

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2008-93356  
(P2008-93356A)

(43) 公開日 平成20年4月24日(2008.4.24)

(51) Int.Cl.

A63F 5/04 (2006.01)

F 1

A63F 5/04 516C  
A63F 5/04 516D  
A63F 5/04 516F

### テーマコード（参考）

(21) 出願番号

特願2006-281845 (P2006-281845)

(21) 出願番

平盛18年10月16日(2006.10.16)

(71) 出願人 000148922

株式会社大一商会

株式会社人間会  
愛知県名古屋市中村区鴨付町1丁目22番地

(74) 代理人 100128923

100123028

市原 高明

常永 喬明  
愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地 株式  
会社太一商会内

(72) 発明者 袖岡 隆

愛知県北名古屋

会社大一商会内

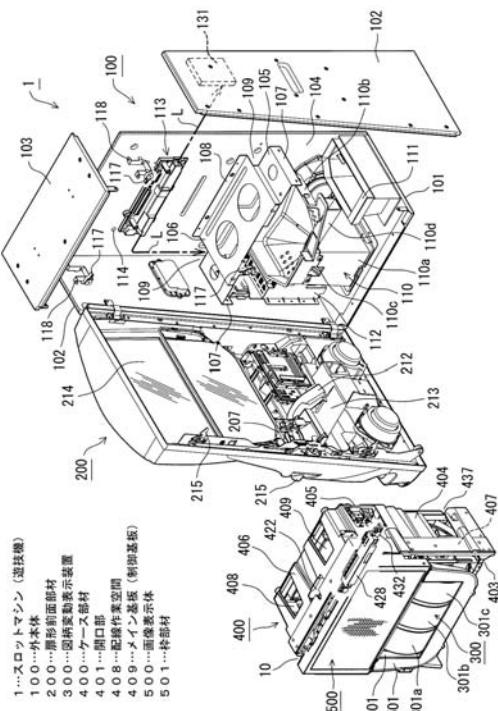
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】遊技の興味の低下を抑制可能な遊技機を提供する。

【解決手段】当選役としての特別当選役に対応する特別当選態様が表示されたと判定されると、通常遊技状態と比べ頻繁に遊技媒体の付与が行われる特別遊技状態にてゲームの進行を制御する特別遊技状態制御手段と、当選役としての特定当選役に対応する特定当選態様が表示されたと判定されると、特別遊技状態と比べ遊技媒体の付与頻度が小さく、少なくとも当選役に特別当選役を含まない特定遊技状態にてゲームの進行を制御する特定遊技状態制御手段とを備える。

【選択図】図 1



**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

複数の図柄を施した図柄帯が付された可動表示体と、前記可動表示体を複数備えた図柄変動表示装置を有し、遊技媒体の投入に続くゲームの開始操作により複数の前記可動表示体の回転を開始させるとともに内部抽選を実行し、前記可動表示体の停止操作が受け付けられると、前記図柄変動表示装置に1回のゲームの結果を表示し、少なくとも遊技者に有利な特別遊技状態への内部抽選が行われる通常遊技状態を遊技状態として備えた遊技機において、

前記可動表示体の停止状態において前記図柄帯の図柄の一部を視認可能とする図柄表示部と、

前記内部抽選として、各ゲーム毎に予め決められた複数の当選役及びハズレ役のうち少なくとも1つを選び出す内部抽選手段と、

前記可動表示体の回転を個々に停止させるべく前記可動表示体の各々について前記停止操作を受け付ける停止操作手段と、

該停止操作手段による前記停止操作及び前記内部抽選手段による前記内部抽選の結果に基づいて、前記可動表示体の停止を制御する可動表示体停止制御手段と、

前記図柄表示部における前記可動表示体にまたがった前記当選役に対応する図柄の組み合わせ態様としての当選態様が有効となる表示位置を決定する有効表示位置決定手段と、

前記可動表示体が停止すると、前記有効表示位置決定手段により決定された前記表示位置に前記当選態様が表示されたか否かを判定する当選役図柄表示判定手段と、

前記当選役図柄表示判定手段にて前記当選役としての特別当選役に対応する特別当選態様が表示されたと判定されると、前記通常遊技状態と比べ頻繁に遊技媒体の付与が行われる前記特別遊技状態にてゲームの進行を制御する特別遊技状態制御手段と、

前記当選役図柄表示判定手段にて前記当選役としての特定当選役に対応する特定当選態様が表示されたと判定されると、前記特別遊技状態と比べ遊技媒体の付与頻度が小さく、前記通常遊技状態とは異なり少なくとも前記当選役に前記特別当選役を含まない特定遊技状態にてゲームの進行を制御する特定遊技状態制御手段とを備えていることを特徴とする遊技機。

**【発明の詳細な説明】****【技術分野】**

30

**【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。

**【背景技術】****【0002】**

近年、スロットマシンに代表される回胴式遊技機においては、ビッグボーナスゲーム（略してBBという、以下同様）、レギュラーボーナスゲーム（略してRBという、以下同様）に加え、アシストタイム（AT）やチャレンジタイム（CT）を新たに設けた回胴式遊技機も知られるようになっている（例えば、特許文献1参照）。このような回胴式遊技機では、短いゲーム試行回数でBB等の機会を連続して得ることができれば、大量のメダルが獲得できる仕組みとなっている。

40

**【特許文献1】特開2004-33521号公報（第10頁、図7）****【発明の開示】****【発明が解決しようとする課題】****【0003】**

しかしながら、従来の遊技機の中には、BB等の抽選が行われる通常遊技状態において、BB等への当選確率が小さく設定される傾向にある。この場合、BB等の機会を連続して得られることは少ない。つまり、BB等の機会を得て一時的にメダルが獲得されたとしても、その後、通常遊技状態が継続した場合には当該メダルを消費してしまうという事態にもなりかねない。一方、BB等への当選確率を大きく設定すれば、ホール側にとって不利益となってしまう。その結果、大量のメダル獲得が困難な状況があり、遊技の興趣の低

50

下を招くおそれがある。

【0004】

本発明は、上述した問題を解決するためになされたものであり、その目的は、遊技の興味の低下を抑制可能な遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0005】

解決手段1は、複数の図柄を施した図柄帯が付された可動表示体と、前記可動表示体を複数備えた図柄変動表示装置とを有し、遊技媒体の投入に続くゲームの開始操作により複数の前記可動表示体の回転を開始させるとともに内部抽選を実行し、前記可動表示体の停止操作が受け付けられると、前記図柄変動表示装置に1回のゲームの結果を表示し、少なくとも遊技者に有利な特別遊技状態への内部抽選が行われる通常遊技状態を遊技状態として備えた遊技機において、

前記可動表示体の停止状態において前記図柄帯の図柄の一部を視認可能とする図柄表示部と、

前記内部抽選として、各ゲーム毎に予め決められた複数の当選役及びハズレ役のうち少なくとも1つを選び出す内部抽選手段と、

前記可動表示体の回転を個々に停止させるべく前記可動表示体の各々について前記停止操作を受け付ける停止操作手段と、

該停止操作手段による前記停止操作及び前記内部抽選手段による前記内部抽選の結果に基づいて、前記可動表示体の停止を制御する可動表示体停止制御手段と、

前記図柄表示部における前記可動表示体にまたがった前記当選役に対応する図柄の組み合わせ態様としての当選態様が有効となる表示位置を決定する有効表示位置決定手段と、

前記可動表示体が停止すると、前記有効表示位置決定手段により決定された前記表示位置に前記当選態様が表示されたか否かを判定する当選役図柄表示判定手段と、

前記当選役図柄表示判定手段にて前記当選役としての特別当選役に対応する特別当選態様が表示されたと判定されると、前記通常遊技状態と比べ頻繁に遊技媒体の付与が行われる特別遊技状態にてゲームの進行を制御する特別遊技状態制御手段と、

前記当選役図柄表示判定手段にて前記当選役としての特定当選役に対応する特定当選態様が表示されたと判定されると、前記特別遊技状態と比べ遊技媒体の付与頻度が小さく、通常遊技状態とは異なり少なくとも前記当選役に前記特別当選役を含まない特定遊技状態にてゲームの進行を制御する特定遊技状態制御手段とを備えていることを特徴とする遊技機である。

【0006】

本発明の遊技機は、複数の図柄を施した図柄帯が付された可動表示体と、この可動表示体を複数備えた図柄変動表示装置とを有している。そして、遊技媒体の投入が行われた状態で遊技者によるゲームの開始操作が受け付けられると、この複数の可動表示体を回転させるとともに内部抽選を実行し、内部抽選の結果と遊技者による停止操作に基づいて図柄変動表示装置に1回のゲームの結果が表示される。

【0007】

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

【0008】

内部抽選では複数種類の抽選結果とそれぞれの抽選結果に対応する当選役が予め決められている。これらの当選役は、種類別に上記所定範囲内の乱数の値がそれぞれ当たり値として割り当てられている。当たり値には当選役ごとに幅（数値範囲）が設けられており、

10

20

30

40

50

取得された乱数の値がいずれかの当たり値の範囲内にあれば、その当たり値に対応する当選役に当選したと判断される。このような内部抽選の仕組みでは、全乱数値（所定の数値範囲内）に占める当たり値の数の割合から当選役の当選確率が算出される。

#### 【0009】

なお、上記の当たり値に対して、複数の当選役に当選したこととなるものを設けてよい。これは、上記内部抽選にて取得された乱数値が当該当たり値となつた場合、複数（例えば2つ）の当選役にともに当選したと判定する（これを当選役A、当選役Bとする、以下同様）当たり値のことをいう。これにより、1回の内部抽選でいずれか1つの当選役（例えば当選役A）だけに当選となる場合（このときの当たり値を単独当たり値という）もあれば、当選役A及び当選役Bのいずれにも当選となる場合（このときの当たり値を共有当たり値という）もあるということになる。従って、当該ゲームの結果として図柄変動表示装置で表示された結果が当選役Aに対応する内容のものであつても、当選役Bにも同時に当選していたかもしれないという可能性（あるいは期待感）を遊技者に持たせることができる。これらのこととは「当たり値には、1つの当選役に対応する単独当たり値と、複数の当選役に対応する共有当たり値がある」、または「1回のゲーム結果には、1つの当選役に対応する遊技特典のみを許容する場合と、複数の当選役に対応する遊技特典を許容する場合がある」と言い換えることもできる。

10

#### 【0010】

1回のゲームで行われた内部抽選の抽選結果は、少なくとも当該ゲームで維持される。当選役のなかには、当該ゲーム限りで結果が破棄されるものもあれば、次回以降のゲームまで持ち越されるものもある。また、内部抽選の抽選結果がいずれの当選役にも該当しない場合、ハズレということになる（ハズレ役に当選したということもできる）。

20

#### 【0011】

図柄は、遊技者が視覚によって個々を識別することができる絵、記号、マーク、飾り文字等を意味する。これらの図柄は遊技者が本発明の遊技機でゲームをする際の目印（可動表示体の停止操作を行う際の目安）とすることができます。この図柄のなかには、上記の当選役図柄や、ハズレ図柄（いずれの当選役図柄にも該当しない図柄）を含むことができる。図柄帶にはこれらの図柄が所定個数分だけ一定間隔で配置されており（これにより図柄列が形成される）、この図柄帶が可動表示体に付されている。

30

#### 【0012】

複数の可動表示体は個々に停止操作を受け付けることが可能となっており、（遊技者により）可動表示体の停止操作が行われると、当該ゲームにおける内部抽選の抽選結果に基づいて各可動表示体の停止制御が行われる。

#### 【0013】

図柄変動表示装置は所定箇所に図柄表示部を備えており、上記図柄帶の図柄の一部が視認可能となっている。言い換えれば、図柄表示部では、各可動表示体の図柄を所定個数分の図柄群として表示することが可能となっている。なお、図柄表示部は、遊技機本体の前面側に設けることが望ましい。このようにすると、遊技者が遊技機に正対してゲームを行うことができる。

40

#### 【0014】

図柄表示部においては、上記可動表示体の回転中には回転している図柄群が視認され、また、可動表示体の停止時には所定個数分の図柄群が視認される。そして、最終的に全ての可動表示体が停止すると、図柄表示部に停止した図柄からなる図柄群が形成される。この図柄表示部に表示された図柄群からなる態様が最終的な図柄の組み合わせ態様（表示態様）となる。

#### 【0015】

また、上記所定個数分の図柄数を増減させることにより、図柄表示部に表示可能となる図柄の総個数を増減させることもできる。つまり、図柄表示部に表示可能となる図柄の最大個数は、「所定個数×可動表示体の数」として表すことができ、所定個数をNとした場合、Nの値が大きくなればなるほど図柄表示部に表示可能となる図柄の最大個数が増える

50

ことになる。また、可動表示体の数を増やせば、その分だけ図柄表示部に表示可能となる図柄最大個数も増えることになる。これを利用して図柄最大個数を増やし、内部抽選の抽選結果が同一の結果であったとしても、図柄の組み合わせ態様としては異なる態様を多数表示するようにすれば、単調な（あるいはバリエーションの少ない）図柄の組み合わせ態様とならず、遊技者を飽きさせるという事態を回避できる。

#### 【0016】

また、図柄表示部における可動表示体にまたがった当選役に対応する図柄の組み合わせ態様としての当選態様が有効となる表示位置が決定される。すなわち、各可動表示体が停止状態となった際に図柄表示部に表示される図柄群のうち、それぞれの可動表示体から少なくとも1つずつ図柄を選び出したときにできる全ての可動表示体にまたがった図柄の組み合わせのうち、有効となる表示位置が決められる。ここでいう「有効となる表示位置」とは、全ての可動表示体が停止状態となった際に、予め決められた所定の当選役に対応する図柄の組み合わせ態様（当選態様）が表示されたか否かを判定する基準となる表示位置のことをいう。つまり、上記当選態様は、上記表示位置に表示されてはじめて有効（対応する遊技特典等が付与される）となるのである。

10

#### 【0017】

「有効となる表示位置」は、図柄表示部での並び、組み合わせ等を意味し、一般的には複数の可動表示体にまたがる水平または斜めの並び（直線型となる形）の組み合わせのことをいう。直線型以外の形の組み合わせとしては、への字型、V字型、折れ曲がり型、ジグザグ型となる形が組み合わせとして挙げられる。これらの組み合わせのうち、複数種類が同時に有効となる態様とすることもできる。このようにすると、例えば、直線型及びV字型のいずれかの有効となる表示位置に所定の当選役に対応する図柄の組み合わせ態様が表示されればよいことになり、図柄表示部に上記所定の当選役に対応する図柄の組み合わせ態様を表示することができる可能性が増えることになる。

20

#### 【0018】

また、遊技媒体の掛け数に応じて有効となる表示位置を変更させてよい。これは、「1回のゲームごとに掛けられた遊技媒体の掛け数に応じて図柄表示部の有効となる表示位置を変更させる」ということである。これにより、例えば遊技媒体の掛け数を増やせば、図柄表示部で有効となる表示位置を増やしたり、あるいは遊技媒体の掛け数を減らせば、図柄表示部で有効となる表示位置を減らしたりすることが可能となる。このようにすると、遊技媒体の掛け数をできる限り多くしてゲームを行えば、内部抽選の結果として所定の当選役に当選となっている場合、該当する所定の当選役に対応する図柄の組み合わせ態様を有効となる表示位置に表示できる可能性が高くなる（表示させやすくすることができる）。

30

#### 【0019】

更に、有効となる表示位置を各可動表示体から複数個の図柄を選び出してできる組み合わせとすることもできる。これは、例えば、図柄表示部に表示されている各可動表示体からそれぞれ2個の図柄を抜き出して構成される組み合わせや、1つの可動表示体からは3個の図柄を抜き出して、その他の可動表示体からは1個の図柄を抜き出して構成される組み合わせ、あるいは、各々の可動表示体から2個、2個、1個と図柄を抜き出して構成される組み合わせ等、少なくとも1つの可動表示体からは複数個の図柄を抜き出して構成された組み合わせとすることである。このような組み合わせは、各可動表示体から少なくとも1個の図柄を選び出して構成される組み合わせと比べると、どの組み合わせが有効になったかを遊技者が視認しづらいものとなる。よって、有効となる表示位置が増えることになり、遊技者には有効となる表示位置を分かりづらくすることができる。

40

#### 【0020】

可動表示体が停止すると、図柄表示部の有効な表示位置に上記当選態様が表示されたか否かが判定される。ここで、当選態様、すなわち当選役に対応する図柄（以下、当選役図柄という）の組み合わせ態様としては、全て同種類の図柄からなる組み合わせ態様や、全て異なる種類の図柄からなる組み合わせ態様、少なくとも1組は同種類の図柄を含んだ複

50

数の異なる種類の図柄からなる組み合わせ態様等がある。また、少なくとも1つの当選役図柄を含むのみの組み合わせ態様（その他の図柄はどんな図柄であってもよい）もある。これらの当選態様が図柄表示部の有効となる表示位置に表示されたと判定されると、当該当選役に対応した遊技特典等が付与されることとなる。

#### 【0021】

本発明の遊技機では、特に、当選役としての特別当選役に対応する特別当選態様が表示されたと判定されると、通常遊技状態と比べ頻繁に遊技媒体の付与が行われる特別遊技状態にてゲームの進行が制御される。ここでいう通常遊技状態とは、遊技媒体の付与機会が集中あるいは連続して与えられたり（集中的に、あるいは連続的に与えられたり）、また遊技者にとって有利な遊技特典が付与されたり、といったことのない遊技状態のことを行う。つまり、通常遊技状態とは、いわゆる普通の遊技状態（一般的な遊技状態、変化等の乏しい遊技状態）ということである。10

#### 【0022】

一方、当選役としての特定当選役に対応する特定当選態様が表示されたと判定されると、上記特別遊技状態と比べ遊技媒体の付与頻度が小さく、少なくとも当選役に特別当選役を含まない特定遊技状態にてゲームの進行が制御される。

#### 【0023】

このように本発明の遊技機では、特定当選役に当選することにより、特別当選役の内部抽選を行わない特定遊技状態にてゲームの進行を制御するようにした。そして、この特定遊技状態では、特別遊技状態と比べ遊技媒体の付与頻度が小さくなっている。つまり、特定遊技状態にあっては、遊技媒体の付与を抑えつつ、特別遊技状態への移行が禁止されるのである。このような特定遊技状態を設けることにより、通常遊技状態における特別遊技状態への移行確率、すなわち通常遊技状態における特別当選役の内部抽選確率を従来よりも高いものとすることができます。これにより、特別遊技状態という遊技媒体獲得の機会を連続して得られる可能性が高くなり、大量の遊技媒体を獲得できる可能性が高くなる。その結果、遊技の興奮の低下を抑制することができる。20

#### 【0024】

##### （解決手段2）

解決手段2は、解決手段1に記載の遊技機において、前記特定当選態様は、複数の異なる種類の図柄からなる組み合わせ態様であることを特徴とする遊技機である。30

#### 【0025】

解決手段2によれば、上記特定当選態様には、専用の当選役図柄（シンボル図柄、象徴的な図柄）を設けず、複数の異なる種類の図柄の組み合わせ態様を対応させる。このような図柄の組み合わせ態様は、一見するとバラバラな図柄の組み合わせ態様であり、同種類の図柄の組み合わせ態様に比べて、遊技者が記憶したり、注意を惹いたりすることが困難であるといえる。これは、回胴式遊技機等の遊技機では一般的にバラバラな図柄の組み合わせ態様は、ハズレとなる図柄の組み合わせ態様であるという認識があるためである。このようにすれば、遊技者が特定当選役に当選した（特定態様が表示された）ことにはほとんど気づくことなくゲームを進行させることができる。その結果、通常遊技状態が継続しているものとの認識でゲームを継続させることができるとともに、実際に通常遊技状態にあるときには、特別遊技状態という遊技媒体獲得の機会を連続して得られる可能性が高くなり、大量の遊技媒体を獲得できる可能性が高くなる。40

#### 【0026】

##### （解決手段3）

解決手段3は、解決手段1又は2に記載の遊技機において、前記特定遊技状態制御手段は、所定の条件が成立するまで前記特定遊技状態にてゲームの進行を制御することを特徴とする遊技機である。

#### 【0027】

解決手段3によれば、上記特定遊技状態は、所定の条件（終了条件という、以下同様）が成立するまで継続する。そして、この終了条件をどのような内容とするかにより、特定50

遊技状態を長いゲーム期間継続するものとしたり、あるいは短いゲーム期間で終了するものとしたりすることができる。

#### 【0028】

上記終了条件としては、例えば、規定数のゲーム回数に到達すること、規定数の遊技媒体の付与が行われたこと、特定の当選役（ハズレ役も含む）に当選（あるいは所定回数当選）すること、規定時間が経過すること、などが挙げられる。

#### 【0029】

##### （解決手段4）

解決手段4は、解決手段3に記載の遊技機において、前記特定遊技状態制御手段は、規定数の遊技媒体の付与が行われたことを前記所定の条件とすることを特徴とする遊技機である。10

#### 【0030】

解決手段4によれば、上記特定遊技状態は規定数の遊技媒体の付与が行われた場合に終了となり、比較的簡単に特定遊技状態の終了条件を設定することができる。この規定数には、複数回のゲームを行うことにより付与された遊技媒体の累計数や、あるいは特定の当選役に対応する遊技特典として付与される遊技媒体の特定数等が挙げられる。

#### 【0031】

ここでいう、累計数とは、複数回のゲームを重ねていき、累計として付与された遊技媒体の総数のことである。従って、この累計数を多くすれば、それだけ累計数に到達するまでゲーム期間を長く要することになり、累計数を少なくすれば、それだけ累計数に到達するまでのゲーム期間が短いもので済むことになる。このように累計数をどのようにするかによるだけでも、特定遊技状態を長いゲーム期間継続するものとしたり、あるいは短いゲーム期間で終了するものとしたりすることができる。20

#### 【0032】

また、上記終了条件を遊技媒体の特定数とする場合には、他の当選役に比べて当選頻度（当選する割合、度合い、確率）の高くない当選役であり、他の当選役とは遊技特典として付与される遊技媒体の数の異なる当選役とすることが望ましい。このようにすると、特定の当選役に当選となり、当該当選役の遊技特典として遊技媒体の付与が行われるまで特定遊技状態を継続させることができる。

#### 【0033】

##### （解決手段5）

解決手段5は、解決手段3又は4に記載の遊技機において、前記特定遊技状態制御手段は、所定の当選役に規定回数当選することを前記所定の条件とすることを特徴とする遊技機である。30

#### 【0034】

解決手段5によれば、上記特定遊技状態は規定回数だけ所定の当選役（条件当選役という）に当選すると終了となり、比較的簡単に特定遊技状態の終了条件を設定することができる。また、この場合、条件当選役としては、遊技媒体の付与を伴う遊技特典に対応する当選役とすることが望ましい。このようにすれば、条件当選役に当選となり、条件当選役に対応する遊技特典として付与された遊技媒体の累計数を、解決手段4で述べた遊技媒体の累計数と同程度とすることが可能になる。40

#### 【0035】

また、上記終了条件を、本解決手段の終了条件のみとしたり、解決手段4の終了条件と並行させて、いずれかが成立した場合を終了条件としたりすることもできる。このように、終了条件を一つ（单一）とすれば、明確で分かりやすいものとなり、複数とすれば、終了条件が早期に成立する可能性を高めることができる。

#### 【0036】

##### （解決手段6）

複数の図柄を施した図柄帯が付された可動表示体と、前記可動表示体を複数備えた図柄変動表示装置を有し、遊技媒体の投入に続くゲームの開始操作により複数の前記可動表示

体の回転を開始させるとともに内部抽選を実行し、前記可動表示体の停止操作が受け付けられると、前記図柄変動表示装置に1回のゲームの結果を表示し、少なくとも遊技者に有利な特別遊技状態への内部抽選が行われる通常遊技状態を遊技状態として備えた遊技機において、

前記可動表示体の停止状態において前記図柄帯の図柄の一部を視認可能とする図柄表示部と、

前記内部抽選として、各ゲーム毎に予め決められた複数の当選役及びハズレ役のうち少なくとも1つを選び出す内部抽選手段と、

前記可動表示体の回転を個々に停止させるべく前記可動表示体の各々について前記停止操作を受け付ける停止操作手段と、

該停止操作手段による前記停止操作及び前記内部抽選手段による前記内部抽選の結果に基づいて、前記可動表示体の停止を制御する可動表示体停止制御手段と、

前記図柄表示部における前記可動表示体にまたがった前記当選役に対応する図柄の組み合わせ態様としての当選態様が有効となる表示位置を決定する有効表示位置決定手段と、

前記可動表示体が停止すると、前記有効表示位置決定手段により決定された前記表示位置に前記当選態様が表示されたか否かを判定する当選役図柄表示判定手段と、

前記当選役図柄表示判定手段にて前記当選役としての特別当選役に対応する特別当選態様が表示されたと判定されると、前記通常遊技状態と比べ頻繁に遊技媒体の付与が行われる特別遊技状態にてゲームの進行を制御する特別遊技状態制御手段と、

前記当選役図柄表示判定手段にて前記当選役としての特定当選役に対応する複数の異なる種類の図柄からなる組み合わせ態様である特定当選態様が表示されたと判定されると、前記特別遊技状態と比べ遊技媒体の付与頻度が小さく、前記通常遊技状態とは異なり少なくとも前記当選役に前記特別当選役を含まない特定遊技状態にてゲームの進行を制御する特定遊技状態制御手段とを備え、

前記特定遊技状態制御手段は、規定数の遊技媒体の付与が行われたこと及び所定の当選役に規定回数当選することのうち少なくとも一方を所定の条件とし、当該所定の条件が成立するまで、前記特定遊技状態にてゲームの進行を制御することを特徴とする遊技機である。

#### 【0037】

解決手段6によれば、特定当選役に当選することにより、特別当選役の内部抽選を行わない特定遊技状態にてゲームの進行を制御するようにした。そして、この特定遊技状態では、特別遊技状態と比べ遊技媒体の付与頻度が小さくなっている。つまり、特定遊技状態にあっては、遊技媒体の付与を抑えつつ、特別遊技状態への移行が禁止されるのである。このような特定遊技状態を設けることにより、通常遊技状態における特別遊技状態への移行確率、すなわち通常遊技状態における特別当選役の内部抽選確率を従来よりも高いものとすることができます。これにより、特別遊技状態という遊技媒体獲得の機会を連続して得られる可能性が高くなり、大量の遊技媒体を獲得できる可能性が高くなる。その結果、遊技の興味の低下を抑制することができる。

#### 【0038】

また、上記特定当選態様には、専用の当選役図柄（シンボル図柄、象徴的な図柄）を設けず、複数の異なる種類の図柄の組み合わせ態様を対応させる。このようにすれば、遊技者が特定当選役に当選した（特定態様が表示された）ことにほとんど気づくことなくゲームを進行させることができる。その結果、通常遊技状態が継続しているものとの認識でゲームを継続させることができる。

#### 【0039】

さらに、上記特定遊技状態は、規定数の遊技媒体の付与が行われた場合や、規定回数だけ所定の当選役に当選した場合に終了となるため、比較的簡単に特定遊技状態の終了条件を設定することができる。

#### 【0040】

（解決手段7）

10

20

30

40

50

解決手段 7 は、解決手段 1 乃至 6 のいずれかに記載の遊技機において、前記当選役図柄表示判定手段にて前記特定当選態様が表示されたと判定されると、遊技媒体の付与を伴わずに当該ゲームを終了させる当該ゲーム終了手段を備え、前記特定遊技状態制御手段は、前記当該ゲーム終了手段により当該ゲームが終了すると、前記特定遊技状態にてゲームの進行を制御することを特徴とする遊技機である。

#### 【0041】

解決手段 7 によれば、図柄表示部の有効となる表示位置に特定当選態様が表示されると遊技媒体の付与は行われずに当該ゲーム（今回のゲーム）が終了させられ、次回のゲームから、特定遊技状態にてゲームの進行が制御される。これにより、遊技者に特定当選役への当選を察知される可能性を低くすることができる。特に、上記解決手段 2 の構成を採用した場合には、通常遊技状態が継続しているものとの認識でゲームを継続させることができる。

10

#### 【0042】

##### （解決手段 8）

解決手段 8 は、解決手段 1 乃至 7 のいずれかに記載の遊技機において、前記当選役図柄表示判定手段にて前記特別当選態様が表示されたと判定されると、遊技媒体の付与を伴わずに当該ゲームを終了させるゲーム終了手段を備え、前記特別遊技状態制御手段は、前記ゲーム終了手段により当該ゲームが終了すると、前記特別遊技状態にてゲームの進行を制御することを特徴とする遊技機である。

20

#### 【0043】

解決手段 8 によれば、図柄表示部の有効となる表示位置に特別当選態様が表示されると遊技媒体の付与は行われずに当該ゲーム（今回のゲーム）が終了させられ、次回のゲームから、特別遊技状態にてゲームの進行が制御される。これにより、当該ゲームで遊技媒体の付与等に取られる時間が短縮され、遊技者に速やかに特別遊技状態の特典を付与する（速やかに次回のゲームを開始させる）ことができる。

#### 【0044】

なお、別の構成として、「特別当選態様が表示された場合に、そのゲーム結果として遊技媒体の付与を伴わせる」とすることもできる。この場合、特別当選役に対応して付与される規定数の遊技媒体を決めておくことで、遊技者が遊技媒体を獲得したうえで、更に次回のゲームから特別遊技状態での特典を得ることができる。

30

#### 【0045】

##### （解決手段 9）

解決手段 9 は、解決手段 1 乃至 8 のいずれかに記載の遊技機において、前記当選態様には、当該ゲームの結果として遊技媒体を付与する一般小役に対応する図柄の組み合わせ態様である小役態様が含まれており、前記当選役図柄表示判定手段にて前記小役態様が表示されたと判定されると、当該ゲームにて前記一般小役に対応する規定数の遊技媒体を遊技者に付与する一般小役遊技媒体付与手段を備えていることを特徴とする遊技機である。

#### 【0046】

解決手段 9 によれば、図柄表示部の有効となる表示位置に一般小役に対応する一般小役図柄の組み合わせ態様（小役態様）が表示されると、一般小役に対応する遊技特典として規定数の遊技媒体が遊技者に付与される。これにより、一般小役に当選するが増えれば、それだけ遊技媒体を増加させることができるので、遊技媒体を一方的に減らしてしまうといったことを軽減することができる。

40

#### 【0047】

また、一般小役は複数の種類を設けるものとしてもよい。このとき設けたそれぞれの一般小役ごとに応じて付与される遊技媒体の規定数を異らせたりすることにより、複数の一般小役に価値の差をつけたり、一般小役図柄の種類を増やすことができる。このように一般小役の種類を増やすと、当選役の種類も増えることとなる。従って、様々な当選役に当選する可能性が増え、遊技者を飽きさせてしまうといった事態を極力減少させることができる。

50

**【 0 0 4 8 】**

一般小役図柄の組み合わせ態様については、少なくとも1つ以上の一般小役図柄が含まれているものを含めてもよい。すなわち、少なくとも1つの可動表示体についてだけ一般小役図柄が図柄表示部の有効となる表示位置に表示されれば一般小役に対応する特典を得られるようにしてよい。このようにすれば、遊技者は少なくとも1つの可動表示体のみに注意して停止操作を行えばよくなり、遊技者の技量等により生じる格差（いわゆる技術介入度）を極力抑えることができる。

**【 0 0 4 9 】**

（解決手段10）

解決手段10は、解決手段9に記載の遊技機において、前記一般小役遊技媒体付与手段は、複数の異なる種類設けられた前記一般小役のそれぞれに対応する規定数の遊技媒体を遊技者に付与することを特徴とする遊技機である。10

**【 0 0 5 0 】**

解決手段10によれば、複数の異なる種類設けられた一般小役のそれぞれに対応する規定数の遊技媒体を遊技者に付与するため、遊技者に単調な印象を与えずに遊技者を飽きさせにくくすることができる。

**【 0 0 5 1 】**

（解決手段11）

解決手段11は、解決手段1乃至10のいずれかに記載の遊技機において、前記有効表示位置決定手段は、前記遊技媒体の投入にかかる1回のゲームごとに掛けられた遊技媒体の掛け数に応じて前記当選態様が有効となる表示位置を決定するものであって、前記当選態様には、改めて遊技媒体を掛けることなく当該ゲームの掛け数が次回のゲームに持ち越される再遊技役に対応する図柄の組み合わせ態様である再遊技態様が含まれており、前記当選役図柄表示判定手段にて前記再遊技態様が表示されたと判定されると、当該ゲームの掛け数を次回のゲームに持ち越して、改めて遊技媒体を掛けることなく、次回のゲームを実行可能にする再遊技実行手段を備えていることを特徴とする遊技機である。20

**【 0 0 5 2 】**

解決手段11によれば、図柄表示部の有効となる表示位置に再遊技役に対応する再遊技役図柄の組み合わせ態様（再遊技態様）が表示されると、再遊技役に対応する遊技特典として、遊技状態が再遊技状態へ移行されることになる。この再遊技状態とは、遊技者が改めて遊技媒体を掛けることなく当該ゲーム（今回のゲーム）の掛け数を持ち越して次回のゲームを実行させることができる状態のことをいう。つまり、再遊技態様が表示された場合、遊技者は遊技媒体を新たに消費せずに1回分のゲームを行うことになる。従って、再遊技役に当選するが多くなれば、その分だけ遊技媒体の消費を抑えることができ、遊技者が単位時間当たりに消費する遊技媒体の量をある程度一定の範囲内に抑えることが可能となる。30

**【 0 0 5 3 】**

また、再遊技役図柄の組み合わせについても、前述した特別当選役図柄の組み合わせと同様、少なくとも1つ以上の再遊技役図柄が含まれていればよいものとすることもできる。即ち、少なくとも1つの可動表示体についてだけ再遊技役図柄を表示させれば再遊技役の特典が得られるようにしてよい。これにより、遊技者の技量が低いとしても、再遊技役図柄を図柄表示部の有効となる表示位置に停止させることができることとなり、遊技者の技量により生じる格差（いわゆる技術介入度）を極力抑えることができる。特に再遊技役については、遊技者が遊技媒体を一方的に消費する事態を緩和させる当選役としての役割を持たせることもできるので、内部抽選の当選結果が再遊技役となつた場合には、遊技者の熟練度や技量に関わらず再遊技役図柄の組み合わせが表示されるものとすることが望ましい。このようにすれば、遊技者は、少なくとも再遊技役に対応する特典を確実に獲得することが可能となる。40

**【 0 0 5 4 】**

（解決手段12）

10

20

30

40

50

解決手段12は、解決手段1乃至11のいずれかに記載の遊技機において、前記特別遊技状態制御手段は、前記特別遊技状態においてゲームの進行に関する動作態様を、前記通常遊技状態から変化させて前記通常遊技状態と遊技状態を異ならせることを特徴とする遊技機である。

#### 【0055】

解決手段12によれば、遊技状態が特別遊技状態に移行すると、遊技機の内部及び外部の動作を伴う制御（可動表示体の回転動作を通常遊技状態でのゲームとは異なる動作としたり、ランプ等の発光態様を通常遊技状態から変化させたりする制御、図柄表示部で当選役図柄の組み合わせ態様が有効となる表示位置を変更したり、本来の当選役の遊技特典とは異なる内容の遊技特典を付与したりする制御等）を行う。すなわち、特別遊技状態を通常遊技状態での動作制御と外見上の動作制御の異なる別の遊技状態とする。これにより、遊技機の見た目からも、現在の遊技状態が特別遊技状態であることを認識することができる。従って、遊技者が特別遊技状態を見逃してしまうといった事態を回避することができる。

10

#### 【0056】

（解決手段13）

解決手段13は、解決手段1乃至12のいずれかに記載の遊技機において、前記特定遊技状態制御手段は、前記特定遊技状態においてゲームの進行に関する動作態様を、前記通常遊技状態から変化せず前記通常遊技状態と遊技状態を酷似させることを特徴とする遊技機である。

20

#### 【0057】

解決手段13によれば、特定遊技状態においてゲームの進行に関する動作態様が通常遊技状態から変化せず通常遊技状態と遊技状態が酷似しているため、通常遊技状態が継続しているものとの認識でゲームを継続させることができる。

#### 【0058】

（解決手段14）

解決手段14は、解決手段1乃至13のいずれかに記載の遊技機において、前記特定遊技状態は、前記特別遊技状態と比べ遊技媒体の付与頻度が小さく、前記特別遊技状態と異なり、遊技媒体の減少を予定した遊技状態であることを特徴とする遊技機である。

30

#### 【0059】

解決手段14によれば、特定遊技状態が、特別遊技状態と比べ遊技媒体の付与頻度が小さく、特別遊技状態と異なり、遊技媒体の減少を予定した遊技状態となっている。これにより、通常遊技状態における特別遊技状態への移行確率を上昇させることができ、解決手段1で奏される効果が際立つ。つまり、本発明は、従来にない遊技状態の導入によって特別遊技状態への移行という機会が連続して得られる可能性を高めているのである。

#### 【発明の効果】

#### 【0060】

本発明によれば、特別遊技状態という遊技媒体獲得の機会を連続して得られる可能性が高くなり、大量の遊技媒体を獲得できる可能性が高くなる結果、遊技の興奮の低下を抑制することができる。

40

#### 【発明を実施するための最良の形態】

#### 【0061】

以下に本発明の実施の形態を遊技機たるスロットマシンを例に図面を参照しつつ説明する。なお、図1はスロットマシンの分解斜視図、図2は扉形前面部材を省略した状態を示すスロットマシンの分解斜視図、図3はスロットマシンの斜視図、図4は扉形前面部材を省略した状態を示すスロットマシンの縦断面図、図5は図4のZ1部拡大図、図6はコネクタホルダーを移動させた状態を示す図4のZ1部拡大図、図7は扉形前面部材を省略した状態を示すスロットマシンの横断面図、図8(a)は図7のZ2部拡大図、図8(b)はコネクタホルダーを移動させた状態を示す図7のZ2部拡大図、図9は図8(a)の要部を示す拡大図、図10は背板側を示すスロットマシン要部の横断面図、図11はケース

50

部材の分解斜視図、図12はケース部材を後ろから見た斜視図、図13(a), (b)はコネクタホルダーの仮止め状態を説明するケース部材の要部の斜視図、図14は配線中継部材の分解斜視図、図15は配線中継部材のカバー体を省略した正面図、図16はコネクタホルダーの分解斜視図、図17はケース部材を止めるストッパーの斜視図、図18は他の形態を示すストッパーの斜視図、図19, 図20はケース部材のガイド構造を示す要部の断面図、図21は把手の他の形態を示す図柄変動表示装置の部分斜視図、図22はケース部材と外本体側のストッパーとの関係を示す要部の斜視図、図23は配線窓と図柄変動表示装置のリールとの関係を示す要部の断面図である。

#### 【0062】

本発明のスロットマシン1は、前面が開口する箱形の外本体100と、該外本体100の前面に横開きの扉状に回動可能に取り付けた扉形前面部材200と、複数の図柄を駆動手段で変動させる図柄変動表示装置300と、前記外本体100に対し着脱自在であって前面に開口部401を有するケース部材400と、任意の画像を表示する画像表示体500と、を有する。10

#### 【0063】

##### [外本体]

外本体100は、図1～図4に示したように底板101の左右に側板102, 102を取り着すると共に該側板102, 102の頂部に天板103を設置して正面視縦長「口」字形の枠状となし、その枠の背に背板104を固着して前面のみ開口する箱形に形成してなる。前記左右の側板102, 102は前縁が後傾状態に僅かに傾斜する台形になっており、従って外本体100の開口は後傾状態の傾きを有する。20

#### 【0064】

##### [外本体 - 仕切板]

外本体100内には高さのほぼ中央に棚板状の仕切板105が設けられている。該仕切板105は金属製であって、図1, 図2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109が形成されている。30

#### 【0065】

外本体100内の前記仕切板105より下のスペースには、遊技媒体たるメダルを前記扉形前面部材200の前面下部にあるメダル用受皿201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。

#### 【0066】

前記メダル放出装置110は、駆動手段（例えばホッパモータ110f）を内蔵した装置本体110aにメダル貯留用のホッパ110bを取り付けたものであり、装置本体110aの前面にメダルの放出口110cが設けられていて、ホッパ110b内にあるメダルが前記駆動手段の作動により放出口110cに向けて1枚ずつ送り出される。また、ホッパ110bには溢れたメダルを排出させるオーバーフロー橈110dが設けてあり、そのオーバーフロー橈110dの突端下方に前記したメダル用補助収納箱111が臨む。40

#### 【0067】

一方、外本体100内の仕切板105より上のスペースには前記ケース部材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が取り付けられている（図1, 図2参照）。

#### 【0068】

##### [扉形前面部材]

10

20

30

40

50

図3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、後述するメイン基板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枚投入ボタン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投入ボタン206と、後述するメダルセレクタ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、メイン基板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解除スイッチ209と、前記図柄変動表示装置300を作動させる始動レバー210と、図柄変動表示装置300の各リール301a, 301b, 301cを停止させる3個のリール停止ボタン211a, 211b, 211c等が設けられている。もちろんここに示した操作部202の構成は1つの例示であり、これらに限定されるものではない。

10

## 【0069】

また、前記投入口203の裏側にはメダルセレクタ207が設けられており、そのメダルセレクタ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。メダルセレクタ207は内蔵したソレノイド207a（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。前記メダル樋212は、扉形前面部材200が外本体100の前面に被さる閉じ位置にあるときその突端がメダル放出装置110のホッパ110b内に臨むようになっており、投入口203からメダルセレクタ207を通ってメダル樋212に流れたメダルはホッパ110bに行き着く。一方、前記返却樋213は表側のメダル用受皿201に繋がっており、投入口203からメダルセレクタ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。

20

## 【0070】

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、透明板を嵌めたゲーム用の透視窓214になっており、その透視窓214から前記画像表示体500と図柄変動表示装置300が上下に並んで見えるようになっている。また、扉形前面部材200の自由端側の一側には専用キー（図示せず）を使って開閉操作する錠装置215が設けてある。

30

## 【0071】

## [図柄変動表示装置]

図柄変動表示装置300はリール回転式表示装置であって、モータ等の駆動手段303で個別に回転可能な例えば3個のリール301a, 301b, 301cと、該リール301a, 301b, 301cを組込み・収容する装置ケース302とを有し、リール301a, 301b, 301cの周面に描いた複数の図柄（図示せず）の組合せで遊技を行う周知のものである。

40

## 【0072】

前記装置ケース302は、あたかも横倒しにした八角柱から正面（遊技者）に向かう3面を除いた変形六角柱形態であって、底部板304と、天部板305と、図11において向かって右側の右側板306と、同じく左側の左側板307と、後面を覆う垂直な後部板308と、天部板305と後部板308の間に設けた上斜板309と、底部板304と後部板308の間に設けた下斜板310で囲った箱形であり、前記リール301a, 301b, 301cの円弧の一部が装置ケース302の正面からはみ出す状態になっている。

## 【0073】

また、装置ケース302の天部板305には指掛可能な使用状態と、天板部305に伏した不使用状態とに変化可能な把手311が設けられており、該把手311に指を掛けて持ち運ぶようになっている。このように装置ケース302の天部板305に上記のごとく

50

変化可能な把手 311 を設ける構成は、ケース部材 400 の強度アップ策と密接に関連する。すなわち、実施形態では後述するようにケース部材 400 の開口部 401 に補強桿 402 を設け、もってケース部材 400 の開口部 401 に画像表示体 500 を片持ちさせるに十分な強度を付与しているが、そのような補強桿 402 は開口部 401 を横切るから装置ケース 302 のケース部材 400 への出し入れに対し、明らかに障害となる。これに対し実施形態のように把手 311 を変化可能にして天部板 305 に伏させておけば、把手 311 の出っ張りがなくなるから、装置ケース 302 が補強桿 402 の下を難なく通過できるのである。従って、装置ケース 302 の天部板 305 に上記のように変化可能な把手 311 を設けてこそ、ケース部材 400 の開口部 401 に該開口部 401 を横切る向きの補強桿 402 を設けることが可能になる。ちなみに、従来の装置ケースは、天部板から把手が出っ張っていてそれが障害になるため、ケース部材の開口部に補強桿を設ける余地がない。

10

#### 【0074】

なお、実施形態の把手 311 は、立てた使用状態と伏した不使用状態とに揺動して変化させる構造としたが、把手 311 を使用状態と不使用状態とに変化させ得る構造は、実施形態に限定されない。例えば図 21 に示したように、天部板 305 に 2 つのベルト通し 314, 314 を切り起こし、該ベルト通し 314, 314 に例えれば合成樹脂や革製であつて両端に抜け止め部 315, 315 を設けてなる帯状の把手 311 を挿通し、図 21 の伏した不使用状態から中央を引き上げて指掛け可能な使用状態に変化させる構造にするなど、指掛け可能な使用状態と、天板部 305 に伏した不使用状態とに変化可能であれば、どのような構造であつてもよい。また、実施形態の装置ケース 302 の底部板 304 には図 4, 図 11 に示したようにフランジ状の下把手 316 が突設されており、該下把手 316 をつかんで装置ケース 302 を押し込み又は引っ張ることにより、ケース部材 400 への出し入れが行い易くなっている。

20

#### 【0075】

##### [ケース部材]

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

30

#### 【0076】

該ケース部材 400 は、底板 403 が金属製で、側板 404, 404、後面板 405、天板 406 が合成樹脂製であり、側板 404, 404 と天板 406 の開口部 401 内面に金属製の補強部材 407, 407, 407 が設けられ、さらに側板 404, 404 の補強部材 407, 407 の間に開口部 401 を横切る金属製の補強桿 402 が掛け渡されている。そして、この補強桿 402 を境にそれより下が前記図柄変動表示装置 300 の設置領域として、また、補強桿 402 より上の開口部 401 が前記画像表示体 500 の設置領域として、さらにまた、画像表示体 500 より後方のケース部材 400 で囲われた領域が配線作業空間 408 として割り当てられ、その配線作業空間 408 の後面板 405 の内壁面に、主たる制御基板であるメイン基板 409 が装着され、さらにメイン基板 409 以外の制御基板等（例えはサブ基板 449）も配線作業空間 408 内に装着されている。

40

#### 【0077】

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

#### 【0078】

50

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

10

20

30

40

## 【0079】

また、ケース部材400は、仕切板105上の所定の位置にセットした状態で、図1、図2、図17、図22に示した搖動レバー形態のストッパー117、117、117で止められている。このストッパー117は、図1、図2に示したように仕切板105の前端部と、天板103に垂設した2つの取付具118、118とに軸着されており、図17実線のようにケース部材400の一部に係合する作動姿勢と、図17想像線のようにケース部材400に係合しない非作動姿勢とを手動で切り替えてケース部材400の仕切板105上における前方向の動きを規制する。なお、ストッパー117を図18に示したように鍵形にしてケース部材400に設けた引掛部416に係合させるようにすれば、ケース部材400の仕切板105上における上方向の動きも規制することができる。また、天板103の取付具118に軸着したストッパー117は、図22に示したようにケース部材400の側板404と天板406のコーナー部に貫設した係止孔442に臨む位置にあり、ケース部材400を所定の位置に押し込んだ状態でケース部材400の内側から作動姿勢と非作動姿勢の切り替えが行えるようになっている。

20

## 【0080】

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

30

## 【0081】

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

40

## 【0082】

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

## 【0083】

## [画像表示体]

画像表示体500は、例えば、少なくとも液晶ディスプレイ（他にもプラズマディスプレイや有機ELディスプレイ等でもよい。）で構成される画像表示可能なパネル形のユニットであり、図11においてケース部材400の左側の側板404に設けた補強部材40

50

7にヒンジ金具420を取り付けて(取付位置は図11斜線部参照)、該ヒンジ金具420により回動自在に支持されている。

#### 【0084】

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

#### 【0085】

なお、画像表示体500の奥の配線作業空間408内のチェックを効率よく行う手段として、扉形前面部材200と画像表示体500を適宜な連結具で連結し、扉形前面部材200の開閉に連動して画像表示体500も一緒に開閉させるようにしてもよい。この場合、実施形態の扉形前面部材200と画像表示体500は、回転中心の位置が異なるため、両者の動きに相対的なずれが生じるが、そのような動きのずれは、連結具を柔軟なワイヤーにするか或は伸縮自在なロッドにする等して吸収できる。但し、連結具が柔軟なワイヤー等であると、扉形前面部材200を閉じる段階で扉形前面部材200が開いたまま停止している画像表示体500にぶつかることになって、円滑さを損なうおそれがある。これに対し、例えば画像表示体500に巻バネなどの付勢手段を設けて常時閉じ方向に付勢するようすればよい。そうすることにより扉形前面部材200の閉じ動作に際し、画像表示体500が前記付勢力の作用で連結具を引っ張りつつ自力で閉じるから、扉形前面部材200と画像表示体500がぶつからない。もちろん扉形前面部材200と画像表示体500の連れ回りのための手段は上記に限定されない。

#### 【0086】

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

#### 【0087】

ケース部材400の開口部401上縁と閉じた画像表示体500の上縁との前後間には隙間10が設けられており、該隙間10に通した指で天板406の前記補強部材407が掴めるようになっている。また、ケース部材400の天板406の前方中央部分には把手口422が形成されており、該把手口422に通した指で天板406の補強部材407が掴めるようになっている。従ってケース部材400は、取り扱う場所や姿勢に応じて該把手口422と前記隙間10との適宜な使い分けが可能である。例えば、ケース部材400を外本体100に組み込む前の搬送時には把手口422を使って鞄形態に持ち運ぶ方がバランスがよく、一方、ケース部材400を外本体100に装着した状態では、図4に示したように把手口422が外本体100の奥に隠れて指が入らないため、前記隙間10から補強部材407に指を掛けてケース部材400を引っ張り出す、という具合である。なお、ケース部材400の底板403の正面中央には前記した装置ケース302の下把手316(図4、図11参照)が突出しており、該下把手316を持って押し込み又は引っ張る

10

20

30

40

50

ことで外本体 100へのケース部材 400の出し入れが容易に行える。この場合の下把手 316は、装置ケース 302がケース部材 400にビスで固着されていることよりケース部材 400と一体であり、従ってケース部材 400の床板 403の正面に下把手 316が突設されているに等しい。

#### 【0088】

##### [画像表示体 - 枠部材]

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

10

#### 【0089】

##### [画像表示体 - 枠部材 - 照明装置]

前記枠部材 501の裏側上下には照明装置 502が設けられており、該照明装置 502によって図柄変動表示装置 300の図柄が明るく照らされる。実施形態として例示した照明装置 502は、図 4 に示したように、図の紙面と直交する方向（スロットマシン 1 の幅方向）に細長い帯状の基板 503に多数の LED 504を並べたものであり、下側の照明装置 502は、上面を例えば乳白色の透光性蓋板 505で塞いだチューブ枠 506の中に LED 504を上向きにして配置し、一方、上側の照明装置 502は、断面上向きコ字状の透光性カバー 507内に LED 504を下向きにして配置してなる。

20

#### 【0090】

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

30

#### 【0091】

##### [配線手段]

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

40

#### 【0092】

##### [配線手段 - 配線中継部材]

前記のように外本体 100の背板 104の内面上部には、図 14 に示した配線中継部材 113が取り付けられている。該配線中継部材 113は図 4, 図 5 に示したように、前記

50

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

#### 【0093】

前記 2 枚のコネクタ基板 122, 123 のうち、図 14, 図 15 において左側に位置する大きい方のコネクタ基板 122 は取付板 120 に対して固定的に取り付けられており、前記メイン基板 409 につながっているハーネス 424 の先端のコネクタ 425 と対をなすコネクタ 124 が設けられている。10

#### 【0094】

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

#### 【0095】

また、取付板 120 の前面に被さるカバー体 121 は、前記コネクタ 124, 125 が通る大小 2 つの開口 126, 127 と、該開口 126, 127 と横並びの位置に突設した支持筒 128 と、下半部前方に張り出すトンネル状の配線ダクト 129 と、を有する。20

#### 【0096】

配線中継部材 113 に接続する本体側配線類 119 は、前記配線ダクト 129 の内部を通るか、または配線中継部材 113 の取付板 120 の下側前面に突設したフック形状の配線止め 130 に束ねられた状態で、図 1 一点鎖線 L に示したように外本体 100 の側板 102, 102 側に振り分けられ、該側板 102, 102 と背板 104 のコーナー付近ではほぼ垂直に向きを変え、その多くは仕切板 105 の奥に設けた配線用の開口 109 を通って本体側電気部品に夫々接続される。もちろん仕切板 105 より上の領域に本体側電気部品（例えば図 1 において側板 102 の内面に設けた外部中継端子板 131）がある場合には、仕切板 105 の配線用の開口 109 とは無関係にそのまま接続される。30

#### 【0097】

ここまでで説明した配線手段から、次のような技術的思想が把握できる。

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

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

(c) 外本体 100 の側板 102, 102 の内面沿いに配線を通す上下方向の配線経路を形成する。40

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

#### 【0098】

以上 (a) ~ (d) の構成要素を備えた遊技機は、図柄変動表示装置 300 のリール 301a, 301b, 301c の後ろを本体側配線類 119 が通らず、外本体 100 の側板 102, 102 沿いに設けた配線経路を迂回するため、リール 301a, 301b, 301c を外本体 100 の背板 104 近くにまで寄せることが可能になり、従来の構成、すなわち、本体側配線類 119 が背板 104 のほぼ中央を下ってリール 301a, 301b, 301c の後ろを通っていた従来の構成に比べて、リール 301a, 301b, 301c 50

の径を大きくすることができる。なお、リール301a, 301b, 301cの径は大きい方が、回転時の迫力が増す。

#### 【0099】

##### [配線手段 - コネクタ425, 427]

上記のように配線中継部材113に設けられている2つのコネクタ124, 125には、ケース部材400のメイン基板409につながっているハーネス424の先のコネクタ425と、メイン基板409以外のケース部材側電気部品につながっているハーネス426の先のコネクタ427がそれぞれ接続されている。この2つのコネクタ425, 427は、図16に示したように1つのコネクタホルダー428に一体に取り付けられている。該コネクタホルダー428は、コネクタ425, 427がビス止めされるホルダー主体429と、ほぼ中央に透孔430を有し前記ホルダー主体429の両横に突設した板状の取着片431と、該取着片431の透孔430に装着した周知のボタン形パネルファスナー432（商品名「ナイラッチ」：登録商標）と、からなり、図5, 図8(a)に示したように配線中継部材113の前記支持筒128の先に取着片431を当て、該取着片431のボタン形パネルファスナー432を支持筒128に差し込んでロックしてある。従ってコネクタホルダー428が固定手段たる支持筒128に固定され、ひいては配線中継部材113に固定されるため、コネクタ425, 427とコネクタ124, 125の結合が外れない。

10

#### 【0100】

##### [配線中継基板 - コネクタ425, 427 - 仮止め棚]

上記のようにコネクタ425, 427は配線中継部材113のコネクタ124, 125に接続されているが、ケース部材400が外本体100に組み込まれる前、つまり工場出荷から設置完了までの間、コネクタ425, 427は、ケース部材400に設けた仮止め棚418に仮止めされている。

20

#### 【0101】

前記仮止め棚418は、図5, 図6, 図12, 図13に示したようにケース部材400の内側から前記配線窓411に向かわせた棚板状の部材であり、図6に示したようにコネクタホルダー428を載置するほぼ水平なベンチ部433と、そのベンチ部433の両端に立設したベンチ側板434と、各ベンチ側板434に突設した3本の内向き爪片435, 435, 435とを有する。この内向き爪片435, 435, 435の中央の1本と他の上下の2本との間にコネクタホルダー428の取着片431が嵌まり得る間隔が設けてある。なお、一方のベンチ側板434は、先端に指掛け部436を延設した薄板構造であって、指掛け部436に指を掛け図8(b)矢示X方向に力を加えることにより一端支持の板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435, 435, 435からコネクタホルダー428の取着片431が簡単に外れるようになっている。図8(a)の想像線は指掛け部436の先を鍵形に折り曲げた例を示したものであり、こうすることにより矢示Yのようにボタンを押す感覚でコネクタホルダー428の取外しが楽に行える。

30

#### 【0102】

しかして、図6に示したように前記仮止め棚418のベンチ部433にコネクタホルダー428を載置し、該コネクタホルダー428の取着片431をベンチ側板434の内向き爪片435, 435, 435の間に嵌めることによってコネクタホルダー428が仮止め棚418に仮止めされる。もちろん仮止めと言っても、ケース部材400の輸送中にコネクタホルダー428が仮止め棚418から外れない強度を有する設定になっており、従ってケース部材400が外本体100に組み込まれる前までは、コネクタホルダー428と一緒にコネクタ425, 427はケース部材400に設けた仮止め棚418に仮止めされて動かない。よってケース部材400を輸送したり、ケース部材400を外本体100に組み込む作業の最中に、ハーネス424, 425の先にあるコネクタ425, 427が、ケース部材400内の部品に当たってその部品はもちろん、自らも損傷する、というようなおそれがない。

40

50

## 【0103】

そして、図8(b) 図8(a)に示したように、ケース部材400を外本体100に固定した後の配線工程で、上記のように一方のベンチ側板434を外向きに反らせてコネクタホルダー428を仮止め棚418から外し、そのコネクタホルダー428を自己の取着片431が配線中継部材113の支持筒128に当たる位置まで移動させれば、コネクタ425, 427が配線中継部材113のコネクタ124, 125に嵌まるから(その詳細は後述する。)、その状態で取着片431のボタン形パネルファスナー432を押し込んで取着片431を支持筒128にロックする。なお、このとき図5, 図6に二点鎖線で示したように、ベンチ部433にガイド用の案内レール440を設けておけば、コネクタホルダー428を奥に押し込むだけでよいため、作業性が向上する。

10

## 【0104】

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

20

## 【0105】

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

30

## 【0106】

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

40

## 【0107】

また、図9に拡大して示したように凸形のコネクタ425, 427の凸部先端の周縁角部及び/又は凹形のコネクタ124, 125の差込口の周縁角部に面取り部C(直線的な面取り、曲線的な面取りのいずれも可)を形成しておけば、面取り部Cのテープ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。

## 【0108】

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。

50

## 【0109】

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

10

## 【0110】

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

20

## 【0111】

リール基板312の設置場所は、限られたスペースの中でコネクタを抜き差しする配線の作業性を考慮すると、図柄変動表示装置300（装置ケース302）の側面のうち扉形前面部材200の非ヒンジ側に相当する側が好ましい。もし逆に、扉形前面部材200のヒンジ側に相当する装置ケース302の側面にリール基板312を設けると、開ききった扉形前面部材200（図1参照。）とリール基板312が近接位置で向かい合うため、コネクタの抜き差しに必要な広い作業空間が確保できないからである。しかし一方、リール基板312の接続対象たる基板類（メイン基板409、画像表示体500等）の接続部がケース部材400の扉形前面部材200のヒンジ側に相当する側にあると、ケーブル313がケース部材400の内部を横切る格好になる。そうすると前記装置ケース302をケース部材400に装着する際にケーブル313を噛み込んだり、逆に装置ケース302を引き出す際にケーブル313を引っ掛けるおそれがある。

30

## 【0112】

これに対し実施形態のように、ケース部材400に配線口438、438とケーブル溝437を設けてケーブル313を外伝いに迂回させるようにすれば、上記したようなケーブル313のトラブルは生じない。また、配線作業は、装置ケース302を所定の位置から若干引き出した状態で行う方が作業性がよく、それに伴って配線口438からリール基板312までのケーブル313の長さは、配線代とでも言うべき余裕が設けられている。従って装置ケース302を所定の位置にセットした状態でケーブル313に弛みが生じ、引き出し量によってはケーブル313の弛みが大きくなる。そのようなケーブル313の弛みが大きい場合には、配線口438と横並びの位置にある、装置ケース302の下斜板310とケース部材400の奥のコーナー部分との間に出来る三角スペースにケーブル313の弛んだ部分を逃がすことができる。

40

## 【0113】

また、実施形態のようにケーブル溝437を装置ケース302の下斜板310に向かわせて膨らませるようにした場合には、ケース部材400の奥と装置ケース302の下斜板310との間にできるデッドスペースの有効活用に役立つ。

なお、配線口438、438とケーブル溝437を使った配線は、リール基板312のケーブル313に限定する必要はなく、ケース部材400の内部を横切るケーブル全てに適用できる。

## 【0114】

50

その他、図11中、符号441は機能分離中継端子板である。

#### 【0115】

##### [各リールの図柄、図柄列]

各リール301a, 301b, 301cには、図24に示すように、複数種類（このでは、合計9種類のうちいずれか）の図柄が一定間隔に配置されることで構成された図柄列（配列番号1番から21番まで示した合計21個の図柄）が表記されたリール帯（図柄帯）が付されている。図24では、各リール301a, 301b, 301cに付されたそれぞれのリール帯321a, 321b, 321cに表記された図柄列を平面的に展開した状態を示す。なお、図柄列中に配置された図柄を識別するために上記配列番号を便宜的に記している。

10

#### 【0116】

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401（図柄表示窓ともいう、以下では図柄表示窓401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25参照）。なお、上記図柄表示窓401は図柄表示部に相当する。

#### 【0117】

また、図柄の種類は、図24に示すように、「赤で塗りつぶされている「7」図柄、以下では赤7図柄という」（リール帯321a, 321b, 321cそれぞれの配列番号12番の3つ）、「白で塗りつぶされている「7」図柄、以下では白7図柄という」（リール帯321aの配列番号19番及びリール帯321bの配列番号5番の2つ）、「青で塗りつぶされている「7」図柄、以下では青7図柄という」（リール帯321aの配列番号2番、4番、8番の3つ）の比較的目立ちやすい図柄（他の図柄に比べて大きさが大きく視認しやすい）がある。

20

#### 【0118】

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

30

#### 【0119】

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

40

#### 【0120】

##### [枠部材]

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

40

#### 【0121】

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

50

## 【0122】

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

10

## 【0123】

ベット数に応じて有効となる並び（直線型）が決められている（有効表示位置決定手段）。この「有効となる並び」は有効ラインとも呼ばれる。以下では有効ラインと統一する。後述する所定の当選役に対応する図柄の組み合わせ態様は、一つの有効ライン上に並んで表示されてはじめて当該当選役に対応する図柄の組み合わせ態様が表示されたと判断されるものである。すなわち、所定の当選役に対応する図柄を構成する各図柄が図柄表示窓401内に個々に表示されたとしても、その図柄の組み合わせが一つの有効ライン上に並んでいなければ、所定の当選役に対応する図柄の組み合わせ態様が表示されたとは判断されないことになる。

20

## 【0124】

次に、ベット数に対応する有効ラインと有効ラインの数について具体的に説明する。1ベットに対応する有効ラインは、各リールの中段位置を繋いだ「中段 - 中段 - 中段」となる並びの1つの有効ライン621（中段ライン621、これを「1ライン（1BETライン）」という）のみである。

30

## 【0125】

2ベットに対応する有効ラインは、各リールの上段位置を繋いだ「上段 - 上段 - 上段」となる並びの有効ライン622a（上段ライン622a）と、各リールの下段位置を繋いだ「下段 - 下段 - 下段」となる並びの有効ライン622b（下段ライン622b）である。この上段ラインと下段ラインの2つの有効ラインのことをまとめて「2ライン（2BETライン）」という。さらに、2ベットの場合は前述の「1ライン」も有効ラインに加えられるので、合計で3つ有効ラインがあることになる。

30

## 【0126】

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

40

## 【0127】

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。以下では、本実施形態のスロットマシン1の有効ラインについて引き続き図25を用いて具体的に説明する。

50

## 【0128】

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

## 【0129】

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

## 【0130】

その他、表示パネル501には、スロットマシン1の遊技状態に合わせて点灯（あるいは点滅）可能なランプ及びLED類が設けられている。これらのランプ類は図の上から、「ERR」という文字の描かれたエラーランプ604、上記BETランプ602のすぐ下に位置する、「REP」という文字の描かれたリプレイランプ606、「STR」という文字の描かれたスタートランプ608、「INS」という文字の描かれたメダルINランプ610、及び2つの横並びの7セグメントLEDを備えた払出枚数表示LED612がそれぞれ備えられている。なお、これらそ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。

10

## 【0131】

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。

## 【0132】

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（もう一度遊技ができること）ができるることを遊技者に知らせる役割を持っている。

20

## 【0133】

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。

## 【0134】

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。

30

## 【0135】

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

## 【0136】

## [スロットマシンの内部構成]

図26は、スロットマシン1に装備されている各種の機構要素や電子機器類、操作部材等の構成を概略的に示している。スロットマシン1は遊技の進行を統括的に制御するためのメイン基板409を有しており、このメイン基板409にはCPU1110をはじめROM1112、RAM1114、入出力インターフェース1116等が実装されている。

30

## 【0137】

前述した投入ボタン205, 206や始動レバー210、リール停止ボタン211a, 211b, 211c、貯留解除スイッチ209等はいずれもメイン基板409に接続されており、これら操作ボタン類は図示しないセンサを用いて遊技者による操作を検出し、検出された操作信号をメイン基板409に出力することができる。具体的には、始動レバー210は前述した図柄変動表示装置300を始動させる（リール301a, 301b, 301cの回転を開始させる）操作信号をメイン基板409に出力し、リール停止ボタン211a, 211b, 211cは、リール301a, 301b, 301cをそれぞれ停止させる操作信号をメイン基板409に出力する。

40

## 【0138】

なお、以下では必要に応じて、リール301a, 301b, 301cをそれぞれ左リール301a, 中リール301b, 右リール301cと呼ぶ。そして、これに対応するそれぞれのリール停止ボタン211a, 211b, 211cを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と呼ぶ。

50

## 【0139】

またスロットマシン1にはメイン基板409とともにその他の機器類が収容されており、これら機器類からメイン基板409に各種の信号が入力されている。機器類には、図柄変動表示装置300のほか、メダル放出装置110等がある。

## 【0140】

図柄変動表示装置300はリール301a, 301b, 301cをそれぞれ回転させるためのリール駆動モータ341a, 341b, 341cを備えている(左リール駆動モータ341a、中リール駆動モータ341b、右リール駆動モータ341c)。このリール駆動モータはステッピングモータからなり、それぞれのリール301a, 301b, 301cは独立して回転、停止することができ、その回転時には図柄表示窓401にて複数種類の図柄が上から下へ連続的に変化しつつ表示される。10

## 【0141】

また各リール301a, 301b, 301cの回転に関する基準位置を検出するための位置センサ(図示しない)を有しており、各リール301a, 301b, 301cにはそれぞれ位置センサがリール内に対応して設けられている(左リール位置センサ331a、中リール位置センサ331b、右リール位置センサ331c)。これら位置センサからの検出信号(インデックス信号)がメイン基板409に入力されることで、メイン基板409では各リールの停止位置情報を得ることができる。

## 【0142】

メダルセレクタ207内には、前述したソレノイド207aや投入センサ207bが設置されている。投入センサ207bは、メダル投入口203から投入されたメダルを検出し、メダルの検出信号をメイン基板409に出力する。ソレノイド207aがOFFの状態のとき、投入されたメダルは投入センサ207bで検出される。逆にソレノイド207aがONの状態のときは、メダルセレクタ207内で投入センサ207bに到達する通路がロックアウトされてメダルの投入が受け付けられなくなり、遊技者がメダルを投入しても、メダルセレクタ207を通って返却樋213に流れたメダルはメダル用受皿201に戻る。このとき合わせて投入センサ207aの機能が無効化されるので、メダル投入によるベットまたはメダルの貯留のいずれも行われなくなる。20

## 【0143】

メダル放出装置110は、払い出されたメダルを1枚ずつ検出する払出センサ110e(図示しない)を放出口110c内に有しており、この払出センサ110eからメダル1枚ごとの払出メダル信号がメイン基板409に入力されている。また、遊技メダル用補助収納箱111にはメダル満タンセンサ111aが設けられており、内部に貯留されたメダルの貯留数が所定数量を超えた場合、メダルが所定数量を超えた検出信号をメイン基板409に出力する。このとき画像表示体500、エラーランプ604等により遊技機の異常を知らせるエラー表示が行われ、遊技者やホール従業員等に遊技機に異常が発生したことが報知される。30

## 【0144】

一方、メイン基板409からは、図柄変動表示装置300やメダル放出装置110に対して制御信号が出力される。すなわち、前述した各リール駆動モータ341a, 341b, 341cの起動及び停止を制御するための駆動パルス信号がメイン基板409から出力される。またメダル放出装置110には、有効ライン上に停止した図柄の組み合わせの種類に応じてメイン基板409から駆動信号が入力され、これを受けてメダル放出装置110はメダルの払い出し動作を行う。このときメダル放出装置110内に払い出しに必要な枚数のメダルが不足しているか、あるいはメダルが全く無い状態であった場合、払出センサ110eによる枚数検出が滞ることとなる。そして所定時間(例えば3秒間)が経過すると、払出センサ110eより払い出しメダルの異常信号がメイン基板409へ出力され、これを受けてメイン基板409は、メダルの払い出しに異常が発生したことを知らせる内容をエラーランプ604や画像表示体500等に表示させて遊技者等に異常が発生したことを探知する。40

10

20

30

40

50

## 【0145】

スロットマシン1は、メイン基板409の他にサブ基板449を備えており、このサブ基板449にはCPU1118やROM1120、RAM1122、入出力インターフェース1130、VDP(Video Display Processor)1124、AMP(オーディオアンプ)1126、音源IC1128等が実装されている。サブ基板449はメイン基板409から各種の指令信号を受け、画像表示体500の表示や照明装置502等の発光(または点灯、点滅、消灯等)及びスピーカ510の作動を制御している。

## 【0146】

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

## 【0147】

その他、電源装置112には、設定キースイッチ112aやリセットスイッチ112b、電源スイッチ112c等が付属している。これらスイッチ類はいずれもスロットマシン1の外側に露出しておらず、扉形前面部材200を開けることではじめて操作可能となる。このうち電源スイッチ112cは、スロットマシン1への電力供給をON-OFFするためのものであり、設定キースイッチ112aはスロットマシン1の設定(例えば設定1~6)を変更するためのものである。またリセットスイッチ112bはスロットマシン1で発生したエラーを解除するためのものであり、更には設定キースイッチ112aとともに設定を変更する際にも操作される。

## 【0148】

以上がスロットマシン1の内部構成例である。スロットマシン1によるゲームは、遊技者がメダルの掛け数を決定した状態で始動レバー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、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。

## 【0149】

## [当選役と図柄の組み合わせ態様]

ここで、スロットマシン1の当選役(入賞役と呼ばれるものを含む)と、それに対応する図柄の組み合わせ態様について、図27, 図28を用いて具体的に説明をする。図27は、スロットマシン1の各当選役と対応する図柄の組み合わせ態様及びその特典(遊技特典、以下では遊技特典という)を示したものである。また図28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、スロットマシン1に表記される)である。

## 【0150】

前述したとおり、各リール301a, 301b, 301cには、それぞれリール帯321a, 321b, 321c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401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401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。

## 【0151】

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401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401内で前述の有効ライン(2BETラインのうちの下段ライン、3BETラインのうちの右下がり

10

20

30

40

50

ライン)のいずれか1つのラインに所定の当選役に対応する図柄の組み合わせ態様が表示されているか否かが判断される。

#### 【0152】

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

#### 【0153】

スロットマシン1の図柄には、「赤7図柄」、「白7図柄」、「青7図柄」、「チェリー図柄」、「ベル図柄」、「リプレイ図柄」、「リップベル図柄」、さらには「星図柄」、「ハート図柄」、「雲図柄」があることは既に述べたとおりであるが、このうち、「赤7図柄」、「白7図柄」、「青7図柄」は他の図柄に比べて目立ち易く、識別しやすい図柄となっている。ここでいう識別のし易さとは、リールの回転中や、リールの停止した状態を含めて遊技者が容易に図柄を識別することができる度合いの高さのことを行う。このうち、「赤7図柄」は、各リール301a, 301b, 301cの1つしかなく、加えて色彩も赤と他の図柄に比べて視認しやすい。また「白7図柄」は左リール301aに1つしかなく、加えて色彩も白とこれも他の図柄に比べて視認しやすいものである。これらの図柄はリールの回転中もその色彩や図柄の大きさから、遊技者が目標の図柄にすることが容易である。

10

#### 【0154】

これらの図柄はそれだけでは象徴的な図柄(図柄1つだけでは当選役に対応しない)に過ぎないものであるが、所定の組み合わせとなることにより当選役に対応する図柄の組み合わせとなるものである。具体的に図27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。

20

#### 【0155】

##### [ビッグボーナス、レギュラーボーナス](特別当選役)

図27で、BBと示されている当選役が、ビッグボーナス(以下ではBBと呼称する)である。このBBには対応する図柄(BB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、「赤7図柄」がBB図柄ということになる。

30

#### 【0156】

BB図柄が揃うと、ビッグボーナスゲーム(省略してBBゲーム)という遊技特典が付与される。このBBゲームでは、メダルの獲得が容易な複数回にわたるゲームが集中して行われることになる。これは、規定枚数のメダル(例えば、300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(規定枚数を超えた場合も含む)、BBゲームは終了となる。

#### 【0157】

また、スロットマシン1では、BB図柄が揃った際(BB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、BB図柄が揃うことはBBゲームへ移行する契機としての役割を持っていることになる。また、BB図柄は各リール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25参照)、BB図柄を図柄表示窓401内に正確に狙って停止操作(リール停止ボタン211a, 211b, 211cを押す操作)を行わないと、BB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BB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の一つである。

40

#### 【0158】

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)、目的の図柄を狙った位置(例えば、図柄表示窓401内)に表示させる(停止させる)ことが容易といえる。一方、遊技者の「目押し」の技量が低ければ(熟練度が低い遊技者、主に遊技に未熟な遊技者等)、目的の図柄を狙った位置に表示させる(停止させる)ことが困難といえる。

50

## 【0159】

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図柄が揃うこととなる図柄の組み合わせ様は「白7図柄・赤7図柄・赤7図柄」となっている。

## 【0160】

RB図柄が揃うと、レギュラーボーナスゲーム（省略してRBゲーム）という、BBゲームに準じたメダルの獲得が容易な複数回にわたるゲームが集中して行われる遊技特典が付与される。これは規定ゲーム回数（例えば2回）継続して実行される。規定ゲーム数に到達すると、RBゲームは終了となる。

## 【0161】

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25参照）、目押しが必要な図柄となる。

10

## 【0162】

## [リプレイ]

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

20

## 【0163】

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

## 【0164】

また、リプレイ図柄が揃った際にもメダルは付与されず、リプレイゲームへ移行する契機としての役割のみとなっている。このリプレイゲームの遊技特典の特徴は、メダルの払い出しを行わない代わりに次回のゲームで新たにメダルを消費する必要がないことである。それゆえ、リプレイはその当選確率を他の当選役と比較して高い確率としてもホールの利益を著しく損なわせる虞が少ないものである。この例では、概ね7回に1回程度は当選する確率としている。これにより、遊技者が消費するメダルの量（一定時間当たりにつき消費するメダル数）をある程度一定の範囲に保つことが可能となる（つまり、リプレイに、ゲーム進行における過剰なメダルの消費を抑える役割を持たせることができるということになる）。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ので、その当選確率を高くすることにより、当選頻度が高くなつ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、各リール301a, 301b, 301cにリプレイ図柄をそれぞれ満遍なく配置する（例えば、リプレイ図柄からリプレイ図柄までの間に配置する他の図柄を1個から最大でも4個までにする）ことにより、リプレイ図柄を目押しの必要なく揃えることのできるものとすることができます。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。

30

## 【0165】

## [ベル]

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

40

## 【0166】

ベル図柄が揃うと、規定枚数（例えば、3枚）のメダルの払い出しが行われる。このときのメダルの払い出しは当該ゲームにて行われる。つまり、ベル図柄が揃うと3枚のメダルの払い出しという遊技特典が付与される。従って、ベルはゲームを進めるうえでメダルの増加を期待できたり、メダルの消費を抑えることが期待できたりする当選役であるといえる。ただし、ベルに当選する頻度が高くなると、遊技者はゲームを進めていくだけでメダ

50

ルを増加させることができとなってしまい（B B や R B に当選しなくともメダルが増加してしまうこととなってしまう）、スロットマシン1のゲーム性が損なわれてしまう。また、遊技者が過度のメダルを獲得することが容易となり、ホールとの利益バランスが崩れるという事態を招いてしまうことも危惧される。これらのことから、ベルには、ゲーム進行の中で遊技者がメダルを大量消費してしまうことを抑える程度の役割を持たせるに留め、リプレイに比べて当選確率を低く抑えている。従って、ベル図柄、リップベル図柄についても、前述のリプレイ図柄と同様、各リール301a, 301b, 301cに満遍なく配置して目押しの必要なく揃えられるものとしても問題ない。なお、この図柄の配置と目押しの必要性との関係等については後述のリール停止処理にて説明する。

## 【0167】

10

## [ チェリー ]

図27で、チェリーと示されている当選役には、対応する図柄（チェリー図柄）が予め決められている。また、チェリー図柄については、「ANY - ANY - チェリー図柄」というように、チェリー図柄が1つ（この例では、右リール301cのみ）あればそれだけでチェリー図柄が揃ったとみなされる。ここでいう「ANY」とはいずれの図柄でもよいことを示す。そして、チェリー図柄が揃うと、当該ゲームにて規定枚数（例えば、2枚）のメダルの払い出しが行われる。つまり、チェリー図柄が揃うと2枚のメダルの払い出しという遊技特典が付与される。

## 【0168】

20

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

## 【0169】

30

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

$$[ 2 \text{枚} \times 2 = 4 \text{枚} ]$$

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

## 【0170】

40

チェリーについても、前述のベルと同様に、ゲームの進行の中で遊技者がメダルを大量消費してしまうことを抑える程度の役割を持たせるに留め、リプレイに比べて当選確率を低く抑えている。従って、チェリー図柄についても、前述のリプレイ図柄等と同様、各リール301a, 301b, 301c（特に左リール）に満遍なく配置（この場合は、チェリー図柄からチェリー図柄までの間に配置する他の図柄を1個から最大4個までとする）ことにより、チェリー図柄を目押しの必要なく揃えることのできるものとしても問題ない。なお、この図柄の配置と目押しの必要性との関係等については後述のリール停止処理にて説明する。

## 【0171】

50

さらに、図28の配当表では、チェリー図柄については、「チェリー - ANY - ANY」というように、チェリー図柄が左リール301aのみにあればチェリー図柄が揃ったと記している。しかし、実際チェリー図柄が表示されたか判定対象となるのは、前述のとおり右リール301cである。つまり、チェリー図柄が揃う場合には、「チェリー図柄 - ANY - チェリー図柄」という図柄の組み合わせ態様が有効ライン上に表示されていること

になるのである。このとき（左リール301aのチェリー図柄が図柄表示窓401内に表示される場合）、図柄表示窓401の上段位置または下段位置のいずれかに停止するものとしている。すなわち、3BETラインのうちの右下がりラインまたは2BETラインのうちの下段ライン（スロットマシン1の有効ライン）に表示され、規定枚数（図28の配当表の記載どおり4枚）のメダルが払い出される。

#### 【0172】

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

10

#### 【0173】

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

20

#### 【0174】

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

30

#### 【0175】

上記のいずれの場合であっても、左リール301a、中リール301b及び右リール301cのうち、少なくとも1つ（多くとも2つ）のリールについてのチェリー図柄を揃えるだけで遊技特典が得られることが望ましい。これは遊技者に全てのリールについて目押しを毎回強いるといった負荷を軽減されることにもなるからである。

40

#### 【0176】

また、前述したベルとチェリーはともにメダルの払い出しという遊技特典に対応した当選役であることから、以下では、必要に応じてこれらをまとめて「小役」と呼ぶ。

#### 【0177】

なお、スロットマシン1では、ベルとチェリーの2つを小役として説明したが、これらの他にさらに小役を設けることもできる。例えば、ベル図柄、チェリー図柄とは異なる種類の図柄を設けて、これに対応するメダルの払い出し枚数（規定枚数）を異ならせて上記の小役と区別したり、あるいは各リール301a, 301b, 301cの図柄の配置数を少なくて、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。

#### 【0178】

#### [UNBB]（特定当選役）

図27で、UNBBと示されている当選役が、UNBB（アンラッキーボーナス、以下

50

では U N B B と呼称する)である。この U N B B には対応する図柄( U N B B 図柄)の組み合わせ態様として「リップベル図柄 - ベル図柄 - リプレイ図柄」が予め決められている。

#### 【 0 1 7 9 】

U N B B 図柄が揃うと U N B B ゲーム(アンラッキーボーナスゲーム)という遊技特典が付与される。この U N B B ゲームでは、前述の B B ゲームとは異なり、メダルの獲得の容易な複数回にわたるゲームが集中して行われることではなく、メダルの累計の払い出し枚数が規定枚数(例えば、100枚)に到達するまで B B の抽選の行われないゲームが続くものである。

#### 【 0 1 8 0 】

また、U N B B 図柄の組み合わせを構成する各図柄(リップベル図柄、ベル図柄、リプレイ図柄)は前述のとおり各リール 3 0 1 a , 3 0 1 b , 3 0 1 c に満遍なく配置されているため、U N B B 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。

10

#### 【 0 1 8 1 】

##### [ チャンスボーナス ]

図 2 7 で、C B と示されている当選役が、チャンスボーナス(以下では C B と呼称する)である。この C B 図柄については、前述のチェリー図柄と同様に「A N Y - A N Y - 星図柄」と、星図柄が 1 つ(この例では、右リール 3 0 1 c のみ)あればそれだけで C B 図柄が揃ったとみなされる。そして、C B 図柄が揃うと、当該ゲームではメダルの払い出しは行わずに、次のゲームにて B B と R B 、リプレイを除く全ての当選役のいずれに対応する図柄も揃えられる遊技特典が付与される(これをチャンスボーナスゲーム、省略して C B ゲームという)。このとき揃えられる可能性のある当選役は、ベル、チェリー、C B となり、いずれかを揃えるに当たり優先順位を、C B 、チェリー、ベルという順に予め決めている。これはより規定枚数の多い小役を優先して揃えさせるものである。なお、C B が最優先となっているのは、次回以降のゲームにもさらに C B ゲームをできる可能性を持たせるためである。

20

#### 【 0 1 8 2 】

また、C B 図柄についても右リール 3 0 1 c に星図柄を満遍なく配置する(例えば、星図柄から星図柄までの間に配置する他の図柄を 1 個から最大でも 4 個までにする)ことにより、C B 図柄を目押しの必要なく揃えることのできるものとすることができる。なお、この図柄の配置と目押しの必要性との関係等については後述のリール停止処理にて説明する。

30

#### 【 0 1 8 3 】

なお、詳細は後述するが、前述の U N B B 及び C B については図 2 8 の配当表には記載しない。つまり、遊技者が U N B B 図柄や C B 図柄の揃ったことに気づいたり、U N B B ゲームや C B ゲームが行われていることに気づいたりすることが非常に困難であるといえる。

#### 【 0 1 8 4 】

##### [ B B ゲーム専用役 ]

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

40

#### 【 0 1 8 5 】

B B ゲーム中あるいは R B ゲーム中に B B ゲーム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、B B ゲーム専用役図柄が揃うと 15 枚のメダルの払出しという遊技特典が付与されるので、B B ゲーム中(あるいは R B ゲーム中)限定の小役ともいえる。

#### 【 0 1 8 6 】

また、B B ゲーム専用役図柄の組み合わせを構成する各図柄(リップベル図柄、リプレイ

50

図柄、ベル図柄)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、B B ゲーム専用役図柄についても目押しの必要なく揃えることができるものとなっている。

#### 【0187】

##### [ハズレ]

図27に示されたいずれにも該当しない場合は、ハズレとなる。そして、ハズレとなつた当該ゲームでは、メダルの付与は行われず、また次回以降のゲームに変化を及ぼすこともない。つまり、ハズレは遊技者に当該ゲーム及び次回以降のゲームにおいて何の遊技特典も付与しない当選役ということもできる。

#### 【0188】

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

#### 【0189】

以上がスロットマシン1におけるそれぞれの当選役と、それぞれの当選役に対応する図柄の組み合わせ態様である。これらからいえることは、スロットマシン1では、B B 図柄及びR B 図柄を除く全ての当選役図柄が目押しの必要なく揃えることができるということである。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、スムースなゲームの進行が可能となる。

#### 【0190】

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

#### 【0191】

##### [ゲーム処理]

次に、スロットマシン1におけるゲーム処理の流れについて説明する。以下のゲーム処理は、メイン基板409(主にC P U 1 1 1 0等)にて実行される制御プログラム上の処理手順に沿って進行する。

#### 【0192】

図29は、スロットマシン1における基本的な1ゲームの処理手順を一通り示している。先ずステップS1では、ゲームスタートに備えるための初期設定を実行する。特に電源の立ち上げ時等においては、前述した各種装置の接続及び作動状況を確認するとともに、バックアップデータの有無を確認し、バックアップデータが存在する場合には、電源断前の状態に復帰させる処理を実行する。

#### 【0193】

次のステップS2では、メダル投入口203から投入されたメダルの枚数により、あるいはすでに貯留されているメダルがある場合にはMAX投入ボタン206(あるいは1枚投入ボタン205)の押下操作により掛け数が決定され、始動レバー210の操作待ちの状態となる。すなわち、1回のゲームの掛け数が決定され、始動レバー210の操作が可能な状態となるまでがB E T処理にて実行される。なお、スロットマシン1では掛け数はMAXベット(3枚掛け)のみとしているが、1ベット(1枚掛け)あるいは2ベット(2枚掛け)でもゲームを行えるものとしてもよい。

#### 【0194】

ステップS3では、ステップS2において操作待ちの状態となった始動レバー210の操作によりゲームをスタートさせるとともに、いずれかの当選役を内部抽選の結果とする

10

20

30

40

50

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 1 9 5 】

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、次回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。10

#### 【 0 1 9 6 】

ステップ S 5 では、遊技者によるリール停止ボタン 2 1 1 a , 2 1 1 b , 2 1 1 c の押下操作が受け付けられて、その受け付け順に操作有効ランプを消灯させるとともに、対応するリール 3 0 1 a , 3 0 1 b , 3 0 1 c の回転を停止させるリール停止処理を実行する。20

#### 【 0 1 9 7 】

次のステップ S 6 では、ステップ S 5 において全てのリール 3 0 1 a , 3 0 1 b , 3 0 1 c の回転が停止状態になったと判定した時点で、有効ライン上に表示された表示内容（図柄の組み合わせ態様）と、上記のステップ S 3 において決定された内部抽選の結果として許容されているものを照合して当選役の判定を行う判定処理を実行する。

#### 【 0 1 9 8 】

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

#### 【 0 1 9 9 】

以上が、スロットマシン 1 の基本的な 1 ゲームの処理手順である。ここで、ステップ S 2 ( B E T 処理)、ステップ S 3 ( 内部抽選処理)、ステップ S 4 ( リール回転処理) は、一連の操作として遊技者により行われるものである。従って、これらの処理（ステップ S 2 、ステップ S 3 、ステップ S 4 ）をまとめて始動処理と呼ぶ。以下ではこの始動処理の具体的な説明をする。30

#### 【 0 2 0 0 】

##### 〔 始動処理 〕

図 3 0 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。

#### 【 0 2 0 1 】

始動処理では、まずステップ S 1 0 1 にてメダルの投入または 1 枚投入ボタン 2 0 5 、 M A X 投入ボタン 2 0 6 の操作が待ち受けられる。ベット操作またはメダル投入があると、ステップ S 1 0 1 の判定が満たされ、ステップ S 1 0 2 に移る。なお、この判定は M A X ベットに相当するメダルの投入（つまり、 3 枚以上のメダルの投入）や M A X ベットとなる各投入ボタン 2 0 5 , 2 0 6 の操作が有った場合にのみ満たされるものとしている。40

#### 【 0 2 0 2 】

次のステップ S 1 0 2 では、受付処理として、ベット数（この例では M A X ベットのみ）を決定するとともに、ベット数に応じた有効ラインランプを点灯させる。

#### 【 0 2 0 3 】

ステップ S 1 0 3 では、始動レバー 2 1 0 の操作を有効化する。始動レバー 2 1 0 の操作が有効化されると、この始動レバー 2 1 0 の操作が受け付けられるまで操作待ちの状態50

となり、次のステップS104に移る。

【0204】

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。

【0205】

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ベットに至らぬうちはステップ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。10

【0206】

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

【0207】

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。

【0208】

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）後に行なうなど、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。20

【0209】

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。ここで行われる乱数値の照合とは、予め決められた当選役の乱数値に、抽出乱数値が該当（合致、一致）するか否かを判定することである。このとき抽出乱数値がいずれかの当選役に該当すると判定された場合、該当する当選役に応じたフラグ（当選フラグという）をONにする。

【0210】

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でもでき、以下ではこれらのステップのことを、まとめて内部抽選、あるいは内部抽選を行う等という。なお、この乱数の抽出からフラグ処理までは内部抽選に相当する。30

【0211】

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回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。40

【0212】

ステップS109では、全てのリール301a, 301b, 301cの回転を開始させる。そして全てのリール301a, 301b, 301cの回転の速さが一定となると、そ50

れぞれのリール停止ボタン 211a, 211b, 211c 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 211a, 211b, 211c の押下操作が有効になったことを知ることとなる。

#### 【0213】

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 211a, 211b, 211c 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。

#### 【0214】

次にステップ S110 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。

#### 【0215】

##### [ 内部抽選確率 ]

上記のとおり、スロットマシン 1 では、内部抽選の結果（抽出乱数値の照合の結果）が当該ゲームで該当する当選役（以下では、該当当選役をいう）として許容される。これが、所定の当選役に当選となる、ということである。ここで該当当選役が許容された（すなわち、該当当選役図柄を揃えることが許容された）当該ゲームの結果（内部抽選の結果）は、内部抽選フラグ（前述した「成立フラグ」に該当する）という内部抽選の結果を示す情報コマンドとして以降の処理（リール停止処理、判定処理、払出処理等）に反映されることになる。

#### 【0216】

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 16383 までの整数値（つまり、 $214 = 16384$  個の乱数）と決めることができる。なお、スロットマシン 1 では、抽出範囲の乱数値を 0 から 16383 まで（ $214 = 16384$  個の乱数値）としているが、0 から 32767 まで（ $215 = 32768$  個の乱数値）や、0 から 65535 まで（ $216 = 65536$  個の乱数値）をとるものとしてもよい。乱数の抽出範囲を拡大すると、その分だけ抽出可能な乱数値の範囲（いわゆる分母）が大きくなるので特定の乱数値が偏って抽出されるといった事象が起こりにくくなる。

#### 【0217】

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 16383）内の乱数値のうち、BB に対応する乱数値を「1」とすれば、抽出乱数値が「1」となった場合に、内部抽選の結果は「BB に当選した」ということになり、BB の内部抽選フラグ（成立フラグ、この場合は前述の当選フラグともいう）が当該ゲームでの情報コマンドとして処理されることになる。また、これを利用すると、抽出範囲及び BB に対応する乱数値から、BB の当選確率（BB が内部抽選の結果として選び出される確率、抽選確率）を算出することができる。上記の例（BB）でいえば、

[ 抽出範囲内に当選する乱数値の総個数 / 抽出範囲内の乱数値の総個数 ]

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

#### 【0218】

このように全ての当選役にはそれぞれ対応する乱数値が決められており、これらの乱数値は、それぞれの当選役に対応する当たり値と呼ばれる。上記の例（BB）では、抽出範囲内の乱数値「1」が BB に対応する当たり値ということになる。また、当たり値が複数存在する場合、例えば、BB の当たり値を抽出範囲内の連続する乱数値「1」、「2」、「3」、「4」とすれば、BB の当たり値の範囲は乱数値「1」から「4」までとなる。そして、抽出乱数値が乱数値「1」から「4」までのいずれかに該当すると判定される（照合される）と、内部抽選の結果として「BB に当選した」ということになる。

#### 【0219】

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

10

20

30

40

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がある。

#### 【0220】

図31(図31(a)、図31(b)、図31(b))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ROM1112等に格納されているものである。

#### 【0221】

図31(a)は、通常遊技状態(通常ゲームという)における各当選役及びハズレの当たり値の範囲(乱数値の範囲)を示したものである(通常判定テーブルともいう)。ここで、BB及びRBについては、それぞれBBのみ、あるいはRBのみとなる当たり値の範囲(単独当選当たり値という)と、BB+小役(ベル、チェリー)、RB+小役(ベル、チェリー)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。

10

#### 【0222】

上記のBB及びRBの単独当選当たり値は、ベルやリプレイ、UNBB等の当たり値と同様に、その該当する当選役1つのみに対応している。すなわち、この図31(a)の例では、

抽出乱数値が「1」の場合は、ベルの当たり値に該当する。

抽出乱数値が「7000」の場合は、リプレイの当たり値に該当する。

抽出乱数値が「9300」の場合は、UNBBの当たり値に該当する。

20

といったことになり、同様に、

抽出乱数値が「9050」の場合は、BBの当たり値に該当する。

抽出乱数値が「9220」の場合は、RBの当たり値に該当する。

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

#### 【0223】

一方、BB及びRBの共有当選当たり値は、図31(a)の例では、

抽出乱数値が「9100」の場合は、BB、ベルの当たり値に該当する。

抽出乱数値が「9207」の場合は、RB、チェリーの当たり値に該当する。

というように、1つの抽出乱数値に対して、複数(この場合2つ)の当選役が対応するものである。つまり、抽出乱数値が共有当選当たり値に該当する場合、複数の当選役のいずれにも当選したということになる。これは、前述したフラグ処理(図30のステップS107参照)にて、BB及び小役(ベルまたはチェリー)の2つの当選フラグを、あるいはRB及び小役(ベルまたはチェリー)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。

30

#### 【0224】

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。

#### 【0225】

すなわち、

BB(全体) 158 / 16384 (1 / 103.70)

RB(全体) 36 / 16384 (1 / 455.11)

40

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。

#### 【0226】

また、図31(a)では、特に、BB全体の当選確率(1 / 103.70)が、UNBBの当選確率(1 / 85.78)に比べて低くなっている。すなわち、BBに比べてUNBBに若干当選しやすいといえる。

#### 【0227】

図31(b)は、BB遊技状態(BB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(BBゲーム判定テーブルともいう)

50

。

## 【0228】

これによれば、BBゲーム中は、BB及びRB、さらにUNBBの抽選も行われないことになる。また共有当選当たり値に該当する場合には、それぞれ小役のみに該当（小役のみに当選）したものとして、小役の内部抽選フラグのみONとする。そのことを示すために、図31(b)では便宜的に共有当選当たり値の一方であるBB及びRBに取り消し線を付している（次に説明する図31(c)についても同様である）。なお、RBゲームにおける各当選役及びハズレの当たり値の範囲（乱数値の範囲）についても、これと同じものとしている。

## 【0229】

また、BBゲーム中は、このときのみ有効となる（当たり値が存在することになる）BBゲーム専用役の当たり値が抽出範囲の大半以上を占めている（当たり値の総数9438個）。従って、BBゲーム中は、約2回に1回以上はBBゲーム専用役に当選することが多いといえる。また、BBゲーム専用役の当たり値が増加した代わりに、ハズレに該当する当たり値は大幅に減少（当たり値の総数1個）している。このため、BBゲーム中は、極めてハズレとなる可能性が低いといえる。

## 【0230】

図31(c)は、UNBB遊技状態（UNBB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（UNBBゲーム判定テーブルともいう）。

## 【0231】

これによれば、UNBBゲーム中は、BB及びUNBBの抽選は行われないことになる。ここで、上記の図31(a)で説明したBBゲーム中との違いは、UNBBゲーム中は、RBについての抽選は行うということである。これは、RBの当選もUNBBゲームの終了条件の一つとするためである。また、ボーナス専用役に当たり値は存在せず、その代わりにCBの当たり値を通常ゲーム等に比べて大幅に増加させている（CBの当選確率、1/2.29）。このため、UNBBゲーム中はCB、ベル、ハズレにほぼ同程度で当選する可能性が高いといえる。

## 【0232】

また、図31(c)で示したUNBBゲームにおける当たり値の範囲は、CBゲームにおいても用いる（適用する）ものとする。このようにすると、UNBBゲーム中にCBに当選した場合、さらに次のゲーム時にもCBに当選する可能性が高いといえる。そしてさらにその次のゲーム（当該ゲームからみて、次々回のゲーム）においてもCBに当選する可能性が高い、というように数ゲーム（あるいは数十ゲーム）くらい延々とCBに当選し続けていく可能性も低いとはいえないことになる。

## 【0233】

ところで、本実施形態では、「BB遊技状態」（図31(b)参照）を、「通常遊技状態」と比べ頻繁に遊技媒体が付与される「特別遊技状態」と称し、図柄表示窓401内の有効表示位置に表示される特別の当選態様に対応する当選役BBを、上述の「特別遊技状態」の実行契機となる「特別当選役」と称する。また、「UNBB遊技状態」（図31(c)参照）を、「特別遊技状態」と比べ遊技媒体の付与頻度が小さい「特定遊技状態」と称し、図柄表示窓401内の有効表示位置に表示される特定の当選態様に対応する当選役UNBBを、上述の「特定遊技状態」の実行契機となる「特定当選役」と称する。

## 【0234】

上述のことから、「通常遊技状態」（図31(a)参照）とは、図柄表示窓401内の有効表示位置に表示される所定の当選態様に対応する当選役として、上述の「特別当選役」（すなわち、BB）および「特定当選役」（すなわち、UNBB）を含めて内部抽選を行う遊技態様である。また、「通常遊技状態」（図31(a)参照）は、上述の「特別遊技状態」（すなわち、BB遊技遊技）よりも遊技者に不利な遊技態様である。

## 【0235】

10

20

30

40

50

具体的には、「通常遊技状態」(図31(a)参照)では、「B B遊技状態」よりもハズレに当選する確率が高い(逆に言えば、他の当選役に当選する確率が低い)ため、所定期間に投入されるメダル総数に対して払出されるメダル総数の割合が低い。そのため、「通常遊技状態」は、メダルの払出が集中あるいは連続して与えられる期待感が小さい、遊技者に不利な遊技態様といえる。一方で、「通常遊技状態」は、「B B遊技状態」および「U N B B遊技状態」とは異なり、B B遊技状態に移行する「特別当選役」またはU N B B遊技状態に移行する「特定当選役」に当選する可能性を有している。

#### 【0236】

また、上述のように「特別遊技状態」(B B遊技状態)および「特定遊技状態」(U N B B遊技状態)は、図柄表示窓401内の有効表示位置に表示される所定の当選態様に対応する当選役として、上述の「特別当選役」(B B)および「特定当選役」(U N B B)を除外して内部抽選を行う遊技態様である。なお、「特別遊技状態」および「特定遊技状態」は、所定条件(例えば、特別または特定の当選態様が表示されること)が成立すると内部的な条件装置の作動により「通常遊技状態」に代えて実行され、特定条件(例えば、所定枚数のメダルが払い出されること)の成立によって終了されて「通常遊技状態」に戻るよう制御される条件遊技である。

#### 【0237】

すなわち、「B B遊技状態」(図31(b)参照)は、所定のゲーム期間(例えば、300枚のメダルが払い出されるまでの期間)にわたって、図柄表示窓401内の有効表示位置に所定の当選態様(B Bゲーム専用役)がほぼ毎ゲーム表示されることで、当該ゲーム期間中に遊技媒体(メダル)が集中して付与される遊技態様である。

#### 【0238】

具体的には、「B B遊技状態」は、「通常遊技状態」よりもハズレに当選する確率が低く、かつ、B Bゲーム専用役に当選する確率が高いため、所定期間に投入されるメダル総数に対して払出されるメダル総数の割合が高い。そのため、「B B遊技状態」は、「通常遊技状態」と比べてメダルの払出が集中あるいは連続して与えられる、遊技者に有利な遊技態様である。

#### 【0239】

一方、「U N B B遊技状態」(図31(c)参照)は、上述の所定のゲーム期間(つまり、B B遊技状態で300枚のメダルが払い出されるまでの期間)よりも少なくとも2倍以上長い特定ゲーム期間(例えば、U N B B遊技状態で100枚のメダルが払い出されるまでの期間)が実行される。そして、この特定ゲーム期間中に付与される遊技媒体(メダル)の総量(ここでは、100枚)が、上述の所定のゲーム期間に付与される遊技媒体(メダル)の総量(ここでは、300枚)よりも少ない遊技態様である。さらに、この「U N B B遊技状態」では、図柄表示窓401内の有効表示位置に特別(特定)の当選態様が表示されたにも拘らず、この特定ゲーム期間が終了するまで、上述の「特別当選役」および「特定当選役」を含む内部抽選の実行が遅延されることになる。

#### 【0240】

具体的には、「U N B B遊技状態」は、「B B遊技状態」よりもハズレに当選する確率が高いため、所定期間に投入されるメダル総数に対して払出されるメダル総数の割合が低い。そのため、「U N B B遊技状態」は、条件装置が作動する条件遊技であるのにも拘らず、「通常遊技状態」と同様にメダルの払出が集中あるいは連続して与えられる期待感が小さい、遊技者に不利な遊技態様である。

#### 【0241】

なお、「特別(特定)の当選態様が表示されたにも拘らず」とは、例えば、「通常遊技状態」で特定の当選態様(ここでは、「リップベル図柄-ベル図柄-リプレイ図柄」)が表示されると条件遊技として「U N B B遊技状態」が実行される一方、「U N B B遊技状態」では当該特定の当選態様が表示されても「U N B B遊技状態」は実行されないことを意味する。

#### 【0242】

10

20

30

40

50

さらに、「UNBB遊技状態」は、当選役としての所謂「ゼロ枚役」(CB)に対応する当選態様が高い頻度で表示されて、特定の当選態様が表示されたにも拘らず、遊技媒体(メダル)が集中して付与されることのない遊技態様である。この場合、当選役としての所謂「ゼロ枚役」(CB)に対応する当選態様が表示されても、メダルの付与が行われない。即ち、「ゼロ枚役」(CB)とは、メダルの付与が行われない当選役のことである(ゼロ枚のメダルが付与される当選役ということもできる)。従って、次ゲーム以降においてゲームの開始操作を行うためにメダルの投入を行うことによって、メダルが増加するどころか却って減少してしまうことになる。しかも、この「UNBB遊技状態」は、「BB遊技状態」における所定のゲーム期間よりも長いゲーム期間にわたって実行されるので、その間、内部抽選による抽選にて特別当選役に当選することがなく、特別当選役を含む内部抽選が行われることが遅延することになる(即ち、「BB遊技状態」の実行も遅延する)。

10

#### 【0243】

ところで、「UNBB遊技状態」では、「BB遊技状態」とは異なり、「通常遊技状態」とほぼ同様の遊技演出等が実行される。すなわち、「通常遊技状態」が実行されている状態と、「UNBB遊技状態」が実行されている状態とでは、外観上は相互に酷似した態様で遊技の進行が制御される。そのため、「UNBB遊技状態」では、内部的には「UNBB遊技状態」が実行されているのにも拘らず、遊技者からすれば「通常遊技状態」との違いを判別するのが困難である。一方で、「UNBB遊技状態」は、「特別(特定)当選役」の内部抽選を行わないという条件遊技に固有の特徴を利用して、さらなる「BB遊技状態」または「UNBB状態」が連続して発生しうる状態を遅延させるという特徴を有する。これにより、従来の「通常遊技状態」と「BB遊技状態」という遊技態様に、遊技者に不利な条件遊技としての「UNBB遊技状態」を加えることで、遊技者からすれば、「特別(特定)当選役」に当選する通常状態と、「特別(特定)当選役」に当選しない通常状態が存在してみえるように擬制して、新規の遊技性を実現している。

20

#### 【0244】

なお、スロットマシン1には複数の設定値(設定値1から4までの4段階)を設けている(それぞれ図示はしない)。そして、それぞれの設定値では内部抽選確率に格差(段階的な差、極端な差など)がつけられている。この設定値は、設定値1 < 設定値2 < 設定値3 < 設定値4、というように設定値が高くなるほど当選役(特にBB、RB等)の内部抽選確率が優遇されるようになっている。例えば、設定値1に比べると設定値4ではBBの当選確率が高く決められているのでBBに当選する可能性が高いといったようである。このように段階的な設定値を設けることにより、設定値ごとに特徴を持たせて遊技者が設定値の推測する際の手掛かりとしたり、ホール等の経営に合わせた設定値にてスロットマシン1の運用をしたり、といったことが可能となる。また、上記の図31(a)から(c)は設定値4に相当する内部抽選確率を示したものである。

30

#### 【0245】

##### [リール停止処理](可動表示体停止制御手段)

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32では、一例として「テーブル方式」によるリール停止処理の内容を示している。以下では、リール停止制御の流れを説明する。

40

#### 【0246】

リール停止処理では、まずステップS201で、当該ゲームでの内部抽選の結果を示す内部抽選フラグにしたがってリール停止制御テーブルを選択する。このリール停止制御テーブルは予め全ての内部抽選フラグについてパターンが用意されており、これらは読み出し専用のテーブルデータとしてメイン基板409のROM1112に格納されている。

#### 【0247】

上記のステップS201にて内部抽選フラグに基づいてリール停止制御テーブルが選択された状態になると、各リール停止ボタン211a, 211b, 211cの押下操作が受

50

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

#### 【0248】

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

10

#### 【0249】

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

[ 左リール 中リール 右リール ]、

あるいは、

[ 左リール 右リール 中リール ]となる2つの停止操作手順にさらに分けられる。これら2つをまとめて「順押し」と呼ぶ。なお、後者の停止操作手順は特に「順はさみ押し」とも呼ばれる場合もある。

20

#### 【0250】

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

[ 右リール 中リール 左リール ]、

あるいは、

[ 右リール 左リール 中リール ]となる2つの停止操作手順にさらに分けられる。これら2つをまとめて「逆押し」と呼ぶ。なお、後者の停止操作手順は特に「逆はさみ押し」とも呼ばれる場合もある。

30

#### 【0251】

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

[ 中リール 左リール 右リール ]、

あるいは、

[ 中リール 右リール 左リール ]となる2つの停止操作手順にさらに分けられる。これら2つをまとめて「中押し」と呼ぶ。

#### 【0252】

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

40

#### 【0253】

ステップS203では、第1リール停止フラグがOFF（F=0）であるか判定する。ここでいう「第1リール」とは第1番目に停止操作が受け付けられる、あるいは第1番目に停止するリールのことをいう。この例（「順押し」）では、左リール301aの停止操作が第1番目に受け付けられるので、第1リール停止フラグがOFFの状態（F=0）となっている。従って、ステップS203の判定は満たされ、次のステップS204に移る

50

。

#### 【0254】

次のステップS204では、左リール301aについて第1リール停止処理が行われる。この第1リール停止処理では、内部抽選フラグに対応するリール停止制御テーブルに基づいて内部抽選フラグに対応する当選役図柄の停止位置の制御を実行する。

#### 【0255】

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

#### 【0256】

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

#### 【0257】

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

#### 【0258】

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

#### 【0259】

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

#### 【0260】

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

#### 【0261】

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

#### 【0262】

ステップS213では、中リール停止処理として、内部抽選フラグに対応するリール停止制御テーブル（この場合は上記のステップS206で決定したリール停止制御テーブル）に基づいて該当当選役図柄の停止位置の制御を実行する。そして、このとき中リール301bは第2番目に停止するリール（第2リール）となり、ステップS212、S214、S215は全て迂回され、ステップS216に移り、中リール停止フラグMFをON（MF=1）としてステップS209に移る。

#### 【0263】

そして、再度ステップS209では、左リール301a及び中リール301bが停止状

10

20

30

40

50

態となっただけであり、まだ右リール301cは回転中で停止状態（右リール停止フラグRFがOFF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S202に戻り、再度以降の処理を繰り返し実行する。

#### 【0264】

さらに、3度目のステップS202以降の処理では、先ずステップS217で右リール停止フラグMFがOFF（MF=0）であり、なおかつ、右リール停止ボタン211c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S218、S220等の処理は、上記のステップS210以降の処理（ステップS211、S213）と同様であるため詳細な説明は省略する。

#### 【0265】

そして、ステップS223にて、右リール停止フラグRFをON（MF=1）として、ステップS209に移る。

#### 【0266】

最後にステップS209では、この時点において、全てのリール301a、301b、301c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。

#### 【0267】

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

#### 【0268】

「逆押し」の停止操作手順で、上記の「順押し」あるいは「中押し」の停止操作手順と異なる点は、ステップS221（第1リール停止処理の後に残りのリール停止制御テーブルの決定）についてである。すなわち、「逆押し」の停止操作手順では、右リール301cのみが停止状態となり、なおかつ、右リール301cの停止目的のうち、下段位置にいずれかの当選役図柄があった場合、まだ2つの有効ラインのいずれにも該当当選役図柄を揃えることが可能である。従って、ステップS221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。

#### 【0269】

##### [リール停止制御]

さらに、上記のリール停止処理では、成立フラグに対応した当選役図柄（該当当選役図柄）を極力図柄表示窓401内に引き込むリール停止制御を行う（いわゆる、引き込み制御といわれる）。具体的には、遊技者によるリール停止操作が受け付けられた時点で、図柄表示窓401内に表示させることが可能な範囲（該当当選役図柄を引き込むことが可能な範囲、例えば、図柄4個分）を予め決めておき、その範囲内に該当当選役図柄がある場合、これを図柄表示窓401内に引き込んでリールを停止させる制御を実行する。なお、ここでいう「引き込むことが可能な範囲」とは、リールの停止操作が受け付けられてから当該リールが停止するまでに、リールの回転方向にみて移動が可能な図柄の最大数のことをいう。例えば、引き込み可能な範囲を最大図柄4個分とすれば、停止操作が受け付けられてからさらに図柄4個分までリールの回転移動が可能となる。

#### 【0270】

従って、上記のリール停止制御によれば、リールの停止操作が受け付けられた時点で、図柄表示窓401内に該当当選役図柄がなかったとしても、引き込み制御を行うことによって、リールが完全に停止状態となるまでに該当当選役図柄が引き込み可能な範囲内にあれば、その該当当選役図柄を図柄表示窓401内にまで移動させたうえで停止させることができるとなる。この引き込み制御を行うことにより、遊技者は該当当選役図柄の目押しのタイミングが多少早かったとしても、引き込み可能範囲内に当該当選役図柄があれば、その該当当選役図柄を図柄表示窓401内に引き込んで停止させることができる。従って、当該当選役図柄の取りこぼしを回避することが可能となる。

10

20

30

40

50

## 【0271】

スロットマシン1では、B B及びR B以外の当選役が成立フラグとなる場合には、遊技者の目押しを必要とせずに必ず該当当選役図柄を揃えることができる（前述の図24参照）。これは、ベル、リプレイ、U N B Bについて、対応するそれぞれの当選役図柄が最大で4個分の図柄おきに配置されているからである。

## 【0272】

また、チェリーについては、判定の対象となるのは、右リール301cのチェリー図柄であり、これも最大で4個分の図柄おきに配置されているため、目押しを必要とせずにチェリー図柄を揃えることができる。同様のことは星図柄にもいえるため、C Bについても目押しを必要とせずに当該当選役図柄を揃えることができる。10

## 【0273】

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

## 【0274】

例えば、配列番号12番（以下では、単に番という）の赤7図柄あるいは11番のハート図柄を図柄表示窓401内の下段位置付近に目押しした場合、そのまま停止すると「リップベル図柄（10番） ハート図柄（11番） 赤7図柄（12番）」と図柄表示窓401内の上段位置から下段位置に停止することになる。しかし、上記引き込み制御により最大4個の図柄分だけ移動可能とすると、11番のハート図柄から8番の青7図柄までリール回転方向に移動して停止させることができる。この結果、図柄表示窓401内には「チェリー図柄（6番） リップベル図柄（7番） 青7図柄（8番）」となり、チェリー図柄を上段位置に停止させることができる。20

## 【0275】

このように、左リール301aでは、リールのどの位置で停止操作が受け付けられても、必ずチェリー図柄を上段位置あるいは下段位置のいずれかに引き込んで停止させることができる。従って、右リール301cの下段位置にチェリー図柄が停止する場合には、左リール301aにもチェリー図柄が上段位置あるいは下段位置に必ず停止することになり、遊技者の意識を左リール301aのチェリー図柄にむけることができる。つまり、右リール301cのチェリー図柄についてはほとんど意識させることができない。30

## 【0276】

また、共有当選当たり値の当選役の場合は、B B図柄（R B図柄）を優先的に引き込むものとしている。ただし、B B図柄（R B図柄）は目押しが必要な図柄であるため、B B図柄（R B図柄）が引き込み不可能なとき（引き込み可能範囲にない）には他方の当選役図柄を引き込むものとする。そして、既に説明したとおり、このとき他方の当選役図柄は取りこぼすことなく揃えることが可能となる。従って、共有当選当たり値の当選役に該当する場合には、B B図柄または他方の当選役（小役）図柄のいずれかを必ず揃えることができる。40

## 【0277】

さらに、C Bの場合には、次回のC Bゲームにおいて、C B > チェリー > ベルという優先順位で引き込み制御を行うものとしている。

## 【0278】

以上のことから、スロットマシン1では、B B図柄及びR B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、B B及びR B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。50

## 【0279】

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

## 【0280】

以上がテーブル方式によるリール停止処理の一例である。これとは別にコントロール方式によるリール停止処理があるが、これについても公知の処理を適用可能であるため、ここでは具体的な説明を省略する。また、本実施形態においてコントロール方式またはテーブル方式のいずれのリール停止処理を実行してもよく、どの方式を採用するかは制御プログラムを構築するにあたって適宜決定すればよい。10

## 【0281】

## [判定処理]（当選役図柄表示判定手段）

リール停止処理が終了すると、図柄表示窓401内に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33では、この判定処理の内容を具体的に説明する。。20

## 【0282】

リール停止処理により全てのリール301a, 301b, 301cが停止した状態となると、まずステップS301では、図柄表示窓401内の停止目の態様から、いずれかの有効ライン上に当選役図柄が揃っているか（当選役に対応する図柄の組み合わせ態様が表示されているか）否かを判定する。なお、特に全てのリールが停止状態となった場合の停止目ことは出目と呼ばれることがある。20

## 【0283】

ステップS301にて、いずれかの有効ライン上に当選役図柄が揃っている場合には、この判定が満たされ、揃っている当選役図柄に応じて以下のステップS302, S305, S308, S312, S316, S318のいずれかに移る。

## 【0284】

ステップS302では、BB図柄が揃っているかを判定する。いずれかの有効ライン上にBB図柄が揃っている場合（「赤7図柄 - 赤7図柄 - 赤7図柄」）、この判定が満たされ、次のステップS303に移る。30

## 【0285】

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

## 【0286】

次のステップS304では、BBゲーム遊技処理を実行する。ここでは、BBゲームとして、メダルの獲得が容易な複数回にわたるゲームが集中して行われることになる。なお、BBゲーム遊技処理の詳細な説明は後述する。40

## 【0287】

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

## 【0288】

ステップS306では、RB図柄が揃ったことを知らせる祝福効果音コマンドをサブ基板449に送信する。この祝福効果音コマンドによりサブ制御基板449は、スピーカ510等から祝福効果音を出力する（効果音を発生させる）。なお、祝福効果音には、ファンファーレやRBを知らせるメッセージ等も含まれる。さらに、このときの祝福効果音はBB図柄が揃った際の祝福効果音とは異なる効果音として、遊技者の視覚的にも識別しや50

すいものとしている。

【0289】

次のステップS307では、RBゲーム遊技処理を実行する。ここでは、RBゲームとして、BBゲームに準じたメダルの獲得が容易な複数回（2回）にわたるゲームが集中して行われることになる。なお、RBゲーム遊技処理の詳細な説明についても後述する。

【0290】

ステップS308では、小役図柄が揃っているかを判定する。いずれかの有効ライン上に小役図柄が揃っている場合（「リップベル図柄 - ベル図柄 - ベル図柄」または「ANY - ANY - チェリー図柄」）、この判定が満たされ、次のステップS309に移る。

【0291】

ステップS309では、揃っている小役図柄に対応する小役の遊技特典として規定枚数のメダルの付与を実行するため、メダル放出装置110にメダル払出コマンドを出力する。さらにこのとき、小役図柄が揃ったことを知らせる払出効果音コマンドをサブ基板449に送信する。

【0292】

次のステップS310では、払出処理として、上記の規定枚数のメダルがメダル放出装置110から払出されるとともに、サブ制御基板449は、スピーカ510等から払出効果音を出力させる。（効果音を発生させる）。なお、この払出効果音はそれぞれの小役に対応する別々の効果音を設けても、同じ効果音としてもよい。

【0293】

そして、ステップS311では、このときの内部抽選フラグ（小役の成立フラグ、小役フラグという）をOFFとして処理を終了する。

【0294】

ステップS312では、リプレイ図柄が揃っているかを判定する。いずれかの有効ライン上にリプレイ図柄が揃っている場合（「リップベル図柄 - リプレイ図柄 - リプレイ図柄」）、この判定が満たされ、次のステップS313に移る。

【0295】

ステップS313では、リプレイ図柄が揃ったことを知らせる効果音コマンドをサブ基板449に送信する。この祝福効果音コマンドによりサブ制御基板449はスピーカ510等から祝福効果音を出力する（効果音を発生させる）。

【0296】

次のステップS314では、リプレイゲーム処理を実行する。このリプレイゲーム処理では、当該ゲームでのベット数と同じベット数（この例ではMAXベット）にて次回のゲームを開始させるためにMAXベットコマンドを例えばRAM1114に一旦記憶させる。このコマンドに基づき、次回のゲームを再遊技として開始させることができる。

【0297】

そして、ステップS315では、このときの内部抽選フラグ（リプレイの成立フラグ、リプレイフラグという）をOFFとして処理を終了する。

【0298】

ステップS316では、UNBB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UNBB図柄が揃っている場合（「リップベル図柄 - ベル図柄 - リプレイ図柄」）、この判定が満たされ、次のステップS317に移る。

【0299】

ステップS317では、UNBBゲーム遊技処理を実行する。ここでは、前述のBBゲーム、RBゲームとは異なり、メダルの獲得の容易な複数回にわたるゲームが集中して行われることはなく、メダルの累計の払い出し枚数が規定枚数に到達するまでBBの抽選の行われないゲームが続くことになる。なお、UNBBゲーム遊技処理の詳細な説明についても後述する。

【0300】

また、UNBB図柄が揃った場合には、UNBB図柄が揃ったことを知らせる祝福効果

10

20

30

40

50

音等は一切行わない。これは画像表示体 500 等による表示も行わない。従って、UNB B 図柄が揃ったこと自体、遊技者には秘匿されることとなる。

#### 【0301】

ステップ S318 では、CB 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 CB 図柄が揃っている場合（「ANY - ANY - 星図柄」）、この判定が満たされ、次のステップ S319 に移る。

#### 【0302】

ステップ S319 では、CB ゲーム遊技処理を実行する。この CB ゲーム処理では、次回のゲームにて、次回のゲームにて BB と RB、リプレイを除く全ての当選役のいずれに対応する図柄も揃えられるよう上記の内部抽選フラグを全て ON とした状態とする CB コマンドを例えば RAM1114 に一旦記憶させる。このコマンドに基づき、次回のゲームでは、上記 ON となった内部抽選フラグに対応する当選役図柄のいずれを揃えることの可能な状態を作り出すことができる。

10

#### 【0303】

そして、ステップ S320 では、このときの内部抽選フラグ（CB の成立フラグ、CB フラグという）を OFF にして処理を終了する。

#### 【0304】

また、CB 図柄が揃った場合にも、UNBB 図柄が揃ったときと同様に、これを知らせる効果音等は一切行わず、また画像表示体 500 等による表示も行わない。従って、CB 図柄が揃ったこと自体、遊技者には秘匿されることとなる。

20

#### 【0305】

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 S302, S305, S308, S312, S316, S318 いずれの判定も満たされず、ステップ S321 に移る。なお、このときの出目がいわゆる「ハズレ目」ということである。

#### 【0306】

ステップ S321 では、ハズレ処理を実行する。このハズレ処理では、この時点で ON となっている内部抽選フラグを確認し、BB、RB 以外の内部抽選フラグを OFF とする。

30

#### 【0307】

従って、BB、RB 以外の内部抽選フラグが成立フラグに該当する場合には、この時点で「取りこぼし」が確定することになる。

#### 【0308】

一方、BB 及び RB の内部抽選フラグが成立フラグに該当する場合には、このハズレ処理によってその内部抽選フラグは消滅しない。つまり、BB 及び RB の内部抽選フラグは次回のゲーム（もしくは次回以降のゲーム）に引き継がれる（または持ち越される）ことになる。従って、BB 及び RB については「取りこぼし」をすることなく、その該当する当選役図柄を揃えることができるまで内部抽選フラグを持ち越すことができる。これは目押しの技量の低い遊技者にとって、BB や RB といった他の当選役に比べて利益の度合いの高い当選役の「取りこぼし」を心配することなくゲームを行うことができることに加えて、BB 図柄（RB 図柄）を揃えることができるまで何度も目押しの練習をすることも可能となる。

40

#### 【0309】

以上のように判定処理では、図柄表示窓 401 内の出目からいずれかの処理（BB ゲーム遊技処理、SB ゲーム遊技処理、リプレイゲーム処理、払出処理、ハズレ処理）が行われて処理は終了する。以下では、BB ゲーム遊技処理、SB ゲーム遊技処理の詳細について説明する。

#### 【0310】

##### [BB ゲーム遊技処理]

前述の判定処理において BB 図柄が揃った場合、BB ゲーム遊技処理にて BB ゲームを開始させる。図 34 では、BB ゲーム遊技処理の詳細について説明する。

50

## 【0311】

ステップS401では、まず初期化処理として、ON状態となっているBBの内部抽選フラグをOFFとする。次いで、各当選役の当たり値をBBゲーム用の当たり値に変更する。特に図示はしないが、BBゲーム用の当たり値テーブル（BBゲーム用判定テーブルという）に当たり値テーブルを変更する。このBBゲーム用判定テーブルはBBゲーム専用役の当たり値を多く保有しており、BBゲーム専用役の当選確率を約1/1.7となるよう当選許容値の範囲を決めている。また、他の小役（ベル、チェリー）の当たり値は変更せず、BBゲーム専用役の当たり値はハズレの大部分やりプレイ、BBに該当する当たり値をこれに該当させるものとする。従って、BBゲーム用判定テーブルでは、BB及びリプレイに当選することはなく、ハズレとなることも極めて少ないものとなる。

10

## 【0312】

このようにすると、BBゲームでは、ほとんど毎ゲーム、BBゲーム専用役、あるいはベルやチェリーに当選することとなる。また、BBゲーム専用役でのメダルの払い出しの規定枚数は15枚であるため、BBゲームでは効率良くメダルを獲得して増加させていくことができる。

## 【0313】

また、スロットマシン1では、BBゲーム中も通常ゲームと同様に1回のゲームの掛け数はMAXベット（3枚掛け）のみとする。従って、遊技者は通常ゲームと比べて特別な違和感を覚えることなくゲームを行うことができる。

20

## 【0314】

次のステップS402では、前述した始動処理を実行する。次いでステップS403では、前述したリール停止処理を実行する。これら始動処理及びリール停止処理の内容は既に説明したものと同じであるため詳細な説明は省略する。

## 【0315】

ステップS404では、図柄表示窓401内の出目の態様から、いずれかの有効ライン上に当選役図柄が揃っているか（当選役に対応する図柄の組み合わせ態様が表示されているか）を確認する。

## 【0316】

そして、ステップS405では、BBゲーム数カウンタを1つだけカウントアップする。また、このBBゲーム数（BBゲーム中の累計ゲーム回数）は、画像表示体500に表示させる。なお、ゲーム数を表示するためのLED等を新たに設けてこれに表示させるものとしてもよい。

30

## 【0317】

次にステップS406では、BBゲーム専用役図柄または小役図柄（ベル図柄、チェリー図柄）が揃っているか否かを判定する。これらのいずれかの当選役図柄が揃っている場合、この判定が満たされ、次のステップS407に移る。

## 【0318】

ステップS407では、規定枚数のメダルの払出コマンドをメダル放出装置110に出力するとともに、メダル払出効果音コマンドをサブ基板449に送信する。

40

## 【0319】

そして、ステップS408では、払出処理として、上記の規定枚数のメダルがメダル放出装置110から払出されるとともに、サブ制御基板449は、スピーカ510等から払出効果音を出力させる（効果音を発生させる）。

## 【0320】

ステップS409では、上記ステップS408で払い出したメダルの枚数分だけ累計払出カウンタをカウントアップして、次のステップS410に移る。また、上記のステップS406の判定が満たされない場合（BBゲーム専用役図柄または小役図柄のいずれも揃っていない場合）もステップS410に移る。そして、累計払出枚数についても、画像表示体500にて表示させる。なお、累計払出枚数を表示するためのLED等を新たに設けてこれに表示させるものとしてもよい。

50

## 【0321】

次にステップS410では、このときの内部抽選フラグ（成立フラグ）をOFFにして、次のステップS411に移る。

## 【0322】

ステップS411では、BBゲームの終了判定を実行する。この終了判定では、BBゲームそのものを終了するべきか否かを判定する。この判定が満たされるまでは、ステップS402に戻り、以降の処理を繰り返す。

## 【0323】

上記のステップS411の終了判定が満たされる条件（BBゲーム終了条件）は、規定枚数（例えば、300枚）を超えるメダルの払出し（累計払出し枚数が300枚を超えること）があった場合となる。なお、これ以外に規定回数のゲームを終了した場合を終了判定が満たされる条件としてもよい。

10

## 【0324】

BBゲームにて、メダルの累計払出し枚数が300枚を超えた場合、ステップS411の終了判定が満たされ、次のステップS412に移る。

## 【0325】

最後にステップS412では、終了処理として、各当選役の当たり値をBBゲーム用判定テーブルから元の当たり値テーブルに戻してBBゲーム遊技処理は終了となる。

## 【0326】

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

20

## 【0327】

## [RBゲーム遊技処理]

次に図35では、RBゲーム遊技処理の詳細について説明する。

## 【0328】

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

30

## 【0329】

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

## 【0330】

また、RBゲーム中も通常ゲームと同様に1回のゲームの掛け数はMAXベット（3枚掛け）のみとする。従って、遊技者は通常ゲームと比べて特別な違和感を覚えることなくゲームを行うことができる。

40

## 【0331】

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

## 【0332】

ステップS504では、図柄表示窓401内の出目の態様から、いずれかの有効ライン上に当選役図柄が揃っているか（当選役に対応する図柄の組み合わせ態様が表示されているか）を確認する。

## 【0333】

そして、ステップS505では、RBゲーム数カウンタを1つだけカウントアップする

50

。また、このR Bゲーム数（R Bゲーム中の累計ゲーム回数）は、画像表示体500に表示させる。なお、ゲーム数を表示するためのLED等を新たに設けてこれに表示させるものとしてもよい。

#### 【0334】

次にステップS506では、B Bゲーム専用役図柄または小役図柄（ベル図柄、チェリー図柄）が揃っているか否かを判定する。これらのいずれかの当選役図柄が揃っている場合、この判定が満たされ、次のステップS507に移る。

#### 【0335】

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

10

#### 【0336】

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

#### 【0337】

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

20

#### 【0338】

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

#### 【0339】

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

#### 【0340】

上記のステップS511の終了判定が満たされる条件（R Bゲーム終了条件）は、R Bゲーム中の累計ゲーム数が規定回数（例えば、2回）に到達した場合となる。

30

#### 【0341】

R Bゲームにて、累計ゲーム数が2回に到達した場合、ステップS511の終了判定が満たされ、次のステップS512に移る。

#### 【0342】

最後にステップS512では、終了処理として、各当選役の当たり値をR Bゲーム用判定テーブルから元の当たり値テーブルに戻してR Bゲーム遊技処理は終了となる。

#### 【0343】

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

40

#### 【0344】

#### [U N B Bゲーム遊技処理]

U N B Bゲームでは、その開始や途中経過、終了まで何も表示、告知、報知等一切することなくゲームを行なわせるものである。図36では、U N B Bゲーム遊技処理の詳細について説明する。

#### 【0345】

まず、ステップS601では、まず初期化処理として、ON状態となっているU N B Bの内部抽選フラグをOFFとする。次いで、各当選役の当たり値をU N B Bゲーム用の当たり値に変更する（前述の図31（c）参照）。

50

## 【0346】

従って、UNBBゲームでは、一部当選しない当選役（この例ではリプレイ、BB）があるものの、その他の当選役については通常ゲームとほとんど当選確率が変わることなくゲームが進行されるものとなる。

## 【0347】

また、UNBBゲーム中も通常ゲームと同様に1回のゲームの掛け数はMAXベット（3枚掛け）のみとする。これにより、遊技者に向けては、UNBBゲームを行っているのか、通常ゲームを行っているのか区別を困難なものとすることができる。ここで、UNBBゲーム中はリプレイについても抽選されていないため、例えば数十回のゲームを行うと、リプレイの当選状況（この場合、全く当選していないという状況）に注目していれば、気づく可能性もあるといえる。つまり、リプレイが遊技状態を見極める手掛かりとしての役割を持っているということになる。ただし、内部抽選による各当選役の当選状況（リプレイ含む）には通常ゲームであっても偏りが生じるものであるから、十数回、数十回とリプレイに当選とならない場合も可能性としては有りうる。従って、遊技者がUNBBゲーム中であると確信を持つに至るまでには相当のゲーム回数を経なければならず、そのうちに後述するUNBBゲームの終了条件が成立してしまう場合も多々あるといえる。つまり、あくまで一つの推測材料としての役割を持つだけに留めることができ、早いうちに（数回のゲーム程度で）遊技者がUNBBゲーム中であることに気づいてしまう（その結果、落胆する）ことを極力回避できる。

10

## 【0348】

次のステップS602では、前述した始動処理を実行する。次いでステップS603では、前述したリール停止処理を実行する。これら始動処理及びリール停止処理の内容は既に説明したものと同じであるため詳細な説明は省略する。

20

## 【0349】

ステップS604では、図柄表示窓401内の出目の態様から、いずれかの有効ライン上に当選役図柄が揃っているか（当選役に対応する図柄の組み合わせ態様が表示されているか）を確認する。

## 【0350】

そして、ステップS605では、UNBBゲーム数カウンタを1つだけカウントアップする。また、このUNBBゲーム数（UNBBゲーム中の累計ゲーム回数）は、特に画像表示体500等に表示させたり、その他報知（告知）したりすることもしない。つまり、遊技者には全く秘匿されることになる。

30

## 【0351】

次にステップS606では、小役図柄（ベル図柄、チェリー図柄）が揃っているか否かを判定する。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S607に移る。

## 【0352】

ステップS607では、規定枚数のメダルの払出コマンドをメダル放出装置110に出力するとともに、メダル払出効果音コマンドをサブ基板449に送信する。

40

## 【0353】

そして、ステップS608では、払出処理として、上記の規定枚数のメダルがメダル放出装置110から払出されるとともに、サブ制御基板449は、スピーカ510等から払出効果音を出力させる（効果音を発生させる）。

## 【0354】

ステップS609では、上記ステップS608で払い出したメダルの枚数分だけ累計払出カウンタをカウントアップして、次のステップS610に移る。この累計払出枚数についても、画像表示体500等に表示させたり、その他報知（告知）したりすることはしない。つまり、遊技者には全く秘匿されることになる。

## 【0355】

また、上記のステップS606の判定が満たされない場合（小役図柄が揃っていない場

50

合)、ステップS621に移り、CB図柄が揃っているか否かを判定する。CB図柄が揃っている場合、この判定が満たされ、ステップS622に移る。

#### 【0356】

ステップS622では、CBゲーム処理を実行する。このCBゲーム処理の内容は既に説明したものと同じであるため詳細な説明は省略する。そして、ステップS610に移る。

#### 【0357】

次にステップS610では、このときの内部抽選フラグ(成立フラグ)をOFFにして、次のステップS611に移る。

#### 【0358】

ステップS611では、UNBBゲームの終了判定を実行する。この終了判定では、UNBBゲームそのものを終了するべきか否かを判定する。この判定が満たされるまでは、ステップS602に戻り、以降の処理を繰り返す。

#### 【0359】

上記のステップS611の終了判定が満たされる条件(UNBBゲーム終了条件)は、規定枚数(例えば、100枚)を超えるメダルの払出し(累計払出し枚数が100枚を超えること)があった場合となる。なお、これ以外に規定回数のゲームを終了した場合を終了判定が満たされる条件としてもよい。例えば、通常ゲームで累計払出し枚数が約100枚に到達する程度のゲーム数を規定回数とすればよい。

#### 【0360】

UNBBゲームにて、メダルの累計払出し枚数が100枚を超えた場合、ステップS611の終了判定が満たされ、次のステップS612に移る。

#### 【0361】

また、上記のステップS621の判定が満たされない場合(CB図柄が揃っていない場合)、ステップS631に移り、RB図柄が揃っているか否かを判定する。RB図柄が揃っていない場合、この判定が満たされず、ステップS610に移る。なお、ステップS610以降の内容については既に説明したとおりである。

#### 【0362】

そして、RB図柄が揃っている場合、上記ステップS621の判定が満たされ、ステップS632に移る。

#### 【0363】

ステップS632では、RB図柄が揃ったことを知らせる祝福効果音コマンドをサブ基板449に送信する。そして次のステップS633に移る。

#### 【0364】

次のステップS633では、RBゲーム遊技処理を実行する。そしてステップS612に移る。なお、上記ステップS632, S633は既に説明した内容と同じであるので詳細な説明は省略する。

#### 【0365】

最後にステップS612では、終了処理として、各当選役の当たり値をUNBBゲーム用判定テーブルから元の当たり値テーブルに戻してUNBBゲーム遊技処理は終了となる。

#### 【0366】

以上のことから、UNBBゲームはその特徴として、終了判定が満たされずとも終了する場合があるということがいえる。言い換えれば、UNBBゲーム中にRBに当選すると、強制的にUNBBゲームが終了するということである。従って、UNBBゲームでRBの抽選が行われないという不利な状況から脱出する方法は規定枚数のメダルが払出されるか、RBに当選するか、いずれかということになる。

#### 【0367】

#### [各種演出等]

以上は、メイン基板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

10

20

30

40

50

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

#### 【0368】

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

#### 【0369】

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

#### 【0370】

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

#### 【0371】

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

#### 【0372】

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

#### 【0373】

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

#### 【0374】

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

#### 【図面の簡単な説明】

#### 【0375】

【図1】スロットマシンの分解斜視図である。

【図2】扉形前面部材を省略した状態を示すスロットマシンの分解斜視図である。

【図3】スロットマシンの斜視図である。

【図4】扉形前面部材を省略した状態を示すスロットマシンの縦断面図である。

10

20

30

40

50

【図5】図4のZ1部拡大図である。

【図6】コネクタホルダーを移動させた状態を示す図4のZ1部拡大図である。

【図7】扉形前面部材を省略した状態を示すスロットマシンの横断面図である。

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

【図9】図8(a)の要部を示す拡大図である。

【図10】背板側を示すスロットマシン要部の横断面図である。

【図11】ケース部材の分解斜視図である。

【図12】ケース部材を後ろから見た斜視図である。

【図13】(a),(b)はコネクタホルダーの仮止め状態を説明するケース部材の要部の斜視図である。 10

【図14】配線中継部材の分解斜視図である。

【図15】配線中継部材のカバーボディを省略した正面図である。

【図16】コネクタホルダーの分解斜視図である。

【図17】ケース部材を止めるストッパーの斜視図である。

【図18】他の形態を示すストッパーの斜視図である。

【図19】ケース部材のガイド構造を示す要部の断面図である。

【図20】ケース部材のガイド構造を示す要部の断面図である。

【図21】把手の他の形態を示す図柄変動表示装置の部分斜視図である。

【図22】ケース部材と外本体側のストッパーとの関係を示す要部の斜視図である。 20

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

【図24】リール帯の図柄列を平面的に展開した展開図である。

【図25】図柄表示窓401部分の拡大図である。

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

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

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

【図29】スロットマシンにおける基本的な1ゲームの処理手順を示すフローチャートである。 30

【図30】始動処理の処理手順を示すフローチャートである。

【図31】抽出乱数値の当たり値判定テーブル(各種)である。

【図32】リール停止処理の処理手順を示すフローチャートである。

【図33】判定処理の処理手順を示すフローチャートである。

【図34】B B ゲーム遊技処理の処理手順を示すフローチャートである。

【図35】R B ゲーム遊技処理の処理手順を示すフローチャートである。

【図36】U N B B ゲーム遊技処理の処理手順を示すフローチャートである。

【符号の説明】

【0376】

1...スロットマシン(遊技機)

100...外本体

104...背板

112...電源装置

113...配線中継部材

119...本体側配線類

128...支持筒

300...図柄変動表示装置

400...ケース部材

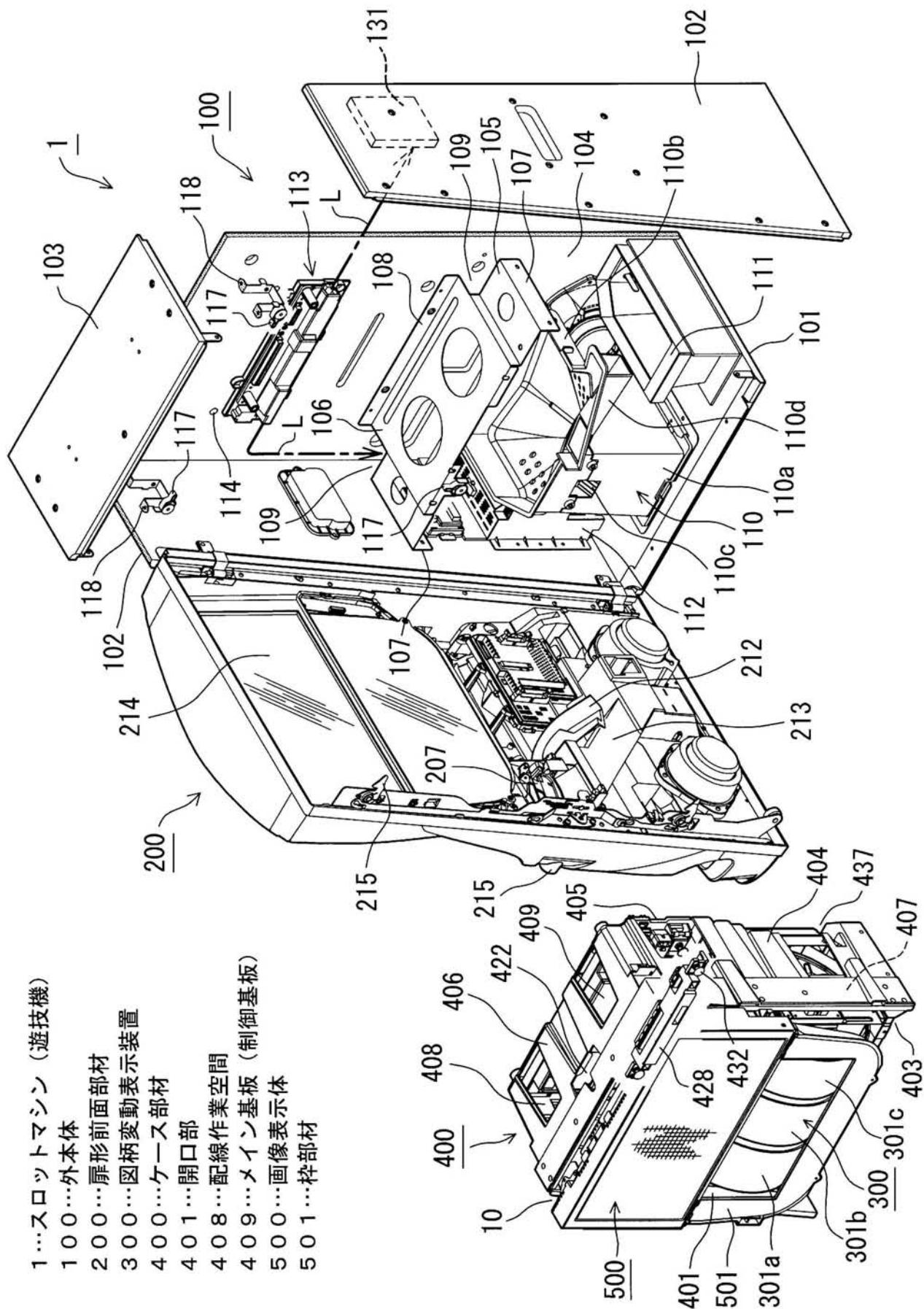
409...メイン基板

40

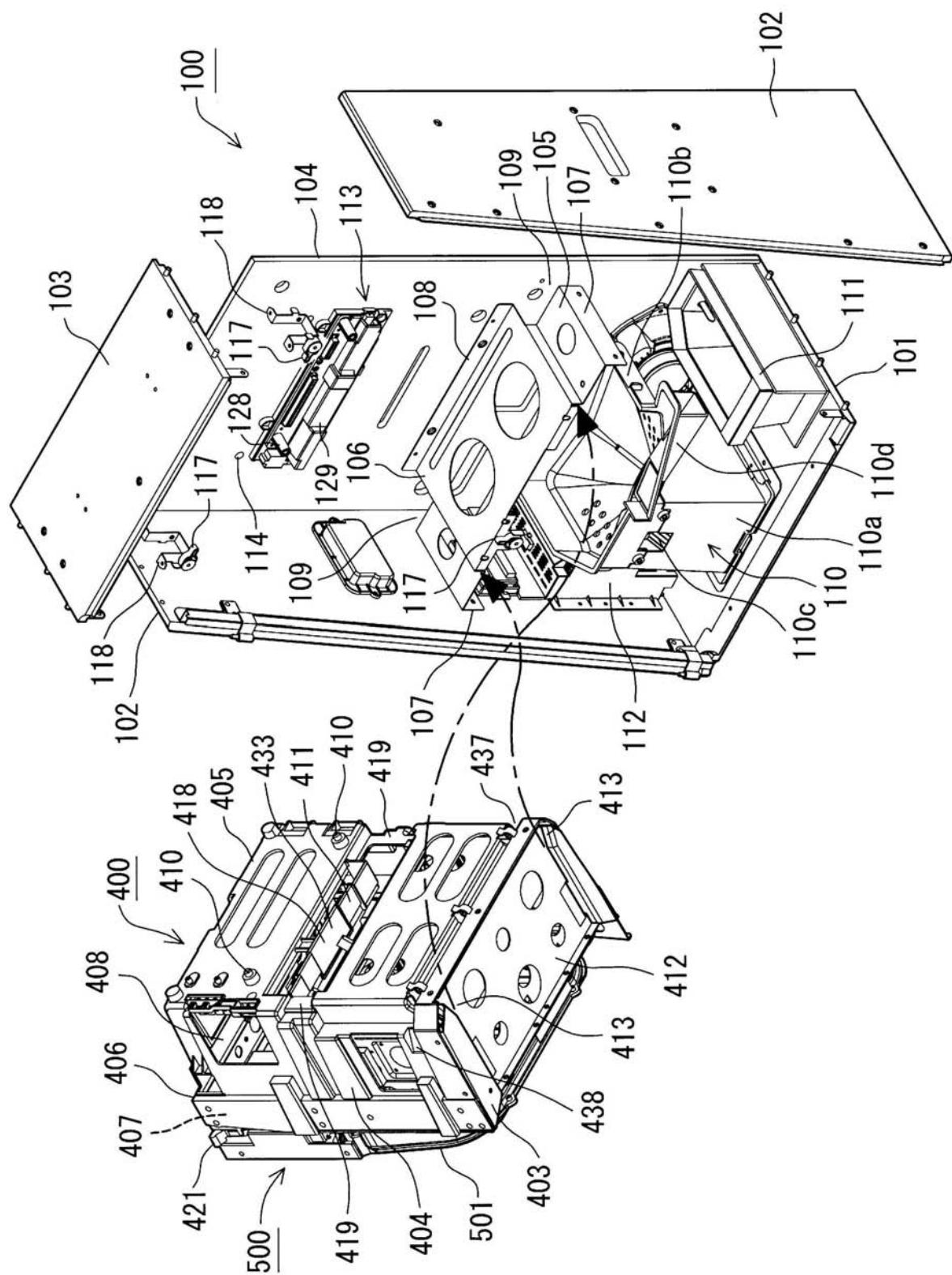
50

4 1 8 ... 仮止め部材  
4 2 3 ... ケース側配線類  
4 2 5 , 4 2 7 ... コネクタ  
4 2 8 ... コネクタホルダー  
5 0 0 ... 画像表示体

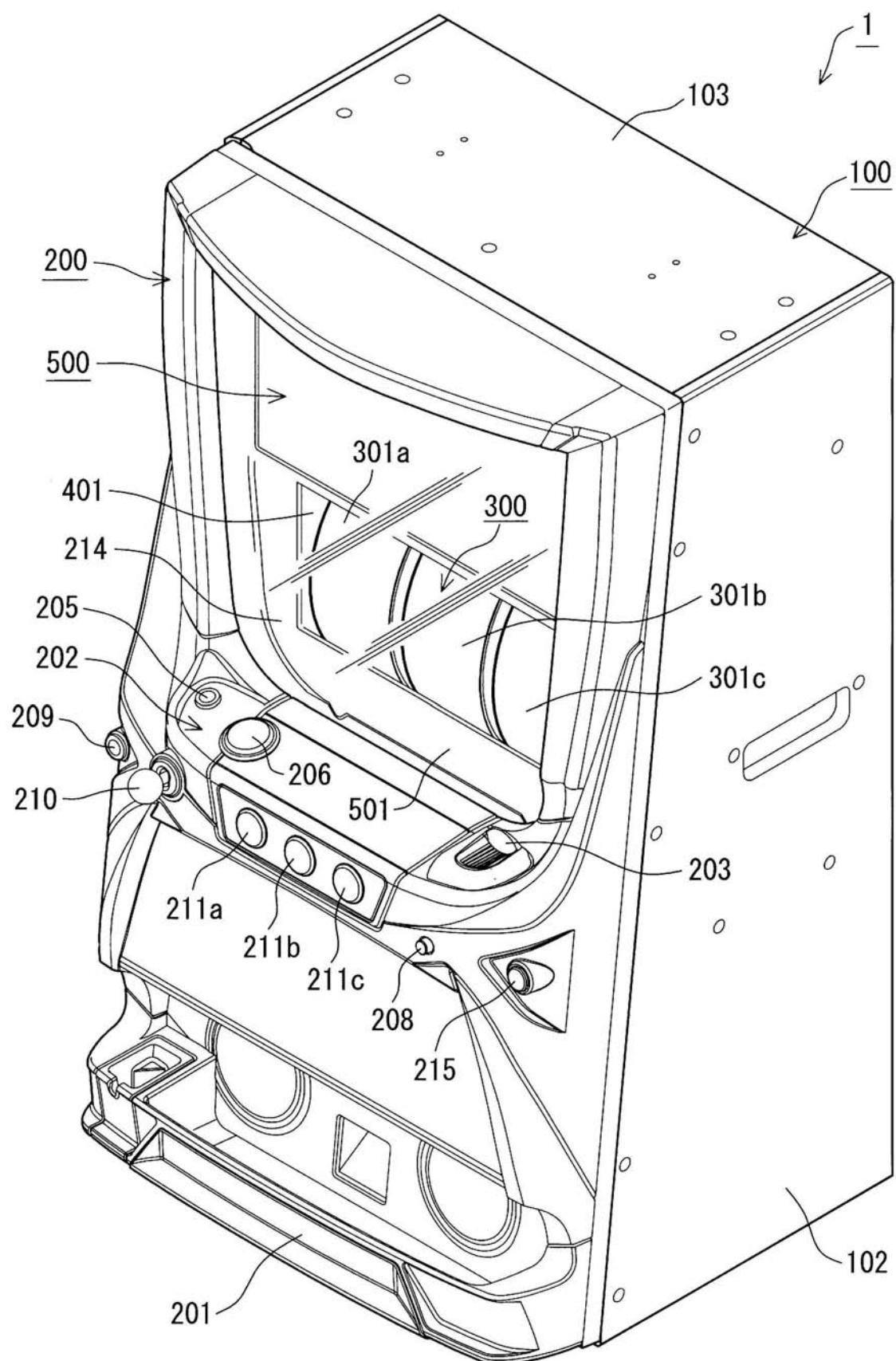
【図 1】



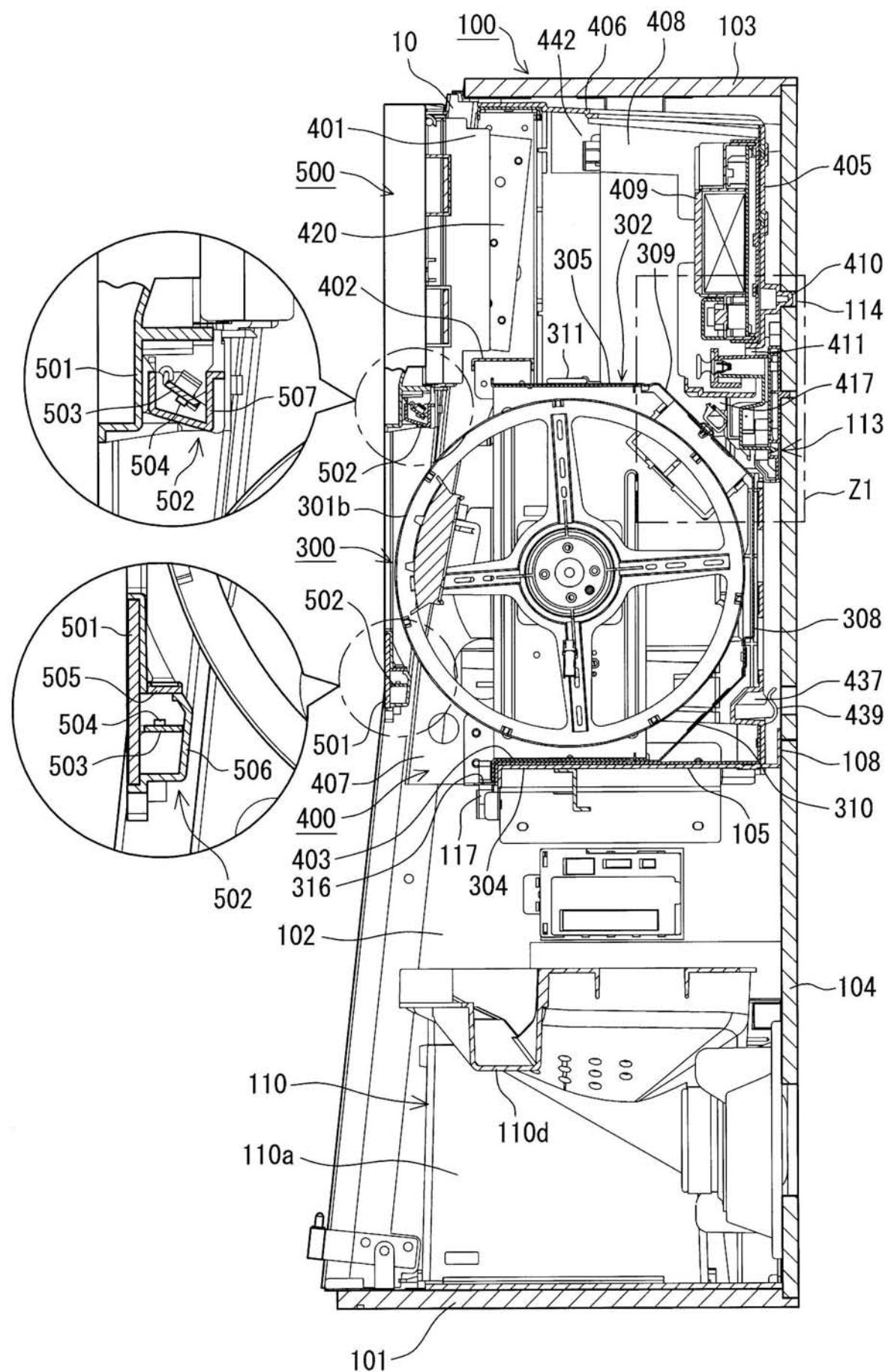
【図2】



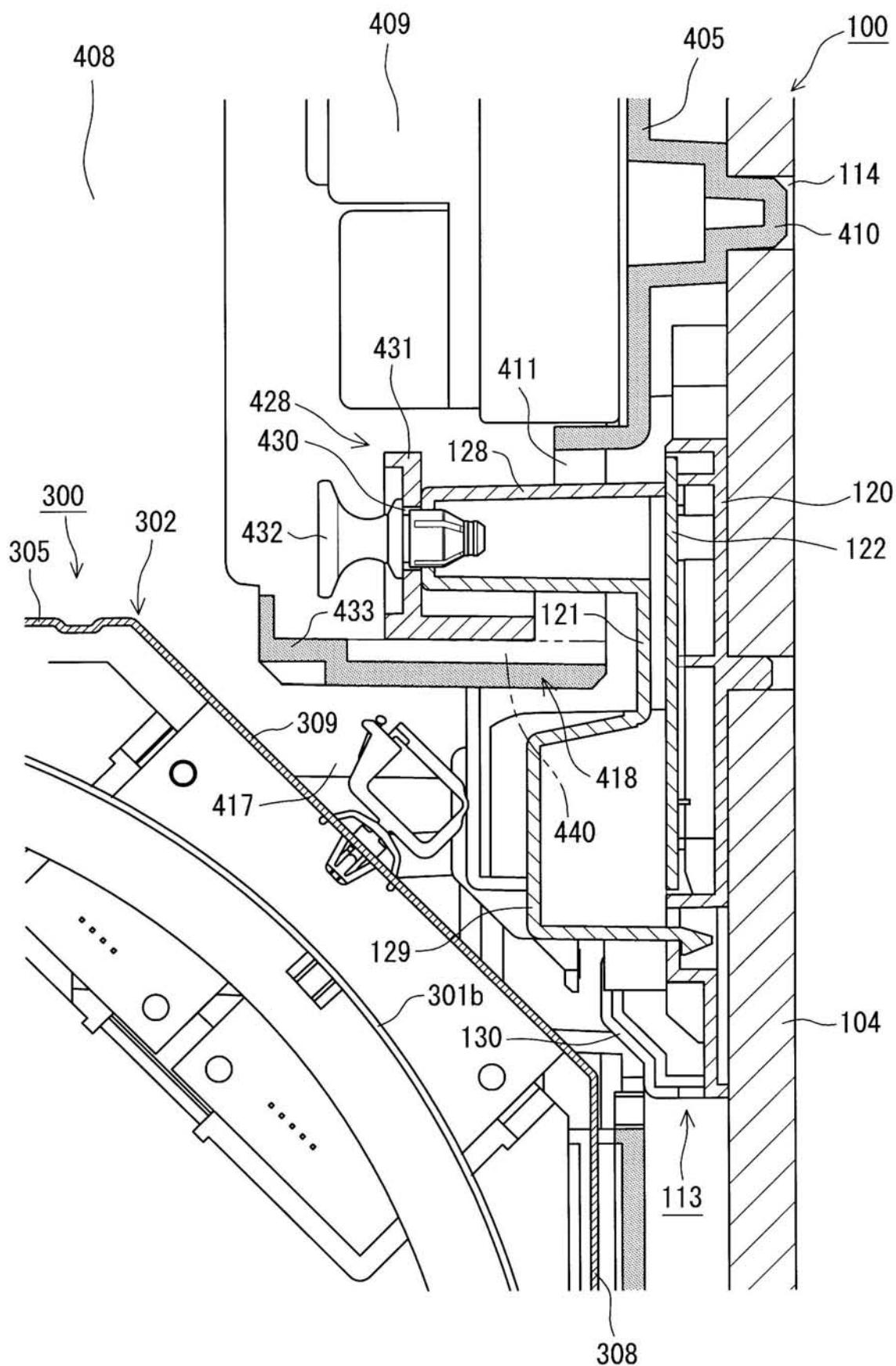
【図3】



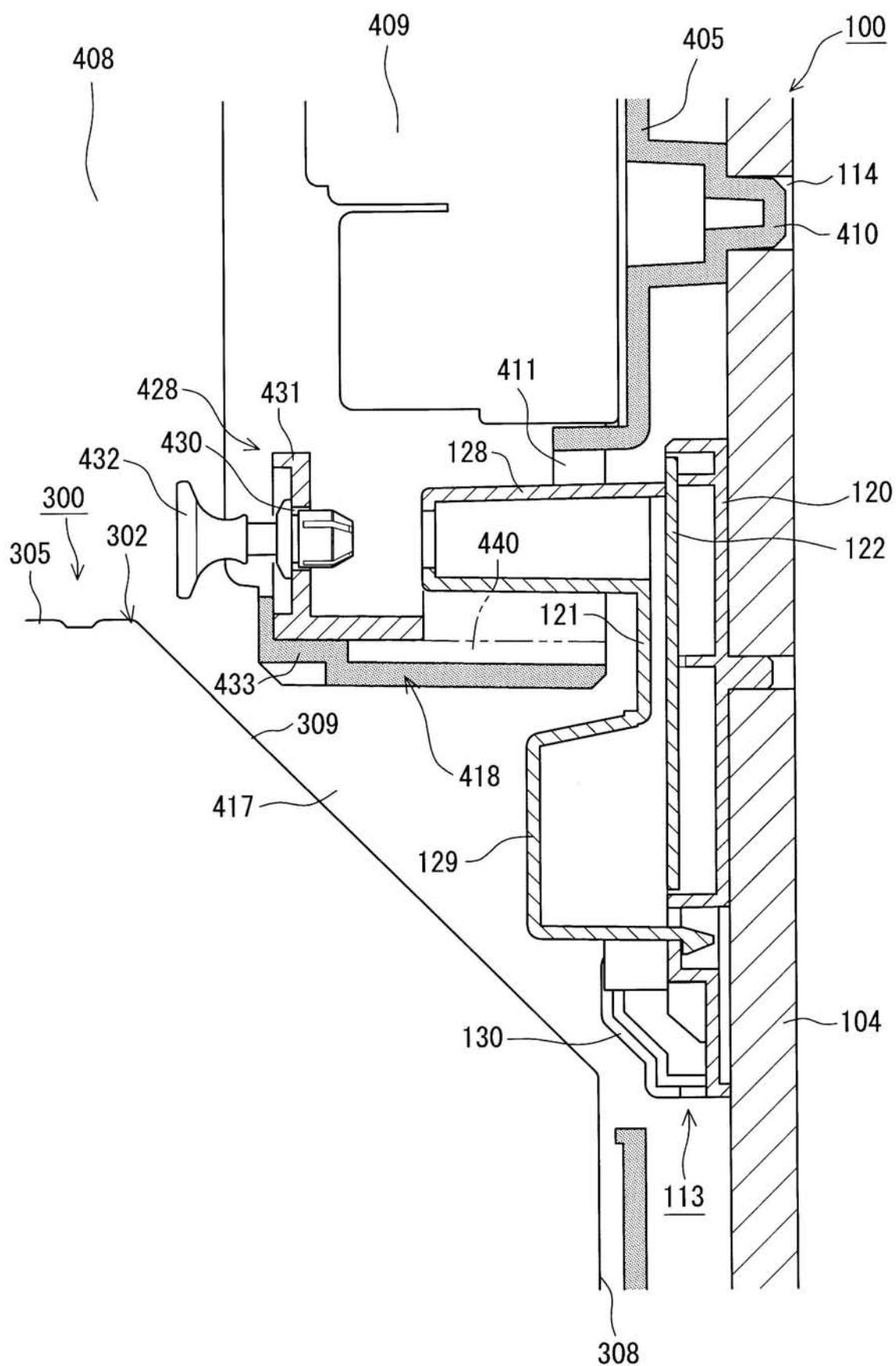
【図4】



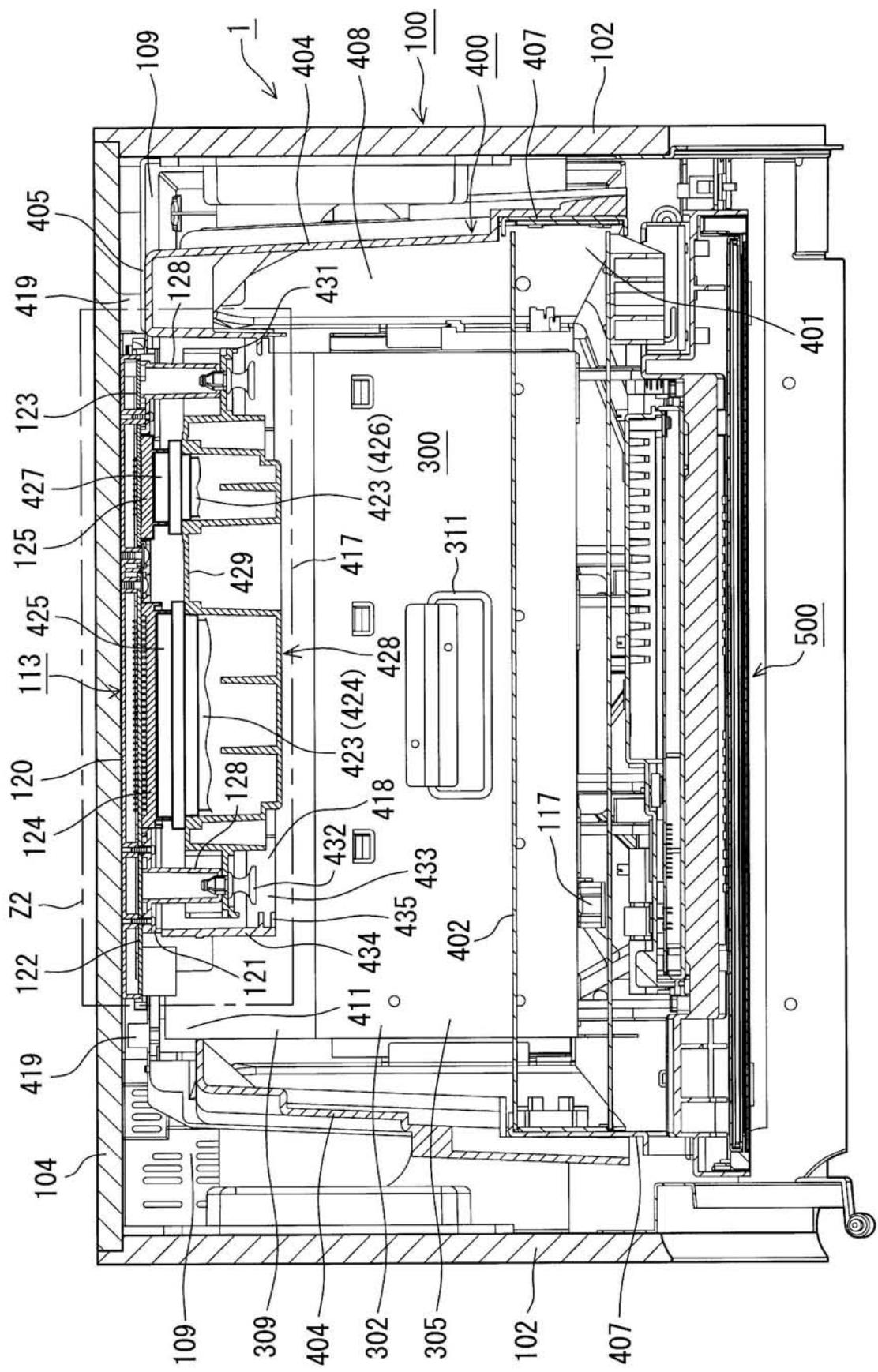
【図5】



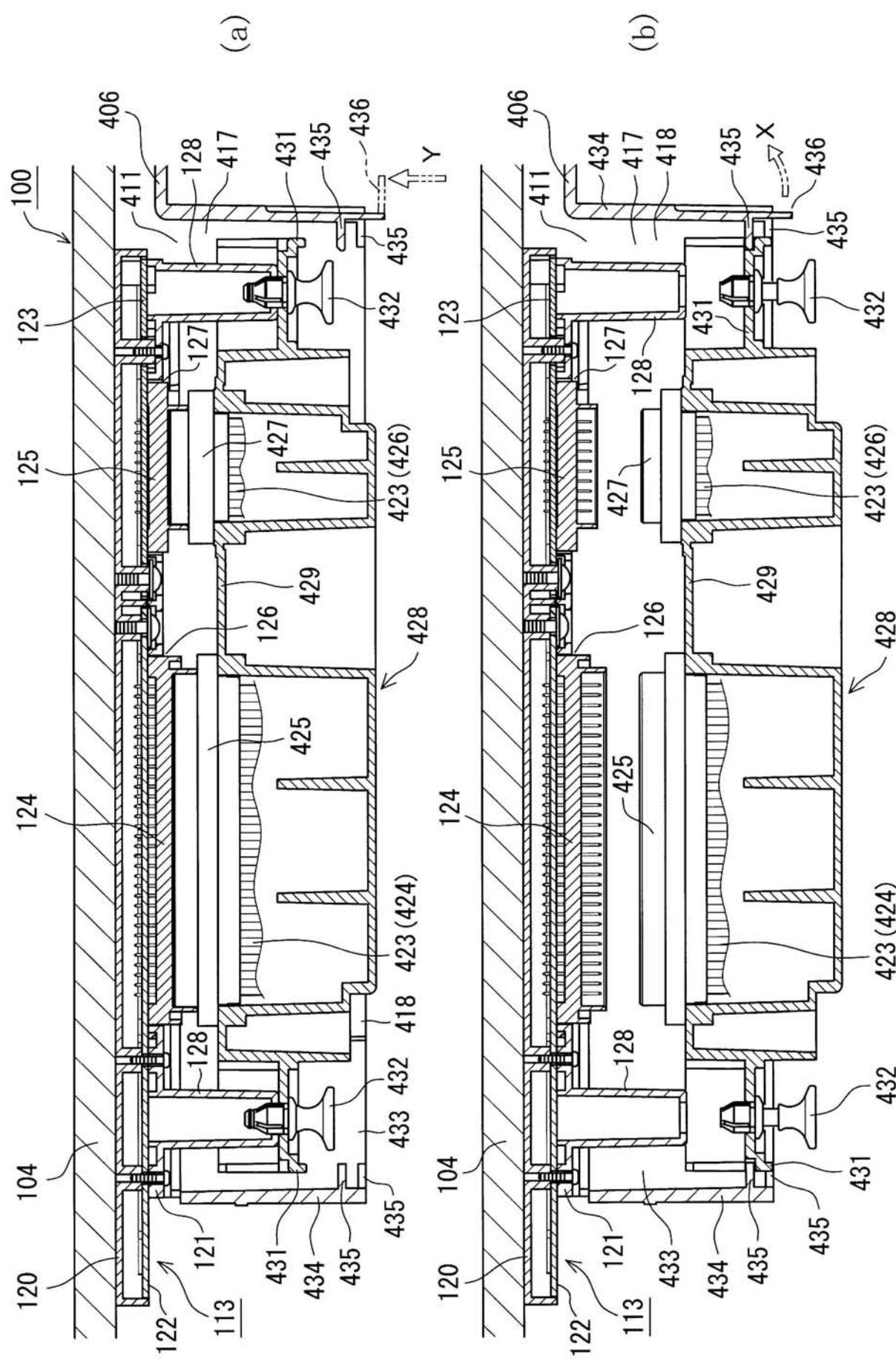
【 四 6 】



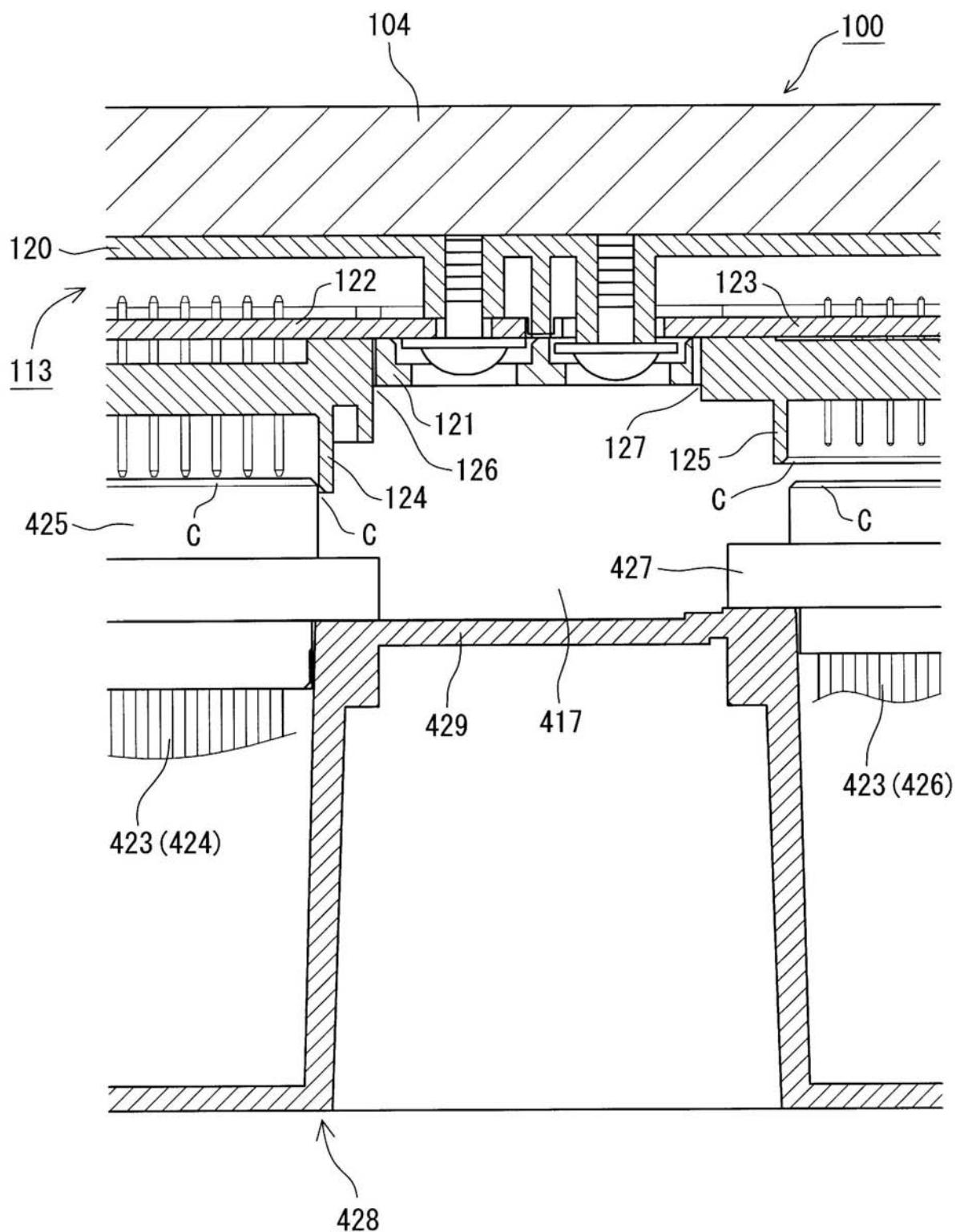
【 図 7 】



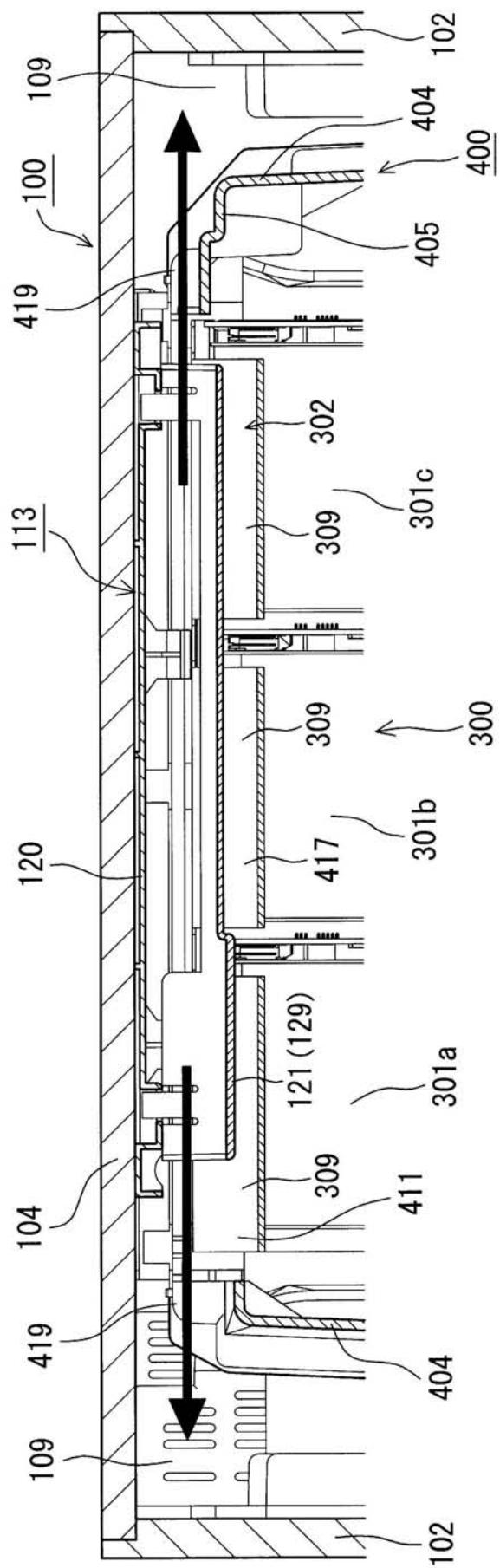
【図 8】



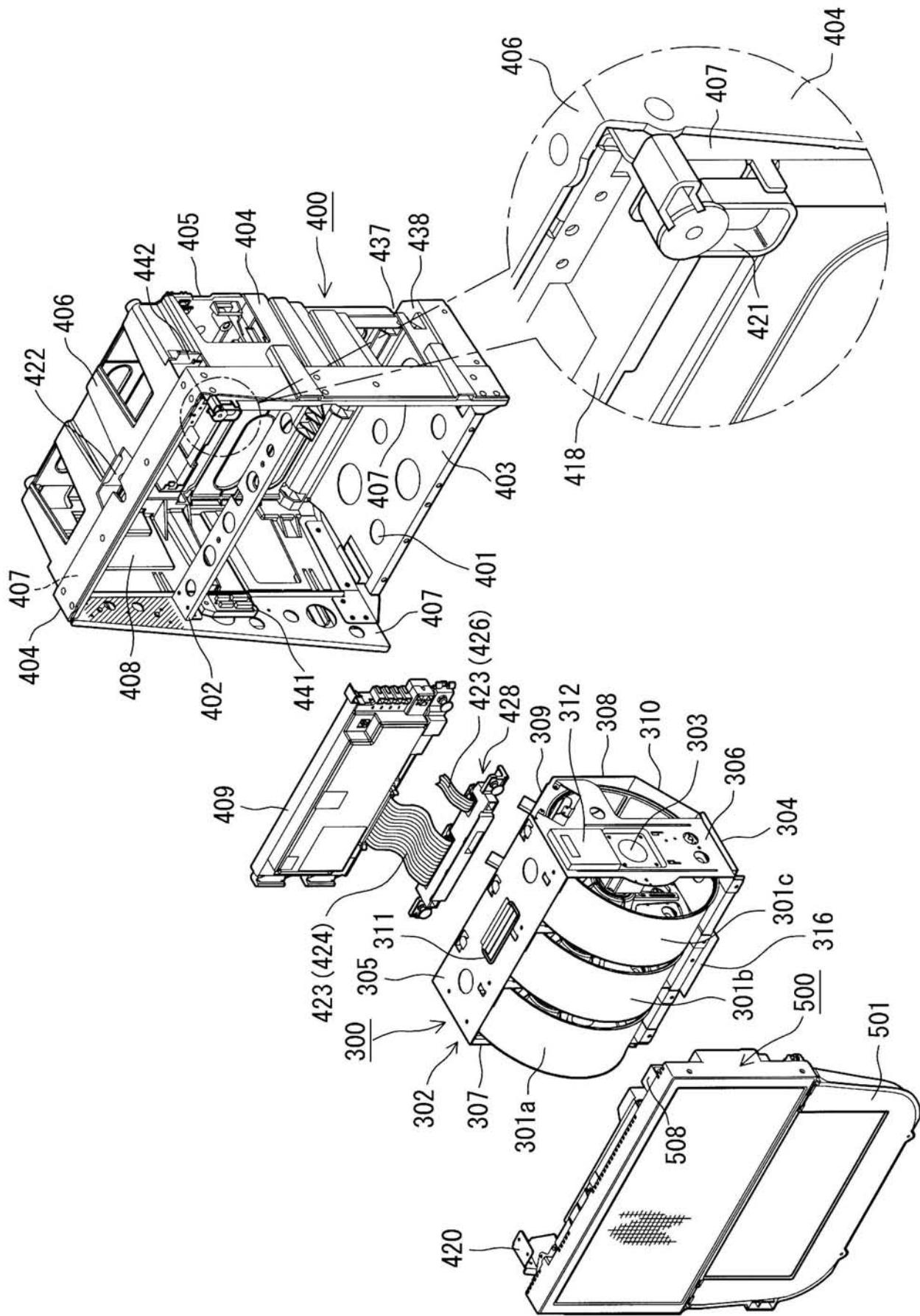
【図9】



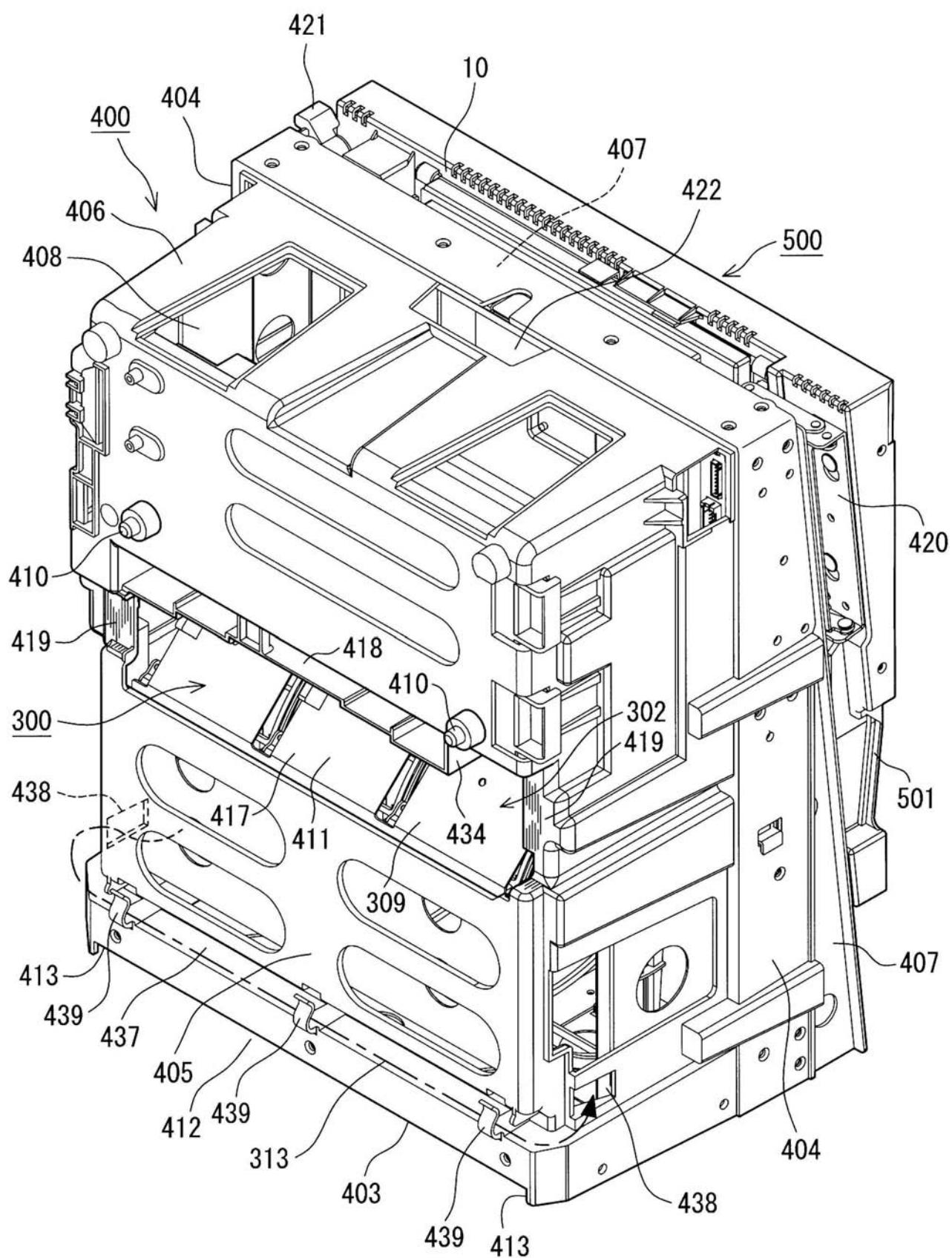
【図10】



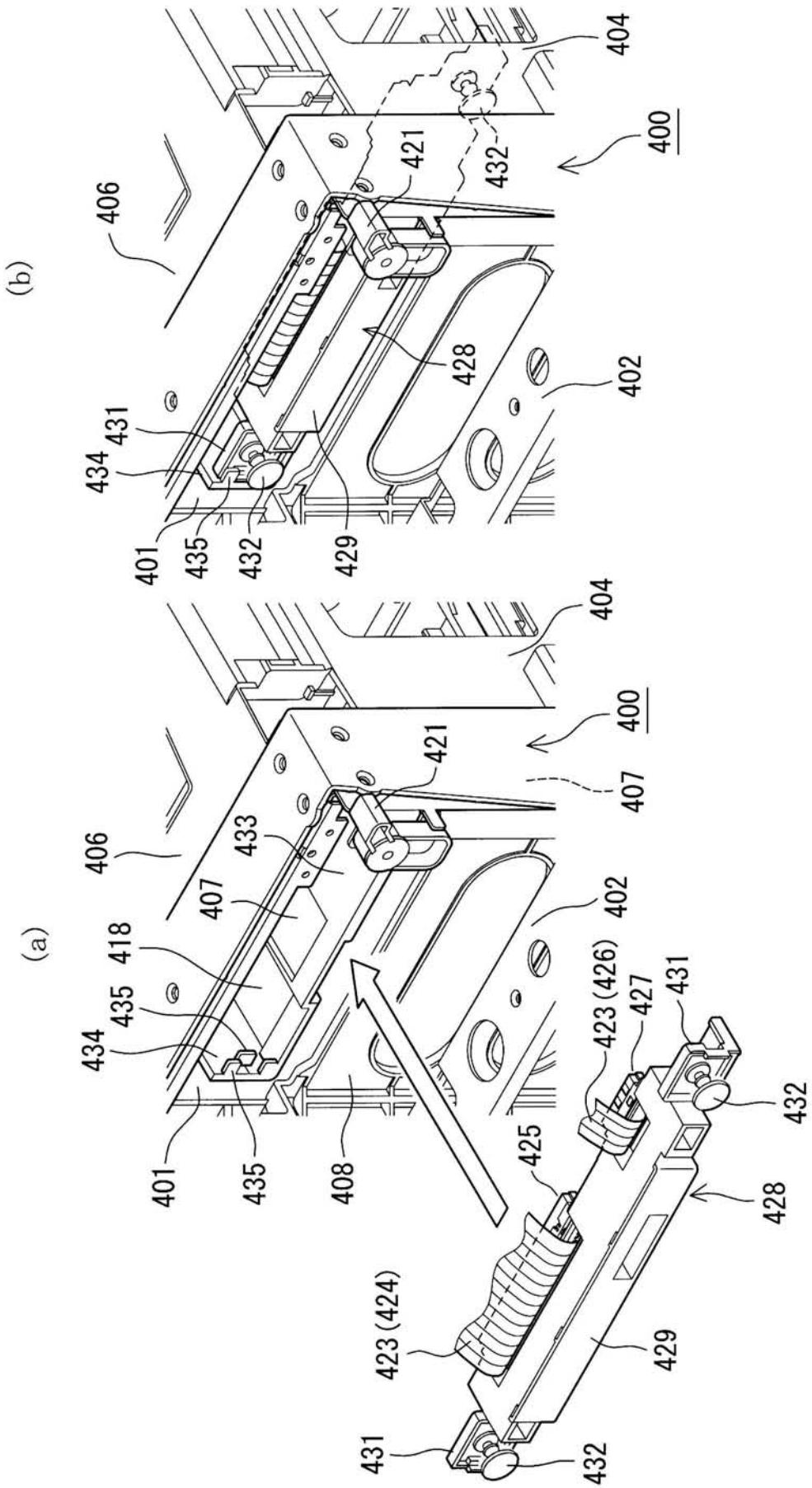
【図 11】



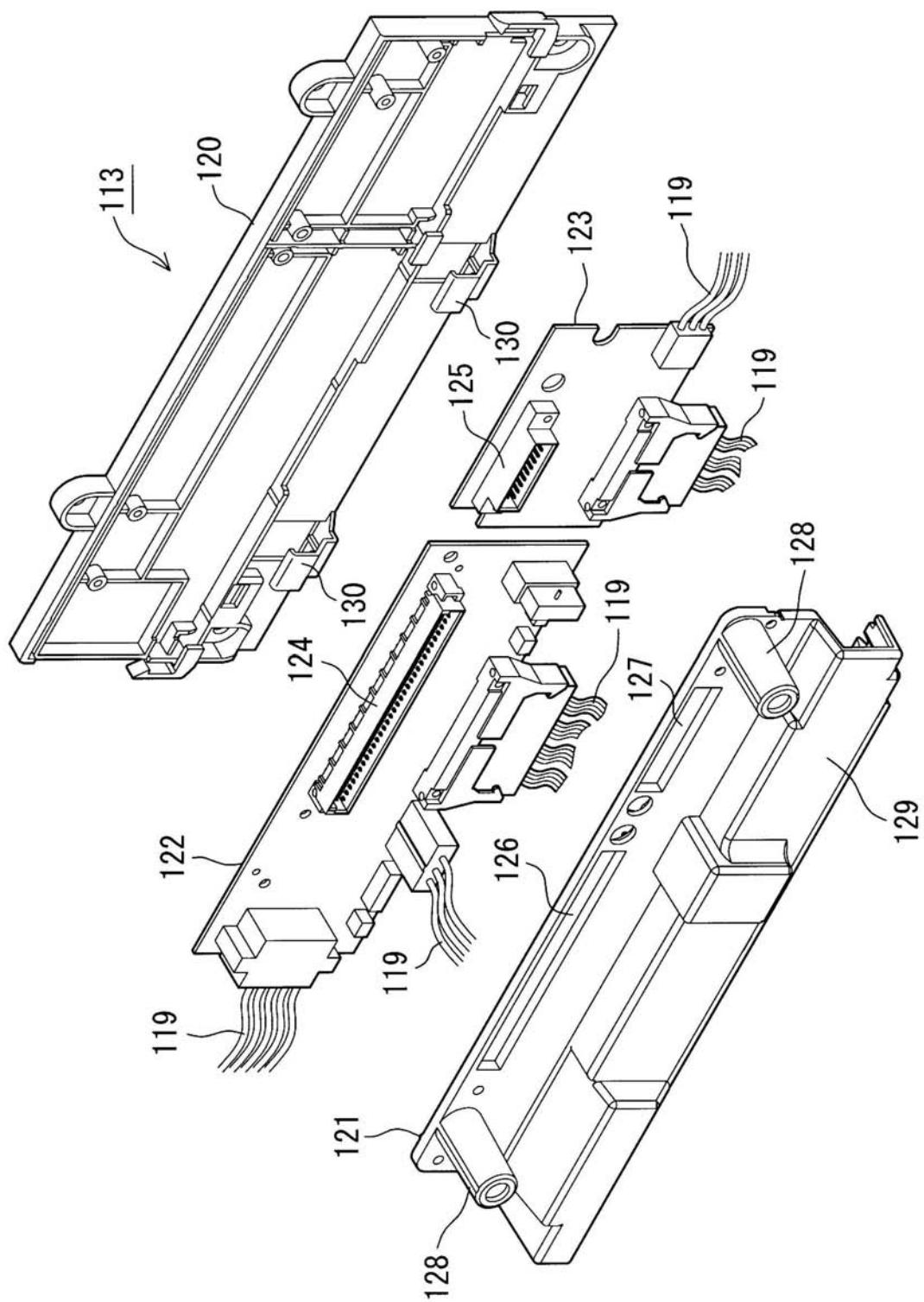
【図 12】



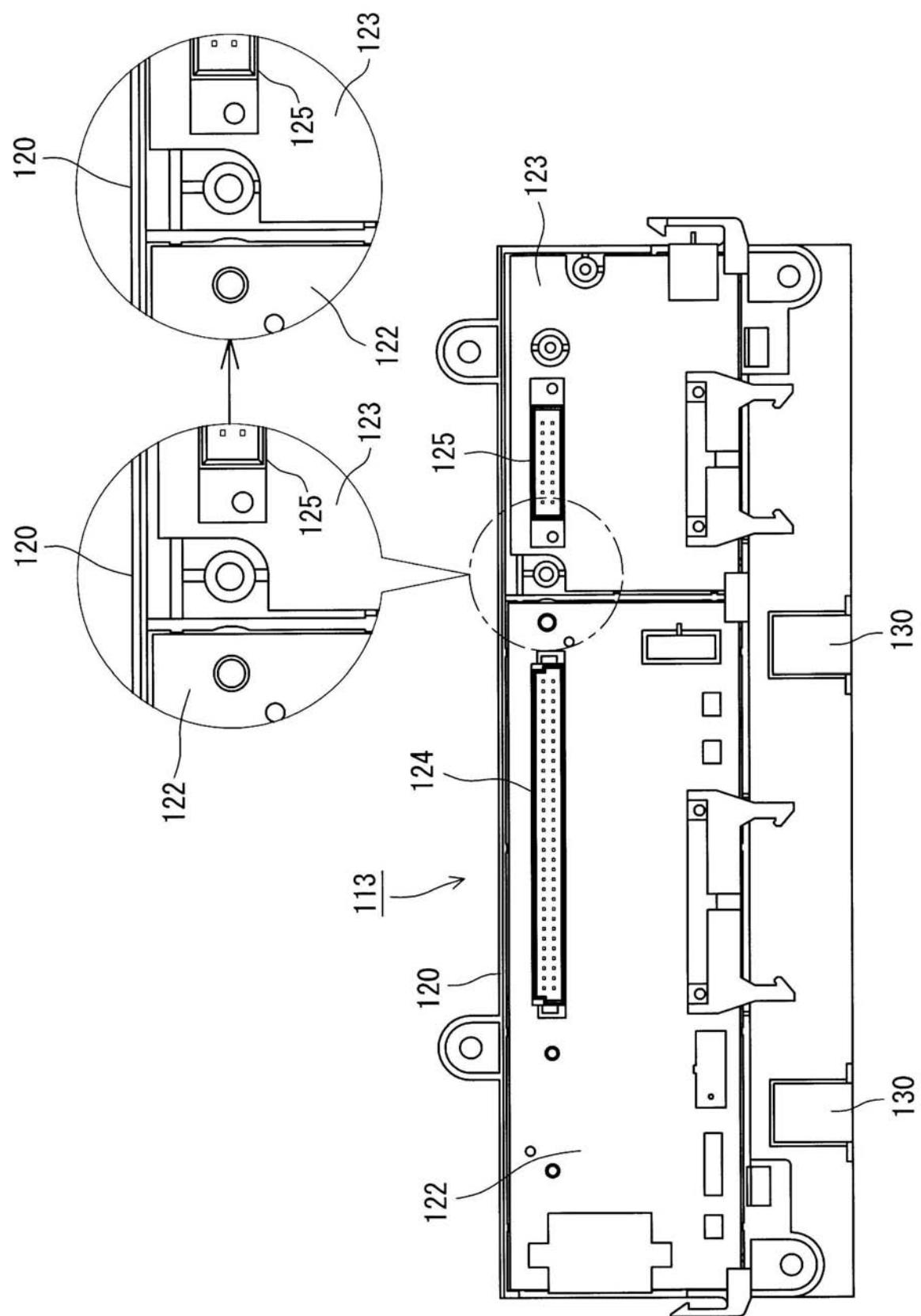
【図 13】



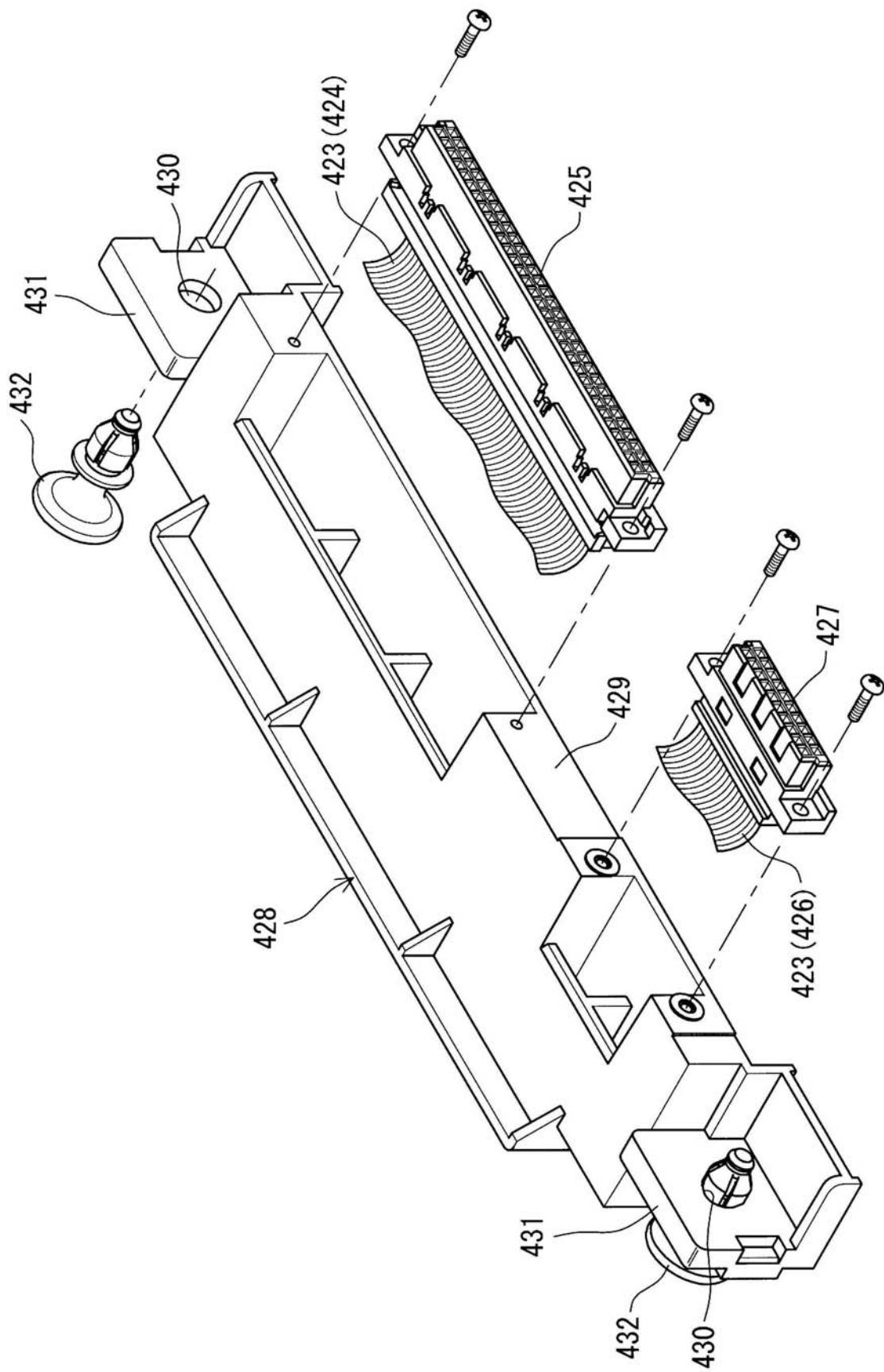
【図 14】



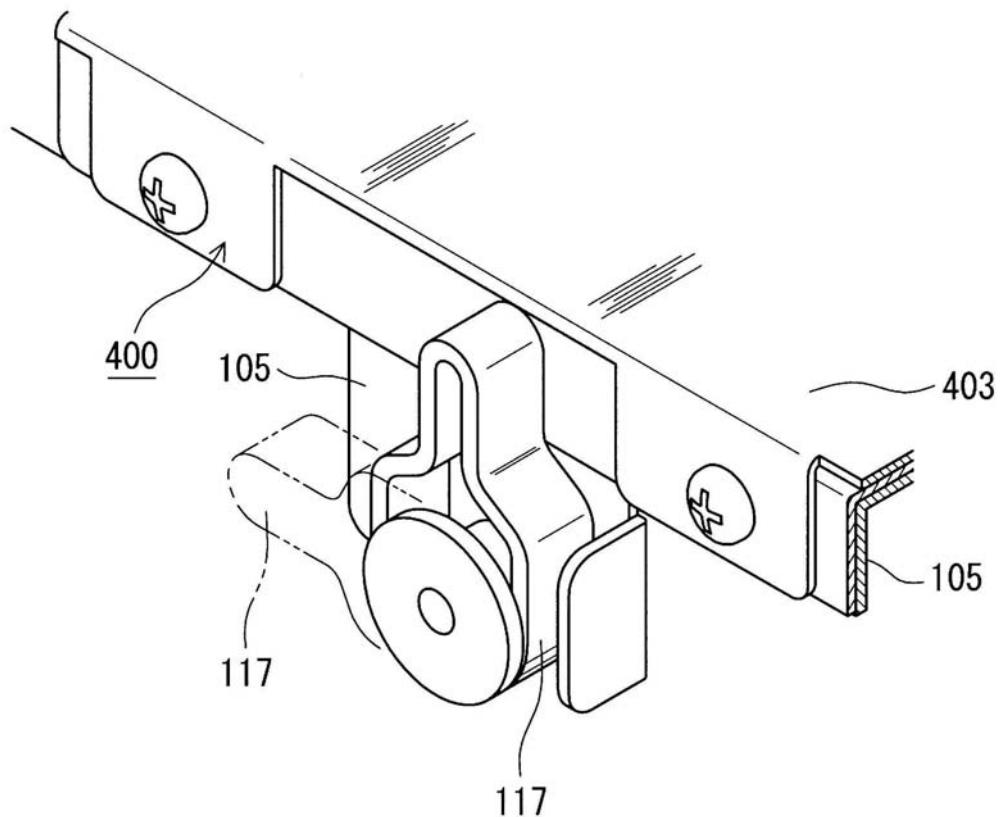
【図15】



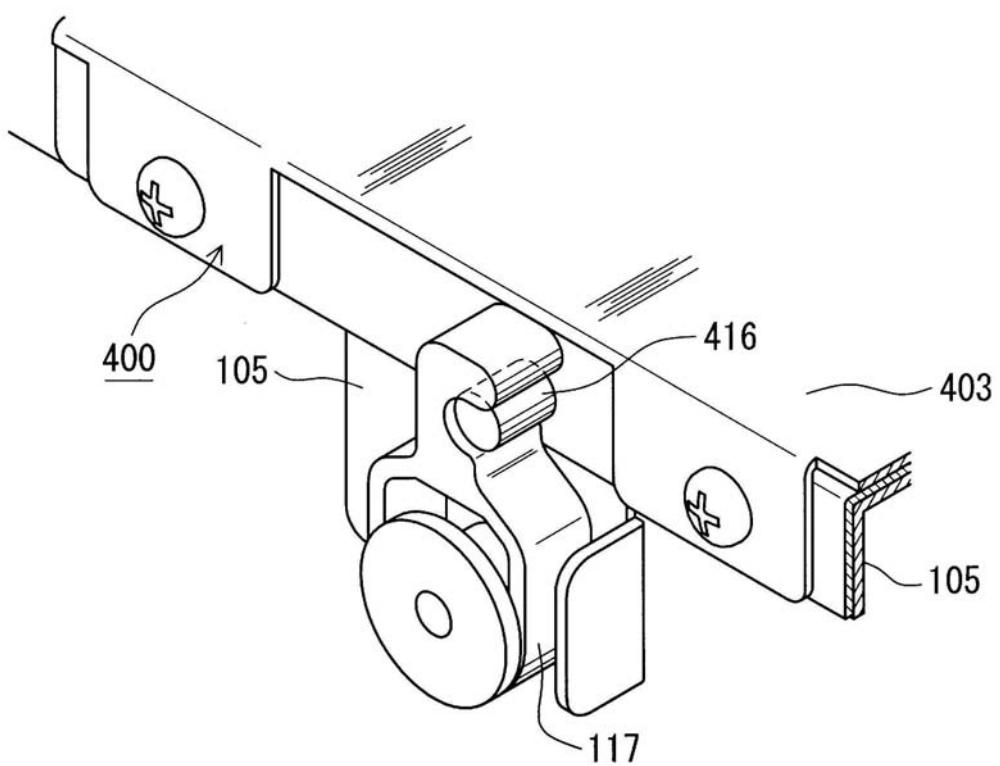
【図16】



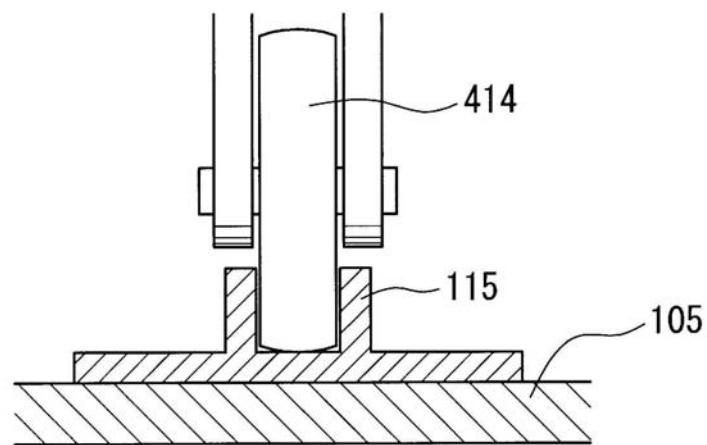
【図 17】



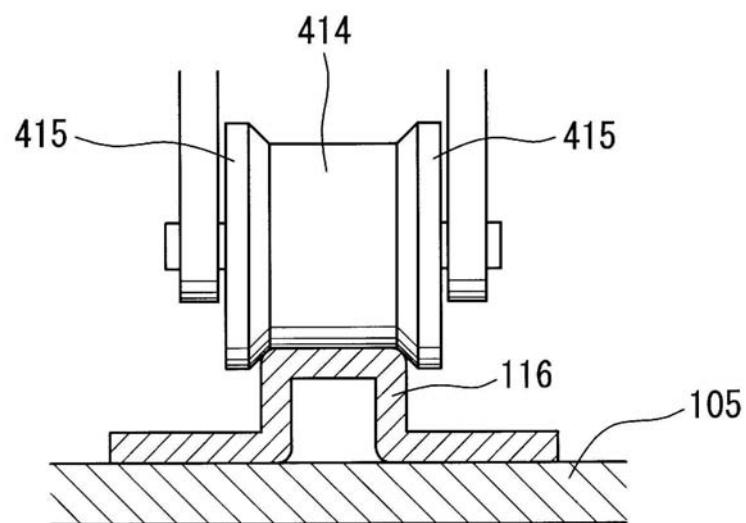
【図 18】



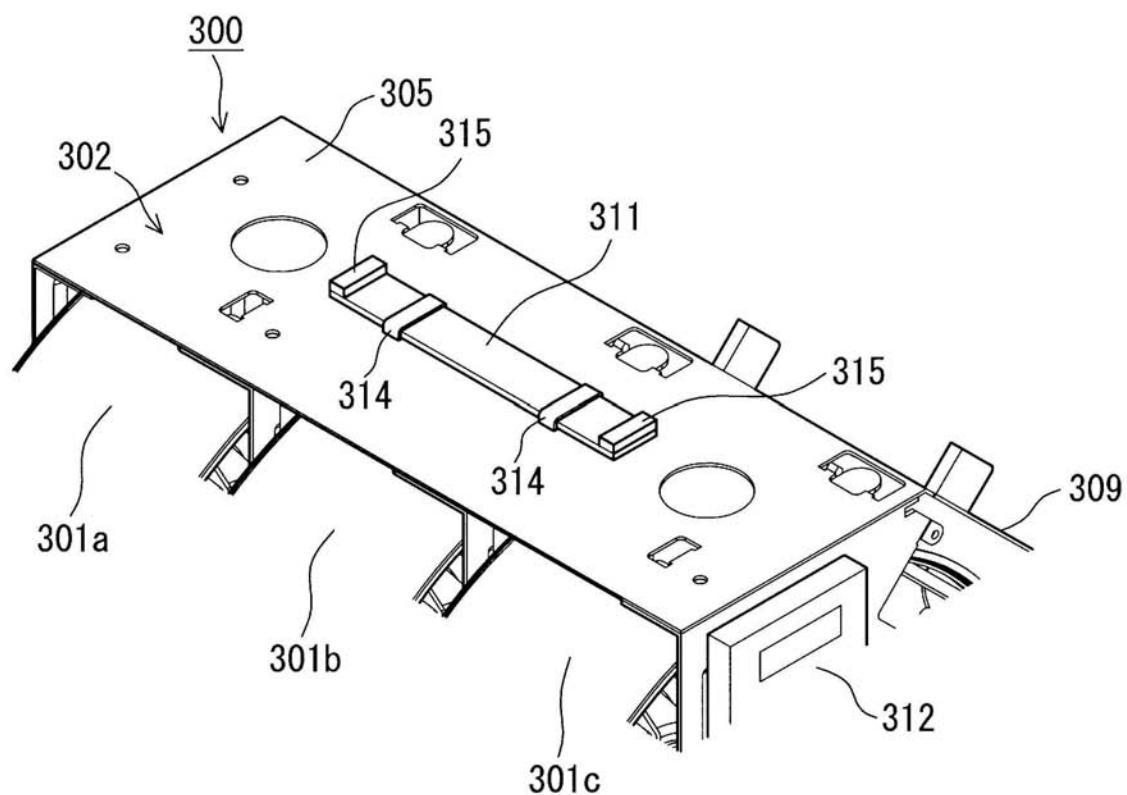
【図19】



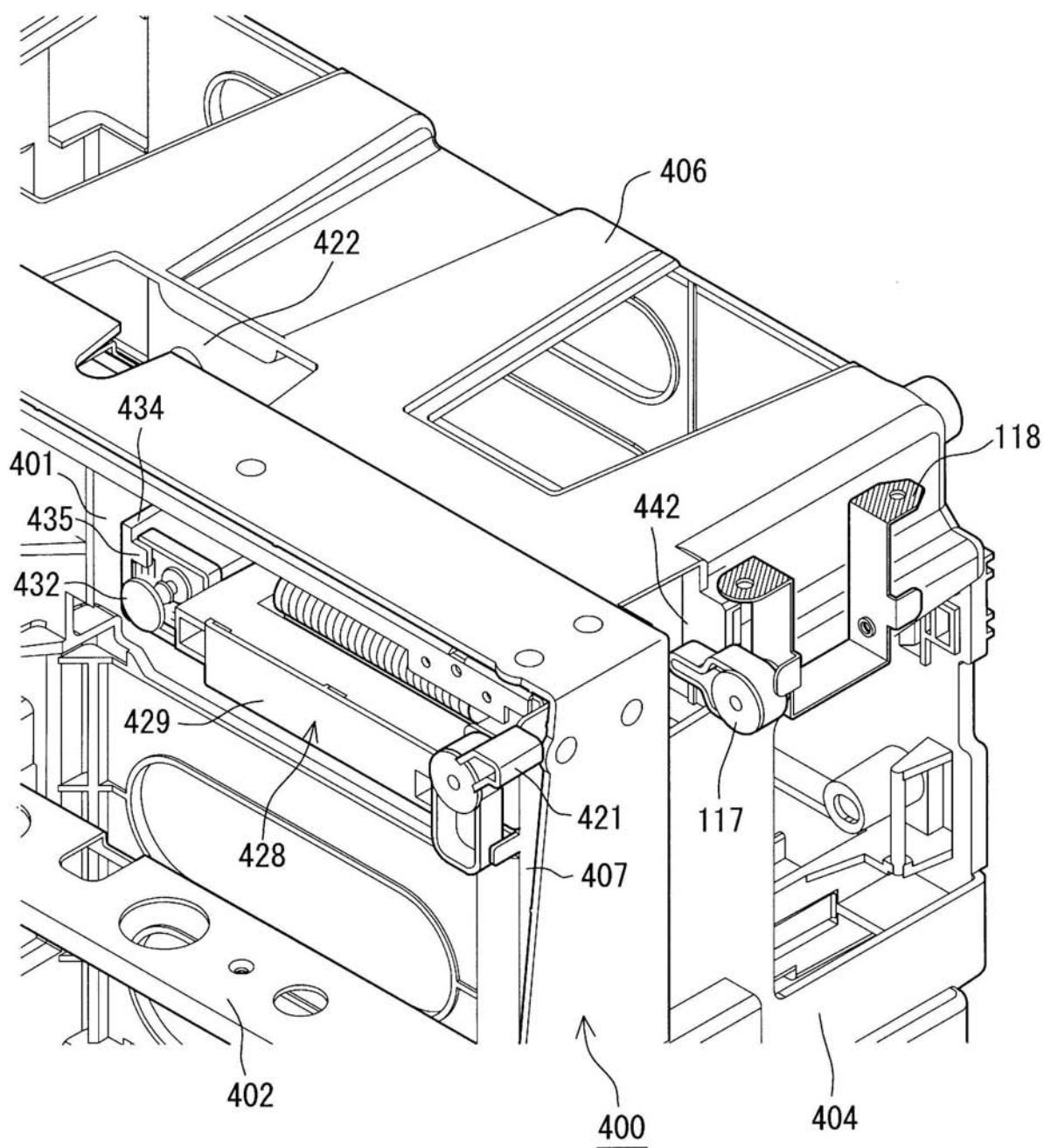
【図20】



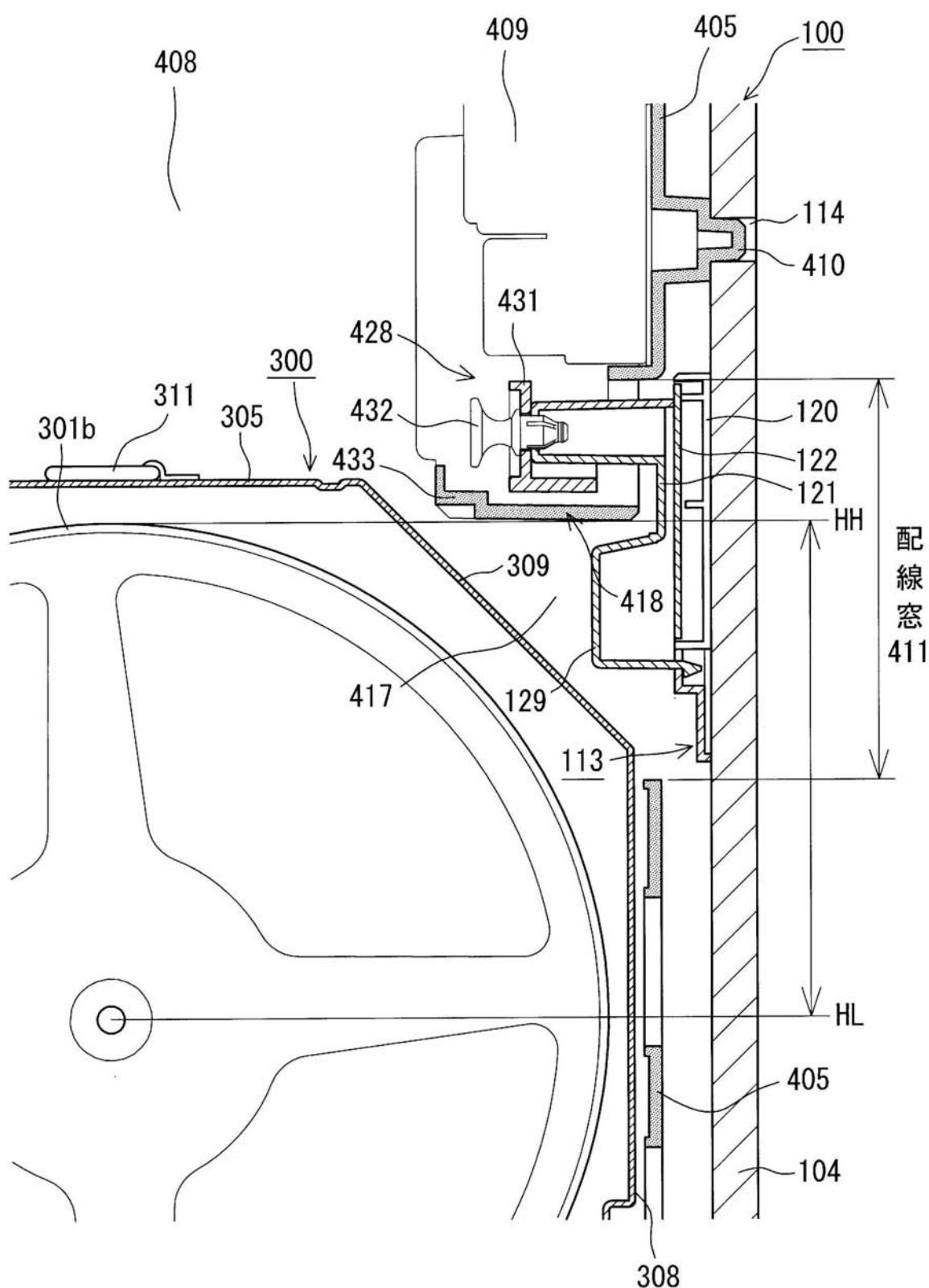
【図 2 1】



【図22】



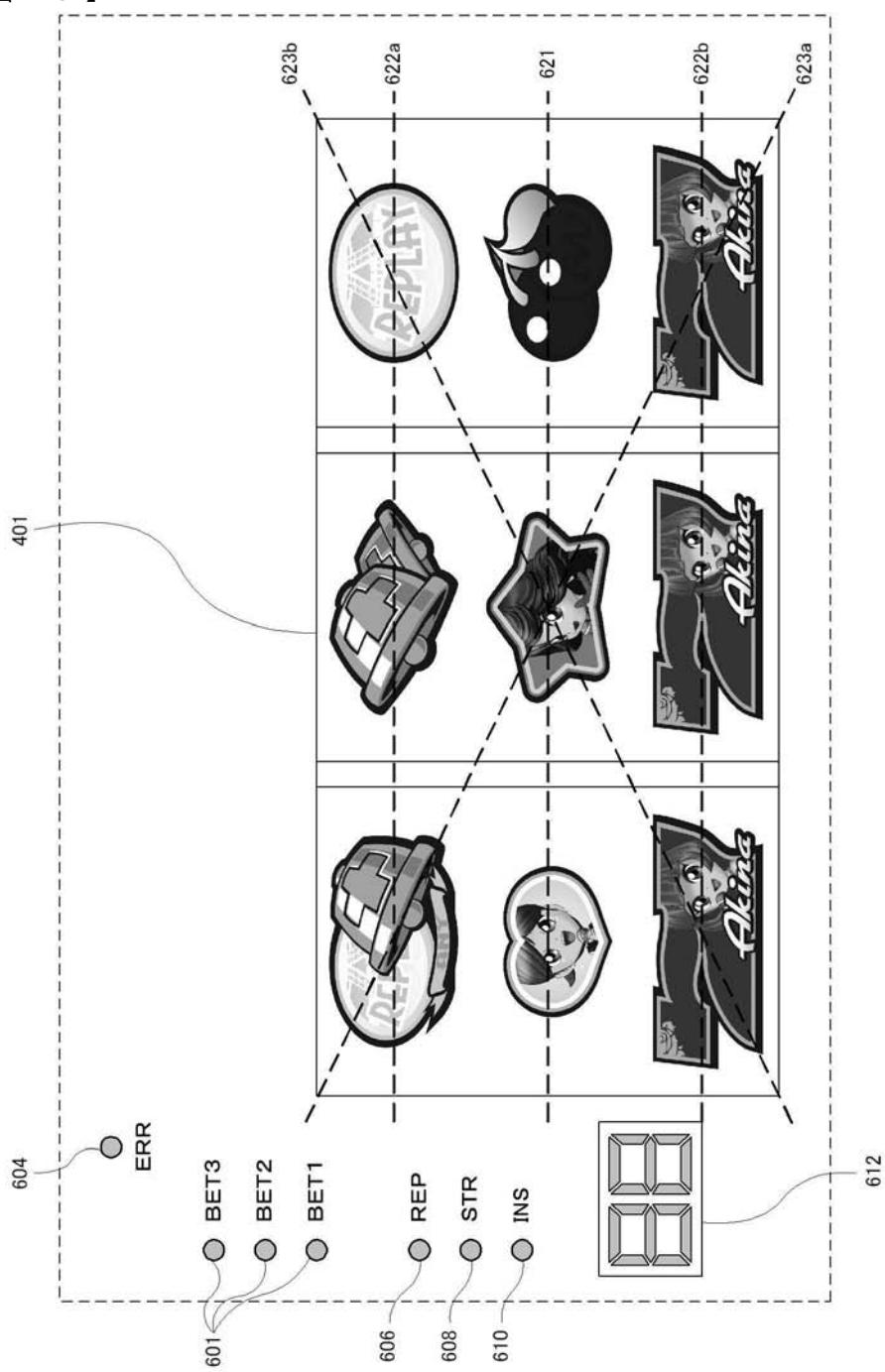
【図23】



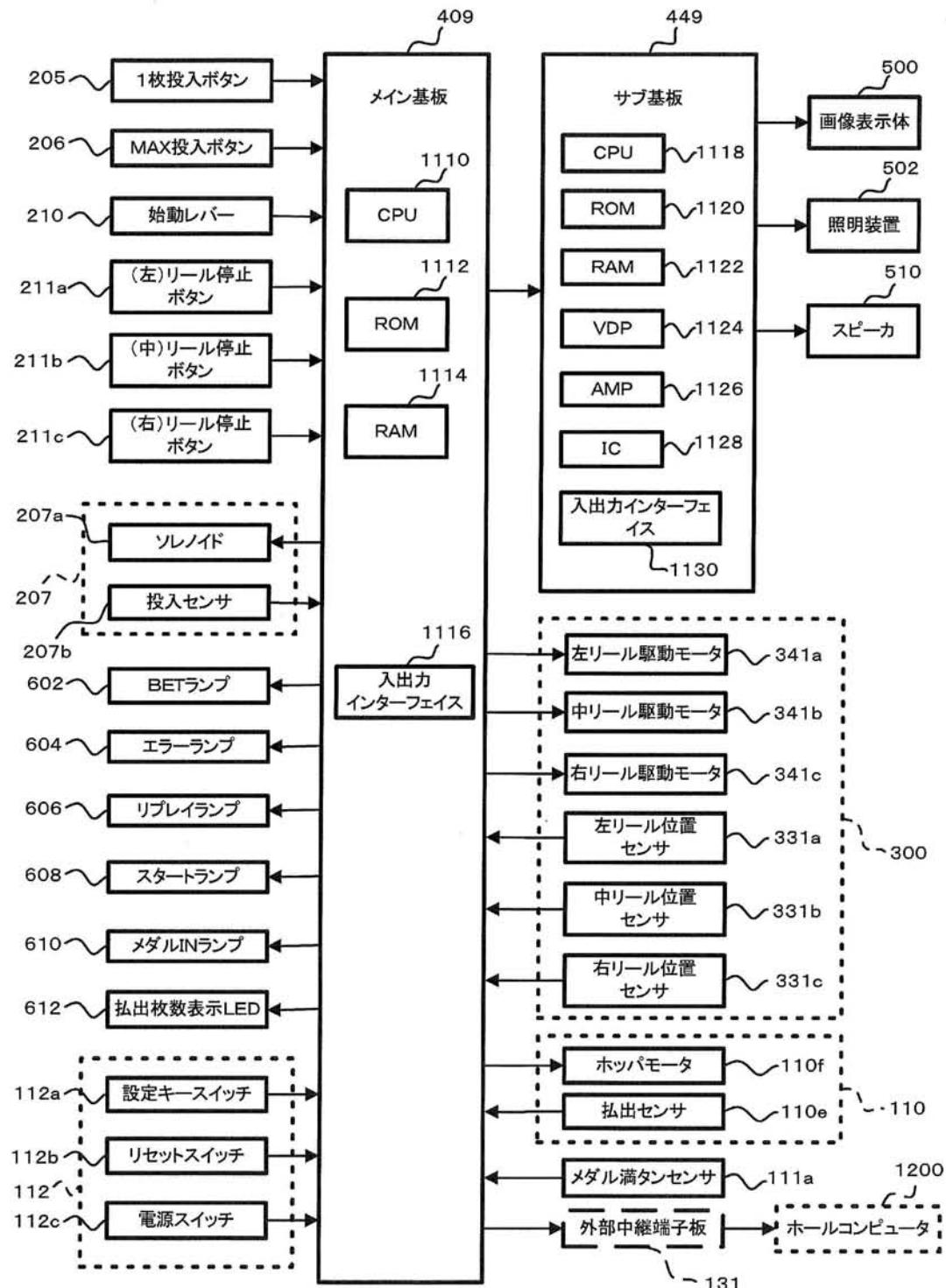
【図24】

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

【図25】



【図26】



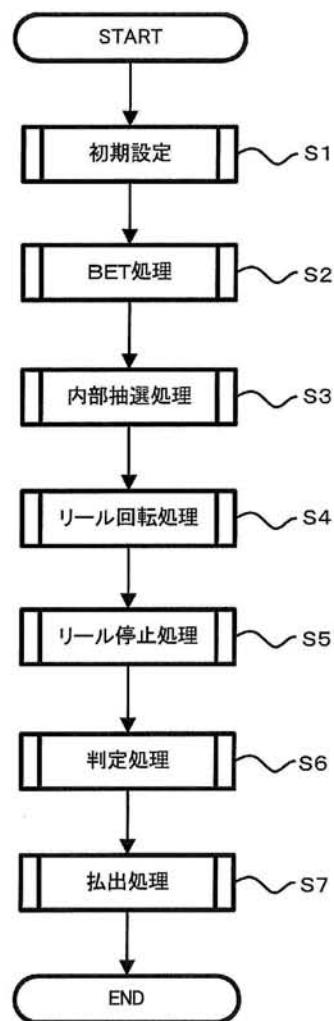
【図27】

当選役	図柄の組み合わせ	特典
BB		BBゲーム
リプレイ		リプレイゲーム
ベル		3枚
チエリー		2枚
RB		RBゲーム
BBゲーム専用役		15枚
UNBB		UNBBゲーム
CB		CBゲーム

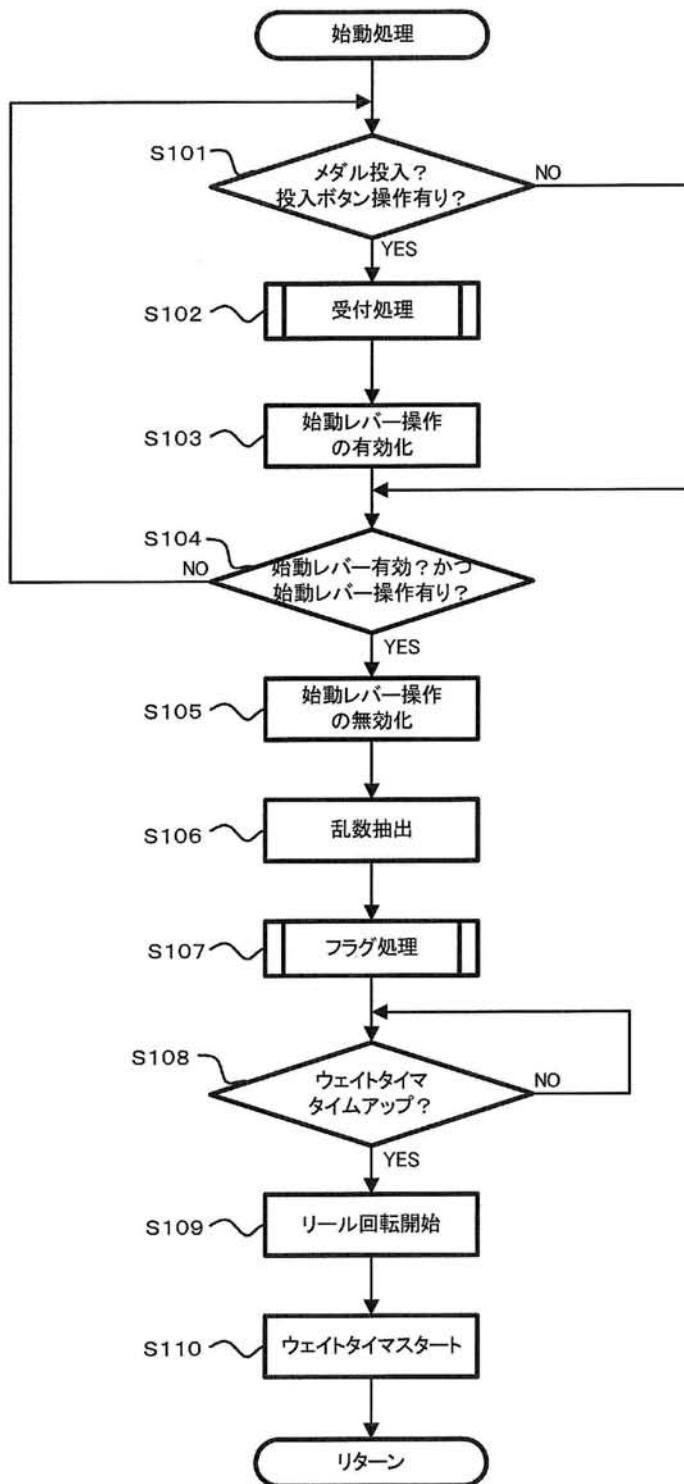
【図28】

当選役	図柄の組み合わせ	特典
BB		BBゲーム
リプレイ		リプレイゲーム
ベル		3枚
チエリー	— —	4枚
RB		RBゲーム
BBゲーム専用役		15枚

【図29】



【図 30】



【図 3 1】

内部抽選確率							
乱数値0~16383							
当選役	ペル	チリ-	リブレイ	BB	BB+ペル	BB+チリ)-	RB
当たり値	0~ 774	775~ 6799	6800~ 9044	9045~ 9062	9063~ 9200	9201~ 9202	RB+ペル RB+チリ)-
当選確率	1/21.14	1/2.72	1/7.29	1/910.22	1/118.72	1/8192	1/4096

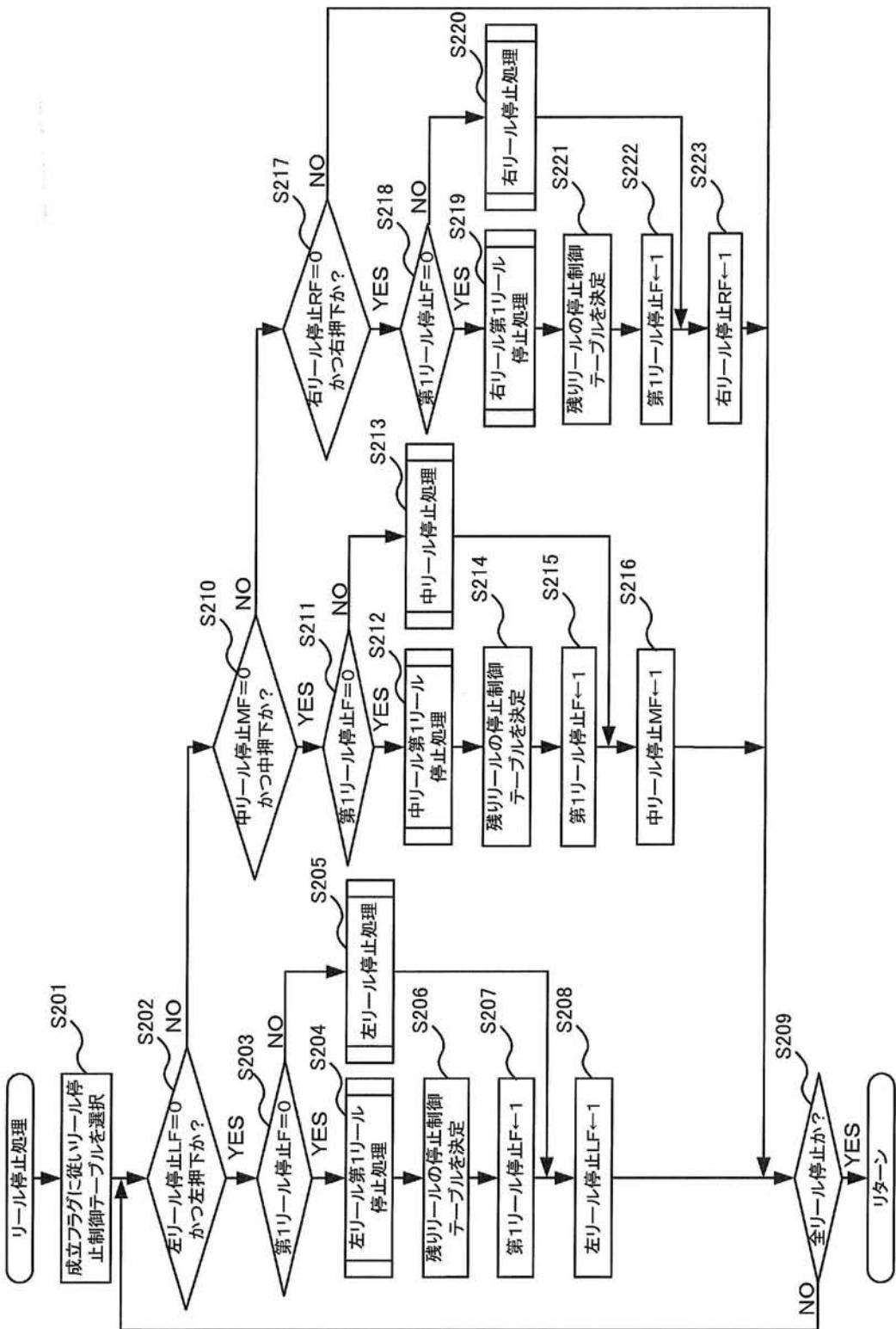
  

乱数値0~16383							
当選役	ペル	チリ-	リブレイ	BB	BB+ペル	BB+チリ)-	RB
当たり値	0~ 774	775~ 6799	—	—	6800~ 6937	6938~ 6939	RB+ペル RB+チリ)-
当選確率	1/21.14	1/2.72	—	—	1/118.72	1/8192	1/4096

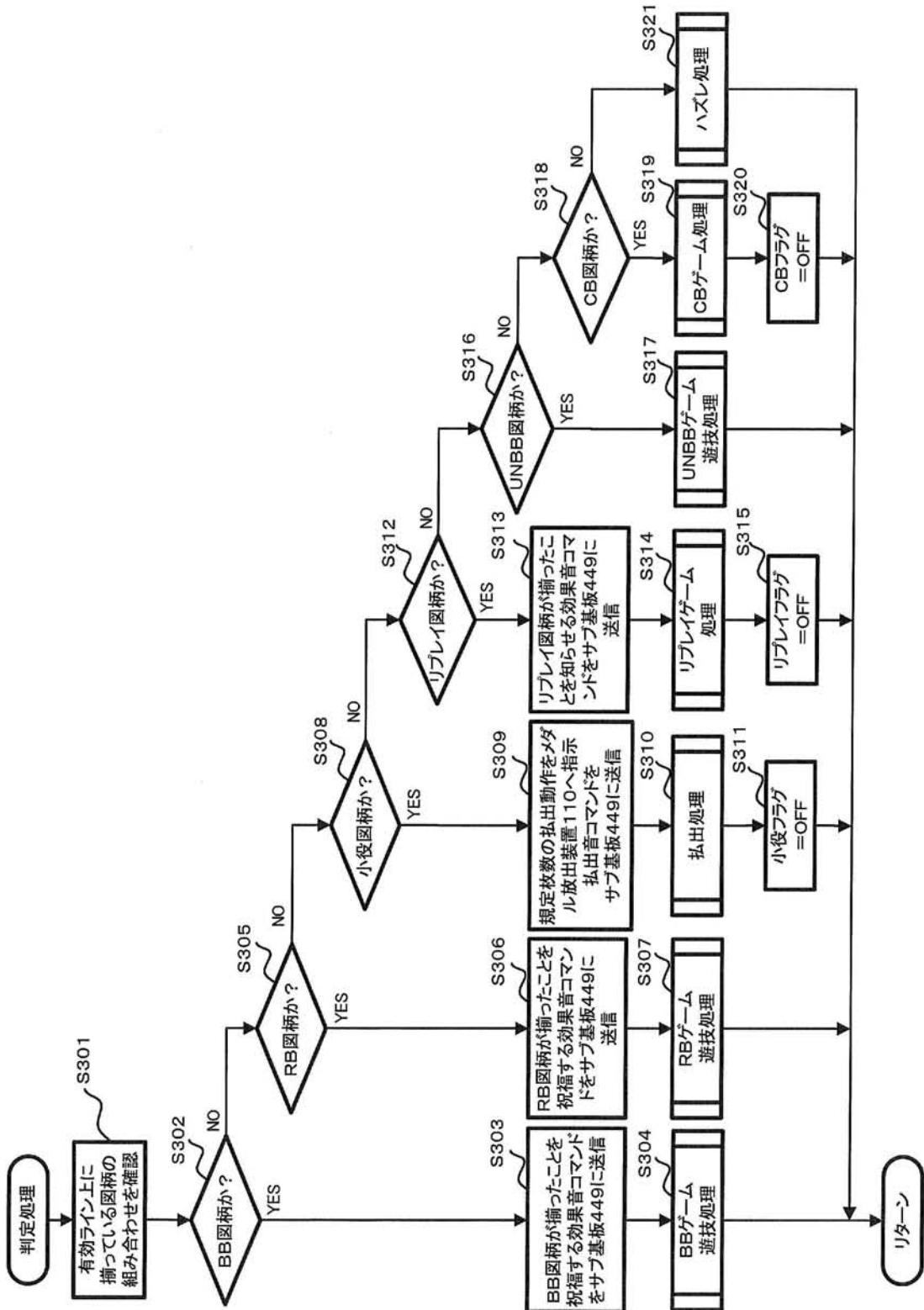
  

乱数値0~16383							
当選役	ペル	チリ-	リブレイ	BB	BB+ペル	BB+チリ)-	RB
当たり値	0~ 774	775~ 6799	—	—	6800~ 6937	6938~ 6939	RB+ペル RB+チリ)-
当選確率	1/21.14	1/2.72	—	—	1/118.72	1/8192	1/4096

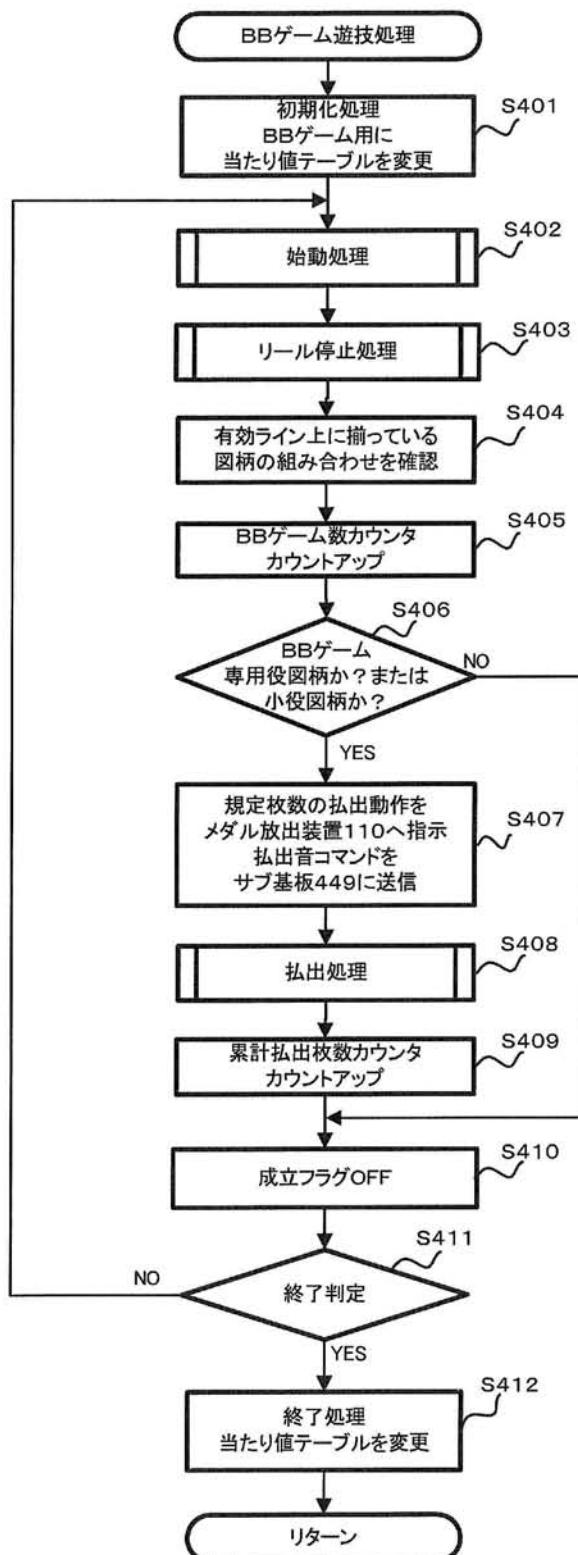
【図 3 2】



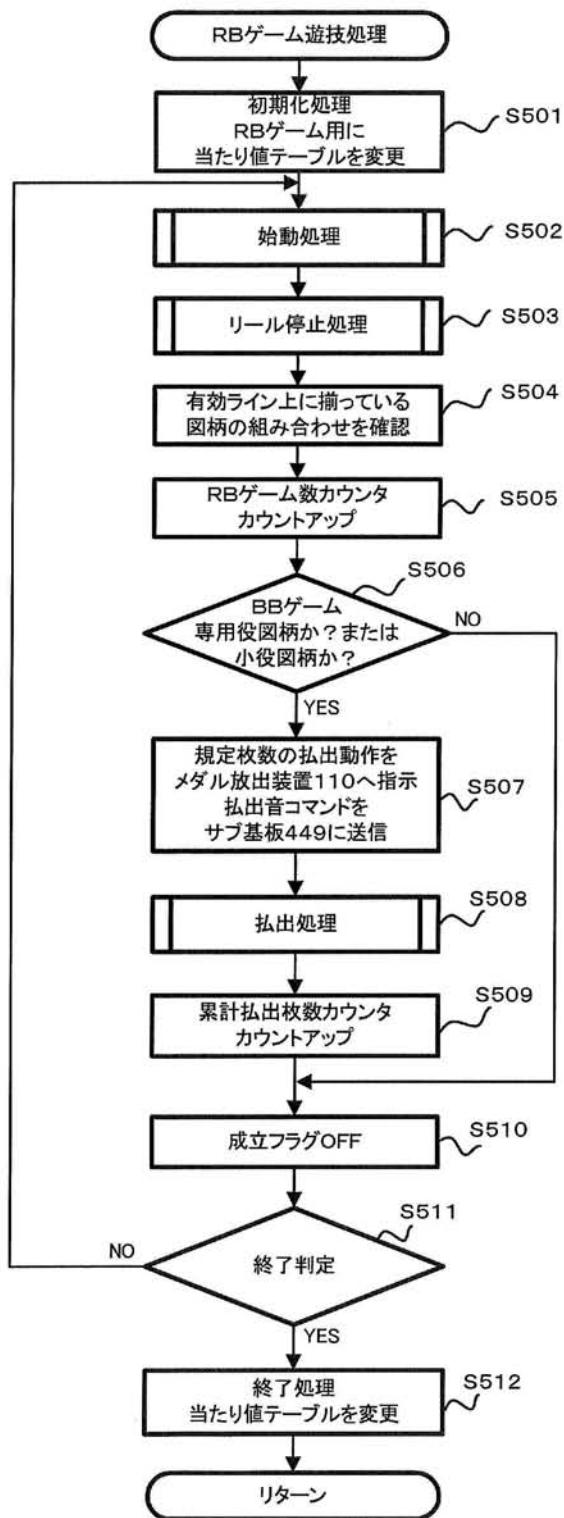
【 図 3 3 】



【図34】



【図35】



【図36】

