

(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2004-129694

(P2004-129694A)

(43) 公開日 平成16年4月30日(2004.4.30)

(51) Int. Cl.⁷

A63F 7/02

F I

A63F 7/02 320

テーマコード(参考)

2C088

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 27 頁)

(21) 出願番号 特願2002-294573 (P2002-294573)
 (22) 出願日 平成14年10月8日(2002.10.8)

(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 100111095
 弁理士 川口 光男
 (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
 Fターム(参考) 2C088 AA35 AA36 AA37 EB55

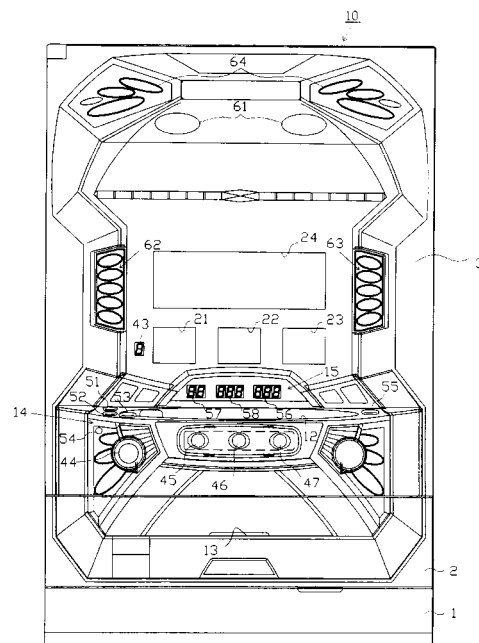
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】 表面に複数の識別情報の付された回転体が周回可能に構成されてなる遊技機において、識別情報の認識性を高め、もって興趣の向上を図る。

【解決手段】 遊技機10は、矩形の外枠1と、外枠1の前面に設けられ外枠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、そ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る。前面枠2には表示装置ユニットが設けられ、表面に図柄が付されたベルトを周回させるように構成されている。表示窓21, 22, 23からベルトの一部を視認できるようになっており、当該表示窓21, 22, 23から視認される図柄の停止状況に応じて遊技者に遊技価値が付与される。複数の図柄のうち、特定の図柄が最も目立つよう当該特定の図柄を基準にして、各図柄の視認態様を徐変させた。

【選択図】 図1



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

表面に複数の識別情報が付された回転体を周回可能に構成するとともに、前記識別情報の停止態様に応じて遊技者に遊技価値を付与するよう構成された遊技機において、前記複数の識別情報のうち、特定の識別情報を基準にして、各識別情報の視認態様を徐変させ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】**

従来、遊技機の種類として、表面に複数の識別情報が付された回転体を用いて遊技を行うものがある。かかる遊技機にあっては、当該回転体の停止に伴う識別情報の停止態様に応じて、所謂大当たり状態等の遊技者に有利な特別遊技状態が導出されたりする（例えば、特許文献 1 参照）。

【0003】**【特許文献 1】**

特開 2002 - 233604 号公報

【0004】

20

【発明が解決しようとする課題】

ところが、上記遊技機においては、前記回転体の周回態様によっては、遊技者にとっての前記識別情報の認識が非常に困難となってしまう場合がある。特に、遊技者が初心者である場合や、高齢者である場合に、上記不具合はより顕著となる傾向にある。

【0005】

本発明は、上記事情に鑑みてなされたものであり、その主たる目的は、表面に複数の識別情報の付された回転体が周回可能に構成されてなる遊技機において、識別情報の認識性を高め、もって興趣の向上を図ることの可能な遊技機を提供することにある。

【0006】**【課題を解決するための手段及びその効果】**

30

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。

【0007】

手段 1 . 表面に複数の識別情報が付された回転体を周回可能に構成するとともに、前記識別情報の停止態様に応じて遊技者に遊技価値を付与するよう構成された遊技機において、前記複数の識別情報のうち、特定の識別情報を基準にして、各識別情報の視認態様を徐変させたことを特徴とする遊技機。

【0008】

手段 1 によれば、表面に複数の識別情報が付された回転体が周回され、回転体停止時における前記識別情報の停止態様に応じて遊技者に遊技価値が付与される。かかる遊技機にあって、複数の識別情報のうち、特定の識別情報を基準にして、各識別情報の視認態様が徐変させられているため、特定の識別情報が目立ちやすくなる。このため、遊技者にとっては、回転体の周回中において、特定の識別情報を認識しやすくなる。従って、初心者等であっても、遊技を存分に堪能しやすく、結果として興趣の向上を図ることができる。なお、「前記複数の識別情報のうち、特定の識別情報が目立つよう該特定の識別情報を基準にして、各識別情報の視認態様を徐変させた」こととしてもよいし、「目立つよう」に代えて、「最も目立つよう」にしてもよい（以下、対応する各手段において同様）。

40

【0009】

手段 2 . 表面に複数の識別情報が付された複数の回転体を周回可能に構成するとともに、該回転体の周回を停止させる停止操作手段を設け、該回転体の停止に伴う前記識別情報の

50

停止態様に応じて遊技者に遊技価値を付与するよう構成された遊技機において、前記複数の識別情報のうち、当該特定の識別情報を基準にして、各識別情報の視認態様を徐変させたことを特徴とする遊技機。

【0010】

手段2によれば、表面に複数の識別情報が付された回転体が周回され、停止操作手段の操作に基づいて回転体の周回が停止させられる。そして、回転体の停止に伴う識別情報の停止態様に応じて遊技者に遊技価値が付与される。かかる遊技機にあって、複数の識別情報のうち、特定の識別情報を基準にして、各識別情報の視認態様が徐変させられ、特定の識別情報が目立つこととなる。このため、遊技者にとっては、回転体の周回中において、特定の識別情報を認識しやすくなる。そのため、本手段のように、遊技者の停止操作手段の操作に基づき回転体の周回が停止させられるよう構成されてなる遊技機にあっては、特定の識別情報の停止タイミングを捉えやすい。従って、初心者等であっても、遊技を存分に堪能しやすく、結果として興趣の向上を図ることができる。

10

【0011】

手段3．前記複数の回転体が並んで配設され、前記各回転体に付された前記特定の識別情報が有効ライン上において揃って停止させられた場合に、遊技者に有利な特別遊技状態が発生させられるよう構成されていることを特徴とする手段2に記載の遊技機。

【0012】

手段3によれば、前記複数の回転体が並んで配設され、各回転体に付された特定の識別情報が有効ライン上において揃って停止させられた場合に、遊技者に有利な特別遊技状態が発生させられる。このため、遊技者は、特定の識別情報を有効ライン上において揃えようとする。従って、初心者等であっても、いつでも特定遊技状態の発生を期待しつつ、特定の識別情報を狙って停止させようとすることができ、結果として興趣の向上を図ることができる。

20

【0013】

手段4．前記特定の識別情報は、1つの回転体に対し、1カ所にのみ又は1の所定領域にのみ集中して、付されていることを特徴とする手段1乃至3のいずれかに記載の遊技機。

【0014】

手段4のように、特定の識別情報が、1つの回転体に対し、1カ所にのみ又は1の所定領域にのみ集中して、付されていることにより、1つの回転体に対し、複数箇所に分散して付されている場合に比べて、上記作用効果が奏されやすい。つまり、特定の識別情報を認識しやすく、もって狙いを定めやすくなる。

30

【0015】

手段5．前記特定の識別情報が最も大きく表示され、当該特定の識別情報から離間するにつれて他の識別情報が徐々に小さく表示されることを特徴とする手段1乃至4のいずれかに記載の遊技機。

【0016】

手段5によれば、特定の識別情報が最も大きく表示され、当該特定の識別情報から離間するにつれて他の識別情報が徐々に小さく表示される。このため、遊技者にとっては、特定の識別情報を認識しやすいとともに、所定の位置を特定の識別情報が通過するタイミングを把握しやすい。

40

【0017】

手段6．前記特定の識別情報が最も幅広に表示され、当該特定の識別情報から離間するにつれて他の識別情報が徐々に幅狭に表示されることを特徴とする手段1乃至5のいずれかに記載の遊技機。

【0018】

手段6によれば、前記特定の識別情報が最も幅広に表示され、当該特定の識別情報から離間するにつれて他の識別情報が徐々に幅狭に表示される。このため、遊技者にとっては、特定の識別情報を認識しやすいとともに、所定の位置を特定の識別情報が通過するタイミングを把握しやすい。

50

【 0 0 1 9 】

手段 7 . 前記他の個々の識別情報は、前記特定の識別情報に近い側ほど幅広に表示される（遠い側ほど幅狭に表示される）ことを特徴とする手段 1 乃至 6 に記載の遊技機。

【 0 0 2 0 】

手段 7 によれば、他の個々の識別情報にあって、特定の識別情報に近い側ほど幅広に表示され、遠い側ほど幅狭に表示される。このように、1 の識別情報に関しても幅広、幅狭を設定することで、上記手段 6 の作用効果がより確実に奏される。なお、この場合、「同種の識別情報であっても、上記幅の相違により外形が互いに相違する」こととなる。

【 0 0 2 1 】

手段 8 . 前記回転体には、前記識別情報とは別に背景が付されており、前記特定の識別情報に対応する背景が最も大きく表示され、当該特定の識別情報から離間するにつれて他の識別情報に対応する背景が徐々に小さく表示されることを特徴とする手段 1 乃至 7 のいずれかに記載の遊技機。

10

【 0 0 2 2 】

手段 8 によれば、回転体に付された背景に関し、特定の識別情報に対応する背景が最も大きく表示され、当該特定の識別情報から離間するにつれて他の識別情報に対応する背景が徐々に小さく表示される。このため、遊技者にとっては、特定の識別情報を認識しやすいとともに、所定の位置を特定の識別情報が通過するタイミングを把握しやすい。

【 0 0 2 3 】

なお、「背景」とあるのは、絵、模様等が含まれるのは勿論のこと、ベース部分とは異なる色彩が付されたもの（例えば、回転体のベース色が白色であるのに対し、当該白色とは異なる色彩が周回方向に沿って帯状に付されたようなもの）や、外観上は差異が見分けにくくとも、所定時（例えば紫外線照射時等）に他の部位と異なる視認態様となるような表面処理が施されているようなものをも含む趣旨である。

20

【 0 0 2 4 】

手段 9 . 前記回転体には、前記識別情報とは別に背景が付されており、前記特定の識別情報に対応する背景が最も幅広に表示され、当該特定の識別情報から離間するにつれて他の識別情報に対応する背景が徐々に幅狭に表示されることを特徴とする手段 1 乃至 8 のいずれかに記載の遊技機。

【 0 0 2 5 】

手段 9 によれば、回転体に付された背景に関し、特定の識別情報に対応する背景が最も幅広に表示され、当該特定の識別情報から離間するにつれて他の識別情報に対応する背景が徐々に幅狭に表示される。このため、遊技者にとっては、特定の識別情報を認識しやすいとともに、所定の位置を特定の識別情報が通過するタイミングを把握しやすい。

30

【 0 0 2 6 】

手段 1 0 . 前記背景は、前記回転体の周回方向に連続して付されていることを特徴とする手段 8 又は 9 に記載の遊技機。

【 0 0 2 7 】

手段 1 0 によれば、回転体の周回方向に連続して背景が付されているため、より一層、周回方向に対する背景の特徴を捉えやすい。結果として、上記作用効果がより確実に奏されやすい。

40

【 0 0 2 8 】

手段 1 1 . 前記背景は、回転体表面に、所定の表面処理が施されることにより付されたものであって、さらに、特定条件が成立したときに、所定の波長域の光を照射可能な照射手段を具備し、該照射手段からの光に基づき、前記背景が視認可能又は視認容易となるよう構成したことを特徴とする手段 8 乃至 1 0 のいずれかに記載の遊技機。

【 0 0 2 9 】

手段 1 1 によれば、特定条件が成立したときに限って、上記作用効果が奏されることから、遊技者にとっての面白味が一層増す。なお、「照射手段」によって照射される光は紫外線（或いは所謂ブラックライト）であることとしてもよい。

50

【0030】

手段12．前記回転体内部には、発光手段が設けられているとともに、前記回転体には、前記発光手段からの光を透過可能な透光部が設けられており、前記特定の識別情報に対応する透光部の面積が最も大きく設定され、当該特定の識別情報から離間するにつれて他の識別情報に対応する透光部の面積が徐々に小さく設定されることを特徴とする手段1乃至11のいずれかに記載の遊技機。

【0031】

手段12によれば、回転体内部に設けられた発光手段からの光が、回転体に設けられた透光部を介して外部から視認される。本手段では、特定の識別情報に対応する透光部の面積が最も大きく設定され、当該特定の識別情報から離間するにつれて他の識別情報に対応する透光部の面積が徐々に小さく設定される。このため、外部から視認される光の量の大きさによって、特定の識別情報を認識しやすい。結果として、所定の位置を特定の識別情報が通過するタイミングを把握しやすくなる。なお、透光部は、1つの識別情報に関し1つであってもよいし、1つの識別情報に関し複数設けられていることとしてもよい。

10

【0032】

手段13．前記回転体内部には、発光手段が設けられているとともに、前記回転体には、前記発光手段からの光を透過可能な透光部が設けられており、前記特定の識別情報に対応する透光部が最も幅広に設定され、当該特定の識別情報から離間するにつれて他の識別情報に対応する透光部が徐々に幅狭に設定されることを特徴とする手段1乃至12のいずれかに記載の遊技機。

20

【0033】

手段13によれば、回転体内部に設けられた発光手段からの光が、回転体に設けられた透光部を介して外部から視認される。本手段では、特定の識別情報に対応する透光部が最も幅広に設定され、当該特定の識別情報から離間するにつれて他の識別情報に対応する透光部が徐々に幅狭に設定される。このため、外部から視認される光の幅によって、特定の識別情報を認識しやすい。結果として、所定の位置を特定の識別情報が通過するタイミングを把握しやすくなる。

【0034】

手段14．前記透光部は、前記回転体の周回方向に連続して設けられていることを特徴とする手段12又は13に記載の遊技機。

30

【0035】

手段14のように、透光部が回転体の周回方向に連続して設けられていることにより、より一層、周回方向に対する光の特徴を捉えやすい。結果として、上記作用効果がより確実に奏されやすい。

【0036】

手段15．前記各識別情報には着色が施されており、前記特定の識別情報から離間するにつれて各識別情報の主たる色彩が徐変するように構成されていることを特徴とする手段1乃至14のいずれかに記載の遊技機。

【0037】

手段15によれば、特定の識別情報から離間するにつれて各識別情報の主たる色彩が徐変するように構成されているため、遊技者は、色彩上の特徴を有する特定の識別情報を認識しやすく、もって狙いを定めやすくなる。しかも、色彩が徐変しているため、所定の位置を特定の識別情報が通過するタイミングを把握しやすくなる。なお、「色彩」に代えて、「トーン」としてもよい。

40

【0038】

手段16．前記各識別情報には着色が施されており、前記特定の識別情報から離間するにつれて各識別情報の主たる色の波長が徐変するように構成されていることを特徴とする手段1乃至15のいずれかに記載の遊技機。

【0039】

手段16によれば、特定の識別情報から離間するにつれて各識別情報の主たる色の波長が

50

徐変するように構成されているため、遊技者は、色彩上の特徴を有する特定の識別情報を認識しやすく、もって狙いを定めやすくなる。しかも、色の波長が徐変しているため、所定の位置を特定の識別情報が通過するタイミングを把握しやすくなる。

【0040】

手段17．前記複数の識別情報のなかで、前記特定の識別情報が最も波長が長く、前記特定の識別情報とは正反対の識別情報が波長が最も短いことを特徴とする手段16に記載の遊技機。

【0041】

手段17によれば、特定の識別情報が最も波長が長く、前記特定の識別情報とは正反対の識別情報が波長が最も短いため、中間の波長領域の着色が施されている場合に比べて、特定の識別情報を一層認識しやすい。結果として、上記作用効果が一層顕著となる。

10

【0042】

手段18．前記複数の識別情報のなかで、前記特定の識別情報が最も波長が短く、前記特定の識別情報とは正反対の識別情報が波長が最も長いことを特徴とする手段16に記載の遊技機。

【0043】

手段18によれば、特定の識別情報が最も波長が長く、前記特定の識別情報とは正反対の識別情報が波長が最も短いため、中間の波長領域の着色が施されている場合に比べて、特定の識別情報を一層認識しやすい。結果として、上記作用効果が一層顕著となる。

【0044】

手段19．前記回転体は、無端状ベルトにより構成されていることを特徴とする手段1乃至18のいずれかに記載の遊技機。

20

【0045】

手段19によれば、断面円形状の所謂「リール」によって回転体(識別情報変動領域)を構成するよりも、遊技機の厚みを抑えることができる。結果として、遊技機のコンパクト化を図ることができ、遊技場にとってのメリットが大きい。

【0046】

手段20．前記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、当該表示窓を介して前記識別情報が視認可能となっているとともに、前記無端状ベルトのうち、表示窓から視認される部分を、当該ベルトの周回方向において表示窓側に凸となるように巻回したことを特徴とする手段19に記載の遊技機。

30

【0047】

回転体が無端状ベルトにより構成されていると、表示窓から視認される識別情報の変動態様は概して平面的になってしまい、遊技者にとってはベルト回転中の識別情報を目で追い難くなる。この点、本手段では、表示窓から視認される部分を表示窓側に凸となるように無端状ベルトの常態を構成したことから、遊技機の厚みを抑えつつも、遊技者がベルト回転中の識別情報を目で追い易くなる。

【0048】

手段21．前記回転体は、断面円形(円環状)のリールによって構成されていることを特徴とする手段1乃至18のいずれかに記載の遊技機。

40

【0049】

手段22．前記複数の識別情報のうち、前記特定の識別情報とは異なる種類の識別情報に関しては、所定条件が成立することに基づき、当該識別情報と同一又は同種の識別情報が、予め規定された所定位置又は所定ライン上に停止制御可能に構成されていることを特徴とする手段1乃至21のいずれかに記載の遊技機。

【0050】

手段22によれば、複数の識別情報のうち、特定の識別情報とは異なる種類の識別情報に関しては、所定条件が成立することに基づき、当該識別情報と同一又は同種の識別情報が、予め規定された所定位置又は所定ライン上に停止制御されるが、特定の識別情報に関しては、そのように停止制御されない。従って、遊技者によっては、たとえ所定条件が成立

50

したとしても予め規定された所定位置又は所定ライン上に、特定の識別情報を停止させることが困難となるおそれがある。この点、上記各手段の作用効果が奏されることで、特定の識別情報を所定位置等に停止させることが比較的容易となるというメリットがある。

【0051】

手段23．手段1乃至22のいずれかにおいて、遊技機はパチンコ遊技機であること。中でも、パチンコ遊技機の基本構成としては、操作ハンドルを備えていてそのハンドル操作に応じて遊技球を所定の遊技領域に発射させ、遊技球が遊技領域内の所定の位置に配置された作動口に入賞することを必要条件として可変表示装置の主表示部において変動表示されている識別情報が所定時間後に確定停止表示されることが挙げられる。また、特別遊技状態発生時には遊技領域内の所定の位置に配置された可変入賞装置が所定の態様で開放されて遊技球を入賞可能とし、その入賞個数に応じた有価価値（景品球のみならず、磁気カードへの書き込み等も含む）が付与されることが挙げられる。この場合、主として、前記回転体によって、可変表示装置が構成されることとなる。

10

【0052】

手段24．手段1乃至22のいずれかにおいて、遊技機は回胴式遊技機であること。ここで、回胴式遊技機の構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列（具体的にはリール、ベルト等の回転体であり、識別情報は回転体に付されたシンボルである）を変動表示（具体的には回転体の回転である）した後に識別情報を確定停止表示する可変表示手段を備え、始動操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して或いは所定時間経過することにより識別情報の変動が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段を備えた回胴式遊技機」となる。

20

【0053】

手段25．手段1乃至22のいずれかにおいて、遊技機はパチンコ機とスロットマシンとを融合させた遊技機であること。中でも、前記融合させた遊技機の基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列（具体的にはリール、ベルト等の回転体であり、識別情報は回転体に付されたシンボルである）を変動表示（具体的には回転体の回転である）した後に識別情報を確定停止表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して或いは所定時間経過することにより識別情報の変動が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技媒体として遊技球を使用するとともに、前記識別情報の変動開始に際しては所定数の遊技球を必要とし（取り込んで）、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よう構成されてなる遊技機」となる。

30

【0054】

【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（パチンコ機とスロットマシンとを融合させた遊技機）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。

40

【0055】

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。

【0056】

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。

50

【 0 0 5 7 】

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。

【 0 0 5 8 】

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払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、払出用の遊技球を貯留するためのタンク 6、該タンク 6 に接続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 に接続された払出手段としての払出装置 9、並びに、払出装置 9 から延びる払出通路 11 等が設けられている。

10

【 0 0 5 9 】

また、図 1, 2 に示すように、前面枠 2 の比較的下部には、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おり、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。

20

【 0 0 6 0 】

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。

30

【 0 0 6 1 】

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。

【 0 0 6 2 】

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。

40

【 0 0 6 3 】

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）。

【 0 0 6 4 】

50

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 3 0 が設置されている。表示装置ユニット 3 0 は、前面枠 4 に取付固定された支持フレーム 4 0 を具備している。支持フレーム 4 0 には、可変表示手段を構成する左回転体 3 1、中回転体 3 2 及び右回転体 3 3 が収納されている。本実施の形態において、各回転体 3 1, 3 2, 3 3 は、複数の外歯を等間隔に有してなる駆動ローラ 3 4 と、駆動ローラ 3 4 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 3 5 と、両ローラ 3 4, 3 5 の外歯に掛け渡されたベルト（無端状ベルト）3 6 とを備えている。つまり、本実施の形態では、無端状ベルト 3 6 が、上述した課題を解決するための手段にいうところの「回転体」を構成している。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 3 6（回転体 3 1, 3 2, 3 3）は、扁平状に構成されることとなる。

10

【0065】

各回転体 3 1, 3 2, 3 3 の駆動ローラ 3 4 は、表示装置ユニット 3 0 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 3 4 は、それぞれステッピングモータ等よりなるモータ 3 7, 3 8, 3 9 に連結されている。そして、各モータ 3 7, 3 8, 3 9 の駆動により各回転体 3 1, 3 2, 3 3 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 3 1, 3 2, 3 3 の従動ローラ 3 5 は、表示装置ユニット 3 0 の下部において、前記表示窓 2 1, 2 2, 2 3 に相対する位置において回転可能に軸支されている。

【0066】

各従動ローラ 3 5 の上方において、該従動ローラ 3 5 寄りには、前記ベルト 3 6 を前面側から奥側へと押圧するようにして、押えローラ 4 1 が従動回転可能に支持されている。該押えローラ 4 1 も外歯を有しており、ベルト 3 6 の回転に伴って回転させられるようになっている。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。

20

【0067】

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。

30

【0068】

さらに、支持フレーム 4 0 には、電氣的表示装置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に設置されている。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。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。

40

【0069】

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 毎に全体を視認

50

可能な図柄数は2個ずつとされている。

【0070】

次に、各回転体31, 32, 33のベルト36に付される図柄について説明する。図3(b)には、本実施の形態における左回転体31、中回転体32、右回転体33のベルト36についての図柄配列が示されている。同図は、ベルト36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36にはそれぞれ20個の図柄が一行に設けられている。

【0071】

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「7」図柄(同図上部の2つの図柄)がある(ビッグボーナス図柄)。本実施の形態では、当該「7」図柄が特定の識別情報に相当する。また、リプレイゲームに移行するための「リプレイ」図柄(例えば、上から第3, 4番目)がある。併せて、小役の払出が行われる小役図柄としての「タコ」図柄(例えば、上から第5, 6番目)がある。なお、本実施の形態では各回転体31, 32, 33の各ベルト36における各図柄の数や配置順序は同じに設定されている。

10

【0072】

本実施の形態では、上下一対の2つの図柄が組合わさることによって「7」等の絵、模様、数字等が構成されるようになっているが、これらは、同種ではあるがそれぞれ異なる図柄である。例えば、左上の2つの「7」図柄は、「7」の数字の上半分で1つの「7」図柄であり、「7」の数字の下半分で1つの「7」図柄を構成する(「リプレイ」図柄、「タコ」図柄についても同様)。また、「7」の数字の下半分で構成される「7」図柄は、「タコ」の小さな絵模様が付されており、「タコ」図柄を兼ねている(但し、「7」図柄が3つ揃った場合は、「7」図柄が優先される)。

20

【0073】

そして、小役図柄に関し、「タコ」図柄が後述する有効ライン上に左・中・右と揃った場合には75個の遊技球の払出が行われ、ビッグボーナス図柄の組合せである「7」図柄が有効ライン上に左・中・右と揃った場合には75個の遊技球の払出が行われる。さらに、「リプレイ」図柄が有効ライン上に左・中・右と揃った場合には遊技球の払出は行われない。なお、本実施の形態では、更なる小役図柄の組合せを設定することとしている。すなわち、有効ライン上において、左・中・右の順に(1)「7」図柄、「7」図柄、「リプレイ」図柄が、(2)「7」図柄、「7」図柄、「タコ」図柄が、(3)「7」図柄、「リプレイ」図柄、「7」図柄が、(4)「7」図柄、「タコ」図柄、「7」図柄が、(5)「リプレイ」図柄、「7」図柄、「7」図柄が、(6)「タコ」図柄、「7」図柄、「7」図柄が揃った場合においても、75個の遊技球の払出が行われるようになっている。

30

【0074】

同図に示すように、本実施の形態では、「7」図柄が最も大きく付されており、当該「7」図柄から離間するほど、各図柄の大きさが小さくなるよう構成されている。換言すれば、環状のベルト36において、「7」図柄が最も目立つよう大きく表示され、その裏側の図柄(本例では「リプレイ」図柄)が最も小さく表示されている。しかも、各図柄の大きさ、横幅は、「7」図柄を基準に徐変させられている。これにより、回転(周回)するベルト36を視認したとき、「7」の図柄が最も大きいが故に、当該「7」図柄が到来したタイミングが把握されやすくなっている。

40

【0075】

また、本実施の形態では、上下一対の2つの「7」図柄の中間部分、つまり、「7」の文字の中間線を基準線として、当該基準線よりも上側の図柄については、1つの図柄にあって、上部ほど幅狭に、下部ほど幅広となるよう変形表示されている。逆に、基準線よりも下側の図柄については、1つの図柄にあって、上部ほど幅広に、下部ほど幅狭となるよう変形表示されている。そして、その間系が前記基準線とは正反対の図中一点鎖線で示す反対基準線(前記「リプレイ図柄」の中間線)まで続くようになっている。

【0076】

さらに、本実施の形態では、「7」図柄は、1つのベルト36に対し、1の所定領域にの

50

み集中して付されている。

【0077】

図4(a), (b)に示すように、前面扉3には、各表示窓21, 22, 23を結ぶように、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、図1に示すように、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。

【0078】

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。

【0079】

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。

【0080】

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。

【0081】

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5

2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。

【0082】

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7参照)が複数個配設されている。当該検出センサ96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。

10

【0083】

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、マックスベットスイッチ53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くなっている。従って、本実施の形態では最大ベット(3ベット)状態となった上で、さらにベットスイッチ51, 52, 53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。

20

【0084】

さらに、前記操作部14において、スタートレバー44の近傍には、ボタン状の切換スイッチ54が設けられている。また、操作部14の右部には、精算スイッチ55が設けられている。切換スイッチ54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。

30

【0085】

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に設定しておく「クレジットモード」とし、切換スイッチ54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54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54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。

40

【0086】

また、精算スイッチ55は、上受皿12に貯留されている遊技球を下受皿13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12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55が押圧操作されることで、上受皿12に貯留されている遊技球が下受皿13に排出されるようになっている。もちろん、レバーライド操作によって上受皿12の遊技球が下受皿13に排出される構成であってもよい。

50

【 0 0 8 7 】

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 桁或いは 2 桁の 7 セグメント表示器によって構成されているが、桁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。

【 0 0 8 8 】

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「 2 5 0 個」（ 5 0 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 」～「 2 5 0 」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 1 5 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る。

【 0 0 8 9 】

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態様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 3 1 , 3 2 , 3 3 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 3 1 , 3 2 , 3 3 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 3 1 , 3 2 , 3 3 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 6 1 によって音声により報知してもよい。

【 0 0 9 0 】

さらに、表示窓 2 1 , 2 2 , 2 3 の両側及びスピーカ 6 1 の上方には、補助演出を行うためのランプ表示部 6 2 , 6 3 , 6 4 が設けられている。該ランプ表示部 6 2 , 6 3 , 6 4 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 6 2 , 6 3 , 6 4 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。

【 0 0 9 1 】

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） 7 1 が備えられている。主基板 7 1 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 7 2 及び電源基板 7 3 等が設けられている。

【 0 0 9 2 】

図 7 は、主基板 7 1 等の電氣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 7 3 からの電源は、主基板 7 1 及び払出装置 9 へと供給される。また、サブ基板 7 2 へは、主基板 7 1 を介して電源が供給される。

【0093】

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。

10

【0094】

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等が接続されている。

【0095】

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。

20

【0096】

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、その時々に必要なデータは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。

30

【0097】

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に構成されており、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。

【0098】

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。

40

【0099】

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。

【0100】

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、

50

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 3 1 , 3 2 , 3 3 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、次の遊技を無償で行うことができるようにするものである。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。

【 0 1 0 1 】

主基板 7 1 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 8 1 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。

10

【 0 1 0 2 】

主基板 7 1 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 3 1 , 3 2 , 3 3 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（ここでは 3 0 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。

【 0 1 0 3 】

主基板 7 1 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 8 1 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 3 1 , 3 2 , 3 3 を半強制的に引き込み停止制御する。

20

【 0 1 0 4 】

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 3 1 , 3 2 , 3 3 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 3 1 , 3 2 , 3 3 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所定のボーナスゲームが実行される。

30

【 0 1 0 5 】

ここで、所定のボーナスゲームについて説明する。所定のボーナスゲームの実行が開始される（ジャックインされる）と、予め設定された所定のゲーム回数（ここでは 1 2 回）を上限として、現状遊技状態である通常遊技状態から特殊な状態に移行させられ、その後元の遊技状態に復帰させられる。該所定のボーナスゲーム中は、有効ラインが 1 ライン（下ライン）のみとされている。該所定のボーナスゲーム中においては、スタート検出センサ 8 1 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 7 5 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、レギュラーボーナス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 3 1 , 3 2 , 3 3 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（ 1 2 回）

40

50

に達していなくとも所定のボーナスゲームは終了させられる。なお、かかる所定のボーナスゲームに際しては、投入される遊技球として5個が上限、すなわち、1ベットのみが有効化される。

【0106】

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。

10

【0107】

主基板71は、「回転体制御手段」及び「記憶手段」を備えている。回転体制御手段は、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。

【0108】

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。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。

20

【0109】

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。

30

【0110】

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が開始される。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、「7」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、「タコ」図柄(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。

40

【0111】

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

50

示される。

【0112】

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。

【0113】

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

【0114】

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、或い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、リプレイ、「7」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。

【0115】

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「タコ」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

30

【0116】

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「7」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。

【0117】

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

【0118】

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47が押圧されたタイミングで、左、右疑似図柄列において「7」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。

【0119】

さらに、ビッグボーナスフラグが成立している場合には、「リーチ演出表示」が行われることもある。この場合、図10(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、右疑似図柄列において「7」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10(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返し替えられ、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

10

20

【0120】

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44の操作に基づいて回転体31, 32, 33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42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。

【0121】

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。

30

【0122】

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12に所定個数あることを条件に、ベットスイッチ51, 52, 53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85, 86, 87によって検出され、その検出信号を受けて主基板71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53が押圧操作されたような場合には、残数表示部56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53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51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。

40

【0123】

また、ダイレクトモード時であれば、上受皿12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12にある場合において、マックスベットスイッチ53が押圧操作されたような場合には、上受皿12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

50

皿 1 2 にある場合において、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、上受皿 1 2 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 1 5 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 5 個未満しかない場合において 1 ベットスイッチ 5 1 が押圧操作された場合には、当該押圧操作は無効化される。

【0124】

このときの遊技球投入数 (=ベット数 × 5) に応じて主基板 7 1 はベット数表示部 4 3 をセグメント表示させる。ここで、1 ベットスイッチ 5 1 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 4 3 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 5 1 の 2 回の押圧操作、又は 2 ベットスイッチ 5 2 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 4 3 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 5 3 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 4 3 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 4 3 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。

10

【0125】

なお、クレジットモード下でのベットスイッチ 5 1, 5 2, 5 3 の操作による仮想遊技球投入の場合には、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をその分減算し、その減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。また、ダイレクトモード下でのベットスイッチ 5 1, 5 2, 5 3 の操作による遊技球投入の場合には、主基板 7 1 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 1 2 から取込むよう取込装置 4 を駆動制御する。

20

【0126】

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 4 4 を操作すると、その操作がスタート検出センサ 8 1 によって検出され、その検出信号を受けて主基板 7 1 はスタートレバー 4 4 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 7 2 へと送信する。そして、主基板 7 1 は、全ての回転体 3 1, 3 2, 3 3 (ベルト 3 6) 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 3 7, 3 8, 3 9 を駆動制御する。その結果、各ベルト 3 6 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 2 1, 2 2, 2 3 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。

30

【0127】

なお、このタイミングにおいて、サブ基板 7 2 (補助教示制御手段) は、上述したように液晶表示装置 4 2 における補助表示等を開始させる。

【0128】

また、前記スタートレバー 4 4 の操作に基づく検出信号が主基板 7 1 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。

40

【0129】

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。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。

50

【0130】

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。

【0131】

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。また、上下一対の2つの図柄が組合わさることによって「7」等の絵、模様、数字等が構成されるようになっているが、これらは、それぞれ異なる図柄であることは既に説明したが、本実施の形態では、異種の図柄同士が上下に停止表示されることがないように引き込み制御が行われるようになっている。例えば、一の表示窓21, 22又は23に対応して、上段に「7」の数字の下半分の「7」図柄が停止され、下段に「リプレイ」の上半分の「リプレイ」図柄が停止されることがないように、つまり、同種の図柄同士が上下に停止表示されるよう、引き込み制御が行われる。

10

20

【0132】

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。

【0133】

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。

30

【0134】

主基板71は、獲得数表示部57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71が電源基板73を介して払出装置9を駆動制御することにより、上受皿12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54の操作を切換検出センサ88が検出し、主基板71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71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56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。

40

【0135】

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、通常遊技が進行される。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

50

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。

【0136】

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72は、各ランプ表示部62, 63, 64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61を適宜駆動制御して音声報知する。なお、これらスピーカ61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押し量らせることができる。

10

【0137】

次に、上記のように構成されてなる本実施の形態の作用効果について説明する。

【0138】

本実施の形態の遊技機1は、上述のとおり、回転体31, 32, 33に関し、ベルト36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。

20

【0139】

一方で、ベルト36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36のうち表示窓21, 22, 23から視認される部分については表示窓21, 22, 23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36回転中の図柄を目で追い易くなる。特に、ベルト36の表示窓21, 22, 23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36の変形による疲労が軽減されるとともに、ベルト36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。

30

【0140】

また、本実施の形態では、視認部分に対応する従動ローラ35寄りに、押えローラ41を設けることとしており、これにより、表示窓21, 22, 23から見えるベルト36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36回転中の図柄を一層目で追い易くなる。

【0141】

特に、本実施の形態では、ベルト36上の図柄の表示態様に関し、今までにない構成を採用している。すなわち、各ベルト36に付された複数の図柄のうち、ビッグボーナスゲームに関連する「7」図柄を基準にして、各図柄の横幅（大きさ）が徐変させられており、その中でも最も幅広な（大きい）「7」図柄が最も目立つこととなる。このため、遊技者にとっては、回転体31, 32, 33の周回中において、「7」図柄を認識しやすくなる。そのため、ストップスイッチ45, 46, 47の停止操作に基づいて回転体31, 32, 33の回転が停止されるよう構成されてなる本実施の形態にあっては、前記「7」図柄の有効ライン上の通過タイミング、ひいては停止させるべきタイミングを捉えやすい。しかも、各図柄の横幅（大きさ）が徐変させられていることから、1つの図柄だけが飛び抜けて大きく表示されている場合とは違って、より一層タイミングを捉えやすい。さらに、本実施の形態では、ビッグボーナスフラグが成立したことを遊技者が察知した場合、当該ゲームにおいて、比較的容易に「7」図柄を揃えて速やかにビッグボーナスゲームに移行させることができる。そのため、初心者等が遊技を行う場合、なかなか「7」図柄を揃えることができなかつたケースのあった従来に比べて、初心者等であっても、「7」図柄を

40

50

揃えやすい。従って、遊技を存分に堪能しやすく、結果として興趣の飛躍的な向上を図ることができる。

【0142】

しかも、本実施の形態では、1つの回転体31, 32, 33(ベルト36)に対し、1の所定領域にのみ集中して「7」図柄が付されている。このため、1つの回転体に「7」図柄が複数箇所に分散して付されている場合に比べて、上記徐変による作用効果が奏されやすい。つまり、「7」図柄を一層認識しやすく、もって狙いを定めやすくすることができる。

【0143】

さらに、本実施の形態では、「7」の文字の中間線を基準線として、当該基準線よりも上側の図柄については、1つの図柄にあって、上部ほど幅狭に、下部ほど幅広となるよう変形表示されている。逆に、基準線よりも下側の図柄については、1つの図柄にあって、上部ほど幅広に、下部ほど幅狭となるよう変形表示されている。換言すれば、個々の図柄は、前記「7」図柄に近い側ほど幅広に表示され、遠い側ほど幅狭に表示される。このように、1の図柄に関しても幅広、幅狭を設定することで、上述した作用効果がより確実に奏されやすくなる。

10

【0144】

さらに、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。

20

【0145】

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。

【0146】

(a) 上記実施の形態では、図3(b)に示すように個々の図柄に関しても、前記「7」図柄に近い側ほど幅広に表示され、遠い側ほど幅狭に表示されることとしている。これに対し、個々の図柄毎に変形を伴うことなく、単に全体の大きさを徐変させたり、全体の横幅を徐変させたりすることとしてもよい。

【0147】

(b) また、図3(a)に示すように、図柄の大きさに関しては徐変させることなく、別途ベルト101に背景101aを付すこととして、当該背景の大きさ、横幅等を徐変させることとしてもよい。同図に示す例では、ベルト101のベース色が白色であるのに対し、当該白色とは異なる色彩が周回方向に沿って帯状に連続的に付されたようなものが背景101aとして例示されている。勿論、図柄とは別の、模様や絵柄等をもって背景としてもよい。上記図3(a)のように「7」図柄に対応する背景が最も大きく(幅広に)表示され、当該「7」図柄から離間するにつれて他の図柄に対応する背景が徐々に小さく(幅狭に)表示されるよう構成することで、結果として、有効ライン上を「7」図柄が通過するタイミングを把握しやすくでき、上記実施の形態と同等の作用効果が奏される。なお、背景としては、同図に示すようにベルト101の周回方向に連続して付されていてもよいし、各図柄に対応して分断して付されていてもよい。

30

40

【0148】

さらに、外観上は差異が見分けにくくとも、所定時(例えば紫外線照射時等)に他の部位と異なる視認態様となるような表面処理が施されているようなものを上記した背景として捉えることとしてもよい。例えば、通常時には、同色を呈しているが、紫外線等に対し感光可能な塗装をベルト表面に施しておくとともに、紫外線(所謂ブラックライト)を照射可能な照射手段を別途設け、大当たりフラグ成立等の所定条件が成立したような場合に限り、照射手段からの紫外線照射を許容し、背景を浮かび上がらせる(視認可能とする)ような構成としてもよい。

【0149】

(c) また、回転体の内部にランプ等の発光手段を設けるとともに、回転体に、発光手段

50

からの光を透過可能な透光部を設ける構成において、例えば、「7」図柄に対応する透光部が最も大きく（又は幅広に）設定され、当該「7」図柄から離間するにつれて他の図柄に対応する透光部が徐々に小さく（又は幅狭に）設定されるよう構成してもよい。かかる構成を採用することで、外部から視認される光の量の大きさ（又は幅）によって、「7」図柄を認識しやすくでき、結果として、有効ライン上の「7」図柄が通過するタイミングを把握しやすくなる。なお、この場合において、透光部を、回転体の周回方向に連続して設けらるることとしてもよい。

【0150】

(d) また、各図柄に着色を施すこととし、「7」図柄から離間するにつれて各図柄の主たる色彩又はトーンが徐変するよう構成してもよい。かかる構成を採用することで、遊技者は、色彩上の特徴を有する「7」図柄を認識しやすく、もって狙いを定めやすくなる。しかも、色彩が徐変しているため、所定の位置を特定の識別情報が通過するタイミングを把握しやすくなる。また、「7」から離間するにつれて各図柄の主たる色の波長が徐変するよう構成してもよい。例えば、「7」図柄が最も波長が長く、当該「7」図柄とは正反対の識別情報が波長が最も短いこととしてもよいし、その逆としてもよい。

10

【0151】

(e) 上記実施の形態及び上記(a)乃至(d)の各構成を適宜組み合わせてもよい。

【0152】

(f) 「7」図柄が最も大きくなるよう構成し、他の図柄の大きさが徐変させられるよう構成されていればよい。従って、例えば回転体の回転に伴って徐々に他の図柄が小さく表示されるよう構成し、再度「7」図柄が到来したときに急激に大きく表示されるよう構成してもよい。

20

【0153】

(g) 上記実施の形態では、「7」図柄を特定の識別情報として例示しているが、他の図柄（例えばスロットマシン等で採用されているようなレギュラーボーナス図柄等）を特定の識別情報としてもよい。

【0154】

(h) 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、左右一对のプーリ或いはギヤを採用することとしてもよい。また、駆動ローラ34、従動ローラ35の大小関係を逆にしてもよいし、互いに同じ大きさとしてもよいし、押さえローラ41を省略した構成としてもよ差し支えない。

30

【0155】

(i) 上記実施の形態では、ベルト36により回転体が構成される場合について例示しているが、断面円形状のリール或いはドラムを回転体として採用してもよいことはいうまでもない。

【0156】

(j) 上記実施の形態における液晶表示装置42を省略してもよい。

【0157】

(k) 上記実施の形態における図柄の種類、配列等はい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を識別情報としてもよい。また、光や色等によっ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

【0158】

(l) 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い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。

【0159】

50

(m) 全ての制御が主基板 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。

【0160】

(n) 上記実施の形態では特別遊技状態としての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う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。

【0161】

(o) 上記実施の形態における遊技球の、1ベット当りの投入数(所定数)、最大投入数、払出個数等はい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。

【0162】

(p) 上記実施の形態では、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遊技機、いわば、パチンコ機とスロットマシンとが融合したような遊技機に具体化している。これに対し、スロットマシンに具体化することも可能であるし、パチンコ機等に具体化することも可能である。なお、スロットマシンは、例えばコインを投入して図柄有効ラインを決定させた状態で操作レバーを操作することにより図柄が変動され、ストップボタンを操作することにより図柄が停止されて確定される周知のものである。また、パチンコ機等としては、所謂パチンコ機以外にも雀球、アレンジボール等の遊技機にも応用可能である。但し、これらスロットマシン、パチンコ機等においても、回転体からなる可変表示装置を具備している必要があり、当該回転体に、上記実施の形態のような構成が具現化されるものである。

【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】(a)は別の実施の形態における、(b)は本実施の形態における各回転体のベルトの図柄配列等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9】(a)、(b)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, 101 ... ベルト、37, 38, 39 ... モータ、41 ... 押えローラ、42 ... 液晶表示装置、44 ... スタートレバー、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、101a ... 背景。

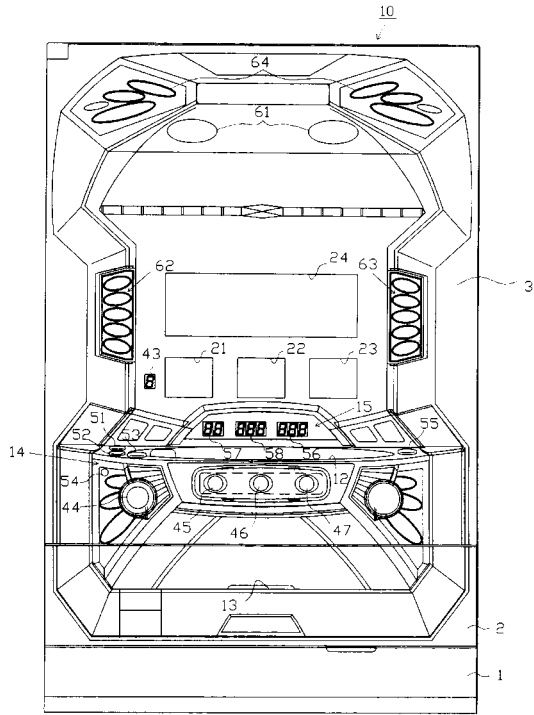
10

20

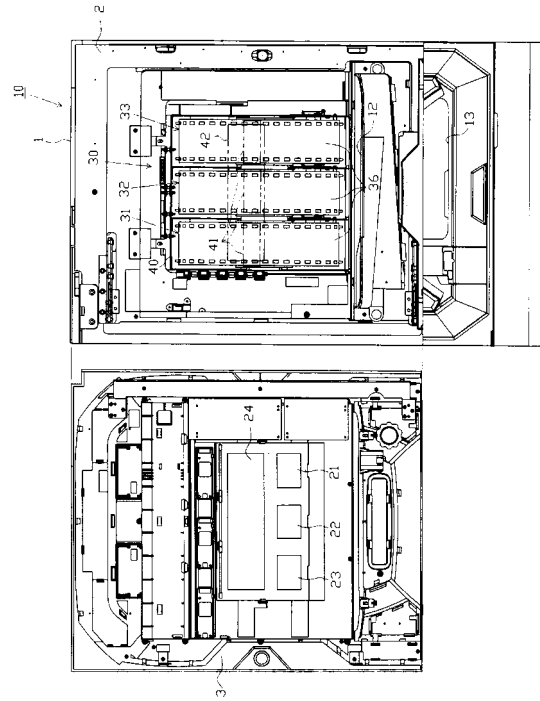
30

40

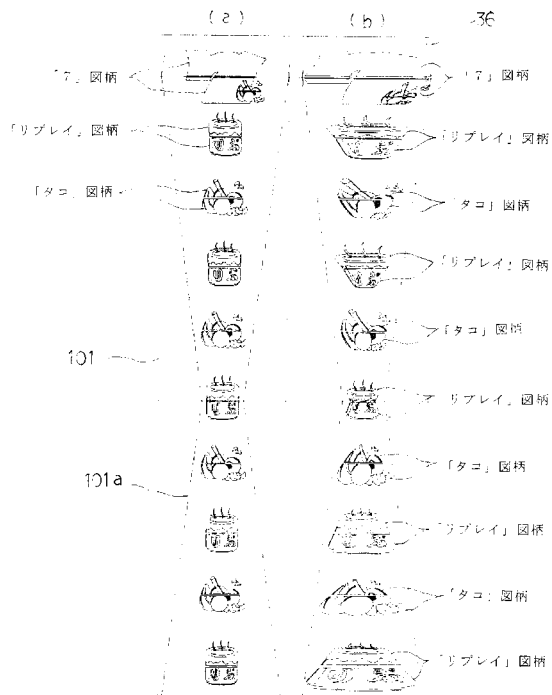
【 図 1 】



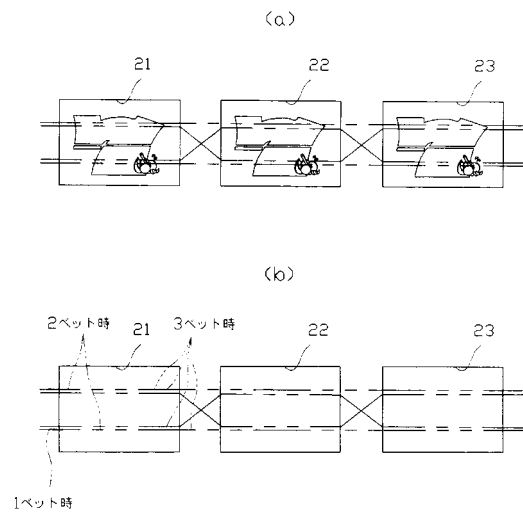
【 図 2 】



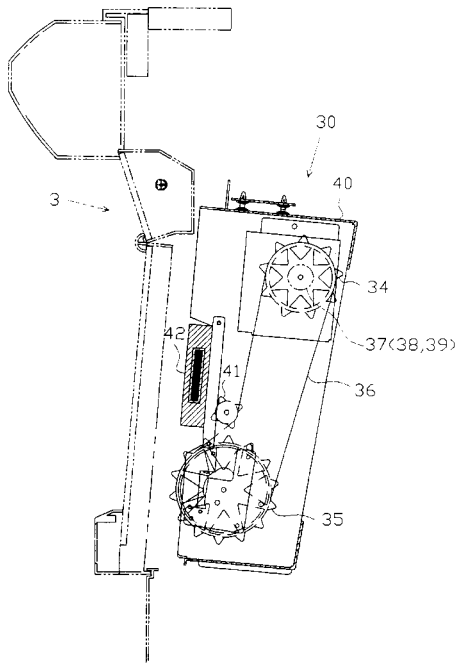
【 図 3 】



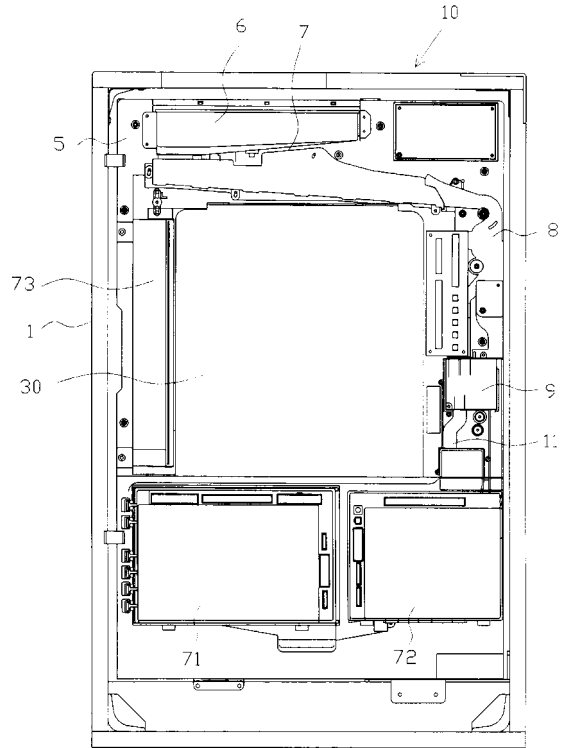
【 図 4 】



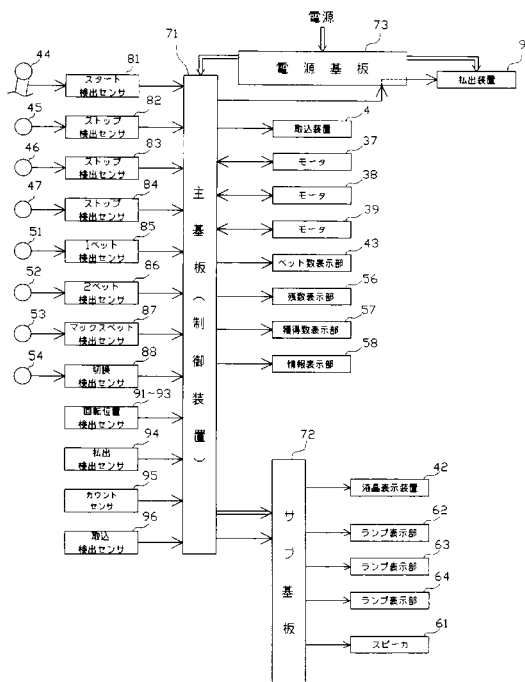
【 図 5 】



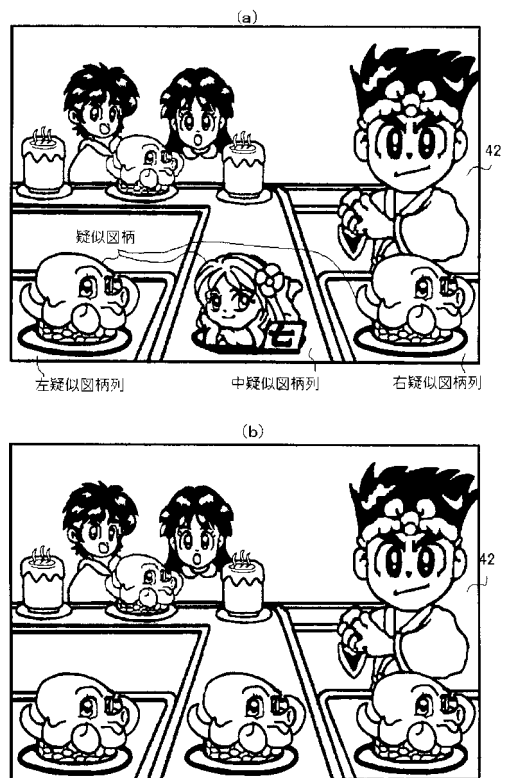
【 図 6 】



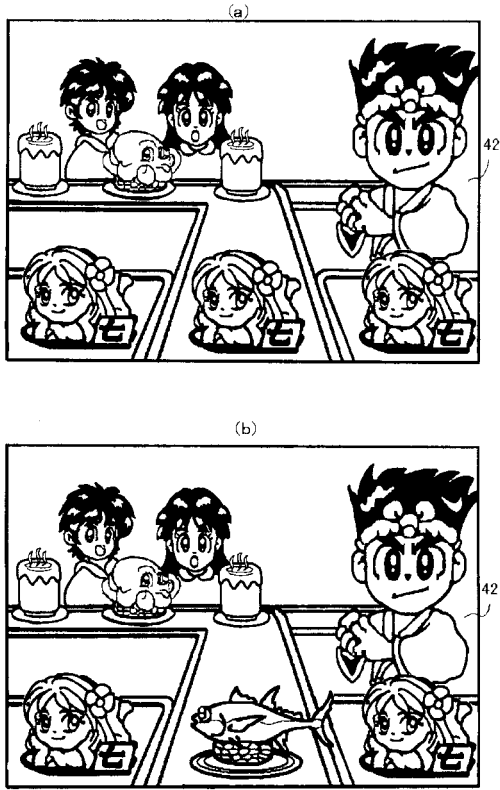
【 図 7 】



【 図 8 】



【 図 9 】



【 図 10 】

