

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第5317158号  
(P5317158)

(45) 発行日 平成25年10月16日(2013.10.16)

(24) 登録日 平成25年7月19日(2013.7.19)

(51) Int.Cl.

F 1

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

A 6 3 F 5/04 5 1 6 F

請求項の数 3 (全 226 頁)

(21) 出願番号 特願2007-241661 (P2007-241661)  
 (22) 出願日 平成19年9月19日(2007.9.19)  
 (65) 公開番号 特開2009-72239 (P2009-72239A)  
 (43) 公開日 平成21年4月9日(2009.4.9)  
 審査請求日 平成22年9月17日(2010.9.17)

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

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

複数の図柄が付されると共に回動可能な回動表示体が、回動方向と交差する左右方向に複数並んで配置される回動表示装置と、

前記図柄を表出する表示部が形成された縦長矩形状の前面遊技部を有する筐体と、  
 遊技媒体を投入して行われる1回のゲーム毎に、複数の入賞役およびハズレ役の中からいずれかの役を選び出す内部抽選を行う抽選手段と、を備え、

前記複数の回動表示体の回動を開始させ、全ての前記回動表示体の停止操作が受け付けられると、1回のゲームの結果が前記表示部に導出される遊技機であって、

前記筐体は、前記前面遊技部の上部にて左右方向に跨る縁部材と当該縁部材の両端側から下方に向かう一対の縁部材とで縁形成されると共に、当該前面遊技部の略上半部に形成される情報表示領域を有し、

前記情報表示領域は上端部に上端領域を有しており、当該上端領域には、上段、中段および下段の各段にそれぞれ一つの図柄が前記回動表示体毎に表出される前記表示部としての小窓部が形成され、

前記情報表示領域のうち前記上端領域を除く略全域にて所定の演出画像が表示されるように配置される演出画像表示装置と、

前記演出画像表示装置に表示される所定の演出画像の表示を制御する演出画像表示制御手段と、

前記回動表示体の停止操作が受け付けられたときに、前記内部抽選の結果に基づいて前

10

20

記小窓部内の上段、中段および下段の各段に、それぞれ一つの図柄が前記回動表示体毎に表示されるように、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、

全ての前記回動表示体が停止状態となったときに、前記小窓部内に表出する図柄組み合わせに基づいて、前記複数の入賞役のうちいずれかの入賞役に対応する図柄組み合わせが表示され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対応する図柄組み合わせが表示されたと判定されたときに、該判定された図柄組み合わせの種別に対応する遊技価値を、1回のゲーム結果の賞として付与する遊技価値付与手段と、

前記遊技価値としての再遊技が付与される機会が増加する有利ゲームを、複数ゲームにわたって実行可能な有利状態に制御する有利状態制御手段と、

前記有利ゲームの実行機会が与えられることのない遊技者に不利な不利ゲームを、複数ゲームにわたって実行可能な不利状態に制御する不利状態制御手段と、

前記複数の入賞役のうち、不利役に対応する不利図柄組み合わせが表示されたときには前記不利状態に制御されるものの、有利役に対応する有利図柄組み合わせが表示されたときには前記有利状態に制御されるチャンス状態に制御するチャンス状態制御手段と、

を備え、前記チャンス状態では、前記不利図柄組み合わせと前記有利図柄組み合わせとのうちいずれが先に表示されるかによって、前記有利状態または前記不利状態に制御される遊技機であって、

前記複数の入賞役には、

前記遊技価値付与手段によって1回のゲーム結果の賞として付与される遊技価値は前記不利役と同じであるものの、前記チャンス状態において対応する図柄組み合わせが表示されたとしても、前記不利状態に制御されずに前記チャンス状態が維持される第1維持役、および

前記遊技価値付与手段によって1回のゲーム結果の賞として付与される遊技価値は前記有利役と同じであるものの、前記チャンス状態において対応する図柄組み合わせが表示されたとしても、前記有利状態に制御されずに前記チャンス状態が維持される第2維持役が含まれており、

前記演出画像表示制御手段は、

前記不利役と前記第1維持役とのいずれが表示されたとしても共通する画像を表示する共通画像表示制御手段を有し、

前記回動停止制御手段は、

前記内部抽選にて選出された役が前記不利役であるときは、前記不利図柄組み合わせとして、前記複数の回動表示体のうちいずれかの回動表示体に付された図柄のみが他の回動表示体に付された図柄と異なる種別の図柄で構成される図柄組み合わせを、前記小窓部内に表示する不利図柄停止制御手段、

前記内部抽選にて選出された役が前記第1維持役であるときは、該第1維持役に対応する第1維持図柄組み合わせとして、前記複数の回動表示体のうち前記一の回動表示体に付された図柄については前記不利図柄組み合わせと異なるものの、前記他の回動表示体に付された図柄については前記不利図柄組み合わせと共通する図柄組み合わせを、前記小窓部内に表示する第1維持図柄停止制御手段、および

前記内部抽選にて選出された役が前記第2維持役であるときは、該第2維持役に対応する第2維持図柄組み合わせとして、前記複数の回動表示体のうち前記他の回動表示体に付された図柄については前記不利図柄組み合わせと異なるものの、前記一の回動表示体に付された図柄については前記不利図柄組み合わせと共通する図柄組み合わせを、前記小窓部内に表示する第2維持図柄停止制御手段、を有する

ことを特徴とする遊技機。

#### 【請求項2】

前記抽選手段は、乱数を取得し、該取得された乱数に基づいて、前記複数の入賞役のうちいずれかが選出されたか否かを判定することで前記内部抽選を行うものである

請求項1に記載の遊技機。

10

20

30

40

50

## 【請求項 3】

前記回動表示装置は、

前記複数の回動表示体として三つの回動表示体を備えるとともに、

全ての前記回動表示体の回動が停止したとき、前記三つの回動表示体を跨る 5 つの直線ラインのうち互いに交わる 2 つの直線ラインと、当該 2 つの直線ラインに位置する図柄のなかから前記回動表示体毎に一つずつ選び出された図柄を前記三つの図柄表示体に跨って結んだ屈曲ラインと、で入賞ラインが構成される

請求項 1 または請求項 2 に記載の遊技機。

## 【発明の詳細な説明】

10

## 【技術分野】

## 【0001】

本発明は、パチンコ遊技機、スロットマシン等で代表される遊技機に関するものである。

## 【背景技術】

## 【0002】

従来、この種の遊技機は、例えば回動表示体（所謂、リール）が回動方向と略直交する方向に三列に並んで配設されており、いずれのリールにも複数種類の図柄が表示されている。そして、遊技媒体として例えばメダルが投入されて始動操作が行われると、所定の当選役およびハズレ役の中からいずれかを選び出す内部抽選が行われる。また、この内部抽選とともに複数のリールが回動を開始し、この回動しているリールについての停止操作が受け付けられると、1 回のゲームの結果が導出される。1 回のゲームの結果は、三つのリールを跨る直線の有効ライン上に表示される図柄の組み合わせによって導出される。

20

## 【0003】

また、従来の遊技機では、遊技者の興味を高めるために、例えばリールのすべり制御等のリールの挙動により遊技者に期待感を与えていた。ところが、リールの挙動だけでは変化に乏しく、遊技者に期待感を与えるには限界があることに加えて、リールの挙動を複雑にすると、リールの制御負荷を徒に高めてしまう虞があった。

## 【0004】

そこで、例えば液晶表示装置等の演出の自由度が高い演出装置を設けるとともに、この演出装置の上方に小型のリールを配置することによって、演出効果を高めるようにした遊技機が提案されている（例えば、特許文献 1 参照）。

30

## 【0005】

【特許文献 1】特開 2005 - 160685 号公報

## 【発明の開示】

## 【発明が解決しようとする課題】

## 【0006】

ところが、特許文献 1 に記載の遊技機では、内部抽選の結果が三つのリールを跨る直線の有効ライン上に表示される図柄の組み合わせによって導出されるので、遊技者はどうしてもリールが気になってしまう。その結果、せっかく演出の自由度が高い演出装置を配置しながらも、演出装置による演出効果が半減してしまい、興味が低下する虞があった。

40

## 【0007】

この発明は、こうした実情に鑑みてなされたものであり、その目的は、演出装置による演出効果を発揮させることで、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】

## 【0008】

本解決手段に係る遊技機は、複数の図柄が付されると共に回動可能な回動表示体が、回動方向と交差する左右方向に複数並んで配置される回動表示装置と、前記図柄を表出する表示部が形成された縦長矩形状の前面遊技部を有する筐体と、遊技媒体を投入して行われる 1 回のゲーム毎に、特典役、当該特典役を除く複数の一般役およびハズレ役の中から

50

いずれかの役を選び出す内部抽選を行う抽選手段と、を備え、前記複数の回動表示体の回動を開始させ、全ての前記回動表示体の停止操作が受け付けられると、1回のゲームの結果が前記表示部に導出される遊技機であって、前記筐体は、前記前面遊技部の上部にて左右方向に跨る縁部材と当該縁部材の両端側から下方に向かう一対の縁部材とで縁形成されると共に、当該前面遊技部の略上半部に形成される情報表示領域を有し、前記情報表示領域は上端部に上端領域を有しており、当該上端領域には、上段、中段および下段の各段にそれぞれ一つの図柄が前記回動表示体毎に表出される前記表示部としての小窓部が形成され、前記情報表示領域のうち前記上端領域を除く略全域にて所定の演出画像が表示されるように配置される演出画像表示装置と、前記演出画像表示装置に表示される所定の演出画像の表示を制御する演出画像表示制御手段と、前記回動表示体の停止操作が受け付けられたときに、前記内部抽選の結果に基づいて前記小窓部内の上段、中段および下段の各段に、それぞれ一つの図柄が前記回動表示体毎に表出されるように、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、全ての前記回動表示体が停止状態となったときに、前記小窓部内に表出する図柄の組み合わせに基づいて前記特典役および前記複数の一般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一般役のうちいずれかの一般役に入賞したと判定されたときに、当該一般役の種別に対応する遊技価値を、1回のゲーム結果の賞として付与する遊技価値付与手段と、前記図柄判定手段により前記特典役に入賞したと判定されたときに、前記遊技価値としての遊技媒体が付与される機会が増加する特別ゲームを特典として付与する特別ゲーム付与手段と、前記遊技価値としての再遊技が付与される機会が増加する有利ゲームを特典として付与可能な有利ゲーム付与手段と、遊技の進行に応じて遊技状態を、前記特別ゲームおよび前記有利ゲームの何れもが選択的に付与されるうるチャンス状態と、前記特別ゲームのみが付与されるうる通常状態と、のいずれかに制御可能な遊技状態制御手段と、を備え、前記遊技価値付与手段は、前記図柄判定手段により前記第1の一般役に入賞したと判定されると、当該第1の一般役に対応する第1の遊技価値を付与し、前記図柄判定手段により前記第2の一般役に入賞したと判定されると、前記第1の遊技価値とは異なる当該第2の一般役に対応する第2の遊技価値を付与するものであり、前記回動停止制御手段は、前記内部抽選にて選び出された役が前記一般役のうち第1の一般役（ベル1）であるときは、当該第1の一般役に対応する図柄組み合わせとして、前記複数の回動表示体のうちでの回動表示体に付された図柄のみが、他の回動表示体に付された図柄と異なる種別の図柄で構成される第1の異種図柄組み合わせを前記小窓部内に表出させ、前記内部抽選にて選び出された役が前記一般役のうち第2の一般役（リプレイ2）であるときは、当該第2の一般役に対応する図柄組み合わせとして、前記一の回動表示体に付された図柄のみが、前記他の回動表示体に付された図柄と異なる種別の図柄で構成される第2の異種図柄組み合わせを前記小窓部内に表出させるとともに、前記第1の一般役および前記第2の一般役は前記遊技価値付与手段により付与される遊技価値が各々異なるにもかかわらず、前記第1の異種図柄組み合わせおよび前記第2の異種図柄組み合わせを構成する図柄として、前記一の回動表示体において共通の図柄を前記小窓部内に表出させるものであり、前記遊技状態制御手段は、前記第1の異種図柄組み合わせが前記小窓部内に表出された場合には遊技状態を移行させることなく、前記第2の異種図柄組み合わせが前記小窓部内に表出された場合にのみ、遊技状態を前記チャンス状態から前記通常状態に移行させる制御を実行しうることを特徴とする。

【0009】

上記解決手段によれば、複数の図柄が付されると共に回動可能な回動表示体が回動方向と交差する方向に複数列並んで配置される回動表示装置と、回動表示体に付された図柄を表出しうる表示部が形成された縦長矩形状の前面遊技部を有する筐体と、内部抽選を行う抽選手段と、を備えている。

【0010】

回動表示体には複数種類の図柄が付されており、この回動表示体は上下方向に回動する。また、この回動表示体は、回動方向と略直交する方向に三列並んで配置されている。回

10

20

30

40

50



動表示体の回動方向は上下方向なので、回動表示体は、左右方向に三列並んで配置されることとなる。なお、図柄は、回動表示体に直接描かれることよりも、図柄が描かれた図柄帯が回動表示体に付されることの方が一般的である。したがって、「複数の図柄が付される・・・回動表示体」には、図柄が描かれた図柄帯が付される回動表示体も含まれる。

【 0 0 1 1 】

抽選手段は、遊技媒体としての例えばメダルやパチンコ球を投入して行われる 1 回のゲーム毎に、特典役、複数の一般役およびハズレ役のなかからいずれかの役を選び出す内部抽選を行う。特典役は、一般に B B や R B などと称されるボーナス役が相当する。また、一般役とは、特典役およびハズレ役を除く全ての役（所謂、小役や再遊技役）であり、当該一般役の種別に応じて選び出される確率が異なっている。また、特典役および一般役は、通常、当選役と称される。なお、遊技媒体には、一般的にクレジットと称される電子データも含まれる。

10

【 0 0 1 2 】

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ゲームであり、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、および、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 1 回のゲーム、のいずれも含まれる。

【 0 0 1 3 】

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

20

【 0 0 1 4 】

遊技媒体を投入して遊技者による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。そして、回動している当該回動表示体の停止操作が受け付けられると、回動表示体が停止し、全ての回動表示体が停止したときに、各回動表示体に付された図柄の組み合わせにより内部抽選の結果が表示部に導出されうる。「導出されうる」としたのは、内部抽選に当選したとしても例えば目押しに失敗すると、内部抽選の結果が表示部に導出されるとは限らないからである。

【 0 0 1 5 】

30

ここで、筐体は、前面遊技部の略上半部に形成される情報表示領域を有している。この情報表示領域は、前面遊技部の上部にて左右方向に跨る上部材としての縁部材と当該縁部材の両端側から下方に向かう一対の縦部材としての縁部材とで区画形成される。換言すれば、情報表示領域は、略コ字状の縁部材によって縁取られている。

【 0 0 1 6 】

また、情報表示領域は上端部に上端領域を有しており、当該上端領域には、上記表示部としての小窓部が形成されている。また、この小窓部は、1 回のゲーム結果が導出される表示部として機能し、開口されているものに限定されるものではなく、当該小窓部を介して図柄を視認できるようになっていればよい。また、小窓部には、各回動表示体に付された複数の図柄のうち複数の図柄が回動表示体毎に表出される。この三つの図柄は、回動方向に沿う上段、中段および下段にそれぞれ一つずつ表出される。

40

【 0 0 1 7 】

また、情報表示領域のうち上端領域を除く略全域にて所定の演出画像が表示されるように、演出画像表示装置が配置されている。この演出画像表示装置は、筐体に収容されて配置されるので、筐体の前面遊技部側に取り付けられる場合のように、演出画像表示装置の周縁に取付部を必要としない。これにより、情報表示領域のうち上端領域を除く略全域にて演出画像が表示されることが可能となる。そして、演出画像表示装置に表示される演出画像は、演出画像表示制御手段によって制御される。

【 0 0 1 8 】

つまり、この遊技機では、常には演出画像表示装置に表示される所定の演出画像が遊技

50

者の視野の略全域を占めているため、演出画像表示装置を主体とした遊技が行われることとなり、演出画像表示装置にて自由度の高い演出を行うことが可能となっている。一方、小窓部内に導出される１回のゲームの結果は、遊技者の視野上方に表示されることになるから、演出画像表示装置の演出画像と小窓部内のゲームの結果とを両方を同時に目視することができない。そのため、遊技者は常には演出画像表示装置を目視しつつ遊技を行なうところ、必要に応じて所定の演出画像に代えて選択的に小窓部内のゲームの結果を参照可能となっている。

【 0 0 1 9 】

ここで、小窓部に表出される図柄のなかから回動表示体毎に一つずつの図柄が選出されて構成される内部抽選の結果としての図柄組み合わせが導出されるラインを入賞ラインとすると、内部抽選の結果は、回動停止制御手段によって、入賞ラインに位置する図柄組み合わせとして小窓部に導出される。全ての回動表示体が停止状態になると、図柄判定手段によって、特典役および複数の一般役のうちいずれかの役に入賞したか否かが判定される。そして、図柄判定手段によって複数の一般役のうちいずれかの一般役に入賞したと判定されると、当該入賞したと判定された一般役の種別に対応する遊技価値が、１回のゲーム結果として、遊技価値付与手段によって賞として付与される。ここで「遊技価値」とは、例えば遊技を行うために必要な遊技媒体、遊技媒体の投入を行うことなく次ゲームを行うことができる再遊技の権利等が相当する。

【 0 0 2 0 】

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

【 0 0 2 1 】

また、図柄判定手段によって複数の一般役のうちいずれかの一般役に入賞したと判定されると、当該入賞したと判定された一般役の種別に対応する遊技価値が、１回のゲーム毎に、遊技価値付与手段によって賞として付与される。ここで「遊技価値」とは、例えば遊技を行うことが可能な遊技媒体、遊技媒体の投入を行うことなく次ゲームを行うことができる再遊技の権利等が相当する。

【 0 0 2 2 】

また、内部抽選にて特典役が選出されると、遊技価値としての遊技媒体が付与される機会が所定期間に亘って増加する特別ゲームが、特別ゲーム付与手段によって付与される。この特典役には、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。

【 0 0 2 3 】

また、遊技価値付与手段により付与される遊技価値とは別に、遊技者に有利な付加特典として有利ゲームを付与可能な有利ゲーム付与手段を備えている。例えば、この有利ゲームとしては、内部抽選にて特定の一般役が選出されると、遊技価値としての再遊技が付与される機会が所定期間増加するリプレイゲームが相当する。この有利ゲームは、有利ゲームの付与中であっても特典役の抽選が行われる点で特別ゲームとは異なる（特別ゲーム中は特典役の抽選が行われず）。なお、内部抽選にて特定の一般役が選出されることは有利ゲームが実行されるための条件であり、遊技状態（例えば、遊技者に不利なＲＴゲーム等）によってはたとえ内部抽選にて特定の一般役が選出されたとしても有利ゲームが付与されない。

【 0 0 2 4 】

なお、遊技状態制御手段が、遊技の進行に応じて複数の遊技状態のうちで何れか一つの

10

20

30

40

50

遊技状態を選択的に制御する。つまり、本遊技機では、あらかじめ複数の遊技状態が設けられており、特別ゲームが付与されている期間を除いて、その何れか一の遊技状態に制御される。なお、これらの遊技状態は、各種条件の成立（例えば、ボーナスゲームの終了、所定の当選役への当選など）に応じて遊技状態が移行する。遊技状態としては、特別ゲームおよび有利ゲームの何れもが選択的に付与されうるチャンス状態と、特別ゲームのみが付与されうる通常状態と、がある。「チャンス状態」は所謂通常の遊技状態（通常ゲーム）に相当するものである。

【 0 0 2 5 】

ところで、本遊技機では、複数の一般役として、少なくとも異なる当選役である第1の一般役および第2の一般役が含まれている。第1の一般役および第2の一般役はそれぞれ異なる当選種別であるから、その当選時に付与される遊技価値も異なっている。すなわち、第1の一般役に入賞したと判定されると、当該第1の一般役に対応する第1の遊技価値が付与される。また、第2の一般役に入賞したと判定されると、第1の遊技価値とは異なる当該第2の一般役に対応する第2の遊技価値が付与される。

10

【 0 0 2 6 】

そして、第1の一般役に応じたときと第2の一般役に応じたときとは、回動停止制御手段によって小窓部内に表出される図柄の組み合わせも異なっている。すなわち、内部抽選にて第1の一般役が選出されると、当該第1の一般役に対応する図柄組み合わせとして、複数の回動表示体のうち一の回動表示体に付された図柄のみが、他の回動表示体に付された第1図柄と異なる種別の図柄で構成される第1の図柄組み合わせが小窓部内に表出される。

20

【 0 0 2 7 】

また、内部抽選にて第2の一般役が選出されると、当該第2の一般役に対応する図柄組み合わせとして、複数の回動表示体のうち一の回動表示体に付された図柄のみが、他の回動表示体に付された第2図柄と異なる種別の図柄で構成される第2の図柄組み合わせが小窓部内に表出される。

【 0 0 2 8 】

ここで、第1の一般役および第2の一般役は遊技価値付与手段により付与される遊技価値が各々異なる当選役であるにも拘らず、第1の図柄組み合わせおよび第2の図柄組み合わせを構成する図柄として、一の回動表示体において共通の特定図柄が小窓部内に表出される。

30

【 0 0 2 9 】

すなわち、第1の図柄組み合わせおよび第2の図柄組み合わせは、それぞれ第1の一般役および第2の一般役という異なる当選役に基づく図柄組み合わせであるにも拘らず、一の回動表示体には共通の特定図柄が有効ライン上に表出される。さらに、第1の図柄組み合わせおよび第2の図柄組み合わせは、一の回動表示体に付された図柄のみが他の回動表示体に付された図柄とは異なっており、言い換えれば、他の回動表示体に付される構成図柄が同じである（図柄組み合わせが左右対称となっている）。

【 0 0 3 0 】

このように、第1の図柄組み合わせおよび第2の図柄組み合わせは、その構成図柄に異なる種類の図柄が含まれる（すなわち、複数種類の図柄で構成される）とともに、他の回動表示体に付される構成図柄が異なる点を除いて極めて酷似しているため、遊技者がリール出目を一見しただけでは入賞図柄を把握し難い。さらに、先述したように、小窓部内に表示されるゲームの結果は遊技者によって視認されにくい位置に表示されるため、遊技者がリール出目を参照して入賞図柄を把握するのが一層困難となっている。

40

【 0 0 3 1 】

さらに、本遊技機は、第1の一般役および第2の一般役の何れかに入賞すると、第1の図柄組み合わせまたは第2の図柄組み合わせを構成する図柄として、一の回動表示体において特定図柄が共通して表出され、且つ、他の回動表示体において第1図柄および第2図柄の何れか一方が表出されると、遊技状態をチャンス状態から通常状態に移行させる制御

50

を実行しうる。「制御しうる」とは、遊技状態がチャンス状態に制御されていないときや他の移行条件を満たしていない場合などに、当該制御を実行しないことを含める意味である。

【 0 0 3 2 】

例えば、この「通常状態」としては、内部抽選にて特定の一般役が選出されると、遊技価値としての再遊技が付与される機会が増加することなく、他の遊技状態に移行しない状態が所定期間継続するリプレイゲーム（所謂 R T ゲーム）が相当する。この「通常状態」は、「通常状態」の付与中であっても特典役の抽選が行われる点で特別ゲームとは異なる（特別ゲーム中は特典役の抽選が行われない）。なお、内部抽選にて特定の一般役が選出されることは「通常状態」が実行されるための条件であり、遊技状態によってはたとえ内部抽選にて特定の一般役が選出されたとしても「通常状態」が付与されない。

10

【 0 0 3 3 】

つまり、第 1 の図柄組み合わせまたは第 2 の図柄組み合わせでは、一の回動表示体に特定図柄が共通して表出されるにも拘らず、他の回動表示体に第 1 図柄および第 2 図柄の何れが表出するかによって「通常状態」が付与される場合と付与されない場合が生じることとなる。つまり、特定図柄は、「通常状態」が付与される可能性が有るか否かを示唆する図柄として機能することとなる。

【 0 0 3 4 】

ところで、従来より、リール出目によって「通常状態」が内部的に付与されるか否かを判別可能な遊技機が知られているが、かかる遊技機では演出表示装置において遊技の興趣を向上させるような演出を行なったとしても、遊技者の関心は専らリール出目に集中してしまい、演出表示装置での演出が無駄となってしまう問題があった。さらに、かかる遊技機では、リール出目で遊技者に不利な特典が付与されると分かると、遊技者の興趣が一気に低下してしまう問題があった。

20

【 0 0 3 5 】

その点、本遊技機では、小窓部内に表示されるゲームの結果は遊技者によって視認されにくい位置に表示されることに加えて、当該小窓部内に表出される図柄の組み合わせを参照しても「通常状態」が付与されるか否かの判別が困難である。そのため、遊技者の関心は、ますます遊技者の視野の多くを占める演出表示装置の演出画像に集中することとなり、当該演出画像を多様に用いたゲーム性を最大限に発揮して興趣の低下を抑制できる。また、「通常状態」が付与される図柄の組み合わせが導出されたとしても、遊技者の興趣が一気に低下してしまうことを防止して、遊技機の稼働の低下を抑制できる。

30

【 0 0 3 6 】

一方で、本遊技機に精通した遊技者にとっては、上記の特徴によって別の遊技性が発揮されることとなる。すなわち、最初に一の回動表示体を停止させて特定図柄が有効ライン上に表出されると、この時点ではまだ何れの当選役に当選したかを判別できないものの、他の回動表示体の有効ライン上に表出される図柄によっては「通常状態」が付与されることを把握できる。すなわち、一の回動表示体に特定図柄が有効ライン上に表出されるか否かだけで、「通常状態」が付与される可能性の有無を判別できることとなる。このとき、遊技者は、他の回動表示体に「通常状態」が付与される第 2 図柄が表示されないこと（言い換えれば、「通常状態」が付与されない第 1 図柄が表示されること）を祈りつつリール停止ボタンを押すこととなり、従来にない興趣を奏することができる。

40

【 0 0 3 7 】

逆に、最初に他の回動表示体を停止させて第 1 図柄または第 2 図柄が表出されると、この時点ではまだ何れの当選役に当選したかは確定しないものの、一の回動表示体の有効ライン上に特定図柄が表出されたときに「通常状態」が付与されるか否かを把握できる。すなわち、他の回動表示体に第 1 図柄が有効ライン上に表出されると、一の回動表示体の有効ライン上に特定図柄が表出しても「通常状態」が付与されないことを判別できる一方、他の回動表示体に第 2 図柄が有効ライン上に表出されると、一の回動表示体の有効ライン上に特定図柄が表出すれば「通常状態」が付与されることを判別できる。このとき、遊技

50

者は、他の回動表示体に第２図柄が有効ライン上に出出されていれば、一の回動表示体に特定図柄が表示されないことを祈りつつリール停止ボタンを押すこととなり、従来にない興趣を奏することができる。

【発明の効果】

【００３８】

本発明によれば、演出装置による演出効果を発揮させて、興趣の低下を抑制することができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【００３９】

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、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。

【００４０】

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。

【００４１】

## 〔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。

10

## 【0042】

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。

20

## 【0043】

## 〔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 を取付すると共に該側板 102，102 の頂部に天板 103 を設置して正面視縦長「口」字形の枠状となし、その枠の背に背板 104 を固着して前面のみ開口する箱形に形成してなる。前記左右の側板 102，102 は前縁が後傾状態に僅かに傾斜する台形になっており、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棧（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。

30

## 【0044】

## 〔外本体 - 仕切板〕

外本体 100 内には高さのほぼ中央に柵板状の仕切板 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。

40

## 【0045】

## 〔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。

## 【0046】

## 〔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 を取り付けただけのものであり、装置本体 110a の前面にメダルの放出口 110c

50

が設けられていて、ホッパ 1 1 0 b 内にあるメダルが駆動手段の作動により放出口 1 1 0 c に向けて 1 枚ずつ送り出される。また、ホッパ 1 1 0 b には溢れたメダルを排出させるオーバーフロー樋 1 1 0 d が設けてあり、そのオーバーフロー樋 1 1 0 d の突端下方に前記したメダル用補助収納箱 1 1 1 が臨んでいる。なお、メダル放出装置 1 1 0 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。

#### 【 0 0 4 7 】

[ 外本体 - 仕切板 - 下スペース - 電源装置 ]

電源装置 1 1 2 は、図 3 0 ~ 図 3 4 に示すように、外本体 1 0 0 の底板 1 0 1 と、正面向かって左側の側板 1 0 2 と、背板 1 0 4 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 1 1 2 は、メダル放出装置 1 1 0 等の電気部品に電気を供給する

10

#### 【 0 0 4 8 】

電源装置 1 1 2 の装置ケース 1 1 2 a 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 1 1 2 a の内部が見えるから、電源装置 1 1 2 の電源基板 1 1 2 s ( 図 3 4 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 1 1 2 a は、上面をカバーする上面板 1 1 2 b と、外本体 1 0 0 の背板 1 0 4 に対向する後面板 1 1 2 c と、該後面板 1 1 2 c の反対側をカバーする正面板 1 1 2 d 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 1 1 2 e と、上面板 1 1 2 b と側面板 1 1 2 e の境界部分を面取り形態にカバーする斜面板 1 1 2 f と、底部をカバーする底面板 1 1 2 r ( 図 3 4 参照 ) で形成されている。一方、装置ケース 1 1 2 a の、外本体 1 0 0 の側板 1 0 2 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 1 0 0 に取り付けた状態で外本体 1 0 0 の側板 1 0 2 によって塞がれる。

20

#### 【 0 0 4 9 】

なお、外本体 1 0 0 の側板 1 0 2 には、図 3 1 に示すように凸面部 1 0 2 a を設けて段状のガード部 1 0 2 b を形成し、該ガード部 1 0 2 b の下に装置ケース 1 1 2 a の上面板 1 1 2 b の一側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 1 1 2 a の一面をカバーしなくてもガード部 1 0 2 b によって装置ケース 1 1 2 a と側板 1 0 2 の継ぎ目が塞がれるから異物の差込みが行えない。図 3 5 は前記ガード部 1 0 2 b 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 1 1 2 a の上面板 1 1 2 b の縁を側

30

#### 【 0 0 5 0 】

このように電源装置 1 1 2 の装置ケース 1 1 2 a において、外本体 1 0 0 の側板 1 0 2 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 1 0 2 で塞がるようにした場合は、装置ケース 1 1 2 a 内への電源基板 1 1 2 s 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 1 1 2 a に電源基板 1 1 2 s 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。

#### 【 0 0 5 1 】

装置ケース 1 1 2 a の上面板 1 1 2 b、側面板 1 1 2 e、斜面板 1 1 2 f、後面板 1 1 2 c、底面板 1 1 2 r には多数の通気孔 1 1 2 g, 1 1 2 g ... 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 1 1 2 a は、底部に設けた脚部 1 1 2 h, 1 1 2 h ... によって高床式に持ち上げられており、装置ケース 1 1 2 a の底面板 1 1 2 r と外本体 1 0 0 の底板 1 0 1 の間に通気空間 1 1 2 i が形成されている。従って、通気空間 1 1 2 i から底面板 1 1 2 r の通気孔 1 1 2 g, 1 1 2 g ... を通って低層の比較的冷たい空気が装置ケース 1 1 2 a 内に導入できる。実施形態の通気空間 1 1 2 i は、外本体 1 0 0 の放熱口 1 0 4 a に連通するようになっていて、機裏の冷たい空気を通気空間 1 1 2 i に導入することができる。なお、装置ケース 1 1 2 a の後面板 1 1 2 c と底面板 1 1 2 r の境界部に通気空間 1 1 2 i を嵩上げする逆 L 字形の段部 1 1 2 j ( 図 3 4 参照 ) を形成すれば、脚部 1 1 2 h の高さで放熱口 1 0 4 a の高さにズレがあっても通気空間 1 1 2 i を放熱口 1 0 4 a に連通させることができる。

40

50

## 【 0 0 5 2 】

[ 外本体 - 仕切板 - 下スペース - 電源装置 - 固定 ]

電源装置 1 1 2 は、装置ケース 1 1 2 a の正面板 1 1 2 d の一側辺に対して直角である取付片 1 1 2 k と、装置ケース 1 1 2 a の後面板 1 1 2 c から外本体 1 0 0 の背板 1 0 4 に向けて突設した突部 1 1 2 m と、外本体 1 0 0 の背板 1 0 4 に開設した放熱口 1 0 4 a と、の組合せにより外本体 1 0 0 に固定される。

## 【 0 0 5 3 】

すなわち、放熱口 1 0 4 a の輪郭は装置ケース 1 1 2 a の後面板 1 1 2 c の輪郭より小さく形成されており、従って電源装置 1 1 2 は外本体 1 0 0 の背板 1 0 4 に当たって放熱口 1 0 4 a を通らない。また、装置ケース 1 1 2 a の後面板 1 1 2 c に突設した突部 1 1 2 m は、放熱口 1 0 4 a に内接する位置にあり、電源装置 1 1 2 の浮き上がり動作に抗すべく放熱口 1 0 4 a の上辺に内接する水平な突片 1 1 2 m - 1 と、電源装置 1 1 2 の横転動作に抗すべく放熱口 1 0 4 a の縦辺に内接する垂直な突片 1 1 2 m - 2 で構成される。従って、電源装置 1 1 2 を外本体 1 0 0 の側板 1 0 2 の内面に沿わせて押し込み、放熱口 1 0 4 a に突部 1 1 2 m を差し込むだけで、装置ケース 1 1 2 a の後面（奥側）の上方向（浮き上がり）と図 3 0 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 1 1 2 は、下方向に対しては外本体 1 0 0 の底板 1 0 1 によって、また、図 3 0 において左方向に対しては外本体 1 0 0 の側板 1 0 2 によってその動きが規制されるため、放熱口 1 0 4 a に突部 1 1 2 m 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 1 1 2 の動きが完全に規制できる。

## 【 0 0 5 4 】

一方、正面板 1 1 2 d に突設した取付片 1 1 2 k にはビス用の透孔 1 1 2 p が複数穿設されており、該透孔 1 1 2 p の少なくとも 1 個に木ねじ 1 1 2 q を通して外本体 1 0 0 の側板 1 0 2 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 1 1 2 の動きが規制されるため、1 本の木ねじ 1 1 2 q で外本体 1 0 0 への電源装置 1 1 2 の確実な固定が可能である。

## 【 0 0 5 5 】

[ 外本体 - 仕切板 - 下スペース - 電源装置 - 電源コード ]

電源装置 1 1 2 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 1 0 4 a 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 1 0 0 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 1 0 1 の下に入って挟まるおそれがある。

## 【 0 0 5 6 】

これに対し本例の放熱口 1 0 4 a は、その上辺から上に向けてコード引出口 1 0 4 b 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づ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。

## 【 0 0 5 7 】

以上のように本例のスロットマシン 1 は、電源装置 1 1 2 を外本体 1 0 0 の内側コーナー部分にセットして 1 本の木ねじ 1 1 2 q 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 1 1 2 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 1 1 2 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 1 1 2 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 1 0 4 に固定するネジは視認しにくいため忘れる可能性があった。

## 【 0 0 5 8 】

また、放熱口 1 0 4 a は、電源装置 1 1 2 の冷却手段として必要なものであるから、こ

10

20

30

40

50



の放熱口 104 a 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 104 a 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 112 a 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 112 m 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。

#### 【0059】

さらに、装置ケース 112 a 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 112 a の脚部 112 h や段部 112 j も殆どコストを掛けずに実施できるメリットがある。

10

#### 【0060】

[ 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。

#### 【0061】

[ 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 ペットボタン 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 ペットボタン 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 301 a , 301 b , 301 c を停止させる 3 個のリール停止ボタン 211 a , 211 b , 211 c 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。

20

30

#### 【0062】

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、規定枚数を超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 110 b 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 110 b 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。

40

#### 【0063】

[ 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 214 a 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 214 a 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 59

50

0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。

#### 【0064】

〔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（上辺が下辺より長い）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214bが補強バーになって透明板214a全体の強度を高めるため、透明板214aが上記のように図柄変動表示装置300と演出表示装置590との双方をカバーする程度に大きくても撓みや歪みが生じにくい。なお、縁部材214bは、扉形前面部材200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214b）の両端部から下方に向かう一対の部材（縁部材214b）と、で構成される。つまり、左右方向に伸びる縁部材214bは、一対の縁部材214bを跨っている。なお、左右方向に伸びる縁部材214bおよび一対の縁部材214b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。

#### 【0065】

縁部材214bは、図36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217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214aと発光ユニット217は、一体の部品として取り扱われる。

#### 【0066】

縁部材214bの形状は図示したものに限定されず、発光ユニット217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214bを設ける部位も実施形態のように透明板214a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。

#### 【0067】

また、図36において、符号217aは発光ユニット217の発光体、217bは発光体217a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217の反射部材217bは、棒状の発光体217a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214aの縁部材214bの内部に発光ユニット217を組み込んだ形態は、発光体217a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217の反射部材217bは、発光体217a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。

#### 【0068】

以上の構成である発光ユニット217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。

#### 【0069】

実施形態の透明板214aは以上のような構成であって、扉形前面部材200の裏側に

10

20

30

40

50

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。

#### 【 0 0 7 0 】

[ 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。

#### 【 0 0 7 1 】

[ 図柄変動表示装置 ]

図柄変動表示装置 3 0 0 について、図 2 1 ~ 図 2 5 を基に説明する。図 2 1 に示すように、図柄変動表示装置 3 0 0 は、リール回転式表示装置であって、個別に回転可能な例えば 3 個のリール 3 0 1 a , 3 0 1 b , 3 0 1 c ( 以下各リール 3 0 1 とする ) と、該各リール 3 0 1 を組込み・収容する装置ケース 3 0 2 とを有し、各リール 3 0 1 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。

#### 【 0 0 7 2 】

装置ケース 3 0 2 は、図 2 3 に示すように、底部板 3 0 4 と、天部板 3 0 5 と、右側の右側板 3 0 6 と、左側の左側板 3 0 7 と、後面を覆う一部円弧形状の後部板 3 0 8 とで囲った箱形であり、各リール 3 0 1 の円弧の一部が装置ケース 3 0 2 の正面からはみ出す状態になっている。なお、装置ケース 3 0 2 は、底部板 3 0 4 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。

#### 【 0 0 7 3 】

右側板 3 0 6 及び左側板 3 0 7 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 3 0 6 a , 3 0 7 a が夫々形成され、取付耳部 3 0 6 a , 3 0 7 a の略中央にはネジ ( 図示しない ) を挿通可能とする透孔 3 0 6 b , 3 0 7 b ( 図 2 1 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 3 0 4 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 3 0 6 a , 3 0 7 a を、ケース部材 4 0 0 の前面上端に設けられた補強部材 4 0 7 ( 図 6 参照 ) にネジで固定し、さらに、垂下片を、ケース部材 4 0 0 の中央よりも上側に横設された補強棧 4 0 2 にネジで固定することにより、図柄変動表示装置 3 0 0 がケース部材 4 0 0 に取付けられる。また、図 2 3 に示すように、装置ケース 3 0 2 の前縁には、各リール 3 0 1 を固定するためのネジ 3 1 3 a , 3 1 3 b が螺合される複数のネジ孔 3 0 2 a が所定の間隔で形成されている。なお、下側のネジ 3 1 3 b は通常の雄ネジであるが、上側のネジ 3 1 3 a 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。

#### 【 0 0 7 4 】

また、装置ケース 3 0 2 の前面側には、カバー体 3 0 9 が組みつけられている。カバー体 3 0 9 は、装置ケース 3 0 2 の前面縁部に沿って形成された額縁状の枠部 3 1 0 と、枠部 3 1 0 の上端及び下端の間に架設され、装置ケース 3 0 2 に組み込まれた各リール 3 0 1 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 3 1 1 とから構成されている。なお、区画部 3 1 1 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 3 0 1 間の隙間を前方から塞ぐとともに、各リール 3 0 1 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 3 1 1 には、左右外側から両側リール 3 0 1 a , 3 0 1 c 内の機構を遮蔽する遮蔽部 3 1 1 a が一体的に形成されている。また、枠部 3 1 0 における区画部 3 1 1 の上側及び下側には、ネジ 3 1 3 a , 3 1 3 b を挿通させることが可能

10

20

30

40

50

な取付孔 3 1 2 が穿設されている。

【 0 0 7 5 】

また、図 2 2 乃至図 2 3 に示すように、装置ケース 3 0 2 の左側板 3 0 7 には、基板ケース 3 1 4 によって覆われたリール主中継基板 3 1 5 並びにバックライト中継基板 3 1 8 が配置されており、リール主中継基板 3 1 5 によって中継された駆動信号により各リール 3 0 1 が個別に駆動制御されるようになっている。なお、リール主中継基板 3 1 5 には基板ケース 3 1 4 の開口を通して突出する 2 つのコネクタ 3 1 6 a , 3 1 6 c が設けられ、バックライト中継基板 3 1 8 には基板ケース 3 1 4 の開口を通して突出する 2 つのコネクタ 3 1 6 b , 3 1 6 d が設けられている。

【 0 0 7 6 】

リール主中継基板 3 1 5 にあっては、基板ケース 3 1 4 の左側面下側から突出するコネクタ 3 1 6 a を介して、各リール 3 0 1 を駆動制御するための信号やモータ用電源が中継入力されるとともに、各リール 3 0 1 に収容されたフォトセンサ 3 2 5 から送られる検出信号を主制御基板 4 0 9 に中継出力するようになっている。また、基板ケース 3 1 4 の底面から突出するコネクタ 3 1 6 c には、後述するリールモータ中継基板 3 2 6 に設けられたコネクタ 3 1 7 ( 装置ケース 3 0 2 の後部板 3 0 8 から突出するコネクタ 3 1 7 ) 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 3 0 1 内に収容されたリールモータ 3 2 1 に対して駆動信号及びモータ用電源を供給するとともに、フォトセンサ 3 2 5 から検出信号を受け取ることが可能になっている。

【 0 0 7 7 】

また、バックライト中継基板 3 1 8 にあっては、基板ケース 3 1 4 の上面から突出するコネクタ 3 1 6 b に、後述するバックライト 3 2 2 に接続され且つ後部板 3 0 8 に形成された透孔 3 0 8 a を通して配線されたコネクタ ( 図示しない ) が連結されるようになっている。つまり、このコネクタ 3 1 6 b を介して、バックライト 3 2 2 に作動用電源を付与するように構成されている。なお、この作動用電源は、基板ケース 3 1 4 の左側面中央に設けられたコネクタ 3 1 6 d を介してバックライト中継基板 3 1 8 に供給される。

【 0 0 7 8 】

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

【 0 0 7 9 】

また、左側板 3 0 7 における基板ケース 3 1 4 の上方には、左側板 3 0 7 を貫通するコ字形のスリット 3 3 3 が形成されており、コネクタ 3 1 6 b に連結される電線を、結束バンド ( 図示しない ) を用いて左側板 3 0 7 とともに結束させることを可能にしている。特に、下側が開いた横転コ字形のスリット 3 3 3 によって下端のみが連結された掛止部 3 3 3 a が左側板 3 0 7 と一体に形成されるため、結束バンドの一部を撓ませた状態で掛止部 3 3 3 a の上方に挿入すれば、極めて容易に結束バンドを掛止部 3 3 3 a に引掛けることが可能になる。つまり、左側板 3 0 7 に対して結束バンドを掛止させるために、左側板 3 0 7 に二つの孔を穿設したものであれば、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 3 3 3 を設

10

20

30

40

50

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。

#### 【0080】

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。

10

#### 【0081】

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。

20

30

#### 【0082】

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。

40

#### 【0083】

50

また、モータ取付板 3 2 0 における下部後端側には、後方に向って延出された延設下部 3 2 0 e が形成されており、延設下部 3 2 0 e とモータ取付部位 3 2 0 a とからなるコーナー部分にリールモータ中継基板 3 2 6 が取付けられている。このリールモータ中継基板 3 2 6 は、リールモータ 3 2 1 に接続された電線（図示しない）及びフォトセンサ 3 2 5 に接続された電線（図示しない）と、リール主中継基板 3 1 5 に接続されるコネクタ付きハーネス（図示しない）とを中継するためのものであり、コネクタ 3 1 7（図 2 2 参照）等を搭載している。また、モータ取付板 3 2 0 の上部後端側には、延設下部 3 2 0 e と同方向に延出された延設上部 3 2 0 g が形成されており、延設上部 3 2 0 g には、バックライト 3 2 2 に接続された電線（図示しない）を案内するための溝部（図示しない）と、溝部に配線された電線が溝部から逸脱することを防止する電線押え 3 2 7 とが取付けられて

10

#### 【 0 0 8 4 】

このように溝部と電線押え 3 2 7 との協働によって電線を適宜の位置に保持することにより、リールモータ中継基板 3 2 6 のような基板を設けることなく、電線の遊動状態を防止することができ、ひいては電線が障害となって各リール 3 0 1 の回転が制動されたり、回転の際に電線を巻き込んだりすることを回避できる。なお、電線押え 3 2 7 の前方には、リールモータ 3 2 1 に接続された電線、及びバックライト 3 2 2 に接続された電線を纏めた状態で保持する結束部材 3 2 8 がモータ取付板 3 2 0 に取付けられている。

#### 【 0 0 8 5 】

20

また、モータ取付板 3 2 0 の中央後端側には、断面 L 字形の取付片 3 2 0 f が、各リール 3 0 1 内に向って立設されており、フォトセンサ 3 2 5 を支持している。フォトセンサ 3 2 5 は、互いに対峙する発光部と受光部とを有し、発光部から発光される光が受光部に到達するか否かに応じた信号を出力するものである。そして、図 2 4 に示すように、各リール 3 0 1 における側面部材 3 3 0 の内面側には、リール 3 0 1 が一回転するごとに、フォトセンサ 3 2 5 における発光部と受光部との間を通過する遮光片 3 3 1 が内方に向って突出している。つまり、リール 3 0 1 を一回転させるごとに、発光部から放射された光が遮光され、それに応じた信号が出力するようになっている。

#### 【 0 0 8 6 】

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

30

#### 【 0 0 8 7 】

40

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

#### 【 0 0 8 8 】

バックライト 3 2 2 は、略円弧状の外観を呈しており、モータ取付板 3 2 0 のライト取付部位 3 2 0 b に当接する側には、所定の間隔で配置された三つの LED 3 2 2 a が、側面部材 3 3 0 側に向って光を放射するように配置されている。また、各リール 3 0 1 の内面側には、夫々の LED 3 2 2 a から放射された光をリール 3 0 1 の図柄列（図示しない

50

側に向って反射させる白色の反射部 3 2 2 b が形成されている。このため、リール 3 0 1 a の内側において面発光させることが可能になり、略均一な光によって、遊技者側に位置する図柄、特に三つの図柄を、略均一な光によって光らせることが可能になる。

#### 【 0 0 8 9 】

##### [ ケース部材 ]

ケース部材 4 0 0 は、外本体 1 0 0 の仕切板 1 0 5 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 4 0 3 と、該底板 4 0 3 の左右両横に立設した側板 4 0 4 , 4 0 4 と、底板 4 0 3 の後縁に立設した後面板 4 0 5 と、該後面板 4 0 5 と側板 4 0 4 , 4 0 4 の上面を覆う天板 4 0 6 とからなり、前面に開口部 4 0 1 を有する箱形である。

10

#### 【 0 0 9 0 】

該ケース部材 4 0 0 は、底板 4 0 3 が金属製で、側板 4 0 4 , 4 0 4 、後面板 4 0 5 、天板 4 0 6 が合成樹脂製であり、側板 4 0 4 , 4 0 4 と天板 4 0 6 の開口部 4 0 1 内面に金属製の補強部材 4 0 7 , 4 0 7 , 4 0 7 が設けられ、さらに側板 4 0 4 , 4 0 4 の補強部材 4 0 7 , 4 0 7 の間に開口部 4 0 1 を横切る金属製の補強棧 4 0 2 が掛け渡されている。そして、この補強棧 4 0 2 を境にそれより下が演出表示装置 5 9 0 の設置領域として、また、補強棧 4 0 2 より上の開口部 4 0 1 が図柄変動表示装置 3 0 0 の設置領域として、さらにまた、画像表示体 5 0 0 より後方のケース部材 4 0 0 で囲われた領域が配線作業空間 4 0 8 として割り当てられ、その配線作業空間 4 0 8 の後面板 4 0 5 の内壁面に、主たる制御基板である主制御基板 4 0 9 が装着され、さらに主制御基板 4 0 9 以外の制御基板等（例えば後述する周辺制御基板 5 1 0 ）も配線作業空間 4 0 8 内に配置されている。ここで、主制御基板 4 0 9 は、操作部 2 0 2 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 5 1 0 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。

20

#### 【 0 0 9 1 】

ケース部材 4 0 0 の天板 4 0 6 には、図 7 に示したように天窓部 4 4 3 , 4 4 3 が形成されている。この天窓部 4 4 3 , 4 4 3 は、天板 4 0 6 の強度を保つための補強帯 4 4 4 を挟んで 2 つに分けられており、その夫々が外本体 1 0 0 の貫通孔 1 3 2 , 1 3 2 ... ( 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 1 3 2 , 1 3 2 ... より十分に広く開口している。もっとも天窓部 4 4 3 の前側の周縁は前側に位置する貫通孔 1 3 2 の近くに寄せられている。そうすることにより天窓部 4 4 3 の周縁を基準として手探りで貫通孔 1 3 2 が見つけ出せるから、たとえ天窓部 4 4 3 の中を作業者が覗き込めなくとも貫通孔 1 3 2 の位置が素早く簡単に割り出せる。なお、ケース部材 4 0 0 の上面に開口部として複数の天窓部 4 4 3 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。

30

#### 【 0 0 9 2 】

ケース部材 4 0 0 の後面板 4 0 5 の外面には、図 7 に示したように複数のボス 4 1 0 , 4 1 0 が突設されており、該ボス 4 1 0 を外本体 1 0 0 の背板 1 0 4 にブレ加工したボス孔 1 1 4 , 1 1 4 ( 図 1 参照 ) に嵌めて位置決めされる。なお、このボス 4 1 0 , 4 1 0 は、後述する配線窓 4 1 1 近くに設けられており、一方、外本体 1 0 0 側のボス孔 1 1 4 , 1 1 4 は配線中継部材 1 1 3 近くに設けられており、これによりケース部材 4 0 0 の配線窓 4 1 1 と背板 1 0 4 の配線中継部材 1 1 3 の位置決めが正確になる。

40

#### 【 0 0 9 3 】

一方、ケース部材 4 0 0 の底板 4 0 3 の底面には、図 7 に示したように凹段部 4 1 2 が形成されており、該凹段部 4 1 2 が仕切板 1 0 5 の突段部 1 0 6 ( 図 1 参照 ) に嵌まり合う。凹段部 4 1 2 の後面板 4 0 5 側の端部には後方に向かって拡大する向きのテーパ部 4 1 3 が設けてあり、該テーパ部 4 1 3 に案内され仕切板 1 0 5 の突段部 1 0 6 とケース部材 4 0 0 の凹段部 4 1 2 との嵌め合わせが円滑に行える。このようにケース部材 4 0 0 の凹段部 4 1 2 と仕切板 1 0 5 の突段部 1 0 6 との嵌め合いによってケース部材 4 0 0 が仕切板 1 0 5 の奥に真っ直ぐに案内されるが、例えば図 2 8 に示すように仕切板 1 0 5 に凹

50

溝形態のレール部材 1 1 5 を敷設又は一体にプレス成形し、一方、ケース部材 4 0 0 の底板 4 0 3 に車輪 4 1 4 を設置し、該車輪 4 1 4 をレール部材 1 1 5 の溝内で転がらせるようにしてもよい。或は、図 2 9 に示したように仕切板 1 0 5 に凸形態のレール部材 1 1 6 を敷設又は一体にプレス成形し、一方、ケース部材 4 0 0 の車輪 4 1 4 の両端に鍔 4 1 5 , 4 1 5 を形成し、該車輪 4 1 4 の鍔 4 1 5 , 4 1 5 でレール部材 1 1 6 を挟ませるようにしてもよい。

#### 【 0 0 9 4 】

また、ケース部材 4 0 0 は、仕切板 1 0 5 上の所定の位置にセットした状態で、図 1 , 図 2 6 に示した揺動レバー形態のストッパー 1 1 7 , 1 1 7 , 1 1 7 で止められている。このストッパー 1 1 7 は、図 1 に示すように仕切板 1 0 5 の前端部と、天板 1 0 3 に垂設した 2 つの取付具 1 1 8 , 1 1 8 とに軸着されており、図 2 6 実線のようにケース部材 4 0 0 の一部に係合する作動姿勢と、図 2 6 想像線のようにケース部材 4 0 0 に係合しない非作動姿勢とを手動で切り替えてケース部材 4 0 0 の仕切板 1 0 5 上における前方向の動きを規制する。なお、ストッパー 1 1 7 を図 2 7 に示すように鍵形にしてケース部材 4 0 0 に設けた引掛部 4 1 6 に係合させるようにすれば、ケース部材 4 0 0 の仕切板 1 0 5 上における上方向の動きも規制することができる。

#### 【 0 0 9 5 】

また、天板 1 0 3 の取付具 1 1 8 に軸着したストッパー 1 1 7 は、ケース部材 4 0 0 の側板 4 0 4 と天板 4 0 6 のコーナー部に貫設した係止孔 4 4 2 に臨む位置にあり、ケース部材 4 0 0 を所定の位置に押し込んだ状態でケース部材 4 0 0 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。

#### 【 0 0 9 6 】

##### [ 画像表示体 ]

画像表示体 5 0 0 における演出表示装置 5 9 0 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 E L 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 4 0 0 の前面開口を開閉可能に閉鎖する前面開閉部材 5 0 1（図 1 8 参照）の前面側に取付けられている。図 1 8 に示すように、前面開閉部材 5 0 1 は、下側から 2 / 3 の領域が演出表示装置 5 9 0 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 3 0 0 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 5 0 1 の前面側には、周囲に周壁 5 1 5 a が形成された収容部 5 1 5 が設けられており、下側から 2 / 3 の領域に演出表示装置 5 9 0 が収容され、上側から 1 / 3 の領域に装飾部材 5 9 1 が収容される。なお、前面開閉部材 5 0 1 及び装飾部材 5 9 1 には、遊技ユニット 5 0 の前方から、ケース部材 4 0 0 内に配置された図柄変動表示装置 3 0 0 を視認させるための開口部 5 1 6 , 5 9 1 a が夫々形成されている。なお、前面開閉部材 5 0 1 の正面側における開口部 5 1 6 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 L E D を備えた遊技状態表示基板 4 5 0 が設けられている。

#### 【 0 0 9 7 】

また、図 1 8 に示すように、前面開閉部材 5 0 1 の裏面側には、周辺制御基板 5 1 0 を収容する基板ケースユニット 5 5 1、及び小基板ケース 5 5 4 等が組付けられている。基板ケースユニット 5 5 1 は、透明な樹脂部材からなり、周辺制御基板 5 1 0 の底面側（すなわち前面開閉部材 5 0 1 側の面）を覆う基板ケース下部 5 5 2 と、周辺制御基板 5 1 0 の上面側を覆うとともに基板ケース下部 5 5 2 に対して着脱可能な基板ケース上部 5 5 3 とから構成されている。このため、前面開閉部材 5 0 1 が開かれると、周辺制御基板 5 1 0 を収容する基板ケースユニット 5 5 1 がケース部材 4 0 0 内から飛び出すように出現するため、周辺制御基板 5 1 0 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 5 9 0 と周辺制御基板 5 1 0 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 4 0 0 内における配線作業空間 4 0 8 の煩雑さを抑制できる。

#### 【 0 0 9 8 】



ところが、上記のように、前面開閉部材 5 0 1 の前面側に演出表示装置 5 9 0 を配置し、前面開閉部材 5 0 1 の背面側に基板ケースユニット 5 5 1 を配置する構成を採用すると、演出表示装置 5 9 0 の背面側が前面開閉部材 5 0 1 によって覆われるため、演出表示装置 5 9 0 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。

#### 【 0 0 9 9 】

そこで、本例では、図 1 9 及び図 2 0 に示すように、演出表示装置 5 9 0 が収容される前面開閉部材 5 0 1 の収容部 5 1 5 に対し、前後方向に貫通する横長四角形状の開口部 5 2 0 を形成するとともに、その開口部 5 2 0 を通して前面開閉部材 5 0 1 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 5 2 2 が設けられている。この金具 5 2 2 は弾性の金属片からなり、前面開閉部材 5 0 1 の表側に位置する前側部分 5 2 3 が演出表示装置 5 9 0 の裏面の金属板 5 2 1 (シールド板) に当接するようになっており、前面開閉部材 5 0 1 の裏側に位置する後側部分 5 2 5 がアース線 5 2 7 に接続されている。つまり、アース線 5 2 7 及び金具 5 2 2 を介して、演出表示装置 5 9 0 の裏面の金属板 5 2 1 が電氣的に接地された状態となっており、演出表示装置 5 9 0 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 5 0 1 の前面側に取付けた演出表示装置 5 9 0 に対し、前面開閉部材 5 0 1 の背面側でアース線 5 2 7 に接続することから、演出表示装置 5 9 0 を前面開閉部材 5 0 1 に取付けた後にアース線 5 2 7 を接続することが可能になるとともに、アース線 5 2 7 が前面開閉部材 5 0 1 と周辺制御基板 5 1 0 (基板ケースユニット 5 5 1) との間に配線されることから、アース線 5 2 7 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。

#### 【 0 1 0 0 】

また、前面開閉部材 5 0 1 には雄ネジ 5 3 0 を螺合可能とするネジ孔 5 2 9 が設けられており、前面開閉部材 5 0 1 の後方から雄ネジ 5 3 0 がねじ込まれると、前面開閉部材 5 0 1 の前面から突出し、さらに雄ネジ 5 3 0 の先端部分によって、金具 5 2 2 の前側部分 5 2 3 を背面側から押圧する。すなわち、雄ネジ 5 3 0 の推進力によって金具 5 2 2 の前側部分 5 2 3 を弾性変形させ、演出表示装置 5 9 0 の裏面の金属板 5 2 1 に向って付勢する。このため、前面開閉部材 5 0 1 の前面側に演出表示装置 5 9 0 を取付けた後、雄ネジ 5 3 0 を螺合させるだけで、金具 5 2 2 の前側部分 5 2 3 を演出表示装置 5 9 0 の金属板 5 2 1 に圧接させることができ、ひいては金具 5 2 2 と金属板 5 2 1 とを確実に接触させることが可能になる。

#### 【 0 1 0 1 】

また、金具 5 2 2 の後側部分 5 2 5 には、雄ネジ 5 3 0 が挿通可能な透孔 5 2 6 が設けられており、この透孔 5 2 6 を通して、雄ネジ 5 3 0 が前面開閉部材 5 0 1 のネジ孔 5 2 9 にねじ込まれると、金具 5 2 2 が前面開閉部材 5 0 1 に固定された状態となる。換言すれば、金具 5 2 2 を前面開閉部材 5 0 1 に固定させるための雄ネジ 5 3 0 を用いて、金具 5 2 2 の前側部分 5 2 3 を演出表示装置 5 9 0 の金属板 5 2 1 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 5 3 0 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。

#### 【 0 1 0 2 】

また、アース線 5 2 7 の先端には Y 形端子 5 2 8 が圧着されており、Y 形端子 5 2 8 を金具 5 2 2 に取付けることにより金具 5 2 2 の後側部分 5 2 5 に対してアース線 5 2 7 が接続される。特に、本例では、雄ネジ 5 3 0 が後側部分 5 2 5 の透孔 5 2 6 を通して前面開閉部材 5 0 1 のネジ孔 5 2 9 にねじ込まれる際、後側部分 5 2 5 との間で Y 形端子 5 2 8 を挟持した状態でねじ込まれる。すなわち、一つの雄ネジ 5 3 0 をねじ込むことにより、金具 5 2 2 の取付け及び前側部分 5 2 3 の弾性変形に加え、Y 形端子 5 2 8 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。

#### 【 0 1 0 3 】

また、金具 5 2 2 には、前側部分 5 2 3 の裏面に凹状の受止部 5 2 4 が形成されており

、雄ネジ 5 3 0 が前面開閉部材 5 0 1 にねじ込まれると、雄ネジ 5 3 0 の先端が受止部 5 2 4 に当接するようになっている。このため、雄ネジ 5 3 0 をねじ込む際に金具 5 2 2 の前側部分 5 2 3 が雄ネジ 5 3 0 の推進方向（軸方向）から逃げることを防止でき、前側部分 5 2 3 を演出表示装置 5 9 0 に向かって確実に押圧することが可能になる。なお、前側部分 5 2 3 の受止部 5 2 4 を凸状に形成し、雄ネジ 5 3 0 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 5 2 3 の逃げを効果的に防止することができる。

#### 【 0 1 0 4 】

また、断面コ字形の金具 5 2 2 は、開放部分を下方に向け、開口部 5 2 0 の下縁に掛止された状態で固定される。このため、金具 5 2 2 を前面開閉部材 5 0 1 に取付ける際に、金具 5 2 2 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 5 2 2 を開口部 5 2 0 の下縁に掛止した際に、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。

#### 【 0 1 0 5 】

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、すなわち後方に向け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 18 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。

#### 【 0 1 0 6 】

##### 〔 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。

#### 【 0 1 0 7 】

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。

#### 【 0 1 0 8 】

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。

#### 【 0 1 0 9 】

なお、長リンク420dと短リンク420cは、画像表示体500がほぼ90度回転した(開いた)状態で上下に重なり合うように重合領域420g, 420hが設定されており(例えば長リンク420dの重合領域420gを三角形に膨出させて短リンク420cの重合領域420hに重なるようにする。)、その重合領域420g, 420hの夫々にピン孔420i, 420jが形成されている。このピン孔420i, 420j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420dと短リンク420cを連結し、もって両てこ機構をロックして画像表示体500を開いた位置に固定するためのものである。

#### 【0110】

##### [ 画像表示体 - ロック片 ]

図5~図7に示すように、ケース部材400の縦の補強部材407のうちヒンジ金具420を設けた補強部材407の反対側の補強部材407(図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転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転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を中心に回転自在になる。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転を防止し、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転自在とする。

#### 【0111】

##### [ 画像表示体 - 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。

#### 【0112】

そこで、本例のスロットマシン1では、画像表示体500の回転方向を扉形前面部材200の回転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も同方向に回転し、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り、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。

#### 【0113】

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の回転軌跡が扉形前面部材200の回転軸100aを回転中心とする回転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。

【0114】

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してすることができ、連結具の大型化を抑制することが可能になる。

10

【0115】

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。

20

【0116】

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

30

【0117】

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。

40

【0118】

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

50

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 を回転させる単純なものであってもよい。

#### 【0119】

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 を扉状に回転させ得る構成に、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。

10

#### 【0120】

##### 〔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 の前側に收容された装飾部材 591 の背面側には、下方に向か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か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。

20

#### 【0121】

##### 〔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。

30

#### 【0122】

##### 〔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。

40

#### 【0123】

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

50

大きい方のコネクタ基板である主中継基板 1 2 2 は取付板 1 2 0 に対して固定的に取り付けられており、前記主制御基板 4 0 9 につながっているハーネス 4 2 4 の先端のコネクタ 4 2 5 と対をなすコネクタ 1 2 4 が設けられている。つまり、コネクタ 4 2 5 をコネクタ 1 2 4 に連結することにより、主制御基板 4 0 9 に作動用電力を供給するとともに、ケース部材 4 0 0 の外部に配置された本体側電気部品に対し、主制御基板 4 0 9 から制御用の信号を送信することが可能になる。

#### 【 0 1 2 4 】

一方、図 9 , 図 1 0 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 ) 1 2 3 は、取付板 1 2 0 とカバー体 1 2 1 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 1 0 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 1 2 3 には、後述の周辺制御基板 5 1 0 につながっているハーネス 4 2 6 の先端のコネクタ 4 2 7 と対をなすコネクタ 1 2 5 が設けられている。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 4 2 4 と周辺制御基板につながった周辺制御系配線類 4 2 6 とに分割される ( 図 1 1 参照 ) 。なお、該コネクタ 1 2 5 と前記コネクタ 1 2 4 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 D I N 規格のものが使われている。

10

#### 【 0 1 2 5 】

また、取付板 1 2 0 とカバー体 1 2 1 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 1 0 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 1 2 3 には、主制御基板 4 0 9 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 4 2 6 の先端のコネクタ 4 2 7 ( 図 1 1 参照 ) と対をなすコネクタ 1 2 5 が設けられている。なお、該コネクタ 1 2 5 とコネクタ 1 2 4 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 D I N 規格のものが使われている。つまり、コネクタ 4 2 7 をコネクタ 1 2 5 に連結することにより、周辺制御基板 5 1 0 から、扉形前面部材 2 0 0 の裏側に設けられた扉装飾駆動基板 8 6 0 ( 後述 ) や L スピーカ 2 0 1 a , R スピーカ 2 0 1 b ( 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。

20

#### 【 0 1 2 6 】

また、取付板 1 2 0 の前面に被さるカバー体 1 2 1 は、コネクタ 1 2 4 , 1 2 5 が通る大小 2 つの開口 1 2 6 , 1 2 7 と、該開口 1 2 6 , 1 2 7 と横並びの位置に突設した支持筒 1 2 8 と、下半部前方に張り出すトンネル状の配線ダクト 1 2 9 と、後述する本体側ガイド部 4 5 3 とを有する。

30

#### 【 0 1 2 7 】

配線中継部材 1 1 3 に接続する本体側配線類 1 1 9 は、配線ダクト 1 2 9 の内部を通り、外本体 1 0 0 ( 図 1 参照 ) の側板 1 0 2 , 1 0 2 側に振り分けられ、該側板 1 0 2 , 1 0 2 と背板 1 0 4 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 1 0 5 の奥に設けた配線用の開口 ( 図示しない ) を通って本体側電気部品に夫々接続される。もちろん仕切板 1 0 5 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 1 0 2 の内面に設けた外部中継端子板 1 3 1 ) がある場合には、仕切板 1 0 5 の配線用の開口とは無関係にそのまま接続される。

40

#### 【 0 1 2 8 】

[ 配線手段 - コネクタ 4 2 5 , 4 2 7 ]

上記のように配線中継部材 1 1 3 に設けられている 2 つのコネクタ 1 2 4 , 1 2 5 には、ケース部材 4 0 0 の主制御基板 4 0 9 につながっているハーネス 4 2 4 の先のコネクタ 4 2 5 と、周辺制御基板 5 1 0 につながっているハーネス 4 2 6 の先のコネクタ 4 2 7 がそれぞれ接続されている。

#### 【 0 1 2 9 】

この 2 つのコネクタ 4 2 5 , 4 2 7 は、図 1 1 に示すように 1 つのコネクタホルダー 4 2 8 に一体に取り付けられている。該コネクタホルダー 4 2 8 は、コネクタ 4 2 5 , 4 2

50

7 がビス止めされるホルダー主体 4 2 9 と、ほぼ中央に透孔 4 3 0 を有しホルダー主体 4 2 9 の両横に突設した板状の取着片 4 3 1 と、該取着片 4 3 1 の透孔 4 3 0 に装着した周知のボタン形パネルファスナー 4 3 2 ( 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 4 5 2 とからなり、図 4 に示すように配線中継部材 1 1 3 の支持筒 1 2 8 の先に取着片 4 3 1 を当て、該取着片 4 3 1 のボタン形パネルファスナー 4 3 2 を支持筒 1 2 8 に差し込んでロックしてある。従ってコネクタホルダー 4 2 8 が固定手段たる支持筒 1 2 8 に固定され、ひいては配線中継部材 1 1 3 に固定されるため、コネクタ 4 2 5 , 4 2 7 とコネクタ 1 2 4 , 1 2 5 の結合が外れない。

#### 【 0 1 3 0 】

[ 配線中継基板 - コネクタ 4 2 5 , 4 2 7 - 仮止め棚 ]

10

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

#### 【 0 1 3 1 】

仮止め棚 4 1 8 は、図 4 及び図 8 に示したようにケース部材 4 0 0 の内側から配線窓 4 1 1 ( 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 4 2 8 を載置するほぼ水平なベンチ部 4 3 3 と、そのベンチ部 4 3 3 の両端に立設したベンチ側板 4 3 4 と、各ベンチ側板 4 3 4 に突設した 3 本の内向き爪片 4 3 5 , 4 3 5 , 4 3 5 とを有する。この内向き爪片 4 3 5 , 4 3 5 , 4 3 5 の中央の 1 本と他の上下の 2 本との間にはコネクタホルダー 4 2 8 の取着片 4 3 1 が嵌まり得る間隔が設けてある。なお、一方のベンチ側板 4 3 4 は、先端に指掛部 4 3 6 を延設した薄板構造であって、指掛部 4 3 6 に指を掛け図 4 ( b ) 矢示 X 方向に力を加えることにより一端支持の板バネのごとく外向きに反らせ得るようになっており、その反らせた状態で内向き爪片 4 3 5 , 4 3 5 , 4 3 5 からコネクタホルダー 4 2 8 の取着片 4 3 1 が簡単に外れるようになっている。

20

#### 【 0 1 3 2 】

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

30

#### 【 0 1 3 3 】

そして、図 4 ( b ) 図 4 ( a ) に示すように、ケース部材 4 0 0 を外本体 1 0 0 に固定した後の配線工程で、上記のように一方のベンチ側板 4 3 4 を外向きに反らせてコネクタホルダー 4 2 8 を仮止め棚 4 1 8 から外し、そのコネクタホルダー 4 2 8 を自己の取着片 4 3 1 が配線中継部材 1 1 3 の支持筒 1 2 8 に当たる位置まで移動させれば、コネクタ 4 2 5 , 4 2 7 が配線中継部材 1 1 3 のコネクタ 1 2 4 , 1 2 5 に嵌まるから ( その詳細は後述する。 ) 、その状態で取着片 4 3 1 のボタン形パネルファスナー 4 3 2 を押し込んで取着片 4 3 1 を支持筒 1 2 8 にロックする。

40

#### 【 0 1 3 4 】

以上のようにして配線中継部材 1 1 3 に取り付けたコネクタホルダー 4 2 8 は、外本体 1 0 0 の背板 1 0 4 を支持基盤として安定し、ケース部材 4 0 0 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 1 0 0 と遊技ユニット 5 0 が相対的に動いても無理な負荷が加わらない。

#### 【 0 1 3 5 】

50

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を特徴とする。

10

#### 【０１３６】

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。

20

#### 【０１３７】

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。

#### 【０１３８】

30

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。

#### 【０１３９】

40

[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

50



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。

#### 【 0 1 4 0 】

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 1 1 3 のコネクタ基板 1 2 2 , 1 2 3 を分割してそれぞれにコネクタ 1 2 4 , 1 2 5 を装着し、そのコネクタ基板 1 2 2 , 1 2 3 の少なくとも一方を、配線中継部材 1 1 3 の取付板 1 2 0 とカバー体 1 2 1 の間の隙間に非固定的に納めてコネクタ 4 2 7 とコネクタ 1 2 5 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 4 2 8 の結合照準をコネクタ 4 2 5 とコネクタ 1 2 4 に定めた場合、もう一方のコネクタ 4 2 7 とコネクタ 1 2 5 の相対位置に若干の狂いがあっても、コネクタ基板 1 2 3 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 4 2 7 とコネクタ 1 2 5 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。

#### 【 0 1 4 1 】

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。

#### 【 0 1 4 2 】

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。

#### 【 0 1 4 3 】

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。

#### 【 0 1 4 4 】

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。

10

**【 0 1 4 5 】**

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ＤＩＮ規格のものであり、コストも安い。

20

**【 0 1 4 6 】**

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。

30

**【 0 1 4 7 】**

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。

**【 0 1 4 8 】**

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。

40

**【 0 1 4 9 】**

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

50

耳片 4 2 7 b の抜け止めとしている。そうすることによりコネクタ 4 2 7 は、コネクタホルダー 4 2 8 に対し、遊孔 4 6 9 a と受筒 4 2 9 a 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 1 2 2 , 1 2 3 は、一体にして取付板 1 2 0 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。

#### 【 0 1 5 0 】

また、本例では、コネクタ 1 2 4 とコネクタ 4 2 5、及びコネクタ 1 2 5 とコネクタ 4 2 7 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 4 2 8 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 1 0 0 の背板 1 0 4 において、コネクタ基板 1 2 2 及びコネクタ基板 1 2 3 を覆うように樹脂製のカバー体 1 2 1 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 1 2 1 には、コネクタホルダー 4 2 8 側に向って突出する本体側ガイド部 4 5 3 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 と一体に形成されている。

#### 【 0 1 5 1 】

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。

#### 【 0 1 5 2 】

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

10

20

30

40

50

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。

#### 【 0 1 5 3 】

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。

#### 【 0 1 5 4 】

そこで、本例では、遊技ユニット 5 0 が外本体 1 0 0 内に收容され、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。

#### 【 0 1 5 5 】

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 に重ね合わす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。

#### 【 0 1 5 6 】

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の遊技ユニットを取外す際には、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。

#### 【０１５７】

なお、本例の結束バンド４５４は、ロゴ表示部４５８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４５４は、蛍光色の部材からなるため、ケース部材４００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４２５等と本体側コネクタ１２４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４００は透明部材から形成されているため、画像表示体５００によってケース部材４００の前面が閉鎖された状態でも、結束バンド４５４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。

10

#### 【０１５８】

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。

20

#### 【０１５９】

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。

30

#### 【０１６０】

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）に向か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に向かって結束バンド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。

40

#### 【０１６１】

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の前方に向かって案内される。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。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

50

ことが可能になる。

【 0 1 6 2 】

なお、ユニット側コネクタ 4 2 5 等に接続されたハーネス 4 2 4 ( 図 1 1 参照 ) は、ユニット側透孔 4 6 0 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 4 2 4 が、ユニット側コネクタ 4 2 5 等の取付方向に対して垂直である上方に向かって繰出されている。このため、ユニット側透孔 4 6 0 に挿入される結束バンド 4 5 4 とハーネス 4 2 4 とが交差することを回避でき、ひいては結束バンド 4 5 4 による結束作業がハーネス 4 2 4 の存在によって困難となることを防止できる。

【 0 1 6 3 】

ところで、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 4 5 2 が形成されたコネクタホルダー 4 2 8 に対してユニット側コネクタ 4 2 5 等が着脱可能に取り付けられている場合には、結束バンド 4 5 4 を切断することなく、ユニット側コネクタ 4 2 5 等を本体側コネクタ 1 2 4 等から外すことが可能になる。

【 0 1 6 4 】

これに対し、本例によれば、図 1 1 に示すように、複数のユニット側コネクタ 4 2 5 等が、ネジ 4 6 9 によってコネクタホルダー 4 2 8 に取付けられているが、このネジ 4 6 9 は、図 4 に示すように、コネクタホルダー 4 2 8 において本体側コネクタ 1 2 4 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 1 2 4 等とユニット側コネクタ 4 2 5 等とを分離させない限り、ネジ 4 6 9 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 4 5 3 に対するユニット側ガイド部 4 5 2 の固定状態を保持したまま、ユニット側コネクタ 4 2 5 等を本体側コネクタ 1 2 4 等から抜き取ること」が防止される。

【 0 1 6 5 】

一方、図 9 に示すように、外本体 1 0 0 では、本体側ガイド部 4 5 3 を形成したカバー体 1 2 1 が、コネクタ基板 1 2 2 等を覆っているため、カバー体 1 2 1 を外すことなく、コネクタ基板 1 2 2 等を外本体 1 0 0 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 1 2 1 は、コネクタ基板 1 2 2 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 4 2 8 と対向する位置に穿設された透孔 1 3 4 a を通してねじ込まれているため、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 4 2 5 等が本体側コネクタ 1 2 4 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 4 5 3 に対するユニット側ガイド部 4 5 2 の固定状態を保持したまま、カバー体 1 2 1 をコネクタ基板 1 2 2 等から外すこと」が防止される。

【 0 1 6 6 】

また、図 4 に示すように、遊技ユニット 5 0 におけるケース部材 4 0 0 内に棚状の仮止め棚 4 1 8 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 4 1 8 におけるベンチ部 4 3 3 とベンチ側板 4 3 4 とによってコネクタホルダー 4 2 8 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 4 2 5 等を本体側コネクタ 1 2 4 等に連結させる際に、まず、ベンチ部 4 3 3 及びベンチ側板 4 3 4 によってコネクタホルダー 4 2 8 の大まかな位置決めがなされ、その後、本体側ガイド部 4 5 3 及びユニット側ガイド部 4 5 2 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 4 5 3 及びユニット側ガイド部 4 5 2 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 4 2 5 等の嵌合方向を円滑に案内することが可能となる。

【 0 1 6 7 】

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 4 0 0 を外本体 1 0 0 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 1 0 0 の天板 1 0 3 と遊技機設置島

10

20

30

40

50

の上棧（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棧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、上棧（図示せず）の位置やサイズにばらつきがあってもその上棧に対応する貫通孔 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、上棧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。

#### 【0168】

10

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 を通って背板 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 があって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。

#### 【0169】

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。

20

#### 【0170】

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。

30

#### 【0171】

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沒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。

40

#### 【0172】

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。

#### 【0173】

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

50

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になっている。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。

10

#### 【0174】

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。

#### 【0175】

20

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対のフランジ部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。

#### 【0176】

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が貫通する長方形の開口部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。

30

#### 【0177】

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。

40

#### 【0178】

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8

50



20d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。

#### 【0179】

このように、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。

10

#### 【0180】

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の回動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。

20

#### 【0181】

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。

30

#### 【0182】

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。

40

#### 【0183】

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。

#### 【0184】

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

50

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。

【 0 1 8 5 】

また、本例のスロットマシン 1 によれば、主制御基板 4 0 9 及び周辺制御基板 5 1 0 に接続された複数のユニット側コネクタ 4 2 5 等が配置されており、本体側コネクタ 1 2 4 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 1 2 4 等は、外本体 1 0 0 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 4 2 5 等は、一つのコネクタホルダー 4 2 8 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。

10

【 0 1 8 6 】

また、本例のスロットマシン 1 によれば、外本体 1 0 0 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 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、二つのユニット側コネクタ 4 2 5 , 4 2 7 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。

【 0 1 8 7 】

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 4 2 5 等と本体側コネクタ 1 2 4 等との連結状態を結束バンド 4 5 4 によって保持することから、結束バンド 4 5 4 の状態を視認させることにより、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 4 0 9 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 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。なお、遊技店舗において旧機種の遊技ユニット 5 0 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。

20

30

【 0 1 8 8 】

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 4 2 8 だけではなくユニット側ガイド部 4 5 2 となる穴部形成部材 4 6 4 の後端側にも結束バンド 4 5 4 が通される切欠状の溝部 4 6 0 a が形成されているため、穴部形成部材 4 6 4 をコネクタホルダー 4 2 8 の奥側に形成した場合でも、結束バンド 4 5 4 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 4 6 4 の厚みが比較的大きな場合でも、穴部形成部材 4 6 4 に対し結束バンド 4 5 4 を容易に挿入させることができる。

【 0 1 8 9 】

40

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 4 2 8 の上面に進入ガイド部 4 6 5 が形成されているため、ユニット側透孔 4 6 0 がコネクタホルダー 4 2 8 の奥側に形成されている場合でも、結束バンド 4 5 4 の先端を比較的容易にユニット側透孔 4 6 0 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 4 6 4 に送出ガイド部 4 6 6 が形成されているため、ユニット側透孔 4 6 0 に挿通した結束バンド 4 5 4 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 4 6 4 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。

【 0 1 9 0 】

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 4 2 8 に対してユニット側

50

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。

【０１９１】

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。

【０１９２】

また、本例のスロットマシン１によれば、前面開閉部材５０１の回転方向を扉形前面部材２００の回転方向と同方向にし、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。

【０１９３】

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。

【０１９４】

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。

【０１９５】

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。

【０１９６】

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。

【０１９７】

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。

【０１９８】

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。

#### 【0199】

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。

10

#### 【0200】

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。

20

#### 【0201】

##### 〔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。

#### 【0202】

##### 〔遊技ユニットの外本体100からの取り外し〕

30

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。

40

#### 【0203】

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

50

のコネクタ 4 2 7 とのコネクタ結合が外れることにより、両コネクタ 4 2 5 , 4 2 7 を抜くことができる。配線中継部材 1 1 3 から取り外したコネクタホルダー 4 2 8 は、仮止め棚 4 1 8 のベンチ部 4 3 3 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 4 2 8 が移動したりすることがない。

#### 【 0 2 0 4 】

次に、図 1 及び図 2 6 に示されている上部左右のストッパー 1 1 7 を遊技ユニットの内部から手で回してケース部材 4 0 0 の係止孔 4 4 2（図 7 参照）に係合しない位置に回転させる（ケース部材 4 0 0 の前方向への移動規制の解除）。また、下部のストッパー 1 1 7 を図 2 6 で 2 点鎖線で示される位置に回転させて倒す（ケース部材 4 0 0 の前方向への移動規制の解除）。

10

#### 【 0 2 0 5 】

次に、図 4 1 における拡大図に示す連結具 7 0 0 の止め軸 7 0 3 をスプリング 7 0 3 a の付勢に抗して上方に持ち上げることにより、止め軸 7 0 3 とロッドとの係合を解除した状態とし、画像表示体 5 0 0 をヒンジ金具 4 2 0 を中心にケース部材 4 0 0 の開口部 4 0 1 を閉鎖する方向に回転させる。そして、画像表示体 5 0 0 でケース部材 4 0 0 の開口部 4 0 1 を閉鎖した状態とし、図 6 に示すロック片 4 2 1 を時計回りに回転させて、その先端を画像表示体 5 0 0 の裏側に突設した受部 5 0 8 に係合し、この状態で画像表示体 5 0 0 をケース部材 4 0 0 の開口部 4 0 1 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 5 0 が外本体 1 0 0 の仕切板 1 0 5（図 1 参照）に載っただけの状態となる。

20

#### 【 0 2 0 6 】

次いで、前述のように、ケース部材 4 0 0 の開口部 4 0 1 上縁と、閉じた状態の画像表示体 5 0 0 の上縁との間の隙間 1 0 から補強部材 4 0 7 に指を掛けてケース部材 4 0 0 を引っ張り出すことにより、遊技ユニット 5 0 をケース部材 4 0 0 と共に外本体 1 0 0 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 5 0 を外本体 1 0 0 から取り外す。なお、新たな遊技ユニット 5 0 を外本体 1 0 0 の開口の内部に収納固定する手順は逆となる。

#### 【 0 2 0 7 】

##### [ 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 5 0 乃至図 5 2 に示すように、遊技ユニット 5 0 側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 から構成されており、各種制御が分担されている。図 5 0 は遊技ユニット 5 0（図 5 に示されているように図柄変動表示装置 3 0 0 + ケース部材 4 0 0 + 画像表示体 5 0 0 よりなる）側に配備された主制御基板 4 0 9（図 3 及び図 6 参照）及び本体側（外本体 1 0 0 の背板 1 0 4 に配設された配線中継部材 1 1 3）に配備された主中継基板 1 2 2 のブロック図である。また、図 5 3 は、配線中継部材 1 1 3 に収納される主中継基板 1 2 2 及び周辺中継基板 1 2 3 の正面図である。

30

#### 【 0 2 0 8 】

##### [ 主中継基板 1 2 2 ]

主中継基板 1 2 2 は、図 5 3 に示すように、電源基板 1 1 2 s との接続用のコネクタ C N 1（以下、主中継基板 1 2 2 のコネクタ C N 1 という）と、主制御基板 4 0 9 に繋がっているハーネス付きコネクタ 4 2 5（図 1 1 参照）と接続されるコネクタ 1 2 4（図 9 参照、以下、主中継基板 1 2 2 のコネクタ C N 2 という）と、後述の扉形前面部材 2 0 0 の裏面に配備される主扉中継基板 8 5 0 と接続されるコネクタ C N 3（以下、主中継基板 1 2 2 のコネクタ C N 3 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 1 3 1（図 1 参照）と接続されるコネクタ C N 4（以下、主中継基板 1 2 2 のコネクタ C N 4 という）と、メダル放出装置 1 1 0 と接続されるコネクタ C N 5（以下、主中継基板 1 2 2 のコネクタ C N 5 という）と、メダル用補助収納箱 1 1 1 の内部に配設されたメダル補助収納庫スイッチ 1 1 1 a と接続されるコネクタ C N 6（以下、主中継基板 1 2 2

40

50

のコネクタ C N 6 という)と、扉開放検知スイッチ 2 2 0 と接続されるコネクタ C N 7 (以下、主中継基板 1 2 2 のコネクタ C N 7 という)とを備えている。主中継基板 1 2 2 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「C N」は異なる基板で重複することがある。

#### 【0209】

図 5 0 の電源基板 1 1 2 s は、A C 2 4 V (2 つの端子)を入力として、主制御基板 4 0 9 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 1 2 2 のコネクタ C N 1 に供給する。なお、符号 F G (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 F G 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

#### 【0210】

図 5 4 は、主中継基板 1 2 2 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 0 及び図 5 4 に示すように、主中継基板 1 2 2 のコネクタ C N 1 (対電源基板 1 1 2 s)は 12 ピンで構成されている。コネクタ C N 1 の 1 番ピン～5 番ピンは何れもグランド G N D 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。

20

#### 【0211】

主中継基板 1 2 2 のコネクタ C N 4 (対外部中継端子板 1 3 1)は 10 ピンで構成されている。コネクタ C N 4 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 C N 4 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 C N 4 の 8 番ピン～10 番ピンは何れも +24V 電源の中継出力である。

#### 【0212】

主中継基板 1 2 2 のコネクタ C N 5 (対メダル放出装置 1 1 0)は 5 ピンで構成されている。コネクタ C N 5 の 1 番ピンは S + 5 V (センサ用 + 5 V 電源を意味する、以下、センサ用 + 5 V 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 G N D 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。

30

#### 【0213】

主中継基板 1 2 2 のコネクタ C N 6 (対メダル補助収納庫スイッチ 1 1 1 a)は 2 ピンで構成されている。コネクタ C N 5 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 1 1 1 a)の信号の中継入力であり、2 番ピンはグランド G N D である。また、主中継基板 1 2 2 のコネクタ C N 7 (対扉開放検知スイッチ 2 2 0)は 2 ピンで構成されている。コネクタ C N 7 の 1 番ピンは扉開放検知スイッチ 2 2 0 の信号の中継入力であり、2 番ピンはグランド G N D である。

40

#### 【0214】

図 5 5 は、主中継基板 1 2 2 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 0 及び図 5 5 に示すように、主中継基板 1 2 2 のコネクタ C N 3 は 30 ピンで構成され、主扉中継基板 8 5 0 に接続されている。図 5 0 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 8 5 0 及び主扉中継基板 8 5 0 にコネクタ接続されているメダルセレクト 2 0 7、貯留メダル精算ボタン 2 0 9、MAX ベットボタン 2 0 6、1 ベットボタン 2 0 5、始動レバー 2 1 0、リール停止ボタン 2 1 1 (2 1 1 a ~ 2 1 1 c)及び打止め解除 / エラー解除スイッチ 2 1 5 c は扉形前面部材 2 0 0 に配設されている(図 5 9 参照)。

50

## 【 0 2 1 5 】

図 5 9 は、スロットマシン 1 の扉形前面部材 2 0 0 の裏面図である。扉形前面部材 2 0 0 は、スロットマシンの外本体 1 0 0 ( 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 2 0 0 は外本体 1 0 0 の前面一側の軸を回動軸として、回動可能となっている。図 5 9 に示すように、扉形前面部材 2 0 0 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 9 0 0 が配設されている。また、扉形前面部材 2 0 0 の裏面下部の左右には L スピーカ ( 左スピーカ ) 2 0 1 a と R スピーカ ( 右スピーカ ) 2 0 1 b とが配設されている。

## 【 0 2 1 6 】

また、図 6 0 は扉基板収納ケース 9 0 0 の斜視図である。図 6 0 に示すように、扉基板収納ケース 9 0 0 は、内部に扉装飾駆動基板 8 6 0 ( 符号のみ図示 ) を収納した四角形状をなした扉装飾駆動基板収納部分 9 0 1 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 8 5 0 ( 符号のみ図示 ) を収納した主扉中継基板収納部分 9 0 2 が一体に形成されている。

## 【 0 2 1 7 】

図 5 0 に示すように、主扉中継基板 8 5 0 にはメダルセレクト 2 0 7、貯留メダル精算ボタン 2 0 9、MAXベットボタン 2 0 6、1ベットボタン 2 0 5、始動レバー 2 1 0、リール停止ボタン 2 1 1 ( 左リール停止ボタン 2 1 1 a、中リール停止ボタン 2 1 1 b、右リール停止ボタン 2 1 1 c )、打止め解除 / エラー解除スイッチ 2 1 5 c が接続されている。

## 【 0 2 1 8 】

図 6 0 において、符号 9 0 3 は扉基板収納ケース 9 0 0 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 9 0 2 の収納ケースカバー 9 0 3 の外面に、メダルセレクト 2 0 7 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 8 5 1 ( 図 5 0 に示すように 1 0 ピンで構成 ) と、貯留メダル精算ボタン 2 0 9 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 8 5 2 ( 図 5 0 に示すように 2 ピンで構成 ) と、MAXベットボタン 2 0 6 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 8 5 3 ( 図 5 0 に示すように 4 ピンで構成 ) と、1ベットボタン 2 0 5 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 8 5 4 ( 図 5 0 に示すように 2 ピンで構成 ) と、始動レバー 2 1 0 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 8 5 5 ( 図 5 0 に示すように 3 ピンで構成 ) と、リール停止ボタン 2 1 1 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 8 5 6 ( 図 5 0 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 2 1 5 c 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 8 5 7 ( 図 5 0 に示すように 2 ピンで構成 ) と、主として主扉中継基板 8 5 0 から本体側の主中継基板 1 2 2 へ各信号を送出する対本体接続コネクタ部材 8 5 8 ( 3 0 ピン雌型で構成 ) とが露出した状態で配設されている。

## 【 0 2 1 9 】

主扉中継基板 8 5 0 と主中継基板 1 2 2 との接続は、主扉中継基板 8 5 0 の対本体接続コネクタ部材 8 5 8 ( C N 1 ) 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 8 5 0 の対本体接続コネクタ部材 8 5 8 ( C N 1 ) にハーネス付きコネクタの一端を接続し、主中継基板 1 2 2 のコネクタ C N 3 ( 図 5 0 及び図 5 3 参照 ) にハーネス付きコネクタ 9 1 0 ( 図 9 参照 ) の他端を接続する。

## 【 0 2 2 0 】

図 5 5 に示すように、主中継基板 1 2 2 のコネクタ C N 3 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 2 0 7 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 G N D である。4 番ピンはメダルセレクト 2 0

7のメダル通過センサ用+5V電源の中継出力であり、5番ピンはメダルセクタ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番ピンはメダルセクタ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番ピンはメダルセクタ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番ピンはグラウンドGNDである。

#### 【0221】

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番ピンはグラウンドGNDである。11番ピンはセンサ用+5V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番ピンはグラウンドGNDである。15番ピンはセンサ用+5V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。

10

#### 【0222】

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。

20

#### 【0223】

[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。

30

#### 【0224】

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。

#### 【0225】

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。

40

#### 【0226】

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4

50



09のコンネクタ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のコンネクタ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のコンネクタCN1の8番ピンはグラウンドGNDであり、主中継基板122のコンネクタCN2の8番ピンもグラウンドGNDである。主制御基板409のコンネクタCN1の9番ピンは遊技メダル払出カウンスイッチ信号の入力であり、主中継基板122のコンネクタCN2の9番ピンは遊技メダル払出カウンスイッチ信号の中継出力である。主制御基板409のコンネクタCN1の10番ピンはグラウンドGNDであり、主中継基板122のコンネクタCN2の10番ピンもグラウンドGNDである。

【0227】

主制御基板409のコンネクタ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のコンネクタ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のコンネクタCN1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のコンネクタ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。

【0228】

主制御基板409のコンネクタCN1の15番ピンはグラウンドGNDであり、主中継基板122のコンネクタCN2の15番ピンもグラウンドGNDである。主制御基板409のコンネクタ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のコンネクタ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のコンネクタ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のコンネクタ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のコンネクタ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のコンネクタCN2の18番ピン～23番ピンも何れもグラウンドGNDである。

【0229】

主制御基板409のコンネクタ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のコンネクタ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のコンネクタ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のコンネクタ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のコンネクタ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のコンネクタ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のコンネクタ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のコンネクタ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のコンネクタ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のコンネクタ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。

【0230】

主制御基板409のコンネクタ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のコンネクタ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のコンネクタ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のコンネクタ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のコンネクタ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のコンネクタ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。

10

20

30

40

50

## 【 0 2 3 1 】

主制御基板 4 0 9 のコネクタ C N 1 の 3 2 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 2 1 5 c）の信号の入力であり、主中継基板 1 2 2 のコネクタ C N 2 の 3 2 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 2 1 5 c）の信号の中継出力である。主制御基板 4 0 9 のコネクタ C N 1 の 3 3 番ピンは第 1 回胴に対応した左リール停止ボタン 2 1 1 a の信号の入力であり、主中継基板 1 2 2 のコネクタ C N 2 の 3 3 番ピンは第 1 回胴に対応した左リール停止ボタン 2 1 1 a の信号の中継出力である。主制御基板 4 0 9 のコネクタ C N 1 の 3 4 番ピンは第 2 回胴に対応した中リール停止ボタン 2 1 1 b の信号の入力であり、主中継基板 1 2 2 のコネクタ C N 2 の 3 4 番ピンは第 2 回胴に対応した中リール停止ボタン 2 1 1 b の信号の中継出力である。主制御基板 4 0 9 のコネクタ C N 1 の 3 5 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 の信号の入力であり、主中継基板 1 2 2 のコネクタ C N 2 の 3 5 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。

10

## 【 0 2 3 2 】

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。

20

## 【 0 2 3 3 】

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。

30

## 【 0 2 3 4 】

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 5 】

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。

40

## 【 0 2 3 6 】

## 〔 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、12 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、24 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

50

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441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450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315には、左リールモータ321aに対応したリールモータ中継基板(図25の符号326)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321b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321c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。

#### 【0237】

主制御基板409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MPU、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321a、中リールモータ321b及び右リールモータ321cに駆動信号を出力するドライブ回路、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。

#### 【0238】

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。

#### 【0239】

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。

#### 【0240】

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。

#### 【0241】

##### 「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。

#### 【0242】

##### [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

10

20

30

40

50

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。

10

#### 【0243】

##### 〔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られ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。

#### 【0244】

##### 〔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。

20

#### 【0245】

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。

#### 【0246】

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。

30

#### 【0247】

##### 〔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、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

40

50

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。

#### 【0248】

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。

#### 【0249】

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。

#### 【0250】

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。

#### 【0251】

[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。

#### 【0252】

[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。

#### 【0253】

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 4 2 7 との接続を介して接続される)。周辺中継基板 1 2 3 のコネクタ C N 1 及び周辺制御基板 5 1 0 のコネクタ C N 3 は、2 0 ピンで構成されている。

【 0 2 5 4 】

図 5 8 は、周辺制御基板 5 1 0 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 1 2 3 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 1 2 3 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。

【 0 2 5 5 】

周辺制御基板 5 1 0 のコネクタ C N 3 の 1 番ピンは - S P K - W 2 であり（低音スピーカ 2 2 1 のウーハ W 2 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 1 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 2 番ピンは + S P K - 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 6 】

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）。

【 0 2 5 7 】

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 8 】

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）。

【 0 2 5 9 】

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。

【 0 2 6 0 】

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 番ピンもグランド G N D である。

【 0 2 6 1 】

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（タ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

10

20

30

40

50

ＣＨ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５１０のコネクタＣＮ３の１６番ピンはＳ－ＭＯＤＥの出力であり（モード信号出力であり）、周辺中継基板１２３のコネクタＣＮ１の１６番ピンはＳ－ＭＯＤＥ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５１０のコネクタＣＮ３の１７番ピンはＳ－ＣＬＫの出力であり（クロック信号の出力であり）、周辺中継基板１２３のコネクタＣＮ１の１７番ピンはＳ－ＣＬＫ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５１０のコネクタＣＮ３の１８番ピンはＳ－ＤＡＴＡであり（シリアル点灯データの出力であり）、周辺中継基板１２３のコネクタＣＮ１の１８番ピンはＳ－ＤＡＴＡ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）。

【０２６２】

10

周辺制御基板５１０のコネクタＣＮ３の１９番ピンはＳＥＬ１であり（セレクト信号１の出力であり）、周辺中継基板１２３のコネクタＣＮ１の１８番ピンはＳＥＬ１の中継入力である（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）。

【０２６３】

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。

20

【０２６４】

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。

30

【０２６５】

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。

40

【０２６６】

50

## 〔周辺中継基板 1 2 3 と扉装飾駆動基板 8 6 0 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 2 は周辺制御基板 5 1 0 のコネクタ C N 1 と接続される。周辺中継基板 1 2 3 のコネクタ C N 2 及び周辺制御基板 5 1 0 のコネクタ C N 2 は、20 ピンで構成されている。

## 【 0 2 6 7 】

扉装飾駆動基板 8 6 0 と周辺中継基板 1 2 3 との接続は、扉装飾駆動基板 8 6 0 の対本体接続コネクタ部材 8 5 9 ( C N 1 ) 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 8 6 0 の対本体接続コネクタ部材 8 5 9 ( C N 1 ) にハーネス付きコネクタの一端を接続し、周辺中継基板 1 2 3 のコネクタ C N 2 ( 図 5 3 参照 ) にハーネス付きコネクタ 9 2 0 ( 図 9 参照 ) の他端を接続する。

10

## 【 0 2 6 8 】

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 9 】

20

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 ) 。

## 【 0 2 7 0 】

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 ) 。

30

## 【 0 2 7 1 】

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 10 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 10 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 11 番ピン及び 12 番ピンはグランド 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 11 番ピン及び 12 番ピンもグランド G N D である。

40

## 【 0 2 7 2 】

周辺中継基板 1 2 3 のコネクタ C N 2 の 13 番ピン及び 14 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 13 番ピン及び 14 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 15 番ピン及び 16 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 15 番ピン及び 16 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 ) 。

## 【 0 2 7 3 】

周辺中継基板 1 2 3 のコネクタ C N 2 の 17 番ピン及び 18 番ピンは + S P K - L の中

50



継出力であり（Ｌスピーカ２０１ａのプラス中継出力であり）、扉装飾駆動基板８６０のコネクタＣＮ１の１７番ピン及び１８番ピンは＋ＳＰＫ－Ｌの入力である（Ｌスピーカ２０１ａのプラス入力である）。周辺中継基板１２３のコネクタＣＮ２の１９番ピン及び２０番ピンは－ＳＰＫ－Ｌの中継出力であり（Ｌスピーカ２０１ａのマイナス中継出力であり）、扉装飾駆動基板８６０のコネクタＣＮ１の１９番ピン及び２０番ピンは－ＳＰＫ－Ｌの入力である（Ｌスピーカ２０１ａのマイナス入力である）。

#### 【０２７４】

〔周辺中継基板１２３と低音スピーカ２２１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ＣＮ３は低音スピーカ２２１と接続される。周辺中継基板１２３のコネクタＣＮ３は４ピンで構成されている。図５８に示すように、周辺中継基板１２３のコネクタＣＮ３の１番ピンは＋ＳＰＫ－Ｗ１であり（低音スピーカ２２１のウーハＷ１用のプラス出力であり）、同コネクタＣＮ３の２番ピンは－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）。

#### 【０２７５】

〔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。

#### 【０２７６】

〔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。

#### 【０２７７】

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－ＣＬ

10

20

30

40

50

Kと同期して出力されたシリアルデータS - D A T A（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 - M O D E、ラッチ信号S - L A T C H及びセレクト信号S E L 0 , S E L 1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。

【0278】

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V D Pは、周辺制御M P Uから出力された制御信号に基づいて画像R O M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、液晶インパータ基板592によって点灯されている。

【0279】

周辺制御基板510の音源I Cは、周辺制御M P Uから出力された制御信号に基づいて音R O M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。

【0280】

〔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。

【0281】

〔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M P U（シリアル入出力ポート）からクロック信号S - C L Kと同期してシリアルデータS - D A T Aが入力されている。クロック信号S - C L K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。

【0282】

シリアルデータS - D A T A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R O M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M P U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 - D A T A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。

【0283】

扉装飾駆動基板860には、クロック信号S - C L K、シリアルデータS - D A T Aのほかに、周辺制御M P U（パラレル入出力ポート）からセレクト信号S E L 0 , S E L 1、モード信号S - M O D E及びラッチ信号S - L A T C Hが入力されている。セレクト信号S E L 0 , S E L 1は、周辺制御M P U（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 - D A T A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 - M O D E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 - L A T C Hは、駆動回路860cが取り込んだシリアルデータS - D A T A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。

## 【 0 2 8 4 】

なお、周辺制御基板 5 1 0 と扉装飾駆動基板 8 6 0 との基板間の配線は、両端に接続用のコネクタ ( 2 0 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 5 1 0 のコネクタ C N 3 ( 2 0 ピン ) に接続され、図 1 1 に示すように前記ハーネス ( 4 2 6 ) 付きコネクタの他端 4 2 7 がコネクタホルダー 4 2 8 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 1 1 3 に収められた周辺中継基板 1 2 3 のコネクタ 1 2 5 ( 図 5 2 及び図 5 3 では C N 1 、 2 0 ピン ) ( 外本体 1 0 0 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 ( 2 0 ピン ) を有するハーネス付きコネクタ 9 2 0 の一端が、周辺中継基板 1 2 3 のコネクタ C N 2 ( 2 0 ピン ) に接続され、ハーネス付きコネクタ 9 2 0 の他端が、扉形前面部材 2 0 0 に引き伸ばされて扉装飾駆動基板 8 6 0 のコネクタ C N 1 ( 2 0 ピン ) と接続されている ( 図 6 0 では符号 8 5 9 、図 5 2 参照 ) 。これらのハーネスを介して、周辺制御 M P U からのクロック信号 S - C L K 、シリアルデータ S - D A T A 、セレクト信号 S E L 0 , S E L 1 、モード信号 S - M O D E 及びラッチ信号 S - L A T C H が扉装飾駆動基板 8 6 0 に伝わるようになっている。

10

## 【 0 2 8 5 】

## [ セレクト回路 8 6 0 a ]

セレクト回路 8 6 0 a は、図 6 1 に示すように、インバータ I C 1 A , I C 1 B ( 本実施形態では、東京芝浦電気製 : T C 7 4 H C 1 4 ) 、論理積 I C 2 A , I C 3 A ( 本実施形態では、東京芝浦電気製 : T C 7 4 H C 0 8 ) を備えて構成されている。

## 【 0 2 8 6 】

インバータ I C 1 A , I C 1 B の各々は、8つの反転回路を備えており、その2つ ( I C 1 A , I C 1 B ) にセレクト信号 S E L 0 , S E L 1 がそれぞれ入力されている。論理積 I C 2 A , I C 3 A は、4つの論理積回路を備えている ( なお、後述の I C 2 B ~ I C 2 D 、 I C 3 B ~ I C 3 D も同様 ) 。インバータ I C 1 A の入力端子 1 に入力されたセレクト信号 S E L 0 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 S E L 0 として出力され、論理積 I C 2 A の入力端子 2 に入力されている。論理積 I C 2 A の入力端子 1 にはセレクト信号 S E L 1 が入力されており、論理積 I C 2 A 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 8 6 0 b に出力される。

20

## 【 0 2 8 7 】

インバータ I C 1 B の入力端子 3 に入力されたセレクト信号 S E L 1 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 S E L 1 として出力され、論理積 I C 3 A の入力端子 2 に入力されている。論理積 I C 3 A の入力端子 1 にはセレクト信号 S E L 0 が入力されており、論理積 I C 3 A 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 8 6 0 b に出力される。

30

## 【 0 2 8 8 】

## [ スイッチ回路 8 6 0 b ]

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るスイッチ回路 8 6 0 b は、図 6 1 に示すように、論理積 I C 2 B ~ I C 2 D , I C 3 B ~ I C 3 D を備えて構成されている。論理積 I C 2 B , I C 3 B の入力端子 4 にはシリアルデータ S - D A T A が入力され、論理積 I C 2 B , I C 3 B の入力端子 5 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 B , I C 3 B 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 8 6 0 c に出力される。

40

## 【 0 2 8 9 】

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 ) 、シリアルデータ S - D A T A を、論理積 I C 2 B の出力端子 6 から駆動回路 8 6 0 c に出力するか又は論理積 I C 3 B の出力端子 6 から駆動回路 8 6 0 c に出力するか、を切り替えている。

50

## 【 0 2 9 0 】

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 ) 、シリアルデータ S - D A T A を、論理積 I C 2 B の出力端子 6 から駆動回路 8 6 0 c に出力せず、かつ論理積 I C 3 B の出力端子 6 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シリアルデータ S - D A T A を駆動回路 8 6 0 c 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 - D A T A が駆動回路 8 6 0 c に出力されることを防止する ) 。このように、セレクト信号 S E L 0 , S E L 1 はシリアルデータ S - D A T A のノイズ対策としての役割も担っている。

10

## 【 0 2 9 1 】

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 1 0 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 , 1 0 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。

## 【 0 2 9 2 】

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。

20

## 【 0 2 9 3 】

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。

30

## 【 0 2 9 4 】

論理積 I C 2 D , I C 3 D の入力端子 1 2 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 1 3 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 1 2 , 1 3 の論理積をとってその演算結果が出力端子 1 1 から駆動回路 8 6 0 c に出力される。

## 【 0 2 9 5 】

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 1 1 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 1 1 から駆動回路 8 0 0 c に出力するか、を切り替えている。

40

## 【 0 2 9 6 】

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

50

積 IC 2 D の出力端子 11 から駆動回路 860 c に出力せず、かつ論理積 IC 3 D の出力端子 11 から駆動回路 860 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 - LATCH を駆動回路 860 c に出力することがなくなる。このように、セレクト信号 SEL 0, SEL 1 はラッチ信号 S - LATCH のノイズ対策としての役割も担っている。

#### 【0297】

##### [ 駆動回路 860 c ]

スイッチ回路 860 b の論理積 IC 2 B ~ IC 2 D, IC 3 B ~ IC 3 D による演算結果が入力される駆動回路 860 c は、図 61 に示すように、点滅制御 IC 4、左側用階調制御 IC 5、右側用階調制御 IC 6 を備えて構成されている。

10

#### 【0298】

##### [ 点滅制御 IC 4 ]

点滅制御 IC 4 は、本実施形態では、東京芝浦電気製の TB 62709 を用いている。この TB 62709 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 860 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 860 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 860 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。

20

#### 【0299】

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 217 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 217 C に流れて上発光体 217 C が点灯又は点滅する。

#### 【0300】

##### [ 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 5922 を用いている。この TLC 5922 には 16 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。

30

#### 【0301】

左側用階調制御 IC 5 の SIN 端子には、スイッチ回路 860 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 860 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 860 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 がデジタ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

40

50

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 - D A T A は、その詳細な説明は後述するが、セレクト信号 S E L 0 , S E L 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。

#### 【 0 3 0 2 】

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 - D A T A (階調点灯データ)を取り込み、ラッチ信号 S - L A T C H 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 - D A T A (階調点灯データ)に基づいて、左側用階調制御 IC 5 はその O U T 0 端子 ~ O U T 1 5 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 O U T 0 端子 ~ O U T 1 5 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 ~ 1 2 7 段階の電流が左発光体 2 1 7 A 及び右発光体 2 1 7 B に流れて左発光体 2 1 7 A 及び右発光体 2 1 7 B が点灯又は階調点灯する。

#### 【 0 3 0 3 】

[ 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 5 1 0 の周辺制御 M P U (シリアル入出力ポート)から出力するシリアルデータ S - D A T A 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 - D A T A 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 5 1 0 の周辺制御 R O M に予めテーブルとして複数記憶されている。周辺制御 M P U 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 - D A T A として作成し、扉装飾駆動基板 8 6 0 に出力する。

#### 【 0 3 0 4 】

図 6 2 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 5 1 0 の周辺制御 M P U は、図 6 2 に示すように、パラレル入出力ポートからセレクト信号 S E L 0 の論理を H I にして出力するとともに、セレクト信号 S E L 1 の論理を L O W にして出力する (タイミング T 0 )。セレクト信号 S E L 0 の論理を H I、セレクト信号 S E L 1 の論理を L O W にすることでシリアルデータ S - D A T A が点滅データであることを扉装飾駆動基板 8 6 0 に伝えている。

#### 【 0 3 0 5 】

タイミング T 0 の後、点滅データの出力シーケンスを開始し (タイミング T 1)、シリアル入出力ポートからクロック信号 S - C L K と同期してシリアルデータ S - D A T A である点滅データを扉装飾駆動基板 8 6 0 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 - L A T C H の論理を L O W にして出力することによって、図 6 1 に示した、扉装飾駆動基板 8 6 0 の点滅制御 IC 4 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 - L A T C H の論理を H I にして出力することによって、点滅制御 IC 4 は、ラッチ信号 S - L A T C H 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 2 1 7 C に点滅信号を出力し、上発光体 2 1 7 C が点灯又は点滅する。

#### 【 0 3 0 6 】

パラレル入出力ポートからラッチ信号 S - L A T C H の論理を H I 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 S E L 1 の論理を L O W から H I にして出力する (タイミング T 2)。これにより、点滅データの出力シーケンスが完了する。

#### 【 0 3 0 7 】

タイミング T 2 の後、パラレル入出力ポートからセレクト信号 S E L 0 の論理を H I から L O W 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 T 3)。セレクト信号 S E L 0 の論理を L O W、セレクト信号 S E L 1 の論理を H I にすることでシリアルデータ S - D A T A が階調データであることを扉装飾駆動基板 8 6 0 に伝えている。

#### 【 0 3 0 8 】

タイミング T 3 の後、シリアル入出力ポートからクロック信号 S - C L K と同期してシ

10

20

30

40

50

リアルデータ S - D A T A である階調データを扉装飾駆動基板 8 6 0 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 - L A T C H の論理を L O W にして出力することによって、図 6 1 に示した扉装飾駆動基板 8 6 0 の左側用階調制御 I C 5 及び右側用階調制御 I C 6 が階調点灯データを取り込む。このとき、モード信号 S - M O D E の論理が H I となっているため、左側用階調制御 I C 5 及び右側用階調制御 I C 6 は階調点灯データのうち階調データを取り込む。

#### 【 0 3 0 9 】

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 - L A T C H の論理を L O W から H I にして出力し、その後、ラッチ信号 S - L A T C H の論理を H I から L O W 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 - M O D E の論理を H I から L O W にする。このとき、モード信号 S - M O D E の論理が L O W となっているため、左側用階調制御 I C 5 及び右側用階調制御 I C 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 - L A T C H 及びモード信号 S - M O D E の論理を L O W から H I にすることによって、左側用階調制御 I C 5 及び右側用階調制御 I C 6 は、ラッチ信号 S - L A T C H 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 I C 5 は左発光体 2 1 7 A に階調点灯信号を出力し、右側用階調制御 I C 6 は右発光体 2 1 7 B に階調点灯信号を出力し、左発光体 2 1 7 A 及び右発光体 2 1 7 B が点灯又は階調点灯する。

#### 【 0 3 1 0 】

パラレル入出力ポートからラッチ信号 S - L A T C H 及びモード信号 S - M O D E の論理を H I 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 S E L 1 の論理を H I から L O W にして出力する（タイミング T 4 ）。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。

#### 【 0 3 1 1 】

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 5 1 0 、扉装飾駆動基板 8 6 0 を備えている。周辺制御基板 5 1 0 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 M P U を実装する。扉装飾駆動基板 8 6 0 は、周辺制御基板 5 1 0 と別体に設けられており、周辺制御 M P U 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 - D A T A に基づいて、上発光体 2 1 7 C に点滅信号を出力し、左発光体 2 1 7 A 及び右発光体 2 1 7 B に階調点灯信号を出力する。

#### 【 0 3 1 2 】

扉装飾駆動基板 8 6 0 は、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 、セレクト回路 8 6 0 a を備えている。点滅制御 I C 4 は、シリアルデータ S - D A T A の点滅データを取り込み、かつ、上発光体 2 1 7 C に点滅信号を出力する。左側用階調制御 I C 5 は、シリアルデータ S - D A T A の階調点灯データを取り込み、左発光体 2 1 7 A に階調点灯信号を出力する。右側用階調制御 I C 6 は、シリアルデータ S - D A T A の階調点灯データを取り込み、右発光体 2 1 7 B に階調点灯信号を出力する。セレクト回路 8 6 0 a は、周辺制御 M P U のパラレル入出力ポートから出力されたセレクト信号 S E L 0 , S E L 1 に基づいて、シリアルデータ S - D A T A を、点滅制御 I C 4 に出力するか、又は左側用階調制御 I C 5 及び右側用階調制御 I C 6 に出力するか、を切り替える。

#### 【 0 3 1 3 】

シリアルデータ S - D A T A は、点滅制御 I C 4 の点滅データと、左側用階調制御 I C 5 及び右側用階調制御 I C 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。

#### 【 0 3 1 4 】

このように、シリアルデータ S - D A T A は、データの形式が異なる、点滅制御 I C 4 の点滅データと、左側用階調制御 I C 5 及び右側用階調制御 I C 6 の階調点灯データと、

10

20

30

40

50

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。

#### 【0315】

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。

10

#### 【0316】

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 SEL 0, SEL 1 が入力されており、セレクト信号 SEL 0 の論理が HI であり、かつ、セレクト信号 SEL 1 の論理が LOW であるときには点滅データを点滅制御 IC 4 に出力する一方、セレクト信号 SEL 0 の論理が LOW であり、かつ、セレクト信号 SEL 1 が HI であるときには階調点灯データを、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。

#### 【0317】

こうすれば、1 つのシリアルデータ S - DATA で、点滅制御 IC 4 に点滅データ、左側用階調制御 IC 5 及び右側用階調制御 IC 6 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 SEL 0, SEL 1 によって出力することができる。これにより、点滅制御 IC 4 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 IC 5 及び右側用階調制御 IC 6 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 IC 5 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 IC 6 が右発光体 217B に階調点灯信号を出力することができる。

20

#### 【0318】

更に、セレクト回路 860a に入力されるセレクト信号 SEL 0, SEL 1 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 IC 4、左側用階調制御 IC 5 及び右側用階調制御 IC 6 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 の出力は行われ無い。セレクト信号 SEL 0, SEL 1 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 SEL 0, SEL 1 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 IC 4、左側用階調制御 IC 5 及び右側用階調制御 IC 6 に出力しなくなる。このように、セレクト信号 SEL 0, SEL 1 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。

30

#### 【0319】

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。

40

#### 【0320】

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が

50



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 へ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 の前面一侧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。

#### 【0321】

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ン 211a, 211b, 211c を操作すると、対応する各リール 301a, 301b, 301c が停止制御され、そして、全てのリール 301a, 301b, 301c 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。

#### 【0322】

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。

#### 【0323】

〔各リールの図柄、図柄列〕

各リール 301a, 301b, 301c には、複数種類（この図では、合計 9 種類のうちいずれか）の図柄が一定間隔に配置されることで構成された図柄列（配列番号 1 番から 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）351a, 351b, 351c が付されている。図 63 では、各リール 301a, 301b, 301c に付されたそれぞれのリール帯 351a, 351b, 351c 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。

#### 【0324】

そして、各リール 301a, 301b, 301c は、各々の図柄列中に配置された図柄のうち、連続する所定数（例えば、3 つ）の図柄が開口部 591a（図柄表示窓ともいう、以下では図柄表示窓 591a 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 64 参照）。

#### 【0325】

また、図柄の種類には、図 63 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 351a, 351b, 351c それぞれの配列番号 11 番の 3 つが該当する）、および、「白 7」図柄（以下では白 7 図柄といい、リール帯 351c の配列番号 2 番が該当する）があり、これらは他の図柄に比べて大きい。また、「赤 7」図柄は内側が赤で塗りつぶされており、「白 7」は内側が白で塗りつぶされている。このように、赤 7 図柄および白 7 図柄を他の図柄に比べて大きく且つ比較的目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。

#### 【0326】

また、「キャラクタ「S 男」を形どった図柄、以下では S 男図柄という」（例えば、リール帯 351a の配列番号 1 番等）、「キャラクタ「M 子」を形どった図柄、以下では M 子図柄という」（例えば、リール帯 351a の配列番号 3 番等）、「キャラクタ「E 男」を形どった図柄、以下では E 男図柄という」（例えば、リール帯 351a の配列番号 4 番等）、「キャラクタ「H 男」を形どった図柄、以下では H 男図柄という」（例えば、リール帯 351a の配列番号 5 番等）、「キャラクタ「I 男」を形どった図柄、以下では I 男図柄という」（例えば、リール帯 351b の配列番号 1 番等）、「キャラクタ「M 男」を形どった図柄、以下では M 男図柄という」（例えば、リール帯 351b の配列番号 2 番等

10

20

30

40

50

）、「キャラクタ「T子」を形どった図柄、以下ではT子図柄という」（例えば、リール帯351bの配列番号3番等）、がある。

【0327】

以上のように各リール帯351a, 351b, 351cに表記される図柄の種類は合計9種類となっている。そして、リール帯351aには5種類（S男、M子、E男、H男、赤7）、リール帯351bには4種類（I男、M男、T子、赤7）、リール帯351cには6種類（S男、白7、E男、M子、H男、赤7）の図柄が表記されている。

【0328】

[有効ライン]

図64は、図柄表示窓591aを中心として、装飾部材591を部分的に拡大したところを示している。図柄表示窓591aからは、各リール301a, 301b, 301cの図柄列中の図柄のうち、連続する3つの図柄が視認可能となっている。この図柄が表示されている3つの位置を上から「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。

【0329】

上記のことから、図柄表示窓591a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591a内には最大で9個の図柄を表示させることができる。

【0330】

装飾部材591（表示パネルともいう、以下では表示パネル591として統一する）における右側部分（図柄表示窓591a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、「BET1」、「BET2」、「BET3」と記されているのがBETランプ（ベットランプ）614である。BETランプの数字（上記の「BET1」、「BET2」、「BET3」の1, 2, 3の数字）はそれぞれベット数（掛け数のこと、掛けたメダルの枚数に応じた数のこと）に対応している。すなわち、「1」は1ベット（掛けたメダルの枚数は1枚）、「2」は2ベット（掛けたメダルの枚数は2枚）、「3」は3ベット（MAXベットともいう、掛けたメダルの枚数は3枚）に対応している。

【0331】

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591a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。

【0332】

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

【0333】

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

【0334】

10

20

30

40

50

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

#### 【0335】

上記は一般的なスロットマシンに代表される回胴式遊技機の有効ラインについての説明であるが、有効ラインは上記のような直線型の並びに限られることはない。さらに、上記のようにベット数が増えるごとに対応する有効ラインを増やす態様に限られない。以下では、本実施形態のスロットマシン1の有効ラインについて、図65を用いて具体的に説明する。図65は、本実施形態のスロットマシンの有効ラインを説明するための図である。

#### 【0336】

本実施形態のスロットマシン1では、掛け数は3ベット（MAXベット）のみとする。そして、図65（a）に示すように、図64の図柄表示窓591a内で「上段 - 中段 - 下段」となる右下がりの並びの有効ライン623b（右下がりのライン623b）と、図65（b）に示すように、図64の図柄表示窓591a内で「下段 - 中段 - 上段」となる右上がりの並びの有効ライン623a（右上がりのライン623a）と、を有効ラインに含んでいる。従って、スロットマシン1では、上記以外のライン（中段ライン621、上段ライン622a、下段ライン622b）は有効ラインに含まれない。

#### 【0337】

さらに、本実施形態のスロットマシン1では、直線型の有効ラインとは異なる変則型の有効ラインをも有している。この変則型の有効ラインは、図65（c）に示すように、図64の図柄表示窓591a内で「上段 - 中段 - 上段」となる角度が相対的に大きいV字型の並びの有効ライン624a（大角V字型ライン624a）、および、図65（d）に示すように、図64の図柄表示窓591a内で「下段 - 中段 - 下段」となる角度が相対的に大きい逆V字型の並びの有効ライン624b（大角逆V字型ライン624b）、である。

#### 【0338】

このように、本実施形態のスロットマシン1では、2パターンの直線型の有効ライン（右上がりのライン623a、右下がりのライン623b）と、2パターンの変則型の有効ライン（大角V字型ライン624a、大角逆V字型ライン624b）と、の計4パターンの有効ラインを有している。

#### 【0339】

なお、有効ラインは、上記のラインに限られない。例えば、各リールの上段位置を繋いだ「上段 - 上段 - 上段」となる上段ライン622a（図64参照）と、各リールの下段位置を繋いだ「下段 - 下段 - 下段」となる下段ライン622b（図64参照）と、「下段 - 上段 - 下段」となる角度が相対的に小さいV字型の並びのライン（図示せず）と、「上段 - 下段 - 上段」となる角度が相対的に小さい逆V字型の並びのライン（図示せず）と、を有効ラインとしても良い。

#### 【0340】

##### [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。

#### 【0341】

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

10

20

30

40

50

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。

【0342】

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。

【0343】

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られ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。

【0344】

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。

【0345】

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。

【0346】

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。

【0347】

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。

【0348】

[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66を用いて具体的に説明をする。図66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66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。

【0349】

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。

【0350】

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

10

20

30

40

50

態様が表示されているか否かが判断される。すなわち、スロットマシン 1 では有効ラインは 4 つ ( 4 つのライン ) ということになる ( 複数の当選役に対応する図柄の組み合わせ態様が重複して図柄表示窓 5 9 1 a 内に表示されない )。

#### 【 0 3 5 1 】

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

#### 【 0 3 5 2 】

スロットマシン 1 の図柄には、「赤 7 図柄」、「白 7 図柄」、「S 男図柄」、「M 子図柄」、「E 男図柄」、「H 男図柄」、「I 男図柄」、「M 男図柄」、「T 子図柄」があることは既に述べたとおりであるが、このうち、「赤 7 図柄」および「白 7 図柄」は、他の図柄に比べて目立ち易く、識別しやすい図柄となっている。ここでいう識別のし易さとは、リールの回転中や、リールの停止した状態を含めて遊技者が容易に図柄を識別することができる度合いの高さのことをいう。このうち、「赤 7 図柄」は、各リール 3 0 1 a , 3 0 1 b , 3 0 1 c に 1 つしかなく、加えて色彩も赤と他の図柄に比べて視認しやすい。また「白 7 図柄」は右リール 3 0 1 c のみにしかなく、しかもその数は 1 つである。また、加えて色彩も白であることから、他の図柄に比べて視認しやすいものである。これらの図柄はリールの回転中もその色彩や図柄の大きさから、遊技者が目標の図柄にすることが容易である。

#### 【 0 3 5 3 】

これらの図柄はそれだけでは象徴的な図柄に過ぎないものであるが ( 図柄 1 つだけでは当選役に対応しない。ただし、後述するとおり、当選役がチェリーの場合は図柄一つだけで当選役に対応する )、所定の組み合わせとなることにより当選役に対応する図柄の組み合わせとなるものである。以下、図 6 6 に示された各当選役に対応する所定の図柄の組み合わせ態様について説明する。

#### 【 0 3 5 4 】

##### [ ビッグボーナス、レギュラーボーナス ]

図 6 6 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、全て「赤 7 図柄」からなる図柄の組み合わせが 1 つの有効ライン上に揃うと、B B 図柄が揃ったということになる。

#### 【 0 3 5 5 】

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、4 0 0 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超えた場合としてもよい )、B B ゲームは終了となる。

#### 【 0 3 5 6 】

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 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 )、B B 図柄を図柄表示窓 5 9 1 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 2 1 1 a , 2 1 1 b , 2 1 1 c を押す操作 ) を行わないと、B B 図柄を揃えることができない。このように目的の図柄 ( この例では B B 図柄 ) を狙って停止操作を行うこと、即ち「目押し」は、スロットマシン 1 に代表される回胴式遊技機における技量 ( または技術、遊技者が意図して行う必要がある操作 ) の一つである。

#### 【 0 3 5 7 】

よって、遊技者の「目押し」の技量が高ければ ( 主に遊技に熟練した遊技者等、遊技の

熟練度が高い遊技者)、目的の図柄を狙った位置(例えば、図柄表示窓591a内)に表示させる(停止させる)ことが容易なものとなる。一方、遊技者の「目押し」の技量が低ければ(主に遊技に未熟な遊技者等、遊技の熟練度が低い遊技者)、目的の図柄を狙った位置(例えば、図柄表示窓591a内)に表示させる(停止させる)ことが容易なものとはならない(困難であるといえる)。

#### 【0358】

さらに、BBゲームが終了すると、第3RTゲーム(後述の図69(d)に示される当たり値判定テーブルに基づいて行われるゲーム)という遊技特典が付与される(詳細は後述する)。この第3RTゲームでは、所定のゲーム回数にわたり遊技者に有利な状態が継続するものである(例えば、所定の当選役に一定期間当選しやすくなるなど)。すなわち、BB図柄が揃うと、BBゲームでメダルを獲得できることに加えて、遊技者に有利な状態になるという付加的な特典(例えば、さらにメダルを多く獲得できる等)が付与されるということになる。

10

#### 【0359】

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

#### 【0360】

RB図柄が揃うと、レギュラーボーナスゲーム(以下、RBゲームという)という遊技特典が付与される。このRBゲームは、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、BB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)、RB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、RBゲームを終了させるものとしてもよいし、あるいは、規定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RBゲームを終了させるものであってもよい。また、RBゲームが規定のゲーム回数(例えば12回)に到達するか、当該RBゲーム期間中に規定の入賞回数に到達するか(例えば、何れかの当選役に8回当選する等)、のいずれかの条件が満たされた場合にRBゲームを終了させるものであってもよい。

20

30

#### 【0361】

RB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、RBゲームへ移行する契機としての役割のみとなっている。また、RB図柄を構成する各図柄(赤7図柄、白7図柄)も、BB図柄の場合と同様、各リール301a, 301b, 301cにそれぞれ1つずつしか配置されていないため(図63参照)、目押しが必要な図柄となる。

#### 【0362】

さらに、RBゲームが終了すると、第4RTゲーム(後述の図70(a)に示される当たり値判定テーブルに基づいて行われるゲーム)という遊技特典が付与される(詳細は後述する)。この第4RTゲームも、所定のゲーム回数にわたり遊技者に有利な状態(例えば、所定の当選役に一定期間当選しやすくなるなど)が継続するといった点において、BBゲームの終了後に付与される第3RTゲームと同様である。すなわち、RB図柄が揃うと、RBゲームでメダルを少量獲得したうえで、遊技者に有利な状態になるという付加的な特典(例えば、さらにメダルを多く獲得できる等)が付与されるということになる。

40

#### 【0363】

このように、スロットマシン1ではBBゲーム、RBゲームという2つのボーナスゲームにより遊技者が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BB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、15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越えないものとなっている。このことから、RBゲームが開始してから終了するまでの間に獲得

50

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（15枚）に比べれば多いものの、BBゲームが開始してから終了するまでの間に獲得可能な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）。

【0364】

[リプレイ（リプレイ1、リプレイ2）]

図66に示すように、リプレイ1（RP1）と示されている当選役には、対応する図柄（リプレイ1図柄）の組み合わせ態様として「H男図柄 - I男図柄 - H男図柄」が予め決められている。

【0365】

リプレイ1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。その場合の有効ライン数は、リプレイ図柄が揃った当該ゲームの有効ライン数と同じとなる。

【0366】

また、リプレイ2（RP2）と示されている当選役には、対応する図柄（リプレイ2図柄）の組み合わせ態様として「H男図柄 - T子図柄 - H男図柄」が予め決められている。

【0367】

リプレイ2図柄が揃ったときも、リプレイ1図柄が揃ったときと同様に、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も、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。その場合の有効ライン数は、リプレイ図柄が揃った当該ゲームの有効ライン数と同じとなる。

【0368】

ここで、リプレイ1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、リプレイ2図柄が揃ってリプレイゲームが行なわれたのちは、当選役としてのリプレイ2図柄が揃ったとき（リプレイ2に当選したとき）の遊技状態によっては、第1RTゲーム（後述の図69（b）に示される当たり値判定テーブルに基づいて行われるゲーム）に移行する場合がある（詳細は後述する）。このように、2種類のリプレイ（リプレイ1およびリプレイ2）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、その後に第1RT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。

【0369】

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。

【0370】

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2種類（リプレイ1およびリプレイ2）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、リプレイ1およびリプレイ2の両方を指すものとする。

【0371】

このように、リプレイ図柄が揃った際にもメダルは付与されず、リプレイゲームへ移行する契機としての役割を持たせている。このリプレイゲームの遊技特典の特徴は、メダルの払出しを行わない代わりに次のゲームで新たにメダルを消費する（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。従って、スロットマシン1では、概ね7回に1回程度は当選する確率としている（詳細は後述）。これにより、遊技者が消費するメダルの量（一定時間当たりにつき消費するメダル数）をある程度一定の範囲に保つことが

10

20

30

40

50

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。

【0372】

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。なお、この図柄の配置と目押しの必要性との関係等については後述のリール停止処理にて説明する。

【0373】

[ベル(ベル1、ベル2)]

図66に示すように、ベル1と示されている当選役には、対応する図柄(ベル1図柄)の組み合わせ態様として「M子図柄 - T子図柄 - M子図柄」が予め決められている。

【0374】

ベル1図柄が揃うと、規定枚数(例えば、5枚)のメダルの払い出しが行われる。このときのメダルの払い出しは当該ゲームが終了したときに行われる。つまり、ベル1図柄が揃うと5枚のメダルの払出しという遊技特典が付与される。

【0375】

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

【0376】

ベル2図柄が揃ったときも、ベル1図柄が揃ったときと同様に、規定枚数(例えば、5枚)のメダルの払い出しが行われる。このときのメダルの払い出しも当該ゲームにて行われる。つまり、ベル2図柄が揃うと5枚のメダルの払出しという遊技特典が付与される。

【0377】

ここで、ベル1図柄が揃った場合には、5枚のメダルの払出しが行なわれてもその後の遊技状態を変化させることがなく、抽選処理から特典付与までが全て一回のゲームで完結する。一方、ベル2図柄が揃って5枚のメダルの払出しが行なわれたのちは、当選役としてのベル2図柄が揃ったとき(ベル2に当選したとき)の遊技状態によっては、第2RTゲーム(後述の図69(c)に示される当たり値判定テーブルに基づいて行われるゲーム)に移行する場合がある(詳細は後述する)。このように、2種類のベル(ベル1およびベル2)は、5枚のメダルの払い出しといった遊技特典が付与される点において同様であるものの、その後に第2RT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。

【0378】

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

【0379】

このように、ベルはゲームを進めるうえでメダルの増加を期待できたり、メダルの消費を抑えることが期待できたりする当選役であるといえる。ただし、ベルに当選する頻度が高くなると、遊技者はゲームを進めていくだけでメダルを増加させることが可能となってしまう(BBやRBに当選しなくともメダルが増加してしまう虞がある)、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、ベルという当選役には、ゲーム進行の中で遊技者がメダルを大量消費してしまふことを抑える程度の役割を持たせるに留め、リプレイに比べて当選確率を低く抑えている。従って、ベル図柄についても、前述のリプレイ図柄と同様、各リール301a, 301b, 301cに満遍なく配置して目押しの必要なく揃えられるものとしても問題ない。なお、この図柄の配置と目押しの必要性との関係等については後述のリール停止処理にて説明する。

10

20

30

40

50



## 【 0 3 8 0 】

## [ スイカ ]

図 6 6 に示すように、スイカと示されている当選役には、対応する図柄（スイカ図柄）の組み合わせ態様として「E 男図柄 - I 男図柄 - E 男図柄」が予め決められている。

## 【 0 3 8 1 】

スイカ図柄が揃うと、ベル図柄が揃った場合よりも多い規定枚数（例えば、9 枚）のメダルの払い出しが行われる。このときのメダルの払い出しは当該ゲームにて行われる。つまり、スイカ図柄が揃うと 9 枚のメダルの払い出しという遊技特典が付与される。すなわち、スイカ図柄が揃った場合には、9 枚のメダルの払い出しが行なわれてもその後の遊技状態を変化させることがなく、抽選処理から特典付与までが全て一回のゲームで完結する。

10

## 【 0 3 8 2 】

スイカについても、前述のベルと同様に、ゲームの進行の中で遊技者が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。さらに、スイカは、ベルと比べてメダルの払い出しが多く、かつ、後述するようにボーナスとの重複割合が高いことから、ベルに比べて当選確率を低く抑えている。従って、スイカ図柄についても、前述のリプレイ図柄等と同様、各リール 3 0 1 a , 3 0 1 b , 3 0 1 c（特に右リール 3 0 1 c）に満遍なく配置する（この場合は、スイカ図柄からスイカ図柄までの間に配置する他の図柄を 1 個から最大 4 個までとする）ことにより、スイカ図柄を目押しの必要なく揃えることのできるものとしても問題ない。なお、この図柄の配置と目押しの必要性との関係等については後述のリール停止処理にて説明する。

20

## 【 0 3 8 3 】

## [ チェリー ]

図 6 6 に示すように、チェリーと示されている当選役には、対応する図柄（チェリー図柄）が予め決められている。また、チェリー図柄については、「A N Y - M 男図柄 - A N Y」というように、有効ライン上にチェリー図柄が 1 つあらわれるだけで（この例では、中リール 3 0 1 b の中段に停止するのみで）、チェリー図柄が揃ったとみなされる。ここでいう「A N Y」とはいずれの図柄でもよいことを示す。そして、チェリー図柄が揃うと、当該ゲームにて規定枚数（例えば、3 枚）のメダルの払い出しが行われる。

## 【 0 3 8 4 】

30

従って、チェリー図柄は、全てのリールが停止した状態における図柄の組み合わせ態様により揃ったと判定されるのではなく、少なくとも 1 つのリールについてのみ、当該リールが停止した状態において有効ライン上に表示された図柄により揃ったと判定されるものであるといえる。ただし、メダルの払い出しは全てのリール停止後に行われる。なお本実施形態のスロットマシン 1 では上記でいう「少なくとも 1 つのリール」を中リール 3 0 1 b としている。

## 【 0 3 8 5 】

ここで、本実施形態では、先述した有効ライン（図 6 5 参照）から明らかなように、4 つの有効ライン（6 2 3 a , 6 2 3 b , 6 2 4 a , 6 2 4 b）の全てが、中リール 3 0 1 b における有効ライン判定位置を「中段」としている。そのため、チェリー図柄が揃った場合（つまり、M 男図柄が中リール 3 0 1 b の中段に停止表示された場合）には、当該チェリー図柄は必ず 4 つの有効ライン上に重複して揃ったことになる。従って、このときの払い出し枚数は、

40

[ 3 枚（チェリーの払い出し枚数）× 4（有効ライン数）= 1 2 枚 ]

となる。つまり、チェリー図柄が揃うと 1 2 枚のメダルの払い出しという遊技特典が付与される。

## 【 0 3 8 6 】

チェリーについても、前述のベルおよびスイカと同様に、ゲームの進行の中で遊技者が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。さらに、チェリーは、ベルやスイカなどの他の小役と比べ

50

てメダルの払い出しが最も多く、かつ、後述するようにボーナスとの重複割合が極めて高いことから、全ての小役のなかで最も当選確率を低く抑えている。

【0387】

そして、本実施形態では、チェリー図柄については、前述のリプレイ図柄等とは異なり、各リール301a, 301b, 301c(特に中リール301c)に偏った配置とすることにより、目押しをしなければ確実に揃えることができない図柄としている。具体的には、図63に示すように、チェリー図柄を中リール301cのみに、しかもこの中リール301cに1つだけ配置するようにすることで、目押しをしなければ揃えることが困難となっている。なお、チェリー図柄を目押しが必要な図柄とするために、各リール301a, 301b, 301cにおいて、チェリー図柄からチェリー図柄までの間に配置する他の図柄の個数を、後述する図柄の引き込み可能な範囲を超えた個数としてもよい。

10

【0388】

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

【0389】

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

【0390】

20

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

【0391】

[ボーナス専用役]

さらに、図66に示すように、BBゲーム(及びRBゲーム)中のみ有効となる当選役としてボーナス専用役がある。このボーナス専用役に対応する図柄(ボーナス専用役図柄)の組み合わせ態様は「E男図柄-T子図柄-E男図柄」が予め決められている。

30

【0392】

BBゲーム(以下ではRBゲームも含める)中にボーナス専用役図柄が揃うと、規定枚数(例えば、15枚)のメダルの払い出しが行われる。このときのメダルの払い出しは当該ゲームにて行われる。つまり、ボーナス専用役図柄が揃うと15枚のメダルの払い出しという遊技特典が付与される。つまり、ボーナス専用役は、BBゲーム中限定の小役ともいえる。そして、BBゲーム中はこのボーナス専用役を揃いやすくすることにより、メダルの獲得が容易な複数回にわたるゲームを集中して実行することができる。従って、ボーナス専用役図柄の組み合わせを構成する各図柄(E男図柄-T子図柄-E男図柄)も前述のとおり各リール301a, 301b, 301cに満遍なく配置されているため、ボーナス専用役図柄についても目押しの必要なく揃えることができるものとなっている。

40

【0393】

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

【0394】

[ハズレ]

図66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

50

遊技特典も付与しない当選役であるともいえる。

【 0 3 9 5 】

以上がスロットマシン 1 におけるそれぞれの当選役と、それぞれの当選役に対応する図柄の組み合わせ態様である。これらからいえることは、スロットマシン 1 では、ボーナス図柄（BB 図柄及びRB 図柄）及びチェリー図柄を除く全ての当選役図柄が目押しの必要なく揃えることができるということである。つまり、遊技者は毎回のゲームに特に目押しを行うことにより絶えず緊張（集中するため）を強いられて疲労してしまうといったことが極力軽減され、スムーズなゲームの進行が可能となる。

【 0 3 9 6 】

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。

【 0 3 9 7 】

[ 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 4 0 9（主に、主制御 M P U）にて実行される制御プログラム上の処理手順に沿って進行する。

【 0 3 9 8 】

図 6 7 は、スロットマシン 1 における基本的な 1 ゲームの処理手順を一通り示している。先ずステップ S 1 では、ゲームスタートに備えるための初期設定を実行する。特に電源の立ち上げ時等においては、前述した各種装置の接続及び作動状況を確認するとともに、バックアップデータの有無を確認し、バックアップデータが存在する場合には、電源断前の状態に復帰させる処理を実行する。

【 0 3 9 9 】

次のステップ S 2 では、投入口 2 0 3 から投入されたメダルの枚数により、あるいはすでに貯留されているメダルがある場合には M A X ベットボタン 2 0 6（あるいは 1 ベットボタン 2 0 5）の押下操作により掛け数が決定され、始動レバー 2 1 0 の操作待ちの状態となる。すなわち、1 回のゲームの掛け数が決定され、始動レバー 2 1 0 の操作が可能な状態となるまでが B E T 処理にて実行される。

【 0 4 0 0 】

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

【 0 4 0 1 】

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

【 0 4 0 2 】

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。

【0403】

次のステップS6では、ステップS5において全てのリール301a, 301b, 301cの回転が停止状態になったと判定した時点で、有効ライン上に表示された表示内容(図柄の組み合わせ態様)と、上記のステップS3において決定された内部抽選の結果として許容されているものを照合して当選役の判定を行う判定処理を実行する。

【0404】

ステップS7では、ステップ6において判定された当選役に対応する遊技特典の内容に基づくメダルの払出処理を実行する。また当選役がBBやRB、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。

【0405】

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

【0406】

[始動処理]

図68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。

【0407】

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

【0408】

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

【0409】

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

【0410】

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

【0411】

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

【0412】

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MAXベットコマンドが主制御基板409(主制御MPU)に格納されている場合、自動的にMAXベット状態にする。これにより、ステップS101の

10

20

30

40

50

判定が満たされることになる。

【0413】

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

【0414】

次にステップS106では、始動レバー210の操作があると、これを契機として乱数の抽出を行う。乱数の抽出を行った後、次のステップS107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210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。

10

【0415】

ステップS107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。

【0416】

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ゲーム中フラグ、第1RTゲーム中フラグ、第2RTゲーム中フラグ、第3ゲーム中フラグ、第4RTゲーム中フラグ、第5RTゲーム（後述の図70（b）に示される当たり値判定テーブルに基づいて行われるゲーム）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

【0417】

一方、ステップS107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S106及びステップS107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67のステップS3）に相当する。

30

40

【0418】

次のステップS108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S109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。

【0419】

ステップS109では、全てのリール301a, 301b, 301cの回転を開始させ

50

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 2 0 】

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

【 0 4 2 1 】

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。

10

【 0 4 2 2 】

[ 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 2 3 】

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。

20

【 0 4 2 4 】

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び出される確率、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、

30

[ 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 2 5 】

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。

40

【 0 4 2 6 】

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

50

、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 2 7 】

図 6 9 および図 7 0 は、スロットマシン 1 の全ての当選役についての当たり値と内部抽選確率を具体的に示している。なお、これらはそれぞれ、当たり値判定テーブルとして予め主制御基板 4 0 9 (主に、主制御 M P U) に記憶されているものである。この当たり値判定テーブルは、通常状態および R T 1 ~ 6 の全てについて、それぞれ、内部抽選確率が異なる複数の当たり値判定テーブルが記憶されている(一般的に設定値と称され、例えば設定 1 ~ 6 の 6 段階の設定値のなかからいずれか一つの設定値に設定することができる)。

10

#### 【 0 4 2 8 】

図 6 9 ( a ) は、通常状態のゲーム(通常ゲームという)における各当選役及びハズレの当たり値の範囲(乱数値の範囲)を示したものである(通常ゲーム判定テーブルという)。ここで、B B 及び R B については、それぞれ B B のみ、あるいは R B のみとなる当たり値の範囲(単独当選当たり値という)と、「B B + その他の当選役(リプレイ、ベル、スイカ、チェリー)」、「R B + その他の当選役(リプレイ、ベル、スイカ、チェリー)」、「一つの小役(チェリー) + 当該一つの小役とは異なる他の小役(スイカ)」となる当たり値の範囲(共有当選当たり値)に分けられている。なお、「リプレイ + 小役の当選役(ベル、スイカ、チェリー)」となる当たり値がさらに含まれていてもよい。

20

#### 【 0 4 2 9 】

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

30

#### 【 0 4 3 0 】

上記の B B 及び R B の単独当選当たり値は、ベルやリプレイ等の単独当選当たり値と同様に、その該当する当選役 1 つのみに対応している。すなわち、この図 6 9 ( a ) では、例えば、

抽出乱数値が「 0 」の場合は、ベル 1 の単独当選当たり値に該当する。

抽出乱数値が「 4 1 0 0 」の場合は、ベル 2 の単独当選当たり値に該当する。

40

抽出乱数値が「 4 5 0 0 」の場合は、リプレイ 1 の単独当選当たり値に該当する。

抽出乱数値が「 5 6 0 0 」の場合は、リプレイ 2 の単独当選当たり値に該当する。

抽出乱数値が「 3 8 0 0 」の場合は、スイカの単独当選当たり値に該当する。

といったことになり、同様に、

抽出乱数値が「 6 9 7 6 」の場合は、B B の単独当選当たり値に該当する。

抽出乱数値が「 6 9 8 3 」の場合は、R B の単独当選当たり値に該当する。

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

#### 【 0 4 3 1 】

一方、B B 及び R B の共有当選当たり値は、図 6 9 ( a ) では、例えば、

抽出乱数値が「 6 9 0 0 」の場合は、ベル 1 + B B の共有当選当たり値に該当する。

50

抽出乱数値が「6906」の場合は、スイカ + BBの共有当選当たり値に該当する。  
抽出乱数値が「6926」の場合は、チェリー + スイカ + BBの共有当選当たり値に  
該当する。

抽出乱数値が「6966」の場合は、ベル2 + BBの共有当選当たり値に該当する。  
抽出乱数値が「6974」の場合は、リプレイ1 + BBの共有当選当たり値に該当す  
る。

抽出乱数値が「6975」の場合は、リプレイ2 + BBの共有当選当たり値に該当す  
る。

抽出乱数値が「6977」の場合は、ベル1 + RBの共有当選当たり値に該当する。  
抽出乱数値が「6978」の場合は、スイカ + RBの共有当選当たり値に該当する。  
抽出乱数値が「6979」の場合は、チェリー + スイカ + RBの共有当選当たり値に  
該当する。

抽出乱数値が「6980」の場合は、ベル2 + RBの共有当選当たり値に該当する。  
抽出乱数値が「6981」の場合は、リプレイ1 + RBの共有当選当たり値に該当す  
る。

抽出乱数値が「6982」の場合は、リプレイ2 + RBの共有当選当たり値に該当す  
る。

というように、1つの抽出乱数値に対して、複数の当選役が対応するものである。このよ  
うに、抽出乱数値が共有当選当たり値に該当する場合、複数の当選役のいずれにも当選し  
たということになる。これは、前述したフラグ処理（図68のステップS107参照）に  
て、BB及びその他の当選役（ベルまたはチェリー）の2つの当選フラグを、あるいはR  
B及びその他の当選役（ベルまたはチェリー）の2つの当選フラグ（内部抽選フラグ）を  
同時にONにするということである。

#### 【0432】

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

#### 【0433】

すなわち、

BB（全体） 77 / 16384（1 / 212.78）

RB（全体） 7 / 16384（1 / 2340.57）

というように、BB全体の当選確率、RB全体の当選確率が算出される。

#### 【0434】

ところで、図69（a）に示すように、本実施形態では、チェリーの単独当選当たり値  
は存在せず、チェリーについては常に他の当選役との共有当選当たり値が設定されている  
。具体的には、チェリーと他の小役の共有当選当たり値は、図69（a）では、

抽出乱数値が「4000」の場合は、チェリー + スイカの当たり値に該当する。

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

#### 【0435】

一方、図70（c）は、ボーナスゲーム（BBゲームおよびRBゲーム）における各当  
選役及びハズレの当たり値の範囲（乱数値の範囲）を示したものである（ボーナスゲーム  
判定テーブルという）。

#### 【0436】

これによれば、ボーナスゲーム（BBゲームおよびRBゲーム）中は、BB及びRB、  
さらにリプレイ（リプレイ1およびリプレイ2）の抽選も行われなくなることになる。ボー  
ナスゲーム中は、このときのみ有効となる（当たり値が存在することになる）ボーナス専用

10

20

30

40

50



役の当たり値が抽出範囲の大半以上を占めている（当たり値の総数 1 1 5 2 3 個）。従って、ボーナスゲーム中は、約 3 回に 2 回程度はボーナス専用役に当選することが多くなるといえる。また、ボーナス専用役の当たり値が増加した代わりに、ハズレに該当する当たり値は大幅に減少（当たり値の総数 1 個）している。このため、ボーナスゲーム中は、通常ゲームに比べて極めてハズレとなる可能性が低くなるということもいえる。

#### 【 0 4 3 7 】

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

10

#### 【 0 4 3 8 】

また、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 R T（リプレイタイム）ゲームが開始される。本実施形態では、第 1 R T ゲーム、第 2 R T ゲーム、第 3 R T ゲーム、第 4 R T ゲームおよび第 5 R T ゲーム、の計 5 つの R T ゲームを有している。

#### 【 0 4 3 9 】

ここで、R T 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（ただし、第 1 R T ゲームを除く）。本実施形態のスロットマシン 1 には、R T 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 1 R T ゲーム～第 5 R T ゲームがあり、それぞれ、突入条件および終了条件が異なっている。なお、以下では特に説明のないかぎり、R T ゲームと呼ぶ場合は第 1 R T ゲーム～第 5 R T ゲームの全てを含むものとする。

20

#### 【 0 4 4 0 】

以下では、図 6 9 および図 7 0 を参照して各 R T ゲーム判定テーブルの特徴を説明する。

#### 【 0 4 4 1 】

図 6 9（b）は、第 1 R T ゲームにおける各当選役及びハズレの当たり値の範囲（乱数値の範囲）を示したものである（第 1 R T ゲーム判定テーブルという）。図 6 9（b）に示すように、第 1 R T ゲーム判定テーブルでは、リプレイ 2 の単独当たり値が存在しないため、リプレイ 2 は単独では当選し得ない。そして、図 6 9（a）に示す通常ゲーム判定テーブルと比較すると、リプレイ 2 の単独当たり値の乱数幅がリプレイ 1 の単独当たり値の乱数幅に含まれるように設定されているため、第 1 R T ゲームは全体として通常ゲームとリプレイに当選する確率は等しい。これらの点以外は、第 1 R T ゲーム判定テーブルと通常ゲーム判定テーブルとは各当選役の乱数幅が同一のものとして設定されている。この第 1 R T ゲームでは、遊技の進行に伴って遊技者が保有するメダルが減少する。なお、この第 1 R T ゲームは、ボーナスゲーム（B B ゲームまたは R B ゲーム）中でなく且つ B B および R B のいずれにも当選していないときに行われうる第 1 R T ゲーム～第 4 R T ゲームのなかでは、遊技者が保有するメダルの減少が早いことから遊技者にとって最も不利な R T ゲームである。

30

#### 【 0 4 4 2 】

図 6 9（c）は、第 2 R T ゲームにおける各当選役及びハズレの当たり値の範囲（乱数値の範囲）を示したものである（第 2 R T ゲーム判定テーブルという）。図 6 9（c）に示すように、第 2 R T ゲーム判定テーブルでは、リプレイ 2 の単独当たり値が存在しないため、リプレイ 2 は単独では当選し得ない。そして、先述の第 1 R T ゲーム判定テーブルと比較すると、リプレイ 1 の単独当たり値の乱数幅が極めて大きく設定され、且つ、ハズレの当たり値の乱数幅が極めて狭く設定されている。なお、リプレイおよびハズレ以外については、第 2 R T ゲーム判定テーブルと通常ゲーム判定テーブルとは各当選役の乱数幅が同一のものとして設定されている。この第 2 R T ゲームでは、リプレイ 1 の単独当たり値の乱数幅が極めて大きく設定されていると共にハズレの当たり値の乱数幅が極めて狭く設定されており、B B 中または R B 中ほどではないものの遊技者が保有するメダルが増加しながら遊技を行うことができる。つまり、この第 2 R T ゲームでは、所定ゲームを行う

40

50

ために消費するメダル枚数よりも、当該所定ゲームの間に小役に当選することにより払い出されるメダル枚数の方が多くなるように確率が設定されていることから、遊技の進行に伴って遊技者保有のメダルが増加しえるのである。例えば10ゲームを行うために消費するメダル枚数は30枚であるが、この10ゲームの間に小役に当選することによって払い出されるメダル枚数が30枚を超えるように、ハズレの確率および小役への当選確率が設定されている。なお、この第2RTゲームは、詳細は後述するが、ボーナスゲーム(BBゲームまたはRBゲーム)中でなく且つBBおよびRBのいずれにも当選していないときに行われうる第1RTゲーム~第4RTゲームのなかでは、遊技者が保有するメダルが増加することから遊技者にとって最も有利なRTゲームである。

#### 【0443】

図69(d)は、第3RTゲームにおける各当選役及びハズレの当たり値の範囲(乱数値の範囲)を示したものである(第3RTゲーム判定テーブルという)。図69(d)に示すように、第3RTゲーム判定テーブルでは、通常ゲームと同様にリプレイ1およびリプレイ2の単独当たり値が存在するが、先述の第1RTゲーム判定テーブルと比較すると、リプレイ1の単独当たり値の乱数幅が比較的大きく設定され、且つ、ハズレの当たり値の乱数幅が比較的狭く設定されている。なお、リプレイおよびハズレ以外については、第3RTゲーム判定テーブルと通常ゲーム判定テーブルとは各当選役の乱数幅が同一のものとして設定されている。この第3RTゲームでは、遊技者が保有するメダルが若干減少するものの、当該メダルの減少を抑制しつつ遊技を行うことができる。したがって、遊技者は、保有するメダルを大きく減らすことなく遊技を行うことができる。なお、この第3RTゲームは、詳細は後述するが、ボーナスゲーム(BBゲームまたはRBゲーム)中でなく且つBBおよびRBのいずれにも当選していないときに行われうる第1RTゲーム~第4RTゲームのなかでは、遊技者にとって3番目に有利なRTゲームである。

#### 【0444】

図70(a)は、第4RTゲームにおける各当選役及びハズレの当たり値の範囲(乱数値の範囲)を示したものである(第4RTゲーム判定テーブルという)。図70(a)に示すように、第4RTゲーム判定テーブルでは、リプレイ2の単独当たり値が存在しないため、リプレイ2は単独では当選し得ない。そして、先述の第1RTゲーム判定テーブルと比較すると、リプレイ1の単独当たり値の乱数幅が大きく設定され、且つ、ハズレの当たり値の乱数幅が狭く設定されている。なお、リプレイおよびハズレ以外については、第4RTゲーム判定テーブルと通常ゲーム判定テーブルとは各当選役の乱数幅が同一のものとして設定されている。この第4RTゲームでは、遊技者が保有するメダルの量をほぼ維持しつつ遊技を行うことができる。なお、この第4RTゲームは、詳細は後述するが、ボーナスゲーム(BBゲームまたはRBゲーム)中でなく且つBBおよびRBのいずれにも当選していないときに行われうる第1RTゲーム~第4RTゲームのなかでは、遊技者にとって2番目に有利なRTゲームである。

#### 【0445】

図70(b)は、第5RTゲームにおける各当選役及びハズレの当たり値の範囲(乱数値の範囲)を示したものである(第5RTゲーム判定テーブルという)。図70(b)に示すように、第5RTゲーム判定テーブルでは、先述の通常ゲーム判定テーブルと比較すると、ハズレの当たり値の乱数幅はほぼ同じである一方、ボーナスの単独当たり値およびボーナスとの重複当たり値が存在しないため、ボーナスには当選し得ない。なお、その他の小役(ベル、スイカ、リプレイ等)の乱数幅は、通常ゲーム判定テーブルとほぼ等しくなっている。この第5RTゲームでは、詳細は後述するが、遊技の進行に伴って遊技者が保有するメダルが減少する。

#### 【0446】

##### [リール停止処理]

始動処理が終了すると、一定速度で回転を続けているリールを停止させるための操作(停止操作、つまりリール停止ボタン211a, 211b, 211cの押下操作)待ちの状態となる。図71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

10

20

30

40

50

ている。以下では、リール停止制御の処理の流れを説明する。

【 0 4 4 7 】

リール停止処理では、まずステップ S 2 0 1 で、当該ゲームでの内部抽選の結果を示す内部抽選フラグにしたがってリール停止制御テーブルを選択する。このリール停止制御テーブルは予め全ての内部抽選フラグについてパターンが用意されており、これらは読み出し専用のテーブルデータとして主制御基板 4 0 9 (主に、主制御 M P U) に格納されている。

【 0 4 4 8 】

上記のステップ S 2 0 1 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 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待ち受け状態となる (ステップ S 2 0 2 , S 2 1 0 , S 2 1 7 )。これらの待ち受け状態で、左リール 3 0 1 a、中リール 3 0 1 b、右リール 3 0 1 c 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 O N となっていない状態 ( F = 0、つまり O F F 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 2 1 1 a , 2 1 1 b , 2 1 1 c 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 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は、ステップ S 2 0 9 の判定が満たされず、ステップ S 2 0 2 以降の処理を繰り返す。

【 0 4 4 9 】

ここで、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。

【 0 4 5 0 】

上記の「順押し」の停止操作手順とは、左リール 3 0 1 a 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 2 1 1 a 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。

【 0 4 5 1 】

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 3 0 1 c 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 2 1 1 c 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。

【 0 4 5 2 】

上記の「中押し」の停止操作手順とは、中リール 3 0 1 b 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 2 1 1 b 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。

【 0 4 5 3 】

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

10

20

30

40

50

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 5 4 】

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 5 5 】

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 5 6 】

ステップ S 2 0 6 では、残りの中リール 3 0 1 b 、右リール 3 0 1 c のリール停止制御テーブルを決定する。前述のとおり、スロットマシン 1 の有効ラインは右下がりライン 6 2 3 b 、右上がりライン 6 2 3 a 、 V 字型ライン 6 2 4 a 、逆 V 字型ライン 6 2 4 b の 4 ラインであるため、この時点でまだ 2 つの有効ラインのいずれにも該当当選役図柄を揃えることが可能である。つまり、第 1 停止リール（この場合は左リール 3 0 1 a ）の図柄表示窓 5 9 1 a 内の図柄（これを停止目と呼ぶ、以下同様）のうち、特に上段位置または下段位置の図柄が当選役図柄となる可能性のある図柄であった場合、その該当図柄を基準とした有効ライン上に残りのリール（中リール 3 0 1 b 、右リール 3 0 1 c ）の該当当選役図柄を揃えることの可能なリール停止制御テーブルを選択することになる。これにより、ボーナス図柄およびチェリー図柄以外の当選役図柄については目押しの必要なく揃えることができることになる（詳細はリール停止制御にて説明する）。

20

【 0 4 5 7 】

この点を具体的に説明すると、例えば、図柄表示窓 5 9 1 a 内で第 1 停止リール（この場合は左リール 3 0 1 a ）の上段位置に、当選役図柄となる可能性のある図柄が停止したとする。この場合は、右下がりライン 6 2 3 上および V 字型ライン 6 2 4 a のいずれにも残りのリール 3 0 1 b 、 3 0 1 c の該当当選役図柄を揃えることの可能なリール停止制御テーブルのいずれかを選択することとなる。同様に、左リール 3 0 1 a の下段位置に当選役図柄となる可能性のある図柄が停止した場合は、右上がりライン 6 2 3 a および逆 V 字型ライン 6 2 4 b のいずれにも残りのリール 3 0 1 b 、 3 0 1 c の該当当選役図柄を揃えることの可能なリール停止制御テーブルのいずれかを選択することとなる。

30

【 0 4 5 8 】

すなわち、「順押し」の停止操作手順では、左リール 3 0 1 a のみが停止状態となり、上段位置および下段位置にいずれかの当選役図柄があった場合、まだ 2 つの有効ラインのいずれにも該当当選役図柄を揃えることが可能である。従って、ステップ S 2 0 6 の段階では、いずれの有効ラインにも該当当選役図柄を揃えることのできるリール停止制御テーブルを複数用意しておき、いずれかを選び出すものとすればよい。

40

【 0 4 5 9 】

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。

【 0 4 6 0 】

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 1 】

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

50

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 2 】

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

【 0 4 6 3 】

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 4 】

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。

【 0 4 6 5 】

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 6 】

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

【 0 4 6 7 】

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

【 0 4 6 8 】

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

【 0 4 6 9 】

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

【 0 4 7 0 】

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

10

20

30

40

50

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）。

【 0 4 7 1 】

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。

10

【 0 4 7 2 】

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止フラグ M F が O N にセットされる（ステップ S 2 1 5、S 2 1 6）。

20

【 0 4 7 3 】

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。

30

【 0 4 7 4 】

この点を具体的に説明すると、例えば、図柄表示窓 5 9 1 a 内で第 1 停止リール（この場合は中リール 3 0 1 b）の中段位置に、当選役図柄となる可能性のある図柄が停止したとする。この場合は、右下がりライン 6 2 3 b、右上がりライン 6 2 3 a、V 字型ライン 6 2 4 a、逆 V 字型ライン 6 2 4 b の全てが、中リール 3 0 1 b の中段位置を有効停止位置としていることから、全ての有効ラインにおいて残りのリール 3 0 1 a、3 0 1 c の該当当選役図柄を揃えることができることとなる。そのため、「中押し」の場合には、右下がりライン 6 2 3 b、V 字型ライン 6 2 4 a、右上がりライン 6 2 3 a および逆 V 字型ライン 6 2 4 b のいずれにも残りのリール 3 0 1 b、3 0 1 c の該当当選役図柄を揃えることの可能なリール停止制御テーブルのいずれかを選択することとなる。

40

【 0 4 7 5 】

すなわち、「中押し」の停止操作手順では、中リール 3 0 1 b のみが停止状態となり、中段位置に当選役図柄があった場合、まだ 4 つの有効ラインのいずれにも該当当選役図柄

50

を揃えることが可能である。従って、ステップ S 2 1 6 の段階では、いずれの有効ラインにも該当当選役図柄を揃えることのできるリール停止制御テーブルを複数用意しておき、いずれかを選び出すものとすればよい。

【 0 4 7 6 】

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 7 】

[ リール停止制御 ]

上記のリール停止処理では、成立フラグに対応した当選役図柄（該当当選役図柄）を極力図柄表示窓 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。

【 0 4 7 8 】

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、引き込み可能な範囲内に該当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。

【 0 4 7 9 】

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

【 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 】

上述のとおり、リール帯 3 5 1 a には 5 種類の図柄が表記されており、左リール 3 0 1 a における有効ライン上の位置は、上述のとおり、図柄表示窓 5 9 1 a に表示される上段、中段、下段のうち、上段および下段である。ここで、上段と下段との間は 2 コマであるから、任意の 5 コマの範囲内に表記されている図柄については、いかなる目押し操作を行

10

20

30

40

50

ったとしても引き込み制御が可能となる。つまり、リール帯 3 5 1 a に 5 コマ毎に表記されている図柄については常に引き込み制御が可能となる。そこで図 6 3 を見てみると、S 男、M 子、E 男および H 男は、任意の 5 コマの範囲内に表記されている（つまり、いかなる 5 コマを見ても、S 男、M 子、E 男および H 男が表記されている）。これにより、遊技者がいかなる目押し操作を行ったとしても、S 男、M 子、E 男および H 男については、引き込み制御により有効ライン上の位置（上段または下段）に停止する。なお、赤 7 については、配列番号 1 1 ~ 1 4 の図柄が有効ライン上に位置するときに目押し操作した場合に、当該有効ライン上の位置に停止する（ただし、配列番号 1 または 2 が下段に位置するときに目押し操作した場合には、赤 7 が上段に停止しうる）。

#### 【 0 4 8 2 】

また、リール帯 3 5 1 b には 4 種類の図柄が表記されており、中リール 3 0 1 b における有効ライン上の位置は、上述のとおり、図柄表示窓 5 9 1 a に表示される上段、中段、下段のうち、中段のみである。したがって、任意の 3 コマの範囲内に表記されている図柄については、いかなる目押し操作を行ったとしても引き込み制御が可能となる。つまり、リール帯 3 5 1 b に 3 コマ毎に表記されている図柄については常に引き込み制御が可能となる。そこで図 6 3 を見てみると、I 男および T 子は、任意の 3 コマの範囲内に表記されている（つまり、いかなる 3 コマを見ても、I 男および T 子が表記されている）。これにより、遊技者がいかなる目押し操作を行ったとしても、I 男および T 子については、引き込み制御により有効ライン上の位置（中段）に停止する。なお、赤 7 については、配列番号 1 1 ~ 1 4 の図柄が中段に位置するときに目押し操作した場合にのみ中段に停止する。また、M 男については、配列番号 1 2 ~ 1 4 および配列番号 1 の図柄が中段に位置するときに目押し操作した場合には、中段に停止することがない。したがって、たとえチェリーに当選していたとしても、配列番号 1 2 ~ 1 4 および配列番号 1 の図柄が中段に位置するときに遊技者が目押し操作した場合にはチェリー図柄が揃うことなく（所謂「取りこぼし」となり）、チェリー図柄が揃っていれば払い出されるはずの 1 2 枚のメダル払い出しが行われない。

#### 【 0 4 8 3 】

また、リール帯 3 5 1 c には 6 種類の図柄が表記されており、右リール 3 0 1 c における有効ライン上の位置は、上述のとおり、図柄表示窓 5 9 1 a に表示される上段、中段、下段のうち、上段および下段である。ここで、上段と下段との間は 2 コマであるから、任意の 5 コマの範囲内に表記されている図柄については、いかなる目押し操作を行ったとしても引き込み制御が可能となる。つまり、リール帯 3 5 1 c に 5 コマ毎に表記されている図柄については常に引き込み制御が可能となる。そこで図 6 3 を見てみると、E 男、M 子および H 男は、任意の 5 コマの範囲内に表記されている（つまり、いかなる 5 コマを見ても、E 男、M 子および H 男が表記されている）。これにより、遊技者がいかなる目押し操作を行ったとしても、E 男、M 子および H 男については、引き込み制御により有効ライン上の位置（上段または下段）に停止する。一方、赤 7 については、配列番号 1 1 ~ 1 4 の図柄が有効ライン上に位置するときに目押し操作した場合に、当該有効ライン上の位置に停止する（ただし、配列番号 1 または 2 が下段に位置するときに目押し操作した場合には、赤 7 が上段に停止しうる）。また、白 7 については、配列番号 2 ~ 5 の図柄が有効ライン上に位置するときに目押し操作した場合に、当該有効ライン上の位置に停止する（ただし、配列番号 6 または 7 が下段に位置するときに目押し操作した場合には、白 7 が上段に停止しうる）。さらに、S 男については、配列番号 1 1 および 1 2 の図柄が上段に位置するときに目押し操作した場合には、有効ライン上の位置に停止することがない。ただし、上述のとおり、S 男は、いずれかの小役に当選した場合であっても、当選役としての小役を構成する組み合わせ図柄に該当せず、また、当選役がリプレイであるときの組み合わせにも該当しない。したがって、任意の 5 コマの範囲内に必ずしも S 男が表記されていなかったとしても、当選したリプレイまたは当選した小役を取りこぼすことがない。

#### 【 0 4 8 4 】

このように、リプレイおよび小役のうち、当選しているにもかかわらず取りこぼす可能

10

20

30

40

50



性があるのはチェリーのみである。そこで、本実施形態のスロットマシン 1 では、当該取りこぼす可能性があるチェリーの単独当選当たり値を排除し、常に、他の役と重複して当選するようになっている。例えば、図 69 (a) を見ると、抽出乱数値 4000 ~ 4099 はチェリーとスイカとの共有当選当たり値であり、抽出乱数値 6926 ~ 6965 はチェリーとスイカと BB との共有当選当たり値であり、抽出乱数値 6979 はチェリーとスイカと RB との共有当選当たり値である。これにより、チェリーに当選し、且つ目押し操作を失敗してチェリーを取りこぼしてしまった場合であっても、重複して当選した他の役が有効ライン上に停止し、当該他の当選役図柄が揃うこととなる。

#### 【0485】

ここで、各リール帯 351a, 351b, 351c に表記されている図柄のうち引き込み可能となる図柄は、以下のとおりである。

#### 【0486】

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。

#### 【0487】

なお、リール帯上に表示される図柄の種類が引き込み制御可能なコマ数 N よりも多いとき、全ての図柄を引き込み可能とすることは不可能であり、取りこぼしうる図柄は少なくとも 2 種類となる。例えば、本実施形態のスロットマシン 1 の中リール帯 351b でいえば、I 男および T 子が常に引き込み可能な図柄である限り、少なくとも赤 7 が表記される 3 コマ (配列番号 9 ~ 11、10 ~ 12 または 11 ~ 13) 内に M 男が表記されることはあり得ず、同様に、少なくとも M 男が表記される 3 コマ (例えば、配列番号 6 ~ 8、7 ~ 9、8 ~ 10) 内に赤 7 が表記されることはあり得ないからである。

#### 【0488】

ところで、本実施形態のスロットマシン 1 では、最も払い出しが多い小役 (チェリー) が、当選したとしても常に引き込み制御されるとは限らない小役 (取りこぼす可能性がある小役) とされている。つまり、最も払い出しが多い小役 (チェリー) に対応する図柄 (M 男) が、任意の 3 コマの範囲内に表記されない個所 (配列番号 9 ~ 11、10 ~ 12 または 11 ~ 13) がある。換言すれば、最も払い出しが多い小役 (チェリー) に対応する図柄 (M 男) が、引き込み制御可能なコマ数の範囲を超えて中リール帯 351b に表記されている。

#### 【0489】

このように、取りこぼしうる小役 (チェリー) と、常に引き込み制御可能なリプレイや小役 (ベル、スイカ) との共有当選当たり値とすることによって、万人から支持される遊技機を提供することが可能となる。つまり、チェリーに当選したとき、常に取りこぼすことなく目押しできる技量を持った遊技者であれば、チェリー図柄を揃えることによって小役のなかでは最も多くのメダル払い出しを享受でき、優越感に浸ることが可能となる。また、常にチェリーを目押しすることができない遊技者であったとしても、チェリーは、常に取りこぼされ得ない他の小役と重複当選しているため、従来であればメダルが払い出されないところ、当該他の小役図柄が揃うことによってメダルの払い出しを享受でき、遊技者に与える損失感を軽減できる。これにより、目押しの技量が高い遊技者、および、目押しの技量が低い遊技者のいずれからも支持される遊技機を提供することが可能となる。さらに、チェリーに当選したときに遊技者がチェリーを取りこぼしたとしても、チェリー図柄が揃ったときに払い出されるメダル枚数 (12 枚) よりも少ないメダルが払い出される

10

20

30

40

50

ので、ホールにとっても過剰な損失とはならない。これにより、遊技者とホールとの均衡を図ることが可能となる。

【0490】

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

10

【0491】

さらに、本実施形態では、小役が揃ったときのメダル払い出し枚数（獲得枚数）が多いほど、BBまたはRBと重複当選している確率が高くなっているが、これについて、図69(a)を参照して説明する。

【0492】

リプレイ（リプレイ1およびリプレイ2）の単独当選当たり値の数は2400、BBおよびRBと重複せず且つ他の小役と重複する共有当選当たりの数は0、BBまたはRBとの共有当選当たり値の数は4である。したがって、リプレイに当選したとき、概ね601分の1の確率でBBまたはRBの当選となる。

20

【0493】

ベル（ベル1およびベル2）の単独当選当たり値の数は4200、BBおよびRBと重複せず且つ他の小役と重複する共有当選当たりの数は0、BBまたはRBとの共有当選当たり値の数は16である。したがって、ベルに当選したとき、概ね263分の1の確率でBBまたはRBの当選となる。なお、ベルは、出現率が最も高いメイン小役であり、ベル図柄が揃ったとき、5枚のメダルが払い出される。ここで「出現率」とは、有効ライン上に揃う頻度である（本明細書において以下同様）。

【0494】

スイカの単独当選当たり値の数は200、BBおよびRBと重複せず且つ他の小役（チェリー）と重複する共有当選当たりの数は100、BBまたはRBとの共有当選当たり値の数は41である。したがって、スイカに当選したとき、概ね7分の1の確率でBBまたはRBの当選となる。なお、スイカの出現率はベルの出現率よりも極めて低くなっており、本実施形態におけるスイカの出現率はベルの出現率の概ね12分の1となっている。また、スイカ図柄が揃ったとき、9枚のメダルが払い出される。

30

【0495】

チェリーの単独当選当たり値の数はゼロ、BBおよびRBと重複せず且つ他の小役（スイカ）と重複する共有当選当たりの数は100、BBまたはRBとの共有当選当たり値の数は41である。したがって、チェリーに当選したとき、概ね3.4分の1の確率でBBまたはRBの当選となる。なお、チェリーは、出現率が最も低いレア小役である。しかも、上述のとおり、チェリーに当選したとしても取りこぼすことがあるので、チェリーの出現率はチェリーの当選確率よりも低くなる。また、チェリー図柄が揃ったとき、12枚のメダルが払い出される。

40

【0496】

このように、小役に当選したとき、当該当選小役が出現率の低い小役ほどBBまたはRBに重複して当選している期待が高くなる一方で、出現率の高い小役であったとしてもBBまたはRBとの重複当選を排除していない。これにより、小役図柄が揃うことにより常に遊技者に期待感を与えると共に、揃った小役図柄に応じて期待感を異ならせているので、揃った小役図柄を遊技者が確認することで一喜一憂することとなる。しかも、BBまたはRBと重複当選している確率が最も高いレア小役（チェリー）は取りこぼすことがあ

50

り、仮にとりこぼしたとしても他の当選役（小役であればスイカ）図柄が揃いうる。これにより、ＢＢまたはＲＢと重複当選している確率が最も高いレア小役図柄が揃わなかったとしても、遊技者は、「レア小役図柄を取りこぼしたのでは？」と考えながら遊技を行うこととなり、ひいては「実はＢＢまたはＲＢと重複当選しているのでは？」という期待感を持って遊技を行うこととなる。これにより、遊技者に期待感を与えることが可能となり、興趣の低下を抑制できる。

#### 【０４９７】

さらに、リプレイ図柄または小役図柄が揃ったとき、メダルの払い出し枚数が多いほどＢＢまたはＲＢに重複して当選している期待感が高いため、多くのメダルを獲得した喜びと相俟って、さらに多くのメダルを獲得できるＢＢゲームまたはＲＢゲームの期待感が高まり、興趣の低下を抑制できる。

10

#### 【０４９８】

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

20

#### 【０４９９】

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

#### 【０５００】

30

#### 〔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。

#### 【０５０１】

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。

40

#### 【０５０２】

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。

#### 【０５０３】

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。

#### 【０５０４】

50

R B ゲーム中フラグ及び B B ゲーム中フラグのいずれも O F F ( = 0 ) となっている場合、ステップ S 3 0 1、S 3 0 3 の判定がいずれも満たされず、ステップ S 3 1 0 に移る。

【 0 5 0 5 】

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

【 0 5 0 6 】

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

10

【 0 5 0 7 】

次のステップ S 3 2 2 では、B B ゲーム開始処理を実行する。ここでは、B B ゲームとして、メダルの獲得が容易な複数回にわたるゲームが集中して行われるための処理をすることになる（詳細は後述する）。

【 0 5 0 8 】

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

【 0 5 0 9 】

20

次のステップ S 3 3 2 では、R B ゲーム開始処理を実行する。ここでは、R B ゲームとして、B B ゲームに準じたメダルの獲得が容易な複数回にわたるゲームが集中して行われるための処理をすることになる（詳細は後述する）。

【 0 5 1 0 】

次のステップ S 3 4 0 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 S 3 4 2 に移る。本実施形態では、ステップ S 3 4 0 において、リプレイ 1 図柄（「H 男図柄 - I 男図柄 - H 男図柄」）およびリプレイ 2 図柄（「H 男図柄 - T 子図柄 - H 男図柄」）のいずれかが揃った場合に、リプレイ図柄が揃ったものと判定する。

【 0 5 1 1 】

30

次のステップ S 3 4 2 では、リプレイゲーム処理を実行する。このリプレイゲーム処理では、当該ゲームでのベット数と同じベット数（この例では M A X ベット）にて次のゲームを開始させるために、M A X ベットコマンドを主制御基板 4 0 9（主制御 M P U）に一旦記憶させる。このコマンドに基づき、次のゲームを再遊技として開始させることができる。

【 0 5 1 2 】

そして、ステップ S 3 4 4 で、R T ゲーム降格判定処理（詳細は後述する）を実行した後、ステップ S 3 4 6 では、リプレイ当選フラグを O F F ( = 0 ) にして処理を終了する。詳細には、単独当選役として、リプレイ 1 に当選していた場合にはリプレイ 1 当選フラグを O F F ( = 0 ) にし、リプレイ 2 に当選していた場合にはリプレイ 2 当選フラグを O F F ( = 0 ) にする。

40

【 0 5 1 3 】

なお、リプレイとボーナスとの共有当選役（リプレイ 1、2 + B B、R B）に当選し、且つ、ステップ S 3 4 0 でリプレイ図柄の方が揃ったと判定された場合は、ステップ S 3 5 6 において、リプレイ当選フラグは O F F ( = 0 ) にするが、ボーナスフラグ（B B フラグ、R B フラグ）は O F F ( = 0 ) とせず、O N ( = 1 ) のまま次ゲーム以降に持ち越される。

【 0 5 1 4 】

ステップ S 3 5 0 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 S 3 5 2 に移る。本実

50

施形態では、ステップS350において、ベル1図柄(「M子図柄 - T子図柄 - M子図柄」)、ベル2図柄(「M子図柄 - I男図柄 - M子図柄」)、スイカ図柄(「E男図柄 - I男図柄 - E男図柄」)およびチェリー図柄(「ANY - M男図柄 - ANY」)のいずれかが揃った場合に、小役図柄が揃ったものと判定する。

【0515】

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。

10

【0516】

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

【0517】

なお、小役同士の単独当選役(チェリー+スイカ)に当選していた場合は、ステップS350において、チェリー図柄およびスイカ図柄のうちで一方の図柄のみが揃ったものと判定されるが、ステップS356においては、いずれの図柄が揃ったかに拘らずチェリー当選フラグおよびスイカ当選フラグの両方がOFF(=0)とされる。

20

【0518】

一方、小役とボーナスとの共有当選役(小役+BB, RB)に当選し、且つ、ステップS350で小役図柄の方が揃ったと判定された場合は、ステップS366において、小役の当選フラグはOFF(=0)にするが、ボーナスフラグ(BBフラグ、RBフラグ)はOFF(=0)とせずON(=1)のまま次ゲーム以降に持ち越される。

【0519】

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。

30

【0520】

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。

【0521】

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

40

【0522】

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

50

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。

【０５２３】

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。ここでの処理は、ＢＢゲーム及びＲＢゲームの場合に実行する処理である。

10

【０５２４】

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、ベル、スイカ、チェリーに加えてボーナスゲーム専用役を含めた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。

【０５２５】

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

【０５２６】

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（詳細は後述する）を実行する。

【０５２７】

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

【０５２８】

次にステップＳ３８０以降の説明をする。ステップＳ３８０では、ＲＢゲーム時払出役図柄が揃っているかを判定する。なお、この「ＲＢゲーム時払出役」も、前述のＢＢゲーム時払出役と同様にＲＢゲーム中に払い出しがある当選役の総称である（この場合は、ベル、スイカ、チェリー、ボーナスゲーム専用役が該当する）。そして、いずれかの有効ライン上にＲＢゲーム時払出役図柄が揃っている場合、この判定が満たされ、次のステップＳ３８２に移る。

【０５２９】

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

【０５３０】

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（詳細は後述する）を実行する。

【０５３１】

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。

【0532】

[ BBゲーム開始処理 ]

前述の図72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。

【0533】

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タをクリアする。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

【0534】

また、ステップS401の判定が満たされない場合、ステップS402に移り、エラー処理を実行する。このような場合となるのは、BBフラグがOFF (= 0) であるにもかかわらず、BB図柄が揃ってしまうような場合が該当する。すなわち、何らかの不正な手段(例えば、ゴト行為)が行われたか、あるいはスロットマシン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

【0535】

[ BBゲーム終了判定処理 ]

続いて、前述の図72のステップS374のBBゲーム終了判定処理について図74を用いて説明する。

【0536】

まず、ステップS451では、前述の図72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。

【0537】

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

【0538】

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3RTゲーム開始フラグをON (= 1) にして処理を終了する。

【0539】

[ RBゲーム開始処理 ]

前述の図72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75を用いて説明する。

40

【0540】

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タをクリアする。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。

【 0 5 4 1 】

また、ステップ S 5 0 1 の判定が満たされない場合、ステップ S 5 0 2 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、R B フラグが O F F ( = 0 ) であるにも関わらず、R B 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 6 0 4 の点灯や、その他前述の L E D 等にエラー発生を知らせる表示を行う。

【 0 5 4 2 】

[ R B ゲーム終了判定処理 ]

続いて、前述の図 7 2 のステップ S 3 8 4 の R B ゲーム終了判定処理について図 7 6 を用いて説明する。

【 0 5 4 3 】

まず、ステップ S 5 5 1 では、前述の図 7 2 のステップ S 3 8 2 にてメダルの払い出しがあったことを受けて、R B 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。

【 0 5 4 4 】

次にステップ S 5 5 2 では、累計払出枚数が 2 0 枚を超えたかを判定する。このステップ S 5 5 2 の判定が満たされない場合、ステップ S 5 5 4 に移り、R B ゲーム中の累計払出枚数を表示する（払出枚数表示 L E D 6 1 2 等に表示する。なお、累計払出枚数は表示用の L E D 等を別途設けてこれに表示するものとしてもよい）。

【 0 5 4 5 】

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

【 0 5 4 6 】

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

【 0 5 4 7 】

[ R T 降格判定処理 ]

前述の図 7 2 のステップ S 3 4 4 の R T 降格判定処理について図 7 7 を用いて説明する。

【 0 5 4 8 】

まず、ステップ S 6 0 1 では、B B フラグおよび R B フラグのいずれかが O N ( = 1 ) となっているかを判定する。この判定が満たされる場合とは、当該ゲームにて、

・ボーナス ( B B 、 R B ) およびリプレイ ( リプレイ 1 、 リプレイ 2 ) の共有当選役に当選して、ボーナス図柄 ( B B 図柄、 R B 図柄 ) ではなくリプレイ図柄 ( リプレイ 1 図柄、リプレイ 2 図柄 ) が揃った場合

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

のいずれかが該当する。

【 0 5 4 9 】

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

【 0 5 5 0 】

一方、ステップ S 6 0 1 の判定が満たされない場合、ステップ S 6 0 5 に移り、リプレイ 2 図柄が揃っているかを判定する。すなわち、先述のステップ S 3 4 0 でリプレイ図柄が揃っていると判定したところ、当該リプレイ図柄がリプレイ 2 図柄 ( 「 H 男図柄 - T 子図柄 - H 男図柄 」 ) であるかを判定する。そして、いずれかの有効ライン上にリプレイ 2 図柄が揃っている場合、この判定が満たされ、次のステップ S 6 0 7 に移る。



## 【 0 5 5 1 】

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

10

## 【 0 5 5 2 】

一方、ステップ S 6 0 7 , S 6 0 9 , S 6 1 1 のいずれかで判定が満たされる場合、つまり遊技状態が通常ゲーム、第 3 R T ゲームおよび第 4 R T ゲームのいずれに制御されていれば、ステップ S 6 1 3 に移る。ステップ S 6 1 3 では、第 1 R T ゲーム開始フラグを ON ( = 1 ) にする。その後、ステップ S 6 1 5 に移り、R T ゲーム開始処理 ( 詳細は後述する ) を実行する。なお、第 4 R T ゲームではリプレイ 2 の単独当選当たり値が存在しないため、S 6 0 5 で YES かつ S 6 1 1 で YES となることは実際にはあり得ない。つまり、S 6 1 1 では常に NO と判定されることとなる。ただし、本実施形態では第 4 R T ゲームにてリプレイ 2 の単独当選当たり値が存在しないが、極めて低い確率でリプレイ 2 に単独当選しうる構成にしても良い。

20

## 【 0 5 5 3 】

## [ R T 昇格判定処理 ]

前述の図 7 2 のステップ S 3 5 4 の R T 昇格判定処理について図 7 8 を用いて説明する。

## 【 0 5 5 4 】

まず、ステップ S 7 0 1 では、BB フラグおよび RB フラグのいずれかが ON ( = 1 ) となっているかを判定する。この判定が満たされる場合とは、当該ゲームにて、  
 ・ ボーナス ( BB 、 RB ) および小役 ( ベル 1 , ベル 2 , スイカ , チェリー ) の共有当選役に当選して、ボーナス図柄 ( BB 図柄、RB 図柄 ) ではなく小役図柄 ( ベル 1 図柄、ベル 2 図柄、スイカ図柄、チェリー図柄 ) が揃った場合  
 ・ ボーナスフラグ ( BB 、 RB ) が ON ( = 1 ) のまま持ち越された状態で、小役 ( ベル 1 , ベル 2 , スイカ , チェリー ) の単独当選役または小役同士の共有当選役 ( スイカ + チェリー ) に当選して、小役図柄 ( ベル 1 図柄、ベル 2 図柄、スイカ図柄、チェリー図柄 ) が揃った場合  
 のいずれかが該当する。

30

## 【 0 5 5 5 】

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

## 【 0 5 5 6 】

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

40

## 【 0 5 5 7 】

そして、ステップ S 7 0 7 にて、通常ゲーム中フラグが ON ( = 1 ) となっているかを判定する。すなわち、遊技状態が通常ゲームに制御されているか否かを判定する。ステップ S 7 0 7 の判定が満たされない場合は、ステップ S 7 0 9 にて、第 3 R T ゲーム中フラグが ON ( = 1 ) となっているかを判定する。すなわち、遊技状態が第 3 R T ゲームに制

50

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

【 0 5 5 8 】

一方、ステップ S 7 0 7 , S 7 0 9 , S 7 1 1 のいずれかで判定が満たされる場合、つまり遊技状態が通常ゲーム、第 3 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れば、ステップ S 7 1 3 に移る。ステップ S 7 1 3 では、第 2 R T ゲーム開始フラグを ON ( = 1 ) にする。その後、ステップ S 7 1 5 に移り、R T ゲーム開始処理 ( 詳細は後述する ) を実行する。

10

【 0 5 5 9 】

[ R T ゲーム開始処理 ]

R T ゲーム開始処理について、図 7 9 を用いて詳細に説明する。この R T ゲーム開始処理は、図 7 2 の判定処理におけるステップ S 3 7 6 , S 3 8 6、図 7 7 の R T 降格判定処理におけるステップ S 6 1 5、および、図 7 8 の R T 昇格判定処理におけるステップ S 7 1 5、において実行される。なお、この R T ゲーム開始処理は、上記ステップ S 3 7 6 , S 3 8 6 , S 6 1 5 , S 7 1 5 のいずれにおいても同じ内容の処理が実行されるものとする。

【 0 5 6 0 】

20

まず、ステップ S 8 0 1 では、第 1 R T ゲーム開始フラグが ON ( = 1 ) であるかを判定する。この判定が満たされた場合、ステップ S 8 0 3 では、第 1 R T ゲーム回数を「 4 0 0 回」にセットする。そして、次のステップ S 8 0 5 では、第 1 R T ゲーム中フラグを ON ( = 1 ) にする。また、図示はしないが、このとき第 1 R T ゲーム開始フラグを OFF ( = 0 ) にする。これにより、次ゲームから第 1 R T ゲームが開始される。

【 0 5 6 1 】

ステップ S 8 0 1 の判定が満たされない場合、ステップ S 8 0 7 に移り、第 2 R T ゲーム開始フラグが ON ( = 1 ) であるかを判定する。この判定が満たされた場合、ステップ S 8 0 9 では、第 2 R T ゲーム回数を「 5 0 回」にセットする。そして、次のステップ S 8 1 1 では、第 2 R T ゲーム中フラグを ON ( = 1 ) にする。また、図示はしないが、このとき第 2 R T ゲーム開始フラグを OFF ( = 0 ) にする。これにより、次ゲームから第 2 R T ゲームが開始される。

30

【 0 5 6 2 】

ステップ S 8 0 7 の判定が満たされない場合、ステップ S 8 1 3 に移り、第 3 R T ゲーム開始フラグが ON ( = 1 ) であるかを判定する。この判定が満たされた場合、ステップ S 8 1 5 では、第 3 R T ゲーム回数を「 6 0 0 0 回」にセットする。そして、次のステップ S 8 1 7 では、第 3 R T ゲーム中フラグを ON ( = 1 ) にする。また、図示はしないが、このとき第 3 R T ゲーム開始フラグを OFF ( = 0 ) にする。これにより、次ゲームから第 3 R T ゲームが開始される。

【 0 5 6 3 】

40

ステップ S 8 1 3 の判定が満たされない場合、ステップ S 8 1 9 に移り、第 4 R T ゲーム開始フラグが ON ( = 1 ) であるかを判定する。この判定が満たされた場合、ステップ S 8 2 1 では、第 4 R T ゲーム回数を「 5 0 回」にセットする。そして、次のステップ S 8 2 1 では、第 4 R T ゲーム中フラグを ON ( = 1 ) にする。また、図示はしないが、このとき第 4 R T ゲーム開始フラグを OFF ( = 0 ) にする。これにより、次ゲームから第 4 R T ゲームが開始される。

【 0 5 6 4 】

ステップ S 8 1 9 の判定が満たされない場合、ステップ S 8 2 5 に移り、第 5 R T ゲーム開始フラグが ON ( = 1 ) であるかを判定する。この判定が満たされた場合、次のステップ S 8 2 7 では、第 5 R T ゲーム中フラグを ON ( = 1 ) にする。また、図示はしない

50

が、このとき第5 R Tゲーム開始フラグをOFF (= 0) にする。これにより、次ゲームから第5 R Tゲームが開始される。なお、第5 R Tゲームについては、他のR Tゲームとは異なり第5 R Tゲーム回数は設定されない。そのため、第5 R Tゲームは、内部的にボーナスフラグ (BBフラグ, RBフラグ) が持ち越されている限りは、R Tゲーム回数に関係なく継続して実行される。

【0565】

なお、上記のステップS801, S807, S813, S819, S825の判定がいずれも満たされない場合、いずれの処理も行われず終了となる。

【0566】

[ R Tゲーム終了判定処理 ]

10

次にR Tゲーム終了判定処理について、図80を用いて詳細に説明する。前述の図72の判定処理において、ステップS301, S303のいずれの判定も満たされない場合、このR Tゲーム終了判定処理が実行される。

【0567】

まず、ステップS901では、第1 R Tゲーム中フラグがON (= 1) となっているかを判定する。そして、ステップS901の判定が満たされると、次のステップS903では、第1 R Tゲーム回数を「1」だけ減算して、ステップS905に移る。

【0568】

ステップS905では、残りの第1 R Tゲーム回数が「0」であるかを判定する。第1 R Tゲーム回数が「0」であれば、S905の判定が満たされる。そして、ステップS909に移り、第1 R Tゲーム中フラグをOFF (= 0) にする。これにより、第1 R Tゲームが終了する。

20

【0569】

一方、ステップS905の判定が満たされない場合、ステップS907に移り、BBフラグおよびRBフラグ (すなわち、ボーナスフラグ) のいずれかがON (= 1) となっているかを判定する。この判定が満たされる場合とは、当該第1 R Tゲームにて、BBおよびRBのいずれかに当選した場合が該当する。

【0570】

そして、ステップS907の判定が満たされると、ステップS909に移り、第1 R Tゲーム中フラグをOFF (= 0) にする。これにより、第1 R Tゲームが終了する。ここでの処理は、第1 R TゲームがBBおよびRB (すなわち、ボーナス) のいずれかの当選によって終了となることを示している。

30

【0571】

なお、ステップS905, S907の判定が満たされない場合は、第1 R Tゲームの終了条件が成立していないことになるから、本処理はそのまま終了して第1 R Tゲームが継続して実行される。

【0572】

次に、ステップS901の判定が満たされない場合、ステップS911に移り、第2 R Tゲーム中フラグがON (= 1) となっているかを判定する。そして、ステップS911の判定が満たされると、次のステップS913では、第2 R Tゲーム回数を「1」だけ減算して、ステップS915に移る。

40

【0573】

ステップS915では、残りの第2 R Tゲーム回数が「0」であるかを判定する。第2 R Tゲーム回数が「0」であれば、S915の判定が満たされる。そして、ステップS919に移り、第2 R Tゲーム中フラグをOFF (= 0) にする。これにより、第2 R Tゲームが終了する。

【0574】

一方、ステップS915の判定が満たされない場合、ステップS917に移り、BBフラグおよびRBフラグ (すなわち、ボーナスフラグ) のいずれかがON (= 1) となっているかを判定する。この判定が満たされる場合とは、当該第2 R Tゲームにて、BBおよ

50

び R B のいずれかに当選した場合が該当する。

【 0 5 7 5 】

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

【 0 5 7 6 】

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

【 0 5 7 7 】

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

【 0 5 7 8 】

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

【 0 5 7 9 】

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

【 0 5 8 0 】

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

【 0 5 8 1 】

さらに、ステップ S 9 2 7 の判定が満たされない場合、ステップ S 9 2 9 に移り、ベル 2 図柄およびリプレイ 2 図柄のいずれかが揃っているかを判定する。この判定が満たされる場合とは、当該第 3 R T ゲームにて、ベル 2 およびリプレイ 2 のいずれかに当選して、図柄表示窓 5 9 1 a にベル 2 図柄およびリプレイ 2 図柄のいずれかが揃った場合が該当する。

【 0 5 8 2 】

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

【 0 5 8 3 】

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

【 0 5 8 4 】

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

10

20

30

40

50

算して、ステップ S 9 3 7 に移る。

【 0 5 8 5 】

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

【 0 5 8 6 】

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

10

【 0 5 8 7 】

そして、ステップ S 9 3 9 の判定が満たされると、ステップ S 9 4 3 に移り、第 4 R T ゲーム中フラグを O F F ( = 0 ) にする。これにより、第 4 R T ゲームが終了する。ここでの処理は、第 4 R T ゲームが B B および R B ( すなわち、ボーナス ) のいずれかの当選によって終了となることを示している。

【 0 5 8 8 】

さらに、ステップ S 9 3 9 の判定が満たされない場合、ステップ S 9 4 1 に移り、ベル 2 図柄およびリプレイ 2 図柄のいずれかが揃っているかを判定する。この判定が満たされる場合とは、当該第 4 R T ゲームにて、ベル 2 およびリプレイ 2 のいずれかに当選して、図柄表示窓 5 9 1 a にベル 2 図柄およびリプレイ 2 図柄のいずれかが揃った場合が該当する。

20

【 0 5 8 9 】

そして、ステップ S 9 4 1 の判定が満たされると、ステップ S 9 4 3 に移り、第 4 R T ゲーム中フラグを O F F ( = 0 ) にする。これにより、第 4 R T ゲームが終了する。ここでの処理は、ベル 2 図柄およびリプレイ 2 図柄が揃ったことによって、遊技状態が他の R T 状態に移行 ( R T 2 への昇格あるいは R T 1 への降格 ) して第 4 R T ゲームが終了となることを示している。

【 0 5 9 0 】

なお、ステップ S 9 3 7 , S 9 3 9 , S 9 4 1 の判定が満たされない場合は、第 4 R T ゲームの終了条件が成立していないことになるから、本処理はそのまま終了して第 4 R T ゲームが継続して実行される。

30

【 0 5 9 1 】

次に、ステップ S 9 3 3 の判定が満たされない場合、ステップ S 9 4 5 に移り、第 5 R T ゲーム中フラグが O N ( = 1 ) となっているかを判定する。そして、ステップ S 9 4 5 の判定が満たされると、次のステップ S 9 4 7 では、B B 図柄および R B 図柄 ( すなわち、ボーナス図柄 ) のいずれかが揃っているかを判定する。この判定が満たされる場合とは、当該第 5 R T ゲームにて、内部的に持ち越されているボーナスフラグ ( B B フラグ , R B フラグ ) に基づいて、図柄表示窓 5 9 1 a に B B 図柄および R B 図柄のいずれかが揃った場合が該当する。

40

【 0 5 9 2 】

そして、ステップ S 9 4 7 の判定が満たされると、ステップ S 9 4 9 に移り、第 5 R T ゲーム中フラグを O F F ( = 0 ) にする。これにより、第 5 R T ゲームが終了する。ここでの処理は、遊技者の目押し等によって B B 図柄および R B 図柄が揃ったことによって、遊技状態がボーナスゲーム ( B B ゲーム , R B ゲーム ) に移行して第 5 R T ゲームが終了となることを示している。

【 0 5 9 3 】

なお、上記のステップ S 9 0 1 , S 9 1 1 , S 9 2 1 , S 9 3 3 , S 9 4 5 の判定がいずれも満たされない場合、いずれの処理も行われず終了となる。具体的には、遊技状態が通常ゲームに制御されているときは、通常ゲーム中フラグが O N ( = 1 ) であるとともに

50

第1～第5 R T 中フラグが O F F ( = 0 ) であるから、上記のステップ S 9 0 1 , S 9 1 1 , S 9 2 1 , S 9 3 3 , S 9 4 5 の判定がいずれも満たされず、そのまま処理が終了して通常ゲームが継続して実行される。

【 0 5 9 4 】

[ 各 R T ゲームへの移行条件・終了条件 ]

ここで、各 R T ゲームへの移行条件および各 R T ゲームの終了条件について説明する。R T ゲームには、上述のとおり、第1 R T ゲーム、第2 R T ゲーム、第3 R T ゲーム、第4 R T ゲームおよび第5 R T ゲームがある。そして、通常ゲーム中やボーナスゲーム ( B B 、 R B ) 中でない限り、この第1 R T ゲーム～第5 R T ゲームのうちいずれかの R T ゲームが行われる。

10

【 0 5 9 5 】

第1 R T ゲームへの移行条件は、通常状態であるときにリプレイ2に当選すること ( リプレイ2 図柄が揃うこと ) 、または、第3 R T ゲームが行われているときにリプレイ2に当選すること ( リプレイ2 図柄が揃うこと ) 、である。また、第1 R T ゲームの終了条件は、当該第1 R T ゲームにおいて4 0 0 ゲーム行われること、または、B B 若しくはR B に当選することである ( B B 図柄若しくはR B 図柄が揃う必要はなく、B B 若しくはR B のフラグが O N となれば良い ) 。この第1 R T ゲームにおいてB B およびR B のいずれにも当選することなく4 0 0 ゲーム行われたのちは、通常状態となる。

【 0 5 9 6 】

第2 R T ゲームへの移行条件は、通常状態であるときにベル2に当選すること ( ベル2 図柄が揃うこと ) 、または、第3 R T ゲーム若しくは第4 R T ゲームが行われているときにベル2に当選すること ( ベル2 図柄が揃うこと ) 、である。また、第2 R T ゲームの終了条件は、当該第2 R T ゲームにおいて5 0 ゲーム行われること、または、B B 若しくはR B に当選することである ( B B 図柄若しくはR B 図柄が揃う必要はなく、B B 若しくはR B のフラグが O N となれば良い ) 。この第2 R T ゲームにおいてB B およびR B のいずれにも当選することなく5 0 ゲーム行われたのちは、通常状態となる。

20

【 0 5 9 7 】

第3 R T ゲームへの移行条件は、B B ゲームが終了することである。つまり、上述したとおり、B B ゲームが終了したのちは、常にこの第3 R T ゲームに移行する。また、第3 R T ゲームの終了条件は、当該第3 R T ゲームにおいて6 0 0 0 ゲーム行われること、第1 R T ゲームへの移行条件が成立すること ( リプレイ2に当選すること ) 、第2 R T ゲームへの移行条件が成立すること ( ベル2に当選すること ) 、B B 若しくはR B に当選することである ( B B 図柄若しくはR B 図柄が揃う必要はなく、B B 若しくはR B のフラグが O N となれば良い ) 。この第3 R T ゲームにおいて、B B およびR B のいずれにも当選することなく、さらに、第1 R T ゲームへの移行条件および第2 R T ゲームへの移行条件のいずれも成立することなく6 0 0 0 ゲーム行われたのちは、通常状態となる。

30

【 0 5 9 8 】

第4 R T ゲームへの移行条件は、R B ゲームが終了することである。つまり、上述したとおり、R B ゲームが終了したのちは、常にこの第4 R T ゲームに移行する。また、第4 R T ゲームの終了条件は、当該第4 R T ゲームにおいて5 0 ゲーム行われること、第1 R T ゲームへの移行条件が成立すること ( リプレイ2に当選すること ) 、第2 R T ゲームへの移行条件が成立すること ( ベル2に当選すること ) 、B B 若しくはR B に当選することである ( B B 図柄若しくはR B 図柄が揃う必要はなく、B B 若しくはR B のフラグが O N となれば良い ) 。この第4 R T ゲームにおいて、B B およびR B のいずれにも当選することなく、さらに、第1 R T ゲームへの移行条件および第2 R T ゲームへの移行条件のいずれも成立することなく5 0 ゲーム行われたのちは、通常状態となる。

40

【 0 5 9 9 】

第5 R T ゲームへの移行条件は、通常状態であるか否かに拘らず、さらにはR T ゲームが行われているときは第1 R T ゲーム～第4 R T ゲームのうちいずれのR T ゲームが行われているかに拘らず、B B またはR B に当選することである ( B B 図柄若しくはR B 図柄

50

が揃う必要はなく、ＢＢ若しくはＲＢのフラグがＯＮとなれば良い）。また、第５ＲＴゲームの終了条件は、ＢＢまたはＲＢに当選することである（ＢＢ図柄若しくはＲＢ図柄が揃う必要はなく、ＢＢ若しくはＲＢのフラグがＯＮとなれば良い）。つまり、第５ＲＴゲームは、ＢＢまたはＲＢに当選してから（ＢＢフラグまたはＲＢフラグがＯＮしてから）ＢＢ図柄またはＲＢ図柄が揃うまでの間に付与される特典である。

【０６００】

ただし、リプレイ２図柄が揃って第１ＲＴゲームに移行したとき、当該第１ＲＴゲームにおいてベル２図柄が揃ったとしても第２ＲＴゲームに移行することはない。同様に、ベル２図柄が揃って第２ＲＴゲームに移行したとき、当該第２ＲＴゲームにおいてリプレイ２が揃ったとしても第１ＲＴゲームに移行することはない。

10

【０６０１】

[各ＲＴゲーム・通常ゲーム]

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

【０６０２】

[第３ＲＴゲーム]

第３ＲＴゲームは、上述のとおり、ＢＢゲームの終了後に行われる。

【０６０３】

20

この第３ＲＴゲームでは、リプレイ２の当選確率は概ね１８分の１、ベル２の当選確率は概ね４１分の１である。つまり、第２ＲＴゲームに移行する確率よりも第１ＲＴゲームに移行する確率の方が高くなっている。

【０６０４】

また、この第３ＲＴゲームでは、リプレイ１の当選確率は概ね３．５分の１であり、ベル１の当選確率は概ね４．３分の１である。ただし、このリプレイ１への当選は第３ＲＴゲームの終了条件ではない（つまり他のＲＴゲームに移行しない）ので、たとえリプレイ１に当選したとしても当該第３ＲＴゲームが引き続き行われる。同様に、ベル１への当選も第３ＲＴゲームの終了条件ではないので、たとえベル１に当選したとしても当該第３ＲＴゲームが引き続き行われる。

30

【０６０５】

なお、ベル１またはベル２に当選し且つベル１図柄またはベル２図柄が有効ライン上に揃ったとき、画像表示体５００の演出表示装置５９０には、ベル１とベル２とを区別することなく単なるベルを想起させる絵柄が表示される。これにより、ベル１およびベル２のうちいずれのベルに当選したかについては、画像表示体５００の演出表示装置５９０の表示から把握することは困難である。また、ベル１およびベル２のうちいずれのベルに当選した場合であってもメダルの払い出し枚数が５枚と同じであるから、ベル１およびベル２のうちいずれのベルに当選したかについては、メダルの払い出し枚数からも把握することはできない。これにより、第３ＲＴゲームが行われているときにベルに当選した場合には、遊技者は、第２ＲＴゲームに移行するのではないかとといった期待感を抱くこととなる。また、ベル１またはベル２に当選したとき、ベル１およびベル２のうちいずれのベルに当選したのか把握することが困難であることから、遊技者は、第２ＲＴゲームに移行するベルであるのか否かを予測するといった面白みもある。

40

【０６０６】

また、同様に、リプレイ１またはリプレイ２に当選し且つリプレイ１図柄またはリプレイ２図柄が有効ライン上に揃ったとき、画像表示体５００の演出表示装置５９０には、リプレイ１とリプレイ２とを区別することなく単なるリプレイを想起させる絵柄が表示される。これにより、リプレイ１およびリプレイ２のうちいずれのリプレイに当選したかについては、画像表示体５００の表示から把握することは困難である。さらに、リプレイ１およびリプレイ２のうちいずれのリプレイに当選した場合であっても再遊技できる点におい

50

て同じであるから、リプレイ 1 およびリプレイ 2 のうちいずれのリプレイに当選したかについて、より一層把握することが困難となっている。これにより、第 3 R T ゲームが行われているときにリプレイに当選した場合には、遊技者は、第 1 R T ゲームに移行しないで欲しいといった願望を抱くこととなる。また、リプレイ 1 またはリプレイ 2 に当選したとき、リプレイ 1 およびリプレイ 2 のうちいずれのリプレイに当選したのか把握することが困難であることから、遊技者は、第 1 R T ゲームに移行するリプレイであるのか否かを予測するといった面白みもある。

#### 【 0 6 0 7 】

ところで、リプレイ 1 およびリプレイ 2 の合成確率は概ね 3 分の 1 であり、ベル 1 およびベル 2 の合成確率は概ね 3 . 9 分の 1 である。つまり、第 3 R T ゲームでは、リプレイ 2 の当選確率がベル 2 の当選確率よりも 2 倍以上高いにも拘らず（第 1 R T ゲームへの移行確率が第 2 R T ゲームへの移行確率よりも 2 倍以上高いにも拘らず）、リプレイ図柄が有効ライン上に揃う頻度は、ベル図柄が有効ライン上に揃う頻度と大差ない。なお、「大差ない」とは、リプレイの出現頻度がベルの出現頻度よりも極めて高いと遊技者が把握できない程度であり、具体的には、リプレイ図柄が有効ライン上に揃う頻度（リプレイ 1 またはリプレイ 2 に当選する確率）が、ベル図柄が有効ライン上に揃う頻度（ベル 1 またはベル 2 に当選する確率）の 1 . 5 倍以下であることが好ましい。

#### 【 0 6 0 8 】

なお、リプレイ 2 およびベル 2 のいずれに当選することなく 6 0 0 0 ゲーム行われると通常状態となるが、リプレイ 2 およびベル 2 のいずれにも当選することなく 6 0 0 0 ゲーム行われることは極めて稀である。

#### 【 0 6 0 9 】

このように、B B ゲームが終了した後、遊技者が保有するメダルの減少が抑制される第 3 R T ゲームが行われる一方で、当選役によっては、第 3 R T ゲームよりも遊技者に有利な第 2 R T ゲーム、または、第 3 R T ゲームよりも遊技者に不利な第 1 R T ゲームに移行しうる。したがって、単に第 3 R T ゲームの終了を待つ（所定ゲームを単に消化するだけ）といったことがなくなり、遊技が単調となることを回避でき、興趣の低下を抑制できる。

#### 【 0 6 1 0 】

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

#### 【 0 6 1 1 】

これに対し、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 に付されている図柄は、単独では当選役を想起させる絵ではない。つまり、一つのリールまたは二つのリールが停止されただけでは当選役を把握することができず、全てのリールが停止してはじめて当選役を把握できるようになっている。

#### 【 0 6 1 2 】

上述したように、リプレイ 1 に当選したときは、図柄変動表示装置 3 0 0 の全てのリール 3 0 1 a , 3 0 1 b , 3 0 1 c が停止したときの有効ライン上における図柄の組み合わせ態様は、「H 男図柄 - I 男図柄 - H 男図柄」となる。

#### 【 0 6 1 3 】

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

#### 【 0 6 1 4 】

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

10

20

30

40

50



図柄 - T子図柄 - M子図柄」となる。

【0615】

さらに、ベル2に当選したとき、図柄変動表示装置300の全てのリール301a, 301b, 301cが停止したときの有効ライン上における図柄の組み合わせ態様は、「M子図柄 - I男図柄 - M子図柄」となる。

【0616】

したがって、遊技者が、各リール停止ボタン211のうち例えば中リール停止ボタン211bを最初に操作したことによって中リール301bの中段に「I男図柄」が停止すると、リプレイ1またはベル2に当選している可能性がある。第3RTゲームが行われているとき、当選役がリプレイ1であれば他のRTゲームに移行することなく第3RTゲームが継続して行われる一方で、当選役がベル2であれば、遊技者が保有するメダルが増加する点で遊技者にとって有利な第2RTゲームに移行する。

10

【0617】

また、遊技者が、各リール停止ボタン211のうち例えば中リール停止ボタン211bを最初に操作したことによって中リール301bの中段に「T子図柄」が停止すると、リプレイ2またはベル1に当選している可能性がある。第3RTゲームが行われているとき、当選役がベル1であれば他のRTゲームに移行することなく第3RTゲームが継続して行われる一方で、当選役がリプレイ2であれば、遊技者が保有するメダルの減少が早い点で遊技者にとって不利な第1RTゲームに移行する。なお、第1RTゲームは、400ゲーム行つかBBまたはRBに当選しない限り、通常ゲームや当該第1RTゲームよりも有利なRTゲームに移行することがない点においても、遊技者にとって不利である。

20

【0618】

このように、第3RTゲームが行われているとき、遊技者が、各リール停止ボタン211のうち中リール停止ボタン211bを最初に操作すると、当該中リール301bの中段に停止した図柄如何によって遊技者は一喜一憂することとなる。具体的には、遊技者が、各リール停止ボタン211のうち中リール停止ボタン211bを最初に操作して当該中リール301bの中段に「I男図柄」が停止すると、第2RTゲームに移行する期待感を抱く一方で、当該ゲームを契機として第1RTゲームに移行しないことが確定し、安心する。また、遊技者が、各リール停止ボタン211のうち中リール停止ボタン211bを最初に操作して当該中リール301bの中段に「T子図柄」が停止すると、当該ゲームを契機として第2RTゲームに移行しないことが確定する一方で第1RTゲームに移行する可能性が残されているので、第1RTゲームに移行しないで欲しいと願望する。つまり、中リール301bに描かれている図柄「I男図柄」は、第2RTゲームに移行する可能性はあるものの第1RTゲームに移行することがないセーフ図柄として機能し、中リール301bに描かれている図柄「T子図柄」は、第2RTゲームに移行する可能性がないにも拘らず第1RTゲームに移行する可能性があるアウト図柄として機能する。また、当選役は、全てのリールが停止するまで把握できないため、当該ゲームの最後まで遊技者は気を抜くことができず、興味の低下を抑制できる。

30

【0619】

また、遊技者が、各リール停止ボタン211のうち例えば左リール停止ボタン211aを最初に操作し、次いで右リール停止ボタン211cを操作したとき、有効ライン上における左リール301aおよび右リール301cに「H男図柄」が停止すると、リプレイ1またはリプレイ2に当選している可能性がある。第3RTゲームが行われているとき、当選役がリプレイ1であれば他のRTゲームに移行することなく第3RTゲームが継続して行われる一方で、当選役がリプレイ2であれば、遊技者が保有するメダルの減少が早い点で遊技者にとって不利な第1RTゲームに移行する。なお、第1RTゲームは、400ゲーム行つかBBまたはRBに当選しない限り、通常ゲームや当該第1RTゲームよりも有利なRTゲームに移行することがない点においても、遊技者にとって不利である。

40

【0620】

また、遊技者が、各リール停止ボタン211のうち例えば左リール停止ボタン211a

50

を最初に操作し、次いで右リール停止ボタン 2 1 1 c を操作したとき、有効ライン上における左リール 3 0 1 a および右リール 3 0 1 c に「M 子図柄」が停止すると、ベル 1 またはベル 2 に当選している可能性がある。第 3 R T ゲームが行われているとき、当選役がベル 1 であれば他の R T ゲームに移行することなく第 3 R T ゲームが継続して行われる一方で、当選役がベル 2 であれば、遊技者が保有するメダルが増加する点で遊技者にとって有利な第 2 R T ゲームに移行する。

#### 【 0 6 2 1 】

このように、第 3 R T ゲームが行われているとき、遊技者が、各リール停止ボタン 2 1 1 のうち例えば左リール停止ボタン 2 1 1 a を最初に操作し、次いで右リール停止ボタン 2 1 1 c を操作した場合にも、有効ライン上における左リール 3 0 1 a および右リール 3 0 1 c に停止した図柄如何によって遊技者は一喜一憂することとなる。具体的には、遊技者が、各リール停止ボタン 2 1 1 のうち例えば左リール停止ボタン 2 1 1 a を最初に操作し、次いで右リール停止ボタン 2 1 1 c を操作して、有効ライン上における左リール 3 0 1 a および右リール 3 0 1 c に「H 男図柄」が停止すると、当該ゲームを契機として第 2 R T ゲームに移行しないことが確定する一方で第 1 R T ゲームに移行する可能性が残されているので、第 1 R T ゲームに移行しないで欲しいと願望する。つまり、有効ライン上における左リール 3 0 1 a および右リール 3 0 1 c に描かれている「H 男図柄」は、第 2 R T ゲームに移行する可能性がないにも拘らず第 1 R T ゲームに移行する可能性があるアウト図柄として機能し、有効ライン上における左リール 3 0 1 a および右リール 3 0 1 c に描かれている図柄「M 子図柄」は、第 2 R T ゲームに移行する可能性はあるものの第 1 R T ゲームに移行することがないセーフ図柄として機能する。また、当選しうる役は、左リール 3 0 1 a および右リール 3 0 1 c が停止した時点で把握できるものの、他の R T ゲームに移行するか否かについては全てのリールが停止するまで把握できないため、当該ゲームの最後まで遊技者は気を抜くことができず、興趣の低下を抑制できる。

#### 【 0 6 2 2 】

以上説明したように、第 3 R T ゲームが行われているとき、遊技者が、各リール停止ボタン 2 1 1 a , 2 1 1 b , 2 1 1 c のうち例えば中リール停止ボタン 2 1 1 b を最初に操作した場合、および、各リール停止ボタン 2 1 1 のうち例えば左リール停止ボタン 2 1 1 a を最初に操作し次いで右リール停止ボタン 2 1 1 c を操作した場合、のうちのいずれの場合であっても、各リール停止ボタン 2 1 1 a , 2 1 1 b , 2 1 1 c を操作する毎に期待感と失望感とが入り混ざることとなり、これまでにない斬新な遊技機を提供することができる。

#### 【 0 6 2 3 】

なお、第 3 R T ゲームにおいてリプレイ 2 に当選すると第 1 R T ゲームに移行することが殆どではあるものの、常に第 1 R T ゲームに移行するわけではない。図 6 9 ( d ) を見ても分かるように、抽出乱数値が 1 0 1 7 5 である場合にはリプレイ 2 と B B とが重複して当選し、抽出乱数値が 1 0 1 8 2 である場合にはリプレイ 2 と R B とが重複して当選する。

#### 【 0 6 2 4 】

このように、第 3 R T ゲームにおいてリプレイ 2 に当選することは第 1 R T ゲームへの移行条件の一つであるにも拘らず、第 3 R T ゲームにおいてリプレイ 2 に当選したときに、当該リプレイ 2 と併せて B B または R B に当選することがある（このときは第 1 R T ゲームに移行しない）。これにより、第 3 R T ゲームにおいてリプレイ 2 に当選した場合であっても、稀に、第 1 R T ゲームに移行することなく B B ゲームまたは R B ゲームが行われる場合がある。したがって、第 3 R T ゲームにおいてリプレイ 2 に当選したときは、僅かながらも B B または R B に当選している期待感を遊技者に与えることによって、興趣の低下を抑制できる。

#### 【 0 6 2 5 】

同様に、第 3 R T ゲームにおいてベル 2 に当選すると第 2 R T ゲームに移行することが殆どであるものの、常に第 2 R T ゲームに移行するわけではない。図 6 9 ( d ) を見ても

分かるように、抽出乱数値が 1 0 1 6 6 ~ 1 0 1 7 3 のなかのいずれかである場合にはベル 2 と B B とが重複して当選し、抽出乱数値が 1 0 1 8 0 である場合にはベル 2 と R B とが重複して当選する。

【 0 6 2 6 】

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

【 0 6 2 7 】

[ 第 4 R T ゲーム ]

第 4 R T ゲームは、上述のとおり、R B ゲームの終了後に行われる。

【 0 6 2 8 】

この第 4 R T ゲームでは、リプレイ 2 の単独当選当たりの確率はゼロ（B B または R B と重複して当選する可能性はある）、ベル 2 の当選確率は概ね 4 0 分の 1 である。したがって、第 1 R T ゲームに移行する確率は皆無であることから、遊技者は、第 2 R T ゲームに移行する期待感を抱くこととなる。とくに、この第 4 R T ゲームでは、遊技者が保有するメダルの量をほぼ維持しつつ遊技を行うことができるにも拘らず第 1 R T ゲームに移行する確率が皆無であって且つ第 2 R T ゲームのみに移行しうるものであるから、遊技者は第 2 R T ゲームにさらにステップアップする期待感を抱いて遊技を行うこととなり、興趣の低下を抑制できる。

【 0 6 2 9 】

また、この第 4 R T ゲームでは、リプレイ 1 の当選確率は概ね 1 . 8 分の 1 であり、ベル 1 の当選確率は概ね 4 . 3 分の 1 である。ただし、このリプレイ 1 への当選は第 4 R T ゲームの終了条件ではない（つまり他の R T ゲームに移行しない）ので、たとえリプレイ 1 に当選したとしても当該第 4 R T ゲームが引き続き行われる。同様に、ベル 1 への当選も第 4 R T ゲームの終了条件ではないので、たとえベル 1 に当選したとしても当該第 4 R T ゲームが引き続き行われる。

【 0 6 3 0 】

なお、ベル 1 またはベル 2 に当選したとき、ベル 1 およびベル 2 のうちいずれのベルに当選したかについては、画像表示体 5 0 0 の表示から把握することはできない。また、ベル 1 およびベル 2 のうちいずれのベルに当選した場合であってもメダルの払い出し枚数が 5 枚と同じであるから、ベル 1 およびベル 2 のうちいずれのベルに当選したかについては、メダルの払い出し枚数からも把握することはできない。これにより、第 4 R T ゲームが行われているときにベルに当選した場合には、遊技者は、第 2 R T ゲームに移行するのではないかといった期待感を抱くこととなる。また、ベル 1 またはベル 2 に当選したとき、ベル 1 およびベル 2 のうちいずれのベルに当選したのか把握することが困難であることから、遊技者は、第 2 R T ゲームに移行するベルであるのか否かを予測するといった面白みもある。

【 0 6 3 1 】

一方、リプレイ 1 およびリプレイ 2 のいずれが当選したとしても第 1 R T ゲームに移行することなく、他の終了条件が成立していない限り当該第 4 R T ゲームが引き続き行われる。これにより、画像表示体 5 0 0 の演出表示装置 5 9 0 にリプレイを想起させる絵が表示されたとしても第 1 R T ゲームに移行する心配をすることなく再遊技を行うことができる。つまり、第 4 R T ゲームが行われているときにリプレイ 1 図柄またはリプレイ 2 図柄が揃ったとしても、第 3 R T ゲームが行われているときにリプレイ 1 図柄またはリプレ

イ 2 図柄が揃ったときのように、第 1 R T ゲームに移行するのではないかといった心配をする必要がない。このように、リプレイ 2 図柄が揃ったときは、第 3 R T ゲームが行われているか第 4 R T ゲームが行われているかによって、同じ図柄（リプレイ 2）であるにも拘らず、遊技者に与える利益が異なることとなる。

【 0 6 3 2 】

ところで、リプレイ 1 の当選確率は概ね 1 . 8 分の 1 であるのに対して、ベル 1 およびベル 2 の合成確率は概ね 3 . 9 分の 1 である。第 3 R T ゲームでは、リプレイ図柄が有効ライン上に揃う頻度と、ベル図柄が有効ライン上に揃う頻度と、の間に大差なかったが、この第 4 R T ゲームでは、リプレイ図柄が有効ライン上に揃う頻度と、ベル図柄が有効ライン上に揃う頻度と、の間に若干の差がある。

10

【 0 6 3 3 】

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

【 0 6 3 4 】

このように、R B が終了したのちに行われる第 4 R T ゲームでは、第 1 R T ゲームに移行する可能性が皆無であって、第 2 R T ゲームに移行する期待感を抱きつつ遊技を行うことができるものの、R B に当選する確率は、上述のとおり、B B に当選する確率と比べると極めて低い。一般的に遊技者は、B B に当選すると喜ぶ一方で、R B に当選すると、抽選に当選しているにも拘らず当選種別が B B でないことによって落胆する（R B ゲームでは B B ゲームよりも獲得できるメダルが少ないので落胆する）。しかし、本実施形態のスロットマシン 1 では、R B の当選確率を B B の当選確率よりも極めて低くすることによって、極力、遊技者に落胆を与えないようにされている。しかも、R B に当選したときは、その後、第 1 R T ゲームに移行することのない第 4 R T ゲームが行われるので、たとえ R B に当選したとしても、遊技者に与える落胆は軽微なものとなる。また、当選役は、全てのリールが停止するまで把握できないため、当該ゲームの最後まで遊技者は気を抜くことができず、興趣の低下を抑制できる。

20

【 0 6 3 5 】

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

30

【 0 6 3 6 】

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

【 0 6 3 7 】

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

【 0 6 3 8 】

40

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

【 0 6 3 9 】

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

50

## 【 0 6 4 0 】

また、遊技者が、各リール停止ボタン 2 1 1 のうち例えば中リール停止ボタン 2 1 1 b を最初に操作したことによって中リール 3 0 1 b の中段に「 T 子図柄」が停止すると、リプレイ 2 またはベル 1 に当選している可能性がある。このときは、他の終了条件が成立していない限り他の R T ゲームに移行することなく、第 4 R T ゲームが継続して行われる。

## 【 0 6 4 1 】

このように、第 4 R T ゲームが行われているとき、遊技者が、各リール停止ボタン 2 1 1 のうち中リール停止ボタン 2 1 1 b を最初に操作すると、当該中リール 3 0 1 b の中段に停止した図柄如何によって遊技者は一喜一憂することとなる。具体的には、遊技者が、各リール停止ボタン 2 1 1 のうち中リール停止ボタン 2 1 1 b を最初に操作して当該中リール 3 0 1 b の中段に「 I 男図柄」が停止すると、第 2 R T ゲームに移行する期待感を抱くこととなる。

## 【 0 6 4 2 】

また、遊技者が、各リール停止ボタン 2 1 1 のうち例えば左リール停止ボタン 2 1 1 a を最初に操作し、次いで右リール停止ボタン 2 1 1 c を操作したとき、有効ライン上における左リール 3 0 1 a および右リール 3 0 1 c に「 H 男図柄」が停止すると、リプレイ 1 またはリプレイ 2 に当選している可能性がある。第 4 R T ゲームが行われているとき、当選役がリプレイ 1 およびリプレイ 2 のいずれであっても他の R T ゲームに移行することなく第 4 R T ゲームが継続して行われる。

## 【 0 6 4 3 】

また、遊技者が、各リール停止ボタン 2 1 1 のうち例えば左リール停止ボタン 2 1 1 a を最初に操作し、次いで右リール停止ボタン 2 1 1 c を操作したとき、有効ライン上における左リール 3 0 1 a および右リール 3 0 1 c に「 H 男図柄」が停止すると、ベル 1 またはベル 2 に当選している可能性がある。第 4 R T ゲームが行われているとき、当選役がベル 1 であれば他の R T ゲームに移行することなく第 4 R T ゲームが継続して行われる一方で、当選役がベル 2 であれば、遊技者が保有するメダルが増加する点で遊技者にとって有利な第 2 R T ゲームに移行する。

## 【 0 6 4 4 】

このように、第 4 R T ゲームが行われているとき、遊技者が、各リール停止ボタン 2 1 1 のうち例えば左リール停止ボタン 2 1 1 a を最初に操作し、次いで右リール停止ボタン 2 1 1 c を操作した場合にも、有効ライン上における左リール 3 0 1 a および右リール 3 0 1 c に停止した図柄如何によって遊技者は一喜一憂することとなる。具体的には、遊技者が、各リール停止ボタン 2 1 1 のうち例えば左リール停止ボタン 2 1 1 a を最初に操作し、次いで右リール停止ボタン 2 1 1 c を操作して、有効ライン上における左リール 3 0 1 a および右リール 3 0 1 c に「 M 子図柄」が停止すると、第 2 R T ゲームに移行する期待感を抱くこととなる。また、当選しうる役は、左リール 3 0 1 a および右リール 3 0 1 c が停止した時点で把握できるものの、他の R T ゲームに移行するか否かについては全てのリールが停止するまで把握できないため、当該ゲームの最後まで遊技者は気を抜くことができず、興趣の低下を抑制できる。

## 【 0 6 4 5 】

以上説明したように、第 4 R T ゲームが行われているとき、遊技者が、各リール停止ボタン 2 1 1 a , 2 1 1 b , 2 1 1 c のうち例えば中リール停止ボタン 2 1 1 b を最初に操作した場合、および、各リール停止ボタン 2 1 1 のうち例えば左リール停止ボタン 2 1 1 a を最初に操作し次いで右リール停止ボタン 2 1 1 c を操作した場合、のうちのいずれの場合であっても、各リール停止ボタン 2 1 1 a , 2 1 1 b , 2 1 1 c を操作する毎に期待感が与えられる可能性があり、これまでにない斬新な遊技機を提供することができる。

## 【 0 6 4 6 】

なお、第 4 R T ゲームにおいてリプレイ 2 に当選すると、図 7 0 ( a ) を見ても分かるように、抽出乱数値が 1 3 7 7 5 である場合にはリプレイ 2 と B B とが重複して当選し、抽出乱数値が 1 3 7 8 2 である場合にはリプレイ 2 と R B とが重複して当選する。一方、

リプレイ 2 の単独当選当たりの確率はゼロである。

【 0 6 4 7 】

このように、第 4 R T ゲームでは、リプレイ 2 の単独当選当たりの確率がゼロであり、しかもリプレイ 2 は B B または R B と重複して当選するのみであることからリプレイ 2 図柄が揃う確率は極めて低い。しかし、第 4 R T ゲームにおいてリプレイ 2 図柄が揃った場合には、それが B B または R B への当選となるため、遊技者は、揃うはずがないと思っているリプレイ 2 図柄が揃ったときは、遊技者にサプライズを与えることができるだけでなく大きな喜びを与えることとなり、興趣の低下を抑制できる。

【 0 6 4 8 】

一方に、第 4 R T ゲームにおいてベル 2 に当選すると第 2 R T ゲームに移行することが殆どであるものの、常に第 2 R T ゲームに移行するわけではない。図 7 0 ( d ) を見ても分かるように、抽出乱数値が 1 3 7 6 6 ~ 1 3 7 7 3 のなかのいずれかである場合にはベル 2 と B B とが重複して当選し、抽出乱数値が 1 3 7 8 0 である場合にはベル 2 と R B とが重複して当選する。

【 0 6 4 9 】

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

【 0 6 5 0 】

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

【 0 6 5 1 】

さらに、B B ゲームの終了後に行われる第 3 R T ゲームと、R B ゲームの終了後に行われる第 4 R T ゲームと、では、遊技者が保有するメダルの減少速度が異なる点で遊技者にとっての有利度が異なっている。このように、ボーナスゲームの種別によって遊技者にとっても有利度合いが異なる R T ゲームを行うことで、ボーナスゲーム後の遊技が多様化し、遊技者が飽きにくいスロットマシンを提供することが可能となる。

【 0 6 5 2 】

[ 通常ゲーム ]

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

【 0 6 5 3 】

この通常ゲームでは、リプレイ 2 の当選確率は概ね 1 3 分の 1、ベル 2 の当選確率は概ね 4 1 分の 1 である。つまり、第 2 R T ゲームに移行する確率よりも第 1 R T ゲームに移行する確率の方が高くなっている。

【 0 6 5 4 】

この通常ゲームでは、リプレイ 1 の当選確率は概ね 1 5 分の 1 であり、ベル 1 の当選確率は概ね 4 . 3 分の 1 である。ただし、このリプレイ 1 への当選は R T ゲームへの移行条件ではないので、たとえリプレイ 1 に当選したとしても引き続き通常ゲームが継続する。同様に、ベル 1 への当選も R T ゲームへの移行条件ではないので、たとえベル 1 に当選したとしても引き続き通常ゲームが継続する。

【 0 6 5 5 】

なお、ベル 1 またはベル 2 に当選したとき、ベル 1 およびベル 2 のうちいずれのベルに当選したかについては、画像表示体 5 0 0 の表示から把握することはできない。また、ベル 1 およびベル 2 のうちいずれのベルに当選した場合であってもメダルの払い出し枚数が 5 枚と同じであるから、ベル 1 およびベル 2 のうちいずれのベルに当選したかについては、メダルの払い出し枚数からも把握することはできない。これにより、通常ゲーム中にベルに当選した場合には、遊技者は、第 2 R T ゲームに移行するのではないかとといった期待感を抱くこととなる。また、ベル 1 またはベル 2 に当選したとき、ベル 1 およびベル 2 のうちいずれのベルに当選したのか把握することが困難であることから、遊技者は、第 2 R T ゲームに移行するベルであるのか否かを予測するといった面白みもある。

【 0 6 5 6 】

10

また、同様に、リプレイ 1 またはリプレイ 2 に当選したとき、リプレイ 1 およびリプレイ 2 のうちいずれのリプレイに当選したかについては、画像表示体 5 0 0 の表示から把握することはできない。さらに、リプレイ 1 およびリプレイ 2 のうちいずれのリプレイに当選した場合であっても再遊技できる点において同じであるから、リプレイ 1 およびリプレイ 2 のうちいずれのリプレイに当選したかについて、より一層把握することが困難となっている。これにより、通常ゲーム中にリプレイに当選した場合には、遊技者は、第 1 R T ゲームに移行しないで欲しいといった願望を抱くこととなる。また、リプレイ 1 またはリプレイ 2 に当選したとき、リプレイ 1 およびリプレイ 2 のうちいずれのリプレイに当選したのか把握することが困難であることから、遊技者は、第 1 R T ゲームに移行するリプレイであるのか否かを予測するといった面白みもある。

20

【 0 6 5 7 】

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

【 0 6 5 8 】

このように、通常ゲームでは、当選役によっては、遊技者が保有するメダルが増加する点で通常ゲームよりも遊技者に有利な第 2 R T ゲーム、または、遊技者が保有するメダルが減少する点で遊技者に不利な第 1 R T ゲームに移行しうる。なお、第 1 R T ゲームは、4 0 0 ゲーム行うか B B または R B に当選しない限り、通常ゲームや当該第 1 R T ゲームよりも有利な R T ゲームに移行することがない点においても、遊技者にとって不利である。

30

【 0 6 5 9 】

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

【 0 6 6 0 】

また、遊技者が、各リール停止ボタン 2 1 1 のうち例えば中リール停止ボタン 2 1 1 b を最初に操作したことによって中リール 3 0 1 b の中段に「 T 子図柄」が停止すると、リプレイ 2 またはベル 1 に当選している可能性がある。通常ゲーム中であるとき、当選役がベル 1 であればいずれの R T ゲームに移行することなく通常ゲームが継続する一方で、当選役がリプレイ 2 であれば、遊技者が保有するメダルの減少が早い点で遊技者にとって不利な第 1 R T ゲームに移行する。なお、第 1 R T ゲームは、4 0 0 ゲーム行うか B B または R B に当選しない限り、通常ゲームや当該第 1 R T ゲームよりも有利な R T ゲームに移行することがない点においても、遊技者にとって不利である。

40

【 0 6 6 1 】

このように、通常ゲームでは、遊技者が、各リール停止ボタン 2 1 1 のうち中リール停止ボタン 2 1 1 b を最初に操作すると、当該中リール 3 0 1 b の中段に停止した図柄如何によって遊技者は一喜一憂することとなる。具体的には、遊技者が、各リール停止ボタン

50

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

10

## 【0 6 6 2】

また、遊技者が、各リール停止ボタン2 1 1のうち例えば左リール停止ボタン2 1 1 aを最初に操作し、次いで右リール停止ボタン2 1 1 cを操作したとき、有効ライン上における左リール3 0 1 aおよび右リール3 0 1 cに「H男図柄」が停止すると、リプレイ1またはリプレイ2に当選している可能性がある。通常ゲーム中であるとき、当選役がリプレイ1であればいずれのR Tゲームに移行することなく通常ゲームが継続する一方で、当選役がリプレイ2であれば、遊技者が保有するメダルの減少が早い点で遊技者にとって不利な第1 R Tゲームに移行する。なお、第1 R Tゲームは、4 0 0ゲーム行つかBBまたはRBに当選しない限り、通常ゲームや当該第1 R Tゲームよりも有利なR Tゲームに移行することがない点においても、遊技者にとって不利である。

20

## 【0 6 6 3】

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

30

## 【0 6 6 4】

このように、遊技者が、各リール停止ボタン2 1 1のうち例えば左リール停止ボタン2 1 1 aを最初に操作し、次いで右リール停止ボタン2 1 1 cを操作した場合にも、有効ライン上における左リール3 0 1 aおよび右リール3 0 1 cに停止した図柄如何によって遊技者は一喜一憂することとなる。具体的には、遊技者が、各リール停止ボタン2 1 1のうち例えば左リール停止ボタン2 1 1 aを最初に操作し、次いで右リール停止ボタン2 1 1 cを操作して、有効ライン上における左リール3 0 1 aおよび右リール3 0 1 cに「H男図柄」が停止すると、当該ゲームを契機として第2 R Tゲームに移行しないことが確定する一方で第1 R Tゲームに移行する可能性が残されているので、第1 R Tゲームに移行しないで欲しいと願望する。また、遊技者が、各リール停止ボタン2 1 1のうち例えば左リール停止ボタン2 1 1 aを最初に操作し、次いで右リール停止ボタン2 1 1 cを操作して、有効ライン上における左リール3 0 1 aおよび右リール3 0 1 cに「M子図柄」が停止すると、第2 R Tゲームに移行する期待感を抱く一方で、当該ゲームを契機として第1 R Tゲームに移行しないことが確定し、安心する。つまり、有効ライン上における左リール3 0 1 aおよび右リール3 0 1 cに描かれている図柄「H男図柄」は、第2 R Tゲームに移行する可能性がないにも拘らず第1 R Tゲームに移行する可能性があるアウト図柄として機能し、中リール3 0 1 bに描かれている図柄「M子図柄」は、第2 R Tゲームに移行する可能性はあるものの第1 R Tゲームに移行することがないセーフ図柄として機能する。また、当選しうる役は、左リール3 0 1 aおよび右リール3 0 1 cが停止した時点で把握できるものの、R Tゲームに移行するか否かについては全てのリールが停止するまで把

40

50



握できないため、当該ゲームの最後まで遊技者は気を抜くことができず、興趣の低下を抑制できる。

#### 【 0 6 6 5 】

以上説明したように、通常ゲーム中であるとき、遊技者が、各リール停止ボタン 2 1 1 a , 2 1 1 b , 2 1 1 c のうち例えば中リール停止ボタン 2 1 1 b を最初に操作した場合、および、各リール停止ボタン 2 1 1 のうち例えば左リール停止ボタン 2 1 1 a を最初に操作し次いで右リール停止ボタン 2 1 1 c を操作した場合、のうちのいずれの場合であっても、各リール停止ボタン 2 1 1 a , 2 1 1 b , 2 1 1 c を操作する毎に期待感と失望感とが入り混ざることとなり、これまでにない斬新な遊技機を提供することができる。

#### 【 0 6 6 6 】

なお、通常ゲームにおいてリプレイ 2 に当選すると第 1 R T ゲームに移行することが殆どではあるものの、常に第 1 R T ゲームに移行するわけではない。図 6 9 ( a ) を見ても分かるように、抽出乱数値が 6 9 7 5 である場合にはリプレイ 2 と B B とが重複して当選し、抽出乱数値が 6 9 8 2 である場合にはリプレイ 2 と R B とが重複して当選する。

#### 【 0 6 6 7 】

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

#### 【 0 6 6 8 】

同様に、通常ゲームにおいてベル 2 に当選すると第 2 R T ゲームに移行することが殆どであるものの、常に第 2 R T ゲームに移行するわけではない。図 6 9 ( a ) を見ても分かるように、抽出乱数値が 6 9 6 6 ~ 6 9 7 3 のなかのいずれかである場合にはベル 2 と B B とが重複して当選し、抽出乱数値が 6 9 8 0 である場合にはベル 2 と R B とが重複して当選する。

#### 【 0 6 6 9 】

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

#### 【 0 6 7 0 】

##### [ 第 1 R T ゲーム ]

第 1 R T ゲームは、上述のとおり、通常ゲーム中であるときにリプレイ 2 に当選したとき（リプレイ 2 図柄が揃ったとき）、または、第 3 R T ゲームが行われているときにリプレイ 2 に当選したときに行われる。

#### 【 0 6 7 1 】

この第 1 R T ゲームでは、リプレイ 2 の単独当選当たりの確率はゼロである（B B または R B と重複して当選する可能性はある）。また、この第 1 R T ゲームに一旦移行すると、上述のとおり、当該第 1 R T ゲームにおいて 4 0 0 ゲーム行われるか、または、B B 若しくは R B に当選しない限り、第 1 R T ゲームが終了することはない。また、この第 1 R T ゲームは、全ての R T ゲームの中では最も遊技者が保有するメダルの減少が早く（通常ゲームとほぼ同じ）、4 0 0 ゲーム行われるか B B 若しくは R B に当選しない限り、通常ゲームや他のより有利な R T ゲームに移行しないので、遊技者は、早い段階で B B または

10

20

30

40

50

R Bに当選して欲しいと願望することとなる。

【0672】

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

【0673】

このように、通常ゲームまたは第3 R Tゲームでは遊技者にとって印象の悪いリプレイ2といった当選役が、第1 R TゲームではB BまたはR Bに重複当選する役となり、遊技者にとって極めて有利な当選役となる（つまり、リプレイ2がバッド役からグッド役に昇格した印象を遊技者が受ける）。これにより、リプレイ2といった同じ当選役でありながらもR Tゲームの種別如何でその後の帰趨が変わるので、遊技の単調さを軽減でき、興趣の低下を抑制できる。

【0674】

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

【0675】

〔第2 R Tゲーム〕

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

【0676】

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

【0677】

ところで、この第2 R Tゲームに移行する前の通常ゲームまたは第3 R Tゲーム）では、リプレイ2に当選すると第1 R Tゲームに移行することから、遊技者は、リプレイ2に良いイメージを抱いていない。つまり、遊技者は、通常ゲームまたは第3 R Tゲーム）において、たまたまベル2がリプレイ2よりも先に当選したために運良く第2 R Tゲームに移行しただけであると認識しており、リプレイ2に当選すると遊技者にとって不利な状態になるといった印象を依然として持っている可能性が高い。しかし、第2 R Tゲームでは、リプレイ2に当選すると常にB BまたはR Bと重複当選しているので、実際には、リプレイ2に当選するとB BゲームまたはR Bゲームが行われることとなる。

【0678】

このように、通常ゲームまたは第3 R Tゲームでは遊技者にとって印象の悪いリプレイ2といった当選役が、第2 R TゲームではB BまたはR Bに重複当選する役となり、遊技者にとって極めて有利な当選役となる（つまり、リプレイ2がバッド役からグッド役に昇格した印象を遊技者が受ける）。これにより、リプレイ2といった同じ当選役でありながらもR Tゲームの種別如何でその後の帰趨が変わるので、遊技の単調さを軽減でき、興趣の低下を抑制できる。

【0679】

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

【0680】

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

【0681】

[第5 R Tゲーム]

第5 R Tゲームは、上述のとおり、B BまたはR Bに当選してからB B図柄またはR B図柄が揃うまでの間に行われる。

【0682】

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

【0683】

また、リプレイや小役への当選確率は通常ゲーム中と大きな差はなく、ハズレとなる確率も通常ゲーム中と大きな差はない。

【0684】

また、複数の当選役が重複しているときのリール停止処理は、上述のとおり、リプレイ図柄、B B図柄（またはR B図柄）、小役図柄の優先順位で、リール引き込み制御が行われる。したがって、この第5 R Tゲームが行われているときにリプレイに当選すると、B BフラグまたはR BフラグがONであるにも拘らず当該ゲームを契機としてB BゲームまたはR Bゲームを開始することはないので、その間、画像表示体500にて興趣を高める演出を行うことが可能となる。さらに、この第5 R Tゲームが行われているときに小役に当選すると、B B図柄またはR B図柄を揃えることは可能ではあるものの、目押し操作に失敗し、B B図柄またはR B図柄を揃えることができないとき、当選した小役図柄が揃うこととなる。これにより、小役に当選したゲームにおいては、目押し操作に失敗してB B図柄またはR B図柄を揃えることができなかったとしても他の当選小役図柄が揃うので、遊技者が保有するメダルを減少させることなく、次ゲームを行うことが可能となり、興趣の低下を抑制できる。

【0685】

### 〔演出動作の基本制御〕

以上は、主制御基板（主制御MPU）409による制御の例であるが、スロットマシン1では、ゲームの進行にあわせて周辺制御基板（周辺制御MPU）510により各種演出動作の制御を実行する。これは主制御基板409から出力される各種コマンド（情報コマンド、出力信号）に基づいて、周辺制御基板510（主に周辺制御MPU）にて実行するものである。前述の通り主制御基板409から出力された各種コマンドは、一旦、周辺制御基板（周辺制御MPU）510に記憶される。そして、当該コマンドに基づき、予め用意された演出態様を選択し、実行するものである。このような演出態様は、演出態様データテーブル（図示しない）として周辺制御基板（周辺制御MPU）510内に格納されており、当該コマンドに対応する演出態様が複数用意されている。

10

#### 【0686】

例えば、演出態様としては、当該ゲームのみで完結するもの（以下、単発演出態様という）や、複数のゲームにわたって行われるもの（以下、連続演出態様という）などが含まれる。このうち、単発演出態様には、当該当選フラグを示唆する演出（示唆演出、告知演出、詳細は後述）、メダルの払い出しを知らせる演出（払出演出、なお、払い出し枚数までを知らせる態様でもよい）などがある。

#### 【0687】

示唆演出は、遊技者に当該当選フラグを直接的に知らせる演出（告知演出）とは異なり、当該当選フラグを間接的に知らせる演出のことをいう、例えば、当該当選フラグに該当する当選役の形、色などを表現した表示等を行うといったことである。また、示唆演出は、当該当選フラグがない場合（つまり、ハズレの場合）にも行われる。この場合には、ハズレであることを気付きにくい内容の演出とする（例えば、いずれの当選役とも取れるような曖昧な内容）。これにより、当該ゲームがハズレであることを遊技者に気付きにくくすることができる。なお、この示唆演出は、特定条件が成立した場合に限り行われる演出であり、演出表示装置590の略全域に表示される。特定条件とは、例えば示唆演出を行うか否かの抽選に当選した場合が相当する。ただし、このスロットマシン1では、ムダな演出を極力排除するために、示唆演出が行われる頻度は小さくなっている。

20

#### 【0688】

告知演出は、例えば、当該当選フラグがBBであった場合、「ボーナス確定！」等、遊技者が当該ゲームでいずれの当選役となったかを明確に知ることのできるものである。この演出は、特にBBやRBなど遊技者にとって喜ばしい当選役（メダルを大量に獲得できるため）について実行させるとより効果的である。すなわち、遊技者がBB等に当選した際に、そのことを祝福する意味合いを持たせることができるからである。この告知演出は、BBやRBに当選した場合に限り行われ、さらに、BBやRBに当選したときは必ず行われる演出であり、演出表示装置590の略全域に表示される。

30

#### 【0689】

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

40

#### 【0690】

そして、RTゲーム回数の少ないRTゲーム中は、開始から終了まで、その旨を遊技者が認識できるよう連続演出を実行させる。例えば、RTゲームの回数をカウントする表示や、規定回数に近づくとつれて危機感迫る効果音を発生させることなどである。このようにすると、遊技者はRTゲームの残り回数がどれほどあるのか確認しながらゲームを進めていくことができる。

#### 【0691】

また、RTゲーム回数の多いRTゲームでは、連続演出は実行させるが、RTゲームの回数のカウント表示は特に行わないものであってもよい。これは、RTゲームのRTゲー

50

ム回数が遊技者から見て相当に長いゲーム期間であると、規定回数の終わりをほとんど気にする必要が無いからである。そして、上記回数のカウント表示を行わないことは、例えば、遊技者がＲＴゲームの規定回数を知り得ていない場合、いつまでＲＴゲームが続くのか分からずハラハラしながらＲＴゲームを続けられるという効果を奏することができる。

#### 【０６９２】

以上の演出態様は、画像表示体５００による画像の表示や、スピーカ５１２等による効果音の発生、ＬＥＤ装飾等による発光や点灯等、として実行させることができる。このような演出態様は、遊技者が長い時間ゲームを続けている場合など、退屈な印象を与えづることができるものである。なお、演出態様は、画像表示体５００、各種スピーカ２０１ａ、２０１ｂ、２２１、ＬＥＤ装飾等で実行されることに限られるものではない。例えば、画像表示体５００に代えて、ＥＬディスプレイ（Electroluminescence Display）や、ドットＬＥＤを用いてもよい。さらに、キャラクタを模した人形や、可動可能な模型等や、サイドリール（例えば、各リールとは別の位置に配され、演出の一環として遊技者の操作に因らずにその始動と停止を実行するもの）や、あるいは、ランプなどの照明（例えば、回転灯に代表される回転可能なライト等）を設けて各種演出を実行させるものとしてもよい。このような方法をとれば、液晶表示等を用いずとも遊技者を十分に楽しませることが可能である。

#### 【０６９３】

##### 〔ステージ演出およびステージ移行制御〕

次に、画像表示体５００の演出表示装置５９０の略全面に表示されるメイン画像（動画を含む。）を少なくとも用いたステージ演出について、図８１および図８２を参照して説明する。図８１は、各ステージにおける演出画像の一例を示す図であり、（ａ）が第１ステージの演出画像の一例を示す図、（ｂ）が第２ステージの演出画像の一例を示す図、（ｃ）が第３ステージの演出画像の一例を示す図、（ｄ）が第４ステージの演出画像の一例を示す図、である。図８２は、特別ステージの演出画像の一例を示す図である。なお、以下のステージ演出およびステージ移行制御は、周辺制御基板（周辺制御ＭＰＵ）５１０によって実行される。

#### 【０６９４】

本実施形態のスロットマシン１では、あらかじめ複数の「ステージ」が設けられており、ステージ移行条件の成立を契機として何れか一の「ステージ」に移行して、当該「ステージ」に固有のステージ演出が実行される。そして、各「ステージ」では、固有のステージ演出として、当該「ステージ」に特有のモチーフを表したメイン画像（動画を含む。）が表示制御されるとともに、併せて演出内容に対応した所定の音声あるいは効果音が出力される。

#### 【０６９５】

詳細には、図８１に示すように、スロットマシン１の画像表示体５００では、第１ステージ、第２ステージ、第３ステージ、第４ステージ、特別ステージの計５ステージが用意されている。そして、ボーナスゲーム（ＢＢゲーム、ＲＢゲーム）を除く遊技状態時（すなわち、通常ゲームおよびＲＴゲーム）には、第１～第４ステージおよび特別ステージのうちいずれかの「ステージ」に移行する。そして、図８１（ａ）～（ｄ）および図８２に示すように、画像表示体５００では当該「ステージ」に対応するステージ演出に固有の演出画像が表示される。

#### 【０６９６】

また、各「ステージ」で実行されるステージ演出では、当該「ステージ」に固有のモチーフによってキャラクタの動作や背景などが様々に異なっている。例えば、図８１（ａ）に示す「第１ステージ」では、キャラクタが店舗内で着座している状態が表された演出画像が表示される。図８１（ｂ）に示す「第２ステージ」では、キャラクタが昼間に歩道を歩いている状態が表された演出画像が表示される。図８１（ｃ）に示す「第３ステージ」では、キャラクタが昼間にバイクを低速で走らせる状態が表された演出画像が表示される。図８１（ｄ）に示す「第４ステージ」では、キャラクタが夜間にバイクを高速で走らせ

10

20

30

40

50

る状態が表された演出画像が表示される。図82に示す「特別ステージ」では、キャラクターが朝方にバイクを最高速で走らせる状態が表された演出画像が表示される。

【0697】

ここで、特別ステージは、内部的に第2RTゲームが行われていることが確定するステージである。つまり、画像表示体500にて特別ステージの演出が行われると、ゲームの進行に応じて遊技者が保有するメダルの枚数が増加するので、ボーナスゲームほどではないものの遊技者にとって利益度が高いゲームが行われることとなる。このように、特別ステージでは、保有するメダルを増やしながらゲームを行うことができるので、遊技者は、特別ステージにステージ移行することを願望しながら遊技を行うこととなる。

【0698】

そして、上記の計5つの「ステージ」は、スロットマシン1の内部的な遊技状態（通常ゲームおよび各RTゲーム）に依存するように、ステージ移行条件の成立を契機に移行制御される。すなわち、内部的な遊技状態が特別ステージに移行する期待度が、各「ステージ」に応じて異なるように、所定条件の成立を契機に「ステージ」が移行制御される。具体的には、内部的な遊技状態が特別ステージに移行する期待度が、第1ステージが最も小さく、第1ステージよりも第2ステージが大きく、第2ステージよりも第3ステージが大きく、第3ステージよりも第4ステージが大きくなるように「ステージ」が移行制御される。つまり、キャラクターの動作が激しくバイクの速度が速いことを示す「ステージ」であるほど、内部的な遊技状態が特別ステージに移行する期待度が大きくなっている。また、特別ステージに移行する期待度を遊技者が容易に把握できるように、演出表示装置590 20  
に表示される の数により期待度が表わされている（図81（a）～（d）参照）。なお、図81では、便宜上、演出表示装置590の外側に表示されている。

【0699】

なお、本実施形態では、各「ステージ」が特別ステージに移行する期待度を示しているものとして説明するが、各「ステージ」が第2RTゲームが付与される期待度を示すものであればよい。より詳細には、「第2RTゲームが付与される期待度」は、当該ステージが表示されている時点で行なわれるゲームの結果として第2RTゲームが付与される可能性を示すのみならず、近い将来（例えば、数ゲームあるい数十ゲーム以内）に第2RTゲームが付与される可能性を示したり、さらに、当該ステージから後述する「第4ステージ」に切り替え表示される可能性をも示唆するものであってもよい。

【0700】

以下では、本実施形態に係るスロットマシン1で行われるステージ移行制御を、より具体的かつ詳細に説明する。

【0701】

まず、ボーナスゲーム（BBゲーム，RBゲーム）を除いて、遊技者に最も有利な遊技状態は、先述したように、ハズレとなる確率が最も低く且つ第1RTゲームに移行することのない第2RTゲームである。所定期間（50G）の間にメダルを増加させながら次のボーナスへの当選を狙うことができるからである。そこで、内部的な遊技状態が第2RTゲームに移行するに際して演出画像も特別ステージに移行し、図82に示すような演出画像が表示される。

【0702】

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

【0703】

また、ボーナスゲーム（BBゲーム，RBゲーム）を除く遊技状態のうちで、第2RT

10

20

30

40

50

ゲームへ移行する可能性がある遊技状態（言い換えれば、第２ＲＴゲームへ移行する期待度が高い遊技状態）は、第３ＲＴゲームおよび第４ＲＴゲームである。内部的な遊技状態が第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ときは、ステージ状態が「第４ステージ」に制御されて、図８１（ｄ）に示すような演出画像が表示される。

【０７０４】

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

10

【０７０５】

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

【０７０６】

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

20

【０７０７】

すなわち、図８１（ａ）～（ｄ）に示す各「ステージ」のうちで、遊技状態が所定の遊技状態（通常ゲーム、第３ＲＴゲーム、第４ＲＴゲーム）に制御されているときは、ベル２図柄が揃うと第２ＲＴゲームが必ず付与されることを示す「第４ステージ」（図８１（ｄ）参照）を表示可能である。言い換えると、「第４ステージ」が表示されているときは、ベル２図柄が揃うと第２ＲＴゲームが必ず付与されるため、内部的な遊技状態が所定の遊技状態に制御されていることが確定する。なお、この「第４ステージ」には、他のステージとは異なり所謂ガセ表示は存在せず、ベル２図柄が揃うと第２ＲＴゲームが必ず付与される特別な確定演出として機能する。

30

【０７０８】

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

40

- ・第２ＲＴゲームが終了して通常ゲームに移行し、当該通常ゲームで「第４ステージ」のステージ演出がおこなわれているとき

- ・第３ＲＴゲームまたは第４ＲＴゲームで所定のＲＴゲーム回数が実行されて当該ＲＴゲームが終了し、その後に移行した通常ゲームで「第４ステージ」のステージ演出がそのまま行なわれているとき

- ・ＲＢゲームが終了して第４ＲＴゲームが行われているとき

に、リプレイ２図柄が揃って内部的な遊技状態が第１ＲＴゲームに制御されると、「第１ステージ」～「第３ステージ」のいずれかへのステージ移行制御（ステージ降格）が行な

50

われる。なお、複数ある下位ステージのうちのいずれに降格するかは、後述するステージ移行抽選の結果に応じて決定される。ただし、上述したとおり、リプレイ2が揃ったとしても、稀にBBまたはRBに当選している場合がある。

#### 【0709】

なお、本実施形態のスロットマシン1は、演出表示装置590が遊技者の顔の略正面となるように演出表示装置590が配置されており、この演出表示装置590の上方に図柄変動表示装置300が配置されている。しかも、演出表示装置590の表示領域は図柄変動表示装置300よりも大きいため、遊技者が無理のない姿勢で遊技を行うとき、遊技者は、演出表示装置590に表示される画像を容易に見ることができる。一方、遊技者が無理のない姿勢で遊技を行うとき、遊技者は、図柄変動表示装置300に表示される画像を見ることが、演出表示装置590に表示される画像を見ることがよりも困難となる。これにより、遊技者は、図柄変動表示装置300を視ながら遊技を行うといった意識がない限り、遊技中、演出表示装置590に表示される演出画像を注視することとなる。これは、演出表示装置590が遊技中における遊技者の注視領域内に配置されている一方で、図柄変動表示装置300が遊技中における遊技者の注視領域外に配置されていることを意味する。

10

#### 【0710】

これにより、目押しに自信を持っている上級者は、図柄変動表示装置300を見ながら遊技を行うことが多くなる一方で、目押しよりも演出に面白みを見出している遊技者は、演出表示装置590に表示される演出画像を見ながら遊技を行うことが多くなる。

20

#### 【0711】

ところで、本スロットマシン1では、当選役としてボーナスと重複しない全ての小役およびハズレのいずれかに当選したときに、画像表示体500において複数のゲームにわたって行われる連続演出態様を行なうか否かを抽選している（連続演出抽選）。そして、連続演出抽選に当選したときは、画像表示体500に連続演出態様を表示する。この連続演出態様では、複数のゲームにわたって行われる一連の演出であるにも拘らず、当該一連の演出の結果としてボーナスに当選しなかったことが導出される（いわゆる、連続演出失敗）。ただし、このとき、連続演出に失敗したとしても、特別ステージに移行する可能性があり、一度の連続演出でダブルの期待感を遊技者に与えるようにされている。また、連続演出失敗により一旦は遊技者を落胆させたにも拘らずその後特別ステージに移行させることで、その際に遊技者に与える喜びが大きなものとなり、興趣の低下を抑制できる。

30

#### 【0712】

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

#### 【0713】

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

40

#### 【0714】

また、本スロットマシン1では、当選役としてボーナスと重複しない全ての小役およびハズレのいずれかに当選したときに、画像表示体500において連続演出態様を行なった場合に、当該連続演出態様を行なったのちに移行する「ステージ」を決定するための抽選

50



を行なっている（ステージ移行抽選）。つまり、先述の連続演出態様は、ステージ移行制御を行なう契機となっており、連続演出態様が行なわれたのちにいずれの「ステージ」に移行するかは、ステージ移行抽選によって決定される。

【0715】

ところで、先述したようにリプレイ2図柄が揃って内部的な遊技状態が第1RTゲームに降格した場合は、連続演出抽選に拘らず常に連続演出態様を表示する。そして、「第4ステージ」から「第1ステージ」～「第3ステージ」のいずれに移行するかは、ステージ移行抽選によって決定されることになる。そして、内部的な遊技状態が第1RTゲームに制御されている間は、連続演出態様が行なわれることを契機として「第1ステージ」～「第3ステージ」のいずれかにその都度移行制御されることとなる（もちろん、連続演出態様が行なわれたのちも同一ステージがそのまま維持される場合も有りうる）。

10

【0716】

なお、内部的な遊技状態が第1RTゲームに制御されているとき、RTゲーム回数が当該RTゲームの終了条件となる所定回数（400回）に近づくほど、連続演出抽選に当選しやすい（すなわち、連続演出態様が行なわれやすい）。さらに、ステージ移行抽選でより上位のステージが移行先として選択されやすい。具体的には、「第1ステージ」よりも上位の「第2ステージ」が選択されやすく、且つ、「第2ステージ」よりも上位の「第3ステージ」が選択されやすい。

【0717】

これに加えて、第1RTゲームのRTゲーム回数が所定回数（400回）に達したことに基づいて、当該第1RTゲームが終了して通常ゲームに移行すると、連続演出抽選にさらに当選しやすくなるとともに、ステージ移行抽選でさらに上位のステージが移行先として選択されやすくなる。具体的には、「第1ステージ」～「第3ステージ」よりもさらに上位の「第4ステージ」が選択されやすい。

20

【0718】

これにより、「第4ステージ」から下位ステージに降格したのちに、連続演出態様が比較的頻繁に行なわれたり、連続演出態様が行なわれたのちに比較的上位の「ステージ」に移行する割合が高くなったりすると、遊技者に不利な第1RTゲームの終了が近いことや第1RTゲームが終了していることを察知可能とすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。また、途中から遊技をはじめた遊技者に、内部的な遊技状態を推測する手がかりを与えることができ、複数のスロットマシン1から遊技する台を選ぶ楽しみを増大させることができる。

30

【0719】

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

40

【0720】

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

【0721】

また、上記のステージ移行制御は、連続演出失敗時に行なわれるようにしたため、連続

50

演出態様の結果としてボーナス当選が導出されなかった場合も、当該連続演出態様ののちに移行する「ステージ」に期待することができ、連続演出態様に対する遊技者の関心を集中させて興趣の低下を抑制することができる。

【 0 7 2 2 】

ところで、従来のスロットマシンでは、ボーナスゲームの終了後に遊技者に有利な遊技状態（いわゆる、ＲＴ状態）を所定のゲーム回数（例えば、５０回）付与することが知られている。しかし、これは、あくまでボーナスへの当選を前提とした付加的な特典であるＲＴゲームを付与するものであり、ボーナスに当選しない限り特典の付与がなく依然として単調な遊技が行なわれることとなり興趣が低下する問題があった。また、ボーナスゲーム終了後のＲＴ状態中は、メダルを減らすことなくゲームを継続できるため興趣が維持されるが、当該ＲＴ状態の終了後は一転して遊技の興趣が低下し、遊技者の遊技を継続する意思を喪失させてしまっていた。

10

【 0 7 2 3 】

また、通常の遊技状態において、特定条件が成立すると（例えば、リールの有効ライン上に特定の図柄組み合わせ（出目）が停止表示されると）、遊技者に有利な遊技状態（リプレイ確率の高い有利ＲＴ状態）を付与することが知られている。一方、このような有利ＲＴ状態を頻繁に付与すると、ＲＴ状態という特典の価値が相対的に低くなることに加えて、遊技者とホールの均衡を保つためにボーナスの当選確率を全体として低く抑えざるを得ず、遊技全体としてボーナスに当選しにくい単調な遊技性となりがちであった。

【 0 7 2 4 】

20

そこで、通常の遊技状態において、所定条件が成立すると（例えば、リールの有効ライン上に所定の図柄組み合わせ（出目）が停止表示されると）、遊技者に不利な遊技状態（リプレイ確率の低い不利ＲＴ状態）を付与することが知られている。つまり、この不利ＲＴ状態を長期間付与することで、次のボーナス当選まで有利ＲＴ状態が発生しないようにして、遊技者とホールの均衡を保つことが知られている。しかし、かかる不利ＲＴ状態に移行すると、有利ＲＴ状態が期待できないことから遊技者の興趣が著しく低下してしまう問題があった。

【 0 7 2 5 】

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

30

【 0 7 2 6 】

つまり、本スロットマシン１は、内部抽選の結果に応じて付与される特別特典として第１の特典（ボーナスゲーム）および第２の特典（第２ＲＴゲーム）を有している。そして、所定の遊技状態（通常ゲーム，ＲＴ３ゲーム，ＲＴ４ゲーム）では、第１の特典および第２の特典のいずれかを選択的に付与可能であるため、常に両特典への期待感を維持しつつ遊技を行うことができる。一方、特定の遊技状態（ＲＴ１ゲーム，ＲＴ２ゲーム）では、第１の特典のみを付与可能であるため、第２の特典への期待感をもてずに遊技者の興趣が低下しがちとなるおそれがあるところ、周期的に第２の特典が付与されうる通常ゲームに制御されるため、全ての遊技状態において興趣を維持できる遊技性を有している。

40

【 0 7 2 7 】

なお、第２の特典（第２ＲＴゲーム）が、第１の特典（ボーナスゲーム）と同様に、複数ゲームに亘って遊技者に極めて有利な特別特典の一種であることを遊技者に認識させる

50

べく、これらの特別特典の付与が開始されると演出表示装置 590 に通常の「ステージ」とは異なる演出が表示される。具体的には、ボーナスゲームが開始されると、演出表示装置 590 にボーナスゲームが付与される遊技者を祝福する第 1 特典演出（従来のボーナス演出と同様）を表示し、第 2 RT ゲームが開始されると、演出表示装置 590 に第 2 RT ゲームが付与される遊技者を祝福する第 2 特典演出（図 8 2 に示す「特別ステージ」）を表示する。

#### 【0728】

そして、演出表示装置 590 に表示される「ステージ」によって、第 2 の特典（第 2 RT ゲーム）が付与される期待度を遊技者が把握できるようにするとともに、第 2 RT ゲームが付与される期待度が最も高い「第 4 ステージ」（図 8 1（d）参照）に移行する可能性が前兆予告される。これにより、遊技の進行に応じて適宜移行する「ステージ」を楽しめるのみならず、「ステージ」の移行態様によって「第 4 ステージ」に移行するタイミング（ひいては、第 2 RT ゲームが付与される「特別ステージ」に移行するタイミング）を測る楽しみが生じる。特に、「第 4 ステージ」に移行すると、ベル 2 図柄が揃えば必ず第 2 RT ゲームが付与されることを遊技者は察知することから、第 2 RT ゲームに対する期待が増大し興味が著しく増加する。

#### 【0729】

特に、演出表示装置 590 に期待度が低い「第 1 ～ 第 3 ステージ」（図 8 1（a）～（c）参照）が表示されているうちは、ベル 2 図柄が揃っても第 2 RT ゲームが付与されない、あるいは、ベル 2 図柄が揃っても第 2 RT ゲームが付与されるとは限らないが、「第 1 ～ 第 3 ステージ」から第 2 RT ゲームへの期待度が段階的にステップアップして最終的に「第 4 ステージ」に移行すると、ベル 2 図柄が揃えば第 2 RT ゲームが付与されることを遊技者は察知することから、第 2 RT ゲームに対する期待が増大し興味が著しく増加する。

#### 【0730】

このように、演出表示装置に「ステージ」が表示されているときは、常に第 1 の特典（ボーナスゲーム）への期待感を抱けるとともに、第 2 の特典（第 2 RT ゲーム）が周期的に付与されうるようにし、さらに「ステージ」が第 2 RT ゲームの付与期待度が高いものへの適宜変化していくことで、遊技の進行に応じて遊技者の興味が徐々に向上することとなる。さらに、演出表示装置 590 に「第 4 ステージ」が表示されるに至ると、ベル 2 図柄が揃えば第 2 RT ゲームの付与が確実となるため、遊技者の興味が一気に高まるとともに、「もしかしたら単なるガセ演出かもしれない」という遊技者の不安を排除して、遊技者が安心して遊技を楽しむことができる。

#### 【0731】

さらには、「特別ステージ」（図 8 2 参照）が表示されているときは、第 2 RT ゲームによってメダルを漸増させながらゲームを楽しむことができることに加え、「特別ステージ」が終了したのちも「第 4 ステージ」（図 8 1（d）参照）が表示されるため、遊技者はベル 2 図柄が揃うと再度第 2 RT ゲームが確実に付与されることを把握できる。そして、「第 4 ステージ」と「特別ステージ」とが交互に表示されることで、遊技者の興味が途切れることなく遊技が進行することとなる。ひいては、「第 4 ステージ」および「特別ステージ」のループ表示の実行回数（つまり、通常ゲームと第 2 RT ゲームのループ回数）によっては、ボーナス役に当選しない状態が長引いたとしても、1 回のボーナスゲームよりも多量のメダルを獲得することが可能となり、1 回のボーナスゲーム以上の価値を奏することがあるため、遊技者の興味を一層向上させることができる。

#### 【0732】

##### 〔特別ステージにおける残り RT 回数表示〕

次に、特別ステージにおける残り RT 回数表示について説明する。本実施形態では、「第 1 RT ゲーム」～「第 5 RT ゲーム」のうちで、遊技者に最も有利な「第 2 RT ゲーム」では、図 8 1（e）に示す「特別ステージ」のステージにおいて残りの RT ゲーム回数を表示する。

## 【 0 7 3 3 】

より詳細には、先述したように、第 2 R T ゲームへの移行条件が成立して内部的な遊技状態が第 2 R T ゲームに移行した場合は、連続演出態様が実行されたのちにステージ状態が「特別ステージ」に移行する。そして、ステージ状態が「特別ステージ」に移行したのち所定ゲーム数が実行されるまでは、画像表示体 5 0 0 の演出表示装置 5 9 0 に「残り？ゲーム」のように、残りの第 2 R T ゲーム回数が不明である旨が表示される（図 8 2（a）参照）。つまり、画像表示体 5 0 0 の演出表示装置 5 9 0 に残りの R T ゲーム回数を表示するための表示領域は設けられるものの、具体的な残りの R T ゲーム回数は明示しない状態となる。

## 【 0 7 3 4 】

10

そして、第 2 R T ゲームに移行したのち、当該 R T ゲームが所定ゲーム数（ここでは、2 0 ゲーム）だけ実行されると、画像表示体 5 0 0 に「残り 3 0 ゲーム」のように、残りの R T ゲーム回数が表示される（図 8 2（b）参照）。その後は、1 ゲームが実行されるごとに、残りの R T ゲーム回数が「1」減算されて表示される。例えば、残りの R T ゲーム回数として「残り 3 0 ゲーム」が表示された状態で 1 ゲームが実行されると、残りの R T ゲーム回数として「残り 2 9 ゲーム」に減算表示される。

## 【 0 7 3 5 】

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

20

## 【 0 7 3 6 】

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

30

## 【 0 7 3 7 】

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

## 【 0 7 3 8 】

なお、実際には、特別ステージ移行演出が開始された時点でベル 2 図柄が揃っていれば、次ゲームから第 2 R T ゲームが開始されるため、特別ステージ移行演出中も内部的には第 2 R T ゲームが既に実行されることになり、当該特別ステージ移行演出では必ず「XX」という対象物が表示されて「特別ステージ」に移行する。逆に言えば、特別ステージ移行演出が開始された時点でベル 2 図柄が揃っていなければ、内部的な遊技状態に変化が生じることなく、特別ステージ移行演出では「XX」という対象物が表示されず「特別ステージ」に移行することもない。つまり、遊技者は特別ステージ移行演出を参照しなくても、図柄表示窓 5 9 1 a でベル 2 図柄が揃っているか否かで「特別ステージ」に移行するか否かを判別可能となる。

40

## 【 0 7 3 9 】

この点、本実施形態のスロットマシン 1 は、上述したとおり、図柄変動表示装置 3 3 0

50

が遊技者によって注視され難い構成、および、図柄表示窓 5 9 1 a に表示される当選役図柄を把握しがたい構成、などを具備している。そのため、遊技者の関心は専ら画像表示体 5 0 0 の演出表示装置 5 9 0 に表示される演出画像に集中し、ベル 2 図柄が揃ったか否かで「特別ステージ」に移行するか否かを判別することが困難となっている。その分、画像表示体 5 0 0 で実行される特別ステージ移行演出によって、ベル 2 図柄が揃うという単なる出目以上にインパクトがある態様で、「特別ステージ」に移行するか否かを導出することができ、遊技者を一層ハラハラドキドキさせることができる。

#### 【 0 7 4 0 】

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

10

#### 【 0 7 4 1 】

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

20

#### 【 0 7 4 2 】

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

30

#### 【 0 7 4 3 】

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

40

#### 【 0 7 4 4 】

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

#### 【 0 7 4 5 】

さらに、最大ゲーム数が予め設定されている第 2 R T ゲームにおいて最大残りゲーム数

50

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

#### 【0746】

なお、第2 R Tゲーム中にB BおよびR Bのいずれにも当選することなく50ゲームが行われたとき、当該第2 R Tゲームが終了して通常ゲームとなり、演出表示装置590では第4ステージの演出画像が表示される。そして、この通常ゲームにおいて、リプレイ2よりも先にベル2に当選すると、再び内部的に第2 R Tゲームに移行すると共に、演出ステージも、連続演出態様を経由して再び特別ステージに移行する。

10

#### 【0747】

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

#### 【0748】

##### [ベット数表示メータおよびボーナス期待度表示メータ]

次に、各ステージにて画像表示体500の演出表示装置590の略前面に表示されるベット数表示メータおよびボーナス期待度表示メータについて、図83および図84を参照して説明する。図83は、ベット数表示メータを示す図であり、図84は、ボーナス期待度表示メータを示す図である。なお、ベット数表示メータおよびボーナス期待度表示メータは、いずれも、演出表示装置590の全領域に表示されることなく、一部の領域（左下領域）にのみ表示される（図82（a）、（b）参照）。

20

#### 【0749】

図83（a）に示されるように、ゲーム終了後等のベット数がゼロであるとき、ベット数表示メータでは針がゼロを指している。そして、1ベットボタン205（図1参照）を1回操作したとき、または、メダルを1枚投入すると、図83（b）に示されるように、ベット数表示メータの針が1を指す。さらに1ベットボタン205を1回操作したりメダルを1枚投入したりすると、図83（c）に示されるように、ベット数表示メータの針が2を指す。同様にさらに1ベットボタン205を1回操作したりメダルを1枚投入したりすると、図83（d）に示されるように、ベット数表示メータの針が3を指す。そして、ベット数表示メータの針が3を指すと、「READY」の文字が表示される。これにより、遊技者は、ゲームを開始することができる状態となったことを把握できる。そして、始動レバー210を操作すると、図83（e）に示されるように、「GO」の文字が表示される。これにより、遊技者は、実際にゲームが開始されたことを把握できる。

30

#### 【0750】

なお、ベット数がゼロであるときに遊技者がMAXベットボタン206を操作すると、図83（b）および図83（c）の過程を経ることなく、ベット数がゼロであることを示す態様（図83（a））からベット数が3であることを示す態様（図83（d））に変化する。

40

#### 【0751】

ところで、本実施形態では、上述したとおり、リプレイ図柄または小役図柄が揃ったとき、メダルの払い出し枚数が多いほどB BまたはR Bに重複して当選している期待感が高い。そこで、本実施形態のスロットマシン1では、リプレイ図柄または小役図柄が揃ったときに、メダルの払い出し枚数を表示することで、ボーナスに当選している期待度を遊技者の視覚に訴えている。

#### 【0752】

具体的には、図84に示されるように、当選役図柄が有効ライン上に揃うと、当該当選

50

役図柄に対応するメダルが払い出されると共に、当該払い出されたメダル枚数がボーナス期待度表示メータに表示される。このボーナス期待度表示メータの目盛りには、「再（リプレイとしての再遊技を意味する）」、「５（ベルの払い出し枚数に相当）」、「９（スイカの払い出し枚数に相当）」、「１２（チェリーの払い出し枚数に相当）」および「Ｖ」、の順で期待度小から期待度大に向けて表示されている。

#### 【０７５３】

そして、リプレイ（リプレイ１、リプレイ２）に当選してリプレイ図柄が揃うと、図８４（ａ）に示すようにボーナス期待度表示メータの針が「再」の近傍を示すと共に、「再」の文字が表示される。これにより、リプレイ１およびリプレイ２のいずれ揃ったとしても、再遊技を示すシンボルとしての「再」の文字が表示されるので、遊技者は、リプレイ１が揃ったのかリプレイ２が揃ったのか把握することが困難となる。同様に、ベル（ベル１、ベル２）に当選してベル図柄が揃うと、図８４（ｂ）に示すようにボーナス期待度表示メータの針が「５」の近傍を示すと共に、メダル払い出し枚数に相当する「５」およびベルの絵が表示される。これにより、ベル１およびベル２のいずれ揃ったとしても、ベルを示すシンボルとしてのベルの絵が表示されるので遊技者は、ベル１が揃ったのかベル２が揃ったのか把握することが困難となる。また、スイカに当選してスイカ図柄が揃うと、図８４（ｃ）に示すようにボーナス期待度表示メータの針が「９」の近傍を示すと共に、メダル払い出し枚数に相当する「９」およびスイカの絵が表示される。さらに、チェリーに当選してチェリー図柄が揃うと、図８４（ｄ）に示すようにボーナス期待度表示メータの針が「１２」の近傍を示すと共に、メダル払い出し枚数に相当する「１２」およびチェリーの絵が表示される。また、ＢＢまたはＲＢに当選してＢＢ図柄またはＲＢ図柄が揃うと、図８４（ｅ）に示すようにボーナス期待度表示メータの針が振り切れるように「Ｖ」を示し、ＢＢゲームまたはＲＢゲームが開始される。なお、ＢＢ図柄またはＲＢ図柄が揃ったとしてもメダルの払い出し枚数はゼロであるものの、その後に遊技者に付与されるゲームの価値が大きいため、ボーナス期待度表示メータの針が振り切れるように「Ｖ」を示すようにしている。

#### 【０７５４】

このように、リプレイ図柄または小役図柄が揃ったときに、賞として払い出されるメダルの枚数（リプレイ図柄が揃ったときは賞としてのメダルの払い出しがないのでゼロ枚と解する）に比例してボーナス期待度表示メータの針を表示することで、ＢＢまたはＲＢに重複当選している期待度を、遊技者に定量的に教唆することが可能となる。

#### 【０７５５】

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

#### 【０７５６】

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

#### 【０７５７】

##### [ 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回動可能な回動表示体が、回動方向と交差する左右方向に

10

20

30

40

50

複数並んで配置される回動表示装置と、

前記図柄を表出する表示部が形成された縦長矩形状の前面遊技部を有する筐体と、  
遊技媒体を投入して行われる1回のゲーム毎に、特典役、当該特典役を除く複数の一般役およびハズレ役の中からいずれかの役を選び出す内部抽選を行う抽選手段と、を備え、  
前記複数の回動表示体の回動を開始させ、全ての前記回動表示体の停止操作が受け付けられると、1回のゲームの結果が前記表示部に導出される遊技機であって、

前記筐体は、前記前面遊技部の上部にて左右方向に跨る縁部材と当該縁部材の両端側から下方に向かう一対の縁部材とで縁形成されると共に、当該前面遊技部の略上半部に形成される情報表示領域を有し、

前記情報表示領域は上端部に上端領域を有しており、当該上端領域には、上段、中段および下段の各段にそれぞれ一つの図柄が前記回動表示体毎に表出される前記表示部としての小窓部が形成され、

前記情報表示領域のうち前記上端領域を除く略全域にて所定の演出画像が表示されるように配置される演出画像表示装置と、

前記演出画像表示装置に表示される所定の演出画像の表示を制御する演出画像表示制御手段と、

前記回動表示体の停止操作が受け付けられたときに、前記内部抽選の結果に基づいて前記小窓部内の上段、中段および下段の各段に、それぞれ一つの図柄が前記回動表示体毎に表出されるように、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、

全ての前記回動表示体が停止状態となったときに、前記小窓部内に表出する図柄の組み合わせに基づいて前記特典役および前記複数の一般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一般役のうちいずれかの一般役に入賞したと判定されたときに、当該一般役の種別に対応する遊技価値を、1回のゲーム結果の賞として付与する遊技価値付与手段と、

前記図柄判定手段により前記特典役に入賞したと判定されたときに、前記遊技価値としての遊技媒体が付与される機会が増加する特別ゲームを特典として付与する特別ゲーム付与手段と、

前記遊技価値としての再遊技が付与される機会が増加する有利ゲームを特典として付与可能な有利ゲーム付与手段と、

遊技の進行に応じて遊技状態を、前記特別ゲームおよび前記有利ゲームの何れもが選択的に付与されうるチャンス状態と、前記特別ゲームのみが付与されうる通常状態と、のいずれかに制御可能な遊技状態制御手段と、

を備え、

前記遊技価値付与手段は、

前記図柄判定手段により前記第1の一般役に入賞したと判定されると、当該第1の一般役に対応する第1の遊技価値を付与し、

前記図柄判定手段により前記第2の一般役に入賞したと判定されると、前記第1の遊技価値とは異なる当該第2の一般役に対応する第2の遊技価値を付与するものであり、

前記回動停止制御手段は、

前記内部抽選にて選び出された役が前記一般役のうち第1の一般役（ベル1）であるときは、当該第1の一般役に対応する図柄組み合わせとして、前記複数の回動表示体のうち一の回動表示体に付された図柄のみが、他の回動表示体に付された図柄と異なる種別の図柄で構成される第1の異種図柄組み合わせを前記小窓部内に表出させ、

前記内部抽選にて選び出された役が前記一般役のうち第2の一般役（リプレイ2）であるときは、当該第2の一般役に対応する図柄組み合わせとして、前記一の回動表示体に付された図柄のみが、前記他の回動表示体に付された図柄と異なる種別の図柄で構成される第2の異種図柄組み合わせを前記小窓部内に表出させるとともに、

前記第1の一般役および前記第2の一般役は前記遊技価値付与手段により付与される遊技価値が各々異なるにもかかわらず、前記第1の異種図柄組み合わせおよび前記第2の異

10

20

30

40

50



種図柄組み合わせを構成する図柄として、前記一の回動表示体において共通の図柄を前記小窓部内に表出させるものであり、

前記遊技状態制御手段は、

前記第 1 の異種図柄組み合わせが前記小窓部内に表出された場合には遊技状態を移行させることなく、前記第 2 の異種図柄組み合わせが前記小窓部内に表出された場合にのみ、遊技状態を前記チャンス状態から前記通常状態に移行させる制御を実行しうる

ことを特徴とする。

#### 【 0 7 5 8 】

上記技術思想に記載の遊技機は、複数の図柄が付されると共に回動可能な回動表示体（リール 3 0 1 a ~ リール 3 0 1 c、具体的には、図柄が表示されたリール帯 3 5 1 a, 3 5 1 b, 3 5 1 c が付されたリール 3 0 1 a ~ リール 3 0 1 c）が回動方向と交差する方向に複数列（例えば、三列）並んで配置される回動表示装置（図柄変動表示装置 3 0 0）と、回動表示体に付された図柄を表出する表示部が形成された縦長矩形状の前面遊技部（扉形前面部材 2 0 0）を有する筐体（外本体 1 0 0 および扉形前面部材 2 0 0）と、内部抽選を行う抽選手段（主制御基板 4 0 9 にて S 3 で実行される内部抽選処理）と、を備えている。

#### 【 0 7 5 9 】

回動表示体には複数種類の図柄が付されており、この回動表示体は上下方向に回動する。また、この回動表示体は、回動方向と略直交する方向に三列並んで配置されている。回動表示体の回動方向は上下方向なので、回動表示体は、左右方向に三列並んで配置されることとなる。なお、図柄は、回動表示体に直接描かれることよりも、図柄が描かれた図柄帯が回動表示体に付されることの方が一般的である。したがって、「複数の図柄が付される・・・回動表示体」には、図柄が描かれた図柄帯が付される回動表示体も含まれる。

#### 【 0 7 6 0 】

抽選手段は、遊技媒体としての例えばメダルやパチンコ球を投入して行われる 1 回のゲーム毎に、特典役、複数の一般役およびハズレ役のなかからいずれかの役を選び出す内部抽選を行う。特典役は、一般に B B や R B などと称されるボーナス役が相当する。また、一般役とは、特典役およびハズレ役を除く全ての役（所謂、小役や再遊技役）であり、当該一般役の種別に応じて選び出される確率が異なっている。また、特典役および一般役は、通常、当選役と称される。なお、遊技媒体には、一般的にクレジットと称される電子データも含まれる。

#### 【 0 7 6 1 】

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ゲームであり、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、および、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 1 回のゲーム、のいずれも含まれる。

#### 【 0 7 6 2 】

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

#### 【 0 7 6 3 】

遊技媒体を投入して遊技者による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。そして、回動している当該回動表示体の停止操作が受け付けられると、回動表示体が停止し、全ての回動表示体が停止したときに、各回動表示体に付された図柄の組み合わせにより内部抽選の結果が表示部（図柄表示窓 5 9 1 a）に導出されうる。「導出されうる」としたのは、内部抽選に当選したとしても例えば目押しに失敗すると、内部抽選の結果が表示部に導出されるとは限らないからである。

#### 【 0 7 6 4 】

ここで、筐体は、前面遊技部の略上半部に形成される情報表示領域（透視窓 2 1 4）を

10

20

30

40

50

有している。この情報表示領域は、前面遊技部の上部にて左右方向に跨る上部材としての縁部材 2 1 4 b と当該縁部材 2 1 4 b の両端側から下方に向かう一対の縦部材としての縁部材とで区画形成される。換言すれば、情報表示領域は、略コ字状の縁部材によって縁取られている。

【 0 7 6 5 】

また、情報表示領域は上端部に上端領域（装飾部材 5 9 1 が占める領域）を有しており、当該上端領域には、上記表示部としての小窓部（図柄表示窓 5 9 1 a ）が形成されている。また、この小窓部は、1 回のゲーム結果が導出される表示部として機能し、開口されているものに限定されるものではなく、当該小窓部を介して図柄を視認できるようになっていけばよい。また、小窓部には、各回動表示体に付された複数の図柄のうち複数の図柄が回動表示体毎に表出される。この三つの図柄は、回動方向に沿う上段、中段および下段にそれぞれ一つずつ表出される。なお、「上段」は本実施形態の上段ライン 6 2 2 a 上の位置であり、「中段」は本実施形態の中段ライン 6 2 1 上の位置であり、「下段」は本実施形態の下段ライン 6 2 2 b 上の位置である。つまり、全ての回動表示体の回動が停止したときには、小窓部内の上段、中段および下段の全ての段に一つの図柄が回動表示体毎に表出される。換言すれば、一つの回動表示体を 1 列と呼ぶとすると、「3 段 × 3 列」の合計 9 個の図柄が表出されることとなる。

【 0 7 6 6 】

また、情報表示領域のうち上端領域を除く略全域（透明板 2 1 4 a が配されている領域）にて所定の演出画像が表示されるように、演出画像表示装置（演出表示装置 5 9 0 ）が配置されている。この演出画像表示装置は、筐体に収容されて配置されるので（筐体内部にて載置されるので）、筐体の前面遊技部側に取り付けられる場合のように、演出画像表示装置の周縁に取付部を必要としない。これにより、情報表示領域のうち上端領域を除く略全域にて演出画像が表示されることが可能となる。そして、演出画像表示装置に表示される演出画像は、演出画像表示制御手段（周辺制御基板 5 1 0 ）によって制御される。

【 0 7 6 7 】

つまり、この遊技機では、常には演出画像表示装置に表示される所定の演出画像が遊技者の視野の略全域を占めているため、演出画像表示装置を主体とした遊技が行われることとなり、演出画像表示装置にて自由度の高い演出を行うことが可能となっている。一方、小窓部内に導出される 1 回のゲームの結果は、遊技者の視野上方に表示されることになるから、演出画像表示装置の演出画像と小窓部内のゲームの結果とを両方を同時に目視することができない。そのため、遊技者は常には演出画像表示装置を目視しつつ遊技を行なうところ、必要に応じて所定の演出画像に代えて選択的に小窓部内のゲームの結果を参照可能となっている。

【 0 7 6 8 】

ここで、小窓部に表出される図柄のなかから回動表示体毎の一つずつの図柄が選出されて構成される内部抽選の結果としての図柄組み合わせが導出されるラインを入賞ラインとすると、内部抽選の結果は、回動停止制御手段（主制御基板 4 0 9 にて S 5 で実行される制御プログラム上の処理）によって、入賞ラインに位置する図柄組み合わせとして小窓部に導出される。全ての回動表示体が停止状態になると、図柄判定手段（主制御基板 4 0 9 にて S 6 で実行される制御プログラム上の処理）によって、特典役および複数の一般役のうちいずれかの役に入賞したか否かが判定される。そして、図柄判定手段によって複数の一般役のうちいずれかの一般役に入賞したと判定されると、当該入賞したと判定された一般役の種別に対応する遊技価値が、1 回のゲーム結果として、遊技価値付与手段によって賞として付与される。ここで「遊技価値」とは、例えば遊技を行うために必要な遊技媒体、遊技媒体の投入を行うことなく次ゲームを行うことができる再遊技の権利等が相当する。

【 0 7 6 9 】

なお、図柄判定手段によって判定される入賞役は、特典役および複数の一般役のうちいずれか一つの役である必要はない。つまり、複数の役が重複して選出されている場合に

は当該複数の役が同時に入賞する態様、および、複数の役が重複して選出されていたとしても当該複数の役のうちいずれか一つの役のみが入賞する態様のいずれも含まれる。

【0770】

また、図柄判定手段によって複数の一般役のうちいずれかの一般役に入賞したと判定されると、当該入賞したと判定された一般役の種別に対応する遊技価値が、1回のゲーム毎に、遊技価値付与手段によって賞として付与される。ここで「遊技価値」とは、例えば遊技を行うことが可能な遊技媒体、遊技媒体の投入を行うことなく次ゲームを行うことができる再遊技の権利等が相当する。

【0771】

また、内部抽選にて特典役が選出されると、遊技価値としての遊技媒体が付与される機会が所定期間に亘って増加する特別ゲームが、特別ゲーム付与手段（主制御基板409にてS322またはS332で実行される制御プログラム上の処理）によって付与される。この特典役には、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。

【0772】

また、遊技価値付与手段により付与される遊技価値とは別に、遊技者に有利な付加特典である有利ゲームを付与可能な有利ゲーム付与手段を備えている。例えば、この有利ゲームとしては、内部抽選にて特定の一般役が選出されると、遊技価値としての再遊技が付与される機会が所定期間増加するリプレイゲームが相当する。この有利ゲームは、有利ゲームの付与中であっても特典役の抽選が行われる点で特別ゲームとは異なる（特別ゲーム中は特典役の抽選が行われない）。なお、内部抽選にて特定の一般役が選出されることは有利ゲームが実行されるための条件であり、遊技状態（例えば、遊技者に不利なRTゲーム等）によってはたとえ内部抽選にて特定の一般役が選出されたとしても有利ゲームが付与されない。

【0773】

なお、遊技状態制御手段が、遊技の進行に応じて複数の遊技状態のうちで何れか一つの遊技状態を選択的に制御する。つまり、本遊技機では、あらかじめ複数の遊技状態が設けられており、特別ゲームが付与されている期間を除いて、その何れか一の遊技状態に制御される。なお、これらの遊技状態は、各種条件の成立（例えば、ボーナスゲームの終了、所定の当選役への当選など）に応じて遊技状態が移行する。遊技状態としては、特別ゲームおよび有利ゲームの何れもが選択的に付与されうるチャンス状態と、特別ゲームのみが付与されうる通常状態と、がある。「チャンス状態」は所謂通常の遊技状態（通常ゲーム）に相当するものである。なお、本実施形態では、遊技状態として、通常ゲーム、第1RTゲーム、第2RTゲーム、第3RTゲーム、第4RTゲームおよび第5RTゲームが設けられており、何れの遊技状態に制御されているかで遊技者の有利・不利が大きく異なる。なお、これらの遊技状態は、各種条件の成立（例えば、ボーナスゲームの終了、所定の当選役への当選など）に応じて遊技状態が移行する。

【0774】

ところで、本遊技機では、複数の一般役として、少なくとも異なる当選役である第1の一般役（本実施形態のベル1）および第2の一般役（本実施形態のリプレイ2）が含まれている。第1の一般役および第2の一般役はそれぞれ異なる当選種別であるから、その当選時に付与される遊技価値も異なっている。すなわち、第1の一般役に入賞したと判定されると、当該第1の一般役に対応する第1の遊技価値（例えば、5枚のメダル払い出し）が付与される。また、第2の一般役に入賞したと判定されると、第1の遊技価値とは異なる当該第2の一般役に対応する第2の遊技価値（例えば、再遊技）が付与される。

【0775】

そして、第1の一般役に当選したときと第2の一般役に当選したときとは、回動停止制御手段によって小窓部内に表出される図柄の組み合わせも異なっている。すなわち、内部抽選にて第1の一般役が選出されると、当該第1の一般役に対応する図柄組み合わせとして、複数の回動表示体のうちの一の回動表示体（本実施形態では、中リール301b）に付された図柄のみが、他の回動表示体（本実施形態では、左右リール301a, 301c）に付された第1図柄と異なる種別の図柄で構成される第1の図柄組み合わせが小窓部内に表出される。なお、本実施形態の「M子図柄 - T子図柄 - M子図柄」（ベル1図柄）が第1の異種図柄組み合わせに相当し、「M子図柄」が第1図柄に相当する。

【0776】

また、内部抽選にて第2の一般役が選出されると、当該第2の一般役に対応する図柄組み合わせとして、複数の回動表示体のうちの一の回動表示体（本実施形態では、中リール301b）に付された図柄のみが、他の回動表示体（本実施形態では、左右リール301a, 301c）に付された第2図柄と異なる種別の図柄で構成される第2の図柄組み合わせが小窓部内に表出される。なお、本実施形態の「H男図柄 - T子図柄 - H男図柄」（リプレイ2図柄）が第2の異種図柄組み合わせに相当し、「H男図柄」が第2図柄に相当する。

【0777】

ここで、第1の一般役および第2の一般役は遊技価値付与手段により付与される遊技価値が各々異なる当選役であるにも拘らず、第1の図柄組み合わせおよび第2の図柄組み合わせを構成する図柄として、一の回動表示体（本実施形態では、中リール301b）において共通の特定図柄が小窓部内に表出される。本実施形態では、ベル1図柄およびリプレイ2図柄において中リール301bに表出される「T子図柄」が共通の特定図柄に相当する。

【0778】

すなわち、第1の図柄組み合わせおよび第2の図柄組み合わせは、それぞれ第1の一般役および第2の一般役という異なる当選役に基づく図柄組み合わせであるにも拘らず、一の回動表示体（中リール301b）には共通の特定図柄（T子図柄）が有効ライン上に表出される。さらに、第1の図柄組み合わせおよび第2の図柄組み合わせは、一の回動表示体に付された図柄のみが他の回動表示体（左右リール301a, 301c）に付された図柄とは異なっており、言い換えれば、他の回動表示体に付される構成図柄が同じである（図柄組み合わせが左右対称となっている）。

【0779】

このように、第1の図柄組み合わせおよび第2の図柄組み合わせは、その構成図柄に異なる種類の図柄が含まれる（すなわち、複数種類の図柄で構成される）とともに、他の回動表示体に付される構成図柄が異なる点を除いて極めて酷似しているため、遊技者がリール出目を一見しただけでは入賞図柄を把握し難い。さらに、先述したように、小窓部内に表示されるゲームの結果は遊技者によって視認されにくい位置に表示されるため、遊技者がリール出目を参照して入賞図柄を把握するのが一層困難となっている。

【0780】

さらに、本遊技機は、第1の一般役および第2の一般役の何れかに入賞すると、第1の図柄組み合わせまたは第2の図柄組み合わせを構成する図柄として、一の回動表示体（中リール301b）において特定図柄（T子図柄）が共通して表出され、且つ、他の回動表示体（左右リール301a, 301c）において第1図柄（M子図柄）および第2図柄（H男図柄）の何れか一方が表出されると、遊技状態をチャンス状態から通常状態に移行させる制御を実行しうる。「制御しうる」とは、遊技状態がチャンス状態に制御されていないときや他の移行条件を満たしていない場合などに、当該制御を実行しないことを含める意味である。

【0781】

例えば、この「通常状態」としては、内部抽選にて特定の一般役（リプレイ2）が選出されると、遊技価値としての再遊技が付与される機会が増加することなく、他の遊技状

10

20

30

40

50

態に移行しない状態が所定期間継続するリプレイゲーム（所謂RTゲーム）が相当する。この「通常状態」は、「通常状態」の付与中であっても特典役の抽選が行われる点で特別ゲームとは異なる（特別ゲーム中は特典役の抽選が行われない）。なお、内部抽選にて特定の一般役（リプレイ2）が選出されることは「通常状態」が実行されるための条件であり、遊技状態によってはたとえ内部抽選にて特定の一般役（リプレイ2）が選出されたとしても「通常状態」が付与されない。

#### 【0782】

つまり、第1の図柄組み合わせまたは第2の図柄組み合わせでは、一の回動表示体（中リール301b）に特定図柄（T子図柄）が共通して表出されるにも拘らず、他の回動表示体（左右リール301a, 301c）に第1図柄（M子図柄）および第2図柄（H男図柄）の何れが表出するかによって「通常状態」が付与される場合と付与されない場合が生じることとなる。つまり、特定図柄（T子図柄）は、「通常状態」が付与される可能性が有るか否かを示唆する図柄として機能することとなる。なお、本実施形態では、他の回動表示体（左右リール301a, 301c）に第2図柄（H男図柄）が表出すると「通常状態」（RT2）を付与しているが、これに代えて第1図柄（M子図柄）が表出すると所定の「通常状態」を付与するようにしてもよい。

#### 【0783】

ところで、従来より、リール出目によって「通常状態」が内部的に付与されるか否かを判別可能な遊技機が知られているが、かかる遊技機では演出表示装置において遊技の興趣を向上させるような演出を行なったとしても、遊技者の関心は専らリール出目に集中してしまい、演出表示装置での演出が無駄となってしまう問題があった。さらに、かかる遊技機では、リール出目で遊技者に不利な特典が付与されると分かると、遊技者の興趣が一気に低下してしまう問題があった。

#### 【0784】

その点、本遊技機では、小窓部内に表示されるゲームの結果は遊技者によって視認されにくい位置に表示されることに加えて、当該小窓部内に表出される図柄の組み合わせを参照しても「通常状態」が付与されるか否かの判別が困難である。そのため、遊技者の関心は、ますます遊技者の視野の多くを占める演出表示装置の演出画像に集中することとなり、当該演出画像を多様に用いたゲーム性を最大限に発揮して興趣の低下を抑制できる。また、「通常状態」が付与される図柄の組み合わせが導出されたとしても、遊技者の興趣が一気に低下してしまうことを防止して、遊技機の稼働の低下を抑制できる。

#### 【0785】

一方で、本遊技機に精通した遊技者にとっては、上記の特徴によって別の遊技性が発揮されることとなる。すなわち、最初に一の回動表示体（中リール301b）を停止させて特定図柄（T子図柄）が有効ライン上に表出されると、この時点ではまだ何れの当選役に当選したかを判別できないものの、他の回動表示体（左右リール301a, 301c）の有効ライン上に表出される図柄によっては「通常状態」が付与されることを把握できる。すなわち、一の回動表示体に特定図柄（T子図柄）が有効ライン上に表出されるか否かだけで、「通常状態」が付与される可能性の有無を判別できることとなる。このとき、遊技者は、他の回動表示体に「通常状態」が付与される第2図柄が表示されないこと（言い換えれば、「通常状態」が付与されない第1図柄が表示されること）を祈りつつリール停止ボタンを押すこととなり、従来にない興趣を奏することができる。

#### 【0786】

逆に、最初に他の回動表示体（左右リール301a, 301c）を停止させて第1図柄（M子図柄）または第2図柄（H男図柄）が表出されると、この時点ではまだ何れの当選役に当選したかは確定しないものの、一の回動表示体（中リール301b）の有効ライン上に特定図柄（T子図柄）が表出されたときに「通常状態」が付与されるか否かを把握できる。すなわち、他の回動表示体に第1図柄が有効ライン上に表出されると、一の回動表示体の有効ライン上に特定図柄が表出しても「通常状態」が付与されないことを判別できる一方、他の回動表示体に第2図柄が有効ライン上に表出されると、一の回動表示体の有

効ライン上に特定図柄が表出すれば「通常状態」が付与されることを判別できる。このとき、遊技者は、他の回動表示体に第2図柄が有効ライン上に表出されていれば、一の回動表示体に特定図柄が表示されないことを祈りつつリール停止ボタンを押すこととなり、従来にはない興趣を奏することができる。

【0787】

[技術思想2]

技術思想2に記載の遊技機は、技術思想1に記載の遊技機において、

前記演出画像表示制御手段は、

前記内部抽選の結果に拘わらず前記所定の演出画像を前記演出画像表示装置に表示すると共に、前記内部抽選により前記特典役に当選した場合に限り必ず、前記内部抽選の結果に基づく特典演出画像を、前記演出画像表示装置の略全域に表示することを特徴とする。

10

【0788】

上記技術思想によると、演出画像表示制御手段(周辺制御基板510)は、内部抽選の結果に拘わらず所定の演出画像を演出画像表示装置に表示しうる。つまり、回動表示体では1回のゲーム毎に抽選結果が小窓部に導出される一方で、演出画像表示装置ではゲームが行われたか否かに拘わらず所定の演出画像が表示される。そして、この演出画像表示装置では、内部抽選にて特典役が選出された場合に限り必ず、内部抽選の結果に基づく特定の演出画像が、演出画像表示装置の略全域に表示される。これにより、通常は所定の演出画像が表示されているものの、特典役が選出されたときに限って必ず特定の演出画像が表示されるので、遊技者は、演出画像表示装置の画像を見ているだけで内部抽選の結果を把握できる。

20

【0789】

つまり、この遊技機では、演出画像表示装置を主体とした遊技が行われることとなるので、演出画像表示装置にて自由度の高い演出を行うことが可能となる。一方、特定の演出画像は特典役が選出された場合に限り表示されることで、実際には特典役が選出されていないにも拘わらずいかにも特典役が選出されたかのような無用な期待感を遊技者に与えることもなければ、徒に設計負荷を大きくすることもない。つまり、演出画像表示装置の略全域を使った演出は、特典役に当選した場合等、遊技者にとって有利な状態となる期待感が高い場合にのみ行われようとし、無用(ムダ)な演出(紛らわしい演出)が極力排除されている。これにより、演出画像表示装置に表示される演出画像の信頼性が高まるので、回動表示体を見る必要性がなくなるばかりでなく、遊技者に徒に不安感を与えることもないので、興趣の低下を抑制できる。

30

【0790】

[技術思想3]

技術思想3に記載の遊技機は、技術思想1または2に記載の遊技機において、

前記回動表示装置は、前記複数の回動表示体として三つの回動表示体を備えるとともに、

全ての前記回動表示体の回動が停止したとき、前記三つの回動表示体を跨る5つの直線ラインのうち互いに交わる2つの直線ラインと、当該2つの直線ラインに位置する図柄のなかから前記回動表示体毎に一つずつ選出された図柄を前記三つの図柄表示体に跨って結んだ屈曲ラインと、で入賞ラインが構成され、

40

前記図柄判定手段は、前記入賞ラインに沿って導出された図柄の組み合わせが、前記特典役および前記複数の一般役のうちいずれかの役に対応する図柄の組み合わせであるときに入賞と判定することを特徴とする。

【0791】

上記技術思想によると、回動表示装置に複数の回動表示体として三つの回動表示体を備えている。そして、回動停止制御手段は、内部抽選の結果を、1回のゲーム毎に、入賞ライン上に位置する図柄組み合わせとして小窓部に導出しうる。「入賞ライン上に位置する図柄組み合わせ」とは、入賞ラインに沿った図柄組み合わせのことである。そして、図

50

柄判定手段は、入賞ラインに沿って導出された図柄の組み合わせが、特典役および複数の一般役のうちいずれかの役に対応する図柄の組み合わせであるときに入賞と判定する。

【0792】

ここで、入賞ラインは、図柄組み合わせが導出されうる5つの直線ラインのうち互いに交わる2つの直線ラインと、当該2つの直線ラインに位置する図柄のなかから回動表示体毎に一つずつ選び出された図柄を三つの回動表示体に跨って結んだ屈曲ラインと、で構成されている。ここで「5つの直線ライン」は、本実施形態の上段ライン622a、中段ライン621、下段ライン622b、右上がりライン623aおよび右下がりライン623bが相当する。そして、「2つの直線ライン」は、「上段ライン622aと右上がりライン623a」、「上段ライン622aと右下がりライン623b」、「中段ライン621と右上がりライン623a」、「中段ライン621と右下がりライン623b」、「下段ライン622bと右上がりライン623a」、「下段ライン622bと右下がりライン623b」および「右上がりライン623aと右下がりライン623b」が相当する。また、「屈曲ライン」は、上記2つの直線ラインに位置する図柄のなかから回動表示体毎に一つずつ選び出された図柄を三つの回動表示体に跨って結んだラインである。

10

【0793】

以上説明したように、入賞ラインは、上記2つの直線ラインとしての7つの組み合わせのうちいずれか一つの組み合わせの2つの直線ラインと、当該2つの直線ラインに位置する図柄のなかから回動表示体毎に一つずつ選び出された図柄を三つの回動表示体に跨って結んだ屈曲ラインと、で構成される。

20

【0794】

このように、入賞ラインは、遊技者が把握し難い変則ラインとなっていることから、回動表示体が停止して内部抽選の結果が小窓部に導出されたとしても、当該小窓部に導出された図柄の組み合わせを遊技者が見たとしても、一見して内部抽選の結果を把握することは困難である。その結果、遊技者の関心は専ら演出表示装置に集中し、当該演出表示装置での演出を中心としたゲーム性を最大限に発揮できる。また、有効ラインを遊技者が把握し難い変則ラインとしつつも、回動表示体の回動の停止制御が複雑とならないので、制御負荷が徒に高められることもない。

【0795】

なお、入賞ラインを変則ラインとしつつも、回動表示体の回動の停止制御が複雑とならないのは、回動表示体が停止して上段、中段および下段に図柄が表出されたときに、全ての回動表示体について、いずれかの段に表出された図柄が入賞ラインとは外れた位置となるからである。つまり、上記の5つの直線ラインが有効ラインであれば、二つの列の回動表示体が停止したときに内部抽選にて特典役および一般役のいずれも選び出されていないにも拘らずトリプルテンパイ（最後に停止する回動表示体が上段、中断および下段のいずれに当選役を構成する図柄が停止したとしても入賞となってしまう状態）してしまうことがある。このとき、内部抽選にていずれの役も選び出されていなければ、当選役を構成する図柄が小窓部内に表出されないように、残りの回動表示体の停止制御を行う必要がある。そこで、いずれの回動表示体についても、上段、中段および下段のいずれかが入賞ラインと外れた位置とすることで、回動表示体の停止制御が容易となる。その結果、ROMの容量を軽くすることができる。

30

40

【0796】

さらに、演出画像表示装置の上方に回動表示体を配置すると、遊技者は、上方側の回動表示装置と下方側の演出画像表示装置との両方を見る機会が多くなり、遊技者に疲労感を与えることにもなるが、上記技術思想によれば、回動表示体に付された図柄を見る必要がないので、遊技者に与える疲労感を軽減することもできる。

【0797】

[技術思想4]

技術思想4に記載の遊技機は、技術思想3に記載の遊技機において、

前記2つの直線ラインは、前記左右方向に三列に並ぶ回動表示体のうち中列の回動表示

50

体にて交差するラインであり、

前記回動停止制御手段は、前記内部抽選にて前記特典役および前記複数の一般役のうちいずれかの役が選出された場合には、前記２つの直線ラインが交差する位置に、当該選出された役に対応する図柄組み合わせを構成する図柄が導出されるように、前記中列の回動表示体の停止を制御することを特徴とする。

【０７９８】

上記技術思想によると、２つの直線ラインは、「中段ライン６２１と右上がりライン６２３ａ」、「中段ライン６２１と右下がりライン６２３ｂ」および「右上がりライン６２３ａと右下がりライン６２３ｂ」が相当する。そして、回動停止制御手段は、内部抽選にて特典役および複数の一般役のうちいずれかの役が選出された場合には、２つの直線ラインが交差する位置（つまり中段）に、選出された図柄を構成する図柄が導出されるように、中列の回動表示体（リール３０１ｂ）の停止を制御する。なお、中列の回動表示体については、内部抽選にて選出された役に対応する図柄組み合わせを構成する図柄が中段で停止しなければ入賞が成立しない。これにより、左右列の回動表示体（リール３０１ａ，３０１ｃ）のみが停止したときにテンパイ（最後に停止する回動表示体が出出す図柄如何で入賞となる状態）したとしても、内部抽選の結果がハズレであれば、中列の回動表示体（リール３０１ｂ）にて容易にハズレ目を導出することが可能となる。

【０７９９】

[技術思想５]

技術思想５に記載の遊技機は、技術思想１～４のいずれか一つに記載の遊技機において

、前記筐体は、前面が開口する箱型の外本体をさらに有しており、

前記回動表示装置および前記演出画像表示装置を少なくとも含む遊技ユニットを備えると共に、当該遊技ユニットは、前記外本体の内部に収容されており、

前記前面遊技部は、前記外本体の前面に横開きの扉状に回動可能に取り付けられ、

前記外本体に対して前面遊技部が回動したとき、前記回動表示装置が前記外本体に収容されつつ前記演出画像表示装置が前記前面遊技部に連動して当該前面遊技部の回動方向と同じ方向に回動することを特徴とする。

【０８００】

上記技術思想によると、筐体は、前面が開口する箱型の外本体をさらに有しており、この外本体には、遊技ユニット（遊技ユニット５０）が収容される。遊技ユニット５０は、少なくとも回動表示装置および演出画像表示装置を含む画像表示体５００から構成されている。また、前面遊技部は、外本体（外本体１００）の前面にて横開きの扉状に回動可能に取り付けられており、外本体に対して前面遊技部が回動したとき、回動表示装置を含む遊技ユニットが外本体に収容された状態で、演出画像表示装置を含む画像表示体５００のみが前面遊技部に連動して回動する。これにより、前面遊技部側の重量が軽減されるので、外本体に前面遊技部を軸支するための部品（例えばヒンジ）等を強固なものにするといったことが不要となり、設計上の負荷を軽減できる。

【０８０１】

[技術思想６]

技術思想６に記載の遊技機は、

複数の図柄が付されると共に回動可能な回動表示体が、回動方向と交差する左右方向に三列並んで配置される回動表示装置と、

前記図柄を表出する表示部が形成された縦長矩形状の前面遊技部を有する筐体と、

遊技媒体を投入して行われる１回のゲーム毎に、特典役、当該特典役を除く複数の一般役およびハズレ役の中からいずれかの役を選び出す内部抽選を行う抽選手段と、を備え、

前記三列の回動表示体の回動を開始させ、全ての前記回動表示体の停止操作が受け付けられると、１回のゲームの結果が前記表示部に導出される遊技機であって、

前記筐体は、前記前面遊技部の上部にて左右方向に跨る縁部材と当該縁部材の両端側から下方に向かう一対の縁部材とで縁形成されると共に、当該前面遊技部の略上半部に形成

10

20

30

40

50



される情報表示領域を有し、

前記情報表示領域は上端部に上端領域を有しており、当該上端領域には、上段、中段および下段の各段にそれぞれ一つの図柄が前記回動表示体毎に表出される前記表示部としての小窓部が形成され、

前記情報表示領域のうち前記上端領域を除く略全域にて所定の演出画像が表示されるように配置される演出画像表示装置と、

前記演出画像表示装置に表示される所定の演出画像の表示を制御する演出画像表示制御手段と、

前記回動表示体の停止操作が受け付けられたときに、前記内部抽選の結果に基づいて前記小窓部内の上段、中段および下段の各段に、それぞれ一つの図柄が前記回動表示体毎に表出されるように、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、

10

全ての前記回動表示体が停止状態となったときに、前記小窓部内に表出する図柄の組み合わせに基づいて前記特典役および前記複数の一般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一般役のうちいずれかの一般役に入賞したと判定されたときに、当該一般役の種別に対応する遊技価値を、1回のゲーム結果の賞として付与する遊技価値付与手段と、

前記図柄判定手段により前記特典役に入賞したと判定されたときに、前記遊技価値としての遊技媒体が付与される機会が増加する特別ゲームを特典として付与する特別ゲーム付与手段と、

20

前記遊技価値としての再遊技が付与される機会が増加する有利ゲームを特典として付与可能な有利ゲーム付与手段と、

遊技の進行に応じて遊技状態を、前記特別ゲームおよび前記有利ゲームの何れもが選択的に付与されうるチャンス状態と、前記特別ゲームのみが付与されうる通常状態と、のいずれかに制御可能な遊技状態制御手段と、

を備え、

常には前記演出画像表示装置に表示さえる前記所定の演出画像が遊技者の視野の略全域を占める一方、遊技者の視野の上方に形成された前記小窓部内に導出される1回のゲームの結果を、当該所定の演出画像に代えて選択的に目視可能に構成されるとともに、

前記左右方向に三列に並ぶ回動表示体のうち、中列の前記回動表示体には、左右列の前記回動表示体に共通に付された複数の図柄とは異なる複数の図柄が付され、

30

前記遊技価値付与手段は、

前記図柄判定手段により前記第1の一般役に入賞したと判定されると、当該第1の一般役に対応する第1の遊技価値を付与し、

前記図柄判定手段により前記第2の一般役に入賞したと判定されると、前記第1の遊技価値とは異なる当該第2の一般役に対応する第2の遊技価値を付与するものであり、

前記回動停止制御手段は、

前記内部抽選にて選び出された役が前記一般役のうち第1の一般役であるときは、当該第1の一般役に対応する図柄組み合わせとして、前記三列の回動表示体のうちで前記中列の回動表示体に付された図柄のみが、前記左右列の回動表示体に付された図柄と異なる種別の図柄で構成される第1の異種図柄組み合わせを前記小窓部内に表出させ、

40

前記内部抽選にて選び出された役が前記一般役のうち第2の一般役であるときは、当該第2の一般役に対応する図柄組み合わせとして、前記中列の回動表示体に付された図柄のみが、前記左右列の回動表示体に付された図柄と異なる種別の図柄で構成される第2の異種図柄組み合わせを前記小窓部内に表出させるとともに、

前記第1の一般役および前記第2の一般役は前記遊技価値付与手段により付与される遊技価値が各々異なるにもかかわらず、前記第1の異種図柄組み合わせおよび前記第2の異種図柄組み合わせを構成する図柄として、前記中列の回動表示体において共通の図柄を前記小窓部内に表出させるものであり、

前記遊技状態制御手段は、

50

前記第 1 の異種図柄組み合わせが前記小窓部内に表出された場合には遊技状態を移行させることなく、前記第 2 の異種図柄組み合わせが前記小窓部内に表出された場合にのみ、遊技状態を前記チャンス状態から前記通常状態に移行させる制御を実行しうることを特徴とする。

#### 【 0 8 0 2 】

上記技術思想に記載の遊技機は、複数の図柄が付されると共に回動可能な回動表示体（リール 3 0 1 a ~ リール 3 0 1 c、具体的には、図柄が表示されたリール帯 3 5 1 a , 3 5 1 b , 3 5 1 c が付されたリール 3 0 1 a ~ リール 3 0 1 c）が回動方向と交差する方向に複数列（例えば、三列）並んで配置される回動表示装置（図柄変動表示装置 3 0 0）と、回動表示体に付された図柄を表出しうる表示部が形成された縦長矩形状の前面遊技部（扉形前面部材 2 0 0）を有する筐体（外本体 1 0 0 および扉形前面部材 2 0 0）と、内部抽選を行う抽選手段（主制御基板 4 0 9 にて S 3 で実行される内部抽選処理）と、を備えている。

10

#### 【 0 8 0 3 】

回動表示体には複数種類の図柄が付されており、この回動表示体は上下方向に回動する。また、この回動表示体は、回動方向と略直交する方向に三列並んで配置されている。回動表示体の回動方向は上下方向なので、回動表示体は、左右方向に三列並んで配置されることとなる。なお、図柄は、回動表示体に直接描かれることよりも、図柄が描かれた図柄帯が回動表示体に付されることの方が一般的である。したがって、「複数の図柄が付される・・・回動表示体」には、図柄が描かれた図柄帯が付される回動表示体も含まれる。

20

#### 【 0 8 0 4 】

抽選手段は、遊技媒体としての例えばメダルやパチンコ球を投入して行われる 1 回のゲーム毎に、特典役、複数の一般役およびハズレ役のなかからいずれかの役を選び出す内部抽選を行う。特典役は、一般に B B や R B などと称されるボーナス役が相当する。また、一般役とは、特典役およびハズレ役を除く全ての役（所謂、小役や再遊技役）であり、当該一般役の種別に応じて選び出される確率が異なっている。また、特典役および一般役は、通常、当選役と称される。なお、遊技媒体には、一般的にクレジットと称される電子データも含まれる。

#### 【 0 8 0 5 】

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ゲームであり、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、および、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 1 回のゲーム、のいずれも含まれる。

30

#### 【 0 8 0 6 】

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

#### 【 0 8 0 7 】

遊技媒体を投入して遊技者による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。そして、回動している当該回動表示体の停止操作が受け付けられると、回動表示体が停止し、全ての回動表示体が停止したときに、各回動表示体に付された図柄の組み合わせにより内部抽選の結果が表示部（図柄表示窓 5 9 1 a）に導出されうる。「導出されうる」としたのは、内部抽選に当選したとしても例えば目押しに失敗すると、内部抽選の結果が表示部に導出されるとは限らないからである。

40

#### 【 0 8 0 8 】

ここで、筐体は、前面遊技部の略上半部に形成される情報表示領域（透視窓 2 1 4）を有している。この情報表示領域は、前面遊技部の上部にて左右方向に跨る上部材としての縁部材 2 1 4 b と当該縁部材 2 1 4 b の両端側から下方に向かう一対の縦部材としての縁部材とで区画形成される。換言すれば、情報表示領域は、略コ字状の縁部材によって縁取

50

られている。

【0809】

また、情報表示領域は上端部に上端領域（装飾部材591が占める領域）を有しており、当該上端領域には、上記表示部としての小窓部（図柄表示窓591a）が形成されている。また、この小窓部は、1回のゲーム結果が導出される表示部として機能し、開口されているものに限定されるものではなく、当該小窓部を介して図柄を視認できるようになっていけばよい。また、小窓部には、各回動表示体に付された複数の図柄のうち複数の図柄が回動表示体毎に表出される。この三つの図柄は、回動方向に沿う上段、中段および下段にそれぞれ一つずつ表出される。なお、「上段」は本実施形態の上段ライン622a上の位置であり、「中段」は本実施形態の中段ライン621上の位置であり、「下段」は本実施形態の下段ライン622b上の位置である。つまり、全ての回動表示体の回動が停止したときには、小窓部内の上段、中段および下段の全ての段に一つの図柄が回動表示体毎に表出される。換言すれば、一つの回動表示体を1列と呼ぶとすると、「3段×3列」の合計9個の図柄が表出されることとなる。

10

【0810】

また、情報表示領域のうち上端領域を除く略全域（透明板214aが配されている領域）にて所定の演出画像が表示されるように、演出画像表示装置（演出表示装置590）が配置されている。この演出画像表示装置は、筐体に収容されて配置されるので（筐体内部にて載置されるので）、筐体の前面遊技部側に取り付けられる場合のように、演出画像表示装置の周縁に取付部を必要としない。これにより、情報表示領域のうち上端領域を除く略全域にて演出画像が表示されることが可能となる。そして、演出画像表示装置に表示される演出画像は、演出画像表示制御手段（周辺制御基板510）によって制御される。

20

【0811】

つまり、この遊技機では、常には演出画像表示装置に表示される所定の演出画像が遊技者の視野の略全域を占めているため、演出画像表示装置を主体とした遊技が行われることとなり、演出画像表示装置にて自由度の高い演出を行うことが可能となっている。一方、小窓部内に導出される1回のゲームの結果は、遊技者の視野上方に表示されることになるから、演出画像表示装置の演出画像と小窓部内のゲームの結果とを両方を同時に目視することができない。そのため、遊技者は常には演出画像表示装置を目視しつつ遊技を行なうところ、必要に応じて所定の演出画像に代えて選択的に小窓部内のゲームの結果を参照可能となっている。

30

【0812】

さらに、左右方向に三列に並ぶ回動表示体（リール301a～301c）のうち、中列の回動表示体（中リール301b）には、左右列の回動表示体（左右リール301a, 301c）に共通に付された複数の図柄とは異なる複数の図柄が付されている。つまり、中列の回動表示体（中リール301b）のリール帯に付された図柄構成と、左右列の回動表示体（左右リール301a, 301c）のリール帯に付された図柄構成とは、同一の図柄が存在しない。そのため、当選役に対応する図柄の組み合わせとして、全ての回動表示体に亘って同一図柄で構成される同種組み合わせは存在せず、必ず異なる種類の図柄を含む異種組み合わせが形成される。

40

【0813】

ここで、小窓部に表出される図柄のなかから回動表示体毎に一つずつの図柄が選出されて構成される内部抽選の結果としての図柄組み合わせが導出されるラインを入賞ラインとすると、内部抽選の結果は、回動停止制御手段（主制御基板409にてS5で実行される制御プログラム上の処理）によって、入賞ラインに位置する図柄組み合わせとして小窓部に導出される。全ての回動表示体が停止状態になると、図柄判定手段（主制御基板409にてS6で実行される制御プログラム上の処理）によって、特典役および複数の一般役のうちいずれかの役に入賞したか否かが判定される。そして、図柄判定手段によって複数の一般役のうちいずれかの一般役に入賞したと判定されると、当該入賞したと判定された一般役の種別に対応する遊技価値が、1回のゲーム結果として、遊技価値付与手段によっ

50

て賞として付与される。ここで「遊技価値」とは、例えば遊技を行うために必要な遊技媒体、遊技媒体の投入を行うことなく次ゲームを行うことができる再遊技の権利等が相当する。

【 0 8 1 4 】

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

【 0 8 1 5 】

また、図柄判定手段によって複数の一般役のうちいずれかの一般役に入賞したと判定されると、当該入賞したと判定された一般役の種別に対応する遊技価値が、1回のゲーム毎に、遊技価値付与手段によって賞として付与される。ここで「遊技価値」とは、例えば遊技を行うことが可能な遊技媒体、遊技媒体の投入を行うことなく次ゲームを行うことができる再遊技の権利等が相当する。

【 0 8 1 6 】

また、内部抽選にて特典役が選出されると、遊技価値としての遊技媒体が付与される機会が所定期間に亘って増加する特別ゲームが、特別ゲーム付与手段（主制御基板 4 0 9 にて S 3 2 2 または S 3 3 2 で実行される制御プログラム上の処理）によって付与される。この特典役には、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。

【 0 8 1 7 】

また、遊技価値付与手段により付与される遊技価値とは別に、遊技者に有利な付加特典として有利ゲームを付与可能な有利ゲーム付与手段を備えている。例えば、この有利ゲームとしては、内部抽選にて特定の一般役が選出されると、遊技価値としての再遊技が付与される機会が所定期間増加するリプレイゲームが相当する。この有利ゲームは、有利ゲームの付与中であっても特典役の抽選が行われる点で特別ゲームとは異なる（特別ゲーム中は特典役の抽選が行われない）。なお、内部抽選にて特定の一般役が選出されることは有利ゲームが実行されるための条件であり、遊技状態（例えば、遊技者に不利な R T ゲーム等）によってはたとえ内部抽選にて特定の一般役が選出されたとしても有利ゲームが付与されない。

【 0 8 1 8 】

なお、遊技状態制御手段が、遊技の進行に応じて複数の遊技状態のうちで何れか一つの遊技状態を選択的に制御する。つまり、本遊技機では、あらかじめ複数の遊技状態が設けられており、特別ゲームが付与されている期間を除いて、その何れか一の遊技状態に制御される。なお、これらの遊技状態は、各種条件の成立（例えば、ボーナスゲームの終了、所定の当選役への当選など）に応じて遊技状態が移行する。遊技状態としては、特別ゲームおよび有利ゲームの何れもが選択的に付与されうるチャンス状態と、特別ゲームのみが付与されうる通常状態と、がある。「チャンス状態」は所謂通常の遊技状態（通常ゲーム）に相当するものである。なお、本実施形態では、遊技状態として、通常ゲーム、第 1 R T ゲーム、第 2 R T ゲーム、第 3 R T ゲーム、第 4 R T ゲームおよび第 5 R T ゲームが設けられており、何れの遊技状態に制御されているかで遊技者の有利・不利が大きく異なる。なお、これらの遊技状態は、各種条件の成立（例えば、ボーナスゲームの終了、所定の当選役への当選など）に応じて遊技状態が移行する。

【 0 8 1 9 】

ところで、本遊技機では、複数の一般役として、少なくとも異なる当選役である第 1 の一般役（本実施形態のベル 1）および第 2 の一般役（本実施形態のリプレイ 2）が含まれ

10

20

30

40

50

ている。第1の一般役および第2の一般役はそれぞれ異なる当選種別であるから、その当選時に付与される遊技価値も異なっている。すなわち、第1の一般役に入賞したと判定されると、当該第1の一般役に対応する第1の遊技価値（例えば、5枚のメダル払い出し）が付与される。また、第2の一般役に入賞したと判定されると、第1の遊技価値とは異なる当該第2の一般役に対応する第2の遊技価値（例えば、再遊技）が付与される。

【0820】

そして、第1の一般役に応選したときと第2の一般役に応選したときとは、回動停止制御手段によって小窓部内に表出される図柄の組み合わせも異なっている。すなわち、内部抽選にて第1の一般役が選出されると、当該第1の一般役に対応する図柄組み合わせとして、複数の回動表示体のうちで中列の回動表示体（本実施形態では、中リール301b）に付された図柄のみが、左右列の回動表示体（本実施形態では、左右リール301a, 301c）に付された第1図柄と異なる種別の図柄で構成される第1の図柄組み合わせが小窓部内に表出される。なお、本実施形態の「M子図柄 - T子図柄 - M子図柄」（ベル1図柄）が第1の異種図柄組み合わせに相当し、「M子図柄」が第1図柄に相当する。

10

【0821】

また、内部抽選にて第2の一般役が選出されると、当該第2の一般役に対応する図柄組み合わせとして、複数の回動表示体のうちで中列の回動表示体（本実施形態では、中リール301b）に付された図柄のみが、左右列の回動表示体（本実施形態では、左右リール301a, 301c）に付された第2図柄と異なる種別の図柄で構成される第2の図柄組み合わせが小窓部内に表出される。なお、本実施形態の「H男図柄 - T子図柄 - H男図柄」（リプレイ2図柄）が第2の異種図柄組み合わせに相当し、「H男図柄」が第2図柄に相当する。

20

【0822】

ここで、第1の一般役および第2の一般役は遊技価値付与手段により付与される遊技価値が各々異なる当選役であるにも拘らず、第1の図柄組み合わせおよび第2の図柄組み合わせを構成する図柄として、中列の回動表示体（本実施形態では、中リール301b）において共通の特定図柄が小窓部内に表出される。本実施形態では、ベル1図柄およびリプレイ2図柄において中リール301bに表出される「T子図柄」が共通の特定図柄に相当する。

【0823】

30

すなわち、第1の図柄組み合わせおよび第2の図柄組み合わせは、それぞれ第1の一般役および第2の一般役という異なる当選役に基づく図柄組み合わせであるにも拘らず、中列の回動表示体（中リール301b）には共通の特定図柄（T子図柄）が有効ライン上に表出される。さらに、第1の図柄組み合わせおよび第2の図柄組み合わせは、中列の回動表示体に付された図柄のみが左右列の回動表示体（左右リール301a, 301c）に付された図柄とは異なっており、言い換えれば、左右列の回動表示体に付される構成図柄が同じである（図柄組み合わせが左右対称となっている）。

【0824】

このように、第1の図柄組み合わせおよび第2の図柄組み合わせは、その構成図柄に異なる種類の図柄が含まれる（すなわち、複数種類の図柄で構成される）とともに、左右列の回動表示体に付される構成図柄が異なる点を除いて極めて酷似しているため、遊技者がリール出目を一見しただけでは入賞図柄を把握し難い。さらに、先述したように、小窓部内に表示されるゲームの結果は遊技者によって視認されにくい位置に表示されるため、遊技者がリール出目を参照して入賞図柄を把握するのが一層困難となっている。

40

【0825】

さらに、本遊技機は、第1の一般役および第2の一般役の何れかに入賞すると、第1の図柄組み合わせまたは第2の図柄組み合わせを構成する図柄として、一の回動表示体（中リール301b）において特定図柄（T子図柄）が共通して表出され、且つ、他の回動表示体（左右リール301a, 301c）において第1図柄（M子図柄）および第2図柄（H男図柄）の何れか一方が表出されると、遊技状態をチャンス状態から通常状態に移行さ

50

せる制御を実行しうる。「制御しうる」とは、遊技状態がチャンス状態に制御されていないときや他の移行条件を満たしていない場合などに、当該制御を実行しないことを含める意味である。

#### 【0826】

例えば、この「通常状態」としては、内部抽選にて特定の一般役（リプレイ2）が選出されると、遊技価値としての再遊技が付与される機会が増加することなく、他の遊技状態に移行しない状態が所定期間継続するリプレイゲーム（所謂RTゲーム）が相当する。この「通常状態」は、「通常状態」の付与中であっても特典役の抽選が行われる点で特別ゲームとは異なる（特別ゲーム中は特典役の抽選が行われない）。なお、内部抽選にて特定の一般役（リプレイ2）が選出されることは「通常状態」が実行されるための条件であり、遊技状態によってはたとえ内部抽選にて特定の一般役（リプレイ2）が選出されたとしても「通常状態」が付与されない。

10

#### 【0827】

つまり、第1の図柄組み合わせまたは第2の図柄組み合わせでは、一の回動表示体（中リール301b）に特定図柄（T子図柄）が共通して表出されるにも拘らず、他の回動表示体（左右リール301a, 301c）に第1図柄（M子図柄）および第2図柄（H男図柄）の何れが表出するかによって「通常状態」が付与される場合と付与されない場合が生じることとなる。つまり、特定図柄（T子図柄）は、「通常状態」が付与される可能性が有るか否かを示唆する図柄として機能することとなる。なお、本実施形態では、他の回動表示体（左右リール301a, 301c）に第2図柄（H男図柄）が表出すると「通常状態」（RT2）を付与しているが、これに代えて第1図柄（M子図柄）が表出すると所定の「通常状態」を付与するようにしてもよい。

20

#### 【0828】

ところで、従来より、リール出目によって「通常状態」が内部的に付与されるか否かを判別可能な遊技機が知られているが、かかる遊技機では演出表示装置において遊技の興趣を向上させるような演出を行なったとしても、遊技者の関心は専らリール出目に集中してしまい、演出表示装置での演出が無駄となってしまう問題があった。さらに、かかる遊技機では、リール出目で遊技者に不利な特典が付与されると分かると、遊技者の興趣が一気に低下してしまう問題があった。

#### 【0829】

30

その点、本遊技機では、小窓部内に表示されるゲームの結果は遊技者によって視認されにくい位置に表示されることに加えて、当該小窓部内に表出される図柄の組み合わせを参照しても「通常状態」が付与されるか否かの判別が困難である。そのため、遊技者の関心は、ますます遊技者の視野の多くを占める演出表示装置の演出画像に集中することとなり、当該演出画像を多様に用いたゲーム性を最大限に発揮して興趣の低下を抑制できる。また、「通常状態」が付与される図柄の組み合わせが導出されたとしても、遊技者の興趣が一気に低下してしまうことを防止して、遊技機の稼働の低下を抑制できる。

#### 【0830】

一方で、本遊技機に精通した遊技者にとっては、上記の特徴によって別の遊技性が発揮されることとなる。すなわち、最初に中列の回動表示体（中リール301b）を停止させて特定図柄（T子図柄）が有効ライン上に表出されると、この時点ではまだ何れの当選役に当選したかを判別できないものの、左右列の回動表示体（左右リール301a, 301c）の有効ライン上に表出される図柄によっては「通常状態」が付与されることを把握できる。すなわち、中列の回動表示体に特定図柄（T子図柄）が有効ライン上に表出されるか否かだけで、「通常状態」が付与される可能性の有無を判別できることとなる。このとき、遊技者は、左右列の回動表示体に「通常状態」が付与される第2図柄が表示されないこと（言い換えれば、「通常状態」が付与されない第1図柄が表示されること）を祈りつつリール停止ボタンを押すこととなり、従来にない興趣を奏することができる。

40

#### 【0831】

逆に、最初に左右列の回動表示体（左右リール301a, 301c）を停止させて第1

50

図柄（M子図柄）または第2図柄（H男図柄）が表出されると、この時点ではまだ何れの当選役に当選したかは確定しないものの、中列の回動表示体（中リール301b）の有効ライン上に特定図柄（T子図柄）が表出されたときに「通常状態」が付与されるか否かを把握できる。すなわち、左右列の回動表示体に第1図柄が有効ライン上に表出されると、中列の回動表示体の有効ライン上に特定図柄が表出しても「通常状態」が付与されないことを判別できる一方、左右列の回動表示体に第2図柄が有効ライン上に表出されると、中列の回動表示体の有効ライン上に特定図柄が表出すれば「通常状態」が付与されることを判別できる。このとき、遊技者は、左右列の回動表示体に第2図柄が有効ライン上に表出されていれば、中列の回動表示体に特定図柄が表示されないことを祈りつつリール停止ボタンを押すこととなり、従来にない興趣を奏することができる。

10

#### 【0832】

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。

#### 【図面の簡単な説明】

#### 【0833】

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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。

50

- 【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。 10
- 【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。 20
- 【図 48】連結具を裏側から見た背面図である。
- 【図 49】( a ) , ( b ) は連結具の作動状態を示す図 48 の A - A 線相当断面図である。
- 【図 50】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 51】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 52】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 53】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 54】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 30
- 【図 55】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 56】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 57】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 58】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。 40
- 【図 59】スロットマシンの扉形前面部材の裏面図である。
- 【図 60】扉基板収納ケースの斜視図である。
- 【図 61】扉装飾駆動基板の簡易的な回路図である。
- 【図 62】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 63】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である。
- 【図 64】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 65】本実施形態のスロットマシンの有効ラインを説明するための図である。 50



【図 6 6】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 7】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 8】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 9】スロットマシンの全ての当選役についての当たり値と内部抽選確率を具体的に示した図である。

【図 7 0】スロットマシンの全ての当選役についての当たり値と内部抽選確率を具体的に示した図である。

【図 7 1】「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。

10

【図 7 2】判定処理の内容を示すフローチャートである。

【図 7 3】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 4】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 5】R B ゲーム開始処理開始処理の内容を示すフローチャートである。

【図 7 6】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 7】R T 降格判定処理の内容を示すフローチャートである。

【図 7 8】R T 昇格判定処理の内容を示すフローチャートである。

【図 7 9】R T ゲーム開始処理の内容を示すフローチャートである。

【図 8 0】R T 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 8 1】各ステージにおける演出画像の一例を示す図であり、( a ) が第 1 ステージの演出画像の一例を示す図、( b ) が第 2 ステージの演出画像の一例を示す図、( c ) が第 3 ステージの演出画像の一例を示す図、( d ) が第 4 ステージの演出画像の一例を示す図である。

20

【図 8 2】( a ) , ( b ) は特別ステージの演出画像の一例を示す図である。

【図 8 3】ベット数表示メータを示す図である。

【図 8 4】ボーナス期待度表示メータを示す図である。

【符号の説明】

【 0 8 3 4 】

1 スロットマシン

5 0 遊技ユニット

30

8 0 連結具

1 0 0 外本体

1 0 1 底板

1 0 2 側板

1 0 3 天板

1 0 4 背板

1 0 5 仕切板

1 0 6 突段部

1 0 7 取付片

1 0 8 取付片

40

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

50

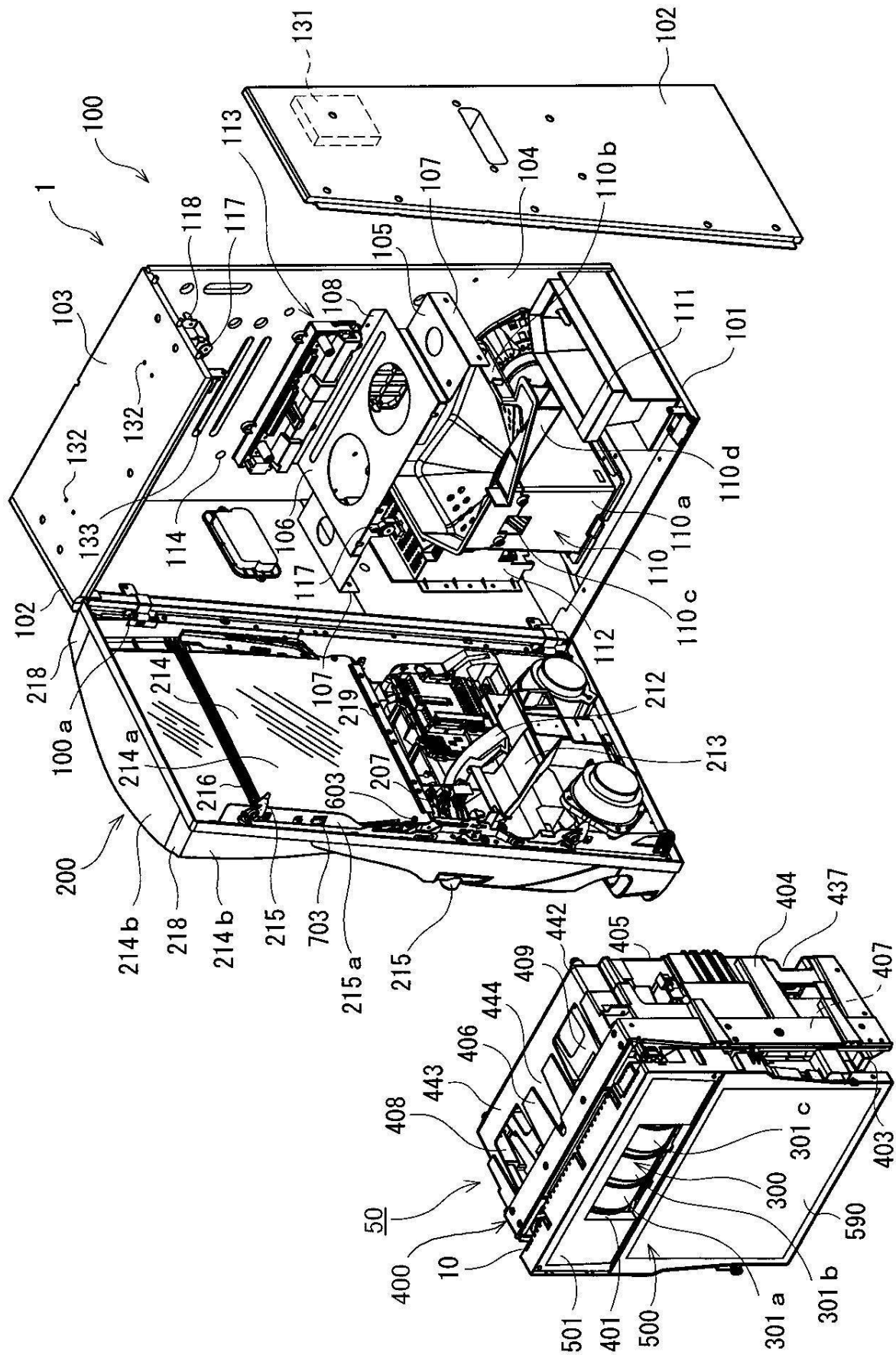
1 2 0	取付板	
1 2 1	カバー体	
1 2 2	主中継基板	
1 2 2	主中継基板	
1 2 3	周辺中継基板	
1 2 4	コネクタ	
1 2 5	コネクタ	
1 2 6	開口	
1 2 8	支持筒	
1 2 9	配線ダクト	10
1 3 1	外部中継端子板	
1 3 2	貫通孔	
1 3 3	通気口	
1 3 4 a	透孔	
2 0 0	扉形前面部材	
2 0 1	メダル用受皿	
2 0 2	操作部	
2 0 3	投入口	
2 0 5	ベットボタン	
2 0 6	ベットボタン	20
2 0 7	メダルセレクタ	
2 0 8	メダル返却ボタン	
2 0 9	貯留メダル解除ボタン	
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	30
2 1 7	発光ユニット	
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	40
3 0 4	底部板	
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	50

3 1 5	リール主中継基板	
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 b	円形収容部	10
3 3 0 c	回転防止突部	
3 3 0 a	貫通孔	
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	20
4 0 3	底板	
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	30
4 3 6	指掛部	
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	40
4 5 6	頭部	
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	50

4 6 5	進入ガイド部	
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	10
5 0 1	前面開閉部材	
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	20
5 2 0	開口部	
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	30
5 3 0	雄ネジ	
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	40
5 9 3	ファンモータ	
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	50

7 0 0	連結具	
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	10
8 5 6	リール停止ボタン用接続コネクタ	
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	20
8 6 6	下パネル照明点灯基板用接続コネクタ	
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	30
9 0 0	扉基板収納ケース	
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	

【図1】







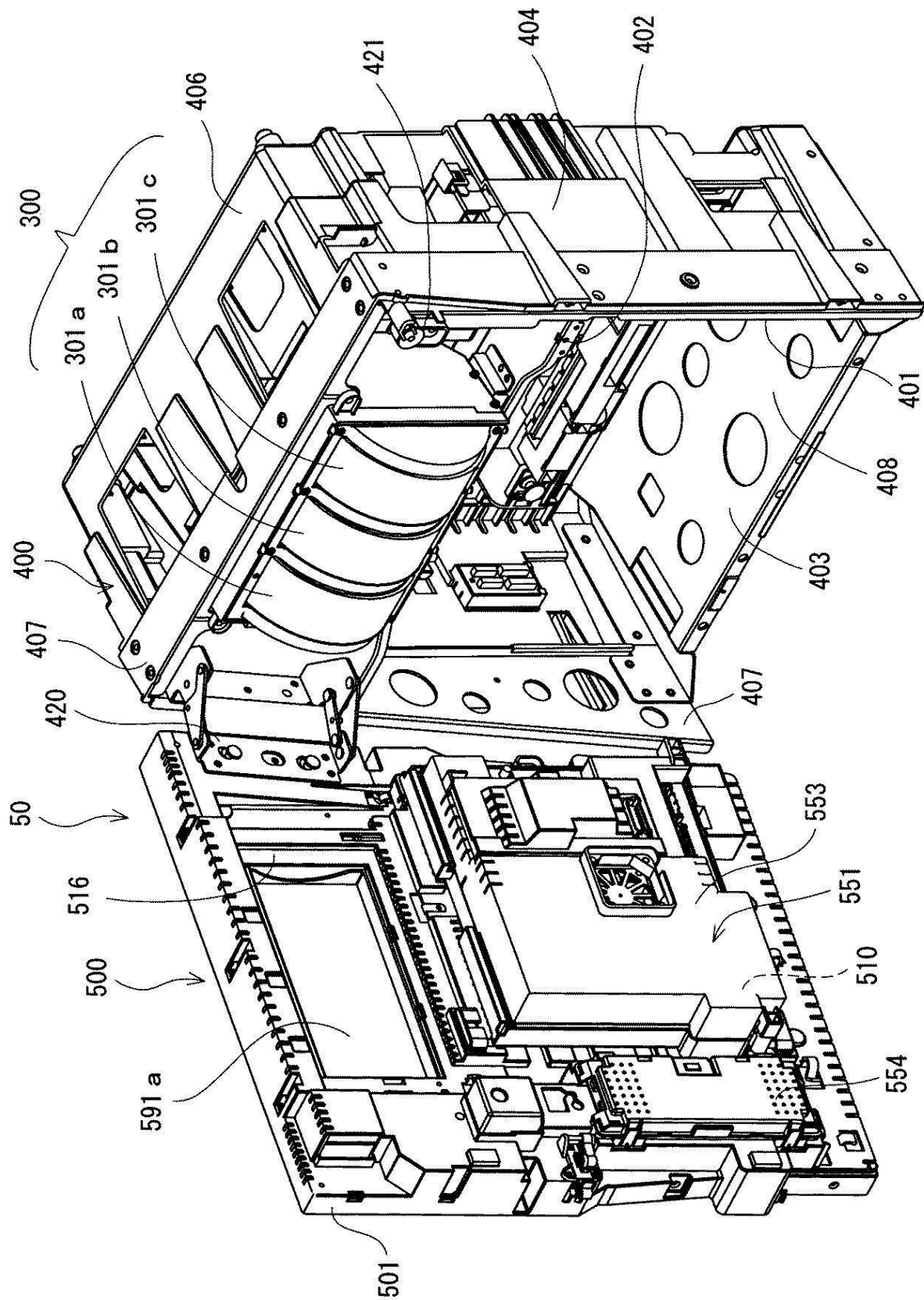


(a)

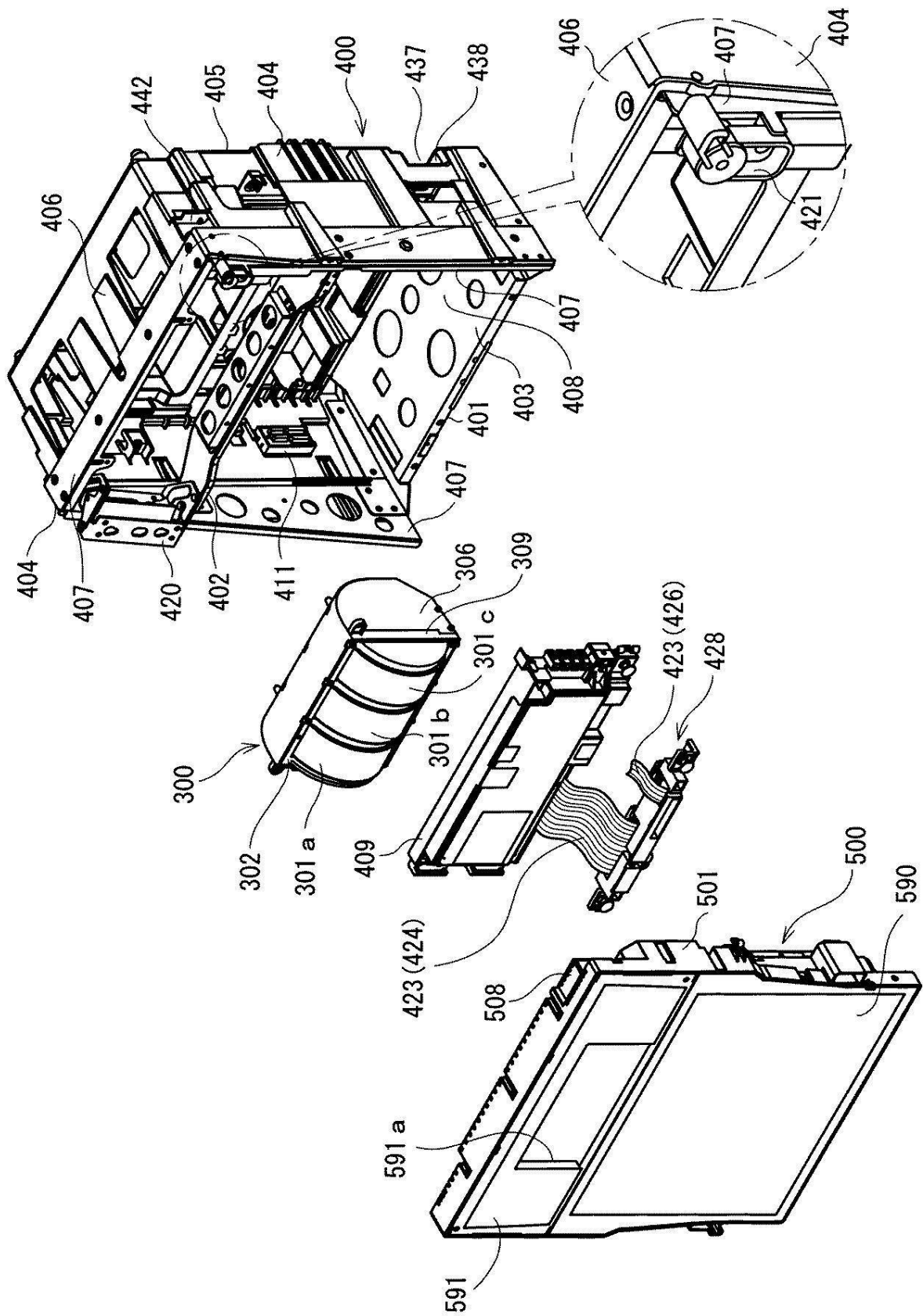
This cross-sectional view (a) illustrates a complex multi-layered structure. The top layer is labeled 100. Below it, a series of layers and components are shown, including 123, 125, 124, 122, 104, and 120. A central component, possibly a core or substrate, is labeled 126. Various other components are labeled with numerals such as 113, 121, 431, 434, 435, 432, 428, 423 (424), 451, 425, 429, 427, 433, 436, 417, 128, and 431. The structure appears to be a cross-section of a device or material with multiple interfaces and layers.

[illegible]

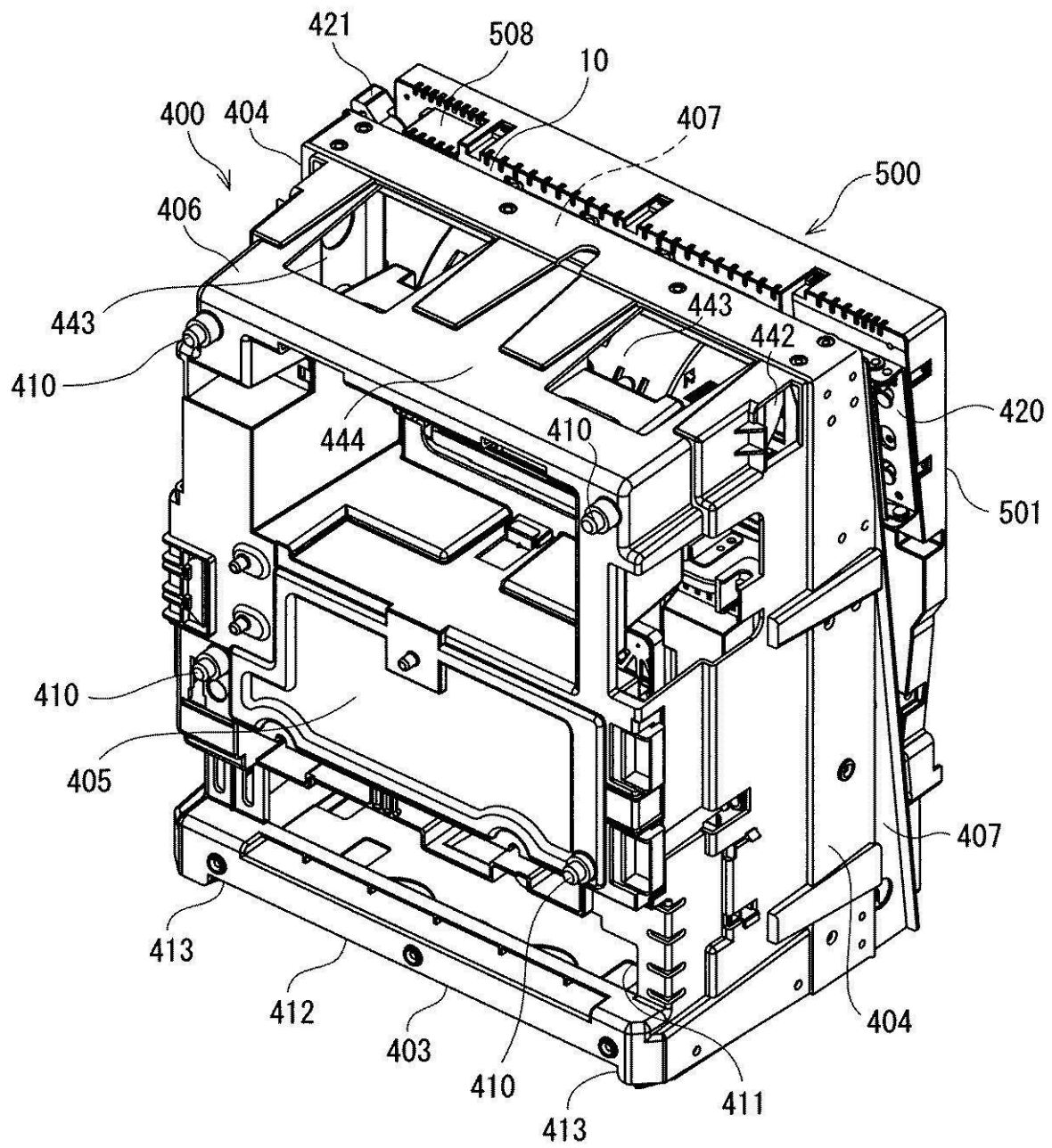
【図5】



【図 6】

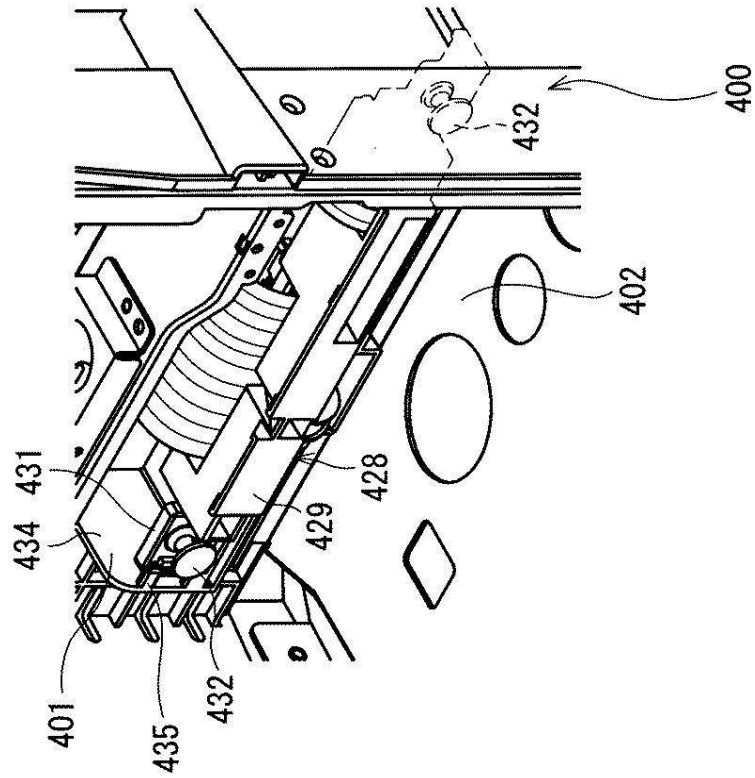


【図7】

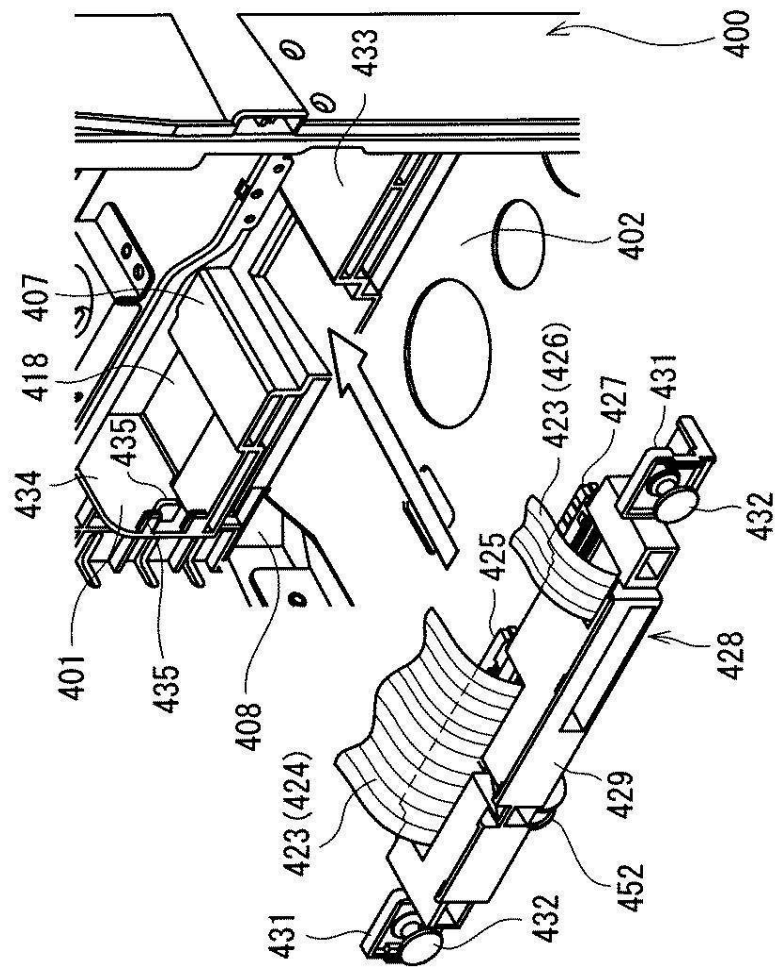


【図 8】

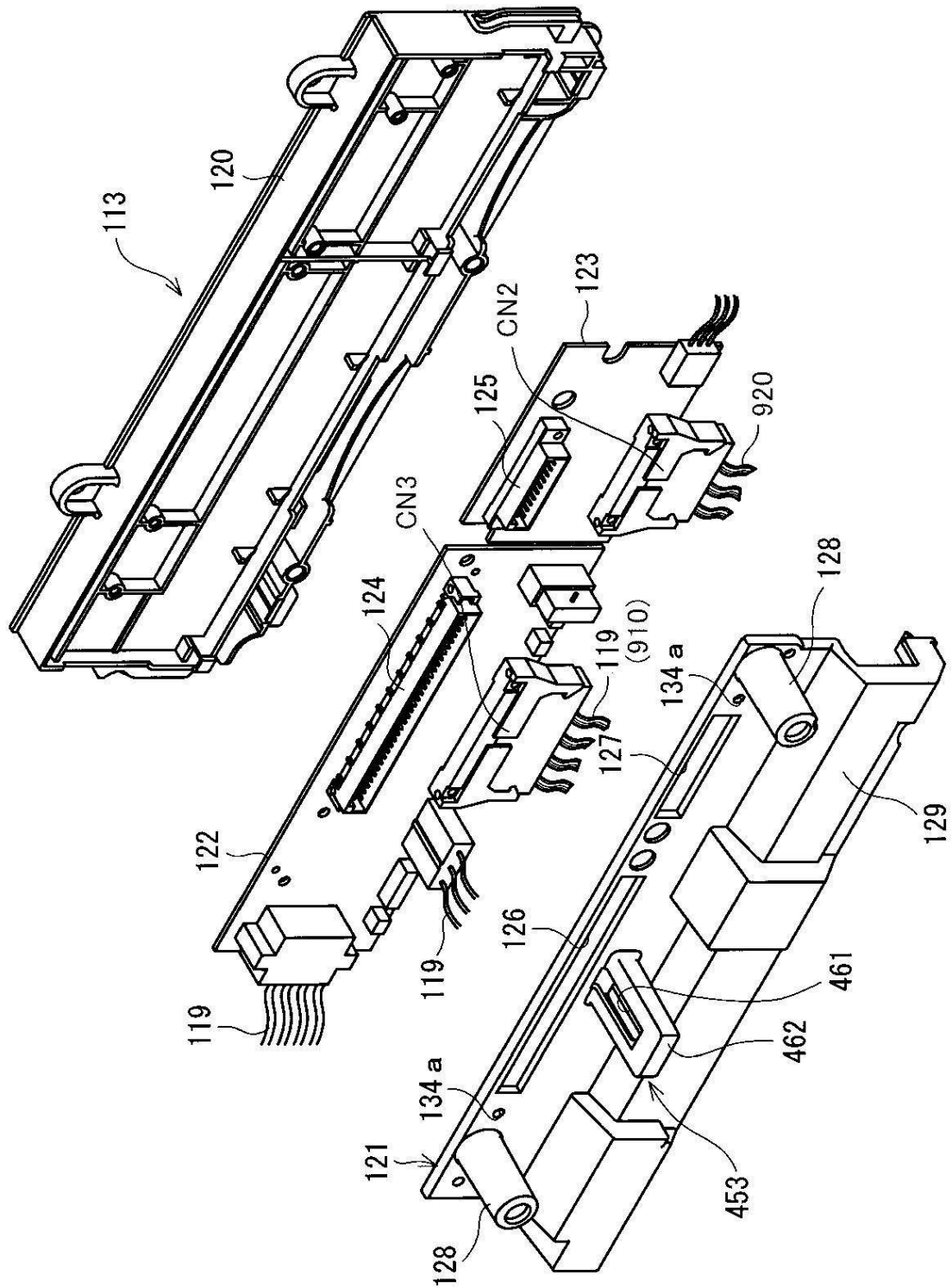
(b)



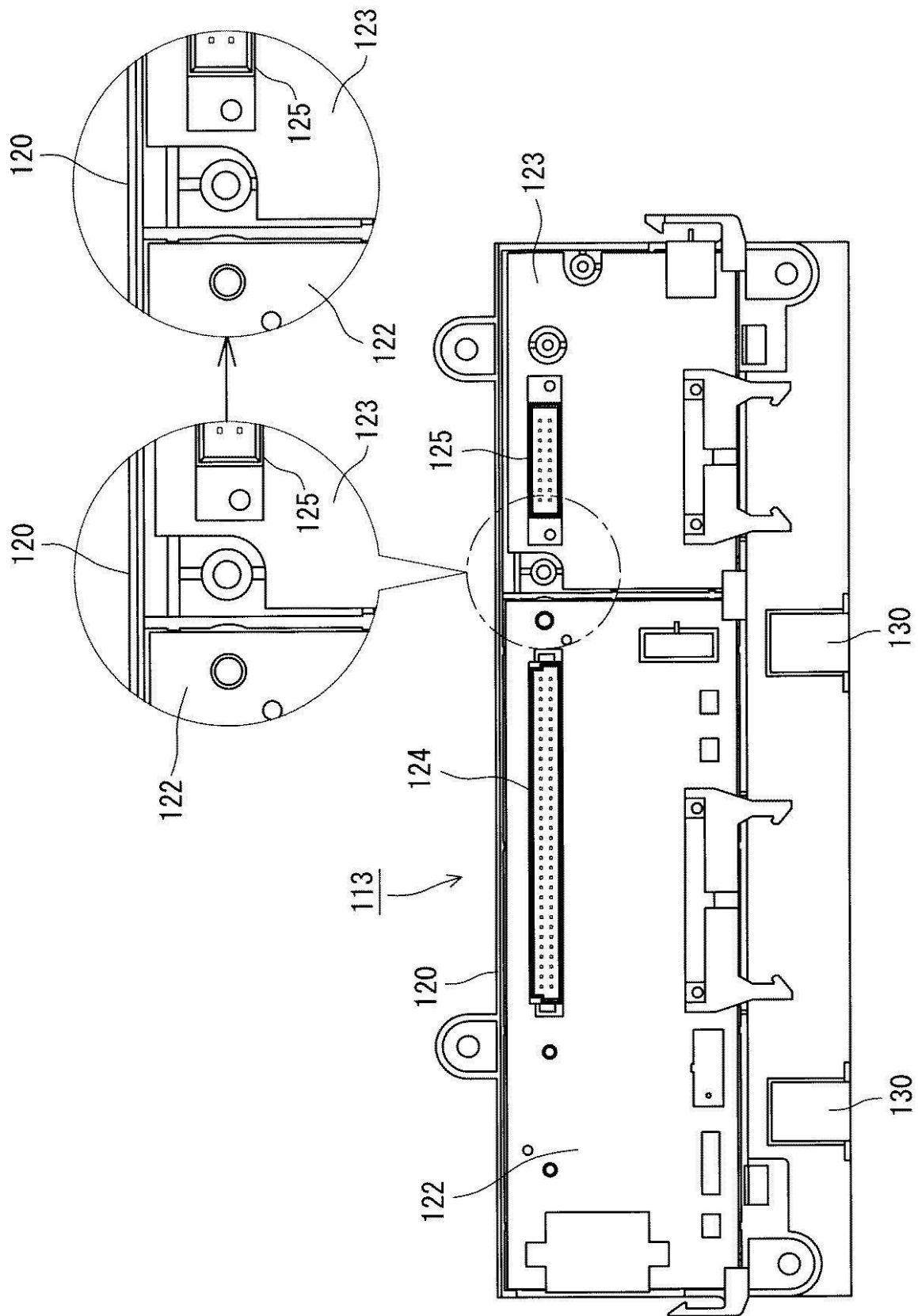
(a)



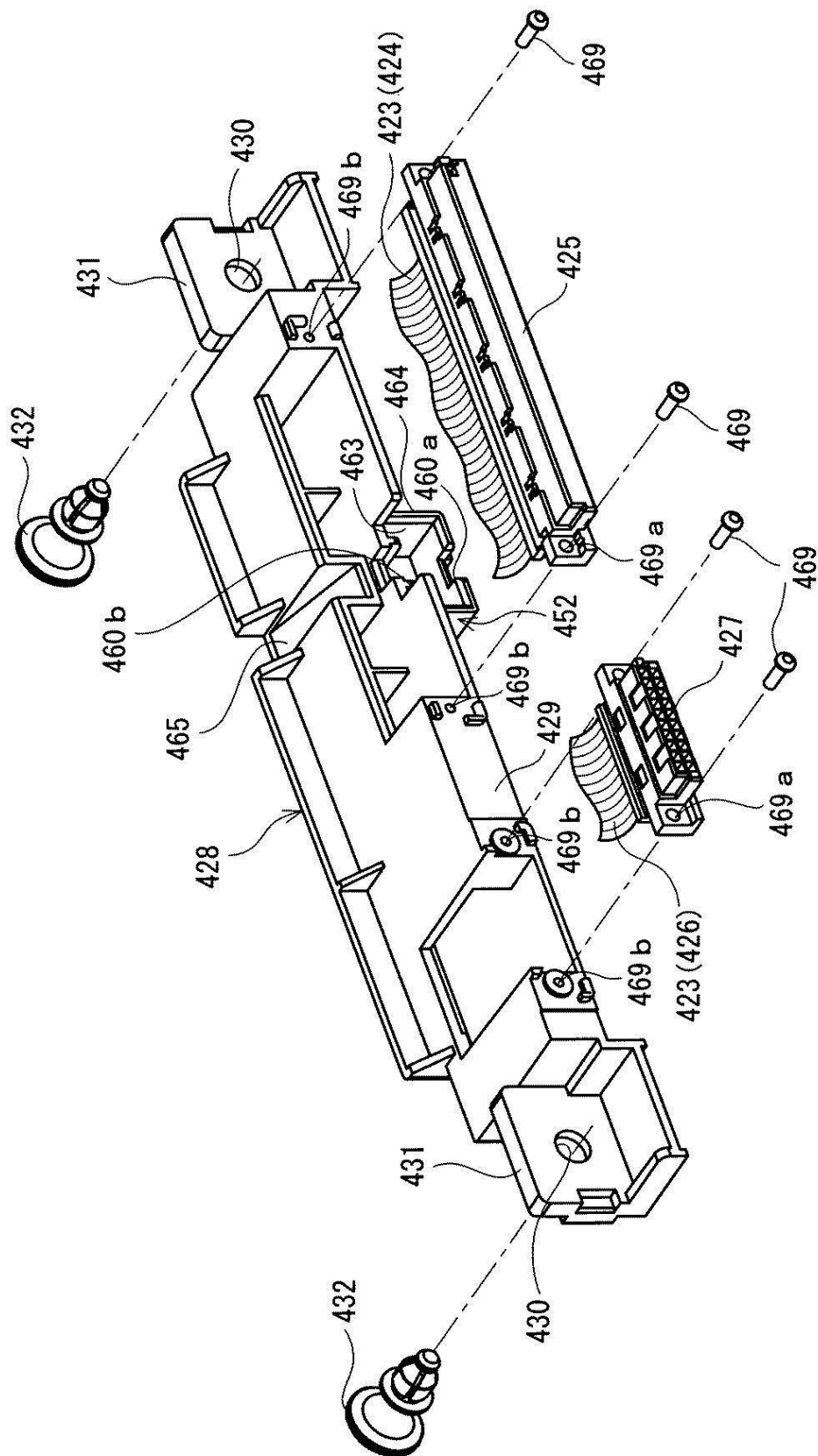
【図 9】



【図10】

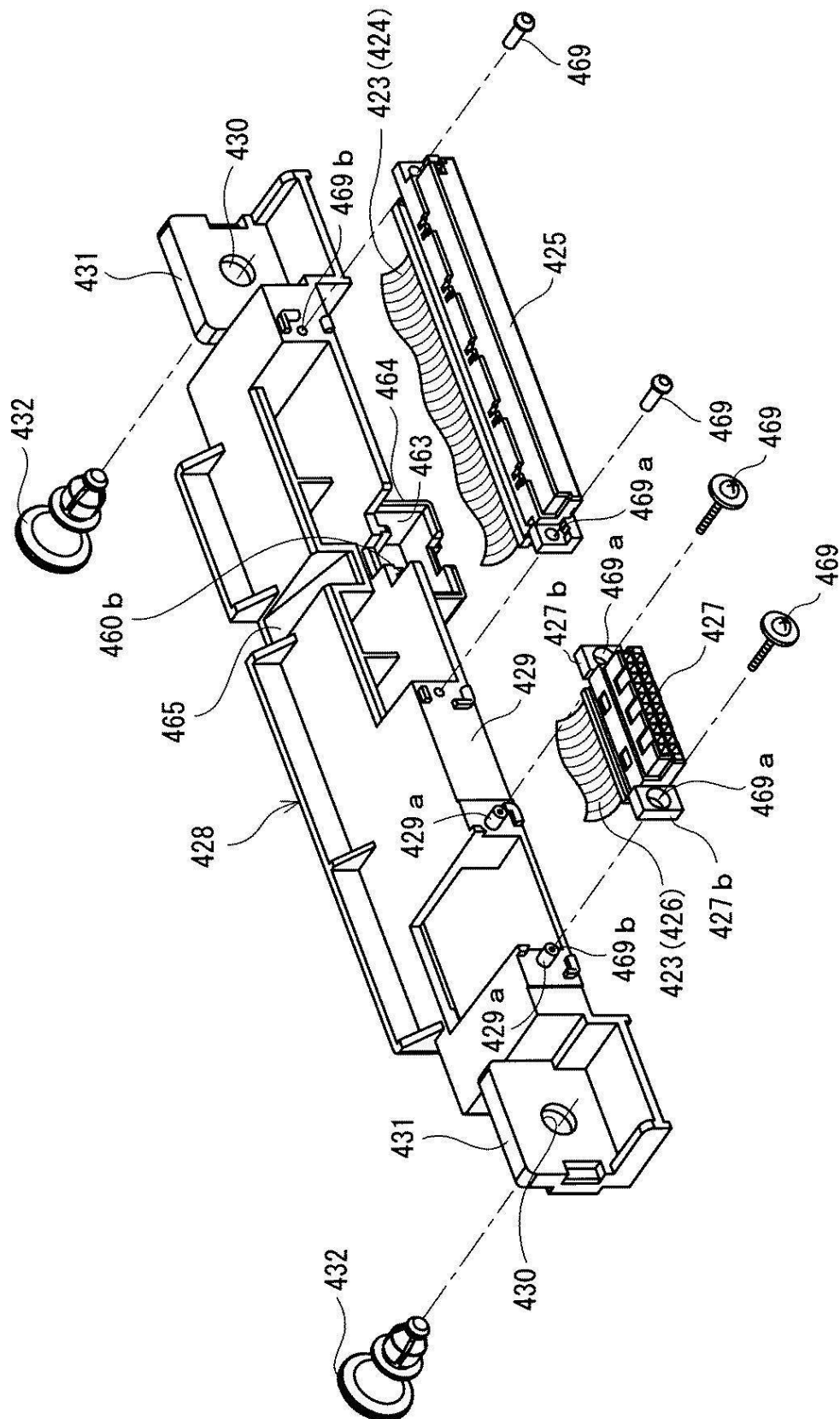


【図 11】



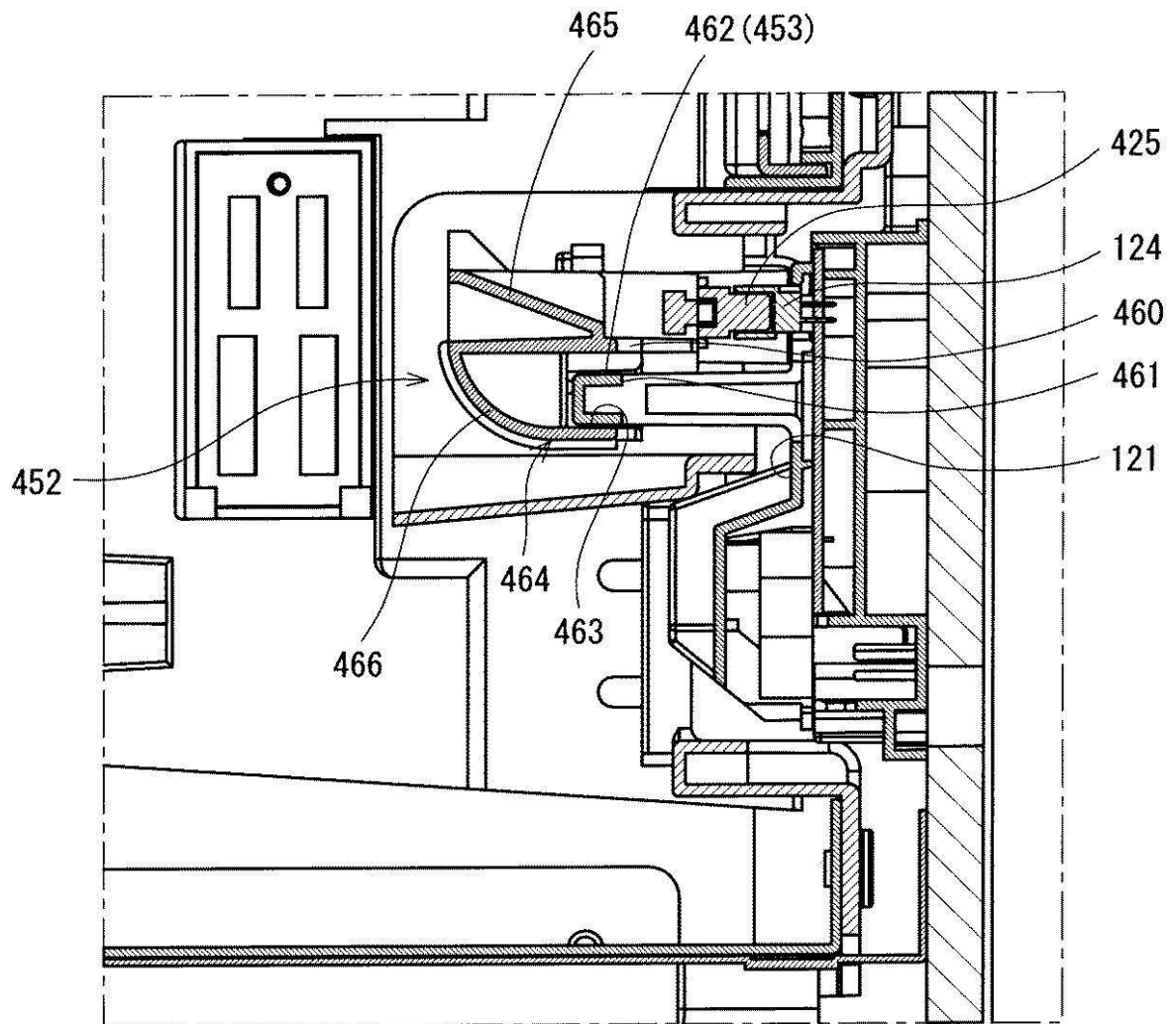


【図 12】

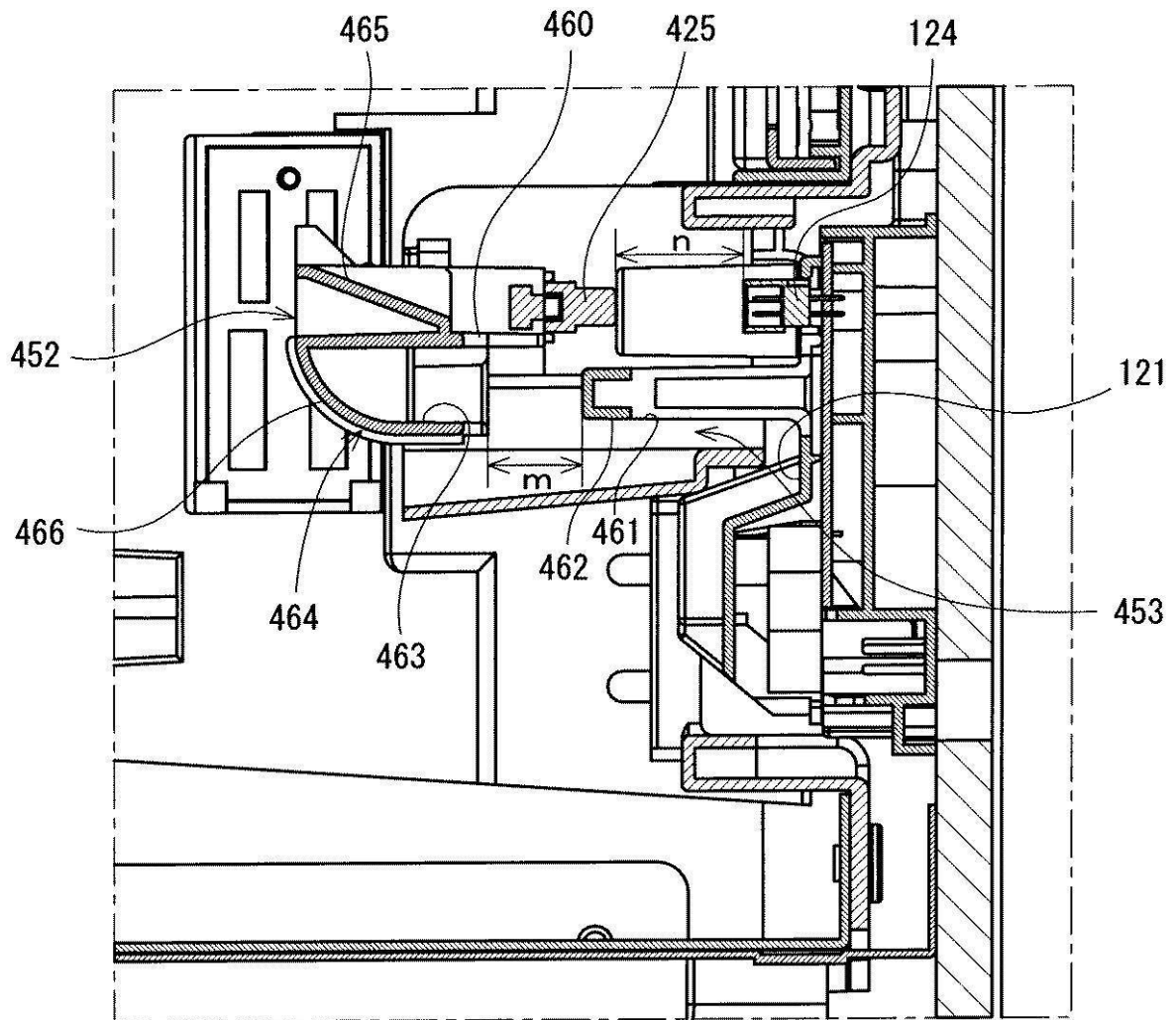




【図 14】

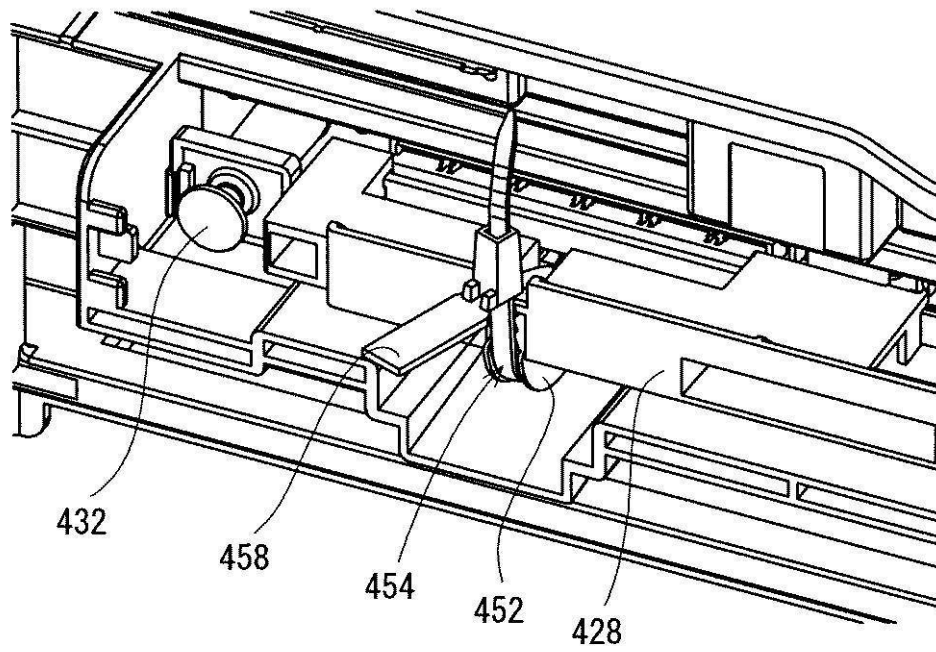


【図 15】

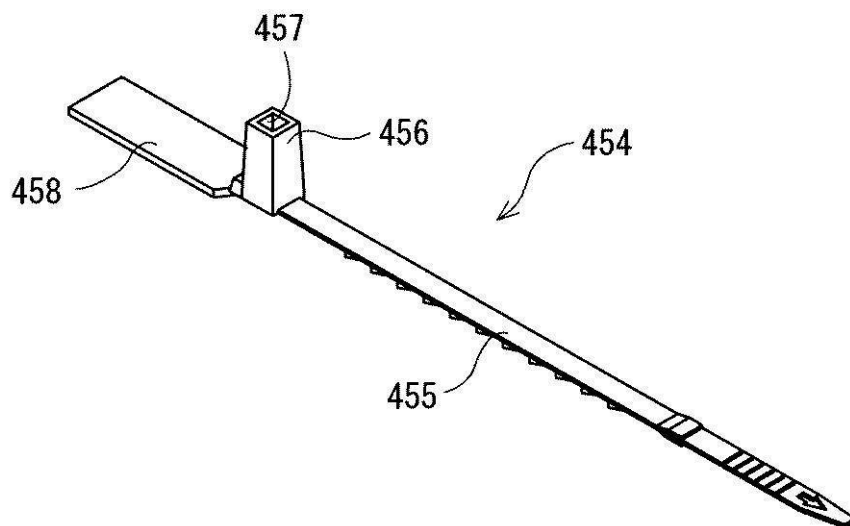


【図16】

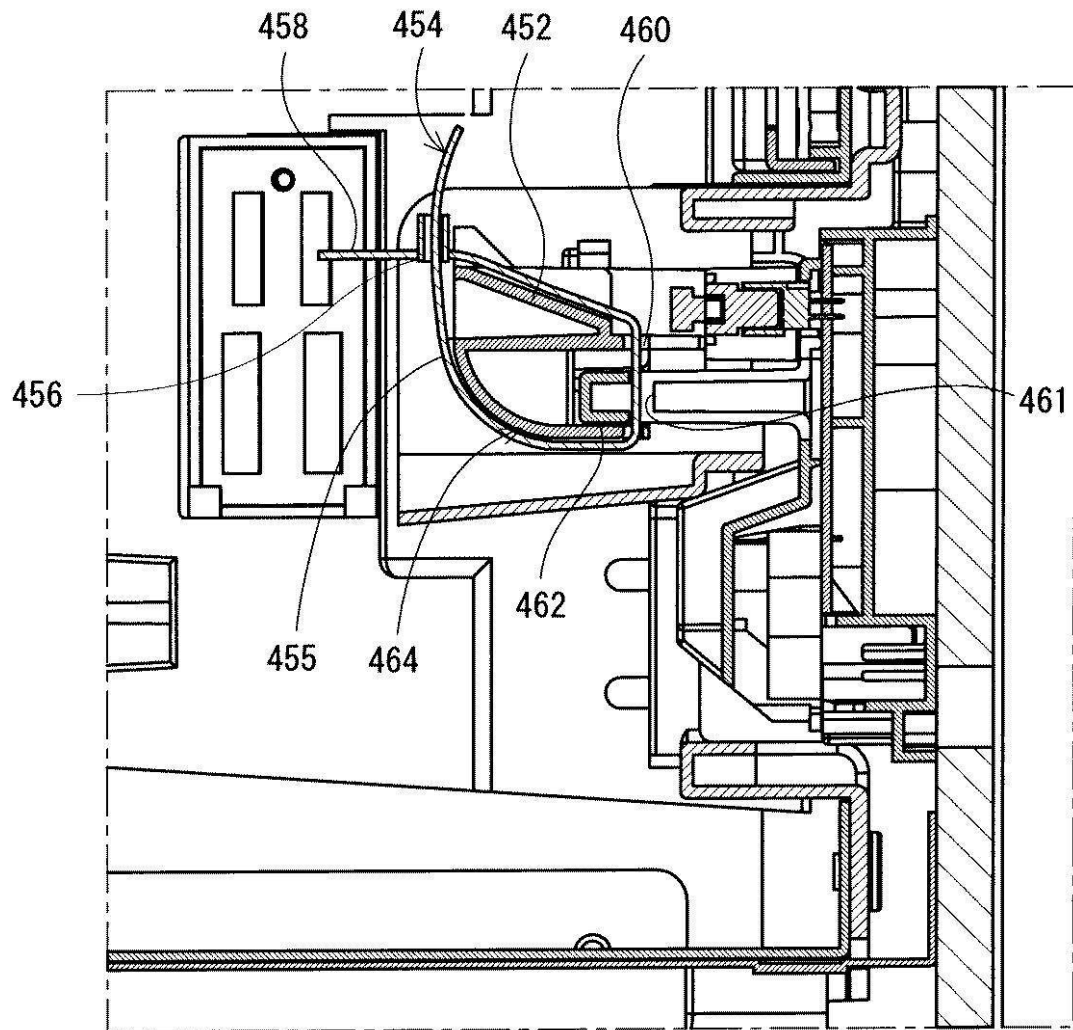
(a)



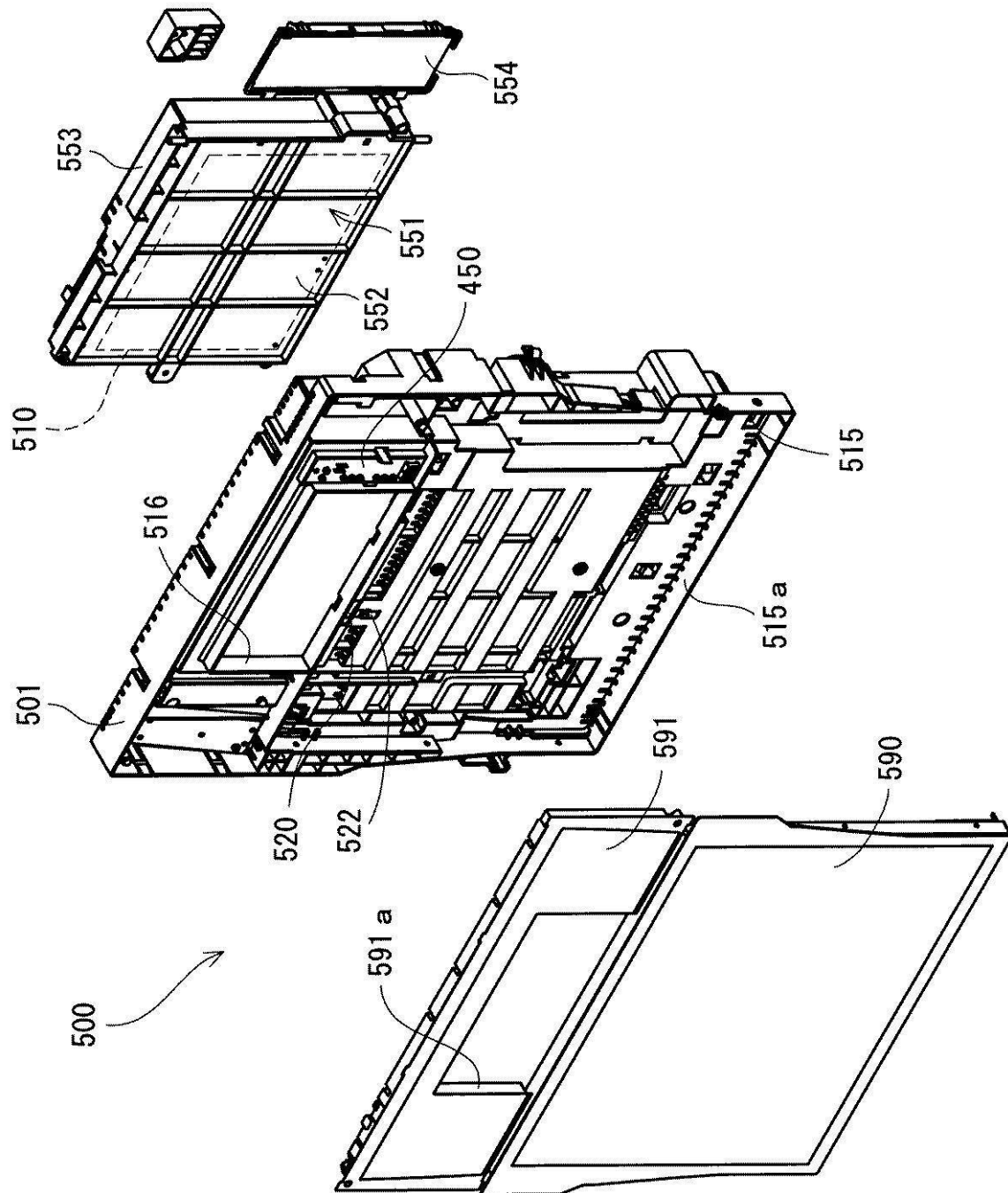
(b)



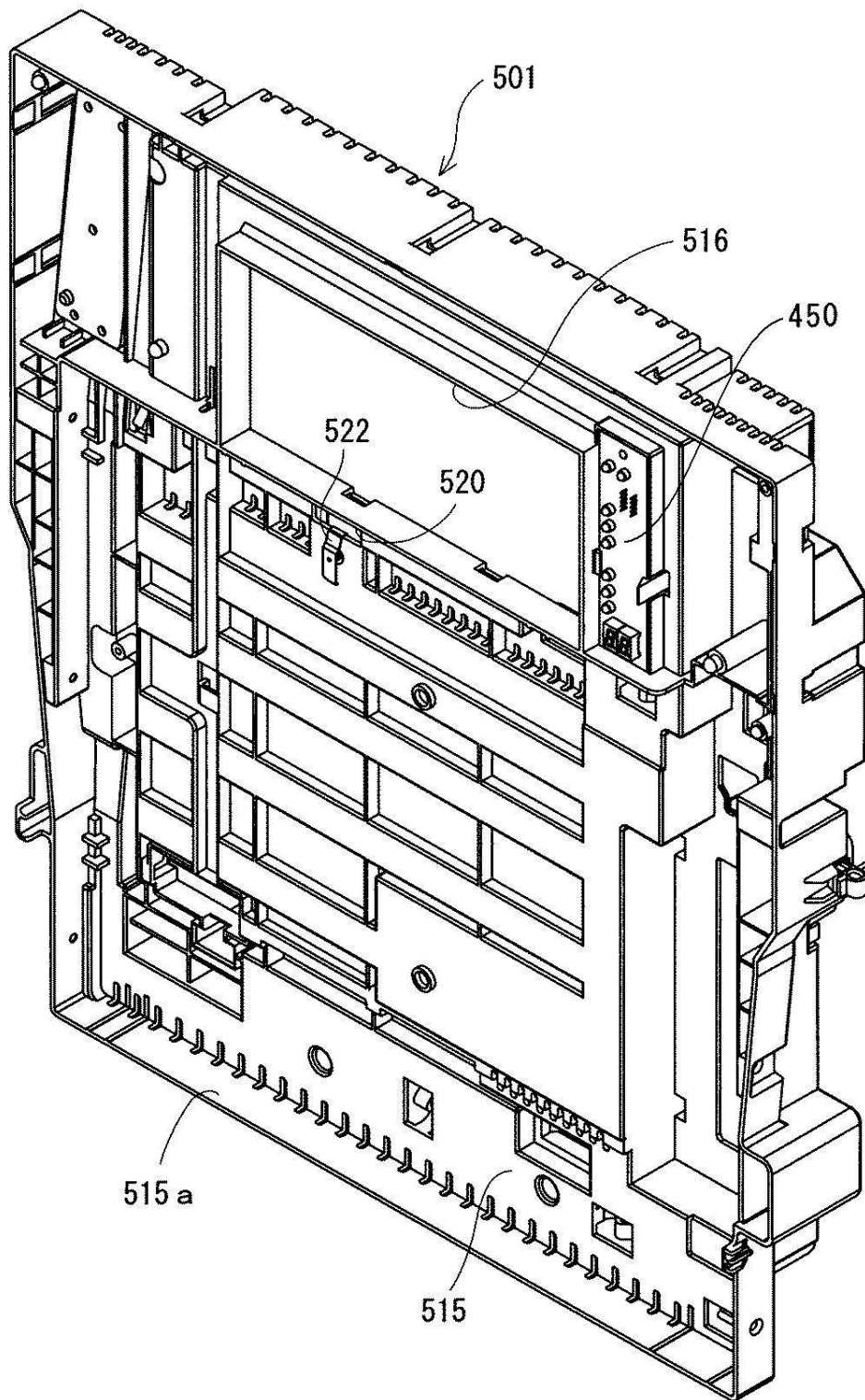
【図 17】



【図 18】

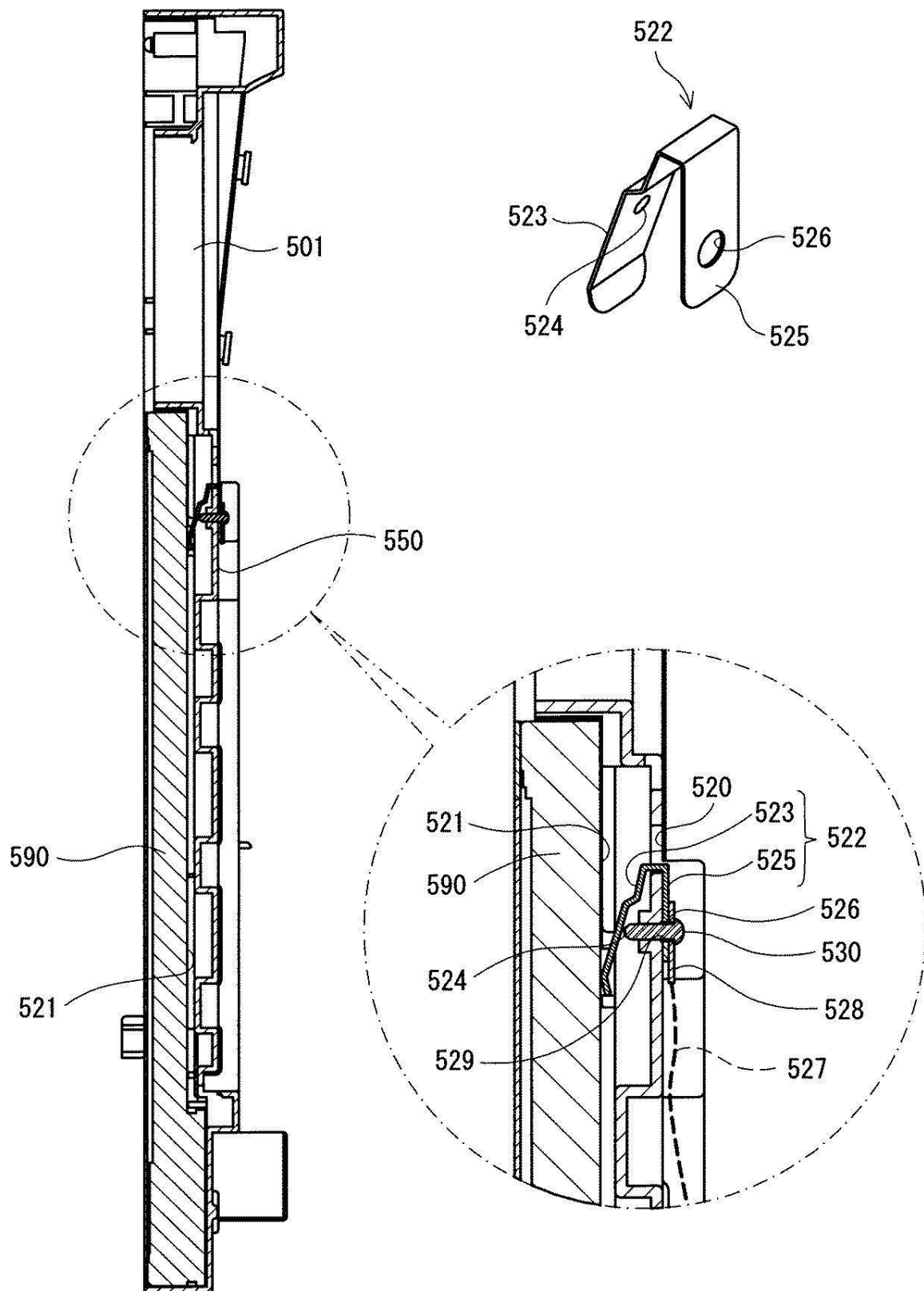


【図19】

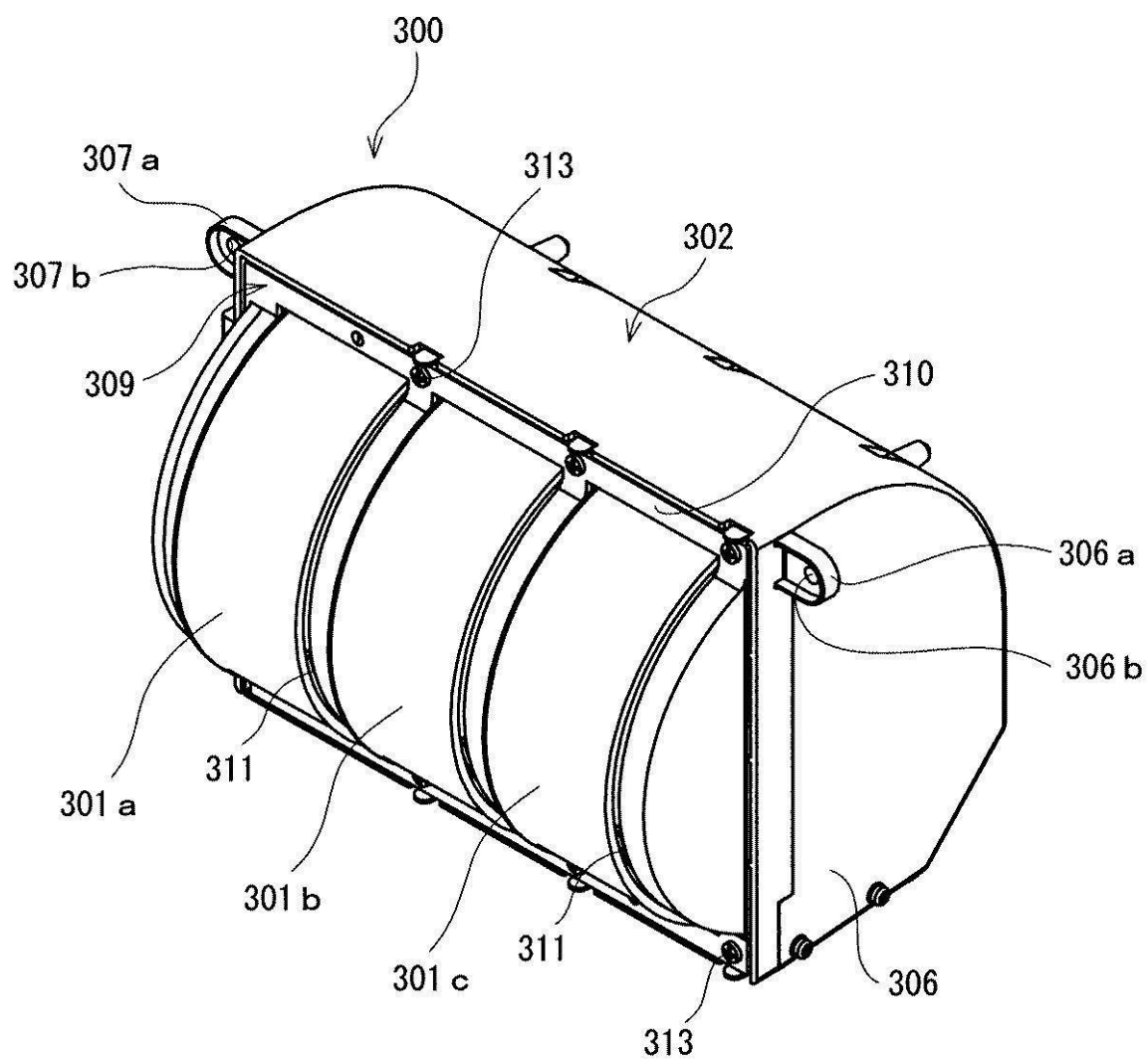




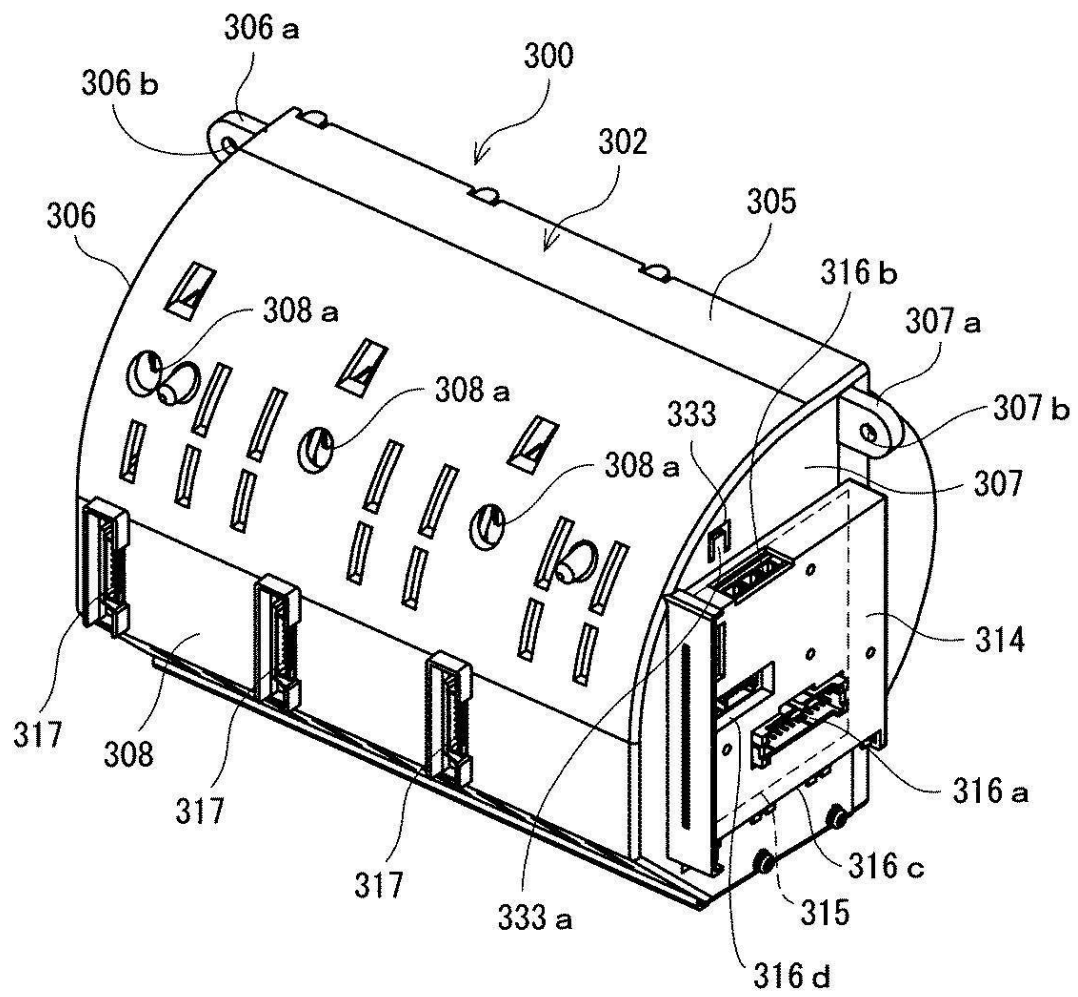
【図20】



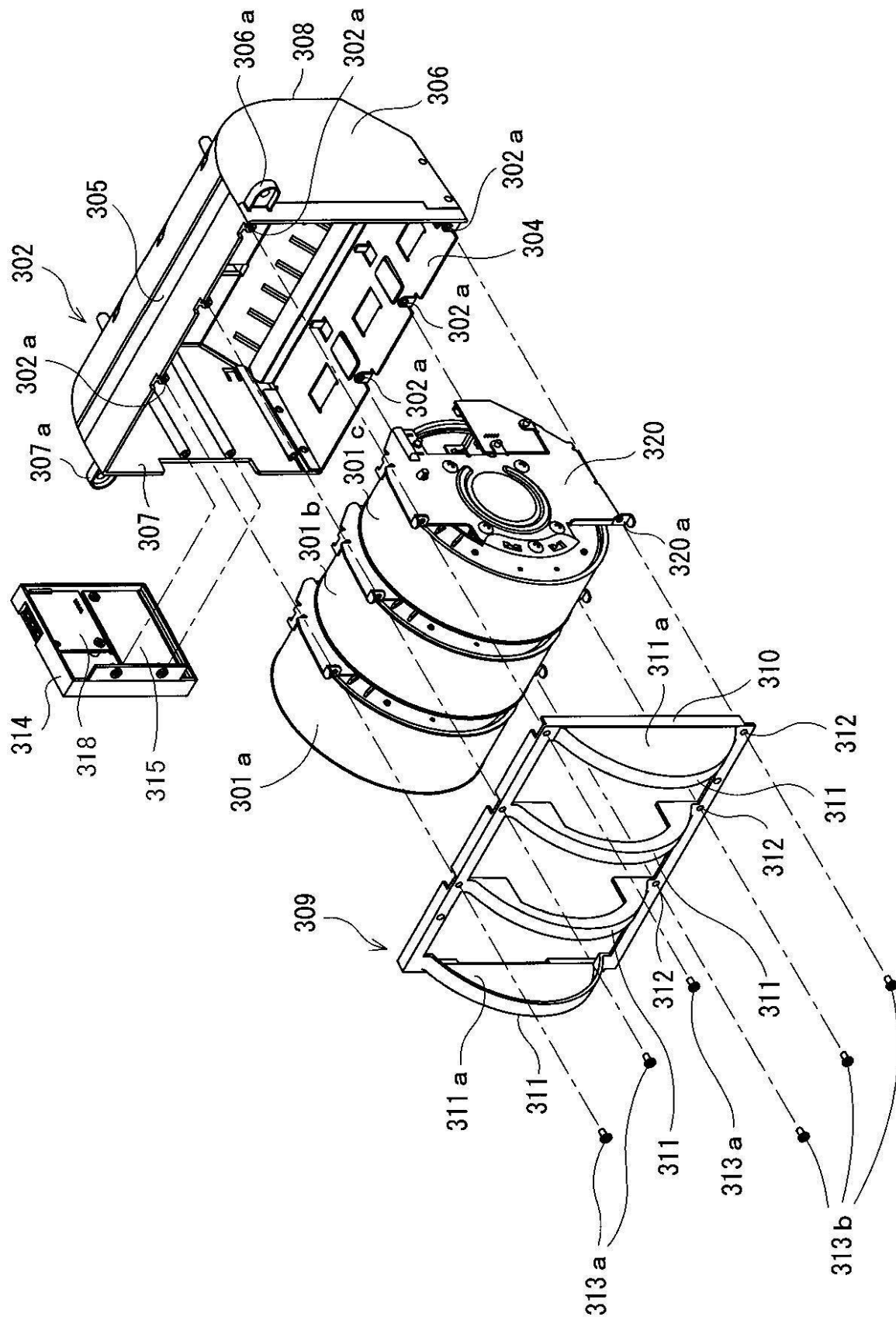
【図 21】



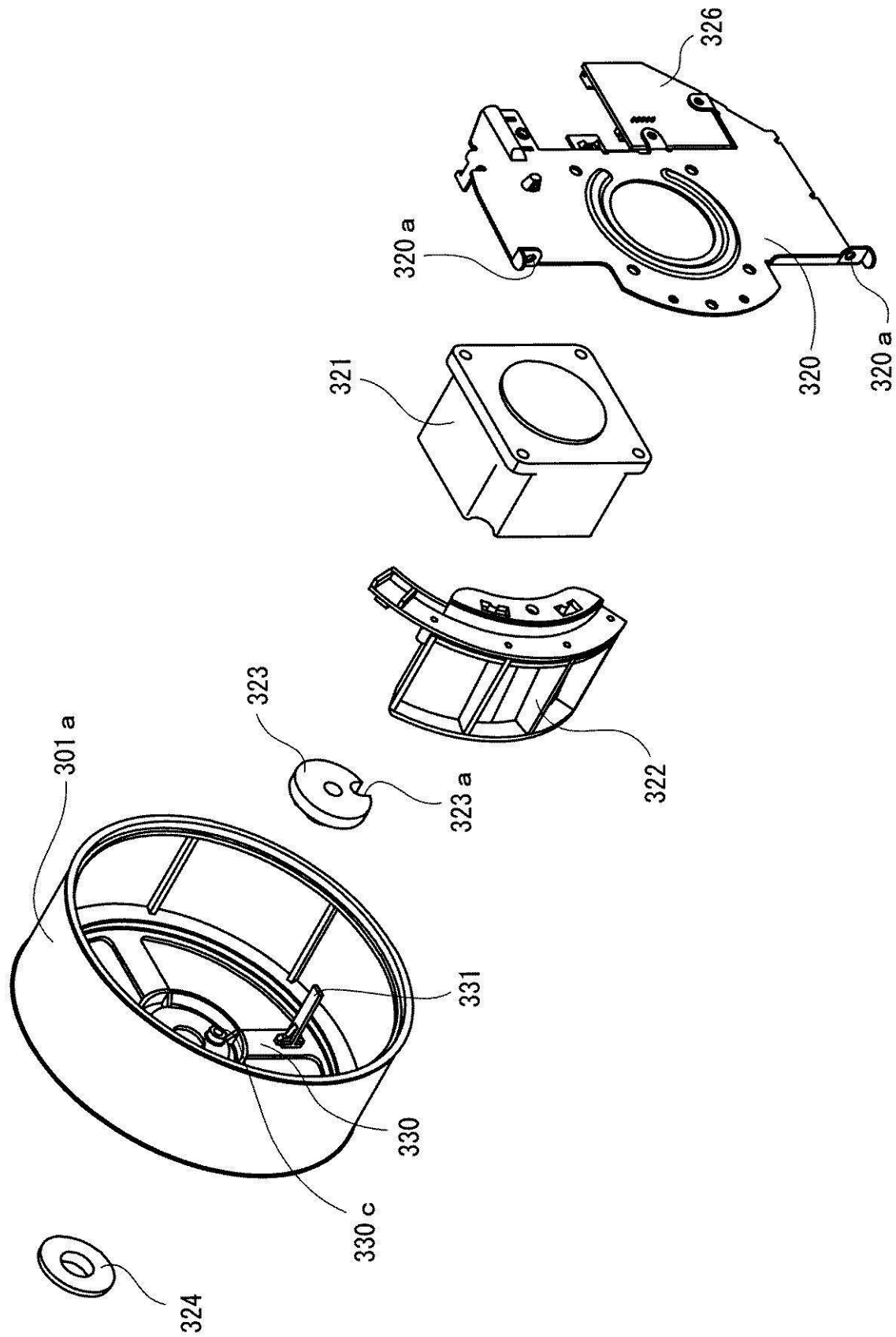
【図22】



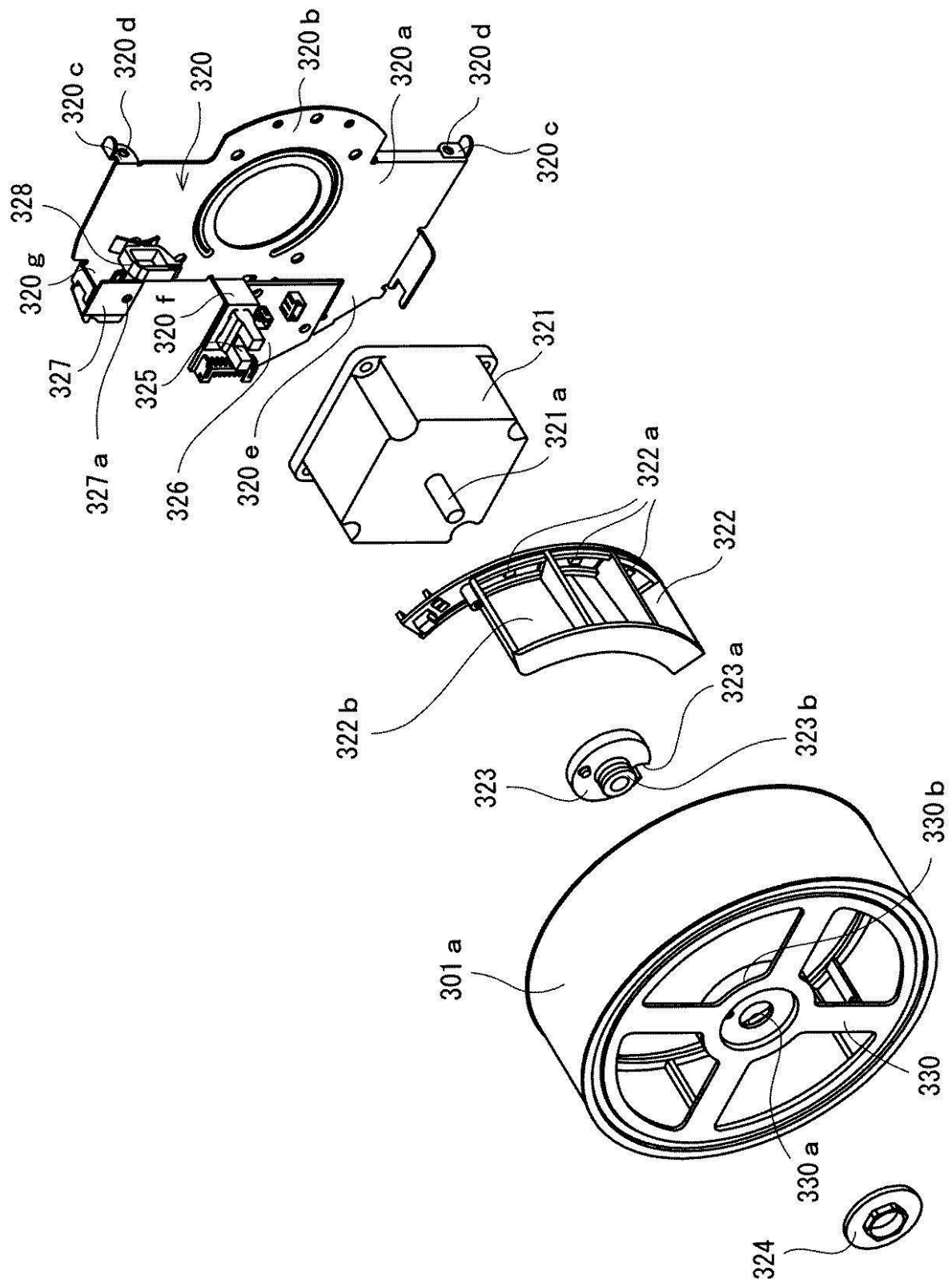
【図23】



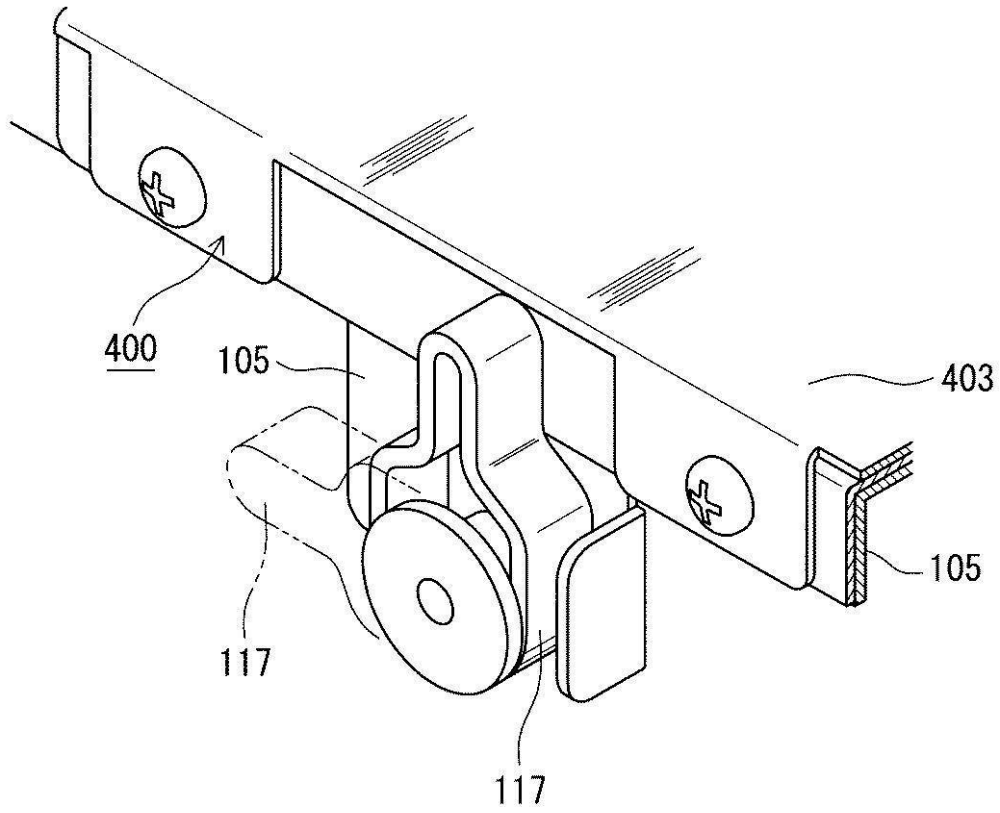
【図24】



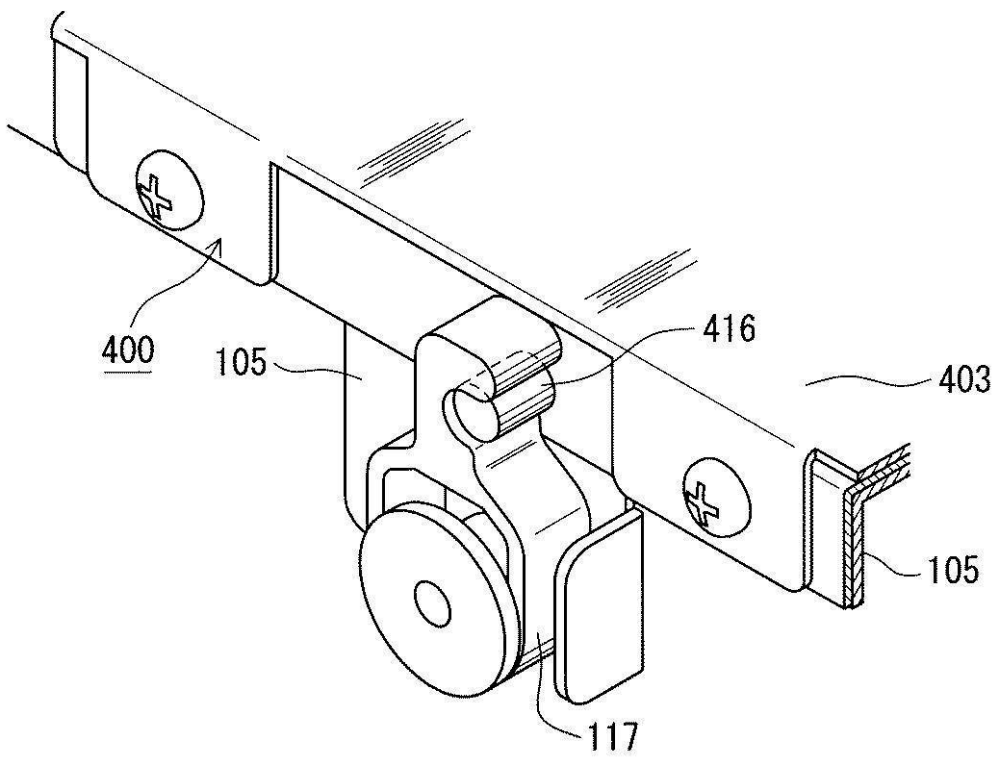
【図 25】



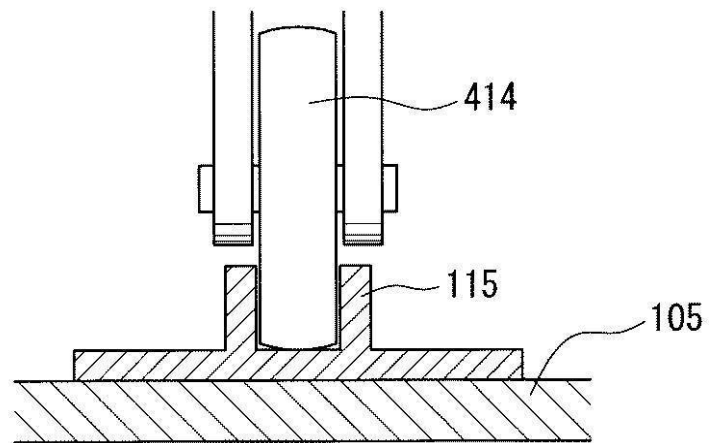
【図 26】



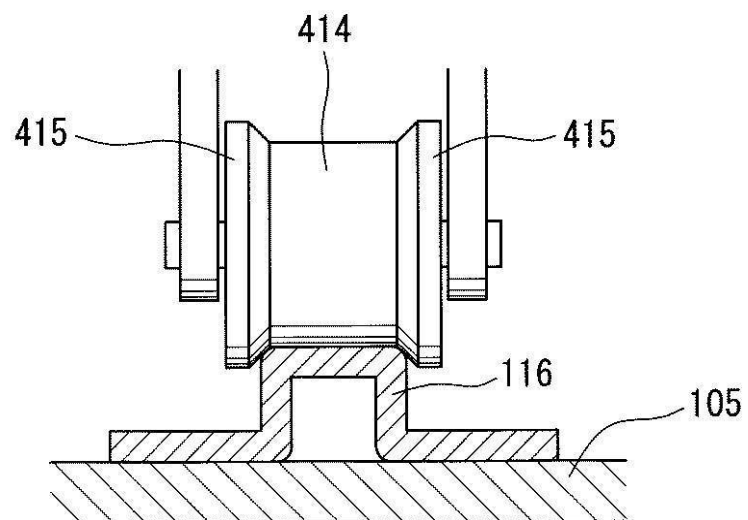
【図 27】



【図 28】



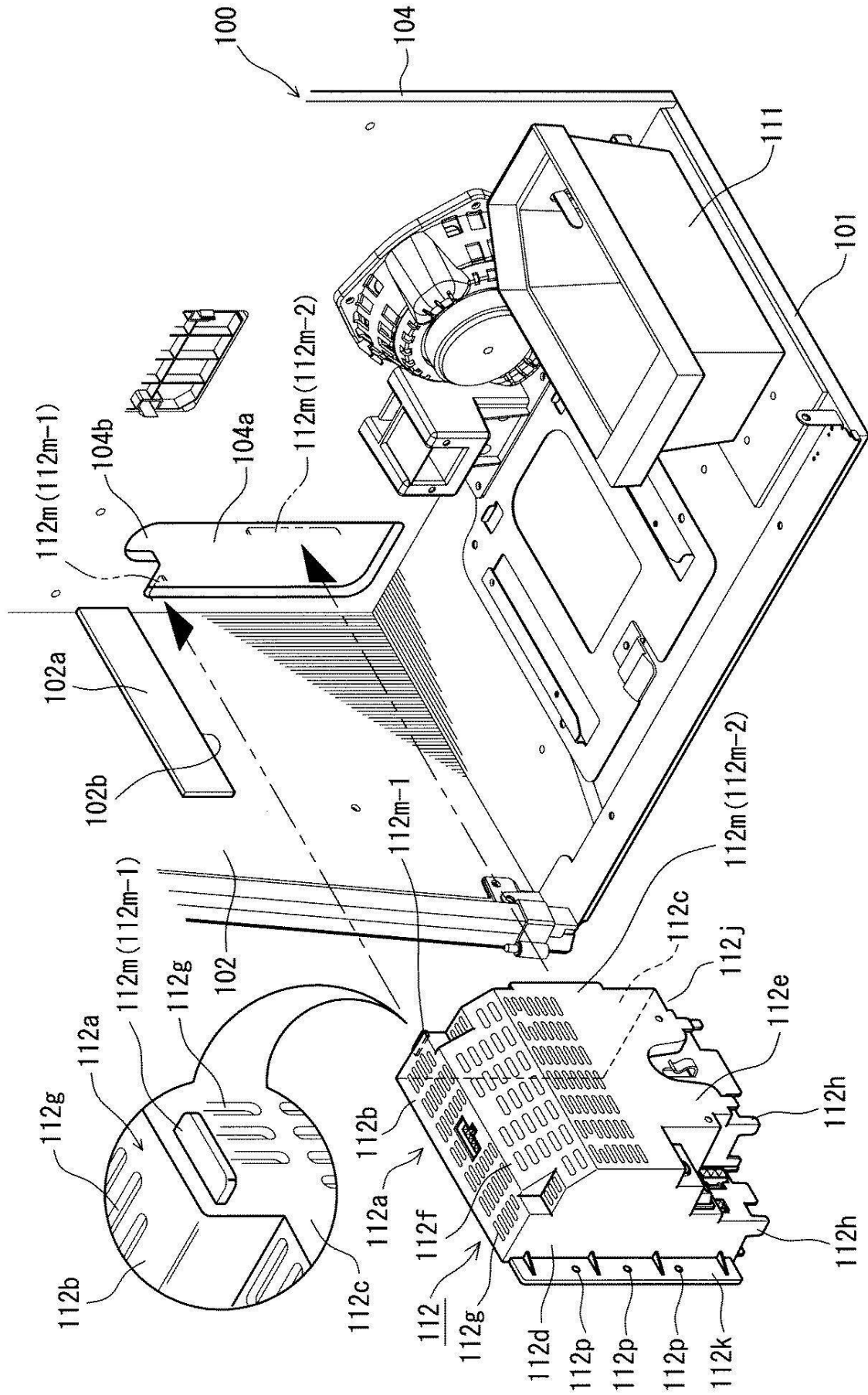
【図 29】



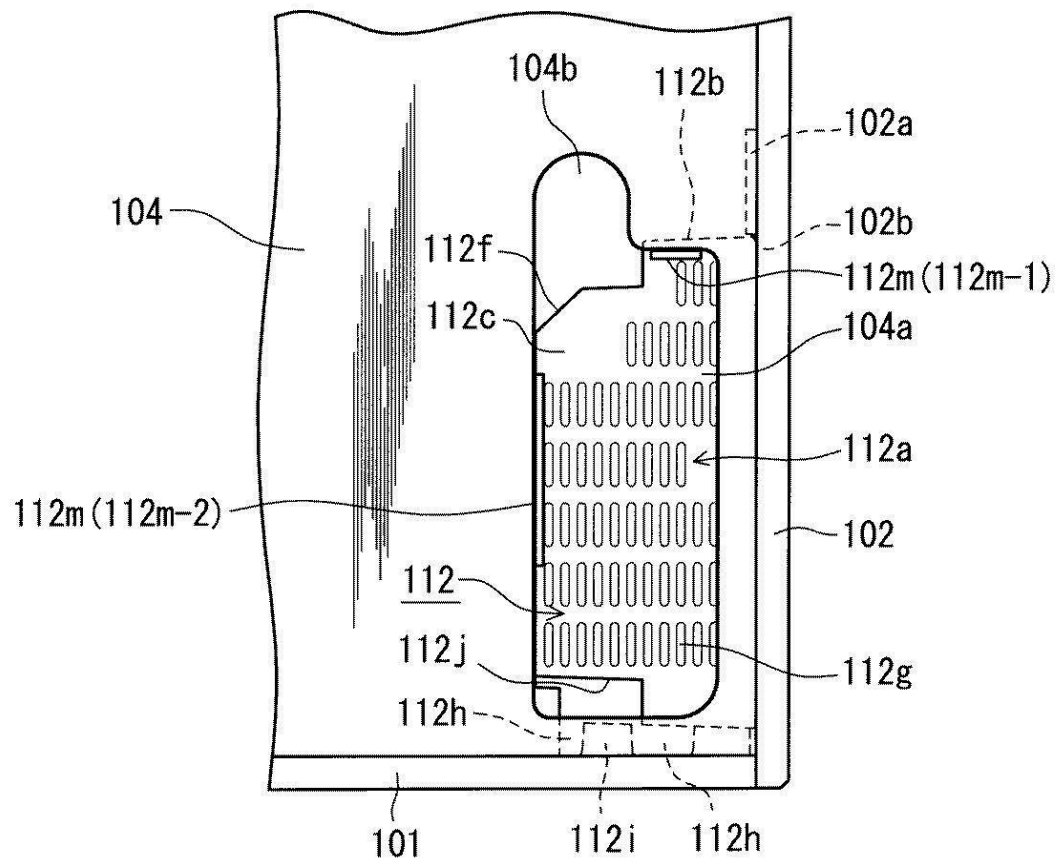




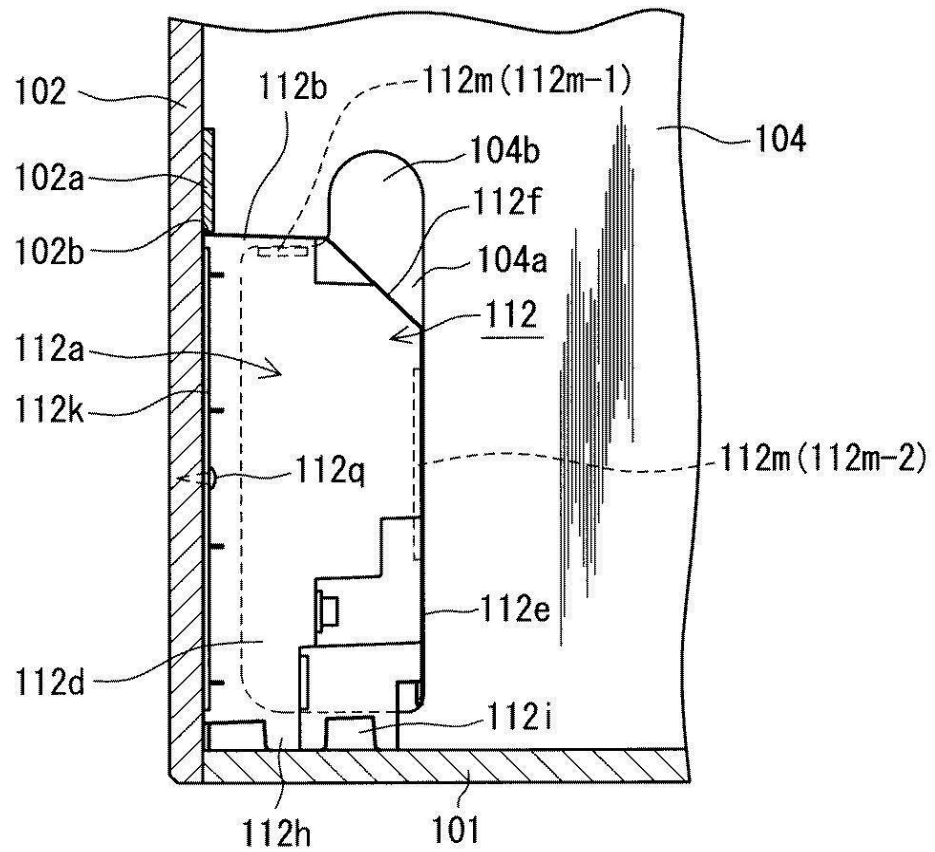
【図 31】



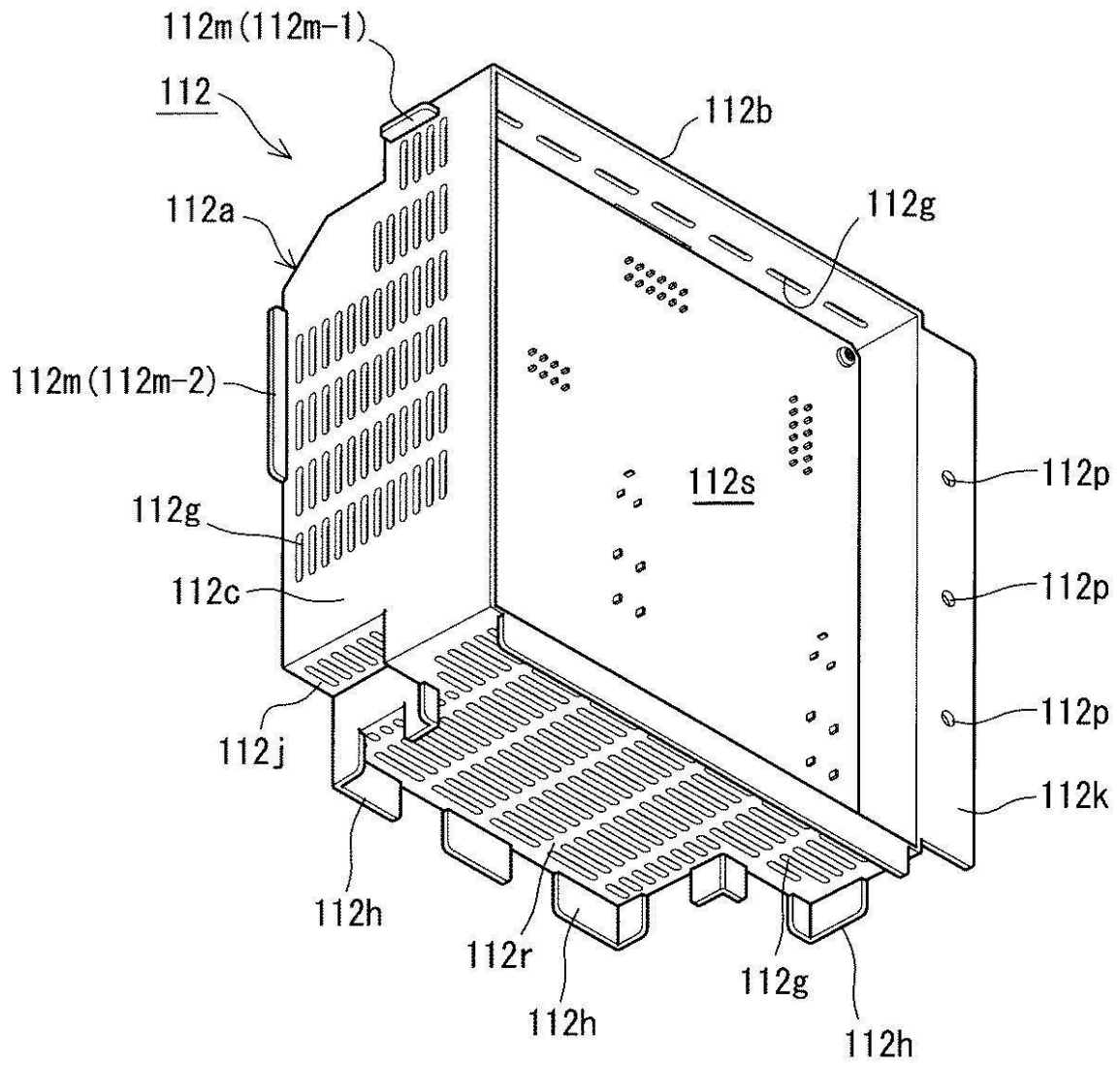
【図 3 2】



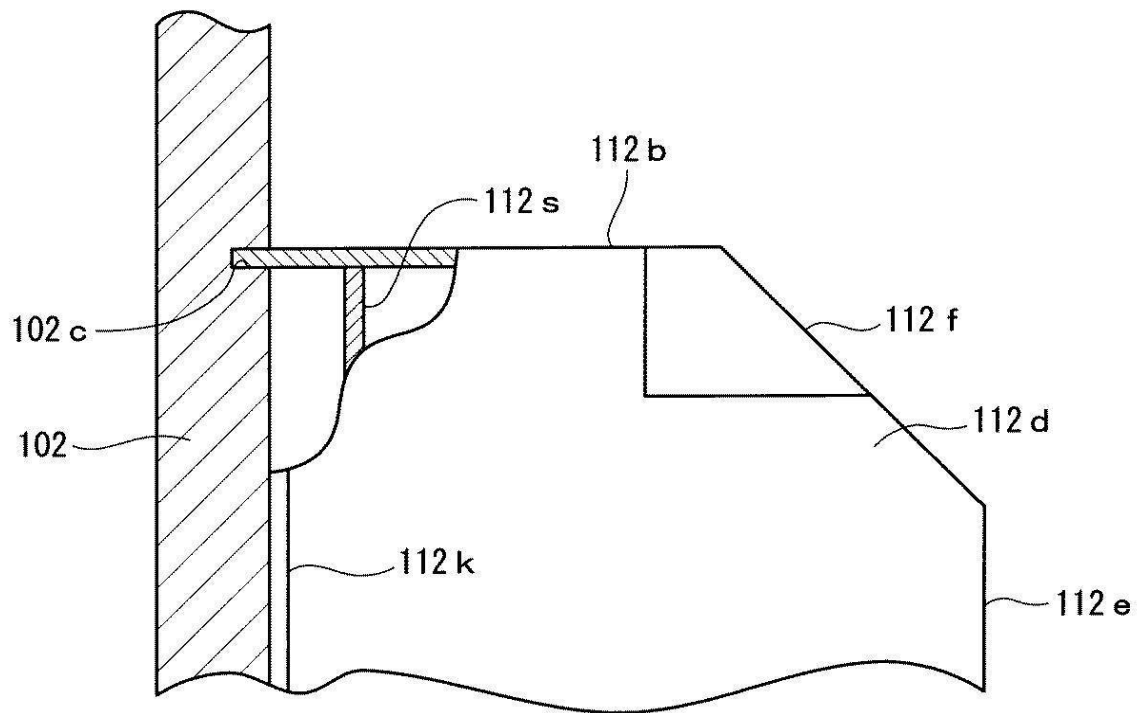
【図 3 3】



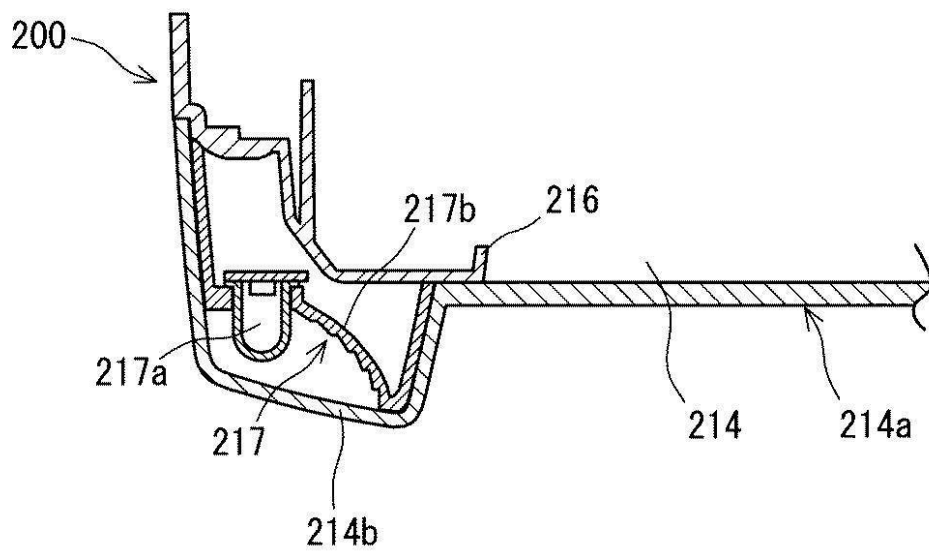
【図34】



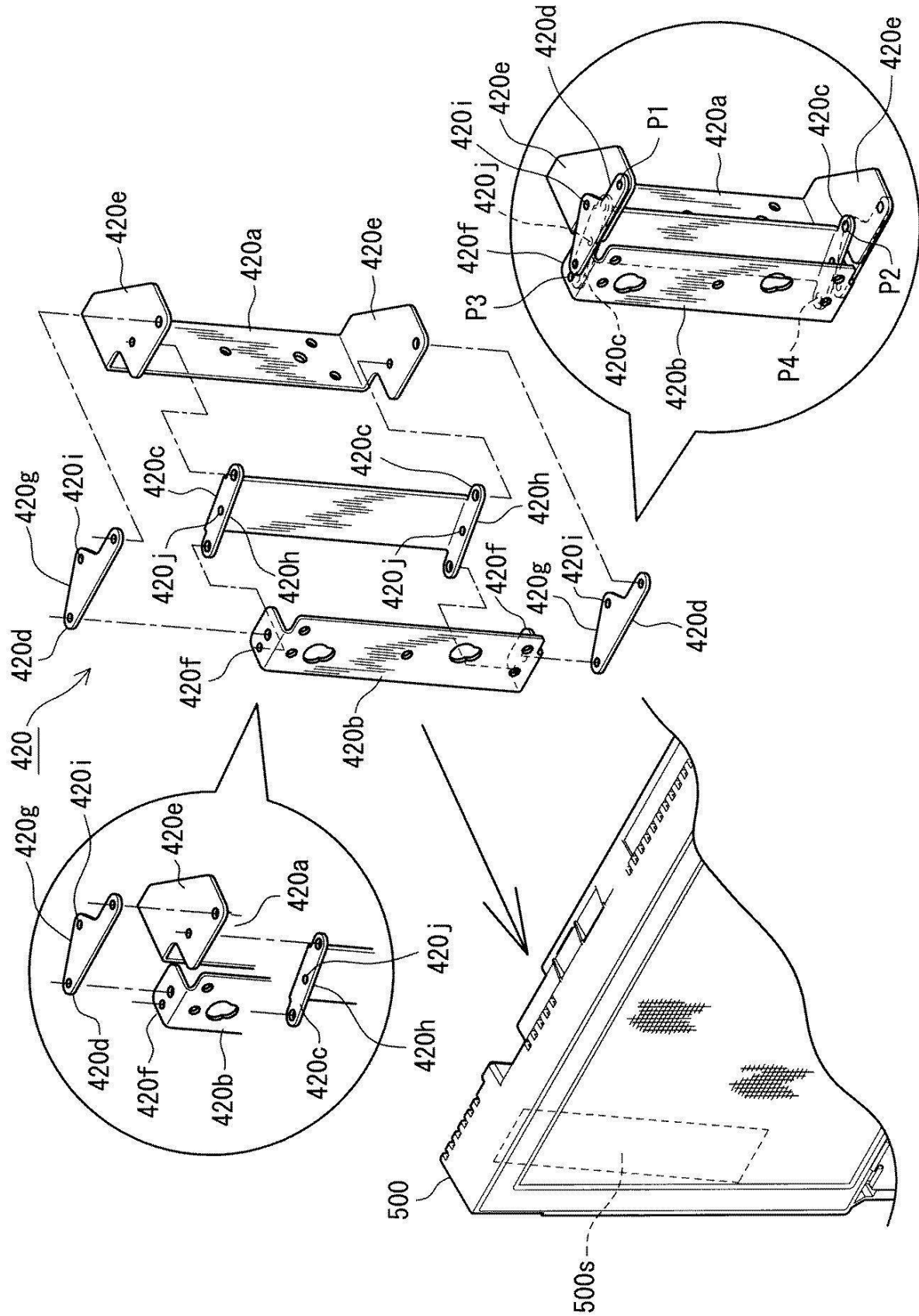
【図 35】



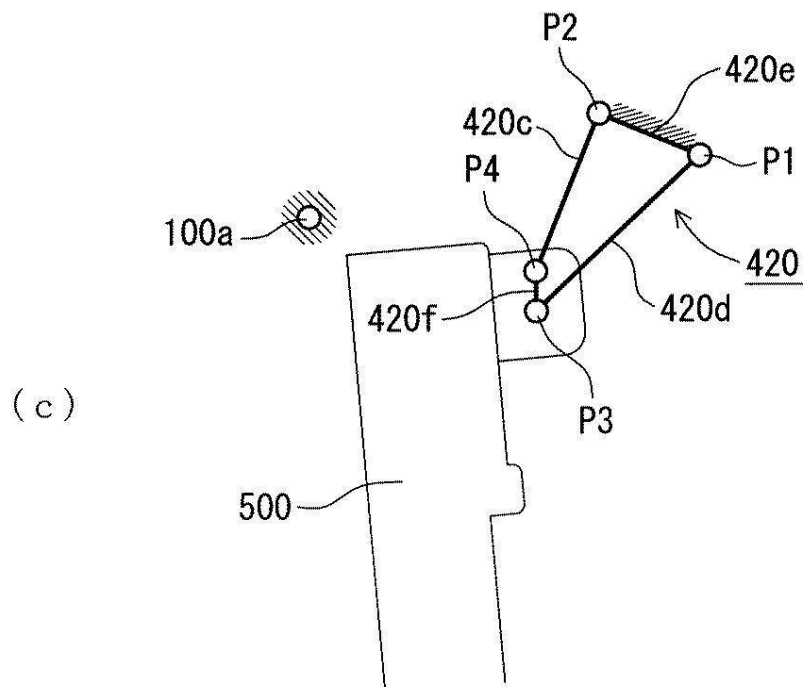
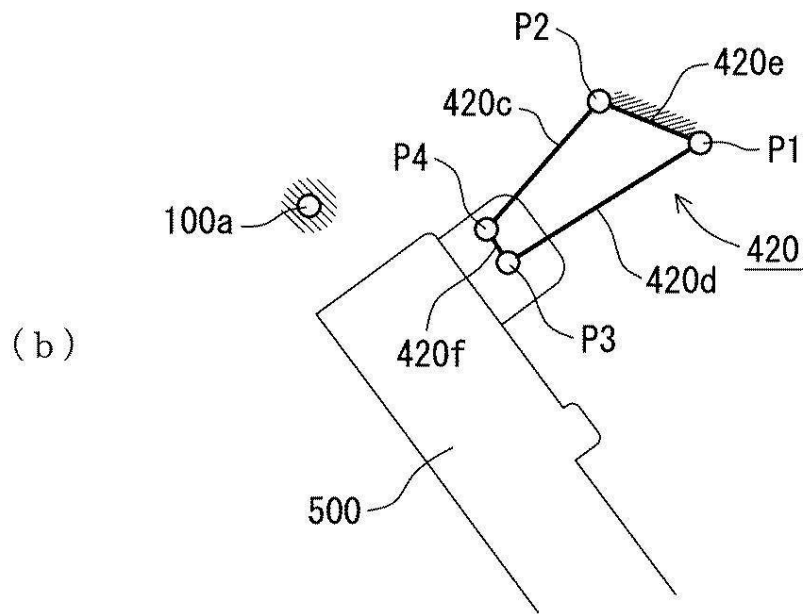
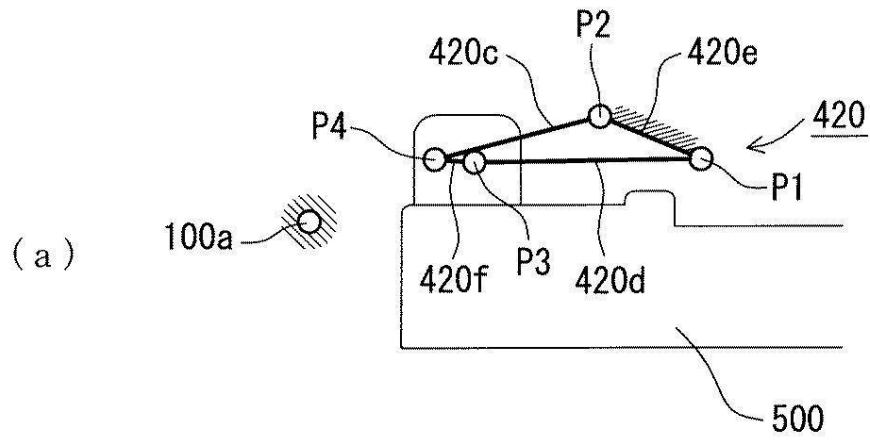
【図 36】



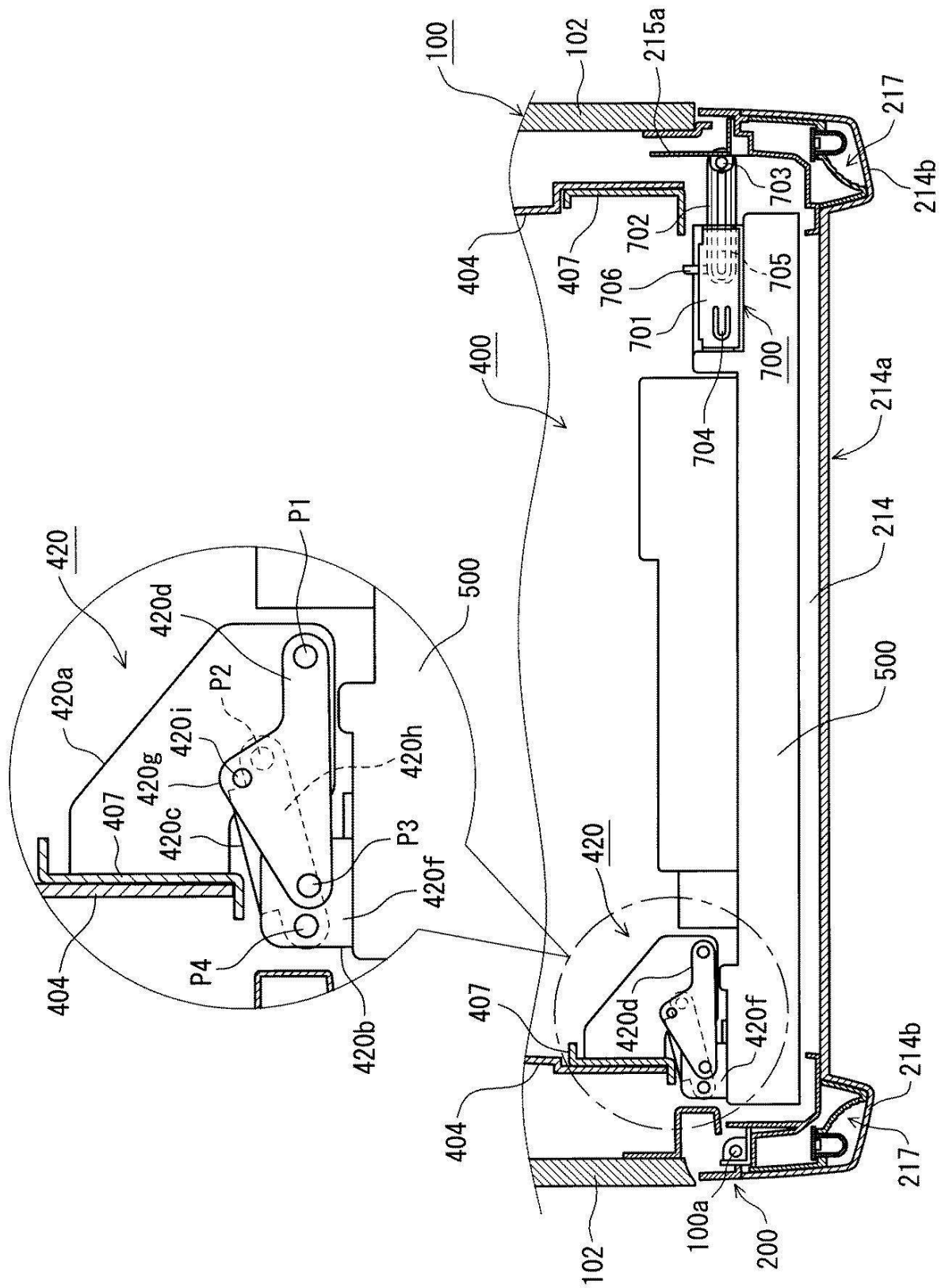
【図 37】



【図38】



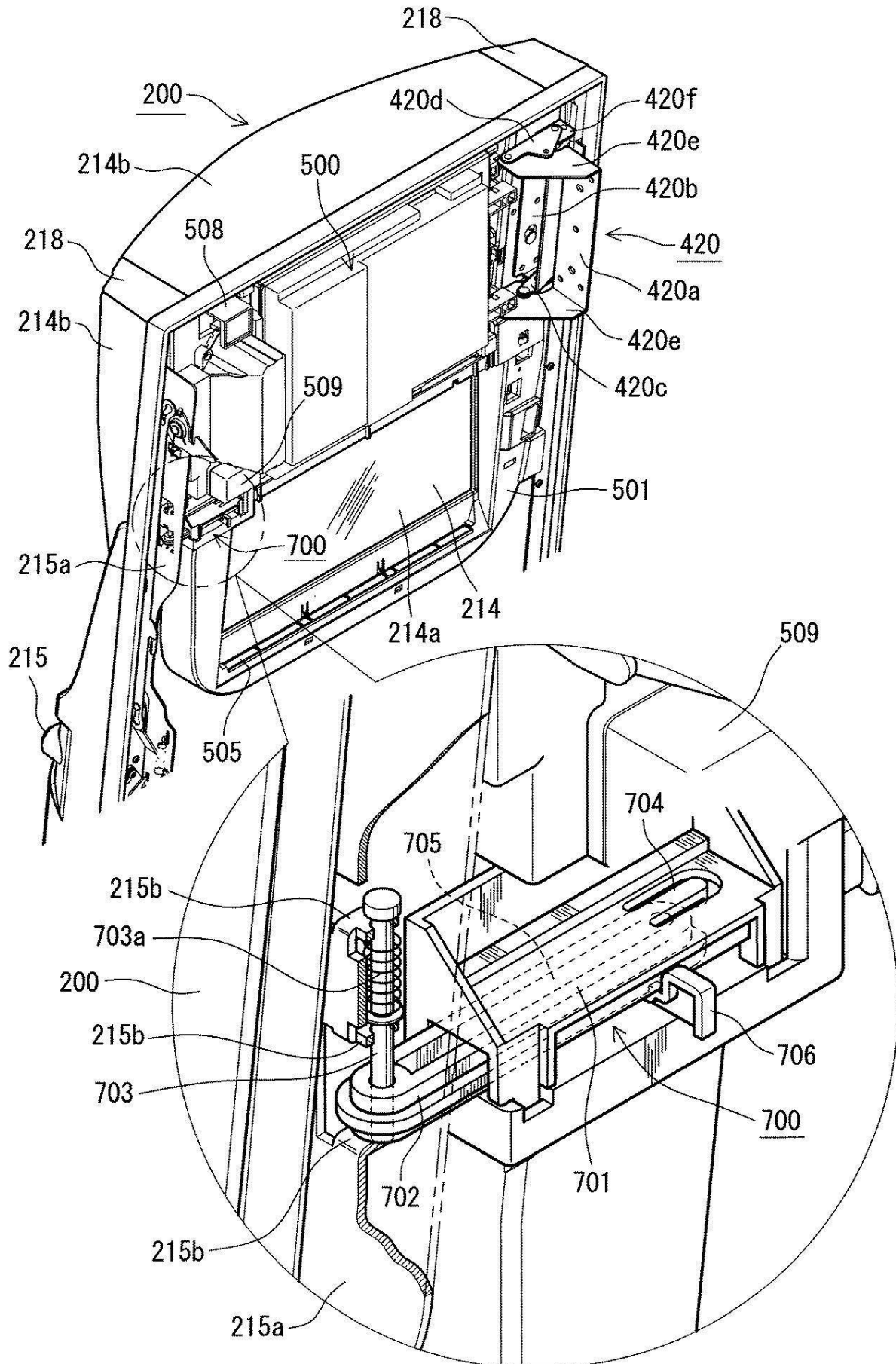
【図 39】





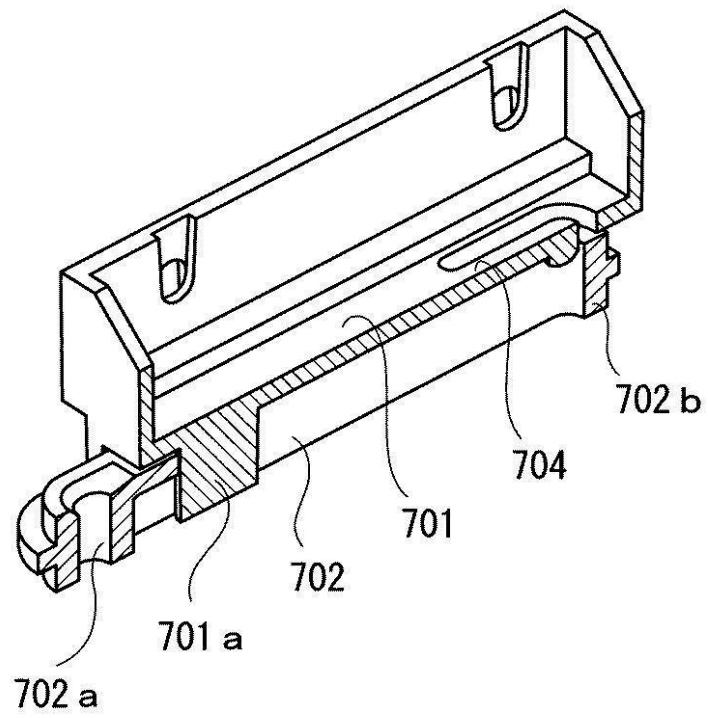


【図 41】

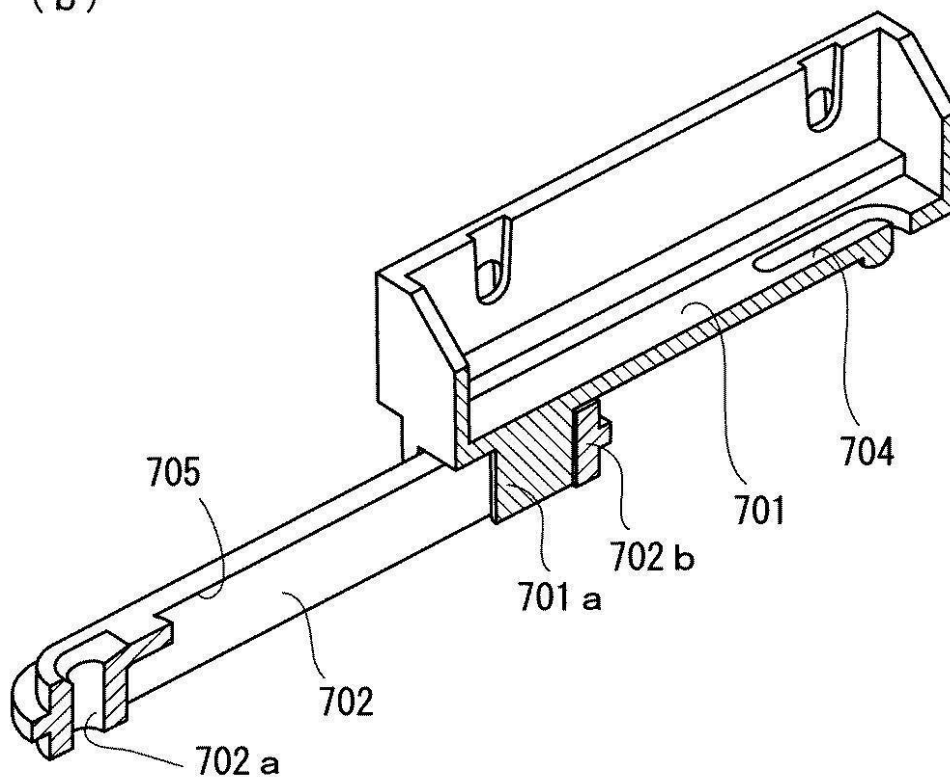


【図 42】

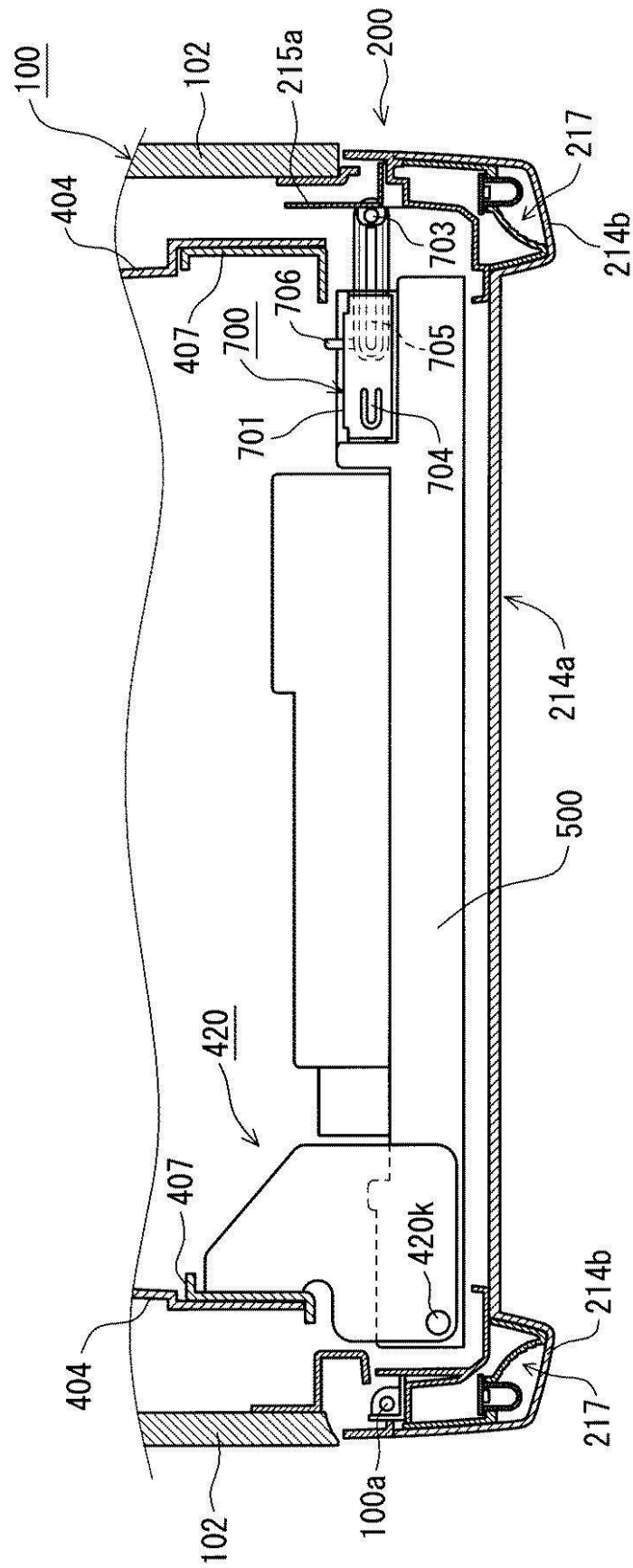
(a)



(b)



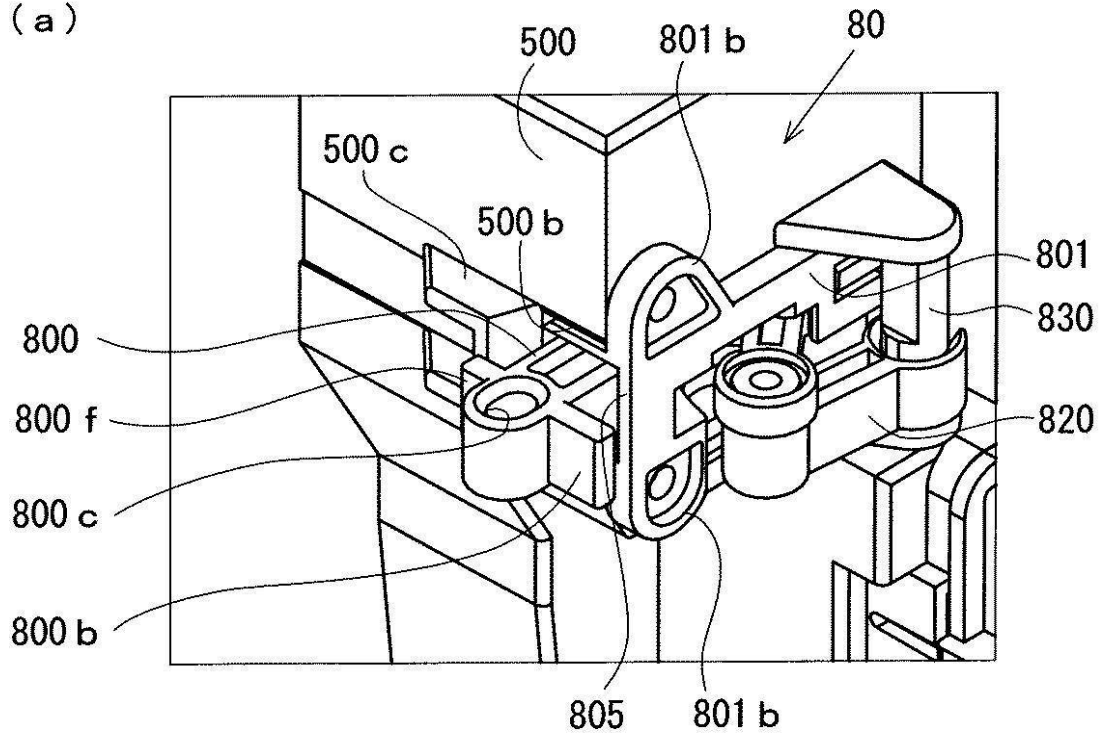
【図43】



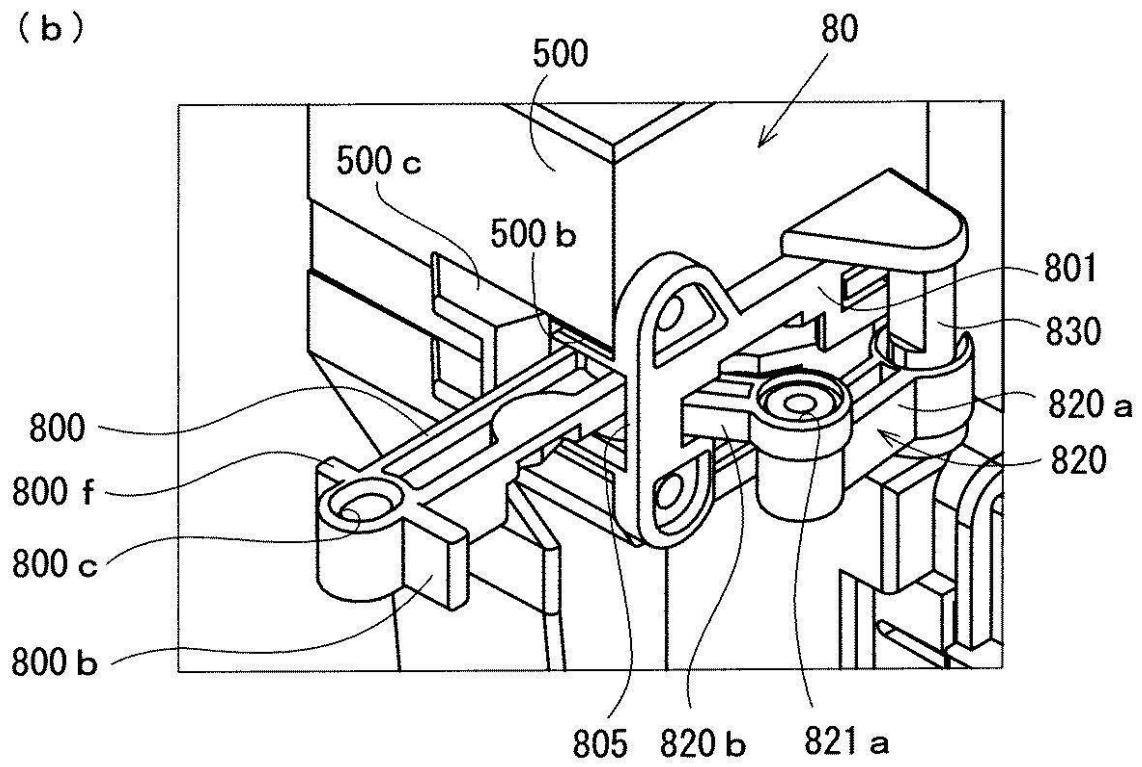


【図45】

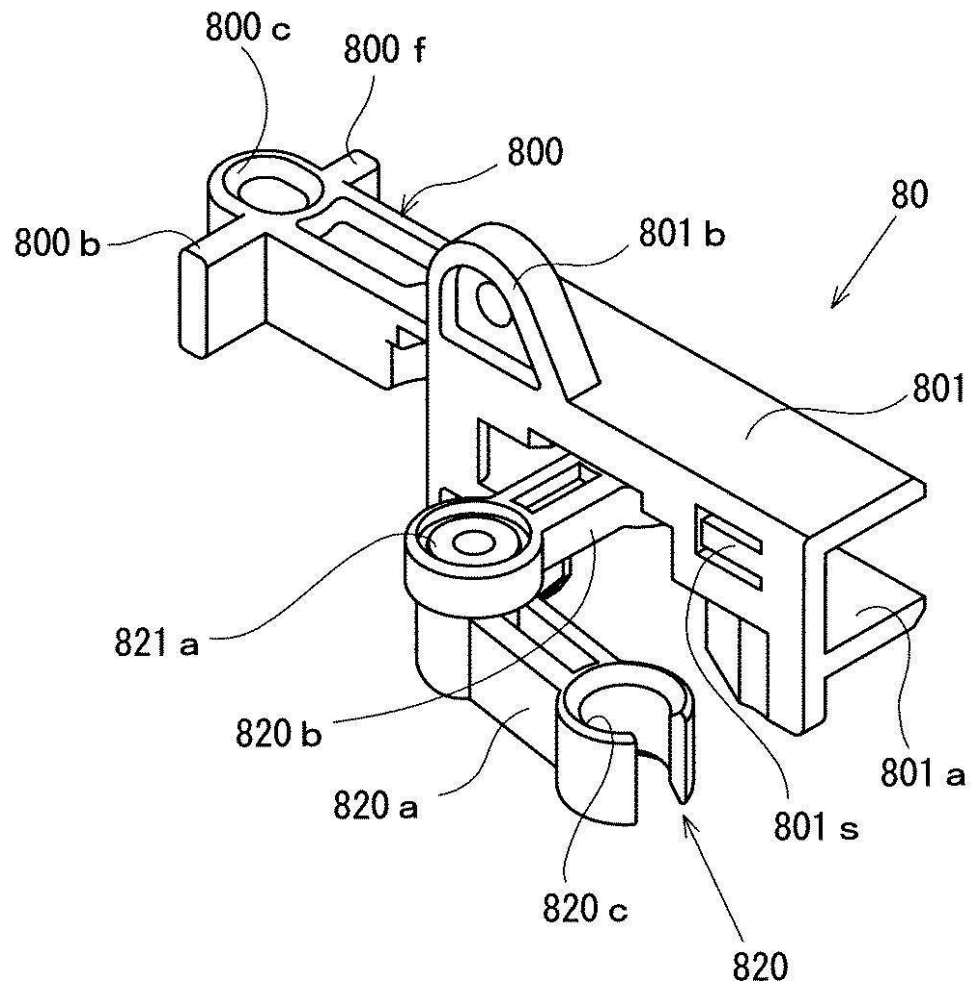
(a)



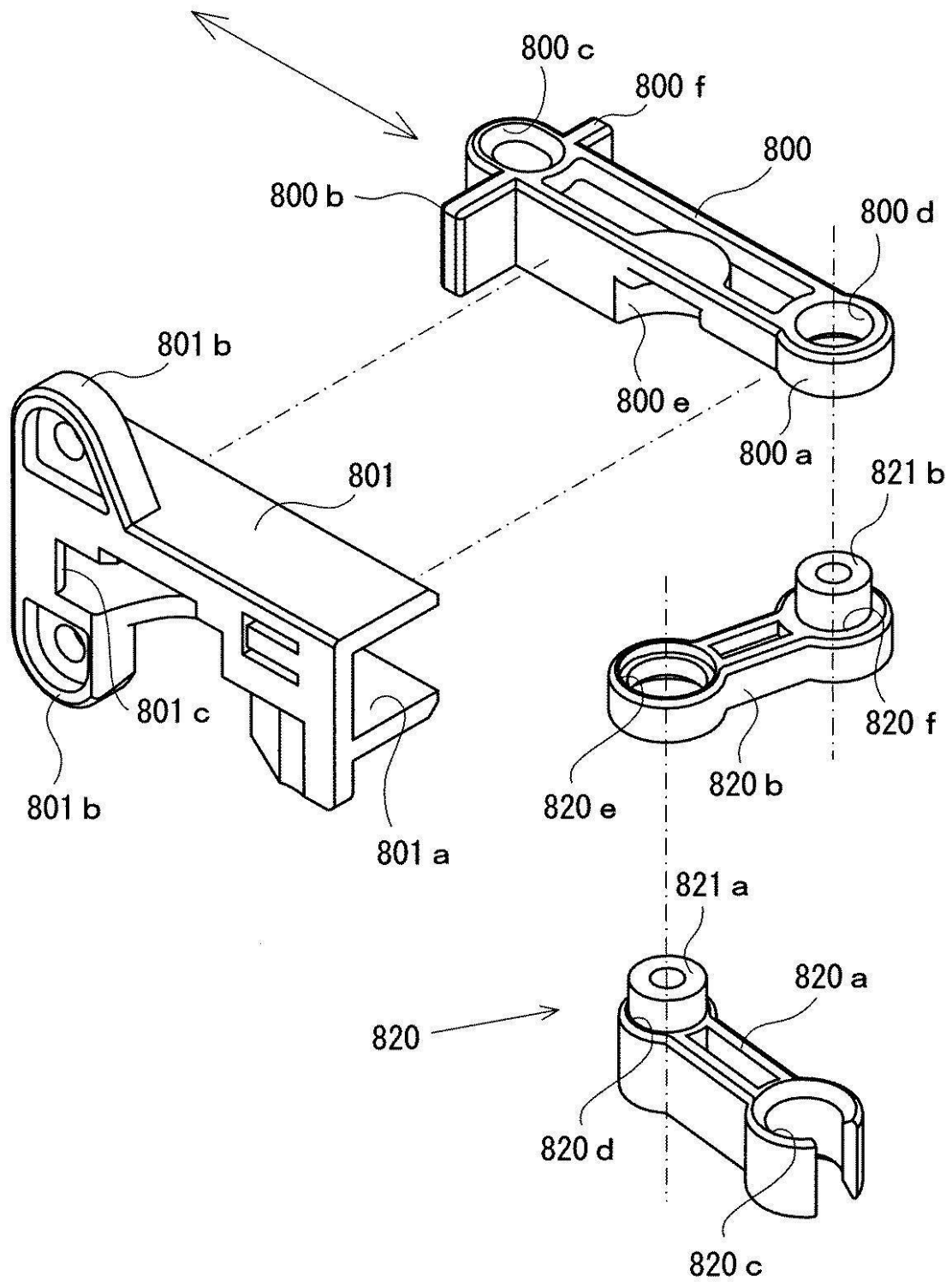
(b)



【図46】

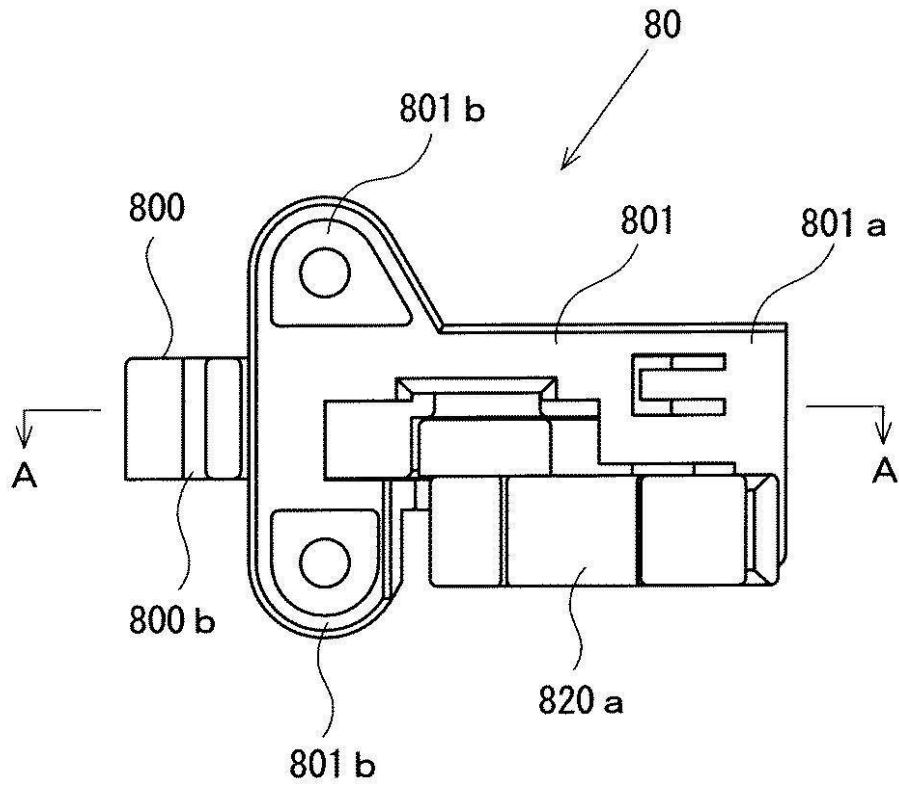


【図47】



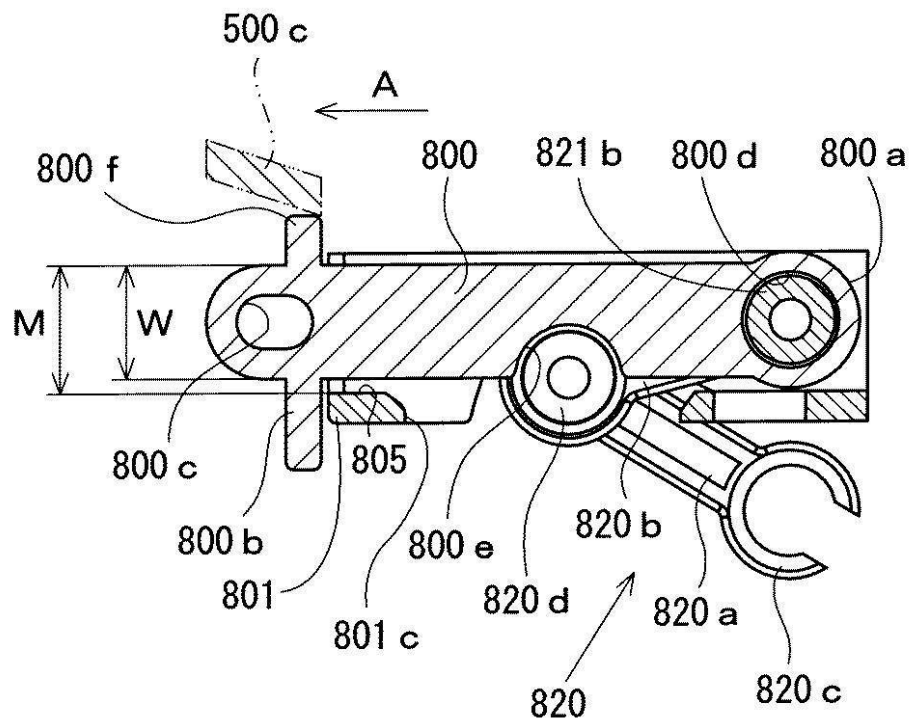


【図 48】

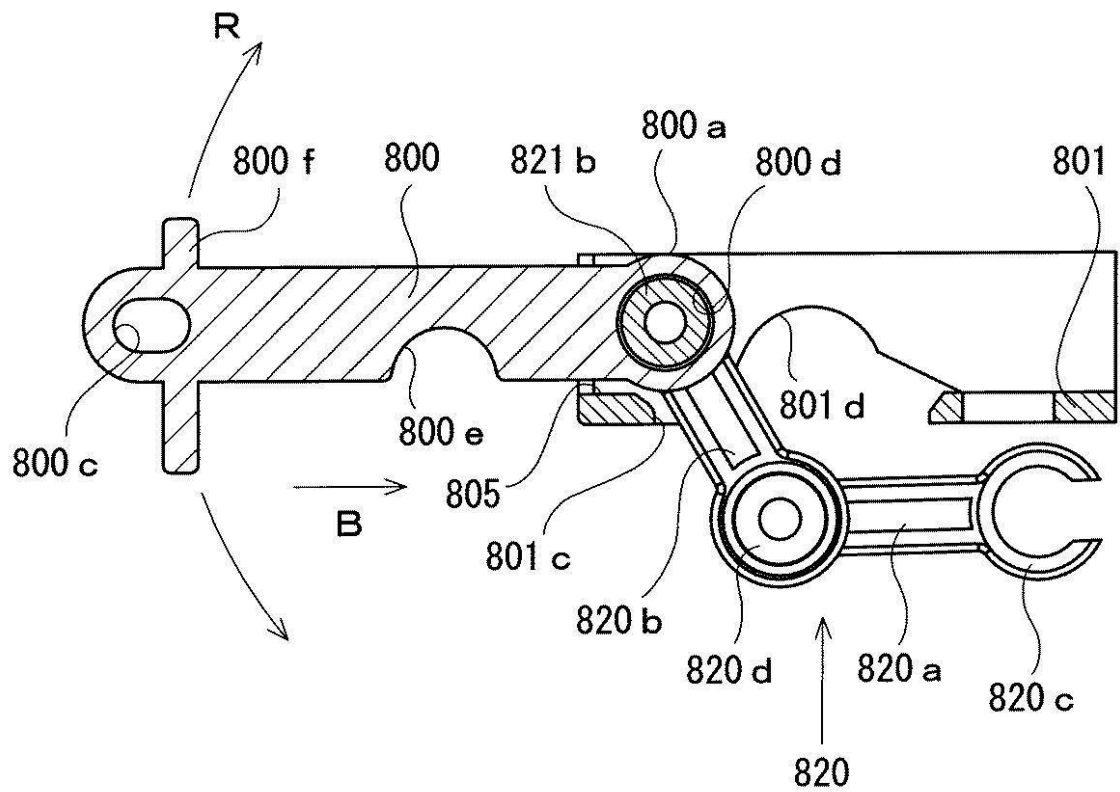


【図49】

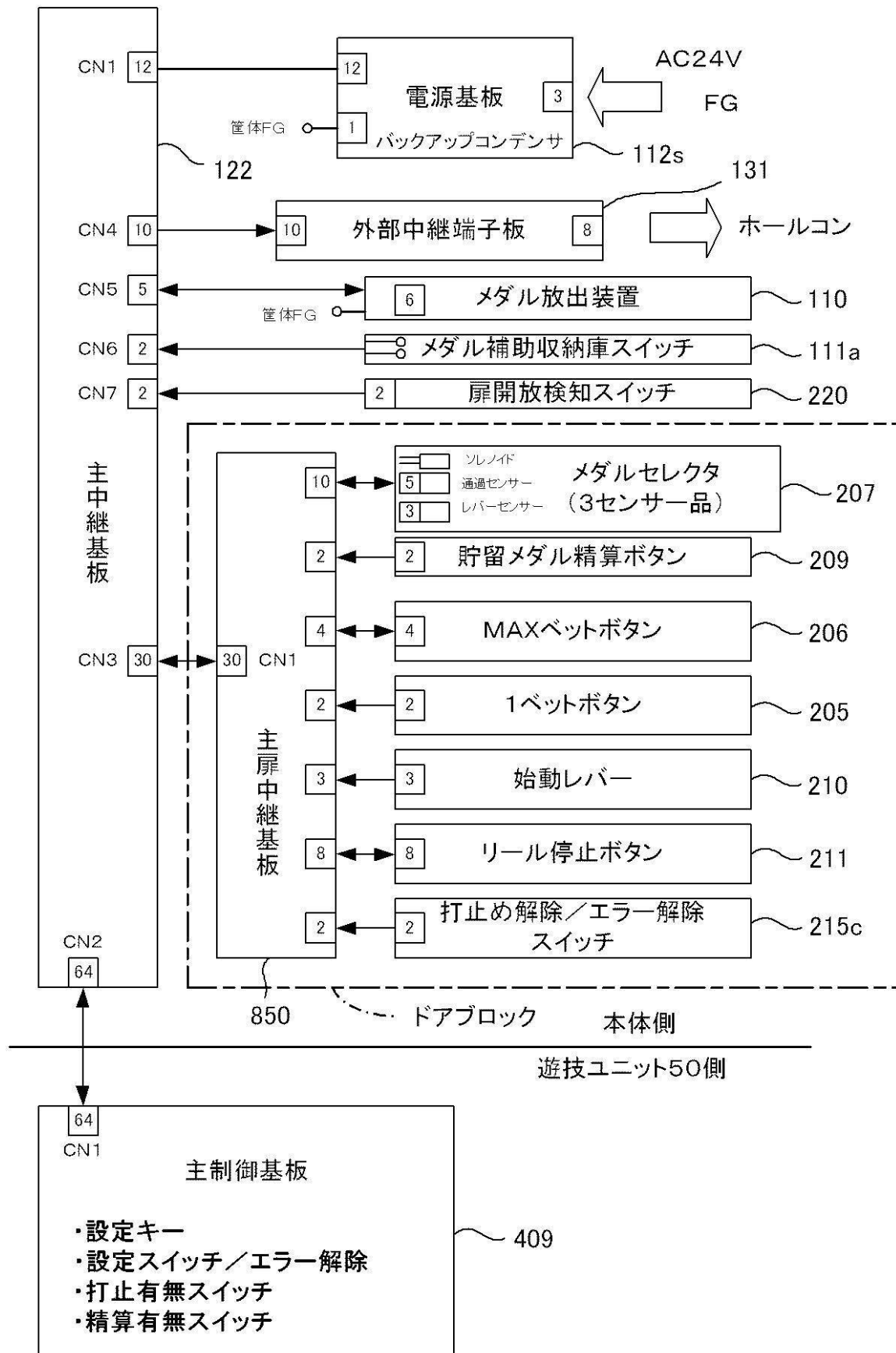
(a)



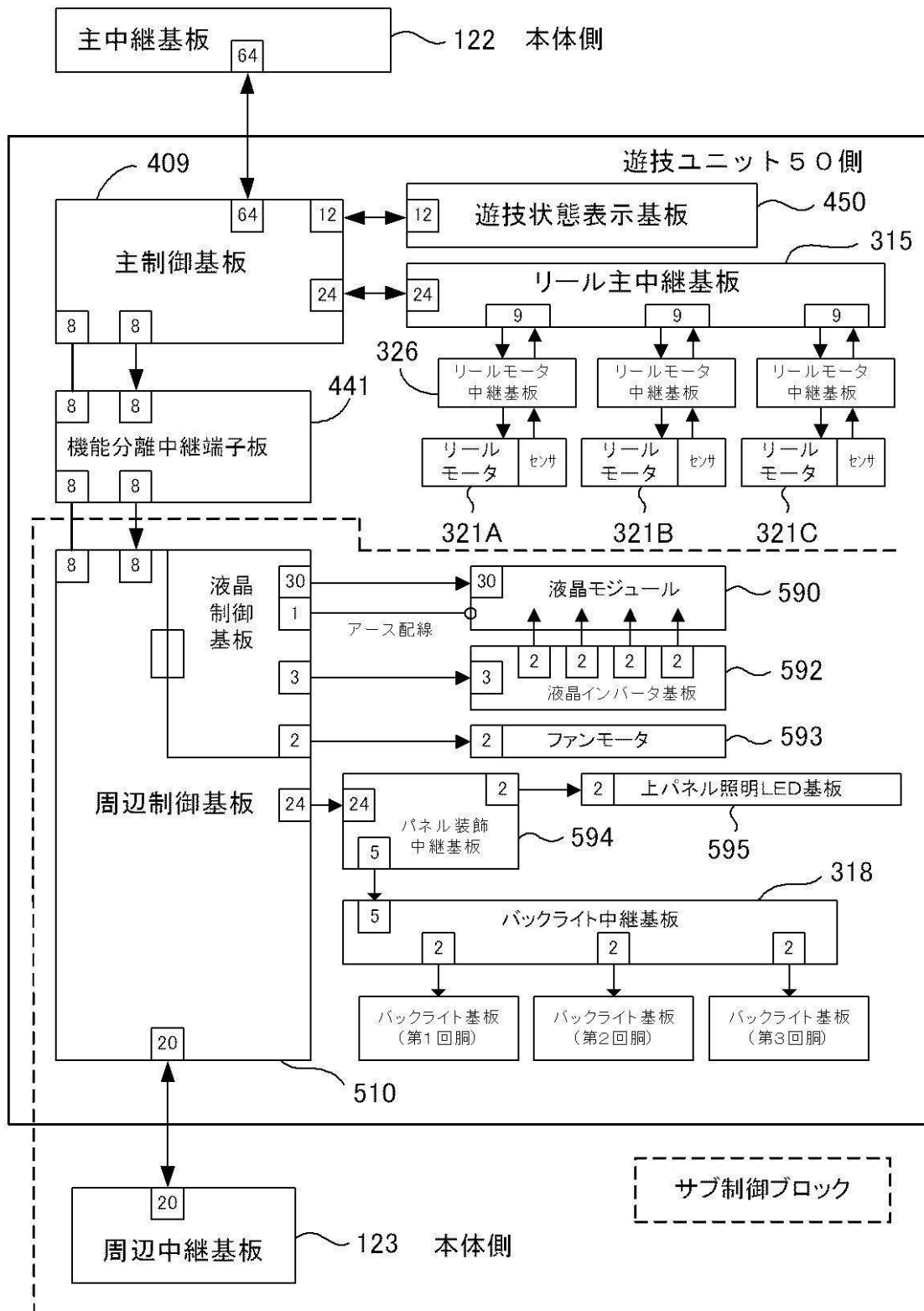
(b)



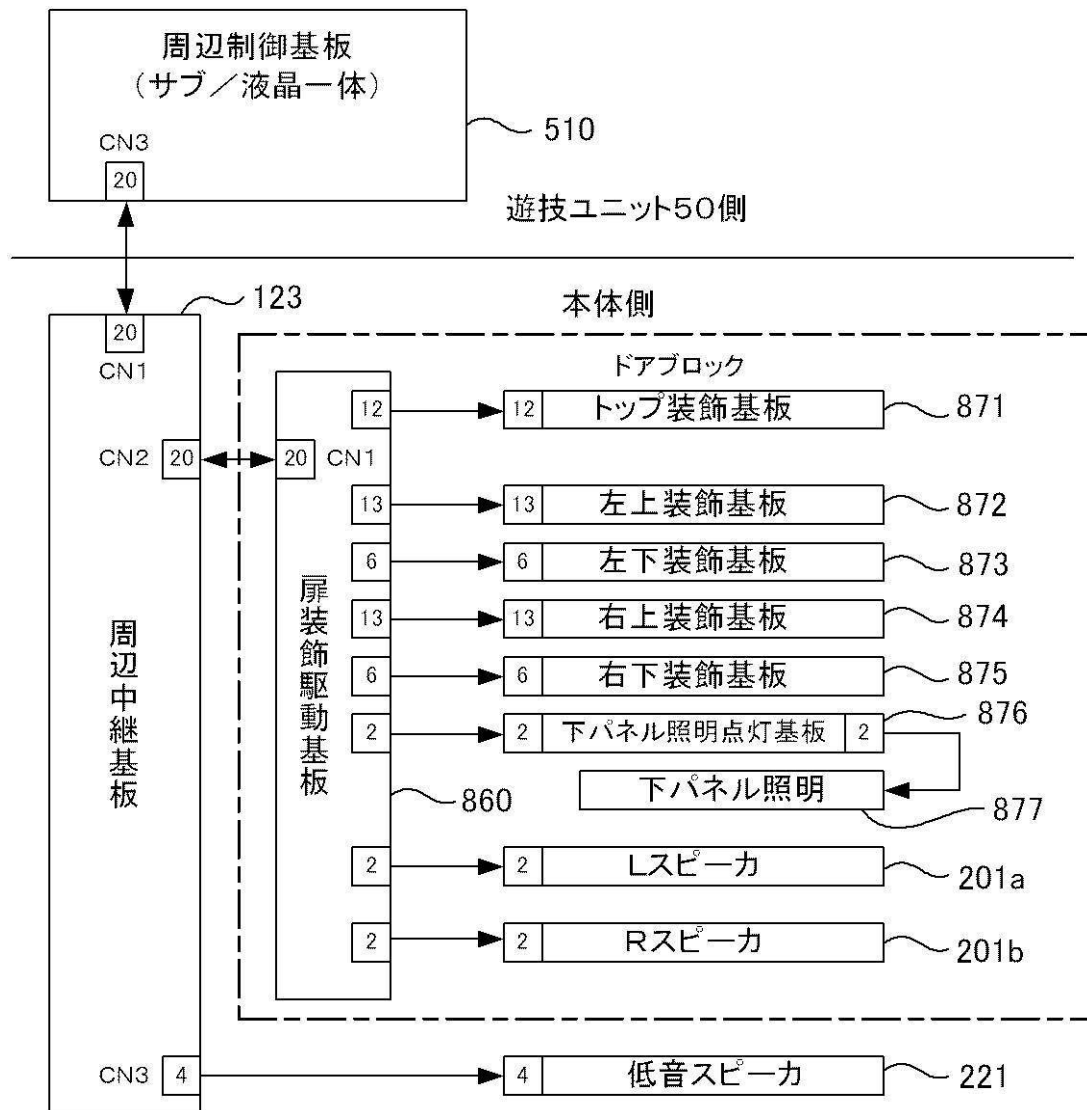
【図50】



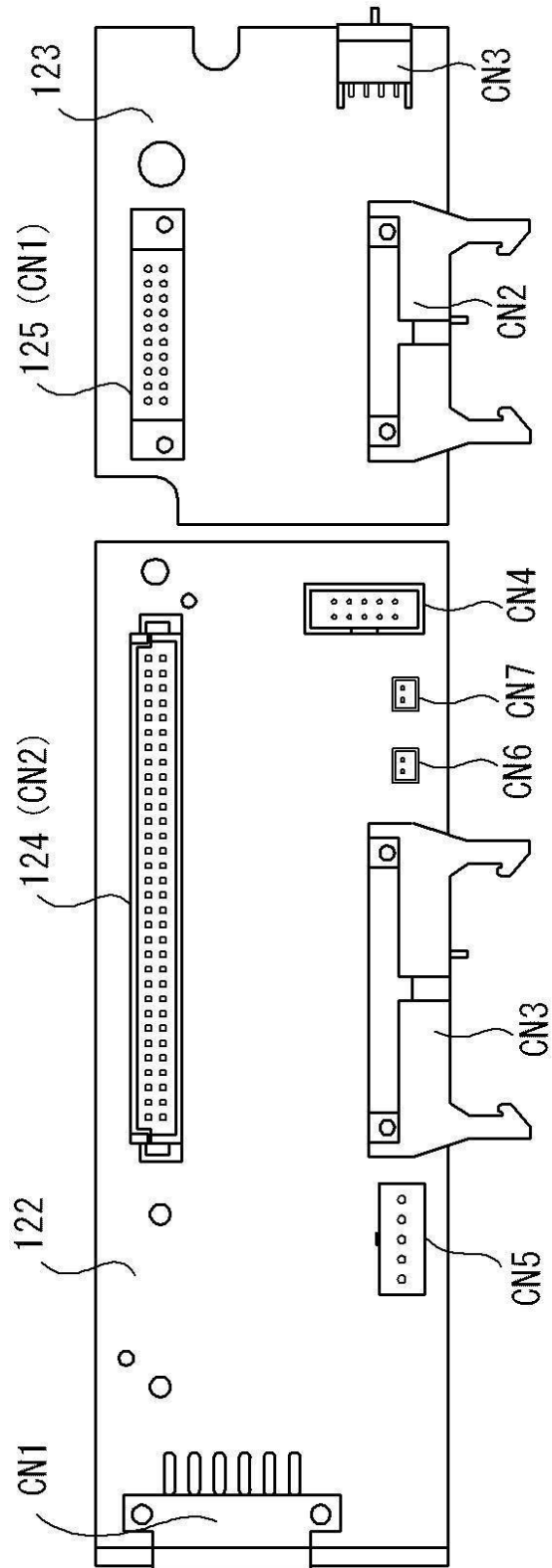
【図 5 1】



【図52】

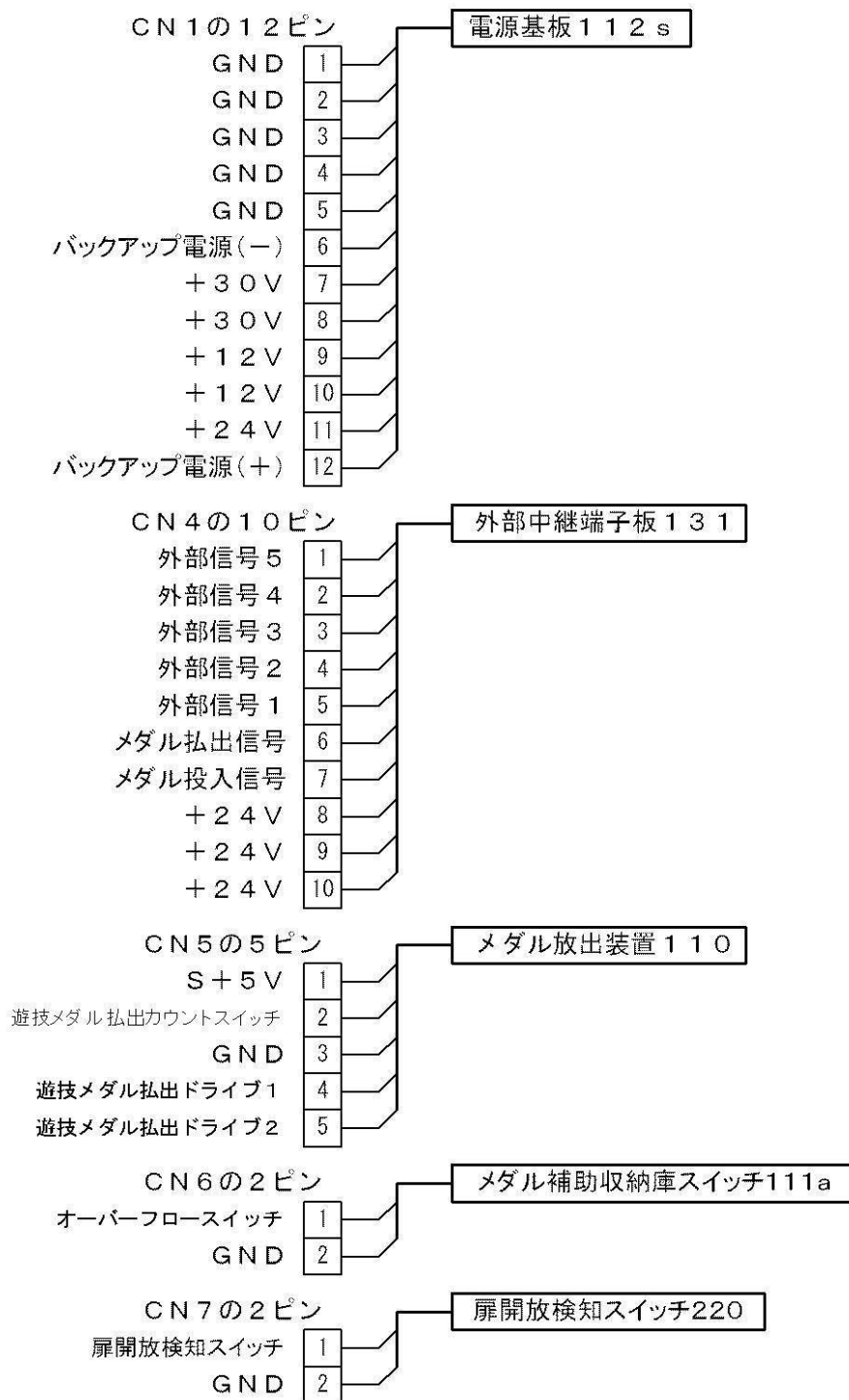


【図 53】

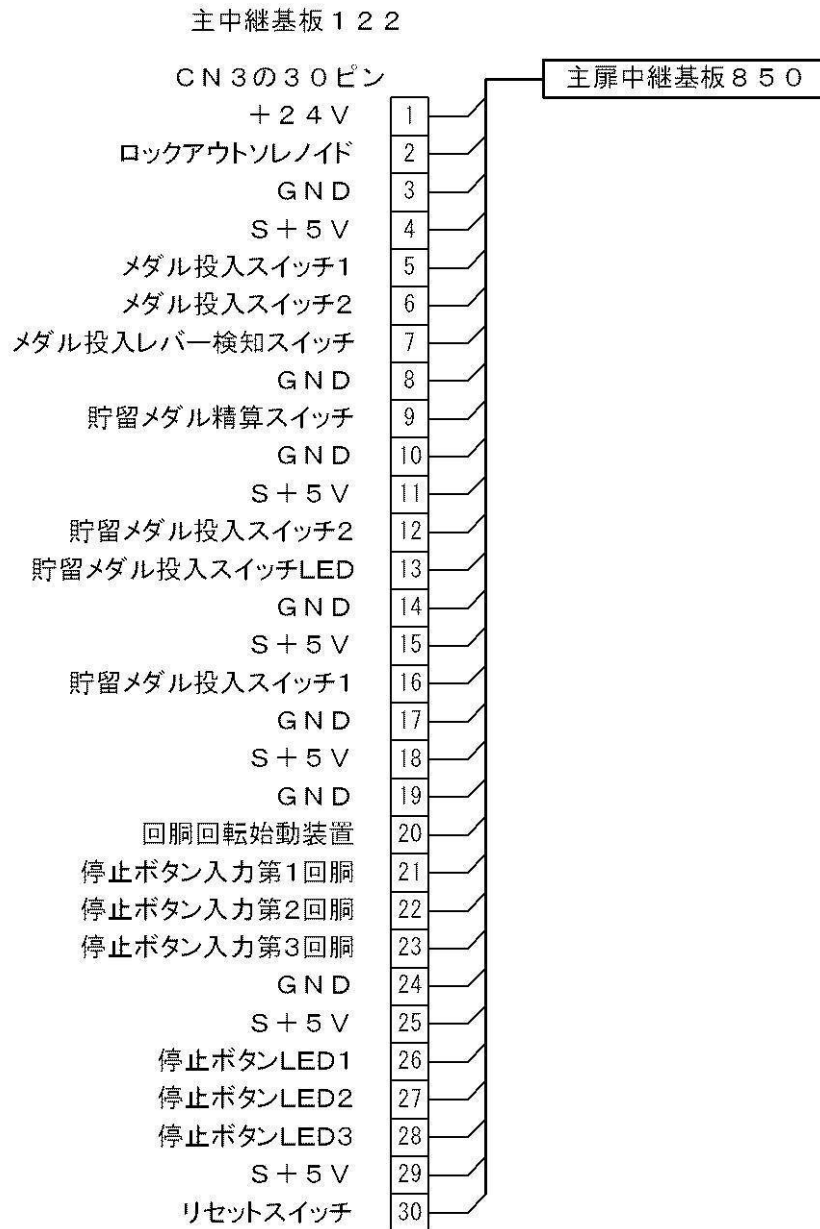


【図 5 4】

## 主中継基板 1 2 2



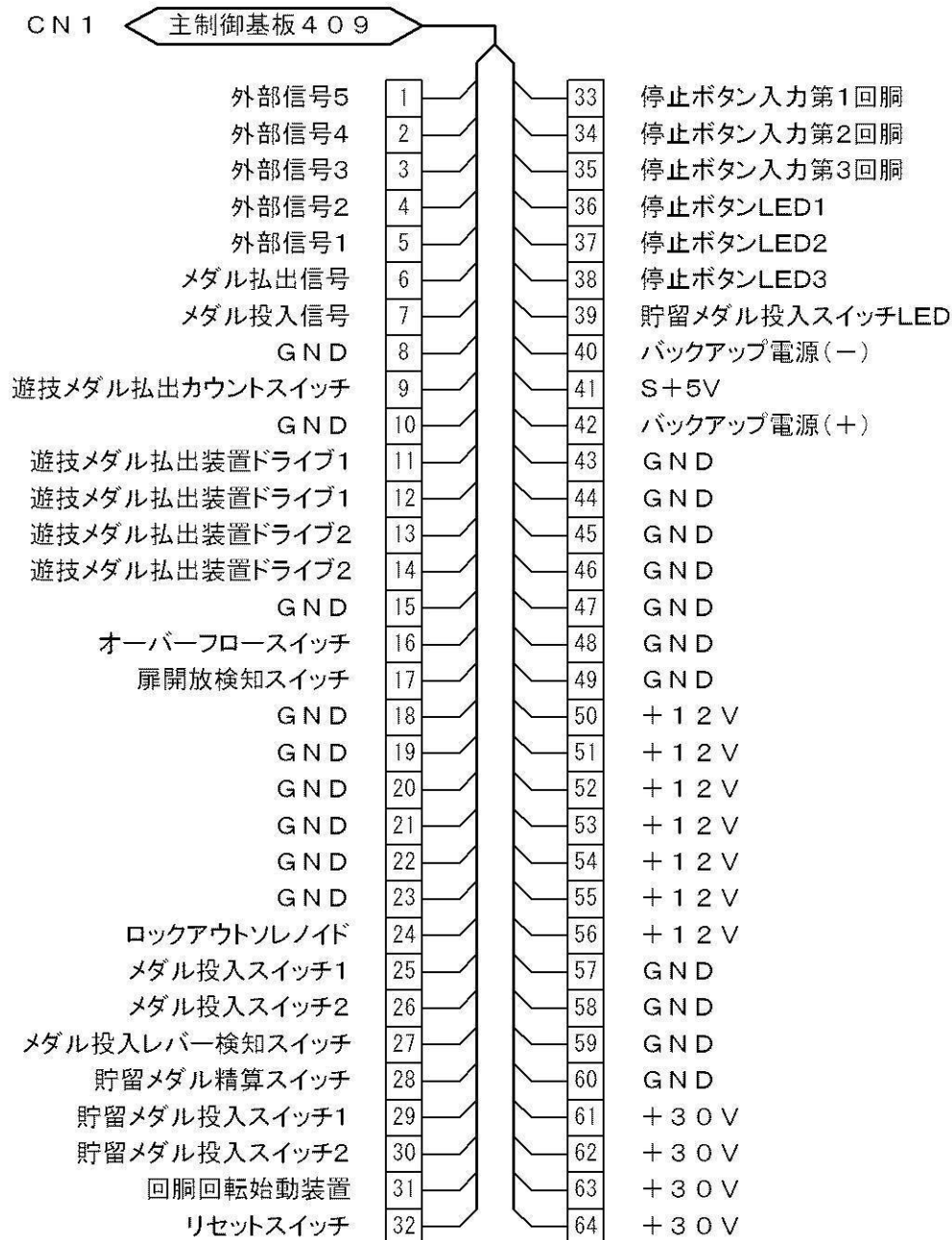
## 【図 5 5】





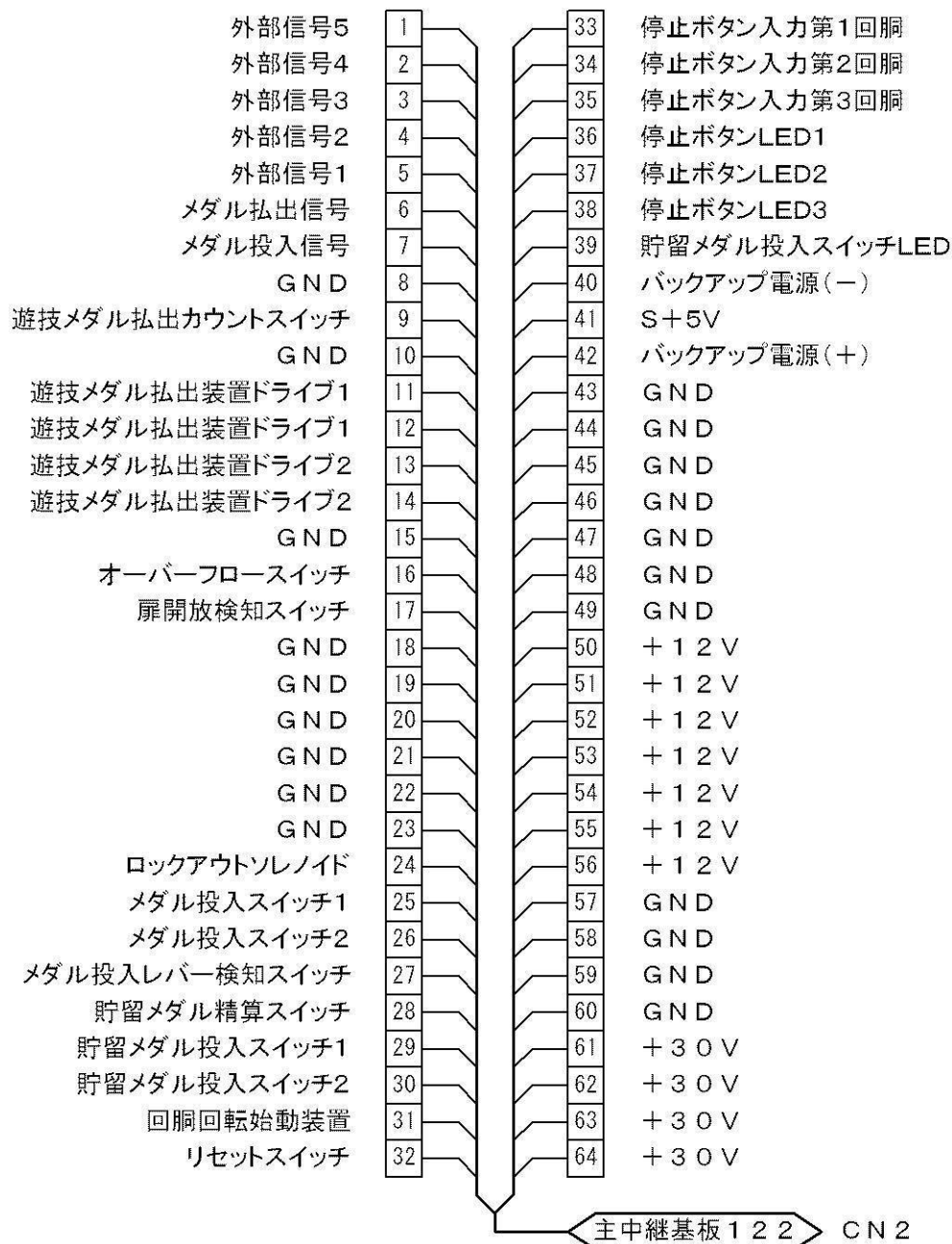
【図 5 6】

主中継基板 1 2 2 の CN 2 の 6 4 ピン

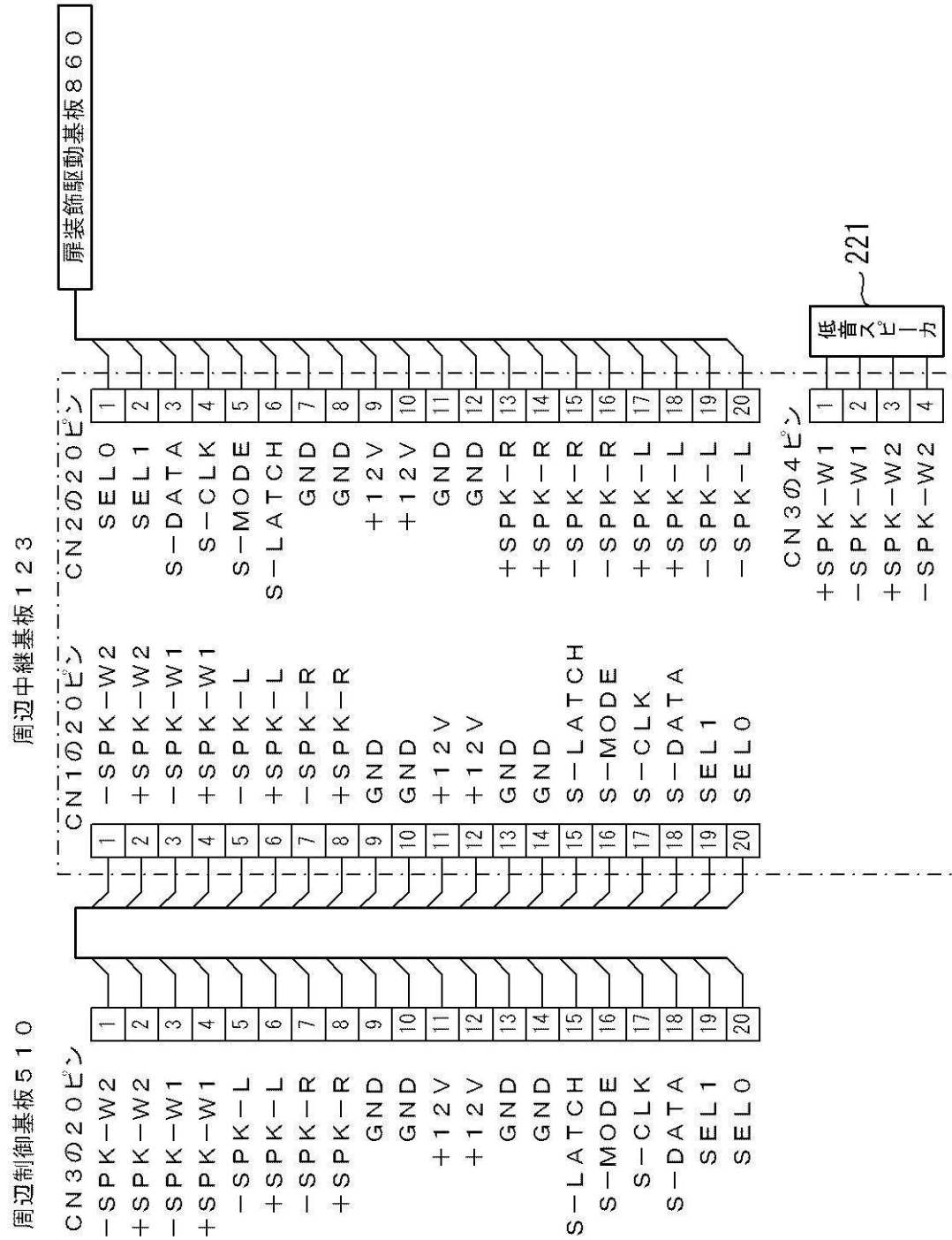


【図 57】

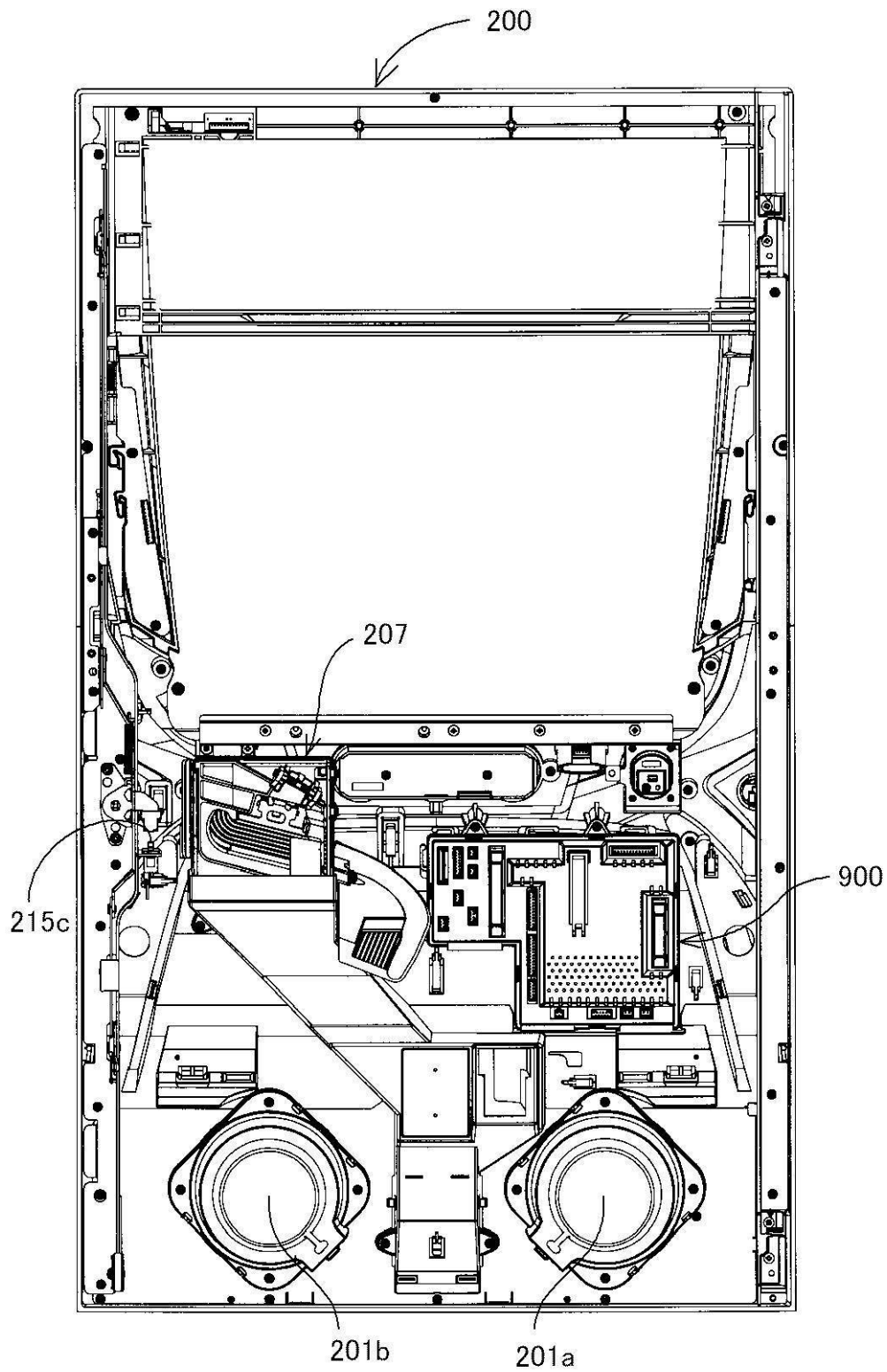
主制御基板409のCN1の64ピン



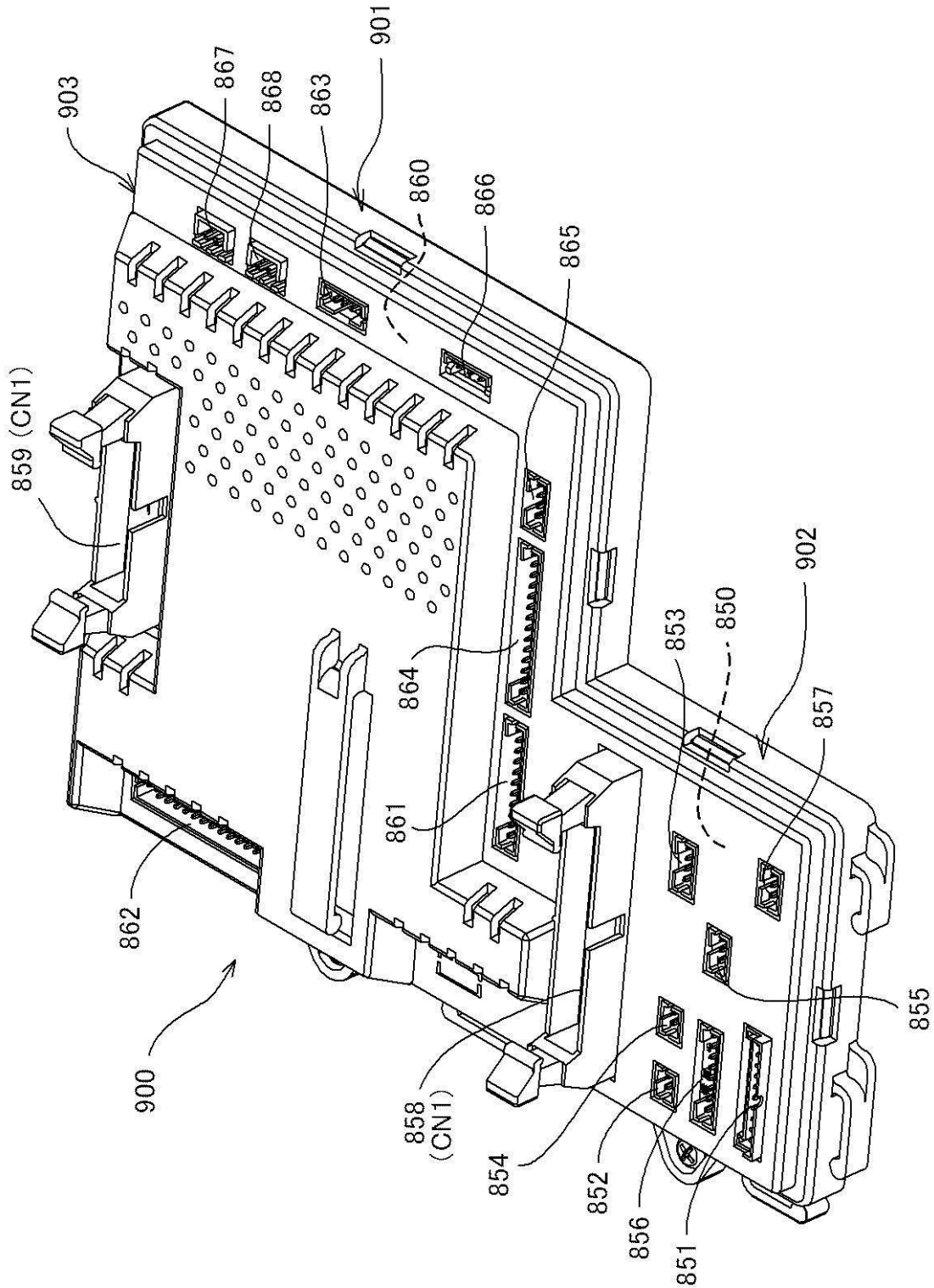
【図 58】



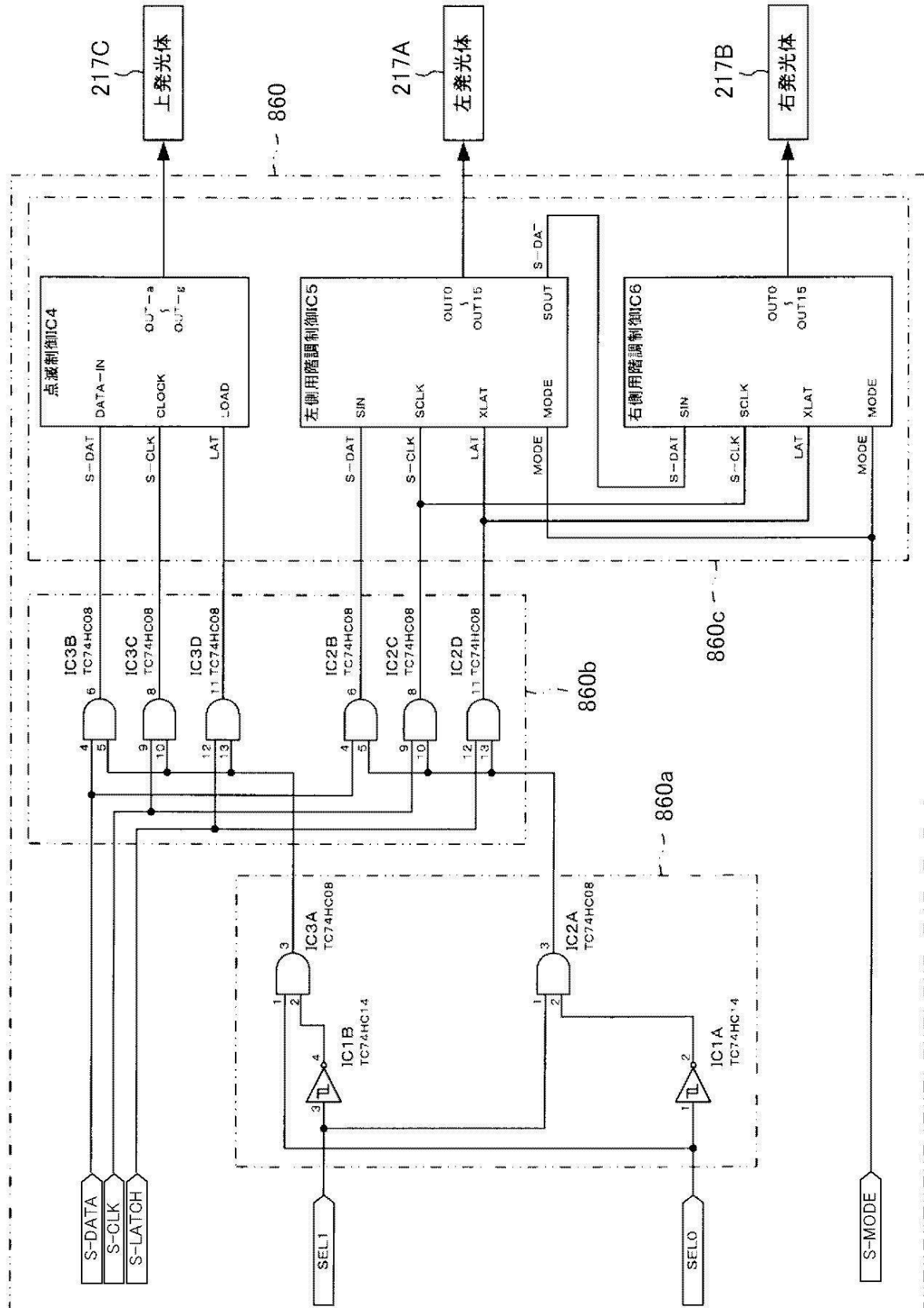
【図 59】



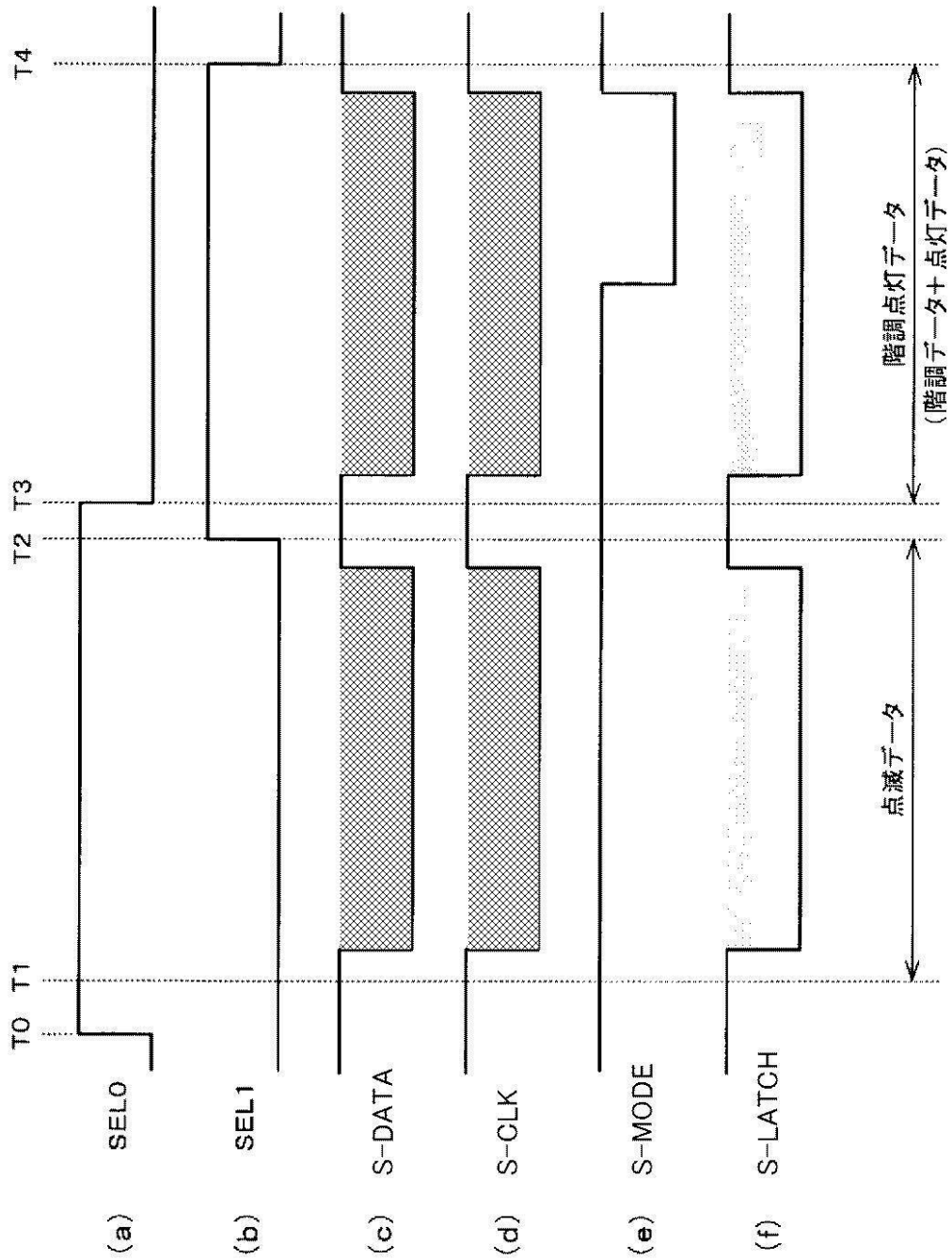
【図60】



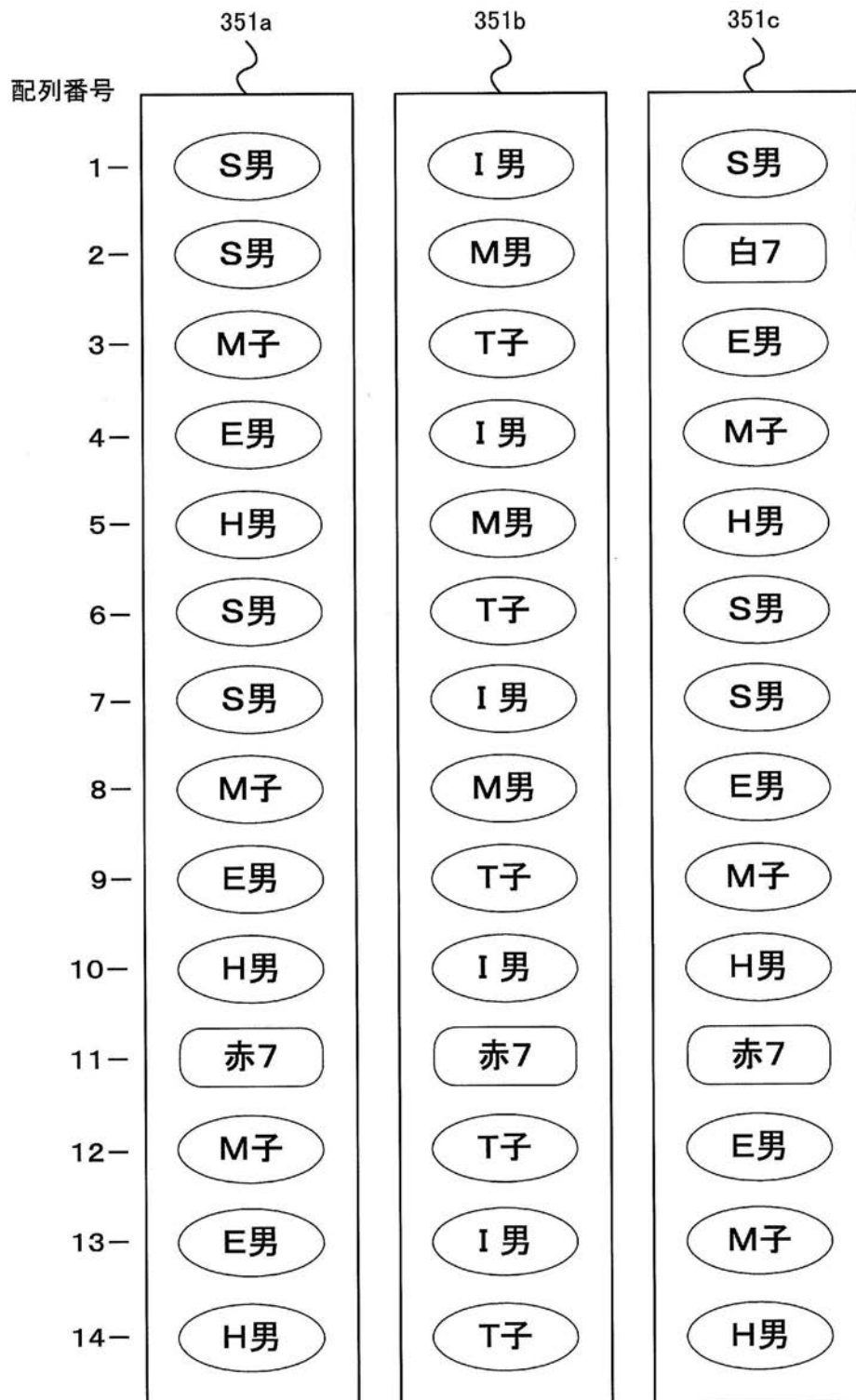
【図 61】



【図 6 2】



【図 6 3】







【図 65】

(a)

第1リール	第2リール	第3リール
上段		
	中段	
		下段

623b

(b)

第1リール	第2リール	第3リール
		上段
	中段	
下段		

623a

(c)

第1リール	第2リール	第3リール
上段		上段
	中段	

624a

(d)

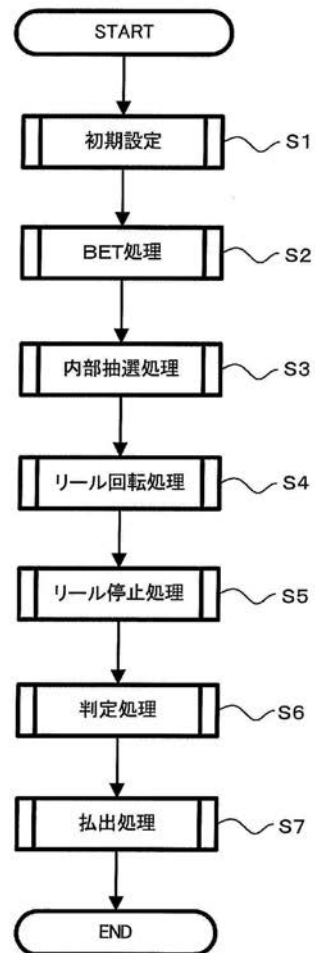
第1リール	第2リール	第3リール
	中段	
下段		下段

624b

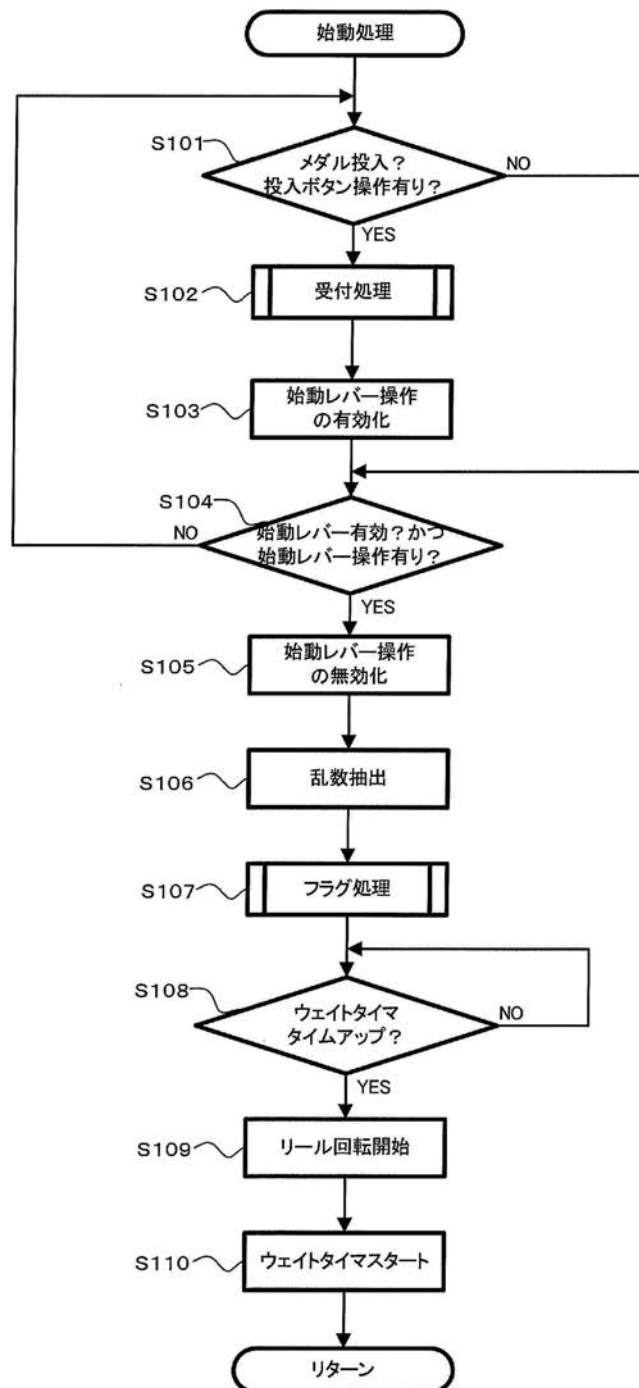
【図 6 6】

図柄組み合わせ			払出枚数	役
赤7	赤7	赤7	0	BB
赤7	赤7	白7	0	RB
M子	T子	M子	5	ベル1
M子	I男	M子	5	ベル2
E男	I男	E男	9	スйка
H男	I男	H男	再遊技	RP1
H男	T子	H男	再遊技	RP2
ANY	M男	ANY	3(12)	チェリー
E男	T子	E男	15	ボーナス専用

【図 67】



【図 68】



【図 69】

(a)

乱数値0～16383		当選役	ベル1	スイカ	チェリー +スイカ	ベル2	RP1	RP2	ベル1 +BB	スイカ +BB	チェリー +スイカ +BB	ベル2 +BB	RP1 +BB	RP2 +BB	BB	ベル1 +RB	スイカ +RB	チェリー +スイカ +RB	ベル2 +RB	RP1 +RB	RP2 +RB	RB	ボーナス 専用	ハズレ
通常		当たり値	0～ 3799	3800 ～ 3999	4000 ～ 4099	4100 ～ 4499	4500 ～ 5599	5600 ～ 6899	6900 ～ 6905	6906 ～ 6925	6926 ～ 6965	6966 ～ 6973	6974 ～ 6975	6976 ～ 6977	6978 ～ 6979	6980 ～ 6981	6982 ～ 6983	6984 ～ 6985	6986 ～ 6987	6988 ～ 6989	6990 ～ 6991	6992 ～ 6993	6994 ～ 6995	6996 ～ 6997

(b)

乱数値0～16383		当選役	ベル1	スイカ	チェリー +スイカ	ベル2	RP1	RP2	ベル1 +BB	スイカ +BB	チェリー +スイカ +BB	ベル2 +BB	RP1 +BB	RP2 +BB	BB	ベル1 +RB	スイカ +RB	チェリー +スイカ +RB	ベル2 +RB	RP1 +RB	RP2 +RB	RB	ボーナス 専用	ハズレ	
RT1		当たり値	0～ 3799	3800 ～ 3999	4000 ～ 4099	4100 ～ 4499	4500 ～ 6899	—	6900 ～ 6905	6906 ～ 6925	6926 ～ 6965	6966 ～ 6973	6974 ～ 6975	6976 ～ 6977	6978 ～ 6979	6980 ～ 6981	6982 ～ 6983	6984 ～ 6984	6985 ～ 6986	6987 ～ 6988	6989 ～ 6990	6991 ～ 6992	6993 ～ 6994	6995 ～ 6996	6997 ～ 6998

(c)

乱数値0～16383		当選役	ベル1	スイカ	チェリー +スイカ	ベル2	RP1	RP2	ベル1 +BB	スイカ +BB	チェリー +スイカ +BB	ベル2 +BB	RP1 +BB	RP2 +BB	BB	ベル1 +RB	スイカ +RB	チェリー +スイカ +RB	ベル2 +RB	RP1 +RB	RP2 +RB	RB	ボーナス 専用	ハズレ
RT2		当たり値	0～ 3799	3800 ～ 3999	4000 ～ 4099	4100 ～ 4499	4500 ～ 15499	—	15500 ～ 15505	15506 ～ 15525	15526 ～ 15565	15566 ～ 15573	15574 ～ 15575	15576 ～ 15577	15578 ～ 15579	15580 ～ 15581	15582 ～ 15583	15584 ～ 15585	15586 ～ 15587	15588 ～ 15589	15590 ～ 15591	15592 ～ 15593	15594 ～ 15595	15596 ～ 15597

(d)

乱数値0～16383		当選役	ベル1	スイカ	チェリー +スイカ	ベル2	RP1	RP2	ベル1 +BB	スイカ +BB	チェリー +スイカ +BB	ベル2 +BB	RP1 +BB	RP2 +BB	BB	ベル1 +RB	スイカ +RB	チェリー +スイカ +RB	ベル2 +RB	RP1 +RB	RP2 +RB	RB	ボーナス 専用	ハズレ
RT3		0～ 3799	3800 ～ 3999	4000 ～ 4099	4100 ～ 4499	4500 ～ 9199	9200 ～ 10099	10100 ～ 10105	10106 ～ 10125	10126 ～ 10165	10166 ～ 10173	10174 ～ 10175	10176 ～ 10177	10178 ～ 10179	10180 ～ 10181	10182 ～ 10183	10184 ～ 16383	10185 ～ 10186	10187 ～ 10188	10189 ～ 10190	10191 ～ 10192	10193 ～ 10194	10195 ～ 10196	10197 ～ 10198

【図 70】

(a)

乱数値0～16383																							
RT4	当選役	ベル1	スイカ	チェリー +スイカ	ベル2	RP1	RP2	ベル1 +BB	スイカ +BB	チェリー +スイカ +BB	ベル2 +BB	RP1 +BB	RP2 +BB	BB	ベル1 +RB	スイカ +RB	チェリー +スイカ +RB	ベル2 +RB	RP1 +RB	RP2 +RB	RB	ホーナス 専用	ハズレ
	当たり値	0～ 3799	3800 ～ 3999	4000 ～ 4099	4100 ～ 4499	4500 ～ 13699	—	13700 ～ 13705	13706 ～ 13725	13726 ～ 13765	13766 ～ 13773	13774 ～ 13775	13776 ～ 13777	13778 ～ 13779	13780 ～ 13781	13782 ～ 13783	13784 ～ 16383	—	—	—	—	—	—

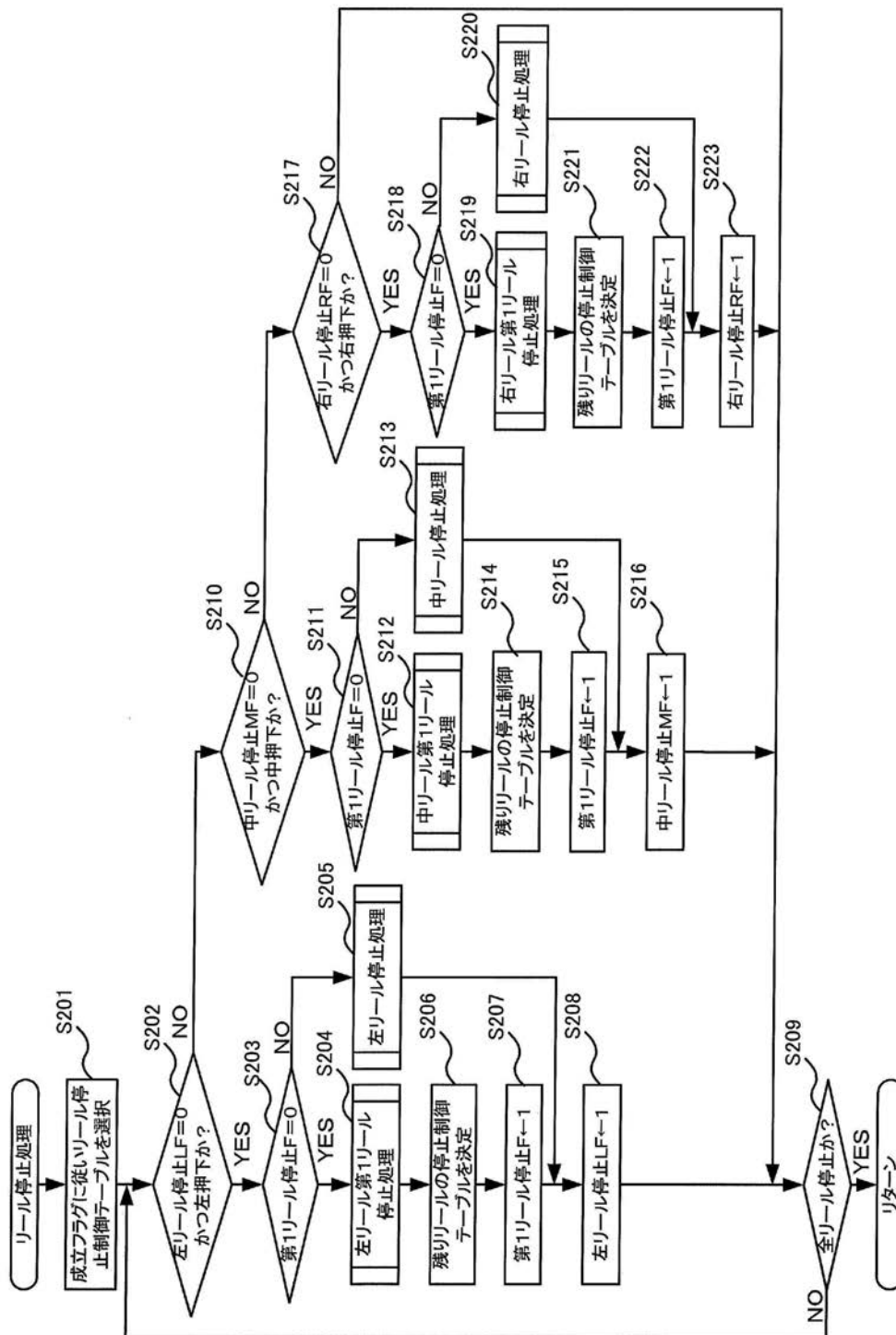
(b)

乱数値0～16383																							
RT5	当選役	ベル1	スイカ	チェリー +スイカ	ベル2	RP1	RP2	ベル1 +BB	スイカ +BB	チェリー +スイカ +BB	ベル2 +BB	RP1 +BB	RP2 +BB	BB	ベル1 +RB	スイカ +RB	チェリー +スイカ +RB	ベル2 +RB	RP1 +RB	RP2 +RB	RB	ホーナス 専用	ハズレ
	当たり値	0～ 3801	3802 ～ 4011	4012 ～ 4134	4135 ～ 4539	4540 ～ 6239	6240 ～ 6739	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	6740 ～ 16383

(c)

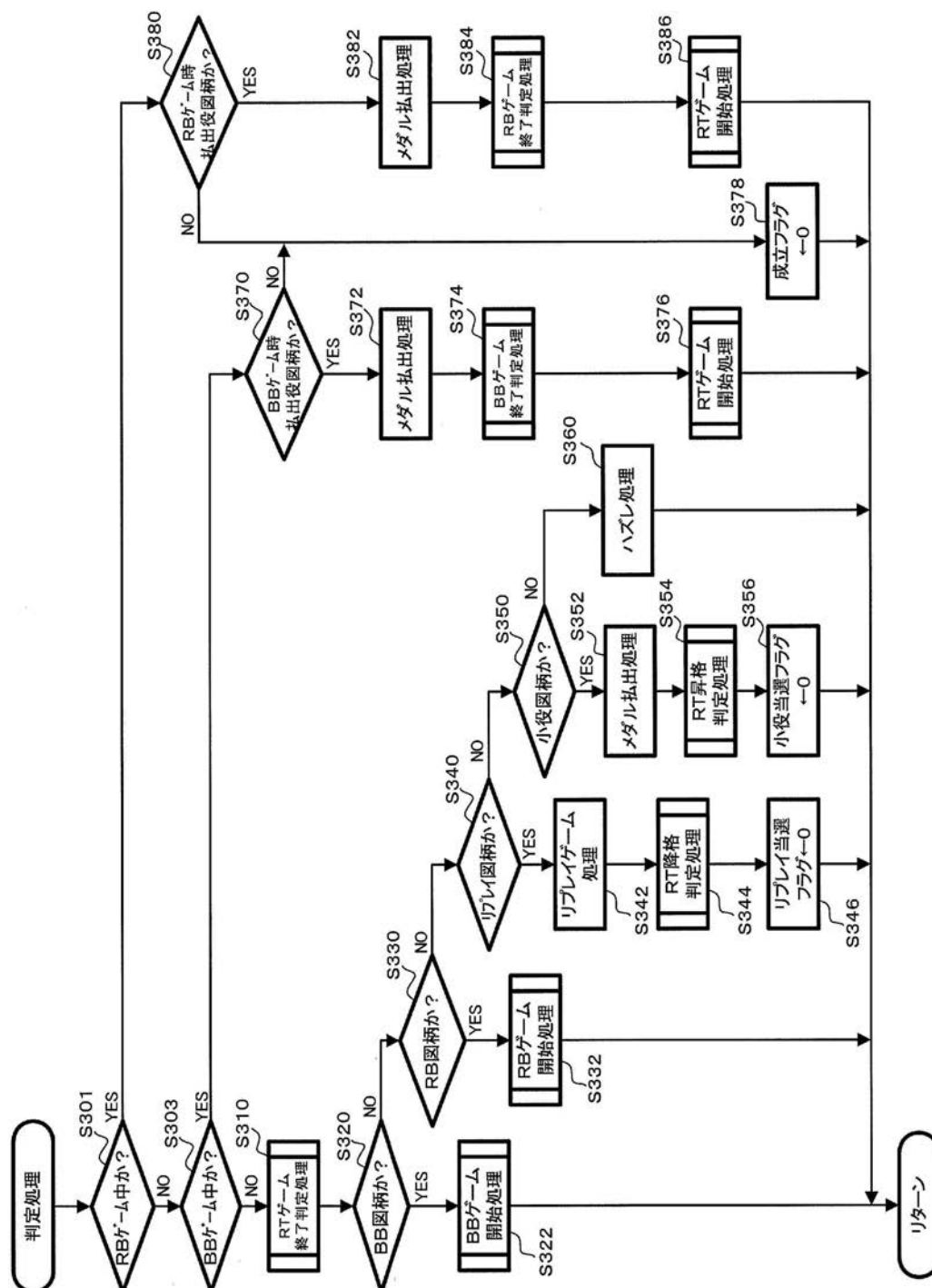
乱数値0～16383																							
ホーナス	当選役	ベル1	スイカ	チェリー +スイカ	ベル2	RP1	RP2	ベル1 +BB	スイカ +BB	チェリー +スイカ +BB	ベル2 +BB	RP1 +BB	RP2 +BB	BB	ベル1 +RB	スイカ +RB	チェリー +スイカ +RB	ベル2 +RB	RP1 +RB	RP2 +RB	RB	ホーナス 専用	ハズレ
	当たり値	0～ 3999	4000 ～ 4299	4300 ～ 4439	4440 ～ 4859	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	4860 ～ 16382	16383

【図 71】

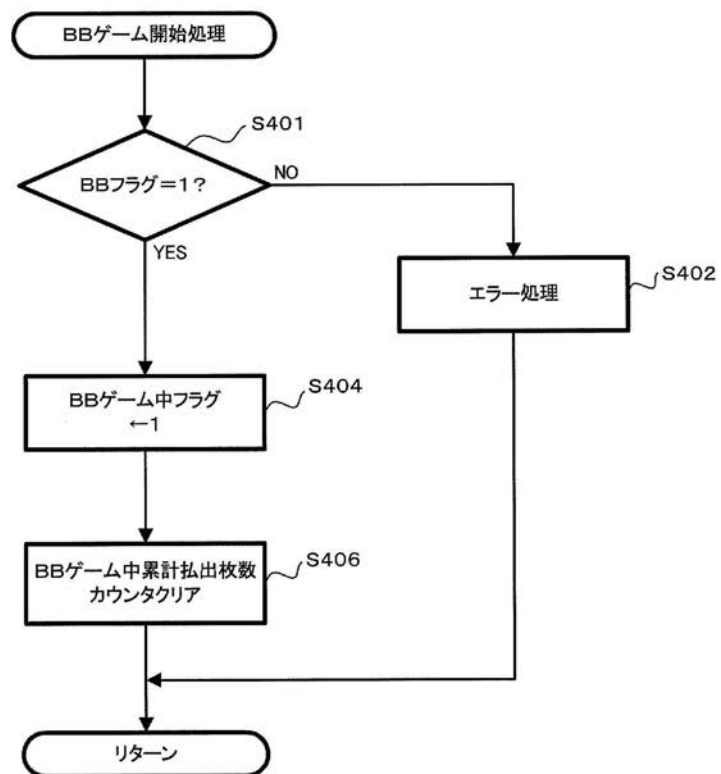




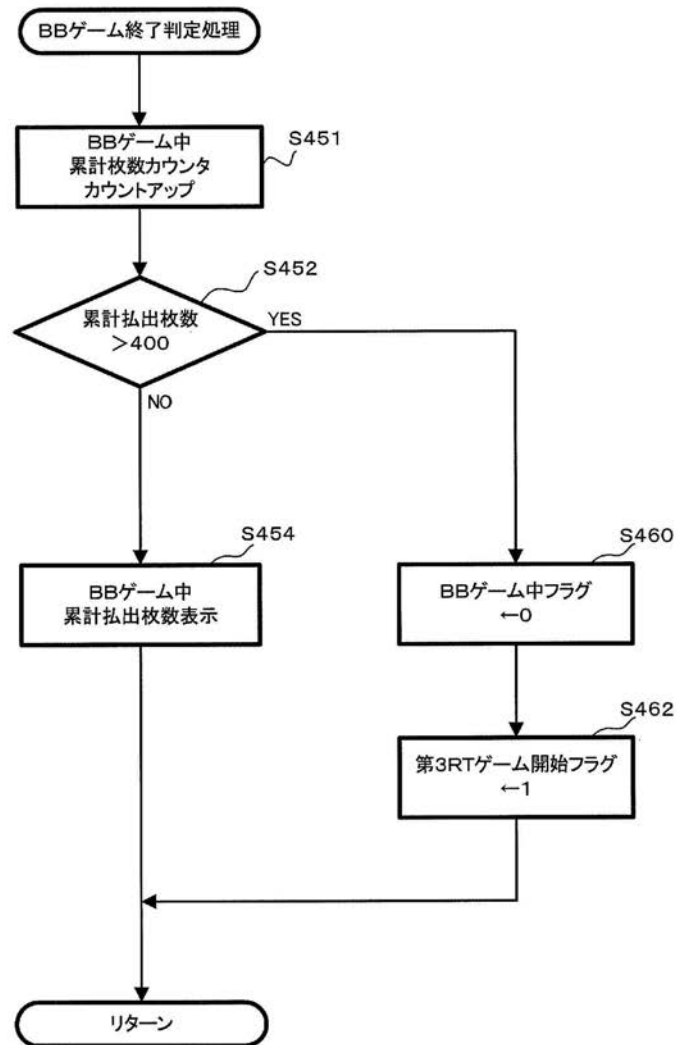
【 ㊦ 7 2 】



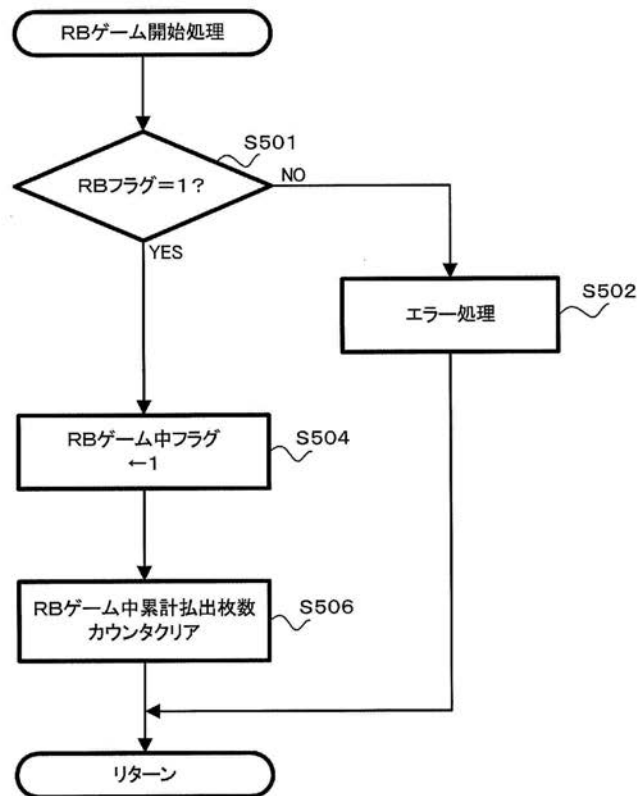
【図 73】



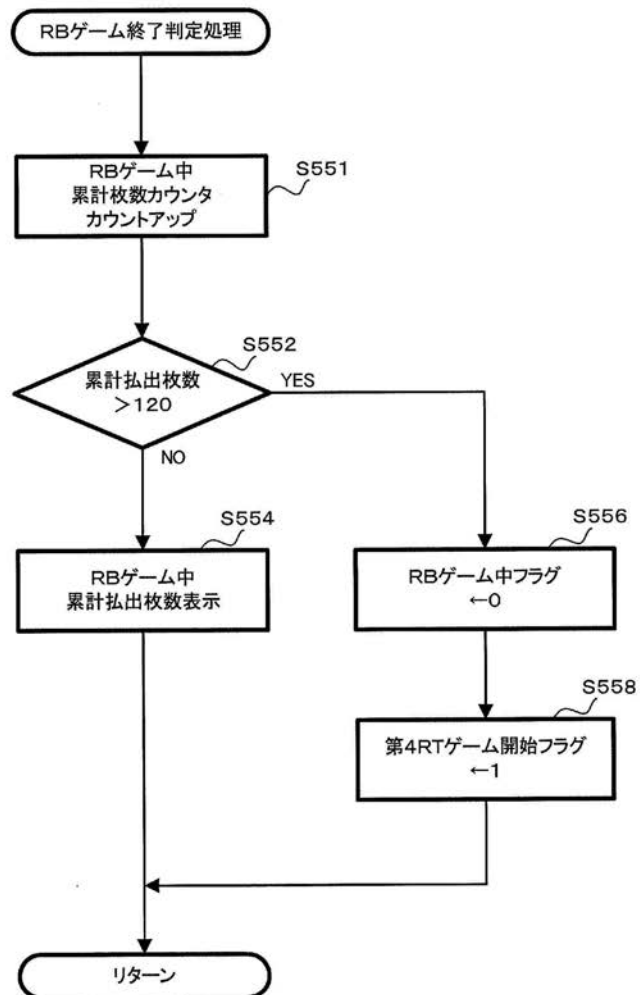
【図 7 4】



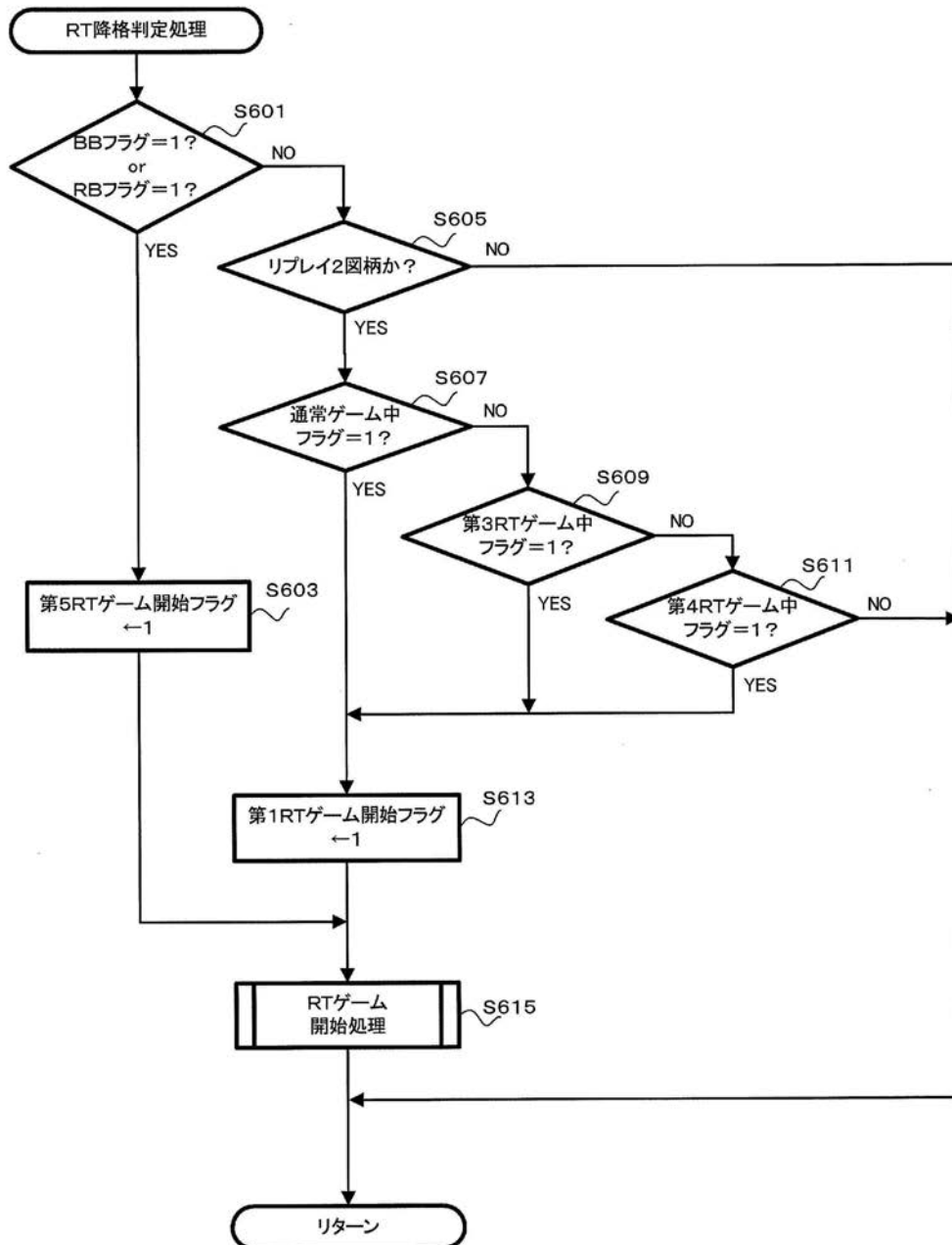
【図 75】



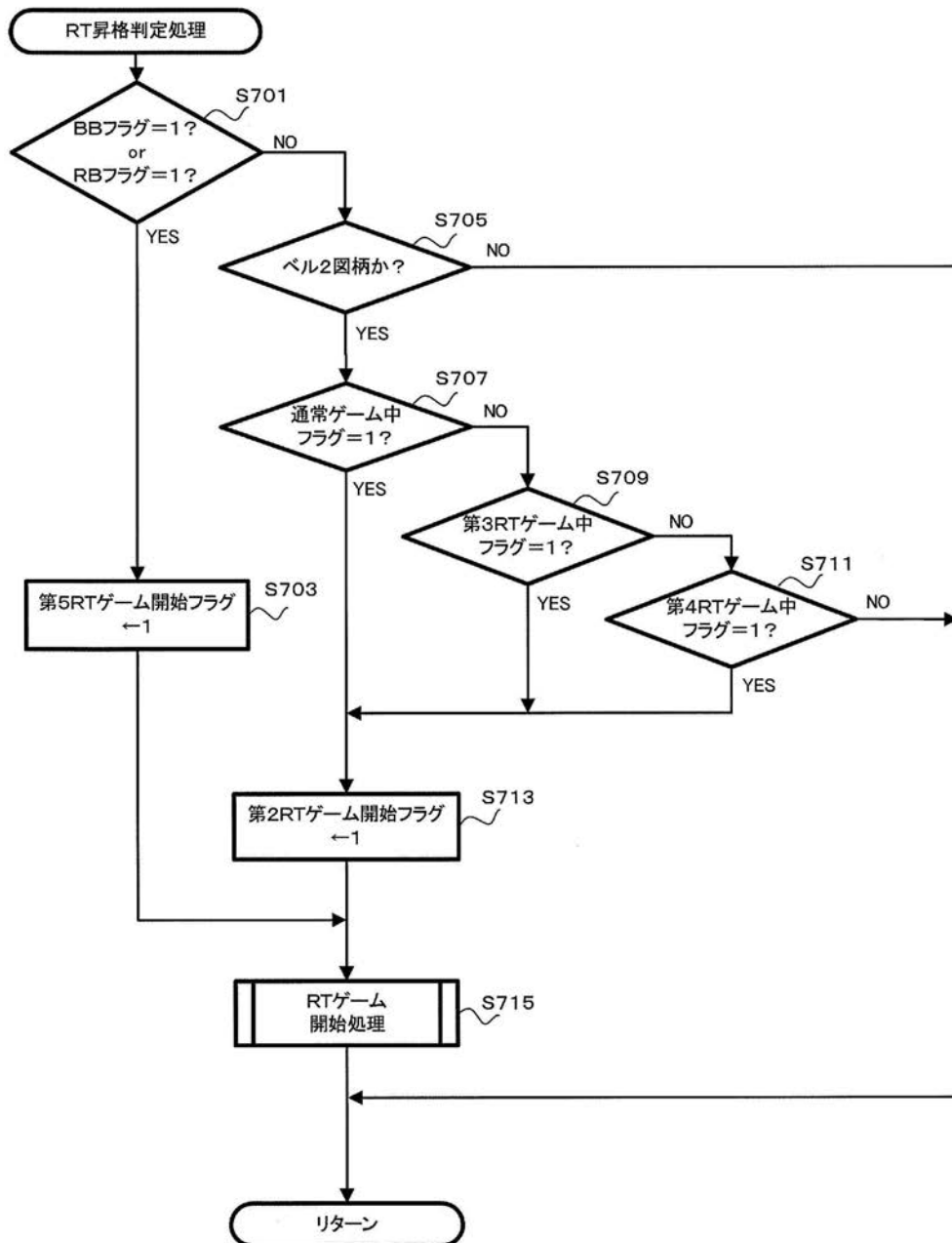
【図 76】



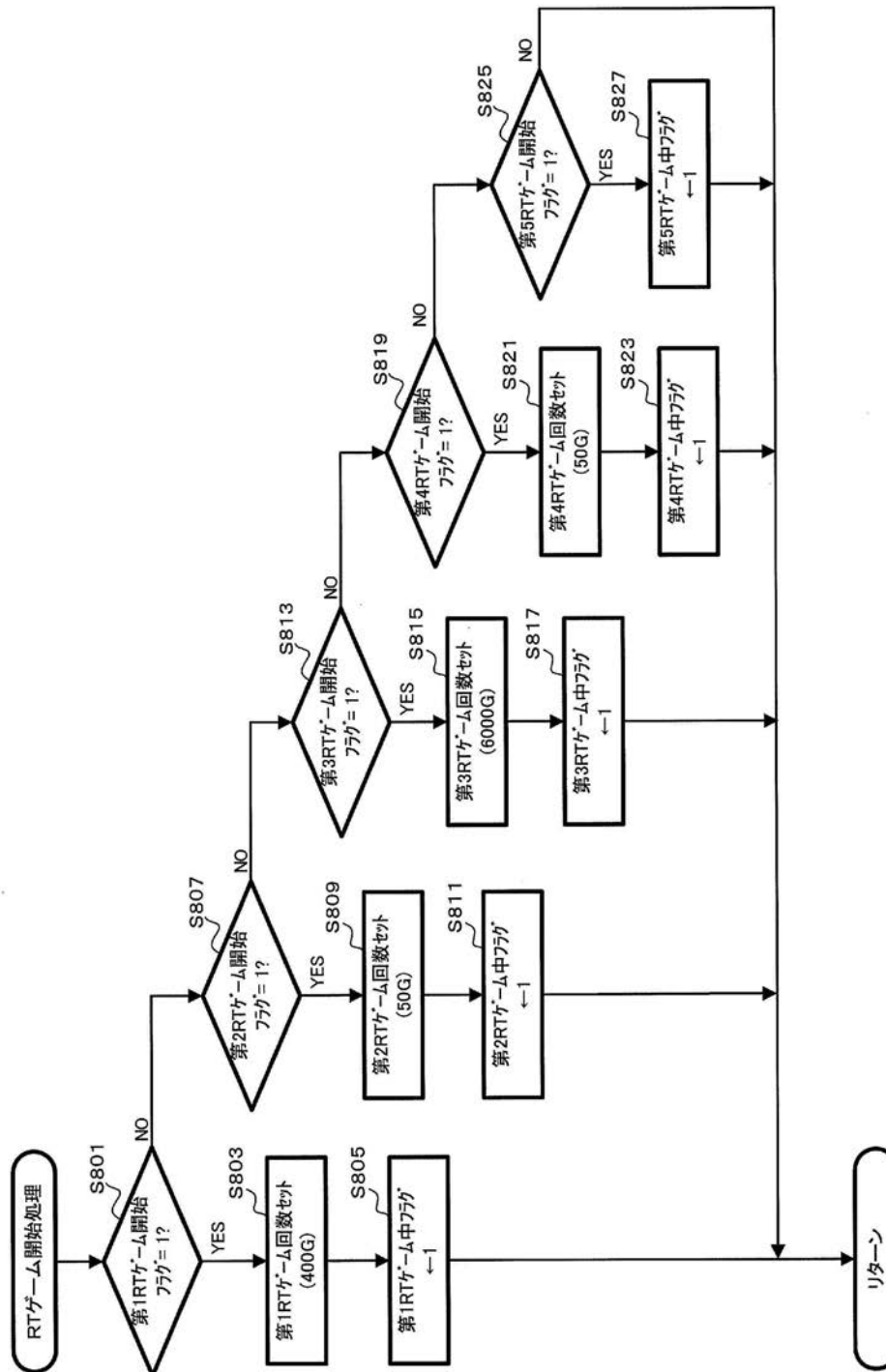
【図 77】



【図 78】

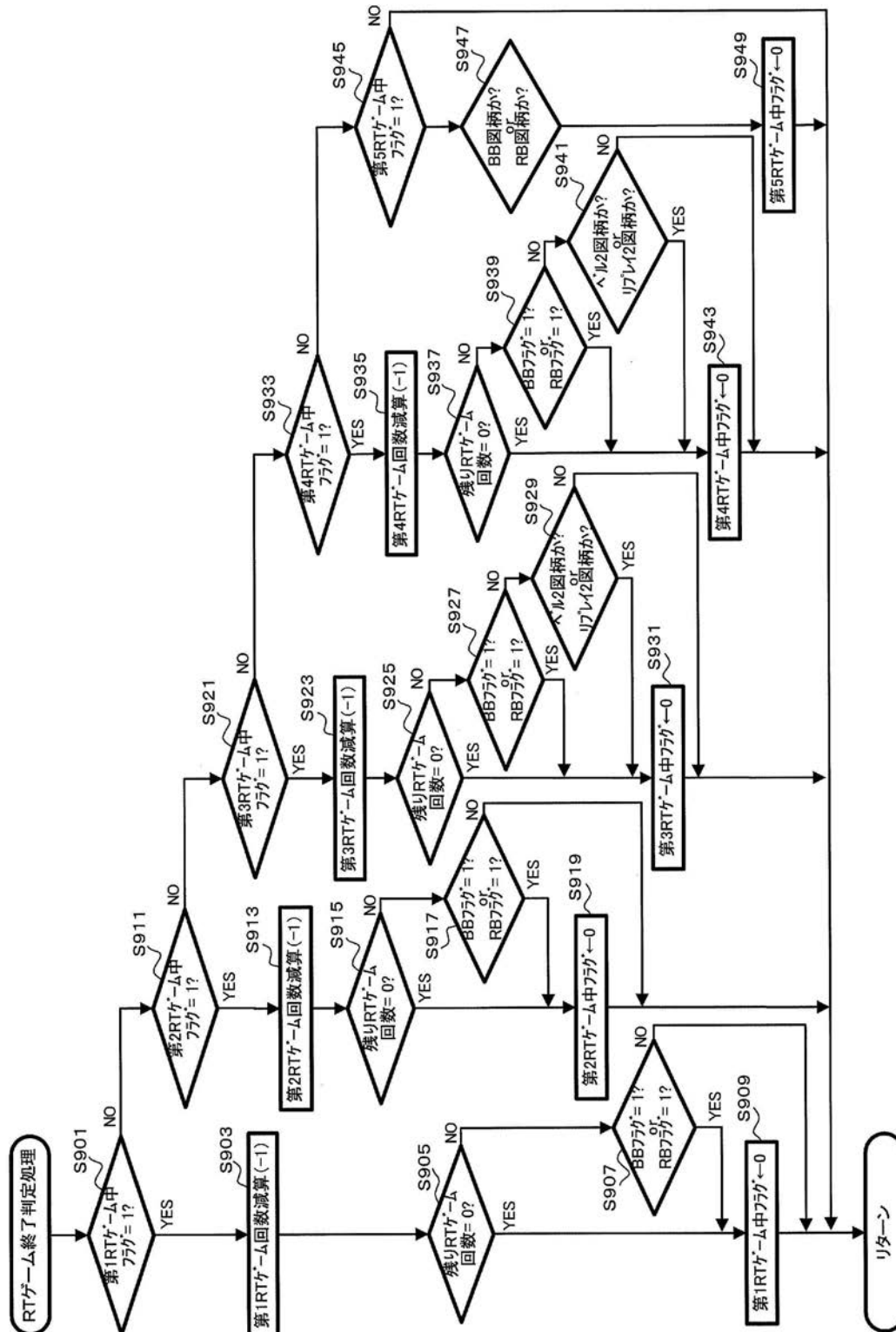


【図79】

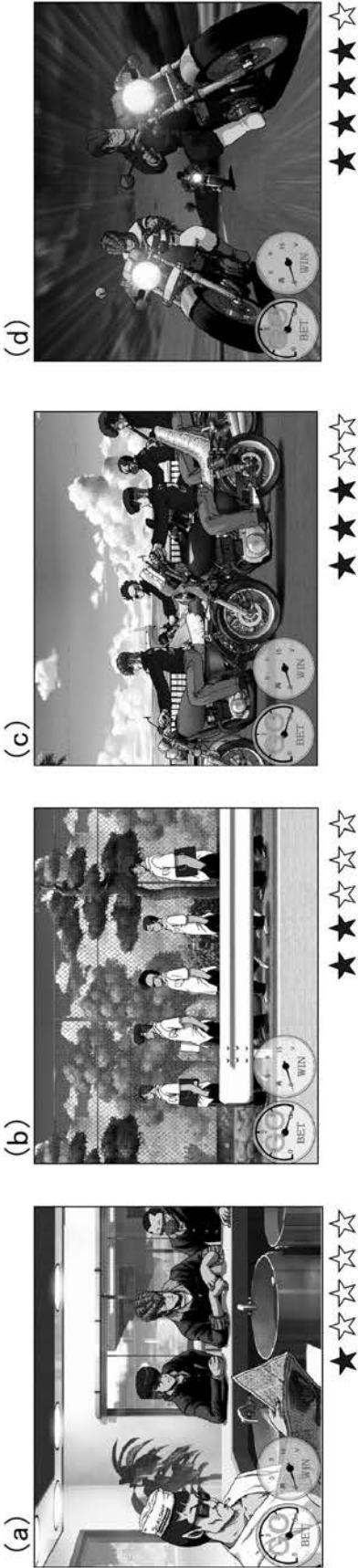




【図 80】



【図 8 1】



【図 8 2】

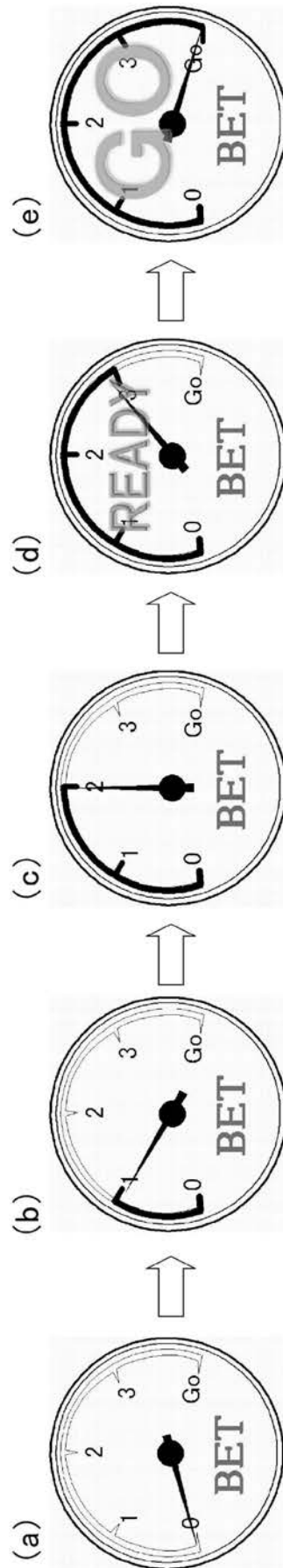
(a)



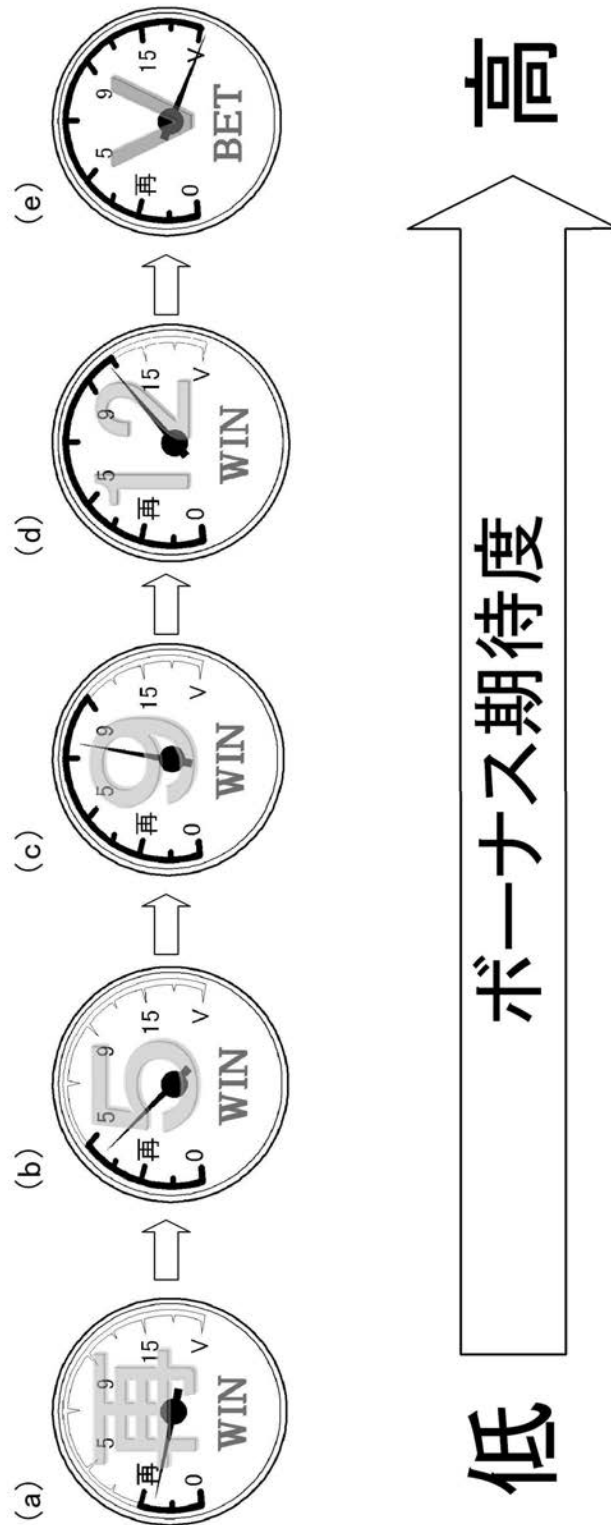
(b)



【図 83】



【図 8 4】



---

フロントページの続き

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

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