

(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2008-132223  
(P2008-132223A)

(43) 公開日 平成20年6月12日(2008.6.12)

(51) Int.Cl.  
A63F 5/04 (2006.01)

F I  
A63F 5/04 516E  
A63F 5/04 514E  
A63F 5/04 516F

テーマコード (参考)

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 99 頁)

(21) 出願番号	特願2006-321397 (P2006-321397)	(71) 出願人	000148922
(22) 出願日	平成18年11月29日 (2006.11.29)		株式会社大一商会
			愛知県名古屋市中村区鵜付町1丁目22番地
		(74) 代理人	100128923
			弁理士 納谷 洋弘
		(72) 発明者	市原 高明
			愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地 株式会社大一商会内
		(72) 発明者	袖岡 隆
			愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地 株式会社大一商会内

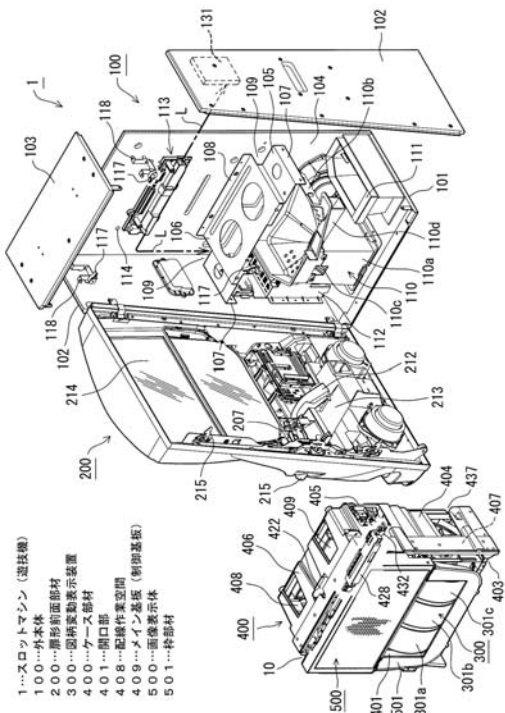
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】遊技者がゲームを続行させる意欲を持ちづらい状況において遊技者の遊技意欲の低下を極力回避できる遊技機を提供する。

【解決手段】遊技価値の総数が所定数に到達するまで前記通常遊技状態に比べて遊技価値の付与機会を増加させた状態を継続する増加機会継続手段と、遊技価値の総数が所定数に到達するまで通常遊技状態と同水準の遊技価値の付与機会を維持した状態を継続する同水準機会継続手段とを備える。さらに前記付与される遊技価値の総数が前記所定数に到達する前に、前記同水準機会継続手段により前記通常遊技状態と同水準の遊技価値の付与機会が維持された前記状態を終了させて前記通常遊技状態に回帰させる通常遊技回帰手段を備える。

【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、遊技価値の投入と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、前記内部抽選の結果と前記可動表示体の停止操作に基づいて前記図柄変動表示装置に 1 回のゲームの結果を表示する遊技機において、

1 回のゲームごとに予め決められた複数の当選役及びハズレ役の中からいずれかを選び出す抽選を行う内部抽選手段と、

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

前記内部抽選手段による内部抽選の結果に基づいて複数の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、

複数の前記可動表示体の回転が停止状態となると、前記可動表示体に付された図柄帯上の図柄を所定個数分の図柄群として前記図柄変動表示装置内の所定箇所に表示可能とする図柄表示部と、

前記図柄表示部内に表示された所定個数分の図柄群を複数の前記可動表示体にまたがって見た場合に、各々の前記可動表示体について少なくとも 1 つの図柄を選び出してできる組み合わせ態様のうち、前記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きにその組み合わせ態様を有効とする表示位置を決定する有効表示位置決定手段と、

全ての前記可動表示体が停止した場合、前記有効表示位置決定手段により決定された前記有効表示位置に前記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を判定する当選役図柄表示判定手段と、

所定期間に投入される遊技価値の総数に対して付与される遊技価値の総数の割合が低い通常遊技状態にてゲームの進行を制御する通常遊技状態制御手段と、

前記通常遊技状態に比べて遊技価値の付与機会を増加させる遊技価値付与機会増加手段と、

前記通常遊技状態と同水準の遊技価値の付与機会を維持する遊技価値付与機会維持手段と、

前記付与される遊技価値の総数が所定数に到達するまで前記遊技価値付与機会増加手段により前記通常遊技状態に比べて遊技価値の付与機会を増加させた状態を継続する増加機会継続手段と、

前記付与される遊技価値の総数が、前記所定数に到達するまで前記遊技価値付与機会維持手段により前記通常遊技状態と同水準の遊技価値の付与機会を維持した状態を継続する同水準機会継続手段と、

前記付与される遊技価値の総数が前記所定数に満たない特定の数になると、前記同水準機会継続手段により前記通常遊技状態と同水準の遊技価値の付与機会が維持された前記状態を終了させて前記通常遊技状態に回帰させる通常遊技回帰手段とを具備したことを特徴とする遊技機。

## 【発明の詳細な説明】

## 【技術分野】

## 【0001】

本発明は、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】

従来から、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 B B という、以下同様）、レギュラーボーナスゲーム（略して R B という、以下同様）を契機として遊技者が容易に大量のメダルを獲得することができる。また、B B や R B に加えて、アシストタイム（A T）やチャレンジタイム（C T）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（特許文献 1 参照）。さらに、近年では、上記 B

10

20

30

40

50

BやA T等を短期間で集中して（あるいは連続して）獲得することのできる遊技機も広く知られるようになっており、遊技者が大量のメダルを獲得することを大いに期待させるものとなっている。

【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、上記のような遊技機では、BBやRB等を短期間に集中させて（連続させて）大量のメダルを獲得可能とする反面、これら（BBやRB等）が集中しないかぎり（連続しないかぎり）遊技者が大量のメダルを獲得することが困難となっている。従って、BBやRB等に集中して（連続して）当選とならないことが分かると、遊技者は次にBBやRB等の機会が得られるまでゲームを続行させる意欲を持ち続けづらい。これは、次にBBやRB等の機会がいつ得られるかの確証もなく、それまでに現在所有しているメダルを減らしてしまう、場合によっては全て消費しきってもBBやRB等の機会が得られないことも多々あるからである。

【0004】

このように、特に遊技者がゲームを続行させる意欲を持ち続けづらい状況において、遊技者の遊技意欲の低下を回避させることが近年の遊技機での問題となっている。

【0005】

そこで本発明は、上記の問題点に鑑み、遊技者がゲームを続行させる意欲を持ちづらい状況において遊技者の遊技意欲の低下を極力回避できる遊技機を提供するものである。

【課題を解決するための手段】

【0006】

本発明の技術は、上記課題を解決するために以下の手段を採った。

【0007】

（解決手段1）

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を有し、遊技価値の投入と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、前記内部抽選の結果と前記可動表示体の停止操作に基づいて前記図柄変動表示装置に1回のゲームの結果を表示する遊技機において、1回のゲームごとに予め決められた複数の当選役及びハズレ役の中からいずれかを選び出す抽選を行う内部抽選手段と、複数の前記可動表示体の回転を個々に停止させるべく個々の前記可動表示体について前記停止操作を受け付ける停止操作手段と、前記内部抽選手段による内部抽選の結果に基づいて複数の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、複数の前記可動表示体の回転が停止状態となると、前記可動表示体に付された図柄帯上の図柄を所定個数分の図柄群として前記図柄変動表示装置内の所定箇所に表示可能とする図柄表示部と、前記図柄表示部内に表示された所定個数分の図柄群を複数の前記可動表示体にまたがって見た場合に、各々の前記可動表示体について少なくとも1つの図柄を選び出してできる組み合わせ態様のうち、前記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きにその組み合わせ態様を有効とする表示位置を決定する有効表示位置決定手段と、全ての前記可動表示体が停止した場合、前記有効表示位置決定手段により決定された前記有効表示位置に前記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を判定する当選役図柄表示判定手段と、所定期間に投入される遊技価値の総数に対して付与される遊技価値の総数の割合が低い通常遊技状態にてゲームの進行を制御する通常遊技状態制御手段と、前記通常遊技状態に比べて遊技価値の付与機会を増加させる遊技価値付与機会増加手段と、前記通常遊技状態と同水準の遊技価値の付与機会を維持する遊技価値付与機会維持手段と、前記付与される遊技価値の総数が所定数に到達するまで前記遊技価値付与機会増加手段により前記通常遊技状態に比べて遊技価値の付与機会を増加させた状態を継続する増加機会継続手段と、前記付与される遊技価値の総数が、前記所定数に到達するまで前記遊

10

20

30

40

50

技価値付与機会維持手段により前記通常遊技状態と同水準の遊技価値の付与機会を維持した状態を継続する同水準機会継続手段と、前記付与される遊技価値の総数が前記所定数に満たない特定の数になると、前記同水準機会継続手段により前記通常遊技状態と同水準の遊技価値の付与機会が維持された前記状態を終了させて前記通常遊技状態に回帰させる通常遊技回帰手段とを具備したことを特徴とする遊技機である。

#### 【0008】

解決手段1によれば、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を有している。そして、遊技価値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では1回のゲームの結果が表示される。

10

#### 【0009】

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。

#### 【0010】

20

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、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。

#### 【0011】

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もよい。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った場合、複数（例えば2つ）の当選役と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っても、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。

30

40

#### 【0012】

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は維持されている。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）。

#### 【0013】

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）とすることができる。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該当しない図柄）を含むことができる。

50

図柄帯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）、この図柄帯が可動表示体に付されている。

【 0 0 1 4 】

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）全ての可動表示体の停止操作を受け付けられると、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。

【 0 0 1 5 】

図柄変動表示装置はその装置内の所定箇所に図柄表示部を備えており、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により遊技者が遊技機に正対してゲームを行うことができる。

10

【 0 0 1 6 】

図柄表示部内には、上記可動表示体の回転中は回転している図柄群を、あるいは可動表示体の停止時には所定個数分の図柄群を視認することができる。そして、最終的に全ての可動表示体が停止状態となると、可動表示体ごと図柄表示部内に停止した図柄からなる図柄群が形成される。この図柄表示部内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。

【 0 0 1 7 】

また、上記所定個数分の図柄数を増減させることにより、図柄表示部内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、図柄表示部内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内に表示可能となる図柄の最大個数が増えることになる。また、可動表示体の数を増やせば、その分だけ図柄表示部内に表示可能となる図柄最大個数も増えることになる。従って、図柄表示部内で表示可能となる図柄の組み合わせ態様のバリエーションを増やし、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ことができるため、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ることによって遊技者を飽きさせることがない。

20

【 0 0 1 8 】

また、各可動表示体が停止状態となった際に図柄表示部内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、上記所定の当選役に対応する図柄の組み合わせ態様は、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。

30

【 0 0 1 9 】

「有効となる表示位置」は、図柄表示部内での並び、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、図柄表示部内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。

40

【 0 0 2 0 】

また、遊技価値の掛け数に応じて有効となる表示位置を変更させてもよい。これは、「1回のゲームごとに掛けられた遊技価値の掛け数に応じて図柄表示部内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、例えば遊技価値の掛け数を増やせば

50

、図柄表示部内で有効となる表示位置を増やしたり、あるいは遊技価値の掛け数を減らせば、図柄表示部内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、遊技価値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）。

#### 【0021】

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してもよい。これは、例えば、図柄表示部内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に分かりづらくすることができる。

10

#### 【0022】

全ての可動表示体が停止すると、図柄表示部内の有効な表示位置に予め決められたいずれかの当選役に対応する図柄（当選役図柄という、以下同様）の組み合わせ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）。ここで、当選役図柄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。これらの組み合わせ態様が図柄表示部内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。

20

#### 【0023】

通常遊技状態とは、任意の所定期間（所定回数のゲームを行う期間）に投入される遊技価値の総数に対して付与される遊技価値の総数の割合が低い状態にてゲームの進行が制御される遊技状態のことをいう。すなわち、1回のゲームごとに掛け数として投入される遊技価値の所定期間における総数に対して、付与される遊技価値の総数が少ないため、遊技者が遊技価値を消費していく（所有している遊技価値を減らしていく）遊技状態のことである。このような遊技状態では、遊技者は遊技価値を増やすことは期待できず、ゲームを続ければその分だけ、所有している遊技価値を徐々に（段々と）減らしていく（消費していく）ことになる。

30

#### 【0024】

本発明の遊技機では、上記通常遊技状態でのゲームに比べて遊技価値の付与機会を増加させる手段（遊技価値付与機会増加手段）及び、通常遊技状態でのゲームと同水準の遊技価値の付与機会を維持する手段（遊技価値付与機会維持手段）を有している。

#### 【0025】

すなわち、遊技価値付与機会増加手段により遊技価値の付与機会が増加された状態では、遊技者に遊技価値が付与される機会が増えることになるので、遊技者は所有の遊技価値を増やすことが可能となる。

40

#### 【0026】

そして、遊技者に付与される遊技価値の総数が所定数に到達するまで、遊技価値の付与機会が増加された状態（増加状態という）が継続することとなる。例えば、遊技価値の付与機会を短い期間（数回から十数回程度の少ないゲーム回数のこと）に集中させる態様とすれば、遊技者は短い期間で大量の遊技価値を獲得することが可能となる。あるいは、長い期間（数十から数百回以上の長期間、あるいは長時間にわたるようなゲーム回数のこと）かけて大量の遊技価値を獲得することも可能となる。従って、このような状態が複数の

50

ゲームにわたり続くことは、遊技者が遊技価値を増加させながらゲームを進行させることができるため、遊技者にとって有利な遊技状態となり、遊技者の最も興味を抱くところとなる。

【0027】

一方、遊技価値付与機会維持手段により遊技価値の付与機会が通常遊技状態と同水準に維持された状態（同水準維持状態という）では、遊技者に遊技価値が付与される機会が特段に増えることはないので、遊技者は通常遊技状態と同様に所有している遊技価値を減らしていくことになる。なお、ここでいう「同水準」とは全く同一ではないが同程度という意味である（つまり、類似、酷似しているといったことである）。

【0028】

従って、上記増加状態と同じ所定数の遊技価値が遊技者に付与されるとしても、増加状態とは異なり遊技価値の付与機会が増加されないため、この所定数に到達した場合であっても増加状態にて所定数に到達した場合とは異なり、遊技者は大量の遊技価値を獲得することはできない。つまり、同水準維持状態とは、遊技者に付与された遊技価値の累計数が所定数に到達するまでに継続するということである。従って、この遊技状態（同水準維持状態）では通常遊技状態と同様、遊技者が消費する遊技価値の総数は、遊技者に付与される遊技価値の総数に比べて多くなる。

【0029】

また、上記所定数に到達するまでに要する期間は増加状態のそれと比べても長いものとなる（所定数到達までに要するゲーム回数が増加状態にて到達するまでの期間に比べて長くなる）。これは増加状態が継続する場合、遊技価値の付与機会も増加しているため、同数の遊技価値を獲得するために要する期間が同水準維持状態に比べて増加状態では短縮されるからである。

【0030】

これは、言い換えれば、遊技者が通常遊技状態から特定の遊技状態（同水準維持状態）への移行という特典（例えば、内部抽選の抽選結果としてこの移行の契機となる所定の当選役に当選すること）が得られたにも関わらず、遊技価値をほとんど増やすことのできない有利さの度合いの低い遊技特典しか与えられないということになる。

【0031】

同水準維持状態は、既に説明したとおり遊技者に付与された遊技価値の累計数が所定数に到達するまでに継続する。そして、その後通常遊技状態に復帰する。さらに本発明の遊技機では、上記累計数が所定数よりも少ない特定の数となると同水準維持状態を終了させて通常遊技状態へ復帰させる手段（通常遊技回帰手段）を備える。この通常遊技回帰手段によって同水準維持状態が途中で終了（所定数に未到達の場合）した場合も遊技状態は通常遊技状態へと復帰する。すなわち、同水準維持状態をいつでも途中で切り上げる（終了させる）ことが可能ということになる。

【0032】

この通常遊技回帰手段としては、例えば、終了条件（同水準維持状態を途中で終了させるための条件）などがある。つまり、同水準維持状態でのゲームにおいてこの終了条件が成立すると（満たされると）同水準維持状態が途中で終了することになる。

【0033】

通常遊技回帰手段は、また「同水準維持状態に移行すると所定数に到達することなく同水準維持状態を途中で終了させる」ということもできる。従って、ここでいう「所定数よりも少ない特定の数」とは、0より大きく所定数未満に含まれる全ての数値（遊技価値の数の単位での数値）ということになる。

【0034】

これらの内容より、同水準維持状態が継続する期間は上記所定数に比例する（所定数に対応して増える）ものであるといえる。従って、この所定数を少なくすることによって、同水準維持状態が継続する期間を短くすることが可能となる。つまり、所定数を少なくすれば少なくするほど同水準維持状態が継続する期間が短縮されることになる。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 3 5 】

このとき、所定数を少なくすることにより、増加状態が終了した際に遊技者が獲得できる遊技価値の総数が抑えられる（少なくなる）ことになる。このこと（所定数を少なくすること）から、通常遊技状態から増加状態になりやすい（移行しやすい）態様とすることも可能となる。すなわち、所定数を抑えることにより増加状態となるための契機（あるいは条件、抽選等による場合はその当選確率、当選割合など）を容易なものとすることができる。

## 【 0 0 3 6 】

このようにすることで、本発明の遊技機が増加状態に移行しやすいという印象を遊技者に与えやすい。従って、特に増加状態が終了した直後などの遊技者がゲームを続行させる意欲を持ちづらい状況において遊技者の遊技意欲の低下を極力回避することができる。つまり、増加状態が終了してこれ以上のゲームを続けようかどうか迷うような場面において、遊技者に再度増加状態に移行することを大いに期待して引き続きゲームを行おうという意欲を持たせやすい。

10

## 【 0 0 3 7 】

さらに、運悪く同水準維持状態に移行した場合であっても、これを途中で終了させることが可能となるため、このような遊技状態（同水準維持状態）にあっても遊技者の遊技意欲を低下させにくくすることができる。

## 【 0 0 3 8 】

なお、ここでいう所定数については、少なくとも通常遊技状態が継続している限りでは遊技者が獲得できない程度の遊技価値の総数とすることが望ましい。つまり、通常遊技状態にて遊技価値の付与を伴う当選役を設ける場合（遊技価値付与当選役という）、通常遊技状態にて可能な限りこの遊技価値付与当選役に連続して当選するようなことがあったとしても、その際に付与される遊技価値の合計数に比べても多くすることである。これにより、遊技者が所定数の遊技価値を獲得しようとするためには増加状態に移行しなければならない（増加状態に移行するための契機となる特定の当選役に当選しなければならない）といった明確な目的を持たせることができる。

20

## 【 0 0 3 9 】

## （ 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、前記通常遊技回帰手段は、少なくとも前記同水準機会継続手段により前記通常遊技状態と同水準の遊技価値の付与機会が維持された前記状態にて起こり得る特定の条件を契機として前記状態を終了させて前記通常遊技状態に回帰させることを特徴とする遊技機である。

30

## 【 0 0 4 0 】

解決手段 2 によれば、解決手段 1 に記載の遊技機では、上記同水準維持状態は特定の条件（途中終了条件という、以下同様）が成立するまでは、上記所定数に到達するまで継続する。そして、この途中終了条件をどのような内容とするかにより、同水準維持状態を長いゲーム期間継続する可能性の高いものとしたり、あるいは短いゲーム期間で終了する可能性の高いものとしたりすることができる。

## 【 0 0 4 1 】

上記途中終了条件としては、例えば、規定数のゲーム回数に到達すること、特定の当選役（ハズレ役も含む）に当選すること（あるいは所定回数当選すること）、規定時間経過すること、などがある。

40

## 【 0 0 4 2 】

また、途中終了条件は、同水準維持状態で起こり得る可能性のある事象としているので、同水準維持状態でのゲームでは毎回途中終了条件の成立を遊技者に期待させることができる。従って、同水準維持状態のような遊技者がゲームを続行させる意欲を持ちづらい状況においても遊技者の遊技意欲の低下を極力抑えることができる。

## 【 0 0 4 3 】

なお、途中終了条件は複数設けてもよい。このようにすれば、遊技者により一層、途中

50



終了条件の成立を期待させることが可能となる。

【 0 0 4 4 】

( 解決手段 3 )

解決手段 3 は、解決手段 1 または 2 に記載の遊技機において、前記増加機会継続手段により前記通常遊技状態に比べて遊技価値の付与機会が増加された特別遊技状態を開始する増加機会開始手段をさらに備え、前記増加機会開始手段は、前記通常遊技状態における所定の条件を契機として前記通常遊技状態から前記特別遊技状態に遊技状態を移行させることを特徴とする遊技機である。

【 0 0 4 5 】

解決手段 3 によれば、解決手段 1 または 2 に記載の遊技機では、上記通常遊技状態にて所定の条件となることを契機として特別遊技状態にてゲームの進行が制御される。この特別遊技状態は、解決手段 1 で説明した遊技価値の付与機会が増加された状態が複数のゲームにわたり継続している遊技状態のことである。従って、特別遊技状態では、遊技者は遊技価値を増やしながらかゲームを進めていくことができる。なお、ここでいう所定の条件とは、例えば、規定数のゲーム回数に到達すること、規定数の遊技価値の付与が行われたこと、特定の当選役（ハズレ役も含む）に当選すること（あるいは所定回数当選すること）や、規定時間経過すること、などがある。

【 0 0 4 6 】

また、本解決手段は、「特別遊技状態には通常遊技状態からのみ移行する」と言い換えることもできる。すなわち、通常遊技状態を除いた他の遊技状態からは特別遊技状態に移行する可能性がなくなる。これにより、通常遊技状態から特別遊技状態に移行するか、それとも他の遊技状態に移行するかということが、その後遊技者が遊技価値を大量に獲得できるか否かの分かれ目ということになる。従って、通常遊技状態にあっては常に特別遊技状態への移行という期待感を持つことができるので、遊技者の遊技意欲を低下させるといったことが起こりにくくなる。

【 0 0 4 7 】

( 解決手段 4 )

解決手段 4 は、解決手段 1 から 3 のいずれかに記載の遊技機において、前記同水準機会継続手段により前記通常遊技状態と同水準の遊技価値の付与機会が維持された維持遊技状態を開始する同水準機会開始手段をさらに備え、前記同水準機会維持手段は、前記通常遊技状態における特定の条件を契機として前記通常遊技状態から前記維持遊技状態に遊技状態を移行させることを特徴とする遊技機である。

【 0 0 4 8 】

解決手段 4 によれば、解決手段 1 から 3 のいずれかに記載の遊技機では、上記通常遊技状態にて特定の条件となることを契機として維持遊技状態にてゲームの進行が制御される。この維持遊技状態は、解決手段 1 で説明した遊技価値の付与機会が通常遊技状態と同水準（同程度）に維持された状態が複数のゲームにわたり継続している遊技状態のことである。従って、維持遊技状態では、遊技者は遊技価値を徐々に減らしながら（消費しながら）ゲームを進めていくことになる。なお、ここでいう特定の条件とは、例えば、規定数のゲーム回数に到達すること、規定数の遊技価値の付与が行われたこと、特定の当選役（ハズレ役も含む）に当選すること（あるいは所定回数当選すること）や、規定時間経過すること、などがある。

【 0 0 4 9 】

また、本解決手段は、「維持遊技状態には通常遊技状態からのみ移行する」と言い換えることもできる。すなわち、通常遊技状態を除いた他の遊技状態からは維持遊技状態に移行する可能性がなくなる。この場合、通常遊技状態から維持遊技状態に移行する割合は、多くとも通常遊技状態から上記特別遊技状態に移行する割合と同程度までとすることが望ましい。このようにすると、遊技者にとっては、約 1 / 2 で大量の遊技価値を獲得できるという期待が持てることになる。従って、遊技者の期待感（大量の遊技価値を獲得することに対する期待）を損なわせることがほとんどなく、遊技意欲の低下を極力回避すること

10

20

30

40

50

ができる。

【 0 0 5 0 】

さらに、（遊技者からみて）運悪く維持遊技状態に移行したとしても、解決手段 2 等から、遊技者は途中終了条件の成立を願いながらゲームを行うことになるため、遊技意欲の低下を極力回避することができる。

【 0 0 5 1 】

（解決手段 5）

解決手段 5 は、解決手段 3 または 4 に記載の遊技機において、前記増加機会開始手段が前記通常遊技状態から前記特別遊技状態に遊技状態を移行させる契機となる前記所定の条件は、前記内部抽選の結果として所定の当選役が選出されることを特徴とする遊技機である。

10

【 0 0 5 2 】

解決手段 5 によれば、解決手段 3 または 4 に記載の遊技機では、内部抽選の抽選結果が所定の当選役（所定当選役という）となったことを契機として上記特別遊技状態でのゲームが開始される。ここでいう「契機」とは、所定の当選役に対応する図柄（所定当選役図柄という、以下同様）の組み合わせ態様が図柄表示部内の有効となる表示位置に表示された場合（以下では、所定当選役図柄が揃ったという）とすることが望ましい。これは特別遊技状態でのゲームは遊技者にとって有利であるゲーム（遊技価値の付与機会が増えて遊技価値を増やすことができる）が行われることとなるので、遊技者が所定当選役図柄を揃った（あるいは揃えることができた）という喜びを与えたうえで、さらに遊技価値を増やすことができるという二重の喜びを与えることができる。

20

【 0 0 5 3 】

（解決手段 6）

解決手段 6 は、解決手段 4 または 5 に記載の遊技機において、前記同水準機会開始手段が前記通常遊技状態から前記維持遊技状態に遊技状態を移行させる契機となる前記特定の条件は、前記内部抽選の結果として特定の当選役が選出されることを特徴とする遊技機である。

【 0 0 5 4 】

解決手段 6 によれば、解決手段 4 または 5 に記載の遊技機では、内部抽選の抽選結果が特定の当選役（特定当選役という）となったことを契機として上記維持遊技状態でのゲームが開始される。すなわち、特定の当選役に当選となったにも関わらず、遊技者にとって有利さの度合いの低い維持遊技状態でのゲームが開始されることになる。ここでいう「契機」は、解決手段 4 とは異なり、必ずしも特定の当選役に対応する図柄（特定当選役図柄という、以下同様）の組み合わせ態様が図柄表示部内の有効となる表示位置に表示された場合（以下では、特定当選役図柄が揃ったという）としなくともよい。すなわち、内部抽選の抽選結果として特定当選役が選出されるだけで特定当選役図柄が揃ったか否かに関係なく維持遊技状態でのゲームを開始させることができることになる。これにより、遊技者が気づかぬうちに通常遊技状態から維持遊技状態に遊技状態を移行させることが可能となる。

30

【 0 0 5 5 】

すなわち、遊技状態が維持遊技状態に移行したとしても通常遊技状態が継続しているかのような印象を遊技者に与え続けることができる。従って、維持遊技状態に移行してから終了するまで遊技者に一切気づかせないままゲームを行わせることも可能となる。また、遊技者が維持遊技状態であると気づく（正確には維持遊技状態ではないかと疑う、疑い始める）までの時間（期間、ゲーム期間）を大幅に遅延させることができる。これらのことから、遊技者がゲームを続行させることに躊躇いがちな状況自体を極力回避あるいは遅らせることができる。

40

【 0 0 5 6 】

さらに、（遊技者からみて）運悪く維持遊技状態に移行したとしても、解決手段 2 等から、遊技者は途中終了条件の成立を願いながらゲームを行うことになるため、遊技意欲の

50

低下を極力回避することができる。

【 0 0 5 7 】

( 解決手段 7 )

解決手段 7 は、解決手段 5 または 6 に記載の遊技機において、前記通常遊技回帰手段は、前記所定の当選役とは別の当選役に当選したことを前記特定の条件とすることを特徴とする遊技機である。

【 0 0 5 8 】

解決手段 7 によれば、解決手段 5 または 6 に記載の遊技機では、維持遊技状態は上記所定当選役とは別の当選役（これを途中終了契機役という）に当選したことを契機として上記途中終了条件が満たされる。

10

【 0 0 5 9 】

このように途中終了契機役を設けると、当該途中終了契機役の当選を契機として遊技状態が変化（維持遊技状態から通常遊技状態へ）することになり、一つの当選役に当選することによって遊技者にとって不利な遊技状態が終了することになる。例えば、途中終了契機役について遊技者が気づいている（あるいは途中終了契機役が遊技者に告知、周知されている）場合などでは、当該途中終了契機役に当選となるだけで遊技者がその直後から開始されるゲームに対する期待感を大きく高めることができる。

【 0 0 6 0 】

( 解決手段 8 )

解決手段 8 は、解決手段 6 または 7 に記載の遊技機において、前記当選役図柄表示判定手段は、複数の異なる種類の図柄からなる組み合わせ態様を前記特定の当選役に対応する図柄の組み合わせ態様として前記判定を行うことを特徴とする遊技機である。

20

【 0 0 6 1 】

解決手段 8 によれば、解決手段 6 または 7 に記載の遊技機では、上記特定当選役には専用の当選役図柄（シンボル図柄、象徴的な図柄）を設けずに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、ハズレとなる場合の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。従って、特定当選役図柄の組み合わせ態様をハズレとなる場合の図柄の組み合わせ態様と類似あるいは同様のものとするにより、遊技者が特定当選役に当選した（特定当選役図柄の組み合わせ態様が表示された）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。

30

【 0 0 6 2 】

これにより、遊技者が上記通常遊技状態から維持遊技状態へと遊技状態が変化したことに気づいて遊技意欲を失ってしまうといったことが回避される。

【 0 0 6 3 】

( 解決手段 9 )

解決手段 9 は、解決手段 6 から 8 のいずれかに記載の遊技機において、前記特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ことが前記当選役図柄表示判定手段により判定されると、当該ゲームでは遊技価値の付与を伴わない当該ゲーム不付与手段をさらに備えたことを特徴とする遊技機である。

40

【 0 0 6 4 】

解決手段 9 によれば、解決手段 6 から 8 のいずれかに記載の遊技機では、図柄表示部内の有効となる表示位置に上記特定当選役図柄の組み合わせ態様が表示された場合、当該ゲームでは遊技価値の付与は行われない。すなわち、特定当選役図柄の組み合わせ態様が表示された当該ゲームでは遊技価値の付与は行われずに、次のゲームを開始可能な状態となる。これにより、遊技者には一層特定当選役図柄の組み合わせ態様が表示されたことが分かりづらいものとなる。従って、遊技者は遊技状態の区別（通常遊技状態であるか維持遊技状態であるか）を把握しようと意識を集中させてゲームを行う傾向を強めることにな

50

る。さらに、このとき当該ゲームで遊技価値の付与等に要する時間が短縮され、速やかに維持遊技状態でのゲームを開始できるという効果も奏する。

【 0 0 6 5 】

( 解決手段 1 0 )

解決手段 1 0 は、解決手段 6 から 9 のいずれかに記載の遊技機において、前記所定の当選役に対応する図柄の組み合わせ態様が前記図柄表示部内に表示されたことが前記当選役図柄表示判定手段により判定されると、当該ゲームでは遊技価値の付与を伴わない当該ゲーム不付与手段をさらに備えたことを特徴とする遊技機である。

【 0 0 6 6 】

解決手段 1 0 によれば、解決手段 6 から 9 のいずれかに記載の遊技機では、図柄表示部内の有効となる表示位置に上記所定当選役図柄の組み合わせ態様が表示された場合、当該ゲームでは遊技価値の付与は行われず、すなわち、所定当選役図柄の組み合わせが表示された当該ゲームでは遊技価値の付与は行われず、次のゲームから特別遊技状態でのゲームを開始されることになる。これにより、当該ゲームで遊技価値の付与等に取りれる時間が短縮され、速やかに特別遊技状態でのゲームを開始させることができる。

【 0 0 6 7 】

なお、「所定当選役図柄の組み合わせ態様が表示された場合に、そのゲーム結果として遊技価値の付与を伴わせる」という別の構成とすれば、遊技者は所定当選役図柄が揃った当該ゲームにて遊技価値を獲得したうえで、さらに次のゲームから特別遊技状態でのゲームに臨むことができる。

【 0 0 6 8 】

( 解決手段 1 1 )

解決手段 1 1 は、解決手段 1 から 1 0 のいずれかに記載の遊技機において、前記内部抽選の結果として選出される当選役のうち、当該ゲームの結果として遊技価値を付与する一般小役をさらに有し、前記一般小役に対応する図柄の組み合わせ態様が前記図柄表示部内に表示されたことが前記当選役図柄表示判定手段により判定されると、当該ゲームにて前記一般小役に対応する規定数の遊技価値を付与する一般小役遊技価値付与手段をさらに備えたことを特徴とする遊技機である。

【 0 0 6 9 】

解決手段 1 1 によれば、解決手段 1 から 1 0 のいずれかに記載の遊技機では、図柄表示部内の有効となる表示位置に一般小役図柄の組み合わせ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価値が遊技者に付与される。つまり、一般小役に当選することが増えれば、それだけ遊技者は遊技価値を増加させることも可能となるので、遊技価値を一方的に減らし続けるといったことは軽減される。

【 0 0 7 0 】

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対応する当選役図柄も別々に設けたり、それぞれの一般小役ごとに応じて付与される遊技価値の規定数を異な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、全ての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るので、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。

【 0 0 7 1 】

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内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遊技特典を得ることが可能となる。従って、遊技者は少なくとも 1 つの可動表示体だけ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 7 2 】

( 解決手段 1 2 )

10

20

30

40

50

解決手段 1 2 は、解決手段 1 から 1 1 のいずれかに記載の遊技機において、前記内部抽選の結果として選出される当選役のうち、改めて遊技価値を掛けることなく当該ゲームの掛け数が次のゲームに持ち越される再遊技役をさらに有し、前記再遊技役に対応する図柄の組み合わせ態様が前記図柄表示部内に表示されたことが前記当選役図柄表示判定手段により判定されると、当該ゲームの掛け数を次のゲームに持ち越して改めて遊技価値を掛けることなく次のゲームを実行可能にする再遊技実行手段をさらに備えたことを特徴とする遊技機である。

#### 【0073】

解決手段 1 2 によれば、解決手段 1 から 1 1 のいずれかに記載の遊技機では、図柄表示部内の有効となる表示位置に再遊技役図柄の組み合わせ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価値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、再遊技役図柄の組み合わせが表示された場合、遊技者は遊技価値を新たに消費せずに 1 回分のゲームを行うことができることになる。従って、再遊技役に当選することが多くなれば、その分だけ遊技価値の消費を抑えることができ、遊技者が単位時間あたりに消費する遊技価値の量のある程度一定の範囲内に抑えることが可能となる。

#### 【0074】

また、再遊技役図柄の組み合わせについても、前述した一般小役図柄の組み合わせ態様と同様、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であってもよい。すなわち、少なくとも 1 つの可動表示体についてだけ再遊技役図柄を表示させれば再遊技役に対応する遊技特典が得られることになる。従って、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内の有効となる表示位置に停止させることが容易なものとすることもでき、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、遊技者が遊技価値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、内部抽選の抽選結果が再遊技役となった場合には、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態様が表示されるものとするのが望ましい。これにより、遊技者が少なくとも再遊技役に対応する遊技特典を確実に獲得することが可能となる。

#### 【0075】

##### （解決手段 1 3）

解決手段 1 3 は、解決手段 3 から 1 2 のいずれかに記載の遊技機において、前記増加機会継続手段は、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。

#### 【0076】

解決手段 1 3 によれば、解決手段 3 から 1 2 のいずれかに記載の遊技機では、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上記通常遊技状態から変化させたり、図柄表示部内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とができる。これにより、遊技機の見目からも現在の遊技状態が特別遊技状態であることを遊技者が認識することが容易になる。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ことを回避できる。

#### 【0077】

##### （解決手段 1 4）

解決手段 1 4 は、解決手段 1 1 から 1 3 のいずれかに記載の遊技機において、前記一般小役遊技価値付与手段は、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価値を遊技者に付与することを特徴とする遊技機である。

## 【0078】

解決手段14によれば、解決手段11から13のいずれかに記載の遊技機では、一般小役として複数の種類を設けることができる。これに伴い、各々の一般小役に対応する当選役図柄も複数の種類それぞれ設けることや、あるいは、各々の一般小役図柄として有効となる図柄の組み合わせ態様も複数種類設けることができる。

## 【0079】

さらに複数種類の一般小役には「当選役図柄の組み合わせとして少なくとも1つの当選役図柄を含むだけで当選役として有効となる単小役」を設けることもできる。すなわち、単小役とは、全ての可動表示体が停止状態となった際に、当選役図柄の組み合わせ態様として1つの当選役図柄（ここでは単小役に対応する単小役図柄）が含まれていれば（単小役に対応する）遊技特典を付与することができる当選役ということになる。このような単小役には、遊技者が全ての可動表示体を停止させる操作の負担（つまり、当選役図柄の組み合わせを停止させるために毎回全ての可動表示体の停止操作に集中しなければならない負担）を軽減させる役割を持たせることができる。

## 【0080】

以上のように、一般小役に複数の種類を設けることにより、図柄表示部内で表示される図柄の組み合わせ態様を多様化させて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。

## 【0081】

（解決手段15）

解決手段15は、解決手段1から14のいずれかに記載の遊技機において、前記内部抽選の結果として選出される当選役のうち、当該ゲームの次のゲームにかぎり、自身を含んだ少なくとも複数の当選役を前記内部抽選の結果として強制的に選出す強制当選役決定遊技に移行させる契機となる次ゲーム限定許容役を有し、前記図柄表示部内に前記次ゲーム限定許容役に対応する図柄の組み合わせ態様が表示されたことが前記当選役図柄表示判定手段により判定されると、当該ゲームの次のゲームにかぎり、前記次ゲーム限定許容役自身を含む少なくとも複数の当選役に対応する図柄の組み合わせ態様のいずれかとなる前記複数の可動表示体の停止を制御する複数当選役対応停止制御手段と、前記次ゲーム限定許容役に対応する図柄の組み合わせ態様が前記図柄表示部内に表示されたことが前記当選役図柄表示判定手段により判定されると、当該ゲームでは遊技価値の付与を伴わずに次のゲームにて前記強制当選役決定遊技を実行する強制当選役決定遊技実行手段をさらに備えたことを特徴とする遊技機である。

## 【0082】

解決手段15によれば、解決手段1から14のいずれかに記載の遊技機では、内部抽選の抽選結果に対応する当選役には、少なくとも次のゲーム（当該ゲームの次に行われるゲーム）に限り、当該当選役自身を含んだ複数の当選役を許容する当選役（次ゲーム限定許容役）が含まれる。すなわち、任意のゲーム結果として図柄表示部内の有効となる表示位置に次ゲーム限定許容役に対応する図柄（次ゲーム限定許容役図柄という）の組み合わせ態様が表示された場合、次のゲームでは（次のゲームに限る）、次ゲーム限定許容役を含む少なくとも複数の当選役に対応した図柄の組み合わせ態様となることが許容される。言い換えれば、次のゲームでは上述の「次ゲーム限定許容役を含む少なくとも複数の当選役」が内部抽選の抽選結果として強制的に選出された状態でのゲーム（強制当選役決定遊技）が行われるということである。このとき、許容された複数の当選役に対応する図柄の組み合わせ態様のいずれとなることも可能な（または、導出することの可能な）可動表示体の停止動作の制御が行われる。

## 【0083】

上記でいう許容するとは、内部抽選の抽選結果となることと同様のことである。つまり、次ゲーム限定許容役を含む少なくとも複数の当選役が内部抽選の抽選結果として選出された状態にあるということになる。ここで、本発明の遊技機では、1回のゲーム結果としては1つ当選役に対応する図柄の組み合わせ態様のみが表示されるものとしているため

、上記許容される当選役のうち、最終的にはいずれかの当選役に対応する図柄の組み合わせ態様となるかが決められることになる。

【 0 0 8 4 】

最終的にいずれの当選役となるかを決める方法としては、上記許容される当選役に予め優先順位をつけておくことや、受け付けられた操作等（始動操作、停止操作の手順など）により決めることなどがある。例えば、優先順位をつけておく場合、優先順位の高い当選役が選ばれやすい態様とすることである。また、操作等により決める場合、受け付けられた操作や時機（タイミングなど）等に応じていずれかの当選役となるかを決定する態様とすることである。さらにこれらを組み合わせた態様や、最終的に全ての可動表示体が停止状態となるまでに適宜抽選等を組み合わせて決める態様であってもよい。

10

【 0 0 8 5 】

また、図柄表示部内の有効となる表示位置に次ゲーム限定許容役図柄の組み合わせ態様が表示された場合、当該ゲームでは遊技価値の付与を伴わない。すなわち、次ゲーム限定許容役図柄の組み合わせ態様が表示された当該ゲームでは遊技価値の付与は行われずに、次のゲーム（当該ゲームの次に行われるゲームのこと、以下「次のゲーム」という、強制当選役決定遊技）が開始可能な状態となる。なお、上記次ゲーム限定許容役となった当該ゲームで遊技価値の付与を伴わないことは、当該ゲームで遊技価値の付与等に取りられる時間が短縮され、遊技者に速やかに次のゲームを開始できるという効果を奏する。

【 0 0 8 6 】

そして、当該ゲームの結果が次ゲーム限定許容役となった場合（図柄表示部内に次ゲーム限定許容役図柄の組み合わせ態様が表示された場合のことをいう、以下同様）、次のゲームでも結果が次ゲーム限定許容役となることがあるため、次ゲーム限定許容役となるゲームを繰り返させていくことも可能となる。つまり、遊技者に遊技価値は付与されないがハズレということでもないゲームを連続して行わせることが可能となる。このようなことから、次ゲーム限定許容役のことを「ゼロ価値当選役」ともいう。すなわち、「ゼロ価値当選役」とは、ハズレ役と違い当選役の一つではあるが、当該ゲームでは遊技価値の付与といった遊技者に利益を与えず、次のゲーム以降に結果を持ち越させる当選役ということである。なお、上記許容された複数の当選役に少なくとも遊技価値の付与を伴う（遊技特典として遊技価値を付与する）当選役（A当選役という）を含むものとすれば、次のゲーム以降の結果が当該A当選役となれば、遊技者は利益（遊技価値の付与）を得ることができる、なお、以下では、当該ゲームにてゼロ価値当選役となり、次のゲームでゼロ価値当選役以外となった結果のことを「最終結果」という。

20

30

【 0 0 8 7 】

さらにこのとき、次のゲームでは掛け数として遊技価値を遊技者が消費していくため、上記ゼロ価値当選役となるゲームが続く限り、遊技者は所有している遊技価値を延々と消費し続けていくことになる。また、ゼロ価値当選役となることが連続している状況では遊技者がゲームを止めにくい。従って、上記最終結果となるまで遊技者は遊技意欲を維持することが容易となる。

【 0 0 8 8 】

（ 解決手段 1 6 ）

40

解決手段 1 6 は、解決手段 1 5 に記載の遊技機において、前記強制当選役決定遊技では、前記次ゲーム限定許容役を優先して選択する優先選択手段をさらに備えたことを特徴とする遊技機である。

【 0 0 8 9 】

解決手段 1 6 によれば、解決手段 1 5 に記載の遊技機では、当該ゲームにて上記ゼロ価値当選役となった場合、次のゲームでは、許容された複数の当選役のうち、ゼロ価値当選役が優先して選ばれる。つまり、一度ゼロ価値当選役となると、次のゲームでもゼロ価値当選役となり、さらにまた次のゲームでもゼロ価値当選役となる、といったように連続してゼロ価値当選役となることが起こりやすくなる。

【 0 0 9 0 】

50

従って、ゼロ価値当選役となることが続く限り、遊技価値の付与されないゲームを延々と続けることも可能となる。このとき遊技者は掛け数として遊技価値を消費するだけとなるが、ハズレ役と違ってゼロ価値当選役では上記最終結果となるまで遊技者がゲームを途中で止めにくく上記最終結果となるまで遊技者は遊技意欲を維持することが容易となる。

【0091】

なお、遊技価値が所定数に到達すると終了となる特別なゲームや遊技状態においてゼロ価値当選役を優先的に選択する態様とすれば、例えば所定数の遊技価値を獲得するまでに要するゲーム回数を増やしたり、あるいは到達までに要する時間を遅らせたりすることができる（遅延させることができる）。

【0092】

10

（解決手段17）

解決手段17は、解決手段16に記載の遊技機において、前記優先選択手段は、前記維持遊技状態では前記通常遊技状態に比べて前記次ゲーム限定許容役をさらに優先して選択することを特徴とする遊技機である。

【0093】

解決手段17によれば、解決手段16に記載の遊技機では、上記維持遊技状態において上記通常遊技状態に比べてゼロ価値当選役が優先して選択されやすい。これは内部抽選の抽選結果として選ばれやすいということである。このようにすると維持遊技状態では、ゼロ価値当選役となることが連続して起こりやすくなる。

【0094】

20

また、ゼロ価値当選役に対応する遊技特典では遊技価値の付与は伴わないものであるため、上記通常遊技状態でのゲームと同程度に遊技価値を消費していくことになる。すなわち、遊技者にとって有利さの度合いの低い遊技状態であるといえるが、ゼロ価値当選役をできる限り連続して当選する可能性の高い態様とすることにより、次のゲーム以降に結果を順次持ち越させていくことができる。つまり、遊技者が最終的に（ゼロ価値当選役となることが連続した後に）結果として上記許容された複数の当選役のうちの遊技価値の付与等の遊技特典に対応した当選役になることを期待しながらゲームを進めていくことになる。これにより、遊技者に当該遊技状態が有利さの度合いの低いことや、また遊技価値を減らし続けてしまうことを極力意識させることなくゲームを進めさせることができる。従って、遊技者の遊技意欲を維持させることが容易となる。

30

【0095】

（解決手段18）

解決手段18は、解決手段16または17に記載の遊技機において、前記優先選択手段は、前記通常遊技状態では前記特別遊技状態に比べて前記次ゲーム限定許容役をさらに優先して選択することを特徴とする遊技機である。

【0096】

解決手段18によれば、解決手段16または17に記載の遊技機では、上記特別遊技状態において上記通常遊技状態に比べて次ゲーム限定許容役が優先して選択されにくい。これは内部抽選の抽選結果として選ばれにくいということである。このようにすると、特別遊技状態でのゲームでは純粋に遊技価値の増加に特化したゲームを行わせることも可能となる。すなわち、ハズレ役やゼロ価値当選役となる割合を抑えて、遊技価値の付与を集中して行うことができるということである。これは特別遊技状態、通常遊技状態、そして維持遊技状態という3つの遊技状態の内容の違いをより明確にすることにもなる。従って、遊技者に明確な目標として特別遊技状態でのゲームを行うこと（すなわち、所定当選役に当選すること）を期待しながらゲームを継続して進めさせていくことができる。なお、ここでいう「内容」とは、それぞれの遊技状態の特徴（つまり、いずれかの当選役に当選しやすい、当選しにくいといった特徴等）のことをいう。

40

【0097】

（解決手段19）

解決手段19は、解決手段1から18のいずれかに記載の遊技機において、1回のゲー

50



ムごとに遊技価値の掛け数を決定する掛け数決定手段と、前記掛け数決定手段により掛け数が決定された状態で遊技者の始動操作を受け付ける始動操作手段と、前記始動操作手段にて前記始動操作を受け付けられると前記可動表示体の回転を開始し、前記可動表示体の回転中に前記停止操作手段にて前記停止操作を受け付けられると、前記停止操作の受け付け順に前記可動表示体を停止させる可動表示体駆動手段と、前記停止操作手段により受け付けられた順番に従って前記可動表示体を停止させる制御を行う停止制御手段と、1回のゲームにつき、前記可動表示体駆動手段により全ての前記可動表示体が停止されると、前記図柄表示部内に表示された図柄の組み合わせ態様に基づき、必要に応じて規定数の遊技価値を遊技者に与える遊技価値付与手段とをさらに備えたことを特徴とする遊技機である。

10

#### 【0098】

解決手段19によれば、解決手段1から18のいずれかに記載の遊技機としては、スロットマシンに代表される回胴式遊技機が望ましい。すなわち、スロットマシン等の回胴式遊技機では、遊技者が1回のゲームを行うのに必要な遊技価値(メダル、コイン、遊技球など)の掛け数を決めた状態で始動操作を行うと、遊技者により停止操作がなされない限り、可動表示体(スロットマシン等では、リール、ドラムなどと呼ばれる)は回転を続ける。そして、遊技者による停止操作を受け付けられると、その受け付け順に前述の可動表示体の回転を停止させて、全ての可動表示体が停止状態となると、図柄表示部内に表示された図柄の組み合わせ態様に基づいて、必要に応じて規定数の遊技価値が付与されたり、その他遊技特典が付与されたりするものである。このようにして遊技者は遊技価値を掛けてから可動表示体を回転させ、そして停止させるという一連の操作を繰り返しながらスロットマシンでのゲームを進めていくこととなる。そのうえで、図柄表示部内に表示された図柄の組み合わせ態様によって、例えば、上記一般小役であれば、当該一般小役に対応した規定数の遊技価値が付与される。さらに解決手段6等から、上記第1特別遊技状態であれば通常遊技状態に比べて遊技価値の付与機会が集中して与えられることになる。このように遊技者は1回1回のゲームごとの結果に応じて遊技価値を減らしたり、増やしたりしながらゲームを進めていき、できるだけ多くの遊技価値を獲得することに喜びを見出すことになる。

20

#### 【0099】

##### (解決手段20)

解決手段20は、表面に複数種類の図柄を含む環状の図柄列が形成された複数の可動表示体を備えた図柄変動表示装置を有し、前記複数の可動表示体を回転させて図柄の表示を変動させる一方、前記複数の可動表示体の回転を停止させて前記各可動表示体について前記図柄列の一部を構成する所定個数分の図柄群を遊技機本体の前面側にて表示可能とする図柄表示部と、1回のゲームごとに遊技価値の掛け数を決定する掛け数決定手段と、前記掛け数決定手段により掛け数が決定された状態で遊技者の始動操作を受け付ける始動操作手段と、前記始動操作手段にて前記始動操作を受け付けられると前記可動表示体の回転を開始し、前記可動表示体の回転中に前記停止操作手段にて前記停止操作を受け付けられると、前記停止操作の受け付け順に前記可動表示体を停止させる可動表示体駆動手段と、前記停止操作手段により受け付けられた順番に従って前記可動表示体を停止させる制御を行う停止制御手段と、1回のゲームにつき、前記可動表示体駆動手段により全ての前記可動表示体が停止されると、前記全ての可動表示体の停止時における図柄の組み合わせ態様に基づき、必要に応じて規定数の遊技価値を遊技者に与える遊技価値付与手段と、1回のゲームごとに予め決められた複数の当選役及びハズレ役の中からいずれかを選び出す抽選を行う内部抽選手段と、複数の前記可動表示体の回転を個々に停止させるべく個々の前記可動表示体について前記停止操作を受け付ける停止操作手段と、前記内部抽選手段による内部抽選の結果に基づいて複数の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、前記図柄表示部内に表示された所定個数分の図柄群を複数の前記可動表示体にまたがって見た場合に、各々の前記可動表示体について少なくとも1つの図柄を選び出してできる組み合わせ態様のうち、前記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き

30

40

50

にその組み合わせ態様を有効とする表示位置を決定する有効表示位置決定手段と、全ての前記可動表示体が停止した場合、前記有効表示位置決定手段により決定された前記有効表示位置に前記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を判定する当選役図柄表示判定手段と、所定期間に投入される遊技価値の総数に対して付与される遊技価値の総数の割合が低い通常遊技状態にてゲームの進行を制御する通常遊技状態制御手段と、前記通常遊技状態に比べて遊技価値の付与機会を増加させる遊技価値付与機会増加手段と、前記通常遊技状態と同水準の遊技価値の付与機会を維持する遊技価値付与機会維持手段と、前記付与される遊技価値の総数が所定数に到達するまで前記遊技価値付与機会増加手段により前記通常遊技状態に比べて遊技価値の付与機会を増加させた状態を継続する増加機会継続手段と、前記付与される遊技価値の総数が、前記所定数に到達するまで前記遊技価値付与機会維持手段により前記通常遊技状態と同水準の遊技価値の付与機会を維持した状態を継続する同水準機会継続手段と、前記付与される遊技価値の総数が前記所定数に満たない特定の数になると、前記同水準機会継続手段により前記通常遊技状態と同水準の遊技価値の付与機会が維持された前記状態を終了させて前記通常遊技状態に回帰させる通常遊技回帰手段とを具備したことを特徴とする遊技機である。

10

20

30

40

50

#### 【0100】

解決手段20によれば、本発明の記載の遊技機としては、スロットマシンに代表される回胴式遊技機が望ましい。すなわち、スロットマシン等の回胴式遊技機では、遊技者が1回のゲームを行うのに必要な遊技価値(メダル、コイン、遊技球など)の掛け数を決めた状態で始動操作を行うと、遊技者により停止操作がなされない限り、可動表示体(スロットマシン等では、リール、ドラムなどと呼ばれる)は回転を続ける。そして、遊技者による停止操作が受け付けられると、その受け付け順に前述の可動表示体の回転を停止させて、全ての可動表示体が停止状態となると、図柄表示部内に表示された図柄の組み合わせ態様に基づいて、必要に応じて規定数の遊技価値が付与されたり、その他遊技特典が付与されたりするものである。このようにして遊技者は遊技価値を掛けてから可動表示体を回転させ、そして停止させるという一連の操作を繰り返しながらスロットマシンでのゲームを進めていくこととなる。そのうえで、遊技者は1回1回のゲームごとの結果に応じて遊技価値を減らしたり、増やしたりしながらゲームを進めていき、できるだけ多くの遊技価値を獲得することに喜びを見出すことができる。

#### 【0101】

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。

#### 【0102】

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、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。

#### 【0103】

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もよい。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った場合、複数(例えば2つ)の当選役と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っても、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。

#### 【0104】

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は維持されている。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）。

10

#### 【0105】

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）とすることができる。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該当しない図柄）を含むことができる。図柄帯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）、この図柄帯が可動表示体に付されている。

20

#### 【0106】

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）全ての可動表示体の停止操作を受け付けられると、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。

#### 【0107】

図柄変動表示装置はその装置内（特に遊技機本体の前面側）に図柄表示部を備えており、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。従って、遊技者は遊技機に正対してゲームを行うことができる。

#### 【0108】

図柄表示部内には、上記可動表示体の回転中は回転している図柄群を、あるいは可動表示体の停止時には所定個数分の図柄群を視認することができる。そして、最終的に全ての可動表示体が停止状態となると、可動表示体ごと図柄表示部内に停止した図柄からなる図柄群が形成される。この図柄表示部内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。

30

#### 【0109】

また、上記所定個数分の図柄数を増減させることにより、図柄表示部内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、図柄表示部内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内に表示可能となる図柄の最大個数が増えることになる。また、可動表示体の数を増やせば、その分だけ図柄表示部内に表示可能となる図柄最大個数も増えることになる。従って、図柄表示部内で表示可能となる図柄の組み合わせ態様のバリエーションを増やし、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ことができるため、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ることによって遊技者を飽きさせることがない。

40

#### 【0110】

また、各可動表示体が停止状態となった際に図柄表示部内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

50

られた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、上記所定の当選役に対応する図柄の組み合わせ態様は、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。

【0111】

「有効となる表示位置」は、図柄表示部内での並び、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、図柄表示部内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。

10

【0112】

また、遊技価値の掛け数に応じて有効となる表示位置を変更させてもよい。これは、「1回のゲームごとに掛けられた遊技価値の掛け数に応じて図柄表示部内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、例えば遊技価値の掛け数を増やせば、図柄表示部内で有効となる表示位置を増やしたり、あるいは遊技価値の掛け数を減らせば、図柄表示部内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、遊技価値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）。

20

【0113】

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してもよい。これは、例えば、図柄表示部内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に分かりづらくすることができる。

30

【0114】

全ての可動表示体が停止すると、図柄表示部内の有効な表示位置に予め決められたいずれかの当選役に対応する図柄（当選役図柄という、以下同様）の組み合わせ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）。ここで、当選役図柄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。これらの組み合わせ態様が図柄表示部内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。

40

【0115】

通常遊技状態とは、任意の所定期間（所定回数のゲームを行う期間）に投入される遊技価値の総数に対して付与される遊技価値の総数の割合が低い状態にてゲームの進行が制御される遊技状態のことをいう。すなわち、1回のゲームごとに掛け数として投入される遊技価値の所定期間における総数に対して、付与される遊技価値の総数が少ないため、遊技者が遊技価値を消費していく（所有している遊技価値を減らしていく）遊技状態のことである。このような遊技状態では、遊技者は遊技価値を増やすことは期待できず、ゲームを

50

続ければその分だけ、所有している遊技価値を徐々に（段々と）減らしていく（消費していく）ことになる。

【0116】

本発明の遊技機では、上記通常遊技状態でのゲームに比べて遊技価値の付与機会を増加させる手段（遊技価値付与機会増加手段）及び、通常遊技状態でのゲームと同水準の遊技価値の付与機会を維持する手段（遊技価値付与機会維持手段）を有している。

【0117】

すなわち、遊技価値付与機会増加手段により遊技価値の付与機会が増加された状態では、遊技者に遊技価値が付与される機会が増えることになるので、遊技者は所有の遊技価値を増やすことが可能となる。

10

【0118】

そして、遊技者に付与される遊技価値の総数が所定数に到達するまで、遊技価値の付与機会が増加された状態（増加状態という）が継続することとなる。例えば、遊技価値の付与機会を短い期間（数回から十数回程度の少ないゲーム回数のこと）に集中させる態様とすれば、遊技者は短い期間で大量の遊技価値を獲得することが可能となる。あるいは、長い期間（数十から数百回以上の長期間、あるいは長時間にわたるようなゲーム回数のこと）かけて大量の遊技価値を獲得することも可能となる。従って、このような状態が複数のゲームにわたり続くことは、遊技者が遊技価値を増加させながらゲームを進行させることができるため、遊技者にとって有利な遊技状態となり、遊技者の最も興味を抱くところとなる。

20

【0119】

一方、遊技価値付与機会維持手段により遊技価値の付与機会が通常遊技状態と同水準に維持された状態（同水準維持状態という）では、遊技者に遊技価値が付与される機会が特段に増えることはないので、遊技者は通常遊技状態と同様に所有している遊技価値を減らしていくことになる。なお、ここでいう「同水準」とは全く同一ではないが同程度という意味である（つまり、類似、酷似しているといったことである）。

【0120】

従って、上記増加状態と同じ所定数の遊技価値が遊技者に付与されるとしても、増加状態とは異なり遊技価値の付与機会が増加されないため、この所定数に到達した場合であっても増加状態にて所定数に到達した場合とは異なり、遊技者は大量の遊技価値を獲得することはできない。つまり、同水準維持状態とは、遊技者に付与された遊技価値の累計数が所定数に到達するまでに継続するということである。従って、この遊技状態（同水準維持状態）では通常遊技状態と同様、遊技者が消費する遊技価値の総数は、遊技者に付与される遊技価値の総数に比べて多くなる。

30

【0121】

また、上記所定数に到達するまでに要する期間は増加状態のそれと比べても長いものとなる（所定数到達までに要するゲーム回数が増加状態にて到達するまでの期間に比べて長くなる）。これは増加状態が継続する場合、遊技価値の付与機会も増加しているため、同数の遊技価値を獲得するために要する期間が同水準維持状態に比べて増加状態では短縮されるからである。

40

【0122】

これは、言い換えれば、遊技者が通常遊技状態から特定の遊技状態（同水準維持状態）への移行という特典（例えば、内部抽選の抽選結果としてこの移行の契機となる所定の当選役に当選すること）が得られたにも関わらず、遊技価値をほとんど増やすことのできない有利さの度合いの低い遊技特典しか与えられないということになる。

【0123】

同水準維持状態は、既に説明したとおり遊技者に付与された遊技価値の累計数が所定数に到達するまでに継続する。そして、その後通常遊技状態に復帰する。さらに本発明の遊技機では、上記累計数が所定数よりも少ない特定の数となると同水準維持状態を終了させて通常遊技状態へ復帰させる手段（通常遊技回帰手段）を備える。この通常遊技回帰手段

50

によって同水準維持状態が途中で終了（所定数に未到達の場合）した場合も遊技状態は通常遊技状態へと復帰する。すなわち、同水準維持状態をいつでも途中で切り上げる（終了させる）ことが可能ということになる。

【0124】

この通常遊技回帰手段としては、例えば、終了条件（同水準維持状態を途中で終了させるための条件）などがある。つまり、同水準維持状態でのゲームにおいてこの終了条件が成立すると（満たされると）同水準維持状態が途中で終了することになる。

【0125】

通常遊技回帰手段は、また「同水準維持状態に移行すると所定数に到達することなく同水準維持状態を途中で終了させる」ということもできる。従って、ここでいう「所定数よりも少ない特定の数」とは、0より大きく所定数未満に含まれる全ての数値（遊技価値の数の単位での数値）ということになる。

【0126】

これらの内容より、同水準維持状態が継続する期間は上記所定数に比例する（所定数に対応して増える）ものであるといえる。従って、この所定数を少なくすることによって、同水準維持状態が継続する期間を短くすることが可能となる。つまり、所定数を少なくすれば少なくするほど同水準維持状態が継続する期間が短縮されることになる。

【0127】

このとき、所定数を少なくすることにより、増加状態が終了した際に遊技者が獲得できる遊技価値の総数が抑えられる（少なくなる）ことになる。このこと（所定数を少なくすること）から、通常遊技状態から増加状態になりやすい（移行しやすい）態様とすることも可能となる。すなわち、所定数を抑えることにより増加状態となるための契機（あるいは条件、抽選等による場合はその当選確率、当選割合など）を容易なものとすることができる。

【0128】

このようにすることで、本発明の遊技機が増加状態に移行しやすいという印象を遊技者に与えやすい。従って、特に増加状態が終了した直後などの遊技者がゲームを続行させる意欲を持ちづらい状況において遊技者の遊技意欲の低下を極力回避することができる。つまり、増加状態が終了してこれ以上のゲームを続けようかどうか迷うような場面において、遊技者に再度増加状態に移行することを大いに期待して引き続きゲームを行おうという意欲を持たせやすい。

【0129】

さらに、運悪く同水準維持状態に移行した場合であっても、これを途中で終了させることが可能となるため、このような遊技状態（同水準維持状態）にあっても遊技者の遊技意欲を低下させにくくすることができる。

【0130】

なお、ここでいう所定数については、少なくとも通常遊技状態が継続している限りでは遊技者が獲得できない程度の遊技価値の総数とすることが望ましい。つまり、通常遊技状態にて遊技価値の付与を伴う当選役を設ける場合（遊技価値付与当選役という）、通常遊技状態にて可能な限りこの遊技価値付与当選役に連続して当選するようなことがあったとしても、その際に付与される遊技価値の合計数に比べても多くすることである。これにより、遊技者が所定数の遊技価値を獲得しようとするためには増加状態に移行しなければならない（増加状態に移行するための契機となる特定の当選役に当選しなければならない）といった明確な目的を持たせることができる。

【発明の効果】

【0131】

本発明により、遊技者がゲームを続行させる意欲を持ちづらい状況において遊技者の遊技意欲の低下を極力回避できる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0132】

10

20

30

40

50

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 Z 1 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 Z 1 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 Z 2 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 Z 2 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。

10

20

30

40

50

#### 【0133】

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。

#### 【0134】

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

#### 【0135】

##### [ 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。

#### 【0136】

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。

#### 【0137】

前記メダル放出装置 110 は、駆動手段（例えばホッパモータ 110 f）を内蔵した装置本体 110 a にメダル貯留用のホッパ 110 b を取り付けたものであり、装置本体 110 a の前面にメダルの放出口 110 c が設けられていて、ホッパ 110 b 内にあるメダルが前記駆動手段の作動により放出口 110 c に向けて 1 枚ずつ送り出される。また、ホッ

パ 1 1 0 b には溢れたメダルを排出させるオーバーフロー樋 1 1 0 d が設けてあり、そのオーバーフロー樋 1 1 0 d の突端下方に前記したメダル用補助収納箱 1 1 1 が臨む。

【 0 1 3 8 】

一方、外本体 1 0 0 内の仕切板 1 0 5 より上のスペースには前記ケース部材 4 0 0 が納められ、また、外本体 1 0 0 の背板 1 0 4 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 1 1 3 が取り付けられている（図 1，図 2 参照）。

【 0 1 3 9 】

[ 扉形前面部材 ]

図 3 に扉形前面部材 2 0 0 の表側が、また、図 1 に扉形前面部材 2 0 0 の裏側が示されている。扉形前面部材 2 0 0 は、表側の下方にメダル用受皿 2 0 1 を有し、また、表側のほぼ中央に操作部 2 0 2 が設けられている。この操作部 2 0 2 には、メダル投入用の投入口 2 0 3 と、後述するメイン基板 4 0 9 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 2 0 5 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 2 0 6 と、後述するメダルセクタ 2 0 7 の中に詰まったメダルをメダル用受皿 2 0 1 に戻すためのメダル返却ボタン 2 0 8 と、メイン基板 4 0 9 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 2 0 9 と、前記図柄変動表示装置 3 0 0 を作動させる始動レバー 2 1 0 と、図柄変動表示装置 3 0 0 の各リール 3 0 1 a，3 0 1 b，3 0 1 c を停止させる 3 個のリール停止ボタン 2 1 1 a，2 1 1 b，2 1 1 c 等が設けられている。もちろんここに示した操作部 2 0 2 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。

【 0 1 4 0 】

また、前記投入口 2 0 3 の裏側にはメダルセクタ 2 0 7 が設けられており、そのメダルセクタ 2 0 7 の横にメダル樋 2 1 2 が、また、下に返却樋 2 1 3 が接続している。メダルセクタ 2 0 7 は内蔵したソレノイド 2 0 7 a（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 2 1 2 側に、また、規定枚数を越えたメダルの投入など、メダルの投入を拒否する遊技状態のときには流路を返却樋 2 1 3 側に設定する。前記メダル樋 2 1 2 は、扉形前面部材 2 0 0 が外本体 1 0 0 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 1 1 0 のホッパ 1 1 0 b 内に臨むようになっており、投入口 2 0 3 からメダルセクタ 2 0 7 を通ってメダル樋 2 1 2 に流れたメダルはホッパ 1 1 0 b に行き着く。一方、前記返却樋 2 1 3 は表側のメダル用受皿 2 0 1 に繋がっており、投入口 2 0 3 からメダルセクタ 2 0 7 を通って返却樋 2 1 3 に流れたメダルはメダル用受皿 2 0 1 に戻る。

【 0 1 4 1 】

扉形前面部材 2 0 0 は外本体 1 0 0 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 2 1 4 になっており、その透視窓 2 1 4 から前記画像表示体 5 0 0 と図柄変動表示装置 3 0 0 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 2 0 0 の自由端側の一侧には専用キー（図示せず）を使って開閉操作する錠装置 2 1 5 が設けてある。

【 0 1 4 2 】

[ 図柄変動表示装置 ]

図柄変動表示装置 3 0 0 はリール回転式表示装置であって、モータ等の駆動手段 3 0 3 で個別に回転可能な例えば 3 個のリール 3 0 1 a，3 0 1 b，3 0 1 c と、該リール 3 0 1 a，3 0 1 b，3 0 1 c を組込み・収容する装置ケース 3 0 2 とを有し、リール 3 0 1 a，3 0 1 b，3 0 1 c 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。

【 0 1 4 3 】

前記装置ケース 3 0 2 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 3 0 4 と、天部板 3 0 5 と、図 1 1 において

10

20

30

40

50



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。

#### 【0144】

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、天部板 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 に補強棧 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、そのような補強棧 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 が補強棧 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棧 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棧を設ける余地がない。

10

20

#### 【0145】

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 に例えば合成樹脂や革製であっ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可能な使用状態に変化させる構造にするなど、指掛可能な使用状態と、天部板 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ってもよい。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。

30

#### 【0146】

##### [ 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って、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。

#### 【0147】

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棧 402 が掛け渡されている。そして、この補強棧 402 を境にそれより下が前記図柄変動表示装置 300 の設置領域として、また、補強棧 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（例えばサブ基板 449）も配線作業空間 408 内に装着されている。

40

#### 【0148】

50

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。

#### 【0149】

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。

#### 【0150】

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 に示した揺動レバー形態のストッパー 117 , 117 , 117 で止められている。このストッパー 117 は、図 1 , 図 2 に示したように仕切板 105 の前部と、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。

#### 【0151】

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。

#### 【0152】

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。

#### 【0153】

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 301 a , 301 b , 301 c 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。

#### 【0154】

##### [ 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 407 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。

10

#### 【0155】

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。

20

#### 【0156】

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にすればよい。そうすることにより扉形前面部材 200 の閉じ動作に際し、画像表示体 500 が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。

30

#### 【0157】

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）を付加した場合には、ケース部材 400 を外本体 100 に装着した状態で原則ロックを継続させ、配線作業空間 408 内のチェック等、必要な時にのみロックを解除する、という取り扱いを選択することも可能であり、その場合には画像表示体 500 によって配線作業空間 408 内の重要部品（例えばメイン基板 409）がブロックできるから、防犯性能の向上に効果がある。

40

#### 【0158】

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

50

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 を使って鞆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。

10

#### 【0159】

##### [ 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 の前記補強枠 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 の前記補強枠 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。

20

#### 【0160】

##### [ 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。

30

#### 【0161】

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。

40

#### 【0162】

##### [ 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、電氣的に接続されてい

50

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 4 0 0）が外本体 1 0 0 に対し着脱自在であるため、遊技ユニット（ケース部材 4 0 0）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。

#### 【0 1 6 3】

##### [ 配線手段 - 配線中継部材 ]

前記のように外本体 1 0 0 の背板 1 0 4 の内面上部には、図 1 4 に示した配線中継部材 1 1 3 が取り付けられている。該配線中継部材 1 1 3 は図 4 , 図 5 に示したように、前記ケース部材 4 0 0 の配線窓 4 1 1 に対応する位置にあって該配線窓 4 1 1 からケース部材 4 0 0 の空きスペース 4 1 7 に臨むようになっている。配線中継部材 1 1 3 は、前記本体側電気部品につながる本体側配線類 1 1 9 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 4 2 3 とを中継するものであって、外本体 1 0 0 の背板 1 0 4 にビス止めされる取付板 1 2 0 と、該取付板 1 2 0 の前面に被さるカバー体 1 2 1 と、該カバー体 1 2 1 と前記取付板 1 2 0 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 1 2 2 , 1 2 3 とからなる。

10

#### 【0 1 6 4】

前記 2 枚のコネクタ基板 1 2 2 , 1 2 3 のうち、図 1 4 , 図 1 5 において左側に位置する大きい方のコネクタ基板 1 2 2 は取付板 1 2 0 に対して固定的に取り付けられており、前記メイン基板 4 0 9 につながっているハーネス 4 2 4 の先端のコネクタ 4 2 5 と対をなすコネクタ 1 2 4 が設けられている。

20

#### 【0 1 6 5】

一方、図 1 4 , 図 1 5 において右側に位置する小さい方のコネクタ基板 1 2 3 は、取付板 1 2 0 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 1 5 拡大図に示したように上下方向に移動可能であり、また、左右方向にも移動し得る。この小さいコネクタ基板 1 2 3 には、メイン基板 4 0 9 以外のケース部材側電気部品につながっているハーネス 4 2 6 の先端のコネクタ 4 2 7 と対をなすコネクタ 1 2 5 が設けられている。

#### 【0 1 6 6】

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

30

#### 【0 1 6 7】

配線中継部材 1 1 3 に接続する本体側配線類 1 1 9 は、前記配線ダクト 1 2 9 の内部を通るか、または配線中継部材 1 1 3 の取付板 1 2 0 の下側前面に突設したフック形状の配線止め 1 3 0 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 1 0 0 の側板 1 0 2 , 1 0 2 側に振り分けられ、該側板 1 0 2 , 1 0 2 と背板 1 0 4 のコーナー付近でほぼ垂直に向きを変え、その多くは仕切板 1 0 5 の奥に設けた配線用の開口 1 0 9 を通って本体側電気部品に夫々接続される。もちろん仕切板 1 0 5 より上の領域に本体側電気部品（例えば図 1 において側板 1 0 2 の内面に設けた外部中継端子板 1 3 1）がある場合には、仕切板 1 0 5 の配線用の開口 1 0 9 とは無関係にそのまま接続される。

#### 【0 1 6 8】

40

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 4 0 0 の後面板 4 0 5 に、図柄変動表示装置 3 0 0 のリール 3 0 1 a , 3 0 1 b , 3 0 1 c の回転中心を通る水平面とリール 3 0 1 a , 3 0 1 b , 3 0 1 c 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 4 1 1 を形成する。

( b ) 外本体 1 0 0 の背板 1 0 4 に、本体側電気部品につながる本体側配線類 1 1 9 と、ケース部材側電気部品につながるケース側配線類 4 2 3 とを中継する配線中継部材 1 1 3 を設置する。

( c ) 外本体 1 0 0 の側板 1 0 2 , 1 0 2 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。

( d ) 配線中継部材 1 1 3 につながる本体側配線類 1 1 9 をケース部材 4 0 0 の側方に導

50

き、そこから前記配線経路を通して本体側電気部品に接続する。

【0169】

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の後ろを通過していた従来の構成に比べて、リール301a, 301b, 301c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。

10

【0170】

[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。

20

【0171】

[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。

30

【0172】

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本との間にはコネクタホルダー428の取着片431が嵌まり得る間隔が設けてある。なお、一方のベンチ側板434は、先端に指掛部436を延設した薄板構造であって、指掛部436に指を掛け図8(b)矢示X方向に力を加えることにより一端支持の板パネのごとく外向きに反らせ得るようになっており、その反らせた状態で内向き爪片435, 435, 435からコネクタホルダー428の取着片431が簡単に外れるようになっている。図8(a)の想像線は指掛部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。

40

【0173】

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

50

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

#### 【 0 1 7 4 】

そして、図 8 ( b ) 図 8 ( a ) に示したように、ケース部材 4 0 0 を外本体 1 0 0 に固定した後の配線工程で、上記のように一方のベンチ側板 4 3 4 を外向きに反らせてコネクタホルダー 4 2 8 を仮止め棚 4 1 8 から外し、そのコネクタホルダー 4 2 8 を自己の取  
10  
着片 4 3 1 が配線中継部材 1 1 3 の支持筒 1 2 8 に当たる位置まで移動させれば、コネクタ 4 2 5 , 4 2 7 が配線中継部材 1 1 3 のコネクタ 1 2 4 , 1 2 5 に嵌まるから ( その詳細は後述する。 ) 、その状態で取着片 4 3 1 のボタン形パネルファスナー 4 3 2 を押し込んで取着片 4 3 1 を支持筒 1 2 8 にロックする。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 4 3 3 にガイド用の案内レール 4 4 0 を設けておけば、コネクタホルダー 4 2 8 を奥に押し込むだけでよいため、作業性が向上する。

#### 【 0 1 7 5 】

[ コネクタ 4 2 5 , 4 2 7 とコネクタ 1 2 4 , 1 2 5 の結合 ]

前記のようにコネクタ 4 2 5 とコネクタ 4 2 7 は、1 つのコネクタホルダー 4 2 8 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 4 2 8 を配線中継部材 1 1 3 の  
20  
所定の位置にセットする 1 回の動作で 2 つのコネクタ 4 2 5 , 4 2 7 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 4 2 5 , 4 2 7 とコネクタホルダー 4 2 8 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 4 2 5 , 4 2 7 とコネクタ 1 2 4 , 1 2 5 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 4 2 5 , 4 2 7 と配線中継部材 1 1 3 側のコネクタ 1 2 4 , 1 2 5 の 4 要素の位置決めが全て正確でなければ、コネクタ 4 2 5 , 1 2 4 とコネクタ 4 2 7 , 1 2 5 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  
30  
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。

#### 【 0 1 7 6 】

これに対し実施形態の配線手段では、配線中継部材 1 1 3 のコネクタ基板 1 2 2 , 1 2 3 を分割してそれぞれにコネクタ 1 2 4 , 1 2 5 を装着し、そのコネクタ基板 1 2 2 , 1 2 3 の少なくとも一方を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 4 2 8 の結合照準をコネクタ 4 2 5 とコネクタ 1 2 4 に定めた場合、もう一方のコネクタ 4 2 7 とコネクタ 1 2 5 の相対位置に若干の狂いがあっても、コネクタ基板 1 2 3 が遊動してその狂いを矯正すべく移動するから、コネクタ 4 2 7 とコネクタ 1 2 5 の結合も可能になる。これにより安価な D I N 規格のコネクタで十分に対応できる。  
40

#### 【 0 1 7 7 】

なお、実施形態のように、小さいコネクタ 1 2 5 に対応する小さいコネクタ基板 1 2 3 を遊動可能とし、大きいコネクタ 4 2 5 , コネクタ 1 2 4 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 4 2 5 , 1 2 4 , 4 2 7 , 1 2 5 の結合が楽に行える。小さいコネクタ基板 1 2 3 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 4 2 5 , 1 2 4 の方がもう一方のコネクタ 4 2 7 , 1 2 5 より先に結合するようになっており、そうすることにより結合照準のコネクタ同士が合わせやすい。

#### 【 0 1 7 8 】

10

20

30

40

50

また、図 9 に拡大して示したように凸形のコネクタ 4 2 5 , 4 2 7 の凸部先端の周縁角部及び / 又は凹形のコネクタ 1 2 4 , 1 2 5 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 のテーパに沿った誘導作用が、コネクタ同士の結合性をより良好にする。

【 0 1 7 9 】

また、実施形態のように、配線中継部材 1 1 3 のコネクタ基板 1 2 2 , 1 2 3 を遊動可能にする構成の他、コネクタホルダー 4 2 8 側のコネクタ 4 2 5 , 4 2 7 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。

【 0 1 8 0 】

また、実施形態では図 4 , 図 1 2 に示したように、ケース部材 4 0 0 の後面板 4 0 5 の裏側であって、前記図柄変動表示装置 3 0 0 の装置ケース 3 0 2 の下斜板 3 1 0 に向けて凹ませたケーブル溝 4 3 7 が形成され、該ケーブル溝 4 3 7 の両端近傍にケース部材 4 0 0 の側板 4 0 4 ( 又は後面板 4 0 5 ) を貫く配線口 4 3 8 , 4 3 8 が開設されている。この配線口 4 3 8 , 4 3 8 とケーブル溝 4 3 7 は、図柄変動表示装置 3 0 0 とメイン基板 4 0 9 等とを接続するためのものであり、図 1 1 において図柄変動表示装置 3 0 0 の装置ケース 3 0 2 の向かって右側面 ( 扉形前面部材 2 0 0 の非ヒンジ側の側面 ) に設けたリール基板 3 1 2 のケーブル 3 1 3 ( 図 1 2 参照 ) を 1 つの配線口 4 3 8 からケース部材 4 0 0 の外に引き出し、そのケーブル 3 1 3 を図 1 2 のようにケーブル溝 4 3 7 に納め、さらにそのケーブル 3 1 3 の先を他の配線口 4 3 8 からケース部材 4 0 0 の中に戻してメイン基板 4 0 9 等につなぐようにしてある。なお、ケーブル溝 4 3 7 には所定の間隔でケーブル止め 4 3 9 が設けられていて、ケーブル溝 4 3 7 からケーブル 3 1 3 が脱落しないようになっている。

【 0 1 8 1 】

しかしてメイン基板 4 0 9 等とリール基板 3 1 2 は、共にケース部材 4 0 0 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 4 0 0 の外にケーブル 3 1 3 を引き出す必要はない。それを敢えてケース部材 4 0 0 に配線口 4 3 8 , 4 3 8 とケーブル溝 4 3 7 を設けてケーブル 3 1 3 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。

【 0 1 8 2 】

リール基板 3 1 2 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 3 0 0 ( 装置ケース 3 0 2 ) の側面のうち扉形前面部材 2 0 0 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 2 0 0 のヒンジ側に相当する装置ケース 3 0 2 の側面にリール基板 3 1 2 を設けると、開ききった扉形前面部材 2 0 0 ( 図 1 参照。 ) とリール基板 3 1 2 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 3 1 2 の接続対象たる基板類 ( メイン基板 4 0 9 , 画像表示体 5 0 0 等 ) の接続部がケース部材 4 0 0 の扉形前面部材 2 0 0 のヒンジ側に相当する側にあると、ケーブル 3 1 3 がケース部材 4 0 0 の内部を横切る格好になる。そうすると前記装置ケース 3 0 2 をケース部材 4 0 0 に装着する際にケーブル 3 1 3 を噛み込んだり、逆に装置ケース 3 0 2 を引き出す際にケーブル 3 1 3 を引っ掛けるおそれがある。

【 0 1 8 3 】

これに対し実施形態のように、ケース部材 4 0 0 に配線口 4 3 8 , 4 3 8 とケーブル溝 4 3 7 を設けてケーブル 3 1 3 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 3 1 3 のトラブルは生じない。また、配線作業は、装置ケース 3 0 2 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 4 3 8 からリール基板 3 1 2 までのケーブル 3 1 3 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 3 0 2 を所定の位置にセットした状態でケーブル 3 1 3 に弛みが生じ、引き出し量によってはケーブル 3 1 3 の弛みが大きくなる。そのようなケーブル 3 1 3 の弛みが大きい場合には、配線口 4 3 8 と横並びの位置にある、装置ケース 3 0 2 の下斜板 3 1 0 とケース部材 4 0 0 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 3 1 3 の弛んだ部分を逃がすことができる。



## 【 0 1 8 4 】

また、実施形態のようにケーブル溝 4 3 7 を装置ケース 3 0 2 の下斜板 3 1 0 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 4 0 0 の奥と装置ケース 3 0 2 の下斜板 3 1 0 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 4 3 8 , 4 3 8 とケーブル溝 4 3 7 を使った配線は、リール基板 3 1 2 のケーブル 3 1 3 に限定する必要はなく、ケース部材 4 0 0 の内部を横切るケーブル全てに適用できる。

## 【 0 1 8 5 】

その他、図 1 1 中、符号 4 4 1 は機能分離中継端子板である。

## 【 0 1 8 6 】

10

## [ 各リールの図柄、図柄列 ]

各リール 3 0 1 a , 3 0 1 b , 3 0 1 c には、図 2 4 に示すように、複数種類（ここでは、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 2 1 番までで示した合計 2 1 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 2 4 では、各リール 3 0 1 a , 3 0 1 b , 3 0 1 c に付されたそれぞれのリール帯 3 2 1 a , 3 2 1 b , 3 2 1 c に表記された図柄列を平面的に展開した状態を示す。なお、図柄列中に配置された図柄を識別するために上記配列番号を便宜的に記している。

## 【 0 1 8 7 】

そして、各リール 3 0 1 a , 3 0 1 b , 3 0 1 c は、各々の図柄列中に配置された図柄のうち、連続する所定数（例えば、3 つ）の図柄が開口部 4 0 1（図柄表示窓ともいう、以下では図柄表示窓 4 0 1 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 2 5 参照）。なお、上記図柄表示窓 4 0 1 は図柄表示部に相当する。

20

## 【 0 1 8 8 】

また、図柄の種類は、図 2 4 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 3 2 1 a , 3 2 1 b , 3 2 1 c それぞれの配列番号 1 2 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 3 2 1 a の配列番号 1 9 番及びリール帯 3 2 1 b 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 3 2 1 a 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。

30

## 【 0 1 8 9 】

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 3 2 1 a 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 3 2 1 b 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 3 2 1 b 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ると 1 つの図柄としているもの、以下ではリブベル図柄という」（例えば、リール帯 3 2 1 a の配列番号 3 番等）がある。

## 【 0 1 9 0 】

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 3 2 1 c 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 3 2 1 a の配列番号 1 1 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 3 2 1 b の配列番号 1 4 番等）の図柄がある。以上のように各リール帯 3 2 1 a , 3 2 1 b , 3 2 1 c に表記される図柄の種類は合計 9 種類となっている。

40

## 【 0 1 9 1 】

## [ 枠部材 ]

図 2 5 は、図柄表示窓 4 0 1 部分を拡大したところを示している。図柄表示窓 4 0 1 からは、各リール 3 0 1 a , 3 0 1 b , 3 0 1 c の図柄列中の図柄のうち、連続する 3 つの図柄が視認可能となっている。この図柄が表示されている 3 つの位置を図 2 5 の上から「

50

上段（または上段位置）」（例えば、リール 3 0 1 a の「リブベル図柄」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 3 0 1 b 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 3 0 1 c の「赤 7 図柄」の表示されている位置）という。

【 0 1 9 2 】

上記のことから、図柄表示窓 4 0 1 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 4 0 1 内には最大で 9 個の図柄を表示させることができる。

【 0 1 9 3 】

枠部材 5 0 1（表示パネルともいう、以下では表示パネル 5 0 1 として統一する）の左側端（図柄表示窓 4 0 1 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、「 B E T 1 」，「 B E T 2 」，「 B E T 3 」と記されているのが B E T ランプ（ベットランプ） 6 0 2 である。 B E T ランプの数字（上記の「 B E T 1 」，「 B E T 2 」，「 B E T 3 」の 1，2，3 の数字）はそれぞれベット数（掛け数のこと、掛けたメダルの枚数に応じた数のこと）に対応している。すなわち、「 1 」は 1 ベット（掛けたメダルの枚数は 1 枚）、「 2 」は 2 ベット（掛けたメダルの枚数は 2 枚）、「 3 」は 3 ベット（ M A X ベットともいう、掛けたメダルの枚数は 3 枚）に対応しているということである。

【 0 1 9 4 】

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は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 4 0 1 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。

【 0 1 9 5 】

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 6 2 1（中段ライン 6 2 1、これを「 1 ライン（ 1 B E T ライン）」という）のみである。

【 0 1 9 6 】

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 6 2 2 a（上段ライン 6 2 2 a）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 6 2 2 b（下段ライン 6 2 2 b）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（ 2 B E T 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。

【 0 1 9 7 】

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 6 2 3 a（右下がりライン 6 2 3 a）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 6 2 3 b（右上がりライン 6 2 3 b）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（ 3 B E T 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。

【 0 1 9 8 】

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

10

20

30

40

50

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 2 5 を用いて具体的に説明する。

#### 【0199】

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 2 5 の図柄表示窓 4 0 1 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 6 2 2 b と、「リブベル図柄 - 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 6 2 3 a の 2 つのラインのみを有効ラインとしている。

#### 【0200】

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 6 2 1、上段ライン 6 2 2 a、右上がりライン 6 2 3 b) は有効ラインに含まれない。

10

#### 【0201】

その他、表示パネル 5 0 1 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 6 0 4、上記 BET ランプ 6 0 2 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 6 0 6、「STR」という文字の描かれたスタートランプ 6 0 8、「INS」という文字の描かれたメダル IN ランプ 6 1 0、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 LED 6 1 2 がそれぞれ備えられている。なお、これらの他に後述するボーナスゲームの当選を告知するボーナス告知ランプや、ボーナスゲームなどでのメダルの累計払い出し枚数を表示したり、ボーナスゲームをカウントしたりする 7 セグメント LED 等を別途設けてもよい。

20

#### 【0202】

エラーランプ 6 0 4 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。

#### 【0203】

リプレイランプ 6 0 6 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) ができることを遊技者に知らせる役割を持っている。

#### 【0204】

スタートランプ 6 0 8 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 2 1 0 の操作 (始動操作) を促す役割を持っている。

30

#### 【0205】

メダル IN ランプ 6 1 0 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。

#### 【0206】

払出枚数表示 LED 6 1 2 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。

#### 【0207】

[ スロットマシンの内部構成 ]

40

図 2 6 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 4 0 9 を有しており、このメイン基板 4 0 9 には CPU 1 1 1 0 をはじめ ROM 1 1 1 2、RAM 1 1 1 4、入出力インタフェース 1 1 1 6 等が実装されている。

#### 【0208】

前述した投入ボタン 2 0 5、2 0 6 や始動レバー 2 1 0、リール停止ボタン 2 1 1 a、2 1 1 b、2 1 1 c、貯留解除スイッチ 2 0 9 等はいずれもメイン基板 4 0 9 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 4 0 9 に出力することができる。具体的には、始動レバー 2 1 0 は前述した図柄変動表示装置 3 0 0 を始動させる (リール 3 0 1 a、3 0 1 b、3

50

0 1 c の回転を開始させる) 操作信号をメイン基板 4 0 9 に出力し、リール停止ボタン 2 1 1 a , 2 1 1 b , 2 1 1 c は、リール 3 0 1 a , 3 0 1 b , 3 0 1 c をそれぞれ停止させる操作信号をメイン基板 4 0 9 に出力する。

【0 2 0 9】

なお、以下では必要に応じて、リール 3 0 1 a , 3 0 1 b , 3 0 1 c をそれぞれ左リール 3 0 1 a , 中リール 3 0 1 b , 右リール 3 0 1 c 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 2 1 1 a , 2 1 1 b , 2 1 1 c を左リール停止ボタン 2 1 1 a , 中リール停止ボタン 2 1 1 b , 右リール停止ボタン 2 1 1 c と呼ぶ。

【0 2 1 0】

またスロットマシン 1 にはメイン基板 4 0 9 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 4 0 9 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 3 0 0 のほか、メダル放出装置 1 1 0 等がある。

【0 2 1 1】

図柄変動表示装置 3 0 0 はリール 3 0 1 a , 3 0 1 b , 3 0 1 c をそれぞれ回転させるためのリール駆動モータ 3 4 1 a , 3 4 1 b , 3 4 1 c を備えている(左リール駆動モータ 3 4 1 a 、中リール駆動モータ 3 4 1 b 、右リール駆動モータ 3 4 1 c )。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 3 0 1 a , 3 0 1 b , 3 0 1 c 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 4 0 1 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。

【0 2 1 2】

また各リール 3 0 1 a , 3 0 1 b , 3 0 1 c 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 3 0 1 a , 3 0 1 b , 3 0 1 c 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 3 3 1 a 、中リール位置センサ 3 3 1 b 、右リール位置センサ 3 3 1 c )。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 4 0 9 に入力されることで、メイン基板 4 0 9 では各リールの停止位置情報を得ることができる。

【0 2 1 3】

メダルセレクト 2 0 7 内には、前述したソレノイド 2 0 7 a や投入センサ 2 0 7 b が設置されている。投入センサ 2 0 7 b は、メダル投入口 2 0 3 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 4 0 9 に出力する。ソレノイド 2 0 7 a が OFF の状態のとき、投入されたメダルは投入センサ 2 0 7 b で検出される。逆にソレノイド 2 0 7 a が ON の状態のときは、メダルセレクト 2 0 7 内で投入センサ 2 0 7 b 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、メダルセレクト 2 0 7 を通って返却樋 2 1 3 に流れたメダルはメダル用受皿 2 0 1 に戻る。このとき合わせて投入センサ 2 0 7 a 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。

【0 2 1 4】

メダル放出装置 1 1 0 は、払い出されたメダルを 1 枚ずつ検出する払出センサ 1 1 0 e (図示しない)を放出口 1 1 0 c 内に有しており、この払出センサ 1 1 0 e からメダル 1 枚ごとの払出メダル信号がメイン基板 4 0 9 に入力されている。また、遊技メダル用補助収納箱 1 1 1 にはメダル満タンセンサ 1 1 1 a 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 4 0 9 に出力する。このとき画像表示体 5 0 0 、エラーランプ 6 0 4 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。

【0 2 1 5】

一方、メイン基板 4 0 9 からは、図柄変動表示装置 3 0 0 やメダル放出装置 1 1 0 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 3 4 1 a , 3 4 1 b , 3 4 1 c 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 4 0 9 から出力される。またメダル放出装置 1 1 0 には、有効ライン上に停止した図柄の組み合わせの種

10

20

30

40

50

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報知する。

#### 【0216】

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 CPU 1118 や ROM 1120、RAM 1122、入出力インタフェース 1130、VDP (Video Display Processor) 1124、AMP (オーディオアンプ) 1126、音源 IC 1128 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。

10

#### 【0217】

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。

20

#### 【0218】

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。

30

#### 【0219】

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。

#### 【0220】

[ 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。

40

#### 【0221】

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

50

態様が重複して図柄表示窓 4 0 1 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 4 0 1 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。

#### 【 0 2 2 2 】

そして、全てのリール 3 0 1 a , 3 0 1 b , 3 0 1 c を停止させた際に図柄表示窓 4 0 1 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 4 0 1 内で前述の有効ライン（2 B E T ラインのうちの下段ライン、3 B E T ラインのうちの右下がりライン）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。

10

#### 【 0 2 2 3 】

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。

#### 【 0 2 2 4 】

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」、「リブベル図柄」、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いう。このうち、「赤 7 図柄」は、各リール 3 0 1 a , 3 0 1 b , 3 0 1 c 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 3 0 1 a 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。

20

#### 【 0 2 2 5 】

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 2 7 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。

30

#### 【 0 2 2 6 】

[ ビッグボーナス、レギュラーボーナス ]

図 2 7 で、B B と示されている当選役が、ビッグボーナス（以下では B B と呼称する）である。この B B には対応する図柄（B B 図柄）の組み合わせ態様として「赤 7 図柄 - 赤 7 図柄 - 赤 7 図柄」が予め決められている。つまり、「赤 7 図柄」が B B 図柄ということになる。

#### 【 0 2 2 7 】

B B 図柄が揃うと、ビッグボーナスゲーム（省略して B B ゲーム）という遊技特典が付与される。この B B 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、2 5 5 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）、B B ゲームは終了となる。

40

#### 【 0 2 2 8 】

また、スロットマシン 1 では、B B 図柄が揃った際（B B 図柄が揃った当該ゲーム）には、メダルは付与されない。つまり、B B 図柄が揃うことは B B ゲームへ移行する契機としての役割を持っていることになる。また、B B 図柄は各リール 3 0 1 a , 3 0 1 b , 3 0 1 c にそれぞれ 1 つずつしか配置されていないため（図 2 5 参照）、B B 図柄を図柄表示窓 4 0 1 内に正確に狙って停止操作（リール停止ボタン 2 1 1 a , 2 1 1 b , 2 1 1 c を押す操作）を行わないと、B B 図柄を揃えることができない。このように目的の図柄（

50

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に代表される胴式遊技機における技量の一つである。

【０２２９】

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。

【０２３０】

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態様は「白７図柄 - 赤７図柄 - 赤７図柄」となっている。

10

【０２３１】

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。

【０２３２】

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。

20

【０２３３】

[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）の組み合わせ態様として「リベル図柄 - リプレイ図柄 - リプレイ図柄」が予め決められている。

【０２３４】

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。

30

【０２３５】

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、メダルの払出しを行わない代わりに次のゲームで新たにメダルを消費する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、当選頻度が高くなったとしてもホールにとって不利益となることは非常に少ないといえる。従って、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。

40

【０２３６】

[ベル]

50

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）の組み合わせ態様として「リブベル図柄 - ベル図柄 - ベル図柄」が予め決められている。

【0237】

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ルを増加させることが可能となってしまう（BB や RB に当選しなくともメダルが増加してしまう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、リブ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。

【0238】

[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。

【0239】

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。

【0240】

また、スロットマシン 1 では、有効ラインが 2 BET ラインのうちの下段ラインまたは 3 BET 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 枚 × 2 = 4 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。

【0241】

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ール停止処理にて説明する。

【0242】

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、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。

10

【0243】

従って、左リーール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。

【0244】

このように、配当表上では、チェリー図柄左リーール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

30

【0245】

なお、チェリー図柄が有効となる（揃える対象となる）リーールを必ずしも左リーール301aに限定することはなく、中リーール301bあるいは右リーール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、左リーール301a、中リーール301b及び右リーール301cのうちいずれか2つのリー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。

40

【0246】

上記のいずれの場合であっても、左リーール301a、中リーール301b及び右リーール301cのうち、少なくとも1つ（多くとも2つ）のリー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ールについて目押しを毎回強いといった負荷を軽減させることにもなるからである。

【0247】

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。

【0248】

50

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 3 0 1 a , 3 0 1 b , 3 0 1 c の図柄の配置数を少なくして、目押しの必要な当選役図柄として難易度をつけたりすることも可能である。

【 0 2 4 9 】

[ U N B B ]

図 2 7 で、U N B B と示されている当選役が、U N B B（アンラッキーボーナス、以下では 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「リブベル図柄 - ベル図柄 - リプレイ図柄」が予め決められている。

10

【 0 2 5 0 】

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はなく、メダルの累計の払い出し枚数が規定枚数（例えば、2 5 5 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 2 5 1 】

また、U N B B 図柄の組み合わせを構成する各図柄（リブベル図柄、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。

20

【 0 2 5 2 】

[ 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、チェリーとなり、いずれかを揃えるに当たり優先順位を、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、チャンスゲームでは同時に C B の抽選を高確率にて行うものとする。これにより、最終的には C B > チェリー > ベルという順位付けで揃えることが可能なものとなっている。なお、C B が最上位となっているのは、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。

30

【 0 2 5 3 】

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。

40

【 0 2 5 4 】

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 2 5 5 】

[ 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

50

ある。このＢＢゲーム専用役に対応する図柄（ＢＢゲーム専用役図柄）の組み合わせ態様は「リブベル図柄 - リプレイ図柄 - ベル図柄」が予め決められている。

【０２５６】

ＢＢゲーム中あるいはＲＢゲーム中にＢＢ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、ＢＢ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、ＢＢゲーム中（あるいはＲＢゲーム中）限定の小役ともいえる。

【０２５７】

また、ＢＢゲーム専用役図柄の組み合わせを構成する各図柄（リブベル図柄、リプレイ図柄、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、ＢＢ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。

【０２５８】

[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、ハズレとなった当該ゲームでは、メダルの付与は行われず、また次回以降のゲームに変化を及ぼすこともない。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。

【０２５９】

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。

【０２６０】

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、ＢＢ図柄及びＲＢ図柄を除く全ての当選役図柄が目押しの必要なく揃えることができるということである。つまり、遊技者は毎回のゲームに特に目押しを行うことにより絶えず緊張（集中するため）を強いられて疲労してしまうといったことが極力軽減され、スムーズなゲームの進行が可能となる。

【０２６１】

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。

【０２６２】

[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ＣＰＵ１１１０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。

【０２６３】

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。

【０２６４】

10

20

30

40

50

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

【0 2 6 5】

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

【0 2 6 6】

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

【0 2 6 7】

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。

【0 2 6 8】

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 2 6 9】

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BBやRB、CB、リプレイの場合には、それぞれ遊技状態の変更や再遊技等の各種遊技特典に付与を実行する。

【0 2 7 0】

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（BET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。

【0 2 7 1】

[ 始動処理 ]

図30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 7 2】

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、

10

20

30

40

50

MAX投入ボタン206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S101の判定が満たされ、ステップS102に移る。なお、この判定はMAXベットに相当するメダルの投入（つまり、3枚以上のメダルの投入）やMAXベットとなる各投入ボタン205, 206の操作があった場合にのみ満たされるものとしている。

【0273】

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

【0274】

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

【0275】

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。

【0276】

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

【0277】

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。

【0278】

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。

【0279】

次にステップS106では、始動レバー210の操作があると、これを契機として乱数の抽出を行う。乱数の抽出を行った後、次のステップS107に移る。なお、このときの乱数を抽出するタイミングについては、始動レバー210の操作後直ぐに行っても所定時間（例えば0.5秒後など）後に行うなど、プログラミングの過程で適切な抽出タイミングを設定することができる。

【0280】

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。

【0281】

一方、ステップS107にて、抽出乱数値がいずれの当選役にも該当しないと判定された場合、いずれの当選役にも該当しない「ハズレ」となり、ハズレフラグをONにする。ここで、当選フラグまたはハズレフラグ（これらを総称して成立フラグという）とは、該当する成立フラグがONになっているときに限り、その成立フラグに該当した当選役図柄を揃えることが可能となるものである。従って、ハズレフラグが成立フラグに該当する場合は、いずれの当選役図柄も揃えることができないことになる。上記のステップS106及びステップS107はスロットマシン1の内部にて乱数抽選を行っているということもでき、以下ではこれらのステップのことを、まとめて内部抽選、あるいは内部抽選を行う等という。なお、この乱数の抽出からフラグ処理までは内部抽選に相当する。

【0282】

10

20

30

40

50

次のステップ S 1 0 8 では、前回の始動処理（具体的には当該ゲームの 1 回前のゲーム）にてスタートさせたウェイトタイマがタイムアップ（例えば 4 . 1 秒経過）したか否かを判定する。なお、このウェイトタイマと呼ばれるタイマは、当該ゲームにおいてリールの回転が開始されたときから次のゲームでリールの回転が開始されるまでの所定時間（例えば、4 . 1 秒）の経過を計測するものである。ここで、ウェイトタイマがタイムアップ（既に 4 . 1 秒経過した）となった場合にはこの判定が満たされ、次のステップ S 1 0 9 に移る。また、この判定はウェイトタイマがタイムアップするまでループする。

#### 【 0 2 8 3 】

ステップ S 1 0 9 では、全てのリール 3 0 1 a , 3 0 1 b , 3 0 1 c の回転を開始させる。そして全てのリール 3 0 1 a , 3 0 1 b , 3 0 1 c の回転の速さが一定となると、それぞれのリール停止ボタン 2 1 1 a , 2 1 1 b , 2 1 1 c の操作有効ランプを点灯させる。この点灯により、遊技者はリール停止ボタン 2 1 1 a , 2 1 1 b , 2 1 1 c の押下操作が有効になったことを知ることとなる。

10

#### 【 0 2 8 4 】

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

#### 【 0 2 8 5 】

次にステップ S 1 1 0 では、ウェイトタイマをリセットするとともに、次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。

20

#### 【 0 2 8 6 】

##### [ 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。

#### 【 0 2 8 7 】

30

スロットマシン 1 では、乱数抽出を行う際の乱数値の範囲（これを抽出範囲という）を予め決めておくものである。この抽出範囲は、例えば、0 から 1 6 3 8 3 までの整数値（つまり、 $2^{14} = 16384$  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 1 6 3 8 3 まで（ $2^{14} = 16384$  個の乱数値）としているが、0 から 3 2 7 6 7 まで（ $2^{15} = 32768$  個の乱数値）や、0 から 6 5 5 3 5 まで（ $2^{16} = 65536$  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。

#### 【 0 2 8 8 】

40

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

〔 B B に対応する乱数値の総個数 / 抽出範囲内の乱数値の総個数 〕

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

#### 【 0 2 8 9 】

50

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。

#### 【０２９０】

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

#### 【０２９１】

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。

#### 【０２９２】

図３１（ａ）は、通常状態のゲーム（通常ゲームという）における各当選役及びハズレの当たり値の範囲（乱数値の範囲）を示したものである（通常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。

#### 【０２９３】

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「９４００」の場合は、ＵＮＢＢの当たり値に該当する。

といったことになり、同様に、

抽出乱数値が「９０５０」の場合は、ＢＢの当たり値に該当する。

抽出乱数値が「９３００」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。

#### 【０２９４】

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「９２００」の場合は、ＢＢ、ベルの当たり値に該当する。

抽出乱数値が「９２８２」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。

#### 【０２９５】

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。

#### 【０２９６】

すなわち、

10

20

30

40

50

B B (全体) 2 3 4 / 1 6 3 8 4 ( 1 / 7 0 . 0 1 )

R B (全体) 3 6 / 1 6 3 8 4 ( 1 / 4 5 5 . 1 1 )

というように、B B 全体の当選確率、R B 全体の当選確率が算出される。

【 0 2 9 7 】

また、図 3 1 ( a ) では、特に、B B 全体の当選確率 ( 1 / 7 0 . 0 1 ) が、U N B B の当選確率 ( 1 / 8 5 . 7 8 ) に比べて高くなっている。すなわち、U N B B に比べて B B に若干当選しやすいといえる。

【 0 2 9 8 】

図 3 1 ( b ) は、B B ゲームにおける各当選役及びハズレの当たり値の範囲 ( 乱数値の範囲 ) を示したものである ( B B ゲーム判定テーブルともいう )。

10

【 0 2 9 9 】

これによれば、B B ゲーム中は、B B 及び R B、さらに U N B B の抽選も行われなことになる。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、小役の内部抽選フラグのみ O N とする。そのことを示すために、図 3 1 ( b ) では便宜的に共有当選当たり値の一方である B B 及び R B に取り消し線を付している ( 次に説明する図 3 1 ( c ) についても同様である )。なお、R B 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。

【 0 3 0 0 】

また、B B 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 ) B B 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 9 3 7 0 個 )。従って、B B ゲーム中は、約 2 回に 1 回以上は B B ゲーム専用役に当選することが多いといえる。また、B B 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、B B ゲーム中は、極めてハズレとなる可能性が低いということもいえる。

20

【 0 3 0 1 】

図 3 1 ( c ) は、U N B B ゲームにおける各当選役及びハズレの当たり値の範囲 ( 乱数値の範囲 ) を示したものである ( U N B B ゲーム判定テーブルともいう )。

【 0 3 0 2 】

これによれば、U N B B ゲーム中は、B B 及び U N B B の抽選は行われなことになる。ここで、上記の図 3 1 ( a ) で説明した B B ゲーム中との違いは、U N B B ゲーム中は、R B についての抽選は行うということである。これは、R B の当選も U N B B 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 C B 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 ( C B の当選確率、1 / 2 . 2 9 )。このため、U N B B ゲーム中は C B、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。

30

【 0 3 0 3 】

また、図 3 1 ( c ) で示した U N B B ゲームにおける当たり値の範囲は、C B 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、U N B B ゲーム中に C B に当選した場合、さらに次のゲーム時にも C B 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 C B 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 C B 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。なお、C B ゲームについては、チェリー、ベルはいずれも揃えられるものとなるので、図 3 1 ( c ) の C B の抽選確率のみ適用されるものとなる。従って、前述したとおり、C B が高確率で抽選されることになる。

40

【 0 3 0 4 】

以上のことから、U N B B ゲーム中は B B の抽選が行われなため、見掛け上はハマリ状態 ( 通常ゲームで B B に当選しないゲームが続いている状態 ) と同様の遊技状態となるが、実際には U N B B ゲーム中が真のハマリ状態 ( B B に当選する可能性がゼロである ) ということになる。しかし、このような遊技者から見れば不利な遊技状態であっても、C

50



Bに当選しやすくなるため、CBゲームを複数回続くとしたこととも可能となる。従って、ハマリ状態ということをあまり意識せずにゲームをこなしていくことができる。

【0305】

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「BB遊技状態」よりも遊技者に不利な遊技態様である。

【0306】

具体的には、「通常遊技状態」(図31(a)参照)では、「BB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、「BB遊技状態」および「UNBB遊技状態」とは異なり、BB遊技状態に移行する「特別当選役」またはUNBB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。

【0307】

また、上述のように「BB遊技状態」および「UNBB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」(BB)および「特定当選役」(UNBB)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。

【0308】

すなわち、「BB遊技状態」(図31(b)参照)は、所定のゲーム期間(例えば、255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(BB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。

【0309】

具体的には、「BB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、BB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、「BB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。

【0310】

一方、「UNBB遊技状態」(図31(c)参照)は、上述の所定のゲーム期間(つまり、BB遊技状態で255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、UNBB遊技状態で255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、255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、255枚)と同程度(必ずしも同数でなくてもよい、ここでは多くとも10数枚程度の差があってもよい)となる遊技態様である。さらに、この「UNBB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。

【0311】

具体的には、「UNBB遊技状態」は、「BB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

10

20

30

40

50

い。そのため、「UNBB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。

#### 【0312】

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、「リブベル図柄 - ベル図柄 - リプレイ図柄」）が表示されると条件遊技として「UNBB遊技状態」が実行される一方、「UNBB遊技状態」では当該特定の当選態様が表示されても「UNBB遊技状態」は実行されないことを意味する。

#### 【0313】

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）。

#### 【0314】

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。

#### 【0315】

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なことである。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の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。

#### 【0316】

[ 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

10

20

30

40

50

態となる。図 3 2 では、一例として「テーブル方式」によるリール停止処理の内容を示している。以下では、リール停止制御の処理の流れを説明する。

【 0 3 1 7 】

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

【 0 3 1 8 】

上記のステップ S 2 0 1 にて内部抽選フラグに基づいてリール停止制御テーブルが選択された状態になると、各リール停止ボタン 2 1 1 a , 2 1 1 b , 2 1 1 c の押下操作が受け付けられるまで待ち受け状態となる（ステップ S 2 0 2 , S 2 1 0 , S 2 1 7 ）。これらの待ち受け状態で、左リール 3 0 1 a 、中リール 3 0 1 b 、右リール 3 0 1 c の各リールがすでに停止しているか否か、あるいは第 1 リール停止フラグが O N となっていない状態（ F = 0 、つまり O F F の状態）であるか否かを判定するとともに、合わせてリール停止ボタン 2 1 1 a , 2 1 1 b , 2 1 1 c のいずれかが押下されたかについても判定する。全てのリール停止ボタン 2 1 1 a , 2 1 1 b , 2 1 1 c の押下操作が受け付けられるまでは、ステップ S 2 0 9 の判定が満たされず、ステップ S 2 0 2 以降の処理を繰り返す。

【 0 3 1 9 】

ここで、リール停止ボタン 2 1 1 a , 2 1 1 b , 2 1 1 c の押下操作の受け付けられた順番（停止操作手順）を、それぞれ「順押し」、「逆押し」、「中押し」と呼ばれる停止操作手順（または押し順ともいう）に分ける。

【 0 3 2 0 】

上記の「順押し」の停止操作手順とは、左リール 3 0 1 a を第 1 番目に停止させる操作手順（つまり、左リール停止ボタン 2 1 1 a を第 1 番目に押下操作する手順）のことをいい、第 2 番目以降に停止させるリールの操作順番より、

〔 左リール 中リール 右リール 〕、  
あるいは、

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

【 0 3 2 1 】

上記の「逆押し」の停止操作手順とは、「順押し」と反対に右リール 3 0 1 c を第 1 番目に停止させる操作手順（つまり、右リール停止ボタン 2 1 1 c を第 1 番目に押下操作する手順）のことをいい、第 2 番目以降に停止させるリールの操作順番より、

〔 右リール 中リール 左リール 〕、  
あるいは、

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

【 0 3 2 2 】

上記の「中押し」の停止操作手順とは、中リール 3 0 1 b を第 1 番目に停止させる操作手順（つまり、中リール停止ボタン 2 1 1 b を第 1 番目に押下操作する手順）のことをいい、第 2 番目以降に停止させるリールの操作順番より、

〔 中リール 左リール 右リール 〕、  
あるいは、

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

【 0 3 2 3 】

ステップ S 2 0 2 では、左リール 3 0 1 a が停止状態となったことを示すフラグ（左リール停止フラグ L F ）が O F F （ L F = 0 ）であり、なおかつ、左リール停止ボタン 2 1

10

20

30

40

50

1 a の押下操作が受け付けられたかを判定する。ステップ S 2 0 1 で、リール停止ボタン 2 1 1 a , 2 1 1 b , 2 1 1 c の押下操作の待ち受け状態から「順押し」の停止操作手順に沿って最初（第 1 番目）に左リール停止ボタン 2 1 1 a が押下されたとすると、ステップ S 2 0 2 の判定が満たされ、ステップ S 2 0 3 に移る。

【 0 3 2 4 】

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

10

【 0 3 2 5 】

次のステップ S 2 0 4 では、左リール 3 0 1 a について第 1 リール停止処理が行われる。この第 1 リール停止処理では、内部抽選フラグに対応するリール停止制御テーブルに基づいて内部抽選フラグに対応する当選役図柄の停止位置の制御を実行する。

【 0 3 2 6 】

ステップ S 2 0 6 では、残りの中リール 3 0 1 b 、右リール 3 0 1 c のリール停止制御テーブルを決定する。前述のとおり、スロットマシン 1 の有効ラインは右下がりラインと下段ラインの 2 ラインのみであるため、この時点で残りのリール（中リール 3 0 1 b 、右リール 3 0 1 c ）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 3 0 1 a ）の図柄表示窓 4 0 1 内の図柄（これを停止目と呼ぶ、以下同様）のうち特に上段位置または下段位置の図柄が当選役図柄となる可能性のある図柄であった場合、その該当図柄を基準とした有効ライン上に残りのリール（中リール 3 0 1 b 、右リール 3 0 1 c ）の該当当選役図柄を揃えることの可能なリール停止制御テーブルを選択することになる。これにより、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ことになる。

20

【 0 3 2 7 】

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

【 0 3 2 8 】

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

30

【 0 3 2 9 】

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

【 0 3 3 0 】

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

40

【 0 3 3 1 】

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

【 0 3 3 2 】

ステップ S 2 1 1 では、上記のステップ S 2 0 3 と同様に第 1 リール停止フラグが O F F ( F = 0 ) であるか判定する。そして、この時点ではすでに第 1 リール停止フラグは O N

50

( $F = 1$ ) となっているため、この判定が満たされず、ステップ S 2 1 3 に移る。

【 0 3 3 3 】

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

【 0 3 3 4 】

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

【 0 3 3 5 】

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

【 0 3 3 6 】

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

【 0 3 3 7 】

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

【 0 3 3 8 】

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。

【 0 3 3 9 】

「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 S 2 2 1（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 3 0 1 c のみが停止状態となり、なおかつ、右リール 3 0 1 c の停止目のうち、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 S 2 2 1 の段階では、いずれの有効ラインにも該当当選役図柄を揃えることのできるリール停止制御テーブルを複数用意しておき、いずれかを選び出すものとすればよい。

【 0 3 4 0 】

[ 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 4 0 1 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 4 0 1 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 4 0 1 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

10

20

30

40

50

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。

【0341】

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であれば、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可能となる。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、その当該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

【0342】

スロットマシン 1 では、BB 及び RB 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、UNBB については、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。

【0343】

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、CB 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。

20

【0344】

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 - ANY - ANY」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。

【0345】

例えば、配列番号 12 番（以下では、単に 12 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「リブベル図柄（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） リブベル図柄（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。

30

【0346】

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ない。

40

【0347】

また、共有当選当たり値の当選役の場合は、BB 図柄（RB 図柄）を優先的に引き込むものとしている。ただし、BB 図柄（RB 図柄）は目押しが必要な図柄であるため、BB 図柄（RB 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、BB 図柄または他方の当選役（小役）図柄のいずれかを必ず揃えることが

50

できる。

【0348】

さらに、CBの場合には、次回のCBゲームにおいて、CB>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。

【0349】

以上のことから、スロットマシン1では、BB図柄及びRB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、BB及びRB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。

10

【0350】

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）があっても、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」）でスムーズにゲームを進めていくことができる。

【0351】

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。

20

【0352】

[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。

【0353】

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のことは出目と呼ばれることもある。

30

【0354】

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。

【0355】

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。

40

【0356】

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。

【0357】

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。

50

## 【 0 3 5 8 】

ステップ S 3 0 5 では、R B 図柄が揃っているかを判定する。いずれかの有効ライン上に R B 図柄が揃っている場合（「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 S 3 0 6 に移る。

## 【 0 3 5 9 】

ステップ S 3 0 6 では、R B 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 4 4 9 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 4 4 9 は、スピーカ 5 1 0 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 R B 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 B B 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すいものとしている。

10

## 【 0 3 6 0 】

次のステップ S 3 0 7 では、R B ゲーム遊技処理を実行する。ここでは、R B ゲームとして、B B ゲームに準じたメダルの獲得が容易な複数回（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、R B ゲーム遊技処理の詳細な説明についても後述する。

## 【 0 3 6 1 】

ステップ S 3 0 8 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（「リブベル図柄 - ベル図柄 - ベル図柄」または「A N Y - A N Y - チェリー図柄」）、この判定が満たされ、次のステップ S 3 0 9 に移る。

## 【 0 3 6 2 】

ステップ S 3 0 9 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 1 1 0 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 4 4 9 に送信する。

20

## 【 0 3 6 3 】

次のステップ S 3 1 0 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 1 1 0 から払出されるとともに、サブ制御基板 4 4 9 は、スピーカ 5 1 0 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。

## 【 0 3 6 4 】

そして、ステップ S 3 1 1 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 O F F として処理を終了する。

30

## 【 0 3 6 5 】

ステップ S 3 1 2 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（「リブベル図柄 - 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 S 3 1 3 に移る。

## 【 0 3 6 6 】

ステップ S 3 1 3 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 4 4 9 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 4 4 9 はスピーカ 5 1 0 等から祝福効果音を出力する（効果音を発生させる）。

40

## 【 0 3 6 7 】

次のステップ S 3 1 4 では、リプレイゲーム処理を実行する。このリプレイゲーム処理では、当該ゲームでのベット数と同じベット数（この例では M A X ベット）にて次のゲームを開始させるために M A X ベットコマンドを例えば R A M 1 1 1 4 に一旦記憶させる。このコマンドに基づき、次のゲームを再遊技として開始させることができる。

## 【 0 3 6 8 】

そして、ステップ S 3 1 5 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 O F F として処理を終了する。

## 【 0 3 6 9 】

ステップ S 3 1 6 では、U N B B 図柄が揃っているかを判定する。いずれかの有効ライ

50



ン上にUNBB図柄が揃っている場合(「リベル図柄 - 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。

【0370】

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。

【0371】

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、UNBB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。

10

【0372】

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。

【0373】

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、次のゲームにて、次のゲームにて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。

20

【0374】

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。

【0375】

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。

30

【0376】

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。

【0377】

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。

【0378】

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。

40

【0379】

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は、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

50

可能となる。

【 0 3 8 0 】

以上のように判定処理では、図柄表示窓 4 0 1 内の出目からいずれかの処理（ B B ゲーム遊技処理、 S B 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、 B B ゲーム遊技処理、 S B ゲーム遊技処理の詳細について説明する。

【 0 3 8 1 】

[ B B ゲーム遊技処理 ]

前述の判定処理において B B 図柄が揃った場合、 B B ゲーム遊技処理にて B B ゲームを開始させる。図 3 4 では、 B B ゲーム遊技処理の詳細について説明する。

10

【 0 3 8 2 】

ステップ S 4 0 1 では、まず初期化処理として、 O N 状態となっている B B の内部抽選フラグを O F F とする。次いで、各当選役の当たり値を B B ゲーム用の当たり値に変更する。特に図示はしないが、 B B ゲーム用の当たり値テーブル（ B B 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 B B ゲーム用判定テーブルは B B ゲーム専用役の当たり値を多く保有しており、 B B 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、 B B ゲーム専用役の当たり値はハズレの大部分やリプレイ、 B B 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、 B B ゲーム用判定テーブルでは、 B B 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。

20

【 0 3 8 3 】

このようにすると、 B B ゲームでは、ほとんど毎ゲーム、 B B 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、 B B ゲーム専用役でのメダルの払い出しの規定枚数は 1 5 枚であるため、 B B 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。

【 0 3 8 4 】

また、スロットマシン 1 では、 B B 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 M A X 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。

【 0 3 8 5 】

30

次のステップ S 4 0 2 では、前述した始動処理を実行する。次いでステップ S 4 0 3 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一であるため詳細な説明は省略する。

【 0 3 8 6 】

ステップ S 4 0 4 では、図柄表示窓 4 0 1 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。

【 0 3 8 7 】

そして、ステップ S 4 0 5 では、 B B 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 B B ゲーム数（ B B ゲーム中の累計ゲーム回数）は、画像表示体 5 0 0 に表示させる。なお、ゲーム数を表示するための L E D 等を新たに設けてこれに表示させるものとしてもよい。

40

【 0 3 8 8 】

次にステップ S 4 0 6 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 S 4 0 7 に移る。

【 0 3 8 9 】

ステップ S 4 0 7 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 1 1 0 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 4 4 9 に送信する。

【 0 3 9 0 】

50

そして、ステップ S 4 0 8 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 1 1 0 から払出されるとともに、サブ制御基板 4 4 9 は、スピーカ 5 1 0 等から払出効果音を出力させる（効果音を発生させる）。

【 0 3 9 1 】

ステップ S 4 0 9 では、上記ステップ S 4 0 8 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 S 4 1 0 に移る。また、上記のステップ S 4 0 6 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 S 4 1 0 に移る。そして、累計払出枚数についても、画像表示体 5 0 0 にて表示させる。なお、累計払出枚数を表示するための L E D 等を新たに設けてこれに表示させるものとしてもよい。

10

【 0 3 9 2 】

次にステップ S 4 1 0 では、このときの内部抽選フラグ（成立フラグ）を O F F にして、次のステップ S 4 1 1 に移る。

【 0 3 9 3 】

ステップ S 4 1 1 では、 B B ゲームの終了判定を実行する。この終了判定では、 B B ゲームそのものを終了す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 S 4 0 2 に戻り、以降の処理を繰り返す。

【 0 3 9 4 】

上記のステップ S 4 1 1 の終了判定が満たされる条件（ B B ゲーム終了条件）は、規定枚数（例えば、 2 5 5 枚）を超えるメダルの払出し（累計払出し枚数が 2 5 5 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。

20

【 0 3 9 5 】

B B ゲームにて、メダルの累計払出枚数が 2 5 5 枚を超えた場合、ステップ S 4 1 1 の終了判定が満たされ、次のステップ S 4 1 2 に移る。

【 0 3 9 6 】

最後にステップ S 4 1 2 では、終了処理として、各当選役の当たり値を B 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 B B ゲーム遊技処理は終了となる。

【 0 3 9 7 】

なお、 B 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（ B B ゲーム）であることを明確に認識することができる。

30

【 0 3 9 8 】

[ R B ゲーム遊技処理 ]

次に図 3 5 では、 R B ゲーム遊技処理の詳細について説明する。

【 0 3 9 9 】

ステップ S 5 0 1 では、まず初期化処理として、 O N 状態となっている R B の内部抽選フラグを O F F とする。次いで、各当選役の当たり値を R B ゲーム用の当たり値に変更する。特に図示はしないが、 R B ゲーム用の当たり値テーブル（ R B 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 R B ゲーム用判定テーブルとしては前述の B B ゲーム用判定テーブルを兼用する。なお、メイン基板 4 0 9（ R O M 1 1 1 2 等）の負荷を圧迫しない程度であれば、 R B ゲーム用判定テーブルを別に設けるものとしてもよい。

40

【 0 4 0 0 】

従って、 R B ゲームでも、 B B 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。

【 0 4 0 1 】

また、 R B 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 M A X 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。

50

## 【 0 4 0 2 】

次のステップ S 5 0 2 では、前述した始動処理を実行する。次いでステップ S 5 0 3 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一であるため詳細な説明は省略する。

## 【 0 4 0 3 】

ステップ S 5 0 4 では、図柄表示窓 4 0 1 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。

## 【 0 4 0 4 】

そして、ステップ S 5 0 5 では、R B 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 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 5 0 0 に表示させる。なお、ゲーム数を表示するための L E D 等を新たに設けてこれに表示させるものとしてもよい。

10

## 【 0 4 0 5 】

次にステップ S 5 0 6 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 S 5 0 7 に移る。

## 【 0 4 0 6 】

ステップ S 5 0 7 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 1 1 0 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 4 4 9 に送信する。

20

## 【 0 4 0 7 】

そして、ステップ S 5 0 8 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 1 1 0 から払出されるとともに、サブ制御基板 4 4 9 は、スピーカ 5 1 0 等から払出効果音を出力させる（効果音を発生させる）。

## 【 0 4 0 8 】

ステップ S 5 0 9 では、上記ステップ S 5 0 8 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 S 5 1 0 に移る。また、上記のステップ S 5 0 6 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 S 5 1 0 に移る。そして、累計払出枚数についても、画像表示体 5 0 0 にて表示させる。なお、累計払出枚数を表示するための L E D 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

## 【 0 4 0 9 】

次にステップ S 5 1 0 では、このときの内部抽選フラグ（成立フラグ）を O F F にして、次のステップ S 5 1 1 に移る。

## 【 0 4 1 0 】

ステップ S 5 1 1 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 S 5 0 2 に戻り、以降の処理を繰り返す。

## 【 0 4 1 1 】

上記のステップ S 5 1 1 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。

40

## 【 0 4 1 2 】

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 S 5 1 1 の終了判定が満たされ、次のステップ S 5 1 2 に移る。

## 【 0 4 1 3 】

最後にステップ S 5 1 2 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。

## 【 0 4 1 4 】

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

50

確に認識することができる。

【 0 4 1 5 】

[ 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進行させるものである。図 3 6 では、U N B B ゲーム遊技処理の詳細について説明する。

【 0 4 1 6 】

まず、ステップ S 6 0 1 では、まず初期化処理として、O N 状態となっている U N B B の内部抽選フラグを O F F 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 3 1（c）参照）。

10

【 0 4 1 7 】

従って、U N B B ゲームでは、一部当選しない当選役（この例ではリプレイ、B B）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。

【 0 4 1 8 】

また、U N B B 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 M A X 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、U N B B 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、U N B B 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 U N B B 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 U N B B 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 U N B B 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。

20

【 0 4 1 9 】

次のステップ S 6 0 2 では、前述した始動処理を実行する。次いでステップ S 6 0 3 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一であるため詳細な説明は省略する。

30

【 0 4 2 0 】

ステップ S 6 0 4 では、図柄表示窓 4 0 1 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。

【 0 4 2 1 】

そして、ステップ S 6 0 5 では、U N B B 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 U N B B ゲーム数（U N B B ゲーム中の累計ゲーム回数）は、特に画像表示体 5 0 0 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。

40

【 0 4 2 2 】

次にステップ S 6 0 6 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 S 6 0 7 に移る。

【 0 4 2 3 】

ステップ S 6 0 7 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 1 1 0 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 4 4 9 に送信する。

【 0 4 2 4 】

50

そして、ステップ S 6 0 8 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 1 1 0 から払出されるとともに、サブ制御基板 4 4 9 は、スピーカ 5 1 0 等から払出効果音を出力させる（効果音を発生させる）。

【 0 4 2 5 】

ステップ S 6 0 9 では、上記ステップ S 6 0 8 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 S 6 1 0 に移る。この累計払出枚数についても、画像表示体 5 0 0 等に表示させたり、その他報知（告知）したりすることはない。つまり、遊技者には全く秘匿されることになる。

【 0 4 2 6 】

また、上記のステップ S 6 0 6 の判定が満たされない場合（小役図柄が揃っていない場合）、ステップ S 6 2 1 に移り、C B 図柄が揃っているか否かを判定する。C B 図柄が揃っている場合、この判定が満たされ、ステップ S 6 2 2 に移る。

【 0 4 2 7 】

ステップ S 6 2 2 では、C B ゲーム処理を実行する。この C B ゲーム処理の内容は既に説明したものと同一であるため詳細な説明は省略する。そして、ステップ S 6 1 0 に移る。

【 0 4 2 8 】

次にステップ S 6 1 0 では、このときの内部抽選フラグ（成立フラグ）を O F F にして、次のステップ S 6 1 1 に移る。

【 0 4 2 9 】

ステップ S 6 1 1 では、U N B B ゲームの終了判定を実行する。この終了判定では、U N B B ゲームそのものを終了す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 S 6 0 2 に戻り、以降の処理を繰り返す。

【 0 4 3 0 】

上記のステップ S 6 1 1 の終了判定が満たされる条件（U N B B ゲーム終了条件）は、規定枚数（例えば、2 5 5 枚）を超えるメダルの払出し（累計払出し枚数が 2 5 5 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枚数が約 2 5 5 枚に到達する程度のゲーム数を規定回数とすればよい。

【 0 4 3 1 】

U N B B ゲームにて、メダルの累計払出枚数が 2 5 5 枚を超えた場合、ステップ S 6 1 1 の終了判定が満たされ、次のステップ S 6 1 2 に移る。

【 0 4 3 2 】

また、上記のステップ S 6 2 1 の判定が満たされない場合（C B 図柄が揃っていない場合）、ステップ S 6 3 1 に移り、R B 図柄が揃っているか否かを判定する。R B 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 S 6 1 0 に移る。なお、ステップ S 6 1 0 以降の内容については既に説明したとおりである。

【 0 4 3 3 】

そして、R B 図柄が揃っている場合、上記ステップ S 6 2 1 の判定が満たされ、ステップ S 6 3 2 に移る。

【 0 4 3 4 】

ステップ S 6 3 2 では、R B 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 4 4 9 に送信する。そして次のステップ S 6 3 3 に移る。

【 0 4 3 5 】

次のステップ S 6 3 3 では、R B ゲーム遊技処理を実行する。そしてステップ S 6 1 2 に移る。なお、上記ステップ S 6 3 2 , S 6 3 3 は既に説明した内容と同一であるので詳細な説明は省略する。

【 0 4 3 6 】

最後にステップ S 6 1 2 では、終了処理として、各当選役の当たり値を U N B 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 U N B B ゲーム遊技処理は終了となる

10

20

30

40

50

。

## 【 0 4 3 7 】

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BB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。

## 【 0 4 3 8 】

## [ 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。

## 【 0 4 3 9 】

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）に楽しませることができ、ゲームの面白みをさらに高めるものである。

## 【 0 4 4 0 】

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。

## 【 0 4 4 1 】

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せることにより、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。

## 【 0 4 4 2 】

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せることにより、遊技者に期待感を抱かせることができる。

## 【 0 4 4 3 】

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る。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。

## 【 0 4 4 4 】

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こととなるが、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可能である。

10

20

30

40

50

## 【 0 4 4 5 】

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 】

## 【 0 4 4 6 】

【 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

【 図 5 】 図 4 の Z 1 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 Z 1 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 Z 2 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 Z 2 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 1 0 】 背板側を示すスロットマシン要部の横断面図である。

【 図 1 1 】 ケース部材の分解斜視図である。

【 図 1 2 】 ケース部材を後ろから見た斜視図である。

【 図 1 3 】 ( 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。

20

【 図 1 4 】 配線中継部材の分解斜視図である。

【 図 1 5 】 配線中継部材のカバー体を省略した正面図である。

【 図 1 6 】 コネクタホルダーの分解斜視図である。

【 図 1 7 】 ケース部材を止めるストッパーの斜視図である。

【 図 1 8 】 他の形態を示すストッパーの斜視図である。

【 図 1 9 】 ケース部材のガイド構造を示す要部の断面図である。

【 図 2 0 】 ケース部材のガイド構造を示す要部の断面図である。

【 図 2 1 】 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 2 2 】 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。

30

【 図 2 3 】 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 2 4 】 リール帯の図柄列を平面的に展開した展開図である。

【 図 2 5 】 図柄表示窓 4 0 1 部分の拡大図である。

【 図 2 6 】 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 2 7 】 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 2 8 】 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 2 9 】 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。

40

【 図 3 0 】 始動処理の処理手順を示すフローチャートである。

【 図 3 1 】 抽出乱数値の当たり値判定テーブル ( 各種 ) である。

【 図 3 2 】 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 3 3 】 判定処理の処理手順を示すフローチャートである。

【 図 3 4 】 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 3 5 】 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 3 6 】 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 】

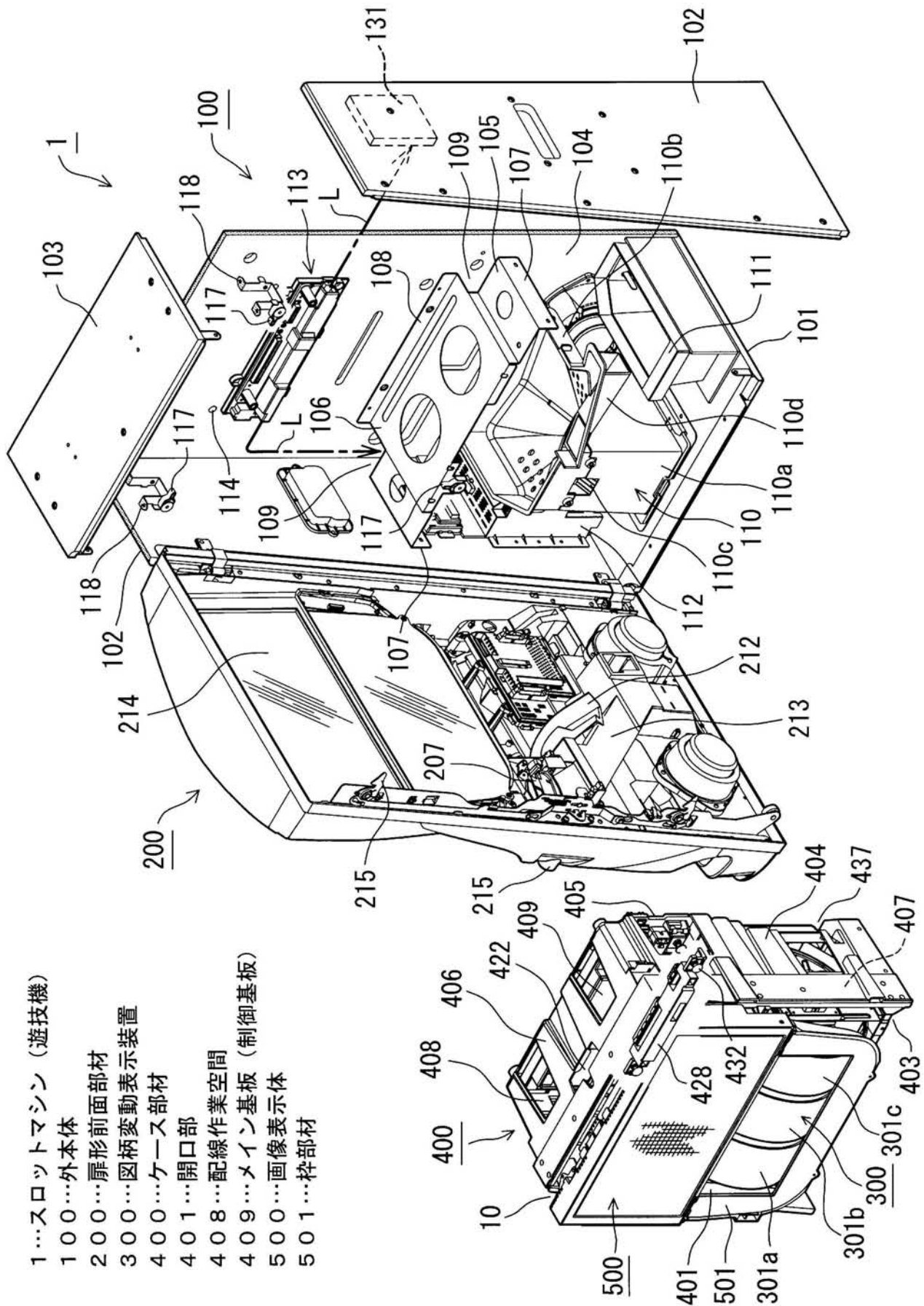
## 【 0 4 4 7 】

50

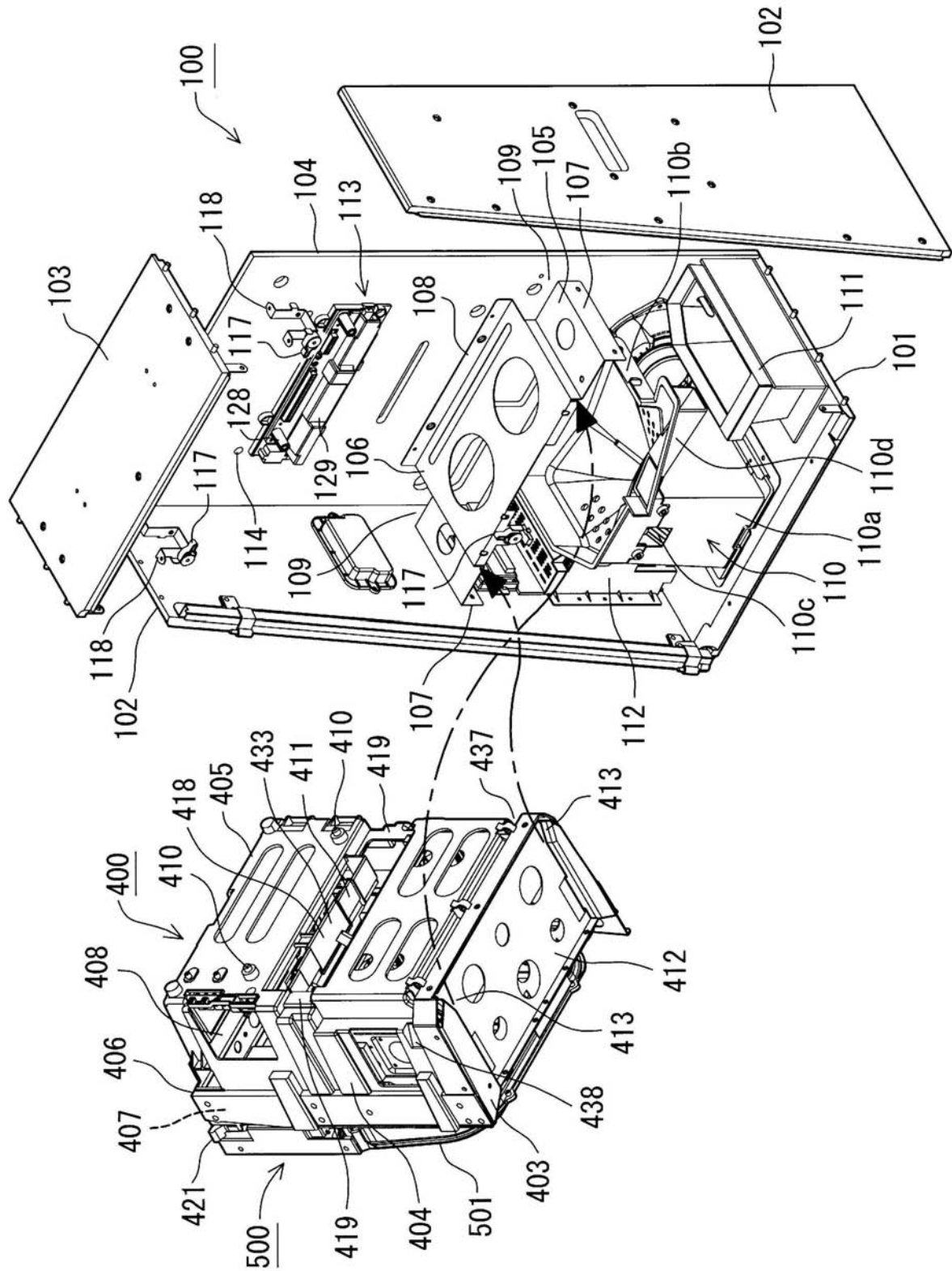


1 ... スロットマシン ( 遊技機 )  
1 0 0 ... 外本体  
1 0 4 ... 背板  
1 1 2 ... 電源装置  
1 1 3 ... 配線中継部材  
1 1 9 ... 本体側配線類  
1 2 8 ... 支持筒  
3 0 0 ... 図柄変動表示装置  
4 0 0 ... ケース部材  
4 0 9 ... メイン基板  
4 1 8 ... 仮止め部材  
4 2 3 ... ケース側配線類  
4 2 5 , 4 2 7 ... コネクタ  
4 2 8 ... コネクタホルダー  
5 0 0 ... 画像表示体

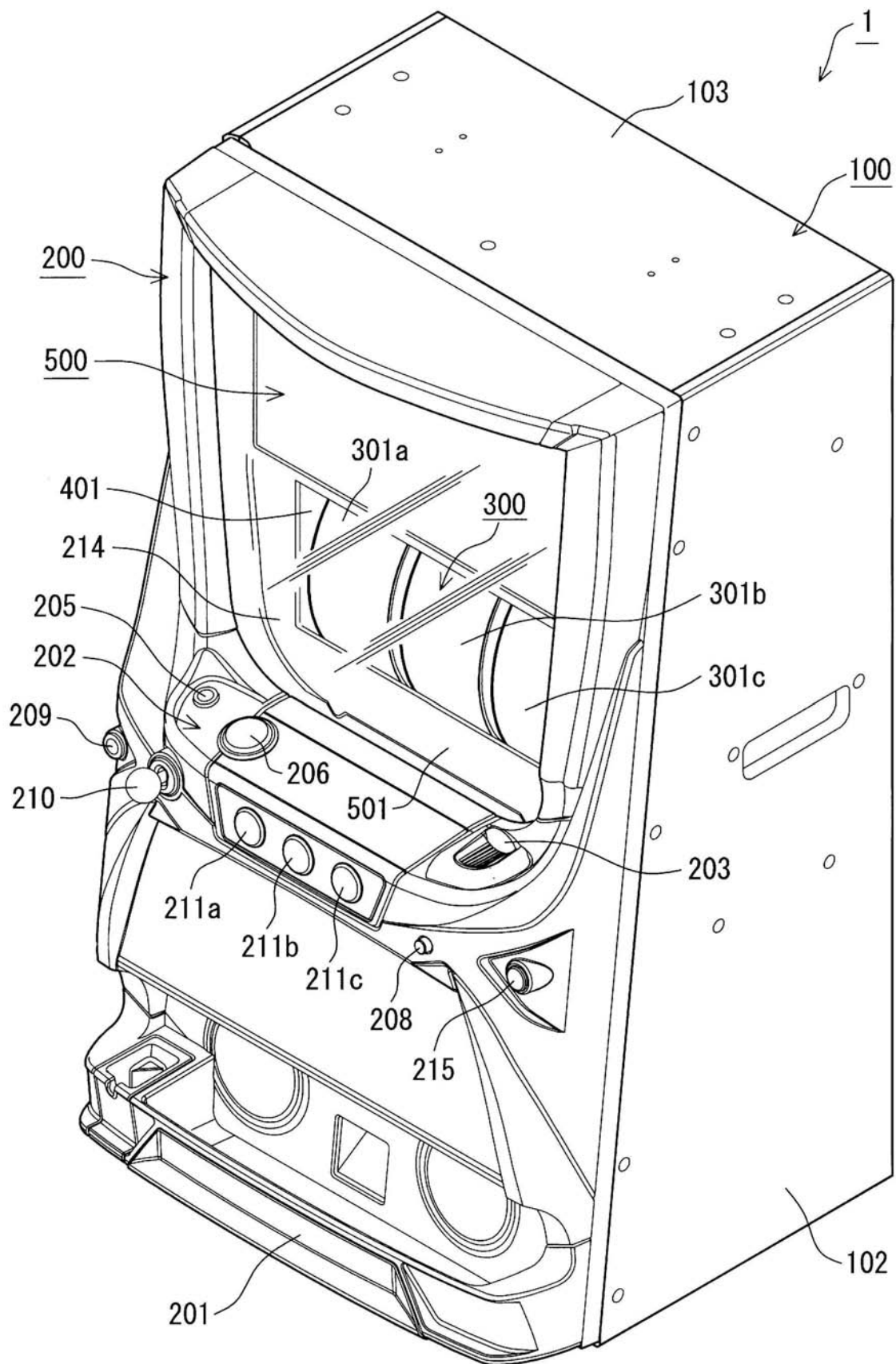
【図 1】



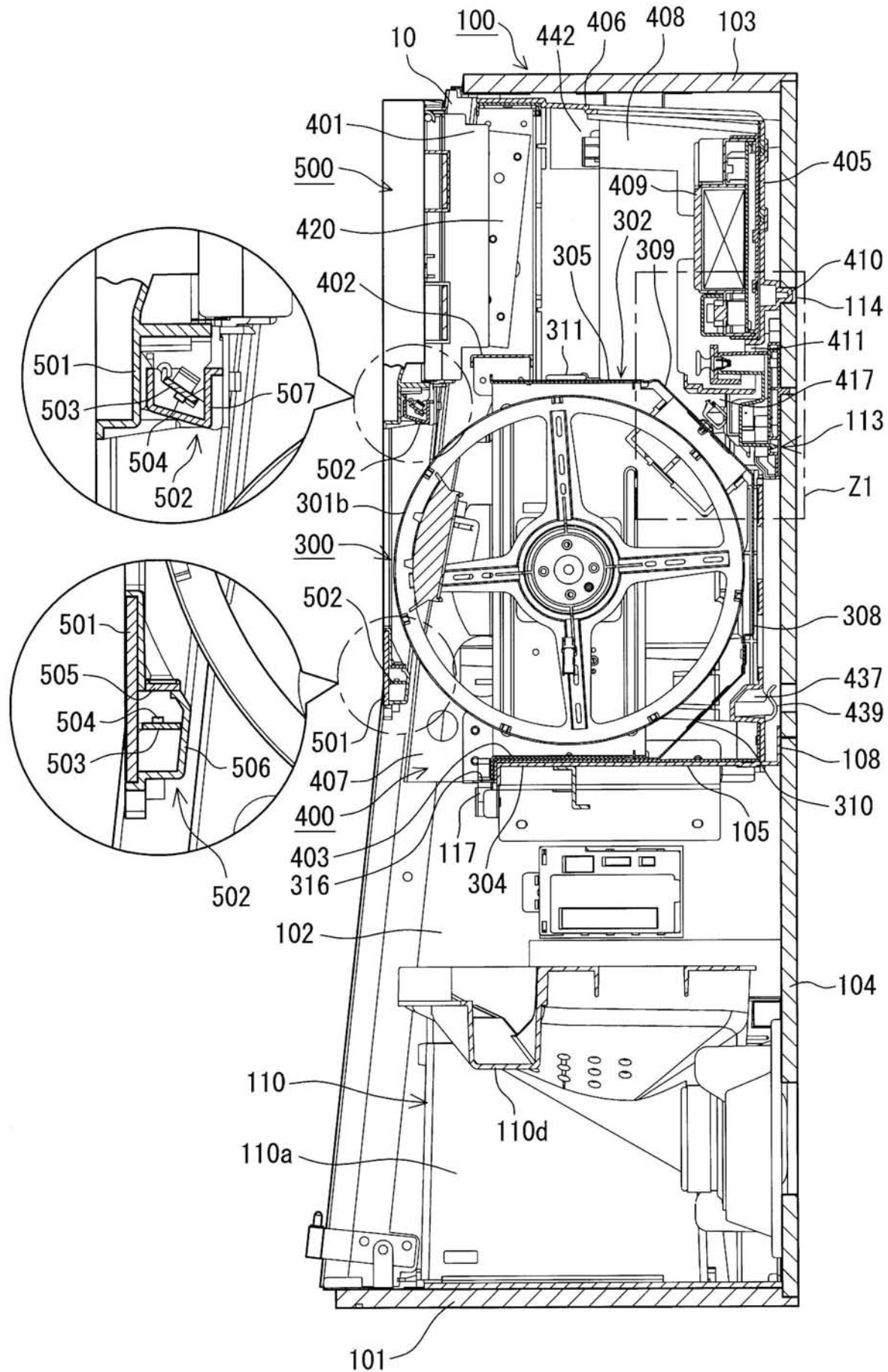
【図 2】



【図 3】



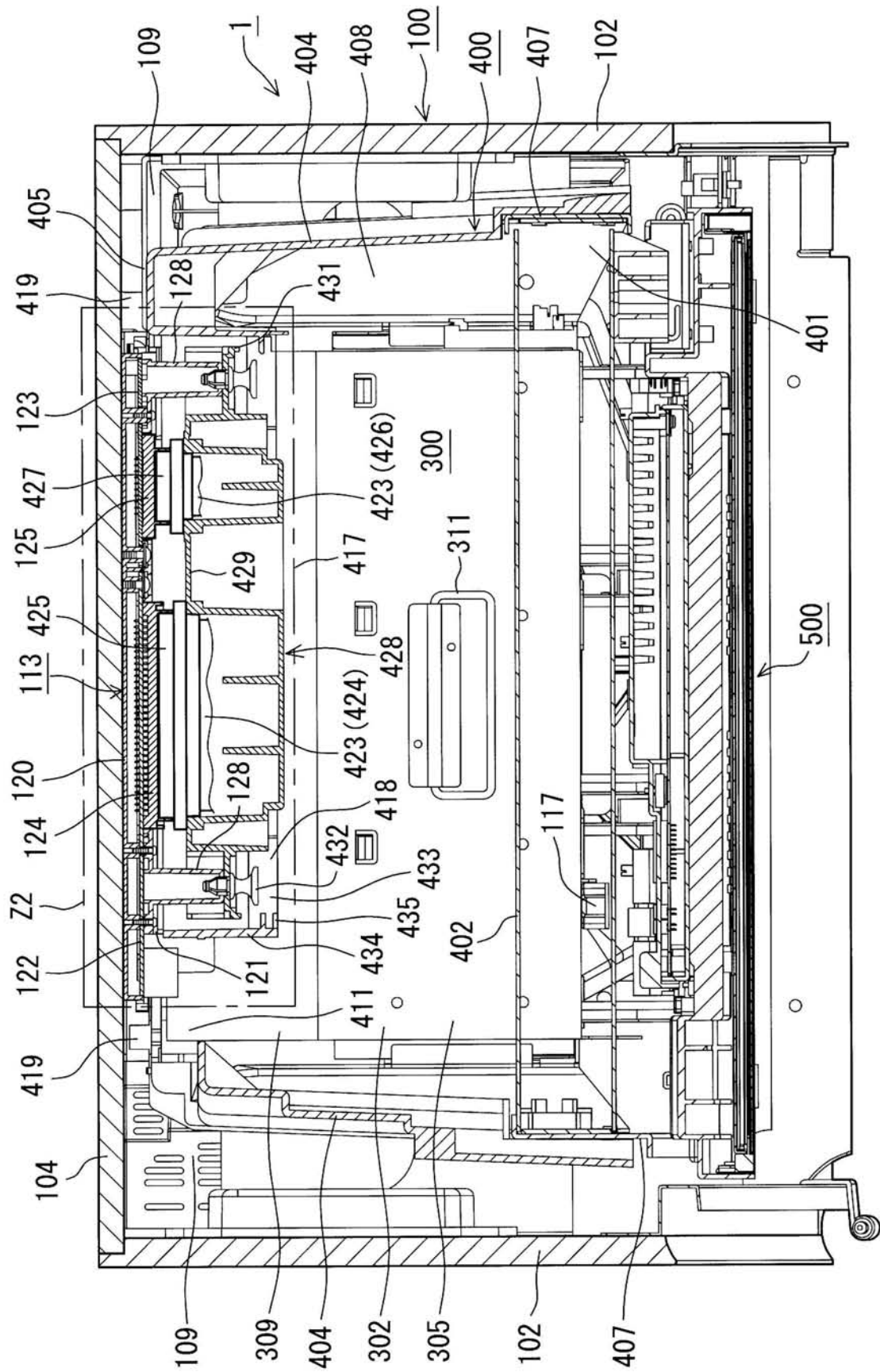
【図 4】



[illegible]



【図 7】

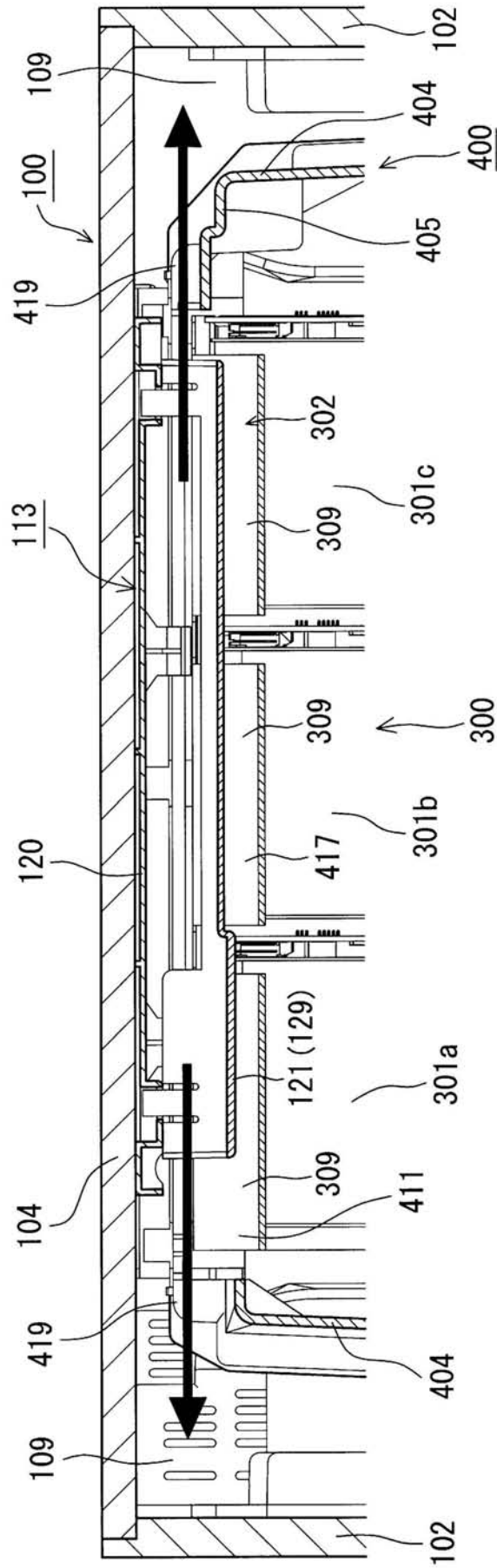




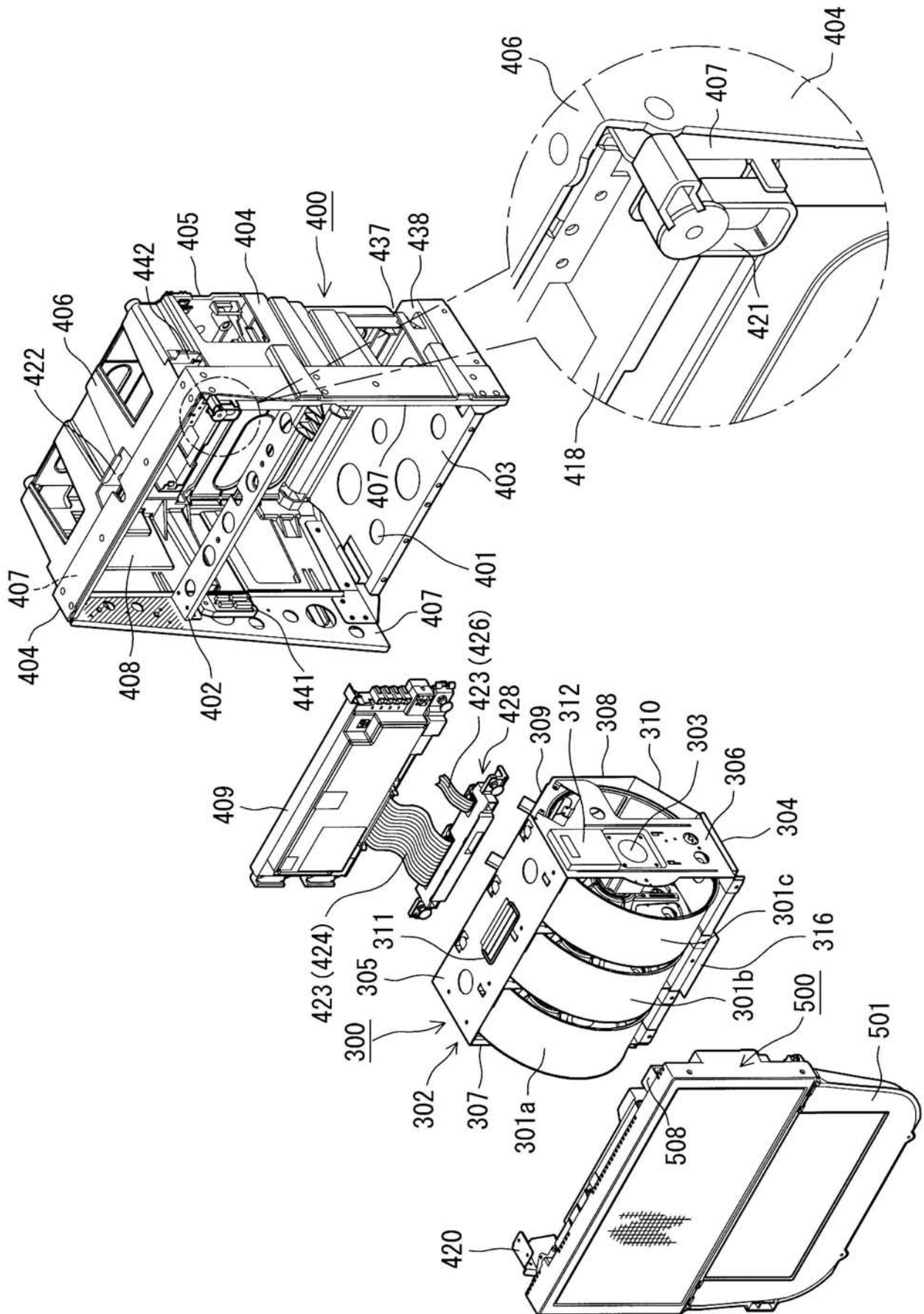


[illegible]

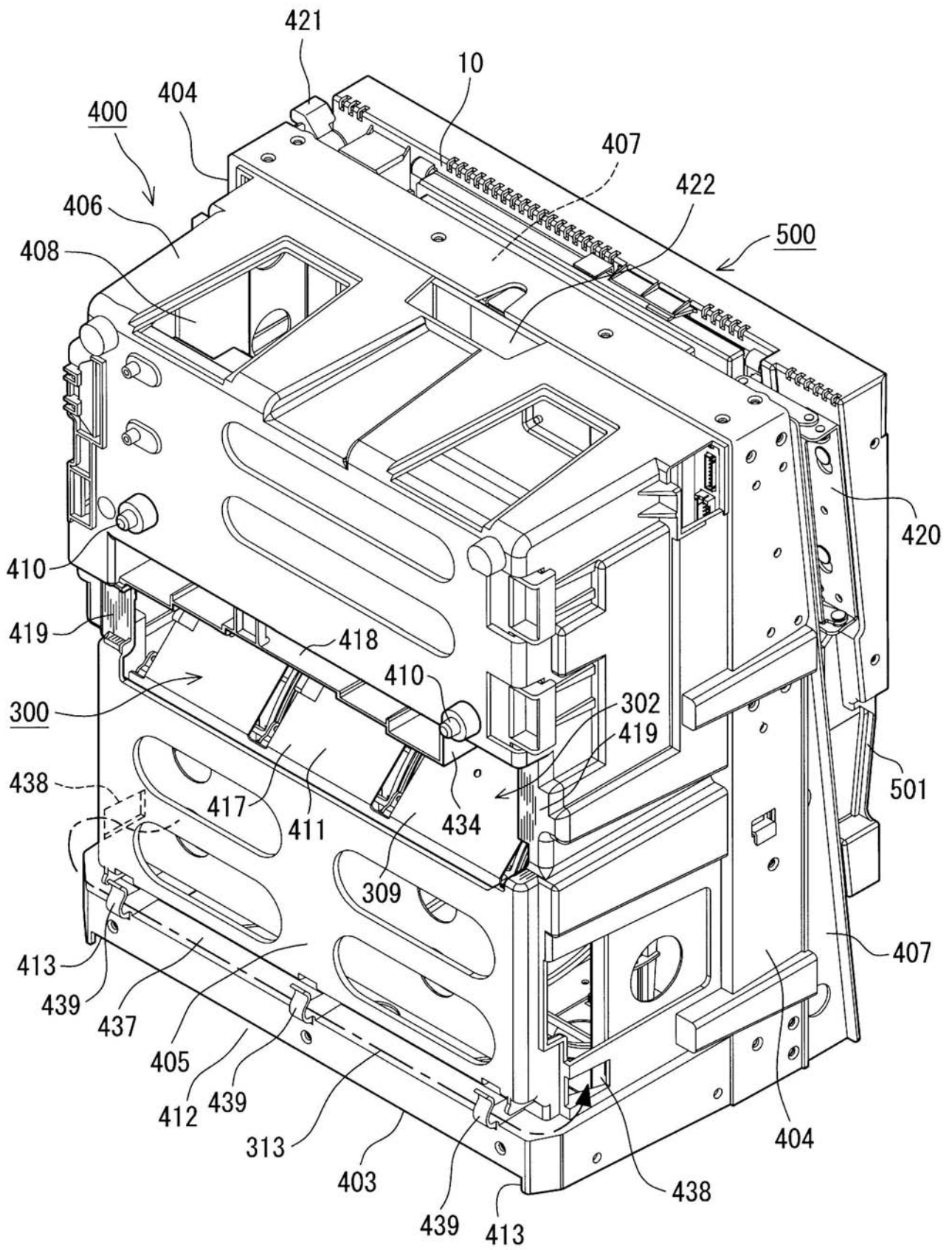
【図 10】



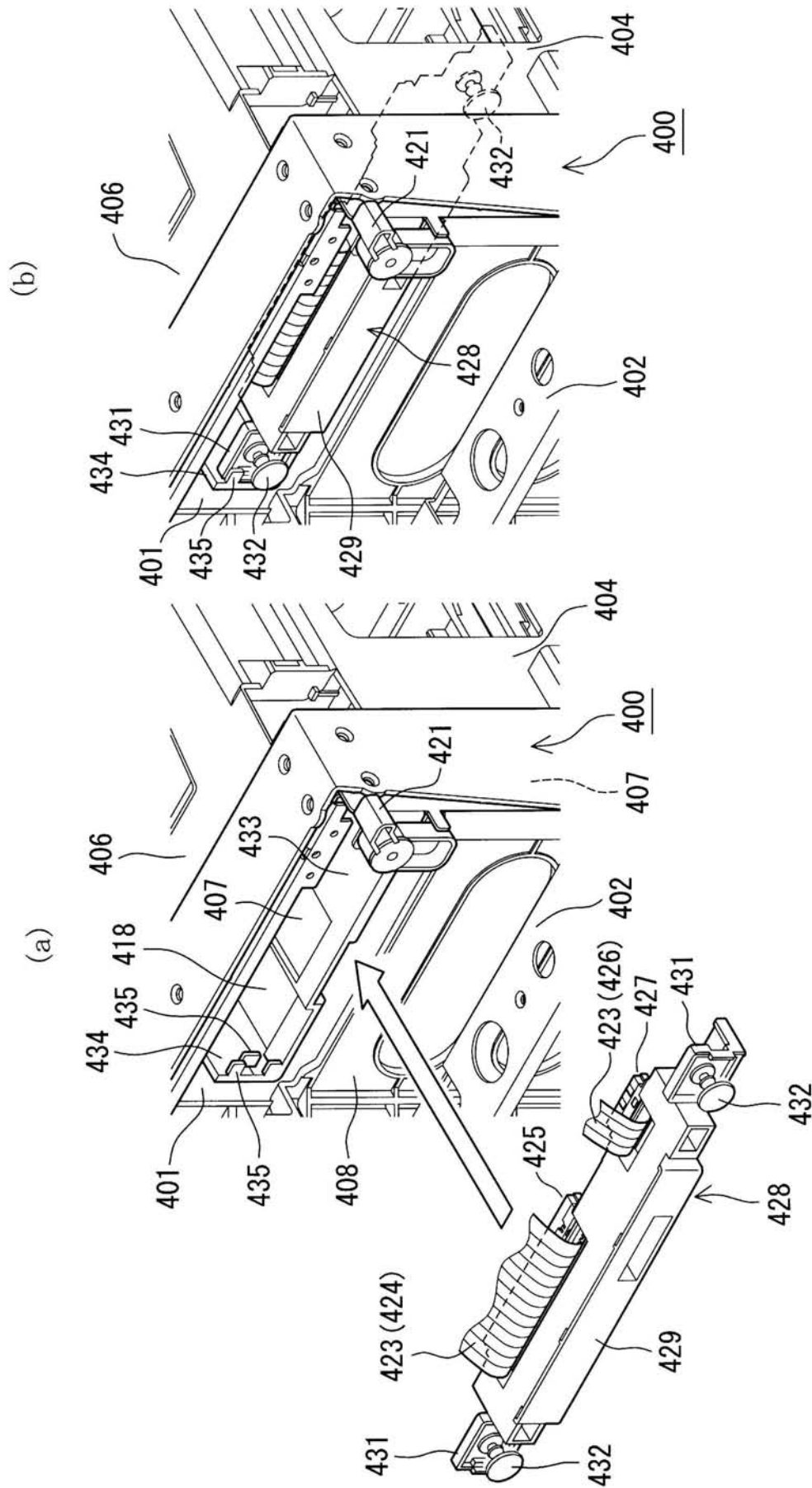
【図 11】



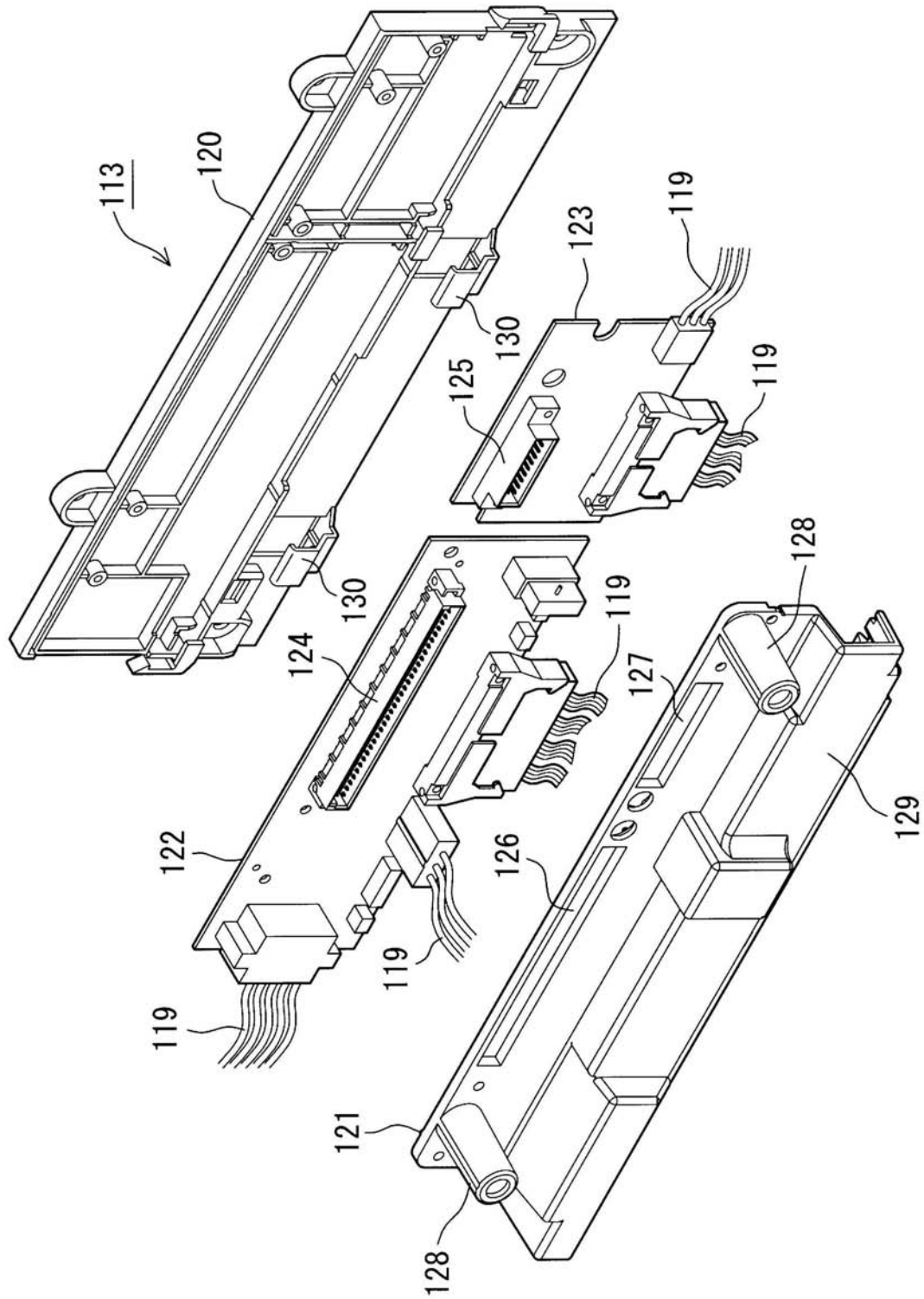
【図 12】



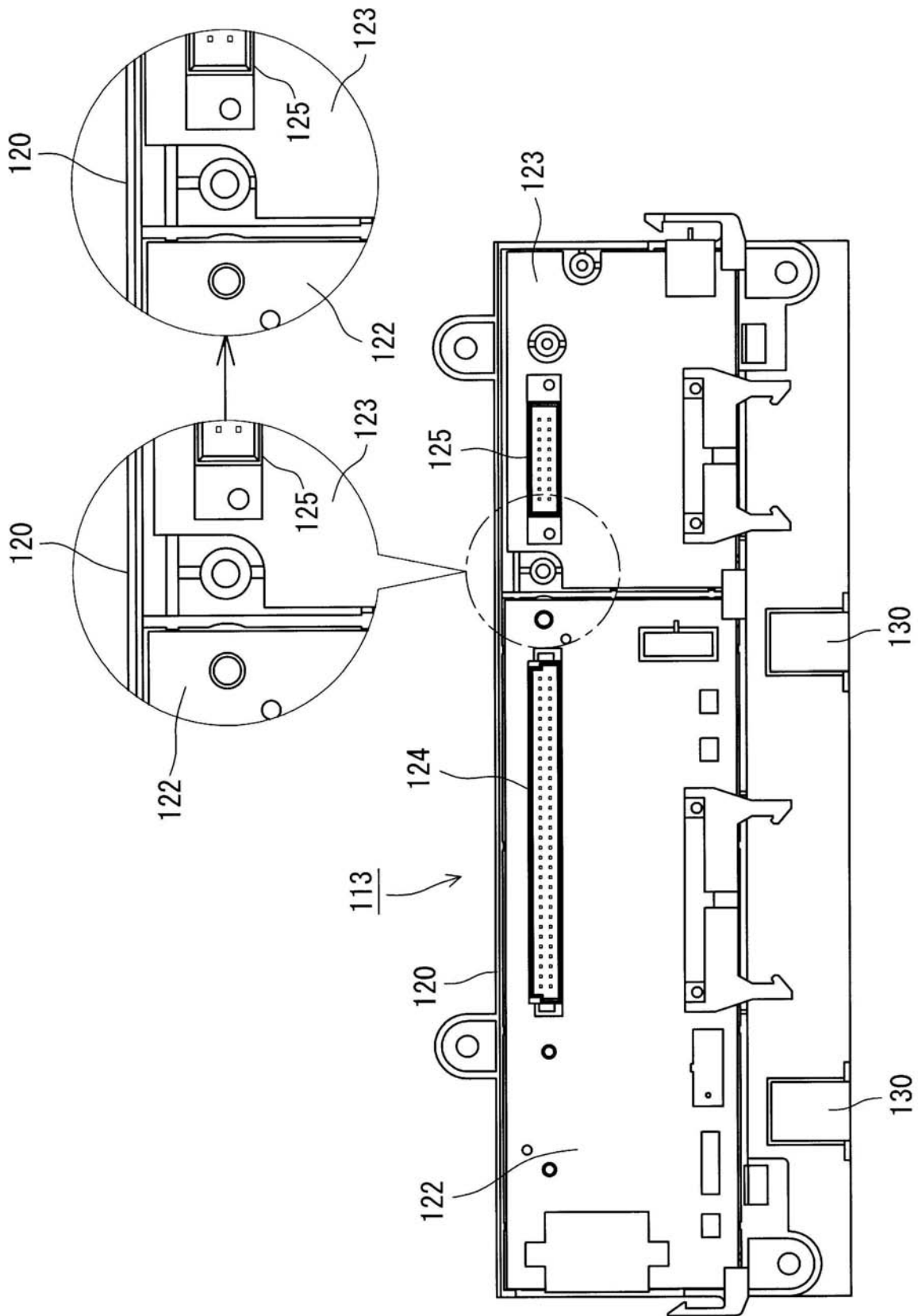
【図 13】



【図 14】

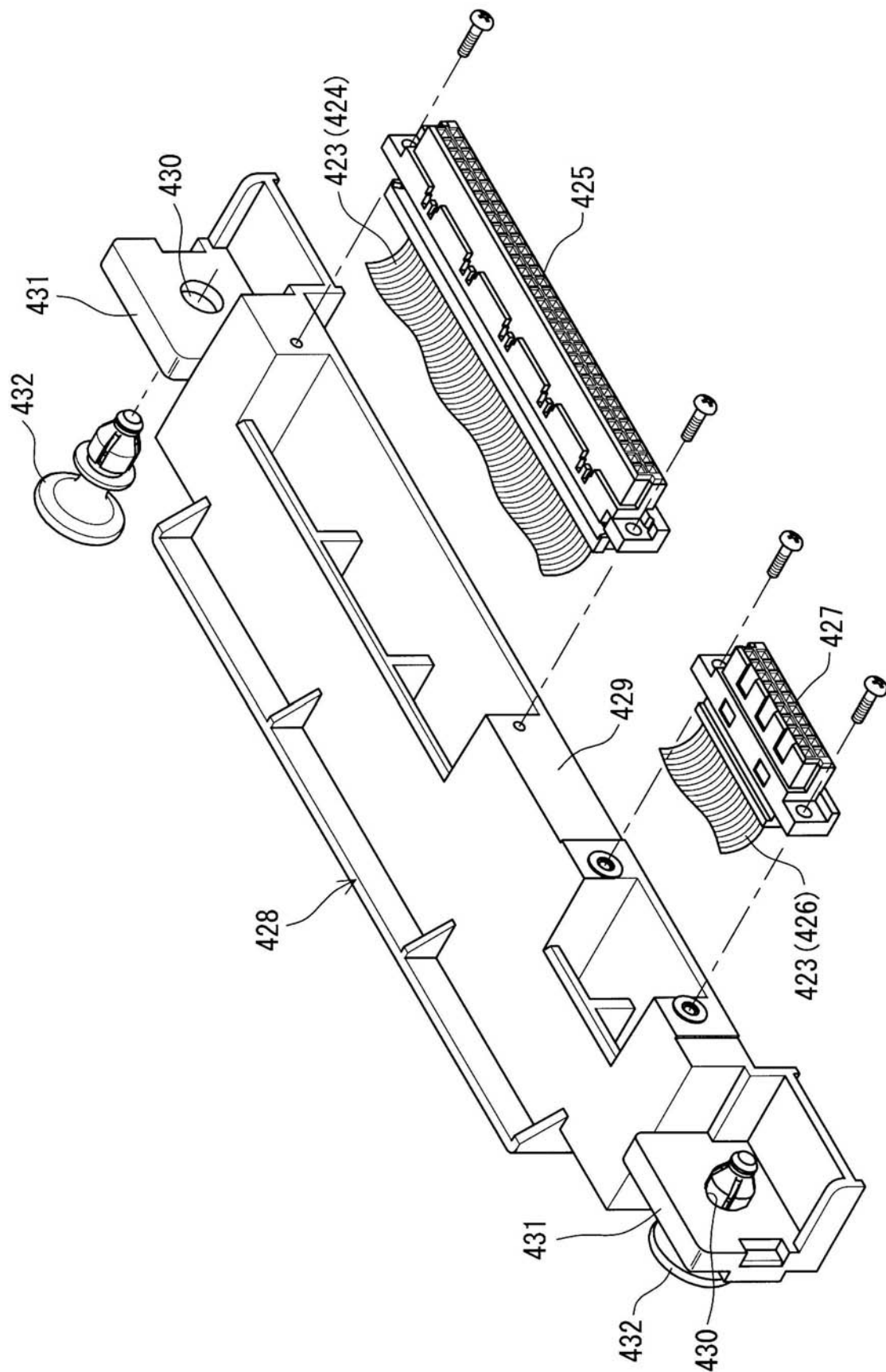


【図 15】

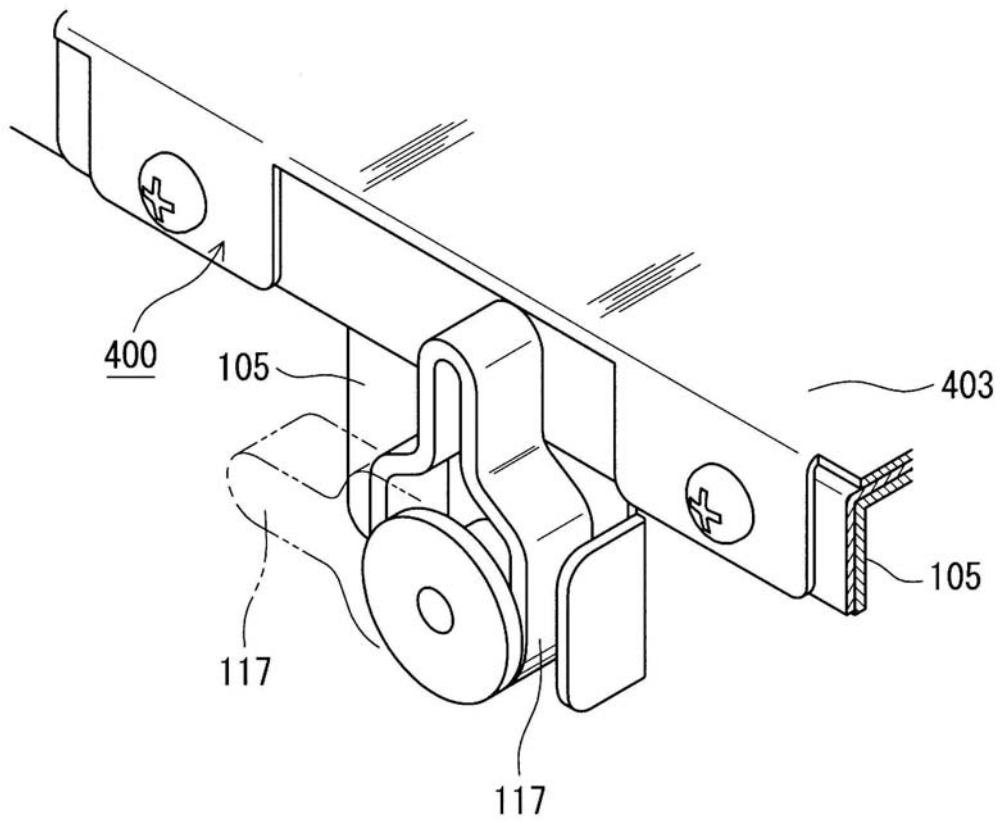




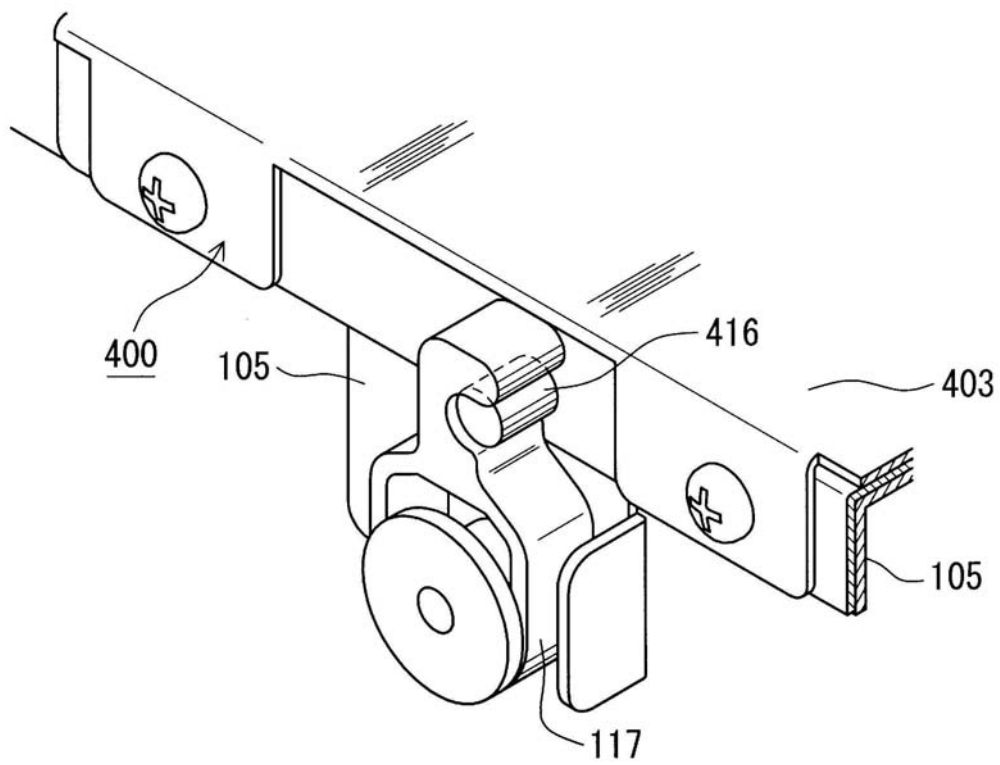
【図 16】



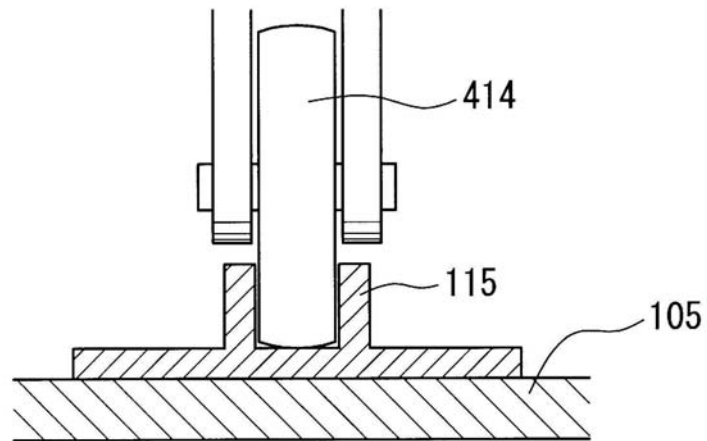
【図 17】



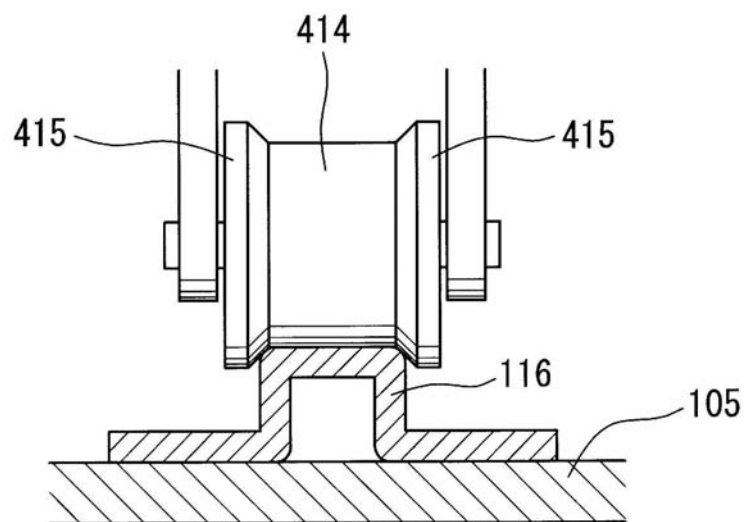
【図 18】



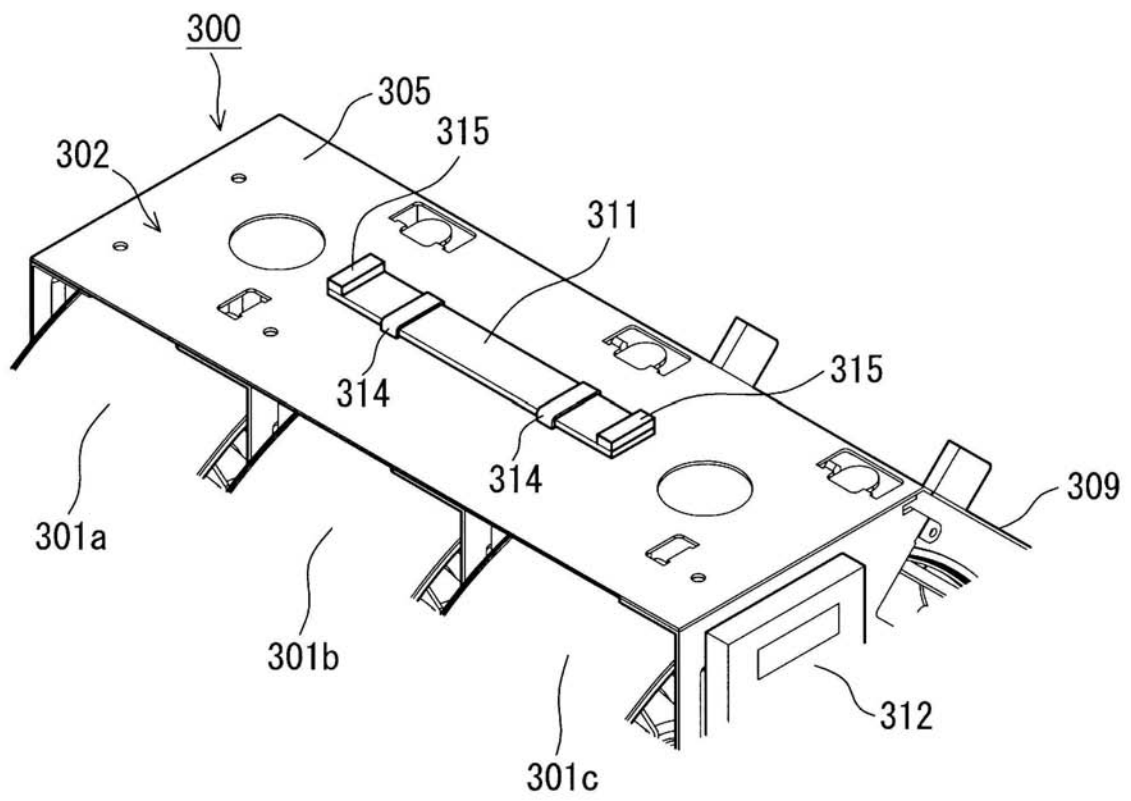
【図 19】



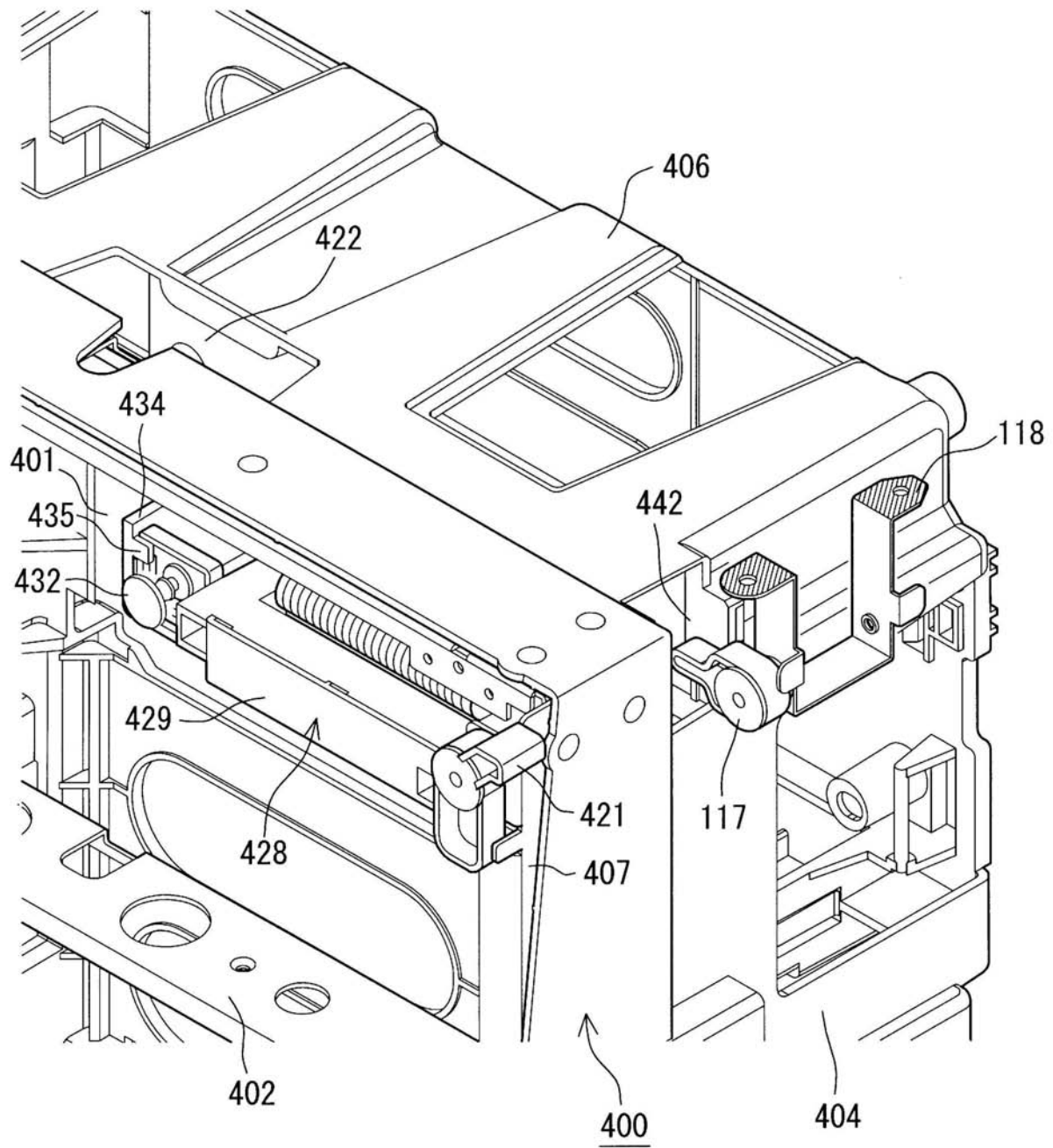
【図 20】



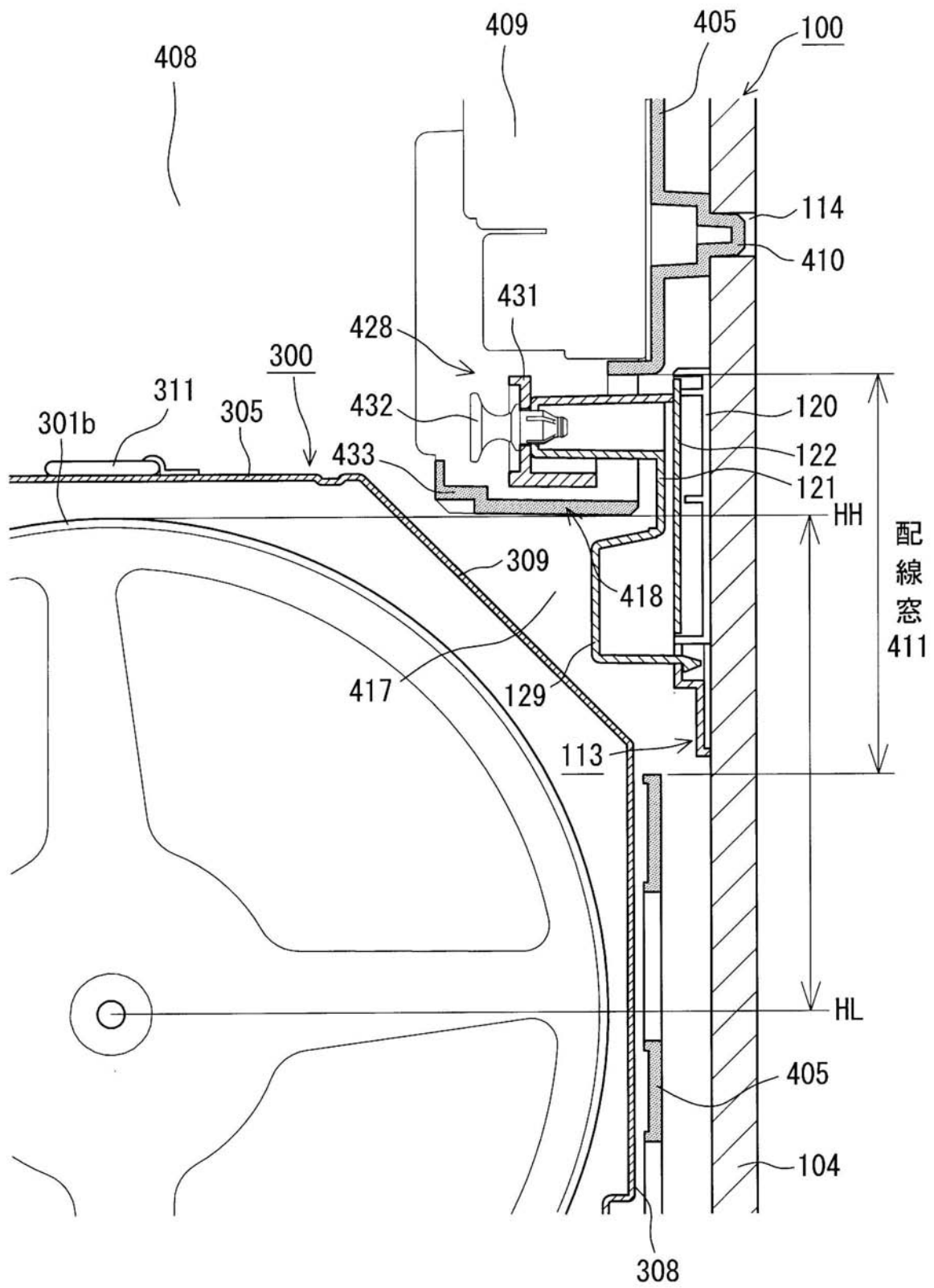
【図 21】



【図 22】



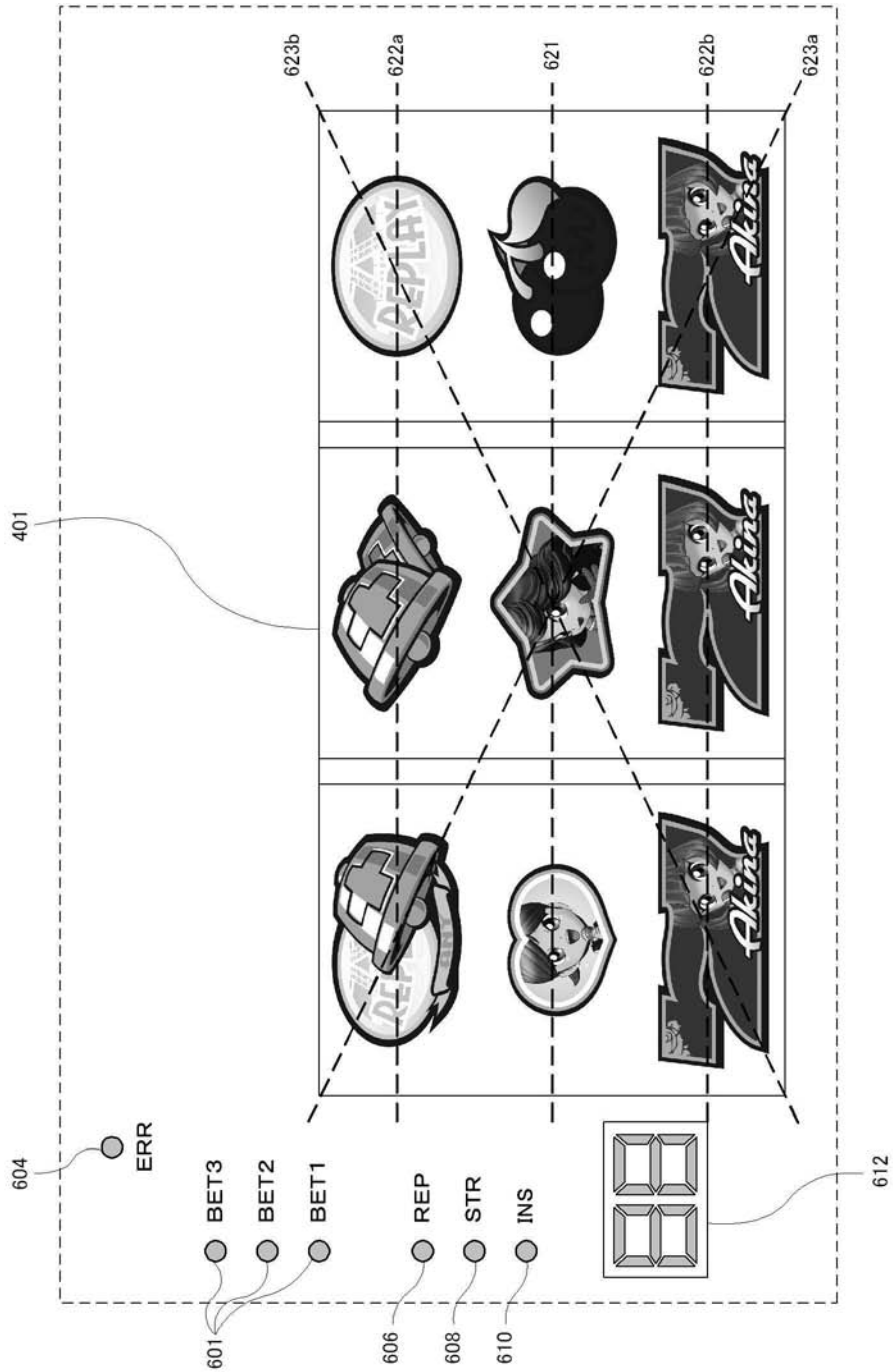
【図 23】



【 図 2 4 】

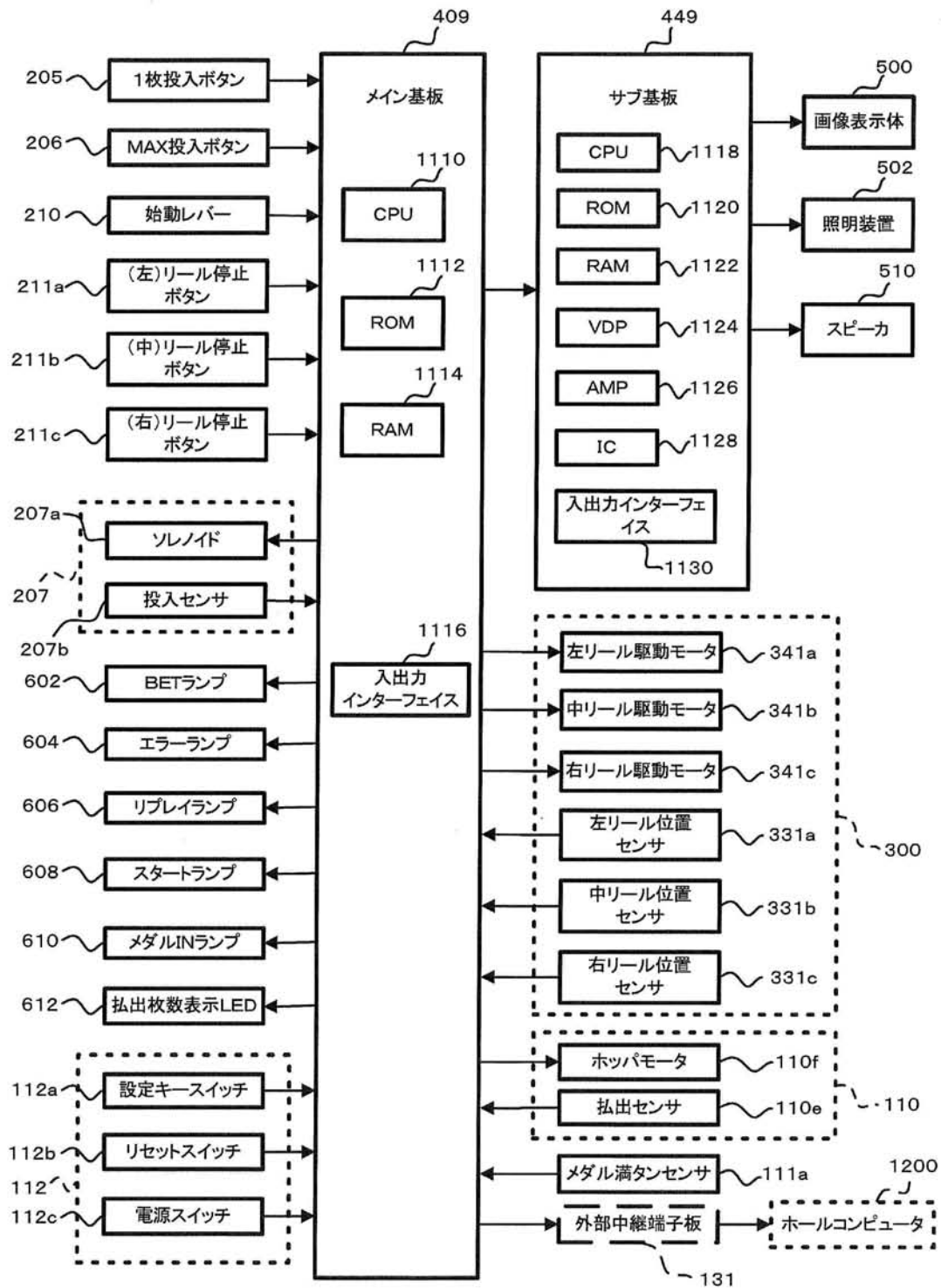
配列番号	321a	321b	321c
1-			
2-			
3-			
4-			
5-			
6-			
7-			
8-			
9-			
10-			
11-			
12-			
13-			
14-			
15-			
16-			
17-			
18-			
19-			
20-			
21-			

【 図 2 5 】




























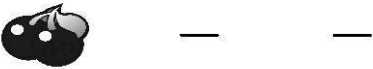


【図 26】



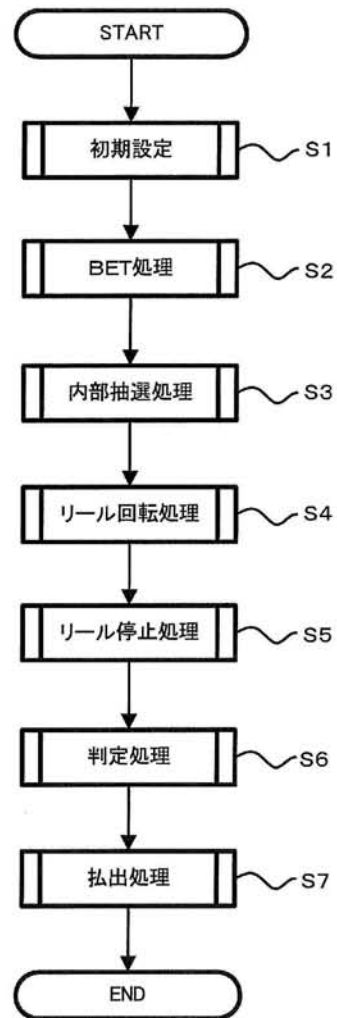
【図 27】

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
チェリー	—  —	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

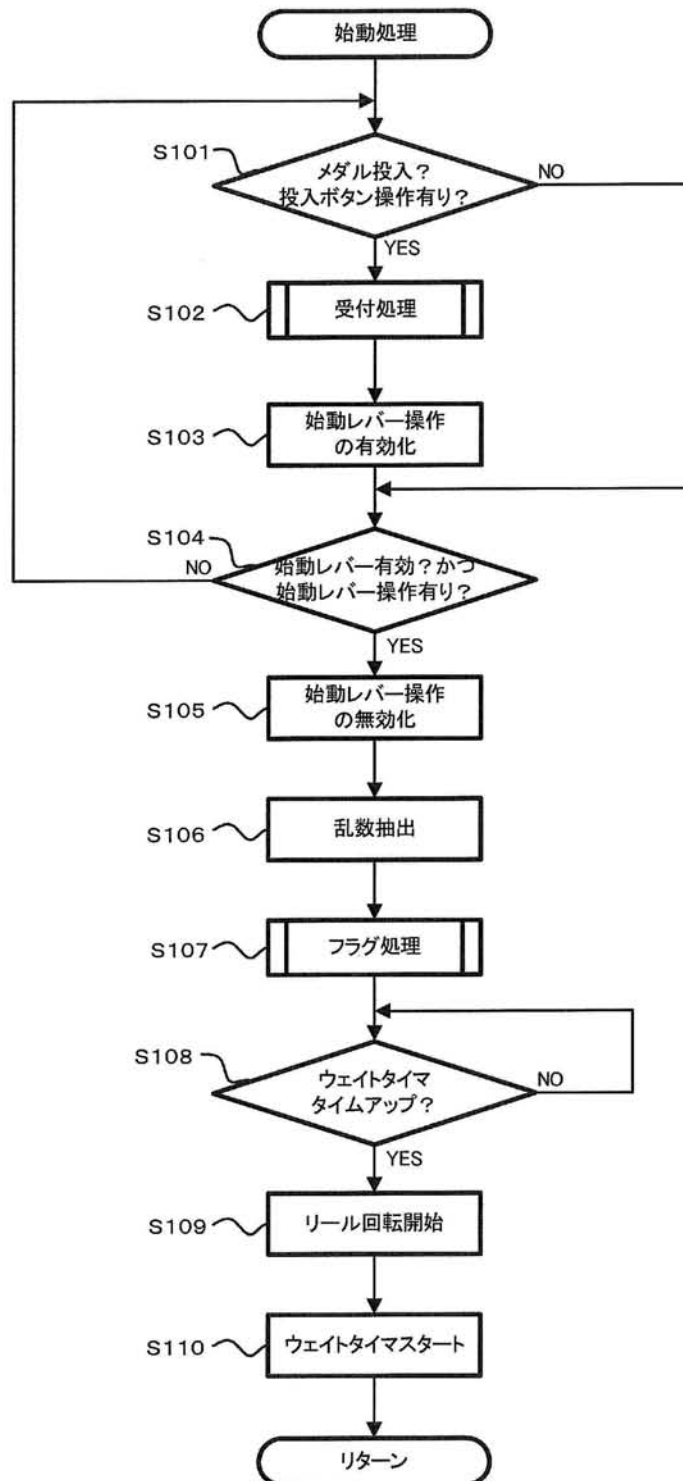
【図 28】

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
チェリー		4枚
RB		RBゲーム
BBゲーム専用役		15枚

【図 29】



【図 30】



内部抽選確率

(a)

乱数値0～16383

当選役	ハル	チェリ	リプレイ	BB			RB			UNBB	CB	ハズレ	BBゲーム 専用役
				BB	BB+ハル	BB+チェリ	RB+ハル	RB+チェリ	RB				
当たり値	0～	775～	6800～	9045～	9072～	9276～	9278～	9280～	9284～	9314～	9505	9505～	—
	774	6799	9044	9071	9275	9278	9279	9283	9313	9504	16383	16383	
当選確率	1/21.14	1/2.72	1/7.29	1/606.81	1/80.31	1/5461.33	1/8192	1/4096	1/546.13	1/85.78	1/16384	1/2.38	—

(b)

乱数値0～16383

当選役	ハル	チェリ	リプレイ	BB			RB			UNBB	CB	ハズレ	BBゲーム 専用役
				BB	BB+ハル	BB+チェリ	RB+ハル	RB+チェリ	RB				
当たり値	0～	775～	—	—	6800～	7004～	7007～	7009～	—	—	—	7013	7014～
	774	6799	—	—	7003	7006	7008	7012	—	—	—	1/16384	16383
当選確率	1/21.14	1/2.72	—	—	1/80.31	1/5461.33	1/8192	1/4096	—	—	—	—	1/1.75

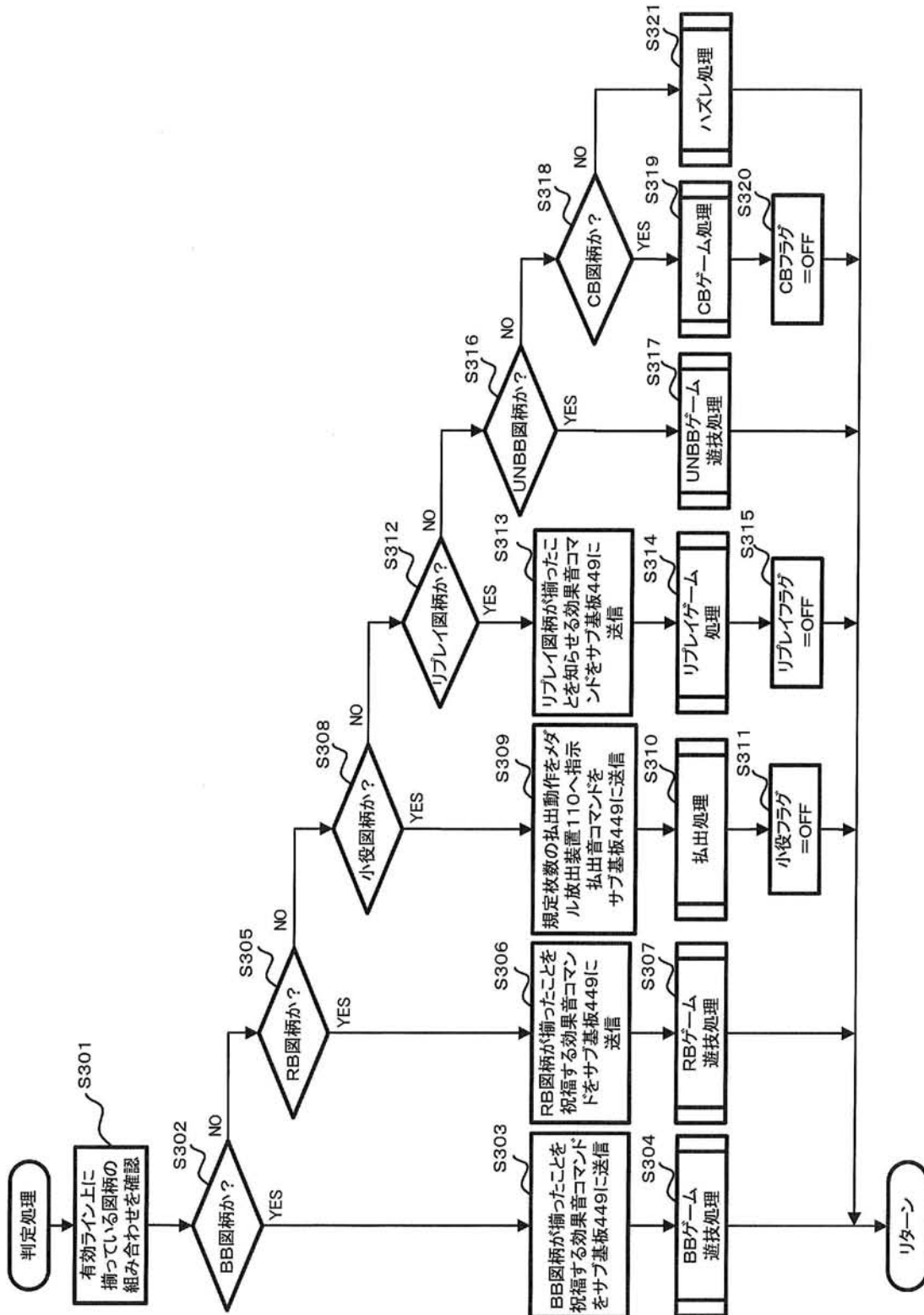
(c)

乱数値0～16383

当選役	ハル	チェリ	リプレイ	BB			RB			UNBB	CB	ハズレ	BBゲーム 専用役
				BB	BB+ハル	BB+チェリ	RB+ハル	RB+チェリ	RB				
当たり値	0～	775～	—	—	6800～	7004～	7007～	7009～	7013～	—	7043～	14193～	—
	774	6799	—	—	7003	7006	7008	7012	7042	—	14192	16383	
当選確率	1/21.14	1/2.72	—	—	1/80.31	1/5461.33	1/8192	1/4096	1/546.13	—	1/2.29	1/7.48	—

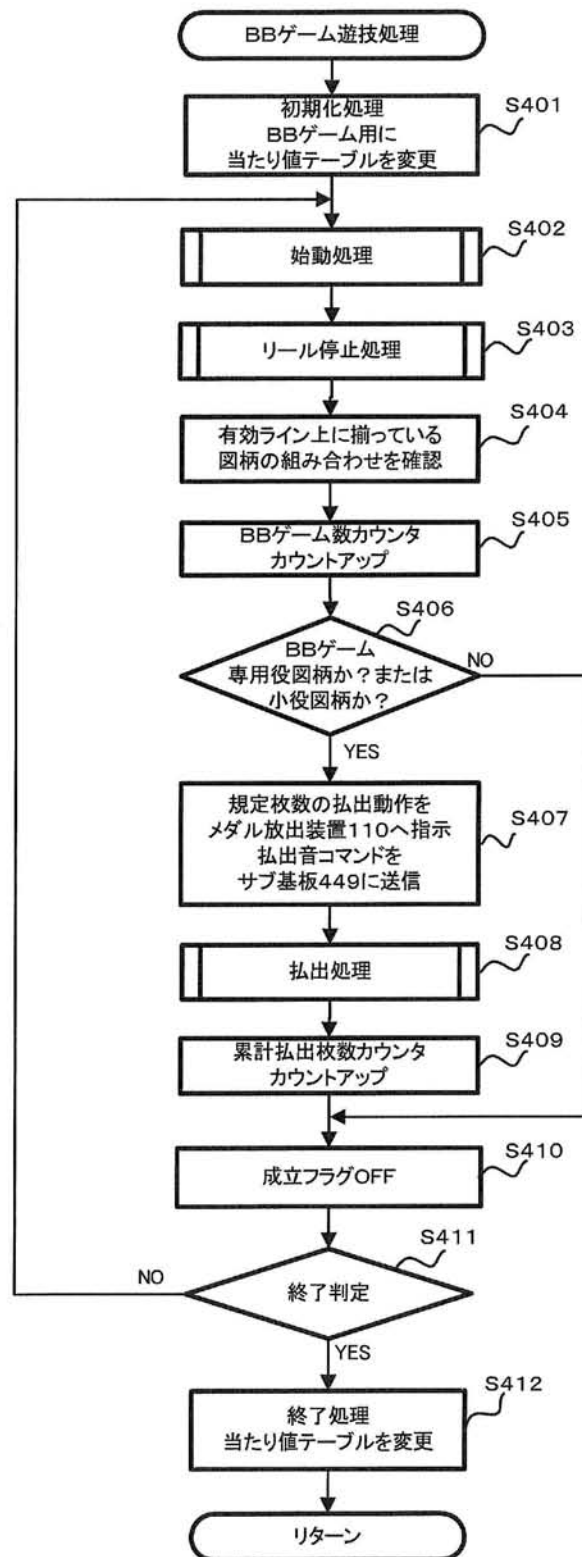


【図 33】

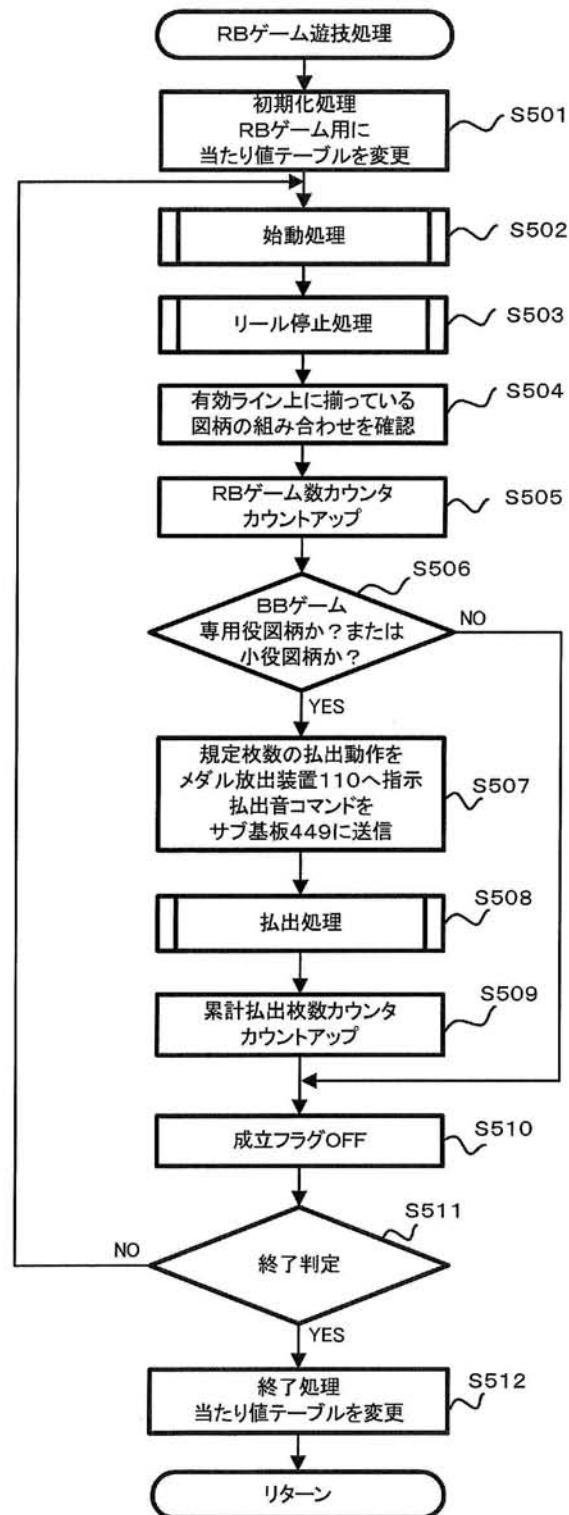




【図 3 4】



【図 35】



【図 36】

