

(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2010-200777

(P2010-200777A)

(43) 公開日 平成22年9月16日 (2010.9.16)

(51) Int.Cl.	F 1	テーマコード (参考)
A 6 3 F	5/04	2 C 0 8 2
5/04	5 1 6 F	
(2006.01)	5 1 2 D	
	5 1 6 E	

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 200 頁)

(21) 出願番号 特願2009-46176 (P2009-46176)
(22) 出願日 平成21年2月27日 (2009.2.27)

(71) 出願人 000148922
株式会社大一商会
愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地
(74) 代理人 100128923
弁理士 納谷 洋弘
(72) 発明者 市原 高明
愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地 株式
会社大一商会内
(72) 発明者 坂根 渉
愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地 株式
会社大一商会内

最終頁に続く

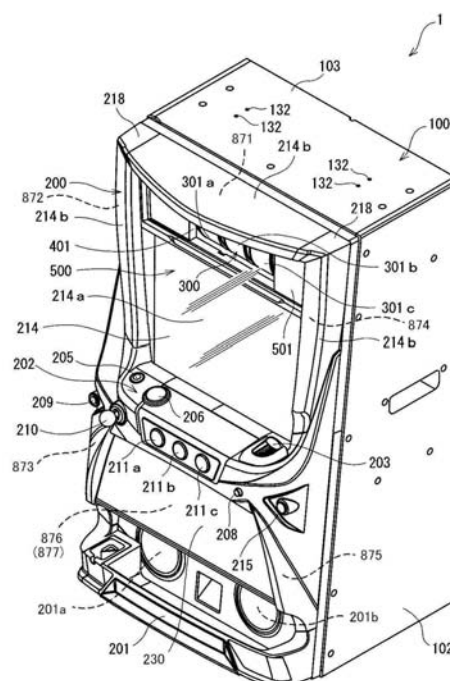
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】 ゲームの単調さを軽減することによって、興趣の低下を抑制する。

【解決手段】 1回のゲーム毎に行われる内部抽選により選出された役に応じて、当該1回のゲーム毎に所定の演出態様で演出が行われる。内部抽選により所定の入賞役が選出されると、複数の演出態様のうちいずれの演出態様にするかを、互いに異なった選択確率で決定される。所定の確率で極上演出の実行抽選が行われ、当該抽選に当選すると、内部抽選によりボーナス役が選出されるまで継続しうるリプレイタイムの終了を回避しうるゲームが行われる。少なくとも通常遊技状態では、演出態様の選択確率と対蹠的なかたちで、極上演出の実行が抽選決定されやすい至極上抽選状態、または極上演出の実行が抽選決定され難い通常抽選状態に制御されうる。

【選択図】 図2



【特許請求の範囲】

【請求項1】

複数の図柄が付されると共に上下方向に回動可能な複数の回動表示体が回動方向と交差する方向に並んで配置される回動表示装置と、

前記複数の回動表示体に対応して設けられ、ゲームが行われる毎に、回動している前記複数の回動表示体を外部操作によって個々に停止させる停止操作手段と、

遊技媒体を投入して行われる1回のゲーム毎に、複数の入賞役とハズレとを含む役のなかからいずれかの役を選び出しうる内部抽選を行う抽選手段と、

前記内部抽選によりいずれかの入賞役が選出されたときに、当該選出された入賞役が入賞するように前記各回動表示体の回動の停止を制御する回動停止制御手段と、

前記各回動表示体全てが停止されると、前記複数の入賞役のうちいずれかの役に入賞したか否かを判定する図柄判定手段と、

前記図柄判定手段により前記複数の入賞役のうちいずれかの入賞役に入賞したと判定されたときに、所定の特典を付与しうる特典付与手段と、

前記図柄判定手段によりボーナス役に入賞したと判定されたときに、遊技者に多量の遊技媒体が付与されうるボーナスゲームを実行するボーナスゲーム実行手段と、

前記内部抽選により前記ハズレが主として選出されうる通常遊技状態、

または、遊技者の停止操作手順に起因して成立しうる特定の条件が成立するまでの所定の期間にわたって、前記内部抽選により再ゲームの役が主として選出されうるリプレイタイム、に制御しうる遊技状態制御手段と、

所定の演出が行われる演出装置と、

前記内部抽選により選出された役を少なくとも示唆しうる所定の演出を実行可能な演出制御手段と、

を備えた遊技機であって、

前記回動停止制御手段は、

前記内部抽選により所定の入賞役が選出されたときに、所定の停止操作手順で前記回動表示体の停止操作が行われた場合に限り、当該選出された所定の入賞役が入賞するように前記各回動表示体の回動の停止を制御しうる回動停止特殊制御手段を有し、

前記演出制御手段は、

前記内部抽選により前記ボーナス役が選出されるまで実行されうる極上演出の実行を抽選決定する極上演出抽選手段と、

前記極上演出抽選手段により極上演出の実行が抽選決定された場合に、前記リプレイタイムを、前記内部抽選により前記ボーナス役が選出されるまで継続させるべく、当該リプレイタイムにおける前記特定の条件の成立を回避可能に警告する警告ゲーム、

および、当該リプレイタイムにおける内部抽選により前記所定の入賞役が選出されたときに、当該所定の入賞役が入賞するかたちで前記各回動表示体の回動の停止が制御されるべく所定の停止操作手順で前記回動表示体の停止操作を行いうるよう補助する補助ゲーム、を少なくとも行うことで前記リプレイタイムでの遊技を有意に行いうる極上演出実行手段と、

前記1回のゲーム毎に行われる内部抽選により選出された役に応じて、当該1回のゲーム毎に所定の演出態様で演出を行う毎ゲーム演出制御手段と、

前記内部抽選により選出される役のうち所定の入賞役については、当該所定の入賞役に対応する前記所定の演出態様として複数の演出態様が設けられてなり、前記内部抽選により選出された役が前記所定の入賞役であるときは、前記複数の演出態様のうちいずれの演出態様にするかを、互いに異なった選択確率で決定する演出態様決定手段と、

前記演出態様決定手段による選択確率と対蹠的なかたちで、前記極上演出抽選手段により抽選が行われるときは常に前記極上演出の実行が抽選決定される至極上抽選状態、または前記極上演出抽選手段により抽選が行われたとしても前記極上演出が実行されないハズレが主として抽選決定される通常抽選状態に制御しうる演出抽選状態制御手段と、

を備えることによって、前記内部抽選により選出された役が前記所定の入賞役である

10

20

30

40

50

場合には、当該所定の入賞役として同じ役であるにもかかわらず前記毎ゲーム演出制御手段により行われる演出態様しだいで、前記極上演出抽選手段による抽選において前記極上演出の実行が抽選決定される優位度を詮索可能とした

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、ぱちんこ遊技機、回胴式遊技機等に代表される遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

10

従来、複数種類の図柄が表示された複数のリールが並んで配設され、遊技媒体を投入してゲームを開始すると、これら複数のリールの回転表示が開始されて内部抽選が行われる回胴式遊技機が知られている（例えば、特許文献1参照）。

【0003】

この種の回胴式遊技機は、内部抽選にて選び出された役が入賞すると、例えば遊技媒体が賞として付与され、当該入賞した役が例えばボーナス役であれば、大量の遊技媒体が付与されうるボーナスゲームが行われる。さらに、このボーナスゲームの他に、付加ゲームとして、内部抽選にて再ゲーム役が選び出される確率が通常の遊技状態時よりも高められるリプレイタイムに制御されるものがある。この付加ゲームは、例えば、内部抽選によりボーナス役が選び出されるまで継続し、付加ゲーム中に例えば小役が入賞すると遊技媒体が付与される。すなわち、付加ゲームが行われると、遊技媒体を増やすことができるといった遊技者にとってのメリットがある。

20

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2002-315873号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

上記の従来の回胴式遊技機でゲームを行う遊技者は、通常の遊技状態ではボーナスゲームや付加ゲームが行われることを期待しながらゲームを行うことになる。しかしながら、ボーナスゲームや付加ゲームは滅多に行われるものではないことから、通常の遊技状態でのゲームが単調となり、興味が低下するおそれがある。

30

【0006】

本発明の目的は、こうした実情に鑑みて、ゲームの単調さを軽減することによって、興味の低下を抑制することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0007】

上記課題を解決するための本発明に係る遊技機は、複数の図柄が付されると共に上下方向に回動可能な複数の回動表示体が回動方向と交差する方向に並んで配置される回動表示装置と、前記複数の回転表示体に対応して設けられ、ゲームが行われる毎に、回動している前記複数の回動表示体を外部操作によって個々に停止させる停止操作手段と、遊技媒体を投入して行われる1回のゲーム毎に、複数の入賞役とハズレとを含む役のなかからいずれかの役を選び出しうる内部抽選を行う抽選手段と、前記内部抽選によりいずれかの入賞役が選び出されたときに、当該選び出された入賞役が入賞しうるように前記各回動表示体の回動の停止を制御する回動停止制御手段と、前記各回動表示体全てが停止されると、前記複数の入賞役のうちいずれかの役に入賞したか否かを判定する図柄判定手段と、前記図柄判定手段により前記複数の入賞役のうちいずれかの入賞役に入賞したと判定されたときに、所定の特典を付与しうる特典付与手段と、前記図柄判定手段によりボーナス役に入賞したと判定されたときに、遊技者に多量の遊技媒体が付与されうるボーナスゲームを実

40

50

行するボーナスゲーム実行手段と、前記内部抽選により前記ハズレが主として選出される通常遊技状態、または、遊技者の停止操作手順に起因して成立しうる特定の条件が成立するまでの所定の期間にわたって、前記内部抽選により再ゲームの役が主として選出されるリプレイタイム、に制御しうる遊技状態制御手段と、所定の演出が行われる演出装置と、前記内部抽選により選出された役を少なくとも示唆しうる所定の演出を実行可能な演出制御手段と、を備えた遊技機であって、前記回動停止制御手段は、前記内部抽選により所定の入賞役が選出されたときに、所定の停止操作手順で前記回動表示体の停止操作が行われた場合に限り、当該選出された所定の入賞役が入賞するように前記各回動表示体の回動の停止を制御しうる回動停止特殊制御手段を有し、前記演出制御手段は、前記内部抽選により前記ボーナス役が選出されるまで実行されうる極上演出の実行を抽選決定する極上演出抽選手段と、前記極上演出抽選手段により極上演出の実行が抽選決定された場合に、前記リプレイタイムを、前記内部抽選により前記ボーナス役が選出されるまで継続させるべく、当該リプレイタイムにおける前記特定の条件の成立を回避可能に警告する警告ゲーム、および、当該リプレイタイムにおける内部抽選により前記所定の入賞役が選出されたときに、当該所定の入賞役が入賞するかたちで前記各回動表示体の回動の停止が制御されるべく所定の停止操作手順で前記回動表示体の停止操作を行いうるよう補助する補助ゲーム、を少なくとも行うことで前記リプレイタイムでの遊技を有意に行いうる極上演出実行手段と、前記1回のゲーム毎に行われる内部抽選により選出された役に応じて、当該1回のゲーム毎に所定の演出態様で演出を行う毎ゲーム演出制御手段と、前記内部抽選により選出される役のうち所定の入賞役については、当該所定の入賞役に対応する前記所定の演出態様として複数の演出態様が設けられてなり、前記内部抽選により選出された役が前記所定の入賞役であるときは、前記複数の演出態様のうちいずれの演出態様にするかを、互いに異なった選択確率で決定する演出態様決定手段と、前記演出態様決定手段による選択確率と対蹠的なかたちで、前記極上演出抽選手段により抽選が行われるときは常に前記極上演出の実行が抽選決定される至極上抽選状態、または前記極上演出抽選手段により抽選が行われたとしても前記極上演出が実行されないハズレが主として抽選決定される通常抽選状態に制御しうる演出抽選状態制御手段と、を備えることによって、前記内部抽選により選出された役が前記所定の入賞役である場合には、当該所定の入賞役として同じ役であるにもかかわらず前記毎ゲーム演出制御手段により行われる演出態様しだいで、前記極上演出抽選手段による抽選において前記極上演出の実行が抽選決定される優位度を詮索可能としたことを特徴とする。

【0008】

本遊技機は、複数の回動表示体を有する回動表示装置を備えており、当該複数の回動表示体の各々には、複数の図柄が付されている。また、複数の回動表示体は、いずれも、個々に上下方向に回動可能であるとともに、この回動方向と交差する方向に並んで配置されている。

【0009】

さらに、本遊技機は、複数の回動表示体に対応して設けられ、ゲームが行われる毎に、回動している複数の回動表示体を外部操作によって個々に停止させうる停止操作手段と、遊技媒体を投入して行われる1回のゲーム毎に、複数の入賞役とハズレとを含む役のなかからいずれかの役を選出する内部抽選を行う抽選手段と、内部抽選によりいずれかの入賞役が選出されたときに、当該選出された入賞役が入賞するように各回動表示体の回動の停止を制御する回動停止制御手段と、各回動表示体全てが停止されると、図柄組み合わせに基づいて、入賞したか、または入賞していればその入賞役を判定する図柄判定手段と、を備えている。

【0010】

遊技媒体を投入して、例えば遊技者により始動操作が行われると、全ての回動表示体の回動が開始する。当該始動操作が行われると、抽選手段により内部抽選が行われる。当該抽選手段は、遊技媒体を投入して行われる1回のゲーム毎に、複数の入賞役とハズレとを含む役のなかからいずれかの役を選出することによって行われる。複数の入賞役は、例え

ば、一または複数のボーナス役、複数の小役、後述するリプレイ役等である。また、1回のゲームの内部抽選によって選出される役は一の役であってもよいし、複数の役が同時に選出されるようにしてもよい。なお、投入される遊技媒体は、例えばメダルやパチンコ球の他、クレジットと称される電子データを含む。

【0011】

なお、「遊技媒体を投入して行われる1回のゲーム」とは、所定の賭数を設定して行われる1回のゲームのことであり、所定数のメダルやパチンコ球を投入して行われる1回のゲーム、クレジットデータにより賭数を設定して行われる1回のゲーム、のいずれも含まれる。また「1回のゲーム」には、再遊技役に入賞したことによって自動的に所定の賭数が設定されて行われるゲームも含まれる。

10

【0012】

このように、回動している複数の回動表示体の個々について、遊技者により回動停止手段を介して停止操作が行われると、内部抽選による抽選結果と、停止操作手段により停止操作されたタイミングまたは／および停止操作手順とに基づいて、回動停止制御手段は各回動表示体の停止制御を行う。

【0013】

ここで、上記回動停止制御手段は、内部抽選により所定の入賞役（第1の入賞役）が選出されたときに、所定の停止操作手順で回動表示体の停止操作が行われた場合に限り、当該選出された所定の入賞役（第1の入賞役）が入賞するように各回動表示体の回動の停止を制御する回動停止特殊制御手段を有している。すなわち、回動停止制御手段は、内部抽選によりいずれかの入賞役が選出されたときに、当該選出された入賞役が入賞するように各回動表示体の回動の停止を制御するが、当選した役によっては、適正な停止操作手順で停止操作をしなければ、当該当選した役が入賞しない場合がありうる。

20

【0014】

ここで、適正な停止操作手順とは、例えば、回動表示体の停止操作が所定の押し順で行われた場合に限り役が入賞する遊技機であれば、この所定の押し順が適正な停止操作手順となる。また、例えば、複数の回動表示体のうち最初に停止操作する停止操作手順が正しい限り、残りの停止操作がどのような方法で行われようとも役が入賞する遊技機であれば、この最初に停止操作すべき回動表示体の停止操作を最初に行うことが適正な停止操作手順となる。このように、回動停止制御手段は、内部抽選による当選役によっては回動表示体の停止操作が正解（適正な停止操作手順）であった場合に限り、内部抽選にて当選した役が入賞するように各回動表示体の回動の停止を制御する。

30

【0015】

なお、これらの適正な停止操作手順は、内部抽選にて入賞する毎に変更されるものである。つまり、あるゲームにおいて小役Aに当選し、このゲームにおいて最も左側の回動表示体の停止操作を最初に行った場合に限り小役Aが入賞するといった場合であっても、次回ゲームで同じ停止操作を行ったとしても、当該小役Aが入賞するとは限らない。この次回ゲームでの小役が入賞する条件として、最初に停止操作を行うべきは右側からであるかもしれないし、中からかもしれないからである。なお、当選した役がボーナス役である場合には、ボーナス役が入賞しなかったとしても、次ゲーム以降でボーナス役を入賞させることはできるが、当選役が小役やリプレイ役である場合には、当選したゲームに限り、当該入賞した役を入賞させることができる。

40

【0016】

回動している複数の回動表示体の全てについての停止操作が受け付けられると、全ての回動表示体を跨る有効ライン上に停止表示された図柄が導出されうる。図柄判定手段は、全ての各回動表示体が停止されたときの図柄組み合わせに基づいて、入賞したか否か、また入賞していればその入賞役を判定する。なお、この明細書において、内部抽選にて何れかの役が選出されたことを「役に当選した」と称し、全ての回動表示体が停止表示されたときに、当選した役に対応する図柄の組み合わせが有効ライン上に停止表示されたことを「役に入賞した」と称する。また、有効ラインとは、メダルの投入枚数（ベット数）に

50

より、役の成立に対して有効なラインのことをいう。

【0017】

本遊技機はさらに、図柄判定手段により複数の入賞役のうちいずれかの入賞役に入賞したと判定されたときに、所定の特典を付与しうる特典付与手段と、図柄判定手段によりボーナス役に入賞したと判定されたときに、遊技者に多量の遊技媒体が付与されうるボーナスゲームを実行するボーナスゲーム実行手段と、内部抽選によりハズレが主として選出されうる通常遊技状態、または遊技者の停止操作手順に起因して成立しうる特定の条件が成立するまでの所定の期間にわたって、（通常遊技状態における内部抽選よりも）内部抽選により（遊技媒体を投入することなくゲームを行いうる）再ゲームの役が主として選出されうるリプレイタイム、に制御しうる遊技状態制御手段と、を備えている。

10

【0018】

上記図柄判定手段による図柄組合せの判定によりボーナス役に入賞したと判定されると、ボーナスゲーム実行手段の制御により遊技者に有利なボーナスゲームが実行される。ボーナスゲーム実行手段の制御によりボーナスゲームが実行されると、複数のゲームにわたり連続的に所定の入賞役に入賞しやすくなるので、遊技者に大量の遊技媒体が付与される。複数のゲームにわたり連続的に所定の入賞役に入賞するとは、例えば、所定の払い出し枚数に至るまで、複数のゲームにわたり、上記抽選手段による抽選により連続的に所定の入賞役に当選し、入賞することをいう。

【0019】

なお、ボーナス役には、遊技者にとっての有利度合いが相対的に高いビッグボーナスゲームが実行されるビッグボーナス役、および、遊技者にとっての有利度合い相対的に低いレギュラーボーナスが実行されるレギュラーボーナス役が用意されているのが一般的であるが、これに限られない。例えば、ボーナス役として、ビッグボーナス役およびレギュラーボーナス役のうちいずれか一方のみであっても良いし、これらの他にさらに別のボーナス役が用意されていても良い。

20

【0020】

上記遊技状態制御手段は、遊技状態を、通常遊技状態およびリプレイタイムを含む複数の遊技状態のうちいずれかに制御しうる。ここで、通常遊技状態とは、ボーナスゲーム中や上記リプレイタイムでない状態であり、内部抽選にて主にはハズレが選出されうる（上述した複数の入賞役とハズレとを含む役のうち、ハズレが最も選出される確率が高い）状態をいう。「ハズレが主として選出されうる」とは、所定の入賞役に当選する確率と比較してハズレとなる確率が高いことであり、概ね60%以上の確率でハズレとなるような場合である。したがって、通常遊技状態中は、賞として付与される遊技媒体の量よりも、ゲームを実行するにあたり投入される遊技媒体の量が多くなるので、ゲームが進行するにつれて、遊技者手持ちの遊技媒体が減少する。

30

【0021】

また、リプレイタイムとは、ボーナスゲーム中でなく、かつ、再ゲームの役が内部抽選にて所定の確率（通常遊技状態中の確率）よりも高い確率で選出される状態（主には再ゲームの役が選出されうる状態）であり、この状態が所定期間継続することを一般的にはアールティ（RT）と称する（本実施形態の第2RT～第4RTが相当する）。本遊技機において、リプレイタイムは、特定の条件が成立するまでの所定の期間にわたって継続し、この間は遊技媒体を投入することなくゲームを実行しうることにより、遊技媒体の減少速度を抑制することができる。なお、「特定の条件」は、遊技者の停止操作手順に起因して成立可能となる条件であり、この特定の条件が成立すると、リプレイタイム状態が終了し、通常遊技状態に戻る。ただし、リプレイタイム中における内部抽選にてボーナス役に当選すると、ボーナス入賞によりボーナスゲームが実行される。また、「主には再ゲームの役が選出されうる」とは、複数の入賞役とハズレとを含む全ての役のうち、再ゲームの役が選出される確率が最も高い場合が相当し、その確率は50パーセント以上であることが好ましい。

40

【0022】

50

さらに、本遊技機は、所定の演出が行われる演出装置と、内部抽選により選出された役を少なくとも示唆しうる所定の演出を実行可能な演出制御手段とを備えている。この演出装置には、少なくとも上記内部抽選に関わる所定の演出画像を表示するものであり、演出制御手段によって制御される。演出制御手段は、具体的には以下の制御を行う。

【0023】

本遊技機では、以下に記載する警告ゲームと補助ゲームとが少なくとも行われる極上演出が実行されうる。当該極上演出は、特定の条件が成立しない限り、ボーナス役が選出されるまで実行されうる。極上演出は、演出制御手段における極上演出抽選手段により、所定の確率で当選しうる極上演出の実行について抽選決定される。当該抽選は、少なくとも通常遊技状態に制御されているときは、内部抽選により特定役が選出されたことと併せて行われることが好ましい。また、極上演出抽選手段による極上演出の実行にかかる抽選は、ボーナス当選時、ボーナス入賞時、ボーナスゲーム中、ボーナスゲーム終了時、特典演出継続時などに行ってもよい。

10

【0024】

極上演出抽選手段により極上演出の実行が抽選決定されると、極上演出実行手段により例えばボーナス終了後等に極上演出が開始されるが、当該極上演出実行中のリプレイタイムでは、該リプレイタイムの終了条件である特定の条件の成立を回避しうるように、遊技者に知らしめるべく警告される。すなわち、極上演出実行手段により、遊技者の停止操作手順に起因してリプレイタイムが終了しないように、特定条件の成立を回避可能に警告される。これを警告ゲームという。このように、極上演出実行手段により特定の条件の成立が警告されることにより、遊技者は、不本意なかたちでリプレイタイムを終了させてしまうことを回避することができる。

20

【0025】

この極上演出実行手段は、さらに、極上演出実行中のリプレイタイムにおいて、所定の入賞役（第1の入賞役）が内部抽選にて選出されたときに、当該所定の入賞役（第1の入賞役）に入賞するかたちで回動停止特殊制御手段により複数の回動表示体の回動の停止が制御されるように、遊技者を補助する補助ゲームを行う。

【0026】

すなわち、所定の入賞役（第1の入賞役）が内部抽選にて選出されると、所定の停止操作手順で回動表示体の停止操作が行われた場合に限り当該所定の入賞役（第1の入賞役）が入賞するので、当該所定の入賞役が入賞する停止操作手順を遊技者に教唆する補助ゲームを行うことで、リプレイタイムでの遊技を有意に行うようにしている。ここで、「所定の入賞役（第1の入賞役）が入賞する停止操作手順」は、所定の入賞役（第1の入賞役）が内部抽選に選出される毎に変更されるものであり、目押しの必要なく教唆された停止操作手順（例えば、押し順、最初に停止すべく停止操作手段等）で停止操作を行うだけで、容易に所定の一般役へ入賞させることが可能な手順である。

30

【0027】

なお、上記補助ゲームは、上記リプレイタイムが終了しない限り、所定の回数は必ず行われるようにすることが好ましい。これにより、従来のように、せっかく極上演出が実行されたにもかかわらず賞としての遊技媒体を得ることなく極上演出が終了してしまうといったことを回避でき、特定の条件を成立させない限り（リプレイタイムが終了しない限り）、確実に賞としての遊技媒体を遊技者が獲得することが可能となる。

40

【0028】

ところで、本遊技機においては、1回のゲーム毎に行われる内部抽選により選出された役に応じて、毎ゲーム演出制御手段により当該1回のゲーム毎に所定の演出態様で演出が行われる。つまり、内部抽選により選出された役に応じて演出態様が異なるので、演出表示装置に表示された演出態様を視認することで、遊技者は、内部抽選にて何れの役に当選したかを把握しうるのである。

【0029】

ここで、上記内部抽選により選出される役のうち所定の入賞役（第2の入賞役）につ

50

いては、当該所定の入賞役（第2の入賞役）に対応する所定の演出態様として複数の演出態様が用意されている。そして、内部抽選により選出された役が所定の入賞役（第2の入賞役）であるときは、複数の演出態様のうちいずれの演出態様にするかを、演出態様決定手段により互いに異なった選択確率で決定される。つまり、内部抽選により所定の入賞役（第2の入賞役）が選出された場合には、選出された役が所定の入賞役（第2の入賞役）として同じ役であるにもかかわらず都度異なる演出態様が表示されうる。なお、この所定の入賞役（第2の入賞役）は、ボーナス役のように内部抽選により選出される確率が低い役ではなく、例えば10～100ゲームに1回以上は選出されるような、ボーナス役よりも選出される確率が少なくとも倍以上に高い役である（ボーナス役よりも選出される確率が3倍以上に高い役であることが好ましい）。

10

【0030】

本遊技機において、極上演出抽選手段により極上演出の実行が抽選決定されるにつき、本遊技機においては極上演出の実行が抽選決定されやすい至極上抽選状態と抽選決定され難い通常抽選状態と含む複数の抽選状態のうちいずれかの抽選状態に、演出抽選状態制御手段により制御される。より詳細には、内部抽選により所定の入賞役（第2の入賞役）が選出されると、上記演出態様決定手段による選択確率と対蹠的なかたちで、通常抽選状態または至極上抽選状態に制御されうる。「対蹠的なかたち」とは、所定の入賞役（第2の入賞役）が選出されると複数の演出態様のうちいずれの演出態様にするかを互いに異なった選択確率で決定されるが、この選択確率と、至極上抽選状態に制御される確率とが対蹠的であるような場合をいう。例えば、複数の演出態様として第1の演出態様と第2の演出態様とがあり、第2の演出態様よりも第1の演出態様の方が選択される確率が高いと仮定すると、内部抽選により所定の入賞役（第2の入賞役）に当選したときに、第1の演出態様が選択された場合には至極上抽選状態よりも通常抽選状態に制御されやすく、第2の演出態様が選択された場合には通常抽選状態よりも至極上抽選状態に制御されやすい。

20

【0031】

このように、内部抽選により選出された役が所定の入賞役（第2の入賞役）である場合には、当該所定の入賞役（第2の入賞役）として同じ役であるにもかかわらず演出態様決定手段による決定に応じて異なる演出態様での演出が行われうるようにすることで、演出のバリエーションを増やすことができ、その結果として、極上演出抽選手段による抽選にかかる優位度を遊技者に詮索させるといった面白みを提供することが可能となる。

30

【0032】

つまり、演出態様決定手段により選択確率が高い演出態様が選択された場合には至極上抽選状態に制御されにくいため、遊技者は極上演出の実行にかかる抽選に対して期待が低くなり、演出態様決定手段により選択確率が低い演出態様が選択された場合には至極上抽選状態に制御されやすくなるため、遊技者は極上演出の実行にかかる抽選に対して高い期待感を持つことができる。とくに、従来のように、極上演出の実行にかかる抽選が内部抽選のみに依存するのではなく、内部抽選の結果が同じであるにもかかわらず極上演出の実行にかかる抽選の優位度合いが異なるようにしたので、遊技が単調となることを軽減できる。しかも、上述したとおり、所定の入賞役（第2の入賞役）が内部抽選により選出される確率はボーナス役と比べて極めて高いので、遊技の単調さを軽減することができる。

40

【発明の効果】

【0033】

このように、本発明は、遊技の単調さを軽減でき、ひいては興趣の低下を抑制することができる。

【図面の簡単な説明】

【0034】

【図1】スロットマシンの分解斜視図である。

【図2】スロットマシンを前方右上から見た斜視図である。

【図3】扉形前面部材を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4】（a）はコネクタ部分の横断面拡大図を示す図であり、（b）はコネクタホルダ

50

ーを移動させた状態を示す横断面拡大図である。

【図 5】前面開閉部材を開放した状態の遊技ユニットを前方右上から見た斜視図である。

【図 6】遊技ユニットの分解斜視図である。

【図 7】遊技ユニットを後方右上から見た斜視図である。

【図 8】(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 9】配線中継部材の分解斜視図である。

【図 10】配線中継部材のカバー体を省略した正面図である。

【図 11】コネクタホルダーからコネクタを分解した状態を示す分解斜視図である。

【図 12】コネクタホルダーからコネクタを分解した状態を示す分解斜視図である。

【図 13】コネクタホルダーを後方左下から見た斜視図である。

【図 14】コネクタ部分の縦断面拡大図である。

【図 15】コネクタ部分を移動させた状態を示す縦断面拡大図である。

【図 16】(a) はコネクタの連結保持状態を示す斜視図、(b) はその際用いられる結束バンドの斜視図である。

【図 17】コネクタの連結保持状態を示す縦断面拡大図である。

【図 18】前面開閉部材及び演出表示装置を分解した状態を前方右上から見た斜視図である。

【図 19】前面開閉部材を前方右上から見た拡大斜視図である。

【図 20】前面開閉部材及び演出表示装置を組合せた状態の縦断面図及び金具の斜視図である。

【図 21】図柄変動表示装置を前方右上から見た斜視図である。

【図 22】図柄変動表示装置を後方右上から見た斜視図である。

【図 23】図柄変動表示装置の分解斜視図である。

【図 24】リールを分解した状態を前方右上から見た分解斜視図である。

【図 25】リールを分解した状態を前方左上から見た分解斜視図である。

【図 26】ケース部材を止めるストッパーの斜視図である。

【図 27】他の形態を示すストッパーの斜視図である。

【図 28】ケース部材のガイド構造を示す要部の断面図である。

【図 29】ケース部材のガイド構造を示す要部の断面図である。

【図 30】メダル放出装置を省略してスロットマシンの下半部を示す斜視図である。

【図 31】図 30 の分解斜視図である。

【図 32】スロットマシンの裏側から放熱口を見た背面図である。

【図 33】電源装置を示すスロットマシンの一部断面部分正面図である。

【図 34】電源装置を前方左下から見た斜視図である。

【図 35】他の形態を示すもので外本体の側板と電源装置の要部断面図である。

【図 36】透明板を装着した扉形前面部材の要部断面図である。

【図 37】ヒンジ金具の分解・組み立て斜視図である。

【図 38】ヒンジ金具の連鎖を示す線図である。

【図 39】扉形前面部材を示す要部の横断平面図である。

【図 40】開く途中の扉形前面部材を示す要部の横断平面図である。

【図 41】扉形前面部材の上半部を示す裏側から見た斜視図である。

【図 42】(a) は連結具を縦方向に切断した断面斜視図であり、(b) は連結具の突出状態を示す断面斜視図である。

【図 43】他のヒンジ金具の例を示す扉形前面部材の要部横断平面図である。

【図 44】図 43 の扉形前面部材の開く途中を示す要部の横断平面図である。

【図 45】(a), (b) は連結具の作動状態を示す斜視図である。

【図 46】連結具における要部の構成を示す斜視図である。

【図 47】連結具の分解斜視図である。

【図 48】連結具を裏側から見た背面図である。

10

20

30

40

50

【図 4 9】 (a), (b) は連結具の作動状態を示す図 4 8 の A - A 線相当断面図である。

【図 5 0】遊技ユニット側に配備された主制御基板及び本体側に配備された主中継基板のブロック図である。

【図 5 1】遊技ユニットに配備された主制御基板及び周辺制御基板のブロック図である。

【図 5 2】遊技ユニット側に配備された周辺制御基板及び本体側に配備された周辺中継基板のブロック図である。

【図 5 3】配線中継部材に収納される主中継基板及び周辺中継基板の正面図である。

【図 5 4】主中継基板のコネクタ C N 1、C N 4、C N 5、C N 6 及び C N 7 のピン数及び各ピンによって伝達される信号を示す図である

【図 5 5】主中継基板のコネクタ C N 3 のピン数及び各ピンによって伝達される信号を示す図である。

【図 5 6】主中継基板のコネクタ C N 2 のピン数及び各ピンによって伝達される信号を示す図である。

【図 5 7】主制御基板のコネクタ C N 1 のピン数及び各ピンによって伝達される信号を示す図である。

【図 5 8】周辺制御基板のコネクタ C N 3 のピン数及び各ピンによって伝達される信号と、周辺中継基板のコネクタ C N 1 のピン数及び各ピンによって伝達される信号と、周辺中継基板のコネクタ C N 2 並びにコネクタ C N 3 のピン数及び各ピンによって伝達される信号とを示す図である。

【図 5 9】スロットマシンの扉形前面部材の裏面図である。

【図 6 0】扉基板収納ケースの斜視図である。

【図 6 1】扉装飾駆動基板の簡易的な回路図である。

【図 6 2】シリアルデータの出力シーケンスの一例を示すタイミングチャートである。

【図 6 3】各リールに付されたそれぞれのリール帯に表記された図柄列を平面的に展開した状態を示す図である。

【図 6 4】図柄表示窓を中心として、装飾部材を部分的に拡大したところを示している図である。

【図 6 5】スロットマシンの各当選役と対応する図柄の組み合わせ及びその特典を示したものである。

【図 6 6】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一通り示している図である。

【図 6 7】始動処理で行われる各処理を具体的に示した図である。

【図 6 8】「テーブル方式」によるリール停止処理の内容を示す図である。

【図 6 9】判定処理の内容を示すフローチャートである。

【図 7 0】B B ゲーム開始処理の内容を示すフローチャートである。

【図 7 1】B B ゲーム終了判定処理の内容を示すフローチャートである。

【図 7 2】R B ゲーム開始処理の内容を示すフローチャートである。

【図 7 3】R B ゲーム終了判定処理の内容を示すフローチャートである。

【図 7 4】通常遊技中における可動簾役物 5 9 0 3 を用いた演出を示す図である。

【図 7 5】ボーナス遊技中における可動簾役物 5 9 0 3 を用いた演出を示す図である。

【図 7 6】超チャンス状態に移行するまでの演出等を示す図である。

【図 7 7】特典演出の遊技態様を示す図である。

【図 7 8】図 7 7 に続き特典演出の遊技態様を示す図である。

【図 7 9】図 7 8 に続き特典演出の遊技態様を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0 0 3 5】

以下に本発明の実施の形態を回胴式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 はスロットマシンを前方右上から見た斜視図、図 3 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、

10

20

30

40

50

図４（ａ）はコネクタ部分の横断面拡大図、図４（ｂ）はコネクタホルダーを移動させた状態を示す横断面拡大図、図５は前面開閉部材を開放した状態の遊技ユニットを前方右上から見た斜視図、図６は遊技ユニットの分解斜視図、図７は遊技ユニットを後方右上から見た斜視図、図８（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９は配線中継部材の分解斜視図、図１０は配線中継部材のカバー体を省略した正面図、図１１、図１２はコネクタホルダーからコネクタを分解した状態を示す分解斜視図、図１３はコネクタホルダーを後方左下から見た斜視図、図１４はコネクタ部分の縦断面拡大図、図１５はコネクタ部分を移動させた状態を示す縦断面拡大図、図１６（ａ）はコネクタの連結保持状態を示す斜視図、図１６（ｂ）はその際用いられる結束バンドの斜視図、図１７はコネクタの連結保持状態を示す縦断面拡大図、図１８は前面開閉部材及び演出表示装置を分解した状態を前方右上から見た斜視図、図１９は前面開閉部材を前方右上から見た拡大斜視図、図２０は前面開閉部材及び演出表示装置を組合せた状態の縦断面図及び金具の斜視図、図２１は図柄変動表示装置を前方右上から見た斜視図、図２２は図柄変動表示装置を後方右上から見た斜視図、図２３は図柄変動表示装置の分解斜視図、図２４はリールを分解した状態を前方右上から見た分解斜視図、図２５はリールを分解した状態を前方左上から見た分解斜視図、図２６はケース部材を止めるストッパーの斜視図、図２７は他の形態を示すストッパーの斜視図、図２８はケース部材のガイド構造を示す要部の断面図、図２９はケース部材のガイド構造を示す要部の断面図、図３０はメダル放出装置を省略してスロットマシンの下半部を示す斜視図、図３１は図３０の分解斜視図、図３２はスロットマシンの裏側から放熱口を見た背面図、図３３は電源装置を示すスロットマシンの一部断面部分正面図、図３４は電源装置を前方左下から見た斜視図、図３５は他の形態を示すもので外本体の側板と電源装置の要部断面図、図３６は透明板を装着した扉形前面部材の要部断面図、図３７はヒンジ金具の分解・組み立て斜視図、図３８はヒンジ金具の連鎖を示す線図、図３９は扉形前面部材を示す要部の横断平面図、図４０は開く途中の扉形前面部材を示す要部の横断平面図、図４１は扉形前面部材の上半部を示す裏側から見た斜視図、図４２（ａ）は連結具を縦方向に切断した断面斜視図、図４２（ｂ）は連結具の突出状態を示す断面斜視図、図４３は他のヒンジ金具の例を示す扉形前面部材の要部横断平面図、図４４は図４３の扉形前面部材の開く途中を示す要部の横断平面図である。

【００３６】

本発明のスロットマシン１は、図１に示すように、前面が開口する箱形の外本体１００と、該外本体１００の前面に回転軸１００ａをもって横開きの扉状に回動可能に取付けた縦長矩形状の扉形前面部材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、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。また、図１８に示すように、画像表示体５００は、樹脂製の前面開閉部材５０１と、その前面側に取付けられた演出表示装置５９０とを具備して構成されている。

【００３７】

〔遊技ユニット〕

本発明のスロットマシン１は、図１に示すように、外本体１００内に着脱交換可能な状態で収容される遊技ユニット５０を含んで構成される。また、図５に示すように、遊技ユニット５０は、外本体１００の内部に対して着脱自在であって、前面の少なくとも一部が開口されたケース部材４００と、ケース部材４００の前面に設けられ、扉形前面部材２００の回動方向と同方向に回動可能で、閉位置と開位置との間で遊動可能に支持された前面開閉部材５０１とを有する。そして、図柄変動表示装置３００がケース部材４００の内部上部に組付けられると共に、主制御基板４０９が内部に装着され（図３及び図６参照）、前面開閉部材５０１の上部に、閉位置において図柄変動表示装置３００を視認可能とする開口部５１６が設けられ、前面開閉部材５０１の前面の開口部５１６（図６では装飾部材５９１の開口部５９１ａ）の下方に演出表示装置５９０が装着され（図６参照）、前記前面開閉部材５０１の裏面に周辺制御基板５１０が装着されている。

【0038】

さらに、遊技ユニット50は、図5に示すように、図柄変動表示装置300や演出表示装置590とを含むケース側電気部品につながった遊技ユニット側配線類が主制御基板409につながった主制御系配線類424と周辺制御基板510につながった周辺制御系配線類426とに分割されると共に、図8に示すように、主制御系配線類424に取り付けられた主制御系配線類接続用コネクタ425と、周辺制御系配線類426に取り付けられた周辺制御系配線類接続用コネクタ427とを一括支持するコネクタホルダー428を備えている。

【0039】

[外本体]

外本体100は、図1～図3に示したように底板101の左右に側板102、102を取着すると共に該側板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、従って外本体100の開口は後傾状態の傾きを有する。また、天板103には、遊技機設置島（図示せず）に設置した状態で該遊技機設置島の上栈（図示しない）と対向する領域内に複数（実施形態では4個）の貫通孔132、132…が穿設されている。

【0040】

[外本体－仕切板]

外本体100内には高さのほぼ中央に棚板状の仕切板105が設けられている。該仕切板105は金属製であって、図1に示したように中央に突段部106を有する正面視略凸形であり、両端に形成した垂直な取付片107を外本体100の側板102、102内面に固着し、また、後端に形成した垂直な取付片108を外本体100の背板104内面に固着して取り付けられる。なお、仕切板105の後端の取付片108にはバーリング加工（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100の背板104にプレ加工した小孔（図示せず）に打ち込んで位置決めされる。また、仕切板105の両横の最奥部には外本体100の背板104との間に配線用の開口（図示しない）が形成されている。

【0041】

[外本体－仕切板－下スペース]

外本体100内の仕切板105より下のスペースには、遊技媒体たるメダルを扉形前面部材200の前面下部にあるメダル用受皿201（図2参照）に放出するメダル放出装置110と、メダル放出装置110からオーバーフローするメダルを貯めるメダル用補助収納箱111と、電源装置112等が設けられている。

【0042】

[外本体－仕切板－下スペース－メダル放出装置]

メダル放出装置110は、駆動手段を内蔵した装置本体110aにメダル貯留用のホッパ110bを取り付けたものであり、装置本体110aの前面にメダルの放出口110cが設けられていて、ホッパ110b内にあるメダルが駆動手段の作動により放出口110cに向けて1枚ずつ送り出される。また、ホッパ110bには溢れたメダルを排出させるオーバーフロー樋110dが設けてあり、そのオーバーフロー樋110dの突端下方に前記したメダル用補助収納箱111が臨んでいる。なお、メダル放出装置110のメダル放出機構は、現在公知のどのようなものを採用してもよく、よって詳細な説明を省略する。

【0043】

[外本体－仕切板－下スペース－電源装置]

電源装置112は、図30～図34に示すように、外本体100の底板101と、正面向かって左側の側板102と、背板104の三部材が直交する内側コーナー部分に取り付けられている。電源装置112は、メダル放出装置110等の電気部品に電気を供給するためのものであって発熱しやすい部品であり、従って外本体100の背板104には電源装置112の取付部位に放熱口104aが開設されている。

【0044】

電源装置112の装置ケース112aは、透明な合成樹脂で形成されている。こうすることにより装置ケース112aの内部が見えるから、電源装置112の電源基板112s（図34参照）等に対する不正工作の発見が容易になる。装置ケース112aは、上面をカバーする上面板112bと、外本体100の背板104に対向する後面板112cと、該後面板112cの反対側をカバーする正面板112dと、スロットマシン1の内部に向かう側をカバーする側面板112eと、上面板112bと側面板112eの境界部分を面取り形態にカバーする斜面板112fと、底部をカバーする底面板112r（図34参照）で形成されている。一方、装置ケース112aの、外本体100の側板102に対向する側の面はカバーされておらず開放状態にあるが、この開放面は外本体100に取り付けた状態で外本体100の側板102によって塞がれる。

10

【0045】

なお、外本体100の側板102には、図31に示すように凸面部102aを設けて段状のガード部102bを形成し、該ガード部102bの下に装置ケース112aの上面板112bの一侧を潜り込ませる仕様になっている。これにより装置ケース112aの一面をカバーしなくてもガード部102bによって装置ケース112aと側板102の継ぎ目が塞がれるから異物の差込みが行えない。図35は前記ガード部102bを溝状にした他の実施形態を示すものであり、この例では装置ケース112aの上面板112bの縁を側板102側に若干突出させてその先を溝102cに嵌め込むようになっている。

【0046】

20

このように電源装置112の装置ケース112aにおいて、外本体100の側板102に当接する側の面をカバー無しの開放構造にして使用時に側板102で塞がるようにした場合は、装置ケース112a内への電源基板112s等の組み込みが開放面を使って行い易く、また、装置ケース112aに電源基板112s等を組み込んだ後の開放面へのカバー付けが不要であるから作業性が向上する。

【0047】

装置ケース112aの上面板112b、側面板112e、斜面板112f、後面板112c、底面板112rには多数の通気孔112g、112g…が形成されていて内部に熱がこもらないようにしている。装置ケース112aは、底部に設けた脚部112h、112h…によって高床式に持ち上げられており、装置ケース112aの底面板112rと外本体100の底板101の間に通気空間112iが形成されている。従って、通気空間112iから底面板112rの通気孔112g、112g…を通して低層の比較的冷たい空気が装置ケース112a内に導入できる。実施形態の通気空間112iは、外本体100の放熱口104aに連通するようになっているため、機裏の冷たい空気を通気空間112iに導入することができる。なお、装置ケース112aの後面板112cと底面板112rの境界部に通気空間112iを嵩上げる逆L字形の段部112j（図34参照）を形成すれば、脚部112hの高さと放熱口104aの高さにズレがあっても通気空間112iを放熱口104aに連通させることができる。

30

【0048】

〔外本体－仕切板－下スペース－電源装置－固定〕

40

電源装置112は、装置ケース112aの正面板112dの一侧辺に対して直角である取付片112kと、装置ケース112aの後面板112cから外本体100の背板104に向けて突設した突部112mと、外本体100の背板104に開設した放熱口104aと、の組合せにより外本体100に固定される。

【0049】

すなわち、放熱口104aの輪郭は装置ケース112aの後面板112cの輪郭より小さく形成されており、従って電源装置112は外本体100の背板104に当たって放熱口104aを通らない。また、装置ケース112aの後面板112cに突設した突部112mは、放熱口104aに内接する位置にあり、電源装置112の浮き上がり動作に抗すべく放熱口104aの上辺に内接する水平な突片112m-1と、電源装置112の横転

50

動作に抗すべく放熱口 104a の縦辺に内接する垂直な突片 112m-2 で構成される。従って、電源装置 112 を外本体 100 の側板 102 の内面に沿わせて押し込み、放熱口 104a に突部 112m を差し込むだけで、装置ケース 112a の後面（奥側）の上方向（浮き上がり）と図 30 において右方向（横転）への固定が完了する。もちろん電源装置 112 は、下方向に対しては外本体 100 の底板 101 によって、また、図 30 において左方向に対しては外本体 100 の側板 102 によってその動きが規制されるため、放熱口 104a に突部 112m を嵌め込むだけの単純な操作で、手前に引っ張る方向以外について電源装置 112 の動きが完全に規制できる。

【0050】

一方、正面板 112d に突設した取付片 112k にはビス用の透孔 112p が複数穿設されており、該透孔 112p の少なくとも 1 個に木ねじ 112q を通して外本体 100 の側板 102 に固定する。これにより手前に引っ張る方向についても電源装置 112 の動きが規制されるため、1 本の木ねじ 112q で外本体 100 への電源装置 112 の確実な固定が可能である。

【0051】

[外本体－仕切板－下スペース－電源装置－電源コード]

電源装置 112 には外部から電気の供給を受けるための電源コード（図示せず）が接続されている。そして、従来は放熱口 104a の横に膨出部を設けてそこから電源コードを引き出すようにしていたが、この位置では電源コードを束ねても地面にすれる危険性が高い。スロットマシン 1 は、製造途中で電源を投入する場合があります、そのときに備えて外本体 100 の外に電源コードを出しておかなければならないから、製造ライン上での移動の際やライン間での移動の際に電源コードが地面にすれたりスロットマシン 1 の底板 101 の下に入って挟まるおそれがある。

【0052】

これに対し本例の放熱口 104a は、その上辺から上に向けてコード引出口 104b を拡張し、そこから電源コードを引き出すようにしている。これにより束ねた電源コードを宙ぶり状態にぶら下げるに十分な高さが確保できる。よってスロットマシン 1 を製造する工程で誤って電源コードを傷めてしまうトラブルが激減する。

【0053】

以上のように本例のスロットマシン 1 は、電源装置 112 を外本体 100 の内側コーナ一部分にセットして 1 本の木ねじ 112q をねじ込むだけで取り付けが完了するため、従来に比べて電源装置 112 の取付作業の大幅な省力化が可能である。また、本発明では、1 つの面に対してネジ止めすれば固定が完了するので、特に、固定する部位を電源装置 112 の前方（手前）に持ってきた場合は視認しやすく、確実に固定できる。ちなみに、従来は電源装置 112 の複数の面或は部材に対してネジ止めする必要がある、特に、背板 104 に固定するネジは視認しにくいいため忘れる可能性があった。

【0054】

また、放熱口 104a は、電源装置 112 の冷却手段として必要なものであるから、この放熱口 104a を電源装置 112 の固定に利用しても余分な工程やコストは殆ど発生しない。却って、固定のために放熱口 104a の位置と電源装置 112 の位置を一致させることになるから冷却効率が向上する。加えて、装置ケース 112a を本例のごとく合成樹脂製にした場合には、取付用の突部 112m も一体成形できるため殆どコストが掛からない。よって電源装置 112 の取り付けに要するトータルのコストも従来に比べて削減できる。

【0055】

さらに、装置ケース 112a を合成樹脂製にした場合には、電源装置 112 の発熱対策として有用な装置ケース 112a の脚部 112h や段部 112j も殆どコストを掛けずに実施できるメリットがある。

【0056】

[外本体－仕切板－上スペース]

一方、外本体 100 内の仕切板 105 より上のスペースにはケース部材 400 が納められ、また、外本体 100 の背板 104 の内面には後述する配線手段の中核となる配線中継部材 113 が取り付けられ（図 1 参照）、さらに背板 104 には配線中継部材 113 より上方に放熱用の通気口 133 が形成されている。

【0057】

〔扉形前面部材〕

図 2 に扉形前面部材 200 の表側が、また、図 1 に扉形前面部材 200 の裏側が示されている。扉形前面部材 200 は、表側の下方にメダル用受皿 201 を有し、また、表側のほぼ中央に操作部 202 が設けられている。この操作部 202 には、メダル投入用の投入口 203 と、後述する主制御基板 409 のメモリーにデータとして蓄えられているメダルから 1 枚のみの投入（引き落とし）を指示する 1 ベットボタン 205 と、同じく 1 回のゲームで使用可能な最高枚数（例えば 3 枚）の投入を指示する MAX ベットボタン 206 と、後述するメダルセレクト 207 の中に詰まったメダルをメダル用受皿 201 に戻すためのメダル返却ボタン 208 と、主制御基板 409 のメモリーにデータとして蓄えられているメダルの貯留解除命令（精算による放出命令）を入力するための貯留メダル解除ボタン 209 と、前記図柄変動表示装置 300 を作動させる始動レバー 210 と、図柄変動表示装置 300 の各リール 301a, 301b, 301c を停止させる 3 個のリール停止ボタン 211a, 211b, 211c 等が設けられている。もちろんここに示した操作部 202 の構成は 1 つの例示であり、これらに限定されるものではない。

【0058】

また、投入口 203 の裏側にはメダルセレクト 207 が設けられており、そのメダルセレクト 207 の横にメダル樋 212 が、また、下に返却樋 213 が接続している。メダルセレクト 207 は内蔵したソレノイド（図示せず）を ON・OFF させることによって流路を切り替える公知のものであり、遊技者からのメダルの投入を待つ遊技状態のときには流路をメダル樋 212 側に、また、規定枚数を越えたメダルの投入など、メダルの投入を拒否する遊技状態のときには流路を返却樋 213 側に設定する。メダル樋 212 は、扉形前面部材 200 が外本体 100 の前面に被さる閉じ位置にあるときその突端がメダル放出装置 110 のホッパ 110b 内に臨むようになっており、投入口 203 からメダルセレクト 207 を通ってメダル樋 212 に流れたメダルはホッパ 110b に行き着く。一方、返却樋 213 は表側のメダル用受皿 201 に繋がっており、投入口 203 からメダルセレクト 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。

【0059】

〔扉形前面部材－透視窓〕

扉形前面部材 200 は、外本体 100 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 214a で覆ったゲーム用の透視窓 214 になっている。実施形態の透視窓 214 並びに透明板 214a は、図柄変動表示装置 300 と画像表示体 500 における演出表示装置 590 とが上下に並んで見えるよう通常より大きくなっており、扉形前面部材 200 と一体の額フレーム 216 によって図柄変動表示装置 300 と演出表示装置 590 との領域が視覚上、上下に区画されている。このように一枚の透明板 214a を、図柄変動表示装置 300 と演出表示装置 590 との双方をカバーする大きさに設定しておけば、図柄変動表示装置 300 と演出表示装置 590 との配置が上下入れ替わっても、そのまま使用することができる。

【0060】

〔扉形前面部材－透視窓－透明板〕

透明板 214a は、透明な合成樹脂（例えば耐衝撃性、耐擦傷性、光学特性に優れたゴム入りのメタクリル樹脂、実施形態では三菱レイヨン株式会社製「アクリペット（登録商標）IRD30」を使用）をほぼ逆さ台形にした上広がりの形態であって、底辺を除く三辺（左右側辺と上辺）の周縁に、遊技者と向かい合う側を前面としてその前面側に膨出する縁部材 214b, 214b, 214b を、樹脂成型用型枠を用いての樹脂成型時に一体成型してなる。このように平らな板状の透明板 214a の周縁に縁部材 214b を一体に

成型した場合には、縁部材 2 1 4 b が補強バーになって透明板 2 1 4 a 全体の強度を高めるため、透明板 2 1 4 a が上記のように図柄変動表示装置 3 0 0 と演出表示装置 5 9 0 との双方をカバーする程度に大きくても撓みや歪みが生じにくい。なお、縁部材 2 1 4 b は、扉形前面部材 2 0 0 の上端にて左右方向を長手方向として配置される部材と、この左右方向に配置される部材（縁部材 2 1 4 b）の両端部から下方に向かう一対の部材（縁部材 2 1 4 b）と、で構成される。つまり、左右方向に伸びる縁部材 2 1 4 b は、一対の縁部材 2 1 4 b を跨っている。なお、左右方向に伸びる縁部材 2 1 4 b および一対の縁部材 2 1 4 b は一体成型されているが、これは別部材で構成されていても良い。

【0061】

縁部材 2 1 4 b は、図 3 6 に示したように、後面側に開口する殻構造（中実でなく、内部に空間がある殻のような構造であり、各部の肉厚は任意である。）になっており、その内部空間に発光ユニット 2 1 7 と、必要に応じて例えば表面に模様や文字を施した装飾部材（図示せず）が組み込まれる。従って、透明板 2 1 4 a と発光ユニット 2 1 7 は、一体の部品として取り扱われる。

【0062】

縁部材 2 1 4 b の形状は図示したものに限定されず、発光ユニット 2 1 7 や装飾部材のデザインに合わせて任意に変更可能である。また、縁部材 2 1 4 b を設ける部位も実施形態のように透明板 2 1 4 a の周縁の三辺に限定されず、最低限、何れかの一辺に設けるだけでもよい。

【0063】

また、図 3 6 において、符号 2 1 7 a は発光ユニット 2 1 7 の発光体、2 1 7 b は発光体 2 1 7 a を支持する反射部材である。左右に位置する発光ユニット 2 1 7 の反射部材 2 1 7 b は、棒状の発光体 2 1 7 a の光をスロットマシン 1 の周囲に向けて多く反射するように角度が設定されている。なお、透明板 2 1 4 a の縁部材 2 1 4 b の内部に発光ユニット 2 1 7 を組み込んだ形態は、発光体 2 1 7 a をスロットマシン 1 の、より手前側に配置することができるから、あたかも岬の突端にある灯台のごとく、光を周囲に向けて放射させる場合に有利である。また、上に位置する発光ユニット 2 1 7 の反射部材 2 1 7 b は、発光体 2 1 7 a の光をスロットマシン 1 の上方に向けて多く反射するように設定されている。

【0064】

以上の構成である発光ユニット 2 1 7 は、遊技中、特に大当たりが出た場合などに点灯して大当たりの発生を周囲にアピールする演出を行うことができる。このように周囲に対しアピール度の高い演出を行うことによって、大当たりを得た遊技者に注目させることができ、多くの者の視線が遊技者に優越感を抱かせるから、遊技がさらに盛り上がる。また、大当たりが出ていることを周囲にアピールすることにより、その機種の人気が高まり、稼働率が向上することも期待される。

【0065】

実施形態の透明板 2 1 4 a は以上のような構成であって、扉形前面部材 2 0 0 の裏側に設けた凹溝 2 1 9（図 1 参照）に対し、板状の底辺を扉形前面部材 2 0 0 の前面から斜めに差し入れて建具式に嵌め込み、その状態で透明板 2 1 4 a を直立させて扉形前面部材 2 0 0 の前面に全ての縁部材 2 1 4 b、2 1 4 b、2 1 4 b を当接させ、さらに扉形前面部材 2 0 0 の裏から通したビス 6 0 3（図 1 参照）によって固定する。図 3 6 は、このときの扉形前面部材 2 0 0 の要部を切断したものであり、この図 3 6 から明らかなように、もし仮に、遊技者が扉形前面部材 2 0 0 と縁部材 2 1 4 b の境から異物を無理矢理差し込んだとしても、その異物の先が縁部材 2 1 4 b の内部を横断して透明板 2 1 4 a の裏側に到達する余地は殆どない。従って、優れた防犯効果を発揮する。

【0066】

〔扉形前面部材－錠装置〕

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

20

30

40

50

【0067】

〔図柄変動表示装置〕

図柄変動表示装置300について、図21～図25を基に説明する。図21に示すように、図柄変動表示装置300は、リール回転式表示装置であって、個別に回転可能な例えば3個のリール301a, 301b, 301c（以下各リール301とする）と、該各リール301を組み込み・収容する装置ケース302とを有し、各リール301の周面に描いた複数の図柄（図示せず）の組合せで遊技を行うものである。

【0068】

装置ケース302は、図23に示すように、底部板304と、天部板305と、右側の右側板306と、左側の左側板307と、後面を覆う一部円弧形状の後部板308とで囲った箱形であり、各リール301の円弧の一部が装置ケース302の正面からはみ出す状態になっている。なお、装置ケース302は、底部板304のみが金属板で形成され、他の部分は樹脂で形成されている。

【0069】

右側板306及び左側板307の前側上端部分には、左右外側に向って突出する取付耳部306a, 307aが夫々形成され、取付耳部306a, 307aの略中央にはネジ（図示しない）を挿通可能とする透孔306b, 307b（図21参照）が前後方向に貫通して穿設されている。また、図示していないが、底部板304には、垂直下方に折り曲げられた垂下片が左右方向に複数（例えば3つ）並設されており、それらの垂下片にも、前後方向に貫通する透孔が穿設されている。そして、取付耳部306a, 307aを、ケース部材400の前面上端に設けられた補強部材407（図6参照）にネジで固定し、さらに、垂下片を、ケース部材400の中央よりも上側に横設された補強材402にネジで固定することにより、図柄変動表示装置300がケース部材400に取付けられる。また、図23に示すように、装置ケース302の前縁には、各リール301を固定するためのネジ313a, 313bが螺合される複数のネジ孔302aが所定の間隔で形成されている。なお、下側のネジ313bは通常の雄ネジであるが、上側のネジ313aは螺合対象物が樹脂成形物であることからタッピングビスが用いられる。

【0070】

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

【0071】

また、図22乃至図23に示すように、装置ケース302の左側板307には、基板ケース314によって覆われたリール主中継基板315並びにバックライト中継基板318が配置されており、リール主中継基板315によって中継された駆動信号により各リール301が個別に駆動制御されるようになっている。なお、リール主中継基板315には基板ケース314の開口を通して突出する2つのコネクタ316a, 316cが設けられ、バックライト中継基板318には基板ケース314の開口を通して突出する2つのコネクタ316b, 316dが設けられている。

【0072】

リール主中継基板315にあっては、基板ケース314の左側面下側から突出するコネクタ316aを介して、各リール301を駆動制御するための信号やモータ用電源が中継

10

20

30

40

50

入力されるとともに、各リール 301 に收容されたフォトセンサ 325 から送られる検出信号を主制御基板 409 に中継出力するようになっている。また、基板ケース 314 の底面から突出するコネクタ 316c には、後述するリールモータ中継基板 326 に設けられたコネクタ 317（装置ケース 302 の後部板 308 から突出するコネクタ 317）に接続されたコネクタ付きハーネス（図示しない）が連結されており、各リール 301 内に收容されたリールモータ 321 に対して駆動信号及びモータ用電源を供給するとともに、フォトセンサ 325 から検出信号を受け取ることが可能になっている。

【0073】

また、バックライト中継基板 318 にあっては、基板ケース 314 の上面から突出するコネクタ 316b に、後述するバックライト 322 に接続され且つ後部板 308 に形成された透孔 308a を通して配線されたコネクタ（図示しない）が連結されるようになっている。つまり、このコネクタ 316b を介して、バックライト 322 に作動用電源を付与するように構成されている。なお、この作動用電源は、基板ケース 314 の左側面中央に設けられたコネクタ 316d を介してバックライト中継基板 318 に供給される。

【0074】

なお、前記のコネクタ付きハーネスには、各リール 301 ごとに、被覆材の色が互いに異なる一本または複数本の電線が含まれており、また、各リール 301 内に收容された夫々のバックライト 322 には、コネクタ付きハーネスに含まれる電線の色と同系色の電線が接続されている。つまり、各リール 301 ごとにハーネス及び電線の色が異なるように設定されている。これによれば、リールモータ 321 に電力を供給する電線及びフォトセンサ 325 から検出信号を受け取る電線を含むハーネスと、バックライト 322 に電力を供給する電線との色合わせが可能になり、ひいては、ハーネス及び電線と、各リール 301 との照合（すなわち誤配線の有無の確認）が容易になるとともに、各リール 301 の配置位置を電線の色に基づいて確認させることが可能になる。すなわち、スロットマシン 1 の組付工程において、左中右の各リール 301 の配置順は、間違っではないけなく極めて重要な項目であるが、このように電線の色を異ならせることにより、上記の配置が正しく行われたか否かを容易に視認することが可能となり、スロットマシン 1 の品質を確保することができる。

【0075】

また、左側板 307 における基板ケース 314 の上方には、左側板 307 を貫通するコ字形のスリット 333 が形成されており、コネクタ 316b に連結される電線を、結束バンド（図示しない）を用いて左側板 307 とともに結束させることを可能にしている。特に、下側が開いた横転コ字形のスリット 333 によって下端のみが連結された掛止部 333a が左側板 307 と一体に形成されるため、結束バンドの一部を撓ませた状態で掛止部 333a の上方に挿入すれば、極めて容易に結束バンドを掛止部 333a に引掛けることが可能になる。つまり、左側板 307 に対して結束バンドを掛止させるために、左側板 307 に二つの孔を穿設したものであれば、結束バンドの先端を二つの孔に対して順に挿通させなければならないため、結束作業が困難になる虞があるが、コ字形のスリット 333 を設けるようにすれば、掛止部 333a の上部側から電線を引掛けることが可能になり、作業性が向上する。また、左側板 307 から外方に突出するようにフックを形成することも考えられるが、これによれば、構成が複雑になり、金型費等の製造費が高くなるため好ましくない。

【0076】

図 23 乃至図 25 に示すように、装置ケース 302 内には、各リール 301 と、夫々のリール 301 を回転可能に支持するとともに回転力を付与するリールモータ 321 と、各リール 301 の右側に配置されリールモータ 321 を固定するモータ取付板 320 と、モータ取付板 320 に固定状態で取付けられるとともに、各リール 301 の周面内側、特に遊技者側の面に沿って配置され各リール 301 を通して遊技者側に光を放射する略円弧状のバックライト 322 とが設けられている。

【0077】

さらに詳しく説明すると、リールモータ321は、正転及び逆転可能な直流ステップモータであり、回転軸321aの先端にフランジ323が固着されている。フランジ323は、略円板状の部材であって、周面の一部には径方向に切欠かれた嵌合部323aが形成されるとともに、周面に雄ネジ部が設けられた突起323bが形成されている。これに対応し、リール301aは、右側の側面（図25では奥側の面）が全体的に開放されているが、左側の面（図25では前側の面）には、略十字形の側面部材330が設けられ、リールモータ321のフランジ323を取付けることが可能になっている。具体的には、図25に示すように、側面部材330の中心部分には、フランジ323の突起323bが挿通する貫通孔330aを有するとともに、フランジ323を内側に収容可能とする円形収容部330bが形成されており、特に、図24に示すように、円形収容部330bには、リール301の内側に向って突出するとともに、フランジ323の嵌合部323aに嵌め合わせ可能な回転防止突部330cが形成されている。そして、貫通孔330aを挿通し円形収容部330bから外部へ突出する突起323bに対して、ロックネジ324が螺合されており、これにより、リールモータ321のフランジ323がリール301aの側面部材330に固定状態で取付けられる。つまり、リールモータ321の回転軸321aがリール301の側面部材330に直結されている。なお、各リール301は、ロックネジ324によって軸心上で固定されるため、直径方向の力が作用せず、ひいては回転軸321aのブレを防止することが可能になる。

【0078】

図25に示すように、モータ取付板320は金属板から形成され、リールモータ321を取付けるためのモータ取付部位320aと、バックライト322を取付けるためのライト取付部位320bとを有して構成されている。また、モータ取付板320の上端及び下端における正面側（遊技者側）の部分には、垂直方向に折り曲げられた取付片320cが形成され、取付片320cの略中央には、前後方向に貫通する透孔320dが穿設されている。特に、これらの透孔320dは、図23に示すように、カバー体309に形成された取付孔312、及び装置ケース302に形成されたネジ孔302aと前後方向で合致する位置に設けられている。つまり、カバー体309の前方から、カバー体309の取付孔312及びモータ取付板320の透孔320dを通して、ネジ313a、313bを装置ケース302のネジ孔302aに螺合させることにより、装置ケース302に対してモータ取付板320及びカバー体309が固定状態で組付けられている。すなわち、カバー体309とモータ取付板320とが装置ケース302に対して共締めされる。このため、装置ケース302に対してカバー体309とモータ取付板320とを別々に固定するものに比べ、作業工程を低減させるとともに、三つの部材、すなわちカバー体309、モータ取付板320、及び装置ケース302における相互の位置決めを正確にしかも簡単に行うことができ、ひいては各リール301に対するカバー体309のクリアランスを少なくすることができ、各リール301間の隙間を精度よく塞ぐことができる。すなわち、装置ケース302の内部構造を一層見え難くし、見栄えの低下を抑制することができる。

【0079】

また、モータ取付板320における下部後端側には、後方に向って延出された延設下部320eが形成されており、延設下部320eとモータ取付部位320aとからなるコーナー部分にリールモータ中継基板326が取付けられている。このリールモータ中継基板326は、リールモータ321に接続された電線（図示しない）及びフォトセンサ325に接続された電線（図示しない）と、リール主中継基板315に接続されるコネクタ付きハーネス（図示しない）とを中継するためのものであり、コネクタ317（図22参照）等を搭載している。また、モータ取付板320の上部後端側には、延設下部320eと同方向に延出された延設上部320gが形成されており、延設上部320gには、バックライト322に接続された電線（図示しない）を案内するための溝部（図示しない）と、溝部に配線された電線が溝部から逸脱することを防止する電線押え327とが取付けられている。電線押え327は、透明で弾性変形可能な薄板状の樹脂部材からなり、一端側がネジ327aによって固定されている。

【0080】

このように溝部と電線押え327との協働によって電線を適宜の位置に保持することにより、リールモータ中継基板326のような基板を設けることなく、電線の遊動状態を防止することができ、ひいては電線が障害となって各リール301の回転が制動されたり、回転の際に電線を巻き込んだりすることを回避できる。なお、電線押え327の前方には、リールモータ321に接続された電線、及びバックライト322に接続された電線を纏めた状態で保持する結束部材328がモータ取付板320に取付けられている。

【0081】

また、モータ取付板320の中央後端側には、断面L字形の取付片320fが、各リール301内に向って立設されており、フォトセンサ325を支持している。フォトセンサ325は、互いに対峙する発光部と受光部とを有し、発光部から発光される光が受光部に到達するか否かに応じた信号を出力するものである。そして、図24に示すように、各リール301における側面部材330の内面側には、リール301が一回転するごとに、フォトセンサ325における発光部と受光部との間を通過する遮光片331が内方に向って突出している。つまり、リール301を一回転させるごとに、発光部から放射された光が遮光され、それに応じた信号が出力するようになっている。

【0082】

ところで、遮光片331は発光部から放射された光を遮るものであるため、不透明な部材、例えば黒色の部材から形成されることが好ましく、一方、リール301aの側面部材330は、リール301aと一体に成形されることがから光透過性の部材、例えば透明部材から形成されることが好ましい。このため、遮光片331と側面部材330とは一体成形することはできず、側面部材330に対して遮光片331を取付けるための手段が必要となる。しかし、ネジ等の締結部材を介して取付けるものでは、遮光片331を含むリール301全体の重心が回転軸から偏心する程度が高くなり、リール301aの回転速度にムラが発生するおそれがある。また、接着剤によって遮光片331を接着するものでは、側面部材330に対する遮光片331の位置決めが困難となり、ひいては各リール301の回転位置を正確に検出できなくなるおそれがある。

【0083】

そこで、本例では、遮光片331をインサート成形によって成形している。つまり、予め形成された遮光片331を金型に入れ、リール301a及び側面部材330を射出成形することにより、遮光片331と側面部材330とを一体的に形成している。これによれば、比較的簡単に形成することができるとともに、側面部材330に対する遮光片331の位置決め精度を高めることが可能になる。

【0084】

バックライト322は、略円弧状の外観を呈しており、モータ取付板320のライト取付部位320bに当接する側には、所定の間隔で配置された三つのLED322aが、側面部材330側に向って光を放射するように配置されている。また、各リール301の内面側には、夫々のLED322aから放射された光をリール301の図柄列（図示しない）側に向って反射させる白色の反射部322bが形成されている。このため、リール301aの内側において面発光させることが可能になり、略均一な光によって、遊技者側に位置する図柄、特に三つの図柄を、略均一な光によって光らせることが可能になる。

【0085】

〔ケース部材〕

ケース部材400は、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、図5及び図6に示すように、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。

【0086】

該ケース部材400は、底板403が金属製で、側板404、404、後面板405、

10

20

30

40

50

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演出表示装置５９０の設置領域として、また、補強棧４０２より上の開口部４０１が図柄変動表示装置３００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主制御基板４０９が装着され、さらに主制御基板４０９以外の制御基板等（例えば後述する周辺制御基板５１０）も配線作業空間４０８内に配置されている。ここで、主制御基板４０９は、操作部２０２の操作等に基づいて遊技の進行を制御するものである。また、周辺制御基板５１０は、遊技の進行に準じて所定の演出制御を実行するものである。

10

【００８７】

ケース部材４００の天板４０６には、図７に示したように天窓部４４３、４４３が形成されている。この天窓部４４３、４４３は、天板４０６の強度を保つための補強帯４４４を挟んで２つに分けられており、その夫々が外本体１００の貫通孔１３２、１３２…（図１参照）を通る軸線との交点を含む領域にあり、該貫通孔１３２、１３２…より十分に広く開口している。もっとも天窓部４４３の前側の周縁は前側に位置する貫通孔１３２の近くに寄せられている。そうすることにより天窓部４４３の周縁を基準として手探りで貫通孔１３２を見つけ出せるから、たとえ天窓部４４３の中を作業者が覗き込めなくとも貫通孔１３２の位置が素早く簡単に割り出せる。なお、ケース部材４００の上面に開口部として複数の天窓部４４３を備えることにより、軽量化を図ることができ、輸送時や交換時における作業者の負担を一層軽減することが可能になる。

20

【００８８】

ケース部材４００の後面板４０５の外面には、図７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（図１参照）に嵌めて位置決めされる。なお、このボス４１０、４１０は、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。

30

【００８９】

一方、ケース部材４００の底板４０３の底面には、図７に示したように凹段部４１２が形成されており、該凹段部４１２が仕切板１０５の突段部１０６（図１参照）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と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２８に示すように仕切板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２９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の車輪４１４の両端に鍰４１５、４１５を形成し、該車輪４１４の鍰４１５、４１５でレール部材１１６を挟ませるようにしてもよい。

40

【００９０】

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２６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に示すように仕切板１０５の前端部と、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２６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２６想像線のようにケース部材４００に係合しない

50

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１０５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２７に示す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。

【００９１】

また、天板１０３の取付具１１８に軸着したストッパー１１７は、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。

【００９２】

〔画像表示体〕

画像表示体５００における演出表示装置５９０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、ケース部材４００の前面開口を開閉可能に閉鎖する前面開閉部材５０１（図１８参照）の前面側に取付けられている。図１８に示すように、前面開閉部材５０１は、下側から２／３の領域が演出表示装置５９０を収容する部分で、上側から１／３の領域が図柄変動表示装置３００の前方に配置される部分となっている。つまり、前面開閉部材５０１の前面側には、周囲に周壁５１５ａが形成された収容部５１５が設けられており、下側から２／３の領域に演出表示装置５９０が収容され、上側から１／３の領域に装飾部材５９１が収容される。なお、前面開閉部材５０１及び装飾部材５９１には、遊技ユニット５０の前方から、ケース部材４００内に配置された図柄変動表示装置３００を視認させるための開口部５１６、５９１ａが夫々形成されている。なお、前面開閉部材５０１の正面側における開口部５１６の右側方には、スロットマシン１に関する遊技状態（ベット数やクレジット数、エラー等）を表示するための各種ＬＥＤを備えた遊技状態表示基板４５０が設けられている。

【００９３】

また、図１８に示すように、前面開閉部材５０１の裏面側には、周辺制御基板５１０を収容する基板ケースユニット５５１、及び小基板ケース５５４等が組付けられている。基板ケースユニット５５１は、透明な樹脂部材からなり、周辺制御基板５１０の底面側（すなわち前面開閉部材５０１側の面）を覆う基板ケース下部５５２と、周辺制御基板５１０の上面側を覆うとともに基板ケース下部５５２に対して着脱可能な基板ケース上部５５３とから構成されている。このため、前面開閉部材５０１が開かれると、周辺制御基板５１０を収容する基板ケースユニット５５１がケース部材４００内から飛び出すように出現するため、周辺制御基板５１０に対する作業性を著しく向上させることができる。また、演出表示装置５９０と周辺制御基板５１０とを一体的に構成することが可能になり、取扱いが容易になるとともに、ケース部材４００内における配線作業空間４０８の煩雑さを抑制できる。

【００９４】

ところが、上記のように、前面開閉部材５０１の前面側に演出表示装置５９０を配置し、前面開閉部材５０１の背面側に基板ケースユニット５５１を配置する構成を採用すると、演出表示装置５９０の背面側が前面開閉部材５０１によって覆われるため、演出表示装置５９０に対するノイズ対策として、アースを取ることが困難となったり、アース線等によって見栄えを低下させたりする虞がある。

【００９５】

そこで、本例では、図１９及び図２０に示すように、演出表示装置５９０が収容される前面開閉部材５０１の収容部５１５に対し、前後方向に貫通する横長四角形状の開口部５２０を形成するとともに、その開口部５２０を通して前面開閉部材５０１の表裏に跨るように、断面が略コ字形である電導性の金具５２２が設けられている。この金具５２２は弾性の金属片からなり、前面開閉部材５０１の表側に位置する前側部分５２３が演出表示装置５９０の裏面の金属板５２１（シールド板）に当接するようになっており、前面開閉部

材５０１の裏側に位置する後側部分５２５がアース線５２７に接続されている。つまり、アース線５２７及び金具５２２を介して、演出表示装置５９０の裏面の金属板５２１が電氣的に接地された状態となっており、演出表示装置５９０に対してのノイズの侵入を抑制している。このように、前面開閉部材５０１の前面側に取付けた演出表示装置５９０に対し、前面開閉部材５０１の背面側でアース線５２７に接続することから、演出表示装置５９０を前面開閉部材５０１に取付けた後にアース線５２７を接続することが可能になるとともに、アース線５２７が前面開閉部材５０１と周辺制御基板５１０（基板ケースユニット５５１）との間に配線されることから、アース線５２７の露出による見栄えの低下を抑制することが可能になる。

【００９６】

10

また、前面開閉部材５０１には雄ネジ５３０を螺合可能とするネジ孔５２９が設けられており、前面開閉部材５０１の後方から雄ネジ５３０がねじ込まれると、前面開閉部材５０１の前面から突出し、さらに雄ネジ５３０の先端部分によって、金具５２２の前側部分５２３を背面側から押圧する。すなわち、雄ネジ５３０の推進力によって金具５２２の前側部分５２３を弾性変形させ、演出表示装置５９０の裏面の金属板５２１に向って付勢する。このため、前面開閉部材５０１の前面側に演出表示装置５９０を取付けた後、雄ネジ５３０を螺合させるだけで、金具５２２の前側部分５２３を演出表示装置５９０の金属板５２１に圧接させることができ、ひいては金具５２２と金属板５２１とを確実に接触させることが可能になる。

【００９７】

20

また、金具５２２の後側部分５２５には、雄ネジ５３０が挿通可能な透孔５２６が設けられており、この透孔５２６を通して、雄ネジ５３０が前面開閉部材５０１のネジ孔５２９にねじ込まれると、金具５２２が前面開閉部材５０１に固定された状態となる。換言すれば、金具５２２を前面開閉部材５０１に固定させるための雄ネジ５３０を用いて、金具５２２の前側部分５２３を演出表示装置５９０の金属板５２１に向って弾性変形させることが可能になる。このように雄ネジ５３０を兼用することにより、構成が簡単になるとともに、作業工程が少なくなるため、低廉化を図ることが可能になる。

【００９８】

また、アース線５２７の先端にはＹ形端子５２８が圧着されており、Ｙ形端子５２８を金具５２２に取付けることにより金具５２２の後側部分５２５に対してアース線５２７が接続される。特に、本例では、雄ネジ５３０が後側部分５２５の透孔５２６を通して前面開閉部材５０１のネジ孔５２９にねじ込まれる際、後側部分５２５との間でＹ形端子５２８を挟持した状態でねじ込まれる。すなわち、一つの雄ネジ５３０をねじ込むことにより、金具５２２の取付け及び前側部分５２３の弾性変形に加え、Ｙ形端子５２８を固定させることも可能にしている。このため、全体の構成が一層簡単になるとともに、作業工程をさらに少なくすることができる。

30

【００９９】

また、金具５２２には、前側部分５２３の裏面に凹状の受止部５２４が形成されており、雄ネジ５３０が前面開閉部材５０１にねじ込まれると、雄ネジ５３０の先端が受止部５２４に当接するようになっている。このため、雄ネジ５３０をねじ込む際に金具５２２の前側部分５２３が雄ネジ５３０の推進方向（軸方向）から逃げることを防止でき、前側部分５２３を演出表示装置５９０に向って確実に押圧することが可能になる。なお、前側部分５２３の受止部５２４を凸状に形成し、雄ネジ５３０の先端に凹状の窪みを設けるようにしてもよく、このように構成しても、前側部分５２３の逃げを効果的に防止することができる。

40

【０１００】

また、断面コ字形の金具５２２は、開放部分を下方に向け、開口部５２０の下縁に掛止された状態で固定される。このため、金具５２２を前面開閉部材５０１に取付ける際に、金具５２２を手で支えなくても、掛止された状態で保持することが可能になる。したがって、例えば片手で作業を行うことが可能となる。特に、金具５２２を開口部５２０の下縁

50

に掛止した際に、金具 5 2 2 に穿設された取付用の透孔 5 2 6 と前面開閉部材 5 0 1 に形成されたネジ孔 5 2 9 とが重なるように位置が設定されているため、透孔 5 2 6 とネジ孔 5 2 9 との位置合せを極めて容易に行うことができ、作業性を向上させることができる。

【0101】

さらに、前面開閉部材 5 0 1 の裏面側に凹凸面 5 5 0 が形成されており、金具 5 2 2 は凹凸面 5 5 0 の中の低くなっている部分、すなわち後方に向って突出していない部分に配置されている。このため、金具 5 2 2 や雄ネジ 5 3 0 の頭部によって基板ケースユニット 5 5 1 の組付けが困難となることを防止できる。なお、図 1 8 に示すように、周辺制御基板 5 1 0 は、合成樹脂等で形成された非導電性の基板ケースユニット 5 5 1 に収容されているため、たとえ金具 5 2 2 が前面開閉部材 5 0 1 の裏面側に突出した状態で配置されても、金具 5 2 2 と周辺制御基板 5 1 0 との接触を防止でき、電気的な故障を抑制することが可能となる。

【0102】

〔画像表示体－ヒンジ金具〕

図 3 7 は、ヒンジ金具 4 2 0 の分解・組み立て斜視図である。なお、ヒンジ金具 4 2 0 は、上下が対称な構造であるため、主として上部について説明する。ヒンジ金具 4 2 0 は、ケース部材 4 0 0 の補強部材 4 0 7 に取り付く固定部材 4 2 0 a と、画像表示体 5 0 0 の裏側（図 3 7 の破線領域 5 0 0 s 参照）に取り付く回動部材 4 2 0 b と、該回動部材 4 2 0 b と固定部材 4 2 0 a を連結する短リンク 4 2 0 c 及び長リンク 4 2 0 d で構成される。

【0103】

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

【0104】

こうして固定片 4 2 0 e と軸承片 4 2 0 f と長リンク 4 2 0 d と短リンク 4 2 0 c 及びピン P 1 ～ P 4 は、図 3 8 の線図に示したように四節回転連鎖を構成し、その連鎖の中でも特に、最短リンクである軸承片 4 2 0 f に向かい合う固定片 4 2 0 e を固定リンクとする、いわゆる両てこ機構を構成する。この両てこ機構は、図 3 8 (a) ～ (c) に示すように、画像表示体 5 0 0 の回動軌道を、扉形前面部材 2 0 0 の回転軸 1 0 0 a を中心とする回動軌道に近似させるべく、それぞれのピン位置が設定されている。つまり、ヒンジ金具 4 2 0 が回転中心移動機構に相当しており、扉形前面部材 2 0 0 の回動位置が変化しても、扉形前面部材 2 0 0 の回動外縁側と画像表示体 5 0 0 の回動外縁側との距離が略一定になるようにしている。

【0105】

なお、長リンク 4 2 0 d と短リンク 4 2 0 c は、画像表示体 5 0 0 がほぼ 90 度回動した（開いた）状態で上下に重なり合うように重合領域 4 2 0 g, 4 2 0 h が設定されており（例えば長リンク 4 2 0 d の重合領域 4 2 0 g を三角形に膨出させて短リンク 4 2 0 c の重合領域 4 2 0 h に重なるようにする。）、その重合領域 4 2 0 g, 4 2 0 h の夫々にピン孔 4 2 0 i, 4 2 0 j が形成されている。このピン孔 4 2 0 i, 4 2 0 j は、両者を同軸上に揃えて棒状の止めピン（図示せず）を差し込むことにより長リンク 4 2 0 d と短リンク 4 2 0 c を連結し、もって両てこ機構をロックして画像表示体 5 0 0 を開いた位置に固定するためのものである。

【0106】

〔画像表示体－ロック片〕

図 5 ～ 図 7 に示すように、ケース部材 4 0 0 の縦の補強部材 4 0 7 のうちヒンジ金具 4 2 0 を設けた補強部材 4 0 7 の反対側の補強部材 4 0 7（図 6 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 6 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。

【0107】

〔画像表示体一連結具〕

ところで、外本体 100 の扉形前面部材 200 とは別に、ケース部材 400 に開閉可能な画像表示体 500 が設けられることから、ケース部材 400 内を視認したりケース部材 400 内で作業したりする場合には、まず手前側の扉形前面部材 200 を開放し、その後さらに奥側の画像表示体 500 を開放しなければならず、これにより作業性を低下させたり煩わしさを与えることが懸念される。

【0108】

そこで、本例のスロットマシン 1 では、画像表示体 500 の回動方向を扉形前面部材 200 の回動方向と同方向にするとともに、扉形前面部材 200 と前面開閉部材 501 を適宜な連結具 700 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ある。これによれば、扉形前面部材 200 を開放させると、連結具 700 を介して画像表示体 500 も同方向に回動し、ケース部材 400 の前面が開放される。つまり、画像表示体 500 が扉形前面部材 200 に連れ回ることとなり、一回の横開き操作によって外本体 100 内は勿論、ケース部材 400 の内部までも視認させることが可能になる。つまり、本例のスロットマシン 1 では、各リール 301a～301c に付された図柄が臨む前面の開口部 516（図 6 では装飾部材 591 の開口部 591a）の下方に演出表示装置 590 が装着されており（図 6 参照）、このような構成のスロットマシンにおいて、遊技ユニット 50 を扉形前面部材 200 側に取り付けると、扉形前面部材 200 側の重量が大きくなってしまい、外本体 100 に対して扉形前面部材 200 を軸支するヒンジを強固なものにしたりする必要がある、設計負荷が増大する。そこで、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することで、設計負荷の軽減を図りつつ、遊技ユニット 50 の内部（例えば例えば主制御基板 409 の配線等）を視認できるようにしてメンテナンスの容易化や不正の防止を図っている。

【0109】

ここで、前記のように実施形態の扉形前面部材 200 と画像表示体 500 とは、ヒンジ金具 420 の両てこ機構によって、画像表示体 500 の回動軌跡が扉形前面部材 200 の回転軸 100a を回転中心とする回動軌跡に近似するようになっているものの、それでもなお両者の動きには相対的なずれが生じる。そこで、実施形態の連結具 700 は、図 41 及び図 42 に示すように、画像表示体 500 の自由端側の裏面に固定鞘部材 701 を形成し、該固定鞘部材 701 の内部に摺動自在な状態にロッド 702 を納め、そのロッド 702 の先端を扉形前面部材 200 の裏面（具体的には錠装置 215 のベース部材 215a）に対し、止め軸 703 で回転可能な状態に連結してある。こうすることにより、図 40 のように、扉形前面部材 200 の開閉に連動して画像表示体 500 が扉形前面部材 200 の付属部品であるかのごとく一緒に開閉し、その際生じる両者の動きの相対的なずれを連結具 700 のロッド 702 が固定鞘部材 701 に出入りして吸収する。

【0110】

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

10

20

30

40

50

【0111】

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

【0112】

また、図41において、符号704は連結具700の固定鞘部材701の上面に設けた弾性的な片持ち梁式のストッパーであって、止め軸703から外したロッド702を固定鞘部材701の内部に納めて保持するためのものであり、ロッド702の上面に形成した溝705の端部の引掛壁702bに係合してロッド702の盲動を防止する。ロッド702には、その側面に摺動方向と直交する方向に摘み片706が突設されており、該摘み片706を摘んでロッド702を強制的に移動させることによりストッパー704のロックが外れるようになっている。また、固定鞘部材701の先端側底面には、抜止め防止片701aが垂下され、ロッド702の溝705内に挿入されている。この抜止め防止片701aは、ロッド702が最も突出した際に引掛壁702bと当接し、ロッド702が固定鞘部材701から抜け出ることを阻止するものである。

【0113】

また、図41において、連結具700の近傍にある符号509は、画像表示体500の回動外縁側の裏面に突設した係合部である。該係合部509は、ケース部材400の開口部401を横切る補強棧402に係合して、閉じ位置にある画像表示体500の自由端側の荷重を支えるものである。なお、図6に示したように、補強棧402には、係合部509を補強棧402の上面に円滑に導くべく、画像表示体500に向かって下り傾斜する滑り台式の案内部（図示していない）が設けてある。また、画像表示体500の係合部509は、画像表示体500とは別の潤滑性に優れた合成樹脂で形成されており、画像表示体500に対し着脱自在（交換自在）に装着されている。

【0114】

ところで、扉形前面部材200と画像表示体500の回動軌跡の相違に起因する動きの相対的なずれは、上記のような伸縮自在なロッド形式の連結具700の他、柔軟なワイヤーにしても吸収することができる。但し、連結具が柔軟なワイヤー等であると、扉形前面部材200を閉じる段階で扉形前面部材200が開いたまま停止している画像表示体500にぶつかることになって、円滑さを損なうおそれがある。これに対し、例えば画像表示体500に巻バネなどの付勢手段を設けて常時閉じ方向に付勢するようにすればよい。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が付勢力の作用で連結具を引っ張りつつ自力で閉じるから、扉形前面部材200と画像表示体500がぶつからない。もちろん扉形前面部材200と画像表示体500の連れ回りのための手段は上記に限定されない。例えば、上記において連れ回りのための一要素たるヒンジ金具420は、上記のような両てこ機構の構造に限定されず、図43, 図44に示したような、単独のピン420kを中心にして画像表示体500を回動させる単純なものであってもよい。

【0115】

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（例えば主制御基板409や周辺制御基板510）がブロックできるから、防犯性能の向上に効果がある。

【0116】

〔前面開閉部材－照明装置〕

図3に示すように、前面開閉部材501の前側に収容された装飾部材591の背面側には、下方に向って光を放射する複数の照明装置502aと、該照明装置502aの下方に配置され照明装置502aから放射された光を遊技者側に向って反射させる反射部材502bとが配設されている。特に反射部材502bは、下側ほど装飾部材591に近づくように湾曲した白色の反射面を前面に有しており、装飾部材591の略全域に対して光を略均等に照射している。なお、装飾部材591は光透過性の部材からなり、反射部材502bによって反射された光は、装飾部材591を通して外部（遊技者側）に放射される。つまり、照明装置502a及び反射部材502bによって装飾部材591を面発光させることが可能となっている。

10

【0117】

〔配線手段〕

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にある例えば各ベットボタン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にある例えば主制御基板409等（ケース部材側の電気部品の総称として単に「ケース部材側電気部品」という場合もある。）とは電氣的に接続されている。そして、実施形態のスロットマシン1は、遊技ユニット50（外本体100の内部に対して着脱自在に設けられたケース部材400及び前面開閉部材501に、図柄変動表示装置300や任意の画像を表示する画像表示体500と含むケース側電気部品を組み付けてなる。この実施形態では図5及び図6に示されている）が外本体100に対し着脱自在であるため、遊技ユニット50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

【0118】

〔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9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3に示したように、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、図9に示すように、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遊技ユニット側配線類423（図11参照）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（以下「コネクタ接続用端子基板」という場合もある。）即ち、主中継基板122、周辺中継基板123とからなる。

30

【0119】

前記2枚のコネクタ基板122、123のうち、図9、図10において左側に位置する大きい方のコネクタ基板である主中継基板122は取付板120に対して固定的に取り付けられており、前記主制御基板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。つまり、コネクタ425をコネクタ124に連結することにより、主制御基板409に作動用電力を供給するとともに、ケース部材400の外部に配置された本体側電気部品に対し、主制御基板409から制御用の信号を送信することが可能になる。

40

【0120】

一方、図9、図10において右側に位置する小さい方のコネクタ基板（周辺中継基板）123は、取付板120とカバー体121の間の隙間に非固定的な遊動可能状態に取り付けられており、従って図10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、後述の周辺制御基板510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

50

けられている。さらに、本発明では、遊技ユニット側配線類が遊技制御基板につながった主制御系配線類424と周辺制御基板につながった周辺制御系配線類426とに分割される(図11参照)。なお、該コネクタ125と前記コネクタ124は、プリント基板にハンダ付け等の固着手段で固着する基板固着型であり、安価なDIN規格のものが使われている。

【0121】

また、取付板120とカバー体121の間の隙間に非固定的な遊動可能状態に取り付けられており、従って図10拡大図に示す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、主制御基板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(図11参照)と対をなすコネクタ125が設けられている。なお、該コネクタ125とコネクタ124は、プリント基板にハンダ付け等の固着手段で固着する基板固着型であり、安価なDIN規格のものが使われている。つまり、コネクタ427をコネクタ125に連結することにより、周辺制御基板510から、扉形前面部材200の裏側に設けられた扉装飾駆動基板860(後述)やLスピーカ201a, Rスピーカ201b(後述)に駆動信号が送られ、これらを動作させることが可能となる。

【0122】

また、取付板120の前面に被さるカバー体121は、コネクタ124, 125が通る大小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、後述する本体側ガイド部453とを有する。

【0123】

配線中継部材113に接続する本体側配線類119は、配線ダクト129の内部を通り、外本体100(図1参照)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(図示しない)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の配線用の開口とは無関係にそのまま接続される。

【0124】

[配線手段ーコネクタ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の主制御基板409につながっているハーネス424の先のコネクタ425と、周辺制御基板510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。

【0125】

この2つのコネクタ425, 427は、図11に示すように1つのコネクタホルダー428に一体に取り付けられている。該コネクタホルダー428は、コネクタ425, 427がビス止めされるホルダー主体429と、ほぼ中央に透孔430を有しホルダー主体429の両横に突設した板状の取着片431と、該取着片431の透孔430に装着した周知のボタン形パネルファスナー432(商品名「ナイラッチ」：登録商標)と、後述するユニット側ガイド部452とからなり、図4に示すように配線中継部材113の支持筒128の先に取着片431を当て、該取着片431のボタン形パネルファスナー432を支持筒128に差し込んでロックしてある。従ってコネクタホルダー428が固定手段たる支持筒128に固定され、ひいては配線中継部材113に固定されるため、コネクタ425, 427とコネクタ124, 125の結合が外れない。

【0126】

[配線中継基板ーコネクタ425, 427ー仮止め棚]

上記のようにコネクタ425, 427は配線中継部材113のコネクタ124, 125に接続されているが、ケース部材400が外本体100に組み込まれる前、つまり遊技ユ

10

20

30

40

50

ニット50単体で工場出荷から設置完了までの間、コネクタ425, 427は、ケース部材400に設けた仮止め棚418に仮止めされている。

【0127】

仮止め棚418は、図4及び図8に示したようにケース部材400の内側から配線窓411(図7参照)に向かわせた棚板状の部材であり、コネクタホルダー428を載置するほぼ水平なベンチ部433と、そのベンチ部433の両端に立設したベンチ側板434と、各ベンチ側板434に突設した3本の内向き爪片435, 435, 435とを有する。この内向き爪片435, 435, 435の中央の1本と他の上下の2本との間にはコネクタホルダー428の取着片431が嵌まり得る間隔が設けてある。なお、一方のベンチ側板434は、先端に指掛部436を延設した薄板構造であって、指掛部436に指を掛け図4(b)矢示X方向に力を加えることにより一端支持の板パネのごとく外向きに反らせ得るようになっており、その反らせた状態で内向き爪片435, 435, 435からコネクタホルダー428の取着片431が簡単に外れるようになっている。

10

【0128】

しかして、仮止め棚418のベンチ部433にコネクタホルダー428を載置し、該コネクタホルダー428の取着片431をベンチ側板434の内向き爪片435, 435, 435の間に嵌めることによってコネクタホルダー428が仮止め棚418に仮止めされる。もちろん仮止めと言っても、ケース部材400の輸送中にコネクタホルダー428が仮止め棚418から外れない強度を有する設定になっており、従ってケース部材400が外本体100に組み込まれる前までは、コネクタホルダー428と一体のコネクタ425, 427はケース部材400に設けた仮止め棚418に仮止めされて動かない。よってケース部材400を輸送したり、ケース部材400を外本体100に組み込む作業の最中に、ハーネス424, 425の先にあるコネクタ425, 427が、ケース部材400内の部品に当たってその部品はもちろん、自らも損傷する、というようなおそれがない。

20

【0129】

そして、図4(b)→図4(a)に示すように、ケース部材400を外本体100に固定した後の配線工程で、上記のように一方のベンチ側板434を外向きに反らせてコネクタホルダー428を仮止め棚418から外し、そのコネクタホルダー428を自己の取着片431が配線中継部材113の支持筒128に当たる位置まで移動させれば、コネクタ425, 427が配線中継部材113のコネクタ124, 125に嵌まるから(その詳細は後述する。)、その状態で取着片431のボタン形パネルファスナー432を押し込んで取着片431を支持筒128にロックする。

30

【0130】

以上のようにして配線中継部材113に取り付けたコネクタホルダー428は、外本体100の背板104を支持基盤として安定し、ケース部材400から離間していて接触しないため、輸送時の振動等で外本体100と遊技ユニット50が相対的に動いても無理な負荷が加わらない。

【0131】

ここまでの説明から、次のような技術的思想が把握できる。すなわち、本実施形態に係る遊技機(スロットマシン1)は、前面が開口し背面を背板で覆った箱形であって電源装置その他の本体側電気部品を備えた外本体と、前記外本体に対し着脱自在なケース部材に複数の図柄を変動させる図柄変動表示装置その他のケース部材側電気部品を設けた遊技ユニットと、前記本体側電気部品につながる本体側配線類と、前記ケース部材側電気部品につながるケース側配線類とを中継すべく前記外本体の背板に取り付けた配線中継部材と、前記ケース側配線類の先端に取り付けたコネクタと、該コネクタに取り付けたコネクタホルダーと、該コネクタホルダーを仮止めするためケース部材に設けた仮止め部材と、前記コネクタホルダーを前記配線中継部材に固定するための固定手段と、を有する。そして、遊技ユニットを外本体に装着する前の状態で前記コネクタホルダーを仮止め部材に仮止めし、遊技ユニットを外本体に装着した状態で前記コネクタホルダーを仮止め部材から固定手段に付け替えてコネクタホルダーのコネクタを配線中継部材に接続するようにしたこと

40

50

を特徴とする。

【0132】

上記のスロットマシン1は、遊技ユニット50の外本体100への装着とコネクタ同士の結合とを別々に行うようにしたものであるが、これとは対照的に、例えば遊技ユニット50に直接コネクタを取り付け、遊技ユニット50を外本体100に押し込む動作で自動的にコネクタ同士を結合させる、という方式が考えられる。しかしこの方式は、質量の大きな遊技ユニット50が輸送中などに外本体100の内部で振動した場合、大きな負担がコネクタ結合部に掛かるため信頼性に不安があり、その対策にコストが掛かる課題がある。

【0133】

また、上記のスロットマシン1は、外本体100に1枚の扉形前面部材200を取り付け、該扉形前面部材200に対して遊技ユニット50を物理的に独立させた構成であるが、これとは対照的に、扉形前面部材を上下2段に分割し、上部の扉形前面部材を遊技ユニット50側の部品とする遊技機も考えられる。しかし、このような遊技機では、遊技中に興奮した遊技者が上部の扉形前面部材を叩いた場合にコネクタ結合部に直接衝撃が加わるためコネクタの結合が不安定になるおそれがあり、さらに上下の扉形前面部材同士の継ぎ目に対し新たな防犯構造を要する課題がある。

【0134】

これに対し上記のスロットマシン1は、外本体100に1枚の扉形前面部材200を取り付け、該扉形前面部材200に対して遊技ユニット50を物理的に独立させた構成であり、さらに、コネクタホルダー428を配線中継部材113に接続した後、該コネクタホルダー428は、外本体100に固定した部品（配線中継部材113）と結合し遊技ユニット50から離間した独立構造になっているため、プリント基板にハンダ付けして用いる低コストで一般的なコネクタを使用した場合でも、輸送中においても、遊技中においても信頼性・耐久性に不安がない。また、遊技ユニット50のみが機種変更時の交換対象であり、扉形前面部材200は交換対象とならないため、機種変更のための遊技場の負担も軽くなる。

【0135】

〔コネクタ425、427とコネクタ124、125の結合〕

前記のようにコネクタ425及びコネクタ427は、1つのコネクタホルダー428に取り付けられている。こうすることによりコネクタホルダー428を配線中継部材113の所定の位置にセットする1回の動作で2つのコネクタ425、427の接続が完了する。しかし現実の問題として、2つのコネクタ425、427とコネクタホルダー428という独立した要素を寄せ集めて一体にする構造では、コネクタ425、427とコネクタ124、125の「正確な位置決め」という困難な問題に直面する。すなわち2つのコネクタ425、427と配線中継部材113側のコネクタ124、125の4要素の位置決めが全て正確でなければ、コネクタ425、124とコネクタ427、125の一括結合は不可能であるのに、そのような位置決めを量産品レベルのコストで達成するのは困難だからである。そのような問題を解決する1つの手段として、プリント基板にハンダ付けすることなく結合時の融通性を高める機構を施したいいわゆるドロワーコネクタを使用する方法が考えられるが、ドロワーコネクタ自体が高価であるため、まだコスト面の負担が大きい。

【0136】

これに対し本例の配線手段では、基板支持部材たる配線中継部材113のコネクタ基板122、123を分割してそれぞれにコネクタ124、125を装着し、そのコネクタ基板122、123の少なくとも一方を、配線中継部材113の取付板120とカバー体121の間の隙間に非固定的に納めてコネクタ427とコネクタ125の結合方向と直交する方向（ここでの「直交」は、厳密な90度にこだわらず、社会通念上のほぼ90度という程度の意味である。）に遊動可能状態にする手段を講じている。かかる構成においてコネクタホルダー428の結合照準をコネクタ425とコネクタ124に定めた場合、もう

一方のコネクタ４２７とコネクタ１２５の相対位置に若干の狂いがあっても、コネクタ基板１２３が遊動してその狂いを矯正すべく移動するから、コネクタ４２７とコネクタ１２５の結合も可能になる。これにより基板固着型で安価なＤＩＮ規格のコネクタで十分に対応できる。

【０１３７】

ここまでの説明から、次のような技術的思想が把握できる。すなわち、本実施形態に係る遊技機（スロットマシン１）は、２以上の配線用のコネクタと、その各コネクタと対をなす２以上の配線用のコネクタとを有する遊技機において、一方のコネクタグループを１つのコネクタホルダーに固着すると共にこれらと対をなす他のコネクタグループをコネクタ基板に装着し、さらにそのコネクタ基板をコネクタ毎に分割してその１つを基板支持部材に固定すると共に他のコネクタ基板を基板支持部材に対しコネクタの結合方向と直交する方向に遊動可能な状態に取り付けるようにしたことを特徴とする。

10

【０１３８】

また、本実施形態に係る遊技機（スロットマシン１）は、前面が開口し背面を背板で覆った箱形であって電源装置その他の本体側電気部品を備えた外本体と、前記外本体に対し着脱自在なケース部材に複数の図柄を変動させる図柄変動表示装置その他のケース部材側電気部品を設けた遊技ユニットと、前記本体側電気部品につながる本体側配線類と、前記ケース部材側電気部品につながるケース側配線類とを中継すべく前記外本体の背板に取り付けた配線中継部材と、前記ケース側配線類の先端に取り付けた２系統以上のコネクタと、該２系統以上のコネクタをコネクタグループとして一括支持するコネクタホルダーと、該コネクタホルダーを前記配線中継部材に固定するための固定手段と、前記２系統以上のコネクタグループの各コネクタと対をなしプリント基板に固着して使用する基板固着型のコネクタによる他のコネクタグループと、前記背板に取り付けた配線中継部材に取り付けられ、前記他のコネクタグループのコネクタを固着してなるコネクタ接続用端子基板と、を有し、該コネクタ接続用端子基板をコネクタ毎に分割してその１つを前記配線中継部材に固定すると共に他のコネクタ接続用端子基板を配線中継部材に対しコネクタの結合方向と直交する方向に遊動可能な状態に取り付けるようにしたことを特徴とする。

20

【０１３９】

また、本実施形態に係る遊技機（スロットマシン１）は、２以上の配線用のコネクタと、その各コネクタと対をなす２以上の配線用のコネクタとを有する遊技機において、一方のコネクタグループをコネクタ基板を介して基板支持部材に固着すると共にこれらと対をなす他のコネクタグループを１つのコネクタホルダーに装着し、さらにそのコネクタホルダーに対しコネクタグループの中の１つのコネクタを固定すると共に他のコネクタをコネクタホルダーに対しコネクタの結合方向と直交する方向に遊動可能な状態に取り付けるようにしたことを特徴とする。

30

【０１４０】

また、本実施形態に係る遊技機（スロットマシン１）は、前面が開口し背面を背板で覆った箱形であって電源装置その他の本体側電気部品を備えた外本体と、前記外本体に対し着脱自在なケース部材に複数の図柄を変動させる図柄変動表示装置その他のケース部材側電気部品を設けた遊技ユニットと、前記本体側電気部品につながる本体側配線類と、前記ケース部材側電気部品につながるケース側配線類とを中継すべく前記外本体の背板に取り付けた配線中継部材と、前記ケース側配線類の先端に取り付けた２系統以上のコネクタと、該２系統以上のコネクタをコネクタグループとして一括支持するコネクタホルダーと、該コネクタホルダーを前記配線中継部材に固定するための固定手段と、前記２系統以上のコネクタグループの各コネクタと対をなしプリント基板に固着して使用する基板固着型のコネクタによる他のコネクタグループと、前記背板に取り付けた配線中継部材に取り付けられ、前記他のコネクタグループのコネクタを固着してなるコネクタ接続用端子基板と、を有し、前記コネクタホルダーに対しコネクタグループの中の１つのコネクタを固定すると共に他のコネクタをコネクタホルダーに対しコネクタの結合方向と直交する方向に遊動可能な状態に取り付けるようにしたことを特徴とする。

40

50

【0141】

以上の遊技機（スロットマシン1）は、固定したコネクタ接続用端子基板のコネクタに照準を合わせてコネクタホルダーを操作するようにすれば、他のコネクタ同士の相対位置に製造誤差等で若干の狂いがあっても、非固定のコネクタ接続用端子基板がコネクタごと遊動してその狂いを矯正すべく移動し誤差を吸収するから、結合照準でないコネクタ同士の結合も可能になる。従って1つのコネクタホルダーを用いて複数系統のコネクタの一括接続が可能である。しかも使用しているコネクタは、プリント基板にハンダ付けして用いるような汎用的で安価な例えばD I N規格のものであり、コストも安い。

【0142】

また、コネクタホルダーは、ナイラッチ（登録商標）等の固定手段で配線中継部材、ひいては該配線中継部材を介して外本体の背板に確実に固定される。一方、コネクタホルダーと遊技ユニットの間では、フレキシブルなハーネスを介してつながっているのみであり、遊技ユニットが動いたとしても、その動きはフレキシブルなハーネスが吸収するので、コネクタホルダーに動きは伝わらない。このため、たとえ輸送中の振動により外本体と遊技ユニットの間に相対的な動きが生じて、コネクタホルダーは、外本体のみと一緒に動き、遊技ユニットの干渉を受けないから、コネクタの結合部には全く負荷が掛からない。よってコネクタ結合の信頼性が非常に高い。

【0143】

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、本例では、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。

【0144】

また、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（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。

【0145】

また、実施形態のように、配線中継部材113のコネクタ基板122、123を遊動可能にする構成の他、コネクタホルダー428側のコネクタ425、427の何れか一方を遊動可能にすることも可能であり、その場合も上記と同様の作用効果が得られる。なお、かかるコネクタホルダー428の具体例を図12に示した。この例では、コネクタホルダー428のホルダー主体429に雌ねじ付きの受筒429aを突設し、一方、コネクタ427の両横に遊孔469aを有する耳片427bを形成し、コネクタホルダー428の受筒429aにコネクタ427の遊孔469aを遊嵌させ、座金付きのネジ469をもって耳片427bの抜け止めとしている。そうすることによりコネクタ427は、コネクタホルダー428に対し、遊孔469aと受筒429aの径の差の範囲で自由に遊動し得る。この場合のコネクタ基板122、123は、一体にして取付板120に固定すればよい。また、実施形態では2つのコネクタを1つのコネクタグループとして取り扱ったが、1つのコネクタグループのコネクタ数は2つ以上でもよい。

【0146】

また、本例では、コネクタ124とコネクタ425、及びコネクタ125とコネクタ427との連結作業をさらに容易にするために、コネクタホルダー428の挿入方向を案内する機構を備えている。具体的に説明すると、図4（b）及び図9に示すように、外本体100の背板104において、コネクタ基板122及びコネクタ基板123を覆うように樹脂製のカバー体121が設けられていることは、前述した通りであるが、このカバー体121には、コネクタホルダー428側に向って突出する本体側ガイド部453が形成さ

れている。本体側ガイド部 4 5 3 は、開口 1 2 6 の下側に配置されており、横倒した四角柱状の外観を呈する突出部 4 6 2 と、左右方向の中央部分において上下方向に貫通するスリット状の本体側透孔 4 6 1 とから構成されている。なお、この本体側ガイド部 4 5 3 は、カバー体 1 2 1 と別々に形成し接着するようにしてもよいが、本例では、カバー体 1 2 1 と一体に成形されている。

【0147】

一方、図 4 (b) 及び図 1 3 に示すように、コネクタホルダー 4 2 8 の底面には、本体側ガイド部 4 5 3 と対向するようにユニット側ガイド部 4 5 2 が形成されている。ユニット側ガイド部 4 5 2 は、本体側ガイド部 4 5 3 の突出部 4 6 2 が挿入可能な穴部 4 6 3 を有する穴部形成部材 4 6 4 を備えている。つまり、カバー体 1 2 1 に形成された本体側ガイド部 4 5 3 と、コネクタホルダー 4 2 8 に設けられたユニット側ガイド部 4 5 2 との協働によって、外本体 1 0 0 側（配線中継部材 1 1 3 側）のコネクタ 1 2 4, 1 2 5（以下、「本体側コネクタ 1 2 4 等」という）と、コネクタホルダー 4 2 8 に組み付けられたコネクタ 4 2 5, 4 2 7（以下、ユニット側コネクタ 4 2 5 等）という）との連結作業を一層容易なものとしている。すなわち、配線中継部材 1 1 3 に固定された本体側コネクタ 1 2 4 等に対してユニット側コネクタ 4 2 5 等の嵌合方向が案内されるように構成されている。具体的には、図 1 5 に示すように、ユニット側コネクタ 4 2 5 等と本体側コネクタ 1 2 4 等とを対向させた場合、穴部形成部材 4 6 4 における穴部 4 6 3 の開口部分と突出部 4 6 2 との距離 m は、ユニット側コネクタ 4 2 5 等と本体側コネクタ 1 2 4 等との距離 n よりも短くなっており、突出部 4 6 2 の先端が穴部 4 6 3 に挿入され穴部 4 6 3 の周面に沿って相対的に摺動する途中で、ユニット側コネクタ 4 2 5 等と本体側コネクタ 1 2 4 等とが当接し、さらに、図 1 4 に示すように突出部 4 6 2 の先端が穴部 4 6 3 の奥側まで挿入されると、ユニット側コネクタ 4 2 5 等と本体側コネクタ 1 2 4 等とが連結されるようになっている。したがって、円滑に且つ容易に連結させることが可能になり、作業性を大幅に高めることができる。なお、ユニット側コネクタ 4 2 5 等と本体側コネクタ 1 2 4 等とが完全に連結された状態でも、突出部 4 6 2 は穴部 4 6 3 の最も奥の壁には達しないようになっている。このため、突出部 4 6 2 の長さまたは穴部 4 6 3 の深さに製造上の誤差が生じて、ユニット側コネクタ 4 2 5 等と本体側コネクタ 1 2 4 等との連結を確実に行うことが可能となる。また、コネクタホルダー 4 2 8 にユニット側ガイド部 4 5 2 を形成することから、一つのユニット側ガイド部 4 5 2 によって、複数のユニット側コネクタ 4 2 5 等の嵌合をまとめて案内することができる。

【0148】

ところで、カバー体 1 2 1 に形成された突出部 4 6 2 とコネクタホルダー 4 2 8 に形成された穴部 4 6 3 とによって、ユニット側コネクタ 4 2 5 等の嵌合方向を案内するものでは、少なくとも突出部 4 6 2 の先端が本体側コネクタ 1 2 4 とユニット側コネクタ 4 2 5 との連結部分よりも前方に突出することになる。このため、突出部 4 6 2 がコネクタ 1 2 4 よりも上方に配置されたものでは、コネクタ 1 2 4 とコネクタ 4 2 5 との連結部分が突出部 4 6 2 によって部分的に遮られることになり、例えばコネクタ 1 2 4 とコネクタ 4 2 5 との間に異物が挟まっても気づかない虞がある。また、コネクタ同士の連結状態を視認させることが困難となる場合もある。これに対し、本例では、穴部 4 6 3 を形成するブロック状の穴部形成部材 4 6 4 をコネクタホルダー 4 2 8 の底面に配置しているため、突出部 4 6 2 または穴部形成部材 4 6 4 によってコネクタ 1 2 4 とコネクタ 4 2 5 との連結部分が遮蔽されてしまうことを防止でき、連結状態の目視確認を容易に行わせることが可能となる。

【0149】

ところで、本体側コネクタ 1 2 4 等と、ユニット側コネクタ 4 2 5 等とを互いに分離可能な状態で連結するものにおいては、コネクタ 1 2 4 とコネクタ 4 2 5、またはコネクタ 1 2 5 とコネクタ 4 2 7 とが互いに分離され、いずれかのコネクタに不正な制御手段や不正な部品が取り付けられるおそれ、すなわち不正な信号に基づいた遊技が行われるおそれがある。なお、この問題を解決するため、ユニット側コネクタ 4 2 5 等を、本体側コネク

タ 1 2 4 等に連結した後、ユニット側コネクタ 4 2 5 等と本体側コネクタ 1 2 4 等とを分離不能な状態で固着させることも考えられるが、これによれば、遊技ユニット 5 0 の取外しが極めて困難になり、遊技ユニット 5 0 を交換可能とした利点がなくなる。

【0150】

そこで、本例では、遊技ユニット 5 0 が外本体 1 0 0 内に収容され、且つユニット側コネクタ 4 2 5 等が本体側コネクタ 1 2 4 等に連結された後、図 1 6 (a) に示すように、結束バンド 4 5 4 によってユニット側ガイド部 4 5 2 と本体側ガイド部 4 5 3 とを結束し、ユニット側コネクタ 4 2 5 等と本体側コネクタ 1 2 4 等との連結状態を保持するようにしている。特に、この結束バンド 4 5 4 は、痕跡生成部材からなり、ユニット側コネクタ 4 2 5 等と本体側コネクタ 1 2 4 等との連結状態が解除されると（すなわちユニット側コネクタ 4 2 5 等に対して別の不正部材を連結させることが可能な状態になると）、痕跡が残されるようになっている。

【0151】

さらに詳しく説明すると、図 1 5 に示すように、ユニット側ガイド部 4 5 2 またはコネクタホルダー 4 2 8 の少なくともいずれか一方にはユニット側透孔 4 6 0 が設けられ、本体側ガイド部 4 5 3 には、連結した際にユニット側透孔 4 6 0 に重ね合わせることが可能な本体側透孔 4 6 1 が設けられているため、ユニット側透孔 4 6 0 及び本体側透孔 4 6 1 を通して結束バンド 4 5 4 を結束させることにより、本体側ガイド部 4 5 3 に対してユニット側ガイド部 4 5 2 を固定させることができ、ひいてはユニット側コネクタ 4 2 5 等と本体側コネクタ 1 2 4 等との連結状態が保持される。結束バンド 4 5 4 は、図 1 6 (b) に示すように、鋸歯状列歯を片面側に設けたバンド部 4 5 5 と、バンド部 4 5 5 の一端側に設けられバンド部 4 5 5 を挿入させることが可能な挿通孔を有する頭部 4 5 6 と、その頭部 4 5 6 における挿通孔の内部に形成され、バンド部 4 5 5 の鋸歯状列歯に係止可能で且つ係止後の解除操作が不能な係止爪 4 5 7 と、バンド部 4 5 5 の延長上に形成されロゴが刻印されたロゴ表示部 4 5 8 とを具備して構成されている。このため、図 1 6 (a) 及び図 1 7 に示すように、ユニット側透孔 4 6 0 及び本体側透孔 4 6 1 に結束バンド 4 5 4 のバンド部 4 5 5 を通し、その後、そのバンド部 4 5 5 を頭部 4 5 6 の挿通孔に挿入させると、バンド部 4 5 5 の片面側に形成された鋸歯状列歯が、挿通孔の内部に形成された係止爪 4 5 7 に係止され、本体側ガイド部 4 5 3 とユニット側ガイド部 4 5 2 とが結束される。

【0152】

そして、挿通孔に対しバンド部 4 5 5 を深く挿入するほど環状の部分（結束部分）が収縮され、締付力が強くなる。特に、係止爪 4 5 7 は、鋸歯状列歯を一旦係止させると、その後の解除操作ができないように構成されているため、ユニット側コネクタ 4 2 5 等と本体側コネクタ 1 2 4 等との連結状態が保持され、不正行為を防止することが可能になる。また、結束バンド 4 5 4 が切断された場合には、本体側コネクタ 1 2 4 等からユニット側コネクタ 4 2 5 等を外すことが可能になるが、この場合には、結束バンド 4 5 4 が切断されたという痕跡が残ることから、不正な行為が行われたか否かを把握することが可能になる。なお、遊技店舗において旧機種 of 遊技ユニットを取外す際には、結束バンド 4 5 4 を鉋等で切断するだけでよいことから、交換時における作業者の負担を軽減することができる。

【0153】

なお、本例の結束バンド 4 5 4 は、ロゴ表示部 4 5 8 に特定のロゴが刻印されているため、譬え、不正行為が行われた後に別の結束バンドを用いて元の状態に戻したとしても、結束バンドの種類が異なることから、不正行為が行われたことを把握させることができる。また、この結束バンド 4 5 4 は、蛍光色の部材からなるため、ケース部材 4 0 0 の中に配置された他の部材よりも目立たせることができ、ユニット側コネクタ 4 2 5 等と本体側コネクタ 1 2 4 等との連結状態が解除されたか否かを明瞭に認識させることが可能になる。また、ケース部材 4 0 0 は透明部材から形成されているため、画像表示体 5 0 0 によってケース部材 4 0 0 の前面が閉鎖された状態でも、結束バンド 4 5 4 の状態を、ケース部

材４００の外部から視認することができる。

【０１５４】

また、図１３に示すように、ユニット側透孔４６０は、穴部形成部材４６４の後端側に形成された切欠状の溝部４６０ａと、その溝部４６０ａに連通するとともにコネクタホルダー４２８に穿設された貫通孔４６０ｂとからなる。このため、図１４に示すように、穴部形成部材４６４の中に、本体側透孔４６１を有する本体側ガイド部４５３を挿入させると、これらの貫通孔４６０ｂ及び溝部４６０ａと本体側透孔４６１とを通して結束バンド４５４を上下方向に挿通させるとともに、穴部形成部材４６４の外周面に沿って結束バンド４５４を締め付けることが可能になる。特に、コネクタホルダー４２８だけではなく穴部形成部材４６４の後端側にも結束バンド４５４が通される切欠状の溝部４６０ａが形成されているため、穴部形成部材４６４をコネクタ４２５の奥側（連結部分側）に形成した場合でも、結束バンド４５４の挿通位置を前方側（作業側）に近づけることができ、作業性を向上することが可能になる。また、穴部形成部材４６４の厚みが比較的大きな場合でも、穴部形成部材４６４に形成された溝部４６０ａは後端が開放された形状であることから、穴部形成部材４６４に対し結束バンド４５４を容易に挿入させることができる。

10

【０１５５】

また、穴部形成部材４６４に形成された溝部４６０ａの横幅寸法が、結束バンド４５４の横幅に略一致しているため、溝部４６０ａに挿入された結束バンド４５４の動き、特に左右方向の遊動を防止することができる。つまり、穴部形成部材４６４によって結束バンド４５４の位置決めが行われるため、適切な位置に安定した状態で結束させることが可能になる。

20

【０１５６】

また、図１４に示すようにコネクタホルダー４２８の上面側には、ユニット側透孔４６０（特に貫通孔４６０ｂ）に向って下り傾斜した進入ガイド部４６５が形成されており、結束バンド４５４を取着させる際、コネクタホルダー４２８の前側から貫通孔４６０ｂに向って結束バンド４５４の進入方向が案内される。このため、貫通孔４６０ｂがコネクタホルダー４２８の奥側に形成されている場合でも、結束バンド４５４の先端を比較的容易に貫通孔４６０ｂに到達させることが可能となり、ひいては作業性をさらに高めることができる。

【０１５７】

また、図１３に示すように、穴部形成部材４６４の底面及び前面には送出ガイド部４６６が形成されており、ユニット側透孔４６０を挿通した後の結束バンド４５４の先端が、穴部形成部材４６４の前方に向って案内される。このため、貫通孔４６０ｂに挿通した結束バンド４５４を引き出す等の作業を行わなくても、自然に前方に向って送り出され、穴部形成部材４６４を囲むように環状に配設させることが可能になる。したがって、結束作業を一層容易に行わせることが可能になる。なお、送出ガイド部４６６は、略円弧状の誘導面４６７と、その誘導面４６７に沿って形成された堤部４６８とを具備して構成されている。このため、略円弧状の誘導面４６７に沿って結束バンド４５４を滑らかに送り出すことが可能になる。

30

【０１５８】

なお、ユニット側コネクタ４２５等に接続されたハーネス４２４（図１１参照）は、ユニット側透孔４６０の穿設方向と略平行に配線されている。具体的には、ハーネス４２４が、ユニット側コネクタ４２５等の取付方向に対して垂直である上方に向って繰出されている。このため、ユニット側透孔４６０に挿入される結束バンド４５４とハーネス４２４とが交差することを回避でき、ひいては結束バンド４５４による結束作業がハーネス４２４の存在によって困難となることを防止できる。

40

【０１５９】

ところで、結束バンド４５４によってユニット側ガイド部４５２と本体側ガイド部４５３とが合致された状態に保持されていても、ユニット側ガイド部４５２が形成されたコネクタホルダー４２８に対してユニット側コネクタ４２５等が着脱可能に取り付けられてい

50

る場合には、結束バンド４５４を切断することなく、ユニット側コネクタ４２５等を本体側コネクタ１２４等から外すことが可能になる。

【０１６０】

これに対し、本例によれば、図１１に示すように、複数のユニット側コネクタ４２５等が、ネジ４６９によってコネクタホルダー４２８に取付けられているが、このネジ４６９は、図４に示すように、コネクタホルダー４２８において本体側コネクタ１２４等と対向する面にねじ込まれているため、本体側コネクタ１２４等とユニット側コネクタ４２５等とを分離させない限り、ネジ４６９を緩めることができなくなる。したがって、「本体側ガイド部４５３に対するユニット側ガイド部４５２の固定状態を保持したまま、ユニット側コネクタ４２５等を本体側コネクタ１２４等から抜き取ること」が防止される。

10

【０１６１】

一方、図９に示すように、外本体１００では、本体側ガイド部４５３を形成したカバー体１２１が、コネクタ基板１２２等を覆っているため、カバー体１２１を外すことなく、コネクタ基板１２２等を外本体１００から取り外すことができなくなる。したがって、防犯効果をさらに高めることができる。特に、カバー体１２１は、コネクタ基板１２２等に対しネジ（図示しない）を用いて取付けられているが、そのネジは、コネクタホルダー４２８と対向する位置に穿設された透孔１３４ａを通してねじ込まれているため、本体側コネクタ１２４等とユニット側コネクタ４２５等とを分離させない限り、ネジを緩めることができなくなる。つまり、ユニット側コネクタ４２５等が本体側コネクタ１２４等に連結された状態では、ネジがねじ込まれた部分に対してドライバー等の工具を挿入させることができないようになっている。したがって、「本体側ガイド部４５３に対するユニット側ガイド部４５２の固定状態を保持したまま、カバー体１２１をコネクタ基板１２２等から外すこと」が防止される。

20

【０１６２】

また、図４に示すように、遊技ユニット５０におけるケース部材４００内に棚状の仮止め棚４１８が形成されていることは前述した通りであるが、仮止め棚４１８におけるベンチ部４３３とベンチ側板４３４とによってコネクタホルダー４２８の可動範囲が制限されるようになっている。このため、ユニット側コネクタ４２５等を本体側コネクタ１２４等に連結させる際に、まず、ベンチ部４３３及びベンチ側板４３４によってコネクタホルダー４２８の大まかな位置決めがなされ、その後、本体側ガイド部４５３及びユニット側ガイド部４５２によって精度の高い位置決めがなされる。したがって、本体側ガイド部４５３及びユニット側ガイド部４５２が視認し難い位置に配置されていても、これらを容易に合致させることが可能となり、ひいてはユニット側コネクタ４２５等の嵌合方向を円滑に案内することが可能となる。

30

【０１６３】

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

40

【０１６４】

ところで、図３に示したように外本体１００とケース部材４００の間には隙間Ｓが形成されており、画像表示体５００等から発生した熱が画像表示体５００の冷却ファン（図示

50

せず)で煽られ、ケース部材400の天窓部443から前記隙間Sを通過して背板104の通気口133(図1参照)に至り、そこから遊技機設置島の内部に抜ける。このとき背板104とケース部材400の間に配線中継部材113がありこれが障壁のごとく作用して前記隙間Sを広範囲に塞ぐから、隙間Sを流れる熱気がこの部分で遮られ、配線中継部材113より上方にある背板104の通気口133から積極的に外部に放出される。従って放熱効果が高い。

【0165】

続いて、連結具の他の例について、図45乃至図49に基づき説明する。ここで、図45は連結具80の作動状態を示す斜視図、図46は連結具80における要部の構成を示す斜視図、図47は連結具80の分解斜視図、図48は連結具80を裏側から見た背面図、図49は連結具80の作動状態を示す図48のA-A線相当断面図である。

10

【0166】

図45乃至図47に示すように、連結具80は、画像表示体500の裏面に形成された溝状の収容部500b内に、大部分が埋込まれた状態で配置されている。つまり、画像表示体500の背面からあまり突出することない状態で設けられている。また、この連結具80は、ケース部材400が外本体100内に装着され、しかもケース部材400の開口が画像表示体500によって閉じられた状態では操作できないように、画像表示体500の回動外縁部分に設けられている。このため、画像表示体500を開いた状態で連結具80を止め軸703に連結することが必要となり、ひいてはロック片421の解除を忘れたまま連結具80を連結すること、すなわち扉形前面部材200及び画像表示体500が開けられなくなる事態が発生すること、を未然に防ぐことができる。

20

【0167】

連結具80は、連結具700と同様、画像表示体500の回動外縁から突出し、先端側が止め軸703に対して回転自在に連結される樹脂製の連結杆800と、その連結杆800を、画像表示体500における回転軌跡の径方向に沿って摺動可能に支持する摺動案内部材801とを具備して構成されている。つまり、連結杆800を突出方向に対して出没可能に支持することにより、扉形前面部材200の回動に伴って扉形前面部材200の回動外縁側と画像表示体500の回動外縁側との距離が変化しても、連結杆800の摺動によって連結状態を保持することを可能にしている。

【0168】

また、本例の連結具80には、画像表示体500と連結杆800との間に伸縮アーム820が介在されている。伸縮アーム820は、回動軌跡の径方向に折れ曲がり可能に構成されており、伸縮アーム820が伸びると、図45(b)及び図49(b)に示すように、連結杆800が突出方向に飛び出した状態となり、一方、伸縮アーム820が縮むと、図45(a)または図49(a)に示すように、連結杆800が没入した状態となる。

30

【0169】

次に、連結杆800、摺動案内部材801、及び伸縮アーム820の構成について詳細に説明する。連結杆800は、図47に示すように、全体的に略棒状の形状を呈し、基部800a側には円形の軸孔部800dが穿設され、先端側には長手方向が長径となる長孔形状の軸孔部800cが穿設されている。なお、基部800a側と先端側では上面の高さが等しいが、基部800a側から長手方向の略中央部分にわたって、高さ方向の厚みが約1/2となっており、底上げした形態となっている。つまり、基部800aの下部に空間を形成することにより、伸縮アーム820の一部をもぐり込ませることを可能にし、ひいては伸縮アーム820が折れ曲がった際に伸縮アーム820と基部800aとが部分的に重なりあっても、高さ方向の厚みが大きくなり過ぎないようにしている。特に、基部800aの側面(図49(b)では下側の面)には、半円状の切欠部800eが形成されており、後述する第二腕部820bの先端側に形成された連結部分の一部を収容可能としている。

40

【0170】

また、連結杆800の先端側には、連結杆800の側面から回転軌跡の周方向に向って

50

突出した突出補強部材 800b が形成されている。この突出補強部材 800b は、扉形前面部材 200 が開放位置から閉鎖位置に回転する際、すなわち扉形前面部材 200 を閉じる際、止め軸 703（図 41 参照）が支持されたベース部材 215a に当接し回転中心方向に押圧される位置に形成されている。このため、扉形前面部材 200 を閉じる際に、止め軸 703 のみによって連結杆 800 を押圧するものに比べ、止め軸 703 及び連結杆 800 に加わる荷重を分散することができ、荷重の集中による止め軸 703 または連結杆 800 の破損を抑制することができる。

【0171】

一方、摺動案内部材 801 は、連結杆 800 を回転軌跡の径方向に案内するための部材であり、樹脂で形成され、画像表示体 500 に対向する面が開放された断面略コ字形の形状を呈するガイド部分 801a と、その先端側の裏面縁部から上下方向に延出された一对のフランジ部 801b とを具備して構成されている。なお、フランジ部 801b は、図 45 に示すように、溝状の収容部 500b からはみ出した状態で画像表示体 500 の裏面に取付けられており、夫々の中央部分には、取付けネジを挿通させるための貫通孔が穿設されている。

【0172】

また、図 47 及び図 49 に示すように、摺動案内部材 801 の側面には、伸縮アーム 820 が貫通する長形状の開口部 801c が長手方向に沿って形成されており、特に、その中央部分には、伸縮アーム 820 の連結部分を収容可能とする半円形の切欠 801d が底面にまで及んで形成されている。なお、この切欠 801d は、連結杆 800 が没入状態となった場合に、連結杆 800 に形成された切欠 800e と上下方向において合致する位置に形成されており、その重なった状態において連結部分が挿入されるようになっている。

【0173】

伸縮アーム 820 は、画像表示体 500 の裏面に固定された支持軸 830（図 45 参照）に対し一端側が軸支された第一腕部 820a と、両端側が第一腕部 820a の先端側及び連結杆 800 の基部 800a に夫々軸支された第二腕部 820b とからなり、「く」の字形に折れ曲がるように構成されている。さらに詳しく説明すると、第一腕部 820a は、基端側に平面視 C 字形の支持環 820c を備えており、支持軸 830 に対し回転可能に外嵌されている。なお、支持軸 830 の位置は、連結杆 800 の摺動直線上（すなわち摺動案内部材 801 の内部）から後側に逸脱した位置に設定されており、連結杆 800 が最も突出した状態（図 49（b）参照）では連結杆 800 の長手方向と第一腕部 820a の長手方向とが略平行となり、一方、連結杆 800 が没入した状態（図 49（a）参照）では、第一腕部 820a の先端側が連結杆 800 に食い込んだ状態となる。なお、第一腕部 820a の先端側には、支持環 820c と略同径の連結部分が形成され、その内部に軸孔部 820d が形成されている。

【0174】

第二腕部 820b は、平面視が眼鏡形の形状を呈しており、その両端側には、軸孔部 820d と同径の軸孔部 820e、820f を有する連結部分が形成されている。そして、第一腕部 820a の軸孔部 820d と第二腕部 820b の軸孔部 820e とが回転軸 821a を介して互いに回転可能に連結され、第二腕部 820b の軸孔部 820f と連結杆 800 の軸孔部 800d とが回転軸 821b を介して互いに回転可能に連結されている。なお、第二腕部 820b の高さ方向の厚みは第一腕部 820a よりも薄くなっており、連結杆 800 の下部に形成された空間に潜り込むことが可能になっている。

【0175】

このように、伸縮アーム 820 は、回転軌跡の径方向に折れ曲がり可能に構成されているため、折り畳まれると連結杆 800 の長手方向における寸法を短くすることが可能になる。特に、支持軸 830 が連結杆 800 の摺動直線上から外れた位置に配置されているため、伸縮アーム 820 を没入させる際、すなわち伸縮アーム 820 が折り畳まれる際、連結杆 800 を摺動案内部材 801 の一番奥まで挿入させることが可能となる。

【0176】

ところで、連結杆800は、回転軸821bを中心として、画像表示体500の回転軌跡と同方向に所定範囲内で揺動可能に支持されている。また、図49に示すように、摺動案内部材801における内幅Mは、連結杆800の横幅Wよりも幾分大きくなるように設定されている。このため、揺動規制部805によって制限された回動範囲内で連結杆800を揺動させることができ、連結杆800の突出方向を変化させることが可能となる。したがって、扉形前面部材200の回動中に、画像表示体500の回動外縁に対する扉形前面部材200の相対位置が変化しても、連結杆800に無理な力が加わることを抑制でき、回動中における連結杆800の反りや破損を防止することができる。

【0177】

なお、揺動規制部805は、摺動案内部材801の先端側に設けられており、連結杆800の突出長さが短くなるほど、揺動可能範囲が狭くなるように構成されている。つまり、画像表示体500の回動外縁側と扉形前面部材200の回動外縁側との距離は、扉形前面部材200の開放角度が大きくなるほど長くなる傾向にある（換言すれば、扉形前面部材200の開放角度が小さくなるほど短くなる傾向にある）が、これに対し本例では、扉形前面部材200が閉鎖位置に近づくほど揺動可能範囲が狭くなるため、夫々の開度状態に応じた適切な範囲内の揺動のみを許容することとなる。このため、扉形前面部材200の回動中における画像表示体500のガタツキを極力抑え、安定した状態で回動させることができる。

【0178】

また、図45に示すように画像表示体500の回動外縁には、外方向に突出した制動部材500cが形成されている。また、連結杆800の側面には、突出補強部材800bとは反対側に突出した突出部800fが形成されており、図49(a)に示すように、画像表示体500が閉鎖位置になると（すなわち連結杆800が没入位置になると）、制動部材500cと突出部800fとが互いに当接するように位置が設定されている。これにより、画像表示体500が閉じられた際に連結杆800の揺動を阻止することが可能になり、ひいては画像表示体500が閉じられた使用可能状態では、画像表示体500を定位置に保持することができ、遊技中の振動による異音の発生を防止することができる。

【0179】

また、図46に示すように、摺動案内部材801の基部側面には、弾性的な片持ち梁式のストッパ801sが形成されている。ストッパ801sは止め軸703から外した連結杆800を摺動案内部材801の内部に納めて保持するためのものであり、連結杆800の基部800a側の円形部分に係合して連結杆800の盲動を防止する。

【0180】

このように、本例のスロットマシン1によれば、機種を変更する場合、外本体100及び扉形前面部材200をそのまま利用し、主制御基板409と周辺制御基板510とを含む、必要最小限の構成のみを交換することが可能になる。したがって、機種変更にかかる費用の負担を軽減するとともに、交換部分の小型化及び軽量化が図れることから運搬や設置における作業性が向上する。特に、ユニットごと交換することから、取扱いが容易となり、遊技店舗においても速やかに交換することが可能になる。

【0181】

また、本例のスロットマシン1によれば、主制御基板409及び周辺制御基板510に接続された複数のユニット側コネクタ425等が配置されており、本体側コネクタ124等に着脱可能に連結させることが可能になっている。特に複数の本体側コネクタ124等は、外本体100内で1箇所に集められて配置されており、一方、複数のユニット側コネクタ425等は、一つのコネクタホルダー428によって纏めて支持されているため、一回の操作によって、複数組のコネクタを同時に連結させることが可能となり、連結に関する作業性を高めることができる。

【0182】

また、本例のスロットマシン1によれば、外本体100に固定された本体側コネクタ1

10

20

30

40

50

24等に対してユニット側コネクタ425等の嵌合方向が案内されるように構成されているため、円滑に且つ容易に連結させることが可能になり、作業性を大幅に高めることができる。なお、コネクタホルダー428にユニット側ガイド部452を形成することから、一つのユニット側ガイド部452によって、二つのユニット側コネクタ425、427の嵌合を案内することができ、夫々のユニット側コネクタ及び本体側コネクタにガイド部を形成するものに比べ、比較的簡単な構成で実現することが可能になる。

【0183】

また、本例のスロットマシン1によれば、ユニット側コネクタ425等と本体側コネクタ124等との連結状態を結束バンド454によって保持することから、結束バンド454の状態を視認させることにより、本体側コネクタ124等からユニット側コネクタ425等が外されたことを遊技店舗等において把握させることが可能になる。したがって、不正な行為によって制御の内容が変更されることを抑制でき、主制御基板409等における信頼性を確保することができる。特に、ユニット側透孔460及び本体側透孔461を通して結束バンド454を結束させることにより、本体側ガイド部453に対してユニット側ガイド部452を固定させることから、極めて簡単な構成で連結状態を保持することができるとともに、結束バンド454の状態によって不正な行為を容易に把握させることができる。なお、遊技店舗において旧機種の遊技ユニット50を取外す際には、結束バンド454を鉋等で切断するだけでよいことから、交換時における作業者の負担を軽減することができる。

【0184】

また、本例のスロットマシン1によれば、コネクタホルダー428だけではなくユニット側ガイド部452となる穴部形成部材464の後端側にも結束バンド454が通される切欠状の溝部460aが形成されているため、穴部形成部材464をコネクタホルダー428の奥側に形成した場合でも、結束バンド454の挿通位置を作業側側に近づけることができ、作業性を向上することができる。また、穴部形成部材464の厚みが比較的大きな場合でも、穴部形成部材464に対し結束バンド454を容易に挿入させることができる。

【0185】

また、本例のスロットマシン1によれば、コネクタホルダー428の上面に進入ガイド部465が形成されているため、ユニット側透孔460がコネクタホルダー428の奥側に形成されている場合でも、結束バンド454の先端を比較的容易にユニット側透孔460に到達させることが可能となり、ひいては作業性をさらに高めることができる。また、穴部形成部材464に送出ガイド部466が形成されているため、ユニット側透孔460に挿通した結束バンド454を引き出す等の作業を行わなくても、自然に前方に向かって送り出され、穴部形成部材464を囲むように環状に配設させることが可能になる。したがって、結束作業を一層容易に行わせることが可能になる。

【0186】

また、本例のスロットマシン1によれば、コネクタホルダー428に対してユニット側コネクタ425等を固定するネジ469が、コネクタホルダー428において本体側コネクタ124等と対向する面にねじ込まれているため、本体側ガイド部453に対するユニット側ガイド部452の固定状態を保持したままユニット側コネクタ425等を本体側コネクタ124等から抜き取る、という不正操作が防止される。

【0187】

また、本例のスロットマシン1によれば、カバー体121に本体側ガイド部453を形成することから、専用の本体側固定部材を別途設けなくても、ユニット側コネクタ425等の嵌合方向を案内することができ、全体の構成を一層簡単にするすることができる。また、カバー体121は、コネクタ基板122等を覆っているため、カバー体121を外すことなく、コネクタ基板122を外本体100から取り外すことができなくなる。したがって、防犯効果をさらに高めることができる。また、カバー体121を固定するネジは、コネクタホルダー428と対向する位置にねじ込まれているため、本体側ガイド部453に

対するユニット側ガイド部４５２の固定状態を保持したまま、カバー体１２１をコネクタ１２４から外すことが防止される。

【０１８８】

また、本例のスロットマシン１によれば、前面開閉部材５０１の回動方向を扉形前面部材２００の回動方向と同方向にし、扉形前面部材２００の横開き動作を前面開閉部材５０１に伝達する連結具８０を備えているため、一回の横開き操作によって外本体１００内は勿論、ケース部材４００の内部、特に結束バンド４５４の状態までも視認させることが可能になる。

【０１８９】

また、本例のスロットマシン１によれば、ケース部材４００の後面板内面に主制御基板４０９が組付けられ、その前方に配線作業空間４０８が形成されているため、ケース部材４００の内部に組付けられた主制御基板４０９に対しての配線作業が容易となる。特に、配線作業空間４０８とユニット側コネクタ４２５等とを隣接させた状態で配置することが可能となるため、これらを繋ぐハーネスの長さが短くなるとともに、配線作業空間４０８内で容易に連結作業を行うことが可能になる。

【０１９０】

さらに、本例のスロットマシン１によれば、前面開閉部材５０１の前面側に演出表示装置５９０が設けられているため、表示画面を比較的大きく形成し、迫力のある画像を明瞭に視認させることが可能になる。また、演出表示装置５９０に所定の演出を導出する周辺制御基板５１０が、前面開閉部材５０１の背面側に組付けられているため、演出表示装置５９０と周辺制御基板５１０とを一体的に構成することが可能になり、ひいては取扱いが容易になるとともに、ケース部材４００内での煩雑さを抑制できる。

【０１９１】

以上、本発明について好適な実施形態を挙げて説明したが、本発明はこれらの実施形態に限定されるものではなく、以下に示すように、本発明の要旨を逸脱しない範囲において、種々の改良及び設計の変更が可能である。

【０１９２】

上記実施形態では、本体側コネクタ及びユニット側コネクタとして、二組のコネクタを連結させるものを示したが、三組以上のコネクタを連結させるようにしてもよい。

【０１９３】

また、上記実施形態では、本体側ガイド部４５３に突出部４６２を形成し、ユニット側ガイド部４５２に穴部４６３を形成するものを示したが、突出部と孔部との関係が逆になってもよい。つまり、本体側ガイド部に孔部を形成し、その孔部に挿入される突出部をユニット側ガイド部に形成するようにしてもよい。また、上記実施形態では、ユニット側ガイド部４５２及び本体側ガイド部４５３を一組のみ形成するものを示したが、二組形成するようにしてもよい。

【０１９４】

また、上記実施形態では、連結状態保持手段として結束バンド４５４を用いるものを示したが、コネクタ同士の連結状態が解除された際に痕跡の残るもの、すなわち、破壊や切断しなければ連結状態を解除できない部材であれば、採用することができる。例えば、封印シールを用いることも可能であり、これによれば、極めて簡単な構成で連結状態を保持することが可能になる。ただし、封印シールを用いると、遊技ユニット５０を交換する場合に、コネクタに封印シールの痕跡が残ることから再利用が困難となる。

【０１９５】

また、上記実施形態では、前面開閉部材５０１に演出表示装置５９０を組付けるもの、すなわち演出表示装置５９０を遊技ユニット５０の一部として、交換可能に組込むものを示したが、演出表示装置５９０を扉形前面部材２００に組付けるようにしてもよい。これによれば、演出表示装置５９０を共通部品として扱うことが可能になる。なお、同じ演出表示装置５９０を採用しても、演出表示装置５９０に表示される演出（より詳しくは演出表示装置５９０の表示領域に表示される演出のことであり、以下、演出表示装置５９０に

10

20

30

40

50

表示されるという)を変化させることにより、コンセプトの異なった遊技機を提供することが可能になる。

【0196】

また、上記実施形態の連結具700, 80では、ロッド702及び連結杆800を、回転軌跡の径方向に摺動可能に支持し、扉形前面部材200の回動外縁と前面開閉部材501の回動外縁との距離の変化に応じて出没させるものを示したが、前面開閉部材501の回動軌跡を扉形前面部材200の回転軸を回転中心とする回転軌跡に確実に一致させるように構成した場合には、扉形前面部材200及び前面開閉部材501の回動外縁同士を、摺動することのない連結杆によって連結するようにしてもよい。

【0197】

[遊技ユニットの交換]

遊技内容を変更する場合や、遊技機種を変更する場合には、外本体100及び扉形前面部材200に配設されている部材や電気部品を残してそのまま継続使用すると共に、遊技ユニット50のみを本体側(外本体100及び扉形前面部材200)に対して取り外し、新たな遊技ユニット50を外本体100の内部に収納固定することになる。以下、遊技ユニット50を交換する場合の具体的な作業手順を説明する。

【0198】

[遊技ユニットの外本体100からの取り外し]

図2に示す扉形前面部材200の自由端側の一侧の錠装置215にキー(鍵)を挿入して右回りに回すと錠が外れ、扉形前面部材200を外本体100から開放させることができる。扉形前面部材200を外本体100に対して手前に引くと、扉形前面部材200が回転軸100a(図1, 図40参照)を中心として外本体100に対して内部を開放する方向に回動する。このとき、画像表示体500は、連結具700(図40及び図41参照)により、扉形前面部材200の支持片215bに支持された止め軸703の下端部分が、画像表示体500の固定鞘部材701内を摺動するロッド702に連結されていることにより、画像表示体500がヒンジ金具420(図39及び図40参照)を中心に扉形前面部材200と一体となって回動する。これにより、ケース部材400の開口部401が露出した状態となる。

【0199】

次に、ケース部材400の開口部401に手を入れ、その奥の配線作業空間408内のコネクタホルダー428(図4参照)を配線中継部材113から外す。図4に示すように、コネクタホルダー428は左右のボタン形パネルファスナー432, 432により配線中継部材113の支持筒128, 128に固定されている。左右のボタン形パネルファスナー432, 432を摘み、手前方向に5mmほど引くと、左右のボタン形パネルファスナー432, 432と支持筒128, 128との結合が外れる。そして、コネクタホルダー428の左右の取着片431, 431を手で支持して手前方向に引くことにより、配線中継部材113のコネクタ124とコネクタホルダー428のコネクタ425とのコネクタ結合が外れると共に、配線中継部材113のコネクタ125とコネクタホルダー428のコネクタ427とのコネクタ結合が外れることにより、両コネクタ425, 427を抜くことができる。配線中継部材113から取り外したコネクタホルダー428は、仮止め棚418のベンチ部433に配置するようにする(図8参照)。これにより、遊技ユニットを輸送中にコネクタホルダー428が移動したりすることがない。

【0200】

次に、図1及び図26に示されている上部左右のストッパー117を遊技ユニットの内部から手で回してケース部材400の係止孔442(図7参照)に係合しない位置に回動させる(ケース部材400の前方向への移動規制の解除)。また、下部のストッパー117を図26で2点鎖線で示される位置に回動させて倒す(ケース部材400の前方向への移動規制の解除)。

【0201】

次に、図41における拡大図に示す連結具700の止め軸703をスプリング703a

10

20

30

40

50

の付勢に抗して上方に持ち上げることにより、止め軸 703 とロッドとの係合を解除した状態とし、画像表示体 500 をヒンジ金具 420 を中心にケース部材 400 の開口部 401 を閉鎖する方向に回動させる。そして、画像表示体 500 でケース部材 400 の開口部 401 を閉鎖した状態とし、図 6 に示すロック片 421 を時計回りに回動させて、その先端を画像表示体 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 をケース部材 400 の開口部 401 の上部を閉じた位置にロックする。これにより、遊技ユニット 50 が外本体 100 の仕切板 105 (図 1 参照) に載っただけの状態となる。

【0202】

次いで、前述のように、ケース部材 400 の開口部 401 上縁と、閉じた状態の画像表示体 500 の上縁との間の隙間 10 から補強部材 407 に指を掛けてケース部材 400 を引っ張り出すことにより、遊技ユニット 50 をケース部材 400 と共に外本体 100 に対して手前方向に引き出す。以上のようにして、遊技ユニット 50 を外本体 100 から取り外す。なお、新たな遊技ユニット 50 を外本体 100 の開口の内部に収納固定する手順は逆となる。

【0203】

[スロットマシンに配備される電気系統]

次に、スロットマシン 1 に配備される電気系統について説明する。スロットマシン 1 の制御構成は、図 50 乃至図 52 に示すように、遊技ユニット 50 側に配備された主制御基板 409 及び周辺制御基板 510 から構成されており、各種制御が分担されている。図 50 は遊技ユニット 50 (図 5 に示されているように図柄変動表示装置 300 + ケース部材 400 + 画像表示体 500 よりなる) 側に配備された主制御基板 409 (図 3 及び図 6 参照) 及び本体側 (外本体 100 の背板 104 に配設された配線中継部材 113) に配備された主中継基板 122 のブロック図である。また、図 53 は、配線中継部材 113 に収納される主中継基板 122 及び周辺中継基板 123 の正面図である。

【0204】

[主中継基板 122]

主中継基板 122 は、図 53 に示すように、電源基板 112s との接続用のコネクタ CN1 (以下、主中継基板 122 のコネクタ CN1 という) と、主制御基板 409 に繋がっているハーネス付きコネクタ 425 (図 11 参照) と接続されるコネクタ 124 (図 9 参照、以下、主中継基板 122 のコネクタ CN2 という) と、後述の扉形前面部材 200 の裏面に配備される主扉中継基板 850 と接続されるコネクタ CN3 (以下、主中継基板 122 のコネクタ CN3 という) と、遊技場 (ホール) に設置されたホールコンピュータ (図示せず) に対してスロットマシン 1 の遊技情報を出力するために中継する外部中継端子板 131 (図 1 参照) と接続されるコネクタ CN4 (以下、主中継基板 122 のコネクタ CN4 という) と、メダル放出装置 110 と接続されるコネクタ CN5 (以下、主中継基板 122 のコネクタ CN5 という) と、メダル用補助収納箱 111 の内部に配設されたメダル補助収納庫スイッチ 111a と接続されるコネクタ CN6 (以下、主中継基板 122 のコネクタ CN6 という) と、扉開放検知スイッチ 220 と接続されるコネクタ CN7 (以下、主中継基板 122 のコネクタ CN7 という) とを備えている。主中継基板 122 は、単純に各種信号や電源電圧を素通りさせる中継 (中継入力又は中継出力) の役割を果たす。なお、以下の説明では、基板毎にコネクタがあるので、符号「CN」は異なる基板で重複することがある。

【0205】

図 50 の電源基板 112s は、AC 24V (2つの端子) を入力として、主制御基板 409 のメモリのバックアップ電源や各種の直流作動電源 (+30V 電源、+12V 電源、+24V 電源) を生成し、主中継基板 122 のコネクタ CN1 に供給する。なお、符号 FG (1つの端子) は、図示しない電源ハーネスを介して遊技島設備のアースに接続される。また、筐体 FG 端子 (1つの端子) は、遊技機本体の金属部分にアースとして接続される。

10

20

30

40

50

【0206】

図54は、主中継基板122のコネクタCN1、CN4、CN5、CN6及びCN7のピン数及び各ピンによって伝達される信号を示す図である。図50及び図54に示すように、主中継基板122のコネクタCN1（対電源基板112s）は12ピンで構成されている。コネクタCN1の1番ピン～5番ピンは何れもグランドGNDの中継入力である。6番ピンはバックアップ電源（－）（0V）の中継入力であり、7番ピン及び8番ピンはいずれも＋30V電源の中継入力であり、9番ピン及び10番ピンはいずれも＋12V電源の中継入力であり、11番ピンは＋24V電源の中継入力であり、12番ピンはバックアップ電源（＋）（＋5V）の中継入力である。

【0207】

主中継基板122のコネクタCN4（対外部中継端子板131）は10ピンで構成されている。コネクタCN4の1番ピンは外部信号5の中継出力、2番ピンは外部信号4の中継出力、3番ピンは外部信号3の中継出力、4番ピンは外部信号2の中継出力、5番ピンは外部信号1の中継出力である。また、コネクタCN4の6番ピンはメダル払出信号の中継出力であり、7番ピンはメダル投入信号の中継出力である。さらに、コネクタCN4の8番ピン～10番ピンは何れも＋24V電源の中継出力である。

【0208】

主中継基板122のコネクタCN5（対メダル放出装置110）は5ピンで構成されている。コネクタCN5の1番ピンはS＋5V（センサ用＋5V電源を意味する、以下、センサ用＋5V電源という）の中継出力であり、2番ピンは遊技メダル払出カウントスイッチ信号の中継入力であり、3番ピンはグランドGNDであり、4番ピンは遊技メダル払出ドライブ1の中継出力であり、5番ピンは遊技メダル払出ドライブ2の中継出力である。

【0209】

主中継基板122のコネクタCN6（対メダル補助収納庫スイッチ111a）は2ピンで構成されている。コネクタCN5の1番ピンはオーバーフロースイッチ（メダル補助収納庫スイッチ111a）の信号の中継入力であり、2番ピンはグランドGNDである。また、主中継基板122のコネクタCN7（対扉開放検知スイッチ220）は2ピンで構成されている。コネクタCN7の1番ピンは扉開放検知スイッチ220の信号の中継入力であり、2番ピンはグランドGNDである。

【0210】

図55は、主中継基板122のコネクタCN3のピン数及び各ピンによって伝達される信号を示す図である。図50及び図55に示すように、主中継基板122のコネクタCN3は30ピンで構成され、主扉中継基板850に接続されている。図50において一点鎖線で囲われている「ドアブロック」で示されるように、主扉中継基板850及び主扉中継基板850にコネクタ接続されているメダルセレクト207、貯留メダル精算ボタン209、MAXベットボタン206、1ベットボタン205、始動レバー210、リール停止ボタン211（211a～211c）及び打止め解除／エラー解除スイッチ215cは扉形前面部材200に配設されている（図59参照）。

【0211】

図59は、スロットマシン1の扉形前面部材200の裏面図である。扉形前面部材200は、スロットマシンの外本体100（図1参照）の前面に横開きの扉状に回動可能に取り付けられている。つまり、扉形前面部材200は外本体100の前面側の軸を回動軸として、回動可能となっている。図59に示すように、扉形前面部材200の裏面の略中央には、内部に主扉中継基板（図示せず）と扉装飾駆動基板（図示せず）を収納した扉基板収納ケース900が配設されている。また、扉形前面部材200の裏面下部の左右にはLスピーカ（左スピーカ）201aとRスピーカ（右スピーカ）201bとが配設されている。

【0212】

また、図60は扉基板収納ケース900の斜視図である。図60に示すように、扉基板収納ケース900は、内部に扉装飾駆動基板860（符号のみ図示）を収納した四角形状

10

20

30

40

50

をなした扉装飾駆動基板収納部分 901 の側部に、扉装飾駆動基板よりも小型の四角形状で、内部に主扉中継基板 850（符号のみ図示）を収納した主扉中継基板収納部分 902 が一体に形成されている。

【0213】

図 50 に示すように、主扉中継基板 850 にはメダルセレクト 207、貯留メダル精算ボタン 209、MAXベットボタン 206、1ベットボタン 205、始動レバー 210、リール停止ボタン 211（左リール停止ボタン 211a、中リール停止ボタン 211b、右リール停止ボタン 211c）、打止め解除／エラー解除スイッチ 215c が接続されている。

【0214】

図 60 において、符号 903 は扉基板収納ケース 900 の上面全体を覆う収納ケースカバーであり、主扉中継基板収納部分 902 の収納ケースカバー 903 の外面に、メダルセレクト 207 に接続されたハーネス付きコネクタを接続するメダルセレクト用接続コネクタ 851（図 50 に示すように 10 ピンで構成）と、貯留メダル精算ボタン 209 に接続されたハーネス付きコネクタを接続する貯留メダル精算ボタン用接続コネクタ 852（図 50 に示すように 2 ピンで構成）と、MAXベットボタン 206 に接続されたハーネス付きコネクタを接続する MAXベットボタン用接続コネクタ 853（図 50 に示すように 4 ピンで構成）と、1ベットボタン 205 に接続されたハーネス付きコネクタを接続する 1ベットボタン用接続コネクタ 854（図 50 に示すように 2 ピンで構成）と、始動レバー 210 に接続されたハーネス付きコネクタを接続する始動レバー用接続コネクタ 855（図 50 に示すように 3 ピンで構成）と、リール停止ボタン 211 に接続されたハーネス付きコネクタを接続するリール停止ボタン用接続コネクタ 856（図 50 に示すように 8 ピンで構成）と、打止め解除／エラー解除スイッチ 215c に接続されたハーネス付きコネクタを接続する打止め解除／エラー解除スイッチ用接続コネクタ 857（図 50 に示すように 2 ピンで構成）と、主として主扉中継基板 850 から本体側の主中継基板 122 へ各信号を送出する対本体接続コネクタ部材 858（30 ピン雌型で構成）とが露出した状態で配設されている。

【0215】

主扉中継基板 850 と主中継基板 122 との接続は、主扉中継基板 850 の対本体接続コネクタ部材 858（CN1）に対応接続するコネクタ部材を一端に備えたハーネス付きコネクタ（従来より周知の接続部材であるため図示せず）を用いて行われ、主扉中継基板 850 の対本体接続コネクタ部材 858（CN1）にハーネス付きコネクタの一端を接続し、主中継基板 122 のコネクタ CN3（図 50 及び図 53 参照）にハーネス付きコネクタ 910（図 9 参照）の他端を接続する。

【0216】

図 55 に示すように、主中継基板 122 のコネクタ CN3 の 1 番ピンは +2.4 V 電源の中継出力であり、2 番ピンはメダルセレクト 207 のロックアウトソレノイドへの駆動信号の中継出力であり、3 番ピンはグランド GND である。4 番ピンはメダルセレクト 207 のメダル通過センサ用 +5 V 電源の中継出力であり、5 番ピンはメダルセレクト 207 のメダル通過センサ（メダル投入スイッチ 1）信号の中継入力であり、6 番ピンはメダルセレクト 207 のメダル通過センサ（メダル投入スイッチ 2）信号の中継入力であり、7 番ピンはメダルセレクト 207 のメダル投入レバー検知スイッチの信号の中継入力であり、8 番ピンはグランド GND である。

【0217】

9 番ピンは貯留メダル精算ボタン 209（貯留メダル精算スイッチ）のスイッチ信号の中継入力であり、10 番ピンはグランド GND である。11 番ピンはセンサ用 +5 V 電源の中継出力であり、12 番ピンは MAXベットボタン 206（貯留メダル投入スイッチ 2）のスイッチ信号の中継入力であり、13 番ピンは貯留メダル投入スイッチ LED の点灯信号の中継出力であり、14 番ピンはグランド GND である。15 番ピンはセンサ用 +5 V 電源の中継出力であり、16 番ピンは 1ベットボタン 205（貯留メダル投入スイッチ

1) のスイッチ信号の中継入力であり、17番ピンはグラウンドGNDである。18番ピンは始動レバー210(回胴回転始動装置)のレバーセンサのセンサ用+5V電源の中継出力であり、19番ピンはグラウンドGNDであり、20番ピンは始動レバー210(回胴回転始動装置)のレバーセンサ信号の中継入力である。

【0218】

21番ピンは第1回胴に対応した左リール停止ボタン211aの信号の中継入力であり、22番ピンは第2回胴に対応した中リール停止ボタン211bの信号の中継入力であり、23番ピンは第3回胴に対応した右リール停止ボタン211cの信号の中継入力であり、24番ピンはグラウンドGNDである。25番ピンはセンサ用+5V電源の中継出力であり、26番ピンは停止ボタンLED1の点灯信号の中継出力であり、27番ピンは停止ボタンLED2の点灯信号の中継出力であり、28番ピンは停止ボタンLED3の点灯信号の中継出力である。29番ピンはセンサ用+5V電源の中継出力であり、30番ピンはリセットスイッチ(打止め解除/エラー解除スイッチ215c)の信号の中継入力である。

【0219】

[主中継基板122と主制御基板409とのコネクタ接続]

図50に示すように、主中継基板122のコネクタCN2は主制御基板409のコネクタCN1と接続される(図53のコネクタ124と図11のハーネス424付きのコネクタ425との接続を介して接続される)。主中継基板122のコネクタCN2及び主制御基板409のコネクタCN1は、64ピンで構成されている。

【0220】

図56は、主中継基板122のコネクタCN2のピン数及び各ピンによって伝達される信号を示す図であり、図57は、主制御基板409のコネクタCN1のピン数及び各ピンによって伝達される信号を示す図である。なお、図56の主中継基板122のコネクタCN2のピン番号と図57の主制御基板409のコネクタCN1のピン番号とは同一の番号同士が対応している。

【0221】

主制御基板409のコネクタCN1の1番ピンは外部信号5の出力であり、主中継基板122のコネクタCN2の1番ピンは外部信号5の中継入力である。主制御基板409のコネクタCN1の2番ピンは外部信号4の出力であり、主中継基板122のコネクタCN2の2番ピンは外部信号4の中継入力である。主制御基板409のコネクタCN1の3番ピンは外部信号3の出力であり、主中継基板122のコネクタCN2の3番ピンは外部信号3の中継入力である。主制御基板409のコネクタCN1の4番ピンは外部信号2の出力であり、主中継基板122のコネクタCN2の4番ピンは外部信号2の中継入力である。主制御基板409のコネクタCN1の5番ピンは外部信号1の出力であり、主中継基板122のコネクタCN2の5番ピンは外部信号1の中継入力である。

【0222】

主制御基板409のコネクタCN1の6番ピンはメダル払出信号出力であり、主中継基板122のコネクタCN2の6番ピンはメダル払出信号の中継入力である。主制御基板409のコネクタCN1の7番ピンはメダル投入信号出力であり、主中継基板122のコネクタCN2の7番ピンはメダル投入信号の中継入力である。主制御基板409のコネクタCN1の8番ピンはグラウンドGNDであり、主中継基板122のコネクタCN2の8番ピンもグラウンドGNDである。主制御基板409のコネクタCN1の9番ピンは遊技メダル払出カウントスイッチ信号の入力であり、主中継基板122のコネクタCN2の9番ピンは遊技メダル投払出カウントスイッチ信号の中継出力である。主制御基板409のコネクタCN1の10番ピンはグラウンドGNDであり、主中継基板122のコネクタCN2の10番ピンもグラウンドGNDである。

【0223】

主制御基板409のコネクタCN1の11番ピン及び12番ピンは遊技メダル払出装置ドライブ1の出力であり、主中継基板122のコネクタCN2の11番ピン及び12番ピンは遊技メダル払出装置ドライブ1の中継入力である。主制御基板409のコネクタCN

1の13番ピン及び14番ピンは遊技メダル払出装置ドライブ2の出力であり、主中継基板122のコネクタCN2の13番ピン及び14番ピンは遊技メダル払出装置ドライブ2の中継入力である。

【0224】

主制御基板409のコネクタCN1の15番ピンはグラウンドGNDであり、主中継基板122のコネクタCN2の15番ピンもグラウンドGNDである。主制御基板409のコネクタCN1の16番ピンはオーバーフロースイッチ信号（メダル補助収納庫スイッチ111aのスイッチ信号）の入力であり、主中継基板122のコネクタCN2の16番ピンはオーバーフロースイッチ信号の中継出力である。主制御基板409のコネクタCN1の17番ピンは扉開放検知スイッチ信号の入力であり、主中継基板122のコネクタCN2の17番ピンは扉開放検知スイッチ信号の中継出力である。主制御基板409のコネクタCN1の18番ピン～23番ピンは何れもグラウンドGNDであり、主中継基板122のコネクタCN2の18番ピン～23番ピンも何れもグラウンドGNDである。

【0225】

主制御基板409のコネクタCN1の24番ピンはメダルセレクト207のロックアウトソレノイドへの駆動信号の出力であり、主中継基板122のコネクタCN2の24番ピンはメダルセレクト207のロックアウトソレノイドへの駆動信号の中継入力である。主制御基板409のコネクタCN1の25番ピンはメダルセレクト207のメダル投入スイッチ1信号の入力であり、主中継基板122のコネクタCN2の25番ピンはメダルセレクト207のメダル投入スイッチ1信号の中継出力である。主制御基板409のコネクタCN1の26番ピンはメダルセレクト207のメダル投入スイッチ2信号の入力であり、主中継基板122のコネクタCN2の26番ピンはメダルセレクト207のメダル投入スイッチ2信号の中継出力である。主制御基板409のコネクタCN1の27番ピンはメダルセレクト207のメダル投入レバー検知スイッチ信号の入力であり、主中継基板122のコネクタCN2の27番ピンはメダルセレクト207のメダル投入レバー検知スイッチ信号の中継出力である。主制御基板409のコネクタCN1の28番ピンは貯留メダル精算スイッチ信号（貯留メダル精算ボタン209）の入力であり、主中継基板122のコネクタCN2の28番ピンは貯留メダル精算スイッチ信号の中継出力である。

【0226】

主制御基板409のコネクタCN1の29番ピンは貯留メダル投入スイッチ1信号（1ベットボタン205）の入力であり、主中継基板122のコネクタCN2の29番ピンは貯留メダル投入スイッチ1信号の中継出力である。主制御基板409のコネクタCN1の30番ピンは貯留メダル投入スイッチ2信号（MAXベットボタン206）の入力であり、主中継基板122のコネクタCN2の30番ピンは貯留メダル投入スイッチ2信号の中継出力である。主制御基板409のコネクタCN1の31番ピンは始動レバー210（回胴回転始動装置）のレバーセンサ信号の入力であり、主中継基板122のコネクタCN2の31番ピンは始動レバー210（回胴回転始動装置）のレバーセンサ信号の中継出力である。

【0227】

主制御基板409のコネクタCN1の32番ピンはリセットスイッチ（打止め解除／エラー解除スイッチ215c）の信号の入力であり、主中継基板122のコネクタCN2の32番ピンはリセットスイッチ（打止め解除／エラー解除スイッチ215c）の信号の中継出力である。主制御基板409のコネクタCN1の33番ピンは第1回胴に対応した左リール停止ボタン211aの信号の入力であり、主中継基板122のコネクタCN2の33番ピンは第1回胴に対応した左リール停止ボタン211aの信号の中継出力である。主制御基板409のコネクタCN1の34番ピンは第2回胴に対応した中リール停止ボタン211bの信号の入力であり、主中継基板122のコネクタCN2の34番ピンは第2回胴に対応した中リール停止ボタン211bの信号の中継出力である。主制御基板409のコネクタCN1の35番ピンは第3回胴に対応した右リール停止ボタン211cの信号の入力であり、主中継基板122のコネクタCN2の35番ピンは第3回胴に対応した右リ

ール停止ボタン 2 1 1 c の信号の中継出力である。

【0 2 2 8】

主制御基板 4 0 9 のコネクタ C N 1 の 3 6 番ピンは停止ボタン L E D 1 の点灯信号の出力であり、主中継基板 1 2 2 のコネクタ C N 2 の 3 6 番ピンは停止ボタン L E D 1 の点灯信号の中継入力である。主制御基板 4 0 9 のコネクタ C N 1 の 3 7 番ピンは停止ボタン L E D 2 の点灯信号の出力であり、主中継基板 1 2 2 のコネクタ C N 2 の 3 7 番ピンは停止ボタン L E D 2 の点灯信号の中継入力である。主制御基板 4 0 9 のコネクタ C N 1 の 3 8 番ピンは停止ボタン L E D 3 の点灯信号の出力であり、主中継基板 1 2 2 のコネクタ C N 2 の 3 8 番ピンは停止ボタン L E D 3 の点灯信号の中継入力である。主制御基板 4 0 9 のコネクタ C N 1 の 3 9 番ピンは貯留メダル投入スイッチ L E D の点灯信号の出力であり、主中継基板 1 2 2 のコネクタ C N 2 の 3 9 番ピンは貯留メダル投入スイッチ L E D の点灯信号の中継入力である。

10

【0 2 2 9】

主制御基板 4 0 9 のコネクタ C N 1 の 4 0 番ピンはバックアップ電源（－）（0 V）の入力であり、主中継基板 1 2 2 のコネクタ C N 2 の 4 0 番ピンはバックアップ電源（－）（0 V）の中継出力である。主制御基板 4 0 9 のコネクタ C N 1 の 4 1 番ピンは S + 5 V（センサ用 + 5 V 電源）の出力であり、主中継基板 1 2 2 のコネクタ C N 2 の 4 1 番ピンは S + 5 V（センサ用 + 5 V 電源）の中継入力である。主制御基板 4 0 9 のコネクタ C N 1 の 4 2 番ピンはバックアップ電源（＋）（+ 5 V）の入力であり、主中継基板 1 2 2 のコネクタ C N 2 の 4 2 番ピンはバックアップ電源（＋）（+ 5 V）の中継出力である。

20

【0 2 3 0】

主制御基板 4 0 9 のコネクタ C N 1 の 4 3 番ピン～4 9 番ピンは何れもグランド G N D であり、主中継基板 1 2 2 のコネクタ C N 2 の 4 3 番ピン～4 9 番ピンも何れもグランド G N D である。また、主制御基板 4 0 9 のコネクタ C N 1 の 5 0 番ピン～5 6 番ピンは何れも + 1 2 V 電源の入力であり、主中継基板 1 2 2 のコネクタ C N 2 の 5 0 番ピン～5 6 番ピンは何れも + 1 2 V 電源の中継出力である。

【0 2 3 1】

主制御基板 4 0 9 のコネクタ C N 1 の 5 7 番ピン～6 0 番ピンは何れもグランド G N D であり、主中継基板 1 2 2 のコネクタ C N 2 の 5 7 番ピン～6 0 番ピンも何れもグランド G N D である。また、主制御基板 4 0 9 のコネクタ C N 1 の 6 1 番ピン～6 4 番ピンは何れも + 3 0 V 電源の入力であり、主中継基板 1 2 2 のコネクタ C N 2 の 6 1 番ピン～6 4 番ピンは何れも + 3 0 V 電源の中継出力である。

30

【0 2 3 2】

〔主制御基板〕

図 5 1 は遊技ユニット 5 0 に配備された主制御基板 4 0 9 及び周辺制御基板 5 1 0 のブロック図である。図 5 0 に示すように、主制御基板 4 0 9 には、前述の主中継基板 1 2 2 が接続される他、1 2 ピンで構成されるコネクタにより遊技状態表示基板 4 5 0 が接続され、2 4 ピンで構成されるコネクタを介してリール主中継基板 3 1 5（図 2 3 参照）が接続され、1 個が 8 ピンで構成されるコネクタ 2 個により機能分離中継端子板 4 4 1 が接続されている。なお、図示されていないが、遊技状態表示基板 4 5 0 にはクレジット表示部、ゲーム数表示部、払出枚数表示部、メダルインランプ、スタートランプ、ベットランプ、ボーナスフラグ告知ランプ等が設けられている。リール主中継基板 3 1 5 には、左リールモータ 3 2 1 a に対応したリールモータ中継基板（図 2 5 の符号 3 2 6）が 9 ピンで構成されるコネクタを介して接続され、中リールモータ 3 2 1 b に対応したリールモータ中継基板が 9 ピンで構成されるコネクタを介して接続され、右リールモータ 3 2 1 c に対応したリールモータ中継基板が 9 ピンで構成されるコネクタを介して接続されている。

40

【0 2 3 3】

主制御基板 4 0 9 は、図示していないが、マイクロプロセッサとしての主制御 M P U、入出力デバイス（I / O デバイス）としての主制御 I / O ポート、上述した、左リールモータ 3 2 1 a、中リールモータ 3 2 1 b 及び右リールモータ 3 2 1 c に駆動信号を出力す

50

るドライブ回路、スロットマシン1の設定（例えば、設定1～6）を変更する設定キー（鍵穴）、設定スイッチ／エラー解除、打止有無スイッチ、精算有無スイッチ等を備えて構成されている。主制御MPUには、各種処理プログラムや各種コマンドを記憶するROMと、一時的にデータを記憶するRAMとが内蔵されており、その動作（システム）を監視するウォッチドックタイマや不正を防止するための機能等も内蔵されている。

【0234】

主制御MPUは、上述した、1ベットボタン205、MAXベットボタン206、貯留メダル精算ボタン209、始動レバー210、リール停止ボタン211（左リール停止ボタン211a、中リール停止ボタン211b、右リール停止ボタン211c）、メダルセレクト207（ロックアウトソレノイド、通過センサ、レバーセンサ）、扉開放検出スイッチ220、メダル放出装置110の遊技メダル払出カウントスイッチ及びメダル用補助収納箱111のメダル補助収納庫スイッチ111aからの検出信号が主制御I/Oポートを介して入力されており、これらの検出信号に基づいて、ロックアウトソレノイド、クレジット表示部、ゲーム数表示部、払出枚数表示部、メダルインランプ、スタートランプ、ベットランプ、ボーナスフラグ告知ランプ及びメダル放出装置110の駆動手段への駆動信号を、主制御I/Oポートを介して、出力する。

【0235】

また、主制御MPUは、主制御I/Oポート及びリール主中継基板315、各リールモータ中継基板を介して左リール301a、中リール301b及び右リール301cをそれぞれ回転させる左リールモータ321a、中リールモータ321b及び右リールモータ321cへの駆動信号を出力したり、左リール301a、中リール301b及び右リール301cの原位置をそれぞれ検出する左リール位置センサ（図25の符号325）、中リール位置センサ及び右リール位置センサからの検出信号が入力されたりする。

【0236】

主制御MPUは、主制御I/Oポートを介して、設定スイッチ／エラー解除、打止有無スイッチ、精算有無スイッチ、打止め解除／エラー解除スイッチ215cからの信号が入力されたり、メダル払出信号、メダル投入信号や遊技ステータス等を外部中継端子板131に出力されたりする。

【0237】

「設定スイッチ／エラー解除」

設定スイッチ／エラー解除は設定キーの状況によって役割が変わる。設定キーがOFFのときは（遊技可能状態）、エラー解除スイッチとして機能する。一方、設定キーがONのときは（設定変更状態）、設定スイッチとして機能する。

【0238】

〔設定キーと設定スイッチ／エラー解除〕

次に、スロットマシン1の設定の変更手順について説明する。まず、スロットマシン1を電源OFFの状態とし、その状態で設定キースイッチを操作する。詳しくは、設定キースイッチに所定のキーを差し込んでキーを右へ90度回転させる。次に、設定キースイッチにキーが差し込まれた状態でスロットマシン1を電源ONにする。電源ONは、電源ユニットの電源スイッチを操作することによって行なう。電源ONにすると、現在のスロットマシン1の設定がクレジット表示部に表示される（例えば、設定1の場合にはクレジット表示部に「1」が表示される）。次に、設定スイッチを操作する。設定スイッチを操作すると、クレジット表示部に表示されていた設定値に1が加算された数値が表示される。但し、表示されている数値が6の場合は、加算されずに表示される値が1に戻る。このように設定スイッチを操作して、クレジット表示部に所望の設定の値が表示されると、始動レバー210を操作する。始動レバー210を操作することによって、設定が確定する。キーを左へ90度回転させ、設定キースイッチに差し込まれているキーを抜く。そして、次に電源投入されたときには、先ほど設定した設定値で遊技機が動作する。

【0239】

〔打止め有無スイッチ〕

まず、「打止め」とはボーナスゲームが終了した後にメダルを受け付けない状態にすることである。打止め有無スイッチはボーナスゲームが終了した後に「打止め」にするか、それとも継続してゲームを行うことを許容するかを決定するスイッチである。

【0240】

〔精算有無スイッチ〕

「精算」とはボーナスゲームが終了した後にクレジットを精算、つまりクレジット分のメダルを払い出すことを意味する。精算有無スイッチは、ボーナスゲームが終了した後に「精算」にするか、それとも「精算」しないかを決定するスイッチである。

【0241】

外部中継端子板131（図50参照）は、遊技場（ホール）に設置されたホールコンピュータと電氣的に接続されている。このホールコンピュータは、メダル投入信号によりスロットマシン1に投入されたメダルの枚数を把握し、メダル払出信号によりスロットマシン1が払い出したメダルの枚数を把握し、遊技ステータスによりスロットマシン1の遊技状態等を把握することによって、計数管理を行っている。

【0242】

図51において、主制御基板409には、1つが8ピンで構成されるコネクタ2つにより機能分離中継端子板441が接続されている。また、機能分離中継端子板441には、1つが8ピンで構成されるコネクタ2つにより後述する周辺制御基板510が接続されている。なお、矢印のついていない8ピンで構成されるコネクタは電源中継用であり、グラウンドGNDが4ピン、+12V電源が2ピン、+30V電源が2ピンで構成されている。また、主制御基板409→機能分離中継端子板441→周辺制御基板510というように、矢印付きで示される8ピンで構成されるコネクタは遊技に関する各種コマンド送信用であり、パラレルデータ（コマンド）D0～D3の4ピン、SEL（セレクト信号）が1ピン、WR（ライト信号）が1ピン、停電予告信号が1ピン、グラウンドGNDが1ピンで構成されている。主制御MPUは、遊技に関する各種コマンドを、主制御I/O及び機能分離中継端子板441を介して、後述する周辺制御基板510に送信するようになっている。

【0243】

〔周辺制御基板510〕

周辺制御基板510は、図示していないが、マイクロプロセッサとしての周辺制御MPU、各種処理プログラムや各種コマンドを記憶する周辺制御ROM、一時的にデータを記憶する周辺制御RAM、高音質の演奏を行う音源IC、この音源ICが参照する音楽及び効果音等の音情報が記憶されている音ROMを備えて構成されている。前記周辺制御MPUは、パラレル入出力ポート及びシリアル入出力ポート等の各種入出力ポートを内蔵している。本実施形態では、周辺制御基板510に画像表示体500を表示制御するVDP等を備えた液晶制御基板がコネクタ同士で直接接続（基板対基板コネクタで接続）され、さらに図示していないが、液晶制御基板に、液晶モジュール（演出表示装置）590に表示する各種画像を記憶する画像ROMを備えた液晶データROM基板と液晶モジュール（演出表示装置）590に対するドライバを備えた液晶出力基板とがコネクタ同士でそれぞれ直接接続（各々が基板対基板コネクタで接続）されている。

【0244】

周辺制御基板510には、前述の機能分離中継端子板441が2個の8ピンで構成されたコネクタで接続される他、24ピンで構成されるコネクタによりパネル装飾中継基板594が接続され、さらに本体側に配設されている後述の周辺中継基板123と、20ピンで構成されるコネクタ接続により接続されている。

【0245】

周辺制御基板510と基板対基板コネクタで接続された上述の液晶制御基板には、30ピンで構成されるコネクタにより液晶モジュール590（実施形態における演出表示装置を構成）が接続され、3ピンで構成されるコネクタにより液晶インバータ基板592が接続され、2ピンで構成されるコネクタにより画像表示体500のファンモータ593が接

続されている。また、液晶制御基板には、1ピンで構成されるコネクタにより、液晶モジュール590の裏面の金属板521に接触する金具522に接続されたアース線527（図20参照）の他端が接続され、電氣的に接地された状態となっている（グラウンドGNDに接続されている）。さらに、液晶インバータ基板592は、液晶モジュール590に対して1つが2ピンで構成されるコネクタ4個によって接続され、液晶インバータ基板592は+30V電源を入力として+200V程度のバックライト用動作電圧を昇圧生成し、液晶モジュール590に与える。

【0246】

パネル装飾中継基板594には、2ピンで構成されるコネクタにより上パネル照明LED基板595が接続され、5ピンで構成されるコネクタによりバックライト中継基板318（図23参照）が接続されている。そして、バックライト中継基板318には、1つが2ピンで構成されたハーネス付きコネクタを介して、左リール301a（第1回胴）に対応したバックライト基板（図25のバックライト322aが配置された円弧状の基板）が接続されている。同様に、バックライト中継基板318には、中リール301b（第2回胴）に対応したバックライト基板が2ピンで構成されたハーネス付きコネクタを介して接続され、右リール301c（第3回胴）に対応したバックライト基板が2ピンで構成されたハーネス付きコネクタを介して接続されている。

【0247】

〔周辺制御基板510と周辺中継基板123とのコネクタ接続〕

図52は遊技ユニット50側に配備された周辺制御基板510及び本体側（外本体100の背板104に配設された配線中継部材113）に配備された周辺中継基板123のブロック図である。周辺制御基板510と周辺中継基板123とは、20ピンで構成されるコネクタ接続により接続されている。また、周辺中継基板123は、先に示した図53に示されている。

【0248】

〔周辺中継基板123〕

周辺中継基板123は、図53に示すように、周辺制御基板510に繋がっているハーネス付きコネクタ427（図11参照）と接続されるコネクタ125（図9及び図53参照、以下、周辺中継基板123のコネクタCN1という）と、後述の扉形前面部材200の裏面に配備される扉装飾駆動基板860と接続されるコネクタCN2（以下、周辺中継基板123のコネクタCN2という）と、低音スピーカ（図1の外本体100内部の下部に配置されているメダル放出装置110の後方位置において背板104に配設されているスピーカ、図30参照）と接続されるコネクタCN3（以下、周辺中継基板123のコネクタCN3という）とを備えている。周辺中継基板123は、単純に各種信号や電源電圧を素通りさせる中継（中継入力又は中継出力）の役割を果たす。

【0249】

図52に示すように、周辺中継基板123のコネクタCN1は周辺制御基板510のコネクタCN3と接続される（図53のコネクタ125と図11のハーネス426付きのコネクタ427との接続を介して接続される）。周辺中継基板123のコネクタCN1及び周辺制御基板510のコネクタCN3は、20ピンで構成されている。

【0250】

図58は、周辺制御基板510のコネクタCN3のピン数及び各ピンによって伝達される信号と、周辺中継基板123のコネクタCN1のピン数及び各ピンによって伝達される信号と、周辺中継基板123のコネクタCN2並びにコネクタCN3のピン数及び各ピンによって伝達される信号とを示す図である。

【0251】

周辺制御基板510のコネクタCN3の1番ピンは-SPK-W2であり（低音スピーカ221のウーハW2用のマイナス出力であり）、周辺中継基板123のコネクタCN1の1番ピンは-SPK-W2の中継入力である（低音スピーカ221のウーハW2用のマイナス中継入力である）。周辺制御基板510のコネクタCN3の2番ピンは+SPK-

W 2 であり（低音スピーカ 2 2 1 のウーハ W 2 用のプラス出力であり）、周辺中継基板 1 2 3 のコネクタ C N 1 の 2 番ピンは + S P K - W 2 の中継入力である（低音スピーカ 2 2 1 のウーハ W 2 用のプラス中継入力である）。

【 0 2 5 2 】

周辺制御基板 5 1 0 のコネクタ C N 3 の 3 番ピンは - S P K - W 1 であり（低音スピーカ 2 2 1 のウーハ W 1 用のマイナス出力であり）、周辺中継基板 1 2 3 のコネクタ C N 1 の 3 番ピンは - S P K - W 1 の中継入力である（低音スピーカ 2 2 1 のウーハ W 1 用のマイナス中継入力である）。周辺制御基板 5 1 0 のコネクタ C N 3 の 4 番ピンは + S P K - W 1 であり（低音スピーカ 2 2 1 のウーハ W 1 用のプラス出力であり）、周辺中継基板 1 2 3 のコネクタ C N 1 の 4 番ピンは + S P K - W 1 の中継入力である（低音スピーカ 2 2 1 のウーハ W 1 用のプラス中継入力である）。 10

【 0 2 5 3 】

周辺制御基板 5 1 0 のコネクタ C N 3 の 5 番ピンは - S P K - L であり（Lスピーカ 2 0 1 a のマイナス出力であり）、周辺中継基板 1 2 3 のコネクタ C N 1 の 5 番ピンは - S P K - L の中継入力である（Lスピーカ 2 0 1 a のマイナス中継入力である）。周辺制御基板 5 1 0 のコネクタ C N 3 の 6 番ピンは + S P K - L であり（Lスピーカ 2 0 1 a のプラス出力であり）、周辺中継基板 1 2 3 のコネクタ C N 1 の 6 番ピンは + S P K - L の中継入力である（Lスピーカ 2 0 1 a のプラス中継入力である）。

【 0 2 5 4 】

周辺制御基板 5 1 0 のコネクタ C N 3 の 7 番ピンは - S P K - R であり（Rスピーカ 2 0 1 b のマイナス出力であり）、周辺中継基板 1 2 3 のコネクタ C N 1 の 7 番ピンは - S P K - R の中継入力である（Rスピーカ 2 0 1 b のマイナス中継入力である）。周辺制御基板 5 1 0 のコネクタ C N 3 の 8 番ピンは + S P K - R であり（Rスピーカ 2 0 1 b のプラス出力であり）、周辺中継基板 1 2 3 のコネクタ C N 1 の 8 番ピンは + S P K - R の中継入力である（Rスピーカ 2 0 1 b のプラス中継入力である）。 20

【 0 2 5 5 】

周辺制御基板 5 1 0 のコネクタ C N 3 の 9 番ピン及び 1 0 番ピンはグラウンド G N D であり、周辺中継基板 1 2 3 のコネクタ C N 1 の 9 番ピン及び 1 0 番ピンもグラウンド G N D である。周辺制御基板 5 1 0 のコネクタ C N 3 の 1 1 番ピン及び 1 2 番ピンは + 1 2 V 電源の出力であり、周辺中継基板 1 2 3 のコネクタ C N 1 の 1 1 番ピン及び 1 2 番ピンは + 1 2 V 電源の中継入力である。 30

【 0 2 5 6 】

周辺制御基板 5 1 0 のコネクタ C N 3 の 1 3 番ピン及び 1 4 番ピンはグラウンド G N D であり、周辺中継基板 1 2 3 のコネクタ C N 1 の 1 3 番ピン及び 1 4 番ピンもグラウンド G N D である。

【 0 2 5 7 】

周辺制御基板 5 1 0 のコネクタ C N 3 の 1 5 番ピンは S - L A T C H の出力であり（ラッチ信号出力であり）、周辺中継基板 1 2 3 のコネクタ C N 1 の 1 5 番ピンは S - L A T C H の中継入力である（ラッチ信号の中継入力である）。周辺制御基板 5 1 0 のコネクタ C N 3 の 1 6 番ピンは S - M O D E の出力であり（モード信号出力であり）、周辺中継基板 1 2 3 のコネクタ C N 1 の 1 6 番ピンは S - M O D E の中継入力である（モード信号の中継入力である）。周辺制御基板 5 1 0 のコネクタ C N 3 の 1 7 番ピンは S - C L K の出力であり（クロック信号の出力であり）、周辺中継基板 1 2 3 のコネクタ C N 1 の 1 7 番ピンは S - C L K の中継入力である（クロック信号の中継入力である）。周辺制御基板 5 1 0 のコネクタ C N 3 の 1 8 番ピンは S - D A T A であり（シリアル点灯データの出力であり）、周辺中継基板 1 2 3 のコネクタ C N 1 の 1 8 番ピンは S - D A T A の中継入力である（シリアル点灯データの中継入力である）。 40

【 0 2 5 8 】

周辺制御基板 5 1 0 のコネクタ C N 3 の 1 9 番ピンは S E L 1 であり（セレクト信号 1 の出力であり）、周辺中継基板 1 2 3 のコネクタ C N 1 の 1 8 番ピンは S E L 1 の中継入 50

力である（セレクト信号１の中継入力である）。周辺制御基板５１０のコネクタＣＮ３の２０番ピンはＳＥＬ０であり（セレクト信号０の出力であり）、周辺中継基板１２３のコネクタＣＮ１の２０番ピンはＳＥＬ０の中継入力である（セレクト信号０の中継入力である）。

【０２５９】

また、図５２に示すように、周辺中継基板１２３のコネクタＣＮ２は２０ピンで構成され、扉装飾駆動基板８６０に接続されている。図５２において一点鎖線で囲われている「ドアブロック」で示されるように、扉装飾駆動基板８６０、トップ装飾基板８７１、左上装飾基板８７２、左下装飾基板８７３、右上装飾基板８７４、右下装飾基板８７５、下パネル照明点灯基板８７６、Ｌスピーカ（左スピーカ）２０１ａ、Ｒスピーカ（右スピーカ）２０１ｂ及び下パネル照明点灯基板８７６に接続されている下パネル照明８７７は、扉形前面部材２００に配設されている。

10

【０２６０】

図５２に示すように、扉装飾駆動基板８６０にはトップ装飾基板８７１、左上装飾基板８７２、左下装飾基板８７３、右上装飾基板８７４、右下装飾基板８７５、下パネル照明点灯基板８７６、Ｌスピーカ２０１ａ、Ｒスピーカ２０１ｂが接続されている。このように、扉形前面部材２００に配設された扉側装飾発光体（後述）の点灯駆動を行う扉装飾駆動基板８６０が周辺制御基板５１０とは別体とされて扉形前面部材２００に配設されている。

【０２６１】

20

図６０に示すように、扉基板収納ケース９００の扉装飾駆動基板収納部分９０１の収納ケースカバー９０３の外面に、トップ装飾基板８７１に接続されたハーネス付きコネクタを接続するトップ装飾基板用接続コネクタ８６１（図５２に示すように１２ピンで構成）と、左上装飾基板８７２に接続されたハーネス付きコネクタを接続する左上装飾基板用接続コネクタ８６２（図５２に示すように１３ピンで構成）と、左下装飾基板８７３に接続されたハーネス付きコネクタを接続する左下装飾基板用接続コネクタ８６３（図５２に示すように６ピンで構成）と、右上装飾基板８７４に接続されたハーネス付きコネクタを接続する右上装飾基板用接続コネクタ８６４（図５２に示すように１３ピンで構成）と、右下装飾基板８７５に接続されたハーネス付きコネクタを接続する右下装飾基板用接続コネクタ８６５（図５２に示すように６ピンで構成）と、下パネル照明点灯基板８７６に接続されたハーネス付きコネクタを接続する下パネル照明点灯基板用接続コネクタ８６６（図５２に示すように２ピンで構成）と、Ｌスピーカ２０１ａに接続されたハーネス付きコネクタを接続するＬスピーカ用接続コネクタ８６７（図５２に示すように２ピンで構成）と、Ｒスピーカ２０１ｂに接続されたハーネス付きコネクタを接続するＲスピーカ用接続コネクタ８６８（図５２に示すように２ピンで構成）と、扉装飾駆動基板８６０から本体側の周辺中継基板１２３へ各信号を送出する対本体接続コネクタ部材８５９（２０ピン雌型で構成）とが露出した状態で配設されている。

30

【０２６２】

〔周辺中継基板１２３と扉装飾駆動基板８６０とのコネクタ接続〕

図５２に示すように、周辺中継基板１２３のコネクタＣＮ２は周辺制御基板５１０のコネクタＣＮ１と接続される。周辺中継基板１２３のコネクタＣＮ２及び周辺制御基板５１０のコネクタＣＮ１は、２０ピンで構成されている。

40

【０２６３】

扉装飾駆動基板８６０と周辺中継基板１２３との接続は、扉装飾駆動基板８６０の対本体接続コネクタ部材８５９（ＣＮ１）に対応接続するコネクタ部材を一端に備えたハーネス付きコネクタ（従来より周知の接続部材であるため図示せず）を用いて行われ、扉装飾駆動基板８６０の対本体接続コネクタ部材８５９（ＣＮ１）にハーネス付きコネクタの一端を接続し、周辺中継基板１２３のコネクタＣＮ２（図５３参照）にハーネス付きコネクタ９２０（図９参照）の他端を接続する。

【０２６４】

50

図 5 8 においては周辺中継基板 1 2 3 のコネクタ C N 2 のみを示し、扉装飾駆動基板 8 6 0 の C N 1 は図示を省略している。周辺中継基板 1 2 3 のコネクタ C N 2 の 1 番ピンは S E L 0 の中継出力であり（セレクト信号 0 の中継出力であり）、扉装飾駆動基板 8 6 0 の 1 番ピンは S E L 0 の入力である（セレクト信号 0 の入力である）。周辺中継基板 1 2 3 のコネクタ C N 2 の 2 番ピンは S E L 1 の中継出力であり（セレクト信号 1 の中継出力であり）、扉装飾駆動基板 8 6 0 の 2 番ピンは S E L 1 の入力である（セレクト信号 1 の入力である）。

【 0 2 6 5 】

周辺中継基板 1 2 3 のコネクタ C N 2 の 3 番ピンは S - D A T A の中継出力であり（シリアル点灯データの中継出力であり）、扉装飾駆動基板 8 6 0 の 3 番ピンは S - D A T A の入力である（シリアル点灯データの入力である）。周辺中継基板 1 2 3 のコネクタ C N 2 の 4 番ピンは S - C L K の中継出力であり（クロック信号の中継出力であり）、扉装飾駆動基板 8 6 0 の 4 番ピンは S - C L K の入力である（クロック信号の入力である）。

10

【 0 2 6 6 】

周辺中継基板 1 2 3 のコネクタ C N 2 の 5 番ピンは S - M O D E の中継出力であり（モード信号の中継出力であり）、扉装飾駆動基板 8 6 0 の 5 番ピンは S - M O D E の入力である（モード信号の入力である）。周辺中継基板 1 2 3 のコネクタ C N 2 の 6 番ピンは S - L A T C H の中継出力であり（ラッチ信号の中継出力であり）、扉装飾駆動基板 8 6 0 の 6 番ピンは S - L A T C H の入力である（ラッチ信号の入力である）。

20

【 0 2 6 7 】

周辺中継基板 1 2 3 のコネクタ C N 2 の 7 番ピン及び 8 番ピンはグラウンド G N D であり、扉装飾駆動基板 8 6 0 のコネクタ C N 1 の 7 番ピン及び 8 番ピンもグラウンド G N D である。周辺中継基板 1 2 3 のコネクタ C N 2 の 9 番ピン及び 1 0 番ピンは + 1 2 V 電源の中継出力であり、扉装飾駆動基板 8 6 0 のコネクタ C N 1 の 9 番ピン及び 1 0 番ピンは + 1 2 V 電源の入力である。周辺中継基板 1 2 3 のコネクタ C N 2 の 1 1 番ピン及び 1 2 番ピンはグラウンド G N D であり、扉装飾駆動基板 8 6 0 のコネクタ C N 1 の 1 1 番ピン及び 1 2 番ピンもグラウンド G N D である。

【 0 2 6 8 】

周辺中継基板 1 2 3 のコネクタ C N 2 の 1 3 番ピン及び 1 4 番ピンは + S P K - R の中継出力であり（R スピーカ 2 0 1 b のプラス中継出力であり）、扉装飾駆動基板 8 6 0 のコネクタ C N 1 の 1 3 番ピン及び 1 4 番ピンは + S P K - R の入力である（R スピーカ 2 0 1 b のプラス入力である）。周辺中継基板 1 2 3 のコネクタ C N 2 の 1 5 番ピン及び 1 6 番ピンは - S P K - R の中継出力であり（R スピーカ 2 0 1 b のマイナス中継出力であり）、扉装飾駆動基板 8 6 0 のコネクタ C N 1 の 1 5 番ピン及び 1 6 番ピンは - S P K - R の入力である（R スピーカ 2 0 1 b のマイナス入力である）。

30

【 0 2 6 9 】

周辺中継基板 1 2 3 のコネクタ C N 2 の 1 7 番ピン及び 1 8 番ピンは + S P K - L の中継出力であり（L スピーカ 2 0 1 a のプラス中継出力であり）、扉装飾駆動基板 8 6 0 のコネクタ C N 1 の 1 7 番ピン及び 1 8 番ピンは + S P K - L の入力である（L スピーカ 2 0 1 a のプラス入力である）。周辺中継基板 1 2 3 のコネクタ C N 2 の 1 9 番ピン及び 2 0 番ピンは - S P K - L の中継出力であり（L スピーカ 2 0 1 a のマイナス中継出力であり）、扉装飾駆動基板 8 6 0 のコネクタ C N 1 の 1 9 番ピン及び 2 0 番ピンは - S P K - L の入力である（L スピーカ 2 0 1 a のマイナス入力である）。

40

【 0 2 7 0 】

〔周辺中継基板 1 2 3 と低音スピーカ 2 2 1 とのコネクタ接続〕

図 5 2 に示すように、周辺中継基板 1 2 3 のコネクタ C N 3 は低音スピーカ 2 2 1 と接続される。周辺中継基板 1 2 3 のコネクタ C N 3 は 4 ピンで構成されている。図 5 8 に示すように、周辺中継基板 1 2 3 のコネクタ C N 3 の 1 番ピンは + S P K - W 1 であり（低音スピーカ 2 2 1 のウーハ W 1 用のプラス出力であり）、同コネクタ C N 3 の 2 番ピンは

50

ーSPK-W1であり（低音スピーカ221のウーハW1用のマイナス出力であり）、同コネクタCN3の3番ピンは+SPK-W2であり（低音スピーカ221のウーハW2用のプラス出力であり）、同コネクタCN3の4番ピンは-SPK-W2である（低音スピーカ221のウーハW2用のマイナス出力である）。

【0271】

〔扉形前面部材200の各装飾基板の配置〕

上述のトップ装飾基板871、左上装飾基板872、左下装飾基板873、右上装飾基板874、右下装飾基板875、下パネル照明点灯基板876の各配設位置を図2において示す。トップ装飾基板871は、扉形前面部材200の前面上半部に配されている透明板214aの左右方向に向いた上辺を形成する縁部材214bの中に嵌め込まれている。左上装飾基板872は、透明板214aの上下方向に向いた左辺を形成する縁部材214bの中に嵌め込まれている。左下装飾基板873は、各リール停止ボタン211a～211cの下方に配置された意匠板230（透明な樹脂製の板に遊技機種を象徴させるキャラクタ等が印刷されている部材）の左側方に位置する略三角形の装飾パネルの内部に嵌め込まれている。右上装飾基板874は、透明板214aの上下方向に向いた右辺を形成する縁部材214bの中に嵌め込まれている。右下装飾基板875は、意匠板230の右側方に位置する略三角形の装飾パネルの内部に嵌め込まれている。下パネル照明点灯基板876及び下パネル照明877は、意匠板230の背後に配置されている。なお、下パネル照明点灯基板876はインバータで構成され、下パネル照明877は冷陰極管で構成され、意匠板230を背後から照明する。

【0272】

〔周辺制御基板510による制御〕

図51に示されているサブ制御ブロックは、図51において点線で区切られている部分及び図52に記載されている周辺中継基板123に接続されているドアブロック部分と低音スピーカ221で構成されている。図52の周辺制御基板510の周辺制御MPUは、主制御基板409から各種コマンドを受信すると、この各種コマンドに基づいて、前述の上パネル照明LED基板595やバックライト基板（第1回胴～第3回胴）の発光ダイオードを点灯する点灯信号を出力したり、前述の左上装飾基板872に配設された発光体及び左下装飾基板873に配設された発光体で構成された左発光体217A（後述）、右上装飾基板874に配設された発光体及び右下装飾基板875に配設された発光体により構成された右発光体217B（後述）を階調点灯する階調点灯信号（点灯制御する点灯制御用データの一態様）を、扉形前面部材200の裏面に配置した、周辺制御基板510と別体に設けた扉装飾駆動基板860を介して出力したり、上述したトップ装飾基板871に配設された上発光体217C（後述）を点滅する点滅信号（点灯制御する点灯制御用データの一態様）を、扉装飾駆動基板860を介して出力したりする。

【0273】

なお、左発光体217A及び右発光体217Bへの点滅信号や上発光体217Cへの階調点灯信号は、前述の周辺制御MPUのシリアル入出力ポートからクロック信号S-CLKと同期して出力されたシリアルデータS-DATA（点灯制御用データに相当する）と、パラレル入出力ポートから出力されたモード信号S-MODE、ラッチ信号S-LATCH及びセレクト信号SEL0、SEL1と、に基づいて、扉装飾駆動基板860が左発光体217A、右発光体217B及び上発光体217Cに出力するようになっている。

【0274】

周辺制御基板510と基板対基板コネクタで接続された液晶制御基板のVDPは、周辺制御MPUから出力された制御信号に基づいて画像ROMから画像を読み出して液晶モジュール590の表示制御を行う。液晶モジュール590にはバックライト（冷陰極管）が内蔵されており、液晶インバータ基板592によって点灯されている。

【0275】

周辺制御基板510の音源ICは、周辺制御MPUから出力された制御信号に基づいて音ROMから音情報を読み込み、周辺中継基板123を中継して接続された低音スピーカ

221と、扉装飾駆動基板860を介して扉型前面部材200のLスピーカ201a、Rスピーカ201bとから各種演出に合わせた音楽及び効果音等が流れるよう制御を行う。

【0276】

〔扉装飾駆動基板860〕

次に、扉装飾駆動基板860について説明する。図61は扉装飾駆動基板の簡易的な回路図である。扉装飾駆動基板860は、図61に示すように、セレクト回路860a、スイッチ回路860b、駆動回路860cを備えて構成されており、ここでは、まず扉装飾駆動基板860に入力される各種信号について説明し、続けてセレクト回路860a、スイッチ回路860b、駆動回路860cについて説明する。なお、図61では、セレクト回路860a等へ供給される制御電圧である直流+5ボルト(V)や左発光体217A等へ供給される駆動電圧である直流+12Vの図示を省略した。

10

【0277】

〔扉装飾駆動基板860に入力される各種信号〕

扉装飾駆動基板860は、図61に示すように、周辺制御基板510の周辺制御MPU(シリアル入出力ポート)からクロック信号S-CLKと同期してシリアルデータS-DATAが入力されている。クロック信号S-CLKは、本実施形態では1秒(s)あたり250kb(キロビット)の情報が出力できるように設定されている。

【0278】

シリアルデータS-DATAは、データの形式の異なる、左発光体217A及び右発光体217Bを階調点灯する階調点灯データと、上発光体217Cを点滅する点滅データとが含まれている。ここで階調点灯データは、階調データ及び点灯データから構成されている。なお、これらの点滅データ及び階調点灯データは、周辺制御基板510の周辺制御ROMに予めテーブルとして別々に複数記憶されており、周辺制御MPUが必要に応じてこれらのテーブルを参照して1つのシリアルデータS-DATAとして作成し、扉装飾駆動基板860に出力するようになっている。

20

【0279】

扉装飾駆動基板860には、クロック信号S-CLK、シリアルデータS-DATAのほかに、周辺制御MPU(パラレル入出力ポート)からセレクト信号SEL0、SEL1、モード信号S-MODE及びラッチ信号S-LATCHが入力されている。セレクト信号SEL0、SEL1は、周辺制御MPU(シリアル入出力ポート)から出力されているシリアルデータS-DATAが点滅データであるか階調点灯データであるかをスイッチ回路860bに伝える信号であり、モード信号S-MODEは、階調点灯データが階調データであるか点灯データであるかを駆動回路860cに伝える信号であり、ラッチ信号S-LATCHは、駆動回路860cが取り込んだシリアルデータS-DATAに基づいて、左発光体217A及び右発光体217Bに階調点灯信号を出力開始する旨を、スイッチ回路860bを介して駆動回路860cに伝えたり、上発光体217Cに点滅信号を出力開始する旨を、スイッチ回路860bを介して駆動回路860cに伝えたりする信号である。

30

【0280】

なお、周辺制御基板510と扉装飾駆動基板860との基板間の配線は、両端に接続用のコネクタ(20ピン)を有するハーネス付きコネクタの一端が周辺制御基板510のコネクタCN3(20ピン)に接続され、図11に示すように前記ハーネス(426)付きコネクタの他端427がコネクタホルダー428に取り付けられると共に(以上の構成が遊技ユニット側)、配線中継部材113に収められた周辺中継基板123のコネクタ125(図52及び図53ではCN1、20ピン)(外本体100側)と接続されている。そして、図9に示すように、両端に接続用のコネクタ(20ピン)を有するハーネス付きコネクタ920の一端が、周辺中継基板123のコネクタCN2(20ピン)に接続され、ハーネス付きコネクタ920の他端が、扉形前面部材200に引き伸ばされて扉装飾駆動基板860のコネクタCN1(20ピン)と接続されている(図60では符号859、図52参照)。これらのハーネスを介して、周辺制御MPUからのクロック信号S-CLK

40

50

、シリアルデータ S-DATA、セレクト信号 SEL0、SEL1、モード信号 S-MODE 及びラッチ信号 S-LATCH が扉装飾駆動基板 860 に伝わるようになっている。

【0281】

〔セレクト回路 860a〕

セレクト回路 860a は、図 61 に示すように、インバータ IC1A、IC1B（本実施形態では、東京芝浦電気製：TC74HC14）、論理積 IC2A、IC3A（本実施形態では、東京芝浦電気製：TC74HC08）を備えて構成されている。

【0282】

インバータ IC1A、IC1B の各々は、8 つの反転回路を備えており、その 2 つ（IC1A、IC1B）にセレクト信号 SEL0、SEL1 がそれぞれ入力されている。論理積 IC2A、IC3A は、4 つの論理積回路を備えている（なお、後述の IC2B～IC2D、IC3B～IC3D も同様）。インバータ IC1A の入力端子 1 に入力されたセレクト信号 SEL0 は、入力された論理を反転して出力端子 2 から反転セレクト信号 SEL0' として出力され、論理積 IC2A の入力端子 2 に入力されている。論理積 IC2A の入力端子 1 にはセレクト信号 SEL1 が入力されており、論理積 IC2A は論理積回路であるため、入力端子 1、2 の論理積をとってその演算結果が出力端子 3 からスイッチ回路 860b に出力される。

【0283】

インバータ IC1B の入力端子 3 に入力されたセレクト信号 SEL1 は、入力された論理を反転して出力端子 4 から反転セレクト信号 SEL1' として出力され、論理積 IC3A の入力端子 2 に入力されている。論理積 IC3A の入力端子 1 にはセレクト信号 SEL0 が入力されており、論理積 IC3A は論理積回路であるため、入力端子 1、2 の論理積をとってその演算結果が出力端子 3 からスイッチ回路 860b に出力される。

【0284】

〔スイッチ回路 860b〕

セレクト回路 860a の論理積 IC2A、IC3A による演算結果が入力されるスイッチ回路 860b は、図 61 に示すように、論理積 IC2B～IC2D、IC3B～IC3D を備えて構成されている。論理積 IC2B、IC3B の入力端子 4 にはシリアルデータ S-DATA が入力され、論理積 IC2B、IC3B の入力端子 5 にはセレクト回路 860a の論理積 IC2A、IC3A による演算結果が入力されている。論理積 IC2B、IC3B は論理積回路であるため、入力端子 4、5 の論理積をとってその演算結果が出力端子 6 から駆動回路 860c に出力される。

【0285】

このように、セレクト回路 860a の論理積 IC2A、IC3A による演算結果によって（IC2A の出力が HI であるときは IC3A の出力が LOW、IC3A の出力が HI であるときは IC2A の出力が LOW）、シリアルデータ S-DATA を、論理積 IC2B の出力端子 6 から駆動回路 860c に出力するか又は論理積 IC3B の出力端子 6 から駆動回路 860c に出力するか、を切り替えている。

【0286】

なお、周辺制御基板 510 と扉装飾駆動基板 860 との基板間を電氣的に接続する図示しないハーネスにノイズが侵入してセレクト信号 SEL0、SEL1 が同論理になると、セレクト回路 860a の論理積 IC2A、IC3A による演算結果によって（IC2A、IC3A の出力が共に LOW であることによって）、シリアルデータ S-DATA を、論理積 IC2B の出力端子 6 から駆動回路 860c に出力せず、かつ論理積 IC3B の出力端子 6 から駆動回路 860c に出力せずになる。これにより、ノイズの影響を受けたシリアルデータ S-DATA を駆動回路 860c に出力することがなくなる（意図しないシリアルデータ S-DATA が駆動回路 860c に出力されることを防止する）。このように、セレクト信号 SEL0、SEL1 はシリアルデータ S-DATA のノイズ対策としての役割も担っている。

【0287】

論理積 I C 2 C, I C 3 C の入力端子 9 にはクロック信号 S - C L K が入力され、論理積 I C 2 C, I C 3 C の入力端子 10 にはセレクト回路 8 6 0 a の論理積 I C 2 A, I C 3 A による演算結果が入力されている。論理積 I C 2 C, I C 3 C は論理積回路であるため、入力端子 9, 10 の論理積をとってその演算結果が出力端子 8 から駆動回路 8 0 0 c に出力される。

【0288】

このように、セレクト回路 8 6 0 a の論理積 I C 2 A, I C 3 A による演算結果によって (I C 2 A の出力が H I であるときは I C 3 A の出力が L O W、I C 3 A の出力が H I であるときは I C 2 A の出力が L O W)、クロック信号 S - C L K を、論理積 I C 2 C の出力端子 8 から駆動回路 8 6 0 c に出力するか又は論理積 I C 3 C の出力端子 8 から駆動回路 8 6 0 c に出力するか、を切り替えている。

10

【0289】

なお、周辺制御基板 5 1 0 と扉装飾駆動基板 8 6 0 との基板間を電氣的に接続する図示しないハーネスにノイズが侵入してセクタ信号 S E L 0, S E L 1 が同論理になると、セレクト回路 8 6 0 a の論理積 I C 2 A, I C 3 A による演算結果によって (I C 2 A, I C 3 A の出力が共に L O W であることによって)、クロック信号 S - C L K を、論理積 I C 2 C の出力端子 8 から駆動回路 8 0 0 c に出力せず、かつ論理積 I C 3 C の出力端子 8 から駆動回路 8 0 0 c に出力せずになる。これにより、ノイズの影響を受けたクロック信号 S - C L K を駆動回路 8 6 0 c に出力することがなくなる。このように、セレクト信号 S E L 0, S E L 1 はクロック信号 S - C L K のノイズ対策としての役割も担っている。

20

【0290】

論理積 I C 2 D, I C 3 D の入力端子 12 にはラッチ信号 S - L A T C H が入力され、論理積 I C 2 D, I C 3 D の入力端子 13 にはセレクト回路 8 6 0 a の論理積 I C 2 A, I C 3 A による演算結果が入力されている。論理積 I C 2 D, I C 3 D は論理積回路であるため、入力端子 12, 13 の論理積をとってその演算結果が出力端子 11 から駆動回路 8 6 0 c に出力される。

【0291】

このように、セレクト回路 8 6 0 a の論理積 I C 2 A, I C 3 A による演算結果によって (I C 2 A の出力が H I であるときは I C 3 A の出力が L O W、I C 3 A の出力が H I であるときは I C 2 A の出力が L O W)、ラッチ信号 S - L A T C H を、論理積 I C 2 D の出力端子 11 から駆動回路 8 0 0 c に出力するか又は論理積 I C 3 D の出力端子 11 から駆動回路 8 0 0 c に出力するか、を切り替えている。

30

【0292】

なお、周辺制御基板 5 1 0 と扉装飾駆動基板 8 6 0 との基板間を電氣的に接続する図示しないハーネスにノイズが侵入してセクタ信号 S E L 0, S E L 1 が同論理になると、セレクト回路 8 0 0 a の論理積 I C 2 A, I C 3 A による演算結果によって (I C 2 A, I C 3 A の出力が共に L O W であることによって)、ラッチ信号 S - L A T C H を、論理積 I C 2 D の出力端子 11 から駆動回路 8 6 0 c に出力せず、かつ論理積 I C 3 D の出力端子 11 から駆動回路 8 6 0 c に出力せずになる。これにより、ノイズの影響を受けたラッチ信号 S - L A T C H を駆動回路 8 6 0 c に出力することがなくなる。このように、セレクト信号 S E L 0, S E L 1 はラッチ信号 S - L A T C H のノイズ対策としての役割も担っている。

40

【0293】

[駆動回路 8 6 0 c]

スイッチ回路 8 6 0 b の論理積 I C 2 B ~ I C 2 D, I C 3 B ~ I C 3 D による演算結果が入力される駆動回路 8 6 0 c は、図 6 1 に示すように、点滅制御 I C 4、左側用階調制御 I C 5、右側用階調制御 I C 6 を備えて構成されている。

【0294】

[点滅制御 I C 4]

50

点滅制御 IC 4 は、本実施形態では、東京芝浦電気製の TB 6 2 7 0 9 を用いている。この TB 6 2 7 0 9 は、定電流ドライバであり、発光ダイオード等を直接駆動することができる。点滅制御 IC 4 の DATA-IN 端子には、スイッチ回路 8 6 0 b の論理積 IC 3 B の演算結果、つまりシリアルデータ S-DATA が入力され、点滅制御 IC 4 の CLOCK 端子には、スイッチ回路 8 6 0 b の論理積 IC 3 C の演算結果、つまりクロック信号 S-CLK が入力され、点滅制御 IC 4 の LOAD 端子には、スイッチ回路 8 6 0 b の論理積 IC 3 D の演算結果、つまりラッチ信号 S-LATCH が入力されている。なお、点滅制御 IC 4 で取り込まれるシリアルデータ S-DATA は、その詳細な説明は後述するが、セレクト信号 SEL 0, SEL 1 の論理を制御し、点滅データとなるようになっている。

10

【0295】

このように、点滅制御 IC 4 は、シリアルデータ S-DATA (点滅データ) を取り込み、ラッチ信号 S-LATCH が入力されると、これを契機として取り込んだシリアルデータ S-DATA (点滅データ) に基づいて、OUT-a 端子～OUT-g 端子から上発光体 2 1 7 C に点滅信号を出力する。この点滅信号は定電流であり、この定電流が上発光体 2 1 7 C に流れて上発光体 2 1 7 C が点灯又は点滅する。

【0296】

[左側用階調制御 IC 5 及び右側用階調制御 IC 6]

左側用階調制御 IC 5 及び右側用階調制御 IC 6 は、本実施形態では、テキサス・インスツルメント (TI) 製の TLC 5 9 2 2 を用いている。この TLC 5 9 2 2 には 1 6 チャンネルの出力があり、各出力チャンネルは個別の ON/OFF 制御に加え、チャンネルごとに、0～80 ミリアンペア (mA) の範囲でプログラム可能な定電流を流すことができる (これらの設定は MODE 信号に基づいて行われる)。また、1 個の外付け抵抗 (図示しない) により最大出力電流を設定し、この最大出力電流に対して、0～127 の 128 段階で出力電流を、チャンネルごとに出力することができる。

20

【0297】

左側用階調制御 IC 5 の SIN 端子には、スイッチ回路 8 6 0 b の論理積 IC 2 B の演算結果、つまりシリアルデータ S-DATA が入力され、左側用階調制御 IC 5 及び右側用階調制御 IC 6 の SCLK 端子には、スイッチ回路 8 6 0 b の論理積 IC 2 C の演算結果、つまりクロック信号 S-CLK が入力され、左側用階調制御 IC 5 及び右側用階調制御 IC 6 の XLAT 端子には、スイッチ回路 8 6 0 b の論理積 IC 2 D の演算結果、つまりラッチ信号 S-LATCH が入力されている。また、左側用階調制御 IC 5 の SOUT 端子と右側用階調制御 IC 6 の SIN 端子とが電氣的に接続されており、左側用階調制御 IC 5 及び右側用階調制御 IC 6 がデイズチェーン接続されている。これにより、左側用階調制御 IC 5 の SIN 端子に入力されたシリアルデータ S-DATA は SOUT 端子から右側用階調制御 IC 6 の SIN 端子に入力され、左側用階調制御 IC 5 及び右側用階調制御 IC 6 はシリアルデータ S-DATA を取り込むことができる。左側用階調制御 IC 5 及び右側用階調制御 IC 6 の MODE 端子には、モード信号 S-MODE が入力されている。なお、左側用階調制御 IC 5 及び右側用階調制御 IC 6 で取り込まれるシリアルデータ S-DATA は、その詳細な説明は後述するが、セレクト信号 SEL 0, SEL 1 の論理を制御し、階調データ及び点灯データから構成された階調点灯データとなるようになっている。

30

40

【0298】

このように、左側用階調制御 IC 5 及び右側用階調制御 IC 6 は、シリアルデータ S-DATA (階調点灯データ) を取り込み、ラッチ信号 S-LATCH が入力されると、これを契機として取り込んだシリアルデータ S-DATA (階調点灯データ) に基づいて、左側用階調制御 IC 5 はその OUT 0 端子～OUT 15 端子から左発光体 2 1 7 A に階調点灯信号を出力し、右側用階調制御 IC 6 はその OUT 0 端子～OUT 15 端子から右発光体 2 1 7 B に階調点灯信号を出力する。この階調点灯信号は、設定された階調データに基づいて最大出力電流に対して 0～127 段階の電流が左発光体 2 1 7 A 及び右発光体 2

50

17Bに流れて左発光体217A及び右発光体217Bが点灯又は階調点灯する。

【0299】

[点滅データ及び階調点灯データの出力シーケンス]

次に、上述した周辺制御基板510の周辺制御MPU（シリアル入出力ポート）から出力するシリアルデータS-DATAの出力シーケンスについて説明する。このシリアルデータS-DATAは、上述したように、点滅データ及び階調データにより構成されており、周辺制御基板510の周辺制御ROMに予めテーブルとして複数記憶されている。周辺制御MPUは、必要に応じてそれらのテーブルを参照して1つのシリアルデータS-DATAとして作成し、扉装飾駆動基板860に出力する。

【0300】

10

図62はシリアルデータの出力シーケンスの一例を示すタイミングチャートである。周辺制御基板510の周辺制御MPUは、図62に示すように、パラレル入出力ポートからセレクト信号SEL0の論理をHIにして出力するとともに、セレクト信号SEL1の論理をLOWにして出力する（タイミングT0）。セレクト信号SEL0の論理をHI、セレクト信号SEL1の論理をLOWにすることでシリアルデータS-DATAが点滅データであることを扉装飾駆動基板860に伝えている。

【0301】

タイミングT0の後、点滅データの出力シーケンスを開始し（タイミングT1）、シリアル入出力ポートからクロック信号S-CLKと同期してシリアルデータS-DATAである点滅データを扉装飾駆動基板860に1ビットずつ出力するとともにパラレル入出力ポートからラッチ信号S-LATCHの論理をLOWにして出力することによって、図61に示した、扉装飾駆動基板860の点滅制御IC4が点滅データを取り込む。その後、シリアル入出力ポートから点滅データをすべて出力すると、パラレル入出力ポートからラッチ信号S-LATCHの論理をHIにして出力することによって、点滅制御IC4は、ラッチ信号S-LATCHを契機として取り込んだ点滅データに基づいて上発光体217Cに点滅信号を出力し、上発光体217Cが点灯又は点滅する。

20

【0302】

パラレル入出力ポートからラッチ信号S-LATCHの論理をHIにして出力した後、パラレル入出力ポートからセレクト信号SEL1の論理をLOWからHIにして出力する（タイミングT2）。これにより、点滅データの出力シーケンスが完了する。

30

【0303】

タイミングT2の後、パラレル入出力ポートからセレクト信号SEL0の論理をHIからLOWにして出力し、階調点灯データの出力シーケンスを開始する（タイミングT3）。セレクト信号SEL0の論理をLOW、セレクト信号SEL1の論理をHIにすることでシリアルデータS-DATAが階調データであることを扉装飾駆動基板860に伝えている。

【0304】

タイミングT3の後、シリアル入出力ポートからクロック信号S-CLKと同期してシリアルデータS-DATAである階調データを扉装飾駆動基板860に1ビットずつ出力するとともにパラレル入出力ポートからラッチ信号S-LATCHの論理をLOWにして出力することによって、図61に示した扉装飾駆動基板860の左側用階調制御IC5及び右側用階調制御IC6が階調点灯データを取り込む。このとき、モード信号S-MODEの論理がHIとなっているため、左側用階調制御IC5及び右側用階調制御IC6は階調点灯データのうち階調データを取り込む。

40

【0305】

シリアル入出力ポートから階調点灯データのうち階調データをすべて出力すると、図示しないが、パラレル入出力ポートからラッチ信号S-LATCHの論理をLOWからHIにして出力し、その後、ラッチ信号S-LATCHの論理をHIからLOWにして出力する。そしてパラレル入出力ポートからモード信号S-MODEの論理をHIからLOWにする。このとき、モード信号S-MODEの論理がLOWとなっているため、左側用階調

50

制御 IC 5 及び右側用階調制御 IC 6 は階調点灯データのうち点灯データを取り込む。シリアル入出力ポートから階調点灯データのうち点灯データをすべて出力すると、パラレル入出力ポートからラッチ信号 S-LATCH 及びモード信号 S-MODE の論理を LOW から HI にすることによって、左側用階調制御 IC 5 及び右側用階調制御 IC 6 は、ラッチ信号 S-LATCH を契機として取り込んだ階調データに基づいて、左側用階調制御 IC 5 は左発光体 217A に階調点灯信号を出力し、右側用階調制御 IC 6 は右発光体 217B に階調点灯信号を出力し、左発光体 217A 及び右発光体 217B が点灯又は階調点灯する。

【0306】

パラレル入出力ポートからラッチ信号 S-LATCH 及びモード信号 S-MODE の論理を HI にして出力した後、パラレル入出力ポートからセレクト信号 SEL1 の論理を HI から LOW にして出力する（タイミング T4）。これにより、階調点灯データの出力シーケンスが完了する。

【0307】

以上説明した本実施形態のスロットマシン 1 は、周辺制御基板 510、扉装飾駆動基板 860 を備えている。周辺制御基板 510 は、シリアル入出力ポート及びパラレル入出力ポートが内蔵されたマイクロプロセッサである周辺制御 MPU を実装する。扉装飾駆動基板 860 は、周辺制御基板 510 と別体に設けられており、周辺制御 MPU のシリアル入出力ポートから出力されたシリアルデータ S-DATA に基づいて、上発光体 217C に点滅信号を出力し、左発光体 217A 及び右発光体 217B に階調点灯信号を出力する。

【0308】

扉装飾駆動基板 860 は、点滅制御 IC 4、左側用階調制御 IC 5、右側用階調制御 IC 6、セレクト回路 860a を備えている。点滅制御 IC 4 は、シリアルデータ S-DATA の点滅データを取り込み、かつ、上発光体 217C に点滅信号を出力する。左側用階調制御 IC 5 は、シリアルデータ S-DATA の階調点灯データを取り込み、左発光体 217A に階調点灯信号を出力する。右側用階調制御 IC 6 は、シリアルデータ S-DATA の階調点灯データを取り込み、右発光体 217B に階調点灯信号を出力する。セレクト回路 860a は、周辺制御 MPU のパラレル入出力ポートから出力されたセレクト信号 SEL0, SEL1 に基づいて、シリアルデータ S-DATA を、点滅制御 IC 4 に出力するか、又は左側用階調制御 IC 5 及び右側用階調制御 IC 6 に出力するか、を切り替える。

【0309】

シリアルデータ S-DATA は、点滅制御 IC 4 の点滅データと、左側用階調制御 IC 5 及び右側用階調制御 IC 6 の階調点灯データとから構成されており、点滅データと階調点灯データとの形式が異なっている。

【0310】

このように、シリアルデータ S-DATA は、データの形式が異なる、点滅制御 IC 4 の点滅データと、左側用階調制御 IC 5 及び右側用階調制御 IC 6 の階調点灯データと、から構成されており、セレクト回路 860a が、そのシリアルデータ S-DATA を、点滅制御 IC 4 に出力するか、又は左側用階調制御 IC 5 及び右側用階調制御 IC 6 に出力するか、を切り替えている。したがって、取り込むシリアルデータ S-DATA の形式が異なる、点滅制御 IC 4、左側用階調制御 IC 5 及び右側用階調制御 IC 6 を備えても、1 つのシリアルデータ S-DATA として取り扱うことができる。

【0311】

点滅制御 IC 4 は、点滅データを取り込み、上発光体 217C に点滅信号を出力し、左側用階調制御 IC 5 及び右側用階調制御 IC 6 は階調データ及び点灯データから構成された階調データを取り込み、左側用階調制御 IC 5 は左発光体 217A に階調点灯信号を出力し、右側用階調制御 IC 6 は右発光体 217B に階調点灯信号を出力する。

【0312】

シリアルデータ S-DATA は、形式の異なる、点滅データ及び階調点灯データから構

10

20

30

40

50

成されており、セレクト回路 860a は、周辺制御 MPU のパラレル入出力ポートから 2 本のセレクト信号 SEL0, SEL1 が入力されており、セレクト信号 SEL0 の論理が HI であり、かつ、セレクト信号 SEL1 の論理が LOW であるときには点滅データを点滅制御 IC4 に出力する一方、セレクト信号 SEL0 の論理が LOW であり、かつ、セレクト信号 SEL1 が HI であるときには階調点灯データを、左側用階調制御 IC5 及び右側用階調制御 IC6 に出力する。

【0313】

こうすれば、1 つのシリアルデータ S-DATA で、点滅制御 IC4 に点滅データ、左側用階調制御 IC5 及び右側用階調制御 IC6 に階調点灯データを、セレクト回路 860a に入力された、セレクト信号 SEL0, SEL1 によって出力することができる。これにより、点滅制御 IC4 は取り込んだ点滅データに基づいて上発光体 217C に点滅信号を出力することができ、左側用階調制御 IC5 及び右側用階調制御 IC6 は取り込んだ階調点灯データに基づいて、左側用階調制御 IC5 が左発光体 217A に階調点灯信号を出力することができ、右側用階調制御 IC6 が右発光体 217B に階調点灯信号を出力することができる。

【0314】

更に、セレクト回路 860a に入力されるセレクト信号 SEL0, SEL1 の論理が共に HI 又は LOW であるとき、つまり同論理であるときには、スイッチ回路 860b による点滅制御 IC4、左側用階調制御 IC5 及び右側用階調制御 IC6 へのシリアルデータ S-DATA、クロック信号 S-CLK 及びラッチ信号 S-LATCH の出力は行われない。セレクト信号 SEL0, SEL1 にノイズが侵入すると、その論理が同一（同論理）になる性質がある。この性質を利用して、セレクト回路 860a に入力されたセレクト信号 SEL0, SEL1 の論理が同論理になると、スイッチ回路 860b が、ノイズの影響を受けたシリアルデータ S-DATA を、点滅制御 IC4、左側用階調制御 IC5 及び右側用階調制御 IC6 に出力しなくなる。このように、セレクト信号 SEL0, SEL1 はシリアルデータ S-DATA のノイズ対策としての役割も担っている。

【0315】

以上に説明したように、遊技ユニットを外本体 100 の開口 109 の内部に着脱交換するに際し、コネクタホルダー 428 を配線中継部材 113 に着脱可能に結合することにより、コネクタホルダー 428 のコネクタ 425（主制御系配線類接続用コネクタ）と主中継基板 122 のコネクタ 124（主中継用コネクタ）とが接離可能に接続され、かつコネクタホルダー 428 のコネクタ 427（周辺制御系配線類接続用コネクタ）と周辺中継基板 123 のコネクタ 125（周辺中継用コネクタ）とが接離可能に接続されるので、接続に供するコネクタの数が 2 つで済むから、接続に供するコネクタの数を減らすことができ、機種交換に際して、機種に依存しない本体部分に対して機種に依存する部分としての遊技ユニットの分離／結合の作業を容易に行うことができる。

【0316】

周辺制御基板 510 のマイクロプロセッサ（周辺制御 MPU）のシリアル出力ポートから点灯制御用データをシリアルデータで出力し、扉装飾駆動基板 860 の駆動回路 860c ヘシリアル通信により送信する構成としたので、周辺中継基板 123 から扉装飾駆動基板 860 に至るまでのハーネスの本数を減らすことができ（点灯制御用データを伝達するに要する信号線を S-DATA の 1 つとすることができる結果）、扉形前面部材 200 が回動可能に外本体 100 の前面一側に取り付けているヒンジ近くの屈曲する部分のハーネスの本数を減らすことになり、扉形前面部材 200 と外本体 100 との間にハーネスが挟み込まれる虞を低く抑えることができ（ハーネスを傷めてしまうというトラブルを激減でき）、信頼性が向上する。

【0317】

以上、スロットマシン 1 の内部構成例を説明した。かかる構成を有するスロットマシン 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 210 を操作すると各リール 301a, 301b, 301c が回転し、この後、遊技者がリール停止ボタ

10

20

30

40

50

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、後述する有効ライン上での図柄の組み合わせ態様からゲーム結果を判断し、必要に応じて該当する当選役に対応する規定数のメダルが付与される。

【0318】

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

【0319】

[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、複数種類（この図では、合計 9 種類のうちのいずれか）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 14 番までで示した合計 14 個の図柄）が表記された各リール帯（図柄帯）3 5 1 a, 3 5 1 b, 3 5 1 c が付されている。図 6 3 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 5 1 a, 3 5 1 b, 3 5 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。

10

【0320】

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 5 9 1 a（図柄表示窓ともいう、以下では図柄表示窓 5 9 1 a 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 6 4 参照）。

20

【0321】

また、図柄の種類には、図 6 3 に示すように、「赤 7」図柄（以下では赤 7 図柄といい、リール帯 3 5 1 a, 3 5 1 b, 3 5 1 c それぞれの配列番号 3 番の 3 つが該当する）、「青 7」図柄（以下では青 7 図柄といい、リール帯 3 5 1 c 配列番号 6 番が該当する）および「白 7」図柄（以下では白 7 図柄といい、リール帯 3 5 1 c の配列番号 9 番が該当する）があり、これらは他の図柄に比べて大きい。また、「赤 7」図柄は内側が赤で塗りつぶされており、「青 7」図柄は内側が青で塗りつぶされており、「白 7」は内側が白で塗りつぶされている。このように、赤 7 図柄、青 7 図柄および白 7 図柄を他の図柄に比べて大きく且つ比較的目立ちやすい色が施されていることから、他の図柄に比べて視認しやすくなっている。

30

【0322】

また、「アヤメ」を形どった図柄（以下ではアヤメ図柄といい、例えば、リール帯 3 5 1 a の配列番号 1 番等）、「キリ」を形どった図柄（以下ではキリ図柄といい、例えば、リール帯 3 5 1 a の配列番号 2 番等）、「ヤナギ」を形どった図柄（以下ではヤナギ図柄といい、例えば、リール帯 3 5 1 a の配列番号 5 番等）、「ウメ」を形どった図柄（以下ではウメ図柄といい、例えば、リール帯 3 5 1 a の配列番号 6 番等）、「モミジ」を形どった図柄（以下ではモミジ図柄といい、例えば、リール帯 3 5 1 a の配列番号 11 番等）、「マツ」を形どった図柄（以下ではマツ図柄といい、例えば、リール帯 3 5 1 b の配列番号 2 番等）、「キク」を形どった図柄（以下ではキク図柄といい、例えば、リール帯 3 5 1 c の配列番号 2 番等）。

40

【0323】

以上のように各リール帯 3 5 1 a, 3 5 1 b, 3 5 1 c に表記される図柄の種類は合計 10 種類となっている。そして、リール帯 3 5 1 a には 6 種類（アヤメ、キリ、赤 7、ヤナギ、ウメ、モミジ）、リール帯 3 5 1 b には 4 種類（キリ、マツ、赤 7、ウメ）、リール帯 3 5 1 c には 8 種類（キリ、キク、赤 7、ヤナギ、青 7、白 7、モミジ、ウメ）の図柄が表記されている。

【0324】

[有効ライン]

図 6 4 は、図柄表示窓 5 9 1 a を中心として、装飾部材 5 9 1 を部分的に拡大したとこ

50

ろを示している。図柄表示窓 5 9 1 a からは、各リール 3 0 1 a, 3 0 1 b, 3 0 1 c の図柄列中の図柄のうち、連続する 3 つの図柄が視認可能となっている。この図柄が表示されている 3 つの位置を上から「上段（または上段位置）」、「中段（または中段位置）」、「下段（または下段位置）」という。

【0 3 2 5】

上記のことから、図柄表示窓 5 9 1 a 内では、「段数×リールの数」個の図柄を表示させることが可能である。本実施形態のスロットマシン 1 では「段数（3）×リールの数（3）」より、図柄表示窓 5 9 1 a 内には最大で 9 個の図柄を表示させることができる。

【0 3 2 6】

装飾部材 5 9 1（表示パネルともいう、以下では表示パネル 5 9 1 として統一する）における右側部分（図柄表示窓 5 9 1 a から見て右側）には、各種のランプが備えられており、そのうち、「B E T 1」, 「B E T 2」, 「B E T 3」と記されているのが B E T ランプ（ベットランプ）6 1 4 である。B E T ランプの数字（上記の「B E T 1」, 「B E T 2」, 「B E T 3」の 1, 2, 3 の数字）はそれぞれベット数（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（M A X 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。

【0 3 2 7】

そして、ベット数に応じて有効となる並び（直線型）が、予め決められている。この「有効となる並び」は有効ラインとも呼ばれる。以下では有効ラインと統一する。後述する所定の当選役に対応する図柄の組み合わせは、一つの有効ライン上に並んで表示されてはじめて当該当選役に対応する図柄の組み合わせ態様として表示されたと判断されるものである。すなわち、所定の当選役に対応する図柄を構成する各図柄が図柄表示窓 5 9 1 a 内に個々に表示されたとしても、それぞれの図柄が一つの有効ライン上に並んでいなければ、所定の当選役に対応する図柄の組み合わせ態様が表示されたと判断されないことになる。なお、このような場合は、バラバラな図柄の組み合わせ態様が表示されたと判断される。

【0 3 2 8】

次に、ベット数に対応する有効ライン、および、有効ラインの数についての一般的事項を説明する。1 ベットに対応する有効ラインは、各リールの中段位置を繋いだ「中段－中段－中段」となる並びの 1 つの有効ライン 6 2 1（中段ライン 6 2 1）のみである。これを「1 B E T ライン」という。

【0 3 2 9】

2 ベットでは、前述の 1 B E T ラインのほかに、各リールの上段位置を繋いだ「上段－上段－上段」となる並びの有効ライン 6 2 2 a（上段ライン 6 2 2 a）、および、各リールの下段位置を繋いだ「下段－下段－下段」となる並びの有効ライン 6 2 2 b（下段ライン 6 2 2 b）、の 2 つの有効ラインが新たに加えられる。この上段ラインと下段ラインの 2 つの有効ラインのことをまとめて「2 B E T ライン」という。従って、2 ベットの場合は合計で 3 つ有効ラインがあることになる。

【0 3 3 0】

3 ベットでは、前述の 1 B E T ライン、2 B E T ラインのほかに、左リールの上段位置及び中リールの中段位置及び右リールの下段位置を繋いだ「上段－中段－下段」となる右下がりの並びの有効ライン 6 2 3 b（右下がりライン 6 2 3 b）、および、左リールの下段位置及び中リールの中段位置及び右リールの上段位置を繋いだ「下段－中段－上段」となる右上がりの並びの有効ライン 6 2 3 a（右上がりライン 6 2 3 a）、の 2 つの有効ラインが新たに加えられる。この右上がりラインと右下がりラインの 2 つの有効ラインのことをまとめて「3 B E T ライン」という。従って、3 ベットの場合は合計で 5 つ有効ラインがあることになる。

【0 3 3 1】

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。なお、本実施形態のスロットマシン1では3枚を投入することによって初めて遊技を実行することが可能であり、その場合の有効ラインは、「中段－中段－中段」となる並びの1つの有効ライン621（中段ライン621）である。

【0332】

〔遊技状態表示部〕

その他、表示パネル591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類などの表示器が設けられている。そして、これらの表示器が配置された領域が、遊技者がスロットマシン1に関する各種状態を把握するための遊技状態表示部を構成する。なお、遊技状態表示部における各種表示器の点灯（あるいは点滅）制御は、先述の遊技状態表示基板450によって実行される。

【0333】

遊技状態表示部には、図64における上側から、「ERR」という文字の描かれたエラーランプ604および「OFF」という文字の描かれた打止めランプ605、上記BETランプ614のすぐ下に位置して「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。

【0334】

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。

【0335】

打止めランプ605は、先述の打止めスイッチがONにセットされており、ボーナスゲームが終了した後にメダルを受け付けない打止め状態となったときに、その打止め状態の発生を遊技者等（ホールの係員なども含む）に知らせる役割を持っている。

【0336】

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役割を持っている。

【0337】

スタートランプ608は、ベット数がMAXベットに達すると点灯（あるいは点滅）を開始し、遊技者に始動レバー210の操作（始動操作）を促す役割を持っている。

【0338】

メダルINランプ610は、ベット数が最大（MAXベット）になるまで点灯（あるいは点滅）を続けることにより、遊技者にベットを促す役割を持っている。

【0339】

払出枚数表示LED612は、ゲーム結果に伴うメダルの払い出しがある場合に、その払い出し数（払出されるメダルの枚数）を表示することにより、遊技者にメダルの払出枚数を知らせる役割を持っている。

【0340】

〔当選役と図柄の組み合わせ〕

ここで、スロットマシン1の当選役（入賞役と呼ばれるものを含む）と、それに対応する図柄の組み合わせについて、図65を用いて具体的に説明をする。図65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及びその特典（払い出し枚数等、以下では遊技特典という）を示したものである。なお、この図65の図柄組み合わせと払出枚数

は、遊技者に向けた配当表（各当選役の遊技特典の簡単な説明を表記したもの）として表示パネル591等に表記するものとしてもよい。

【0341】

前述したとおり、各リール301a, 301b, 301cには、それぞれリール帯351a, 351b, 351c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591a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591a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。

【0342】

そして、全てのリール301a, 301b, 301cを停止させた際に図柄表示窓591a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591a内で前述の有効ラインのいずれか1つのラインに所定の当選役に対応する図柄の組み合わせ態様が表示されているか否かが判断される。本実施形態のスロットマシン1では有効ラインは1つ（1のライン）である（複数の当選役に対応する図柄の組み合わせ態様が重複して図柄表示窓591a内に表示されない）。

【0343】

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「中段—中段—中段」となる並びの1つの有効ライン上に表示されることを、（所定の）当選役に対応する図柄（これを当選役図柄という）の組み合わせが揃う、あるいは、当選役図柄が揃うと称する。

【0344】

スロットマシン1の図柄には、「赤7図柄」、「青7図柄」、「白7図柄」、「アヤメ図柄」、「キリ図柄」、「ヤナギ図柄」、「モミジ図柄」、「ウメ図柄」、「マツ図柄」、「キク図柄」があることは既に述べたとおりであるが、このうち、「赤7図柄」、「青7図柄」および「白7図柄」は、他の図柄に比べて目立ち易く、識別しやすい図柄となっている。ここでいう識別のし易さとは、リールの回転中や、リールの停止した状態を含めて遊技者が容易に図柄を識別することができる度合いの高さのことをいう。このうち、「赤7図柄」は、各リール301a, 301b, 301cに1つしかなく、加えて色彩も赤と他の図柄に比べて視認しやすい。また「青7図柄」および「白7図柄」は右リール301cのみにしかなく、しかもその数は各1つである。また、加えて色彩も青または白であることから、他の図柄に比べて視認しやすいものである。これらの図柄はリールの回転中もその色彩や図柄の大きさから、遊技者が目標の図柄にすることが容易である。

【0345】

また、「アヤメ図柄」、「キリ図柄」、「ヤナギ図柄」、「モミジ図柄」、「ウメ図柄」、「マツ図柄」、「キク図柄」（つまり、ボーナス図柄の一部となっていない図柄）は、「赤7図柄」、「青7図柄」、「白7図柄」と比べると、図柄は目立たない色合いで構成されている。これは「赤7図柄」、「青7図柄」、「白7図柄」をこれらの図柄よりも目立たせることにより、「赤7図柄」、「青7図柄」、「白7図柄」を目押ししやすくしている。

【0346】

ボーナス図柄を揃えるためには、必ず目押しを必要とするが、ボーナス図柄を上記のようにすることにより、遊技の技量の低い遊技者（初心者）であっても極力目押しのしやすい仕様となっている。

【0347】

また、これらの図柄はそれだけでは象徴的な図柄に過ぎないものであるが、所定の組み合わせとなることにより当選役に対応する図柄の組み合わせとなるものである。以下、図65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。

【0348】

[ビッグボーナス(BB)]

10

20

30

40

50

図 6 5 に示すように、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、B B に当選し、全て「赤 7 図柄」からなる図柄の組み合わせが「中段－中段－中段」となる並びの 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。なお、B B に当選するとは、内部的に B B のフラグが成立し、有効ライン上に B B 図柄が揃ったことを意味し、このことを「B B の条件装置が作動した」と称する場合もある。

【0349】

B B 図柄が揃うと、ビッグボーナスゲーム（以下、B B ゲームという）という遊技特典が付与される。この B B ゲームは、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、規定枚数のメダル（例えば、400 枚）を賞として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）、B B ゲームは終了となる。

【0350】

また、このスロットマシン 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果たすことになる。また、B B 図柄は各リール 301 a, 301 b, 301 c にそれぞれ 1 つずつしか配置されていないため（図 6 3 参照）、B B 図柄を図柄表示窓 591 a 内に正確に狙って（後述する引き込む制御可能な範囲で）停止操作（リール停止ボタン 211 a, 211 b, 211 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。

【0351】

さらに、B B ゲームが終了すると、その後は通常ゲーム状態となるのではなく、後述する制御により特殊状態に移行する。特殊状態とは、リプレイの当選確率が通常ゲーム状態よりも高く制御されているアールテイ状態（リプレイタイム）を意味する。R T ゲームについての詳細は後述する。

【0352】

〔レギュラーボーナス（R B）〕

次に、R B と示されている当選役には、R B 1、R B 2 があり、これらはレギュラーボーナス（以下では R B）と称される。R B 1 または R B 2 に当選すると、「赤 7 図柄－赤 7 図柄－白 7 図柄」（後述する R B 1）または「赤 7 図柄－赤 7 図柄－青 7 図柄」（後述する R B 2）の図柄の組合せ態様が有効ライン上に揃う。R B 1 に当選するとは、内部的に R B 1 のフラグが成立し、たことを意味し、有効ライン上に R B 1 の図柄が揃ったことを意味し、このことを「R B 1 の条件装置が作動した」と称する場合もある（R B 2 についても同様）。

【0353】

なお、R B ゲームは、「赤 7 図柄－赤 7 図柄－白 7 図柄」に入賞した場合には R B 1 とし、「赤 7 図柄－赤 7 図柄－青 7 図柄」に入賞した場合には R B 2 というように記載を異ならせているが、以下では、単に「R B」と称するときは、R B 1 および R B 2 の両方を指すものとする。

【0354】

R B 1 図柄が揃うと、レギュラーボーナスゲーム（以下、R B 1 ゲームという）という遊技特典が付与される。この R B ゲームは、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、B B ゲームが実行される場合よりも少ない規定枚数のメダル（例えば、120 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 1 ゲームは終了となる。なお、規定のゲーム回数だけ（例えば 8 回）継続させて、この規定のゲーム回数に到達すると、R B 1 ゲームを終了させるものとしてもよいし、あるいは、規定枚数分に到達する

10

20

30

40

50

か、規定のゲーム回数に到達するか、のいずれかの条件が満たされた場合に R B 1 ゲームを終了させるものであってもよい。また、R B 1 ゲームが規定のゲーム回数（例えば 1 2 回）に到達するか、当該 R B 1 ゲーム期間中に規定の入賞回数に到達するか（例えば、何れかの当選役に 8 回当選する等）、のいずれかの条件が満たされた場合に R B 1 ゲームを終了させるものであってもよい。

【0355】

R B 1 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 1 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 1 図柄を構成する各図柄（赤 7 図柄、白 7 図柄、青 7 図柄）も、B B 図柄の場合と同様、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 6 3 参照）、目押しが必要な図柄となる。

10

【0356】

さらに、R B 1 ゲームが終了すると、その後は通常ゲーム状態となるのではなく、後述する制御により特殊状態に移行する。特殊状態とは、リプレイの当選確率が通常ゲーム状態よりも高く制御されているリプレイタイム（R T）を意味する。R T ゲームについての詳細は後述する。

【0357】

R B 2 図柄が揃うと、レギュラーボーナスゲーム（以下、R B 2 ゲームという）という遊技特典が付与される。この R B ゲームは、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、B B ゲームが実行される場合よりも少ない規定枚数のメダル（例えば、1 2 0 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）、R B 2 ゲームは終了となる。なお、規定のゲーム回数だけ（例えば 8 回）継続させて、この規定のゲーム回数に到達すると、R B 2 ゲームを終了させるものとしてもよいし、あるいは、規定枚数分に到達するか、規定のゲーム回数に到達するか、のいずれかの条件が満たされた場合に R B 2 ゲームを終了させるものであってもよい。また、R B 2 ゲームが規定のゲーム回数（例えば 1 2 回）に到達するか、当該 R B 2 ゲーム期間中に規定の入賞回数に到達するか（例えば、何れかの当選役に 8 回当選する等）、のいずれかの条件が満たされた場合に R B 2 ゲームを終了させるものであってもよい。

20

【0358】

R B 2 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 2 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 2 図柄を構成する各図柄（赤 7 図柄、白 7 図柄、青 7 図柄）も、B B 図柄の場合と同様、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 6 3 参照）、目押しが必要な図柄となる。

30

【0359】

さらに、R B 2 ゲームが終了すると、その後は通常ゲーム状態となるのではなく、後述する制御により特殊状態に移行する。特殊状態とは、リプレイの当選確率が通常ゲーム状態よりも高く制御されているリプレイタイム（R T）を意味する。R T ゲームについての詳細は後述する。

40

【0360】

このように、スロットマシン 1 では B B ゲーム、R B 1 ゲーム、R B 2 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。ただし、遊技者が大量のメダルを獲得することが可能なものは B B ゲームだけである。また、スロットマシン 1 では、1 回のゲームで払い出されるメダルの最大枚数（例えば、1 5 枚）が予め決められており、1 回のゲーム結果として払い出されるメダルの枚数はこの最大枚数を超えないものとなっている。このことから、R B ゲームが開始してから終了するまでの間に獲得可能なメダルの枚数は、1 回のゲームで獲得可能な最大枚数（1 5 枚）に比べれば多いものの、B B ゲームが開始してから終了するまでの間に獲得可能なメダルの枚数に比べると相当に少なくなっている（約 1 / 4 程度）。

50

【0361】

〔リプレイタイム (RT) 〕

スロットマシン1では、所定条件が成立したことに応じてRT (リプレイタイム) ゲームが開始される。ここで、RTゲームとは、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、所定のゲーム回数 (ゲーム期間) にわたって継続させるものである。言い換えると、リプレイタイムは、内部抽選において主としてリプレイ (再遊技役) に当選する状態のことをいい、通常遊技状態における内部抽選においては、主としてハズレ (60%以上はハズレ) に当選する確率が高いのに対し、リプレイタイムにおける内部抽選では、リプレイに当選する確率が50パーセント以上であることが好ましい (ハズレは10%以下であることが好ましい)。本実施形態のスロットマシン1には、RTゲームとしてリプレイ等の当選確率がそれぞれ異なる第1RTゲーム、第2RTゲーム、第3RTゲーム、第4RTゲーム、第5RTゲームおよび第6RTゲームの計6つのRTゲームを有している。これら6種のRTゲームの開始条件および終了条件はそれぞれ異なっている (図示しない)。なお、第5RTゲームおよび第6RTゲームについては、内部抽選により再遊技役に当選する確率が25~30%に抑えられるとともにハズレが選出される確率が概ね50%と高く設定されている。これは、内部抽選によりボーナス役が選出された際に、ボーナス入賞しうる機会を遊技者に与えるためである。すなわち、第5RTゲームおよび第6RTゲームは、内部抽選によりボーナス役が選出されてからボーナス入賞するまでの遊技状態であり、再遊技役とボーナス役とでは再遊技役がボーナス役よりも優先して入賞するので、再遊技役の当選確率を抑制しつつハズレが選出されうるようにすることで、ボーナス入賞しうるようにしたものである。

10

20

【0362】

また、本実施形態におけるRTゲームは、第1RTゲーム~第6RTゲームのうちいずれかのRTゲームのことである。

【0363】

〔第1RTゲーム〕

第1RTゲームの開始条件は、第2RTゲーム、第3RTゲーム若しくは第4RTゲームの作動中に、第1RTゲームの開始条件である再遊技0 (「アヤメ図柄ーキリ図柄ーキク図柄」リプレイ図柄については後述する) に当選したとき、または通常遊技中のRTゲーム未作動時である。また、第1RTゲームの終了条件は、後述する第5RTゲームの開始条件が成立したとき (BBのフラグが成立したとき)、第6RTゲームの開始条件が成立したとき (RBのフラグが成立したとき)、または3Gを消化したときである。

30

【0364】

〔第2RTゲーム〕

第2RTゲームは、BBボーナスゲームが終了すると必ず付与される遊技特典である。言い換えれば、BBゲームの終了が第2RTゲームの開始条件となっている。それに対して第2RTゲームの終了条件は、上記第1RTゲームの開始条件が成立したとき (再遊技0に入賞したとき)、後述する第5RTゲームの開始条件が成立したとき (BBの条件装置が作動したとき)、第6RTゲームの開始条件が成立したとき (RBの条件装置が作動したとき)、または5000Gを消化したときである。5000Gに到達するまでに特定のリプレイ (再遊技0) に入賞した場合にも第2RTゲームは終了する。

40

【0365】

上記第2RTゲームの終了条件である5000G消化とは、5000Gを消化するまで第2RTゲームが終了しないということを意味するものではない。詳細は後述するが、5000Gを消化するまでに、遊技者によるリール停止ボタンの停止態様によっては再遊技0に入賞する場合がある。再遊技0に入賞するということは、前述したように第1RTゲームの開始条件を満たすと同時に、第2RTゲームの終了条件を満たすことを意味する。言い換えると、5000Gを消化する前に、第1RTゲームに突入することによって第2RTゲームが終了することがあり得るということである。

【0366】

50

言い換えると、5000Gを消化するまでは、再遊技0を入賞させない限り、第2RTゲームは継続することとなる。再遊技0に入賞するか否かは、少なくとも最初に停止するリール停止ボタンの停止操作によって決まる（詳細は後述する）ので、遊技者にとっては、再遊技0に入賞するまで、どのリール停止ボタンから停止するかハラハラドキドキしながら遊技を進めることができる。

【0367】

また、第2RTゲーム中の演出態様は、通常ゲーム中の演出態様（通常態様）であっても、通常態様とは異なる特別な演出態様であってもよい。例えば、BBゲーム終了後の態様が通常状態と同じ演出態様であった場合などが挙げられるが、この場合遊技者にとっては、演出態様が通常状態と同じであるにも拘らず、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ので、BBゲーム終了後に即、遊技を終了しにくく、稼働率が向上する。

10

【0368】

第2RTゲームは、通常態様よりも有利な遊技態様であるものの、後述する特典演出（一般的にARTと称されるゲーム）が行われている状態とは異なる遊技態様である場合には、いつ、再遊技0を入賞させてしまうか遊技者が予測することは困難である。したがって、遊技者にとって有利な状態が数ゲームの間継続したとしても、ボーナスゲームのように一定量のメダルを一時に獲得するわけではないため、ホールにとっても過剰な損失とはならない。これにより、遊技者とホールとの均衡を図ることが可能となる。

【0369】

20

〔第3RTゲーム〕

第3RTゲームは、RB1ボーナスゲームが終了すると必ず付与される遊技特典である。言い換えると、RB1ゲームの終了が第3RTゲームの開始条件となっている。また、第3RTゲームの終了条件は、上記第1RTゲームの開始条件が成立したとき（再遊技0に入賞したとき）、後述する第5RTゲームの開始条件が成立したとき（BBの条件装置が作動したとき）、第6RTゲームの開始条件が成立したとき（RBの条件装置が作動したとき）、または5000Gを消化したときである。5000Gに到達するまでに特定のリプレイ（再遊技0）に当選した場合にも第3RTゲームは終了する。

【0370】

なお、上記の第3RTゲームの終了条件である5000G消化とは、5000Gを消化するまで第3RTゲームが終了しないということを意味するものではない。詳細は後述するが、5000Gを消化するまでに、遊技者によるリール停止ボタンの停止態様によっては再遊技0に入賞する場合がある。再遊技0に入賞するということは、前述したように第1RTゲームの開始条件を満たすと同時に、第3RTゲームの終了条件を満たすことを意味する。言い換えると、5000Gを消化する前に、第1RTゲームに突入することによって第3RTゲームが終了することがあり得るということである。

30

【0371】

言い換えると、5000Gを消化するまでは、再遊技0を入賞させない限り、第3RTゲームは継続することとなる。再遊技0に入賞するか否かは、少なくとも最初に停止するリール停止ボタンの停止操作によって決まる（詳細は後述する）ので、遊技者にとっては、再遊技0に入賞するまで、どのリール停止ボタンから停止するかハラハラドキドキしながら遊技を進めることができる。

40

【0372】

また、第3RTゲーム中の演出態様は、通常ゲーム中の演出態様（通常態様）であっても、通常態様とは異なる特別な演出態様であってもよい。例えば、RB1ゲーム終了後の態様が通常状態と同じ演出態様であった場合などが挙げられるが、この場合遊技者にとっては、演出態様が通常状態と同じであるにも拘らず、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ので、RB1ゲーム終了後に即、遊技を終了しにくく、稼働率が向上する。

【0373】

50

第3 R Tゲームは通常態様よりも有利な遊技態様であるものの、後述する特典演出が行われている状態とは異なる遊技態様である場合には、いつ、再遊技0を入賞させてしまうか遊技者が予測することは困難である。したがって、遊技者にとって有利な状態が数ゲームの間継続したとしても、ボーナスゲームのように一定量のメダルを一時に獲得するわけではないため、ホールにとっても過剰な損失とはならない。これにより、遊技者とホールとの均衡を図ることが可能となる。

【0374】

〔第4 R Tゲーム〕

上記第4 R Tゲームは、R B 2 ボーナスゲームが終了すると必ず付与される遊技特典である。言い換えれば、R B 1 ゲームの終了が第4 R Tゲームの開始条件となっている。また、第4 R Tゲームの終了条件は、上記第1 R Tゲームの開始条件が成立したとき（再遊技0に入賞したとき）、後述する第5 R Tゲームの開始条件が成立したとき（B Bの条件装置が作動したとき）、第6 R Tゲームの開始条件が成立したとき（R Bの条件装置が作動したとき）、または5000 Gを消化したときである。5000 Gに到達するまでに特定のリプレイに当選した場合にも第4 R Tゲームは終了する。

【0375】

なお、上記の第4 R Tゲームの終了条件である5000 G消化とは、5000 Gを消化するまで第4 R Tゲームが終了しないということの意味するものではない。詳細は後述するが、5000 Gを消化するまでに、遊技者によるリール停止ボタンの停止態様によっては再遊技0に入賞する場合がある。再遊技0に入賞するということは、前述したように第1 R Tゲームの開始条件を満たすことを意味し、同時に第4 R Tゲームの終了条件を満たすことを意味する。言い換えると、5000 Gを消化する前に、第1 R Tゲームに突入することによって第4 R Tゲームが終了することがあり得るということである。

【0376】

言い換えれば、5000 Gを消化するまでは、再遊技0を入賞させない限り、第4 R Tゲームは継続することとなる。再遊技0に入賞するか否かは、少なくとも最初に停止するリール停止ボタンの停止操作によって決まる（詳細は後述する）ので、遊技者にとっては、再遊技0に入賞するまで、どのリール停止ボタンから停止するかハラハラドキドキしながら遊技を進めることができる。

【0377】

また、第4 R Tゲーム中の演出態様は、通常ゲーム中の演出態様（通常態様）であっても、通常態様とは異なる特別な演出態様であってもよい。例えば、R B 2 ゲーム終了後の態様が通常状態と同じ演出態様であった場合などが挙げられるが、この場合遊技者にとっては、演出態様が通常状態と同じであるにも拘らず、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ので、R B 2 ゲーム終了後に即、遊技を終了しにくく、稼働率が向上する。

【0378】

第4 R Tゲームは通常態様よりも有利な遊技態様であるものの、後述する特典演出が行われている状態とは異なる遊技態様である場合には、いつ、再遊技0を入賞させてしまうか遊技者が予測することは困難である。したがって、遊技者にとって有利な状態が数ゲームの間継続したとしても、ボーナスゲームのように一定量のメダルを一時に獲得するわけではないため、ホールにとっても過剰な損失とはならない。これにより、遊技者とホールとの均衡を図ることが可能となる。

【0379】

〔第5 R Tゲーム〕

第5 R Tゲームの開始条件は、B Bゲームの条件装置が作動（B Bのフラグが成立）したときである。言い換えると、第1 R Tゲーム、第2 R Tゲーム、第3 R Tゲームまたは第4 R Tゲーム中に、内部的にB Bに当選した場合に第5 R Tゲームに突入する。これに対して第5 R Tゲームの終了条件は、B Bが作動したときである。言い換えると、遊技者の目押し操作によって、B Bに対応する図柄（B B図柄）である「赤7図柄ー赤7図柄ー

10

20

30

40

50

赤 7 図柄」が、有効ラインである「中段－中段－中段」に揃えられたときに、第 5 R T ゲームは終了する。

【0380】

〔第 6 R T ゲーム〕

第 6 R T ゲームの開始条件は、R B ゲームの条件装置が作動（R B のフラグが成立）したときである。言い換えると、第 1 R T ゲーム、第 2 R T ゲーム、第 3 R T ゲームまたは第 4 R T ゲーム中に、内部的に R B に当選した場合に第 6 R T ゲームに突入する。これに対して第 6 R T ゲームの終了条件は、R B が作動したときである。言い換えると、遊技者の目押し操作によって、R B に対応する図柄（R B 図柄）である「赤 7 図柄－赤 7 図柄－青 7 図柄」または「赤 7 図柄－赤 7 図柄－白 7 図柄」が、有効ラインである「中段－中段－中段」に揃えられたときに、第 6 R T ゲームは終了する。

10

【0381】

ここで、上記各種 R T ゲームのうち、第 2 R T ゲーム、第 3 R T ゲームもしくは第 4 R T ゲームの状態において、第 1 R T ゲームの開始条件である再遊技 0 が「単独で当選する」確率は 0 である。言い換えれば、第 2 R T ゲーム、第 3 R T ゲーム若しくは第 4 R T ゲーム中は、常に再遊技 0 は再遊技 1～6 と重複して当選する。なぜならば、上記 R T（第 2 R T ゲーム、第 3 R T ゲーム若しくは第 4 R T ゲーム）は、第 5 R T ゲームもしくは第 6 R T ゲームの開始条件が成立（つまり、B B か R B のフラグが成立）したとき、または第 1 R T ゲームの開始条件が成立した場合に終了するが、第 1 R T ゲームは、遊技者が、後述するリール停止操作をして再遊技 0 を入賞させた場合でない限り突入しないので、上記 R T（第 2 R T ゲーム、第 3 R T ゲーム若しくは第 4 R T ゲーム）は、上記第 1 R T ゲームの開始条件が成立しない限り 5 0 0 0 G を消化するまで継続するからである。

20

【0382】

なお、上記 R T ゲームのうち、B B 終了後の第 2 R T ゲーム、R B 1 終了後の第 3 R T ゲーム若しくは R B 2 終了後の第 4 R T ゲームにおいては、後述する特殊制御により、R T ゲーム中に特典演出が行われる場合がある。これは、それぞれの R T ゲーム（第 2 R T ゲーム、第 3 R T ゲーム若しくは第 4 R T ゲーム）が開始してから 5 0 0 0 G 消化するまでの間に行わせることができる。そして特典演出中に、遊技者が第 1 R T ゲームの開始条件である再遊技 0（「アヤメ図柄－キリ図柄－キク図柄」）を入賞させた場合には、5 0 0 0 G を消化するまでもなく、第 2 R T ゲーム、第 3 R T ゲーム若しくは第 4 R T ゲームを終了させ、第 1 R T ゲームを開始させることにより、R T ゲームが終了すると同時に特典演出も終了する。

30

【0383】

なお、主制御基板 4 0 9 により制御される遊技状態としては、通常遊技状態、リプレイタイム（第 1 R T ゲーム～第 6 R T ゲーム）およびボーナスゲーム（B B、R B）があり、これらのうちいずれかの遊技状態に制御される。これらの遊技状態のうちいずれの遊技状態に制御されるかについては、主制御基板 4 0 9 により実行される制御プログラム上の処理により決定される（例えば、ステップ S 3 7 6、ステップ S 3 8 6 等の処理により遊技状態が移行制御される）。ここで、通常遊技状態は、リプレイタイムおよびボーナスゲームのいずれでもない遊技状態であり、通常遊技状態、リプレイタイムおよびボーナスゲームのうち最も滞在期間が長くなりうる。本発明の遊技状態制御手段は、本実施形態の主制御基板 4 0 9 により制御されるプログラム上の処理（例えばステップ S 3 7 6 等）が相当する。

40

【0384】

〔リプレイ（再遊技役）〕

図 6 5 に示すように、本実施形態には、7 種類のリプレイ（再遊技 0、再遊技 2、再遊技 3、再遊技 4、再遊技 5、再遊技 6）を設けており、対応する図柄の組み合わせ態様として再遊技 0 は「アヤメ図柄－キリ図柄－キク図柄」、再遊技 1 は「アヤメ図柄－マツ図柄－キリ図柄」、再遊技 2 は「アヤメ図柄－マツ図柄－ヤナギ図柄」、再遊技 3 は「アヤメ図柄－マツ図柄－モミジ図柄」、再遊技 4 は「ウメ図柄－マツ図柄－キリ図柄」、再遊

50

技5は「アヤメ図柄－ウメ図柄－キリ図柄」、再遊技6は「アヤメ図柄－マツ図柄－ウメ図柄」が予め決められている。

【0385】

各種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（自動的にベットされる）、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。

【0386】

ここで、再遊技1～再遊技6の図柄が揃った場合には、リプレイゲームが行なわれてもその後の遊技状態を変化させることがなく、抽選処理から特典付与までが全て一回のゲームで完結する。一方、再遊技0の図柄が揃ってリプレイゲームが行なわれたのちは、第1 R Tゲームに移行する（詳細は後述する）。このように、7種類のリプレイ（再遊技0～再遊技6）は、次のゲームを再遊技として実行できる点において同様であるものの、その後第1 R Tゲームに移行するか否かといった点で存在意義が異なっている。

【0387】

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

【0388】

なお、本実施形態では、上記のように当選種別としての「リプレイ」に7種類（再遊技0～再遊技6）を設けているため、以下では、単に「リプレイ」と称するときは、再遊技0～再遊技6のすべてを指すものとする。

【0389】

このように、リプレイ図柄が揃った際にはメダルは付与されず、リプレイゲームといった特典を付与する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（ベット操作する）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。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、リプレイという当選役を設けることで、ゲーム進行における過剰なメダルの消費を抑える役割を持たせることができる。

【0390】

ここで、再遊技0図柄が揃った場合には、リプレイゲームを付与するだけでなく、当選役としての再遊技0図柄が揃ったとき（再遊技0に入賞したとき）に、遊技状態が第2 R Tゲーム～第4 R Tゲームであれば、第2 R Tゲーム～第4 R Tゲームを終了させた上で、第1 R Tゲームに移行する。

【0391】

なお、第2 R Tゲーム中、第3 R Tゲーム中または第4 R Tゲーム中では、再遊技0は常に遊技1～6と重複して当選する。また、再遊技0が単独で当選する可能性があるのは、R Tが作動していないとき、第1 R Tゲーム中、第5 R Tゲーム中または第6 R Tゲーム中である。なぜならば、上記R T（第2 R Tゲーム、第3 R Tゲーム若しくは第4 R Tゲーム）は、第5 R Tゲームもしくは第6 R Tゲームの開始条件が成立（つまり、B BかR Bのフラグが成立）したとき、または第1 R Tゲームの開始条件が成立した場合に終了するが、第1 R Tゲームは、遊技者が、後述するリール停止操作をして再遊技0を入賞させた場合でない限り突入しないので、上記R T（第2 R Tゲーム、第3 R Tゲーム若しくは第4 R Tゲーム）は、上記第1 R Tゲームの開始条件が成立しない限り5000Gを消化するまで継続するからである。

【0392】

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（リプレイ図柄とは異なる種類の図柄のこと）を1個から最大でも4個までにすることにより、リプレイ図柄を目押しの必要なく揃えることができるものとする）ことができる。

【0393】

[小役]

図65に示すように、小物1と示されている当選役には、対応する図柄（小物1図柄）の組み合わせ態様として「アヤメ図柄－マツ図柄－キク図柄」が予め決められている。

【0394】

小物1図柄が揃うと、規定枚数（例えば、8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が終了したときに行われる。つまり、小物1図柄が揃うと8枚のメダルの払い出しという遊技特典が付与される。小物2～小物10についても、小物1と同様、8枚のメダルが払い出される当選役となっている。

【0395】

また、小物11と示されている当選役には、対応する図柄（小物11図柄）の組み合わせ態様として「キリ図柄－マツ図柄－キリ図柄」が予め決められている。

【0396】

小物11図柄が揃ったときは、規定枚数（例えば、10枚）のメダルの払い出しが行われる。このときのメダルの払い出しも当該ゲームにて行われる。つまり、小物11図柄が揃うと10のメダルの払い出しという遊技特典が付与される。小物11～小物19についても、小物11と同様、10枚のメダルが払い出される当選役となっている。

【0397】

このように、小物（小役）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、小物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虞がある）、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、小物という当選役には、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、小物図柄についても、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。

【0398】

[ハズレ]

図65に示された当選役のいずれにも該当しない場合は、ハズレとなる。そして、ハズレとなった当該ゲームでは、メダルの付与は行われず、また次回以降のゲームに変化を及ぼすこともない。なお、ハズレは遊技者に当該ゲーム及び次回以降のゲームにおいて何の遊技特典も付与しない当選役であるともいえる。

【0399】

なお、これらの図柄は上記で説明した図柄や図柄の組み合わせ態様に限定されるものではない。また、上記の図柄に加えて複数種類の図柄を新たに設けることもできる。そして、当選役の種類をさらに増やすことや、あるいは減らすこともできる。さらに、上記で述べた当選役は全てを必ず設けることに限定されるものではなく、適宜必要な種類の当選役を選ぶこととしてもよい。

【0400】

[毎ゲーム演出]

本実施形態のスロットマシンでは、周辺制御基板510により1回のゲーム毎に行われる内部抽選により選出された役に応じて、1回のゲーム毎に所定の演出態様が演出表示装置590に表示される。つまり、内部抽選により選出された役に応じて演出態様が異なるので、演出表示装置590に表示された演出態様を視認することで、遊技者は、内部

抽選にて何れの役に当選したかを把握しうる。例えば、内部抽選により小物 1 が選出された場合には、図柄表示窓 591a を介して視認しうる有効ライン上には「アヤメ図柄ーマツ図柄ーキク図柄」の図柄組み合わせが表示されるが、演出表示装置 590 の図柄表示領域 5901b には「手形ー手形ー手形」の演出態様が表示される。本発明の毎ゲーム演出制御手段は、本実施形態の周辺制御基板 510 により行われる 1 回のゲーム毎に所定の演出態様を演出表示装置 590 に表示する処理が相当する。

【0401】

〔特典演出〕

本実施形態では、RT ゲーム中に、内部成立したフラグ（主に小役）に対する図柄等を報知（ナビゲート）する、いわゆる特典演出を実施する特典演出実施手段（特典演出を実施する周辺制御基板 510）を搭載している。以下に、本実施形態の特典演出実施手段について説明する。なお、本発明の極上演出実行手段は、後述するスーパー金さん TIME を実行する周辺制御基板 510 によるプログラム上の処理が相当し、本発明の至福演出実行手段は、後述する金さん TIME を実行する周辺制御基板 510 によるプログラム上の処理が相当する。

【0402】

本実施形態における特典演出実施手段は、第 2 RT ゲーム、第 3 RT ゲームまたは第 4 RT ゲームが行われているときにこれら RT ゲームの終了（第 1 RT ゲームの開始）となる、いわゆるパンク役を成立させない方法を、後述する方法で遊技者にナビゲートするアールティ終了抑制演出と、第 2 RT ゲーム、第 3 RT ゲームまたは第 4 RT ゲーム中に、内部抽選にて当選した小役を取りこぼさないようにナビゲートするエーティ演出と、を特典演出として実施する。なお、本発明の警告ゲームは、本実施形態のアールティ終了抑制演出が相当し、本発明の補助ゲームは、本実施形態のエーティ演出が相当する。

【0403】

アールティ終了抑制演出は、演出表示装置 590 に表示される演出画像およびスピーカ（Lスピーカ 201a, Rスピーカ 201b）から発生される音声によって、内部抽選にて当選したパンク役（第 2 RT ゲーム～第 4 RT ゲームを終了させて第 1 RT ゲームに移行させる役）の入賞を回避すべく、リール停止ボタン 211（211a～211c）の停止操作手順をナビゲートする演出である。遊技者がナビゲートされる内容に従ってリール停止操作を行うことにより、パンク役の成立を回避し、第 2～第 4 RT ゲームを継続させることができる。本実施形態では、第 1 RT ゲームの開始条件である「再遊技 0（「アヤメ図柄ーキリ図柄ーキク図柄）」」がパンク役である。

【0404】

また、エーティ演出は、演出表示装置 590 に表示される演出画像およびスピーカ（Lスピーカ 201a, Rスピーカ 201b）から発生される音声によって、内部抽選にて当選した小役を取りこぼさないようにナビゲートする演出である。

【0405】

本実施形態における特典演出は、主制御基板 409 で行われた内部抽選の結果が「再遊技 0」（つまり、第 1 RT ゲームの開始条件となるリプレイ）であったときに、その内部抽選の結果を受けた周辺制御基板 510 が、当該ゲームで遊技者が再遊技 0 の図柄（「アヤメ図柄ーキリ図柄ーキク図柄」）を入賞させないように、リール停止ボタン 211（211a～211c）の停止操作手順をナビゲートするものである。ナビゲートするか否かについては、周辺制御基板 510 における抽選によって決定される。

【0406】

再遊技 0 の図柄を入賞させないようにするための、上述したリール停止ボタン 211（211a～211c）の停止操作手順とは、例えば、遊技者が少なくとも最初に停止操作すべきリール停止ボタンが、リール停止ボタン 211（211a～211c）のうちのいずれであるかをナビゲートするもの、スロットマシンに備え付けられたリール停止ボタン 211（211a～211c）の停止順をナビゲートするもの、ある特定の図柄を「目押し」することによって再遊技 0 の入賞を回避することができる旨を遊技者にナビゲートす

るもの等が考えられる。本実施形態の特典演出は、少なくとも最初に遊技者が停止操作すべきボタンを遊技者にナビゲートし、パンク役の入賞を回避させることで特典演出を継続させるものである。以下、本実施形態における特典演出の開始と終了について説明する。

【0407】

特典演出は、BB終了後またはRB終了後のRTゲーム中に主に行われる。特典演出を行うか否かについての抽選（以下、特典演出抽選と記載する）は、周辺制御基板510で行われる。特典演出抽選では、ボーナス終了後のRTゲーム中に小役などをナビゲートするか否かの抽選を行うほか、何ゲームの間特典演出を継続させるか、いくつの小役ナビゲートを行うか、その抽選結果を遊技者にどのように表示するかについての抽選を行う。

【0408】

特典演出抽選は、遊技状態が通常ゲーム中またはボーナスゲーム中のいずれにおいても行ってよい。特典演出抽選に当選し、どのボーナス終了後に特典演出を行うか否かについても、周辺制御基板510による抽選で決定してもよい。そうすると、主制御基板409で行われた抽選結果が当たりであっても、ボーナス終了後に必ず特典演出が行われるとは限られず、第2～第4RTゲームのみが開始するという遊技状態もあり得るということになる。

【0409】

本実施形態における特典演出は、RTゲーム中、主制御基板409で行われた内部抽選の結果が「再遊技0」（つまり、第1RTゲームの開始条件となるリプレイ）であったとき、その内部抽選の結果を受けた周辺制御基板510が、当該ゲームで遊技者が再遊技0の図柄（「アヤメ図柄ーキリ図柄ーキク図柄」）を入賞させないように、少なくとも最初に遊技者が停止操作すべきボタンを遊技者にナビゲートするものである。ナビゲートされた情報に従って遊技者がリール停止ボタンを押すと、再遊技0の入賞を回避することができ、特典演出を継続させることができる。

【0410】

換言すれば、遊技者は、ナビゲートされた少なくとも1つのリール停止ボタンについての情報に従うだけで、簡単に第2～第4RTゲームのパンク（第1RTゲームの開始）を回避することができるのである。

【0411】

ところで、再遊技0を入賞させない方法の一つとして、ある特定の図柄を「目押し」することによって再遊技0の入賞を回避することができるスロットマシンが挙げられる。このようなスロットマシン場合、特定の図柄を目押しすることができないと、再遊技0が入賞し、第2～第4RTゲームひいては特典演出は終了（第1RTゲームが開始）することになる。言い換えると、遊技者の目押しの技量いかんによって、遊技者にとって有利な遊技状態（特典演出）を最大G数継続させることができる反面、最小G数で終了させてしまうことがありうる。そのような技術介入性の高いスロットマシンは、「目押し」の技量の低い遊技者や遊技に未熟な遊技（初心者）等には、敬遠される傾向にあるのが一般的である。

【0412】

また、目押しの技量の高い遊技者（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）であっても、長時間遊技を行っていると、集中力が低下してくることがあるので、目押しを毎回成功させることができるとは限らない。目押しに失敗すると、途端に遊技者にとって有利な遊技状態が終了するため、興味が低下するおそれがある。何より、目押しに失敗しなければ、特典演出を継続させることができたのにという悔しさを拭い去るのは容易なことではない。

【0413】

また、目押しを必要としないスロットマシンとしては、スロットマシンに備え付けられた全てのリール停止ボタン211（211a～211c）の停止順をナビゲートし、特定のパンク役への入賞を回避することができる特典演出機能を搭載したスロットマシンが挙げられる。このようなスロットマシンにおいては、遊技者はナビゲートされる停止順に従

10

20

30

40

50

ってリール停止ボタンを押すことで、遊技者にとって有利な状態（特典演出）を継続させることができる。

【0414】

しかしながら、上記のような特典演出が行われるスロットマシンでは、ナビゲートされたリール停止ボタン211の停止順を一つでも間違えると、パンク役が入賞し、第2～第4RTゲームおよび特典演出のいずれもが終了してしまう。このようなスロットマシンは、目押しが必要でない分、「目押し」の技量の低い遊技者や遊技に未熟な遊技（初心者）等にとっても遊技しやすいものの、ナビゲートされる毎にリール停止ボタン211の停止順を間違えないように押さなければならない緊張感が特典演出中は消えることがない。そうすると、遊技者は特典演出中の遊技を気軽に楽しむことができない。したがって、遊技者が気軽に特典演出中の遊技を楽しむには、スロットマシンに備え付けられた全てのリール停止ボタンの停止順をナビゲートする特典演出機能を搭載しているスロットマシンよりも、遊技者が少なくとも最初に停止操作すべきボタンをナビゲートする本実施形態のような特典演出機能を搭載しているスロットマシンのがより好ましい。

10

【0415】

スロットマシンに備え付けられた全てのリール停止ボタンの停止順をナビゲートする特典演出機能を搭載しているスロットマシンにおいて、特典演出が生起しない遊技態様中では、遊技者は、全てのリール停止ボタンの停止順を、己の勘だけを頼りにしてリール停止ボタンを操作しなければならない。スロットマシンに備え付けられたリール停止ボタンが3つであった場合、遊技者の勘が当たって正しい停止順で停止操作できる確率は6分の1である。そのような状況が長時間続くと、遊技者は特典演出が生起しない遊技態様中を苦痛に感じてきてしまう。

20

【0416】

これに対して本実施形態のように、遊技者が少なくとも最初に停止操作すべきボタンをナビゲートする本実施形態のような特典演出機能を搭載しているスロットマシン（リール停止ボタンは3つとする）においては、特典演出が生起しない遊技態様中においても、少なくとも最初に停止操作すべきボタンが正解であればいいので、遊技者にとって気軽に遊技することができる。このようなスロットマシンにおいても、やはり遊技者の勘が頼りになるが、遊技者の勘が当たって正しく停止操作できる確率は3分の1であり、前述の6分の1よりは負担が軽いものとなっている。

30

【0417】

したがって、遊技者が気軽に特典演出中の遊技を楽しむには、スロットマシンに備え付けられた全てのリール停止ボタンの停止順をナビゲートする特典演出機能を搭載しているスロットマシンよりも、遊技者が少なくとも最初に停止操作すべきボタンをナビゲートする本実施形態のような特典演出機能を搭載しているスロットマシンのがより好ましいといえる。

【0418】

本実施形態における特典演出は、小役の成立を遊技者にナビゲートし、遊技者がそのナビゲートに従って停止ボタンを操作し、所定個数の小役を消化したとき、内部的にボーナスに当選したときに、第2～第4RTゲームひいては特典演出を終了させるパンク役（再遊技0）を入賞させないようにナビゲートされているにもかかわらず、ナビゲートに従わない形でリール停止ボタン211を停止操作したとき（第1RTゲームの開始条件である再遊技0の入賞）に、第2～第4RTゲームひいては特典演出が終了する。

40

【0419】

上記のうち、所定個数の小役を消化する前に、遊技者がナビゲートに従わずにリール停止ボタンを停止操作した場合、小役のナビゲートは終了し、所定個数の小役を消化することはできないが、リプレイゲーム（RT）は継続した状態となる。つまり、RTゲーム中に再遊技0に入賞しない限り、5000Gまで継続することができるからである。

【0420】

なお、スロットマシンは、1ゲームを消化するためには少なくとも4.1秒要するので

50

、仮に5000Gまで継続すると、最短でも5時間40分以上はナビゲートされることになる。ただし、これだけ長時間にわたって遊技を行った場合、毎ゲーム最短時間(4.1秒)で遊技を実行することは困難であり、平均で1ゲームあたり5秒以上要すると考えられる。このように考えると、リプレイゲームが仮に5000Gまで継続すると、7時間程度はナビゲートされることになる。

【0421】

このように、本実施形態における特典演出の基本的事項については説明したが、特典演出中の具体的な演出態様については後述する。

【0422】

[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、主制御基板409(主に、主制御MPU)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。

【0423】

図65は、スロットマシン1における基本的な1ゲームの処理手順を一通り示している。先ずステップS1では、ゲームスタートに備えるための初期設定を実行する。特に電源の立ち上げ時等においては、前述した各種装置の接続及び作動状況を確認するとともに、バックアップデータの有無を確認し、バックアップデータが存在する場合には、電源断前の状態に復帰させる処理を実行する。

【0424】

次のステップS2では、投入口203から投入されたメダルの枚数により、あるいはすでに貯留されているメダルがある場合にはMAXベットボタン206(あるいは1ベットボタン205)の押下操作により掛け数が決定され、始動レバー210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210の操作が可能な状態となるまでがBET処理にて実行される。

【0425】

ステップS3では、ステップS2において操作待ちの状態となった始動レバー210の操作によりゲームをスタートさせるとともに、いずれかの当選役を内部抽選の結果とするか否かを決定するための内部抽選処理を実行する。この内部抽選処理とは、次のステップS4にて回転を開始する全てのリール301a, 301b, 301cが停止状態(遊技者の停止操作により停止状態となること)となる前の段階において、いずれかの当選役を当該ゲームの抽選結果とするかを決定するために実行されるものである。すなわち、この抽選の抽選結果がいずれかの当選役に該当する場合に限り、該当する当選役が許容されるのである。

【0426】

次にステップS4では、ステップS3の内部抽選処理の終了に伴い全てのリール301a, 301b, 301cの回転を開始させるリール回転処理を実行する。このリール回転処理においては、全てのリール301a, 301b, 301cの回転が開始された時点でリール停止ボタン211a, 211b, 211cの押下操作を有効とし、リール停止ボタン211a, 211b, 211c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211a, 211b, 211cにそれぞれ内蔵されるランプである。

【0427】

ステップS5では、遊技者によるリール停止ボタン211a, 211b, 211c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301a, 301b, 301cの回転を停止させるリール停止処理を実行する。

【0428】

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, 30

10

20

30

40

50

1 c の回転が停止状態になったと判定した時点で、有効ライン上に表示された表示内容（図柄の組み合わせ態様）と、上記のステップ S 3 において決定された内部抽選の結果として許容されているものを照合して当選役の判定を行う判定処理を実行する。

【0429】

ステップ S 7 では、ステップ 6 において判定された当選役に対応する遊技特典の内容に基づくメダルの払出処理を実行する。また当選役が B B や R B、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。

【0430】

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

【0431】

〔始動処理〕

図 6 7 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。

【0432】

始動処理では、まずステップ S 1 0 1 にてメダルの投入または 1 ベットボタン 2 0 5、M A X ベットボタン 2 0 6 の操作が待ち受けられる。M A X ベット操作またはメダル投入があると、ステップ S 1 0 1 の判定が満たされ、ステップ S 1 0 2 に移る。なお、この判定は M A X 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 M A X ベットとなる 1 枚ベットボタン 2 0 5、M A X ベットボタン 2 0 6 の操作が有った場合にのみ満たされるものとしている。

【0433】

次のステップ S 1 0 2 では、受付処理として、ベット数（この例では M A X 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。

【0434】

ステップ S 1 0 3 では、始動レバー 2 1 0 の操作を有効化する。始動レバー 2 1 0 の操作が有効化されると、この始動レバー 2 1 0 の操作が受け付けられるまで操作待ちの状態となり、次のステップ S 1 0 4 に移る。

【0435】

次のステップ S 1 0 4 では、始動レバー 2 1 0 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 2 1 0 の操作が受け付けられたかを判定する。先のステップ S 1 0 3 にて始動レバー 2 1 0 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 2 1 0 の操作が受け付けられると、この判定が満たされ、次のステップ S 1 0 5 へ移る。

【0436】

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

【0437】

また、リプレイゲームでは、新たにメダルのベットを必要としない。これは、後述するリプレイゲーム処理にて M A X ベットコマンドが主制御基板 4 0 9（主制御 M P U）に格納されている場合、自動的に M A X ベット状態にする。これにより、ステップ S 1 0 1 の判定が満たされることになる。

【0438】

ステップ S 1 0 5 では、ステップ S 1 0 4 での始動レバー 2 1 0 の操作を受けて、始動レバー 2 1 0 の操作を無効化する。

【0439】

次にステップ S 1 0 6 では、始動レバー 2 1 0 の操作があると、これを契機として乱数

10

20

30

40

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。

【 0 4 4 0 】

ステップ S 1 0 7 では、フラグ処理として、抽出された乱数値（以下では、抽出乱数値という）からいずれの当選役に該当するかを判定（乱数値の照合）する。この判定では、後述する当たり値判定テーブルにて抽出乱数値を照合する。ここで行われる乱数値の照合とは、予め決められた当選役の乱数値に、抽出乱数値が該当（合致、一致）するか否かを判定することである。このとき抽出乱数値がいずれかの当選役に該当すると判定された場合、該当する当選役に応じたフラグを ON（＝ 1）にする。そして、このとき ON（＝ 1）となった当該当選役に対応するフラグのことを当該当選役当選フラグという。

10

【 0 4 4 1 】

そして、フラグ処理では、当該ゲームにて抽出乱数値の照合を行う際に、判定の基準となる当たり値判定テーブルを決定する場合、後述する BB ゲーム中フラグなどのゲーム状態フラグを参照して当該ゲームにおける当たり値判定テーブルを決定する。すなわち、当該ゲームにて ON（＝ 1）状態となっているゲーム状態フラグに対応する当たり値判定テーブルをセットして抽出乱数値の照合を行う。ゲーム状態フラグには、BB ゲーム中フラグのほか、RB 1 ゲーム中フラグ、RB 2 ゲーム中フラグ、第 1 RT ゲーム中フラグ、第 2 RT ゲーム中フラグ、第 3 RT ゲーム中フラグ、第 4 RT ゲーム中フラグ、第 5 RT ゲーム中フラグ、第 6 RT ゲーム中フラグがある。そして、これらのゲーム状態フラグのいずれも OFF（＝ 0）状態となっている場合には、常に通常ゲーム中フラグを ON（＝ 1）状態とする。

20

【 0 4 4 2 】

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（前述の図 6 6 のステップ S 3）に相当する。

30

【 0 4 4 3 】

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。

40

【 0 4 4 4 】

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。

【 0 4 4 5 】

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

50

停止ボタン 2 1 1 a, 2 1 1 b, 2 1 1 c の押下操作) が受け付けられるまで上記の一定の速さで回転を維持し続けるものである。

【0 4 4 6】

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、次回の始動処理までウェイトタイマをスタートさせ始動処理は終了となる。

【0 4 4 7】

[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当該ゲームの結果は、前述した「成立フラグ」として、内部抽選の結果を示す情報コマンドとして以降の処理 (リール停止処理、判定処理、払出処理等) に反映されることになる。

【0 4 4 8】

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、 $2\ 1\ 4 = 1\ 6\ 3\ 8\ 4$ 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 ($2\ 1\ 4 = 1\ 6\ 3\ 8\ 4$ 個の乱数値) としているが、0 から 3 2 7 6 7 まで ($2\ 1\ 5 = 3\ 2\ 7\ 6\ 8$ 個の乱数値) や、0 から 6 5 5 3 5 まで ($2\ 1\ 6 = 6\ 5\ 5\ 3\ 6$ 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。

【0 4 4 9】

上記の抽出範囲内においては、さらにそれぞれの当選役に対応する乱数値が予め割り当てられている。例えば、抽出範囲 (0 から 1 6 3 8 3) 内の乱数値のうち、B B に対応する乱数値を「1」とすれば、抽出乱数値が「1」となった場合に、内部抽選の結果は「B B に当選した」ということになり、B B の内部抽選フラグ (成立フラグ、この場合は前述の当選フラグともいう) が当該ゲームでの情報コマンドとして処理されることになる。また、これを利用すると、抽出範囲及び B B に対応する乱数値から、B B の当選確率 (B B が内部抽選の結果として選出される確率、抽選確率) を算出することができる。上記の例 (B B) でいえば、

[B B に対応する乱数値の総個数 / 抽出範囲内の乱数値の総個数]

が、 $1 / 1\ 6\ 3\ 8\ 4$ となり、B B の当選確率は $1 / 1\ 6\ 3\ 8\ 4$ であるということになる。

【0 4 5 0】

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

【0 4 5 1】

このことから全ての当選役はその当たり値の範囲が決められ、内部抽選で抽出乱数値がいずれかの当選役の当たり値の範囲に該当するか否かが判定されることになる。このとき、抽出乱数値がいずれの当選役の当たり値の範囲にも該当しない場合は、ハズレ、となる。すなわち、ハズレの当たり値の範囲は、全ての当選役の当たり値の範囲以外ということになる。なお、当たり値は当選許容値とも呼ばれることもある。

【0 4 5 2】

[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 (

10

20

30

40

50

停止操作、つまりリール停止ボタン211a, 211b, 211cの押下操作) 待ちの状態となる。図68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。

【0453】

リール停止処理では、まずステップS201で、当該ゲームでの内部抽選の結果を示す内部抽選フラグにしたがってリール停止制御テーブルを選択する。このリール停止制御テーブルは予め全ての内部抽選フラグについてパターンが用意されており、これらは読み出し専用のテーブルデータとして主制御基板409(主に、主制御MPU)に格納されている。

【0454】

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。

【0455】

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。

【0456】

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。

【0457】

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。

【0458】

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。

【0459】

10

20

30

40

50

ステップS 2 0 2では、左リール3 0 1 a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L F）がO F F（L F = 0）であり、なおかつ、左リール停止ボタン2 1 1 aの押下操作が受け付けられたかを判定する。ステップS 2 0 1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2 1 1 aが押下されたとすると、ステップS 2 0 2の判定が満たされ、ステップS 2 0 3に移る。

【0 4 6 0】

ステップS 2 0 3では、第1リール停止フラグがO F F（F = 0）であるか判定する。ここでいう「第1リール」とは第1番目に停止操作が受け付けられる、あるいは第1番目に停止するリールのことをいう。この例（「順押し」）では、左リール3 0 1 a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O F Fの状態（F = 0）となっている。従って、ステップS 2 0 3の判定は満たされ、次のステップS 2 0 4に移る。

10

【0 4 6 1】

次のステップS 2 0 4では、左リール3 0 1 a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。

【0 4 6 2】

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

20

【0 4 6 3】

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

【0 4 6 4】

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

【0 4 6 5】

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

30

【0 4 6 6】

ステップS 2 1 0では、中リール3 0 1 bが停止状態となったことを示すフラグ（中リール停止フラグM F）がO F F（M F = 0）であり、なおかつ、中リール停止ボタン2 1 1 bの押下操作が受け付けられたかを判定する。ここでは「順押し」の停止操作手順に沿うため、中リール停止ボタン2 1 1 bの押下操作が受け付けられることとなる。従って、ステップS 2 1 0の判定が満たされ、次のステップS 2 1 1に移る。

【0 4 6 7】

ステップS 2 1 1では、上記のステップS 2 0 3と同様に第1リール停止フラグがO F F（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O N（F = 1）となっているため、この判定が満たされず、ステップS 2 1 3に移る。

40

【0 4 6 8】

ステップS 2 1 3では、中リール停止処理として、内部抽選フラグに対応するリール制御テーブル（この場合は上記のステップS 2 0 6で決定したリール停止制御テーブル）に基づいて該当当選役図柄の停止位置の制御を実行する。そして、このとき中リール3 0 1 bは第2番目に停止するリール（第2リール）となり、ステップS 2 1 2, S 2 1 4, S 2 1 5は全て迂回され、ステップS 2 1 6に移り、中リール停止フラグM FをO N（M F = 1）としてステップS 2 0 9に移る。

【0 4 6 9】

50

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。

【0470】

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。

10

【0471】

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。

【0472】

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。

【0473】

なお、「逆押し」の停止操作手順の場合も上記と同様の説明ができる。すなわち、ステップ S 2 0 1 で、リール停止ボタン 2 1 1 a、2 1 1 b、2 1 1 c の押下操作の待ち受け状態から「逆押し」の停止操作手順に沿って最初（第 1 番目）に右リール停止ボタン 2 1 1 c が押下されたとすると、ステップ S 2 0 2、S 2 1 0 の判定が満たされず、ステップ S 2 1 7 に移る。そして、ステップ S 2 1 7 以降は、先述のステップ S 2 0 3、S 2 0 4、2 0 6、S 2 0 6、S 2 0 8 と同様に処理される。つまり、最初（第 1 番目）に右リール停止ボタン 2 1 1 c が押下されているので、ステップ S 2 1 7、S 2 1 8 の判定は満たされ、右リール 3 0 1 c について第 1 リール停止処理が行われる（ステップ S 2 1 9）。そして、残りの左リール 3 0 1 a、中リール 3 0 1 b のリール停止制御テーブルが決定され（ステップ S 2 2 1）、第 1 リール停止フラグおよび右リール停止フラグ R F が O N にセットされる（ステップ S 2 2 2、S 2 2 3）。

20

【0474】

その後は、ステップ S 2 2 1 で決定したリール停止制御テーブルに基づいて、左リール停止処理（ステップ S 2 0 5）および中リール停止処理（ステップ S 2 1 3）が、左リール停止ボタン 2 1 1 a および中リール停止ボタン 2 1 1 b の押下操作順に従って実行される。なお、「逆押し」の停止操作手順では、「順押し」の停止操作手順のときと同様に、右リール 3 0 1 c のみが停止状態となり、上段位置および下段位置にいずれかの当選役図柄があった場合、まだ 2 つの有効ラインのいずれにも該当当選役図柄を揃えることが可能である。従って、ステップ S 2 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。

30

【0475】

ところで、「中押し」の停止操作手順の場合は上記の説明と一部異なる点があるため、以下に説明する。すなわち、ステップ S 2 0 1 で、リール停止ボタン 2 1 1 a、2 1 1 b、2 1 1 c の押下操作の待ち受け状態から「中押し」の停止操作手順に沿って最初（第 1 番目）に中リール停止ボタン 2 1 1 b が押下されたとすると、ステップ S 2 0 2 の判定が満たされず、ステップ S 2 1 0 に移る。そして、ステップ S 2 1 0 以降は、先述のステップ S 2 0 3、S 2 0 4、2 0 6、S 2 0 6、S 2 0 8 と同様に処理される。つまり、最初（第 1 番目）に中リール停止ボタン 2 1 1 b が押下されているので、ステップ S 2 1 0、S 2 1 1 の判定は満たされ、中リール 3 0 1 b について第 1 リール停止処理が行われる（ステップ S 2 1 2）。そして、残りの左リール 3 0 1 a、右リール 3 0 1 c のリール停止制御テーブルが決定され（ステップ S 2 1 4）、第 1 リール停止フラグおよび中リール停

40

50

止フラグMFがONにセットされる（ステップS 2 1 5， S 2 1 6）。

【0 4 7 6】

その後は、ステップS 2 1 6で決定したリール停止制御テーブルに基づいて、左リール停止処理（ステップS 2 0 5）および右リール停止処理（ステップS 2 2 0）が、左リール停止ボタン2 1 1 aおよび右リール停止ボタン2 1 1 cの押下操作順に従って実行される。ここで、「中押し」の場合は、「順押し」におけるステップS 2 0 6（あるいは、「逆押し」におけるステップS 2 2 1）とは異なり、この時点でまだ4つの有効ラインのいずれにも該当当選役図柄を揃えることが可能である。つまり、第1停止リール（この場合は中リール3 0 1 b）の停止目のうちで中段位置の図柄が当選役図柄となる可能性のある図柄であった場合、その該当図柄を基準とした有効ライン上に残りのリール（左リール3 0 1 a、右リール3 0 1 c）の該当当選役図柄を揃えることの可能なリール停止制御テーブルを選択することになる。

10

【0 4 7 7】

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。

【0 4 7 8】

〔リール停止制御〕

20

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5 9 1 a内に引き込むリール停止制御を行う（いわゆる、引き込み制御といわれ、所定のコマ数を上限として図柄の引き込みを行う）。具体的には、遊技者によるリールの停止操作が受け付けられた時点で、図柄表示窓5 9 1 a内に停止させることが可能な範囲（以下、引き込み制御可能範囲と称する）として例えば3コマを予め決めておき、その範囲内に該当当選役図柄がある場合、これを図柄表示窓5 9 1 a内に引き込んでリールを停止させる制御を実行する。なお、ここでいう「引き込み制御可能範囲」とは、リールの停止操作が受け付けられてから当該リールが停止するまでに、リールの回転方向に移動が可能な最大コマ数のことをいう。例えば、引き込み可能な範囲を最大で3コマとすれば、所定の位置（例えば中段）には、当該リールの停止操作が受け付けられたときの位置からリール回転方向に3個目の図柄まで表示可能となる。つまり、最大で3コマ未満の範囲（より詳しくは、3コマから1ステップ差し引いた範囲）で図柄の引き込みが可能となる。なお、一の図柄からリールの回転方向に隣接する他の図柄までが1コマである。

30

【0 4 7 9】

従って、このようなリール停止制御によれば、リールの停止操作が受け付けられた時点で、図柄表示窓5 9 1 a内に該当当選役図柄がなかったとしても、該当当選役図柄が引き込み可能な範囲内にあれば、その該当当選役図柄を図柄表示窓5 9 1 a内にまで移動させたうえで停止させることが可能となる。また、この引き込み制御を行うことにより、遊技者は該当当選役図柄の目押しのタイミングが多少早かったとしても、引き込み可能範囲内に当該当選役図柄があれば、その当該当選役図柄を図柄表示窓5 9 1 a内に引き込んで停止させることができる。従って、取りこぼし（当該当選役図柄を揃えることができずに当該当選役に対応する遊技特典を獲得できずにその遊技特典が消滅してしまうこと）が生じることを極力抑えることができる。

40

【0 4 8 0】

ここで、各リール停止ボタン2 1 1 a～2 1 1 cを操作したときの各リール3 0 1 a， 3 0 1 b， 3 0 1 cのリール停止制御について説明する。なお、本実施形態のスロットマシン1では、各リール帯3 5 1 a， 3 5 1 b， 3 5 1 cに1 4個の図柄が表記されており、3図柄を上限として図柄の引き込み制御が行われる。

【0 4 8 1】

ここで、各リール帯3 5 1 a， 3 5 1 b， 3 5 1 cに表記されている図柄のうち引き込

50

み可能となる図柄は、以下のとおりである。

【0482】

図柄表示窓591aに表示される有効ライン上の位置が複数あるとき、当該有効ライン上の一の位置と他の位置との間の最大コマ数をMとし（有効ライン上の位置が一つのときはM=0）、引き込み制御可能なコマ数をNとすると、停止操作したときのリール帯351a, 351b, 351cの位置から（N+M）コマを上限として図柄の引き込みが可能となる。ここで、「最大コマ数」とは、上段および下段の両方が有効ライン上に位置する場合には2コマ（中段が有効ライン上に位置したとしても2コマ）であり、上段および中段が有効ライン上に位置する場合には1コマとなる。同様に、中段および下段が有効ライン上に位置する場合にも1コマとなる。

10

【0483】

[判定処理]

リール停止処理が終了すると、図柄表示窓591a内にていずれかの有効ライン上に当選役図柄が揃っているか（いずれかの当選役に該当する図柄の組み合わせ態様が表示されているか）否かについて判定を行う。図72では、この判定処理の内容を具体的に説明する。

【0484】

リール停止処理により全てのリール301a, 301b, 301cが停止した状態となると、図柄表示窓591a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

【0485】

ステップS301、S303では、それぞれ、RBゲーム中であるか、BBゲーム中であるかを判定する。これは後述するRBゲーム中フラグ、BBゲーム中フラグというゲーム状態フラグのON状態（=1）、OFF状態（=0）を判定することである。

【0486】

RBゲーム中フラグがON（=1）となっていると、ステップS301の判定が満たされ、ステップS380に移る。また、BBゲーム中フラグがON（=1）となっていると、ステップS303の判定が満たされ、ステップS370に移る。

30

【0487】

RBゲーム中フラグ及びBBゲーム中フラグのいずれもOFF（=0）となっている場合、ステップS301、S303の判定がいずれも満たされず、ステップS310に移る。

【0488】

ステップS310で、RTゲーム終了判定処理（詳細は後述する）を実行した後、有効ライン上に揃っている当選役図柄に応じて、さらに以下のステップS320, S330, S340, S350, S360のいずれかに移る。

【0489】

ステップS320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S322に移る。

40

【0490】

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

【0491】

ステップS330では、RB図柄が揃っているかを判定する。有効ライン上にRB図柄が揃っている場合（「赤7図柄－赤7図柄－青7図柄」または「赤7図柄－赤7図柄－白7図柄」、この判定が満たされ、次のステップS332に移る。

50

【0492】

次のステップS332では、RBゲーム開始処理を実行する。ここでは、RBゲームとして、BBゲームに準じたメダルの獲得が容易な複数回にわたるゲームが集中して行われるための処理をすることになる（詳細は後述する）。

【0493】

次のステップS340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、この判定が満たされ、次のステップS342に移る。本実施形態では、ステップS340において、再遊技0（「アヤメ図柄－キリ図柄－キク図柄」）、再遊技1（「アヤメ図柄－マツ図柄－キリ図柄」）、再遊技3（「アヤメ図柄－マツ図柄－ヤナギ図柄」）、再遊技4（「ウメ図柄－マツ図柄－キリ図柄」）、再遊技5（「アヤメ図柄－ウメ図柄－キリ図柄」）、再遊技6（「アヤメ図柄－マツ図柄－ウメ図柄」）のいずれかが揃った場合に、リプレイ図柄が揃ったものと判定する。

10

【0494】

次のステップS342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MAXベット）にて次のゲームを開始させるために、MAXベットコマンドを主制御基板409（主制御MPU）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。

【0495】

そして、ステップS344で、RTゲーム降格判定処理を実行した後、ステップS346では、リプレイ当選フラグをOFF（＝0）にして処理を終了する。RTゲーム降格判定処理とは、遊技状態が第2RTゲーム、第3RTゲームまたは第4RTゲーム中に、再遊技0（「アヤメ図柄－キリ図柄－キク図柄」）に入賞したか否かを判定し、入賞した場合には現在のRT状態（第2RTゲーム、第3RTゲームまたは第4RTゲーム）を終了し、第1RTゲームを開始させる処理のことをいう。

20

【0496】

ステップS350では、小役図柄が揃っているかを判定する。いずれかの有効ライン上に小役図柄が揃っている場合、この判定が満たされ、次のステップS352に移る。本実施形態では、ステップS350において、例えば小物1（「アヤメ図柄－マツ図柄－キク図柄」）、例えば小物11（「キリ図柄－マツ図柄－キリ図柄」）等（詳細は図65を参照）が揃った場合に、小役図柄が揃ったものと判定する。

30

【0497】

次のステップS352では、揃っている小役図柄に応じた規定枚数のメダルの払い出しを実行する（メダル放出装置110より規定枚数のメダルを払い出す）。そして、メダルの払出枚数を表示する（払出枚数表示LED612に表示する）。これにより、遊技者には当該小役に対応した規定枚数のメダルが払い出されたことが報知（告知、表示）される。

【0498】

次に、有効ライン上にいずれの当選役図柄も揃っていない場合、上記のステップS320、S330、S340、S350のいずれの判定も満たされず、ステップS360に移る。なお、このときの出目は「ハズレ目（バラバラな図柄の組み合わせ態様）」とも呼ばれる。

40

【0499】

ステップS360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（＝1）状態となっている当選フラグがBB及びRBを除く他の当選フラグの場合、当該当選フラグをOFF（＝0）にする。また、いずれの当選フラグもON（＝1）となっていない場合（このときはハズレフラグがON（＝1）となっている）には、ハズレフラグをOFF（＝0）にする。

【0500】

また、当該当選フラグがBBフラグ及びRBフラグのいずれかに該当する場合、当該当

50

選フラグはOFFとならず、次ゲーム以降に持ち越される。これにより、BB及びRBについては取りこぼしを生じることがなく、該当する当選役図柄を揃えることができるまで当該当選フラグが持ち越されていくことになる。従って、遊技者は、BB、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がなくBB、RBの遊技特典は必ず獲得できるという安心感を持ってゲームに臨むことができる。また、特に目押しの技量の低い遊技者にとっては、BB図柄（あるいは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。

【0501】

上記のステップS310からステップS360までの処理は、通常ゲーム、RTゲームの場合に実行する処理となる。次にステップS370以降の処理について説明する。ここの処理は、BBゲーム及びRBゲームの場合に実行する処理である。

10

【0502】

まず、ステップS370では、BBゲーム時払出役図柄が揃っているかを判定する。ここでいう「BBゲーム時払出役」とは、小物（小役）に加えて、ボーナスゲーム専用役を含めたBBゲーム中にメダルの払い出しがある当選役の総称である。そして、いずれかの有効ライン上にBBゲーム時払出役図柄が揃っている場合、この判定が満たされ、次のステップS372に移る。

【0503】

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

20

【0504】

ステップS372に次いで、ステップS374では、BBゲーム終了判定処理を実行する（詳細は後述する）。その後、ステップS376に移り、RTゲーム開始処理（詳しくは、第2～第4RTゲームのうちいずれかのRTゲームを開始する処理）を実行する。

【0505】

また、上記のステップS370の判定が満たされない場合、ステップ378に移り、当該成立フラグをOFF（＝0）にする。本実施形態では、取りこぼしが生じないため、当該成立フラグにはハズレフラグが該当する。すなわち、ステップS378では、当該ハズレフラグをOFF（＝0）にする。

30

【0506】

次にステップS380以降の説明をする。ステップS380では、RBゲーム時払出役図柄が揃っているかを判定する。なお、この「RBゲーム時払出役」も、前述のBBゲーム時払出役と同様にRBゲーム中に払い出しがある当選役の総称である。そして、有効ライン上にRBゲーム時払出役図柄が揃っている場合、この判定が満たされ、次のステップS382に移る。

【0507】

次のステップS382では、揃っているRBゲーム時払出役図柄に応じた規定枚数のメダルの払い出しを実行する（メダル放出装置110より規定枚数のメダルを払い出す）。そして、メダルの払出枚数を表示する（払出枚数表示LED612に表示する）これにより、遊技者には当該RBゲーム時払出役に対応した規定枚数のメダルが払い出されたことが報知（告知、表示）される。

40

【0508】

ステップS382に次いで、ステップS384では、RBゲーム終了判定処理を実行する（詳細は後述する）。その後、ステップS386に移り、RTゲーム開始処理（詳しくは、第2～第4RTゲームのうちいずれかのRTゲームを開始する処理）を実行する。

【0509】

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

50

り、当該成立フラグをOFF (= 0) にする。これは先に説明したため、説明は省略する。

【0510】

[BBゲーム開始処理]

前述の図69のステップS320の判定が満たされた場合、BBゲーム開始処理を実行する。このBBゲーム開始処理について図73を用いて説明する。

【0511】

まず、ステップS401では、BBフラグがON (= 1) となっているかを判定する。ステップS401の判定が満たされると、ステップS404に移る。ステップS404では、BBゲーム中フラグをON (= 1) にする。また図示はしないが、このときBBフラグをOFF (= 0) にする。次いでステップS406にて、BBゲーム中の累計払出枚数カウントをクリアする。これにより、次のゲームから累計払出枚数の累算が実行される。そして、次ゲームからは、通常ゲームと同様の掛け数3ベット (3枚掛け) にてBBゲームが開始される。

10

【0512】

また、ステップS401の判定が満たされない場合、ステップS402に移り、エラー処理を実行する。このような場合となるのは、BBフラグがOFF (= 0) であるにも関わらず、BB図柄が揃ってしまうような場合が該当する。すなわち、何らかの不正な手段 (例えば、ゴト行為) が行われたか、あるいはスロットマシン1に故障が生じたか、いずれかの場合に起こり得るものである。従って、エラー処理では、エラーランプ604の点灯や、その他前述のLED等にエラー発生を知らせる表示を行う。

20

【0513】

[BBゲーム終了判定処理]

続いて、前述の図69のステップS374のBBゲーム終了判定処理について図71を用いて説明する。

【0514】

まず、ステップS451では、前述の図69のステップS372にてメダルの払い出しがあったことを受けて、BBゲーム中の累計払出枚数に当該ゲームの払出枚数を加算する。

【0515】

次にステップS452では、累計払出枚数が400枚を超えたかを判定する。このステップS452の判定が満たされない場合、ステップS454に移り、BBゲーム中の累計払出枚数を表示する (払出枚数表示LED612等に表示する。なお、累計払出枚数は表示用のLED等を別途設けてこれに表示するものとしてもよい)。また、ステップS452の判定が満たされると、ステップS460に移る。

30

【0516】

ステップS460では、BBゲーム中フラグをOFF (= 0) にした後、ステップS462にて第2RTゲーム開始フラグをON (= 1) にして処理を終了する。

【0517】

[RBゲーム開始処理]

前述の図69のステップS330の判定が満たされた場合、RBゲーム開始処理を実行する。このRBゲーム開始処理について図72を用いて説明する。

40

【0518】

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

50

となくゲームを行うことができる。

【0519】

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

【0520】

[RBゲーム終了判定処理]

続いて、前述の図69のステップS384のRBゲーム終了判定処理について図73を用いて説明する。本実施例においてはRB1の場合を例に挙げて説明する。

【0521】

まず、ステップS551では、前述の図69のステップS382にてメダルの払い出しがあったことを受けて、RBゲーム中の累計払出枚数に当該ゲームの払出枚数を加算する。

【0522】

次にステップS552では、累計払出枚数が20枚を超えたかを判定する。このステップS552の判定が満たされない場合、ステップS554に移り、RB1ゲーム中の累計払出枚数を表示する(払出枚数表示LED612等に表示する。なお、累計払出枚数は表示用のLED等を別途設けてこれに表示するものとしてもよい)。

【0523】

また、ステップS552の判定が満たされると、ステップS556に移る。

【0524】

ステップS556では、RBゲーム中フラグをOFF(=0)にした後、ステップS558にて第3RTゲーム開始フラグをON(=1)にして処理を終了する。

【0525】

なお、本実施形態におけるRBゲームについては、例としてRB1について説明をしたが、RB2ゲームの場合もRBゲーム開始処理およびRB終了処理は同様のステップを経るものである。ただし、ステップ462の「第3RTゲーム」を「第4RTゲーム」と読み替えることとする。

【0526】

[通常ゲーム]

通常ゲームは、BBゲームおよびRBゲームが行われていない状態であって、かつ第2RTゲーム、第3RTゲームまたは第4RTも行われていない状態を示す。場合によってはこの状態を第1RTゲームともいう。

【0527】

本実施形態のスロットマシン1は、扉形前面部材200の略上半部に形成される透視窓214の上端部の上端領域に変動表示装置300(ミニリール)が配置されており、さらに、透視窓214のうち上端領域を除く略全域に画像表示体500(液晶)配置されている。また、本実施形態における当選役に対応する図柄の組合せは、ミニリール上でバラケ目で停止表示されるため、この停止表示された図柄の組合せを遊技者が見ても、何の役が当選しているかが分かりにくくなっている。これに対して、液晶上では、何の役が揃ったかが表示される。また、成立したフラグに対応する役図柄の組合せは、最初にどのリール停止ボタンを押すかだけに注意すれば、リール停止ボタンを押すタイミングに拘らず、ミニリール上に表示される。したがって、遊技者は、ミニリールを見ることなく、液晶上の演出に集中して遊技を行うことになる。

【0528】

このように、第2～第4RTゲームひいては特典演出のパンク役や小役を揃えるための停止操作のナビゲートを大きな液晶に表示されるようにすると、液晶内で指示された内容

10

20

30

40

50

を遊技者が視認しやすいため、指示されたリール停止ボタン 2 1 1 の停止順のミスなどを極力抑えることができる。

【0529】

なお、特典演出中は、上記のように第 2～第 4 R T ゲームひいては特典演出のパンク役を入賞させないようにナビゲートするほか、小役図柄の入賞もナビゲートする。遊技者は、ナビゲートされたとおりにリール停止ボタンを停止操作すればよく、上記のように目押しを必要としない。換言すると、ナビゲートされた通りにリール停止ボタンを停止操作することにより、第 2～第 4 R T ゲームひいては特典演出のパンク役としての再遊技役 0 については、当該パンク役と重複当選していた他のパンクしない役としての再遊技役 1～6 のいずれかを入賞させることができる。また、小役については、本来の停止操作では入賞させることができなかつた小役を入賞させることができる。このように、リプレイタイム中は一切目押しをすることなく、第 2～第 4 R T ゲームひいては特典演出のパンク役としての再遊技役 0 に当選した場合には、当該再遊技役 0 の入賞を回避できるとともに、小役に当選した場合には、当該小役を入賞させることができるので、遊技者に与える疲労感を軽減することができる。

10

【0530】

上記のように、本実施形態では、特典演出中にリール停止ボタン 2 1 1 の停止操作をナビゲートすることにより、本来の停止操作では、第 2～第 4 R T が終了してしまうといった遊技者にとって不利な役（再遊技 0）が入賞するものであったものを、第 2～第 4 R T の終了契機とならない役（再遊技 1～6 のいずれか）に入賞させることができる。このように、入賞役に応じて第 2～第 4 R T を終了させるか否かといった制御が行われながらも、再遊技 0～6 のいずれかに入賞したとしても遊技者からみた見かけ上は再遊技といった賞としての利益度合いが同じ役に入賞するので、ナビゲートにしたがって遊技が行われるだけで、遊技をスムーズに進行させることができる。

20

【0531】

また、本実施形態では目押しをする必要がないことから、長時間の遊技で疲れてしまい、目押しに失敗して第 2～第 4 R T ゲームひいては特典演出を不本意に終了させてしまったり、小役を取りこぼしたりといった目押しを必要とする場合に発生する弊害がない。また、目押しの際に酷使される目力もほとんど使用しなくてもよい。これにより、遊技者は気軽に遊技することができるとともに、長時間の遊技となっても疲れにくい。

30

【0532】

〔簾（すだれ）役物を使用した演出〕

本実施形態のスロットマシン 1 の演出表示装置 5 9 0 と可動簾役物 5 9 0 3 との関係について説明する。演出表示装置 5 9 0 である液晶画面上には、演出画像を表示する演出表示領域 5 9 0 1 a と、内部抽選の抽選結果およびリール停止操作に基づいて表示される図柄を表示する図柄表示領域 5 9 0 1 b とが区画されている（例えば、図 7 4 の（a）参照）。区画の内訳は、演出表示領域 5 9 0 1 a が液晶画面（演出表示装置 5 9 0）の上部から約 3 分の 2 を占めており、図柄表示領域 5 9 0 1 b が残りの約 3 分の 1 を占めている。この割合は上記に限定されるものではなく、表示される位置についても、上記に限定されるものではない。したがって、演出表示領域 5 9 0 1 a が液晶画面（演出表示装置 5 9 0）の左側の約 9 割を占め、図柄表示領域 5 9 0 1 b が残りの約 1 割を占めるといった区画形成も考えられ得る。

40

【0533】

一方、可動簾役物 5 9 0 3 は、画像表示体 5 0 0 の後面側であって、演出表示装置 5 9 0 の前面側に設けられている（図示せず）。可動簾役物 5 9 0 3 を可動させると、簾をかけるようなかたちで、演出表示装置 5 9 0 における演出表示領域 5 9 0 1 a を全体的に覆うことができる（例えば、図 7 5 の（b）参照）。また、図柄表示領域 5 9 0 1 b まで覆う場合、つまり演出表示装置 5 9 0 における液晶画面全体を覆う場合があってもよい。この可動簾役物 5 9 0 3 が演出表示装置 5 9 0 における演出表示領域 5 9 0 1 a を覆うことにより、演出表示領域 5 9 0 1 a で表示されている演出表示を、遊技者から視認できない

50

ようにすることができる。

【0534】

もっとも、可動簾役物5903は半透明の材料等から形成されていることから、演出表示領域5901aを可動簾役物5903で覆いつつ演出表示装置590に演出画像を表示することで、可動簾役物5903の向こう側（つまり演出表示装置590で表示される演出画像）を遊技者に視認させるような演出を行うことも可能である。なお、可動簾役物5903を可動させない場合には演出表示装置590で表示される演出画像などの邪魔にならないように、可動簾役物5903が収納されている。

【0535】

ところで、本実施形態におけるスロットマシン1にはミニリールを搭載し液晶上の演出（演出表示装置590内における演出表示領域5901aの演出）を邪魔しないようにしていることにより、遊技者は、ミニリールの停止表示を気にすることなく、液晶上の演出（演出表示装置590内における演出表示領域5901aの演出）に集中することができる。また、演出表示装置590内に設けた図柄表示領域5901bでは、内部抽選の抽選結果およびリール停止操作に基づいて表示される図柄などを確認することができるため、これによっても遊技者はミニリールの停止表示を気にする必要がなく、液晶上の演出（演出表示装置590内における演出表示領域5901aの演出）と内部抽選の抽選結果（演出表示装置590内における図柄表示領域5901bに表示される図柄）とを、一の液晶上（演出表示装置590）で確認することができる。これにより遊技者は、通常遊技中は目線を演出表示装置590以外に移動させる必要がないため、長時間の遊技であっても、疲労感を感じにくい。

【0536】

次に、可動簾役物5903の可動態様と演出表示装置590との演出態様について説明する。上述のように、可動簾役物5903は常には演出表示装置590で表示される演出画像などの邪魔にならないよう収納されているが、演出表示領域5901aでの演出を効果的に遊技者に見せるために、演出表示領域5901aの一領域だけを可動簾役物5903で覆ったり、覆った部分の向こう側で何かが行われているような演出（詳細は後述する）を行ったりすることができる。

【0537】

このように可動簾役物5903の上げ下げを液晶上の演出と絡めることにより、演出表示領域5901aでの演出をより一層面白いものとすることができる。また、可動簾役物5903の可動が頻繁に行われると、遊技者に「超チャンス状態」（詳細は後述する）の演出が開始されるのではないかと思わせることができる。これにより遊技者は探究心をかきたてられ、遊技を簡単にやめることができないため、ホールにとっては稼働率アップにつながる可能性がある。

【0538】

ここで、可動簾役物5903を用いた演出の一つ（的あて演出）を例に挙げ図74を用いて説明する。的あて演出は、リール停止ボタン211の停止操作を遊技者が選択して行うことにより演出が進行する、遊技者参加型の演出となっている。図74に示すように、まず、演出表示装置590における演出表示領域5901aに3つの的が並んでいる。左側に位置する的（左画像表示位置）を5902a、真ん中に位置する的（中画像表示位置）を5902b、右側に位置する的（右画像表示位置）を5902cとする。この3つの的のうち少なくとも1つの的に、当たりを示す文字「当」が記載されている。図74の（a）には、中画像表示位置5902bに「当」が記載されている（全ての的に「当」が記載されている場合があってもよく、その場合は大当たり確定パターンとしても良い）。遊技者はまず、いずれの的に「当」が記載されているかをここで視認することができる。

【0539】

次に可動簾役物5903が演出表示領域5901aの的を覆い隠すように下りてくる（図74の（b）参照）。そうすると遊技者には、可動簾役物5903の存在によって的のシルエットしか見えない状態となる。そして可動簾役物5903の向こう側（演出表示領

域 5 9 0 1 a 内) での的の入れ替えが動きを伴ってランダムに行われた後に、いずれの的が当たりであるか(つまり、「当」と記載されている的はどれか)を遊技者にリール停止ボタン 2 1 1 (2 1 1 a ~ 2 1 1 c) の停止操作によって選択させる。

【0 5 4 0】

この停止操作では、図 7 4 の (c) に示すように、3 つの的のうち、当たり(ガセを示してもよい)を示す一つに「?」を表示する(全ての的に表示してもよい)。遊技者はこの「?」が表示された次のゲームにおけるリール停止ボタン 2 1 1 (2 1 1 a ~ 2 1 1 c) の停止操作で、一の的を選択(いずれのリール停止ボタンから停止操作するかを選択)することにより、「当」と記載されている的はどれかを選択することになる。遊技者は「?」と示された的(図 7 4 においては左画像表示位置 5 9 0 2 a)に該当するリール選択ボタン 2 1 1 を選択してもよいし、己の勘を信じて、左画像表示位置 5 9 0 2 a 以外のリールを選択してもよい。

10

【0 5 4 1】

遊技者がリール停止ボタン 2 1 1 (2 1 1 a ~ 2 1 1 c) の停止操作をすると、最初に停止したリール停止ボタン 2 1 1 の延長線上に存する的に向かって、演出表示領域 5 9 0 1 a 内に表示されたキャラクタが花札を投げる演出が行われる(キャラクタが投げるものは花札に限らず、ダーツやトランプ、バラの花等であってもよい)。投げられた花札は、遊技者がリール停止ボタン 2 1 1 の停止操作によって最初に停止操作した的に刺さるようになっているため、この演出により、遊技者は、どの的を選択したのかを、演出表示領域 5 9 0 1 a を介して表示上でも確認することができる。

20

【0 5 4 2】

本実施形態においては、遊技者によるリール停止ボタン 2 1 1 の停止操作に連動させてキャラクタが花札を投げる動作をさせる例を示しているが、この態様には限られない。他に、リール停止ボタン 2 1 1 を停止操作すると同時にキャラクタがしゃべったかのように何らかのセリフをスピーカーから出力させたり、遊技者が一の的を選択したとしても、「当」と記載された的がどこにあるのか「さっぱり分からない」といった態度をキャラクタが示したり、選択した的がはずれであった場合には「はずれやないかい」というセリフとともに、遊技者につっこみを入れるかのような自由な動作をキャラクタに行わせてもよい。当該演出の都度キャラクタの動作が異なることにより、遊技者は毎回キャラクタの反応を楽しみながら遊技することができる。

30

【0 5 4 3】

その後、可動簾役物 5 9 0 3 が上げられる(もとの位置に収納される)ことにより、遊技者が選択した的が「当」と記載された的であるか否かを、遊技者に確認させる(図 7 4 の (d) 参照)。この例では、はじめは中画像表示位置 5 9 0 2 b にあった「当」の的が、簾(可動簾役物 5 9 0 3)の奥でランダムに入れ替えられたことにより、最終的に左画像表示位置 5 9 0 2 a の位置に移動したことを示すと同時に、左画像表示位置 5 9 0 2 a の的に演出表示領域 5 9 0 1 a 内に表示されたキャラクタが投げた花札が刺さっていることにより、遊技者が左画像表示位置 5 9 0 2 a に該当するリール停止ボタン 2 1 1 a から停止操作をしたことを示している。

【0 5 4 4】

40

なお、上記の演出は、主制御基板 4 0 9 の内部抽選における抽選の結果を受けて周辺制御基板 5 1 0 において行う演出であるので、実際は、遊技者による停止操作によって当たり外れが決定されるわけではない。従って、本実施形態におけるスロットマシン 1 の内部抽選における抽選結果が当たりである場合には、上記の演出で遊技者がいずれの的を選んでも(いずれのリール停止ボタンから停止操作をしても)「当」と記載された的を選択するように制御したり、内部抽選の結果がハズレである場合には、いずれの的を選んでも「当」の的を選択することができないように制御したりすることも可能である。このように制御した場合に、遊技者は可動簾役物 5 9 0 3 の存在によって、可動簾役物 5 9 0 3 の向こう側(演出表示領域 5 9 0 1 a 内)を覗き見ることができないため、自己のリール停止操作によってハズレを引いてしまったのか、そもそも内部抽選がハズレだから当たりを引

50

くことができなかつたのかについて知る術がない。

【0545】

(花札演出)

本実施形態におけるスロットマシン1には特典演出機能を搭載しており、ボーナス終了後に開始される特典演出を特に「金さんT I M E」と呼ぶ(詳細は後述する)。ボーナス終了後に金さんT I M Eに入るか否かをボーナス中に遊技者に知らせる役目をしている演出が、「花札演出」である。

【0546】

花札演出について図75を用いて説明する。「花札演出」は、ボーナスゲームの後半に係る数ゲームを用いて行われる演出である(ボーナスゲームの前半に行われても差し支えない)。「花札演出」は、上述の的あて演出の「的」に該当する図柄が「花札」に変わったものであるので、演出態様は「的当て」演出と同様である。遊技者はこの演出の結末を自ら参加しながら見届けることにより、ボーナスゲーム終了後の第2～第4R Tゲームにおいて特典演出が開始されるか否かを、ボーナスゲームの消化と並行して知ることができる。

10

【0547】

花札演出の詳細について説明する。最初に演出表示装置590における演出表示領域5901aに、花札が3枚並んでいる。花札の図柄は、左側に位置している花札(左画像表示位置)5902a、真ん中に位置している花札(中画像表示位置)5902b、右側に位置している花札(右画像表示位置)5902cとする。本実施形態において、左画像表示位置5902aには「銭屋図柄」、中画像表示位置5902bには「町娘図柄」、右画像表示位置5902cには「金さん図柄」が表示されている(図75参照)。花札演出においては、最終的に「金さん図柄」を選択することができた場合には次回ボーナスまで特典演出が継続する「スーパー金さんT I M E」(後述する)、「町娘図柄」を当てた場合には回数に上限のある特典演出である「金さんT I M E」(後述する)、「銭屋図柄」を当てた場合にはハズレ(金さんT I M Eには入らない)となる。

20

【0548】

次に可動簾役物5903が演出表示領域5901aの的を覆い隠すように下りてくる(図75の(b)参照)。そうすると遊技者には、可動簾役物5903の存在によって花札のシルエットしか見えない状態となる。そして可動簾役物5903の向こう側(演出表示領域5901a内)で花札の入れ替えが動きを伴ってランダムに行われた後に、いずれの花札が当たりであるか(つまり、「町娘図柄」又は「金さん図柄」が記載されている花札はどれか)を遊技者に選択させるために、可動簾役物5903に写る各的のシルエット上に「?」を表示する(図75の(c)参照)。

30

【0549】

そして遊技者がいずれかの花札を選択するようにリール停止ボタン211(211a～211c)の停止操作を行った後、可動簾役物5903が上げられる(もとの位置に収納される)。これにより、リール停止ボタン211の停止操作によって選択された結果が正しいか否か(一番最初に停止操作したリール停止ボタン211に対応する位置に「町娘図柄」又は「金さん図柄」が記載されている花札があるか否か)を遊技者に確認させる(図75の(d))。

40

【0550】

図75の(d)に示すように、遊技者によって一の花札が選択された後は、選択された花札のみを表示させる(中画像表示位置5902b)。選択されなかった花札が位置していた左画像表示位置5902aおよび右画像表示位置5902cは、表示されないため白色二点鎖線で示している(図75の(d))。中画像表示位置5902bには「金さん図柄」が表示されていることから、遊技者がリール停止ボタン211bから停止操作したことにより中画像表示位置5902bを選択した結果、「金さん図柄」を選択することができたことが示されるとともに、当該ボーナスゲームの終了後に、次回ボーナスまで継続する特典演出(スーパー金さんT I M E)に移行することが示される。この結果を見ること

50

により遊技者は、「このボーナスゲーム終了後に、次回ボーナスまで継続する特典演出に移行する」ということを予め認識することができる。

【0551】

前述のように、花札演出で見事「町娘図柄」又は「金さん図柄」が記載されている花札を選択することができれば、ボーナス終了後に特典演出が開始されることになるが、花札演出で「町娘図柄」又は「金さん図柄」が記載されている花札を選択することができなかった（つまり、選択した図柄が「銭屋図柄」であった）としても、ボーナス終了後に特典演出が一切開始されないというわけではない。なぜなら、ボーナスゲーム中にも特典演出抽選を行っており、花札演出中であっても特典演出抽選に当選する可能性があるからである。

10

【0552】

特典演出抽選の抽選結果が当たりである場合には、花札演出で遊技者がいずれの花札を選んでも（いずれのリール停止ボタンから停止操作をしても）「町娘図柄」又は「金さん図柄」と記載された花札を選択するように制御し、遊技者に特典演出抽選の結果が当たりであることを知らせる。言い換えると、特典演出を開始させるか否かの抽選結果がハズレである場合には、いずれの花札を選択したとしても、ハズレ図柄の「銭屋図柄」を選択するように制御する。このように制御したとしても、遊技者は可動簾役物5903の存在によって、可動簾役物5903の向こう側（演出表示領域5901a内）を覗くことができないため、自己のリール停止操作によって「銭屋図柄」を引いてしまったのか、そもそも特典演出を開始させるか否かの抽選結果がハズレであったがために「町娘図柄」又は「金さん図柄」を引くことができなかったのか、については知る術がない。

20

【0553】

（超チャンス状態）

可動簾役物5903を用いた演出として、上記の的あて演出や花札演出の他に、「超チャンス状態」がある。超チャンス状態とは、ボーナスゲーム中や特典演出中ではない非演出状態時に、主制御基板409における内部抽選にて小物（小役）11～19（図65を参照）に当選したとき、または小物（小役）1～10（図65を参照）に当選した場合（これらの小役をチャンス小役と称するが、詳細は後述する）に、当該当選の情報を受けて周辺制御基板510によって行なわれる演出である。なお、小物（小役）11～19（図65を参照）に当選した場合の方が、小物（小役）1～10（図65を参照）に同時当選した場合よりも超チャンス状態に移行しやすい設定としている。

30

【0554】

周辺制御基板510は、主制御基板409から受けたチャンス小役当選の情報を受けて、超チャンス状態に移行するか否かの抽選を行うほか、ゲーム数の抽選、すなわち当該超チャンス状態中のゲームを何ゲーム行うかについての抽選を行う。これらの抽選結果は、得られたチャンス小役の種類によって異なるが、詳細は後述する。なお、当該抽選および超チャンス状態のゲーム中に、超チャンス状態を何ゲーム継続させるか（超チャンス状態中の加算ゲーム回数）を抽選し、当該抽選によって得られた回数を当該超チャンス状態中のゲームに加算し、当該超チャンス状態を継続させてもよい。

【0555】

超チャンス状態への移行について、具体的に図76を用いて説明する。図76の（a）は、通常遊技中に可動簾役物5903が演出表示領域5901aの上部から約5分の1下りてきたことを示す図である。このとき、ガタガタという音をスピーカーより発生させると共に可動簾役物5903が見え隠れする。可動簾役物5903が演出表示領域5901aの全てを覆うと、超チャンスに移行する期待を持つことができるようになっている。したがって、このとき遊技者は、「もしかしたら超チャンス状態に移行するかもしれない」という期待を抱きながら遊技を行うことができる。超チャンス状態に移行しない場合（つまり可動簾役物5903の動作がガセ演出であった場合）は、図76の（a'）のように、可動簾役物5903は元の位置に収納される。

40

【0556】

50

また、図76の(b)は、可動簾役物5903が演出表示領域5901aの上部から約3分の1下りてきたことを示す図であり、図76の(c)では、可動簾役物5903が演出表示領域5901aの下部5分の1を残す程度まで下りてきたことを示す図であるが、これらの演出も超チャンス状態に移行しない場合(可動簾役物5903の動作がガセ演出であった場合)には、図76の(a')のように、可動簾役物5903は元の位置に収納される。可動簾役物5903が図76の(d)に示すように、演出表示領域5901a全部を覆う場合であっても同様である。超チャンス状態に移行するか否かは、当該遊技における全てのリール停止ボタン211(211a~211c)を停止操作したのちであって、次ゲームに係るMAXベットボタンを操作したとき、またはMAXベットボタンの操作後、始動レバー210を操作したとき等に判明する。具体的には、超チャンス状態に移行しない場合には、上記操作の際に、演出表示領域5901aを覆っていた可動簾役物5903が、図76の(a')に示すように元の位置に収納されてしまうことによって、遊技者は認識することができる。

10

【0557】

上記とは反対に、超チャンス状態に移行する場合には、図76の(e)に示すように、遊技中に可動簾役物5903が演出表示領域5901a全体を覆った後、当該遊技におけるリール停止ボタン211(211a、211b、211c)の停止操作を行ったのちも可動簾役物5903が演出表示領域5901a全体を覆ったままの状態となり、次のゲームを開始したとき(MAXベットボタンを操作したとき、またはMAXベットボタンの操作後、始動レバー210を操作したとき)に、可動簾役物5903の向こう側(演出表示領域5901a)に超チャンス状態に突入したことを示す背景が表示される。

20

【0558】

「超チャンス状態に突入したことを示す背景」とは具体的には、可動簾役物5903の簾部分の向こう側(演出表示領域5901a)が透けて見える状態で表示される。例えば、図76(a)~(c)で表示されていた長屋背景が夕焼けの背景に変化したものなどが挙げられる。なお、超チャンス状態に移行に伴う背景画像は、上記の夕焼けの背景に限られず、雪国、砂漠、宇宙空間などであってもよい。

【0559】

超チャンス状態に移行する確率は非常に低く設定されている(詳細は後述する)。また、超チャンス状態に移行する契機は上述の通りチャンス小役(詳細は後述する)となっており、このチャンス小役にはボーナスが重複当選している可能性がある。したがって遊技者には超チャンス状態に移行しただけで、もしかしたらボーナスに重複当選しているかもしれないという期待を強く抱かせることができる。特に、本実施形態においては、超チャンス状態中にボーナスに当選するとボーナス終了後に必ず次回ボーナスまで継続するスーパー金さんTIMEに移行するため、遊技者にはこの超チャンス状態中にボーナスに当選してほしいと願いながら遊技を行わせることができる。

30

【0560】

超チャンス状態中は上述のとおり、可動簾役物5903が演出表示装置590における演出表示領域5901aを覆った状態であるものの、演出表示装置590における図柄表示領域5901bまでは覆っていない。これにより演出表示装置590における演出表示領域5901aと可動簾役物5903とが超チャンス状態中の演出を行っている場合であっても、遊技者は当該演出を楽しみつつ、かつ内部抽選の抽選結果などを演出表示装置590における図柄表示領域5901bで容易に確認することができる。

40

【0561】

(特典演出の態様)

本実施形態におけるスロットマシン1には、上述の通り特典演出機能を搭載している。特典演出としては、アールティ終了抑制演出とエーティ演出とが行われる。

【0562】

アールティ終了抑制演出は、ボーナス(BB、RB)終了後のRTゲーム(第2RTゲーム、第3RTゲーム、第4RTゲーム)において、該RTゲームが終了(第1RTゲー

50

ムが開始)しないように、リール停止ボタン211の停止操作手順(すなわちリブパン役が成立する停止操作手順)をナビゲートするというものである。

【0563】

エーティ演出は、主制御基板409における内部抽選にて再遊技役が選択される確率が通常の遊技状態と比較して高い第2～第4RTゲーム中に、内部抽選にて成立した小役について、周辺制御基板510により当該小役の入賞が容易化されるようにナビゲートされるものである。

【0564】

本実施形態においては、このような特典演出として2種類の演出が行われ、1つは、抽選により決定された小役の入賞を容易化させるナビゲート回数の上限が設けられているエーティ演出(「金さんTIME」と称する)であり、もう1つは、抽選により決定された小役の入賞を容易化させるナビゲートを次回ボーナスまで継続するART(「スーパー金さんTIME」と称する)である。

【0565】

なお、エーティ演出は、1セットの特典演出において所定の数の小役の成立をナビゲートすると終了する。小役の成立がナビゲートされる所定の数は周辺制御基板510における抽選によって決定され、当該抽選を「ナビ小役数抽選」と称する。ナビ小役数抽選により決定される小役の数は3個、5個または7個であり(これらの数には限定されない)、これらから一の小役の数が決定される。例えば、ナビ小役数抽選により決定された小役の数が7個であった場合には、1セットの特典演出では当該7個分の小役が成立するまでリプレイが継続し、7個目の小役が成立することにより特典演出が終了する。

【0566】

上記1セットの特典演出にてナビゲートされる小役の数(3個、5個または7個)のうちいずれに決定されるかについては、スロットマシンの設定によって抽選確率が段階的に異なっている。例えば、1セットの小役の数が7個となる確率(抽選により「7個」が選択される確率)は、最低設定(例えば1)の場合よりも、最高設定(例えば6)の場合の方が高い。

【0567】

ところでボーナス終了後に特典演出が開始されるか否かは、主制御基板409における内部抽選においてボーナスに当選した旨の情報を受けた周辺制御基板510が、特典演出抽選を行うことにより決定される。そして、当該特典演出抽選に当選したか否かについては、上述の花札演出(ボーナスゲーム中の演出)のほか、ボーナスゲーム中に遊技機に設けられたスピーカーから予告音を発生させ、その直後のリール停止操作において図柄表示領域5901bに「七ー七ー七」図柄または「金ー金ー金」図柄等が揃う等の演出により遊技者は確認することができる。なお、上記の図柄を遊技者の技量によって揃えさせるようにしてもよいし、フリー打ちで消化して当該図柄が揃うように制御してもよく、揃えられなかった(揃わなかった)からといって特典演出抽選に当選しなかったということを明示するものではない。

【0568】

特典演出抽選では、ボーナス終了後に特典演出を開始させるか否かを決定する抽選を行う他、特典演出を何セット継続させるかの抽選(特典演出セット回数抽選)および特典演出をストックさせるか否かを決定する抽選(特典演出ストック加算抽選)を行う。特典演出セット回数を「P」で表示する。ストックされる特典演出として、小役の数に応じたナビゲート回数の上限が設けられている特典演出(金さんTIME)または次回ボーナスまで継続する特典演出(スーパー金さんTIME)がある。特典演出ストック加算抽選についての詳細は後述する。

【0569】

ここで本実施形態における特典演出(小役の数に応じたナビゲート回数の上限が設けられている特典演出(金さんTIME))の演出態様について、具体的に図77～図79を用いて説明する。図77の(a)は、ボーナスゲームの終了を示す図である。ボーナスゲ

10

20

30

40

50

ームの終了が表示された当該遊技の後、始動レバー 2 1 0 を操作すると、演出表示領域 5 9 0 1 a は図 7 7 の (b) に示す画像に切り替わる。また、当該始動レバー 2 1 0 を操作した際に、上述の 1 セットの特典演出における小役の数 (ナビ小役数) の抽選を行う (ナビ小役数抽選)。ナビ小役数は 3 個、5 個、7 個があり、これらのうちのナビ小役数が抽選により決定される。なお、特典演出のセット数およびナビ小役数は上記の数に限定されない。

【0570】

ナビ小役数抽選により決定されたナビ小役数は、図 7 7 の (b) 演出表示領域 5 9 0 1 a の上部 (ナビ小役数表示領域 5 9 0 4) に、手形 (小役) 図柄として表示される。本実施形態においては、演出表示領域 5 9 0 1 a に手形図柄が 3 つ表示されていることから、ナビ小役数抽選により決定されたナビ小役数が 3 個であったことを示す。ナビ小役数が 3 個である場合、当該特典演出では、小役が 3 回成立するまでリプレイを継続させつつ、リプレイタイムのパンク役 (再遊技 0) の成立について遊技者にナビゲートする。

【0571】

小役の成立およびリプレイタイムのパンク役の成立についてのナビゲートは、リール停止ボタン 2 1 1 における複数のリール停止ボタンのうち最初に停止操作すべきリール停止ボタンを、遊技機に設けられたスピーカーから「左」、「中」、「右」と音声で知らせたり、停止操作すべきリール停止ボタンの位置を演出表示領域 5 9 0 1 a に表示させたりすることにより行われる。遊技者はナビゲートに従ってリール停止ボタン 2 1 1 の停止操作をすることにより、第 2 ～ 第 4 R T ゲームひいては特典演出のパンク役 (再遊技 0) を成立させずに特典演出ゲームを継続させることができ、また成立した小役を取りこぼすことなく入賞させることができる。

【0572】

図 7 7 の (c) は、小役の成立に基づき、当該小役を入賞させるために、左側に位置するリール停止ボタン 2 1 1 (リール停止ボタン 2 1 1 a) を最初に停止操作すべきことをナビゲートしていることを示す。小役がナビゲートされる場合、ナビ小役数表示領域 5 9 0 4 に表示されていた小物図柄が「1」減算されて表示されるとともに、演出表示領域 5 9 0 1 a に大きく表示される。このとき、例えば左側に位置するリール停止ボタン 2 1 1 (リール停止ボタン 2 1 1 a) から停止操作させる場合には演出表示領域 5 9 0 1 a の左側に、右側に位置するリール停止ボタン 2 1 1 (リール停止ボタン 2 1 1 c) から停止操作させる場合には演出表示領域 5 9 0 1 a の右側に大きく表示することにより、遊技者に右側に位置するリール停止ボタン 2 1 1 a を停止操作すべきなのか、左側に位置するリール停止ボタン 2 1 1 c の停止操作をすべきなのかを視認しやすくしている。

【0573】

リプレイタイムのパンク役についても基本的なナビゲート態様は同様である。しかし、リプレイタイムのパンク役のナビゲートに際しては、図 7 7 の (e) に示すように、小役のナビゲートの場合よりも深刻な警告音とともに、停止操作すべきリール停止ボタンを遊技者に知らせる。なぜなら、上述の小役成立のナビゲートに従わなくとも小役を取りこぼす程度に留まるが、第 2 ～ 第 4 R T ゲームひいては特典演出のパンク役 (再遊技 0) のナビゲートに従わずにリール停止操作を行った場合には、該パンク役 (再遊技 0) が成立してしまい、特典演出が終了するからである (図 7 7 の (f) 参照)。

【0574】

上記深刻な警告音とは、例えばサイレンやヒトの叫び声などが突如聞こえてくるような、思わず遊技を中断または躊躇してしまう程のインパクトのある音等が挙げられ、始動レバー 2 1 0 を操作した際に突如発せられることが好ましい。また、警告音の他に、演出表示領域 5 9 0 1 a には、正しい停止操作を行わなければリプレイタイムのパンク役が成立する旨を示す画像を表示させることができる (図 7 7 の (e))。このような態様により、遊技者には当該ゲームはリール停止ボタンの停止操作いかんによってリプレイタイムのパンク役に入賞しうることを的確に知らせることができ、遊技者がうっかりパンク役を入賞させてしまうのを抑制することができる。

【0575】

既に記載したように、本実施例におけるスロットマシン1は、ボーナスを除いては目押しの必要がないため、小役等の取りこぼしを防ぐことができる。それによりスロットマシンを初めて遊技する人やお年寄りにも遊技しやすい仕様となっている。しかし、スロットマシンにおける遊技が全てフリー打ちでよいとすると、遊技者の停止操作いかんによって得られる入賞結果が異なることに味いや面白さがあるスロットマシンの本来の良さを没却することになりかねない。したがって本実施形態によるスロットマシン1は、第2～第4RTゲームひいては特典演出中の小役の成立やパンク役（再遊技0）の成立については、遊技者の停止操作に起因するものの、当該停止操作に関し、各ナビゲートに従うことにより確実に小役を入賞させることができる上、不本意なかたちでパンク役を成立させないようにすることが可能である。

10

【0576】

上記のように、特典演出において、小役の成立に際し、容易に小役に入賞させることができるように正しい停止操作手順がナビゲートされることにより、ナビゲートに従ってさえいれば確実に当該小役を獲得することができ、また、第2～第4RTゲームひいては特典演出の終了契機であるリプレイタイムのパンク役（再遊技0）の成立に際し、小役の成立とは異なる、思わず遊技するのをためらうほどの警告音等でナビゲートされることにより、遊技者には小役の成立の際とは異なる適度な緊張感を与えられるとともに、当該ナビゲートに従いさえいれば、第2～第4RTゲームひいては特典演出を不本意に終了させることなく遊技を続けることができるという安心感をもって遊技者は遊技を続けることができる。

20

【0577】

図77の(d)は、小役が1つナビゲートされたのち、ナビ小役数表示領域5904における手形の数に3から2に減算されて表示されていることを示す図である。その後、図78の(a)から(d)まで、上記(図77の(b)～(d))と同様のゲームが繰り返される。手形図柄全ての手形がナビゲートされる(つまり、ナビ小役数表示領域5904における手形の数に「0」になる)と、演出表示領域5901aに可動簾役物5903が下りてくる(演出表示領域5901aには浅黄幕が閉められたような表示を行う)ことにより、特典演出は一旦終了する(図79の(a))。これが特典演出の1セットの一連の流れとなる。

30

【0578】

図79の(a)のように、特典演出が一旦終了したかのように見えても、上記に示したように、ボーナス終了後における始動レバー210の操作により行われた特典演出のセット回数の抽選(特典演出セット回数抽選)により決定された特典演出のセット回数(P)が「0」より大きければ($P > 0$)、MAXベットボタンの操作をした際、もしくは始動レバー210を操作した際に「まだまだあ」という掛け声とともに、特典演出がまだ継続することを示す演出が表示される(図79の(b))。しかし、特典演出のセット回数(P)が「0」であれば($P = 0$)、特典演出は終了し、通常の演出状態に戻ることになる(図79の(b'))。

【0579】

図79の(b)のように、特典演出が継続される場合、次の特典演出の1セットにおいて、ナビ小役数をいくつにするかについての抽選(ナビ小役数抽選)は、上記特典演出終了後の始動レバー210の操作の際に行われる。図79の(c)には、当該抽選によりナビ小役数「5」が決定されたことを示す。

40

【0580】

本実施形態の遊技機は、特典演出実施中のリプレイタイム(第2RTゲーム、第3RTゲーム、第4RTゲーム)のパンク役(再遊技0)についてのナビゲートに従わずにリール停止ボタンの停止操作を行った場合を除いては、所定個数の小役に入賞しない限り(上記ナビ小役数が5から減算されて0になるまで)、リプレイゲームが継続する。つまり、所定個数の小役に入賞せずにリプレイゲームが継続し、そのまま当該特典演出内において

50

ボーナスに当選する場合があります。そうすると、当該特典演出がスーパー金さんT I M E（次回ボーナス当選まで継続する特典演出）でないにもかかわらず、結果的にスーパー金さんT I M Eの場合と同様の効果、つまり、次回ボーナスまで特典演出が継続する場合があります。

【0581】

ここで、一般的な遊技機における特典演出の実行中において、通常、小役が入賞することは、獲得できる遊技媒体の純増が期待できるため、遊技者はできるだけ多くの小役に入賞してほしいと願いながら遊技を続けるものである。これに対して、本実施形態の遊技機における特典演出の実施中には、当該特典演出がスーパー金さんT I M Eでない場合には、次のボーナス当選まではできるだけ所定数の小役には当選してほしくないと願いながら遊技が行われうる点において一般的な遊技機とは機能が異なる。言い換えると、ボーナスゲームにおいては遊技媒体の増加に期待できるのに対し、特典演出においては、いかに次回ボーナスまで遊技媒体を減らさずに継続できるかという点に期待しながら遊技が行われうる。これにより、ボーナスゲームと特典演出とにおける遊技者の心情にメリハリをつけることができる。

【0582】

本実施形態の遊技機における特典演出において、遊技者は、エーティ演出により所定の数の小役（例えばナビ小役数「5」と決定された場合には5回小役に当選するまで）停止操作手順のナビゲートされることにより、正しい停止操作手順にて小役を入賞させた場合には必ず賞としての小役を獲得することができるため、ある種の満足感は得られる。しかし、エーティ演出が行われることはつまり特典演出の終了が次第に近づいていることを意味しており、例えば、リプレイタイムが開始された直後に連続的に所定回数分のエーティ演出が行われた場合には、小役を獲得できた満足感よりも、あっという間にリプレイタイムが終了してしまったことへの不満足感を得ることになる。

【0583】

ここで一般的な回胴式遊技機における、完走型のリプレイタイム（リプレイゲームの限度数が予め決定されているリプレイタイム）と比較すると、本実施形態における特典演出の終了は、アールティによる停止操作手順に背いた場合等を除き、遊技者が特典演出の終了を容易に予測できるものではない。換言すると、本実施形態における特典演出の終了は、リプレイゲーム中に、内部抽選における小役に当選したタイミングに依存するため、完走型のリプレイタイムのように、あと何ゲームでリプレイタイムは終了すると遊技者が予測しながら遊技を続けることは困難である。

【0584】

したがって、所定の回数の一般役に当選することによって特典演出が終了してしまう本実施形態の遊技機においては、一般役に当選し、エーティ演出により容易に遊技媒体を獲得することができることにより満足感を得ながらも、エーティ演出が行われる毎に、遊技媒体を得るだけではあきたらない嫌焉感を抱きうる。

【0585】

ここで、既に記載したように、遊技者が不本意に特典演出を終了させてしまった場合であっても、上記特典演出実施手段は、上記特定役へ入賞させた時点において、予め定められたエーティ演出の回数のうち、エーティ演出が行われなかった回数分（不足分）のエーティ演出を周辺制御R A Mに記憶し、次の特典演出まで持ち越して実施することができる。そしてさらに次の特典演出が開始された際には、今回の特典演出に際して決定された所定の回数のエーティ演出に加えて、上記持ち越された不足分のエーティ演出に係る特典演出を行うことができる。

【0586】

具体的には、ボーナス終了後の第2 R T～第4 R T中に特典演出が行われている場合に、アールティ終了抑制演出により適正な停止操作手順が教唆されているにも関わらず、遊技者が誤ってまたは故意に、教唆された停止操作手順とは異なる停止操作を行ってしまったがために、特定役としてのパンク役（再遊技0）を入賞させてしまうと、エーティ演出

にかかる小役（例えば、3回分だった場合を挙げる）のうち例えば1回分しか獲得できずに、第2～第4RTが終了してしまう。この場合、特典演出も直ちに終了する（中途終了手段）とともに、第1RTが開始されてしまう。そうすると、当該特典演出において2回分のエーティ演出が行われなかったことになる。

【0587】

その後、遊技者が遊技を継続することにより再びボーナスに当選し、再度、特定条件としての特典演出抽選に当選したことに基づいて特典演出が行われる場合には、先（前回）の特典演出において行われなかった2回分（不足分）のエーティ演出は、当該特典演出において行われる。もちろん、特典演出抽選に当選したことにより、当該特典演出においても所定の回数のエーティ演出が行われることが決定されていることから、遊技者は、当該エーティ演出において教唆された適正な停止操作手順に従うだけで、不足分の2回分と、当該特典演出により行われる回数分のエーティ演出とを享受することができる。つまり、当該特典演出が開始されるに際し決定された所定の一般役の回数が3回分であった場合には、上記不足分と合わせて5回分のエーティ演出が行われる。

【0588】

5回分のエーティ演出は、例えば図77の（b）中のナビ小役数表示領域（5904）に小役が5つ表示されることにより遊技者に視認させることができる。

【0589】

なお、前回の特典演出においてエーティ演出の不足分が生じた場合には、特典演出抽選にて落選した場合であっても、ボーナス終了後の第2～第4RT中に、特典演出が行われる。

【0590】

さらに上記持ち越された回数分のエーティ演出は、当該特典演出に際して決定された回数分のエーティ演出に先駆けて（すなわち先立って）行われることができる。当該特典演出においては、上記持ち越された上記不足分の回数にいたるまで、アールティ終了抑制演出により教唆された停止操作手順に反してリール停止ボタン211の停止操作を行わない限り、遊技者の停止操作手順に起因して小役への入賞を容易化しうるように停止操作手順が教唆される。そして、不足分全てのエーティ演出が行われた後、特典演出が一旦終了するかのような演出画像が表示されたのちに、当該特典演出に際して決定された所定の回数分のエーティ演出が行われる。

【0591】

上述したとおり、ボーナス終了後の第2～第4RT中に特典演出が行われている場合に、アールティ終了抑制演出による教唆に反してリール停止ボタン211の停止操作を行うと、特定役としてのパンク役（再遊技0）が入賞してしまい、エーティ演出が途中で終了してしまう（中途終了手段）。

【0592】

この場合、例えば図77の（b）中のナビ小役数表示領域（5904）には、先ずは不足分である2回に相当する数（2つ）の手形を表示する。このように中途半端な数の手形が表示された場合には、前回特典演出にてエーティ演出が途中で終了してしまったことを遊技者に認識させることができる。そしてこれらの数に基づいて当該エーティ演出において小役の成立が教唆された後、図79の（a）に示すように一旦特典演出が終わったかのように演出表示領域5901aに表示され、さらに図79の（b）に示すように特典演出が継続される（正確にはここから当該特典演出が開始される）旨が表示される。その後、図79の（c）中のナビ小役数表示領域（5904）に、当該特典演出に際して決定されたエーティ演出の回数（3回分）として手形が3つ表示される。

【0593】

このように、先駆演出実施手段により不足分の2回のエーティ演出については、当該特典演出により行われる回数分のエーティ演出に先立って行うことができる。これにより、先の特典演出において不本意にもリプレイタイムを終了させてしまった遊技者にとっては、不足分の2回についてを、後の特典演出において獲得できることを確認しつつ遊技を続

けることができる。

【0594】

また、先の特典演出において不本意なかたちでリプレイタイムが終了されたことを知らずに遊技をしていた遊技者が遊技を終了したのちに、他の遊技者が遊技を行うことによって、当該他の遊技者が当該特典演出に先立って不足分の2回分のエーティ演出を享受した場合には、通常は得られなかった特典演出を得られたことによりお得感を感じて遊技を行うこととなる。これにより、遊技者が意図しなかった特典演出が行われうることとなり、遊技者を高揚させることが可能となる。

【0595】

(次回ボーナスまで継続する特典演出)

10

本実施形態においては図示しないが、次回ボーナスまで継続する特典演出(スーパー金さんTIME)の進行は、基本的には上述のナビゲート回数の上限が設けられている特典演出(金さんTIME)と同様であるが、ナビ小役数表示領域5904の表示態様が異なっている。スーパー金さんTIMEは、次回ボーナスまで特典演出が継続する(いわゆる無限特典演出である)ため、ナビ小役数の上限についての概念がない。したがってスーパー金さんTIME中のナビ小役数表示領域5904には、小役(小物)(ナビゲートの限度数)を表示することなく小役の成立をナビゲートし、次回ボーナスに当選するまで特典演出ゲームが進行する。

【0596】

(特典演出の終了)

20

金さんTIME(スーパー金さんTIMEを含む)は、特典演出のパンク役(再遊技0)を入賞させた場合に終了する。特典演出のパンク役を入賞させるとは、ナビゲートされたとおりにリール停止ボタンの停止操作を行わなかった場合を意味する。金さんTIME(スーパー金さんTIMEを含む)は、ボーナス終了後の第2RTゲーム、第3RTゲーム、第4RTゲームのいずれかのRTゲームに移行しているが、上記のように特典演出のパンク役をナビゲートされた通りにリール停止ボタンの停止操作を行わなかった場合には、「再遊技0」(図65参照)に当選する。換言するとそれまで継続していたRTゲーム(第2RTゲーム、第3RTゲーム、第4RTゲームのいずれか)を終了させ、新たに第1RTゲームを開始させる

【0597】

30

(特典演出ストック)

本実施形態において特典演出ストック加算抽選は、次の(1)~(4)のうちいずれかの条件を満たしたときに行われる。(1)通常遊技状態またはリプレイタイムにおいて主制御基板409による内部抽選によりボーナス役が選出されたこと、(2)ボーナスゲーム中において主制御基板409による内部抽選によりハズレが選出されたこと、(3)特典演出実行中のリプレイタイムにおいて主制御基板409による内部抽選によりハズレが選出されたこと、(4)その他所定の条件を満たすこと。なお、上記抽選は、主制御基板409における内部抽選の結果を受けて周辺制御基板510が行う抽選であり、上記の条件以外で特典演出ストック加算抽選が行われても差し支えない。ストックされる特典演出は、次回ボーナスまで継続する特典演出(スーパー金さんTIME)のストック(ストックY1)および小役の数に応じたナビゲート回数の上限が設けられている特典演出(金さんTIME)のストック(ストックY2)である。

40

【0598】

また、ボーナスゲーム中に行われる特典演出ストック加算抽選は、内部抽選によりハズレが選出された場合に限って行われる。ボーナスゲームは、賞としての遊技媒体が付与される役が複数のゲームにわたって連続的に入賞するゲームであるが、本実施形態では、ボーナスゲーム中であつたとしても10~20ゲームに1回程度は内部抽選によりハズレが選出されるようになっている。ビッグボーナスゲームは概ね40ゲーム行われるので、ビッグボーナスゲーム中の内部抽選によりハズレが数回選出される可能性がある。これにより、短時間当たりの出玉速度を抑制できるので、徒に遊技者の射幸心を煽ることが

50

抑制できる。ただし、ビッグボーナスゲーム中であるにもかかわらず内部抽選によりハズレが選出されると、遊技者に落胆を与えかねない。そこで本実施形態のスロットマシンでは、ボーナスゲーム中は、内部抽選によりハズレが選出された場合に限り、特典演出ストック加算抽選を行うようにしている。これにより、ボーナスゲーム中に、短時間当たりの出玉速度の抑制と内部抽選によりハズレたことに起因する遊技者の落胆の緩和（むしろ内部抽選によりハズレを望むこともありえる）を図っている。

【0599】

ところで、主制御基板409による内部抽選によりボーナス役が選出されると、第5RTゲームまたは第6RTゲームに制御される。したがって、遊技者に有利度合いが高い第2RTゲーム、第3RTゲームおよび第4RTゲームに制御されている場合であっても、内部抽選によりボーナス役が選出されると、より有利度合いが低い第5RTゲームまたは第6RTゲームに移行する。これは、再遊技役とボーナス役とが重複して成立していると、ボーナス役よりも再遊技役が優先してリールの停止制御が行われ、ボーナス役がなかなか入賞しなくなるからである。そこで、これを回避すべく、第2RTゲーム、第3RTゲームおよび第4RTゲームよりも、内部抽選により再遊技役が選出される確率が低く設定され且つ内部抽選によりハズレが選出される確率が高く設定されている第5RTゲームまたは第6RTゲームに移行するようにしたのである。

【0600】

すなわち、第2RTゲーム、第3RTゲームおよび第4RTゲームのいずれに制御されている場合に、たとえスーパー金さんTIMEまたは金さんTIMEが行われていたとしても、内部抽選によりボーナス役が選出されると、これらRTゲームとともにスーパー金さんTIMEや金さんTIMEも終了してしまう。このように、内部抽選によりたとえボーナス役が選出されたとしても、遊技者にとって有利なRTゲームが強制的に終了してしまうと、遊技者に落胆を与えかねない。

【0601】

そこで、本実施形態では、第2RTゲーム、第3RTゲームおよび第4RTゲームのいずれかに制御されている場合に、スーパー金さんTIMEまたは金さんTIMEが行われている場合には、内部抽選によりボーナス役が選出されたときは必ず、スーパー金さんTIMEおよび金さんTIMEのいずれかに100%の確率で当選するように、特典演出ストック加算抽選が行われるようにした。詳しくは、第2RTゲーム、第3RTゲームおよび第4RTゲームのいずれかに制御されている場合に、スーパー金さんTIMEまたは金さんTIMEが行われている場合には、内部抽選によりボーナス役が選出されたときは、8/1000の確率でスーパー金さんTIMEに当選し、992/1000の確率で金さんTIMEに当選する。これにより、内部抽選によりボーナス役が選出されたことを起因としてスーパー金さんTIMEまたは金さんTIMEを伴ったRTゲームが終了したとしても、ボーナスゲームが終了したのちのRTゲームにおいて、常にスーパー金さんTIMEまたは金さんTIMEが行われるので、遊技者に与える落胆を軽減できる。さらには、スーパー金さんTIMEまたは金さんTIMEがループしうることとなり、興趣の低下を抑制できる。

【0602】

また、第2RTゲーム、第3RTゲームおよび第4RTゲームのいずれかに制御されている場合に、スーパー金さんTIMEまたは金さんTIMEが行われているときは、内部抽選によりハズレが選出された場合にも、特典演出ストック加算抽選が行われる。ただし、この場合には、特典演出ストック加算抽選のうち、スーパー金さんTIMEの実行にかかる抽選は行われず、金さんTIMEの実行にかかる抽選のみが行われる。

【0603】

第2RTゲーム、第3RTゲームおよび第4RTゲームは、上述したとおり、内部抽選により再遊技役が主として選出され、スーパー金さんTIMEまたは金さんTIMEが実行中であれば、内部抽選により小物1が選出されると当該小物1が入賞するようにナビされるので、遊技媒体としてのメダルが漸増することとなる。ただし、本実施形態のス

10

20

30

40

50

ロットマシンでは、大量の遊技媒体が付与されるビッグボーナスゲームの他に、メダルが漸増する第2 R Tゲーム、第3 R Tゲームおよび第4 R Tゲームのいずれかのゲームが行われることによる遊技者の射幸心を徒に煽ることを抑制すべく、例えば10～25ゲームに1回程度はハズレが選出されるようになっている。

【0604】

ところが、第2 R Tゲーム、第3 R Tゲームおよび第4 R Tゲームのいずれかに制御されていながらも内部抽選によりハズレが選出されると、メダルを投入することなくゲームを実行できる再遊技役が選出されることを期待している遊技者に落胆を与えかねない。しかも、スーパー金さん T I M E や金さん T I M E の実行中であれば、本来、メダルが漸増しうるにもかかわらず、内部抽選によりハズレが選出されるとそのショックは大きいものである。そこで、スーパー金さん T I M E や金さん T I M E が行われている第2 R Tゲーム、第3 R Tゲームおよび第4 R Tゲームのいずれかのゲームでは、内部抽選によりハズレが選出された場合にも、特典演出ストック加算抽選（金さん T I M E の実行にかかる抽選）を行うことにより、遊技者の射幸心を抑えつつも遊技者に与えかねない落胆を軽減し、興趣の低下を抑制している。

【0605】

なお、本実施形態のロットマシンでは、スーパー金さん T I M E や金さん T I M E が行われている第2 R Tゲーム、第3 R Tゲームおよび第4 R Tゲームのいずれかのゲームにおいては、内部抽選によりハズレが選出された場合にも特典演出ストック加算抽選を行うようにしているが、「ハズレが選出された場合」に代えて、「1ゲームの実行に供するメダルの量に相当する価値の役が選出された場合」に、特典演出ストック加算抽選を行うようにしてもよい。ここで、1ゲームを実行するために必要なメダルが3枚であるから、2枚以下のメダルしか付与されないような入賞役に入賞した場合に、特典演出ストック加算抽選を行うようにしてもよい。このような場合であっても、遊技者の射幸心を抑えつつ遊技者に与えかねない落胆を軽減できるからである。

【0606】

また、スーパー金さん T I M E 中または金さん T I M E 中の第2 R Tゲーム、第3 R Tゲームおよび第4 R Tゲームのいずれかのゲームにおける内部抽選によりハズレが選出された場合に行われた特典演出ストック加算抽選（金さん T I M E の実行にかかる抽選）に当選した場合には、停止操作順を誤って金さん T I M E を途中で終了させてしまったとしても、ストックされていた金さん T I M E が開始される。

【0607】

特典演出ストック加算抽選は、上記（1）～（4）の条件を満たしたのちに始動レバー210を操作したタイミングによって行われる。通常は特典演出ストック加算抽選が行われているか否かを遊技者に視認させないが、視認させる場合があってもよい。本実施形態においては、ボーナスゲーム中に特典演出ストック加算抽選が行われた場合には、ボーナスゲーム中であるにもかかわらず、図柄表示領域5901bには所定の入賞役は表示されず（メダルも払い出されない）に所定のハズレ目が表示される。したがって、遊技者は当該ハズレ目を視認することにより、今ゲームで特典演出抽選が行われたということを認識することができる。特典演出ストック加算抽選の当選確率は、ロットマシン1の設定によって段階的に異ならせているほか、特典演出ストック加算抽選を行う際の当該ゲームの抽選状態によっても異ならせている。抽選状態については後述する。なお、通常遊技状態またはリプレイタイムにおいて主制御基板409による内部抽選によりボーナス役が選出されたこと（上記（1）の条件）によって行われる特典演出ストック加算抽選は、ボーナス役が選出された当該ゲーム、ボーナス役が選出されたゲームの次ゲーム、ボーナス役が入賞したゲームおよびボーナスゲーム中のいずれで行うようにしてもよい。ボーナスゲーム中に行う場合には、ボーナスゲームの最終ゲームにおいて最後のリールを停止させるべくリール停止ボタンを操作したとき（停止ボタンから指を離したとき）であってもよい。

【0608】

(チャンス小役)

ここで、チャンス小役について説明する。本実施形態では、主制御基板409における内部抽選において小役(小物)11~19、または小役(小物)1~10(図65参照)の当選の情報を受けた周辺制御基板510によって2種類のチャンス小役に振り分けられる。同じ役を2種類の小役に振り分けることにより、周辺制御基板510において種々の抽選を行うことができ、バリエーションに富んだ制御、演出等を可能としている。2種類の小役を本実施形態において「チャンス小役1」および「チャンス小役2」と称する。チャンス小役1に当選すると、図柄表示領域5901bには「徳利-徳利-徳利」図柄が表示され、チャンス小役2に当選すると図柄表示領域5901bには「巾着-巾着-巾着」図柄が表示されることにより、遊技者はいずれのチャンス小役に当選したかを図柄表示領域5901b上で確認することができる。

10

【0609】

2種類のチャンス小役の振り分けについては、小物11~19にボーナスと重複して成立する場合と小物単独で成立する場合とが含まれている。具体的にはボーナスと重複して小物が成立した場合には、チャンス小役1(徳利図柄)が選択されやすく、小物単独で成立する場合にはチャンス小役2(巾着図柄)が選択されやすく設定されている。例えば、演出表示装置590における図柄表示領域5901bに「徳利図柄」が表示(徳利-徳利-徳利)された場合には、ボーナスと重複している期待度が高くなるのに対し、高確抽選状態へ移行する期待度は低くなる。一方、演出表示装置590における図柄表示領域5901bに「巾着図柄」が表示(巾着-巾着-巾着)された場合にはボーナスと重複している期待度は低くなるのに対し、高確抽選状態へ移行する期待度が高くなる。

20

【0610】

本遊技機において、主制御基板409における内部抽選において小役(小物)11~19、または小役(小物)1~10(図65参照)の当選の情報を受けた周辺制御基板510によってチャンス小役1(徳利)に振り分けられる確率(選択確率)が約75%であるのに対し、チャンス小役2(巾着)に振り分けられる確率(選択確率)は25%である。つまり、内部抽選において小物1~19に当選した場合に、徳利は巾着の約3倍選択されやすい。言い換えると、遊技者にとっては徳利が巾着の約3倍出現しやすい小役として確認することができる。

【0611】

上記のように2種類のチャンス小役によって遊技者が抱くボーナスへの期待度を異ならせることにより、遊技者にはチャンス小役に当選したことを視認させつつも、ボーナスに重複当選している可能性があるのか、高確抽選状態に移行した可能性があるのかを一見だけでは判別しにくくしている。これにより、遊技者はチャンス小役1(徳利図柄)に当選した場合には、ボーナスが重複して当選していることに期待感を抱きつつ遊技をすることができ、チャンス小役2(巾着図柄)に当選した場合にはボーナスの重複当選はそれほど期待できなくとも、高確抽選状態へ移行することへの期待感を抱きながら遊技をすることができ。

30

【0612】

また、上記のように主制御基板409における内部抽選において当選した小役(小役11~19、または小役1~10)に応じて2種類のチャンス小役に振り分けられた後は、周辺制御基板510はさらに(1)抽選状態(高確または低確)の移行抽選、(2)高確抽選状態における高確遊技回数加算抽選、(3)超チャンス状態移行抽選、(4)特典演出ストックの加算抽選を行う。上記抽選状態の移行抽選により(上記(1))周辺制御基板510の抽選状態が高確抽選状態へ移行した場合と、高確抽選状態へしなかった場合(低確抽選状態)とでは、超チャンス状態への移行(上記(3))、特典演出ストックの加算(上記(4))についての抽選で差があるため、以下高確抽選状態と低確抽選状態について具体的に説明する。なお、本発明の演出抽選状態制御手段は、超チャンス状態、高確抽選状態および低確抽選状態のうちいずれかに制御する本実施形態の周辺制御基板510が相当する。また、本発明の至極上抽選状態は、本実施形態の超チャンス状態に相当し、

40

50

本発明の通常抽選状態は、本実施形態の高確抽選状態および／または低確抽選状態が相当する。

【0613】

〔超チャンス状態、高確抽選状態および低確抽選状態〕

超チャンス状態は、特典演出ストック加算抽選のうちスーパー金さんTIME（ストックY1）にかかる抽選が行われると、常に100%の確率でスーパー金さんTIMEに当選してストックY1がストックされる抽選状態であり、超チャンス状態、高確抽選状態および低確抽選状態のうち遊技者にとって最も有利度合いが高い抽選状態である。

【0614】

高確抽選状態は、特典演出ストック加算抽選（スーパー金さんTIME（ストックY1）にかかる抽選、金さんTIME（ストックY2）にかかる抽選）が行われると、低確抽選状態よりも特典演出に当選しやすい（つまり、スーパー金さんTIMEおよび金さんTIMEのいずれも低確抽選状態より当選しやすい（ストックY1およびストックY2のいずれも低確抽選状態よりがストックされやすい））抽選状態である。すなわち、超チャンス状態、高確抽選状態および低確抽選状態のうち遊技者にとって最も有利度合いが低い抽選状態である。

【0615】

高確抽選状態とは、低確遊技状態と比較して上述の超チャンス状態に移行しやすく、ボーナス終了後に移行しうる特典演出のストック（ストックY）を加算し易い抽選状態（周辺制御基板510における抽選状態）をいう。高確抽選状態は、ボーナス未作動時の遊技中に上述のチャンス小役に当選した際、ボーナスゲーム終了後、および設定変更時に抽選状態移行抽選が行われた結果に基づいて移行する。高確抽選状態に移行するとは、所定のゲーム数（例えば10ゲーム）にわたり、低確遊技状態における周辺制御基板510の抽選状態と比較して、ボーナス終了後に移行しうる特典演出のストック（ストックY）等を加算し易い状態にすることをいう。

【0616】

ボーナス未作動時においては、具体的には上記チャンス小役のうち、チャンス小役1（徳利図柄）に当選した場合には、23／1000で高確抽選状態に移行するのに対し、チャンス小役2（巾着図柄）に当選した場合には975／1000で高確抽選状態に移行する。言い換えると、チャンス小役2（巾着図柄）に当選した場合の方が、チャンス小役1（徳利図柄）に当選した場合よりも、高確抽選状態に移行しやすい。

【0617】

本実施形態においては、周辺制御基板510における抽選状態が高確抽選状態であるか否かに関わらず、ボーナスゲーム終了後1ゲーム目から数ゲーム間（例えば10ゲーム）、必ず高確抽選状態移行する（1000／1000）。また、設定変更後（初期状態ともいう）には、抽選状態が高確抽選状態であるか否かに関わらず、抽選状態移行抽選を行い、750／1000で高確抽選状態に移行する。何ゲームにわたって高確抽選状態にするかについては、ボーナス当選時における周辺制御基板510の抽選状態が低確抽選状態であったか、または高確抽選状態であったかによって異なる。具体的には図示しないが、ボーナス当選時の周辺制御基板510の抽選状態が低確抽選状態であった場合には、当該ボーナス終了後に移行する高確抽選状態のゲーム数が10ゲーム以上となる確率は、30ゲーム以上となる確率よりも高い。対してボーナス当選時の周辺制御基板510の遊技状態が高確抽選状態であった場合には、当該ボーナス終了後に移行する高確抽選状態のゲーム数が30ゲーム以上となる確率の方が、10ゲーム以上となる確率よりも高い。

【0618】

超チャンス状態への移行についても、高確移行抽選の場合と同様、当選したチャンス小役（チャンス小役1（徳利図柄）またはチャンス小役2（巾着図柄））によって異なるとともに、抽選状態（高確または低確）によっても異なっている。超チャンス状態について既に記載した通り、チャンス小役1（徳利図柄）に当選した場合よりも、チャンス小役2（巾着図柄）に当選した場合の方が、超チャンス状態に移行しやすく、その理由は以下に

示す抽選確率の違いによる。チャンス小役1（徳利図柄）に当選した場合には、遊技状態が高確抽選状態か低確抽選状態であるかに関わらず、10/1000で超チャンス状態に移行する。それに対して、チャンス小役2（巾着図柄）に当選した場合には、抽選状態が低確抽選状態であったときには188/1000で、高確抽選状態であったときは562/1000で超チャンス状態へ移行する。上記の通り、チャンス小役2（巾着図柄）に当選した場合と比較して、チャンス小役1（徳利図柄）に当選した場合の方が周辺制御基板510の抽選状態にかかわらず、超チャンス状態に移行しやすい。

【0619】

言い換えると、チャンス小役1（徳利）に当選した場合において、高確抽選状態に移行する確率は約3%、超チャンス状態に移行する確率が約10%、ボーナスに当選している確率が10%～15%であるのに対し、チャンス小役2（巾着）に当選した場合において、高確抽選状態に移行する確率は97%、超チャンス状態に移行する確率が20%～60%（低確抽選状態での確率～高確抽選状態での確率）、ボーナスに当選している確率が5%～7%である。これらの確率と、チャンス小役1（徳利）およびチャンス小役2（巾着）の出現確率との関係は以下の通りである。

【0620】

つまり、出現確率（選択確率）が高いチャンス小役1（徳利）は、高確抽選状態や超チャンス状態に移行する確率がチャンス小役2（巾着）よりも低い、ボーナスに当選している確率がチャンス小役2（巾着）の2倍以上である。それとは対蹠的に、出現確率（選択確率）が低いチャンス小役2（徳利）は高確抽選状態や超チャンス状態に移行する確率がチャンス小役1（徳利）よりも高いが、ボーナスに当選している確率がチャンス小役1（徳利）よりも低い。

【0621】

具体的には、内部抽選により小役（小物）11～19が選出されると、まずは超チャンス状態（本発明の至極上抽選状態）に制御するか否かが決定され、超チャンス状態に制御する旨が決定されると至極上抽選状態に制御される。ここで、内部抽選により小役（小物）11～19が選出されると、チャンス役1（徳利）とチャンス役2（巾着）とのうちいずれの演出態様にするかを互いに異なった選択確率で決定されるが、この選択確率と、超チャンス状態に決定される確率とが対蹠的となるように、超チャンス状態に制御するか否かを決定する。すなわち、本実施形態では、上述したとおり、チャンス役2（巾着）よりもチャンス役1（徳利）の方が選択される確率が高いため、内部抽選により小役（小物）11～19に当選したときに、チャンス役1（徳利）が選択された場合には、チャンス役2（巾着）が選択された場合と比べて超チャンス状態に制御されやすい。

【0622】

また、上記の超チャンス状態に制御するか否かの決定において超チャンス状態に制御しないと決定された場合には、次いで、高確抽選状態に制御するか否かを決定し、高確抽選状態に制御する旨が決定されると高確抽選状態に制御される。このとき、超チャンス状態に制御するか否かを決定する際と同様に、チャンス役1（徳利）とチャンス役2（巾着）とのうちいずれの演出態様にするかを決定する選択確率と、高確抽選状態に決定される確率とが対蹠的となるように、高確抽選状態にするか否かが決定される。すなわち、本実施形態では、上述したとおり、チャンス役2（巾着）よりもチャンス役1（徳利）の方が選択される確率が高いため、内部抽選により小役（小物）11～19に当選したときに、チャンス役1（徳利）が選択された場合には、チャンス役2（巾着）が選択された場合と比べて高確抽選状態に制御されやすい。

【0623】

そして、超チャンス状態および高確抽選状態のいずれにも制御しないと決定された場合には、低確抽選状態に制御すると決定される。このように、チャンス役1（徳利）とチャンス役2（巾着）とのうち選択確率が低いチャンス役2（巾着）が選択された場合には、チャンス役1（徳利）が選択された場合と比べて、超チャンス状態に決定されやすく、また超チャンス状態に決定されなかったとしても高確抽選状態に決定されやすい。

【0624】

また、特典演出のストック（ストックY）の加算抽選の抽選確率についても、抽選状態が高確抽選状態であるか低確抽選状態であるかによって異なっている。当該加算抽選は主にボーナス当選時に行われている。具体的には、抽選状態が低確抽選状態であるときに主制御基板409における内部抽選でボーナスに当選すると、4/1000でスーパー金さんTIME（次回ボーナスまで継続する特典演出）のストックを加算、40/1000で金さんTIME（小役の成立回数を限度として継続する特典演出）のストックを加算するのに対し、抽選状態が高確抽選状態であるときに主制御基板409における内部抽選によってボーナスに当選した場合には、8/1000でスーパー金さんTIME（次回ボーナスまで継続する特典演出）のストックを、992/1000で小役の成立回数を限度として継続する特典演出（金さんTIME）のストックを加算する。言い換えると、抽選状態が高確抽選状態である場合にボーナスに当選すると、当該ボーナス終了後にはほとんど金さんTIMEに移行するのである。

10

【0625】

さらに抽選状態が高確抽選状態の場合は、低確抽選状態の場合と比較してスーパー金さんTIME（次回ボーナスまで継続する特典演出）のストックおよび金さんTIME（小役の成立回数を限度として継続する特典演出）のストックともにストックされやすい（特典演出ストック加算抽選に当選しやすいともいう）。以下、スーパー金さんTIME（次回ボーナスまで継続する特典演出）のストックについて「ストックY1」、金さんTIME（小役の成立回数を限度として継続する特典演出）のストックについて「ストックY2」と記載でき、2つのストックを含めて記載する場合には「ストックY」と記載する。

20

【0626】

このように、内部抽選により選び出された役が小役（小物）11～19である場合には、当該選び出された役が小役（小物）11～19として同じ役であるにもかかわらず、徳利または巾着といった具合に異なる演出態様での演出が行われようようにすることで、演出のバリエーションを増やすことができ、その結果として、特典演出ストック加算抽選における優位度を遊技者に詮索させるといった面白みを提供することが可能となる。つまり、内部抽選により小役（小物）11～19が選び出された場合に、徳利と巾着とのうち、演出態様として選択確率が高い徳利が選択された場合には超チャンス状態や高確抽選状態に制御されにくいため、遊技者はスーパー金さんTIMEまたは金さんTIMEが実行される期待度合いが低くなり、演出態様として選択確率が低い巾着が選択された場合にはスーパー金さんTIMEまたは金さんTIMEが実行される期待度合いが高くなる。

30

【0627】

とくに、従来のように、ARTにかかる抽選が内部抽選のみに依存するのではなく、内部抽選の結果が小役（小物）11～19と同じ役であるにもかかわらず、表示される演出態様が徳利であるか巾着であるかによってスーパー金さんTIMEまたは金さんTIMEの実行にかかる抽選の優位度合いが異なるようにしたので、主制御基板409により通常遊技状態に制御されている場合であっても、遊技が単調となることを軽減できる。しかも、上述したとおり、小役（小物）11～19が内部抽選により選び出される確率は、ボーナス役が内部抽選により選び出される確率に比べると極めて高い（小役（小物）11～19とボーナス役との重複役を考慮しても、小役（小物）11～19が選び出される確率は、ボーナス役が選び出される確率よりも概ね5倍高い）ので、通常遊技状態における遊技の単調さを軽減できる。

40

【0628】

また、本実施形態における特典演出のストック加算抽選は、上記（1）～（4）の条件のうち（1）および（2）の場合（つまり、通常遊技状態またはリプレイタイムにおいて主制御基板409による内部抽選によりボーナス役が選び出された場合、およびボーナスゲーム中において主制御基板409による内部抽選によりハズレが選び出された場合）には、まずはスーパー金さんTIME（ストックY1）にかかる抽選を行い、ストックY1がストックされなかった（ストックY1にかかる抽選にハズレた）場合に限り、金さんT

50

IME（ストックY2）にかかる抽選を行う。より詳しくは、特典演出のストック加算抽選を行うに際して乱数を取得するが、当該取得した乱数を用いて、まずはストックY1についての抽選を行い（金さんTIME（至福演出）の抽選）、ストックY1についての抽選にハズレた場合にのみ、新たに乱数を取得することなくストックY1についての抽選に用いられた同一の乱数を用いてストックY2についての抽選を行う（スーパー金さんTIME（極上演出）の抽選）。言い換えると、ストックY1にかかる抽選に当選した（スーパー金さんTIMEに移行することが決定した）場合には、ストックY2についての抽選は行わない。

【0629】

このようにすることで、ストック加算抽選が行われたときは、遊技者にとって金さんTIME（至福演出）よりも有利度合いが高いスーパー金さんTIME（極上演出）に当選しうることが常に与えられることとなる。すなわち、金さんTIMEに当選したときは常にスーパー金さんTIMEにハズレたことになるので、金さんTIMEに当選したがために遊技者にとってより有利度合いが高いスーパー金さんTIMEが行われないといった事態を回避できる。言い換えると、金さんTIMEよりもスーパー金さんTIMEが優先的に行われるように抽選される。また、スーパー金さんTIMEの抽選に当選した場合には、ボーナスゲーム終了後のリプレイタイム中にスーパー金さんTIMEが行われ、たとえスーパー金さんTIMEの抽選に落選したとしても金さんTIMEが行われるので、一度にスーパー金さんTIMEの抽選と金さんTIMEの抽選とが行われる場合よりも、ボーナス終了後のリプレイタイムにおいてスーパー金さんTIMEと金さんTIMEとのうち

10

20

【0630】

なお、上記（1）～（4）の条件のうち（3）の場合（つまり、特典演出実行中のリプレイタイムにおいて主制御基板409による内部抽選によりハズレが選出された場合）には、スーパー金さんTIMEの抽選が行われず、金さんTIMEの抽選のみが行われる。

【0631】

なお、特典演出ストック加算抽選は、ボーナス成立時のほか、ボーナスゲーム中（ボーナス作動中ともいう）にも行われている。当該抽選が行われたか否かについては、ボーナスゲーム中に演出表示装置590における図柄表示領域5901bにハズレ目が表示される（内部抽選に不当選）ことにより遊技者に確認させることができる。言い換えると、ボーナスゲーム中に主制御基板409における内部抽選にハズレだった場合にのみ、特典演出ストック加算抽選を行っている。ここで、当該特典演出ストック加算抽選におけるスーパー金さんTIME（次回ボーナスまで継続する特典演出）のストック加算抽選は4／1000、金さんTIME（小役の成立回数を限度として継続する特典演出）のストック加算抽選は132／1000で行われる。

30

【0632】

また、特典演出ストック加算抽選は、スーパー金さんTIME（次回ボーナスまで継続する特典演出）中、または金さんTIME（小役の成立回数を限度として継続する特典演出）中に行われてもよい。本実施形態においては、上記特典演出の継続中に、主制御基板409における内部抽選にハズレだった場合に、特典演出ストック加算抽選が行われ、4／1000で金さんTIME（小役の成立回数を限度として継続する特典演出）のストック加算抽選に当選する。ここで、スーパー金さんTIME中にボーナスに当選した場合には、通常遊技中にボーナスに当選するよりも、特典演出ストック加算抽選に当選する確率が高い。このように、特典演出中にボーナスに当選した場合には、また、特典演出が行われやすい遊技機とすることにより、ボーナスと特典演出のループが期待できる。

40

【0633】

従来の遊技機においてボーナスゲームは、ボーナスに入賞後、内部抽選における所定の入賞役に入賞し、賞としての遊技媒体が払い出されることにより実行される。そしてボーナスゲームは、当該遊技媒体が所定枚数に至ることにより終了する。ここで、ボーナスゲ

50

ームにおける単位時間あたりに払い出される遊技媒体があまりに多くなると、遊技者の射幸心を煽るどころか、ホールにとっては一方的に不利益を被る。そこで、単位時間あたりの払い出し枚数を抑制するために、ボーナスゲーム実行中に行われる内部抽選における役に敢えてハズレを設けることが挙げられる。この場合における図柄表示領域 5 9 0 1 b の表示態様についての詳細は既に記載したが、ハズレ図柄を表示させることにより、遊技者にも、当該内部抽選の結果がハズレだったことを認識させることができる。

【0634】

ここで問題となってくるのが、ボーナスゲーム中にあえてハズレを設けることが、ホールにとっての不利益を抑制することにつながったとしても、遊技者にとっては、結果的にボーナスゲームで得られる遊技媒体の純増枚数が少なくなるという点である。単純に、内部抽選による結果がハズレであることは、遊技者に対して落胆の感情を抱かせるものであるが、上記のような状況下において、ボーナスゲーム中にハズレが頻発すると、遊技者は落胆どころか、しだいに怒りを感じずにはいられなくなってくる場合があり、ひいては興趣の低下を招く虞がある。

【0635】

そこで、本実施形態における遊技機においては、ボーナスゲーム実行中における内部抽選の結果がハズレである場合に限り、特典演出抽選が行われる。この特典演出抽選は、ボーナスゲーム終了後に特典演出を行うか否かの抽選を行うほか、既に当該特典演出についての抽選に当選していた場合（言い換えれば、ストック Y 1 またはストック Y 2 の値が 0 でない場合）であって、さらに当該ボーナスゲーム実行中の内部抽選にハズレとなった場合には、特典演出のストック加算抽選が行われる。このように、ボーナスゲーム実行中における内部抽選でハズレが頻発すればするほど、特典演出にかかる抽選が行われる機会が多くなるだけでなく、特典演出にすでに当選した場合であって、その後さらに内部抽選におけるハズレが頻発すればするほど、特典演出ストック加算抽選により特典演出のストックが加算されている可能性があると期待を持たせることができる。

【0636】

ところで、本実施形態における遊技機においては、ボーナスゲーム実行中における内部抽選においては、入賞役（小物等）が主として選び出されるが、ハズレは例えば 1 0 ～ 2 0 ゲームに 1 回程度選択されうる。このように、ボーナスゲーム中に行われる内部抽選に敢えてハズレを設けることにより、単位時間あたりに払い出される遊技媒体を抑制することができ、ホールの不利益を抑制することができるだけでなく、遊技者の射幸心をも抑制することが可能となる。

【0637】

（特典演出ストックの持ち越しと放出）

本実施形態における特典演出ストック加算抽選で加算されたストック（スーパー金さん T I M E（次回ボーナスまで継続する特典演出）のストック（ストック Y 1）および金さん T I M E（小役の成立回数を限度として継続する特典演出）のストック（ストック Y 2））は、直近のボーナス終了後に開始される特典演出ゲームにおいてすべてのストック分が消化されなかった場合、次回特典演出ゲームまで持ち越される。特典演出ストックが持ち越される具体例について、ボーナスに当選した場合であって、さらに特典演出抽選に当選（例えば、金さん T I M E に継続することが決定）し、かつ特典演出ストック加算抽選に当選（例えば、ストック Y 2 に 1 加算）した場合を挙げて説明する。

【0638】

上記の通り、特典演出抽選により金さん T I M E に移行することが決定し、特典演出ストック加算抽選を行い、当該特典演出ストック（金さん T I M E（小役の成立回数を限度として継続する特典演出）のストック（ストック Y 2））に当選した場合には、特典演出ストック（ストック Y 2）を 1 つ有した状態である。なお、当該特典演出ストック加算抽選にて決定したストックがストック Y 2 であることから、ボーナスゲーム終了後には小役の成立回数を限度として継続する特典演出（金さん T I M E）が開始される。次に、ナビ小役数抽選により所定の数の小役が決定され、当該所定数の小役を限度に、小役の入

10

20

30

40

50

賞についてのナビゲートが行われる。例えば、ナビ小役数抽選により小役の数が5個と選択された場合には、リプレイタイム中に小役が5個当選するまで当該小役への入賞についてのナビゲートが行われる。また、当該小役への入賞についてのナビゲートが終了するまで、特典演出ゲームの終了契機であるリプレイタイムのパンク役（再遊技0）への入賞を回避するようにナビゲートが行われる。

【0639】

本実施形態における特典演出のパンクについては既に述べたが、例えば本例においても、リプレイタイムのパンク役についてのナビゲートに従わずにリール停止操作をした場合には、たとえ当該特典演出ゲームにおいて、5個の小役のうち1個分しか消化されていない状態であっても、リプレイタイムのパンク役（再遊技0）の入賞により特典演出は終了する。言い換えると、残りの4回分の小役を獲得しないまま、特典演出は終了する。

10

【0640】

しかしながら、このような場合であっても、当該特典演出ゲームが終了した後、再度特典演出ゲームが開始すると（つまり、リプレイパンク後の通常ゲーム等においてボーナスに当選し、さらに特典演出抽選にも当選した場合をいう）、当該特典演出ゲームにおけるナビ小役数抽選により決定された小役の数に消化するに先駆けて（後であってもよい）、先の特典演出ゲームで消化することができなかった小役（上記の例では4個）から特典演出ゲームを開始することができる。つまり、特典演出ゲーム中にリプレイタイムのパンク役に入賞させたことによりナビされる予定だった小役をとり損ねても、当該小役ナビを次の特典演出まで持ち越すことができるのである。

20

【0641】

また、リプレイパンク後の通常ゲーム等においてボーナスに当選した場合に、たとえ当該ボーナス時等における特典演出抽選に当選しなかった場合であっても、前回の特典演出において獲得することができなかった残り4回分の小役を獲得する権利を既に有している（ストックY2の値が0ではない）ことから、ボーナス終了後は無条件に特典演出を開始するとすることもできる。こうすることにより、ボーナス終了後の特典演出は、本来のナビ小役数抽選により選択された回数とは異なる半端な小役数（つまり、前回の特典演出において獲得することができなかった残り4回分の小役）から開始されることとなる。

【0642】

そうすると遊技者にとっては、前回の特典演出において誤ってリプレイタイムのパンク役に入賞させてしまったことにより、本来ならば獲得することができたはずの小役を獲得し損なった場合であっても、次回ボーナス終了後に必ず獲得することができるというメリットがあるため、遊技者には次回ボーナスまで遊技を続けようとする気持ちが芽生える。これにより稼働率の上昇が見込まれることから、ホールにとってもメリットがあるといえる。

30

【0643】

上記は上記遊技者の救済的な効果について記載しているが、例えば、上記遊技者が、特典演出において誤ってリプレイタイムのパンク役に入賞させてしまった場合であって、次回ボーナスまで遊技を続けなかった場合について記載する。上記遊技者の次に座った遊技者が遊技を行ったことによりボーナスに当選した場合には、たとえ特典演出抽選に当選しなかった場合であっても、前回座っていた遊技者が獲得できなかった残り4回分の小役を無条件に獲得できるといった、いわば柵から牡丹餅的なシチュエーションが考えられる。

40

【0644】

また、上記は特典演出における所定の小役を獲得できずに特典演出を終了させてしまった場合について具体的に述べたが、特典演出のストック（例えばストックY2）の値が、例えば6である場合（特典演出ストック加算抽選に当選することにより得点演出ストックが上乗せされていた場合）においても、ストックの持ち越しの概念は同様である。例えば、ボーナスに当選した際等に行われる特典演出抽選に当選することより、ボーナス終了後に特典演出が行われることが決定され（少なくとも、ストックY2に1が加算される）、さらに特典演出ストック加算抽選に当選することによりストックY2の値が最終的に6と

50

なった場合（この時点でボーナス後には6セットの特典演出が行われることが決定したことになる）、特典演出が開始されることによりストックY2の値が1減算され5となる。

【0645】

そして当該特典演出において、ナビ小役数抽選により小役の数が5個と選択された場合であって、かつ、1個分の小役を獲得した後にリプレイタイムのパンク役に入賞させてしまい、本来ならば獲得できるはずだった小役を4個分残したまま特典遊技を終了させてしまった場合には、半端な数の小役4個分に加えて、特典演出のセットの5回分をも獲得できなかったことになるのである。このような場合に、次回ボーナスへの当選においてこれらを獲得できるとすると、当該遊技者を救済する価値が大幅に上昇することはもちろんのこと、このような遊技特典が残されているとは知らずにこれらの特典演出を獲得できた遊技者にとってはこの上ないオトク感を与えることができる。

10

【0646】

ここで、これらの特典演出を放出するタイミングや態様によっても、遊技者が受ける印象は異なる。例えば、ボーナス当選時等に行われた特典演出抽選または特典演出ストック加算抽選により既にストックY2が1以上であって、当該特典演出に先駆けて、柵から牡丹餅的に得た特典演出が開始された場合には、半端な小役の数がナビ小役数表示領域5904に表示されることから、遊技者は自分が柵から牡丹餅的に特典演出を獲得できたことを一目瞭然に認識することができる。

【0647】

一方、当該特典演出においてストック加算抽選等により得たストックを先に放出した後、柵から牡丹餅的に獲得した特典演出が開始された場合には、自分が柵から牡丹餅的に特典演出を獲得できたことを一目瞭然に認識することができることは先駆けて行った場合と同様であるが、さらに、半端な小役の数がナビ小役数表示領域5904に表示されることにより、特典演出の継続が終盤に向っていることが分かることから、できれば当該特典演出の実行中に再度特典演出ストック加算抽選に当選してほしい（ストックY1またはストックY2の値に所定の値が加算されること）と願いながら特典演出を消化することができるのである。

20

【0648】

ただし、柵から牡丹餅的に獲得した特典演出を、自己が得た特典演出よりも常に後回しにして行うとした場合、特典演出の実行中に小役を残したまま特典演出を終了させればさ

30

【0649】

上記の例において、リプレイタイムのパンク役を入賞させることなく遊技を行うことにより、特典演出のストック（ストックY1またはストックY2）が全て放出された場合（つまり、ストックY1またはストックY2の値が0となる）、特典演出は終了し、演出表示装置590における演出表示領域5901aに表示されている画像は、通常遊技の画像へと戻る（図77の（f）参照）。ただし、この場合でも、リプレイタイムのパンク役に入賞するまでは、リプレイタイムが継続することは既に述べた。

40

【0650】

別の例として、特典演出の実行中であって、かつ特典演出のストック（ストックY1またはストックY2）の値が1以上であった（つまり、特典演出が継続することが決定している）場合に、ボーナスに当選した場合について記載する。この場合も、誤ってリプレイタイムのパンク役を入賞させてしまった場合と同様、リプレイタイムのパンク役へ入賞させてしまった際に既に有している特典演出のセットと、当該特典演出にて獲得できるはずだった小役については、当該ボーナスの終了後に放出されることとなる。

【0651】

50

ボーナスゲーム終了後に開始された特典演出が、自己の遊技の過程において自己が引き当てたものであるのか、それとも棚から牡丹餅的に獲得できたものであるのかは、特典演出の開始、若しくは終盤近くにおいて、ナビ小役数表示領域 5 9 0 4 に半端な小役の数が表示されることによるしか遊技者には術がない。つまり、特典演出実行中において、ナビ小役数表示領域 5 9 0 4 に表示されている小役を一つも獲得することなく、リプレイタイムのパンク役を入賞させてしまい、（不本意に）特典演出を終了させてしまった場合には、小役の数が減算されずに次回ボーナス終了後に特典演出として放出されるため、当該特典演出が開始されることのありがたみを遊技者が感じることができないのである。

【0652】

したがって、このように、特典演出においてナビ小役数表示領域 5 9 0 4 に表示された小役を一つも獲得することなく特典演出を終了させてしまった場合には、敢えて小役の数を 1 減算した上で次回ボーナス後に特典演出として放出するようにしてもよい。そうすれば、当該特典演出が開始された場合には、ナビ小役数表示領域 5 9 0 4 に表示される小役の数は、本来の特典演出では表示されることのない半端な小役の数が表示されることから、遊技者は当該特典演出が、自己が不本意に特典演出を終了させてしまった際に残されていた特典演出なのか、それとも前に座っていた人が不本意に終了させてしまったものであるのかを明確に判別することができる。

【0653】

一般的に、獲得できるはずであった小役を 1 減算されるとなると、遊技者が憤りを感じることはあるが、本実施形態におけるリプレイタイムのパンク役の入賞回避はナビゲートに従うものであり非常に容易であり、パンク役の入賞は遊技者の操作ミスによるものが多いと考えられる。このような状況下において、上記のようないわばペナルティ的な制裁を加えることにより、リプレイタイムのパンク役の入賞を回避できた人と、そうでなかった人との間での公平性を維持することも可能である。

【0654】

本実施形態には、天井機能を搭載している。具体的にはボーナス終了に 1 0 7 9 ゲームを超える遊技が行われた際にフラグが成立し（天井フラグという）、高確抽選状態への移行抽選および高確遊技加算抽選が行われるとともに、主制御基板 4 0 9 における内部抽選においてボーナスに当選するまで、小役の成立のみをナビゲートする（「無限 A T ナビ」という）。ナビゲートは音声やランプなどで行う他、液晶（演出表示装置 5 9 0 における演出表示領域 5 9 0 1 a や図柄表示領域 5 9 0 1 b）の表示などで遊技者にナビゲートするものであってもよい。

【0655】

ここで、1 0 7 9 ゲームに到達したときに当該遊技状態が金さん T I M E（小役の成立回数を限度として継続する特典演出）中であった場合には、1 0 7 9 ゲームを超えた時点で天井フラグは成立するものの、当該特典演出が終了するまで当該天井フラグが成立したまま遊技は進行し、特典演出が終了した後に無限 A T ナビが発動する。特典演出終了後の無限 A T ナビも、上記のように音声等で小役の成立のみをナビゲートするものである。

【0656】

なお、1 0 7 9 ゲームに到達したときに当該遊技状態がスーパー金さん T I M E（次回ボーナスまで継続する特典演出）中であった場合には、1 0 7 9 ゲームを超えた時点で天井フラグは成立するという点においては金さん T I M E の場合と同様であるが、当該特典演出が終了する場合とは、ボーナスに成立するか、不本意な形で当該特典演出を終了させた場合（リプレイタイムのパンク役を入賞させてしまった場合）が挙げられる。ここで、ボーナスに成立した場合には、成立していた天井フラグはリセットされる。しかし、不本意な形でスーパー金さん T I M E を終了させた場合は、当該終了させた時点から無限 A T が発動する。

【0657】

ところで、上述した本実施形態の遊技機からは、以下の技術思想を把握できる。なお、以下の各技術思想は単独で、若しくは、適宜組み合わせられて備えられている。また、以下

10

20

30

40

50

の各技術思想は、本実施形態を技術思想として表現しているため、本実施形態に記載の用語を上位概念化された用語で表現するとともに、この上位概念化された用語に対応する本実施形態に記載の用語を括弧内に記載している。

【0658】

[技術思想1]

技術思想1に記載の遊技機は、

複数の図柄が付されると共に上下方向に回動可能な複数の回動表示体が回動方向と交差する方向に並んで配置される回動表示装置と、

前記複数の回動表示体に対応して設けられ、ゲームが行われる毎に、回動している前記複数の回動表示体を外部操作によって個々に停止させる停止操作手段と、

遊技媒体を投入して行われる1回のゲーム毎に、複数の入賞役とハズレとを含む役のなかからいずれかの役を選び出さる内部抽選を行う抽選手段と、

前記内部抽選によりいずれかの入賞役が選出されたときに、当該選出された入賞役が入賞するように前記各回動表示体の回動の停止を制御する回動停止制御手段と、

前記各回動表示体全てが停止されると、前記複数の入賞役のうちいずれかの役に入賞したか否かを判定する図柄判定手段と、

前記図柄判定手段により前記複数の入賞役のうちいずれかの入賞役に入賞したと判定されたときに、所定の特典を付与する特典付与手段と、

前記図柄判定手段によりボーナス役に入賞したと判定されたときに、遊技者に多量の遊技媒体が付与されるボーナスゲームを実行するボーナスゲーム実行手段と、

前記内部抽選により前記ハズレが主として選出される通常遊技状態、

または、遊技者の停止操作手順に起因して成立する特定の条件が成立するまでの所定の期間にわたって、前記内部抽選により再ゲームの役が主として選出されるリプレイタイム、に制御する遊技状態制御手段と、

所定の演出が行われる演出装置と、

前記内部抽選により選出された役を少なくとも示唆する所定の演出を実行可能な演出制御手段と、

を備えた遊技機であって、

前記回動停止制御手段は、

前記内部抽選により所定の入賞役が選出されたときに、所定の停止操作手順で前記回動表示体の停止操作が行われた場合に限り、当該選出された所定の入賞役が入賞するように前記各回動表示体の回動の停止を制御する回動停止特殊制御手段を有し、

前記演出制御手段は、

前記内部抽選により前記ボーナス役が選出されるまで実行される極上演出の実行を抽選決定する極上演出抽選手段と、

前記極上演出抽選手段により極上演出の実行が抽選決定された場合に、前記リプレイタイムを、前記内部抽選により前記ボーナス役が選出されるまで継続させるべく、当該リプレイタイムにおける前記特定の条件の成立を回避可能に警告する警告ゲーム、

および、当該リプレイタイムにおける内部抽選により前記所定の入賞役が選出されたときに、当該所定の入賞役が入賞するかたちで前記各回動表示体の回動の停止が制御されるべく所定の停止操作手順で前記回動表示体の停止操作を行うよう補助する補助ゲーム、を少なくとも行うことで前記リプレイタイムでの遊技を有意に行う極上演出実行手段と、

前記1回のゲーム毎に行われる内部抽選により選出された役に応じて、当該1回のゲーム毎に所定の演出態様で演出を行う毎ゲーム演出制御手段と、

前記内部抽選により選出される役のうち所定の入賞役については、当該所定の入賞役に対応する前記所定の演出態様として複数の演出態様が設けられてなり、前記内部抽選により選出された役が前記所定の入賞役であるときは、前記複数の演出態様のうちいずれの演出態様にするかを、互いに異なった選択確率で決定する演出態様決定手段と、

前記演出態様決定手段による選択確率と対蹠的なかたちで、前記極上演出抽選手段によ

10

20

30

40

50

り抽選が行われるときは常に前記極上演出の実行が抽選決定される至極上抽選状態、または前記極上演出抽選手段により抽選が行われたとしても前記極上演出が実行されないハズレが主として抽選決定される通常抽選状態に制御しうる演出抽選状態制御手段と、

を備えることによって、前記内部抽選により選出された役が前記所定の入賞役である場合には、当該所定の入賞役として同じ役であるにもかかわらず前記毎ゲーム演出制御手段により行われる演出態様しだいで、前記極上演出抽選手段による抽選において前記極上演出の実行が抽選決定される優位度を詮索可能とした

ことを特徴とする。

【0659】

本遊技機は、複数の回動表示体（リール301a、リール301b、リール301c）を有する回動表示装置を備えており、当該複数の回動表示体の各々には、複数の図柄が付されている。また、複数の回動表示体は、いずれも、個々に上下方向に回動可能であるとともに、この回動方向と交差する方向に並んで配置されている。

【0660】

さらに、本遊技機は、複数の回動表示体に対応して設けられ、ゲームが行われる毎に、回動している複数の回動表示体を外部操作によって個々に停止させる停止操作手段と、遊技媒体を投入して行われる1回のゲーム毎に、複数の入賞役とハズレとを含む役のなかからいずれかの役を選び出さる内部抽選を行う抽選手段（主制御基板409によりS3にて実行される内部抽選処理）と、内部抽選によりいずれかの入賞役が選出されたときに、当該選出された入賞役が入賞するように各回動表示体の回動の停止を制御する回動停止制御手段（主制御基板409によりS5で実行される制御プログラム上の処理）と、各回動表示体全てが停止されると、図柄組み合わせに基づいて、入賞したか、または入賞していればその入賞役を判定する図柄判定手段（主制御基板409によりS6で実行される制御プログラム上の処理）と、を備えている。

【0661】

遊技媒体を投入して、例えば遊技者により始動操作が行われると、全ての回動表示体の回動が開始する。当該始動操作が行われると、抽選手段により内部抽選が行われる。当該抽選手段は、遊技媒体を投入して行われる1回のゲーム毎に、複数の入賞役とハズレとを含む役のなかからいずれかの役を選び出すことによって行われる。複数の入賞役は、例えば、一または複数のボーナス役、複数の小役、後述するリプレイ役等である。また、1回のゲームの内部抽選によって選出される役は一の役であってもよいし、複数の役が同時に選出されるようにしてもよい。なお、投入される遊技媒体は、例えばメダルやパチンコ球の他、クレジットと称される電子データを含む。

【0662】

なお、「遊技媒体を投入して行われる1回のゲーム」とは、所定の賭数を設定して行われる1回のゲームのことであり、所定数のメダルやパチンコ球を投入して行われる1回のゲーム、クレジットデータにより賭数を設定して行われる1回のゲーム、のいずれも含まれる。また「1回のゲーム」には、再遊技役に入賞したことによって自動的に所定の賭数が設定されて行われるゲームも含まれる。

【0663】

このように、回動している複数の回動表示体の個々について、遊技者により回動停止手段を介して停止操作が行われると、内部抽選による抽選結果と、停止操作手段により停止操作されたタイミングまたは／および停止操作手順とに基づいて、回動停止制御手段は各回動表示体の停止制御を行う。

【0664】

ここで、上記回動停止制御手段は、内部抽選により所定の入賞役（第1の入賞役）が選出されたときに、所定の停止操作手順で回動表示体の停止操作が行われた場合に限り、当該選出された所定の入賞役（第1の入賞役）が入賞するように各回動表示体の回動の停止を制御しうる回動停止特殊制御手段を有している。すなわち、回動停止制御手段は、内部抽選によりいずれかの入賞役が選出されたときに、当該選出された入賞役が入賞

しうるように各回動表示体の回動の停止を制御するが、当選した役によっては、適正な停止操作手順で停止操作をしなければ、当該当選した役が入賞しない場合がありうる。

【0665】

ここで、適正な停止操作手順とは、例えば、回動表示体の停止操作が所定の押し順で行われた場合に限り役が入賞する遊技機であれば、この所定の押し順が適正な停止操作手順となる。また、例えば、複数の回動表示体のうち最初に停止操作する停止操作手順が正しい限り、残りの停止操作がどのような方法で行われようとも役が入賞する遊技機であれば、この最初に停止操作すべき回動表示体の停止操作を最初に行うことが適正な停止操作手順となる。このように、回動停止制御手段は、内部抽選による当選役によっては回動表示体の停止操作が正解（適正な停止操作手順）であった場合に限り、内部抽選にて当選した役が入賞するように各回動表示体の回動の停止を制御する。

10

【0666】

なお、これらの適正な停止操作手順は、内部抽選にて入賞する毎に変更されるものである。つまり、あるゲームにおいて小役Aに当選し、このゲームにおいて最も左側の回動表示体の停止操作を最初に行った場合に限り小役Aが入賞するといった場合であっても、次回ゲームで同じ停止操作を行ったとしても、当該小役Aが入賞するとは限らない。この次回ゲームでの小役が入賞する条件として、最初に停止操作を行うべきは右側からであるかもしれないし、中からかもしれないからである。なお、当選した役がボーナス役である場合には、ボーナス役が入賞しなかったとしても、次ゲーム以降でボーナス役を入賞させることはできるが、当選役が小役やリプレイ役である場合には、当選したゲームに限り、当該入賞した役を入賞させることができる。

20

【0667】

回動している複数の回動表示体の全てについての停止操作が受け付けられると、全ての回動表示体を跨る有効ライン上に停止表示された図柄が導出されうる。図柄判定手段は、全ての各回動表示体が停止されたときの図柄組み合わせに基づいて、入賞したか否か、また入賞していればその入賞役を判定する。なお、この明細書において、内部抽選にて何れかの役が選出されたことを「役に当選した」と称し、全ての回動表示体が停止表示されたときに、当選した役に対応する図柄の組み合わせが有効ライン上に停止表示されたことを「役に入賞した」と称する。また、有効ラインとは、メダルの投入枚数（ベット数）により、役の成立に対して有効なラインのことをいう。

30

【0668】

本遊技機はさらに、図柄判定手段により複数の入賞役のうちいずれかの入賞役に入賞したと判定されたときに、所定の特典を付与しうる特典付与手段（主制御基板409によりS7で実行される制御プログラム上の処理）と、図柄判定手段によりボーナス役に入賞したと判定されたときに、遊技者に多量の遊技媒体が付与されうるボーナスゲームを実行するボーナスゲーム実行手段（主制御基板409により実行される制御プログラム上の処理であって、ボーナスゲームがBBゲームである場合には、ステップS322によりBBゲームが開始されてからステップS374にてBBゲームが終了判定されるまでの処理が相当し、ボーナスゲームがRBゲームである場合には、ステップS332によりBBゲームが開始されてからステップ384にてBBゲームが終了判定されるまでの処理が相当する）と、内部抽選によりハズレが主として選出されうる通常遊技状態、または遊技者の停止操作手順に起因して成立しうる特定の条件が成立するまでの所定の期間にわたって、（通常遊技状態における内部抽選よりも）内部抽選により（遊技媒体を投入することなくゲームを行いうる）再ゲームの役が主として選出されうるリプレイタイム、に制御しうる遊技状態制御手段（主制御基板409により実行される制御プログラム上の処理であって、例えば、ステップS376、ステップS386等の処理が相当する）と、を備えている。

40

【0669】

上記図柄判定手段による図柄組合せの判定によりボーナス役に入賞したと判定されると、ボーナスゲーム実行手段の制御により遊技者に有利なボーナスゲームが実行される。ポ

50

ーナスゲーム実行手段の制御によりボーナスゲームが実行されると、複数のゲームにわたり連続的に所定の入賞役に入賞しやすくなるので、遊技者に大量の遊技媒体が付与される。複数のゲームにわたり連続的に所定の入賞役に入賞するとは、例えば、所定の払い出し枚数に至るまで、複数のゲームにわたり、上記抽選手段による抽選により連続的に所定の入賞役に当選し、入賞することをいう。

【0670】

なお、ボーナス役には、遊技者にとっての有利度合いが相対的に高いビッグボーナスゲームが実行されるビッグボーナス役、および、遊技者にとっての有利度合い相対的に低いレギュラーボーナスが実行されるレギュラーボーナス役が用意されているのが一般的であるが、これに限られない。例えば、ボーナス役として、ビッグボーナス役およびレギュラーボーナス役のうちいずれか一方のみであっても良いし、これらの他にさらに別のボーナス役が用意されていても良い。

10

【0671】

上記遊技状態制御手段は、遊技状態を、通常遊技状態およびリプレイタイムを含む複数の遊技状態のうちいずれかに制御しうる。ここで、通常遊技状態とは、ボーナスゲーム中や上記リプレイタイムでない状態であり、内部抽選にて主にはハズレが選出される（上述した複数の入賞役とハズレを含む役のうち、ハズレが最も選出される確率が高い）状態をいう。「ハズレが主として選出される」とは、所定の入賞役に当選する確率と比較してハズレとなる確率が高いことであり、概ね60%以上の確率でハズレとなるような場合である。したがって、通常遊技状態中は、賞として付与される遊技媒体の量よりも、ゲームを実行するにあたり投入される遊技媒体の量が多くなるので、ゲームが進行するにつれて、遊技者手持ちの遊技媒体が減少する。

20

【0672】

また、リプレイタイムとは、ボーナスゲーム中でなく、かつ、再ゲームの役が内部抽選にて所定の確率（通常遊技状態中の確率）よりも高い確率で選出される状態（主には再ゲームの役が選出される状態）であり、この状態が所定期間継続することを一般的にはアールティ（RT）と称する（本実施形態の第2RT～第4RTが相当する）。本遊技機において、リプレイタイムは、特定の条件が成立するまでの所定の期間にわたって継続し、この間は遊技媒体を投入することなくゲームを実行しうることにより、遊技媒体の減少速度を抑制することができる。なお、「特定の条件」は、遊技者の停止操作手順に起因して成立可能となる条件であり、この特定の条件が成立すると、リプレイタイム状態が終了し、通常遊技状態に戻る。ただし、リプレイタイム中における内部抽選にてボーナス役に当選すると、ボーナス入賞によりボーナスゲームが実行される。また、「主には再ゲームの役が選出される」とは、複数の入賞役とハズレを含む全ての役のうち、再ゲームの役が選出される確率が最も高い場合が相当し、その確率は50パーセント以上であることが好ましい。

30

【0673】

さらに、本遊技機は、所定の演出が行われる演出装置（演出表示装置590）と、内部抽選により選出された役を少なくとも示唆しうる所定の演出を実行可能な演出制御手段（周辺制御基板510）とを備えている。この演出装置には、少なくとも上記内部抽選に関わる所定の演出画像を表示するものであり、演出制御手段によって制御される。演出制御手段は、具体的には以下の制御を行う。

40

【0674】

本遊技機では、以下に記載する警告ゲームと補助ゲームとが少なくとも行われる極上演出が実行されうる。当該極上演出は、特定の条件が成立しない限り、ボーナス役が選出されるまで実行されうる。極上演出は、演出制御手段における極上演出抽選手段（周辺制御基板510によって行われる特典演出抽選および特典演出ストック加算抽選）により、所定の確率で当選しうる極上演出の実行について抽選決定される。当該抽選は、少なくとも通常遊技状態に制御されているときは、内部抽選により特定役（ボーナス役）が選出されたことと併せて行われることが好ましい。また、極上演出抽選手段による極上演出の

50

実行にかかる抽選は、ボーナス当選時、ボーナス入賞時、ボーナスゲーム中、ボーナスゲーム終了時、特典演出継続時などに行ってもよい。

【0675】

極上演出抽選手段により極上演出の実行が抽選決定されると、極上演出実行手段により例えばボーナス終了後等に極上演出が開始されるが、当該極上演出実行中のリプレイタイムでは、該リプレイタイムの終了条件である特定の条件の成立を回避しうるように、遊技者に知らしめるべく警告される。すなわち、極上演出実行手段により、遊技者の停止操作手順に起因してリプレイタイムが終了しないように、特定条件の成立を回避可能に警告される。これを警告ゲームという。このように、極上演出実行手段により特定の条件の成立が警告されることにより、遊技者は、不本意なかたちでリプレイタイムを終了させてしまうことを回避することができる。

10

【0676】

この極上演出実行手段は、さらに、極上演出実行中のリプレイタイムにおいて、所定の入賞役（第1の入賞役）が内部抽選にて選出されたときに、当該所定の入賞役（第1の入賞役）に入賞するかたちで回動停止特殊制御手段により複数の回動表示体の回動の停止が制御されるように、遊技者を補助する補助ゲームを行う。

【0677】

すなわち、所定の入賞役（第1の入賞役（手形））が内部抽選にて選出されると、所定の停止操作手順で回動表示体の停止操作が行われた場合に限り当該所定の入賞役（第1の入賞役）が入賞するので、当該所定の入賞役が入賞する停止操作手順を遊技者に教唆する補助ゲームを行うことで、リプレイタイムでの遊技を有意に行うようにしている。ここで、「所定の入賞役（第1の入賞役）が入賞する停止操作手順」は、所定の入賞役（第1の入賞役）が内部抽選に選出される毎に変更されるものであり、目押しの必要なく教唆された停止操作手順（例えば、押し順、最初に停止すべく停止操作手段等）で停止操作を行うだけで、容易に所定の一般役へ入賞させることが可能な手順である。

20

【0678】

なお、上記補助ゲームは、上記リプレイタイムが終了しない限り、所定の回数は必ず行われるようにすることが好ましい。これにより、従来のように、せっかく極上演出が実行されたにもかかわらず賞としての遊技媒体を得ることなく極上演出が終了してしまうといったことを回避でき、特定の条件を成立させない限り（リプレイタイムが終了しない限り）、確実に賞としての遊技媒体を遊技者が獲得することが可能となる。

30

【0679】

ところで、本遊技機においては、1回のゲーム毎に行われる内部抽選により選出された役に応じて、毎ゲーム演出制御手段により当該1回のゲーム毎に所定の演出態様で演出が行われる。つまり、内部抽選により選出された役に応じて演出態様が異なるので、演出表示装置に表示された演出態様を視認することで、遊技者は、内部抽選にて何れの役に当選したかを把握しうるのである。

【0680】

ここで、上記内部抽選により選出される役のうち所定の入賞役（第2の入賞役（小役11～19））については、当該所定の入賞役（第2の入賞役）に対応する所定の演出態様として複数の演出態様（德利、巾着）が用意されている。そして、内部抽選により選出された役が所定の入賞役（第2の入賞役）であるときは、複数の演出態様のうちいずれの演出態様にするかを、演出態様決定手段により互いに異なった選択確率で決定される。つまり、内部抽選により所定の入賞役（第2の入賞役）が選出された場合には、選出された役が所定の入賞役（第2の入賞役）として同じ役であるにもかかわらず都度異なる演出態様が表示されうる。なお、この所定の入賞役（第2の入賞役）は、ボーナス役のように内部抽選により選出される確率が低い役ではなく、例えば10～100ゲームに1回以上は選出されるような、ボーナス役よりも選出される確率が少なくとも倍以上に高い役である（ボーナス役よりも選出される確率が3倍以上に高い役であることが好ましい）。

40

50

【0681】

本遊技機において、極上演出抽選手段により極上演出の実行が抽選決定されるにつき、本遊技機においては極上演出の実行が抽選決定されやすい至極上抽選状態と抽選決定され難い通常抽選状態と含む複数の抽選状態のうちいずれかの抽選状態に、演出抽選状態制御手段により制御される。より詳細には、内部抽選により所定の入賞役（第2の入賞役）が選出されると、上記演出態様決定手段による選択確率と対蹠的なかたちで、通常抽選状態または至極上抽選状態に制御されうる。「対蹠的なかたち」とは、所定の入賞役（第2の入賞役）が選出されると複数の演出態様のうちいずれの演出態様にするかを互いに異なった選択確率で決定されるが、この選択確率と、至極上抽選状態に制御される確率とが対蹠的であるような場合をいう。例えば、複数の演出態様として第1の演出態様（徳利）と第2の演出態様（巾着）とがあり、第2の演出態様よりも第1の演出態様の方が選択される確率が高いと仮定すると、内部抽選により所定の入賞役（第2の入賞役）に当選したときに、第1の演出態様（徳利）が選択された場合には至極上抽選状態よりも通常抽選状態に制御されやすく、第2の演出態様（巾着）が選択された場合には通常抽選状態よりも至極上抽選状態に制御されやすい。

10

【0682】

このように、内部抽選により選出された役が所定の入賞役（第2の入賞役）である場合には、当該所定の入賞役（第2の入賞役）として同じ役であるにもかかわらず演出態様決定手段による決定に応じて異なる演出態様での演出が行われようようにすることで、演出のバリエーションを増やすことができ、その結果として、極上演出抽選手段による抽選にかかる優位度を遊技者に詮索させるといった面白みを提供することが可能となる。

20

【0683】

つまり、演出態様決定手段により選択確率が高い演出態様が選択された場合には至極上抽選状態に制御されにくいため、遊技者は極上演出の実行にかかる抽選に対して期待が低くなり、演出態様決定手段により選択確率が低い演出態様が選択された場合には至極上抽選状態に制御されやすくなるため、遊技者は極上演出の実行にかかる抽選に対して高い期待感を持つことができる。とくに、従来のように、極上演出の実行にかかる抽選が内部抽選のみに依存するのではなく、内部抽選の結果が同じであるにもかかわらず極上演出の実行にかかる抽選の優位度合いが異なるようにしたので、遊技が単調となることを軽減できる。しかも、上述したとおり、所定の入賞役（第2の入賞役）が内部抽選により選出される確率はボーナス役と比べて極めて高いので、遊技の単調さを軽減することができる。

30

【0684】

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。スロットマシン以外の遊技機、例えば、パチンコ機や、パチンコ機とスロットマシンとを融合させてなる遊技機等であっても本発明を適用することができる。また、本発明の精神と範囲から逸脱することのない様々な実施形態が可能である。

【符号の説明】

【0685】

- 1 スロットマシン
- 50 遊技ユニット
- 80 連結具
- 100 外本体
- 101 底板
- 102 側板
- 103 天板
- 104 背板
- 105 仕切板
- 106 突段部
- 107 取付片
- 108 取付片

40

50

1 0 9	開口	
1 1 0	メダル放出装置	
1 1 1	メダル用補助収納箱	
1 1 3	配線中継部材	
1 1 4	ボス孔	
1 1 5	レール部材	
1 1 6	レール部材	
1 1 7	ストッパー	
1 1 8	取付具	
1 1 9	本体側配線類	10
1 2 0	取付板	
1 2 1	カバー体	
1 2 2	主中継基板	
1 2 3	周辺中継基板	
1 2 4	コネクタ	
1 2 5	コネクタ	
1 2 6	開口	
1 2 8	支持筒	
1 2 9	配線ダクト	
1 3 1	外部中継端子板	20
1 3 2	貫通孔	
1 3 3	通気口	
1 3 4 a	透孔	
2 0 0	扉形前面部材	
2 0 1	メダル用受皿	
2 0 2	操作部	
2 0 3	投入口	
2 0 5	ベットボタン	
2 0 6	ベットボタン	
2 0 7	メダルセレクト	30
2 0 8	メダル返却ボタン	
2 0 9	貯留メダル解除ボタン	
2 1 0	始動レバー	
2 1 1	リール停止ボタン	
2 1 2	メダル樋	
2 1 3	返却樋	
2 1 4	透視窓	
2 1 5	錠装置	
2 1 6	額フレーム	
2 1 7	発光ユニット	40
2 1 9	凹溝	
2 2 0	扉開放検知スイッチ	
2 2 1	低音スピーカ	
2 3 0	意匠板	
3 0 0	図柄変動表示装置	
3 0 1 a	リール	
3 0 1 b	リール	
3 0 1 c	リール	
3 0 2	装置ケース	
3 0 4	底部板	50

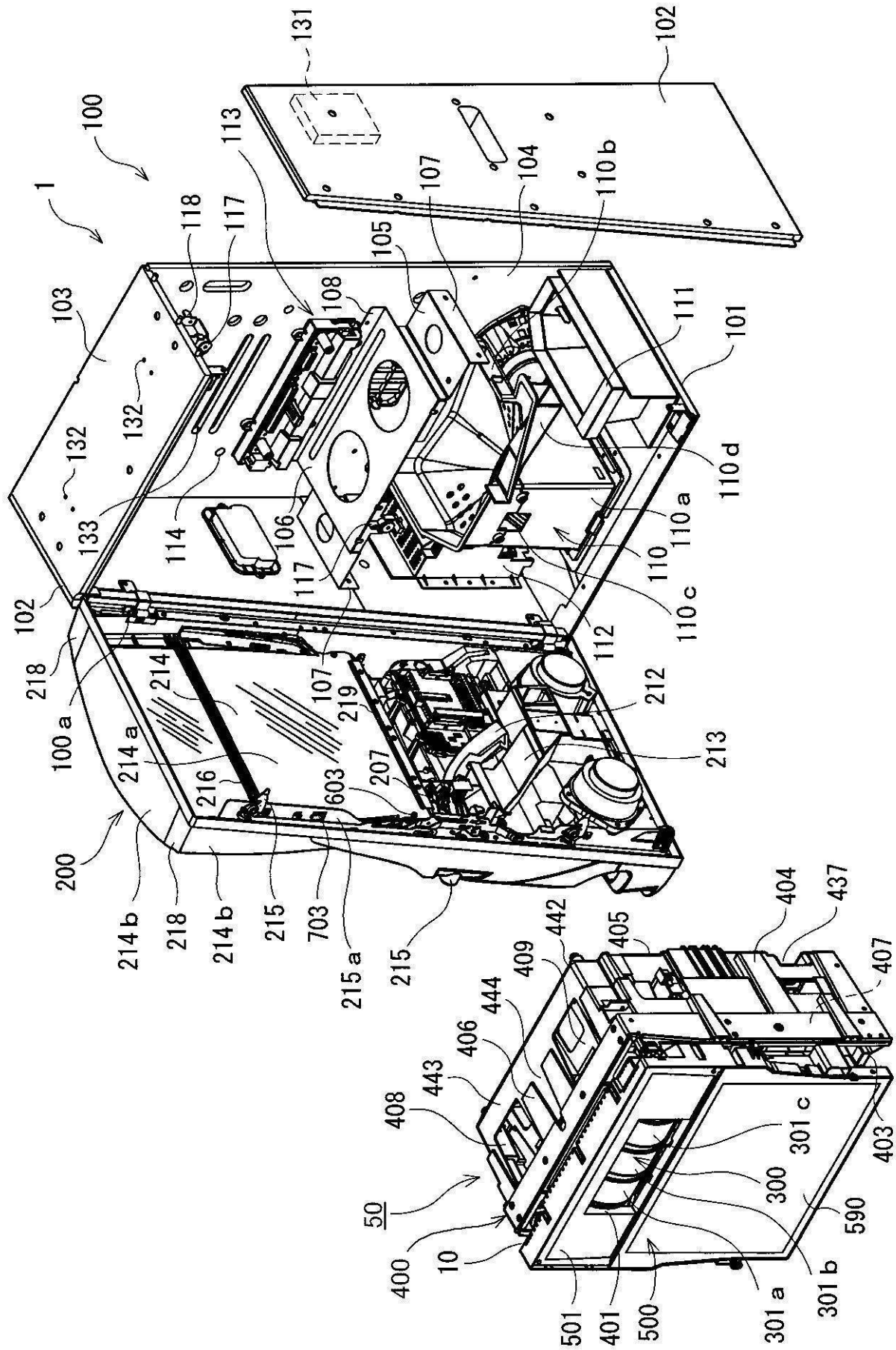
3 0 5	天部板	
3 0 6	右側板	
3 0 7	左側板	
3 0 8	後部板	
3 0 9	カバー体	
3 1 0	枠部	
3 1 1	区画部	
3 1 2	取付孔	
3 1 4	基板ケース	
3 1 5	リール主中継基板	10
3 1 8	バックライト中継基板	
3 2 0	モータ取付板	
3 2 1	リールモータ	
3 2 1 a	左リールモータ	
3 2 1 b	中リールモータ	
3 2 1 c	右リールモータ	
3 2 2	バックライト	
3 3 0	側面部材	
3 3 0 a	貫通孔	
3 3 0 b	円形収容部	20
3 3 0 c	回転防止突部	
3 3 1	遮光片	
3 3 3	スリット	
3 5 1 a	リール帯	
3 5 1 b	リール帯	
3 5 1 c	リール帯	
4 0 0	ケース部材	
4 0 1	開口部	
4 0 2	補強枠	
4 0 3	底板	30
4 2 8	コネクタホルダー	
4 2 9	ホルダー主体	
4 2 9 a	受筒	
4 3 0	透孔	
4 3 1	取着片	
4 3 2	ボタン形パネルファスナー	
4 3 3	ベンチ部	
4 3 4	ベンチ側板	
4 3 5	爪片	
4 3 6	指掛部	40
4 4 1	機能分離中継端子板	
4 4 2	係止孔	
4 4 3	天窓部	
4 4 4	補強帯	
4 5 0	遊技状態表示基板	
4 5 2	ユニット側ガイド部	
4 5 3	本体側ガイド部	
4 5 4	結束バンド	
4 5 5	バンド部	
4 5 6	頭部	50

4 5 7	係止爪	
4 5 8	ロゴ表示部	
4 6 0	ユニット側透孔	
4 6 0 a	溝部	
4 6 0 b	貫通孔	
4 6 1	本体側透孔	
4 6 2	突出部	
4 6 3	穴部	
4 6 4	穴部形成部材	
4 6 5	進入ガイド部	10
4 6 6	送出ガイド部	
4 6 7	誘導面	
4 6 8	堤部	
4 6 9	ネジ	
4 6 9 a	遊孔	
5 0 0	画像表示体	
5 0 0 b	収容部	
5 0 0 c	制動部材	
5 0 0 s	破線領域	
5 0 1	前面開閉部材	20
5 0 2 a	照明装置	
5 0 2 b	反射部材	
5 0 8	受部	
5 0 9	係合部	
5 1 0	周辺制御基板	
5 1 2	スピーカ	
5 1 5	収容部	
5 1 5 a	周壁	
5 1 6	開口部	
5 2 0	開口部	30
5 2 1	金属板	
5 2 2	金具	
5 2 3	前側部分	
5 2 4	受止部	
5 2 5	後側部分	
5 2 6	透孔	
5 2 7	アース線	
5 2 8	形端子	
5 2 9	ネジ孔	
5 3 0	雄ネジ	40
5 5 0	凹凸面	
5 5 1	基板ケースユニット	
5 5 2	基板ケース下部	
5 5 3	基板ケース上部	
5 5 4	小基板ケース	
5 9 0	演出表示装置	
5 9 1	表示パネル	
5 9 1 a	開口部（図柄表示窓）	
5 9 2	液晶インバータ基板	
5 9 3	ファンモータ	50

5 9 4	パネル装飾中継基板	
5 9 5	基板	
6 0 3	ビス	
6 0 4	エラーランプ	
6 0 5	ランプ	
6 0 6	リプレイランプ	
6 0 8	スタートランプ	
6 1 0	ランプ	
6 1 4	ランプ	
7 0 0	連結具	10
8 0 1 c	開口部	
8 0 5	揺動規制部	
8 2 0	伸縮アーム	
8 5 0	主扉中継基板	
8 5 1	メダルセレクト用接続コネクタ	
8 5 2	貯留メダル精算ボタン用接続コネクタ	
8 5 3	ベットボタン用接続コネクタ	
8 5 4	ベットボタン用接続コネクタ	
8 5 5	始動レバー用接続コネクタ	
8 5 6	リール停止ボタン用接続コネクタ	20
8 5 7	エラー解除スイッチ用接続コネクタ	
8 5 8	対本体接続コネクタ部材	
8 5 9	対本体接続コネクタ部材	
8 6 0	扉装飾駆動基板	
8 6 1	トップ装飾基板用接続コネクタ	
8 6 2	左上装飾基板用接続コネクタ	
8 6 3	左下装飾基板用接続コネクタ	
8 6 4	右上装飾基板用接続コネクタ	
8 6 5	右下装飾基板用接続コネクタ	
8 6 6	下パネル照明点灯基板用接続コネクタ	30
8 6 7	スピーカ用接続コネクタ	
8 6 8	スピーカ用接続コネクタ	
8 7 1	トップ装飾基板	
8 7 2	左上装飾基板	
8 7 3	左下装飾基板	
8 7 4	右上装飾基板	
8 7 5	右下装飾基板	
8 7 6	下パネル照明点灯基板	
8 7 7	下パネル照明	
9 0 0	扉基板収納ケース	40
9 0 1	扉装飾駆動基板収納部分	
9 0 2	主扉中継基板収納部分	
9 0 3	収納ケースカバー	
9 1 0	コネクタ	
9 2 0	コネクタ	
5 9 0 1 a	演出表示領域	
5 9 0 1 b	図柄表示領域（液晶リール）	
5 9 0 2 a	左画像表示位置	
5 9 0 2 b	中画像表示位置	
5 9 0 2 c	右画像表示位置	50

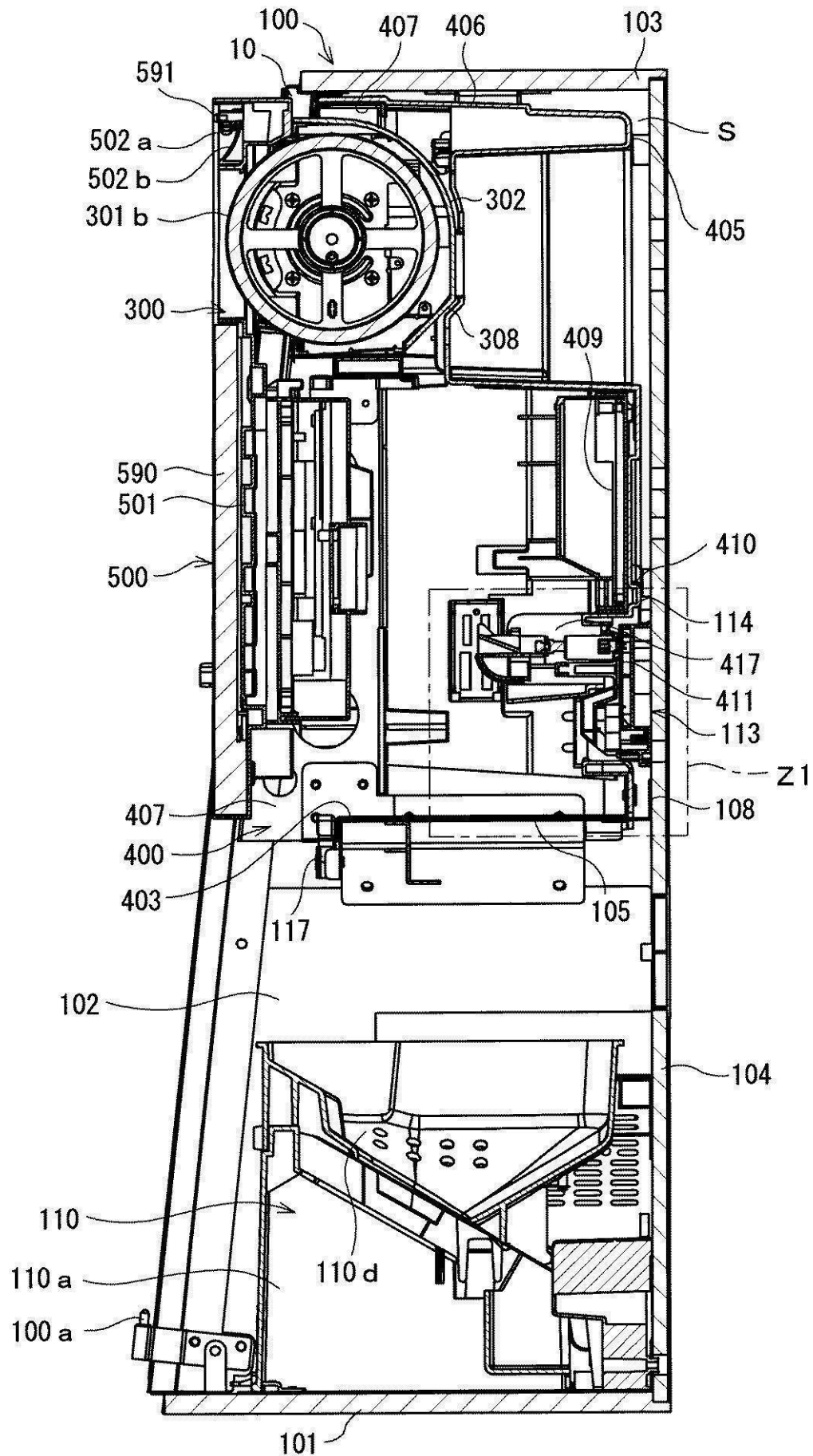
- 5 9 0 3 可動簾役物
- 5 9 0 4 ナビ小役数表示領域

【図 1】

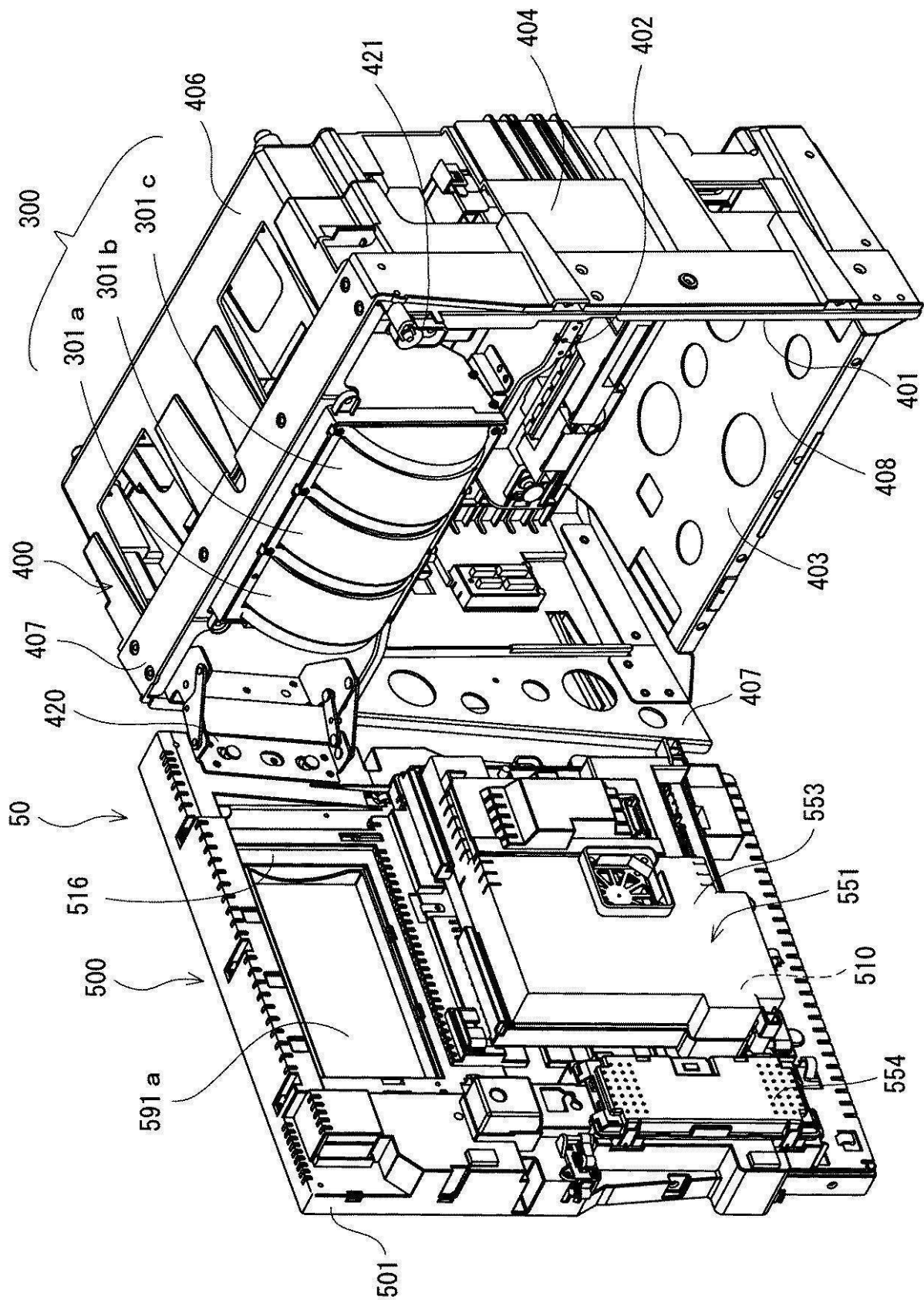


[illegible]

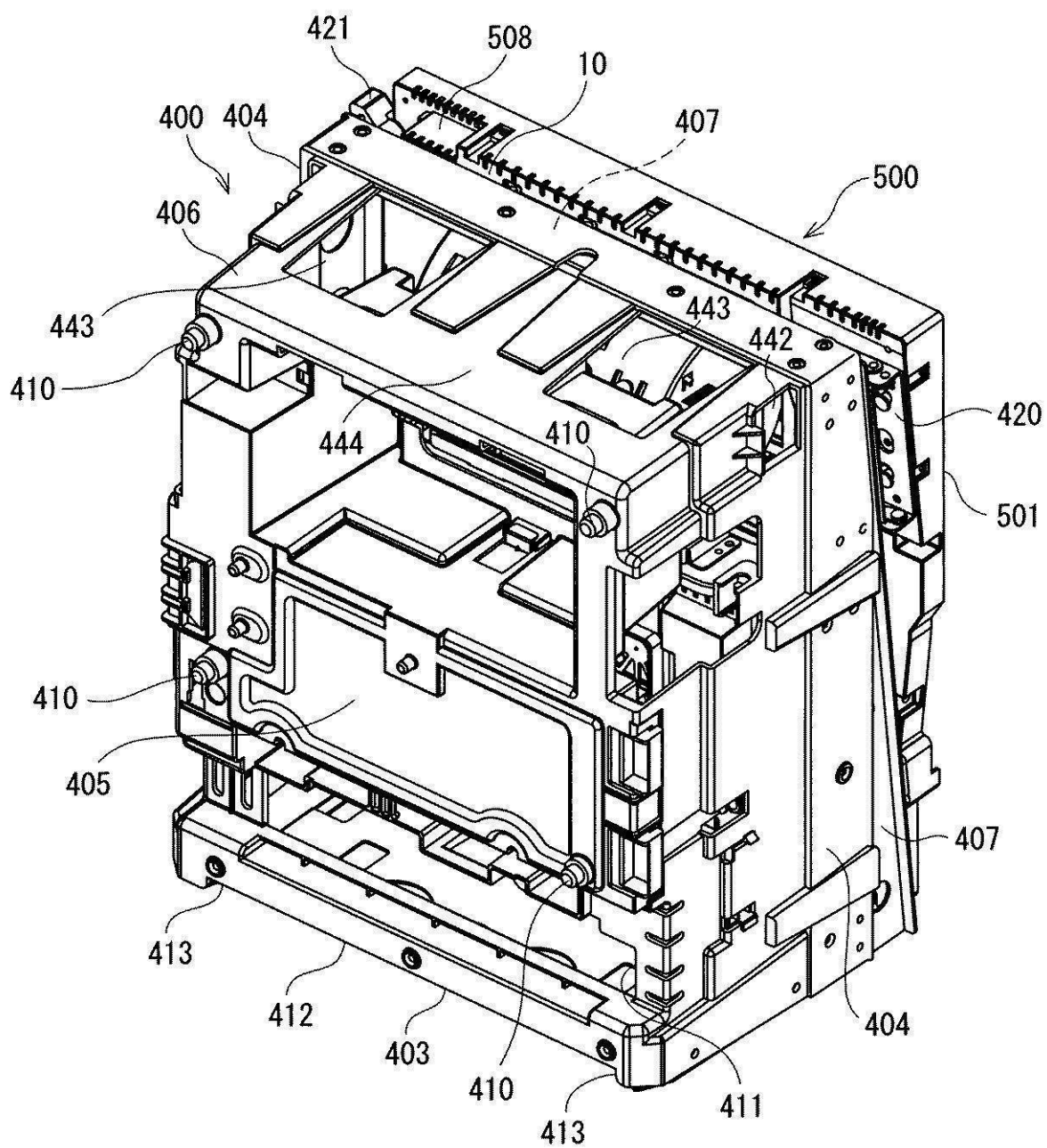
【図 3】



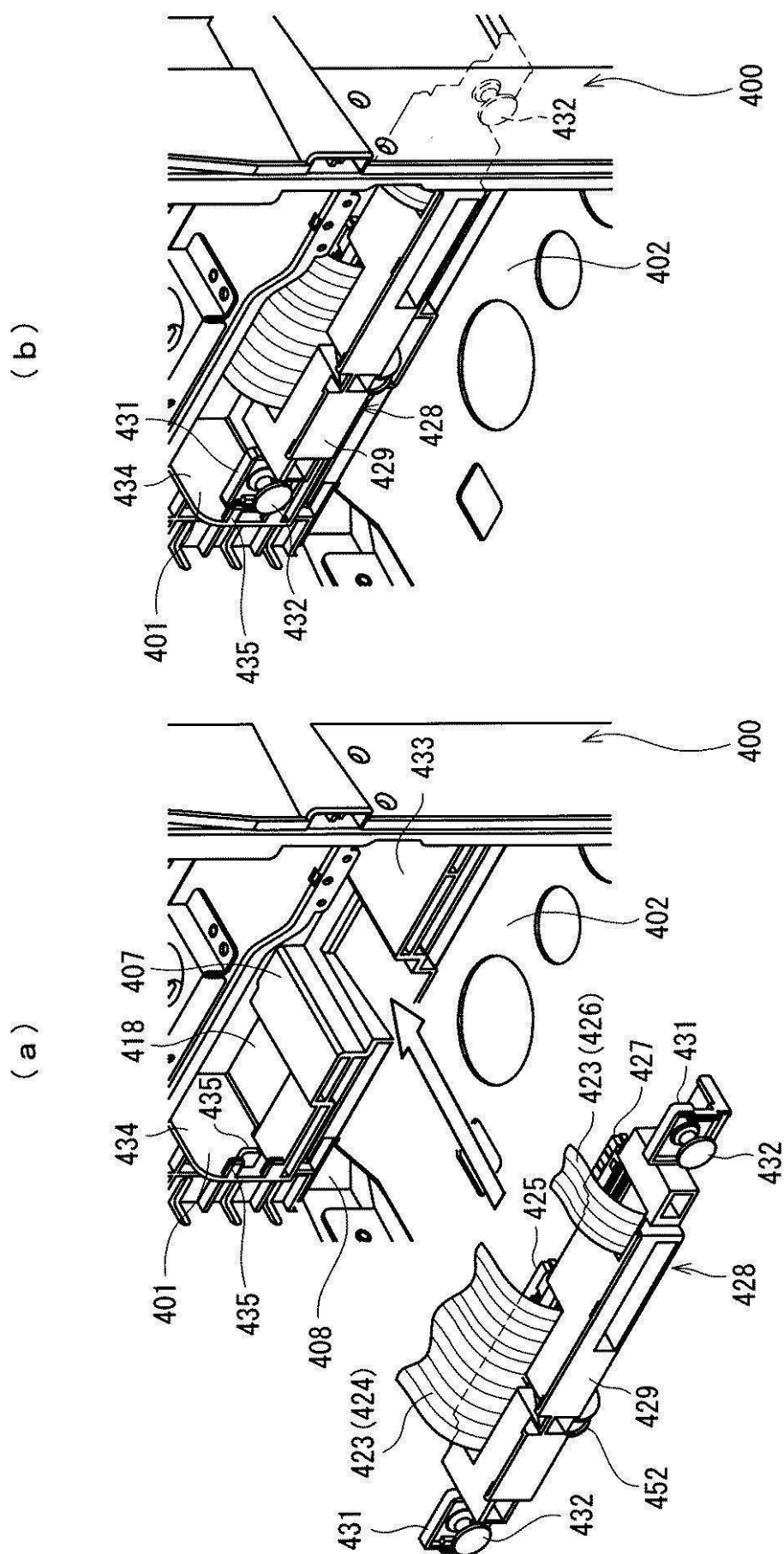
【図 5】



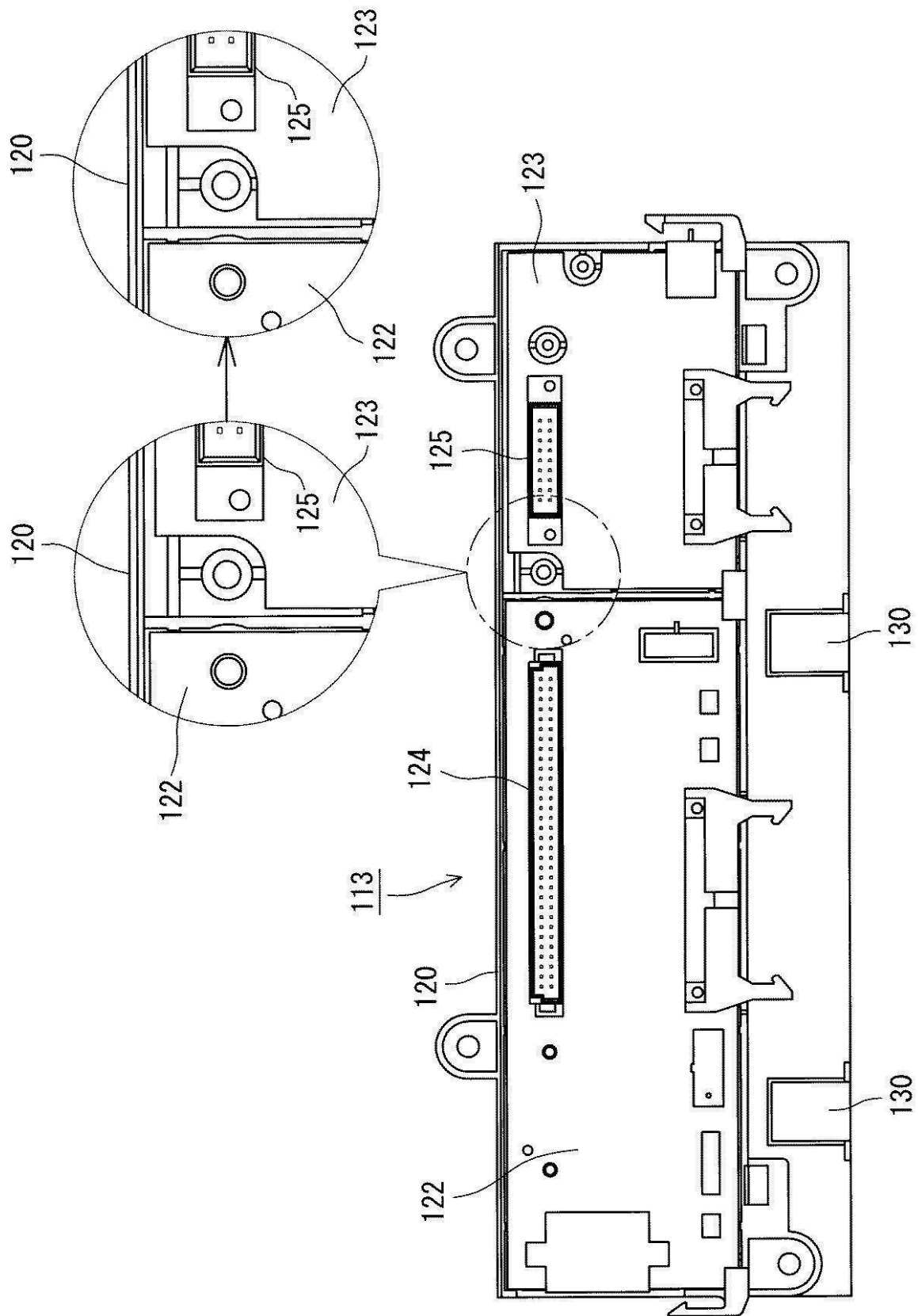
【図 7】



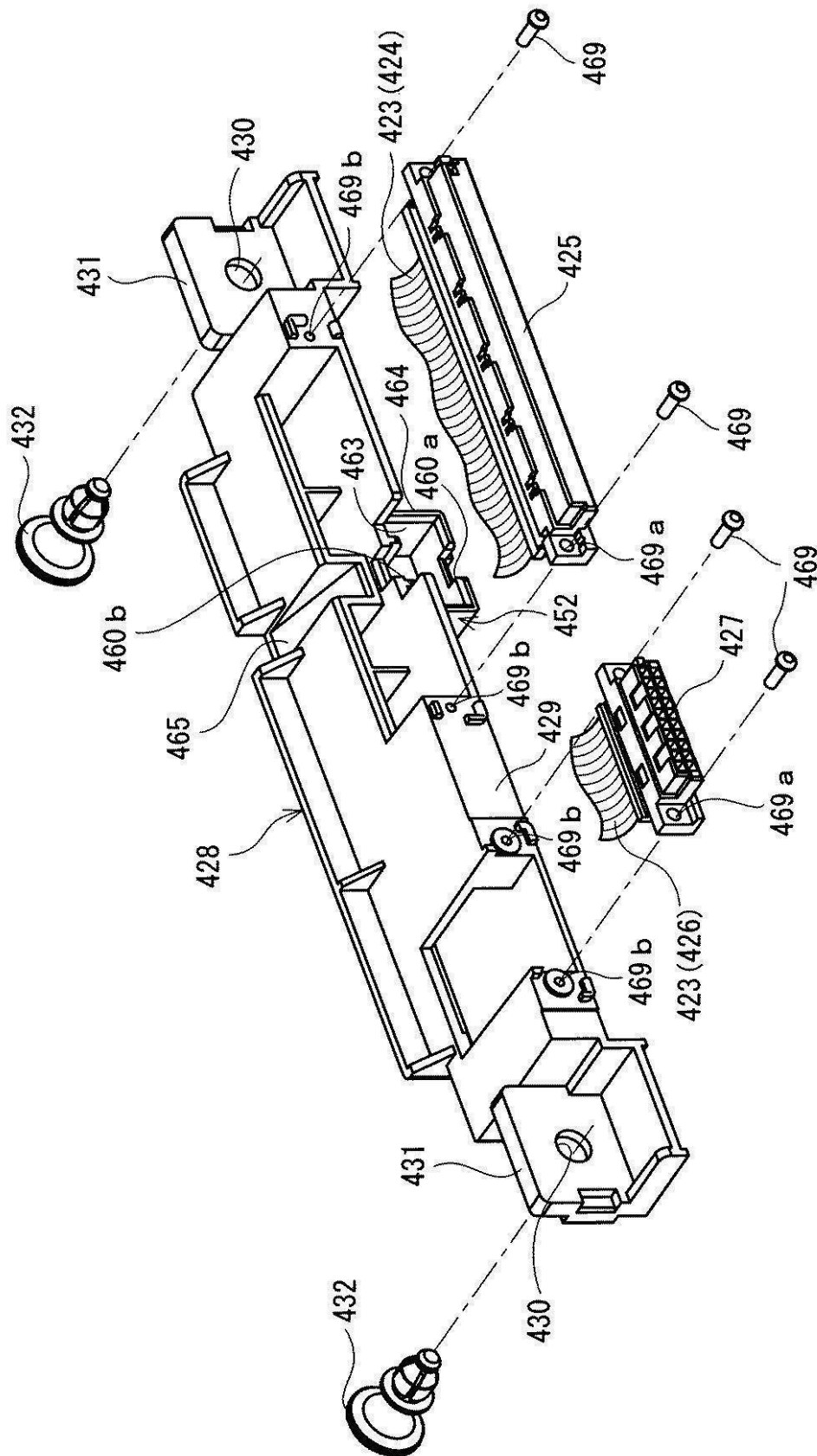
【图 8】



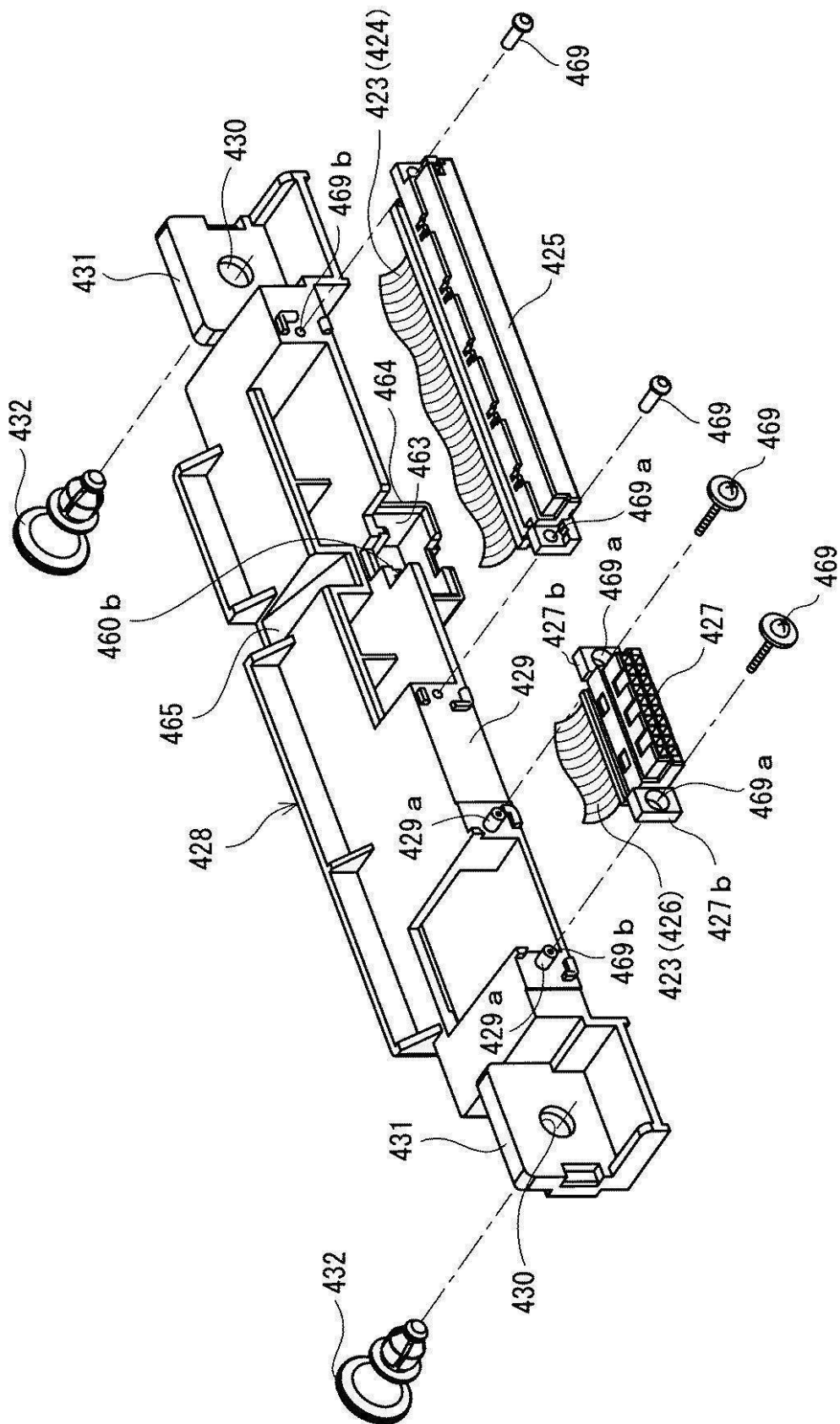
【図 10】



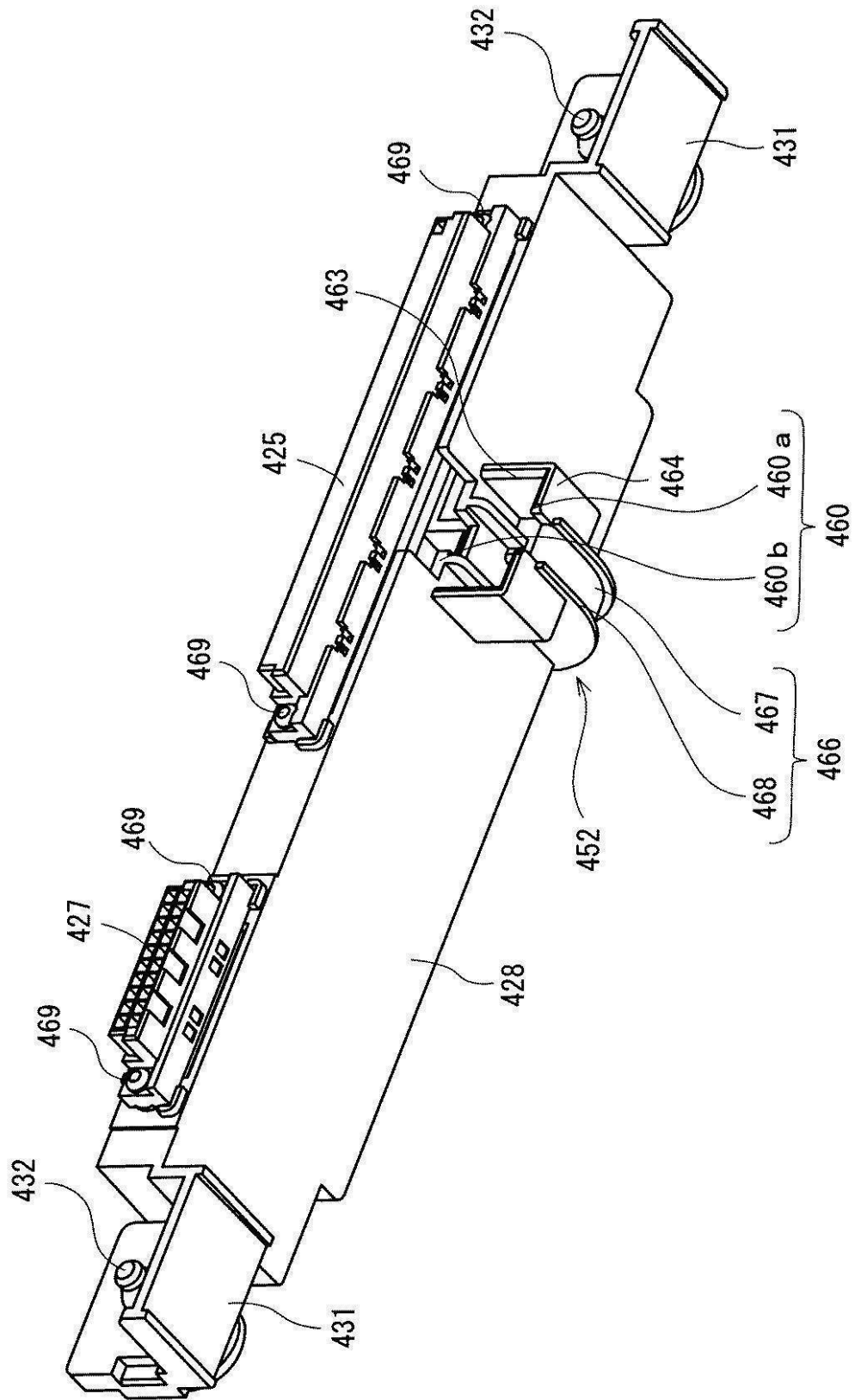
【図 11】



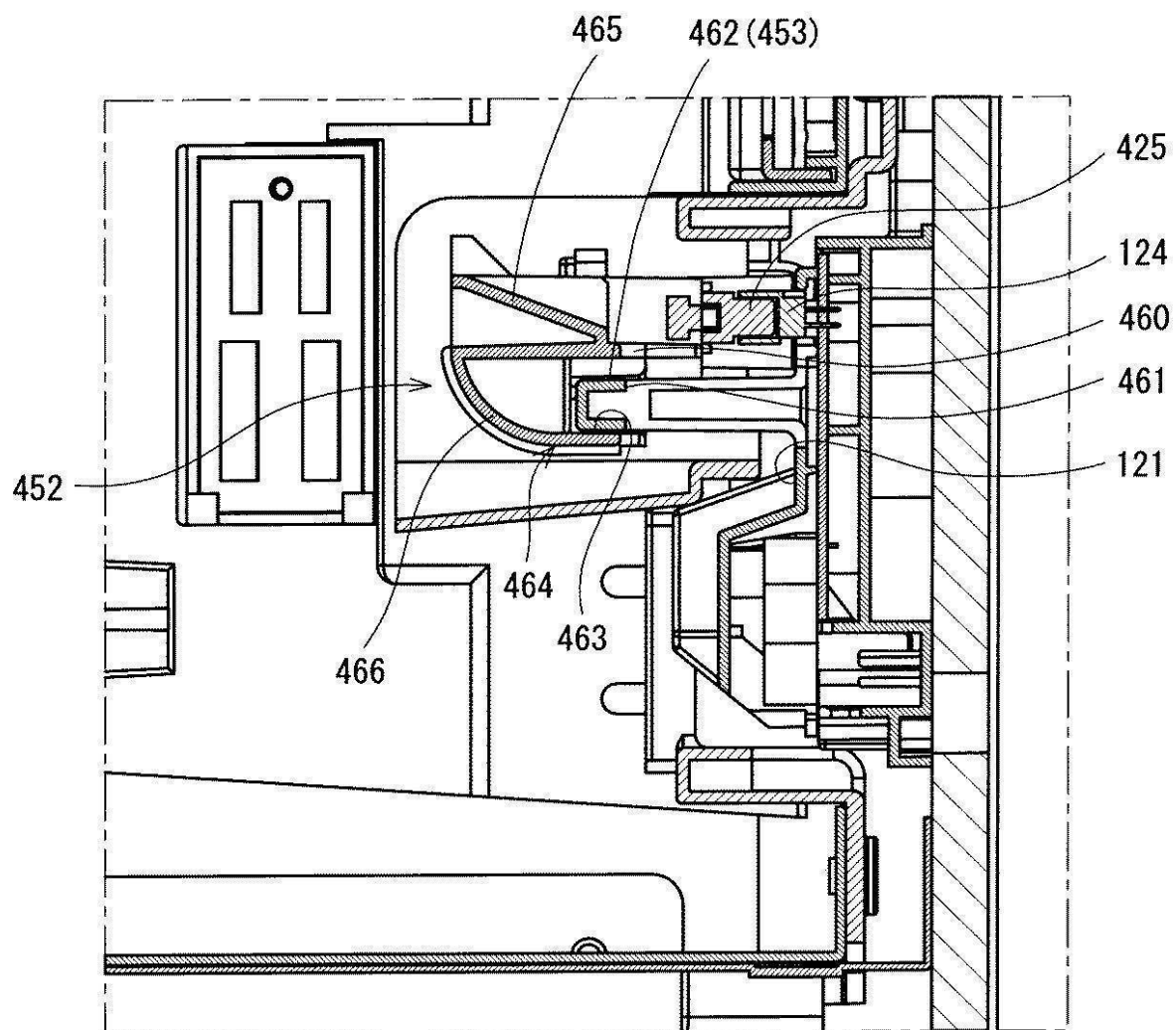
【図 12】



【図 13】

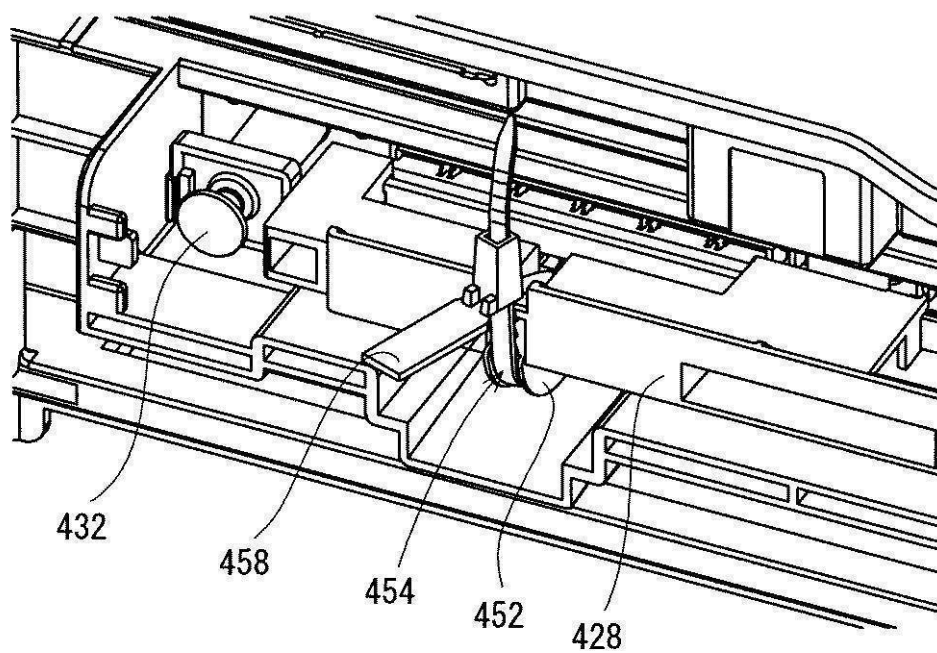


【図 14】

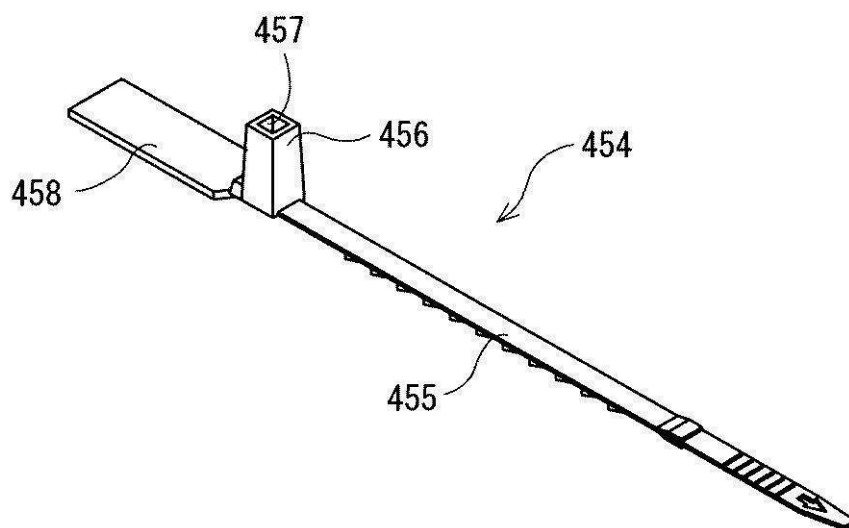


【図 16】

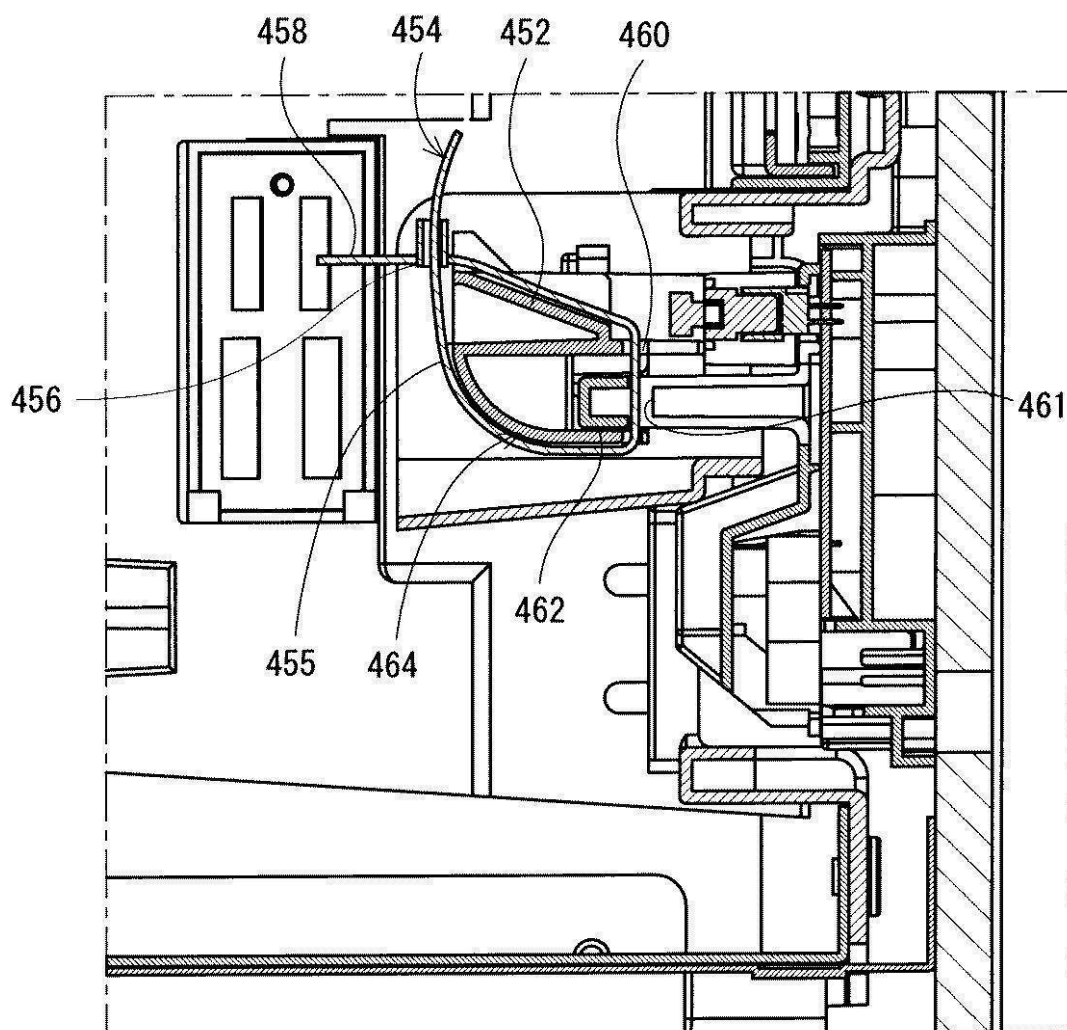
(a)



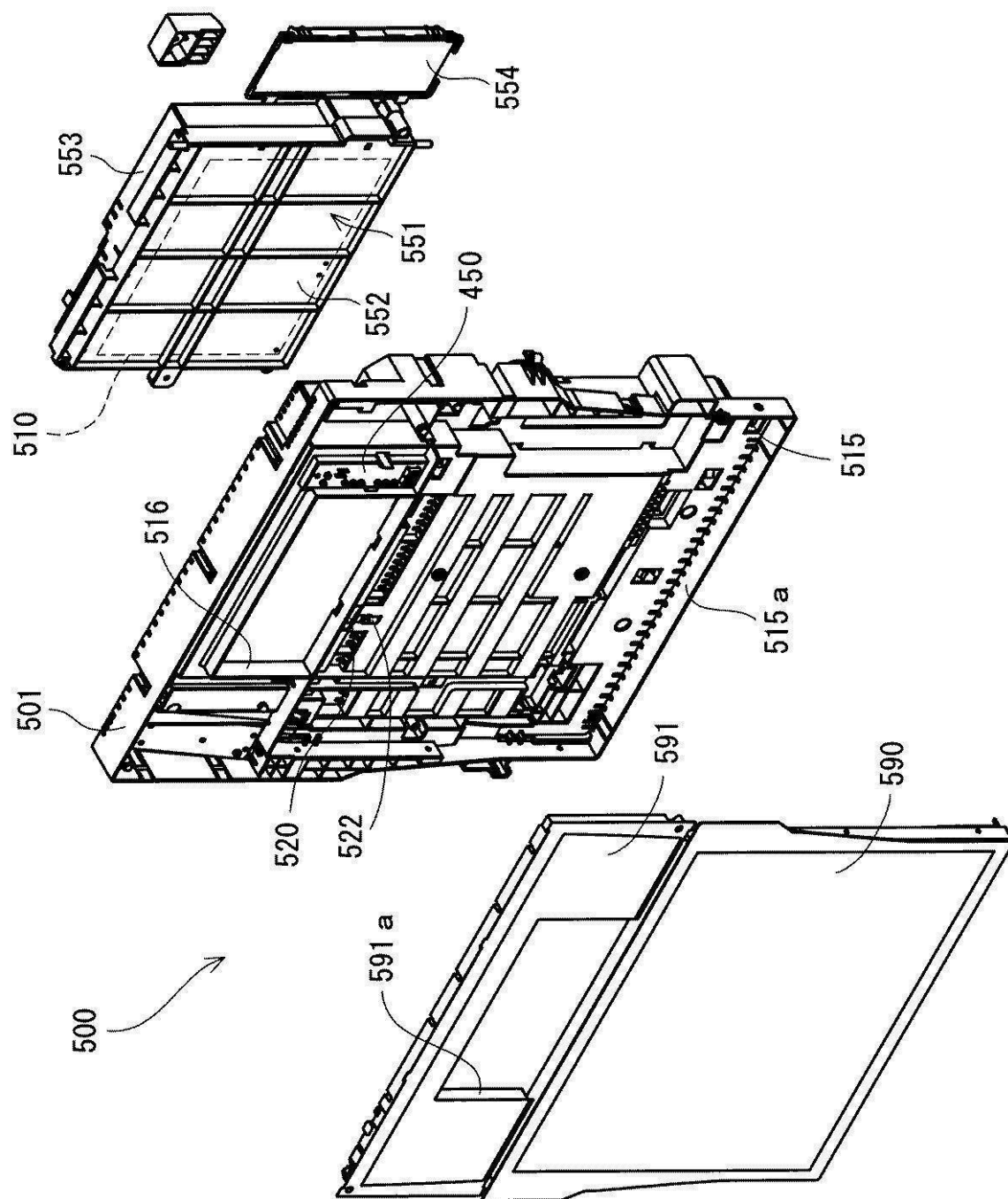
(b)



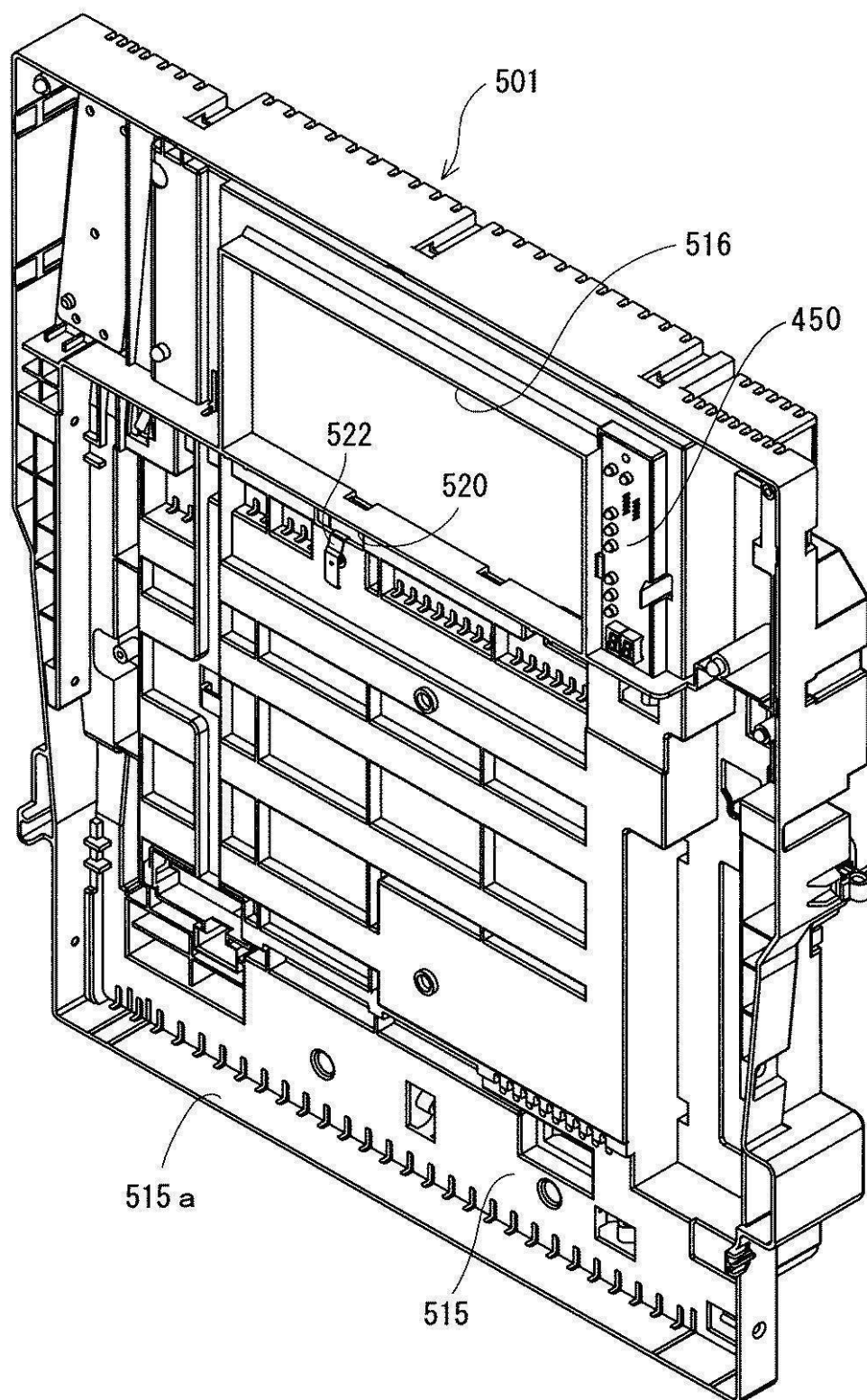
【図 17】



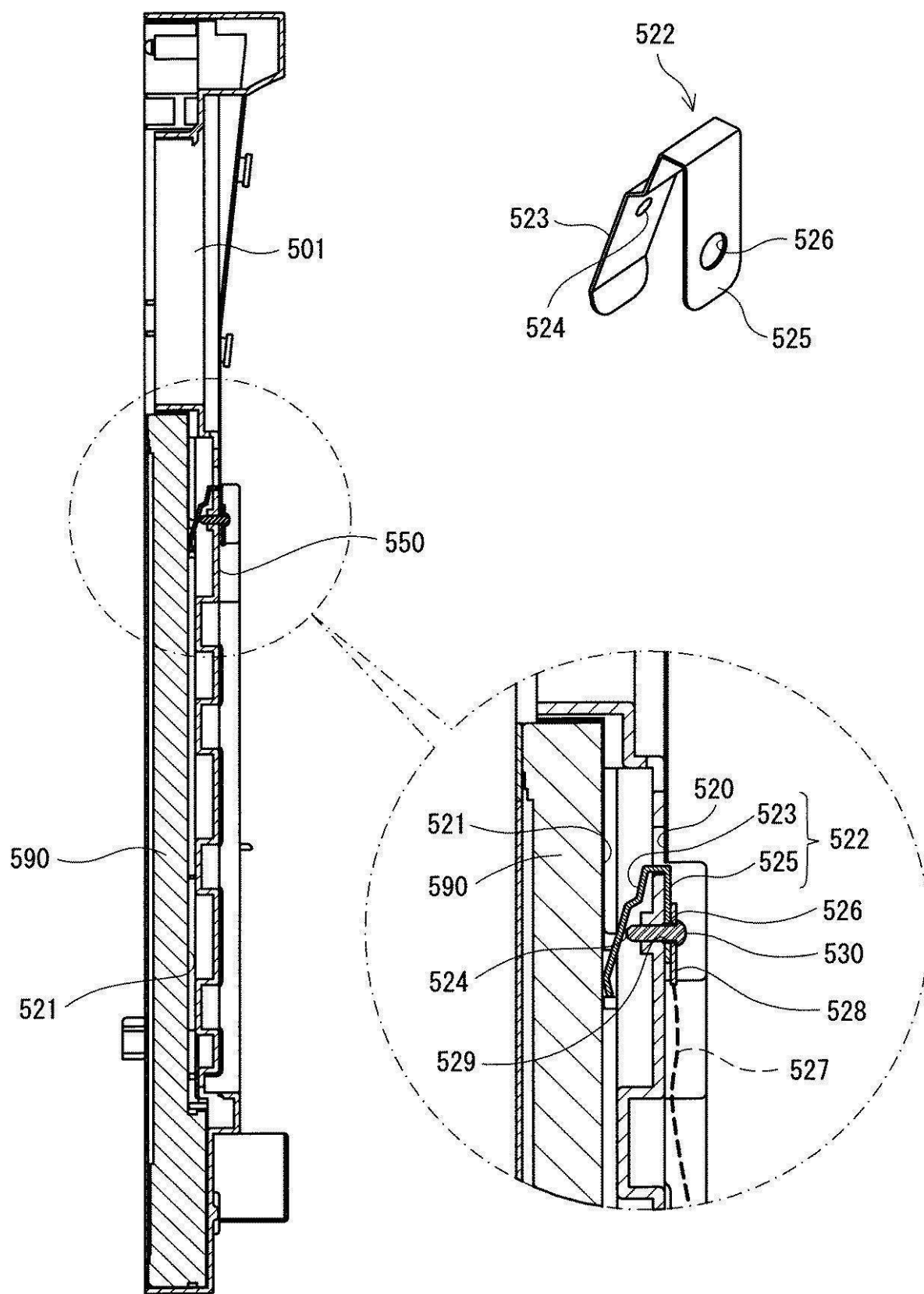
【図 18】



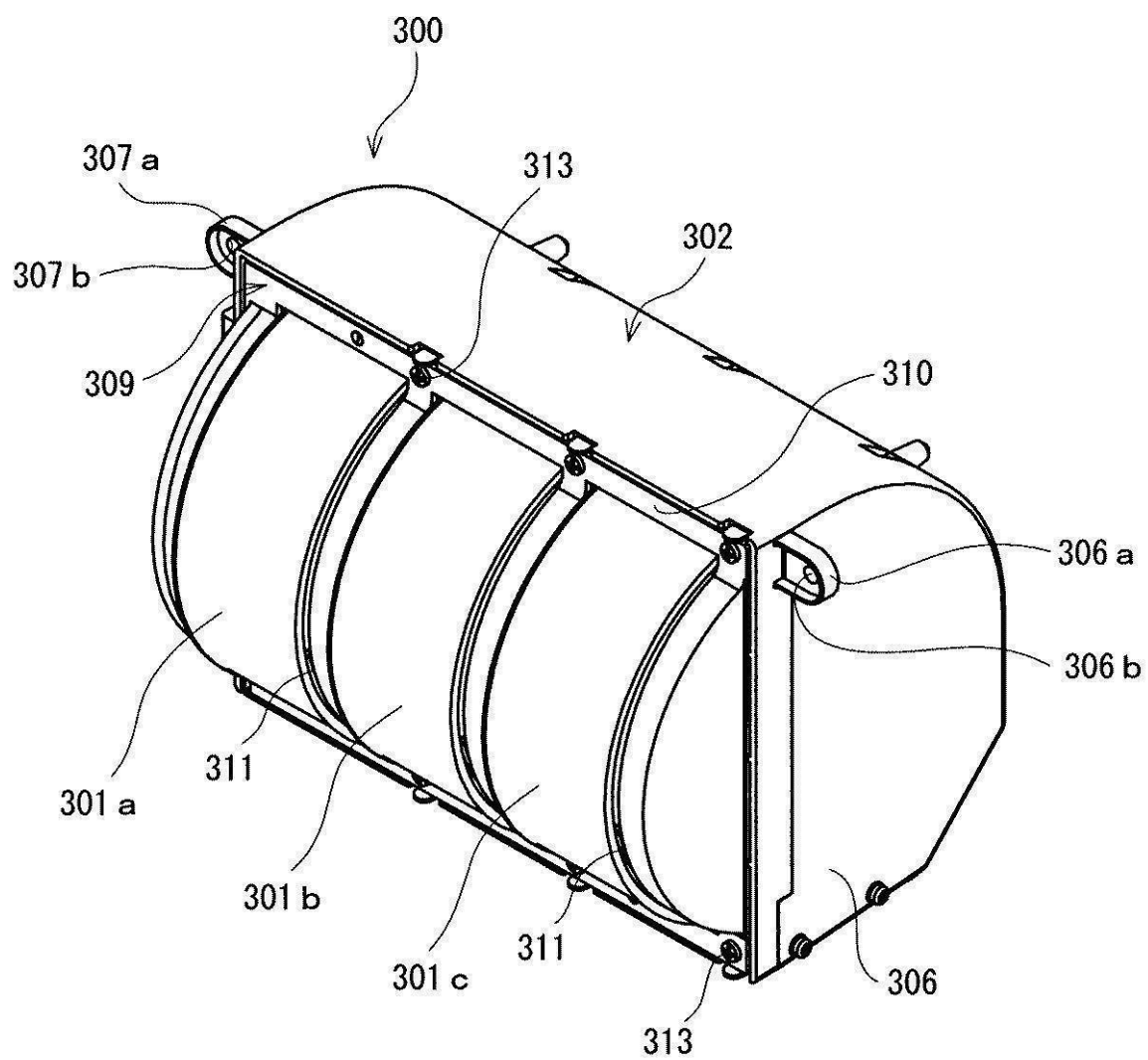
【図 19】



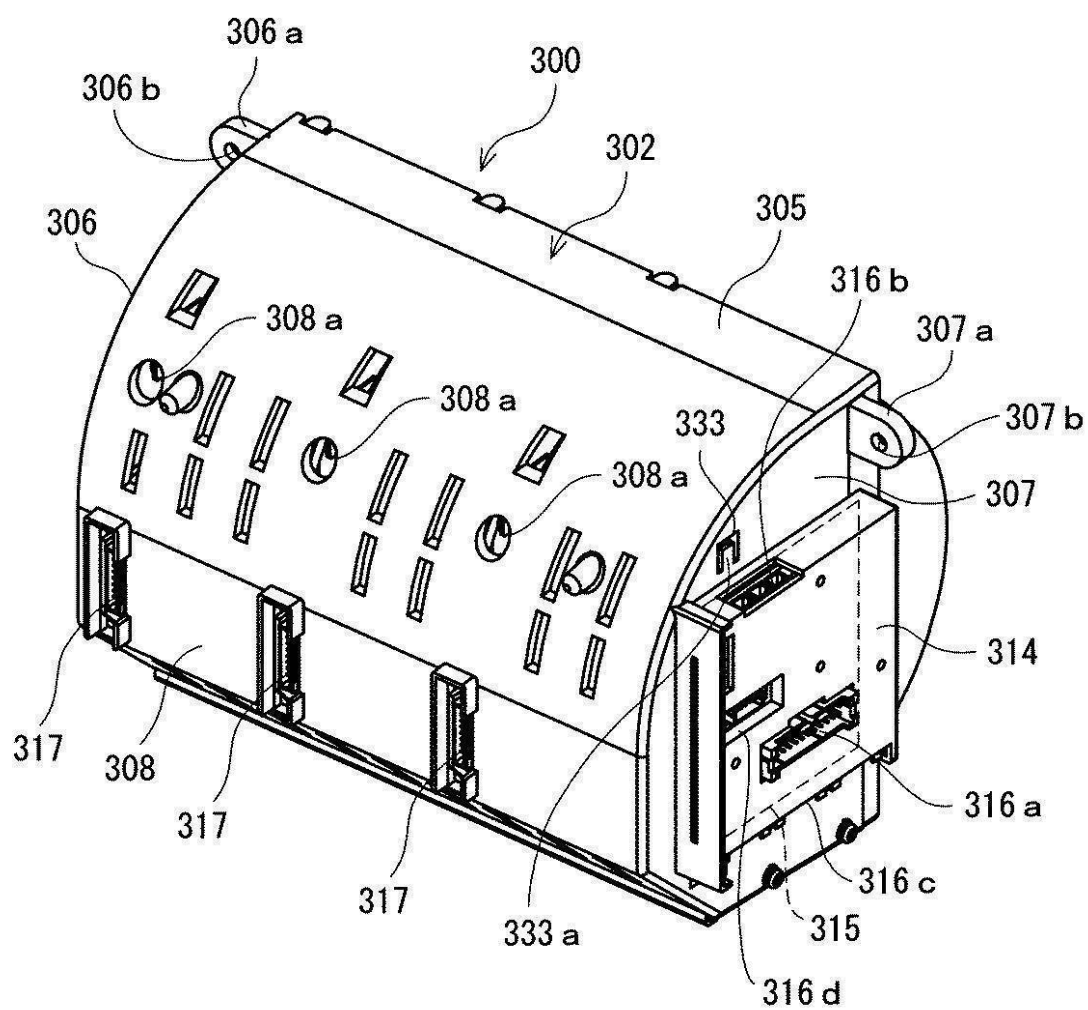
【図 20】



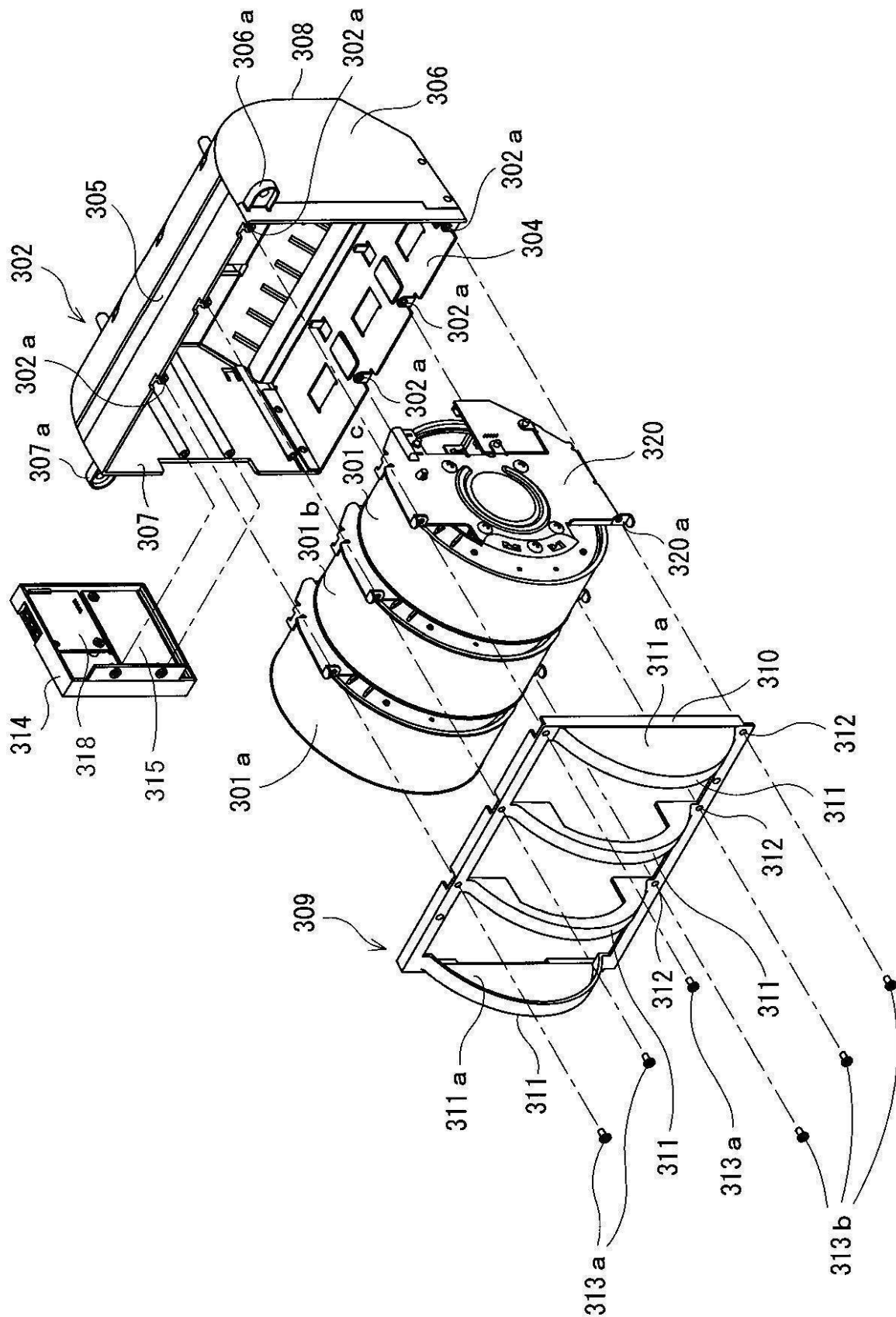
【図 21】



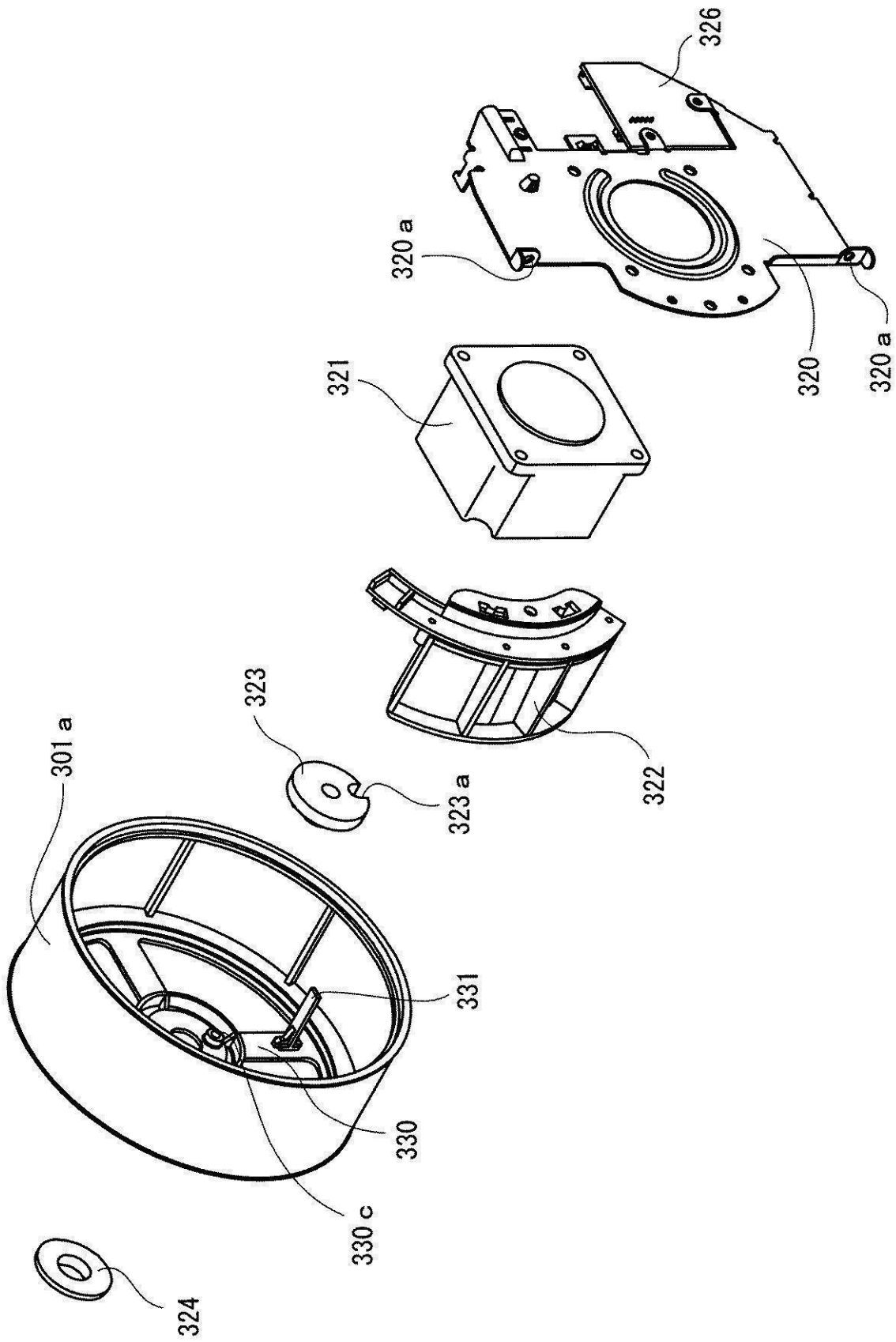
【図 22】



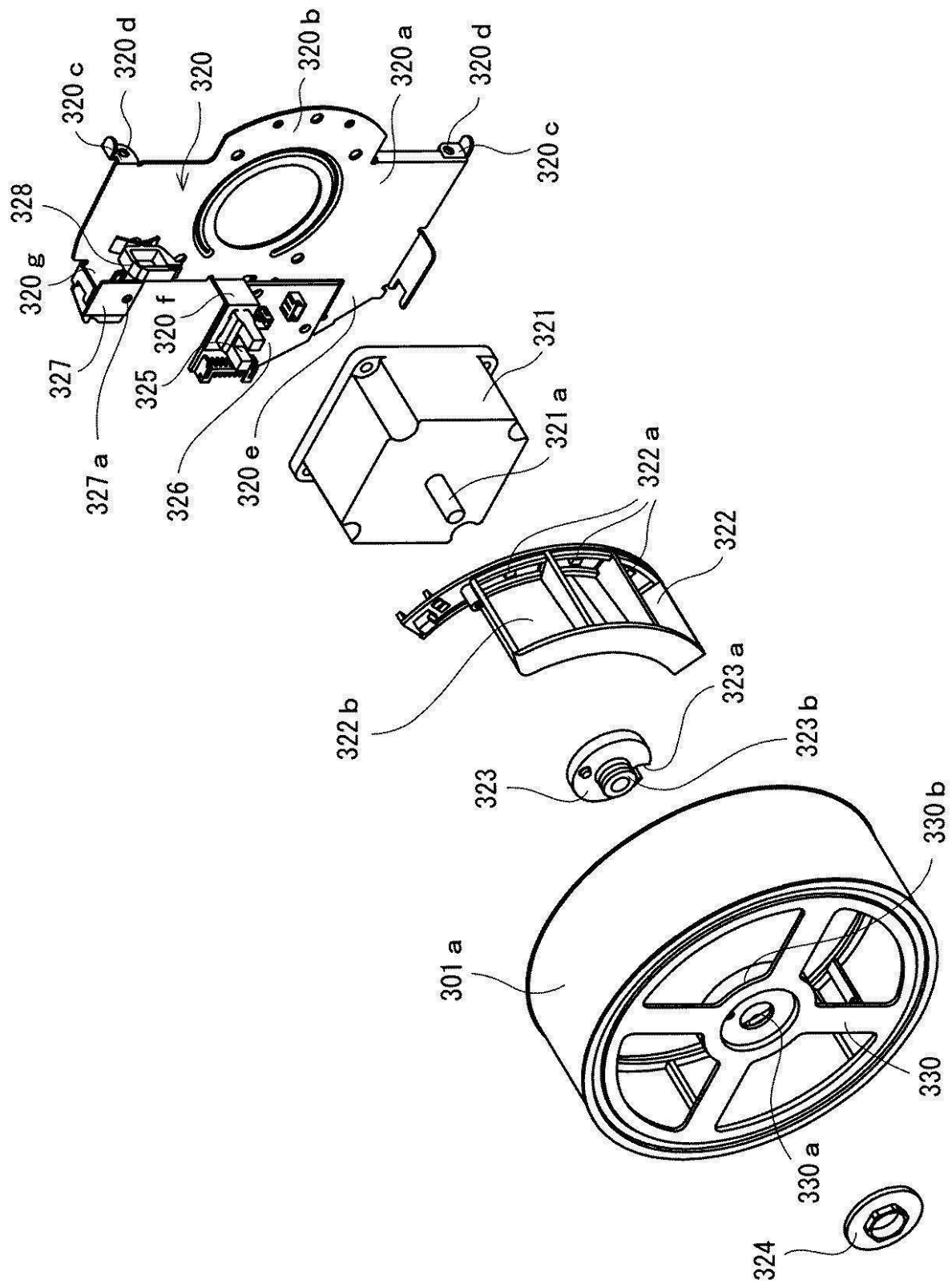
【図 23】



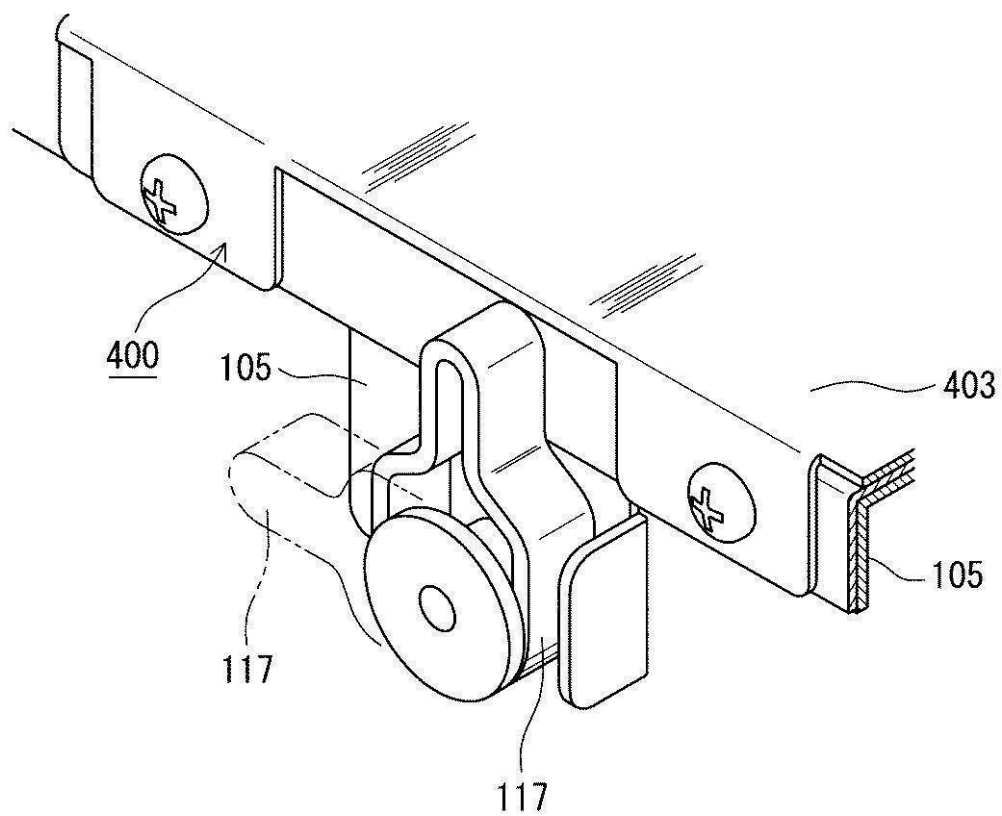
【図 24】



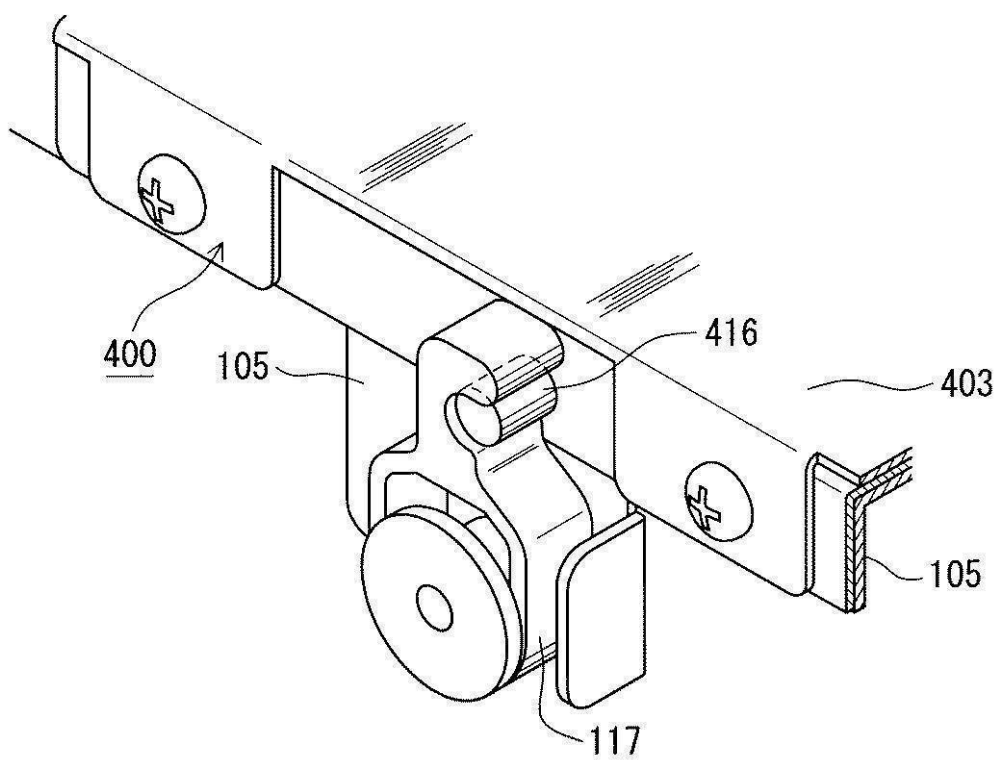
【図 25】



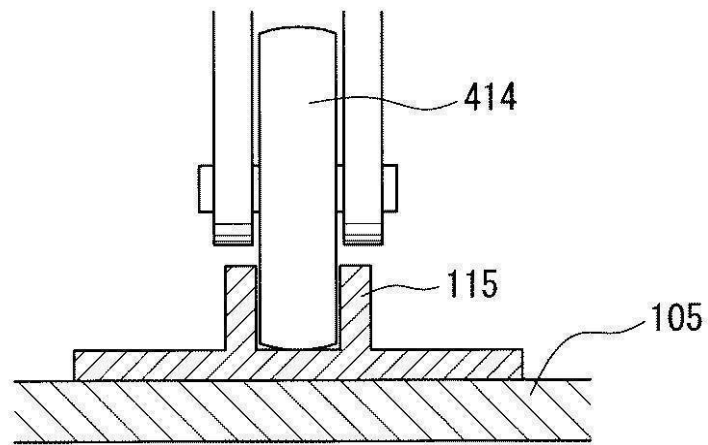
【図 2 6】



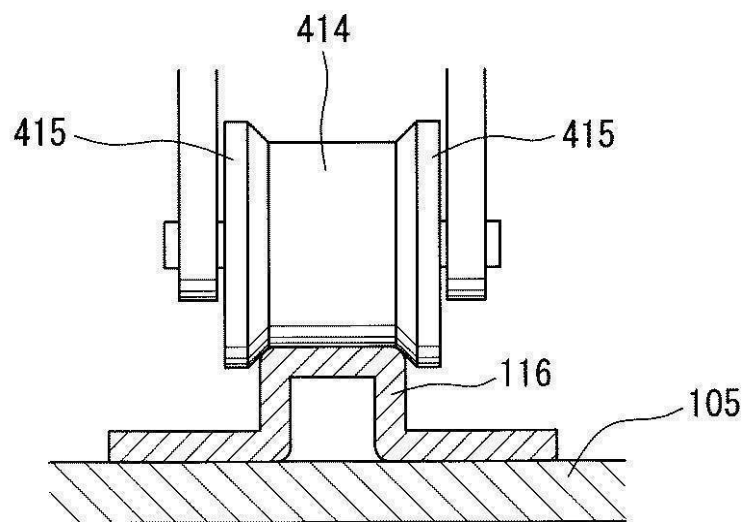
【図 2 7】



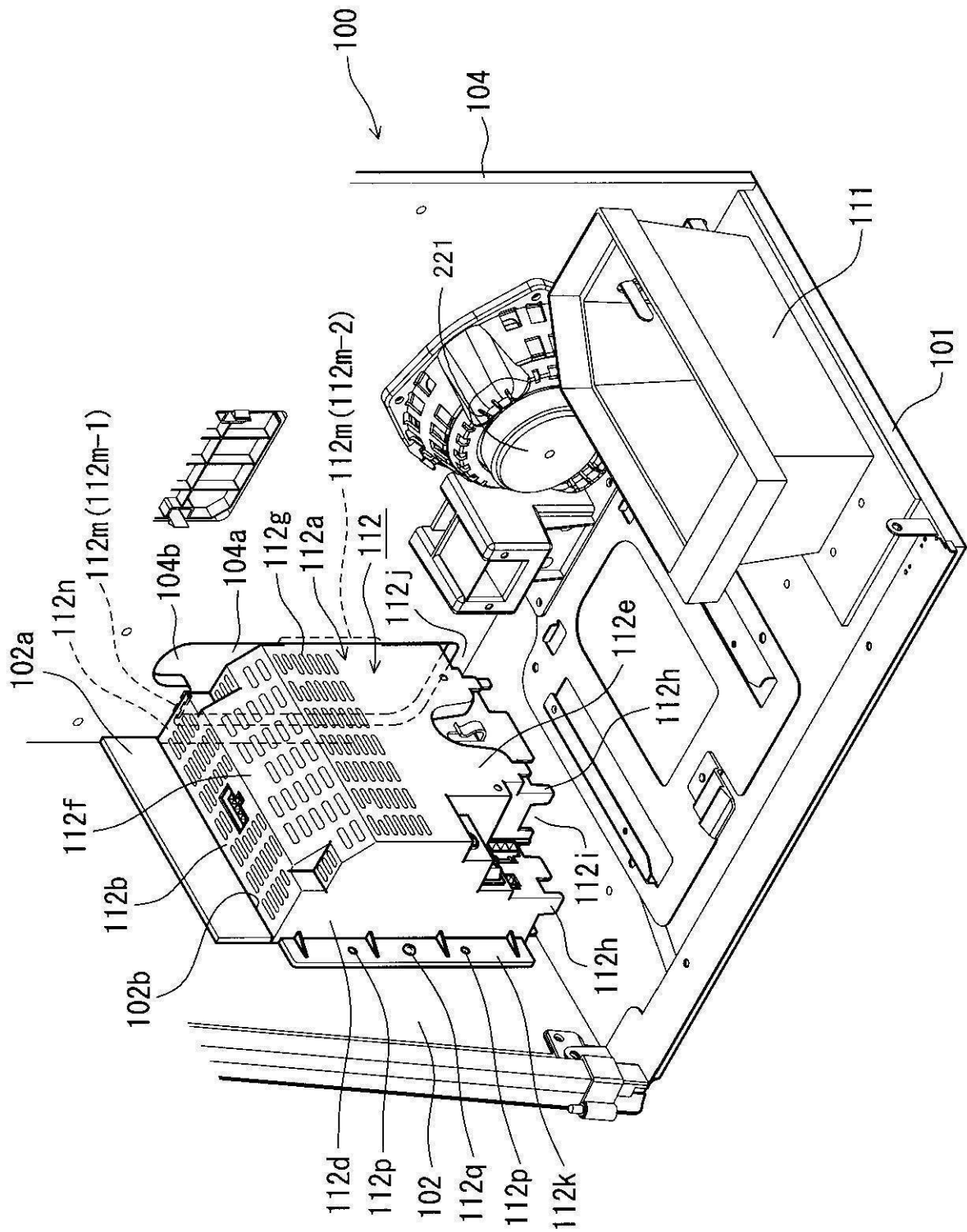
【図 28】



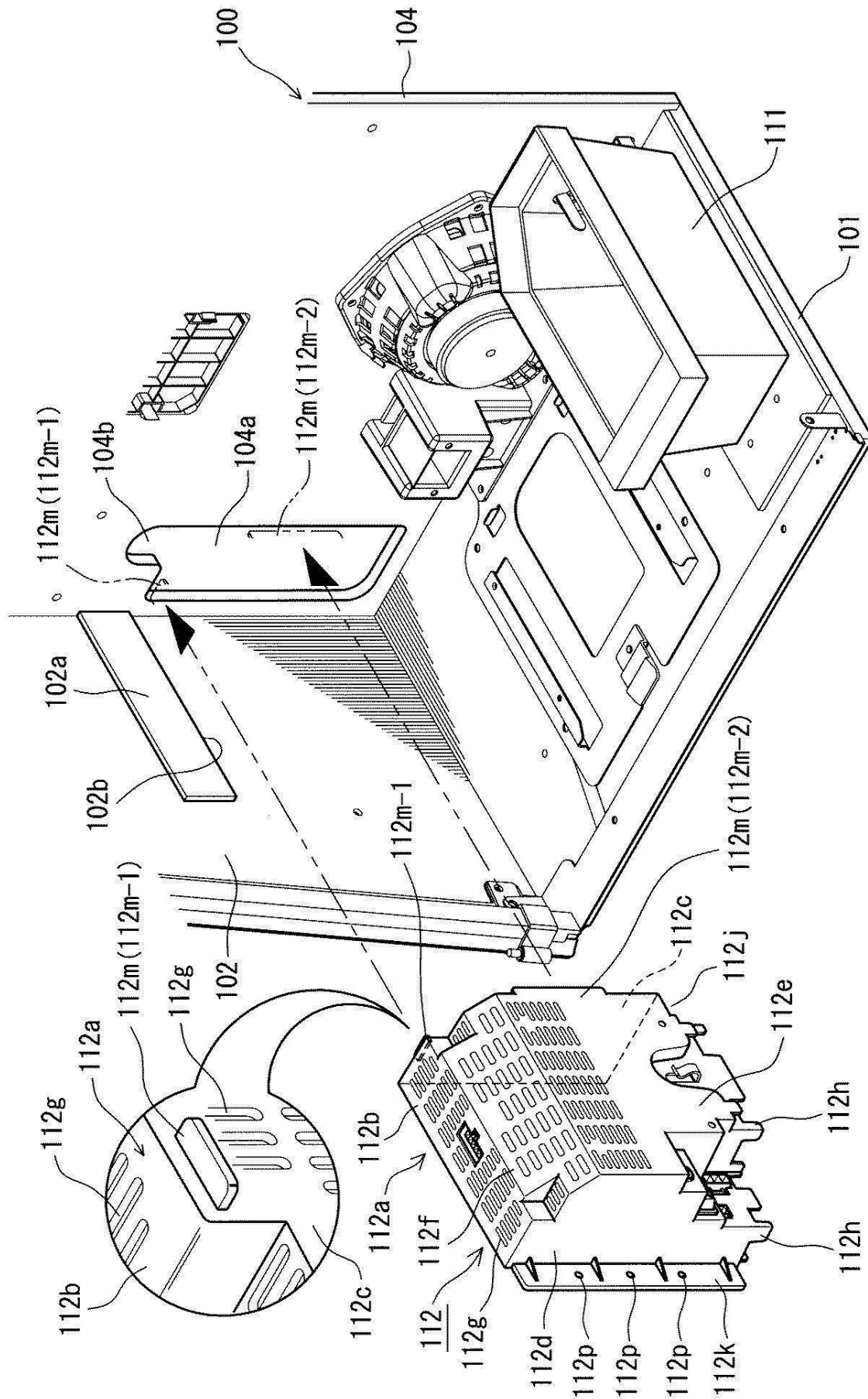
【図 29】



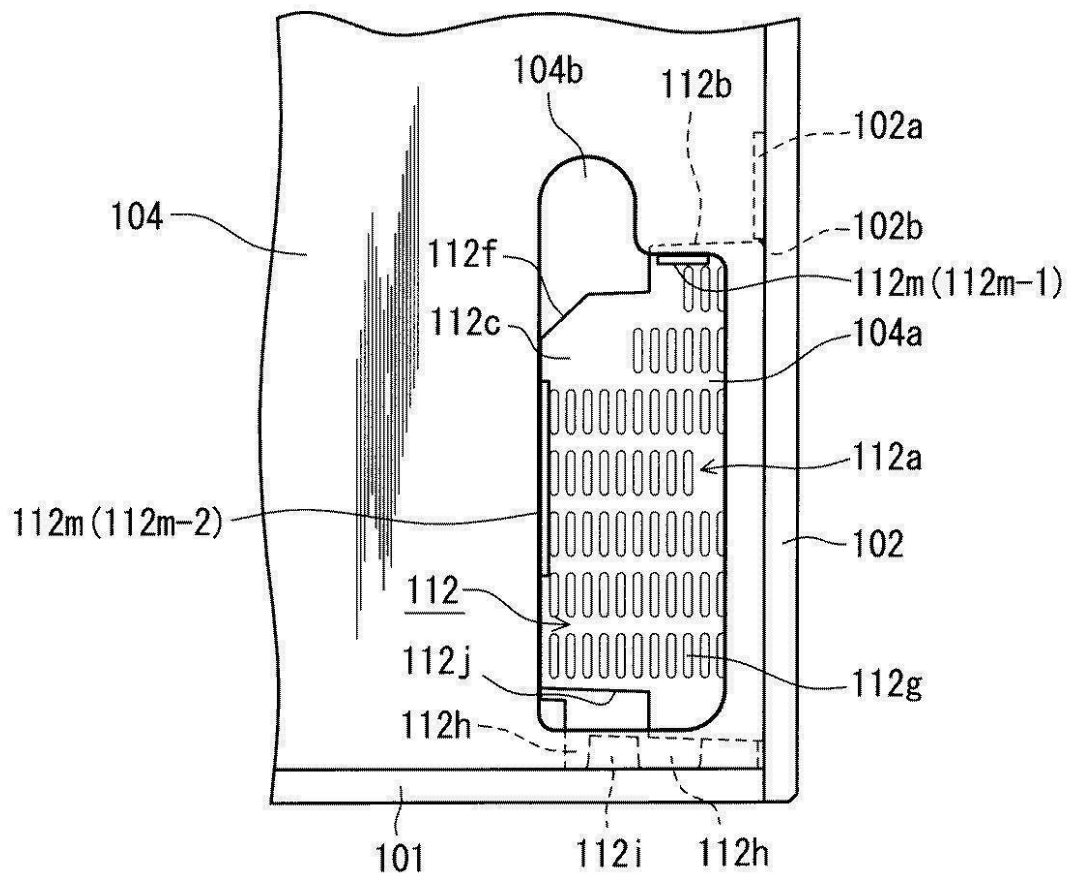
【図 30】



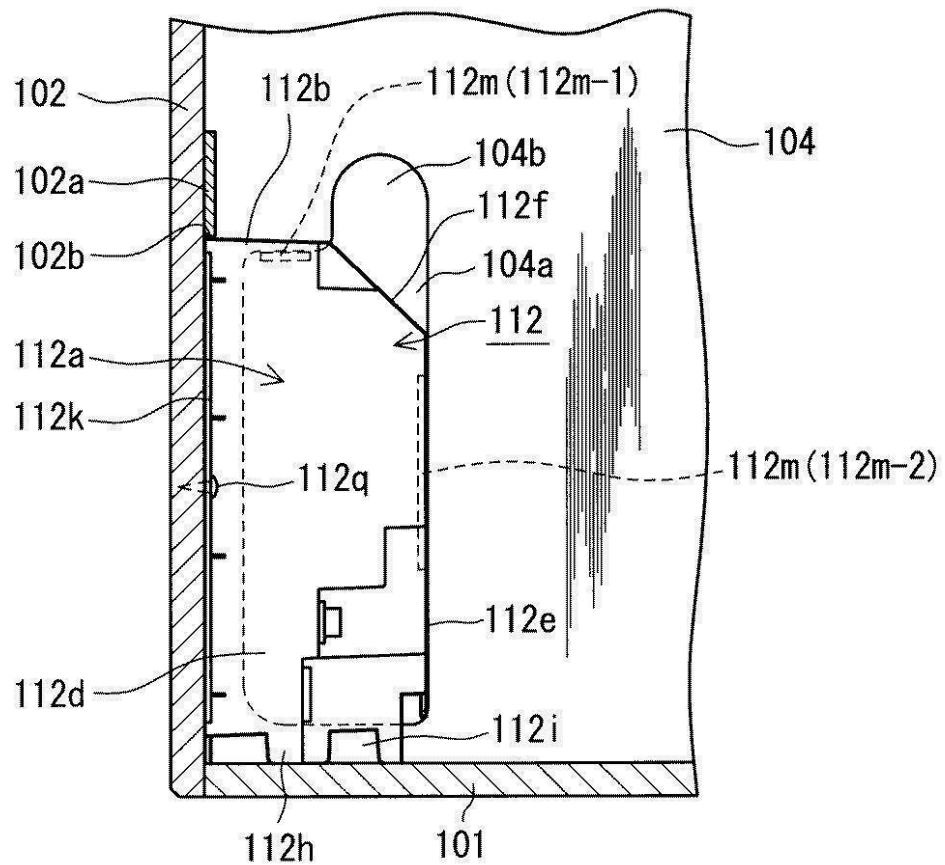
【図 31】



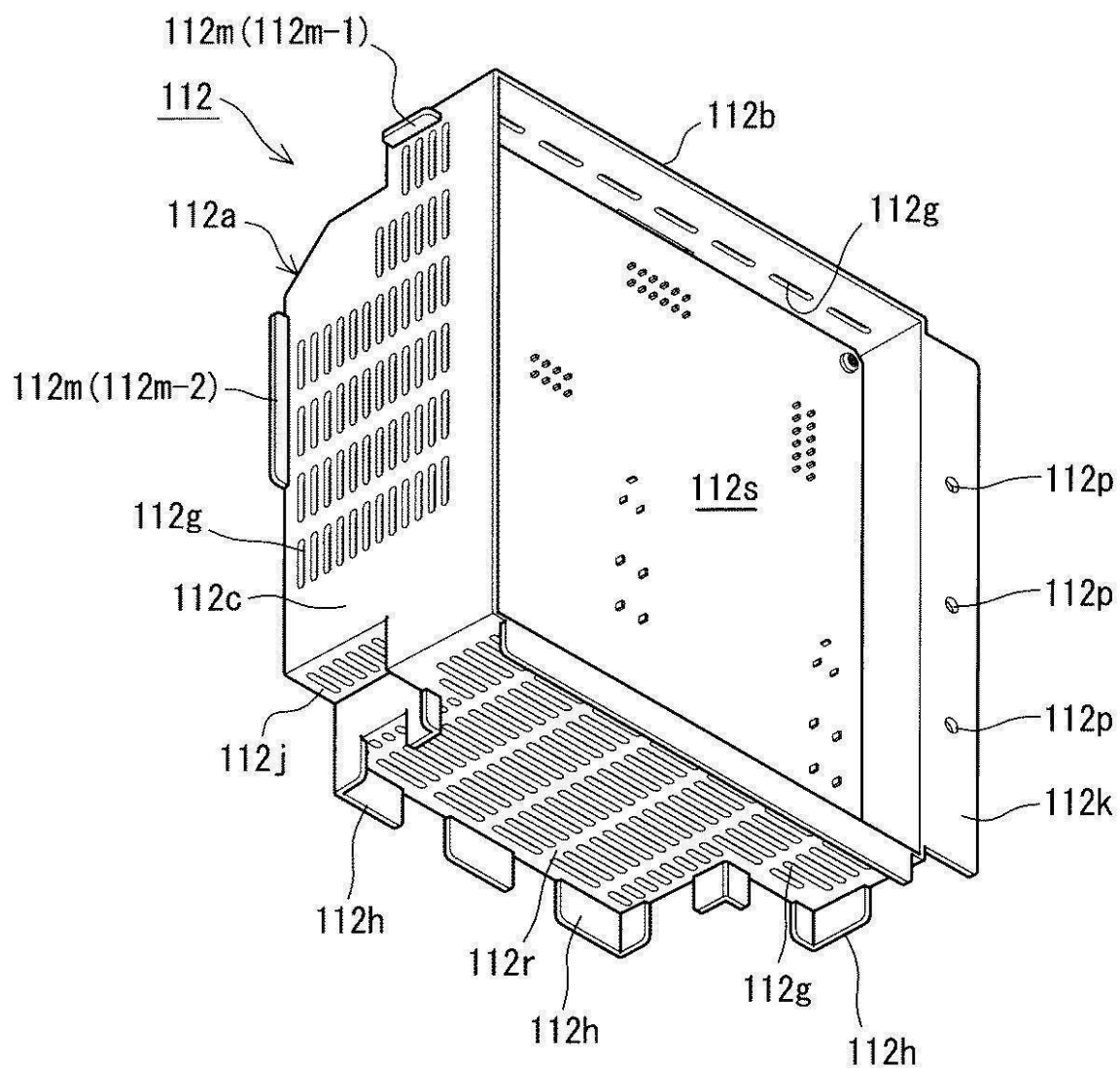
【図 3 2】



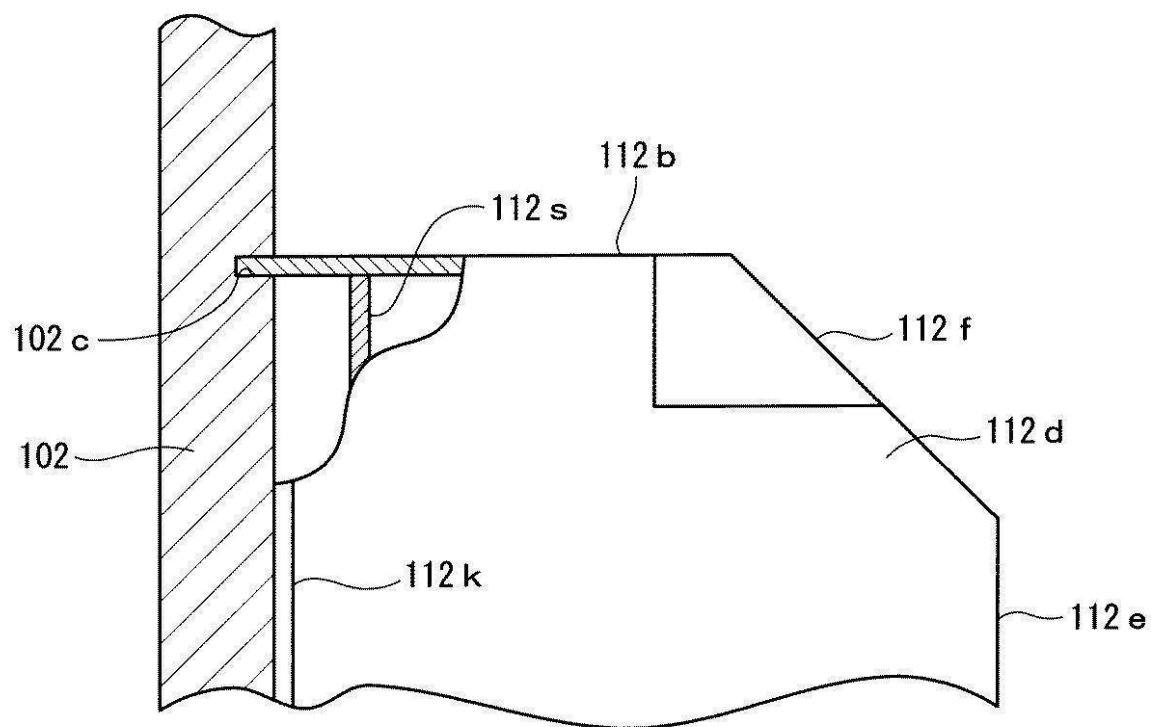
【図 3 3】



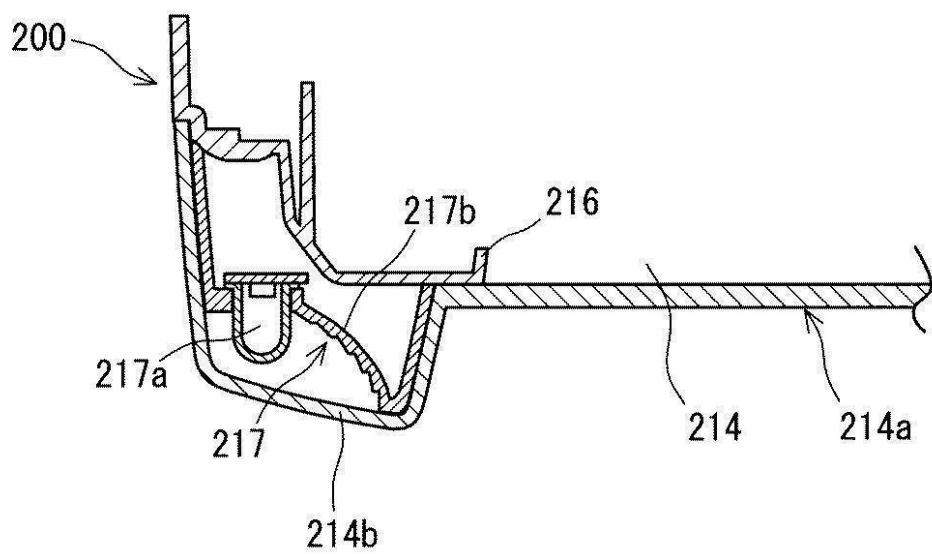
【図 34】



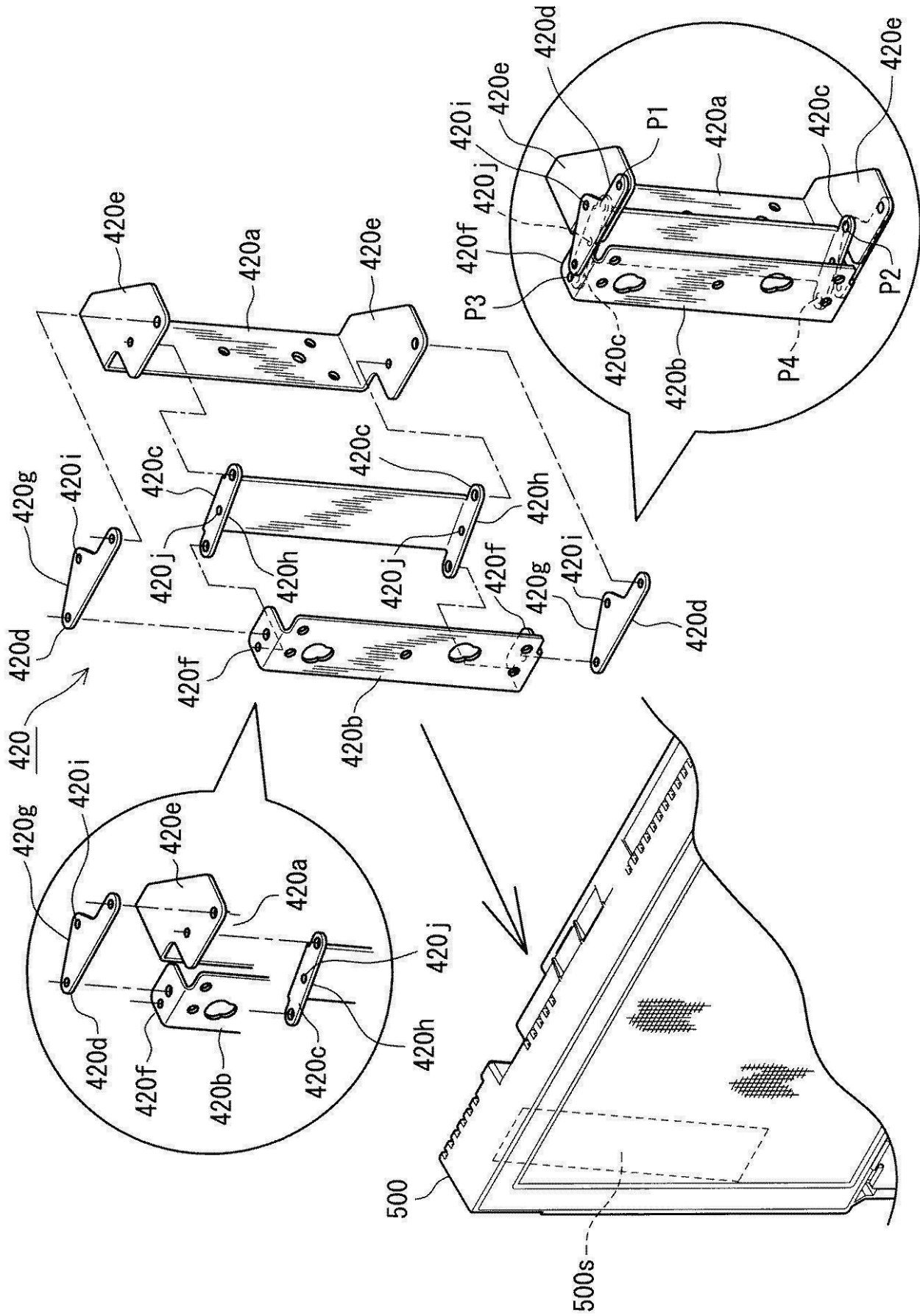
【図 3 5】



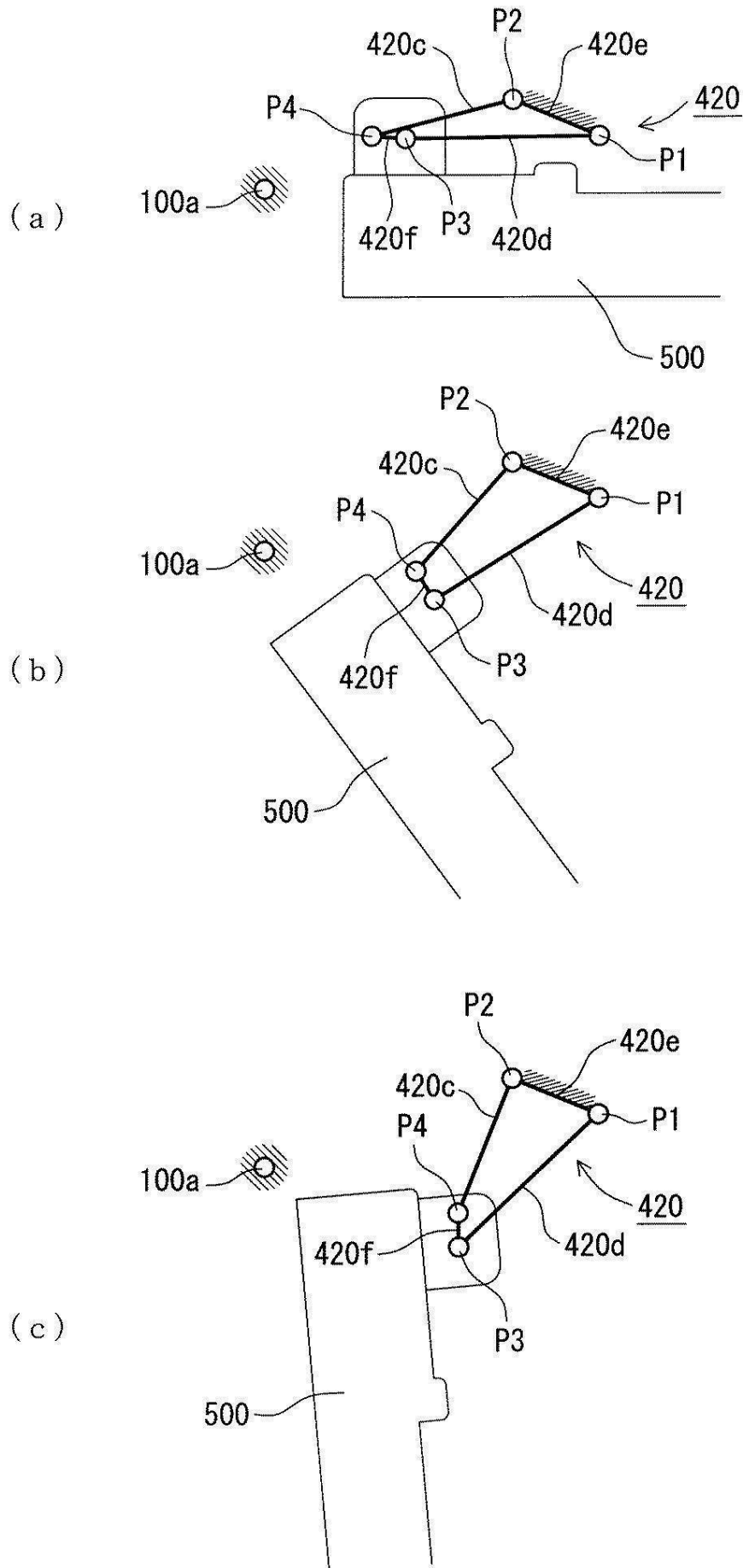
【図 3 6】



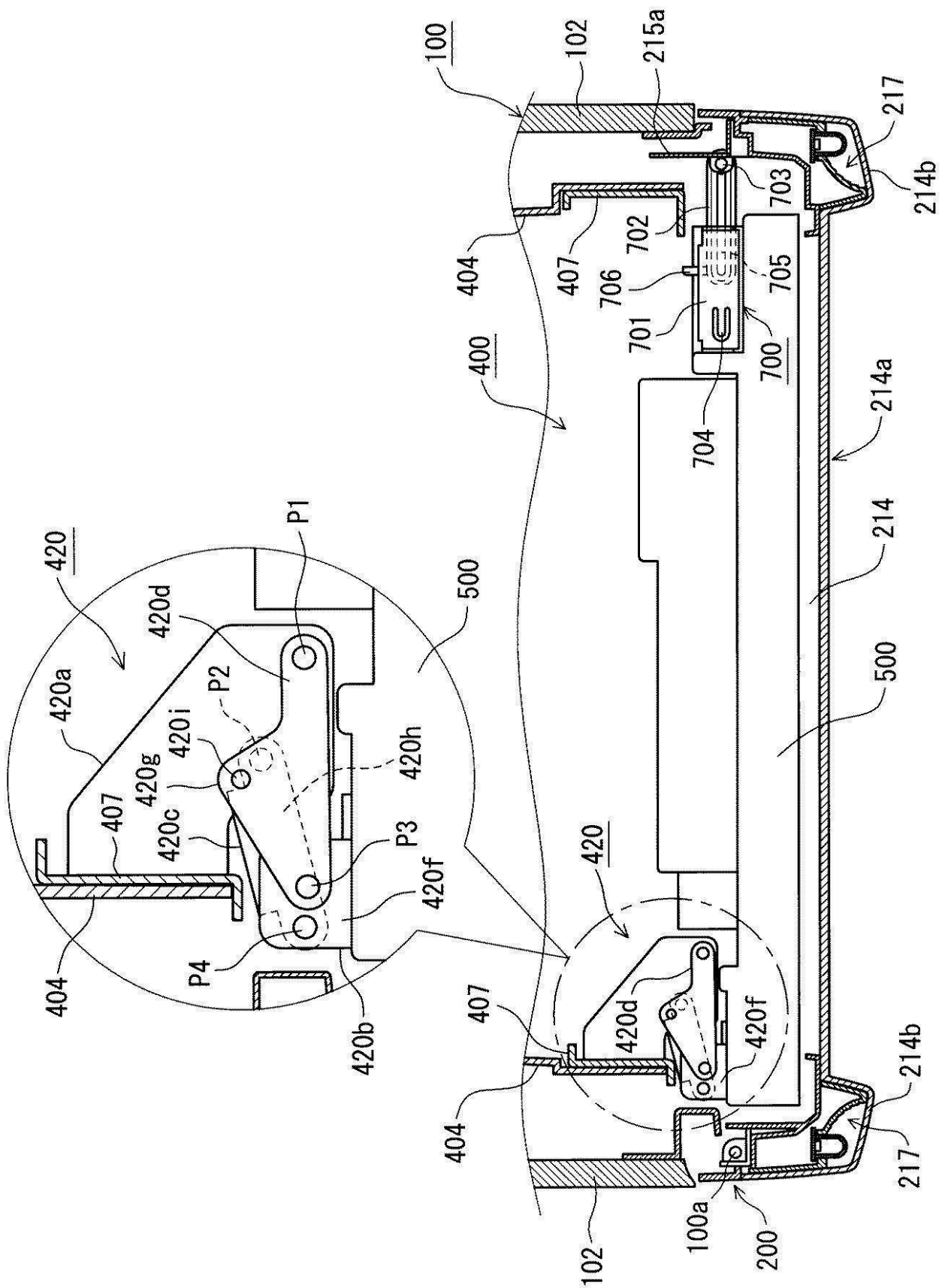
【図 37】



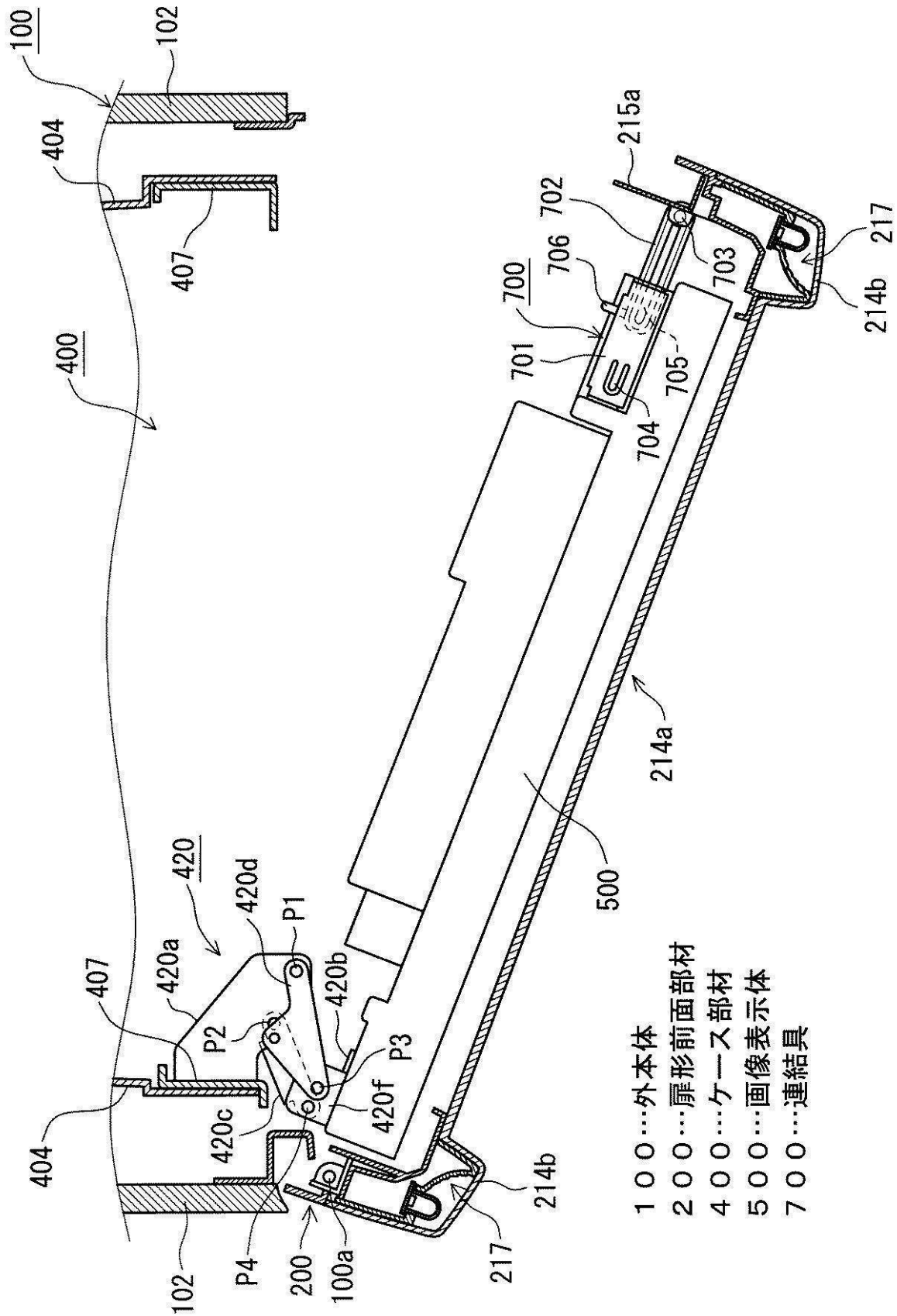
【図 38】



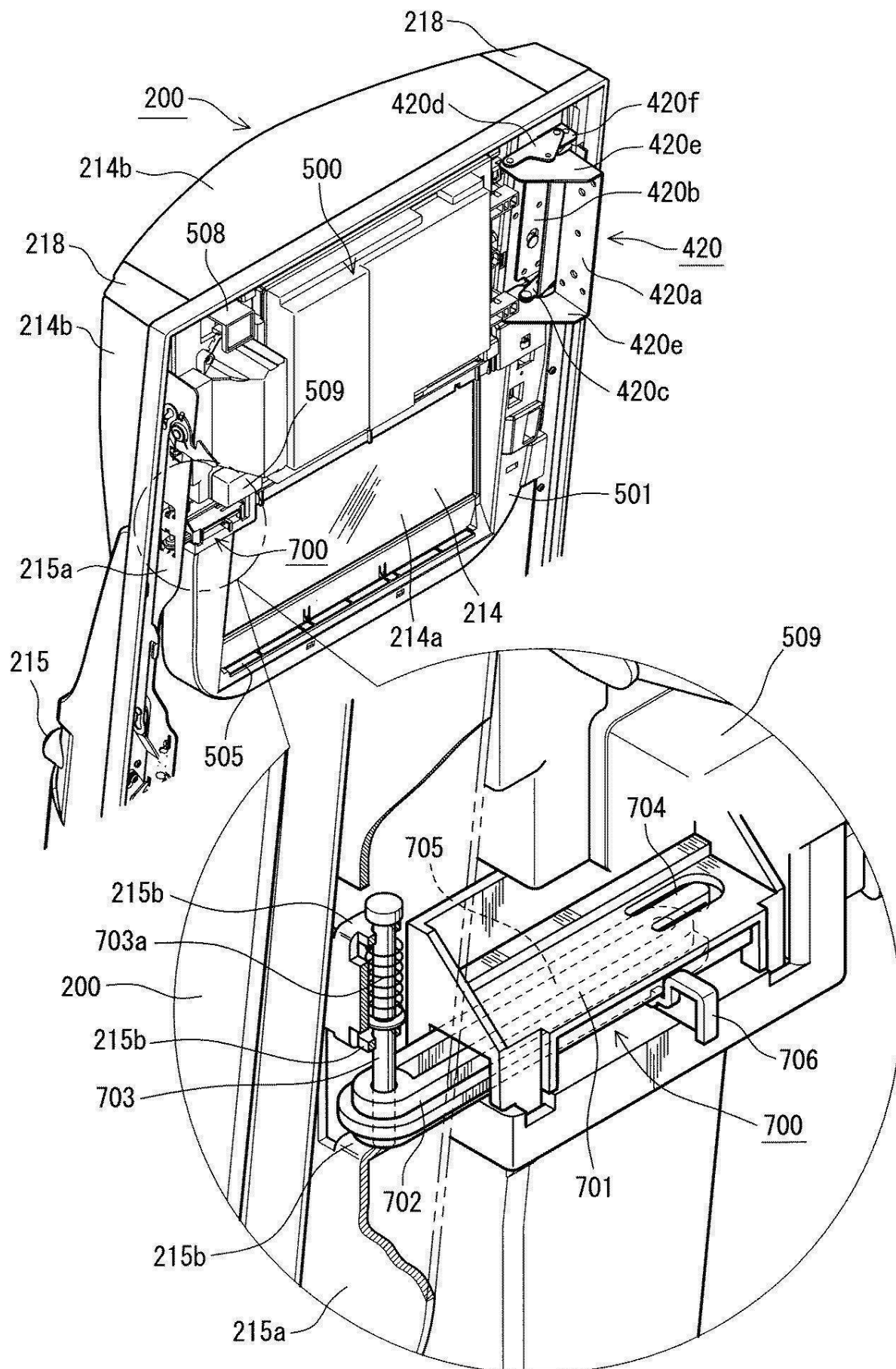
【図 39】



【図 40】

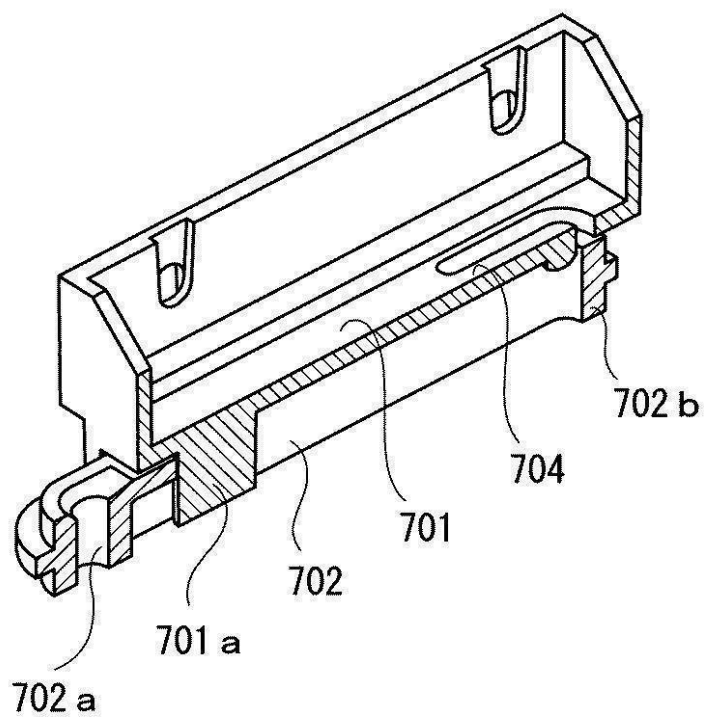


【図 4 1】

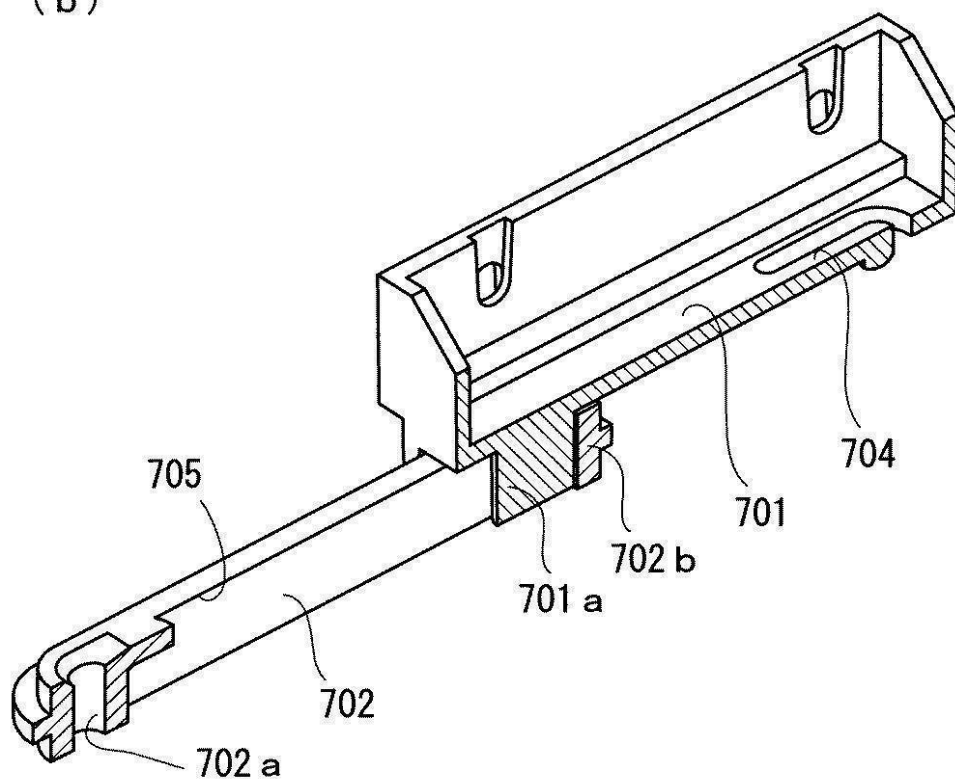


【図 4 2】

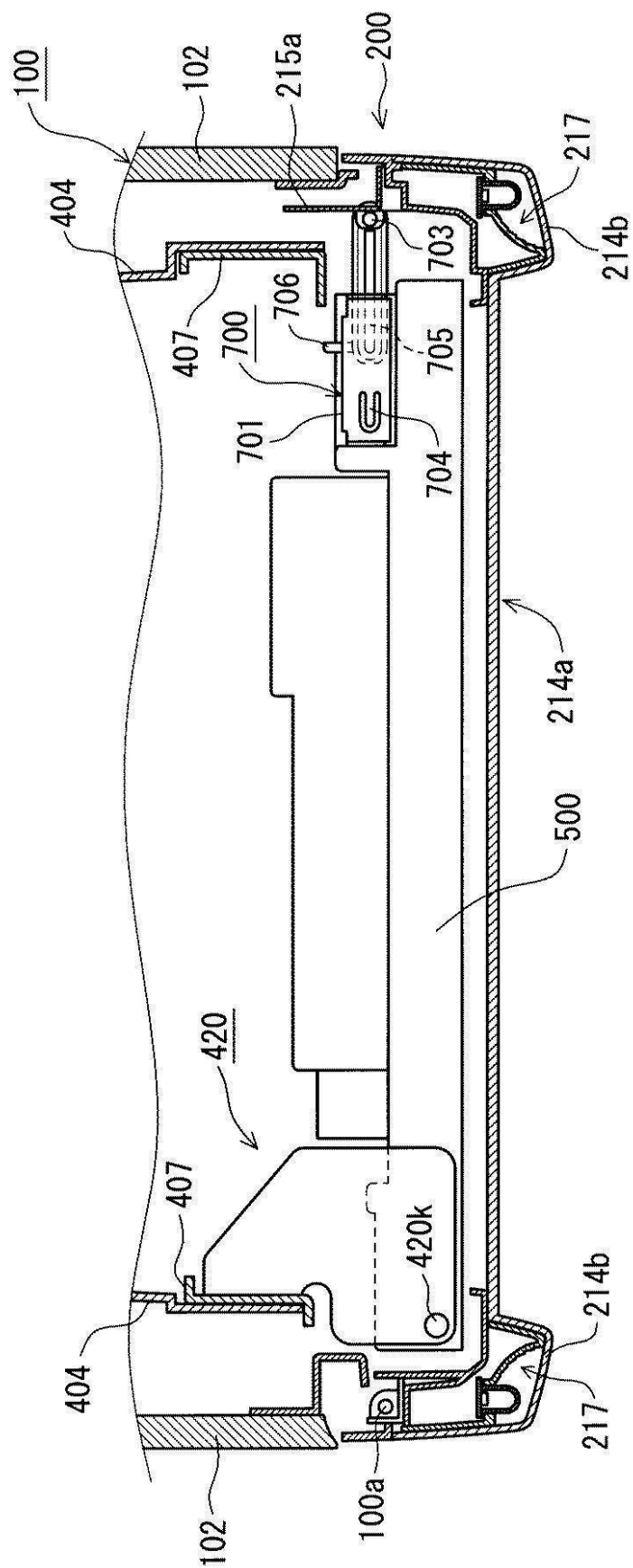
(a)



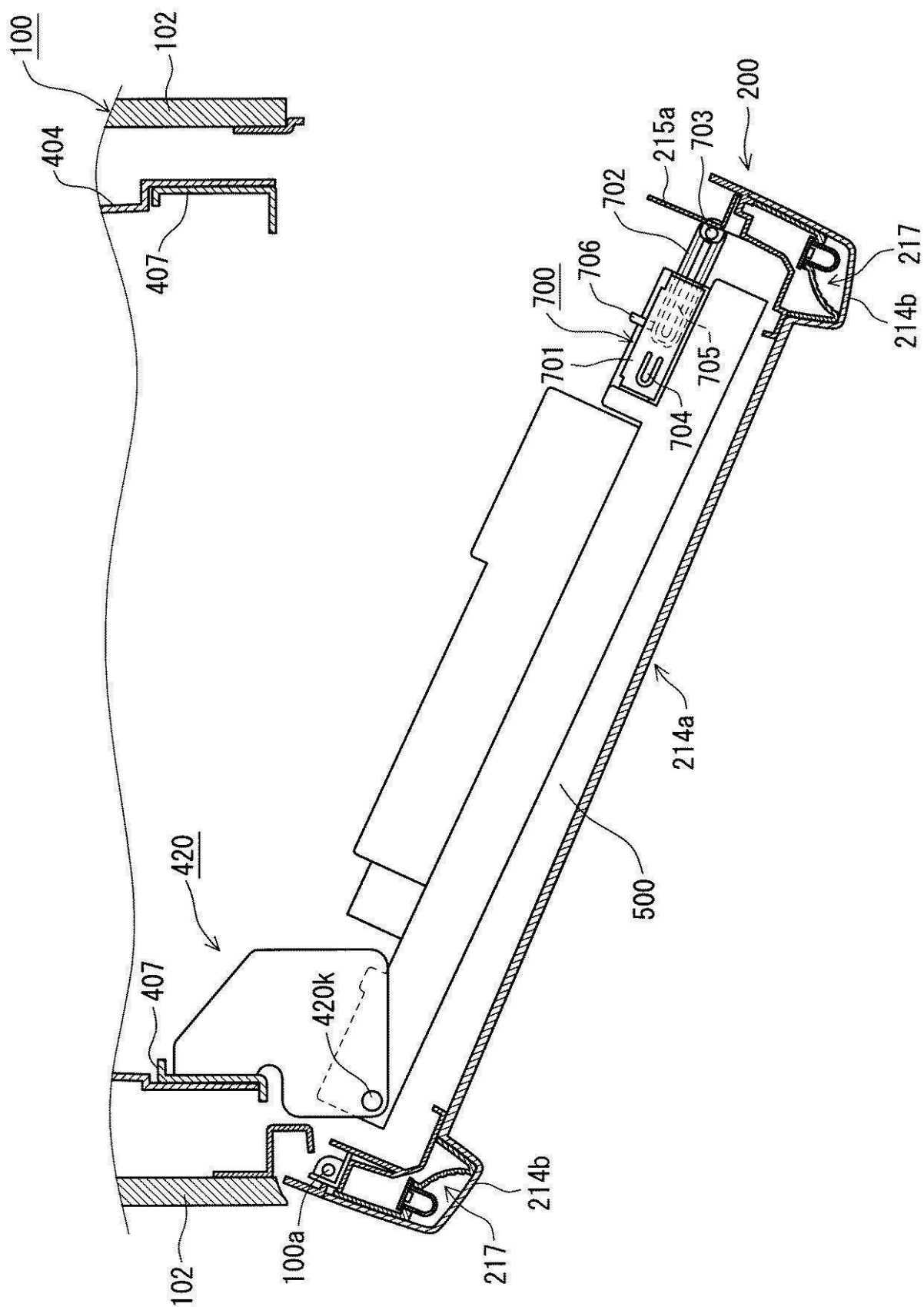
(b)



【図 4 3】

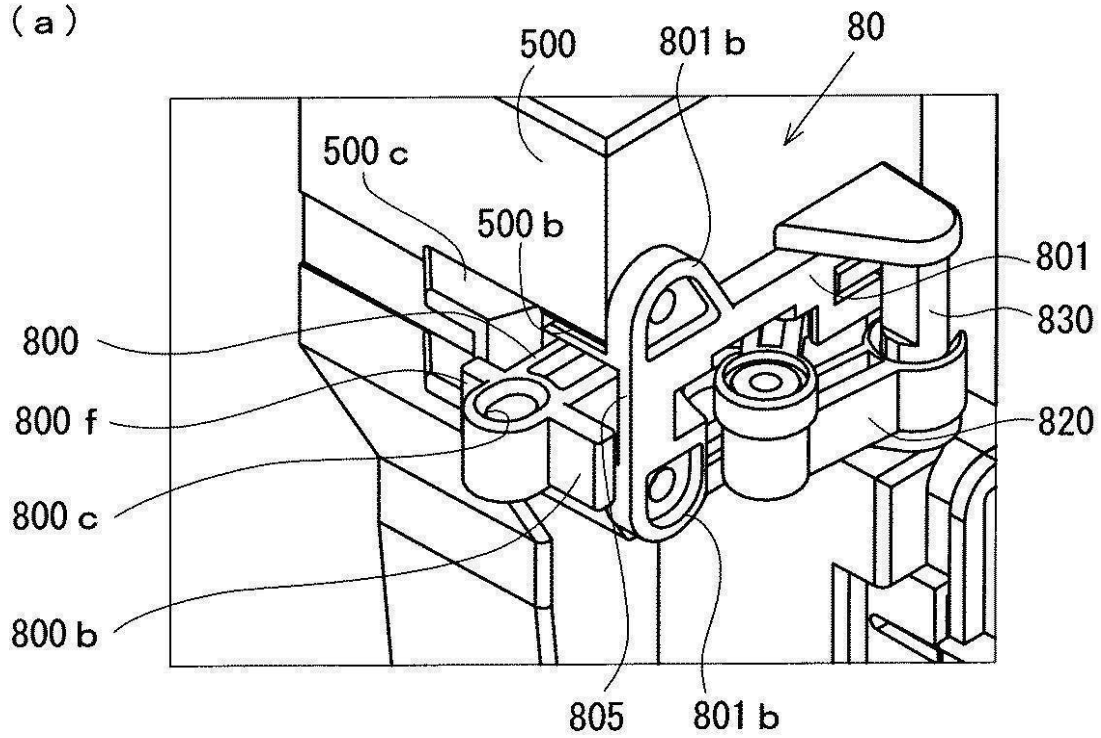


【图 4 4】

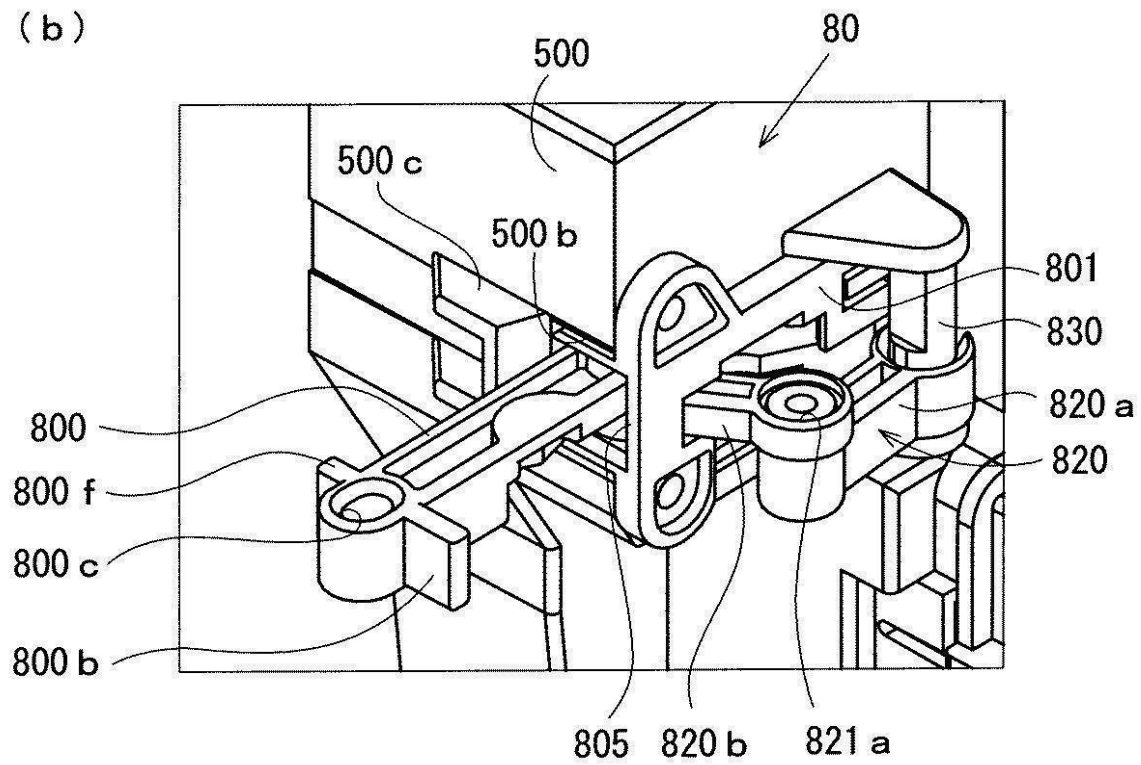


【図 45】

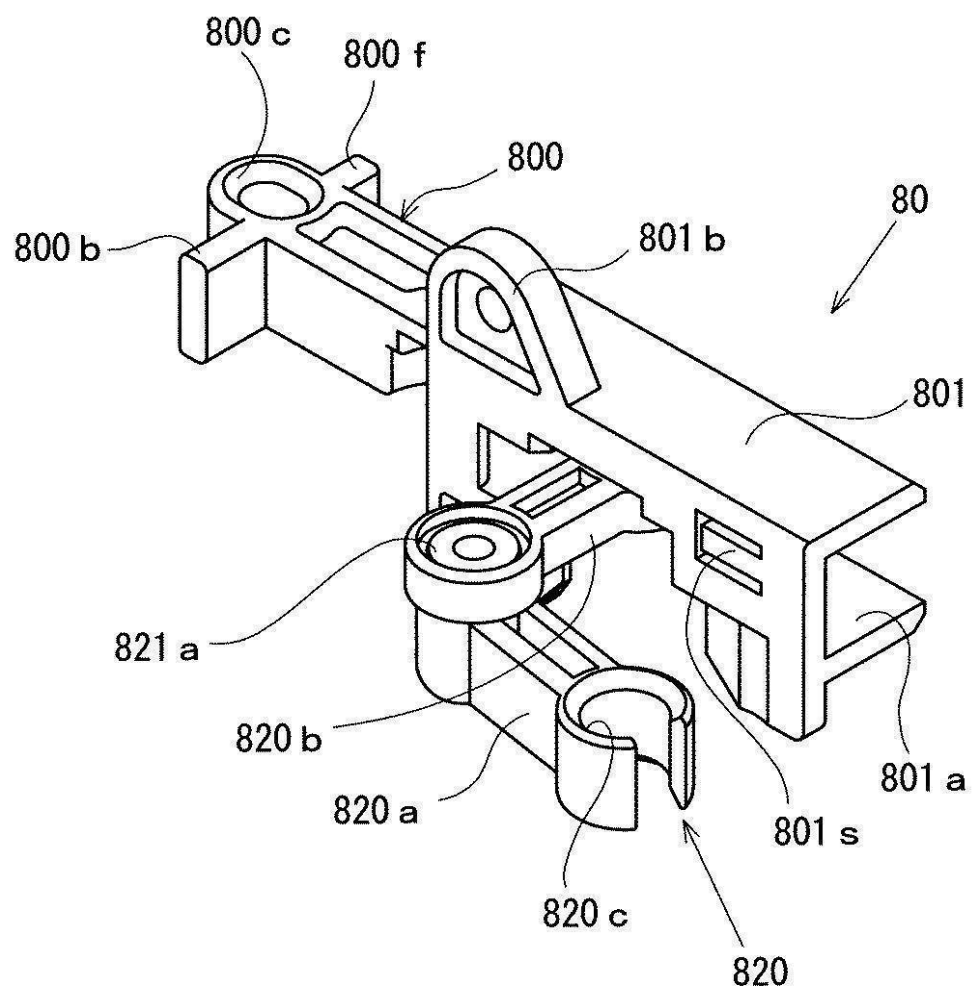
(a)



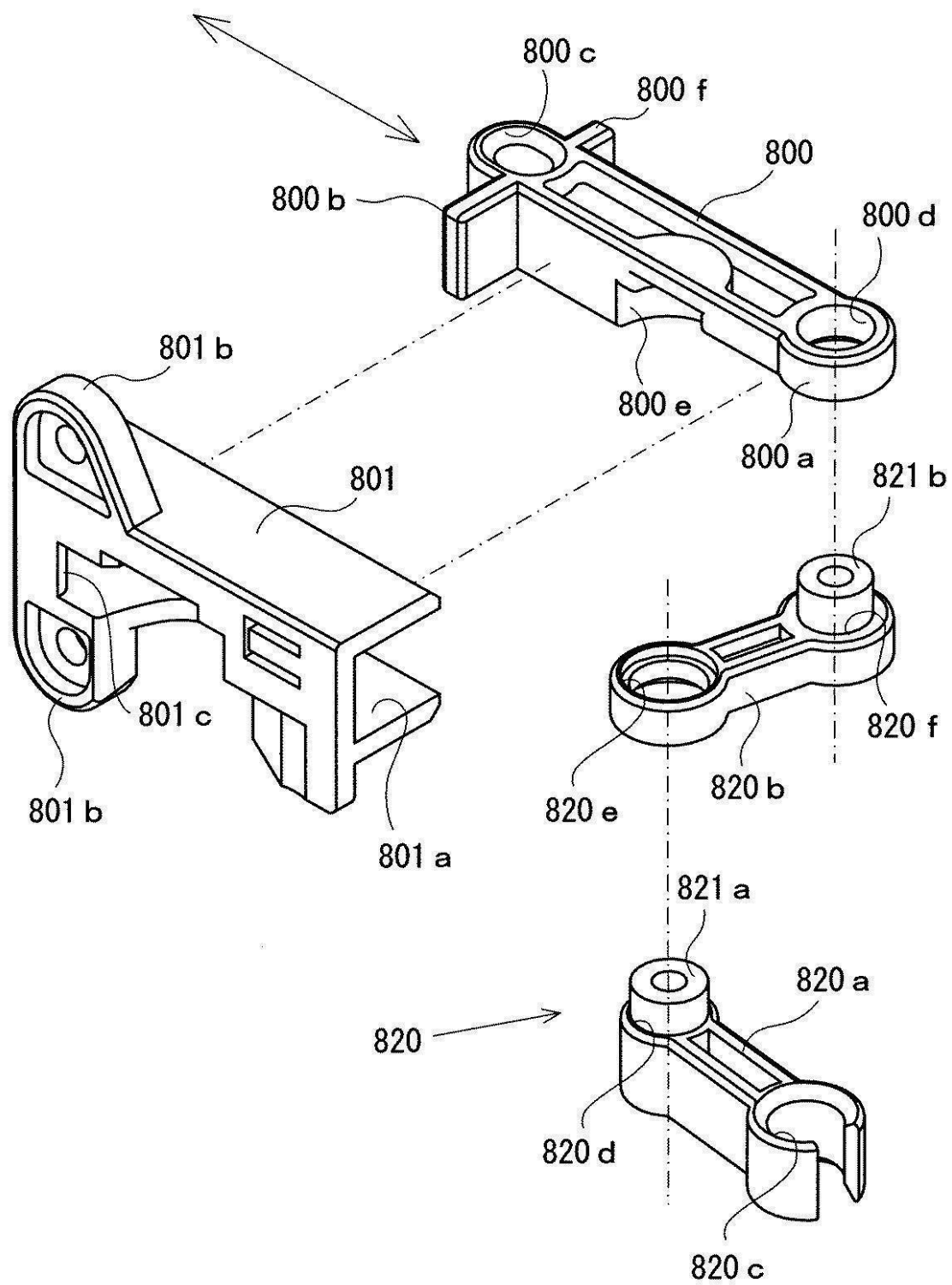
(b)



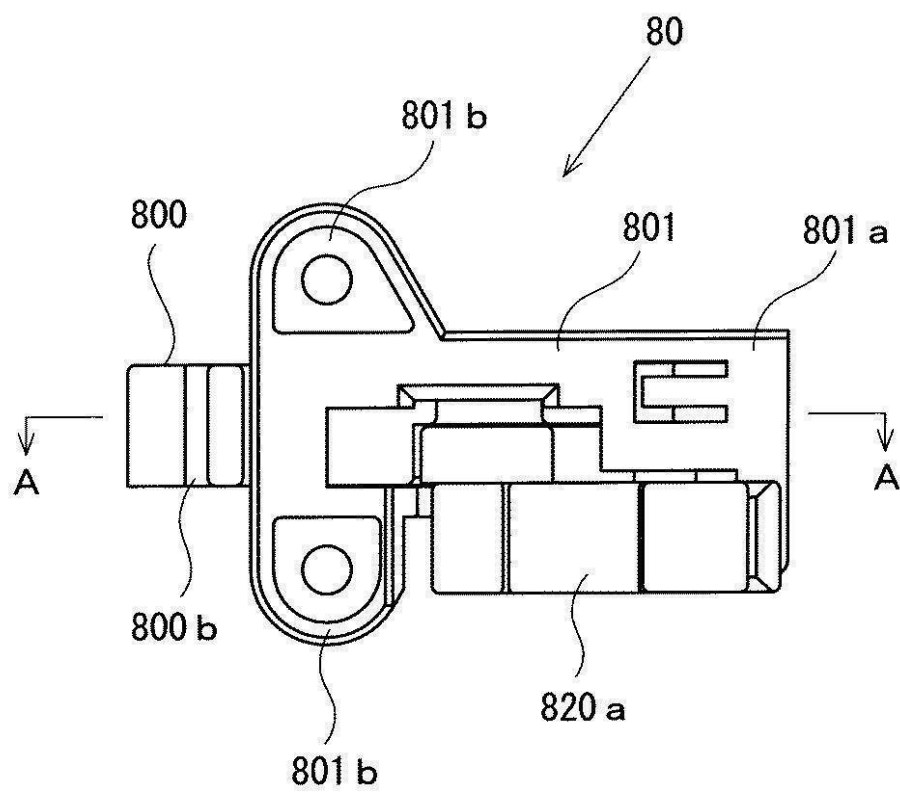
【図 46】



【図 47】

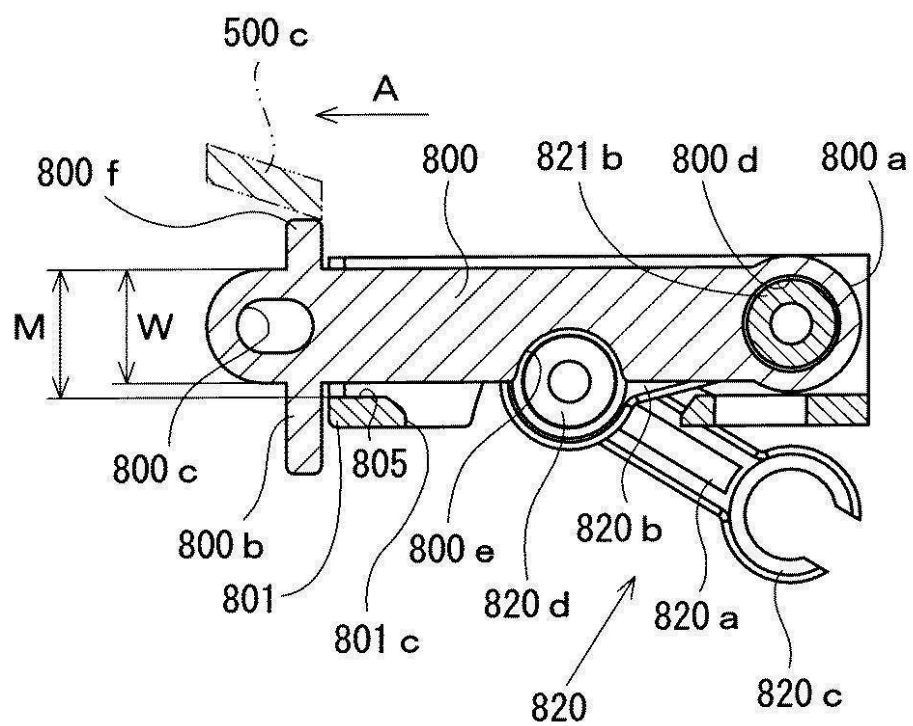


【図 48】

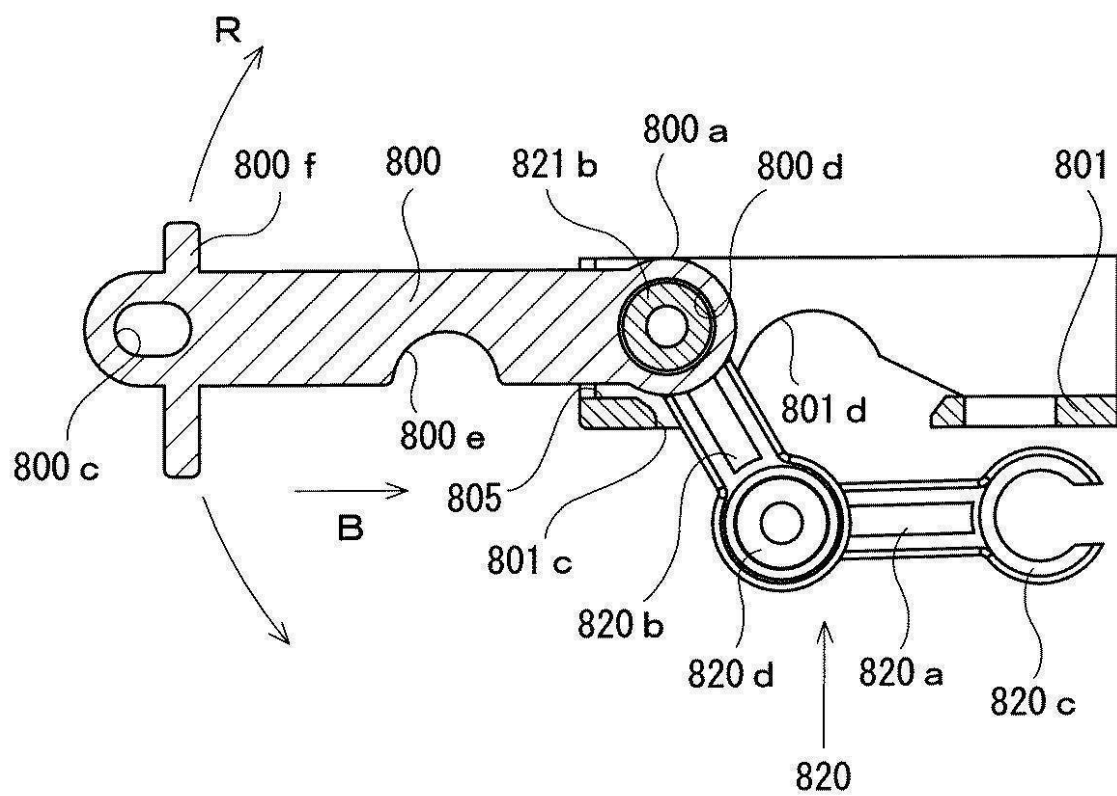


【図 49】

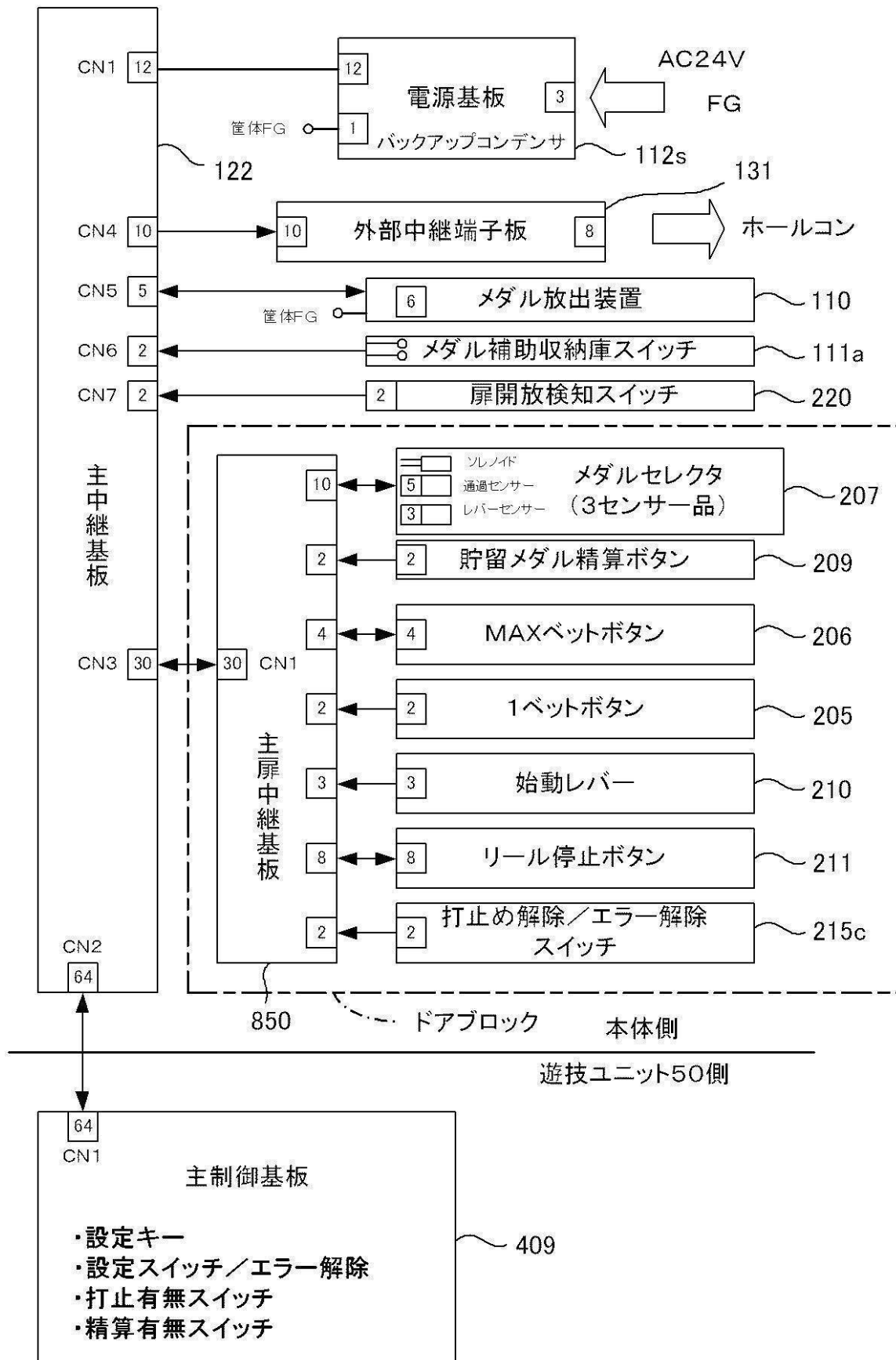
(a)



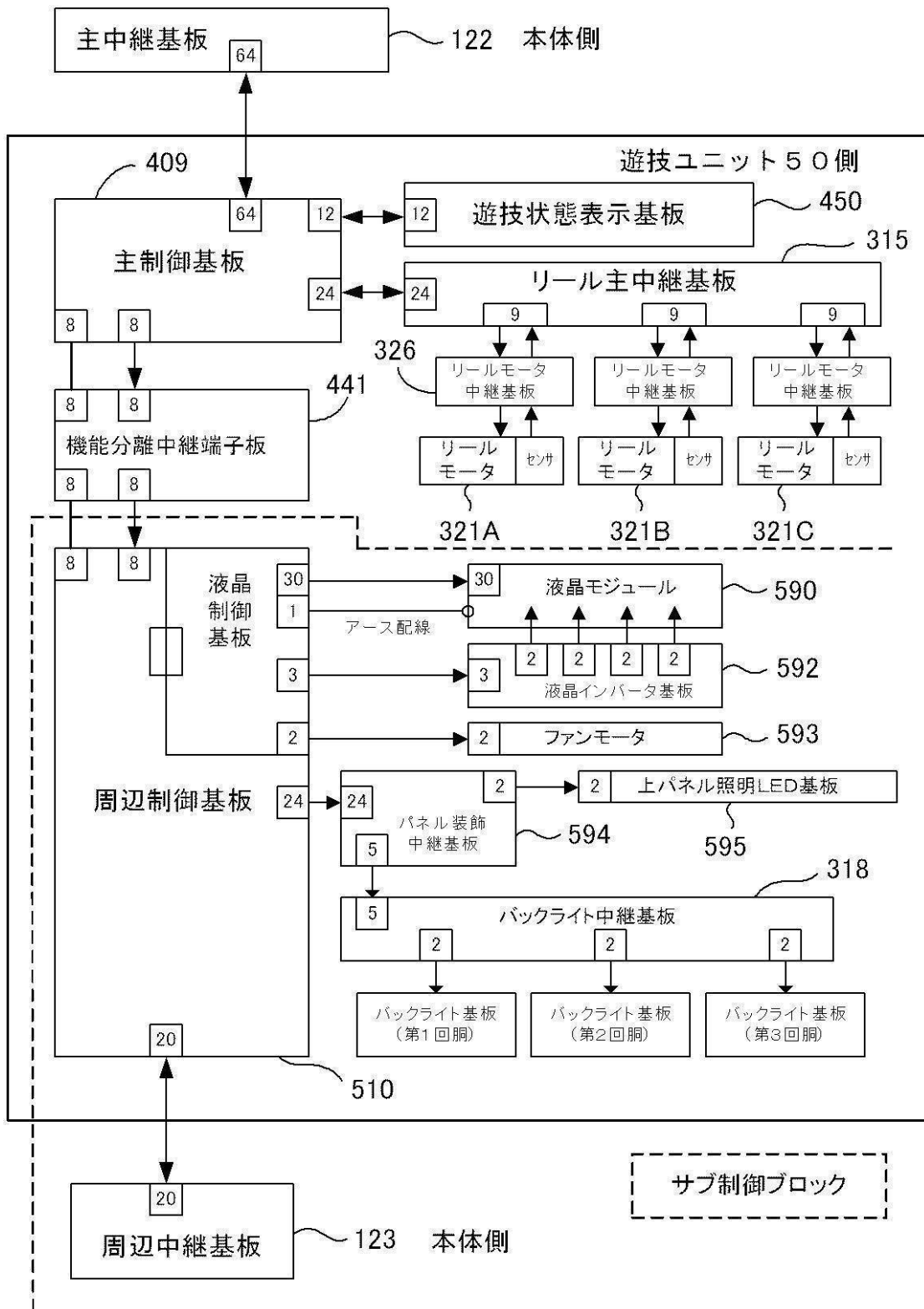
(b)



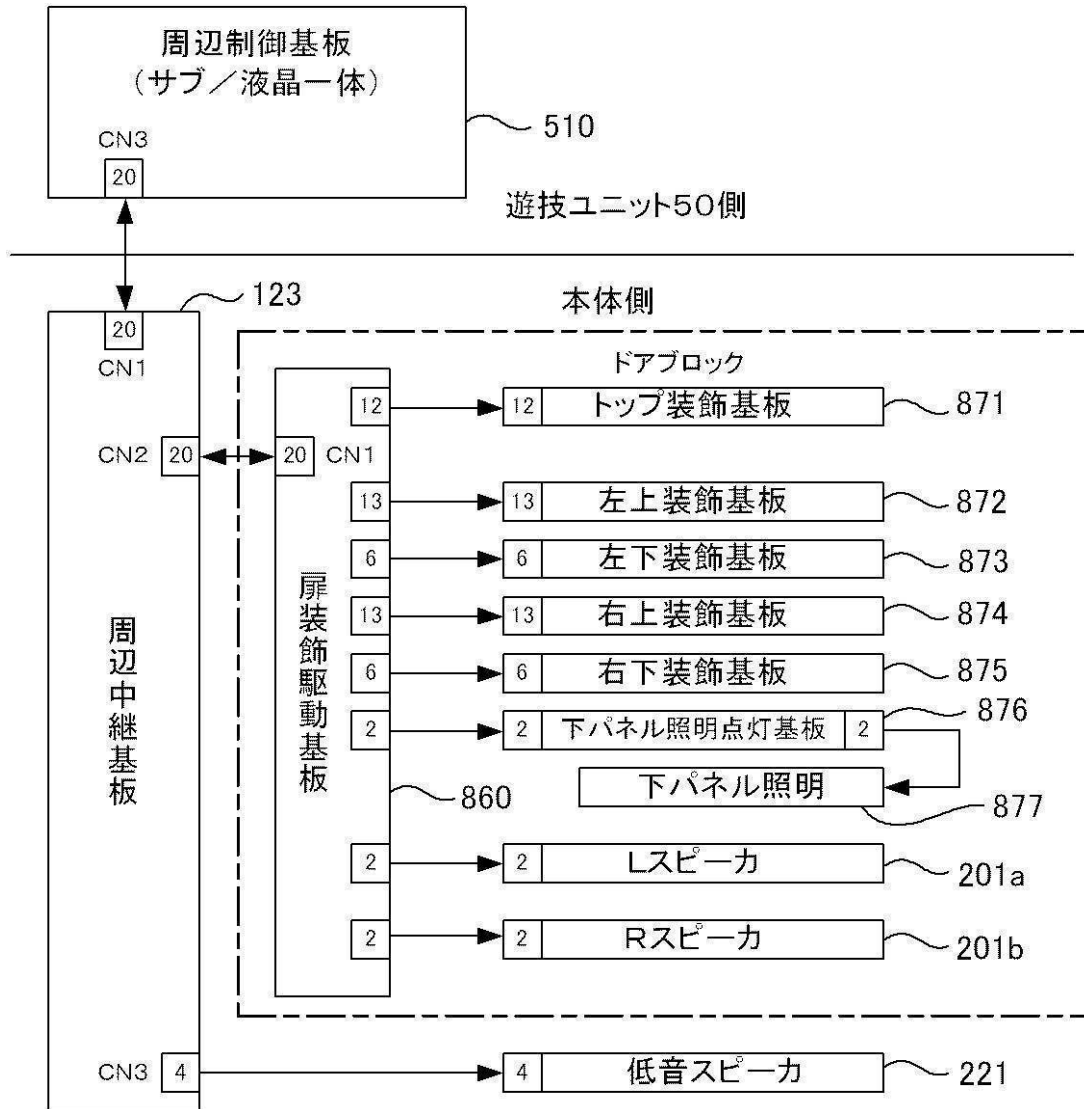
【図 50】



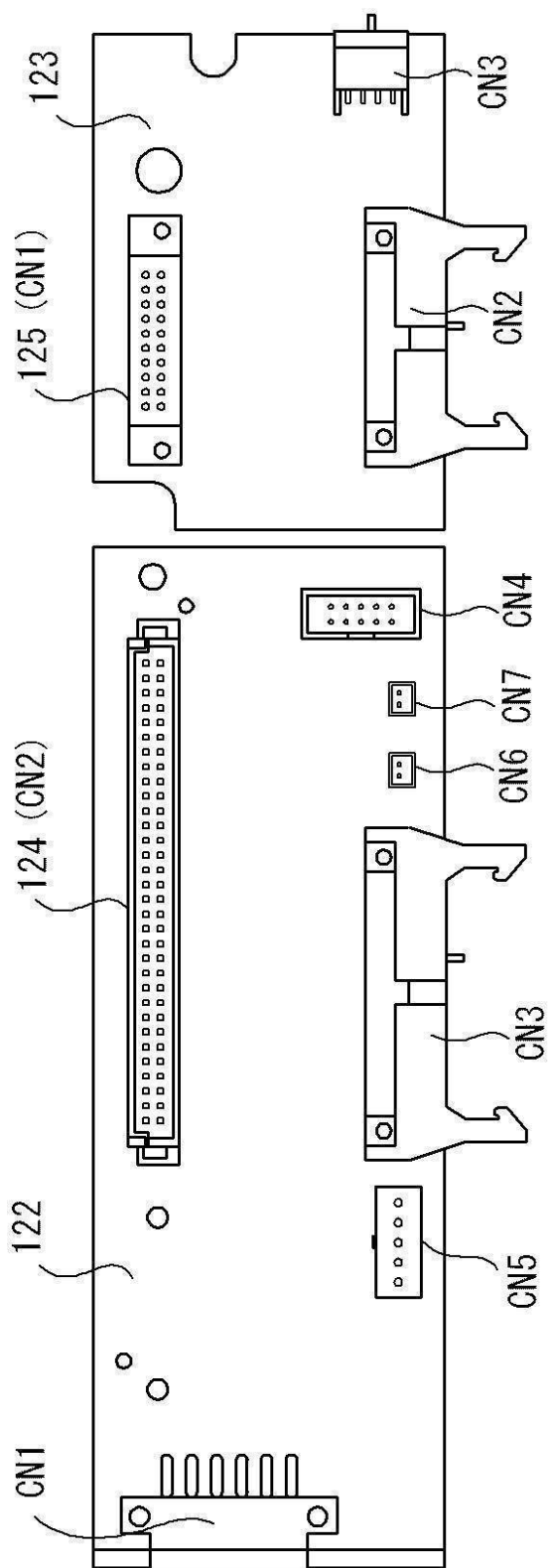
【図 5 1】



【図 5 2】

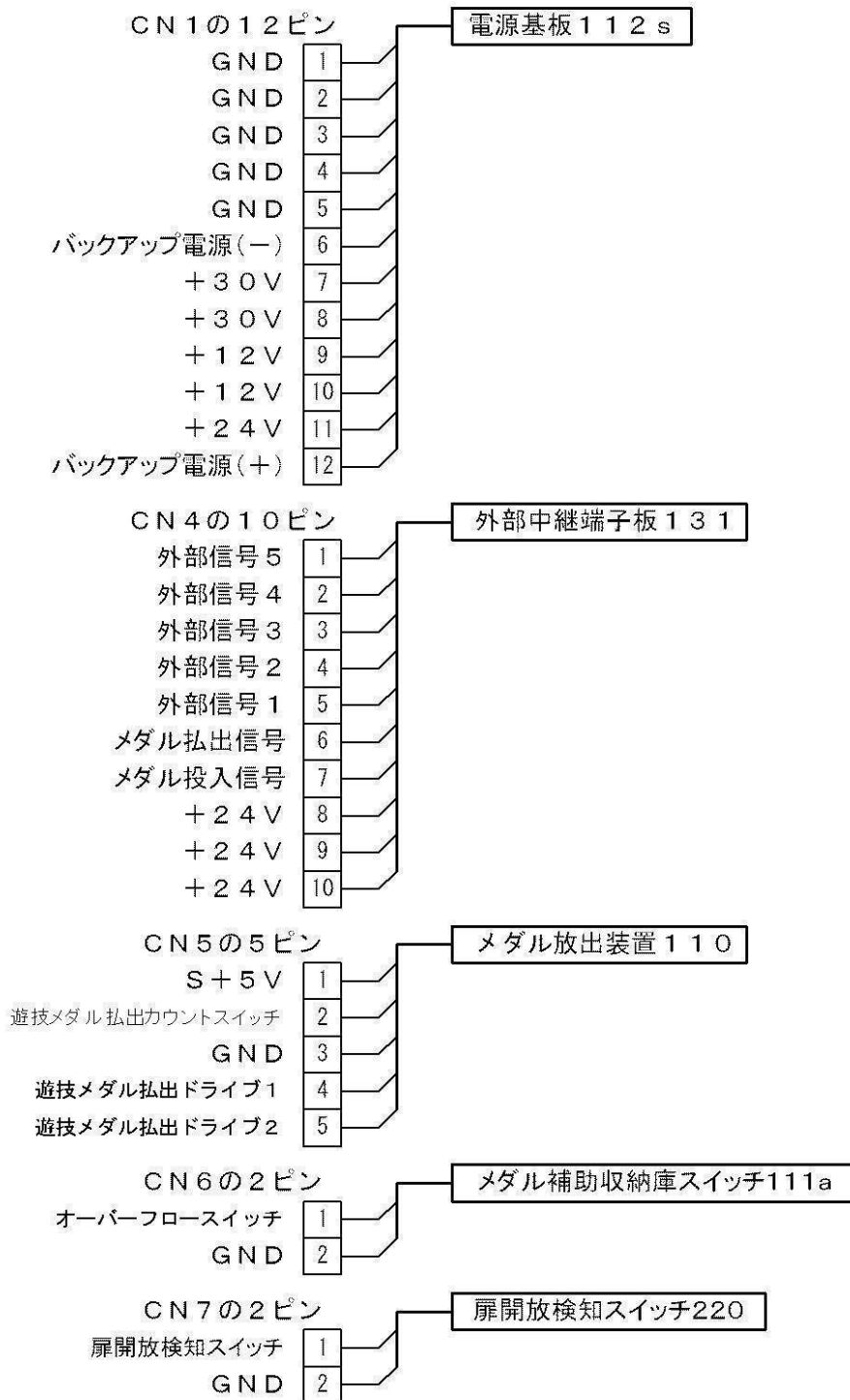


【図 5 3】

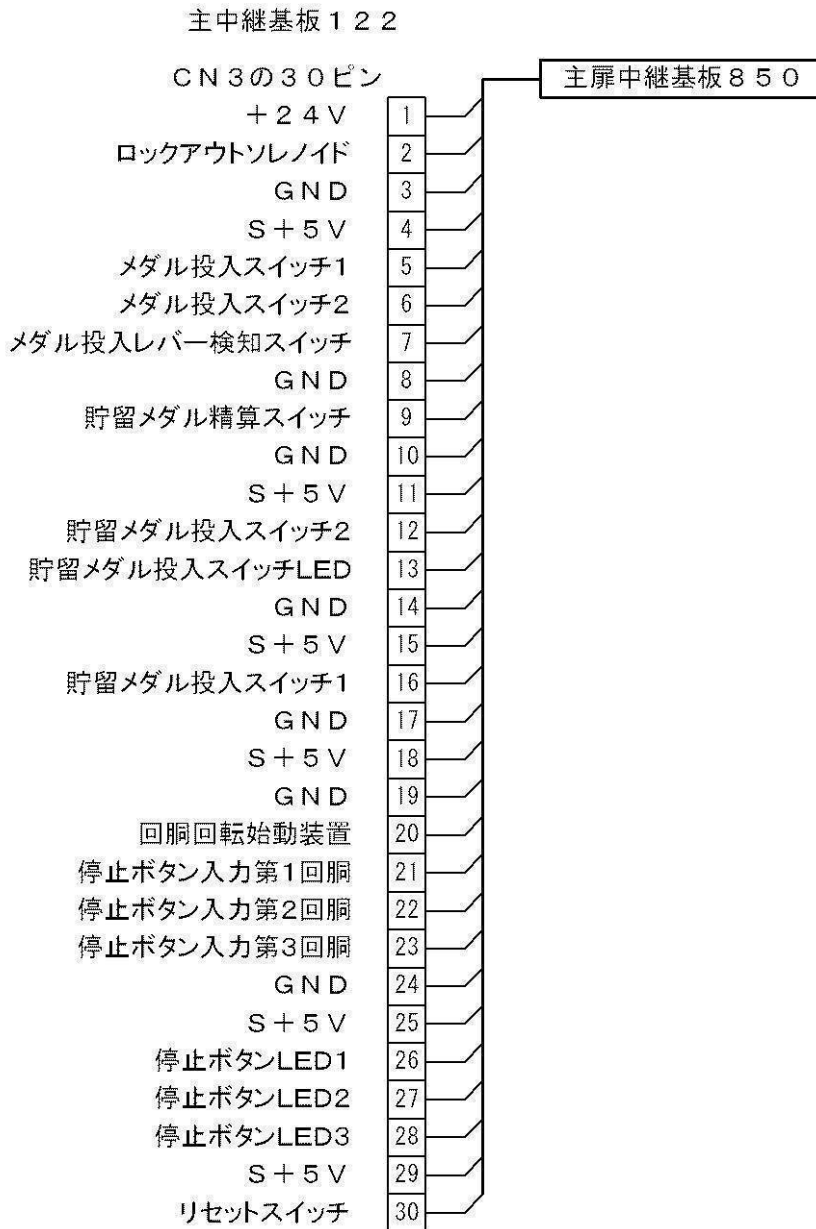


【図 5 4】

主中継基板 1 2 2

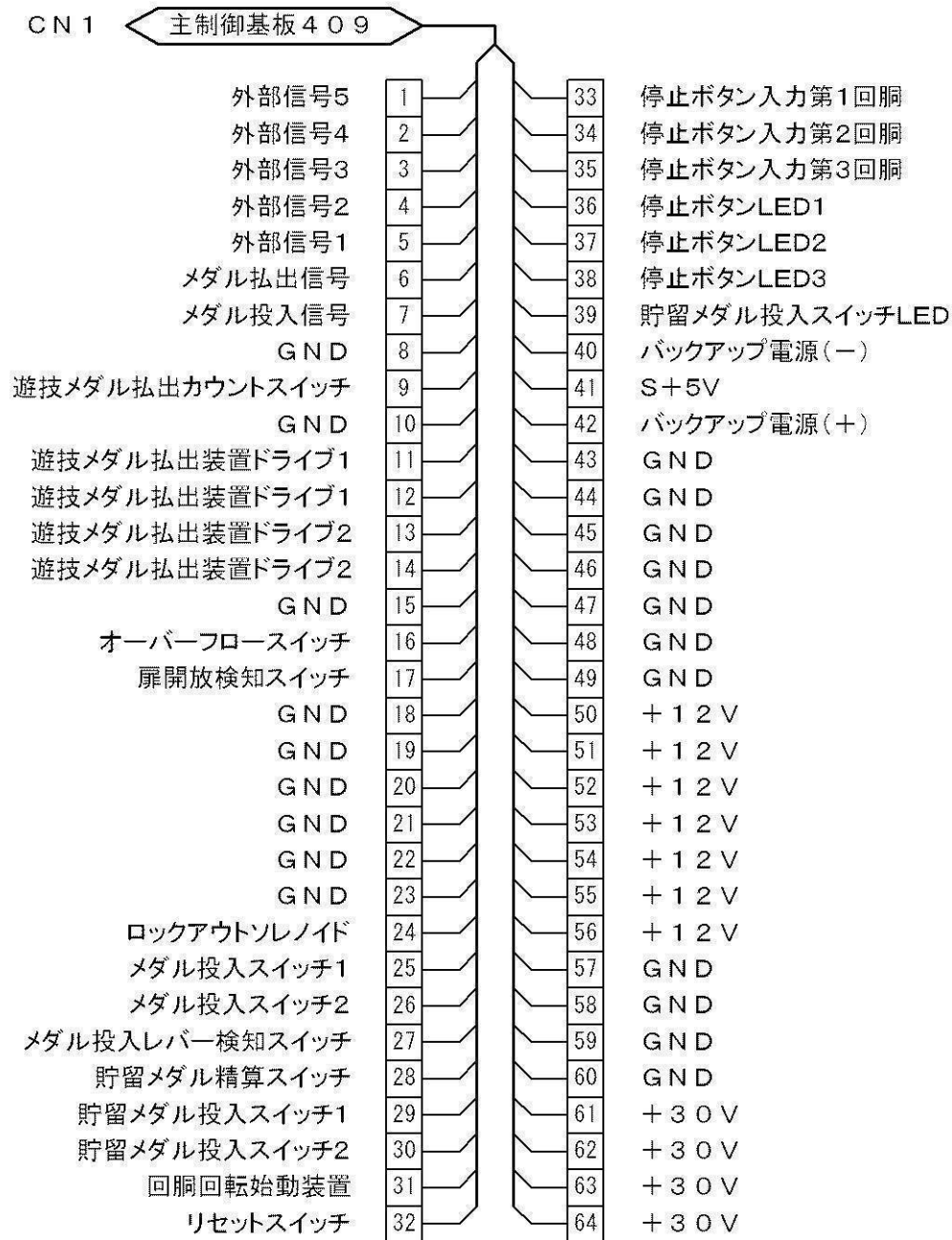


【図 5 5】



【図 5 6】

主中継基板 1 2 2 の CN 2 の 6 4 ピン

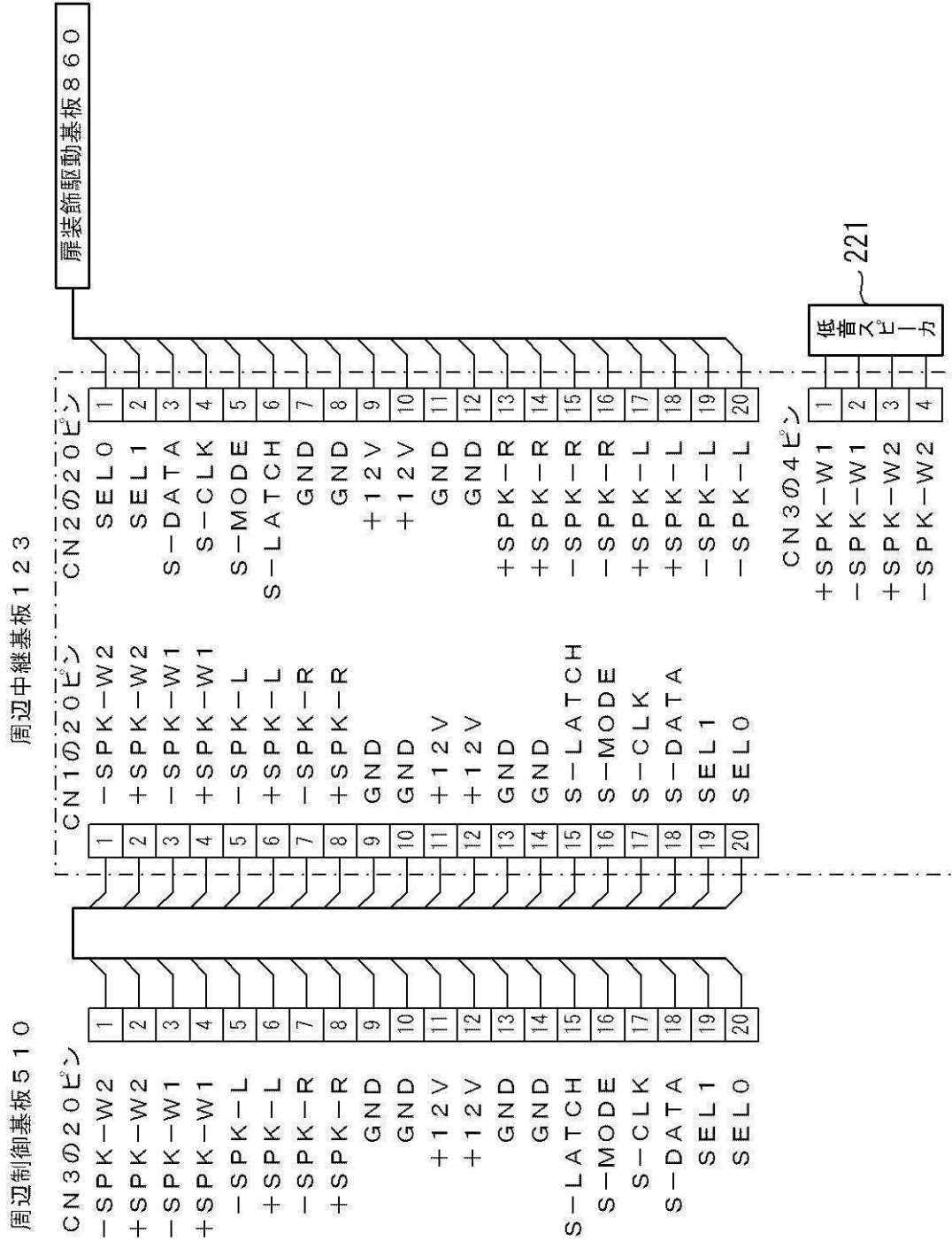


【図 57】

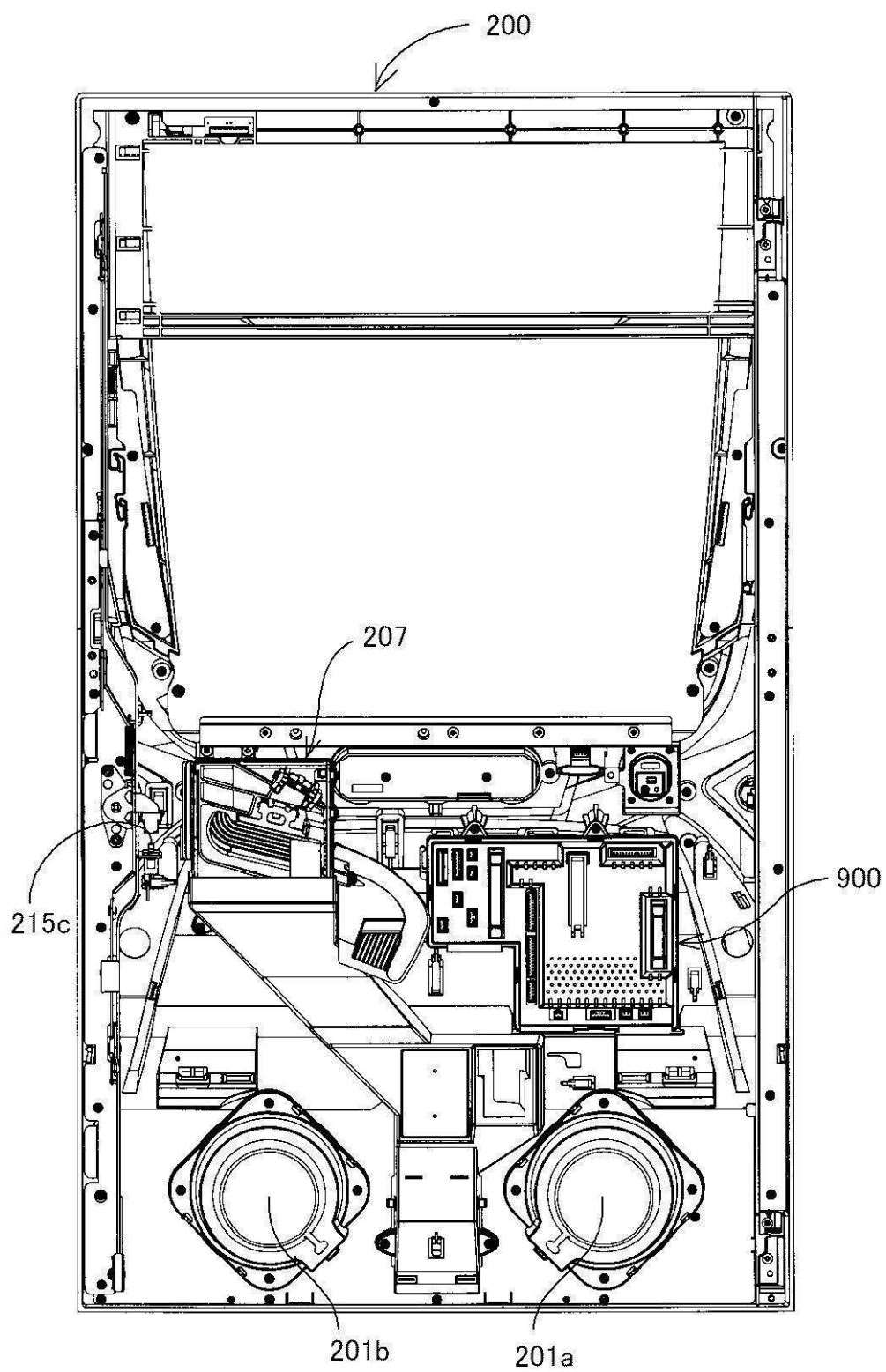
主制御基板 409 の CN 1 の 64 ピン



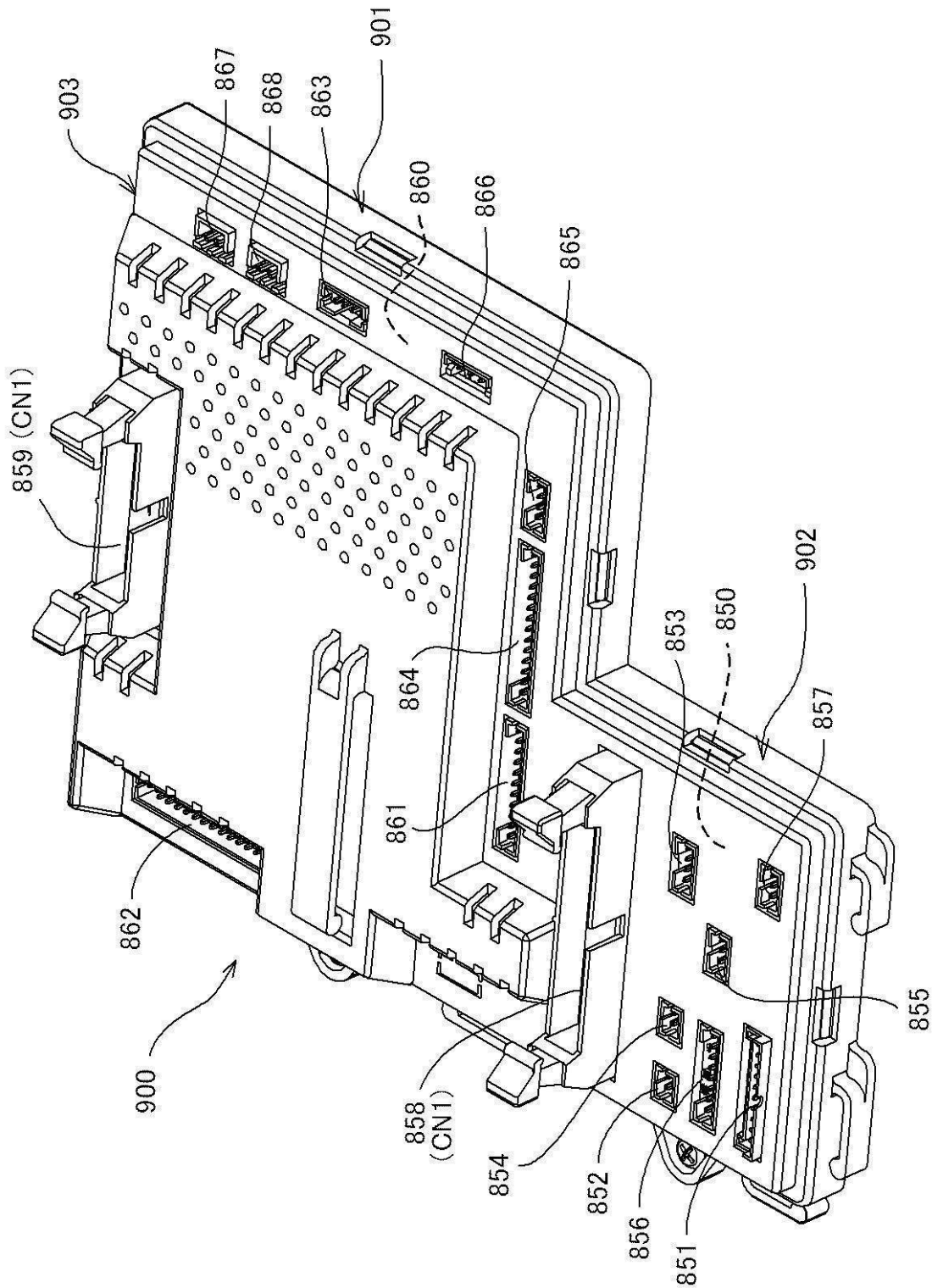
【図 58】



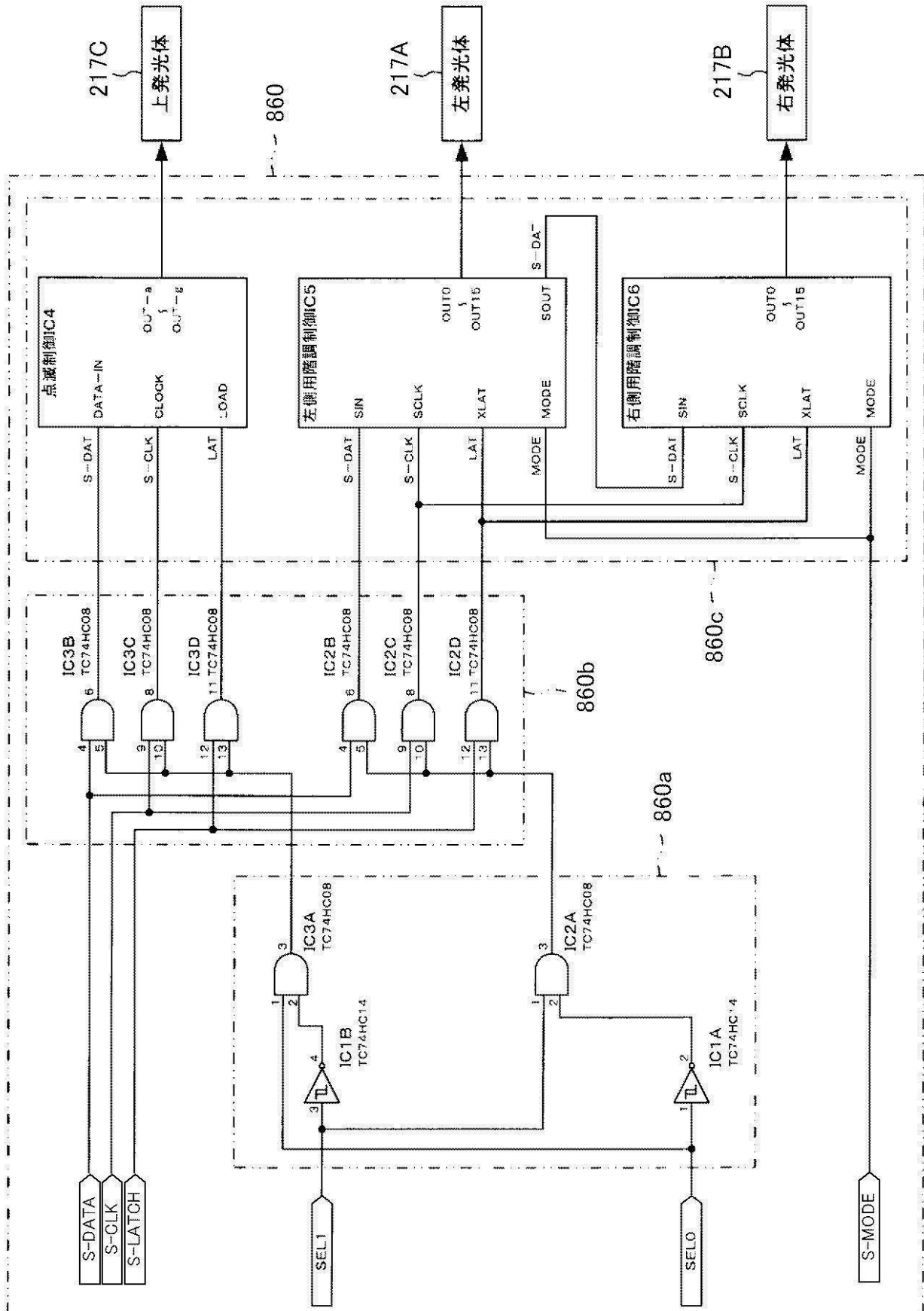
【図 59】



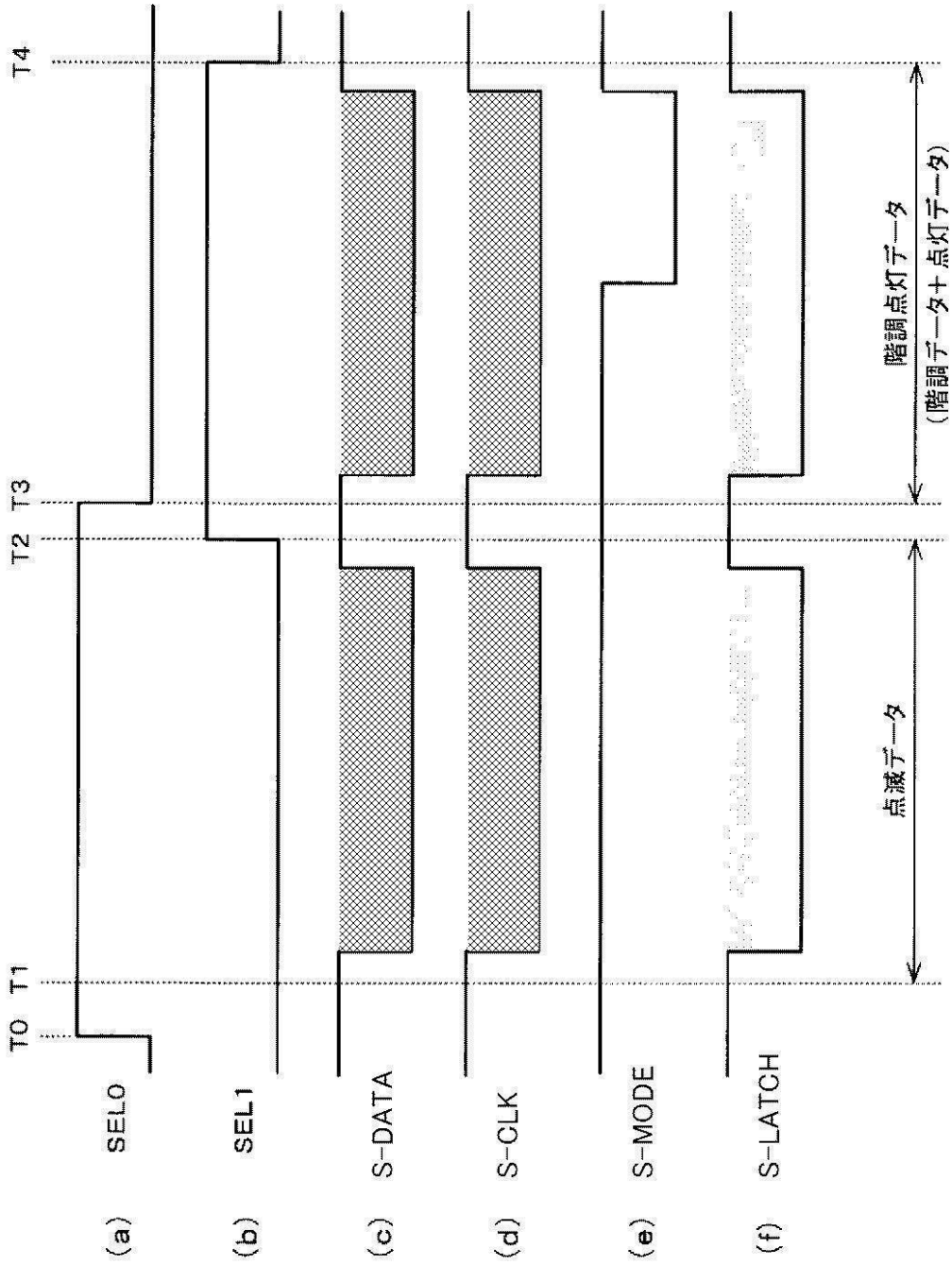
【図 60】



【図 61】



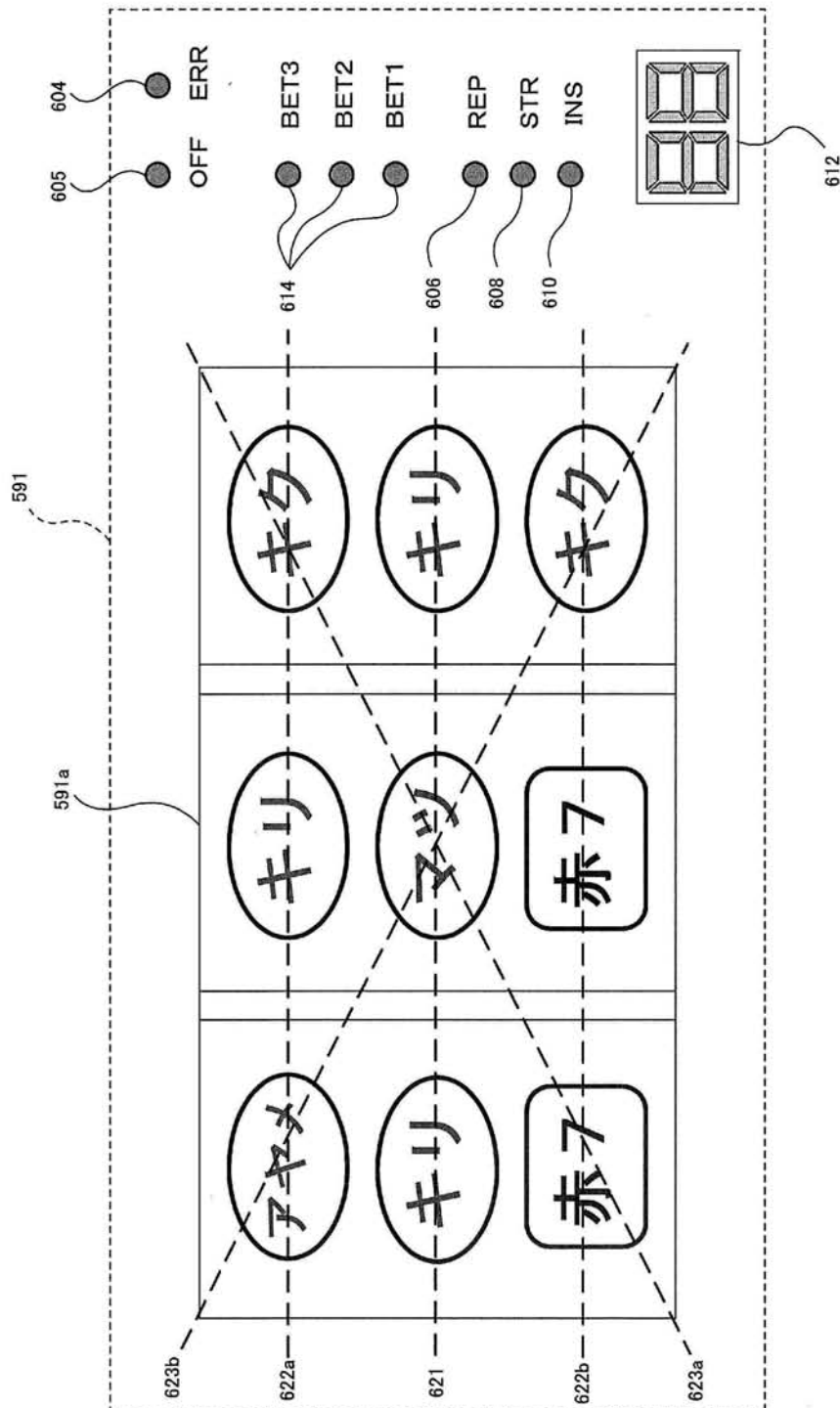
【図 6 2】



【図 6 3】

351a		351b		351c	
配列番号					
1-	アヤメ	1-	キリ	1-	キリ
2-	キリ	2-	マツ	2-	キク
3-	赤7	3-	赤7	3-	赤7
4-	アヤメ	4-	キリ	4-	ヤナギ
5-	ヤナギ	5-	マツ	5-	キク
6-	ウメ	6-	ウメ	6-	青7
7-	アヤメ	7-	キリ	7-	ヤナギ
8-	ヤナギ	8-	マツ	8-	キク
9-	ウメ	9-	ウメ	9-	白7
10-	アヤメ	10-	キリ	10-	モミジ
11-	モミジ	11-	マツ	11-	キク
12-	ウメ	12-	ウメ	12-	ウメ
13-	アヤメ	13-	キリ	13-	キリ
14-	キリ	14-	マツ	14-	キク

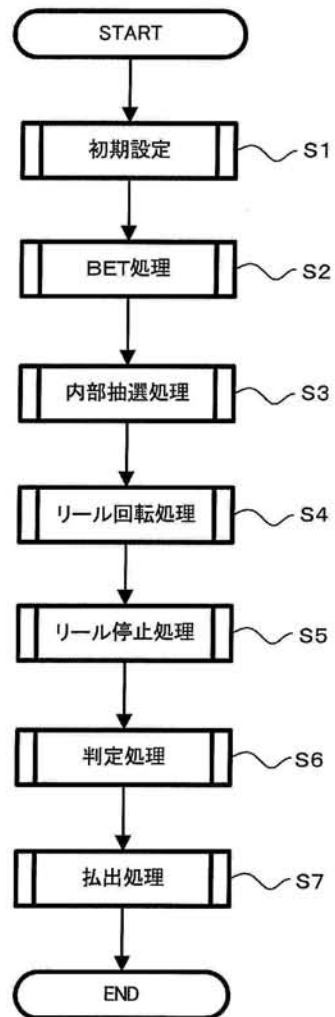
【図 6 4】



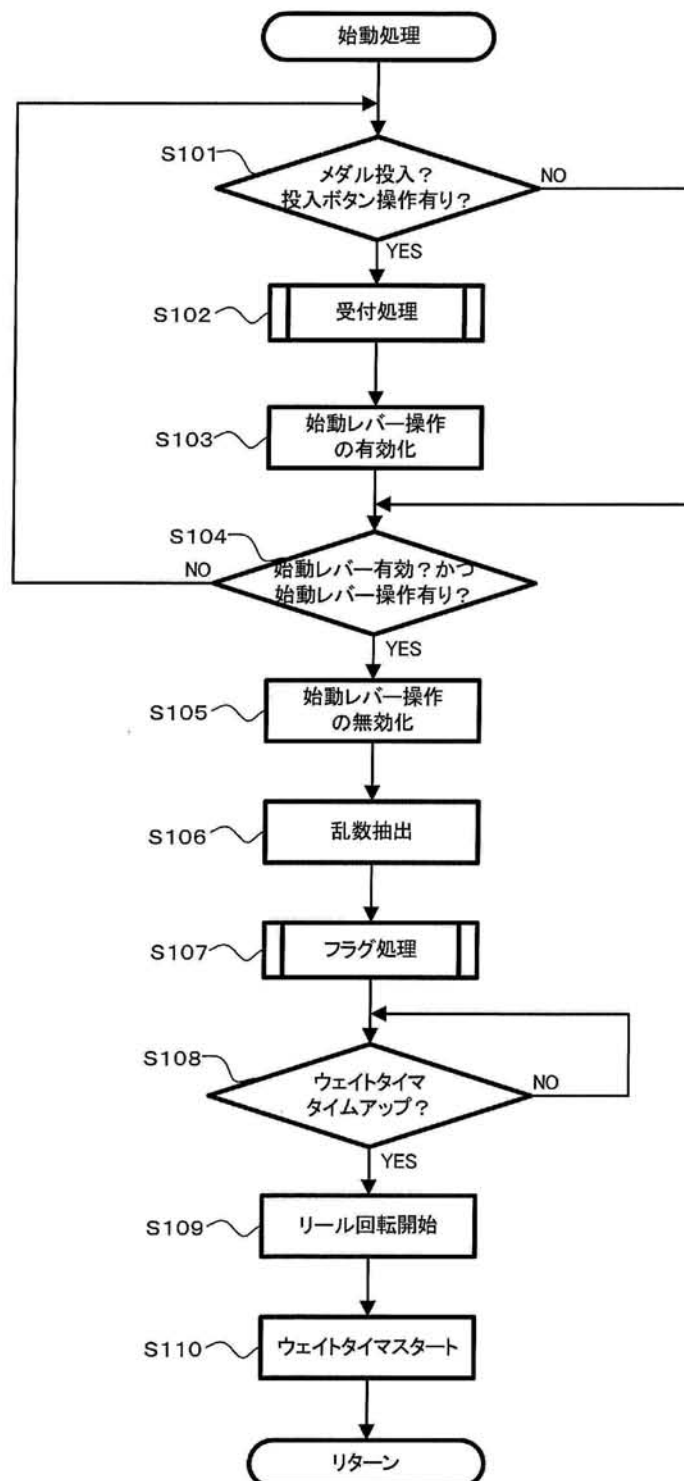
【図 6 5】

図柄組み合わせ			当選役	払出枚数	補足
赤7	赤7	赤7	BB	0	終了後第2RT
赤7	赤7	青7	RB1	0	終了後第3RT
赤7	赤7	白7	RB2	0	終了後第4RT
アヤメ	マツ	キク	小物1	8	
キリ	キリ	キリ	小物2	8	
キリ	キリ	ヤナギ	小物3	8	
キリ	キリ	モミジ	小物4	8	
ヤナギ	キリ	キリ	小物5	8	
ヤナギ	キリ	ヤナギ	小物6	8	
ヤナギ	キリ	モミジ	小物7	8	
モミジ	キリ	キリ	小物8	8	
モミジ	キリ	ヤナギ	小物9	8	
モミジ	キリ	モミジ	小物10	8	
キリ	マツ	キリ	小物11	10	
キリ	マツ	ヤナギ	小物12	10	
キリ	マツ	モミジ	小物13	10	
ヤナギ	マツ	キリ	小物14	10	
ヤナギ	マツ	ヤナギ	小物15	10	
ヤナギ	マツ	モミジ	小物16	10	
モミジ	マツ	キリ	小物17	10	
モミジ	マツ	ヤナギ	小物18	10	
モミジ	マツ	モミジ	小物19	10	
アヤメ	キリ	キク	再遊技0	再遊技	第1RT開始
アヤメ	マツ	キリ	再遊技1	再遊技	
アヤメ	マツ	ヤナギ	再遊技2	再遊技	
アヤメ	マツ	モミジ	再遊技3	再遊技	
ウメ	マツ	キリ	再遊技4	再遊技	
アヤメ	ウメ	キリ	再遊技5	再遊技	
アヤメ	マツ	ウメ	再遊技6	再遊技	

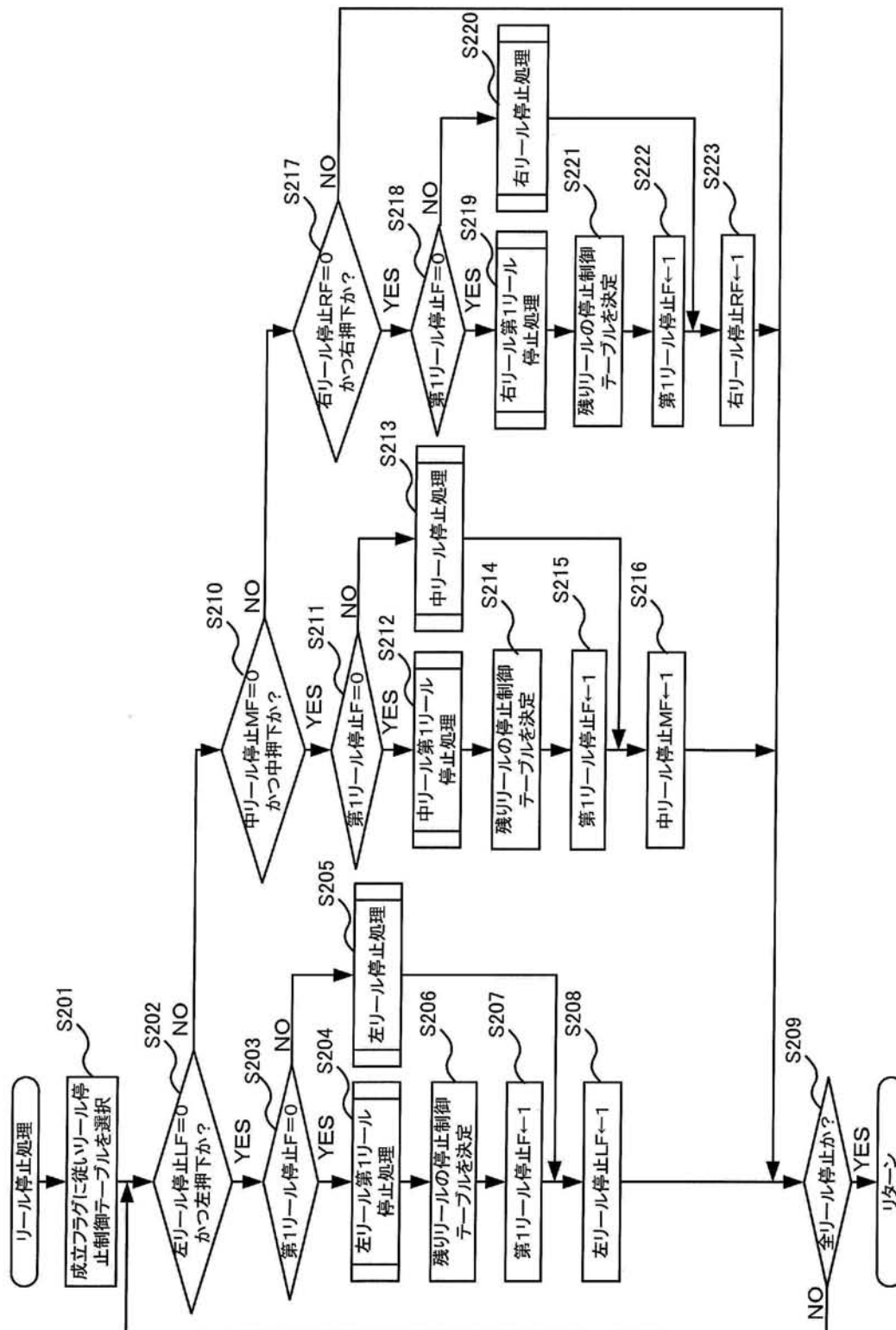
【図 6 6】



【図 67】



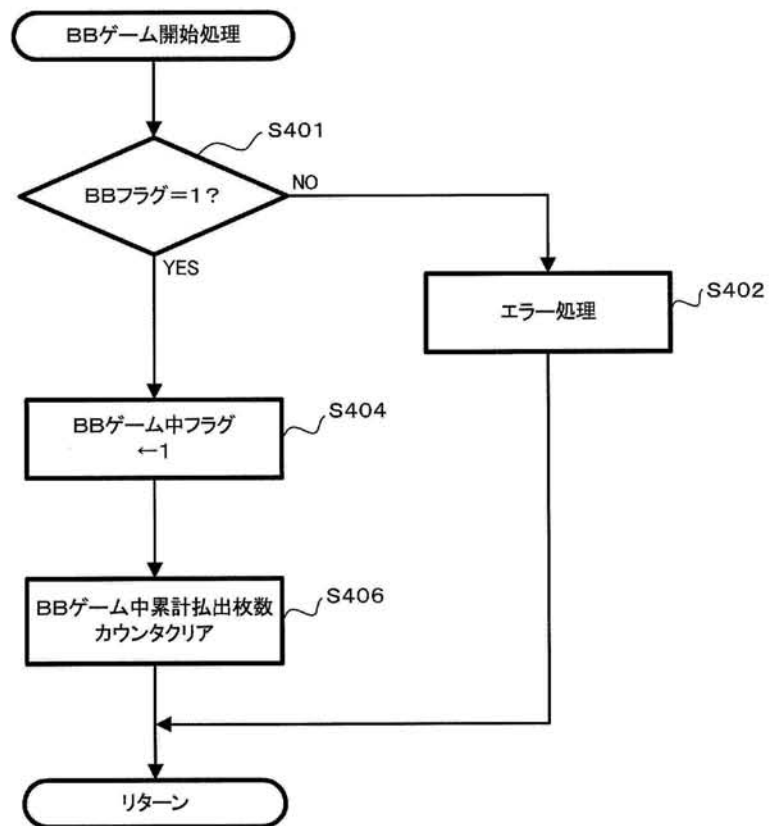
【図 68】



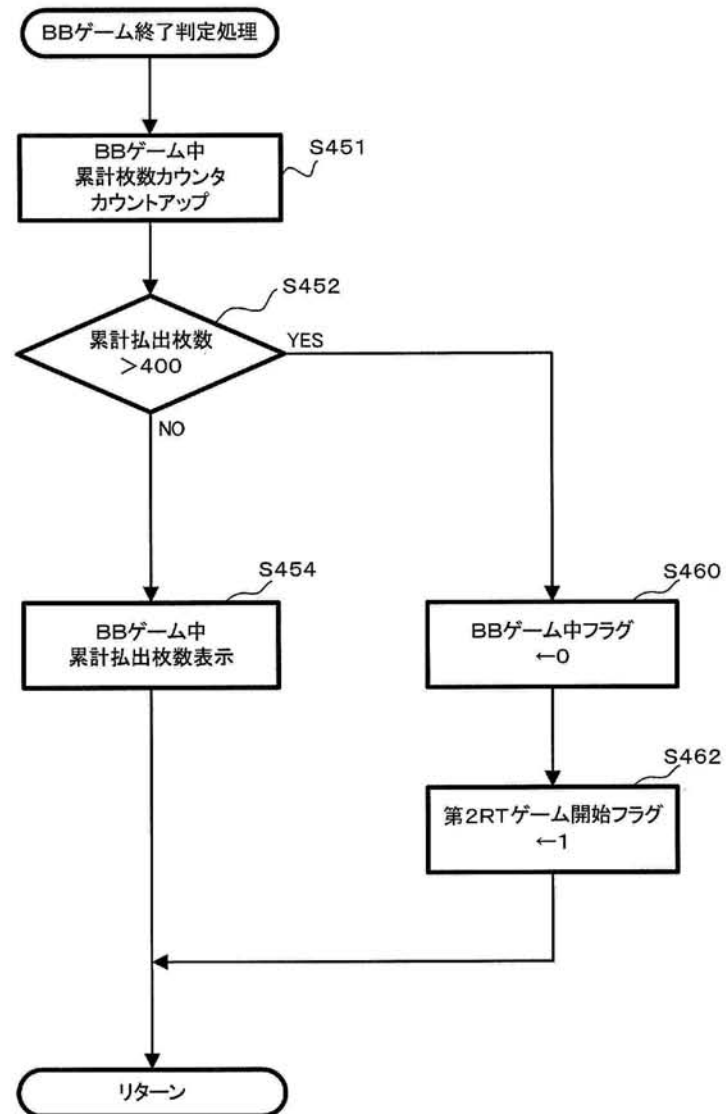
```

graph TD
    Start([スタート]) --> S301{S301  
RBゲーム中か?}
    S301 -- YES --> S303{S303  
BBゲーム中か?}
    S301 -- NO --> S320{S320  
BB図柄か?}
    S303 -- YES --> S310[S310  
RTゲーム  
終了判定処理]
    S303 -- NO --> S320
    S310 --> S388([リターン])
    S320 -- YES --> S322[S322  
BBゲーム  
開始処理]
    S320 -- NO --> S330{S330  
RB図柄か?}
    S322 --> S388
    S330 -- YES --> S332[S332  
RBゲーム  
開始処理]
    S330 -- NO --> S340{S340  
リプレイ図柄か?}
    S332 --> S388
    S340 -- YES --> S342[S342  
リプレイゲーム  
処理]
    S340 -- NO --> S350{S350  
小役図柄か?}
    S342 --> S344[S344  
RT降格  
判定処理]
    S344 --> S346[S346  
リプレイ当選  
フラグ←0]
    S346 --> S388
    S350 -- YES --> S352[S352  
メダル払出  
処理]
    S352 --> S356[S356  
小役当選フラグ  
←0]
    S356 --> S388
    S350 -- NO --> S360[S360  
ハズレ処理]
    S360 --> S370{S370  
BBゲーム  
終了判定処理}
    S370 -- YES --> S372[S372  
メダル払出  
処理]
    S370 -- NO --> S380{S380  
RBゲーム  
終了判定処理}
    S372 --> S374[S374  
BBゲーム  
終了判定処理]
    S374 --> S376[S376  
RTゲーム  
開始処理]
    S376 --> S378[S378  
成立フラグ  
←0]
    S378 --> S388
    S380 -- YES --> S382[S382  
メダル払出  
処理]
    S380 -- NO --> S388
    S382 --> S384[S384  
RBゲーム  
終了判定処理]
    S384 --> S386[S386  
RTゲーム  
開始処理]
    S386 --> S388
    
```

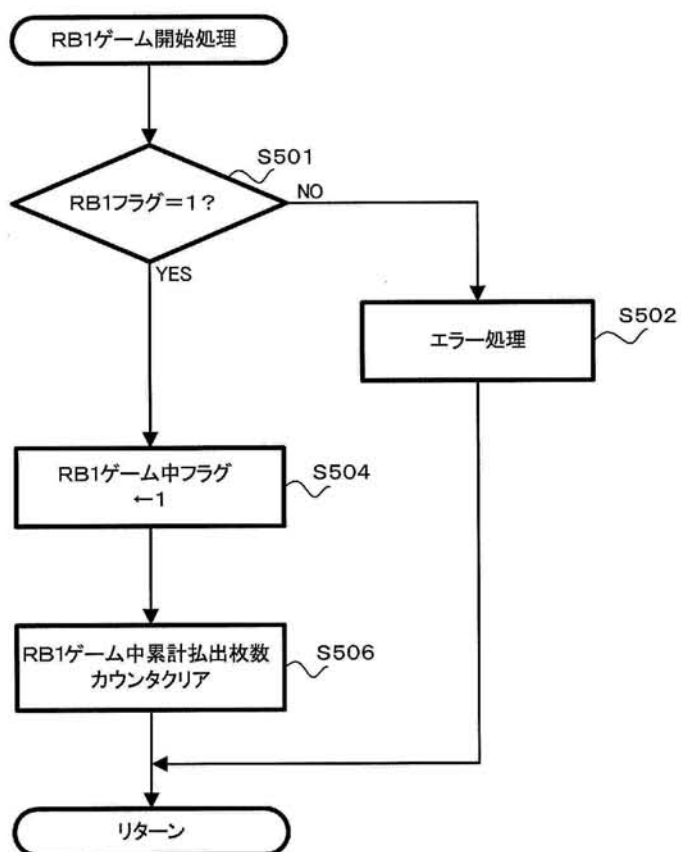
【図 70】



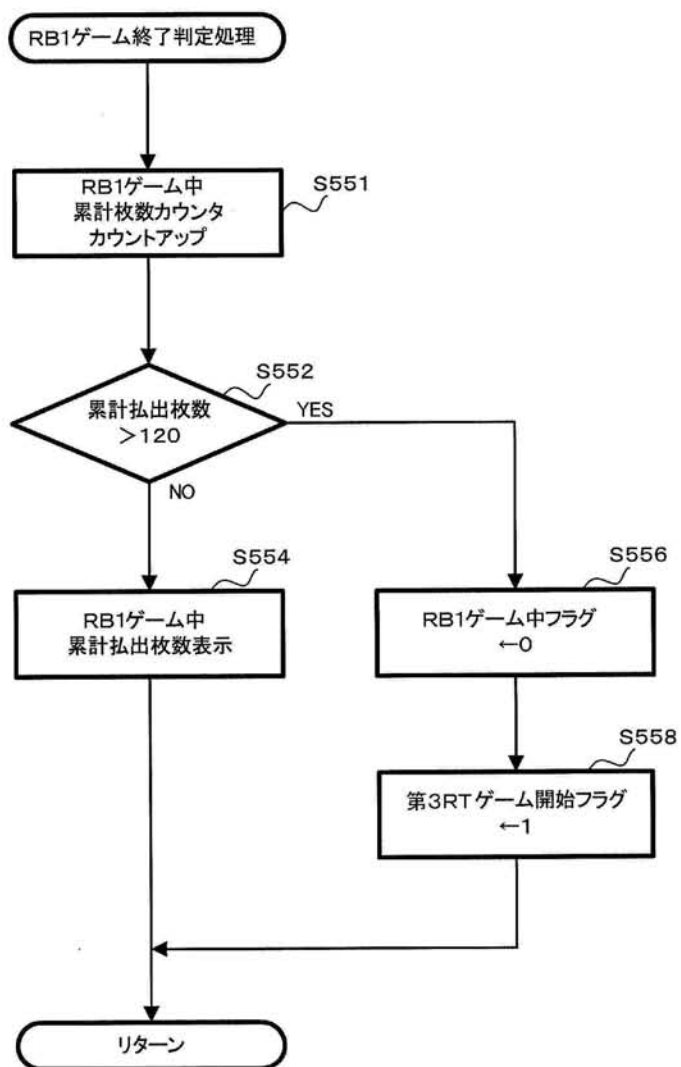
【図 7 1】



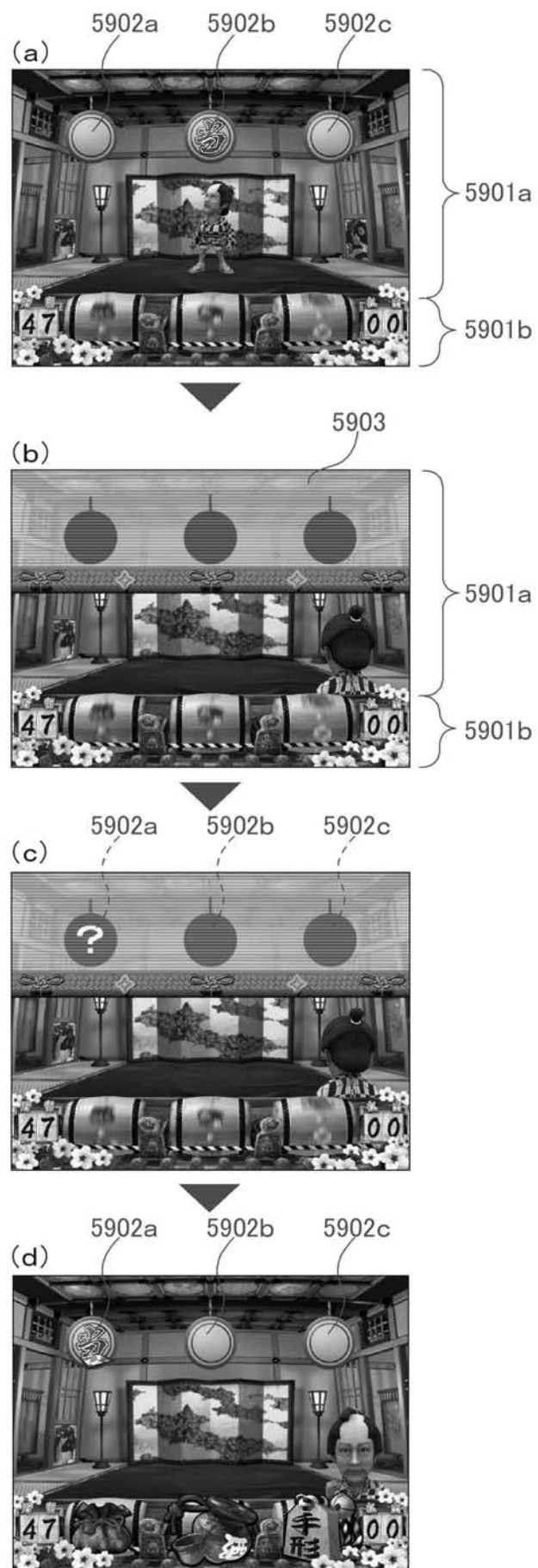
【図 7 2】



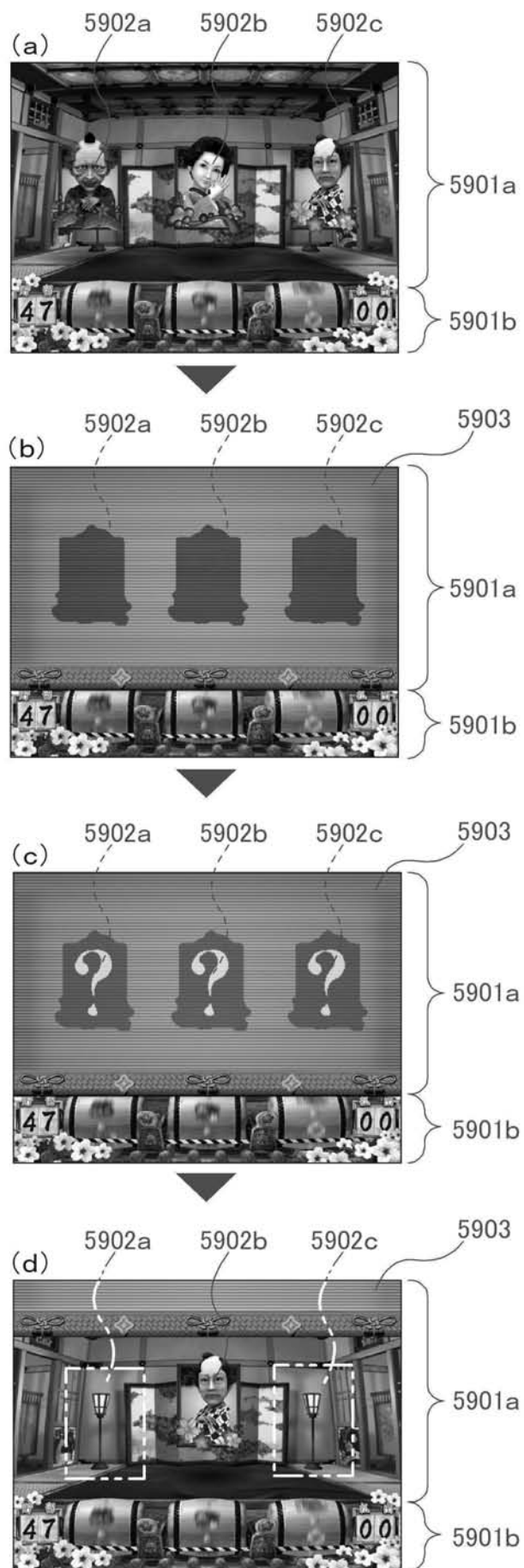
【図 7 3】



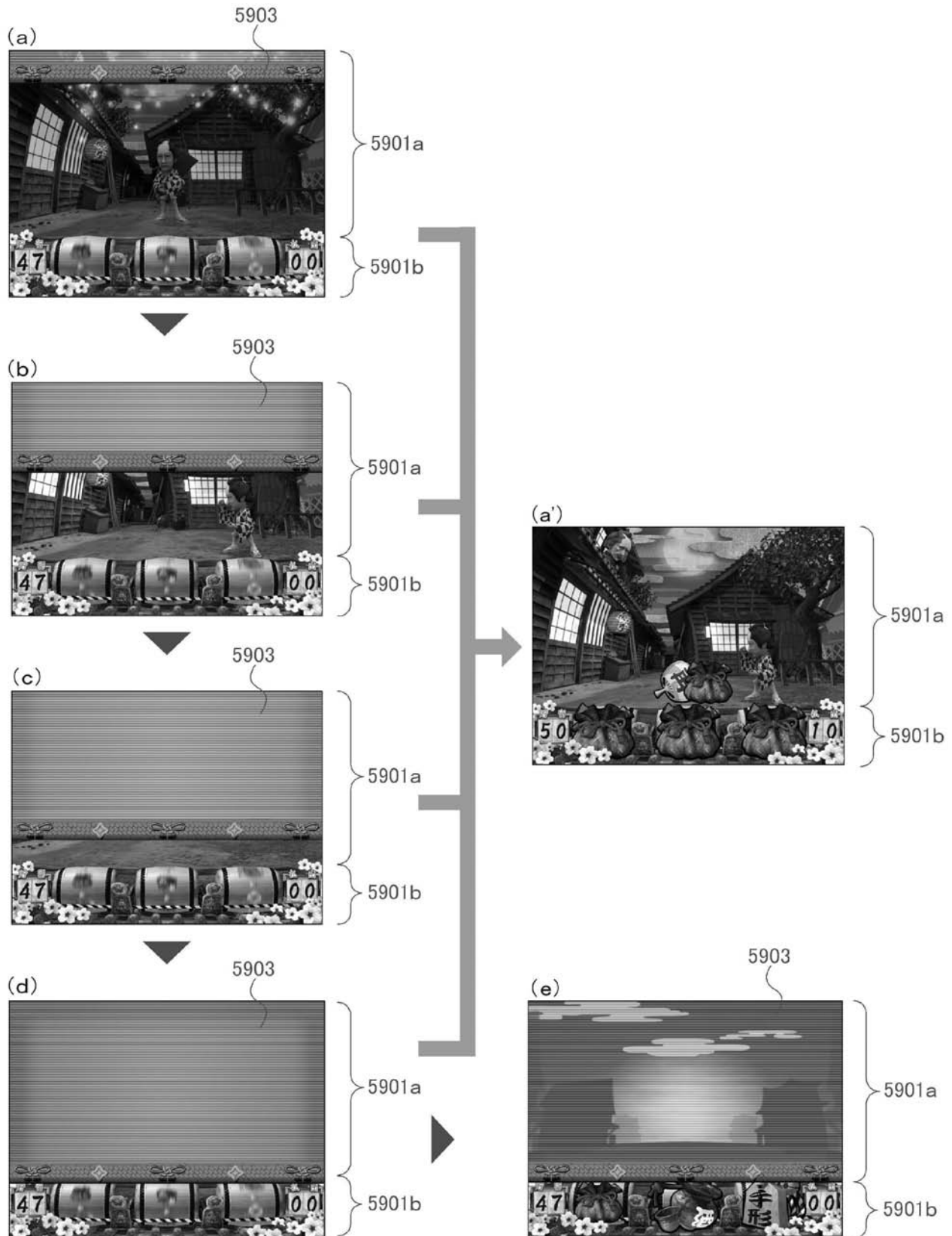
【図 7 4】



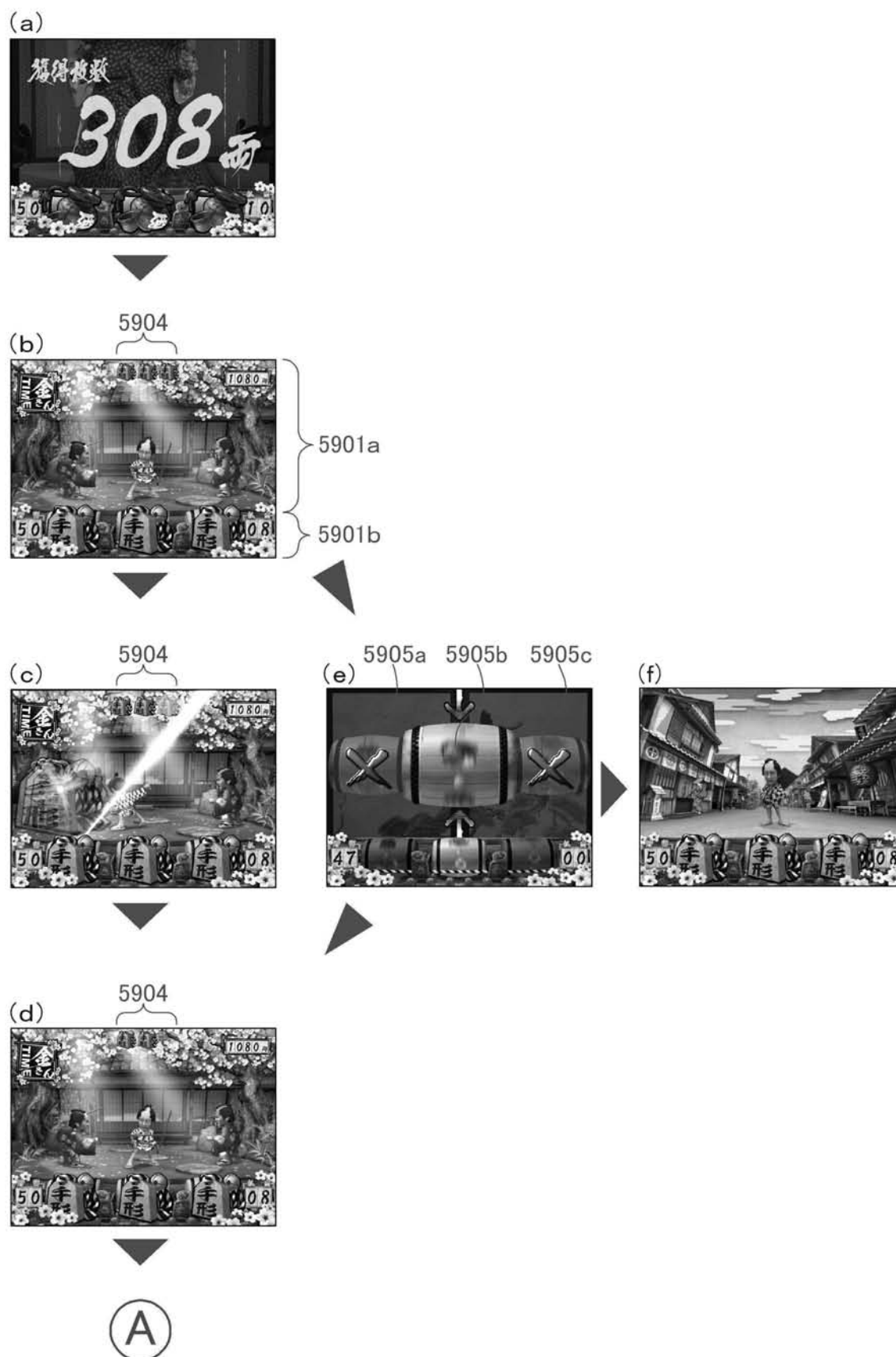
【図 7 5】



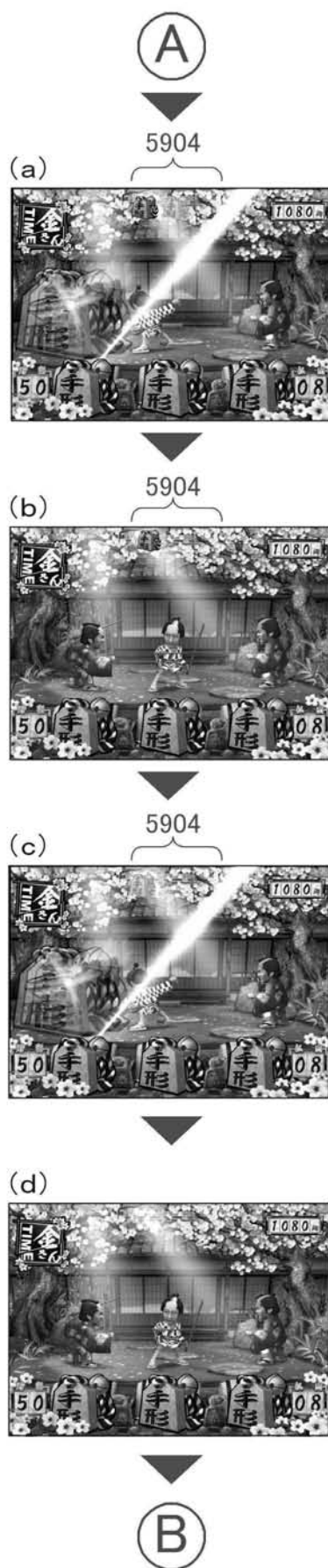
【図 7 6】



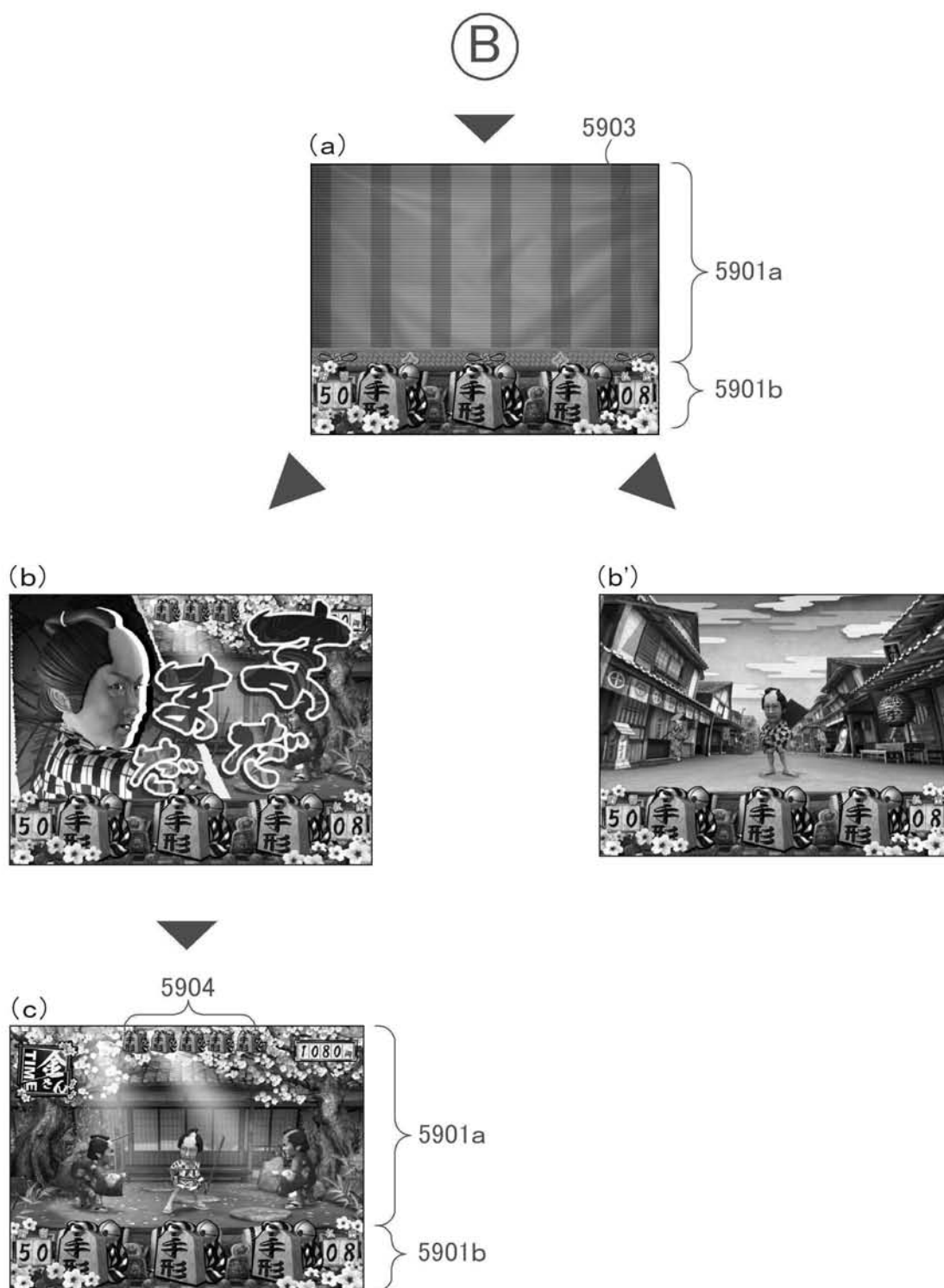
【図 77】



【図 78】



【図 79】



フロントページの続き

Fターム(参考) 2C082 AA02 AB03 AB12 AB16 AC14 AC23 AC34 AC36 AC52 AC64
AC77 AC82 BA02 BA22 BA32 BB02 BB13 BB14 BB16 BB22
BB54 BB55 BB65 BB78 BB93 BB96 CA02 CA23 CA25 CB04
CB23 CB33 CB42 CC01 CC12 CC24 CC51 CD03 CD12 CD16
CD17 CD31 CD41 DA15 DA52 DA80