

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第5272236号
(P5272236)

(45) 発行日 平成25年8月28日 (2013. 8. 28)

(24) 登録日 平成25年5月24日 (2013. 5. 24)

(51) Int. Cl.

F 1

A 6 3 F 5/04 (2006. 01)

A 6 3 F 5/04 5 1 6 F

A 6 3 F 5/04 5 1 6 E

A 6 3 F 5/04 5 1 6 D

請求項の数 3 (全 96 頁)

(21) 出願番号 特願2007-63104 (P2007-63104)
 (22) 出願日 平成19年3月13日 (2007. 3. 13)
 (65) 公開番号 特開2008-220630 (P2008-220630A)
 (43) 公開日 平成20年9月25日 (2008. 9. 25)
 審査請求日 平成22年3月10日 (2010. 3. 10)

(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
 (74) 代理人 100180297
 弁理士 平田 裕子
 (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 江口 鉦一郎
 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

審査官 岡崎 彦哉

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

複数種類の図柄を施した図柄帯が付された可動表示体と、前記可動表示体を複数備えた図柄変動表示装置と、前記可動表示体に付された図柄帯上の図柄を所定個数分の図柄群として前記図柄変動表示装置内の所定箇所に表示可能とする図柄表示部とを有し、遊技価値の投入と遊技者の始動操作により複数の前記可動表示体の変動を開始させ、全ての前記可動表示体の停止操作が受け付けられると、前記図柄変動表示装置に 1 回のゲームの結果を表示する遊技機において、

1 回のゲームごとに予め決められた複数の遊技特典の中からいずれかの遊技特典を選び出す内部抽選を所定の抽選テーブルを用いて行う内部抽選手段と、

前記遊技特典を付与する契機となる所定の表示態様が前記図柄表示部に表示されているか否かを判定する表示態様判定手段と、

前記表示態様判定手段により前記所定の表示態様が表示されていると判定された場合、当該遊技特典を付与する遊技特典付与手段と、

複数のゲームにわたり遊技価値の付与機会を増加させる付与機会増加手段と、

前記複数の遊技特典として、前記付与機会増加手段による遊技価値の付与機会の増加により付与される遊技価値の総数に格差のある 2 つの特別特典として、付与される遊技価値の総数の多い第 1 特別特典及び付与される遊技価値の総数の少ない第 2 特別特典を少なくとも有し、

前記 2 つの特別特典のうち、前記第 1 特別特典が付与された場合、前記第 1 特別特典及

10

20

び前記第 2 特別特典、とは別の所定の遊技特典の付与機会を特定数のゲームにわたり増加させた追加特典を付与する追加特典付与手段と、

前記追加特典付与手段により前記追加特典が付与されている追加特典付与状態で、前記内部抽選の抽選結果として前記第 2 特別特典が選出された場合、前記特定数のゲームが終わるまで前記所定の遊技特典を前記第 2 特別特典に比して優先して付与させる追加特典優先付与状態を継続させる追加特典優先付与状態継続手段と

を備え、

前記内部抽選手段は、前記追加特典優先付与状態において前記特別特典が選出される
ときには、前記第 1 特別特典と前記第 2 特別特典とのうち、前記第 1 特別特典のみが選出
されるように前記第 2 特別特典を抽選対象から除外して前記第 1 特別特典のみを抽選対
象に含む抽選テーブルを用いて前記内部抽選を実行させる抽選対象決定手段を有し、

10

前記追加特典優先付与状態継続手段は、

前記追加特典優先付与状態において、前記第 2 特別特典に対応する表示態様が前記図柄
表示部に表示されない限り、前記特定数のゲームが行われるまで該追加特典優先付与状態
を継続し、該第 2 特別特典に対応する表示態様が前記図柄表示部に表示されると該追加特
典優先付与状態を終了するものであり、

前記追加特典優先付与状態における前記内部抽選の抽選結果として前記第 1 特別特典が
選出された場合、前記第 2 特別特典及び前記第 1 特別特典をこの順で順次付与する順次
特典付与手段をさらに備える

ことを特徴とする遊技機。

20

【請求項 2】

所定の演出画像が表示される表示手段をさらに備える

請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】

前記表示手段は液晶表示器である

請求項 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、パチンコ遊技機、スロットマシン等で代表される遊技機に関する。

30

【背景技術】

【0002】

従来、スロットマシンに代表される回胴式遊技機においては、ボーナスゲーム（ビッグボーナスゲーム（略して B B という、以下同様）、レギュラーボーナスゲーム（略して R B という、以下同様）等により大量のメダルを獲得することに遊技者がゲームの醍醐味を味わうことができるものである。さらに近年、アシストタイム（A T）やチャレンジタイム（C T）、リプレイタイム（R T）などにより、B B や R B 等以外にも遊技者に大量のメダルの獲得を期待させる遊技機も知られるようになっている。（特許文献 1 参照）。

【特許文献 1】特開 2 0 0 4 - 3 3 5 2 1 号公報（第 1 0 頁、図 7）

【発明の開示】

40

【発明が解決しようとする課題】

【0003】

また、最近では、B B や R B を獲得するまでに遊技者がメダルを少しでも増やすことができたり、あるいはあまり減らさずに遊技ができたり、するために A T や R T を利用した遊技機も知られてきている。

【0004】

しかしながら、上記のような遊技機では、1 回の B B（または R B）にて遊技者が獲得できるメダルの総数がほぼ固定されており、面白みにかけるとい問題点がある。さらに多くの遊技機では、A T や R T 中に B B や R B 等を獲得すると、その A T や R T が終了してしまう。従って、せっかく A T や R T となっても獲得できるメダルの総数の少ない B B

50

(またはRB)によりATやRTが途中で終了となってしまうと遊技者がせっかく獲得したメダルを減らしてしまうことを望まずに継続して遊技(ゲーム)を行う意欲を持ちにくいという問題がある。

【0005】

そこで本発明は、上記の問題点に鑑み、遊技者が継続してゲームを行う意欲を持ちやすい遊技機を提供するものである。

【課題を解決するための手段】

【0006】

本発明の技術は、上記課題を解決するために以下の手段を採った。

【0007】

10

(解決手段1)

解決手段1は、複数種類の図柄を施した図柄帯が付された可動表示体と、前記可動表示体を複数備えた図柄変動表示装置、前記可動表示体に付された図柄帯上の図柄を所定個数分の図柄群として前記図柄変動表示装置内の所定箇所に表示可能とする図柄表示部を有し、遊技価値の投入と遊技者の始動操作により複数の前記可動表示体の変動を開始させ、全ての前記可動表示体の停止操作が受け付けられると、前記図柄変動表示装置に1回のゲームの結果を表示する遊技機において、1回のゲームごとに予め決められた複数の遊技特典の中からいずれかの遊技特典を選び出す内部抽選を行う内部抽選手段と、前記遊技特典を付与する契機となる所定の表示態様が前記図柄表示部に表示されているか否かを判定する表示態様判定手段と、前記表示態様判定手段により前記所定の表示態様が表示されていると判定された場合、当該遊技特典を付与する遊技特典付与手段と、複数のゲームにわたり遊技価値の付与機会を増加させる付与機会増加手段と、前記複数の遊技特典として、前記付与機会増加手段による遊技価値の付与機会の増加により付与される遊技価値の総数に格差のある2つの特別特典として、付与される遊技価値の総数の多い第1特別特典及び付与される遊技価値の総数の少ない第2特別特典を少なくとも有し、前記2つの特別特典のうち、前記第1特別特典が付与された場合、前記第1特別特典及び前記第2特別特典、とは別の所定の遊技特典の付与機会を特定数のゲームにわたり増加させた追加特典を付与する追加特典付与手段と、前記追加特典付与手段により前記追加特典が付与されている追加特典付与状態で、前記内部抽選の抽選結果として前記第2特別特典が選出された場合、前記特定数のゲームが終わるまで前記所定の遊技特典を前記第2特別特典に比して優先して付与させる追加特典優先付与状態を継続させる追加特典優先付与状態継続手段とを備え、前記内部抽選手段は、前記追加特典優先付与状態において前記第2特別特典とは別の前記特別特典を含む全ての遊技特典を抽選対象として前記内部抽選を実行させる抽選対象決定手段を有し、前記追加特典優先付与状態継続手段は、前記追加特典優先付与状態で、前記内部抽選の抽選結果として前記一方の特別特典が選出された場合、当該一方の特別特典及び前記他方の特別特典を順次付与する順次特典付与手段をさらに備えることを特徴とする遊技機である。

20

30

【0008】

解決手段1によれば、本発明の遊技機は、複数種類の図柄を施した図柄帯が付された可動表示体と、この可動表示体を複数備えた図柄変動表示装置を有している。そして、図柄変動表示装置はその装置内の所定箇所に図柄表示部を備えており、図柄表示部では、各可動表示体の図柄(図柄帯に付された図柄)を所定個数分の図柄群として表示することが可能となっている。なお、図柄表示部は、遊技機本体の前面側に設けることにより遊技者が遊技機に正対してゲームを行うことができる。

40

【0009】

そして、遊技価値の投入と、その後の始動操作(遊技者等による始動操作手段の操作)に応じて複数の可動表示体を回転させて図柄変動表示装置を変動させると共に、その後、停止操作(遊技者等による停止操作手段の操作)に応じて可動表示体の回転を停止させて図柄変動表示装置の変動を停止させる。図柄変動表示装置の変動が停止すると(すなわち、全ての可動表示体の回転が停止すると)、図柄表示部には所定個数分の図柄群が表示さ

50

れることになり、このときの表示内容（表示態様）が1回のゲームの結果ということになる。

【0010】

複数の可動表示体は個々に停止操作を受け付けることを可能とすることにより（例えば、上述の停止操作手段を個々の可動表示体ごとに設ける、すなわち、停止操作手段は複数の停止操作部から構成される）、それぞれの可動表示体の回転を停止させるための操作は遊技者が任意のタイミングで行うことができる。なお、この停止操作手段は、始動操作手段に併設（または隣接）して設けると、遊技者は図柄変動表示装置の変動の始動及び停止操作を一連の動作としてスムーズに行うことができる。つまり、始動操作を行った後、始動操作手段に最も近くに配された停止操作手段（複数の停止操作部のうちの一つ）から順次停止操作を行うことにより、始動操作から全ての停止操作を終えるまで必要最小限の動作を遊技者が要するだけで済むことになる。従って、遊技者が長時間ゲームを楽しむ際にも疲労を極力抑えてゲームを続けることが可能となる。

10

【0011】

図柄は、遊技者が視覚によって個々を識別することができる絵、記号、マーク、飾り文字等を意味する。これらの図柄は遊技者が本発明の遊技機でゲームをする際の目印（可動表示体の停止操作を行う際の目安）とすることができる。この図柄のなかには、所定の表示態様（後述する）を形成するための図柄（役図柄）や、ハズレ図柄（いずれの役図柄にも該当しない図柄）などが含まれる。図柄帯にはこれらの図柄が所定個数分だけ一定間隔で配置されており（これにより図柄列が形成される）、この図柄帯が可動表示体に付されている。

20

【0012】

図柄表示部では、上記可動表示体の回転中は変動している図柄群を、あるいは可動表示体の停止時には停止状態となっている所定個数分の図柄群を視認することができる。そして、最終的に全ての可動表示体が停止状態となると、可動表示体ごと図柄表示部に停止した図柄からなる図柄群が形成される。この図柄表示部に表示された図柄群からなる態様が最終的な図柄の停止態様（表示態様）となる。

【0013】

ゲームの進行については、1回のゲームごとに内部抽選を行い、予め決められた結果（遊技特典）のいずれかが選ばれる。この内部抽選は、遊技者の始動操作を契機として行われる。また、ここでいう「内部」とは、抽選の中味が遊技者に知らされておらず、遊技者の知覚できないところで抽選が行われることを表したものであり、実際に内部抽選は遊技機の動作を制御する制御装置（制御基板）にて行われる。内部抽選手段の行う内部抽選の方法としては、所定の数値範囲内（最小乱数値から最大乱数値までの範囲内）で乱数を発生させておき、その中から1回のゲームごとに乱数を1つ取得すると、この取得した1つの乱数の値を予め決められた当たり値と比較することで抽選結果を判断するものが挙げられる。

30

【0014】

内部抽選では複数種類の抽選結果（遊技特典）とそれぞれの抽選結果に対応する表示態様が予め決められている。これらの遊技特典は、種類別に上記所定範囲内の乱数の値がそれぞれ当たり値として割り当てられている。当たり値には遊技特典ごとに幅（数値範囲）が設けられており、取得された乱数の値がいずれかの当たり値の範囲内であれば、その当たり値に対応する遊技特典が抽選結果として選出されたと判断される。

40

【0015】

この遊技特典には、所定数の遊技価値を付与したり、当該ゲームでは遊技価値の付与はせずに、次ゲーム（当該ゲームの次に行われるゲーム）に新たに遊技価値の投入を必要とせずにゲームを実行させたり（再実行特典という）、するものなどがある。なお、複数種類の遊技特典のなかには、いわゆる「ハズレ」までも含めることができる。これは「ハズレ」が「何も与えない」ことを付与するという遊技特典を持っているともいえるからである。

50

【 0 0 1 6 】

なお、一つの当たり値に対して、複数の遊技特典を割り当ててもよい。これは、上記内部抽選にて取得された乱数値が当該当たり値となった場合、複数（例えば2つ）の遊技特典のいずれかが抽選結果として選出されたと判定する（これをA特典、B特典とする、以下同様）ことをいう。これにより、1回の内部抽選でいずれか1つの遊技特典（例えばA特典）だけが抽選結果として選出される場合（このときの当たり値を単独当たり値という）もあれば、A特典及びB特典のいずれも抽選結果として選出される場合（このときの当たり値を共有当たり値という）もあるということになる。従って、当該ゲームの結果として図柄表示部内の表示態様が、A特典に対応するものであっても、B特典も同時に選出されていたかもしれないという可能性（あるいは期待感）を遊技者に持たせることができる。これらのことは「当たり値には、1つの遊技特典のみを許容する単独当たり値と、複数の遊技特典を許容する共有当たり値がある」と言い換えることもできる。

10

【 0 0 1 7 】

停止操作が受け付けられたことを契機として、全ての可動表示体が停止すると、図柄表示部には当該ゲームの結果としての表示態様が表示される。そして、このときの表示態様が予め決められた所定の表示態様と一致（合致）するかが判定される。この所定の表示態様は、前述した役図柄が所定の組み合わせとなるものである。なお、所定の表示態様は図柄表示部内の特定の箇所限定して、当該箇所に役図柄が表示された場合のみを所定の表示態様とするものであってもよい。ここでいう「特定の箇所」とは、図柄表示部内に所定個数の図柄群の表示可能な箇所（場所）のうち、いずれかを選び出して、その選出された箇所（場所）のことをいう。

20

【 0 0 1 8 】

そして、所定の表示態様が表示されていると判定されると、対応する遊技特典（内部抽選の抽選結果）が付与される。また、1回のゲームで行われた内部抽選の抽選結果は、少なくとも当該ゲームでは維持されている。そして、当該ゲーム限りで結果が破棄されるもの（すなわち、当該ゲームで所定の表示態様とならずに遊技特典が付与されなかった場合、該当する遊技特典は破棄される）もあれば、次回以降のゲームまで持ち越されるものもある。

【 0 0 1 9 】

遊技特典のなかには、複数のゲームにわたり遊技価値が付与されやすい状態が続くものがある（特別特典）。つまり、この複数のゲームでは連続して（あるいは集中して）遊技価値が付与される可能性が高い状態ということになる。なお、遊技価値が付与されやすい状態とは、当該ゲーム限りで遊技価値を付与する遊技特典を内部抽選の抽選結果として選出されやすくなった状態などのことをいう。例えば、当該遊技特典の内部抽選での当選確率（当選割合）を高くすることなどである。従って、当該ゲーム限りの遊技特典（当該ゲームで遊技特典が付与されて終了となるもの）に比べて、大量の遊技価値を付与することが可能となる。

30

【 0 0 2 0 】

また、特別特典は、「当該ゲームに限り遊技価値を付与する遊技特典のうちのいずれかを複数のゲームにわたり付与し続ける（あるいは付与する割合を高くする）」、あるいは「当該ゲームに限り遊技価値を付与する遊技特典のいくつかを複数のゲームにわたり付与する」などと言い換えることもできる。このような特別特典を設けることにより、ゲームを進めるうえでいかに多くこの特別特典を得る（獲得する）ことができるかが遊技者にとって最大の関心事となる。すなわち、ゲーム性の面白みを最も遊技者が味わうことのできるものが特別特典ということになる。

40

【 0 0 2 1 】

さらに、特別特典は付与される遊技価値の総数の大小により、少なくとも2つの特別特典が設けられている。ここでいう「付与される遊技価値の総数」とは、特別特典として複数のゲームにわたり遊技価値の付与が行われた結果として遊技者に付与される遊技価値の総数（例えば、コインやメダルであれば払い出された総枚数、遊技球であれば払い出され

50

た総球数、総個数)のことである。

【0022】

また、「総数の大小」とは総数の差が少なくとも2倍以上であることが望ましい。このように、同じ特別特典であっても、結果的に(最終的に)付与される遊技価値の総数に2倍以上の格差(大小)をつけることで、遊技者に付与される遊技価値の総数が多い第1特別特典と、第1特別特典に比べて1/2以下(半分以上)の総数が付与される第2特別特典とに分けることができる。これは単に特別特典を2つに分けるということではなく、遊技者から見た価値にも明確な格差をつけることになるため、第2特別特典よりも第1特別特典を遊技者が好ましく望む傾向を強めることができる。

【0023】

10

第1特別特典は、さらに当該特典(第1特別特典)が付与された後、所定の遊技特典の付与機会が特定数のゲームにわたり増やされる追加特典まで付与される。ここでいう「所定の遊技特典」は、第1特別特典、第2特別特典とは異なる遊技特典である。このことから、追加特典とは「当該ゲーム限りの遊技特典のうちのいずれかを特定数のゲームにわたり付与し続ける(あるいは付与する割合を高くする)」、あるいは「当該ゲーム限りの遊技特典のいくつかを特定数のゲームにわたり付与する」などということができる。この「当該ゲーム限りの遊技特典」には当該ゲームで遊技価値の付与を伴わないものも含めるものとしてよい。また、当該ゲーム限りの遊技特典に代えて再実行特典としてもよい。

【0024】

一方、第2特別特典には追加特典が付与されない。つまり、第1特別特典は第2特別特典の2倍以上をさらに超える多くの遊技価値を獲得可能な遊技特典ということになる。従って、このことから第1特別特典が第2特別特典に比べて遊技者に好ましく望まれる傾向を強めることができる。

20

【0025】

そして、追加特典は、第1特別特典及び第2特別特典に準じた特定数のゲームにわたり遊技価値の大量獲得が可能な態様としたり、特定数のゲームにわたり再実行特典が付与されやすくして遊技者が所有している遊技価値の消費を抑えることの可能な態様としたりすることができる。

【0026】

このように、ゲームの進行上、「特別特典の付与されている期間」、「追加特典の付与されている期間」、「いずれでもない期間」という少なくとも3つの期間に分けられることになる。このうち「いずれでもない期間」では特に遊技価値の付与機会が増えたり、所定の遊技特典の付与機会が増加したりといったことがほとんど期待できないため、遊技者は遊技価値を消費することが多くなる。つまり、「いずれでもない期間」が続く限りは、遊技価値を増やし続けていくことや、まして大量獲得することなどほぼ不可能ということになる。なお、この「いずれでもない期間」は通常遊技状態、通常ゲームなどと呼ばれることもある。これに対して、「特別特典の付与されている期間」は、特別遊技状態(あるいは特別ゲーム)、「追加特典の付与されている期間」は、追加特典付与状態(あるいは有利ゲーム)と呼ばれることもある。以下では必要に応じてこれらの呼称を使用する。

30

【0027】

そして、本発明の遊技機では、有利ゲームにおいては複数の遊技特典のいずれも内部抽選の抽選対象として内部抽選が実行される。つまり「追加特典付与状態では全ての遊技特典を抽選対象とする」という構成をさらに備えている。

40

【0028】

例えば、有利ゲームにおいて第1特別特典が内部抽選の抽選結果として選出された場合、第1特別特典に対応する表示態様(第1特別特典表示という、以下同様)が表示されると、有利ゲームが終了し、特別ゲームが始まる。そしてその後からは新たに有利ゲームが始まるということになる。つまり、

[有利ゲーム→特別ゲーム→有利ゲーム]

という流れでゲームが進行していき、遊技者はこの期間を通してより大量の遊技価値を獲

50

得することが可能となる。

【0029】

また、有利ゲームにおいて第2特別特典が内部抽選の抽選結果として選出された場合には、第2特別特典に対応する表示態様（第2特別特典表示という、以下同様）が表示されると、有利ゲームが終了し、特別ゲームが始まる。そしてその後からは通常ゲームが始まるということになる。つまり、

[有利ゲーム→特別ゲーム→通常ゲーム]

という流れでゲームが進行していくことになる。この場合は、特別ゲームで獲得できた遊技価値の総数も少なく（第1特別特典に比べて半分以上）、さらに有利ゲームも終了（通常ゲームに戻る）となってしまう。従って、有利ゲームでは第2特別特典が内部抽選の抽選結果として選出されることは遊技者にとってあまり喜ばしいことではないということになる。

【0030】

そこで、本発明の遊技機では、有利ゲームにおいて第2特別特典が内部抽選の抽選結果として選出された場合、この第2特別特典の付与よりも前述した所定の遊技特典（追加特典として付与機会の増加される遊技特典のこと、以下では、追加時所定遊技特典という）の付与を優先させる。言い換えれば、第2特別特典の付与により有利ゲームを途中で終了させることを極力回避する。つまり、追加特典の付与を優先した状態（追加特典優先付与状態）を継続させる。なお、以下では、追加特典優先付与状態のことを、優先中有利ゲームという。

【0031】

上記のような優先中有利ゲーム（追加特典優先付与状態）を継続させるためには、第2特別特典表示となることを回避することが必要となる。つまり、本発明の遊技機は「追加時所定遊技特典に対応する表示態様（追加時所定表示、以下同様）を第2特別特典表示に優先して表示させる優先表示手段」をさらに備えている。このような優先表示手段としては、有利ゲームではほぼ毎ゲーム、追加時所定遊技特典が内部抽選の抽選結果として選出されるようその当選確率（当選割合）を高くすることにより、第2特別特典表示が表示されることを回避することができる。

【0032】

さらに、第2特別特典表示となるためには、遊技者が意図して各可動表示体の停止操作を行わなければ不可能なものとすれば、有利ゲームを最後まで（特定数のゲームに到達するまで）行うことのできる可能性が一層高くなる。このためには、例えば、第2特別特典表示を構成する所定の図柄（第2特別特典役図柄）をいずれかの可動表示体の図柄帯上に1つのみ配置する態様をとれば、各可動表示体の回転の停止操作を行う際に、図柄表示部内に第2特別特典役図柄が表示されるよう、遊技者は狙って停止操作を行う必要が生じる。従って、遊技者は、有利ゲームを途中で終了させることになってしまう行為（第2特別特典役図柄を狙って停止操作を行うこと）を極力回避することになるため、有利ゲームを最後まで行うことが容易となる。

【0033】

そして、第2特別特典の付与が回避されている優先中有利ゲーム（追加特典優先付与状態）では、第2特別特典を除く全ての遊技特典が内部抽選の抽選対象となっている（抽選対象決定手段）。従って、優先中有利ゲームでは、第1特別特典が内部抽選の抽選結果として選出される可能性がある。

【0034】

さらに、優先中有利ゲームで、内部抽選の抽選結果として第1特別特典が選出された場合、第1特別特典及びここまで回避されている第2特別特典を順次付与する。ここでいう順次に付与するとは、例えば、

[第1特別特典→第2特別特典]

という順で付与することや、

[第2特別特典→第1特別特典]

という順で付与することをいう。

【0035】

すなわち、優先中有利ゲームは第1特別特典が内部抽選の抽選結果として選出されたことにより終了（ゲーム数が特定数に到達する途中で終了）となるともいえる。このように、第1特別特典が内部抽選の抽選結果として選出されたことを契機として優先中有利ゲームが途中で終了となる態様とすると、有利ゲームが途中で終了となると、遊技者は第1特別特典及び第2特別特典が続けて付与されるという期待を最高潮まで高めることになる。

【0036】

なお、第1特別特典が内部抽選の抽選結果として選出されたことを契機として優先中有利ゲームを途中で終了となることに限定されない。すなわち、有利ゲームを特定数に到達するまで継続可能な態様としてもよい。このようにすると、有利ゲームが終了するまで特別特典が内部抽選の抽選結果として選出されているのか否か最後まで遊技者には分からないものとなり、遊技者は有利ゲームを最後まで継続して行う意欲を持ちやすくなる。

【0037】

（解決手段2）

解決手段2は、解決手段1に記載の遊技機において、前記順次特典付与手段は、前記第1特別特典が選出された当該ゲームにおいては前記第2特別特典のみを付与可能な状態とすることを特徴とする遊技機である。

【0038】

解決手段2によれば、解決手段1に記載の遊技機では、第1特別特典が内部抽選の抽選結果となった当該ゲームから順次特典付与手段による特別特典の付与が開始されるが、その場合、当該ゲームでは第2特別特典のみ付与可能な状態とする（第2特別特典の付与のみ許容する）。

【0039】

このようにすると、有利ゲームから特別ゲームを経て再度、有利ゲームが開始されることとなるため、遊技者はより大量の遊技価値を獲得できる機会を得ることが可能となる。従って、有利ゲームがループする可能性を高めることができ、遊技者がゲームを継続して行う意欲を持ちやすくなる。

【0040】

（解決手段3）

解決手段3によれば、解決手段2に記載の遊技機において、前記順次特典付与手段は、前記第2特別特典の付与が終了した直後のゲームから前記第1特別特典を付与可能な状態とすることを特徴とする遊技機である。

【0041】

解決手段3によれば、解決手段2に記載の遊技機では、第1特別特典が付与可能な状態（第1特別特典の付与が許容される状態）となるのは、第2特別特典の付与が終了した（完了した）直後のゲームからとなる。

【0042】

このようにすると、第2特別特典に続いて第1特別特典が連続して（間髪いれずに）付与されることとなるため、遊技者が大量の遊技価値を一気に獲得することが可能となる。従って、遊技者は大量の遊技価値の獲得を期待してゲームを意欲的に行うことができる。

【0043】

（解決手段4）

解決手段4は、解決手段1から3のいずれかに記載の遊技機において、前記追加特典付与状態にて、前記内部抽選の抽選結果として前記第1特別特典が選出された場合、前記特定数のゲームが終わるまで前記所定の遊技特典を前記第1特別特典に比して優先して付与させる最優先追加特典付与状態を継続させる最優先追加特典付与状態継続手段をさらに備え、前記抽選対象決定手段は、前記最優先追加特典付与状態において前記特別特典とは別の全ての遊技特典を抽選対象として前記内部抽選を行わせることを特徴とする遊技機で

10

20

30

40

50

ある。

【 0 0 4 4 】

解決手段 4 によれば、解決手段 1 から 3 のいずれかに記載の遊技機では、有利ゲームにおいて第 1 特別特典が内部抽選の抽選結果として選出された場合、この第 1 特別特典の付与よりも前述した所定の遊技特典の付与を優先させる。言い換えれば、第 1 特別特典の付与により有利ゲームを途中で終了させることを極力回避する。つまり、追加特典の付与を優先した状態（最優先追加特典付与状態）を継続させる。なお、以下では、最優先追加特典付与状態のことを、最優先中有利ゲームという。

【 0 0 4 5 】

上記のような最優先中有利ゲーム（最優先追加特典付与状態）を継続させるためには、第 1 特別特典表示となることを回避することが必要となる。つまり、本発明の遊技機は「追加時所定表示（追加時所定遊技特典に対応する表示態様）を第 1 特別特典表示に優先して表示させる最優先表示手段」をさらに備えている。このような最優先表示手段としては、有利ゲームではほぼ毎ゲーム、追加時所定遊技特典が内部抽選の抽選結果として選出されるようその当選確率（当選割合）を高くすることにより、第 1 特別特典表示が表示されることを回避することができる。

10

【 0 0 4 6 】

さらに、第 1 特別特典表示となるためには、遊技者が意図して各可動表示体の停止操作を行わなければ不可能なものとすれば、有利ゲームを最後まで（特定数のゲームに到達するまで）行うことのできる可能性が一層高くなる。このためには、例えば、第 1 特別特典表示を構成する所定の図柄（第 1 特別特典役図柄）をいずれかの可動表示体の図柄帯上に 1 つのみ配置する態様をとれば、各可動表示体の回転の停止操作を行う際に、図柄表示部内に第 1 特別特典役図柄が表示されるよう、遊技者は狙って停止操作を行う必要が生じる。従って、遊技者は、有利ゲームを途中で終了させることになってしまう行為（第 1 特別特典役図柄を狙って停止操作を行うこと）を極力回避することになるため、有利ゲームを最後まで行うことが容易となる。

20

【 0 0 4 7 】

そして、第 1 特別特典の付与が回避されている最優先中有利ゲーム（最優先追加特典付与状態）では、特別特典（第 1 特別特典及び第 2 特別特典）を除く全ての遊技特典が内部抽選の抽選対象となっている（抽選対象決定手段）。従って、最優先中有利ゲームでは、新たに第 1 特別特典及び第 2 特別特典が内部抽選の抽選結果として選出される可能性がないことになる。

30

【 0 0 4 8 】

これらのことから、最優先中有利ゲームとしてゲームが進行することとなると、

[有利ゲーム（最優先中有利ゲーム）→特別ゲーム（第 1 特別特典による）→有利ゲーム]

と有利ゲームの終了後も、特別ゲームを挟んで再び、新たに有利ゲームが行われる（ループするともいう）こととなる。

【 0 0 4 9 】

このように、有利ゲームから特別ゲームを経て再度、有利ゲームが開始されることによって、遊技者はより大量の遊技価値を獲得できる機会を得ることが可能となる。従って、遊技者が有利ゲームのループを期待しながらゲームを進行させていくようになるため、特に有利ゲームの終了が近づくにつれて遊技者の興味を高めることができる。

40

【 0 0 5 0 】

（解決手段 5）

解決手段 5 は、解決手段 1 から 4 のいずれかに記載の遊技機において、前記付与機会増加手段は、前記第 1 特別特典にて付与される遊技価値の総数が前記第 2 特別特典にて付与される遊技価値の総数に比べて少なくとも 2 倍以上となるべく複数のゲームにわたり遊技価値の付与機会を増加させることを特徴とする遊技機である。

【 0 0 5 1 】

50

解決手段 5 によれば、解決手段 1 から 4 のいずれかに記載の遊技機では、第 1 特別特典と第 2 特別特典とは付与される遊技価値の総数に 2 倍以上の差がある（差が設けられている）。このように特別特典にて遊技者に付与される遊技価値の総数（あるいは、遊技者が獲得できる遊技価値の総数）に明らかな格差をつけることにより、第 2 特別特典よりも第 1 特別特典を遊技者にとって望ましい特別特典として位置づける（印象づける）ことができる。

【 0 0 5 2 】

（ 解決手段 6 ）

解決手段 6 は、解決手段 1 から 5 のいずれかに記載の遊技機において、前記追加特典付与手段は、前記所定の遊技特典として改めて遊技価値を掛けることなく当該ゲームの掛け数が次のゲームに持ち越される再遊技特典の付与機会を前記特定数のゲームにわたり増加させることを特徴とする遊技機である。

10

【 0 0 5 3 】

解決手段 6 によれば、解決手段 1 から 5 のいずれかに記載の遊技機では、追加特典付与状態では、再遊技特典（上記解決手段 1 等では再実行特典に相当する）が付与されやすくなる（付与されやすい状態となる）。なお、再遊技特典が付与されやすい状態とは、当該ゲームにて再遊技特典を内部抽選の抽選結果として選出されやすくなった状態等のことをいう。例えば、当該特典（再遊技特典）の内部抽選での当選確率（当選割合）を高くすることなどである。

【 0 0 5 4 】

20

そして、再遊技特典が付与された場合、次のゲーム（当該ゲームの次のゲーム）では新たに遊技価値を掛ける必要がない。つまり、次のゲームでは遊技者が遊技価値を使わずに（所有している遊技価値を減らすことなく）ゲームを行うことができる。このような再遊技特典が付与される機会が増え、遊技者は遊技価値をあまり減らさずにゲームを進めていくことが可能となる。つまり、有利ゲームでは通常ゲームに比べて、遊技価値の消費量（遊技者が掛け数として消費していく遊技価値の量）を抑えることができる。

【 0 0 5 5 】

（ 解決手段 7 ）

解決手段 7 は、解決手段 1 から 5 のいずれかに記載の遊技機において、前記追加特典付与手段は、前記所定の遊技特典として当該ゲームに限り遊技価値を付与する一般遊技価値付与特典の付与機会を前記特定数のゲームにわたり増加させることを特徴とする遊技機である。

30

【 0 0 5 6 】

解決手段 7 によれば、解決手段 1 から 5 のいずれかに記載の遊技機では、追加特典付与状態では、当該ゲーム限りの遊技特典（一般遊技価値付与特典）が付与されやすくなる（付与されやすい状態となる）。なお、一般遊技価値付与特典が付与されやすい状態とは、当該特典を内部抽選の抽選結果として選出されやすくなった状態等のことをいう。例えば、当該特典の内部抽選での当選確率（当選割合）を高くすることなどである。

【 0 0 5 7 】

このようにすると、有利ゲームでは遊技価値が付与される可能性が通常ゲームに比べて高くなることとなり、有利ゲームの限られた特定数のゲームにて、遊技者が遊技価値を増やすことも可能となる。さらに、一般遊技価値付与特典は付与される遊技価値の数（コイン、メダル等では枚数、遊技球では個数）に応じて複数設けてもよい。このような場合、追加特典として選ぶ遊技特典のバリエーションを増やすことができる。

40

【 0 0 5 8 】

（ 解決手段 8 ）

解決手段 8 は、解決手段 1 から 5 のいずれかに記載の遊技機において、前記追加特典付与手段は、前記所定の遊技特典として、当該ゲームに限り遊技価値を付与する一般遊技価値付与特典及び改めて遊技価値を掛けることなく当該ゲームの掛け数が次のゲームに持ち越される再遊技特典、双方の付与機会を前記特定数のゲームにわたり増加させることを

50

特徴とする遊技機である。

【 0 0 5 9 】

解決手段 8 によれば、解決手段 1 から 5 のいずれかに記載の遊技機では、追加特典付与状態では、当該ゲーム限りの遊技特典（一般遊技価値付与特典）及び再遊技特典（上記解決手段 1 等では再実行特典に相当する）が付与されやすくなる（付与されやすい状態となる）。なお、上記遊技特典が付与されやすい状態とは、当該特典を内部抽選の抽選結果として選出されやすくした状態等のことをいう。例えば、当該特典の内部抽選での当選確率（当選割合）を高くすることなどである。

【 0 0 6 0 】

このようにすると、有利ゲームでは遊技価値が付与される可能性が通常ゲームに比べて高くなることに加えて、再遊技（当該ゲームの次のゲームで新たに遊技価値を掛ける必要なくゲームができる）となることも増えるため、有利ゲームの限られた特定数のゲームにて、遊技者はほとんど遊技価値を減らすことなく、遊技価値を増やすことも可能となる。つまり、有利ゲームだけでも相当数の遊技価値を獲得することも可能となるため、遊技者にとって有利ゲームを一層魅力的なものとすることができる。

【 0 0 6 1 】

（解決手段 9）

解決手段 9 は、解決手段 1 から 8 のいずれかに記載の遊技機において、ゲームの進行に伴う複数の演出態様を遊技機の外部に向けて表示する表示手段と、前記表示手段による所定の演出態様の表示を実行させる演出態様表示実行手段とをさらに備えたことを特徴とする遊技機である。

【 0 0 6 2 】

解決手段 9 によれば、解決手段 1 から 8 のいずれかに記載の遊技機では、ゲームの進行に伴う複数の演出態様を遊技機の外部に向けて表示する表示手段を備えている。これは、遊技者に当該遊技機でのゲームを視覚的に十分に楽しませることが出来るものである。表示手段としては、液晶ディスプレイや EL ディスプレイ（Electroluminescence Display）、ドット LED、更にはランプ等を挙げることができる。複数の演出態様とは、例えば、当該ゲームで抽選結果として選出された遊技特典を示唆するものや、複数のゲームにわたり連続的な演出（あるいは継続的な意味合いを持つ演出）を行うものなどがある。これらの演出態様は、ゲームの進行に伴い表示手段に表示されるものである。つまり、遊技者はこのとき表示される演出態様を参考にしてゲームを進めていくことが可能となる。また、これらの様々な演出態様を時々に応じて実行することで、遊技者はゲーム（特に演出等）に飽きにくくなり、ゲームを継続して行こうという意欲を持ちやすい。

【 0 0 6 3 】

（解決手段 10）

解決手段 10 は、解決手段 1 から 9 のいずれかに記載の遊技機において、前記付与機会増加手段は、所定期間に投入される遊技価値の総数に対して付与される遊技価値の総数の割合が低い通常遊技状態に比べて遊技価値の付与機会を増加させて、所定期間に投入される遊技価値の総数に対して付与される遊技価値の総数の割合を高くすることを特徴とする遊技機である。

【 0 0 6 4 】

解決手段 10 によれば、解決手段 1 から 9 のいずれかに記載の遊技機では、通常遊技状態（通常ゲーム）に比べて付与される遊技価値の総数の割合が高くなる状態（特別遊技状態、特別ゲーム）では、遊技者が遊技価値を増やしながらかゲームを進めていくことができる。

【 0 0 6 5 】

そして、通常遊技状態とは、任意の所定期間（所定回数のゲームを行う期間）に投入される遊技価値の総数に対して付与される遊技価値の総数の割合が低い状態にてゲームの進行が制御される遊技状態のことをいう。すなわち、1 回のゲームごとに掛け数として投入

10

20

30

40

50

される遊技価値の所定期間における総数に対して、付与される遊技価値の総数が少ないため、遊技者が遊技価値を消費していく（所有している遊技価値を減らしていく）遊技状態のことである。このような遊技状態では、遊技者は遊技価値を増やすことは期待できず、ゲームを続ければその分だけ、所有している遊技価値を徐々に（段々と）減らしていく（消費していく）ことになる。

【 0 0 6 6 】

一方、特別遊技状態とは、通常遊技状態に比べて任意の所定期間に投入される遊技価値の総数に対して付与される遊技価値の総数の割合が高い状態にてゲームの進行が制御された遊技状態のことをいう。すなわち、1回のゲームごとに掛け数として投入される遊技価値の所定期間における総数に対して、付与される遊技価値の総数が多いため、遊技者が遊技価値を増加させていく遊技状態のことである。このような遊技状態では、遊技者が遊技価値を大量に増やすことが可能となる。

10

【 0 0 6 7 】

なお、特別ゲームは、例えば、遊技価値の付与機会を短い期間に集中させる態様（数回から十数回程度の少ないゲーム回数のこと）とすれば、遊技者は短期間で大量の遊技価値を獲得することが可能となる。あるいは、長い期間（数十から数百回以上の長期間、あるいは長時間にわたるようなゲーム回数のこと）かけて大量の遊技価値を獲得させる態様であってもよい。これらのいずれの態様であっても、特別ゲームでは、遊技者が遊技価値を増加させながらゲームを進行させることができるものとなり、いかに多く特別特典を得られるかが遊技者の最も興味を抱くところとなる。

20

【 0 0 6 8 】

（解決手段 1 1）

解決手段 1 1 は、解決手段 1 から 1 0 のいずれかに記載の遊技機において、1回のゲームごとに遊技価値の掛け数を決定する掛け数決定手段と、前記掛け数決定手段により掛け数が決定された状態で遊技者の始動操作を受け付ける始動操作受付手段と、前記可動表示体の回転を停止させる操作を個々に受け付ける停止操作受付手段と、前記始動操作が受け付けられると、前記可動表示体の回転を開始させて、前記停止操作が受け付けられると、前記停止操作の受付順に前記可動表示体を停止させる可動表示体駆動手段とをさらに備え、前記可動表示体駆動手段は、前記内部抽選の抽選結果に基づいて所定の表示態様を導出可能な前記可動表示体の停止制御を行うことを特徴とする遊技機である。

30

【 0 0 6 9 】

解決手段 1 1 によれば、解決手段 1 から 1 0 のいずれかに記載の遊技機としては、スロットマシンに代表される回胴式遊技機が挙げられる。すなわち、本発明は回胴式遊技機に好適であるといえる。スロットマシン等の回胴式遊技機では、遊技者が1回のゲームを行うのに必要な遊技価値（メダル、コイン、遊技球など）の掛け数を決めた状態で始動操作を行うと、遊技者により停止操作がなされない限り、可動表示体（スロットマシン等では、リール、ドラムなどと呼ばれる）は回転を続ける。なお、所定時間が経過しても停止操作が受け付けられない場合には、所定時間経過したことに応じて可動表示体の回転を停止させるものであってもよい。

【 0 0 7 0 】

40

そして、遊技者による停止操作が受け付けられると、その受け付け順に前述の可動表示体の回転を停止させて、全ての可動表示体が停止状態となると、図柄表示部に表示された表示態様（図柄の組み合わせ態様）に基づいて、必要に応じて規定数の遊技価値が付与されたり、再遊技特典などが付与されたりするものである。このようにして遊技者は遊技価値を掛けてから可動表示体を回転させ、そして停止させるという一連の操作を繰り返しながらスロットマシンでのゲームを進めていくこととなる。

【 0 0 7 1 】

また、可動表示体の停止制御については、内部抽選の抽選結果に基づいた制御が行われる。つまり、内部抽選の抽選結果として選出された遊技特典に対応する所定の表示態様を当該ゲームにおいて図柄表示部に表示させることが可能となる（当該ゲームにて所定の

50

表示態様となることが許容されたとはいえる)。これにより、当該ゲームにて許容されていない表示態様を図柄表示部に表示させることは不可能なこととなる。

【 0 0 7 2 】

(解決手段 1 2)

解決手段 1 2 は、表面に複数種類の図柄を含む環状の図柄列が形成された複数の可動表示体を備えた図柄変動表示装置、前記可動表示体に付された図柄帯上の図柄を所定個数分の図柄群として前記図柄変動表示装置内の所定箇所に表示可能とする図柄表示部を有し、1回のゲームごとに遊技価値の掛け数を決定する掛け数決定手段と、前記掛け数決定手段により掛け数が決定された状態で遊技者の始動操作を受け付ける始動操作受付手段と、前記可動表示体の回転を停止させる操作を個々に受け付ける停止操作受付手段と、1回のゲームごとに予め決められた複数の遊技特典の中からいずれかの遊技特典を選び出す内部抽選を行う内部抽選手段と、前記遊技特典を付与する契機となる所定の表示態様が前記図柄表示部に表示されているか否かを判定する表示態様判定手段と、前記始動操作を受け付けられると、前記可動表示体の回転を開始させて、前記停止操作を受け付けられると、前記内部抽選の抽選結果に基づいた所定の表示態様を導出可能にした上で前記停止操作の受付順に前記可動表示体を停止させる可動表示体駆動手段と、前記表示態様判定手段により前記所定の表示態様が表示されていると判定された場合、当該遊技特典を付与する遊技特典付与手段と、複数のゲームにわたり遊技価値の付与機会を増加させる付与機会増加手段と、前記複数の遊技特典として、前記付与機会増加手段による遊技価値の付与機会の増加により付与される遊技価値の総数に格差のある2つの特別特典として、付与される遊技価値の総数の多い第1特別特典及び付与される遊技価値の総数の少ない第2特別特典を少なくとも有し、前記2つの特別特典のうち、前記第1特別特典が付与された場合、前記第1特別特典及び前記第2特別特典、とは別の所定の遊技特典の付与機会を特定数のゲームにわたり増加させた追加特典を付与する追加特典付与手段と、前記追加特典付与手段により前記追加特典が付与されている追加特典付与状態で、前記内部抽選の抽選結果として前記第2特別特典が選出された場合、前記特定数のゲームが終わるまで前記所定の遊技特典を前記第2特別特典に比して優先して付与させる追加特典優先付与状態を継続させる追加特典優先付与状態継続手段とを備え、前記内部抽選手段は、前記追加特典優先付与状態において前記第2特別特典とは別の前記特別特典を含む全ての遊技特典を抽選対象として前記内部抽選を実行させる抽選対象決定手段を有し、前記追加特典優先付与状態継続手段は、前記追加特典優先付与状態で、前記内部抽選の抽選結果として前記一方の特別特典が選出された場合、当該一方の特別特典及び前記他方の特別特典を順次付与する順次特典付与手段をさらに具備したことを特徴とする遊技機である。

【 0 0 7 3 】

解決手段 1 2 によれば、本発明の記載の遊技機としては、スロットマシンに代表される回胴式遊技機が好適である。すなわち、本発明は回胴式遊技機に好適であるといえる。スロットマシン等の回胴式遊技機では、遊技者が1回のゲームを行うのに必要な遊技価値(メダル、コイン、遊技球など)の掛け数を決めた状態で始動操作を行うと、遊技者により停止操作がなされない限り、可動表示体(スロットマシン等では、リール、ドラムなどと呼ばれる)は回転を続ける。なお、所定時間が経過しても停止操作を受け付けられない場合には、所定時間経過したことに応じて可動表示体の回転を停止させるものであってもよい。

【 0 0 7 4 】

そして、遊技者による停止操作を受け付けられると、その受け付け順に前述の可動表示体の回転を停止させて、全ての可動表示体が停止状態となると、図柄表示部に表示された表示態様(図柄の組み合わせ態様)に基づいて、必要に応じて規定数の遊技価値が付与されたり、再遊技特典などが付与されたりするものである。このようにして遊技者は遊技価値を掛けてから可動表示体を回転させ、そして停止させるという一連の操作を繰り返しながらスロットマシンでのゲームを進めていくこととなる。

【 0 0 7 5 】

また、可動表示体の停止制御については、内部抽選の抽選結果に基づいた制御が行われる。つまり、内部抽選の抽選結果として選び出された遊技特典に対応する所定の表示態様を当該ゲームにおいて図柄表示部に表示させることが可能となる（当該ゲームにて所定の表示態様となることが許容されたとはいえる）。これにより、当該ゲームにて許容されていない表示態様を図柄表示部に表示させることは不可能なこととなる。

【0076】

複数の可動表示体は個々に停止操作を受け付けることを可能とすることにより（例えば、上述の停止操作手段を個々の可動表示体ごとに設ける、すなわち、停止操作手段は複数の停止操作部から構成される）、それぞれの可動表示体の回転を停止させるための操作は遊技者が任意のタイミングで行うことができる。なお、この停止操作手段は、始動操作手段に併設（または隣接）して設けると、遊技者は図柄変動表示装置の変動の始動及び停止操作を一連の動作としてスムーズに行うことができる。つまり、始動操作を行った後、始動操作手段に最も近くに配された停止操作手段（複数の停止操作部のうちの一つ）から順次停止操作を行うことにより、始動操作から全ての停止操作を終えるまで必要最小限の動作を遊技者が要するだけで済むことになる。従って、遊技者が長時間ゲームを楽しむ際にも疲労を極力抑えてゲームを続けることが可能となる。

【0077】

図柄は、遊技者が視覚によって個々を識別することができる絵、記号、マーク、飾り文字等を意味する。これらの図柄は遊技者が本発明の遊技機でゲームをする際の目印（可動表示体の停止操作を行う際の目安）とすることができる。この図柄のなかには、所定の表示態様（後述する）を形成するための図柄（役図柄）や、ハズレ図柄（いずれの役図柄にも該当しない図柄）などが含まれる。図柄帯にはこれらの図柄が所定個数分だけ一定間隔で配置されており（これにより図柄列が形成される）、この図柄帯が可動表示体に付されている。

【0078】

図柄表示部では、上記可動表示体の回転中は変動している図柄群を、あるいは可動表示体の停止時には停止状態となっている所定個数分の図柄群を視認することができる。そして、最終的に全ての可動表示体が停止状態となると、可動表示体ごと図柄表示部内に停止した図柄からなる図柄群が形成される。この図柄表示部に表示された図柄群からなる態様が最終的な図柄の停止態様（表示態様）となる。

【0079】

ゲームの進行については、1回のゲームごとに内部抽選を行い、予め決められた結果（遊技特典）のいずれかが選ばれる。この内部抽選は、遊技者の始動操作を契機として行われる。また、ここでいう「内部」とは、抽選の中味が遊技者に知られておらず、遊技者の知覚できないところで抽選が行われることを表したものであり、実際に内部抽選は遊技機の動作を制御する制御装置（制御基板）にて行われる。内部抽選手段の行う内部抽選の方法としては、所定の数値範囲内（最小乱数値から最大乱数値までの範囲内）で乱数を発生させておき、その中から1回のゲームごとに乱数を1つ取得すると、この取得した1つの乱数の値を予め決められた当たり値と比較することで抽選結果を判断するものが挙げられる。

【0080】

内部抽選では複数種類の抽選結果（遊技特典）とそれぞれの抽選結果に対応する表示態様が予め決められている。これらの遊技特典は、種類別に上記所定範囲内の乱数の値がそれぞれ当たり値として割り当てられている。当たり値には遊技特典ごとに幅（数値範囲）が設けられており、取得された乱数の値がいずれかの当たり値の範囲内にあれば、その当たり値に対応する遊技特典が抽選結果として選び出されたと判断される。

【0081】

この遊技特典には、所定数の遊技価値を付与したり、当該ゲームでは遊技価値の付与はせずに、次ゲーム（当該ゲームの次に行われるゲーム）に新たに遊技価値の投入を必要とせずにゲームを実行させたり（再実行特典という）、するものなどがある。なお、複数種

10

20

30

40

50

類の遊技特典のなかには、いわゆる「ハズレ」までも含めることができる。これは「ハズレ」が「何も与えない」ことを付与するという遊技特典を持っているともいえるからである。

【0082】

なお、一つの当たり値に対して、複数の遊技特典を割り当ててもよい。これは、上記内部抽選にて取得された乱数値が当該当たり値となった場合、複数（例えば2つ）の遊技特典のいずれかが抽選結果として選出されたと判定する（これをA特典、B特典とする、以下同様）ことをいう。これにより、1回の内部抽選でいずれか1つの遊技特典（例えばA特典）だけが抽選結果として選出される場合（このときの当たり値を単独当たり値という）もあれば、A特典及びB特典のいずれも抽選結果として選出される場合（このときの当たり値を共有当たり値という）もあるということになる。従って、当該ゲームの結果として図柄表示部内の表示態様が、A特典に対応するものであっても、B特典も同時に選出されていたかもしれないという可能性（あるいは期待感）を遊技者に持たせることができる。これらのことは「当たり値には、1つの遊技特典のみを許容する単独当たり値と、複数の遊技特典を許容する共有当たり値がある」と言い換えることもできる。

10

【0083】

停止操作が受け付けられたことを契機として、全ての可動表示体が停止すると、図柄表示部には当該ゲームの結果としての表示態様が表示される。そして、このときの表示態様が予め決められた所定の表示態様と一致（合致）するかが判定される。この所定の表示態様は、前述した役図柄が所定の組み合わせとなるものである。なお、所定の表示態様は図柄表示部内の特定の箇所限定して、当該箇所に役図柄が表示された場合のみを所定の表示態様とするものであってもよい。ここでいう「特定の箇所」とは、図柄表示部内に所定個数の図柄群の表示可能な箇所（場所）のうち、いずれかを選び出して、その選出された箇所（場所）のことをいう。

20

【0084】

そして、所定の表示態様が表示されていると判定されると、対応する遊技特典（内部抽選の抽選結果）が付与される。また、1回のゲームで行われた内部抽選の抽選結果は、少なくとも当該ゲームでは維持されている。そして、当該ゲーム限りで結果が破棄されるもの（すなわち、当該ゲームで所定の表示態様とならずに遊技特典が付与されなかった場合、該当する遊技特典は破棄される）もあれば、次回以降のゲームまで持ち越されるものもある。

30

【0085】

遊技特典のなかには、複数のゲームにわたり遊技価値が付与されやすい状態が続くものがある（特別特典）。つまり、この複数のゲームでは連続して（あるいは集中して）遊技価値が付与される可能性が高い状態ということになる。なお、遊技価値が付与されやすい状態とは、当該ゲーム限りで遊技価値を付与する遊技特典を内部抽選の抽選結果として選出されやすとした状態などのことをいう。例えば、当該遊技特典の内部抽選での当選確率（当選割合）を高くすることなどである。従って、当該ゲーム限りの遊技特典（当該ゲームで遊技特典が付与されて終了となるもの）に比べて、大量の遊技価値を付与することが可能となる。

40

【0086】

また、特別特典は、「当該ゲームに限り遊技価値を付与する遊技特典のうちのいずれかを複数のゲームにわたり付与し続ける（あるいは付与する割合を高くする）」、あるいは「当該ゲームに限り遊技価値を付与する遊技特典のいくつかを複数のゲームにわたり付与する」などと言い換えることもできる。このような特別特典を設けることにより、ゲームを進めるうえでいかに多くこの特別特典を得る（獲得する）ことができるかが遊技者にとって最大の関心事となる。すなわち、ゲーム性の面白みを最も遊技者が味わうことのできるものが特別特典ということになる。

【0087】

さらに、特別特典は付与される遊技価値の総数の大小により、少なくとも2つの特別特

50

典が設けられている。ここでいう「付与される遊技価値の総数」とは、特別特典として複数のゲームにわたり遊技価値の付与が行われた結果として遊技者に付与される遊技価値の総数（例えば、コインやメダルであれば払い出された総枚数、遊技球であれば払い出された総球数、総個数）のことである。

【0088】

また、「総数の大小」とは総数の差が少なくとも2倍以上であることが望ましい。このように、同じ特別特典であっても、結果的に（最終的に）付与される遊技価値の総数に2倍以上の格差（大小）をつけることで、遊技者に付与される遊技価値の総数が多い第1特別特典と、第1特別特典に比べて1/2以下（半分以下）の総数が付与される第2特別特典とに分けることができる。これは単に特別特典を2つに分けるということではなく、遊技者から見た価値にも明確な格差をつけることになるため、第2特別特典よりも第1特別特典を遊技者が好ましく望む傾向を強めることができる。

10

【0089】

第1特別特典は、さらに当該特典（第1特別特典）が付与された後、所定の遊技特典の付与機会が特定数のゲームにわたり増やされる追加特典まで付与される。ここでいう「所定の遊技特典」は、第1特別特典、第2特別特典とは異なる遊技特典である。このことから、追加特典とは「当該ゲーム限りの遊技特典のうちのいずれかを特定数のゲームにわたり付与し続ける（あるいは付与する割合を高くする）」、あるいは「当該ゲーム限りの遊技特典のいくつかを特定数のゲームにわたり付与する」などということができる。この「当該ゲーム限りの遊技特典」には当該ゲームで遊技価値の付与を伴わないものも含めるものとしてよい。また、当該ゲーム限りの遊技特典に代えて再実行特典としてもよい。

20

【0090】

一方、第2特別特典には追加特典が付与されない。つまり、第1特別特典は第2特別特典の2倍以上をさらに超える多くの遊技価値を獲得可能な遊技特典ということになる。従って、このことから第1特別特典が第2特別特典に比べて遊技者に好ましく望まれる傾向を強めることができる。

【0091】

そして、追加特典は、第1特別特典及び第2特別特典に準じた特定数のゲームにわたり遊技価値の大量獲得が可能な態様としたり、特定数のゲームにわたり再実行特典が付与されやすくして遊技者が所有している遊技価値の消費を抑えることの可能な態様としたりすることができる。

30

【0092】

このように、ゲームの進行上、「特別特典の付与されている期間」、「追加特典の付与されている期間」、「いずれでもない期間」という少なくとも3つの期間に分けられることになる。このうち「いずれでもない期間」では特に遊技価値の付与機会が増えたり、所定の遊技特典の付与機会が増加したりといったことがほとんど期待できないため、遊技者は遊技価値を消費することが多くなる。つまり、「いずれでもない期間」が続く限りは、遊技価値を増やし続けていくことや、まして大量獲得することなどほぼ不可能ということになる。なお、この「いずれでもない期間」は通常遊技状態、通常ゲームなどと呼ばれることもある。これに対して、「特別特典の付与されている期間」は、特別遊技状態（あるいは特別ゲーム）、「追加特典の付与されている期間」は、追加特典付与状態（あるいは有利ゲーム）と呼ばれることもある。以下では必要に応じてこれらの呼称を使用する。

40

【0093】

そして、本発明の遊技機では、有利ゲームにおいては複数の遊技特典のいずれも内部抽選の抽選対象として内部抽選が実行される。つまり「追加特典付与状態では全ての遊技特典を抽選対象とする」という構成をさらに備えている。

【0094】

例えば、有利ゲームにおいて第1特別特典が内部抽選の抽選結果として選出された場合、第1特別特典に対応する表示態様（第1特別特典表示という、以下同様）が表示されると、有利ゲームが終了し、特別ゲームが始まる。そしてその後からは新たに有利ゲーム

50

が始まるということになる。つまり、

【 有利ゲーム→特別ゲーム→有利ゲーム 】

という流れでゲームが進行していき、遊技者はこの期間を通してより大量の遊技価値を獲得することが可能となる。

【 0 0 9 5 】

また、有利ゲームにおいて第2特別特典が内部抽選の抽選結果として選出された場合には、第2特別特典に対応する表示態様（第2特別特典表示という、以下同様）が表示されると、有利ゲームが終了し、特別ゲームが始まる。そしてその後からは通常ゲームが始まるということになる。つまり、

【 有利ゲーム→特別ゲーム→通常ゲーム 】

という流れでゲームが進行していくことになる。この場合は、特別ゲームで獲得できた遊技価値の総数も少なく（第1特別特典に比べて半分以上）、さらに有利ゲームも終了（通常ゲームに戻る）となってしまう。従って、有利ゲームでは第2特別特典が内部抽選の抽選結果として選出されることは遊技者にとってあまり喜ばしいことではないということになる。

【 0 0 9 6 】

そこで、本発明の遊技機では、有利ゲームにおいて第2特別特典が内部抽選の抽選結果として選出された場合、この第2特別特典の付与よりも前述した所定の遊技特典（追加特典として付与機会の増加される遊技特典のこと、以下では、追加時所定遊技特典という）の付与を優先させる。言い換えれば、第2特別特典の付与により有利ゲームを途中で終了させることを極力回避する。つまり、追加特典の付与を優先した状態（追加特典優先付与状態）を継続させる。なお、以下では、追加特典優先付与状態のことを、優先中有利ゲームという。

【 0 0 9 7 】

上記のような優先中有利ゲーム（追加特典優先付与状態）を継続させるためには、第2特別特典表示となることを回避することが必要となる。つまり、本発明の遊技機は「追加時所定遊技特典に対応する表示態様（追加時所定表示、以下同様）を第2特別特典表示に優先して表示させる優先表示手段」をさらに備えている。このような優先表示手段としては、有利ゲームではほぼ毎ゲーム、追加時所定遊技特典が内部抽選の抽選結果として選出されるようその当選確率（当選割合）を高くすることにより、第2特別特典表示が表示されることを回避することができる。

【 0 0 9 8 】

さらに、第2特別特典表示となるためには、遊技者が意図して各可動表示体の停止操作を行わなければ不可能なものとすれば、有利ゲームを最後まで（特定数のゲームに到達するまで）行うことのできる可能性が一層高くなる。このためには、例えば、第2特別特典表示を構成する所定の図柄（第2特別特典役図柄）をいずれかの可動表示体の図柄帯上に1つのみ配置する態様をとれば、各可動表示体の回転の停止操作を行う際に、図柄表示部内に第2特別特典役図柄が表示されるよう、遊技者は狙って停止操作を行う必要が生じる。従って、遊技者は、有利ゲームを途中で終了させることになってしまう行為（第2特別特典役図柄を狙って停止操作を行うこと）を極力回避することになるため、有利ゲームを最後まで行うことが容易となる。

【 0 0 9 9 】

そして、第2特別特典の付与が回避されている優先中有利ゲーム（追加特典優先付与状態）では、第2特別特典を除く全ての遊技特典が内部抽選の抽選対象となっている（抽選対象決定手段）。従って、優先中有利ゲームでは、第1特別特典が内部抽選の抽選結果として選出される可能性がある。

【 0 1 0 0 】

さらに、優先中有利ゲームで、内部抽選の抽選結果として第1特別特典が選出された場合、第1特別特典及びここまで回避されている第2特別特典を順次付与する。ここでいう順次に付与するとは、例えば、

[第 1 特別特典 → 第 2 特別特典]
という順で付与することや、

[第 2 特別特典 → 第 1 特別特典]
という順で付与することをいう。

【 0 1 0 1 】

すなわち、優先中有利ゲームは第 1 特別特典が内部抽選の抽選結果として選出されたことにより終了（ゲーム数が特定数に到達する途中で終了）となるともいえる。このように、第 1 特別特典が内部抽選の抽選結果として選出されたことを契機として優先中有利ゲームが途中で終了となる態様とすると、有利ゲームが途中で終了となると、遊技者は第 1 特別特典及び第 2 特別特典が続けて付与されるという期待を最高潮まで高めることになる。

10

【 0 1 0 2 】

なお、第 1 特別特典が内部抽選の抽選結果として選出されたことを契機として優先中有利ゲームを途中で終了となることに限定されない。すなわち、有利ゲームを特定数に到達するまで継続可能な態様としてもよい。このようにすると、有利ゲームが終了するまで特別特典が内部抽選の抽選結果として選出されているのか否か最後まで遊技者には分からないものとなり、遊技者は有利ゲームを最後まで継続して行う意欲を持ちやすくなる。

【 発明の効果 】

【 0 1 0 3 】

本発明により、遊技者が継続してゲームを行う意欲を持ちやすくすることができる。

20

【 発明を実施するための最良の形態 】

【 0 1 0 4 】

以下に本発明の実施の形態を遊技機たるスロットマシンを例に図面を参照しつつ説明する。なお、図 1 はスロットマシンの分解斜視図、図 2 は扉形前面部材を省略した状態を示すスロットマシンの分解斜視図、図 3 はスロットマシンの斜視図、図 4 は扉形前面部材を省略した状態を示すスロットマシンの縦断面図、図 5 は図 4 の Z 1 部拡大図、図 6 はコネクタホルダーを移動させた状態を示す図 4 の Z 1 部拡大図、図 7 は扉形前面部材を省略した状態を示すスロットマシンの横断面図、図 8 (a) は図 7 の Z 2 部拡大図、図 8 (b) はコネクタホルダーを移動させた状態を示す図 7 の Z 2 部拡大図、図 9 は図 8 (a) の要部を示す拡大図、図 10 は背板側を示すスロットマシン要部の横断面図、図 11 はケース部材の分解斜視図、図 12 はケース部材を後ろから見た斜視図、図 13 (a) , (b) はコネクタホルダーの仮止め状態を説明するケース部材の要部の斜視図、図 14 は配線中継部材の分解斜視図、図 15 は配線中継部材のカバー体を省略した正面図、図 16 はコネクタホルダーの分解斜視図、図 17 はケース部材を止めるストッパーの斜視図、図 18 は他の形態を示すストッパーの斜視図、図 19 , 図 20 はケース部材のガイド構造を示す要部の断面図、図 21 は把手の他の形態を示す図柄変動表示装置の部分斜視図、図 22 はケース部材と外本体側のストッパーとの関係を示す要部の斜視図、図 23 は配線窓と図柄変動表示装置のリールとの関係を示す要部の断面図である。

30

【 0 1 0 5 】

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

40

【 0 1 0 6 】

[外本体]

外本体 100 は、図 1 ~ 図 4 に示したように底板 101 の左右に側板 102 , 102 を取付すると共に該側板 102 , 102 の頂部に天板 103 を設置して正面視縦長「口」字形の枠状となし、その枠の背に背板 104 を固着して前面のみ開口する箱形に形成してなる。前記左右の側板 102 , 102 は前縁が後傾状態に僅かに傾斜する台形になっており

50

、従って外本体 1 0 0 の開口は後傾状態の傾きを有する。

【 0 1 0 7 】

[外本体 - 仕切板]

外本体 1 0 0 内には高さのほぼ中央に棚板状の仕切板 1 0 5 が設けられている。該仕切板 1 0 5 は金属製であって、図 1 , 図 2 に示したように中央に突段部 1 0 6 を有する正面視略凸形であり、両端に形成した垂直な取付片 1 0 7 を外本体 1 0 0 の側板 1 0 2 , 1 0 2 内面に固着し、また、後端に形成した垂直な取付片 1 0 8 を外本体 1 0 0 の背板 1 0 4 内面に固着して取り付けられる。なお、仕切板 1 0 5 の後端の取付片 1 0 8 にはバーリング加工（下孔の孔径をポンチで広げながら短筒状の突起を立ち上げる金属加工）による筒状突起（図示せず）が形成されており、該筒状突起を外本体 1 0 0 の背板 1 0 4 にプレ加工した小孔（図示せず）に打ち込んで位置決めされる。また、仕切板 1 0 5 の両横の最奥部には外本体 1 0 0 の背板 1 0 4 との間に配線用の開口 1 0 9 が形成されている。

10

【 0 1 0 8 】

外本体 1 0 0 内の前記仕切板 1 0 5 より下のスペースには、遊技媒体たるメダルを前記扉形前面部材 2 0 0 の前面下部にあるメダル用受皿 2 0 1 に放出するメダル放出装置 1 1 0 と、メダル放出装置 1 1 0 からオーバーフローするメダルを貯めるメダル用補助収納箱 1 1 1 と、電源装置 1 1 2 等が設けられている。

【 0 1 0 9 】

前記メダル放出装置 1 1 0 は、駆動手段（例えばホッパモータ 1 1 0 f）を内蔵した装置本体 1 1 0 a にメダル貯留用のホッパ 1 1 0 b を取り付けただけのものであり、装置本体 1 1 0 a の前面にメダルの放出口 1 1 0 c が設けられていて、ホッパ 1 1 0 b 内にあるメダルが前記駆動手段の作動により放出口 1 1 0 c に向けて 1 枚ずつ送り出される。また、ホッパ 1 1 0 b には溢れたメダルを排出させるオーバーフロー樋 1 1 0 d が設けてあり、そのオーバーフロー樋 1 1 0 d の突端下方に前記したメダル用補助収納箱 1 1 1 が臨む。

20

【 0 1 1 0 】

一方、外本体 1 0 0 内の仕切板 1 0 5 より上のスペースには前記ケース部材 4 0 0 が納められ、また、外本体 1 0 0 の背板 1 0 4 の内面には後述する配線手段の中核となる配線中継部材 1 1 3 が取り付けられている（図 1 , 図 2 参照）。

【 0 1 1 1 】

[扉形前面部材]

30

図 3 に扉形前面部材 2 0 0 の表側が、また、図 1 に扉形前面部材 2 0 0 の裏側が示されている。扉形前面部材 2 0 0 は、表側の下方にメダル用受皿 2 0 1 を有し、また、表側のほぼ中央に操作部 2 0 2 が設けられている。この操作部 2 0 2 には、メダル投入用の投入口 2 0 3 と、後述するメイン基板 4 0 9 のメモリーにデータとして蓄えられているメダルから 1 枚のみの投入（引き落とし）を指示する 1 枚投入ボタン 2 0 5 と、同じく 1 回のゲームで使用可能な最高枚数（例えば 3 枚）の投入を指示する MAX 投入ボタン 2 0 6 と、後述するメダルセレクト 2 0 7 の中に詰まったメダルをメダル用受皿 2 0 1 に戻すためのメダル返却ボタン 2 0 8 と、メイン基板 4 0 9 のメモリーにデータとして蓄えられているメダルの貯留解除命令（精算による放出命令）を入力するための貯留解除スイッチ 2 0 9 と、前記図柄変動表示装置 3 0 0 を作動させる始動レバー 2 1 0 と、図柄変動表示装置 3 0 0 の各リール 3 0 1 a , 3 0 1 b , 3 0 1 c を停止させる 3 個のリール停止ボタン 2 1 1 a , 2 1 1 b , 2 1 1 c 等が設けられている。もちろんここに示した操作部 2 0 2 の構成は 1 つの例示であり、これらに限定されるものではない。

40

【 0 1 1 2 】

また、前記投入口 2 0 3 の裏側にはメダルセレクト 2 0 7 が設けられており、そのメダルセレクト 2 0 7 の横にメダル樋 2 1 2 が、また、下に返却樋 2 1 3 が接続している。メダルセレクト 2 0 7 は内蔵したソレノイド 2 0 7 a（図示せず）を ON・OFF させることによって流路を切り替える公知のものであり、遊技者からのメダルの投入を待つ遊技状態のときには流路をメダル樋 2 1 2 側に、また、規定枚数を越えたメダルの投入など、メダルの投入を拒否する遊技状態のときには流路を返却樋 2 1 3 側に設定する。前記メダル

50

樋 2 1 2 は、扉形前面部材 2 0 0 が外本体 1 0 0 の前面に被さる閉じ位置にあるときその突端がメダル放出装置 1 1 0 のホッパ 1 1 0 b 内に臨むようになっており、投入口 2 0 3 からメダルセクタ 2 0 7 を通ってメダル樋 2 1 2 に流れたメダルはホッパ 1 1 0 b に行き着く。一方、前記返却樋 2 1 3 は表側のメダル用受皿 2 0 1 に繋がっており、投入口 2 0 3 からメダルセクタ 2 0 7 を通って返却樋 2 1 3 に流れたメダルはメダル用受皿 2 0 1 に戻る。

【 0 1 1 3 】

扉形前面部材 2 0 0 は外本体 1 0 0 の前面全体をカバーする大きさであって、その上半部は、透明板を嵌めたゲーム用の透視窓 2 1 4 になっており、その透視窓 2 1 4 から前記画像表示体 5 0 0 と図柄変動表示装置 3 0 0 が上下に並んで見えるようになっている。また、扉形前面部材 2 0 0 の自由端側の一侧には専用キー（図示せず）を使って開閉操作する錠装置 2 1 5 が設けてある。

10

【 0 1 1 4 】

[図柄変動表示装置]

図柄変動表示装置 3 0 0 はリール回転式表示装置であって、モータ等の駆動手段 3 0 3 で個別に回転可能な例えば 3 個のリール 3 0 1 a , 3 0 1 b , 3 0 1 c と、該リール 3 0 1 a , 3 0 1 b , 3 0 1 c を組込み・収容する装置ケース 3 0 2 とを有し、リール 3 0 1 a , 3 0 1 b , 3 0 1 c の周面に描いた複数の図柄（図示せず）の組合せで遊技を行う周知のものである。

【 0 1 1 5 】

20

前記装置ケース 3 0 2 は、あたかも横倒しにした八角柱から正面（遊技者）に向かう 3 面を除いた変形六角柱形態であって、底部板 3 0 4 と、天部板 3 0 5 と、図 1 1 において向かって右側の右側板 3 0 6 と、同じく左側の左側板 3 0 7 と、後面を覆う垂直な後部板 3 0 8 と、天部板 3 0 5 と後部板 3 0 8 の間に設けた上斜板 3 0 9 と、底部板 3 0 4 と後部板 3 0 8 の間に設けた下斜板 3 1 0 で囲った箱形であり、前記リール 3 0 1 a , 3 0 1 b , 3 0 1 c の円弧の一部が装置ケース 3 0 2 の正面からはみ出す状態になっている。

【 0 1 1 6 】

また、装置ケース 3 0 2 の天部板 3 0 5 には指掛可能な使用状態と、天部板 3 0 5 に伏した不使用状態とに変化可能な把手 3 1 1 が設けられており、該把手 3 1 1 に指を掛けて持ち運ぶようになっている。このように装置ケース 3 0 2 の天部板 3 0 5 に上記のごとく変化可能な把手 3 1 1 を設ける構成は、ケース部材 4 0 0 の強度アップ策と密接に関連する。すなわち、実施形態では後述するようにケース部材 4 0 0 の開口部 4 0 1 に補強棧 4 0 2 を設け、もってケース部材 4 0 0 の開口部 4 0 1 に画像表示体 5 0 0 を片持ちさせるに十分な強度を付与しているが、そのような補強棧 4 0 2 は開口部 4 0 1 を横切るから装置ケース 3 0 2 のケース部材 4 0 0 への出し入れに対し、明らかに障害となる。これに対し実施形態のように把手 3 1 1 を変化可能にして天部板 3 0 5 に伏させておけば、把手 3 1 1 の出っ張りがなくなるから、装置ケース 3 0 2 が補強棧 4 0 2 の下を難なく通過できるのである。従って、装置ケース 3 0 2 の天部板 3 0 5 に上記のように変化可能な把手 3 1 1 を設けてこそ、ケース部材 4 0 0 の開口部 4 0 1 に該開口部 4 0 1 を横切る向きの補強棧 4 0 2 を設けることが可能になる。ちなみに、従来の装置ケースは、天部板から把手が出っ張っていてそれが障害になるため、ケース部材の開口部に補強棧を設ける余地がない。

30

40

【 0 1 1 7 】

なお、実施形態の把手 3 1 1 は、立てた使用状態と伏した不使用状態とに揺動して変化させる構造としたが、把手 3 1 1 を使用状態と不使用状態とに変化させ得る構造は、実施形態に限定されない。例えば図 2 1 に示したように、天部板 3 0 5 に 2 つのベルト通し 3 1 4 , 3 1 4 を切り起こし、該ベルト通し 3 1 4 , 3 1 4 に例えば合成樹脂や革製であって両端に抜け止め部 3 1 5 , 3 1 5 を設けてなる帯状の把手 3 1 1 を挿通し、図 2 1 の伏した不使用状態から中央を引き上げて指掛可能な使用状態に変化させる構造にするなど、指掛可能な使用状態と、天部板 3 0 5 に伏した不使用状態とに変化可能であれば、どのよ

50

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

【0118】

[ケース部材]

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

10

【0119】

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

20

【0120】

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

【0121】

30

一方、ケース部材 400 の底板 403 の底面には、図 2 に示したように凹段部 412 が形成されており、該凹段部 412 が前記仕切板 105 の突段部 106 に嵌まり合う。凹段部 412 の後面板 405 側の端部には後方に向かって拡大する向きのテーパ部 413 が設けてあり、該テーパ部 413 に案内され仕切板 105 の突段部 106 とケース部材 400 の凹段部 412 との嵌め合わせが円滑に行える。このようにケース部材 400 の凹段部 412 と仕切板 105 の突段部 106 の嵌め合いによってケース部材 400 が仕切板 105 の奥に真っ直ぐに案内されるが、例えば図 19 に示したように仕切板 105 に凹溝形態のレール部材 115 を敷設又は一体にプレス成形し、一方、ケース部材 400 の底板 403 に車輪 414 を設置し、該車輪 414 をレール部材 115 の溝内で転がらせるようにしてもよい。或は、図 20 に示したように仕切板 105 に凸形態のレール部材 116 を敷設又は一体にプレス成形し、一方、ケース部材 400 の前記車輪 414 の両端に鰐 415 , 415 を形成し、該車輪 414 の鰐 415 , 415 でレール部材 116 を挟ませるようにしてもよい。

40

【0122】

また、ケース部材 400 は、仕切板 105 上の所定の位置にセットした状態で、図 1 , 図 2 , 図 17 , 図 22 に示した揺動レバー形態のストッパー 117 , 117 , 117 で止められている。このストッパー 117 は、図 1 , 図 2 に示したように仕切板 105 の前部と、天板 103 に垂設した 2 つの取付具 118 , 118 とに軸着されており、図 17 実線のようにケース部材 400 の一部に係合する作動姿勢と、図 17 想像線のようにケース部材 400 に係合しない非作動姿勢とを手動で切り替えてケース部材 400 の仕切板 10

50

5 上における前方向の動きを規制する。なお、ストッパー 117 を図 18 に示したように鍵形にしてケース部材 400 に設けた引掛部 416 に係合させるようにすれば、ケース部材 400 の仕切板 105 上における上方向の動きも規制することができる。また、天板 103 の取付具 118 に軸着したストッパー 117 は、図 22 に示したようにケース部材 400 の側板 404 と天板 406 のコーナー部に貫設した係止孔 442 に臨む位置にあり、ケース部材 400 を所定の位置に押し込んだ状態でケース部材 400 の内側から作動姿勢と非作動姿勢の切り替えが行えるようになっている。

【0123】

また、ケース部材 400 の後面板 405 には外本体 100 の背板 104 側に貫通する長孔形態の配線窓 411 が開設されている。該配線窓 411 は、図 4, 図 5, 図 23 に示したようにケース部材 400 に設置した図柄変動表示装置 300 の装置ケース 302 の上斜板 309 に対応し且つ前記メイン基板 409 の下側の位置にあり、上斜板 309 の上にある横長の空きスペース 417 (或は上斜板 309 とメイン基板 409 の間に形成される横長の三角スペース 417 と観念してもよい。)と背板 104 を結ぶ開口として機能する。

【0124】

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

【0125】

なお、前記配線窓 411 の配置を、図柄変動表示装置 300 のリール 301a, 301b, 301c を基準に特定するならば、配線窓 411 は、図 23 に示したように図柄変動表示装置 300 のリール 301a, 301b, 301c の回転中心を通る水平面 HL と、リール 301a, 301b, 301c の最高高さ位置を通る水平面 HH との間を下限とする状態に配置したものである、と言い換えることもできる。

【0126】

[画像表示体]

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

【0127】

図 11, 図 12 に示したように、ケース部材 400 の縦の補強部材 407 のうち前記ヒンジ金具 420 を設けた補強部材 407 の反対側の補強部材 407 (図 11 において向かって右側)にはロック片 421 が軸着されており、該ロック片 421 を図 11 の状態から時計回りに回動させるとその先端が画像表示体 500 の裏側に突設した受部 508 に係合し、この状態で画像表示体 500 がケース部材 400 の開口部 401 の上部を閉じた位置にロックされる。一方、前記ロック片 421 をロック状態から逆向きに回動させると画像表示体 500 のロックが解除され、ヒンジ金具 420 を中心に回動自在になる。通常、ケース部材 400 を外本体 100 に装着する前の状態では画像表示体 500 を閉じ位置にロックして無用な回動を防止し、一方、ケース部材 400 を外本体 100 に装着した状態では画像表示体 500 のロックを解除して回動自在とする。そうすることにより扉形前面部材 200 を開いて直ぐに画像表示体 500 の奥の配線作業空間 408 内のチェックが行える。

【0128】

なお、画像表示体 500 の奥の配線作業空間 408 内のチェックを効率よく行う手段として、扉形前面部材 200 と画像表示体 500 を適宜な連結具で連結し、扉形前面部材 200 の開閉に連動して画像表示体 500 も一緒に開閉させるようにしてもよい。この場合、実施形態の扉形前面部材 200 と画像表示体 500 は、回転中心の位置が異なるため、

両者の動きに相対的なずれが生じるが、そのような動きのずれは、連結具を柔軟なワイヤーにするか或は伸縮自在なロッドにする等して吸収できる。但し、連結具が柔軟なワイヤー等であると、扉形前面部材 200 を閉じる段階で扉形前面部材 200 が開いたまま停止している画像表示体 500 にぶつかることになって、円滑さを損なうおそれがある。これに対し、例えば画像表示体 500 に巻バネなどの付勢手段を設けて常時閉じ方向に付勢するようにすればよい。そうすることにより扉形前面部材 200 の閉じ動作に際し、画像表示体 500 が前記付勢力の作用で連結具を引っ張りつつ自力で閉じるから、扉形前面部材 200 と画像表示体 500 がぶつからない。もちろん扉形前面部材 200 と画像表示体 500 の連れ回りのための手段は上記に限定されない。

【0129】

また、ケース部材 400 に対する画像表示体 500 の取着手段をヒンジ構造にして該画像表示体 500 を扉状に回動させ得る構成に、上記のように画像表示体 500 を閉じ位置にロックするロック手段（上記のロック片 421）を付加した場合には、ケース部材 400 を外本体 100 に装着した状態で原則ロックを継続させ、配線作業空間 408 内のチェック等、必要な時にのみロックを解除する、という取り扱いを選択することも可能であり、その場合には画像表示体 500 によって配線作業空間 408 内の重要部品（例えばメイン基板 409）がブロックできるから、防犯性能の向上に効果がある。

【0130】

ケース部材 400 の開口部 401 上縁と閉じた画像表示体 500 の上縁との前後間には隙間 10 が設けられており、該隙間 10 に通した指で天板 406 の前記補強部材 407 が掴めるようになっている。また、ケース部材 400 の天板 406 の前方中央部分には把手口 422 が形成されており、該把手口 422 に通した指で天板 406 の補強部材 407 が掴めるようになっている。従ってケース部材 400 は、取り扱う場所や姿勢に応じて該把手口 422 と前記隙間 10 との適宜な使い分けが可能である。例えば、ケース部材 400 を外本体 100 に組み込む前の搬送時には把手口 422 を使って鞆形態に持ち運ぶ方がバランスがよく、一方、ケース部材 400 を外本体 100 に装着した状態では、図 4 に示したように把手口 422 が外本体 100 の奥に隠れて指が入らないため、前記隙間 10 から補強部材 407 に指を掛けてケース部材 400 を引っ張り出す、という具合である。なお、ケース部材 400 の底板 403 の正面中央には前記した装置ケース 302 の下把手 316（図 4，図 1 参照）が突出しており、該下把手 316 を持って押し込み又は引っ張ることで外本体 100 へのケース部材 400 の出し入れが容易に行える。この場合の下把手 316 は、装置ケース 302 がケース部材 400 にビスで固着されていることよりケース部材 400 と一体であり、従ってケース部材 400 の床板 403 の正面に下把手 316 が突設されているに等しい。

【0131】

[画像表示体 - 枠部材]

画像表示体 500 は、ケース部材 400 の開口部 401 の前記補強枠 402 から上の領域のほぼ全部を覆う大きさである。また、画像表示体 500 の下側には、ケース部材 400 の開口部 401 の前記補強枠 402 から下の領域、つまり図柄変動表示装置 300 の前方領域を額縁状に囲う枠部材 501 が一体に垂設されており、該枠部材 501 により前記図柄変動表示装置 300 のリール 301a，301b，301c が縁取られる。この枠部材 501 の表面は装飾面になっており、適宜な模様等が描かれている。

【0132】

[画像表示体 - 枠部材 - 照明装置]

前記枠部材 501 の裏側上下には照明装置 502 が設けられており、該照明装置 502 によって図柄変動表示装置 300 の図柄が明るく照らされる。実施形態として例示した照明装置 502 は、図 4 に示したように、図の紙面と直交する方向（スロットマシン 1 の幅方向）に細長い帯状の基板 503 に多数の LED 504 を並べたものであり、下側の照明装置 502 は、上面を例えば乳白色の透光性蓋板 505 で塞いだチューブ枠 506 の中に LED 504 を上向きにして配置し、一方、上側の照明装置 502 は、断面上向きコ字状

10

20

30

40

50

の透光性カバー 507 内に LED 504 を下向きにして配置してなる。

【0133】

なお、上側の照明装置 502 は、照明方向を図 4 に示したように真下より遊技者側に傾けて設置してある。実験によれば、照明装置 502 の照明方向をリール 301a, 301b, 301c の周面側に向けた場合には、リール 301a, 301b, 301c の特定部分が強く照らされて見辛くなるのに対し、前記のように傾けた場合には、リール 301a, 301b, 301c の広い範囲がほぼ均等に照らされて見え易くなることが確認できた。扉形前面部材 200 の透視窓 214 に嵌めた透明板により照明装置 502 の光が反射されて全体に拡散するか、或は透明板が明るく照らされることでリール 301a, 301b, 301c の広い範囲が明るく見えるか、或はそれらの相乗作用によるものと推測される。また、枠部材 501 は画像表示体 500 の下に垂設されていて図柄変動表示装置 300 に近いから、そのような枠部材 501 に照明装置 502 を組み込むことで光源を図柄変動表示装置 300 に近づけることができる。従って枠部材 501 に照明装置 502 を組み込む手段は、従来の照明装置に比べて低光量でも十分な明るさが確保できる、という特徴がある。

10

【0134】

[配線手段]

前記外本体 100 に取り付けられている例えばメダル放出装置 110 や電源装置 112 及び扉形前面部材 200 の操作部 202 にある例えば各投入ボタン 205, 206 や始動レバー 210 (以下、これらの総称として単に「本体側電気部品」という場合もある。)と、ケース部材 400 にある例えばメイン基板 409 等(ケース部材側の電気部品の総称として単に「ケース部材側電気部品」という場合もある。)とは、電気的に接続されている。そして、実施形態のスロットマシン 1 は、遊技ユニット(ケース部材 400)が外本体 100 に対し着脱自在であるため、遊技ユニット(ケース部材 400)の交換等に際して本体側電気部品とケース部材側電気部品とを簡単に接続又は切り離すための合理的な配線手段が設けられている。

20

【0135】

[配線手段 - 配線中継部材]

前記のように外本体 100 の背板 104 の内面上部には、図 14 に示した配線中継部材 113 が取り付けられている。該配線中継部材 113 は図 4, 図 5 に示したように、前記ケース部材 400 の配線窓 411 に対応する位置にあって該配線窓 411 からケース部材 400 の空きスペース 417 に臨むようになっている。配線中継部材 113 は、前記本体側電気部品につながる本体側配線類 119 と、前記ケース部材側電気部品につながるケース側配線類 423 とを中継するものであって、外本体 100 の背板 104 にビス止めされる取付板 120 と、該取付板 120 の前面に被さるカバー体 121 と、該カバー体 121 と前記取付板 120 の間に納められる複数(実施形態では大小 2 枚)のコネクタ基板 122, 123 とからなる。

30

【0136】

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

40

【0137】

一方、図 14, 図 15 において右側に位置する小さい方のコネクタ基板 123 は、取付板 120 に対して非固定的な遊動可能状態に取り付けられており、従って図 15 拡大図に示したように上下方向に移動可能であり、また、左右方向にも移動し得る。この小さいコネクタ基板 123 には、メイン基板 409 以外のケース部材側電気部品につながっているハーネス 426 の先端のコネクタ 427 と対をなすコネクタ 125 が設けられている。

【0138】

また、取付板 120 の前面に被さるカバー体 121 は、前記コネクタ 124, 125 が

50

通る大小２つの開口１２６，１２７と、該開口１２６，１２７と横並びの位置に突設した支持筒１２８と、下半部前方に張り出すトンネル状の配線ダクト１２９と、を有する。

【０１３９】

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

10

【０１４０】

ここまでで説明した配線手段から、次のような技術的思想が把握できる。

（ａ）ケース部材４００の後面板４０５に、図柄変動表示装置３００のリール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃの回転中心を通る水平面とリール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃの最高高さ位置を通る水平面との間を下限とする位置に配線窓４１１を形成する。

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

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

20

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

【０１４１】

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

30

【０１４２】

[配線手段 - コネクタ４２５，４２７]

上記のように配線中継部材１１３に設けられている２つのコネクタ１２４，１２５には、ケース部材４００のメイン基板４０９につながっているハーネス４２４の先のコネクタ４２５と、メイン基板４０９以外のケース部材側電気部品につながっているハーネス４２６の先のコネクタ４２７がそれぞれ接続されている。この２つのコネクタ４２５，４２７は、図１６に示したように１つのコネクタホルダー４２８に一体に取り付けられている。該コネクタホルダー４２８は、コネクタ４２５，４２７がピス止めされるホルダー主体４２９と、ほぼ中央に透孔４３０を有し前記ホルダー主体４２９の両横に突設した板状の取

40

【０１４３】

[配線中継基板 - コネクタ４２５，４２７ - 仮止め棚]

50

上記のようにコネクタ 4 2 5 , 4 2 7 は配線中継部材 1 1 3 のコネクタ 1 2 4 , 1 2 5 に接続されているが、ケース部材 4 0 0 が外本体 1 0 0 に組み込まれる前、つまり工場出荷から設置完了までの間、コネクタ 4 2 5 , 4 2 7 は、ケース部材 4 0 0 に設けた仮止め棚 4 1 8 に仮止めされている。

【 0 1 4 4 】

前記仮止め棚 4 1 8 は、図 5 , 図 6 , 図 1 2 , 図 1 3 に示したようにケース部材 4 0 0 の内側から前記配線窓 4 1 1 に向かわせた棚板状の部材であり、図 6 に示したようにコネクタホルダー 4 2 8 を載置するほぼ水平なベンチ部 4 3 3 と、そのベンチ部 4 3 3 の両端に立設したベンチ側板 4 3 4 と、各ベンチ側板 4 3 4 に突設した 3 本の内向き爪片 4 3 5 , 4 3 5 , 4 3 5 とを有する。この内向き爪片 4 3 5 , 4 3 5 , 4 3 5 の中央の 1 本と他の上下の 2 本との間にはコネクタホルダー 4 2 8 の取着片 4 3 1 が嵌まり得る間隔が設けてある。なお、一方のベンチ側板 4 3 4 は、先端に指掛部 4 3 6 を延設した薄板構造であって、指掛部 4 3 6 に指を掛け図 8 (b) 矢示 X 方向に力を加えることにより一端支持の板パネのごとく外向きに反らせ得るようになっており、その反らせた状態で内向き爪片 4 3 5 , 4 3 5 , 4 3 5 からコネクタホルダー 4 2 8 の取着片 4 3 1 が簡単に外れるようになっている。図 8 (a) の想像線は指掛部 4 3 6 の先を鍵形に折り曲げた例を示したものであり、こうすることにより矢示 Y のようにボタンを押す感覚でコネクタホルダー 4 2 8 の取外しが楽に行える。

【 0 1 4 5 】

しかして、図 6 に示したように前記仮止め棚 4 1 8 のベンチ部 4 3 3 にコネクタホルダー 4 2 8 を載置し、該コネクタホルダー 4 2 8 の取着片 4 3 1 をベンチ側板 4 3 4 の内向き爪片 4 3 5 , 4 3 5 , 4 3 5 の間に嵌めることによってコネクタホルダー 4 2 8 が仮止め棚 4 1 8 に仮止めされる。もちろん仮止めと言っても、ケース部材 4 0 0 の輸送中にコネクタホルダー 4 2 8 が仮止め棚 4 1 8 から外れない強度を有する設定になっており、従ってケース部材 4 0 0 が外本体 1 0 0 に組み込まれる前までは、コネクタホルダー 4 2 8 と一体のコネクタ 4 2 5 , 4 2 7 はケース部材 4 0 0 に設けた仮止め棚 4 1 8 に仮止めされて動かない。よってケース部材 4 0 0 を輸送したり、ケース部材 4 0 0 を外本体 1 0 0 に組み込む作業の最中に、ハーネス 4 2 4 , 4 2 5 の先にあるコネクタ 4 2 5 , 4 2 7 が、ケース部材 4 0 0 内の部品に当たってその部品はもちろん、自らも損傷する、というようなおそれがない。

【 0 1 4 6 】

そして、図 8 (b) → 図 8 (a) に示したように、ケース部材 4 0 0 を外本体 1 0 0 に固定した後の配線工程で、上記のように一方のベンチ側板 4 3 4 を外向きに反らせてコネクタホルダー 4 2 8 を仮止め棚 4 1 8 から外し、そのコネクタホルダー 4 2 8 を自己の取着片 4 3 1 が配線中継部材 1 1 3 の支持筒 1 2 8 に当たる位置まで移動させれば、コネクタ 4 2 5 , 4 2 7 が配線中継部材 1 1 3 のコネクタ 1 2 4 , 1 2 5 に嵌まるから (その詳細は後述する。) 、その状態で取着片 4 3 1 のボタン形パネルファスナー 4 3 2 を押し込んで取着片 4 3 1 を支持筒 1 2 8 にロックする。なお、このとき図 5 , 図 6 に二点鎖線で示したように、ベンチ部 4 3 3 にガイド用の案内レール 4 4 0 を設けておけば、コネクタホルダー 4 2 8 を奥に押し込むだけでよいので、作業性が向上する。

【 0 1 4 7 】

[コネクタ 4 2 5 , 4 2 7 とコネクタ 1 2 4 , 1 2 5 の結合]

前記のようにコネクタ 4 2 5 とコネクタ 4 2 7 は、 1 つのコネクタホルダー 4 2 8 に取り付けられている。こうすることによりコネクタホルダー 4 2 8 を配線中継部材 1 1 3 の所定の位置にセットする 1 回の動作で 2 つのコネクタ 4 2 5 , 4 2 7 の接続が完了する。しかし現実の問題として、 2 つのコネクタ 4 2 5 , 4 2 7 とコネクタホルダー 4 2 8 という独立した要素を寄せ集めて一体にする構造では、コネクタ 4 2 5 , 4 2 7 とコネクタ 1 2 4 , 1 2 5 の「正確な位置決め」という困難な問題に直面する。すなわち 2 つのコネクタ 4 2 5 , 4 2 7 と配線中継部材 1 1 3 側のコネクタ 1 2 4 , 1 2 5 の 4 要素の位置決めが全て正確でなければ、コネクタ 4 2 5 , 1 2 4 とコネクタ 4 2 7 , 1 2 5 の一括結合は

10

20

30

40

50

不可能であるのに、そのような位置決めの精度を量産品レベルのコストで達成するのは困難だからである。そのような問題を解決する1つの手段として、結合時の融通性に優れたドロワーコネクタを使用する方法が考えられるが、それでもまだコスト面の負担が大きい。

【0148】

これに対し実施形態の配線手段では、配線中継部材113のコネクタ基板122, 123を分割してそれぞれにコネクタ124, 125を装着し、そのコネクタ基板122, 123の少なくとも一方を非固定的な遊動可能状態にする手段を講じている。かかる構成においてコネクタホルダー428の結合照準をコネクタ425とコネクタ124に定めた場合、もう一方のコネクタ427とコネクタ125の相対位置に若干の狂いがあっても、コネクタ基板123が遊動してその狂いを矯正すべく移動するから、コネクタ427とコネクタ125の結合も可能になる。これにより安価なDIN規格のコネクタで十分に対応できる。

10

【0149】

なお、実施形態のように、小さいコネクタ125に対応する小さいコネクタ基板123を遊動可能とし、大きいコネクタ425, コネクタ124同士を結合の基準に定める構成は、その逆の構成に比べてコネクタ425, 124, 427, 125の結合が楽に行える。小さいコネクタ基板123の方が軽い力で扱えるため、狂いの自動矯正が容易だからである。また、実施形態では、図9のようにコネクタ425, 124の方がもう一方のコネクタ427, 125より先に結合するようになっており、そうすることにより結合照準のコネクタ同士が合わせやすい。

20

【0150】

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

【0151】

また、実施形態のように、配線中継部材113のコネクタ基板122, 123を遊動可能にする構成の他、コネクタホルダー428側のコネクタ425, 427の何れか一方を遊動可能にすることも可能であり、その場合も上記と同様の作用効果が得られる。

30

【0152】

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

40

【0153】

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

【0154】

50

リール基板 3 1 2 の設置場所は、限られたスペースの中でコネクタを抜き差しする配線の作業性を考慮すると、図柄変動表示装置 3 0 0 (装置ケース 3 0 2) の側面のうち扉形前面部材 2 0 0 の非ヒンジ側に相当する側が好ましい。もし逆に、扉形前面部材 2 0 0 のヒンジ側に相当する装置ケース 3 0 2 の側面にリール基板 3 1 2 を設けると、開ききった扉形前面部材 2 0 0 (図 1 参照。) とリール基板 3 1 2 が近接位置で向かい合うため、コネクタの抜き差しに必要な広い作業空間が確保できないからである。しかし一方、リール基板 3 1 2 の接続対象たる基板類 (メイン基板 4 0 9 , 画像表示体 5 0 0 等) の接続部がケース部材 4 0 0 の扉形前面部材 2 0 0 のヒンジ側に相当する側にあると、ケーブル 3 1 3 がケース部材 4 0 0 の内部を横切る格好になる。そうすると前記装置ケース 3 0 2 をケース部材 4 0 0 に装着する際にケーブル 3 1 3 を噛み込んだり、逆に装置ケース 3 0 2 を引き出す際にケーブル 3 1 3 を引っ掛けるおそれがある。

10

【 0 1 5 5 】

これに対し実施形態のように、ケース部材 4 0 0 に配線口 4 3 8 , 4 3 8 とケーブル溝 4 3 7 を設けてケーブル 3 1 3 を外伝いに迂回させるようにすれば、上記したようなケーブル 3 1 3 のトラブルは生じない。また、配線作業は、装置ケース 3 0 2 を所定の位置から若干引き出した状態で行う方が作業性がよく、それに伴って配線口 4 3 8 からリール基板 3 1 2 までのケーブル 3 1 3 の長さは、配線代とでも言うべき余裕が設けられている。従って装置ケース 3 0 2 を所定の位置にセットした状態でケーブル 3 1 3 に弛みが生じ、引き出し量によってはケーブル 3 1 3 の弛みが大きくなる。そのようなケーブル 3 1 3 の弛みが大きい場合には、配線口 4 3 8 と横並びの位置にある、装置ケース 3 0 2 の下斜板 3 1 0 とケース部材 4 0 0 の奥のコーナー部分との間に出来る三角スペースにケーブル 3 1 3 の弛んだ部分を逃がすことができる。

20

【 0 1 5 6 】

また、実施形態のようにケーブル溝 4 3 7 を装置ケース 3 0 2 の下斜板 3 1 0 に向かわせて膨らませるようにした場合には、ケース部材 4 0 0 の奥と装置ケース 3 0 2 の下斜板 3 1 0 との間にできるデッドスペースの有効活用役に役立つ。

なお、配線口 4 3 8 , 4 3 8 とケーブル溝 4 3 7 を使った配線は、リール基板 3 1 2 のケーブル 3 1 3 に限定する必要はなく、ケース部材 4 0 0 の内部を横切るケーブル全てに適用できる。

【 0 1 5 7 】

その他、図 1 1 中、符号 4 4 1 は機能分離中継端子板である。

30

【 0 1 5 8 】

[各リールの図柄、図柄列]

各リール 3 0 1 a , 3 0 1 b , 3 0 1 c には、図 2 4 に示すように、複数種類 (このでは、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 2 1 番までで示した合計 2 1 個の図柄) が表記されたリール帯 (図柄帯) が付されている。図 2 4 では、各リール 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 2 1 a , 3 2 1 b , 3 2 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。

40

【 0 1 5 9 】

そして、各リール 3 0 1 a , 3 0 1 b , 3 0 1 c は、各々の図柄列中に配置された図柄のうち、連続する所定数 (例えば、3 つ) の図柄が開口部 4 0 1 (図柄表示窓ともいう、以下では図柄表示窓 4 0 1 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 2 5 参照) 。なお、上記図柄表示窓 4 0 1 は図柄表示部に相当する。

【 0 1 6 0 】

また、図柄の種類は、図 2 4 に示すように、「赤で塗りつぶされている「 7 」図柄、以下では赤 7 図柄という」 (リール帯 3 2 1 a , 3 2 1 b , 3 2 1 c それぞれの配列番号 1 2 番の 3 つ) 、 「白で塗りつぶされている「 7 」図柄、以下では白 7 図柄という」 (リール帯 3 2 1 a の配列番号 1 9 番及びリール帯 3 2 1 b の配列番号 5 番の 2 つ) 、 「青で塗

50

りつぶされている「7」図柄、以下では青7図柄という」(リール帯321aの配列番号2番、4番、8番の3つ)の比較的目立ちやすい図柄(他の図柄に比べて大きさが大きく視認しやすい)がある。

【0161】

また、「チェリーを形どった図柄、以下ではチェリー図柄という」(例えば、リール帯321aの配列番号6番等)、「REPLAYという文字の書かれた図柄、以下ではリプレイ図柄という」(例えば、リール帯321bの配列番号4番等)、「鐘(ベル)を形どった図柄、以下ではベル図柄という」(例えば、リール帯321bの配列番号2番等)、「上記リプレイ図柄とベル図柄の2つの図柄を組み合わせて1つの図柄としているもの、以下ではリプベル図柄という」(例えば、リール帯321aの配列番号3番等)がある。

10

【0162】

さらに、「星を形どった図柄、以下では星図柄という」(例えば、リール帯321cの配列番号4番等)、「ハートを形どった図柄、以下ではハート図柄という」(例えば、リール帯321aの配列番号11番等)、「上記のいずれにも該当しない図柄、雲を形どったような図柄、以下では雲図柄という」(例えば、リール帯321bの配列番号14番等)の図柄がある。以上のように各リール帯321a, 321b, 321cに表記される図柄の種類は合計9種類となっている。

【0163】

[枠部材]

図25は、図柄表示窓401部分を拡大したところを示している。図柄表示窓401からは、各リール301a, 301b, 301cの図柄列中の図柄のうち、連続する3つの図柄が視認可能となっている。この図柄が表示されている3つの位置を図25の上から「上段(または上段位置)」(例えば、リール301aの「リプベル図柄」の表示されている位置)、「中段(または中段位置)」(例えば、リール301bの「星図柄」の表示されている位置)、「下段(または下段位置)」(例えば、リール301cの「赤7図柄」の表示されている位置)という。

20

【0164】

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

30

【0165】

枠部材501(表示パネルともいう、以下では表示パネル501として統一する)の左側端(図柄表示窓401から見て左側には、各種のランプが備えられており、そのうち、「BET1」、「BET2」、「BET3」と記されているのがBETランプ(ベットランプ)602である。BETランプの数字(上記の「BET1」、「BET2」、「BET3」の1, 2, 3の数字)はそれぞれベット数(掛け数のこと、掛けたメダルの枚数に応じた数のこと)に対応している。すなわち、「1」は1ベット(掛けたメダルの枚数は1枚)、「2」は2ベット(掛けたメダルの枚数は2枚)、「3」は3ベット(MAXベットともいう、掛けたメダルの枚数は3枚)に対応しているということである。

【0166】

ベット数に応じて有効となる並び(直線型)が決められている。この「有効となる並び」は有効ラインとも呼ばれる。以下では有効ラインと統一する。後述する所定の当選役に対応する図柄の組み合わせ態様は、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が表示されたとは判断されるものである。すなわち、所定の当選役に対応する図柄を構成する各図柄が図柄表示窓401内に個々に表示されたとしても、その図柄の組み合わせ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は判断されないことになる。

40

【0167】

次に、ベット数に対応する有効ラインと有効ラインの数について具体的に説明する。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

50

る並びの1つの有効ライン621(中段ライン621、これを「1ライン(1BETライン)」という)のみである。

【0168】

2ベットに対応する有効ラインは、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)と、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)である。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「2ライン(2BETライン)」という。さらに、2ベットの場合は前述の「1ライン」も有効ラインに加えられるので、合計で3つ有効ラインがあることになる。

【0169】

3ベットに対応する有効ラインは、左リールの上段位置及び中リールの上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623a(右下がりライン623a)と、左リールの下段位置及び中リールの上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623b(右上がりライン623b)である。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「3ライン(3BETライン)」という。さらに、3ベットの場合は前述の「1ライン」及び「2ライン」も有効ラインに加えられるので、合計で5つ有効ラインがあることになる。

【0170】

上記は一般的なスロットマシンに代表される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、本実施形態のスロットマシン1の有効ラインについて引き続き図25を用いて具体的に説明する。

【0171】

本実施形態のスロットマシン1では、掛け数は3ベット(MAXベット)のみとし、有効ラインを図25の図柄表示窓401内で「赤7図柄 - 赤7図柄 - 赤7図柄」が表示されているライン、すなわち下段ライン622bと、「リブペル図柄 - 星図柄 - 赤7図柄」が表示されているライン、すなわち右下がりライン623aの2つのラインのみを有効ラインとしている。

【0172】

従って、スロットマシン1では、上記以外のライン(中段ライン621、上段ライン622a、右上がりライン623b)は有効ラインに含まれない。

【0173】

その他、表示パネル501には、スロットマシン1の遊技状態に合わせて点灯(あるいは点滅)可能なランプ及びLED類が設けられている。これらのランプ類は図の上から、「ERR」という文字の描かれたエラーランプ604、上記BETランプ602のすぐ下に位置する、「REP」という文字の描かれたリプレイランプ606、「STR」という文字の描かれたスタートランプ608、「INS」という文字の描かれたメダルINランプ610、及び2つの横並びの7セグメントLEDを備えた払出枚数表示LED612がそれぞれ備えられている。なお、これらの他に後述するボーナスゲームの当選を告知するボーナス告知ランプや、ボーナスゲームなどでのメダルの累計払い出し枚数を表示したり、ボーナスゲームをカウントしたりする7セグメントLED等を別途設けてもよい。

【0174】

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

【0175】

リプレイランプ606は、ゲーム結果がリプレイ(後述する)となった場合に、再遊技(新たにメダルを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

10

20

30

40

50

役割を持っている。

【 0 1 7 6 】

スタートランプ 6 0 8 は、ベット数が M A X ベットに達すると点灯（あるいは点滅）を開始し、遊技者に始動レバー 2 1 0 の操作（始動操作）を促す役割を持っている。

【 0 1 7 7 】

メダル I N ランプ 6 1 0 は、ベット数が最大（M A X ベット）になるまで点灯（あるいは点滅）を続けることにより、遊技者にベットを促す役割を持っている。

【 0 1 7 8 】

払出枚数表示 L E D 6 1 2 は、ゲーム結果に伴う遊技球の払い出しがある場合に、その払い出し数（払出されるメダルの枚数）を表示することにより、遊技者に払出枚数を知らせる役割を持っている。

【 0 1 7 9 】

[スロットマシンの内部構成]

図 2 6 は、スロットマシン 1 に装備されている各種の機構要素や電子機器類、操作部材等の構成を概略的に示している。スロットマシン 1 は遊技の進行を統括的に制御するためのメイン基板 4 0 9 を有しており、このメイン基板 4 0 9 には C P U 1 1 1 0 をはじめ R O M 1 1 1 2、R A M 1 1 1 4、入出力インタフェース 1 1 1 6 等が実装されている。

【 0 1 8 0 】

前述した投入ボタン 2 0 5、2 0 6 や始動レバー 2 1 0、リール停止ボタン 2 1 1 a、2 1 1 b、2 1 1 c、貯留解除スイッチ 2 0 9 等はいずれもメイン基板 4 0 9 に接続されており、これら操作ボタン類は図示しないセンサを用いて遊技者による操作を検出し、検出された操作信号をメイン基板 4 0 9 に出力することができる。具体的には、始動レバー 2 1 0 は前述した図柄変動表示装置 3 0 0 を始動させる（リール 3 0 1 a、3 0 1 b、3 0 1 c の回転を開始させる）操作信号をメイン基板 4 0 9 に出力し、リール停止ボタン 2 1 1 a、2 1 1 b、2 1 1 c は、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をメイン基板 4 0 9 に出力する。

【 0 1 8 1 】

なお、以下では必要に応じて、リール 3 0 1 a、3 0 1 b、3 0 1 c をそれぞれ左リール 3 0 1 a、中リール 3 0 1 b、右リール 3 0 1 c と呼ぶ。そして、これに対応するそれぞれのリール停止ボタン 2 1 1 a、2 1 1 b、2 1 1 c を左リール停止ボタン 2 1 1 a、中リール停止ボタン 2 1 1 b、右リール停止ボタン 2 1 1 c と呼ぶ。

【 0 1 8 2 】

またスロットマシン 1 にはメイン基板 4 0 9 とともにその他の機器類が収容されており、これら機器類からメイン基板 4 0 9 に各種の信号が入力されている。機器類には、図柄変動表示装置 3 0 0 のほか、メダル放出装置 1 1 0 等がある。

【 0 1 8 3 】

図柄変動表示装置 3 0 0 はリール 3 0 1 a、3 0 1 b、3 0 1 c をそれぞれ回転させるためのリール駆動モータ 3 4 1 a、3 4 1 b、3 4 1 c を備えている（左リール駆動モータ 3 4 1 a、中リール駆動モータ 3 4 1 b、右リール駆動モータ 3 4 1 c）。このリール駆動モータはステッピングモータからなり、それぞれのリール 3 0 1 a、3 0 1 b、3 0 1 c は独立して回転、停止することができ、その回転時には図柄表示窓 4 0 1 にて複数種類の図柄が上から下へ連続的に変化しつつ表示される。

【 0 1 8 4 】

また各リール 3 0 1 a、3 0 1 b、3 0 1 c の回転に関する基準位置を検出するための位置センサ（図示しない）を有しており、各リール 3 0 1 a、3 0 1 b、3 0 1 c にはそれぞれ位置センサがリール内に対応して設けられている（左リール位置センサ 3 3 1 a、中リール位置センサ 3 3 1 b、右リール位置センサ 3 3 1 c）。これら位置センサからの検出信号（インデックス信号）がメイン基板 4 0 9 に入力されることで、メイン基板 4 0 9 では各リールの停止位置情報を得ることができる。

【 0 1 8 5 】

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

【0186】

10

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

【0187】

一方、メイン基板 409 からは、図柄変動表示装置 300 やメダル放出装置 110 に対して制御信号が出力される。すなわち、前述した各リール駆動モータ 341 a, 341 b, 341 c の起動及び停止を制御するための駆動パルス信号がメイン基板 409 から出力される。またメダル放出装置 110 には、有効ライン上に停止した図柄の組み合わせの種類に応じてメイン基板 409 から駆動信号が入力され、これを受けてメダル放出装置 110 はメダルの払い出し動作を行う。このときメダル放出装置 110 内に払い出しに必要な枚数のメダルが不足しているか、あるいはメダルが全く無い状態であった場合、払出センサ 110 e による枚数検出が滞ることとなる。そして所定時間 (例えば 3 秒間) が経過すると、払出センサ 110 e より払い出しメダルの異常信号がメイン基板 409 へ出力され、これを受けてメイン基板 409 は、メダルの払い出しに異常が発生したことを知らせる内容をエラーランプ 604 や画像表示体 500 等に表示させて遊技者等に異常が発生したことを報知する。

20

30

【0188】

スロットマシン 1 は、メイン基板 409 の他にサブ基板 449 を備えており、このサブ基板 449 には CPU 1118 や ROM 1120、RAM 1122、入出力インタフェース 1130、VDP (Video Display Processor) 1124、AMP (オーディオアンプ) 1126、音源 IC 1128 等が実装されている。サブ基板 449 はメイン基板 409 から各種の指令信号を受け、画像表示体 500 の表示や照明装置 502 等の発光 (または点灯、点滅、消灯等) 及びスピーカ 510 の作動を制御している。

【0189】

40

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

【0190】

その他、電源装置 112 には、設定キースイッチ 112 a やリセットスイッチ 112 b、電源スイッチ 112 c 等が付属している。これらスイッチ類はいずれもスロットマシン 1 の外側に露出しておらず、扉形前面部材 200 を開けることではじめて操作可能となる。このうち電源スイッチ 112 c は、スロットマシン 1 への電力供給を ON - OFF する

50

ためのものであり、設定キースイッチ 1 1 2 a はスロットマシン 1 の設定（例えば設定 1 ~ 6）を変更するためのものである。またリセットスイッチ 1 1 2 b はスロットマシン 1 で発生したエラーを解除するためのものであり、更には設定キースイッチ 1 1 2 a とともに設定を変更する際にも操作される。

【0191】

以上がスロットマシン 1 の内部構成例である。スロットマシン 1 によるゲームは、遊技者がメダルの掛け数を決定した状態で始動レバー 2 1 0 を操作すると各リール 3 0 1 a , 3 0 1 b , 3 0 1 c が回転し、この後、遊技者がリール停止ボタン 2 1 1 a , 2 1 1 b , 2 1 1 c を操作すると、対応する各リール 3 0 1 a , 3 0 1 b , 3 0 1 c が停止制御され、そして、全てのリール 3 0 1 a , 3 0 1 b , 3 0 1 c が停止すると、有効ライン上での図柄の組み合わせ態様からゲーム結果を判断し、必要に応じて該当する当選役に対応する規定数のメダルが付与される。

10

【0192】

[当選役と図柄の組み合わせ態様]

ここで、スロットマシン 1 の当選役（入賞役と呼ばれるものを含む）と、それに対応する図柄の組み合わせ態様について、図 2 7 , 図 2 8 を用いて具体的に説明をする。図 2 7 は、スロットマシン 1 の各当選役と対応する図柄の組み合わせ態様及びその特典（遊技特典、以下では遊技特典という）を示したものである。また図 2 8 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、表示パネル 5 0 1 等に表記される）である。

【0193】

前述したとおり、各リール 3 0 1 a , 3 0 1 b , 3 0 1 c には、それぞれリール帯 3 2 1 a , 3 2 1 b , 3 2 1 c が付されている。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 4 0 1 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 4 0 1 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。

20

【0194】

そして、全てのリール 3 0 1 a , 3 0 1 b , 3 0 1 c を停止させた際に図柄表示窓 4 0 1 内に表示される表示内容（図柄の組み合わせ態様）から所定の当選役に対応する図柄の組み合わせ態様が表示されたか否かが判断される。具体的には、図柄表示窓 4 0 1 内で前述の有効ライン（2 B E T ラインのうちの下段ライン、3 B E T ラインのうちの右下がりライン）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、スロットマシン 1 では有効ラインは 2 つ（2 つのライン）ということになる（これにより複数の当選役に対応する図柄の組み合わせ態様が重複して図柄表示窓 4 0 1 内に表示されないものとなる）。

30

【0195】

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

【0196】

スロットマシン 1 の図柄には、「赤 7 図柄」、「白 7 図柄」、「青 7 図柄」、「チェリー図柄」、「ベル図柄」、「リプレイ図柄」、「リプベル図柄」、さらには「星図柄」、「ハート図柄」、「雲図柄」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」、「白 7 図柄」、「青 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、各リール 3 0 1 a , 3 0 1 b , 3 0 1 c の 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」は左リール 3 0 1 a に 1 つしかなく、加えて色彩も白とこれも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

40

50

易である。

【 0 1 9 7 】

これらの図柄はそれだけでは象徴的な図柄（図柄 1 つだけでは当選役に対応しない）に過ぎないものであるが、所定の組み合わせとなることにより当選役に対応する図柄の組み合わせとなるものである。具体的に図 2 7 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。

【 0 1 9 8 】

[ビッグボーナス、ミドルボーナス、レアボーナス] （特別特典）

図 2 7 で、B B と示されている当選役が、ビッグボーナス（以下では B B と呼称する）である。この B B には対応する図柄（B B 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、B B 図柄が揃ったということになる。

【 0 1 9 9 】

B B 図柄が揃うと、ビッグボーナスゲーム（省略して B B ゲーム）という遊技特典が付与される。この B B ゲームでは、メダルの獲得が容易な複数回にわたるゲームが集中して行われることになる。これは、規定枚数のメダル（例えば、2 0 6 枚）を払い出すまで継続して実行される。払い出されたメダルが規定枚数分に到達すると（あるいは規定枚数を超えた場合としてもよい）、B B ゲームは終了となる。

【 0 2 0 0 】

また、スロットマシン 1 では、B B 図柄が揃った際（B B 図柄が揃った当該ゲーム）には、メダルは付与されない。つまり、B B 図柄が揃うことは B B ゲームへ移行する契機としての役割を持っていることになる。また、B B 図柄は各リール 3 0 1 a , 3 0 1 b , 3 0 1 c にそれぞれ 1 つずつしか配置されていないため（図 2 4 参照）、B B 図柄を図柄表示窓 4 0 1 内に正確に狙って停止操作（リール停止ボタン 2 1 1 a , 2 1 1 b , 2 1 1 c を押す操作）を行わないと、B B 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 B B 図柄）を狙って停止操作を行うこと、即ち「目押し」は、スロットマシン 1 に代表される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がある操作）の一つである。

【 0 2 0 1 】

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 4 0 1 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 4 0 1 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）。

【 0 2 0 2 】

さらに、B B 図柄が揃うと、B B ゲーム終了後に C R T ゲームという遊技特典が付与される。この C R T 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、B B 図柄が揃うと、B B ゲームでメダルを獲得できることに加えて、さらにメダルを多く獲得できる付加的な特典が付与されるということになる。

【 0 2 0 3 】

そして、M B と示されている当選役は、ミドルボーナス（以下では M B と呼称する）である。M B 図柄が揃うこととなる図柄の組み合わせ態様は「白 7 図柄 - 白 7 図柄 - 赤 7 図柄」となっている。

【 0 2 0 4 】

M B 図柄が揃うと、ミドルボーナスゲーム（省略して M B ゲーム）という遊技特典が付与される。この M B ゲームでは、上記 B B ゲームに準じたメダルの獲得が容易な複数回にわたるゲームが集中して行われることになる。これは、規定枚数のメダル（例えば、2 0 6 枚）を払い出すまで継続して実行される。払い出されたメダルが規定枚数分に到達する

10

20

30

40

50

と（あるいは規定枚数を越えた場合としてもよい）、M B ゲームは終了となる。

【0205】

M B 図柄が揃った際（M B 図柄が揃った当該ゲーム）にも、メダルは付与されず、M B 図柄が揃うことはM B ゲームへ移行する契機としての役割のみとなっている。そして、白7図柄についても各リール301a, 301bにそれぞれ1つずつしか配置されていないため（図24参照）、M B 図柄を揃えるためにも目押しが必要ということになる。

【0206】

また、R B と示されている当選役は、レアボーナス（以下ではR B と呼称する）である。R B 図柄が揃うこととなる図柄の組み合わせ態様は「白7図柄 - 赤7図柄 - 赤7図柄」となっている。

10

【0207】

R B 図柄が揃うと、レアボーナスゲーム（省略してR B ゲーム）という、B B ゲーム、M B ゲームに比べて大量のメダルの獲得が容易な複数回にわたるゲームが集中して行われる遊技特典が付与される。これは規定枚数のメダル（例えば412枚）を払い出すまで継続して実行される。払い出されたメダルが規定枚数分に到達すると（あるいは規定枚数を越えた場合としてもよい）、R B ゲームは終了となる。

【0208】

R B 図柄が揃った場合も当該ゲームではメダルの付与はされず、R B 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、R B 図柄を構成する各図柄（赤7図柄、白7図柄）も、B B 図柄の場合と同様、各リール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24参照）、目押しが必要な図柄となる。

20

【0209】

このように、スロットマシン1ではB B ゲーム、M B ゲーム、R B ゲームという3つのボーナスゲームにより遊技者がメダルを集中して獲得できる機会が設けられている。そして、これらのボーナスゲームはそれぞれ獲得できるメダル枚数（それぞれのボーナスゲームにより獲得できるメダルの総枚数）に格差（獲得枚数が、R B > B B > M B となるように）を設けることにより、遊技者がより獲得枚数の多いボーナスゲームに期待を持ちやすいようになっている。ただし、B B については、C R T ゲームが付加されるため、遊技者が獲得枚数の多いR B か、それともC R T ゲーム付きのB B か、双方共に期待感を持てるようになっている。

30

【0210】

〔リプレイ〕（再実行特典、再遊技特典）

図27で、リプレイと示されている当選役には、対応する図柄（リプレイとなる図柄）の組み合わせ態様として「リブベル図柄 - リプレイ図柄 - リプレイ図柄」が予め決められている。

【0211】

リプレイ図柄が揃うと、リプレイゲームという遊技特典が付与される。このリプレイゲームでは、改めてメダルを投入もしくはベット操作をすることなく、次のゲームとして行うゲームを再遊技として実行できることをいう。その場合の有効ライン数は、リプレイ図柄が揃った当該ゲームの有効ライン数と同じとなる。

40

【0212】

また、リプレイ図柄が揃った際にもメダルは付与されず、リプレイゲームへ移行する契機としての役割を持たせている。このリプレイゲームの遊技特典の特徴は、メダルの払出しを行わない代わりに次のゲームで新たにメダルを消費する（新たにメダルを掛ける）必要がないことである。またリプレイはメダルの払い出しを伴わない当選役であるため、例えばその当選確率を高くすることにより、当選頻度が高くなったとしてもホールにとって不利益となることは非常に少ないといえる。従って、スロットマシン1では、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、遊技者が消費するメダルの量（一定時間当たりにつき消費するメダル数）をある程度一定の範囲に保つことが可能となる（つまり、リプレイに、ゲーム進行における過剰なメダルの消費を抑える役割

50

を持たせることができるということになる)。

【0213】

また、各リール301a, 301b, 301cにリプレイ図柄をそれぞれ満遍なく配置する(例えば、リプレイ図柄からリプレイ図柄までの間に配置する他の図柄を1個から最大でも4個までにすることにより、リプレイ図柄を目押しの必要なく揃えることのできるものとする)ことができる。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。

【0214】

[ベル](一般遊技価値付与特典)

図27で、ベルと示されている当選役には、対応する図柄(ベル図柄)の組み合わせ態様として「リプベル図柄 - ベル図柄 - ベル図柄」が予め決められている。

10

【0215】

ベル図柄が揃うと、規定枚数(例えば、3枚)のメダルの払い出しが行われる。このときのメダルの払い出しは当該ゲームにて行われる。つまり、ベル図柄が揃うと3枚のメダルの払い出しという遊技特典が付与される。従って、ベルはゲームを進めるうえでメダルの増加を期待できたり、メダルの消費を抑えることが期待できたりする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メダルを増加させることが可能となってしまう(BBやRBに当選しなくともメダルが増加してしまうこととなってしまう)、スロットマシン1のゲーム性が損なわれてしまう。また、遊技者が過度のメダル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、ベルには、ゲーム進行の中で遊技者がメダル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、リプレイに比べて当選確率を低く抑えている。従って、ベル図柄、リプベル図柄についても、前述のリプレイ図柄と同様、各リール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。

20

【0216】

[チェリー](一般遊技価値付与特典)

図27で、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 - ANY - チェリー図柄」というように、チェリー図柄が1つ(この例では、右リール301cのみ)あればそれだけ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枚数(例えば、2枚)のメダルの払い出しが行われる。つまり、チェリー図柄が揃うと2枚のメダルの払い出しという遊技特典が付与される。

30

【0217】

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でその遊技特典が付与されるのではなく、少なくとも1つのリールについて、そのリールが停止したときに図柄表示窓401内にチェリー図柄がいずれか一つの有効ライン上に停止する態様となるだけでメダルの払い出し(2枚)が付与されるものである。ただし、メダルの払い出しは全てのリール停止後に行われる。なお本実施形態のスロットマシン1では上記でいう「少なくとも1つのリール」を右リール301cとしている。

40

【0218】

また、スロットマシン1では、有効ラインが2BETラインのうちの下段ラインまたは3BETラインのうちの右下がりラインのいずれかのみとなっているため、チェリー図柄が図柄表示窓401内に表示される場合、右リール301cの下段位置のみに表示される。このとき右リール301cの下段位置に表示されたチェリー図柄は、上記の2つの有効ラインともに含まれることとなる。つまり、下段ライン及び右下がりラインに重複してチェリー図柄が揃っているということになる。従って、このときの払い出し枚数は、

[2枚×2 = 4枚]

50

となる。すなわち、チェリー図柄が揃う場合は必ず4枚のメダルが払出されることになる。

【0219】

チェリーについても、前述のベルと同様に、ゲームの進行の中で遊技者がメダル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、リプレイに比べて当選確率を低く抑えている。従って、チェリー図柄についても、前述のリプレイ図柄等と同様、各リール301a, 301b, 301c(特に左リール)に満遍なく配置(この場合は、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を1個から最大4個までとする)ことにより、チェリー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。

10

【0220】

さらに、図28の配当表では、チェリー図柄については、「チェリー - ANY - ANY」というように、チェリー図柄が左リール301aのみにあればチェリー図柄が揃ったと記している。しかし、実際チェリー図柄が表示されたか判定対象となるのは、前述のとおり右リール301cである。つまり、チェリー図柄が揃う場合には、「チェリー図柄 - ANY - チェリー図柄」という図柄の組み合わせ態様が有効ライン上に表示されていることになるのである。このとき(左リール301aのチェリー図柄が図柄表示窓401内に表示される場合)、図柄表示窓401の上段位置または下段位置のいずれかに停止するものとしている。すなわち、3BETラインのうちの右下がりラインまたは2BETラインのうちの

20

【0221】

従って、左リール301aについてもチェリー図柄を満遍なく配置(この場合は、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を1個から最大6個までとする)ことにより、チェリー図柄を目押しの必要なく図柄表示窓401内の上段位置あるいは下段位置に揃えることができる。

【0222】

このように、配当表上では、チェリー図柄左リール301aに表示されるだけでよいこととなり、遊技者の意識は自然と左リール301aのみに集中することになる。さらにメダルの払い出し枚数(規定枚数)についても左リール301aのチェリー図柄のみでみると、右下がりライン(左リール301aについて図柄表示窓401内の上段位置に表示された場合)もしくは下段ライン(左リール301aについて図柄表示窓401内の下段位置に表示された場合)のいずれか一方の有効ライン上に揃ったとしか遊技者には判断できない。従って、実際には右リール301cについて図柄表示窓401内にチェリー図柄が表示されていることに気づいたり、確認したりすることがない。また違和感を生じさせることもない。このようにすると、左リール301aではチェリー図柄が揃っているのにメダルの払い出しを行わない(つまり、右リール301cにはチェリー図柄が揃っていない)こととして遊技者にいつもと違うといったことに気づかせて、BBやRBに当選したことを知らせることもできる(いわゆる「リーチ目」を作り出すことができる)。

30

40

【0223】

なお、チェリー図柄が有効となる(揃える対象となる)リールを必ずしも左リール301aに限定することはなく、中リール301bあるいは右リール301cとしてもよい。この場合「ANY - チェリー図柄 - ANY」または「ANY - ANY - チェリー図柄」となるとチェリーの遊技特典が付与されることとなる。あるいは、左リール301a、中リール301b及び右リール301cのうちいずれか2つのリールのチェリー図柄が図柄表示窓401内で、いずれか一つの有効ライン上に停止したときにチェリーの遊技特典を付与することとしてもよい。つまり「チェリー図柄 - チェリー図柄 - ANY」、「チェリー図柄 - ANY - チェリー図柄」、「ANY - チェリー図柄 - チェリー図柄」となる図柄の組み合わせ態様となった場合である。

50

【 0 2 2 4 】

上記のいずれの場合であっても、左リール 3 0 1 a、中リール 3 0 1 b 及び右リール 3 0 1 c のうち、少なくとも 1 つ（多くとも 2 つ）のリールについてのチェリー図柄を揃えるだけで遊技特典が得られることが望ましい。これは遊技者に全てのリールについて目押しを毎回強いるといった負荷を軽減させることにもなるからである。

【 0 2 2 5 】

また、前述したベルとチェリーはともにメダル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。

【 0 2 2 6 】

なお、スロットマシン 1 では、ベルとチェリーの 2 つ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、チェリー図柄とは異なる種類の図柄を設けて、これに対応するメダルの払い出し枚数（規定枚数）を異ならせて上記の小役と区別したり、あるいは各リール 3 0 1 a、3 0 1 b、3 0 1 c 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。

【 0 2 2 7 】

〔 B B ゲーム専用役 〕

さらに、B B ゲーム（及び M B ゲーム、R B ゲームを含めてもよい）中のみ有効となる当選役として B B ゲーム専用役がある。この B B ゲーム専用役に対応する図柄（B B ゲーム専用役図柄）の組み合わせ態様は「リブベル図柄 - リプレイ図柄 - ベル図柄」が予め決められている。

【 0 2 2 8 】

B B ゲーム（以下では M B ゲーム、R B ゲームも含める）中に B B ゲーム専用役図柄が揃うと、規定枚数（例えば、1 5 枚）のメダルの払い出しが行われる。このときのメダルの払い出しは当該ゲームにて行われる。つまり、B B ゲーム専用役図柄が揃うと 1 5 枚のメダルの払い出しという遊技特典が付与されるので、B B ゲーム中限定の小役ともいえる。そして、B B ゲーム中はこの B B ゲーム専用役を揃いやすくすることにより、メダルの獲得が容易な複数回にわたるゲームを集中して実行することができる。従って、B B ゲーム専用役図柄の組み合わせを構成する各図柄（リブベル図柄、リプレイ図柄、ベル図柄）も前述のとおり各リール 3 0 1 a、3 0 1 b、3 0 1 c に満遍なく配置されているため、B B ゲーム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。

【 0 2 2 9 】

なお、M B ゲーム、R B ゲームそれぞれに上記 B B ゲーム専用役とは異なる当選役を設けてもよい。さらには、B B ゲーム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を代わりに用いるものとしてもよい。

【 0 2 3 0 】

〔 ハズレ 〕

図 2 7 に示されたいずれにも該当しない場合は、ハズレとなる。そして、ハズレとなった当該ゲームでは、メダルの付与は行われず、また次回以降のゲームに変化を及ぼすこともない。つまり、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ということもできる。

【 0 2 3 1 】

スロットマシン 1 の図柄のうち、「ハート図柄」及び「雲図柄」、「星図柄」については、上記のいずれの当選役図柄の組み合わせ態様にも含まれない図柄である。従って、これらの図柄はハズレ図柄であるということになる。また上記にいずれかの当選役図柄であっても、図柄の組み合わせ態様としてみた場合に当選役図柄が揃ったとみなされない場合には、ハズレ（ハズレとなる図柄の組み合わせ態様）であるということになる。

【 0 2 3 2 】

以上がスロットマシン 1 におけるそれぞれの当選役と、それぞれの当選役に対応する図柄の組み合わせ態様である。これらからいえることは、スロットマシン 1 では、B B 図柄及び M B 図柄、R B 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

10

20

30

40

50

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。

【 0 2 3 3 】

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。なお、上記で述べた当選役は全てを必ず設けることに限定されるものではなく、適宜必要な種類の当選役を選ぶこととしてもよい。

【 0 2 3 4 】

[ゲーム処理]

次に、スロットマシン 1 におけるゲーム処理の流れについて説明する。以下のゲーム処理は、メイン基板 4 0 9（主に C P U 1 1 1 0 等）にて実行される制御プログラム上の処理手順に沿って進行する。

【 0 2 3 5 】

図 2 9 は、スロットマシン 1 における基本的な 1 ゲームの処理手順を一通り示している。先ずステップ S 1 では、ゲームスタートに備えるための初期設定を実行する。特に電源の立ち上げ時等においては、前述した各種装置の接続及び作動状況を確認するとともに、バックアップデータの有無を確認し、バックアップデータが存在する場合には、電源断前の状態に復帰させる処理を実行する。

【 0 2 3 6 】

次のステップ S 2 では、メダル投入口 2 0 3 から投入されたメダルの枚数により、あるいはすでに貯留されているメダルがある場合には M A X 投入ボタン 2 0 6（あるいは 1 枚投入ボタン 2 0 5）の押下操作により掛け数が決定され、始動レバー 2 1 0 の操作待ちの状態となる。すなわち、1 回のゲームの掛け数が決定され、始動レバー 2 1 0 の操作が可能な状態となるまでが B E T 処理にて実行される。なお、スロットマシン 1 では掛け数は M A X ベット（3 枚掛け）のみとしているが、1 ベット（1 枚掛け）あるいは 2 ベット（2 枚掛け）でもゲームを行えるものとしてもよい。

【 0 2 3 7 】

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

【 0 2 3 8 】

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

【 0 2 3 9 】

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

10

20

30

40

50

。

【0240】

次のステップS6では、ステップS5において全てのリール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S3において決定された内部抽選の結果として許容されているものを照合して当選役の判定を行う判定処理を実行する。

【0241】

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

10

【0242】

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

【0243】

[始動処理]

図30は、始動処理で行われる各処理を具体的に示したものである。

【0244】

20

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

【0245】

次のステップS102では、受付処理として、ベット数(この例ではMAXベットのみ)を決定するとともに、ベット数に応じた有効ラインランプを点灯させる。

【0246】

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

30

【0247】

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

【0248】

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

40

【0249】

また、リプレイゲームでは、新たにメダルのベットを必要としないが、自動的にMAXベットとなるため、ステップS101の判定が満たされることになる。

【0250】

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

【0251】

次にステップS106では、始動レバー210の操作があると、これを契機として乱数

50

の抽出を行う。乱数の抽出を行った後、次のステップS 1 0 7に移る。なお、このときの乱数を抽出するタイミングについては、始動レバー2 1 0の操作後直ぐに行っても所定時間（例えば0.5秒後など）後に行うなど、プログラミングの過程で適切な抽出タイミングを設定することができる。

【0252】

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（当選フラグという）をONにする。

10

【0253】

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ON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ON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はスロットマシン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に相当する。

20

【0254】

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）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。

【0255】

ステップS 1 0 9では、全てのリール3 0 1 a, 3 0 1 b, 3 0 1 cの回転を開始させる。そして全てのリール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2 1 1 a, 2 1 1 b, 2 1 1 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2 1 1 a, 2 1 1 b, 2 1 1 cの押下操作が有効になったことを知ることとなる。

30

【0256】

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

【0257】

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。

40

【0258】

[内部抽選確率]

上記のとおり、スロットマシン1では、内部抽選の結果（抽出乱数値の照合の結果）が当該ゲームで該当する当選役（以下では、該当当選役をいう）として許容される。これが、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（すなわち、該当当選役図柄を揃えることが許容された）当該ゲームの結果（内部抽選の結果）は、内部抽選フラグ（前述した「成立フラグ」に該当する）という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。

50

【0259】

スロットマシン 1 では、乱数抽出を行う際の乱数値の範囲（これを抽出範囲という）を予め決めておくものである。この抽出範囲は、例えば、0 から 1 6 3 8 3 までの整数値（つまり、 $2^{14} = 16384$ 個の乱数）と決めることができる。なお、スロットマシン 1 では、抽出範囲の乱数値を 0 から 1 6 3 8 3 まで（ $2^{14} = 16384$ 個の乱数値）としているが、0 から 3 2 7 6 7 まで（ $2^{15} = 32768$ 個の乱数値）や、0 から 6 5 5 3 5 まで（ $2^{16} = 65536$ 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。

【0260】

10

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、BB 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「BB に当選した」ということになり、BB 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 BB に対応する乱数値から、BB の当選確率（BB 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（BB）でいえば、

〔 BB 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、BB の当選確率は $1 / 16384$ であるということになる。

20

【0261】

このように全ての当選役にはそれぞれ対応する乱数値が決められており、これらの乱数値は、それぞれの当選役に対応する当たり値と呼ばれる。上記の例（BB）では、抽出範囲内の乱数値「1」が BB に対応する当たり値ということになる。また、当たり値が複数存在する場合、例えば、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。

【0262】

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か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。

30

【0263】

図 3 1（図 3 1（a）、図 3 1（b）、図 3 1（c））は、スロットマシン 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 ROM 1 1 1 2 等に格納されているものである。

【0264】

図 3 1（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）を示したものである（通常判定テーブルともいう）。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（リプレイ、ベル、チェリー）、RB + 小役（ベル）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。

40

【0265】

上記の BB 及び RB の単独当選当たり値は、ベルやリプレイ、チェリー等の当たり値と同様に、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 3 1（a）の例では、

抽出乱数値が「1」の場合は、ベルの当たり値に該当する。

50

抽出乱数値が「7000」の場合は、リプレイの当たり値に該当する。

抽出乱数値が「9150」の場合は、RBの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「9040」の場合は、BBの当たり値に該当する。

抽出乱数値が「9100」の場合は、MBの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。

【0266】

一方、BB及びRBの共有当選当たり値は、図31(a)の例では、

抽出乱数値が「9050」の場合は、BB、リプレイの当たり値に該当する。

抽出乱数値が「9130」の場合は、RB、ベルの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(この場合2つ)の当選役が対応するものである。つまり、抽出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30のステップS107参照)にて、BB及びその他の当選役(リプレイ、ベルまたはチェリー)の2つの当選フラグを、あるいはRB及び小役(ベル)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。

【0267】

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。

【0268】

すなわち、

BB(全体) 40 / 16384 (1 / 409.60)

RB(全体) 40 / 16384 (1 / 409.60)

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。

【0269】

また、図31(a)では、MBについては、共有当選当たり値は設けていない。さらに、BB(BB全体)、MB、RB(RB全体)の当選確率を比べてみると、MBはBB、RBに比べて若干当選しにくいといえる。そして、BBとRBは同程度に当選する可能性があるといえる。

【0270】

図31(b)は、BB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)を示したものである(BBゲーム判定テーブルともいう)。

【0271】

これによれば、BBゲーム中は、BB及びMB、さらにRBの抽選も行われないことになる。また共有当選当たり値に該当する場合には、それぞれ小役のみに該当(小役のみに当選)したものとして、小役の内部抽選フラグのみONとする。そのことを示すために、図31(b)では便宜的に共有当選当たり値の一方であるBB及びRBに取り消し線を付している。なお、MBゲーム及びRB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)についても、これと同じものとしているが、これに限定されることはない。すなわち、MBゲーム、RBゲーム専用の当たり値判定テーブルを用いてもよい。

【0272】

また、BB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)BBゲーム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9524個)。従って、BBゲーム中は、約2回に1回以上はBBゲーム専用役に当選することが多くなるといえる。また、BBゲーム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18個)している。このため、BBゲーム中は、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。

【0273】

[CRTゲーム]

スロットマシン 1 では B B ゲームの終了後から C R T ゲーム（チャンスリプレイタイムゲーム）が開始される。この C R T ゲームでは、所定のゲーム回数（ゲーム期間）リプレイ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継続させるものである。この所定のゲーム数は 1 0 0 回となっている。これにより、C R T ゲームではリプレイに頻繁に当選するといった状況を作り出すことが可能となる。

【 0 2 7 4 】

図 3 1 (c) は、C R T 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）を示したものである（C R T ゲーム判定テーブルともいう）。リプレイ以外の当選役の当たり値については前述した通り（図 3 1 (a) と同じ）であるため説明は省略する。すなわち、C R T ゲーム中は通常ゲームではハズレとなっていた当たり値の多くがリプレイの当たり値に変更されるため（図中の（ ）部分）、リプレイの当選確率がトータルで約 1 / 1 . 9 0 にまで高く変更されている。この C R T ゲームは 1 0 0 回継続するか、あるいは B B もしくは M B、R B の図柄を揃えると終了するものである。

10

【 0 2 7 5 】

このように、C R T ゲームでは、ハズレとなる可能性が低くなり、リプレイに当選する可能性が高くなる。つまり、再遊技となることが増えるため、遊技者が新たにメダルを掛ける（次々にメダルを消費する）ことが通常ゲームに比べて減少することになる。従って、C R T ゲームは、遊技者にとって有利な条件でゲームを行うことのできるものであるといえる。

【 0 2 7 6 】

20

なお、この例では C R T ゲームにて、リプレイを通常ゲームに比べて当選しやすい当選役としたがこれに限定されない。すなわち、小役（ベルやチェリー）としてもよい。このようにすると、C R T ゲームでは、小役となる可能性が高くなり、通常ゲームに比べてメダルが払出されるゲームが多くなる。つまり、遊技者が消費するメダルの量と、払う出されるメダルの量とにあまり差がつかなくなる（メダルを増やせる可能性もあることとなる）。または、リプレイ及び小役ともども当選しやすい当選役としてもよい。この場合は、C R T ゲームにて確実にメダルを増やすことが可能となる。

【 0 2 7 7 】

なお、スロットマシン 1 には複数の設定値（設定値 1 から 4 までの 4 段階）を設けている（それぞれ図示はしない）。そして、それぞれの設定値では内部抽選確率に格差（段階的な差、極端な差など）がつけられている。この設定値は、設定値 1 < 設定値 2 < 設定値 3 < 設定値 4、というように設定値が高くなるほど当選役（特に B B、M B、R B 等）の内部抽選確率が優遇されるようになっている。例えば、設定値 1 に比べると設定値 4 では B B の当選確率が高く決められているので B B に当選する可能性が高いといったようなことである。このように段階的な設定値を設けることにより、設定値ごとに特徴を持たせて遊技者が設定値の推測する際の手掛かりとしたり、ホール等の経営に合わせた設定値にてスロットマシン 1 の運用をしたり、といったことが可能となる。なお、上記のような設定値に限られることはない。また、上記の図 3 1 (a) から (c) は設定値 4 に相当する内部抽選確率を示したものである。

30

【 0 2 7 8 】

40

[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 2 1 1 a, 2 1 1 b, 2 1 1 c の押下操作）待ちの状態となる。図 3 2 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。

【 0 2 7 9 】

リール停止処理では、まずステップ S 2 0 1 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メイン基板 4 0 9 の R O M 1 1 1 2 に格納されている。

50

【0280】

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

10

【0281】

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

【0282】

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

〔 左リール→中リール→右リール 〕、

あるいは、

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

これら2つをまとめて「順押し」と呼ぶ。なお、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。

20

【0283】

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

〔 右リール→中リール→左リール 〕、

あるいは、

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

これら2つをまとめて「逆押し」と呼ぶ。なお、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。

30

【0284】

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

〔 中リール→左リール→右リール 〕、

あるいは、

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

これら2つをまとめて「中押し」と呼ぶ。

40

【0285】

ステップS202では、左リール301aが停止状態となったことを示すフラグ(左リール停止フラグLF)がOFF($LF = 0$)であり、なおかつ、左リール停止ボタン211aの押下操作が受け付けられたかを判定する。ステップS201で、リール停止ボタン211a, 211b, 211cの押下操作の待ち受け状態から「順押し」の停止操作手順に沿って最初(第1番目)に左リール停止ボタン211aが押下されたとすると、ステップS202の判定が満たされ、ステップS203に移る。

【0286】

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

50

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。

【0287】

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。

【0288】

ステップS206では、残りの中リール301b、右リール301cのリール停止制御テーブルを決定する。前述のとおり、スロットマシン1の有効ラインは右下がりラインと下段ラインの2ラインのみであるため、この時点で残りのリール（中リール301b、右リール301c）の停止制御テーブルは1つに決定することができる。つまり、第1停止リール（この場合は左リール301a）の図柄表示窓401内の図柄（これを停止目と呼ぶ、以下同様）のうち特に上段位置または下段位置の図柄が当選役図柄となる可能性のある図柄であった場合、その該当図柄を基準とした有効ライン上に残りのリール（中リール301b、右リール301c）の該当当選役図柄を揃えることの可能なリール停止制御テーブルを選択することになる。これにより、BB図柄、MB図柄、RB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）。

【0289】

ステップS207では、第1リール停止フラグをON（ $F = 1$ ）として、次のステップS208に移る。

【0290】

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

【0291】

そして、ステップS209では、全てのリール301a、301b、301cが停止状態となったかを判定する。この例では、まだ左リール停止フラグLFがONとなっただけであり、中リール301b及び右リール301cはまだ回転中であることから、この判定が満たされず、ステップS202に戻り以降の処理を繰り返し実行する。

【0292】

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

【0293】

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

【0294】

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

【0295】

ステップS213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S206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301bは第2番目に停止するリール（第2リール）となり、ステップS212、S214、S

10

20

30

40

50

2 1 5 は全て迂回され、ステップ S 2 1 6 に移り、中リール停止フラグ M F を O N (M F = 1) としてステップ S 2 0 9 に移る。

【 0 2 9 6 】

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

【 0 2 9 7 】

さらに、3 度目のステップ S 2 0 2 以降の処理では、先ずステップ S 2 1 7 で右リール停止フラグ M F が O F F (M F = 0) であり、なおかつ、右リール停止ボタン 2 1 1 c の押下操作が受け付けられたかを判定していくことになるが、以降のステップ S 2 1 8 , S 2 2 0 等の処理は、上記のステップ S 2 1 0 以降の処理（ステップ S 2 1 1 , S 2 1 3 ）と同様であるため詳細な説明は省略する。

【 0 2 9 8 】

そして、ステップ S 2 2 3 にて、右リール停止フラグ R F を O N (M F = 1) として、ステップ S 2 0 9 に移る。

【 0 2 9 9 】

最後にステップ S 2 0 9 では、この時点において、全てのリール 3 0 1 a , 3 0 1 b , 3 0 1 c が停止状態となっていることから、この判定が満たされ、リール停止処理が終了する。

【 0 3 0 0 】

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

【 0 3 0 1 】

「逆押し」の停止操作手順で、上記の「順押し」あるいは「中押し」の停止操作手順と異なる点は、ステップ S 2 2 1（第 1 リール停止処理の後に残りのリール停止制御テーブルの決定）についてである。すなわち、「逆押し」の停止操作手順では、右リール 3 0 1 c のみが停止状態となり、なおかつ、右リール 3 0 1 c の停止目のうち、下段位置にいずれかの当選役図柄があった場合、まだ 2 つの有効ラインのいずれにも該当当選役図柄を揃えることが可能である。従って、ステップ S 2 2 1 の段階では、いずれの有効ラインにも該当当選役図柄を揃えることのできるリール停止制御テーブルを複数用意しておき、いずれかを選び出すものとすればよい。

【 0 3 0 2 】

[リール停止制御]

さらに、上記のリール停止処理では、成立フラグに対応した当選役図柄（該当当選役図柄）を極力図柄表示窓 4 0 1 内に引き込むリール停止制御を行う（いわゆる、引き込み制御といわれる）。具体的には、遊技者によるリール停止操作が受け付けられた時点で、図柄表示窓 4 0 1 内に表示させることが可能な範囲（該当当選役図柄を引き込むことが可能な範囲、例えば、図柄 4 個分）を予め決めておき、その範囲内に該当当選役図柄がある場合、これを図柄表示窓 4 0 1 内に引き込んでリールを停止させる制御を実行する。なお、ここでいう「引き込むことが可能な範囲」とは、リールの停止操作が受け付けられてから当該リールが停止するまでに、リールの回転方向にみて移動が可能な図柄の最大数のことをいう。例えば、引き込み可能な範囲を最大図柄 4 個分とすれば、停止操作が受け付けられてからさらに図柄 4 個分までリールの回転移動が可能となる。

【 0 3 0 3 】

従って、上記のリール停止制御によれば、リールの停止操作が受け付けられた時点で、図柄表示窓 4 0 1 内に該当当選役図柄がなかったとしても、引き込み制御を行うことによって、リールが完全に停止状態となるまでに該当当選役図柄が引き込み可能な範囲内であれば、その該当当選役図柄を図柄表示窓 4 0 1 内にまで移動させたうえで停止させること

10

20

30

40

50

が可能となる。この引き込み制御を行うことにより、遊技者は該当当選役図柄の目押しのタイミングが多少早かったとしても、引き込み可能範囲内に該当当選役図柄があれば、その該当当選役図柄を図柄表示窓401内に引き込んで停止させることができる。従って、該当当選役図柄を揃えることができずに該当当選役に対応する遊技特典を獲得できないこと（これを、取りこぼしという、以下同様）が回避される。

【0304】

スロットマシン1では、BB及びMB、RB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に必ず該当当選役図柄を揃えることができる（前述の図24参照）。これは、ベル、リプレイについては、対応するそれぞれの当選役図柄が最大で4個分の図柄おきに配置されているからである。

10

【0305】

また、チェリーについては、判定の対象となるのは、右リール301cのチェリー図柄であり、これも最大で4個分の図柄おきに配置されているため、目押しを必要とせずにチェリー図柄を揃えることができる。

【0306】

さらに、チェリーの場合、前述したとおり、左リール301aにもチェリー図柄が表示されている必要がある。これは遊技者向けの配当表では「チェリー図柄 - ANY - ANY」としているため、左リール301aの図柄表示窓401内の上段位置あるいは下段位置のいずれかに表示（停止）させる必要があるためである。ここで、前述の図24の図柄配列を見ると、左リール301a上では、チェリー図柄からチェリー図柄までのあいだに他の図柄が6個分配置されている。

20

【0307】

例えば、配列番号12番（以下では、単に〇〇番という）の赤7図柄あるいは11番のハート図柄を図柄表示窓401内の下段位置付近に目押しした場合、そのまま停止すると「リブベル図柄（10番）→ハート図柄（11番）→赤7図柄（12番）」と図柄表示窓401内の上段位置から下段位置に停止することになる。しかし、上記引き込み制御により最大4個の図柄分だけ移動可能とすると、11番のハート図柄から8番の青7図柄までリール回転方向に移動して停止させることができる。この結果、図柄表示窓401内には「チェリー図柄（6番）→リブベル図柄（7番）→青7図柄（8番）」となり、チェリー図柄を上段位置に停止させることができる。

30

【0308】

このように、左リール301aでは、リールのどの位置で停止操作が受け付けられても、必ずチェリー図柄を上段位置あるいは下段位置のいずれかに引き込んで停止させることができる。従って、右リール301cの下段位置にチェリー図柄が停止する場合には、左リール301aにもチェリー図柄が上段位置あるいは下段位置に必ず停止することになり、遊技者の意識を左リール301aのチェリー図柄にむけることができる。つまり、右リール301cのチェリー図柄についてはほとんど意識させることがない。

【0309】

また、共有当選当たり値の当選役の場合は、BB図柄（MB図柄、RB図柄）を優先的に引き込むものとしている。ただし、BB図柄（MB図柄、RB図柄）は目押しが必要な図柄であるため、BB図柄（MB図柄、RB図柄）が引き込み不可能なとき（引き込み可能範囲にない）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、BB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。

40

【0310】

以上のことから、スロットマシン1では、BB図柄及びMB図柄、RB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、BB及びMB、RB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（メダルの獲得枚数に

50

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。

【0311】

また、右リール301cの停止図柄のみで判定を行う当選役(チェリー)があっても、配当表等の記載により、「順押し」でゲームを進めていっても遊技者に違和感を持たせることがない。従って、遊技者は一般的な停止操作手順(「順押し」)でスムーズにゲームを進めていくことができる。

【0312】

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。

10

【0313】

[判定処理](表示態様判定手段)

リール停止処理が終了すると、図柄表示窓401内にいずれかの有効ライン上に当選役図柄が揃っているか(いずれかの当選役に該当する図柄の組み合わせ態様が表示されているか)否かについて判定を行う。図33では、この判定処理の内容を具体的に説明する。

【0314】

リール停止処理により全てのリール301a, 301b, 301cが停止した状態となると、まずステップS301では、図柄表示窓401内の停止目の態様から、いずれかの有効ライン上に当選役図柄が揃っているか(当選役に対応する図柄の組み合わせ態様が表示されているか)否かを判定する。なお、特に全てのリールが停止状態となった場合の停止目のことは出目と呼ばれることもある。

20

【0315】

ステップS301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場合には、この判定が満たされ、揃っている当選役図柄に応じて以下のステップS302, S305, S308, S311, S315のいずれかに移る。

【0316】

ステップS302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S303に移る。

30

【0317】

ステップS303では、BB図柄が揃ったことを知らせる祝福効果音コマンドをサブ基板449に送信する。この祝福効果音コマンドによりサブ制御基板449は、スピーカ510等から祝福効果音を出力する(効果音を発生させる)。なお、祝福効果音には、ファンファーレやBBを知らせるメッセージ等も含まれる。

【0318】

次のステップS304では、BBゲーム遊技処理を実行する。ここでは、BBゲームとして、メダルの獲得が容易な複数回にわたるゲームが集中して行われることになる。なお、BBゲーム遊技処理の詳細な説明は後述する。

40

【0319】

ステップS305では、MB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MB図柄が揃っている場合(「白7図柄-白7図柄-赤7図柄」)、この判定が満たされ、次のステップS306に移る。

【0320】

ステップS306では、MB図柄が揃ったことを知らせる祝福効果音コマンドをサブ基板449に送信する。この祝福効果音コマンドによりサブ制御基板449は、スピーカ510等から祝福効果音を出力する(効果音を発生させる)。なお、祝福効果音には、ファンファーレやMBを知らせるメッセージ等も含まれる。

50

【 0 3 2 1 】

次のステップ S 3 0 7 では、M B ゲーム遊技処理を実行する。ここでは、M B ゲームとして、メダルの獲得が容易な複数回にわたるゲームが集中して行われることになる。なお、M B ゲーム遊技処理の詳細な説明についても後述する。

【 0 3 2 2 】

ステップ S 3 0 8 では、R B 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 R B 図柄が揃っている場合（「白 7 図柄 - 赤 7 図柄 - 赤 7 図柄」）、この判定が満たされ、次のステップ S 3 0 9 に移る。

【 0 3 2 3 】

ステップ S 3 0 9 では、R B 図柄が揃ったことを知らせる祝福効果音コマンドをサブ基板 4 4 9 に送信する。この祝福効果音コマンドによりサブ制御基板 4 4 9 は、スピーカ 5 1 0 等から祝福効果音を出力する（効果音を発生させる）。なお、祝福効果音には、ファンファーレや R B を知らせるメッセージ等も含まれる。さらに、このときの祝福効果音は B B 図柄が揃った際の祝福効果音（あるいは M B 図柄が揃った際の祝福効果音）とは異なる効果音として、遊技者の視覚的にも識別しやすいものとしている。

【 0 3 2 4 】

次のステップ S 3 1 0 では、R B ゲーム遊技処理を実行する。ここでは、R B ゲームとして、B B ゲームに準じたメダルの獲得が容易な複数回にわたるゲームが集中して行われることになる。なお、R B ゲーム遊技処理の詳細な説明についても後述する。

【 0 3 2 5 】

ステップ S 3 1 1 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（「リブベル図柄 - ベル図柄 - ベル図柄」または「A N Y - A N Y - チェリー図柄」）、この判定が満たされ、次のステップ S 3 1 2 に移る。

【 0 3 2 6 】

ステップ S 3 1 2 では、揃っている小役図柄に対応する小役の遊技特典として規定枚数のメダルの付与を実行するため、メダル放出装置 1 1 0 にメダル払出コマンドを出力する。さらにこのとき、小役図柄が揃ったことを知らせる払出効果音コマンドをサブ基板 4 4 9 に送信する。

【 0 3 2 7 】

次のステップ S 3 1 3 では、払出処理として、上記の規定枚数のメダルがメダル放出装置 1 1 0 から払出されるとともに、サブ制御基板 4 4 9 は、スピーカ 5 1 0 等から払出効果音を出力させる。（効果音を発生させる）。なお、この払出効果音はそれぞれの小役に対応する別々の効果音を設けても、同じ効果音としてもよい。

【 0 3 2 8 】

そして、ステップ S 3 1 4 では、このときの内部抽選フラグ（小役の成立フラグ、小役フラグという）を O F F として処理を終了する。

【 0 3 2 9 】

ステップ S 3 1 5 では、リプレイ図柄が揃っているかを判定する。いずれかの有効ライン上にリプレイ図柄が揃っている場合（「リブベル図柄 - リプレイ図柄 - リプレイ図柄」）、この判定が満たされ、次のステップ S 3 1 6 に移る。

【 0 3 3 0 】

ステップ S 3 1 6 では、リプレイ図柄が揃ったことを知らせる効果音コマンドをサブ基板 4 4 9 に送信する。この祝福効果音コマンドによりサブ制御基板 4 4 9 はスピーカ 5 1 0 等から効果音を出力する（効果音を発生させる）。

【 0 3 3 1 】

次のステップ S 3 1 7 では、リプレイゲーム処理を実行する。このリプレイゲーム処理では、当該ゲームでのベット数と同じベット数（この例では M A X ベット）にて次のゲームを開始させるために M A X ベットコマンドを例えば R A M 1 1 1 4 に一旦記憶させる。このコマンドに基づき、次のゲームを再遊技として開始させることができる。

【 0 3 3 2 】

10

20

30

40

50

そして、ステップS 3 1 8では、このときの内部抽選フラグ（リプレイの成立フラグ、リプレイフラグという）をOFFとして処理を終了する。

【0 3 3 3】

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 0 2, S 3 0 5, S 3 0 8, S 3 1 1, S 3 1 5のいずれの判定も満たされず、ステップS 3 1 9に移る。なお、このときの出目がいわゆる「ハズレ目」ということである。

【0 3 3 4】

ステップS 3 1 9では、ハズレ処理を実行する。このハズレ処理では、この時点でONとなっている内部抽選フラグを確認し、BB、MB、RB以外の内部抽選フラグをOFFとする。

10

【0 3 3 5】

従って、BB、MB、RB以外の内部抽選フラグが成立フラグに該当する場合には、この時点で「取りこぼし」が確定することになる。なお、スロットマシン1では、この「取りこぼし」が生じる当選役は無いものであるが、小役等には「取りこぼし」が生じる可能性を持たせた当選役を含めてもよい。

【0 3 3 6】

一方、BB及びMB、RBの内部抽選フラグが成立フラグに該当する場合には、このハズレ処理によってその内部抽選フラグは消滅しない。つまり、BB及びMB、RBの内部抽選フラグは次のゲーム（もしくは次回以降のゲーム）に引き継がれる（または持ち越される）ことになる。従って、BB及びMB、RBについては「取りこぼし」をすることなく、その該当する当選役図柄を揃えることができるまで内部抽選フラグを持ち越すことができる。これにより、BBやMB、RB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」を心配することなくゲームを行うことができる。また、特に目押しの技量の低い遊技者にとっては、BB図柄（MB図柄、RB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。

20

【0 3 3 7】

以上のように判定処理では、図柄表示窓4 0 1内の出目からいずれかの処理（BBゲーム遊技処理、MBゲーム遊技処理、RBゲーム遊技処理、リプレイゲーム処理、払出処理、ハズレ処理）が行われて処理は終了する。以下では、BBゲーム遊技処理、MBゲーム遊技処理、RBゲーム遊技処理の詳細について説明する。

30

【0 3 3 8】

[BBゲーム遊技処理]

前述の判定処理においてBB図柄が揃った場合、BBゲーム遊技処理にてBBゲームを開始させる。図3 4では、BBゲーム遊技処理の詳細について説明する。

【0 3 3 9】

ステップS 4 0 1では、まず初期化处理として、ON状態となっているBBの内部抽選フラグをOFFとする。次いで、各当選役の当たり値をBBゲーム用の当たり値に変更する（BBゲーム判定テーブル、前述の図3 1（b）参照）。BBゲーム判定テーブルについては既に説明した通りであるため、BBゲームでは、ほとんど毎ゲーム、BBゲーム専用役、あるいはベルやチェリーに当選することとなる。また、BBゲーム専用役でのメダルの払い出しの規定枚数は1 5枚であるため、BBゲームでは効率良くメダルを獲得して増加させていくことができる。

40

【0 3 4 0】

また、BBゲーム中も通常ゲームと同様に1回のゲームの掛け数はMAXベット（3枚掛け）のみとする。従って、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。

【0 3 4 1】

次のステップS 4 0 2では、前述した始動処理を実行する。次いでステップS 4 0 3では、前述したリール停止処理を実行する。これら始動処理及びリール停止処理の内容は既に説明したものと同一であるため詳細な説明は省略する。

50

【 0 3 4 2 】

ステップ S 4 0 4 では、図柄表示窓 4 0 1 内の出目の態様から、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）を確認する。

【 0 3 4 3 】

そして、ステップ S 4 0 5 では、B B ゲーム数カウンタを 1 つだけカウントアップする。また、この B B ゲーム数（B B ゲーム中の累計ゲーム回数）は、画像表示体 5 0 0 に表示させる。なお、ゲーム数を表示するための L E D 等を新たに設けてこれに表示させるものとしてもよい。

【 0 3 4 4 】

次にステップ S 4 0 6 では、B B ゲーム専用役図柄または小役図柄（ベル図柄、チェリー図柄）が揃っているか否かを判定する。これらのいずれかの当選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 4 0 7 に移る。

【 0 3 4 5 】

ステップ S 4 0 7 では、規定枚数のメダルの払出コマンドをメダル放出装置 1 1 0 に出力するとともに、メダル払出効果音コマンドをサブ基板 4 4 9 に送信する。

【 0 3 4 6 】

そして、ステップ S 4 0 8 では、払出処理として、上記の規定枚数のメダルがメダル放出装置 1 1 0 から払出されるとともに、サブ制御基板 4 4 9 は、スピーカ 5 1 0 等から払出効果音を出力させる（効果音を発生させる）。

【 0 3 4 7 】

ステップ S 4 0 9 では、上記ステップ S 4 0 8 で払い出したメダルの枚数分だけ累計払出カウンタをカウントアップして、次のステップ S 4 1 0 に移る。また、上記のステップ S 4 0 6 の判定が満たされない場合（B B ゲーム専用役図柄または小役図柄のいずれも揃っていない場合）もステップ S 4 1 0 に移る。そして、累計払出枚数についても、画像表示体 5 0 0 にて表示させる。なお、累計払出枚数を表示するための L E D 等を新たに設けてこれに表示させるものとしてもよい。

【 0 3 4 8 】

次にステップ S 4 1 0 では、このときの内部抽選フラグ（成立フラグ）を O F F にして、次のステップ S 4 1 1 に移る。

【 0 3 4 9 】

ステップ S 4 1 1 では、B B ゲームの終了判定を実行する。この終了判定では、B B ゲームそのものを終了するべきか否かを判定する。この判定が満たされるまでは、ステップ S 4 0 2 に戻り、以降の処理を繰り返す。

【 0 3 5 0 】

上記のステップ S 4 1 1 の終了判定が満たされる条件（B B ゲーム終了条件）は、規定枚数（2 0 6 枚）を超えるメダルの払出し（累計払出し枚数が 2 0 6 枚を超えること）があった場合である。なお、B B ゲーム終了条件は、このような規定枚数の払出し以外に、所定回数のゲームを終了した場合としてもよいし、これらを適宜組み合わせたものであってもよい。

【 0 3 5 1 】

B B ゲームにて、メダルの累計払出枚数が 2 0 6 枚を超えた場合、ステップ S 4 1 1 の終了判定が満たされ、次のステップ S 4 1 2 に移る。

【 0 3 5 2 】

最後にステップ S 4 1 2 では、終了処理として、各当選役の当たり値を B B ゲーム判定テーブルから C R T ゲーム判定テーブル（前述の図 3 1（c）参照）に当たり値テーブルを変更して B B ゲーム遊技処理は終了となる。

【 0 3 5 3 】

なお、B B ゲーム中のみ、通常ゲームとベット数を変えて行うものとしてもよい。これにより、遊技者は、通常ゲームとは明らかに異なるゲーム（B B ゲーム）であることを明

10

20

30

40

50

確に認識することができる。

【 0 3 5 4 】

[M B ゲーム遊技処理]

B B ゲーム遊技処理と同様に、前述の判定処理においてM B 図柄が揃った場合、M B ゲーム遊技処理にてM B ゲームを開始させる。図 3 5 では、M B ゲーム遊技処理の詳細について説明する。なお、B B ゲーム遊技処理と同様の内容については同符号として説明を省略する。以下では、異なる内容の処理のみ説明する。

【 0 3 5 5 】

ステップS 1 0 0 1では、まず初期化处理として、O N状態となっているM Bの内部抽選フラグをO F Fとする。次いで、各当選役の当たり値をM Bゲーム用の当たり値に変更する（ここではB Bゲーム判定テーブル、前述の図 3 1（b）参照）。なお、M Bゲーム判定テーブルを別途設けてこれに変更するものであってもよい。

10

【 0 3 5 6 】

そして、M Bゲーム中も通常ゲームと同様に1回のゲームの掛け数はM A Xベット（3枚掛け）のみとする。従って、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。

【 0 3 5 7 】

M Bゲームにおいても、ステップS 1 0 0 5にて、B Bゲームと同じようにM Bゲーム数カウンタを1つだけカウントアップする。このM Bゲーム数（M Bゲーム中の累計ゲーム回数）も画像表示体5 0 0に表示させる。なお、ゲーム数を表示するためのL E D等を新たに設けてこれに表示させるものとしてもよい。

20

【 0 3 5 8 】

次のステップS 4 0 6では、B Bゲーム専用役図柄または小役図柄（ベル図柄、チェリー図柄）が揃っているか否かを判定するものとしているが、これについても、M Bゲーム専用の当選役やM Bゲーム中に当選頻度の高くなる当選役を設けて、これらに対応する図柄が揃っているか否かを判定するものとしてもよい。

【 0 3 5 9 】

そして、ステップS 1 0 1 1では、M Bゲームの終了判定を実行する。この終了判定では、M Bゲームそのものを終了すべきか否かを判定する。この判定が満たされるまでは、ステップS 4 0 2に戻り、以降の処理を繰り返す。

30

【 0 3 6 0 】

上記のステップS 1 0 1 1の終了判定が満たされる条件（M Bゲーム終了条件）は、規定枚数（2 0 6枚）を超えるメダルの払出し（累計払出し枚数が2 0 6枚を超えること）があった場合である。なお、M Bゲーム終了条件についても、このような規定枚数の払出し以外に、所定回数のゲームを終了した場合としてもよいし、これらを適宜組み合わせたものであってもよい。

【 0 3 6 1 】

M Bゲームにて、メダルの累計払出枚数が2 0 6枚を超えた場合、ステップS 1 0 1 1の終了判定が満たされ、次のステップS 1 0 1 2に移る。

【 0 3 6 2 】

40

最後にステップS 1 0 1 2では、終了処理として、各当選役の当たり値をB Bゲーム判定テーブルから通常ゲーム判定テーブルに変更してM Bゲーム遊技処理は終了となる。

【 0 3 6 3 】

なお、M Bゲーム中のみ、通常ゲームとベット数を変えて行うものとしてもよい。これにより、遊技者は、通常ゲームとは明らかに異なるゲーム（M Bゲーム）であることを明確に認識することができる。

【 0 3 6 4 】

[R B ゲーム遊技処理]

次に図 3 6 では、R Bゲーム遊技処理の詳細について説明する。

【 0 3 6 5 】

50

ステップS501では、まず初期化处理として、ON状態となっているRBの内部抽選フラグをOFFとする。次いで、各当選役の当たり値をRBゲーム用の当たり値に変更する。このRBゲーム判定テーブルとしては前述のBBゲーム判定テーブルを兼用する。なお、メイン基板409(ROM1112等)の負荷を圧迫しない程度であれば、RBゲーム判定テーブルを別に設けるものとしてもよい。

【0366】

従って、RBゲームでも、BBゲーム専用役、あるいはベルやチェリーに当選する可能性が高いこととなる。

【0367】

また、RBゲーム中も通常ゲームと同様に1回のゲームの掛け数はMAXベット(3枚掛け)のみとする。従って、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。

【0368】

次のステップS502では、前述した始動処理を実行する。次いでステップS503では、前述したリール停止処理を実行する。これら始動処理及びリール停止処理の内容は既に説明したものと同一であるため詳細な説明は省略する。

【0369】

ステップS504では、図柄表示窓401内の出目の態様から、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)を確認する。

【0370】

そして、ステップS505では、RBゲーム数カウンタを1つだけカウントアップする。また、このRBゲーム数(RBゲーム中の累計ゲーム回数)は、画像表示体500に表示させる。なお、ゲーム数を表示するためのLED等を新たに設けてこれに表示させるものとしてもよい。

【0371】

次にステップS506では、BBゲーム専用役図柄または小役図柄(ベル図柄、チェリー図柄)が揃っているか否かを判定する。これらのいずれかの当選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S507に移る。

【0372】

ステップS507では、規定枚数のメダルの払出コマンドをメダル放出装置110に出力するとともに、メダル払出効果音コマンドをサブ基板449に送信する。

【0373】

そして、ステップS508では、払出処理として、上記の規定枚数のメダルがメダル放出装置110から払出されるとともに、サブ制御基板449は、スピーカ510等から払出効果音を出力させる(効果音を発生させる)。

【0374】

ステップS509では、上記ステップS508で払い出したメダルの枚数分だけ累計払出カウンタをカウントアップして、次のステップS510に移る。また、上記のステップS506の判定が満たされない場合(BBゲーム専用役図柄または小役図柄のいずれも揃っていない場合)もステップS510に移る。そして、累計払出枚数についても、画像表示体500にて表示させる。なお、累計払出枚数を表示するためのLED等を新たに設けてこれに表示させるものとしてもよい。

【0375】

次にステップS510では、このときの内部抽選フラグ(成立フラグ)をOFFにして、次のステップS511に移る。

【0376】

ステップS511では、RBゲームの終了判定を実行する。この終了判定では、RBゲームそのものを終了すべきか否かを判定する。この判定が満たされるまでは、ステップS502に戻り、以降の処理を繰り返す。

【 0 3 7 7 】

上記のステップ S 5 1 1 の終了判定が満たされる条件（R B ゲーム終了条件）は、規定枚数（4 1 2 枚）を超えるメダルの払出し（累計払出し枚数が 4 1 2 枚を超えること）があった場合である。なお、R B ゲーム終了条件についても、このような規定枚数の払出し以外に、所定回数のゲームを終了した場合としてもよいし、これらを適宜組み合わせたものであってもよい。

【 0 3 7 8 】

R B ゲームにて、メダルの累計払出枚数が 4 1 2 枚を超えた場合、ステップ S 5 1 1 の終了判定が満たされ、次のステップ S 5 1 2 に移る。

【 0 3 7 9 】

最後にステップ S 5 1 2 では、終了処理として、各当選役の当たり値を B B ゲーム判定テーブルから通常ゲーム判定テーブルに変更して R B ゲーム遊技処理は終了となる。

【 0 3 8 0 】

なお、R B ゲーム中のみ、通常ゲームとベット数を変えて行うものとしてもよい。これにより、遊技者は、通常ゲームとは明らかに異なるゲーム（R B ゲーム）であることを明確に認識することができる。

【 0 3 8 1 】

〔 C R T ゲーム中の優先順位 〕

C R T ゲームにおける各当選役及びハズレの内部抽選確率等については前述の図 3 1（c）等で説明した通りである。すなわち、C R T ゲーム中は、リプレイの当選確率が約 1 / 1 . 9 0 まで高く変更されているため、約 2 回の 1 回のゲームでリプレイに当選となることが可能性として非常に高くなる。そして、その他の各当選役については、通常ゲームと同じ当選確率で毎ゲームの内部抽選が行われる。

【 0 3 8 2 】

また、C R T ゲーム中においては、リプレイが最優先される当選役となっている。具体的には、

〔 リプレイ > B B（M B、R B）> ベル（チェリー） 〕

という優先順位が付けられている。そして、C R T ゲーム中には特にこの優先順位によって、当該ゲームで揃えることが可能な当選役図柄が異なってくる。これは、B B（または M B、R B）の内部抽選フラグが持ち越し可能となっていることに起因している。

【 0 3 8 3 】

例えば、既に B B の内部フラグが持ち越されている状態が数ゲーム続いている場合、当該ゲームにてリプレイに当選となると、この当該ゲームではリプレイ図柄を揃えさせるリール停止制御が最優先される。ここで前述のとおり、リプレイについては取りこぼしすることが無く、必ず当該ゲームにてリプレイ図柄を揃えることができる。つまり、この当該ゲームでは持ち越されている B B 図柄を揃えることが不可能となる。

【 0 3 8 4 】

同様に当該ゲームにてベルに当選となると、この当該ゲームでは B B 図柄を揃えることの可能なリール停止制御が最優先される。ただし、B B 図柄は目押しが必要な当選役図柄であるため、当該ゲームで必ず揃うものであるとはいえない。あくまでも揃えることが可能ということである。つまり、B B 図柄を揃えることができなかった場合には、ハズレ図柄の組み合わせとなるか、ベル図柄が揃うかのどちらかとなる。そして、スロットマシン 1 では、既に説明したとおり、ベル図柄についても取りこぼしが生じることが無いため、B B 図柄を揃えることができなかった場合、ベル図柄が揃うこととなる。

【 0 3 8 5 】

これらのことから、C R T ゲーム中に B B に当選した場合、成立フラグがリプレイ以外のときに限り、B B 図柄を揃えることが可能となる。従って、リプレイの当選確率が約 1 / 1 . 9 0 となっている C R T ゲーム中に、B B 図柄を揃えるためには、B B に当選した当該ゲーム、もしくは約 1 / 1 . 9 0 の抽選に漏れてリプレイ以外の当選役に当選した当該ゲームのいずれかしかないこととなる。

10

20

30

40

50

【 0 3 8 6 】

言い換えれば、C R Tゲーム中は、リプレイが高確率で当選することによって、B Bに当選となってもB B図柄を揃えることが妨げられることが非常に多いということになる。このような特性（優先順位）を用いると、C R Tゲーム中のリプレイの当選確率を高くすればその分だけ、リプレイ以外の当選役に当選する可能性が低くなるため、B Bの内部抽選フラグを持ち越したままC R Tゲームを進めていくことができる。

【 0 3 8 7 】

また、遊技者側から見れば、C R Tゲーム中にB Bに当選となっても、すぐに（当該ゲームにて）B B図柄を揃えてしまうと、C R Tゲームが終了となってしまいうため、すぐに揃える利点があり無いといえる。従って、遊技者はC R Tゲーム中には極力B B図柄等の目押しなどはせずに（あるいは、B B図柄等をあえて目押しではずして）進めていくようになる。

【 0 3 8 8 】

なお、このような当選役の優先順位は、通常ゲームにまで適用するものであってもよい。

【 0 3 8 9 】

[C R Tゲーム中の成立フラグ重複持ち越し処理]

C R Tゲーム中には、B B、M B、R Bのいずれが成立フラグとなったかによって、当たり値判定テーブルが変更される。このときの当たり値判定テーブルの変更については、前述のフラグ処理（図30におけるステップS107）にて適宜行うものとする（詳細は図示しない）。なお、ここで成立フラグとなった場合としたのは、それぞれが当選となった当該ゲームを除くことを意味している。すなわち、以下の説明は、B B、M B、R Bのそれぞれの成立フラグが持ち越されていることを前提としている。図37は、それぞれ、C R Tゲーム中にB Bが成立フラグとなっている場合（図37（a））、M Bが成立フラグとなっている場合（図37（b））、R Bが成立フラグとなっている場合（図37（c））の当たり値判定テーブルを具体的に示している（なお、これらも予めROM1112等に格納されているものである）。

【 0 3 9 0 】

また、それぞれの図にて例えば図37（a）中の[ハズレ←B B]のように表記されているものは、元々はB Bの当たり値であったのがハズレの当たり値に変更されていることを示している。図37をそれぞれみると、成立フラグとして持ち越されている当選役は必ず該当する当たり値がハズレに変更されている（ただし、共有当選当たり値については、その他の当選役のみに当選したとみなされる）。

【 0 3 9 1 】

さらに詳細にみると、

- （1）B Bが成立フラグとして持ち越されている場合（図37（a））、B Bはもちろん、M B、R Bについても該当する当たり値がハズレに変更されている。
- （2）M Bが成立フラグとして持ち越されている場合（図37（b））、M Bのみ該当する当たり値がハズレに変更されている。
- （3）R Bが成立フラグとして持ち越されている場合（図37（c））、R Bはもちろん、M Bについても該当する当たり値がハズレに変更されている。

【 0 3 9 2 】

これらのことから、C R Tゲーム中には、成立フラグが持ち越されている場合であっても、当該成立フラグに比べて上位にある当選役については引き続き抽選対象となるということである。ここでいう上位とは、遊技者にとっての有利さの度合いの高いもの（つまりは獲得できるメダルの総数の多いものほど上位であるとする）のことをいう。従って、

[B B > R B > M B]

という順位が付けられる。すなわち、B Bが最も上位にある当選役であり、M Bが最も下位にある当選役ということである（ただし、上記3つのうちに限定した場合である、以下も同様とする）。また、この例で、B Bを最上位としたのはC R Tゲームが付加されるか

10

20

30

40

50

らである、つまり、メダルの獲得枚数だけで見れば R B が最上位であるが、B B では、その後の C R T ゲームが継続する限り、例えば、B B → C R T ゲーム → B B → C R T ゲームといった C R T ゲームがループする可能性に期待を持てるからである。これにより、C R T ゲームのループが続く限り遊技者はメダルを獲得し続けていくことが可能となる。

【 0 3 9 3 】

また、上位の当選役に当選となると、それまで持ち越されていた成立フラグに加えて当該成立フラグも重ねて持ち越されるものとなっている。つまり、最大で R B、M B、B B の全ての成立フラグが持ち越されていることもありえる。

【 0 3 9 4 】

なお、この例では成立フラグとして持ち越されている当選役の当たり値をハズレに変更したが、これに限定されない。例えば、リプレイの当たり値に変更させるものであってもよい。このようにすると、持ち越される成立フラグが増えるたびにリプレイの当選確率が高くなっていくこととなる。すなわち、C R T ゲームが終了となるゲーム数である 1 0 0 回に到達するまで C R T ゲームを継続できる可能性が高まっていくこととなる（C R T ゲームの途中で当該成立フラグに該当する当選役図柄が揃いにくい状況になっていく）。また、C R T ゲームの最高継続ゲーム数も 1 0 0 回に限定されることは無く、抽選で回数を振り分けたりするものであってもよい。

【 0 3 9 5 】

[重複持ち越しされた成立フラグの付与処理]

上記の処理（成立フラグ重複持ち越し処理）にて B B に当選となると、このとき持ち越されている成立フラグを下位のものから順次付与する処理を実行する（付与処理）。これは、各種の表示手段（例えば、ボーナス告知ランプや画像表示体 5 0 0 による表示など）を利用すると速やかに行うことができる。すなわち、遊技者に成立フラグが持ち越されている当選役を知らせる（教える、告知する）ことにより、遊技者が速やかに該当当選役図柄を揃えるよう促すことができるからである。

【 0 3 9 6 】

また、この付与処理が開始される当該ゲームは、B B に当選となった場合であるため、B B の成立フラグ、及び当該当選役（B B より下位の当選役）の成立フラグが共に O N 状態となっていると、双方いずれも該当当選役図柄が揃ってしまう可能性が生じてしまい、下位の当選役から順次付与することができなくなる。従って、この付与処理では、まず当該ゲームにて B B に当選となっても、その当該ゲームでは B B の成立フラグを O N 状態とはしない。そして、持ち越されている成立フラグがなくなったとき（つまり、遊技者に付与された場合）、B B の成立フラグを O N 状態とする。言い換えれば、成立フラグを当該ゲーム以外のゲームにて O N 状態とする（成立フラグの O N 状態の持ち越し、成立フラグの O N 状態予約）。

【 0 3 9 7 】

このように付与処理を実行すると、例えば、

[C R T ゲーム → M B → B B → C R T ゲーム]

というように C R T ゲームがループする可能性が高くなる。すなわち、重複して持ち越されている成立フラグを B B の当選を契機として下位のものから順次付与していくことにより、最後には B B が付与されるという一連のゲームの流れを作り出すことができる。また順次付与されることにより、遊技者は連続的にまとめて B B や R B によりメダルを大量に獲得することができる。

【 0 3 9 8 】

なお、上記の成立フラグの O N 状態の持ち越しは C R T ゲーム中に限られない。すなわち、通常ゲームにも適用させるものであってもよい。また、B B に当選となることで C R T ゲームを終了させるものでなくともよい。

【 0 3 9 9 】

[各種演出等]

以上は、メイン基板 4 0 9 による制御の例であるが、スロットマシン 1 では、ゲームの

10

20

30

40

50

進行にあわせてサブ基板４４９により各種演出動作の制御（演出処理）を実行することができる。これは既に説明したとおり、メイン基板４０９から出力される各種コマンドに基づいて、サブ基板４４９のＣＰＵ１１１８等にて実行されるものである。

【０４００】

例えば、通常ゲーム及びＢＢゲーム等の遊技状態に応じて、各種演出処理を実行することができる。この各種演出処理では、画像表示体５００による表示や、スピーカ５１０等による効果音の発生、ＬＥＤ装飾等による発光や点灯を各種演出として実行させることができる。これらの各種演出は遊技者を視覚的にあるいは聴覚的（あるいは触覚的）に楽しませることができ、ゲームの面白みをさらに高めるものである。

【０４０１】

また、ゲームの結果（内部抽選の抽選結果、判定処理の結果など）に対応する演出態様を実行させることや、ゲームの結果に対応しない演出態様を実行させることもできる。

【０４０２】

具体的に、ゲームの結果に対応する演出態様とは、内部抽選の抽選結果がＢＢとなった場合などにそのことを告知する態様（例えば、「ボーナス確定」の表示等）を実行させることである。これは、遊技者が始動操作を開始したときや、停止処理を終えたときなどに実行させることにより、遊技者がＢＢ等の大量のメダルを獲得できる機会が得られたことを素早く知ることが可能となる。また、小役やリプレイなどの当選を知らせることもできる。

【０４０３】

成立フラグの付与処理を実行する場合には、その旨を知らせる演出（告知演出）を実行させる。例えば、「ＲＢ図柄を揃えよ」等、遊技者が直接理解可能な態様の演出とすることが望ましい。これは、付与処理が速やかに行われれば、それだけ、連続してＢＢやＲＢが遊技者に付与されることになり、遊技者がより多くのメダルを獲得することが可能となるからである。

【０４０４】

また、ゲームの結果に対応しない演出態様とは、内部抽選の抽選結果がハズレとなった場合などに、あたかも小役やリプレイ、ＢＢなどに当選しているかに見せ掛ける態様を実行させることである。これも、遊技者が始動操作を開始したときや、停止処理を終えたときなどに実行させることにより、遊技者に期待感を抱かせることができる。

【０４０５】

さらに、各種演出処理はゲームの進行に基づいて実行させることができるので、遊技者が行う一連の操作（ゲームを進行させる操作）に関連していつでも実行させることができる。例えば、始動操作が受け付けられてからしばらく時間をおいて突然演出を行わせたり、あるいは遊技者による停止操作により各リールが停止するたびに演出を行わせたり、といったことが挙げられる。

【０４０６】

また、各種演出は、画像表示体５００、スピーカ５１０、ＬＥＤ装飾等で実行されることとなるが、これに限られるものではない。例えば、画像表示体５００に代えて、ＥＬディスプレイ（Electroluminescence Display）や、ドットＬＥＤを用いてもよい。さらに、キャラクタを模した人形や、可動可能な模型等や、サイドリール（例えば、各リールとは別の位置に配され、演出の一環として遊技者の操作に因らずにその始動と停止を実行するもの）や、あるいは、ランプなどの照明（例えば、回転灯に代表される回転可能なライト等）を設けて各種演出を実行させるものとしてもよい。このような方法をとれば、液晶表示等を用いずとも遊技者を十分に楽しませることが可能である。

【０４０７】

以上は、本発明のスロットマシン１の一形態であるが、これに限定されることはない。その他にも、遊技球を用いるタイプの回胴式遊技機もあり、こちらも実施形態として好適である。

10

20

30

40

50

【図面の簡単な説明】

【0408】

【図1】スロットマシンの分解斜視図である。

【図2】扉形前面部材を省略した状態を示すスロットマシンの分解斜視図である。

【図3】スロットマシンの斜視図である。

【図4】扉形前面部材を省略した状態を示すスロットマシンの縦断面図である。

【図5】図4のZ1部拡大図である。

【図6】コネクタホルダーを移動させた状態を示す図4のZ1部拡大図である。

【図7】扉形前面部材を省略した状態を示すスロットマシンの横断面図である。

【図8】(a)は図7のZ2部拡大図、(b)はコネクタホルダーを移動させた状態を示す図7のZ2部拡大図である。 10

【図9】図8(a)の要部を示す拡大図である。

【図10】背板側を示すスロットマシン要部の横断面図である。

【図11】ケース部材の分解斜視図である。

【図12】ケース部材を後ろから見た斜視図である。

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

【図14】配線中継部材の分解斜視図である。

【図15】配線中継部材のカバー体を省略した正面図である。

【図16】コネクタホルダーの分解斜視図である。 20

【図17】ケース部材を止めるストッパーの斜視図である。

【図18】他の形態を示すストッパーの斜視図である。

【図19】ケース部材のガイド構造を示す要部の断面図である。

【図20】ケース部材のガイド構造を示す要部の断面図である。

【図21】把手の他の形態を示す図柄変動表示装置の部分斜視図である。

【図22】ケース部材と外本体側のストッパーとの関係を示す要部の斜視図である。

【図23】配線窓と図柄変動表示装置のリールとの関係を示す要部の断面図である。

【図24】リール帯の図柄列を平面的に展開した展開図である。

【図25】図柄表示窓401部分の拡大図である。

【図26】スロットマシンに装備されている各種の機構要素や電子機器類、操作部材等の構成を概略的に示す概略図である。 30

【図27】各当選役と対応する図柄の組み合わせ態様及びその遊技特典を示す対応表である。

【図28】遊技者に向けた各当選役と対応する図柄の組み合わせ態様及びその遊技特典を示す配当表である。

【図29】スロットマシンにおける基本的な1ゲームの処理手順を示すフローチャートである。

【図30】始動処理の処理手順を示すフローチャートである。

【図31】抽出乱数値の当たり値判定テーブル(各種)である。

【図32】リール停止処理の処理手順を示すフローチャートである。 40

【図33】判定処理の処理手順を示すフローチャートである。

【図34】BBゲーム遊技処理の処理手順を示すフローチャートである。

【図35】MBゲーム遊技処理の処理手順を示すフローチャートである。

【図36】RBゲーム遊技処理の処理手順を示すフローチャートである。

【図37】CRTゲームでの抽出乱数値の当たり値判定テーブルである。

【符号の説明】

【0409】

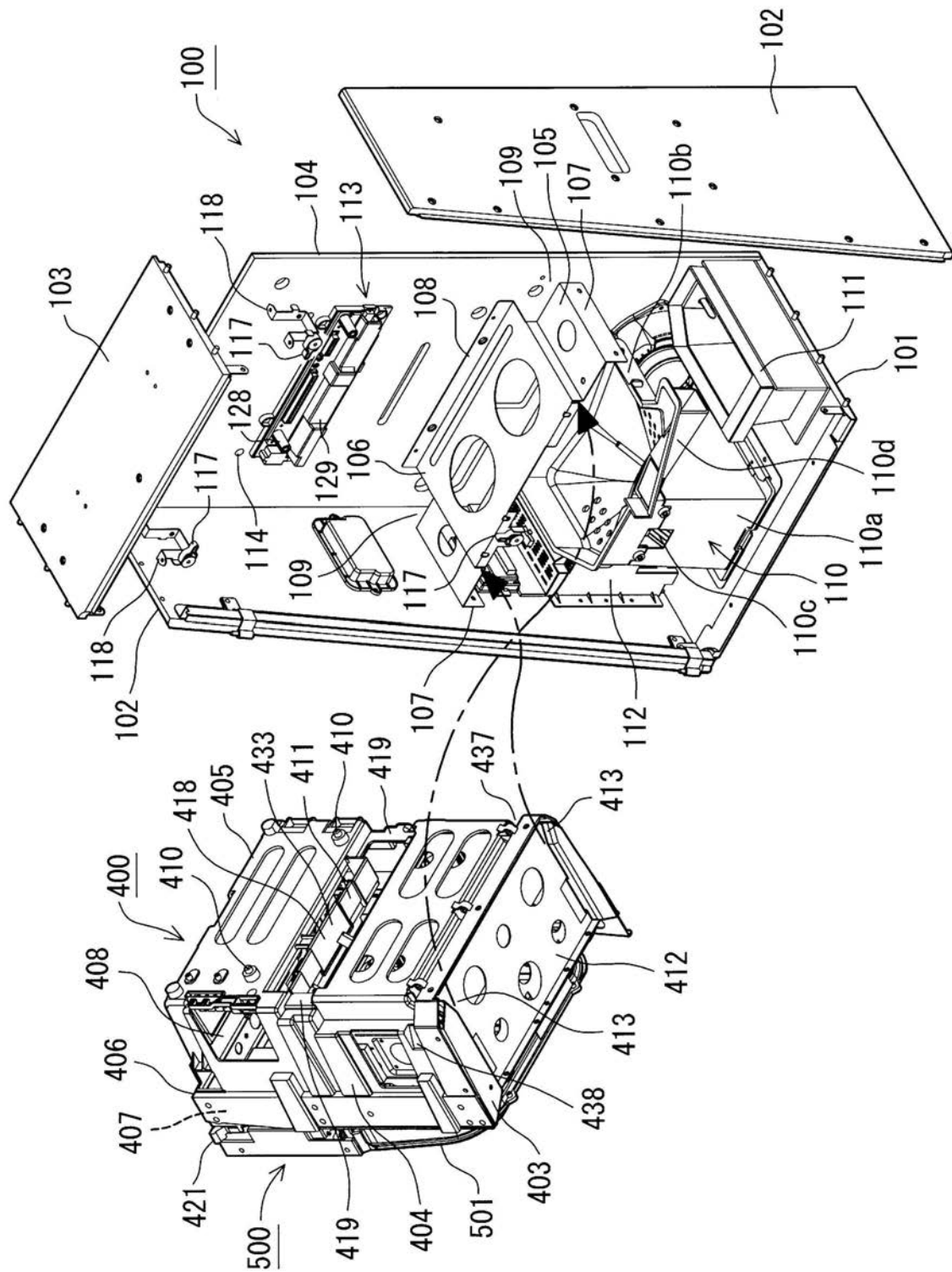
1...スロットマシン(遊技機)

100...外本体

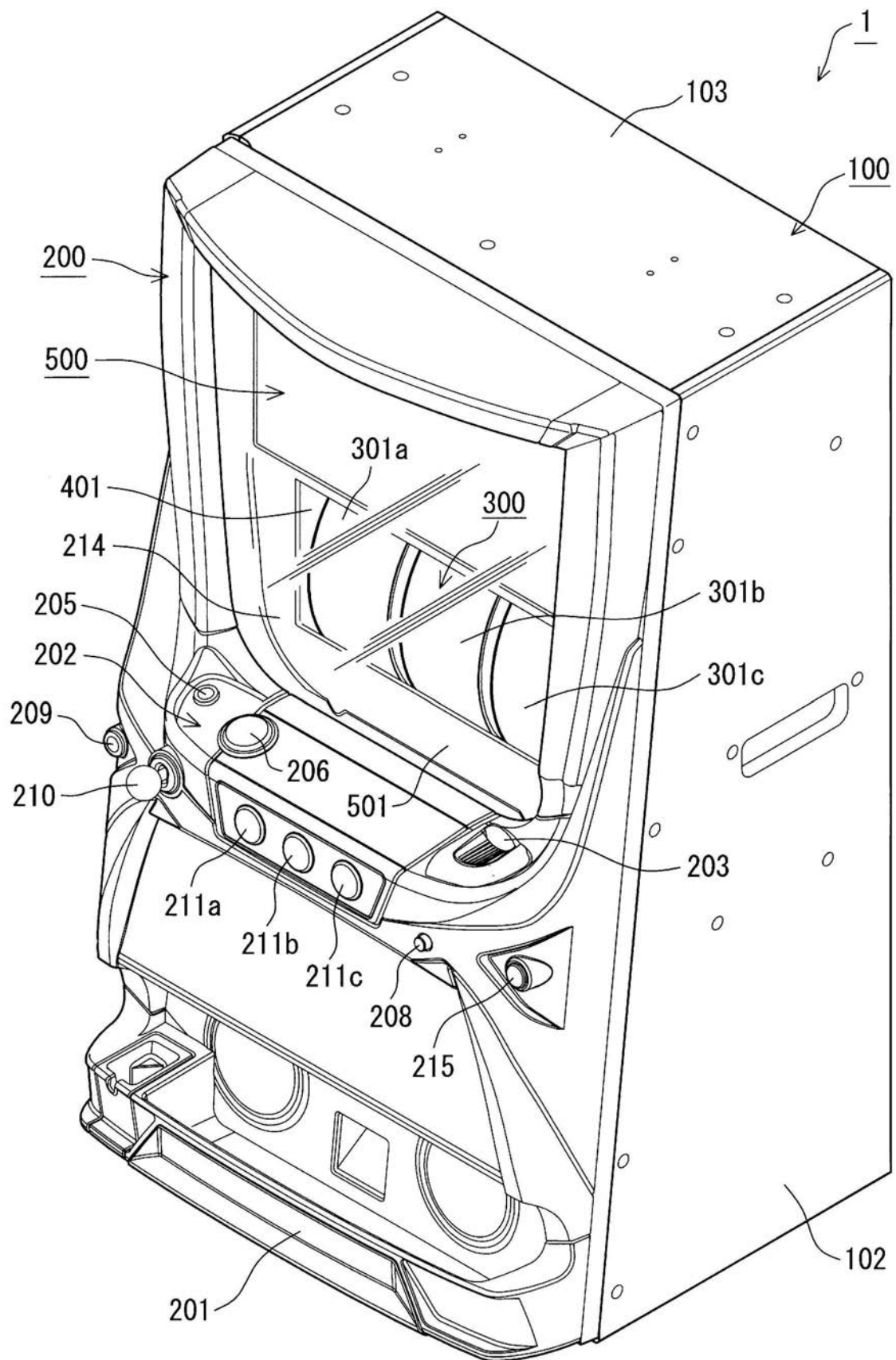
104...背板 50

1 1 2 ... 電源装置
1 1 3 ... 配線中継部材
1 1 9 ... 本体側配線類
1 2 8 ... 支持筒
3 0 0 ... 図柄変動表示装置
4 0 0 ... ケース部材
4 0 9 ... メイン基板
4 1 8 ... 仮止め部材
4 2 3 ... ケース側配線類
4 2 5 , 4 2 7 ... コネクタ
4 2 8 ... コネクタホルダー
5 0 0 ... 画像表示体

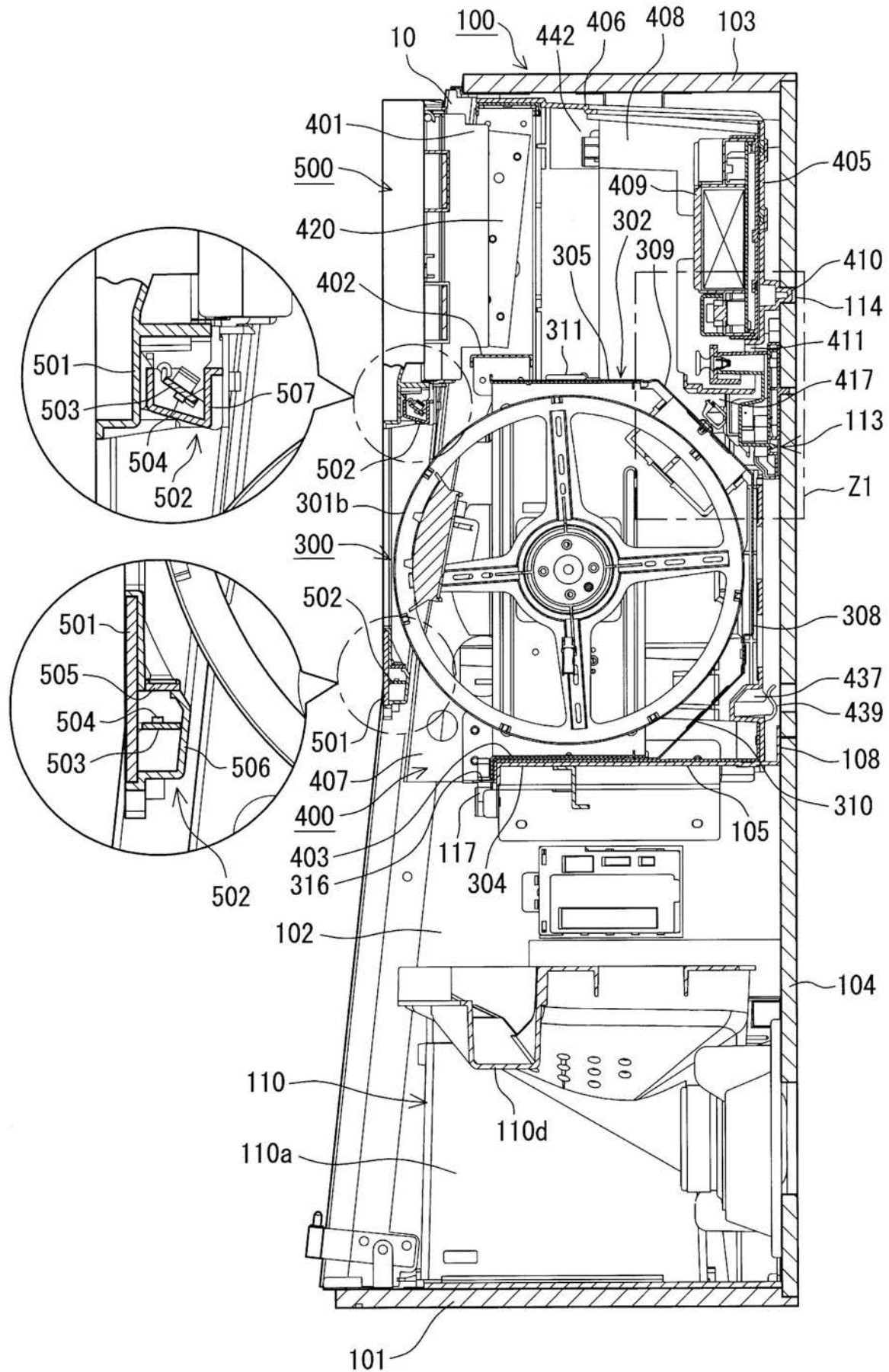
【図2】



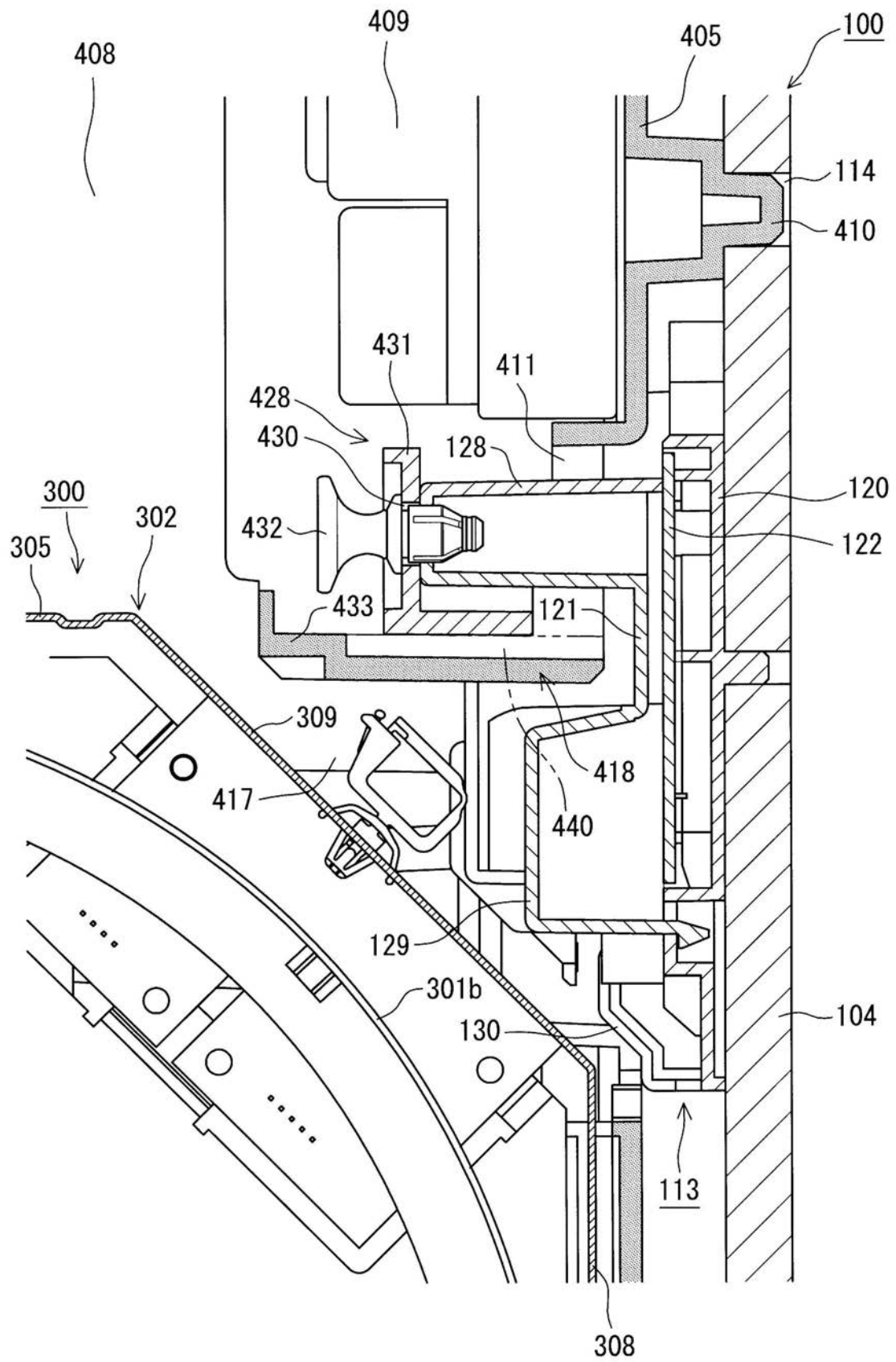
【図3】



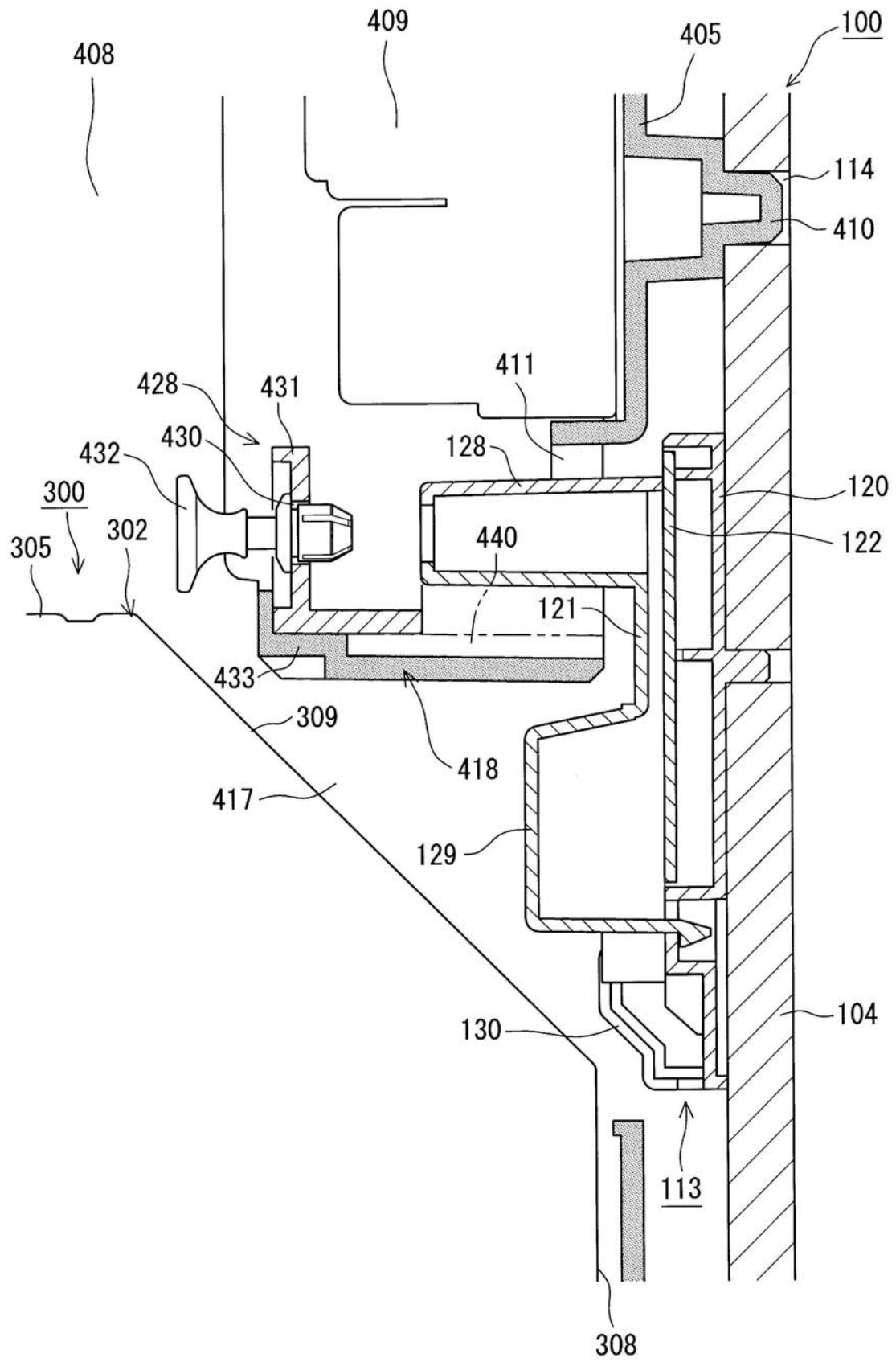
【図4】



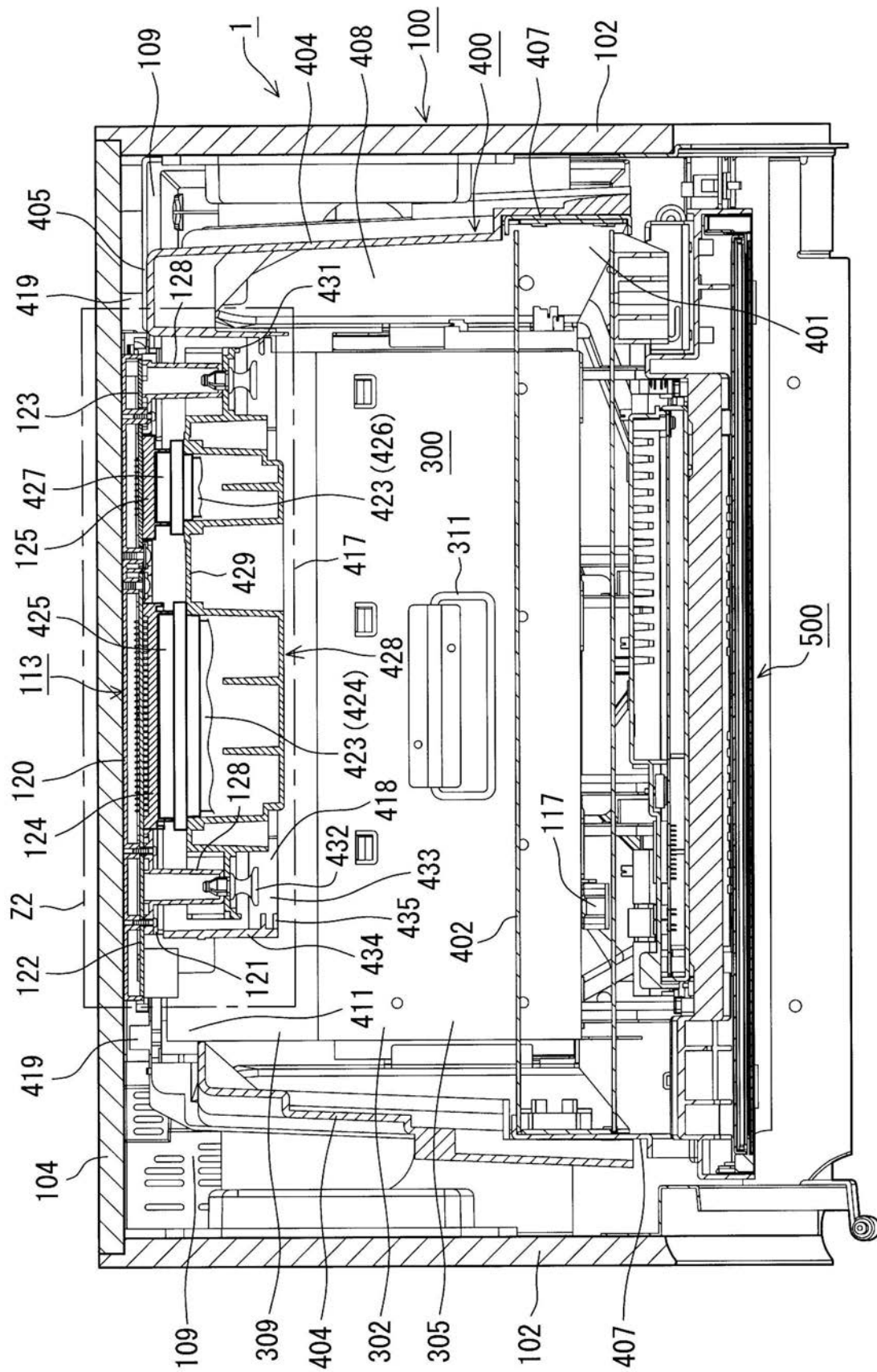
【図5】



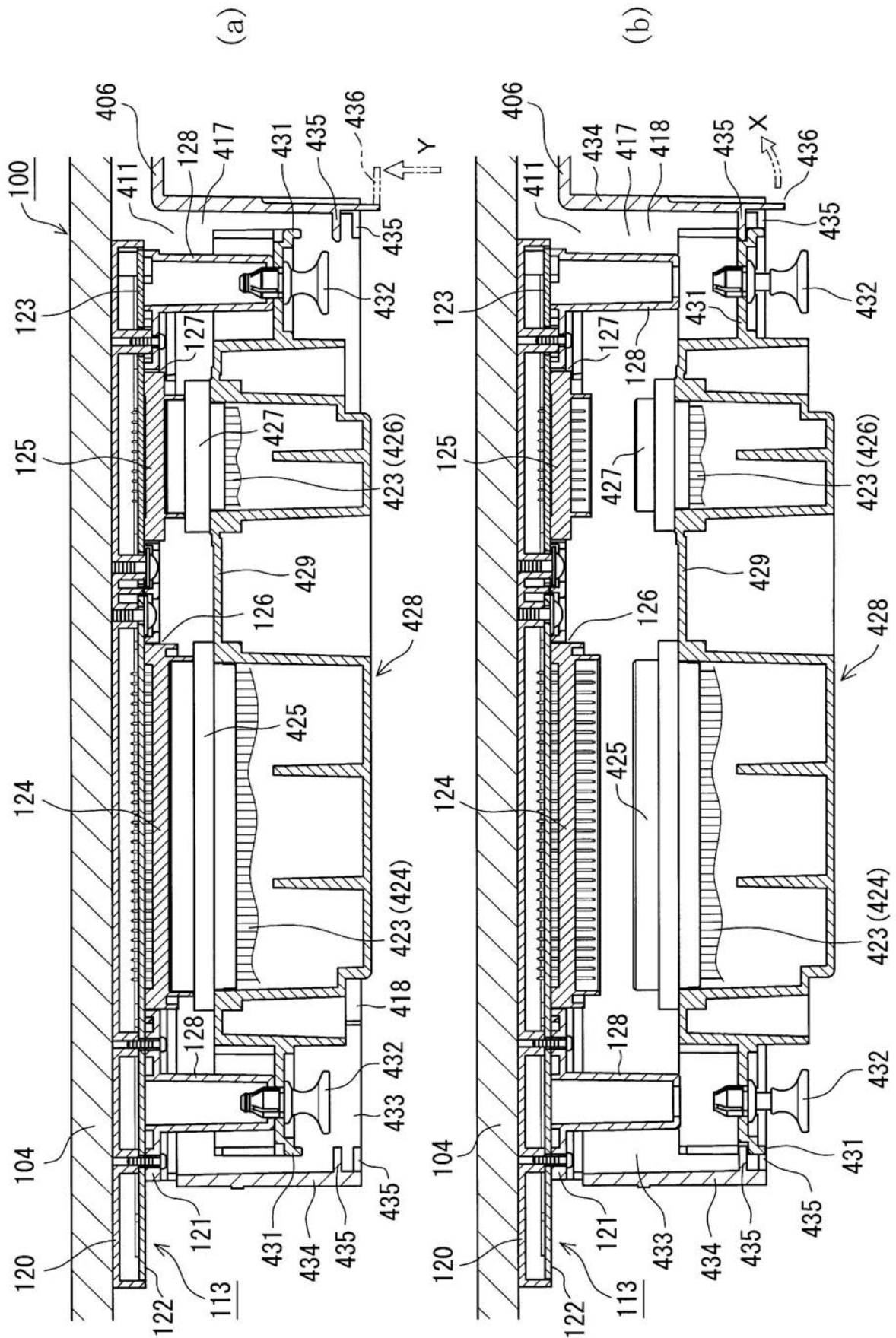
【図 6】



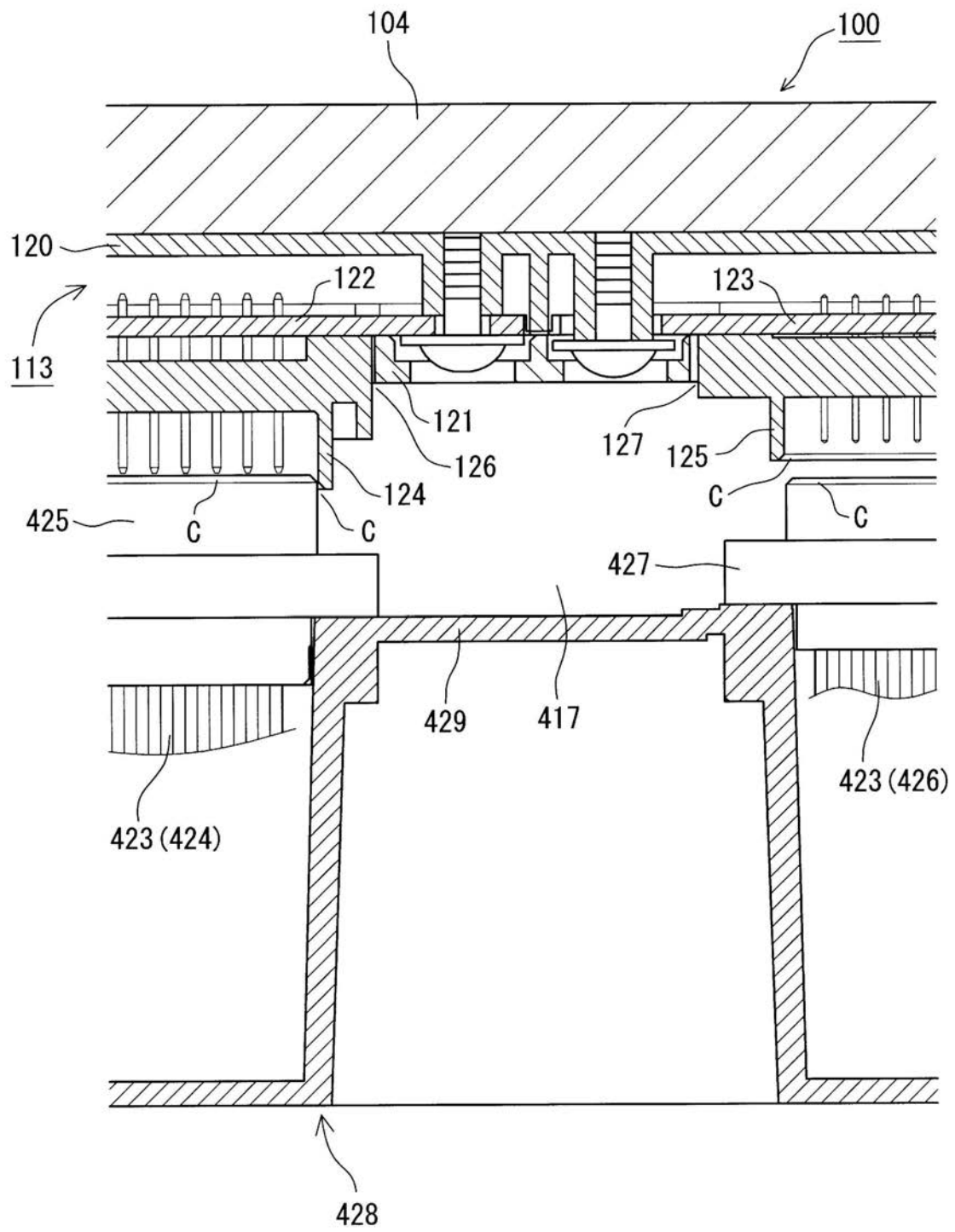
【圖 7】



【 図 8 】

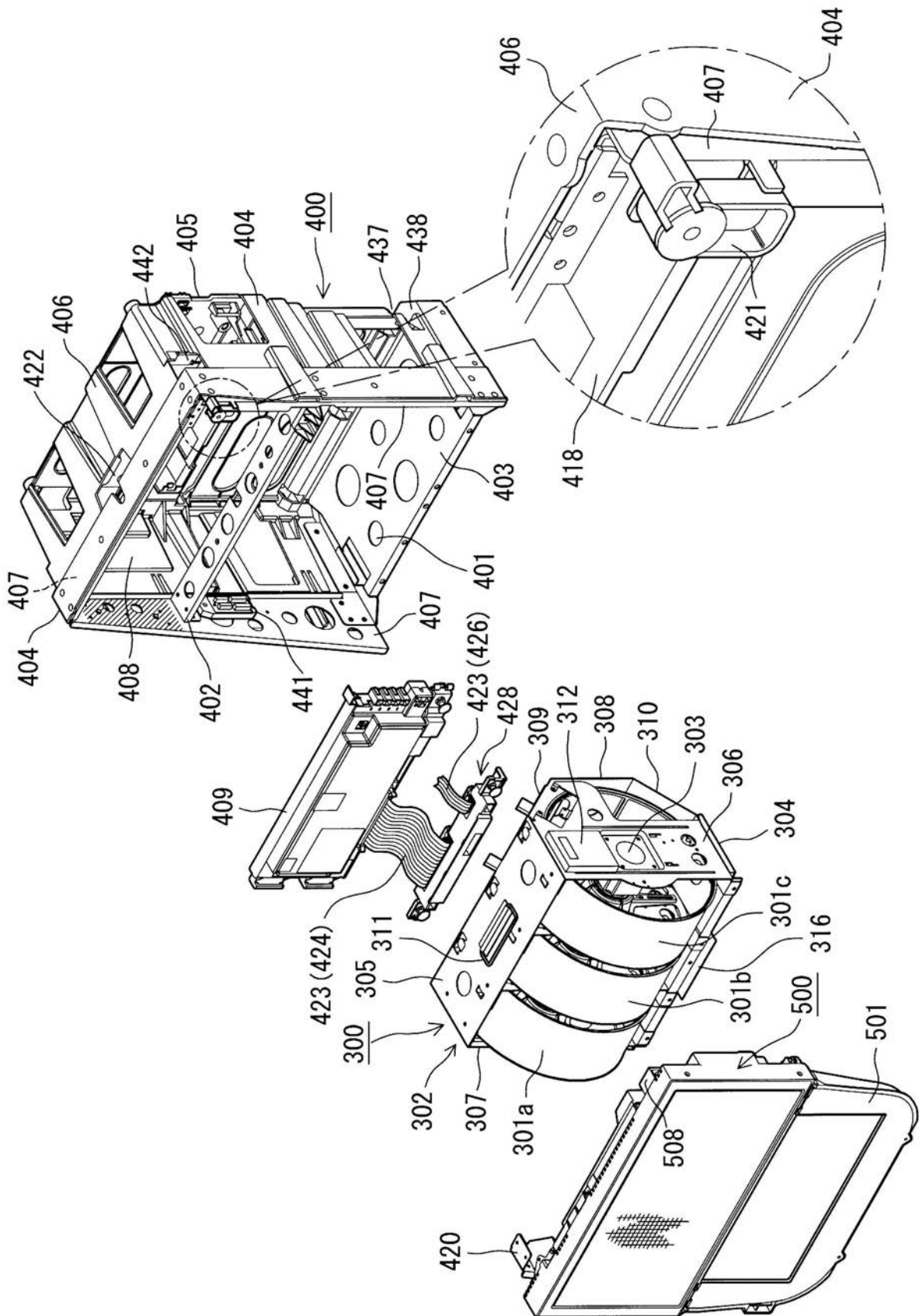


【図 9】

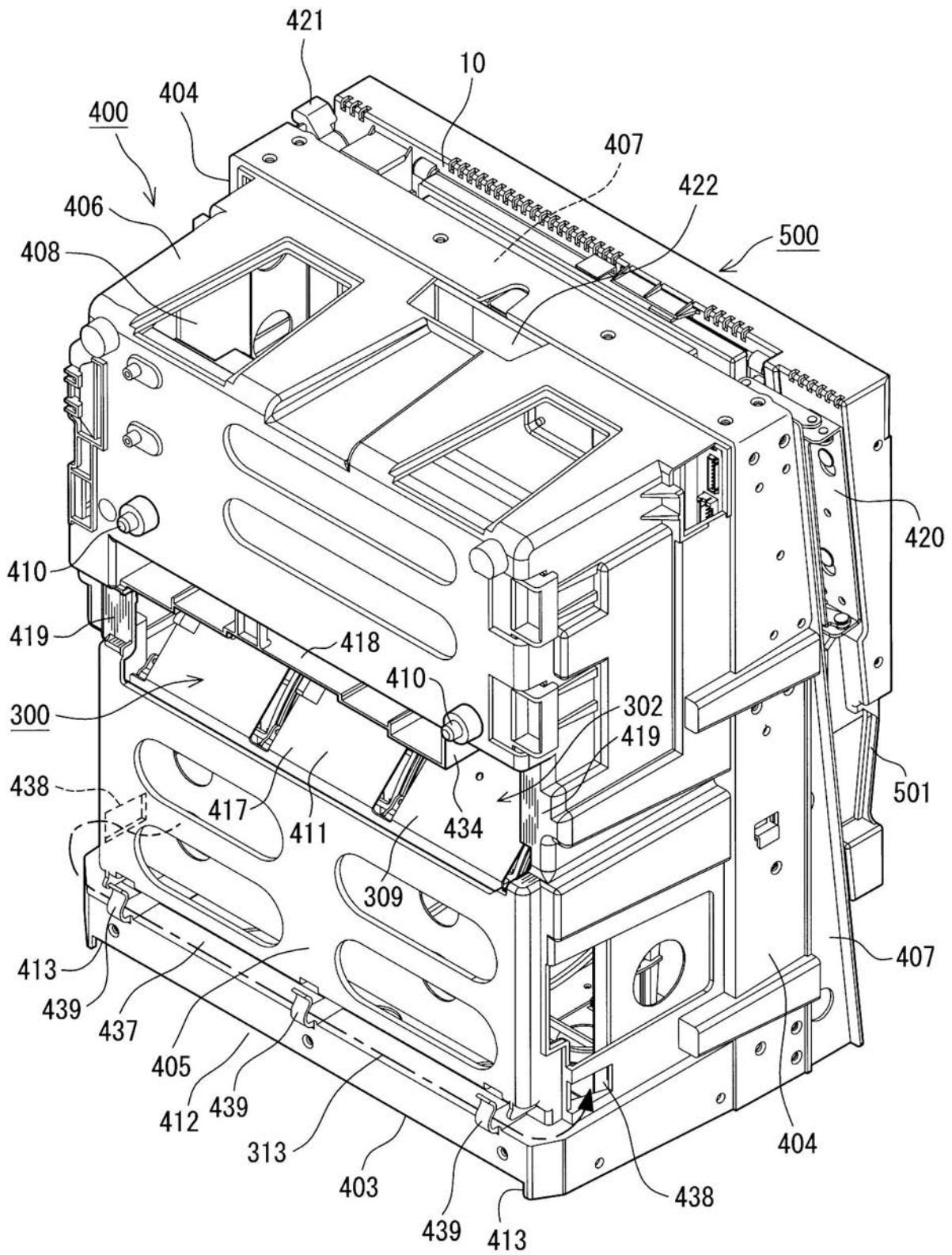


[illegible]

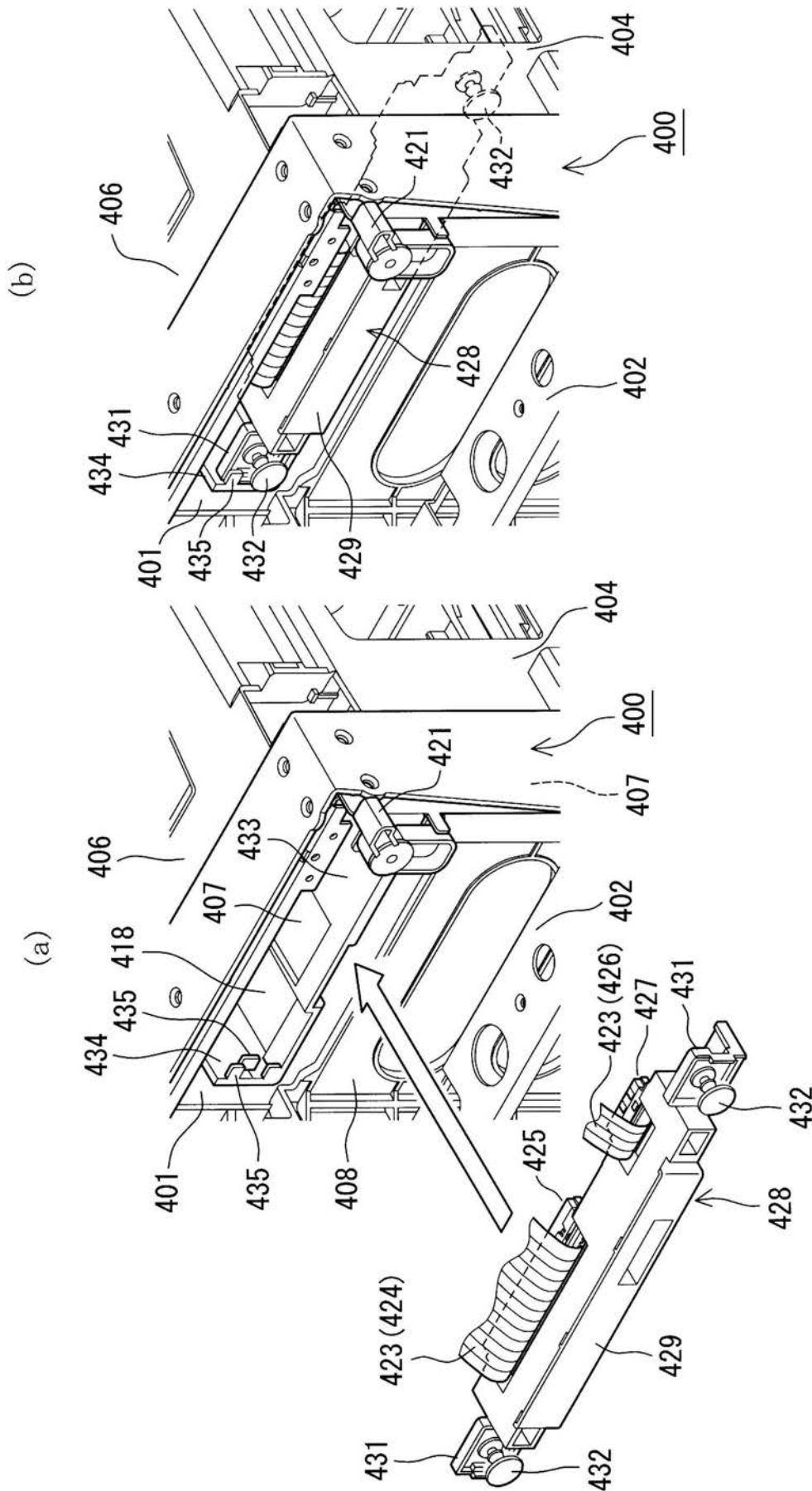
【図 11】



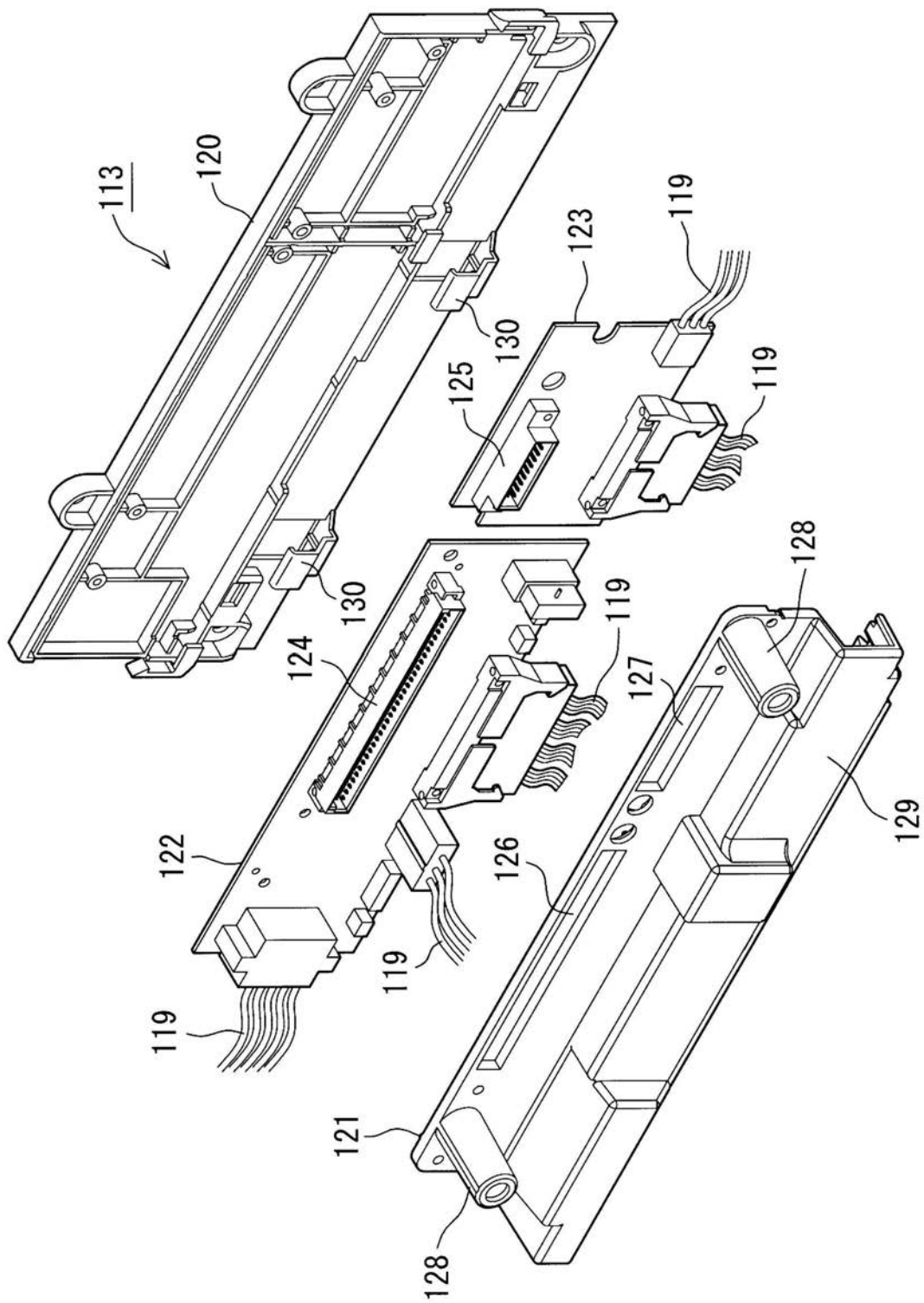
【図12】



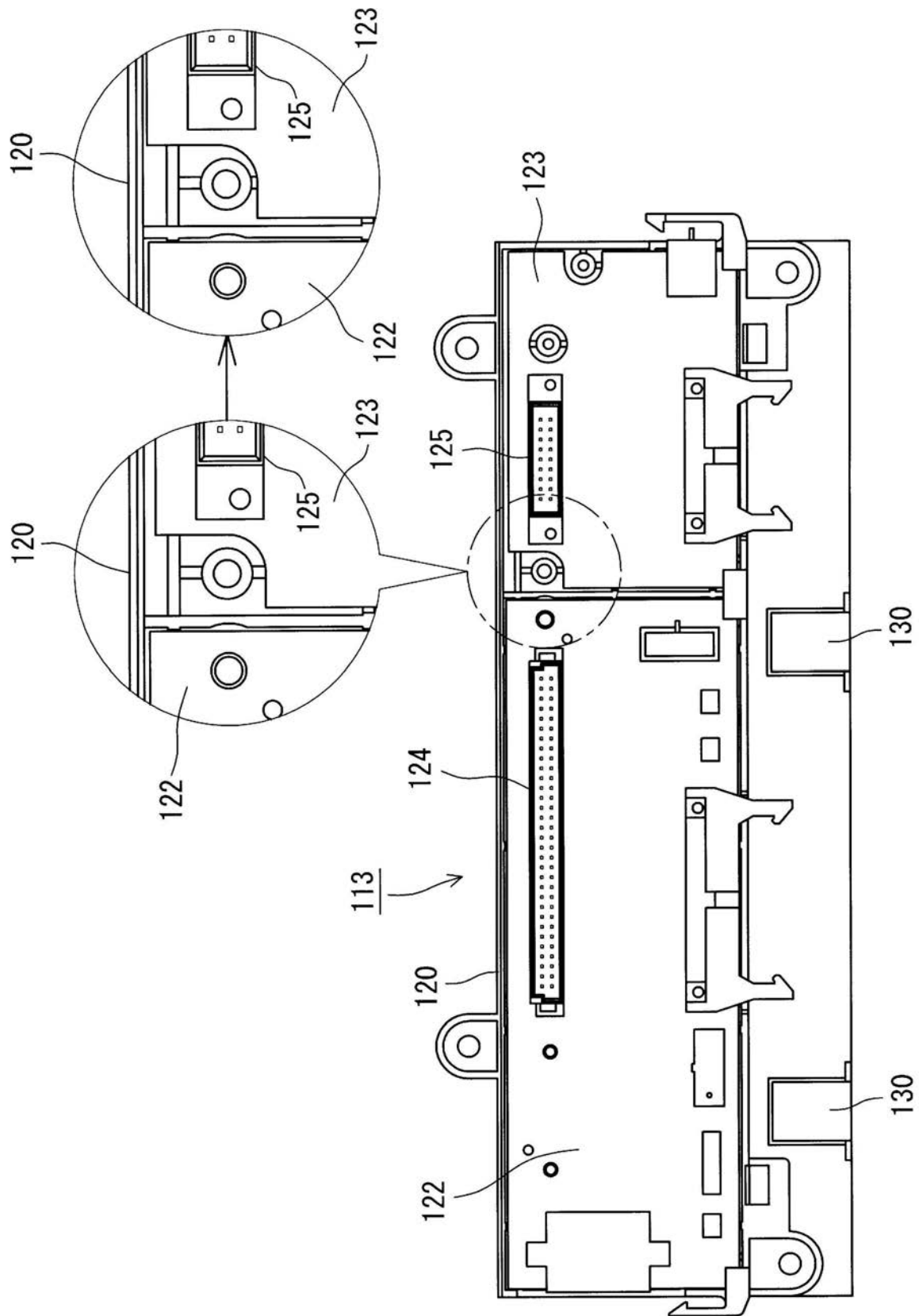
【図 13】



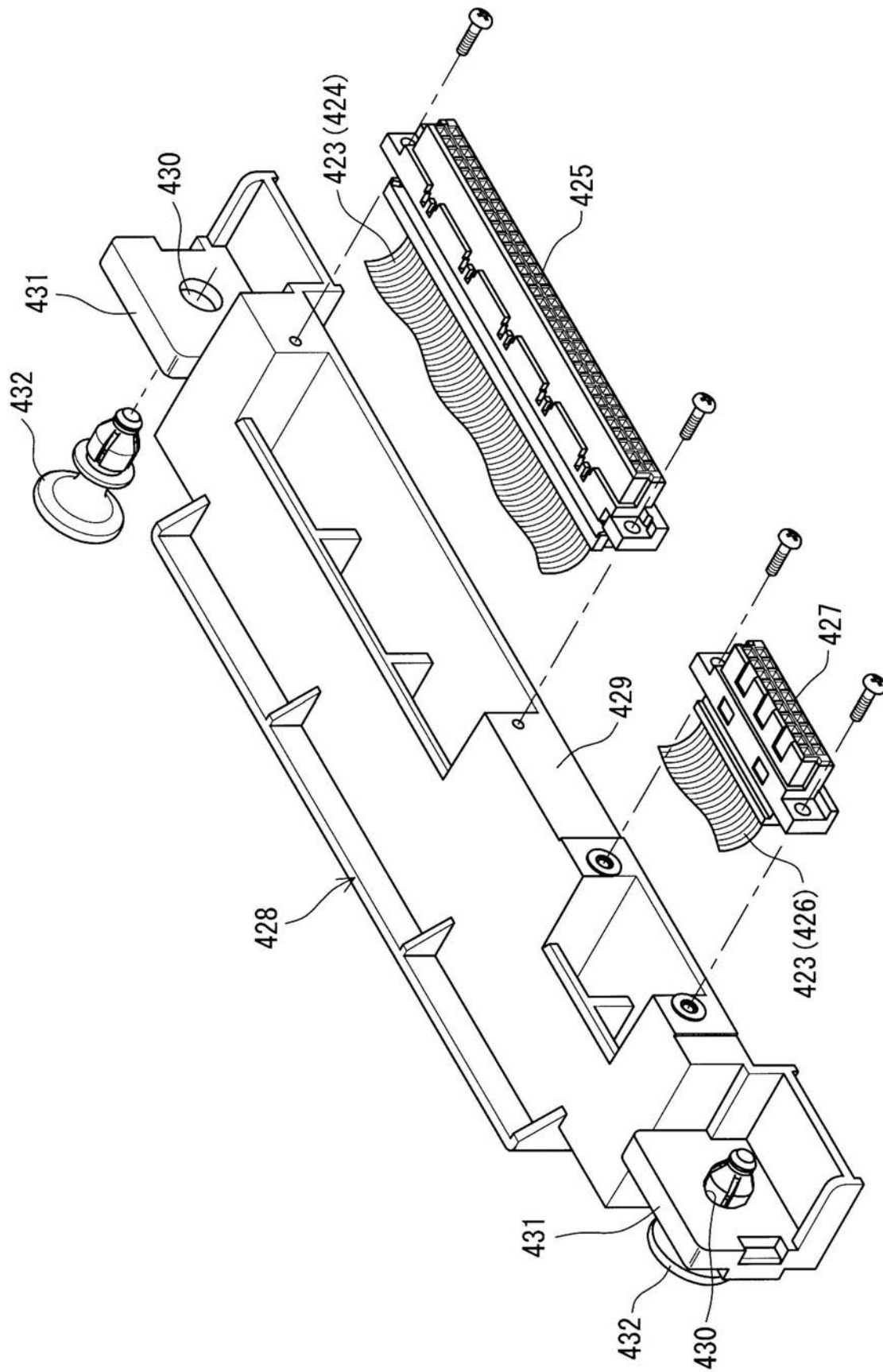
【図14】



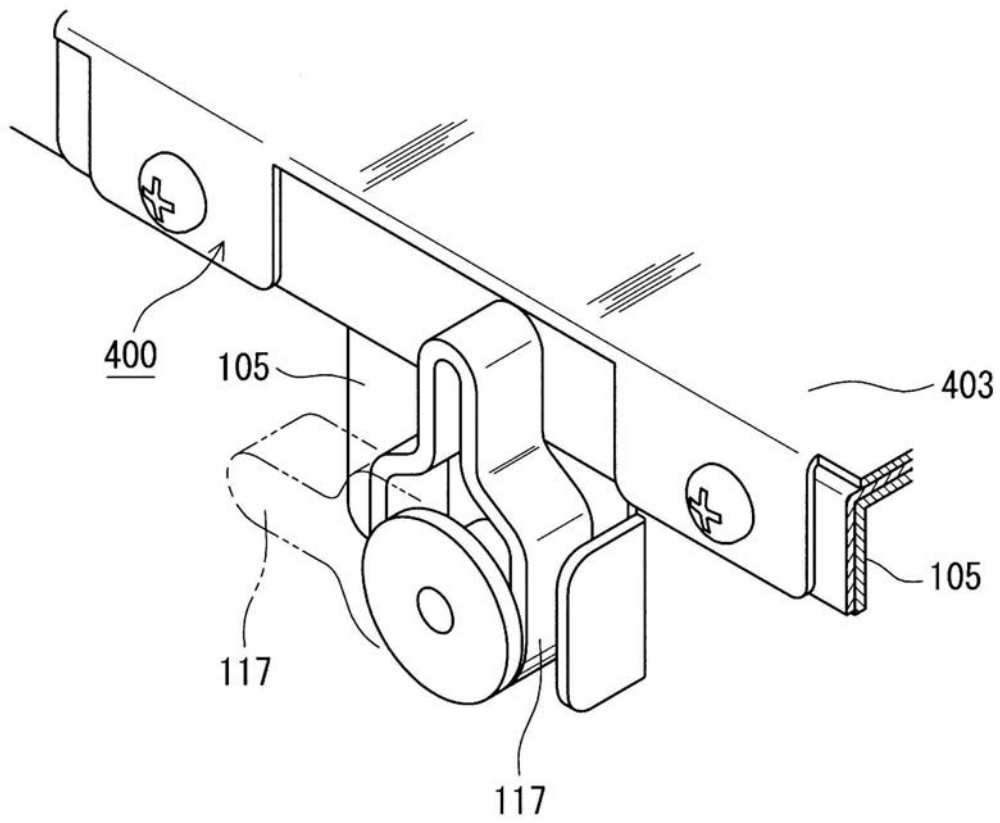
【図 15】



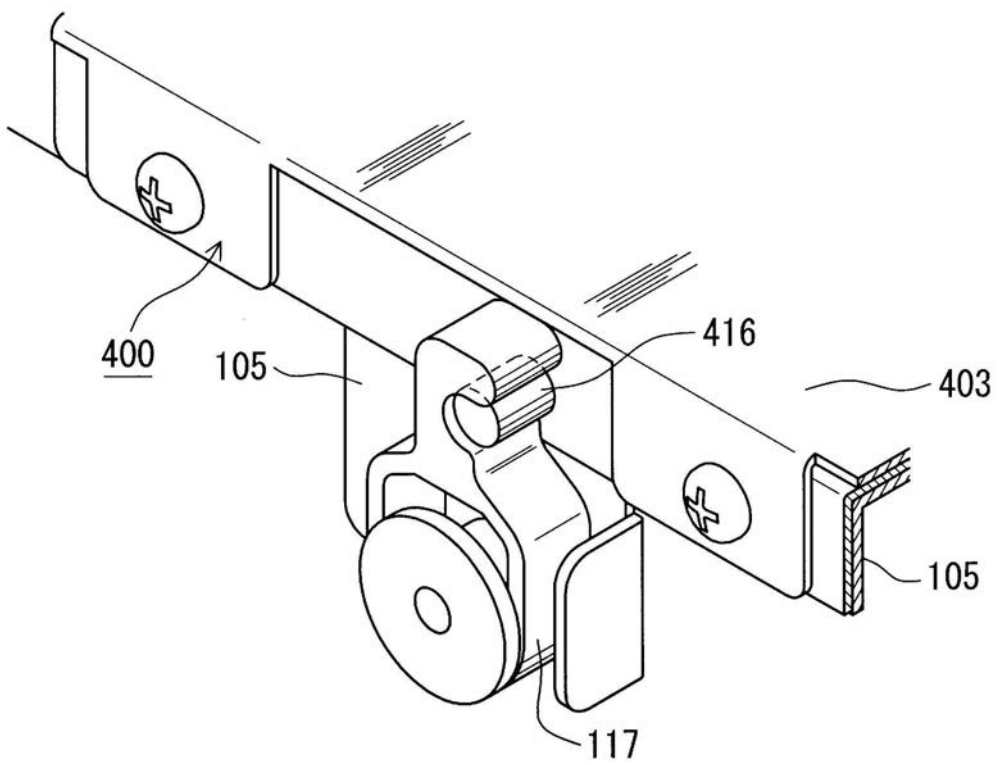
【図16】



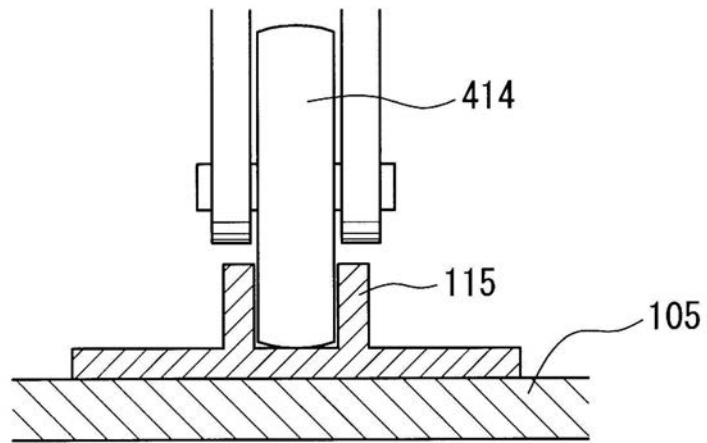
【図 17】



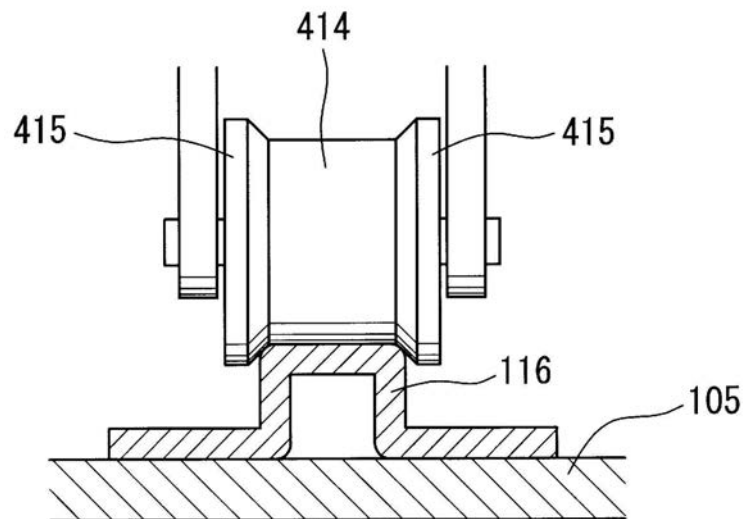
【図 18】



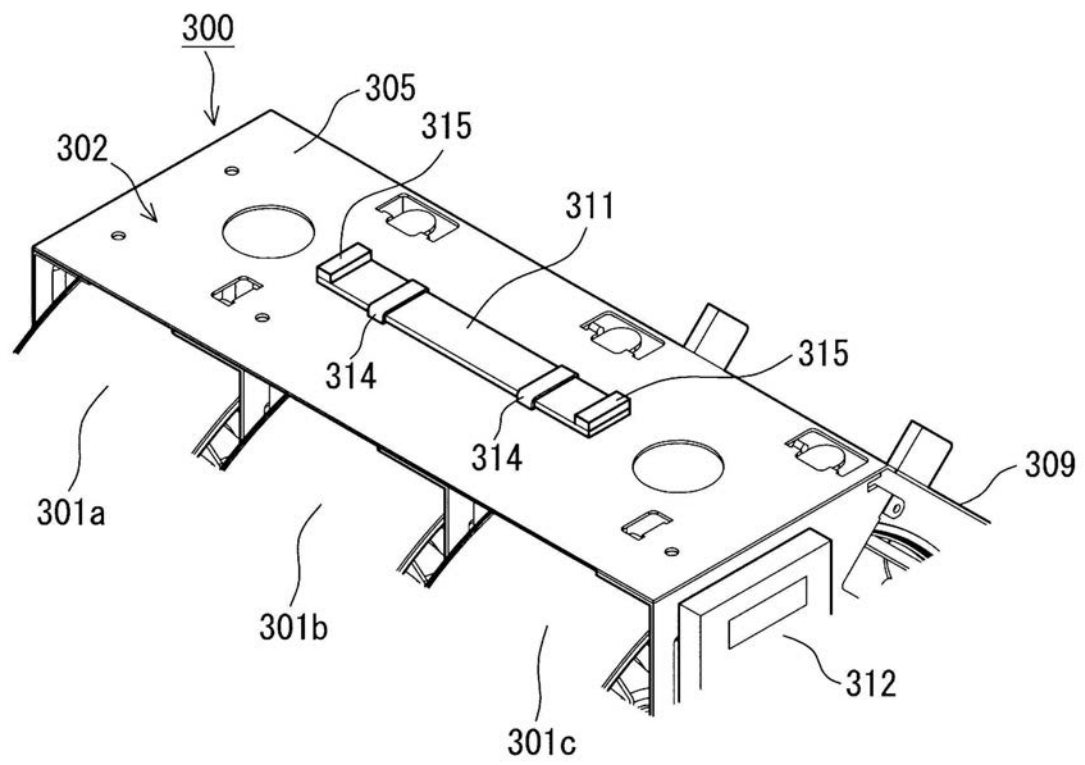
【図 19】



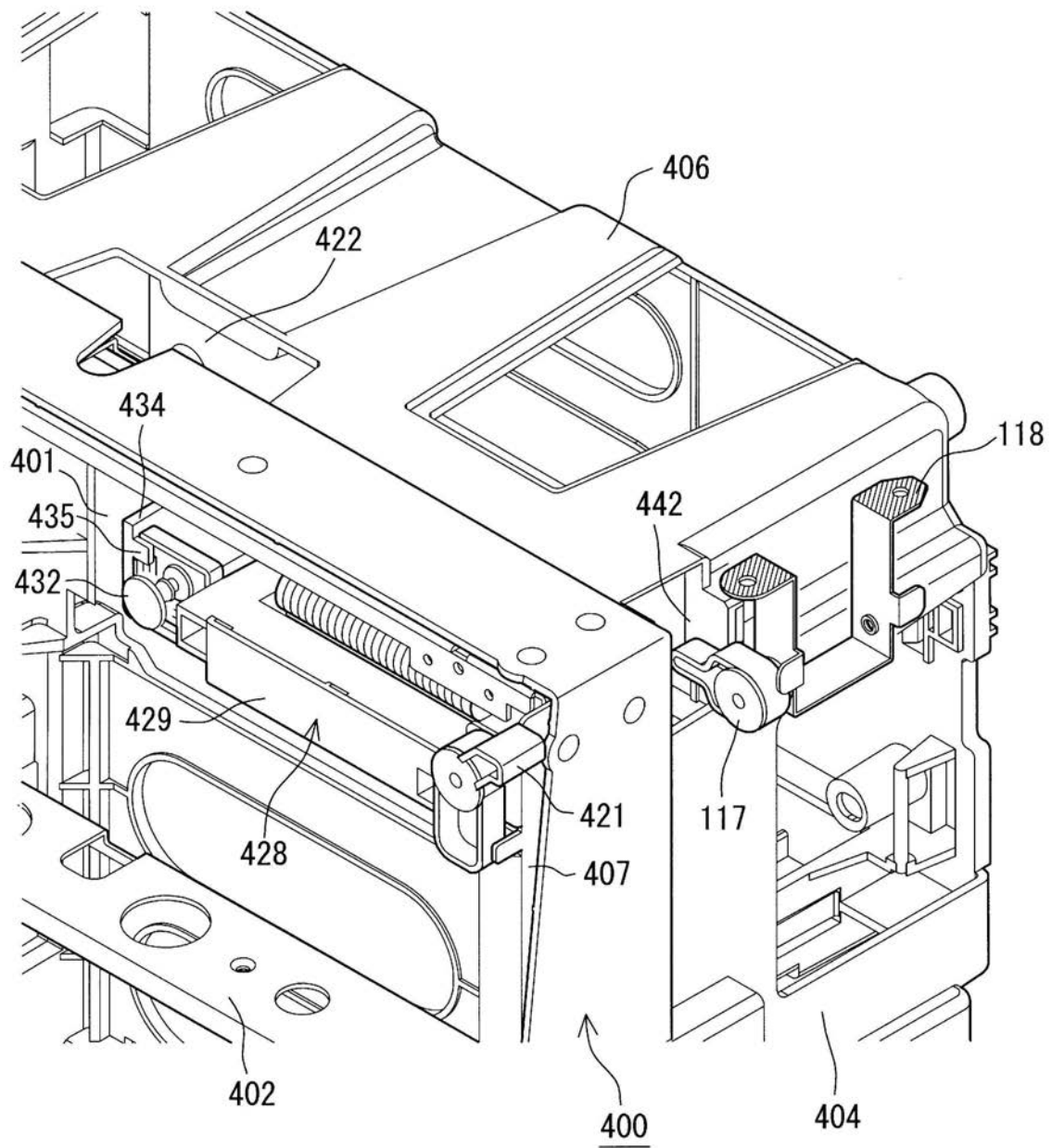
【図 20】



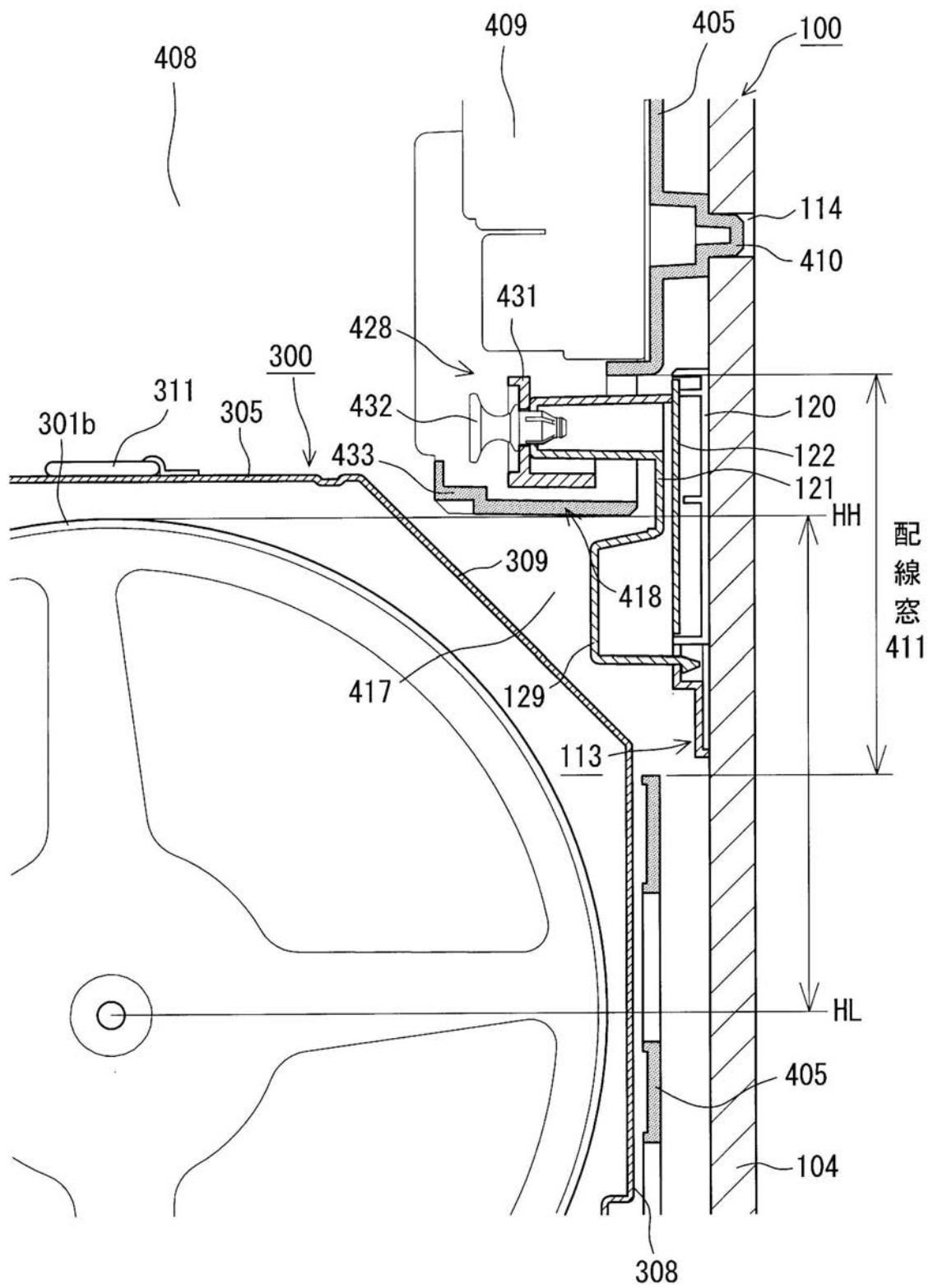
【図 21】



【図 22】



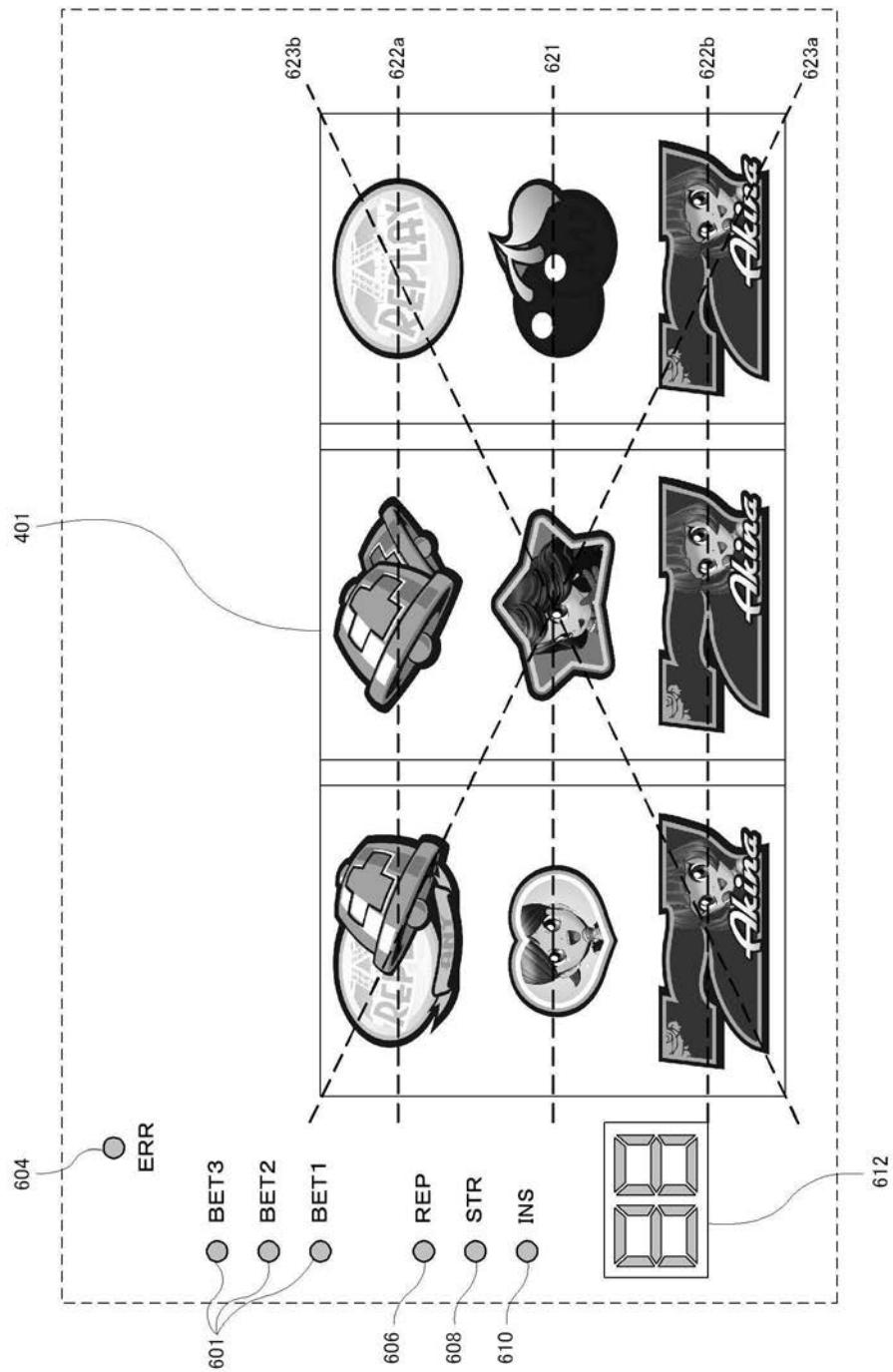
【図 23】



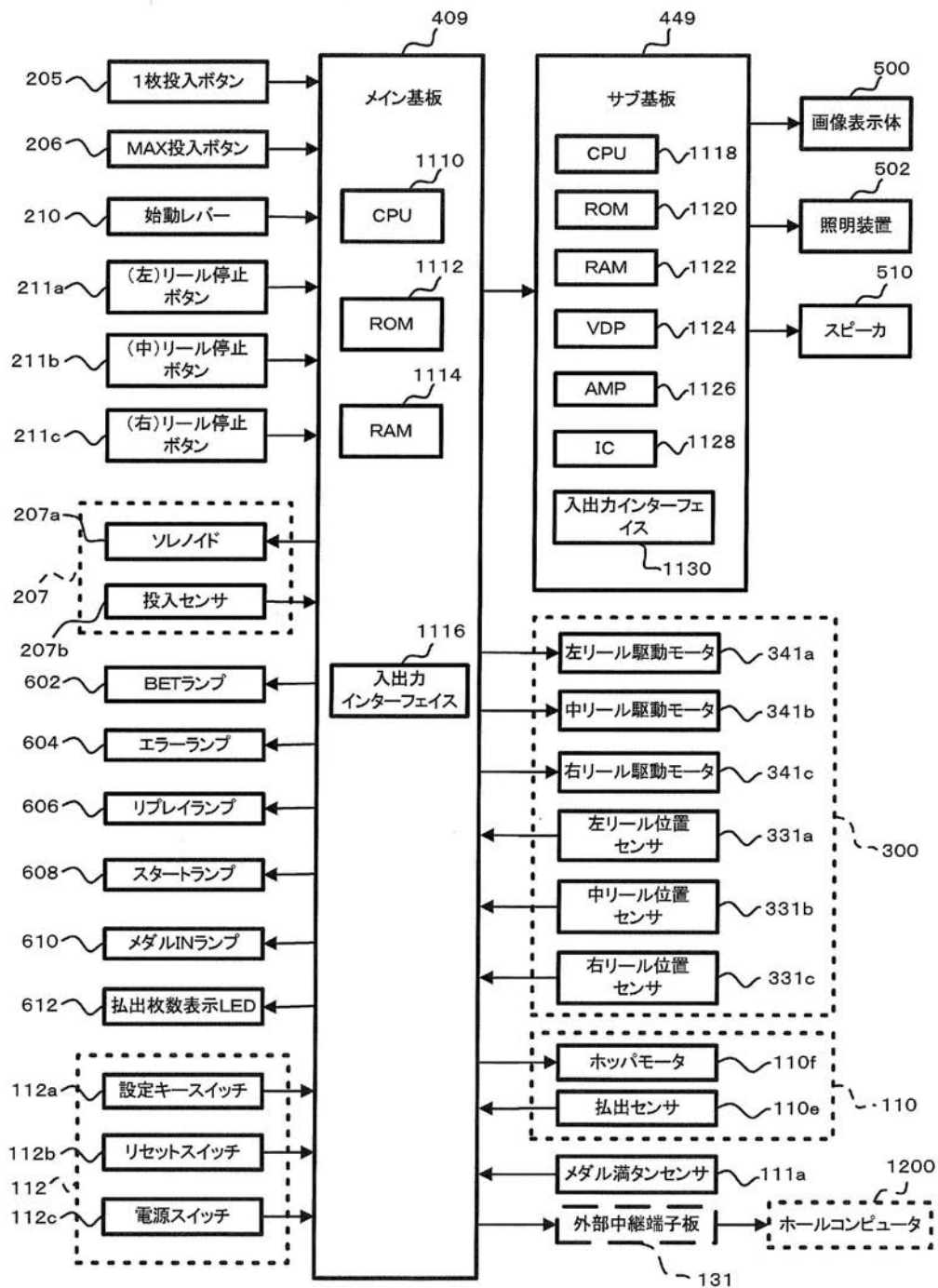
【図 24】

配列番号	321a	321b	321c
1-			
2-			
3-			
4-			
5-			
6-			
7-			
8-			
9-			
10-			
11-			
12-			
13-			
14-			
15-			
16-			
17-			
18-			
19-			
20-			
21-			

【 図 25 】



【図26】



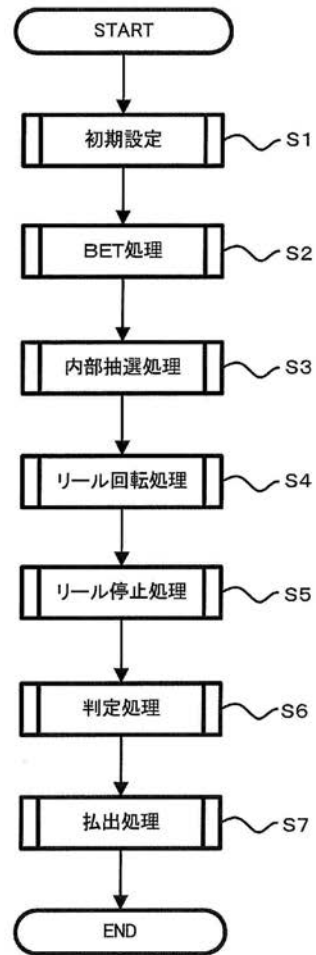
【図 27】

当選役	図柄の組み合わせ	特典
B B	  	BBゲーム +CRTゲーム
M B	  	MBゲーム
R B	  	RBゲーム
リプレイ	  	リプレイゲーム
ベル	  	3枚
チェリー	—  	2枚
BBゲーム専用役	  	15枚

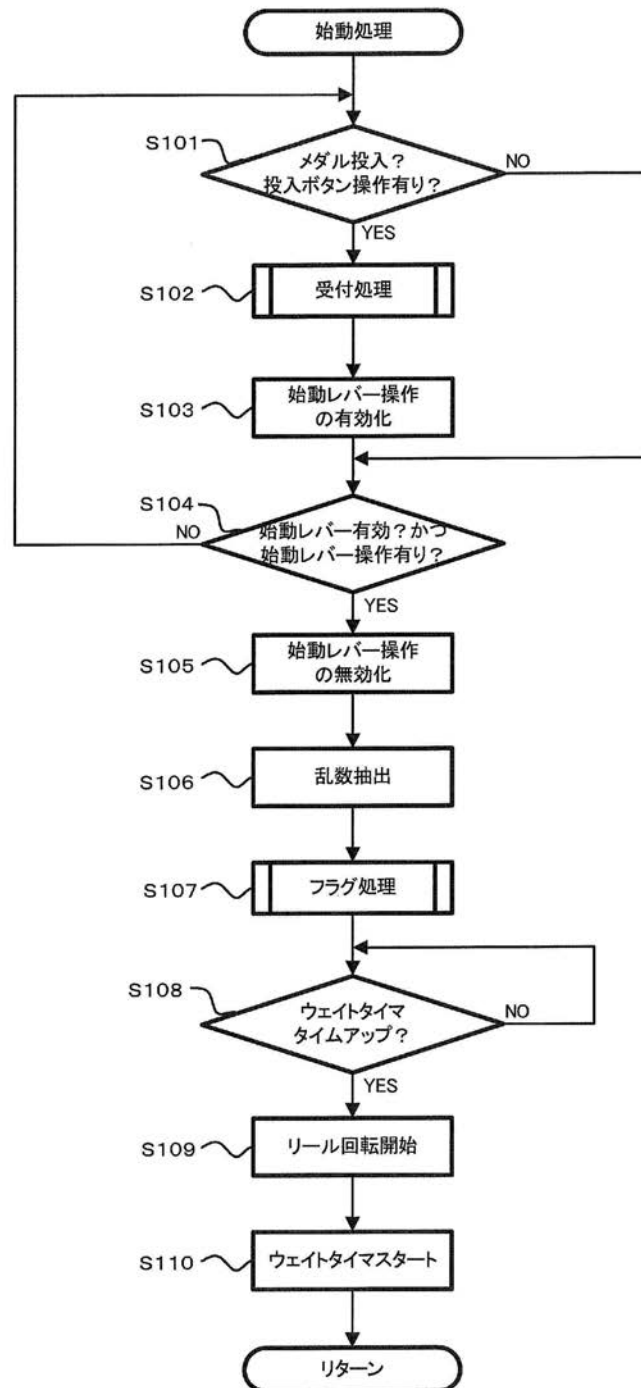
【図 28】

当選役	図柄の組み合わせ	特典
B B	  	BBゲーム
M B	  	MBゲーム
R B	  	RBゲーム
リプレイ	  	リプレイゲーム
ベル	  	3枚
チェリー	 — —	4枚
BBゲーム専用役	  	15枚

【図 29】



【図30】



内部抽選確率
(a)

乱数値0～16383

当選役	ハル	チェリー	リプレイ	BB				MB	RB		ハスレ	BBゲーム 専用役
				BB	BB+リプレイ	BB+ハル	BB+チェリー		RB+ハル	RB		
当たり値	0～	775～	6800～	9035～	9043～	9053～	9071～	9085～	9115～	9135～	9155～	—
	774	6799	9034	9042	9052	9070	9074	9114	9134	9154	16383	—
当選確率	1/21.14	1/2.72	1/7.33	1/2048	1/1638.4	1/910.2	1/4096	1/546.13	1/819.2	1/819.2	1/2.26	—

(b)

乱数値0～16383

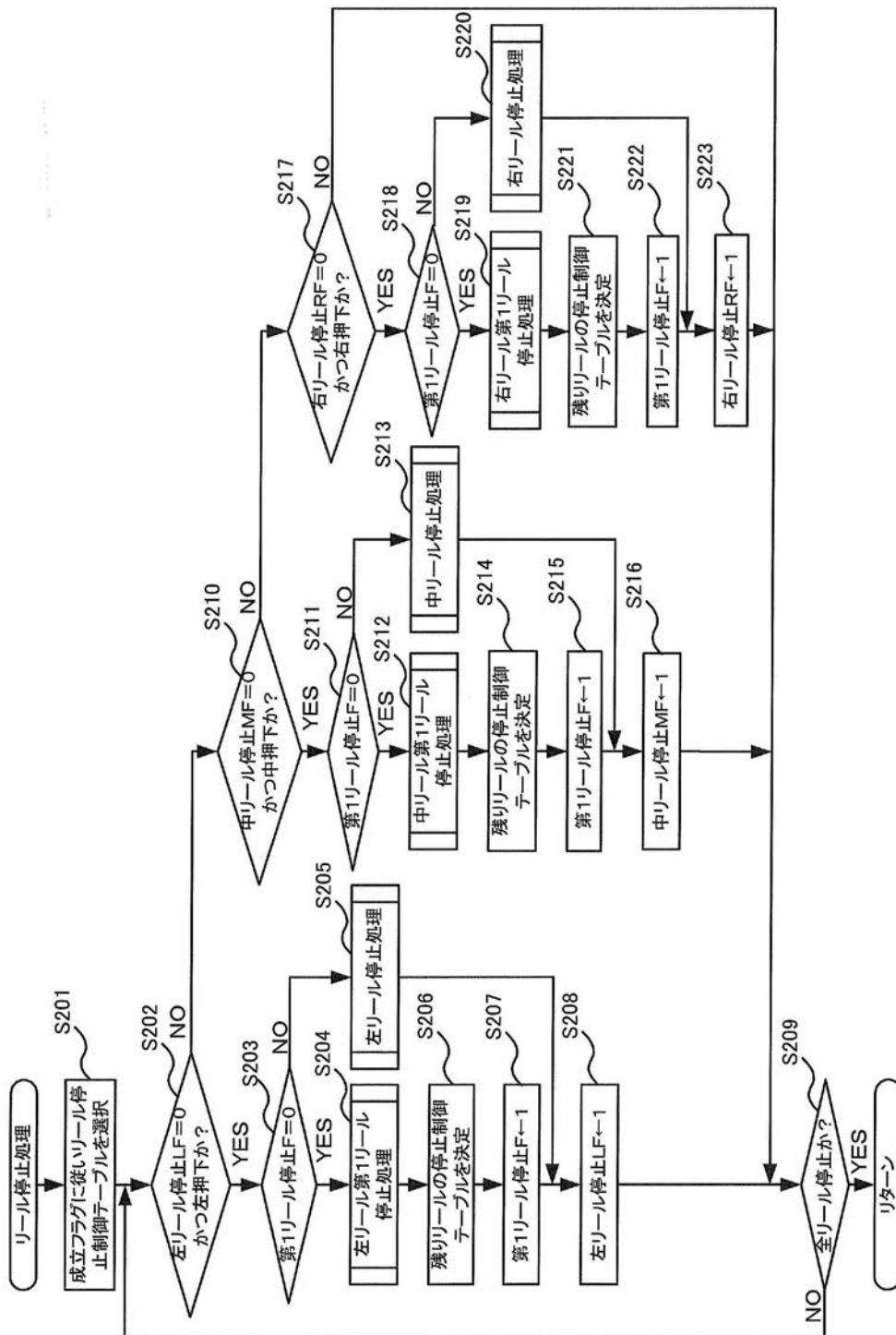
当選役	ハル	チェリー	リプレイ	BB				MB	RB		ハスレ	BBゲーム 専用役
				BB	BB+リプレイ	BB+ハル	BB+チェリー		RB+ハル	RB		
当たり値	0～	775～	—	—	—	6800～	6818～	—	6822～	—	6842～	6860～
	774	6799	—	—	—	6817	6821	—	6841	—	6859	16383
当選確率	1/21.14	1/2.72	—	—	—	1/910.2	1/4096	—	1/819.2	—	1/910.2	1/1.72

(c)

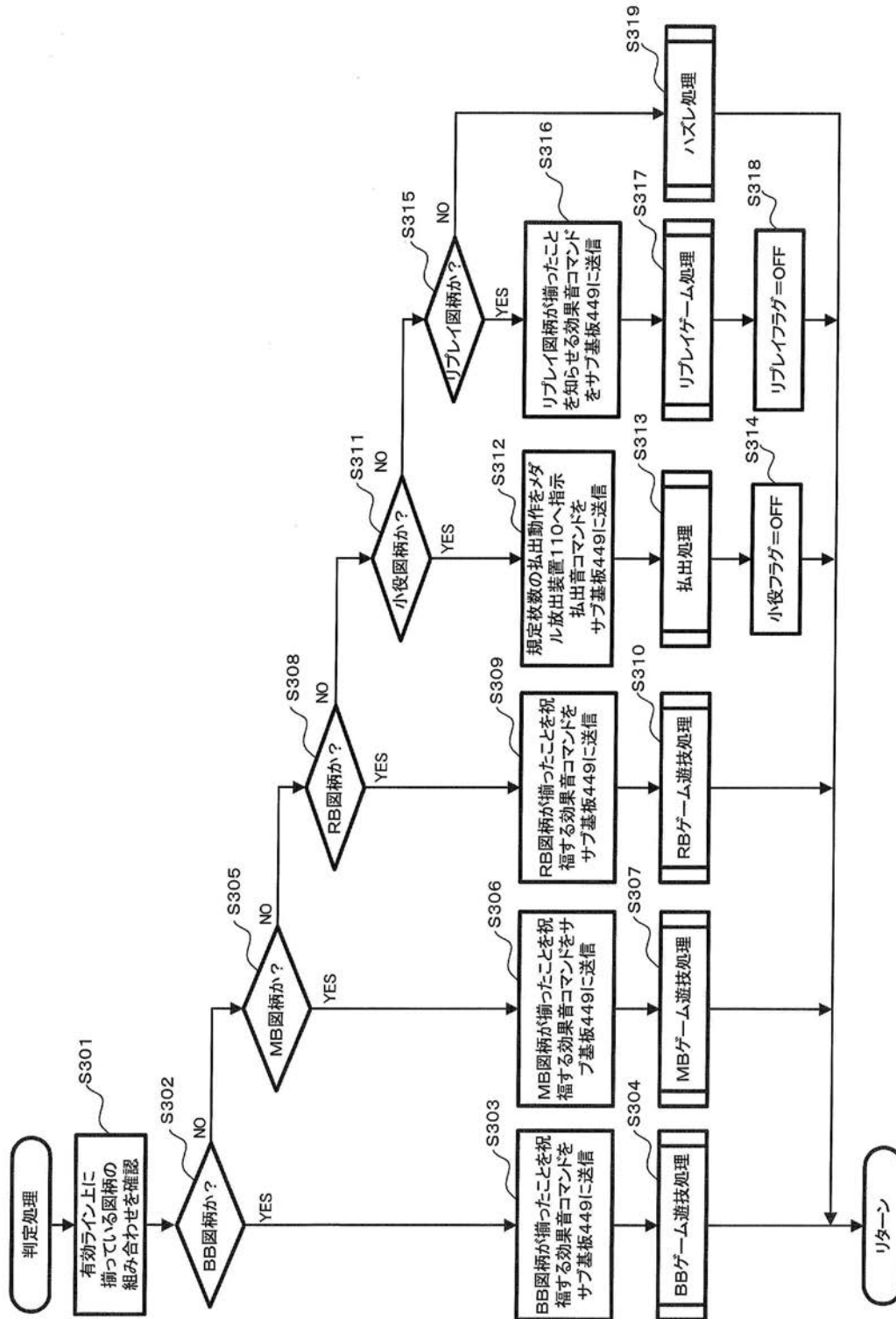
乱数値0～16383

当選役	ハル	チェリー	リプレイ	BB				MB	RB		(※)		BBゲーム 専用役
				BB	BB+リプレイ	BB+ハル	BB+チェリー		RB+ハル	RB	リプレイ(CRT時)	ハスレ	
当たり値	0～	775～	6800～	9035～	9043～	9053～	9071～	9085～	9115～	9135～	9155～	15533～	—
	774	6799	9034	9042	9052	9070	9074	9114	9134	9154	15532	16383	—
当選確率	1/21.14	1/2.72	1/7.33	1/2048	1/1638.4	1/910.2	1/4096	1/546.13	1/819.2	1/819.2	1/2.57	1/19.25	—

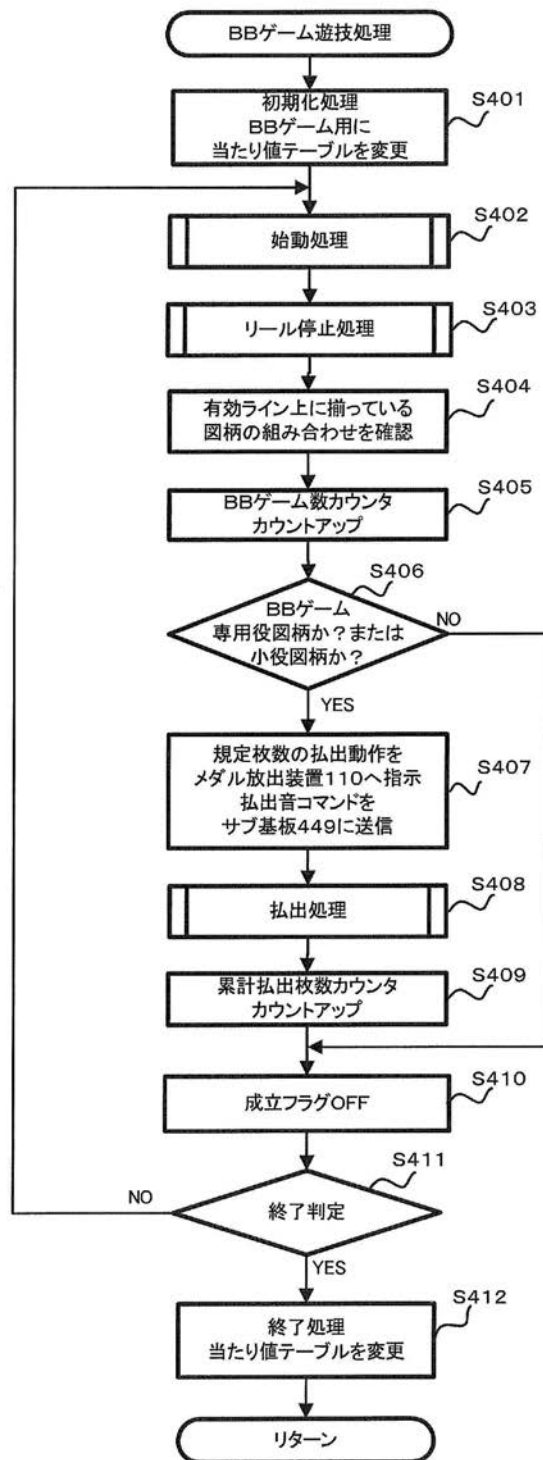
【図 32】



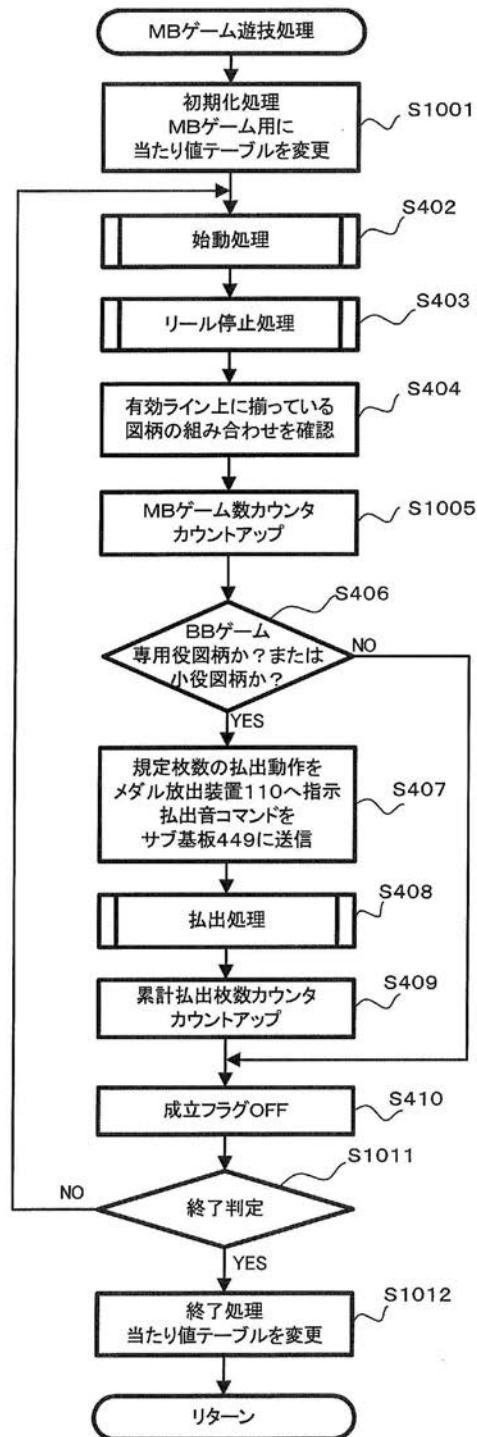
【図 33】



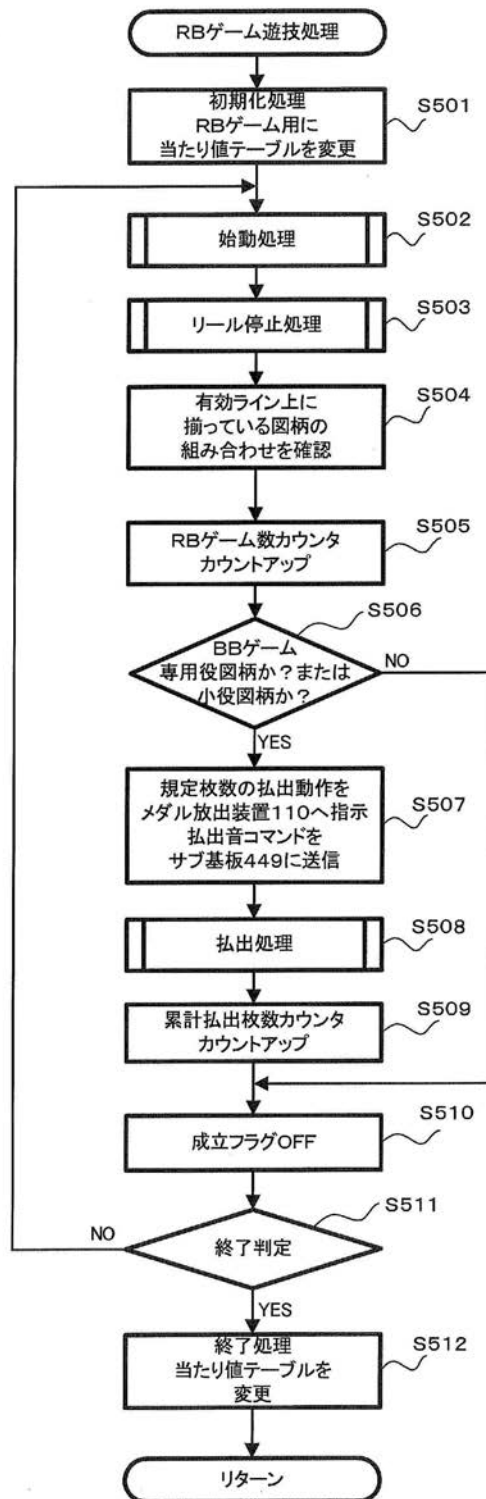
【図 34】



【図 35】



【図 36】



【図 37】

内部抽選確率

(a)

乱数値0～16383

当選役	ハル	チェリー	リプレイ	ハズレ-BB				ハズレ-MB	ハズレ-RB		(※)		BBゲーム 専用役
				ハズレ-BB	BB+リプレイ	BB+ハル	BB+チェリー		RB+ハル	ハズレ-RB	リプレイ(CRT時)	ハズレ	
当たり値	0～ 774	775～ 6799	6800～ 9034	9035～ 9042	9043～ 9052	9053～ 9070	9071～ 9074	9085～ 9114	9115～ 9134	9135～ 9154	9155～ 15532	15533～ 16383	—
当選確率	1/21.14	1/2.72	1/7.33	1/2048	1/1638.4	1/910.2	1/4096	1/546.13	1/819.2	1/819.2	1/2.57	1/19.25	—

(b)

乱数値0～16383

当選役	ハル	チェリー	リプレイ	BB				ハズレ-MB	ハズレ-RB		(※)		BBゲーム 専用役
				BB	BB+リプレイ	BB+ハル	BB+チェリー		RB+ハル	ハズレ-RB	リプレイ(CRT時)	ハズレ	
当たり値	0～ 774	775～ 6799	6800～ 9034	9035～ 9042	9043～ 9052	9053～ 9070	9071～ 9074	9085～ 9114	9115～ 9134	9135～ 9154	9155～ 15532	15533～ 16383	—
当選確率	1/21.14	1/2.72	1/7.33	1/2048	1/1638.4	1/910.2	1/4096	1/546.13	1/819.2	1/819.2	1/2.57	1/19.25	—

(c)

乱数値0～16383

当選役	ハル	チェリー	リプレイ	BB				MB	ハズレ-RB		(※)		BBゲーム 専用役
				BB	BB+リプレイ	BB+ハル	BB+チェリー		RB+ハル	ハズレ-RB	リプレイ(CRT時)	ハズレ	
当たり値	0～ 774	775～ 6799	6800～ 9034	9035～ 9042	9043～ 9052	9053～ 9070	9071～ 9074	9085～ 9114	9115～ 9134	9135～ 9154	9155～ 15532	15533～ 16383	—
当選確率	1/21.14	1/2.72	1/7.33	1/2048	1/1638.4	1/910.2	1/4096	1/546.13	1/819.2	1/819.2	1/2.57	1/19.25	—

フロントページの続き

(56)参考文献 特開 2 0 0 6 - 0 9 4 8 9 1 (J P , A)
特開 2 0 0 6 - 1 9 1 9 7 4 (J P , A)
特開 2 0 0 4 - 3 5 0 8 3 5 (J P , A)

(58)調査した分野(Int.Cl. , D B 名)
A 6 3 F 5 / 0 4