

(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2016-220811

(P2016-220811A)

(43) 公開日 平成28年12月28日(2016.12.28)

(51) Int.Cl.

A63F 5/04 (2006.01)

F I

A63F 5/04 512D

テーマコード (参考)

2C082

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 138 頁)

(21) 出願番号 特願2015-108529 (P2015-108529)
 (22) 出願日 平成27年5月28日 (2015.5.28)

(71) 出願人 505415569
 株式会社ディ・ライト
 東京都中央区銀座三丁目10番1号
 (74) 代理人 100128923
 弁理士 納谷 洋弘
 (72) 発明者 安藤 昇
 東京都中央区銀座三丁目10番1号 株式
 会社ディ・ライト内
 (72) 発明者 田中 健一
 東京都中央区銀座三丁目10番1号 株式
 会社ディ・ライト内
 (72) 発明者 山本 祥大
 東京都中央区銀座三丁目10番1号 株式
 会社ディ・ライト内

最終頁に続く

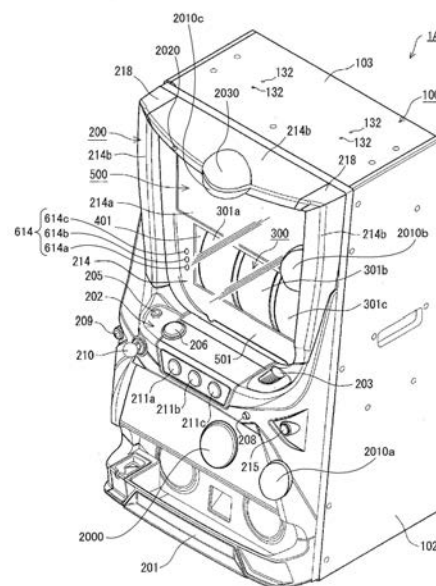
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】興趣の低下を抑制することのできる遊技機を提供する。

【解決手段】表示態様制御手段は、前記賭け数が設定されたことに基づいてただちに賭け数表示手段の表示制御を行う通常態様制御手段と、特定条件が成立した場合に限り通常態様制御手段により制御されるタイミングよりも遅延させて賭け数を表示する表示制御を行う特定態様制御手段と、を少なくとも有し、特定条件が成立し、特定態様制御手段により賭け数表示手段の表示制御が既に行われた後に、精算手段によって遊技媒体が精算され、さらに再度遊技媒体が投入された場合には、通常態様制御手段により表示制御が行われるか、特定態様制御手段により賭け数表示手段の表示制御が行われた総時間よりも短い時間で、賭け数表示手段の表示制御が行われるようにした。

【選択図】 図46



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技媒体を貯留可能な貯留手段と、
遊技媒体の投入または前記貯留手段に貯留された前記遊技媒体を消費することで所定の賭け数を表示可能な賭け数表示手段と、
前記賭け数表示手段の表示態様を制御する表示態様制御手段と、
前記賭け数に相当する遊技媒体または前記貯留手段に貯留されている遊技媒体を精算する精算手段と、
を備え、
前記表示態様制御手段は、
前記賭け数が設定されたことに基づいてただちに前記賭け数表示手段の表示制御を行う通常態様制御手段と、
特定条件が成立した場合に限り前記通常態様制御手段により制御されるタイミングよりも遅延させて前記賭け数を表示する表示制御を行う特定態様制御手段と、
を少なくとも有し、
前記特定条件が成立し、前記特定態様制御手段により前記賭け数表示手段の表示制御が既に行われた後に、前記精算手段によって前記遊技媒体が精算され、さらに再度遊技媒体が投入された場合には、前記通常態様制御手段により表示制御が行われるか、前記特定態様制御手段により前記賭け数表示手段の表示制御が行われた総時間よりも短い時間で、前記賭け数表示手段の表示制御が行われるようにした
ことを特徴とする遊技機。

10

20

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、ぱちんこ遊技機（一般的に「パチンコ機」とも称する）やスロットマシン等の遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

従来、回転中のリールを遊技者による停止操作によって停止表示させて、停止表示されたときの図柄組み合わせに基づいて遊技の進行にかかる制御が行われる遊技機として、例えばスロットマシンが知られている（例えば特許文献 1 参照）。

30

【0003】

特許文献 1 に記載のスロットマシンでは、メダルの投入やクレジットを消化し、始動レバーを操作することで遊技が開始され、停止ボタンを押下操作することでゲームが進行することが一般的である。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献 1】特開 2002-078851 号公報

【発明の概要】

40

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

ところで、これら一般的なスロットマシンにおいては、規定枚数のメダルを投入する時間を抑制するために、MAX 投入ボタンが設けられている。これにより、ゲームを消化するために 1 枚 1 枚メダルを投入（クレジットを消化）する必要がなくなり、滞りなくゲームを継続することができる。

【0006】

しかしながら、滞りなくゲームを継続することができるようになったものの、同じような操作を繰り返すことで遊技が単調になり、興趣の低下を招く結果となる。

【0007】

50

この発明は、こうした実情に鑑みてなされたものであり、興趣の低下を抑制することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0008】

手段1：手段1の遊技機は、遊技媒体を貯留可能な貯留手段と、遊技媒体の投入または前記貯留手段に貯留された前記遊技媒体を消費することで所定の賭け数を表示可能な賭け数表示手段と、前記賭け数表示手段の表示態様を制御する表示態様制御手段と、前記賭け数に相当する遊技媒体または前記貯留手段に貯留されている遊技媒体を精算する精算手段と、を備え、前記表示態様制御手段は、前記賭け数が設定されたことに基づいてただちに前記賭け数表示手段の表示制御を行う通常態様制御手段と、特定条件が成立した場合に限り前記通常態様制御手段により制御されるタイミングよりも遅延させて前記賭け数を表示する表示制御を行う特定態様制御手段と、少なくとも有し、前記特定条件が成立し、前記特定態様制御手段により前記賭け数表示手段の表示制御が既に行われた後に、前記精算手段によって前記遊技媒体が精算され、さらに再度遊技媒体が投入された場合には、前記通常態様制御手段により表示制御が行われるか、前記特定態様制御手段により前記賭け数表示手段の表示制御が行われた総時間よりも短い時間で、前記賭け数表示手段の表示制御が行われるようにしたことを特徴とするものである。

10

【発明の効果】

【0009】

この発明によれば、興趣の低下を抑制することができる。

20

【図面の簡単な説明】

【0010】

【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】一般的な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。

30

【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。

40

【図17】コネクタホルダーの分解斜視図である。

【図18】ケース部材を止めるストッパーの斜視図である。

【図19】他の形態を示すストッパーの斜視図である。

【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】ケース部材のガイド構造を示す要部の断面図である。

【図22】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23】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24】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25】スロットマシン上部の縦断面図である。

【図26】メダル放出装置を省略してスロットマシンの下半部を示す斜視図である。

50

- 【図 2 7】図 2 6 の分解斜視図である。
- 【図 2 8】スロットマシンの裏側から放熱口を見た背面図である。
- 【図 2 9】電源装置を示すスロットマシンの一部断面部分正面図である。
- 【図 3 0】電源装置を下から見上げた状態を示す斜視図である。
- 【図 3 1】他の形態を示すもので外本体の側板と電源装置の要部断面図である。
- 【図 3 2】他の形態を示す照明装置の概略断面図である。
- 【図 3 3】透明板と発光ユニットを分解して示す扉形前面部材の斜視図である。
- 【図 3 4】透明板を分解して示す扉形前面部材の斜視図である。
- 【図 3 5】透明板を装着した扉形前面部材の図 3 3 A－A 線相当断面図である。
- 【図 3 6】ヒンジ金具の分解・組み立て斜視図である。 10
- 【図 3 7】ヒンジ金具の連鎖を示す線図である。
- 【図 3 8】扉形前面部材を示す要部の横断平面図である。
- 【図 3 9】開く途中の扉形前面部材を示す要部の横断平面図である。
- 【図 4 0】扉形前面部材の上半部を示す裏側から見た斜視図である。
- 【図 4 1】連結具を縦方向に切断した断面斜視図である。
- 【図 4 2】他のヒンジ金具の例を示す扉形前面部材の要部横断平面図である。
- 【図 4 3】図 4 2 の扉形前面部材の開く途中を示す要部の横断平面図である。
- 【図 4 4】機種ユニットにおいて画像表示体及び枠部材を開いた状態を示す斜視図である。
- 【図 4 5】連結具を連結したまま扉形前面部材を開いた状態を示す斜視図である。 20
- 【図 4 6】本実施形態のスロットマシンの斜視図である。
- 【図 4 7】リール帯の図柄列を平面的に展開した展開図である。
- 【図 4 8】図柄表示窓 4 0 1 部分の拡大図である。
- 【図 4 9】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 5 0】本ゲームにおける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 5 1】本ゲームにおける各当選役と、これら各当選役に対応して成立する本条件装置を示す図である。
- 【図 5 2】各本条件装置に対応する図柄の組み合わせ及びメダルの払出数を示す図である 30
- 【図 5 3】図 5 2 から続く図であり、各本条件装置に対応する図柄の組み合わせ及びメダルの払出数を示す図である。
- 【図 5 4】図 5 3 から続く図であり、各本条件装置に対応する図柄の組み合わせ及びメダルの払出数を示す図である。
- 【図 5 5】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簡単に示した図である。
- 【図 5 6】メイン基板に搭載された C P U により実行される遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 7】ボーナス当選時処理を示すフローチャートの一例である。 40
- 【図 5 8】特典ゲーム種別判定処理に用いられるナビ抽選テーブルの一例を示す図である。
- 【図 5 9】メイン基板に搭載された C P U により実行される特典ゲーム処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 6 0】各特典ゲームの終了条件の一例を示すテーブルである。
- 【図 6 1】メイン基板に搭載された C P U により実行される特典ゲーム設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 6 2】特典ゲーム終了判定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 6 3】メイン基板に搭載された C P U により実行される通常ゲーム o r A R T ゲーム処理の一例を示すフローチャートである。 50

【図 6 4】図 6 3 から続く図でありメイン基板に搭載された CPU により実行される通常ゲーム or ART ゲーム処理の一例を示すフローチャートである。

【図 6 5】BET 処理の一例を示すフローチャートである。

【図 6 6】メダル投入時賭け数設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 6 7】第二 MAX 投入ボタン演出判断処理の一例を示すフローチャートである。

【図 6 8】ガセ第二 MAX 投入ボタン演出判断処理の一例を示すフローチャートである。

【図 6 9】第一 MAX 投入ボタン演出判断処理の一例を示すフローチャートである。

【図 7 0】MAX 投入ボタンの押下と BET ランプの点灯の関係を示すタイムチャートである。

【図 7 1】メダルの投入と BET ランプの点灯の関係を示すタイムチャートである。

10

【図 7 2】メダルの投入と BET ランプの点灯の関係を示すタイムチャートである。

【図 7 3】メイン基板に搭載された CPU にて実行される内部抽選処理を具体的に示したものである。

【図 7 4】擬似ゲーム実行抽選に用いられるテーブルの一例である。

【図 7 5】前兆ゲーム数抽選に用いられるテーブルの一例である。

【図 7 6】擬似抽選に用いられるテーブルの一例である。

【図 7 7】擬似ゲームにおける各当選擬似役と、これら各当選擬似役に対応して成立する擬似条件装置を示すテーブルである。

【図 7 8】メイン基板にて実行されるリール制御処理を示すフローチャートの一例である。

20

【図 7 9】メイン基板にて実行される擬似ゲーム処理を示すフローチャートの一例である。

【図 8 0】ゲーム内継続抽選／擬似ゲームループ抽選に用いられるテーブルの一例である。

【図 8 1】メイン基板により実行される擬似ゲームリール揺れ処理を示すフローチャートの一例である。

【図 8 2】メイン基板にて実行される本ゲーム処理を示すフローチャートの一例である。

【図 8 3】特典ゲーム種別判定処理にて推測された特典ゲームの種別に応じて行われるリール演出抽選に用いられるテーブルの一例である。

【図 8 4】メイン基板により実行される本ゲームリール停止処理を示すフローチャートの一例である。

30

【図 8 5】本ゲーム図柄判定処理を示すフローチャートの一例である。

【図 8 6】BB ゲーム開始処理を示すフローチャートの一例である。

【図 8 7】BB ゲーム終了判定処理を示すフローチャートの一例である。

【図 8 8】RB ゲーム開始処理を示すフローチャートの一例である。

【図 8 9】RB ゲーム終了判定処理を示すフローチャートの一例である。

【図 9 0】特典ゲーム上乘せ抽選処理に用いられるテーブルの一例である。

【発明を実施するための形態】

【0011】

本実施形態を説明する前に、一般的な遊技機たるスロットマシンを例に図面を参照しつつ説明する。なお、図 1 はスロットマシンの分解斜視図、図 2 は扉形前面部材を省略した状態を示すスロットマシンの分解斜視図、図 3 はスロットマシンの斜視図、図 4 は扉形前面部材を省略した状態を示すスロットマシンの縦断面図、図 5 は図 4 の Z 1 部拡大図、図 6 はコネクタホルダーを移動させた状態を示す図 4 の Z 1 部拡大図、図 7 は扉形前面部材を省略した状態を示すスロットマシンの横断面図、図 8 (a) は図 7 の Z 2 部拡大図、図 8 (b) はコネクタホルダーを移動させた状態を示す図 7 の Z 2 部拡大図、図 9 は図 8 (a) の要部を示す拡大図、図 10 は背板側を示すスロットマシン要部の横断面図、図 11 はケース部材の分解斜視図、図 12 はケース部材を後ろから見た斜視図、図 13 (a) , (b) はコネクタホルダーの仮止め状態を説明するケース部材の要部の斜視図、図 14 は配線中継部材の分解斜視図、図 15 は配線中継部材のカバー体を省略した正面図、図 16

40

50

、図 17 はコネクタホルダーの分解斜視図、図 18 はケース部材を止めるストッパーの斜視図、図 19 は他の形態を示すストッパーの斜視図、図 20、図 21 はケース部材のガイド構造を示す要部の断面図、図 22 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 23 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 24 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、図 25 はスロットマシン上部の縦断面図、図 26 はメダル放出装置を省略してスロットマシンの下半部を示す斜視図、図 27 は図 26 の分解斜視図、図 28 はスロットマシンの裏側から放熱口を見た背面図、図 29 は電源装置を示すスロットマシンの一部断面部分正面図、図 30 は電源装置を下から見上げた状態を示す斜視図、図 31 は他の形態を示すもので外本体の側板と電源装置の要部断面図、図 32 は他の形態を示す照明装置の概略断面図、図 33 は透明板と発
光ユニットを分解して示す扉形前面部材の斜視図、図 34 は透明板を分解して示す扉形前面部材の斜視図、図 35 は透明板を装着した扉形前面部材の図 33 A-A 線相当断面図、図 36 はヒンジ金具の分解・組み立て斜視図、図 37 はヒンジ金具の連鎖を示す線図、図 38 は扉形前面部材を示す要部の横断平面図、図 39 は開く途中の扉形前面部材を示す要部の横断平面図、図 40 は扉形前面部材の上半部を示す裏側から見た斜視図、図 41 は連結具を縦方向に切断した断面斜視図、図 42 は他のヒンジ金具の例を示す扉形前面部材の要部横断平面図、図 43 は図 42 の扉形前面部材の開く途中を示す要部の横断平面図、図 44 は機種ユニットにおいて前面開閉部材を開いた状態を示す斜視図、図 45 は連結具を連結したまま扉形前面部材を開いた状態を示す斜視図である。

10

【0012】

20

スロットマシン 1 は、図 1 及び図 2 に示すように、前面が開く箱形の外本体 100 と、該外本体 100 の前面に回転軸 100a をもって横開きの扉状に回動可能に取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。

【0013】

〔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。また、前記天板 103 には、遊技機設置島（図示せず）に設置した状態で該遊技機設置島の上枠 600（図 25 想像線参照）と対向する領域内に複数（実施形態では 4 個）の貫通孔 132、132…が穿設されている。

30

【0014】

〔外本体－仕切板〕

外本体 100 内には高さのほぼ中央に柵板状の仕切板 105 が設けられている。該仕切板 105 は金属製であって、図 1、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。

40

【0015】

〔外本体－仕切板－下スペース〕

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 11

50

0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。

【0016】

〔外本体－仕切板－下スペース－メダル放出装置〕

前記メダル放出装置110は、駆動手段を内蔵した装置本体110aにメダル貯留用のホッパ110bを取り付けたものであり、装置本体110aの前面にメダルの放出口110cが設けられていて、ホッパ110b内にあるメダルが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。なお、メダル放出装置110のメダル放出機構は、現在公知のどのようなものを採用してもよく、よって詳細な説明を省略する。

10

【0017】

〔外本体－仕切板－下スペース－電源装置〕

前記電源装置112は、図26～図30に示したように、外本体100の底板101と、正面向かって左側の側板102と、背板104の三部材が直交する内側コーナー部分に取り付けられている。電源装置112は、前記メダル放出装置110等の電気部品に電気を供給するためのものであって発熱しやすい部品であり、従って外本体100の背板104には電源装置112の取付部位に放熱口104aが開設されている。

【0018】

20

電源装置112の装置ケース112aは、透明な合成樹脂で形成されている。こうすることにより装置ケース112aの内部が見えるから、電源装置112の基板112s（図30参照）等に対する不正工作の発見が容易になる。装置ケース112aは、上面をカバーする上面板112bと、外本体100の背板104に対向する后面板112cと、該后面板112cの反対側をカバーする正面板112dと、スロットマシン1の内部に向かう側をカバーする側面板112eと、上面板112bと側面板112eの境界部分を面取り形態にカバーする斜面板112fと、底部をカバーする底面板112r（図30参照）で形成されている。一方、装置ケース112aの、外本体100の側板102に対向する側の面はカバーされておらず開放状態にあるが、この開放面は外本体100に取り付けた状態で外本体100の側板102によって塞がれる。

30

【0019】

なお、外本体100の側板102には図26、図27に示したように凸面部102aを設けて段状のガード部102bを形成し、該ガード部102bの下に装置ケース112aの上面板112bの一侧を潜り込ませる仕様になっている。これにより装置ケース112aの一面をカバーしなくてもガード部102bによって装置ケース112aと側板102の継ぎ目が塞がれるから異物の差込みが行えない。図31は前記ガード部102bを溝状にした他の実施形態を示すものであり、この例では装置ケース112aの上面板112bの縁を側板102側に若干突出させてその先をガード部102bの溝に嵌め込むようになっている。

【0020】

40

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

【0021】

前記装置ケース112aの上面板112b、側面板112e、斜面板112f、后面板112c、底面板112rには多数の通気孔112g、112g…が形成されていて内部に熱がこもらないようにしている。装置ケース112aは、底部に設けた脚部112h、112h…によって高床式に持ち上げられており、装置ケース112aの底面板112

50

rと外本体100の底板101の間に通気空間112iが形成されている。従って、通気空間112iから底面板112rの通気孔112g, 112g…を通して低層の比較的冷たい空気が装置ケース112a内に導入できる。実施形態の通気空間112iは、外本体100の前記放熱口104aに連通するようになっていたため、機裏の冷たい空気を通気空間112iに導入することができる。なお、装置ケース112aの後面板112cと底面板112rの境界部に前記通気空間112iを嵩上げする逆L字形の段部112j（図30参照）を形成すれば、脚部112hの高さと放熱口104aの高さにズレがあっても通気空間112iを放熱口104aに連通させることができる。

【0022】

〔外本体－仕切板－下スペース－電源装置－固定〕

電源装置112は、装置ケース112aの正面板112dの一側辺に対して直角である取付片112kと、装置ケース112aの後面板112cから外本体100の背板104に向けて突設した突部112mと、外本体100の背板104に開設した放熱口104aと、の組合せにより外本体100に固定される。

【0023】

すなわち、放熱口104aの輪郭は装置ケース112aの後面板112cの輪郭より小さく形成されており、従って電源装置112は外本体100の背板104に当たって放熱口104aを通らない。また、装置ケース112aの後面板112cに突設した突部112mは、前記放熱口104aに内接する位置にあり、電源装置112の浮き上がり動作に抗すべく放熱口104aの上辺に内接する水平な突片112m-1と、電源装置112の横転動作に抗すべく放熱口104aの縦辺に内接する垂直な突片112m-2で構成される。従って、電源装置112を外本体100の側板102の内面に沿わせて押し込み、放熱口104aに突部112mを差し込むだけで、装置ケース112aの後面（奥側）の上方向（浮き上がり）と図26において右方向（横転）への固定が完了する。もちろん電源装置112は、下方向に対しては外本体100の底板101によって、また、図26において左方向に対しては外本体100の側板102によってその動きが規制されるため、放熱口104aに突部112mを嵌め込むだけの単純な操作で、手前に引っ張る方向以外について電源装置112の動きが完全に規制できる。

【0024】

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

【0025】

〔外本体－仕切板－下スペース－電源装置－電源コード〕

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

【0026】

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

【0027】

以上のようにスロットマシン1は、電源装置112を外本体100の内側コーナー部分

10

20

30

40

50

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

【0028】

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

【0029】

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

【0030】

[外本体ー仕切板ー上スペース]

一方、外本体100内の仕切板105より上のスペースには前記ケース部材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(図1、図2参照)、さらに背板104には配線中継部材113より上方に放熱用の通気口133が形成されている。

【0031】

[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のメモリーに例えば50枚を上限としてデータとして蓄えられているメダル(いわゆるクレジットデータ)から1枚のみの投入(引き落と)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)の投入を指示する第一MAX投入ボタン206と、後述するメダルセレクト207の中に詰まったメダルをメダル用受皿201に戻すためのメダル返却ボタン208と、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、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。なお、始動レバー210は解決手段に記載の始動操作部に相当する。また、3個のリール停止ボタン211a, 211b, 211cは解決手段に記載の複数の停止操作部に相当する。

【0032】

また、前記投入口203の裏側にはメダルセレクト207が設けられており、そのメダルセレクト207の横にメダル樋212が、また、下に返却樋213が接続している。メダルセレクト207は内蔵したソレノイド(図示せず)をON・OFFさせることによって流路を切り替える公知のものであり、遊技者からのメダルの投入を待つ遊技状態のときには流路をメダル樋212側に、また、規定枚数を越えたメダルの投入など、メダルの投入を拒否する遊技状態のときには流路を返却樋213側に設定する。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。

【0033】

〔扉形前面部材－透視窓〕

扉形前面部材 200 は、外本体 100 の前面全体をカバーする大きさであって、その上半部は、図 33、図 34 に示したように、透明板 214a で覆ったゲーム用の透視窓 214 になっている。実施形態の透視窓 214 並びに透明板 214a は、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通常より大きくなっており、扉形前面部材 200 と一体の額フレーム 216 によって画像表示体 500 と図柄変動表示装置 300 の領域が視覚上、上下に区画されている。このように一枚の透明板 214a を、画像表示体 500 と図柄変動表示装置 300 の双方をカバーする大きさに設定しておけば、画像表示体 500 と図柄変動表示装置 300 の配置が上下入れ替わっても、そのまま使用することができる。

【0034】

〔扉形前面部材－透視窓－透明板〕

透明板 214a は、透明な合成樹脂（例えば耐衝撃性、耐擦傷性、光学特性に優れたゴム入りのメタクリル樹脂、実施形態では三菱レイヨン株式会社製「アクリペット（登録商標）IR D30」を使用）をほぼ逆さ台形にした上広がりの形態であって、底辺を除く三辺（左右側辺と上辺）の周縁に、遊技者と向かい合う側を前面としてその前面側に膨出する縁部材 214b、214b、214b を、樹脂成型用型枠を用いての樹脂成型時に一体成型してなる。このように平らな板状の透明板 214a の周縁に縁部材 214b を一体に成型した場合には、縁部材 214b が補強バーになって透明板 214a 全体の強度を高めるため、透明板 214a が上記のように画像表示体 500 と図柄変動表示装置 300 の双方をカバーする程度に大きくても撓みや歪みが生じにくい。

【0035】

前記縁部材 214b は、図 35 に示したように、後面側に開口する殻構造（中実でなく、内部に空間がある殻のような構造であり、各部の肉厚は任意である。）になっており、その内部空間に発光ユニット 217 と、必要に応じて例えば表面に模様や文字を施した装飾部材（図示せず）が組み込まれる。

【0036】

なお、図 34 では、発光ユニット 217 が扉形前面部材 200 に取り付けられているように描かれているが、実際の発光ユニット 217 は、図 35 に示したように縁部材 214b の中に嵌め込まれている。従って、透明板 214a と発光ユニット 217 は、一体の部品として取り扱われる。

【0037】

縁部材 214b の形状は図示したものに限定されず、発光ユニット 217 や装飾部材のデザインに合わせて任意に変更可能である。また、縁部材 214b を設ける部位も実施形態のように透明板 214a の周縁の三辺に限定されず、最低限、何れかの一辺に設けるだけでもよい。

【0038】

その他、図 33、図 34 において符号 218 は、透明板 214a の上の左右コーナー部分に設けた固定部材であって、透明板 214a の裏側から透孔 214c（図 33 拡大図参照）に通したビス（図示せず）により、縁部材 214b と縁部材 214b の間に嵌った図 34 の状態で止められている。該固定部材 218 は、外見上コーナー飾りとしての役割を果たす一方、扉形前面部材 200 と透明板 214a の夫々の上のコーナー部分に設けた透孔 200a、214d（図 33 拡大図参照）に対し扉形前面部材 200 の裏側から通したビス（図示せず）に螺合し、もって透明板 214a を扉形前面部材 200 に固定するナツ

ト的な役割を果たす。

【0039】

また、図33～図35において、符号217aは発光ユニット217の発光体、217bは発光体217aを支持する反射部材である。左右に位置する発光ユニット217の反射部材217bは、図35に示したように、棒状の発光体217aの光をスロットマシン1の周囲に向けて多く反射するように角度が設定されている。なお、透明板214aの縁部材214bの内部に発光ユニット217を組み込んだ形態は、発光体217aをスロットマシン1の、より手前側に配置することができるから、あたかも岬の突端にある灯台のごとく、光を周囲に向けて放射させる場合に有利である。また、上に位置する発光ユニット217の反射部材217bは、発光体217a（光源217a-1と導光板217a-2の組合せ）の光をスロットマシン1の上方に向けて多く反射するように設定されている。

10

【0040】

以上の構成である発光ユニット217は、遊技中、特に大当たりが出た場合などに点灯して大当たりの発生を周囲にアピールする演出を行うことができる。このように周囲に対しアピール度の高い演出を行うことによって、大当たりを得た遊技者に注目させることができ、多くの者の視線が遊技者に優越感を抱かせるから、遊技がさらに盛り上がる。また、大当たりが出ていることを周囲にアピールすることにより、その機種の人気が高まり、稼働率が向上することも期待される。

【0041】

実施形態の透明板214aは以上のような構成であって、扉形前面部材200の裏側に設けた凹溝219（図34拡大図参照）に対し、板状の底辺を扉形前面部材200の前面から斜めに差し入れて建具式に嵌め込み、その状態で透明板214aを直立させて扉形前面部材200の前面に全ての縁部材214b、214b、214bを当接させ、さらに扉形前面部材200の裏から通したビス603（図1参照）によって固定する。図35は、このときの扉形前面部材200の要部を切断したものであり、この図35から明らかなように、もし仮に、遊技者が扉形前面部材200と縁部材214bの境から異物を無理矢理差し込んだとしても、その異物の先が縁部材214bの内部を横断して透明板214aの裏側に到達する余地は殆どない。従って、優れた防犯効果を発揮する。

20

【0042】

〔扉形前面部材－錠装置〕

扉形前面部材200の自由端側の一侧には専用キー（図示せず）を使って開閉操作する錠装置215が設けてある。

30

【0043】

〔図柄変動表示装置〕

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

40

【0044】

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、天板部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、天板部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。

【0045】

また、装置ケース302の天板部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

50

持ち運ぶようになっている。

【0046】

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

10

【0047】

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22に示したように、天板部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22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。

20

【0048】

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。

【0049】

[ケース部材]

30

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は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。

【0050】

該ケース部材400は、底板403が金属製で、側板404, 404、後面板405、天板406が合成樹脂製であり、側板404, 404と天板406の開口部401内面に金属製の補強部材407, 407, 407が設けられ、さらに側板404, 404の補強部材407, 407の間に開口部401を横切る金属製の補強棧402が掛け渡されている。そして、この補強棧402を境にそれより下が前記図柄変動表示装置300の設置領域として、また、補強棧402より上の開口部401が前記画像表示体500の設置領域として、さらにまた、画像表示体500より後方のケース部材400で囲われた領域が配線作業空間408として割り当てられ、その配線作業空間408の後面板405の内壁面に、主たる制御基板であるメイン基板409が装着され、さらにメイン基板409以外の制御基板等（例えば演出制御基板510（図44参））も配線作業空間408内に装着されている。

40

【0051】

ケース部材400の天板406には、図1に示したように天窓部443, 443が形成されている。この天窓部443, 443は、天板406の強度を保つための補強帯444を挟んで2つに分けられており、その夫々が前記外本体100の貫通孔132, 132…

50

を通る軸線との交点を含む領域にあり、該貫通孔 1 3 2, 1 3 2…より十分に広く開口している。もっとも天窓部 4 4 3 の前側の周縁は前側に位置する貫通孔 1 3 2 の近くに寄せられている。そうすることにより天窓部 4 4 3 の周縁を基準として手探りで貫通孔 1 3 2 が見つけ出せるから、たとえ天窓部 4 4 3 の中を作業者が覗き込めなくとも貫通孔 1 3 2 の位置が素早く簡単に割り出せる。ここで、天窓部 4 4 3 がスロットマシン 1 の開口部としても機能している。つまり、ケース部材 4 0 0 の上面に開口部として複数の天窓部 4 4 3 を備えることにより、軽量化を図ることができ、輸送時や交換時における作業者の負担を一層軽減することが可能になる。

【0052】

ケース部材 4 0 0 の後面板 4 0 5 の外面には図 2, 図 5, 図 6, 図 1 2 に示したように複数のボス 4 1 0, 4 1 0 が突設されており、該ボス 4 1 0 を外本体 1 0 0 の背板 1 0 4 にプレ加工したボス孔 1 1 4, 1 1 4 に嵌めて位置決めされる。なお、このボス 4 1 0, 4 1 0 は、図 2, 図 5 に示したように後述する配線窓 4 1 1 近くに設けられており、一方、外本体 1 0 0 側のボス孔 1 1 4, 1 1 4 は前記配線中継部材 1 1 3 近くに設けられており、これによりケース部材 4 0 0 の配線窓 4 1 1 と背板 1 0 4 の配線中継部材 1 1 3 の位置決めが正確になる。

【0053】

一方、ケース部材 4 0 0 の底板 4 0 3 の底面には、図 2 に示したように凹段部 4 1 2 が形成されており、該凹段部 4 1 2 が前記仕切板 1 0 5 の突段部 1 0 6 に嵌まり合う。凹段部 4 1 2 の後面板 4 0 5 側の端部には後方に向かって拡大する向きのテーパ部 4 1 3 が設けてあり、該テーパ部 4 1 3 に案内され仕切板 1 0 5 の突段部 1 0 6 とケース部材 4 0 0 の凹段部 4 1 2 との嵌め合わせが円滑に行える。このようにケース部材 4 0 0 の凹段部 4 1 2 と仕切板 1 0 5 の突段部 1 0 6 の嵌め合いによってケース部材 4 0 0 が仕切板 1 0 5 の奥に真っ直ぐに案内されるが、例えば図 2 0 に示したように仕切板 1 0 5 に凹溝形態のレール部材 1 1 5 を敷設又は一体にプレス成形し、一方、ケース部材 4 0 0 の底板 4 0 3 に車輪 4 1 4 を設置し、該車輪 4 1 4 をレール部材 1 1 5 の溝内で転がらせるようにしてもよい。或は、図 2 1 に示したように仕切板 1 0 5 に凸形態のレール部材 1 1 6 を敷設又は一体にプレス成形し、一方、ケース部材 4 0 0 の前記車輪 4 1 4 の両端に鍰 4 1 5, 4 1 5 を形成し、該車輪 4 1 4 の鍰 4 1 5, 4 1 5 でレール部材 1 1 6 を挟ませるようにしてもよい。

【0054】

また、ケース部材 4 0 0 は、仕切板 1 0 5 上の所定の位置にセットした状態で、図 1, 図 2, 図 1 8, 図 2 3 に示した揺動レバー形態のストッパー 1 1 7 で止められている。このストッパー 1 1 7 は、図 1, 図 2 に示したように仕切板 1 0 5 の前端部と、天板 1 0 3 に垂設した 2 つの取付具 1 1 8, 1 1 8 とに軸着されており、図 1 8 実線のようにケース部材 4 0 0 の一部に係合する作動姿勢と、図 1 8 想像線のようにケース部材 4 0 0 に係合しない非作動姿勢とを手動で切り替えてケース部材 4 0 0 の仕切板 1 0 5 上における前方向の動きを規制する。なお、ストッパー 1 1 7 を図 1 9 に示したように鍵形にしてケース部材 4 0 0 に設けた引掛部 4 1 6 に係合させるようにすれば、ケース部材 4 0 0 の仕切板 1 0 5 上における上方向の動きも規制することができる。

【0055】

また、天板 1 0 3 の取付具 1 1 8 に軸着したストッパー 1 1 7 は、図 2 3 に示したようにケース部材 4 0 0 の側板 4 0 4 と天板 4 0 6 のコーナー部に貫設した係止孔 4 4 2 に臨む位置にあり、ケース部材 4 0 0 を所定の位置に押し込んだ状態でケース部材 4 0 0 の内側から作動姿勢と非作動姿勢の切り替えが行えるようになっている。

【0056】

また、ケース部材 4 0 0 の後面板 4 0 5 には外本体 1 0 0 の背板 1 0 4 側に貫通する長孔形態の配線窓 4 1 1 が開設されている。該配線窓 4 1 1 は、図 4, 図 5, 図 2 4 に示したようにケース部材 4 0 0 に設置した図柄変動表示装置 3 0 0 の装置ケース 3 0 2 の上斜板 3 0 9 に対応し且つ前記メイン基板 4 0 9 の下側の位置にあり、上斜板 3 0 9 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。

【００５７】

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柵板状の仮止め部材４１８（以下「仮止め柵」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通路たる凹み４１９、４１９が形成されている。

【００５８】

なお、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２４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との間の範囲を下限とする状態、つまりその範囲内に下辺を置く高さに配置したものである、と言い換えることもできる。

【００５９】

〔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、ケース部材４００の前面開口を開閉可能に閉鎖する前面開閉部材９０（図４４参照）としても機能している。なお、画像表示体５００は、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。

【００６０】

また、図４４に示すように、画像表示体５００の裏面側には、演出制御基板５１０、５２０が組付けられている。このため、液晶ディスプレイ等の画像表示体５００と演出制御基板５１０、５２０とを一体的に構成することが可能になり、取扱いが容易になるとともに、両者を繋ぐ配線が省略でき、ケース部材４００内における配線作業空間４０８の煩雑さを抑制できる。また、画像表示体５００が開かれると、演出制御基板５１０、５２０がケース部材４００内から飛び出すように出現するため、演出制御基板５１０、５２０に対する作業性を著しく向上させることができる。

【００６１】

〔画像表示体－ヒンジ金具〕

図３６は、ヒンジ金具４２０の分解・組み立て斜視図である。なお、ヒンジ金具４２０は、上下が対称な構造であるため、主として上部について説明する。ヒンジ金具４２０は、前記ケース部材４００の補強部材４０７に取り付く固定部材４２０ａと、画像表示体５００の裏側（図３６の破線領域５００ｓ参照）に取り付く回動部材４２０ｂと、該回動部材４２０ｂと固定部材４２０ａを連結する短リンク４２０ｃ及び長リンク４２０ｄで構成される。

【００６２】

ヒンジ金具４２０の固定部材４２０ａは、柵板形態である横向きの固定片４２０ｅを有し、該固定片４２０ｅの上面に長リンク４２０ｄの一端をピンＰ１で、また、固定片４２０ｅの下面に短リンク４２０ｃの一端をピンＰ２で回動自在に軸着する。一方、ヒンジ金具４２０の回動部材４２０ｂは、柵板形態である横向きの軸承片４２０ｆを有し、該軸承片４２０ｆの上面に長リンク４２０ｄの一端をピンＰ３で、また、軸承片４２０ｆの下面に短リンク４２０ｃの一端をピンＰ４で回動自在に軸着する。

【００６３】

こうして固定片４２０ｅと軸承片４２０ｆと長リンク４２０ｄと短リンク４２０ｃ及びピンＰ１～Ｐ４は、図３７の線図に示したように四節回転連鎖を構成し、その連鎖の中でも特に、最短リンクである軸承片４２０ｆに向かい合う固定片４２０ｅを固定リンクとする、いわゆる両てこ機構を構成する。この両てこ機構は、図３７（ａ）～（ｃ）に示した

ように、画像表示体 500 の回動軌道を、扉形前面部材 200 の回転軸 100 a を中心とする回動軌道に近似させるべく、それぞれのピン位置が設定されている。つまり、ヒンジ金具 420 が回転中心移動機構として機能しており、扉形前面部材 200 の回動位置が変化しても、扉形前面部材 200 の回動外縁側と画像表示体 500 の回動外縁側との距離が略一定になるようにしている。

【0064】

なお、長リンク 420 d と短リンク 420 c は、画像表示体 500 がほぼ 90 度回動した（開いた）状態で上下に重なり合うように重合領域 420 g、420 h が設定されており（例えば長リンク 420 d の重合領域 420 g を三角形に膨出させて短リンク 420 c の重合領域 420 h に重なるようにする。）、その重合領域 420 g、420 h の夫々にピン孔 420 i、420 j が形成されている。このピン孔 420 i、420 j は、両者を同軸上に揃えて棒状の止めピン（図示せず）を差し込むことにより長リンク 420 d と短リンク 420 c を連結し、もって両てこ機構をロックして画像表示体 500 を開いた位置に固定するためのものである。

【0065】

〔画像表示体－ロック片〕

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。

【0066】

〔画像表示体－連結具〕

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

【0067】

そこで、本例のスロットマシン 1 では、画像表示体 500 の回動方向を扉形前面部材 200 の回動方向と同方向にするとともに、扉形前面部材 200 と画像表示体 500 を適宜な連結具 700 で連結し、扉形前面部材 200 の開閉に連動して画像表示体 500 も一緒に開閉させるようにしてある。これによれば、扉形前面部材 200 を開放させると、連結具 700 を介して画像表示体 500 も同方向に回動し、ケース部材 400 の前面が開放される。つまり、画像表示体 500 が扉形前面部材 200 に連れ回ることとなり、一回の横開き操作によって外本体 100 内は勿論、ケース部材 400 の内部までも視認させることが可能になる。

【0068】

ここで、前記のように実施形態の扉形前面部材 200 と画像表示体 500 とは、ヒンジ金具 420 の両てこ機構によって、画像表示体 500 の回動軌跡が扉形前面部材 200 の回転軸 100 a を回転中心とする回動軌跡に近似するようになっていて、それでもなお両者の動きには相対的なずれが生じる。そこで、実施形態の連結具 700 は、図 40 及び図 41 に示したように、画像表示体 500 の自由端側の裏面に固定軸部材 701 を形成し、該固定軸部材 701 の内部に摺動自在な状態にロッド 702 を納め、そのロッド 702 の先端を扉形前面部材 200 の裏面（具体的には錠装置 215 のベース部材 215 a

）に対し、止め軸 703 で回転可能な状態に連結してある。こうすることにより、図 39 のように、扉形前面部材 200 の開閉に連動して画像表示体 500 が扉形前面部材 200 の付属部品であるかのごとく一緒に開閉し、その際生じる両者の動きの相対的なずれを連結具 700 のロッド 702 が固定鞅部材 701 に入出入りして吸収する。

【0069】

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

10

【0070】

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

【0071】

また、図 40 において、符号 704 は連結具 700 の固定鞅部材 701 の上面に設けた弾性的な片持ち梁式のストッパであって、前記止め軸 703 から外したロッド 702 を固定鞅部材 701 の内部に納めて保持するためのものであり、ロッド 702 の上面に形成した溝 705 の端部の引掛壁 702b に係合してロッド 702 の盲動を防止する。ロッド 702 には、その側面に摺動方向と直交する方向に摘み片 706 が突設されており、該摘み片 706 を摘んでロッド 702 を強制的に移動させることにより前記ストッパ 704 のロックが外れるようになっている。また、固定鞅部材 701 の先端側底面には、抜止め防止片 701a が垂下され、ロッド 702 の溝 705 内に挿入されている。この抜止め防止片 701a は、ロッド 702 が最も突出した際に引掛壁 702b と当接し、ロッド 702 が固定鞅部材 701 から抜け出ることを阻止するものである。

20

【0072】

また、図 40 において、連結具 700 の近傍にある符号 509 は、画像表示体 500 の回動外縁側の裏面に突設した係合部である。該係合部 509 は、ケース部材 400 の開口部 401 を横切る補強棧 402 に係合して、閉じ位置にある画像表示体 500 の自由端側の荷重を支えるものである。なお、図 11 に示したように、補強棧 402 には、前記係合部 509 を補強棧 402 の上面に円滑に導くべく、画像表示体 500 に向かって下り傾斜する滑り台式の案内部 402a が設けてある。また、画像表示体 500 の係合部 509 は、画像表示体 500 とは別の潤滑性に優れた合成樹脂で形成されており、画像表示体 500 に対し着脱自在（交換自在）に装着されている。

30

【0073】

ところで、扉形前面部材 200 と画像表示体 500 の回動軌跡の相違に起因する動きの相対的なずれは、上記のような伸縮自在なロッド形式の連結具 700 の他、柔軟なワイヤーにしても吸収することができる。但し、連結具が柔軟なワイヤー等であると、扉形前面部材 200 を閉じる段階で扉形前面部材 200 が開いたまま停止している画像表示体 500 にぶつかることになって、円滑さを損なうおそれがある。これに対し、例えば画像表示体 500 に巻バネなどの付勢手段を設けて常時閉じ方向に付勢するようにすればよい。そうすることにより扉形前面部材 200 の閉じ動作に際し、画像表示体 500 が上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。例えば、上記において連れ回りのための一要素たるヒンジ金具 420 は、上記のような両てこ機構の構造に限定されず、図 41, 図 42 に示したよう

40

50

な、単独のピン420kを中心にして画像表示体500を回動させる単純なものであってもよい。

【0074】

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や演出制御基板510、520）がブロックできるから、防犯性能の向上に効果がある。

10

【0075】

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（天窓部443、443の間の補強帯444）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を使って鞆形態に持ち運ぶ方がバランスがよく、一方、ケース部材400を外本体100に装着した状態では、図4に示したように把手口422が外本体100の奥に隠れて指が入らないため、前記隙間10から補強部材407に指を掛けてケース部材400を引っ張り出す、という具合である。なお、ケース部材400の底板403の正面中央には前記した装置ケース302の下把手316（図4、図11参照）が突出しており、該下把手316を持って押し込み又は引っ張ることで外本体100へのケース部材400の出し入れが容易に行える。この場合の下把手316は、装置ケース302がケース部材400にビスで固着されていることよりケース部材400と一体であり、従ってケース部材400の底板403の正面に下把手316が突設されているに等しい。

20

【0076】

〔画像表示体－枠部材〕

画像表示体500は、ケース部材400の開口部401の前記補強枠402から上の領域のほぼ全部を覆う大きさである。また、画像表示体500の下側には、ケース部材400の開口部401の前記補強枠402から下の領域、つまり図柄変動表示装置300の前方領域を額縁状に囲う枠部材501が一体に垂設されており、該枠部材501により前記図柄変動表示装置300のリール301a、301b、301cが縁取られる。この枠部材501の表面は装飾面になっており、適宜な模様等が描かれている。なお、図示しないが、枠部材501にはLED等の発光源と、その発光源を制御する発光制御基板と、発光源の前方に配置され光を透過可能な装飾部材とから構成された電飾部が設けられている。ここで、画像表示体500と枠部材501とを組合せたものを、以下、前面開閉部材90（図44参照）として説明する。

30

40

【0077】

〔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。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。

【0078】

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

50

方向（スロットマシン 1 の幅方向であってリール 3 0 1 a … の回転軸と同方向）に細長い帯状の基板 5 0 3 に多数の発光ダイオード（以下 L E D という。） 5 0 4 を並べたものがあり、下側の照明装置 5 0 2 は、上面を例えば乳白色の透光性蓋板 5 0 5 で塞いだチューブ枠 5 0 6 の中に L E D 5 0 4 を上向きにして配置し、一方、上側の照明装置 5 0 2 は、断面上向きコ字状の例えば乳白色である透光性カバー 5 0 7 内に L E D 5 0 4 を下向きにして配置してなる。

【 0 0 7 9 】

なお、上側の照明装置 5 0 2 は、照明方向を図 4 に示したように真下より遊技者側、すなわち透明板 2 1 4 a 側に向かう斜め下向きに設置してある。実施形態では比較的強い指向性を持った L E D 5 0 4 の主たる照射領域の中心線 L（図 4 拡大図参照）を透明板 2 1 4 a に対し斜めに向かわせるべく、基板 5 0 3 の L E D 取付面の向きが、前記透明板 2 1 4 a 側に向けて斜め下向きに傾けられている。

【 0 0 8 0 】

また、もし照明装置 5 0 2 の光源として蛍光灯のような棒状発光体を採用した場合には、図 4 の基板 5 0 3 を板状又は光源を包むような凹面状の反射部材に変更し、直射光と反射光の総和により方向付けられる主たる照射領域の中心線が、透明板 2 1 4 a 側の裏面に斜めに当たるように設定すればよい。以上のように照明装置 5 0 2 の照射照準を透明板 2 1 4 a に設定すれば、漏れた一部の光がリール 3 0 1 a, 3 0 1 b, 3 0 1 c の外周面を照らしても殆ど影響はない。

【 0 0 8 1 】

実験によれば、照明装置 5 0 2 の照明方向をリール 3 0 1 a, 3 0 1 b, 3 0 1 c の周面側に向けた場合には、湾曲するリール 3 0 1 a, 3 0 1 b, 3 0 1 c の特定部分が強く反射して見辛くなるのに対し、上記のように主たる照射領域の中心線 L を透明板 2 1 4 a に対し斜めに向かわせた場合には、透明板 2 1 4 a を介してリール外周面が照らされることにより、リール 3 0 1 a, 3 0 1 b, 3 0 1 c の広い範囲が明るく見え易くなることが確認できた。その理由として、照明装置 5 0 2 から照射した光が扉形前面部材 2 0 0 の透視窓 2 1 4 に嵌めた透明板 2 1 4 a に当たって反射し全体に拡散するか、或は透明板 2 1 4 a が明るく照らされることでリール 3 0 1 a, 3 0 1 b, 3 0 1 c 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。

【 0 0 8 2 】

以上のような上側の照明装置 5 0 2 の構造は、下側の照明装置 5 0 2 にも採用することができ、もちろん図 3 2 に示したように下側の照明装置 5 0 2 にのみ採用することもできる。なお、図 3 2 は図 4 の上側の照明装置 5 0 2 を下側に配置し、下側の照明装置 5 0 2 を上側に配置したものであるため、上記照明装置 5 0 2 の説明の「上」を「下」に読み替え、「下」を「上」に読み替えればよい。

【 0 0 8 3 】

ところで照明装置 5 0 2 の光源として実施形態のように L E D を採用した場合には、（a）低電圧で駆動するため約 2 0 0 V の高電圧で駆動する従来の冷陰極管より安全性が高い、（b）冷陰極管より寿命が長い、（c）ガラス管である冷陰極管より丈夫である、（d）多色発光が可能であるため演出の幅を広げることができる、（e）インバータと組み合わせて使用する冷陰極管より軽く、従って画像表示体 5 0 0 を支えるヒンジ金具 4 2 0 の負担が少ない、というメリットがある。

【 0 0 8 4 】

〔配線手段〕

前記外本体 1 0 0 に取り付けられている例えばメダル放出装置 1 1 0 や電源装置 1 1 2 及び扉形前面部材 2 0 0 の操作部 2 0 2 にある例えば各投入ボタン 2 0 5, 2 0 6 や始動レバー 2 1 0（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 4 0 0 にある例えばメイン基板 4 0 9 等（ケース部材側の電気部品の総称として単に「ケース部材側電気部品」という場合もある。）とは電氣的に接続されている。そして、実施形態のスロットマシン 1 は、前面開閉部材 9 0 とケース部材 4 0 0 とから

なる機種ユニット 50（図 44 及び図 45 参照）が外本体 100 に対し着脱自在であるため、機種ユニット 50 の交換等に際して本体側電気部品（筐体側電気部品）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。

【0085】

〔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（以下「コネクタ接続用端子基板」という場合もある。）122、123 とからなる。

10

【0086】

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。

【0087】

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 とカバー体 121 の間の隙間に非固定的な遊動可能状態に取り付けられており、従って図 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。なお、該コネクタ 125 と前記コネクタ 124 は、プリント基板にハンダ付け等の固着手段で固着する基板固着型であり、安価な DIN 規格のものが使われている。

20

【0088】

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。

30

【0089】

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

40

【0090】

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に自己の下辺が位置する高さにして配線窓 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。

50

(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して本体側電気部品に接続する。

【0091】

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 (背板 104 とのコーナーを含む (図 10 参照)。) 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。

【0092】

〔配線手段ーコネクタ 425, 427〕

上記のように配線中継部材 113 に設けられている 2 つのコネクタ 124, 125 には、ケース部材 400 のメイン基板 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。

【0093】

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。

【0094】

〔配線中継基板ーコネクター仮止め棚〕

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

【0095】

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。

【0096】

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、426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。

10

【0097】

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。

20

【0098】

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

【0099】

ここまでの説明から、次のような技術的思想が把握できる。

(a) 前面が開口し背面を背板で覆った箱形であって電源装置その他の本体側電気部品を備えた外本体と、

30

(b) 前記外本体に対し着脱自在なケース部材に複数の図柄を変動させる図柄変動表示装置その他のケース部材側電気部品を設けた機種ユニットと、

(c) 前記本体側電気部品につながる本体側配線類と、前記ケース部材側電気部品につながるケース側配線類とを中継すべく前記外本体の背板に取り付けた配線中継部材と、

(d) 前記ケース側配線類の先端に取り付けたコネクタと、

(e) 該コネクタに取り付けたコネクタホルダーと、

(f) 該コネクタホルダーを仮止めするためケース部材に設けた仮止め部材と、

(g) 前記コネクタホルダーを前記配線中継部材に固定するための固定手段と、を有し、

(h) 機種ユニットを外本体に装着する前の状態で前記コネクタホルダーを仮止め部材に仮止めし、機種ユニットを外本体に装着した状態で前記コネクタホルダーを仮止め部材から固定手段に付け替えてコネクタホルダーのコネクタを配線中継部材に接続するようにしたことを特徴とする

40

(i) 遊技機。

【0100】

上記の遊技機は、機種ユニット50の外本体100への装着とコネクタ同士の結合とを別々に行うようにしたものであるが、これとは対照的に、例えば機種ユニット50に直接コネクタを取り付け、機種ユニット50を外本体100に押し込む動作で自動的にコネクタ同士を結合させる、という方式が考えられる。しかしこの方式は、質量の大きな機種ユニット50が輸送中などに外本体100の内部で振動した場合、大きな負担がコネクタ結

50

合部に掛かるため信頼性に不安があり、その対策にコストが掛かる課題がある。

【0101】

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

【0102】

これに対しスロットマシン1は、外本体100に1枚の扉形前面部材200を取り付け、該扉形前面部材200に対して機種ユニット50を物理的に独立させた構成であり、さらに、コネクタホルダー428を配線中継部材113に接続した後、該コネクタホルダー428は、図5に示したように外本体100に固定した部品（配線中継部材113）と結合し機種ユニット50から離間した独立構造になっているため、プリント基板にハンダ付けして用いる低コストで一般的なコネクタを使用した場合でも、輸送中においても、遊技中においても信頼性・耐久性に不安がない。また、機種ユニット50のみが機種変更時の交換対象であり、扉形前面部材200は交換対象とならないため、機種変更のための遊技場の負担も軽くなる。

【0103】

〔コネクタ425、427とコネクタ124、125との結合〕

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を量産レベルのコストで達成するのは困難だからである。そのような問題を解決する1つの手段として、プリント基板にハンダ付けすることなく結合時の融通性を高める機構を施したいいわゆるドロワーコネクタを使用する方法が考えられるが、ドロワーコネクタ自体が高価であるため、まだコスト面の負担が大きい。

【0104】

これに対し実施形態の配線手段では、基板支持部材たる配線中継部材113のコネクタ基板122、123を分割してそれぞれにコネクタ124、125を装着し、そのコネクタ基板122、123の少なくとも一方を、配線中継部材113の取付板120とカバー体121の間の隙間に非固定的に納めてコネクタ427とコネクタ125の結合方向と直交する方向（ここでの「直交」は、厳密な90度にこだわらず、社会通念上のほぼ90度という程度の意味である。）に遊動可能状態にする手段を講じている。かかる構成においてコネクタホルダー428の結合照準をコネクタ425とコネクタ124に定めた場合、もう一方のコネクタ427とコネクタ125の相対位置に若干の狂いがあっても、コネクタ基板123が遊動してその狂いを矯正すべく移動するから、コネクタ427とコネクタ125の結合も可能になる。これにより基板固着型で安価なDIN規格のコネクタで十分に対応できる。

【0105】

ここまでの説明から、次のような技術的思想が把握できる。

（１）「２以上の配線用のコネクタと、その各コネクタと対をなす２以上の配線用のコネクタとを有する遊技機において、一方のコネクタグループを１つのコネクタホルダーに固

10

20

30

40

50

着すると共にこれらと対をなす他のコネクタグループをコネクタ基板に装着し、さらにそのコネクタ基板をコネクタ毎に分割してその1つを基板支持部材に固定すると共に他のコネクタ基板を基板支持部材に対しコネクタの結合方向と直交する方向に遊動可能な状態に取り付けるようにしたことを特徴とする遊技機。」

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

(3) 「2以上の配線用のコネクタと、その各コネクタと対をなす2以上の配線用のコネクタとを有する遊技機において、一方のコネクタグループをコネクタ基板を介して基板支持部材に固着すると共にこれらと対をなす他のコネクタグループを1つのコネクタホルダーに装着し、さらにそのコネクタホルダーに対しコネクタグループの中の1つのコネクタを固定すると共に他のコネクタをコネクタホルダーに対しコネクタの結合方向と直交する方向に遊動可能な状態に取り付けるようにしたことを特徴とする遊技機。」

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

【0106】

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

【0107】

また、コネクタホルダーは、ナイラッチ（登録商標）等の固定手段で配線中継部材、ひいては該配線中継部材を介して外本体の背板に確実に固定される。一方、コネクタホルダーと機種ユニットの間では、フレキシブルなハーネスを介してつながっているのみであり

、機種ユニットが動いたとしても、その動きはフレキシブルなハーネスが吸収するので、コネクタホルダーに動きは伝わらない。このため、たとえ輸送中の振動により外本体と機種ユニットの間に相対的な動きが生じて、コネクタホルダーは、外本体のみと一緒に動き、機種ユニットの干渉を受けないから、コネクタの結合部には全く負荷が掛からない。よってコネクタ結合の信頼性が非常に高い。

【0108】

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。

10

【0109】

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。

【0110】

また、実施形態のように、配線中継部材113のコネクタ基板122、123を遊動可能にする構成の他、コネクタホルダー428側のコネクタ425、427の何れか一方を遊動可能にすることも可能であり、その場合も上記と同様の作用効果が得られる。なお、かかるコネクタホルダー428の具体例を図17に示した。この例では、コネクタホルダー428のホルダー主体429に雌ねじ付きの受筒429aを突設し、一方、コネクタ427の両横に遊孔427aを有する耳片427bを形成し、コネクタホルダー428の受筒429aにコネクタ427の遊孔427aを遊嵌させ、座金付きのビス427cをもって耳片427bの抜け止めとしている。そうすることによりコネクタ427は、コネクタホルダー428に対し、遊孔427aと受筒429aの径の差の範囲で自由に遊動し得る。この場合のコネクタ基板122、123は、一体にして取付板120に固定すればよい。また、実施形態では2つのコネクタを1つのコネクタグループとして取り扱ったが、1つのコネクタグループのコネクタ数は2以上でもよい。

20

30

【0111】

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。

40

【0112】

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を引き出す要はない。それを取えてケース部材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。

50

【0113】

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。

【0114】

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、演出制御基板510、520、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。

【0115】

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。

【0116】

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。

【0117】

その他、図11中、符号441は機能分離中継端子板である。

【0118】

以上のように構成されるスロットマシン1は、ケース部材400を外本体100に装着し、必要な配線を完了した完成品の状態で工場から出荷される。そして、その完成品のまま遊技場の遊技機設置島に取り付けられるが、このとき図25想像線のように、外本体100の天板103と遊技機設置島の上栈600とを木ねじ等の固定部材601で止める場合は、扉形前面部材200と画像表示体500を開放し、外本体100の貫通孔132に対しケース部材400の内側から天窓部443越しに固定部材601を挿通させ、さらにドライバー等の工具602で天窓部443越しに固定部材601を締め付けて外本体100の天板103と遊技機設置島の上栈600とを固定的に連結する。なお、貫通孔132は複数設けられているため、必要に応じてその中から任意に選択して使用することができる。例えば、上栈600の位置やサイズにばらつきがあってもその上栈600に対応する貫通孔132を選択することができる。また、遊技機をまるごと入れ替える場合に、使用する貫通孔132を変更すれば、上栈600の同じ位置に固定部材601の穴が開く弊害（いわゆる、ばか穴化）が防止できる。

【0119】

ところで、図25に示したように外本体100とケース部材400の間には隙間Sが形成されており、画像表示体500等から発生した熱が画像表示体500の冷却ファン（図

10

20

30

40

50

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

【0120】

上記の通り、一般的なスロットマシン1について説明を行ったが、本願発明の特徴について図46を用いて説明する。

【0121】

図46は、本願発明に係るスロットマシン1Aの筐体の斜視図である。本願発明に係るスロットマシン1Aには、第一MAX投入ボタン206、当該第一MAX投入ボタン206に対応するBETランプ614(第一BETランプ614a~614c)が設けられている。これら3つの第一BETランプを適宜第一BETランプ614と称する。

【0122】

第一BETランプ614とは別に、本願発明に係るスロットマシン1Aには、第二MAX投入ボタン2000、当該第二MAX投入ボタン2000の操作に対応するBETランプ2010(第二BETランプ2010a~2010c)が搭載されている。これら3つの第二BETランプを適宜第二BETランプ2010と称する。

【0123】

第一MAX投入ボタン206は、通常のスロットマシン1と同様、始動レバー210の近傍に設けられている。一方、第二MAX投入ボタン2000は、右リール停止ボタン211cの下部付近に設けられている。これは、遊技者が右利きである場合、右手でリール停止操作を行った後に、第一MAX投入ボタン206の位置まで右腕を伸ばさずに次のMAX投入操作を行うことができるというメリットがある。これにより、次回ゲームを開始するまでの時間的ロスが軽減されるほか、右腕にかかる負担の解消という効果が期待できる。

【0124】

ただし、必ずしも第二MAX投入ボタン2000を上記の位置に設置することは必須ではない。例えば、リール停止ボタン(211a、211b、211c)の下部中央に設置することが考えられる。また、一見、演出ボタンの類であるかのように第一MAX投入ボタン206とは明確に異なる態様で設置しておくことで、MAX投入ボタンでありながら演出ボタンのような期待を持たせるという効果をもたらすことが可能である。

【0125】

なお、第二MAX投入ランプ2000は、画像表示体500に「第二MAX投入ボタンを押せ」と表示される場合(後述する)に押下できるほか、特に何らの指示がなくとも、遊技者は第一MAX投入ランプ206および第二MAX投入ランプ2000のいずれか一方を選択して押下することができる。

【0126】

第一MAX投入ボタン206が押下されると、3枚賭け専用機において、クレジットが3枚以上あるときには、クレジットが3枚分消費されることに基づいて、第一の1BETランプ614a、614b、614cが順に点灯する。一方、第二MAX投入ボタン2000が押下されると、クレジットが3枚分消費されるのとほぼ同時に、第二BETランプ2010a、2010b、2010cが順に点灯する。

【0127】

第一MAX投入ボタン206および第二MAX投入ボタン2000のいずれかが押下されたときに、常に両方のBETランプ(第一BETランプ614a~614cおよび第二BETランプ2010a~2010c)を点灯させるようにしたとしても差し支えない。ただし、第一BETランプ614cと第二BETランプ2010cの点灯タイミングは同期させなければならない。

10

20

30

40

50

【0128】

第一MAX投入ボタン206および第二MAX投入ボタン2000の使い分けについて簡単に説明すると、当該遊技の1つ前の遊技（での内部抽選）において、スローBETパターンに当選した場合、第二MAX投入ボタン2000の操作が有効化される。第二MAX投入ボタン2000を押下して遊技を進めた場合に、期待条件（例えば、ARTゲームの上乗せゲーム数が100ゲーム以上であることが判明した場合等が挙げられる）に応じて、第二BETランプ2010a、第二BETランプ2010bおよび第二BETランプ2010cの点灯タイミングを、通常よりも遅らせて点灯させる。

【0129】

これにより、MAX投入ボタンの押下そしてBETランプの点灯といった、一般的に変化に乏しい操作、表示態様についても期待を持って遊技を行うことができる。

10

【0130】

〔各リールの図柄、図柄列〕

各リール301a、301b、301cには、一例として、図47に示すように、複数種類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47では、各リール301a、301b、301cに付されたそれぞれのリール帯321a、321b321c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。

【0131】

20

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）を介して遊技者に視認可能となるように配置されている（後述する図48参照）。なお、図柄表示窓401は解決手段に記載の図柄表示部に相当する。

【0132】

また、図柄の種類は、図47に示すように、「赤セブン」図柄、「青セブン」図柄、「白セブン」図柄、「BAR図柄」、「チェリー」図柄、「リプレイ」図柄、「ベル1」図柄、「ベル2」図柄、「スイカ」図柄、「正」図柄がある。「正」図柄は、後述するロゴの役に対応する図柄である。ただし、ロゴの役に当選したとき、「正」図柄が有効ライン上に必ずしも表示されるわけではないが見た目上の5ライン上に表示されるので、遊技者から見ると「正」図柄が揃ったように見える。

30

【0133】

図47において、「赤セブン」図柄は、リール帯321aにおいては配列番号3番・6番の2つ、リール帯321bにおいては配列番号12番の1つ、リール帯321cにおいては配列番号10番の1つが相当する。「青セブン」図柄は、リール帯321aにおいては配列番号16番の1つ、リール帯321bにおいては配列番号3番の1つ、リール帯321cにおいては配列番号15番の1つが相当する。「白セブン」図柄は、リール帯321aにおいては配列番号20番の1つ、リール帯321bにおいては配列番号19番の1つ、リール帯321cにおいては配列番号18番の1つが相当する。「BAR」図柄は、リール帯321aにおいては配列番号11番の1つ、リール帯321bにおいては配列番号6・9番の2つ、リール帯321cにおいては配列番号2番の1つが相当する。「チェリー」図柄は、リール帯321aにおいては配列番号10番の1つ、リール帯321bにおいては配列番号1番・14番・17番の3つ、リール帯321cにおいては配列番号7番・14番の2つが相当する。「リプレイ」図柄は、リール帯321aにおいては配列番号1番・4番・7番・12番・17番の5つ、リール帯321bにおいては配列番号0番・5番・8番・11番・16番の5つ、リール帯321cにおいては配列番号1番・5番・8番・13番・17番の5つが相当する。「ベル1」図柄は、リール帯321aにおいては配列番号13番・15番・18番の3つ、リール帯321bにおいては配列番号2番・7番・10番・15番・18番の5つ、リール帯321cにおいては配列番号9番・

40

50

1 2 番・1 6 番の 3 つが相当する。「ベル 2」図柄は、リール帯 3 2 1 a においては配列番号 2 番・5 番・8 番の 3 つ、リール帯 3 2 1 c においては配列番号 0 番・4 番の 2 つが相当する。「スイカ」図柄は、リール帯 3 2 1 a においては配列番号 9 番・1 4 番・1 9 番の 3 つ、リール帯 3 2 1 b においては配列番号 4 番・1 3 番の 2 つ、リール帯 3 2 1 c においては配列番号 3 番・6 番・1 1 番・2 0 番の 4 つが相当する。「正」図柄は、リール帯 3 2 1 a においては配列番号 0 番の 1 つ、リール帯 3 2 1 b においては配列番号 2 0 番の 1 つ、リール帯 3 2 1 c においては配列番号 1 8 番の 1 つが相当する。なお、図柄の種類は一例であって、これらの種類に限られるものではない。

【0 1 3 4】

〔枠部材〕

図 4 8 は、図柄表示窓 4 0 1 を含む枠部材 5 0 1 の部分を拡大したところを示している。図柄表示窓 4 0 1 からは、各リール 3 0 1 a, 3 0 1 b, 3 0 1 c の図柄列中の図柄のうち、連続する 3 つの図柄が視認可能となっている。この図柄が表示されている 3 つの位置を上から「上段（または上段位置）」（例えば、リール 3 0 1 a の「ベル 1」図柄が表示されている位置）、「中段（または中段位置）」（例えば、リール 3 0 1 b の「リプレイ」図柄が表示されている位置）、「下段（または下段位置）」（例えば、リール 3 0 1 c の「ベル 1」図柄が表示されている位置）という。

【0 1 3 5】

上記のことから、図柄表示窓 4 0 1 内では、「段数×リールの数」個の図柄を表示させることが可能である。従って、スロットマシン 1 では「段数（3）×リールの数（3）」より図柄表示窓 4 0 1 内には最大で 9 個の図柄を表示させることができる。

【0 1 3 6】

枠部材 5 0 1（表示パネルともいう、以下では表示パネル 5 0 1 として統一する）の左側端（図柄表示窓 4 0 1 から見て左側には、各種のランプが備えられており、そのうち、「B E T 1」, 「B E T 2」, 「B E T 3」と記されているのが B E T ランプ（ベットランプ）6 1 4 である。B E T ランプの数字（上記の「B E T 1」, 「B E T 2」, 「B E T 3」の 1, 2, 3 の数字）はそれぞれベット数（賭け数のこと、賭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（賭けたメダルの枚数は 1 枚）、「2」は 2 ベット（賭けたメダルの枚数は 2 枚）、「3」は 3 ベット（M A X ベットともいう、賭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。本実施形態を説明するために、B E T 1 ランプを第一 B E T ランプ 6 1 4 a、B E T 2 ランプを第一 B E T ランプ 6 1 4 b、B E T 3 ランプを第一 B E T ランプ 6 1 4 c と称する。

【0 1 3 7】

本実施形態のスロットマシン 1 では、ベット数に応じて有効となる並びが決められている。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して称する。後述する所定の当選役に対応する図柄の組み合わせは、一つの有効ライン上に並んで表示されてはじめて当該当選役に対応する図柄の組み合わせ態様として表示されたと判断されるものである。すなわち、所定の当選役に対応する図柄を構成する各図柄が図柄表示窓 4 0 1 内に個々に表示されたとしても、それぞれの図柄がいずれかの有効ライン上に並んでいなければ（すなわち所定の当選役に対応する図柄の組み合わせが有効ライン上に並んでいなければ）、所定の当選役に対応する図柄の組み合わせ態様が表示されたと判断されないことになる。なお、このように、所定の当選役に対応する図柄の組み合わせが有効ライン上に並んでいない場合は、バラバラな図柄の組み合わせ態様（すなわちハズレの図柄の組み合わせ）が表示されたと判断される。

【0 1 3 8】

次に、ベット数及び有効ラインについて具体的に説明する。本実施形態のスロットマシン 1 は、3 枚賭け専用機であり、通常ゲームでは、メダルを 3 枚投入するとゲームを実行することが可能となる。このとき、右上がりの直線型の並び及び右下がりの直線型の並びが有効ラインとなる。

【0 1 3 9】

なお、有効ラインは上記のような右上がりの直線型の並びや右下がりの直線型の並びに限られるものではない。さらに、本実施形態のスロットマシン1は3枚賭け専用機であるが、これに代えて、ベット数に応じて有効ライン数に変化するようにしてもよい。

【0140】

本実施形態のスロットマシン1では、上述したとおり、賭け数は3ベット（MAXベット）のみとし、有効ラインを図48の図柄表示窓401内で「BARーリプレイー白セブン」が表示されているライン（すなわち右上がりライン）623bと、「ベル1ーリプレイーベル1」が表示されているライン（すなわち右下がりライン623a）の2つのラインのみを有効ラインとしている。

【0141】

図48の図柄表示窓401内に表示されている図柄の組み合わせは、有効ラインの一つである右下がりライン623aに表示されている「ベル1ーリプレイーベル1」であり、この図柄の組み合わせは、後述する図54に示すように、リプレイ役（再遊技役）に対応する図柄の組み合わせであるから、次ゲームにおいて、メダルを投入することなく自動ベットされ、前回のゲームと同様のゲームを再び実行することが可能となる。なお、有効ライン上に「ベル1ーリプレイーベル1」が表示されたとしても、遊技者は、いずれの役の図柄の組み合わせが表示されたのか、一見して把握し難い。しかし、有効ラインではない中段ラインに「リプレイーリプレイーリプレイ」の図柄の組み合わせが表示されることで、遊技者は、リプレイに入賞したことを把握することが可能となる。

【0142】

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614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。

【0143】

クレジット表示LEDは、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枚数（クレジットデータ数）を表示するものである。

【0144】

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。

【0145】

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（新たにメダルを賭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。

【0146】

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。

【0147】

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。

【0148】

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

10

20

30

40

50

【0149】

[スロットマシンの内部構成]

図48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（主制御基板）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。

【0150】

前述した1枚投入ボタン205、第一MAX投入ボタン206、第二MAX投入ボタン2000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が操作されると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）操作信号がメイン基板409に出力され、リール停止ボタン211a、211b、211cが操作されると、リール301a、301b、301cをそれぞれ停止させる操作信号がメイン基板409に出力される。

【0151】

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。

【0152】

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。

【0153】

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。リール駆動モータ341a、341b、341cは可動表示体駆動手段に相当する。ステッピングモータによって、各リールは、後述のフリーズ処理の際、所定の図柄数分回転することができる。

【0154】

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331a、331b、331cを有しており、各リール301a、301b、301cにはそれぞれ位置センサ331a、331b、331c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。

【0155】

メダルセレクトタ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、メダルセレクトタ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、メダルセレクトア 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 207b 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。

【0156】

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 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 等によりメダル貯留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異常が発生したことが報知される。

10

【0157】

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やホール従業員等に異常が発生したことを報知する。

20

【0158】

スロットマシン 1 は、メイン基板 409 の他に演出制御基板 510, 520 を備えている。演出制御基板 510 は通常チップで構成されているのに対し、演出制御基板 520 は、例えば、プログラムデータの暗号化・復号化に供される暗号鍵をチップ外にハードウェアとして構成しておくことでチップ内のデータのすい出しができないようにされた所謂セキュリティチップで構成されている。

30

【0159】

演出制御基板 510 には CPU 1118 や ROM 1120、RAM 1122、入出力インタフェース 1130、VDP (Video Display Processor) 1124、AMP (オーディオアンプ) 1126、音源 IC 1128 等が実装されている。演出制御基板 520 には CPU 1138、ROM 1140 及び RAM 1142 等が実装されている。演出制御基板 510 は、メイン基板 409 から各種の指令信号を受けるとともに、演出制御基板 520 との間で双方向通信することで、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）、演出ランプ 2020 の発光（または点灯、点滅、消灯等）及びスピーカ 512 の作動を制御している。

【0160】

上記のように演出制御基板 520 を所謂セキュリティチップで構成し、ゲーム仕様にかかわるデータを演出制御基板 520 の ROM 1140 に記憶保持させることで、ゲーム仕様にかかわるデータが解析されたり改竄されたりといった不正を防止することができる。ここでいう不正とは、例えば、ゲーム仕様を解析し、遊技者に有利な出率でゲームが行われるようにプログラムを改竄することだけでなくゲーム仕様にかかわるデータがそっくりそのままコピーされたりすること等も含む。

40

【0161】

セキュリティチップで構成された演出制御基板 520 の ROM 1140 に記憶されるデータは、ゲーム仕様にかかわるデータの必ずしも全部である必要はなく、ゲーム仕様にかかわるデータの一部であっても、上記の不正を防止することができる。また、演出制御基

50

板 5 1 0 と演出制御基板 5 2 0 とは、別基板であることに限定されるものではなく 1 枚の基板に実装されていてもよい。さらに、メイン基板 4 0 9 から各種の指令信号を受けるのは、通常のチップで構成された演出制御基板 5 1 0 であることに必ずしも限定されるものではなく、セキュリティチップで構成された演出制御基板 5 2 0 がメイン基板 4 0 9 から各種の指令信号を受けるようにしてもよい。

【0162】

さらに、メイン基板 4 0 9 に外部中継端子板 1 3 1 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 1 3 1 を介して遊技場のホールコンピュータ 1 2 0 0 に接続される。外部中継端子板 1 3 1 はメイン基板 4 0 9 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 1 2 0 0 に中継する役割を担っている。

10

【0163】

その他、電源装置 1 1 2 には、設定キースイッチ 1 1 2 t やリセットスイッチ 1 1 2 u、電源スイッチ 1 1 2 v 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 2 0 0 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 1 1 2 v 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 1 1 2 t 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 1 1 2 u 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 1 1 2 t とともに設定を変更する際にも操作される。

20

【0164】

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、遊技者がメダルの賭け数を決定した状態で始動レバー 2 1 0 を操作すると各リール 3 0 1 a, 3 0 1 b, 3 0 1 c が回転し、この後、遊技者がリール停止ボタン 2 1 1 a, 2 1 1 b, 2 1 1 c を操作すると、対応する各リール 3 0 1 a, 3 0 1 b, 3 0 1 c が停止制御され、そして、全てのリール 3 0 1 a, 3 0 1 b, 3 0 1 c が停止すると、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。

【0165】

前述したとおり、各リール 3 0 1 a, 3 0 1 b, 3 0 1 c には、それぞれリール帯 3 2 1 a, 3 2 1 b, 3 2 1 c が付されている（図 47 参照）。そして、全てのリール 3 0 1 a, 3 0 1 b, 3 0 1 c を停止させた際に図柄表示窓 4 0 1 内に表示される表示内容（有効ライン上に表示された図柄の組み合わせ態様）から所定の当選役に対応する図柄の組み合わせ態様が表示されたか否かが判断される。具体的には、図柄表示窓 4 0 1 内で前述の有効ライン（右上がりライン 6 2 3 b 及び右下がりライン 6 2 3 a）のうち少なくともいずれか 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。このとき、右上がりライン 6 2 3 b と右下がりライン 6 2 3 a とで、別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た場合には、複数の当選役に対応する図柄の組み合わせ態様が同時に表示されたと判断されて、それぞれの払出数を合算した数量のメダルの払い出しが行われる。すなわち、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 4 0 1 内の有効ライン上に表示されるものとなる）。

30

40

【0166】

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

【0167】

スロットマシン 1 の図柄には、「赤セブン」図柄、「青セブン」図柄、「白セブン」図柄、「BAR」図柄、「チェリー」図柄、「リプレイ」図柄、「ベル 1」図柄、「ベル 2」図柄、「スイカ」図柄及び「正」図柄があることは既に述べたとおりであるが、このう

50

ち、「赤セブン」図柄、「青セブン」図柄、「白セブン」図柄及び「BAR」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、遊技者が停止操作する際に、これらの図柄が図柄表示窓401内に停止されるように狙って停止操作することが容易となっている（すなわち目押しすることが容易である）。

【0168】

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。すなわち、所定の遊技特典が付与される。以下に、図50に示された各当選役に対応して許容される図柄の組み合わせ態様について説明する。

【0169】

〔当選役と図柄の組み合わせ〕

ここで、スロットマシン1の当選役（入賞役と呼ばれるものを含む）と、これに対応する図柄の組み合わせについて、図50、図51及び図52～53を用いて説明する。本実施形態のスロットマシン1では、詳細は後述するが、役の成立にかかわる内部抽選として、1回のゲーム内において本抽選及び擬似抽選の両方を実行可能に構成されている。図50は、スロットマシン1の本抽選における各入賞役についての当選確率を示す図であり、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。図51は、本抽選における各当選役（本明細書において「当選役」は図50及び図51の「略称」を指す）と、これら各当選役に対応して成立する本条件装置を示す図であり、予めROM1112等に格納されているものである。図52～53は、各本条件装置に対応する図柄の組み合わせ及びメダルの払出数を示す図であり、これについても予めROM1112等に格納されているものである。

【0170】

本実施形態のスロットマシン1における遊技状態としては、一般状態、通常RT、チャンスRT、ボーナス内部中及びボーナス中が用意されている。各当選役についての当選確率は、図50に示されるように、遊技状態毎に決められている。そして、抽選の結果として何らかの役に当選すると、当選役に応じた本条件装置が作動し、作動した本条件装置に対応する図柄組み合わせが有効ライン上に表示されるように、後述するリール停止処理が行われる。

【0171】

本実施形態のスロットマシン1では、一の本条件装置とリール制御のパターンとが1対1で対応しているので、一の当選役に対して複数のリール制御パターンを用意したい場合には、一の当選役に対して複数の本条件装置を成立させる必要がある。こうすることで、一の当選役に対して、複数パターンの停止出目（有効ライン上に表示される図柄の組み合わせ）を用意することが可能となる。ここで、有効ライン上に表示される図柄組み合わせについて、図50に示される「RB1＋スイカ」、「スイカ」、「AT（「AT2－1」～「AT5－4」）」、「ALL」を例に挙げて説明する。

【0172】

「RB1＋スイカ」は、RB1とスイカ（小物22）とが同時に重複して当選する重複役である。このとき、RB1及びスイカ（小物22）の両方に対応する本条件装置が作動し、これらに対応する図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されることが許容され、これに基づいて、後述するステップS5のリール停止処理が行われる。そして、スイカ（小物22）に対応する図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されると、賞として例えば5枚のメダルが払い出され、RB1に対応する図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されると、後述するRB1ゲームが開始される。

【0173】

ただし、RB1に対応する図柄の組み合わせ及びスイカ（小物22）に対応する図柄の

10

20

30

40

50

組み合わせの両方について有効ライン上に表示されることが許容されたとしても、スイカ（小物 2 2）に対応する図柄の組み合わせが優先して有効ライン上に表示されるようにリール停止処理が行われる。ここで、スイカ（小物 2 2）に対応する図柄の組み合わせは、当選した当該ゲームに限って、有効ライン上に表示されることが許容される。一方、R B 1 に対応する図柄の組み合わせは、当選した当該ゲームだけに限らず、次ゲーム以降においても、R B 1 に対応する図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されるまで継続して、有効ライン上に表示されることが許容される。

【0174】

なお、重複役とは、1 回の抽選機会において複数の役が同時に選出される役であることを意味する。例えば、当選成立状態が次ゲーム以降に持ち越される持ち越し役が 1 ゲーム目に選出されたもののこの持ち越し役に対応する図柄組み合わせが表示されなかった場合において、例えば 2 ゲーム目で第 1 の役が選出されたときは、持ち越し役と第 1 の役との両方が当選成立している状態となるが、この場合は、互いに別の抽選機会において選出されているから、重複役に該当しない。これとは逆に、単独役とは、1 回の抽選機会において一つの役のみが選出される役を意味する。

【0175】

また、B B 1、B B 2、R B 1 及び R B 2 をボーナス役とし、図 5 2 ～ 5 3 においてメダルの払い出しがある役（例えばチェリー、スイカ、ベル等）を小役とし、前回ゲームと同じゲームを実行できる役（例えば通常リブ等）をリプレイ役とし、複数の図柄組み合わせについて有効ライン上に表示されることが同時に許容されたとき、リプレイ役、小役、ボーナス役の優先順位で、これらに対応する図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されるように、後述するリール停止処理が行われる。

【0176】

また、「スイカ」は、スイカの単独当選役である。このとき、有効ライン上にはスイカに対応する図柄の組み合わせが表示されることが許容され、これに基づいて、後述するステップ S 5 のリール停止処理が行われる。そして、スイカに対応する図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されると、賞として例えば 5 枚のメダルが払い出される。

【0177】

なお、抽選の結果、いずれかの役に当選したとしても、当該当選役に対応する図柄の組み合わせは、後述する引き込み制御を実行可能な範囲で図柄表示窓 4 0 1 内（すなわち有効ライン上）に停止されるように狙って停止操作（リール停止ボタン 2 1 1 a、2 1 1 b、2 1 1 c を押す操作）が行われないと、有効ライン上に当選役に対応する図柄の組み合わせを表示させることができない。したがって、抽選の結果、いずれかの役に当選したにもかかわらず、この当選役に対応する図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されなければ、後述するステップ S 6 においてゲーム結果がハズレである旨が判定される。

【0178】

「A T 2 - 1」～「A T 5 - 4」（この明細書において「A T 2 - 1」～「A T 5 - 4」は、「A T 2 - 1」、「A T 2 - 2」、「A T 2 - 3」、「A T 2 - 4」、「A T 3 - 1」、「A T 3 - 2」、「A T 3 - 3」、「A T 3 - 4」、「A T 4 - 1」、「A T 4 - 2」、「A T 4 - 3」、「A T 4 - 4」、「A T 5 - 1」、「A T 5 - 2」、「A T 5 - 3」、「A T 5 - 4」の A T 専用役の全てを意味する）は、いずれも、各々に決められた適正な押し順でリール停止ボタン 2 1 1 a ～ 2 1 1 c が操作された場合と、各々に決められた適正な押し順でリール停止ボタン 2 1 1 a ～ 2 1 1 c が操作されなかった場合とで、賞として払い出されるメダル枚数が異なっている。

【0179】

具体的には、「A T 2 - 1」、「A T 2 - 2」、「A T 2 - 3」及び「A T 2 - 4」についての適正な押し順は、「中→左→右」である。そして、この適正な押し順でリール停止ボタン 2 1 1 a ～ 2 1 1 c が操作された場合には、作動している本条件装置のうち小物 1 7 の図柄組み合わせが有効ライン上に表示されることが許容され、これに基づいて、後述するステップ S 5 のリール停止処理が行われる。そして、小物 1 7 の図柄組み合わせが

有効ライン上に表示されると、賞として例えば9枚のメダルが払い出される。なお、小物17の図柄組み合わせを構成する図柄は、リールの引き込み制御を実行可能な範囲内に配置されているので、抽選の結果が「AT2-1」、「AT2-2」、「AT2-3」又は「AT2-4」であるときには、適正な押し順でリール停止ボタン211a~211cが操作される限り必ず、小物17の図柄組み合わせが有効ライン上に表示される。

【0180】

また、不適正な押し順でリール停止ボタン211a~211cが操作された場合には、適正なタイミングでリール停止ボタン211a~211cが操作されると、賞として例えば2枚のメダルが払い出される図柄の組み合わせが有効ライン上に表示される。ただし、不適正なタイミングでリール停止ボタン211a~211cが操作されると、ハズレの図柄組み合わせが有効ライン上に表示される。このとき、賞としてのメダルは払い出されない。

10

【0181】

すなわち、抽選の結果が「AT2-1」、「AT2-2」、「AT2-3」又は「AT2-4」であるとき、適正な押し順でリール停止ボタン211a~211cが操作される限り必ずベルの図柄組み合わせが有効ライン上に表示される。ただし、不適正な押し順でリール停止ボタン211a~211cが操作された場合には、押し順が不適正であったとしても適正なタイミングでリール停止ボタン211a~211cが操作されると、賞として1枚のメダルが払い出される図柄の組み合わせが有効ライン上に表示される。また、押し順だけでなくタイミングについても不適正なタイミングでリール停止ボタン211a~211cが操作されると、ハズレの図柄組み合わせが有効ライン上に表示される。このとき、賞としてのメダルは払い出されない。

20

【0182】

なお、不適正な押し順でリール停止ボタン211a~211cが操作された場合における上記の「適正なタイミング」は、抽選の結果が「AT2-1」又は「AT2-3」であるときと「AT2-2」又は「AT2-4」であるときとで異なっている。より具体的には、抽選の結果が「AT2-1」又は「AT2-3」であるときにおける「適正なタイミング」は、抽選の結果が「AT2-2」又は「AT2-4」であるときにおける「不適正なタイミング」となり、抽選の結果が「AT2-1」又は「AT2-3」であるときにおける「不適正なタイミング」は、抽選の結果が「AT2-2」又は「AT2-4」であるときにおける「適正なタイミング」となる。

30

【0183】

また、「AT3-1」、「AT3-2」、「AT3-3」及び「AT3-4」についての適正な押し順は「中→右→左」であり、「AT4-1」、「AT4-2」、「AT4-3」及び「AT4-4」についての適正な押し順は「右→左→中」であり、「AT5-1」、「AT5-2」、「AT5-3」及び「AT5-4」についての適正な押し順は「右→中→左」である。そして、この適正な押し順でリール停止ボタン211a~211cが操作された場合には、小物17の図柄組み合わせが有効ライン上に表示されることが許容され、これに基づいて、後述するステップS5のリール停止処理が行われる。ただし、不適正な押し順でリール停止ボタン211a~211cが操作された場合には、押し順が不適正であったとしても適正なタイミングでリール停止ボタン211a~211cが操作されると、賞として1枚のメダルが払い出される図柄の組み合わせが有効ライン上に表示される。また、押し順だけでなくタイミングについても不適正なタイミングでリール停止ボタン211a~211cが操作されると、ハズレの図柄組み合わせが有効ライン上に表示されることとなる。ここで、抽選の結果が「AT3-1」、「AT3-3」、「AT4-1」、「AT4-3」、「AT5-1」及び「AT5-3」である場合における「適正なタイミング」は、それぞれ、抽選の結果が「AT3-2」、「AT3-4」、「AT4-2」、「AT4-4」、「AT5-2」及び「AT5-4」である場合における「不適正なタイミング」となり、抽選の結果が「AT3-1」、「AT3-3」、「AT4-1」、「AT4-3」、「AT5-1」及び「AT5-3」である場合における「不適正なタ

40

50

イミング」は、それぞれ、抽選の結果が「A T 3－2」、「A T 3－4」、「A T 4－2」、「A T 4－4」、「A T 5－2」及び「A T 5－4」である場合における「不適正なタイミング」となる。

【0184】

なお、抽選の結果が「A T 2－1」～「A T 5－4」のうちいずれかであるときに、不適正な押し順でリール停止ボタン211a～211cが操作され、さらに不適正なタイミングでリール停止ボタン211a～211cが操作されたことによって有効ライン上に表示されたハズレの図柄組み合わせは、この実施形態において「ベルこぼ目」と称する。

【0185】

「A L L」は、ボーナスゲーム中に限って抽選対象となる役であり、抽選の結果が「A L L」であるとき、いかなる押し順で且ついかなるタイミングでリール停止ボタン211a～211cが操作された場合であっても、小物17の図柄組み合わせが有効ライン上に表示されることが許容され、これに基づいて、後述するステップS5のリール停止処理が行われる。上述したとおり、小物17の図柄組み合わせを構成する図柄は、リールの引き込み制御を実行可能な範囲内に配置されているので、抽選の結果が「A L L」であるときには、常に、小物17の図柄組み合わせが有効ライン上に表示される。そして、小物17の図柄組み合わせが有効ライン上に表示されると、賞として例えば9枚のメダルが払い出される。

【0186】

ここで、ボーナス役（B B 1、B B 2、R B 1、R B 2）、リプレイ役（再遊技役とも呼ばれる）、小役（ベル役、チェリー役（チェリー1、チェリー2）、スイカ役及びA T専用役、A L L役、ボーナスゲーム専用役）について説明する。一般的に、チェリー1は弱チェリー、チェリー2は強チェリーと呼ばれる。

【0187】

〔ボーナス役〕

本実施形態のスロットマシン1では、B B 1、B B 2、R B 1又はR B 2といったボーナス役に当選し、これらいずれかの役に対応する図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されると、B B 1ゲーム、B B 2ゲーム、R B 1ゲーム又はR B 2ゲームといったボーナスゲームが実行される。このボーナスゲームは、複数ゲームにわたって、遊技者がメダルを集中して獲得できる機会が設けられるゲームである。ただし、遊技者が大量のメダルを獲得することが可能なものは、図52に示されるように、B B 1ゲーム及びB B 2ゲームだけである。

【0188】

また、スロットマシン1では、右上がりライン623b及び右下がりライン623aのうち少なくともいずれかの有効ラインに、作動した本条件装置に対応する図柄組み合わせ（図52～図54に示された図柄組み合わせ）が停止すると、1回のゲーム結果として、有効ラインに停止した図柄組み合わせに応じた賞が付与される。ただしこの場合、右上がりライン623b及び右下がりライン623aといった二つの有効ラインに、同時に重複して二つの当選役に対応する図柄の組み合わせが表示された場合には、この二つの図柄の組み合わせに応じたメダルが賞として払い出される。なお、本実施形態のスロットマシン1では有効ラインの数が二つであるが、有効ラインの数を三つ以上とし、この三つの有効ラインに、同時に重複して三つ以上の当選役に対応する図柄の組み合わせが表示された場合に、この三つ以上の図柄の組み合わせに応じたメダルが賞として払い出されるようにしてもよい。ただし、1回のゲームで払い出されるメダルの最大枚数（例えば、15枚）が予め決められており、1回のゲーム結果として払い出されるメダルの枚数はこの最大枚数を超えないものとなっている。

【0189】

〔リプレイ役〕

本実施形態のスロットマシン1には、リプレイ役（再遊技役ともいう）として、通常リプレイ（図50では「通常リプ」と記載）とA R Tリプレイ1～3（図50では「A R T

10

20

30

40

50

リプレイ1」、「ARTリプレイ2」、「ARTリプレイ3」と記載)とが用意されている。このリプレイ役に対応する図柄の組み合わせ態様は、図52～53に示されるとおりである。そして、リプレイ役に対応する図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されると、リプレイの図柄組み合わせが揃ったと判定される。なお、上記のリプレイ役に対応する図柄の組み合わせは、図54を見ても分かるように遊技者がすぐに把握し難いものも含まれるが、有効ラインではないものの中段ラインに「リプレイーリプレイーリプレイ」の図柄の組み合わせが表示されることで、遊技者は、リプレイに入賞したことを把握することが可能となる。

【0190】

リプレイの図柄組み合わせが有効ライン上に表示されると、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、リプレイの図柄組み合わせが表示されたゲームと同じゲームを、再遊技として実行できる。なお、リプレイの図柄組み合わせが有効ライン上に表示されたとしても、賞としてのメダルは払い出されない。

【0191】

このリプレイゲームの遊技特典の特徴は、メダルの払出しを行わない代わりに次のゲームで新たにメダルを消費する(新たにメダルを賭ける)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、通常状態(本実施形態における一般状態や通常RTが相当する)において、概ね6～7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、リプレイという当選役にゲーム進行における過剰なメダルの消費を抑える役割を持たせることができるということになる。

【0192】

また、各リール301a, 301b, 301cにリプレイ役に対応する図柄の組み合わせ態様を構成する図柄をそれぞれ満遍なく配置する(例えば、リプレイ役に対応する図柄の組み合わせ態様を構成する図柄と、同じくリプレイ役に対応する図柄の組み合わせ態様を構成する図柄との間に配置される他の図柄(リプレイ役に対応する図柄の組み合わせ態様を構成しない図柄)を1個から最大でも4個までにすることにより、リプレイ役に対応する図柄の組み合わせ態様を目押しの必要なく揃えることができるものとする)ことができる。

【0193】

なお、通常リプレイに対応する図柄の組み合わせが有効ライン上に表示された場合には、通常リプレイに対応する図柄の組み合わせが表示されたゲームと同じゲームを再遊技として実行できるだけであるが、再遊技2に対応する図柄組み合わせ(ARTリプレイ2及び3に対応する図柄の組み合わせのうち「リプレイーリプレイーリプレイ」の図柄組み合わせ)が有効ライン上に表示された場合には、チャンスRTへ移行する契機として機能している。

【0194】

[チェリー役]

本実施形態のスロットマシン1には、チェリー役として、上述したとおり、「チェリー1」と「チェリー2」とが用意されている。このチェリー役に対応する図柄の組み合わせ態様は、図52～53に示されるとおりである。そして、チェリー役に対応する図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されると、チェリー役の図柄組み合わせが揃ったと判定され、賞としてのメダル(例えば2枚)が払い出される。

【0195】

[スイカ役]

スイカ役に対応する図柄の組み合わせ態様は、図52～53に示されるとおりである。このスイカ役に対応する図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されると、スイカ役の図

10

20

30

40

50

柄組み合わせが揃ったと判定され、賞としてのメダル（例えば5枚）が払い出される。

【0196】

〔AT専用役〕

本実施形態のスロットマシン1には、AT専用役として、上述したとおり、「AT2-1」～「AT5-4」が用意されている。これらAT専用役に対応する図柄の組み合わせ態様は、図52～53に示されるとおりである。すなわち、抽選の結果が「AT2-1」～「AT5-4」のうちのいずれかであって且つ適正な押し順でリール停止ボタン211a～211cが操作されると、作動した本条件装置のうち小物17に対応する図柄の組み合わせが有効ライン上に表示される。ただし、抽選の結果が「AT2-1」～「AT5-4」のうちのいずれかであったとしても、適正な押し順でリール停止ボタン211a～211cが操作されなかった場合には、上述したとおり、賞として1枚のメダルが払い出される図柄の組み合わせが表示されるか、ハズレの図柄組み合わせが表示されることとなる。賞として1枚のメダルが払い出される図柄の組み合わせを構成する図柄は、目押しすることなく有効ライン上に表示することができるように、各リール上に配置されている。なお、AT専用役である「AT2-1」～「AT5-4」は、いずれも、順押しでリール停止ボタン211a～211cが操作されたとしても、小物17に対応する図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されないようになってい

10

【0197】

〔ALL役〕

ALL役に対応する図柄組み合わせは、図52～53に示されるとおりである。ただし、いかなる押し順で且ついかなるタイミングでリール停止ボタン211a～211cが操作されたとしても、作動した本条件装置のうち小物17に対応する図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されるように、リール制御される。

20

【0198】

〔ボーナスゲーム専用役〕

さらに、ボーナスゲーム中（BB1ゲーム中、BB2ゲーム中、RB1ゲーム中及びRB2ゲーム中）にのみ有効となる当選役としてボーナスゲーム専用役がある。このボーナスゲーム専用役は、図50の「ロゴ1」～「ロゴ7」に相当し、これらに対応する図柄（ボーナスゲーム専用役図柄）の組み合わせは、図52～図54に示されるとおりである。ただし、上述したように、ボーナス専用役としての「ロゴ1」～「ロゴ7」に当選したとき、見た目上の5ライン上には「正」図柄が揃ったように見える。

30

【0199】

ボーナスゲーム中にボーナスゲーム専用役図柄が揃うと、規定枚数（例えば10枚）のメダルの払い出しが行われる。このときのメダルの払い出しは当該ゲームにて行われる。つまり、ボーナスゲーム専用役図柄が揃うと10枚のメダルの払出しという遊技特典が付与される。そして、ボーナスゲーム中はこのボーナスゲーム専用役を揃いやすくすることにより、メダルの獲得が容易な複数回にわたるゲームを集中して実行することができる。従って、ボーナスゲーム専用役図柄の組み合わせを構成する各図柄は、目押しを行うことなく有効ライン上に揃えることができるものとなっている。

【0200】

なお、本実施形態のスロットマシン1では、ボーナスゲームにおいて、上記ボーナスゲーム専用役とALL役とが抽選対象とされているが、これらとは異なる当選役を設けてもよい。さらには、ボーナスゲーム専用役のようなボーナスゲーム中限定の当選役を設けずに、ベル役やスイカ役を代わりに用いるものとしてもよい。この場合、一般状態中とボーナスゲーム中とで、メダルの払い出し枚数を変えるようにしてもよい。

40

【0201】

〔上乗せ抽選〕

本実施形態のスロットマシン1では、特典ゲーム中における抽選の結果がチェリー役（チェリー1、チェリー2）、ボーナスゲーム専用役（ロゴ1～ロゴ7）、スイカ役及びチャンス目のうちいずれかである場合には、演出制御基板520側の処理として、特典ゲー

50

ムの上乗せ抽選が行われる。チェリー役（チェリー１、チェリー２）、ボーナスゲーム専用役（ロゴ１～ロゴ７）、スイカ役及びチャンス目といった、特典ゲームの上乗せ抽選の契機となる役は、一般的に「レア小役」と呼ばれる。特典ゲームの実行抽選や特典ゲームの上乗せ抽選の詳細については後述する。また、通常状態（一般状態、通常ＲＴ）における抽選の結果がレア小役である場合には、特典ゲーム付与抽選が行われる。

【０２０２】

なお、特典ゲームは、メイン基板４０９側の処理であるチャンスＲＴの制御と、演出制御基板５１０側の処理であるＡＴの制御（押し順ナビ）との両方が行われるゲームである。そして、押し順ナビに従ってリール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃの停止操作が行われる限り、各特典ゲームの終了条件が成立するまで特典ゲームが継続する。押し順ナビに背いてリール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃの停止操作が行われると、ベルこぼ目が有効ライン上に出現する可能性があり、ベルこぼ目が出現すると、メイン基板４０９によるチャンスＲＴの制御が終了する。各特典ゲームの終了条件が成立すると、演出制御基板５１０側の処理によるＡＴの制御が終了し、ベルこぼ目を回避することが困難となるので、ベルこぼ目の出現によりメイン基板４０９側の処理であるチャンスＲＴの制御も終了する（通常ＲＴに移行する）。なお、押し順ナビに背いてリール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃの停止操作が行われた結果としてメイン基板４０９によるチャンスＲＴの制御が終了したとしても、演出制御基板５１０側の処理であるＡＴの制御が終了しない限り再びチャンスＲＴに制御されて、特典ゲームが継続される。したがって、「特典ゲームの上乗せ」は、厳密に言えば「ＡＴゲームの上乗せ」のことであるが、以下、この明細書において、便宜上、「特典ゲームの上乗せ」や「特典の上乗せ」と称する場合がある。また同様に、「特典ゲームの終了条件」は、厳密に言えば「ＡＴゲームの終了条件」のことであるが、以下、この明細書において、便宜上、「特典ゲームの終了条件」や「特典の終了条件」と称する場合がある。

【０２０３】

内部抽選にてハズレとなる確率が通常状態（一般状態、通常ＲＴ）と比べて極めて低い遊技状態に制御されていたり、本実施形態のように内部抽選にてハズレとならないチャンスＲＴ１に制御されているときには、通常リプレイに対応する図柄組み合わせの出現頻度が極めて高くなるので、通常リプレイに対応する図柄組み合わせがたとえ表示されたとしても、ＡＴゲームの上乗せ抽選が行われたか否かの判断が困難となる。これにより、上乗せ抽選が行われた可能性があることや、上乗せ抽選に当選した可能性があるといったような遊技者が興味を惹くような期待演出を行う場合には、かかる期待演出を、効果的に行うことが可能となる。

【０２０４】

〔ハズレ〕

図５２～５３に示された図柄の組み合わせ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、メダルが付与は行われず、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役であるともいえる。

【０２０５】

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。

【０２０６】

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

【０２０７】

〔本抽選確率〕

【 0 2 0 8 】

10

20

20

30

30

40

40

50

50

【0213】

また、図50によれば、ボーナス中は、ALL役とボーナスゲーム専用役（ロゴ1～ロゴ7）の当たり値が抽出範囲の大半以上を占めている。従って、ボーナスゲームが実行されると、このボーナスゲームが実行されている期間内に多量のメダルが払い出されることとなる。

【0214】

〔メイン基板による制御〕

次に、スロットマシン1のメイン基板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ついて説明する。ただし本明細書で説明する処理手順は、本発明を説明するために、便宜上、簡略されたものである。

10

【0215】

図55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簡単に示した図である。先ずステップS10では、ゲームスタートに備えるための初期設定を含む各種設定処理を実行する。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。

【0216】

次のステップS100のBET処理では、投入口203から投入されたメダルの枚数により、あるいはすでに貯留されているメダルがある場合には第一MAX投入ボタン206（あるいは1枚投入ボタン205）の押下操作により賭け数が設定され、始動レバー210の操作待ちの状態となる。すなわち、1回のゲームの賭け数が設定され、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、本実施形態のスロットマシン1は、3枚のメダルを投入することによってゲームの実行が可能となる3枚賭け専用機である。したがって、1枚投入ボタン205を備えていなくてもよい。なお、詳細は後述するが、第二MAX投入ボタン2000の操作が可能であるときには、第二MAX投入ボタン2000の押下操作が行われた場合にも賭け数が設定される。

20

【0217】

ステップS200の内部抽選処理では、ステップS100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、内部抽選処理を実行する。この内部抽選処理では、後述する本抽選、擬似ゲーム実行抽選、擬似抽選、擬似抽選の前兆ゲーム数抽選などの処理が行われる。本抽選や擬似抽選にていずれかの役が選出された場合に限り選出された役に応じて本条件装置や擬似条件装置が作動し、作動した本条件装置や擬似条件装置に対応する図柄組み合わせが有効ライン上に停止することが許容される。

30

【0218】

次にステップS300のリール制御処理では、例えば回転中のリール301a、301b、301cの停止操作が行われると、ステップS200の内部抽選処理の結果に基づいて、全てのリール301a、301b、301cについての回転や停止にかかる制御を実行する。

【0219】

40

ステップS400の遊技状態移行処理では、演出制御基板510や演出制御基板520からメイン基板409への情報通信が行なわれないなかで、内部抽選の結果やゲーム結果に基づいて遊技状態を移行する処理を実行する。遊技状態移行処理の詳細については後述する。

【0220】

ステップS500の特典ゲーム種別判定処理では、演出制御基板510や演出制御基板520にて決定された特典ゲームの種別をメイン基板409側で推測する処理を実行する。

【0221】

ステップS600の特典ゲーム処理では、特典ゲームの実行中であるか否かを判断し、

50

特典ゲームの実行中でなければ特典ゲームの実行を可能とするための特典ゲーム設定処理を行い、特典ゲームの実行中であれば特典ゲーム終了判定処理などを実行する。特典ゲーム処理の詳細については後述する。

【0222】

ところで、図55では図示していないが、メイン基板409では、上述した制御プログラム上の処理の他に、コマンド送信処理も行われる。このコマンド送信処理は、メイン基板409にて実行された制御プログラム上の処理結果（例えば内部抽選処理やリール制御処理の結果）を、その都度、メイン基板409から演出制御基板510（または演出制御基板520）に送信する処理である。

【0223】

以上が、スロットマシン1の基本的な1ゲームの簡単な処理手順である。ただし、本実施形態のスロットマシン1では、詳細は後述するが、演出制御基板510や演出制御基板520からメイン基板409への情報通信が行なわれないなかで、演出制御基板510や演出制御基板520にて決定された結果をメイン基板409側で推測する処理（後述する特典ゲーム種別判定処理）を行い、この推測された結果に基づいて、次ゲーム以降のステップS200の内部抽選処理やステップS300のリール制御処理が行われる。

【0224】

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のうち、便宜上、まずはステップS500の遊技状態移行処理について説明し、次いでステップS500の特典ゲーム種別判定処理及びステップS600の特典ゲーム処理につ

【0225】

〔遊技状態移行処理〕

図56は、メイン基板409に搭載されたCPU1110により実行される遊技状態移行処理を示すフローチャートである。

【0226】

遊技状態移行処理では、まず、ボーナスゲーム（BB1ゲーム、BB2ゲーム、RB1ゲーム、RB2ゲーム）中であるか否かが判断され（ステップS401）、ボーナスゲーム中であれば（ステップS401におけるYES）、ボーナスゲームが終了か否かが判断される（ステップS402）。ボーナスゲームが終了か否かの判断は、後述するBBゲーム終了判定処理においてセットされるBBゲーム中フラグや、同じく後述するRBゲーム終了判定処理においてセットされるRBゲーム中フラグが0（オフ）であれば、ボーナスゲームが終了と判断される。ボーナスゲームが終了すると（ステップS402におけるYES）、一般状態への移行処理が行われる（ステップS403）。この一般状態では、一定期間にわたってゲームを実行したときに、この一定期間内に、ゲームの結果として払い出されるメダル枚数よりも遊技者がゲームを実行するために賭けるメダル枚数の方が多くなる。すなわち、一般状態は、遊技者がゲームを実行すると、それに伴ってメダル枚数が減少していく遊技状態である。なお、ステップS402においてボーナスゲームが終了していないと判断されると（ステップS402におけるNO）、ステップS403の処理をスキップし、遊技状態は移行されない。

【0227】

ステップS401においてボーナスゲーム（BB1ゲーム、BB2ゲーム、RB1ゲーム、RB2ゲーム）中でないと判断されると（ステップS401におけるNO）、ボーナス内部中であるか否かが判断される（ステップS410）。すなわち、本抽選においてボーナス役（BB1、BB2、RB1、RB2）に当選すると、ボーナス役に対応する条件装置が作動するが、このボーナス役に対応する条件装置は、本抽選に当選したゲームにおいてボーナス役に対応する図柄組み合わせが有効ラインに表示されなかったとしても、次ゲーム以降においても、ボーナス役に対応する図柄組み合わせ（ボーナス図柄）が有効ラインに表示されるまで継続して作動する。そして、ボーナス内部中であると判断されて（

10

20

30

40

50

ステップS 4 1 0におけるYES)、且つボーナス役に対応する図柄組み合わせが有効ラインに表示されたと判断されると(ステップS 4 1 2におけるYES)、ボーナス中に移行し(ステップS 4 1 4)、ボーナスゲームが実行される。

【0228】

ステップS 4 1 0においてボーナス内部中でないと判断されると(ステップS 4 1 0におけるNO)、チャンスRTであるか否かが判断される(ステップS 4 2 0)。チャンスRTであるときには(ステップS 4 2 0におけるYES)、内部抽選処理においてボーナス当選したか否かが判断され(ステップS 4 2 2)、ボーナス当選したと判断されると(ステップS 4 2 2におけるYES)、ボーナス当選時処理が実行される(ステップS 4 2 4)。一方、ステップS 4 2 2においてボーナス当選していないと判断されると(ステップS 4 2 2におけるNO)、有効ライン上に「ベルこぼ目」が表示されたか否かが判断される(ステップS 4 2 6)。このチャンスRTにおいて「ベルこぼ目」が有効ライン上に表示されたと判断されると(ステップS 4 2 6におけるYES)、通常RTに移行する(ステップS 4 2 8)。なお、ステップS 4 2 4のボーナス当選時処理については後述する。

10

【0229】

ステップS 4 2 0においてチャンスRTでないと判断されると(ステップS 4 2 0におけるNO)、通常RT中であるか否かが判断される(ステップS 4 3 0)。通常RT中であるときには(ステップS 4 3 0におけるYES)、内部抽選処理においてボーナス当選したか否かが判断され(ステップS 4 3 2)、ボーナス当選したと判断されると(ステップS 4 3 2におけるYES)、ボーナス当選時処理が実行される(ステップS 4 3 4)。一方、ステップS 4 3 2においてボーナス当選していないと判断されると(ステップS 4 3 2におけるNO)、再遊技2に対応する図柄組み合わせが有効ライン上に表示されたか否かが判断され(ステップS 4 3 6)、再遊技2に対応する図柄組み合わせが有効ライン上に表示されたか否かが判断されると(ステップS 4 3 6におけるYES)、チャンスRTに移行される(ステップS 4 3 8)。

20

【0230】

ステップS 4 3 0において通常RTでないと判断されたときには(ステップS 4 3 0におけるNO)、遊技状態が一般状態に制御されていることとなる。そしてこの一般状態においても、内部抽選処理においてボーナス当選したか否かが判断され(ステップS 4 4 0)、ボーナス当選したと判断されると(ステップS 4 4 0におけるYES)、ボーナス当選時処理が実行される(ステップS 4 4 2)。一方、ステップS 4 4 0においてボーナス当選していないと判断されると(ステップS 4 4 0におけるNO)、有効ライン上に「ベルこぼ目」が表示されたか否かが判断される(ステップS 4 5 0)。この一般状態において「ベルこぼ目」が有効ライン上に表示されたと判断されると(ステップS 4 5 0におけるYES)、通常RTに移行する(ステップS 4 5 2)。

30

【0231】

次に、ステップS 4 2 4、ステップS 4 3 4及びステップS 4 4 2のボーナス当選時処理について、図57を用いて説明する。なお、ステップS 4 2 4、ステップS 4 3 4及びステップS 4 4 2において行われるボーナス当選時処理は、いずれも同じ処理が行われる。図57は、ボーナス当選時処理を示すフローチャートの一例である。

40

【0232】

ボーナス当選時処理では、まず、ベルカウンタをFFにセットする(ステップS 4 6 2)。詳細は後述するが、ステップS 5 0 0の特典ゲーム種別判定処理では、演出制御基板510や演出制御基板520にて決定された結果(特典ゲームの種別)を、ベルカウンタを用いてメイン基板409側で推測する処理を行っている。ただし、演出制御基板510や演出制御基板520にてたとえ特典ゲームを実行する旨が決定されていたとしても、ボーナス当選したときにはボーナスゲームが特典ゲームよりも優先して実行されるため、ベルカウンタをFFにセットするのである。

【0233】

50

ステップ S 4 6 2 においてベルカウンタを F F にセットしたのち、ボーナス役に対応する図柄組み合わせ（ボーナス図柄）が有効ラインに表示されたか否かが判断される（ステップ S 4 6 4）。ここで、ボーナス図柄が有効ライン上に表示されたと判断されると（ステップ S 4 6 4 における Y E S）、ボーナス中に移行する（ステップ S 4 6 6）。一方、ステップ S 4 6 4 においてボーナス図柄が有効ライン上に表示されなかったと判断されると（ステップ S 4 6 4 における N O）、ボーナス内部中に移行し（ステップ S 4 6 8）、ボーナス当選時処理を終了する。

【0234】

ここで、各遊技状態について説明する。通常 R T では、一般状態と同様に、一定期間にわたってゲームを実行したときに、この一定期間内に、ゲームの結果として払い出されるメダル枚数よりも遊技者がゲームを実行するために賭けるメダル枚数の方が多くなる。すなわち、通常 R T は、一般状態と同様に、遊技者がゲームを実行すると、それに伴ってメダル枚数が減少していく遊技状態である。

【0235】

なお、一般状態、通常 R T、チャンス R T、ボーナス内部中及びボーナス中の各遊技状態における本抽選において、各入賞役が当選する確率は、図 5 0 に示されるとおりである。

【0236】

ところで、本実施形態のスロットマシン 1 では、上述したとおり、メイン基板 4 0 9 から内部抽選の結果情報が情報コマンドとして演出制御基板 5 1 0 の C P U 1 1 1 8 や演出制御基板 5 2 0 の C P U 1 1 3 8 に向けて出力される。メイン基板 4 0 9 から出力された内部抽選の結果情報を受信した演出制御基板 5 1 0 の C P U 1 1 1 8（又は演出制御基板 5 2 0 の C P U 1 1 3 8）は、この結果情報及びメイン基板 4 0 9 との通信結果情報に基づいて、例えば画像表示体 5 0 0 又は／及びスピーカ 5 1 2 を用いた演出を実行する手段を備える。

【0237】

例えば、チャンス R T では、本抽選の結果が「A T 2 - 1」～「A T 5 - 4」のうちのいずれかであるとき、リール停止ボタン 2 1 1 a ～ 2 1 1 c についての適正な押し順が、例えば画像表示体 5 0 0 又は／及びスピーカ 5 1 2 を用いた演出により明示される（以下、本抽選の結果が「A T 2 - 1」～「A T 5 - 4」のうちのいずれかであるときに行われるリール停止ボタン 2 1 1 a ～ 2 1 1 c についての適正な押し順の明示を「押し順ナビ」と称する）。このように、本抽選の結果が「A T 2 - 1」～「A T 5 - 4」のうちのいずれかであるときにリール停止ボタン 2 1 1 a ～ 2 1 1 c についての適正な押し順を遊技者に明示する演出は、チャンス R T において特典ゲームとして実行される。特典ゲームでは、上記の押し順ナビを連続してまたは継続して行うことで高い頻度で実行される。

【0238】

これにより、特典ゲーム中は、所定期間（複数ゲームの実行期間）に、遊技者がゲームを実行するために賭けるメダル枚数よりもゲームの結果として払い出されるメダル枚数の方が多くなる点で、一般状態や通常 R T とは異なる。押し順ナビは、例えば一般状態や通常 R T でも行われることはあるものの、特典ゲームのように複数ゲームにわたって継続的には行われない。したがって、本ゲーム抽選の結果が「A T 2 - 1」～「A T 5 - 4」のうちのいずれかであるとき、一般状態や通常 R T に制御されているときよりも特典ゲーム中が実行されているチャンス R T に制御されているときの方が、「A T 2 - 1」～「A T 5 - 4」に対応する図柄組み合わせを有効ライン上に表示させることが遊技者にとって容易となる。また、チャンス R T では、一般状態や通常 R T に制御されているときよりもはずれの確率が極めて低い。これらの点で、チャンス R T は、一般状態や通常 R T と比べて遊技者にとって有利な遊技状態であるといえる。

【0239】

このように、本実施形態のスロットマシン 1 によれば、ボーナス内部中及びボーナス中を除けば、通常状態（一般状態や通常 R T）とチャンス R T とを含む遊技状態のうちい

10

20

30

40

50

れかに制御される。

【0240】

本遊技機では、チャンスR Tにおける本ゲーム抽選において通常リプレイ役が選出されたときは、再遊技1の条件装置に対応する図柄組み合わせが有効ライン上に表示されるように、回転表示状態にあるリール301a～301cの停止制御が行われる。なお、再遊技1に対応する図柄の組み合わせは、有効ラインではないものの中段にリプレイ図柄が表示される組み合わせである。

【0241】

本実施形態のスロットマシン1では、上述したとおり、通常R Tにおける本ゲーム抽選においてA R Tリプレイ2に当選し、再遊技2に対応する図柄組み合わせが表示されると、次ゲームからチャンスR Tに制御される。

10

【0242】

ここで、チャンスR Tとは、チャンスR Tが開始されてから有効ライン上に「ベルこぼ目」が表示されるまでまたはボーナス当選するまでのゲーム期間におけるゲームであり、このチャンスR Tでは、図50を見ても分かるように、リプレイの当選確率が一般状態に比べて当選しやすくされている。なお、チャンスR Tでは、一定ゲーム数の間、有効ライン上に「ベルこぼ目」が表示されることを回避するために、演出制御基板510のCPU1118により、特典ゲームとして、例えば画像表示体500又は／及びスピーカ512を用いた演出が実行される。すなわち、本ゲーム抽選の結果が「A T 2－1」～「A T 5－4」のうちいずれかであるときに、有効ライン上に「ベルこぼ目」が表示されないように、適正な押し順でのリール停止ボタン211a～211cの操作を促す演出、又は、適正なタイミングでのリール停止ボタン211a～211cの操作を促す演出等が実行される。

20

【0243】

このようにして促された演出に基づいてリール停止ボタン211a～211cが操作されることによって、一定ゲーム数の間、チャンスR Tを継続させることが可能となる。そして、一定ゲーム数のゲームが実行されると、特典ゲームが終了すなわち有効ライン上に「ベルこぼ目」が表示されないようにするための演出が終了する。そうすると、いずれは、本ゲーム抽選にて「A T 2－1」～「A T 5－4」のうちいずれかに当選し、有効ライン上に「ベルこぼ目」が表示されて、チャンスR Tが終了することとなる。

30

【0244】

また、チャンスR T中は、遊技者に向けてその遊技状態がチャンスR T中であることを認識（識別）できる態様にて実行させる。具体的には、チャンスR T中であることの表示（画像表示体500等による）や、効果音（スピーカ512等による）により識別可能なものとする。

【0245】

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本ゲーム抽選確率に格差（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ボーナス当選役やA R Tリプレイの本ゲーム抽選確率が優遇されるようにするとよい。例えば、設定値1に比べると設定値6ではB B 1の当選確率が高く決められているのでB B 1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。

40

【0246】

〔特典ゲーム種別判定処理〕

演出制御基板510や演出制御基板520からメイン基板409への情報通信が行なわれないなかで、演出制御基板510や演出制御基板520にて決定された結果をメイン基

50

板409側で推測する処理（特典ゲーム種別判定処理）を行うことについては上述したが、この特典ゲーム種別判定処理（ステップS500）について、以下に説明する。

【0247】

上述した通り、メイン基板409で行われた処理の結果情報（例えば本抽選の結果情報や停止図柄情報）についてはメイン基板409から演出制御基板510に送信されるものの、演出制御基板510や演出制御基板520で行われた処理の結果情報についてはメイン基板409に送信されることがない。そのため、7種類の特典ゲームのうち実行すべき特典ゲームが演出制御基板510や演出制御基板520により決定されたとしても、かかる決定がメイン基板409に対しては秘密裏に行われることとなり、メイン基板409は、このままでは、演出制御基板510や演出制御基板520により決定された特典ゲームの種別を把握することができない。そこで、本スロットマシン1では、演出制御基板510や演出制御基板520からメイン基板409への情報通信を行うことなく、演出制御基板510や演出制御基板520により決定された特典ゲームの種別をメイン基板409によって判定することを可能ならしめる特典ゲーム種別判定処理（ステップS500）を行っている。

10

【0248】

以下、図58を参照して、メイン基板409における特典ゲーム種別判定処理（ステップS500）について説明する。図58は、特典ゲーム種別判定処理に用いられるナビ抽選テーブルの一例を示す図である。このナビ抽選テーブルは、メイン基板409のROM112及びセキュリティチップで構成された演出制御基板520のROM1140の両方に記憶されている。なお、メイン基板409もセキュリティチップで構成されている。これにより、ゲーム仕様の解析・改竄といった不正を防止することができる。なお、図58のナビ抽選テーブルは、必ずしもテーブルの全部がセキュリティチップで構成された演出制御基板520のROM1140に記憶される必要はなく、不正防止の観点からいえば、図58のナビ抽選テーブルのデータの一部（例えばベルカウンタが3であるときのデータのみ）を、セキュリティチップで構成された演出制御基板520のROM1140に記憶するようにしてもよい。

20

【0249】

本抽選の結果は、上述したとおりメイン基板409から演出制御基板510に送信されるが、メイン基板409において特典ゲーム種別判定処理が行なわれているときは、本抽選の結果情報だけでなく、ベルカウンタ情報についてもメイン基板409から演出制御基板510に送信される。ベルカウンタは、メイン基板409が特典ゲーム種別判定処理を行う際に用いる情報であり、メイン基板409にて特典ゲーム種別判定処理が行なわれていない通常時は「FF」にセットされている。そして、メイン基板409にて特典ゲーム種別判定処理が開始されると「0」にセットされ、ゲームの進行に応じて「1」～「4」のいずれかにセットされる。なお、メイン基板409において特典ゲーム種別判定処理が行なわれていない場合には、メイン基板409から演出制御基板510にベルカウンタを送信する必要はない。

30

【0250】

演出制御基板510は、7種類の特典ゲームのうちいずれかの特典ゲームを実行する旨が決定されていることを条件に、本抽選の結果情報が「AT2-1」～「AT5-4」のうちのいずれであるかであるときに、「AT2-1」～「AT5-4」のうちのいずれであるかを特定できる情報（以下、単に『「AT2-1」～「AT5-4」である旨の情報』と称する）がメイン基板409から送信されたことに基づいて、小物17の図柄組み合わせが有効ライン上に表示されるように押し順ナビを実行する。一方、特典ゲームを実行する旨が決定されていない通常中には、本抽選の結果情報が「AT2-1」～「AT5-4」である旨の情報がメイン基板409から送信されたとしても、上記の押し順ナビは実行されない。

40

【0251】

7種類の特典ゲームのうちいずれかの特典ゲームを実行する旨が決定されている場合に

50

において、演出制御基板 510 は、メイン基板 409 からベルカウンタ情報が送信されていなければ、メイン基板 409 において特典ゲーム種別判定処理がまだ開始されていないと判断する。ただし、演出制御基板 510 は、7 種類の特典ゲームのうちいずれの特典ゲームを実行する旨が決定されており、且つ本抽選の結果情報が「AT2-1」～「AT5-4」である旨の情報がメイン基板 409 から送信されたにもかかわらずベルカウンタ情報が送信されなかった場合には、メイン基板 409 において特典ゲーム種別判定処理を開始させるべく、必ず押し順ナビを実行する。

【0252】

一方、メイン基板 409 からベルカウンタ情報及び本抽選の結果情報の両方が送信された場合には、演出制御基板 510 は、メイン基板 409 において特典ゲーム種別判定処理が開始されていると判断し、本抽選の結果情報が「AT2-1」～「AT5-4」のうちのいずれかであるときに、図 58 のテーブルに基づいて押し順ナビの実行有無を決定する。詳しくは、図 58 に図示された○に該当するときは押し順ナビを実行する旨が決定され、図 58 に図示された×に該当するときは押し順ナビを実行しない旨が決定される。

【0253】

図 51 を参照すると分かるように、本実施形態のスロットマシン 1 では、本抽選の結果が「AT2-1」～「AT5-4」のうちのいずれかであるとき、遊技者が「左→中→右」の順押し又は「左→右→中」のはさみ押しを行う限り、小物 17 の図柄組み合わせが有効ライン上に表示されることがない。したがって、小物 17 の図柄組み合わせが有効ライン上に表示された旨がメイン基板 409 により判定されるのは、演出制御基板 510 により押し順ナビが行われた場合、及び、押し順ナビは行われていないものの遊技者が順押し又ははさみ押しで停止操作せずに且つ偶然に押し順が正解した場合に限られる。そこで、メイン基板 409 は、小物 17 の図柄組み合わせが有効ライン上に表示された旨を判定したときは、演出制御基板 510 により押し順ナビが行われたものとして特典ゲーム種別判定処理を開始し、ベルカウンタを 0 にセットする。

【0254】

すなわち、この実施の形態にかかるメイン基板 409 は、ベルカウンタが「FF」にセットされている（特典ゲーム種別判定処理を開始していない）通常の遊技状況にあるにもかかわらず、本抽選の結果情報が「AT2-1」～「AT5-4」のいずれかであることに対応した絵柄が揃った場合には、演出制御基板 510 側にて 7 種類の特典ゲームのいずれかを実行する旨の決定がなされたと推測（押し順ナビが提供されていると推測）し、ベルカウンタを「FF」から「0」に更新することにより特典ゲーム種別判定処理を開始させるものとなっている。

【0255】

ただし、このようなメイン基板 409 側での制御手法では、演出制御基板 510 側にて押し順ナビが提供されていないにもかかわらず、本抽選の結果情報が「AT2-1」～「AT5-4」のいずれかであるときに遊技者の停止操作態様が偶然合致してしまったような場合であっても、演出制御基板 510 側にて 7 種類の特典ゲームのいずれかを実行する旨の決定がなされていると推測しかねず、ひいてはベルカウンタを「FF」から「0」に更新して特典ゲーム種別判定処理を誤って開始させてしまうこととなる。そこで、この実施の形態にかかるメイン基板 409 では、特典ゲーム種別判定処理内にてベルカウンタを更新していくなかで、こうした推測にかかる適正性についての診断も行う。そして、この診断の結果、適正性がなかったときには、演出制御基板 510 側にて 7 種類の特典ゲームのいずれかを実行する旨の決定がなされていないと判断して（上述の推測に誤りがあったと判断して）、特典ゲーム種別判定処理をその中途の段階にて終了（ベルカウンタを「FF」に更新）させる制御を行うこととしている。

【0256】

また、このようなメイン基板 409 側での制御手法では、演出制御基板 510 側にて 7 種類の特典ゲームのいずれかを実行する旨の決定がなされた場合に、押し順ナビに背くかたちで遊技者によるリール 301a, 301b, 301c の停止操作が行われたときには

、特典ゲーム種別判定処理が失敗となる。すなわち、7種類の特典ゲームのうち実行すべき特典ゲームの種別が演出制御基板510側にて決定されたとしても、遊技者が押し順ナビにしたがわずにリール301a, 301b, 301cの停止操作を行うと、演出制御基板510側にて実際に決定された種別の特典ゲームとは異なる種別の特典ゲームに決定された旨がメイン基板409側にて誤って推測されることとなり、特典ゲーム種別判定処理が失敗となる。ただし、特典ゲーム種別判定処理が失敗したことは、遊技者が押し順ナビにしたがわずにリール301a, 301b, 301cの停止操作を行ったという事実から、演出制御基板510側にて把握することができる。このように特典ゲーム種別判定処理が失敗した場合、特典ゲーム種別判定処理が再度行なわれることとなる。

【0257】

ところで、特典ゲーム種別判定処理が行なわれると、メイン基板409側は、上述した適正性についての診断において7種類の特典ゲームのいずれかを実行する旨の決定がなされていないと判断しない限り、演出制御基板510側にて所定ゲーム数（例えば30ゲーム）の特典ゲーム（演出制御基板510側で行われる処理はATゲーム）が開始されるものと判断する。特典ゲーム種別判定処理が失敗したか否かについてはメイン祈願409側では把握していないので、上記所定ゲーム数が経過するまでは、特典ゲーム中であることを前提とした制御処理が行われる。具体的には、上記所定ゲーム数が経過するまでは、後述するステップS311においてYESである旨が判断されて処理が進むこととなる。このように、特典ゲーム種別判定処理の失敗により実際には特典ゲームが開始されていないにもかかわらず特典ゲーム中であることを前提としてメイン基板409側による制御が行われるゲーム期間を、以下、半特典ゲーム期間と称する。

【0258】

上記の半特典ゲーム期間では、賞として払い出されたメダル枚数と、ゲームの実行に供されたメダル枚数との差枚数を管理し、かかる差枚数が0に近づくように、演出制御基板510, 520による制御が行なわれる。具体的には、ゲームが終了する都度、メイン基板409から演出制御基板510, 520に向けて、ゲームが終了した時点での差枚数情報がコマンド送信される。この差枚数情報がプラスであるとき（ゲームの実行に供されたメダル枚数よりも賞として払い出されたメダル枚数の方が多いとき）は、演出制御基板510, 520側の処理として押し順ナビが行われないように制御される。その結果、差枚数が0に近づくこととなる。

【0259】

また、メイン基板409から演出制御基板510, 520に向けてコマンド送信された差枚数情報がマイナスであるとき（賞として払い出されたメダル枚数よりもゲームの実行に供されたメダル枚数の方が多いとき）は、演出制御基板510, 520側の処理として押し順ナビが行われるように制御し、その結果、差枚数が0に近づくこととなる。そして、半特典ゲーム期間が終了すると、特典ゲーム種別判定処理が再度行なわれる。

【0260】

このようにして再度行われる特典ゲーム種別判定処理は、メイン基板409側にて適正な推測が行われるまで、すなわち、演出制御基板510側にて実際に決定された種別の特典ゲームがメイン基板409側にて推測されるまで、特典ゲーム種別判定処理が繰り返行なわれることとなる。なお、上記のメダル枚数は、メダル枚数に限定されるものではなく、例えばクレジットデータに代表されるメダル以外の遊技媒体数が含まれることはいまでもない。

【0261】

このように、特典ゲーム種別判定処理が失敗したときには、差枚数が0となるように制御される半特典ゲーム期間を経たのち、再び特典ゲーム種別判定処理が行なわれるので、遊技者は時間をムダにするゲームを強いられることとなるので、特典ゲーム種別判定処理において押し順ナビに背くかたちでリール301a, 301b, 301cの停止操作が行われることを抑制することができる。しかも、押し順ナビに背く意思はなかったものの誤ってリール301a, 301b, 301cの停止操作を行ってしまった遊技者に対しても

、差枚数が0となるように制御されることで、遊技者に大きな損失を与えることを防止でき、ひいては興趣の低下を抑制できる。

【0262】

以下、ベルカウンタが「FF」から「0」に更新された以降のベルカウンタの更新処理について詳述する。

【0263】

(ベルカウンタが0である場合)

ベルカウンタが0の場合において、メイン基板409は、次ゲームにおける本抽選の結果が「AT2-1」～「AT5-4」のいずれかであれば、ベルカウンタを1に更新する。本抽選の結果が「AT2-1」～「AT5-4」のいずれでもなければ、ベルカウンタは更新されない(ベルカウンタは0のままである)。そして、メイン基板409は、本抽選の結果及びベルカウンタを演出制御基板510に送信する。

【0264】

(ベルカウンタが1である場合)

演出制御基板510は、本抽選の結果が「AT2-1」～「AT5-4」のうちいずれかである旨の情報及びベルカウンタが1である旨の情報をメイン基板409から受信すると、メイン基板409において特典ゲーム種別判定処理が開始されていると判断し、図58のテーブルに基づいて押し順ナビの実行有無を決定する。ただし上述したとおり、押し順ナビはいずれの特典ゲームを実行すべきかを決定していること(特典付与抽選に当選していること)を条件に行われるので、メイン基板409において特典ゲーム種別判定処理が開始されていたとしても、特典付与抽選に当選していなければ、演出制御基板510は、たとえ本抽選の結果情報及びベルカウンタ情報がメイン基盤409から送信されたとしても、押し順ナビを行うことはない。したがって、遊技者が順押し又ははさみ押しで停止操作せずに且つ偶然に押し順が正解したことによってメイン基板409において特典ゲーム種別判定処理が開始された場合には、押し順ナビが行われることはない。

【0265】

押し順ナビは、例えば本抽選の結果が「AT2-1」でベルカウンタが1である場合において、実行すべき特典ゲームがショートレッド特典ゲーム、ショートブルー特典ゲーム、ノーマルレッド特典ゲーム及びノーマルブルー特典ゲームのうちいずれかに決定されているときには実行しない旨が決定され、実行すべき特典ゲームがスーパーレッド特典ゲーム、スーパーブルー特典ゲーム及びプレミアム特典ゲームのうちいずれかに決定されているときには実行する旨が決定される。

【0266】

また、本抽選の結果が「AT3-4」でベルカウンタが1である場合において、実行すべき特典ゲームがショートレッド特典ゲーム、ショートブルー特典ゲーム、ノーマルレッド特典ゲーム及びノーマルブルー特典ゲームのうちいずれかに決定されているときには押し順ナビを実行する旨が決定され、実行すべき特典ゲームがスーパーレッド特典ゲーム、スーパーブルー特典ゲーム及びプレミアム特典ゲームのうちいずれかに決定されているときには押し順ナビを実行しない旨が決定される。

【0267】

そしてメイン基板409は、小物17の図柄組み合わせが有効ライン上に表示されたか否かの判定結果と図58ナビ抽選テーブルとに基づいて、ベルカウンタ1の場合における特典ゲームの種別の絞込み判定を行う。例えば、本抽選の結果が「AT2-1」でベルカウンタが1である場合において、小物17の図柄組み合わせが有効ライン上に表示された旨が判定されると、メイン基板409は、演出制御基板510により押し順ナビが行われたものとして、スーパーレッド特典ゲーム、スーパーブルー特典ゲーム及びプレミアム特典ゲームのうちいずれかを実行する旨が演出制御基板510や演出制御基板520により決定されたと判断する。一方、本抽選の結果が「AT2-1」でベルカウンタが1である場合において、小物17の図柄組み合わせが有効ライン上に表示されなかった旨が判定されると、メイン基板409は、演出制御基板510により押し順ナビが行われなかったも

のとして、ショートレッド特典ゲーム、ショートブルー特典ゲーム、ノーマルレッド特典ゲーム及びノーマルブルー特典ゲームのうちいずれかを実行する旨が演出制御基板510や演出制御基板520により決定されたと判断する。このようにして、メイン基板409は、演出制御基板510や演出制御基板520により決定された可能性のある7種類の特典ゲームのうち4種類又は3種類の特典ゲームを除外し、3種類又は4種類に絞ることができる。

【0268】

(ベルカウンタが2である場合)

演出制御基板510は、ベルカウンタが2である旨の情報及び本抽選の結果が「AT2-1」～「AT5-4」のうちいずれかである旨の情報をメイン基板409から受信した場合、押し順ナビの実行有無を、本抽選の結果が「AT2-1」～「AT5-4」のうちいずれかであって且つベルカウンタが1である旨の情報をメイン基板409から受信した場合とは反転させて、押し順ナビの実行有無を決定する。すなわち、図58のナビ抽選テーブルを参照すると分かるように、ベルカウンタが2である旨の情報をメイン基板409から受信した場合において、ベルカウンタが1である旨の情報をメイン基板409から受信した場合に押し順ナビを実行していれば押し順ナビを実行しない旨を決定し、ベルカウンタが1である旨の情報をメイン基板409から受信した場合に押し順ナビを実行していなければ押し順ナビを実行する旨を決定する。

【0269】

すなわち、ベルカウンタが2である場合に限り、ベルカウンタが1の場合の内部抽選の結果を参照することとなる。これにより、ベルカウンタ1である場合とベルカウンタ2である場合とのうちいずれかにおいて、必ず押し順ナビを実行することができる。なお、ベルカウンタ1の場合及び2の場合の両方において小物17の図柄組み合わせが有効ライン上に表示された旨が判定された場合には、遊技者は、押し順ナビにしたがって操作していないと判断し、メイン基板409における特典ゲーム種別判定処理を終了し、ベルカウンタを「FF」にセットする。また、ベルカウンタ1の場合及び2の場合のいずれにおいても小物17の図柄組み合わせが有効ライン上に表示されなかった旨が判定された場合には、遊技者は、押し順ナビにしたがって操作していないか、押し順ナビが行われていない(すなわち特典付与抽選に当選していない)と判断し、メイン基板409における特典ゲーム種別判定処理を終了し、ベルカウンタを「FF」にセットする。

【0270】

このように、ベルカウンタが1である場合と2である場合とのうちいずれかにおいて必ず押し順ナビを実行するようにしているのは、ベルカウンタが1である場合と2である場合とのうち必ずいずれかの場合において、小物17の図柄組み合わせが有効ライン上に表示された旨がメイン基板409によって判定されるようにするためである。すなわち、本実施形態のスロットマシン1では、遊技者が順押しやはさみ押しを行う限り、小物17の図柄組み合わせが有効ライン上に表示された旨がメイン基板409によって判定されることがない。そのため、偶発的に特典ゲーム種別判定処理が開始された場合(押し順ナビは行われていないものの遊技者が押し順又ははさみ押しで停止操作せずに且つ偶然に押し順が正解したことによって特典ゲーム種別判定処理が開始された場合)に、図58のナビ抽選テーブルに基づいて押し順ナビを実行しない旨が決定されると、偶発的に特典ゲーム種別判定処理が開始されたにもかかわらず、メイン基板409側では、演出制御基板510側にて7種類の特典ゲームのいずれかを実行する旨の決定がなされていると推測し、特典種別判定処理が進んでしまい、遊技者に無用な期待感を与えことになってしまう。

【0271】

この点、ベルカウンタが1である場合と2である場合とで押し順ナビの実行を反転させることによって、メイン基板409は、特典ゲーム種別判定処理が、演出制御基板510により押し順ナビが行われた結果として開始されたのか、押し順ナビは行われていないものの遊技者が順押し又ははさみ押しで停止操作せずに且つ偶然に押し順が正解したことによって開始されたのかを検証することが可能となる。このようにして、ベルカウンタが2

10

20

30

40

50

である場合には、特典ゲーム種別判定処理内にてベルカウンタを更新していくなかで、こうした推測にかかる適正性についての診断が行なわれる。

【0272】

(ベルカウンタが3である場合)

演出制御基板510は、本抽選の結果が「AT2-1」～「AT5-4」のうちいずれかである旨の情報及びベルカウンタが3である旨の情報をメイン基板409から受信すると、図58のテーブルに基づいて押し順ナビの実行有無を決定する。例えば、本抽選の結果が「AT3-4」でベルカウンタが3である場合において、実行すべき特典ゲームがノーマルレッド特典ゲーム、ノーマルブルー特典ゲーム及びプレミアム特典ゲームのうちいずれかに決定されているときには押し順ナビを実行しない旨が決定され、ショートレッド特典ゲーム、ショートブルー特典ゲーム、スーパーレッド特典ゲーム及びスーパーブルー特典ゲームのうちいずれかに決定されているときには押し順ナビを実行する旨が決定される。

10

【0273】

そしてメイン基板409は、小物17の図柄組み合わせが有効ライン上に表示されたか否かの判定結果と図58のナビ抽選テーブルとに基づいて、ベルカウンタ3の場合における特典ゲームの種別の絞込み判定を行う。そしてさらにメイン基板409は、ベルカウンタ1の場合における特典ゲームの種別の絞込み判定結果と、ベルカウンタ3の場合における特典ゲームの種別の絞込み判定結果とに基づいて、演出制御基板510や演出制御基板520により決定された可能性のある特典ゲームの種別の絞込み判定を行う。例えば、ベルカウンタ1の場合における特典ゲームの種別の絞込み判定ではショートレッド特典ゲーム、ショートブルー特典ゲーム、ノーマルレッド特典ゲーム及びノーマルブルー特典ゲームのうちいずれかに絞られ、ベルカウンタ3の場合における特典ゲームの種別の絞込み判定ではショートレッド特典ゲーム、ショートブルー特典ゲーム、スーパーレッド特典ゲーム及びスーパーブルー特典ゲームのうちいずれかに絞られた場合、メイン基板409は、演出制御基板510や演出制御基板520により決定された可能性のある7種類の特典ゲームのうち5種類の特典ゲームを除外し、ショートレッド特典ゲーム又はショートブルー特典ゲームの2種類に絞ることができる。

20

【0274】

(ベルカウンタが4である場合)

演出制御基板510は、本抽選の結果が「AT2-1」～「AT5-4」のうちいずれかである旨の情報及びベルカウンタが4である旨の情報をメイン基板409から受信すると、図58のテーブルに基づいて押し順ナビの実行有無を決定する。例えば、本抽選の結果が「AT4-2」でベルカウンタが4である場合において、実行すべき特典ゲームがショートブルー特典ゲーム、ノーマルブルー特典ゲーム、スーパーブルー特典ゲーム及びプレミアム特典ゲームのうちいずれかに決定されているときには押し順ナビを実行しない旨が決定され、実行すべき特典ゲームがショートレッド特典ゲーム、ノーマルレッド特典ゲーム、スーパーレッド特典ゲームのうちいずれかに決定されているときには押し順ナビを実行する旨が決定される。

30

【0275】

そしてメイン基板409は、小物17の図柄組み合わせが有効ライン上に表示されたか否かの判定結果と図58のナビ抽選テーブルとに基づいて、ベルカウンタ4の場合における特典ゲームの種別の絞込み判定を行う。そしてさらにメイン基板409は、ベルカウンタ1の場合における特典ゲームの種別の絞込み判定結果と、ベルカウンタ3の場合における特典ゲームの種別の絞込み判定結果と、ベルカウンタ4の場合における特典ゲームの種別の絞込み判定結果とに基づいて、演出制御基板510や演出制御基板520により決定された特典ゲームの種別の絞込み判定を行う。

40

【0276】

例えば、ベルカウンタ1の場合における特典ゲームの種別の絞込み判定ではショートレッド特典ゲーム、ショートブルー特典ゲーム、ノーマルレッド特典ゲーム及びノーマルブ

50

ルー特典ゲームのうちいずれかに絞られ、ベルカウンタ3の場合における特典ゲームの種類の絞込み判定ではショートレッド特典ゲーム、ショートブルー特典ゲーム、スーパーレッド特典ゲーム及びスーパーブルー特典ゲームのうちいずれかに絞られ、ベルカウンタ4の場合における特典ゲームの種類の絞込み判定ではショートレッド特典ゲーム、ノーマルレッド特典ゲーム及びスーパーレッド特典ゲームのうちいずれかに絞られた場合、メイン基板409は、演出制御基板510や演出制御基板520により決定された特典ゲームの種別を、ショートレッド特典ゲームであると判断することができる。このようにして、メイン基板409は、演出制御基板510や演出制御基板520により決定された特典ゲームの種別を、ショートレッド特典ゲームであると判断することができる。

【0277】

このように特典ゲームの種別判定処理において特典ゲームの種類の絞込み判定を行なうことで、7種類の特典ゲームのうち演出制御基板510、520側でいずれに決定されたかを、演出制御基板510、520側からメイン基板409側にコマンド送信することなくメイン基板409側で推測することが可能となる。また、7種類の特典ゲームのうちいずれかの特典ゲームを複数回にわたって段階的に除外して絞り込んでいく過程において、停止表示された図柄組み合わせを遊技者が確認することで、遊技者所望の特典ゲームが未だ除外されていないかについての演出性を生み出すことが実現可能となり、これによって遊技興趣の低下が抑制されるようになる。

【0278】

なお、特典ゲームの種類の絞込み判定は、押し順ナビされた手順でリール停止ボタン211a、211b、211cの停止操作を行うことによって実行可能となるものである。しかし、押し順ナビに背いて（すなわち押し順ナビされた手順とは異なる手順で）リール停止ボタン211a、211b、211cの停止操作を行った場合には、演出制御基板510や演出制御基板520により実際に決定された特典ゲームの種別とは異なる種別の特典ゲームに決定された旨が判定されることが生じうる。

【0279】

このように、演出制御基板510や演出制御基板520により実際に決定された特典ゲームの種別とは異なる種別の特典ゲームに決定された旨がメイン基板409により判定されたとしても、押し順ナビに背いて停止操作されていることから、実際とは異なる種別の特典ゲームに決定された旨がメイン基板409により判定されたことを演出制御基板510や演出制御基板520側で把握することができる。そこで、実際とは異なる種別の特典ゲームに決定された旨がメイン基板409により判定された場合には、演出制御基板510側の制御として実行される押し順ナビの手法によって、実際に払い出される賞としてのメダル量を演出制御基板510の制御によってコントロールすることが可能となる。

【0280】

メイン基板409は、演出制御基板510や演出制御基板520により決定された特典ゲームの種別を判断すると、判断したゲーム（本抽選の結果が「AT2-1」～「AT5-4」のうちいずれかであって且つベルカウンタが4であるゲーム）の次ゲーム以降において、特典ゲームの実行が許容されて、演出制御基板510や演出制御基板520により決定された特典ゲームの種別に応じた制御を実行する。

【0281】

〔特典ゲーム処理〕

次に、ステップS600の特典ゲーム処理について説明する。図59はメイン基板409に搭載されたCPU1110により実行される特典ゲーム処理の一例を示すフローチャートである。なお、特典ゲームは、上述した通り、メイン基板409側の処理によりチャンスRTに制御されているときに、演出制御基板510側の処理により所定期間にわたってATの制御（押し順ナビ）が行われるゲームである。すなわち特典ゲームとは、チャンスRTの制御や特典ゲーム終了時のフリーズ制御などのメイン基板409側の制御と、ATの制御（押し順ナビ）や表示演出制御などの演出制御基板510側の制御との両方が複数ゲームにわたって行われるゲームである。ここで説明する特典ゲーム処理は、メイン基

10

20

30

40

50

板 4 0 9 に搭載された C P U 1 1 1 0 により実行されるものである。

【 0 2 8 2 】

特典ゲーム処理では、まず、チャンス R T 中であるか否かが判断され（ステップ S 6 0 2）、チャンス R T 中であれば（ステップ S 6 0 2 における Y E S）、特典ゲームの実契機となる再遊技 3 に対応する図柄組み合わせが有効ラインに表示されたか否かが判断される（ステップ S 6 0 4）。ステップ S 6 0 4 において再遊技 3 に対応する図柄組み合わせが有効ラインに表示されたと判断されると（ステップ S 6 0 4 における Y E S）、ベルカウンタが 4 であるか否かが判断される（ステップ S 6 0 6）。そして、ステップ S 6 0 6 においてベルカウンタが 4 であると判断されたとに限り（ステップ S 6 0 6 における Y E S）、ステップ S 6 0 8 の特典ゲーム設定処理が行われる。

10

【 0 2 8 3 】

一方、ステップ S 6 0 2 においてチャンス R T 中でないと判断されたとき（ステップ S 6 0 2 における N O）、ステップ S 6 0 4 において再遊技 3 に対応する図柄組み合わせが有効ラインに表示されなかったと判断されたとき（ステップ S 6 0 4 における N O）、ステップ S 6 0 6 においてベルカウンタが 4 でないと判断されたとき（ステップ S 6 0 6 における N O）は、いずれも、ステップ S 6 1 0 に進み、特典ゲーム中フラグがオン（＝ 1）であるか否かが判断される（ステップ S 6 1 0）。このステップ S 6 1 0 における特典ゲーム中フラグとは、上述した 7 種類の特典ゲーム（ショートレッド特典ゲーム、ノーマルレッド特典ゲーム、スーパーレッド特典ゲーム、ショートブルー特典ゲーム、ノーマルブルー特典ゲーム、スーパーブルー特典ゲーム、プレミアム特典ゲーム）のうち、いずれかの特典ゲームが実行中であれば、ステップ S 6 1 0 において Y E S と判断される。7 種類の特典ゲームのうちいずれかの特典ゲームが実行中であれば（ステップ S 6 1 0 における Y E S）、特典ゲーム終了判定処理（ステップ S 6 2 0）が実行される。一方、ステップ S 6 1 0 においていずれの特典ゲームも実行されていないと判断されると（ステップ S 6 1 0 における N O）、特典ゲーム処理は終了する。

20

【 0 2 8 4 】

ステップ S 6 0 8 の特典ゲーム設定処理が行われると、演出制御基板 5 1 0 側の制御として、特典ゲームのオープニング演出が行われる。特典ゲームのオープニング演出については図示しないが、特典ゲーム開始を示す表示演出が画像表示体 5 0 0 にて行われるとともに、遊技者を高揚させる演出音がスピーカ 5 1 2 から出力される。

30

【 0 2 8 5 】

なお、ステップ S 6 0 6 においてベルカウンタが 4 であると判断されたときに限り特典ゲーム設定処理が行われるのは、特典ゲーム中や上述した特典ゲーム種別判定処理の実行中に、再遊技 3 に対応する図柄組み合わせが表示されたことをもって特典ゲームのオープニング演出が行われることを回避するためである。すなわち上述した通り、ベルカウンタが 4 の場合に限り特典ゲームの実行が許容されるので、特典ゲームが実行されない場合に特典ゲームのオープニング演出が行われることがないようにするためである。

【 0 2 8 6 】

ところで、特典ゲームは、押し順ナビに従ってリール 3 0 1 a, 3 0 1 b, 3 0 1 c の停止操作が行われる限り、各特典ゲームの終了条件が成立するまで継続する。押し順ナビに背いてリール 3 0 1 a, 3 0 1 b, 3 0 1 c の停止操作が行われると、ベルこぼ目が有効ライン上に出現する可能性があり、ベルこぼ目が出現すると、メイン基板 4 0 9 によるチャンス R T の制御が終了し、通常 R T に移行する。特典ゲームの実行中に、実行中の特典ゲームに対応する終了条件が成立すると、メイン基板 4 0 9 側の処理としてフリーズ処理を行うとともに、演出制御基板 5 1 0 側の処理である A T の制御が終了する。

40

【 0 2 8 7 】

このとき、演出制御基板 5 1 0 側の処理として特典ゲームのエンディング演出が行われる。演出制御基板 5 1 0 側の処理である A T の制御が終了すると、押し順ナビが実行されないで、ベルこぼ目を回避することが困難となる。そして、ベルこぼ目が出現すると、メイン基板 4 0 9 側の処理であるチャンス R T の制御も終了する（通常 R T に移行する）

50

。なお、押し順ナビに背いてリール 301a, 301b, 301c の停止操作が行われた結果としてメイン基板 409 によるチャンス R T の制御が終了して通常 R T に移行したとしても、演出制御基板 510 側の処理である A T の制御が終了しない限り、再遊技 2 の図柄組み合わせが有効ラインに表示されると再びチャンス R T に移行し、特典ゲームが継続される。したがって、A T の制御が終了すると特典ゲームが終了する。

【0288】

特典付与抽選は、所定の条件が成立したことに基づいて行われる。本実施形態のスロットマシン 1 では、レア小役に当選すると、特典付与抽選が行われる。すなわち、演出制御基板 510 は、本抽選の結果がレア小役である旨の情報をメイン基板 409 から受信すると、かかる情報を演出制御基板 520 に送信する。演出制御基板 520 は、本抽選の結果がレア小役である旨の情報を演出制御基板 510 から受信すると、これに基づいて特典付与抽選を行う。特典付与抽選は出率に影響を及ぼす抽選であるため、不正防止の観点から、セキュリティチップで構成された演出制御基板 520 にて行われることが好ましい。

【0289】

この特典付与抽選に当選すると、演出制御基板 520 は、遊技者にとって利益度合いが異なる 7 種類の特典ゲームのうちいずれを実行するかを決定する。本実施形態では、ショートレッド特典 T ゲーム、ノーマルレッド特典ゲーム、スーパーレッド特典ゲーム、ショートブルー特典ゲーム、ノーマルブルー特典ゲーム、スーパーブルー特典ゲーム、プレミアム特典ゲームの 7 種類の特典ゲームのうちいずれを実行するかが決定される。

【0290】

特典付与抽選に当選すると、遊技者にとっての有利度合いが異なる 7 種類の特典ゲームのうちいずれを実行するかが決定されることについては上述したとおりである。図 60 は、各特典ゲームの終了条件（詳しくは「演出制御基板 510 による A T 制御の終了条件」であり、以下同じ）の一例を示すテーブルである。図 60 を見ると分かるように、ショートレッド特典ゲーム及びショートブルー特典ゲームは例えば賞として払い出されるメダルが 50 枚を超えることを終了条件とする特典ゲームであり、ノーマルレッド特典ゲーム及びノーマルブルー特典ゲームは例えば賞として払い出されるメダルが 150 枚を超えることを終了条件とする特典ゲームであり、スーパーレッド特典ゲーム及びスーパーブルー特典ゲームは例えば賞として払い出されるメダルが 250 枚を超えることを終了条件とする特典ゲームであり、プレミアム特典ゲームは例えば賞として払い出されるメダルが 26 枚を超えることを終了条件とする特典ゲームである。

【0291】

なお、上述した 7 種類の特典ゲームは、詳細は後述するが、ショートレッド特典ゲーム、ノーマルレッド特典ゲーム、スーパーレッド特典ゲーム、ショートブルー特典ゲーム、ノーマルブルー特典ゲーム、スーパーブルー特典ゲーム、プレミアム特典ゲームの順に、特典ゲーム中の擬似ゲーム（擬似ゲームについては後述する）においてレア度合いの高いレア小役の出現頻度が高められている。すなわち、特典ゲームが上乘せされる期待度の観点からいえば、プレミアム特典ゲーム、スーパーブルー特典ゲーム、ノーマルブルー特典ゲーム、ショートブルー特典ゲーム、スーパーレッド特典ゲーム、ノーマルレッド特典ゲーム、ショートレッド特典ゲームの順で、遊技者にとって有利度合いの高い特典ゲームであるといえる。ただし、特典ゲームの実行ゲーム数の観点からいえば、図 60 に示されるように、ショートレッド特典ゲーム及びショートブルー特典ゲームは払出枚数が 50 枚を超えると終了し、ノーマルレッド特典ゲーム及びノーマルブルー特典ゲームは払出枚数が 150 枚を超えると終了し、スーパーレッド特典ゲーム及びスーパー特典ゲームは払出枚数が 250 枚を超えると終了し、プレミアム特典ゲームは払出枚数が 26 枚を超えると終了する仕様となっている。

【0292】

特典付与抽選に 1 回当選すると、かかる情報が演出制御基板 520 から演出制御基板 510 に送信され、演出制御基板 510 の演出制御により 1 セットの特典ゲームが実行される（詳しくは、メイン基板 409 により R T に制御され、演出制御基板 510 により A T

に制御される（押し順ナビが実行される））。そして、特典ゲーム中に、セキュリティチップから構成される演出制御基板520により上乗せ抽選が行われると、この特典付与抽選に当選する毎に特典ゲームが上乗せされていく。そして、この上乗せされた特典ゲームが全て消化されるまで、特典ゲームが継続することとなる。なお、特典ゲームの上乗せは、詳しくは演出制御基板510によるATゲーム（押し順ナビ）の上乗せである。上乗せ抽選の詳細については後述する。以下、特典ゲーム設定処理について、図61を用いて詳細に説明する。

【0293】

〔特典ゲーム設定処理〕

次に、特典ゲーム処理の一処理であるステップS608の特典ゲーム設定処理について説明する。図61は、メイン基板409に搭載されたCPU1110により実行される特典ゲーム設定処理の一例を示すフローチャートである。

10

【0294】

特典ゲーム設定処理では、先ず、ステップS500の特典ゲーム種別判定処理における推測結果（すなわち演出制御基板510や演出制御基板520にて決定された特典ゲームをメイン基板409側で推測した結果）を判断し、この判断結果に基づいて、対応する特典ゲームの終了条件をセットするとともに、対応する特典ゲームについての特典ゲーム中フラグをオン（＝1）する。

【0295】

具体的には、先ずステップS6082において、特典ゲーム種別判定処理における推測結果がショートレッド特典ゲームであるか否かが判断される。ステップS6082においてショートレッド特典ゲームであると判断されると（ステップS6082におけるYES）、賞としてのメダル払い出しが50枚を超えることを、ショートレッド特典ゲームの終了条件としてセットする（ステップS6084）。そして、次のステップS6086では、ショートレッド特典ゲーム中フラグをON（＝1）にする。

20

【0296】

ステップS6082の判定が満たされない場合（ステップS6082におけるNO）、ステップS6088に移り、ショートブルー特典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S6088におけるYES）、ステップS6090では、賞としてのメダル払い出しが50枚を超えることを、ショートレッド特典ゲームの終了条件としてセットする。そして、次のステップS6092では、ショートブルー特典ゲーム中フラグをON（＝1）にする。

30

【0297】

ステップS6088の判定が満たされない場合（ステップS6088におけるNO）、ステップS6094に移り、ノーマルレッド特典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S6094におけるYES）、ステップS6096では、賞としてのメダル払い出しが150枚を超えることを、ノーマルレッド特典ゲームの終了条件としてセットする。そして、次のステップS6098では、ノーマルレッド特典ゲーム中フラグをON（＝1）にする。

【0298】

ステップS6094の判定が満たされない場合（ステップS6094におけるNO）、ステップS6100に移り、ノーマルブルー特典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S6100におけるYES）、ステップS6102では、賞としてのメダル払い出しが150枚を超えることを、ノーマルブルー特典ゲームの終了条件としてセットする。そして、次のステップS6104では、ノーマルブルー特典ゲーム中フラグをON（＝1）にする。

40

【0299】

ステップS6100の判定が満たされない場合（ステップS6100におけるNO）、ステップS6106に移り、スーパーレッド特典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S6106におけるYES）、ステ

50

ップS 6 1 0 8では、賞としてのメダル払い出しが2 5 0枚を超えることを、スーパーレッド特典ゲームの終了条件としてセットする。そして、次のステップS 6 1 1 0では、スーパーレッド特典ゲーム中フラグをON (= 1) にする。

【0 3 0 0】

ステップS 6 1 0 6の判定が満たされない場合（ステップS 6 1 0 6におけるNO）、ステップS 6 1 1 2に移り、スーパーブルー特典ゲーム開始フラグがON (= 1) であるかを判定する。この判定が満たされた場合（ステップS 6 1 1 2におけるYES）、ステップS 6 1 1 4では、賞としてのメダル払い出しが2 5 0枚を超えることを、スーパーブルー特典ゲームの終了条件としてセットする。そして、次のステップS 6 1 1 6では、スーパーブルー特典ゲーム中フラグをON (= 1) にする。

10

【0 3 0 1】

ステップS 6 1 1 2の判定が満たされない場合（ステップS 6 1 1 2におけるNO）、ステップS 6 1 1 8に移り、プレミアム特典ゲーム開始フラグがON (= 1) であるかを判定する。この判定が満たされた場合（ステップS 6 1 1 8におけるYES）、ステップS 6 1 2 0では、賞としてのメダル払い出しが2 6枚を超えることを、プレミアム特典ゲームの終了条件としてセットする。そして、次のステップS 6 1 2 2では、プレミアム特典ゲーム中フラグをON (= 1) にする。

【0 3 0 2】

また、上記のステップS 6 0 8 2、ステップS 6 0 8 8、ステップS 6 0 9 4、ステップS 6 1 0 0、ステップS 6 1 0 6、ステップS 6 1 1 2及びステップS 6 1 1 8の判定がいずれも満たされない場合（ステップS 6 1 1 8におけるNO）、ステップS 6 1 2 4に進み、エラー処理が行われる。エラー処理では、エラーである旨を示す画像が画像表示体5 0 0に表示される制御や、エラーである旨を示す音声スピーカ5 1 2から出力される制御や、スロットマシン1にてゲームが実行できないようにする制御などが行われる。

20

【0 3 0 3】

ステップS 6 0 8 6、ステップS 6 0 9 2、ステップS 6 0 9 8、ステップS 6 1 0 4、ステップS 6 1 1 0、ステップS 6 1 1 6又はステップS 6 1 2 2において種別に応じた特典ゲームについての特典ゲーム中フラグがONされると、ベルカウンタをFFにセットする（ステップS 6 1 2 6）。その後、後述する強制フリーズフラグがオンであるか否かが判断され（ステップS 6 1 2 8）、強制フリーズフラグがON (= 1) であると判断されると（ステップS 6 1 2 8におけるYES）、特定のリール挙動に設定される（ステップS 6 1 3 0）。一方、ステップS 6 1 2 8において強制フリーズフラグがオフ (= 0) であると判断されると（ステップS 6 1 2 8におけるNO）、ステップS 6 1 3 0をスキップして特典ゲーム設定処理を終了する。

30

【0 3 0 4】

なお、ステップS 6 1 3 0において特定のリール挙動が設定されると、本実施形態では、次ゲームにおいて、以下に説明する特定のリール挙動の態様で、リール3 0 1 a、中リール3 0 1 b、右リール3 0 1 cの回転及び停止がメイン基板4 0 9に搭載されたCPU 1 1 1 0により実行される。ここで、本実施形態における特定のリール挙動の態様について説明する。先ずは、BET処理されていることを前提として始動レバー2 1 0が操作されると、これに基づいて全てのリール3 0 1 a、3 0 1 b、3 0 1 cの回転を開始する。このときの各リール3 0 1 a、3 0 1 b、3 0 1 cの回転速度は、特定のリール挙動が設定されているか否かを遊技者に把握困難とするために、フリーズオンではない通常時と同じ回転速度であることが好ましい。そして、各リール3 0 1 a、3 0 1 b、3 0 1 cが2周した後、図柄表示窓4 0 1内の中段位置に「白セブーンー白セブーンー白セブーン」の図柄組み合わせが表示されるように、左リール3 0 1 a、中リール3 0 1 b、右リール3 0 1 cの順に停止する。その後、始動レバー2 1 0が操作されることなく再び全てのリール3 0 1 a、3 0 1 b、3 0 1 cの回転が開始され、リール停止ボタン2 1 1 a、2 1 1 b、2 1 1 cが操作されると、これに基づいて、後述するステップS 3 0 4における本抽選の結果が表示されるように各リール3 0 1 a、3 0 1 b、3 0 1 cの停止が制御される。こ

40

50

の特定のリール挙動の態様のうち、B E T 処理されていることを前提として始動レバー 2 1 0 が操作されたことに基づいて全てのリール 3 0 1 a, 3 0 1 b, 3 0 1 c の回転が開始されてから、図柄表示窓 4 0 1 内の中段位置に「白セブンー白セブンー白セブン」の図柄組み合わせが表示されたのちに始動レバー 2 1 0 が操作されることなく再び全てのリール 3 0 1 a, 3 0 1 b, 3 0 1 c の回転が開始されるまでが、強制フリーズされた状態での各リール 3 0 1 a, 3 0 1 b, 3 0 1 c の挙動となる。そして、始動レバー 2 1 0 が操作されることなく再び全てのリール 3 0 1 a, 3 0 1 b, 3 0 1 c の回転が開始されてから、本抽選の結果が表示されるまでの各リール 3 0 1 a, 3 0 1 b, 3 0 1 c の挙動が、強制フリーズが解除された状態での挙動となる。

【0305】

10

〔特典ゲーム終了判定処理〕

次に、ステップ S 6 2 0 の特典ゲーム終了判定処理について、図 6 2 を用いて説明する。

【0306】

まず、ステップ S 6 2 0 2 では、特典ゲームの終了条件としてセットされた枚数から払い出し枚数を減算して、ステップ S 6 2 0 4 に移る。

【0307】

ステップ S 6 2 0 4 では、特典ゲームの終了条件としてセットされた枚数のうち未だ払い出されていない枚数（すなわち残払出枚数）が「0」以下であるか否かを判定する。残払出枚数が「0」以下であれば、この判定が満たされ、次のステップ S 6 2 0 6 に移り、種別に応じた特典ゲームについてのゲーム中フラグをオフ（＝0）にする。すなわち、ショートレッド特典ゲーム中フラグがオン（＝1）である場合にはこれをオフ（＝0）にし、ショートブルー特典ゲーム中フラグがオン（＝1）である場合にはこれをオフ（＝0）にし、ノーマルレッド特典ゲーム中フラグがオン（＝1）である場合にはこれをオフ（＝0）にし、ノーマルブルー特典ゲーム中フラグがオン（＝1）である場合にはこれをオフ（＝0）にし、スーパーレッド特典ゲーム中フラグがオン（＝1）である場合にはこれをオフ（＝0）にし、スーパーブルー特典ゲーム中フラグがオン（＝1）である場合にはこれをオフ（＝0）にし、プレミアム特典ゲーム中フラグがオン（＝1）である場合にはこれをオフ（＝0）にする。これにより、特典ゲームが終了する。特典ゲームが終了すると、メイン基板 4 0 9 側の処理としてフリーズ処理が行われるとともに、演出制御基板 5 1 0 側の処理として A T の制御が終了する。また同時に、演出制御基板 5 1 0 側の処理として特典ゲームのエンディング演出が行われる。特典ゲームのエンディング演出については図示しないが、特典ゲームの終了を示す表示演出が画像表示体 5 0 0 にて行われるとともに、特典ゲームが終了したことを遊技者が把握できるようにエンディングを示す演出音がスピーカ 5 1 2 から出力される。特典ゲームが終了したとしてもメイン基板 4 0 9 による制御としてチャンス R T 状態は継続するものの、演出制御基板 5 1 0 による A T ゲームが終了すると押し順ナビが行われないのでベルこぼ目が出現し、メイン基板 4 0 9 による制御としてチャンス R T から通常状態に移行する。

20

30

【0308】

一方、ステップ S 6 2 0 4 の判定が満たされない場合、ステップ S 6 2 0 6 の処理がスキップされて、特典ゲームが次ゲーム以降に継続する。

40

【0309】

〔演出動作の制御〕

本実施形態のスロットマシン 1 は、ゲームの進行にあわせて演出制御基板 5 1 0 により各種演出動作の制御が実行される。この演出制御基板 5 1 0（主に C P U 1 1 1 8 等）は、メイン基板 4 0 9 から出力される各種コマンド（情報コマンド、出力信号）に基づいて演出制御基板 5 2 0 と双方向の通信を行い、各種演出動作の制御を実行するものである。前述の通りメイン基板 4 4 9 から出力された各種コマンドは、一旦、R A M 1 1 2 2 に記憶される。そして、当該コマンドに基づき、予め用意された演出態様を選択し、実行するものである。このような演出態様は、演出態様データテーブル（図示しない）として R O

50

M1120やROM1140内に格納されており、当該コマンドに対応する演出態様が複数用意されている。

【0310】

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

【0311】

示唆演出は、遊技者に当該当選フラグを直接的に知らせる演出（告知演出）とは異なり、当該当選フラグを間接的に知らせる演出のことをいう、例えば、当該当選フラグに該当する当選役の形、色などを表現した表示等を行うといったことである。また、示唆演出は、当該当選フラグがない場合（つまり、ハズレの場合）にも行われる。この場合には、ハズレであることを気付きにくい内容の演出とする（例えば、いずれの当選役とも取れるような曖昧な内容）。これにより、当該ゲームがハズレであることを遊技者に気付きにくくすることができる。

【0312】

告知演出は、例えば、当該当選フラグがBBであった場合、「ボーナス確定！」等、遊技者が当該ゲームでいずれの当選役となったかを明確に知ることのできるものである。この演出は、メイン基板409により実行されるBBや演出制御基板510により実行される特典ゲームなど遊技者にとって喜ばしい当選役（メダルを大量に獲得できるため）について実行させるとより効果的である。すなわち、遊技者がBBや特典ゲーム等に当選した際に、そのことを祝福する意味合いを持たせることができるからである。

【0313】

また、連続演出態様としては、一般状態、通常RT、チャンスRT中、ボーナス中等の遊技状態に対応したものがある。これらは、遊技状態がどのようなになっているかを明確にするものであり、遊技者はこれらの演出（連続演出）が行われることにより、現在の遊技状態が、例えば通常RT中であるのかチャンスRT中であるのか、といった区別を付けることが容易となる。

【0314】

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

【0315】

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

【0316】

[BET処理]

10

20

30

40

50

次に、ステップ S 1 0 0 の B E T 処理について、図 6 2 を用いて説明する。

【0 3 1 7】

B E T 処理では、先ず、前回ゲームの結果が再遊技（リプレイ）であったか否かが判断される（ステップ S 1 0 2）。ステップ S 1 0 2 において前回ゲームの結果が再遊技でないと判断されたときは（ステップ S 1 0 2 における N O）、メダル投入又は投入ボタン操作があったか否かが判断される（ステップ S 1 0 4）。メダル投入は、遊技媒体としてのメダルを投入することであり、投入ボタン操作は、遊技媒体としてのクレジットと称される電子データを投入する操作（B E T 操作と称される）することである。

【0 3 1 8】

ステップ S 1 0 4 においてメダル投入又は投入ボタン操作があったと判断されると（ステップ S 1 0 4 における Y E S）、ステップ S 1 0 6 のメダル投入時賭け数設定処理が行われる。賭け数は、メダル 1 枚～3 枚又はこれに相当する電子データを賭けることができるものもあるが、本実施形態のスロットマシン 1 では、メダル 3 枚又はこれに相当する電子データだけを賭けることができる 3 枚賭け専用機として構成されている。

【0 3 1 9】

そして、賭け数が設定されたことを条件として、始動レバー 2 1 0 の操作が有効化される（ステップ S 1 0 8）。なお、ステップ S 1 0 2 において前回ゲームの結果が再遊技であると判断されたときは（ステップ S 1 0 2 における Y E S）、遊技媒体としてのメダル及び電子データのいずれも投入することなく、ステップ S 1 1 0 の再遊技時賭け数設定処理が自動的に行われる。

【0 3 2 0】

〔メダル投入時賭け数設定処理〕

メダル投入時賭け数設定処理について、図 6 6 を用いて説明する。第一 M A X 投入ボタン 2 0 6 が押下されたと判断されると（ステップ S 1 0 6 2 における Y E S）、当該ゲームがスロー B E T パターンであるか否かが判断される。スロー B E T パターンとは、本実施形態の B E T ランプの点灯態様パターンのことを示す。つまり、通常であれば M A X 投入ボタンの押下操作に伴って点灯する B E T ランプの態様が、M A X 投入ボタンの押下操作によってクレジットが消化されたとともに点灯する（クレジットが消化されるのとはほぼ同時に点灯したように見える）のである（通常の態様）が、本実施形態においては、当該ゲームの一つ前のゲームの抽選において、次回ゲームをスロー B E T パターンとすることが選択された場合に、次回ゲーム（つまり当該ゲーム）にて M A X 投入ボタン（第一 M A X 投入ボタン 2 0 6 および第二 M A X 投入ボタン 2 0 0 0 の両方を含む）の押下操作が行われることで、B E T ランプの点灯態様を変化させることをいう（この態様を「特定態様」と称する）。

【0 3 2 1】

具体的には、まず、通常の態様（以下「通常態様」と称する）について記載すると、通常態様とは、例えば、M A X 投入ボタン（第一 M A X 投入ボタン 2 0 6 および第二 M A X 投入ボタン 2 0 0 0 の両方を含む）を押下すると、所定の枚数分のクレジットが消化され、ただちに賭け数が設定される。そして賭け数が設定されたとともに（連動して）、第二 B E T ランプ 2 0 1 0 a～2 0 1 0 c が点灯する態様をいう。遊技者からすると、M A X B E T を押下操作したのと同時に B E T ランプが点灯しているように見える態様のことをいう。

【0 3 2 2】

これに対して、特定態様とは、M A X 投入ボタン（第一 M A X 投入ボタン 2 0 6 および第二 M A X 投入ボタン 2 0 0 0 の両方を含む）を押下すると、所定の枚数分のクレジットが消化されるものの、通常態様のようにただちに賭け数が設定されるのではなく、クレジットが消化されてから遅延して賭け数が設定される。したがって、M A X 投入ボタンを押下したとしてもただちに第二 B E T ランプ 2 0 1 0 a～2 0 1 0 c が点灯するのではなく、最初に第二 B E T ランプ 2 0 1 0 a の点灯し、その後所定時間（例えば数秒）経過後に第二 B E T ランプ 2 0 1 0 b が点灯し、さらに第二 B E T ランプ 2 0 1 0 b の点灯の所定

時間（例えば数秒）経過後に、第二BETランプ2010cを点灯するという態様が挙げられる。換言すれば、BETランプの表示スピードが、通常よりも遅れて表示されるという態様である。なお、上記の特定態様では、MAX投入ボタンを押下すると所定の枚数分のクレジットが消化され、クレジットが消化されてから遅延して賭け数が設定されるが、これに限られず、MAX投入ボタンを押下したにもかかわらずクレジットの消化が遅延して行われるようにすることで、BETランプの表示スピードが、通常よりも遅れて表示されるようにしてもよい。

【0323】

これは、本実施形態におけるスロットマシン1Aにおいては、第一MAX投入ボタン206または第二MAX投入ボタン2000の押下操作によってクレジットが消化されたとしても、すぐには賭け数が設定されないということを意味する。

10

【0324】

ところで、第二のBETランプ2010がスローBETパターンとなる条件とは、例えば、ARTゲームの上乗せゲーム数が一定数以上である場合や、ARTゲームへの当選を示唆する場合や、チャンスゾーンへの移行を示唆する場合等が挙げられ、これらに制限されるものではない。他にも、特典ゲームのゲーム数が一定数以上である場合であってもよい。すなわち、遊技者が期待を持つことができる条件が成立していることが好ましい。ただし、ガセ演出としてスローBETパターンを利用する場合は、遊技者が期待を持つことができる条件が成立している必要はない。

【0325】

20

当該ゲームがスローBETパターンであると判断されると（ステップS1064におけるYES）、ステップS1066においてスローBETコマンドがサブ側（演出制御基板510）に送信される。サブ側である演出制御基板510にスローBETコマンドが受信された後、第二MAX投入ボタン演出判断処理が行われる（ステップS1068）。

【0326】

当該ゲームがスローBETパターンであると判断されると、メイン基板409は、どのパターンで第二BETランプ2010を点灯させるかを決定し、点灯させる。スローBETコマンドが送信された演出制御基板510（サブ側）は、第二BETランプ2010を点灯態様パターンに併せて、演出用役物2030を稼動させる。演出用役物2030は、第二BETランプ2010c内に収納されており、所定のスローBETコマンドを受信した際に遊技者に視認できるかたちで現すことができる。

30

【0327】

演出用役物2030は、黄金に輝くライオンのようなデザインであったり、かわいらしい動物の形をしたものであったり、美しいダイヤモンドを形どったものであってもよい。重要なことは、これらの役物は、通常は筐体表面に現れることがないように収納されており、上記の通り、演出上必要な場合に筐体表面上に現すことができるものであることである。

【0328】

ところで、メダル投入時賭け数設定処理のステップS1062におけるYES以降のフローは、第一MAX投入ボタン206が押下された場合でもスローBETパターンの演出が行われることを記載しているが、ステップS1068において第二MAX投入ボタン演出判断処理が行われる理由としては以下の通りである。

40

【0329】

遊技者は第一MAX投入ボタン206が押下してゲームを進めることが通常である。これは第二MAX投入ボタン2000が、通常のスロットマシン1に設置されているMAX投入ボタンとは異なる位置（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よりも下方）に設置されていることが理由の一つとして挙げられる。つまり、第一MAX投入ボタン206の押下操作を行うことが通常であると、第二MAX投入ボタン2000を押下して遊技を進めるべきタイミングがめぐってきても、これまでの遊技操作のクセから、第二MAX投入ボタン2000を押下する機会を逸し

50

てしまい、第一MAX投入ボタン206を押下してしまう可能性がある。

【0330】

しかしこのような場合でも、ステップS1068で第二MAX投入ボタン演出判断処理が行われることで、スローBETパターンにおいて、遊技者が第一MAX投入ボタン206を押下した場合であっても、第二BETランプ2010a～2010cを用いたスローBET演出を見せることができる。これはいわば、第二MAX投入ボタン2000を押下する機会を逸した遊技者に対する救済措置といえる。

【0331】

当該ゲームがスローBETパターンではないと判断されると（ステップS1064におけるNO）、当該ゲームがガセスローBETパターンであるかどうか判断される（ステップS1070）。ガセスローBETパターンとは、当該ゲームの一つ前のゲームでの抽選結果がスローBETパターンであることが確定したものの、当該ゲームにおいて、所定の条件（例えば、ARTゲームの当選が期待できない状態等）が非成立であった場合が挙げられる。

【0332】

一方、当該ゲームがガセスローBETパターンであると判断されると（ステップS1070におけるYES）、ガセスローBETコマンドがサブ側（演出制御基板510）に送信される（ステップS1072）。サブ側である演出制御基板510にガセスローBETコマンドが受信されたのち、ガセ第二MAX投入ボタン演出判断処理が行われる（ステップS1074）。

【0333】

当該ゲームがガセスローBETパターンではないと判断されると（ステップS1070におけるNO）、第一MAX投入ボタン演出判断処理が行われる（ステップS1076）。これは、通常のスロットマシン1に搭載されたBETランプと同様の点灯態様（上述した通常態様）で点灯することを示す。具体的には第一MAX投入ボタンが押下され、所定枚数のクレジットが消化され、賭け数が設定されるのとほぼ同時に、第一BETランプ614a～614cが順に点灯する。

【0334】

次に、第一MAX投入ボタン206が押下されていないと判断されると（ステップS1062におけるNO）、第二MAX投入ボタン2000が押下されたか否かが判断される（ステップS1078）。第二MAX投入ボタン2000が押下されたと判断されると（ステップS1078におけるYES）、当該遊技がスローBETパターンであるか否かが判断される（ステップS1080）。

【0335】

当該遊技がスローBETパターンであると判断されると（ステップS1080におけるYES）、スローBETコマンドがサブ側（演出制御基板510）に送信される（ステップS1082）。サブ側である演出制御基板510がスローBETコマンドを受信すると、第二MAX投入ボタン演出判断処理が行われる（ステップS1084）。

【0336】

当該遊技がスローBETパターンではないと判断されると（ステップS1080におけるNO）、当該ゲームがガセスローBETパターンであるかどうか判断される（ステップS1086）。当該ゲームがガセスローBETパターンであると判断されると（ステップS1086におけるYES）、ガセスローBETコマンドがサブ側（演出制御基板510）に送信される（ステップS1088）。サブ側である演出制御基板510がガセスローBETコマンドを受信すると、ガセ第二MAX投入ボタン演出判断処理が行われる（ステップS1090）。

【0337】

当該ゲームがガセスローBETパターンではないと判断されると（ステップS1086におけるNO）、第一MAX投入ボタン演出判断処理が行われる（ステップS1092）。これは、遊技者が第一MAX投入ボタン206および第二MAX投入ボタンを選択して

10

20

30

40

50

遊技できることを示している。上記のようなパターン（ガセスローBETパターンではなく、かつ、第一MAX投入ボタン演出判断処理が行われる場合）とは、例えば、当該遊技の1つ前の遊技において、スローBETパターンに当選しておらず、ガセスローBETパターンでもない場合、つまり何ら期待のもてる状況でない状況で、当該遊技で遊技者が第二MAX投入ボタン2000の押下操作でゲームを進めていた場合が挙げられる。

【0338】

上記の通り、当該遊技の1つ前の遊技において、所定の条件（ARTゲームに当選している等）に何ら成立していない状況においては、たとえ当該遊技にて第二MAX投入ボタンを押下して遊技を行ったとしても、BETランプの点灯態様は、所定の条件が何ら成立していない状況で第一MAX投入ボタン206を押下した場合と同様の態様で点灯する（上述の通常態様で点灯する）。

10

【0339】

ところで、3枚賭け専用機において、クレジットが3枚以上あるときであって、画像表示体500に「第二MAX投入ボタンを押せ」と表示されていない状況においては、第一MAX投入ボタン206を点灯させて遊技者に第一MAX投入ボタン206の押下操作を促すようにしておくのが好ましい（つまり、デフォルトでは第二MAX投入ボタン2000を点灯させない）。そうすることで、どちらのMAX投入ボタンを押下すればよいかを遊技者が迷う必要がなくなる。

【0340】

しかし、これは第二MAX投入ボタン2000の押下操作を禁止するものではない。つまり、遊技者はMAX投入を行う操作について、第一MAX投入ボタン206および第二MAX投入ボタン2000のいずれを選択しても良い。ただし、一方の押下操作を行った場合には、もう一方の押下操作は無効としなければならない。

20

【0341】

〔第二MAX投入ボタン演出判断処理〕

第二MAX投入ボタン演出判断処理について、図67を用いて説明する。メダル投入時賭け数設定処理にて第二MAX投入ボタン演出判断処理が行われることが決定されると（図66のステップS1068、ステップS1084を参照）、第二MAX投入ボタン演出判断処理にて、1BETランプが点灯しているか否かが判断される（ステップS1162）。1BETランプが点灯しているというのは、第二BETランプ2010aが点灯していることを示すが、第一BETランプ614aが点灯する場合を否定するものではない。

30

【0342】

ところで、メダル投入時賭け数設定処理にて第二MAX投入ボタン演出判断処理が行われることが決定されたときには、遊技者は第二MAX投入ボタン2000を押下操作して遊技を進めるのが好ましいため（遊技者にとって視認できる演出のインパクトが大きくなる）、第二MAX投入ボタン2000を押下操作するよう誘導することが好ましい。例えば画像表示体500に「第二MAX投入ボタンを押せ」と派手に表示したり、第二MAX投入ボタン2000を派手に点滅させたり、音を鳴らしたりすることが挙げられる。

【0343】

1BETランプが点灯していない場合（ステップS1162におけるNO）、1BETフラグがONになっているか否かが判断される（ステップS1164）。1BETフラグがONになっている状態とは、少なくとも1枚のメダルが投入された状態、1枚投入ボタン205が押下された状態、第一MAX投入ボタン206が押下されることで少なくとも1枚分のクレジットが消化された状態、または第二MAX投入ボタンが押下されることで少なくとも1枚分のクレジットが消化されたことによって、第二BETランプ2010aが点灯する条件が成立していることを示す。

40

【0344】

1BETフラグがONであると判断されると（ステップS1164におけるYES）、1BETフラグのONから1.16秒経過後（ステップS1166）に、第二BETランプ2010aを点灯させる（ステップS1168）。次に、2BETフラグがONである

50

と判断されると（ステップS 1 1 7 0におけるYES）、2 BETフラグのONから2.1秒経過後（ステップS 1 1 7 2）に、第二BETランプ2 0 1 0 bを点灯させる（ステップS 1 1 7 4）。ここで、2 BETフラグがONになっている状態とは、1 BETフラグがONとなる場合と同様、メダルの投入またはBETボタンの押下により、第二BETランプ2 0 1 0 bが点灯する条件が成立していることを示す。

【0 3 4 5】

3 BETフラグがONであると判断されると（ステップS 1 1 7 6におけるYES）、3 BETフラグのONから3.69秒経過後（ステップS 1 1 7 8）に第二BETランプ2 0 1 0 cを点灯させる（ステップS 1 1 8 0）。ここで、3 BETフラグがONになっている状態とは、1 BETフラグ、2 BETフラグがONとなる場合と同様、メダルの投入またはBETボタンの押下により、第二BETランプ2 0 1 0 cが点灯する条件が成立していることを示す。

【0 3 4 6】

ステップS 1 1 6 2において、1 BETランプが点灯していると判断されると（ステップS 1 1 6 2におけるYES）、2 BETランプが点灯しているか否かが判断される（ステップS 1 1 8 2）。2 BETランプが点灯していないと判断されると（ステップS 1 1 8 2におけるNO）、ステップS 1 1 7 0に進む。2 BETランプが点灯していると判断されると（ステップS 1 1 8 2におけるYES）、ステップS 1 1 7 6に進む。

【0 3 4 7】

これらステップS 1 1 6 2～S 1 1 8 2の演出判断処理がなされることにより、遊技者が例えばMAX投入ボタン（第一MAX投入ボタン2 0 6または第二MAX投入ボタン）を押下操作した際に直ちにBETランプが点灯するのではなく、特に第二BETランプ2 0 1 0 a、第二BETランプ2 0 1 0 bおよび第二BETランプ2 0 1 0 cが時間差で点灯する。各BETランプの時間差は、遊技状態や期待度によって変更してもよい。また、第二BETランプ2 0 1 0 cの点灯後に数秒～数分のフリーズ状態を与えた後に演出ランプ2 0 2 0を点灯させることにより、より遊技者に期待を持たせる演出を行うことができる。なお、演出ランプ2 0 2 0を点灯させるのは演出制御基板5 1 0である。

【0 3 4 8】

ところで、上記の通り、第二BETランプをスローBETパターンで点灯させる（1 BET、2 BET、3 BETを時間差で点灯させる）のはメイン基板4 0 9である。メイン基板4 0 9から演出制御基板5 1 0への情報伝達が行われるが、演出制御基板5 1 0からメイン基板4 0 9への情報伝達が行われないため、第二BETランプをどの程度の時間差で点灯させるかについては、メイン基板4 0 9で収納されているテーブルに基づく。

【0 3 4 9】

メイン基板4 0 9は演出制御基板5 1 0とは異なり、容量の関係上、多くの演出パターンを保持することはできないが、数パターンの演出態様を保持している。従って、当落の情報が当たりである場合や、ARTゲーム数が1 0 0ゲーム以上である場合には、当たりであること（遊技者にとって有利な条件に当選していること）をアピールするように、第二BETランプの点灯にかかる時間差を大きいものにしてもよい（数種の演出態様テーブルから、より時間差の大きいものを選択してもよい）。

【0 3 5 0】

例えば、第二MAX投入ボタン演出判断処理においては、3 BETフラグがONになってから3.9秒後に3 BETランプが点灯するような設定にしているが、これらの秒数は上記に固定されるものではない。このように、後述するガセ第二MAX投入ボタン演出判断処理で点灯させるよりもかなり時間差を大きくして点灯させることで、遊技者に対して有利な特典が得られたことをBETランプを用いてアピールすることができる。

【0 3 5 1】

また、遊技者にとって有利な特典が得られたゲームにおいては、後述するガセ第二MAX投入ボタン演出判断処理における演出（ガセスローBET演出）の場合とは異なり、相対的に第二BETランプの点灯にかかる時間差が大きいテーブルが選択されやすくしてよ

10

20

30

40

50

い。これにより、第二BETランプがゆっくりと点灯すればするほど遊技者は（有利な特典に当選したという）期待感を持つことができる。

【0352】

なお、これら一連の演出を適宜スローベット演出と表現する。このスローBET演出は、メダルの投入（貯留メダルの消化）により賭け数が設定されたのちに、BETランプの点灯までをフリーズさせ、点灯を遅らせるという制御と、メダルの投入（貯留メダルの消化）があっても、賭け数を設定させること自体を遅らせる制御が考えられる。

【0353】

ここで、上記スローBET演出について、タイムチャートを用いて説明する。図70は、第二MAX投入ボタン2000の押下操作を行い、スローBET演出が行われる場合のタイムチャート例である。スローBET演出が行われることが決定したゲームにおいて、第二MAX投入ボタン2000が押下されると、第二MAX投入ボタン2000が押下と同時に1BET投入コマンド、2BET投入コマンドおよび3BET投入コマンドが待機から送信の状態となる。そして1BET投入コマンドの送信から1.16秒経過後（図67のステップS1166、図70の（1）参照）に、1BETランプ（第二BETランプ2010a）が点灯する。

10

【0354】

次に、2BET投入コマンドの送信から2.1秒経過後（図67のステップS1172、図70の（2）参照）に、2BETランプ（第二BETランプ2010b）が点灯する。そして3BET投入コマンドの送信から3.69秒経過後（図67のステップS1176、図70の（3）参照）に、3BETランプ（第二BETランプ2010c）が点灯する。3BETランプが点灯するまでの時間（フリーズ時間）は、1BETランプや2BETランプよりも長く設定されている。特に、ARTゲーム数が100ゲーム以上である場合等においては、フリーズ時間が長ければ長い方が期待が持てるといった興趣を遊技者に持たせることが可能である。

20

【0355】

上記の態様を別の表現で説明すると、スローBET演出が行われることが決定したゲームにおいて、第二MAX投入ボタン2000が押下されると、1BET投入コマンドが送信状態となった時点を起点とし、1BETランプが点灯するまでの時間（図70の（1）を参照）を計時し、一定時間経過後（本実施例においては1.16秒経過後）に1BETランプ（第二BETランプ2010a）が点灯する。そして、1BETランプ（第二BETランプ2010a）が点灯してから2BET投入コマンドが送信され、当該2BET投入コマンドが送信状態となった時点を起点とし、2BETランプが点灯するまでの時間（図70の（2）を参照）を計時し、一定時間経過後（本実施例においては2.1秒経過後）に2BETランプ（第二BETランプ2010b）が点灯する。

30

【0356】

さらに、2BETランプ（第二BETランプ2010b）が点灯してから3BET投入コマンドが送信され、当該3BET投入コマンドが送信状態となった時点を起点とし、3BETランプが点灯するまでの時間（図70の（3）を参照）を計時（タイマーのような役割）し、一定時間経過後（本実施例においては3.69秒経過後）に3BETランプ（第二BETランプ2010c）が点灯する。なお、上記のように投入コマンドが送信されてからランプが点灯するまでの間を計時するのは、メイン基板510のCPU1110に搭載されているタイマーである。

40

【0357】

これらの態様を遊技者の立場から見ると、第二MAX投入ボタン2000の押下から直ぐにランプ（第二BETランプ2010a～c）が点灯するのではなく、遅延して点灯することを視認することができる。

【0358】

1BETランプ～3BETランプ点灯までのフリーズ時間は変更可能であり、上記の通り、期待感が高い場合ほどフリーズ時間を長く設定しておくことが可能であり、演出用役

50

物 2 0 3 0 を登場させたり、更には演出用ランプ 2 0 2 0 を点灯させたりといった演出制御基板 5 1 0 で行われる演出と組み合わせることで、より多様な演出を行うことが可能となる。

【0359】

[ガセ第二MAX投入ボタン演出判断処理]

ガセ第二MAX投入ボタン演出判断処理について、図 6 8 を用いて説明する。メダル投入時賭け数設定処理にてガセ第二MAX投入ボタン演出判断処理が行われることが決定されると(ステップ S 1 0 7 4、ステップ S 1 0 9 0)、ガセ第二MAX投入ボタン演出判断処理にて、1 BET ランプが点灯しているか否かが判断される(ステップ S 1 1 9 2)。1 BET ランプが点灯していない場合(ステップ S 1 1 9 2 における NO)、1 BET フラグが ON になっているか否かが判断される(ステップ S 1 1 9 4)。1 BET フラグが ON であると判断されると(ステップ S 1 1 9 4 における YES)、1 BET フラグの ON から 1. 1 6 秒経過後(ステップ S 1 1 9 6)に第二 BET ランプ 2 0 1 0 a を点灯させる(ステップ S 1 1 9 8)。

10

【0360】

次に、2 BET フラグが ON であると判断されると(ステップ S 1 2 0 0 における YES)、2 BET フラグの ON から 2. 1 秒経過後(ステップ S 1 2 0 2)に第二 BET ランプ 2 0 1 0 b を点灯させる(ステップ S 1 2 0 4)。3 BET フラグが ON であると判断されると(ステップ S 1 2 0 6 における YES)、3 BET フラグの ON から 3. 6 9 秒経過後(ステップ S 1 2 0 8)に第二 BET ランプ 2 0 1 0 c を点灯させる(ステップ S 1 2 1 0)。

20

【0361】

ステップ S 1 1 9 2 において、1 BET ランプが点灯していると判断されると(ステップ S 1 1 9 2 における YES)、2 BET ランプが点灯しているか否かが判断される(ステップ S 1 2 2 2)。2 BET ランプが点灯していないと判断されると(ステップ S 1 2 2 2 における NO)、ステップ S 1 2 0 0 に進む。2 BET ランプが点灯していると判断されると(ステップ S 1 2 2 2 における YES)、ステップ S 1 2 0 6 に進む。

【0362】

これらステップ S 1 1 9 2 ~ S 1 2 2 2 の演出判断処理がなされることにより、遊技者が例えば MAX 投入ボタン(第一 MAX 投入ボタン 2 0 6 または第二 MAX 投入ボタン)を押下操作した際に直ちに BET ランプが点灯するのではなく、特に第二 BET ランプ 2 0 1 0 a、第二 BET ランプ 2 0 1 0 b および第二 BET ランプ 2 0 1 0 c が通常態様より遅延させて F 点灯する。

30

【0363】

ガセ第二MAX投入ボタン演出は、第二MAX投入ボタン演出判断処理の場合と同じであるが、第二MAX投入ボタン演出判断処理が行われる場合には、実際に遊技状態が遊技者にとって期待の持てる状態(例えば、ART ゲームの上乗せゲーム数が 1 0 0 ゲーム以上である等)である。それに対し、ガセ第二MAX投入ボタン演出判断処理が行われる場合には、遊技者にとって期待の持てる状態ではない。そのため、スロー BET 態様で BET ランプが点灯したとしても、その演出は単なるガセ演出ということになる。

40

【0364】

[第一MAX投入ボタン演出判断処理]

第一MAX投入ボタン演出判断処理について、図 6 9 を用いて説明する。メダル投入時賭け数設定処理にて第一MAX投入ボタン演出判断処理が行われることが決定されると(ステップ S 1 0 7 6、ステップ S 1 0 9 2)、第一MAX投入ボタン演出判断処理にて、1 BET ランプが点灯しているか否かが判断される(ステップ S 1 2 3 2)。1 BET ランプが点灯していない場合(ステップ S 1 2 3 2 における NO)、1 BET フラグが ON になっているか否かが判断される(ステップ S 1 2 3 4)。1 BET フラグが ON であると判断されると(ステップ S 1 2 3 4 における YES)、1 BET フラグの ON から 0. 2 5 秒経過後(ステップ S 1 2 3 6)に第一 BET ランプ 6 1 4 a を点灯させる(ステッ

50

プ S 1 2 3 8)。

【0365】

次に、2 B E T フラグが O N であると判断されると (ステップ S 1 2 4 0 における Y E S)、2 B E T フラグの O N から 0. 2 5 秒経過後 (ステップ S 1 2 4 2) に第一 B E T ランプ 6 1 4 b を点灯させる (ステップ S 1 2 4 4)。3 B E T フラグが O N であると判断されると (ステップ S 1 2 4 6 における Y E S)、3 B E T フラグの O N から 0. 2 5 秒経過後 (ステップ S 1 2 4 8) に第一 B E T ランプ 6 1 4 c を点灯させる (ステップ S 1 2 5 0)。

【0366】

ステップ S 1 2 3 2 において、1 B E T ランプが点灯していると判断されると (ステップ S 1 2 3 2 における Y E S)、2 B E T ランプが点灯しているか否かが判断される (ステップ S 1 2 5 2)。2 B E T ランプが点灯していないと判断されると (ステップ S 1 2 5 2 における N O)、ステップ S 1 2 4 0 に進む。2 B E T ランプが点灯していると判断されると (ステップ S 1 2 5 2 における Y E S)、ステップ S 1 2 4 6 に進む。

【0367】

これらステップ S 1 2 3 2 ~ S 1 2 5 2 の演出判断処理がなされることは、従来のスロットマシン 1 において通常行われる遊技操作において、B E T ランプを用いた演出が何ら行われていない態様と同様である。つまり、当該遊技がスロー B E T パターンではなく、ガセスロー B E T パターンでもないため、第一 M A X 投入ボタン 2 0 6 が押下されようとも、第二 M A X 投入ボタンが押下されようとも、クレジットの消化 (メダルの投入) とほぼ同時に B E T ランプ (6 1 4 a ~ 6 1 4 c) が順に点灯する。

【0368】

ところで、3 枚掛けのスロットマシンにおいて、クレジットが 3 枚未満の場合について記載する。例えば、クレジットが 3 枚未満、つまり 2 枚であった場合には、M A X 投入ボタン (第一 M A X 投入ボタン 2 0 6、第二 M A X 投入ボタン 2 0 0 0 のいずれも含む) が点灯し、M A X 投入ボタンを押下操作したとしても、貯留分のクレジットが消化されるのみであり、遊技可能な状態にはならない。しかし、M A X 投入ボタンを押下操作したことにより、1 枚ないし 2 枚分のクレジットは消化しているので、以下に記載するようにスロー B E T 演出は行われ、また、1 枚のメダルをメダル投入口 2 0 3 に投入することで残りのスロー B E T 演出が行われる。

【0369】

[クレジットが足りない場合のスロー B E T 演出について]

3 枚掛けのスロットマシンにおいては、通常、貯留されたクレジット枚数が足りない場合 (例えば、クレジットが 1 や 2 の場合) であっても、M A X 投入ボタンの押下操作ができるよう、当該ボタンが点灯するなどで遊技者に M A X 投入ボタンの押下操作を促す。遊技者がその促しに即して M A X 投入ボタンの押下操作を行うと、貯留されたクレジット (例えば 1 や 2) だけが消費されるが、ゲームを開始することができない。つまり、足りない分のメダルを投入しなければ、ゲームを開始させることができない。本実施形態においては、スロー B E T の演出対象となるゲームにおいて、B E T 数が足りないがために演出を行うことができないという事態が生じる。

【0370】

このような場合において、スロー B E T 演出を行うときにはどのように制御するかについて以下に述べる。まず、M A X 投入ボタン 2 0 6 は上記のように従来のものでも構わないが、好ましくは、クレジットが 3 枚貯留されている場合にのみ押下可能にするのがよい。例えば、クレジットが 1 枚しか貯留されていない状況においては、M A X 投入ボタン 2 0 6 を押下可能であるようにボタンを光らせる等を行わず、残りの 2 枚のクレジットを投入して初めて M A X 投入ランプの押下操作が有効になるようにするなどが考えられる。

【0371】

この場合、メダルの投入では B E T ランプが点灯しないように制御するのが好ましいが、第二 B E T ランプ 2 0 1 0 を用いてスロー B E T 演出を行う場合は問題ではない。つま

り、第一BETランプ614は単純にクレジットの消化、メダルの投入に連動して点灯させても差し支えないが、スローBET演出を行う場合は、第二BETランプを使用することで、貯留されたクレジットがスローBET演出を行うに際し足りない場合であっても、遊技者はスローBET演出を楽しむことができる。ただし、3枚目のメダルを投入した場合には、賭け数が決定されることになるため、少なくとも第一BETランプ614cの点灯は、第二BETランプ2010cの点灯タイミングと同期させておく必要がある。

【0372】

従来のMAX投入ボタンを利用する場合でも、以下のように制御することが可能である。例えば、クレジットが1枚しか貯留されていなかった場合について、図67の第二MAX投入ボタン演出判断処理のフローを用いて説明する。

10

【0373】

クレジットが1枚しか貯留されていない場合であっても、従来のMAX投入ボタンであれば、遊技者に押下操作するよう、当該ボタンを光らせるなどして操作を促す。ここでMAX投入ボタンを遊技者が押下操作すると、貯留されていた1枚のクレジットが消化される。これにより、第二MAX投入ボタン演出判断処理における、「1BETフラグON」の状態となる（ステップS1162におけるYES）。

【0374】

そうすると、1BETフラグONになってから1.16秒経過後に（ステップS1164）、1BETランプとして第二BETランプ2010aが点灯する（ステップS1166）。このとき、第一BETランプ614aも同様に点灯しても良いが、クレジットが1枚消化されると同時に点灯してもよい（第二BETランプの点灯演出との相関性を持たせる必要はない）。好ましくは第二BETランプ2010aの点灯タイミングと同期させておくのがよい。

20

【0375】

しかしながら、ステップ1168については、クレジットもメダルも投入されていない状況にあるため、当該フローを進めることができない（ステップS1168におけるNO）。このような場合のときには、メダルを投入することにより、「2BETフラグON」をクリアすることができる（ステップS1168におけるYES）。2BETフラグONになってから2.1秒経過後に（ステップS1170）、2BETランプとして第二BETランプ2010bが点灯する（ステップS1172）。

30

【0376】

このとき、第一BETランプ614bも同様に点灯しても良いが、クレジットが1枚消化されると同時に点灯してもよい（第二BETランプの点灯演出との相関性を持たせる必要はない）。好ましくは第二BETランプ2010bの点灯タイミングと同期させておくのがよい。

【0377】

3枚目のメダルを投入した場合も同様であり、3枚目のメダルを投入することで、「3BETフラグON」の状態となる（ステップS1174におけるYES）。3BETフラグONになってから3.69秒経過後に（ステップS1176）、3BETランプとして第二BETランプ2010cが点灯する（ステップS1178）。このとき、第二BETランプ2010cの点灯に起因して第一BETランプ614cを点灯させても良いが、点灯タイミングは第二BETランプ2010cと同期させておく必要がある。

40

【0378】

これは、第二BETランプ2010cおよび第一BETランプ614cのいずれかが点灯するということは、遊技を開始することができる（始動レバー210を作動させることができる）状態になるためであり、仮に第一BETランプ614cと第二BETランプ2010cとの点灯タイミングが同期していなかった場合、上記第一BETランプ614cおよび第二BETランプ2010cのどちらかが点灯した時点で遊技が開始されることになり、スローBET演出を行う趣旨が没却されるからである。

【0379】

50

このように、クレジットが規定枚数に満たないことにより、MAX投入ボタンを押下操作してもスローBETパターンの演出が行われない場合であっても、追ってメダルを投入することにより、スローBET演出を再開させることが可能となる。

【0380】

ここで、第一MAX投入ボタンと第一BETランプ、第二MAX投入ボタンと第一BETランプの使い分けについて記載する。クレジットが貯留されており、画像表示体500に何らの指示・示唆（例えば、「第二MAX投入ボタンを押せ！！」などの指示）がなされていない場合においては、遊技者は第一MAX投入ボタンを押下操作することが通常である。遊技者が第一MAX投入ボタン206を押下操作すると、貯留されていたクレジットが投入される（本実施形態においては3枚がけであるので、3枚以上クレジットが貯留されていた場合には、3枚が投入される）。

10

【0381】

3枚のクレジットが投入されると、クレジットが消費される（そして賭け数が設定される）のと連動して、第一BETランプ614aおよび614bが点灯する（第一BETランプ614cは第二MBETランプ2010cの点灯と同期させなければならない）。ここで、当該ゲームより1つ前のゲームにおいて、当該ゲームがスローBET演出を行うことが決定されていた場合、遊技者が上記のように第一MAX投入ボタン206を押下操作し、3枚のクレジットが消費され、第一BETランプ614a、614bが点灯した後であっても、第二MBETランプ2010a、2010bおよび2010cを用いてスローBET演出を行うことができる。また、より遊技者にインパクトを抱かせるために、特別な場合にのみ演出用ランプを点灯させたり、演出用役物2030を登場させたりすることができる。

20

【0382】

つまり、遊技者が第二MAX投入ボタン2000を押下操作してクレジットを消費した場合でなくとも、スローBET演出を体験することができる。このとき、第二BETランプ2010cの点灯は第一BETランプ614cの点灯と同期させなければならない。なぜなら、第二BETランプ2010cまたは第一BETランプ614cが点灯するということは、賭け数の設定処理が完了し、遊技のスタートが可能（レバーON）の状態になるからである。

【0383】

ただし、最初に第一MAX投入ボタン206の押下操作を行った後に第二MAX投入ボタン2000の押下操作を行った場合には第二MAX投入ボタン2000の押下操作は無効にされ、最初に第二MAX投入ボタン2000の押下操作を行った後に第一MAX投入ボタン206の押下操作を行った場合、第一MAX投入ボタン206の押下操作は無効にされる。

30

【0384】

また、第二MAX投入ボタン2000の押下操作を行わせることを示唆している状態（例えば、画像表示体500にて「第二MAX投入ボタンを押せ！」という表示がなされている状態を示し、スローBET演出が行われることが確定しているとき）には、メダル返却ボタン208（以下、精算ボタン208と称する）を押下してもその操作を無効にするよう制御することが好ましいが、精算ボタン208を有効として差し支えない。精算ボタン208を操作した場合のスローBET演出については後述する。

40

【0385】

ここで、上記クレジットが足りない場合のスローBET演出について、タイムチャートを用いて説明する。図71は、第二MAX投入ボタン2000の押下操作が行われたものの、貯留メダル（クレジット）が0であり、メダルを手入れしなければならなかった場合のタイムチャート例である。スローBET演出が行われることが決定したゲームにおいて、クレジットが足りない場合に、遊技者はメダルを投入することになる。

【0386】

メダルが1枚投入されると、1BET投入コマンドが待機から送信の状態となる。そし

50

て1 B E T投入コマンドの送信から1. 16秒経過後（図67のステップS1166、図71の（1）参照）に、1 B E Tランプ（第二B E Tランプ2010a）が点灯する。そのまま2枚目のメダルが投入されなければ、2 B E Tランプの演出は行われない。また、この時点で精算ボタン208を押下すると、1枚分のメダルが精算される。

【0387】

2枚目のメダルが投入されると、2 B E T投入コマンドが待機から送信の状態となる。そして2 B E T投入コマンドの送信から2. 1秒経過後（図67のステップS1172、図71の（2）参照）に、2 B E Tランプ（第二B E Tランプ2010b）が点灯する。この場合も3枚目のメダルが投入されなければ、3 B E Tランプの演出は行われない。また、この時点で精算ボタン208を押下すると、2枚分のメダルが精算される。

10

【0388】

3枚目のメダルが投入されると、3 B E T投入コマンドが待機から送信の状態となる。そして3 B E T投入コマンドの送信から3. 69秒経過後（図67のステップS1176、図71の（3）参照）に、3 B E Tランプ（第二B E Tランプ2010c）が点灯する。この時点で精算ボタン208を押下すると、3枚分のメダルが精算される。

【0389】

図71のタイムチャートによれば、たとえ貯留メダル（クレジット）が足りなかった場合でも、メダルの投入によりスローB E T演出を行うことが可能であるので、メダルを投入してから直ぐに各ランプが点灯するか否かによって期待を持つことができる。これにより、メダルの投入といった一般的に変化に乏しい操作においても毎ゲーム期待を持ちながら遊技を行うことが可能である。

20

【0390】

図72は第二M A X投入ボタン2000の押下操作が行われたものの、貯留メダル（クレジット）が0であり、メダルを手入れしなければならなかった場合のタイムチャート例の別例である。つまり、スローB E T演出の開始トリガーが各B E Tランプの点灯に基づいている場合のタイムチャートである。

【0391】

具体的には、メダルが1枚投入されると、1 B E T投入コマンドが待機から送信の状態となる。そして1 B E T投入コマンドの送信から1. 16秒経過後（図67のステップS1166、図72の（1）参照）に、1 B E Tランプ（第二B E Tランプ2010a）が点灯する。ここまでは図71の（1）と同様である。

30

【0392】

1 B E Tランプ（第二B E Tランプ2010a）が点灯すると、それをきっかけに、2 B E Tランプのフリーズ時間が開始される（図72の（2）参照）。フリーズ時間内に遊技メダルが投入されることにより、2 B E T投入コマンドが待機から送信の状態となる。そして、2 B E Tランプのフリーズ時間の終了とともに2 B E Tランプ（第二B E Tランプ2010b）が点灯する。

【0393】

2 B E Tランプ（第二B E Tランプ2010b）が点灯すると、それをきっかけに、3 B E Tランプのフリーズ時間が開始される（図72の（3）参照）。フリーズ時間内に遊技メダルが投入されることにより、3 B E T投入コマンドが待機から送信の状態となる。そして、3 B E Tランプのフリーズ時間の終了とともに3 B E Tランプ（第二B E Tランプ2010c）が点灯する。

40

【0394】

図72のタイムチャートに表れるスロットマシンにおいては、第二B E Tランプ2010bの点灯までのカウントが、第二B E Tランプ2010aの点灯からカウントされており、図71の場合のようにメダルの投入がきっかけではないため、1枚目のメダルの投入から2枚目のメダルの投入までの時間が長い（第二B E Tランプ2010aの点灯から2. 1秒以上経過する）と、2枚目のメダルの投入後ほどなくして賭け数が設定されることになり、第二B E Tランプ2010bの点灯タイミングによっては、スローB E T演出が

50

行われたのか否かが分かりづらい可能性がある。

【0395】

同様に、2枚目のメダルの投入から3枚目のメダルの投入までの時間が長い（第二BETランプ2010bの点灯から3.69秒以上経過する）と、3枚目のメダルの投入後ほどなくして賭け数が設定されることになり、第二BETランプ2010cの点灯タイミングによっては、スローBET演出が行われたのか否かが分かりづらい可能性がある。しかし別の言い方をすれば、スローBET演出を見せるか否かを、遊技者のメダル投入のタイミングによってコントロールできるといえる。

【0396】

〔精算ボタンを操作した場合のスローBET演出について〕

例えば、第一MAX投入ボタン206または第二MAX投入ボタン2000の押下操作を行い、スローBET演出が行われた後であっても、精算ボタン208を押下すればメダルやクレジットが精算される。精算後に再びメダルを投入した場合に、再度スローBET演出を行うようにしても差し支えない。ただし、スローBET演出が行われた後に、精算され再度メダルが投入された場合に再度スローBET演出が行われるとすると、いたずらにゲームの遅延を招く可能性があるため、より好ましくは上記の場合（精算後に再びメダルを投入した場合）にはスローBET演出を行わない方がよい。

【0397】

なお、上記の場合に仮にスローBET演出を行うのであれば、そのスローBET演出は、先に行ったスローBET演出の総時間よりも短い時間で行われるのが好ましい。これも、精算と再度メダルの投入とを繰り返し行なうことで、いたずらにゲームの遅延を招く可能性があるからである。

【0398】

上記は3枚掛けのスロットマシンにおいて、3枚のメダルを投入するか貯留されたメダルを3枚分消化することで、既にスローBET演出が行われた後の精算行為について記載したが、精算には以下の場合も想定される。

【0399】

スローBET演出はメダルが1枚のみ投入された場合でも行なわれるが、遊技者に対して有利な遊技状態をよりアピール（例えば、ARTゲームの当選を示唆するなど）できるのは、3BETめのランプ（第一BETランプ614cまたは第二BETランプ2010c）が点灯した時（またはその後）であるといえる。なぜなら、3BETめのランプ（第二BETランプ2010c）には演出用役物2030が封入されており、3BETめのランプが点灯される際に開放され、遊技者に視認可能になるなど、遊技者を盛り立てる演出を行うことが可能であるからである。つまり、メダルを1枚や2枚投入した段階においては、本実施例におけるスローBET演出が完全に行われたとはいえないのである。

【0400】

従って、メダルの投入が1枚か2枚（または貯留メダルの消費枚数が1枚か2枚）の状況においては2BETめまでのスローBET演出は行われていても、3BETめのスローBET演出が行われていない状況にある。このような状況で、精算ボタン208が操作された後、再度メダルが投入（3枚投入された場合を想定する）された場合には、たとえ既に2BETめまでのスローBET演出が行われていたとしても、改めて1～3BET分のスローBET演出を行うようにしてもよい。

【0401】

とはいえ、精算操作前に既に2BETめまでのスローBET演出が行われていることで、改めて1～3BET分のスローBET演出を行うとすると、いたずらに遊技の遅延を招くと考えられる場合には、既に行なわれた1枚（または2枚）投入におけるスローBET演出は行わず、3枚目のメダルが投入されたことを契機として3枚目に係るスローBET演出のみを行うようにしても良い。

【0402】

〔通常ゲーム or ARTゲーム処理〕

通常ゲーム or ARTゲーム処理 S 7 0 0 について図 6 3 を用いて説明する。通常ゲーム or ARTゲーム処理において、「通常ゲーム」とは、特典ゲーム以外の遊技状態のことを示す。より厳密に言えば、遊技状態が主として一般中であることを示す。通常ゲーム or ARTゲーム処理のフローにおいて、当該遊技が ART 中ではないと判断されると（ステップ S 7 0 2 における YES）、当該遊技が通常ゲーム、つまり一般中であるか否かの判断が行われる（ステップ S 7 0 4）。当該遊技が一般中であると判断されると（ステップ S 7 0 4 における YES）、ART 抽選が行われる（ステップ A 7 0 6）。

【0403】

ART 抽選が行われ（ステップ S 7 0 6）、ART 抽選に当選した場合には（ステップ S 7 0 8 における YES）、ART カウンタに 4 0 がセットされ（ステップ S 7 1 0）、ART ゲームが 4 0 ゲーム行われる。ART 抽選に当選しなかった場合には（ステップ S 7 0 8 における NO）、チャンスゾーン前兆遊技数が 0 よりも多いかどうか判断される（ステップ S 7 1 2）。ここでチャンスゾーンとは、リプレイタイム（RT）の当選確率は一般中と同様で、ART 抽選に当選しやすい遊技状態に制御されている状態のことをいう。この、チャンスゾーンでは ART 抽選に当選しやすい状態であることから、高確中と表現することがある。

【0404】

また、前兆遊技とは、チャンスゾーンではないものの、チャンスゾーンへの移行が期待できる連続演出等が挙げられる。継続するゲーム数は最大で 1 6 ゲーム程度であることが好ましい。

【0405】

チャンスゾーン前兆遊技数がゼロよりも上回る場合（ステップ S 7 1 2 における YES）、例えばチャンスゾーン前兆遊技数が 4 であるとする、チャンスゾーン前兆遊技数（4）から 1 が引かれる（ステップ S 7 1 6）。チャンスゾーン前兆遊技数がゼロであると判断されたときは（ステップ S 7 1 6 における YES）、チャンスゾーンカウンタに 1 0 がセットされ（ステップ S 7 1 8）、チャンスゾーンの遊技が 1 0 ゲーム行われる。上記の例においては、ステップ S 7 1 6 にてチャンスゾーン前兆遊技数（4）から 1 が引かれて 3 となるので、チャンスゾーン前兆遊技数はゼロではなく（ステップ S 7 1 6 における NO）、通常ゲーム or ART ゲーム処理のフローは終了する。

【0406】

チャンスゾーン前兆遊技数がゼロよりも下回るとき（ステップ S 7 1 2 における NO）、チャンスゾーンカウンタがゼロよりも上回っているか否かについて判断される（ステップ S 7 2 0）。これは当該遊技がチャンスゾーン中であるかどうかの判断である。チャンスゾーンカウンタがゼロを上回っている場合（ステップ S 7 2 0 における YES）、つまり当該遊技がチャンスゾーン中である場合は、チャンスゾーンカウンタから 1 が引かれ（ステップ S 7 2 2）、チャンスゾーン時 ART 抽選が行われる（ステップ S 7 2 4）。

【0407】

チャンスゾーン時 ART 抽選とは、当該遊技がチャンスゾーン中（チャンスゾーンの終了時も含む）に、ART 抽選が行われることを示す。チャンスゾーン中に ART 抽選に当選すると、チャンスゾーン中またはチャンスゾーンの終了と同時に ART ゲームが行われることとなる。チャンスゾーン時 ART 抽選に当選すると（ステップ S 7 2 6 における YES）、スロー BET パターンがメイン基板 4 0 9 にセットされる（ステップ S 7 3 0）。これは、次回遊技で MAX 投入ボタンが操作された際に、第二 BET ランプ 2 0 1 0 a、第二 BET ランプ 2 0 1 0 b および第二 BET ランプ 2 0 1 0 c を、スロー BET パターンで点灯させることを示す。

【0408】

スロー BET パターンがセットされ（ステップ S 7 3 0）、ART カウンタに 4 0 がセットされる（ステップ S 7 3 2）。チャンスゾーン時 ART 抽選に当選していないと判断されると（ステップ S 7 2 6 における NO）、ガセスロー BET 抽選が行われる（ス

10

20

30

40

50

テップ S 7 3 4)。ガセスロー B E T 抽せんに当せんすると（ステップ S 7 3 6 における Y E S）、ガセスロー B E T パターンがメイン基板 4 0 9 にセットされる（ステップ S 7 3 8）。

【0409】

ところで、ガセスロー B E T 抽せんに当せんするとは、チャンスゾーン中またはチャンスゾーンのゲームの終了後の遊技（次回ゲーム）にて、M A X 投入ボタンが操作された際に、A R T に当選していないにも関わらず、第二 B E T ランプ 2 0 1 0 a、第二 B E T ランプ 2 0 1 0 b および第二 B E T ランプ 2 0 1 0 c を、スロー B E T パターンで点灯させることを示す。

【0410】

ステップ S 7 2 0 において、チャンスゾーンカウンタがゼロ（0）またはゼロ以下である場合（ステップ S 7 2 0 における N O）、一般中チャンスゾーン抽せんが行われる（ステップ S 7 4 0）。一般中チャンスゾーン抽せんとは、遊技状態が一般中である場合に、チャンスゾーンに当選させるか否かの抽せんである。一般中チャンスゾーン抽せんに当選すると（ステップ S 7 4 2）、チャンスゾーン前兆遊技数抽せんが行われる（ステップ S 7 4 4）。ステップ S 7 4 4 にてチャンスゾーン前兆遊技数が決定されると、チャンスゾーン前兆遊技数がセットされる（S 7 4 6）。

【0411】

通常ゲーム o r A R T ゲーム処理 S 7 0 0 において、当該遊技が A R T 中であると判断されると（ステップ S 7 0 2 における N O）、A に進む（図 6 4）。A に進むと、A R T 中にさらに A R T ゲームのゲーム数の上乗せ抽せんが行われる（ステップ S 7 5 2）。ステップ S 7 5 2 にて A R T ゲーム数上乗せ抽せんが行われ、A R T 中の上乗せゲーム数が 1 0 0 ゲーム以上であると判断されると（ステップ S 7 5 4 における Y E S）、スロー B E T パターンがメイン基板 4 0 9 にセットされる（ステップ S 7 5 6）。

【0412】

A R T 中の上乗せゲーム数が 1 0 0 ゲーム以下であると判断されると（ステップ S 7 5 4 における N O）、ガセスロー B E T 抽せんが行われる（ステップ S 7 5 8）。ガセスロー B E T 抽せんに当せんすると（ステップ S 7 6 0 における Y E S）、ガセスロー B E T パターンがメイン基板 4 0 9 にセットされる（ステップ S 7 6 2）。

【0413】

このように、一般中、チャンスゾーン中、A R T 中に、遊技者に期待を持たせる状態の抽せん、例えば、A R T 抽せん、A R T のゲーム数の上乗せ抽せん、チャンスゾーン抽せん、チャンスゾーン前兆遊技数抽せんが行われる。そして、その当選の有無によって、次回ゲームの M A X 投入ボタンの操作で B E T ランプの表示態様を異ならせることができる。これにより、遊技者は M A X 投入ボタンの操作の度に期待を抱きながら操作することができる。

【0414】

遊技者が M A X 投入ボタンの操作の度に期待を抱きながら操作することができるとする、以下のような効果が得られる。つまり、1 ゲーム毎に期待を持ちつつ遊技を進めることができる。

【0415】

〔内部抽選処理、リール制御処理〕

以下に、ステップ S 2 0 0 の内部抽選処理及びステップ S 3 0 0 のリール制御処理についての具体的な処理について説明する。

【0416】

（内部抽選処理）

図 7 3 は、メイン基板 4 0 9（主に C P U 1 1 1 0 等）にて実行されるステップ S 2 0 0 の内部抽選処理を具体的に示したものである。

【0417】

内部抽選処理では、B E T 処理されていることを前提として始動レバー 2 1 0 が操作さ

10

20

30

40

50

れたか否かが判断され（ステップS202）、始動レバー210が操作された旨が判断されると（ステップS202におけるYES）、本抽選が行われる（ステップS204）。本抽選は、上述した通り、図50を参照して行なわれる抽選である。そして、本抽選にていずれかの役に当選すると、図51を参照して、当選役に対応して成立する本条件装置をセットする（ステップS206）。

【0418】

ステップS206の処理が終了すると、後述する前兆ゲーム数Nが1以上であるか否かが判断される（ステップS208）。ステップS208において前兆ゲーム数Nが1以上であると判断されるのは、前回以前のゲームにおいて擬似ゲーム実行抽選に当選し且つ前兆ゲーム数抽選に当選して未だ擬似ゲームが行われていない場合である。前回のゲームにおいて前兆ゲームが終了し今回のゲームで擬似ゲームが行われる場合にも、後述するステップS326で前兆ゲーム数Nの減算処理が行われるので、ステップS208における判断では前兆ゲーム数Nが1以上である（N=1）と判断される。ステップS208において前兆ゲーム数Nが1以上であると判断されると（ステップS208におけるYES）、内部抽選処理が終了する。

10

【0419】

一方、後述するステップS3428の擬似ゲームループ抽選に当選した場合、及び、未だ擬似ゲームを実行する旨が決定されていない通常の場合には、ステップS208において前兆ゲーム数Nが1以上でないすなわち0である（ステップS208におけるNO）と判断される。

20

【0420】

ステップS208において前兆ゲーム数Nが1以上でない（ステップS208におけるNO）と判断されると、擬似ゲームフラグがオフであるか否かが判断される（ステップS210）。後述するステップS3428の擬似ゲームループ抽選に当選した場合には、擬似ゲームフラグがオンであると判断され（ステップS210においてNOと判断され）、ステップS222に進む。未だ擬似ゲームを実行する旨が決定されていない場合には、擬似ゲームフラグがオフである（ステップS210においてYES）と判断される。

【0421】

ステップS210において擬似ゲームフラグがオフである場合、ステップS212の擬似ゲーム実行抽選が行われる。ステップS212で行われる擬似ゲーム実行抽選は、図74の擬似ゲーム実行抽選テーブルを参照して行われる。すなわち、演出制御基板510や演出制御基板520からメイン基板409への情報通信が行なわれないにもかかわらず、上述したステップS500の特典ゲーム種別判定処理を行なうことによって、メイン基板409側にて、演出制御基板510や演出制御基板520にて決定された結果に基づいて擬似ゲーム実行抽選を行うことが可能となる。

30

【0422】

そして、ステップS214では、擬似ゲーム実行抽選に当選したか否かが判断され、擬似ゲーム実行抽選に当選した場合には（ステップS214におけるYES）、擬似ゲームを実行する旨が決定されて擬似ゲームフラグがオン（=1）される（ステップS216）。擬似ゲーム実行抽選に落選した場合には（ステップS214におけるNO）、擬似抽選などの処理が実行されず、内部抽選処理を終了する。

40

【0423】

ステップS216において擬似ゲームフラグ（=1）がオンされると、図75の前兆ゲーム数抽選テーブルを参照して、前兆ゲーム数抽選が行われる（ステップS218）。前兆ゲーム数とは、擬似ゲームを実行する旨が決定されてから擬似ゲームが開始されるまでに要するゲーム数である。擬似ゲームが開始されるまでの前兆ゲームでは、演出制御基板510や演出制御基板520にて、擬似ゲームが実行される期待感を遊技者に与える演出が実行される。

【0424】

ステップS220では、前兆ゲーム数抽選の結果を、前兆ゲーム数Nとしてセットする

50

(ステップS 2 2 0)。この実施形態では、前兆ゲーム数抽選が行われた結果、前兆ゲーム数Nが1～3のいずれかに決定された場合には当選とし、前兆ゲーム数Nが0に決定された場合には落選（ハズレ）として扱っている。このようなステップS 2 1 8の前兆ゲーム数抽選についても、演出制御基板5 1 0や演出制御基板5 2 0からメイン基板4 0 9への情報通信が行なわれないにもかかわらず、上述したステップS 5 0 0の特典ゲーム種別判定処理を行なうことによって、メイン基板4 0 9側にて、演出制御基板5 1 0や演出制御基板5 2 0にて決定された結果に基づいて行うことが可能となる。

【0 4 2 5】

ステップS 2 2 2では、図7 6の擬似抽選テーブルを参照して擬似抽選が行われる。この擬似抽選についても、演出制御基板5 1 0や演出制御基板5 2 0からメイン基板4 0 9への情報通信が行なわれないにもかかわらず、上述したステップS 5 0 0の特典ゲーム種別判定処理を行なうことによって、メイン基板4 0 9側にて、演出制御基板5 1 0や演出制御基板5 2 0にて決定された結果に基づいて行うことが可能となる。

【0 4 2 6】

ステップS 2 2 2の擬似抽選が行われると、図7 7を参照して、当選擬似役に対応して成立する擬似条件装置をセットする（ステップS 2 2 4）。図7 7は、擬似ゲームにおける各当選擬似役と、これら各当選擬似役に対応して成立する擬似条件装置を示すテーブルである。

【0 4 2 7】

(リール制御処理)

図7 8は、メイン基板4 0 9（主にCPU 1 1 1 0等）にて実行されるステップS 3 0 0のリール制御処理を具体的に示したものである。

【0 4 2 8】

リール制御処理では、まず、強制フリーズフラグがオン（＝1）であるか否かが判断される（ステップS 3 0 2）。強制フリーズフラグがオン（＝1）であれば（ステップS 3 0 2におけるYES）、リール3 0 1 a, 3 0 1 b, 3 0 1 cの強制フリーズ演出が行われる（ステップS 3 1 0）。ステップS 3 1 0の強制フリーズ演出が終了すると、強制フリーズフラグがオフ（＝0）される（ステップS 3 2 0）。強制フリーズ演出は、ステップS 6 1 3 0において設定された特定のリール挙動でリール3 0 1 a, 3 0 1 b, 3 0 1 cの回転停止が行われる演出である。なお、この実施の形態にかかるスロットマシン1では、強制フリーズ演出の実行時と非実行時とを遊技者が区別し難くなるように、強制フリーズフラグがオフ（＝0）であるとき（通常時）と、強制フリーズフラグがオン（＝1）であるとき（特定時）とで、リール3 0 1 a, 3 0 1 b, 3 0 1 cの挙動が遊技者によって把握できない程度に同様の挙動となっている。また、強制フリーズフラグがオン（＝1）となる条件については後述する。なお、「同様の挙動」の態様としては、例えば、イ）回転速度が見た目上同じ、ロ）回転開始するタイミングが見た目上同じ、ハ）停止ボタン2 1 1 a～2 1 1 cの操作が有効である旨を示すランプの点灯タイミングや点灯態様が見た目上同じ、といったイ）～ロ）のうち全部又は少なくとも1つは同じ態様であるものが相当する。

【0 4 2 9】

ステップS 3 2 2では、擬似ゲームフラグがオン（＝1）であるか否かが判断される（ステップS 3 2 2）。擬似ゲームフラグがオン状態であるのは、ステップS 2 1 2の擬似ゲーム実行抽選に当選したときである。擬似ゲームフラグがオン（＝1）であると（ステップS 3 2 2におけるYES）、前兆ゲーム数Nが1以上であるか否かが判断される（ステップS 3 2 4）。そして、前兆ゲーム数Nが1以上であるときには（ステップS 3 2 4におけるYES）、前兆ゲーム数Nから1ゲームの減算処理を行ない（ステップS 3 2 6）、前兆ゲーム数Nが0であるか否かが判断される（ステップS 3 2 8）。ステップS 3 2 8において前兆ゲーム数Nが0であると判断されると（ステップS 3 2 8におけるYES）、前兆ゲームが終了したと判断されて、今回のゲームで擬似ゲームの実行を可能ならしめるために、フリーズオン（＝1）される（ステップS 3 3 0）。一方、ステップS 3

24において前兆ゲーム数Nが1以上でないと判断されたときには（ステップS324におけるNO）、ステップS326及びステップS328の処理をスキップしてステップS330に進み、フリーズオン（＝1）される。なお、ステップS218における前兆ゲーム数抽選において前兆ゲーム数Nが0に決定された場合（前兆ゲーム数抽選の結果がハズレの場合）や、後述するステップS3428の擬似ゲームループ抽選に当選した場合に、ステップS324において前兆ゲーム数Nが1以上でないと判断される。

【0430】

ステップS330でフリーズオンされると、ステップS340に進み、擬似ゲーム処理が行われる（ステップS340）。ステップS330においてフリーズオン（＝1）されると、ステップS340の擬似ゲーム処理が行われる。そして、ステップS340の擬似ゲーム処理が終了すると、ステップS350に進み、本ゲーム処理が行われる。なお、ステップS322において擬似ゲームフラグがオフである場合（ステップS322におけるNO）には、今回のゲームにおいて擬似ゲームが行われないので、ステップS324～ステップS340の処理がスキップされて、ステップS350の本ゲーム処理に進む。また、ステップS328において前兆ゲーム数Nが0でないと判断された場合（ステップS328におけるNO）にも今回のゲームにおいて擬似ゲームが行われないので、ステップS330及びステップS340の処理がスキップされて、ステップS350の本ゲーム処理に進む。

【0431】

〔擬似ゲーム処理〕

図79は、メイン基板409（主にCPU1110等）にて実行されるステップS340の擬似ゲーム処理を具体的に示したフローチャートの一例である。

【0432】

ステップS340の擬似ゲーム処理は、ステップS330においてフリーズオン（＝1）されていることを前提として行われる処理であり、始動レバー210の操作に基づくステップS204の本抽選及びステップS222の擬似抽選がすでに行われ且つ1ゲームが未だ終了していないもとで開始される。

【0433】

擬似ゲーム処理では、まず、擬似ゲーム図柄判定処理の結果コマンドがリセットされる（ステップS3402）。次いで、全てのリール301a, 301b, 301cの回転が開始される（ステップS3404）。なお、この実施の形態にかかるスロットマシン1では、擬似ゲームと本ゲームとを遊技者が区別し難くなるように、リール301a, 301b, 301cの回転が開始されてから一定時間経過したときに一定速度での回転状態となることや、リール停止ボタン211a, 211b, 211cが有効化されるときに発光態様などは、擬似ゲーム処理と本ゲーム処理とで同じ処理がなされるようになっている。

【0434】

ステップS3404において全てのリール301a, 301b, 301cの回転が開始されると、リール停止ボタン211a, 211b, 211cの停止操作が有効化される有効時間がセットされる（ステップS3406）とともに、リール停止ボタン211a, 211b, 211cの停止操作が有効化される（ステップS3408）。そして、ステップS3406における処理でセットされた有効時間内にリール停止ボタン211a, 211b, 211cが停止操作されたか否かが判断される（ステップS3420）。有効時間内にリール停止ボタン211a, 211b, 211cが停止操作された旨が判断されたときには（ステップS3410におけるYES）、ステップS3414に進み、擬似ゲームリール揺れ処理が行われる（ステップS3414）。一方、ステップS3410において有効時間内にリール停止ボタン211a, 211b, 211cが停止操作されなかった旨が判断されたときには（ステップS3410におけるNO）、ステップS3406における処理でセットされた有効時間が経過したか否かが判断される（ステップS3412）。ここで有効時間が経過していなければ（ステップS3412におけるNO）、ステップS3410に戻り、有効時間が経過していれば（ステップS3412におけるYES）、ステ

ップ S 3 4 1 4 に進んで擬似ゲームリール揺れ処理が行われる（ステップ S 3 4 1 4）。すなわち、有効時間内にリール停止ボタン 2 1 1 a, 2 1 1 b, 2 1 1 c が停止操作されなかった場合には、リール 3 0 1 a, 3 0 1 b, 3 0 1 c が自動停止されることとなる。擬似ゲームリール揺れ処理についての詳細は後述する。

【0435】

ステップ S 3 4 1 4 の擬似ゲームリール揺れ処理が行われた結果として全てのリール 3 0 1 a, 3 0 1 b, 3 0 1 c について揺れ処理が行われると、ステップ S 3 4 0 6 でセットされた停止ボタン有効時間がリセットされる（ステップ S 3 4 1 6）。そして、ステップ S 3 4 1 8 に進み、擬似ゲーム図柄判定処理が行なわれる（ステップ S 3 4 1 8）。この擬似ゲーム図柄判定処理は、擬似ゲーム処理において有効ラインに表示された図柄の組合せを判定する処理である。そして、ステップ S 3 4 1 8 における擬似ゲーム図柄判定処理の結果情報が演出制御基板 5 1 0 や演出制御基板 5 2 0 にコマンド送信できるようにコマンドセットされるとともに（ステップ S 3 4 2 0）、擬似条件装置がリセットされる（ステップ S 3 4 2 2）。なお、上述したとおり、図示はしていないが、コマンドセットされた情報は、都度、メイン基板 4 0 9 から演出制御基板 5 1 0（または演出制御基板 5 2 0）に送信されている。

【0436】

なお、ステップ S 3 4 2 0 では、擬似ゲーム図柄判定処理の結果情報を演出制御基板 5 1 0 や演出制御基板 5 2 0 にコマンド送信できるようにコマンドセットしたが、これに代えて、ステップ S 2 2 2 や後述するステップ S 3 4 4 0 において行われる擬似抽選の結果、すなわちステップ S 2 2 4 や後述するステップ S 3 4 4 2 においてセットされた擬似条件装置情報を演出制御基板 5 1 0 や演出制御基板 5 2 0 にコマンド送信できるようにコマンドセットするようにしてもよい。

【0437】

ステップ S 3 4 2 4 では、ゲーム内継続抽選が行われる。このゲーム内継続抽選は、次ゲームに進むことなく（すなわちメダルの投入や投入ボタン操作を行うことなく）、今回のゲーム内で本ゲームに移行する前に再び擬似ゲームを行うか否かを抽選するものであり、図 8 0 のゲーム内継続抽選／擬似ゲームループ抽選のテーブルに基づいて行われる。なお、ステップ S 3 4 2 4 のゲーム内継続抽選についても、演出制御基板 5 1 0 や演出制御基板 5 2 0 からメイン基板 4 0 9 への情報通信が行なわれなくてもかかわらず、上述した特典ゲーム種別判定処理を行なうことによって、メイン基板 4 0 9 側にて、演出制御基板 5 1 0 や演出制御基板 5 2 0 にて決定された結果に基づいて行うことが可能となる。

【0438】

ステップ S 3 4 2 6 では、ステップ S 3 4 2 4 で行われたゲーム内継続抽選に当選したか否かが判断される。ゲーム内継続抽選に当選した旨が判断されると（ステップ S 3 4 2 6 における Y E S）、始動レバー 2 1 0 が操作されたか否かが判断される始動レバー操作待ち状態となる（ステップ S 3 4 3 8）。ステップ S 3 4 3 8 において始動レバー 2 1 0 が操作された旨が判断されると（ステップ S 3 4 3 8 における Y E S）、ステップ S 2 2 2 の処理と同様の処理、すなわち、図 7 6 の擬似抽選テーブルを参照して擬似抽選が行われる（ステップ S 3 4 4 0）。そして、ステップ S 3 4 4 0 における擬似抽選に当選すると、ステップ S 2 2 4 の処理と同様に、図 7 7 を参照して、当選擬似役に対応して成立する擬似条件装置をセットし（ステップ S 3 4 4 2）、ステップ S 3 4 0 4 に戻って、メダルを投入することなく 1 ゲーム内で再び擬似ゲームが繰り返される。

【0439】

なお、上述したステップ S 3 4 4 0 の擬似抽選では、ステップ S 2 2 2 の処理と同様の処理（すなわち図 7 7 の擬似抽選テーブルを参照して擬似抽選）を行うようにしているが、これに代えて、1 ゲーム内において行われる擬似ゲームの回数が多くなればなるほど（すなわちゲーム内継続抽選に当選する回数が多くなるほど）、遊技者にとっての有利度合いが高められるようにしてもよい。遊技者にとっての有利度合いが高められるとは、例えば、演出制御基板 5 2 0 側で行われる上乗せ抽選において平均上乗せ数の期待値が最も高

い当選擬似役（ロゴ）に当選する確率が高められることや、上乘せ抽選に当選する確率が最も高い当選擬似役に当選する確率が高められること等が例示される。このように、1ゲーム内において擬似ゲームが継続すればするほど遊技者にとっての有利度合いが高められる傾向（内部抽選確率が次第に高くなっていく傾向）を持たせるようにすることで、本ゲームと擬似ゲームとの認識をし難くなっている構成と相まって、擬似ゲーム終了後に再びリール301a, 301b, 301cの回転が開始されて停止ゲームが行われるときに上述の揺れ変動が現れるか（擬似ゲームが再び行われているのか）否かという緊張感が高められるといった斬新なスロットマシンを提供することが可能となる。

【0440】

ステップS3426においてゲーム内継続抽選に落選した旨が判断されると（ステップS3426におけるNO）、図80のゲーム内継続抽選／擬似ゲームループ抽選のテーブルを参照して、擬似ゲームループ抽選が行われる（ステップS3428）。この擬似ゲームループ抽選は、1ゲーム内における擬似ゲームは終了したものの、メダルを投入して行われる次ゲームにおいて擬似ゲームを継続して行うか否かを決定する抽選である。

【0441】

ステップS3430では、ステップS3428において行われた擬似ゲームループ抽選に当選したか否かが判断される（ステップS3430）。この擬似ゲームループ抽選に落選した旨が判断されると（ステップS3430におけるNO）、擬似ゲームフラグがオフ（＝0）にされて（ステップS3432）、始動レバー210が操作されたか否かが判断される始動レバー操作待ち状態となる（ステップS3434）。一方、ステップS3430において擬似ゲームループ抽選に当選した旨が判断されると（ステップS3430におけるYES）、ステップS3432の処理をスキップし、ステップS3434に進む。すなわち、ステップS3430において擬似ゲームループ抽選に当選した旨が判断されたときには（ステップS3430におけるYES）、擬似ゲームフラグのオン状態が維持された状態でステップS3434に進むこととなる。そして、ステップS3434において始動レバー210が操作された旨が判断されると（ステップS3434におけるYES）、フリーズ解除し（ステップS3436）、擬似ゲーム処理を終了する。

【0442】

〔擬似ゲームリール揺れ処理〕

ここで、ステップS3414の擬似ゲーム揺れ処理について、図81を参照しつつ説明する。図81は、メイン基板409により実行される擬似ゲームリール揺れ処理を示すフローチャートである。なお、この図81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。

【0443】

擬似ゲームリール揺れ処理では、まずステップS34142で、今回のゲームにおける擬似抽選（ステップS222参照）の結果に対応して作動した擬似条件装置にしたがって擬似ゲームリール停止制御テーブルを選択する。この擬似ゲームリール停止制御テーブルは予め全ての擬似条件装置に1対1で対応する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。

【0444】

上記のステップS34142において、成立している擬似条件装置に基づいて擬似ゲーム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S34144, ステップS34160, ステップS34176）。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揺れ処理されているか否か、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S34192の判定が満たされず、ステップS34144以降の処理を繰り返す。

【0445】

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。

【0446】

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、この明細書では、前者の停止操作手順を単に「順押し」と呼び、後者の停止操作手順を特に「はさみ押し」とも呼ぶ場合もある。

10

【0447】

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、この明細書では、前者の停止操作手順を単に「逆押し」と呼び、後者の停止操作手順を特に「逆はさみ押し」とも呼ぶ場合もある。

20

【0448】

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。なお、この明細書では、前者の停止操作手順を単に「中押し」と呼び、後者の停止操作手順を特に「中逆押し」とも呼ぶ場合もある。

【0449】

ステップS34144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S34142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S34144の判定が満たされ、ステップS34146に移る。

30

【0450】

ステップS34146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S34146の判定は満たされ、次のステップS34148に移る。

40

【0451】

次のステップS34148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、作動している擬似条件装置に対応するリール停止制御テーブルに基づいて当選擬似役に対応する当選擬似役図柄の停止位置の制御を実行する。

【0452】

ステップS34152では、残りの中リール301b、右リール301cのリール停止制御テーブルを決定する。前述のとおり、スロットマシン1の有効ラインは右上がりライ

50

ンと右下がりラインとの2ラインのみであるため、この時点で残りのリール（中リール301b、右リール301c）の停止制御テーブルは1つに決定することができる。つまり、第1停止リール（この場合は左リール301a）の図柄表示窓401内の図柄（これを停止目と呼ぶ、以下同様）のうち特に上段位置または下段位置の図柄が当選擬似役図柄となる可能性のある図柄であった場合、その該当図柄を基準とした有効ライン上に残りのリール（中リール301b、右リール301c）の該当当選擬似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。

【0453】

ステップS34154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S34156に移る。

10

【0454】

ステップS34154では、左リール停止フラグLFをON（ $LF=1$ ）として、ステップS34158に移る。

【0455】

ステップS34158では、一旦停止された左リール301aを、正方向と逆方向とに微小範囲で往復回転あるいは振動させる左リール揺れ処理を行う。なお、左リール301aは、回転状態から一旦停止され、その後すぐに揺れ処理が行われる。

【0456】

そして、ステップS34192では、全てのリール301a、301b、301cが揺れ処理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となって揺れ処理が行われただけであり、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S34144に戻り以降の処理を繰り返し実行する。

20

【0457】

そして、再びステップS34144以降の処理が実行される場合、すでに左リール301aは揺れ処理状態となっているのでステップS34144の判定は満たされず、ステップS34160に移る。

【0458】

ステップS34160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S34160の判定が満たされ、次のステップS34162に移る。

30

【0459】

ステップS34162では、上記のステップS34146と同様に第1リール停止フラグがOFF（ $F=0$ ）であるかを判定する。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S34166に移る。

【0460】

ステップS34166では、中リール停止処理として、作動している擬似条件装置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S34152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擬似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S34164、ステップS34168、ステップS34170は全て迂回され、ステップS34172に移り、中リール停止フラグMFをON（ $MF=1$ ）としてステップS34174に移る。

40

【0461】

ステップS34174では、一旦停止された中リール301bを、正方向と逆方向とに微小範囲で往復回転あるいは振動させる中リール揺れ処理を行う。なお、中リール301bは、回転状態から一旦停止され、その後すぐに揺れ処理が行われる。このとき、左リール

50

ル 3 0 1 a の揺れと同期される。

【0 4 6 2】

そして、再度ステップ S 3 4 1 9 2 では、左リール 3 0 1 a 及び中リール 3 0 1 b が揺れ処理状態となっただけであり、まだ右リール 3 0 1 c は回転中で揺れ処理状態となっていないので、この判定が満たされず、ステップ S 3 4 1 4 4 に戻り、再度以降の処理を繰り返し実行する。

【0 4 6 3】

さらに、3 度目のステップ S 3 4 1 4 2 以降の処理では、先ずステップ S 3 4 1 7 6 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 2 1 1 c の押下操作が受け付けられたかを判定していくことになるが、以降のステップ S 3 4 1 7 8, ステップ S 3 4 1 8 2 等の処理は、上記のステップ S 3 4 1 6 0 以降の処理 (ステップ S 3 4 1 6 2, ステップ S 3 4 1 6 6) と同様であるため詳細な説明は省略する。

10

【0 4 6 4】

そして、ステップ S 3 4 1 8 8 にて、右リール停止フラグ RF を ON (MF = 1) として、ステップ S 3 4 1 9 0 に移る。

【0 4 6 5】

ステップ S 3 4 1 9 0 では、一旦停止された右リール 3 0 1 c を、正方向と逆方向とに微小範囲で往復回転あるいは振動させる右リール揺れ処理を行う。なお、右リール 3 0 1 b は、回転状態から一旦停止され、その後すぐに揺れ処理が行われる。このとき、右リール 3 0 1 a 及び中リール 3 0 1 b の揺れと同期される。

20

【0 4 6 6】

最後にステップ S 3 4 1 9 2 では、この時点において、全てのリール 3 0 1 a, 3 0 1 b, 3 0 1 c が揺れ処理状態となっていることから、この判定が満たされ、擬似ゲームリール揺れ処理が終了する。

【0 4 6 7】

「逆押し」の停止操作手順では、右リール 3 0 1 c のみが揺れ処理状態となり、なおかつ、右リール 3 0 1 c の停止目のうち、下段位置にいずれかの当選擬似役図柄があった場合、まだ 2 つの有効ラインのいずれにも該当当選擬似役図柄を揃えることが可能である。従って、ステップ S 3 4 1 8 4 の段階では、いずれの有効ラインにも該当当選擬似役図柄を揃えることのできるリール停止制御テーブルを複数用意しておき、いずれかを選び出すものとすればよい。

30

【0 4 6 8】

なお、「順押し」及び「中押し」の停止操作手順の場合におけるリール停止制御についても、「逆押し」の停止操作手順の場合と同様に、第 1 リールのみが停止した段階では、いずれの有効ラインにも該当当選役図柄を揃えることのできるリール停止制御テーブルを複数用意しておき、いずれかを選び出すものとすればよい。こうすることで、「順押し」、「はさみ押し」、「逆押し」、「逆はさみ押し」、「中押し」及び「中逆押し」の 6 通りのリール停止制御を実現することができる。なお、擬似ゲームでは、リール停止制御されて、一旦は 5 0 0 m s e c 以内の時間で停止されたのちにリール揺れ処理が行われる。

40

【0 4 6 9】

[本ゲーム処理]

図 8 2 は、メイン基板 4 0 9 (主に CPU 1 1 1 0 等) にて実行されるステップ S 3 5 0 の本ゲーム処理を具体的に示したものである。

【0 4 7 0】

ステップ S 3 5 0 の本ゲーム処理は、始動レバー 2 1 0 の操作 (ステップ S 2 0 2 における YES)、この始動レバー 2 1 0 の操作に基づくステップ S 2 0 4 の本抽選及びステップ S 2 2 2 の擬似抽選がすでに行われ且つ 1 ゲームが未だ終了していないもとで開始される。なお、1 ゲームは、本ゲームが行われない限り終了せず、本ゲームの終了をもって 1 ゲームの終了となる。

50

【0471】

本ゲーム処理では、まず、全てのリール301a, 301b, 301cの回転が開始される(ステップS3502)。本ゲーム処理におけるリール301a, 301b, 301cの回転は、上述した通り、本ゲーム処理と擬似ゲーム処理とを遊技者が区別し難いように、擬似ゲーム処理におけるリール301a, 301b, 301cの回転と同様に、回転が開始されてから一定時間経過すると一定速度で回転する。

【0472】

ステップS3502において全てのリール301a, 301b, 301cの回転が開始されると、リール停止ボタン211a, 211b, 211cの停止操作が有効化されて(ステップS3504)、本ゲームリール停止処理が行われる(ステップS3506)。この本ゲームリール停止処理についての詳細は後述する。また、本ゲーム処理では、擬似ゲーム処理のようにリール301a, 301b, 301cの自動停止が行われないので、ステップS3406の処理のような有効時間のセットは行われない。

【0473】

ステップS3506の本ゲームリール停止処理が行われた結果として全てのリール301a, 301b, 301cが停止すると、ステップS3508に進み、本ゲーム図柄判定処理が行なわれる(ステップS3508)。この本ゲーム図柄判定処理は、本ゲーム処理において有効ラインに表示された図柄の組合せを判定する処理であり、詳細については後述する。そして、本ゲーム図柄判定処理が終了すると、ステップS3508の本ゲーム図柄判定処理の結果に基づいて遊技媒体(メダル又はクレジットデータ)の払出処理を行い(ステップS3510)、ステップS206でセットされた本条件装置がリセットされる(ステップS3512)。

【0474】

ステップS3514では、本ゲーム図柄判定処理(ステップS3508)の結果すなわち有効ラインに表示された図柄組み合わせが再遊技3に対応する図柄組み合わせであるか否かが判断される(ステップS3514)。ここで、有効ラインに表示された図柄組み合わせが再遊技3に対応する図柄組み合わせであると判断されると(ステップS3514におけるYES)、チャンスRT中であるか否かが判断される(ステップS3516)。ここでチャンスRT中であると判断されると(ステップS3516におけるYES)、ベルカウンタが4であるか否かが判断される(ステップS3518)。ここで、ベルカウンタが4であると判断されると(ステップS3518におけるYES)、ステップS500の特典ゲーム種別判定処理にて推測された特典ゲームの種別に応じて、リール演出抽選が行われる(ステップS3520)。

【0475】

ここで、ステップS3520のリール演出抽選について図83を用いて説明する。図83は、ステップS500の特典ゲーム種別判定処理にて推測された特典ゲームの種別に応じて行われるステップS3520のリール演出抽選に用いられるテーブルの一例である。

【0476】

ステップS3520において行われるリール演出は、チャンスRT中であって且つベルカウンタが4であるときに再遊技3に対応する図柄組み合わせが有効ラインに表示されたとき(すなわち特典ゲーム開始の契機となる再遊技3に対応する図柄組み合わせが有効ラインに表示されたとき)に行われるものであり、再遊技3に対応する図柄組み合わせが有効ラインに表示されたのちにフリーズ状態とし、始動レバー210を操作することなく全てのリール301a, 301b, 301cの回転を開始して行われる演出である。このときに行われるリール演出のパターンとしては、図83に示されるようにパターン1～パターン24が用意されている。また、パターン1～パターン24のうちいずれのパターンでリール演出が行われるかは、図83に示されるように、ステップS500の特典ゲーム種別判定処理にて推測された特典ゲームの種別に応じて決定される。

【0477】

図83を参照すると分かるように、パターン1～パターン24には、リール演出の態様

10

20

30

40

50

だけでなく、フリーズ時間（すなわちリール演出が行われる時間）及びステップ S 6 1 2 8 で判断される強制フリーズをオンにするか否かが対応付けられている。

【0478】

パターン 1～パターン 8 は、ステップ S 5 0 0 の特典ゲーム種別判定処理にて推測された特典ゲームが、レッド系（ショートレッド、ノーマルレッド、スーパーレッド）である場合には決定されることがなく、ブルー系（ショートブルー、ノーマルブルー、スーパーブルー）及びプレミアムである場合に限り決定されるパターンである。したがって、リール演出が行われた結果として図柄表示窓 4 0 1 内の中段位置に「白セブーンー白セブーンー白セブーン」の図柄組み合わせが表示された場合には、次ゲームから開始される特典ゲームの種別が、ブルー系またはプレミアムの特典ゲームであることを遊技者に知らしめることができる。図 7 4 を参照すると分かるように、ブルー系またはプレミアムの特典ゲームは、レッド系の特典ゲームと比べて、擬似ゲームの実行抽選に当選する確率が高く設定されている。また、図 7 6 を参照すると分かるように、ブルー系またはプレミアムの特典ゲームは、レッド系の特典ゲームと比べて、レア度合いの低い当選擬似役（チェリー 1）よりもレア度合いの高い当選擬似役（チェリー 2、ロゴ）に当選する確率が高く設定されている。なお、後述するとおり、レア度合いの高い当選擬似役は、レア度合いの低い当選擬似役と比べて、特典ゲームの上乗せ期待度が遊技者に有利となるように設定されている。

10

【0479】

パターン 9～パターン 1 6 は、ステップ S 5 0 0 の特典ゲーム種別判定処理にて推測された特典ゲームが、レッド系（ショートレッド、ノーマルレッド、スーパーレッド）である場合に、ブルー系（ショートブルー、ノーマルブルー、スーパーブルー）である場合と比べて極めて高い確率で決定されるパターンである。

20

【0480】

また、パターン 1 7～パターン 2 4 は、ステップ S 5 0 0 の特典ゲーム種別判定処理にて推測された特典ゲームが、ショートレッド、ノーマルレッド、ショートブルー及びノーマルブルーである場合には決定されることがなく、スーパーレッド、スーパーブルー及びプレミアムである場合に限り決定されるパターンである。スーパーレッド及びスーパーブルーの特典ゲームは、図 6 0 を参照すると分かるように、ショートレッド、ノーマルレッド、ショートブルー及びノーマルブルーの特典ゲームと比べて、特典ゲームとして実行されるゲーム数が多い。また、プレミアム特典ゲームは、特典ゲームとして実行されるゲーム数は最も少ないものの、擬似ゲームの実行抽選に当選する確率が最も高いとともに（図 7 1 を参照）、レア度合いが最も高い当選擬似役（ロゴ）に当選する確率が極めて高く、遊技者にとっての有利度合いが最も高い特典ゲームである。

30

【0481】

以上より、ステップ S 3 5 2 0 のリール演出抽選においてパターン 1～8 のいずれかに決定され、該決定されたパターン 1～8 のうちのいずれかの態様でステップ S 3 5 2 2 のリール演出が行われた場合には、次ゲームから、擬似ゲームの実行抽選に当選する確率及び特典ゲームの上乗せ期待度のいずれもが遊技者により有利なブルー系又はプレミアムの特典ゲームが開始されることを遊技者は把握できる。

【0482】

しかし、図 8 3 を参照すると分かるように、パターン 9～パターン 1 6 は、それぞれ、パターン 1 7～パターン 2 4 とリール演出の態様が同じである。したがって、ステップ S 3 5 2 0 のリール演出抽選においてパターン 1 7～2 4 のいずれかに決定され、該決定されたパターン 1 7～2 4 のうちのいずれかの態様でステップ S 3 5 2 2 のリール演出が行われた場合には、かかるリール演出を見ただけでは、次ゲームから開始される特典ゲームがいずれであるかを遊技者が把握することが困難となっている。これにより、リール演出が行われた結果として図柄表示窓 4 0 1 内の中段位置に「BAR-BAR-BAR」の図柄組み合わせが表示されたとしても、遊技者に与える落胆を軽減することが可能となる。

40

【0483】

図 8 2 に戻って、ステップ S 3 4 2 4 のリール演出が行われたのちは、ステップ S 3 5

50

20のリール演出抽選で決定された演出パターンがパターン17～パターン24のうちのいずれであるか否かが判断される(ステップS3524)。リール演出抽選で決定された演出パターンがパターン17～パターン24のうちのいずれであると判断されると(ステップS3524におけるYES)、強制フリーズフラグがオン(=1)される(ステップS3526)。ステップS3526において強制フリーズフラグがオンされると、図61のステップS6130を見ると分かるように、特典ゲームが開始された1ゲーム目において、ステップS6130において説明した特定のリール挙動の態様で、リール301a、中リール301b、右リール301cの回転及び停止がメイン基板409に搭載されたCPU1110により実行される。特定のリール挙動は、ステップS6130において説明したとおり、強制フラグ状態で各リール301a、301b、301cが2周した後に、図柄表示窓401内の中段位置に「白セブンー白セブンー白セブン」の図柄組み合わせが表示される挙動である。したがって、ステップS3522においてパターン17～24のうちのいずれかの態様でリール演出が行われた場合には、かかるリール演出を見ただけでは次ゲームから開始される特典ゲームがいずれであるかを遊技者が把握することが困難ではあるものの、特典ゲームが開始された1ゲーム目において強制フラグオンとなって特定のリール挙動でのリール演出が行われると、ステップS3520のリール演出抽選で決定された演出パターンがパターン17～パターン24であること(すなわちこれから開始される特典ゲームがスーパーレッド、スーパーブルー及びプレミアムのうちのいずれかであることを遊技者が把握することが可能となる。

10

【0484】

20

ステップS3524において、リール演出抽選で決定された演出パターンがパターン17～パターン24のいずれでもない判断されると(ステップS3524におけるNO)、強制フリーズフラグがオンされることなく、本ゲーム処理を終了する。

【0485】

なお、ステップS3514、ステップS3516及びステップS3518において、いずれか一つでもNOと判断されたときは、ステップS3520のリール演出抽選、ステップS3522のリール演出及びステップS3526の強制フリーズフラグオンのいずれもスキップして、本ゲーム処理が終了する。すなわち、チャンスRT中に再遊技3に対応する図柄組み合わせが表示され、且つベルカウンタが4であるときに限り、ステップS3520のリール演出抽選の処理に進む。言い換えると、チャンスRT中に再遊技3に対応する図柄組み合わせが表示されたとしても、ベルカウンタが4でなければステップS3520のリール演出抽選の処理には進まずに本ゲーム処理が終了する。ステップS3518において、ベルカウンタが4であると判断されたときに限りステップS3520のリール演出抽選に進むのは、特典ゲーム中やステップS500のゲーム種別判定処理の実行中は、チャンスRTである可能性はあるもののベルカウンタが4ではないからである。すなわち、特典ゲーム中やステップS500のゲーム種別判定処理の実行中に、たとえチャンスRTであって且つ再遊技3に対応する図柄組み合わせが表示されたとしても、ベルカウンタが4でなければ次ゲームにおいて特典ゲームが開始されることはないので、ステップS3520のリール演出抽選の処理には進まずに本ゲーム処理が終了するようにしているのである。

30

40

【0486】

なお、図示していないが、BET処理が行われたもとでステップS202の始動レバー210が操作された場合、前回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)したか否かが判定される。このウェイトタイマと呼ばれるタイマは、今回のゲームにおいてリール301a、301b、301cの回転が開始されたときから次のゲームでリール301a、301b、301cの回転が開始されるまでの時間(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、全てのリール301a、301b、301cの回転が開始される。なお、ウェイトタイマがタイムアップしたか否かの判定は、ウェイトタイマがタイムアップするまでループする。すなわち、ウェイトタイマがタイム

50

アップするまでリール 301a, 301b, 301c の回転が開始されない。

【0487】

ところで、本実施形態のスロットマシン1では、さらに、擬似ゲームと本ゲームとを遊技者が区別し難くなるように、擬似ゲームが終了してから本ゲームが開始される契機となるステップS3434の始動レバー210が操作された場合にも、ただちにリール301a, 301b, 301cの回転が開始されないようにされている。具体的には、擬似ゲームとしてリール301a, 301b, 301cの回転が開始（すなわち、ステップS3404のリール回転開始）されたときに、擬似ウェイトタイマの計時を開始する。そして、この擬似ウェイトタイマが、本ゲームとしてリール301a, 301b, 301cの回転が開始されるまで（すなわち、ステップS3502のリール回転開始まで）の時間（例えば4.1秒）の経過を計測する。ここで、擬似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、ステップS3502の処理として、全てのリール301a, 301b, 301cの回転が開始される。なお、擬似ウェイトタイマがタイムアップしたか否かの判定は、擬似ウェイトタイマがタイムアップするまでループする。すなわち、擬似ウェイトタイマがタイムアップするまでリール301a, 301b, 301cの回転が開始されない。このように、始動レバー210の操作が行われたもとで、擬似ゲームでリール301a, 301b, 301cの回転が開始されたときから本ゲームでリール301a, 301b, 301cの回転が開始されるまでの時間を、今回のゲームでリール301a, 301b, 301cの回転が開始されたときから次のゲームでリール301a, 301b, 301cの回転が開始されるまでの時間と同じ又は外観上同じとすることで、擬似ゲームと本ゲームとを遊技者が区別し難くなるようになっている。

【0488】

ただし、本実施形態のスロットマシン1では、ステップS3424のゲーム内継続抽選に当選すると、1ゲーム内で再び擬似ゲームが行われる。この場合（ゲーム内継続抽選に当選した場合）は、擬似ウェイトタイマによる計時をリセットし、ステップS3438の始動レバー210が操作されたときには該操作に基づいて、ただちにリール301a, 301b, 301cの回転が開始される（ステップS3404）ようになっている。これにより、ステップS3424のゲーム内継続抽選に当選し続ける限り、ステップS3438の始動レバー210が行われる都度ただちにリール301a, 301b, 301cの回転が開始される（ステップS3404）ので、この間、1ゲーム内の処理ではあるものの、複数の擬似ゲームを高速で行うことができる超速ゲーム期間を作り出すことが可能となる。しかも、超速ゲーム期間における擬似ゲームの結果に基づいて、後述する特典ゲームの上乗せ抽選も行われるといった斬新なゲームを提供することが可能となる。

【0489】

なお、ウェイトタイマ及び擬似ウェイトタイマはいずれもメイン基板409が有しており、これらの計時の管理はメイン基板409のCPU1110によって行われている。

【0490】

〔本ゲームリール停止処理〕

次に、ステップS3506の本ゲームリール停止処理について、図84を参照しつつ説明する。図84は、メイン基板409により実行される本ゲームリール停止処理を示すフローチャートである。なお、この図84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。

【0491】

本ゲームリール停止処理では、まずステップS35062で、今回の本抽選（ステップS204を参照）の結果に対応して作動した本条件装置にしたがって本ゲームリール停止制御テーブルを選択する。この本ゲームリール停止制御テーブルは予め全ての本条件装置に1対1で対応する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。

【0492】

上記のステップS35062にて成立している本条件装置に基づいて本ゲームリール停

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S35064, ステップS35080, ステップS35094）。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S35078の判定が満たされず、ステップS35064以降の処理を繰り返す。

【0493】

なお、「順押し」、「逆押し」及び「中押し」と呼ばれる停止操作手順については、上記の擬似ゲームリール揺れ処理においてすでに説明した通りである。

【0494】

ステップS35064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S35064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S35064の判定が満たされ（ステップS35064におけるYES）、ステップS35066に移る。

【0495】

ステップS35066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S35066の判定は満たされ（ステップS35066におけるYES）、次のステップS35068に移る。

【0496】

次のステップS35068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、作動している本条件装置に対応するリール停止制御テーブルに基づいて当選役に対応する当選役図柄の停止位置の制御を実行する。

【0497】

ステップS35072では、残りの中リール301b、右リール301cのリール停止制御テーブルを決定する。前述のとおり、スロットマシン1の有効ラインは右上がりラインと右下がりラインとの2ラインのみであるため、この時点で残りのリール（中リール301b、右リール301c）の停止制御テーブルは1つに決定することができる。つまり、第1停止リール（この場合は左リール301a）の図柄表示窓401内の図柄（これを停止目と呼ぶ、以下同様）のうち特に上段位置または下段位置の図柄が当選役図柄となる可能性のある図柄であった場合、その該当図柄を基準とした有効ライン上に残りのリール（中リール301b、右リール301c）の該当当選役図柄を揃えることの可能なリール停止制御テーブルを選択することになる。

【0498】

ステップS35074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S35076に移る。

【0499】

ステップS35076では、左リール停止フラグLFをON（LF=1）として、ステップS35078に移る。

【0500】

なお、本ゲームリール停止処理では、擬似ゲームリール揺れ処理のように、各リール301a, 301b, 301cが停止したとしても、揺れ処理は行われない。

【0501】

10

20

30

40

50

そして、ステップS 3 5 0 7 8では、全てのリール3 0 1 a, 3 0 1 b, 3 0 1 cが停止状態となったかを判定する。この例では、まだ左リール停止フラグL FがONとなって停止処理が行われただけであり、中リール3 0 1 b及び右リール3 0 1 cはまだ回転中であることから、この判定が満たされず（ステップS 3 5 0 7 8におけるNO）、ステップS 3 5 0 6 4に戻り以降の処理を繰り返し実行する。

【0502】

そして、再びステップS 3 5 0 6 4以降の処理が実行される場合、すでに左リール3 0 1 aは揺れ処理状態となっているのでステップS 3 5 0 6 4の判定は満たされず（ステップS 3 5 0 6 4におけるNO）、ステップS 3 5 0 8 0に移る。

【0503】

ステップS 3 5 0 8 0では、中リール3 0 1 bが停止状態となったことを示すフラグ（中リール停止フラグMF）がOFF（MF=0）であり、なおかつ、中リール停止ボタン2 1 1 bの押下操作が受け付けられたかを判定する（ステップS 3 5 0 8 0）。ここでは「順押し」の停止操作手順に沿うため、中リール停止ボタン2 1 1 bの押下操作が受け付けられることとなる。従って、ステップS 3 5 0 8 0の判定が満たされ（ステップS 3 5 0 8 0におけるYES）、次のステップS 3 5 0 8 2に移る。

【0504】

ステップS 3 5 0 8 2では、上記のステップS 3 5 0 6 6と同様に第1リール停止フラグがOFF（F=0）であるか否かを判定する（ステップS 3 5 0 8 2）。そして、左リール3 0 1 aが停止していれば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、ステップS 3 5 0 8 2の判定が満たされず（ステップS 3 5 0 8 2におけるNO）、ステップS 3 5 0 8 6に移る。

【0505】

ステップS 3 5 0 8 6では、中リール停止処理として、作動している本条件装置に対応するリール制御テーブル（この場合は上記のステップS 3 5 0 6 2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擬似役図柄の停止位置の制御を実行する。そして、このとき中リール3 0 1 bは第2番目に停止するリール（第2リール）となり、ステップS 3 5 0 8 4, S 3 5 0 8 8, S 3 5 0 9 0は全て迂回され、ステップS 3 5 0 9 2に移り、中リール停止フラグMFをON（MF=1）としてステップS 3 5 0 7 8に移る。

【0506】

そして、再度ステップS 3 5 0 7 8では、左リール3 0 1 a及び中リール3 0 1 bが停止状態となっただけであり、まだ右リール3 0 1 cは回転中で停止状態となっていないので、この判定が満たされず、ステップS 3 5 0 6 4に戻り、再度以降の処理を繰り返し実行する。

【0507】

さらに、3度目のステップS 3 5 0 6 4以降の処理では、先ずステップS 3 5 0 9 4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2 1 1 cの押下操作が受け付けられたかを判定していくことになるが、以降のステップS 3 5 0 9 6, S 3 5 1 0 0等の処理は、上記のステップS 3 5 0 6 4以降の処理（ステップS 3 5 0 8 4, S 3 5 0 8 6）と同様であるため詳細な説明は省略する。

【0508】

そして、ステップS 3 5 1 0 6にて、右リール停止フラグRFをON（MF=1）として、ステップS 3 5 0 7 8に移る。

【0509】

最後にステップS 3 5 0 7 8は、この時点において、全てのリール3 0 1 a, 3 0 1 b, 3 0 1 cが停止状態となっていることから、この判定が満たされ、本ゲームリール停止処理が終了する。

【0510】

「逆押し」の停止操作手順では、右リール3 0 1 cのみが停止状態となり、なおかつ、右リール3 0 1 cの停止目のうち、下段位置にいずれかの当選役図柄があった場合、まだ

10

20

30

40

50

2つの有効ラインのいずれにも該当当選役図柄を揃えることが可能である。従って、ステップS35094の段階では、いずれの有効ラインにも該当当選役図柄を揃えることのできるリール停止制御テーブルを複数用意しておき、いずれかを選び出すものとすればよい。

【0511】

なお、「順押し」及び「中押し」の停止操作手順の場合におけるリール停止制御についても、「逆押し」の停止操作手順の場合と同様に、第1リールのみが停止した段階では、いずれの有効ラインにも該当当選役図柄を揃えることのできるリール停止制御テーブルを複数用意しておき、いずれかを選び出すものとすればよい。こうすることで、「順押し」、「はさみ押し」、「逆押し」、「逆はさみ押し」、「中押し」及び「中逆押し」の6通りのリール停止制御を実現することができる。

10

【0512】

〔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。

20

【0513】

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、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だえで停止させることが可能となる。また、この引き込み制御を行うことにより、遊技者は該当当選役図柄の目押しのタイミングが多少早かったとしても、引き込み可能範囲内に当該当選役図柄があれば、その当該当選役図柄を図柄表示窓401内に引き込んで停止させることができる。従って、取りこぼし（当該当選役図柄を揃えることができずに当該当選役に対応する遊技特典を獲得できずにその遊技特典が消滅してしまうこと）が生じることを極力抑えることができる。

30

【0514】

スロットマシン1では、通常リプレイ役、ALL役等に対応する条件装置が作動している場合には、遊技者の目押しを必要とせず必ず該当当選役図柄を揃えることができる。これは、通常リプレイ役、ALL役等のそれぞれに対応する図柄組み合わせを構成する図柄については、対応するそれぞれの当選役図柄が最大で4個分の図柄おきに配置されているからである（図47参照）。

40

【0515】

なお、リプレイ図柄についてさらに着目すると、左リール301a上では、リプレイ図柄からリプレイ図柄までのあいだに他の図柄が最大で4個分配置されている（図47参照）。これにより、左リール301aでは、リールのどの位置で停止操作が受け付けられても、リプレイ役に対応する条件装置が作動している限り、必ずリプレイ図柄を有効ライン上のいずれかに引き込んで停止させることができる。

【0516】

一方、図47を参照すると分かるように、「赤セブン」図柄、「青セブン」図柄、「白セブン」図柄、「BAR図柄」、「チェリー」図柄、「スイカ」図柄及び「正」図柄は、リールの引き込み制御を実行可能な範囲内に配置されていないため、たとえ内部抽選（本

50

抽選や擬似抽選)においてこれらの図柄が表示される役に当選していたとしても、適正なタイミングでリール停止ボタン211a~211cを停止操作しない限り、これらの図柄が表示されないようになっている。図53に示されるチャンス目に対応する図柄組合せについても、適正なタイミングでリール停止ボタン211a~211cを停止操作しない限り表示されない。なお、これらの図柄(適正なタイミングでリール停止ボタン211a~211cを停止操作しない限り表示されない図柄)は取りこぼし図柄と呼ばれる。

【0517】

また、内部抽選の結果がボーナス役と小役との重複役である場合は、ボーナス図柄よりも小役を優先的に引き込むものとしている。ボーナス役と小役との重複役に当選した場合、この当選したゲームにおいては小役に対応する図柄組み合わせが表示されたとしても、次ゲーム以降においてボーナス役に対応する図柄組み合わせが表示されるからである。

10

【0518】

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。

【0519】

[本ゲーム図柄判定処理]

本ゲームリール停止処理が終了すると、メイン基板409により行われる処理として、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)否かについての本ゲーム図柄判定処理が行なわれる。図85では、この本ゲーム図柄判定処理の内容を具体的に説明する。

20

【0520】

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)否かが判定される。なお、特に全てのリールが停止状態となった場合の停止目のことは出目と呼ばれることもある。

30

【0521】

ステップS35082、S35084では、それぞれ、RBゲーム中であるか、BBゲーム中であるかが判定される。これはRBゲーム中フラグ、BBゲーム中フラグというゲーム状態フラグのON状態(=1)、OFF状態(=0)を判定することである。

【0522】

RBゲーム中フラグがON(=1)となっていると、ステップS35082の判定が満たされ(ステップS35082におけるYES)、ステップS35112に移る。またBBゲーム中フラグがON(=1)となっているとステップS35084の判定が満たされ(ステップS35084におけるYES)、ステップS35104に移る。

【0523】

RBゲーム中フラグ及びBBゲーム中フラグのいずれもOFF(=0)となっている場合、S35082及びS35084の判定がいずれも満たされず(ステップS35082及びステップS35084のいずれもNO)、ステップS35086に移る。

40

【0524】

ステップS35086では、BB図柄が揃っているかが判定される。いずれかの有効ライン上にBB図柄が揃っている場合(「赤セブナー赤セブナー赤セブン」)、この判定が満たされ(ステップS35086におけるYES)、次のステップS35088に移る。一方、ステップS35086にて有効ライン上にBB図柄が揃わなかったと判定された場合には(ステップS35086におけるNO)、ステップS35090に移る。

【0525】

50

ステップS 3 5 0 8 8では、B Bゲーム開始処理が実行される。ここでは、B Bゲームとして、メダルの獲得が容易な複数回にわたるゲームが集中して行われるための処理をすることになる（詳細は後述する）。ステップS 3 5 0 8 8のB Bゲーム開始処理が実行されたのちは、ステップS 3 5 1 2 2に移る。

【0 5 2 6】

ステップS 3 5 0 9 0では、R B図柄が揃っているかが判定される。いずれかの有効ライン上にR B図柄が揃っている場合（「青セブナー赤セブナー赤セブン」）、この判定が満たされ（ステップS 3 5 0 9 0におけるY E S）、次のステップS 3 5 0 9 2に移る。一方、ステップS 3 5 0 9 0にて有効ライン上にR B図柄が揃わなかったと判定された場合には（ステップS 3 5 0 9 0におけるN O）、ステップS 3 5 0 9 4に移る。

10

【0 5 2 7】

ステップS 3 5 0 9 2では、R Bゲーム開始処理が実行される。ここでは、R Bゲームとして、B Bゲームに準じたメダルの獲得が容易な複数回にわたるゲームが集中して行われるための処理をすることになる（詳細は後述する）。ステップS 3 5 0 9 2のR Bゲーム開始処理が実行されたのちは、ステップS 3 5 1 2 2に移る。

【0 5 2 8】

ステップS 3 5 0 9 4では、リプレイ図柄が揃っているかが判定される。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（「リプベルーリプレイーリプレイ」）、この判定が満たされ（ステップS 3 5 0 9 4におけるY E S）、次のステップS 3 5 0 9 6に移る。一方、ステップS 3 5 0 9 4にて有効ライン上にリプレイ図柄が揃わなかったと判定された場合には（ステップS 3 5 0 9 4におけるN O）、ステップS 3 5 0 9 8に移る。

20

【0 5 2 9】

ステップS 3 5 0 9 6では、リプレイゲーム処理が実行される。このリプレイゲーム処理では、当該ゲームでのベット数と同じベット数（この例ではM A Xベット）にて次のゲームを開始させるために、M A XベットコマンドをR A M 1 1 1 4に一旦記憶させる。このコマンドに基づき、次のゲームを再遊技として開始させることができる。

【0 5 3 0】

ステップS 3 5 0 9 8では、小役図柄が揃っているか（小役図柄の組み合わせ態様が有効ライン上に表示されているか）否かが判定される。いずれかの有効ライン上に小役図柄の組み合わせ態様が表示されている場合（ステップS 3 5 0 9 8におけるY E S）、1ゲーム行われた結果としての賞として、有効ライン上に表示された小役図柄の組み合わせ態様に応じた数のメダルが払い出される（ステップS 3 5 1 0 0）。そして、次のステップS 3 5 1 2 2に移る。

30

【0 5 3 1】

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S 3 5 0 8 6、S 3 5 0 9 0、S 3 5 0 9 4、S 3 5 0 9 8のいずれの判定も満たされず（ステップS 3 5 0 9 8におけるN O）、ステップS 3 5 1 0 2に移る。なお、このときの出目は「ハズレ目（バラバラな図柄の組み合わせ態様）」とも呼ばれる。

【0 5 3 2】

ステップS 3 5 1 0 2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O N（＝1）状態となっている当選フラグがB B及びR Bを除く他の当選フラグの場合、当該当選フラグをO F F（＝0）にする。また、いずれの当選フラグもO N（＝1）となっていない場合（このときはハズレフラグがO N（＝1）となっている）には、ハズレフラグをO F F（＝0）にする。ステップS 3 5 1 0 2のハズレ処理が実行されたのちは、ステップS 3 5 1 2 2に移る。

40

【0 5 3 3】

上記のステップS 3 5 0 8 4からステップS 3 5 1 0 2までの処理は、一般状態、通常R T及びチャンスR Tの場合に実行する処理となる。次にステップS 3 5 1 0 4以降の処理について説明する。ここでの処理は、B Bゲーム（B B 1ゲーム、B B 2ゲーム）及び

50

R Bゲーム（R B 1ゲーム、R B 2ゲーム）の場合に実行する処理である。

【0534】

ステップS 3 5 1 0 4では、B Bゲーム時における払出役図柄が揃っているか（払出役図柄の組み合わせ態様が有効ライン上に表示されているか）否かを判定する。いずれかの有効ライン上に払出役図柄の組み合わせ態様が表示されている場合（ステップS 3 5 1 0 4におけるY E S）、1ゲーム行われた結果としての賞として、有効ライン上に表示された払出役図柄の組み合わせ態様に応じた数のメダルまたはクレジットデータが払い出される（ステップS 3 5 1 0 6）。その後、ステップS 3 5 1 0 8に移る。

【0535】

ステップS 3 5 1 0 8では、B Bゲーム終了判定処理が行われる。このB Bゲーム終了判定処理では、B Bゲーム中における累計払出枚数が規定数を超えるまでB Bゲームが継続し、B Bゲーム中における累計払出枚数が規定数（例えば250枚）を超えるとB Bゲームを終了する。なお、B Bゲーム中は、B Bゲーム時払出役図柄が揃っているか否かが判定されて、B Bゲーム時払出役図柄が揃っていれば賞としてのメダルが払い出される。ここでいう「B Bゲーム時払出役」とは、A L L役及びボーナスゲーム専用役の総称である。B Bゲームが終了すると、ステップS 3 5 1 1 2に移る。なお、B Bゲームが終了すると、遊技状態は一般状態に移行する。

【0536】

ステップS 3 5 1 1 2では、R Bゲーム時における払出役図柄が揃っているか（払出役図柄の組み合わせ態様が有効ライン上に表示されているか）否かを判定する。いずれかの有効ライン上に払出役図柄の組み合わせ態様が表示されている場合（ステップS 3 5 1 1 2におけるY E S）、1ゲーム行われた結果としての賞として、有効ライン上に表示された払出役図柄の組み合わせ態様に応じた数のメダルが払い出される（ステップS 3 5 1 1 4）。その後、ステップS 3 5 1 1 6に移る。

【0537】

ステップS 3 5 1 1 6では、R Bゲーム終了判定処理が行われる。このR Bゲーム終了判定処理では、R Bゲーム中における累計払出枚数が規定数（例えば20枚）を超えるまでR Bゲームが継続し、R Bゲーム中における累計払出枚数が規定数を超えるとR Bゲームを終了する。なお、R Bゲーム中は、R Bゲーム時払出役図柄が揃っているか否かが判定されて、R Bゲーム時払出役図柄が揃っていれば賞としてのメダルが払い出される。ここでいう「R Bゲーム時払出役」は、前述のB Bゲーム時払出役と同様にR Bゲーム中に払い出しがある当選役の総称であり、本実施形態では、「B Bゲーム時払出役」と同じである。R Bゲームが終了すると、ステップS 3 5 1 2 2に移る。なお、R Bゲームが終了すると、遊技状態は一般状態に移行する。

【0538】

ステップS 3 5 1 2 2では、本ゲーム図柄判定処理の結果情報を演出制御基板510や演出制御基板520に送信できるようにコマンドセットされる。ただし、これに代えて、ステップS 2 0 4における本抽選の結果、すなわちステップS 2 0 6においてセットされた本条件装置情報を演出制御基板510や演出制御基板520にコマンド送信できるようにコマンドセットするようにしてもよい。

【0539】

このように、本ゲーム処理における本ゲーム図柄判定処理（ステップS 3 5 0 8）において当選役に対応する図柄組み合わせが有効ライン上に揃っていると判定された場合には、該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が実行される（メダル放出装置110より規定枚数のメダルが払い出される）。そして、メダルの払出枚数を表示する（払出枚数表示L E D 6 1 2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。

【0540】

一方、擬似ゲーム処理における擬似ゲーム図柄判定処理では、擬似ゲーム図柄判定処理の結果情報（擬似抽選の結果情報でもよい）が演出制御基板510や演出制御基板520

10

20

30

40

50

に送信されるものの、当選擬似役に対応する図柄組み合わせが有効ライン上に揃っていると判定されたとしても、メイン基板409側の処理としては、メダルの払出処理を含めて遊技者に特典を付与する処理は行われない。

【0541】

この点、本ゲームと擬似ゲームとで大きく異なっている。上述した通り、本抽選は図50を参照して行なわれる抽選であり、本抽選にていずれかの当選役に当選すると、該当選役に対応して成立する本条件装置がセットされる（ステップS206）。これに対して、擬似抽選は図76を参照して行われる抽選であり、擬似抽選にていずれかの当選擬似役に当選すると、該当選擬似役に対応して成立する擬似条件装置がセットされる（ステップS224）。

10

【0542】

すなわち、本ゲームにおける本抽選及び擬似ゲームにおける擬似抽選のいずれの場合であっても、用いられる抽選テーブルは異なるものの、抽選テーブルを用いた役抽選が行われる点では共通する。そして、本ゲーム及び擬似ゲームのいずれの場合であっても、成立した本条件装置や擬似条件装置に基づいてリール301a, 301b, 301cの停止制御が行われる点でも共通する。それにもかかわらず、本ゲーム処理において当選役に対応する図柄組み合わせが有効ライン上に揃った旨が判定されたときには賞としてのメダルが払い出されるのに対し、擬似ゲーム処理において当選擬似役に対応する図柄組み合わせが有効ライン上に揃った旨が判定されたときには賞としてのメダルが払い出されない。このように、メイン基板409側の処理としては、抽選テーブルを用いた抽選（複数の当選擬似役のなかからいずれかを選び出す抽選）を行う点、及び、該抽選結果が表示されるようにリール301a, 301b, 301cの停止制御が行われる点については、本ゲーム処理と擬似ゲーム処理とで同様であるものの、賞としてのメダルが払い出されるか否かの点について大きく異なっている。また、擬似ゲームと本ゲームとの両方が行われる場合には、あくまでもBET処理を前提として行われる1ゲーム内に、これら両方のゲームが行われる。しかも、ステップS3424のゲーム内継続抽選に当選したときには、1ゲーム内に複数回の擬似ゲームと1回の本ゲームとが行われることとなる。なお、1ゲーム内に本ゲームのみが行われることはあるが、1ゲーム内に擬似ゲームのみが行われることはない。

20

【0543】

〔BBゲーム開始処理〕

前述の図85のステップS35086の判定が満たされた場合（ステップS35086におけるYES）、メイン基板409側の処理としてBBゲーム開始処理が実行される（ステップS35088）。このBBゲーム開始処理について図86を用いて説明する。

30

【0544】

ステップS350882では、BBゲーム中フラグをON（＝1）にする。また図示はしないが、このときBBフラグをOFF（＝0）にする。次いでステップS350884にて、BBゲーム中の累計払出枚数カウントがクリアされる。これにより、次のゲームから累計払出枚数の累算が実行される。そして、次ゲームからは、通常ゲームと同様の賭け数3ベット（3枚賭け）にてBBゲームが開始される。

40

【0545】

〔BBゲーム終了判定処理〕

続いて、前述の図85のステップS35108のBBゲーム終了判定処理について図87を用いて説明する。

【0546】

まず、ステップS351082では、前述の図85のステップS35106にてメダルの払い出しがあったことを受けて、BBゲーム中の累計払出枚数に当該ゲームの払出枚数を加算する。

【0547】

次にステップS351084では、累計払出枚数が250枚（BB2の場合は150枚

50

）を超えたかを判定する。このステップ S 3 5 1 0 8 4 の判定が満たされない場合（ステップ S 3 5 1 0 8 4 における N O）、ステップ S 3 5 1 0 8 6 に移り、B B ゲーム中の累計払出枚数を表示する（払出枚数表示 L E D 6 1 2 等に表示する。なお、累計払出枚数は表示用の L E D 等を別途設けてこれに表示するものとしてもよい）。また、ステップ S 3 5 1 0 8 4 の判定が満たされると（ステップ S 3 5 1 0 8 4 における Y E S）、ステップ S 3 5 1 0 8 8 に移る。

【0548】

ステップ S 3 5 1 0 8 8 では、B B ゲーム中フラグを O F F（= 0）にし、B B ゲーム終了判定処理を終了する。

【0549】

〔R B ゲーム開始処理〕

前述の図 8 5 のステップ S 3 5 0 9 0 の判定が満たされた場合（ステップ S 3 5 0 9 0 における Y E S）、R B ゲーム開始処理が実行される（ステップ S 3 5 0 9 2）。この R B ゲーム開始処理について図 8 8 を用いて説明する。

【0550】

ステップ S 3 5 0 9 0 2 では、R B ゲーム中フラグが O N（= 1）にされる。また図示はしないが、このとき R B フラグが O F F（= 0）にされる。次いでステップ S 6 0 8 にて、R B ゲーム中の累計払出枚数カウントがクリアされる。これにより、次のゲームから累計払出枚数の累算が実行される。そして、次ゲームからは、通常ゲームと同様の賭け数 3 ベット（3 枚賭け）にて R B ゲームが開始される。

【0551】

〔R B ゲーム終了判定処理〕

続いて、前述の図 8 5 のステップ S 3 5 1 1 6 の R B ゲーム終了判定処理について図 8 9 を用いて説明する。

【0552】

まず、ステップ S 3 5 1 1 6 2 では、前述の図 8 5 のステップ S 3 5 1 1 4 にてメダルの払い出しがあったことを受けて、R B ゲーム中の累計払出枚数に当該ゲームの払出枚数が加算される。

【0553】

次にステップ S 3 5 1 1 6 4 では、累計払出枚数が 2 0 枚を超えたかが判定される。このステップ S 3 5 1 1 6 4 の判定が満たされない場合（ステップ S 3 5 1 1 6 4 における N O）、ステップ S 3 5 1 1 6 6 に移り、R B ゲーム中の累計払出枚数が表示される（払出枚数表示 L E D 6 1 2 等に表示される。なお、累計払出枚数は表示用の L E D 等を別途設けてこれに表示するものとしてもよい）。

【0554】

また、ステップ S 6 5 4 の判定が満たされると（ステップ S 3 5 1 1 6 4 における Y E S）、ステップ S 3 5 1 1 6 8 に移る。

【0555】

ステップ S 3 5 1 1 6 8 では、R B ゲーム中フラグを O F F（= 0）にし、R B ゲーム終了判定処理を終了する。

【0556】

〔演出動作の制御〕

以上は、メイン基板 4 0 9 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演出制御基板 5 1 0 により各種演出動作の制御を実行する。これはメイン基板 4 0 9 から出力される各種コマンド（情報コマンド、出力信号）に基づいて演出制御基板 5 2 0 と双方向の通信を行い、演出制御基板 5 1 0（主に C P U 1 1 1 8 等）にて実行するものである。前述の通りメイン基板 4 4 9 から出力された各種コマンドは、一旦、R A M 1 1 2 2 に記憶される。そして、当該コマンドに基づき、予め用意された演出態様を選択し、実行するものである。このような演出態様は、演出態様データテーブル（図示しない）として R O M 1 1 2 0 や R O M 1 1 4 0 内に格納されており、当該コマンドに対

10

20

30

40

50

応する演出態様が複数用意されている。

【0557】

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

【0558】

示唆演出は、遊技者に当該当選フラグを直接的に知らせる演出（告知演出）とは異なり、当該当選フラグを間接的に知らせる演出のことをいう、例えば、当該当選フラグに該当する当選役の形、色などを表現した表示等を行うといったことである。また、示唆演出は、当該当選フラグがない場合（つまり、ハズレの場合）にも行われる。この場合には、ハズレであることを気付きにくい内容の演出とする（例えば、いずれの当選役とも取れるような曖昧な内容）。これにより、当該ゲームがハズレであることを遊技者に気付きにくくすることができる。

【0559】

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

【0560】

また、連続演出態様としては、一般状態、通常RT、チャンスRT中、ボーナス中等の遊技状態に対応したものがある。これらは、遊技状態がどのようになっているかを明確にするものであり、遊技者はこれらの演出（連続演出）が行われることにより、現在の遊技状態が、例えば通常RT中であるのかチャンスRT中であるのか、といった区別を付けることが容易となる。

【0561】

そして、特典ゲーム中は、開始から終了まで、その旨を遊技者が認識できるよう連続演出を実行する。例えば、各特典ゲームにおいて賞として払い出されたメダル枚数や残払出枚数を表示したり、残払出枚数が0に近づくにつれて危機感迫る効果音を発生させることなどである。このようにすると、遊技者は各特典ゲームがどれほど続くのか確認しながらゲームを進めていくことができる。

【0562】

また、特典ゲームでは、連続演出は実行するが、特典ゲームにおいて賞として払い出されたメダル枚数や残払出枚数残の表示は特に行わないものであってもよい。そして、これらの表示を行わないことは、例えば、遊技者が特典ゲームの終了条件を知り得ていない場合、いつまで特典ゲームが続くのか分からずハラハラしながら特典ゲームを続けられるという効果を奏することができる。

【0563】

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

10

20

30

40

50

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。

【0564】

〔特典ゲームの上乗せ抽選〕

本実施形態のスロットマシン1では、上述したとおり、特典ゲーム中に「レア小役」に当選すると、演出制御基板520側の処理として、図90の特典ゲーム上乗せ抽選テーブルを用いた特典ゲームの上乗せ抽選が行われる。図90を見ても分かるように、特典ゲームの上乗せ抽選確率は、出現したレア小役やスロットマシン1の設定によって、遊技者にとっての有利度合いが異なっている。このような特典ゲームの上乗せ抽選は、本抽選の結果がレア小役であるときに行われることは勿論のこと、賞としてのメダルの払い出しが行われない擬似抽選の結果がレア小役であるときにも行われる。

10

【0565】

ここで、図50を参照すると分かるように、本抽選の結果がレア小役である確率は非常に低いものとなっている。これに対し、図76を参照すると分かるように、擬似ゲームにおける当選擬似役として用意されているのはレア小役のみであり、さらに、いずれの特典ゲーム中であってもハズレの確率よりもレア小役に当選する確率の方が高くなっている。そのため、本ゲームではなかなか出現しないレア小役が、擬似ゲームでは極めて高い確率で出現することとなる。このように、擬似ゲームの実現を可能ならしめることにより、本ゲームでは出現しにくいレア小役の出現率の底上げを図ることが可能となる。

20

【0566】

また、擬似ゲームはメダル等の遊技媒体を消費することなく行うことができるゲームであるにもかかわらず、レア小役に当選するとこれに基づいて特典ゲームの上乗せ抽選が行われるので、遊技媒体の消費を抑制しつつも特典ゲーム上乗せ抽選の実行機会を増やすことができる。

【0567】

なお、特典ゲームの上乗せ抽選は、レア小役に当選したことをもって行われるようにしてもよいし、レア小役に当選しただけでは事足りず該当したレア小役に対応する図柄組み合わせが有効ライン上に出現したことをもって行われるようにしてもよい。

【0568】

また、通常状態（一般状態、通常RTが相当する）における本抽選において「レア小役」に対応する本条件装置がセットされると（ステップS306において「レア小役」に対応する本条件装置がセットされると）、上記の特典ゲームの上乗せ抽選と同様に、特典ゲームの付与抽選が行われるようにするとよい。

30

【0569】

上記の特典ゲーム上乗せ抽選に用いられるテーブルは、本ゲーム及び擬似ゲームのいずれであっても共通の特典ゲーム上乗せ抽選テーブル（いずれも図90の特典ゲーム上乗せ抽選テーブル）を用いているが、これに限られず、本ゲームにおいて用いられる特典ゲーム上乗せ抽選テーブルと、擬似ゲームにおいて用いられる特典ゲーム上乗せ抽選テーブルとを別のテーブルを用いるようにしてもよい。

【0570】

なお、ステップS311において特典ゲーム中でないと判断されたときにはステップS312の擬似ゲーム実行抽選が行われないが、必ずしもこれに限られず、ステップS311において特典ゲーム中でないと判断されたとき（すなわち通常状態であるとき）にも擬似ゲーム実行抽選を行うようにしてもよい。この場合、ステップS306において「レア小役」に対応する本条件装置がセットされたときに加えて、擬似抽選において「レア小役」に対応する擬似条件装置がセットされたときにも、特典ゲームの付与抽選が行われるようにするとよい。

40

【0571】

このように、通常状態であるときにも擬似ゲーム実行抽選を行い、「レア小役」に対応する擬似条件装置がセットされたときにも特典ゲームの付与抽選が行われるようにした場

50

合、演出制御基板 510, 520 側の状態に応じて、特典ゲームの付与抽選における当選のしやすさに変化がもたらされるようにするとよい。なお、通常状態であるときに擬似ゲーム実行抽選を行うようにした場合であっても、本抽選と擬似抽選とのうち常には本抽選のみが単独提供され、例えば擬似ゲーム実行抽選に当選した場合にのみ擬似抽選が実行されるようになっている。

【0572】

〔ゲームの内容〕

以上、メイン基板 409 や演出制御基板 510 による制御について説明したが、次に、ゲーム内容について簡単に説明する。

【0573】

BET 処理された状態で遊技者が始動レバー 210 を操作すると、メイン基板 409 による内部抽選が行われるとともにリール 301a, 301b, 301c の回転が開始される。そして、遊技者がリール停止ボタン 211a~211c を操作すると、内部抽選結果とリール停止ボタン 211a~211c の操作態様（操作タイミングや操作順）とに基づいて、リール 301a, 301b, 301c が停止される。

【0574】

演出制御基板 510 では、ゲームが実行される都度（BET 処理された状態で遊技者が始動レバー 210 を操作する都度）、特典ゲーム抽選が行われる（演出制御基板 510 が特典ゲーム抽選実行手段に相当する）。この特典ゲーム抽選では、特典ゲームを実行するか否かを決定するだけでなく、上述した 7 種類の特典ゲームのうちいずれを実行するかまで決定する。特典ゲーム抽選に当選すると、演出制御基板 510, 520 側の処理として押し順ナビの制御が実行される。この押し順ナビにしたがって遊技者がリール停止ボタン 211a~211c を停止操作する限り、演出制御基板 510, 520 側からメイン基板 409 側に向けてコマンド送信されないにもかかわらず、演出制御基板 510 により決定された特典ゲームの種別を、ベルカウンタを用いてメイン基板 409 が推測することが可能となる（上述した特典ゲーム種別判定処理を行うことにより推測することが可能となる）。なお、特典ゲーム種別判定処理が開始された時点ではチャンス RT 中でなかったとしても（例えば通常 RT 中だったとしても）、再遊技 2 に対応する図柄組み合わせが表示されるように押し順ナビされるので、押し順ナビにしたがって遊技者がリール停止ボタン 211a~211c を停止操作する限り、チャンス RT に制御されることとなる。

【0575】

そして、特典ゲームの開始条件が成立すると（チャンス RT 中であって且つベルカウンタが 4 であるときに再遊技 3 に対応する図柄組み合わせが表示されると）、遊技者が始動レバー 210 を操作することなくリール 301a, 301b, 301c の回転が開始され、ステップ S3522 のリール演出が実行される。このリール演出が行われた結果、中段に「白セブン」図柄の組み合わせが表示されると、次ゲームからブルー系又はプレミアムの特典ゲームが開始されることが確定するため、遊技者はその旨を認識することができる。

【0576】

一方、ステップ S3522 のリール演出が行われた結果、中段に「BAR」図柄の組み合わせが表示されると、次ゲームから開始される特典ゲームがブルー系の特典ゲームである可能性が低いことを認識することができる。そして、このとき行われたリール演出のパターンがパターン 9~パターン 16 のいずれかであれば、図 83 に示されるように、次ゲームから開始される特典ゲームがレッド系である可能性が高い。ただし、このとき行われたリール演出のパターンがパターン 17~パターン 24 のいずれかであれば、次ゲーム（特典ゲームが開始された 1 ゲーム目）の開始時点ではすでに強制フリーズ状態となっており、上述した特定のリール挙動でリール 301a, 301b, 301c の回転停止が行われ、スーパーレッド、スーパーブルー及びプレミアムの特典ゲームのいずれかであることが確定する。そのため、ステップ S3522 のリール演出が行われた結果として中段に「BAR」図柄の組み合わせが表示されたとしても、遊技者に落胆を与えるどころか次ゲーム

10

20

30

40

50

を開始する際に遊技者を高揚させることができ、興趣の低下を抑制することが可能となる。

【0577】

なお、ステップS3522のリール演出において行われたパターンがパターン9～パターン24のうちのいずれかであったとしても、次ゲームにおけるリール301a, 301b, 301cの挙動は同じ態様であることが好ましい。すなわち、ステップS3522のリール演出において行われたパターンがパターン9～パターン16のいずれかである場合とパターン17～パターン24のいずれかである場合とでは、その後に行われる特典ゲームにおける遊技者にとっての有利度合いが大きく異なりうるにもかかわらず、特典ゲーム開始の1ゲーム目におけるリール301a, 301b, 301cの挙動からは、いずれの種別の特典ゲームがこれから開始されるかが遊技者に把握され難くなっている。これにより、特典ゲームに対する遊技者の興味をより長く維持することが可能となる。

10

【0578】

このとき、演出制御基板510, 520側の処理としては、特典ゲーム開始の契機となる再遊技3に対応する図柄組み合わせが有効ラインに表示されたのち中段に「BAR」図柄の組み合わせが表示されると、レッド系の特典ゲームが開始される旨を示す演出画像を画像表示体500の表示領域に表示する。そしてその後、遊技者が始動レバー210を操作したに基づいてリール301a, 301b, 301cの回転が開始される。ただしこの時点では、強制フリーズフラグがオフ(=0)であるとき(通常時)と強制フリーズフラグがオン(=1)であるとき(特定時)とでリール301a, 301b, 301cの挙動が遊技者によって把握できない程度に同様であるから、遊技者は、ステップS3522のリール演出において行われたパターンがパターン9～パターン16のうちのいずれかであったのか、それともパターン17～パターン24のうちのいずれかであったのかを把握することが困難となっている。そして、回転しているリール301a, 301b, 301cが停止して中段に「白セブン」図柄の組み合わせ(中段白セブン揃い)が表示されると、ステップS3522のリール演出において行われたパターンがパターン17～パターン24のうちのいずれかであったこと(すなわち強制フリーズフラグがオンであること)が確定し、演出制御基板510, 520により、スーパーレッド、スーパーブルー及びプレミアムの特典ゲームのうちいずれかである旨が画像表示体500の表示領域に表示される。その後、遊技者が始動レバー210を操作することなく、中段に「白セブン」図柄の組み合わせで表示されているリール301a, 301b, 301cの回転が開始され、その後、本ゲームの結果が表示される。

20

30

【0579】

一方、特典ゲーム開始の契機となる再遊技3に対応する図柄組み合わせが有効ラインに表示されたのち中段に「BAR」図柄の組み合わせが表示されてレッド系の特典ゲームが開始される旨を示す演出画像が画像表示体500の表示領域に表示された後、遊技者が始動レバー210を操作したに基づいて回転が開始されたリール301a, 301b, 301cが、上記の中段白セブン揃い以外の図柄組み合わせ(ハズレの図柄組み合わせも含む)で表示されると、ステップS3522のリール演出において行われたパターンがパターン9～パターン16のうちのいずれかであったこと(すなわち強制フリーズフラグがオフであること)が確定する。なおこのとき、表示された中段白セブン揃い以外の図柄組み合わせは、本ゲームの結果を示すものである。

40

【0580】

このように、ステップS3522のリール演出において行われたパターンがパターン9～パターン24のうちのいずれかであるときには、中段に「BAR」図柄の組み合わせが表示されてレッド系の特典ゲームが開始される旨を示す演出画像が画像表示体500の表示領域に表示された時点において、ステップS500の特典ゲーム種別判定処理にて推測された特典ゲームの種別がパターン9～パターン24のうちのいずれかであるかを遊技者が把握し難くすることで、特典ゲーム開始前に遊技者を落胆させてしまうことを防止できるとともに、特典ゲームが開始される始動レバー210の操作時における遊技興趣を高め

50

ることが可能となる。

【0581】

なお、本実施形態におけるスロットマシン1では、本ゲームにおいて、リール301a, 301b, 301cが回転している状態でリール停止ボタン211a, 211b, 211cが停止操作されると、停止操作されてから一定の時間内（例えば停止操作されてから4図柄以内）にリール301a, 301b, 301cが停止して本抽選の結果が表示される。一方、擬似ゲームでは、リール停止ボタン211a, 211b, 211cが停止操作されなくとも（停止操作されたか否かにかかわらず）、回転中のリール301a, 301b, 301cが停止して、擬似抽選の結果が表示される。ただし、擬似ゲームにおいて、リール停止ボタン211a, 211b, 211cが停止操作されたことに基づいて、回転中のリール301a, 301b, 301cを停止させて擬似抽選の結果が表示されるようにしてもよい。ただしこの場合、停止操作されてから一定の時間内であるか否か（例えば停止操作されてから4図柄以内であるか否か）にかかわらず、回転中のリール301a, 301b, 301cを停止させて、擬似抽選の結果が表示されるようにしてもよい。すなわち、停止操作されてから一定の時間を超えてから、回転中のリール301a, 301b, 301cを停止させて、擬似抽選の結果が表示されるようにしてもよい。これにより、リール停止ボタン211a, 211b, 211cが停止操作されたことに基づいて擬似抽選の結果が表示される場合であっても、擬似抽選における当選役に対応する図柄組合せが常に表示されることとなる。これにより、リール停止ボタン211a, 211b, 211cが停止操作されたことに基づいて擬似抽選の結果が表示される場合であっても、擬似抽選における当選役に対応する図柄組合せが常に表示されることとなる。

【0582】

また、本実施形態におけるスロットマシン1では、実行すべき特典ゲームを、遊技者にとっての利益度合いが異なる7種の特典ゲームのなかから演出制御基板510, 520側の処理によって独自に（メイン基板409側の処理とは関係なく）決定するようにしている。ただし、必ずしも演出制御基板510, 520側の処理によって独自に決定する必要はなく、実行すべき特典ゲームを、メイン基板409側からコマンド送信された情報に基づいて演出制御基板510, 520側の処理によって決定するようにしてもよい。例えば、メイン基板409側から演出制御基板510, 520側にコマンド送信された擬似抽選の結果情報に基づいて演出制御基板510, 520側にて実行すべき特典ゲームを決定する場合において、コマンド送信された当選擬似役がチェリー1の場合よりもチェリー2の場合の方が遊技者に有利な特典ゲームに決定されやすいようにすること等が相当する。

【0583】

また、本実施形態におけるスロットマシン1では、メイン基板409側が認識している特典ゲームの種別は、中段に「白セブン」図柄の組合せが停止表示されるものと、中段に「BAR」図柄の組合せが停止表示されるものだけである。これに対して、演出制御基板510, 520側で決定する特典ゲームの種別は、メイン基板409側が認識している特典ゲームの種別数よりも多い7種類である。これにより、メイン基板409の制御負荷を軽減しつつも特典ゲームのバリエーションを増やすことが可能となる。すなわち、従来のようにメイン基板409側で特典ゲームの種別を決定するようにした場合、特典ゲームの種別数が増えると条件装置の数が増えるため、抽選データや図柄の組合せが増えることとなり、メイン基板409側の制御負荷が増大してしまう。また、図柄の組合せが増えるとリール301a, 301b, 301cの停止制御パターンも増えることとなる。さらには、図柄の組合せが増えると停止出目のバリエーションにも制限がかかり、よりいっそう興趣が低下するおそれがある。この点、本実施形態のスロットマシン1のように、演出制御基板510, 520側で特典ゲームの種別を決定するようにすることで、メイン基板409の制御負荷を軽減することが可能となる。しかし、スロットマシンに代表される遊技機では、不正防止の観点から、メイン基板側から演出制御基板側に向けては情報送信可能であるものの、演出制御基板側からメイン基板側に向けては情報送信できないように構成されるため、演出制御基板510, 520側で特典ゲームの種別を決定するようにすると、

メイン基板４０９側では、演出制御基板５１０，５２０側で決定された特典ゲームの種別を把握できなくなってしまうという問題がある。演出制御基板５１０，５２０側で決定された特典ゲームの種別をメイン基板４０９側で把握できなくなってしまうと、例えばリールを用いた演出等を実施できないなど、演出のバリエーションに制約がかかってしまう。そこで本実施形態のスロットマシン１では、特典ゲーム種別判定処理（ステップＳ５００）を行うことで、演出制御基板５１０，５２０側で決定された特典ゲームの種別をメイン基板４０９側で把握できるようにしたのである。このように、実行される特典ゲームの種別を演出制御基板５１０，５２０側にて決定し、この決定された特典ゲームの種別を、演出制御基板５１０，５２０側からメイン基板４０９側に向けて情報送信できないなかでメイン基板４０９により推測可能とすることで、メイン基板４０９の制御負荷を軽減しつつバリエーションに富んだ演出の実行が可能となり、興趣の低下を抑制することができる。

10

【０５８４】

（演出制御基板側の処理として行われた処理に対してメイン基板側が影響を及ぼすことができる処理の別例）

具体的な別例としては、例えば、擬似ゲーム実行抽選における当選確率が異なる複数の状態として高確Ａ状態、高確Ｂ状態、高確Ｃ状態及び通常状態を用意し、演出制御基板５１０，５２０は、これら複数の状態のうちいずれかの状態に決定する。そして、高確Ａ状態、高確Ｂ状態、高確Ｃ状態及び通常状態のうち演出制御基板５１０，５２０側の処理として決定された状態がいずれであるかを、上述した特典ゲーム種別判定処理と同様の処理を行なうことで、メイン基板４０９側にて推測する。メイン基板４０９は、かかる推測結果に基づいて、擬似ゲーム実行抽選を行う。メイン基板４０９は、例えば、演出制御基板５１０，５２０側の処理として決定された状態が高確Ａ状態であると推測したときは２５６分の２０４の当選確率で擬似ゲーム実行抽選を行い、高確Ｂ状態であると推測したときは２５６分の１２８の当選確率で擬似ゲーム実行抽選を行い、高確Ｃ状態であると推測したときは２５６分の６４の当選確率で擬似ゲーム実行抽選を行い、通常状態であると推測したときは２５６分の８の当選確率で擬似ゲーム実行抽選を行う。このようにすることで、特典ゲームの付与抽選といった演出制御基板５１０，５２０側の処理として行われた処理に対して、メイン基板４０９側が影響を及ぼすことができる。その結果、特典ゲームの付与抽選における遊技者にとっての有利度合いを、従来では例えば表示演出などで示すといったことでしか実現できなかったところ、本実施形態によれば、リール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃの挙動によって示すことが実現できるようになる。

20

30

【０５８５】

なお、演出制御基板５１０，５２０側の処理として行われた処理に対してメイン基板４０９側が影響を及ぼすことができるものとしては、上記の特典ゲームの付与抽選に限られない。例えば、特化ゾーンに制御するか否かを演出制御基板５１０，５２０側の処理として決定し、この決定事項を上述した特典ゲーム種別判定処理と同様の処理を行なうことでメイン基板４０９側にて推測し、これに基づいてメイン基板４０９が、特典ゲームが上乘せされる契機役の出現頻度が高められるように擬似ゲームを行うような場合にも適用できる。

【０５８６】

また、演出制御基板５１０，５２０側の処理として行われた処理に対してメイン基板４０９側が影響を及ぼすことができるものとして、演出制御基板５１０，５２０側の処理として特典ゲームのゲーム数を決定し、この決定されたゲーム数を上述した特典ゲーム種別判定処理と同様の処理を行なうことでメイン基板４０９側にて推測し、演出制御基板５１０，５２０側の処理として決定された特典ゲームのゲーム数に基づいて、特典ゲームの上乗せ抽選に影響が及ぼされるようにメイン基板４０９側の処理を行うこともできる。例えば、演出制御基板５１０，５２０側の処理として特典ゲームにおけるゲーム数を１０ゲーム、３０ゲーム及び５０ゲームのうちいずれかに決定し、メイン基板４０９側が１０ゲームと推測した場合には２５６分の８の当選確率で擬似ゲーム実行抽選を行い、メイン基板４０９側が３０ゲームと推測した場合には２５６分の６４の当選確率で擬似ゲーム実行抽

40

50

選を行い、メイン基板409側が50ゲームと推測した場合には256分の128の当選確率で擬似ゲーム実行抽選を行うと、演出制御基板510、520側の処理として決定された特典ゲームのゲーム数を、より顕著に広げることができる。また、メイン基板409側が10ゲームと推測した場合には256分の128の当選確率で擬似ゲーム実行抽選を行い、メイン基板409側が30ゲームと推測した場合には256分の64の当選確率で擬似ゲーム実行抽選を行い、メイン基板409側が50ゲームと推測した場合には256分の8の当選確率で擬似ゲーム実行抽選を行うと、演出制御基板510、520側の処理として決定された特典ゲームのゲーム数が遊技者にとって不利であればあるほど、結果的には、遊技者に有利なものとする事ができる。

【0587】

10

なお、演出制御基板510、520側の処理として行われた処理に対してメイン基板409側が影響を及ぼすことができる処理の具体例として、メイン基板409は、演出制御基板510、520側の処理として行われた処理にて決定された事項を推測し、この推測した結果た状態に基づいて擬似ゲーム実行抽選の当選確率を変えるようにしているが、これにことに代えて又は加えて、メイン基板409側が推測した結果状態に基づいて特典ゲームの上乗せ抽選における当選確率を変えるようにしてもよい。すなわち、特典ゲームが上乗せされる頻度や特典ゲームが付与される頻度などといったが結果的に高めることができる。

【0588】

なお上述の通り、この実施の形態にかかるスロットマシン1では、「常には、所定量のメダルが消費される都度、本ゲームのみが単独提供される遊技が進行されて、この本ゲームで特定の図柄組み合わせが出現すると、特定種別の特典が付与される」といった制御が行われるなかで、所定条件が満たされると（ステップS340を行うための各条件（例えば、ステップS322におけるYESなど）が満たされると）、メダルの追加消費を要することなく、本ゲームおよび擬似ゲームが定められた順序（図78参照）に従って順次提供されるようになり、擬似ゲームで特定の図柄組み合わせが出現したときにも同様に特定種別の特典（特典ゲームの上乗せなど）が付与されうる可能性が生じることから、遊技興趣の向上を図ることができるようになる。

20

【0589】

ちなみに、この実施の形態にかかるスロットマシン1では、特典ゲームの上乗せを、擬似ゲームの結果に応じて付与されうる特典としているが、当該特典としてはこれに限られず、擬似ゲームによって以下の項目を特典として付与するようにしてもよい。・ATゲームや特典ゲームの上乗せ抽選や付与抽選が行われる頻度が高められたり、それら抽選での当選確率が高められたりするチャンス状態（例えば、高確遊技状態や特化ゾーンなど）への状態移行・ATゲームや特典ゲームへの状態移行

30

【0590】

また上述の通り、この実施の形態にかかるスロットマシン1では、本ゲームについての制御に供される本制御データの少なくとも一部（例えば、各リール301a、301b、301cの回転を開始させるときに用いられる制御データや、リール停止ボタン211a、211b、211c）を、擬似ゲームについての制御に供される擬似制御データとしてそのまま利用することによって本ゲームとの見分けを付き難くして擬似ゲームが行われるようにしている。そしてこれによって、常には本ゲームのみが単独提供されるなかで擬似ゲームが秘かに提供されうるようにすることが可能となり、複数の図柄列（リール301a、301b、301c）が回転状態とされる都度、擬似ゲームが行われていることへの期待感を持たせることができるようにしている。

40

【0591】

このような目的に鑑みれば、本ゲームにおいて特定の図柄（例えば、チェリー1）が出現可能とされているなかで回転状態を終了させるときに用いられる停止制御態様（例えば、チェリー1に対応するリール停止制御テーブル）と、擬似ゲームにおいて特定の図柄（例えば、チェリー1）が出現可能とされているなかで回転状態を終了させるときに用い

50

れる揺れ制御態様（例えば、チェリー 1 に対応するリール揺れ制御テーブル）とについても、それらの内容（停止操作時の図柄スベリ数（引き込み数）など）が同じとされるようにすることがより望ましい。

【0592】

すなわちこの場合、リール停止ボタン 211a, 211b, 211c が停止操作されたときから、該停止操作に応じた種別のリール 301 の回転状態が終了（本ゲームであれば停止状態であり、擬似ゲームであれば揺れ変動状態）されるまでの当該リール 301 の挙動が、本ゲームが行われている状況にあるときと擬似ゲームが行われている状況にあるときとで同じとされるようになる。したがって、各リール 301a, 301b, 301c の回転が開始されてから、リール停止ボタン 211a, 211b, 211c の少なくとも 1 つが停止操作されて、該停止操作に応じた種別のリール 301 の回転状態が終了（本ゲームであれば停止状態であり、擬似ゲームであれば揺れ変動状態）される直前まで、本ゲームと擬似ゲームとのいずれが行われているのかが把握し難くされる状態を好適に維持することができるようになる。

10

【0593】

また、本ゲームと擬似ゲームとの見分けを付き難くする上では、擬似ゲームにて出現（揺れ変動）しうる図柄の種別についても、本ゲームにて出現（停止状態）しうる図柄の種別と同じにしておくことに加えて、同じ種別の図柄が出現した場合には同じ特典が付与されるようにすることがより望ましい。

【0594】

ただし、擬似ゲームにおいて特定の図柄（例えば、チェリー 1）が出現可能とされているなかで回転状態を終了させるときに用いられる揺れ制御態様（例えば、チェリー 1 に対応するリール揺れ制御テーブル）のうちの一部を、本ゲームにおいて特定の図柄（例えば、チェリー 1）が出現可能とされているなかで回転状態を終了させるときに用いられる停止制御態様（例えば、チェリー 1 に対応するリール停止制御テーブル）の内容と異ならせておくようにしておけば、停止操作時に稀に発生しうる違和感によって擬似遊技が行われることへの期待感を持たせることができるようになる点で有効である。

20

【0595】

また、擬似ゲームにて出現（揺れ変動）しうる図柄の種別についても、本ゲームにて出現（停止状態）しうる図柄の種別と必ずしも完全一致させなくてもよく、擬似ゲームにおいてのみ出現（揺れ変動）しうる専用の図柄種別を用意するようにしてもよい。例えば、専用の図柄種別が出現したときに本ゲームでは得られないような特殊な特典を付与するようにしておけば、擬似遊技が行われることへの期待感を大きく高めることができるようになる点で有効である。

30

【0596】

また上述の通り、この実施の形態にかかるスロットマシン 1 では、図 50 及び図 76 から明らかであるように、本抽選よりも擬似抽選のほうが特典付与（ここでは、特典ゲームの上乗せ）に関連する図柄（チェリー 1 などのレア図柄）を出現可能とする抽選結果が得られる確率が高くなるようにしている。すなわちこの場合、擬似ゲームが行われると、本ゲームが行われる場合よりも高い確率でレア図柄を出現させることが可能となり、該出現可能とされるレア図柄の種別毎に定められている一定の特典付与確率に基づいて上乗せ抽選（演出制御基板 510）が行われるようになる。したがって、擬似ゲームが行われると、本ゲームが行われる場合よりも高い期待度にて特典付与（ここでは、特典ゲームの上乗せ）されることを期待することができるようになる。

40

【0597】

ただし、メイン基板 409 側の処理（本抽選や擬似抽選）にて特定の図柄（例えば、チェリー 1）が出現可能とされるといった結果を受けて演出制御基板 510 側にて行われる上乗せ抽選については、本抽選と擬似抽選とのいずれの結果に基づくものであるかにかかわらず、出現可能とされる図柄の種別の別にそれぞれ定められている一の抽選確率に基づいて行うようにすることが、擬似遊技でのレア図柄出現率を高めたことによるメリットを

50

遊技者側に実感させる上で重要である。すなわち、本ゲームと擬似ゲームとのいずれが行われているかにかかわらず、上乘せ抽選が行われたときの上乘せ期待度についてはこれを図柄（チェリー1などのレア図柄）の別にそれぞれ一定としておくことで、それら図柄（チェリー1などのレア図柄）が高い頻度で出現可能とされる擬似遊技が行われることによる遊技興趣を好適に維持することができるようになる。

【0598】

そしてこの場合、遊技者にとっては、リール301a, 301b, 301cの回転状態において、リール停止ボタン211a, 211b, 211cのいずれかが停止操作されたときの図柄の出現態様が、上記擬似遊技の実行中であることを示すもの（揺れ変動）であるか否かが最大の関心事となる。そしてこの結果、揺れ変動であった場合には擬似遊技が行われていることを認識するところとなり、残りの2つのリールの回転状態を終了させるにあたり、特典付与（ここでは、特典ゲームの上乗せ）に関連する図柄組み合わせ（チェリー1などのレア図柄）の出現（揺れ変動）を高い期待感をもって狙うことができるようになる。

10

【0599】

このような技術を備えていることに鑑みれば、上記チェリー1については、リール301a, 301b, 301cのうちのリール301aのみに出現可能とされるいわゆる角チェリーとし、上記チェリー2については、複数のリール（例えば、リール301a, 301b, 301c）の有効ライン（角チェリーが出現する箇所を含むライン）に跨って出現可能とされるいわゆる2連チェリーや3連チェリーとし、上記チェリー1よりも上記チェリー2のほうが本抽選では出現可能とされる確率が低くされている代わりに、上記チェリー2が出現可能とされるときには、上記チェリー1が出現可能とされるときよりも高い確率で特典付与（ここでは、特典ゲームの上乗せ）されるようにすることが望ましい。また、擬似ゲームでは、本ゲームの場合よりも、角チェリーが出現したときにこれがいわゆる2連チェリーや3連チェリーへと発展する可能性が高くなるようなゲーム態様（擬似抽選での確率など）となるようにしておくことがより望ましい。

20

【0600】

このような構成によれば、角チェリーが出現したときにこれが揺れ変動になっているか否かによって、残りの2つのリールの回転状態を終了（揺れ変動）させる停止操作を行うにあたり、これがいわゆる2連チェリーや3連チェリーへと発展することへの期待感（さらには、特典付与（ここでは、特典ゲームの上乗せ）されることへの期待感）を全く異ならせることができるようになる。

30

【0601】

また上述の通り、この実施の形態にかかるスロットマシン1では、本ゲームと擬似ゲームとのうち、擬似ゲームが行われているときに限り、リール301a, 301b, 301cが回転状態とされてから所定時間内にリール停止ボタン211a, 211b, 211cのいずれかが停止操作されなければ、該停止操作を待たずして、リール301a, 301b, 301cの回転状態を自動終了（揺れ変動による図柄出現）させるようにしている。すなわちこの場合、擬似ゲームが提供されているか否かを遊技者側でその都度確認することができるようになることから、擬似ゲームの提供を通じて遊技興趣の向上を図ることができるようになる。

40

【0602】

また、擬似ゲームが行われているときには、こうした自動終了（揺れ変動による図柄出現）させる制御が行われることに鑑み、演出制御基板510, 520側にて所定時間内にリール停止ボタン211a, 211b, 211cのいずれも停止操作させないことを促す演出を出現させるようにすれば、所定時間が経過したときに揺れ変動が出現するか否かを演出の1つとして用いることができるようになり、演出の幅を広げることができるようになる。例えば、遊技者は、こうした演出を見たくないのであれば、リール停止ボタン211a, 211b, 211cを早期に停止操作することで、こうした演出を回避することも可能である。

50

【0603】

またさらに、高い消化速度を維持して擬似ゲームを次々と消化させることが可能とされる制御が行われる上述の超速期間に制御されている場合には、所定時間内に停止操作が行われないときにリール301a, 301b, 301cの回転状態を自動終了（揺れ変動による図柄出現）させることで、その高い消化速度を維持することに役立つ構成としても機能させることができるようになる。

【0604】

また上述の通り、この実施の形態にかかるスロットマシン1では、1ゲーム内において擬似ゲームが継続すればするほど（すなわちゲーム内継続抽選に連続して当選する回数が多くなるほど）、遊技者にとっての有利度合いが高められる傾向（内部抽選確率（特定の図柄（チェリー1などのレア図柄）が出現したときに特典付与される確率）が次第に高くなっていく傾向）が持たせられる確率隆盛状態として制御することも可能である。このような確率隆盛状態として制御するとした場合であって、前回のゲームで揺れ変動が生じていることが確認（擬似ゲームであることが確認）された後にリール301a, 301b, 301cが新たに回転状態とされた状況にあるときには、リール停止ボタン211a, 211b, 211cのいずれかを停止操作させるときに再び揺れ変動が出現するか否かを極めて重要な演出要素（内部抽選確率が益々高くなりうる確率隆盛状態が継続しているか否かの演出要素）として位置付けさせることができるようになる。

【0605】

しかも、リール停止ボタン211a, 211b, 211cのいずれかを最初に停止操作させるときに、このような重要な演出要素を提供することに加えて、こうして確率隆盛状態が継続していることが把握可能とされた後には、残りの2つのリールの回転状態を終了させるときに、上乗せ抽選に当選したか否かについての演出情報（特典付与されるか否かの情報）をそれぞれ提供（若しくは、それらのいずれかのタイミングで提供）するようにすれば、確率隆盛状態に制御された以降の図柄列に対する停止操作に面白みを持たせることができるようになる。

【0606】

また、この揺れ変動にかかる制御としても、遊技者による停止操作に応じた位置から横方向に図柄を往復動させる横揺れ変動ではなく、遊技者による停止操作に応じた位置から縦方向に図柄を往復動させる縦揺れ変動として実現することが望ましい。すなわちこの場合、確率隆盛状態が継続されていれば、遊技者による停止操作に応じた位置の近傍にて図柄が幾度となく上方向に変位するようになることで、内抽当選確率が益々高くなりうる状態にあること（確率隆盛状態が継続していること）が図柄の出現態様（縦揺れ変動）によって具現化されるとともに、確率隆盛状態が終了されているときには、遊技者による停止操作に応じた一定の位置にて図柄を停止させ続けることで、内抽当選確率が一定の確率に戻されていること（確率隆盛状態が終了されていること）が図柄の出現態様（確定停止）によって具現化されることとなる。したがって、遊技者は、確率隆盛状態が継続しているか否かを図柄が出現したときの挙動から把握することができるようになり、確率隆盛状態に制御された以降の図柄列に対する停止操作に面白みを持たせることができるようになる。

【0607】

なお、スロットマシン1として、このような確率隆盛状態を創出可能とする場合、1ゲーム内において擬似ゲームが継続すればするほど遊技者にとっての有利度合いが高められる傾向が持たせられる期間（確率隆盛状態）と、1ゲーム内において擬似ゲームがどれだけ継続しても遊技者にとっての有利度合いは高められない期間（通常の擬似ゲームが連続して行われるだけの状態）とを、遊技や演出の状況によって使い分けるようにしてもよい（予め定められた条件が満たされたときに、確率隆盛状態に制御するなど）。ただしこの場合、確率隆盛状態にあるときには上述の縦揺れ変動が現れるのに対し、通常の擬似ゲームが連続して行われるだけの状態にあるときにはそれ以外の揺れ変動を生じさせるようにすることが望ましい。また、確率隆盛状態に制御される期間においては、ゲーム内継続抽

選にて当選する確率を高くして擬似ゲームが連続して行われ易くなるようにすることが望ましい。

【0608】

ちなみに、揺れ変動としては、順方向（上方向）への変位態様と、逆方向（下方向）への変位態様（速度など）とを異ならせるようにしてもよい。また、期待度に応じてそれらの変位態様や、当該揺れ変動自体の変動態様（速度や距離）を異ならせるようにしてもよい。

【0609】

また、この実施の形態にかかるスロットマシン1では、擬似ゲームが行われた結果として特定の図柄組み合わせを一旦出現（揺れ変動）させた後に、これとは異なる図柄組み合わせに自動変更させる制御を行うことも可能となっている。

10

【0610】

なお、こうした自動変更にかかる処理を行うとする場合には、リール301a, 301b, 301cがそれぞれ停止操作される各タイミングで、それらリールの別に、出現している図柄組み合わせから、リール揺れ制御テーブル内にて予め定められている自動変更先の図柄組み合わせに自動変更させる制御を行うようにすることが望ましい。すなわちこの場合、例えば、上記ステップS4216, S4234, S4250内の処理としてリール301a, 301b, 301cの別に実現することができる。若しくは、ステップS4218の処理（図81参照）においてYESになった後に、リール揺れ制御テーブル内にて予め定められている自動変更先の図柄組み合わせにリール301a, 301b, 301cをまとめて自動変更させるステップ処理を新たに作ることによって実現してもよい。

20

【0611】

ここで、このような自動変更にかかる手法としては、例えば、以下の各手法が採用される。a. 擬似抽選の結果として出現可能とされている特定の図柄組み合わせ（チェリー1などのレア図柄）を、遊技者による停止操作の態様が悪くて出現させることができなかった場合に、擬似抽選の結果として出現可能とされている適正な図柄組み合わせに自動変更させる手法b. 擬似抽選の結果として出現可能とされている特定の図柄組み合わせ（チェリー1などのレア図柄）を、遊技者による停止操作によって出現させた後に、より遊技価値（上乗せ確率など）の高い図柄組み合わせ（ロゴなどのレア図柄）に自動変更させる手法c. 擬似抽選の結果として出現可能とされている特定の図柄組み合わせ（チェリー1などのレア図柄）を、遊技者による停止操作によって出現させた後に、より遊技価値（上乗せ確率など）の低い図柄組み合わせ（はずれなど）に自動変更させる手法

30

【0612】

このうち、上記手法aを採用する場合、高い消化速度を維持して擬似ゲームを次々と消化させることが可能とされる制御が行われる上述の超速期間に制御されているときの遊技興趣を維持する上で特に有効である。すなわち、このような超速期間では、擬似ゲームの消化速度を高めることを追求するあまり、目押しに失敗するような場合が生じ易くなってしまう懸念がある。この点、手法aを採用すれば、超速期間において各図柄列（リール301a, 301b, 301c）に対しての停止操作に失敗が生じて擬似抽選の結果に応じた図柄組み合わせとは異なる図柄組み合わせが出現（揺れ変動）したとしても、該出現した図柄組み合わせを、擬似抽選の結果に応じた適正な図柄組み合わせに自動変更されうることから、こうした失敗を恐れることなく擬似ゲームの消化速度を最大限に高めることへの追求を促すことができるようになる。

40

【0613】

また、上記手法aを採用する場合には、擬似抽選の結果に応じた適正な図柄組み合わせとは異なる図柄組み合わせをあえて出現させる虚偽の停止操作態様（押し順やタイミングなど）をナビするようにすることが望ましい。すなわちこの場合、虚偽の停止操作態様をあえて出現させるか否かを演出制御基板510, 520側にて管理することで、こうした自動変更にかかる制御が行われる頻度を適切に調節することができるようになる。例えば、1ゲームあたりの消化速度が予め定められた下限速度を下回っているときには、このよ

50

うな虚偽の停止操作態様（押し順やタイミングなど）をナビすることを行わないようにすることで、当該スロットマシン1としての稼働率を好適に維持することができるようになる。

【0614】

また、上記手法aや上記手法bを採用する場合、自動変更されたときには上乗せ抽選に当選する確率を高めるか、必ず上乗せされるようにすることが遊技興趣の向上を図る上で望ましい。

【0615】

これに対し、上記手法cを採用する場合には、このような自動変更にかかる図柄の動きを遊技者側の操作でキャンセル可能として、遊技価値（上乗せ確率など）の低い図柄組み合わせへの自動変更を妨害可能としておくことが望ましい。このようなキャンセルにかかる制御を実現する手法としては、始動レバー210や、リール停止ボタン211a, 211b, 211cなどをはじめとして、メイン基板409側で検出可能とされる各種の操作手段に対する操作があったか否かに基づいて行うこととなる。例えば、メイン基板409側で検出可能とされる特定の操作手段に対する操作がなければ、より遊技価値（上乗せ確率など）の低い図柄組み合わせ（はずれなど）に自動変更させようとしている図柄の動きをそのまま維持する制御を行うこととなる一方で、メイン基板409側で検出可能とされる特定の操作手段に対する操作があれば、より遊技価値（上乗せ確率など）の低い図柄組み合わせ（はずれなど）に自動変更させようとしている図柄の動きをその中途の段階で中止させて、特定の図柄組み合わせ（チェリー1などのレア図柄）の揺れ変動が現れるところ

10

20

【0616】

若しくは、メイン基板409側で検出可能とされる操作手段として始動レバー210を用いるようにして、より遊技価値（上乗せ確率など）の低い図柄組み合わせ（はずれなど）に自動変更させようとしている図柄の動きが現れているなかで、始動レバー210を操作すれば、特定の図柄組み合わせ（チェリー1などのレア図柄）が現れるところ

30

【0617】

また、こうした自動変更にかかる手法a～cを採用する場合、少なくとも擬似ゲームが行われている期間中は、擬似抽選の結果に基づいて特典付与にかかる制御（上乗せ抽選など）を行うのではなく、擬似ゲームの結果として出現した図柄組み合わせに基づいて特典付与にかかる制御（上乗せ抽選など）を行うようにすることが遊技興趣の向上を図る上で望ましい。すなわちこの場合、例えば、より遊技価値（上乗せ確率など）の低い図柄組み合わせ（はずれなど）に自動変更されるような場合には、遊技者側の操作でキャンセルしなければ、不利な遊技結果が実際に得られることになってしまう。また、適正な図柄組み合わせに自動変更されるとは言え、虚偽の停止操作態様（押し順やタイミングなど）がナビされてそのまま自動変更されなければ、不利な遊技結果が実際に得られてしまうという斬新な遊技性を実現することができるようになる。

40

【0618】

ところで、この実施の形態にかかるスロットマシン1を含めて、スロットマシンでは、該当の本ゲームが開始されてから特定のゲーム消化時間が消化（ウェイトタイマによるタイムアップ）されなければ、次の本ゲームを開始させない制御が行われることが多い。これに加えて、この実施の形態にかかるスロットマシン1では、擬似ゲームが行われている場合も同様に、該当の擬似ゲームが開始されてから特定のゲーム消化時間が消化（擬似ウェイトタイマによるタイムアップ）されなければ、次のゲーム（本ゲーム、若しくは擬似ゲーム）を開始させない制御を行うことで、擬似ゲームが行われていることを認識し難くするようにしている。また、本ゲームが開始されてから特定のゲーム消化時間が消化（擬似ウェイトタイマによるタイムアップ）されなければ、次のゲームとしての擬似ゲームも

50

開始されないようにしている。

【0619】

この点、この実施の形態にかかるスロットマシン1では、常にはこうした制限のもとで新たなゲーム（本ゲーム、若しくは擬似ゲーム）を開始させる制限下遊技が遊技者に対して提供されるように制御するなかで、こうした制限を受けないようにするか否かについての無制限化抽選を行うようにしている。この無制限化抽選としては、例えば、メイン基板409側での擬似抽選の結果としてロゴが出現可能（揺れ変動）とされたときに、上述の制限を受けないようにする旨の判断を行うようにすることが可能である。

【0620】

そして、こうして無制限化抽選にて上述の制限を受けないようにする旨判断された場合はまず、ゲーム内継続抽選（ステップS3424）での当選確率を高くする処理を行うことで（少なくとも50%を上回る確率）、1ゲーム内で擬似ゲームが何回も繰り返し行われ易くすることが望ましい。

【0621】

すなわち、この実施の形態にかかるスロットマシン1では、擬似抽選内の無制限化抽選（ロゴが出現可能か否か）に当選した場合、当該擬似抽選の結果を受けた擬似ゲームが消化（ステップS3422）されてから、上記ゲーム内継続抽選（ステップS3424）が行われるまでの間で、当該ゲーム内継続抽選（ステップS3424）での当選確率を高くする処理を行うこととなる。そして、こうした状況のなかでゲーム内継続抽選（ステップS3424）に当選したときに、特定のゲーム消化時間による制限を解除して、高い消化速度を維持して擬似ゲームを次々と消化させることが可能とされる制御が行われる上述の超速期間に制御することとなる。

【0622】

このような超速期間では、遊技者による停止操作によって出現する図柄組み合わせの種別にかかわらず、メダル払い出し処理の実行を常に割愛してこれを失くすことによって高速消化を実現することのできる環境（擬似ゲームのみが繰り返される環境）を整えた上で、特定のゲーム消化時間が経過していなくても新たな擬似ゲームを次々と開始させて、それら開始される擬似ゲームの各別に特別特典を付与しうる機会がそれぞれ得られる制御が行われることとなる。すなわちこの場合、「ゲームが行われる都度、特典を付与しうる機会が付与される」といった基本的な遊技性を確保しつつも、各ゲームにおいて出現した図柄組み合わせの種別（メダルの払い出しが多いか否かなど）によって次のゲーム開始時期が遅延されてしまうようなこともなく、所望の消化速度を維持してゲームを次々と消化させることができるようになり、これによって遊技興味が好適に維持されるようになる。

【0623】

なお、この超速期間では、1ゲーム内で擬似ゲームが繰り返される期間が終了するまでの間（高い当選確率に変更されている上記ゲーム内継続抽選で落選するまでの間）にわたって継続される。そして、当該期間が継続される限り、擬似ゲームが行われる都度、特定のゲーム消化時間による制限を受けずに高い消化速度を維持して擬似ゲームを次々と消化させることが可能とされる制御が行われるようになる。これに対し、この超速期間内のゲーム内継続抽選（ステップS3424）に落選すると、超速期間が終了されて、特定のゲーム消化時間による制限を受ける状態に戻ることはもとより、ゲーム内継続抽選（ステップS3424）での当選確率も元の確率に戻すこととなる。

【0624】

また、こうした超速期間に制御される場合は、特別な遊技状態にあるとして遊技者にその旨の報知を行うようにすることが望ましい。これにより、遊技者は、超速期間内における各ゲームの消化速度を高めることを追求し易くなることから、擬似ゲームが高い頻度で行われる状況でありながらも、これによってスロットマシン1の稼働率が悪くなってしまうようなことを抑制することができるようになる。

【0625】

また、こうした超速期間への移行契機については、メイン基板409側での抽選であれ

10

20

30

40

50

ば擬似抽選に限られず、本抽選の結果に基づいて当該超速期間に移行させるようにしてもよい。また、超速期間の終了条件としても、ゲーム内継続抽選に落選することのほか、予め定められた制限時間がタイムアップされることや、擬似ゲームや擬似抽選で特定の結果が得られたことに基づいて終了させるようにしてもよい。

【0626】

さらにこの実施の形態にかかるスロットマシン1では、擬似ゲームにおいて各リール301a, 301b, 301cのリール揺れ処理が行われる。ここで、ステップS4216、ステップS4234、ステップS4250における各リール301a, 301b, 301cのリール揺れ処理は、ステッピングモータからなるリール駆動モータ341a, 341b, 341cによって、1ステップ以下の揺れ（例えば0.5ステップ）で行われることが好ましい。

10

【0627】

また、各リール301a, 301b, 301cのリール揺れ処理は、各リール301a, 301b, 301cを、例えば、先ずは500msec以内で停止し（この位置を初期位置とする）、その後所定のステップ数だけ一の方向に移動して500msec以内で停止し、さらにその後、移動したステップ数だけ反対の方向に移動させるようにすると好ましい。例えば、擬似ゲームにおいて遊技者にとっての有利度合いが相対的に高い超レア小役（例えばロゴ）が出現したときに各リール301a, 301b, 301cがずっと振動していたりすると、せっかく超レア小役が出現したにもかかわらず、例えば再変動等が行われてしまうのではないかとといった不安感を遊技者に与えてしまいかねない。この点、リール駆動モータ341a, 341b, 341cを、例えば500msec以内で停止し、その後所定のステップ数だけ一の方向に移動し、さらにその後、移動したステップ数だけ反対の方向に移動させることによって、例えば再変動してしまうといった遊技者に与える不安感を軽減することができる。なお、上記のような態様であれば、初期位置を基準として一の方向と反対の方向に移動しないので、初期位置を中心として各リール301a, 301b, 301cを移動させる処理を行うようにしてもよい。

20

【0628】

また、各リール301a, 301b, 301cのリール揺れ処理を行う場合、各リール301a, 301b, 301cを移動させるステップ数を、1図柄の2分の1を超えない範囲とすることが好ましい。1図柄の2分の1を超える範囲で各リール301a, 301b, 301cのリール揺れ処理を行うと、図柄の停止位置が不明瞭となってしまうからである。

30

【0629】

また、各リール301a, 301b, 301cのリール揺れ処理を行う場合、上述したような例えば500msec以内での停止を行わずに、各リール301a, 301b, 301cを、一方向と反対方向とに数ステップ移動させる処理を繰り返し行うようにすると、例えば500msec以内での停止を含む揺れ処理と比べて、各リール301a, 301b, 301cの動きを滑らかなものとすることができる。

【0630】

また、この実施の形態にかかるスロットマシン1では、各リール301a, 301b, 301cのリール揺れ処理が同期して行われるようになっている。ただし、複数のリール301a, 301b, 301cを同期して移動させようとする、第1停止リール停止時のリール揺れ処理と、第2停止リール停止時のリール揺れ処理とで異なる処理を行う必要がある。すなわち、第1停止リール停止時のリール揺れ処理は第1停止リールが停止してから行えばよいだけであるが、第2停止リール停止時のリール揺れ処理は第1停止リールが停止されることを待つ処理が加わる。そのため、第1停止リールと第2停止リールとで同期させるには、第1停止リールが停止したときに例えば500msといった所定時間を設けることは困難となる。そこで、複数のリール301a, 301b, 301cを同期して移動させる場合には、停止時間と揺れ時間とを通じて例えば500msといった所定時間となるようにすることが好ましい。

40

50

【0631】

また、この実施の形態にかかるスロットマシン1では、1ゲーム内で擬似ゲーム及び本ゲームの両方が行われるようになっているものの、1回の擬似ゲームを1ゲームとしてカウントして、かかるゲーム数を外端版から出力するようにしてもよい。上記の擬似ゲームを採用すると、単位時間あたりにカウントされるゲーム数が従来よりも少なくなる可能性が高いため、例えば天井機能が搭載されたスロットマシンでは、天井に到達するまでの時間が従来よりも長くなり、興味が低下する可能性がある。この点、1ゲーム内に本ゲームと擬似ゲームとが行われるものの、本ゲーム数のみならず擬似ゲームの回数についてもゲーム数としてカウントして外端版から出力することで、興味の低下を抑制することができる。

10

【0632】

また、この実施の形態にかかるスロットマシン1では、本ゲームと擬似ゲームとを区別し難くすることによって、本来であれば（本ゲームであれば）出現しにくいレア小役についての出現確率の底上げが図られるようにされている。ただし、例えば上記の超速期間のような特定時には、レア小役の出現確率が高い擬似ゲームが行われていることを把握できるようにすることで、遊技者に興奮を与えることができる期間を作り出すことができる。

【0633】

また、この実施の形態にかかるスロットマシン1では、擬似ゲームにおいても、本ゲームにおけるウェイトタイマと同様の擬似ウェイトタイマを計時し、擬似ウェイトタイマがタイムアップしたときに各リール301a, 301b, 301cの回転を開始するようにしている。ただし、擬似ゲームを採用することによって単位時間あたりに実行されるゲーム数が従来よりも低下しかねないため、擬似ゲームでは上記の擬似ウェイトタイマを計時させることなく、始動レバー210が操作されるとただちに各リール301a, 301b, 301cの回転を開始するようにしてもよい。こうすることで、単位時間あたりに実行可能なゲーム数の低下を抑制できるだけでなく、始動レバー210を操作したにもかかわらず各リール301a, 301b, 301cの回転がすぐには開始されない苛立ちを抑制することも可能となる。なお、単位時間あたりに実行可能なゲーム数の低下を抑制する手段として、レア小役の合算当選確率よりも擬似遊技が行われる頻度が少なくなるようにしてもよい。

20

【0634】

また、例えば通常状態（一般状態、通常RT）において本抽選の結果に基づいて擬似ゲームを行うようにした場合、本抽選の結果を示唆する演出を擬似ゲームで行うようにすると好ましい。こうすることで、擬似ゲームで出現した出目（図柄組み合わせ）よりも遊技者にとって利益度合いが高い役が本抽選で当選している場合には、擬似ゲームが継続すればするほど期待感を高めることができる。例えば、遊技者にとっての利益度合いが高いロゴに本抽選で当選した場合、1回目の擬似ゲームでチェリー1が出現し、2回目の擬似ゲームでスイカが出現し、3回目の擬似ゲームでチェリー2が出現するといったように、本ゲームの前に擬似ゲームが行われる都度、遊技者にとっての有利度合いが段々と高められていくようにすることで、本抽選の結果を示唆する演出を行うことが可能となる。

30

【0635】

また、本実施形態のスロットマシン1では、演出制御基板510や演出制御基板520からメイン基板409への情報通信が行われなくとも、メイン基板409は、図58のナビ抽選テーブルを参照して、ベルカウンタと、小物17の図柄組み合わせが有効ライン上に表示されたか否かとに基づいて、複数回のゲームを実行することで演出制御基板510や演出制御基板520により決定された特典ゲームの種別を段階的に絞っていき、演出制御基板510や演出制御基板520により決定された特典ゲームの種別を最終的に判定することが可能となる。また、複数回のゲームが実行されると、演出制御基板510や演出制御基板520により決定された特典ゲームの種別が段階的に絞られていくので、遊技者は、ベルカウンタが更新されると（複数回のゲームが実行されると）、複数回のゲームにわたっての、押し順と特定の図柄が表示されたか否かの結果とに基づいて、演出制御基板

40

50

510や演出制御基板520により決定された特典ゲームの種別を推測することが可能となる。

【0636】

すなわち、演出制御基板510又は演出制御基板520側で決定された処理内容（例えば特典ゲームの種別）をメイン基板409側では把握することができないにもかかわらず、メイン基板409側での決定処理に対して影響を及ぼすことができる処理を、演出制御基板510又は演出制御基板520側で実行可能であるといえる。

【0637】

ただし、演出制御基板510又は演出制御基板520側での処理がメイン基板409側での決定処理に対して影響を及ぼす程度に留めるのではなく、メイン基板409側で実行される処理を、演出制御基板510又は演出制御基板520側で決定するようにしてもよい。さらに極端に言えば、演出制御基板510又は演出制御基板520により実行される特典ゲームの種別にかかわらず、メイン基板409側で実行される制御内容を演出制御基板510又は演出制御基板520側で決定することができる。演出制御基板510又は演出制御基板520側の処理で決定された情報についてはメイン基板409側では把握できないにもかかわらず、特典ゲーム種別判定処理と同様の処理を行なうことで、メイン基板409により実行される制御内容を、演出制御基板510又は演出制御基板520側の処理によって決定することが可能となる。例えばメイン基板409の制御負荷を軽減したときに有効である。

【0638】

（変形例）

なお、本実施形態では、図58のナビ抽選テーブルを見ても分かるように、ベルカウンタと、内部抽選の結果（「AT2-1」～「AT5-4」のいずれであるか）と、演出制御基板510や演出制御基板520により決定された特典ゲームの種別とに基づいて、小物17の図柄組み合わせが有効ライン上に表示される押し順のナビを行うか否かが一義的に決まってしまう。この場合、複数回のゲームが行われると、演出制御基板510や演出制御基板520により決定された特典ゲームの種別を推測できるといった楽しみを享受することができるものの、必ずしも、演出制御基板510や演出制御基板520により決定された特典ゲームの種別を推測できた方がいいとは限らない。このような場合には、図58とは別のナビ抽選テーブルを用意し、ベルカウンタ1～4の間において少なくとも1回は、これらのナビ抽選テーブルのうちいずれのナビ抽選テーブルを採用するかを決定し、決定されたナビ抽選テーブルを用いて押し順ナビの実行有無を決定するようにするとよい。これにより、演出制御基板510や演出制御基板520により決定された特典ゲームの種別を遊技者に看破されてしまうことを防止できるという作用効果がある。

【0639】

また、本実施形態では、小物17の図柄組み合わせが有効ライン上に表示されたか否かをメイン基板409により判定することで演出制御基板510により押し順ナビが実行されたか否かを判定したため、1回のゲームでは2択となってしまう。すなわち、特典ゲームの種別が2種類より多い場合には、いずれの種別の特典ゲームが実行されるかをメイン基板409により判定しようとする、上述した本実施形態のように複数回のゲームを行うことで段階的に絞っていく必要がある。しかし、特典ゲームの種別数が例えば2種類しか用意されていなければ、本実施形態のように小物17の図柄組み合わせが有効ライン上に表示されたか否かをメイン基板409により判定する手法であっても、複数回のゲームを行わなくとも、1回のゲームで、実行される旨が決定された特典ゲームの種別を判定することができる。また、特典ゲームの種別数が例えば2種類より多い場合であっても、1回のゲームで特典ゲームの種別数と同数以上に絞ることができれば、複数回のゲームを行うことなく、1回のゲームで、実行される旨が決定された特典ゲームの種別を判定することができる。例えば、Aパターン～Fパターンの特典ゲームのうちいずれかを実行する旨が演出制御基板510や演出制御基板520により決定される場合に、Aパターンに

決定されたときは順押し、Bパターンに決定されたときははさみ押し、Cパターンに決定されたときは中押し、Dパターンに決定されたときは中逆押し、Eパターンに決定されたときは逆押し、Fパターンに決定されたときは逆はさみ押しが演出制御基板510によって押し順ナビされるようにすると、メイン基板409は、停止操作された順序に基づいて、演出制御基板510や演出制御基板520により決定された特典ゲームの種別を、1回のゲームで判定することが可能となる。

【0640】

また、演出制御基板510や演出制御基板520により決定された特典ゲームの種別を、特定の図柄組み合わせ（本実施形態では小物17の図柄組み合わせ）が有効ライン上に表示されたか否かを複数回のゲームを行うことによって判定する場合であっても、必ずしも本実施形態のように段階的に絞っていく必要はない。例えば、複数回のゲームを行ったときに、1回目～N回目（Nは2以上の整数）までのゲームにおける○と×との組み合わせ（特定の図柄が表示されたか否かの組み合わせ）により、演出制御基板510や演出制御基板520により決定された特典ゲームの種別を、メイン基板409により判定することが可能となる。

10

【0641】

また、本実施形態では、特定の図柄組み合わせ（小物17の図柄組み合わせ）が有効ライン上に表示されたか否かによって演出制御基板510や演出制御基板520により決定された特典ゲームの種別を判定しているが、これに限られない。例えば、内部抽選において複数の役が重複当選したときに、入賞させるべき役（有効ライン上に表示させるべき図柄組み合わせに対応する役）を演出制御基板510によりナビし、実際に入賞した図柄組み合わせに基づいて、演出制御基板510や演出制御基板520により決定された特典ゲームの種別を判定するようにしてもよい。また、リールに付された図柄を複数のゾーンに区分けし、いずれのゾーンで停止操作すべきであるか（停止操作すべきタイミング）を演出制御基板510によりナビし、実際に停止表示された図柄がいずれのゾーンに属する図柄であるかに基づいて、演出制御基板510や演出制御基板520により決定された特典ゲームの種別を判定するようにしてもよい。さらには、複数用意されたスベリテーブルのうち特定のスベリテーブルが採用されるタイミングで停止操作されるように演出制御基板510によりナビし、実際に採用されたスベリテーブルに基づいて、演出制御基板510や演出制御基板520により決定された特典ゲームの種別を判定するようにしてもよい。

20

30

【0642】

また、本実施形態では、メイン基板409のCPU1110からのコマンドを演出制御基板510が受信し、演出制御基板510と演出制御基板520とが双方向通信することによって、演出制御基板510が各種演出動作の制御を行っているが、必ずしもこれに限られない。例えば、メイン基板409のCPU1110からのコマンドを演出制御基板520が受信し、演出制御基板510と演出制御基板520とが双方向通信することによって、演出制御基板520が各種演出動作の制御を行なうようにしてもよい。

【0643】

上記の発明を実施するための形態で説明したスロットマシン1は、以下の技術思想としてあらわすことができる。

40

【0644】

技術思想1の遊技機（スロットマシン1A）は、遊技媒体を貯留可能な貯留手段と、遊技媒体の投入または前記貯留手段に貯留された前記遊技媒体を消費することで所定の賭け数を表示可能な賭け数表示手段と、前記賭け数表示手段の表示態様を制御する表示態様制御手段と、前記賭け数に相当する遊技媒体または前記貯留手段に貯留されている遊技媒体を精算する精算手段と、を備え、前記表示態様制御手段は、前記賭け数が設定されたことに基づいてただちに前記賭け数表示手段の表示制御を行う通常態様制御手段と、特定条件が成立した場合に限り前記通常態様制御手段により制御されるタイミングよりも遅延させて前記賭け数を表示する表示制御を行う特定態様制御手段と、少なくとも有し、前記特定条件が成立し、前記特定態様制御手段により前記賭け数表示手段の表示制御が既に行われ

50

た後に、前記精算手段によって前記遊技媒体が精算され、さらに再度遊技媒体が投入された場合には、前記通常態様制御手段により表示制御が行われるか、前記特定態様制御手段により前記賭け数表示手段の表示制御が行われた総時間よりも短い時間で、前記賭け数表示手段の表示制御が行われるようにしたことを特徴とする。

【0645】

遊技媒体の投入とは、MAX投入ボタン（第一MAX投入ボタン206、第二MAX投入ボタン2000）が押下された場合だけでなく、一枚投入ボタン205が押下された場合や、メダルを遊技者がメダル投入口203に投入する場合を含む。そして、上記いずれかの投入態様により遊技媒体が投入されると、3枚賭けのスロットマシンにおいては、3枚分のメダルやクレジットが消費されることで賭け数が設定される。通常のスロットマシンにおいては、賭け数が設定されるのとほぼ同時に第一BETランプ614a～614c（3枚賭けのスロットマシンにおいては、通常3つのBETランプがある）が点灯表示される（通常態様）。

10

【0646】

しかし、本技術思想1の遊技機においては、特定条件が成立した場合においては、通常態様とは異なる態様で第二BETランプ2010a～2010cを点灯させる。詳しくは、遊技媒体の投入やBET操作がなされたにもかかわらず、通常態様のようになだちに賭け数を表示するのではなく、遊技媒体の投入やBET操作がなされてから遅延させて賭け数が表示される。そのため、表示態様制御手段（第二MAX投入ボタン演出判断処理、ガセ第二MAX投入ボタン演出判断処理、および第一MAX投入ボタン演出判断処理）にて、1BETフラグがONとなる時間、2BETフラグがONとなる時間および3BETフラグがONとなる時間がそれぞれ遅延されることとなる。ここで上記特定条件とは、当該ゲームの1つ前のゲームにおいてARTゲームに当選した場合や、ARTゲームの上乗せ抽選に当選した場合等が挙げられるが、必ずしも内部抽選の結果に限られず、遊技者にとって有利な条件が当該ゲーム前に成立していればよい。

20

【0647】

しかしながら、上記のように遊技媒体の投入やBET操作がなされてから遅延させて賭け数が表示された（スローBET演出が行われた）場合であっても、精算ボタン（メダル返却ボタン208）を操作すると、精算することができる。さらに、その後再度メダルを投入した場合には、もう一度上記のように賭け数を遅延させて表示させることが可能である。しかしながら、上記のような演出を行う場合には、最初に行った場合にかかった時間よりも早く終了させる。好ましくは、再度の演出は行わない方が好ましい。そうすることで、いたずらに遊技を遅延させることを抑制することができる。

30

【0648】

このような本技術思想の遊技機によれば、BET操作という毎ゲームの単調な操作においても、期待感を持ちつつ遊技を継続させることができるので、興趣の低下を抑制することができる。

【0649】

以上は、本発明のスロットマシン1の一形態であるが、これに限定されることはない。スロットマシン以外の遊技機、例えば、パチンコ機とスロットマシンとを融合させてなる遊技機等であっても本発明を適用することができる。

40

【符号の説明】

【0650】

- 1, 1A スロットマシン
- 10 隙間
- 21 透明板
- 50 機種ユニット
- 90 前面開閉部材
- 100 外本体
- 100a 回転軸

50

1 0 1	底板	
1 0 2	側板	
1 0 2 a	凸面部	
1 0 2 b	ガード部	
1 0 3	天板	
1 0 4 a	放熱口	
1 0 4 b	コード引出口	
1 0 5	仕切板	
1 0 6	突段部	
1 0 7	取付片	10
1 0 8	取付片	
1 0 9	開口	
1 1 0	メダル放出装置	
1 1 0 a	装置本体	
1 1 0 b	ホッパ	
1 1 0 c	放出口	
1 1 0 d	オーバーフロー樋	
1 1 0 e	払出センサ	
1 1 1	遊技メダル用補助収納箱	
1 1 1 a	メダル満タンセンサ	20
1 1 2	電源装置	
1 1 2 a	装置ケース	
1 1 2 b	上面板	
1 1 2 c	后面板	
1 1 2 d	正面板	
1 1 2 e	側面板	
1 1 2 f	斜面板	
1 1 2 g	通気孔	
1 1 2 h	脚部	
1 1 2 i	通気空間	30
1 1 2 j	段部	
1 1 2 k	取付片	
1 1 2 m	突部	
1 1 2 m-1	突片	
1 1 2 p	透孔	
1 1 2 r	底面板	
1 1 2 s	基板	
1 1 2 t	設定キースイッチ	
1 1 2 u	リセットスイッチ	
1 1 2 v	電源スイッチ	40
1 1 3	配線中継部材	
1 1 4	ボス孔	
1 1 5	レール部材	
1 1 6	レール部材	
1 1 7	ストッパー	
1 1 8	取付具	
1 1 9	本体側配線類	
1 2 0	取付板	
1 2 1	カバー体	
1 2 2	コネクタ基板	50

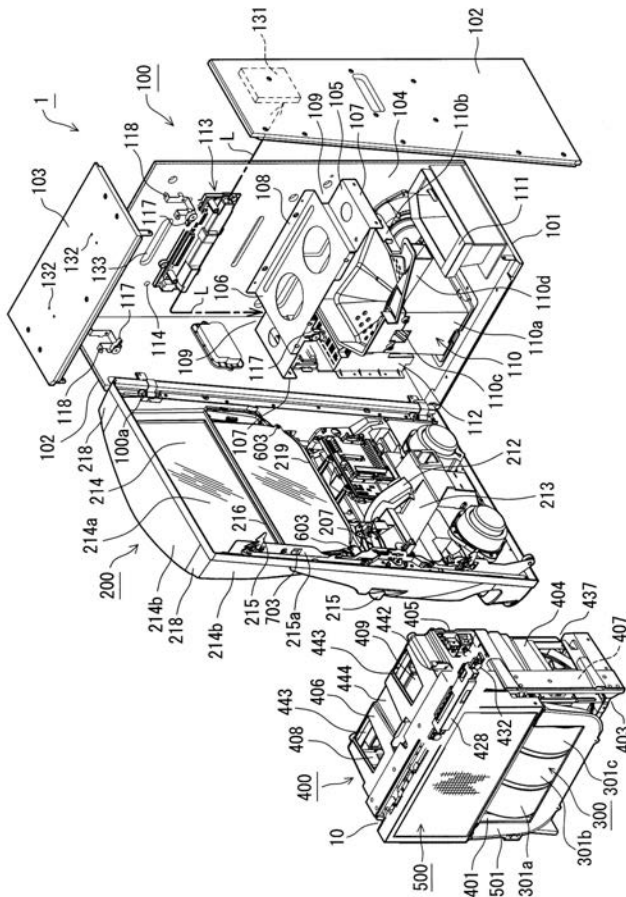
1 2 3	コネクタ基板	
1 2 4	コネクタ	
1 2 5	コネクタ	
1 2 6	開口	
1 2 7	該開口	
1 2 8	支持筒	
1 2 9	配線ダクト	
1 3 1	外部中継端子板	
1 3 2	貫通孔	
1 3 3	通気口	10
2 0 0	扉形前面部材	
2 0 0 a	通孔	
2 0 1	メダル用受皿	
2 0 2	操作部	
2 0 3	メダル投入口	
2 0 5	1枚投入ボタン	
2 0 6	M A X投入ボタン（第一M A X投入ボタン）	
2 0 7	メダルセレクト	
2 0 7 a	ソレノイド	
2 0 7 b	投入センサ	20
2 0 8	メダル返却ボタン（精算ボタン）	
2 0 9	貯留解除スイッチ	
2 1 0	始動レバー	
2 1 1 a	左リール停止ボタン	
2 1 1 b	中リール停止ボタン	
2 1 1 c	右リール停止ボタン	
2 1 2	メダル樋	
2 1 3	返却樋	
2 1 4	透視窓	
2 1 4 a	透明板	30
2 1 4 b	縁部材	
2 1 4 c	透孔	
2 1 4 d	通孔	
2 1 5	錠装置	
2 1 5 a	ベース部材	
2 1 5 b	支持片	
2 1 6	額フレーム	
2 1 7	発光ユニット	
2 1 7 a	発光体	
2 1 7 a-1	光源	40
2 1 7 a-2	導光板	
2 1 7 b	反射部材	
2 1 8	固定部材	
2 1 9	凹溝	
3 0 0	図柄変動表示装置	
3 0 1 a	左リール	
3 0 1 b	中リール	
3 0 1 c	右リール	
3 0 2	装置ケース	
3 0 3	駆動手段	50

3 0 4	底部板	
3 0 5	天板部	
3 0 5	天板部	
3 0 6	右側板	
3 0 7	左側板	
3 0 8	後部板	
3 0 9	上斜板	
3 1 0	下斜板	
3 1 1	把手	
3 1 2	リール基板	10
3 1 3	ケーブル	
3 1 5	抜け止め部	
3 1 6	把手	
3 2 1 a ~ 3 2 1 c	リール帯	
3 3 1 a	左リール位置センサ	
3 3 1 b	中リール位置センサ	
3 3 1 c	右リール位置センサ	
3 4 1 a	左リール駆動モータ	
3 4 1 b	中リール駆動モータ	
3 4 1 c	右リール駆動モータ	20
4 0 0	ケース部材	
4 0 1	図柄表示窓	
4 0 2	補強枠	
4 0 2 a	案内部	
4 0 3	底板	
4 0 4	側板	
4 0 5	後面板	
4 0 6	天板	
4 0 7	補強部材	
4 0 8	配線作業空間	30
4 0 9	メイン基板	
4 1 0	ボス	
4 1 1	配線窓	
4 1 2	凹段部	
4 1 3	テーパ部	
4 1 4	車輪	
4 1 5	鍔	
4 1 6	引掛部	
4 1 7	三角スペース	
4 1 8	仮止め部材棚	40
4 2 0	ヒンジ金具	
4 2 0 a	固定部材	
4 2 0 b	回動部材	
4 2 0 c	短リンク	
4 2 0 d	長リンク	
4 2 0 e	固定片	
4 2 0 f	軸承片	
4 2 0 g	重合領域	
4 2 0 h	重合領域	
4 2 0 h	重合領域	50

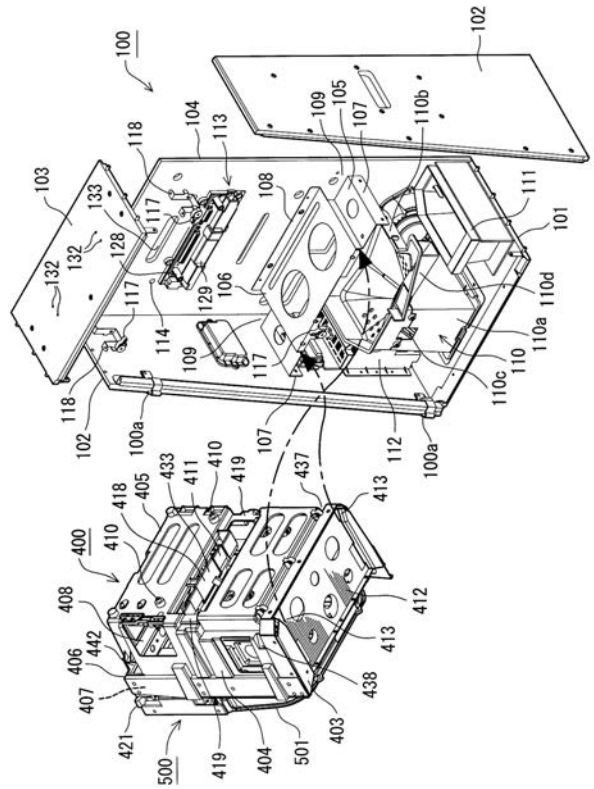
4 2 0 j	ピン孔	
4 2 0 k	ピン	
4 2 1	ロック片	
4 2 2	把手口	
4 2 3	ケース側配線類	
4 2 4	ハーネス	
4 2 5	コネクタ	
4 2 6	ハーネス	
4 2 7	コネクタ	
4 2 7 a	遊孔	10
4 2 7 b	耳片	
4 2 7 c	ビス	
4 2 8	コネクタホルダー	
4 2 9	ホルダー主体	
4 2 9 a	受筒	
4 3 0	透孔	
4 3 1	取着片	
4 3 2	ボタン形パネルファスナー	
4 3 3	ベンチ部	
4 3 4	ベンチ側板	20
4 3 5	爪片	
4 3 6	指掛部	
4 3 7	ケーブル溝	
4 3 8	配線口	
4 4 0	案内レール	
4 4 2	係止孔	
4 4 3	天窓部	
4 4 4	補強帯	
4 4 9	メイン基板	
5 0 0	画像表示体	30
5 0 0 s	破線領域	
5 0 1	枠部材（表示パネル）	
5 0 2	照明装置	
5 0 3	基板	
5 0 5	透光性蓋板	
5 0 6	チューブ枠	
5 0 7	透光性カバー	
5 0 8	受部	
5 0 9	係合部	
5 1 0	演出制御基板	40
5 1 2	スピーカ	
6 0 0	上栈	
6 0 1	固定部材	
6 0 2	工具	
6 0 3	ビス	
6 0 4	エラーランプ	
6 0 6	リプレイランプ	
6 0 8	スタートランプ	
6 1 0	ランプ	
6 1 4	ランプ（B E T ランプ）	50

6 1 4 a	第一 B E T ランプ	
6 1 4 b	第一 B E T ランプ	
6 1 4 c	第一 B E T ランプ	
6 1 6	クレジット表示 L E D	
6 2 3 a	右下がりライン	
5 2 3 b	右上がりライン	
7 0 0	記連結具	
7 0 1	固定鞅部材	
7 0 1 a	防止片	
7 0 2	ロッド	10
7 0 2 a	軸孔部	
7 0 2 b	引掛壁	
7 0 3	止め軸	
7 0 3 a	スプリング	
7 0 4	ストッパ	
7 0 5	溝	
7 0 6	摘み片	
1 1 1 0	C P U	
1 1 1 2	R O M	
1 1 1 4	R A M、	20
1 1 1 6	入出力インタフェース	
1 1 3 0	入出力インタフェース	
1 2 0 0	ホールコンピュータ	
2 0 0 0	第二 M A X 投入ボタン	
2 0 1 0	B E T ランプ	
2 0 1 0 a	第二 B E T ランプ	
2 0 1 0 b	第二 B E T ランプ	
2 0 1 0 c	第二 B E T ランプ	
2 0 2 0	演出用ランプ	
2 0 3 0	演出用役物	30

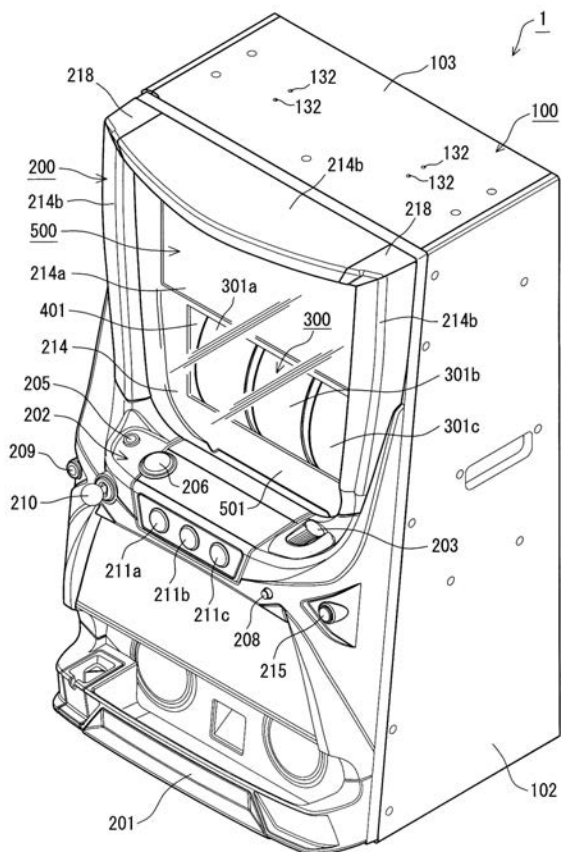
【図 1】



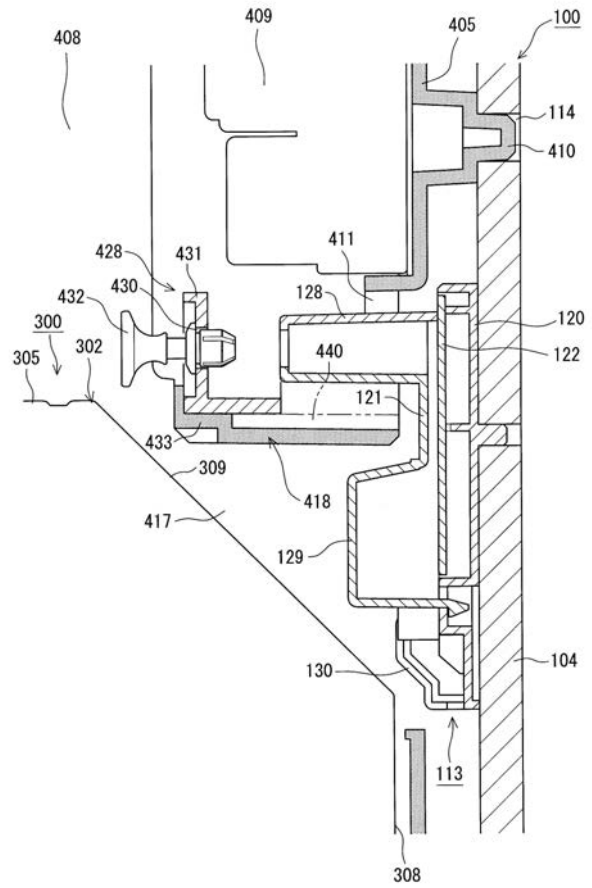
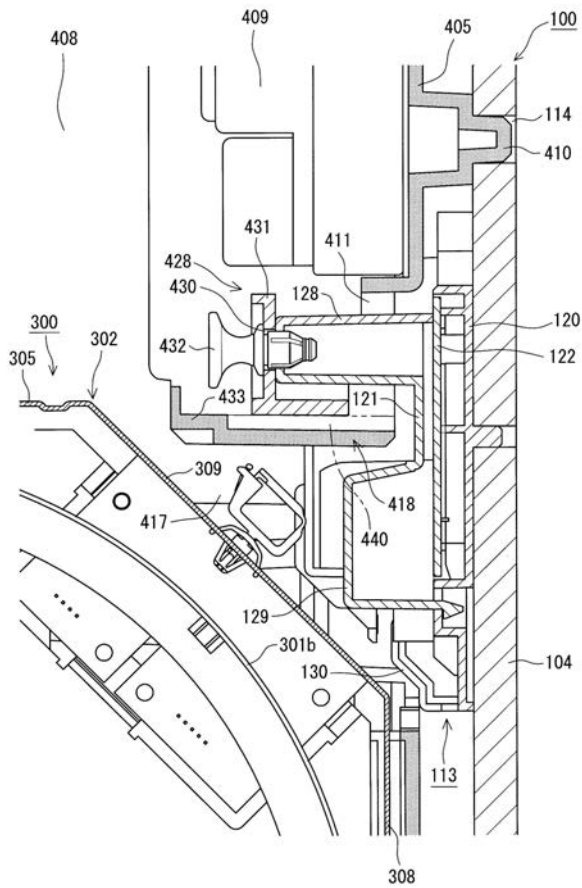
【図 2】



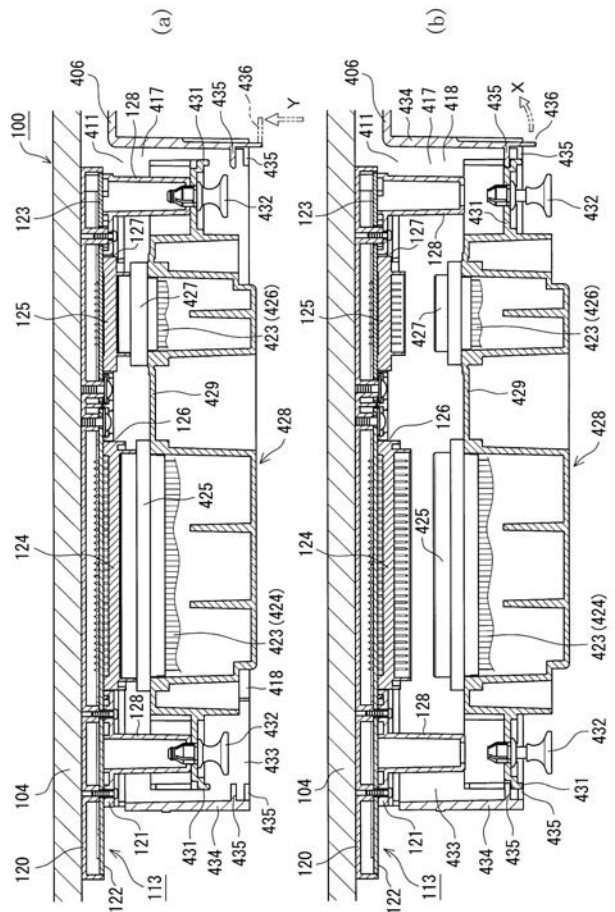
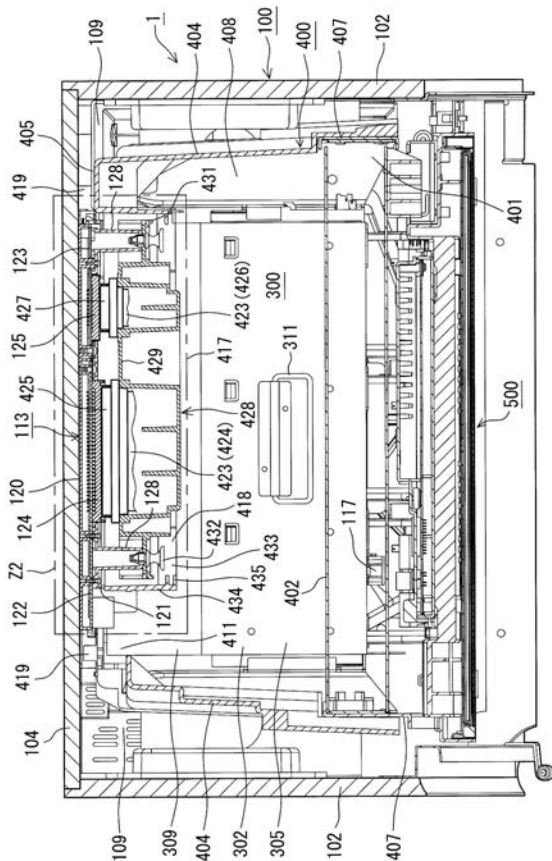
【図 3】



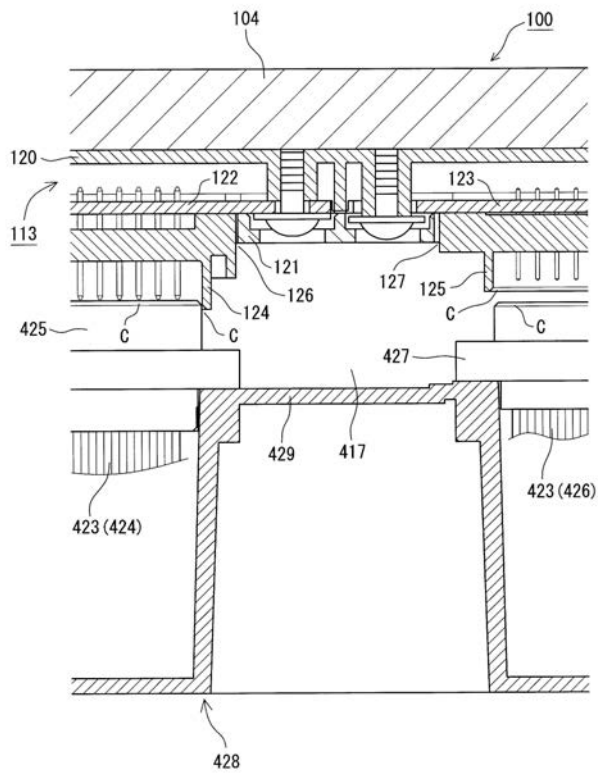
【图 6】



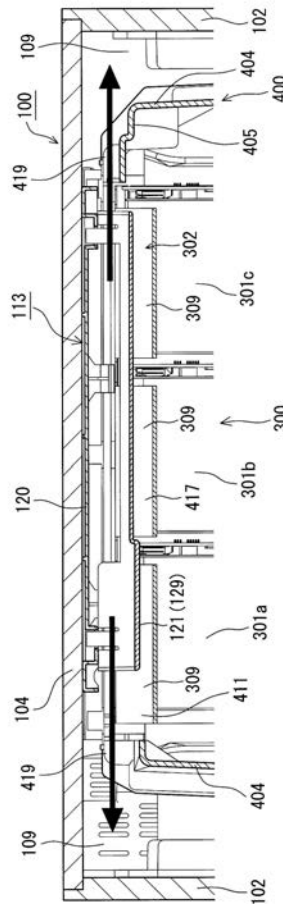
【图 8】



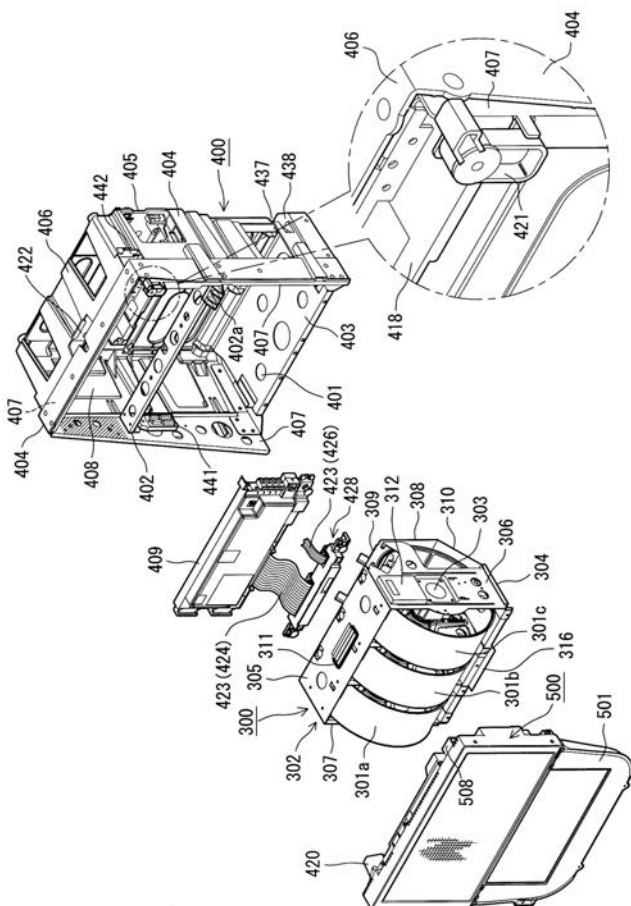
【 図 9 】



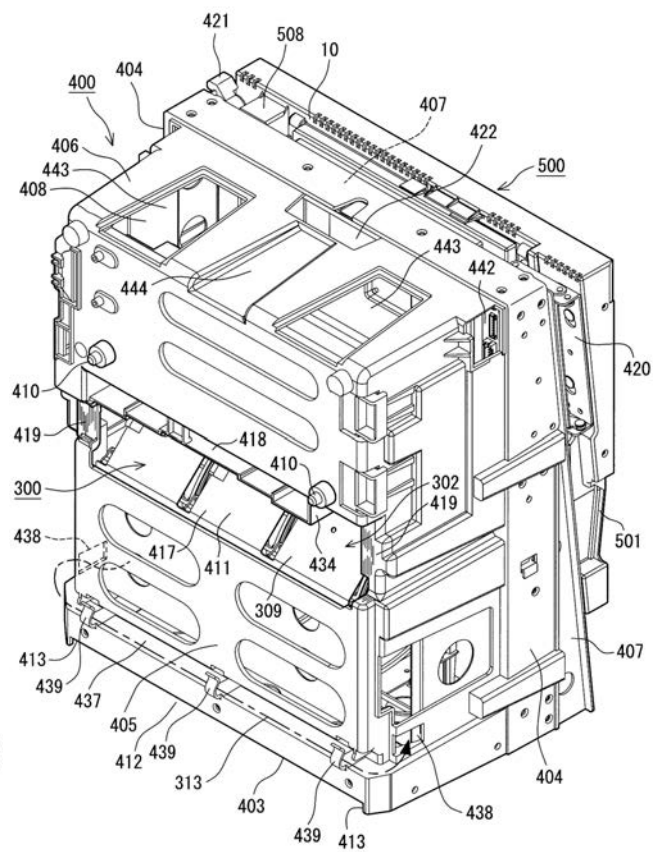
【 図 1 0 】



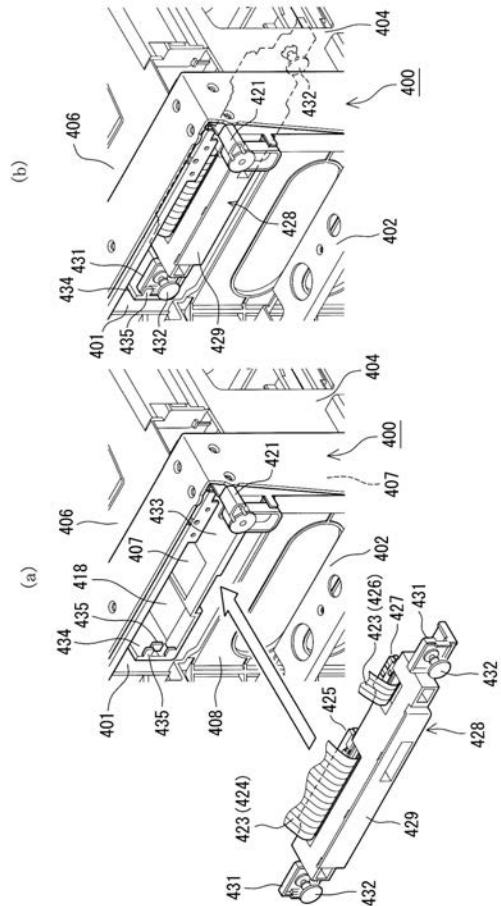
【図 1 1】



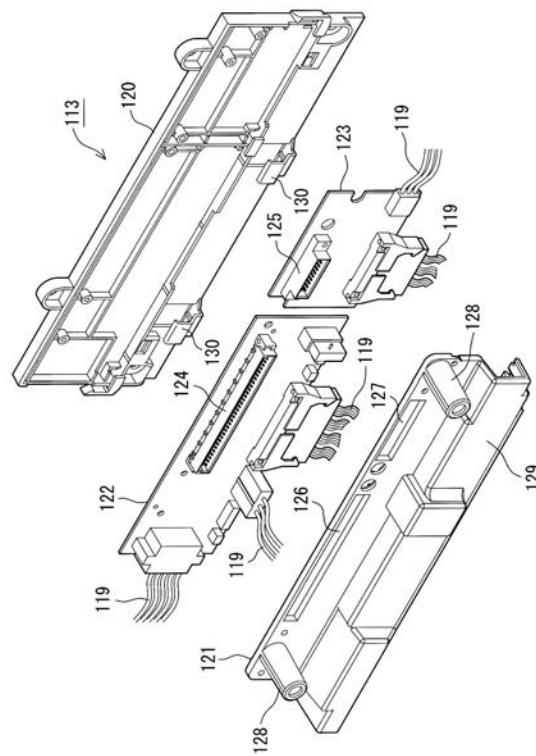
【 図 1 2 】



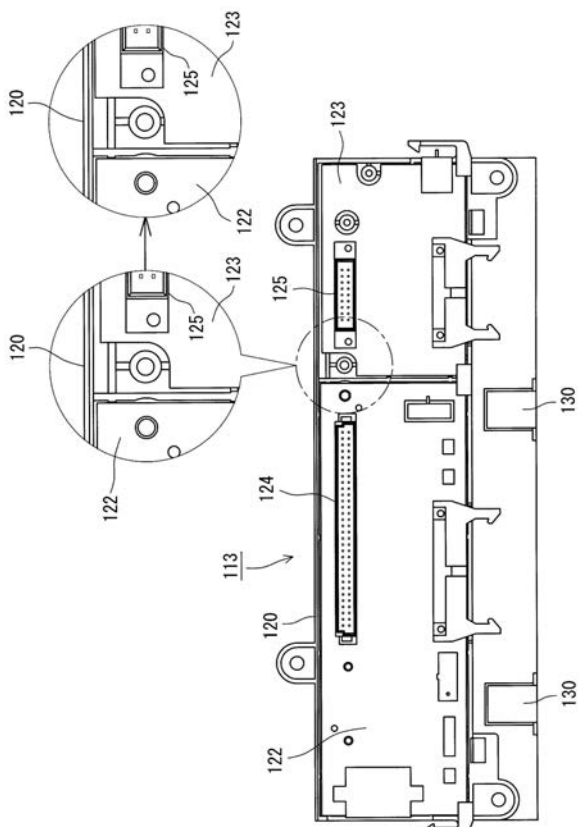
【図 13】



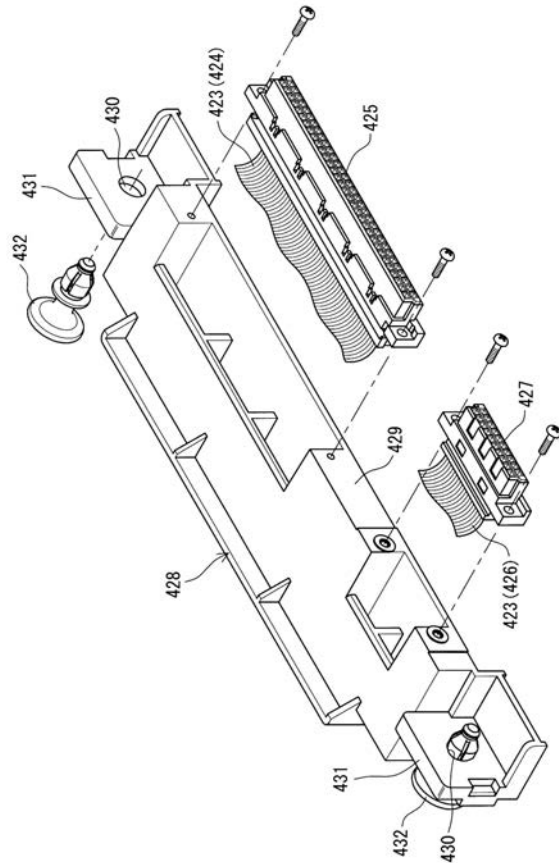
【図 14】



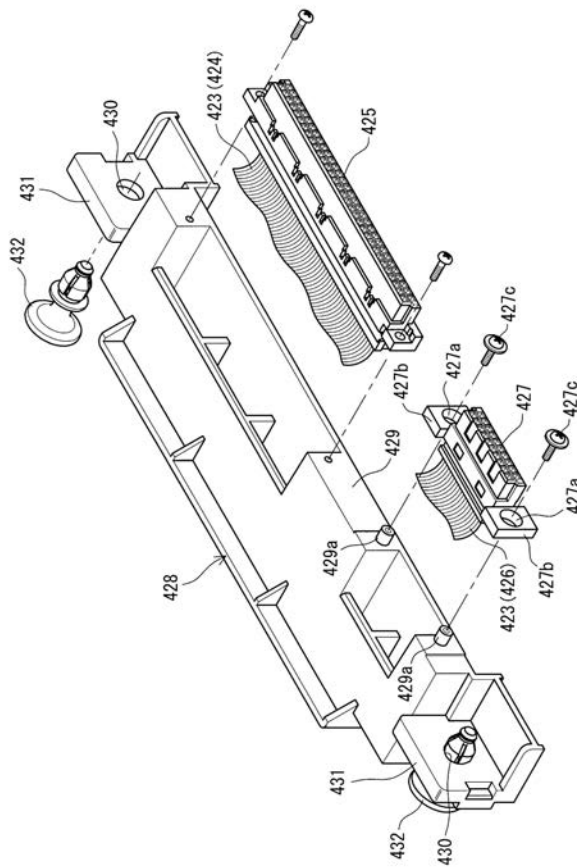
【図 15】



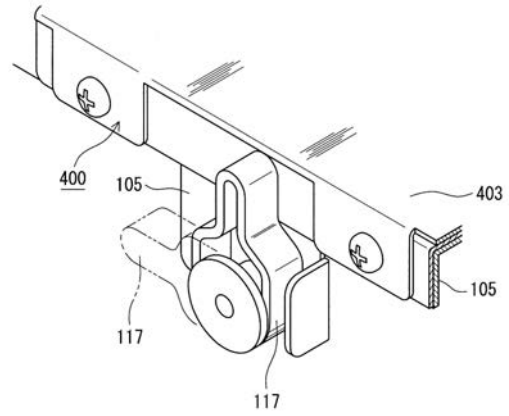
【図 16】



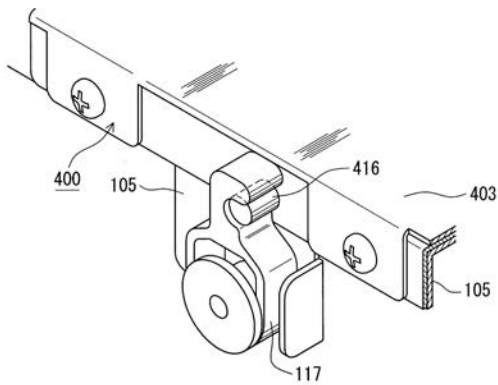
【図 17】



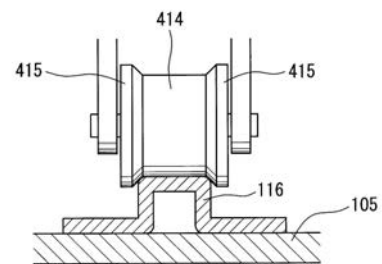
【図 18】



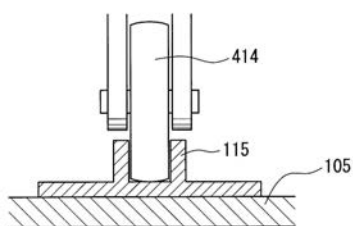
【図 19】



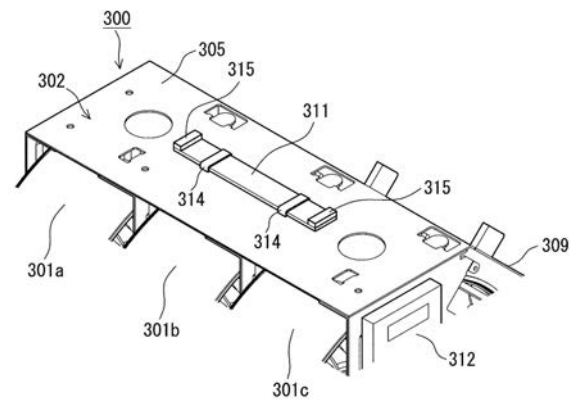
【図 21】



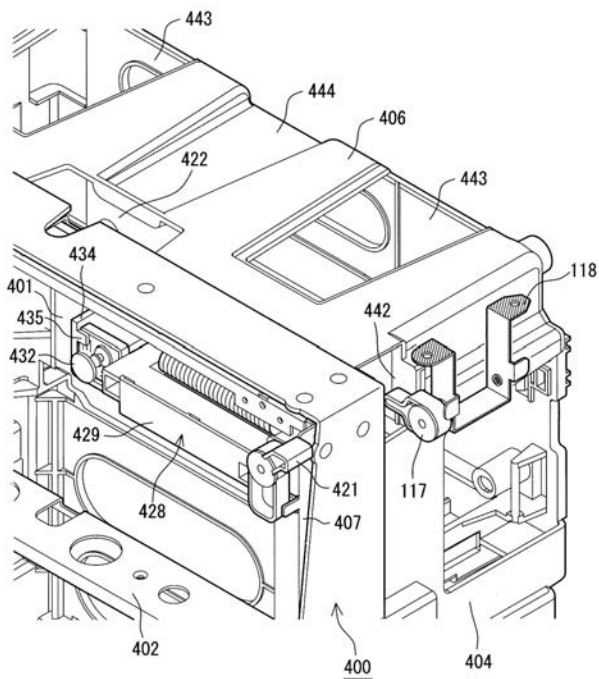
【図 20】



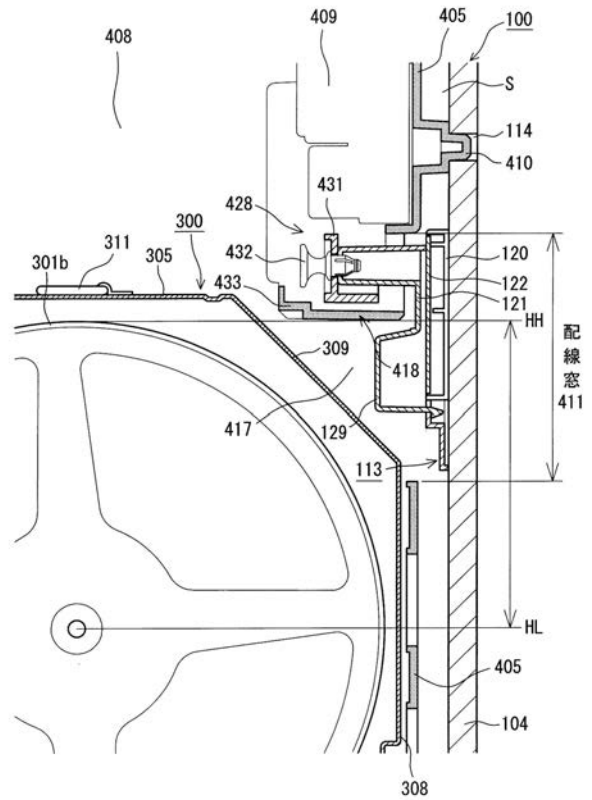
【図 22】



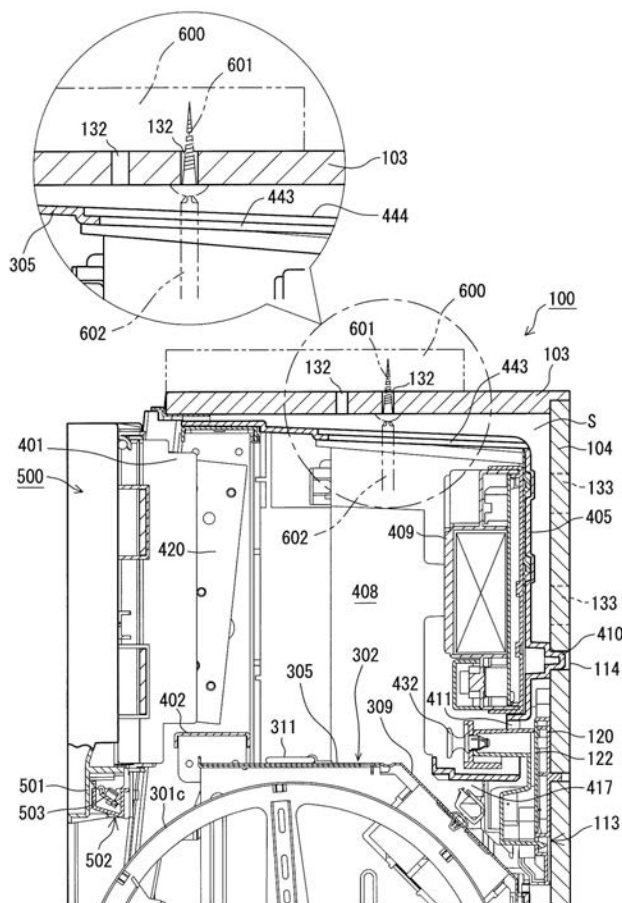
【図 2 3】



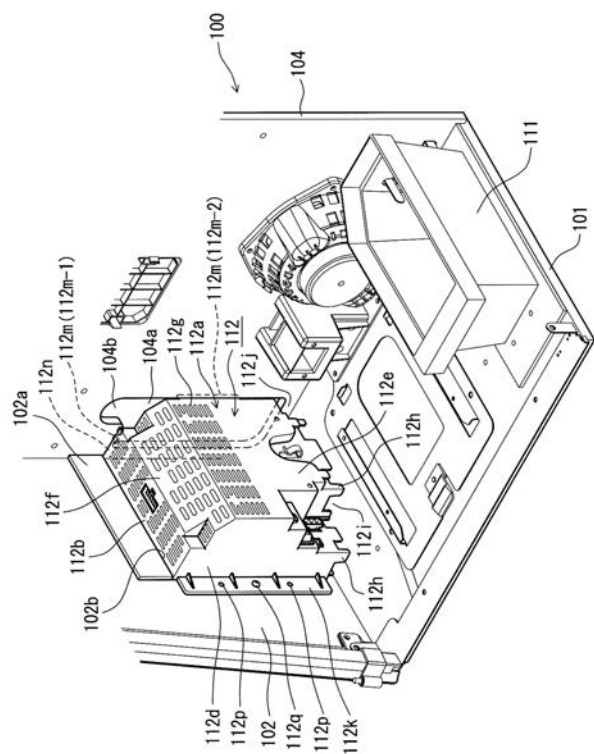
【図 2 4】



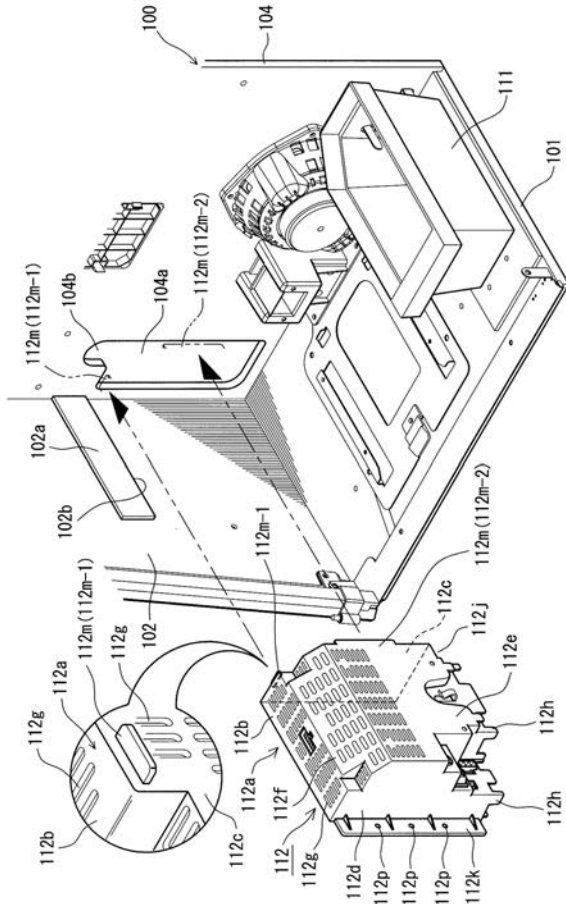
【図 2 5】



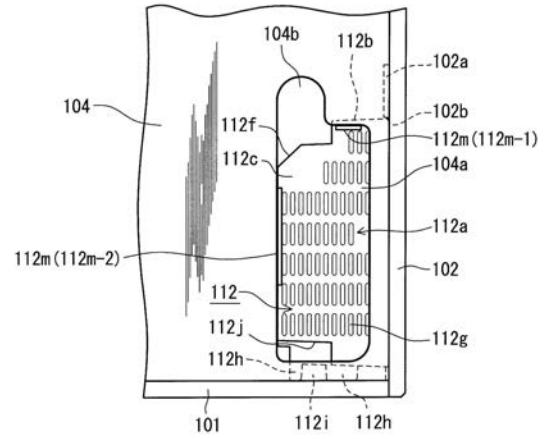
【図 2 6】



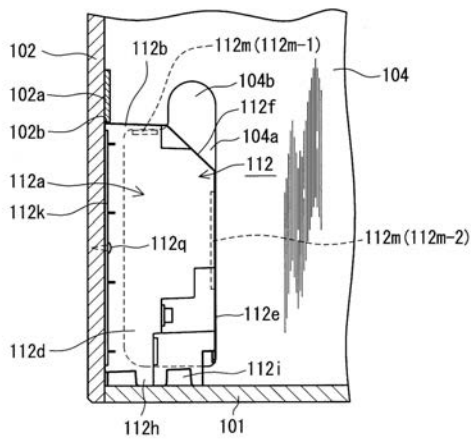
【図 27】



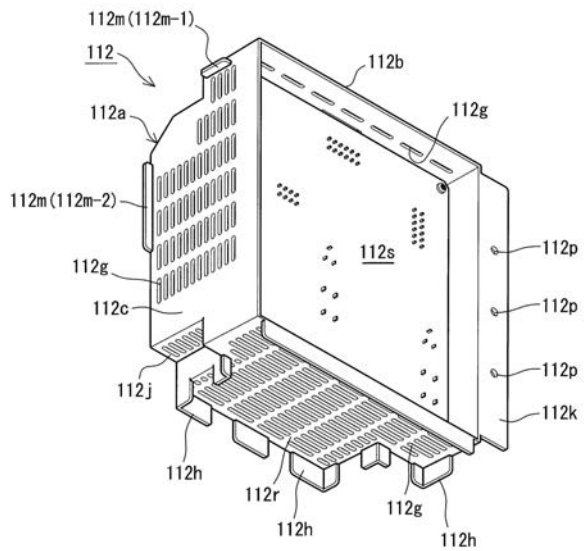
【図 28】



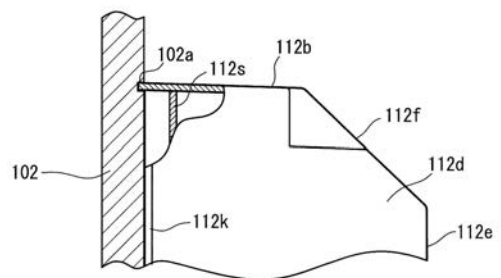
【図 29】



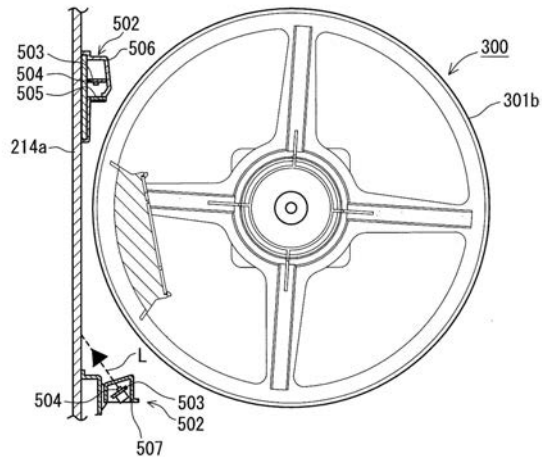
【図 30】



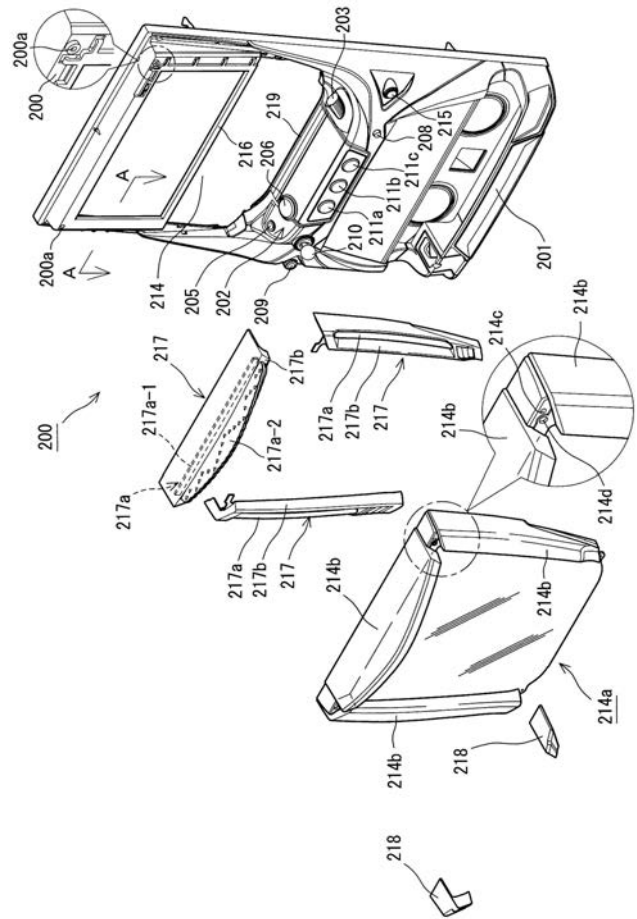
【図 31】



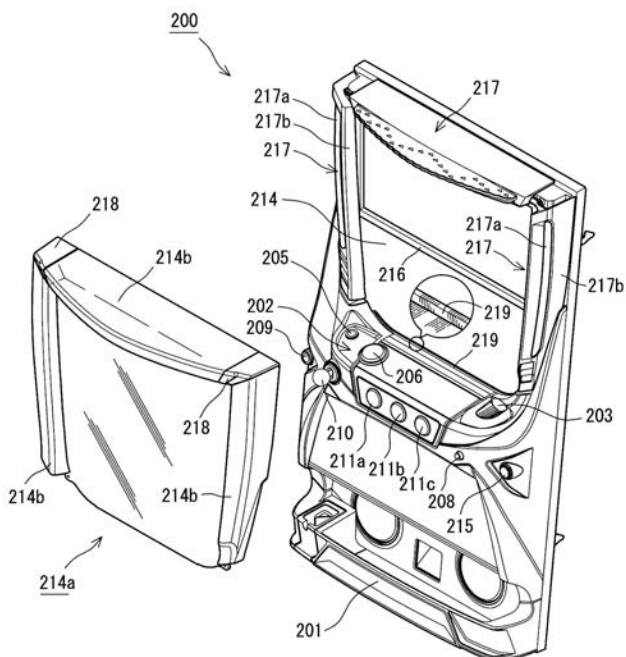
【図 3 2】



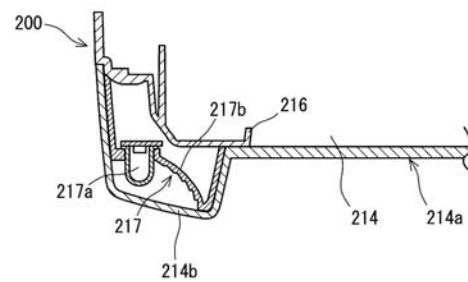
【図 3 3】



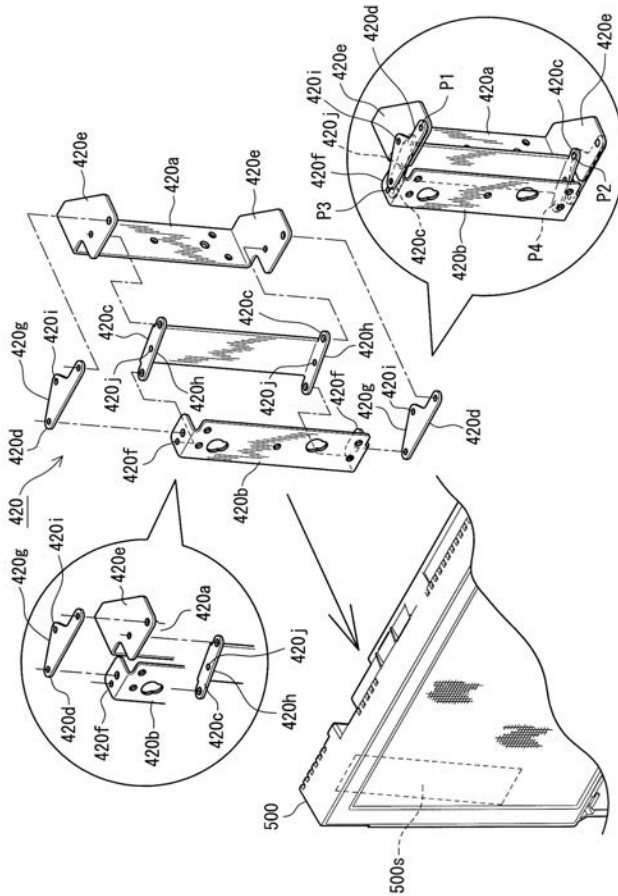
【図 3 4】



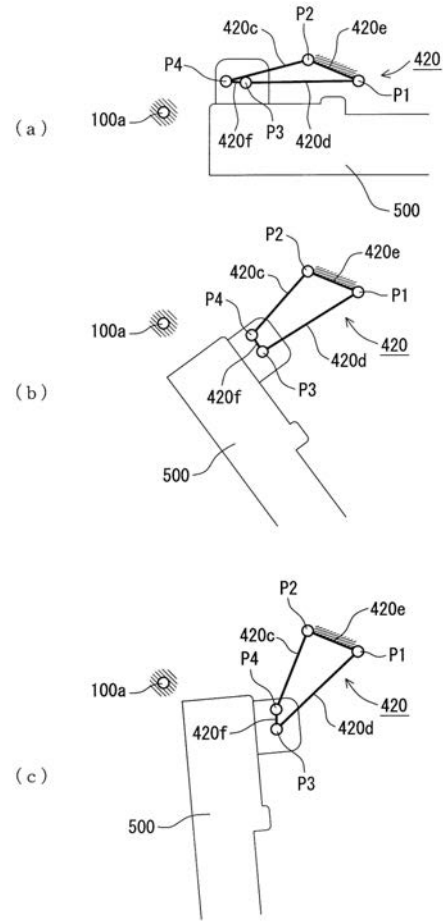
【図 3 5】



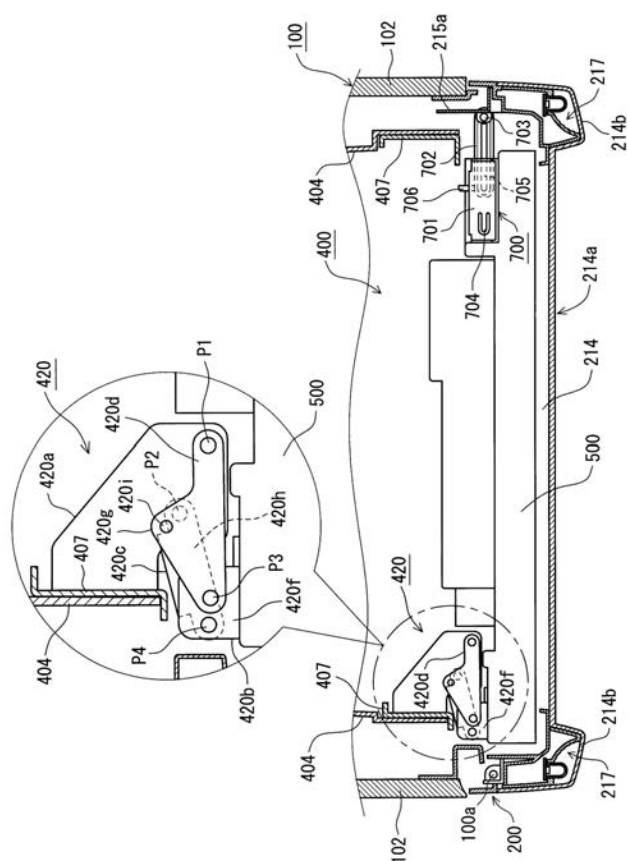
【図 36】



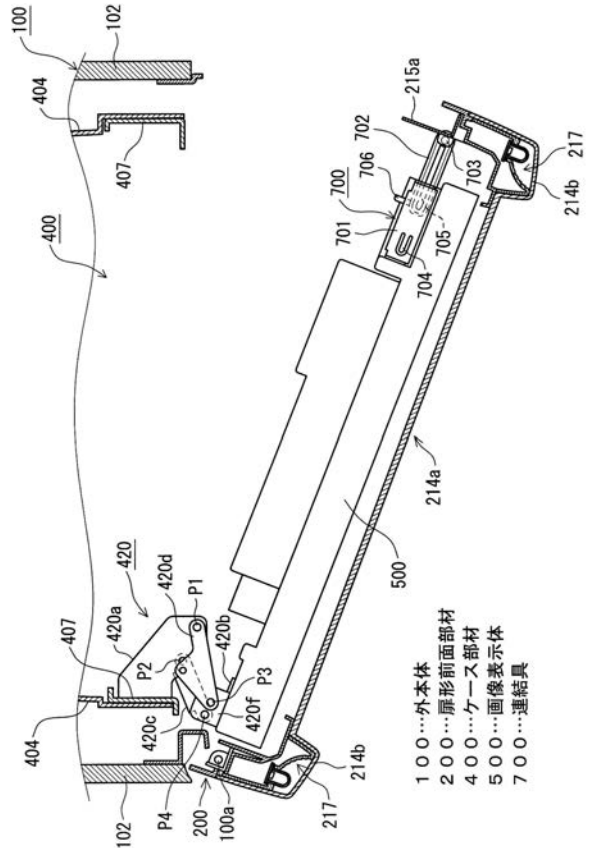
【図 37】



【図 38】

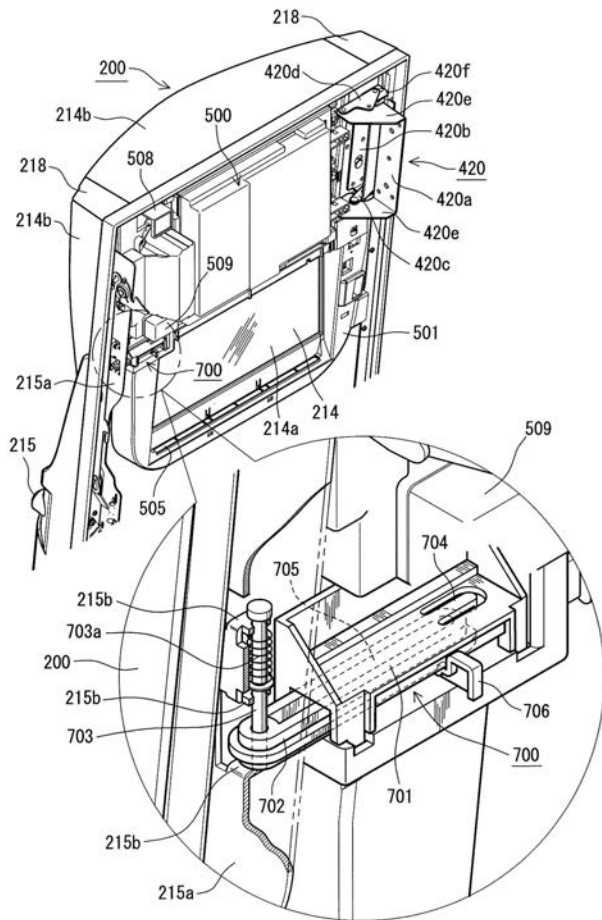


【図 39】

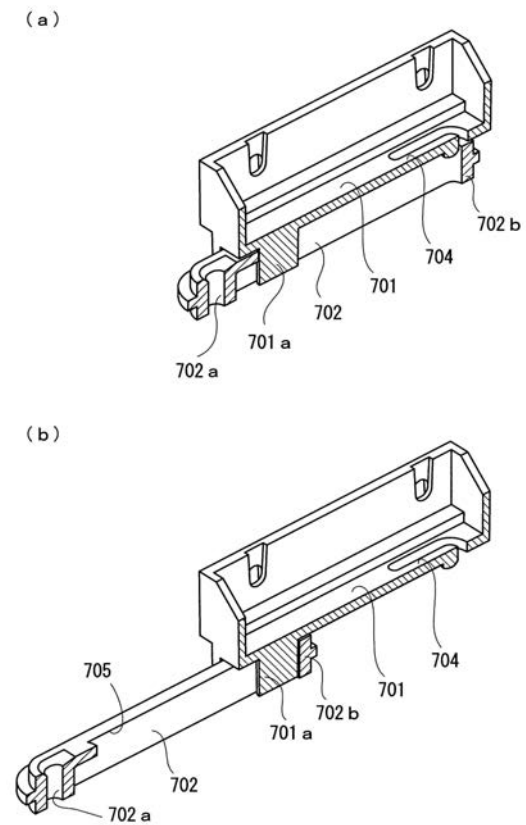


100...外本体
 200...扉形前面部材
 400...ケース部材
 500...画像表示体
 700...連結具

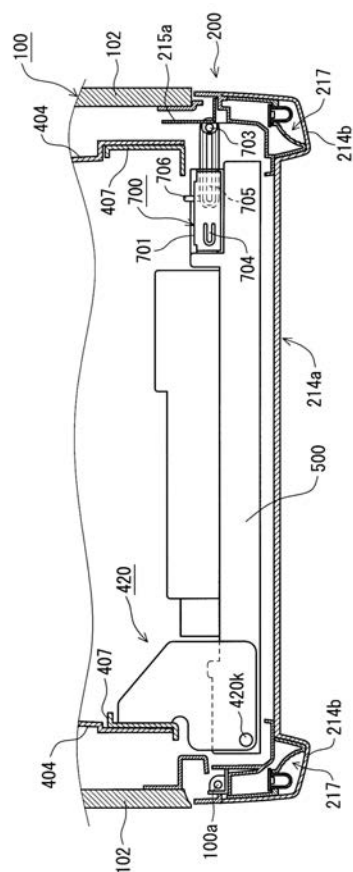
【図 40】



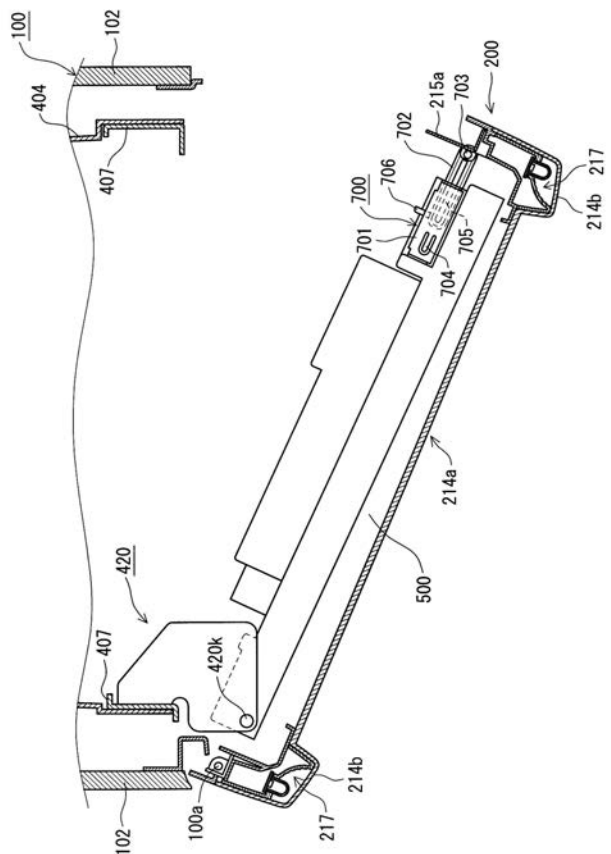
【图 4 1】



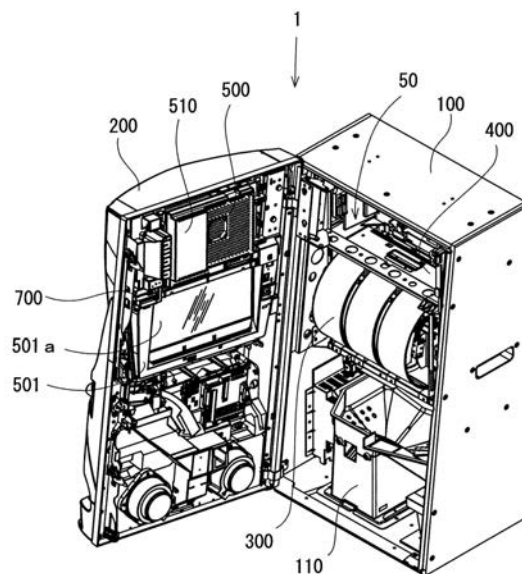
【图 4 2】



【図 4 3】



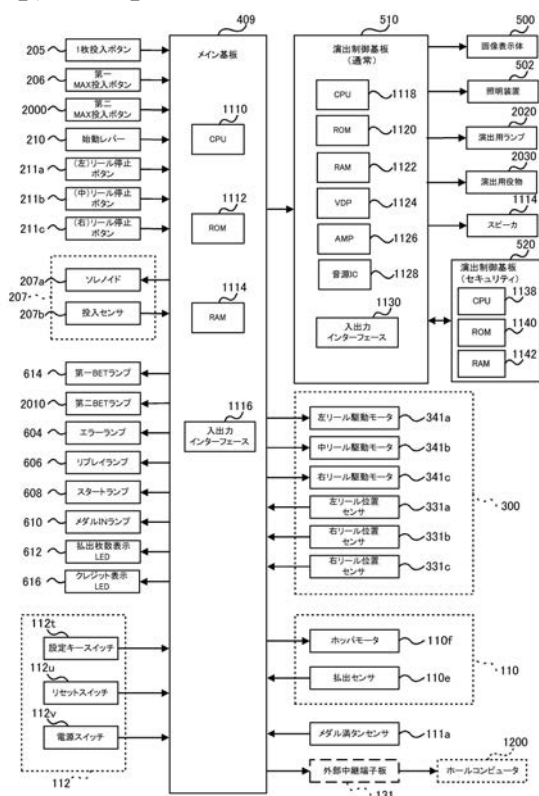
【図 4 5】



【図 47】



【图 4 9】



【図 5 1】

[illegible]

【図 5 2】

第1リール	第2リール	第3リール	条件装置	払出数	補足
青セブン	青セブン	青セブン	BB1	-	250枚BB
赤セブン	赤セブン	赤セブン	BB2	-	150枚BB
青セブン	青セブン	青セブン	RB1	-	50枚RB
赤セブン	赤セブン	正	RB2	-	プレイ7RB(56枚)
赤セブン	赤セブン	白セブン			
ベル1	チェリー	赤セブン	小物1	2	押し順不正解用
ベル1	チェリー	チェリー			
ベル1	チェリー	BAR	小物2	2	押し順不正解用
ベル1	チェリー	正			
ベル1	BAR	赤セブン	小物3	2	押し順不正解用
ベル1	BAR	チェリー			
ベル1	BAR	BAR	小物4	2	押し順不正解用
ベル1	BAR	正			
ベル2	チェリー	赤セブン	小物5	2	押し順不正解用
ベル2	チェリー	チェリー			
ベル2	チェリー	BAR	小物6	2	押し順不正解用
ベル2	チェリー	正			
ベル2	BAR	赤セブン	小物7	2	押し順不正解用
ベル2	BAR	チェリー			
ベル2	BAR	BAR	小物8	2	押し順不正解用
ベル2	BAR	正			
青セブン	チェリー	ベル1	小物9	1	押し順不正解用
BAR	チェリー	ベル1			
青セブン	チェリー	ベル2	小物10	1	押し順不正解用
BAR	チェリー	ベル2			
青セブン	BAR	ベル1	小物11	1	押し順不正解用
BAR	BAR	ベル1			
青セブン	BAR	ベル2	小物12	1	押し順不正解用
BAR	BAR	ベル2			
赤セブン	チェリー	ベル1	小物13	1	押し順不正解用
正	チェリー	ベル1			
赤セブン	チェリー	ベル2	小物14	1	押し順不正解用
正	チェリー	ベル2			
赤セブン	BAR	ベル1	小物15	1	押し順不正解用
正	BAR	ベル1			
赤セブン	BAR	ベル2	小物16	1	押し順不正解用
正	BAR	ベル2			
ベル1	ベル1	ベル1	小物17	9	右下がりor 右上がりベル
ベル1	ベル1	ベル2			
ベル2	ベル1	ベル2			
スイカ	ベル1	青セブン	小物18	9	中段ベル
スイカ	ベル1	リプレイ			
スイカ	ベル1	スイカ			
チェリー	-	青セブン			
チェリー	-	白セブン			
チェリー	-	リプレイ	小物19	2	チェリー
チェリー	-	ベル1			
チェリー	-	ベル2			
チェリー	-	スイカ			

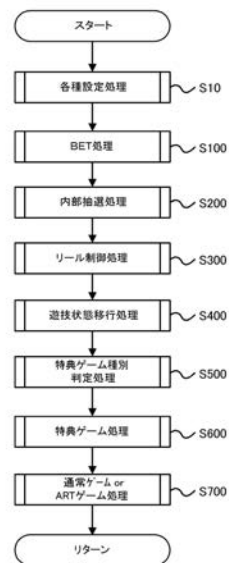
【図 5 3】

白セブン	赤セブン	青セブン			
白セブン	青セブン	青セブン			
白セブン	BAR	青セブン			
白セブン	白セブン	青セブン			
白セブン	チェリー	青セブン			
白セブン	ベル1	青セブン			
白セブン	赤セブン	白セブン			
白セブン	青セブン	白セブン			
白セブン	BAR	白セブン			
白セブン	白セブン	白セブン			
白セブン	チェリー	白セブン			
白セブン	ベル1	白セブン			
白セブン	赤セブン	リプレイ			
白セブン	青セブン	リプレイ			
白セブン	BAR	リプレイ			
白セブン	白セブン	リプレイ			
白セブン	チェリー	リプレイ			
白セブン	ベル1	リプレイ			
白セブン	赤セブン	ベル1	小物20	2	弱チェリー
白セブン	白セブン	ベル1			
白セブン	BAR	ベル1			
白セブン	白セブン	ベル1			
白セブン	チェリー	ベル1			
白セブン	ベル1	ベル1			
白セブン	赤セブン	ベル2			
白セブン	青セブン	ベル2			
白セブン	BAR	ベル2			
白セブン	白セブン	ベル2			
白セブン	チェリー	ベル2			
白セブン	ベル1	ベル2			
白セブン	赤セブン	スイカ			
白セブン	青セブン	スイカ			
白セブン	BAR	スイカ			
白セブン	白セブン	スイカ			
白セブン	チェリー	スイカ			
白セブン	ベル1	スイカ			
チェリー	チェリー	チェリー			
チェリー	BAR	チェリー	小物21	2	強チェリー
白セブン	チェリー	チェリー			
白セブン	BAR	チェリー			
スイカ	スイカ	スイカ	小物22	5	スイカ
正	スイカ	青セブン	小物23	1	チャンス目1用
スイカ	白セブン	青セブン	小物24	1	チャンス目2用
スイカ	正	青セブン	小物25	1	チャンス目2用
赤セブン	ベル1	-			
青セブン	ベル1	-			
BAR	ベル1	-			
赤セブン	ベル1	-			
青セブン	白セブン	-	小物26	10	増加小役 (ボーナス専用)
青セブン	白セブン	-			
BAR	白セブン	-			
正	白セブン	-			

【図 5 4】

ベル1	リプレイ	ベル1			
ベル1	リプレイ	ベル2			
ベル1	リプレイ	チェリー	再遊技1	再遊技	中段リプレイ (RT移行無し)
ベル2	リプレイ	ベル1			
ベル2	リプレイ	ベル2			
ベル2	リプレイ	チェリー			
リプレイ	リプレイ	リプレイ	再遊技2	再遊技	チャンスRT 移行リプレイ
リプレイ	リプレイ	ベル1	再遊技3	再遊技	フリースセットリプレイ (RT移行無し)
リプレイ	リプレイ	ベル2			
スイカ	チェリー	赤セブン			
スイカ	チェリー	チェリー			
スイカ	チェリー	BAR			
スイカ	チェリー	正			
スイカ	BAR	赤セブン			
スイカ	BAR	チェリー			
スイカ	BAR	BAR			
スイカ	BAR	正			
赤セブン	チェリー	赤セブン	RT目1	-	左3rd用こぼし目
赤セブン	チェリー	チェリー			
赤セブン	チェリー	BAR			
赤セブン	チェリー	正			
赤セブン	BAR	赤セブン			
赤セブン	BAR	チェリー			
赤セブン	BAR	BAR			
赤セブン	BAR	正			
青セブン	ベル1	ベル1	RT目2	-	中3rd用こぼし目
青セブン	ベル1	ベル2			
赤セブン	ベル1	ベル1			
赤セブン	ベル1	ベル2			
BAR	ベル1	ベル1			
BAR	ベル1	ベル2			
正	ベル1	ベル1			
正	ベル1	ベル2			
ベル1	リプレイ	赤セブン			
ベル1	リプレイ	BAR			
ベル1	リプレイ	正			
ベル2	リプレイ	赤セブン	RT目3	-	中3rd用こぼし目
ベル2	リプレイ	BAR			
ベル2	リプレイ	正			
ベル1	チェリー	青セブン			
ベル1	チェリー	スイカ			
ベル1	BAR	青セブン			
ベル1	BAR	スイカ			
ベル2	チェリー	青セブン	RT目4	-	右3rd用こぼし目
ベル2	チェリー	スイカ			
ベル2	BAR	青セブン			
ベル2	BAR	スイカ			

【図 5 5】

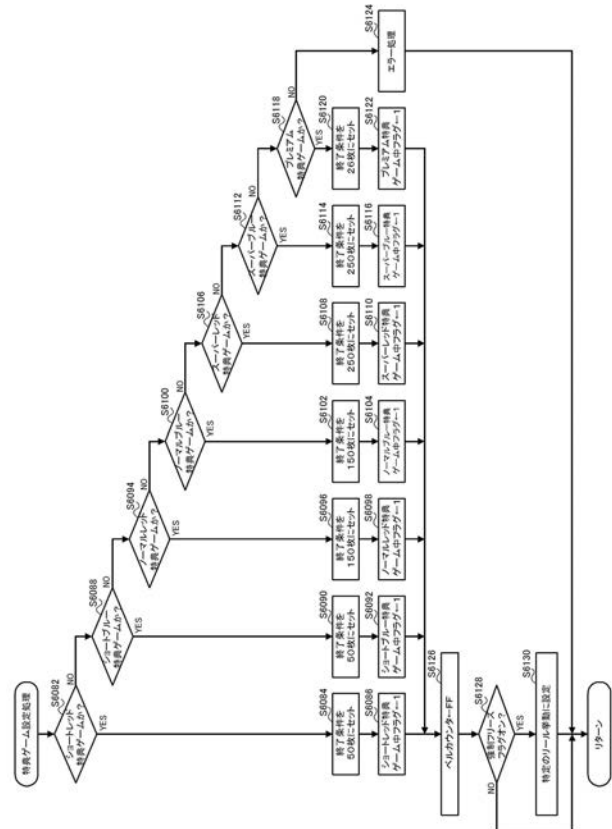


【図 6 0】

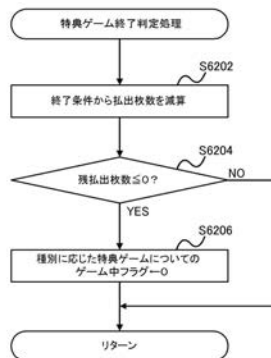
各特典ゲームの終了条件を示すテーブル

ショートレフト	ショートP&R	ノーマルレフト	ノーマルP&R	スピン・レフト	スピン・P&R	プレミアム
50	50	150	150	250	250	26

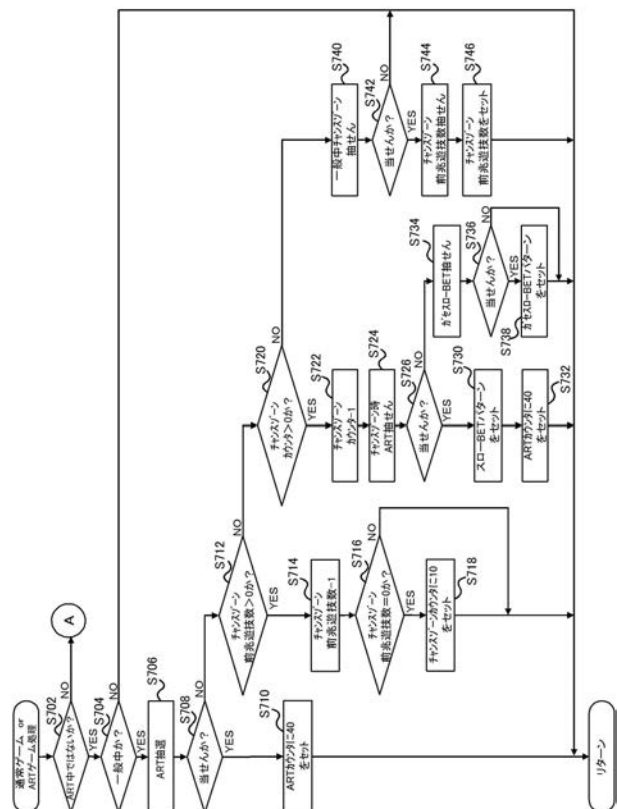
【图 6 1】



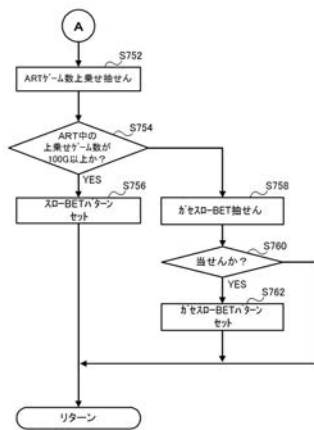
【图 6 2】



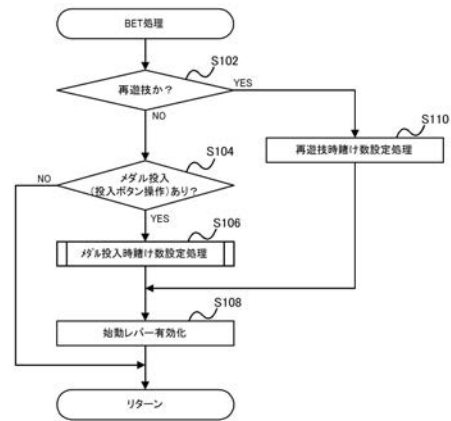
【图 6 3】



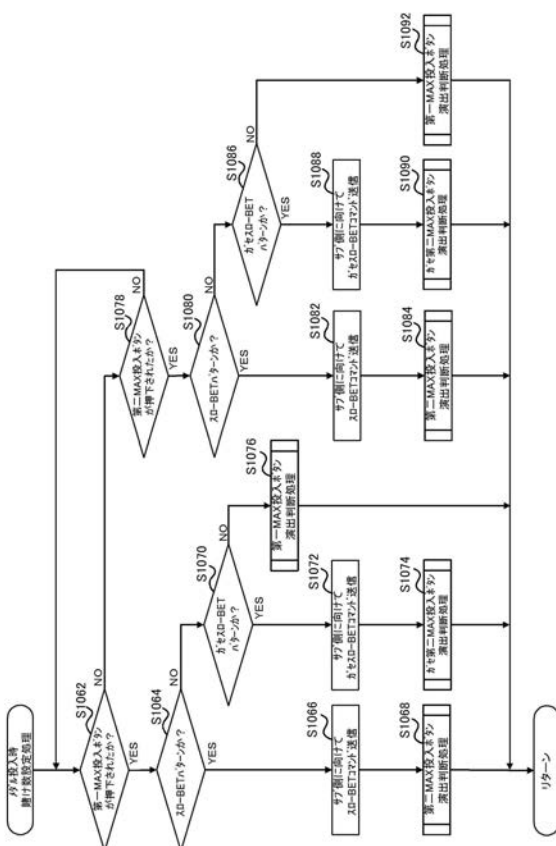
【図 6 4】



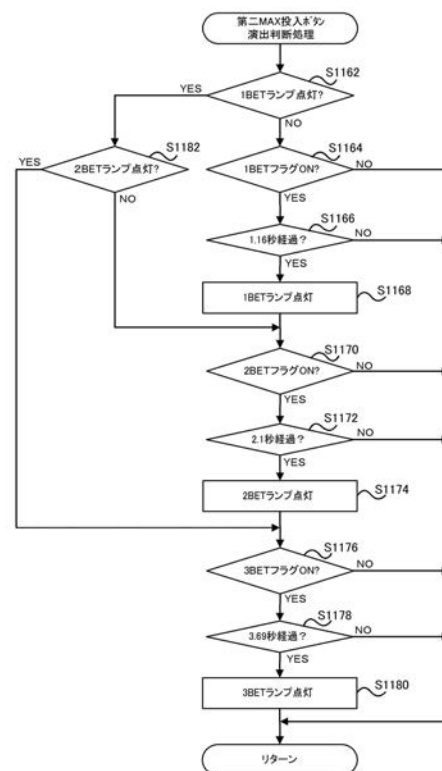
【図 6 5】



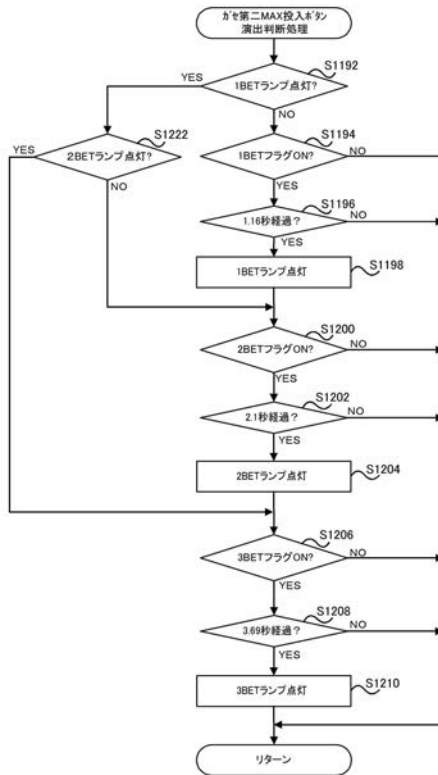
【図 6 6】



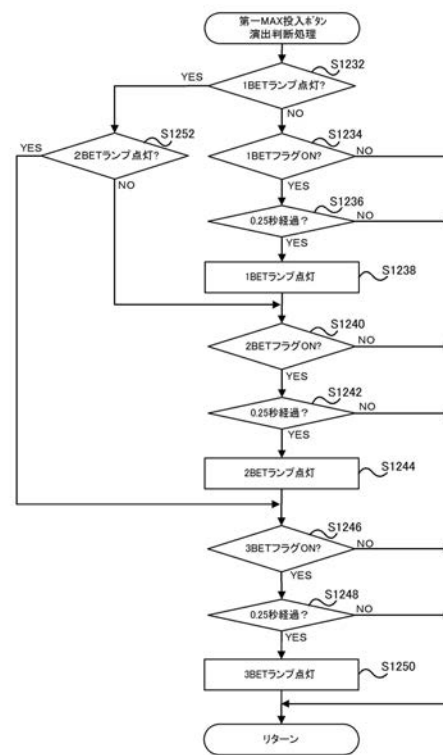
【図 6 7】



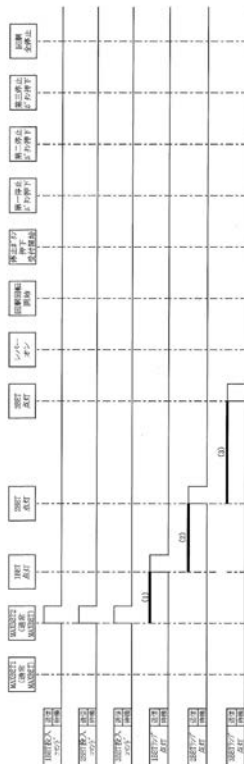
【図 68】



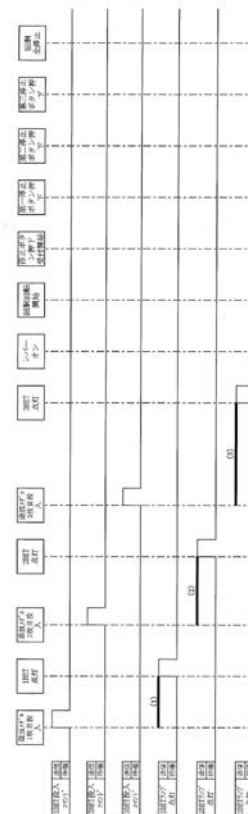
【図 69】



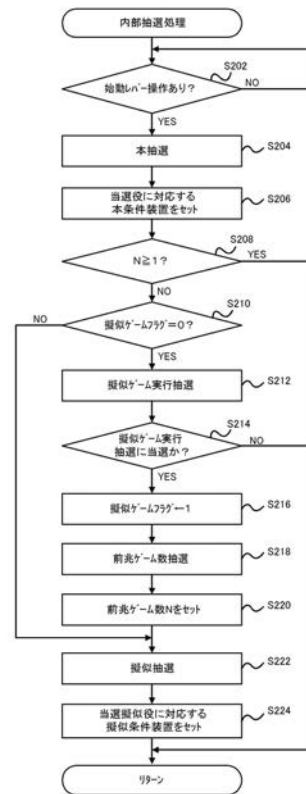
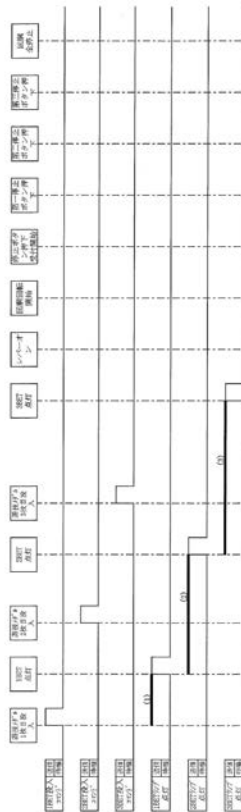
【図 70】



【図 71】



【 図 7 3 】



【图 7 5】

	ショートレフト	ノーマルレフト	スーパ－レフト	ショート・ブルー	ノーマル・ブルー	スーパ－・ブルー	ブレイク
当せん	4	8	16	32	48	64	128
非当せん	252	248	240	224	208	192	128

前兆ゲーム数	1074101	1074102	スピン・1074103	1074104	1074105	スピン・1074106	1074107
0	256	256	176	176	48	48	256
1	0	0	48	48	176	176	0
2	0	0	24	24	24	24	0
3	0	0	8	8	8	8	0

【図 7 6】

擬似抽選テーブル

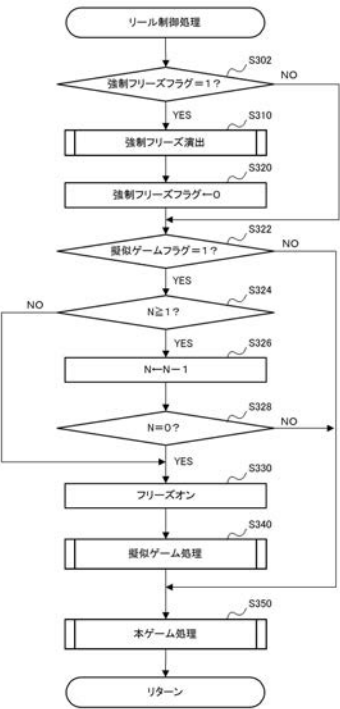
分母256

当選擬似役	ジョーシット	ノーモレット	スピンレット	ジョーシット	ノーモレット	スピンレット	分母256
チェリー1	84	84	84	40	40	40	0
チェリー2	43	43	43	83	83	83	1
ロゴ	1	1	1	5	5	5	253
スイカ	48	48	48	48	48	48	1
チャンス目	16	16	16	16	16	16	1
はずれ	64	64	64	64	64	64	0

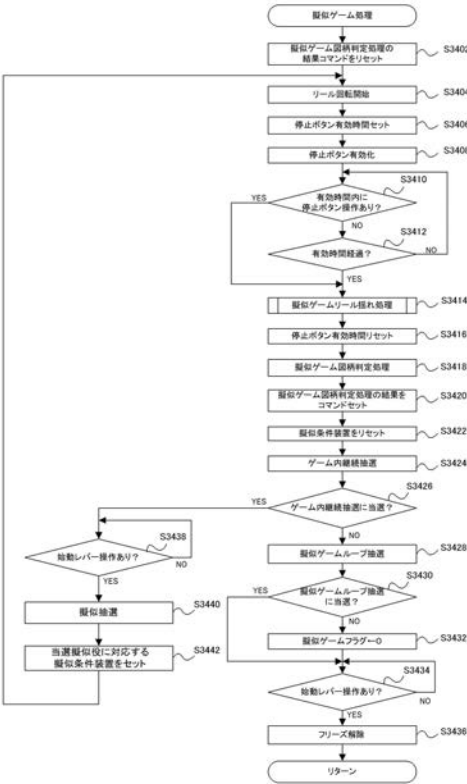
【図 7 7】

当選擬似役	ジョーシット	ノーモレット	スピンレット	ジョーシット	ノーモレット	スピンレット	分母256
チェリー1	84	84	84	40	40	40	0
チェリー2	43	43	43	83	83	83	1
ロゴ	1	1	1	5	5	5	253
スイカ	48	48	48	48	48	48	1
チャンス目	16	16	16	16	16	16	1
はずれ	64	64	64	64	64	64	0

【図 7 8】



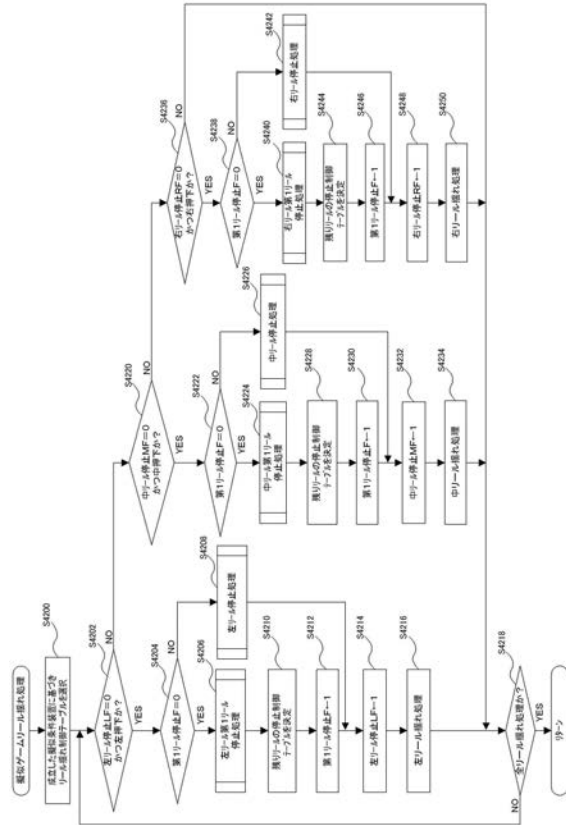
【図 7 9】



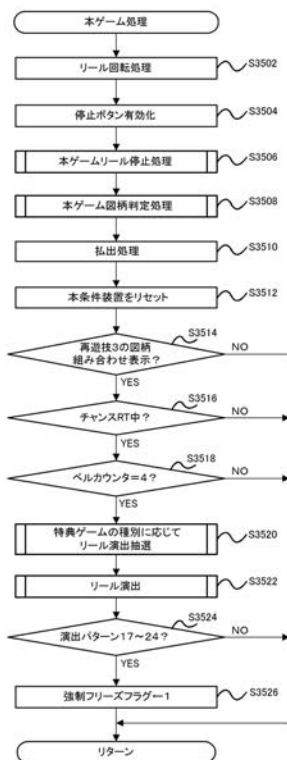
【 図 8 0 】

	ショートレッド	ノーマルレッド	スーパーレッド	ショートブルー	ノーマルブルー	スーパーブルー	アビリティ
当せん	192	64	64	192	64	64	1
非当せん	64	192	192	64	192	192	255

【図 8 1】



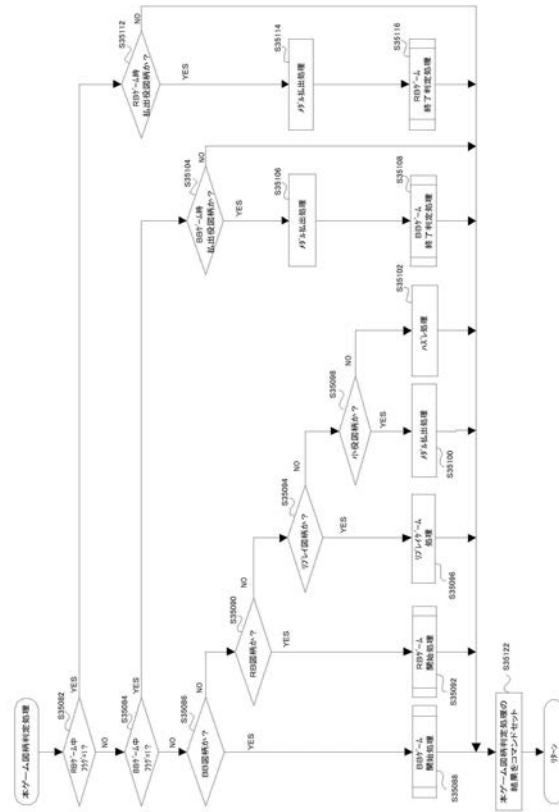
【图 8 2】



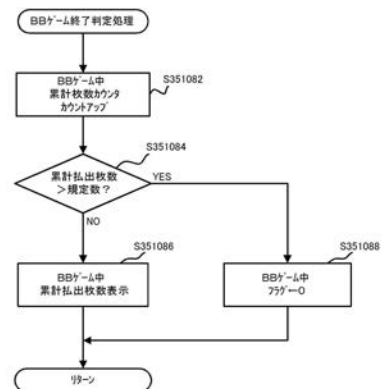
【图 8 3】

[illegible]

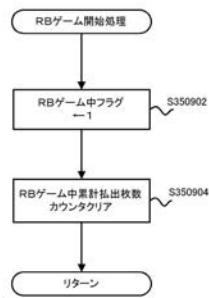
【図 8 5】



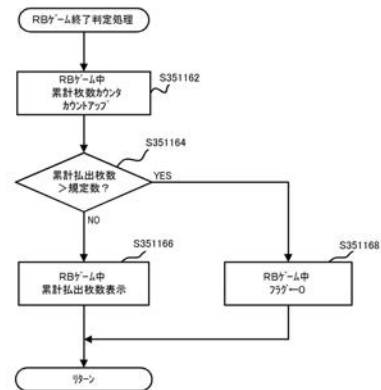
【図 8 7】



【図 88】



【図 89】



【図 90】

(a) 本ゲーム抽選および疑似ゲーム抽選におけるチェリー1当選時

分母65536

上乗せ数 (枚)	役率 1	役率 2	役率 3	役率 4	役率 5	役率 6
0	4095	4095	4095	4095	4095	4095
10	8192	8192	8192	8192	8192	8192
20	4096	4096	4096	4096	4096	4096
30	2048	2048	2048	2048	2048	2048
50	1024	1024	1024	1024	1024	1024
70	0	0	0	0	0	25
77	0	0	0	0	0	25
100	128	128	128	128	128	128
150	64	64	64	64	64	64
200	32	32	32	32	32	32
250	16	16	16	16	16	16
300	8	8	8	8	8	8

(b) 本ゲーム抽選および疑似ゲーム抽選におけるチェリー2当選時

分母65536

上乗せ数 (枚)	役率 1	役率 2	役率 3	役率 4	役率 5	役率 6
0	0	0	0	0	0	0
10	0	0	0	0	0	0
20	0	0	0	0	0	0
30	44815	44815	44815	44765	44765	44765
50	16384	16384	16384	16384	16384	16384
70	0	0	0	50	50	25
77	0	0	0	0	0	25
100	4096	4096	4096	4096	4096	4096
150	128	128	128	128	128	128
200	64	64	64	64	64	64
250	32	32	32	32	32	32
300	16	16	16	16	16	16

(c) 本ゲーム抽選および疑似ゲーム抽選におけるロゴ当選時

分母65536

上乗せ数 (枚)	役率 1	役率 2	役率 3	役率 4	役率 5	役率 6
0	0	0	0	0	0	0
10	0	0	0	0	0	0
20	0	0	0	0	0	0
30	0	0	0	0	0	0
50	0	0	0	0	0	0
70	0	0	0	0	0	0
77	0	0	0	0	0	0
100	32767	32767	32767	32767	32767	8192
150	8192	8192	8192	8192	8192	8192
200	8192	8192	8192	8192	8192	8192
250	8192	8192	8192	8192	8192	8192
300	8192	8192	8192	8192	8192	32767

(d) 本ゲーム抽選および疑似ゲーム抽選におけるスイカ当選時

分母65536

上乗せ数 (枚)	役率 1	役率 2	役率 3	役率 4	役率 5	役率 6
0	58982	58982	58982	58982	58982	58982
10	0	0	0	0	0	0
20	0	0	0	0	0	0
30	0	0	0	0	0	0
50	4095	4095	4095	4095	4095	4095
70	0	0	0	50	50	25
77	0	0	0	0	0	25
100	2048	2048	2048	1993	1993	1993
150	256	256	256	256	256	256
200	32	32	32	32	32	32
250	48	48	48	48	48	48
300	8	8	8	8	8	8

(e) 本ゲーム抽選および疑似ゲーム抽選におけるチャンス目当選時

分母65536

上乗せ数 (枚)	役率 1	役率 2	役率 3	役率 4	役率 5	役率 6
0	32768	32768	32768	32768	32768	32768
10	0	0	0	0	0	0
20	0	0	0	0	0	0
30	16384	16384	16384	16384	16384	16384
50	10238	10238	10238	10238	10238	10238
70	0	0	0	0	50	25
77	0	0	0	0	0	25
100	4096	4096	4096	4096	4096	4096
150	1024	1024	1024	1024	1024	1024
200	512	512	512	512	512	512
250	384	384	384	384	384	384
300	79	79	79	79	79	79

フロントページの続き

(72)発明者 河部 大蔵

東京都中央区銀座三丁目１０番１号 株式会社ディ・ライト内

(72)発明者 佐藤 直

東京都中央区銀座三丁目１０番１号 株式会社ディ・ライト内

Fターム(参考) 2C082 AA02 AB04 AB12 AB16 AC14 AC23 AC27 AC32 AC34 AC52
AC64 AC74 AC77 AC82 BA03 BA13 BA17 BA22 BA32 BA35
BB02 BB03 BB13 BB14 BB16 BB32 BB34 BB43 BB44 BB46
BB63 BB75 BB78 BB80 BB83 BB94 BB96 CA02 CA24 CA29
CB04 CB12 CB23 CB27 CB33 CB42 CB48 CB50 CC01 CC05
CC12 CC32 CC34 CD01 CD12 CD13 CD18 CD25 CD31 CD41
CD49 CD51 CD55 CE12 DA02 DA05 DA32 DA34 DA52 DA54
DA58 DA63 DA65 DA81 DA82 DB07 DB22