(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2015-6586
(P2015-6586A)
(43)公開日　平成27年1月15日(2015.1.15)

(51)Int.Cl.		F I		テーマコード（参考）
A63F 5/04	(2006.01)	A63F 5/04	516F	2C082

審査請求 有　請求項の数 3　ＯＬ　（全 114 頁）

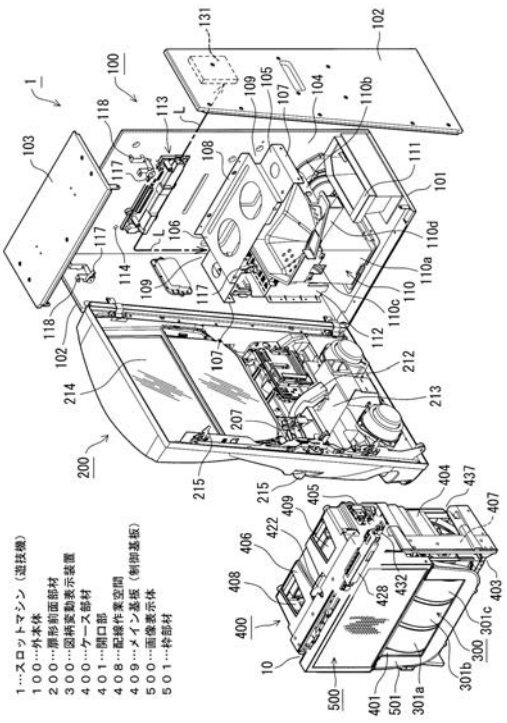
(21)出願番号　特願2014-209589 (P2014-209589)
(22)出願日　平成26年10月14日 (2014.10.14)
(62)分割の表示　特願2012-256364 (P2012-256364)の分割
原出願日　平成19年5月12日 (2007.5.12)

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

最終頁に続く

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【要約】
【課題】遊技者の興趣の低下を極力抑えることのできる遊技機を提供する。
【解決手段】図柄表示部内に全て同種類の図柄からなる組み合わせ態様が表示されなかった場合、少なくとも複数種類の図柄からなる特定の組み合わせ態様が表示されたか否かを判定する特定図柄表示態様判定手段と、特定図柄表示態様判定手段により上記特定の組み合わせ態様が表示されたことが判定されると、１回のゲームに必要な最小単位数の遊技価値を付与する最小単位遊技価値付与手段とを備える。
【選択図】図１



【特許請求の範囲】
【請求項１】
複数種類の図柄を施した図柄帯が付された可動表示体を複数有した図柄変動表示装置を備え、前記図柄変動表示装置は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を有し、遊技価値の投入と遊技者の始動操作とにより複数の前記可動表示体の変動を開始させ、全ての前記可動表示体の停止操作が受け付けられると、前記図柄表示部内に１回のゲームの結果を表示する遊技機であって、
ゲームの進行に伴う複数の演出態様を遊技機の外部に向けて実行する演出実行手段と、
前記複数の演出態様からゲームの進行に応じた演出態様を選択する演出態様選択手段と、
１回のゲームごとに予め決められた複数のゲーム結果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、
前記内部抽選手段による内部抽選の結果に基づいて、変動する複数の前記可動表示体の変動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のうち、前記複数のゲーム結果のいずれか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判定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、前記判定表示位置決定手段により決定された前記判定表示位置に全て同種類の図柄からなる組み合わせ態様が表示されたか否かを判定する図柄表示態様判定手段と、
前記図柄表示態様判定手段により全て同種類の図柄からなる組み合わせ態様が表示されたことが判定されると、所定数の遊技価値を付与する遊技価値付与手段と、
前記遊技価値付与手段により付与される遊技価値数を表示しうる付与遊技価値数表示手段と、
を備え、
前記図柄表示態様判定手段は、
前記判定表示位置に全て同種類の図柄からなる組み合わせ態様が表示されなかった場合、少なくとも複数種類の図柄からなる特定の組み合わせ態様が表示されたか否かを判定する特定図柄表示態様判定手段を有し、
前記遊技価値付与手段は、
前記判定表示位置に全て同種類の図柄からなる組み合わせ態様が表示されなかったとしても、前記特定図柄表示態様判定手段により前記特定の組み合わせ態様が表示されたことが判定されると、最小単位数の遊技価値を付与する最小単位遊技価値付与手段を有し、
前記演出実行手段は、
前記遊技価値付与手段により所定数の遊技価値が付与される場合には当該遊技価値の付与が実行されていることを知らせる特別演出を実行し、前記最小単位遊技価値付与手段が最小単位数の遊技価値の付与を実行する場合には当該遊技価値の付与が実行されていることを知らせない通常演出を実行し、
前記付与遊技価値数表示手段は、
全て同種類の図柄からなる組み合わせ態様が表示されて所定数の遊技価値が付与されるときには付与される遊技価値数を表示するものの、前記特定の組み合わせ態様が表示されたときには、遊技価値が付与されるにもかかわらず当該遊技価値が付与される旨を非表示とする
ことを特徴とする遊技機。
【請求項２】
前記内部抽選手段は、
１回のゲームごとに乱数を取得し、該取得された乱数に基づいて前記抽選を行うもので

ある
請求項１に記載の遊技機。
【請求項３】
所定の演出画像が表示される表示手段をさらに備える
請求項１または請求項２に記載の遊技機。
【発明の詳細な説明】
【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】
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（ＢＢという、以下同様）やレギュラーボーナス（ＲＢという、以下同様）、さらにはアシストタイム（ＡＴ）やリプレイタイム（ＲＴ）等によって大量のメダルを獲得可能としたものが知られている。（特許文献１参照）。
【０００３】
このような遊技機では、遊技者が自ら、目的の図柄を揃えることが楽しみの一つとなっている。つまり、ＢＢやＲＢに対応する図柄（ＢＢ図柄、ＲＢ図柄）や小役（当該ゲームにて所定数のメダルが付与されるもの）に対応する図柄（小役図柄）を遊技者が自ら、揃えることができるという点である。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００４】
【特許文献１】特開２００４－３３５２１号公報（第１０頁、図７）
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００５】
しかしながら、ＢＢやＲＢを含めた１回ごとのゲームの結果は毎回の抽選によって決定されるため、ＢＢやＲＢ等に当選しなければ遊技者がいくらＢＢ図柄やＲＢ図柄（または小役図柄）を揃えようとしても揃えることはできない。従って、このような場合はハズレとなり、いわゆるハズレ目（バラバラな図柄の組み合わせ態様）が表示されることになる。
【０００６】
特に、このようなハズレ目となることが判断できてしまうと、遊技者は当該ゲームの結果に何の期待も持てなくなってしまう。つまり、いずれの図柄も揃っていない状態であると判断できた時点で遊技者はハズレであることを確信できてしまう。このように、ハズレを早々に判断できてしまった場合には、遊技者は次回のゲーム（当該ゲームの次のゲーム）に期待するほかなく、ハズレが延々と続くような事態に至っては、遊技者がゲームに対する興趣を低下させてしまうという問題点が未だ解決されていない。
【０００７】
そこで本発明は、上記の問題点に鑑み、遊技者の興趣の低下を極力抑えることの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】
【０００８】
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。
【０００９】
（解決手段１）
解決手段１は、複数種類の図柄を施した図柄帯が付された可動表示体を複数有した図柄変動表示装置を備え、前記図柄変動表示装置は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

示部を有し、遊技価値の投入と遊技者の始動操作により複数の前記可動表示体の変動を開始させ、全ての前記可動表示体の停止操作が受け付けられると、前記図柄表示部内に１回のゲームの結果を表示する遊技機であって、ゲームの進行に伴う複数の演出態様を遊技機の外部に向けて実行する演出実行手段と、前記複数の演出態様からゲームの進行に応じた演出態様を選択する演出態様選択手段と、１回のゲームごとに予め決められた複数のゲーム結果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、前記内部抽選手段による内部抽選の結果に基づいて、変動する複数の前記可動表示体の変動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のうち、前記複数のゲーム結果のいずれか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判定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、前記判定表示位置決定手段により決定された前記判定表示位置に全て同種類の図柄からなる組み合わせ態様が表示されたか否かを判定する図柄表示態様判定手段と、前記図柄表示態様判定手段により全て同種類の図柄からなる組み合わせ態様が表示されたことが判定されると、所定数の遊技価値を付与する遊技価値付与手段とを備え、前記図柄表示態様判定手段は、前記判定表示位置に全て同種類の図柄からなる組み合わせ態様が表示されなかった場合、少なくとも複数種類の図柄からなる特定の組み合わせ態様が表示されたか否かを判定する特定図柄表示態様判定手段と、前記特定図柄表示態様判定手段により前記特定の組み合わせ態様が表示されたことが判定されると、１回のゲームに必要な最小単位数の遊技価値を付与する最小単位遊技価値付与手段とをさらに備え、前記演出実行手段は、前記遊技価値付与手段が所定数の遊技価値の付与を実行する場合には当該遊技価値の付与が実行されていることを知らせる特別演出を実行させ、前記最小単位遊技価値付与手段が最小単位数の遊技価値の付与を実行する場合には当該遊技価値の付与が実行されていることを知らせない通常演出を実行させることを特徴とする遊技機である。

【００１０】

解決手段１によれば、本発明の遊技機は、複数種類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（始動操作）が受け付けられると、この複数の可動表示体を変動（回転、移動など）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。

【００１１】

図柄は、遊技者が視覚によって個々を識別することができる絵、記号、マーク、飾り文字等を意味する。これらの図柄は遊技者が本発明の遊技機でゲームをする際の目印（可動表示体の停止操作を行う際の目安）とすることができる。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。

【００１２】

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

【００１３】

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。

【００１４】

図柄表示部内には、上記可動表示体の回転中は変動している図柄群を、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。

【００１５】

そして、ゲームの進行に伴い、複数の演出態様を遊技機の外部に向けて実行する（演出実行手段）。このような演出実行手段は、遊技者の視覚や聴覚に訴えるものを指す。例えば、液晶ディスプレイやＥＬディスプレイ（Ｅｌｅｃｔｒｏｌｕｍｉｎｅｓｃｅｎｃｅ Ｄｉｓｐｌａｙ）、ドットＬＥＤ、更にはランプ等に代表される表示手段（または発光手段）や、スピーカなどに代表される音響手段である。なお、遊技者の触覚に訴えるものを含めてもよい（例えば、振動を起こす手段）。これらの演出実行手段により、遊技者はゲームを視覚的、聴覚的（あるいは触覚的）に楽しむことができる。

【００１６】

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。

【００１７】

内部抽選では複数種類の抽選結果（ゲーム結果）が予め決められている。そして、このゲーム結果にそれぞれ当選役を対応させている。つまり、内部抽選の結果となる複数種類のゲーム結果には、それぞれ対応する当選役が予め決められているということになる。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。

【００１８】

また当選役には、一つの当たり値に対して、複数の遊技特典を付与することが可能なものを含めてもよい。このようにすると、１回の内部抽選で２つの当選役に当選となる場合もあるということになる。また、当該ゲームの結果として図柄表示部内に表示された結果とは別の当選役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」、あるいは「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。

【００１９】

１回のゲームで行われた内部抽選の結果は、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。なお、ハズレも内部抽選の結果の一つである。また、ハズレは、いずれの当選役に対応する遊技特典も付与しない非当選役ともいえるため、以下では、必要に応じてハズレ役という。

【００２０】

そして、これらの演出実行手段により実行される演出態様には、ゲームの進行に伴う複数の内容のものが含まれている。例えば、当該ゲームにて内部抽選の結果として選び出された当選役を示唆するものや、当該ゲームから複数回のゲームにわたって連続的に行うもの（筋書き的に進んでいく態様や、段階的に進んでいく態様など）などがある。このよう

な演出態様は、ゲームの進行に応じて行われることにより、遊技者が当該ゲームの結果（内部抽選の結果としていずれの当選役が選び出されたかを指す、以下同様）を予想したり、演出態様自体を楽しんだりして、ゲームに面白みを付加してゲームを進めやすくするものである。

【００２１】

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（判定表示位置という、以下同様）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、判定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。

【００２２】

判定表示位置は、図柄表示部内での並び、組み合わせ等を意味し、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。なお、判定表示位置は直線型以外の形の組み合わせ（例えば、への字型、Ｖ字型、折れ曲がり型、ジグザグ型となる形の組み合わせなどが挙げられる）であってもよいし、さらに、直線型とこれらを適宜組み合わせてもよい。

【００２３】

また、遊技価値の掛け数に応じて判定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判定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、判定表示位置を増やすことができたり、あるいは遊技価値の掛け数を減らせば、判定表示位置を減らすことができたり、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判定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）。

【００２４】

全ての可動表示体が停止すると、図柄表示部内の判定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（全て同種類の図柄からなる組み合わせ）が表示されたか否かを判定する（図柄表示態様判定手段）。すなわち、本発明の遊技機では、少なくとも全て同種類の図柄からなる組み合わせは、いずれかの当選役に対応していることになる。

【００２５】

図柄表示部内の判定表示位置に全て同種類の図柄からなる組み合わせ態様が表示されると、所定数の遊技価値が付与される。なお、遊技価値の付与は当該ゲームのみに限られるものではなく、次回以降のゲーム（当該ゲームの次回を含めて以後に行われるゲームのこと、以下同様）で実行させるものでもよい。つまり、図柄表示態様判定手段の判定が満たされた場合を契機として遊技価値の付与を実行するということになる。

【００２６】

そして、このとき遊技価値の付与に伴い遊技者に向けて特別演出が実行される。この特別演出は、遊技価値の付与が行われていることを遊技者に向けて報知（告知、教示）する態様の演出である。

【００２７】

一方、図柄表示部内の判定表示位置に全て同種類の図柄からなる組み合わせ態様が表示されなかった場合は、特定の組み合わせ態様（少なくとも複数種類の図柄からなる特定の組み合わせ態様のことを指す、以下同様）を除いてはハズレとなる。つまり、バラバラな図柄の組み合わせ態様（全て同種類の図柄からなる組み合わせ態様以外のこと、以下同様）のほとんどは、ハズレとなる図柄の組み合わせ（この表示態様をハズレ目という、以下

同様）ということになる。従って、「バラバラな図柄の組み合わせ態様はハズレである」といった認識を遊技者は持ちやすい。

【００２８】

そして、ハズレ目と同様にバラバラな図柄の組み合わせのうち「特定の組み合わせ態様」となった場合には、最小単位数の遊技価値が付与される（最小単位遊技価値付与手段）。この最小単位数とは、１回のゲームを行うために必要な遊技価値の最小限度の数のことをいう。以下では、この特定の組み合わせ態様のことをバラケ目といい、ハズレ目と区別して呼称する。そして、バラケ目に対応する当選役のことをバラケ目役という。なお、これに対して、全て同種類の図柄からなる組み合わせ態様に対応する当選役のことをゾロ目役という。

【００２９】

なお、バラケ目役の場合も遊技価値の付与は当該ゲームのみに限られるものではなく、次回以降のゲームで実行させるものでもよい。つまり、特定図柄表示態様判定手段の判定が満たされた場合を契機として遊技価値の付与を実行するということになる。

【００３０】

そして、このときは遊技価値の付与が行われていることを遊技者に報知（告知、教示）する態様の演出は実行されず、代わりに通常演出を実行させる。つまり、通常演出とは遊技価値の付与を遊技者に意識させる態様のものではなく、ゲームの進行上、ハズレとなった場合に実行される演出（ハズレ演出という、以下同様）や普通に実行されている演出（通常状態でいつも実行されている態様の演出、ゲームの進行上で最も多い頻度にて実行される態様の演出など）のことを指す。なお、通常演出には何も行わない態様のものも含まれる。何も行わない態様ということは、演出実行手段がいずれの演出態様を実行しないこととともいえる。

【００３１】

このように、バラケ目役の場合に通常演出を実行させることにより、遊技者には当該ゲームの結果が特段に興味を惹くものではない（つまり、ハズレの可能性が極めて高い）といった意識を持たせるだけに留めることができる。

【００３２】

さらに、バラケ目役では、付与される遊技価値の総数が最小単位数であるため、遊技者が遊技価値の付与されたことを気づかずにゲームを進めていってしまうことも多々あることとなる。すなわち、付与する遊技価値の総数が少なければ、その分だけ遊技価値の付与に要する時間を短縮することができ、遊技者に遊技価値が付与されたことをほとんど気づかせずにゲームを進めさせていくことも可能となる。

【００３３】

また、遊技者が最小単位数の遊技価値の付与が行われていることに気付いた場合には、さらなる驚きを与えることができる。すなわち、ハズレ目であったにも関わらず、遊技価値の付与が行われたということを遊技者が目の当たりにすると、どのような図柄の組み合わせであれば遊技価値が付与されるのか、ハズレ目であっても遊技価値が付与されるのか、といったことでハズレ目、特にバラケ目役に注目するようになる。

【００３４】

以上のことから、「バラバラな図柄の組み合わせ態様はハズレである」といったことを遊技者に認識させつつも、ハズレ目であっても遊技価値が付与される場合もあるため、ハズレ目となることが延々と続くような状況となっても、遊技者のゲームに対する興趣の低下を極力抑えることができる。

【００３５】

さらに、当該ゲームの結果がハズレであるのか、それともバラケ目役であるのかを、遊技者が演出態様から判別することは不可能であるため、ハズレ目となる場合によく目にする演出態様（ハズレ演出や通常演出など）を遊技者が見慣れてくるほど、さらなる驚き（衝撃、インパクト）を与えることができる。すなわち、当該ゲームの途中にも関わらず概ねその結果（当該ゲームの結果）がハズレであると予想がついてしまうような状況であっ

ても、当該ゲームの最後（全ての可動表示体が停止状態となったときを指す）に遊技価値が付与されることにより、大きな驚きを遊技者が受けることになる。従って、遊技者はハズレ目に対する認識を改めて、バラケ目役に新たな興味を持つことになるため、ハズレ目が続くような状況であっても、常に遊技価値が付与されるのではないかという期待をもってゲームに臨めるようになり、ゲームに対する興趣の低下を極力抑えることができる。

【００３６】

（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、前記最小単位遊技価値付与手段は、１回のゲームに必要な最小単位数の遊技価値として数量１の遊技価値を付与することを特徴とすることを特徴とする遊技機である。

【００３７】

解決手段２によれば、解決手段１に記載の遊技機では、バラケ目役の遊技特典として付与させる遊技価値の総数は、数量１となる。この数量１とは、例えば、メダルやコインでは１枚、遊技球などでは１個ということを指す。これは、バラケ目役にて付与される遊技価値を極力目立ちにくくすることができる最小の数量である。すなわち、１回のゲームにおいて遊技価値の付与が行われる場合、遊技価値の総数に比例して付与するための所要時間が増加することとなるため、最小の数量にすることで、この所要時間が短縮される。従って、遊技者が連続して何回ものゲームを行っている場合などでは、最小数量の遊技価値が付与されたことを見過ごしてしまう可能性が極めて高くなる。

【００３８】

そして、遊技者がこのバラケ目役に全く気付かずに終始ゲームを続けていった場合、遊技者が単位時間当たりに消費する遊技価値の総数を減少させることも可能となる。よって、遊技者が所有する一定数の遊技価値にて試行できるゲーム回数が増えるという効果が期待できる。

【００３９】

また、遊技者が最小数量の遊技価値が付与されたことに気付いた場合、どのような当選役にて遊技価値の付与が行われたのかという新たな興味を与えることができる。すなわち、ハズレ目であっても遊技価値が付与されることもあるため、遊技者は毎回のゲームに気が抜けなくなる。従って、ハズレ目ばかりが続くことによって、遊技者が興趣を低下させてしまうといったことを極力抑えることができる。

【００４０】

（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、前記図柄表示態様判定手段は、前記判定表示位置に少なくとも所定の図柄を１つ含むだけで他の図柄は任意でよい図柄の組み合わせ態様が表示されたか否かを判定する所定図柄表示態様判定手段をさらに備え、前記所定図柄表示態様判定手段により少なくとも所定の図柄を１つ含み他は任意の図柄である図柄の組み合わせ態様が表示されたことが判定されると、所定数の遊技価値を付与する所定遊技価値付与手段をさらに有することを特徴とする遊技機である。

【００４１】

解決手段３によれば、少なくとも所定の図柄を１つ含むだけで遊技価値の付与が行われる当選役がある。言い換えれば、「当選役図柄の組み合わせには、少なくとも当選役図柄を１つ含むだけで、残りの図柄は何でもよいという組み合わせに対応する当選役」があることになる。これは、複数の可動表示体のうち、少なくとも１つの可動表示体のみで所定の図柄が表示されたかを判定することを意味する。そして、この可動表示体を判定対象可動表示体という。

【００４２】

つまり、「所定図柄表示態様判定手段は、判定対象可動表示体についてのみ当該可動表示体にて判定表示位置として選び出された箇所に所定の図柄が表示されたか否かを判定する」という構成を備えている。従って、所定の図柄はこの判定対象可動表示体が停止した際に、対応する判定表示位置（判定表示位置として当該可動表示体について少なくとも１

つの図柄が選び出された箇所）に表示されればよいこととなる。これにより、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を正確に狙って停止させる負担）を軽減させることができる。

【００４３】

（解決手段４）

解決手段４は、複数種類の図柄を施した図柄帯が付された可動表示体を複数有した図柄変動表示装置を備え、前記図柄変動表示装置は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を有し、遊技価値の投入と遊技者の始動操作により複数の前記可動表示体の変動を開始させ、全ての前記可動表示体の停止操作が受け付けられると、前記図柄表示部内に１回のゲームの結果を表示する遊技機であって、ゲームの進行に伴う複数の演出態様を遊技機の外部に向けて実行する演出実行手段と、前記複数の演出態様からゲームの進行に応じた演出態様を選択する演出態様選択手段と、１回のゲームごとに予め決められた複数のゲーム結果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、前記内部抽選手段による内部抽選の結果に基づいて、変動する複数の前記可動表示体の変動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のうち、前記複数のゲーム結果のいずれか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判定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、前記判定表示位置決定手段により決定された前記判定表示位置に全て同種類の図柄からなる組み合わせ態様が表示されたか否かを判定する図柄表示態様判定手段と、前記図柄表示態様判定手段により全て同種類の図柄からなる組み合わせ態様が表示されたことが判定されると、所定数の遊技価値を付与する遊技価値付与手段とを備え、前記図柄表示態様判定手段は、前記判定表示位置に全て同種類の図柄からなる組み合わせ態様が表示されなかった場合、少なくとも複数種類の図柄からなる特定の組み合わせ態様が表示されたか否かを判定する特定図柄表示態様判定手段と、前記判定表示位置に少なくとも所定の図柄を１つ含むだけで他の図柄は任意でよい図柄の組み合わせ態様が表示されたか否かを判定する所定図柄表示態様判定手段とを有し、前記特定図柄表示態様判定手段により前記特定の組み合わせ態様が表示されたことが判定されると、１回のゲームに必要な最小単位数の遊技価値として数量１の遊技価値を付与する最小単位遊技価値付与手段と、前記所定図柄表示態様判定手段により少なくとも所定の図柄を１つ含み他は任意の図柄である図柄の組み合わせ態様が表示されたことが判定されると、所定数の遊技価値を付与する所定遊技価値付与手段とをさらに備え、前記演出実行手段は、前記遊技価値付与手段が所定数の遊技価値の付与を実行する場合には当該遊技価値の付与が実行されていることを知らせる特別演出を実行させ、前記最小単位遊技価値付与手段が最小単位の遊技価値の付与を実行する場合には当該遊技価値の付与が実行されていることを知らせない通常演出を実行させることを特徴とする遊技機である。

【００４４】

（解決手段４）

解決手段４によれば、本発明の遊技機は、複数種類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（始動操作）が受け付けられると、この複数の可動表示体を変動（回転、移動など）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。

【００４５】

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。

【００４６】

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が受け付けられると、当該ゲームにおける内部抽選の抽選結果に基づいて、各可動表示体の変動停止の制御が行われる。

【００４７】

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。

【００４８】

図柄表示部内には、上記可動表示体の回転中は変動している図柄群を、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。

【００４９】

そして、ゲームの進行に伴い、複数の演出態様を遊技機の外部に向けて実行する（演出実行手段）。このような演出実行手段は、遊技者の視覚や聴覚に訴えるものを指す。例えば、液晶ディスプレイやＥＬディスプレイ（Ｅｌｅｃｔｒｏｌｕｍｉｎｅｓｃｅｎｃｅ Ｄｉｓｐｌａｙ）、ドットＬＥＤ、更にはランプ等に代表される表示手段（または発光手段）や、スピーカなどに代表される音響手段である。なお、遊技者の触覚に訴えるものを含めてもよい（例えば、振動を起こす手段）。これらの演出実行手段により、遊技者はゲームを視覚的、聴覚的（あるいは触覚的）に楽しむことができる。

【００５０】

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。

【００５１】

内部抽選では複数種類の抽選結果（ゲーム結果）が予め決められている。そして、このゲーム結果にそれぞれ当選役を対応させている。つまり、内部抽選の結果となる複数種類のゲーム結果には、それぞれ対応する当選役が予め決められているということになる。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。

【００５２】

また当選役には、一つの当たり値に対して、複数の遊技特典を付与することが可能なものを含めてもよい。このようにすると、１回の内部抽選で２つの当選役に当選となる場合もあるということになる。また、当該ゲームの結果として図柄表示部内に表示された結果とは別の当選役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」、あるいは「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。

【００５３】

１回のゲームで行われた内部抽選の結果は、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。なお、ハズレも内部抽選の結果の一つである。また、ハズレは、いずれの当選役に対応する遊技特典も付与しない非当選役ともいえるため、以下では、必要に応じてハズレ役という。

【００５４】

そして、これらの演出実行手段により実行される演出態様には、ゲームの進行に伴う複数の内容のものが含まれている。例えば、当該ゲームにて内部抽選の結果として選び出された当選役を示唆するものや、当該ゲームから複数回のゲームにわたって連続的に行うもの（筋書き的に進んでいく態様や、段階的に進んでいく態様など）などがある。このような演出態様は、ゲームの進行に応じて行われることにより、遊技者が当該ゲームの結果（内部抽選の結果としていずれの当選役が選び出されたかを指す、以下同様）を予想したり、演出態様自体を楽しんだりして、ゲームに面白みを付加してゲームを進めやすくするものである。

【００５５】

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（判定表示位置という、以下同様）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、判定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。

【００５６】

判定表示位置は、図柄表示部内での並び、組み合わせ等を意味し、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。なお、判定表示位置は直線型以外の形の組み合わせ（例えば、への字型、Ｖ字型、折れ曲がり型、ジグザグ型となる形の組み合わせなどが挙げられる）であってもよいし、さらに、直線型とこれらを適宜組み合わせてもよい。

【００５７】

また、遊技価値の掛け数に応じて判定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判定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、判定表示位置を増やすことができたり、あるいは遊技価値の掛け数を減らせば、判定表示位置を減らすことができたり、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判定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）。

【００５８】

全ての可動表示体が停止すると、図柄表示部内の判定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（全て同種類の図柄からなる組み合わせ）が表示されたか否かを判定する（図柄表示態様判定手段）。すなわち、本発明の遊技機では、少なくとも、全て同種類の図柄からなる組み合わせは、いずれかの当選役に対応していることになる。

【００５９】

また、少なくとも所定の図柄を１つ含むだけで当選役図柄の組み合わせ態様として判定するものもある（所定図柄表示態様判定手段）。言い換えれば、「当選役図柄の組み合わせとして、少なくとも所定の当選役図柄を１つ含むだけで残りの図柄は何でもよいという組み合わせに対応する当選役」があることになる。これは、複数の可動表示体のうち、少なくとも１つの可動表示体のみで所定の図柄が表示されたかを判定することを意味する。この可動表示体を判定対象可動表示体という。

【００６０】

つまり、「所定図柄表示態様判定手段は、判定対象可動表示体についてのみ当該可動表示体にて判定表示位置として選び出された箇所に所定の図柄が表示されたか否かを判定する」という構成を備えている。従って、所定の図柄はこの判定対象可動表示体が停止した際に、対応する判定表示位置（判定表示位置として当該可動表示体について少なくとも１つの図柄が選び出された箇所）に表示されればよいこととなる。これにより、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を正確に狙って停止させる負担）を軽減させることができる。

【００６１】

図柄表示部内の判定表示位置に全て同種類の図柄からなる組み合わせ態様が表示されると、所定数の遊技価値が付与される（遊技価値付与手段）。また、図柄表示部内の判定表示位置に所定の図柄を１つ含み他は任意の図柄である図柄の組み合わせ態様が表示された場合にも、所定数の遊技価値が付与される（所定遊技価値付与手段）。なお、上記所定数は同じであることに限定されない。そして、遊技価値の付与は当該ゲームのみに限られるものではなく、次回以降のゲーム（当該ゲームの次回を含めて以後に行われるゲーム）で実行させるものでもよい。つまり、図柄表示態様判定手段の判定が満たされた場合を契機として遊技価値の付与を実行するということになる。

【００６２】

そして、このとき遊技価値の付与に伴い遊技者に向けて特別演出が実行される。この特別演出は、遊技価値の付与が行われていることを遊技者に向けて報知（告知、教示）する態様の演出である。

【００６３】

なお、遊技価値の付与は当該ゲームのみに限られるものではなく、次回以降のゲーム（当該ゲームの次回を含めて以後に行われるゲーム）で実行させるものでもよい。つまり、図柄表示態様判定手段の判定が満たされた場合を契機として遊技価値の付与を実行するということになる。

【００６４】

一方、図柄表示部内の判定表示位置に全て同種類の図柄からなる組み合わせ態様が表示されなかった場合は、特定の組み合わせ態様（少なくとも複数種類の図柄からなる特定の組み合わせ態様のことを指す、以下同様）を除いてはハズレとなる。つまり、バラバラな図柄の組み合わせ態様（全て同種類の図柄からなる組み合わせ態様以外を指す）は、ハズレとなる図柄の組み合わせ（この表示態様をハズレ目という）ということになる。従って、「バラバラな図柄の組み合わせ態様はハズレである」といった認識を遊技者は持ちやすい。

【００６５】

なお、ここでいうハズレ目及びバラケ目には、前述の「少なくとも所定の図柄を１つ含むだけで当選役図柄の組み合わせ態様として判定するもの」は含まれない。すなわち、ハズレ目及びバラケ目は複数の可動表示体のうち、全ての可動表示体について、ハズレ目またはバラケ目を形成する図柄が表示されたかを判定することを意味する。

【００６６】

そして、ハズレ目と同様にバラバラな図柄の組み合わせのうち「特定の組み合わせ態様」となった場合には、最小単位数の遊技価値が付与される（最小単位遊技価値付与手段）。この特定の組み合わせ態様に対応する当選役のことをバラケ目役という。なお、これに

対して、全て同種類の図柄からなる組み合わせ態様に対応する当選役のことをゾロ目役という。

【００６７】

ここでいう最小単位数とは、１回のゲームを行うために必要な遊技価値の最小限度の数のことをいう。そして、この総数は数量１となる。この数量１とは、例えば、メダルやコインでは１枚、遊技球などでは１個ということを指す。これは、バラケ目役にて付与される遊技価値を極力目立ちにくくすることができる最小の数量である。すなわち、１回のゲームにおいて遊技価値の付与が行われる場合、遊技価値の総数に比例して付与するための所要時間が増加することになるため、最小の数量にすることで、この所要時間が短縮される。そして、遊技者が連続して何回ものゲームを行っている場合、最小数量の遊技価値が付与されたことを見過ごしてしまうといったことも有り得ることとなる。

【００６８】

そして、遊技者がこのバラケ目役に全く気付かずに終始ゲームを続けていった場合、遊技者が消費する遊技価値の単位時間当たりの総数を減少させる効果も奏する。これは、遊技者が所有する一定数の遊技価値にて試行できるゲーム回数が増えるということである。

【００６９】

また、遊技者が最小数量の遊技価値が付与されたことに気付いた場合、どのような当選役にて遊技価値の付与が行われたのかという新たな興味を与えることができる。すなわち、ハズレ目であっても遊技価値が付与されることもあるため、遊技者は毎回のゲームに気が抜けなくなる。従って、ハズレ目ばかりが続いて遊技者が興趣を大きく低下させてしまうといったことを極力抑えることができる。

【００７０】

なお、バラケ目役の場合も遊技価値の付与は当該ゲームのみに限られるものではなく、次回以降のゲームで実行させるものでもよい。つまり、特定図柄表示態様判定手段の判定が満たされた場合を契機として遊技価値の付与を実行するということになる。

【００７１】

そして、このときは遊技価値の付与が行われていることを遊技者に報知（告知、教示）する態様の演出は実行されず、代わりに通常演出を実行させる。つまり、通常演出とは遊技価値の付与を遊技者に意識させる態様のものではなく、ゲームの進行上、ハズレとなった場合に実行される演出（ハズレ演出）や普通に実行されている演出（通常状態でいつも実行されている態様の演出、ゲームの進行上で最も多い頻度にて実行される態様の演出など）のことを指す。なお、通常演出には何も行わない態様のものも含まれる。何も行わない態様ということは、演出実行手段がいずれの演出態様を実行しないこととともいえる。

【００７２】

このように、バラケ目役の場合に通常演出を実行させることにより、遊技者には当該ゲームの結果が特段に興味を惹くものではない（つまり、ハズレの可能性が極めて高い）といった意識を持たせるだけに留めることができる。

【００７３】

さらに、バラケ目役では、付与される遊技価値が最小の数量である数量１のため、遊技者が遊技価値の付与されたことを気づかずにゲームを進めていってしまう可能性が極めて高くなる。これは、遊技価値の付与に要する所要時間が最大限短縮されるため、遊技者に遊技価値が付与されたことをほとんど気付かせることがないからである。

【００７４】

また、遊技者が最小数量の遊技価値の付与が行われていることに気付いた場合には、さらなる驚きを与えることができる。すなわち、ハズレ目であったにも関わらず、遊技価値の付与が行われたということを遊技者が目の当たりにすると、どのような図柄の組み合わせであれば遊技価値が付与されるのか、ハズレ目であっても遊技価値が付与されるのか、といったことでハズレ目、特にバラケ目役に注目するようになる。

【００７５】

以上のことから、「バラバラな図柄の組み合わせ態様はハズレである」といったことを

遊技者に認識させつつも、ハズレ目であっても遊技価値が付与される場合もあるため、ハズレ目となることが延々と続くような状況となっても、遊技者のゲームに対する興趣の低下を極力抑えることができる。

【００７６】

さらに、当該ゲームの結果がハズレであるのか、それともバラケ目役であるのかを、遊技者が演出態様から判別することは不可能なものである。そのため、ハズレ目となる演出態様（ハズレ演出や通常演出など）を遊技者が見慣れてくると、より一層の効果を奏することになる。すなわち、当該ゲームの途中にも関わらず概ねその結果（当該ゲームの結果）がハズレであると予想がついてしまうような状況であっても、当該ゲームの最後（全ての可動表示体が停止状態となったときを指す）に遊技価値が付与されることにより、ハズレから遊技価値が付与されたことに対して遊技者に大きな驚き（衝撃、インパクト）を与えることができる。従って、遊技者はハズレ目に対する認識を改めて、ハズレ（特にバラケ目役）に新たな興味を持つことになるため、ハズレ目が続くような状況であっても遊技者の興趣の低下を極力抑えることができる。

【００７７】

（解決手段５）

解決手段５は、解決手段１から４のいずれかに記載の遊技機において、所定期間に消費される遊技価値の総数の多い通常遊技状態に比べて、前記消費される遊技価値の総数の少ない有利遊技状態にてゲームの進行を制御する有利遊技状態制御手段と、前記特定図柄表示態様判定手段による判定が満たされたことを契機として、前記有利遊技状態制御手段による遊技状態の制御を開始させる有利遊技状態開始手段をさらに備えたことを特徴とする遊技機である。

【００７８】

解決手段５によれば、解決手段１から４のいずれかに記載の遊技機では、少なくとも通常遊技状態、有利遊技状態という複数の遊技状態にてゲームの進行が制御されることになる。ここで通常遊技状態とは、任意の所定期間（所定回数のゲームを行う期間）に遊技者が消費する遊技価値の総数が多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。１回のゲームには掛け数として投入する遊技価値が必要であるため、ゲームを続ければその分だけ遊技者は所有している遊技価値を減らしていくことになる。そして、いずれかの当選役の遊技特典が付与された場合のみ遊技価値を減らす程度が低く抑えられたり、あるいは増やすことができたり、することとなる。なお、遊技価値を減らす程度が低く抑えられる遊技特典とは、例えば、掛け数と同数以下の遊技価値が付与されるものや、遊技価値の投入なしで１回のゲームを行うことのできるもの（いわゆる再遊技）などが挙げられる。

【００７９】

すなわち、消費する遊技価値の総数とは、

［（所定期間に掛け数として投入された遊技価値の総数）－（付与された遊技価値の総数）］

ということになる。従って、通常遊技状態は、この消費する遊技価値の総数が多くなる状態、つまり、遊技者がゲームを続ければそれだけ所有する遊技価値を減らしていく遊技状態ということになる。

【００８０】

一方、有利遊技状態とは、上記通常遊技状態に比べると任意の所定期間に遊技者が消費する遊技価値の総数が少な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。つまり、有利遊技状態では、遊技価値の付与機会を増やしたり、上記再遊技となる機会を増やしたり、することにより遊技者が消費する遊技価値の総数を少なく抑えた遊技状態ということになる。

【００８１】

例えば、掛け数と同数以下の遊技価値が付与される機会を増やしたり、再遊技となる機会を増やしたり、することにより、通常遊技状態に比べれば、遊技者が所有している遊技

価値を消費していく度合いが緩やかな態様（任意の所定期間において消費される遊技価値の総数が通常遊技状態に比べて少なく抑えられている態様）となる。このような有利遊技状態でのゲームを続ければ、遊技価値の増加は見込めないが、遊技者は遊技価値をあまり減らさずにゲームを続けられるという有利な条件が保たれることになる。

【００８２】

なお、有利遊技状態は、あくまでも通常遊技状態に比べて有利（つまり、任意の所定期間に消費される遊技価値の総数が少ない）であればよいため、所定期間に遊技価値の増加が期待できる態様を含めてもよい。例えば、所定の当選役（掛け数を超える遊技価値が付与される遊技特典に対応する）の当選確率を通常遊技状態での当選確率と比べて向上させるなどして、有利遊技状態でのゲームが続くかぎり遊技価値の増加が可能な態様とすることなどである。この場合には、有利遊技状態でのゲームを続ければ続けるほど、遊技者は遊技価値を増やしていくことを期待することができる。

【００８３】

そして、当該ゲームにてバラケ目となった場合、これを契機として有利遊技状態にてゲームの進行が制御される（有利遊技状態制御手段）。ここでいう「契機」には、バラケ目が図柄表示部内の判定表示位置に表示された時点や、最小単位の遊技価値の付与が行われた時点を含むものである。

【００８４】

従って、実際には、次ゲーム（当該ゲームの次回に行われるゲームのこと、以下同様）から有利遊技状態が開始されることになる。つまり、バラケ目役は有利遊技状態の開始条件ということになる。

【００８５】

このようなことから、バラケ目となった場合、遊技価値の付与に加えて有利遊技状態の開始契機という遊技特典が付加されることになる。従って、バラケ目役にて付与される遊技価値の総数を最小単位数に抑えても、さらなる付加価値を持たせることができる。従って、遊技者がバラケ目を特定できる水準まで経験や技量を積み重ねた場合であっても、バラケ目は期待のできないものといった印象を持たせることがほとんどなく、興趣の低下を招きづらいものとすることができる。

【００８６】

（解決手段６）

解決手段６は、解決手段１から５のいずれかに記載の遊技機において、前記可動表示体停止制御手段は、前記特定の組み合わせ態様を前記図柄表示部内に導出させることが許容されている場合、当該組み合わせ態様を導出させる前記可動表示体の回転停止を制御する特定図柄表示停止制御手段をさらに備えたことを特徴とする遊技機である。

【００８７】

解決手段６によれば、解決手段１から５のいずれかに記載の遊技機では、解決手段１等で説明した「特定の組み合わせ態様（バラケ目役となる組み合わせ態様、バラケ目）」を前記図柄表示部内に導出させることが許容されている場合に、図柄表示部内の判定表示位置にバラケ目が導出されるように可動表示体の回転停止の制御を実行する。なお、特定の組み合わせ態様が許容されている場合とは、当該ゲームの結果がバラケ目役に当選となったことを指すものである。

【００８８】

このことから、バラケ目役については、いわゆる「取りこぼし」（当選したにも関わらず、対応する遊技特典が得られずにその遊技特典を消滅させてしまうこと）が生じないこととなる。従って、遊技者はバラケ目役に対応する遊技特典は必ず獲得することができるものとなる。

【００８９】

このとき、バラケ目役となる割合（内部抽選の結果としてバラケ目役に当選する割合、バラケ目役の当選確率）は低く抑えることが望ましい。例えば、内部抽選の結果として選び出される複数の当選役のうち、バラケ目役の当選確率を最も低くすることなどである。

このようにすると、バラケ目は遊技者が滅多に見ることのできない価値のあるものとなる（いわゆる、レアな当選役）。従って、遊技者はハズレ目が続く状況であっても、いつバラケ目となるか分からないため、毎回のゲームに期待をもって臨むことができ、興趣の低下を極力抑えることができる。

【００９０】

（解決手段７）

解決手段７は、解決手段５または６のいずれかに記載の遊技機において、前記有利遊技状態制御手段は、所定期間だけ前記有利遊技状態を継続させることを特徴とする遊技機である。

【００９１】

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、有利遊技状態は、所定期間だけ継続する。すなわち、所定期間を経過すると（所定数のゲーム回数に到達すること）終了となる。この所定期間は数回から多くとも十回程度のゲーム回数に留めることが望ましい。すなわち、バラケ目となった後（次ゲーム）からは多くとも十回程度の期間だけ有利遊技状態が継続することとなる。

【００９２】

そして、解決手段６等から、バラケ目役には取りこぼしが生じないため、多くとも十回程度の有利遊技状態でのゲームは確実に行うことができる。

【００９３】

また、遊技者がバラケ目役（または、バラケ目）を特定できない、あるいは気付かないといった場合には、通常遊技状態からいきなり有利遊技状態が開始されたかの驚きが与えられることになり、ハズレが連続するような状況であっても興趣の低下を招きづらくすることができる。

【００９４】

（解決手段８）

解決手段８は、解決手段１から７のいずれかに記載の遊技機において、前記全て同種類の図柄からなる組み合わせのうち、さらに特別な組み合わせを有し、前記図柄表示態様判定手段により前記特別な組み合わせ態様が表示されたことが判定されると、前記通常遊技状態に比べて所定期間にて遊技価値の付与される機会を増加させた特別遊技状態にてゲームの進行を制御する特別遊技状態制御手段をさらに備えたことを特徴とする遊技機である。

【００９５】

解決手段８によれば、解決手段１から７のいずれかに記載の遊技機では、図柄表示部内の判定表示位置に特別な組み合わせ態様が表示されると、特別遊技状態という遊技状態にてゲームの進行が制御される。この特別遊技状態とは、通常遊技状態に比べて任意の所定期間に遊技価値が付与される機会を増加させた遊技状態のことをいう。このことから、「特別遊技状態制御手段は、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をさらに備える」という構成を含むものであるともいえる。すなわち、特別遊技状態では遊技価値の増加も望めるということになる。

【００９６】

この場合、特別遊技状態が継続する限りは、遊技価値が増加し続ける態様とすることが望ましい。さらにこのとき、特別遊技状態は所定の期間だけ継続すると終了するものとする。このようにすると、特別遊技状態は限られた回数のゲームにて終了するものとなり、この期間に遊技者に付与される遊技価値の総数をある程度一定なもの（平均的なもの）とすることができる。または、特別遊技状態は所定数の遊技価値が付与された場合に終了するものとしてもよい。このようにすれば、どのような遊技者（初心者、熟練者など）がゲームを行っても特別遊技状態にて獲得できる遊技価値の総数に格差が生じることがほぼなくなるため、遊技者の技量などによる不公平さ（不公平な印象）を極力なくすことができる。

【００９７】

（解決手段９）
解決手段９は、解決手段１から８のいずれかに記載の遊技機において、前記全て同種類の図柄からなる組み合わせのうち、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回のゲームに持ち越される再遊技役に対応する組み合わせをさらに有し、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図柄表示態様判定手段により判定されると、当該ゲームの掛け数を次回のゲームに持ち越して改めて遊技価値を掛けることなく次回のゲームを実行可能にする再遊技実行手段をさらに備えたことを特徴とする遊技機である。
【００９８】
解決手段９によれば、解決手段１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回のゲームを実行させることができる状態のことをいう。つまり、再遊技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、遊技者が単位時間当たりに消費する遊技価値の量をある程度一定の範囲内に抑えることが可能となる。
【００９９】
また、再遊技役図柄の組み合わせについては、取りこぼしが生じないものとしてもよい。このようにすれば、遊技者の技量（目押しの技量など）によって、遊技価値の消費量に大幅な格差が生じるような事態を極力回避することができる。
【０１００】
さらに、解決手段５等から、有利遊技状態にて再遊技役の当選確率を向上されるような態様をとれば、有利遊技状態では遊技者は所有する遊技価値をほとんど減らさずに、現状維持しながらゲームを進めていくことが可能となる。
【０１０１】
（解決手段１０）
解決手段１０は、解決手段１から９のいずれかに記載の遊技機において、前記全て同種類の図柄からなる組み合わせのうち、当該ゲームの結果として遊技価値を付与する一般小役に対応する組み合わせをさらに有し、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図柄表示態様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。
【０１０２】
解決手段１０によれば、解決手段１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。
【０１０３】
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。
【０１０４】
なお、一般小役図柄についても、取りこぼしが生じないものとしてもよい。ただし、複数の一般小役を設ける場合、そのうちの一部に留めることがよい。これは一般小役のうち

でも、目押しをしなくても揃えられるものと、目押しをしないと揃えられないものとを設けることが、よりゲーム性の面白みを遊技者に付与することができるからである（技術介入度の入る余地を残しておくことにより目押しの面白みを遊技者が味わうことができる）。

【０１０５】

また、解決手段５等から、有利遊技状態にて一般小役の当選確率を向上されるような態様をとれば、有利遊技状態では遊技者は所有する遊技価値を少しずつ増やしながらゲームを進めていくことが可能となる。さらに、これに再遊技役も加えた態様（つまり、一般小役、再遊技役ともにその当選確率が向上される態様）とすれば、有利遊技状態が続く限り遊技価値を際限なく増加させていくことも可能となる。

【０１０６】

（解決手段１１）

解決手段１１は、解決手段１０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。

【０１０７】

解決手段１１によれば、解決手段１０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。

【０１０８】

このように、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。

【０１０９】

（解決手段１２）

解決手段１２は、解決手段１から１１のいずれかに記載の遊技機において、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、前記複数の可動表示体を回転させて前記図柄変動表示装置の変動を開始させる始動操作部と、前記始動操作部に併設して設けられ前記複数の可動表示体の回転を順次停止させる操作可能な複数の停止操作部と、前記掛け数決定手段により掛け数が決定された状態で前記始動操作部にて遊技者の始動操作が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部にて前記停止操作が受け付けられると、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、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、必要に応じて所定の遊技特典を付与する遊技特典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。

【０１１０】

解決手段１２によれば、解決手段１から１１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挙げられる。すなわち、本発明は回胴式遊技機に好適であるといえる。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（始動操作部）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（停止操作部）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。

【０１１１】

始動操作部には併設して停止操作部が備えられている。ここで停止操作部は個々の可動

表示体に対応して設けられており（すなわち、複数の停止操作部がある）、それぞれの可動表示体の回転を停止させるための操作は遊技者が任意のタイミングで行うことが可能となっている。また、始動操作部と停止操作部が併設されていることにより、遊技者は図柄変動表示装置の変動の開始及び停止させる操作を一連の動作としてスムーズに行うことができる。つまり、始動操作を行った後、始動操作部に併設された停止操作部のうち、始動操作部の最寄（最も近く）に配されている停止操作部（最寄停止操作部という）から順次停止操作を行うことにより、始動操作から全ての停止操作を終えるまで必要最小限の動作で済ませられる。従って、遊技者に
［始動操作部→最寄停止操作部→他の停止操作部］といった一連の動作を自然と促すことができる。

【０１１２】
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８等から、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。

【０１１３】
（解決手段１３）
解決手段１３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、前記図柄変動表示装置内の所定箇所に備えられ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、前記複数の可動表示体を回転させて前記図柄変動表示装置の変動を開始させる始動操作部と、前記始動操作部に併設して設けられ前記複数の可動表示体の回転を順次停止させる操作可能な複数の停止操作部と、前記掛け数決定手段により掛け数が決定された状態で前記始動操作部にて遊技者の始動操作が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部にて前記停止操作が受け付けられると、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、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、必要に応じて所定の遊技特典を付与する遊技特典付与手段と、ゲームの進行に伴う複数の演出態様を遊技機の外部に向けて実行する演出実行手段と、前記複数の演出態様からゲームの進行に応じた演出態様を選択する演出態様選択手段と、１回のゲームごとに予め決められた複数のゲーム結果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、前記内部抽選手段による内部抽選の結果に基づいて、回転する複数の前記可動表示体の回転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のうち、前記複数のゲーム結果のいずれか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判定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、前記判定表示位置決定手段により決定された前記判定表示位置に全て同種類の図柄からなる組み合わせ態様が表示されたか否かを判定する図柄表示態様判定手段と、前記図柄表示態様判定手段により全て同種類の図柄からなる組み合わせ態様が表示されたことが判定されると、所定数の遊技価値を付与する遊技価値付与手段とを備え、前記図柄表示態様判定手段は、前記判定表示位置に全て同種類の図柄からなる組み合わせ態様が表示されなかった場合、少なくとも複数種類の図柄からなる特定の組み合わせ態様が表示されたか否

かを判定する特定図柄表示態様判定手段と、前記特定図柄表示態様判定手段により前記特定の組み合わせ態様が表示されたことが判定されると、１回のゲームに必要な最小単位数の遊技価値を付与する最小単位遊技価値付与手段とをさらに備え、前記演出実行手段は、前記遊技価値付与手段が所定数の遊技価値の付与を実行する場合には当該遊技価値の付与が実行されていることを知らせる特別演出を実行させ、前記最小単位遊技価値付与手段が最小単位数の遊技価値の付与を実行する場合には当該遊技価値の付与が実行されていることを知らせない通常演出を実行させることを特徴とする遊技機である。

【０１１４】

解決手段１３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好適である。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（始動操作部）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（停止操作部）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。

【０１１５】

そして、この始動操作部に併設して停止操作部が備えられている。ここで停止操作部は個々の可動表示体に対応して設けられており（すなわち、複数の停止操作部がある）、それぞれの可動表示体の回転を停止させるための操作は遊技者が任意のタイミングで行うことが可能となっている。また、始動操作部と停止操作部が併設されていることにより、遊技者は図柄変動表示装置の変動の開始及び停止させる操作を一連の動作としてスムーズに行うことができる。つまり、始動操作を行った後、始動操作部に併設された停止操作部のうち、始動操作部の最寄（最も近く）に配されている停止操作部（最寄停止操作部という）から順次停止操作を行うことにより、始動操作から全ての停止操作を終えるまで必要最小限の動作で済ませられる。従って、遊技者に
［始動操作部→最寄停止操作部→他の停止操作部］といった一連の動作を自然と促すことができる。

【０１１６】

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、遊技価値の付与や、遊技価値の付与機会が増加する状態への遷移（移行）といった遊技特典が付与される。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。

【０１１７】

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。

【０１１８】

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が受け付けられると、当該ゲームにおける内部抽選の抽選結果に基づいて、各可動表示体の回転停止の制御が行われる。

【０１１９】

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。

【０１２０】

図柄表示部内には、上記可動表示体の回転中は変動している図柄群を、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。

【０１２１】

そして、ゲームの進行に伴い、複数の演出態様を遊技機の外部に向けて実行する（演出実行手段）。このような演出実行手段は、遊技者の視覚や聴覚に訴えるものを指す。例えば、液晶ディスプレイやＥＬディスプレイ（Ｅｌｅｃｔｒｏｌｕｍｉｎｅｓｃｅｎｃｅ Ｄｉｓｐｌａｙ）、ドットＬＥＤ、更にはランプ等に代表される表示手段（または発光手段）や、スピーカなどに代表される音響手段である。なお、遊技者の触覚に訴えるものを含めてもよい（例えば、振動を起こす手段）。これらの演出実行手段により、遊技者はゲームを視覚的、聴覚的（あるいは触覚的）に楽しむことができる。

【０１２２】

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。

【０１２３】

内部抽選では複数種類の抽選結果（ゲーム結果）が予め決められている。そして、このゲーム結果にそれぞれ当選役を対応させている。つまり、内部抽選の結果となる複数種類のゲーム結果には、それぞれ対応する当選役が予め決められているということになる。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。

【０１２４】

また当選役には、一つの当たり値に対して、複数の遊技特典を付与することが可能なものを含めてもよい。このようにすると、１回の内部抽選で２つの当選役に当選となる場合もあるということになる。また、当該ゲームの結果として図柄表示部内に表示された結果とは別の当選役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」、あるいは「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。

【０１２５】

１回のゲームで行われた内部抽選の結果は、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。なお、ハズレも内部抽選の結果の一つである。また、ハズレは、いずれの当選役に対応する遊技特典も付与しない非当選役ともいえるため、以下

では、必要に応じてハズレ役という。

【０１２６】

そして、これらの演出実行手段により実行される演出態様には、ゲームの進行に伴う複数の内容のものが含まれている。例えば、当該ゲームにて内部抽選の結果として選び出された当選役を示唆するものや、当該ゲームから複数回のゲームにわたって連続的に行うもの（筋書き的に進んでいく態様や、段階的に進んでいく態様など）などがある。このような演出態様は、ゲームの進行に応じて行われることにより、遊技者が当該ゲームの結果（内部抽選の結果としていずれの当選役が選び出されたかを指す、以下同様）を予想したり、演出態様自体を楽しんだりして、ゲームに面白みを付加してゲームを進めやすくするものである。

【０１２７】

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（判定表示位置という、以下同様）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、判定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。

【０１２８】

判定表示位置は、図柄表示部内での並び、組み合わせ等を意味し、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。なお、判定表示位置は直線型以外の形の組み合わせ（例えば、への字型、Ｖ字型、折れ曲がり型、ジグザグ型となる形の組み合わせなどが挙げられる）であってもよいし、さらに、直線型とこれらを適宜組み合わせてもよい。

【０１２９】

また、遊技価値の掛け数に応じて判定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判定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、判定表示位置を増やすことができたり、あるいは遊技価値の掛け数を減らせば、判定表示位置を減らすことができたり、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判定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）。

【０１３０】

全ての可動表示体が停止すると、図柄表示部内の判定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（全て同種類の図柄からなる組み合わせ）が表示されたか否かを判定する（図柄表示態様判定手段）。すなわち、本発明の遊技機では、少なくとも全て同種類の図柄からなる組み合わせは、いずれかの当選役に対応していることになる。

【０１３１】

図柄表示部内の判定表示位置に全て同種類の図柄からなる組み合わせ態様が表示されると、所定数の遊技価値が付与される。なお、遊技価値の付与は当該ゲームのみに限られるものではなく、次回以降のゲーム（当該ゲームの次回を含めて以後に行われるゲームのこと、以下同様）で実行させるものでもよい。つまり、図柄表示態様判定手段の判定が満たされた場合を契機として遊技価値の付与を実行するということになる。

【０１３２】

そして、このとき遊技価値の付与に伴い遊技者に向けて特別演出が実行される。この特別演出は、遊技価値の付与が行われていることを遊技者に向けて報知（告知、教示）する態様の演出である。

【０１３３】
一方、図柄表示部内の判定表示位置に全て同種類の図柄からなる組み合わせ態様が表示されなかった場合は、特定の組み合わせ態様（少なくとも複数種類の図柄からなる特定の組み合わせ態様のことを指す、以下同様）を除いてはハズレとなる。つまり、バラバラな図柄の組み合わせ態様（全て同種類の図柄からなる組み合わせ態様以外のこと、以下同様）のほとんどは、ハズレとなる図柄の組み合わせ（この表示態様をハズレ目という、以下同様）ということになる。従って、「バラバラな図柄の組み合わせ態様はハズレである」といった認識を遊技者は持ちやすい。
【０１３４】
そして、ハズレ目と同様にバラバラな図柄の組み合わせのうち「特定の組み合わせ態様」となった場合には、最小単位数の遊技価値が付与される（最小単位遊技価値付与手段）。この最小単位数とは、１回のゲームを行うために必要な遊技価値の最小限度の数のことをいう。以下では、この特定の組み合わせ態様のことをバラケ目といい、ハズレ目と区別して呼称する。そして、バラケ目に対応する当選役のことをバラケ目役という。なお、これに対して、全て同種類の図柄からなる組み合わせ態様に対応する当選役のことをゾロ目役という。
【０１３５】
なお、バラケ目役の場合も遊技価値の付与は当該ゲームのみに限られるものではなく、次回以降のゲームで実行させるものでもよい。つまり、特定図柄表示態様判定手段の判定が満たされた場合を契機として遊技価値の付与を実行するということになる。
【０１３６】
そして、このときは遊技価値の付与が行われていることを遊技者に報知（告知、教示）する態様の演出は実行されず、代わりに通常演出を実行させる。つまり、通常演出とは遊技価値の付与を遊技者に意識させる態様のものではなく、ゲームの進行上、ハズレとなった場合に実行される演出（ハズレ演出という、以下同様）や普通に実行されている演出（通常状態でいつも実行されている態様の演出、ゲームの進行上で最も多い頻度にて実行される態様の演出など）のことを指す。なお、通常演出には何も行わない態様のものも含まれる。何も行わない態様ということは、演出実行手段がいずれの演出態様を実行しないこととともいえる。
【０１３７】
このように、バラケ目役の場合に通常演出を実行させることにより、遊技者には当該ゲームの結果が特段に興味を惹くものではない（つまり、ハズレの可能性が極めて高い）といった意識を持たせるだけに留めることができる。
【０１３８】
さらに、バラケ目役では、付与される遊技価値の総数が最小単位数であるため、遊技者が遊技価値の付与されたことを気づかずにゲームを進めていってしまうことも多々あることとなる。すなわち、付与する遊技価値の総数が少なければ、その分だけ遊技価値の付与に要する時間を短縮することができ、遊技者に遊技価値が付与されたことをほとんど気づかせずにゲームを進めさせていくことも可能となる。
【０１３９】
また、遊技者が最小単位数の遊技価値の付与が行われていることに気付いた場合には、さらなる驚きを与えることができる。すなわち、ハズレ目であったにも関わらず、遊技価値の付与が行われたということを遊技者が目の当たりにすると、どのような図柄の組み合わせであれば遊技価値が付与されるのか、ハズレ目であっても遊技価値が付与されるのか、といったことでハズレ目、特にバラケ目役に注目するようになる。
【０１４０】
以上のことから、「バラバラな図柄の組み合わせ態様はハズレである」といったことを遊技者に認識させつつも、ハズレ目であっても遊技価値が付与される場合もあるため、ハズレ目となることが延々と続くような状況となっても、遊技者のゲームに対する興趣の低下を極力抑えることができる。

【０１４１】
さらに、当該ゲームの結果がハズレであるのか、それともバラケ目役であるのかを、遊技者が演出態様から判別することは不可能であるため、ハズレ目となる場合によく目にする演出態様（ハズレ演出や通常演出など）を遊技者が見慣れてくるほど、さらなる驚き（衝撃、インパクト）を与えることができる。すなわち、当該ゲームの途中にも関わらず概ねその結果（当該ゲームの結果）がハズレであると予想がついてしまうような状況であっても、当該ゲームの最後（全ての可動表示体が停止状態となったときを指す）に遊技価値が付与されることにより、大きな驚きを遊技者が受けることになる。従って、遊技者はハズレ目に対する認識を改めて、バラケ目役に新たな興味を持つことになるため、ハズレ目が続くような状況であっても、常に遊技価値が付与されるのではないかという期待をもってゲームに臨めるようになり、ゲームに対する興趣の低下を極力抑えることができる。

【０１４２】
（解決手段１４）
解決手段１４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、前記図柄変動表示装置内の所定箇所に備えられ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、前記複数の可動表示体を回転させて前記図柄変動表示装置の変動を開始させる始動操作部と、前記始動操作部に併設して設けられ前記複数の可動表示体の回転を順次停止させる操作可能な複数の停止操作部と、前記掛け数決定手段により掛け数が決定された状態で前記始動操作部にて遊技者の始動操作が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部にて前記停止操作が受け付けられると、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、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、必要に応じて所定の遊技特典を付与する遊技特典付与手段と、ゲームの進行に伴う複数の演出態様を遊技機の外部に向けて実行する演出実行手段と、前記複数の演出態様からゲームの進行に応じた演出態様を選択する演出態様選択手段と、１回のゲームごとに予め決められた複数のゲーム結果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、前記内部抽選手段による内部抽選の結果に基づいて、回転する複数の前記可動表示体の回転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のうち、前記複数のゲーム結果のいずれか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判定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、前記判定表示位置決定手段により決定された前記判定表示位置に全て同種類の図柄からなる組み合わせ態様が表示されたか否かを判定する図柄表示態様判定手段と、前記図柄表示態様判定手段により全て同種類の図柄からなる組み合わせ態様が表示されたことが判定されると、所定数の遊技価値を付与する遊技価値付与手段とを備え、前記図柄表示態様判定手段は、前記判定表示位置に全て同種類の図柄からなる組み合わせ態様が表示されなかった場合、少なくとも複数種類の図柄からなる特定の組み合わせ態様が表示されたか否かを判定する特定図柄表示態様判定手段と、前記判定表示位置に少なくとも所定の図柄を１つ含むだけで他の図柄は任意でよい図柄の組み合わせ態様が表示されたか否かを判定する所定図柄表示態様判定手段とを有し、前記特定図柄表示態様判定手段により前記特定の組み合わせ態様が表示されたことが判定されると、１回のゲームに必要な最小単位数の遊技価値として数量１の遊技価値を付与する最小単位遊技価値付与手段と、前記所定図柄表示態様判定手段により少なくとも所定の図柄を１つ含み他の図柄は任意である図柄の組み合わせ態様が表示されたことが判定されると、所定数の遊技価値を付与する所定遊技価値付与手段とをさらに備え、前記演出実行手段は、前記遊技価値付与手段が所定数の遊技価

値の付与を実行する場合には当該遊技価値の付与が実行されていることを知らせる特別演出を実行させ、前記最小単位遊技価値付与手段が最小単位の遊技価値の付与を実行する場合には当該遊技価値の付与が実行されていることを知らせない通常演出を実行させることを特徴とする遊技機である。

【０１４３】

解決手段１４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好適である。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（始動操作部）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（停止操作部）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。

【０１４４】

そして、この始動操作部に併設して停止操作部が備えられている。ここで停止操作部は個々の可動表示体に対応して設けられており（すなわち、複数の停止操作部がある）、それぞれの可動表示体の回転を停止させるための操作は遊技者が任意のタイミングで行うことが可能となっている。また、始動操作部と停止操作部が併設されていることにより、遊技者は図柄変動表示装置の変動の開始及び停止させる操作を一連の動作としてスムーズに行うことができる。つまり、始動操作を行った後、始動操作部に併設された停止操作部のうち、始動操作部の最寄（最も近く）に配されている停止操作部（最寄停止操作部という）から順次停止操作を行うことにより、始動操作から全ての停止操作を終えるまで必要最小限の動作で済ませられる。従って、遊技者に
［始動操作部→最寄停止操作部→他の停止操作部］といった一連の動作を自然と促すことができる。

【０１４５】

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、遊技価値の付与や、遊技価値の付与機会が増加する状態への遷移（移行）といった遊技特典が付与される。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。

【０１４６】

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。

【０１４７】

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が受け付けられると、当該ゲームにおける内部抽選の抽選結果に基づいて、各可動表示体の回転停止の制御が行われる。

【０１４８】

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。
【０１４９】
図柄表示部内には、上記可動表示体の回転中は変動している図柄群を、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。
【０１５０】
そして、ゲームの進行に伴い、複数の演出態様を遊技機の外部に向けて実行する（演出実行手段）。このような演出実行手段は、遊技者の視覚や聴覚に訴えるものを指す。例えば、液晶ディスプレイやＥＬディスプレイ（Ｅｌｅｃｔｒｏｌｕｍｉｎｅｓｃｅｎｃｅ Ｄｉｓｐｌａｙ）、ドットＬＥＤ、更にはランプ等に代表される表示手段（または発光手段）や、スピーカなどに代表される音響手段である。なお、遊技者の触覚に訴えるものを含めてもよい（例えば、振動を起こす手段）。これらの演出実行手段により、遊技者はゲームを視覚的、聴覚的（あるいは触覚的）に楽しむことができる。
【０１５１】
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。
【０１５２】
内部抽選では複数種類の抽選結果（ゲーム結果）が予め決められている。そして、このゲーム結果にそれぞれ当選役を対応させている。つまり、内部抽選の結果となる複数種類のゲーム結果には、それぞれ対応する当選役が予め決められているということになる。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。
【０１５３】
また当選役には、一つの当たり値に対して、複数の遊技特典を付与することが可能なものを含めてもよい。このようにすると、１回の内部抽選で２つの当選役に当選となる場合もあるということになる。また、当該ゲームの結果として図柄表示部内に表示された結果とは別の当選役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」、あるいは「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。
【０１５４】
１回のゲームで行われた内部抽選の結果は、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。なお、ハズレも内部抽選の結果の一つである。また、ハズレは、いずれの当選役に対応する遊技特典も付与しない非当選役ともいえるため、以下では、必要に応じてハズレ役という。
【０１５５】
そして、これらの演出実行手段により実行される演出態様には、ゲームの進行に伴う複

数の内容のものが含まれている。例えば、当該ゲームにて内部抽選の結果として選び出された当選役を示唆するものや、当該ゲームから複数回のゲームにわたって連続的に行うもの（筋書き的に進んでいく態様や、段階的に進んでいく態様など）などがある。このような演出態様は、ゲームの進行に応じて行われることにより、遊技者が当該ゲームの結果（内部抽選の結果としていずれの当選役が選び出されたかを指す、以下同様）を予想したり、演出態様自体を楽しんだりして、ゲームに面白みを付加してゲームを進めやすくするものである。

【０１５６】

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（判定表示位置という、以下同様）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、判定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。

【０１５７】

判定表示位置は、図柄表示部内での並び、組み合わせ等を意味し、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。なお、判定表示位置は直線型以外の形の組み合わせ（例えば、への字型、Ｖ字型、折れ曲がり型、ジグザグ型となる形の組み合わせなどが挙げられる）であってもよいし、さらに、直線型とこれらを適宜組み合わせてもよい。

【０１５８】

また、遊技価値の掛け数に応じて判定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判定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、判定表示位置を増やすことができたり、あるいは遊技価値の掛け数を減らせば、判定表示位置を減らすことができたり、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判定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）。

【０１５９】

全ての可動表示体が停止すると、図柄表示部内の判定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（全て同種類の図柄からなる組み合わせ）が表示されたか否かを判定する（図柄表示態様判定手段）。すなわち、本発明の遊技機では、少なくとも、全て同種類の図柄からなる組み合わせは、いずれかの当選役に対応していることになる。

【０１６０】

また、少なくとも所定の図柄を１つ含むだけで当選役図柄の組み合わせ態様として判定するものもある（所定図柄表示態様判定手段）。言い換えれば、「当選役図柄の組み合わせとして、少なくとも所定の当選役図柄を１つ含むだけで残りの図柄は何でもよいという組み合わせに対応する当選役」があることになる。これは、複数の可動表示体のうち、少なくとも１つの可動表示体のみで所定の図柄が表示されたかを判定することを意味する。この可動表示体を判定対象可動表示体という。

【０１６１】

つまり、「所定図柄表示態様判定手段は、判定対象可動表示体についてのみ当該可動表示体にて判定表示位置として選び出された箇所に所定の図柄が表示されたか否かを判定する」という構成を備えている。従って、所定の図柄はこの判定対象可動表示体が停止した際に、対応する判定表示位置（判定表示位置として当該可動表示体について少なくとも１つの図柄が選び出された箇所）に表示されればよいこととなる。これにより、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を正確に狙って停止させる負担）を軽減させることができる。

【０１６２】

図柄表示部内の判定表示位置に全て同種類の図柄からなる組み合わせ態様が表示されると、所定数の遊技価値が付与される（遊技価値付与手段）。また、図柄表示部内の判定表示位置に所定の図柄を１つ含み他は任意の図柄である図柄の組み合わせ態様が表示された場合にも、所定数の遊技価値が付与される（所定遊技価値付与手段）。なお、上記所定数は同じであることに限定されない。そして、遊技価値の付与は当該ゲームのみに限られるものではなく、次回以降のゲーム（当該ゲームの次回を含めて以後に行われるゲーム）で実行させるものでもよい。つまり、図柄表示態様判定手段の判定が満たされた場合を契機として遊技価値の付与を実行するということになる。

【０１６３】

そして、このとき遊技価値の付与に伴い遊技者に向けて特別演出が実行される。この特別演出は、遊技価値の付与が行われていることを遊技者に向けて報知（告知、教示）する態様の演出である。

【０１６４】

なお、遊技価値の付与は当該ゲームのみに限られるものではなく、次回以降のゲーム（当該ゲームの次回を含めて以後に行われるゲーム）で実行させるものでもよい。つまり、図柄表示態様判定手段の判定が満たされた場合を契機として遊技価値の付与を実行するということになる。

【０１６５】

一方、図柄表示部内の判定表示位置に全て同種類の図柄からなる組み合わせ態様が表示されなかった場合は、特定の組み合わせ態様（少なくとも複数種類の図柄からなる特定の組み合わせ態様のことを指す、以下同様）を除いてはハズレとなる。つまり、バラバラな図柄の組み合わせ態様（全て同種類の図柄からなる組み合わせ態様以外を指す）は、ハズレとなる図柄の組み合わせ（この表示態様をハズレ目という）ということになる。従って、「バラバラな図柄の組み合わせ態様はハズレである」といった認識を遊技者は持ちやすい。

【０１６６】

なお、ここでいうハズレ目及びバラケ目には、前述の「少なくとも所定の図柄を１つ含むだけで当選役図柄の組み合わせ態様として判定するもの」は含まれない。すなわち、ハズレ目及びバラケ目は複数の可動表示体のうち、全ての可動表示体について、ハズレ目またはバラケ目を形成する図柄が表示されたかを判定することを意味する。

【０１６７】

そして、ハズレ目と同様にバラバラな図柄の組み合わせのうち「特定の組み合わせ態様」となった場合には、最小単位数の遊技価値が付与される（最小単位遊技価値付与手段）。この特定の組み合わせ態様に対応する当選役のことをバラケ目役という。なお、これに対して、全て同種類の図柄からなる組み合わせ態様に対応する当選役のことをゾロ目役という。

【０１６８】

ここでいう最小単位数とは、１回のゲームを行うために必要な遊技価値の最小限度の数のことをいう。そして、この総数は数量１となる。この数量１とは、例えば、メダルやコインでは１枚、遊技球などでは１個ということを指す。これは、バラケ目役にて付与される遊技価値を極力目立ちにくくすることができる最小の数量である。すなわち、１回のゲームにおいて遊技価値の付与が行われる場合、遊技価値の総数に比例して付与するための所要時間が増加することになるため、最小の数量にすることで、この所要時間が短縮される。そして、遊技者が連続して何回ものゲームを行っている場合、最小数量の遊技価値が付与されたことを見過ごしてしまうといったことも有り得ることとなる。

【０１６９】

そして、遊技者がこのバラケ目役に全く気付かずに終始ゲームを続けていった場合、遊技者が消費する遊技価値の単位時間当たりの総数を減少させる効果も奏する。これは、遊技者が所有する一定数の遊技価値にて試行できるゲーム回数が増えるということである。

【０１７０】

また、遊技者が最小数量の遊技価値が付与されたことに気付いた場合、どのような当選役にて遊技価値の付与が行われたのかという新たな興味を与えることができる。すなわち、ハズレ目であっても遊技価値が付与されることもあるため、遊技者は毎回のゲームに気が抜けなくなる。従って、ハズレ目ばかりが続いて遊技者が興趣を大きく低下させてしまうといったことを極力抑えることができる。

【０１７１】

なお、バラケ目役の場合も遊技価値の付与は当該ゲームのみに限られるものではなく、次回以降のゲームで実行させるものでもよい。つまり、特定図柄表示態様判定手段の判定が満たされた場合を契機として遊技価値の付与を実行するということになる。

【０１７２】

そして、このときは遊技価値の付与が行われていることを遊技者に報知（告知、教示）する態様の演出は実行されず、代わりに通常演出を実行させる。つまり、通常演出とは遊技価値の付与を遊技者に意識させる態様のものではなく、ゲームの進行上、ハズレとなった場合に実行される演出（ハズレ演出）や普通に実行されている演出（通常状態でいつも実行されている態様の演出、ゲームの進行上で最も多い頻度にて実行される態様の演出など）のことを指す。なお、通常演出には何も行わない態様のものも含まれる。何も行わない態様ということは、演出実行手段がいずれの演出態様を実行しないこととともいえる。

【０１７３】

このように、バラケ目役の場合に通常演出を実行させることにより、遊技者には当該ゲームの結果が特段に興味を惹くものではない（つまり、ハズレの可能性が極めて高い）といった意識を持たせるだけに留めることができる。

【０１７４】

さらに、バラケ目役では、付与される遊技価値が最小の数量である数量１のため、遊技者が遊技価値の付与されたことを気づかずにゲームを進めていってしまう可能性が極めて高くなる。これは、遊技価値の付与に要する所要時間が最大限短縮されるため、遊技者に遊技価値が付与されたことをほとんど気付かせることがないからである。

【０１７５】

また、遊技者が最小数量の遊技価値の付与が行われていることに気付いた場合には、さらなる驚きを与えることができる。すなわち、ハズレ目であったにも関わらず、遊技価値の付与が行われたということを遊技者が目の当たりにすると、どのような図柄の組み合わせであれば遊技価値が付与されるのか、ハズレ目であっても遊技価値が付与されるのか、といったことでハズレ目、特にバラケ目役に注目するようになる。

【０１７６】

以上のことから、「バラバラな図柄の組み合わせ態様はハズレである」といったことを遊技者に認識させつつも、ハズレ目であっても遊技価値が付与される場合もあるため、ハズレ目となることが延々と続くような状況となっても、遊技者のゲームに対する興趣の低下を極力抑えることができる。

【０１７７】

さらに、当該ゲームの結果がハズレであるのか、それともバラケ目役であるのかを、遊技者が演出態様から判別することは不可能なものである。そのため、ハズレ目となる演出態様（ハズレ演出や通常演出など）を遊技者が見慣れてくると、より一層の効果を奏することになる。すなわち、当該ゲームの途中にも関わらず概ねその結果（当該ゲームの結果）がハズレであると予想がついてしまうような状況であっても、当該ゲームの最後（全ての可動表示体が停止状態となったときを指す）に遊技価値が付与されることにより、ハズレから遊技価値が付与されたことに対して遊技者に大きな驚き（衝撃、インパクト）を与えることができる。従って、遊技者はハズレ目に対する認識を改めて、ハズレ（特にバラ

ケ目役）に新たな興味を持つことになるため、ハズレ目が続くような状況であっても遊技者の興趣の低下を極力抑えることができる。

【発明の効果】

【０１７８】

本発明により、遊技者の興趣の低下を極力抑えることができる。

【図面の簡単な説明】

【０１７９】

【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。

【図５】図４のＺ１部拡大図である。

【図６】コネクタホルダーを移動させた状態を示す図４のＺ１部拡大図である。

【図７】扉形前面部材を省略した状態を示すスロットマシンの横断面図である。

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

【図９】図８（ａ）の要部を示す拡大図である。

【図１０】背板側を示すスロットマシン要部の横断面図である。

【図１１】ケース部材の分解斜視図である。

【図１２】ケース部材を後ろから見た斜視図である。

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

【図１４】配線中継部材の分解斜視図である。

【図１５】配線中継部材のカバー体を省略した正面図である。

【図１６】コネクタホルダーの分解斜視図である。

【図１７】ケース部材を止めるストッパーの斜視図である。

【図１８】他の形態を示すストッパーの斜視図である。

【図１９】ケース部材のガイド構造を示す要部の断面図である。

【図２０】ケース部材のガイド構造を示す要部の断面図である。

【図２１】把手の他の形態を示す図柄変動表示装置の部分斜視図である。

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

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

【図２４】リール帯の図柄列を平面的に展開した展開図である。

【図２５】図柄表示窓４０１部分の拡大図である。

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

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

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

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

【図３０】始動処理の処理手順を示すフローチャートである。

【図３１】抽出乱数値の当たり値判定テーブル（１）である。

【図３２】抽出乱数値の当たり値判定テーブル（２）である。

【図３３】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３４】判定処理の処理手順を示すフローチャートである。

【図３５】ＢＣゲーム開始処理の処理手順を示すフローチャートである。

【図３６】ＢＣゲーム終了判定処理の処理手順を示すフローチャートである。

【図３７】ＲＣゲーム開始処理の処理手順を示すフローチャートである。

【図３８】ＲＣゲーム終了判定処理の処理手順を示すフローチャートである。
【図３９】ＲＴゲーム開始処理の処理手順を示すフローチャートである。
【図４０】ＲＴゲーム終了判定処理の処理手順を示すフローチャートである。
【図４１】演出処理の処理手順を示すフローチャートである。
【発明を実施するための形態】
【０１８０】
以下に本発明の実施の形態を遊技機たるスロットマシンを例に図面を参照しつつ説明する。なお、図１はスロットマシンの分解斜視図、図２は扉形前面部材を省略した状態を示すスロットマシンの分解斜視図、図３はスロットマシンの斜視図、図４は扉形前面部材を省略した状態を示すスロットマシンの縦断面図、図５は図４のＺ１部拡大図、図６はコネクタホルダーを移動させた状態を示す図４のＺ１部拡大図、図７は扉形前面部材を省略した状態を示すスロットマシンの横断面図、図８（ａ）は図７のＺ２部拡大図、図８（ｂ）はコネクタホルダーを移動させた状態を示す図７のＺ２部拡大図、図９は図８（ａ）の要部を示す拡大図、図１０は背板側を示すスロットマシン要部の横断面図、図１１はケース部材の分解斜視図、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。
【０１８１】
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。
【０１８２】
［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を取着すると共に該側板１０２，１０２の頂部に天板１０３を設置して正面視縦長「口」字形の枠状となし、その枠の背に背板１０４を固着して前面のみ開口する箱形に形成してなる。前記左右の側板１０２，１０２は前縁が後傾状態に僅かに傾斜する台形になっており、従って外本体１００の開口は後傾状態の傾きを有する。
【０１８３】
［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。
【０１８４】
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。
【０１８５】
前記メダル放出装置１１０は、駆動手段（例えばホッパモータ１１０ｆ）を内蔵した装置本体１１０ａにメダル貯留用のホッパ１１０ｂを取り付けたものであり、装置本体１１０ａの前面にメダルの放出口１１０ｃが設けられていて、ホッパ１１０ｂ内にあるメダルが前記駆動手段の作動により放出口１１０ｃに向けて１枚ずつ送り出される。また、ホッパ１１０ｂには溢れたメダルを排出させるオーバーフロー樋１１０ｄが設けてあり、そのオーバーフロー樋１１０ｄの突端下方に前記したメダル用補助収納箱１１１が臨む。
【０１８６】
一方、外本体１００内の仕切板１０５より上のスペースには前記ケース部材４００が納められ、また、外本体１００の背板１０４の内面には後述する配線手段の中核となる配線中継部材１１３が取り付けられている（図１，図２参照）。
【０１８７】
［扉形前面部材］
図３に扉形前面部材２００の表側が、また、図１に扉形前面部材２００の裏側が示されている。扉形前面部材２００は、表側の下方にメダル用受皿２０１を有し、また、表側のほぼ中央に操作部２０２が設けられている。この操作部２０２には、メダル投入用の投入口２０３と、後述するメイン基板４０９のメモリーにデータとして蓄えられているメダルから１枚のみの投入（引き落とし）を指示する１枚投入ボタン２０５と、同じく１回のゲームで使用可能な最高枚数（例えば３枚）の投入を指示するＭＡＸ投入ボタン２０６と、後述するメダルセレクタ２０７の中に詰まったメダルをメダル用受皿２０１に戻すためのメダル返却ボタン２０８と、メイン基板４０９のメモリーにデータとして蓄えられているメダルの貯留解除命令（精算による放出命令）を入力するための貯留解除スイッチ２０９と、前記図柄変動表示装置３００を作動させる始動レバー２１０と、図柄変動表示装置３００の各リール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃを停止させる３個のリール停止ボタン２１１ａ，２１１ｂ，２１１ｃ等が設けられている。もちろんここに示した操作部２０２の構成は１つの例示であり、これらに限定されるものではない。
【０１８８】
また、前記投入口２０３の裏側にはメダルセレクタ２０７が設けられており、そのメダルセレクタ２０７の横にメダル樋２１２が、また、下に返却樋２１３が接続している。メダルセレクタ２０７は内蔵したソレノイド２０７ａ（図示せず）をＯＮ・ＯＦＦさせることによって流路を切り替える公知のものであり、遊技者からのメダルの投入を待つ遊技状態のときには流路をメダル樋２１２側に、また、規定枚数を超えたメダルの投入など、メダルの投入を拒否する遊技状態のときには流路を返却樋２１３側に設定する。前記メダル樋２１２は、扉形前面部材２００が外本体１００の前面に被さる閉じ位置にあるときその突端がメダル放出装置１１０のホッパ１１０ｂ内に臨むようになっており、投入口２０３からメダルセレクタ２０７を通ってメダル樋２１２に流れたメダルはホッパ１１０ｂに行き着く。一方、前記返却樋２１３は表側のメダル用受皿２０１に繋がっており、投入口２０３からメダルセレクタ２０７を通って返却樋２１３に流れたメダルはメダル用受皿２０１に戻る。
【０１８９】
扉形前面部材２００は外本体１００の前面全体をカバーする大きさであって、その上半部は、透明板を嵌めたゲーム用の透視窓２１４になっており、その透視窓２１４から前記画像表示体５００と図柄変動表示装置３００が上下に並んで見えるようになっている。また、扉形前面部材２００の自由端側の一側には専用キー（図示せず）を使って開閉操作する錠装置２１５が設けてある。
【０１９０】
［図柄変動表示装置］
図柄変動表示装置３００はリール回転式表示装置であって、モータ等の駆動手段３０３で個別に回転可能な例えば３個のリール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃと、該リール３０

１ａ，３０１ｂ，３０１ｃを組込み・収容する装置ケース３０２とを有し、リール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃの周面に描いた複数の図柄（図示せず）の組合せで遊技を行う周知のものである。

【０１９１】

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

【０１９２】

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

【０１９３】

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、天板部３０５に伏した不使用状態とに変化可能であれば、どのような構造であってもよい。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。

【０１９４】

［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。

【０１９５】

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桟４０２が掛け渡されている。そして、この補強桟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、補強桟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。

【０１９６】

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。

【０１９７】

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。

【０１９８】

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

【０１９９】

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。

【０２００】

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。

【０２０１】

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

【０２０２】

［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。

【０２０３】

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。

【０２０４】

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。

【０２０５】

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。
【０２０６】
ケース部材４００の開口部４０１上縁と閉じた画像表示体５００の上縁との前後間には隙間１０が設けられており、該隙間１０に通した指で天板４０６の前記補強部材４０７が掴めるようになっている。また、ケース部材４００の天板４０６の前方中央部分には把手口４２２が形成されており、該把手口４２２に通した指で天板４０６の補強部材４０７が掴めるようになっている。従ってケース部材４００は、取り扱う場所や姿勢に応じて該把手口４２２と前記隙間１０との適宜な使い分けが可能である。例えば、ケース部材４００を外本体１００に組み込む前の搬送時には把手口４２２を使って鞄形態に持ち運ぶ方がバランスがよく、一方、ケース部材４００を外本体１００に装着した状態では、図４に示したように把手口４２２が外本体１００の奥に隠れて指が入らないため、前記隙間１０から補強部材４０７に指を掛けてケース部材４００を引っ張り出す、という具合である。なお、ケース部材４００の底板４０３の正面中央には前記した装置ケース３０２の下把手３１６（図４，図１１参照）が突出しており、該下把手３１６を持って押し込み又は引っ張ることで外本体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。
【０２０７】
［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の前記補強桟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の前記補強桟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。
【０２０８】
［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ＬＥＤ５０４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ＬＥＤ５０４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ＬＥＤ５０４を下向きにして配置してなる。
【０２０９】
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。
【０２１０】

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

【０２１１】
［配線手段－配線中継部材］
前記のように外本体１００の背板１０４の内面上部には、図１４に示した配線中継部材１１３が取り付けられている。該配線中継部材１１３は図４，図５に示したように、前記ケース部材４００の配線窓４１１に対応する位置にあって該配線窓４１１からケース部材４００の空きスペース４１７に臨むようになっている。配線中継部材１１３は、前記本体側電気部品につながる本体側配線類１１９と、前記ケース部材側電気部品につながるケース側配線類４２３とを中継するものであって、外本体１００の背板１０４にビス止めされる取付板１２０と、該取付板１２０の前面に被さるカバー体１２１と、該カバー体１２１と前記取付板１２０の間に納められる複数（実施形態では大小２枚）のコネクタ基板１２２，１２３とからなる。

【０２１２】
前記２枚のコネクタ基板１２２，１２３のうち、図１４，図１５において左側に位置する大きい方のコネクタ基板１２２は取付板１２０に対して固定的に取り付けられており、前記メイン基板４０９につながっているハーネス４２４の先端のコネクタ４２５と対をなすコネクタ１２４が設けられている。

【０２１３】
一方、図１４，図１５において右側に位置する小さい方のコネクタ基板１２３は、取付板１２０に対して非固定的な遊動可能状態に取り付けられており、従って図１５拡大図に示したように上下方向に移動可能であり、また、左右方向にも移動し得る。この小さいコネクタ基板１２３には、メイン基板４０９以外のケース部材側電気部品につながっているハーネス４２６の先端のコネクタ４２７と対をなすコネクタ１２５が設けられている。

【０２１４】
また、取付板１２０の前面に被さるカバー体１２１は、前記コネクタ１２４，１２５が通る大小２つの開口１２６，１２７と、該開口１２６，１２７と横並びの位置に突設した支持筒１２８と、下半部前方に張り出すトンネル状の配線ダクト１２９と、を有する。

【０２１５】
配線中継部材１１３に接続する本体側配線類１１９は、前記配線ダクト１２９の内部を通るか、または配線中継部材１１３の取付板１２０の下側前面に突設したフック形状の配線止め１３０に束ねられた状態で、図１一点鎖線Ｌに示したように外本体１００の側板１０２，１０２側に振り分けられ、該側板１０２，１０２と背板１０４のコーナー付近でほぼ垂直に向きを変え、その多くは仕切板１０５の奥に設けた配線用の開口１０９を通って本体側電気部品に夫々接続される。もちろん仕切板１０５より上の領域に本体側電気部品（例えば図１において側板１０２の内面に設けた外部中継端子板１３１）がある場合には、仕切板１０５の配線用の開口１０９とは無関係にそのまま接続される。

【０２１６】
ここまでで説明した配線手段から、次のような技術的思想が把握できる。
（ａ）ケース部材４００の後面板４０５に、図柄変動表示装置３００のリール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃの回転中心を通る水平面とリール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃの最高高さ位置を通る水平面との間を下限とする位置に配線窓４１１を形成する。

（ｂ）外本体１００の背板１０４に、本体側電気部品につながる本体側配線類１１９と、ケース部材側電気部品につながるケース側配線類４２３とを中継する配線中継部材１１３を設置する。
（ｃ）外本体１００の側板１０２，１０２の内面沿いに配線を通す上下方向の配線経路を形成する。
（ｄ）配線中継部材１１３につながる本体側配線類１１９をケース部材４００の側方に導き、そこから前記配線経路を通って本体側電気部品に接続する。
【０２１７】
以上（ａ）～（ｄ）の構成要素を備えた遊技機は、図柄変動表示装置３００のリール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃの後ろを本体側配線類１１９が通らず、外本体１００の側板１０２，１０２沿いに設けた配線経路を迂回するため、リール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃを外本体１００の背板１０４近くにまで寄せることが可能になり、従来の構成、すなわち、本体側配線類１１９が背板１０４のほぼ中央を下ってリール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃの後ろを通っていた従来の構成に比べて、リール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃ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。
【０２１８】
［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。
【０２１９】
［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。
【０２２０】
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バネのごとく外向きに反らせ得るようになっており、その反らせた状態で内向き爪片４３５，４３５，４３５からコネクタホルダー４２８の取着片４３１が簡単に外れるようになっている。図８（ａ）の想像線は指掛部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。

【０２２１】

しかして、図６に示したように前記仮止め棚４１８のベンチ部４３３にコネクタホルダー４２８を載置し、該コネクタホルダー４２８の取着片４３１をベンチ側板４３４の内向き爪片４３５，４３５，４３５の間に嵌めることによってコネクタホルダー４２８が仮止め棚４１８に仮止めされる。もちろん仮止めと言っても、ケース部材４００の輸送中にコネクタホルダー４２８が仮止め棚４１８から外れない強度を有する設定になっており、従ってケース部材４００が外本体１００に組み込まれる前までは、コネクタホルダー４２８と一体のコネクタ４２５，４２７はケース部材４００に設けた仮止め棚４１８に仮止めされて動かない。よってケース部材４００を輸送したり、ケース部材４００を外本体１００に組み込む作業の最中に、ハーネス４２４，４２５の先にあるコネクタ４２５，４２７が、ケース部材４００内の部品に当たってその部品はもちろん、自らも損傷する、というようなおそれがない。

【０２２２】

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

【０２２３】

［コネクタ４２５，４２７とコネクタ１２４，１２５の結合］

前記のようにコネクタ４２５とコネクタ４２７は、１つのコネクタホルダー４２８に取り付けられている。こうすることによりコネクタホルダー４２８を配線中継部材１１３の所定の位置にセットする１回の動作で２つのコネクタ４２５，４２７の接続が完了する。しかし現実の問題として、２つのコネクタ４２５，４２７とコネクタホルダー４２８という独立した要素を寄せ集めて一体にする構造では、コネクタ４２５，４２７とコネクタ１２４，１２５の「正確な位置決め」という困難な問題に直面する。すなわち２つのコネクタ４２５，４２７と配線中継部材１１３側のコネクタ１２４，１２５の４要素の位置決めが全て正確でなければ、コネクタ４２５，１２４とコネクタ４２７，１２５の一括結合は不可能であるのに、そのような位置決めの精度を量産品レベルのコストで達成するのは困難だからである。そのような問題を解決する１つの手段として、結合時の融通性に優れたドロワーコネクタを使用する方法が考えられるが、それでもまだコスト面の負担が大きい。

【０２２４】

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

【０２２５】

なお、実施形態のように、小さいコネクタ１２５に対応する小さいコネクタ基板１２３を遊動可能とし、大きいコネクタ４２５，コネクタ１２４同士を結合の基準に定める構成

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

【０２２６】

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

【０２２７】

また、実施形態のように、配線中継部材１１３のコネクタ基板１２２，１２３を遊動可能にする構成の他、コネクタホルダー４２８側のコネクタ４２５，４２７の何れか一方を遊動可能にすることも可能であり、その場合も上記と同様の作用効果が得られる。

【０２２８】

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

【０２２９】

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

【０２３０】

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

【０２３１】

これに対し実施形態のように、ケース部材４００に配線口４３８，４３８とケーブル溝４３７を設けてケーブル３１３を外伝いに迂回させるようにすれば、上記したようなケーブル３１３のトラブルは生じない。また、配線作業は、装置ケース３０２を所定の位置から若干引き出した状態で行う方が作業性がよく、それに伴って配線口４３８からリール基

板３１２までのケーブル３１３の長さは、配線代とでも言うべき余裕が設けられている。従って装置ケース３０２を所定の位置にセットした状態でケーブル３１３に弛みが生じ、引き出し量によってはケーブル３１３の弛みが大きくなる。そのようなケーブル３１３の弛みが大きい場合には、配線口４３８と横並びの位置にある、装置ケース３０２の下斜板３１０とケース部材４００の奥のコーナー部分との間に出来る三角スペースにケーブル３１３の弛んだ部分を逃がすことができる。

【０２３２】

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

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

【０２３３】

その他、図１１中、符号４４１は機能分離中継端子板である。

【０２３４】

［各リールの図柄、図柄列］

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

【０２３５】

そして、各リール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃは、各々の図柄列中に配置された図柄のうち、連続する所定数（例えば、３つ）の図柄が開口部４０１（図柄表示窓ともいう、以下では図柄表示窓４０１として統一する）を介して視認可能となるように配置されている（次に説明する図２５参照）。なお、上記図柄表示窓４０１は図柄表示部に相当する。

【０２３６】

また、図柄の種類は、図２４に示すように、「数字の「７」がほぼ赤色に塗りつぶされており、数字右に眼鏡をかけた人間を模したキャラクタが描かれている図柄、以下では赤７図柄という（リール帯３２１ａの配列番号１９番等）」、「数字の「７」がほぼ青色に塗りつぶされており、数字右に犬を模したキャラクタが描かれている図柄、以下では青７図柄という（リール帯３２１ｂの配列番号７番等）」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。

【０２３７】

同様に目立ちやすい図柄は他に、「白７図柄（数字の「７」がほぼ白く塗りつぶされている図柄、リール帯３２１ａの配列番号４番等）」、「黒文字図柄（全体に黒色であり、ローマ字でＣＨＯＣＯと記載されている図柄、図柄帯３２１ｃの配列番号１８番等）」、「黄文字図柄（黄色のローマ字でＴＯＫＯＲＯ等の記載がされている図柄、図柄帯３２１ａの配列番号２番等）」がある。これらの図柄（白７図柄、黒文字図柄、黄文字図柄）はいずれもハズレ図柄となっている（詳細は後述する）。

【０２３８】

また、「スイカを模った図柄、以下ではスイカ図柄という（リール帯３２１ａの配列番号７番等）」、「ランプ（注入口のついた壷形の容器）を模った図柄、以下ではランプ図柄という（リール帯３２１ｂの配列番号２番等）」、「チェリーを模った図柄、以下ではチェリー図柄という（例えば、リール帯３２１ａの配列番号３番等）」があり、さらには「楕円形の中にローマ字でＲＰ等と記載された図柄、以下ではリプレイ図柄という（図柄帯３２１ｃの配列番号３番等）」と図柄の種類は合計で９種類となっている。

【０２３９】
［枠部材］
図２５は、図柄表示窓４０１部分を拡大したところを示している。図柄表示窓４０１からは、各リール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃの図柄列中の図柄のうち、連続する３つの図柄が視認可能となっている。このとき、例えば１つのリール３０１ａにて表示されている３つの図柄は、その位置から「上段（または上段位置）」（例えば、リール３０１ａの「白７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３０１ａの「赤７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３０１ａの「リプレイ図柄」の表示されている位置）の図柄であるとそれぞれいう。
【０２４０】
上記のことから、図柄表示窓４０１内では、「段数×リールの数」個の図柄を表示させることが可能である。従って、スロットマシン１では「段数（３）×リールの数（３）」より図柄表示窓４０１内には最大で９個の図柄を表示させることができる。
【０２４１】
枠部材５０１（表示パネルともいう、以下では表示パネル５０１として統一する）の左側端（図柄表示窓４０１から見て左側には、各種のランプが備えられており、そのうち、「ＢＥＴ１」，「ＢＥＴ２」，「ＢＥＴ３」と記されているのがＢＥＴランプ（ベットランプ）６０２である。ＢＥＴランプの数字（上記の「ＢＥＴ１」，「ＢＥＴ２」，「ＢＥＴ３」の１，２，３の数字）はそれぞれベット数（掛け数のこと、掛けたメダルの枚数に応じた数のこと）に対応している。すなわち、「１」は１ベット（掛けたメダルの枚数は１枚）、「２」は２ベット（掛けたメダルの枚数は２枚）、「３」は３ベット（ＭＡＸベットともいう、掛けたメダルの枚数は３枚）に対応しているということである。このことから、掛け数の最小数量とは１枚ということになる。
【０２４２】
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。この「有効となる並び」は有効ラインとも呼ばれる。以下では有効ラインと統一する。後述する所定の当選役に対応する図柄の組み合わせ態様は、一つの有効ライン上に並んで表示されてはじめて当該当選役に対応する図柄の組み合わせ態様が表示されたと判断されるものである。すなわち、所定の当選役に対応する図柄を構成する各図柄が図柄表示窓４０１内に個々に表示されたとしても、その図柄の組み合わせが一つの有効ライン上に並んでいなければ、所定の当選役に対応する図柄の組み合わせ態様が表示されたとは判断されないことになる。
【０２４３】
スロットマシン１では、２ベット、または３ベットにてゲームを行うものとする。以下では、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。
【０２４４】
２ベットに対応する有効ラインは、各リールの上段位置を繋いだ「上段－上段－上段」となる並びの有効ライン６２２ａ（上段ライン６２２ａ）と、各リールの中段位置を繋いだ「中段－中段－中段」となる並びの有効ライン６２２ｂ（中段ライン６２２ｂ）である。この上段ラインと中段ラインの２つの有効ラインのことをまとめて「２ＢＥＴライン」という。従って、２ベットの場合は合計で２つ有効ラインがあることになる。
【０２４５】
３ベットにて新たに加わる有効ラインは、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６２３ｃ（下段ライン６２３ｃ）、左リールの上段位置及び中リールの中段位置及び右リールの下段位置を繋いだ「上段－中段－下段」となる右下がりの並びの有効ライン６２３ａ（右下がりライン６２３ａ）と、左リールの下段位置及び中リールの中段位置及び右リールの上段位置を繋いだ「下段－中段－上段」となる右上がりの並びの有効ライン６２３ｂ（右上がりライン６２３ｂ）の３つの有効ラインである。これらに前述の２ＢＥＴラインを加えたものを「３ＢＥＴライン」という。従って、３ベットの場合は合計で５つの有効ラインがあることになる。

【０２４６】
なお、有効ラインは上記のようないずれも直線型の並びに限られることはない。さらに、上記のようにベット数が増えるごとに対応する有効ラインを増やす態様に限られない。
【０２４７】
その他、表示パネル５０１には、スロットマシン１の遊技状態に合わせて点灯（あるいは点滅）可能なランプ及びＬＥＤ類が設けられている。これらのランプ類は図の上から、「ＥＲＲ」という文字の描かれたエラーランプ６０４、上記ＢＥＴランプ６０２のすぐ下に位置する、「ＲＥＰ」という文字の描かれたリプレイランプ６０６、「ＳＴＲ」という文字の描かれたスタートランプ６０８、「ＩＮＳ」という文字の描かれたメダルＩＮランプ６１０、及び２つの横並びの７セグメントＬＥＤを備えた払出枚数表示ＬＥＤ６１２がそれぞれ備えられている。なお、これら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。
【０２４８】
エラーランプ６０４は、スロットマシン１の遊技中に何かトラブル、故障等が生じた場合に点灯（あるいは点滅）を開始し、現在トラブル等が生じていることを遊技者等（ホールの係員なども含む）に知らせる役割を持っている。
【０２４９】
リプレイランプ６０６は、ゲーム結果がリプレイ（後述する）となった場合に、再遊技（新たにメダルを掛けずにもう一度遊技ができること）ができることを遊技者に知らせる役割を持っている。
【０２５０】
スタートランプ６０８は、ベット数がＭＡＸベットに達すると点灯（あるいは点滅）を開始し、遊技者に始動レバー２１０の操作（始動操作）を促す役割を持っている。
【０２５１】
メダルＩＮランプ６１０は、ベット数が最大（ＭＡＸベット）になるまで点灯（あるいは点滅）を続けることにより、遊技者にベットを促す役割を持っている。
【０２５２】
払出枚数表示ＬＥＤ６１２は、ゲーム結果に伴う遊技球の払い出しがある場合に、その払い出し数（払出されるメダルの枚数）を表示することにより、遊技者に払出枚数を知らせる役割を持っている。（なお、払出枚数表示ＬＥＤ６１２は演出実行手段に相当する）
【０２５３】
［スロットマシンの内部構成］
図２６は、スロットマシン１に装備されている各種の機構要素や電子機器類、操作部材等の構成を概略的に示している。スロットマシン１は遊技の進行を統括的に制御するためのメイン基板４０９を有しており、このメイン基板４０９にはＣＰＵ１１１０をはじめＲＯＭ１１１２、ＲＡＭ１１１４、入出力インタフェース１１１６等が実装されている。
【０２５４】
前述した投入ボタン２０５，２０６や始動レバー２１０、リール停止ボタン２１１ａ，２１１ｂ，２１１ｃ、貯留解除スイッチ２０９等はいずれもメイン基板４０９に接続されており、これら操作ボタン類は図示しないセンサを用いて遊技者による操作を検出し、検出された操作信号をメイン基板４０９に出力することができる。具体的には、始動レバー２１０は前述した図柄変動表示装置３００を始動させる（リール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃの回転を開始させる）操作信号をメイン基板４０９に出力し、リール停止ボタン２１１ａ，２１１ｂ，２１１ｃは、リール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃをそれぞれ停止させる操作信号をメイン基板４０９に出力する。
【０２５５】
なお、以下では必要に応じて、リール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃをそれぞれ左リール３０１ａ，中リール３０１ｂ，右リール３０１ｃと呼ぶ。そして、これに対応するそれぞれのリール停止ボタン２１１ａ，２１１ｂ，２１１ｃを左リール停止ボタン２１１ａ，

中リール停止ボタン２１１ｂ，右リール停止ボタン２１１ｃと呼ぶ。

【０２５６】

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

【０２５７】

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

【０２５８】

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

【０２５９】

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

【０２６０】

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

【０２６１】

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

ことを報知する。
【０２６２】
スロットマシン１は、メイン基板４０９の他にサブ基板４４９を備えており、このサブ基板４４９にはＣＰＵ１１１８やＲＯＭ１１２０、ＲＡＭ１１２２、入出力インタフェース１１３０、ＶＤＰ（Ｖｉｄｅｏ Ｄｉｓｐｌａｙ Ｐｒｏｃｅｓｓｏｒ）１１２４、ＡＭＰ（オーディオアンプ）１１２６、音源ＩＣ１１２８等が実装されている。サブ基板４４９はメイン基板４０９から各種の指令信号を受け、画像表示体５００の表示や照明装置５０２等の発光（または点灯、点滅、消灯等）及びスピーカ５１０の作動を制御している。（なお、画像表示体５００や照明装置５０２、スピーカ５１０は演出実行手段に相当する）
【０２６３】
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。
【０２６４】
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。
【０２６５】
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。
【０２６６】
［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、表示パネル５０１等に表記される）である。
【０２６７】
前述したとおり、各リール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃには、それぞれリール帯３２１ａ，３２１ｂ，３２１ｃが付されている。リール帯ごとに図柄の順番や図柄の種類等はそれぞれ異なった順番になっており、例えば、複数の当選役に対応する図柄の組み合わせ態様が重複して図柄表示窓４０１内に表示されることの無いものとなっている。なお、図柄表示窓４０１内に複数の当選役に対応する図柄の組み合わせ態様が重複して表示されなければ、いくつかのリール帯の図柄の順番や図柄の種類が同じであってもよい。
【０２６８】
そして、全てのリール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃを停止させた際に図柄表示窓４０１内に表示される表示内容（図柄の組み合わせ態様）から所定の当選役に対応する図柄の

組み合わせ態様が表示されたか否かが判断される。具体的には、図柄表示窓４０１内で前述の有効ライン（２ベットの場合は２ＢＥＴライン、３ベットの場合は３ＢＥＴ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。

【０２６９】

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（これを所定当選役図柄という）の組み合わせが揃う、あるいは所定当選役図柄が揃った、という。

【０２７０】

スロットマシン１の図柄には、「赤７図柄」、「青７図柄」、「スイカ図柄」、「ランプ図柄」、「チェリー図柄」、「リプレイ図柄」、さらには「白７図柄」、「黒文字図柄」、「黄文字図柄」があることは既に述べたとおりであるが、このうち、「赤７図柄」、「青７図柄」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、「青７図柄」は、各リール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃの１つしかなく、加えて色彩も青色で図柄に比べて視認しやすい。また「赤７図柄」は中リール３０１ｂに２つあるものの、その他のリール３０１ａ及び３０１ｃには１つしかない。これも「青７図柄」同様、色彩も赤色で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。なお、同様のことは「白７図柄」、「黒文字図柄」、「黄文字図柄」についてもいえる。

【０２７１】

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

【０２７２】

［ビッグチャンス、レギュラーチャンス］

図２７で、ＢＣと示されている当選役が、ビッグチャンス（以下ではＢＣと呼称する）である。このＢＣには対応する図柄（ＢＣ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」、「青７図柄－青７図柄－青７図柄」が予め決められている。つまり、全て「赤７図柄」からなる図柄の組み合わせ（赤ＢＣ図柄の組み合わせという）、あるいは全て「青７図柄」からなる図柄の組み合わせ（これを青ＢＣ図柄の組み合わせという）が1つの有効ライン上に揃うと、ＢＣ図柄が揃ったということになる。なお、以下では、特にＢＣ図柄という場合、赤ＢＣ図柄及び青ＢＣ図柄のいずれも含むものとする。

【０２７３】

ＢＣ図柄が揃うと、ビッグチャンスゲーム（以下ではＢＣゲームと呼ぶ）という遊技特典が付与される。このＢＣ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、３５０枚）を払い出すまで継続して実行される。払い出されたメダルが規定枚数分に到達すると（あるいは規定枚数を超えた場合としてもよい）、ＢＣゲームは終了となる。

【０２７４】

また、スロットマシン１では、ＢＣ図柄が揃った際（ＢＣ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、ＢＣ図柄が揃うことはＢＣ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、ＢＣ図柄は各リール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃにそれぞれ１つあるいは２つのみが配置されているだけであるため（図２４参照）、ＢＣ図柄を図柄表示窓４０１内に正確に狙って停止操作（リール停止ボタン２１１ａ，２１１ｂ，２１１ｃを押す操作）を行わないと、ＢＣ図柄を揃えることができない。なお、このことについては後述のリール停止処理にて詳細に説明する。

【０２７５】

このように目的の図柄（この例ではＢＣ図柄）を狙って停止操作を行うことを「目押し」という。この「目押し」は、スロットマシン１に代表される回胴式遊技機における技量（または技術、遊技者が意図して行う必要がある操作で、その熟練度により遊技者間の差が大きく生じる技術のこと）の一つである。

【０２７６】

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、遊技の熟練度が高い遊技者など）、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）ことが容易なものとなる。一方、遊技者の「目押し」の技量が低ければ（主に遊技に未熟な遊技者、遊技の熟練度が低い遊技者など）、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）ことが容易にできにくい（困難であるといえる）。

【０２７７】

さらに、全て赤７図柄にてＢＣ図柄が揃った場合（つまり、赤ＢＣ図柄が揃った場合）、ＢＣゲーム終了後にＬＲＴゲーム（ロングリプレイタイムゲームのこと）という遊技特典がさらに付与される。このＬＲＴゲームでは、所定のゲーム回数にわたり遊技者に有利な状態が継続するものである（例えば、所定の当選役に一定期間当選しやすくなるなど）。すなわち、赤ＢＣ図柄が揃うと、ＢＣゲームにて大量のメダルを獲得できることに加えて、さらにメダルを多く獲得できる可能性のある付加的な特典が付与されるということになる。

【０２７８】

ＲＣと示されている当選役は、レギュラーチャンス（以下ではＲＣと呼称する）である。ＲＣ図柄が揃うこととなる図柄の組み合わせ態様は「青７図柄－赤７図柄－赤７図柄」（赤ＲＣ図柄の組み合わせという）、「青７図柄－青７図柄－赤７図柄」（青ＲＣ図柄の組み合わせという）となっている。なお、以下では、特にＲＣ図柄という場合、赤ＲＣ図柄及び青ＲＣ図柄のいずれも含むものとする。

【０２７９】

ＲＣ図柄が揃うと、レギュラーチャンスゲーム（以下ではＲＣゲームと呼ぶ）という遊技特典が付与される。このＲＣゲームでは、上記ＢＣ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ことになる。これは、規定枚数のメダル（例えば、１１０枚）を払い出すまで継続して実行される。払い出されたメダルが規定枚数分に到達すると（あるいは規定枚数を超えた場合としてもよい）、ＲＣゲームは終了となる。

【０２８０】

また、ＲＣゲームでは、第１番目に停止させるリール（第１停止リールという）については停止操作が受け付けられた後、直ちに（例えば７５ｍｓ以内）停止させるリール制御が行われる（リール制御についての詳細は後述する）。

【０２８１】

ＲＣ図柄が揃った際（ＲＣ図柄が揃った当該ゲーム）にも、メダルは付与されず、ＲＣ図柄が揃うことはＲＣゲームへ移行する契機としての役割のみとなっている。そして、ＲＣ図柄についてもＢＣ図柄と同様に配置されている数が少ないため、これを揃えるためにも目押しが必要となる（図２４参照）。

【０２８２】

このように、スロットマシン１ではＢＣゲーム、ＲＣゲームという２種類のチャンスゲームにより、遊技者にはメダルを集中して獲得できる機会が与えられる。そして、これらのチャンスゲームは、それぞれ獲得できるメダル枚数に格差（ＢＣ＞ＲＣ）が付けられており、遊技者がより獲得枚数の多いチャンスゲームに期待を持ちやすいものとなっている。また、特に赤ＢＣ図柄揃いのＢＣゲーム（これを赤ＢＣゲームという）については、さらにＬＲＴゲームが付加されるため、遊技者がＲＣよりもＢＣに当選したい、さらには青７図柄揃いのＢＣゲーム（青ＢＣゲームという）よりも赤ＢＣに当選したいという期待感を持ってゲームに臨めるようになっている。なお、ＢＣについて、以下では赤ＢＣ、青Ｂ

Ｃと必要に応じて呼称する。
【０２８３】
［リプレイ］
図２７で、リプレイと示されている当選役には、対応する図柄の組み合わせ態様として「リプレイ図柄－リプレイ図柄－リプレイ図柄」が予め決められている。つまり、全て「リプレイ図柄」からなる図柄の組み合わせが1つの有効ライン上に揃うと、リプレイ図柄が揃ったということになる。
【０２８４】
リプレイ図柄が揃うと、リプレイゲームという遊技特典が付与される。このリプレイゲームでは、改めてメダルを投入もしくはベット操作をすることなく、次回のゲームとして行うゲームを再遊技として実行できることをいう。その場合の有効ライン数は、リプレイ図柄が揃った当該ゲームの有効ライン数と同じとなる。
【０２８５】
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を持たせている。このリプレイゲームの特徴は、メダルの払出しを行わない代わりに次回のゲームで新たにメダルを消費する（新たにメダルを掛ける）必要がないことである。またリプレイはメダルの払い出しを伴わない当選役であるため、例えばその当選確率を高くすることにより、当選頻度が高くなったとしてもホールにとって不利益となることは非常に少ないといえる。従って、スロットマシン１では、概ね７回に１回程度は当選する確率としている（詳細は後述）。これにより、遊技者が消費するメダルの量（一定時間当たりにつき消費するメダル数）をある程度一定の範囲に保つことが可能となる。つまり、遊技者がゲームを進行させるうえでの過剰なメダルの消費を抑える役割をリプレイに持たせることができるということになる。
【０２８６】
また、各リール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃにリプレイ図柄をそれぞれ満遍なく配置する（例えば、リプレイ図柄からリプレイ図柄までの間に配置する他の図柄を１個から最大でも４個までにする）ことにより、リプレイ図柄を揃えるための目押しを不要な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。
【０２８７】
［スイカ、ランプ］
図２７で、スイカと示されている当選役には、対応する図柄の組み合わせ態様として「スイカ図柄－スイカ図柄－スイカ図柄」が予め決められている。つまり、全て「スイカ図柄」からなる図柄の組み合わせが1つの有効ライン上に揃うと、スイカ図柄が揃ったということになる。
【０２８８】
同様に、ランプと示されている当選役には、対応する図柄の組み合わせ態様として「ランプ図柄－ランプ図柄－ランプ図柄」が予め決められている。つまり、全て「ランプ図柄」からなる図柄の組み合わせが1つの有効ライン上に揃うと、ランプ図柄が揃ったということになる。
【０２８９】
スイカ図柄が揃うと、規定枚数（例えば、５枚）のメダルの払い出しが行われる。このときのメダルの払い出しは当該ゲームにて行われる。つまり、スイカ図柄が揃うと５枚のメダルの払出しという遊技特典が付与される。
【０２９０】
また、ランプ図柄が揃うと、規定枚数（例えば、１２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、ランプ図柄が揃うと１２枚のメダルの払出しという遊技特典が付与される。
【０２９１】
なお、以下では、装置（照明などの発光手段等）としてのランプとの混同を避けるため

、当選役としてのランプについては「ランプ（役）」という。
【０２９２】
従って、スイカ及びランプ（役）はゲームを進めるうえでメダルの増加を期待できたり、メダルの消費を抑えることを期待できたりする当選役であるといえる。ただし、スイカ及びランプ（役）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い（ＢＣやＲＣに当選しなくともメダルが増加してしまうこととなる）、遊技機（回胴式遊技機）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、スイカ及びランプ（役）には、ゲーム進行のうえで遊技者がメダルを大量に消費してしまうことを抑える程度の役割を持たせることに留めるため、リプレイに比べると当選確率を低く抑えるものとする。従って、スイカ図柄、ランプ図柄についても、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。
【０２９３】
なお、スロットマシン１では特にランプ図柄を揃えるためには目押しを不要とし、スイカ図柄を揃えるためには目押しを必要とするものとしている。このように目押しを要するものを含めることにより、スイカ図柄については遊技者が目押しを正確に行うことによって揃えられるものとなり、ＢＣやＲＣに比べると獲得できるメダル枚数の少ないスイカやランプ（役）であっても、遊技者が目押しをして揃えるという楽しみを持つことができる。
【０２９４】
［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。このチェリー図柄については、「チェリー図柄－ＡＮＹ－ＡＮＹ」というように、チェリー図柄が１つ（この例では、左リール３０１ａ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、１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１枚のメダルの払い出しという遊技特典が付与される。
【０２９５】
従って、チェリー図柄は、全てのリールが停止した状態における図柄の組み合わせ態様により揃ったと判定されるのではなく、少なくとも１つのリールについてのみ、当該リールが停止した状態において有効ライン上に表示された図柄により揃ったと判定されるものであるといえる。ただし、メダルの払い出しは全てのリール停止後に行われる。なお、本実施形態のスロットマシン１では上記でいう「少なくとも１つのリール」を左リール３０１ａとしている。
【０２９６】
チェリー図柄が図柄表示窓４０１内にて左リール３０１ａの上段位置（あるいは下段位置）に表示されると、「チェリー図柄－ＡＮＹ－ＡＮＹ」という有効ラインが２つあることになる。すなわち、上段位置の場合は、上段ライン６２２ａ及び右下がりライン６２３ａの２つのラインであり、下段位置の場合は、下段ライン６２３ｃ及び右上がりライン６２３ｂの２つのラインである。つまり、２つの有効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、
〔　１枚×２＝２枚　〕
となる。
【０２９７】
また、チェリー図柄が図柄表示窓４０１内にて左リール３０１ａの中段位置に表示されると、「チェリー図柄－ＡＮＹ－ＡＮＹ」という有効ラインが１つあることになる。すなわち、中段位置の場合は、中段ライン６２２ｂのみの１つのラインである。従って、この

ときの払い出し枚数は、
〔　１枚×１＝１枚　〕
となる。このようにチェリーについては停止した位置（左リール３０１ａについてのみ、図柄表示窓４０１内の上段、中段、下段）により払い出し枚数が異なる。
【０２９８】
チェリーについても、前述のスイカ及びランプ（役）と同様に、ゲームの進行のうえで遊技者がメダルを大量に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るため、リプレイに比べて当選確率を低く抑えている。なお、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）に満遍なく配置して、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。
【０２９９】
また、チェリー図柄が有効となる（揃える対象となる）リールを必ずしも左リール３０１ａに限定することはなく、中リール３０１ｂあるいは右リール３０１ｃとしてもよい。この場合「ＡＮＹ－チェリー図柄－ＡＮＹ」または「ＡＮＹ－ＡＮＹ－チェリー図柄」となるとチェリーの遊技特典が付与されることとなる。あるいは、左リール３０１ａ、中リール３０１ｂ及び右リール３０１ｃのうちいずれか２つのリールのチェリー図柄が図柄表示窓４０１内で、いずれか一つの有効ライン上に停止したときにチェリーの遊技特典を付与することとしてもよい。つまり「チェリー図柄－チェリー図柄－ＡＮＹ」、「チェリー図柄－ＡＮＹ－チェリー図柄」、「ＡＮＹ－チェリー図柄－チェリー図柄」となる図柄の組み合わせ態様である。
【０３００】
上記のいずれの場合であっても、左リール３０１ａ、中リール３０１ｂ及び右リール３０１ｃのうち、少なくとも１つ（多くとも２つ）のリールについてのチェリー図柄を揃えるだけで遊技特典が得られることが望ましい。これは遊技者に全てのリールについて目押しを毎回強いるといった負荷を軽減させることにもなるからである。
【０３０１】
また、前述したスイカ及びランプ（役）と同様に、チェリーもメダルの払い出しという遊技特典に対応した当選役であることから、以下では、必要に応じてこれら（スイカ、ランプ（役）、チェリー）をまとめて「小役」と呼ぶ。
【０３０２】
なお、スロットマシン１では、スイカ、ランプ（役）、チェリーの３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てもよい。例えば、スイカ図柄、ランプ図柄、チェリー図柄とは異なる種類の図柄を設けて、これに対応するメダルの払い出し枚数（規定枚数）を異ならせて上記の小役と区別したり、あるいは各リール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃの図柄の配置数を少なくして、目押しの必要な小役図柄として各小役について難易度をつけたりすることも可能である。
【０３０３】
［チャンス役（ＲＣゲーム専用役）］
図２７で、チャンス役と示されている当選役には、対応する図柄（チャンス役図柄）の組み合わせ態様として「リプレイ図柄－リプレイ図柄－チェリー図柄」が予め決められている。そして、チャンス役図柄が揃うと、規定枚数（例えば、１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、チャンス役図柄が揃うと１枚のメダルの払出しという遊技特典が付与される。
【０３０４】
さらに、このチャンス役図柄が揃った場合、当該ゲームの終了後にＳＲＴゲーム（ショートリプレイタイムゲームのこと）という遊技特典がさらに付与される。このＳＲＴゲームでは、所定のゲーム回数にわたり遊技者に有利な状態が継続するものである（例えば、所定の当選役に一定期間当選しやすくなるなど）。ただし、このＳＲＴゲームはＬＲＴゲームに比べて相当に短い期間だけ継続するものとなっている。すなわち、チャンス役図柄

が揃うと、規定枚数（１枚）のメダルの払い出しに加えて、さらにメダルを獲得可能な付加的な特典が付与されるということになる。

【０３０５】

また、このチャンス役については、遊技者向けの配当表（図２８）ではＲＣゲーム専用役（メダルの払い出し枚数は１２枚）としての表記のみとして、ＳＲＴゲーム等の遊技特典がさらに付与されることは周知しない。詳細は後述するが、ＲＣゲーム以外ではメダルの払い出し枚数を１枚と抑えて、さらには遊技者にもそのことを告知（報知、表示など）しないことにより、チャンス役をＲＣゲーム中のみに有効な当選役と印象付けることが可能となる。

【０３０６】

［ＲＣゲームにおける小役］

スロットマシン１では、ＲＣゲームを除く全ての遊技は３ベットにて行い、ＲＣゲームのみ２ベットにて遊技を行うものとしている。ＲＣゲームでは、それぞれの小役の払い出し枚数はスイカを除いて全て同枚数（例えば、１２枚）となる。そして、ＲＣゲーム中はこれらの小役やチャンス役を揃いやすくする（例えば、当選確率を高くすることなどにより）ことにより、メダルの獲得が容易な複数回にわたるゲームを集中して実行させるものである。

【０３０７】

また、ＢＣゲームについては３ベットにて遊技を行うものであるが、この場合も小役（特にランプ（役））の当選確率を高くしてメダルの獲得が容易な複数回にわたるゲームを集中して実行させるものである。なお、ＢＣゲームをＲＣゲームと同様に２ベットにて行うものとしてもよい。

【０３０８】

［ハズレ］

図２７に示された当選役のいずれにも該当しない場合は、ハズレとなる。そして、ハズレとなった当該ゲームでは、メダルの付与は行われず、また次回以降のゲームに変化を及ぼすこともない。なお、ハズレは遊技者に当該ゲーム及び次回以降のゲームにおいて何の遊技特典も付与しない当選役であるともいえる。

【０３０９】

スロットマシン１の図柄のうち、「白７図柄」及び「黒文字図柄」、「黄文字図柄」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ということになる。また、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、ハズレということになる。なお、このハズレとなる図柄の組み合わせ態様のことをハズレ目という。

【０３１０】

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、ＢＣ図柄及びＲＣ図柄となる図柄の組み合わせがそれぞれ複数あり、全てのリールを停止させるまでいずれのＢＣ図柄が揃うか、またはＲＣ図柄が揃うか分からなくなっているということである。従って、遊技者が最後のリールを停止させるまで面白みを失うことなくワクワク、ドキドキしながらゲームを行うことができる。

【０３１１】

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さらに複数種類の図柄を新たに設けてもよい。そして、当選役の種類をさらに増やしたり、あるいは減らしたりしてもよい。さらに、上記で述べた当選役は全てを必ず設けることに限定されるものではなく、適宜必要な種類の当選役を選ぶこととしてもよい。

【０３１２】

［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。

【０３１３】

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。

【０３１４】

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

【０３１５】

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

【０３１６】

次にステップＳ４では、ステップＳ３の内部抽選処理の終了に伴い全てのリール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃの回転を開始させるリール回転処理を実行する。このリール回転処理においては、全てのリール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃの回転が開始された時点でリール停止ボタン２１１ａ，２１１ｂ，２１１ｃの押下操作を有効とし、リール停止ボタン２１１ａ，２１１ｂ，２１１ｃが有効になったことを知らせる操作有効ランプ（図示しない）を点灯させるとともに、次回のリール回転処理が実行されるまでのタイマカウントを開始する。なお、操作有効ランプは各リール停止ボタン２１１ａ，２１１ｂ，２１１ｃにそれぞれ内蔵されるランプである。

【０３１７】

ステップＳ５では、遊技者によるリール停止ボタン２１１ａ，２１１ｂ，２１１ｃの押下操作が受け付けられて、その受け付け順に操作有効ランプを消灯させるとともに、対応するリール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃの回転を停止させるリール停止処理を実行する。

【０３１８】

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

【０３１９】

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

【０３２０】

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

【０３２１】

［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。

【０３２２】

始動処理では、まずステップＳ１０１にてメダルの投入または１枚投入ボタン２０５、ＭＡＸ投入ボタン２０６の操作が待ち受けられる。ＭＡＸベット操作またはメダル投入があると、ステップＳ１０１の判定が満たされ、ステップＳ１０２に移る。なお、この判定はＭＡＸベットに相当するメダルの投入（つまり、ＲＣゲーム中を除いて３枚以上のメダルの投入、ＲＣゲーム中は２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の操作が有った場合にのみ満たされるものとしている。また、ＲＣゲーム中はＭＡＸベットは２ベットとなる。

【０３２３】

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。

【０３２４】

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。

【０３２５】

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。

【０３２６】

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。

【０３２７】

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、後述するリプレイゲーム処理にてＭＡＸベットコマンドがＲＡＭ１１１４に格納されている場合、自動的にＭＡＸベット状態にする。これにより、ステップＳ１０１の判定が満たされることになる。

【０３２８】

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。

【０３２９】

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。

【０３３０】

ステップＳ１０７では、フラグ処理として、抽出された乱数値（以下では、抽出乱数値という）からいずれの当選役に該当するかを判定（乱数値の照合）する。この判定では、

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

【０３３１】

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

【０３３２】

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処理（前述の図２９のステップＳ３）に相当する。また、このとき、サブ基板４４９に対して始動フラグ情報コマンドを送信する。

【０３３３】

次のステップＳ１０８では、前回の始動処理（具体的には当該ゲームの１回前のゲーム）にてスタートさせたウェイトタイマがタイムアップ（例えば４．１秒経過）したか否かを判定する。なお、このウェイトタイマと呼ばれるタイマは、当該ゲームにおいてリールの回転が開始されたときから次回のゲームでリールの回転が開始されるまでの所定時間（例えば、４．１秒）の経過を計測するものである。ここで、ウェイトタイマがタイムアップ（既に４．１秒経過した）となった場合にはこの判定が満たされ、次のステップＳ１０９に移る。また、この判定はウェイトタイマがタイムアップするまでループする。

【０３３４】

ステップＳ１０９では、全てのリール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃの回転を開始させる。そして全てのリール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃの回転の速さが一定となると、それぞれのリール停止ボタン２１１ａ，２１１ｂ，２１１ｃの操作有効ランプを点灯させる。この点灯により、遊技者はリール停止ボタン２１１ａ，２１１ｂ，２１１ｃの押下操作が有効になったことを知ることとなる。

【０３３５】

なお、スロットマシン１では、回転を開始したリールは遊技者による停止操作（リール停止ボタン２１１ａ，２１１ｂ，２１１ｃの押下操作）が受け付けられるまで上記の一定の速さで回転を維持し続けるものである。

【０３３６】

次にステップＳ１１０では、ウェイトタイマをリセットするとともに、次回の始動処理までウェイトタイマをスタートさせ始動処理は終了となる。

【０３３７】

［内部抽選確率］

上記のとおり、スロットマシン１では、内部抽選の結果（抽出乱数値の照合の結果）が

当該ゲームで該当する当選役（以下では、該当当選役をいう）として許容される。これが、所定の当選役に当選となる、ということである。ここで該当当選役が許容された当該ゲームの結果は、前述した「成立フラグ」として、内部抽選の結果を示す情報コマンドとして以降の処理（リール停止処理、判定処理、払出処理等）に反映されることになる。

【０３３８】

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

【０３３９】

上記の抽出範囲内においては、さらにそれぞれの当選役に対応する乱数値が予め割り当てられている。例えば、抽出範囲（０から１６３８３）内の乱数値のうち、ＢＣ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「ＢＣに当選した」ということになり、ＢＣ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ＢＣに対応する乱数値から、ＢＣの当選確率（ＢＣが内部抽選の結果として選び出される確率、抽選確率）を算出することができる。上記の例（ＢＣ）でいえば、

〔　ＢＣ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、ＢＣの当選確率は１／１６３８４であるということになる。

【０３４０】

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（ＢＣ）では、抽出範囲内の乱数値「１」がＢＣ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、ＢＣ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、ＢＣ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「ＢＣに当選した」ということになる。

【０３４１】

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。

【０３４２】

図３１（図３１（ａ）、図３１（ｂ））及び図３２（図３２（ａ）、図３２（ｂ）、図３２（ｃ））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。

【０３４３】

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、ＢＣ及びＲＣについては、それぞれＢＣのみ、あるいはＲＣのみとなる当たり値の範囲（単独当選当たり値という）と、ＢＣ＋その他の当選役（チャンス役）、ＲＣ＋その他の当選役（チャンス役）となる当たり値の範囲（共有当選当たり値という）に分けられている。

【０３４４】
上記のＢＣ及びＲＣの単独当選当たり値は、スイカやランプ（役）、チェリー、リプレイ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、スイカの当たり値に該当する。
抽出乱数値が「６０００」の場合は、リプレイの当たり値に該当する。
抽出乱数値が「６２４０」の場合は、ＢＣ（赤ＢＣ）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「６３０５」の場合は、ＲＣ（青ＲＣ）の当たり値に該当する。
抽出乱数値が「１６０００」の場合は、ハズレ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。
【０３４５】
一方、ＢＣ及びＲＣの共有当選当たり値は、図３１（ａ）の例では、
抽出乱数値が「６２９０」の場合は、ＢＣ（青ＢＣ）、チャンス役の当たり値に該当する。
抽出乱数値が「６３００」の場合は、ＲＣ（赤ＲＣ）、チャンス役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、ＢＣ及びその他の当選役（チャンス役）の２つの当選フラグを、あるいはＲＣ及びその他の当選役（チャンス役）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。
【０３４６】
そして、ＢＣ及びＲＣ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ＢＣ全体及びＲＣ全体の当たり値ということになり、このことからＢＣ全体及びＲＣ全体の当選確率を算出することができる。
【０３４７】
すなわち、
ＢＣ（全体）　　６０／１６３８４（１／２７３．０７）
ＲＣ（全体）　　４０／１６３８４（１／４０９．６０）
というように、ＢＣ全体の当選確率、ＲＣ全体の当選確率が算出される。
【０３４８】
また、ＢＣ（ＢＣ全体）、ＲＣ（ＲＣ全体）の当選確率を比べてみると、ＢＣは、ＲＣに比べて若干当選しやすいといえる。
【０３４９】
図３１（ｂ）は、ＢＣ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（ＢＣゲーム判定テーブルという）。
【０３５０】
これによれば、ＢＣゲーム中は、ＢＣ及びＲＣの抽選は行われないことになる。そして、ランプの当選確率が大幅に向上しており、ＢＣゲーム中はほとんど、ランプに当選する可能性が極めて高いといえる。また、これに伴い、ハズレに該当する当たり値は大幅に減少しており、ＢＣゲーム中にハズレとなる可能性は極めて低いといえる。
【０３５１】
そして、ＲＣゲームでは、各当選役及びハズレの当たり値の範囲（ＲＣゲーム判定テーブル）は設けずに、ＢＣ、ＲＣを除く全ての当選役（スイカ、ランプ（役）、チェリー、チャンス役）のフラグをＯＮ（＝１）にした状態でのゲームを実行する。そして、第１停止リールは直ちに停止することとなるため、これら４つのうちいずれかに対応する図柄が揃う（図２４及び後述のリール停止処理参照）。また、スイカを除くと、ランプ（役）、チェリー、チャンス役はともに払い出し枚数が１２枚となるため、規定枚数（１１０枚）

に到達するまで効率よくメダルが払い出される。
【０３５２】
［ＲＴゲーム］
スロットマシン１では赤ＢＣ図柄が揃った場合、そのＢＣゲーム（赤ＢＣゲーム）の終了後からＬＲＴゲーム（ロングリプレイタイムゲーム）が開始される。また、チャンス役図柄が揃った場合、次ゲームからＳＲＴゲーム（ショートリプレイタイムゲーム）が開始される。
【０３５３】
ここで、ＲＴゲームとは、所定のゲーム回数（ゲーム期間）リプレイの当選確率を通常ゲームに比べて当選しやすくした状態を継続させるものである。これにより、ＲＴゲームではリプレイに頻繁に当選するといった状況を作り出すことが可能となる。このＲＴゲームを、継続するゲーム回数によってさらに分けたものが、ＬＲＴゲーム、ＳＲＴゲームである。そして、ＬＲＴゲームでは所定のゲーム回数を１０００回、ＳＲＴゲームでは所定のゲーム回数を３回としている。なお、以下では特に説明のないかぎり、ＲＴゲームと呼ぶ場合はＬＲＴゲーム、ＳＲＴゲーム及び後述する補助ＲＴゲームを含むものとする。
【０３５４】
そして、ＲＴゲーム中にＢＣまたはＲＣに当選すると、上記所定のゲーム回数にまだ到達していない場合であってもＲＴゲームは終了となる。
【０３５５】
図３２は、それぞれＬＲＴゲーム、ＳＲＴ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。それぞれＬＲＴゲーム判定テーブル（図３２（ａ））、ＳＲＴゲーム判定テーブル（図３２（ｂ））ともいう。リプレイ以外の当選役の当たり値については前述した通り（図３１（ａ）と同じ）であるため説明は省略する。
【０３５６】
すなわち、ＲＴゲーム中は通常ゲームでリプレイとなっていた当たり値に加えて、さらにハズレとなっていた当たり値の多くがリプレイの当たり値に変更されるため、リプレイの当選確率がＬＲＴゲームではトータルで約１／１．６４、ＳＲＴゲームではトータルで約１／１．４３にまで高く変更されている。なお、図中の（※）部分の当たり値は通常ゲームではハズレに該当していたことを指すものである。
【０３５７】
このように、ＲＴゲームでは、ハズレとなる可能性が低くなり、リプレイに当選する可能性が高くなる。つまり、再遊技となることが増えるため、遊技者が新たにメダルを掛ける（次々にメダルを消費する）ことが通常ゲームに比べて減少することになる。従って、ＲＴゲームは、遊技者にとって有利な条件でゲームを行うことのできるものであるといえる。
【０３５８】
また、ＳＲＴゲームでのリプレイの当選確率は、ＬＲＴゲームでのリプレイの当選確率に比べて若干高くなっているものの、これを遊技者が区別することはほぼ不可能なものとなっている。そして、ＬＲＴゲームについては、チャンス役に当選した場合にも終了となる。従って、ＬＲＴゲームが終了となる条件は、ＬＲＴゲームでのゲーム回数が１０００回に到達する、ＢＣまたはＲＣに当選する、チャンス役に当選する、という３つがあることとなる。
【０３５９】
一方、ＳＲＴゲームが終了となる条件は、ＳＲＴゲームでのゲーム回数が３回に到達する、ＢＣまたはＲＣに当選する、という２つということになる。なお、ＳＲＴゲームについてもチャンス役に当選した場合に終了するものとしている。ただし、この場合には、当該チャンス役を契機として再びＳＲＴゲームが開始されることとなるため、ここでは終了条件に挙げていない。
【０３６０】

ここで、ＳＲＴゲームが開始となる契機は、チャンス役図柄が揃った場合となっている。そして、チャンス役は単独当選当たり値、共有当選当たり値のいずれもあり、単独当選当たり値のチャンス役であった場合には、上記の終了条件２つとも成立可能な条件となる。つまり、３回のゲームのあいだにＢＣまたはＲＣに当選すればこの終了条件（ＢＣまたはＲＣに当選するという終了条件）が満たされることになるからである。また、共有当選当たり値のチャンス役であった場合には、上記の終了条件のうち１つだけ満たされるということになる（この場合、３回のゲーム回数に到達するという終了条件）。

【０３６１】

さらにＲＴゲームには、補助ＲＴゲームがある。図３２（ｃ）は、補助ＲＴ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（これを補助ＲＴゲーム判定テーブルという）。この補助ＲＴゲームの開始条件は、当該ゲームにてＢＣまたはＲＣの内部抽選フラグがＯＮとなり、なおかつ、当該ゲームでは該当するＢＣ図柄またはＲＣ図柄を揃えることができなかった場合となっている。

【０３６２】

ここで、共有当選当たり値のチャンス役を契機とした場合には、補助ＲＴゲームではなく、ＳＲＴゲームを開始させる。これにより、ＢＣフラグまたはＲＣフラグがＯＮとなっていても補助ＲＴゲームが開始されないことがあるということになる。

【０３６３】

また、補助ＲＴゲームはチャンス役を契機とせずに開始するものであることから、遊技者には、通常ゲームにおいて、どのような機会からでもＲＴゲームが開始されるかのような印象を与えることができる。すなわち、いずれの図柄も揃っていない（ハズレ目）状態からでもＲＴゲームが始まることに対する驚きを遊技者に与えることができる。

【０３６４】

そして、補助ＲＴゲームではＢＣ及びＲＣの抽選は行われない。すなわち、ＢＣフラグ、もしくはＲＣフラグのいずれかがＯＮ状態となっている場合、この内部抽選フラグがＯＦＦ状態となるまで新たにＢＣやＲＣに当選するということがない。これは、ＢＣもしくはＲＣに当選すると、該当する当選フラグは次ゲーム以降に持ち越しが可能であるということである。

【０３６５】

そして、補助ＲＴゲーム中も通常ゲームでリプレイとなっていた当たり値に加えて、さらにハズレとなっていた当たり値の多くがリプレイの当たり値に変更されるため、リプレイの当選確率がトータルで約１／２．００にまで高く変更されている。なお、図中の（※）部分の当たり値は通常ゲームではハズレに該当していたことを指すものである。

【０３６６】

さらに、共有当選当たり値に該当する当選役（ＢＣ及びチャンス役、ＲＣ及びチャンス役）の抽選も行われないため、チャンス役のトータルでの当選確率が通常ゲームに比べて低くなる（約１／１１５．３８から約１／２５６．００となる）。

【０３６７】

そしてこの補助ＲＴゲームは当該ゲームにて揃えることができなかった該当当選役図柄（ＢＣ図柄またはＲＣ図柄が該当する）が揃えられるまで継続する。従って、ＢＣまたはＲＣに当選した場合、これらに対応する図柄（ＢＣ図柄またはＲＣ図柄）を揃えるまでは、遊技者が消費するメダルの総数を抑えることができる。

【０３６８】

また、補助ＲＴゲームでのリプレイの当選確率は、他のＲＴゲーム（ＳＲＴゲーム及びＬＲＴゲームが該当する）でのリプレイの当選確率に比べて若干低くなっているものの、これを遊技者が区別することはほぼ不可能なものとなっている。

【０３６９】

以上のことから、通常ゲームからＲＴゲームが開始される場合、それがチャンス役を契機としたものでないこともあることとなる。従って、通常ゲームにおいてチャンス役図柄が揃うことだけに遊技者の興味が向いてしまうといったことを極力避けることができる。

【０３７０】
なお、スロットマシン１には複数の設定値（設定値１から６までの６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＜設定値５＜設定値６、というように設定値が高くなるほど当選役（特にＢＣ、ＲＣ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６ではＢＣの当選確率が高く決められているのでＢＣ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する際の手掛かりとしたり、ホール等の経営に合わせた設定値にてスロットマシン１の運用をしたり、といったことが可能となる。なお、上記のような設定値に限られることはない。また、上記の図３１及び図３２は、設定値５に相当する内部抽選確率を示したものである。
【０３７１】
［リール停止処理］
始動処理が終了すると、一定速度で回転を続けているリールを停止させるための操作（停止操作、つまりリール停止ボタン２１１ａ，２１１ｂ，２１１ｃの押下操作）待ちの状態となる。図３３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。
【０３７２】
リール停止処理では、まずステップＳ２０１で、当該ゲームでの内部抽選の結果を示す内部抽選フラグにしたがってリール停止制御テーブルを選択する。このリール停止制御テーブルは予め全ての内部抽選フラグについてパターンが用意されており、これらは読み出し専用のテーブルデータとしてメイン基板４０９のＲＯＭ１１１２に格納されている。
【０３７３】
上記のステップＳ２０１にて内部抽選フラグに基づいてリール停止制御テーブルが選択された状態になると、各リール停止ボタン２１１ａ，２１１ｂ，２１１ｃの押下操作が受け付けられるまで待ち受け状態となる（ステップＳ２０２，Ｓ２１０，Ｓ２１７）。これらの待ち受け状態で、左リール３０１ａ、中リール３０１ｂ、右リール３０１ｃの各リールがすでに停止しているか否か、あるいは第１リール停止フラグがＯＮとなっていない状態（Ｆ＝０、つまりＯＦＦの状態）であるか否かを判定するとともに、合わせてリール停止ボタン２１１ａ，２１１ｂ，２１１ｃのいずれかが押下されたかについても判定する。全てのリール停止ボタン２１１ａ，２１１ｂ，２１１ｃの押下操作が受け付けられるまでは、ステップＳ２０９の判定が満たされず、ステップＳ２０２以降の処理を繰り返す。
【０３７４】
ここで、リール停止ボタン２１１ａ，２１１ｂ，２１１ｃの押下操作の受け付けられた順番（停止操作手順）を、それぞれ「順押し」、「逆押し」、「中押し」と呼ばれる停止操作手順（または押し順ともいう）に分ける。
【０３７５】
上記の「順押し」の停止操作手順とは、左リール３０１ａを第１番目に停止させる操作手順（つまり、左リール停止ボタン２１１ａを第１番目に押下操作する手順）のことをいい、第２番目以降に停止させるリールの操作順番より、
〔　左リール→中リール→右リール　〕、
あるいは、
〔　左リール→右リール→中リール　〕となる２つの停止操作手順にさらに分けられる。これら２つをまとめて「順押し」と呼ぶ。なお、後者の停止操作手順は特に「順はさみ押し」とも呼ばれる場合もある。
【０３７６】
上記の「逆押し」の停止操作手順とは、「順押し」と反対に右リール３０１ｃを第１番目に停止させる操作手順（つまり、右リール停止ボタン２１１ｃを第１番目に押下操作する手順）のことをいい、第２番目以降に停止させるリールの操作順番より、

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

【０３７７】

上記の「中押し」の停止操作手順とは、中リール３０１ｂを第１番目に停止させる操作手順（つまり、中リール停止ボタン２１１ｂを第１番目に押下操作する手順）のことをいい、第２番目以降に停止させるリールの操作順番より、
〔　中リール→左リール→右リール　〕、
あるいは、
〔　中リール→右リール→左リール　〕となる２つの停止操作手順にさらに分けられる。これら２つをまとめて「中押し」と呼ぶ。

【０３７８】

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

【０３７９】

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

【０３８０】

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

【０３８１】

ステップＳ２０６では、残りの中リール３０１ｂ、右リール３０１ｃのリール停止制御テーブルを決定する。この時点で、図柄表示窓４０１内に表示された第１停止リール（この場合は左リール３０１ａ）の図柄群（これを第１停止リールの停止目と呼ぶ、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、その該当当選役図柄を基準とした有効ライン上に残りのリール（中リール３０１ｂ、右リール３０１ｃ）の該当当選役図柄を揃えることの可能なリール停止制御テーブルを選択することになる。

【０３８２】

該当当選役図柄が上段位置にある場合は、残りのリール（中リール３０１ｂ、右リール３０１ｃ）では上段ラインまたは右下がりラインのいずれかに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が選択される。また、該当当選役図柄が下段位置にある場合も、同様に残りのリール（中リール３０１ｂ、右リール３０１ｃ）では下段ラインまたは右上がりラインのいずれかに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が選択される。

【０３８３】

そして、該当当選役図柄が中段位置にある場合は、残りのリール（中リール３０１ｂ、右リール３０１ｃ）では中段ラインのみに該当当選役図柄揃えることの可能なリール停止制御テーブルが選択される。

【０３８４】
ステップＳ２０７では、第１リール停止フラグをＯＮ（Ｆ＝１）として、次のステップＳ２０８に移る。
【０３８５】
次いでステップＳ２０８では、左リール停止フラグＬＦをＯＮ（ＬＦ＝１）として、ステップＳ２０９に移る。
【０３８６】
そして、ステップＳ２０９では、全てのリール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃが停止状態となったかを判定する。この例では、まだ左リール停止フラグＬＦがＯＮとなっただけであり、中リール３０１ｂ及び右リール３０１ｃはまだ回転中であることから、この判定が満たされず、ステップＳ２０２に戻り以降の処理を繰り返し実行する。
【０３８７】
そして、再びステップＳ２０２以降の処理が実行される場合、すでに左リール３０１ａは停止状態となっているのでステップＳ２０２の判定は満たされず、ステップＳ２１０に移る。
【０３８８】
ステップＳ２１０では、中リール３０１ｂが停止状態となったことを示すフラグ（中リール停止フラグＭＦ）がＯＦＦ（ＭＦ＝０）であり、なおかつ、中リール停止ボタン２１１ｂの押下操作が受け付けられたかを判定する。ここでは「順押し」の停止操作手順に沿うため、中リール停止ボタン２１１ｂの押下操作が受け付けられることとなる。従って、ステップＳ２１０の判定が満たされ、次のステップＳ２１１に移る。
【０３８９】
ステップＳ２１１では、上記のステップS２０３と同様に第１リール停止フラグがＯＦＦ（Ｆ＝０）であるか判定する。そして、この時点ではすでに第１リール停止フラグはON（F＝１）となっているため、この判定が満たされず、ステップS２１３に移る。
【０３９０】
ステップS２１３では、中リール停止処理として、成立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S２０６で決定したリール停止制御テーブル）に基づいて該当当選役図柄の停止位置の制御を実行する。そして、このとき中リール３０１ｂは第２番目に停止するリール（第２リール）となり、ステップＳ２１２，Ｓ２１４，Ｓ２１５は全て迂回され、ステップＳ２１６に移り、中リール停止フラグＭＦをＯＮ（ＭＦ＝１）としてステップＳ２０９に移る。
【０３９１】
そして、再度ステップＳ２０９では、左リール３０１ａ及び中リール３０１ｂが停止状態となっただけであり、まだ右リール３０１ｃは回転中で停止状態（右リール停止フラグＲＦがＯＦＦとなっている）となっていないので、この判定が満たされず、ステップＳ２０２に戻り、再度以降の処理を繰り返し実行する。
【０３９２】
さらに、３度目のステップＳ２０２以降の処理では、先ずステップＳ２１７で右リール停止フラグＭＦがＯＦＦ（ＭＦ＝０）であり、なおかつ、右リール停止ボタン２１１ｃの押下操作が受け付けられたかを判定していくことになるが、以降のステップＳ２１８，Ｓ２２０等の処理は、上記のステップＳ２１０以降の処理（ステップＳ２１１，Ｓ２１３）と同様であるため詳細な説明は省略する。
【０３９３】
そして、ステップＳ２２３にて、右リール停止フラグＲＦをＯＮ（ＭＦ＝１）として、ステップＳ２０９に移る。
【０３９４】
最後にステップＳ２０９では、この時点において、全てのリール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃが停止状態となっていることから、この判定が満たされ、リール停止処理が終了する。なお、このリール停止処理では、リールが停止するごとに、サブ基板４４９に対し

て停止情報コマンドを送信する。

【０３９５】

また、「中押し」及び「逆押し」の停止操作手順の場合も上記とほぼ同様の説明ができるため内容の同じ説明は省略する。ただし、ステップＳ２０５の左リール停止処理についてのみは上記の説明と異なるため、以下のリール停止制御にて詳細を説明する。

【０３９６】

［リール停止制御］

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

【０３９７】

従って、このようなリール停止制御によれば、リールの停止操作が受け付けられた時点で、図柄表示窓４０１内に該当当選役図柄がなかったとしても、リールが完全に停止状態となるまでに該当当選役図柄が引き込み可能な範囲内にあれば、その該当当選役図柄を図柄表示窓４０１内にまで移動させたうえで停止させることが可能となる。よって、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こととなる。従って、取りこぼし（当該当選役図柄を揃えることができずに当該当選役に対応する遊技特典を獲得できずにその遊技特典が消滅してしまうこと）が生じることを極力抑えることができる。

【０３９８】

スロットマシン１では、ランプ（役）、リプレイ、チャンス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、ランプ（役）、リプレイ、チャンス役については、対応するそれぞれの当選役図柄が最大でも４個分の図柄間隔にて配置されているからである。

【０３９９】

ここで、チェリーが成立フラグとなる場合、チェリーについての判定の対象となるのは、左リール３０１ａのチェリー図柄のみである。つまり、チェリー図柄は左リール３０１ａのみの停止目にて判定される当選役図柄ということになる。また、左リール３０１ａにはチェリー図柄が２つしか配置されておらず、チェリーについては取りこぼしが生じる可能性がある（最大４個分の図柄間隔を超えているため）。

【０４００】

当該ゲームの成立フラグがチェリーである場合には、「中押し」や「逆押し」であっても、左リール３０１ａにてチェリー図柄が引き込み可能な範囲内にあれば、上記の説明と同様に、このチェリー図柄を図柄表示窓４０１内に停止させることができる。

【０４０１】

そして、上記リール停止処理における「中押し」及び「逆押し」と、「順押し」との相違点は、チェリーが成立フラグとならない場合に実行されるリール停止制御にある。つまり、当該ゲームの成立フラグがチェリー以外であった場合、上記リール停止処理のステップＳ２０５の左リール停止処理では、該当当選役図柄を揃えることを可能とすることに優先してチェリー図柄を図柄表示窓４０１内に停止することを回避するリール停止制御が実行される。このようなリール停止制御は、チェリー回避制御とも呼ばれる。

【０４０２】
このようなチェリー回避制御は、当該ゲームの成立フラグがチェリー以外であり、「逆押し」または「中押し」による停止操作手順により中リール３０１ｂ及び右リール３０１ｃが既に停止している場合に実行される。
【０４０３】
例えば、当該ゲームの成立フラグがランプ（役）であり、中リール３０１ｂ及び右リール３０１ｃのランプ図柄は前述の５つの有効ラインのうちのいずれか一つに停止している状態は、左リール３０１ａのランプ図柄がこのとき該当する有効ライン上に停止すればランプ図柄が揃うこととなる状態である。このような状態を「ランプ図柄がテンパイ状態になっている」という。
【０４０４】
そして、ランプ図柄が下段ラインあるいは右上がりラインにテンパイ状態となっている例をとると、左リール３０１ａのランプ図柄は図柄表示窓４０１内の下段位置に停止することでテンパイ状態となっている有効ライン上に表示されることになる。このとき、左リール３０１ａの配列番号７番から１０番（図２４参照、以下では、単に○○番という）の図柄が図柄表示窓４０１内に停止するような停止操作が受け付けられた場合、図柄表示部４０１内の下段位置にランプ図柄を停止させるためには、１１番のランプ図柄を下段位置に停止させる必要がある。ところが、１１番のランプ図柄を下段位置に停止させると、同時に１３番のチェリー図柄が上段位置に停止することになってしまう。従って、この場合には、引き込み可能な範囲にランプ図柄（該当当選役図柄）があっても、チェリー図柄を図柄表示窓４０１内に停止させないために、ランプ図柄を下段位置に引き込まないリール停止制御が行われる。これにより、結果としてランプを取りこぼすことになる。なお、このチェリー回避制御により、リプレイについても同様に取りこぼしが生じる場合がある（詳細は省略する）。
【０４０５】
このように、「逆押し」や「中押し」では「順押し」では取りこぼしの生じないランプ（またはリプレイ）についても取りこぼしが生じる可能性があるため、スロットマシン１では、特に「順押し」にて遊技を進めていくよう遊技者に教示する態様をとることが望ましい。このような態様は、例えば、「スロットマシン１は順押しでお遊び下さい」や「当遊技機では左リールから停止させてご遊技下さい」などの表記等をスロットマシン１に付すことなどである。
【０４０６】
また、共有当選当たり値の当選役の場合は、ＢＣ図柄（またはＲＣ図柄）を優先的に引き込むものとしている。ただし、ＢＣ図柄（またはＲＣ図柄）は目押しが必要な図柄であるため、ＢＣ図柄（またはＲＣ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（チャンス役図柄）を引き込むものとする。そして、チャンス役図柄は取りこぼしの生じない図柄の配列となっているため（図２４参照、ただし順押しに限定する）、共有当選当たり値の当選役に該当する場合には、ＢＣ図柄（またはＲＣ図柄）、もしくはチャンス役図柄（他方の当選役図柄）のいずれかを必ず揃えることができる。
【０４０７】
また、ＲＣゲーム中は、第１停止リールのみ停止操作が受け付けられてから直ちに（７５ｍｓ以内）に当該リールを停止させる制御を実行する。つまり、第１停止リールについては、引き込み制御が行われないこととなる。なお、これは、ＲＣゲーム中のみに限定されることはない。
【０４０８】
また、ＲＣゲーム中は複数の当選役のフラグがＯＮとなることから、これらの当選役に優先順位をつけるものとしてもよい。すなわち、第１停止リールが停止状態となり、少なくとも複数の当選役図柄が揃う可能性がある場合、このうちで優先順位の高い該当当選役図柄を揃えさせる停止制御を行うなどすることである。例えば、このときの優先順位とし

て、メダルの払い出し枚数の多い順に優先順位を付けるものとすれば、遊技者は効率よくメダルを獲得することができる。

【０４０９】

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。

【０４１０】

［判定処理］

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３４では、この判定処理の内容を具体的に説明する。

【０４１１】

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

【０４１２】

ステップＳ３０１、Ｓ３０２では、それぞれ、ＲＣゲーム中であるか、ＢＣゲーム中であるかを判定する。これは後述するＲＣゲーム中フラグ、ＢＣゲーム中フラグというゲーム状態フラグのＯＮ状態（＝１）、ＯＦＦ状態（＝０）を判定することである。なお、ＢＣゲーム中フラグにはさらに赤ＢＣゲーム中フラグ、青ＢＣゲーム中フラグがある。以下では、単にＢＣゲーム中フラグという場合、これらをまとめた総称とする。

【０４１３】

ＲＣゲーム中フラグがＯＮ（＝１）となっていると、ステップＳ３０１の判定が満たされ、ステップＳ３９０に移る。またＢＣゲーム中フラグがＯＮ（＝１）となっているとステップＳ３０２の判定が満たされ、ステップＳ３８０に移る。

【０４１４】

ＲＣゲーム中フラグ、ＢＣゲーム中フラグのいずれもＯＦＦ（＝０）となっている場合、ステップＳ３０１、Ｓ３０２の判定がいずれも満たされず、ステップＳ３０４に移る。

【０４１５】

ステップＳ３０４で、ＲＴゲーム終了判定処理（詳細は後述する）を実行した後、いずれかの有効ライン上に揃っている当選役図柄に応じて、さらに以下のステップＳ３２０，Ｓ３３０，Ｓ３４０，Ｓ３５０，Ｓ３６０のいずれかに移る。

【０４１６】

ステップＳ３２０では、ＢＣ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ＢＣ図柄が揃っている場合（「赤７図柄－赤７図柄－赤７図柄」、または「青７図柄－青７図柄－青７図柄」）、この判定が満たされ、次のステップＳ３２２に移る。なお、このとき、サブ基板４４９に対してコマンドを送信する。このコマンドは、ＢＣ図柄が揃ったことを知らせる祝福効果音を発生させたり、祝福メッセージを表示させたり、するためのものである。

【０４１７】

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

【０４１８】

ステップＳ３３０では、ＲＣ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ＲＣ図柄が揃っている場合（「青７図柄－赤７図柄－赤７図柄」、または「青７図柄－青７図柄－赤７図柄」）、この判定が満たされ、次のステップＳ３３２に移る。なお、このとき、サブ基板４４９に対してコマンド（判定結果コマンドという、以下同様）を送信する。このコマンドは、ＲＣ図柄が揃ったことを知らせる祝福効果音を発生させたり、祝福メッセージを表示させたり、するためのものである。

【０４１９】

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

【０４２０】

ステップＳ３４０では、リプレイ図柄が揃っているかを判定する。いずれかの有効ライン上にリプレイ図柄が揃っている場合（「リプレイ図柄－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Ｓ３４２に移る。なお、このとき、サブ基板４４９に対してコマンドを送信する。このコマンドは、リプレイ図柄が揃ったことを知らせる効果音を発生させたり、メッセージを表示させたり、するためのものである。

【０４２１】

次のステップＳ３４２では、リプレイゲーム処理を実行する。このリプレイゲーム処理では、当該ゲームでのベット数と同じベット数（この例ではＭＡＸベット）にて次回のゲームを開始させるために、ＭＡＸベットコマンドをＲＡＭ１１１４に一旦記憶させる。このコマンドに基づき、次回のゲームを再遊技として開始させることができる。

【０４２２】

そして、ステップＳ３４４では、リプレイ当選フラグをＯＦＦ（＝０）にして処理を終了する。

【０４２３】

ステップＳ３５０では、小役図柄が揃っているかを判定する。いずれかの有効ライン上に小役図柄が揃っている場合（「スイカ図柄－スイカ図柄－スイカ図柄」、または「ランプ図柄－ランプ図柄－ランプ図柄」、または「チェリー図柄－ＡＮＹ－ＡＮＹ」）、この判定が満たされ、次のステップＳ３５２に移る。

【０４２４】

次のステップＳ３５２では、揃っている小役図柄に応じた規定枚数のメダルの払い出しを実行する（メダル放出装置１１０より規定枚数のメダルを払い出す、遊技価値付与手段に相当する）。そして、メダルの払出枚数を表示する（払出枚数表示ＬＥＤ６１２に表示する）。これにより、遊技者には当該小役に対応した規定枚数のメダルが払い出されたことが報知（告知、表示）される。なお、このとき、サブ基板４４９に対して判定結果コマンドを送信する。このコマンドは、小役図柄が揃ったことを知らせる効果音を発生させたり、メッセージを表示させたり、するためのものである。（なお、このとき規定枚数の払い出しを報知することは特別演出を実行することに相当する）

【０４２５】

そして、ステップＳ３５４では、該当する小役当選フラグをＯＦＦ（＝０）にして処理を終了する。

【０４２６】

ステップＳ３６０では、チャンス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チャンス役図柄が揃っている場合（「リプレイ図柄－リプレイ図柄－チェリー図柄」）、この判定が満たされ、次のステップＳ３６２に移る。

【０４２７】

そして、ステップＳ３６２では、規定枚数（１枚）のメダルの払い出しを実行する（メダル放出装置１１０より規定枚数（１枚）のメダルを払い出す、最小単位遊技価値付与手段に相当する）。そして、このときはメダルの払出枚数は表示しない（払出枚数表示ＬＥＤ６１２に表示しない）。これにより、遊技者には当該チャンス役に対応した１枚のメダルが払い出されたことが報知（告知、表示）されない。なお、このとき、サブ基板４４９

に対して判定結果コマンドを送信する。ただし、このコマンドでは、チャンス役図柄が揃ったことを知らせる効果音を発生させたり、メッセージを表示させたり、することはしない。従って、遊技者にはチャンス役図柄が揃ったことが積極的に知らされる（告知、報知、教示、示唆等）ことがないことになる。（なお、このとき規定枚数の払い出しを報知しないことは特別演出を実行せずに通常演出を実行することに相当する）

【０４２８】

そして、ステップＳ３６４では、このときの当選フラグ（チャンス役当選フラグ）をＯＦＦ（＝０）にする。

【０４２９】

ステップＳ３６６では、ＳＲＴゲーム開始フラグをＯＮ（＝１）にする。次のステップＳ３６８に移り、ＲＴゲーム開始処理（詳細は後述する）を実行する。

【０４３０】

有効ライン上にいずれの当選役図柄も揃っていない場合、上記のステップＳ３２０，Ｓ３３０，Ｓ３４０，Ｓ３５０，Ｓ３６のいずれの判定も満たされず、ステップＳ３７０に移る。なお、このときの出目が「ハズレ目（バラバラな図柄の組み合わせ態様）」ということである。

【０４３１】

ステップＳ３７０では、ハズレ処理を実行する。このハズレ処理では、この時点でＯＮ（＝１）状態となっている当選フラグがＢＣ及びＲＣを除く他の当選フラグの場合、当該当選フラグをＯＦＦ（＝０）にする。なお、このとき、サブ基板４４９に対して判定結果コマンドを送信する。ただし、このコマンドでは、ハズレであったことを遊技者に積極的に知らせる（告知、報知、教示、示唆等）ことはしない。

【０４３２】

従って、当該当選フラグが、ＢＣ当選フラグ、ＲＣ当選フラグ、のいずれにも該当しない場合、この時点で「取りこぼし」が確定することになる。

【０４３３】

一方、当該当選フラグがＢＣ当選フラグ、ＲＣ当選フラグのいずれかに該当する場合、該当当選フラグはＯＦＦとならず、次ゲーム以降に持ち越される。これにより、ＢＣ及びＲＣについては取りこぼしを生じることがなく、該当する当選役図柄を揃えることができるまで該当当選フラグが持ち越されていくことになる。従って、遊技者は、ＢＣやＲＣといった他の当選役に比べて利益の度合いの高い当選役の取りこぼしを心配することがなくＢＣやＲＣの遊技特典は必ず獲得できるという安心感を持ってゲームに臨むことができる。

【０４３４】

ハズレ処理を実行した後、ステップＳ３６８のＲＴゲーム開始処理を実行する。

【０４３５】

上記のステップＳ３０４からステップＳ３６８までの処理は、通常ゲーム、ＲＴゲームの場合に実行する処理となる。次にステップＳ３８０以降の処理について説明する。ここでの処理は、ＢＣゲーム、ＲＣゲームの場合に実行する処理である。

【０４３６】

まず、ステップＳ３８０では、ＢＣゲーム時払出役図柄が揃っているかを判定する。ここでいう「ＢＣゲーム時払出役」とは、スイカ、ランプ（役）、チェリーに加えてチャンス役を含めたＢＣゲーム中にメダルの払い出しがある当選役の総称である。そして、いずれかの有効ライン上にＢＣゲーム時払出役図柄が揃っている場合（「スイカ図柄－スイカ図柄－スイカ図柄」、または「ランプ図柄－ランプ図柄－ランプ図柄」、または「チェリー図柄－ＡＮＹ－ＡＮＹ」、または「リプレイ図柄－リプレイ図柄－チェリー図柄」）、この判定が満たされ、次のステップＳ３８２に移る。

【０４３７】

次のステップＳ３８２では、揃っているＢＣゲーム時払出役図柄に応じた規定枚数のメダルの払い出しを実行する（メダル放出装置１１０より規定枚数のメダルを払い出す）。

そして、メダルの払出枚数を表示する（払出枚数表示ＬＥＤ６１２に表示する）。これにより、遊技者には当該ＢＣゲーム時払出役に対応した規定枚数のメダルが払い出されたことが報知（告知、表示）される。なお、このとき、サブ基板４４９に対して判定結果コマンドを送信する。このコマンドは、ＢＣゲーム時払出役図柄が揃ったことを知らせる効果音を発生させたり、メッセージを表示させたり、するためのものである。

【０４３８】

ステップＳ３８２に次いで、ステップＳ３８４では、ＢＣゲーム終了判定処理を実行する（詳細は後述する）。その後、前述したステップＳ３６８に移り、ＲＴゲーム開始処理を実行する。

【０４３９】

次にステップＳ３９０以降の説明をする。ステップＳ３９０では、ＲＣゲーム時払出役図柄が揃っているかを判定する。なお、この「ＲＣゲーム時払出役」も、前述のＢＣゲーム時払出役と同様、スイカ、ランプ（役）、チェリーに加えてチャンス役を含めたＲＣゲーム中にメダルの払い出しがある当選役の総称である。そして、いずれかの有効ライン上にＢＣゲーム時払出役図柄が揃っている場合（「スイカ図柄－スイカ図柄－スイカ図柄」、または「ランプ図柄－ランプ図柄－ランプ図柄」、または「チェリー図柄－ＡＮＹ－ＡＮＹ」、または「リプレイ図柄－リプレイ図柄－チェリー図柄」）、この判定が満たされ、次のステップＳ３９２に移る。

【０４４０】

次のステップＳ３９２では、揃っているＲＣゲーム時払出役図柄に応じた規定枚数のメダルの払い出しを実行する（メダル放出装置１１０より規定枚数のメダルを払い出す）。そして、メダルの払出枚数を表示する（払出枚数表示ＬＥＤ６１２に表示する）。これにより、遊技者には当該ＲＣゲーム時払出役に対応した規定枚数のメダルが払い出されたことが報知（告知、表示）される。チェリー及びチャンス役については、ＲＣゲーム中では、払い出すメダルの規定枚数が変わるため、ここでの規定枚数もＢＣゲームのそれとは異なるものとなる。なお、このとき、サブ基板４４９に対して判定結果コマンドを送信する。このコマンドは、ＲＣゲーム時払出役図柄が揃ったことを知らせる効果音を発生させたり、メッセージを表示させたり、するためのものである。

【０４４１】

ステップＳ３９２に次いで、ステップＳ３９４では、ＲＣゲーム終了判定処理を実行する（詳細は後述する）。

【０４４２】

そして、上記のステップＳ３８０、またはステップＳ３９０の判定が満たされない場合、ステップ３８６に移り、当該当選フラグをＯＦＦ（＝０）にする。これは主にスイカを取りこぼした場合が相当する。ハズレの場合は、ここでの処理は特に行われず終了となる。なお、この例では、ＲＣゲーム中は取りこぼしが生じないため、この判定が満たされない場合はないこととなるが、ＲＣゲーム中に取りこぼしを生じる態様とした場合には、このステップＳ３９０の判定が満たされないことも有り得ることとなる。そのため、図３４中では創造線（点線）で表記している。

【０４４３】

［ＢＣゲーム開始処理］

前述の図３４のステップＳ３２０の判定が満たされた場合、ＢＣゲーム開始処理を実行する。このＢＣゲーム開始処理について図３５を用いて説明する。

【０４４４】

まず、ステップＳ４０１では、補助ＲＴゲーム中フラグがＯＮ（＝１）となっているかを判定する。この判定が満たされた場合、ステップＳ４０２に移り、補助ＲＴゲーム中フラグをＯＦＦ（＝０）にして、次のステップＳ４０４に移る。このステップＳ４０１及びステップＳ４０２では、当該ゲームが補助ＲＴゲーム中である場合には、これを終了させる処理となる。すなわち、補助ＲＴゲームはＢＣ図柄が揃った場合に終了となることを示している。なお、この補助ＲＴゲーム中フラグも前述したゲーム状態フラグである。

【０４４５】
　また、ステップＳ４０１の判定が満たされない場合、ステップＳ４０４に移る。
【０４４６】
　次のステップＳ４０４では、前述の図３４のステップＳ３２０にて赤ＢＣ図柄が揃っていたかを判定する。赤ＢＣ図柄が揃っていた場合、この判定が満たされ、ステップＳ４０８に移る。そして、青ＢＣ図柄が揃っていた場合には、この判定が満たされず、次のステップＳ４０６に移る。
【０４４７】
　ステップＳ４０６では、青ＢＣゲーム中フラグをＯＮ（＝１）にして、次いでステップＳ４１０にて、ＢＣゲーム中の累計払出枚数カウントをクリアする。これにより、次のゲームから累計払出枚数の累算が実行される。
【０４４８】
　同様に、ステップＳ４０８では、赤ＢＣゲーム中フラグをＯＮ（＝１）にして、ステップＳ４１０に移る。なお、ステップＳ４１０についての説明は前述の通りであるため省略する。
【０４４９】
　そして、次ゲームからは、通常ゲームと同様の掛け数３ベット（３枚掛け）にてＢＣゲームが開始される。
【０４５０】
［ＢＣゲーム終了判定処理］
　続いて、前述の図３４のステップＳ３８４のＢＣゲーム終了判定処理について図３６を用いて説明する。
【０４５１】
　まず、ステップＳ５０１では、前述の図３４のステップＳ３８２にてメダルの払い出しがあったことを受けて、ＢＣゲーム中の累計払出枚数に当該ゲームの払出枚数を加算する。
【０４５２】
　次にステップＳ５０２では、累計払出枚数が３５０枚を超えたかを判定する。このステップＳ５０２の判定が満たされない場合、ステップＳ５０４に移り、ＢＣゲーム中の累計払出枚数を表示する（払出枚数表示ＬＥＤ６１２等に表示する。なお、累計払出枚数は表示用のＬＥＤ等を別途設けてこれに表示するものとしてもよい）。また、ステップＳ５０２の判定が満たされると、ステップＳ５０６に移る。
【０４５３】
　ステップＳ５０６では、当該ＢＣゲーム中フラグが赤ＢＣゲーム中フラグであったかを判定する。すなわち、当該ＢＣゲームが赤ＢＣゲームであったのか青ＢＣゲームであったかを判定する。この判定が満たされない場合、ステップＳ５０８に移り、青ＢＣゲーム中フラグをＯＦＦ（＝０）にして処理を終了する
【０４５４】
　また、ステップＳ５０６の判定が満たされた場合には、ステップＳ５１０に移り、赤ＢＣゲーム中フラグをＯＦＦ（＝０）にした後、ステップＳ５１２にてＬＲＴゲーム開始フラグをＯＮ（＝１）にして処理を終了する。
【０４５５】
［ＲＣゲーム開始処理］
　前述の図３４のステップＳ３３０の判定が満たされた場合、ＲＣゲーム開始処理を実行する。このＲＣゲーム開始処理について図３７を用いて説明する。
【０４５６】
　まず、ステップＳ６０１では、補助ＲＴゲーム中フラグがＯＮ（＝１）となっているかを判定する。この判定が満たされた場合、ステップＳ６０２に移り、補助ＲＴゲーム中フラグをＯＦＦ（＝０）にして、次のステップＳ６０４に移る。このステップＳ６０１及びステップＳ６０２では、当該ゲームが補助ＲＴゲーム中である場合には、これを終了させ

る処理となる。すなわち、補助ＲＴゲームはＲＣ図柄が揃った場合に終了となることを示している。

【０４５７】

また、ステップＳ６０１の判定が満たされない場合、ステップＳ６０４に移る。

【０４５８】

次のステップＳ６０４では、ＲＣゲーム中フラグをＯＮ（＝１）にして、ステップＳ６０６に移り、ＲＣゲーム中の累計払出枚数カウントをクリアする。これにより、次のゲームから累計払出枚数の累算が実行される。

【０４５９】

そして、次ゲームからは、通常ゲームと異なり１回のゲームの掛け数のＭＡＸベットが３ベット（３枚掛け）から２ベット（２枚掛け）に変更されてＲＣゲームが開始される。

【０４６０】

［ＲＣゲーム終了判定処理］

続いて、前述の図３４のステップＳ３９４のＲＣゲーム終了判定処理について図３８を用いて説明する。

【０４６１】

まず、ステップＳ７０１では、前述の図３４のステップＳ３９２にてメダルの払い出しがあったことを受けて、ＲＣゲーム中の累計払出枚数に当該ゲームの払出枚数を加算する。

【０４６２】

次にステップＳ７０２では、累計払出枚数が１１０枚を超えたかを判定する。このステップＳ７０２の判定が満たされない場合、ステップＳ７０４に移り、ＲＣゲーム中の累計払出枚数を表示する（払出枚数表示ＬＥＤ６１２等に表示する。なお、累計払出枚数は表示用のＬＥＤ等を別途設けてこれに表示するものとしてもよい）。

【０４６３】

また、ステップＳ７０２の判定が満たされると、ステップＳ７０６に移る。

【０４６４】

ステップＳ７０６では、ＲＣゲーム中フラグをＯＦＦ（＝０）にして処理を終了する

【０４６５】

なお、この例では、ＢＣゲーム、ＲＣゲーム双方とも、規定枚数を超えるメダルの払い出しがあった場合に、それぞれ終了するものとしたがこれに限定されない。すなわち、ゲーム回数が規定回数を超えた場合に終了するものとしてもよいし、これらを適宜組み合わせたものであってもよい。

【０４６６】

［ＲＴゲーム開始処理］

ＲＴゲーム開始処理について、図３９を用いて詳細に説明する。前述の図３４の判定処理において、ステップＳ３６６、Ｓ３７０、Ｓ３８４を経由する場合、ＲＴゲーム開始処理を実行する。

【０４６７】

まず、ステップＳ８０１では、ＬＲＴゲーム開始フラグがＯＮ（＝１）であるかを判定する。この判定が満たされた場合、ステップＳ８０２では、ＬＲＴゲーム回数を「１０００回」にセットする。

【０４６８】

そして、次のステップＳ８０４では、ＬＲＴゲーム中フラグをＯＮ（＝１）にする。また、図示はしないが、このときＬＲＴゲーム開始フラグをＯＦＦ（＝０）にする。これにより、次ゲームからＬＲＴゲームが開始される。

【０４６９】

一方、ステップＳ８０１の判定が満たされない場合、ステップＳ８１０に移り、ＳＲＴゲーム開始フラグがＯＮ（＝１）であるかを判定する。この判定が満たされた場合、ステップＳ８１２では、ＳＲＴゲーム回数を「３回」にセットする。

【０４７０】
そして、次のステップＳ８１４では、ＳＲＴゲーム中フラグをＯＮ（＝１）にする。また、図示はしないが、このときＳＲＴゲーム開始フラグをＯＦＦ（＝０）にする。これにより、次ゲームからＳＲＴゲームが開始される。
【０４７１】
また、上記のステップＳ８０１、Ｓ８１０の判定がいずれも満たされない場合、いずれの処理も行われず終了となる。すなわち、このような場合には、補助ＲＴゲーム中フラグがＯＮ（＝１）となっている場合が該当する。従って、補助ＲＴゲームは所定回数（ＲＴゲーム回数）がセットされず、ＢＣ図柄、ＲＣ図柄を揃えるまで継続される。
【０４７２】
［ＲＴゲーム終了判定処理］
次にＲＴゲーム終了判定処理について、図４０を用いて詳細に説明する。前述の図３４の判定処理において、ステップＳ３０１、Ｓ３０２のいずれの判定も満たされない場合、このＲＴゲーム終了判定処理が実行される。
【０４７３】
まず、ステップＳ９０１では、ＬＲＴゲーム中フラグ、またはＳＲＴゲーム中フラグのいずれかがＯＮ（＝１）となっているかを判定する。この判定が満たされない場合、いずれの処理も行われず終了となる。すなわち、このような場合には、補助ＲＴゲーム中フラグがＯＮ（＝１）となっているか、あるいは通常ゲーム中かのいずれかが該当する。すなわち、補助ＲＴゲームは以下の処理にてＲＴゲーム回数が減算されることがなく、ＢＣ図柄、ＲＣ図柄を揃えるまで継続される。なお、以下の処理（ステップＳ９０２以降の処理）にて単にＲＴゲームという場合は、ＬＲＴゲーム及びＳＲＴゲームのみを指すものとする。
【０４７４】
そして、ステップＳ９０１の判定が満たされると、次のステップＳ９０２では、ＲＴゲーム回数を「１」だけ減算して、ステップＳ９０４に移る。
【０４７５】
ステップＳ９０４では、残りのＲＴゲーム回数が「０」であるかを判定する。ＲＴゲーム回数が「０」であれば、この判定が満たされ、次のステップＳ９０６に移り、ＲＴゲーム中フラグ（ＬＲＴゲーム中フラグまたはＳＲＴゲーム中フラグ）をＯＦＦ（＝０）にする。
【０４７６】
一方、ステップＳ９０４の判定が満たされない場合、ステップＳ９１０に移り、ＢＣフラグ、またはＲＣフラグがＯＮ（＝１）となっているかを判定する。この判定が満たされる場合とは、当該ゲームにて、ＢＣ、またはＲＣに当選した場合が該当する。
【０４７７】
そして、ステップＳ９１０の判定が満たされると、次のステップＳ９１２では、ＲＴゲーム中フラグ（ＬＲＴゲーム中フラグまたはＳＲＴゲーム中フラグ）がＯＦＦ（＝０）にされ、続くステップＳ９１４にて補助ＲＴゲーム中フラグをＯＮ（＝１）にする。これにより、ＬＲＴゲーム中及びＳＲＴゲーム中にＢＣ、ＲＣのいずれかに当選すると、次ゲームから補助ＲＴゲームが開始される。
【０４７８】
ステップＳ９１０の判定が満たされない場合、ステップＳ９２０に移り、チャンス役フラグがＯＮ（＝１）となっているかを判定する。この判定が満たされる場合とは、当該ゲームにて、チャンス役に当選した場合が該当する。
【０４７９】
そして、ステップＳ９２０の判定が満たされると、次のステップＳ９２２では、ＲＴゲーム中フラグ（ＬＲＴゲーム中フラグまたはＳＲＴゲーム中フラグ）がＯＦＦ（＝０）にして処理を終了する。これにより、ＬＲＴゲーム中にチャンス役に当選した場合、ＬＲＴゲームは終了となり、次いでＳＲＴゲームが開始される。これにより、ＬＲＴゲームのゲ

ーム回数が短縮されることも多々あることとなる。すわなち、ＬＲＴゲームのゲーム回数が１０００回に到達するまでまだ相当の回数を残していたとしても、ＬＲＴゲームは途中で打ち切られ、代わりに３回のＳＲＴゲームのみが実行可能となるからである。

【０４８０】

また、ＳＲＴゲーム中にチャンス役に当選した場合、さらに新たなＳＲＴゲームが開始される。すなわち、ＳＲＴゲームのゲーム回数が上乗せされる。

【０４８１】

［ＲＴゲームにおける各当選役の優先順位］

ＲＴゲームにおける各当選役及びハズレの内部抽選確率等については前述の図３２等で説明した通りである。すなわち、ＲＴゲーム中は、リプレイの当選確率が少なくとも約１／２．００程度まで高く変更されているため、約２回のゲームを行えば、そのうち約１回の割合でリプレイに当選となる可能性が非常に高いといえる。なお、その他の各当選役については、通常ゲームと同じ当選確率で毎ゲームの内部抽選が行われる。

【０４８２】

そして、ＲＴゲーム中は、当該当選フラグがリプレイである場合、これを最優先する当選役としている。特に補助ＲＴゲームなどでは、既にＢＣ（またはＲＣ）の当選フラグが持ち越されている（これを持ち越し当選フラグともいう）わけであるが、当該ゲームにてリプレイに当選となった場合には、この（ＢＣまたはＲＣの）持ち越し当選フラグに対してリプレイ当選フラグが優先されるということになる。従って、このような場合、持ち越し当選フラグに対応する当選役図柄（ＢＣ図柄またはＲＣ図柄が該当する）の目押しをいくら正確に行っても、これを揃えることはできず、リプレイ図柄が揃うこととなる。

【０４８３】

このようにＢＣまたはＲＣの当選フラグが持ち越されている状態のことを「内部成立中状態である」と呼ぶこともある。つまり、ＲＴゲームではＢＣ（またはＲＣ）が内部成立中状態となる可能性が高いといえる。

【０４８４】

ＲＴゲーム中における各当選役には、

［　リプレイ＞ＢＣ（またはＲＣ）＞その他（チャンス役、スイカ、ランプ、チェリー）　］

という優先順位が付けられている。このことから、ＲＴゲーム中に当該当選フラグが上記のその他に該当する当選役である場合には、当該当選フラグに対して（ＢＣまたはＲＣの）持ち越し当選フラグ優先されることになる。

【０４８５】

例えば、既にＢＣ当選フラグが持ち越されている状態が続いている場合、当該ゲームにてリプレイに当選となると、この当該ゲームではリプレイ図柄を揃えさせるリール停止制御を最優先させる。ここで前述のとおり、リプレイについては取りこぼしすることが無く、必ず当該ゲームにてリプレイ図柄を揃えることができるものであることから、当該ゲームではＢＣ当選フラグが持ち越されているにも関わらず、ＢＣ図柄を揃えることが不可能となる。

【０４８６】

同様に当該ゲームにてランプに当選となると、この当該ゲームではＢＣ図柄を揃えさせるリール停止制御が優先される。ただし、ＢＣ図柄は目押しが必要な当選役図柄であるため、当該ゲームで必ず揃うものであるとはいえないため、この場合は、あくまでも揃えることが可能ということになる。つまり、ＢＣ図柄を揃えることができなかった場合には、ハズレ図柄の組み合わせとなるか、ランプ図柄が揃うかのどちらかとなる。そして、スロットマシン１では、既に説明したとおり、ランプ図柄についても取りこぼしが生じることが無いため、ＢＣ図柄を揃えることができなかった場合、ランプ図柄が揃うこととなる。

【０４８７】

これらのことから、ＲＴゲーム中にＢＣ（またはＲＣ）が内部成立中状態となると、当該ゲームの当選フラグがリプレイ以外の場合に限り、ＢＣ図柄を揃えることが可能となる

。従って、リプレイの当選確率が少なくとも約１／２．００程度となっているＲＴゲーム中に、内部成立中状態となっている該当当選役図柄（ＢＣ図柄またはＲＣ図柄）を揃えるためには、この該当当選役に当選した当該ゲーム、もしくは約１／２．００程度の抽選に漏れてリプレイ以外の当選役に当選した当該ゲームのいずれかしかないこととなる。

【０４８８】

言い換えれば、ＲＴゲーム中は、リプレイに高確率で当選することによって、ＢＣ（またはＲＣ）に当選しても、該当するＢＣ図柄（またはＲＣ図柄）が揃わないよう妨げられた状態ということになる。このような特性（ＲＴゲーム中の優先順位）を用いると、ＲＴゲーム中のリプレイの当選確率を高くすればその分だけ、リプレイ以外の当選役に当選する可能性が低く抑えられるため、内部成立中状態をできるかぎり長く継続させることが可能となる。つまり、ＢＣ（またはＲＣ）の内部抽選フラグを持ち越したままＲＴゲームを進行させることが可能となる。

【０４８９】

なお、このような当選役の優先順位は、通常ゲームにまで適用するものであってもよい。

【０４９０】

なお、この例ではＲＴゲームとしてリプレイを通常ゲームに比べて当選しやすい当選役としたがこれに限定されない。例えば、小役（スイカやランプ、チェリー）としてもよい（いわゆる、ＡＴ）。このようにすると、ＡＴゲーム（上記ＲＴゲームに相当するゲーム期間）では、小役となる可能性が高くなり、通常ゲームに比べてメダルが払い出される遊技が多くなる。つまり、遊技者が消費するメダルの量と、払い出されるメダルの量とにあまり差がつかないものとしたり、あるいはメダルを増やすことも可能なものとしたり、することができる。さらには、ＲＴゲームとＡＴゲームを組み合わせたものであってもよい。このようにリプレイ及び小役ともども当選しやすい当選役とすれば、「ＲＴ＋ＡＴゲーム」にて確実にメダルを増やすことも可能となる。

【０４９１】

［演出処理］

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。これはメイン基板４０９から出力される各種コマンド（情報コマンド、出力信号）に基づいて、サブ基板４４９（主にＣＰＵ１１１８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。

【０４９２】

演出処理は、通常ゲーム、ＢＣゲームやＲＴゲーム等の遊技状態に応じて各種の演出を実行させることにより遊技者に視覚的、聴覚的（あるいは触覚的）な刺激を与えてゲームに深みや面白みを持たせることができる。例えば、画像表示体５００による画像の表示や、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などが各種演出として挙げられる。このような演出は、遊技者が長い時間ゲームを続けている場合など、退屈な印象を与えづらくすることができるものである。

【０４９３】

各種演出には、通常的に行われる演出（ノーマル演出）、当選フラグを示唆させる演出（示唆演出）、メダルの払い出しを知らせる演出（払出演出）などがある。ハズレの場合（ハズレフラグが成立フラグの場合）の演出には、ハズレであることを示唆させにくい演出（ハズレ時演出）などがあり、さらにノーマル演出も含まれる。また、上記各種演出は該当する場合に必ず行われるものではなく、その際はノーマル演出を行うものとしている。すなわち、ノーマル演出は遊技者が最もよく見る演出ということにもなりえる。これらの演出が遊技者に向けて報知（告知、表示）されることで、遊技者は演出から遊技状態を推測したり、当選フラグを予想したり、といったことをしながらゲームを楽しむことができる。

【０４９４】

また、ゲームの進行に合わせて、当該ゲームの結果（内部抽選の結果、判定処理の結果など）に対応する演出態様を実行させて遊技者に遊技状態を推測させたり、どのような当選役に当選したかを予想させたり、する演出をおこなうものとしてもよい。例えば、ＢＣやＲＣに当選した場合などは、通常ではあまり見ることのできない演出（派手な演出やレアな演出など）を行うことにより、ＢＣやＲＣの当選を遊技者に速やかに察知させることも可能となる。さらにＢＣゲーム（ＲＣゲーム）では、それまでとは異なる演出をその期間（ＢＣゲーム中、ＲＣゲーム中）だけ実行させると、周囲に向けたアピールにもなり、遊技者がＢＣゲーム（ＲＣゲーム）での演出を望んで遊技意欲を高めることもできる。

【０４９５】

また、ゲームの結果に対応しない演出を実行させるものとしてもよい。このゲームの結果に対応しない演出とは、内部抽選の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、ＢＣなどに当選しているかに見せ掛ける演出のことをいう。このような演出は、遊技者が始動操作を行ったときや、停止操作を行ったときなどに実行させると、遊技者に絶えず期待感を抱かせることが可能である。

【０４９６】

図４１は、演出処理の一例を示している。スロットマシン１の電源が投入（電源スイッチ１１２ｃがＯＮに操作）されると、まず、ステップＳ１０１０では初期化処理を実行する。また、１回のゲームが終了した後、一定期間（例えば、５分）のあいだに遊技者等による操作（メダル投入やベット操作、始動操作）が受け付けられなかった場合も初期化処理を実行する。

【０４９７】

初期化処理が終わると、メダル投入コマンドの待ち受け状態となり、遊技者によるメダル投入やベット操作が受け付けられるまでオープニング演出処理を実行する（ステップＳ１０２０）。ここでは、主にデモ演出を画像表示体５００等に実行させる。このデモ演出とは、いわゆるスロットマシン１の導入的な演出として、遊技者を迎え入れる（遊技者の興味を惹き付ける）ための演出のことをいう。そして、このデモ演出は、メダル投入コマンドの待ち受け状態が続くかぎり継続して実行される。すなわち、遊技者によるメダル投入やベット操作が受け付けられるまでオープニング演出処理が継続して実行される。

【０４９８】

そして、メダル投入やベット操作が受け付けられると、メイン基板４０９から送信されたメダル投入コマンド（またはベットコマンド）を受信する。これに応じてメダル投入演出処理を実行する（ステップＳ１０３０）。ここでは、画像表示体５００やスピーカ５１０、ＬＥＤ装飾等にメダル投入に伴う演出を実行させる。例えば、メダル投入時の効果音やベット決定時の効果音を発生させることなどである。

【０４９９】

メダル投入やベット操作が受け付けられると、始動フラグ情報コマンドの待ち受け状態となる。そして、遊技者等による始動レバー２１０の操作を契機としてメイン基板４０９から送信された始動フラグ情報コマンドを受信する。これに応じて始動演出処理を実行する（ステップＳ１０４０）。ここでは、画像表示体５００やスピーカ５１０、ＬＥＤ装飾等に始動操作に伴う演出を実行させる。例えば、リール始動音やリール回転音を発生させたり、当選フラグに関係する画像を表示させたり、することなどである。そして、前述したチャンス役となった場合には、ノーマル演出を実行する。これにより、当該ゲームの結果がチャンス役であることを、遊技者に気付かせにくくすることができる。なお、ハズレ演出を実行するものであってもよい。

【０５００】

始動操作が受け付けられると、停止情報コマンドの待ち受け状態となる。そして、遊技者等によるリール停止ボタン２１１ａ，２１１ｂ，２１１ｃの押下操作の受け付け順に従ってメイン基板４０９から送信される第１停止情報コマンド（第１停止リールに対応する）、第２停止情報コマンド（第２停止リールに対応する）、第３停止情報コマンド（第３停止リールに対応する）を受信する。これに応じて停止演出処理を実行する（ステップＳ

１０５０）。ここでは、画像表示体５００やスピーカ５１０、ＬＥＤ装飾等に停止情報コマンドを受信するごとに、そのときの当選フラグや停止情報コマンドに応じた演出を実行させる。例えば、第３停止情報コマンドを受信するまで連続的な演出を行ったり、リール停止音を発生させたり、ランプの消灯、点灯をさせたり、といったことなどである。そして、前述したチャンス役となった場合には、ノーマル演出を実行する。これにより、当該ゲームの結果がチャンス役であることを、遊技者に気付かせにくくすることができる。なお、ハズレ演出を実行するものであってもよい。

【０５０１】

全てのリールの停止操作が受け付けられると、判定コマンドの待ち受け状態となる。そして、前述した判定処理の結果に応じてメイン基板４０９から判定コマンドが送信されると、この判定コマンドを受信する。これに応じて払出演出処理を実行する（ステップＳ１０６０）。ここでは、画像表示体５００やスピーカ５１０、ＬＥＤ装飾等にメダルの払い出しや判定結果に伴う演出を実行させる。例えば、メダル払出音やＢＣ図柄が揃ったことを祝福する効果音の発生や、ランプの点灯、点滅、払出枚数の表示などである。そして、前述したチャンス役となった場合にはこの払出演出は行わない。これにより、遊技者にはチャンス役にてメダルが払い出されたことが知らされる（告知、報知、教示、示唆等）ことがない。

【０５０２】

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。

【０５０３】

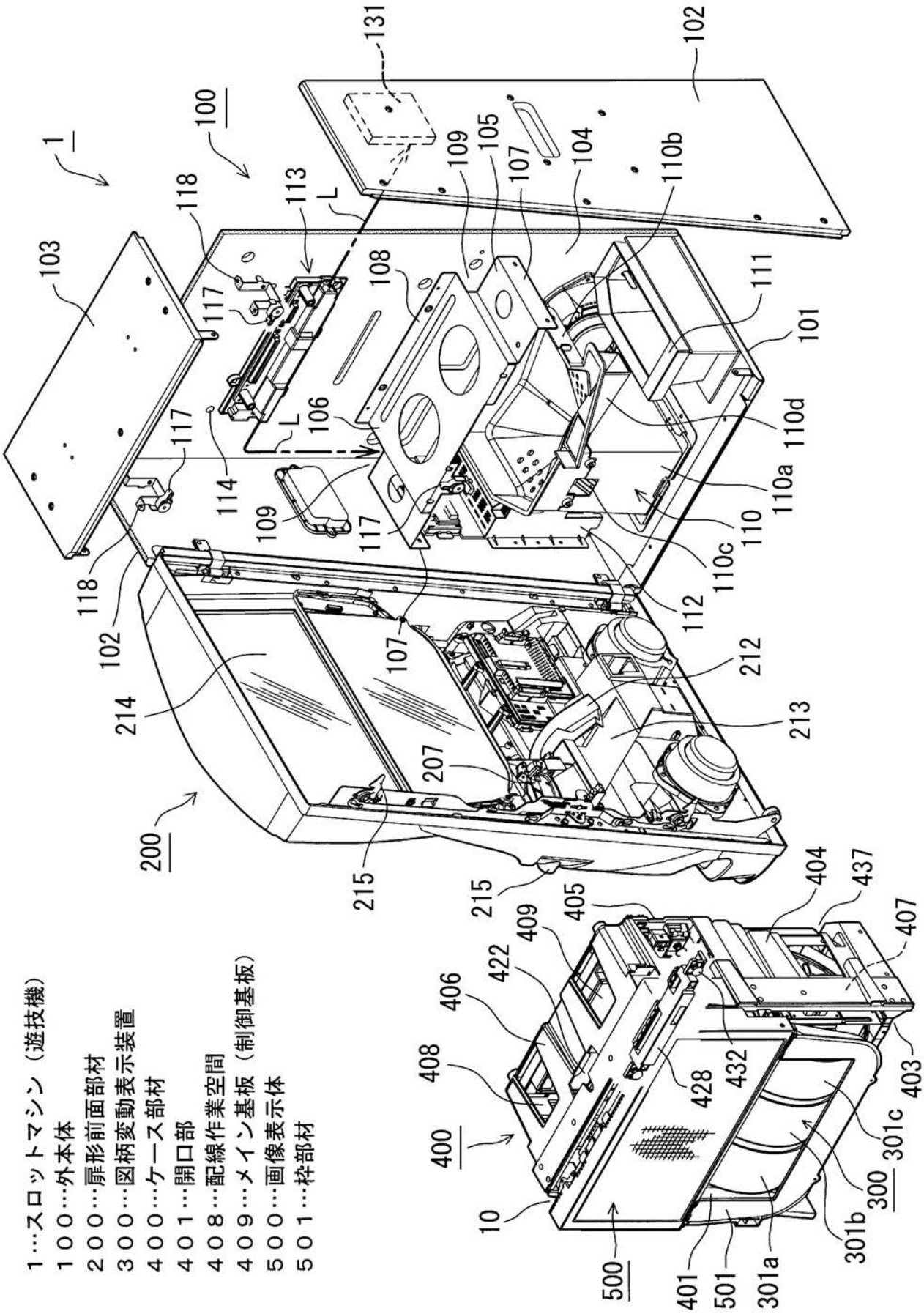
以上は、本発明のスロットマシン１の一形態であるが、これに限定されることはない。その他にも、遊技球等を用いるタイプの回胴式遊技機もあり、こちらも実施形態として好適である。遊技球等を用いるタイプの回胴式遊技機では、遊技球を規定個数分まとめて遊技価値の１単位（例えば、遊技球５個をメダル１枚分に相当するものとして取り扱う）としてゲームを行うものである。

【符号の説明】

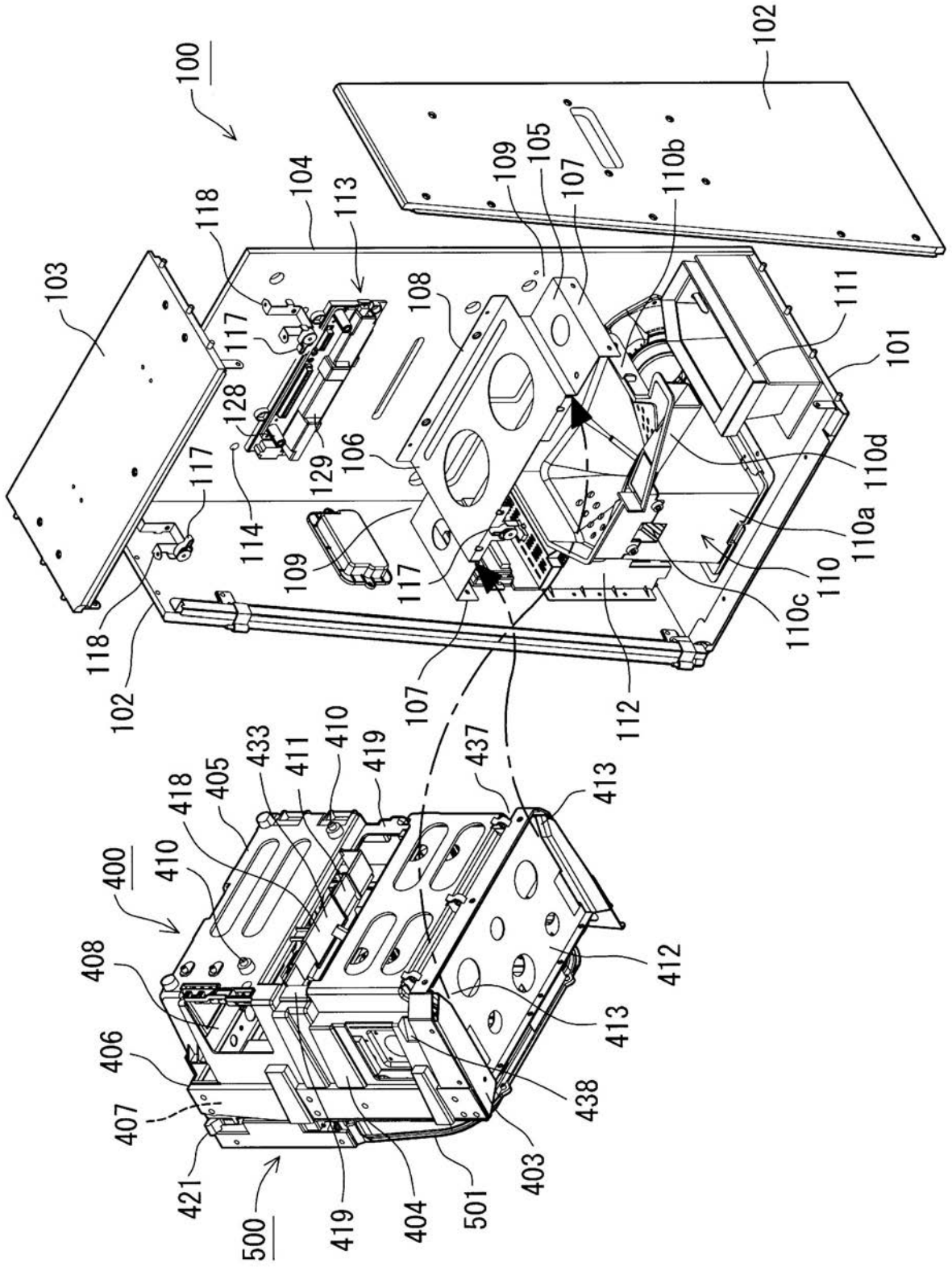
【０５０４】

１…スロットマシン（遊技機）
１００…外本体
１０４…背板
１１２…電源装置
１１３…配線中継部材
１１９…本体側配線類
１２８…支持筒
３００…図柄変動表示装置
４００…ケース部材
４０９…メイン基板
４１８…仮止め部材
４２３…ケース側配線類
４２５，４２７…コネクタ
４２８…コネクタホルダー
５００…画像表示体

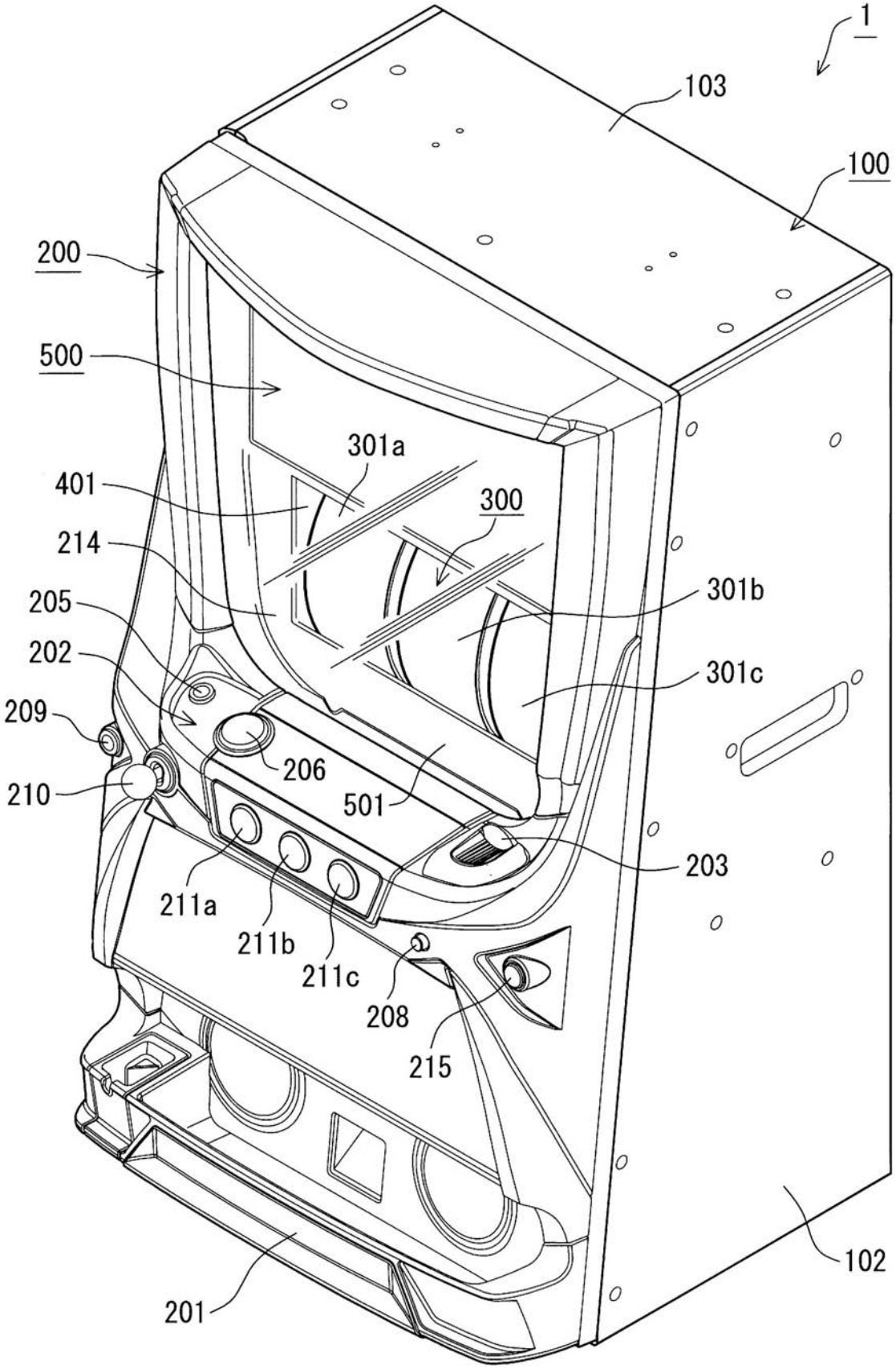
【図１】


１…スロットマシン（遊技機）
１００…外本体
２００…扉形前面部材
３００…図柄変動表示装置
４００…ケース部材
４０１…開口部
４０８…配線作業空間
４０９…メイン基板（制御基板）
５００…画像表示体
５０１…枠部材
1
100
200
300
400
500
10
101
102
103
104
105
106
107
108
109
110
110a
110b
110c
110d
111
112
113
114
117
118
131
212
213
214
215
207
401
403
404
405
406
407
408
409
422
428
432
437
501
301a
301b
301c
L

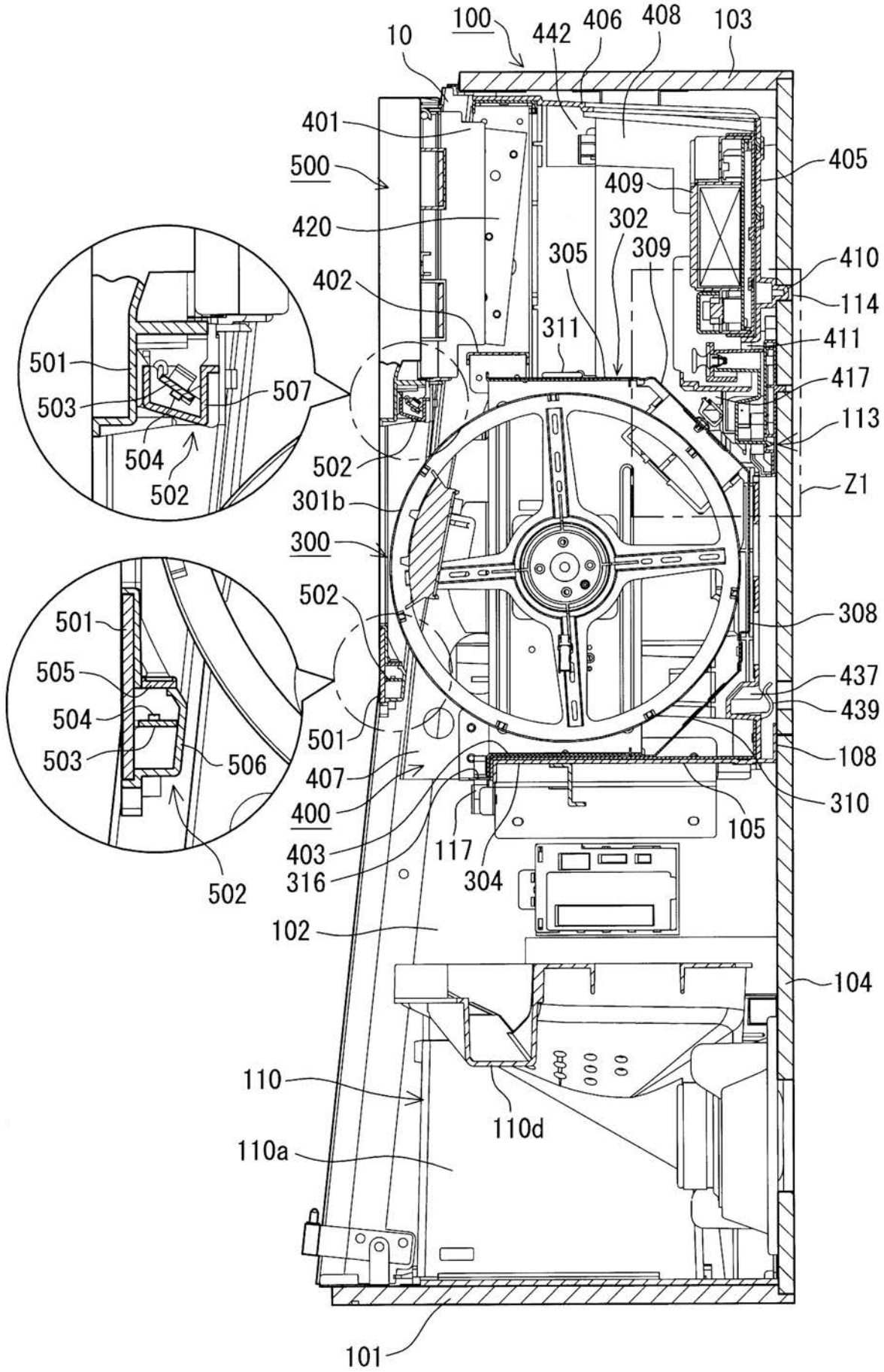
【図２】


100
102
103
104
113
118
117
128
129
106
108
109
105
107
110b
111
101
110d
110a
110
110c
114
112
437
413
433
411
410
419
418
405
400
408
406
407
421
500
419
404
501
403
438
412

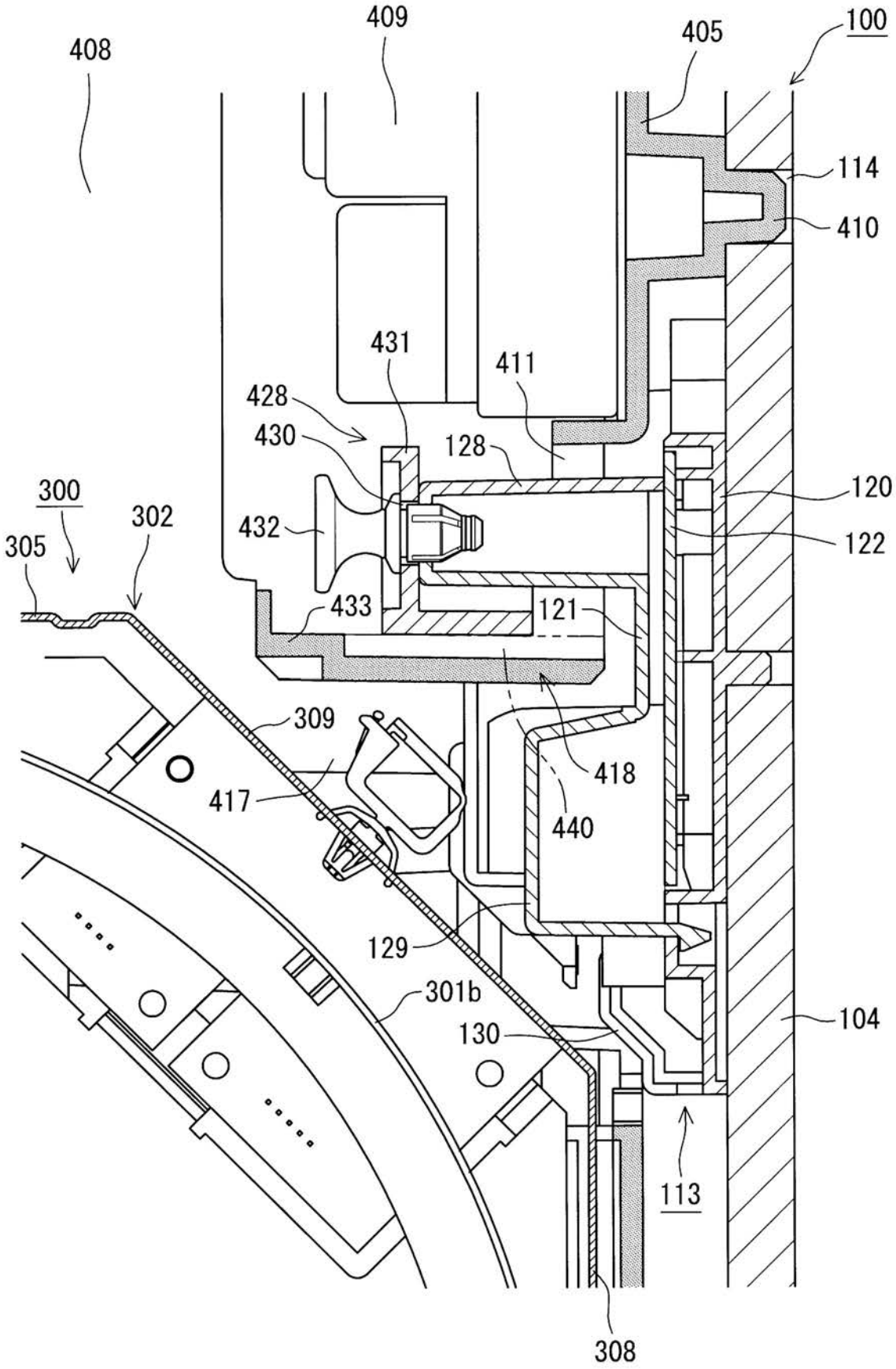
【図３】


1
103
100
200
500
301a
401
300
214
205
301b
202
301c
209
206
210
501
203
211a
211b
211c
208
215
102
201

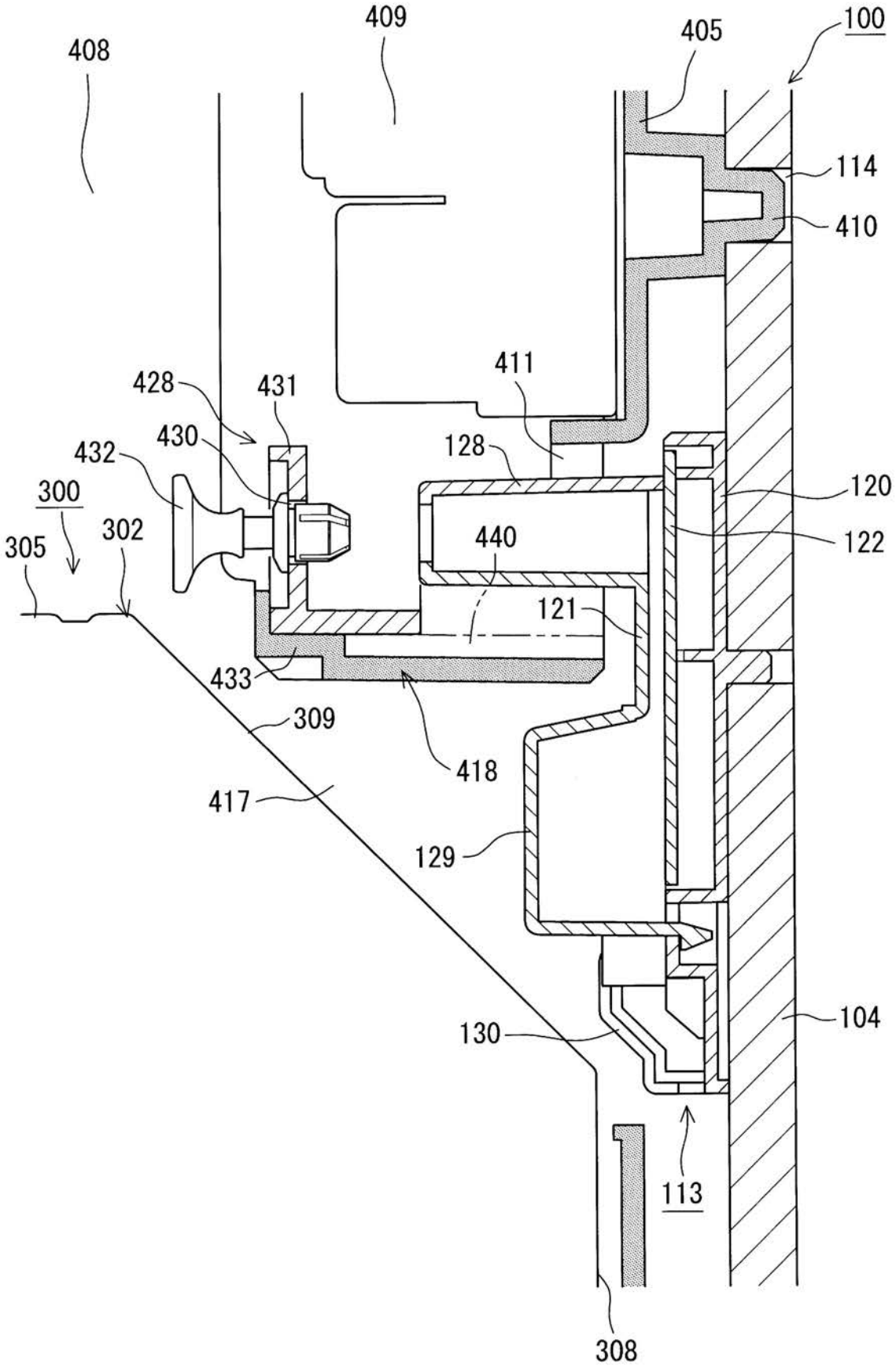
【図４】


10
100
442
406
408
103
401
500
405
409
420
302
305
309
410
402
114
311
411
501
417
503
507
113
504
502
Z1
301b
300
502
308
501
505
437
504
439
503
506
108
501
407
310
400
105
403
117
304
316
502
102
104
110
110d
110a
101

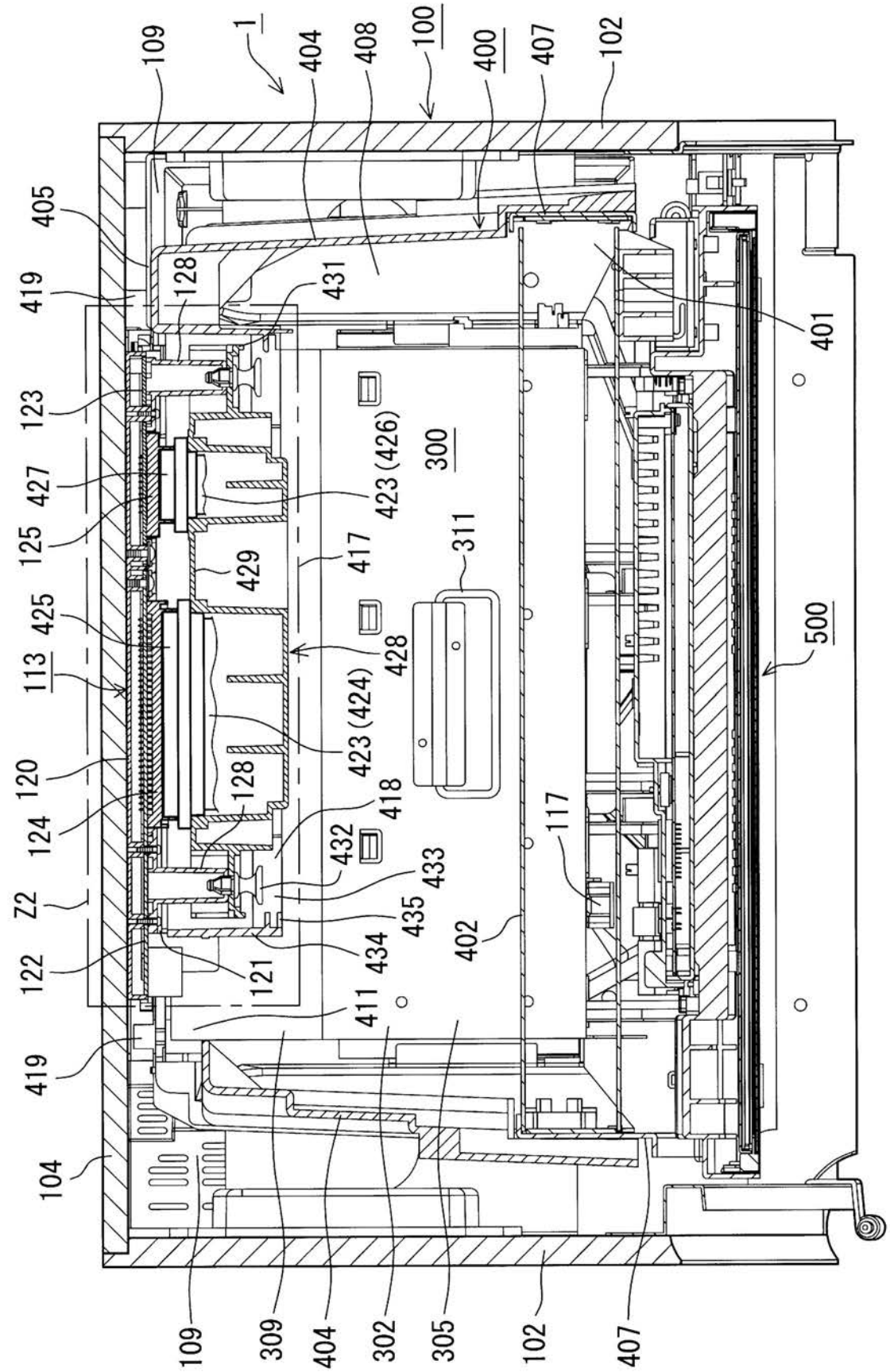
【図５】


408
409
405
100
114
410
431
411
428
430
128
120
300
302
432
122
305
433
121
309
418
417
440
129
301b
104
130
113
308

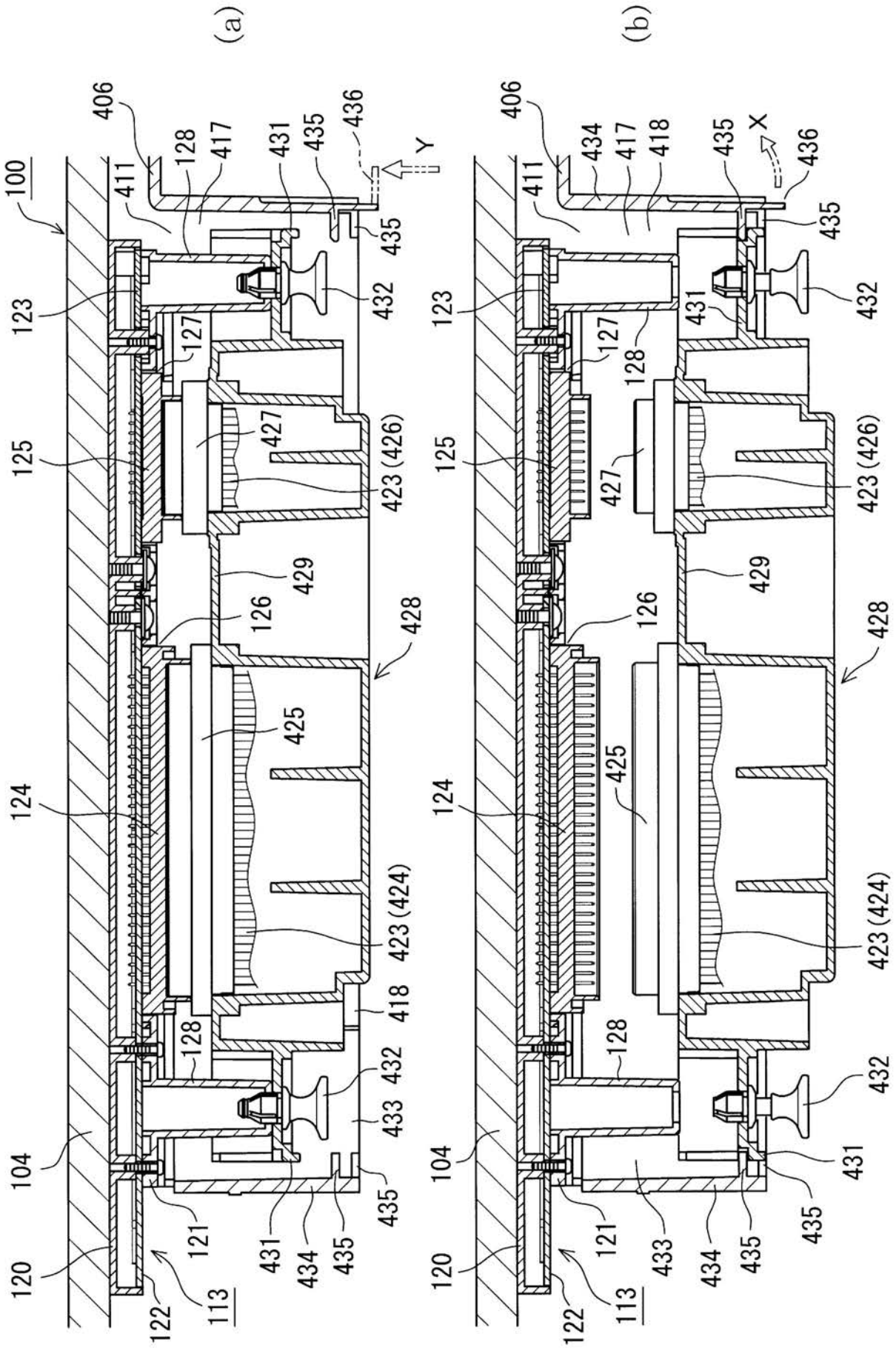
【図６】


408
409
405
100
114
410
411
428
431
430
432
128
120
300
305
302
440
122
121
433
309
418
417
129
104
130
113
308

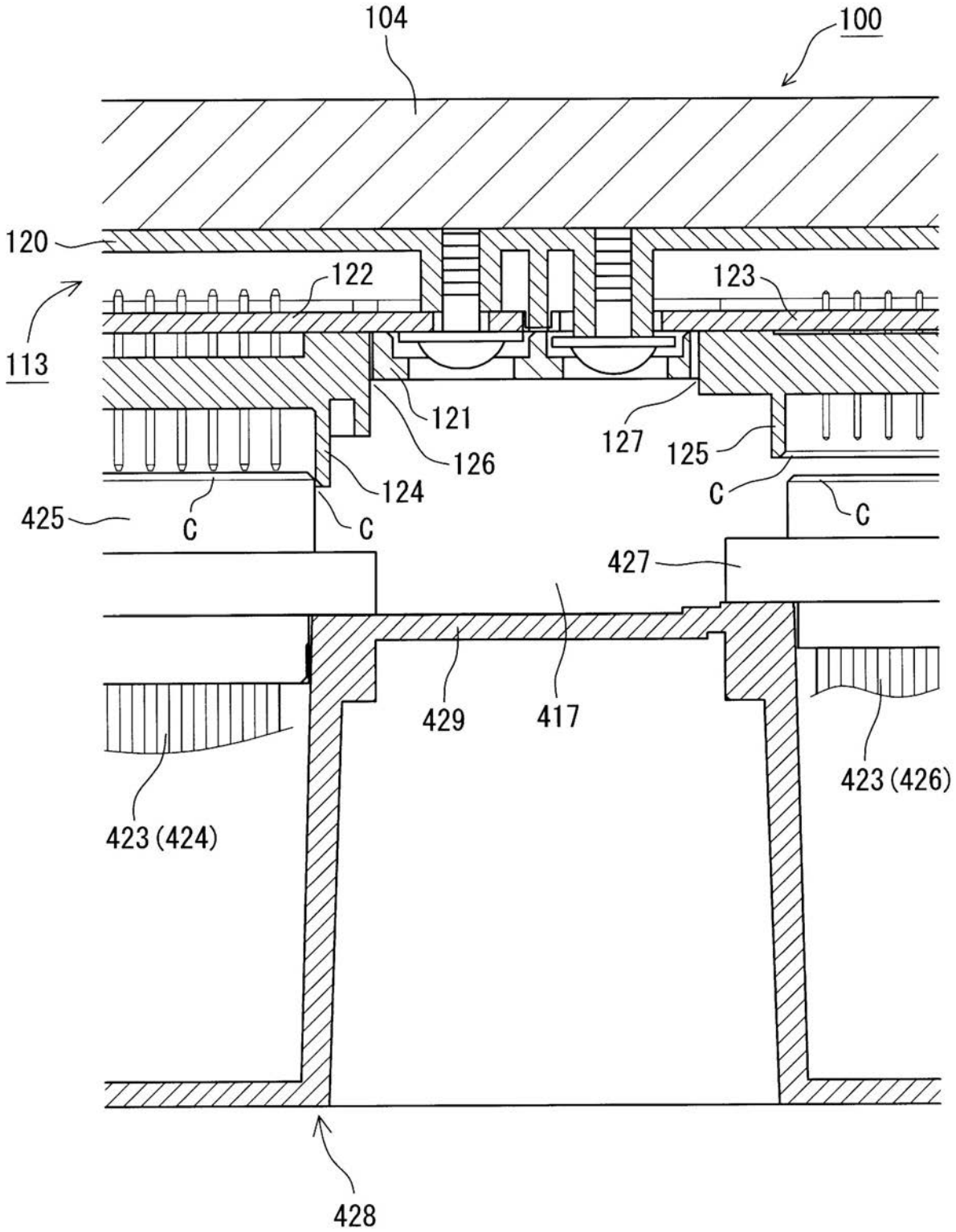
【図７】


1
100
102
104
109
113
117
120
121
122
123
124
125
128
300
302
305
309
311
400
401
402
404
405
407
408
411
417
418
419
423 (424)
423 (426)
425
427
428
429
431
432
433
434
435
500
Z2

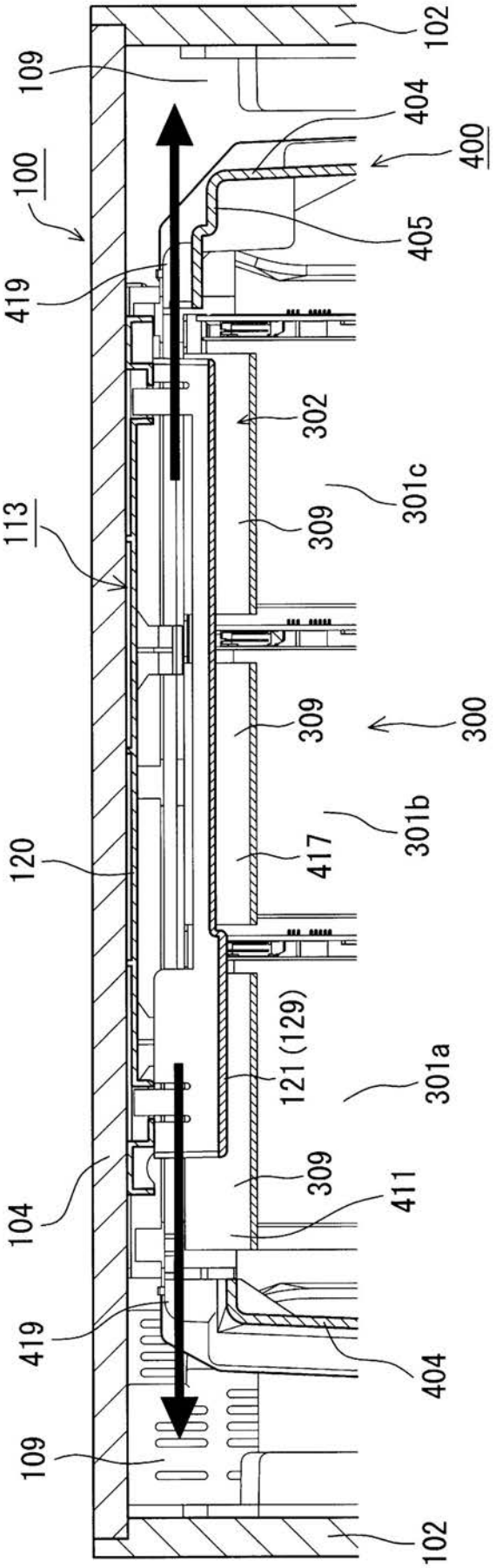
【図８】


(a)
(b)
100
104
120
121
122
113
123
124
125
126
127
128
406
411
417
418
423 (424)
423 (426)
425
427
428
429
431
432
433
434
435
436
X
Y

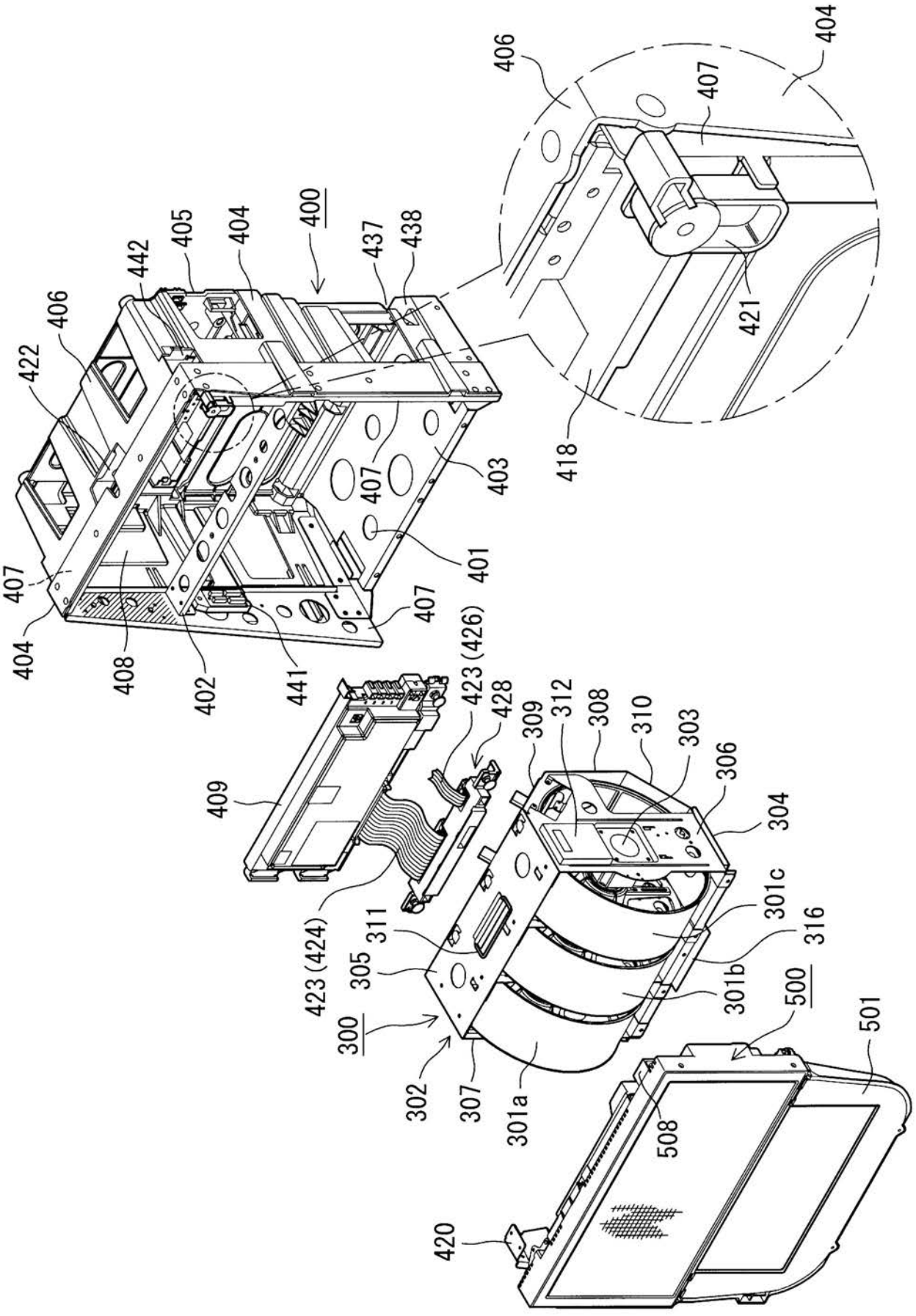
【図９】


104
100
120
122
123
113
121
127
125
126
124
C
C
C
C
425
427
429
417
423 (426)
423 (424)
428

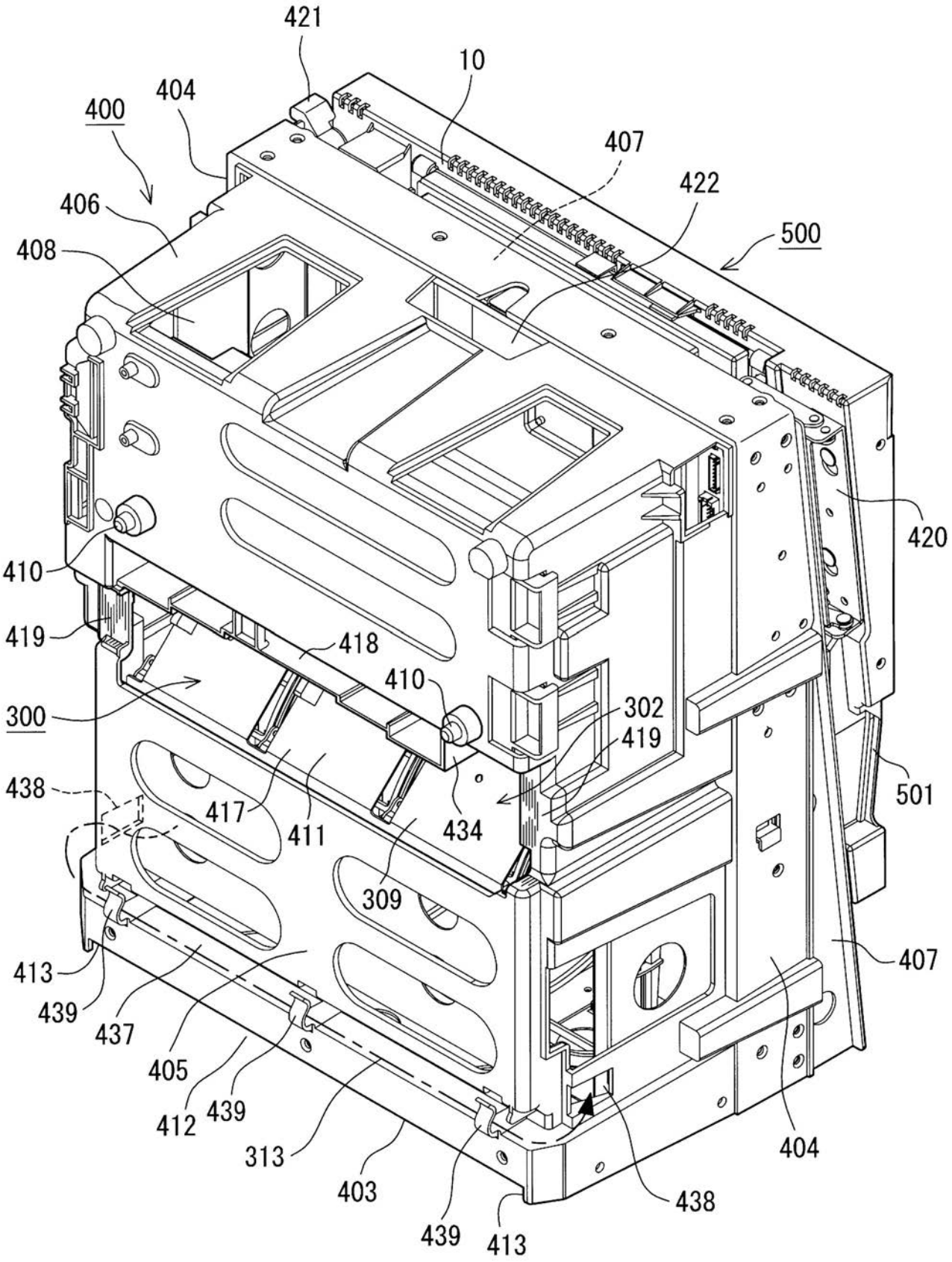
【図１０】


102
109
404
400
100
405
419
302
301c
113
309
309
300
301b
120
417
121 (129)
301a
309
411
104
419
404
109
102

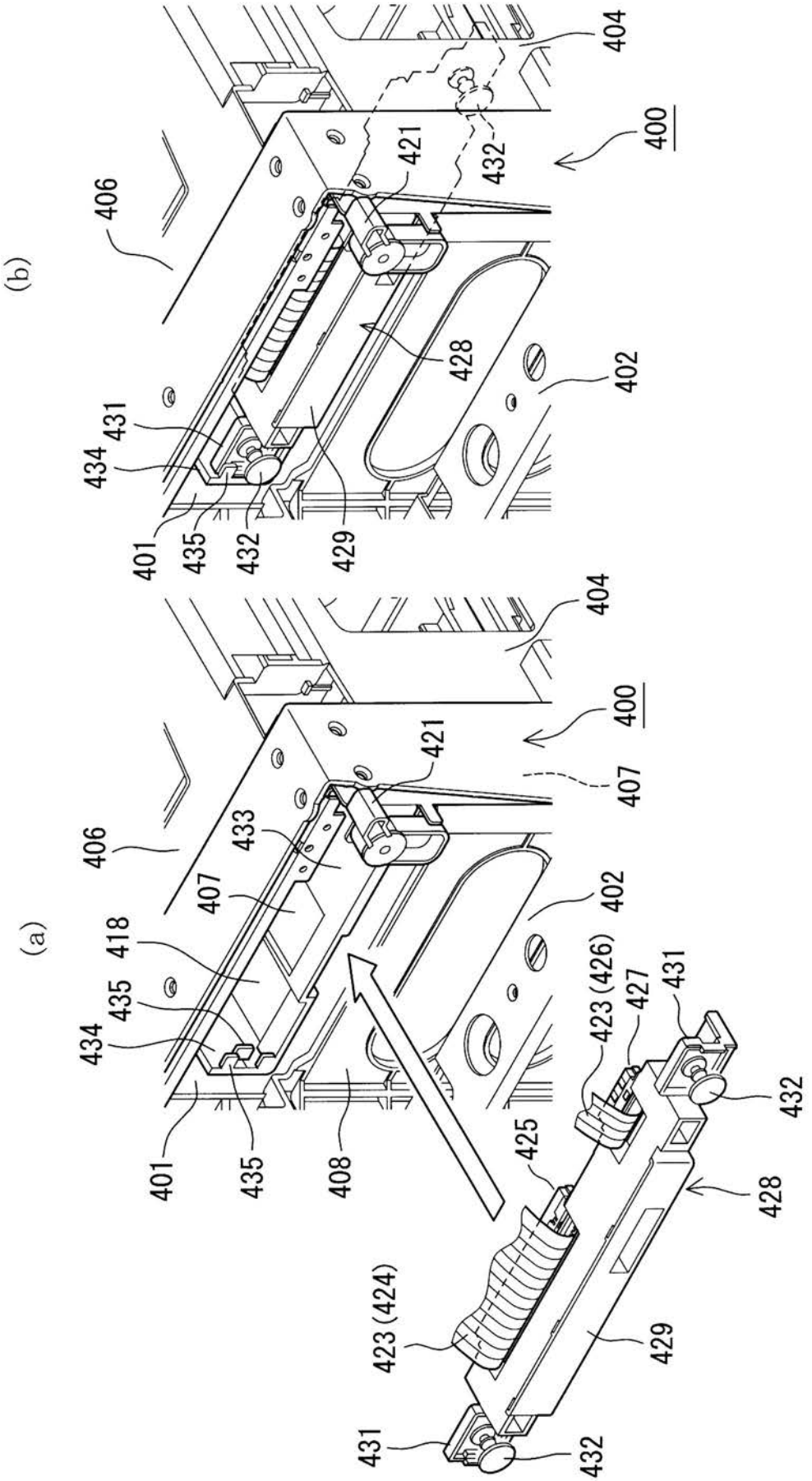
【図１１】


406
404
407
421
418
400
405
404
437
438
442
406
422
407
403
401
407
404
408
402
441
407
423(426)
428
409
309
312
308
310
303
306
304
423(424)
311
305
301c
316
301b
300
500
501
302
307
301a
508
420

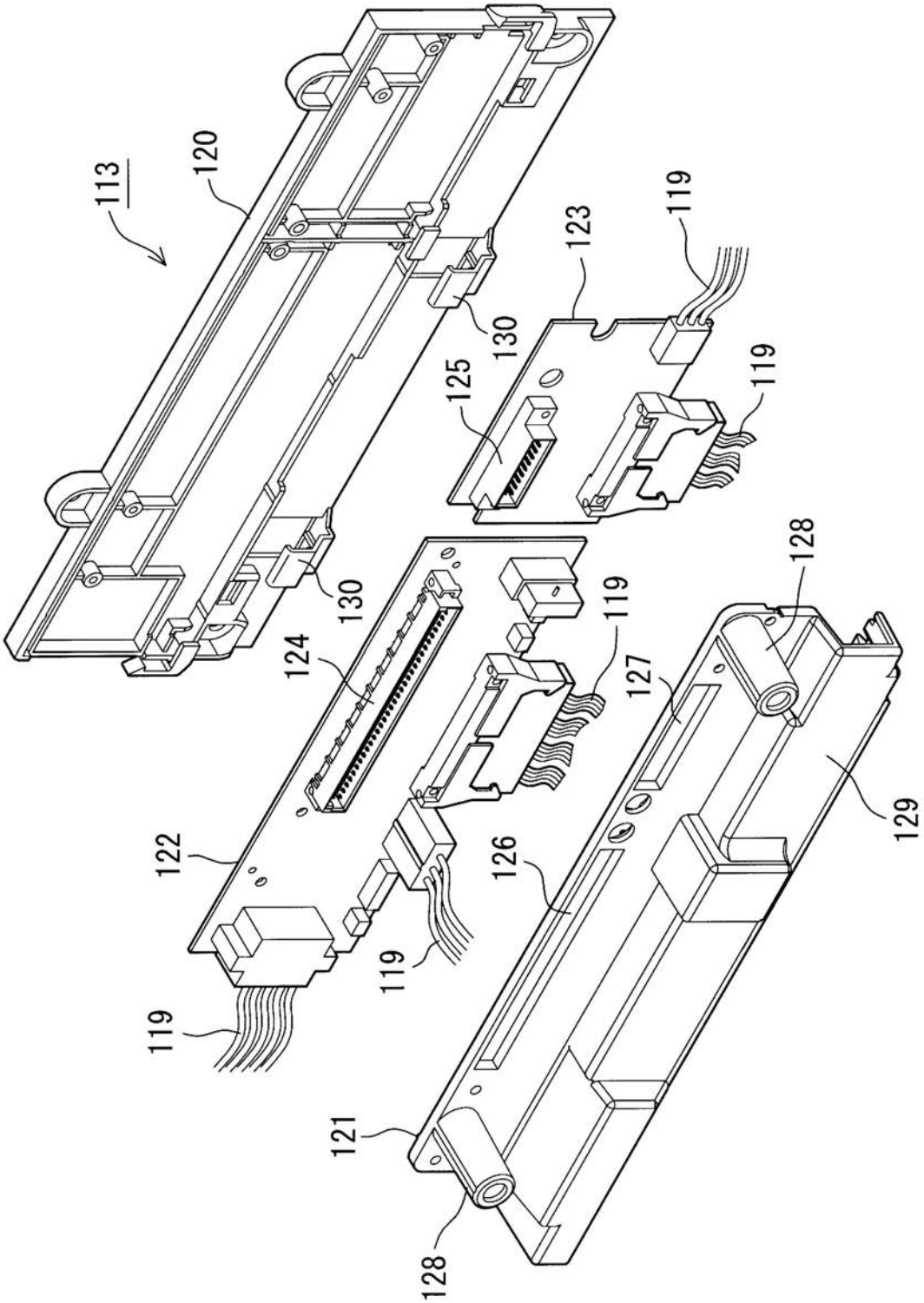
【図１２】


421
10
404
400
407
422
406
500
408
420
410
419
418
410
300
302
419
438
501
417
411
434
309
413
407
439
437
405
412
439
313
403
404
438
439
413

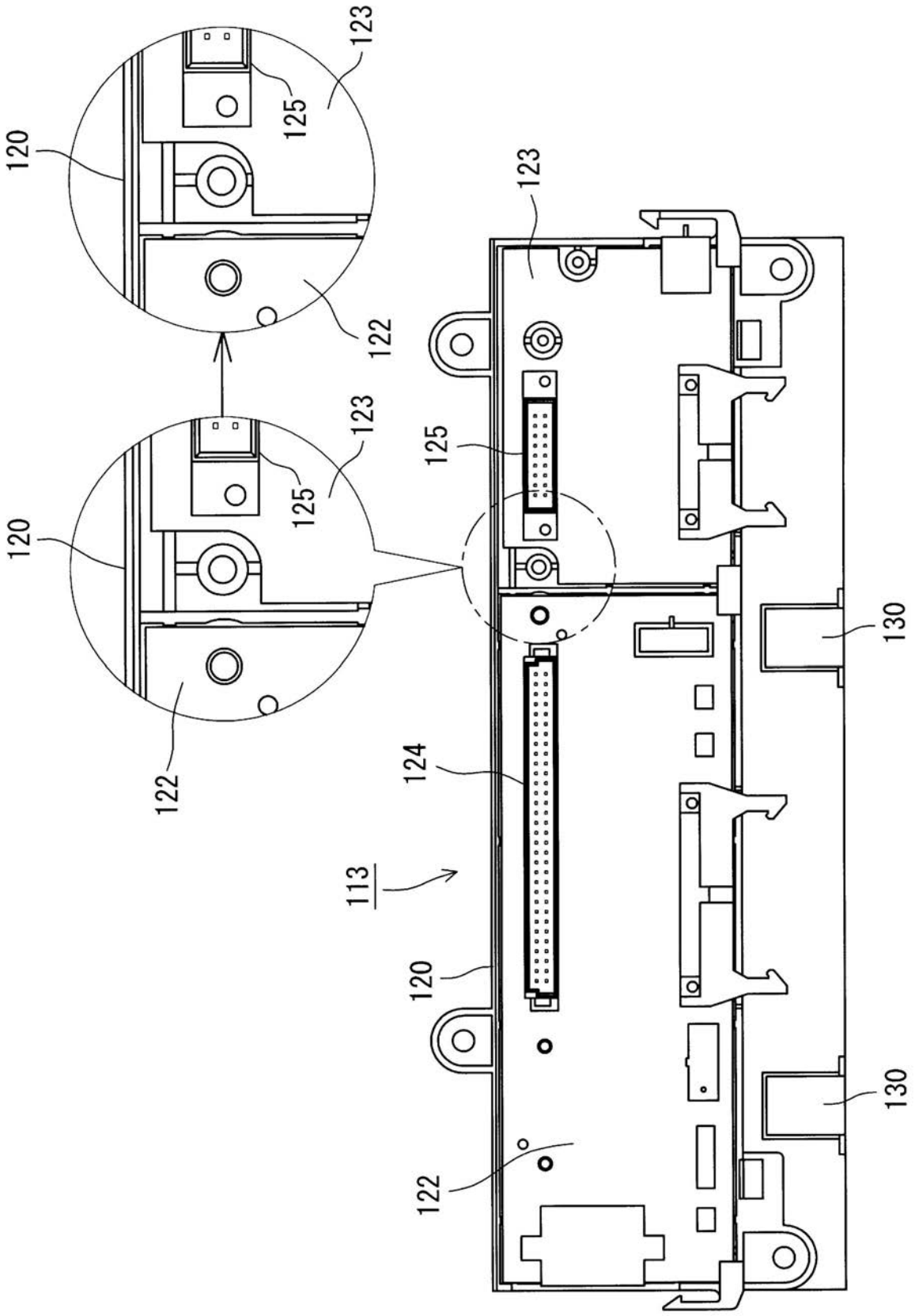
【図１３】


(a)
(b)
400
401
402
404
406
407
408
418
421
423(424)
423(426)
425
427
428
429
431
432
433
434
435

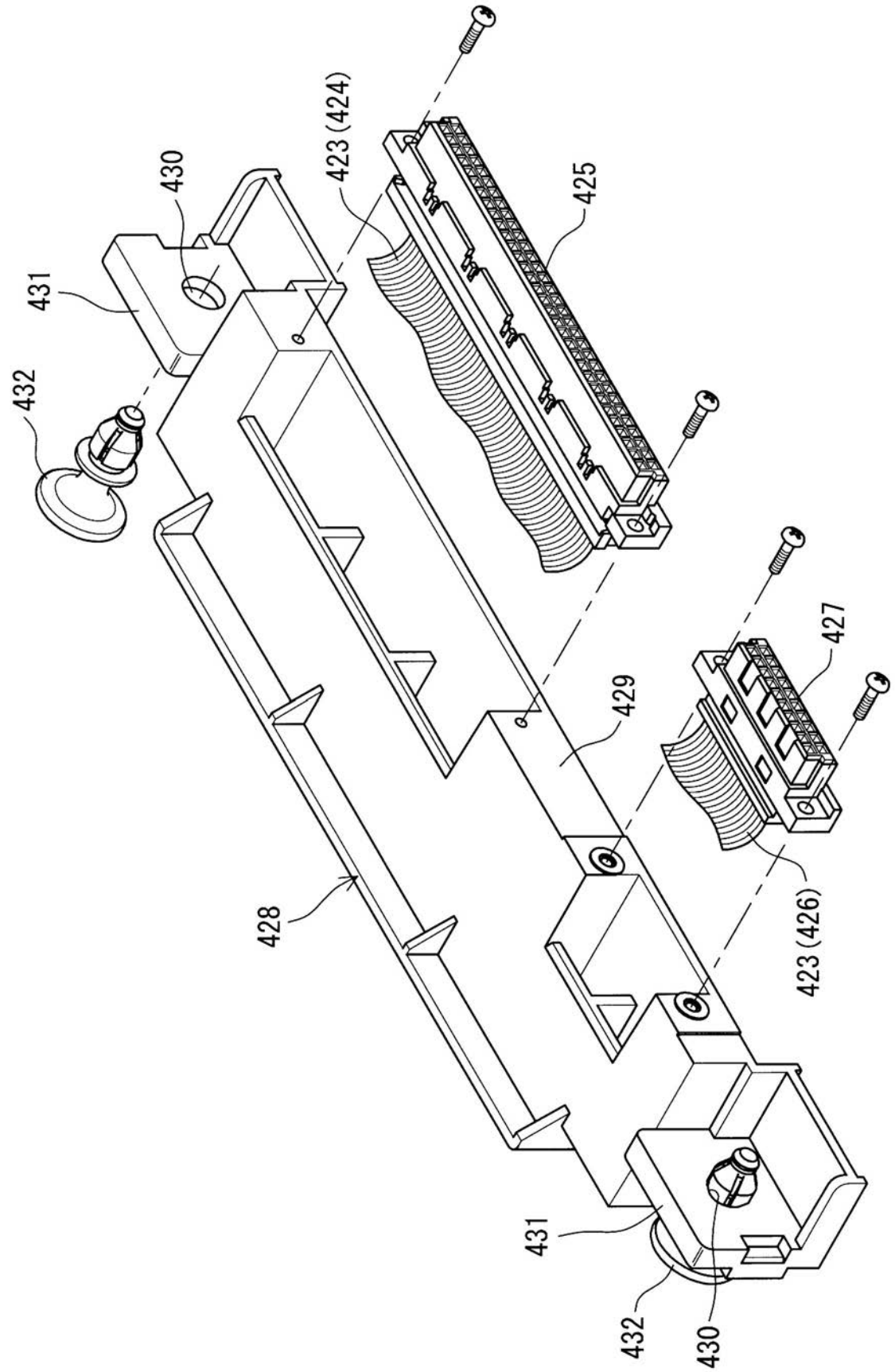
【図１４】


113
120
119
123
130
125
119
130
124
119
127
128
122
126
129
119
119
121
128

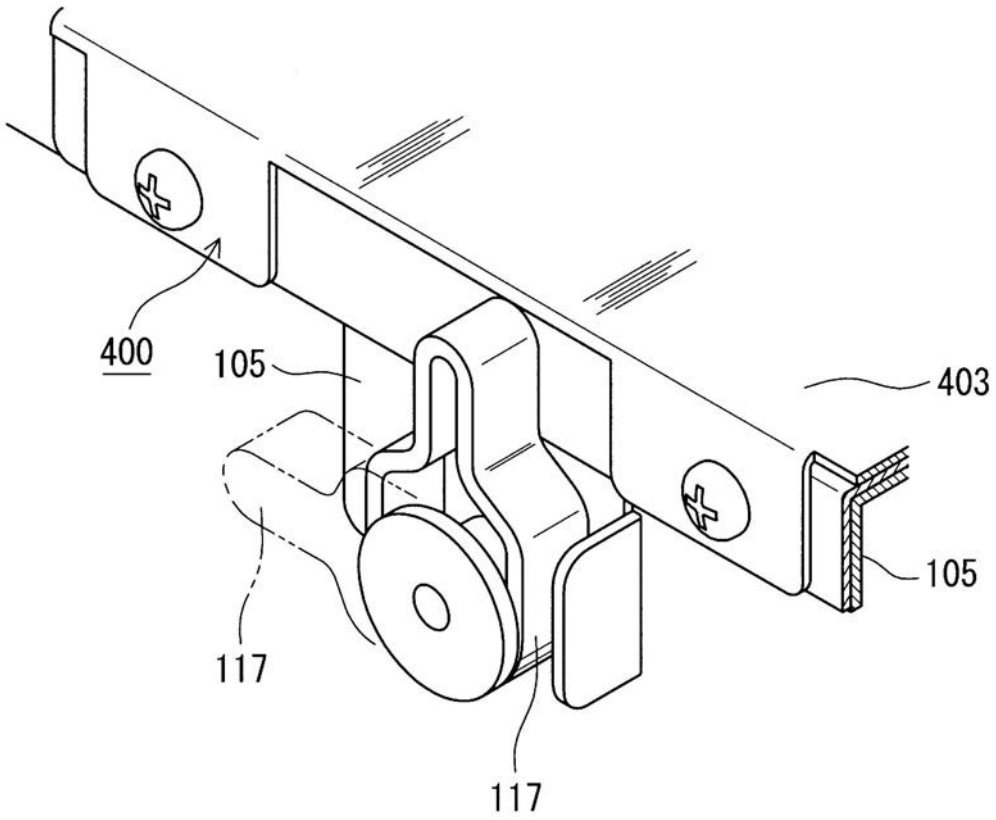
【図１５】



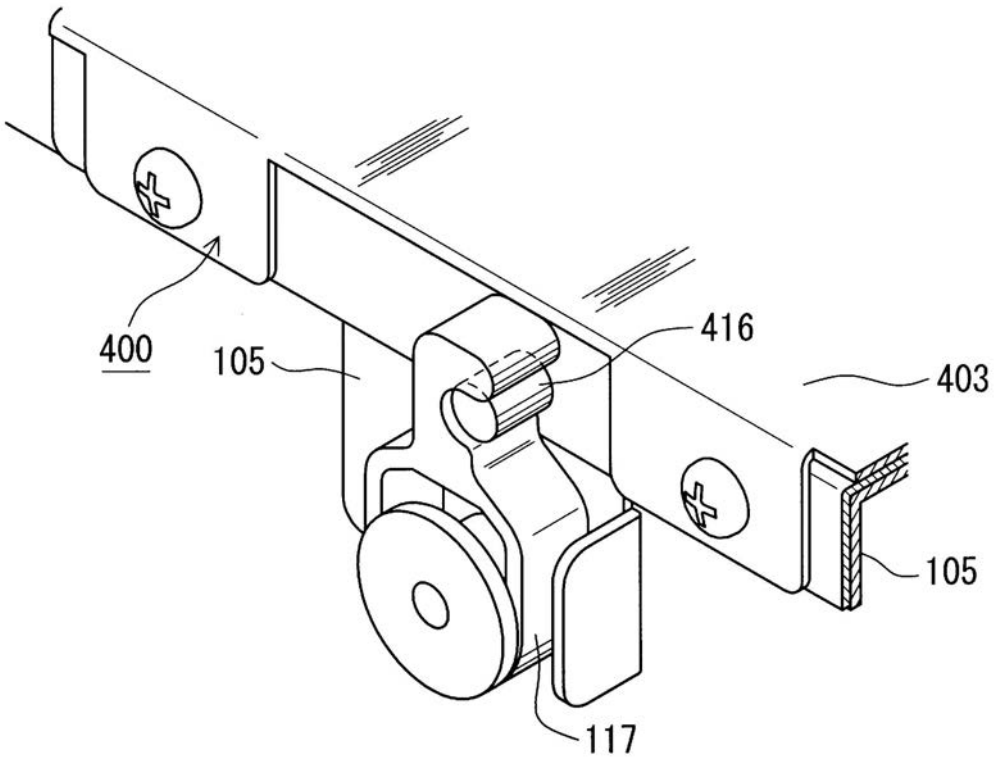
【図１６】



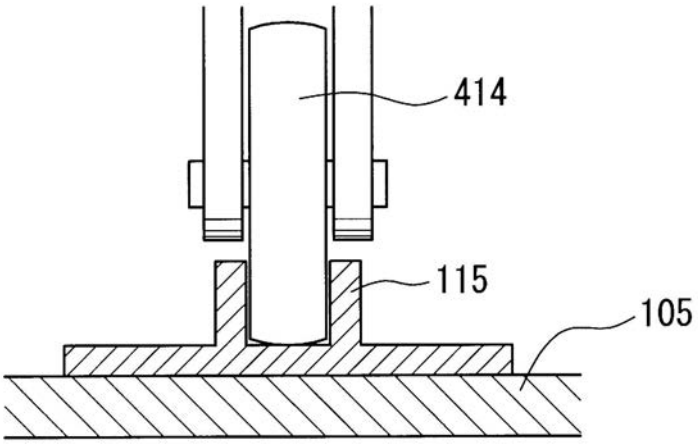
【図１７】



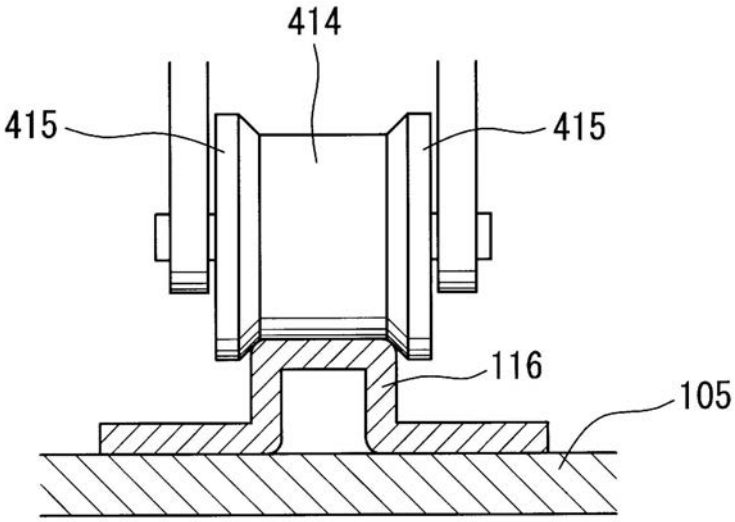
【図１８】



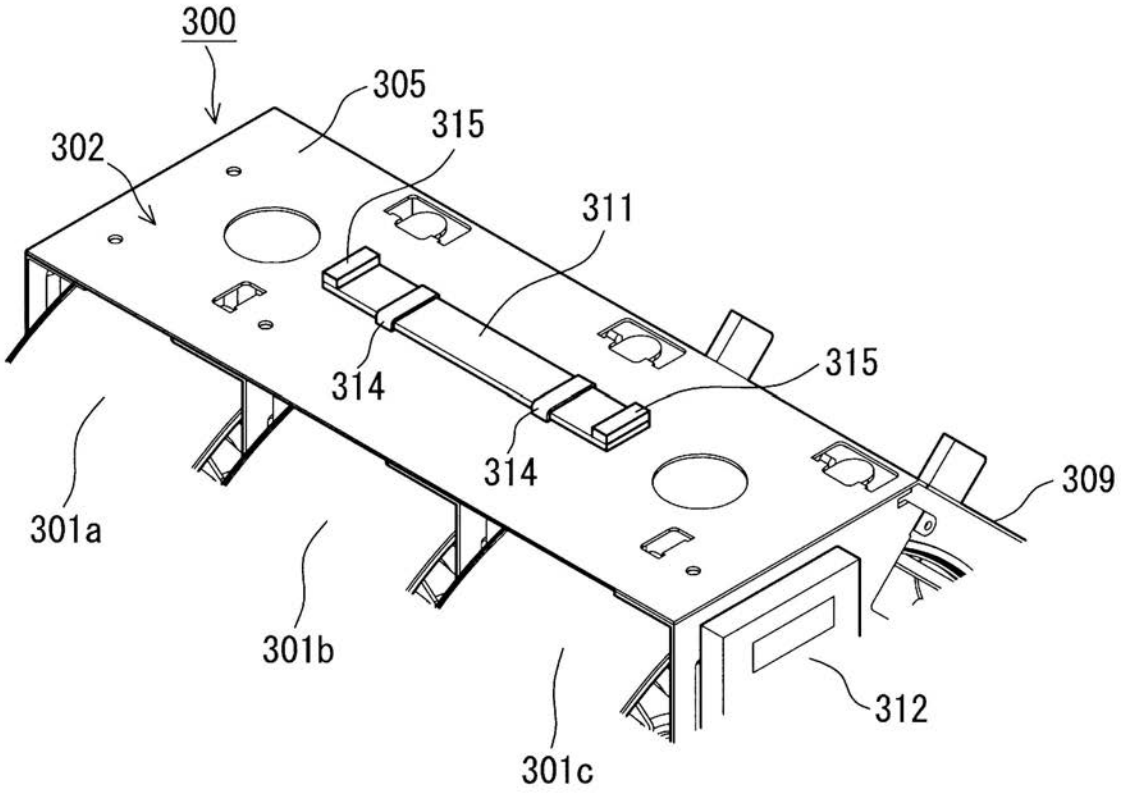
【図１９】



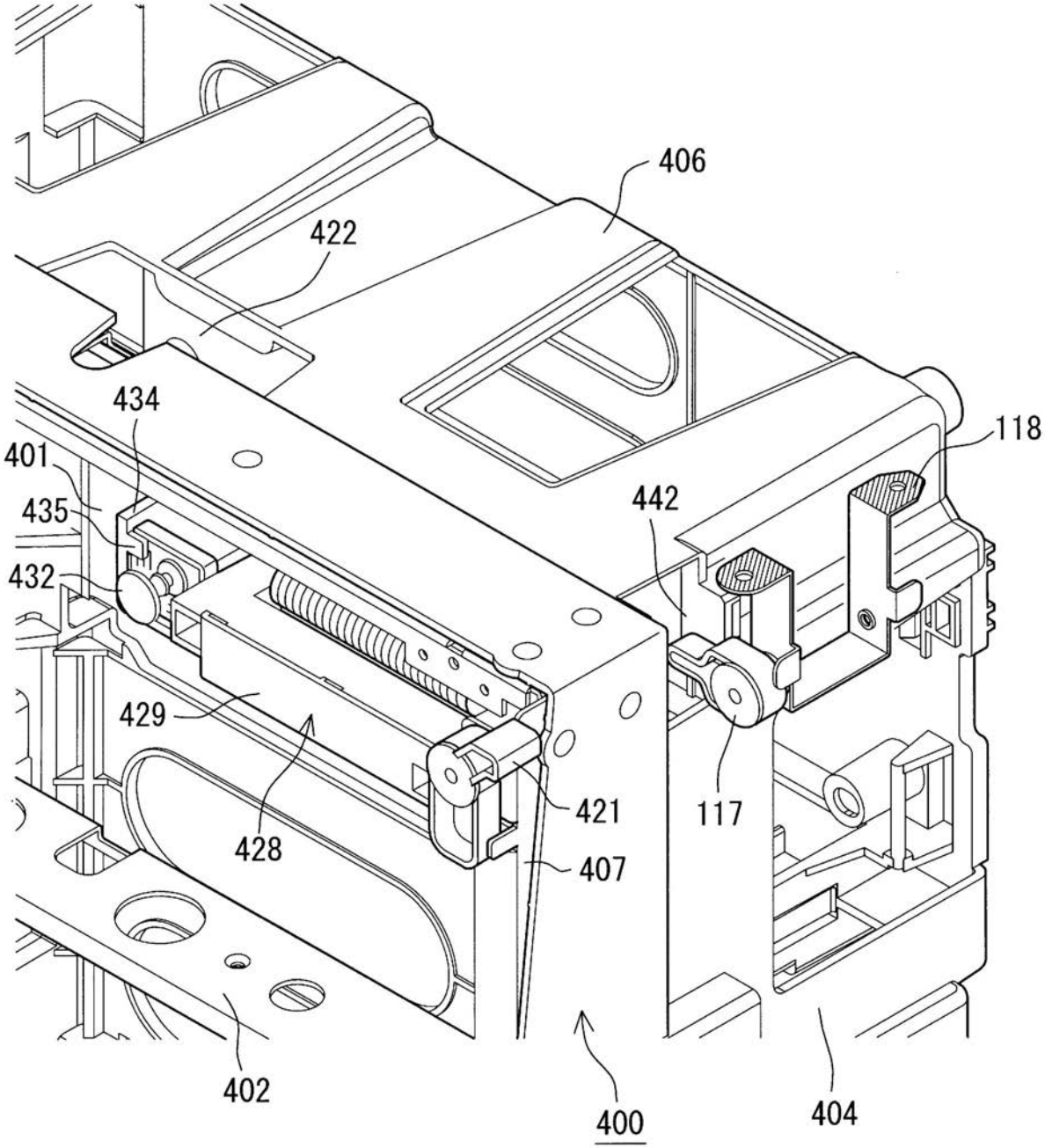
【図２０】



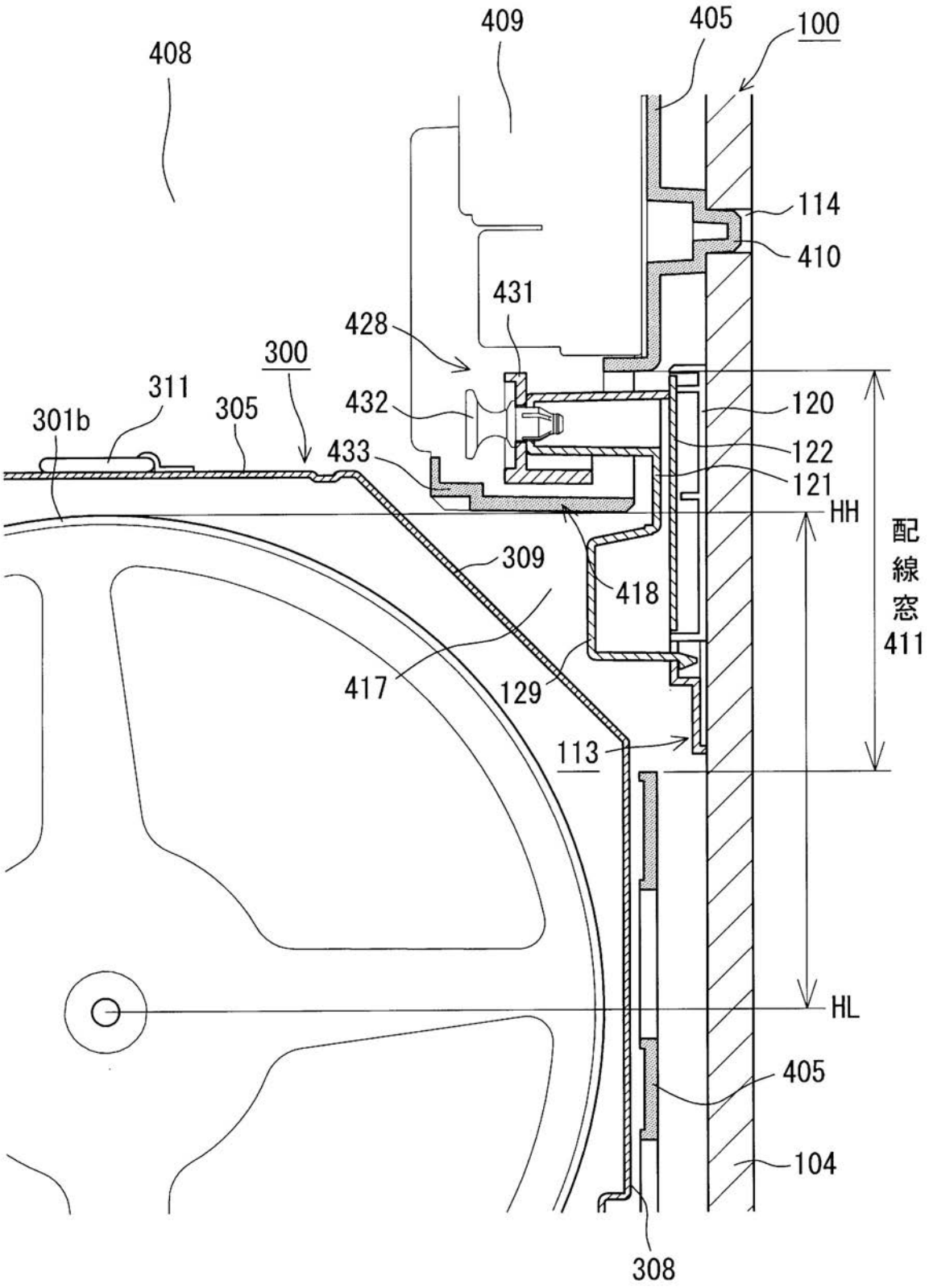
【図２１】



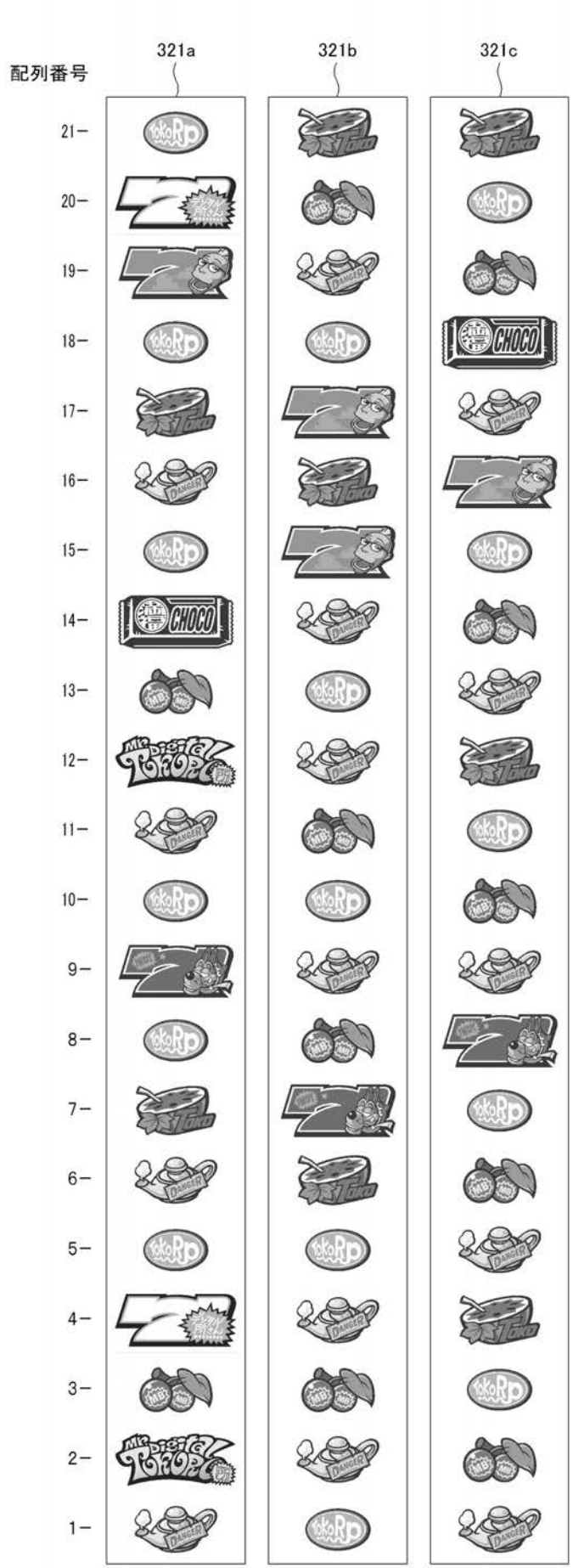
【図２２】



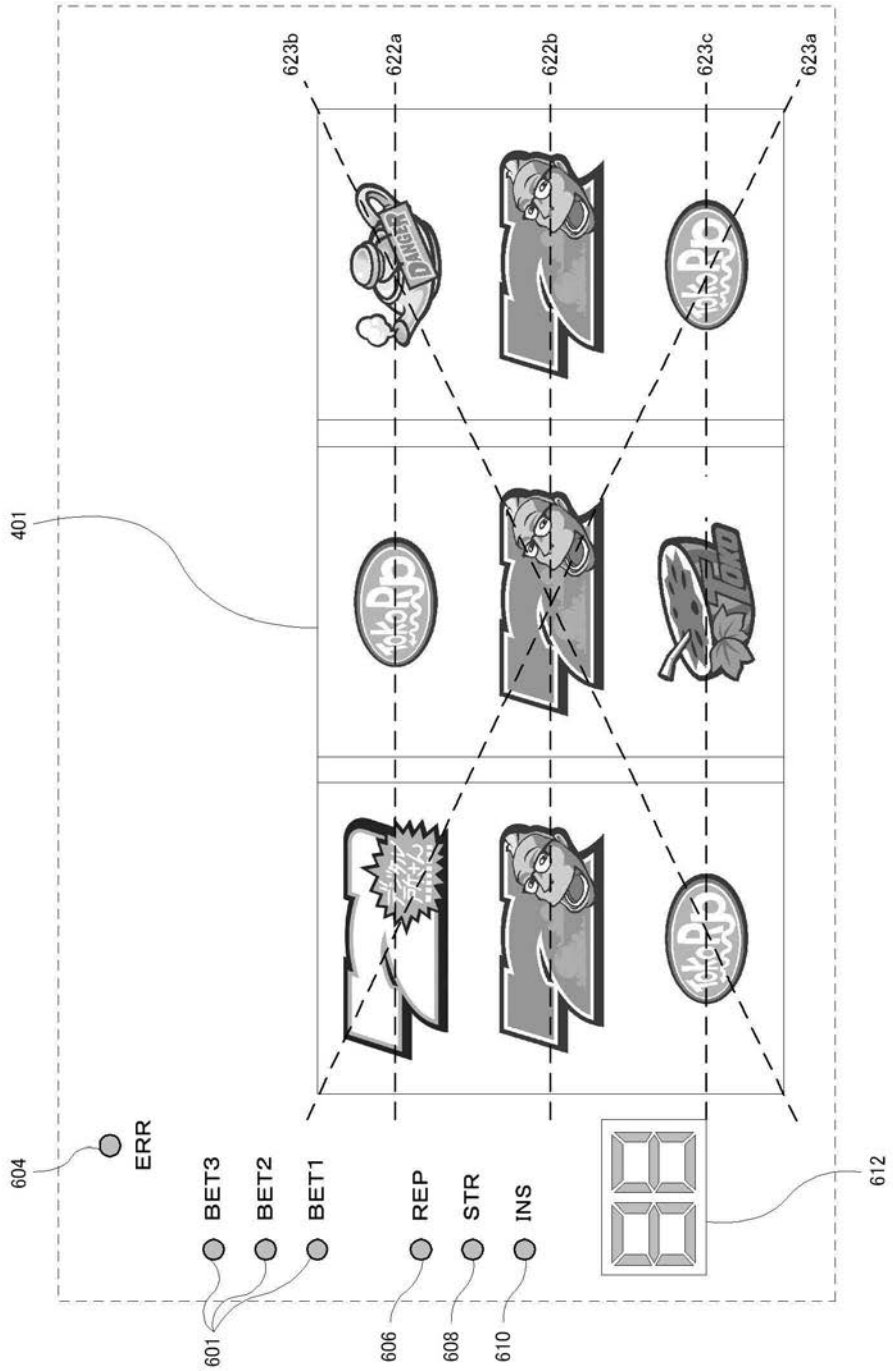
【図２３】


408
409
405
100
114
410
431
428
300
311
305
301b
432
433
120
122
121
HH
配線窓411
309
418
417
129
113
HL
405
104
308

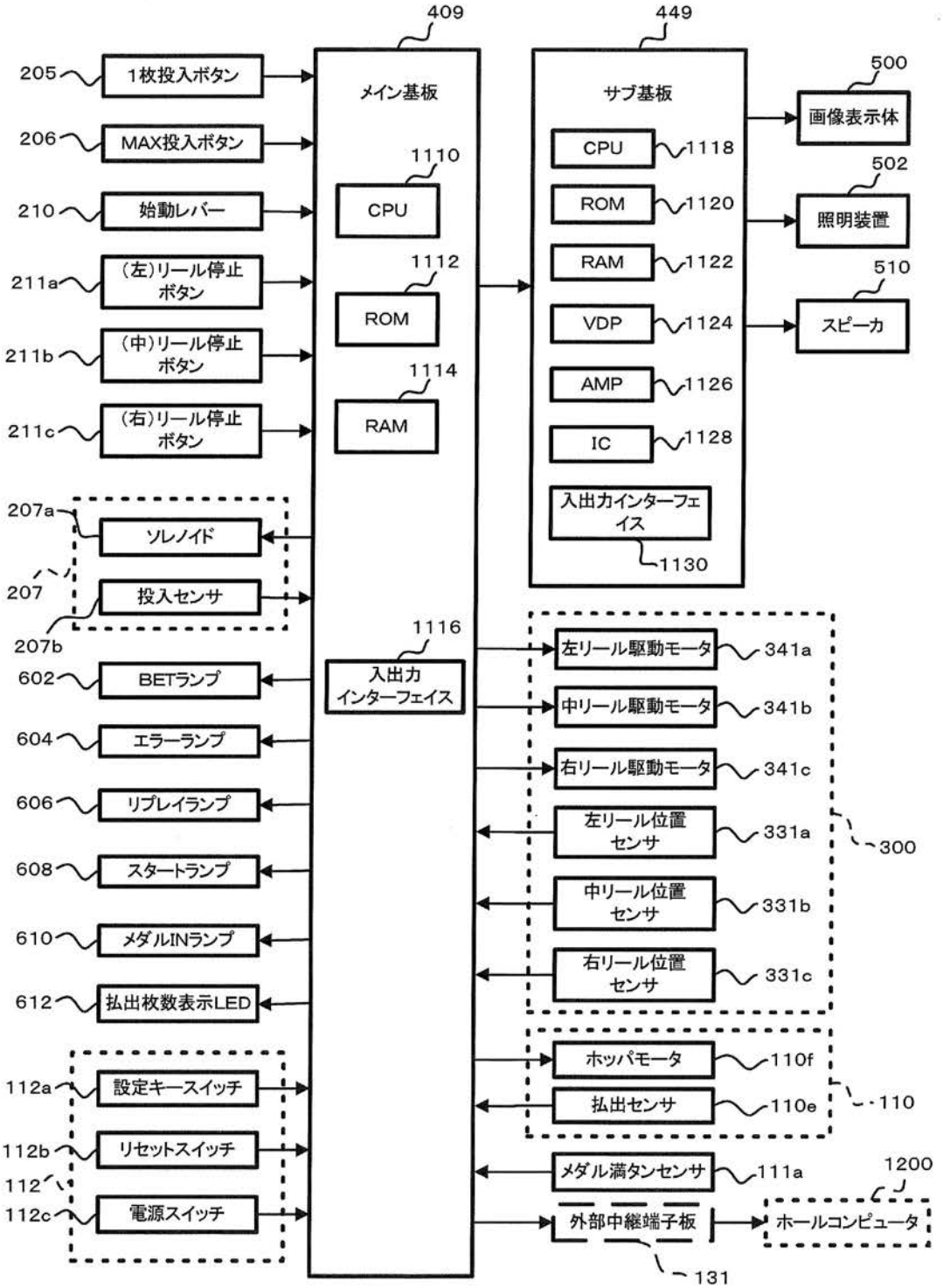
【図２４】



【図２５】


623b
622a
622b
623c
623a
401
604
ERR
BET3
BET2
BET1
REP
STR
INS
612
601
606
608
610

【図２６】


409
449
205
1枚投入ボタン
206
MAX投入ボタン
210
始動レバー
211a
(左)リール停止ボタン
211b
(中)リール停止ボタン
211c
(右)リール停止ボタン
メイン基板
1110
CPU
1112
ROM
1114
RAM
1116
入出力インターフェイス
サブ基板
CPU
1118
ROM
1120
RAM
1122
VDP
1124
AMP
1126
IC
1128
入出力インターフェイス
1130
500
画像表示体
502
照明装置
510
スピーカ
207a
ソレノイド
207
投入センサ
207b
602
BETランプ
604
エラーランプ
606
リプレイランプ
608
スタートランプ
610
メダルINランプ
612
払出枚数表示LED
112a
設定キースイッチ
112b
リセットスイッチ
112
112c
電源スイッチ
左リール駆動モータ
341a
中リール駆動モータ
341b
右リール駆動モータ
341c
左リール位置センサ
331a
中リール位置センサ
331b
右リール位置センサ
331c
300
ホッパモータ
110f
払出センサ
110e
110
メダル満タンセンサ
111a
外部中継端子板
131
1200
ホールコンピュータ

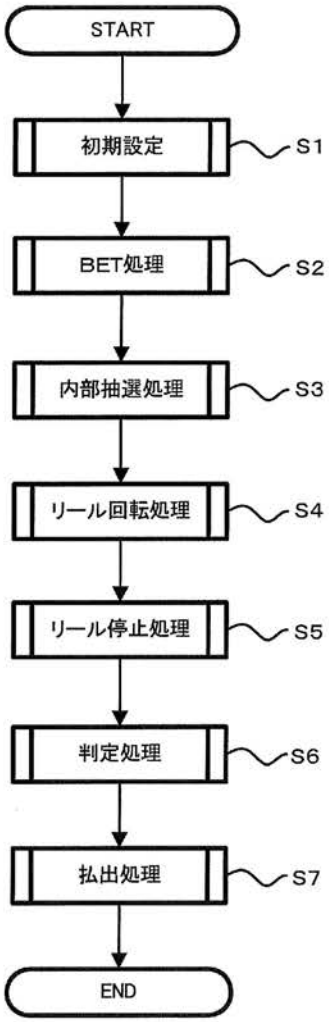
【図２７】

当選役	図柄の組み合わせ	特典
BC		BCゲーム ＋LRTゲーム
		BCゲーム
RC		RCゲーム
スイカ		5枚 （RCゲーム中は5枚）
ランプ		12枚 （RCゲーム中は12枚）
チェリー	 — —	1枚 （RCゲーム中は12枚）
リプレイ		リプレイゲーム
チャンス役		1枚＋SRTゲーム （RCゲーム中は12枚）

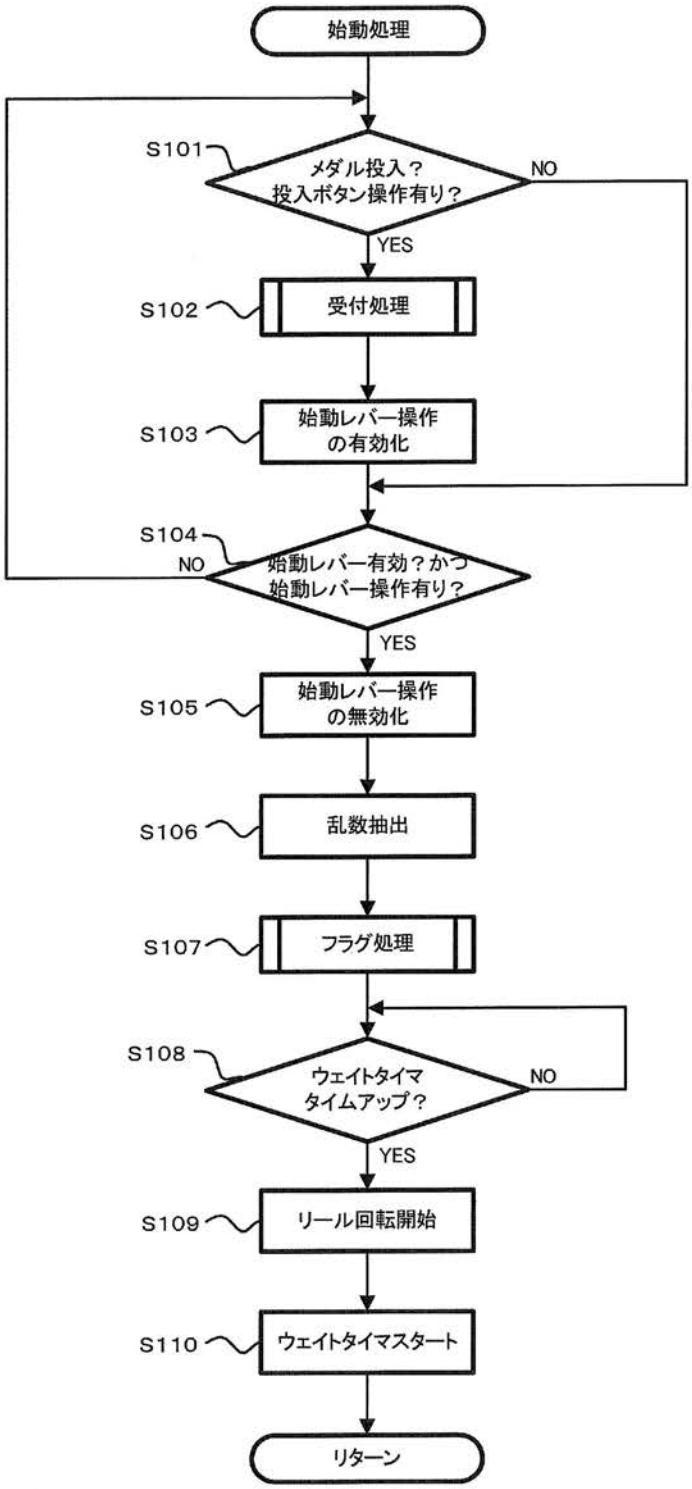
【図２８】

当選役	図柄の組み合わせ	特典
BC		BCゲーム ＋LRTゲーム
		BCゲーム
RC		RCゲーム
		
スイカ		5枚 （RCゲーム中は5枚）
ランプ		12枚 （RCゲーム中は12枚）
チェリー		1枚 （RCゲーム中は12枚）
リプレイ		リプレイゲーム
RCゲーム専用役		12枚

【図２９】


START
初期設定
S1
BET処理
S2
内部抽選処理
S3
リール回転処理
S4
リール停止処理
S5
判定処理
S6
払出処理
S7
END

【図３０】


始動処理
S101
メダル投入？
投入ボタン操作有り？
NO
YES
S102
受付処理
S103
始動レバー操作
の有効化
S104
NO
始動レバー有効？かつ
始動レバー操作有り？
YES
S105
始動レバー操作
の無効化
S106
乱数抽出
S107
フラグ処理
S108
ウェイトタイマ
タイムアップ？
NO
YES
S109
リール回転開始
S110
ウェイトタイマスタート
リターン

内部抽選確率

(a)

乱数値0～16383

当選役	ｽｲｶ	ﾗﾝﾌﾟ	ﾁｪﾘｰ	ﾁｬﾝｽ役	ﾘﾌﾟﾚｲ	BC				RC				ﾊｽﾞﾚ
						赤BC	赤BC+ﾁｬﾝｽ役	青BC	青BC+ﾁｬﾝｽ役	赤RC	赤RC+ﾁｬﾝｽ役	青RC	青RC+ﾁｬﾝｽ役	
当たり値	0～467	468～2287	2288～3922	3923～3986	3987～6232	6233～6242	6243～6272	6273～6276	6277～6292	6293～6294	6295～6302	6303～6308	6309～6332	6333～16383
当選確率	1/35.00	1/9.00	1/10.02	1/256.00	1/7.29	1/1638.4	1/546.13	1/4096	1/1024	1/8192	1/2048	1/2730.7	1/682.67	1/1.63

(b)

乱数値0～16383

当選役	ｽｲｶ	ﾗﾝﾌﾟ	ﾁｪﾘｰ	ﾁｬﾝｽ役	ﾘﾌﾟﾚｲ	BC				RC				ﾊｽﾞﾚ
						赤BC	赤BC+ﾁｬﾝｽ役	青BC	青BC+ﾁｬﾝｽ役	赤RC	赤RC+ﾁｬﾝｽ役	青RC	青RC+ﾁｬﾝｽ役	
当たり値	0～467	468～14120	14121～15755	15756～15819	—	—	—	—	—	—	—	—	—	15820～16383
当選確率	1/35.00	1/9.00	1/3.00	1/2.05	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1/29.05

JP 2015-6586 A 2015.1.15

内部抽選確率

(a)

乱数値0～16383

当選役	ｽｲｶ	ﾗﾝﾌﾟ	ﾁｪﾘｰ	ﾁｬﾝｽ役	ﾘﾌﾟﾚｲ	BC				RC				(※)	
						赤BC	赤BC+ﾁｬﾝｽ役	青BC	青BC+ﾁｬﾝｽ役	赤RC	赤RC+ﾁｬﾝｽ役	青RC	青RC+ﾁｬﾝｽ役	ﾘﾌﾟﾚｲ(LRT時)	ﾊｽﾞﾚ
当たり値	0～467	468～2287	2288～3922	3923～3986	3987～6232	6233～6242	6243～6272	6273～6276	6277～6292	6293～6294	6295～6302	6303～6308	6309～6332	6333～14086	14087～16383
当選確率	1/35.00	1/9.00	1/10.02	1/256.00	1/7.29	1/1638.4	1/546.13	1/4096	1/1024	1/8192	1/2048	1/2730.7	1/682.67	1/2.11	1/7.13

(b)

乱数値0～16383

当選役	ｽｲｶ	ﾗﾝﾌﾟ	ﾁｪﾘｰ	ﾁｬﾝｽ役	ﾘﾌﾟﾚｲ	BC				RC				(※)	
						赤BC	赤BC+ﾁｬﾝｽ役	青BC	青BC+ﾁｬﾝｽ役	赤RC	赤RC+ﾁｬﾝｽ役	青RC	青RC+ﾁｬﾝｽ役	ﾘﾌﾟﾚｲ(SRT時)	ﾊｽﾞﾚ
当たり値	0～467	468～2287	2288～3922	3923～3986	3987～6232	6233～6242	6243～6272	6273～6276	6277～6292	6293～6294	6295～6302	6303～6308	6309～6332	6333～15536	15537～16383
当選確率	1/35.00	1/9.00	1/10.02	1/256.00	1/7.29	1/1638.4	1/546.13	1/4096	1/1024	1/8192	1/2048	1/2730.7	1/682.67	1/1.78	1/19.34

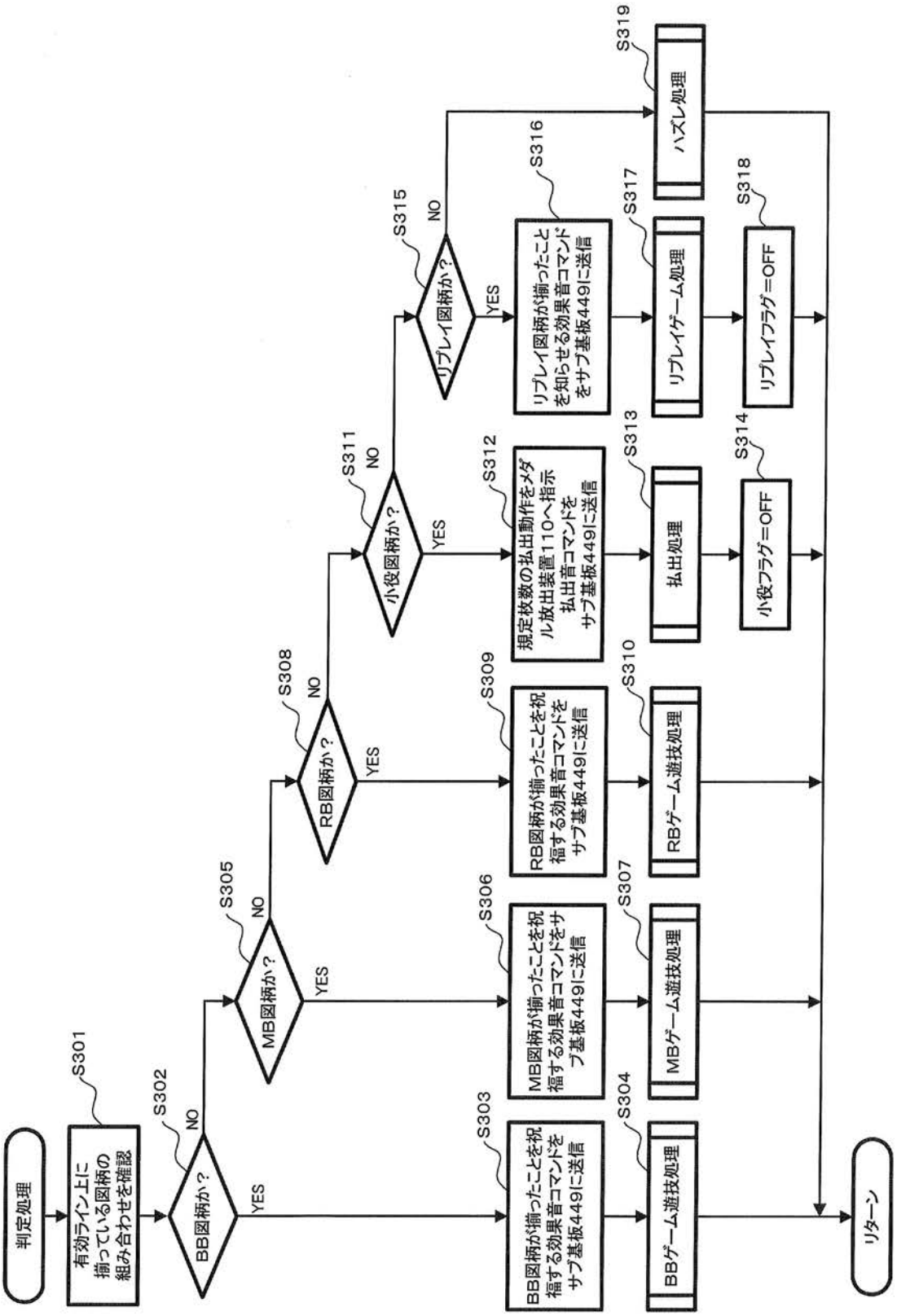
(c)

乱数値0～16383

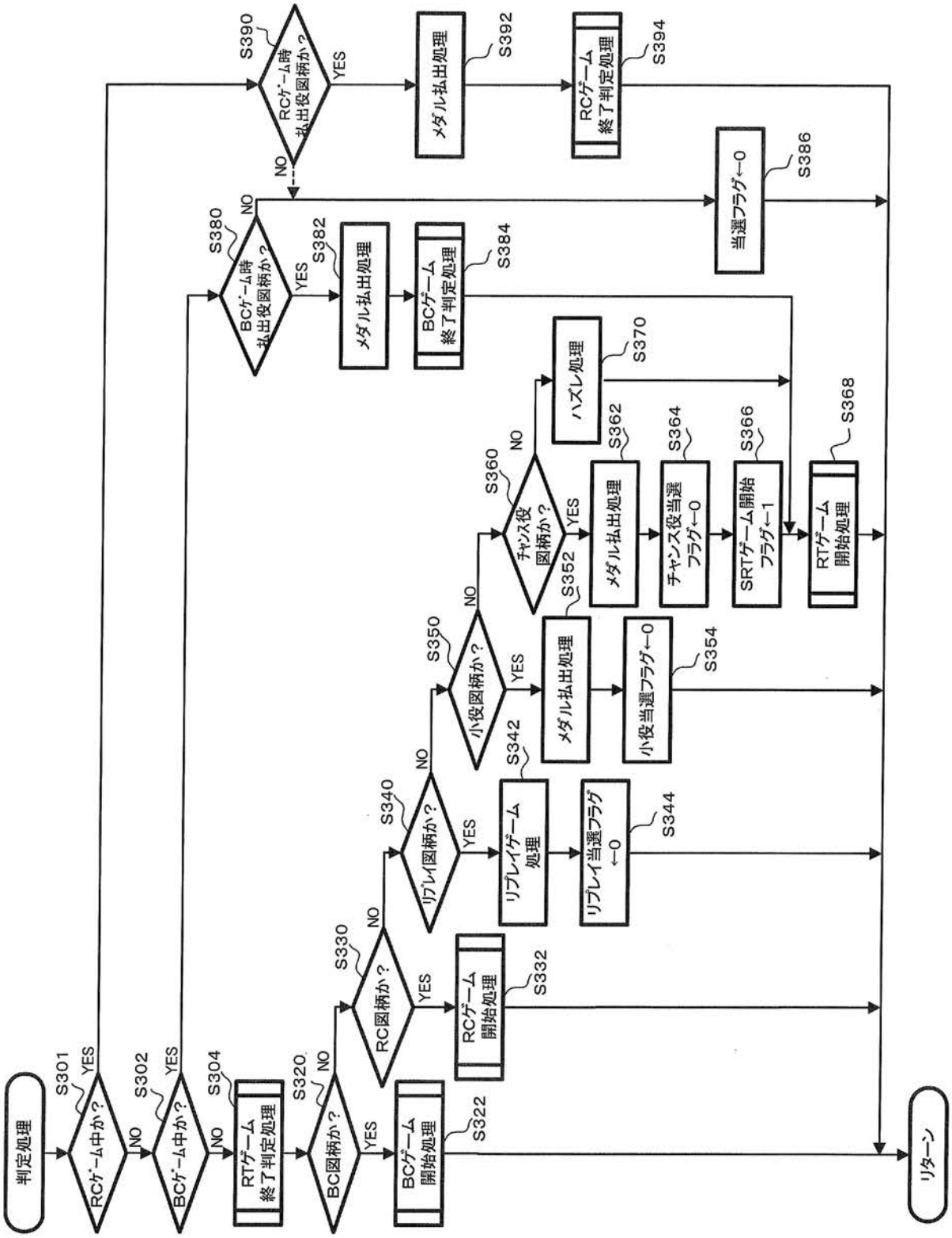
当選役	ｽｲｶ	ﾗﾝﾌﾟ	ﾁｪﾘｰ	ﾁｬﾝｽ役	ﾘﾌﾟﾚｲ	BC				RC				(※)	
						赤BC	赤BC+ﾁｬﾝｽ役	青BC	青BC+ﾁｬﾝｽ役	赤RC	赤RC+ﾁｬﾝｽ役	青RC	青RC+ﾁｬﾝｽ役	ﾘﾌﾟﾚｲ(補助RT時)	ﾊｽﾞﾚ
当たり値	0～467	468～2287	2288～3922	3923～3986	3987～6232	—	—	—	—	—	—	—	—	6233～12178	12179～16383
当選確率	1/35.00	1/9.00	1/10.02	1/256.00	1/7.29	—	—	—	—	—	—	—	—	1/2.76	1/3.89

JP 2015-6586 A 2015.1.15

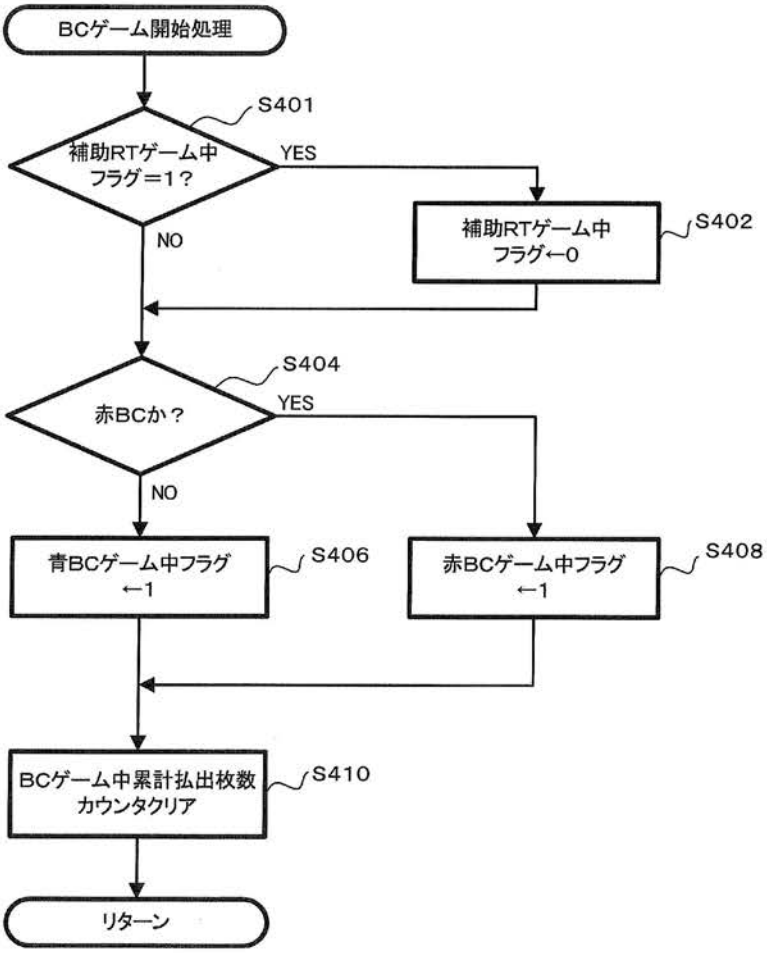
【図３３】


判定処理
S301
有効ライン上に揃っている図柄の組み合わせを確認
S302
BB図柄か？
NO
YES
S303
BB図柄が揃ったことを祝福する効果音コマンドをサブ基板449に送信
S304
BBゲーム遊技処理
S305
MB図柄か？
NO
YES
S306
MB図柄が揃ったことを祝福する効果音コマンドをサブ基板449に送信
S307
MBゲーム遊技処理
S308
RB図柄か？
NO
YES
S309
RB図柄が揃ったことを祝福する効果音コマンドをサブ基板449に送信
S310
RBゲーム遊技処理
S311
小役図柄か？
NO
YES
S312
規定枚数の払出動作をメダル放出装置110へ指示 払出音コマンドをサブ基板449に送信
S313
払出処理
S314
小役フラグ=OFF
S315
リプレイ図柄か？
NO
YES
S316
リプレイ図柄が揃ったことを知らせる効果音コマンドをサブ基板449に送信
S317
リプレイゲーム処理
S318
リプレイフラグ=OFF
S319
ハズレ処理
リターン

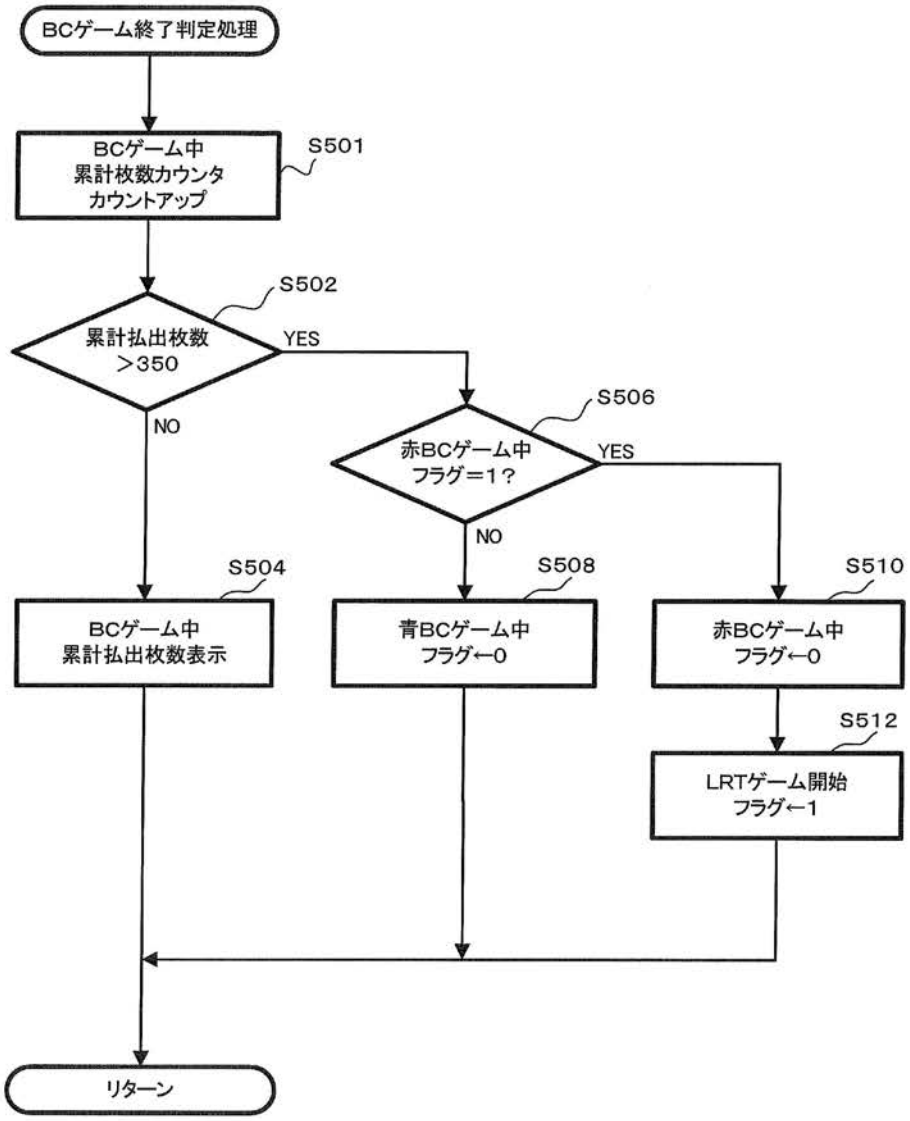
【図３４】


判定処理
S301
RCゲーム中か？
YES
NO
S302
BCゲーム中か？
YES
NO
S304
RTゲーム終了判定処理
S320
BC図柄か？
YES
NO
S322
BCゲーム開始処理
S330
RC図柄か？
YES
NO
S332
RCゲーム開始処理
S340
リプレイ図柄か？
YES
NO
S342
リプレイゲーム処理
S344
リプレイ当選フラグ←0
S350
小役図柄か？
YES
NO
S352
メダル払出処理
S354
小役当選フラグ←0
S360
チャンス役図柄か？
YES
NO
S362
メダル払出処理
S364
チャンス役当選フラグ←0
S366
SRTゲーム開始フラグ←1
S368
RTゲーム開始処理
S370
ハズレ処理
S380
BCゲーム時払出役図柄か？
YES
NO
S382
メダル払出処理
S384
BCゲーム終了判定処理
S386
当選フラグ←0
S390
RCゲーム時払出役図柄か？
YES
NO
S392
メダル払出処理
S394
RCゲーム終了判定処理
リターン

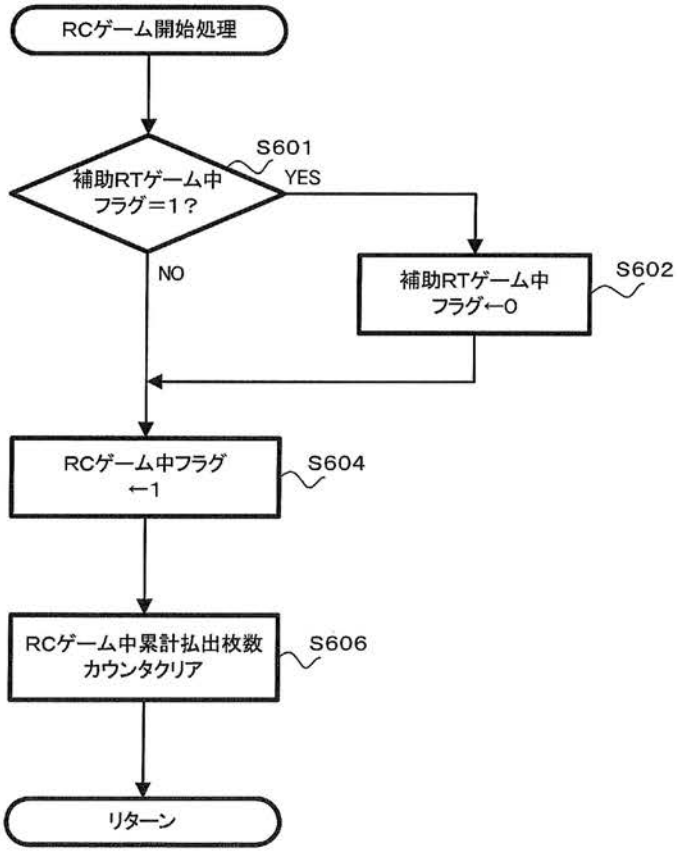
【図３５】


BCゲーム開始処理
S401
補助RTゲーム中
フラグ＝1？
YES
NO
補助RTゲーム中
フラグ←0
S402
S404
赤BCか？
YES
NO
青BCゲーム中フラグ
←1
S406
赤BCゲーム中フラグ
←1
S408
BCゲーム中累計払出枚数
カウンタクリア
S410
リターン

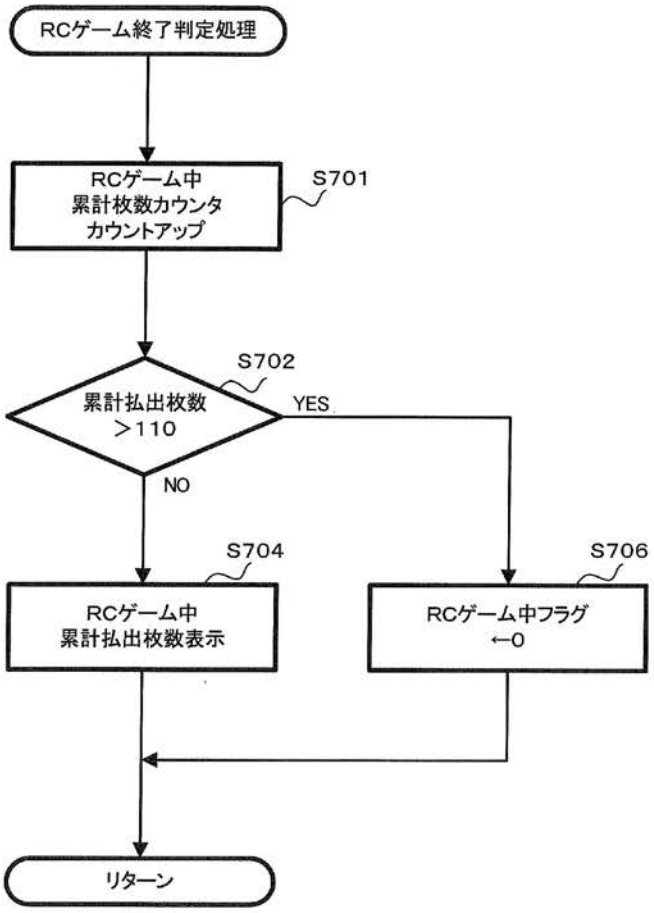
【図３６】


BCゲーム終了判定処理
BCゲーム中
累計枚数カウンタ
カウントアップ
S501
S502
累計払出枚数
＞350
YES
NO
S506
赤BCゲーム中
フラグ＝1？
YES
NO
S504
BCゲーム中
累計払出枚数表示
S508
青BCゲーム中
フラグ←0
S510
赤BCゲーム中
フラグ←0
S512
LRTゲーム開始
フラグ←1
リターン

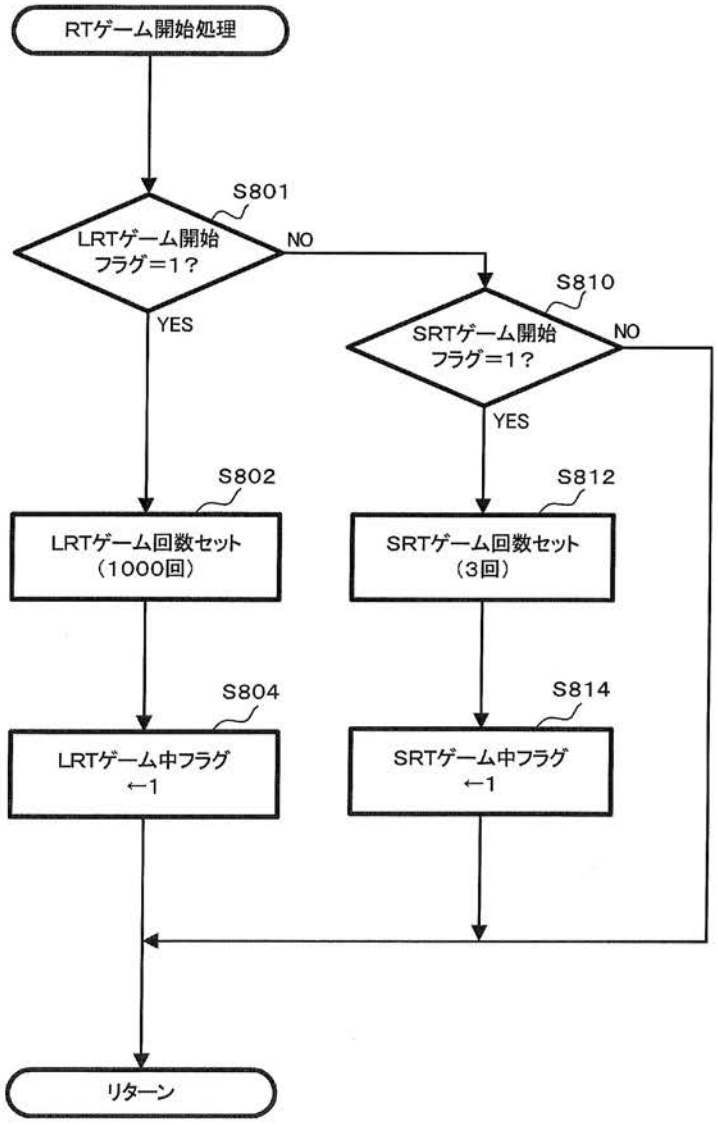
【図３７】


RCゲーム開始処理
S601
補助RTゲーム中
フラグ＝1？
YES
NO
補助RTゲーム中
フラグ←0
S602
RCゲーム中フラグ
←1
S604
RCゲーム中累計払出枚数
カウンタクリア
S606
リターン

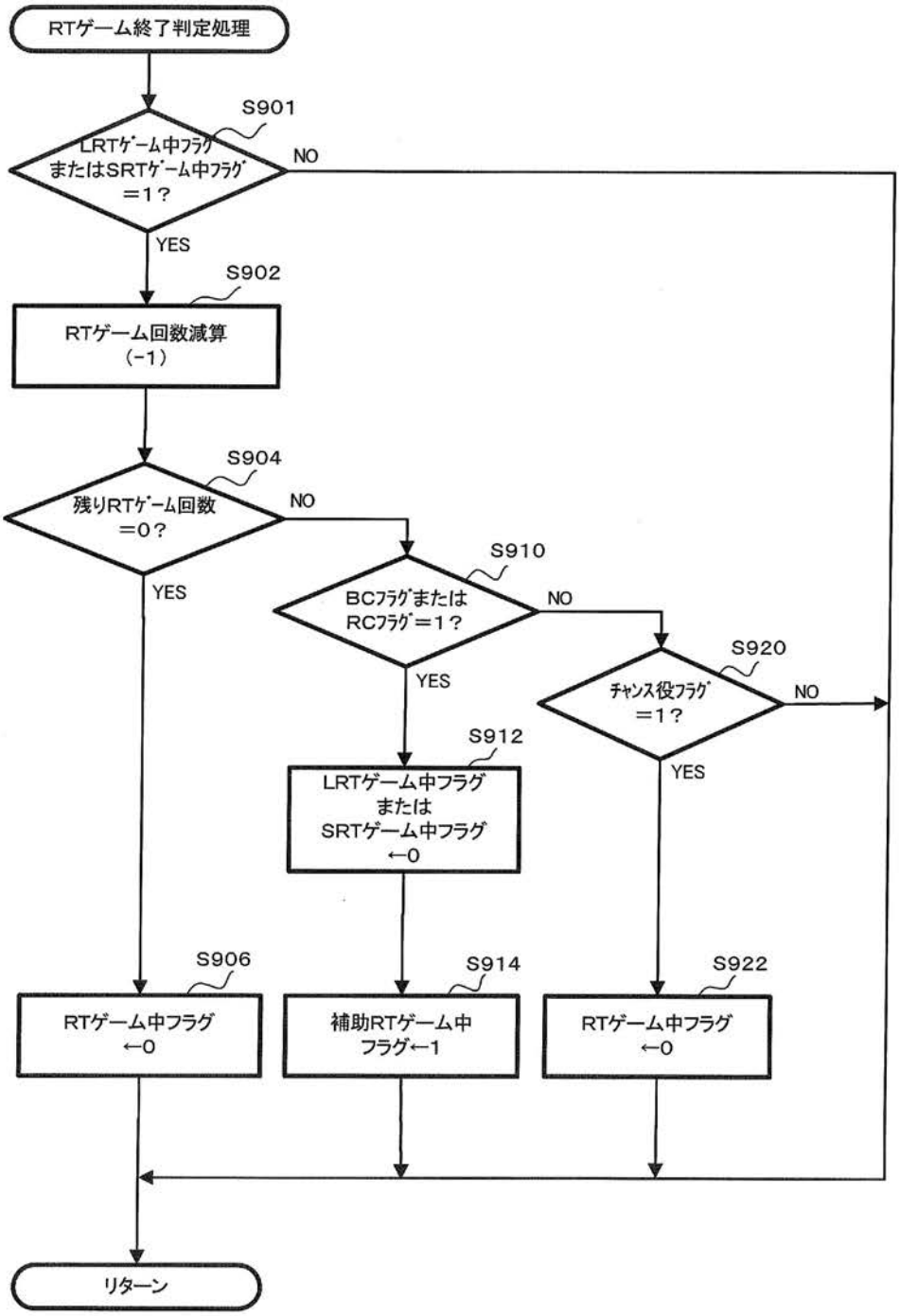
【図３８】


RCゲーム終了判定処理
RCゲーム中
累計枚数カウンタ
カウントアップ
S701
S702
累計払出枚数
＞110
YES
NO
S704
RCゲーム中
累計払出枚数表示
S706
RCゲーム中フラグ
←0
リターン

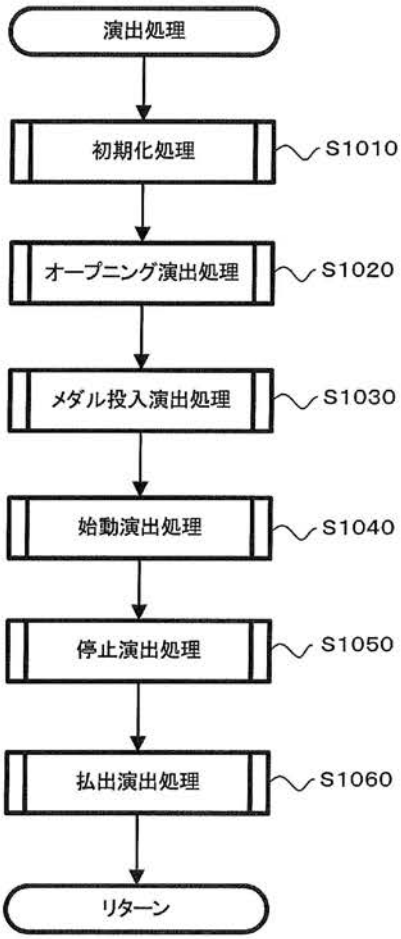
【図３９】


RTゲーム開始処理
S801
LRTゲーム開始
フラグ＝1？
NO
YES
S810
SRTゲーム開始
フラグ＝1？
NO
YES
S802
LRTゲーム回数セット
（1000回）
S812
SRTゲーム回数セット
（3回）
S804
LRTゲーム中フラグ
←1
S814
SRTゲーム中フラグ
←1
リターン

【図４０】


RTゲーム終了判定処理
S901
LRTｹﾞｰﾑ中ﾌﾗｸﾞ
またはSRTｹﾞｰﾑ中ﾌﾗｸﾞ
＝1？
NO
YES
S902
RTゲーム回数減算
（-1）
S904
残りRTｹﾞｰﾑ回数
＝0？
NO
YES
S910
BCﾌﾗｸﾞまたは
RCﾌﾗｸﾞ＝1？
NO
YES
S920
ﾁｬﾝｽ役ﾌﾗｸﾞ
＝1？
NO
YES
S912
LRTゲーム中フラグ
または
SRTゲーム中フラグ
←0
S906
RTゲーム中フラグ
←0
S914
補助RTゲーム中
フラグ←1
S922
RTゲーム中フラグ
←0
リターン

【図４１】


演出処理
初期化処理
S1010
オープニング演出処理
S1020
メダル投入演出処理
S1030
始動演出処理
S1040
停止演出処理
S1050
払出演出処理
S1060
リターン

フロントページの続き

Ｆターム(参考) 2C082 AA02 AB03 AB12 AB16 BA02 BA22 BA32 BA35 BB02 BB13
BB14 BB23 BB33 BB42 BB74 BB78 BB80 BB83 BB93 BB94
BB96 CA02 CA23 CA24 CA25 CA29 CB04 CB23 CB32 CB42
CC01 CC13 CC24 CC51 CD03 CD06 CD11 CD18 CD31 CD49
CD55 CE12 DA02 DA32 DA52 DA54 DA55 DA58 DA63