 1 にて、第 4 サービスゲーム中フラグが O N (= 1) となっているかを判定する。すなわち、遊技状態が第 4 サービスゲームに制御されているか否かを判定する。ステップ S 6 1 1 の判定が満たされない場合、つまり遊技状態が通常ゲーム、第 3 サービスゲームおよび第 4 サービスゲームのいずれでもない場合は、処理を終了する。

【 0 4 2 0 】

一方、ステップ S 6 0 7 , S 6 0 9 , S 6 1 1 のいずれかで判定が満たされる場合、つまり遊技状態が通常ゲーム、第 3 サービスゲームおよび第 4 サービスゲームのいずれに制御されていれば、ステップ S 6 1 3 に移る。ステップ S 6 1 3 では、第 1 サービスゲーム開始フラグを O N (= 1) にする。その後、ステップ S 6 1 5 に移り、サービスゲーム開始処理 (詳細は後述する) を実行する。

【 0 4 2 1 】

なお、本実施形態では、第 3 サービスゲームではサービス役 2 の単独当選当たり値が存在しないため (図 5 8 (d) を参照) 、 S 6 0 5 で Y E S かつ S 6 0 9 で Y E S となることは実際にはあり得ない。つまり、S 6 0 5 では常に N O と判定されることとなるため、第 1 サービスゲーム開始フラグが O N とされることはない。また、第 3 サービスゲームにおいても、サービス役 2 とボーナス役 (B B または R B) との共有当選当たり値が存在す

10

20

30

40

50

るため、サービス役 2 がボーナス役と重複当選してサービス役図柄が揃うことはありうるが、この場合は常に S 6 0 1 で Y E S と判定されるため第 1 サービスゲーム開始フラグが O N とされることはない。このように、本実施形態では第 3 サービスゲームにてサービス役 2 の単独当選当たり値が存在しないが、極めて低い確率でサービス役 2 に単独当選しうる構成にしても良い。

【 0 4 2 2 】

[S T 昇格判定処理]

前述の図 6 1 のステップ S 3 5 4 の S T 昇格判定処理について図 6 7 を用いて説明する。

【 0 4 2 3 】

まず、ステップ S 7 0 1 では、B B フラグおよび R B フラグのいずれかが 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場合とは、当該ゲームにて、

- ・ボーナス (B B 、 R B) および小役 (ベル 1 , ベル 2 , スイカ , チェリー) の共有当選役に当選して、ボーナス図柄 (B B 図柄、R B 図柄) ではなく小役図柄 (ベル 1 図柄、ベル 2 図柄、スイカ図柄、チェリー図柄) が揃った場合

- ・ボーナスフラグ (B B 、 R B) が O N (= 1) のまま持ち越された状態で、小役 (ベル 1 , ベル 2 , スイカ , チェリー) の単独当選役または小役同士の共有当選役 (スイカ + チェリー) に当選して、小役図柄 (ベル 1 図柄、ベル 2 図柄、スイカ図柄、チェリー図柄) が揃った場合

のいずれかが該当する。

【 0 4 2 4 】

そして、ステップ S 7 0 1 の判定が満たされると、ステップ S 7 0 3 に移る。ステップ S 7 0 3 では、第 5 サービスゲーム開始フラグを O N (= 1) にする。その後、ステップ S 7 1 5 に移り、サービスゲーム開始処理 (詳細は後述する) を実行する。

【 0 4 2 5 】

一方、ステップ S 7 0 1 の判定が満たされない場合、ステップ S 7 0 5 に移り、ベル 2 図柄が揃っているかを判定する。すなわち、先述のステップ S 3 5 0 で小役図柄が揃っていると判定したところ、当該小役図柄がベル 2 図柄 (「 M 子図柄 - I 男図柄 - M 子図柄 」) であるかを判定する。そして、いずれかの有効ライン上にベル 2 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 7 0 7 に移る。

【 0 4 2 6 】

そして、ステップ S 7 0 7 にて、通常ゲーム中フラグが O N (= 1) となっているかを判定する。すなわち、遊技状態が通常ゲームに制御されているか否かを判定する。ステップ S 7 0 7 の判定が満たされない場合は、ステップ S 7 0 9 にて、第 3 サービスゲーム中フラグが O N (= 1) となっているかを判定する。すなわち、遊技状態が第 3 サービスゲームに制御されているか否かを判定する。ステップ S 7 0 9 の判定が満たされない場合は、ステップ S 7 1 1 にて、第 4 サービスゲーム中フラグが O N (= 1) となっているかを判定する。すなわち、遊技状態が第 4 サービスゲームに制御されているか否かを判定する。ステップ S 7 1 1 の判定が満たされない場合、つまり遊技状態が通常ゲーム、第 3 サービスゲームおよび第 4 サービスゲームのいずれでもない場合は、処理を終了する。

【 0 4 2 7 】

一方、ステップ S 7 0 7 , S 7 0 9 , S 7 1 1 のいずれかで判定が満たされる場合、つまり遊技状態が通常ゲーム、第 3 サービスゲームおよび第 4 サービスゲームのいずれかに制御されていれば、ステップ S 7 1 3 に移る。ステップ S 7 1 3 では、第 2 サービスゲーム開始フラグを O N (= 1) にする。その後、ステップ S 7 1 5 に移り、サービスゲーム開始処理 (詳細は後述する) を実行する。

【 0 4 2 8 】

[サービスゲーム開始処理]

サービスゲーム開始処理について、図 6 8 を用いて詳細に説明する。このサービスゲーム開始処理は、図 6 1 の判定処理におけるステップ S 3 7 6 , S 3 8 6、図 6 6 の S T 降

10

20

30

40

50

格判定処理におけるステップS 6 1 5、および、図 6 7 の S T 昇格判定処理におけるステップS 7 1 5、において実行される。なお、このサービスゲーム開始処理は、上記ステップS 3 7 6，S 3 8 6，S 6 1 5，S 7 1 5のいずれにおいても同じ内容の処理が実行されるものとする。

【 0 4 2 9 】

まず、ステップS 8 0 1では、第1サービスゲーム開始フラグがON (= 1) であるかを判定する。この判定が満たされた場合、ステップS 8 0 3では、第1サービスゲーム回数を「250回」にセットする。そして、次のステップS 8 0 5では、第1サービスゲーム中フラグをON (= 1) にする。また、図示はしないが、このとき第1サービスゲーム開始フラグをOFF (= 0) にする。これにより、次ゲームから第1サービスゲームが開始される。

10

【 0 4 3 0 】

ステップS 8 0 1の判定が満たされない場合、ステップS 8 0 7に移り、第2サービスゲーム開始フラグがON (= 1) であるかを判定する。この判定が満たされた場合、ステップS 8 0 9では、第2サービスゲーム回数を「50回」にセットする。そして、次のステップS 8 1 1では、第2サービスゲーム中フラグをON (= 1) にする。また、図示はしないが、このとき第2サービスゲーム開始フラグをOFF (= 0) にする。これにより、次ゲームから第2サービスゲームが開始される。

【 0 4 3 1 】

ステップS 8 0 7の判定が満たされない場合、ステップS 8 1 3に移り、第3サービスゲーム開始フラグがON (= 1) であるかを判定する。この判定が満たされた場合、ステップS 8 1 5では、第3サービスゲーム回数を「50回」にセットする。そして、次のステップS 8 1 7では、第3サービスゲーム中フラグをON (= 1) にする。また、図示はしないが、このとき第3サービスゲーム開始フラグをOFF (= 0) にする。これにより、次ゲームから第3サービスゲームが開始される。

20

【 0 4 3 2 】

ステップS 8 1 3の判定が満たされない場合、ステップS 8 1 9に移り、第4サービスゲーム開始フラグがON (= 1) であるかを判定する。この判定が満たされた場合、ステップS 8 2 1では、第4サービスゲーム回数を「6000回」にセットする。そして、次のステップS 8 2 1では、第4サービスゲーム中フラグをON (= 1) にする。また、図示はしないが、このとき第4サービスゲーム開始フラグをOFF (= 0) にする。これにより、次ゲームから第4サービスゲームが開始される。

30

【 0 4 3 3 】

ステップS 8 1 9の判定が満たされない場合、ステップS 8 2 5に移り、第5サービスゲーム開始フラグがON (= 1) であるかを判定する。この判定が満たされた場合、次のステップS 8 2 7では、第5サービスゲーム中フラグをON (= 1) にする。また、図示はしないが、このとき第5サービスゲーム開始フラグをOFF (= 0) にする。これにより、次ゲームから第5サービスゲームが開始される。なお、第5サービスゲームについては、他のサービスゲームとは異なり第5サービスゲーム回数は設定されない。そのため、第5サービスゲームは、内部的にボーナスフラグ(BBフラグ，RBフラグ)が持ち越されている限りは、サービスゲーム回数に関係なく継続して実行される。

40

【 0 4 3 4 】

なお、上記のステップS 8 0 1，S 8 0 7，S 8 1 3，S 8 1 9，S 8 2 5の判定がいずれも満たされない場合、いずれの処理も行われず終了となる。

【 0 4 3 5 】

[サービスゲーム終了判定処理]

次にサービスゲーム終了判定処理について、図 6 9 を用いて詳細に説明する。前述の図 6 1 の判定処理において、ステップS 3 0 1，S 3 0 3のいずれの判定も満たされない場合、このサービスゲーム終了判定処理が実行される。

【 0 4 3 6 】

50

まず、ステップS 9 0 1では、第1サービスゲーム中フラグがON (= 1) となっているかを判定する。そして、ステップS 9 0 1の判定が満たされると、次のステップS 9 0 3では、第1サービスゲーム回数を「1」だけ減算して、ステップS 9 0 5に移る。

【0 4 3 7】

ステップS 9 0 5では、残りの第1サービスゲーム回数が「0」であるかを判定する。第1サービスゲーム回数が「0」であれば、S 9 0 5の判定が満たされる。そして、ステップS 9 0 9に移り、第1サービスゲーム中フラグをOFF (= 0) にする。これにより、第1サービスゲームが終了する。

【0 4 3 8】

一方、ステップS 9 0 5の判定が満たされない場合、ステップS 9 0 7に移り、BBフラグおよびRBフラグ(すなわち、ボーナスフラグ)のいずれかがON (= 1) となっているかを判定する。この判定が満たされる場合とは、当該第1サービスゲームにて、BBおよびRBのいずれかに当選した場合が該当する。

10

【0 4 3 9】

そして、ステップS 9 0 7の判定が満たされると、ステップS 9 0 9に移り、第1サービスゲーム中フラグをOFF (= 0) にする。これにより、第1サービスゲームが終了する。ここでの処理は、第1サービスゲームがBBおよびRB(すなわち、ボーナス)のいずれかの当選によって終了となることを示している。

【0 4 4 0】

なお、ステップS 9 0 5, S 9 0 7の判定が満たされない場合は、第1サービスゲームの終了条件が成立していないことになるから、本処理はそのまま終了して第1サービスゲームが継続して実行される。

20

【0 4 4 1】

次に、ステップS 9 0 1の判定が満たされない場合、ステップS 9 1 1に移り、第2サービスゲーム中フラグがON (= 1) となっているかを判定する。そして、ステップS 9 1 1の判定が満たされると、次のステップS 9 1 3では、第2サービスゲーム回数を「1」だけ減算して、ステップS 9 1 5に移る。

【0 4 4 2】

ステップS 9 1 5では、残りの第2サービスゲーム回数が「0」であるかを判定する。第2サービスゲーム回数が「0」であれば、S 9 1 5の判定が満たされる。そして、ステップS 9 1 9に移り、第2サービスゲーム中フラグをOFF (= 0) にする。これにより、第2サービスゲームが終了する。

30

【0 4 4 3】

一方、ステップS 9 1 5の判定が満たされない場合、ステップS 9 1 7に移り、BBフラグおよびRBフラグ(すなわち、ボーナスフラグ)のいずれかがON (= 1) となっているかを判定する。この判定が満たされる場合とは、当該第2サービスゲームにて、BBおよびRBのいずれかに当選した場合が該当する。

【0 4 4 4】

そして、ステップS 9 1 7の判定が満たされると、ステップS 9 1 9に移り、第2サービスゲーム中フラグをOFF (= 0) にする。これにより、第2サービスゲームが終了する。ここでの処理は、第2サービスゲームがBBおよびRB(すなわち、ボーナス)のいずれかの当選によって終了となることを示している。

40

【0 4 4 5】

なお、ステップS 9 1 5, S 9 1 7の判定が満たされない場合は、第2サービスゲームの終了条件が成立していないことになるから、本処理はそのまま終了して第2サービスゲームが継続して実行される。

【0 4 4 6】

次に、ステップS 9 1 1の判定が満たされない場合、ステップS 9 2 1に移り、第3サービスゲーム中フラグがON (= 1) となっているかを判定する。そして、ステップS 9 2 1の判定が満たされると、次のステップS 9 2 3では、第3サービスゲーム回数を「1

50

」だけ減算して、ステップS 9 2 5に移る。

【0 4 4 7】

ステップS 9 2 5では、残りの第3サービスゲーム回数が「0」であるかを判定する。第3サービスゲーム回数が「0」であれば、S 9 2 5の判定が満たされる。そして、ステップS 9 3 1に移り、第3サービスゲーム中フラグをOFF (= 0)にする。これにより、第3サービスゲームが終了する。

【0 4 4 8】

一方、ステップS 9 2 5の判定が満たされない場合、ステップS 9 2 7に移り、BBフラグおよびRBフラグ(すなわち、ボーナスフラグ)のいずれかがON (= 1)となっているかを判定する。この判定が満たされる場合とは、当該第3サービスゲームにて、BBおよびRBのいずれかに当選した場合が該当する。

10

【0 4 4 9】

そして、ステップS 9 2 7の判定が満たされると、ステップS 9 3 1に移り、第3サービスゲーム中フラグをOFF (= 0)にする。これにより、第3サービスゲームが終了する。ここでの処理は、第3サービスゲームがBBおよびRB(すなわち、ボーナス)のいずれかの当選によって終了となることを示している。

【0 4 5 0】

さらに、ステップS 9 2 7の判定が満たされない場合、ステップS 9 2 9に移り、ベル2図柄およびサービス役2図柄のいずれかが揃っているかを判定する。この判定が満たされる場合とは、当該第3サービスゲームにて、ベル2およびサービス役2のいずれかに当選して、図柄表示窓1 4にベル2図柄およびサービス役2図柄のいずれかが揃った場合が該当する。

20

【0 4 5 1】

そして、ステップS 9 2 9の判定が満たされると、ステップS 9 3 1に移り、第3サービスゲーム中フラグをOFF (= 0)にする。これにより、第3サービスゲームが終了する。ここでの処理は、ベル2図柄およびサービス役2図柄が揃ったことによって、第3サービスゲームが他のサービスゲーム状態に移行(ST 2への昇格あるいはST 1への降格)して終了となることを示している。

【0 4 5 2】

なお、ステップS 9 2 5, S 9 2 7, S 9 2 9の判定が満たされない場合は、第3サービスゲームの終了条件が成立していないことになるから、本処理はそのまま終了して第3サービスゲームが継続して実行される。

30

【0 4 5 3】

次に、ステップS 9 2 1の判定が満たされない場合、ステップS 9 3 3に移り、第4サービスゲーム中フラグがON (= 1)となっているかを判定する。そして、ステップS 9 3 3の判定が満たされると、次のステップS 9 3 5では、第4サービスゲーム回数を「1」だけ減算して、ステップS 9 3 7に移る。

【0 4 5 4】

ステップS 9 3 7では、残りの第4サービスゲーム回数が「0」であるかを判定する。第4サービスゲーム回数が「0」であれば、S 9 3 7の判定が満たされる。そして、ステップS 9 4 3に移り、第4サービスゲーム中フラグをOFF (= 0)にする。これにより、第4サービスゲームが終了する。

40

【0 4 5 5】

一方、ステップS 9 3 7の判定が満たされない場合、ステップS 9 3 9に移り、BBフラグおよびRBフラグ(すなわち、ボーナスフラグ)のいずれかがON (= 1)となっているかを判定する。この判定が満たされる場合とは、当該第4サービスゲームにて、BBおよびRBのいずれかに当選した場合が該当する。

【0 4 5 6】

そして、ステップS 9 3 9の判定が満たされると、ステップS 9 4 3に移り、第4サービスゲーム中フラグをOFF (= 0)にする。これにより、第4サービスゲームが終了す

50

る。ここでの処理は、第４サービスゲームがＢＢおよびＲＢ（すなわち、ボーナス）のいずれかの当選によって終了となることを示している。

【０４５７】

さらに、ステップＳ９３９の判定が満たされない場合、ステップＳ９４１に移り、ベル２図柄およびサービス役２図柄のいずれかが揃っているかを判定する。この判定が満たされる場合とは、当該第４サービスゲームにて、ベル２およびサービス役２のいずれかに当選して、図柄表示窓１４にベル２図柄およびサービス役２図柄のいずれかが揃った場合が該当する。

【０４５８】

そして、ステップＳ９４１の判定が満たされると、ステップＳ９４３に移り、第４サービスゲーム中フラグをＯＦＦ（＝０）にする。これにより、第４サービスゲームが終了する。ここでの処理は、ベル２図柄およびサービス役２図柄が揃ったことによって、遊技状態が他のサービス状態（サービスゲーム）に移行（ＳＴ２への昇格あるいはＳＴ１への降格）して第４サービスゲームが終了となることを示している。

【０４５９】

なお、ステップＳ９３７，Ｓ９３９，Ｓ９４１の判定が満たされない場合は、第４サービスゲームの終了条件が成立していないことになるから、本処理はそのまま終了して第４サービスゲームが継続して実行される。

【０４６０】

次に、ステップＳ９３３の判定が満たされない場合、ステップＳ９４５に移り、第５サービスゲーム中フラグがＯＮ（＝１）となっているかを判定する。そして、ステップＳ９４５の判定が満たされると、次のステップＳ９４７では、ＢＢ図柄およびＲＢ図柄（すなわち、ボーナス図柄）のいずれかが揃っているかを判定する。この判定が満たされる場合とは、当該第５サービスゲームにて、内部的に持ち越されているボーナスフラグ（ＢＢフラグ，ＲＢフラグ）に基づいて、図柄表示窓１４にＢＢ図柄およびＲＢ図柄のいずれかが揃った場合が該当する。

【０４６１】

そして、ステップＳ９４７の判定が満たされると、ステップＳ９４９に移り、第５サービスゲーム中フラグをＯＦＦ（＝０）にする。これにより、第５サービスゲームが終了する。ここでの処理は、遊技者の目押し等によってＢＢ図柄およびＲＢ図柄が揃ったことによって、遊技状態がボーナスゲーム（ＢＢゲーム，ＲＢゲーム）に移行して第５サービスゲームが終了となることを示している。

【０４６２】

なお、上記のステップＳ９０１，Ｓ９１１，Ｓ９２１，Ｓ９３３，Ｓ９４５の判定がいずれも満たされない場合、いずれの処理も行われず終了となる。具体的には、遊技状態が通常ゲームに制御されているときは、通常ゲーム中フラグがＯＮ（＝１）であるとともに第１～第５サービスゲーム中フラグがＯＦＦ（＝０）であるから、上記のステップＳ９０１，Ｓ９１１，Ｓ９２１，Ｓ９３３，Ｓ９４５の判定がいずれも満たされず、そのまま処理が終了して通常ゲームが継続して実行される。

【０４６３】

〔遊技球取込処理〕

次に、遊技球取込処理の流れを、図７０～図７４に基づき説明する。ここで、図７０は、遊技球取込装置１９の制御に関するタイマ割込処理を示すフローチャートである。図７１乃至図７３は、遊技球取込装置１９において実行される遊技球取込処理を示すフローチャートである。図７４は、遊技球取込装置１９において実行される精算処理を示すフローチャートである。

【０４６４】

予め理解を助けるために変数について説明しておく。１ステップ時間カウンタ：ステップモータの励磁のパルス幅を決める変数であり、初期値として何割込周期のパルス幅にするかが代入され、タイマ割込毎にデクリメントされる。

取込指令数：指令された取込個数。

取込目標個数：初期値は取込指令数となり、取込んだ遊技球が検出されるたびにデクリメントされる。

インデックス検出フラグ：角度検出用フォトスイッチ 6 4 がスリット 6 3 a を検出したときに ON される。

インデックスカウント数：初期値は取込指令数となり、インデックス検出フラグが ON される度にデクリメントされる。

取込動作モード：A、B、C と 3 種類あり、一定以上の球圧があると判断されたときはモード A、一定以上の球圧がないと判断されたときはモード B、リトライ動作の必要が生じた場合はモード C と切替えられる。

【 0 4 6 5 】

本実施形態では、図 7 0 に示すタイマ割込処理は 1 . 5 m s e c 毎に起動される。タイマ割込処理での主な処理はセンサ類の読み込み、遊技球取込装置 1 9 の駆動モータであるステッピングモータの励磁（駆動）パルスを出力する処理などである。

【 0 4 6 6 】

図 7 0 に示すように、タイマ割込処理では、まず本割込処理の開始に伴いステップ S 1 1 0 2 において 1 ステップ時間カウンタをデクリメントする。この際、元の 1 ステップ時間カウンタの値は問わない。次に、カウンタスイッチの検出があるか否かを判定する（ステップ S 1 1 0 4 ）。このカウンタスイッチは、奥取込カウンタスイッチ 5 7 と手前取込カウンタスイッチ 5 8（図 1 1 参照）の両方を示す。ステップ S 1 1 0 4 においてカウンタスイッチの検出があった場合は、次のステップ S 1 1 0 6 にて取込目標個数をデクリメントする。ステップ S 1 1 0 4 においてカウンタスイッチの検出がなかった場合は、ステップ S 1 1 0 6 の処理をスキップしてステップ S 1 1 0 8 に進む。

【 0 4 6 7 】

そして、ステップ S 1 1 0 8 では、インデックスの検出があるか否かを判定する。ここで、インデックスの検出とは、角度検出用フォトスイッチ 6 4 にて、角度検出板 6 3 のスリット 6 3 a を検出することを意味する。インデックスが検出されたとき、遊技球搬送体 5 4 は遊技球を落下させる排出位置にある。ステップ S 1 1 0 8 でインデックスの検出が確認できた場合、次のステップ S 1 1 1 0 にてインデックス検出フラグを ON する。ステップ S 1 1 0 8 でインデックスの検出が確認できなかった場合は、ステップ S 1 1 1 0 の処理はスキップする。

【 0 4 6 8 】

その後、ステップ S 1 1 1 2 において励磁処理を行う。これは、遊技球取込装置 1 9 の駆動源であるステッピングモータの正転 / 逆転 / 停止のためのパルスを出力 / 停止する処理である。この処理の詳細は公知技術を用いればよいので説明を省略する。ステップ S 1 1 1 2 の処理が完了すると、本タイマ割込処理から通常の処理に復帰する。

【 0 4 6 9 】

次に、図 7 1 ~ 図 7 3 を参照して、遊技制御の流れの中で呼び出されることを契機として実行される遊技球取込処理について説明する。図 7 1 ~ 図 7 3 に示すように、遊技球取込処理では、まずステップ S 1 2 0 1 において、球抜き操作が ON されているか否かを判定する。具体的には、球抜き弁検出器 5 6 が球抜き弁 5 5 の移動を検出したか否かを判定する。遊技者が球抜きつまみ 1 1 を操作すると球抜き弁 5 5 が移動し、球抜き弁検出器 5 6 が ON にセットされる。球抜き弁検出器 5 6 が ON である場合（ステップ S 1 2 0 1 における Yes）は、後述する精算処理に進む（ステップ S 1 3 0 0）。そして、ステップ S 1 3 0 0 の精算処理が終了すると、再びステップ S 1 2 0 1 に戻る。

【 0 4 7 0 】

一方、球抜き操作が ON されていない場合（ステップ S 1 2 0 1 における No）、ステップ S 1 2 0 2 においてベットボタンが ON されたか否かを判定する。ベットボタンが ON されていない場合は（ステップ S 1 2 0 2 における No）、ベットボタンが ON されるか球抜き操作が ON されるまでループする。ベットボタンが ON された場合は（ステップ S

10

20

30

40

50

1202におけるYes)、ステップS1203に進み、リトライ待機中の報知(後述)を終了する。次いで、ステップS1204の処理に進み、ベットボタンによって決まる取込指令数を取込目標個数に代入する。同様に、次のステップS1206で取込指令数をインデックスカウント数に代入する。

【0471】

次に、ステップS1208ではリトライ回数をクリアする。ここにリトライ回数は、遊技球の取込に欠落が生じた場合のリトライ動作が行われた回数であり、このリトライ回数があらかじめ決められた上限数を越えたときには、遊技球が不足しているものと判断し、再度のベットボタンの操作待ちになる(詳細後述)。次に、ステップS1210において球圧検出スイッチがONであるかを確認する。ここに球圧検出スイッチとは、図11における奥近接スイッチ59、手前近接スイッチ60を意味し、奥近接スイッチ59、手前近接スイッチ60の両方の位置まで遊技球が満たされていればONにセットされる。本実施形態では、奥近接スイッチ59、手前近接スイッチ60の位置まで遊技球が満たされていれば、一定以上の球圧が確保されていると判断する。球圧検出スイッチがONである場合は(ステップS1210におけるYes)、ステップS1212へ処理が移行する。

【0472】

本実施形態では、取込動作の開始時に球圧検出スイッチがONであれば取込動作モードをAに設定し、球圧検出スイッチがOFFであれば取込動作モードをBに設定し、取込動作において遊技球の欠落が生じてリトライ動作するときは取込動作モードをCに設定して動作する。なお、取込動作モードAは、最初中速で駆動モータを回転し、その後に回転速度を切替えて高速で駆動モータを回転することによって取込動作を行う。取込動作モードBは最初から最後まで中速で駆動モータを回転することによって取込動作を行う。取込動作モードCはリトライ動作で駆動モータを低速で回転することによって取込動作を行う。取込動作モードAは、最初中速で駆動モータを回転し、その後に高速で駆動モータを回転することによって取込動作を行うため、取込動作の最初で遊技球の初速が不足していても充分に取込動作を行うことができ、また、遊技球の加速に合わせて高速で取込むのでトータルの取込速度も確保できるという利点がある。つまり遊技球の欠落防止と高速取込動作を両立している。

【0473】

そして、球圧検出スイッチがONであることが確認された場合(ステップS1210におけるYes)、ステップS1212にて取込動作モードとしてAを設定する。その後、ステップS1214にて1ステップ時間カウンタに0をセットする。ここで0をセットするのは後述するステップS1228以降でステップ数時間切替えカウンタに従って1ステップ時間カウンタ、つまり回転速度を変更するためである。次のステップS1216でステップ数時間切替えカウンタを0に初期化し、ステップS1224に進む。

【0474】

一方、球圧検出スイッチがONでなかった場合(ステップS1210におけるNo)、ステップS1218にて取込動作モードとしてBを設定する。その後、ステップS1220にて1ステップ時間カウンタに中速をセットする。1ステップ時間カウンタは具体的にはステップングモータ1ステップのパルス幅を何回の割込分にするかという値が代入されるが(例えば高速=3、中速=6、低速=9)ここでは、理解を助けるために、あえて高速、中速、低速という言葉を用いる。次に、ステップS1222においてステップ数時間切替えカウンタを0に初期化し、ステップS1224に進む(なお、本実施形態では、取込動作モードがAのときのみステップ数時間切替えカウンタを参照するので、ステップS1222は無くても支障ない)。

【0475】

ステップS1224においては、取込目標個数が0になっているか否かをチェックする。ここで、取込目標個数が0になっていれば取込が完了しているので(ステップS1224におけるYes)、本遊技球取込処理を終了する。この取込目標個数は、先述のタイム割込処理のステップS1106でカウントスイッチの検出がある毎にデクリメントされて

いるものである。また、ステップS 1 2 2 4においては、取込目標個数が0になっていなければ(ステップS 1 2 2 4におけるNo)、次のステップS 1 2 2 6に進む。

【0 4 7 6】

ステップS 1 2 2 6では、1ステップ時間カウンタが0以下であるか否かを確認する。1ステップ時間カウンタが0になっているということはステッピングモータの1ステップのパルス幅分の割込が完了していることを意味する。1ステップ時間カウンタが正の値である間は、ステップS 1 2 2 4とステップS 1 2 2 6の間でループする。つまり、1ステップ分の時間が経過するのを待つことになる。前述のステップS 1 2 1 4で、1ステップ時間カウンタに0をセットしている場合は、ステップS 1 2 2 4とステップS 1 2 2 6の間でループせず、次のステップS 1 2 2 8に制御が移ることとなる。

10

【0 4 7 7】

一方、1ステップ時間カウンタが0以下であると判断された場合は(ステップS 1 2 2 6におけるNo)、ステップS 1 2 2 8に制御が移り、取込動作モードが判断される。ステップS 1 2 2 8では取込動作モードがAであるか否かを判断する。取込動作モードがAの場合(ステップS 1 2 2 8におけるYes)、ステップS 1 2 3 0に進む。取込動作モードがAでない時(ステップS 1 2 2 8におけるNo)、ステップS 1 2 3 6に進み、取込動作モードがBであるか否かを判断する。取込動作モードがBの場合(ステップS 1 2 3 6におけるYes)、ステップS 1 2 3 8に進む。取込動作モードがBでない時(ステップS 1 2 3 6におけるNo)、ステップS 1 2 4 0に進む。ここでステップS 1 2 4 0に進む場合は、取込動作モードがCのときに限られる。

20

【0 4 7 8】

ステップS 1 2 4 0では、1ステップ時間カウンタを低速にセットし、ステップS 1 2 4 2進む。また、取込動作モードがBのときに処理されるステップS 1 2 3 8では、1ステップ時間カウンタを中速にセットし、ステップS 1 2 4 2進む。

【0 4 7 9】

そして、取込動作モードがAと判断された場合(ステップS 1 2 2 8におけるYes)、ステップS 1 2 3 0に制御が移り、ステップ数時間切替えカウンタをインクリメントする。次にステップS 1 2 3 2に進み、ステップ数時間切替えカウンタの値が規定のカウント以上になったか否かを判断する。規定のカウント数に達していない場合は(ステップS 1 2 3 2におけるNo)、ステップS 1 2 3 8に移行して1ステップ時間カウンタを中速にセットし、ステップS 1 2 4 2に進む。また、ステップ数時間切替えカウンタの値が規程のカウント以上になったと判断された場合(ステップS 1 2 3 2でYes)、ステップS 1 2 3 4に移行して1ステップ時間カウンタを高速にセットし、ステップS 1 2 4 2に進む。つまり、この部分で、ステップ数時間切替えカウンタが規程カウント未満の場合は1ステップ時間カウンタが中速にセットされ、その結果として駆動モータは中速回転する。また、ステップ数時間切替えカウンタが規程カウント以上の場合は1ステップ時間カウンタが高速にセットされ、その結果として駆動モータは高速回転する。

30

【0 4 8 0】

次に、ステップS 1 2 4 2では、先述のタイマ割込処理においてインデックスの検出が行われた結果として、インデックス検出フラグがONされたか否かを判定する。未だインデックス検出フラグがONされていない場合は(ステップS 1 2 4 2におけるNo)このステッピングモータの1ステップにおいてインデックスが検出されなかったということで、ステップS 1 2 4 4においてインデックス未検出カウンタをインクリメントする。そして、ステップS 1 2 4 6においてインデックス未検出カウンタが規定値に達したか否かを判断する。ここで規定値は、インデックス間のステップ数(つまりステッピングモータの1回転するステップ数を1回転当たりのインデックス数で除した数)よりも少し余裕(数ステップ)を取った数が選ばれる。インデックス未検出カウンタが規定値に達してしまった場合(ステップS 1 2 4 6におけるYes)は、球ガミが発生している可能性があるので、ステップS 1 2 4 8において球ガミ処理を行う。球ガミ処理は公知の技術で、ステッピングモータを正転 逆転 正転と小刻みに動作させることにより行う。ステップS 1 2

40

50

48の球ガミ処理が終わったら、ステップS1264に処理が進む。また、インデックス未検出カウンタが規定値に達していない場合も(ステップS1246におけるNo)、ステップS1264に処理が進む。

【0481】

一方、ステップS1242においてインデックス検出フラグがONされたことが確認された場合は(ステップS1242におけるYes)、まずステップS1250で次の検出に備えてインデックス検出フラグをクリアし、ステップS1252においてインデックス未検出カウンタもクリアする。そして、ステップS1254にてインデックスカウント数をデクリメントする。

【0482】

次に、ステップS1256で球抜き操作がONか確認する。具体的には、球抜き弁検出器56が球抜き弁55の移動を検出したか否かをチェックする。遊技者が球抜きつまみ11を操作すると球抜き弁55が移動して、球抜き弁検出器56がONにセットされる。球抜き弁検出器56がONである場合は球抜き操作がONであるため(ステップS1256におけるYes)は、ステップS1300の精算処理に進む(後述)。球抜き弁検出器56がONでない場合は球抜き操作がONでないため(ステップS1256におけるNo)、次のステップS1258に進む。

【0483】

ステップS1258では、インデックスカウント数が0となっているか否かを判断する。インデックスカウント数が0であれば、取込指令数分のインデックスを検出したのであるから、正常ならば遊技球も取込指令数分だけ取込まれているはずである。そこで、インデックスカウント数が0になっていた場合(ステップS1258におけるYes)、ステップS1260に進み、球検出時間ウェイトを行う。このウェイト時間は、遊技球が奥取込カウントスイッチ57と手前取込カウントスイッチ58(図11参照)まで落下し検出されるであろう時間に少し余裕時間を加えている。

【0484】

ステップS1260で球検出時間のウェイトを行うと、ステップS1262において取込目標個数が0になっているか否かを判断する。取込目標個数が0になっていれば今回の取込動作は終了したので、本遊技球取込処理を抜けるためにリターンする(ステップS1262におけるYes)。また、取込目標個数が0になっていない場合(ステップS1262におけるNo)、遊技球の欠落が生じていたことになるので、ステップS1266以降のリトライ動作に処理が移る。

【0485】

一方、ステップS1258にてインデックスカウント数が0になっていないと判断された場合には(ステップS1258におけるNo)、取込動作の途中であるので、ステップS1264にてステッピングモータの次のステップの励磁パルスを出力するために励磁のパターンを更新する。なお、ステップS1248の処理を終えた直後、ステップS1246でNoの場合も同様である。ここで更新した励磁パターンは、先述したタイマ割込処理(図70参照)における励磁出力処理(ステップS1112)で参照される。ステップS1264で励磁パターンを更新した後は、次のステップに処理が進むため、再度ステップS1224に処理が移り、1ステップ分の時間を待つことになる。以下は、これまでに説明した内容と同じである。

【0486】

ステップS1262でNoであった場合は、取込指令数分の回数のインデックスが検出されたにも拘らず、取込指令数分の個数の遊技球が検出されていないので、遊技球の欠落が生じていたことを意味する。ステップS1266以降は欠落が生じた場合のリトライ処理となる。

【0487】

ステップS1266ではリトライ回数をインクリメントする。リトライ回数は、本遊技球取込処理の初期設定として、ステップS1208でクリアして初期化している。次に、

10

20

30

40

50

現在の取込目標個数が遊技球の不足個数であるので、取込目標個数を新たなインデックスカウント数として代入する（ステップS 1 2 6 8）。次にリトライ動作をさせるので、ステップS 1 2 7 0 にて1ステップ時間カウンタを低速にする。そして、取込動作モードをCとする（ステップS 1 2 7 2）。

【0488】

ステップS 1 2 7 4 ではリトライ回数が規定値に達したかが判断される。リトライ回数が規定値とは、すなわちリトライ動作の上限回数である。リトライ回数が規定値に達していなければ（ステップS 1 2 7 4 におけるNo）、低速で取込動作を再開すべく再度ステップS 1 2 2 4 に処理が移り、1ステップ分の時間を待つことになる。以下は、これまでに説明した内容と同じである。

10

【0489】

もし、リトライ回数が規定値に達していれば（ステップS 1 2 7 4 におけるYes）、リトライ待機中のランプ（図示せず）を点灯させる等によりリトライ待機中を報知する（ステップS 1 2 7 6）。そして、次のステップS 1 2 7 8 に進む。ステップS 1 2 7 8 では、現在の取込目標個数が遊技球の不足個数であるので、取込目標個数を新たな取込指令数として代入し、本遊技球取込処理の最初の処理であるステップS 1 2 0 1 に移行して、球抜き操作もしくはベットボタンが操作されるのを待つ。遊技者は、ここで球抜き操作を行い精算して遊技を終了するか、もしくは遊技球を補充して再度ベットボタンを押して遊技を続行するかを選択できる。

【0490】

20

次に、図74を参照して、遊技球取込処理の中で遊技者が球抜き操作を行うことを契機として実行される精算処理について説明する。図74に示すように、精算処理では、最初に励磁停止を指示し（ステップS 1 3 0 2）、遊技球取込装置の駆動モータを停止する。その後、ステップS 1 3 0 4 にて球抜き操作がOFFされたか否かを確認する。具体的には、球抜き弁検出器56が移動されていた球抜き弁55の戻りを検出したかチェックする。遊技者が球抜きつまみ11から手を離すと、コイルスプリング61が元に戻ろうとする力によって球抜き弁55が前進し、球抜き弁検出器56がOFFにセットされる（図11参照）。この球抜き操作がOFFである限り（ステップS 3 0 4 におけるNo）、ステップS 1 3 0 4 をループし、遊技者の球抜き操作の終了を待つ。

【0491】

30

そして、ステップS 1 3 0 4 で球抜き操作がONとされると（ステップS 1 3 0 4 におけるYes）、次はステップS 1 3 0 6 で、球圧検出スイッチがONか確認する。ここに球圧検出スイッチとは、図11における奥近接スイッチ59、手前近接スイッチ60を意味し、奥近接スイッチ59、手前近接スイッチ60の両方の位置まで遊技球が満たされていれば、ONしていると判断する。本実施形態では、奥近接スイッチ59、手前近接スイッチ60の位置まで遊技球が満たされていれば、一定以上の球圧が確保されていると判断する。ここで球圧検出スイッチがONであると言うことは、取込装置内に相応の残留球がある。つまり、この場合は、遊技者には、遊技継続の意思があり、単に貯留皿体20の遊技球を減らしたいだけと判断し（ステップS 1 3 0 6 におけるYes）、そのまま精算処理を抜ける。

40

【0492】

一方、ステップS 1 3 0 6 で球圧検出スイッチがONでなければ（ステップS 1 3 0 6 でNo）、次にステップS 1 3 0 8 において取込済みの遊技球があるか否かを判断する。取込済みの遊技球とは、カウントスイッチ（奥取込カウントスイッチ57又は手前取込カウントスイッチ58）によって検出された遊技球のことであり、取込済みの遊技球がある場合には、取込指令数から取込目標個数を差し引いた数だけ取込済みの遊技球があることになる。既に取込んだ遊技球があれば（ステップS 1 3 0 8 におけるYes）、ステップS 1 3 1 0 において取込済み個数分の遊技球を遊技球払出装置18から払出すべく払出コマンドを出力する。また、取込済みの遊技球がない場合（ステップS 1 3 0 8 でNo）、次にステップS 1 3 1 4 において規定時間として0.5秒をセットする。また、ステップ

50

S 1 3 1 0 において取込済み個数分の遊技球を払出す払出コマンドを出力した場合は、ステップ S 1 3 1 2 において規定時間として 6 秒をセットする。

【 0 4 9 3 】

次に、ステップ S 1 3 1 6 において、前のステップでセットした規定時間だけ待機する。この待機は、遊技球払出装置 1 8 から遊技球が払出された場合に、払出された遊技球が貯留皿体 2 0 から遊技球通路を転動し、遊技球取込装置 1 9 に至るまでの必要時間である。このように、遊技球払出装置 1 8 を通じて返却される場合は、遊技球の転動時間を考慮して遊技球取込装置 1 9 が動作するので、遊技者に対する返却漏れがなくなる。

【 0 4 9 4 】

さらに、ステップ S 1 3 1 8 で励磁パターンを逆転方向（つまり返却方向）に変更する。これにより、先述のタイマ割込処理（図 7 0 参照）において、励磁出力処理（ステップ S 1 1 1 2 ）が駆動モータを逆転させる。ステップ S 1 3 1 8 で励磁パターンの逆転を指示したら、ステップ S 1 3 2 0 で規程回転数回転したかを確認する。ここで規程回転数は、遊技球取込装置 1 9 に残留している遊技球と、既に取込完了していた遊技球が払出装置から払出されて返却された数を加算した分が返却できるだけでよい。ただし、本実施形態の場合は、遊技球取込装置 1 9 は 2 列の遊技球を扱うようになっているが、万一、返却すべき遊技球が片方の列に片寄っている可能性もあるので、規程回数は上記の計算の 2 倍にしておくことが望ましい。

【 0 4 9 5 】

ステップ S 1 3 2 0 における規程回転数回転の判断が満たされない間は（ステップ S 1 3 2 0 における N o ）、ステップ S 1 3 1 8 に戻る。そして、この規程回転数回転の判断が満たされると（ステップ S 1 3 2 0 における Y e s ）、本精算処理は終了したとしてリターンする。

【 0 4 9 6 】

いずれの場合も、本精算処理が終了した場合は、先述の遊技球取込処理（図 7 1 ~ 図 7 3 参照）の最初の処理（ステップ S 1 2 0 1 ）に処理が移行し、球抜き操作もしくはベットボタンが操作されるのを待つ。遊技者は、ここで遊技球を補充して再度ベットボタンを押して遊技を続行することを選択できる。

【 0 4 9 7 】

〔各サービスゲームへの移行条件・終了条件〕

以上、本実施形態の球投入回胴マシン 1 において実行されるゲーム処理について説明した。ここで、上記のゲーム処理に基づいて実行される遊技状態の移行制御に関し、各サービスゲームへの移行条件および各サービスゲームの終了条件について説明する。サービスゲームには、上述のとおり、第 1 サービスゲーム、第 2 サービスゲーム、第 3 サービスゲーム、第 4 サービスゲームおよび第 5 サービスゲームがある。そして、通常ゲーム中やボーナスゲーム（B B、R B）中でない限り、この第 1 サービスゲーム～第 5 サービスゲームのうちいずれかのサービスゲームが行われる。

【 0 4 9 8 】

第 1 サービスゲームへの移行条件は、通常状態であるときにサービス役 2 に当選すること（サービス役 2 図柄が揃うこと）、または、第 3 サービスゲームが行われているときにサービス役 2 に当選すること（サービス役 2 図柄が揃うこと）、である。また、第 1 サービスゲームの終了条件は、当該第 1 サービスゲームにおいて 2 5 0 ゲーム行われること、または、B B 若しくは R B に当選することである（B B 図柄若しくは R B 図柄が揃う必要はなく、B B 若しくは R B のフラグが O N となれば良い）。この第 1 サービスゲームにおいて B B および R B のいずれにも当選することなく 2 5 0 ゲーム行われたのちは、通常状態となる。

【 0 4 9 9 】

第 2 サービスゲームへの移行条件は、通常状態であるときにベル 2 に当選すること（ベル 2 図柄が揃うこと）、または、第 3 サービスゲーム若しくは第 4 サービスゲームが行われているときにベル 2 に当選すること（ベル 2 図柄が揃うこと）、である。また、第 2 サ

10

20

30

40

50

ービスゲームの終了条件は、当該第2サービスゲームにおいて50ゲーム行われること、または、BB若しくはRBに当選することである（BB図柄若しくはRB図柄が揃う必要はなく、BB若しくはRBのフラグがONとなれば良い）。この第2サービスゲームにおいてBBおよびRBのいずれにも当選することなく50ゲーム行われたのちは、通常状態となる。

【0500】

第3サービスゲームへの移行条件は、BBゲームが終了することである。つまり、上述したとおり、BBゲームが終了したのちは、常にこの第3サービスゲームに移行する。また、第3サービスゲームの終了条件は、当該第3サービスゲームにおいて50ゲーム行われること、第1サービスゲームへの移行条件が成立すること（サービス役2に当選すること）、第2サービスゲームへの移行条件が成立すること（ベル2に当選すること）、BB若しくはRBに当選することである（BB図柄若しくはRB図柄が揃う必要はなく、BB若しくはRBのフラグがONとなれば良い）。この第3サービスゲームにおいて、BBおよびRBのいずれにも当選することなく、さらに、第1サービスゲームへの移行条件および第2サービスゲームへの移行条件のいずれも成立することなく50ゲーム行われたのちは、通常状態となる。

【0501】

第4サービスゲームへの移行条件は、RBゲームが終了することである。つまり、上述したとおり、RBゲームが終了したのちは、常にこの第4サービスゲームに移行する。また、第4サービスゲームの終了条件は、当該第4サービスゲームにおいて6000ゲーム行われること、第1サービスゲームへの移行条件が成立すること（サービス役2に当選すること）、第2サービスゲームへの移行条件が成立すること（ベル2に当選すること）、BB若しくはRBに当選することである（BB図柄若しくはRB図柄が揃う必要はなく、BB若しくはRBのフラグがONとなれば良い）。この第4サービスゲームにおいて、BBおよびRBのいずれにも当選することなく、さらに、第1サービスゲームへの移行条件および第2サービスゲームへの移行条件のいずれも成立することなく6000ゲーム行われたのちは、通常状態となる。

【0502】

第5サービスゲームへの移行条件は、通常状態であるか否かに拘らず、さらにはサービスゲームが行われているときは第1サービスゲーム～第4サービスゲームのうちいずれのサービスゲームが行われているかに拘らず、BBまたはRBに当選することである（BB図柄若しくはRB図柄が揃う必要はなく、BB若しくはRBのフラグがONとなれば良い）。また、第5サービスゲームの終了条件は、BBまたはRBに当選することである（BB図柄若しくはRB図柄が揃う必要はなく、BB若しくはRBのフラグがONとなれば良い）。つまり、第5サービスゲームは、BBまたはRBに当選してから（BBフラグまたはRBフラグがONしてから）BB図柄またはRB図柄が揃うまでの間に付与される特典である。

【0503】

ただし、サービス役2図柄が揃って第1サービスゲームに移行したとき、当該第1サービスゲームにおいてベル2図柄が揃ったとしても第2サービスゲームに移行することはない。同様に、ベル2図柄が揃って第2サービスゲームに移行したとき、当該第2サービスゲームにおいてサービス役2が揃ったとしても第1サービスゲームに移行することはない。

【0504】

[各サービスゲーム・通常ゲーム]

次いで、各サービスゲームおよび通常ゲームについて説明する。ただし、RBゲームが終了したのちは第4サービスゲームが行われ、BBゲームが終了したのちは第3サービスゲームが行われるので、遊技の流れを説明する便宜上、第4サービスゲーム、第3サービスゲーム、通常ゲーム、第1サービスゲーム、第2サービスゲーム、第5サービスゲーム、の順に説明する。

【 0 5 0 5 】

[第 4 サービスゲーム]

第 4 サービスゲームは、上述のとおり、R B ゲームの終了後に行われる。

【 0 5 0 6 】

この第 4 サービスゲームでは、サービス役 2 の当選確率は概ね 3 2 分の 1、ベル 2 の当選確率は概ね 3 2 分の 1 である。つまり、第 2 サービスゲームに移行する確率と第 1 サービスゲームに移行する確率とが等しくなっている。

【 0 5 0 7 】

また、この第 4 サービスゲームでは、サービス役 1 の当選確率は概ね 1 . 8 分の 1 であり、ベル 1 の当選確率は概ね 6 分の 1 である。ただし、このサービス役 1 への当選は第 4 サービスゲームの終了条件ではない（つまり他のサービスゲームに移行しない）ので、たとえサービス役 1 に当選したとしても当該第 4 サービスゲームが引き続き行われる。同様に、ベル 1 への当選も第 4 サービスゲームの終了条件ではないので、たとえベル 1 に当選したとしても当該第 4 サービスゲームが引き続き行われる。

【 0 5 0 8 】

なお、ベル 1 またはベル 2 に当選し且つベル 1 図柄またはベル 2 図柄が有効ライン上に揃ったとき、演出表示装置 1 5 には、ベル 1 とベル 2 とを区別することなく単なるベルを想起させる絵柄が表示される。これにより、ベル 1 およびベル 2 のうちいずれのベルに当選したかについては、演出表示装置 1 5 の表示から把握することは困難である。また、ベル 1 およびベル 2 のうちいずれのベルに当選した場合であっても賞球の払い出し個数が 2 5 個と同じであるから、ベル 1 およびベル 2 のうちいずれのベルに当選したかについては、賞球の払い出し個数からも把握することはできない。これにより、第 4 サービスゲームが行われているときにベルに当選した場合には、遊技者は、第 2 サービスゲームに移行するのではないかといいた期待感を抱くこととなる。また、ベル 1 またはベル 2 に当選したとき、ベル 1 およびベル 2 のうちいずれのベルに当選したのか把握することが困難であることから、遊技者は、第 2 サービスゲームに移行するベルであるのか否かを予測するといった面白みもある。

【 0 5 0 9 】

また、同様に、サービス役 1 またはサービス役 2 に当選し且つサービス役 1 図柄またはサービス役 2 図柄が有効ライン上に揃ったとき、演出表示装置 1 5 には、サービス役 1 とサービス役 2 とを区別することなく単なるサービス役を想起させる絵柄が表示される。これにより、サービス役 1 およびサービス役 2 のうちいずれのサービス役に当選したかについては、演出表示装置 1 5 の表示から把握することは困難である。さらに、サービス役 1 およびサービス役 2 のうちいずれのサービス役に当選した場合であってもサービスゲームを実行できる点において同じであるから、サービス役 1 およびサービス役 2 のうちいずれのサービス役に当選したかについて、より一層把握することが困難となっている。これにより、第 4 サービスゲームが行われているときにサービス役に当選した場合には、遊技者は、第 1 サービスゲームに移行しないで欲しいといった願望を抱くこととなる。また、サービス役 1 またはサービス役 2 に当選したとき、サービス役 1 およびサービス役 2 のうちいずれのサービス役に当選したのか把握することが困難であることから、遊技者は、第 1 サービスゲームに移行するサービス役であるのか否かを予測するといった面白みもある。

【 0 5 1 0 】

ところで、サービス役 1 およびサービス役 2 の合成確率は概ね 1 . 7 分の 1 であり、ベル 1 およびベル 2 の合成確率は概ね 5 分の 1 である。つまり、第 4 サービスゲームでは、サービス役 2 の当選確率がベル 2 の当選確率と等しいにも拘らず（第 1 サービスゲームへの移行確率と第 2 サービスゲームへの移行確率とが等しいにも拘らず）、サービス役図柄が有効ライン上に揃う頻度は、ベル図柄が有効ライン上に揃う頻度の概ね 3 倍となっている。

【 0 5 1 1 】

本実施形態では、第 4 サービスゲームのサービス役確率は、通常ゲームよりも有利者に

有利であることはもちろん、複数のサービスゲームのなかでも第2サービスゲームに次いで高い。言い換えると、第4サービスゲームは、第2サービスゲームに次いでハズレに当選し難く、複数のサービスゲームのなかでも第2サービスゲームに次いで持ち球の減少率が低い。

【0512】

なお、サービス役2およびベル2のいずれに当選することなく6000ゲーム行われると通常状態となるが、サービス役2およびベル2のいずれにも当選することなく6000ゲーム行われることは極めて稀である。

【0513】

このように、RBゲームが終了した後、遊技者が保有する遊技球の減少が大幅に抑制される第4サービスゲームが行われる一方で、当選役によっては、第4サービスゲームよりもさらに遊技者に有利な第2サービスゲーム、または、第4サービスゲームよりも遊技者に不利な第1サービスゲームに移行しうる。したがって、単に第4サービスゲームの終了を待つ(所定ゲームを単に消化するだけ)といったことがなくなり、遊技が単調となることを回避でき、興趣の低下を抑制できる。

【0514】

特に、第4サービスゲームは、サービス役2に当選して第1サービスゲームに移行しない限り、ベル2に当選してさらに有利な第2サービスゲームに移行するか、ボーナス(RBまたはBB)に当選してボーナスゲームを獲得するか、のいずれかに該当するまで継続されることとなる。つまり、第4サービスゲームは、サービス役2に当選しない限り、遊技者が持ち球を減らすことなく第2サービスゲームへの昇格またはボーナスへの当選を期待することができるという有利な状態であるため、必然と遊技の興趣が向上する。

【0515】

ところで、一般的に遊技者は、BBに当選すると喜ぶ一方で、RBに当選すると、抽選に当選しているにも拘らず当選種別がBBでないことによって落胆する(RBゲームではBBゲームよりも獲得できる賞球が少ないので落胆する)。しかし、本実施形態の球投入回胴マシン1では、BBの当選確率をRBの当選確率よりも極めて低くすることでボーナス当選確率を遊技者にとって有利なもの(概ね1/100)とし、遊技開始から比較的早い段階でボーナス(特にRB)に当選しうるとともに、さらには連続的にRBに当選して遊技者の持ち球を漸増させることが可能とすることで、極力、遊技者に落胆を与えないようにされている。しかも、RBに当選したときは、その後、遊技者にとって有利な第4サービスゲームが行なわれるため、たとえRBに当選したとしても、遊技者に与える落胆は軽微なものとなり、むしろ持ち球を減らさず次のボーナスを期待しうることによって興趣が向上する。また、当選役は、全てのリールが停止するまで把握できないため、当該ゲームの最後まで遊技者は気を抜くことができず、興趣の低下を抑制できる。

【0516】

また、従来の球投入回胴マシンでは、当選役を一見して把握できるように、当選役に対応する図柄として、当該当選当該を想起させる絵が各リール帯に付されていた。例えば、リプレイと書かれた図柄、ベル、あるいはスイカといったものが各リール帯に描かれていた。つまり、全てのリールが停止したときの有効ライン上に例えばベルが揃っていれば、ベルに当選したと把握することができた。

【0517】

これに対し、本実施形態の球投入回胴マシン1では、各リール帯381a, 381b, 381cに付されている図柄は、単独では当選役を想起させる絵ではない。つまり、一つのリールまたは二つのリールが停止されただけでは当選役を把握することができず、全てのリールが停止してはじめて当選役を把握できるようになっている。

【0518】

上述したように、サービス役1に当選したときは、図柄変動表示装置13の全ての図柄リール301a, 301b, 301cが停止したときの有効ライン上における図柄の組み合わせ態様は、「H男図柄 - I男図柄 - H男図柄」となる。

【 0 5 1 9 】

また、サービス役 2 に当選したときは、図柄変動表示装置 1 3 の全ての図柄リール 3 0 1 a , 3 0 1 b , 3 0 1 c が停止したときの有効ライン上における図柄の組み合わせ態様は、「H 男図柄 - T 子図柄 - H 男図柄」となる。

【 0 5 2 0 】

また、ベル 1 に当選したとき、図柄変動表示装置 1 3 の全ての図柄リール 3 0 1 a , 3 0 1 b , 3 0 1 c が停止したときの有効ライン上における図柄の組み合わせ態様は、「M 子図柄 - T 子図柄 - M 子図柄」となる。

【 0 5 2 1 】

さらに、ベル 2 に当選したとき、図柄変動表示装置 1 3 の全てのリール 3 0 1 a , 3 0 1 b , 3 0 1 c が停止したときの有効ライン上における図柄の組み合わせ態様は、「M 子図柄 - I 男図柄 - M 子図柄」となる。

【 0 5 2 2 】

したがって、遊技者が、各リール停止ボタン 1 0 のうち例えば中リール停止ボタン 1 0 b を最初に操作したことによって中リール 3 0 1 b の中段に「I 男図柄」が停止すると、サービス役 1 またはベル 2 に当選している可能性がある。第 4 サービスゲームが行われているとき、当選役がサービス役 1 であれば他のサービスゲームに移行することなく第 4 サービスゲームが継続して行われる一方で、当選役がベル 2 であれば、遊技者が保有する遊技球が増加する点で遊技者にとって有利な第 2 サービスゲームに移行する。

【 0 5 2 3 】

また、遊技者が、各リール停止ボタン 1 0 のうち例えば中リール停止ボタン 1 0 b を最初に操作したことによって中リール 3 0 1 b の中段に「T 子図柄」が停止すると、サービス役 2 またはベル 1 に当選している可能性がある。第 4 サービスゲームが行われているとき、当選役がベル 1 であれば他のサービスゲームに移行することなく第 4 サービスゲームが継続して行われる一方で、当選役がサービス役 2 であれば、遊技者が保有する遊技球の減少が早い点で遊技者にとって不利な第 1 サービスゲームに移行する。なお、第 1 サービスゲームは、2 5 0 ゲーム行うか B B または R B に当選しない限り、通常ゲームや当該第 1 サービスゲームよりも有利なサービスゲームに移行することがない点においても、遊技者にとって不利である。

【 0 5 2 4 】

このように、第 4 サービスゲームが行われているとき、遊技者が、各リール停止ボタン 1 0 のうち中リール停止ボタン 1 0 b を最初に操作すると、当該中リール 3 0 1 b の中段に停止した図柄如何によって遊技者は一喜一憂することとなる。具体的には、遊技者が、各リール停止ボタン 1 0 のうち中リール停止ボタン 1 0 b を最初に操作して当該中リール 3 0 1 b の中段に「I 男図柄」が停止すると、第 2 サービスゲームに移行する期待感を抱く一方で、当該ゲームを契機として第 1 サービスゲームに移行しないことが確定し、安心する。また、遊技者が、各リール停止ボタン 1 0 のうち中リール停止ボタン 1 0 b を最初に操作して当該中リール 3 0 1 b の中段に「T 子図柄」が停止すると、当該ゲームを契機として第 2 サービスゲームに移行しないことが確定する一方で第 1 サービスゲームに移行する可能性が残されているので、第 1 サービスゲームに移行しないで欲しいと願望する。つまり、中リール 3 0 1 b に描かれている図柄「I 男図柄」は、第 2 サービスゲームに移行する可能性はあるものの第 1 サービスゲームに移行することがないセーフ図柄として機能し、中リール 3 0 1 b に描かれている図柄「T 子図柄」は、第 2 サービスゲームに移行する可能性がないにも拘らず第 1 サービスゲームに移行する可能性があるアウト図柄として機能する。また、当選役は、全てのリールが停止するまで把握できないため、当該ゲームの最後まで遊技者は気を抜くことができず、興趣の低下を抑制できる。

【 0 5 2 5 】

また、遊技者が、各リール停止ボタン 1 0 のうち例えば左リール停止ボタン 1 0 a を最初に操作し、次いで右リール停止ボタン 1 0 c を操作したとき、有効ライン上における左リール 3 0 1 a および右リール 3 0 1 c に「H 男図柄」が停止すると、サービス役 1 また

10

20

30

40

50

はサービス役 2 に当選している可能性がある。第 4 サービスゲームが行われているとき、当選役がサービス役 1 であれば他のサービスゲームに移行することなく第 4 サービスゲームが継続して行われる一方で、当選役がサービス役 2 であれば、遊技者が保有する遊技球の減少が早い点で遊技者にとって不利な第 1 サービスゲームに移行する。なお、第 1 サービスゲームは、250 ゲーム行うか BB または RB に当選しない限り、通常ゲームや当該第 1 サービスゲームよりも有利なサービスゲームに移行することがない点においても、遊技者にとって不利である。

【0526】

また、遊技者が、各リール停止ボタン 10 のうち例えば左リール停止ボタン 10 a を最初に操作し、次いで右リール停止ボタン 10 c を操作したとき、有効ライン上における左リール 301 a および右リール 301 c に「M 子図柄」が停止すると、ベル 1 またはベル 2 に当選している可能性がある。第 4 サービスゲームが行われているとき、当選役がベル 1 であれば他のサービスゲームに移行することなく第 4 サービスゲームが継続して行われる一方で、当選役がベル 2 であれば、遊技者が保有する遊技球が増加する点で遊技者にとって有利な第 2 サービスゲームに移行する。

【0527】

このように、第 4 サービスゲームが行われているとき、遊技者が、各リール停止ボタン 10 のうち例えば左リール停止ボタン 10 a を最初に操作し、次いで右リール停止ボタン 10 c を操作した場合にも、有効ライン上における左リール 301 a および右リール 301 c に停止した図柄如何によって遊技者は一喜一憂することとなる。具体的には、遊技者が、各リール停止ボタン 10 のうち例えば左リール停止ボタン 10 a を最初に操作し、次いで右リール停止ボタン 10 c を操作して、有効ライン上における左リール 301 a および右リール 301 c に「H 男図柄」が停止すると、当該ゲームを契機として第 2 サービスゲームに移行しないことが確定する一方で第 1 サービスゲームに移行する可能性が残されているので、第 1 サービスゲームに移行しないで欲しいと願望する。つまり、有効ライン上における左リール 301 a および右リール 301 c に描かれている「H 男図柄」は、第 2 サービスゲームに移行する可能性がないにも拘らず第 1 サービスゲームに移行する可能性があるアウト図柄として機能し、有効ライン上における左リール 301 a および右リール 301 c に描かれている図柄「M 子図柄」は、第 2 サービスゲームに移行する可能性はあるものの第 1 サービスゲームに移行することがないセーフ図柄として機能する。また、当選しうる役は、左リール 301 a および右リール 301 c が停止した時点で把握できるものの、他のサービスゲームに移行するか否かについては全てのリールが停止するまで把握できないため、当該ゲームの最後まで遊技者は気を抜くことができず、興趣の低下を抑制できる。

【0528】

以上説明したように、第 4 サービスゲームが行われているとき、遊技者が、各リール停止ボタン 10 のうち例えば中リール停止ボタン 10 b を最初に操作した場合、および、各リール停止ボタン 10 のうち例えば左リール停止ボタン 10 a を最初に操作し次いで右リール停止ボタン 10 c を操作した場合、のうちのいずれの場合であっても、各リール停止ボタン 10 a , 10 b , 10 c を操作する毎に期待感と失望感とが入り混ざることとなり、これまでにない斬新な遊技機を提供することができる。

【0529】

なお、第 4 サービスゲームにおいてサービス役 2 に当選すると第 1 サービスゲームに移行することが殆どではあるものの、常に第 1 サービスゲームに移行するわけではない。図 59 (a) を見ても分かるように、抽出乱数値が 13017 である場合にはサービス役 2 と BB とが重複して当選し、抽出乱数値 13136 である場合にはサービス役 2 と RB とが重複して当選する。

【0530】

このように、第 4 サービスゲームにおいてサービス役 2 に当選することは第 1 サービスゲームへの移行条件の一つであるにも拘らず、第 4 サービスゲームにおいてサービス役 2

に当選したときに、当該サービス役 2 と併せて B B または R B に当選することがある（このときは第 1 サービスゲームに移行しない）。これにより、第 4 サービスゲームにおいてサービス役 2 に当選した場合であっても、稀に、第 1 サービスゲームに移行することなく B B ゲームまたは R B ゲームが行われる場合がある。したがって、第 4 サービスゲームにおいてサービス役 2 に当選したときは、僅かながら B B または R B に当選している期待感を遊技者に与えることによって、興趣の低下を抑制できる。

【 0 5 3 1 】

同様に、第 4 サービスゲームにおいてベル 2 に当選すると第 2 サービスゲームに移行することが殆どであるものの、常に第 2 サービスゲームに移行するわけではない。図 5 9 (a) を見ても分かるように、抽出乱数値が 1 3 0 1 5 である場合にはベル 2 と B B とが重複して当選し、抽出乱数値が 1 3 1 1 5 ~ 1 3 1 3 4 のなかのいずれかである場合にはベル 2 と R B とが重複して当選する。

【 0 5 3 2 】

このように、第 4 サービスゲームにおいてベル 2 に当選することは第 2 サービスゲームへの移行条件の一つであるにも拘らず、第 4 サービスゲームにおいてベル 2 に当選したときに、当該ベル 2 と併せて B B または R B に当選することがある（このときは第 2 サービスゲームに移行しない）。これにより、第 4 サービスゲームにおいてベル 2 に当選した場合であっても、稀に、第 2 サービスゲームに移行することなく B B ゲームまたは R B ゲームが行われる場合がある。ここで、B B ゲームおよび R B ゲームでは、第 2 サービスゲームが行われる場合よりも多くの賞球を短期間で獲得できるので、第 4 サービスゲームにおいてベル 2 に当選したとしても遊技者に失望を与えることにはならず、むしろ第 2 サービスゲームよりも遊技者により有利な B B ゲームや R B ゲームが行われることとなる。これにより、興趣の低下を抑制できる。

【 0 5 3 3 】

[第 3 サービスゲーム]

第 3 サービスゲームは、上述のとおり、B B ゲームの終了後に行われる。

【 0 5 3 4 】

この第 3 サービスゲームでは、サービス役 2 の単独当選当たりの確率はゼロ（B B または R B と重複して当選する可能性はある）、ベル 2 の当選確率は概ね 3 2 分の 1 である。したがって、第 1 サービスゲームに移行する確率は皆無であることから、遊技者は、第 2 サービスゲームに移行する期待感を抱くこととなる。とくに、この第 3 サービスゲームでは、遊技者が保有する遊技球の量をほぼ維持しつつ遊技を行うことができるにも拘らず第 1 サービスゲームに移行する確率が皆無であって且つ第 2 サービスゲームのみに移行するものであるから、遊技者は第 2 サービスゲームにさらにステップアップする期待感を抱いて遊技を行うこととなり、興趣の低下を抑制できる。

【 0 5 3 5 】

また、この第 3 サービスゲームでは、サービス役 1 の当選確率は概ね 3 分の 1 であり、ベル 1 の当選確率は概ね 6 分の 1 である。ただし、このサービス役 1 への当選は第 3 サービスゲームの終了条件ではない（つまり他のサービスゲームに移行しない）ので、たとえサービス役 1 に当選したとしても当該第 3 サービスゲームが引き続き行われる。同様に、ベル 1 への当選も第 3 サービスゲームの終了条件ではないので、たとえベル 1 に当選したとしても当該第 3 サービスゲームが引き続き行われる。

【 0 5 3 6 】

なお、ベル 1 またはベル 2 に当選したとき、ベル 1 およびベル 2 のうちいずれのベルに当選したかについては、演出表示装置 1 5 の表示から把握することはできない。また、ベル 1 およびベル 2 のうちいずれのベルに当選した場合であっても賞球の払い出し個数が 2 5 個と同じであるから、ベル 1 およびベル 2 のうちいずれのベルに当選したかについては、賞球の払い出し個数からも把握することはできない。これにより、第 3 サービスゲームが行われているときにベルに当選した場合には、遊技者は、第 2 サービスゲームに移行するのではないかとといった期待感を抱くこととなる。また、ベル 1 またはベル 2 に当選した

とき、ベル 1 およびベル 2 のうちいずれのベルに当選したのか把握することが困難であることから、遊技者は、第 2 サービスゲームに移行するベルであるのか否かを予測するといった面白みもある。

【 0 5 3 7 】

一方、サービス役 1 およびサービス役 2 のいずれが当選したとしても第 1 サービスゲームに移行することではなく、他の終了条件が成立していない限り当該第 3 サービスゲームが引き続き行われる。これにより、演出表示装置 1 5 にサービス役を想起させる絵が表示されたとしても第 1 サービスゲームに移行する心配をすることなく、遊技球が取り込まれることなく次ゲームを行うことができる。つまり、第 3 サービスゲームが行われているときにサービス役 1 図柄またはサービス役 2 図柄が揃ったとしても、第 4 サービスゲームが行われているときにサービス役 1 図柄またはサービス役 2 図柄が揃ったときのように、第 1 サービスゲームに移行するのではないかといった心配をする必要がない。このように、サービス役 2 図柄が揃ったときは、第 3 サービスゲームが行われているか第 4 サービスゲームが行われているかによって、同じ図柄（サービス役 2）であるにも拘らず、遊技者に与える利益が異なることとなる。

10

【 0 5 3 8 】

ところで、本実施形態では、第 4 サービスゲームにおけるサービス役への確率は、通常ゲームよりも遊技者に有利であるが、複数のサービスゲームのうちで第 4 サービスゲームよりは不利である。言い換えると、第 4 サービスゲームは、通常ゲームよりはハズレに当選し難いが、複数のサービスゲームのなかで第 4 サービスゲームよりはハズレに当選しやすく持ち球の減少率が高い。

20

【 0 5 3 9 】

なお、サービス役 2 およびベル 2 のいずれに当選することなく 5 0 ゲーム行われると、通常状態となる。

【 0 5 4 0 】

このように、B B が終了したのちに行われる第 3 サービスゲームでは、第 1 サービスゲームに移行する可能性が皆無であって、第 2 サービスゲームに移行する期待感を抱きつつ遊技を行うことができる。言い換えると、本実施形態の球投入回胴マシン 1 では B B の当選確率が R B の当選確率よりも低いところ、レアなボーナスである B B に当選した場合には、B B ゲームの終了後に先述の第 4 サービスゲームと異なる遊技性を有する第 3 サービスゲームが行なわれるようにしている。そして、この第 3 サービスゲームでは、遊技者の持ち球の減少を比較的抑制しつつ、第 1 サービスゲームへの転落がない状態で安心して遊技を行ないつつ、第 2 サービスゲームへの昇格やボーナスへの当選を期待できるため、興趣の低下を抑制できる。

30

【 0 5 4 1 】

さらに、第 4 サービスゲームが行われているときと同様に、サービス役 1 に当選したときは、図柄変動表示装置 1 3 の全ての図柄リール 3 0 1 a , 3 0 1 b , 3 0 1 c が停止したときの有効ライン上における図柄の組み合わせ態様は、「H 男図柄 - I 男図柄 - H 男図柄」となる。

【 0 5 4 2 】

また、サービス役 2 に当選したときは、図柄変動表示装置 1 3 の全ての図柄リール 3 0 1 a , 3 0 1 b , 3 0 1 c が停止したときの有効ライン上における図柄の組み合わせ態様は、「H 男図柄 - T 子図柄 - H 男図柄」となる。

40

【 0 5 4 3 】

また、ベル 1 に当選したとき、図柄変動表示装置 1 3 の全ての図柄リール 3 0 1 a , 3 0 1 b , 3 0 1 c が停止したときの有効ライン上における図柄の組み合わせ態様は、「M 子図柄 - T 子図柄 - M 子図柄」となる。

【 0 5 4 4 】

さらに、ベル 2 に当選したとき、図柄変動表示装置 1 3 の全ての図柄リール 3 0 1 a , 3 0 1 b , 3 0 1 c が停止したときの有効ライン上における図柄の組み合わせ態様は、「

50

M子図柄 - I男図柄 - M子図柄」となる。

【0545】

したがって、遊技者が、各リール停止ボタン10のうち例えば中リール停止ボタン10bを最初に操作したことによって中リール301bの中段に「I男図柄」が停止すると、サービス役1またはベル2に当選している可能性がある。第3サービスゲームが行われているとき、当選役がサービス役1であれば他のサービスゲームに移行することなく第3サービスゲームが継続して行われる一方で、当選役がベル2であれば、遊技者が保有する遊技球が増加する点で遊技者にとって有利な第2サービスゲームに移行する。

【0546】

また、遊技者が、各リール停止ボタン10のうち例えば中リール停止ボタン10bを最初に操作したことによって中リール301bの中段に「T子図柄」が停止すると、サービス役2またはベル1に当選している可能性がある。このときは、他の終了条件が成立していない限り他のサービスゲームに移行することなく、第3サービスゲームが継続して行われる。

10

【0547】

このように、第3サービスゲームが行われているとき、遊技者が、各リール停止ボタン10のうち中リール停止ボタン10bを最初に操作すると、当該中リール301bの中段に停止した図柄如何によって遊技者は一喜一憂することとなる。具体的には、遊技者が、各リール停止ボタン10のうち中リール停止ボタン10bを最初に操作して当該中リール301bの中段に「I男図柄」が停止すると、第2サービスゲームに移行する期待感を抱くこととなる。

20

【0548】

また、遊技者が、各リール停止ボタン10のうち例えば左リール停止ボタン10aを最初に操作し、次いで右リール停止ボタン10cを操作したとき、有効ライン上における左リール301aおよび右リール301cに「H男図柄」が停止すると、サービス役1またはサービス役2に当選している可能性がある。第3サービスゲームが行われているとき、当選役がサービス役1およびサービス役2のいずれであっても他のサービスゲームに移行することなく第3サービスゲームが継続して行われる。

【0549】

また、遊技者が、各リール停止ボタン10のうち例えば左リール停止ボタン10aを最初に操作し、次いで右リール停止ボタン10cを操作したとき、有効ライン上における左リール301aおよび右リール301cに「H男図柄」が停止すると、ベル1またはベル2に当選している可能性がある。第3サービスゲームが行われているとき、当選役がベル1であれば他のサービスゲームに移行することなく第3サービスゲームが継続して行われる一方で、当選役がベル2であれば、遊技者が保有する遊技球が増加する点で遊技者にとって有利な第2サービスゲームに移行する。

30

【0550】

このように、第3サービスゲームが行われているとき、遊技者が、各リール停止ボタン10のうち例えば左リール停止ボタン10aを最初に操作し、次いで右リール停止ボタン10cを操作した場合にも、有効ライン上における左リール301aおよび右リール301cに停止した図柄如何によって遊技者は一喜一憂することとなる。具体的には、遊技者が、各リール停止ボタン10のうち例えば左リール停止ボタン10aを最初に操作し、次いで右リール停止ボタン10cを操作して、有効ライン上における左リール301aおよび右リール301cに「M子図柄」が停止すると、第2サービスゲームに移行する期待感を抱くこととなる。また、当選しうる役は、左リール301aおよび右リール301cが停止した時点で把握できるものの、他のサービスゲームに移行するか否かについては全てのリールが停止するまで把握できないため、当該ゲームの最後まで遊技者は気を抜くことができず、興趣の低下を抑制できる。

40

【0551】

以上説明したように、第3サービスゲームが行われているとき、遊技者が、各リール停

50

止ボタン 10 a, 10 b, 10 c のうち例えば中リール停止ボタン 10 b を最初に操作した場合、および、各リール停止ボタン 10 のうち例えば左リール停止ボタン 10 a を最初に操作し次いで右リール停止ボタン 10 c を操作した場合、のうちのいずれの場合であっても、各リール停止ボタン 10 a, 10 b, 10 c を操作する毎に期待感が与えられる可能性があり、これまでにない斬新な遊技機を提供することができる。

【0552】

なお、第3サービスゲームにおいてサービス役2に当選すると、図58(d)を見ても分かるように、抽出乱数値が9517である場合にはサービス役2とBBとが重複して当選し、抽出乱数値が9636である場合にはサービス役2とRBとが重複して当選する。一方、サービス役2の単独当選当たりの確率はゼロである。

10

【0553】

このように、第3サービスゲームでは、サービス役2の単独当選当たりの確率がゼロであり、しかもサービス役2はBBまたはRBと重複して当選するのみであることからサービス役2図柄が揃う確率は極めて低い。しかし、第3サービスゲームにおいてサービス役2図柄が揃った場合には、それがBBまたはRBへの当選となるため、遊技者は、揃うはずがないと思っているサービス役2図柄が揃ったときは、遊技者にサプライズを与えることができるだけでなく大きな喜びを与えることとなり、興趣の低下を抑制できる。

【0554】

一方に、第3サービスゲームにおいてベル2に当選すると第2サービスゲームに移行することが殆どであるものの、常に第2サービスゲームに移行するわけではない。図58(d)を見ても分かるように、抽出乱数値が9515である場合にはベル2とBBとが重複して当選し、抽出乱数値が9615～9634のなかのいずれかである場合にはベル2とRBとが重複して当選する。

20

【0555】

このように、第3サービスゲームにおいてベル2に当選することは第2サービスゲームへの移行条件の一つであるにも拘らず、第3サービスゲームにおいてベル2に当選したときに、当該ベル2と併せてBBまたはRBに当選することがある(このときは第2サービスゲームに移行しない)。これにより、第3サービスゲームにおいてベル2に当選した場合であっても、稀に、第2サービスゲームに移行することなくBBゲームまたはRBゲームが行われる場合がある。ここで、BBゲームおよびRBゲームでは、第2サービスゲームが行われる場合よりも多くの賞球を短期間で獲得できるので、第3サービスゲームにおいてベル2に当選したとしても遊技者に失望を与えることにはならず、むしろ第2サービスゲームよりも遊技者により有利なBBゲームやRBゲームが行われることとなる。これにより、興趣の低下を抑制できる。

30

【0556】

また、BBおよびRBのいずれに当選した場合であっても、BBゲームの終了後およびRBの終了後に、遊技者に有利な第2サービスゲームに移行しうるサービスゲームが行われる。これにより、BBゲームやRBゲームが終了したのちすぐに遊技を辞めてしまうといったことを回避でき、遊技機の稼働率の低下を抑制することができる。

【0557】

40

さらに、BBゲームの終了後に行われる第3サービスゲームと、RBゲームの終了後に行われる第4サービスゲームと、では、遊技者が保有する遊技球の減少速度が異なる点で遊技者にとっての有利度が異なっている。このように、ボーナスゲームの種別によって遊技者にとっても有利度合いが異なるサービスゲームを行うことで、ボーナスゲーム後の遊技が多様化し、遊技者が飽きにくい遊技機を提供することが可能となる。

【0558】

[通常ゲーム]

通常ゲームは、BBゲームおよびRBゲームが行われておらず且ついずれのサービスゲームも行われていない通常状態中に行われるゲームである。

【0559】

50

この通常ゲームでは、サービス役 2 の当選確率は概ね 3 2 分の 1、ベル 2 の当選確率は概ね 3 2 分の 1 である。つまり、第 2 サービスゲームに移行する確率と第 1 サービスゲームに移行する確率とが等しくなっている。

【 0 5 6 0 】

この通常ゲームでは、サービス役 1 の当選確率は概ね 3 分の 1 であり、ベル 1 の当選確率は概ね 6 分の 1 である。ただし、このサービス役 1 への当選はサービスゲームへの移行条件ではないので、たとえサービス役 1 に当選したとしても引き続き通常ゲームが継続する。同様に、ベル 1 への当選もサービスゲームへの移行条件ではないので、たとえベル 1 に当選したとしても引き続き通常ゲームが継続する。

【 0 5 6 1 】

なお、ベル 1 またはベル 2 に当選したとき、ベル 1 およびベル 2 のうちいずれのベルに当選したかについては、演出表示装置 1 5 の表示から把握することはできない。また、ベル 1 およびベル 2 のうちいずれのベルに当選した場合であっても賞球の払い出し個数が 2 5 個と同じであるから、ベル 1 およびベル 2 のうちいずれのベルに当選したかについては、賞球の払い出し個数からも把握することはできない。これにより、通常ゲーム中にベルに当選した場合には、遊技者は、第 2 サービスゲームに移行するのではないかとといった期待感を抱くこととなる。また、ベル 1 またはベル 2 に当選したとき、ベル 1 およびベル 2 のうちいずれのベルに当選したのか把握することが困難であることから、遊技者は、第 2 サービスゲームに移行するベルであるのか否かを予測するといった面白みもある。

【 0 5 6 2 】

また、同様に、サービス役 1 またはサービス役 2 に当選したとき、サービス役 1 およびサービス役 2 のうちいずれのサービス役に当選したかについては、演出表示装置 1 5 の表示から把握することはできない。さらに、サービス役 1 およびサービス役 2 のうちいずれのサービス役に当選した場合であってもサービスゲームを実行できる点において同じであるから、サービス役 1 およびサービス役 2 のうちいずれのサービス役に当選したかについて、より一層把握することが困難となっている。これにより、通常ゲーム中にサービス役に当選した場合には、遊技者は、第 1 サービスゲームに移行しないで欲しいといった願望を抱くこととなる。また、サービス役 1 またはサービス役 2 に当選したとき、サービス役 1 およびサービス役 2 のうちいずれのサービス役に当選したのか把握することが困難であることから、遊技者は、第 1 サービスゲームに移行するサービス役であるのか否かを予測するといった面白みもある。

【 0 5 6 3 】

なお、サービス役 2 およびベル 2 のいずれに当選することなく B B または R B に当選すると、B B ゲームまたは R B ゲームが行われるまで第 5 サービスゲームに移行する。

【 0 5 6 4 】

このように、通常ゲームでは、当選役によっては、遊技者が保有する遊技球が増加する点で通常ゲームよりも遊技者に有利な第 2 サービスゲーム、または、遊技者が保有する遊技球が減少する点で遊技者に不利な第 1 サービスゲームに移行しうる。なお、第 1 サービスゲームは、2 5 0 ゲーム行うか B B または R B に当選しない限り、通常ゲームや当該第 1 サービスゲームよりも有利なサービスゲームに移行することがない点においても、遊技者にとって不利である。

【 0 5 6 5 】

また、遊技者が、各リール停止ボタン 1 0 のうち例えば中リール停止ボタン 1 0 b を最初に操作したことによって中リール 3 0 1 b の中段に「I 男図柄」が停止すると、サービス役 1 またはベル 2 に当選している可能性がある。通常ゲーム中であるとき、当選役がサービス役 1 であればいずれのサービスゲームに移行することなく通常ゲームが継続する一方で、当選役がベル 2 であれば、遊技者が保有する遊技球が増加する点で遊技者にとって有利な第 2 サービスゲームに移行する。

【 0 5 6 6 】

また、遊技者が、各リール停止ボタン 1 0 のうち例えば中リール停止ボタン 1 0 b を最

10

20

30

40

50

初に操作したことによって中リール 3 0 1 b の中段に「Ｔ子図柄」が停止すると、サービス役 2 またはベル 1 に当選している可能性がある。通常ゲーム中であるとき、当選役がベル 1 であればいずれのサービスゲームに移行することなく通常ゲームが継続する一方で、当選役がサービス役 2 であれば、遊技者が保有する遊技球の減少が早い点で遊技者にとって不利な第 1 サービスゲームに移行する。なお、第 1 サービスゲームは、2 5 0 ゲーム行うか B B または R B に当選しない限り、通常ゲームや当該第 1 サービスゲームよりも有利なサービスゲームに移行することがない点においても、遊技者にとって不利である。

【 0 5 6 7 】

このように、通常ゲームでは、遊技者が、各リール停止ボタン 1 0 のうち中リール停止ボタン 1 0 b を最初に操作すると、当該中リール 3 0 1 b の中段に停止した図柄如何によって遊技者は一喜一憂することとなる。具体的には、遊技者が、各リール停止ボタン 1 0 のうち中リール停止ボタン 1 0 b を最初に操作して当該中リール 3 0 1 b の中段に「Ｉ男図柄」が停止すると、第 2 サービスゲームに移行する期待感を抱く一方で、当該ゲームを契機として第 1 サービスゲームに移行しないことが確定し、安心する。また、遊技者が、各リール停止ボタン 1 0 のうち中リール停止ボタン 1 0 b を最初に操作して当該中リール 3 0 1 b の中段に「Ｔ子図柄」が停止すると、第 1 サービスゲームに移行しないで欲しいと願望する一方で、当該ゲームを契機として第 2 サービスゲームに移行しないことが確定し、安心する。つまり、中リール 3 0 1 b に描かれている図柄「Ｉ男図柄」は、第 2 サービスゲームに移行する可能性はあるものの第 1 サービスゲームに移行することがないセーフ図柄として機能し、中リール 3 0 1 b に描かれている図柄「Ｔ子図柄」は、第 2 サービスゲームに移行する可能性がないにも拘らず第 1 サービスゲームに移行する可能性があるアウト図柄として機能する。また、当選役は、全てのリールが停止するまで把握できないため、当該ゲームの最後まで遊技者は気を抜くことができず、興趣の低下を抑制できる。

【 0 5 6 8 】

また、遊技者が、各リール停止ボタン 1 0 のうち例えば左リール停止ボタン 1 0 a を最初に操作し、次いで右リール停止ボタン 1 0 c を操作したとき、有効ライン上における左リール 3 0 1 a および右リール 3 0 1 c に「Ｈ男図柄」が停止すると、サービス役 1 またはサービス役 2 に当選している可能性がある。通常ゲーム中であるとき、当選役がサービス役 1 であればいずれのサービスゲームに移行することなく通常ゲームが継続する一方で、当選役がサービス役 2 であれば、遊技者が保有する遊技球の減少が早い点で遊技者にとって不利な第 1 サービスゲームに移行する。なお、第 1 サービスゲームは、2 5 0 ゲーム行うか B B または R B に当選しない限り、通常ゲームや当該第 1 サービスゲームよりも有利なサービスゲームに移行することがない点においても、遊技者にとって不利である。

【 0 5 6 9 】

また、遊技者が、各リール停止ボタン 1 0 のうち例えば左リール停止ボタン 1 0 a を最初に操作し、次いで右リール停止ボタン 1 0 c を操作したとき、有効ライン上における左リール 3 0 1 a および右リール 3 0 1 c に「Ｈ男図柄」が停止すると、ベル 1 またはベル 2 に当選している可能性がある。通常ゲーム中であるとき、当選役がベル 1 であればいずれのサービスゲームに移行することなく通常ゲームが継続する一方で、当選役がベル 2 であれば、遊技者が保有する遊技球が増加する点で遊技者にとって有利な第 2 サービスゲームに移行する。

【 0 5 7 0 】

このように、遊技者が、各リール停止ボタン 1 0 のうち例えば左リール停止ボタン 1 0 a を最初に操作し、次いで右リール停止ボタン 1 0 c を操作した場合にも、有効ライン上における左リール 3 0 1 a および右リール 3 0 1 c に停止した図柄如何によって遊技者は一喜一憂することとなる。具体的には、遊技者が、各リール停止ボタン 1 0 のうち例えば左リール停止ボタン 1 0 a を最初に操作し、次いで右リール停止ボタン 1 0 c を操作して、有効ライン上における左リール 3 0 1 a および右リール 3 0 1 c に「Ｈ男図柄」が停止すると、当該ゲームを契機として第 2 サービスゲームに移行しないことが確定する一方で第 1 サービスゲームに移行する可能性が残されているので、第 1 サービスゲームに移行し

ないで欲しいと願望する。また、遊技者が、各リール停止ボタン10のうち例えば左リール停止ボタン10aを最初に操作し、次いで右リール停止ボタン10cを操作して、有効ライン上における左リール301aおよび右リール301cに「M子図柄」が停止すると、第2サービスゲームに移行する期待感を抱く一方で、当該ゲームを契機として第1サービスゲームに移行しないことが確定し、安心する。つまり、有効ライン上における左リール301aおよび右リール301cに描かれている図柄「H男図柄」は、第2サービスゲームに移行する可能性がないにも拘らず第1サービスゲームに移行する可能性があるアウト図柄として機能し、中リール301bに描かれている図柄「M子図柄」は、第2サービスゲームに移行する可能性はあるものの第1サービスゲームに移行することがないセーフ図柄として機能する。また、当選しうる役は、左リール301aおよび右リール301cが停止した時点で把握できるものの、サービスゲームに移行するか否かについては全てのリールが停止するまで把握できないため、当該ゲームの最後まで遊技者は気を抜くことができず、興趣の低下を抑制できる。

10

【0571】

以上説明したように、通常ゲーム中であるとき、遊技者が、各リール停止ボタン10a, 10b, 10cのうち例えば中リール停止ボタン10bを最初に操作した場合、および、各リール停止ボタン10のうち例えば左リール停止ボタン10aを最初に操作し次いで右リール停止ボタン10cを操作した場合、のうちのいずれの場合であっても、各リール停止ボタン10a, 10b, 10cを操作する毎に期待感と失望感とが入り混ざることとなり、これまでにない斬新な遊技機を提供することができる。

20

【0572】

なお、通常ゲームにおいてサービス役2に当選すると第1サービスゲームに移行することが殆どではあるものの、常に第1サービスゲームに移行するわけではない。図58(a)を見ても分かるように、抽出乱数値が5717である場合にはサービス役2とBBとが重複して当選し、抽出乱数値が5836である場合にはサービス役2とRBとが重複して当選する。

【0573】

このように、通常ゲームにおいてサービス役2に当選することは第1サービスゲームへの移行条件の一つであるにも拘らず、通常ゲームにおいてサービス役2に当選したときに、当該サービス役2と併せてBBまたはRBに当選することがある(このときは第1サービスゲームに移行しない)。これにより、通常ゲームにおいてサービス役2に当選した場合であっても、稀に、第1サービスゲームに移行することなくBBゲームまたはRBゲームが行われる場合がある。したがって、通常ゲームにおいてサービス役2に当選したときは、僅かながらもBBまたはRBに当選している期待感を遊技者に与えることによって、興趣の低下を抑制できる。

30

【0574】

同様に、通常ゲームにおいてベル2に当選すると第2サービスゲームに移行することが殆どであるものの、常に第2サービスゲームに移行するわけではない。図58(a)を見ても分かるように、抽出乱数値が5715である場合にはベル2とBBとが重複して当選し、抽出乱数値が5815～5834のなかのいずれかである場合にはベル2とRBとが重複して当選する。

40

【0575】

このように、通常ゲームにおいてベル2に当選することは第2サービスゲームへの移行条件の一つであるにも拘らず、通常ゲームにおいてベル2に当選したときに、当該ベル2と併せてBBまたはRBに当選することがある(このときは第2サービスゲームに移行しない)。これにより、通常ゲームにおいてベル2に当選した場合であっても、稀に、第2サービスゲームに移行することなくBBゲームまたはRBゲームが行われる場合がある。ここで、BBゲームおよびRBゲームでは、通常ゲーム中である場合よりも多くの賞球を短期間で獲得できるので、遊技者に喜びを与えることとなり、興趣の低下を抑制できる。

【0576】

50

〔第1サービスゲーム〕

第1サービスゲームは、上述のとおり、通常ゲーム中であるときにサービス役2に当選したとき（サービス役2図柄が揃ったとき）、または、第3サービスゲームが行われているときにサービス役2に当選したときに行われる。

【0577】

この第1サービスゲームでは、サービス役2の単独当選当たりの確率はゼロである（BBまたはRBと重複して当選する可能性はある）。また、この第1サービスゲームに一旦移行すると、上述のとおり、当該第1サービスゲームにおいて250ゲーム行われるか、または、BB若しくはRBに当選しない限り、第1サービスゲームが終了することはない。また、この第1サービスゲームは、全てのサービスゲームの中では最も遊技者が保有する遊技球の減少が早く（通常ゲームとほぼ同じ）、250ゲーム行われるかBB若しくはRBに当選しない限り、通常ゲームや他のより有利なサービスゲームに移行しないので、遊技者は、早い段階でBBまたはRBに当選して欲しいと願望することとなる。

10

【0578】

ところで、この第1サービスゲームは、当該第1サービスゲームに移行する前（即ち通常ゲームまたは第3サービスゲーム）においてサービス役2に当選したことによって行われていることから、遊技者は、サービス役2に良いイメージを抱いていない。つまり、遊技者には、サービス役2に当選すると遊技者にとって不利な状態になると印象付けられている。しかし、第1サービスゲームでは、サービス役2に当選すると常にBBまたはRBと重複当選しているので、実際には、サービス役2に当選するとBBゲームまたはRBゲームが行われることとなる。

20

【0579】

このように、通常ゲームまたは第4サービスゲームでは遊技者にとって印象の悪いサービス役2といった当選役が、第1サービスゲームではBBまたはRBに重複当選する役となり、遊技者にとって極めて有利な当選役となる（つまり、サービス役2がバッド役からグッド役に昇格した印象を遊技者が受ける）。これにより、サービス役2といった同じ当選役でありながらもサービスゲームの種別如何でその後の帰趨が変わるので、遊技の単調さを軽減でき、興趣の低下を抑制できる。

【0580】

また、通常ゲームや第4サービスゲームが行われているときであっても、サービス役2とBBまたはRBとが重複当選当たりしうる一方でサービス役2に当選したときはその殆どが単独当選当たりであるため、遊技者は、サービス役2に当選したときにBBゲームまたはRBゲームが行われるといった印象を受ける可能性は低い。これに対し第1サービスゲームでは、サービス役2とBBまたはRBとの重複当選当たりの確率は低いものの、サービス役2に当選したときは常にBBゲームまたはRBゲームが行われるので、本来BBまたはRBに当選し得ないサービス役2がBBまたはRBの当選を確定付ける役となる。つまり、遊技者は、第1サービスゲームにおいて、通常ゲームや第3サービスゲームではBBやRBに当選しえないサービス役2に当選した場合にもBBゲームまたはRBゲームが行われるといった印象を受け、僅かではあるもののBBゲームやRBゲームが行われる頻度が高められる印象を持つようになり、興趣の低下を抑制できる。

30

40

【0581】

また、この第1サービスゲームに移行する前の通常ゲーム、第3サービスゲームおよび第4サービスゲームでは、ベル2に当選すると第2サービスゲームに移行することから、遊技者は、ベル2に良いイメージを抱くこととなる。しかし、第1サービスゲームでは、ベル2に当選したとしても第2サービスゲームが付与されることはないため、ベル1と当選した場合と同様に遊技球の払い出しが行なわれるだけである。しかし、先述した第3サービスゲームおよび第4サービスゲームと同様に、第1サービスゲームにおいても、ベル2がBBまたはRBと重複当選当たりしうることがある。すなわち、第1サービスゲームにおいても、ベル2に当選するとBBゲームまたはRBゲームが行われることがある。

50

【0582】

このように、遊技者にとって印象の良いベル2といった当選役は、第1サービスゲームにおいてもBBまたはRBに重複当選しうる役となり、遊技者にとって最も有利な当選役となりうる（つまり、ベル2がグッド役から最良役に昇格した印象を遊技者が受ける）。これにより、第1サービスゲームにおいては、ベル2に当選したとしても第2サービスゲームが付与されることはないものの、第2サービスゲームよりも遊技者に有利な役（すなわち、最も遊技者に有利な役であるボーナス役）に重複当選しうることにより、遊技者の落胆を防止するのみならず寧ろボーナスゲームへの期待感を向上させて、遊技の単調さを軽減して興趣の低下を抑制できる。

【0583】

[第2サービスゲーム]

第2サービスゲームは、上述のとおり、通常ゲーム中であるときにベル2に当選したとき（ベル2図柄が揃ったとき）、第3サービスゲームが行われているときにベル2に当選したとき、または、第4サービスゲームが行われているときにベル2に当選したときに行われる。

【0584】

この第2サービスゲームでも、サービス役2の単独当選当たりの確率はゼロである（BBまたはRBと重複して当選する可能性はある）。また、この第2サービスゲームに一旦移行すると、上述のとおり、当該第2サービスゲームにおいてBBまたはRBに当選しない限り、この第2サービスゲームが50ゲーム行われるまで継続することとなる。また、この第2サービスゲームでは、遊技者が保有する遊技球が増加することから、この第2サービスゲームよりも遊技者に不利な他のサービスゲームに移行する前にBBまたはRBに当選して欲しいと願望することとなる。

【0585】

ところで、この第2サービスゲームに移行する前の通常ゲームまたは第4サービスゲームでは、サービス役2に当選すると第1サービスゲームに移行することから、遊技者は、サービス役2に良いイメージを抱いていない。つまり、遊技者は、通常ゲームまたは第4サービスゲームにおいて、たまたまベル2がサービス役2よりも先に当選したために運良く第2サービスゲームに移行しただけであると認識しており、サービス役2に当選すると遊技者にとって不利な状態になるといった印象を依然として持っている可能性が高い。しかし、第2サービスゲームでは、サービス役2に当選すると常にBBまたはRBと重複当選しているので、実際には、サービス役2に当選するとBBゲームまたはRBゲームが行われることとなる。

【0586】

このように、通常ゲームまたは第4サービスゲームでは遊技者にとって印象の悪いサービス役2といった当選役が、第2サービスゲームではBBまたはRBに重複当選する役となり、遊技者にとって極めて有利な当選役となる（つまり、サービス役2がバッド役からグッド役に昇格した印象を遊技者が受ける）。これにより、サービス役2といった同じ当選役でありながらもサービスゲームの種別如何でその後の帰趨が変わるので、遊技の単調さを軽減でき、興趣の低下を抑制できる。

【0587】

また、通常ゲームや第4サービスゲームが行われているときであっても、サービス役2とBBまたはRBとが重複当選当たりしうる一方でサービス役2に当選したときはその殆どが単独当選当たりであるため、遊技者は、サービス役2に当選したときにBBゲームまたはRBゲームが行われるといった印象を受ける可能性は低い。これに対し第2サービスゲームでは、サービス役2とBBまたはRBとの重複当選当たりの確率は低いものの、サービス役2に当選したときは常にBBゲームまたはRBゲームが行われるので、本来BBまたはRBに当選し得ないサービス役2がBBまたはRBの当選を確定付ける役となる。つまり、遊技者は、第2サービスゲームにおいて、通常ゲームや第4サービスゲームではBBやRBに当選しえないサービス役2に当選した場合にもBBゲームまたはRBゲームが行われるといった印象を受け、僅かではあるもののBBゲームやRBゲームが行われる

10

20

30

40

50

頻度が高められる印象を持つようになり、興趣の低下を抑制できる。

【 0 5 8 8 】

また、この第2サービスゲームに移行する前の通常ゲーム、第3サービスゲームおよび第4サービスゲームでは、ベル2に当選すると第2サービスゲームに移行することから、遊技者は、ベル2に良いイメージを抱くこととなる。しかし、第2サービスゲームでは、ベル2に当選したとしても、第2サービスゲームが重複して付与されることはないため、ベル1と当選した場合と同様に遊技球の払い出しが行なわれるだけである。しかし、先述した第3サービスゲームおよび第4サービスゲームと同様に、第2サービスゲームにおいてもベル2がBBまたはRBと重複当選当たりしうることがある。すなわち、第2サービスゲームにおいても、ベル2に当選するとBBゲームまたはRBゲームが行われることが

10

【 0 5 8 9 】

このように、遊技者にとって印象の良いベル2といった当選役は、第2サービスゲームにおいてもBBまたはRBに重複当選しうる役となり、遊技者にとって最も有利な当選役となりうる（つまり、ベル2がグッド役から最良役に昇格した印象を遊技者が受ける）。これにより、第2サービスゲームにおいては、ベル2に当選したとしても第2サービスゲームが重ねて付与されることはないものの、第2サービスゲームよりも遊技者に有利な役（すなわち、最も遊技者に有利な役であるボーナス役）に重複当選しうることにより、遊技者の落胆を防止するのみならず寧ろボーナスゲームへの期待感を向上させて、遊技の単調さを軽減して興趣の低下を抑制できる。

20

【 0 5 9 0 】

なお、この第2サービスゲームにおいてBBまたはRBに当選することなく50ゲームが行われると、その後は通常ゲームとなる。また、この通常ゲームにおいてベル2に当選すると再び第2サービスゲームに移行する。したがって、第2サービスゲームが50ゲーム行われて通常ゲームに移行したとしても遊技者は落胆することがないので、第2サービスゲームが終了したからといって遊技を終了する可能性が低い。これにより、遊技機の稼働率の低下を抑制することができる。

【 0 5 9 1 】

[第5サービスゲーム]

第5サービスゲームは、上述のとおり、BBまたはRBに当選してからBB図柄またはRB図柄が揃うまでの間に行われる。

30

【 0 5 9 2 】

この第5サービスゲームでは、BBまたはRBに当選する確率がゼロとなる。つまり、BBフラグまたはRBフラグが一旦ONになると、BBゲームまたはRBゲームが行われない限り、BBまたはRBに当選することがない。

【 0 5 9 3 】

また、サービス役や小役への当選確率は通常ゲーム中と大きな差はなく、ハズレとなる確率も通常ゲーム中と大きな差はない。

【 0 5 9 4 】

また、複数の当選役が重複しているときのリール停止処理は、上述のとおり、サービス役図柄、BB図柄（またはRB図柄）、小役図柄の優先順位で、リール引き込み制御が行われる。したがって、この第5サービスゲームが行われているときにサービス役に当選すると、BBフラグまたはRBフラグがONであるにも拘らず当該ゲームを契機としてBBゲームまたはRBゲームを開始することはないので、その間、演出表示装置15にて興趣を高める演出を行うことが可能となる。さらに、この第5サービスゲームが行われているときに小役に当選すると、BB図柄またはRB図柄を揃えることは可能ではあるものの、目押し操作に失敗し、BB図柄またはRB図柄を揃えることができないとき、当選した小役図柄が揃うこととなる。これにより、小役に当選したゲームにおいては、目押し操作に失敗してBB図柄またはRB図柄を揃えることができなかったとしても他の当選小役図柄が揃うので、遊技者が保有する遊技球を減少させることなく、次ゲームを行うことが可能

40

50

となり、興趣の低下を抑制できる。

【 0 5 9 5 】

[球投入回胴マシン 1 の基本的な遊技性について]

ここで、遊技媒体として遊技球を用いる構成を有するとともに、上記のように遊技が進行される球投入回胴マシン 1 の基本的な遊技性について説明する。

【 0 5 9 6 】

まず、本球投入回胴マシン 1 では、複数のボーナス役のうちで相対的に当選頻度が高い R B に当選して R B 図柄が導出された場合、ボーナスゲームとして遊技者が相対的に少ない賞球（例えば、5 2 5 個）を獲得しうる R B ゲームが付与される。また、複数のボーナス役のうちで相対的に当選頻度が低い B B に当選して B B 図柄が導出された場合、ボーナスゲームとして遊技者が相対的に多くの賞球（例えば、1 4 0 0 個）を獲得しうる B B ゲームが実行される。つまり、R B および B B はともにボーナス役であるもののボーナスゲームで獲得可能な賞球数が異なっており、B B ゲームのほうが R B ゲームよりも獲得可能な賞球数が多いため遊技者に有利である。

10

【 0 5 9 7 】

さらに、R B および B B は、ともにボーナスゲームが行なわれたのちの遊技状態がともに遊技者に有利なサービスゲームに制御されるものの、B B ゲームが行なわれたのちに制御される第 3 サービスゲームのほうが、R B ゲームが行なわれたのちに制御される第 4 サービスゲームよりも、以下の点で有利である。

【 0 5 9 8 】

20

すなわち、R B ゲームが付与されたのちの第 4 サービスゲームでは、サービス役 2 図柄が導出されると、原則として遊技状態が第 1 サービスゲームに制御されることになる。これは、サービス役 2 図柄が導出されたことで、遊技者に有利な状態（第 4 サービスゲーム）から不利な状態（第 1 サービスゲーム）に、遊技状態が降格することを意味する。

【 0 5 9 9 】

一方、B B ゲームが付与されたのちの第 3 サービスゲームでは、サービス役 2 図柄が導出されても遊技状態が第 1 サービスゲームに制御されることなく、ボーナスゲームを付与可能な第 5 サービスゲームに制御される。つまり、サービス役 2 図柄が導出されても、遊技状態を第 1 サービスゲームに移行すべきと判断されないため、遊技状態が第 1 サービスゲームに降格することがない。それどころか、サービス役 2 図柄が導出されるとボーナスゲームが付与されることとなるため、遊技者にとっても最も有利となることを意味する。

30

【 0 6 0 0 】

この点を詳述すると、第 3 サービスゲームに制御されているときは、第 4 サービスゲームに制御されているときと異なり、サービス役 2 図柄が導出されるときには必ず内部抽選でボーナス役が選出されるようにしている。より具体的には、本実施形態の第 3 サービスゲームでは、サービス役 2 が選出されるときは当該サービス役 2 に重複して必ずボーナス役（B B、R B）に当選するようにしている。そのため、第 3 サービスゲームに制御されているときは、サービス役 2 図柄が導出されても第 1 サービスゲームに降格することなくボーナスゲームが付与される。

【 0 6 0 1 】

40

このように、球投入回胴マシン 1 では、賞球の払出が相対的に少ない R B を主たるボーナス役（メインボーナス役）とすることで、全体的なボーナス役への当選確率を比較的高確率に設定することができ、遊技者が遊技開始から比較的早い段階でボーナス役への当選を獲得することができる。そして、R B ゲームが付与されたのちは、特典として第 1 の特典（ボーナスゲーム）および第 2 の特典（第 2 サービスゲーム）の何れもが選択的に付与されうる第 4 サービスゲームに制御することで、さらなるボーナスゲームあるいは第 2 サービスゲームをより早い段階で獲得可能とすることによって、遊技を継続すればするほど持ち球を漸増させることが可能な遊技性を具備する。

【 0 6 0 2 】

ところで、一般的なスロットマシンは遊技媒体としてメダルを用いているが、本球投入

50

回胴マシン 1 は遊技媒体として遊技球を用いている。ここで、一般には、遊技媒体一つ当たりの遊技価値としては、遊技球よりもメダルの方が数倍大きい（例えば、1 ベットに必要な遊技媒体数として、メダルは 1 枚であるのに対し遊技球は 5 個）。そのため、同じような遊技性を有する回胴式遊技機であれば、遊技媒体としてメダルを用いるよりも遊技球を用いたほうが、遊技の進行に伴う遊技媒体の投入量および払出量が大きくなる。つまり、遊技媒体として遊技球を用いる回胴式遊技機では、メダルを用いるスロットマシンよりも、賞球の払出が乏しい状態では持ち球の減少が早く感じられる一方、1 回のボーナスゲームで払いだされる賞球数を多く感じるという特徴を有している。

【0603】

このような特徴を鑑みて、球投入回胴マシン 1 では、賞球の払出が相対的に少ない R B を主たるボーナス役とすることで、賞球の払出が少なくても遊技者に十分な出球感と獲得感を与えることができるとともに、全体的なボーナス役への当選確率を高く設定して比較的早い段階でボーナス役に当選し易くすることで、遊技者の持ち球の減少が早く感じられるというデメリットを解消することができる。このような本球投入回胴マシン 1 は、遊技媒体として遊技球を用いる回胴式遊技機の特徴を活かした最適な遊技性を実現するものであり、遊技者が飽きることなく継続的に遊技を楽しむことができるとともに、従来の回胴式遊技機にない興趣を奏するものである。

【0604】

さらに、遊技媒体として遊技球を用いる回胴式遊技機では、メダルを用いるスロットマシンとは異なり、遊技球取込装置によって貯留皿から遊技球を取り込む処理が 1 ゲームごとに必要となる。ところで、従来のスロットマシンでは、遊技の興趣を向上させるため、全体的なボーナス当選確率を抑制することで一回のボーナスゲームで多量の遊技媒体を払いだすような遊技性を採用するものが一般的である。しかし、メダルよりも遊技価値が小さい遊技球を遊技媒体として用いる回胴式遊技機にかかる遊技性を採用したとすると、遊技球の払い出しが抑制される通常ゲームでは持ち球の減少が早いため、遊技者が貯留皿に遊技球を補給する頻度が多くなって負担が大きくなるという問題があった。さらに、一回のボーナスゲームで多量の遊技媒体を払いだすようにすると、すぐに貯留皿が払い出された賞球で満タンとなってしまう、遊技者が貯留皿から溢れた賞球を移し変える作業に忙殺されてしまつて遊技操作を行なう余裕がなくなってしまうという問題があった。

【0605】

その点でも、球投入回胴マシン 1 では、賞球の払出が相対的に少ない R B を主たるボーナス役とすることで、通常ゲームにおいてボーナス役に適度な頻度で当選しうるので持ち球の減少を抑制することができ、遊技者が貯留皿体 20 に遊技球を補給する作業負担を軽減することができる。また、R B に当選した場合には、適度な数量の賞球が払い出されるようにして、遊技者が貯留皿体 20 から溢れた賞球を移し変える作業負担を適切に軽減することができる。

【0606】

さらに、球投入回胴マシン 1 では、稀ながら賞球の払出が相対的に多いレアなボーナス役（サブボーナス役）である B B に当選しうることとした。このレアな B B に当選すると、R B ゲームよりも多くの賞球を獲得可能な B B ゲームが実行される。さらに、B B ゲームが実行されたのちは、R B ゲームが実行されたのちの第 4 サービスゲームと同様に、特典として第 1 の特典（ボーナスゲーム）および第 2 の特典（第 2 サービスゲーム）の何れもが選択的に付与されう第 3 サービスゲームに制御される。しかしながら、この第 3 サービスゲームは、サービス役 2 図柄が導出されても第 1 サービスゲームに降格することなくボーナスゲームが付与されるという点で、サービス役 2 図柄が導出されると第 1 サービスゲームに降格する第 4 サービスゲームよりも極めて有利である。

【0607】

つまり、レアなボーナス役である B B に当選すると、主たるボーナス役である R B に当選した場合よりも多くの賞球を獲得できるということのみならず、ボーナスゲームが実行されたのちのサービスゲームでも有利となる。そのため、R B ではなく B B に当選すると

10

20

30

40

50

、単にボーナスゲームでの賞球が多いということ以上の獲得感と期待感を得ることができ、遊技の興味が最高潮に達成することとなる。これにより、主たるボーナス役として賞球の払出が相対的に少ないRBを採用したことによる遊技の単調さを防止することができるとともに、1回のボーナスゲームで多量の賞球を獲得したいという遊技者の欲求をも満たすことができ、興味の低下を抑制できる。

【0608】

また、球投入回胴マシン1では、遊技状態がボーナスゲーム後のサービスゲーム（第3サービスゲームまたは第4サービスゲーム）に制御されているときにベル2図柄が導出されると、当該サービスゲームが第3サービスゲームまたは第4サービスゲームの何れであるかに拘らず、遊技状態が最も有利なサービスゲーム（第2サービスゲーム）に制御される。その結果、第4サービスゲームでは、遊技状態が第2サービスゲームに昇格しう一方、遊技状態が第1サービスゲームに降格するおそれがある。また、第3サービスゲームでは、遊技状態が第2サービスゲームに昇格しうが、遊技状態が第1サービスゲームに降格することはない。

10

【0609】

このように、ボーナスゲームと第2サービスゲームという2つの特典ゲームが選択的に付与されうるサービスゲーム（第3サービスゲームまたは第4サービスゲーム）であっても、第4サービスゲームでは第1サービスゲームに降格するのではないかという緊張感を抱きながら遊技を行なうこととなる一方、第3サービスゲームでは第1サービスゲームに降格するおそれがないという安心感を抱きながら遊技を行なうこととなる。そして、同じボーナスゲーム後のサービスゲームであっても、遊技者にとっての有利度合いや遊技内容が異なる複数のサービスゲーム（第3サービスゲームおよび第4サービスゲーム）を設けることで、ボーナスゲームが終了した後の遊技状態に多様性を持たせて、興味の低下が抑制された飽きにくい遊技性を実現している。

20

【0610】

ところで、球投入回胴マシン1では、主たるボーナス役であるRBおよびレアなボーナス役であるBBのいずれかに当選すると、先述のようボーナスゲームが行なわれたのちの遊技状態がともに遊技者に有利なサービスゲーム（第3サービスゲームおよび第4サービスゲーム）に制御されるところ、これらのサービスゲームでは内部抽選におけるサービス役への当選確率が少なくとも第1サービスゲームよりも遊技者に有利な確率に設定される。つまり、ボーナスゲーム後のサービスゲームでは、第3サービスゲームおよび第4サービスゲームの何れであるかに拘らず、第1サービスゲームよりもサービス役への当選確率が高くなる。そのため、持ち球を減らさずにボーナスゲームあるいは第2サービスゲームの付与を期待することができ、ボーナスゲームが終了しても遊技の興味が維持されるようになっている。

30

【0611】

しかしながら、第4サービスゲームでは、第3サービスゲームよりも内部抽選におけるサービス役への当選確率がさらに遊技者に有利な確率に設定される。つまり、第4サービスゲームにおけるサービス役への当選確率が、第3サービスゲームにおけるサービス役への当選確率よりも高くなるという点で、第4サービスゲームの方が第3サービスゲームよりも有利となっている。

40

【0612】

つまり、主たるボーナス役であるRBに当選した場合には、レアなボーナス役であるBBに当選した場合と比較して、ボーナスゲームでの賞球獲得数が少なくなるものの、ボーナスゲーム後のサービスゲームでのサービス役への当選確率が優遇される。そのため、第4サービスゲームでは、サービス役への当選確率が第3サービスゲームよりも高いため、第3サービスゲームよりも持ち球の減少が極力抑制された状態で更なるボーナスゲームあるいは第2サービスゲームの付与を期待することができる。これにより、賞球獲得数の多いBBではなく賞球獲得数の少ないRBに当選した場合の遊技者の落胆が抑制される。

【0613】

50

また、第3サービスゲームのほうが第1サービスゲームに転落しない点で第4サービスゲームよりも有利な状態とする一方、第4サービスゲームのほうがサービス役への当選確率が高いという点で第4サービスゲームよりも有利な状態とすることで、ボーナス後のサービスゲーム（第3サービスゲームおよび第4サービスゲーム）を遊技者にとって有利な遊技状態としながらも、ボーナス役の当選種別によって各々異なるメリットを有するサービスゲームが付与されるようにした。このように、ボーナス役の当選種別に応じてボーナスゲーム後の遊技状態に多様性をもたらして、飽きのこない遊技性を実現している。

【0614】

そして、この球投入回胴マシン1では、先述のように、賞球の払出が少ないRBを主たるボーナス役とすることで全体的なボーナス当選確率を比較的高確率に設定することができる。さらに、RBゲームが付与されたのちはサービス役への当選確率が非常に優遇された第4サービスゲームに制御することで、さらなるボーナスゲームおよび第2サービスゲームをより早い段階で獲得可能とするなっている。言い換えると、相対的に当選頻度が高いRBへの当選（すなわち、RBゲーム）と、サービス役への当選確率が高い第4サービスゲームと、が繰り返されることによって、遊技を継続すればするほど遊技者の持ち球を漸増させることが可能な遊技性を具備する。

【0615】

ところで、相対的に当選頻度が高いRBへの当選（すなわち、RBゲーム）と、サービス役への当選確率が高い第4サービスゲームとが過剰に繰り返されると、遊技者の持ち球を減らす機会がなくホールとの均衡が図れないという問題が生じうる。そこで、球投入回胴マシン1では、先述のように、第4サービスゲームでサービス役2図柄が導出されると、遊技状態を第1サービスゲームに制御することとした。すなわち、第4サービスゲームでサービス役2図柄が導出されると、遊技者に有利な状態（第4サービスゲーム）から不利な状態（第1サービスゲーム）に遊技状態が降格することを意味する。そのため、RBへの当選（RBゲーム）と第4サービスゲームとの連続によって遊技の興趣を高めつつ、第1サービスゲームへの移行という転落契機によって遊技者をハラハラさせて第4サービスゲームの緊張感を高めることができ、且つ、ホールと遊技者との均衡を図ることができる。

【0616】

〔演出動作の基本制御〕

以上は、主制御基板400（主に、主制御CPU）による制御の例であるが、球投入回胴マシン1では、ゲームの進行にあわせてサブ基板360（主に、周辺制御CPU）により各種演出動作の制御を実行する。これは主制御基板400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、サブ基板360にて実行するものである。前述の通り主制御基板400から出力された各種コマンドは、一旦、サブ基板360（詳細には、RAM）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）としてサブ基板360（詳細には、ROM）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。

【0617】

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）、賞球の払い出しを知らせる演出（払出演出、なお、払い出し個数までを知らせる態様でもよい）などがある。

【0618】

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

10

20

30

40

50

、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。

【0619】

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

10

【0620】

また、連続演出態様としては、通常ゲーム中、ＢＢゲーム、ＲＢゲーム、サービスゲーム等の遊技状態に対応したものがある。これらは、遊技状態がどのようになっているかを明確にするものであり、遊技者はこれらの演出（連続演出）が行われることにより、現在の遊技状態が通常ゲーム中であるのか、ＢＢゲーム中であるのか、といった区別を付けることが容易となる。

【0621】

そして、サービスゲーム回数の少ないサービスゲーム中は、開始から終了まで、その旨を遊技者が認識できるよう連続演出を実行させる。例えば、サービスゲームの回数をカウントする表示や、規定回数に近づくにつれて危機感迫る効果音を発生させることなどである。このようにすると、遊技者はサービス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。

20

【0622】

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

30

【0623】

以上の演出態様は、演出表示装置１５による画像の表示や、スピーカ１３０等による効果音の発生、ＬＥＤ装飾等による発光や点灯等、として実行させることができる。このような演出態様は、遊技者が長い時間ゲームを続けている場合など、退屈な印象を与えづることができるものである。なお、演出態様は、演出表示装置１５、スピーカ１３０、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、演出表示装置１５に代えて、ＥＬディスプレイ（Electroluminescence Display）や、ドットＬＥＤを用いてもよい。さらに、キャラクタを模した人形や、可動可能な模型等や、サイドリール（例えば、各リールとは別の位置に配され、演出の一環として遊技者の操作に因らずにその始動と停止を実行するもの）や、あるいは、ランプなどの照明（例えば、回転灯に代表される回転可能なライト等）を設けて各種演出を実行させるものとしてもよい。このような方法をとれば、液晶表示等を用いずとも遊技者を十分に楽しませることが可能である。

40

【0624】

[ステージ演出およびステージ移行制御]

次に、演出表示装置１５の略全面に表示されるメイン画像（動画を含む。）を少なくとも用いたステージ演出およびステージ移行制御について、図７５および図７６を参照して説明する。図７５は、各ステージにおける演出画像の一例を示す図であり、（ａ）が第１ステージの演出画像の一例を示す図、（ｂ）が第２ステージの演出画像の一例を示す図、（ｃ）が第３ステージの演出画像の一例を示す図、（ｄ）が第４ステージの演出画像の一

50

例を示す図、である。図 7 6 は、特別ステージの演出画像の一例を示す図である。なお、以下のステージ演出およびステージ移行制御は、サブ基板 3 6 0（詳細には、周辺制御 CPU および VDP）によって実行される。

【0625】

本実施形態の球投入回胴マシン 1 では、あらかじめ複数の「ステージ」が設けられており、ステージ移行条件の成立を契機として何れかの「ステージ」に移行して、当該「ステージ」に固有のステージ演出が実行される。そして、各「ステージ」では、固有のステージ演出として、当該「ステージ」に特有のモチーフを表したメイン画像（動画を含む。）が表示制御されるとともに、併せて演出内容に対応した所定の音声あるいは効果音が出力される。

10

【0626】

詳細には、図 7 5 に示すように、球投入回胴マシン 1 の演出表示装置 1 5 では、第 1 ステージ、第 2 ステージ、第 3 ステージ、第 4 ステージ、特別ステージの計 5 ステージが用意されている。そして、ボーナスゲーム（BB ゲーム、RB ゲーム）を除く遊技状態時（すなわち、通常ゲームおよびサービスゲーム）には、第 1 ～ 第 4 ステージおよび特別ステージのうちいずれかの「ステージ」に移行する。そして、図 7 5（a）～（d）および図 7 6 に示すように、演出表示装置 1 5 では当該「ステージ」に対応するステージ演出に固有の演出画像が表示される。

【0627】

また、各「ステージ」で実行されるステージ演出では、当該「ステージ」に固有のモチーフによってキャラクタの動作や背景などが様々に異なっている。例えば、図 7 5（a）に示す「第 1 ステージ」では、キャラクタが店舗内で着座している状態が表された演出画像が表示される。図 7 5（b）に示す「第 2 ステージ」では、キャラクタが昼間に歩道を歩いている状態が表された演出画像が表示される。図 7 5（c）に示す「第 3 ステージ」では、キャラクタが昼間にバイクを低速で走らせる状態が表された演出画像が表示される。図 7 5（d）に示す「第 4 ステージ」では、キャラクタが夜間にバイクを高速で走らせる状態が表された演出画像が表示される。図 7 6 に示す「特別ステージ」では、キャラクタが朝方にバイクを最高速で走らせる状態が表された演出画像が表示される。

20

【0628】

ここで、特別ステージは、内部的に第 2 サービスゲームが行われていることが確定するステージである。つまり、演出表示装置 1 5 にて特別ステージの演出が行われると、ゲームの進行に応じて遊技者が保有する遊技球が増加するので、ボーナスゲームほどではないものの遊技者にとって利益度が高いゲームが行われることとなる。このように、特別ステージでは、保有する遊技球を増やしながらかゲームを行うことができるので、遊技者は、特別ステージにステージ移行することを願望しながら遊技を行うこととなる。

30

【0629】

そして、上記の計 5 つの「ステージ」は、球投入回胴マシン 1 の内部的な遊技状態（通常ゲームおよび各サービスゲーム）に依存するように、ステージ移行条件の成立を契機に移行制御される。すなわち、内部的な遊技状態が特別ステージに移行する期待度が、各「ステージ」に応じて異なるように、所定条件の成立を契機に「ステージ」が移行制御される。具体的には、内部的な遊技状態が特別ステージに移行する期待度が、第 1 ステージが最も小さく、第 1 ステージよりも第 2 ステージが大きく、第 2 ステージよりも第 3 ステージが大きく、第 3 ステージよりも第 4 ステージが大きくなるように「ステージ」が移行制御される。つまり、キャラクタの動作が激しくバイクの速度が速いことを示す「ステージ」であるほど、内部的な遊技状態が特別ステージに移行する期待度が大きくなっている。また、特別ステージに移行する期待度を遊技者が容易に把握できるように、演出表示装置 1 5 に表示される の数により期待度が表わされている（図 7 5（a）～（d）参照）。なお、図 7 5 では、便宜上、演出表示装置 1 5 の外側に表示されている。

40

【0630】

以下では、本実施形態に係る球投入回胴マシン 1 で行われるステージ移行制御を、より

50

具体的かつ詳細に説明する。

【0631】

まず、ボーナスゲーム（ＢＢゲーム，ＲＢゲーム）を除いて、遊技者に最も有利な遊技状態は、先述したように、ハズレとなる確率が最も低く且つ第１サービスゲームに移行することのない第２サービスゲームである。所定期間（５０Ｇ）の間に遊技球を増加させながら次のボーナスへの当選を狙うことができるからである。そこで、内部的な遊技状態が第２サービスゲームに移行するに際して演出画像も特別ステージに移行し、図７６に示すような演出画像が表示される。

【0632】

詳細には、第２サービスゲームへの移行条件は、内部的にボーナスが成立している場合を除き、所定遊技状態（通常状態，第３サービスゲーム，第４サービスゲーム）でベル２に当選することである。そのため、原則として上記所定遊技状態でベル２に当選したのちは、第２サービスゲームが終了するまで「特別ステージ」のステージ演出が継続して実行される。この「特別ステージ」のステージ演出によって、遊技者は第２サービスゲームに移行したことを明確に把握できるとともに、第２サービスゲームという遊技者に極めて有利な状態で遊技を楽しむことができる。

10

【0633】

また、ボーナスゲーム（ＢＢゲーム，ＲＢゲーム）を除く遊技状態のうちで、第２サービスゲームへ移行する可能性がある遊技状態（言い換えれば、第２サービスゲームへ移行する期待度が高い遊技状態）は、第３サービスゲームおよび第４サービスゲームである。内部的な遊技状態が第３サービスゲームおよび第４サービスゲームのいずれかに制御されているときは、ステージ状態が「第４ステージ」に制御されて、図７５（ｄ）に示すような演出画像が表示される。

20

【0634】

詳細には、第３サービスゲームへの移行条件はＢＢゲームの終了であるため、ＢＢゲームが終了したのちは第３サービスゲームが終了するまで「第４ステージ」のステージ演出が継続して実行される。同様に、第４サービスゲームへの移行条件はＲＢゲームの終了であるため、ＲＢゲームが終了したのちは、第４サービスゲームが終了するまで「第４ステージ」のステージ演出が継続して実行される。

【0635】

この「第４ステージ」のステージ演出によって、第２サービスゲームに移行する期待度が高い遊技状態に移行することを明確に把握できるとともに、第３サービスゲームまたは第４サービスゲームという遊技者に比較的有利な状態で遊技を楽しむことができる。さらに、遊技者は、ボーナスゲーム（ＢＢゲーム，ＲＢゲーム）の終了後にも、第２サービスゲームに移行する期待度が高いことを了知して、興味が低下しがちなボーナスゲーム終了後も期待感を維持しながら遊技を楽しむことができる。これにより、ボーナスゲームが終了したとしても、遊技を続行する意欲が失われる虞を軽減することができ、興味の低下を抑制できる。

30

【0636】

ところで、通常ゲームも、第３サービスゲームおよび第４サービスゲームと同様に、第２サービスゲームへ移行する可能性がある遊技状態である。そこで、内部的な遊技状態が通常ゲームに制御されているときも、ステージ状態が「第４ステージ」に制御されうる。例えば、第２サービスゲームの終了後は通常ゲームに移行するため、第２サービスゲームが終了したのちは通常ゲームが終了するまで「第４ステージ」のステージ演出が継続して実行される。この「第４ステージ」のステージ演出によって、遊技者は第２サービスゲームに移行する期待度が高いことを了知して、第２サービスゲームが終了しても再度第２サービスゲームに戻るのではないかと期待感を維持しながら遊技を楽しむことができる。

40

【0637】

すなわち、図７５（ａ）～（ｄ）に示す各「ステージ」のうちで、遊技状態が所定の遊

50

技状態（通常ゲーム，第3サービスゲーム，第4サービスゲーム）に制御されているときは、ベル2図柄が揃うと第2サービスゲームが必ず付与されることを示す「第4ステージ」（図75（d）参照）を表示可能である。言い換えると、「第4ステージ」が表示されているときは、ベル2図柄が揃うと第2サービスゲームが必ず付与されるため、内部的な遊技状態が所定の遊技状態に制御されていることが確定する。なお、この「第4ステージ」には、他のステージとは異なり所謂ガセ表示は存在せず、ベル2図柄が揃うと第2サービスゲームが必ず付与される特別な確定演出として機能する。

【0638】

そして、ステージ状態が「第4ステージ」に制御されているときに、先述のようにベル2図柄が揃うと「特別ステージ」に移行する一方で、以下の条件成立に応じて第1～第3 10
ステージへの移行（ステージ降格）が実行される。詳細には、ステージ状態が「第4ステージ」に制御され、且つ、遊技状態が通常ゲームまたは第4サービスゲームに制御されているとき、すなわち、

- ・第2サービスゲームが終了して通常ゲームに移行し、当該通常ゲームで「第4ステージ」のステージ演出がおこなわれているとき
- ・第3サービスゲームまたは第4サービスゲームで所定のサービスゲーム回数が実行されて当該サービスゲームが終了し、その後に移行した通常ゲームで「第4ステージ」のステージ演出がそのまま行なわれているとき
- ・RBゲームが終了して第4サービスゲームが行われているとき

に、サービス役2図柄が揃って内部的な遊技状態が第1サービスゲームに制御されると、 20
「第1ステージ」～「第3ステージ」のいずれかへのステージ移行制御（ステージ降格）が行なわれる。なお、複数ある下位ステージのうちのいずれに降格するかは、後述するステージ移行抽選の結果に応じて決定される。ただし、上述したとおり、サービス役2が揃ったとしても、稀にBBまたはRBに当選している場合がある。

【0639】

なお、本実施形態の球投入回胴マシン1は、遊技者の顔の略正面となる位置に演出表示装置15が配置されており、この演出表示装置15の上方に図柄変動表示装置13が配置されている。しかも、演出表示装置15の表示領域は図柄変動表示装置13よりも大きい 30
ため、遊技者が無理のない姿勢で遊技を行うとき、遊技者は、演出表示装置15に表示される画像を容易に見ることができる。一方、遊技者が無理のない姿勢で遊技を行うとき、遊技者は、図柄変動表示装置13に表示される画像を見ることが、演出表示装置15に表示される画像を見ることよりも困難となる。これにより、遊技者は、図柄変動表示装置13を視ながら遊技を行うといった意識がない限り、遊技中、演出表示装置15に表示される演出画像を注視することとなる。これは、演出表示装置15が遊技中における遊技者の注視領域内に配置されている一方で、図柄変動表示装置13が遊技中における遊技者の注視領域外に配置されていることを意味する。

【0640】

これにより、目押しに自信を持っている上級者は、図柄変動表示装置13を見ながら遊技を行うことが多くなる一方で、目押しよりも演出に面白みを見出している遊技者は、演出表示装置15に表示される演出画像を見ながら遊技を行うことが多くなる。 40

【0641】

ところで、本球投入回胴マシン1では、当選役としてボーナスと重複しない全ての小役およびハズレのいずれかに当選したときに、演出表示装置15において複数のゲームにわたって行われる連続演出態様を行なうか否かを抽選している（連続演出抽選）。そして、連続演出抽選に当選したときは、演出表示装置15に連続演出態様を表示する。この連続演出態様では、複数のゲームにわたって行われる一連の演出であるにも拘らず、当該一連の演出の結果としてボーナスに当選しなかったことが導出される（いわゆる、連続演出失敗）。ただし、このとき、連続演出に失敗したとしても、特別ステージに移行する可能性があり、一度の連続演出でダブルの期待感を遊技者に与えるようにされている。また、連続演出失敗により一旦は遊技者を落胆させたにも拘らずその後特別ステージに移行させ 50

ることで、その際に遊技者に与える喜びが大きなものとなり、興趣の低下を抑制できる。

【0642】

また、連続演出抽選に当選しなかったときは、1回のゲームのみで完結する単発演出態様を表示する。一方、ボーナス（単独当選役および共有当選役を含む）に当選した場合は、連続演出抽選に拘らず、常に複数のゲームにわたって行われる一連の演出の結果としてボーナスに当選したことが導出される連続演出態様を表示する（いわゆる、連続演出成功）。

【0643】

なお、当選役として小役に当選したときのほうが、当選役としてハズレに当選したときよりも、連続演出抽選に当選しやすい（すなわち、連続演出態様が実行されやすい）ことが望ましい。これにより、ハズレよりも小役のほうに、連続演出態様の結果としてボーナス当選が告知されるという遊技者の期待度を大きくすることができる。また、小役間においても、ボーナスとの重複割合が高い小役ほど連続演出抽選に当選しやすいことが望ましい。これにより、ボーナス重複割合が低い小役（例えば、ベル）よりもボーナス重複割合が低い小役（例えば、チェリー）のほうに、連続演出態様の結果としてボーナス当選が告知されるという遊技者の期待度を大きくすることができる。

10

【0644】

また、本球投入回胴マシン1では、当選役としてボーナスと重複しない全ての小役およびハズレのいずれかに当選したときに、演出表示装置15において連続演出態様を行なった場合に、当該連続演出態様を行なったのちに移行する「ステージ」を決定するための抽選を行なっている（ステージ移行抽選）。つまり、先述の連続演出態様は、ステージ移行制御を行なう契機となっており、連続演出態様が行なわれたのちにいずれの「ステージ」に移行するかは、ステージ移行抽選によって決定される。

20

【0645】

ところで、先述したようにサービス役2図柄が揃って内部的な遊技状態が第1サービスゲームに降格した場合は、連続演出抽選に拘らず常に連続演出態様を表示する。そして、「第4ステージ」から「第1ステージ」～「第3ステージ」のいずれに移行するかは、ステージ移行抽選によって決定されることになる。そして、内部的な遊技状態が第1サービスゲームに制御されている間は、連続演出態様が実行されることを契機として「第1ステージ」～「第3ステージ」のいずれかにその都度移行制御されることとなる（もちろん、連続演出態様が行なわれたのちも同ステージがそのまま維持される場合も有りうる）。

30

【0646】

なお、内部的な遊技状態が第1サービスゲームに制御されているとき、サービスゲーム回数が当該サービスゲームの終了条件となる所定回数（250回）に近づくほど、連続演出抽選に当選しやすい（すなわち、連続演出態様が実行されやすい）。さらに、ステージ移行抽選でより上位のステージが移行先として選択されやすい。具体的には、「第1ステージ」よりも上位の「第2ステージ」が選択されやすく、且つ、「第2ステージ」よりも上位の「第3ステージ」が選択されやすい。

【0647】

これに加えて、第1サービスゲームのサービスゲーム回数が所定回数（250回）に達したことに基づいて、当該第1サービスゲームが終了して通常ゲームに移行すると、連続演出抽選にさらに当選しやすくなるとともに、ステージ移行抽選でさらに上位のステージが移行先として選択されやすくなる。具体的には、「第1ステージ」～「第3ステージ」よりもさらに上位の「第4ステージ」が選択されやすい。

40

【0648】

これにより、「第4ステージ」から下位ステージに降格したのちに、連続演出態様が比較的頻繁に実行されたり、連続演出態様が実行されたのちに比較的上位の「ステージ」に移行する割合が高くなったりすると、遊技者に不利な第1サービスゲームの終了が近いことや第1サービスゲームが終了していることを察知可能とすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。また、途中から遊技をはじめた遊技者に、内部的な遊技状態

50

を推測する手がかりを与えることができ、複数の球投入回胴マシン 1 から遊技する台を選ぶ楽しみを増大させることができる。

【0649】

なお、先述したボーナスゲーム後の「第 4 ステージ」および第 2 サービスゲーム後の「第 4 ステージ」では、原則としてサービス役 2 図柄が揃わない限りは、ステージ移行抽選では「第 4 ステージ」のみが選択される。そのため、サービス役 2 図柄が揃わない限りは、連続演出態様が実行されたのちは「第 4 ステージ」によるステージ演出が継続して実行されることとなる。なお、当該「第 4 ステージ」では、ステージ移行抽選を行なわないようにすることで、連続演出態様が実行されたのちは常に「第 4 ステージ」が維持されるようにしてもよい。

10

【0650】

以上説明したように、本球投入回胴マシン 1 で実行されるステージ演出およびステージ移行制御によれば、複数の「ステージ」ごとに内部的な遊技状態が遊技者に有利なものである期待度（具体的には、遊技者に最も有利な第 2 サービスゲームへ突入する期待度）が大きくなっており、所定条件の成立に応じて各「ステージ」が移行制御される。そのため、各「ステージ」ごとにステージ演出および期待度を異ならせて遊技性に変化をもたらせるとともに、上位の「ステージ」の昇格や下位の「ステージ」への降格に遊技者を一喜一憂させて、ボーナスゲーム以外の遊技状態における遊技の単調さを解消することができる。

【0651】

20

また、上記のステージ移行制御は、連続演出失敗時に行なわれるようにしたため、連続演出態様の結果としてボーナス当選が導出されなかった場合も、当該連続演出態様ののちに移行する「ステージ」に期待することができ、連続演出態様に対する遊技者の関心を集中させて興趣の低下を抑制することができる。

【0652】

ところで、従来のスロットマシンでは、ボーナスゲームの終了後、または、特定条件が成立すると（例えば、リールの有効ライン上に特定の図柄組み合わせ（出目）が停止表示されると）、再遊技役に当選しやすい遊技者に有利な遊技状態（いわゆる、RT 状態）が所定のゲーム回数（例えば、50 回）付与されることが知られている。しかし、これは、あくまでボーナスへの当選を前提とした付加的な特典として付与されるものであり、ゲームの進行の妨げを防止するものではない。即ち、従来のスロットマシンでは、1 ゲームを実行するために必要なメダル枚数は最大でも 3 枚であるため、メダル投入に起因するゲームの進行が妨げられるといった虞は少ない。一方、本実施形態の球投入回胴マシン 1 では、多量の遊技球（最大で 15 球）が遊技球取込装置 19 から取り込まれるため、多量の遊技球の取り込みに時間を要してしまい、その結果、ゲームの進行が遅延するのである。

30

【0653】

また、本球投入回胴マシン 1 では、遊技状態の基本的な流れとして、少なくとも第 1 サービスゲームにて遊技の進行に応じて所定回数のゲームが行なわれると、遊技状態が通常ゲームに制御される。そして、遊技状態が通常ゲームに制御されているときに特定条件が成立すると（具体的には、ベル 2 図柄が揃うと）、遊技状態が第 2 サービスゲームに制御される（言い換えると、第 2 サービスゲームが付与される）。その結果、遊技状態が遊技者に不利な第 1 サービスゲームに移行したとしても、遊技の進行に応じて第 1 サービスゲームから第 2 サービスゲームに遊技状態が移行する度合いが高まることとなる。さらに、ボーナスゲーム（BB ゲーム、RB ゲーム）が付与されるまでは、第 1 サービスゲームと通常ゲームとが繰り返される態様で遊技の進行が制御されることとなり、ほぼ周期的に通常ゲームから第 2 サービスゲームが付与されうることとなる。

40

【0654】

つまり、本球投入回胴マシン 1 は、内部抽選の結果に応じて付与される特別特典として第 1 の特典（ボーナスゲーム）および第 2 の特典（第 2 サービスゲーム）を有している。そして、所定の遊技状態（通常ゲーム、第 3 サービスゲーム、第 3 サービスゲーム）では

50

、第1の特典および第2の特典のいずれかを選択的に付与可能であるため、常に両特典への期待感を維持しつつ遊技を行うことができる。一方、特定の遊技状態（第1サービスゲーム、第2サービスゲーム）では、第1の特典のみを付与可能であるため、第2の特典への期待感をもてずに遊技者の興味が低下しがちとなるおそれがあるところ、周期的に第2の特典が付与される通常ゲームに制御されるため、全ての遊技状態において興味を維持できる遊技性を有している。

【0655】

なお、第2の特典（第2サービスゲーム）が、第1の特典（ボーナスゲーム）と同様に、複数ゲームに亘って遊技者に極めて有利な特別特典の一種であることを遊技者に認識させるべく、これらの特別特典の付与が開始されると演出表示装置15に通常の「ステージ」とは異なる演出が表示される。具体的には、ボーナスゲームが開始されると、演出表示装置15にボーナスゲームが付与される遊技者を祝福する第1特典演出（従来のボーナス演出と同様）を表示し、第2サービスゲームが開始されると、演出表示装置15に第2サービスゲームが付与される遊技者を祝福する第2特典演出（図76に示す「特別ステージ」）を表示する。

【0656】

そして、演出表示装置15に表示される「ステージ」によって、第2の特典（第2サービスゲーム）が付与される期待度を遊技者が把握できるようにするとともに、第2サービスゲームが付与される期待度が最も高い「第4ステージ」（図75（d）参照）に移行する可能性が前兆予告される。これにより、遊技の進行に応じて適宜移行する「ステージ」を楽しめるのみならず、「ステージ」の移行態様によって「第4ステージ」に移行するタイミング（ひいては、第2サービスゲームが付与される「特別ステージ」に移行するタイミング）を測る楽しみが生じる。特に、「第4ステージ」に移行すると、ベル2図柄が揃えば必ず第2サービスゲームが付与されることを遊技者は察知することから、第2サービスゲームに対する期待が増大し興味が著しく増加する。

【0657】

特に、演出表示装置15に期待度が低い「第1～第3ステージ」（図75（a）～（c）参照）が表示されているうちは、ベル2図柄が揃っても第2サービスゲームが付与されない、あるいは、ベル2図柄が揃っても第2サービスゲームが付与されとは限らないが、「第1～第3ステージ」から第2サービスゲームへの期待度が段階的にステップアップして最終的に「第4ステージ」に移行すると、ベル2図柄が揃えば第2サービスゲームが付与されることを遊技者は察知することから、第2サービスゲームに対する期待が増大し興味が著しく増加する。

【0658】

このように、演出表示装置15に「ステージ」が表示されているときは、常に第1の特典（ボーナスゲーム）への期待感を抱けるとともに、第2の特典（第2サービスゲーム）が周期的に付与されるようにし、さらに「ステージ」が第2サービスゲームの付与期待度が高いものへの適宜変化していくことで、遊技の進行に応じて遊技者の興味が徐々に向上することとなる。さらに、演出表示装置15に「第4ステージ」が表示されるに至ると、ベル2図柄が揃えば第2サービスゲームの付与が確実となるため、遊技者の興味が一気に高まるとともに、「もしかしたら単なるガセ演出かもしれない」という遊技者の不安を排除して、遊技者が安心して遊技を楽しむことができる。

【0659】

さらには、「特別ステージ」（図76参照）が表示されているときは、第2サービスゲームによって遊技球を漸増させながらゲームを楽しむことができることに加え、「特別ステージ」が終了したのちも「第4ステージ」（図75（d）参照）が表示されるため、遊技者はベル2図柄が揃うと再度第2サービスゲームが確実に付与されることを把握できる。そして、「第4ステージ」と「特別ステージ」とが交互に表示されることで、遊技者の興味や興奮が途切れることなく遊技が進行することとなる。ひいては、「第4ステージ」および「特別ステージ」のループ表示の実行回数（つまり、通常ゲームと第2サービスゲ

ームのループ回数)によっては、ボーナス役に当選しない状態が長引いたとしても、1回のボーナスゲームよりも多量の遊技球を獲得することが可能となり、1回のボーナスゲーム以上の価値を奏することがあるため、遊技者の興趣を一層向上させることができる。

【0660】

[特別ステージにおける残りサービスゲーム回数表示]

次に、図76を参照して、特別ステージにおける残りサービスゲーム回数表示について説明する。先述したように、図76は特別ステージの演出画像の一例を示す図であって、(a)が特別ステージの開始直後の演出画像を示す図であり、(b)が特別ステージの開始から所定数ゲーム行なわれたのちの演出画像を示す図である。本実施形態では、複数のサービスゲームのうちで遊技者に最も有利な「第2サービスゲーム」では、図76に示す「特別ステージ」のステージにおいて残りのサービスゲーム回数を表示する。

10

【0661】

より詳細には、先述したように、第2サービスゲームへの移行条件が成立して内部的な遊技状態が第2サービスゲームに移行した場合は、連続演出態様が実行されたのちにステージ状態が「特別ステージ」に移行する。そして、ステージ状態が「特別ステージ」に移行したのち所定ゲーム数が実行されるまでは、演出表示装置15に「残り??ゲーム」のように、残りの第2サービスゲーム回数が不明である旨が表示される(図76(a)参照)。つまり、演出表示装置15に残りのサービスゲーム回数を表示するための表示領域は設けられるものの、具体的な残りのサービスゲーム回数は明示しない状態となる。

【0662】

20

そして、第2サービスゲームに移行したのち、当該サービスゲームが所定ゲーム数(ここでは、20ゲーム)だけ実行されると、演出表示装置15に「残り30ゲーム」のように、残りのサービスゲーム回数が表示される(図76(b)参照)。その後は、1ゲームが実行されるごとに、残りのサービスゲーム回数が「1」減算されて表示される。例えば、残りのサービスゲーム回数として「残り30ゲーム」が表示された状態で1ゲームが実行されると、残りのサービスゲーム回数として「残り29ゲーム」に減算表示される。

【0663】

これにより、遊技者は、「特別ステージ」(すなわち、第2サービスゲーム)が残り何ゲームの間継続されるかを明確に把握することができ、「特別ステージ」が突然終了することなく安心して遊技を楽しむことができる。さらに、残りサービスゲーム回数が減算表示されることで、残りサービスゲーム回数が少なくなるほど、早くボーナスに当選して欲しいという遊技者の欲求をかき立てることができ、サービスゲーム中の遊技の興趣を一層向上させることができる。

30

【0664】

ところで、「特別ステージ」(すなわち、第2サービスゲーム)は、ボーナスを除いて遊技者に最も有利な遊技状態であるため、かかる状態への移行に際しては連続演出抽選において特別な連続演出態様(以下、特別ステージ移行演出と呼ぶ)が選択される。すなわち、この特別ステージ移行演出は「特別ステージ」へ移行する期待度が極めて高いことを示唆する演出であるため、かかる特別ステージ移行演出を実行することで遊技者を歓喜させて興趣を一層向上させている。

40

【0665】

具体的には、この特別ステージ移行演出では、数ゲーム間に亘る一連の演出において、まず最初のゲームで特定のキャラクタが「XXが見えるよ」と発言する演出を行なう。そして、後続するゲーム(次ゲームのほか、数回後のゲームでもよい)で、「XX」という対象物が表示されると第2サービスゲームへの昇格が確定し、さらに次ゲームから「特別ステージ」が開始される。一方、後続するゲームで「XX」という対象物が表示されない場合は第2サービスゲームへ昇格せず、次ゲームからステージ移行抽選で選択された他のステージが開始される。

【0666】

なお、実際には、特別ステージ移行演出が開始された時点でベル2図柄が揃っていれば

50

、次ゲームから第2サービスゲームが開始されるため、特別ステージ移行演出中も内部的には第2サービスゲームが既に実行されることになり、当該特別ステージ移行演出では必ず「XX」という対象物が表示されて「特別ステージ」に移行する。逆に言えば、特別ステージ移行演出が開始された時点でベル2図柄が揃っていなければ、内部的な遊技状態に変化が生じることなく、特別ステージ移行演出では「XX」という対象物が表示されず「特別ステージ」に移行することもない。つまり、遊技者は特別ステージ移行演出を参照しなくても、図柄表示窓14でベル2図柄が揃っているか否かで「特別ステージ」に移行するか否かを判別可能となる。

【0667】

この点、本実施形態の球投入回胴マシン1は、上述したとおり、図柄変動表示装置13が遊技者によって注視され難い構成、および、図柄表示窓14に表示される当選役図柄を把握しがたい構成、などを具備している。そのため、遊技者の関心は専ら演出表示装置15に表示される演出画像に集中し、ベル2図柄が揃ったか否かで「特別ステージ」に移行するか否かを判別することが困難となっている。その分、演出表示装置15で実行される特別ステージ移行演出によって、ベル2図柄が揃うという単なる出目以上にインパクトがある態様で、「特別ステージ」に移行するか否かを導出することができ、遊技者を一層ハラハラドキドキさせることができる。

【0668】

このように、「特別ステージ」に移行すると即座に残りのサービスゲーム回数を明示するのではなく、所定ゲーム数の実行後に残りのサービスゲーム回数を明示するようにしたのは、以下の理由による。

【0669】

すなわち、先述したように、所定遊技状態で第2ベル図柄が揃うと次ゲームから第2サービスゲームが開始されるところ、「特別ステージ」へは数ゲーム（例えば3ゲーム）に亘って実行される連続演出態様を経由したのちに移行するため、第2サービスゲームが開始されるタイミングと「特別ステージ」が開始されるタイミングとには若干のズレ（タイムラグ）が生じる。そのため、「特別ステージ」が開始されると同時に残りのサービスゲーム回数を表示すると、第2サービスゲームの終了条件であるサービスゲーム回数「50回」ではなく、連続演出態様において実行される第2サービスゲーム回数（すなわち3ゲーム）を除いた「47回」となる。

【0670】

一方、遊技者からすれば、「特別ステージ」に移行すると同時に第2サービスゲームが開始されると認識するのが通常である。その結果、「特別ステージ」が開始されると同時に表示される残りサービスゲーム回数が、本来の残りサービスゲーム回数「50回」よりも少ない「47回」として表示されると、第2サービスゲームを3回分逸失したように感じて多大な損失感を抱くとともに興味が低下する問題がある。また、「47回」といった中途半端な残りサービスゲーム回数が表示されると、球投入回胴マシン1において不正な処理がなされているのではないかという疑念を遊技者に抱かしえない。さらに、連続演出抽選の結果に応じて連続演出態様に要するゲーム数が毎回変化する場合は、「特別ステージ」に移行するごとに毎回異なる残りサービスゲーム回数が初期値として表示されることになり、上記の遊技者の損失感や疑念をさらに増長してしまう。

【0671】

そこで、本実施形態の球投入回胴マシン1では、「特別ステージ」に移行するタイミングに拘らず（言い換えれば、連続演出態様に要するゲーム数に拘らず）、第2サービスゲームに移行したのち所定ゲーム数が実行されてから残りサービスゲーム回数を明示するようにした。これにより、「特別ステージ」に移行するタイミングが可変的であっても（言い換えれば、連続演出態様に要するゲーム数がその都度変化しても）、それらに影響することなく「特別ステージ」に移行するごとに、同一の残りサービスゲーム回数（ここでは、30回）を初期値として表示することができる。しかも、計数単位として自然な数値（具体的には、5の倍数や10の倍数など）である「30回」を、残りサービスゲーム回

10

20

30

40

50

数として表示することができる。

【0672】

これにより、遊技者が残りサービスゲーム回数に対して上記のような損失感や疑念を抱くことなく、安心して遊技を楽しむことができる。むしろ、「特別ステージ」に移行したのちに、当初は明示していなかった残りサービスゲーム回数を所定ゲーム数が消化されてから明示することで、「特別ステージ」（残りサービスゲーム回数）があたかも所定回数分（ここでは、30回分）延長されたかのような印象を与えることができ、遊技者を喜ばせて興趣の低下を抑制することができる。

【0673】

さらに、最大ゲーム数が予め設定されている第2サービスゲームにおいて最大残りゲーム数が表示可能である場合に、当該第2サービスゲームの最大ゲーム数が予め設定されているにも拘らず、第2サービスゲームに移行した際に第2サービスゲームの残りゲーム数を表示することなく、残りゲーム数が不明である旨を表示することによって、上述の効果の他、残りゲーム数が予め設定されているのではなくいかにも可変であるといった印象を与える効果もある。

【0674】

なお、第2サービスゲーム中にBBおよびRBのいずれにも当選することなく50ゲームが行われたとき、当該第2サービスゲームが終了して通常ゲームとなり、演出表示装置15では第4ステージの演出画像が表示される。そして、この通常ゲームにおいて、サービス役2よりも先にベル2に当選すると、再び内部的に第2サービスゲームに移行すると共に、演出ステージも、連続演出態様を経由して再び特別ステージに移行する。

【0675】

このように、第2サービスゲーム中にBBおよびRBのいずれにも当選することなく50ゲームが行われて当該第2サービスゲームが終了したとしても、第1サービスゲームのような遊技者に不利なサービスゲームに移行するのではなく、再び第2サービスゲームに移行しうる通常ゲームに移行するので、遊技を続行する意欲が失われる虞が軽減され、興趣の低下を抑制できる。

【0676】

[ベット数表示メータおよびボーナス期待度表示メータ]

次に、各ステージにて演出表示装置15の略前面に表示されるベット数表示メータおよびボーナス期待度表示メータについて、図77および図78を参照して説明する。図77は、ベット数表示メータを示す図であり、図78は、ボーナス期待度表示メータを示す図である。なお、ベット数表示メータおよびボーナス期待度表示メータは、いずれも、演出表示装置15の全領域に表示されることなく、一部の領域（左下領域）にのみ表示される（図76（a）、（b）参照）。

【0677】

図77（a）に示されるように、ゲーム終了後等のベット数がゼロであるとき、ベット数表示メータでは針がゼロを指している。そして、1ベットボタン8を1回操作したとき、または、遊技球を5個投入すると、図77（b）に示されるように、ベット数表示メータの針が1を指す。さらに1ベットボタン8を1回操作したり遊技球を5個投入したりすると、図77（c）に示されるように、ベット数表示メータの針が2を指す。同様にさらに1ベットボタン8を1回操作したり遊技球を5個投入したりすると、図77（d）に示されるように、ベット数表示メータの針が3を指す。そして、ベット数表示メータの針が3を指すと、「READY」の文字が表示される。これにより、遊技者は、ゲームを開始することができる状態となったことを把握できる。そして、スタートレバー9を操作すると、図77（e）に示されるように、「GO」の文字が表示される。これにより、遊技者は、実際にゲームが開始されたことを把握できる。

【0678】

なお、ベット数がゼロであるときに遊技者がMAXベットボタン7を操作すると、図77（b）および図77（c）の過程を経ることなく、ベット数がゼロであることを示す態

様（図 77（a））からベット数が 3 であることを示す態様（図 77（d））に変化する。

【0679】

ところで、本実施形態では、上述したとおり、サービス役図柄または小役図柄が揃ったとき、賞球の払い出し個数が多いほど BB または RB に重複して当選している期待感が高い。そこで、本実施形態の球投入回胴マシン 1 では、サービス役図柄または小役図柄が揃ったときに、賞球の払い出し個数を表示することで、ボーナスに当選している期待度を遊技者の視覚に訴えている。

【0680】

具体的には、図 78 に示されるように、当選役図柄が有効ライン上に揃うと、当該当選役図柄に対応する賞球が払い出されると共に、当該払い出された賞球個数がボーナス期待度表示メータに表示される。このボーナス期待度表示メータの目盛りには、「再（サービス役としての次ゲームを再び実行できることを意味する）」、「25（ベルの払い出し個数に相当）」、「45（スイカの払い出し個数に相当）」、「60（チェリーの払い出し個数に相当）」および「V」、の順で期待度小から期待度大に向けて表示されている。

【0681】

そして、サービス役（サービス役 1、サービス役 2）に当選してサービス役図柄が揃うと、図 78（a）に示すようにボーナス期待度表示メータの針が「再」の近傍を示すと共に、「再」の文字が表示される。これにより、サービス役 1 およびサービス役 2 のいずれ揃ったとしても、サービスゲームを示すシンボルとしての「再」の文字が表示されるので、遊技者は、サービス役 1 が揃ったのかサービス役 2 が揃ったのか把握することが困難となる。同様に、ベル（ベル 1、ベル 2）に当選してベル図柄が揃うと、図 78（b）に示すようにボーナス期待度表示メータの針が「25」の近傍を示すと共に、賞球払い出し個数に相当する「25」およびベルの絵が表示される。これにより、ベル 1 およびベル 2 のいずれ揃ったとしても、ベルを示すシンボルとしてのベルの絵が表示されるので遊技者は、ベル 1 が揃ったのかベル 2 が揃ったのか把握することが困難となる。また、スイカに当選してスイカ図柄が揃うと、図 78（c）に示すようにボーナス期待度表示メータの針が「45」の近傍を示すと共に、賞球払い出し個数に相当する「45」およびスイカの絵が表示される。さらに、チェリーに当選してチェリー図柄が揃うと、図 78（d）に示すようにボーナス期待度表示メータの針が「60」の近傍を示すと共に、賞球払い出し個数に相当する「60」およびチェリーの絵が表示される。また、BB または RB に当選して BB 図柄または RB 図柄が揃うと、図 78（e）に示すようにボーナス期待度表示メータの針が振り切れるように「V」を示し、BB ゲームまたは RB ゲームが開始される。なお、BB 図柄または RB 図柄が揃ったとしても賞球の払い出し個数はゼロであるものの、その後遊技者に付与されるゲームの価値が大きいことから、ボーナス期待度表示メータの針が振り切れるように「V」を示すようにしている。

【0682】

このように、サービス役図柄または小役図柄が揃ったときに、賞として払い出される遊技球の個数（サービス役図柄が揃ったときは賞としての賞球の払い出しがないのでゼロ個と解する）に比例してボーナス期待度表示メータの針を表示することで、BB または RB に重複当選している期待度を、遊技者に定量的に教唆することが可能となる。

【0683】

また、複数の小役と BB または RB とが重複して当選する場合もあるので（本実施形態でいえば、スイカとチェリーと BB（RB）とが重複当選している可能性がある）、目押しの技量によっては（つまり揃う小役図柄によっては）、相対的に期待度が高い小役図柄（チェリー）が揃うこともあれば、相対的に期待度が低い小役図柄（スイカ）が揃うこともある。これにより、同じ当選役でありながらもボーナス期待度表示メータに表示される期待度が遊技者操作如何で異なるため、相対的に期待度が高い小役図柄（チェリー）を揃えることができた場合には、遊技者がいかにも自らの力で BB または RB に当選させることができたような感覚を受けることとなり、興趣の低下を抑制できる。

【 0 6 8 4 】

ところで、上述した本実施形態の遊技機からは、以下の技術思想を把握できる。なお、以下の各技術思想は単独で、若しくは、適宜組み合わせられて備えられている。また、以下の各技術思想は、本実施形態を技術思想として表現しているため、本実施形態に記載の用語を上位概念化された用語で表現している。この上位概念化された用語については後述する。

【 0 6 8 5 】

[技術思想 1]

技術思想 1 に記載の遊技球取込式回胴遊技機は、

島設備から供給される遊技球、および、遊技者により補充される遊技球を、遊技媒体として少なくとも 1 回のゲームを実行可能な数量は貯留可能な貯留部と、

10

複数の図柄が付されると共に回動表示可能な回動表示列が回動方向と交差する方向に複数並んで配置される回動表示装置と、

前記貯留部に貯留される遊技球を内部に取り込み可能な遊技球取込装置と、

前記貯留部から相当の数量の遊技球が前記遊技球取込装置により内部に取り込まれると、遊技者の始動操作を受け付けることが可能となる始動操作部と、

特典役、および、当該特典役以外の複数種の一般役、を少なくとも含む複数の当選役の何れかに当選しうる内部抽選を、前記始動操作部における始動操作に基づいて 1 回のゲームごとに行う内部抽選手段と、

前記始動操作部において始動操作が受け付けられると、前記複数の回動表示列を回動させる回動表示制御手段と、

20

前記回動表示制御手段により回動される前記複数の回動表示列を列毎に停止させるべく、当該複数の回動表示列毎に停止操作を受け付けることが可能な停止操作部と、

前記停止操作部において停止操作が受け付けられた前記回動表示列毎に、前記内部抽選の結果に応じて当該回動表示列の回動停止を各々制御する回動表示停止制御手段と、

所定の図柄表示部にて前記複数の回動表示列の全てに跨って形成される図柄の組み合わせが、前記複数の当選役に対応する図柄の組み合わせの何れかに該当するか否かを判定する表示図柄判定手段と、

前記表示図柄判定手段により前記一般役に対応する図柄の組み合わせが表示されたと判定されたときに、当該一般役の種別に対応する遊技価値を、1 回のゲーム毎に賞として付与する遊技価値付与手段と、

30

前記賞として遊技球が付与される場合、当該付与される数の遊技球を前記貯留部に払い出す遊技球払出装置と、

前記表示図柄判定手段により前記特典役に対応する図柄の組み合わせが表示されたと判定されたときに、前記遊技価値としての遊技球が賞として前記遊技球払出装置により前記貯留部に払い出される機会が増加する大当たり遊技を、特典として付与する大当たり遊技付与手段と、

前記大当たり遊技が付与されているときを除いて、常には遊技状態を、ゲームが進行するにつれて前記遊技球取込装置により取り込まれる遊技球の総量が、前記遊技球払出装置により賞として払い出される遊技球の総量よりも多くなる通常遊技状態に制御する遊技状態制御手段と、

40

を備え、ゲームが進行するにつれて、前記遊技球取込装置による遊技球の取り込みと前記遊技球払出装置による遊技球の払い出しとが、共通の前記貯留部に対して行なわれる遊技球取込式回胴遊技機であって、

少なくとも前記遊技状態制御手段により前記通常遊技状態に制御されているときは、

1 回のゲームを実行するに際して前記貯留部から相当の数量の遊技球が前記遊技球取込装置により内部に取り込まれることによって、ゲームが進行するにつれて当該貯留部に貯留される遊技球が漸減する一方、

前記表示図柄判定手段により前記一般役のうちの特別一般役に対応する図柄の組み合わせが表示されたと判定されたときは、

50

前記遊技価値付与手段が、当該特別一般役に対応して少なくとも次ゲームの実行に必要な遊技価値を付与するとともに、

前記遊技状態制御手段が、当該特別一般役に対応する遊技価値が付与されたのちの遊技状態を当該通常遊技状態に代えて、前記遊技球取込装置により遊技球を取り込む必要なく遊技の始動が可能となる機会が増加する遊技球非取込遊技状態に制御する

ことを特徴とする。

【0686】

本技術思想の遊技球取込式回胴遊技機は、遊技媒体として遊技球が供給される島設備に取り付けられる。この島設備は、一般的にパチンコ機島と呼ばれ、遊技媒体としての遊技球を用いるパチンコ機を設置させることが可能な遊技場の設備である。なお、パチンコ機島における遊技機の設置高さは、約60cmのものが最も多い。

10

【0687】

この遊技球取込式回胴遊技機（球投入回胴マシン1）は、複数の図柄が付されると共に回動（回転）可能な回動表示列（図柄リール301、具体的には、図柄が表示されたリール帯381a, 381b, 381cが付された図柄リール301a, 301b, 301c）が回動方向と交差する方向に複数並んで配置される回動表示装置（図柄変動表示装置13）と、内部抽選を行う内部抽選手段（主制御基板400にてS3で実行される内部抽選処理）と、を備えている。

【0688】

また、遊技球の掛け指示に応じて、所定の貯留部（貯留皿体20）に貯留される遊技球を掛け数として内部に取り込み可能な遊技球取込装置（遊技球取込装置19）を備えている。遊技球の掛け指示は、例えば、遊技者が掛け数として遊技球の取り込みを指示するための取込操作部（ペットボタン7, 8）を操作することにより行なわれる。遊技球の掛け指示に応じた数の遊技球が遊技球取込装置により貯留部から取り込まれると、その遊技球の取込数に応じた掛け指示が成立し、当該取り込まれた遊技球は島設備側に導き出される。なお、一般的に遊技者は、1BET、2BETおよび3BETのうちいずれか1つを選択的に掛けることができるが（3BETのみしか掛けることができない場合もある）、3BETを掛けてゲームを行うのが一般的である。したがって、遊技者がゲームを行うとき、相当の数量の遊技球が貯留部から内部に取り込まれることとなる。ここで、「相当の数量の遊技球」とは、遊技の進行に遅延が生じる虞がある10球以上の遊技球であり、3BETを掛けて遊技を行うときは一般的には15球の遊技球である。

20

30

【0689】

回動表示列には複数種類の図柄が付されており、この回動表示列は上下方向に回動する。また、この回動表示列は、回動方向と略直交する方向に複数（例えば、三列）並んで配置されている。回動表示列の回動方向は上下方向なので、回動表示列は、左右方向に複数（例えば、三列）並んで配置されることとなる。なお、図柄は、回動表示列に直接描かれることよりも、図柄が描かれた図柄帯が回動表示列に付されることの方が一般的である。したがって、「複数の図柄が付される・・・回動表示列」には、図柄が描かれた図柄帯が付される回動表示列も含まれる。

【0690】

内部抽選手段は、遊技球が掛け数として取り込まれて行われる1回のゲーム毎に、複数種の特典役、複数の一般役およびハズレ役のなかからいずれか一つ以上の役を選び出す内部抽選を行う。特典役は、実施形態のボーナス役に相当する。また、一般役とは、ボーナス役およびハズレ役を除く全ての役であり、本実施形態では、ベル1、ベル2、スイカ、チェリー、サービス役1、サービス役2およびボーナス専用の役が相当し、当該一般役の種別に応じて選出される確率が異なっている。また、特典役および一般役は、通常、当選役と称される。なお、掛け数として取り込まれる遊技球には、遊技球取込装置から取り込まれる遊技球のほか、一般的にクレジットと称される電子データも含んでもよい。

40

【0691】

なお、「遊技球が掛け数として取り込まれて行われる1回のゲーム」とは、遊技球の取

50

り込みによって所定の掛け数を設定して行われるゲームであり、相当の数量の遊技球が遊技球取込装置により取り込まれて行われる１回のゲーム、および、サービス役に入賞したことによって自動的に所定の掛け数が設定されて行われる１回のゲーム、のいずれも含まれる。

【０６９２】

また、内部抽選手段は、複数の特典役、複数の一般役およびハズレ役のなかから選出される役が必ずしも一つである必要はなく、複数の特典役、複数の一般役およびハズレ役のなかから少なくとも一つの役を選出する態様であれば良い。したがって、複数の特典役、複数の一般役およびハズレ役のなかから二つの役を選出する態様も含まれる。

【０６９３】

相当の数量の遊技球が取り込まれることによって所定の掛け数が設定されると、始動操作部（スタートレバー９）において遊技者の始動操作を受け付けることが可能となる。そして、この始動操作部において遊技者の始動操作を受け付けられると、回動表示制御手段（主制御基板４００にてＳ４で実行されるリール回転処理）によって全ての回動表示列の回動が開始する。そして、停止操作部（リール停止ボタン１０ａ～１０ｃ）において回動する回動表示列の停止操作を受け付けられると、回動表示停止制御手段（主制御基板４００にてＳ５で実行されるリール停止処理）によって停止操作を受け付けられた回動表示列が内部抽選の結果に基づいて停止制御される。全ての回動表示列が停止すると、各回動表示列に付された図柄の組み合わせにより内部抽選の結果が、所定の図柄表示部（図柄表示窓１４）に導出されうる。「導出されうる」としたのは、内部抽選に当選したとしても例えば目押しに失敗すると、内部抽選の結果が表示部に導出されるとは限らないからである。

【０６９４】

つまり、図柄表示部に表出される図柄のなかから回動表示列毎に一つずつの図柄が選出されて構成される内部抽選の結果としての図柄組み合わせが導出されるラインを有効ラインとすると、内部抽選の結果は上述の回動表示停止制御手段によって有効ラインに位置する図柄組み合わせとして所定の図柄表示部に導出される。全ての回動表示列が停止状態になると、表示図柄判定手段（主制御基板４００にてＳ６で実行される判定処理）によって、図柄表示部にて複数の回動表示列の全てに跨って形成される図柄の組み合わせが、複数の当選役に対応する図柄の組み合わせの何れに該当するか否か（言い換えると、複数の特典役および複数の一般役のうちいずれかの役に入賞したか否か）が判定される。

【０６９５】

なお、表示図柄判定手段によって判定される入賞役は、複数の特典役および複数の一般役のうちいずれか一つの役である必要はない。つまり、複数の役が重複して選出されている場合には当該複数の役が同時に入賞する態様、および、複数の役が重複して選出されていたとしても当該複数の役のうちいずれか一つの役のみが入賞しうる態様のいずれも含まれる。

【０６９６】

また、表示図柄判定手段によって複数の一般役のうちいずれかの一般役に入賞したと判定されると、当該入賞したと判定された一般役の種別に対応する遊技価値が、１回のゲーム毎に、遊技価値付与手段（主制御基板４００にてＳ７で実行される払出処理）によって賞として付与される。ここで「遊技価値」とは、例えば遊技を行うことが可能な遊技球、遊技球の取り込みが行われる必要が一切なく次ゲームを行うことができるサービス役の権利等が相当する。

【０６９７】

このように、遊技球が取り込まれる必要が全くなく次ゲームを行うことができるサービス役を設けることで、遊技球を遊技領域に向けて打ち込むことが必須の遊技機とは異なる遊技球取込式回胴遊技機に特有の面白みを享受でき、これまでにない新たな遊技機を提供することが可能となり、興趣の低下を抑制できる。

【０６９８】

なお、賞として遊技球が付与される場合は、当該付与される数の遊技球が遊技球払出装置（遊技球払出装置 18）によって貯留部に払い出される。なお、遊技球払出装置は、島設備から遊技球の供給を受けており、賞球付与時などに払出指示を受けると当該払出指示に応じた数の遊技球を島設備側から貯留部に払い出す。

【0699】

この遊技球取込式回胴遊技機では、内部抽選にて特典役が選出されると、遊技価値としての遊技球が賞として付与される機会が増加する大当り遊技（いわゆる、ボーナスゲーム）が、大当り遊技付与手段（主制御基板 400 にて S322 または S332 で実行される制御プログラム上の処理）によって実行される。

【0700】

さらに、大当り遊技が付与されているときを除いて、遊技状態制御手段（主制御基板 400 にて S6 で実行される判定処理等）により、遊技状態が常には通常遊技状態（本実施形態の通常ゲームに相当）に制御される。通常遊技状態は、ゲームが進行するにつれて遊技球取込装置により取り込まれる遊技球の総量が、遊技球払出装置により賞として払い出される遊技球の総量よりも多くなる遊技状態である。「ゲームが進行するにつれて遊技球取込装置により取り込まれる遊技球の総量」とは、通常遊技状態に制御されているときに、所定回数のゲームを実行するために必要な遊技球としての遊技球取込装置により取り込まれる遊技球の総量のことである。また、「遊技球払出装置により賞として払い出される遊技球の総量」とは、上記所定回数のゲームが実行されたときに、遊技球払出装置により賞として払い出されうる遊技球の総量（確率的に賞として払い出されうる遊技球の総量）のことである。したがって、遊技状態が通常遊技状態に制御されているときは、ゲームが進行するにつれて貯留部に貯留される遊技球が漸減する。そのため、通常遊技状態では、遊技者がゲームの進行を継続するために、貯留部に多量の遊技球を補充することが必要とされる。なお、1 回のゲームを実行するに際して遊技球取込装置により相当の数量の遊技球が貯留部から内部に取り込まれるので、ゲームが進行するにつれて貯留部に貯留される遊技球の量が激減する。

【0701】

ところが、表示図柄判定手段により一般役のうちの特別一般役（本実施形態のベル 2 に相当）に対応する図柄の組み合わせが表示されたとき判定されたときは、当該特別一般役に対応して少なくとも次ゲームの実行に必要な遊技価値が付与される。なお、本実施形態では、この特別一般役に対応する図柄組み合わせは「M 子図柄 - I 男図柄 - M 子図柄」（ベル 2 図柄）に相当する。また、「少なくとも次ゲームの実行に必要な遊技価値」とは、貯留部に貯留されている遊技球がゼロであっても、遊技者が貯留部に遊技球を補充することが一切必要なく次ゲームを実行できる遊技価値をいう。例えば、1 回のゲームに必要な遊技球の量（例えば、15 個）の以上に賞球の払い出し、あるいは、先述のサービス役などがこれに相当する。

【0702】

そして、遊技状態制御手段が、特別一般役に対応する遊技価値が付与されたのちの遊技状態を通常遊技状態に代えて、遊技球取込装置により遊技球を取り込む必要なく遊技の始動が可能となる機会が増加する遊技球非取込遊技状態（本実施形態の第 2 サービスゲームに相当）に制御する。

【0703】

この遊技球非取込遊技状態は、所定の終了条件が成立するまで（例えば、所定のゲーム回数が実行されたり、所定目が導出される等）、遊技球取込装置により遊技球が全く取り込まれることなく、自動的に掛け（ベット）が成立して始動操作部が有効となる。すなわち、貯留部に貯留される遊技球を減らすことなく、遊技者がゲームを継続することができる。ここで、遊技球非取込遊技状態は、本実施形態のようにサービス役への当選確率が高まるサービスゲームに限定されず、遊技球の取り込みなく無条件に（リール出目に拘らず）遊技が進行する遊技状態を含む。具体的には、内部抽選の結果に拘らず遊技球の取り込み無く遊技を行なえる利益が無条件に付与される遊技状態、あるいは、全ての当選役およ

10

20

30

40

50

びハズレ役がサービス役と必ずあるいは高確率で重複する遊技状態であってもよい。また、パチンコ球非取込遊技状態は、パチンコ球取込装置によりパチンコ球が全く取り込まれることなく自動的に掛け（ベット）が成立して始動操作部が有効となる機会が増加する遊技状態のみならず、自動的に掛け（ベット）が成立すると共に始動操作部における始動操作がなくても次ゲームが自動的に開始される機会が増加する遊技状態であってもよい。

【0704】

ところで、本遊技球取込式回胴遊技機は遊技媒体として遊技球を用いているため、1回のゲームを行うためには相当の数量の遊技球が内部に取り込まれる必要がある（例えば、3ベットに必要な遊技媒体としての遊技球の数は15球である）。

【0705】

また、従来より回胴式遊技機では、払出装置によって遊技媒体が払い出されているときは、始動レバーが受付不可となってゲームを開始することができないように制御される。よって、遊技媒体として遊技球を用いる遊技球取込式回胴遊技機では賞球払出数が多くながちであるため、大量の遊技球が払い出されると遊技を開始することができない期間が長くなってしまい、遊技の進行が遅延するおそれがあった。

【0706】

このような特徴を鑑みて、遊技媒体として遊技球を用いる本遊技球取込式回胴遊技機では、通常遊技状態では貯留部の遊技球が漸減するので遊技者が遊技球を補充しなければならないが、特別目（特別一般役に対応する図柄組み合わせ）が導出されると、遊技球の取り込みが一切必要なく遊技が進行する遊技球非取込遊技状態に制御される。そのため、特別目が導出されると、その時点で貯留部に遊技球がなくても、次ゲームから遊技球非取込遊技状態を開始することができる。さらに、遊技球非取込遊技状態が行なわれている間も、遊技者が遊技球を補充することを一切要しない。

【0707】

このように、本遊技球取込式回胴遊技機では、特別目が導出されると次ゲームの実行に必要な遊技価値が付与されたのちに遊技球の取り込みなく遊技が進行する遊技球非取込遊技状態に制御されるため、遊技者が貯留部に遊技球を補充する必要が全くなく、遊技者の手間を軽減して遊技の進行をスムーズにすることができる。また、大当り遊技とは別に、遊技球非取込遊技状態という異なる利益を遊技者に付与可能とすることで、大当り遊技が付与されなくても興趣を向上できる。さらに、遊技球非取込遊技状態は大当り遊技と比べて遊技者に対して直接多量の賞球を付与するものではないため、遊技球非取込遊技状態に制御してもホールの利益を損なうものではなく、ホールと遊技者の利益均衡を図りつつ興趣の低下を抑制できる。

【0708】

[技術思想2]

技術思想2に記載の遊技球取込式回胴遊技機は、

技術思想1に記載の遊技球取込式回胴遊技機において、

所定の演出画像が表示される演出画像表示装置と、

前記演出画像表示装置における前記演出画像の表示制御を行なう演出画像表示制御手段と、

前記筐体に取り付けられる外枠内に配置されるとともに縦長矩形状の前面遊技部を有する筐体と、を備えており、

前記筐体は、前記前面遊技部の略上半部に形成される情報表示領域を有し、

前記情報表示領域の上端領域には、前記回動表示列毎に一以上の図柄が表出される前記図柄表示部としての小窓部が形成されるとともに、当該情報表示領域の上端領域を除く略全域にて前記演出画像が表示されるように前記演出画像表示装置が配置される

ことを特徴する。

【0709】

本技術思想によれば、所定の演出画像が表示される演出画像表示装置（演出表示装置15）と、演出画像表示装置における演出画像の表示制御を行なう演出画像表示制御手段（

10

20

30

40

50

サブ基板 360)と、島設備に取り付けられる外枠(外枠2)内に配置されるとともに縦長矩形形状の前面遊技部(扉形前面部材4)を有する筐体(本体筐体3)と、を備えている。

【0710】

筐体の有する情報表示領域(透明窓12)の上端領域には、上記図柄表示部としての小窓部(ドラム用窓部14)が形成されている。また、この小窓部は、1回のゲーム結果が導出される図柄表示部として機能し、開口されているものに限定されるものではなく、当該小窓部を介して図柄を視認できるようになっていればよい。また、小窓部には、各回動表示列に付された複数の図柄のうち三つの図柄が回動表示列毎に表出される。この三つの図柄は、回動方向に沿う上段、中段および下段にそれぞれ一つずつ表出される。

10

【0711】

なお、「上段」は本実施形態の上段ライン622a上の位置であり、「中段」は本実施形態の中段ライン621上の位置であり、「下段」は本実施形態の下段ライン622b上の位置である。つまり、全ての回動表示列の回動が停止したときには、小窓部内の上段、中段および下段の全ての段に一つの図柄が回動表示列毎に表出される。換言すれば、一つの回動表示列を1列と呼ぶとすると、「3段×3列」の合計9個の図柄が表出されることとなる。

【0712】

また、情報表示領域のうち上端領域を除く略全域(表示装置用窓部16)にて所定の演出画像が表示されるように、先述の演出画像表示装置が配置されている。この演出画像表示装置は、筐体に収容されて配置されるので(筐体内部にて載置されるので)、筐体の前面遊技部側に取り付けられる場合のように、演出画像表示装置の周縁に取付部を必要としない。これにより、情報表示領域のうち上端領域を除く略全域にて演出画像が表示されることが可能となる。つまり、この遊技球取込式回胴遊技機は、遊技者と正対する位置に、相対的に平面領域が大きい演出画像表示装置を配置し、当該演出画像表示装置の上方に、相対的に平面領域が小さい小窓部を形成し、当該小窓部に図柄組み合わせが導出される構成とすることで、演出画像表示装置を主体とした遊技機とされている。

20

【0713】

ところで、従来、導出される図柄の組み合わせ(以下、「リール出目」と称する場合がある)は、一直線の有効ラインに沿って導出されていた。しかも、当選役に対応する図柄組み合わせは全て同じ図柄となるように導出されていたため、遊技者がリール出目を一見するだけで入賞役を把握することができた。それ故、演出画像を見なくとも、リール出目を見るだけで、実際に遊技を行うことができた。また、相対的に平面領域が大きい演出画像表示装置の上方に図柄組み合わせを導出する回動表示装置を配置する構成にしたとしても、何らかの演出画像が表示されたときには、遊技者心理としてどうしてもリール出目に視線がいきがちとなる。さらに、遊技者がリール出目を見ようとする意識がなかったとしても、当選役に対応する図柄組み合わせが全て同じ図柄で一直線上に導出されると、自然と目に入ってしまうことが多々ある。このため、たとえ演出画像表示装置を設けたとしても、演出画像表示装置に表示される演出効果が半減してしまう虞がある。

30

【0714】

なお、遊技者の目を演出画像表示装置に向かせる方策としては、入賞役に対応する図柄組み合わせを所謂バラケ目(有効ラインに沿って導出される図柄組み合わせが複数の回動表示列全て異なる図柄となる目)にしたり、有効ラインを複雑化することによって、リール出目に基づいて入賞役を判断することをほぼ不可能な程度に困難とすることが考えられる。しかし、このような方策では、全面的に演出画像に頼らざるを得ず、遊技者にとって有利な状態となる期待感が高いような演出画像が表示されたにもかかわらず実際には遊技者に有利な状態とならなかった場合等には、演出画像表示装置に表示される演出画像に対する信頼度が低くなってしまふ。その結果、遊技者は現状の遊技状態を全く把握できないまま遊技を行うこととなり、遊技者に不安を生じさせる結果となってしまう。

40

【0715】

50

これに対し、本遊技球取込式回胴遊技機では、小窓部に導出されるリール出目を把握可能ではあるものの、小窓部は相対的に平面領域が小さく遊技者の視野に入り難い情報表示領域のうち上端領域に配置されているため、遊技者が意識的に小窓部を注視しなければリール出目で示される入賞役を即座に把握することが困難な構成となっている。一方、遊技者と正対する位置に、相対的に平面領域が大きい演出画像表示装置を配置しているため、遊技者の視野には必然的に演出画像表示装置に表示される演出画像が入りやすくなる。このように、遊技者の意識が回動表示装置よりも演出画像表示装置に向きやすい構成を採用することで、遊技者がリール出目のみに関心を寄せてしまい演出画像による演出効果が妨げられることを軽減することができる。

【 0 7 1 6 】

10

[技術思想 3]

技術思想 3 に記載の遊技球取込式回胴遊技機は、

技術思想 2 に記載の遊技球取込式回胴遊技機において、

前記筐体は、

前記前面遊技部の前面から遊技者側に突出して形成され、前記情報表示領域の下方にて少なくとも前記始動操作部および前記停止操作部が配設された横長の操作盤と、

を備えるとともに、

前記貯留部は、

前記操作盤とは別部材で構成され、前記前面遊技部の前面における当該操作盤の下方から遊技者側に突出した一皿構造の皿状部材であって、

20

前記遊技球払出装置から払い出された遊技球を貯留するとともに、前記遊技球取込装置に向かって遊技球を流下させる

ことを特徴とする。

【 0 7 1 7 】

本技術思想によれば、前面遊技部の前面から遊技者側に突出して形成され、情報表示領域の下方にて少なくとも始動操作部および停止操作部が配設された横長の操作盤（操作盤 6）を、筐体に備えている。また、貯留部は、操作盤とは別部材で構成され、前面遊技部の前面における当該操作盤の下方から遊技者側に突出した一皿構造の皿状部材であって、遊技球払出装置から払い出された遊技球を貯留するとともに、遊技球取込装置に向かって遊技球を流下させる。

30

【 0 7 1 8 】

このように、貯留部を操作盤とは別部材で構成して操作盤の下方に形成することで、遊技者はリラックスした状態で始動操作部や停止操作部などを操作することが可能となっている。さらに、貯留部が一皿構造（すなわち、この種の遊技機が一般的に備えている下皿を取り去った構造）を採用したことから、貯留部および操作盤の配置位置を全体的に低くすることができる。そして、情報表示領域を視認性のよい適切な位置に配置することが可能となり、遊技者に快適な状況で遊技を行なわせることができる。

【 0 7 1 9 】

[技術思想 4]

技術思想 4 に記載の遊技球取込式回胴遊技機は、

40

技術思想 1 ～ 3 のいずれか一つに記載の遊技球取込式回胴遊技機において、

前記大当り遊技付与手段によって前記大当り遊技が付与されると、ゲームが進行するにつれて前記遊技球取込装置により遊技球が前記貯留部から取り込まれるにも拘らず、前記遊技球払出装置により少なくとも前記貯留部において貯留可能な略範囲内で収まるように遊技球が払い出されることにより、当該貯留部に貯留される遊技球が増加するとともに、

前記遊技状態制御手段によって前記遊技球非取込遊技状態に制御されると、前記大当り遊技よりも前記遊技球払出装置による遊技球の払出頻度が抑制されるにも拘らず、前記遊技球取込装置による前記貯留部からの遊技球の取込が制限されることにより、ゲームが進行するにつれて当該貯留部に貯留される遊技球が漸増する

ことを特徴とする。

50

【0720】

本技術思想によれば、少なくとも大当り遊技が付与されたときは、ゲームが進行するにつれて遊技球取込装置により遊技球が貯留部から取り込まれるにも拘らず、遊技球払出装置により少なくとも貯留部において貯留可能な略範囲内で収まるように遊技球が払い出されることにより、貯留部に貯留される遊技球が増加する。つまり、大当り遊技中は、毎回のゲームごとに所定量の遊技球が貯留部から取り込まれるものの、この取込量よりも多くの賞球が短期間に払い出されるため、貯留皿に貯留される遊技球が増加することとなる。なお、1回の大当り遊技での賞球払出量は、貯留部における遊技球がゼロである状態から起算して、貯留部において貯留可能な略範囲内で収まる数量以下（すなわち、貯留部から遊技球が溢れない程度）である。

10

【0721】

さらに、遊技球非取込遊技状態に制御されると、大当り遊技よりも遊技球払出装置による遊技球の払出頻度が抑制されるにも拘らず、遊技球取込装置による貯留部からの遊技球の取込が制限されることにより、ゲームが進行するにつれて貯留部に貯留される遊技球が漸増する。つまり、この遊技球非取込遊技状態は、所定の終了条件が成立するまで（例えば、所定のゲーム回数が実行されたり、所定目が導出される等）、遊技球取込装置により遊技球が取り込まれることなく、自動的に掛け（ベット）が成立して始動操作部が有効となる。すなわち、貯留部に貯留される遊技球を減らすことなく、遊技者がゲームを継続することができる。一方で、遊技球非取込遊技状態に賞球払出のある小役に当選するとそれに相当する賞球が払い出されるため、結果的にはゲームが進行するにつれて貯留部に貯留される遊技球が漸増する。

20

【0722】

このような特徴を鑑みて、遊技媒体として遊技球を用いる本遊技球取込式回胴遊技機では、通常遊技状態では貯留部の遊技球が漸減するので遊技者が遊技球を補充しなければならないが、多量の賞球が付与されて貯留部における遊技球が増加する大当り遊技のみならず、別の特典（すなわち、遊技球非取込遊技状態）が付与されても貯留部の遊技球が増加するようにした。そして、遊技球非取込遊技状態では、遊技球の取り込みが一切必要なく遊技が進行するとともに、貯留部の遊技球が漸増するようにした。

【0723】

このように、本遊技球取込式回胴遊技機では、大当り遊技以外とは別の特典として、遊技球の取り込みなく遊技が進行するとともに持ち球が漸増する遊技球非取込遊技状態を有する。そして、この遊技球非取込遊技状態は、大当り遊技よりも賞球払い出しが少ないが遊技球の取り込みなく遊技を行なえるため、この少ない賞球だけで遊技者が遊技球を一切補充することなく遊技を継続でき、遊技者の手間を軽減して遊技の進行をスムーズにすることができる。また、大当り遊技とは別に遊技球非取込遊技状態という異なる利益を遊技者に付与可能とすることで、大当り遊技が付与されなくても興趣を向上できる。さらに、遊技球非取込遊技状態は大当り遊技と比べて遊技者に対して直接多量の賞球を付与するものではないため、遊技球非取込遊技状態に制御してもホールの利益を損なうものではなく、ホールと遊技者の利益均衡を図りつつ興趣の低下を抑制できる。

30

【0724】

また、特典として大当り遊技が行なわれると、貯留部に収まる程度に賞球が払い出されることで、大当り遊技時に貯留部から賞球が溢れる事態の発生を抑制することができる。そのため、大当り遊技では、遊技者が貯留部から溢れる賞球を処理する手間を生じることない。一方、特典として遊技球非取込遊技状態が行なわれると、先述のように遊技球の取り込みなく遊技が進行するため、遊技者が遊技球を貯留部に補給する必要が無い。そのため、従来の特典（ボーナスゲーム）のように多量の賞球の払出に時間を要したり、貯留部から溢れる賞球の処理に手間取ったりすることがなく、遊技の進行が遅延することによるイライラ感を軽減できる。さらには、特典として大当り遊技の一部に代えて、遊技球が取り込まれることなくゲームを実行可能な遊技球非取込遊技状態を設けることで、一定の出玉率を維持しつつも遊技の進行が遅延することによるイライラ感を軽減できる。

40

50

【 0 7 2 5 】

[技術思想 5]

技術思想 5 に記載の遊技球取込式回胴遊技機は、

技術思想 4 に記載の遊技球取込式回胴遊技機において、

前記遊技状態制御手段は、特典として前記大当り遊技および前記遊技球非取込遊技状態の何れもが選択的に付与されうる前記通常遊技状態に代えて、特典として前記大当り遊技のみが付与されうる特典制限状態に、遊技状態を制御可能である

ことを特徴とする。

【 0 7 2 6 】

本技術思想によれば、遊技状態制御手段は、特典として大当り遊技および遊技球非取込遊技状態の何れもが選択的に付与されうる通常遊技状態に代えて、特典として大当り遊技のみが付与されうる特典制限状態（本実施形態の第 1 サービスゲームに相当）に、遊技状態を制御可能である。「通常遊技状態」は、大当り遊技および遊技球非取込遊技状態という何れの特典も付与されうることから、遊技者にとって相対的に有利な遊技状態である。「特典制限状態」は、特典として大当り遊技は付与されうるものの遊技球非取込遊技状態が付与されることがないことから、遊技者にとって相対的に不利な遊技状態である。

10

【 0 7 2 7 】

このように、本遊技球取込式回胴遊技機では、常には通常遊技状態に制御することで、大当り遊技および遊技球非取込遊技状態のいずれに対しても期待が持てるダブルチャンス
の状態とすることで遊技の興趣を向上させることができる一方、所定の契機（例えば、リ
ール出目で特定目が導出されるなど）に遊技状態を特典制限状態とすることで、全体的な
出球率を抑制してホールとの均衡を図ることができる。

20

【 0 7 2 8 】

さらに、遊技者に不利な特典制限状態を設けることで、逆に全体的な大当りへの当選確率を高く維持することができる共に、通常遊技状態における遊技球非取込遊技状態への移行確率も高くすることができる。その結果、通常遊技状態では大当りまたは遊技球非取込遊技状態への期待度を一層向上させることができ、かつ、遊技の単調さを解消することができる。

【 0 7 2 9 】

以上は、本発明の球投入回胴マシン 1 の一形態であるが、これに限定されることはない。球投入回胴マシン以外の遊技機、例えば、パチンコ機やスロットマシンなどの遊技機であつても本発明を適用することができる。

30

【 図面の簡単な説明 】

【 0 7 3 0 】

【図 1】球投入回胴マシンの正面部である。

【図 2】球投入回胴マシンを前方右上から見た斜視図である。

【図 3】扉形前面部材を開放した状態の球投入回胴マシンを前方右上から見た斜視図である。

【図 4】球投入回胴マシンを分解した状態を前方右上から見た斜視図である。

【図 5】球投入回胴マシンの略中央縦断面図である。

40

【図 6】図 5 の A - A 横断面図である。

【図 7】図 5 の B - B 横断面図である。

【図 8】扉形前面部材を背面側から見た背面図である。

【図 9】扉形前面部材を分解した状態を前方右上から見た斜視図である。

【図 10】扉形前面部材を分解した状態を後方左上から見た斜視図である。

【図 11】遊技球取込装置を分解して遊技機背面方向から見た斜視図である。

【図 12】（ a ）は遊技球搬送体の正面図、（ b ）は遊技球搬送体の側面図、（ c ）は遊技球搬送体の背面図である。

【図 13】球抜き弁と球抜き弁が前進しているのか後退しているのかを検出する球抜き弁検出器との関係を示す斜視図である。

50

【図 1 4】遊技球取込装置の取込動作状態を背面方向から示す図である。

【図 1 5】遊技者の操作により球抜き弁が後退位置に移動して球抜きを行っている状態を示す図である。

【図 1 6】遊技球取込装置において残留している遊技球を排出するために遊技球搬送体が逆転している状態を示す図である。

【図 1 7】遊技球取込装置において取込動作中に連続的に取込まれるべき遊技球に欠落が生じた場合を示す図である。

【図 1 8】遊技球取込動作の時間的な変化を示すタイミングチャートであり、(a) は正常な取込状態のときのタイミングチャートであり、(b) は取込の際に欠落が生じた場合のタイミングチャートである。

10

【図 1 9】機内タンクを前方右上から見た斜視図である。

【図 2 0】機内タンクの正面図である。

【図 2 1】図 2 0 の A - A 断面図である。

【図 2 2】機内タンクにおける満タン検知ユニットを示す斜視図である。

【図 2 3】扉形前面部材における上部飾りを分解した状態を前方右上から見た斜視図である。

【図 2 4】上部飾りを分解した状態を後方左上から見た斜視図である。

【図 2 5】上部飾りにおけるメッキ装飾ユニットの分解拡大斜視図である。

【図 2 6】メッキ装飾ユニットの取付状態を示す縦断面図である。

【図 2 7】図柄変動表示装置を前方右上から見た斜視図である。

20

【図 2 8】図柄変動表示装置を後方右上から見た斜視図である。

【図 2 9】図柄変動表示装置を分解した状態を前方右上から見た斜視図である。

【図 3 0】図柄リールを分解した状態を前方右上から見た斜視図である。

【図 3 1】図柄リールを分解した状態を後方右上から見た斜視図である。

【図 3 2】リール装着部を背面側上方から見た斜視図である。

【図 3 3】リール装着部を背面側下方から見た斜視図である。

【図 3 4】図柄変動表示装置が装着されたリール装着部を示す拡大断面図である。

【図 3 5】本体筐体を前方左上から見た斜視図である。

【図 3 6】本体筐体を後方左上から見た斜視図である。

【図 3 7】本体筐体を分解した状態を前方右上から見た分解斜視図である。

30

【図 3 8】本体筐体の正面図の一部を拡大した図である。

【図 3 9】設定カバーを開放させた状態を示す本体筐体の斜視図である。

【図 4 0】設定カバー付近における要部の拡大断面図である。

【図 4 1】施錠装置を前方右上から見た斜視図である。

【図 4 2】施錠装置を後方左上から見た斜視図である。

【図 4 3】施錠装置における主要部の機構を後方左上から見た拡大斜視図である。

【図 4 4】施錠装置を分解した状態を後方左上から見た分解斜視図である。

【図 4 5】シリンダー錠及びロック機構を示す斜視図である。

【図 4 6】施錠装置の要部の背面図である。

【図 4 7】施錠装置におけるロック機構の作動状態を説明するための説明図である。

40

【図 4 8】ロック機構の解除を説明するための説明図である。

【図 4 9】扉用作動杆における解錠位置での保持状態を説明するための説明図である。

【図 5 0】球投入回胴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した図である。

【図 5 1】各図柄リールに付されたそれぞれのリール帯に表記された図柄列を平面的に展開した状態を示す図である。

【図 5 2】図柄表示窓を拡大した図である。

【図 5 3】球投入回胴マシンの有効ラインを説明するための図である。

【図 5 4】遊技状態ランプを説明するための拡大図である

【図 5 5】球投入回胴マシンの各当選役と対応する図柄の組み合わせ及びその特典（払出

50

球数)を示す図である。

【図56】球投入回胴マシンにおける基本的な1ゲームの処理手順を一通り示すフローチャートである。

【図57】始動処理で行われる各処理を具体的に示すフローチャートである。

【図58】球投入回胴マシンの全ての当選役についての当たり値と内部抽選確率を具体的に示した図である。

【図59】球投入回胴マシンの全ての当選役についての当たり値と内部抽選確率を具体的に示した図である。

【図60】リール停止処理の流れを示すフローチャートである。

【図61】判定処理の流れを示すフローチャートである。

10

【図62】BBゲーム開始処理の流れを示すフローチャートである。

【図63】BBゲーム終了判定処理の流れを示すフローチャートである。

【図64】RBゲーム開始処理の流れを示すフローチャートである。

【図65】RBゲーム終了判定処理の流れを示すフローチャートである。

【図66】ST降格判定処理の流れを示すフローチャートである。

【図67】ST昇格判定処理の流れを示すフローチャートである。

【図68】サービスゲーム開始処理の流れを示すフローチャートである。

【図69】サービスゲーム終了判定処理の流れを示すフローチャートである。

【図70】遊技球取込装置の制御に関するタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図71】遊技球取込装置において実行される遊技球取込処理を示すフローチャートである。

20

【図72】遊技球取込装置において実行される遊技球取込処理を示すフローチャートである。

【図73】遊技球取込装置において実行される遊技球取込処理を示すフローチャートである。

【図74】遊技球取込装置において実行される精算処理を示すフローチャートである。

【図75】各ステージにおける演出画像の一例を示す図であり、(a)が第1ステージの演出画像の一例を示す図、(b)が第2ステージの演出画像の一例を示す図、(c)が第3ステージの演出画像の一例を示す図、(d)が第4ステージの演出画像の一例を示す図、である。

30

【図76】特別ステージの演出画像の一例を示す図である。

【図77】ベット数表示メータを示す図である。

【図78】ボーナス期待度表示メータを示す図である。

【符号の説明】

【0731】

1 球投入回胴マシン

2 外枠

3 本体筐体

4 扉形前面部材

6 操作盤

40

7 MAXベットボタン

8 1ベットボタン

9 スタートレバー

10 リール停止ボタン

10a 左リール停止ボタン

10b 中リール停止ボタン

10c 右リール停止ボタン

12 透明窓

13 図柄変動表示装置

14 図柄表示窓(ドラム用窓部)

50

1 5	演出表示装置	
1 6	表示装置用窓部	
1 8	遊技球払出装置	
1 9	遊技球取込装置	
2 0	貯留皿体	
2 1	隙間	
2 2	球落とし穴	
2 2 a	球落とし弁	
2 3	球落としボタン	
2 4	払出口	10
2 5	貯留部	
2 6	通路部	
2 7	堤部	
2 8	閉鎖部材	
2 9	球視認窓	
3 0	開放空間	
3 1	遊技状態ランプ	
3 5	扁平突出部	
3 6	貸出精算操作部	
3 7	傾斜面	20
3 8	電飾部	
3 9	機内タンク	
5 0	返還傾斜通路	
5 1	ベース	
5 1 a	球抜き弁検出器取付け穴	
5 1 b	遮光壁	
5 2	奥球通路部材	
5 2 a	奥流入通路	
5 2 b	奥遊技球搬送体回転スペース	
5 2 c	奥遊技球落下経路	30
5 2 d	奥球抜き経路	
5 3	手前球通路部材	
5 3 a	手前流入通路	
5 3 b	手前遊技球搬送体回転スペース	
5 3 c	手前遊技球落下経路	
5 3 d	手前球抜き経路	
5 3 e	手前遊技球排出口	
5 3 f	弁摺動部	
5 4	遊技球搬送体	
5 4 A	手前球受部	40
5 4 B	奥球受部	
5 4 C	円盤部	
5 4 d	凹部	
5 4 d 1	基端部	
5 4 d 2	傾斜部	
5 4 e	凸部	
5 4 e 1	基端部	
5 4 e 2	傾斜部	
5 5	球抜き弁	
5 5 a	弁遮光部	50

5 5 b	奥球通路弁	
5 5 c	手前球通路弁	
5 5 d	取付用爪部	
5 5 e	コイルスプリング取付部	
5 6	球抜き弁検出器	
5 6 a	球抜き弁検出器発光部	
5 6 b	球抜き弁検出器受光部	
5 6 c	球抜き弁検出器固定爪部	
5 7	奥取込カウントスイッチ	
5 8	手前取込カウントスイッチ	10
5 9	奥近接スイッチ	
6 0	手前近接スイッチ	
6 1	コイルスプリング	
6 2	モータ軸	
6 3	角度検出板	
6 3 a	スリット	
6 4	角度検出用フォトスイッチ	
6 5	遮光部材	
6 7	遊技球取込装置基板	
6 9	手前球嚙防止片	20
7 0	放熱板	
7 1	平面部	
7 2	円弧面部	
7 3	上面部	
7 4	底面部	
7 5	底面部	
7 6	賞球誘導空間	
7 7 a , 7 7 b	取付片	
7 8	切欠開口	
7 9	開口部	30
8 0	満タン検知ユニット	
8 1	ユニット枠体	
8 2	賞球開口	
8 3	側方誘導板	
8 3 a	側板	
8 4	区画壁	
8 5	主側方誘導路	
8 6	副側方誘導路	
8 7	揺動板	
8 7 a	円弧板	40
8 7 b	検出部	
8 7 c	軸筒部	
8 7 d	案内突起	
8 8	揺動軸	
8 9	満タン検知スイッチ	
1 0 0	扉ベース部材	
1 0 0 a	第一開口部	
1 0 0 b	第二開口部	
1 0 0 c	第三開口部	
1 0 1	補強金属枠	50

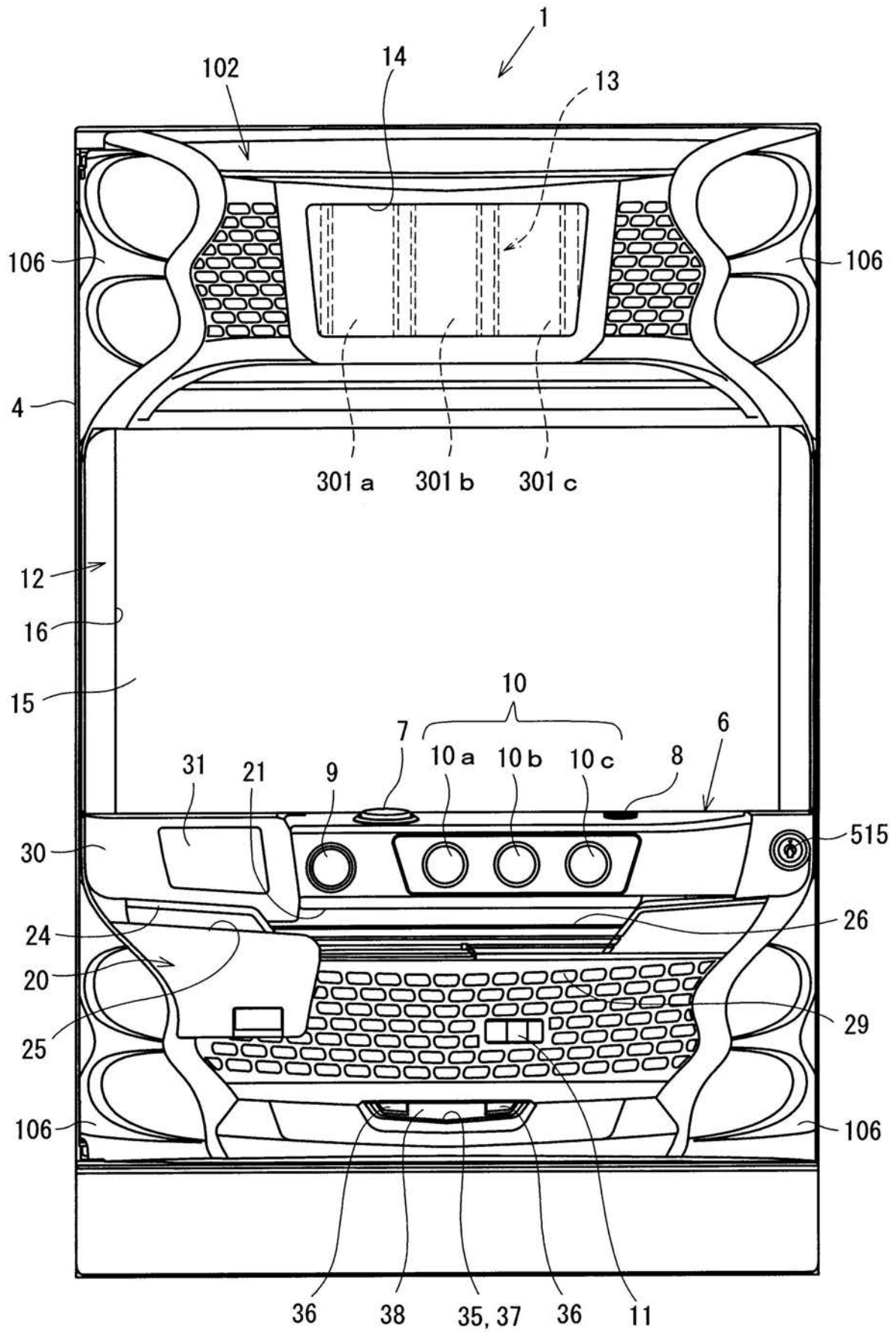
1 0 4	底部	
1 0 5	音通過孔部	
1 0 6	メッキ装飾ユニット	
1 0 7	装飾部材	
1 0 8	着色樹脂部材	
1 0 9	電飾装置	
1 1 0	発光基板	
1 1 2	レンズ取付板	
1 1 3 a	第一レンズ体	
1 1 3 b	第二レンズ体	10
1 1 3 c	基部	
1 1 3 d	流線型突出部	
1 1 4	反射凹部	
1 1 4 a	流線型孔部	
1 1 5	反射面	
1 1 6	レンズカバー	
1 1 8	ネジ	
1 1 9 , 1 2 0	透孔	
1 2 1	ネジ孔	
1 2 2	ヒンジ機構	20
1 2 3	施錠装置	
1 3 0	スピーカ	
3 0 1	図柄リール	
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 2 a	ネジ孔	
3 0 4	底部板	
3 0 5	天部板	30
3 0 6	右側板	
3 0 7	左側板	
3 0 8	後部板	
3 0 8 a	透孔	
3 0 9	カバー体	
3 1 0	枠部	
3 1 1	区画部	
3 1 1 a	遮蔽部	
3 1 2	取付孔	
3 1 3 a , 3 1 3 b	ネジ	40
3 1 4	基板ケース	
3 1 5	リール基板	
3 1 6 a	コネクタ	
3 1 6 b	コネクタ	
3 1 6 c	コネクタ	
3 1 6 d	コネクタ	
3 1 7	コネクタ	
3 2 0	モータ取付板	
3 2 0 a	モータ取付部位	
3 2 0 b	ライト取付部位	50

3 2 0 c	取付片	
3 2 0 d	透孔	
3 2 0 e	延設下部	
3 2 0 f	取付片	
3 2 0 g	延設上部	
3 2 1	リールモータ	
3 2 1 a	左リールモータ	
3 2 1 b	中リールモータ	
3 2 1 c	右リールモータ	
3 2 2	バックライト	10
3 2 2 b	反射部	
3 2 3	フランジ	
3 2 3 a	嵌合部	
3 2 3 b	突起	
3 2 4	ロックネジ	
3 2 5	フォトセンサ	
3 2 5 a	左リール位置センサ	
3 2 5 b	中リール位置センサ	
3 2 5 c	右リール位置センサ	
3 2 6	中継板	20
3 2 7 a	ネジ	
3 2 8	結束部材	
3 3 0	側面部材	
3 3 0 a	貫通孔	
3 3 0 b	円形収容部	
3 3 0 c	回転防止突部	
3 3 1	遮光片	
3 3 3	スリット	
3 3 3 a	掛止部	
3 4 1	リール装着部	30
3 4 2	アース接片	
3 4 3	ケース側接触片	
3 4 4	扉側接触片	
3 4 5	被接触片	
3 5 0	溝部	
3 5 1	取付部	
3 5 2	下側突出片	
3 5 3	上側突出片	
3 5 4	係合部	
3 5 5	ビス	40
3 6 0	サブ基板	
3 6 1	液晶駆動基板	
3 6 2	第一基板ケース	
3 6 3	ランプ駆動基板	
3 6 4	第二基板ケース	
3 8 1 a , 3 8 1 b , 3 8 1 c	リール帯	
4 0 0	主制御基板	
4 0 1	メイン基板ケース	
4 0 2	払出制御基板	
4 0 3	払出基板ケース	50

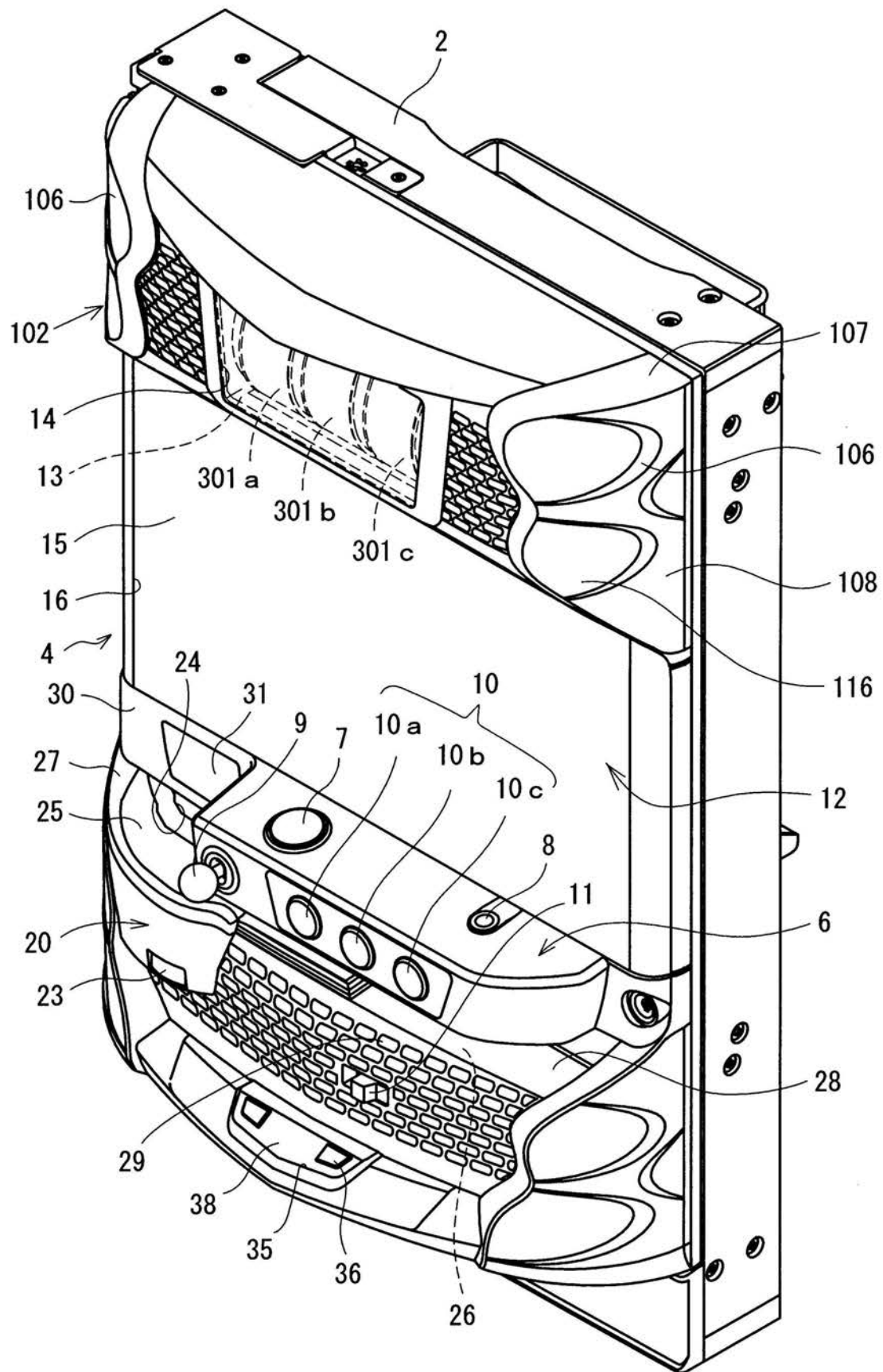
4 0 4 a	開口	
4 0 5	透明板	
4 0 6	ネジ	
4 0 7	補強部材	
4 0 8	設定操作部	
4 0 9	設定変更スイッチ	
4 1 0	施錠部	
4 1 2	設定カバー	
4 1 3	軸部	
4 1 4	スライド部材	10
4 1 5	シール貼着板	
4 1 7 a	第一覆い部	
4 1 7 b	第二覆い部	
4 1 8	ボタン形パネルファスナー	
4 2 0	突設部材	
5 0 0	装着基部	
5 0 0 a	掛止爪	
5 0 1	係止具	
5 0 2	本体枠施錠フック	
5 0 3	本体枠用作動杆	20
5 0 5	係止具	
5 0 6	扉施錠フック	
5 0 7	扉用作動杆	
5 0 7 b	係合凹部	
5 0 8	第一弾性部材	
5 0 8 a	掛止爪	
5 0 9	第二弾性部材	
5 0 9 a	掛止爪	
5 1 5	シリンダー錠	
5 1 6	係合溝	30
5 1 7	本体用カム片	
5 1 8	係合溝	
5 1 9	扉用カム片	
5 2 3	本体枠用切欠	
5 2 4	扉用切欠	
5 2 6	ロック機構	
5 2 7	ロック爪部	
5 2 8	ロック回動部材	
5 2 8 s	軸部	
5 2 9	第三弾性部材	40
5 3 0	ロック操作片	
5 3 0 a	掛止孔	
5 3 1	当接部	
5 3 2	回動軸部	
5 3 3	第四弾性部材	
5 3 4	ローラ	
5 4 0	ロック解除機構	
5 4 1	貫通孔部	
5 4 2	本体枠用摺接面	
5 4 3	扉用摺接面	50

5 4 5	保持部材	
5 4 5 a	爪部	
5 4 6	第五弾性部材	
5 5 0	側枠部	
5 5 1	第一装着部	
5 5 2	第二装着部	
5 5 3	第三装着部	
5 5 5	開口部	
5 5 6	突出引掛部	
5 5 7	防犯カバー	10
6 0 2	遊技球投入数表示ランプ	
6 0 2 a	遊技球投入数表示ランプ	
6 0 2 b	遊技球投入数表示ランプ	
6 0 2 c	遊技球投入数表示ランプ	
6 0 4	エラー表示ランプ	
6 0 5	打止表示ランプ	
6 0 6	サービスゲーム表示ランプ	
6 0 8	遊技開始表示ランプ	
6 1 0	遊技球投入表示ランプ	
6 1 2	遊技球払出表示ランプ	20
6 2 1	中段ライン	
6 2 2 a	上段ライン	
6 2 2 b	下段ライン	
6 2 3 a	右上がりライン	
6 2 3 b	右下がりライン	
6 2 4 a	V字型字型ライン	
6 2 4 b	逆V字型字型ライン	

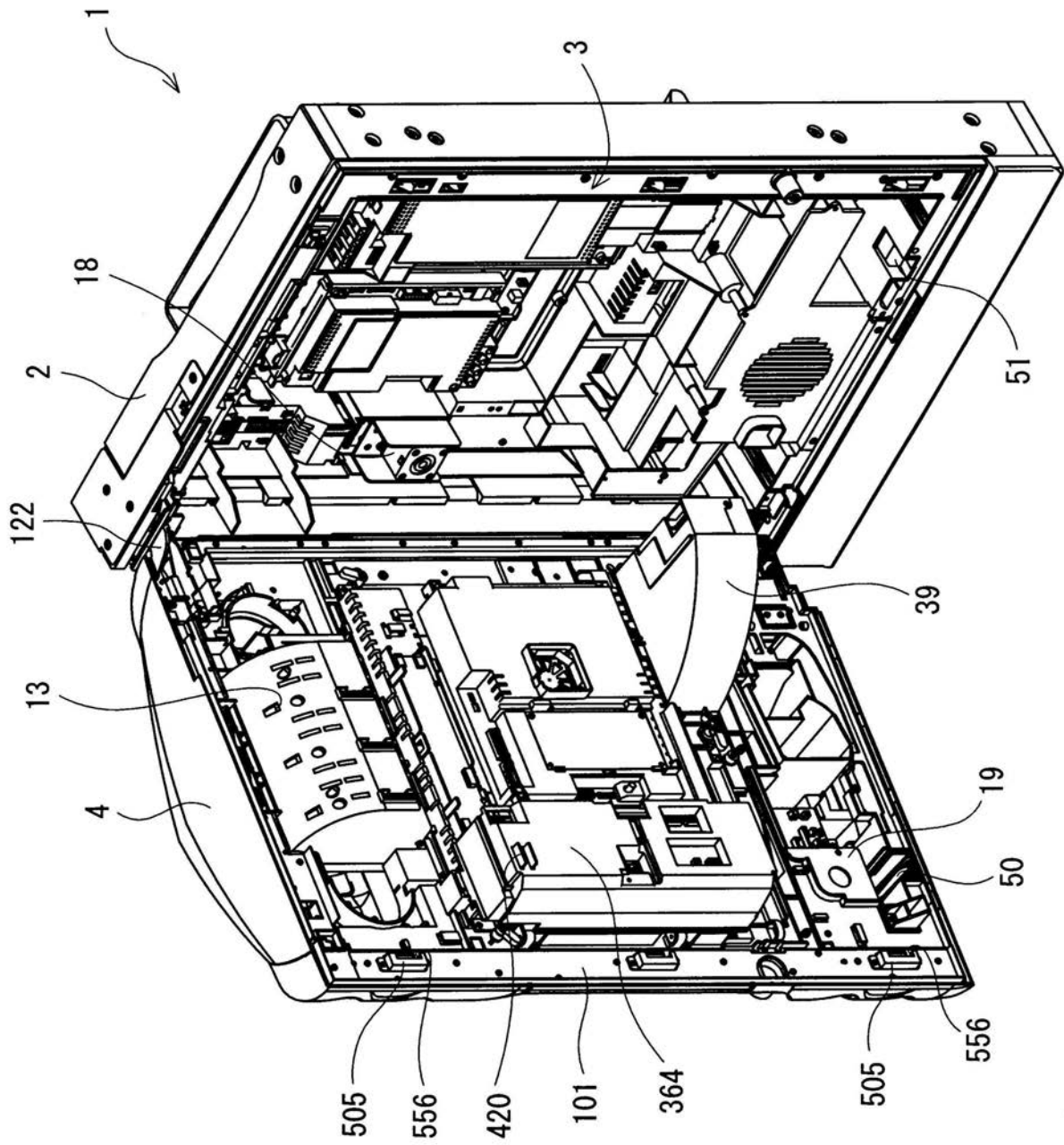
【図 1】



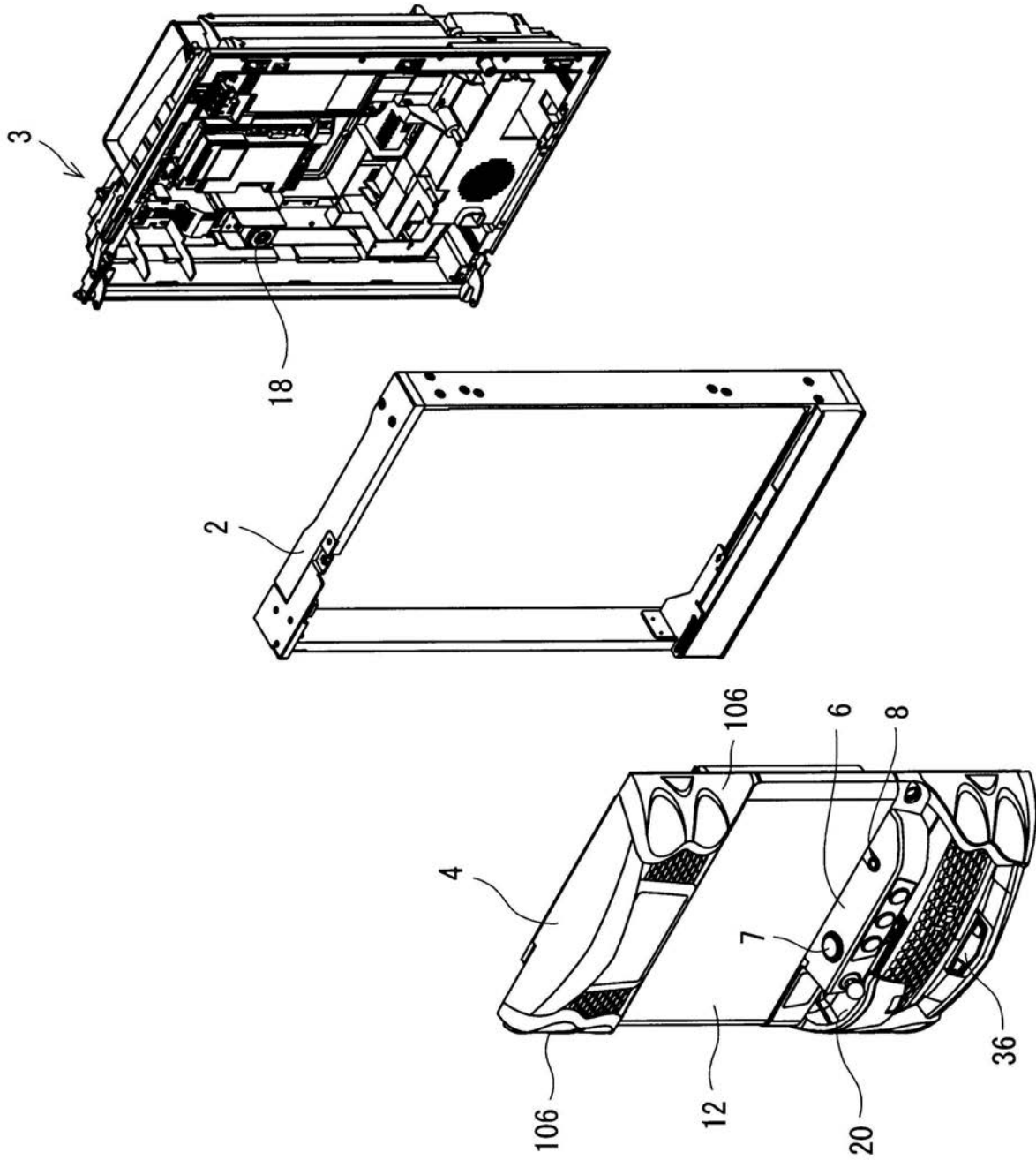
【図2】



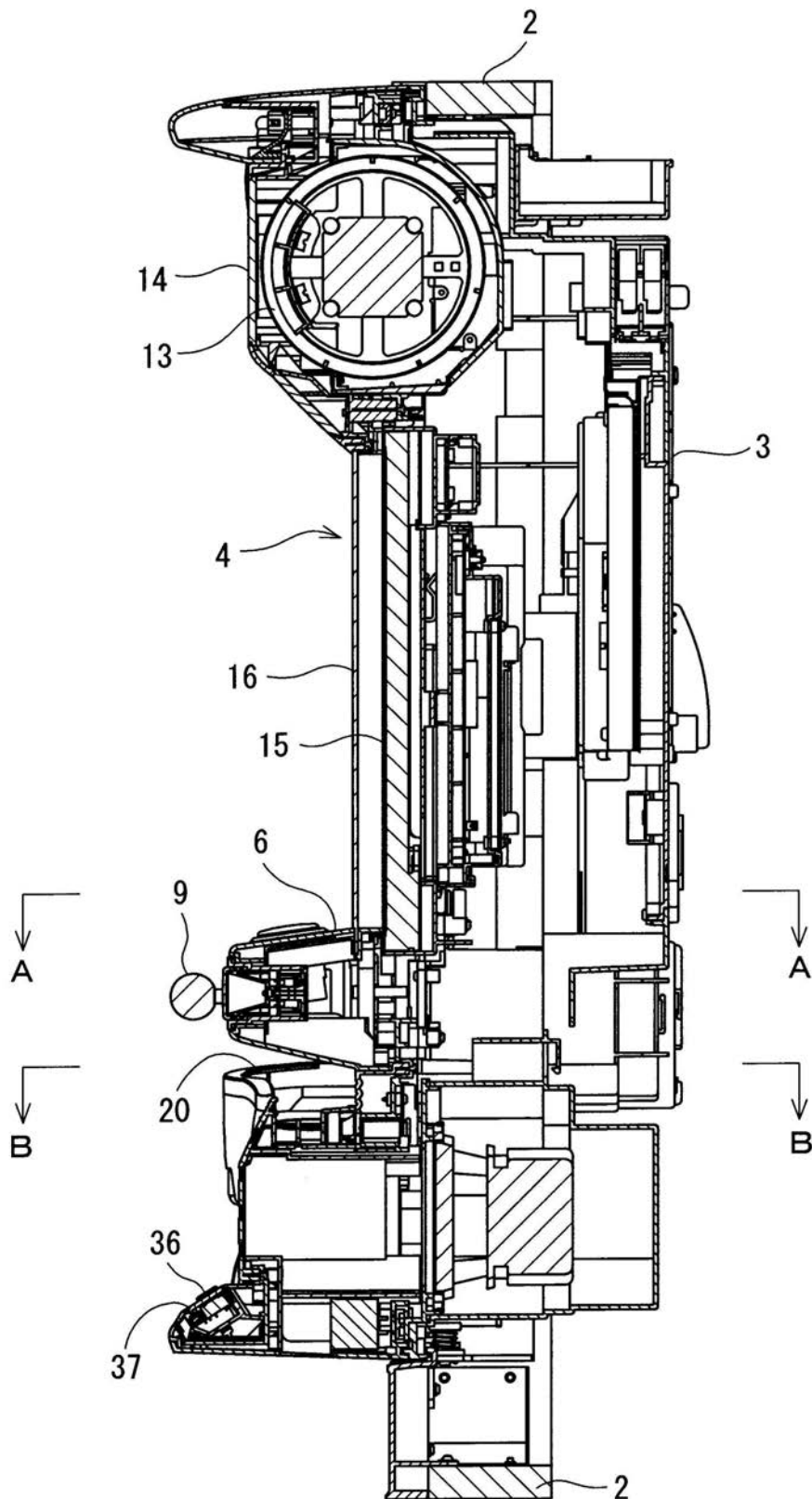
【図 3】



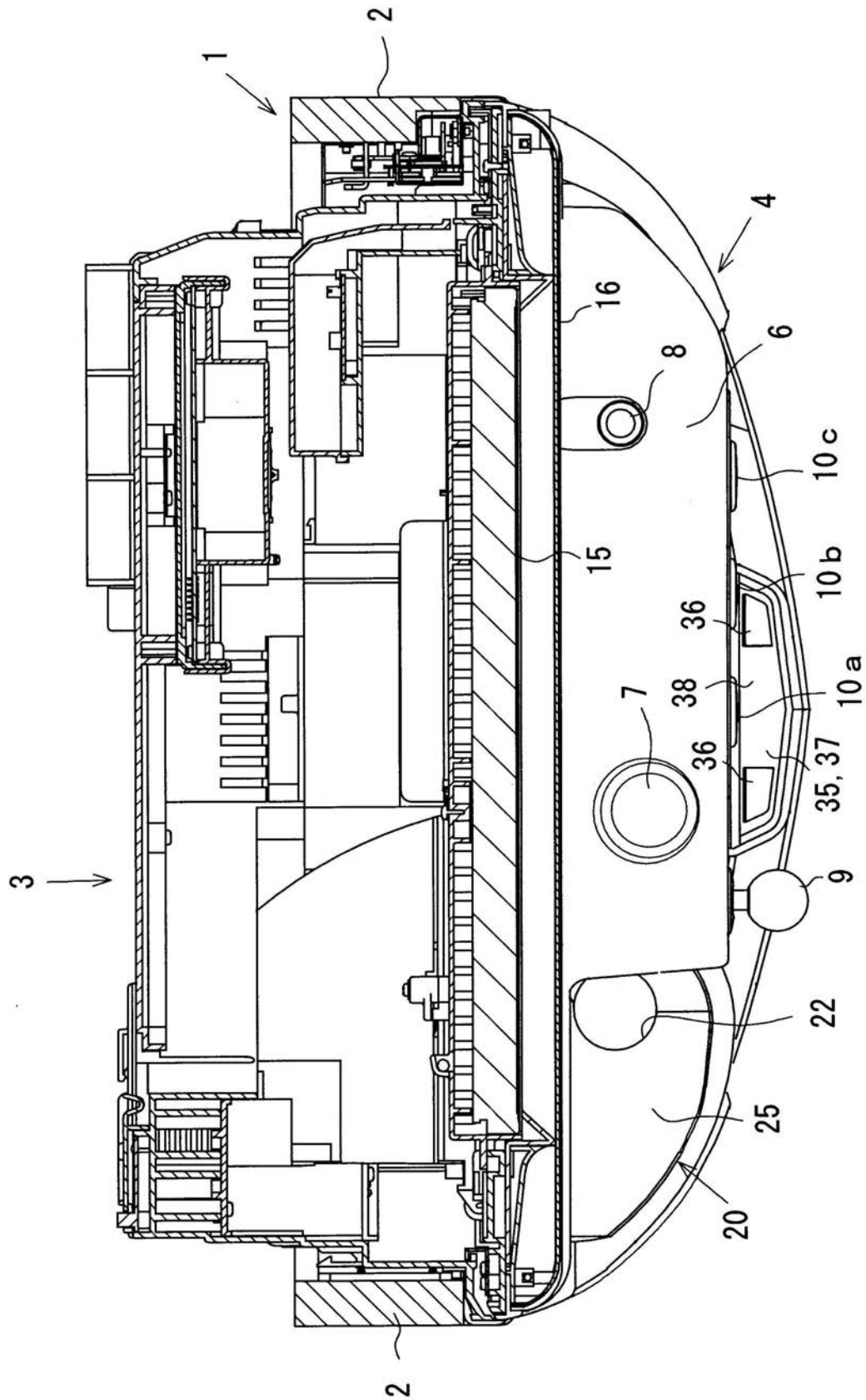
【図4】



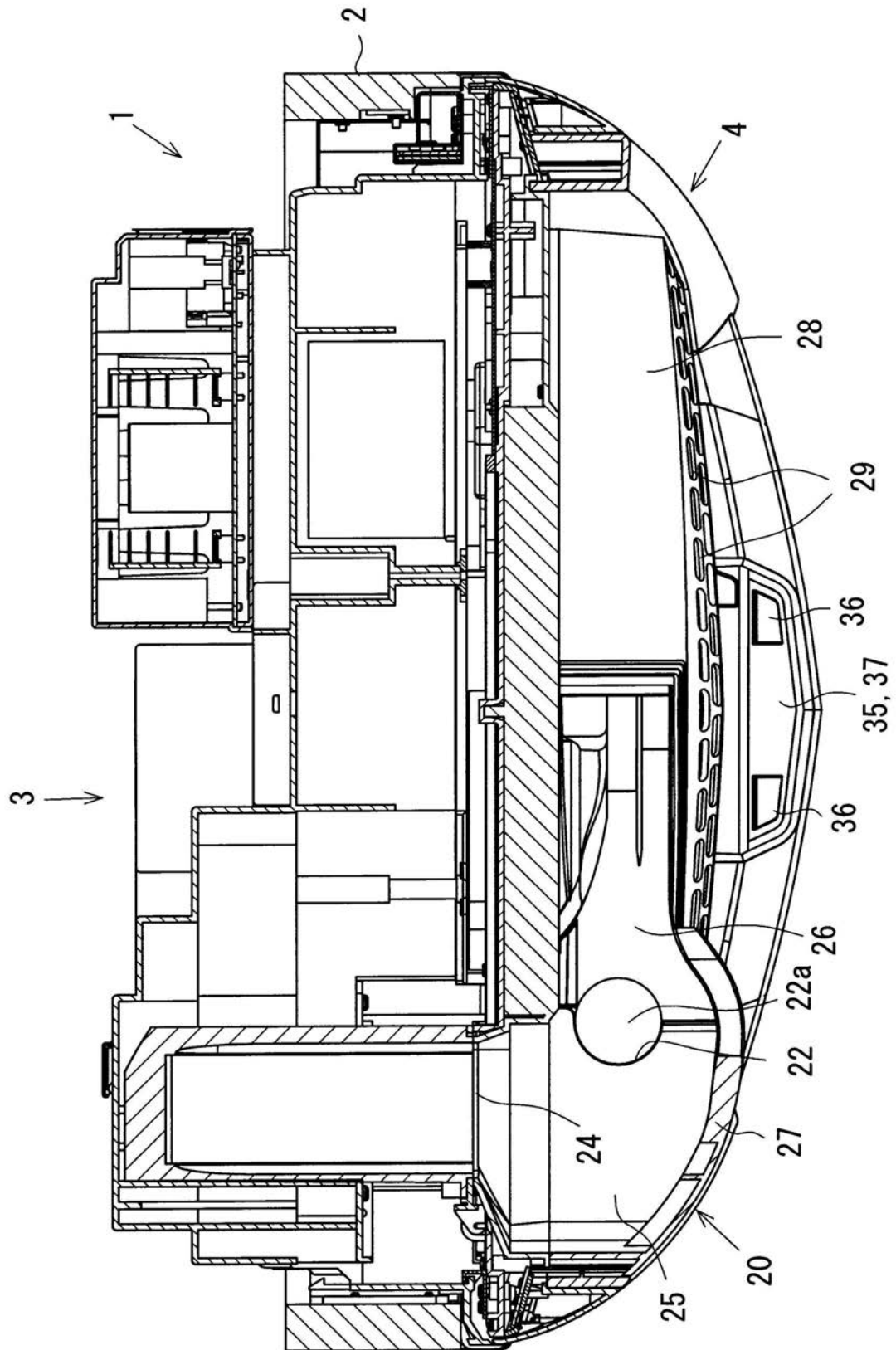
【図5】



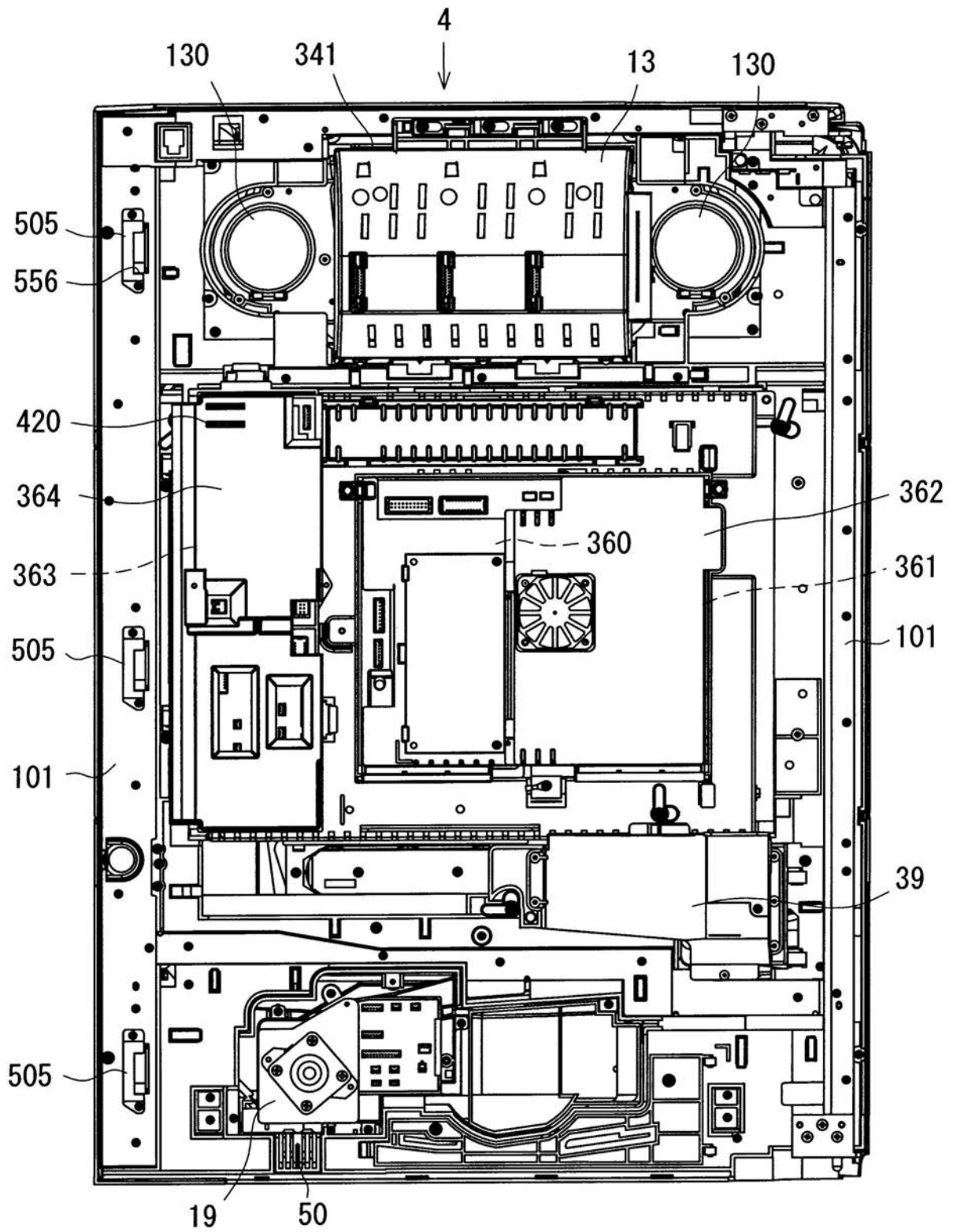
【図 6】



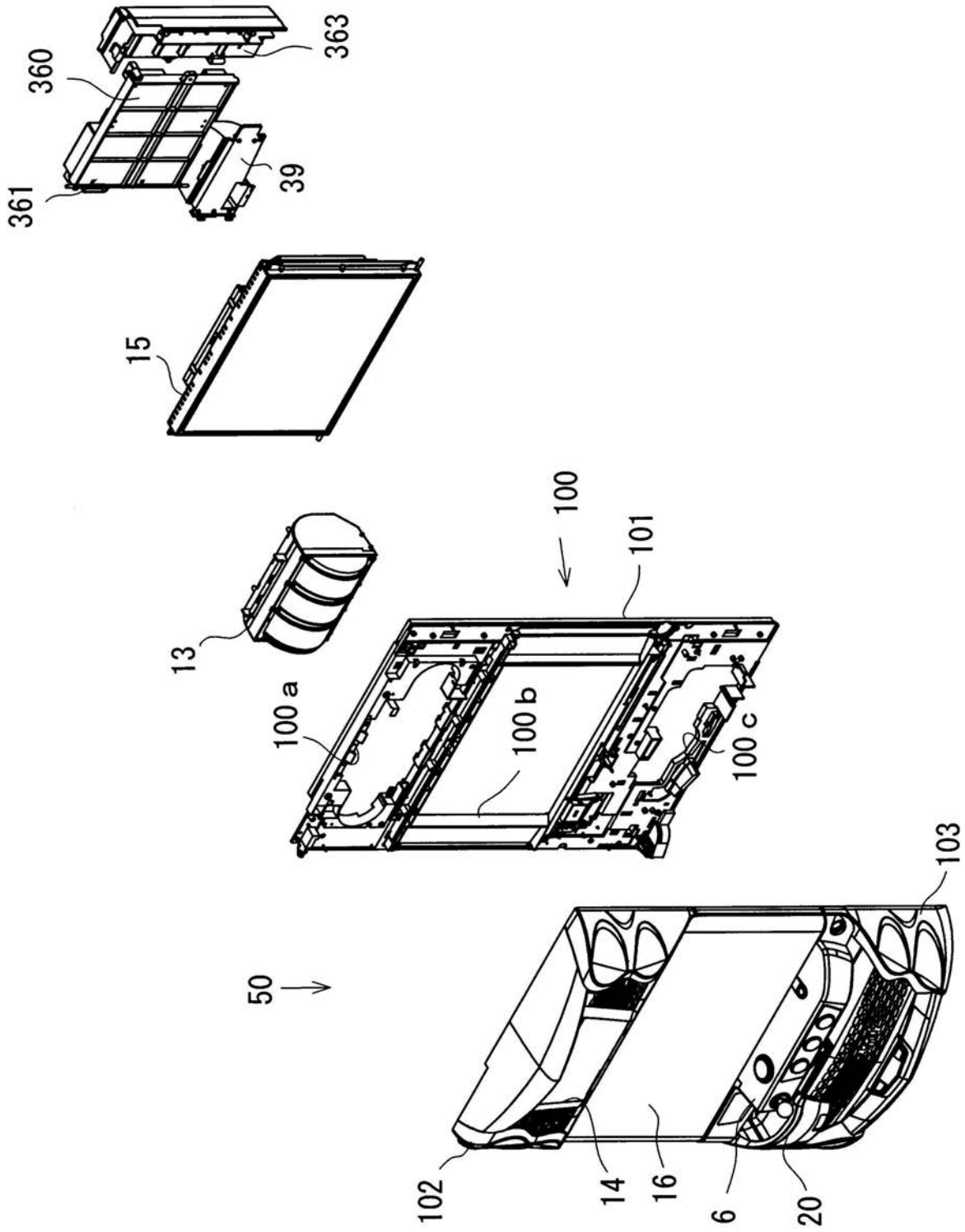
【図7】



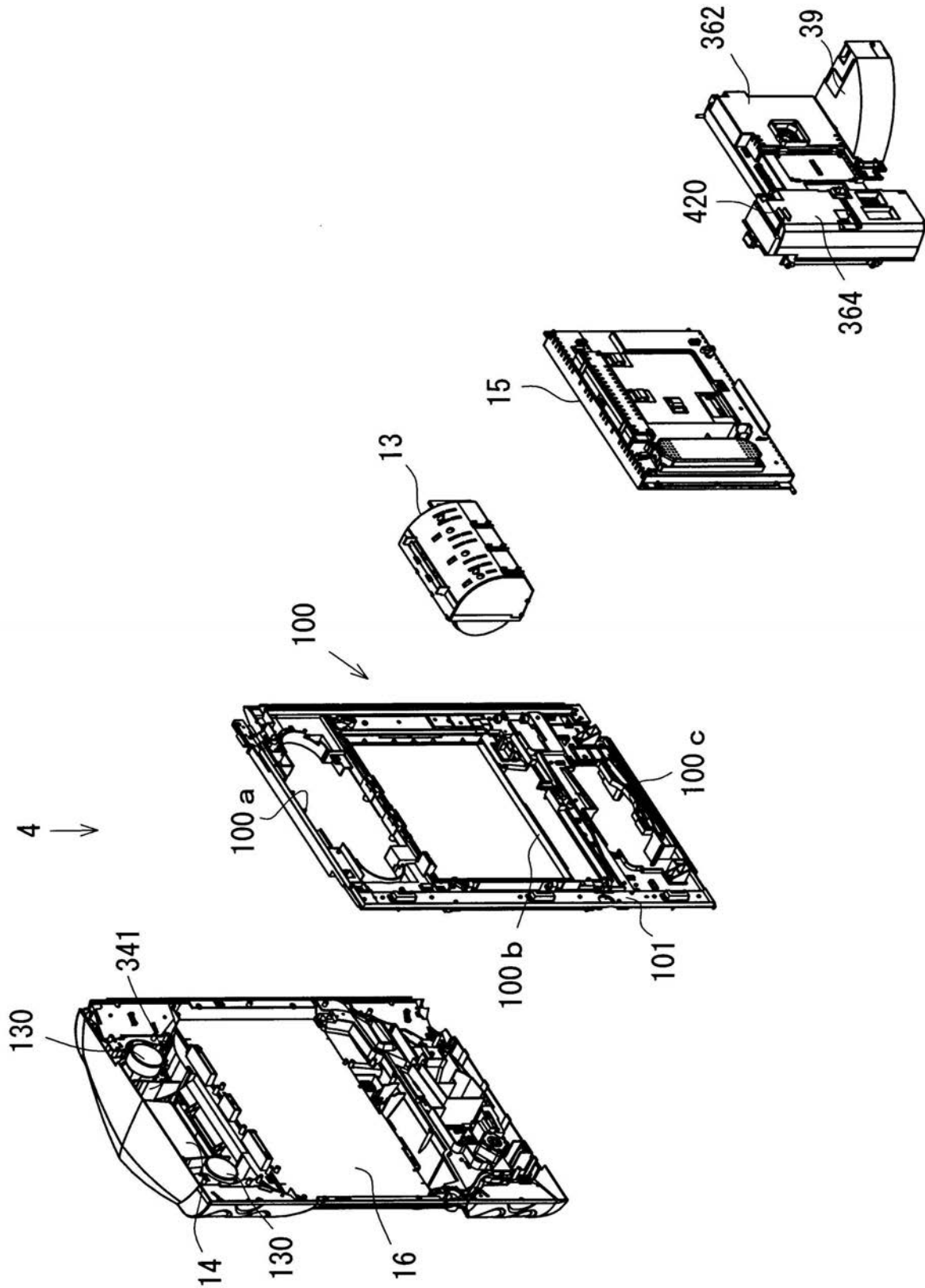
【図 8】



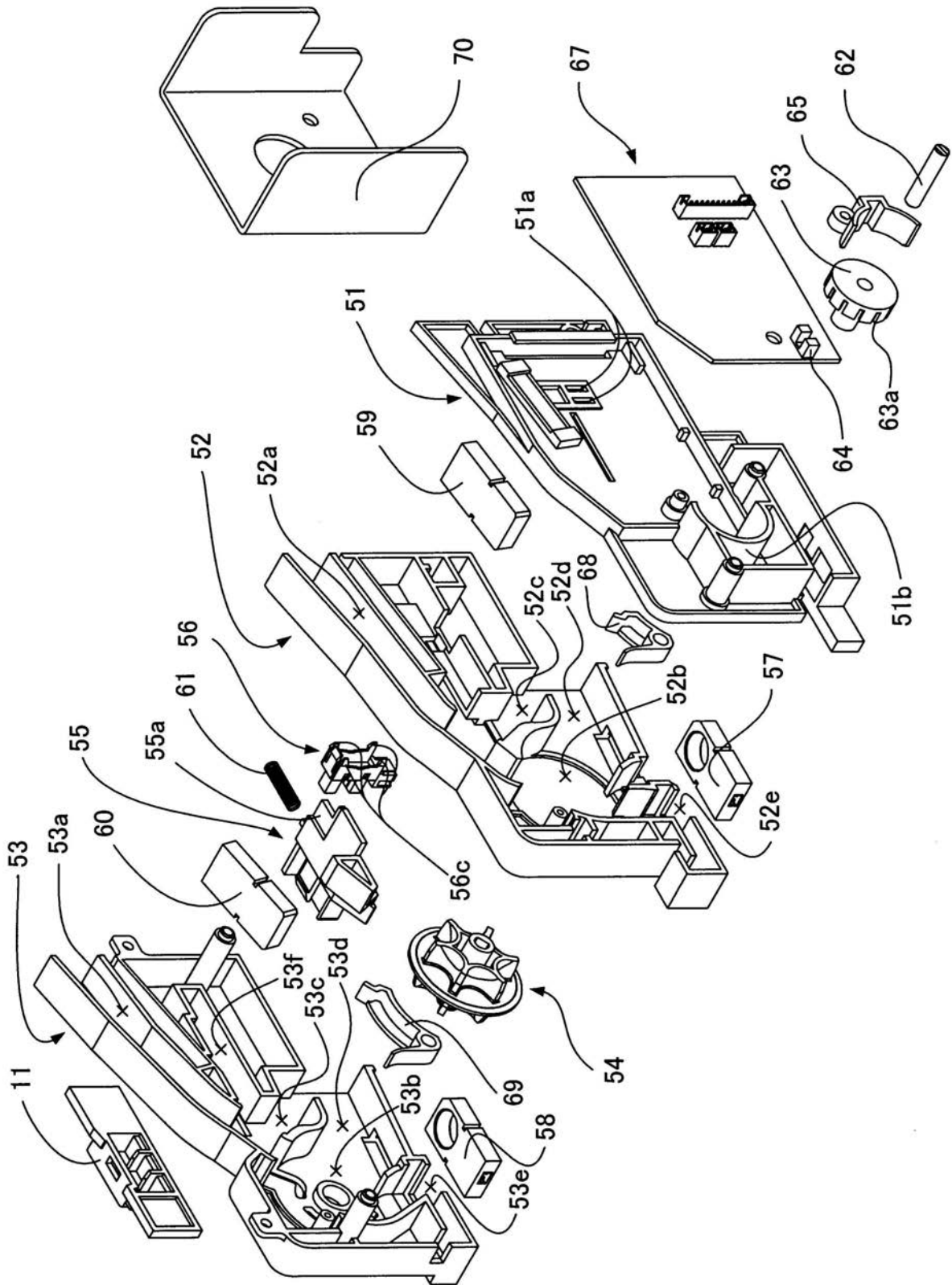
【図 9】



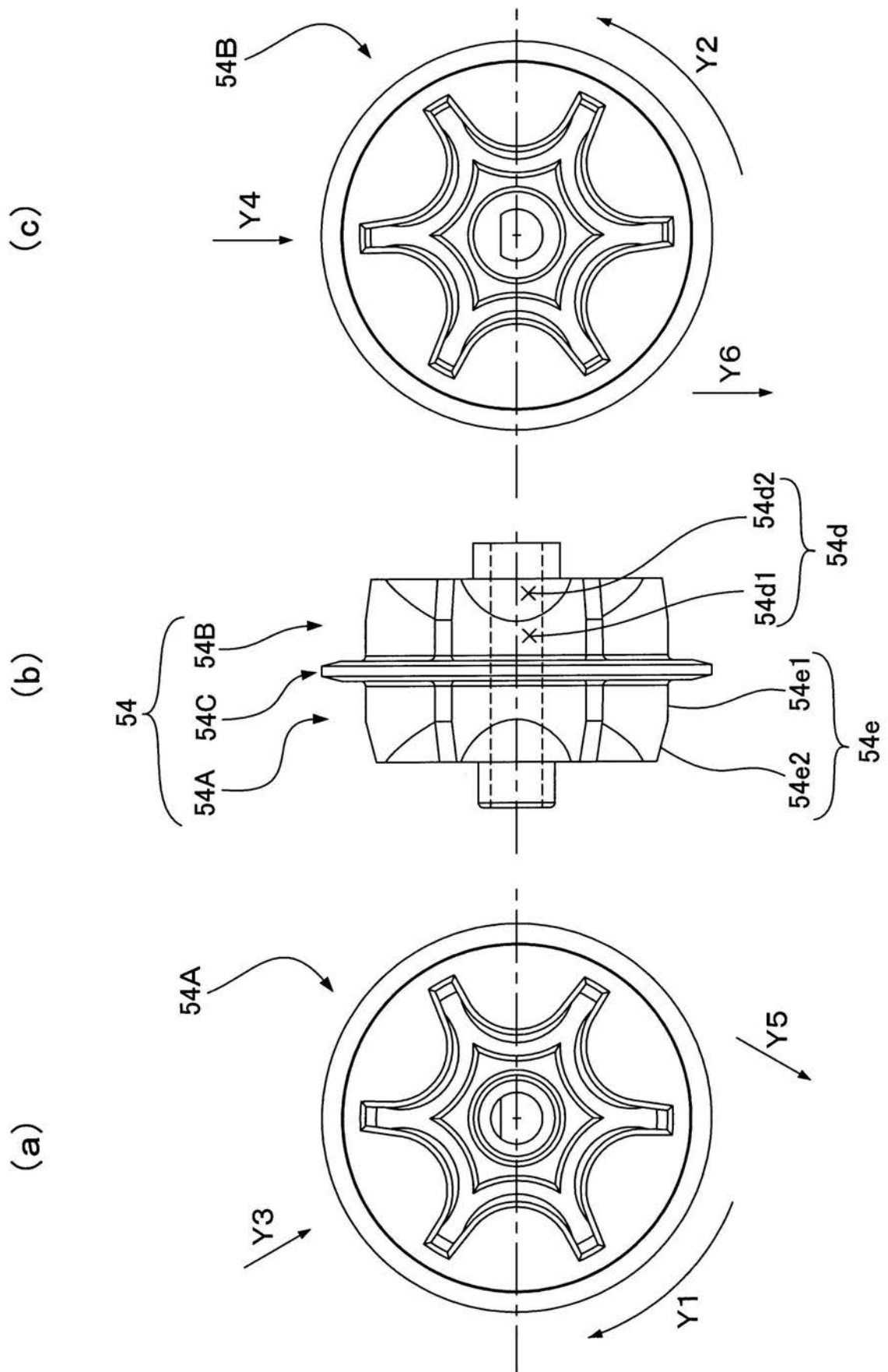
【図 10】



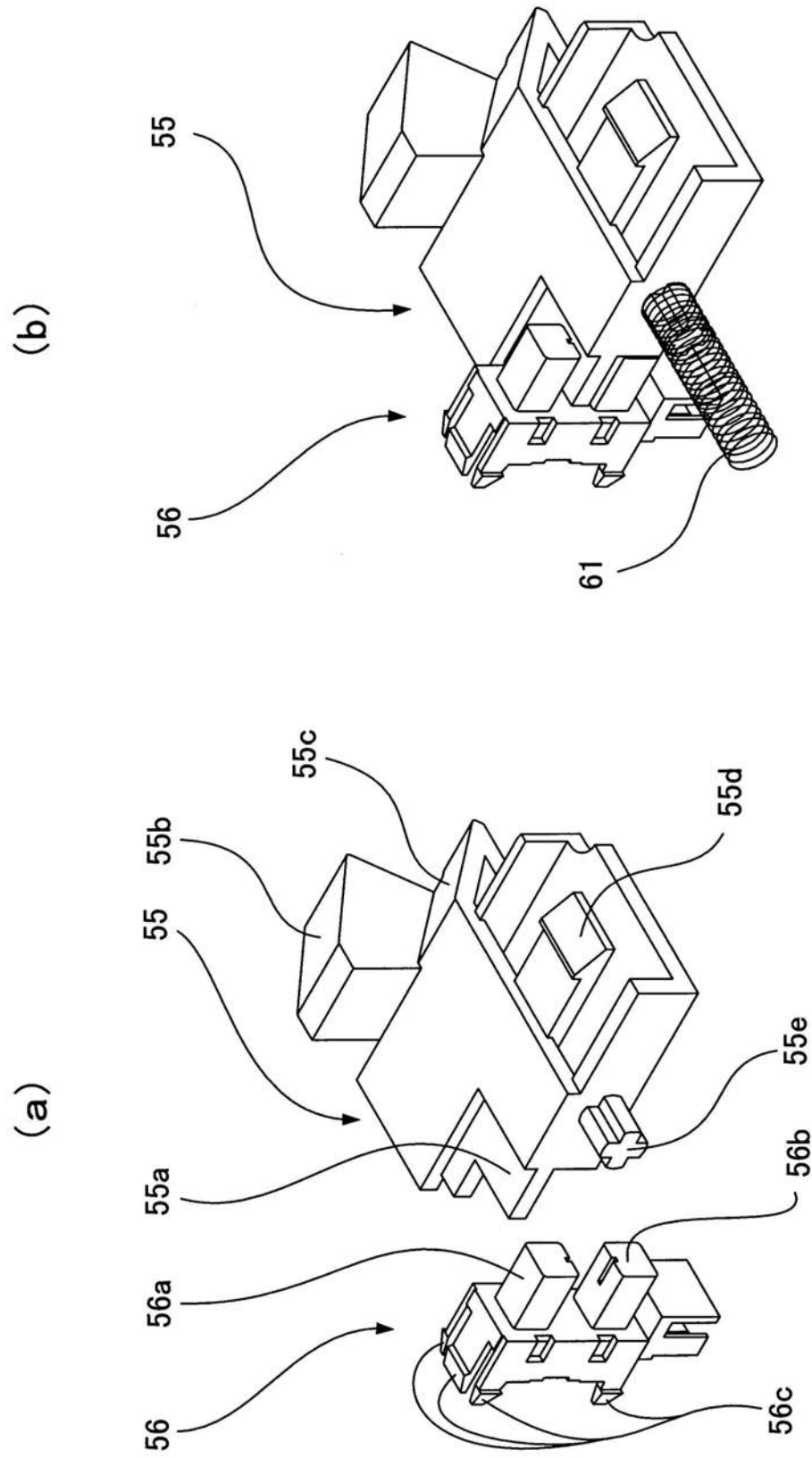
【図 11】



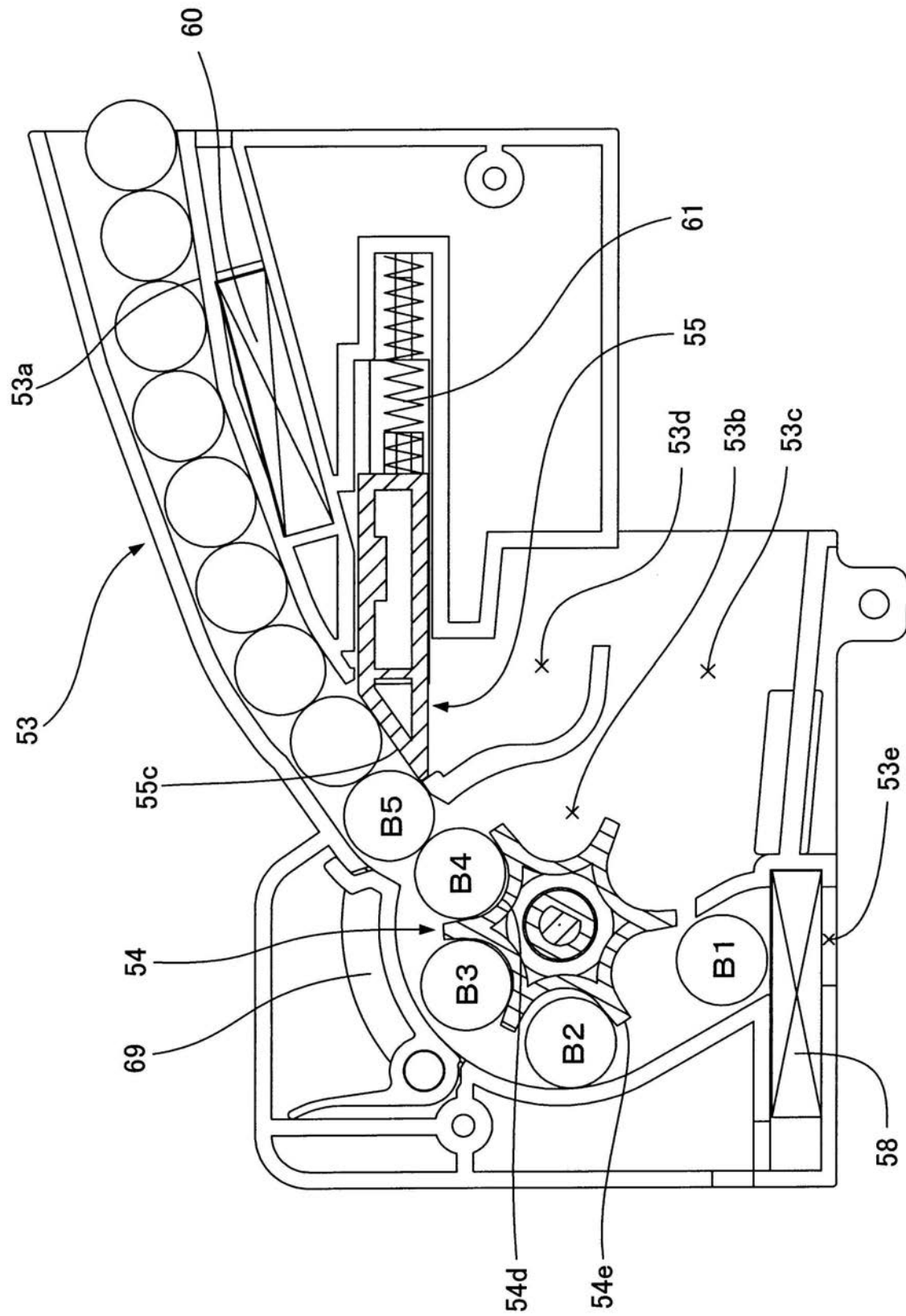
【図12】



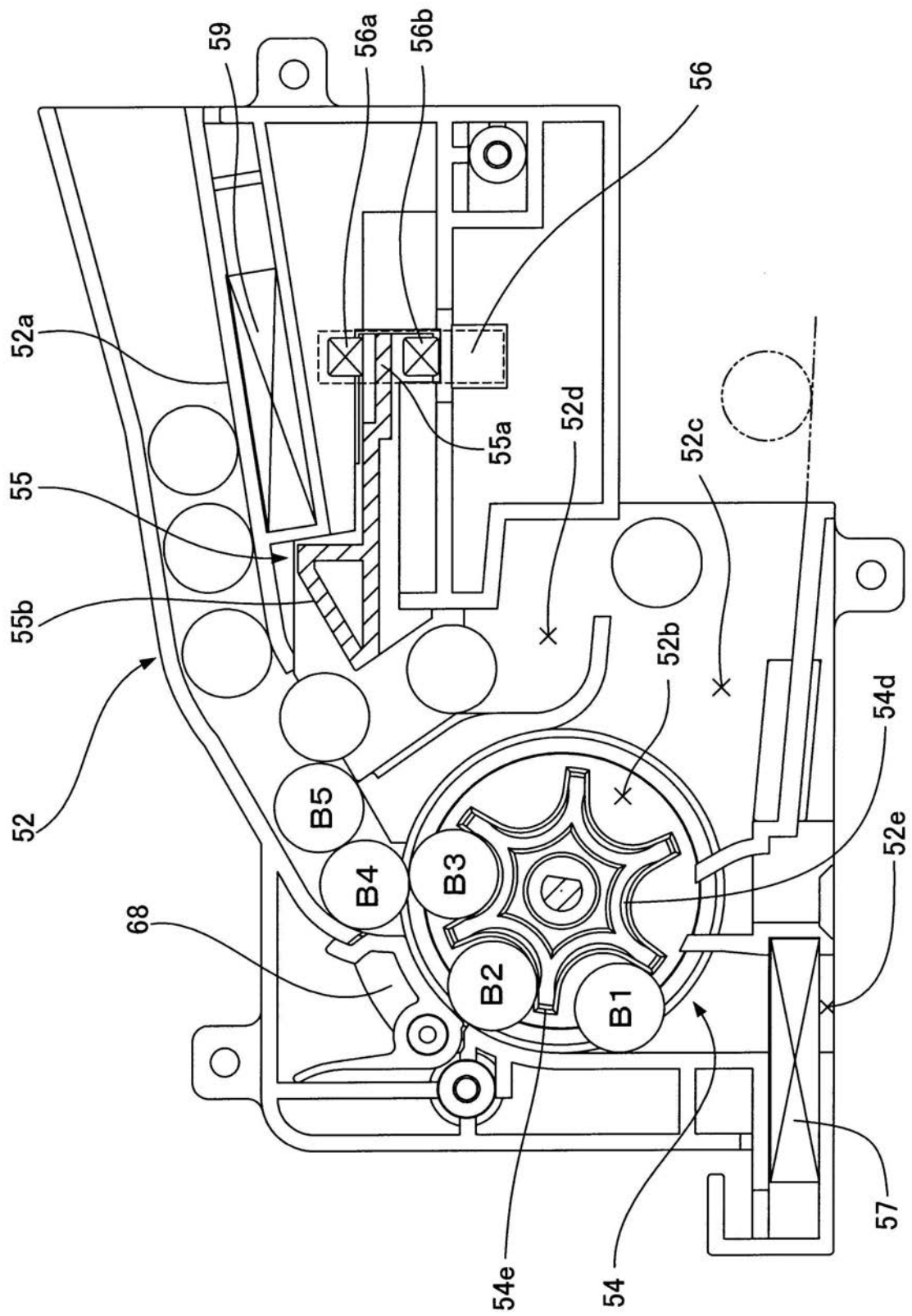
【図 13】



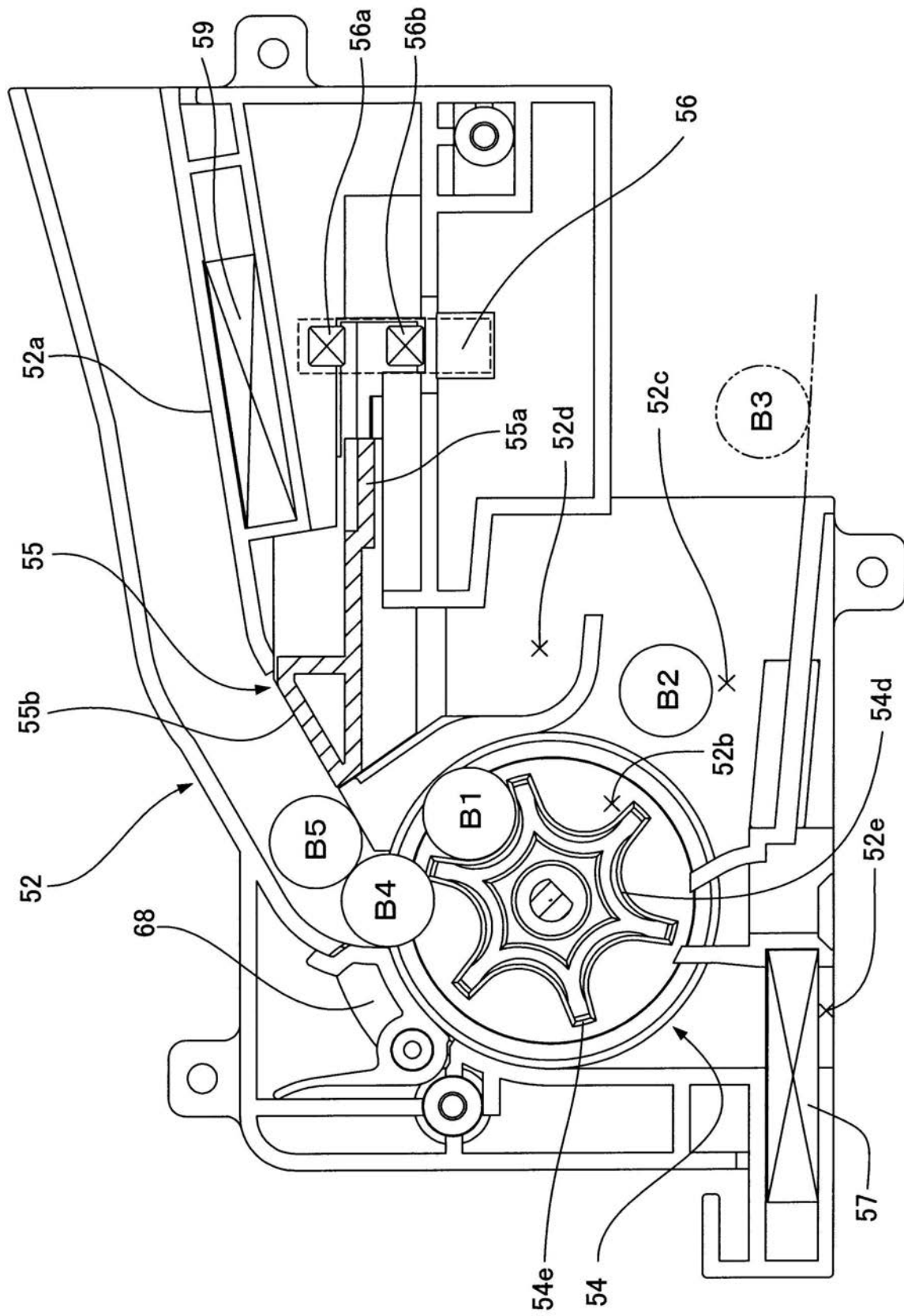
【図14】



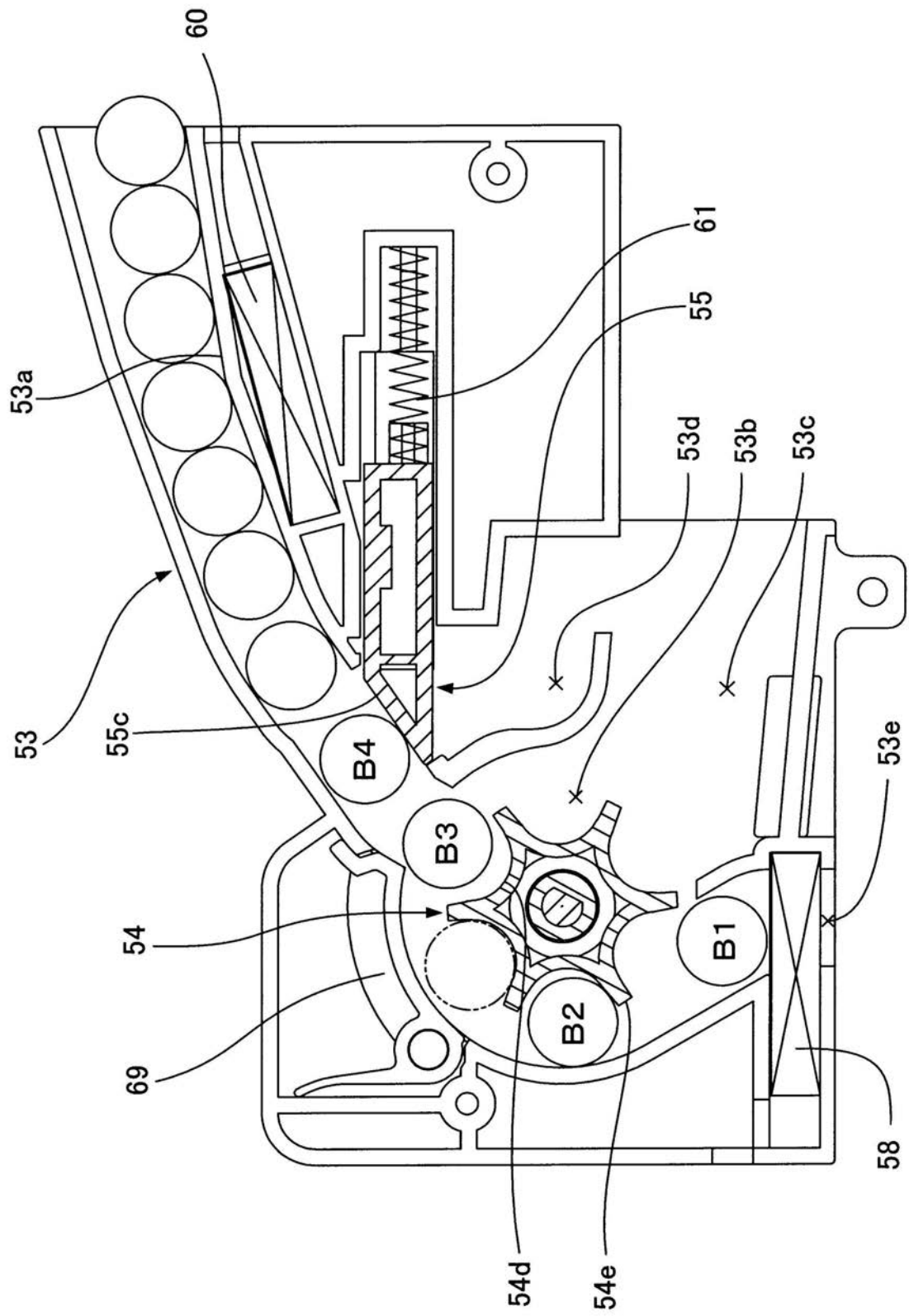
【図 15】



【図16】

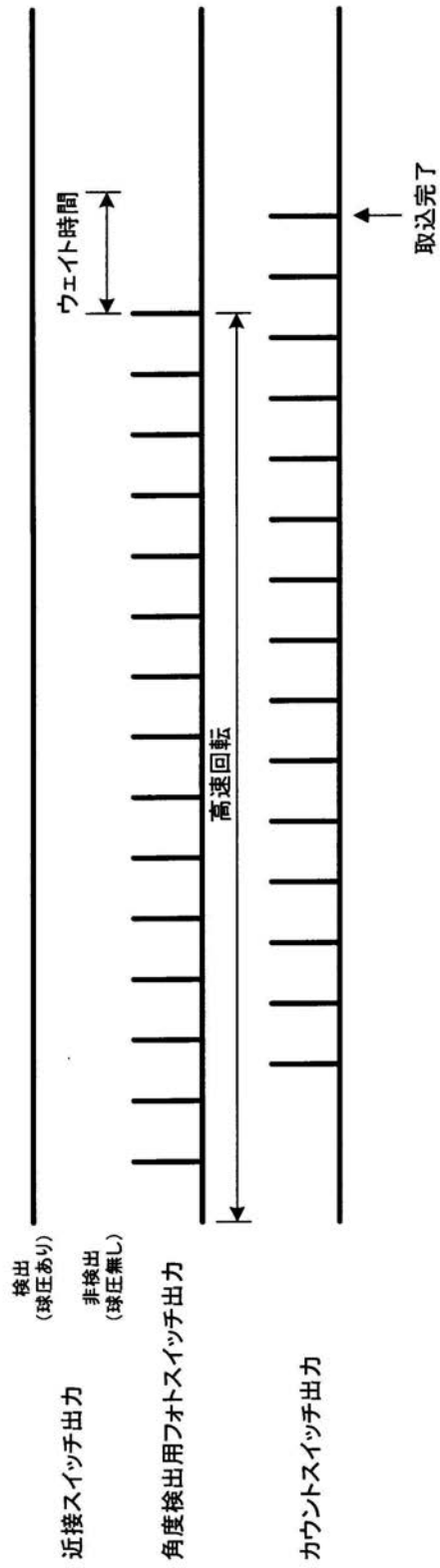


【図 17】

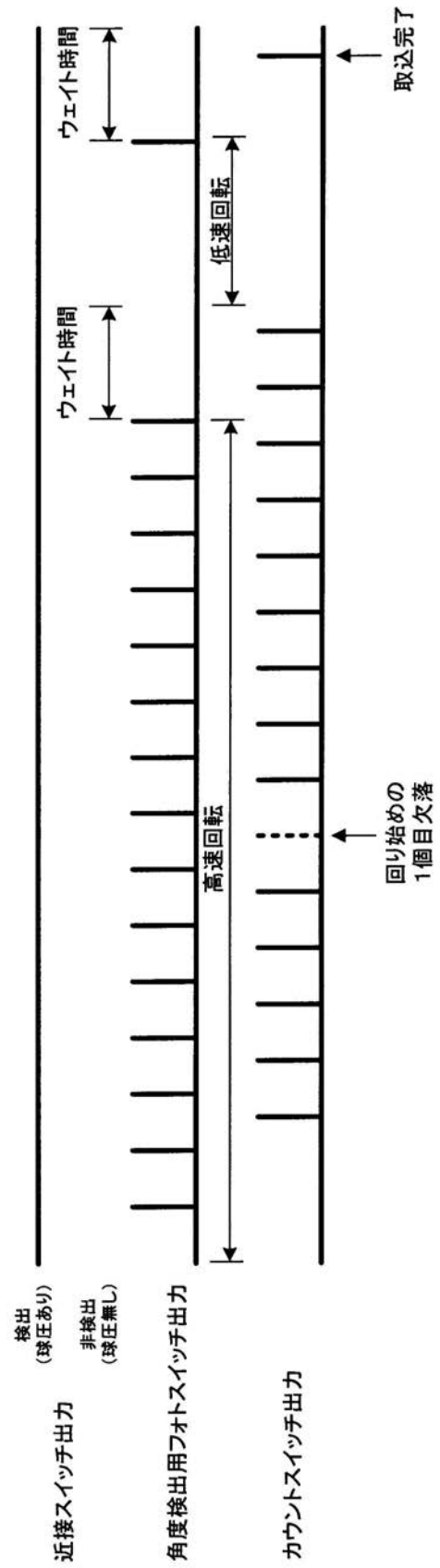


【図 18】

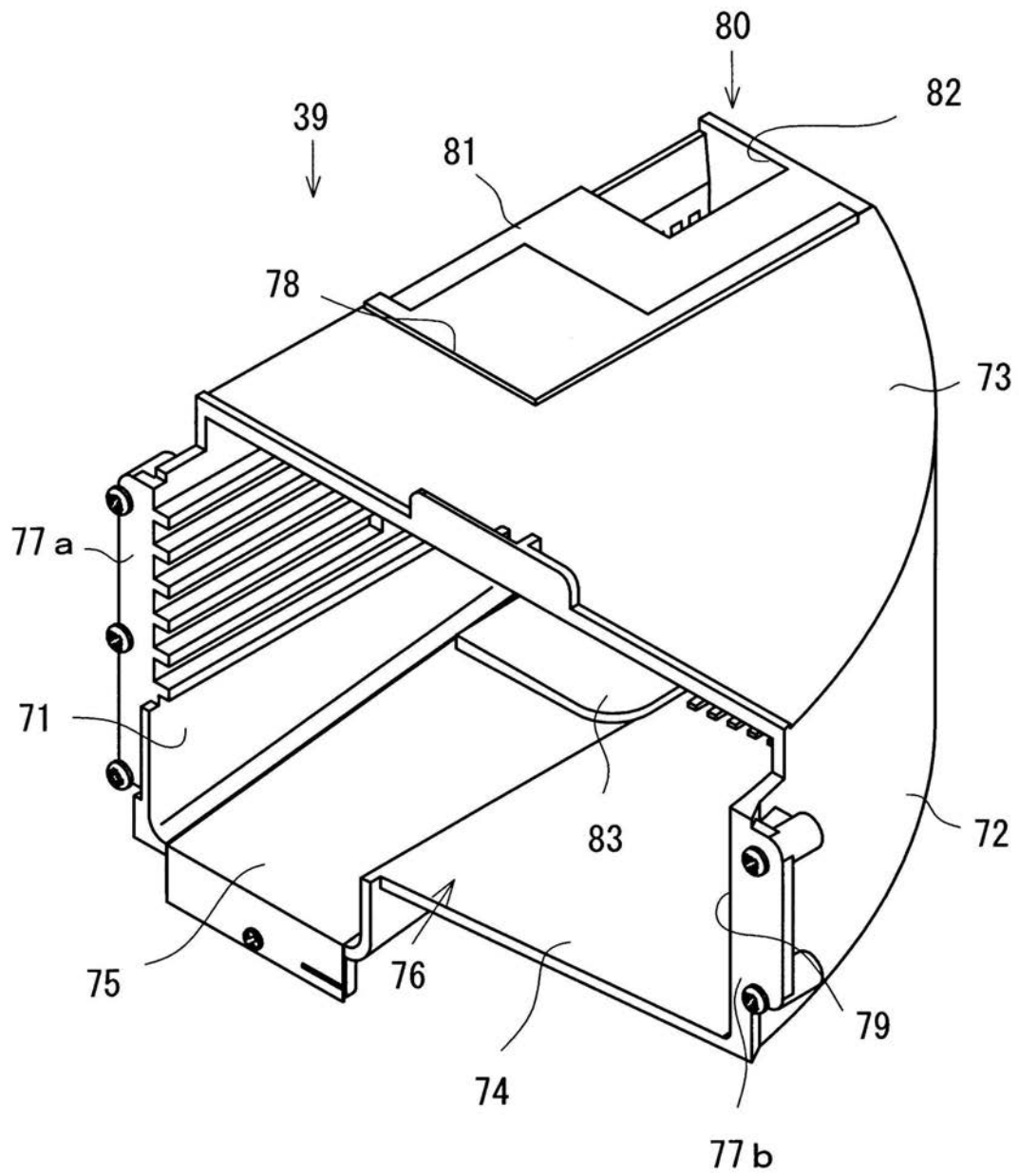
(a)



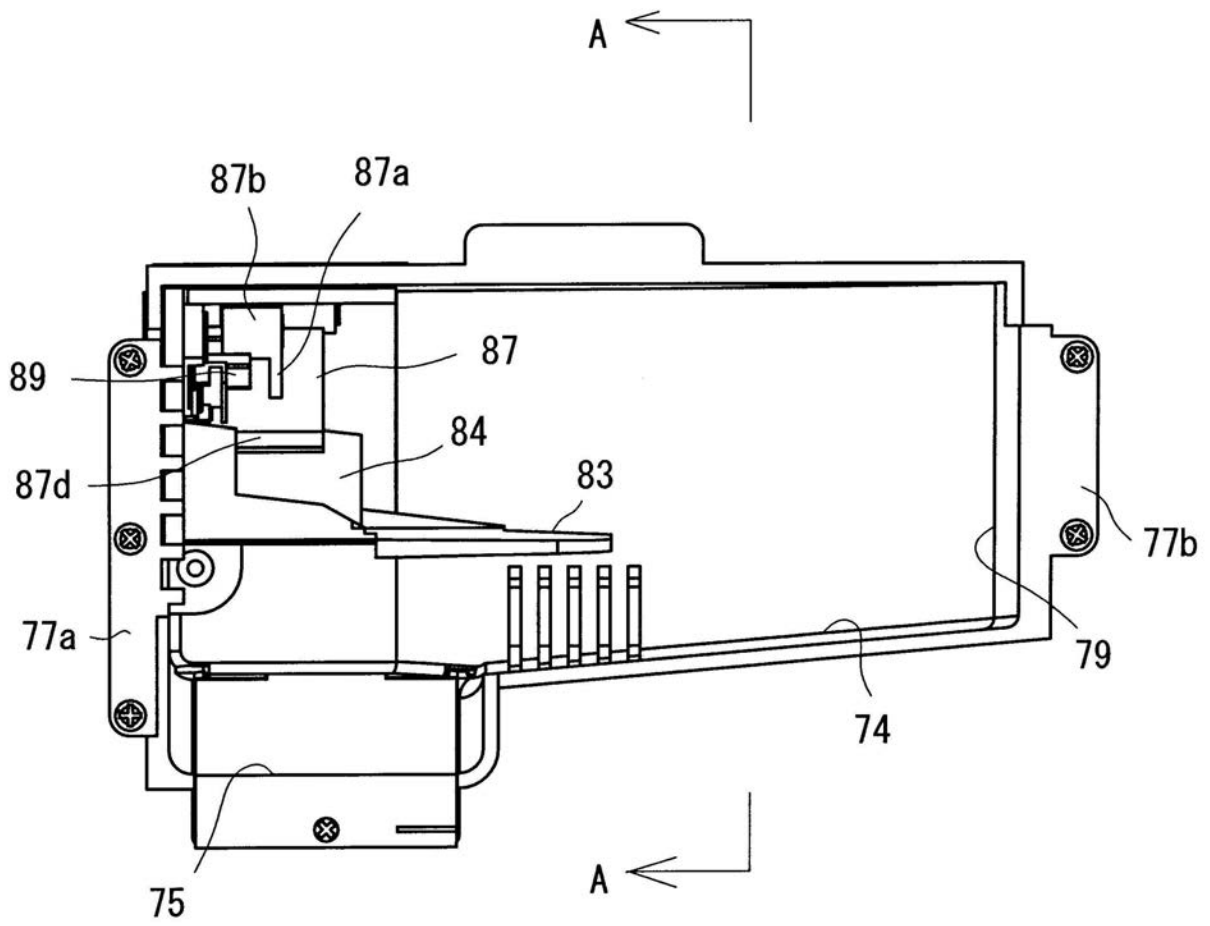
(b)



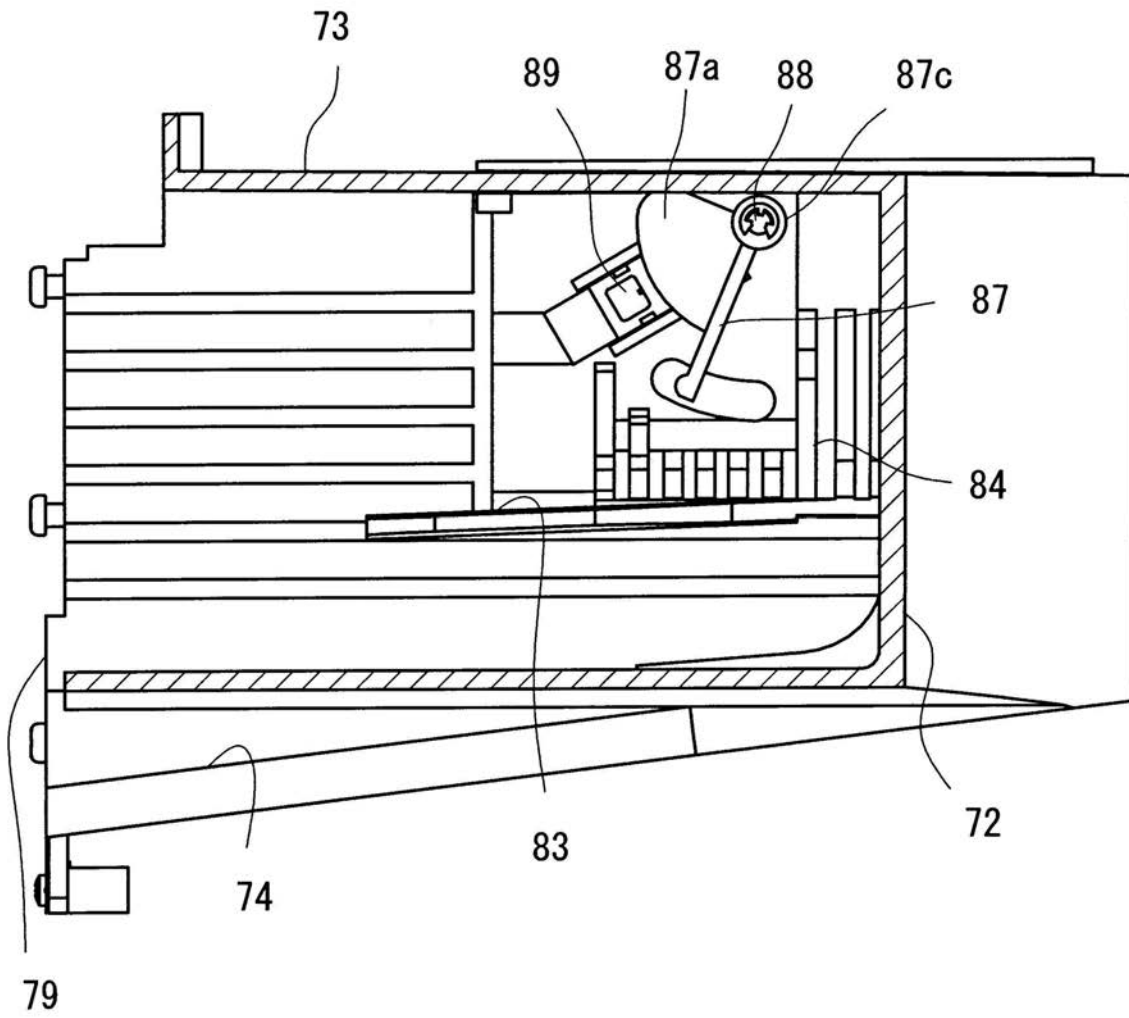
【 図 19 】



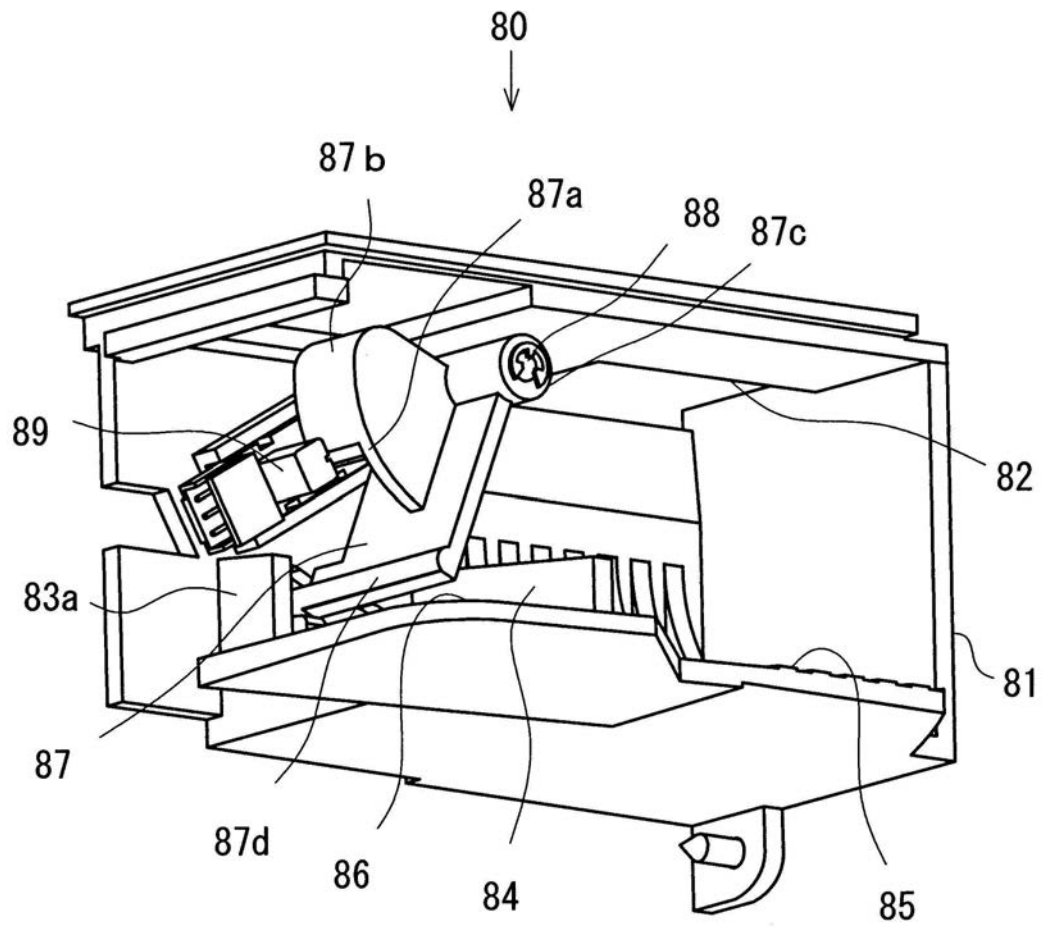
【図20】



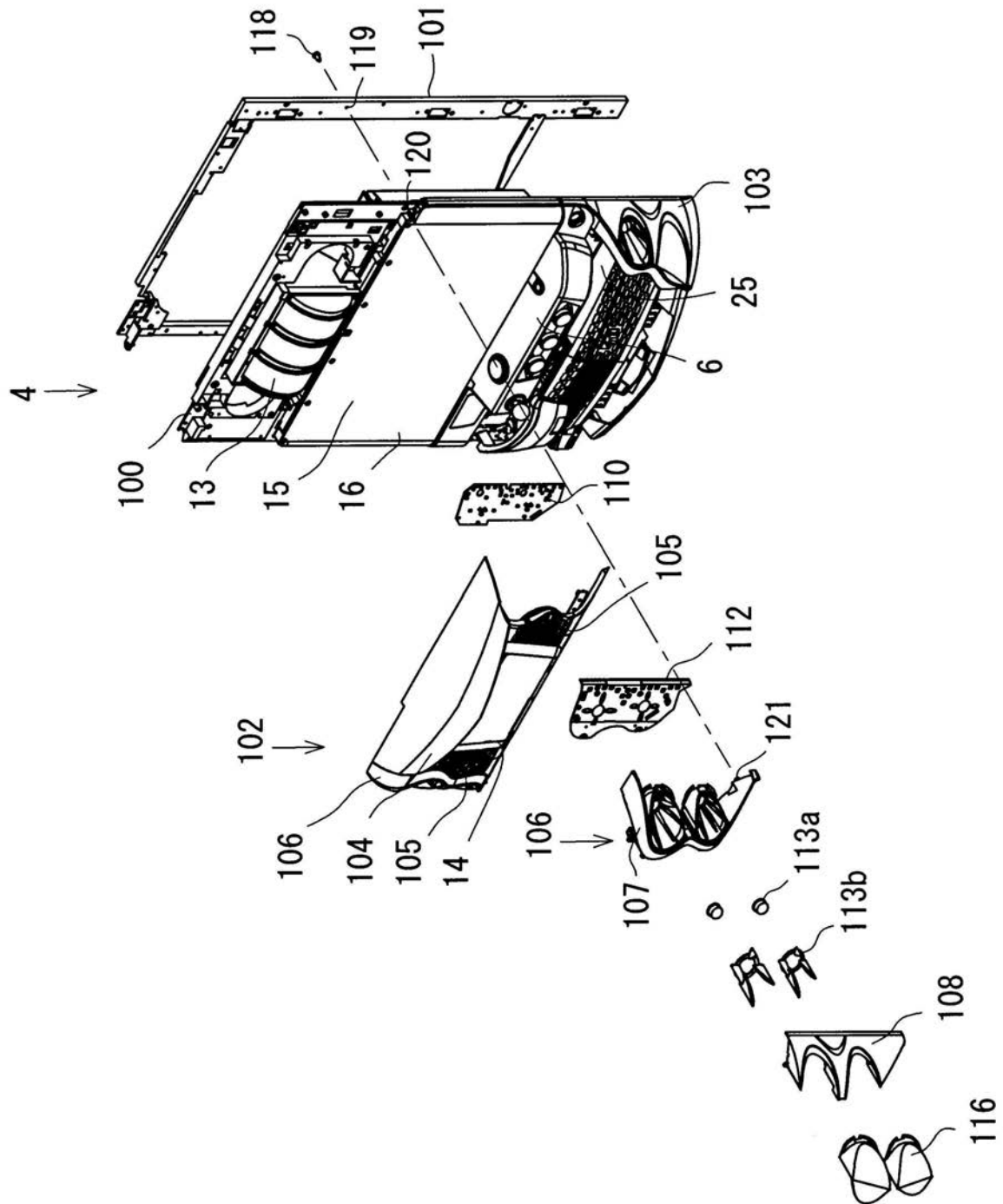
【図 21】



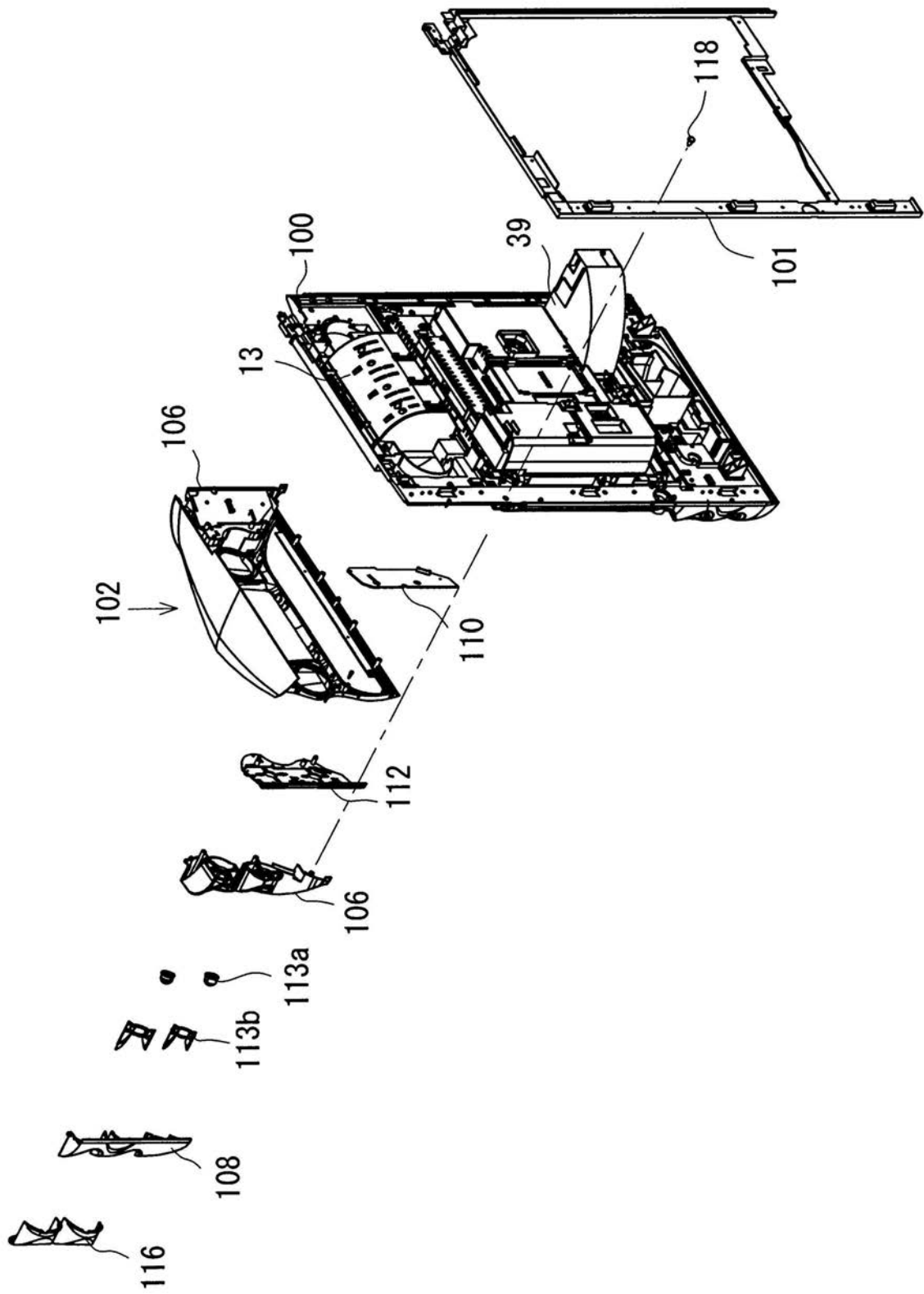
【図22】



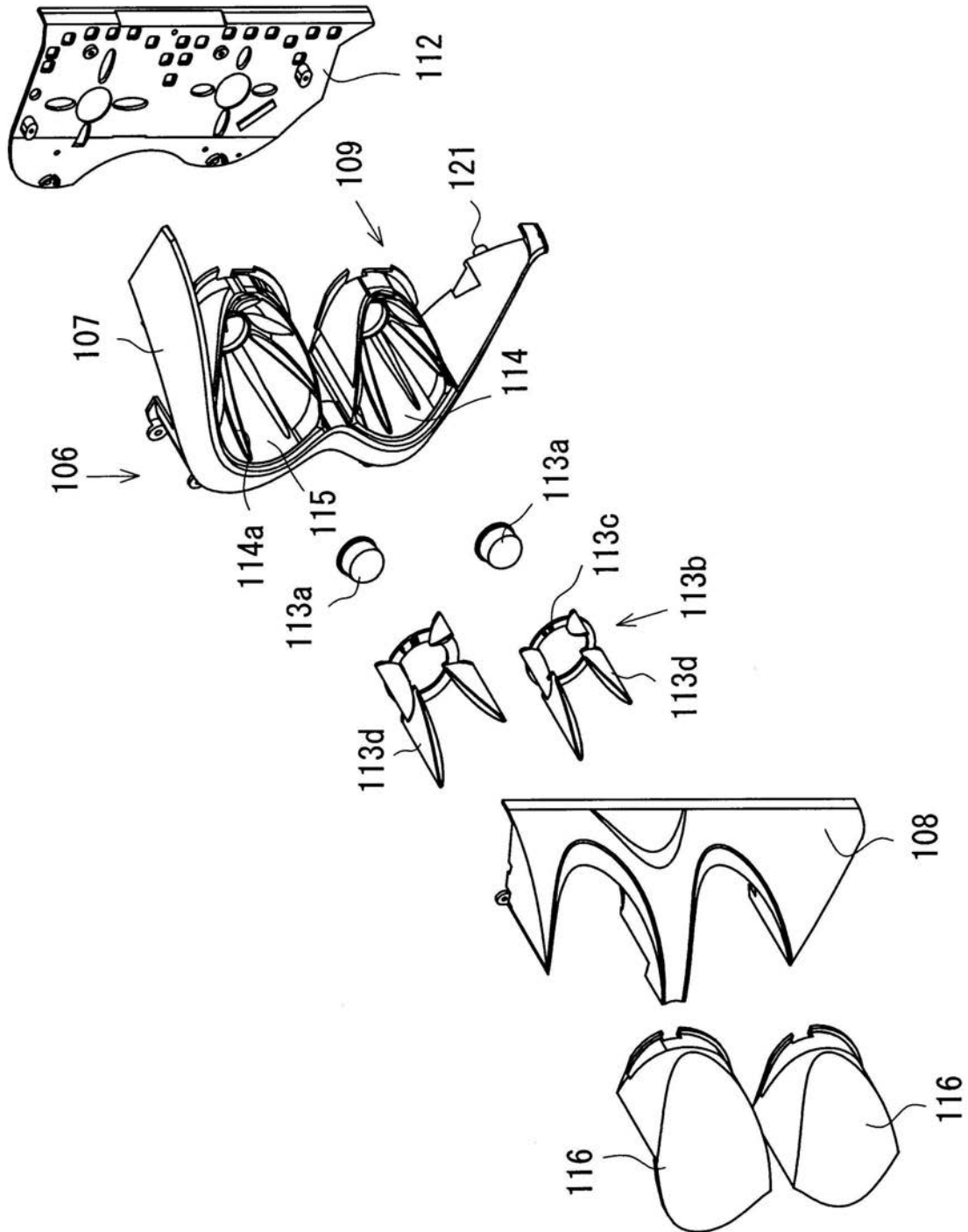
【図 23】



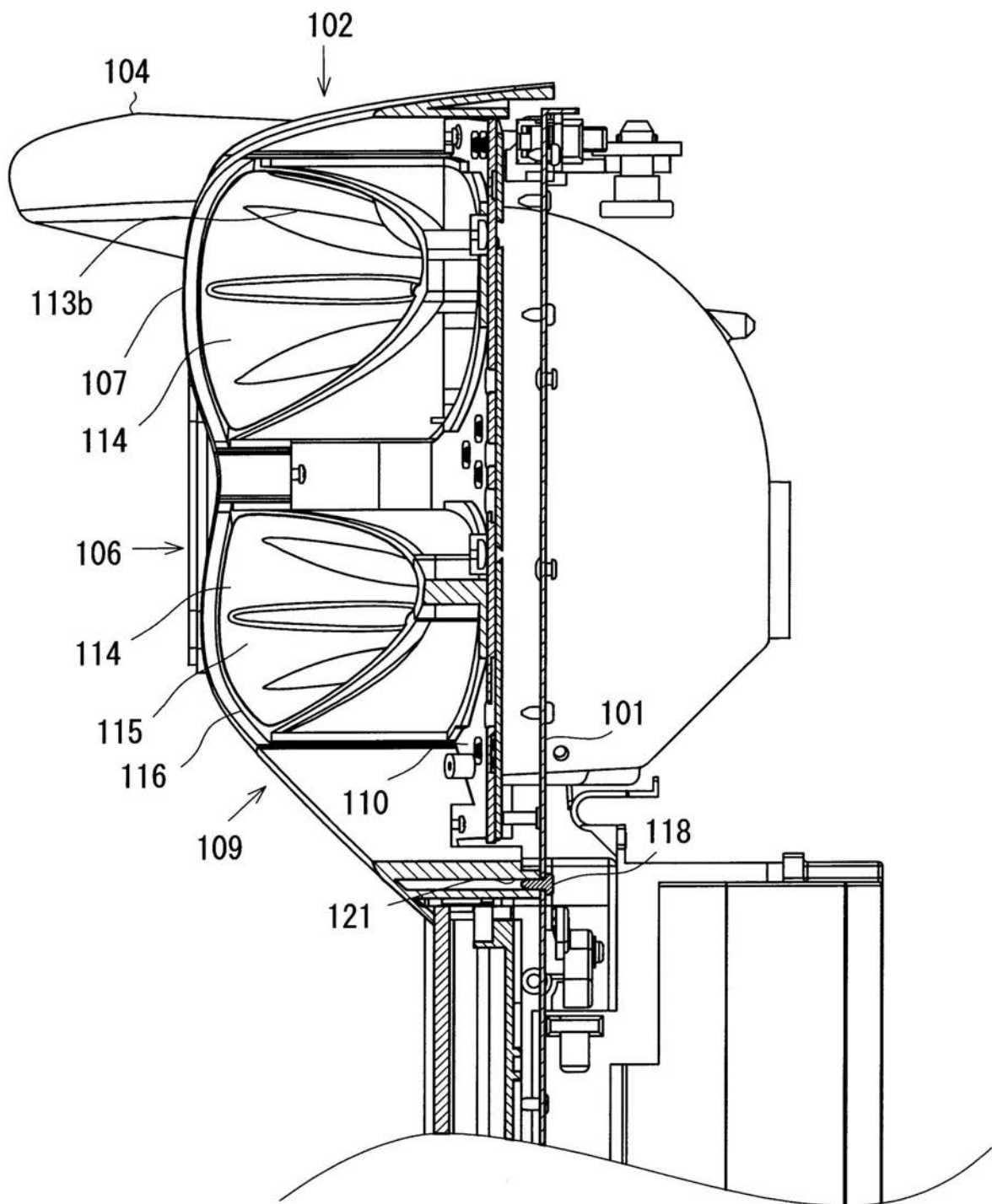
【図24】



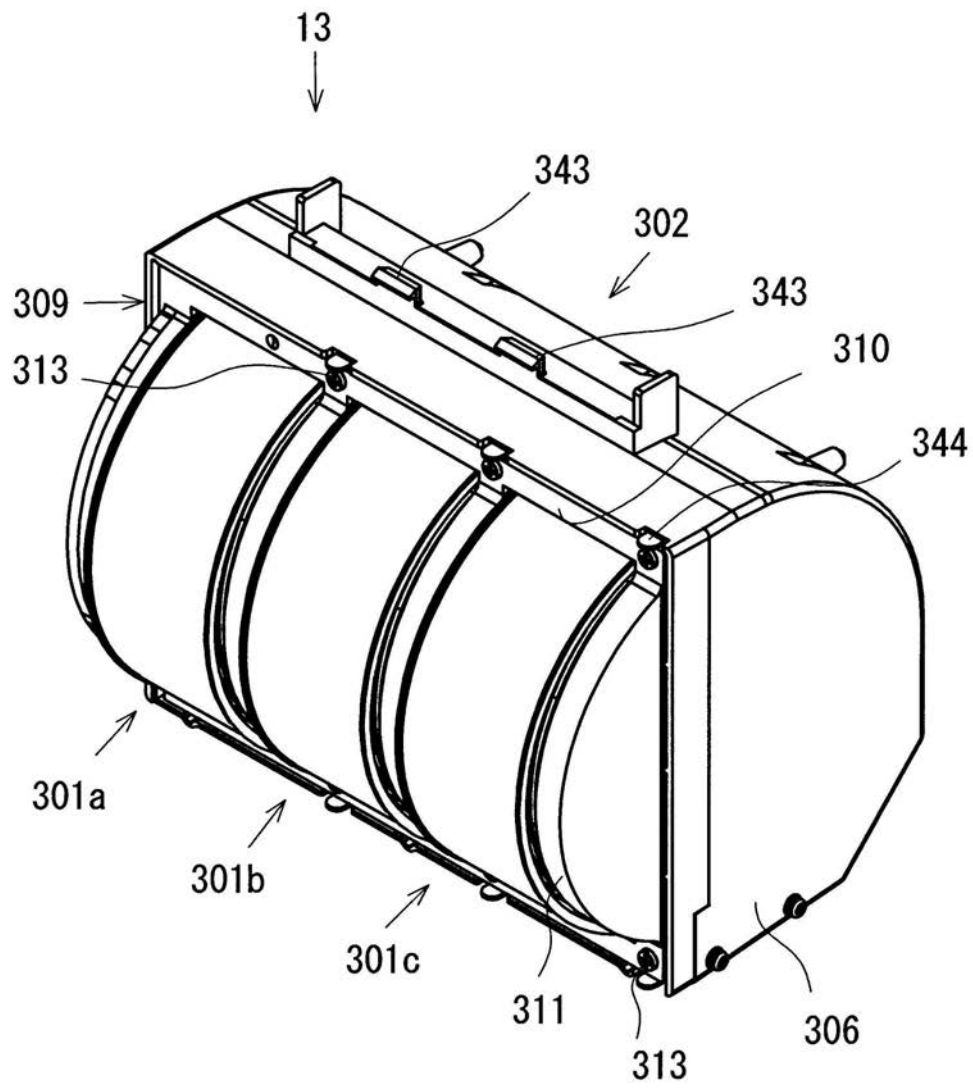
【図 25】



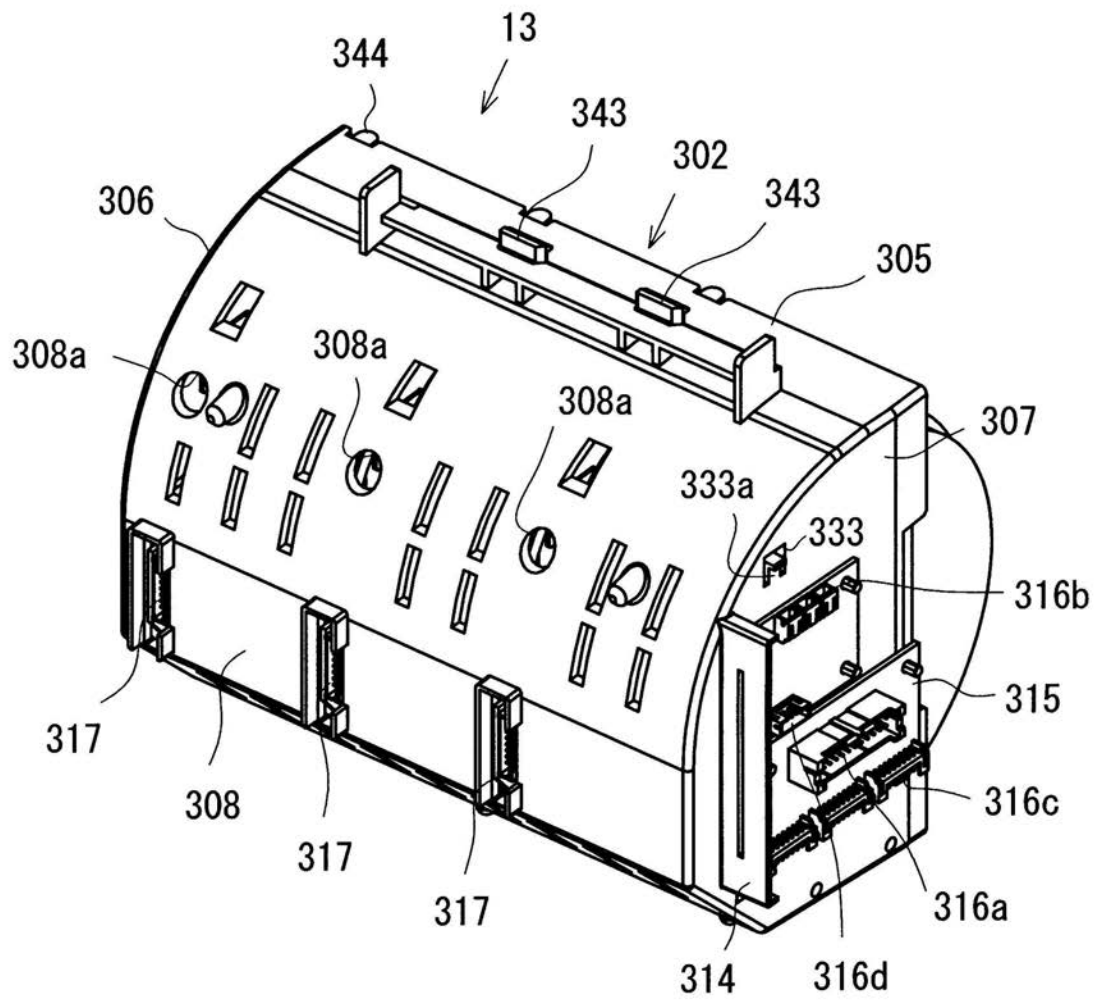
【図26】



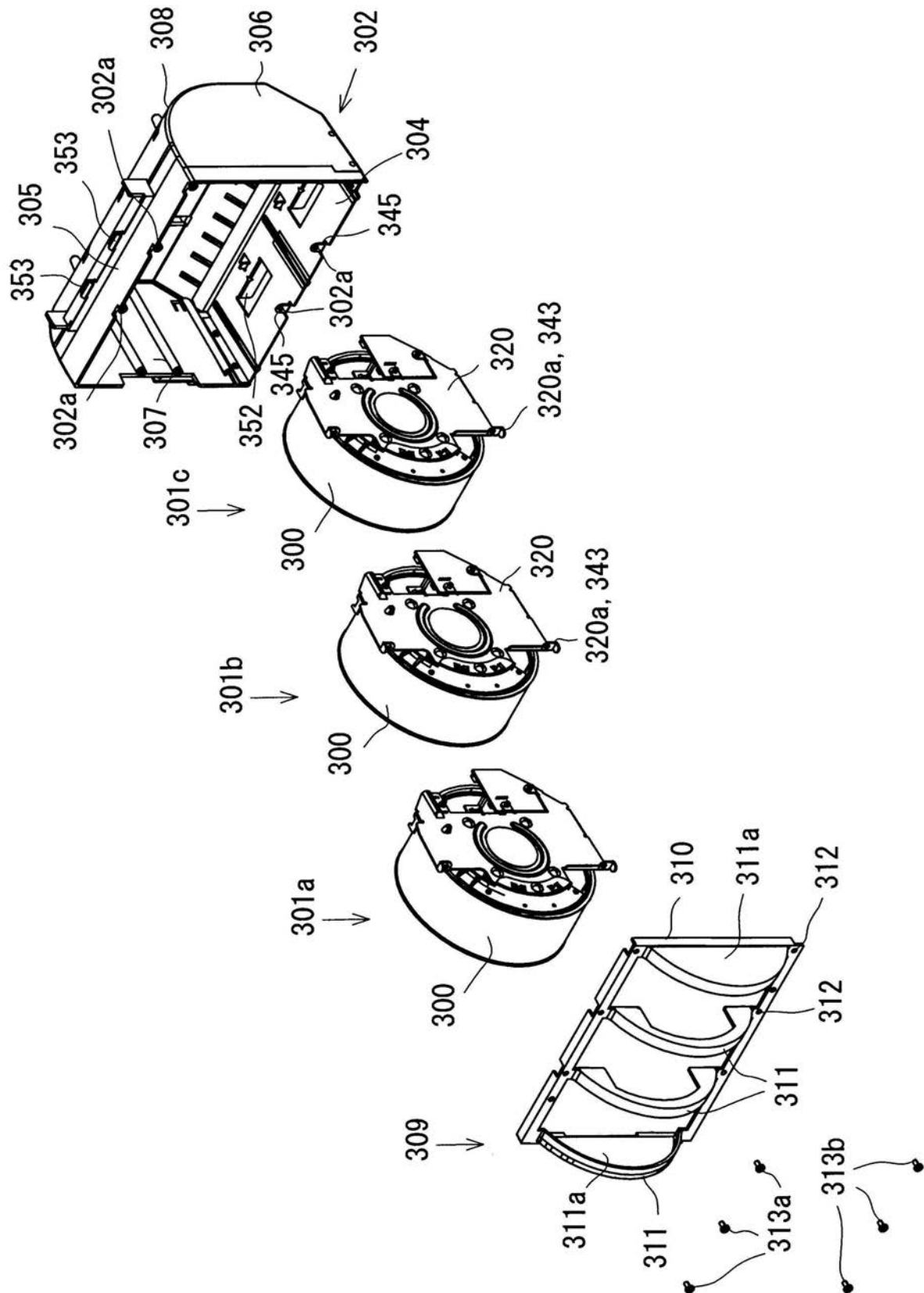
【図 27】



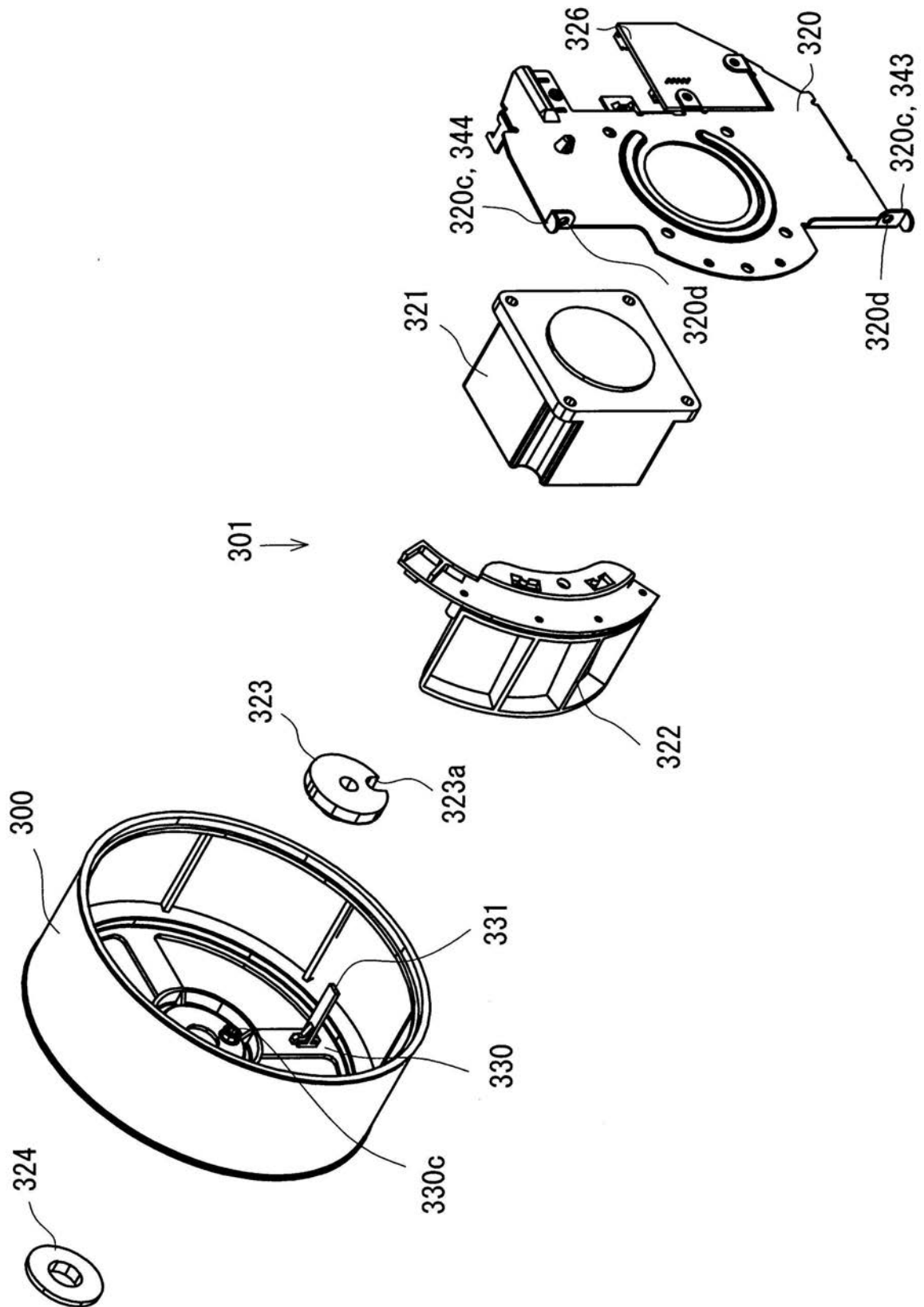
【図28】



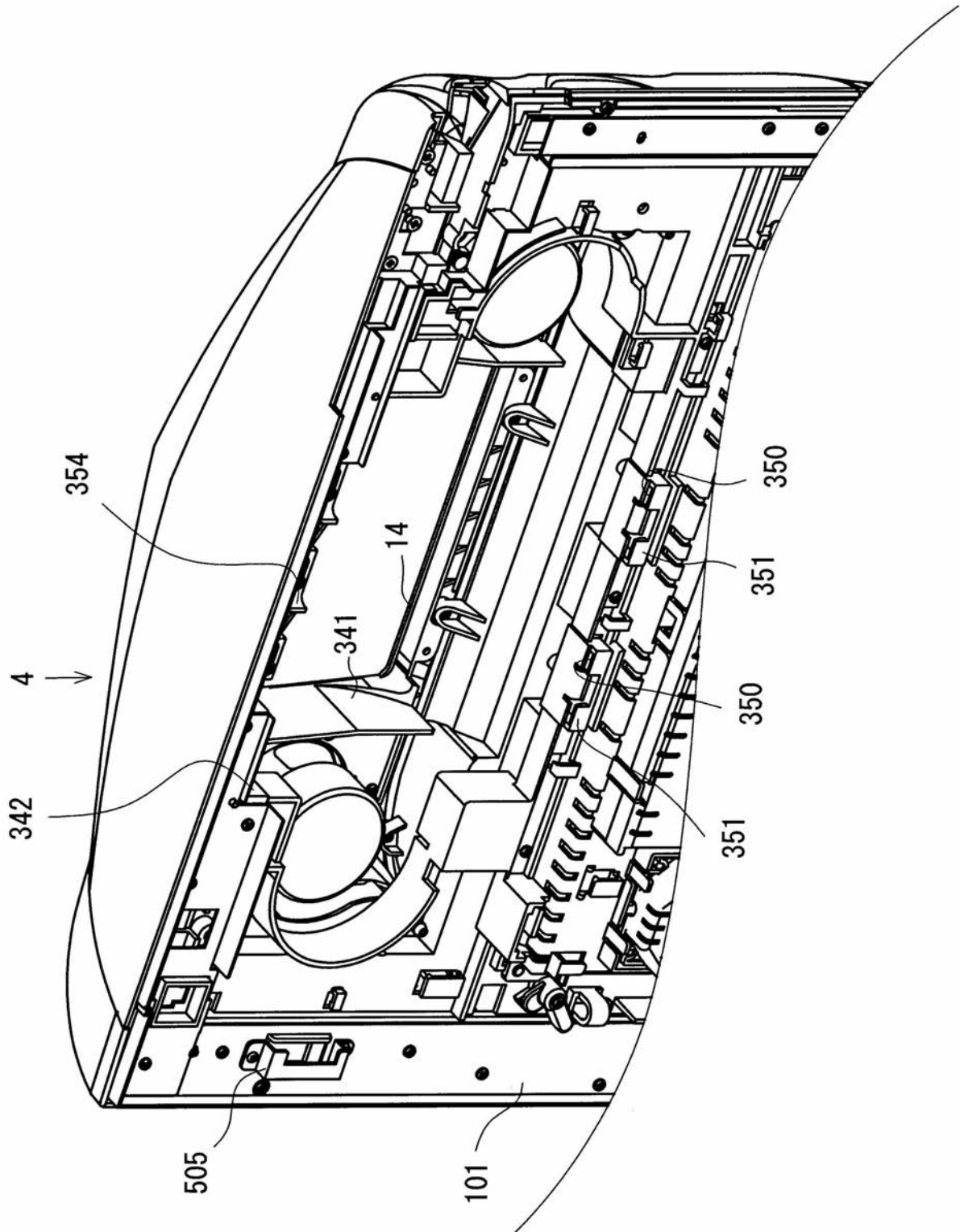
【図29】



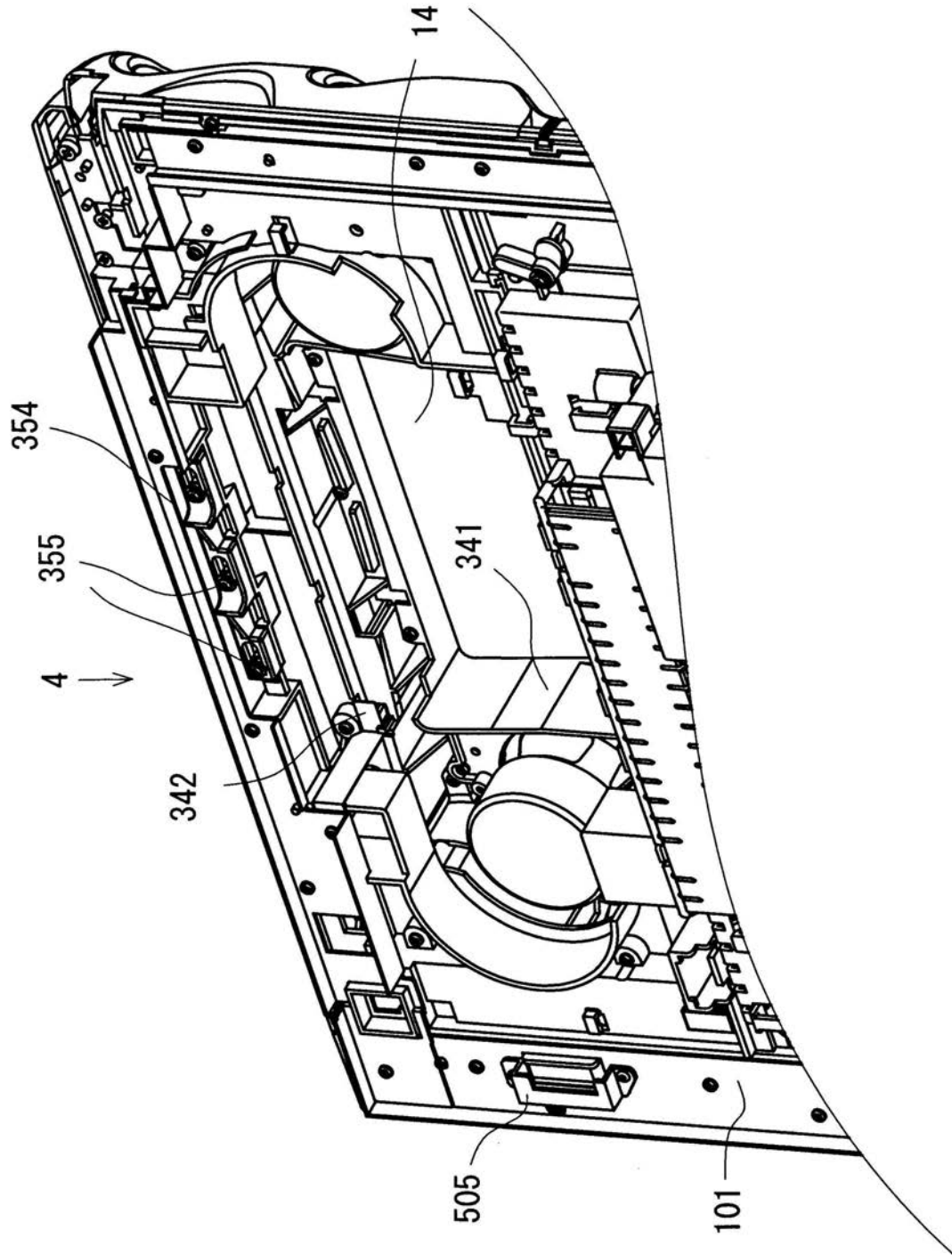
【図 30】



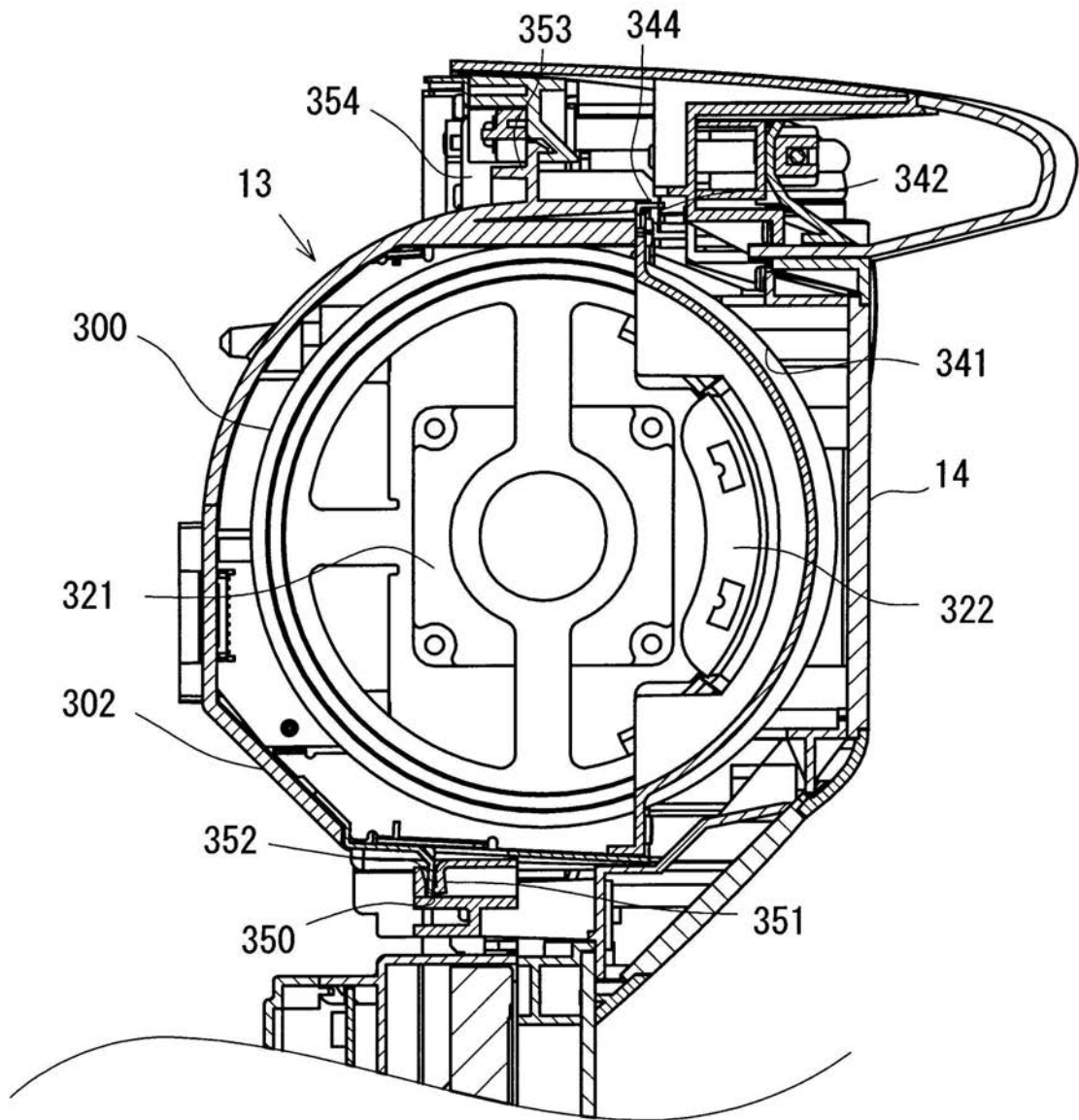
【図 32】



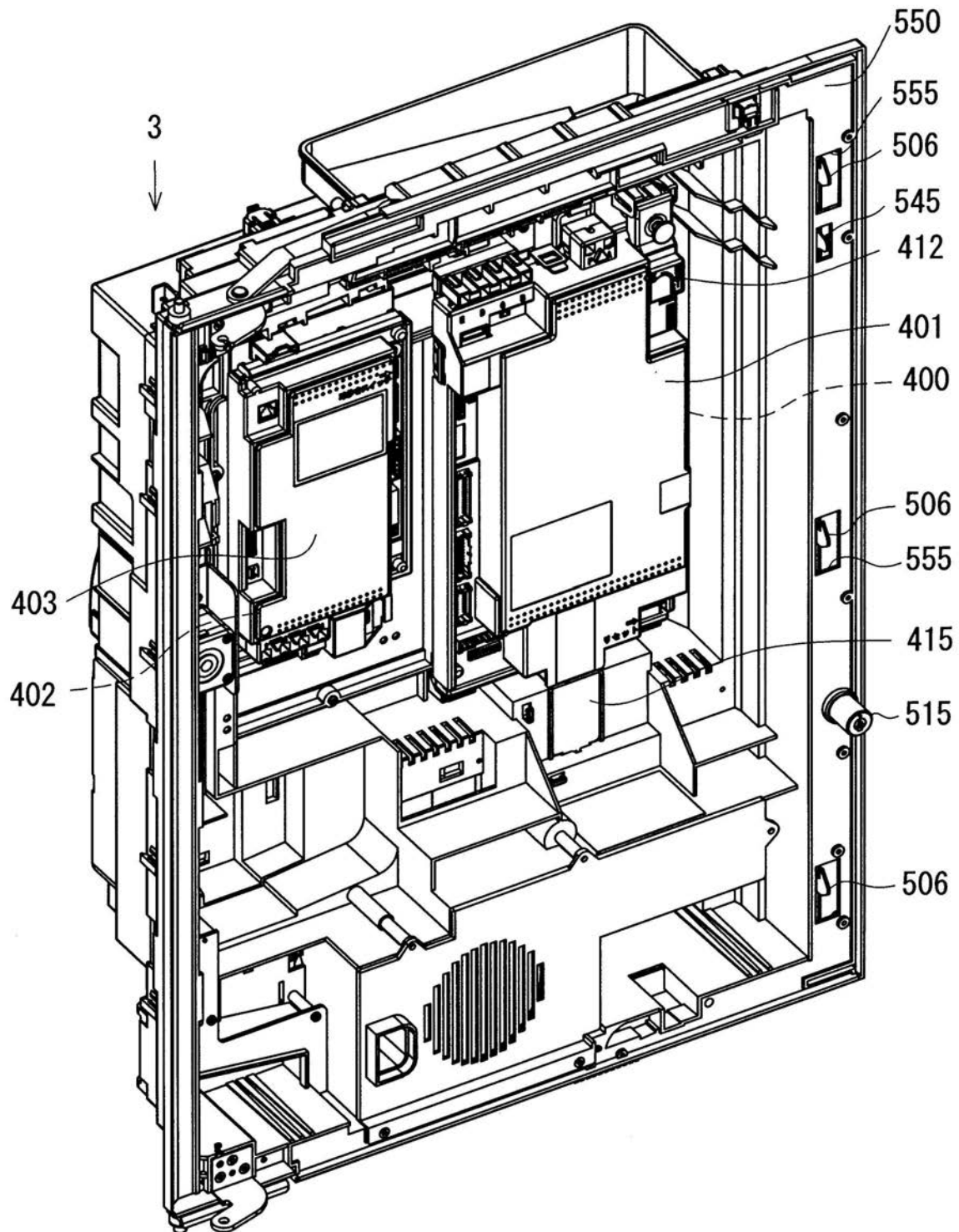
【図 33】



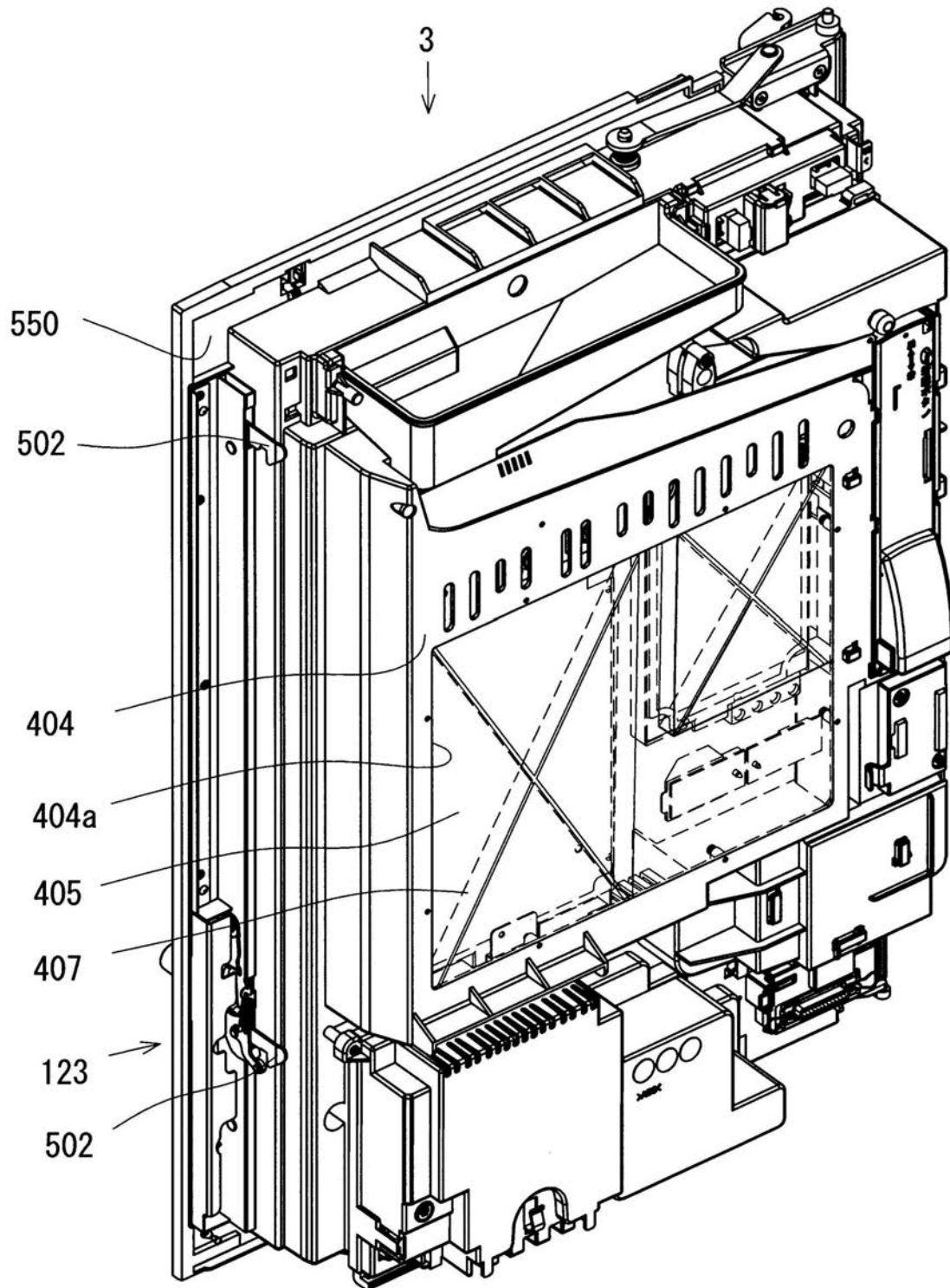
【図 34】



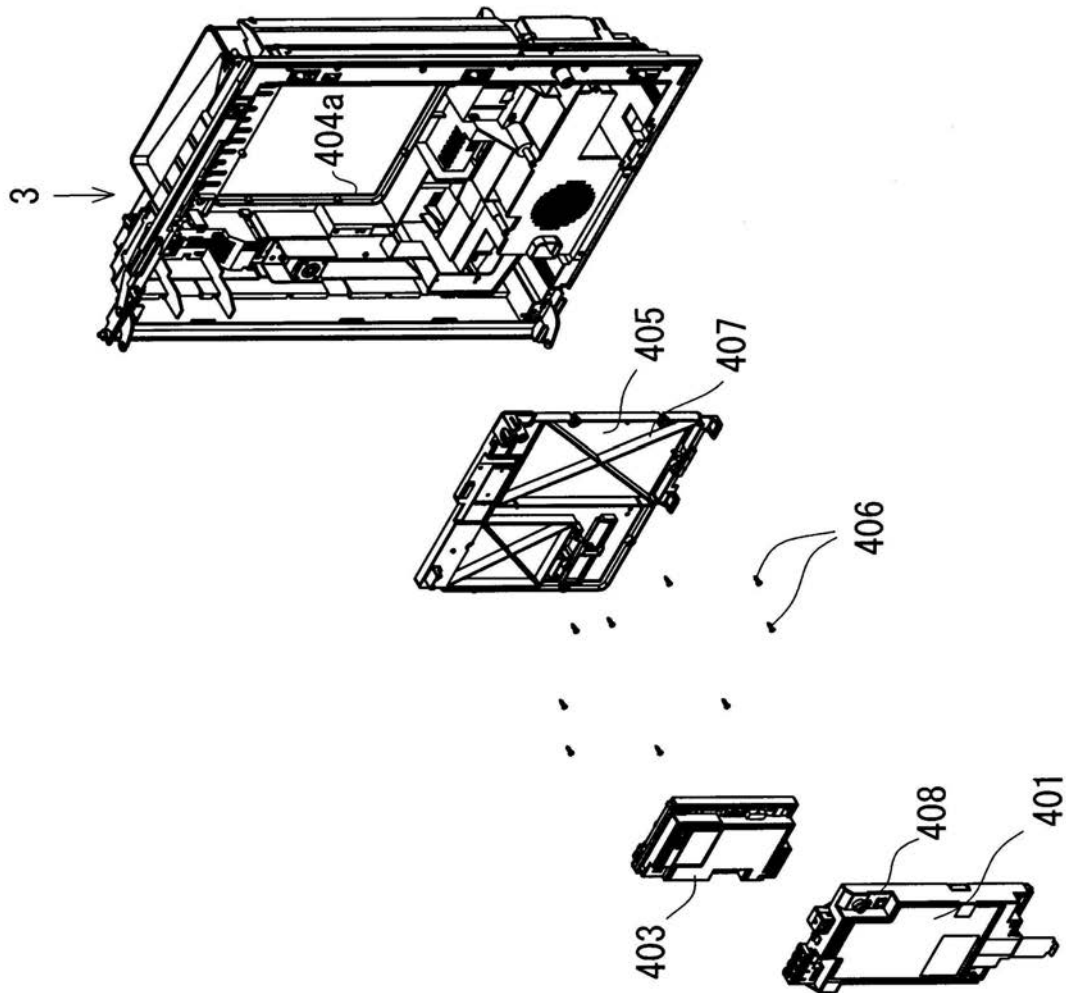
【図 35】



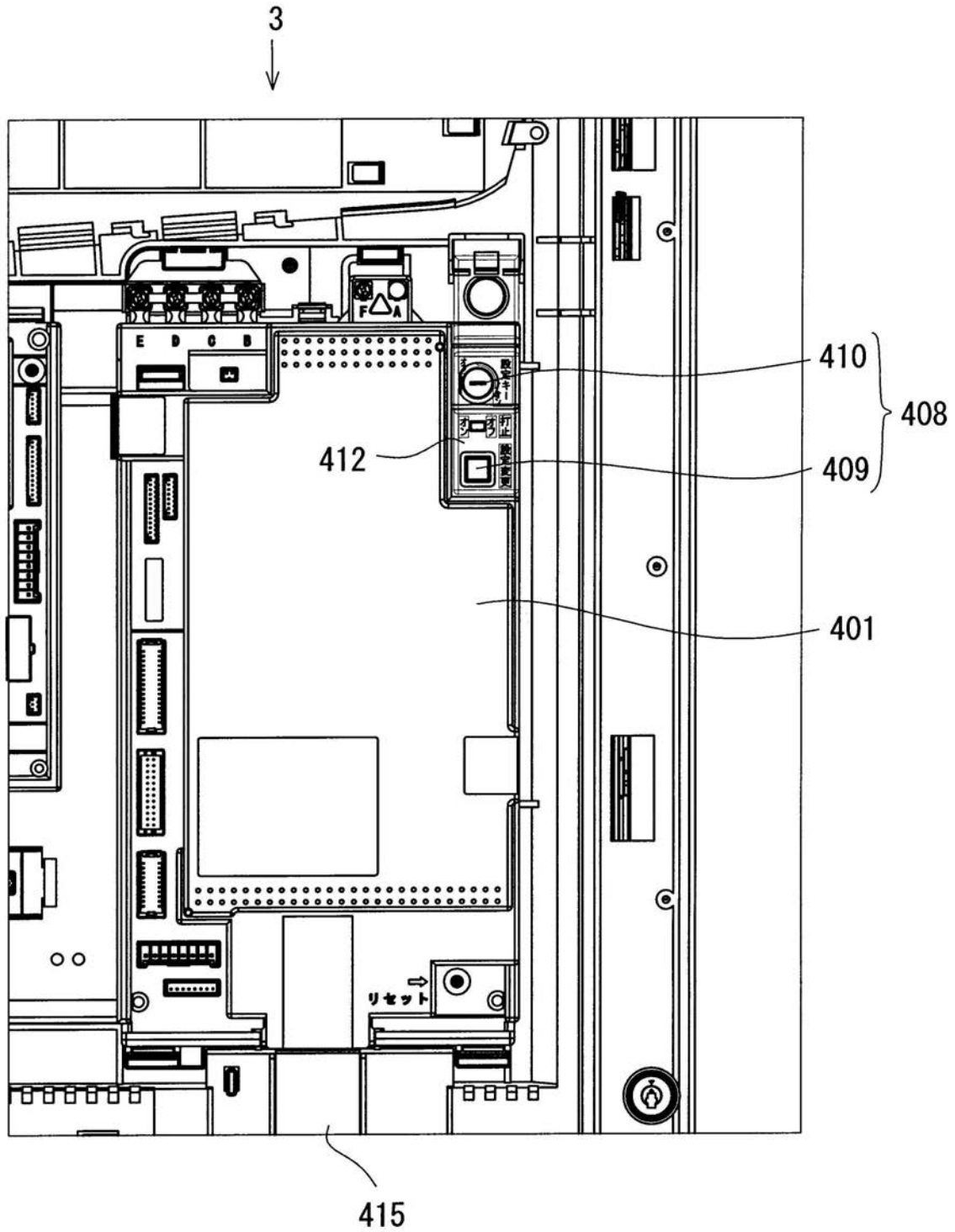
【図 36】



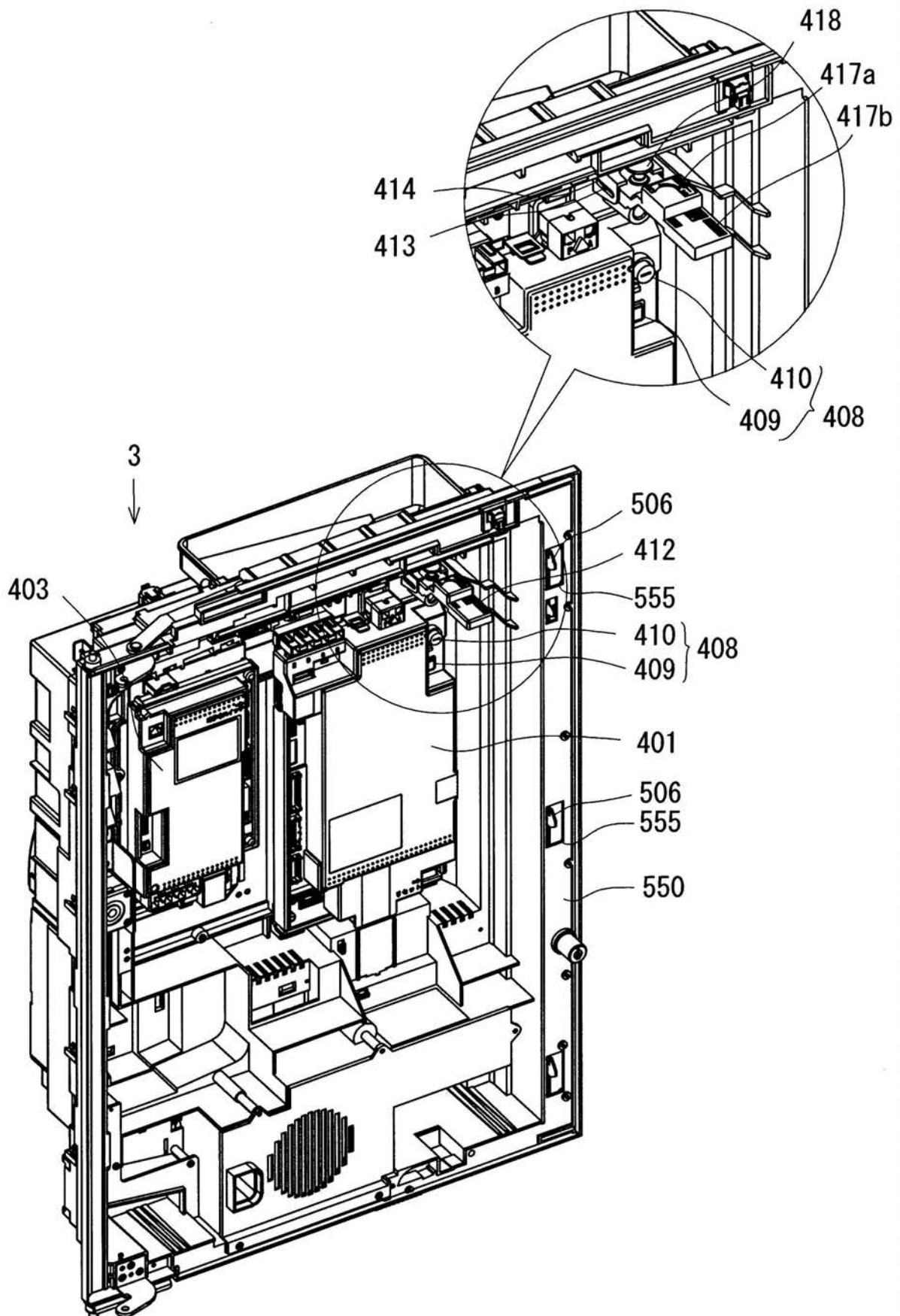
【図 37】



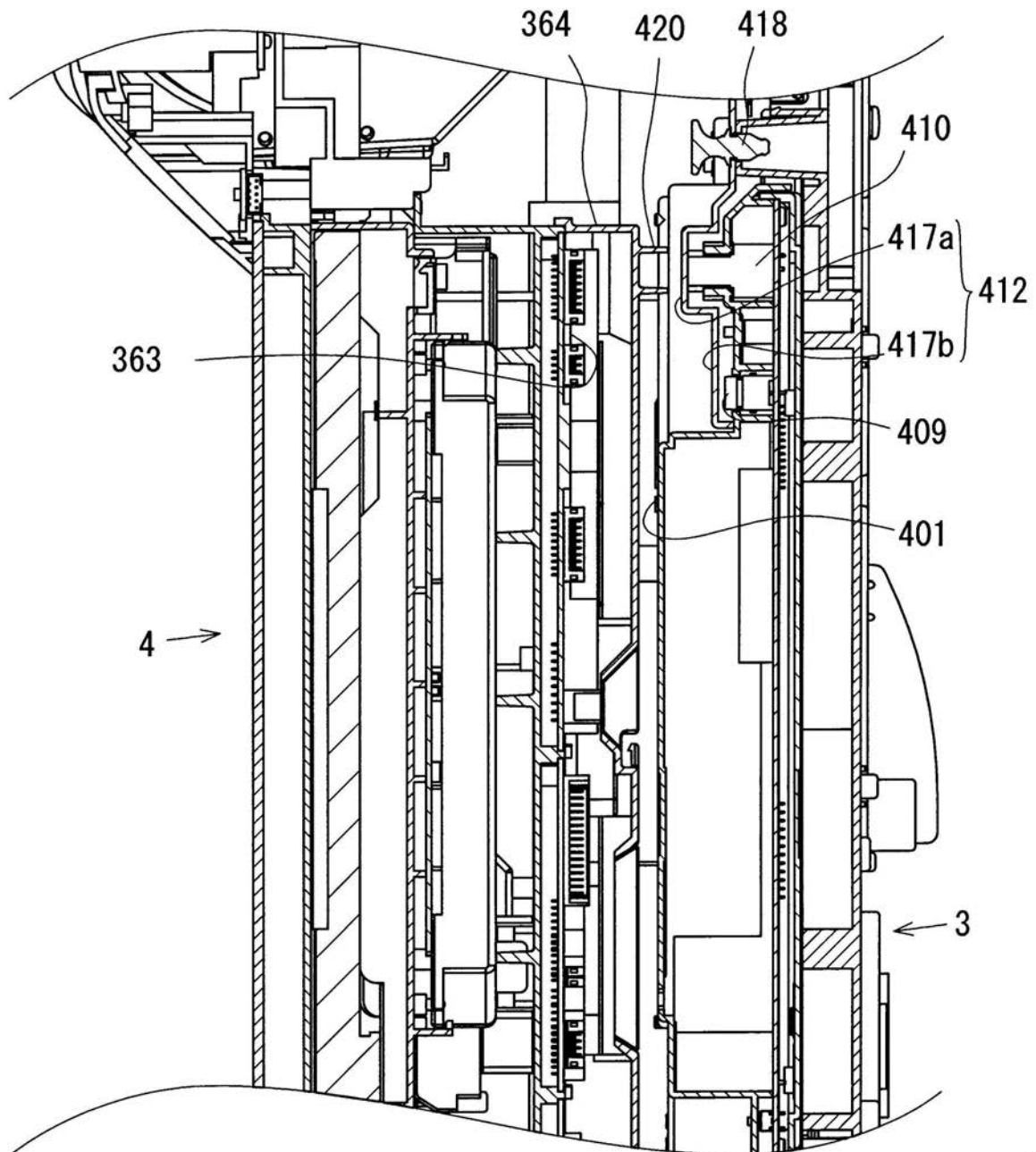
【図 38】



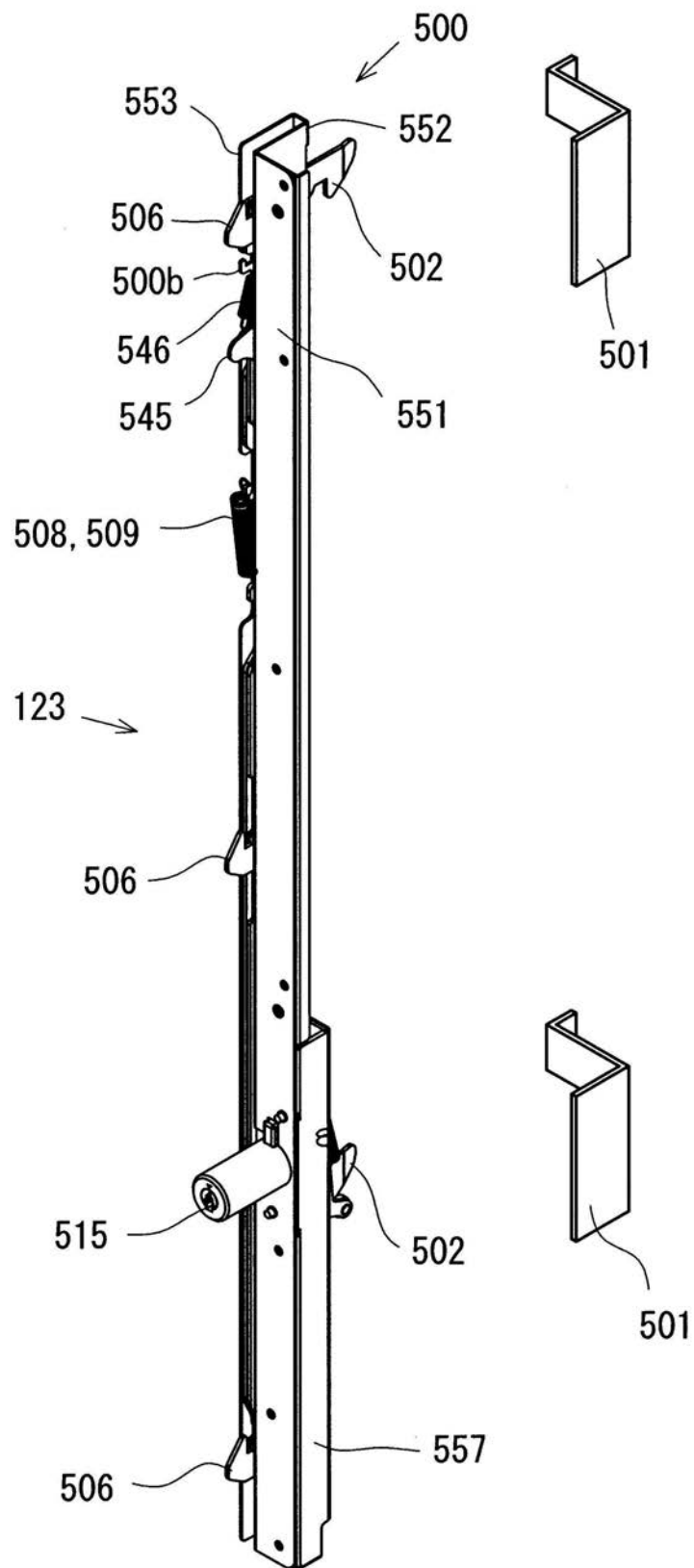
【図 39】



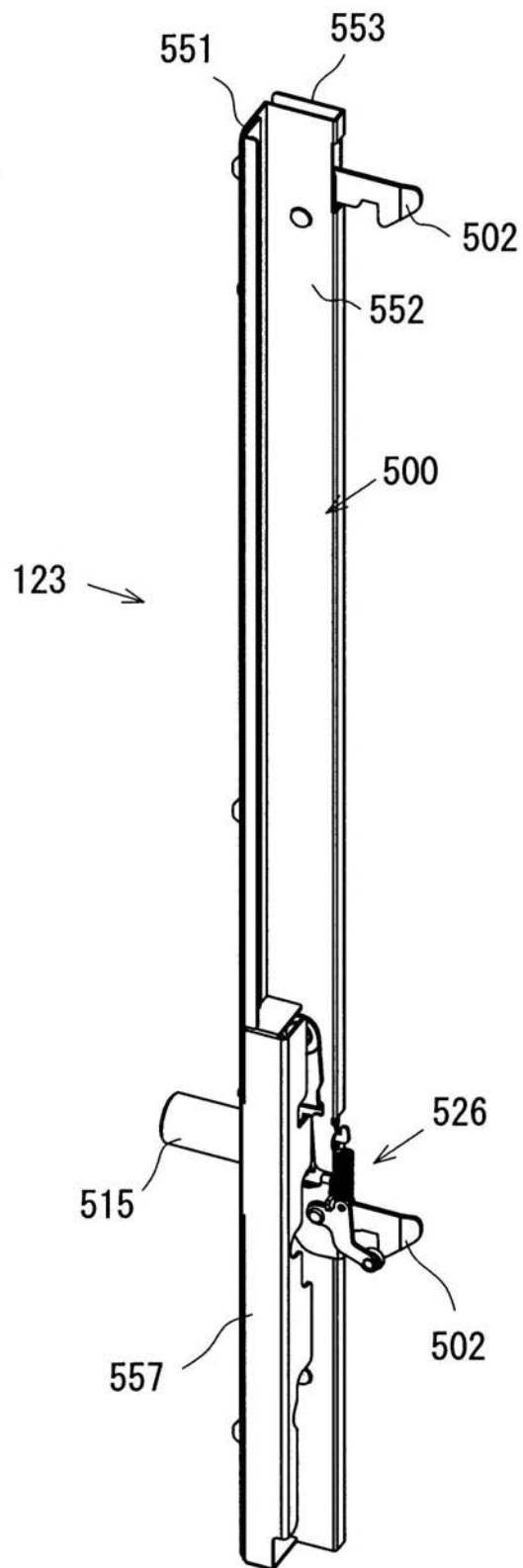
【図 40】



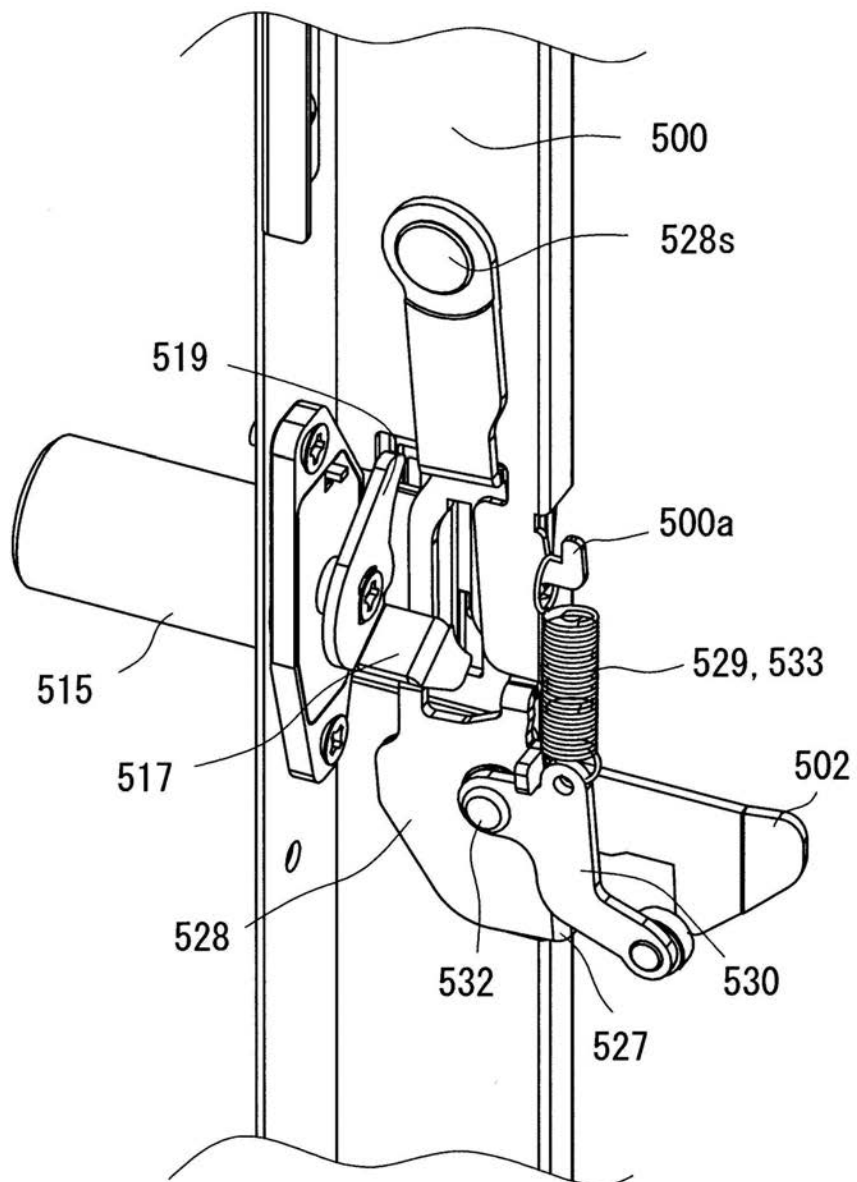
【図 41】



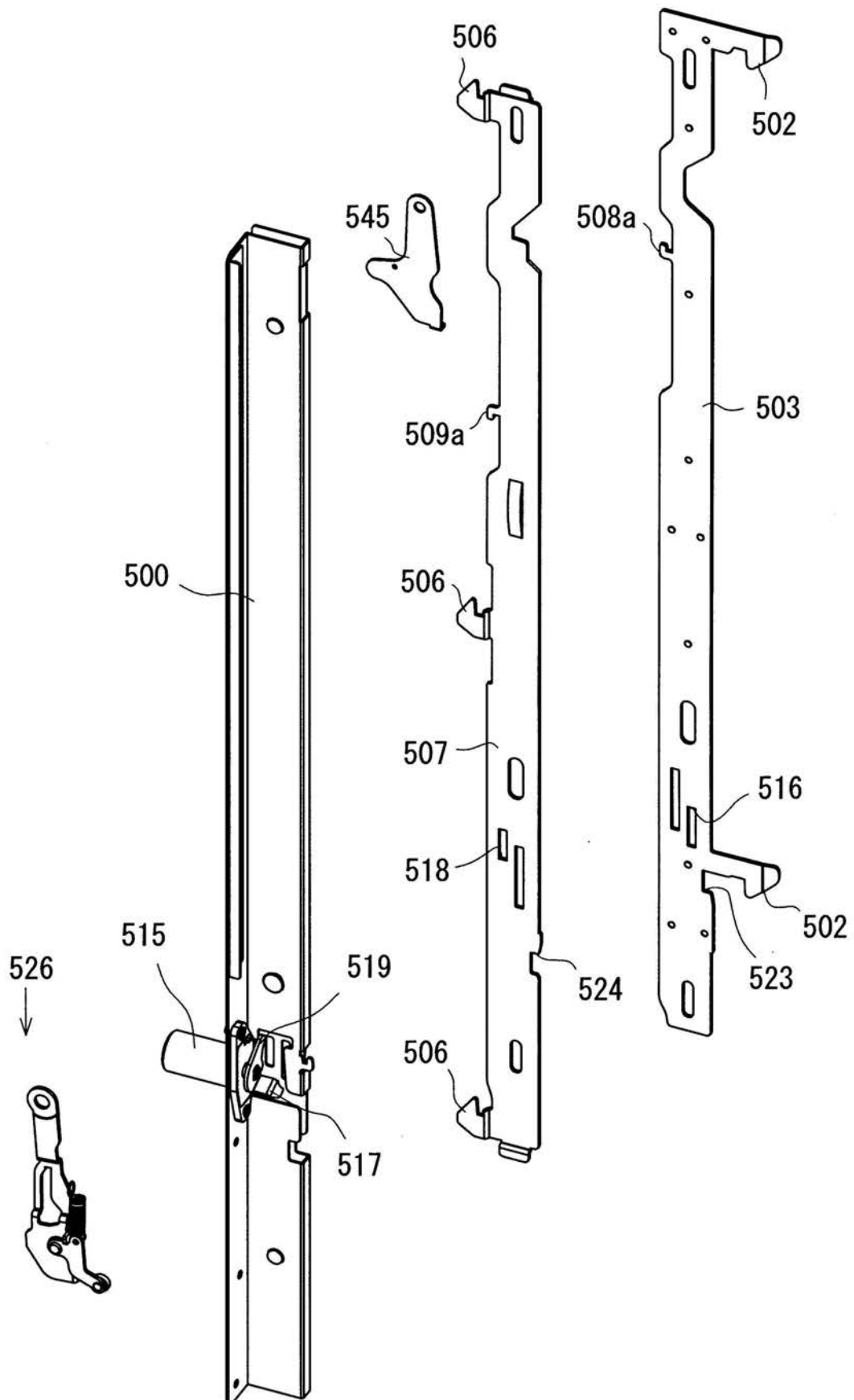
【図42】



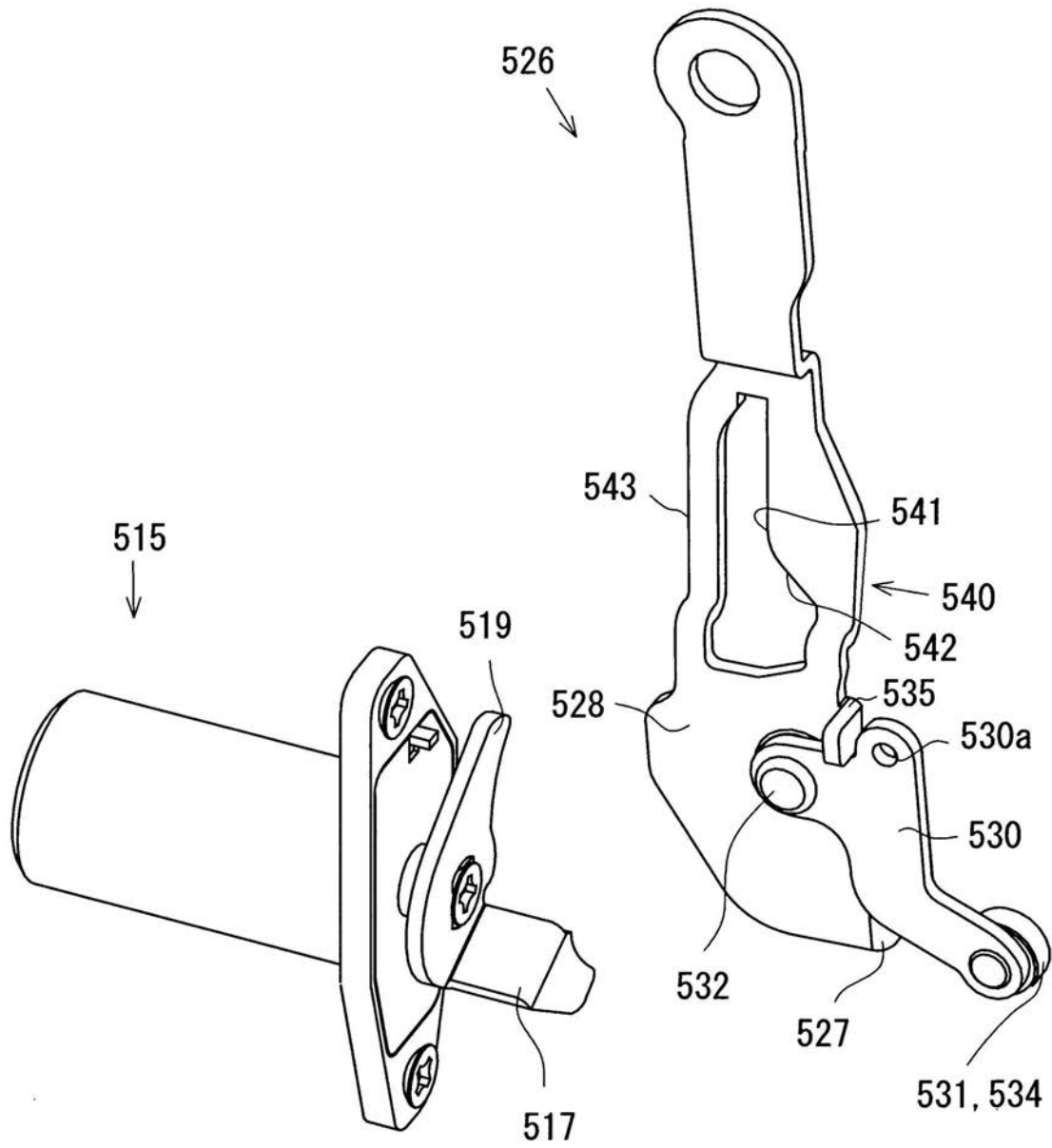
【図 43】



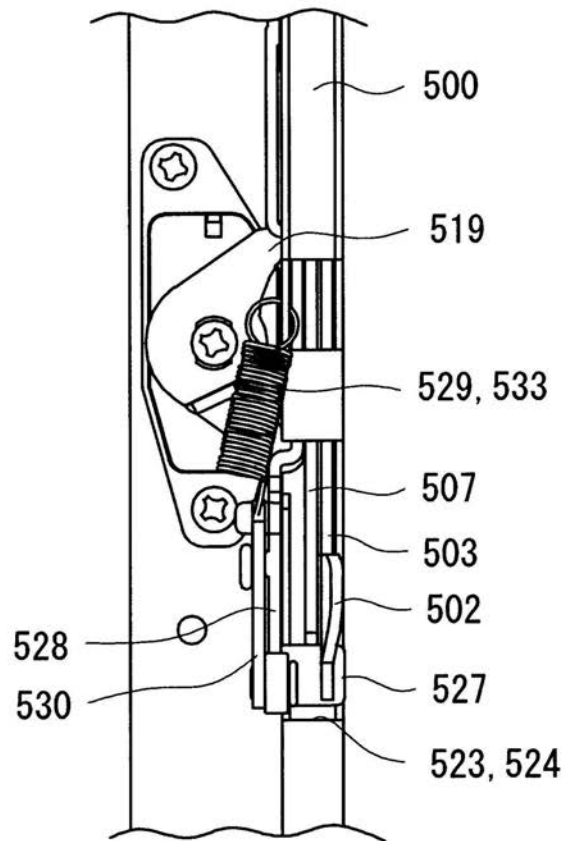
【図44】



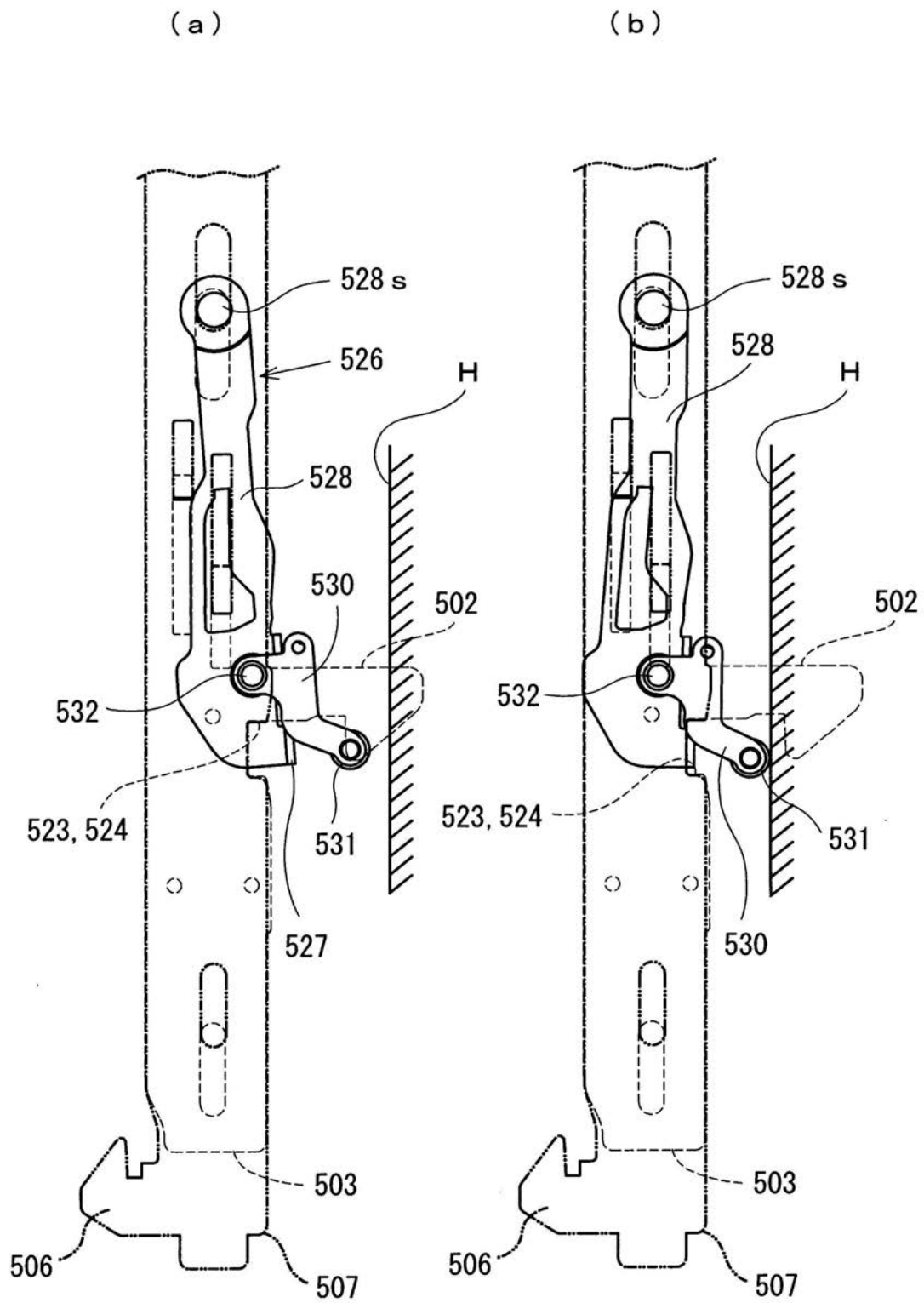
【図45】



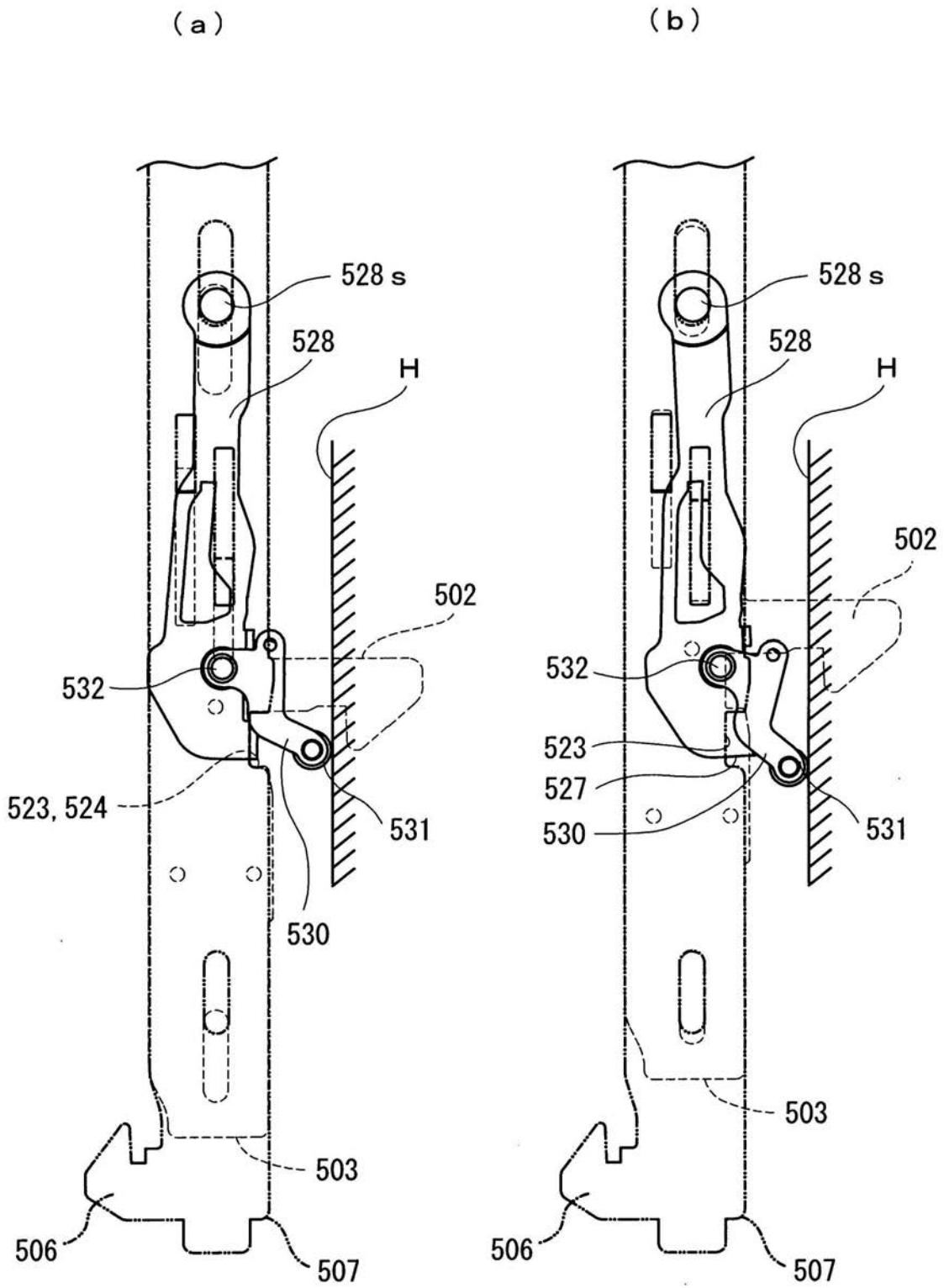
【図 46】



【図47】

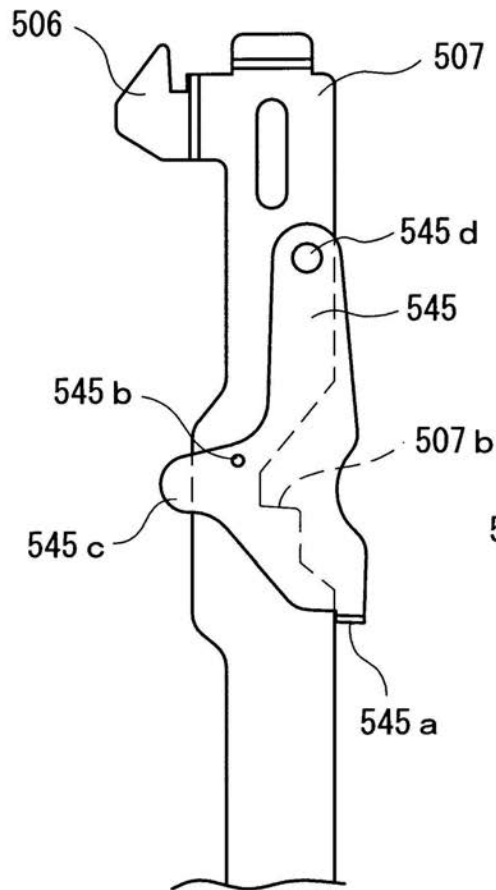


【図 48】

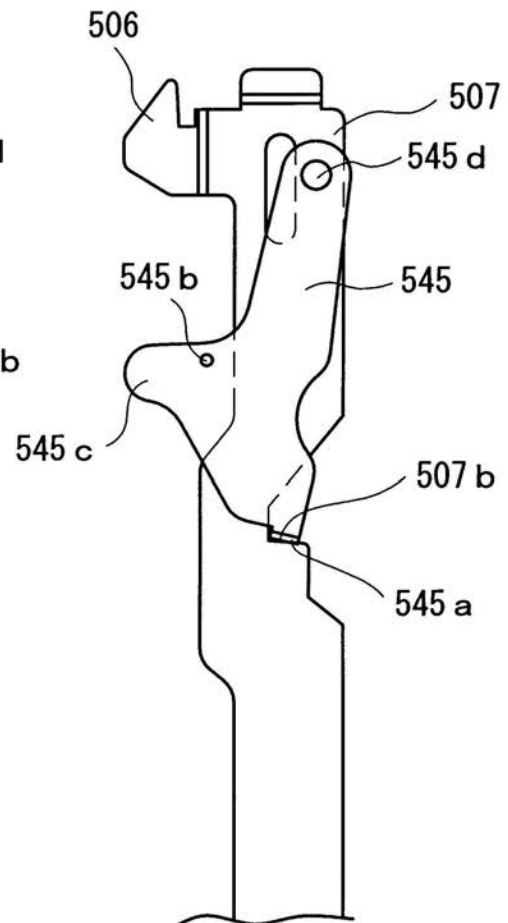


【図 49】

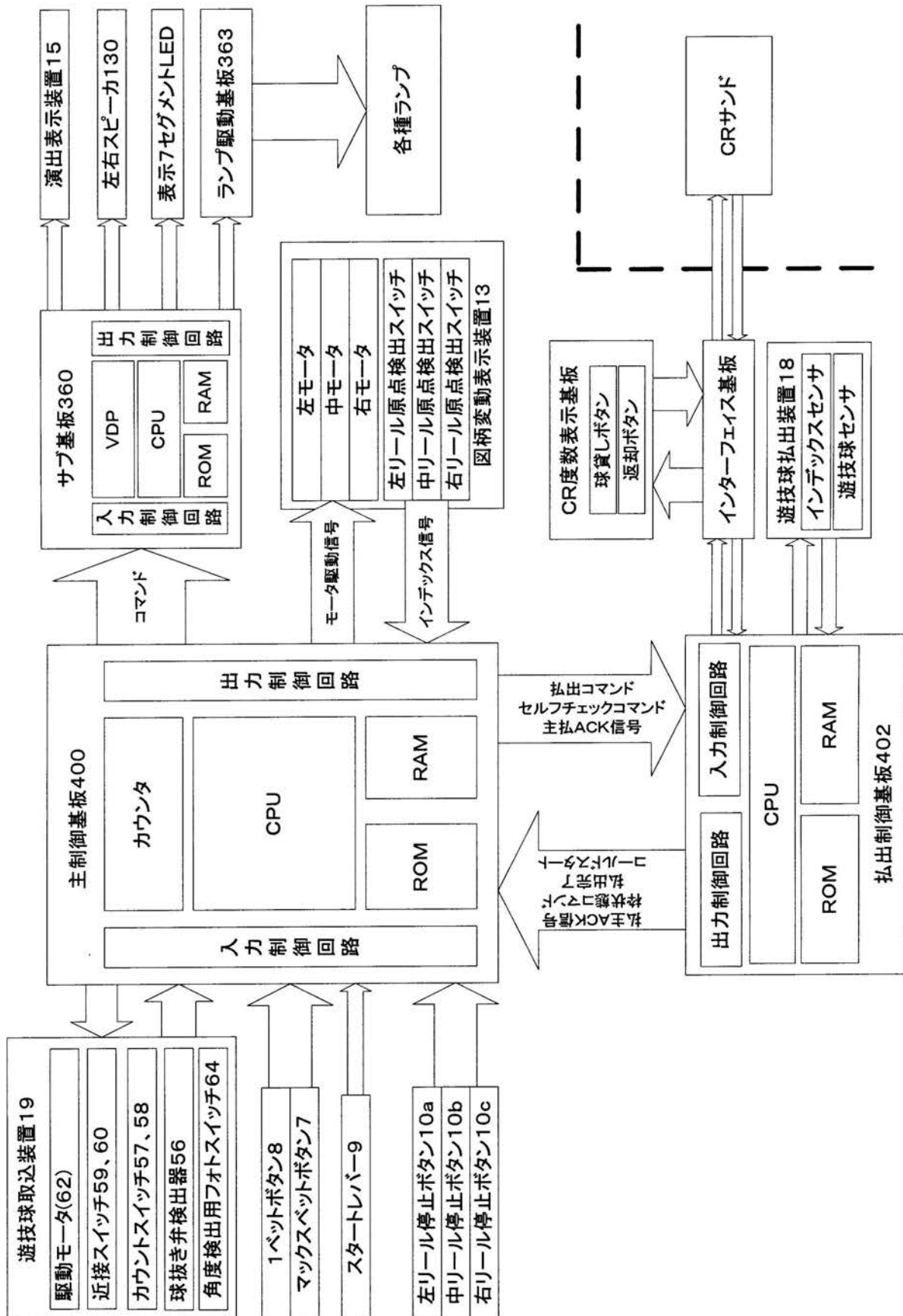
(a)



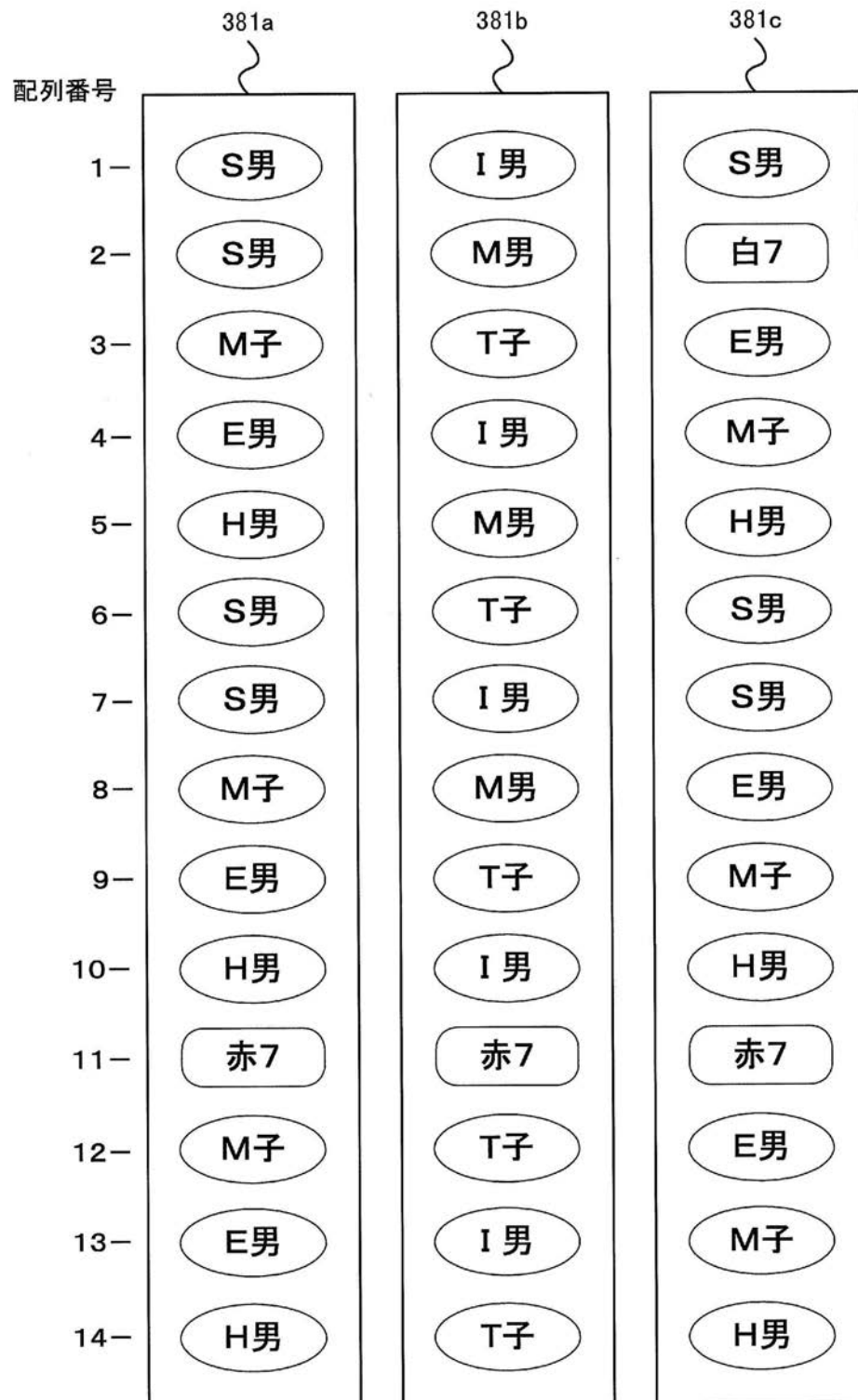
(b)



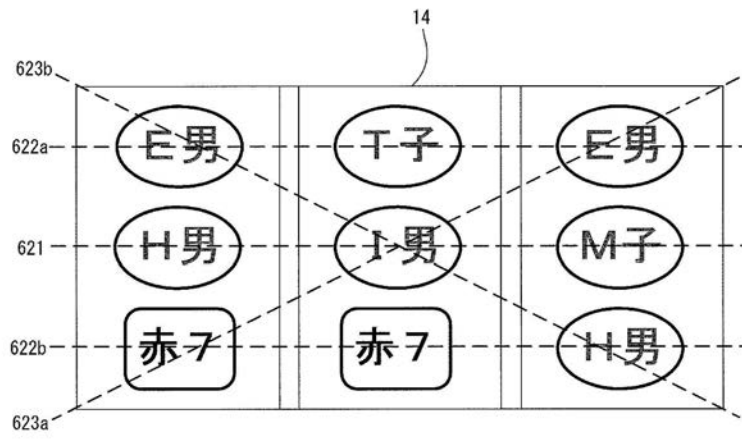
【図50】



【図 5 1】



【図 5 2】



【図53】

(a)

第1リール	第2リール	第3リール
上段		
	中段	
		下段

623b

(b)

第1リール	第2リール	第3リール
		上段
	中段	
下段		

623a

(c)

第1リール	第2リール	第3リール
上段		上段
	中段	

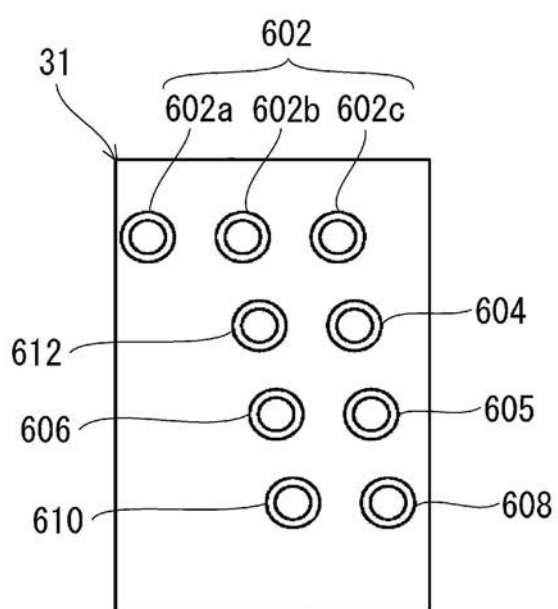
624a

(d)

第1リール	第2リール	第3リール
	中段	
下段		下段

624b

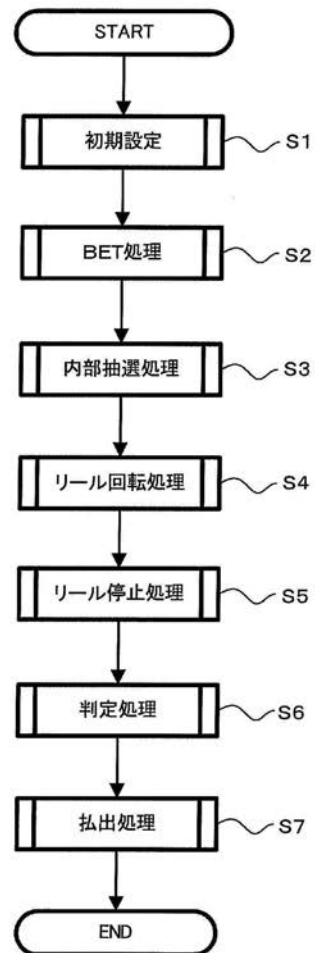
【図 5 4】



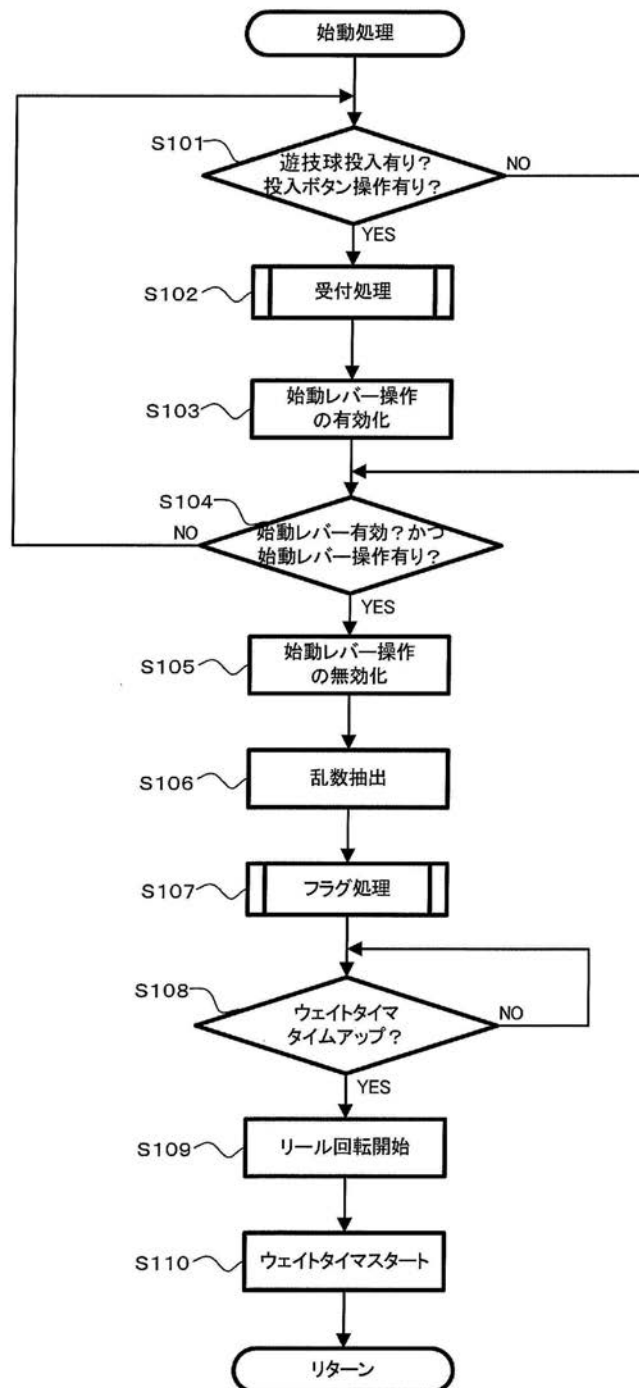
【図 5 5】

図柄組み合わせ			払出球数	役
赤7	赤7	赤7	0	BB
赤7	赤7	白7	0	RB
M子	T子	M子	5	ベル1
M子	I男	M子	5	ベル2
E男	I男	E男	9	スイカ
H男	I男	H男	0	サービス役1
H男	T子	H男	0	サービス役2
ANY	M男	ANY	3(12)	チェリー
E男	T子	E男	15	ボーナス専用

【図 56】



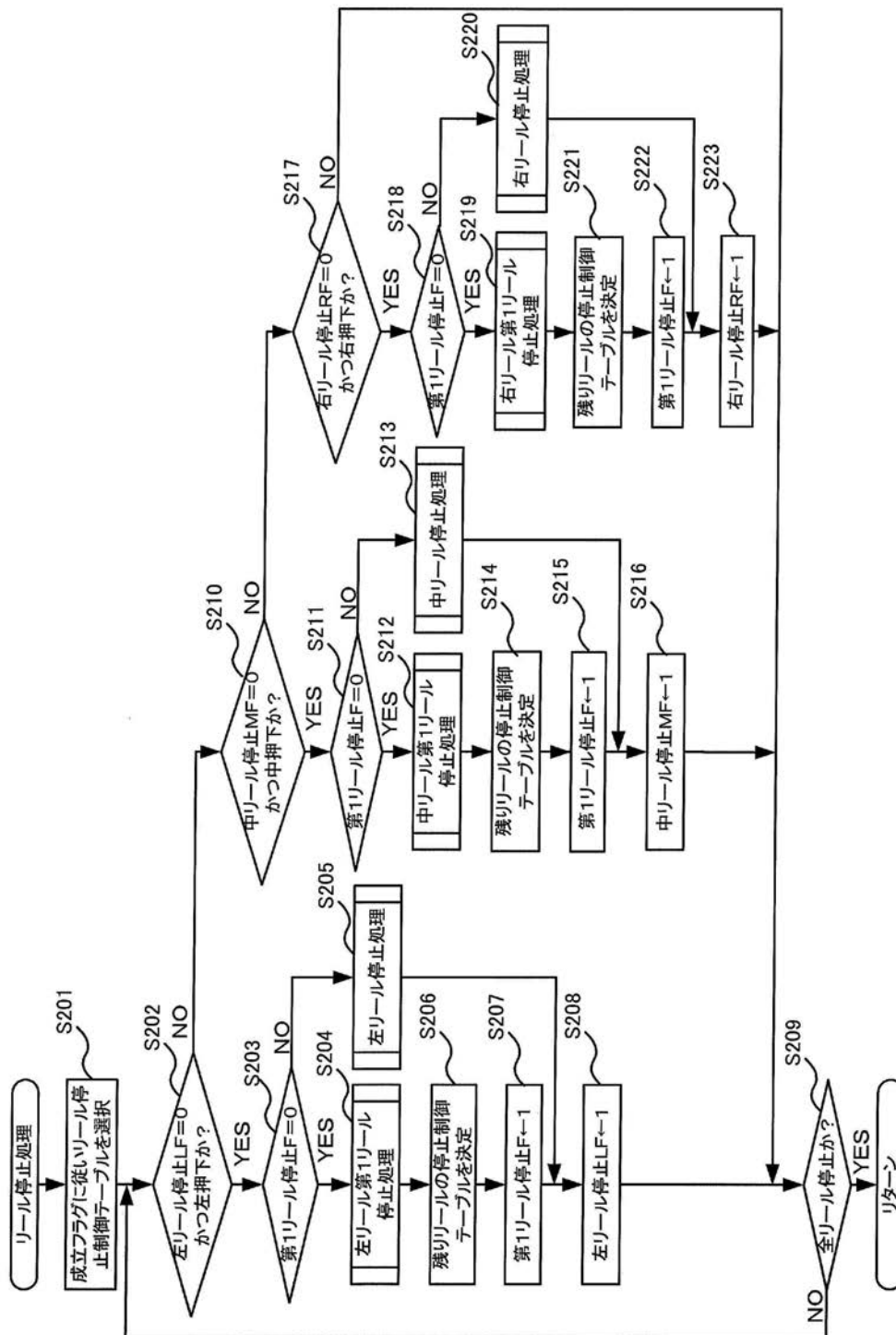
【図 57】



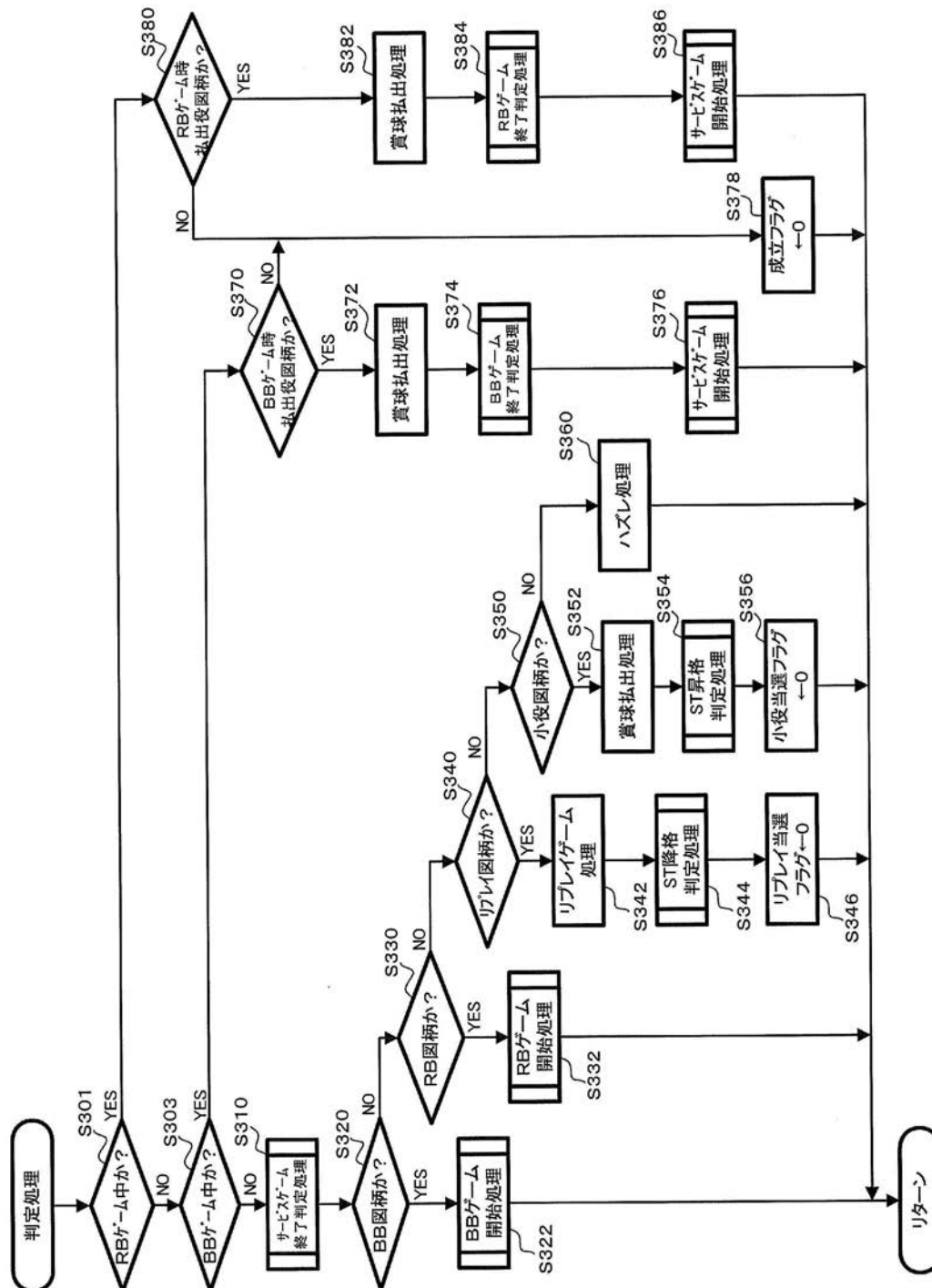
【図 58】

乱数値0～16383																						
通常	当選役	ベル1	スイカ	チェリー +スイカ	ベル2	S役1	S役2	ベル1 +BB	スイカ +BB	チェリー +スイカ +BB	ベル2 +BB	S役1 +BB	S役2 +BB	ベル1 +RB	スイカ +RB	チェリー +スイカ +RB	ベル2 +RB	S役1 +RB	S役2 +RB	RB	ボーナス 専用	ハズレ
	当たり値	0～ 2699	2700 2949	2950 2999	3000 3499	3500 5199	5200 5699	5700	5701 5704	5705 5714	5715	5716	5717	5718	5719	5720 5759	5760 5814	5815 5834	5835	5836	5837	—
(a)																						
乱数値0～16383																						
ST1	当選役	ベル1	スイカ	チェリー +スイカ	ベル2	S役1	S役2	ベル1 +BB	スイカ +BB	チェリー +スイカ +BB	ベル2 +BB	S役1 +BB	S役2 +BB	ベル1 +RB	スイカ +RB	チェリー +スイカ +RB	ベル2 +RB	S役1 +RB	S役2 +RB	RB	ボーナス 専用	ハズレ
	当たり値	0～ 2699	2700 2949	2950 2999	3000 3499	3500 5699	—	5700	5701 5704	5705 5714	5715	5716	5717	5718	5719	5720 5759	5760 5814	5815 5834	5835	5836	5837	—
(b)																						
乱数値0～16383																						
ST2	当選役	ベル1	スイカ	チェリー +スイカ	ベル2	S役1	S役2	ベル1 +BB	スイカ +BB	チェリー +スイカ +BB	ベル2 +BB	S役1 +BB	S役2 +BB	ベル1 +RB	スイカ +RB	チェリー +スイカ +RB	ベル2 +RB	S役1 +RB	S役2 +RB	RB	ボーナス 専用	ハズレ
	当たり値	0～ 2699	2700 2949	2950 2999	3000 3499	3500 15699	—	15700	15701 15704	15705 15714	15715	15716	15717	15718	15719	15720 15759	15760 15814	15815 15834	15835	15836	15837	—
(c)																						
乱数値0～16383																						
ST3	当選役	ベル1	スイカ	チェリー +スイカ	ベル2	S役1	S役2	ベル1 +BB	スイカ +BB	チェリー +スイカ +BB	ベル2 +BB	S役1 +BB	S役2 +BB	ベル1 +RB	スイカ +RB	チェリー +スイカ +RB	ベル2 +RB	S役1 +RB	S役2 +RB	RB	ボーナス 専用	ハズレ
	当たり値	0～ 2699	2700 2949	2950 2999	3000 3499	3500 9499	—	9500	9501 9504	9505 9514	9515	9516	9517	9518	9519	9520 9559	9560 9614	9615 9634	9635	9636	9637	—
(d)																						

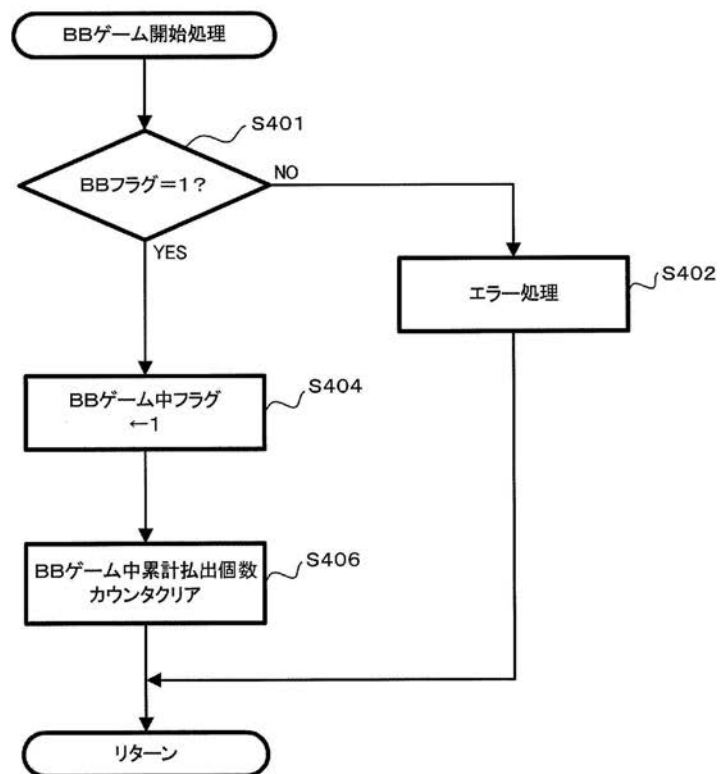
[illegible]



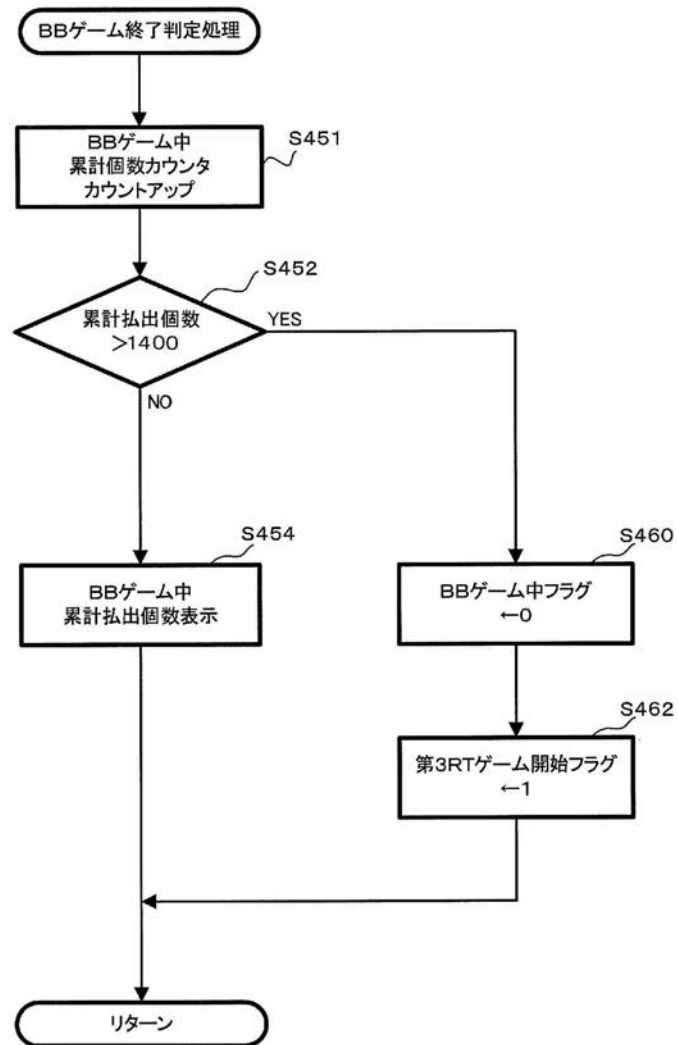
【図 61】



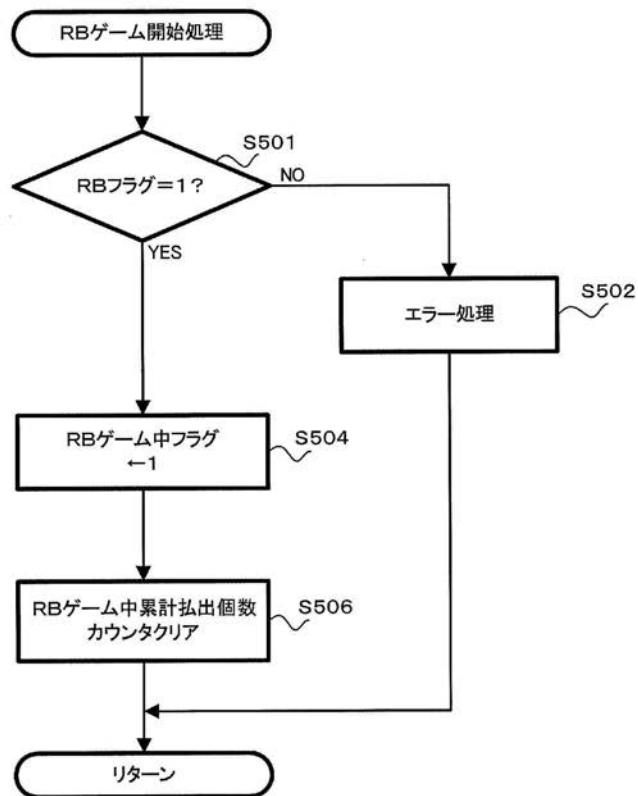
【図 62】



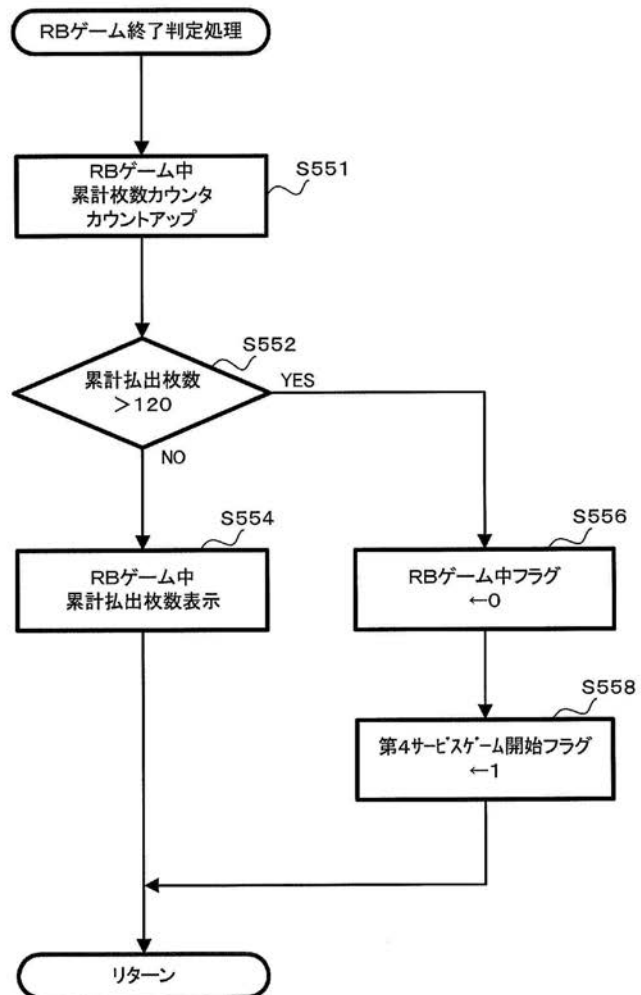
【図 63】



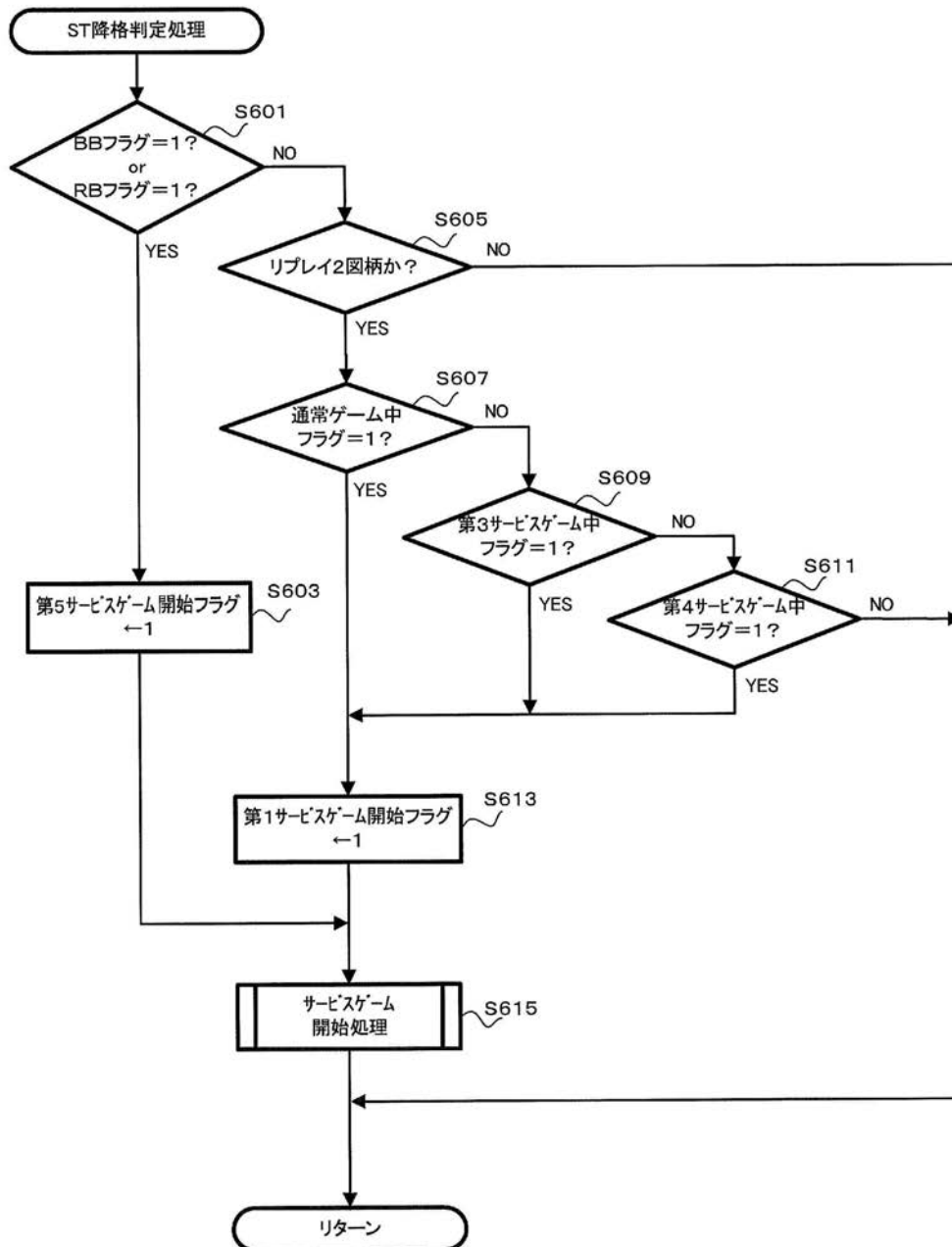
【図 6 4】



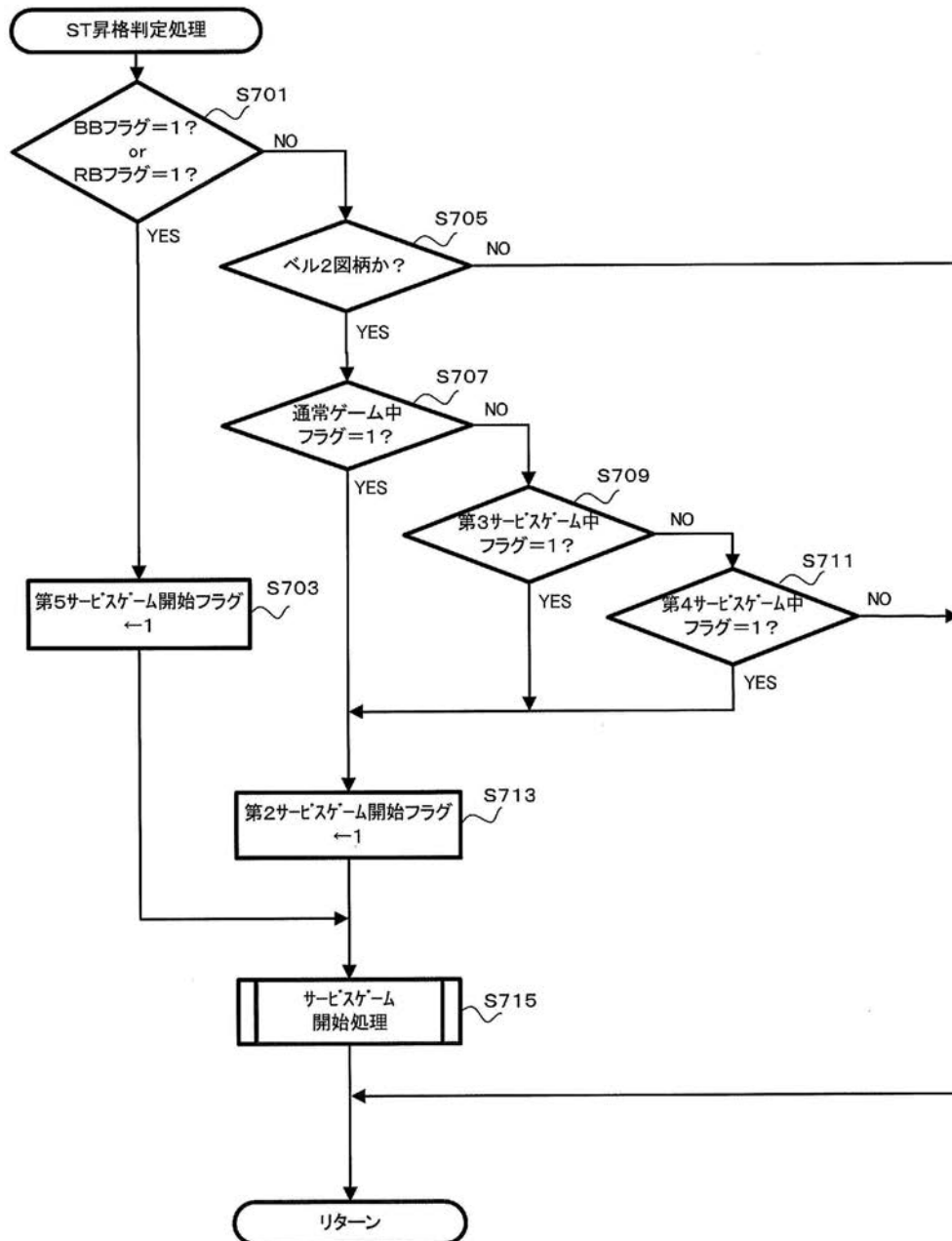
【図 65】



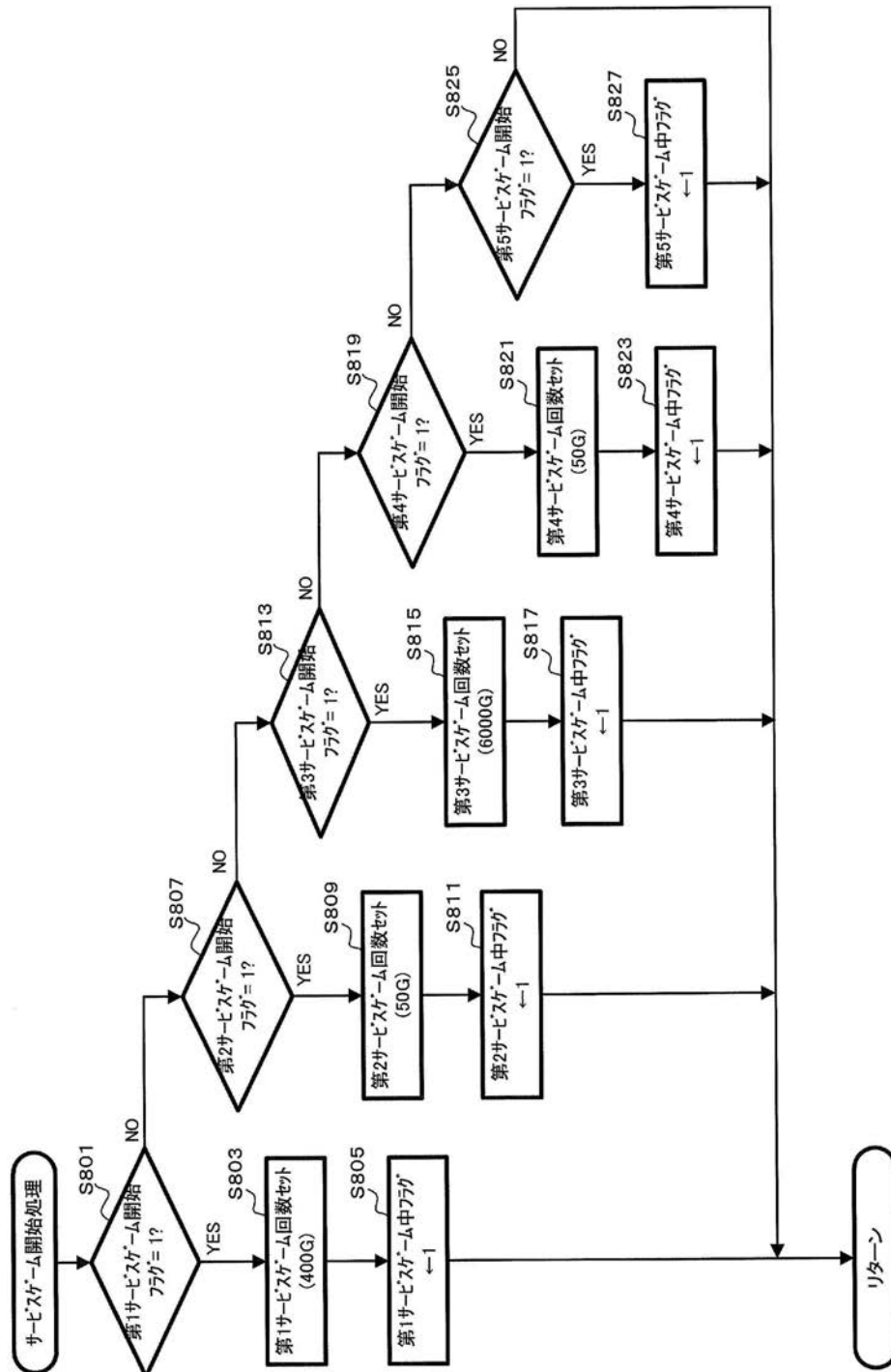
【図 66】



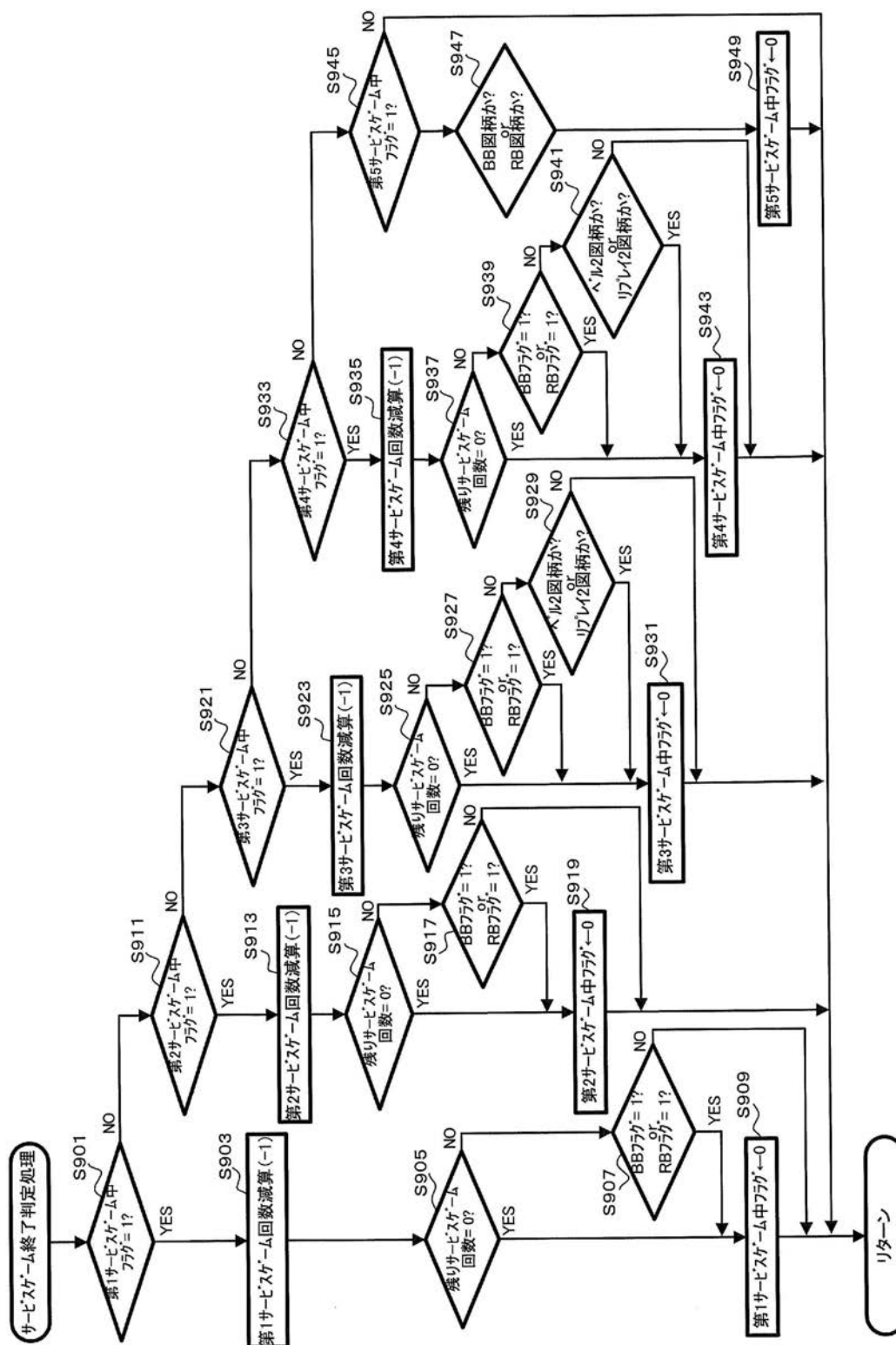
【図 67】



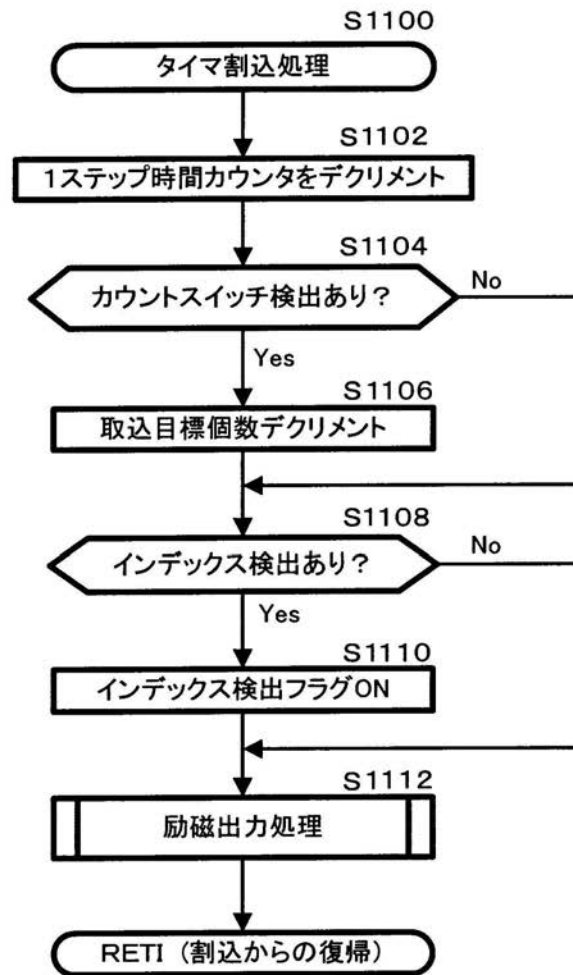
【図68】



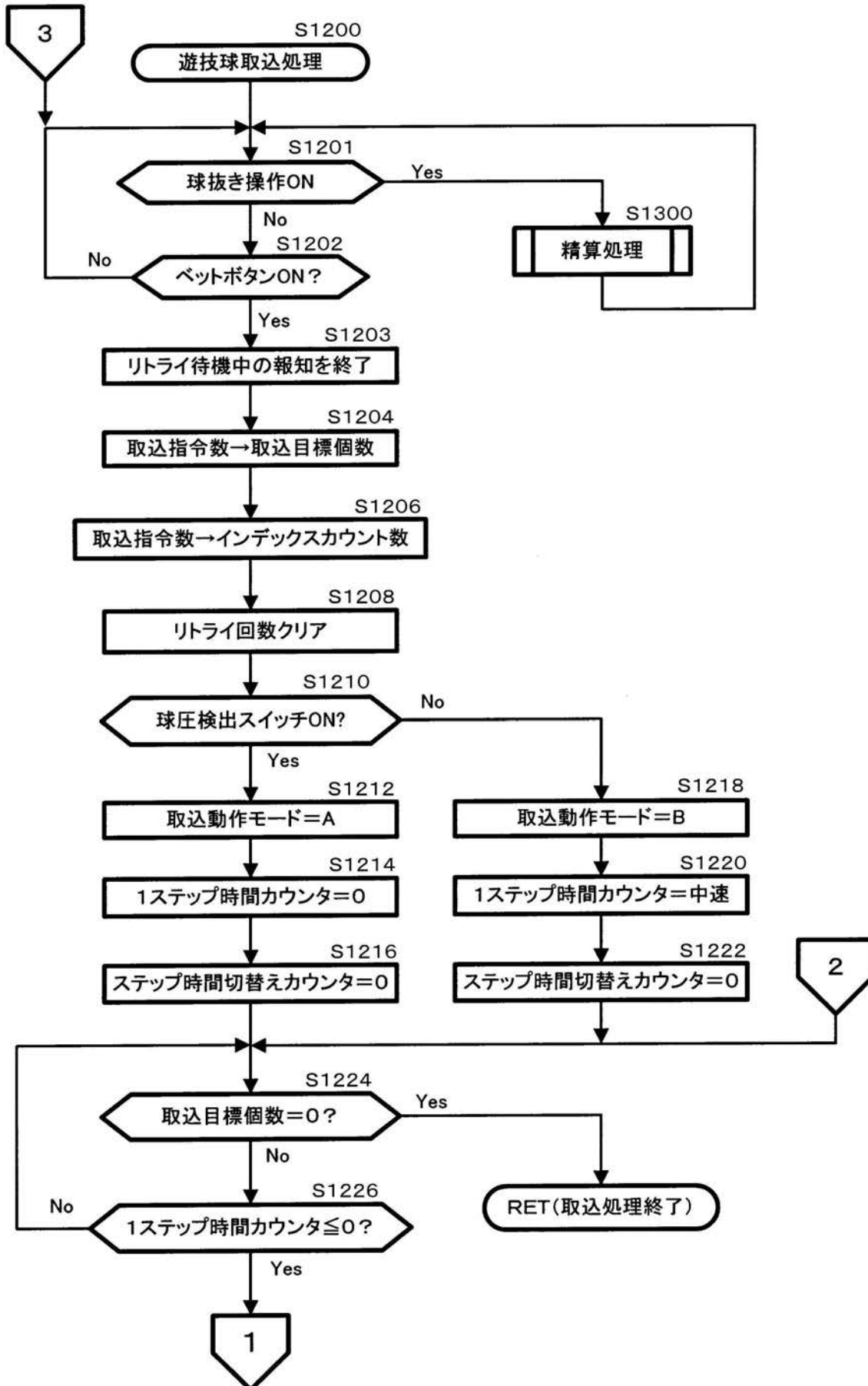
【 図 6 9 】



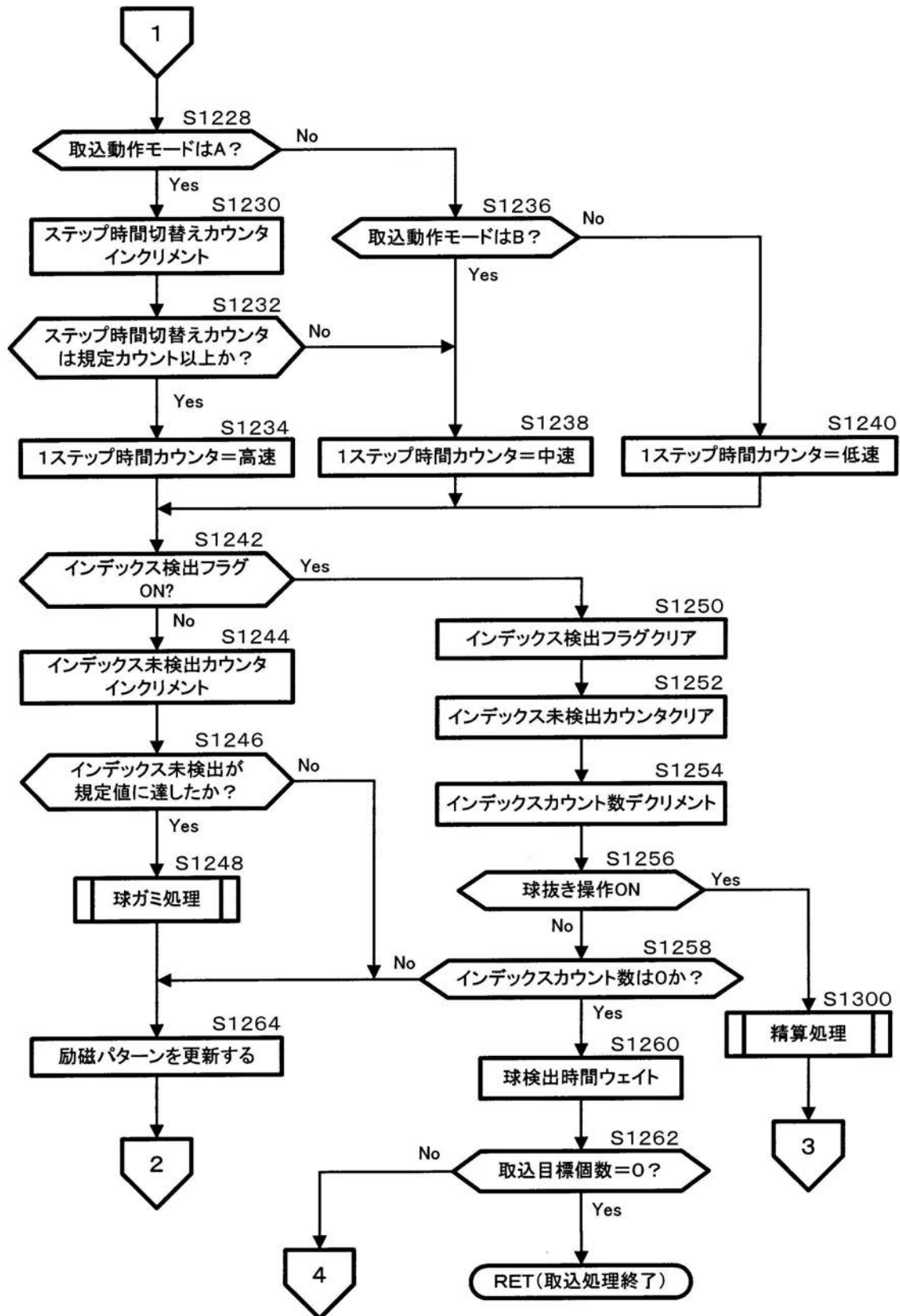
【図 70】



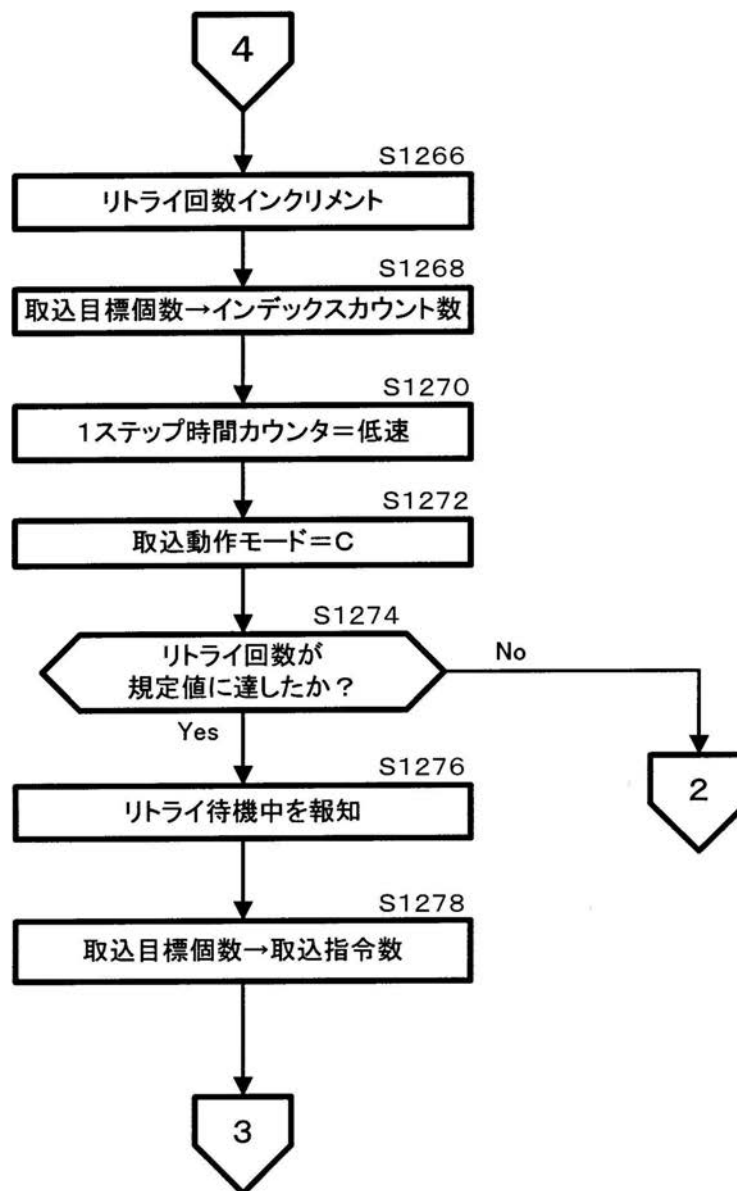
【図 7 1】



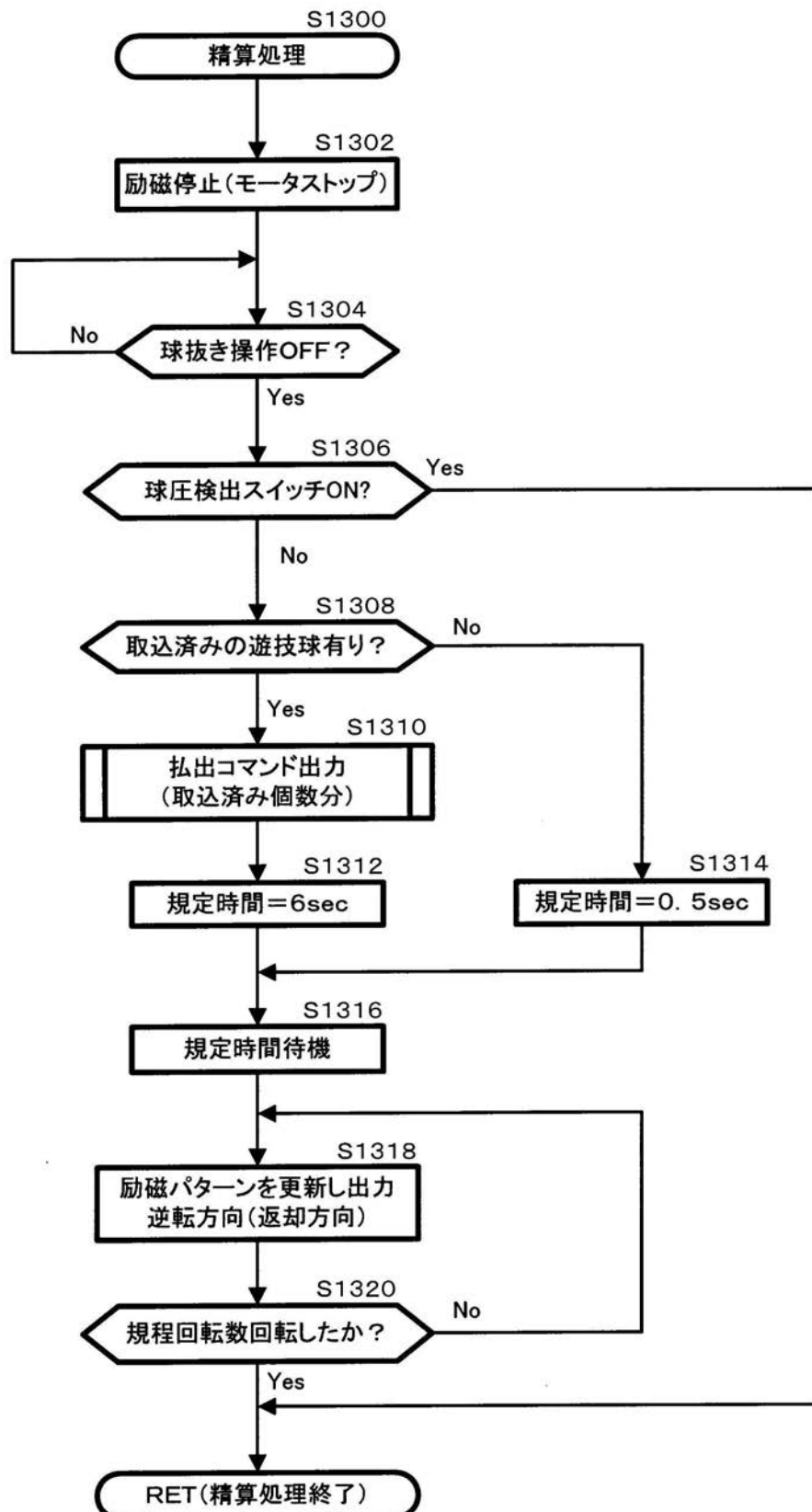
【図 7 2】



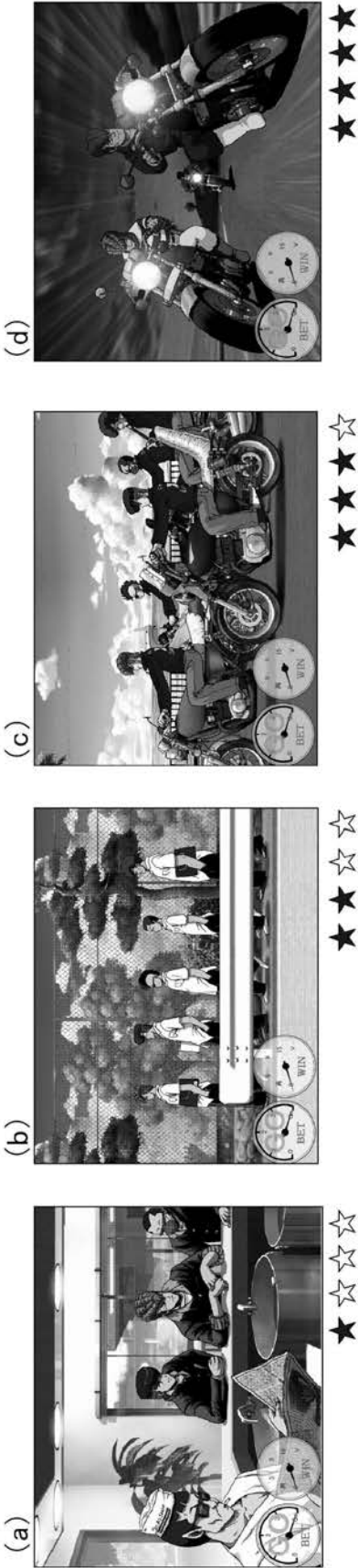
【図 73】



【図 7 4】



【図 7 5】



【図 76】

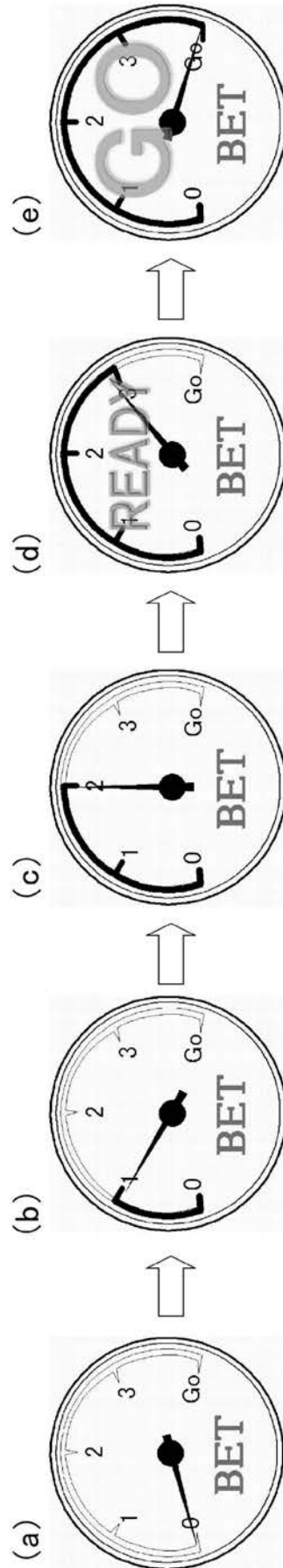
(a)



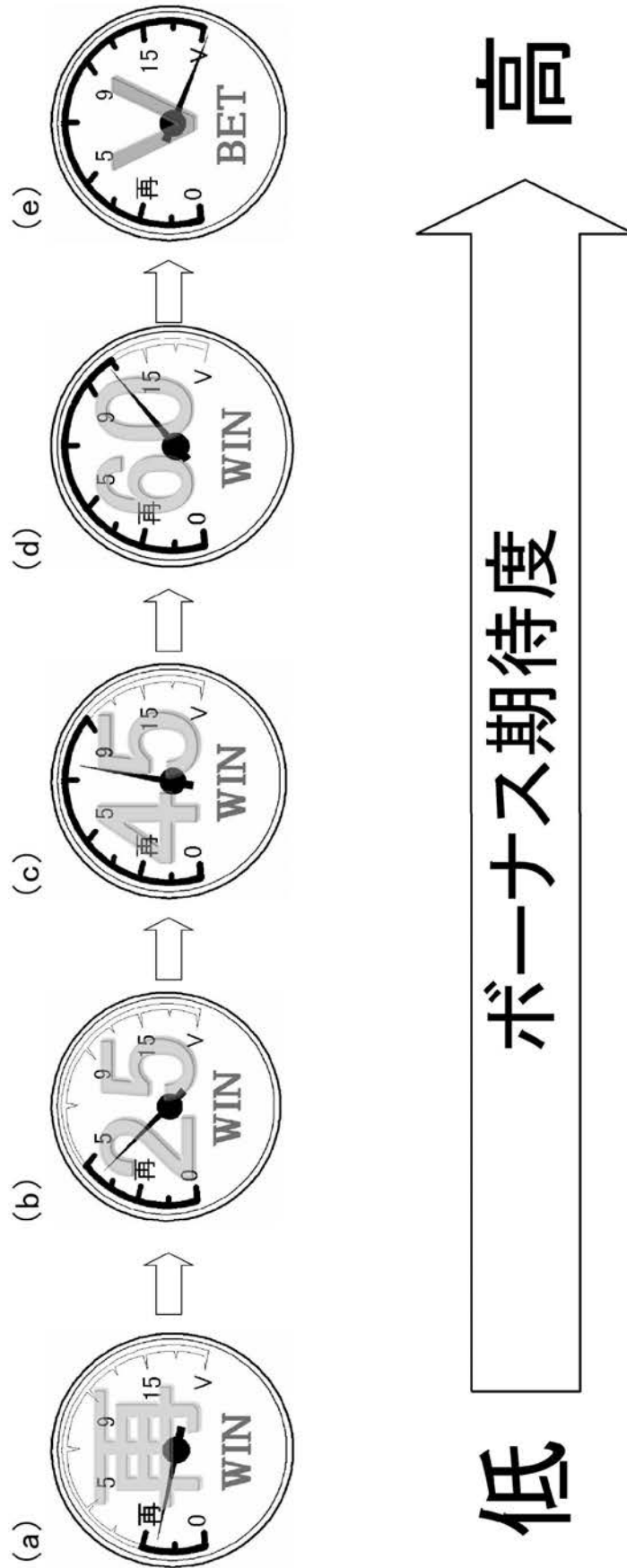
(b)



【図 77】



【図 78】



フロントページの続き

審査官 高木 亨

(56)参考文献 特開 2 0 0 7 - 1 4 4 0 6 3 (J P , A)

(58)調査した分野(Int.Cl. , D B 名)

A 6 3 F 5 / 0 4