

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2004-65406
(P2004-65406A)

(43) 公開日 平成16年3月4日(2004.3.4)

(51) Int.CI.⁷**A63F 5/04**

F 1

A 63 F 5/04

テーマコード(参考)

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 25 頁)

(21) 出願番号

特願2002-226760 (P2002-226760)

(22) 出願日

平成14年8月2日 (2002.8.2)

(71) 出願人 000144522

株式会社三洋物産
愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番21号

(74) 代理人 100121821

弁理士 山田 強

(72) 発明者 渡辺 浩朗
愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番21号 株式会社三洋物産内(72) 発明者 平出 真理
愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番21号 株式会社三洋物産内

(54) 【発明の名称】遊技機

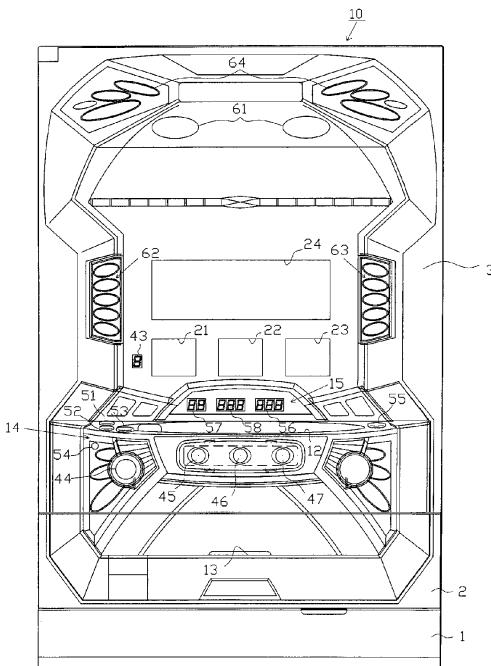
(57) 【要約】

【課題】熟練した遊技者でなくても図柄の識別及び遊技状況の理解を容易なものとすることができる遊技機を提供する。

【解決手段】遊技機10の前面側に開閉可能に設けられた前面扉3には、3つの表示窓21, 22, 23が横並びとなるように設けられ、これら表示窓21, 22, 23からベルトに付された図柄を視認できるようになっている。それら各表示窓21, 22, 23は、それぞれ大きな図柄が1つだけ見えるように、上下方向の高さが低く設定されている。これにより、表示窓21, 22, 23から多数の図柄が見えることによる遊技者の混乱や各図柄が小さいことによる視認性の低下を防止することができる。

【選択図】

図1



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

表面に図柄が付された無端状ベルトを周回させるように構成するとともに、無端状ベルトの一部を視認できるように表示窓が設けられ、当該表示窓から前記図柄を視認できるようにした遊技機において、

前記各図柄を、ベルト周回方向にみて隣接する図柄同士で一つの完成図柄が構成されるように、部分図柄として表示したことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】**【0001】****【発明の属する技術分野】**

本発明は、遊技機に関するものである。

10

【0002】**【従来の技術】**

遊技機の一種として、複数の図柄がリールと称される円環状のベルト表面に付されて構成された図柄列を可変表示した後に停止図柄を表示する可変表示手段を備えたスロットマシンが知られている。この種の遊技機としては、可変表示手段の所定領域である有効ラインに表示される停止図柄が特定図柄である場合に、例えばビッグボーナスゲームのような遊技者に有利な所定のゲーム（特別遊技状態）が発生するものが提供されている。

【0003】

また、近年、メダルの代わりにパチンコ機で使用される遊技球を用いて上記スロットマシンのような遊技を行うことのできる遊技機が考えられている。かかる遊技機においては、所定数の遊技球が取り込まれた上でレバー操作が行われることで可変表示手段の可変表示が開始される。また、特別遊技状態の発生に際しては多くの遊技球が払い出される。かかる遊技機をスロットマシンに代えて使用すれば、パチンコホール等の遊技ホールでは遊技球を共通の遊技媒体として取り扱うことができるとともにスロットマシンの遊技性を維持することができる。そのため、パチンコ機とスロットマシンとが混在している現在の遊技ホールにおいて多く見られる、メダルと遊技球との別個の取扱による設備上の負担や遊技機設置箇所の制約といった問題を解消し得るし、パチンコ機の島に当該遊技機を設置したり、その逆を行う等の柔軟性が生じる利点がある。

20

【0004】**【発明が解決しようとする課題】**

ここで、上記各種遊技機においては、通常、ベルトが3列存在するとともに各列毎に連続した3つの図柄が表示されており、 3×3 の9個の各種図柄が遊技者に同時に視認されるようになっている。そして、その表示される図柄において、上中下の水平ラインと右上がり及び右下がりの斜めラインの計5ラインからなる有効ラインのいずれかに所定図柄の組合せが成立するか否かの遊技を楽しませるように構成されている。

30

【0005】

そのため、設置領域が限られていてその大きさにも限界がある遊技機においては、各ベルトの図柄は自ずと小さくなってしまい、熟練していない遊技者にとっては図柄が見難いと考えられる場合があり、図柄の識別及び遊技状況の理解が困難となる可能性がある。

40

【0006】

本発明は、上記事情に鑑みてなされたものであり、複数のベルトを周回させて有効ライン上に所定図柄が停止するか否かを楽しむタイプの遊技機において、熟練した遊技者でなくとも、図柄の識別及び遊技状況の理解を容易なものとすることができるようにすることを主たる目的の一つとするものである。

【0007】**【課題を解決するための手段及びその効果】**

上記の課題を解決するために有効な手段等を以下に示す。なお、必要に応じて各手段の直後に作用、効果等をそれぞれ記載する。

【0008】

50

手段1. 表面上に図柄が付された無端状ベルトを周回させるように構成するとともに、無端状ベルトの一部を視認できるように表示窓が設けられ、当該表示窓から前記図柄を視認できるようにした遊技機において、

前記各図柄を、ベルト周回方向にみて隣接する図柄同士で一つの完成図柄が構成されるように、部分図柄として表示したことを特徴とする遊技機。

【0009】

手段1によれば、ベルト周回方向に隣接する部分図柄同士で一つの完成図柄が構成されることから、個々の図柄の大きさに制約があつても、完成図柄としては大きく表示することができ、図柄の識別が容易なものとなる利点がある。

【0010】

手段2. 表面上に図柄が付された無端状ベルトを周回させるように構成するとともに、無端状ベルトの一部を視認できるように表示窓が設けられ、当該表示窓から前記図柄を視認できるようにした遊技機において、

前記表示窓からはベルト周回方向にみて隣接する2つの図柄が表示されるように前記表示窓の大きさを設定するとともに、

前記各図柄を、ベルト周回方向にみて隣接する図柄同士で一つの完成図柄が構成されるように、部分図柄として表示したことを特徴とする遊技機。

【0011】

手段2によれば、ベルト周回方向に隣接する部分図柄同士で一つの完成図柄が構成されることから、個々の図柄の大きさに制約があつても、完成図柄としては大きく表示することができ、図柄の識別が容易なものとなる利点がある。また、ベルトに付された図柄は表示窓から遊技者に視認されるが、当該表示窓は2つの図柄が表示される程度の大きさに形成されているため、完成図柄が表示窓から1つずつ視認される程度となり、多数の図柄が一挙に表示されることによる遊技上の混乱を避けることができる。

【0012】

手段3. 手段1または2の遊技機において、前記ベルトには偶数個の図柄が付されており、当該図柄は全て完成図柄を構成するための部分図柄であることを特徴とする遊技機。

【0013】

手段3によれば、ベルトには完成図柄を構成する部分図柄のみが付されることになるから、常に遊技者に見易い状況をつくりだすことができる。

【0014】

手段4. 手段1ないし手段3のいずれかにおいて、ベルト停止時において表示窓に完成図柄が常に表示されるようにベルト制御を行うベルト制御手段を備えたことを特徴とする遊技機。

【0015】

手段4によれば、ベルト制御手段によって常に表示窓からは完成図柄が表示されるため、部分図柄が完成図柄を構成することなく視認されることがなくなり、遊技上の混乱を避けることができるとともに図柄の識別が容易になる。特に、手段2との組合せにおいては、表示窓からは常に1の完成図柄だけが視認されるだけであるから、非常にわかりやすい表示となる。

【0016】

手段5. 手段1ないし手段4のいずれかにおいて、完成図柄を構成する部分図柄のうち一方が所定の当り図柄であり、他方が外れ図柄であることを特徴とする遊技機。

【0017】

手段5によれば、完成図柄において、当り図柄が混在することがなくなり、遊技上の混乱を回避しつつ図柄の識別性を向上させることができる。なお、ここでいう当り図柄とは、外れ以外の図柄を意味するものであり、ビッグボーナスゲーム等の特別な遊技状況を発生させるものに限定されない。

【0018】

手段6. 手段1ないし手段5のいずれかにおいて、前記完成図柄は、同一内容を示す第1

10

20

30

40

50

完成図柄と、第1完成図柄とは異なる内容であって同一内容を示す第2完成図柄とからなり、第1完成図柄と第2完成図柄とがベルト周回方向に交互に配列されていることを特徴とする遊技機。

【0019】

手段6によれば、第1完成図柄と第2完成図柄が交互に配列されていることから、どの位置で停止指令が行われても表示窓の所定位置に第1完成図柄と第2完成図柄のいずれをも違和感なく停止させることができる。

【0020】

ここで、第1完成図柄として所定の遊技媒体の払出のある小役図柄とし、第2完成図柄として他の小役図柄あるいは再遊技可能とするリプレイ図柄とすることができる。また、第1の完成図柄または第2の完成図柄として、上記の他の意味、たとえばボーナスゲームに突入し得るものも混在させてもよい。

10

【0021】

なお、停止指令から4図柄までを限度とする図柄引き込み処理を行う遊技機に適用した場合でも、上記手段6によれば、停止指令のタイミングにかかわらず、いずれの完成図柄をも引き込み処理することができる。その結果、熟練していない遊技者であっても内部抽選によって当選した図柄を停止させることができ、公平な遊技を提供し得る。

10

【0022】

手段7. 手段1ないし手段6のいずれかにおいて、前記ベルトは複数設けられているとともに、それに対応して表示窓も複数設けられており、前記各表示窓から視認される完成図柄の組合せ（有効ラインが設定されている場合には有効ライン上の完成図柄の組合せ）が当り図柄の組合せとなつた場合に特定の遊技価値を付与するものであることを特徴とする遊技機。

20

【0023】

手段7によれば、複数図柄の組合せによって遊技価値の付与が行われることから、上記各手段のように完成図柄を表示することによって遊技価値が付与される状況であるか否かを遊技者にいち早く理解させることができる。

30

【0024】

なお、手段7中、かっこ書きの場合、有効ラインは実質的に一ラインとされていることが好ましい。このようにすれば、多数の有効ラインを有する場合に比べて有効ライン上に停止した図柄の状況判断を一見するだけで容易に行うことができ、熟練していない遊技者にとっても非常にわかりやすいものとなる。

30

【0025】

手段8. 手段1ないし手段7のいずれかにおいて、始動操作手段の操作に起因して前記ベルトの回転を始動させて図柄を可変表示するとともに、停止操作手段の操作に起因して或いは該停止操作手段が操作されないまま所定時間経過したことに起因して前記ベルトの回転を停止させて図柄の可変表示を停止するように構成したことを特徴とする遊技機。

30

【0026】

手段8によれば、遊技者が始動操作手段を操作したり停止操作手段を操作することにより、遊技に積極的に関与することができる。しかも、そのような積極関与の状況下でも遊技者にとって図柄が非常に見やすくなる等の利点がある。かかる遊技機としてはスロットマシンの他、下記手段9のような遊技媒体として遊技球を用いたタイプの遊技機がある。

40

【0027】

手段9. 手段1ないし手段8のいずれかにおいて、遊技球を取り込む取込手段を備え、所定数の遊技球が取り込まれると、前記無端状ベルトを回転（周回）させて停止させる一遊技回の遊技を実行し得るようにしたことを特徴とする遊技機。

40

【0028】

手段9に示した遊技機は、遊技ホールにおいてパチンコ機と同一の島に設置されることが考えられるが、その場合であっても、奥行き方向の厚みを減らすなどの以上の各手段の効果と相俟って当該島への設置が可能となる。

50

【 0 0 2 9 】

手段 1 0 . 手段 9 において、遊技球を保持する球受皿を備え、球受皿の球受面を、取込手段に遊技球を供給するように当該取込手段側へ傾斜させたことを特徴とする遊技機。

【 0 0 3 0 】

手段 1 0 によれば、球受皿に保持された遊技球が当該球受皿の球受面の傾斜により取込手段に供給される。従って、球受皿に遊技球を入れておけば、取込手段によって次々と遊技球の取込処理を行うことができる。

【 0 0 3 1 】

手段 1 1 . 手段 1 0 において、前記遊技価値の付与は、払出手段による遊技球の払出によって実行されることを特徴とする遊技機。

10

【 0 0 3 2 】

手段 1 1 によれば、遊技の開始の際も遊技価値の付与の際も共通の遊技球を使用しているから、パチンコ機の島で島設備を完全に共有化することができる。

【 0 0 3 3 】

手段 1 2 . 手段 1 0 と手段 1 1 との組み合わせにおいて、払出手段を球受皿、特に球受皿の傾斜上流側に遊技球を払い出すように構成したことを特徴とする遊技機。

【 0 0 3 4 】

手段 1 2 によれば、払出手段からの遊技球が球受皿に受け入れられ、その遊技球が傾斜によって取込手段に取込まれるため、遊技者が積極的に遊技球を球受皿に持っていく手間が軽減される利点がある。

20

【 0 0 3 5 】

手段 1 3 . 手段 1 ないし手段 1 2 のいずれかにおいて、遊技者に、内部抽選によって前記表示窓に停止し得る図柄に関する情報を明示または示唆する情報付与手段を備えたことを特徴とする遊技機。

【 0 0 3 6 】

手段 1 3 によれば、情報付与手段からの情報を遊技者が得ることによって、表示窓に対応して停止される図柄を察知することが可能となり、その情報付与のタイミングや内容によって遊技に厚みを与えることができる。

【 0 0 3 7 】

手段 1 4 . 手段 1 3 において、情報付与手段は、電気的表示装置であることを特徴とする遊技機。

30

【 0 0 3 8 】

手段 1 4 によれば、機械的な無端状ベルトの図柄による表示と、電気的表示との協動によって、より多彩な演出を行うことができ、またそれらを近接配置すれば両者で表示上の遊技演出を容易にリンクさせることができる。

【 0 0 3 9 】

手段 1 5 . 手段 1 4 において、電気的表示装置に前記ベルトに付された完成図柄に相対する図柄を表示させる表示制御手段を備え、該表示制御手段はその図柄によって内部抽選によって前記表示窓に停止し得る図柄に関する情報を提供するようにしたことを特徴とする遊技機。

40

【 0 0 4 0 】

手段 1 5 によれば、ベルトに付された完成図柄と相対する図柄、例えば完成図柄を直感させる図柄や、完成図柄を擬似的に表した図柄を電気的表示装置に表示し、これを利用して内部抽選結果を明示または示唆するものであるから、遊技者にとってはその提供される情報を直感的に理解することができる。特に、ここでは完成図柄を表示しているから、個々の部分図柄を表示する場合に比べ一層遊技者に理解しやすくなる。

【 0 0 4 1 】

手段 1 6 . 手段 1 3 ないし手段 1 4 のいずれかにおいて、情報付与手段（電気的表示装置）を前記表示窓に近接配置したことを特徴とする遊技機。

【 0 0 4 2 】

50

手段16によれば、情報付与手段と表示窓とが近接配置されていることから、同一視野の中に、相互から得られる情報を一度に取り入れることができ、遊技の進行を円滑なものとすることができる。

【0043】

なお、情報付与手段を、ベルトの表示窓に近接配置するためには、例えば、遊技機正面からみて、ベルトの手前側において当該無端状ベルトの周回領域に重複するように配置することが好ましい。また、その際、遊技機の厚みが増すことのないように、前記ベルトを遊技機本体の奥行き方向にみて扁平状に周回させることができが好ましい。また、情報付与手段についても、同手段を平板状に形成し、遊技機本体の奥行き方向にみて肉薄となるように配置することが好ましい。さらに、情報付与手段とベルトの表示窓とが近接配置される場合には、表示窓を上記手段2のように小さく形成することが好ましい。このようにすることで、従来のスロットマシンにみられるような縦長の表示窓が形成された領域内に、表示窓及び情報付与手段を収めることができる。さらに、このように情報付与手段とベルト表示窓とを近接配置する場合には、ベルト及びその駆動系と情報付与手段とをユニット化した上で遊技機本体に取り付けられるようにすることが一層好ましい。

【0044】

【発明の実施の形態】

以下に、遊技球を取り込んだ上で遊技が開始される遊技機を具体化した一実施の形態につき図面に基づいて説明する。

【0045】

なお、本実施の形態における遊技機は、基本的な遊技内容についてはいわゆるスロットマシンと似通った性質を具備するものである。但し、遊技に際しては所定数の遊技媒体（遊技価値）としての遊技球（パチンコ機と同様の遊技球：パチンコ球）を必要とし、所定条件が成立した場合には複数の遊技球、場合によっては大量の遊技球が払い出されるよう構成されている。

【0046】

図1に示すように、遊技機10は、矩形状の外枠1と、外枠1の前部に設けられ外枠1の一側部にて開閉可能に支持された前面枠2とを備えている。本実施の形態では、基本的には外枠1及び前面枠2により遊技機本体が構成されている。

【0047】

前面枠2の前面側には、前面扉3が開閉可能に設けられている。前面扉3が閉状態となっている場合、該前面扉3によって前面枠2の下部を除く部分が閉鎖される。また、該前面扉3は、自身が閉状態にある場合には図示しないロック機構によって開放不能な状態にロックされており、そのロック状態は前面扉3に設けられた図示しないキーシリンダに対する所定のキー操作によって解除されるように構成されている。

【0048】

上述したように、本実施の形態における遊技機1は、遊技球（仮想遊技球をも含む）の投入を必要条件として遊技が行われるよう構成されている。すなわち、前記前面扉3の裏側には、遊技者の投入操作やクレジット操作等に基づいて遊技球を所定個数ずつ取込むための取込手段としての取込装置4（図7参照）が設けられている。また、所定条件成立に基づいて遊技球の派出が行われるようになっている。すなわち、前記前面枠2の裏側には、図6に示すように、裏セット盤5が取着されており、該裏セット盤5には、派出用の遊技球を貯留するためのタンク6、該タンク6に連接されたタンクレール7及びケースレール8、ケースレール8に連接された派出手段としての派出装置9、並びに、派出装置9から延びる派出通路11等が設けられている。

【0049】

また、図1, 2に示すように、前面枠2の下部には、遊技者側において遊技球を貯留可能な上受皿12が着脱自在に取付けられている。一方、前面扉3のうち、前記上受皿12に対応する部分は前面側に膨出してあり、かつ、その上下が開口形状となっている。このため、前面扉3が閉状態にあるときには、上受皿12、特にその上面側が、露出するよう構

10

20

30

40

50

成されている。かかる構成により、上受皿12を容易に取り外すことができるとともに、取り外した上で、清掃等の作業を行いやすくなっている。また、後述する操作部14等の点検、修理等を前面扉3の裏側から行いやすくなっている。つまり、メンテナンス性の向上が図られている。

【0050】

そして、前記投入操作が行われた場合、取込装置4が作動し、これにより上受皿12にある遊技球が、図の右側から所定個数ずつ取り込まれるようになっている。また、所定条件が成立した場合には、前記払出装置9が作動し、これにより、タンク6に貯留されている遊技球が、払出通路11等を介して基本的には前記上受皿12に払い出されるようになっている。ここで、上受皿12は、払出装置9から払い出される遊技球を取込装置4の方へ向けて案内するべく、払出口から取込装置4側へと幾分下方傾斜するように形成されている。図1では、上受皿4の上面（球受面）は右側へと下方傾斜している。

10

【0051】

上受皿12の下方において、前面枠2の下部には、下受皿13が設けられている。そして、前記上受皿12内に遊技球が満タンに貯留されている状態であって、さらに遊技球の払出が行われた場合には、下受皿13の方へと遊技球が払い出されるようになっている。

【0052】

前記上受皿12に対応する部位において、前記前面扉3の膨出部分は、操作部14となっている。また、前面扉3のうち、操作部14の直上には、表示部15が設けられている。これら操作部14及び表示部15の構成については後述することとする。

20

【0053】

前面扉3には、前記表示部15の上方において、3つの表示窓21, 22, 23が横並びとなるように設けられている。表示窓21, 22, 23は透明又は半透明な材質により構成されており、各表示窓21, 22, 23を通して内部を視認可能な状態とされている。また、各表示窓21, 22, 23の上方には、補助表示窓24が設けられている。これら表示窓21, 22, 23及び補助表示窓24並びにこれらを含む領域は、パネル状をなしており、遊技者に視認されやすいよう、下方ほど手前となるように傾斜して形成されている（図5参照）。

【0054】

図2, 5に示すように、前面扉3の裏側において、前面枠4には、表示装置ユニット30が設置されている。表示装置ユニット30は、前面枠4に取着固定された支持フレーム40を具備している。支持フレーム40には、可変表示手段を構成する左回転体31、中回転体32及び右回転体33が収納されている。本実施の形態において、各回転体31, 32, 33は、複数の外歯を等間隔に有してなる駆動ローラ34と、駆動ローラ34よりも大径で複数の外歯を等間隔に有してなる従動ローラ35と、両ローラ34, 35の外歯に掛け渡されたベルト（無端状ベルト）36とを備えている。かかる構成下、円形状のリールで回転体を構成した場合とは異なり、ベルト36（回転体31, 32, 33）は、扁平状に構成されることとなる。

30

【0055】

各回転体31, 32, 33の駆動ローラ34は、表示装置ユニット30の上部において回転可能に軸支されている。また、各駆動ローラ34は、それぞれステッピングモータ等よりなるモータ37, 38, 39に連結されている。そして、各モータ37, 38, 39の駆動により各回転体31, 32, 33が個別に、すなわち、それぞれ独立して回転駆動するようになっている。さらに、各回転体31, 32, 33の従動ローラ35は、表示装置ユニット30の下部において、前記表示窓21, 22, 23に相対する位置において回転可能に軸支されている。

40

【0056】

各従動ローラ35の上方において、該従動ローラ35寄りには、前記ベルト36を前面側から奥側へと押圧するようにして、押えローラ41が従動回転可能に支持されている。該押えローラ41も外歯を有しており、ベルト36の回転に伴って回転させられるようにな

50

っている。かかる押えローラ 4 1 は、駆動ローラ 3 4 よりも小径であって、ベルト 3 6 に対し所定のテンションを付与するとともに、前記従動ローラ 3 5 に対するベルト 3 6 の当接長をより多くするべく機能する。

【0057】

具体的には、押えローラ 4 1 が存在することで、ベルト 3 6 は、前記従動ローラ 3 5 の外周面（円周）上の 3 分の 2 程度に当接する。これにより、前記表示窓 2 1 , 2 2 , 2 3 からは、前記ベルト 3 6 が、あたかも断面円弧状の湾曲面に沿って（円周上を）回転するかの如く視認されうるようになっている。換言すれば、前記ベルト 3 6 のうち、表示窓 2 1 , 2 2 , 2 3 から視認される部分は、ベルト 3 6 の回転方向において表示窓 2 1 , 2 2 , 2 3 側に円弧状に凸となるように構成されている。

10

【0058】

さらに、支持フレーム 4 0 には、電気的表示装置（情報付与手段）を構成する略平板状の液晶表示装置 4 2 が装着されている。液晶表示装置 4 2 は、前記従動ローラ 3 5 の上方、かつ、前記補助表示窓 2 4 及びベルト 3 6 間において、補助表示窓 2 4 及びベルト 3 6 と略平行に位置するよう設置されている。つまり、前記補助表示窓 2 4 からは、液晶表示装置 4 2 の表示面が視認されるようになっている。

【0059】

なお、液晶表示装置 4 2 を、前記押えローラ 4 1 よりも上方、つまり、駆動ローラ 3 4 側に設けることとしてもよい。また、ベルト 3 6 と液晶表示装置 4 2 とが全体として直方体空間に収まるよう配置されていることが、コンパクト化を図るといった観点からは望ましい。本実施の形態では、これら支持フレーム 4 0 、駆動ローラ 3 4 、従動ローラ 3 5 、ベルト 3 6 、モータ 3 7 , 3 8 , 3 9 、押えローラ 4 1 及び液晶表示装置 4 2 等により表示装置ユニット 3 0 が構成されている。

20

【0060】

また、本実施の形態では、図 2 に示すように、遊技機 1 0 の正面からみて 3 本のベルト 3 6 の周回領域に含まれるように液晶表示装置 4 2 が配置されている。これにより、表示装置ユニット 3 0 が上記のとおりコンパクトに収まる。なお、液晶表示装置 4 2 はその一部が遊技機 1 0 の正面からみて 3 本のベルト 3 6 の周回領域に重複していればよい。

【0061】

さて、回転体 3 1 , 3 2 , 3 3 が回転すると、各表示窓 2 1 , 2 2 , 2 3 を通して回転体 3 1 , 3 2 , 3 3 (各ベルト 3 6) が上から下へ向かって移動しているかのように視認される。図 3 に示すように、各ベルト 3 6 の外表面には、それぞれ識別情報としての図柄（シンボル）が多数付されている。これらの図柄のうち、表示窓 2 1 , 2 2 , 2 3 を介して視認可能な図柄数は、主として表示窓 2 1 , 2 2 , 2 3 の上下方向の長さによって決定される所定数に限られている。本実施の形態では各回転体 3 1 , 3 2 , 3 3 每に全体を視認可能な図柄数は 2 個ずつとされている。

30

【0062】

次に、各回転体 3 1 , 3 2 , 3 3 のベルト 3 6 に付される図柄について説明する。図 3 には、左回転体 3 1 、中回転体 3 2 、右回転体 3 3 のベルト 3 6 についての図柄配列が示されている。同図は、ベルト 3 6 表面の展開図とみても差し支えない。同図に示すように、各ベルト 3 6 にはそれぞれ 2 0 個の図柄が一列に設けられている。なお、本実施の形態では各ベルト 3 6 における各図柄の数や配置順序は同じに設定されており、共通のベルトが使用されている。

40

【0063】

図柄としては、例えばビッグボーナスゲームに移行するためのビッグボーナス図柄、リプレイゲームに移行するためのリプレイ図柄、小役の払出が行われる小役図柄がある。

【0064】

ビッグボーナス図柄は、図 3 中、上から 2 番目及び 6 番目の図柄が対応している。そして、ビッグボーナス図柄の組合せが後述する有効ライン上に左・中・右と揃った場合、7 5 個の遊技球の払出が行われるとともにビッグボーナスゲームに突入するようになっている

50

。

【 0 0 6 5 】

リプレイ図柄は、図3中、上から4番目、8番目、12番目、16番目及び20番目の図柄が対応している。そして、リプレイ図柄の組合せが有効ライン上に左・中・右と揃った場合、遊技球の払出は行われずリプレイゲームに突入するようになっている。

【 0 0 6 6 】

小役図柄は、小役図柄は、図3中、上から2番目、6番目、10番目、14番目及び18番目の図柄が対応している。なお、図3中、上から2番目及び6番目の図柄はビッグボーナス図柄となり得るとともに小役図柄ともなり得るが、ビッグボーナス図柄の組合せが成立した場合にはビッグボーナス図柄の方が優先される。そして、小役図柄の組合せが有効ライン上に左・中・右と揃った場合、75個の遊技球の払出が行われるようになっている。

10

【 0 0 6 7 】

一方、図3中、上から1番目、3番目、・・・、19番目の奇数番目の図柄は外れ図柄とされている。

【 0 0 6 8 】

すなわち、本実施の形態では、図3中、奇数番目の図柄が外れ図柄とされ、偶数番目の図柄が何らかの遊技価値を付与する当り図柄とされており、外れ図柄と当り図柄とが交互に配列されることになる。また、小役図柄は3つおきに配置され、リプレイ図柄も3つおきに配置されている。

20

【 0 0 6 9 】

さらに、当り図柄（ビッグボーナス図柄、リプレイ図柄、小役図柄）及び外れ図柄は、表示上は特定の図柄を意図しているようにみえないが、隣接する外れ図柄との組合せによって特定の図柄を表現している。すなわち、図3中、上から1番目の外れ図柄と2番目のビッグボーナス図柄とによって、「7」という文字図柄を完成させている。また、図3中、上から3番目の外れ図柄と4番目のリプレイ図柄とによって、湯飲み茶碗を環状に囲んだ図柄を完成させている。さらに、図3中、上から9番目の外れ図柄と10番目の中役図柄とによって、チェリー（またはタコ）を模した図柄を完成させている。すなわち、表面上は、各図柄がそれぞれ部分図柄を構成し、ベルト回転方向に隣接する図柄によって「7」等の完成図柄が構成されるようになっている。これによって、それぞれの図柄自体が小さいものであっても、完成図柄としては非常に遊技者に見易いものとなる利点がある。また、既述のとおり、各表示窓21, 22, 23からは2図柄しかみえないようになっているが、2図柄によって完成図柄が構成される本実施の形態では、外れ図柄が表示窓21, 22, 23の上部に配置されるようになれば、1の完成図柄のみが視認されるように映し出され、遊技者にとってはより一層見易いものとなる。

30

【 0 0 7 0 】

図4(a), (b)に示すように、前面扉3には、各表示窓21, 22, 23を結ぶよう、横方向へ平行となるように2本、下上下及び上下上の如く山型、谷型となるように2本、計4本の有効ラインが付されている。勿論、最大有効ライン数を5以上としてもよく、3未満としてもよく、所定条件に応じて最大有効ライン数を変更するようにしてもよい。これら各有効ラインに対応して、表示窓21, 22, 23群の正面から見て左側にはベット数表示部43が設けられている。

40

【 0 0 7 1 】

ベット数表示部43では、下段の横ライン（下ライン）のみが有効化された場合に「1」のセグメント表示によって報知される。本実施の形態では、前記下ラインが有効化されるためには、5個の遊技球の投入（1ベット）が必要とされる。また、ベット数表示部43では、下ライン及び上段の横ライン（上ライン）のみが有効化された場合に「2」のセグメント表示によって報知される。本実施の形態では、前記上下ラインが有効化されるためには、10個の遊技球の投入（2ベット）が必要とされる。さらに、ベット数表示部43では、上下の横ライン並びに、山形及び谷型（山谷ライン）、つまり計4つのラインが有

50

効化された場合に「3」のセグメント表示によって報知される。本実施の形態では、前記上下ライン及び山谷ラインが有効化されるためには、15個の遊技球の投入(3ベット)が必要とされる。すなわち、本実施の形態では、一遊技回の遊技に必要な最低限の遊技球の数(所定数)は「5個」に設定され、一遊技回の遊技に最大限投入可能な遊技球の数(最大投入数)は「15個」に設定されている。

【0072】

図1に示すように、前記前面扉3の膨出部分に設けられた操作部14の左側には、各回転体31, 32, 33を一斉(同時である必要はない)に回転開始させるために操作されるスタートレバー44が設けられている。スタートレバー44は可変表示を開始させるべく操作される始動操作手段を構成する。スタートレバー44の右側には、回転している各回転体31, 32, 33を個別に停止させるために操作されるボタン状のストップスイッチ45, 46, 47が設けられている。各ストップスイッチ45, 46, 47は停止対象となる回転体31, 32, 33に対応する表示窓21, 22, 23に対応してそれぞれ配置されている。ストップスイッチ45, 46, 47は、可変表示を停止させる停止手段、及び、可変表示を停止させるべく操作される停止操作手段を構成する。なお、本実施の形態では、前記ストップスイッチ45, 46, 47が停止されないまま所定時間経過したことに起因して、前記回転体31, 32, 33が停止させられるよう構成されている。

【0073】

また、前記操作部14のうち、前記スタートレバー44の近傍には、遊技球を投入するための入力手段を構成するボタン状のベットスイッチが設けられている。本実施の形態では、ベットスイッチとして1ベットスイッチ51と、2ベットスイッチ52と、マックスベットスイッチ53とが設けられている。各ベットスイッチ51, 52, 53は、共に遊技媒体(又は記憶遊技媒体)たる遊技球を投入するためのものである。1ベットスイッチ51に関しては、1回押圧操作される毎に、5個の遊技球が投入されるよう設定されている。より詳しくは、後述するクレジットモード下においてクレジットされた仮想遊技球が所定数(5個)以上存在する場合には、1ベットスイッチ51の1回の押圧操作で、仮想遊技球がそれまでのクレジット数から「5個」だけ減算される。また、仮想遊技球が所定数以下の場合又はクレジットモードでないダイレクトモードの場合には、1ベットスイッチ51の1回の押圧操作で、上受皿12の遊技球が「5個」ずつ回収され、取り込まれるようになっている。

【0074】

また、2ベットスイッチ52に関しては、1回押圧操作される毎に、10個の遊技球が投入されるよう設定されている。より詳しくは、後述するクレジットモード下においてクレジットされた仮想遊技球が所定数(10個)以上存在する場合には、2ベットスイッチ52の1回の押圧操作で、仮想遊技球がそれまでのクレジット数から「10個」だけ減算される。また、仮想遊技球が所定数以下の場合又はクレジットモードでないダイレクトモードの場合には、2ベットスイッチ52の1回の押圧操作で、上受皿12の遊技球が「10個」ずつ回収され、取り込まれるようになっている。

【0075】

さらに、マックスベットスイッチ53は、前記1ベットスイッチ51等の複数回(3回)の押圧操作を省略することができるよう設けられているものであって、1回押圧操作される毎に、15個(3ベット分)の遊技球が投入されるよう設定されている。より詳しくは、後述するクレジットモード下においてクレジットされた仮想遊技球が所定数(15個)以上存在する場合には、マックスベットスイッチ53の1回の押圧操作で、仮想遊技球がそれまでのクレジット数から「15個」だけ減算される。また、仮想遊技球が所定数以下の場合又はクレジットモードでないダイレクトモードの場合には、マックスベットスイッチ53の1回の押圧操作で、上受皿12の遊技球が「15個」ずつ回収され、取り込まれるようになっている。本実施の形態における実際の遊技球の取込は、前述のとおり、取込装置4によって行われる。なお、取込装置4よりも上流側の取込通路(図示略)には、1個1個の遊技球の存在の有無を検出可能なフォトセンサよりなる取込検出センサ96(図

10

20

30

40

50

7 参照) が複数個配設されている。当該検出センサ 9 6 の存在によって、1 ベット分(5 個)、2 ベット分(10 個)或いはマックスベット分(15 個)の遊技球を一度に取込可能か否かを検出できるようになっている。

【0076】

また、本実施の形態では、上下ライン及び山谷ライン(計 4 ライン)が有効化された(15 個の遊技球が投入された)時点で、最大ベット(3 ベット)状態となる。つまり、例えば、1 ベットスイッチ 5 1 の 3 回の押圧操作或いはマックスベットスイッチ 5 3 の 1 回の押圧操作がなされた時点で、それ以上の投入は行われないようになっている。従って、本実施の形態では最大ベット(3 ベット)状態となつた上で、さらにベットスイッチ 5 1, 5 2, 5 3 が押圧操作された場合には、該操作が無効化されるようになっている。

10

【0077】

さらに、前記操作部 1 4 において、スタートレバー 4 4 の近傍には、ボタン状の切換スイッチ 5 4 が設けられている。また、操作部 1 4 の右部には、精算スイッチ 5 5 が設けられている。切換スイッチ 5 4 は、既に取り込まれ貯留記憶された状態となっている遊技球や、所定条件成立の結果遊技者に払い出される遊技球の取扱形式を変更するために操作される。

【0078】

すなわち、例えば電源投入時には、所定の最大値(例えば遊技球 250 個分:最大記憶数)となるまでの余剰の遊技球をクレジット(仮想遊技球:記憶遊技媒体)として貯留記憶するとともに、払い出された遊技球もクレジット(仮想遊技球)として貯留記憶するよう 20 に設定しておく「クレジットモード」とし、切換スイッチ 5 4 が押圧操作されると、クレジットがある場合にはその分を現実の遊技球として払い出すとともに、余剰の遊技球や獲得遊技球も現実の遊技球として直接払い出すように設定された「ダイレクトモード」に切り換えられるようにしておく。そして、この切換スイッチ 5 4 が操作される度に「クレジットモード」と「ダイレクトモード」とが交互に切り換えられるようにしておけば、遊技者は自身の好みに応じた形式で遊技を実行することができる。かかる切換スイッチ 5 4 は投入価値及び遊技価値の取扱形式を切り換える切換操作手段を構成する。

20

【0079】

また、精算スイッチ 5 5 は、上受皿 1 2 に貯留されている遊技球を下受皿 1 3 に排出するためのものである。すなわち、遊技者が遊技を終了して上受皿 1 2 に貯留されていた遊技球を取り出そうとした場合に、当該精算スイッチ 5 5 が押圧操作されることで、上受皿 1 2 に貯留されている遊技球が下受皿 1 3 に排出されるようになっている。もちろん、レバースライド操作によって上受皿 1 2 の遊技球が下受皿 1 3 に排出される構成であってよい。

30

【0080】

さらに、前面扉 3 の前記表示部 1 5 には、クレジットモード時に有効化されて貯留記憶された遊技球数を表示する記憶数表示手段としての残数表示部 5 6 と、獲得遊技球の個数を表示する獲得数表示部 5 7 と、ビッグボーナスゲーム中の情報(例えばゲーム回数等)を表示するための情報表示部 5 8 とがそれぞれ設けられている。本実施の形態では、これら各表示部 5 6, 5 7, 5 8 は 3 枝或いは 2 枝の 7 セグメント表示器によって構成されているが、枝数は特に限定されるものではないし、液晶表示器等によって代替することも当然可能である。

40

【0081】

ところで、本実施の形態においては、前記クレジットモード時における最大貯留記憶個数は上述したように例えば「250 個」(50 ベット分相当)に設定されている。そして、前記残数表示部 5 6 には、「0」~「250」までの貯留記憶数が表示可能となっている。クレジットモード時においては、この残数表示部 5 6 の表示される数字は、1 ベット毎に 5 ずつ(マックスベットでは 15 ずつ)減算されて表示されることとなる。従って、当該残数表示部 5 6 に表示されている数値が 5 の倍数でない場合には、現時点での貯留記憶数が「0」~「4」の間の端数分存在していることを遊技者は容易に認識することができ

50

る。

【0082】

なお、遊技機1(前面扉3)の上部には、ビッグ報知部、リプレイ報知部、小役報知部等の各種報知部(図示略)が設けられている。これら各種報知部は遊技機1上部以外の場所に設けてもよいし、共通の報知部で異なる様態の報知を行うようにしてもよい。例えば、ビッグ報知部は、各回転体31, 32, 33の停止時に「7」図柄が有効ライン上に揃った場合、ビッグボーナスゲームを獲得したことを点灯、点滅等によって表示報知する。リプレイ報知部は、各回転体31, 32, 33の回転停止時に「リプレイ」図柄が有効ライン上に揃った場合、リプレイゲームを獲得したことを点灯、点滅等によって表示報知する。小役報知部は、各回転体31, 32, 33の回転停止時に小役図柄としての「タコ」図柄或いは前記特殊な小役図柄が有効ライン上に揃った場合、所定数の遊技球を獲得したことを点灯、点滅等によって表示報知する。なお、これら各報知部は表示によって報知することとしたが、これに代えて或いはこれに加えて、遊技機1(前面扉3の上部)に備えられるスピーカ61によって音声により報知してもよい。

10

【0083】

さらに、表示窓21, 22, 23の両側及びスピーカ61の上方には、補助演出を行うためのランプ表示部62, 63, 64が設けられている。該ランプ表示部62, 63, 64は、例えば、表示内容の多様化及び表示演出の重厚化を意図して設けられており、遊技の進行に伴って各種表示演出を実行するためのものである。例えば、ビッグボーナスゲームを獲得しうる状態になったときに、全てのランプ表示部62, 63, 64を点灯させることで、遊技者への告知が行われることになっていてもよい。

20

【0084】

図6, 7に示すように、遊技機1の裏セット盤5には、遊技に関する各種の制御を行うための主基板(制御装置)71が備えられている。主基板71は、主たる制御を司るCPU、遊技プログラムを記憶したROM、遊技の進行に応じた必要なデータを記憶するRAM、各種機器との連絡をとるポート、各種抽選の際に用いられる乱数発生器、時間計数や同期を図る場合などに使用されるクロックパルス発生回路等を含む制御回路基板よりなっており、制御基板ボックスに収納されている。また、裏セット盤5には、サブ基板72及び電源基板73等が設けられている。

30

【0085】

図7は、主基板71等の電気的構成を説明するブロック図である。同図において、太い矢印は、電源の接続及び方向を示し、細い矢印は信号の接続及び方向を示している。電源基板73からの電源は、主基板71及び払出装置9へと供給される。また、サブ基板72へは、主基板71を介して電源が供給される。

【0086】

主基板71の入力側には、スタートレバー44の操作を検出するスタート検出センサ81、各ストップスイッチ45, 46, 47の操作を個別に検出するストップ検出センサ82, 83, 84、1ベットスイッチ51の押圧操作を検出する1ベット検出センサ85、2ベットスイッチ52の押圧操作を検出する2ベット検出センサ86、マックスベットスイッチ53の押圧操作を検出するマックスベット検出センサ87、切換スイッチ54の押圧操作を検出する切換検出センサ88、各回転体31, 32, 33(ベルト36)の回転位置(原点位置)を個別に検出する回転位置検出センサ91, 92, 93、払出装置9より払い出される遊技球を検出する払出検出センサ94、取込装置4より取込まれる遊技球を検出する前記カウントセンサ95、取込装置4において1ベット分(5個)又はマックスベット分(15個)の遊技球を一度に取込可能か否かを検出するための取込検出センサ96等の各種センサが接続されている。

40

【0087】

主基板71の出力側には、前記電源基板73を介して前記払出装置9が接続されている。また、この外にも主基板71の出力側には、前記取込装置4、各モータ37, 38, 39、ベット数表示部43、残数表示部56、獲得数表示部57、情報表示部58等が接続さ

50

れている。

【0088】

さらに、主基板71の出力側には、サブ基板72が接続されている。サブ基板の出力側には、前記液晶表示装置42、各ランプ表示部62, 63, 64、スピーカ61等が接続されている。主基板71からは、サブ基板72に対しそのときどきの遊技情報が信号として送信されるようになっている。各遊技情報に関する信号を入力したサブ基板72では、各種信号に基づき、自身の制御プログラムに基づき、種々の演出を実行する。

【0089】

主基板71、サブ基板72は、上述のとおりCPU, ROM, RAM等を備えているが、以下の説明では、それらの現実の構成自体に拘束されず、主基板71、サブ基板72を機能実現手段の集合体としてとらえて説明する。すなわち、以下に説明する各種機能はCPUの制御下で実現される機能であり、その制御プログラムはROM(場合によってはRAM)の記憶内容に基づくものであり、その時々の必要なデータはRAMに一時的に記憶保持されることとなるが、それらのプログラム上の要件等については適宜のテーブル構成を採用する等で当業者がなし得るものであるため、個々には説明しない。但し、本実施の形態の遊技内容を把握する上で必要がある場合等については、適宜具体的な説明をする。

【0090】

主基板71は、「小役抽選手段」を備えている。小役抽選手段は、スタート検出センサ81からの検出信号が入力されたタイミングによって、小役払出条件が成立したか否かの抽選を行い、これによって小役フラグの成立の有無が決定される。なお、小役の抽選は、他の抽選とともに、遊技球の投入個数(ベット数)に応じて変化するよう構成されており、概して投入個数が多い程遊技者に有利な抽選結果が得られるようになっている。

【0091】

主基板71は、「小役制御手段」を備えている。小役制御手段は、通常遊技中に小役フラグが成立している場合、各回転体31, 32, 33の停止時に、後述する小役成立テーブルの内容を参照しながら、一定の引き込み停止制御を加えて半強制的に小役図柄を有効ライン上に停止させる。

【0092】

主基板71は、「リプレイゲーム抽選手段」を備えている。リプレイゲーム抽選手段は、スタート検出センサ81からの検出信号が入力されたタイミングによって、リプレイゲーム移行条件が成立したか否かの抽選を行い、これによってリプレイフラグの成立の有無が決定される。

【0093】

主基板71は、「リプレイゲーム制御手段」を備えている。リプレイゲーム制御手段は、通常遊技中にリプレイフラグが成立している場合、各回転体31, 32, 33の停止時に、後述するリプレイ成立テーブルの内容を参照しながら、一定の引き込み停止制御を加えて半強制的にリプレイ図柄を有効ライン上に停止させる。そして、有効ライン上にリプレイ図柄が停止することを条件に、次回の遊技を無償で行うことができるようになるものである。勿論、このリプレイゲームが行われる場合にも各種抽選は実行されている。

【0094】

主基板71は、「ビッグボーナス抽選手段」を備えている。ビッグボーナス抽選手段は、スタート検出センサ81からの検出信号が入力されたタイミングによって、ビッグボーナス移行条件が成立したか否かの抽選を行い、これによってビッグボーナス成立フラグの有無が決定される。

【0095】

主基板71は、「ビッグボーナス制御手段」を備えている。ビッグボーナス制御手段は、通常遊技中に、前記ビッグボーナスフラグが成立すると、各回転体31, 32, 33の停止時に、後述するビッグボーナス成立テーブルの内容を参照しつつ、一定の引き込み停止制御を加えて半強制的にビッグボーナス図柄を有効ライン上に停止させる。そして、有効ライン上にビッグボーナス図柄が停止することを条件に、予め設定された所定の遊技回数

10

20

30

40

50

(ここでは30回)を上限として、現状遊技状態である通常遊技からビッグボーナスゲームに移行させ、その後、原則的には元の通常遊技状態に復帰させるものである。

【0096】

主基板71は、「ビッグボーナス中抽選手段」を備えている。ビッグボーナス中抽選手段は、ビッグボーナス中にのみ有効化され、スタート検出センサ81からの検出信号が入力されたタイミングによって、小役図柄の抽選及びジャックインの抽選を行い、小役フラグ及びジャックインフラグの成立の有無が決定される。そして、前記ビッグボーナス制御手段は、小役フラグの成立によって所定の小役図柄(例えば「タコ」図柄)を有効ライン上に揃わせるべく小役成立テーブルを参照しつつ各回転体31, 32, 33を半強制的に引き込み停止制御する。

10

【0097】

また、前記ビッグボーナス制御手段は、前記ジャックインフラグの成立によってジャックインさせるべく、リプレイ成立テーブルの内容を参照しつつ、各回転体31, 32, 33を半強制的に引き込み停止制御する。ジャックインとは、ビッグボーナスゲーム中に所定のボーナスゲームを実行させる状態であり、具体的には「リプレイ」図柄が揃うことによって生じる。従って、ジャックイン実行のためにビッグボーナス制御手段は、ジャックイン図柄(リプレイ図柄)を有効ライン上に揃わせるべく各回転体31, 32, 33を半強制的に引き込み停止制御する。ジャックインされるとジャックインゲームが実行される。

【0098】

ここで、ジャックインゲームについて説明する。ジャックイン図柄が有効ラインに停止すると、予め設定された所定のゲーム回数(ここでは12回)を上限として、現状遊技状態であるビッグボーナスゲーム中のうちの特殊なゲームであるジャックインゲームに移行し、その後元のビッグボーナスゲームに復帰する。該ジャックインゲーム中は、有効ラインが1ライン(下ライン)のみとされている。該ジャックインゲーム中においては、スタート検出センサ81からの検出信号が入力されたタイミングによって、所定の図柄(ここでは、リプレイ図柄)の抽選を行う。かかる図柄の抽選は、通常の抽選とは異なり、リプレイ図柄が有効ライン(下ラインのみ)に揃った場合に所定個数(例えば75個)の遊技球が払い出されるように設定しておき、かかるリプレイ図柄を遊技球払出図柄として、当該遊技球払出図柄が揃う条件を満たすか否かの抽選とされている。そして、前記抽選の結果、リプレイフラグ(ここでいうリプレイフラグは通常遊技中のものとは異なり、ジャックインゲーム用に新たに設定されたものである。)が成立した場合には前記遊技球払出図柄以外の図柄が有効ライン上に揃わないように各回転体31, 32, 33を制御するものであり、しかも遊技球払出図柄が所定回数(例えば8回)揃った場合には前記所定の遊技回数(12回)に達していなくとも所定のボーナスゲームは終了する。

20

【0099】

ここで、ビッグボーナスゲームは、前記所定の遊技回数(30回)内で所定回数(例えば3回)を上限とするジャックインが可能であり、ビッグボーナスゲーム中のジャックイン中における遊技回数は前記30回の回数には加算されないようになっている。そして、ビッグボーナス制御手段は、前記所定の遊技回数(30回)内であっても、前記所定のボーナスゲームが所定回数(3回)終了した時点(3回目のジャックインによる所定のボーナスゲーム終了時点)でビッグボーナスゲームを強制的に終了させる。

30

【0100】

主基板71は、「回転体制御手段(ベルト制御手段)」及び「記憶手段」を備えている。回転体制御手段(ベルト制御手段)は、記憶手段の記憶内容に応じて各回転体31, 32, 33を制御するものであり、特に記憶手段に記憶された各種テーブルの記憶内容に応じて各回転体31, 32, 33(駆動ローラ34ひいてはベルト36)の停止位置を制御するものである。

40

【0101】

記憶手段(ここではROMであるがRAMであってもよい。)に記憶された各種テーブルとは、成立した各種フラグに応じて個々に設定されたものである。

50

【0102】

具体的には、例えば何らフラグが成立していない場合にいずれの図柄をも有効ライン上に揃えないようにするための「外れテーブル」、小役フラグに対応して所定の小役図柄を有効ライン上に揃えるための「小役成立テーブル」、リプレイフラグに対応してリプレイ図柄を有効ライン上に揃えるための「リプレイ成立テーブル」、ビッグボーナスフラグに対応して「7」図柄を有効ライン上に揃えるための「ビッグ成立テーブル」等の他、以上の成立図柄をどの有効ライン上に揃えるかを決定するための「ラインテーブル」等である。また、記憶手段は、前記クレジットモード時における仮想遊技球の数も記憶している。

【0103】

ここで、本実施の形態では、「ラインテーブル」として、常に1ペット時に有効化される10
ライン、すなわち下ラインのみが選択されるように設定されている。従って、いかなる当
り図柄（図3中の偶数番目の図柄である、ビッグボーナス図柄、リプレイ図柄、小役図柄）も、必ず、表示窓21, 22, 23の下段に停止するよう、前記回転体制御手段（ベルト制御手段）がベルト制御を行う。換言すれば、当り図柄（図3中の偶数番目の図柄である、ビッグボーナス図柄、リプレイ図柄、小役図柄）と交互に配列された外れ図柄は、必ず、表示窓21, 22, 23の上段に停止するよう、前記回転体制御手段（ベルト制御手段）がベルト制御を行う。これにより、各表示窓21, 22, 23からは必ず当り図柄及びそれに隣接する外れ図柄の両部分図柄から構成される完成図柄が1つ表示されることになる。その結果、複数の有効ラインの存在にもかかわらず実際には各表示窓21, 22, 23に大きな完成がそれぞれ1つずつ視認されるだけとなり、ライン数が複数存在することによる遊技の混乱を解消することができる。さらに、ビッグボーナス図柄の組合せが有効ラインにおいて成立する場合というのは、下ラインに並ぶ場合しかあり得ないこととなり、この場合、各表示窓21, 22, 23には「7」の完成図柄のゾロ目が表示されるだけとなるから、熟練していないいかなる遊技者にもその成立がわかりやすいという利点がある。同様に、リプレイ図柄及び小役図柄についても非常にその成立がわかりやすいという利点がある。

【0104】

さらに、前記サブ基板72は、「補助教示制御手段」を備えている。補助教示制御手段は、前記液晶表示装置42を主として表示制御するものであり、以下に説明する各種補助表示を実現する。また、補助教示制御手段は、かかる液晶表示装置42での演出に絡んで、前記ランプ表示部62, 63, 64や、スピーカ61等での補助演出をも実現する。より詳しくは、主基板71からは、サブ基板72に対し、そのときどきの遊技情報が信号として送信されるようになっており、当該情報を受けたサブ基板72では、そのときどきに応じた補助表示等を行うようになっている。

【0105】

ここでは、液晶表示装置42の補助表示について説明する。即ち、まず、補助教示制御手段は、スタートレバー44が操作され、1遊技回の遊技が開始される毎に、液晶表示装置42での識別情報の変動表示を開始される。液晶表示装置42では、例えば図8に示すように、複数の疑似図柄列が表示される。本実施の形態では、これらの疑似図柄列として左疑似図柄列、中疑似図柄列及び右疑似図柄列の3つの疑似図柄列が表示されるが、それ以外の数の疑似図柄列が表示されてもよい。各疑似図柄列は、基本的には、複数種類の疑似図柄によって構成されている。各疑似図柄は、基本的には皿に盛られたタコ等の絵等によって構成されている。これらの疑似図柄は、前記回転体31, 32, 33のベルト36に付された図柄に基本的には対応している。すなわち、ビッグボーナス図柄は、図8(a)の中央に表示されている「女の子+七」の疑似図柄に対応しており、リプレイ図柄は図8(a)の中央奥に表示されている「湯飲み茶碗」の疑似図柄に対応しており、小役図柄は、図8(a)の左右図柄列に表示されている「タコ」の疑似図柄に対応している。

【0106】

各々の疑似図柄列においては、あたかも回転寿司店における複数の(3つの)回転テーブル上に載置されたように表示される疑似図柄が、テーブルとともに回転(移動)可能に表

10

20

30

40

50

示される。

【0107】

そして、疑似図柄の変動開始後、基本的には、第1番目のストップスイッチ45, 46, 又は47が押圧されたタイミングで、疑似図柄の変動が、左疑似図柄列、右疑似図柄列、中疑似図柄列の順で停止させられる。

【0108】

補助教示制御手段は、かかる表示演出を行いうる液晶表示装置42において、少なくとも、小役フラグ、リプレイフラグ、或いは、ビッグボーナスフラグの成立を報知する「ナビゲーション表示」や、ビッグボーナスフラグの成立時に小役フラグ等の成立と思わせる報知を行う「ナビゲーション外れ表示」や、種々の演出表示を行わせたりするべく、当該液晶表示装置42を表示制御する。なお、ナビゲーション表示とナビゲーション外れ表示とは、当該液晶表示装置42の表示内容のみから区別することはできない場合があり、この場合には、各回転体31, 32, 33の停止内容との関係から理解されるものである。10

【0109】

即ち、補助教示制御手段は、「ナビゲーション表示」として、小役フラグまたはリプレイフラグ成立時には、そのゲームの終了前迄にフラグ成立に該当する小役またはリプレイに対応する疑似図柄を液晶表示装置42に表示停止させ、遊技者に表示された図柄を停止させるように促したり、遊技者に各フラグが成立している旨を教示したり、逆にフラグが成立していない旨を教示したりするべくナビゲーション的な機能を発揮させる。

【0110】

例えば、スタートレバー44が操作されたタイミング以降、液晶表示装置42では、疑似図柄の変動表示が開始される。そして、第1番目のストップスイッチ45, 46, 又は47が押圧されたタイミングで、主基板71から送信された情報に基づき、疑似図柄を順次停止させる。このとき、例えば、いずれの当りフラグも成立していない場合、つまり外れ時には、図8(a)に示すように、左、中、右疑似図柄列で全てが同一ではない疑似図柄を停止させる。また、例えば、小役フラグが成立している場合には、図8(b)に示すように、左、中、右疑似図柄列において小役図柄に対応する「タコ」の疑似図柄をゾロ目で停止させる。さらに、例えば、リプレイフラグが成立している場合には、図示しないが、左、中、右疑似図柄列においてリプレイ図柄に対応する「湯飲み茶碗」の疑似図柄をゾロ目で停止させる。20

【0111】

また、例えばビッグボーナスフラグが成立している場合には、上記「ナビゲーション表示」、「ナビゲーション外れ表示」、「特殊演出表示」、「リーチ演出表示」のうちいずれかを実行する。ここで、「ナビゲーション表示」が行われる場合には、例えば図9(a)に示すように、第1番目のストップスイッチ45, 46, 又は47が押圧されたタイミングで、左、中、右疑似図柄列においてビッグボーナス図柄に対応する「女の子+七」の疑似図柄をゾロ目で停止させる。30

【0112】

次に「ナビゲーション外れ表示」について説明する。「ナビゲーション外れ表示」が行われる場合、本来フラグの成立していない小役或いはリプレイ図柄に対応する疑似図柄をそのゲームの終了前迄に液晶表示部42に表示させ、同じく遊技者に表示された図柄を停止させるように促すナビゲーション的な機能を発揮させるが、それら表示された図柄は本来フラグ成立していないのであるから実際にはその表示された図柄が有効ライン上に揃うことはない点で上記ナビゲーション表示とは意味内容が異なる。そして、このように、液晶表示装置42上では疑似図柄が揃ったにもかかわらず、有効ライン上に図柄が揃わないことに気づいた遊技者は、「ナビゲーション外れ表示」が行われたこと、つまり、ビッグボーナスゲームフラグが成立していることを察知することができる。40

【0113】

また、ビッグボーナスフラグが成立している場合には、「特殊演出表示」が行われることもある。この場合、図9(b)に示すように、第1番目のストップスイッチ45, 46,50

又は 4 7 が押圧されたタイミングで、左、右疑似図柄列においてビッグボーナス図柄に対応する「女の子 + 七」の疑似図柄をゾロ目で停止させ、しばらく間をおいて中疑似図柄列において、「魚」をモチーフにした特殊疑似図柄を停止表示させる。この特殊疑似図柄は通常は表示されない類のものであるため、当該停止表示によって、遊技者は、ビッグボーナスゲームフラグが成立していることを察知することができる。

【 0 1 1 4 】

さらに、ビッグボーナスフラグが成立している場合には、前記「リーチ演出表示」が行われることもある。この場合、図 1 0 (a) に示すように、第 1 番目のストップスイッチ 4 5 , 4 6 , 又は 4 7 が押圧されたタイミングで、左、右疑似図柄列においてビッグボーナス図柄に対応する「女の子 + 七」の疑似図柄をゾロ目で停止させ、しばらく間をおいて、別の演出画面を表示させる。例えば、図 1 0 (b) に示すように、まず中疑似図柄列の疑似図柄に関し、その表示領域を上方へ移動させる。また、表示部上に人物キャラクタ、猫及び盆を表示する。これとともに、上方へ表示領域の移動した疑似図柄を盆の上に載置されているかの如く表示する。そして、人物キャラクタ及び猫があたかも盆を引っ張りあうように左右方向に動作させるとともに、疑似図柄を左右方向に交互にスライドさせつつ変形表示する。また、この変形表示に伴って、疑似図柄を適宜切換変動させる。このように、猫及び人物キャラクタがあたかも盆を引っ張りあう動作に連動し、盆の上に載置表示された疑似図柄が左右方向に交互にスライドさせつつ変形切換表示され、かかる動作が連続して繰り替えられ、その後「女の子 + 七」の疑似図柄で停止表示される。もちろん、小役フラグが成立している場合等（ビッグボーナスフラグが成立していない場合）においても、上記のようなリーチ演出表示を行うこととしてもよい。この場合、最後に中疑似図柄列において停止表示される疑似図柄は、「女の子 + 七」の疑似図柄以外の疑似図柄となる。

【 0 1 1 5 】

また、前記補助教示制御手段により、遊技球の投入動作中のタイムラグ、即ち遊技球の投入操作が行われてからスタートレバー 4 4 の操作に基づいて回転体 3 1 , 3 2 , 3 3 の回転が開始されるまでのタイムラグ（待ち時間）を利用して、液晶表示部 4 2 に各種表示（情報付与）を行わせるように表示制御することとしてもよい。このような演出表示を行うことで、遊技球の取込に要する期間を無駄にすることなく遊技者の興趣低下を抑制することができる。

【 0 1 1 6 】

次に、以上の構成からなる遊技機 1 の作用につき、遊技方法を踏まえて説明する。

【 0 1 1 7 】

遊技の開始に際し、遊技者は、クレジットが所定数以上あるか又は遊技球が上受皿 1 2 に所定個数あることを条件に、ベットスイッチ 5 1 , 5 2 , 5 3 を押圧操作することにより貯留記憶に基づく仮想遊技球又は実際の遊技球を投入する。該投入は、各ベット検出センサ 8 5 , 8 6 , 8 7 によって検出され、その検出信号を受けて主基板 7 1 は遊技球（仮想遊技球を含む）の投入があったことを判断する。このとき、クレジットモード時であれば、貯留記憶されていた仮想遊技球が投入されることとなる。例えば、クレジットモード時において、15 個以上の貯留数（クレジット数）がある場合において、マックスベットスイッチ 5 3 が押圧操作されたような場合には、残数表示部 5 6 における残数表示数を「15」だけ減じて表示するとともに、前記記憶手段は、「15」だけ減じた数を貯留記憶数として記憶する。これに対し、貯留数（クレジット数）が15 個未満しかない場合において、マックスベットスイッチ 5 3 が押圧操作された場合、或いは貯留数（クレジット数）が5 個未満しかない場合において、1 ベットスイッチ 5 1 が押圧操作されたような場合には、当該押圧操作は無効化される。

【 0 1 1 8 】

また、ダイレクトモード時であれば、上受皿 1 2 にある実際の遊技球が取込まれ投入されることとなる。例えばダイレクトモード時において、15 個以上の遊技球が上受皿 1 2 にある場合において、マックスベットスイッチ 5 3 が押圧操作されたような場合には、上受皿 1 2 上の15 個の遊技球が上記取込装置 4 によって取込まれ、5 個以上の遊技球が上受

10

20

30

40

50

皿12にある場合において、1ベットスイッチ51が押圧操作されたような場合には、上受皿12上の5個の遊技球が上記取込装置4によって取込まれる。これに対し、遊技球が15個未満しかない場合においてマックスベットスイッチ53が押圧操作された場合、或いは5個未満しかない場合において1ベットスイッチ51が押圧操作された場合には、当該押圧操作は無効化される。

【0119】

このときの遊技球投入数(=ベット数×5)に応じて主基板71はベット数表示部43をセグメント表示させる。ここで、1ベットスイッチ51の1回の押圧操作(5個の遊技球の投入)であればベット数表示部43には「1」が表示されて下ラインのみが有効化される。また、1ベットスイッチ51の2回の押圧操作、又は2ベットスイッチ52の1回の押圧操作(10個の遊技球の投入)であればベット数表示部43には「2」が表示されて上下ラインが有効化される。さらに、マックスベットスイッチ53の押圧操作等(15個の遊技球の投入)であればベット数表示部43には「3」が表示されて上下ライン及び山谷ラインが有効化される。なお、本実施の形態では、ベット数表示部43においてベット数、つまり有効ラインを表示することとしているが、これに代えて、或いはこれに加えて、有効ラインに対応する有効ライン表示ランプ等を設け、どのラインが有効化されているのかをより明示的に表示することとしてもよい。

【0120】

なお、クレジットモード下でのベットスイッチ51, 52, 53の操作による仮想遊技球投入の場合には、主基板71はクレジットされている遊技球の貯留記憶数をその分減算し、その減算値に応じた表示を残数表示部56に行わせるように表示制御する。また、ダイレクトモード下でのベットスイッチ51, 52, 53の操作による遊技球投入の場合には、主基板71は取込装置4にその旨の信号を出力し、その分の遊技球を上受皿12から取込むよう取込装置4を駆動制御する。

【0121】

少なくとも1ラインが有効化されている時点で、遊技者がスタートレバー44を操作すると、その操作がスタート検出センサ81によって検出され、その検出信号を受けて主基板71はスタートレバー44の操作があったことを判断する。また、これとともに、その旨の情報をサブ基板72へと送信する。そして、主基板71は、全ての回転体31, 32, 33(ベルト36)を一斉(同時でもよいし所定の時間差を設けてもよい。)に回転させるべく、モータ37, 38, 39を駆動制御する。その結果、各ベルト36は、遊技者にとっては表面に付された図柄を目視することが困難な程度の速度で一方向に回転し、各表示窓21, 22, 23を介して各図柄が上から下へ向かって可変表示されているよう映し出される。

【0122】

なお、このタイミングにおいて、サブ基板72(補助教示制御手段)は、上述したように液晶表示装置42における補助表示等を開始させる。

【0123】

また、前記スタートレバー44の操作に基づく検出信号が主基板71に入力されたタイミングで、通常遊技中では、小役抽選手段、リプレイゲーム抽選手段、ビッグボーナス抽選手段による各抽選が行われる。

【0124】

小役抽選手段による抽選結果が、小役フラグ成立を意味する場合は、適宜の小役図柄を有効ライン上に停止させ得る権利がそのゲームにおいてのみ与えられる。また、リプレイゲーム抽選手段による抽選結果が、リプレイフラグ成立を意味する場合は、リプレイゲームへ移行する権利がそのゲームにおいてのみ与えられる。すなわち、小役フラグ及びリプレイフラグは次ゲーム以降に持ち越されることはない。また、ビッグボーナス抽選手段による抽選結果がビッグボーナスフラグ成立を意味する場合は、ビッグボーナスゲームへ移行する権利が与えられ、そのフラグはビッグボーナスゲームへ移行するまで保持される。さらに、各抽選手段の抽選結果が、いずれの条件成立をも意味しない場合には、いずれのフ

ラグもたたない。

【0125】

以上の各抽選手段による抽選が終了した後、遊技者がストップスイッチ45, 46, 47を任意の順序で操作すると、その操作がそれぞれストップ検出センサ82, 83, 84によって個別に検出され、各検出信号を受けて主基板71は各ストップスイッチ45, 46, 47の操作があったことを判断する。すると、主基板71は、操作された各ストップスイッチ45, 46, 47に対応した回転体31, 32, 33を個別に停止させるべく、各モータ37, 38, 39を停止制御する。

【0126】

これら各回転体31, 32, 33(ベルト36)の停止位置は、上記各抽選手段による抽選結果である各成立フラグに基づき、主基板71の記憶手段に記憶されている前記各テーブルを参照して決定される。このとき、有効ラインから回転体回転方向手前の4図柄分までに成立フラグに対応した図柄が存在すれば、原則として、その図柄が積極的に有効ライン上に引き込まれるような制御がなされることとなり、回転体停止タイミングが4図柄分手前までの誤差であれば、その誤差を吸収することができる。その結果、遊技者が熟練していくなくとも主基板71によって成立フラグに応じた図柄を有効ライン上に極力停止させることが可能となる。

【0127】

特に、本実施の形態では、記憶手段に記憶されたラインテーブルの存在により、下ラインに当り図柄(ビッグボーナス図柄、リプレイ図柄、小役図柄)が必ず停止するようになっており、各表示窓21, 22, 23には必ず前記完成図柄が表示される。

【0128】

さらに、上記のとおり、4図柄分までは図柄を引き込み制御するようになっている。また、完成図柄は2図柄から構成され、その完成図柄を基準として図3の配列を参照すると、「7」の完成図柄または「タコ(チェリー)」の完成図柄と、「リプレイ」の完成図柄とが交互に配置されている。このことから、4図柄分までの図柄の引き込み制御が行われる前提では、どのタイミングでストップスイッチ45, 46, 47が操作されても、必ずリプレイ図柄の組合せや小役図柄の組合せが下ラインに成立し得るものであり、従って、リプレイフラグ(ジャックインフラグ)や小役フラグが成立している場合には一定の例外を除いてほぼ確実にリプレイゲーム及び小役成立による遊技球払出の各利益を受けることができ、いわゆる目押しが不要となる。

【0129】

なお、一定の例外とは、図3中、上から2番目と6番目の図柄は、ビッグボーナス図柄と小役図柄とを兼用する図柄であるため、例えば小役フラグ成立時において、左・中の表示窓21, 22に2番目の図柄が停止してリーチとなった場合に、最後に停止するストップスイッチの操作タイミングがその2番目の図柄付近であると、ビッグボーナス図柄の組合せ成立を防ぐため、リプレイ図柄が右の表示窓23に停止される。このような場合に限って、小役フラグ成立にもかかわらず小役図柄の組合せで停止しないことがある。ただし、このような例外はほんの一部でしかみられず、全体としては小役フラグが成立すればほぼ確実に小役図柄の組合せで停止させることができる。

【0130】

なお、所定のタイミング(例えば第1番目のストップスイッチ45, 46, 又は47が押圧されたタイミング)において、サブ基板72(補助教示制御手段)は、上述したように液晶表示装置42におけるリーチ演出表示等を実行する。

【0131】

各回転体31, 32, 33の停止時において、有効ライン上の停止図柄の組合せが、予め定められた所定の図柄の組合せである場合、即ち小役図柄の組合せ、リプレイ図柄の組合せ、ビッグボーナス図柄の組合せである場合、主基板71は各停止図柄の組合せに応じて払い出される遊技球数を獲得数表示部57に表示させる。

【0132】

10

20

30

40

50

主基板 7 1 は、獲得数表示部 5 7 への表示と並行して、各停止図柄の組合せに応じた数の遊技球を遊技価値として払い出すための払出制御を行う。かかる遊技球の払出は、原則として主基板 7 1 が電源基板 7 3 を介して払出装置 9 を駆動制御することにより、上受皿 1 2 等へ直接的に現実の遊技球として払い出される。ただし、切換スイッチ 5 4 の操作を切換検出センサ 8 8 が検出し、主基板 7 1 がクレジットモードであると判断した場合においては、貯留記憶できる最大値(250個分)に達していない場合には、その分が直接払出装置 9 を駆動することなく、クレジット遊技球(仮想遊技球)として貯留記憶される。この場合、主基板 7 1 はクレジットされている遊技球の貯留記憶数に今回獲得した遊技球数分を加算し、その加算値に応じた表示を残数表示部 5 6 に行わせるように表示制御する。勿論、この場合でも貯留記憶できる最大値である250個分を越えた分は払出装置 9 より直接遊技球が払い出される。

【0133】

そして、有効ライン上に揃った図柄が小役図柄或いは何ら払出のない図柄の組合せである場合には、通常遊技が続行される。一方、有効ライン上に揃った図柄の組合せがリプレイ図柄の組合せである場合にはリプレイゲーム制御手段によって次回のゲームを無償で行うことができるリプレイゲームが実行される。また、有効ライン上に揃った図柄の組合せがビッグボーナス図柄の組合せである場合にはビッグボーナス制御手段によってビッグボーナスゲームが実行される。ここで、本実施の形態の遊技機 1 では、ビッグボーナスゲームの終了条件として、所定回の遊技(30ゲームの終了又は3回のジャックインゲームの終了)の他、払出遊技球数が上限値(具体的には2250個)に達したか否かという条件も含まれるように構成されている。従って、30ゲーム又は3回のジャックインゲームの終了を待たずして払出遊技球数が上限値である2250個に達すると、そこでビッグボーナスゲームが終了されるようにして、必要以上に射幸性をあおらないようにしている。

【0134】

なお、小役図柄、リプレイ図柄、ビッグボーナス図柄等が有効ライン上に揃った場合、サブ基板 7 2 は、各ランプ表示部 6 2 , 6 3 , 6 4 等を表示制御して小役成立や、リプレイゲームへの移行や、ボーナスゲーム成立を表示報知するとともに、スピーカ 6 1 を適宜駆動制御して音声報知する。なお、これらスピーカ 6 1 による音声報知は、遊技者への遊技価値返還による利益が大きいもの程大袈裟なもの(音量を大きくしたり、トーンを高くしたり、リズムを変化させる等)とすることが好ましい。各報知部の表示態様についても同様であり、例えばビッグボーナスゲームではめまぐるしく点滅させる等のように表示態様を変化させることによって、得られる利益の大きさを遊技者に推し量らせることができる。

【0135】

さて、本実施の形態の遊技機 1 は、上述のとおり、回転体 3 1 , 3 2 , 3 3 に関し、ベルト 3 6 を用いて扁平状に周回させることとしている。このため、断面円形のリールによって図柄変動領域を形成する場合に比べて、遊技機 1 の厚みを抑えることができる。

【0136】

一方で、ベルト 3 6 を扁平状に周回させることとした場合、視認される図柄の変動態様が平面的になってしまうことが懸念される。この点、本実施の形態では、ベルト 3 6 のうち表示窓 2 1 , 2 2 , 2 3 から視認される部分については表示窓 2 1 , 2 2 , 2 3 側に凸となるように構成したことから、遊技機 1 の厚みを抑えつつも、遊技者がベルト 3 6 回転中の図柄を目で追い易くなる。特に、ベルト 3 6 の表示窓 2 1 , 2 2 , 2 3 側への凸形状は、円弧状に凸となる形状であるため、ベルト 3 6 の変形による疲労が軽減されるとともに、ベルト 3 6 回転時の図柄の可変表示が滑らかなものとなって違和感をなくすことができる。

【0137】

また、本実施の形態では、視認部分に対応する従動ローラ 3 5 寄りに、押えローラ 4 1 を設けることとしており、これにより、表示窓 2 1 , 2 2 , 2 3 から見えるベルト 3 6 に十分な奥行き感を生ぜしめることができ、遊技者がベルト 3 6 回転中の図柄を一層目で追い

10

20

30

40

50

易くなる。

【0138】

また、本実施の形態では、ベルト36の扁平方向に沿って、平板状の液晶表示装置42を配置し、その表示部を補助表示窓24から視認可能としている。このため、遊技機1の厚みを増加させることなく、結果として表示装置ユニット30のコンパクト化を図ることができる。

【0139】

尚、上記実施の形態の記載内容に限定されず、例えば次のように実施してもよい。

【0140】

(a) 上記実施の形態では、ベルト36のうち表示窓21, 22, 23に臨む部分である従動ローラ35として比較的大径のものを採用している。このため、特に言及していないが、当該従動ローラ35内に蛍光ランプ等のバックライトを配置することも可能である。10

【0141】

(b) 各ローラとして、同径のものを用いた場合には、表示窓から視認される図柄の変動様が平面的なものとなってしまいがちである。この点、上記実施の形態では、駆動ローラ34の径と従動ローラ35の径とをそれぞれ異ならせているため、たとえ押えローラ41を省略したとしても表示窓21, 22, 23から視認される図柄の変動様が平面的なものとはならない。それ故、場合によっては前記押えローラ41を省略することも可能である。逆に、押えローラ41を設ける場合には、同径のローラを採用することとしてもよい。また、駆動ローラ34及び従動ローラ35の位置関係を上下逆にしてもよい。また、駆動ローラ34及び従動ローラ35の径の大小関係を逆にしてもよい。20

【0142】

(c) 上述した各ローラ、すなわち、駆動ローラ34、従動ローラ35及び押えローラ41に代えて、左右一対のブーリ或いはギヤを採用することとしてもよい。すなわち、「各手段において、「ローラ」に代えて、「ブーリ」或いは「ギヤ」としたこと」としても差し支えない。

【0143】

(d) 上記実施の形態では、補助遊技用の情報付与手段として電気的表示装置の一種たる液晶表示装置42を用いることとしているが、他の電気的表示装置、例えば、CRT、ドットマトリックス、LED、エレクトロルミネセンス(EL)、蛍光表示管等を用いてもよい。また、電気的表示装置以外にも、スピーカ等の音声発生装置を用いてもよく、これにより遊技者に対してダイナミックな音声演出が可能となる。さらに、音声発生装置と表示装置との組み合わせとして情報付与手段を構成してもよい。30

【0144】

(e) 上記実施の形態における図柄の種類、配列等は、熟練していない遊技者に対しても遊技を存分に楽しませる目的に沿った最適なものであるが、これはあくまでも一例にすぎず、例えば他の小役図柄を盛り込む等、任意の構成を採用することができる。また、絵、数字、文字等に限らず、幾何学的な線や図形等であってもよい。また、光や色等を利用して図柄を構成することも可能であるし、立体的形状等によっても図柄を構成し得るし、これらを複合したものであっても図柄を構成し得る。即ち、図柄は識別性を有した情報(識別情報)としての機能を有するものであればよい。40

【0145】

(f) 上記実施の形態におけるスタートレバー44等に代表される操作手段や、残数表示部56等に代表される表示手段の配置はあくまでも一例に過ぎず、例えばスタートレバー44を右側に配置したり、レバーに代えてボタンにする等、適宜変更することは何ら差し支えない。

【0146】

(g) 全ての制御を主基板71により司られる構成としてもよい。つまり、サブ基板72を省略した構成を採用してもよい。

【0147】

(h) 上記実施の形態ではビッグボーナスゲームを有する遊技機1について説明したが、一回のジャックインゲームからなるレギュラーボーナスゲームを行いうる遊技機に適用してもよい。また、逆にビッグボーナスゲームを省略したものとしてもよい。更に、ビッグボーナスゲーム後に所定条件成立(所定ゲーム回数の終了、所定フラグ成立等)までメダルの消費を抑えてゲームを進行し得るチャンスゲーム機能等の各種付加価値を設けたものとしてもよい。

【0148】

(i) 上記実施の形態では、一部の例外を除いて大半は小役フラグが成立すれば目押しをしなくても小役図柄の組合せが有効ライン上に停止するようにしたが、これを更に徹底して小役フラグが成立すれば常に小役図柄の組合せが停止するようにしてもよい。

10

【0149】

この場合、ビッグボーナス図柄(上記のとおり小役図柄を兼用する)が2つ有効ラインに停止しかつ同有効ライン上の残りの図柄がリプレイ図柄である場合にも小役図柄の組合せとして設定しておけばよい。

【0150】

ただし、この場合、小役フラグが成立していないのに有効ライン上に2つのビッグボーナス図柄が停止しかつ残りの図柄としてビッグボーナス図柄付近でストップスイッチが操作されたときには、下ラインに外れ図柄が停止するようにベルト制御を行う必要があり、常に完成図柄を全ての表示窓21, 22, 23から表示させることはできなくなる。

【0151】

従って、常に完成図柄を全ての表示窓21, 22, 23から表示させることを重視するのか、常に成立した小役フラグに対応した小役図柄の組合せで停止するようにして目押しを完全になくしたことを重視するのかによって、その設定を変更することとなる。

20

【0152】

(j) 上記実施の形態における遊技球の、1ベット当たりの投入数(所定数)、最大投入数、払出個数等はあくまでも例示であって、上記数値に特に限定されるものではない。

【0153】

(k) 上記実施の形態において説明した遊技機1の他、パチンコ機やアレンジボール機、あるいはスロットマシンに適用してもよいし、その他の遊技機に適用してもよい。

30

【図面の簡単な説明】

【図1】一実施の形態における遊技機の正面図である。

【図2】前面扉を開放した状態を示す正面図である。

【図3】各回転体のベルトの図柄配列を示す説明図である。

【図4】(a)は表示窓から視認される図柄の一例を示す正面図であり、(b)は表示窓と有効ラインの関係を模式的に示す正面図である。

【図5】表示装置ユニット等を模式的に示し示す側断面図である。

【図6】遊技機を示す背面図である。

【図7】主基板等の電気的構成を説明するためのブロック図である。

【図8】(a), (b)とともに液晶表示装置に表示される疑似図柄等を示す正面図である。

40

【図9】(a), (b)とともに液晶表示装置に表示される疑似図柄等を示す正面図である。

【図10】(a), (b)とともに液晶表示装置に表示される疑似図柄等を示す正面図である。

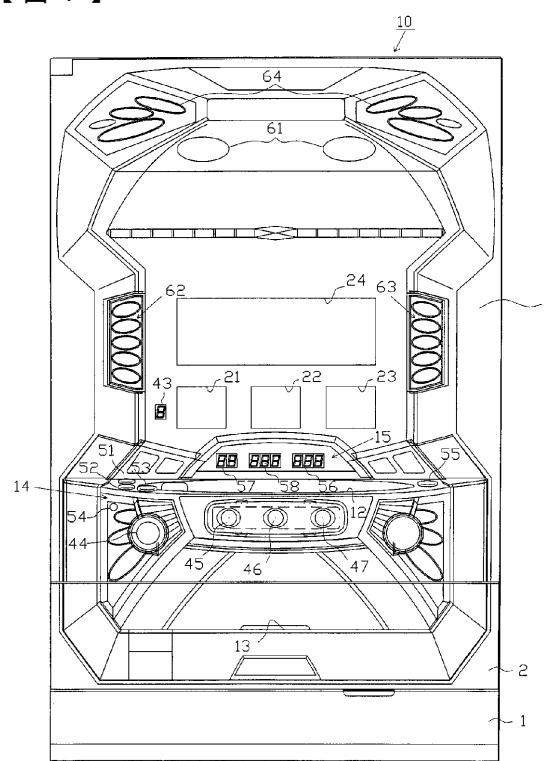
【符号の説明】

1...外枠、2...前面枠、3...前面扉、4...取込装置、9...払出装置、10...遊技機、11...払出装置、12...上受皿、13...下受皿、21, 22, 23...表示窓、24...補助表示窓、30...表示装置ユニット、31...左回転体、32...中回転体、33...右回転体、34...駆動ローラ、35...従動ローラ、36...ベルト、37, 38, 39...モータ、41...押えローラ、42...電気的表示装置(情報付与手段)を構成する液晶表示装置、44...ス

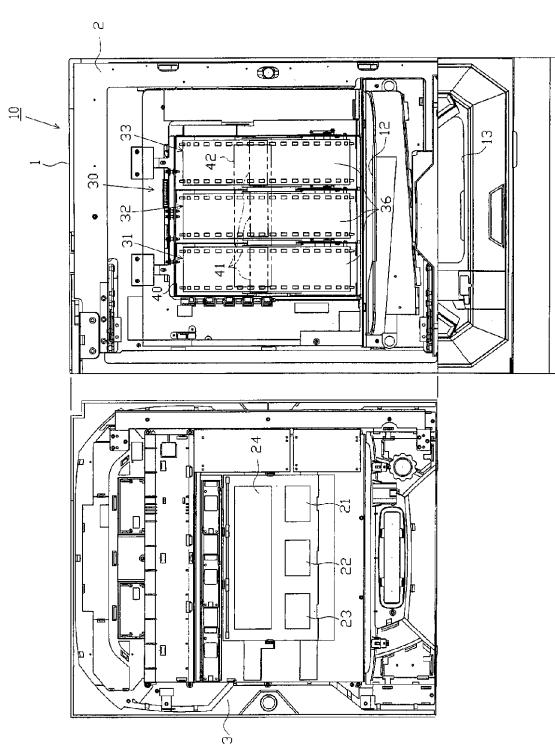
50

ートレバー、45, 46, 47…ストップスイッチ、71…主基板、72…サブ基板、73…電源基板。

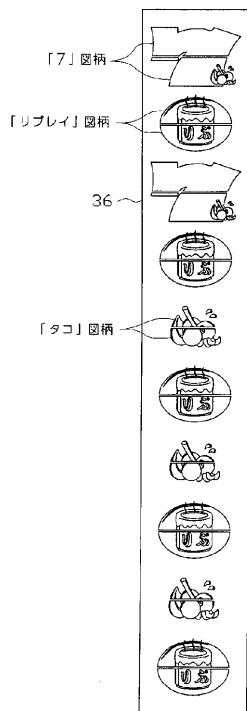
【図1】



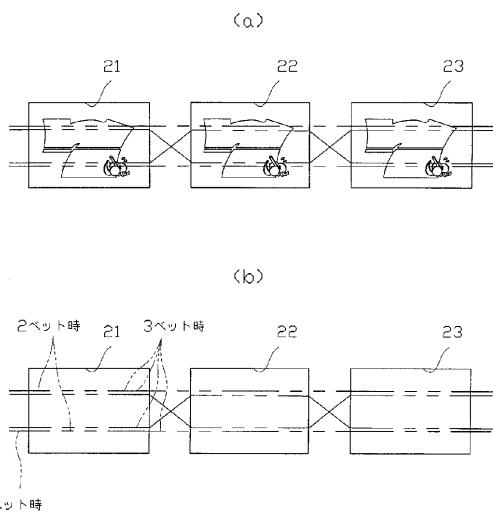
【図2】



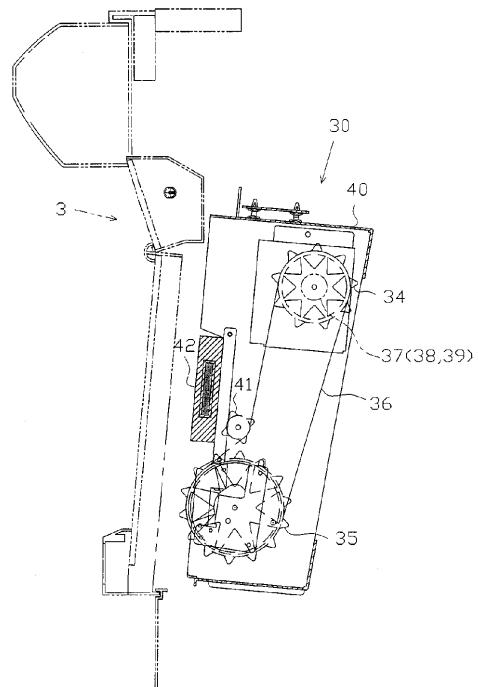
【図3】



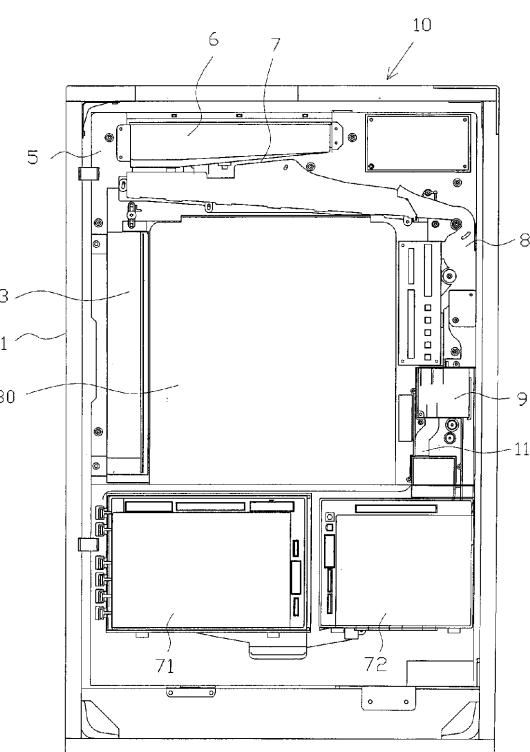
【図4】



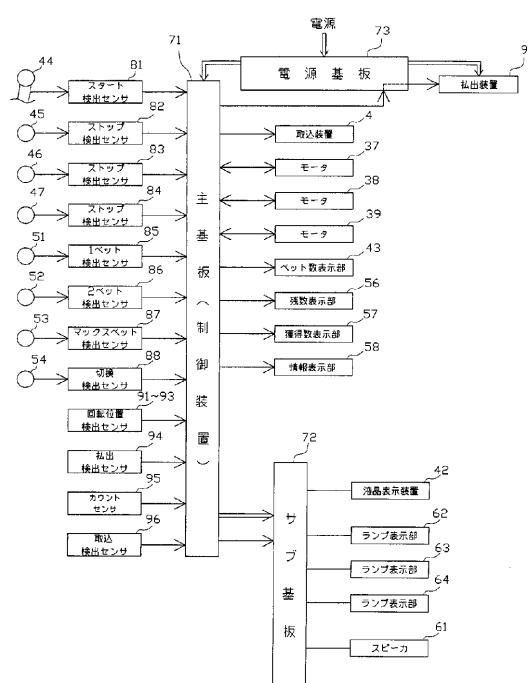
【図5】



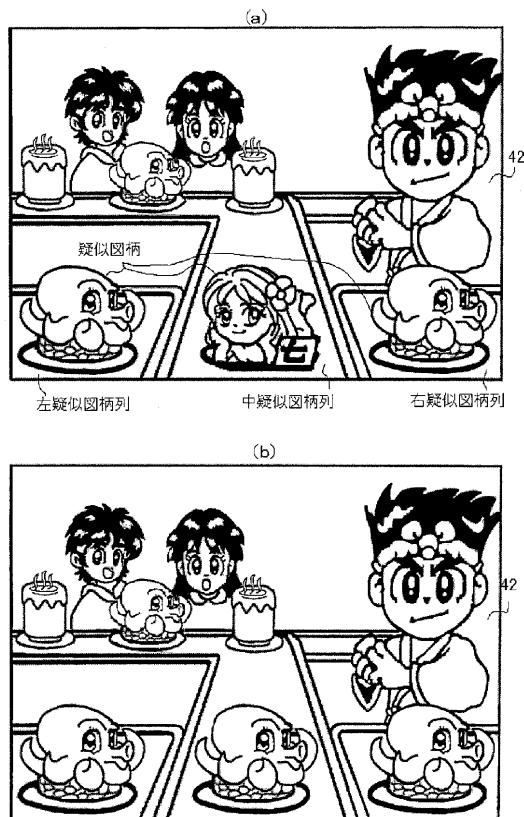
【図6】



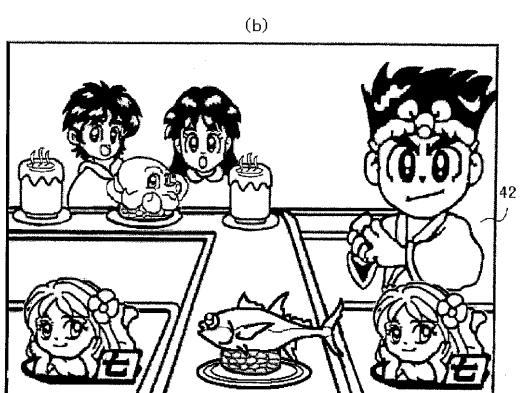
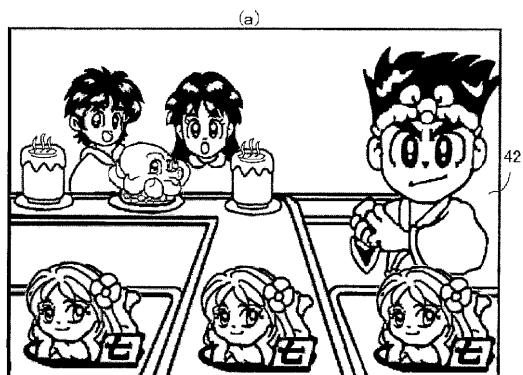
【図7】



【図8】



【図9】



【図10】

