

(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2016-30133

(P2016-30133A)

(43) 公開日 平成28年3月7日(2016.3.7)

(51) Int.Cl. F I テーマコード (参考)
A 6 3 F 5/04 (2006.01) A 6 3 F 5/04 5 1 2 D 2 C 0 8 2
 A 6 3 F 5/04 5 1 6 D

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 177 頁)

(21) 出願番号 特願2014-154800 (P2014-154800)
 (22) 出願日 平成26年7月30日 (2014.7.30)

(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 官本 雅文
 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 今野 潤也
 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 太田 将靖
 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

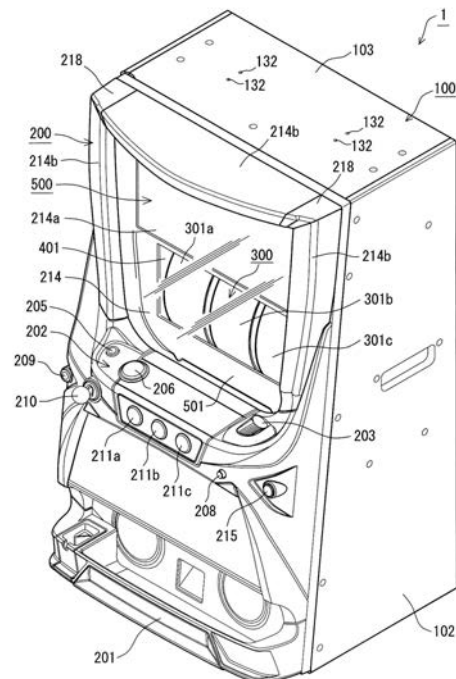
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】 興味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】 メイン基板から演出制御基板に向けては情報送信可能であるものの、利益付与抽選を少なくとも行う演出制御基板からメイン基板に向けては情報送信できないように構成されるスロットマシンに関する。遊技者にとっての有利度合いが異なる複数の特典ゲームのうち、実行される特典ゲームを演出制御基板側で決定する。演出制御基板からメイン基板に向けて情報送信できないなかで、演出制御基板側で決定された特典ゲームを、遊技者により操作された操作態様に基づいてメイン基板側で推測する。メイン基板は、この推測結果に基づいて表示ゲームにかかる制御を実行する。演出制御基板は、主制御手段から受けた情報に基づいて利益付与抽選を行う。

【選択図】 図3



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技者による操作態様によって表示内容が異なりうる表示ゲームにかかる制御を実行可能な主制御手段と、

前記主制御手段からの情報を受けて遊技者に有利な利益の付与にかかる利益付与抽選を実行可能な利益付与抽選手段を少なくとも有する周辺制御手段と

を備え、前記主制御手段から前記周辺制御手段に向けては情報送信可能であるものの前記周辺制御手段から前記主制御手段に向けては情報送信できないように構成される遊技機であって、

前記周辺制御手段は、

遊技者にとっての有利度合いが異なる複数のゲーム内容のうち、実行されるゲーム内容を決定するゲーム内容決定手段、及び

前記ゲーム内容決定手段により決定されたゲーム内容に応じた操作態様で前記表示ゲームが行われるよう促す制御を実行可能な促操作制御手段

を有し、

前記主制御手段は、

前記周辺制御手段から前記主制御手段に向けて情報送信できないなかで、前記ゲーム内容決定手段により決定されたゲーム内容を、遊技者により操作された操作態様に基づいて推測可能ならしめるゲーム内容推測手段、及び

前記ゲーム内容推測手段により推測されたゲーム内容での表示ゲームが実行されるよう前記表示ゲームにかかる制御を実行するゲーム実行手段

を有し、

前記利益付与抽選手段は、

遊技者にとっての有利度合いが異なる複数の利益抽選態様のうちいずれかを前記主制御手段から受けた情報に基づいて決定し、該決定された利益抽選態様に基づいて前記利益付与抽選を行う

ことを特徴とする遊技機。

10

20

【発明の詳細な説明】

30

【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、スロットマシンに代表される遊技機では、回転中のリールを遊技者が停止操作すると、抽選の結果に基づく図柄組み合わせが停止表示される（例えば特許文献1参照）。

【0003】

特許文献1に記載のスロットマシンでは、メイン制御手段とサブ制御手段とが通信可能に接続されている。そして、遊技状態に応じた遊技制御情報をメイン制御手段から出力し、メイン制御手段から出力される遊技制御情報に基づいてサブ制御手段にて演出の実行の決定及び指示するように構成されている。

40

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2007-037604号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

50

しかし、メイン制御手段とサブ制御手段とによって制御されるスロットマシンでは、メイン制御手段の制御負荷は軽い方が好ましいものの、いたずらにメイン制御手段の制御負荷を軽くするとゲームの面白みが没却されてしまい、興味が低下するおそれがある。

【0006】

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

【課題を解決するための手段】

【0007】

手段1：手段1の遊技機は、遊技者による操作態様によって表示内容が異なりうる表示ゲームにかかる制御を実行可能な主制御手段と、前記主制御手段からの情報を受けて遊技者に有利な利益の付与にかかる利益付与抽選を実行可能な利益付与抽選手段を少なくとも有する周辺制御手段とを備え、前記主制御手段から前記周辺制御手段に向けては情報送信可能であるものの前記周辺制御手段から前記主制御手段に向けては情報送信できないように構成される遊技機であって、前記周辺制御手段は、遊技者にとっての有利度合いが異なる複数のゲーム内容のうち、実行されるゲーム内容を決定するゲーム内容決定手段、及び前記ゲーム内容決定手段により決定されたゲーム内容に応じた操作態様で前記表示ゲームが行われるよう促す制御を実行可能な促操作制御手段を有し、前記主制御手段は、前記周辺制御手段から前記主制御手段に向けて情報送信できないなかで、前記ゲーム内容決定手段により決定されたゲーム内容を、遊技者により操作された操作態様に基づいて推測可能ならしめるゲーム内容推測手段、及び前記ゲーム内容推測手段により推測されたゲーム内容での表示ゲームが実行されるよう前記表示ゲームにかかる制御を実行するゲーム実行手段を有し、前記利益付与抽選手段は、遊技者にとっての有利度合いが異なる複数の利益抽選態様のうちいずれかを前記主制御手段から受けた情報に基づいて決定し、該決定された利益抽選態様に基づいて前記利益付与抽選を行うことを特徴とするものである。

【0008】

このような遊技機によれば、遊技者にとっての有利度合いが異なる複数のゲーム内容のうち実行されるゲーム内容が周辺制御手段にて決定されるので、主制御手段における制御負荷を軽減することができる。

【0009】

しかも、周辺制御手段から主制御手段に向けて情報送信できないなかで、周辺制御手段におけるゲーム内容決定手段により決定されたゲーム内容を、遊技者により操作された操作態様に基づいて主制御手段にて推測可能とし、この推測されたゲーム内容に基づいて、主制御手段により表示ゲームにかかる制御が実行される。一方、周辺制御手段は、主制御手段から受けた情報に基づいて利益抽選を行うようにしている。

【0010】

このように、実行される特典ゲームの種別を周辺制御手段にて決定し、この決定された特典ゲームの種別を、周辺制御手段から主制御手段に向けて情報送信できないなかで主制御手段により推測可能とすることで、主制御手段の制御負荷を軽減しつつも、主制御手段及び周辺手段それぞれに対して好適に役割を持たせることができ、面白みのあるゲームの実行が可能となる。

【発明の効果】

【0011】

この発明によれば、興味の低下を抑制することができる。

【図面の簡単な説明】

【0012】

【図1】スロットマシンの分解斜視図である。

【図2】扉形前面部材を省略した状態を示すスロットマシンの分解斜視図である。

【図3】スロットマシンの斜視図である。

【図4】扉形前面部材を省略した状態を示すスロットマシンの縦断面図である。

【図5】図4のZ1部拡大図である。

10

20

30

40

50

- 【図6】コネクタホルダーを移動させた状態を示す図4のZ1部拡大図である。
- 【図7】扉形前面部材を省略した状態を示すスロットマシンの横断面図である。
- 【図8】(a)は図7のZ2部拡大図、(b)はコネクタホルダーを移動させた状態を示す図7のZ2部拡大図である。
- 【図9】図8(a)の要部を示す拡大図である。
- 【図10】背板側を示すスロットマシン要部の横断面図である。
- 【図11】ケース部材の分解斜視図である。
- 【図12】ケース部材を後ろから見た斜視図である。
- 【図13】(a),(b)はコネクタホルダーの仮止め状態を説明するケース部材の要部の斜視図である。 10
- 【図14】配線中継部材の分解斜視図である。
- 【図15】配線中継部材のカバー体を省略した正面図である。
- 【図16】コネクタホルダーの分解斜視図である。
- 【図17】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。 20
- 【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。
- 【図27】図26の分解斜視図である。
- 【図28】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29】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30】電源装置を下から見上げた状態を示す斜視図である。
- 【図31】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32】他の形態を示す照明装置の概略断面図である。
- 【図33】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。 30
- 【図34】透明板を分解して示す扉形前面部材の斜視図である。
- 【図35】透明板を装着した扉形前面部材の図33A-A線相当断面図である。
- 【図36】ヒンジ金具の分解・組み立て斜視図である。
- 【図37】ヒンジ金具の連鎖を示す線図である。
- 【図38】扉形前面部材を示す要部の横断平面図である。
- 【図39】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40】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41】連結具を縦方向に切断した断面斜視図である。
- 【図42】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43】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である。 40
- 【図44】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45】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。
- 【図46】リール帯の図柄列を平面的に展開した展開図である。
- 【図47】図柄表示窓401部分の拡大図である。
- 【図48】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49】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50】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 50

を示す図である。

【図 5 1】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 2】図 5 1 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 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】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。

【図 5 5】メイン基板に搭載された CPU 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 6】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。

【図 5 7】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 8】メイン基板に搭載された CPU 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 5 9】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 0】メイン基板に搭載された CPU 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 1】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 2】BET 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 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 6 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 6 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 6 6】擬似抽選に用いられるテーブルの一例である。

【図 6 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 6 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。

【図 6 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 7 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 7 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 7 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 7 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 7 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。

【図 7 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 7 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 7 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 7 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 7 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 8 0】特典ゲーム上乗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】

【0013】

以下に本発明の実施の形態を遊技機たるスロットマシンを例に図面を参照しつつ説明する。なお、図 1 はスロットマシンの分解斜視図、図 2 は扉形前面部材を省略した状態を示

10

20

30

40

50

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 , 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

20

30

40

50

【 0 0 1 4 】

本発明のスロットマシン 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 100 a 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。

【 0 0 1 5 】

[外本体]

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

【 0 0 1 6 】

[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 にはパーリング加工（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。

【0017】

[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 110 と、メダル放出装置 110 からオーバーフローするメダルを貯めるメダル用補助収納箱 111 と、電源装置 112 等が設けられている。

10

【0018】

[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 を取り付けられたものであり、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。

20

【0019】

[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。

【0020】

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 に取り付けられた状態で外本体 100 の側板 102 によって塞がれる。

30

【0021】

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 の一側を潜り込ませる仕様になっている。これにより装置ケース 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。

40

【0022】

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

50

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 112 a 内への基板 112 s 等の組み込みが開放面を使って行い易く、また、装置ケース 112 a に基板 112 s 等を組み込んだ後の開放面へのカバー付けが不要であるから作業性が向上する。

【0023】

前記装置ケース 112 a の上面板 112 b、側面板 112 e、斜面板 112 f、後面板 112 c、底面板 112 r には多数の通気孔 112 g, 112 g... が形成されていて内部に熱がこもらないようにしている。装置ケース 112 a は、底部に設けた脚部 112 h, 112 h... によって高床式に持ち上げられており、装置ケース 112 a の底面板 112 r と外本体 100 の底板 101 の間に通気空間 112 i が形成されている。従って、通気空間 112 i から底面板 112 r の通気孔 112 g, 112 g... を通って低層の比較的冷たい空気が装置ケース 112 a 内に導入できる。実施形態の通気空間 112 i は、外本体 100 の前記放熱口 104 a に連通するようになっていて、機裏の冷たい空気を通気空間 112 i に導入することができる。なお、装置ケース 112 a の後面板 112 c と底面板 112 r の境界部に前記通気空間 112 i を嵩上げする逆 L 字形の段部 112 j (図 30 参照) を形成すれば、脚部 112 h の高さと同放熱口 104 a の高さのズレがあっても通気空間 112 i を放熱口 104 a に連通させることができる。

10

【0024】

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

20

【0025】

すなわち、放熱口 104 a の輪郭は装置ケース 112 a の後面板 112 c 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 104 a を通らない。また、装置ケース 112 a の後面板 112 c に突設した突部 112 m は、前記放熱口 104 a 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 104 a の上辺に内接する水平な突片 112 m - 1 と、電源装置 112 の横転動作に抗すべく放熱口 104 a の縦辺に内接する垂直な突片 112 m - 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 104 a に突部 112 m を差し込むだけで、装置ケース 112 a 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 104 a に突部 112 m を嵌め込むだけの単純な操作で、手前に引っ張る方向以外について電源装置 112 の動きが完全に規制できる。

30

【0026】

一方、正面板 112 d に突設した取付片 112 k にはビス用の透孔 112 p が複数穿設されており、該透孔 112 p の少なくとも 1 個に木ねじ 112 q 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 112 q で外本体 100 への電源装置 112 の確実な固定が可能である。

40

【0027】

[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 104 a 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

50

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。

【0028】

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

【0029】

以上のように本発明のスロットマシン 1 は、電源装置 112 を外本体 100 の内側コーナー部分にセットして 1 本の木ねじ 112 q をねじ込むだけで取り付けが完了するため、従来に比べて電源装置 112 の取付作業の大幅な省力化が可能である。また、本発明では、1 つの面に対してネジ止めすれば固定が完了するので、特に、固定する部位を電源装置 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り、特に、背板 104 に固定するネジは視認しにくいいため忘れる可能性があった。

10

【0030】

また、放熱口 104 a 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 104 a を電源装置 112 の固定に利用しても余分な工程やコストは殆ど発生しない。却って、固定のために放熱口 104 a の位置と電源装置 112 の位置を一致させることになるから冷却効率が向上する。加えて、装置ケース 112 a を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 112 m も一体成形できるため殆どコストが掛からない。よって電源装置 112 の取り付けに要するトータルのコストも従来に比べて削減できる。

20

【0031】

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

【0032】

[外本体 - 仕切板 - 上スペース]

一方、外本体 100 内の仕切板 105 より上のスペースには前記ケース部材 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。

30

【0033】

[扉形前面部材]

図 3 に扉形前面部材 200 の表側が、また、図 1 に扉形前面部材 200 の裏側が示されている。扉形前面部材 200 は、表側の下方にメダル用受皿 201 を有し、また、表側のほぼ中央に操作部 202 が設けられている。この操作部 202 には、メダル投入用の投入口 203 と、後述するメイン基板 409 のメモリーにデータとして蓄えられているメダルから 1 枚のみの投入（引き落と）を指示する 1 枚投入ボタン 205 と、同じく 1 回のゲームで使用可能な最高枚数（例えば 3 枚）の投入を指示する MAX 投入ボタン 206 と、後述するメダルセレクト 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 301 a，301 b，301 c を停止させる 3 個のリール停止ボタン 211 a，211 b，211 c 等が設けられている。もちろんここに示した操作部 202 の構成は 1 つの例示であり、これらに限定されるものではない。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 211 a，211 b，211 c は解決手段に記載の複数の停止操作部に相当する。

40

50

【0034】

また、前記投入口203の裏側にはメダルセクタ207が設けられており、そのメダルセクタ207の横にメダル樋212が、また、下に返却樋213が接続している。メダルセクタ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を通してメダル樋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を通して返却樋213に流れたメダルはメダル用受皿201に戻る。

10

【0035】

[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。

20

【0036】

[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。

30

【0037】

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。

40

【0038】

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。

【0039】

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。

50

【 0 0 4 0 】

その他、図 3 3 , 図 3 4 において符号 2 1 8 は、透明板 2 1 4 a 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 2 1 4 a の裏側から透孔 2 1 4 c (図 3 3 拡大図参照) に通したビス (図示せず) により、縁部材 2 1 4 b と縁部材 2 1 4 b の間に嵌った図 3 4 の状態で止められている。該固定部材 2 1 8 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 2 0 0 と透明板 2 1 4 a の夫々の上のコーナー部分に設けた透孔 2 0 0 a , 2 1 4 d (図 3 3 拡大図参照) に対し扉形前面部材 2 0 0 の裏側から通したビス (図示せず) に螺合し、もって透明板 2 1 4 a を扉形前面部材 2 0 0 に固定するナットの役割を果たす。

【 0 0 4 1 】

また、図 3 3 ~ 図 3 5 において、符号 2 1 7 a は発光ユニット 2 1 7 の発光体、2 1 7 b は発光体 2 1 7 a 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 2 1 7 の反射部材 2 1 7 b は、図 3 5 に示したように、棒状の発光体 2 1 7 a 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 2 1 4 a の縁部材 2 1 4 b の内部に発光ユニット 2 1 7 を組み込んだ形態は、発光体 2 1 7 a 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 2 1 7 の反射部材 2 1 7 b は、発光体 2 1 7 a (光源 2 1 7 a - 1 と導光板 2 1 7 a - 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。

【 0 0 4 2 】

以上の構成である発光ユニット 2 1 7 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。

【 0 0 4 3 】

実施形態の透明板 2 1 4 a は以上のような構成であって、扉形前面部材 2 0 0 の裏側に設けた凹溝 2 1 9 (図 3 4 拡大図参照) に対し、板状の底辺を扉形前面部材 2 0 0 の前面から斜めに差し入れて建具式に嵌め込み、その状態で透明板 2 1 4 a を直立させて扉形前面部材 2 0 0 の前面に全ての縁部材 2 1 4 b , 2 1 4 b , 2 1 4 b を当接させ、さらに扉形前面部材 2 0 0 の裏から通したビス 6 0 3 (図 1 参照) によって固定する。図 3 5 は、このときの扉形前面部材 2 0 0 の要部を切断したものであり、この図 3 5 から明らかなように、もし仮に、遊技者が扉形前面部材 2 0 0 と縁部材 2 1 4 b の境から異物を無理矢理差し込んだとしても、その異物の先が縁部材 2 1 4 b の内部を横断して透明板 2 1 4 a の裏側に到達する余地は殆どない。従って、優れた防犯効果を発揮する。

【 0 0 4 4 】

[扉形前面部材 - 錠装置]

扉形前面部材 2 0 0 の自由端側の一侧には専用キー (図示せず) を使って開閉操作する錠装置 2 1 5 が設けてある。

【 0 0 4 5 】

[図柄変動表示装置]

図柄変動表示装置 3 0 0 はリール回転式表示装置であって、モータ等の駆動手段 3 0 3 で個別に回転可能な例えば 3 個のリール 3 0 1 a , 3 0 1 b , 3 0 1 c と、該リール 3 0 1 a , 3 0 1 b , 3 0 1 c を組込み・収容する装置ケース 3 0 2 とを有し、リール 3 0 1 a , 3 0 1 b , 3 0 1 c の周面に描いた複数の図柄 (図示せず) の組合せで遊技を行う周知のものである。

【 0 0 4 6 】

前記装置ケース 3 0 2 は、あたかも横倒しにした八角柱から正面 (遊技者) に向かう 3

10

20

30

40

50

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。

【0047】

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 に指を掛けて持ち運ぶようになっている。

【0048】

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。

【0049】

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。

【0050】

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。

【0051】

[ケース部材]

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

【0052】

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

10

20

30

40

50

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。

【0053】

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 ... を通る軸線との交点を含む領域にあり、該貫通孔 132 , 132 ... より十分に広く開口している。もっとも天窓部 443 の前側の周縁は前側に位置する貫通孔 132 の近くに寄せられている。そうすることにより天窓部 443 の周縁を基準として手探りで貫通孔 132 が見つけ出せるから、たとえ天窓部 443 の中を作業者が覗き込めなくとも貫通孔 132 の位置が素早く簡単に割り出せる。ここで、天窓部 443 が本発明の開口部としても機能している。つまり、ケース部材 400 の上面に開口部として複数の天窓部 443 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。

10

【0054】

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

20

【0055】

一方、ケース部材 400 の底板 403 の底面には、図 2 に示したように凹段部 412 が形成されており、該凹段部 412 が前記仕切板 105 の突段部 106 に嵌まり合う。凹段部 412 の後面板 405 側の端部には後方に向かって拡大する向きのテーパ部 413 が設けてあり、該テーパ部 413 に案内され仕切板 105 の突段部 106 とケース部材 400 の凹段部 412 との嵌め合わせが円滑に行える。このようにケース部材 400 の凹段部 412 と仕切板 105 の突段部 106 の嵌め合いによってケース部材 400 が仕切板 105 の奥に真っ直ぐに案内されるが、例えば図 20 に示したように仕切板 105 に凹溝形態のレール部材 115 を敷設又は一体にプレス成形し、一方、ケース部材 400 の底板 403 に車輪 414 を設置し、該車輪 414 をレール部材 115 の溝内で転がらせるようにしてもよい。或は、図 21 に示したように仕切板 105 に凸形態のレール部材 116 を敷設又は一体にプレス成形し、一方、ケース部材 400 の前記車輪 414 の両端に鏢 415 , 415 を形成し、該車輪 414 の鏢 415 , 415 でレール部材 116 を挟ませるようにしてもよい。

30

【0056】

また、ケース部材 400 は、仕切板 105 上の所定の位置にセットした状態で、図 1 , 図 2 , 図 18 , 図 23 に示した揺動レバー形態のストッパー 117 で止められている。このストッパー 117 は、図 1 , 図 2 に示したように仕切板 105 の前端部と、天板 103 に垂設した 2 つの取付具 118 , 118 とに軸着されており、図 18 実線のようにケース部材 400 の一部に係合する作動姿勢と、図 18 想像線のようにケース部材 400 に係合しない非作動姿勢とを手動で切り替えてケース部材 400 の仕切板 105 上における前方向の動きを規制する。なお、ストッパー 117 を図 19 に示したように鍵形にしてケース部材 400 に設けた引掛部 416 に係合させるようにすれば、ケース部材 400 の仕切板 105 上における上方向の動きも規制することができる。

40

【0057】

また、天板 103 の取付具 118 に軸着したストッパー 117 は、図 23 に示したよう

50

にケース部材 400 の側板 404 と天板 406 のコーナー部に貫設した係止孔 442 に臨む位置にあり、ケース部材 400 を所定の位置に押し込んだ状態でケース部材 400 の内側から作動姿勢と非作動姿勢の切り替えが行えるようになっている。

【0058】

また、ケース部材 400 の後面板 405 には外本体 100 の背板 104 側に貫通する長孔形態の配線窓 411 が開設されている。該配線窓 411 は、図 4, 図 5, 図 24 に示したようにケース部材 400 に設置した図柄変動表示装置 300 の装置ケース 302 の上斜板 309 に対応し且つ前記メイン基板 409 の下側の位置にあり、上斜板 309 の上にある横長の空きスペース 417 (或は上斜板 309 とメイン基板 409 の間に形成される横長の三角スペース 417 と観念してもよい。) と背板 104 を結ぶ開口として機能する。

10

【0059】

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。

【0060】

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。

20

【0061】

[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 4 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 (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。

30

【0062】

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。

【0063】

[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。

40

【0064】

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

50

具420の回動部材420bは、棚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。

【0065】

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100a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。

10

【0066】

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

20

【0067】

[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。

30

【0068】

[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。

40

【0069】

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。

50

【0070】

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100aを回転中心とする回動軌跡に近似するようになっているものの、それでもなお両者の動きには相対的なずれが生じる。そこで、実施形態の連結具700は、図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鞘部材701を形成し、該固定鞘部材701の内部に摺動自在な状態にロッド702を納め、そのロッド702の先端を扉形前面部材200の裏面（具体的には錠装置215のベース部材215a）に対し、止め軸703で回転可能な状態に連結してある。こうすることにより、図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が固定鞘部材701に出入りして吸収する。

10

【0071】

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。

【0072】

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。

20

【0073】

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

30

【0074】

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。

40

【0075】

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

50

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。

10

【0076】

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。

20

【0077】

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。

30

【0078】

[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 の前記補強棧 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 の前記補強棧 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。

40

【0079】

[画像表示体 - 枠部材 - 照明装置]

50

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。

【0080】

実施形態として例示した照明装置 502 は、図 4 に示したように、図の紙面と直交する方向（スロットマシン 1 の幅方向であってリール 301 a ... の回転軸と同方向）に細長い帯状の基板 503 に多数の発光ダイオード（以下 LED という。）504 を並べたものであり、下側の照明装置 502 は、上面を例えば乳白色の透光性蓋板 505 で塞いだチューブ枠 506 の中に LED 504 を上向きにして配置し、一方、上側の照明装置 502 は、断面上向きコ字状の例えば乳白色である透光性カバー 507 内に LED 504 を下向きにして配置してなる。

10

【0081】

なお、上側の照明装置 502 は、照明方向を図 4 に示したように真下より遊技者側、すなわち透明板 214 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 LED 504 の主たる照射領域の中心線 L（図 4 拡大図参照）を透明板 214 a に対し斜めに向かわせるべく、基板 503 の LED 取付面の向きが、前記透明板 214 a 側に向けて斜め下向きに傾けられている。

20

【0082】

また、もし照明装置 502 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 503 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 214 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 502 の照射照準を透明板 214 a に設定すれば、漏れた一部の光がリール 301 a , 301 b , 301 c の外周面を照らしても殆ど影響はない。

【0083】

実験によれば、照明装置 502 の照明方向をリール 301 a , 301 b , 301 c の周面側に向けた場合には、湾曲するリール 301 a , 301 b , 301 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 214 a に対し斜めに向かわせた場合には、透明板 214 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 301 a , 301 b , 301 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 502 から照射した光が扉形前面部材 200 の透視窓 214 に嵌めた透明板 214 a に当たって反射し全体に拡散するか、或は透明板 214 a が明るく照らされることでリール 301 a , 301 b , 301 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。

30

【0084】

以上のような上側の照明装置 502 の構造は、下側の照明装置 502 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 502 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 502 を下側に配置し、下側の照明装置 502 を上側に配置したものであるため、上記照明装置 502 の説明の「上」を「下」に読み替え、「下」を「上」に読み替えればよい。

40

【0085】

ところで照明装置 502 の光源として実施形態のように LED を採用した場合には、（ a ）低電圧で駆動するため約 200 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使用する場合より軽く、従って画像表示体 500 を支えるヒンジ金具 420 の負担が少ない、というメリットがある。

50

【 0 0 8 6 】

[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 5 0 (図 4 4 及び図 4 5 参照)が外本体 1 0 0 に対し着脱自在であるため、機種ユニット 5 0 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。

10

【 0 0 8 7 】

[配線手段 - 配線中継部材]

前記のように外本体 1 0 0 の背板 1 0 4 の内面上部には、図 1 4 に示した配線中継部材 1 1 3 が取り付けられている。該配線中継部材 1 1 3 は図 4 , 図 5 に示したように、前記ケース部材 4 0 0 の配線窓 4 1 1 に対応する位置にあつて該配線窓 4 1 1 からケース部材 4 0 0 の空きスペース 4 1 7 に臨むようになっている。配線中継部材 1 1 3 は、前記本体側電気部品につながる本体側配線類 1 1 9 と、前記ケース部材側電気部品につながるケース側配線類 4 2 3 とを中継するものであつて、外本体 1 0 0 の背板 1 0 4 にビス止めされる取付板 1 2 0 と、該取付板 1 2 0 の前面に被さるカバー体 1 2 1 と、該カバー体 1 2 1 と前記取付板 1 2 0 の間に納められる複数(実施形態では大小 2 枚)のコネクタ基板(以下「コネクタ接続用端子基板」という場合もある。) 1 2 2 , 1 2 3 とからなる。

20

【 0 0 8 8 】

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

【 0 0 8 9 】

一方、図 1 4 , 図 1 5 において右側に位置する小さい方のコネクタ基板 1 2 3 は、取付板 1 2 0 とカバー体 1 2 1 の間の隙間に非固定的な遊動可能状態に取り付けられており、従つて図 1 5 拡大図に示したように上下方向に移動可能であり、また、左右方向にも移動し得る。この小さいコネクタ基板 1 2 3 には、メイン基板 4 0 9 以外のケース部材側電気部品につながっているハーネス 4 2 6 の先端のコネクタ 4 2 7 と対をなすコネクタ 1 2 5 が設けられている。なお、該コネクタ 1 2 5 と前記コネクタ 1 2 4 は、プリント基板にハンダ付け等の固着手段で固着する基板固着型であり、安価な D I N 規格のものが使われている。

30

【 0 0 9 0 】

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

40

【 0 0 9 1 】

配線中継部材 1 1 3 に接続する本体側配線類 1 1 9 は、前記配線ダクト 1 2 9 の内部を通るか、または配線中継部材 1 1 3 の取付板 1 2 0 の下側前面に突設したフック形状の配線止め 1 3 0 に束ねられた状態で、図 1 一点鎖線 L に示したように外本体 1 0 0 の側板 1 0 2 , 1 0 2 側に振り分けられ、該側板 1 0 2 , 1 0 2 と背板 1 0 4 のコーナー付近でほぼ垂直に向きを変え、その多くは仕切板 1 0 5 の奥に設けた配線用の開口 1 0 9 を通つて本体側電気部品に夫々接続される。もちろん仕切板 1 0 5 より上の領域に本体側電気部品(例えば図 1 において側板 1 0 2 の内面に設けた外部中継端子板 1 3 1)がある場合には、仕切板 1 0 5 の配線用の開口 1 0 9 とは無関係にそのまま接続される。

【 0 0 9 2 】

50

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。

(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。

【0093】

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 の後ろを通過していた従来の構成に比べて、リール 301a, 301b, 301c の径を大きくすることができる。なお、リール 301a, 301b, 301c の径は大きい方が、回転時の迫力が増す。

【0094】

[配線手段 - コネクタ 425, 427]

上記のように配線中継部材 113 に設けられている 2 つのコネクタ 124, 125 には、ケース部材 400 のメイン基板 409 につながっているハーネス 424 の先のコネクタ 425 と、メイン基板 409 以外のケース部材側電気部品につながっているハーネス 426 の先のコネクタ 427 がそれぞれ接続されている。

【0095】

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。

【0096】

[配線中継基板 - コネクタ - 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。

【0097】

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

10

20

30

40

50

の上下の 2 本との間にはコネクタホルダー 4 2 8 の取着片 4 3 1 が嵌まり得る間隔が設けてある。なお、一方のベンチ側板 4 3 4 は、先端に指掛部 4 3 6 を延設した薄板構造であって、指掛部 4 3 6 に指を掛け図 8 (b) 矢示 X 方向に力を加えることにより一端支持の板パネのごとく外向きに反らせ得るようになっており、その反らせた状態で内向き爪片 4 3 5 , 4 3 5 , 4 3 5 からコネクタホルダー 4 2 8 の取着片 4 3 1 が簡単に外れるようになっている。図 8 (a) の想像線は指掛部 4 3 6 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 4 2 8 の取外しが楽に行える。

【 0 0 9 8 】

しかして、図 6 に示したように前記仮止め棚 4 1 8 のベンチ部 4 3 3 にコネクタホルダー 4 2 8 を載置し、該コネクタホルダー 4 2 8 の取着片 4 3 1 をベンチ側板 4 3 4 の内向き爪片 4 3 5 , 4 3 5 , 4 3 5 の間に嵌めることによってコネクタホルダー 4 2 8 が仮止め棚 4 1 8 に仮止めされる。もちろん仮止めと言っても、ケース部材 4 0 0 の輸送中にコネクタホルダー 4 2 8 が仮止め棚 4 1 8 から外れない強度を有する設定になっており、従ってケース部材 4 0 0 が外本体 1 0 0 に組み込まれる前までは、コネクタホルダー 4 2 8 と一体のコネクタ 4 2 5 , 4 2 7 はケース部材 4 0 0 に設けた仮止め棚 4 1 8 に仮止めされて動かない。よってケース部材 4 0 0 を輸送したり、ケース部材 4 0 0 を外本体 1 0 0 に組み込む作業の最中に、ハーネス 4 2 4 , 4 2 6 の先にあるコネクタ 4 2 5 , 4 2 7 が、ケース部材 4 0 0 内の部品に当たってその部品はもちろん、自らも損傷する、というようなおそれがない。

【 0 0 9 9 】

そして、図 8 (b) 図 8 (a) に示したように、ケース部材 4 0 0 を外本体 1 0 0 に固定した後の配線工程で、上記のように一方のベンチ側板 4 3 4 を外向きに反らせてコネクタホルダー 4 2 8 を仮止め棚 4 1 8 から外し、そのコネクタホルダー 4 2 8 を自己の取着片 4 3 1 が配線中継部材 1 1 3 の支持筒 1 2 8 に当たる位置まで移動させれば、コネクタ 4 2 5 , 4 2 7 が配線中継部材 1 1 3 のコネクタ 1 2 4 , 1 2 5 に嵌まるから (その詳細は後述する。)、その状態で取着片 4 3 1 のボタン形パネルファスナー 4 3 2 を押し込んで取着片 4 3 1 を支持筒 1 2 8 にロックする。なお、このとき図 5 , 図 6 に二点鎖線で示したように、ベンチ部 4 3 3 にガイド用の案内レール 4 4 0 を設けておけば、コネクタホルダー 4 2 8 を奥に押し込むだけでよいため、作業性が向上する。

【 0 1 0 0 】

以上のようにして配線中継部材 1 1 3 に取り付けられたコネクタホルダー 4 2 8 は、外本体 1 0 0 の背板 1 0 4 を支持基盤として安定し、ケース部材から離間していて接触しないため、輸送時の振動等で外本体 1 0 0 と機種ユニット 5 0 が相対的に動いても無理な負荷が加わらない。

【 0 1 0 1 】

ここまでの説明から、次のような技術的思想が把握できる。

(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、

(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

10

20

30

40

50

たことを特徴とする

(i) 遊技機。

【 0 1 0 2 】

上記の遊技機は、機種ユニット 5 0 の外本体 1 0 0 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 5 0 に直接コネクタを取り付け、機種ユニット 5 0 を外本体 1 0 0 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 5 0 が輸送中などに外本体 1 0 0 の内部で振動した場合、大きな負担がコネクタ結合部に掛かるため信頼性に不安があり、その対策にコストが掛かる課題がある。

【 0 1 0 3 】

また、本発明の遊技機は、外本体 1 0 0 に 1 枚の扉形前面部材 2 0 0 を取り付け、該扉形前面部材 2 0 0 に対して機種ユニット 5 0 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 5 0 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。

【 0 1 0 4 】

これに対し本発明の遊技機は、外本体 1 0 0 に 1 枚の扉形前面部材 2 0 0 を取り付け、該扉形前面部材 2 0 0 に対して機種ユニット 5 0 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 4 2 8 を配線中継部材 1 1 3 に接続した後、該コネクタホルダー 4 2 8 は、図 5 に示したように外本体 1 0 0 に固定した部品（配線中継部材 1 1 3）と結合し機種ユニット 5 0 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 5 0 のみが機種変更時の交換対象であり、扉形前面部材 2 0 0 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。

【 0 1 0 5 】

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

前記のようにコネクタ 4 2 5 とコネクタ 4 2 7 は、1つのコネクタホルダー 4 2 8 に取り付けられている。こうすることによりコネクタホルダー 4 2 8 を配線中継部材 1 1 3 の所定の位置にセットする 1 回の動作で 2 つのコネクタ 4 2 5 , 4 2 7 の接続が完了する。しかし現実の問題として、2 つのコネクタ 4 2 5 , 4 2 7 とコネクタホルダー 4 2 8 という独立した要素を寄せ集めて一体にする構造では、コネクタ 4 2 5 , 4 2 7 とコネクタ 1 2 4 , 1 2 5 の「正確な位置決め」という困難な問題に直面する。すなわち 2 つのコネクタ 4 2 5 , 4 2 7 と配線中継部材 1 1 3 側のコネクタ 1 2 4 , 1 2 5 の 4 要素の位置決めが全て正確でなければ、コネクタ 4 2 5 , 1 2 4 とコネクタ 4 2 7 , 1 2 5 の一括結合は不可能であるのに、そのような位置決めを量産品レベルのコストで達成するのは困難だからである。そのような問題を解決する 1 つの手段として、プリント基板にハンダ付けすることなく結合時の融通性を高める機構を施したいいわゆるドロワーコネクタを使用する方法が考えられるが、ドロワーコネクタ自体が高価であるため、まだコスト面の負担が大きい。

【 0 1 0 6 】

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 1 1 3 のコネクタ基板 1 2 2 , 1 2 3 を分割してそれぞれにコネクタ 1 2 4 , 1 2 5 を装着し、そのコネクタ基板 1 2 2 , 1 2 3 の少なくとも一方を、配線中継部材 1 1 3 の取付板 1 2 0 とカバー体 1 2 1 の間の隙間に非固定的に納めてコネクタ 4 2 7 とコネクタ 1 2 5 の結合方向と直交する方向（ここでの「直交」は、厳密な 9 0 度にこだわらず、社会通念上のほぼ 9 0 度という程度の意味である。）に遊動可能状態にする手段を講じている。かかる構成においてコネクタホルダー 4 2 8 の結合照準をコネクタ 4 2 5 とコネクタ 1 2 4 に定めた場合、

10

20

30

40

50

もう一方のコネクタ 4 2 7 とコネクタ 1 2 5 の相対位置に若干の狂いがあっても、コネクタ基板 1 2 3 が遊動してその狂いを矯正すべく移動するから、コネクタ 4 2 7 とコネクタ 1 2 5 の結合も可能になる。これにより基板固着型で安価な D I N 規格のコネクタで十分に対応できる。

【 0 1 0 7 】

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。」

10

(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。」

20

(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。」

30

(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。」

40

【 0 1 0 8 】

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なれば、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

50

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D I N規格のものであり、コストも安い。

【0109】

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も、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。

10

【0110】

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。

20

【0111】

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。

【0112】

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。

30

【0113】

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

40

50

板 4 0 9 等につなぐようにしてある。なお、ケーブル溝 4 3 7 には所定の間隔でケーブル止め 4 3 9 が設けられていて、ケーブル溝 4 3 7 からケーブル 3 1 3 が脱落しないようになっている。

【 0 1 1 4 】

しかしてメイン基板 4 0 9 等とリール基板 3 1 2 は、共にケース部材 4 0 0 の中にあるケース部材側電気部品であり、本来、ケース部材 4 0 0 の外にケーブル 3 1 3 を引き出す要はない。それを敢えてケース部材 4 0 0 に配線口 4 3 8 , 4 3 8 とケーブル溝 4 3 7 を設けてケーブル 3 1 3 を外伝いに迂回させるようにした理由は次のとおりである。

【 0 1 1 5 】

リール基板 3 1 2 の設置場所は、限られたスペースの中でコネクタを抜き差しする配線の作業性を考慮すると、図柄変動表示装置 3 0 0 (装置ケース 3 0 2) の側面のうち扉形前面部材 2 0 0 の非ヒンジ側に相当する側が好ましい。もし逆に、扉形前面部材 2 0 0 のヒンジ側に相当する装置ケース 3 0 2 の側面にリール基板 3 1 2 を設けると、開ききった扉形前面部材 2 0 0 (図 1 参照。) とリール基板 3 1 2 が近接位置で向かい合うため、コネクタの抜き差しに必要な広い作業空間が確保できないからである。

10

【 0 1 1 6 】

しかし一方、リール基板 3 1 2 の接続対象たる基板類 (メイン基板 4 0 9 、 演出制御基板 5 1 0 , 5 2 0 、 画像表示体 5 0 0 等) の接続部がケース部材 4 0 0 の扉形前面部材 2 0 0 のヒンジ側に相当する側にあると、ケーブル 3 1 3 がケース部材 4 0 0 の内部を横切る格好になる。そうすると前記装置ケース 3 0 2 をケース部材 4 0 0 に装着する際にケーブル 3 1 3 を噛み込んだり、逆に装置ケース 3 0 2 を引き出す際にケーブル 3 1 3 を引っ掛けるおそれがある。

20

【 0 1 1 7 】

これに対し実施形態のように、ケース部材 4 0 0 に配線口 4 3 8 , 4 3 8 とケーブル溝 4 3 7 を設けてケーブル 3 1 3 を外伝いに迂回させるようにすれば、上記したようなケーブル 3 1 3 のトラブルは生じない。また、配線作業は、装置ケース 3 0 2 を所定の位置から若干引き出した状態で行う方が作業性がよく、それに伴って配線口 4 3 8 からリール基板 3 1 2 までのケーブル 3 1 3 の長さは、配線代とでも言うべき余裕が設けられている。従って装置ケース 3 0 2 を所定の位置にセットした状態でケーブル 3 1 3 に弛みが生じ、引き出し量によってはケーブル 3 1 3 の弛みが大きくなる。そのようなケーブル 3 1 3 の弛みが大きい場合には、配線口 4 3 8 と横並びの位置にある、装置ケース 3 0 2 の下斜板 3 1 0 とケース部材 4 0 0 の奥のコーナー部分との間に出来る三角スペースにケーブル 3 1 3 の弛んだ部分を逃がすことができる。

30

【 0 1 1 8 】

また、実施形態のようにケーブル溝 4 3 7 を装置ケース 3 0 2 の下斜板 3 1 0 に向かわせて膨らませるようにした場合には、ケース部材 4 0 0 の奥と装置ケース 3 0 2 の下斜板 3 1 0 との間でできるデッドスペースの有効活用に役立つ。なお、配線口 4 3 8 , 4 3 8 とケーブル溝 4 3 7 を使った配線は、リール基板 3 1 2 のケーブル 3 1 3 に限定する必要はなく、ケース部材 4 0 0 の内部を横切るケーブル全てに適用できる。

【 0 1 1 9 】

その他、図 1 1 中、符号 4 4 1 は機能分離中継端子板である。

40

【 0 1 2 0 】

以上のように構成されるスロットマシン 1 は、ケース部材 4 0 0 を外本体 1 0 0 に装着し、必要な配線を完了した完成品の状態で工場から出荷される。そして、その完成品のまま遊技場の遊技機設置島に取り付けられるが、このとき図 2 5 想像線のように、外本体 1 0 0 の天板 1 0 3 と遊技機設置島の上栈 6 0 0 とを木ねじ等の固定部材 6 0 1 で止める場合は、扉形前面部材 2 0 0 と画像表示体 5 0 0 を開放し、外本体 1 0 0 の貫通孔 1 3 2 に対しケース部材 4 0 0 の内側から天窓部 4 4 3 越しに固定部材 6 0 1 を挿通させ、さらにドライバー等の工具 6 0 2 で天窓部 4 4 3 越しに固定部材 6 0 1 を締め付けて外本体 1 0 0 の天板 1 0 3 と遊技機設置島の上栈 6 0 0 とを固定的に連結する。なお、貫通孔 1 3 2

50

は複数設けられているため、必要に応じてその中から任意に選択して使用することができる。例えば、上棧600の位置やサイズにばらつきがあってもその上棧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、上棧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。

【0121】

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。

10

【0122】

[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46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46では、各リール301a, 301b, 301cに付されたそれぞれのリール帯321a, 321b, 321cに表記された図柄列を平面的に展開した状態を示す。なお、図柄列中に配置された図柄を識別するために上記配列番号を便宜的に記している。

20

【0123】

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47参照）。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。

【0124】

また、図柄の種類は、図46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

【0125】

図46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

40

50

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・12番・16番の3つが相当する。「ベル2」図柄は、リール帯321aにおいては配列番号2番・5番・8番の3つ、リール帯321c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321aにおいては配列番号9番・14番・19番の3つ、リール帯321bにおいては配列番号4番・13番の2つ、リール帯321cにおいては配列番号3番・6番・11番・20番の4つが相当する。「正」図柄は、リール帯321aにおいては配列番号0番の1つ、リール帯321bにおいては配列番号20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。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。

10

【0126】

〔枠部材〕

図47は、図柄表示窓401を含む枠部材501の部分を拡大したところを示している。図柄表示窓401からは、各リール301a, 301b, 301cの図柄列中の図柄のうち、連続する3つの図柄が視認可能となっている。この図柄が表示されている3つの位置を上から「上段(または上段位置)」「中段(または中段位置)」「下段(または下段位置)」(例えば、リール301a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)」「下段(または下段位置)」(例えば、リール301b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301cの「ベル1」図柄が表示されている位置)という。

20

【0127】

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

【0128】

枠部材501(表示パネルともいう、以下では表示パネル501として統一する)の左側端(図柄表示窓401から見て左側には、各種のランプが備えられており、そのうち、「BET1」,「BET2」,「BET3」と記されているのがBETランプ(ベットランプ)614である。BETランプの数字(上記の「BET1」,「BET2」,「BET3」の1,2,3の数字)はそれぞれベット数(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(MAX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。

30

【0129】

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401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。

40

【0130】

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。

50

【 0 1 3 1 】

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が変化するようにしてもよい。

【 0 1 3 2 】

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 (M A X ベット) のみとし、有効ラインを図 4 7 の図柄表示窓 4 0 1 内で「 B A R - リプレイ - 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) 6 2 3 b と、「ベル 1 - リプレイ - 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 6 2 3 a) の 2 つのラインのみを有効ラインとしている。

10

【 0 1 3 3 】

図 4 7 の図柄表示窓 4 0 1 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 6 2 3 a に表示されている「ベル 1 - リプレイ - ベル 1」であり、この図柄の組み合わせは、後述する図 5 3 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 - リプレイ - 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 - リプレイ - 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。

20

【 0 1 3 4 】

その他、表示パネル 5 0 1 には、スロットマシン 1 の遊技状態に合わせて点灯 (あるいは点滅) 可能なランプ及び L E D 類が設けられている。これらのランプ類は図の上から、「 E R R」という文字の描かれたエラーランプ 6 0 4、上記 B E T ランプ 6 1 4 のすぐ下に位置する、「 R E P」という文字の描かれたリプレイランプ 6 0 6、「 S T R」という文字の描かれたスタートランプ 6 0 8、「 I N S」という文字の描かれたメダル I N ランプ 6 1 0、及び 2 つの横並びの 7 セグメント L E D を備えた払出枚数表示 L E D 6 1 2 がそれぞれ備えられている。なお、これらの他に後述するボーナスゲームの当選を告知するボーナス告知ランプや、ボーナスゲームなどでのメダルの累計払い出し枚数を表示したり、ボーナスゲームをカウントしたりする 7 セグメント L E D 等を別途設けてもよい。

30

【 0 1 3 5 】

エラーランプ 6 0 4 は、スロットマシン 1 の遊技中に何かトラブル、故障等が生じた場合に点灯 (あるいは点滅) を開始し、現在トラブル等が生じていることを遊技者等 (ホールの係員なども含む) に知らせる役割を持っている。

【 0 1 3 6 】

リプレイランプ 6 0 6 は、ゲーム結果がリプレイ (後述する) となった場合に、再遊技 (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。

【 0 1 3 7 】

スタートランプ 6 0 8 は、ベット数が M A X ベットに達すると点灯 (あるいは点滅) を開始し、遊技者に始動レバー 2 1 0 の操作 (始動操作) を促す役割を持っている。

40

【 0 1 3 8 】

メダル I N ランプ 6 1 0 は、ベット数が最大 (M A X 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。

【 0 1 3 9 】

払出枚数表示 L E D 6 1 2 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。

【 0 1 4 0 】

[スロットマシンの内部構成]

50

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。

【0141】

前述した1枚投入ボタン205、206や始動レバー210、リール停止ボタン211a、211b、211c、貯留解除スイッチ209等はいずれもメイン基板409に接続されており、これら操作ボタン類は図示しないセンサを用いて遊技者による操作を検出し、検出された操作信号をメイン基板409に出力することができる。具体的には、始動レバー210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。

10

【0142】

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。

20

【0143】

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。

【0144】

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。

30

【0145】

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。

40

【0146】

メダルセクタ207内には、前述したソレノイド207aや投入センサ207bが設置されている。投入センサ207bは、メダル投入口203から投入されたメダルを検出し、メダルの検出信号をメイン基板409に出力する。ソレノイド207aがOFFの状態のとき、投入されたメダルは投入センサ207bで検出される。逆にソレノイド207aがONの状態のときは、メダルセクタ207内で投入センサ207bに到達する通路がロックアウトされてメダルの投入が受け付けられなくなり、遊技者がメダルを投入しても、メダルセクタ207を通過して返却樋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。

50

【0147】

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。

【0148】

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。

10

20

【0149】

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。

【0150】

演出制御基板510にはCPU1118やROM1120、RAM1122、入出力インタフェース1130、VDP(Video Display Processor)1124、AMP(オーディオアンプ)1126、音源IC1128等が実装されている。演出制御基板520にはCPU1138、ROM1140及びRAM1142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)及びスピーカ512の作動を制御している。

30

【0151】

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ROM1140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

【0152】

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、演出制御基板510と演出制御基板520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409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510であることに必ずしも限定されるもの

50

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。

【 0 1 5 3 】

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。

【 0 1 5 4 】

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。

【 0 1 5 5 】

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。

【 0 1 5 6 】

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 4 6 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）。

【 0 1 5 7 】

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

【 0 1 5 8 】

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

10

20

30

40

50

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）。

【0159】

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49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。

【0160】

[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49、図50及び図51～53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49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50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49及び図50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51～53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。

【0161】

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49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。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に対応しているので、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49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。

【0162】

「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。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22）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22）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、RB1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、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。

10

20

30

40

50

【 0 1 6 3 】

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び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ゲーム目に選び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の役が選び出されたときは、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び出されているから、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び出される役を意味する。

【 0 1 6 4 】

また、BB1、BB2、RB1及びRB2をボーナス役とし、図51～53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。

【 0 1 6 5 】

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S5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。

【 0 1 6 6 】

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401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211a、211b、211c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S6においてゲーム結果がハズレである旨が判定される。

【 0 1 6 7 】

「AT2-1」～「AT5-4」（この明細書において「AT2-1」～「AT5-4」は、「AT2-1」、「AT2-2」、「AT2-3」、「AT2-4」、「AT3-1」、「AT3-2」、「AT3-3」、「AT3-4」、「AT4-1」、「AT4-2」、「AT4-3」、「AT4-4」、「AT5-1」、「AT5-2」、「AT5-3」、「AT5-4」のAT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211a～211c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211a～211c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。

【 0 1 6 8 】

具体的には、「AT2-1」、「AT2-2」、「AT2-3」及び「AT2-4」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211a～211c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。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。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。

【 0 1 6 9 】

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、

10

20

30

40

50

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。

【0170】

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。

10

【0171】

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。

20

【0172】

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」となる。

30

40

【0173】

なお、抽選の結果が「AT2-1」～「AT5-4」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

50

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。

【0174】

「ALL」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「ALL」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「ALL」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。

10

【0175】

ここで、ボーナス役（BB1、BB2、RB1、RB2）、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AT専用役、ALL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。

【0176】

[ボーナス役]

本実施形態のロットマシン1では、BB1、BB2、RB1又はRB2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、BB1ゲーム、BB2ゲーム、RB1ゲーム又はRB2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51に示されるように、BB1ゲーム及びBB2ゲームだけである。

20

【0177】

また、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51～図53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。

30

【0178】

[リプレイ役]

本実施形態のロットマシン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49では「通常リブ」と記載）とARTリプレイ1～3（図49では「ARTリブ1」、「ARTリブ2」、「ARTリブ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51～53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53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・リプレイ・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。

40

50

【 0 1 7 9 】

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。

【 0 1 8 0 】

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。

【 0 1 8 1 】

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。

【 0 1 8 2 】

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・リプレイ・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。

【 0 1 8 3 】

[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51～53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。

【 0 1 8 4 】

[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51～53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。

【 0 1 8 5 】

[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51～53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211

10

20

30

40

50

a ~ 2 1 1 c が操作されると、作動した本条件装置のうち小物 1 7 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「A T 2 - 1」~「A T 5 - 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 2 1 1 a ~ 2 1 1 c 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、A T 専用役である「A T 2 - 1」~「A T 5 - 4」は、いずれも、順押しでリール停止ボタン 2 1 1 a ~ 2 1 1 c が操作されたとしても、小物 1 7 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る。

10

【0186】

[ALL 役]

ALL 役に対応する図柄組み合わせは、図 5 1 ~ 5 3 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 2 1 1 a ~ 2 1 1 c が操作されたとしても、作動した本条件装置のうち小物 1 7 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。

【0187】

[ボーナスゲーム専用役]

さらに、ボーナスゲーム中（BB 1 ゲーム中、BB 2 ゲーム中、RB 1 ゲーム中及び RB 2 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 4 9 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 5 0 ~ 図 5 3 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。

20

【0188】

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。

30

【0189】

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。

【0190】

[上乘せ抽選]

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 5 2 0 側の処理として、特典ゲー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。

40

【0191】

なお、特典ゲームは、メイン基板 4 0 9 側の処理であるチャンス RT の制御と、演出制

50

御基板 5 1 0 側の処理である A T 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 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特典ゲームが継続する。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 5 1 0 側の処理による A T 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 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）。なお、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た結果としてメイン基板 4 0 9 によるチャンス R T の制御が終了したとしても、演出制御基板 5 1 0 側の処理である A T の制御が終了しない限り再びチャンス R T 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「A T 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「A T 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。

10

【 0 1 9 2 】

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 R T ）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 R T 1 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、A T 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。

20

【 0 1 9 3 】

[ハズレ]

図 5 1 ~ 5 3 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、メダルの付与は行われず、また次回以降のゲームに変化を及ぼすこともない。なお、ハズレは遊技者に当該ゲーム及び次回以降のゲームにおいて何の遊技特典も付与しない役であるともいえる。

30

【 0 1 9 4 】

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。

【 0 1 9 5 】

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。

40

【 0 1 9 6 】

[本抽選確率]

上記のとおり、スロットマシン 1 では、本抽選の結果（抽出乱数値の照合の結果）が当該ゲームで該当する当選役（以下では、該当当選役をいう）として許容される。ここで該当当選役が許容されると、該当当選役に対応する本条件装置を作動させて、この作動した本条件装置の情報は、本抽選の結果を示す情報コマンドとして以降の処理（リール停止処理、判定処理、払出処理等）に反映されることになる。

【 0 1 9 7 】

スロットマシン 1 では、本抽選において乱数抽出を行う際の乱数値の範囲（これを抽出

50

範囲という)を予め決めておくものである。この抽出範囲は、例えば、0から16383までの整数値(つまり、2の14乗である16384個の乱数)と決めることができる。なお、本実施形態のロットマシン1では、抽出範囲の乱数値を、便宜上、0から59999までとしているが、これに限られないことはいうまでもない。この乱数の抽出範囲を拡大すると、その分だけ抽出可能な乱数値の範囲(いわゆる分母)が大きくなるので特定の乱数値が偏って抽出されるといった事象が起こりにくくなる。

【0198】

上記の抽出範囲内においては、さらにそれぞれの当選役に対応する乱数値が予め割り当てられている。例えば、抽出範囲(本実施形態のロットマシン1では0から59999)内の乱数値のうち、RB2に対応する乱数値を「1」とすれば、抽出乱数値が「1」となった場合に、本抽選の結果は「RB2に当選した」ということになり、RB2の本条件装置が当該ゲームでの情報コマンドとして処理されることになる。また、これを利用すると、抽出範囲及びRB2に対応する乱数値から、RB2の当選確率(RB2が本抽選の結果として選ばれる確率、抽選確率)を算出することができる。上記の例(RB2)でいえば、RB2に対応する乱数値の総個数を抽出範囲内の乱数値の総個数で割ると、その値は1/60000となり、RB2の当選確率を1/60000と算出できる。

10

【0199】

このように全ての当選役にはそれぞれ対応する乱数値が決められており、これらの乱数値は、それぞれの当選役に対応する当たり値と呼ばれる。上記の例(RB2)では、抽出範囲内の乱数値「1」がRB2に対応する当たり値ということになる。また、当たり値が複数存在する場合、例えば、所定役の当たり値を抽出範囲内の連続する乱数値「1」、「2」、「3」、「4」とすれば、この所定役の当たり値の範囲は乱数値「1」から「4」までとなる。そして、抽出乱数値が乱数値「1」から「4」までのいずれかに該当すると判定される(照合される)と、本抽選の結果として「所定役に当選した」ということになる。なお、本実施形態のロットマシン1では、一の当選役のみに当選する単独役(例えばRB2、ベル1、ベル2等)の他に、複数の当選役が同時に当選する重複役(例えば「RB1+スイカ」、「BB1+ベル2」等)が用意されている。したがって、このような重複役については、重複役の当たり値についても、上記の当たり値に含まれる。

20

【0200】

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

30

【0201】

ところで、単独役とは、1つの抽出乱数値に対して1つの当選役が対応するものであり、重複役とは、1つの抽出乱数値に対して、複数(この場合2つ)の当選役が対応するものである。つまり、抽出された乱数値が重複役の当たり値に該当する場合、複数の当選役のいずれにも当選したということになる。例えば、抽出された乱数値が図49に示された「BB1+スイカ」に該当する当たり値に該当する場合、後述する内部抽選処理における当選役に対応する本条件装置をセットする処理(図63のステップS206)にて、図50に示されるように、BB1に対応する本条件装置及びスイカに対応する本条件装置を同時に成立させるということである。

40

【0202】

また、図49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。

【0203】

[メイン基板による制御]

50

次に、スロットマシン 1 のメイン基板 409 (主に CPU 1110 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。

【0204】

図 5 4 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 S 10 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。

【0205】

次のステップ S 100 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 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決定され、始動レバー 210 の操作待ちの状態となる。すなわち、1 回のゲームの賭け数が決定され、始動レバー 210 の操作が可能な状態となるまでが BET 処理にて実行される。なお、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。

【0206】

ステップ S 200 の内部抽選処理では、ステップ S 100 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び出された場合に限り選び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。

【0207】

次にステップ S 300 のリール制御処理では、例えば回転中のリール 301 a、301 b、301 c の停止操作が行われると、ステップ S 200 の内部抽選処理の結果に基づいて、全てのリール 301 a、301 b、301 c についての回転や停止にかかる制御を実行する。

【0208】

ステップ S 400 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。

【0209】

ステップ S 500 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。

【0210】

ステップ S 600 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、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。

【0211】

ところで、図 5 4 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。

10

20

30

40

50

【 0 2 1 2 】

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 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なかで、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をメイン基板 4 0 9 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 S 2 0 0 の内部抽選処理やステップ S 3 0 0 のリール制御処理が行われる。

【 0 2 1 3 】

メイン基板 4 0 9（主に CPU 1 1 1 0 等）にて実行される制御プログラム上の処理手順のうち、便宜上、まずはステップ S 5 0 0 の遊技状態移行処理について説明し、次いでステップ S 5 0 0 の特典ゲーム種別判定処理及びステップ S 6 0 0 の特典ゲーム処理について説明した後、ステップ S 1 0 0 の BET 処理、ステップ S 2 0 0 の内部抽選処理、ステップ S 3 0 0 のリール制御処理について説明する。

10

【 0 2 1 4 】

[遊技状態移行処理]

図 5 5 は、メイン基板 4 0 9 に搭載された CPU 1 1 1 0 により実行される遊技状態移行処理を示すフローチャートである。

【 0 2 1 5 】

遊技状態移行処理では、まず、ボーナスゲーム（BB 1 ゲーム、BB 2 ゲーム、RB 1 ゲーム、RB 2 ゲーム）中であるか否かが判断され（ステップ S 4 0 1）、ボーナスゲーム中であれば（ステップ S 4 0 1 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 S 4 0 2）。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 S 4 0 2 における YES）、一般状態への移行処理が行われる（ステップ S 4 0 3）。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 S 4 0 2 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 S 4 0 2 における NO）、ステップ S 4 0 3 の処理をスキップし、遊技状態は移行されない。

20

30

【 0 2 1 6 】

ステップ S 4 0 1 においてボーナスゲーム（BB 1 ゲーム、BB 2 ゲーム、RB 1 ゲーム、RB 2 ゲーム）中でないと判断されると（ステップ S 4 0 1 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 S 4 1 0）。すなわち、本抽選においてボーナス役（BB 1、BB 2、RB 1、RB 2）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（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。

40

【 0 2 1 7 】

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

50

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。

【0218】

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)。

10

【0219】

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)。

20

【0220】

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56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56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。

30

【0221】

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。

40

【0222】

ステップS 4 6 2においてベルカウンタをFF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YES)、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NO)、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。

【0223】

ここで、各遊技状態について説明する。通常RTでは、一般状態と同様に、一定期間に

50

わたくし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RT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。

【0224】

なお、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49に示されるとおりである。

【0225】

ところで、本実施形態のロットマシン1では、上述したとおり、メイン基板409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510のCPU1118や演出制御基板520のCPU1138に向けて出力される。メイン基板409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510のCPU1118（又は演出制御基板520のCPU1138）は、この結果情報及びメイン基板409との通信結果情報に基づいて、例えば画像表示体500又はノ及びスピーカ512を用いた演出を実行する手段を備える。例えば、チャンスRT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、リール停止ボタン211a～211cについての適正な押し順が、例えば画像表示体500又はノ及びスピーカ512を用いた演出により明示される（以下、本抽選の結果が「AT2-1」～「AT5-4」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211a～211c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「AT2-1」～「AT5-4」のうちのいずれかであるときにリール停止ボタン211a～211c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RT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。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RTとは異なる。押し順ナビは、例えば一般状態や通常RT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「AT2-1」～「AT5-4」のうちのいずれかであるとき、一般状態や通常RT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RTに制御されているときの方が、「AT2-1」～「AT5-4」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RTでは、一般状態や通常RT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RTは、一般状態や通常RT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。

【0226】

このように、本実施形態のロットマシン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RT）とチャンスRTとを含む遊技状態のうちいずれかに制御される。

【0227】

本遊技機では、チャンスRT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。

【0228】

本実施形態のロットマシン1では、上述したとおり、通常RTにおける本ゲーム抽選においてART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RTに制御される。

【0229】

10

20

30

40

50

ここで、チャンスRTとは、チャンスRT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RTでは、図49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RT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又はノ及びスピーカ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「AT2-1」～「AT5-4」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。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RT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「AT2-1」～「AT5-4」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RTが終了することとなる。

10

20

30

40

50

【0230】

また、チャンスRT中は、遊技者に向けてその遊技状態がチャンスRT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RT中であることを表示（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。

【0231】

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ART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BB1の当選確率が高く決められているのでBB1に当選する可能性が高いといったようなことである。このように段階的な設定値を設けることにより、設定値ごとに特徴を持たせて遊技者が設定値の推測の際の手掛かりとしたり、ホール等の経営に合わせた設定値にてスロットマシン1の運用をしたり、といったことが可能となる。なお、上記のような設定値に限られることはない。

【0232】

[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。

【0233】

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。

【0234】

以下、図57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57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57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57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。

10

【0235】

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。

20

【0236】

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」のうちいずれであるかであるときに、「AT2-1」～「AT5-4」のうち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。

30

【0237】

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。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」のうちいずれかであるときに、図57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57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57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。

40

【0238】

50

図50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。

10

【0239】

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。

【0240】

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。

20

30

【0241】

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ルール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ルール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ルール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。

40

【0242】

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

50

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。

【0243】

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うように制御される。その結果、差枚数が0に近づくこととなる。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。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し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うまでもない。

【0244】

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ルール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ルール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。

【0245】

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。

【0246】

（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。

【0247】

（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57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

10

20

30

40

50

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板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。

【0248】

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。

10

【0249】

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。

20

【0250】

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57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。

30

【0251】

（ベルカウンタが2である場合）

40

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57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。すなわち、ベルカウンタが2である場合に

50

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。

10

【0252】

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57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。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。

20

30

【0253】

(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57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。

40

【0254】

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57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

50

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。

【0255】

(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57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。

【0256】

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57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。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、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。

【0257】

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別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盤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。

【0258】

なお、特典ゲームの種別の絞込み判定は、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。

10

20

30

40

50

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 2 1 1 a , 2 1 1 b , 2 1 1 c の停止操作を行った場合には、演出制御基板 5 1 0 や演出制御基板 5 2 0 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。このように、演出制御基板 5 1 0 や演出制御基板 5 2 0 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 4 0 9 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 4 0 9 により判定されたことを演出制御基板 5 1 0 や演出制御基板 5 2 0 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 4 0 9 により判定された場合には、演出制御基板 5 1 0 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 5 1 0 の制御によってコントロールすることが可能となる。

10

【 0 2 5 9 】

メイン基板 4 0 9 は、演出制御基板 5 1 0 や演出制御基板 5 2 0 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「A T 2 - 1」～「A T 5 - 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 5 1 0 や演出制御基板 5 2 0 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。

【 0 2 6 0 】

[特典ゲーム処理]

次に、ステップ S 6 0 0 の特典ゲーム処理について説明する。図 5 8 はメイン基板 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 4 0 9 側の処理によりチャンス R T に制御されているときに、演出制御基板 5 1 0 側の処理により所定期間にわたって A T 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 R T 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 4 0 9 側の制御と、A T の制御（押し順ナビ）や表示演出制御などの演出制御基板 5 1 0 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、メイン基板 4 0 9 に搭載された CPU 1 1 1 0 により実行されるものである。

20

【 0 2 6 1 】

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。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 6 1 0 においていずれの特典

30

40

50

ゲームも実行されていないと判断されると(ステップS610におけるNO)、特典ゲーム処理は終了する。

【0262】

ステップS608の特典ゲーム設定処理が行われると、演出制御基板510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500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512から出力される。

【0263】

なお、ステップS606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。

【0264】

ところで、特典ゲームは、押し順ナビに従ってルール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継続する。押し順ナビに背いてルール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の制御が終了し、通常RT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409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510側の処理であるATの制御が終了する。このとき、演出制御基板510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510側の処理であるATの制御が終了すると、押し順ナビが実行されないため、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ルール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の制御が終了して通常RTに移行したとしても、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RTに移行し、特典ゲームが継続される。したがって、ATの制御が終了すると特典ゲームが終了する。

【0265】

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。

【0266】

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。

【0267】

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59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AT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59を見ると分かるように、ショー

10

20

30

40

50

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300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。

【0268】

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59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300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。

10

20

【0269】

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RTに制御され、演出制御基板510によりAT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により上乘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乘せされていく。そして、この上乘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。上乘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60を用いて詳細に説明する。

30

【0270】

[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60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。

【0271】

特典ゲーム設定処理では、まず、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。

40

【0272】

具体的には、まずステップ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

50

、ショートレッド特典ゲーム中フラグをON (= 1) にする。

【0273】

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。

【0274】

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。

10

【0275】

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。

20

【0276】

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)、ステップS6108では、賞としてのメダル払い出しが300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S6110では、スーパーレッド特典ゲーム中フラグをON (= 1) にする。

【0277】

ステップS6106の判定が満たされない場合(ステップS6106におけるNO)、ステップS6112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S6112におけるYES)、ステップS6114では、賞としてのメダル払い出しが300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S6116では、スーパーブルー特典ゲーム中フラグをON (= 1) にする。

30

【0278】

ステップS6112の判定が満たされない場合(ステップS6112におけるNO)、ステップS6118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S6118におけるYES)、ステップS6120では、賞としてのメダル払い出しが26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S6122では、プレミアム特典ゲーム中フラグをON (= 1) にする。

40

【0279】

また、上記のステップS6082、ステップS6088、ステップS6094、ステップS6100、ステップS6106、ステップS6112及びステップS6118の判定がいずれも満たされない場合(ステップS6118におけるNO)、ステップS6124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500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512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。

50

【0280】

ステップS6086、ステップS6092、ステップS6098、ステップS6104、ステップS6110、ステップS6116又はステップS6122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S6126)。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S6128)、強制フリーズフラグがオン(=1)であると判断されると(ステップS6128におけるYES)、特定のリール挙動に設定される(ステップS6130)。一方、ステップS6128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S6128におけるNO)、ステップS6130をスキップして特典ゲーム設定処理を終了する。

10

【0281】

なお、ステップS6130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。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。まずは、BET処理されていることを前提として始動レバー210が操作されると、これに基づいて全てのリール301a、301b、301cの回転を開始する。このときの各リール301a、301b、301c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 - 白セブン - 白セブン」の図柄組み合わせが表示されるように、左リール301a、中リール301b、右リール301cの順に停止する。その後、始動レバー210が操作されることなく再び全てのリール301a、301b、301cの回転が開始され、リール停止ボタン211a、211b、211cが操作されると、これに基づいて、後述するステップS304における本抽選の結果が表示されるように各リール301a、301b、301cの停止が制御される。この特定のリール挙動の態様のうち、BET処理されていることを前提として始動レバー210が操作されたことに基づいて全てのリール301a、301b、301cの回転が開始されてから、図柄表示窓401内の中段位置に「白セブン - 白セブン - 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210が操作されることなく再び全てのリール301a、301b、301c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301a、301b、301cの挙動となる。そして、始動レバー210が操作されることなく再び全てのリール301a、301b、301c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301a、301b、301c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。

20

30

【0282】

[特典ゲーム終了判定処理]

次に、ステップS620の特典ゲーム終了判定処理について、図61を用いて説明する。

【0283】

まず、ステップS6202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S6204に移る。

40

【0284】

ステップS6204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S6206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(=

50

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409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510側の処理としてATの制御が終了する。また同時に、演出制御基板510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500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512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409による制御としてチャンスRT状態は継続するものの、演出制御基板510によるATゲームが終了すると押し順ナビが行われないうのでベルこぼ目が出現し、メイン基板409による制御としてチャンスRTから通常状態に移行する。

10

【0285】

一方、ステップS6204の判定が満たされない場合、ステップS6206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。

【0286】

[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510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510(主にCPU1118等)は、メイン基板409から出力される各種コマンド(情報コマンド、出力信号)に基づいて演出制御基板520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449から出力された各種コマンドは、一旦、RAM1122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ROM1120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。

20

【0287】

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。

30

【0288】

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。

40

【0289】

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ができるものである。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。

【0290】

50

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。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。

【0291】

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、規定回数に近づくとつれて危機感迫る効果音を発生させることなどである。このようにすると、遊技者は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。

10

【0292】

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。

20

【0293】

[BET処理]

次に、ステップS100のBET処理について、図62を用いて説明する。

【0294】

BET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S102）。ステップS102において前回ゲームの結果が再遊技でないとして判断されたときは（ステップS102におけるNO）、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S104）。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（BET操作と称される）することである。ステップS104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S104におけるYES）、ステップS106の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。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210の操作が有効化される（ステップS108）。なお、ステップS102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S102におけるYES）、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S106の賭け数設定処理が自動的に行われる。

30

40

【0295】

[内部抽選処理、リール制御処理]

以下に、ステップS200の内部抽選処理及びステップS300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。

【0296】

(内部抽選処理)

図63は、メイン基板409（主にCPU1110等）にて実行されるステップS20

50

0 の内部抽選処理を具体的に示したものである。

【0297】

内部抽選処理では、BET処理されていることを前提として始動レバー210が操作さ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49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50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）。

【0298】

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

【0299】

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

【0300】

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。

30

【0301】

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64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くてもかかわらず、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。

【0302】

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

【0303】

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65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

50

が実行される。

【0304】

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(ステップS220)。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S218の前兆ゲーム数抽選についても、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行うことが可能となる。

10

【0305】

ステップS222では、図66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行うことが可能となる。

【0306】

ステップS222の擬似抽選が行われると、図67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S224)。図67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。

20

【0307】

(リール制御処理)

図68は、メイン基板409(主にCPU1110等)にて実行されるステップS300のリール制御処理を具体的に示したものである。

【0308】

リール制御処理では、先ず、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S302)。強制フリーズフラグがオン(=1)であれば(ステップS302におけるYES)、リール301a, 301b, 301cの強制フリーズ演出が行われる(ステップS310)。ステップS310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S320)。強制フリーズ演出は、ステップS6130において設定され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211a~211c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。

30

40

【0309】

ステップS322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S322)。擬似ゲームフラグがオン状態であるのは、ステップS212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S322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S324)。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S324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S326)、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S328)。ステップS3

50

28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S328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S330)。一方、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。

【0310】

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。

【0311】

[擬似ゲーム処理]

図69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。

【0312】

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。

【0313】

擬似ゲーム処理では、先ず、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。

【0314】

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

10

20

30

40

50

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S3414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S3414）。すなわち、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場合には、リール301a, 301b, 301c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。

【0315】

ステップS3414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301a, 301b, 301cについて揺れ処理が行われると、ステップS3406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S3416）。そして、ステップS3418に進み、擬似ゲーム図柄判定処理が行なわれる（ステップS3418）。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S3418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されるとともに（ステップS3420）、擬似条件装置がリセットされる（ステップS3422）。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409から演出制御基板510（または演出制御基板520）に送信されている。

10

【0316】

なお、ステップS3420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したが、これに代えて、ステップS222や後述するステップS3440において行われる擬似抽選の結果、すなわちステップS224や後述するステップS3442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。

20

【0317】

ステップS3424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70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S3424のゲーム内継続抽選についても、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行うことが可能となる。

30

【0318】

ステップS3426では、ステップS3424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S3426におけるYES）、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S3438）。ステップS3438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S3438におけるYES）、ステップS222の処理と同様の処理、すなわち、図66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S3440）。そして、ステップS3440における擬似抽選に当選すると、ステップS224の処理と同様に、図67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S3442）、ステップS3404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。

40

【0319】

なお、上述したステップS3440の擬似抽選では、ステップS222の処理と同様の処理（すなわち図67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（

50

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520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疑似役(口ゴ)に当選する確率が高められることや、上乗せ抽選に当選する確率が最も高い当選疑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ゲーム内において疑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、本ゲームと疑似ゲームとの認識をし難くなっている構成と相まって、疑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(疑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。

10

【0320】

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70のゲーム内継続抽選/疑似ゲームループ抽選のテーブルを参照して、疑似ゲームループ抽選が行われる(ステップS3428)。この疑似ゲームループ抽選は、1ゲーム内における疑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疑似ゲームを継続して行うか否かを決定する抽選である。

【0321】

ステップS3430では、ステップS3428において行われた疑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)。この疑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)、疑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において疑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において疑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)、疑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)、疑似ゲーム処理を終了する。

20

30

【0322】

[疑似ゲームリール揺れ処理]

ここで、ステップS3414の疑似ゲーム揺れ処理について、図71を参照しつつ説明する。図71は、メイン基板409により実行される疑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71では、一例として「テーブル方式」によるリール停止処理の内容を示している。

【0323】

疑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疑似抽選(ステップS222参照)の結果に対応して作動した疑似条件装置にしたがって疑似ゲームリール停止制御テーブルを選択する。この疑似ゲームリール停止制御テーブルは予め全ての疑似条件装置に1対1に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。

40

【0324】

上記のステップS34142において、成立している疑似条件装置に基づいて疑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

50

2 1 1 a , 2 1 1 b , 2 1 1 c のいずれかが押下されたかについても判定する。全てのリール停止ボタン 2 1 1 a , 2 1 1 b , 2 1 1 c の押下操作が受け付けられるまでは、ステップ S 3 4 1 9 2 の判定が満たされず、ステップ S 3 4 1 4 4 以降の処理を繰り返す。

【 0 3 2 5 】

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

【 0 3 2 6 】

上記の「順押し」の停止操作手順とは、左リール 3 0 1 a を第 1 番目に停止させる操作手順（つまり、左リール停止ボタン 2 1 1 a を第 1 番目に押下操作する手順）のことをいい、第 2 番目以降に停止させるリールの操作順番より、〔 左リール 中リール 右リール 〕、あるいは、〔 左リール 右リール 中リール 〕となる 2 つの停止操作手順にさらに分けられる。これら 2 つをまとめて「順押し」と呼ぶ。なお、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

【 0 3 2 7 】

上記の「逆押し」の停止操作手順とは、「順押し」と反対に右リール 3 0 1 c を第 1 番目に停止させる操作手順（つまり、右リール停止ボタン 2 1 1 c を第 1 番目に押下操作する手順）のことをいい、第 2 番目以降に停止させるリールの操作順番より、〔 右リール 中リール 左リール 〕、あるいは、〔 右リール 左リール 中リール 〕となる 2 つの停止操作手順にさらに分けられる。これら 2 つをまとめて「逆押し」と呼ぶ。なお、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

【 0 3 2 8 】

上記の「中押し」の停止操作手順とは、中リール 3 0 1 b を第 1 番目に停止させる操作手順（つまり、中リール停止ボタン 2 1 1 b を第 1 番目に押下操作する手順）のことをいい、第 2 番目以降に停止させるリールの操作順番より、〔 中リール 左リール 右リール 〕、あるいは、〔 中リール 右リール 左リール 〕となる 2 つの停止操作手順にさらに分けられる。これら 2 つをまとめて「中押し」と呼ぶ。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」と呼ぶ場合もある。

30

【 0 3 2 9 】

ステップ S 3 4 1 4 4 では、左リール 3 0 1 a が停止状態となったことを示すフラグ（左リール停止フラグ L F）が O F F（L F = 0）であり、なおかつ、左リール停止ボタン 2 1 1 a の押下操作が受け付けられたかを判定する。ステップ S 3 4 1 4 2 で、リール停止ボタン 2 1 1 a , 2 1 1 b , 2 1 1 c の押下操作の待ち受け状態から「順押し」の停止操作手順に沿って最初（第 1 番目）に左リール停止ボタン 2 1 1 a が押下されたかとする、ステップ S 3 4 1 4 4 の判定が満たされ、ステップ S 3 4 1 4 6 に移る。

【 0 3 3 0 】

ステップ S 3 4 1 4 6 では、第 1 リール停止フラグが O F F（F = 0）であるか判定する。ここでいう「第 1 リール」とは第 1 番目に停止操作が受け付けられる、あるいは第 1 番目に停止するリールのことをいう。この例（「順押し」）では、左リール 3 0 1 a の停止操作が第 1 番目に受け付けられるので、第 1 リール停止フラグが O F F の状態（F = 0）となっている。従って、ステップ S 3 4 1 4 6 の判定は満たされ、次のステップ S 3 4 1 4 8 に移る。

40

【 0 3 3 1 】

次のステップ S 3 4 1 4 8 では、左リール 3 0 1 a について第 1 リール停止処理が行われる。この第 1 リール停止処理では、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。

50

【0332】

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。

10

【0333】

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。

【0334】

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。

【0335】

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。

20

【0336】

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。

【0337】

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。

30

【0338】

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。

【0339】

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。

40

【0340】

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。

【0341】

50

ステップ S 3 4 1 7 4 では、一旦停止された中リール 3 0 1 b 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 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、左リール 3 0 1 a の揺れと同期される。

【 0 3 4 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 3 4 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 M F が O F F (M F = 0) であり、なおかつ、右リール停止ボタン 2 1 1 c の押下操作が受け付けられたかを判定していくことになるが、以降のステップ S 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。

【 0 3 4 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 R F を O N (M F = 1) とし、ステップ S 3 4 1 9 0 に移る。

【 0 3 4 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。

【 0 3 4 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 3 4 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。

【 0 3 4 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。

【 0 3 4 9 】

[本ゲーム処理]

図 7 2 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 3 5 0 の本ゲーム処理を具体的に示したものである。

【 0 3 5 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 Y E S) 、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

10

20

30

40

50

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。

【0351】

本ゲーム処理では、先ず、全てのリール301a, 301b, 301cの回転が開始される(ステップS 3502)。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。

【0352】

ステップS 3502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S 3504)、本ゲームリール停止処理が行われる(ステップS 3506)。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S 3406の処理のような有効時間のセットは行われない。

【0353】

ステップS 3506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S 3508に進み、本ゲーム図柄判定処理が行なわれる(ステップS 3508)。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S 3508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S 3510)、ステップS 206でセットされた本条件装置がリセットされる(ステップS 3512)。

【0354】

ステップS 3514では、本ゲーム図柄判定処理(ステップS 3508)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が判断される(ステップS 3514)。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S 3514におけるYES)、チャンスRT中であるかが判断される(ステップS 3516)。ここでチャンスRT中であると判断されると(ステップS 3516におけるYES)、ベルカウンタが4であるかが判断される(ステップS 3518)。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S 3518におけるYES)、ステップS 500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S 3520)。

【0355】

ここで、ステップS 3520のリール演出抽選について図73を用いて説明する。図73は、ステップS 500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S 3520のリール演出抽選に用いられるテーブルの一例である。

【0356】

ステップS 3520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73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73に示されるように、ステップS 500の特典ゲーム種

10

20

30

40

50

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。

【0357】

図73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S6128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。

【0358】

パターン1～パターン8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401内の中段位置に「白セブン・白セブン・白セブン」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せることができる。図64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66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。

【0359】

パターン9～パターン16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。

【0360】

また、パターン17～パターン24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59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64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。

【0361】

以上より、ステップS3520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S3522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。

【0362】

しかし、図73を参照すると分かるように、パターン9～パターン16は、それぞれ、パターン17～パターン24とリール演出の態様が同じである。したがって、ステップS3520のリール演出抽選においてパターン17～24のいずれかに決定され、該決定されたパターン17～24のうちのいずれかの態様でステップS3522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401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。

【0363】

図72に戻って、ステップS3424のリール演出が行われたのちは、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60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、
10
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・白セブン・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
20
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。

【0364】

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。

【0365】

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
30
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、
40
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。

【0366】

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回のゲームでリール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
50

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アップするまでリール301a, 301b, 301cの回転が開始されない。

【0367】

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の、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。

【0368】

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。

【0369】

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。

【0370】

[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74を参照しつつ説明する。図74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74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。

【0371】

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に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。

【0372】

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。

10

【0373】

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。

【0374】

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。

20

【0375】

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。

【0376】

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。

30

【0377】

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。

40

【0378】

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。

【0379】

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。

【0380】

50

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。

【0381】

そして、ステップ S35078 では、全てのリール 301a, 301b, 301c が停止状態となったかを判定する。この例では、まだ左リール停止フラグ LF が ON となって停止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 S35078 における NO）、ステップ S35064 に戻り以降の処理を繰り返し実行する。

【0382】

そして、再びステップ S35064 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 S35064 の判定は満たされず（ステップ S35064 における NO）、ステップ S35080 に移る。

【0383】

ステップ S35080 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（ステップ S35080）。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 S35080 の判定が満たされ（ステップ S35080 における YES）、次のステップ S35082 に移る。

【0384】

ステップ S35082 では、上記のステップ S35066 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 S35082）。そして、左リール 301a 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 S35082 の判定が満たされず（ステップ S35082 における NO）、ステップ S35086 に移る。

【0385】

ステップ S35086 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 S35062 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 S35084, S35088, S35090 は全て迂回され、ステップ S35092 に移り、中リール停止フラグ MF を ON（MF = 1）としてステップ S35078 に移る。

【0386】

そして、再度ステップ S35078 では、左リール 301a 及び中リール 301b が停止状態となっただけであり、まだ右リール 301c は回転中で停止状態となっていないので、この判定が満たされず、ステップ S35064 に戻り、再度以降の処理を繰り返し実行する。

【0387】

さらに、3 度目のステップ S35064 以降の処理では、先ずステップ S35094 で右リール停止フラグ MF が OFF（MF = 0）であり、なおかつ、右リール停止ボタン 211c の押下操作が受け付けられたかを判定していくことになるが、以降のステップ S35096, S35100 等の処理は、上記のステップ S35064 以降の処理（ステップ S35084, S35086）と同様であるため詳細な説明は省略する。

【0388】

そして、ステップ S35106 にて、右リール停止フラグ RF を ON（MF = 1）として、ステップ S35078 に移る。

【0389】

最後にステップ S35078 は、この時点において、全てのリール 301a, 301b, 301c が停止状態となっていることから、この判定が満たされ、本ゲームリール停止処理が終了する。

10

20

30

40

50

【0390】

「逆押し」の停止操作手順では、右リール301cのみが停止状態となり、なおかつ、右リール301cの停止目のうち、下段位置にいずれかの当選役図柄があった場合、まだ2つの有効ラインのいずれにも該当当選役図柄を揃えることが可能である。従って、ステップS35094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。

【0391】

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

【0392】

[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

【0393】

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いうで停止させることが可能となる。また、この引き込み制御を行うことにより、遊技者は該当当選役図柄の目押しのタイミングが多少早かったとしても、引き込み可能な範囲内に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

【0394】

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に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46参照）。

40

【0395】

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46参照）。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。

【0396】

50

一方、図46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52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。

【0397】

10

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。

【0398】

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

20

【0399】

[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75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。

【0400】

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

【0401】

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。

【0402】

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。

40

【0403】

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。

【0404】

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(「赤セブン-赤セブン-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。

50

一方、ステップ S 3 5 0 8 6 にて有効ライン上に B 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 8 6 における N O)、ステップ S 3 5 0 9 0 に移る。

【 0 4 0 5 】

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 4 0 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 (「青セブン - 赤セブン - 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 4 0 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 4 0 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 (「リブベル - リプレイ - 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 4 0 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。

30

【 0 4 1 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。

【 0 4 1 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 (パラパラな図柄の組み合わせ態様)」とも呼ばれる。

40

【 0 4 1 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) とない場合 (このときはハズレフラグが O N (= 1) とされている) 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。

【 0 4 1 3 】

50

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 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。

【 0 4 1 4 】

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。

10

【 0 4 1 5 】

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 3 0 0 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。

20

【 0 4 1 6 】

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。

【 0 4 1 7 】

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 2 0 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。

30

【 0 4 1 8 】

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 5 1 0 や演出制御基板 5 2 0 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 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。

40

【 0 4 1 9 】

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 1 1 0 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。

50

【 0 4 2 0 】

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 5 1 0 や演出制御基板 5 2 0 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 4 0 9 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。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 4 9 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 S 2 0 6）。これに対して、擬似抽選は図 6 6 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 S 2 2 4）。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 3 0 1 a, 3 0 1 b, 3 0 1 c 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 4 0 9 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 3 0 1 a, 3 0 1 b, 3 0 1 c 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 B E T 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 S 3 4 2 4 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。

10

20

【 0 4 2 1 】

[B B ゲーム開始処理]

前述の図 7 5 のステップ S 3 5 0 8 6 の判定が満たされた場合（ステップ S 3 5 0 8 6 における Y E S）、メイン基板 4 0 9 側の処理として B B ゲーム開始処理が実行される（ステップ S 3 5 0 8 8）。この B B ゲーム開始処理について図 7 6 を用いて説明する。

30

【 0 4 2 2 】

ステップ S 3 5 0 8 8 2 では、B B ゲーム中フラグを O N (= 1) にする。また図示はしないが、このとき B B フラグを O F F (= 0) にする。次いでステップ S 3 5 0 8 8 4 にて、B 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 B B ゲームが開始される。

40

【 0 4 2 3 】

[B B ゲーム終了判定処理]

続いて、前述の図 7 5 のステップ S 3 5 1 0 8 の B B ゲーム終了判定処理について図 7 7 を用いて説明する。

【 0 4 2 4 】

まず、ステップ S 3 5 1 0 8 2 では、前述の図 7 5 のステップ S 3 5 1 0 6 にてメダルの払い出しがあったことを受けて、B B ゲーム中の累計払出枚数に当該ゲームの払出枚数を加算する。

【 0 4 2 5 】

次にステップ S 3 5 1 0 8 4 では、累計払出枚数が 3 0 0 枚（B B 2 の場合は 2 0 0 枚）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

50

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。

【 0 4 2 6 】

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。

【 0 4 2 7 】

[R B ゲーム開始処理]

前述の図 7 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 7 8 を用いて説明する。

【 0 4 2 8 】

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。

【 0 4 2 9 】

[R B ゲーム終了判定処理]

続いて、前述の図 7 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 7 9 を用いて説明する。

【 0 4 3 0 】

まず、ステップ S 3 5 1 1 6 2 では、前述の図 7 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。

【 0 4 3 1 】

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)。

【 0 4 3 2 】

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。

【 0 4 3 3 】

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。

【 0 4 3 4 】

[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、当該コマンドに対応する演出態様が複数用意されている。

10

20

30

40

50

【0435】

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。

【0436】

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。

10

【0437】

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。

20

【0438】

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。

【0439】

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。

30

【0440】

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。

【0441】

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

40

50

ることが可能である。

【0442】

[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80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80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

【0443】

ここで、図49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66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。

【0444】

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。

20

【0445】

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。

【0446】

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

【0447】

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80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。

【0448】

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ませんが、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

【0449】

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

50

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。

【0450】

[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。

【0451】

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。

10

【0452】

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。

20

【0453】

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。

30

【0454】

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73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

40

50

。

【 0 4 5 5 】

なお、ステップ S 3 5 2 2 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 2 4 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 3 0 1 a , 3 0 1 b , 3 0 1 c 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 S 3 5 2 2 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 1 6 のいずれかである場合とパターン 1 7 ~ パターン 2 4 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 3 0 1 a , 3 0 1 b , 3 0 1 c 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

【 0 4 5 6 】

このとき、演出制御基板 5 1 0 , 5 2 0 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 5 0 0 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 2 1 0 を操作したことに基づいてリール 3 0 1 a , 3 0 1 b , 3 0 1 c 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 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であるから、遊技者は、ステップ S 3 5 2 2 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 1 6 のうちのいずれかであったのか、それともパターン 1 7 ~ パターン 2 4 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 3 0 1 a , 3 0 1 b , 3 0 1 c 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 S 3 5 2 2 のリール演出において行われたパターンがパターン 1 7 ~ パターン 2 4 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 5 1 0 , 5 2 0 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 5 0 0 の表示領域に表示される。その後、遊技者が始動レバー 2 1 0 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 3 0 1 a , 3 0 1 b , 3 0 1 c 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

【 0 4 5 7 】

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 5 0 0 の表示領域に表示された後、遊技者が始動レバー 2 1 0 を操作したことに基づいて回転が開始されたリール 3 0 1 a , 3 0 1 b , 3 0 1 c 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 S 3 5 2 2 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 1 6 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

【 0 4 5 8 】

このように、ステップ S 3 5 2 2 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 2 4 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 5 0 0 の表示領域に表示された時点において、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の種別がパターン 9 ~ パターン 2 4 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 2 1 0 の操作時における遊技興味を高めることが可能となる。

50

【0459】

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。

10

【0460】

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。

20

【0461】

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パ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しようとした場合、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パ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しようすると、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

30

40

50

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。

【0462】

(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、ルール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。

【0463】

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。

【0464】

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

10

20

30

40

50

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。

【0465】

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、この推測した結果の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ればよい。

10

【0466】

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68参照)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

【0467】

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

【0468】

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

【0469】

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)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

50

にすることがより望ましい。

【0470】

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

【0471】

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うるようにすることがより望ましい。

【0472】

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

【0473】

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

【0474】

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49及び図66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

【0475】

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、上乗せ抽選が行われたときのの上乗せ期待度についてはこれを

50

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。

【0476】

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

【0477】

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

【0478】

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

【0479】

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。

【0480】

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ようとするれば、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。

40

【0481】

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

50

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うちにリール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。

【0482】

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

10

【0483】

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

20

【0484】

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。

30

【0485】

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。

40

50

【0486】

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。

【0487】

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。

【0488】

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の別の実現することができる。若しくは、ステップS4218の処理（図71参照）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。

【0489】

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つた場合に、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（上乘せ確率など）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（上乘せ確率など）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

【0490】

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ふ懸念がある。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。

【0491】

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

10

20

30

40

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。

【0492】

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。

【0493】

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

【0494】

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）が現れるところにまで一旦戻す制御を行ってから、リール301a, 301b, 301cを新たに回転状態とする制御を行うようにすれば、始動レバー210としての機能（回転開始）を確保しつつ、自動変更にかかる図柄の動きをキャンセルすることができるようになる。

【0495】

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。

30

40

【0496】

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。

【0497】

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。

【0498】

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（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。

10

【0499】

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。

20

【0500】

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、メダルの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趣が好適に維持されるようになる。

30

【0501】

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し行わ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。

40

【0502】

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。

【0503】

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

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。

【0504】

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、ステップ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

【0505】

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500ms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500ms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500ms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

【0506】

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

【0507】

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500ms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500ms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。

【0508】

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

【0509】

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

【0510】

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。

【0511】

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

【0512】

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

【0513】

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57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。

【0514】

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。

【0515】

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いときに有効である。

【0516】

(変形例)

なお、本実施形態では、図57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57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。

【0517】

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且つこの2種類以上の特典ゲームのうちいずれかを実行する旨を決定するような場合であっても、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

10

20

30

40

50

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。

【0518】

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x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

【0519】

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

【0520】

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。

【0521】

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

【0522】

技術思想1の遊技機（スロットマシン1）は、遊技者による操作態様によって表示内容が異なりうる表示ゲームにかかる制御を実行可能な主制御手段と、前記主制御手段からの情報を受けて遊技者に有利な利益の付与にかかる利益付与抽選を実行可能な利益付与抽選手段を少なくとも有する周辺制御手段とを備え、前記主制御手段から前記周辺制御手段に向けては情報送信可能であるものの前記周辺制御手段から前記主制御手段に向けては情報送信できないように構成される遊技機であって、前記周辺制御手段は、遊技者にとっての有利度合いが異なる複数のゲーム内容のうち、実行されるゲーム内容を決定するゲーム内容決定手段、及び前記ゲーム内容決定手段により決定されたゲーム内容に応じた操作態様で前記表示ゲームが行われるよう促す制御を実行可能な促操作制御手段を有し、前記主制

50

御手段は、前記周辺制御手段から前記主制御手段に向けて情報送信できないなかで、前記ゲーム内容決定手段により決定されたゲーム内容を、遊技者により操作された操作態様に基づいて推測可能ならしめるゲーム内容推測手段、及び前記ゲーム内容推測手段により推測されたゲーム内容での表示ゲームが実行されるよう前記表示ゲームにかかる制御を実行するゲーム実行手段を有し、前記利益付与抽選手段は、遊技者にとっての有利度合いが異なる複数の利益抽選態様のうちいずれかを前記主制御手段から受けた情報に基づいて決定し、該決定された利益抽選態様に基づいて前記利益付与抽選を行うことを特徴とするものである。

【0523】

上記の遊技者にとっての有利度合いが異なる複数のゲーム内容とは、本実施形態に記載された7種類の特典ゲームが相当するが、必ずしも複数ゲームにわたって実行されるような本実施形態に記載された特典ゲームの内容に限られず、1ゲームで終了するゲームの内容であってもよい。

10

【0524】

また、ゲーム内容決定手段により決定されたゲーム内容に応じた操作態様で表示ゲームが行われるよう促す制御とは、本実施形態に記載されたようなルール停止ボタン211a、211b、211cが停止操作される順(所謂押し順)を教える(ナビする)ものに限られず、例えば停止操作されるタイミングを教えるものなどであってもよい。すなわち、周辺制御手段から主制御手段に向けて情報送信できないなかで、周辺制御手段(ゲーム内容決定手段)で決定されたゲーム内容を主制御手段で推測することが可能となるように制御されるものであればよい。

20

【0525】

このような上記技術思想1の遊技機によれば、遊技者にとっての有利度合いが異なる複数のゲーム内容のうち実行されるゲーム内容が周辺制御手段にて決定されるので、主制御手段における制御負荷を軽減することができる。

【0526】

しかも、周辺制御手段から主制御手段に向けて情報送信できないなかで、周辺制御手段におけるゲーム内容決定手段により決定されたゲーム内容を、遊技者により操作された操作態様に基づいて主制御手段にて推測可能とし、この推測されたゲーム内容に基づいて、主制御手段により表示ゲームにかかる制御が実行される。一方、周辺制御手段は、主制御手段から受けた情報に基づいて利益抽選を行うようにしている。

30

【0527】

また、実行される特典ゲームの種別を周辺制御手段にて決定し、この決定された特典ゲームの種別を、周辺制御手段から主制御手段に向けて情報送信できないなかで主制御手段により推測可能とすることで、主制御手段の制御負荷を軽減しつつも、主制御手段及び周辺手段それぞれに対して好適に役割を持たせることができ、面白みのあるゲームの実行が可能となる。

【0528】

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】

【0529】

- 1 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	後面板	
1 1 2 d	前面板	
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

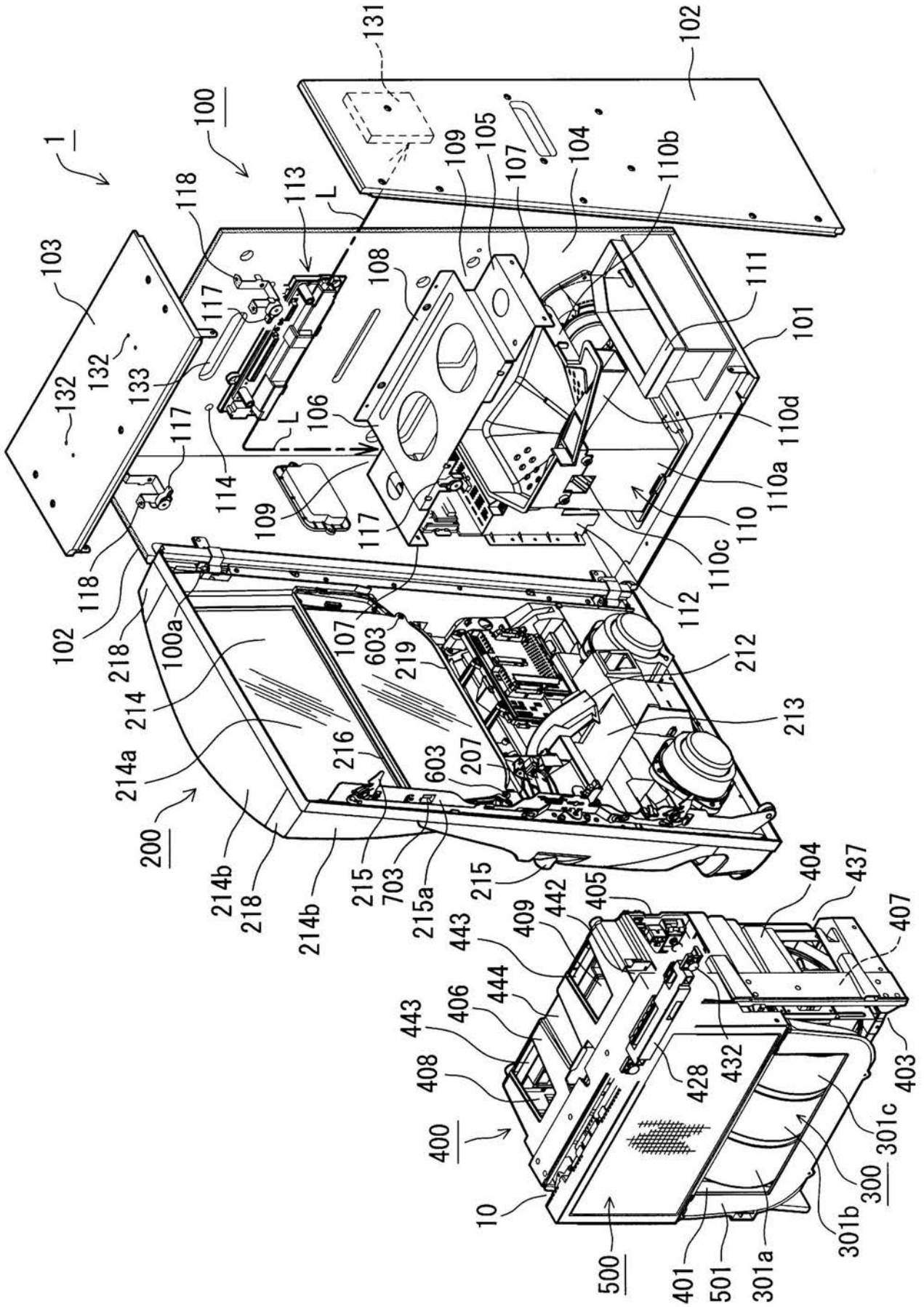
1 2 3	コネクタ基板	
1 2 4	コネクタ	
1 2 5	コネクタ	
1 2 6	開口	
1 2 7	該開口	
1 2 8	支持筒	
1 2 9	配線ダクト	
1 3 1	外部中継端子板	
1 3 2	貫通孔	
1 3 3	通気口	10
2 0 0	扉形前面部材	
2 0 0 a	通孔	
2 0 1	メダル用受皿	
2 0 2	操作部	
2 0 3	メダル投入口	
2 0 5	1枚投入ボタン	
2 0 6	MAX投入ボタン	
2 0 7	メダルセレクタ	
2 0 7 a	ソレノイド	
2 0 7 b	投入センサ	20
2 0 8	メダル返却ボタン	
2 0 9	貯留解除スイッチ	
2 1 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	補強棧	
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

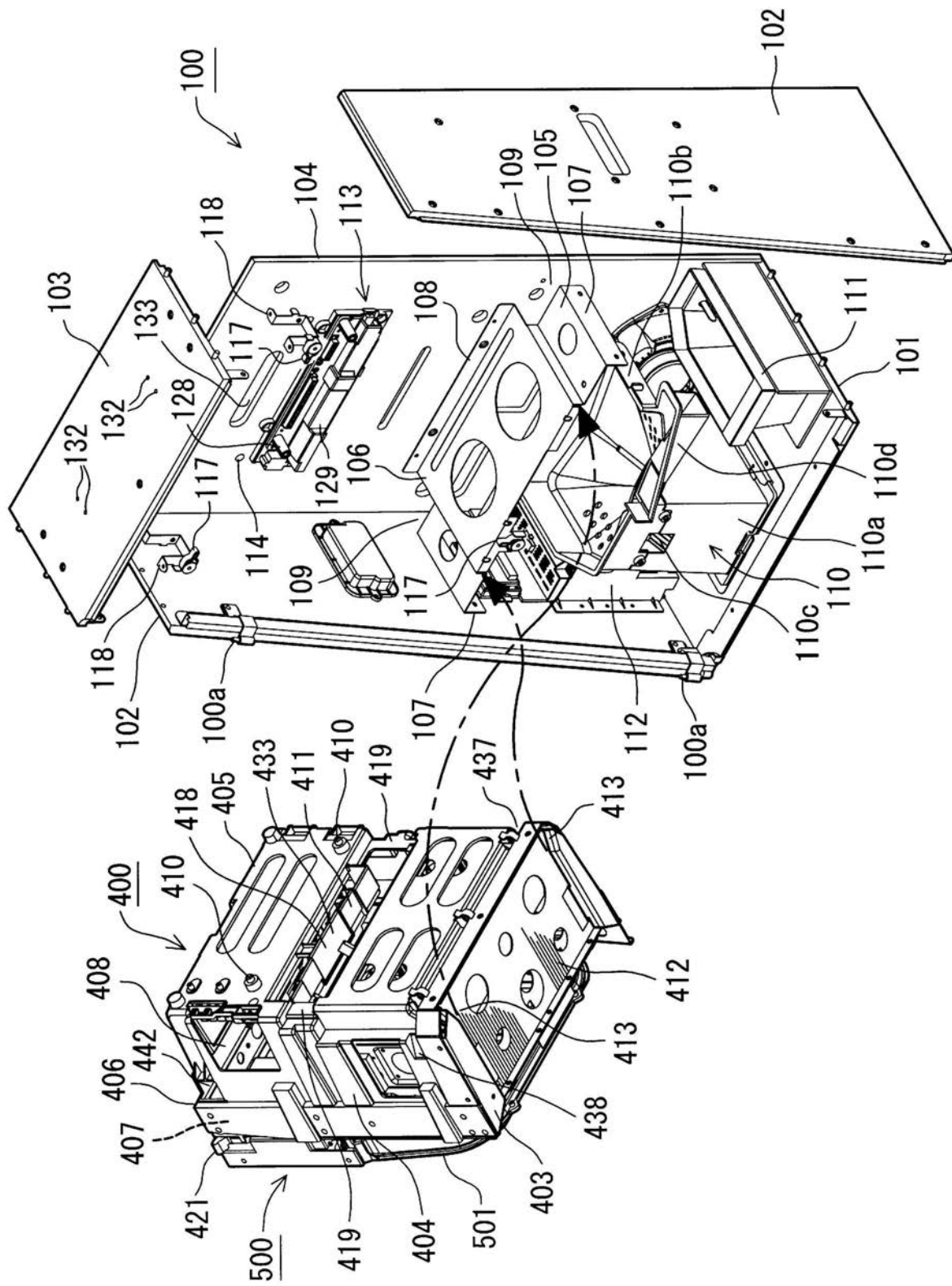
4 2 0 j	ピン孔	
4 2 0 k	ピン	
4 2 1	ロック片	
4 2 2	把手口	
4 2 3	ケース側配線類	
4 2 4	ハーネス	
4 2 5	コネクタ	
4 2 6	ハーネス	
4 2 7	コネクタ	
4 2 7 a	遊孔	10
4 2 7 b	耳片	
4 2 7 c	ビス	
4 2 8	コネクタホルダー	
4 2 9	ホルダー主体	
4 2 9 a	受筒	
4 3 0	透孔	
4 3 1	取着片	
4 3 2	ボタン形パネルファスナー	
4 3 3	ベンチ部	
4 3 4	ベンチ側板	20
4 3 5	爪片	
4 3 6	指掛部	
4 3 7	ケーブル溝	
4 3 8	配線口	
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	上棧	
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	50

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 固定鞘部材
7 0 1 a 防止片
7 0 2 ロッド
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、
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

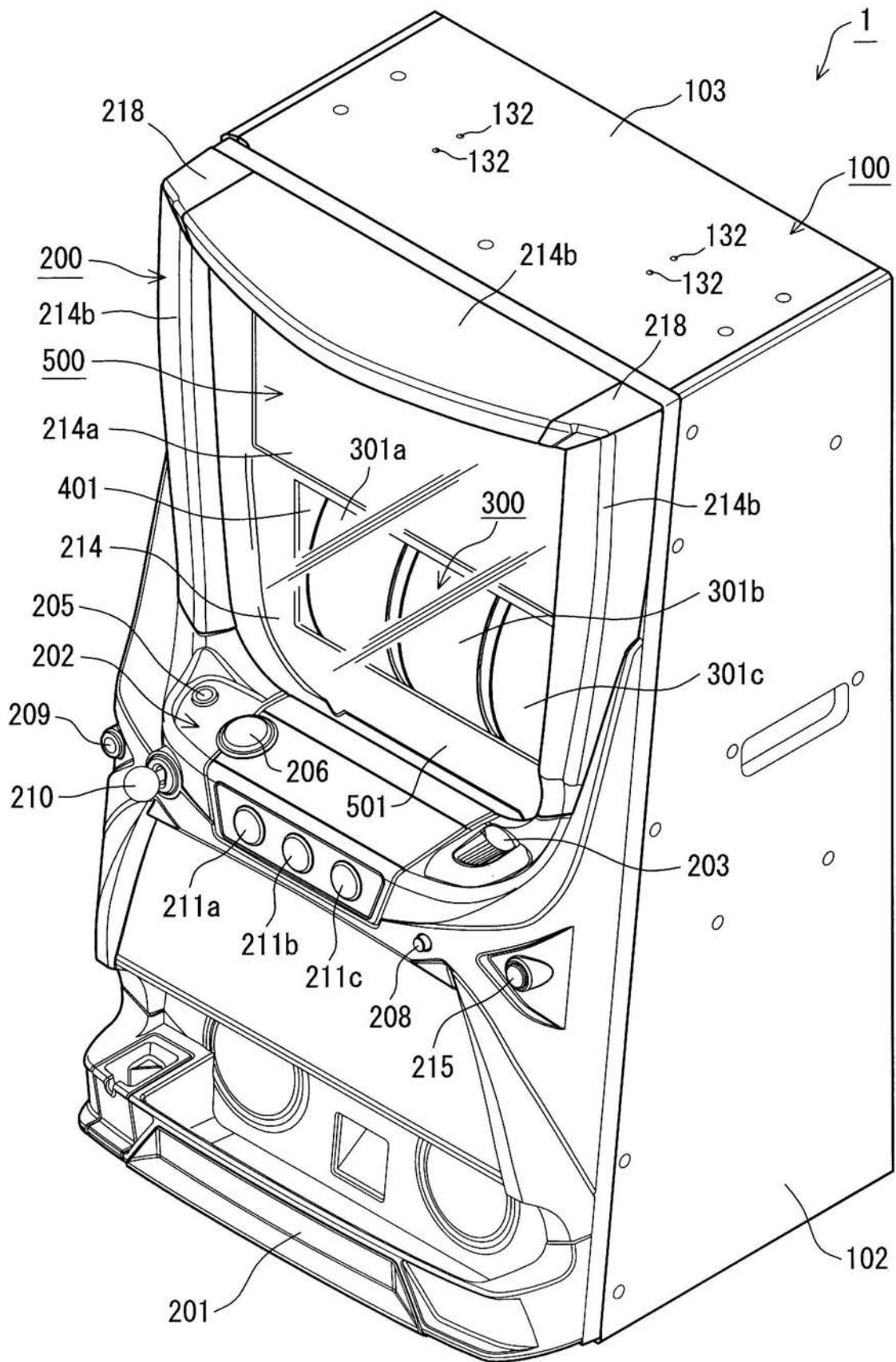
【図1】



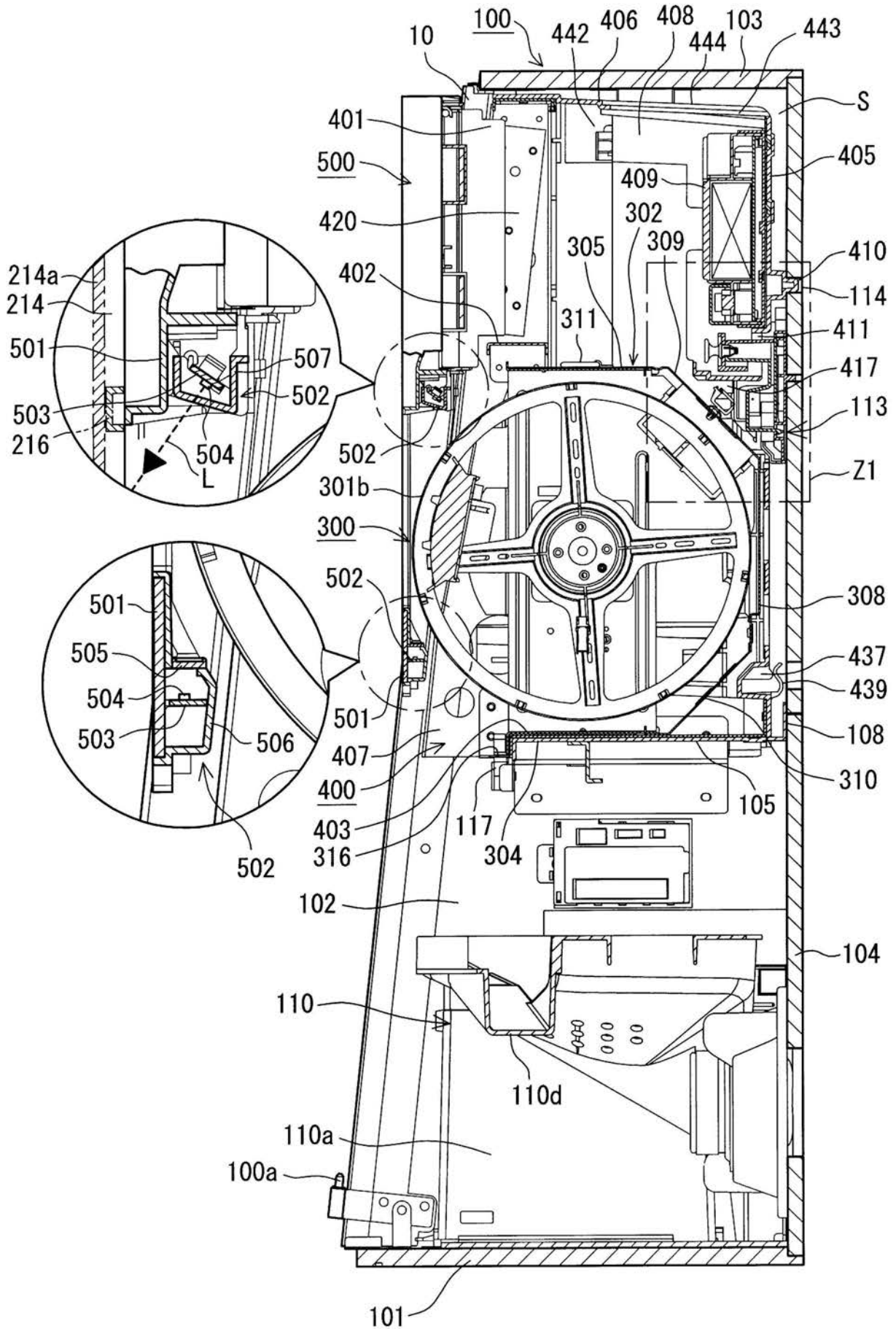
【図2】



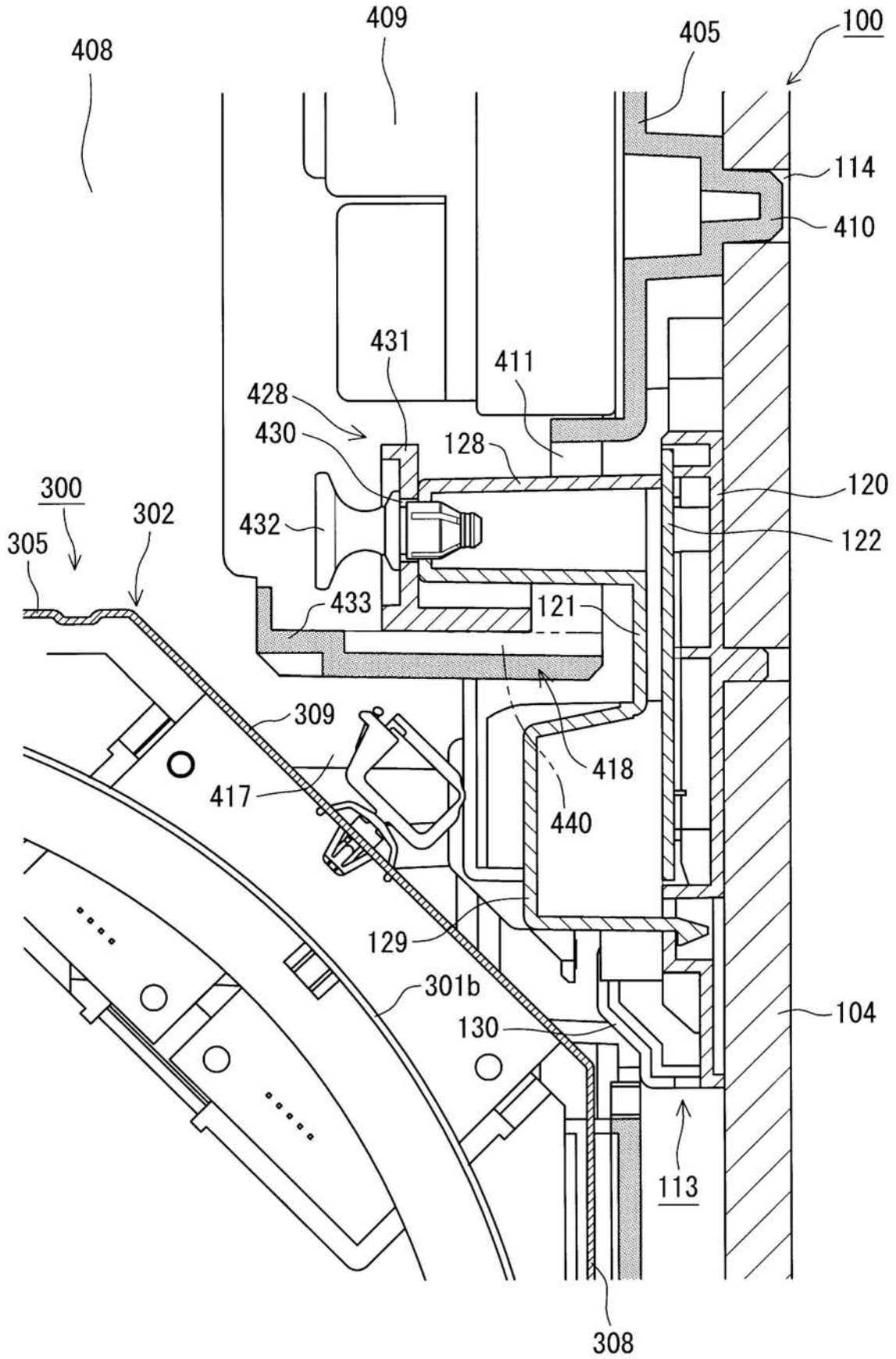
【図3】



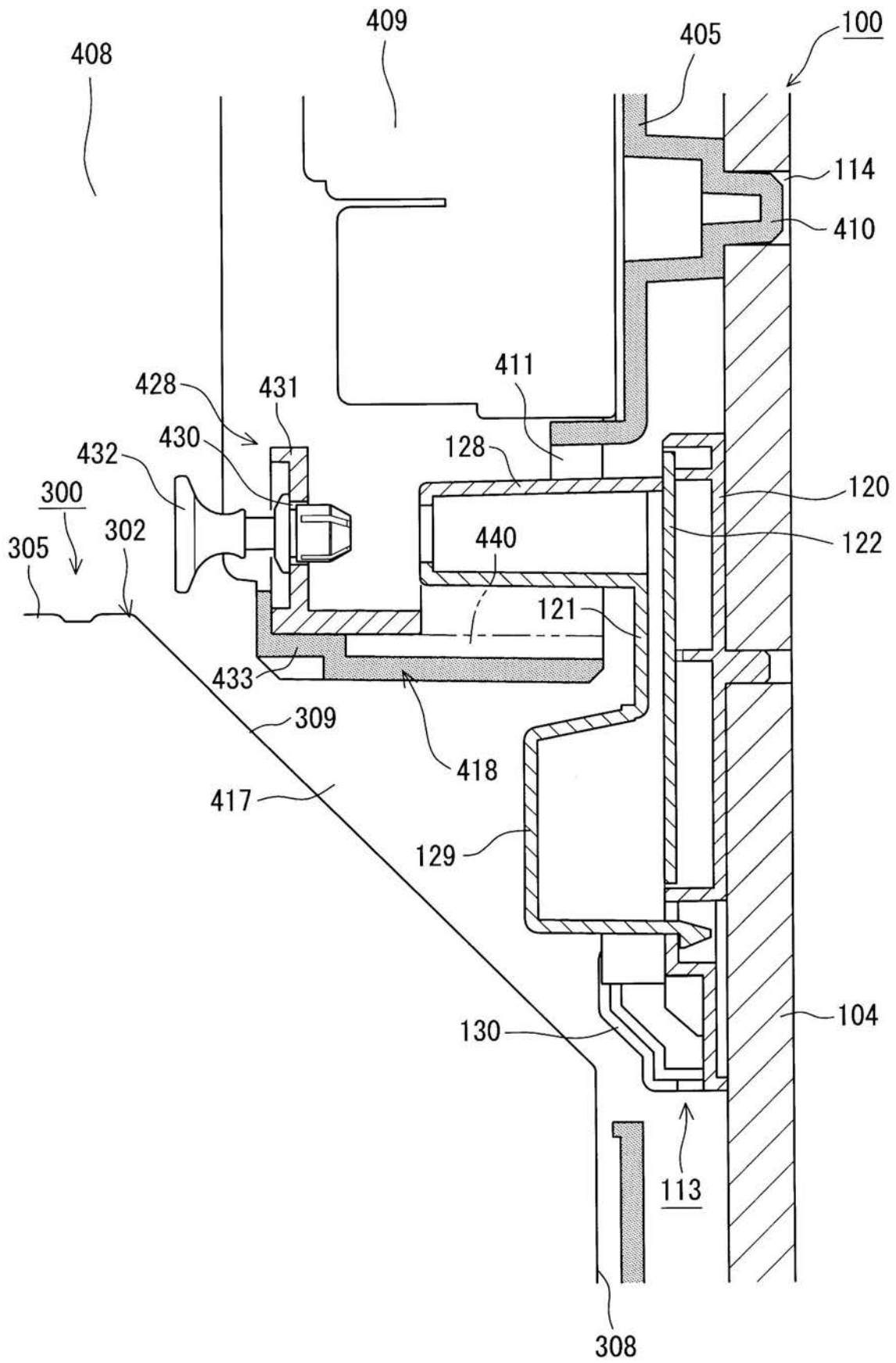
【 図 4 】



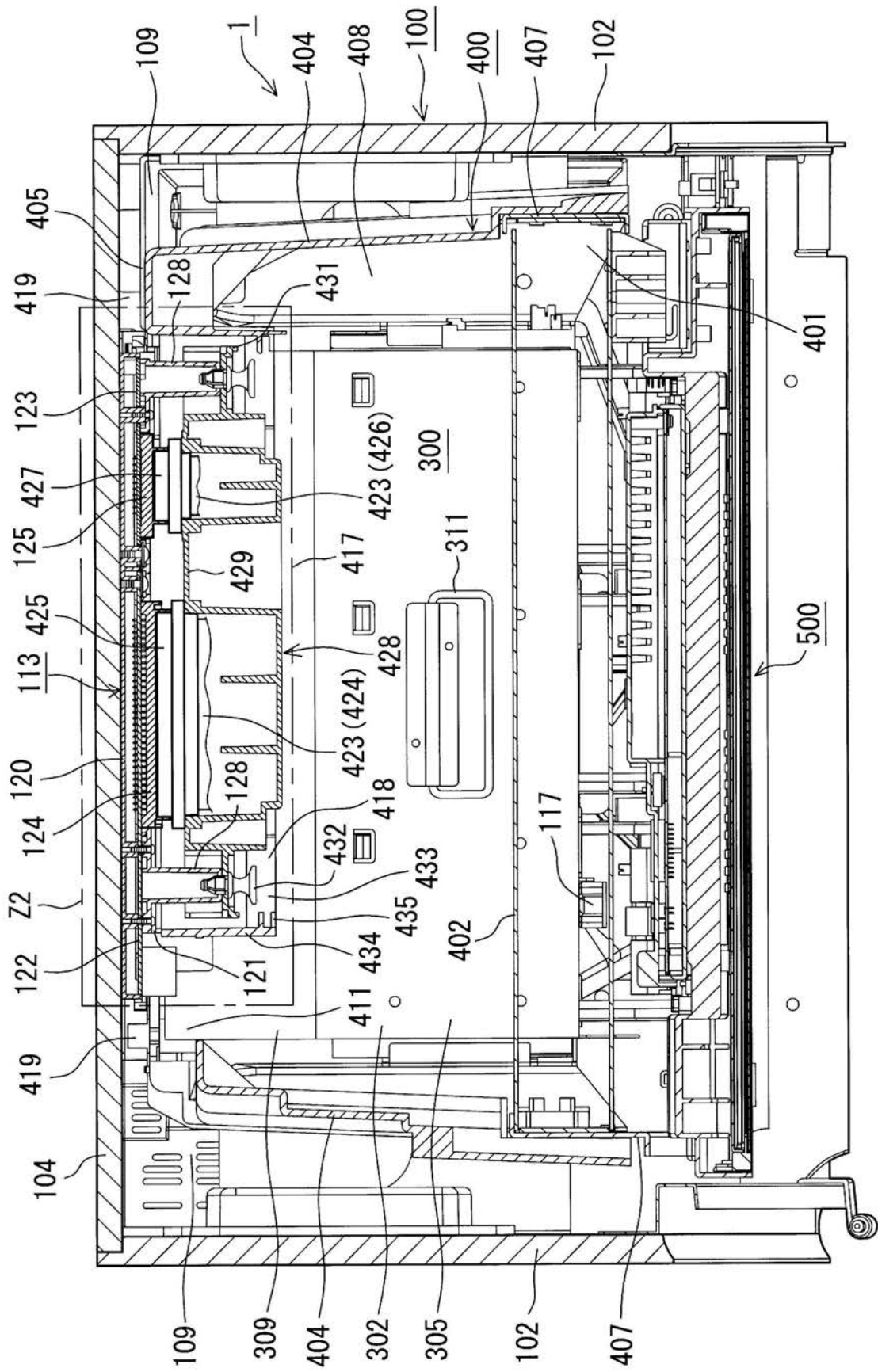
【 図 5 】



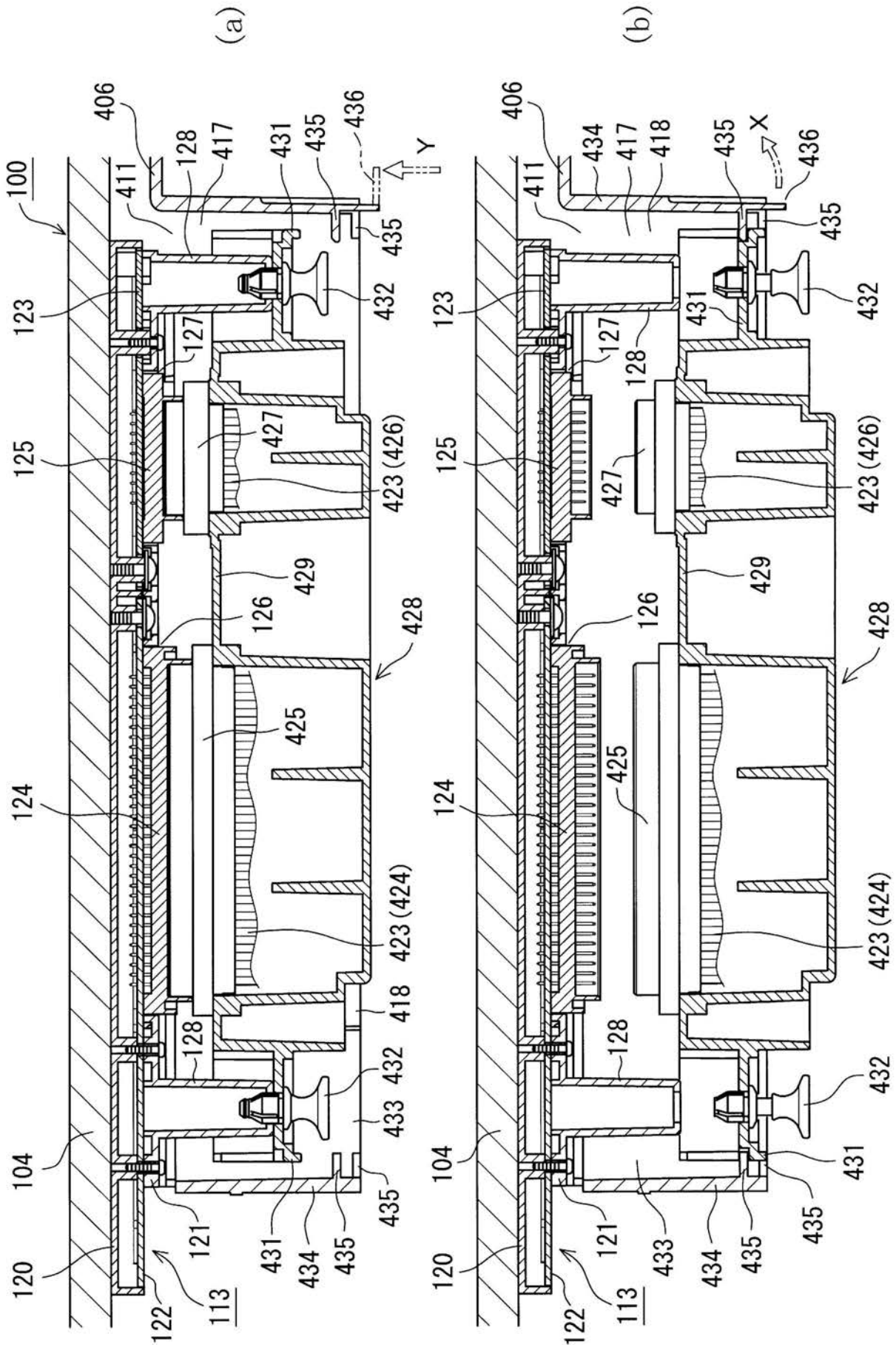
【 図 6 】



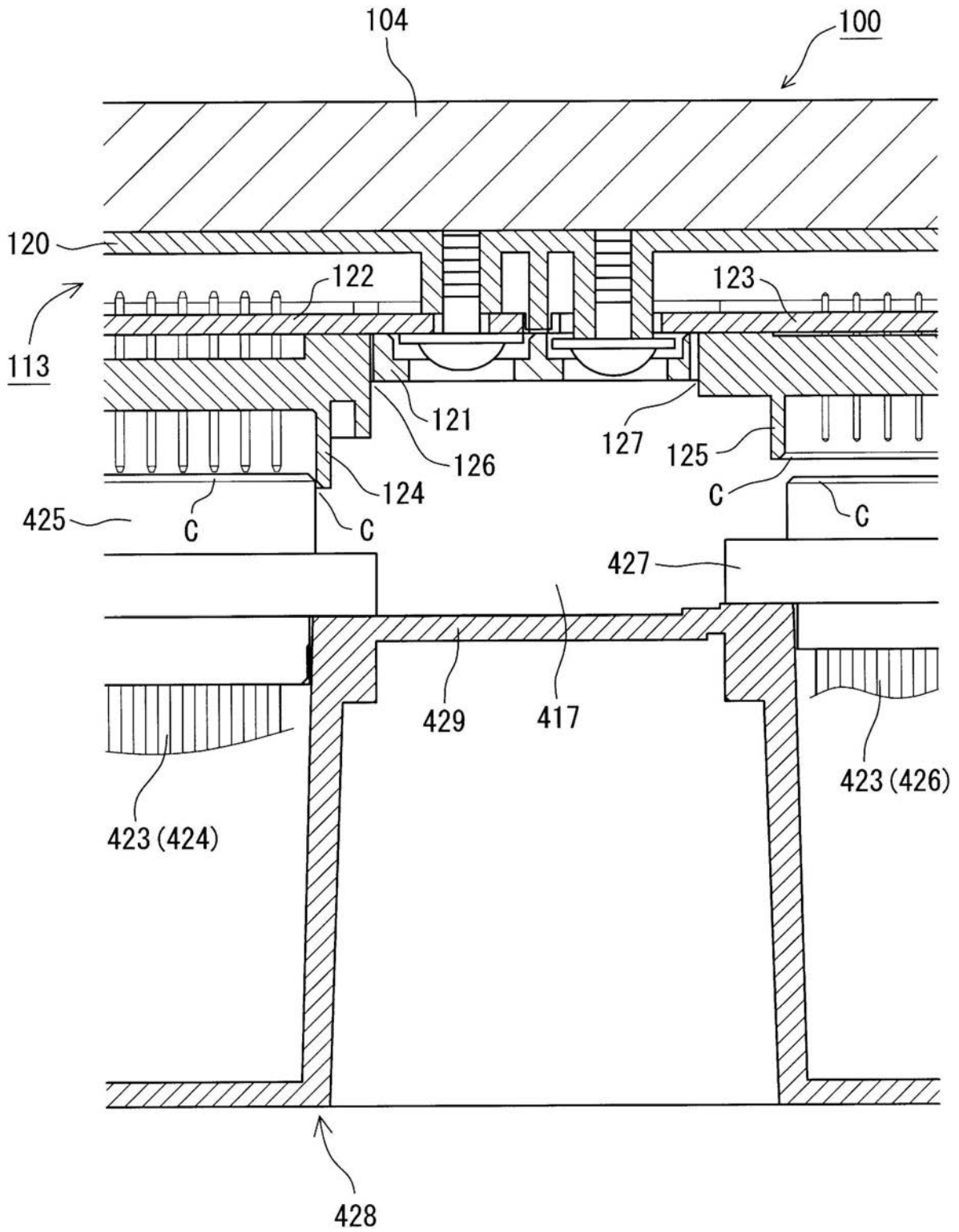
【図7】



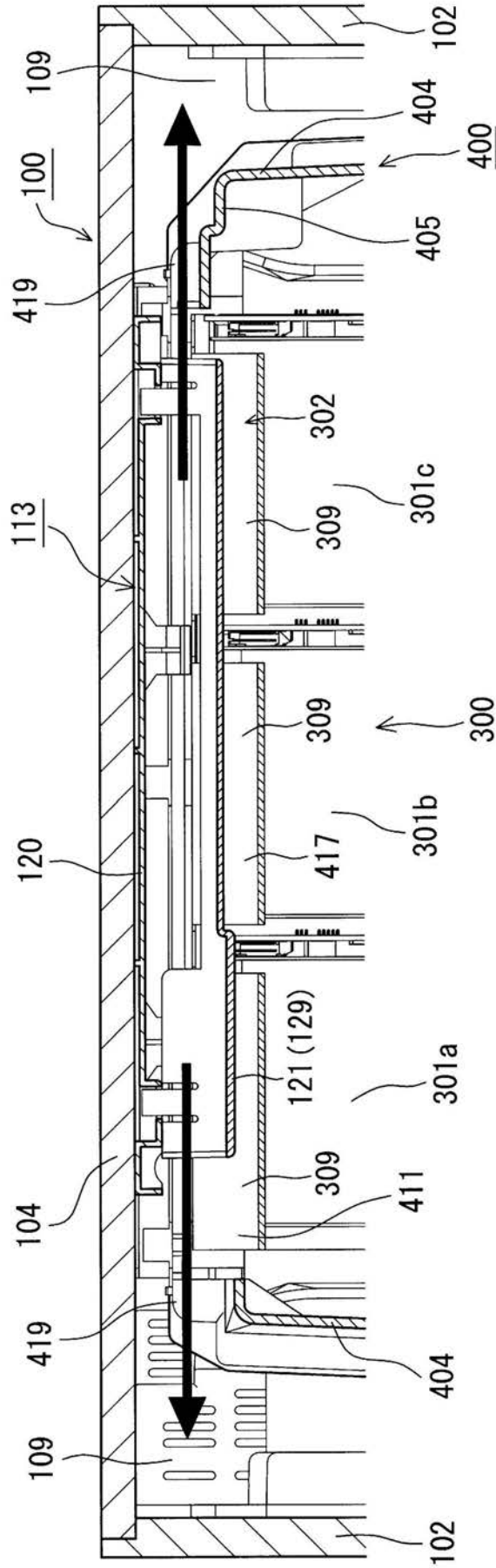
【 図 8 】



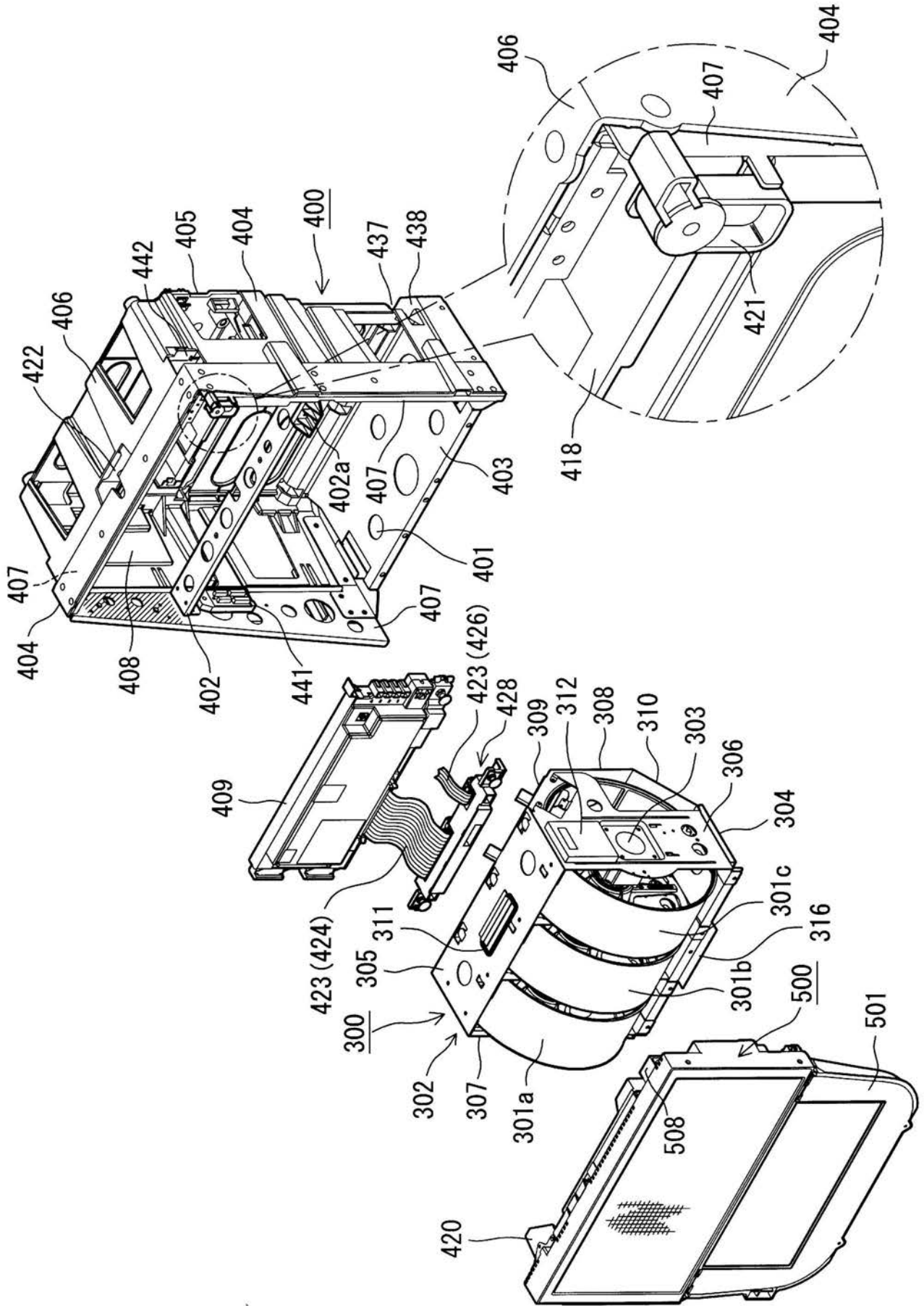
【図9】



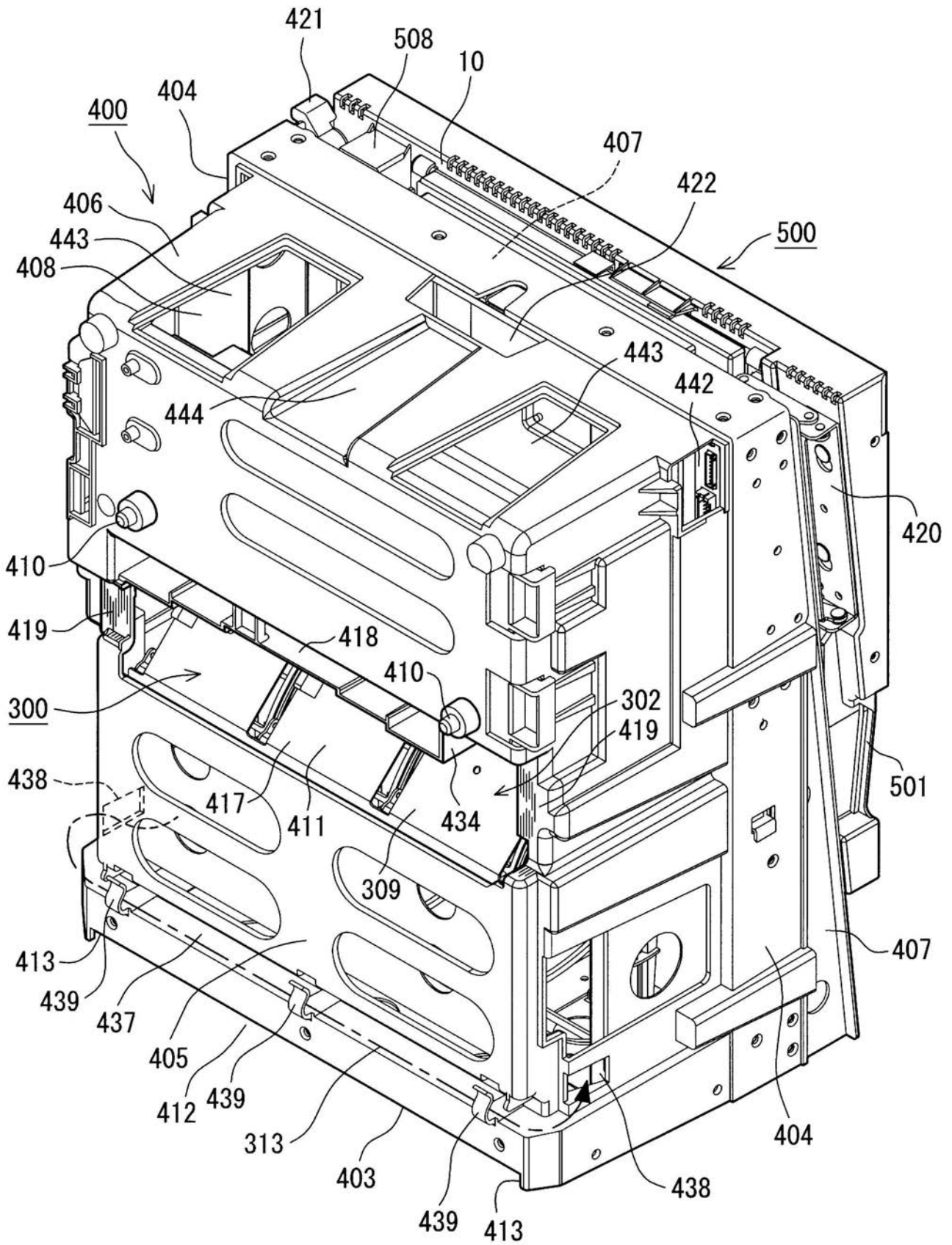
【図10】



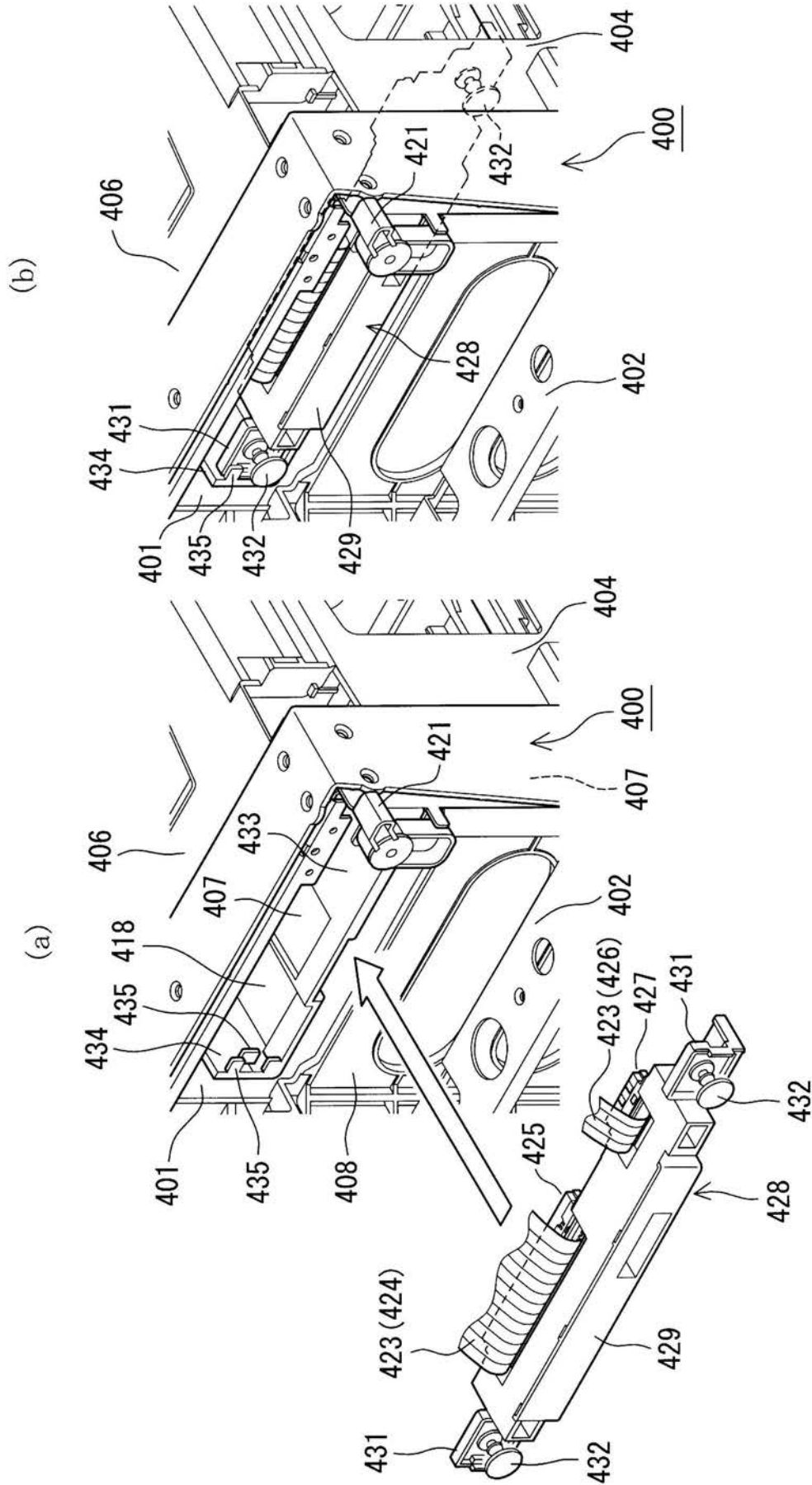
【図 11】



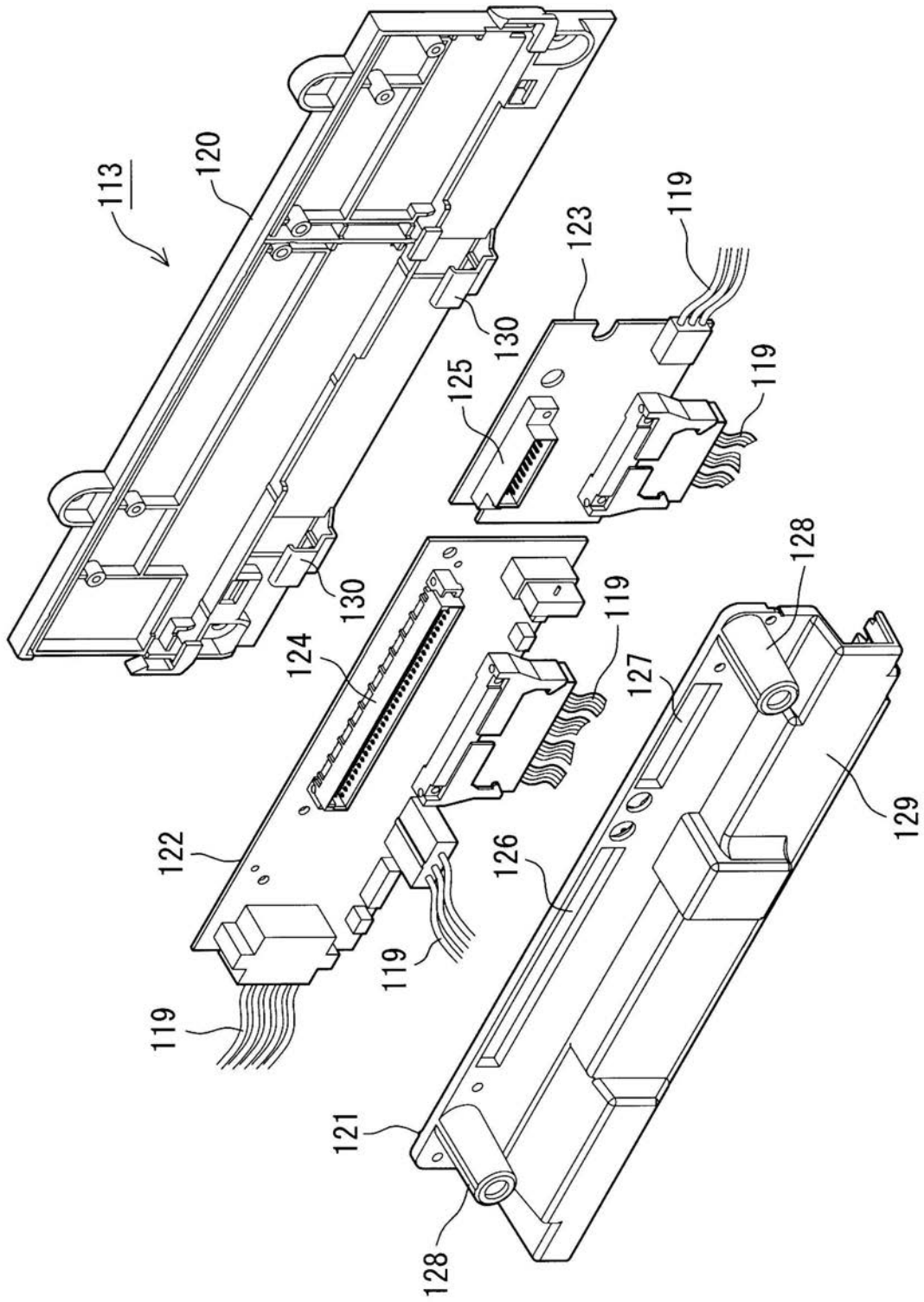
【図12】



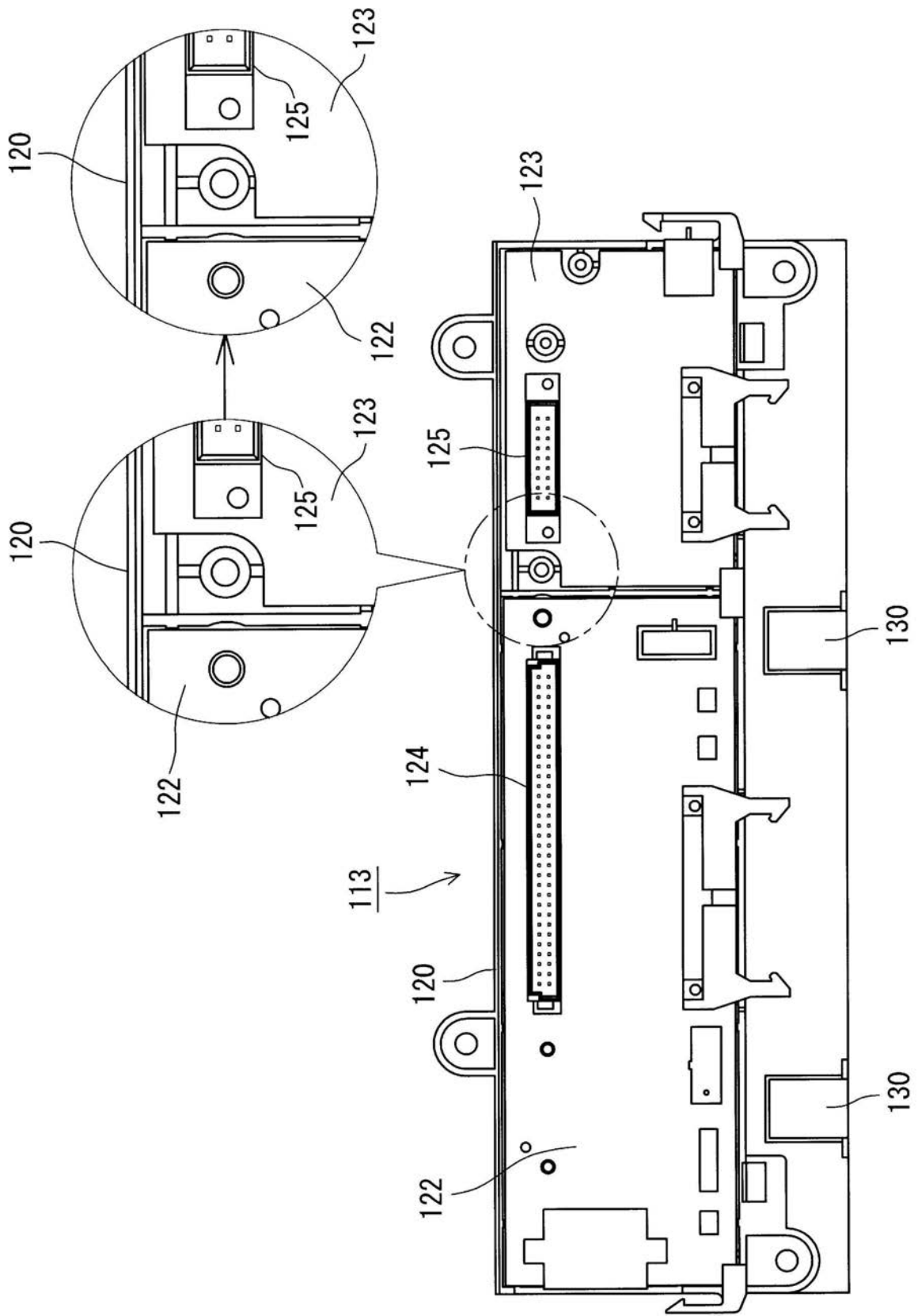
【 図 1 3 】



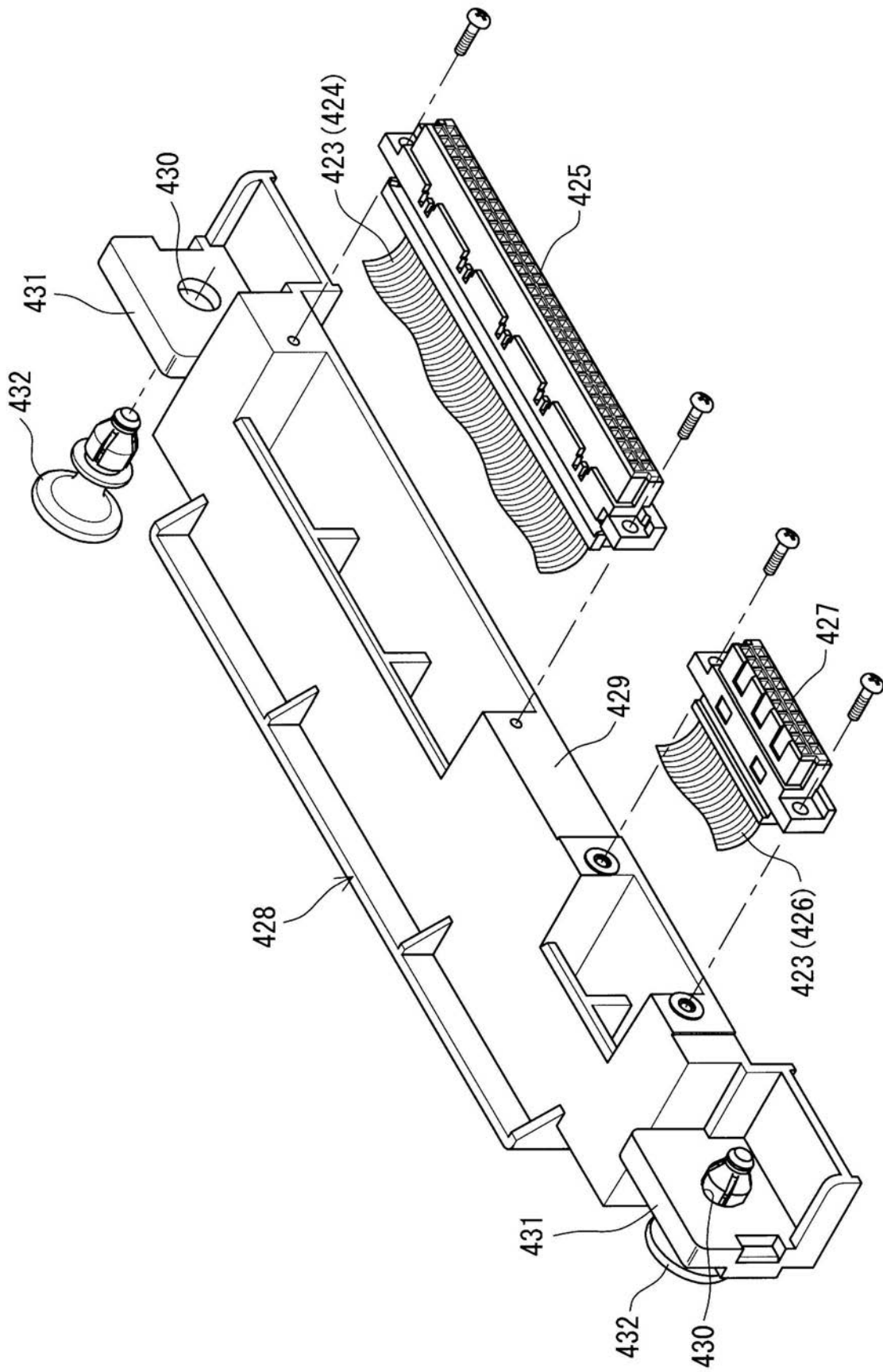
【図14】



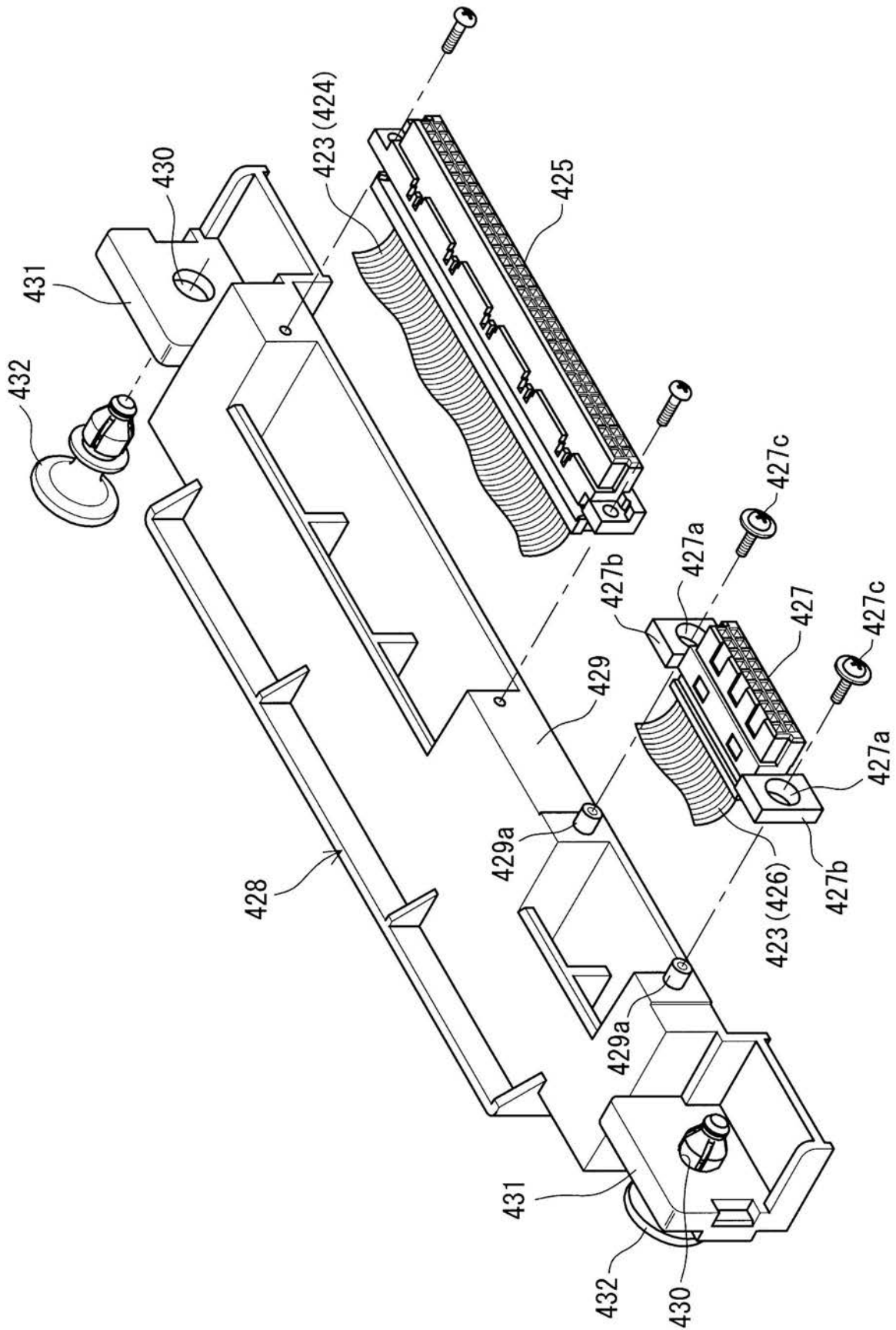
【図 15】



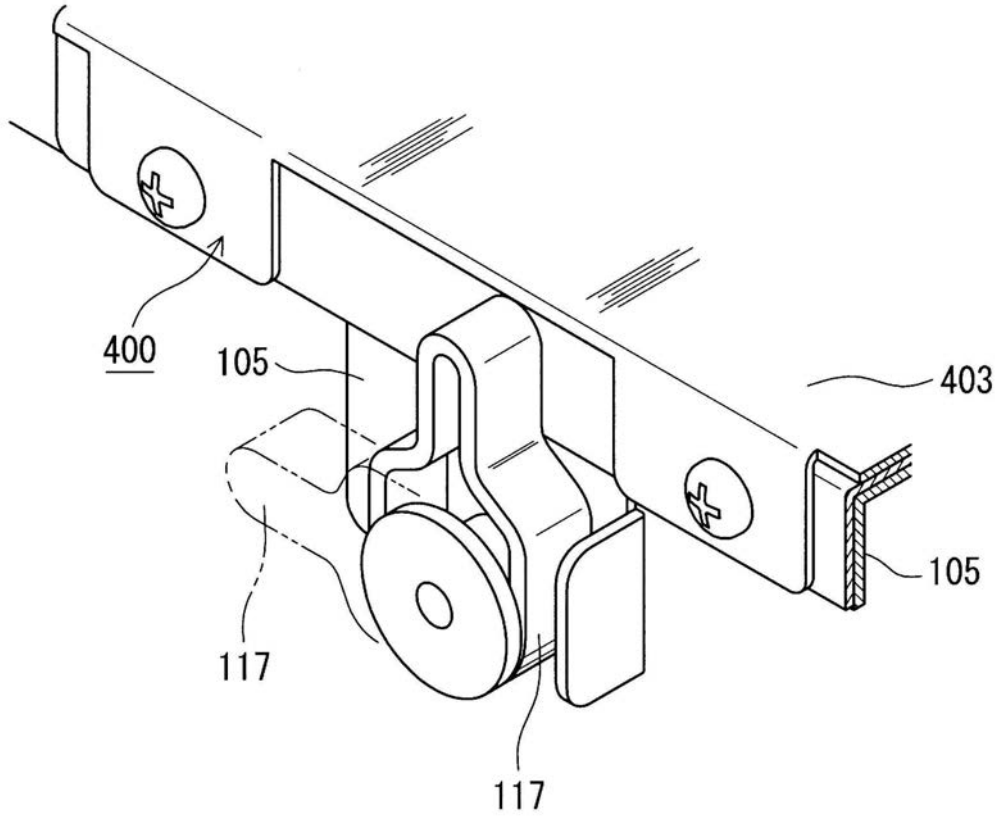
【図16】



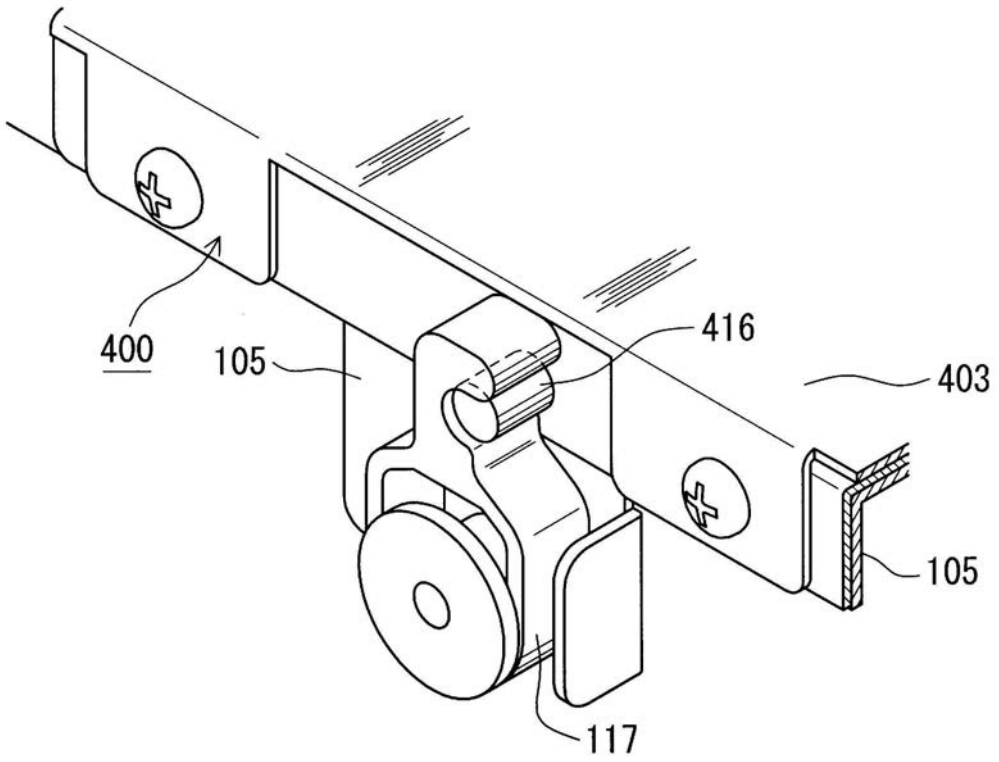
【図 17】



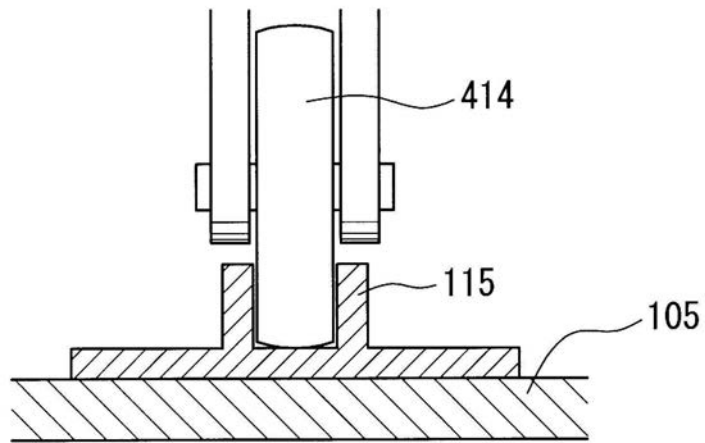
【 図 1 8 】



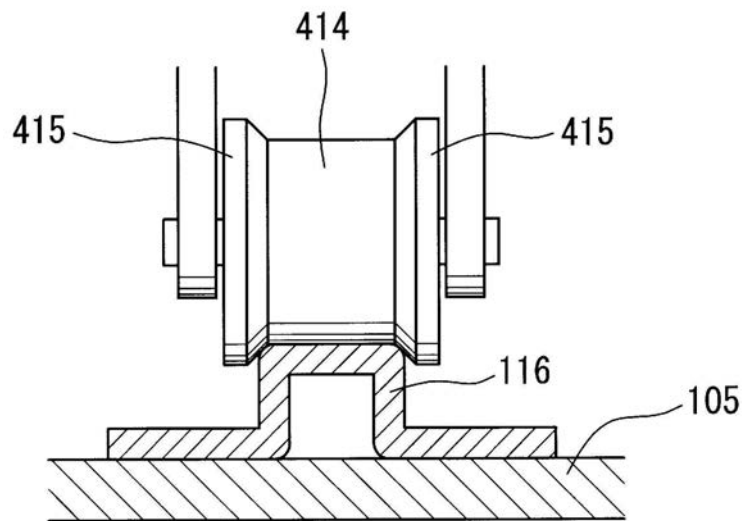
【 図 1 9 】



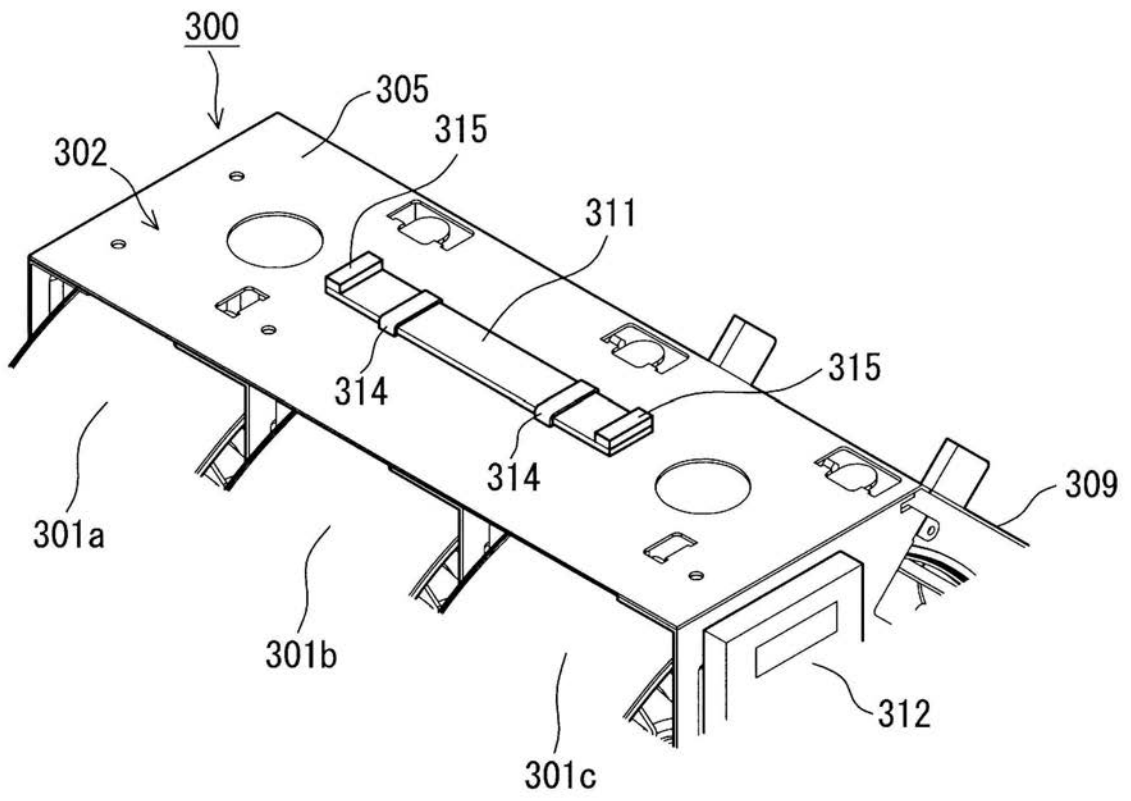
【図 20】



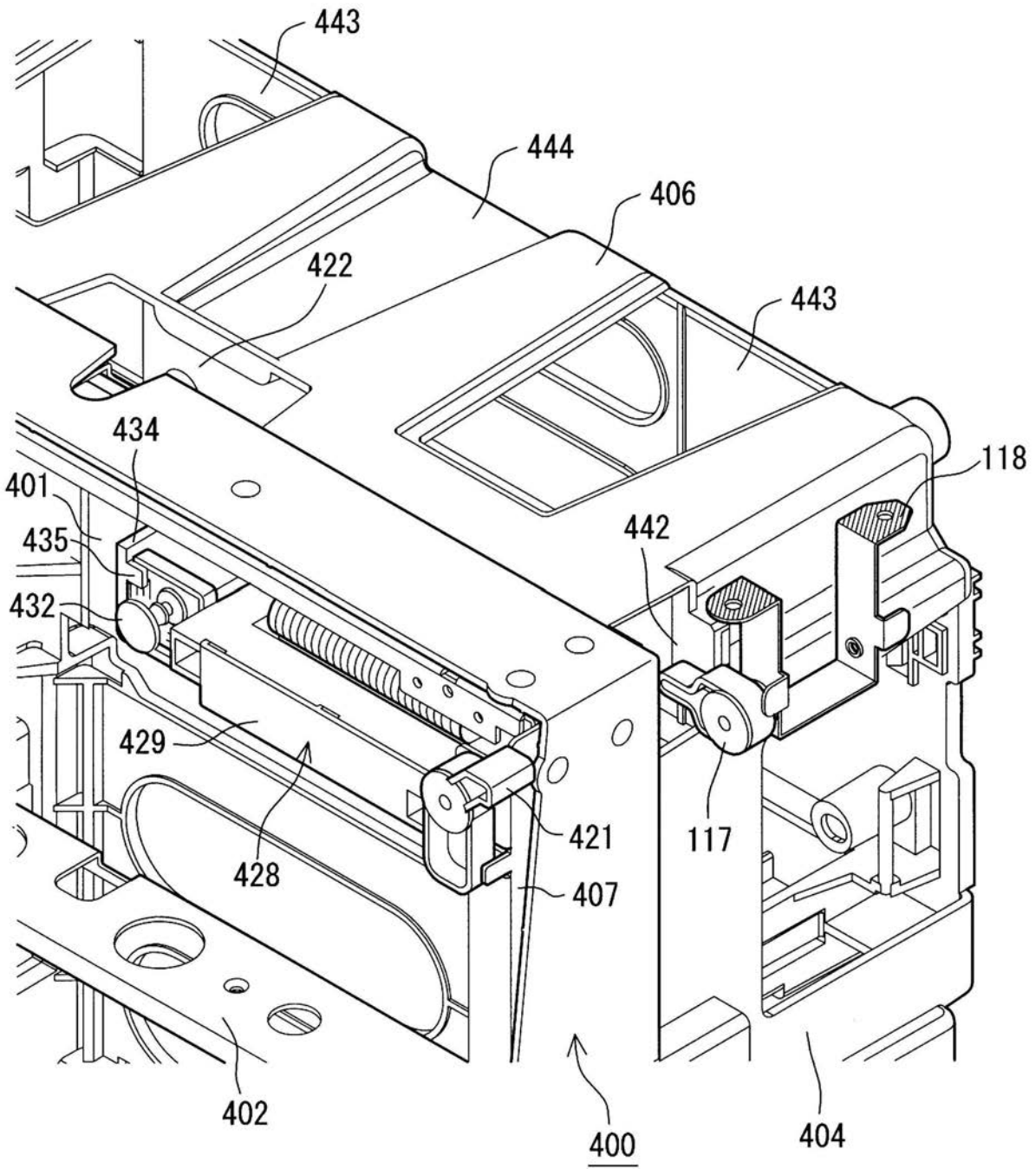
【図 21】



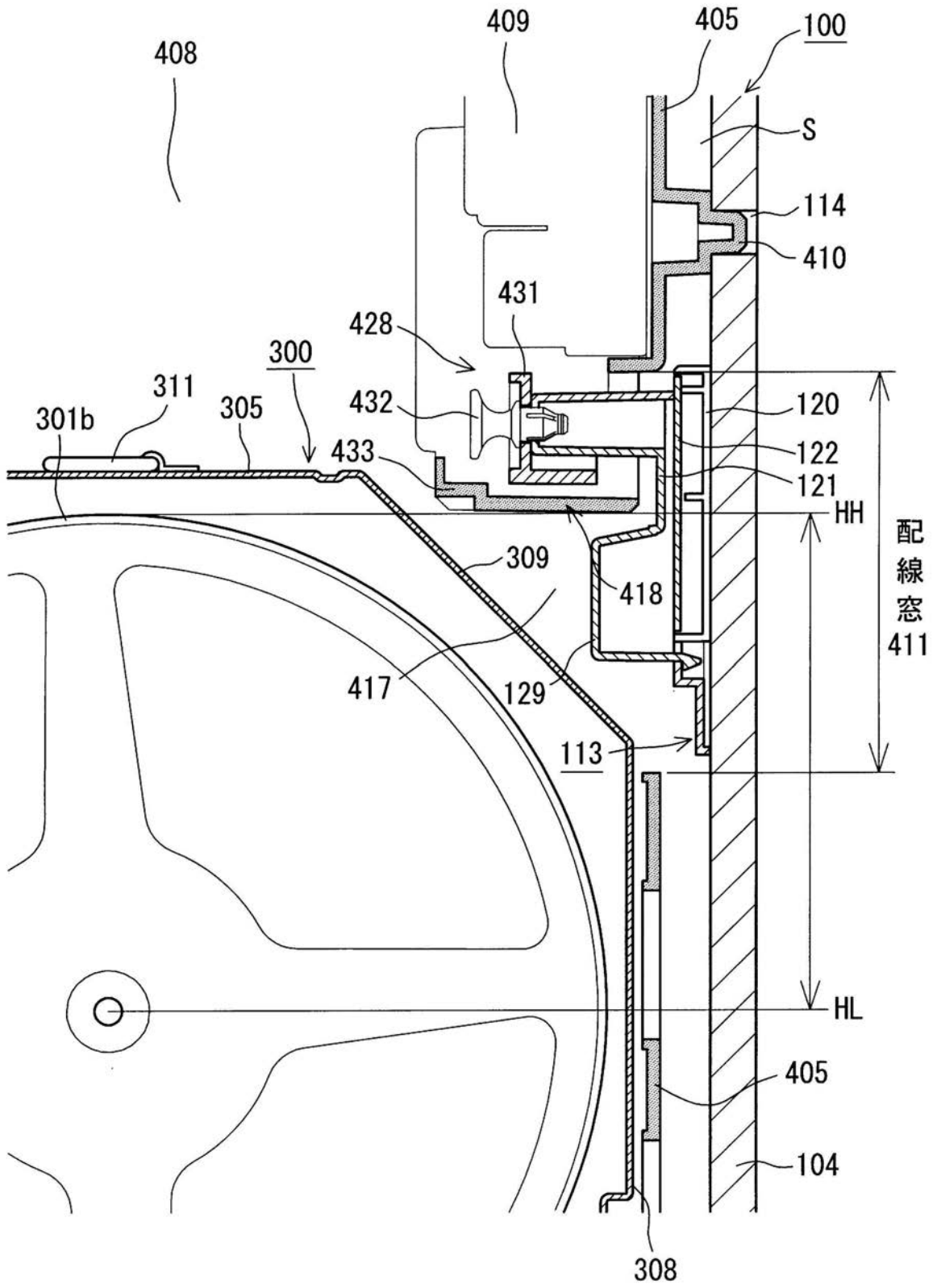
【図 22】



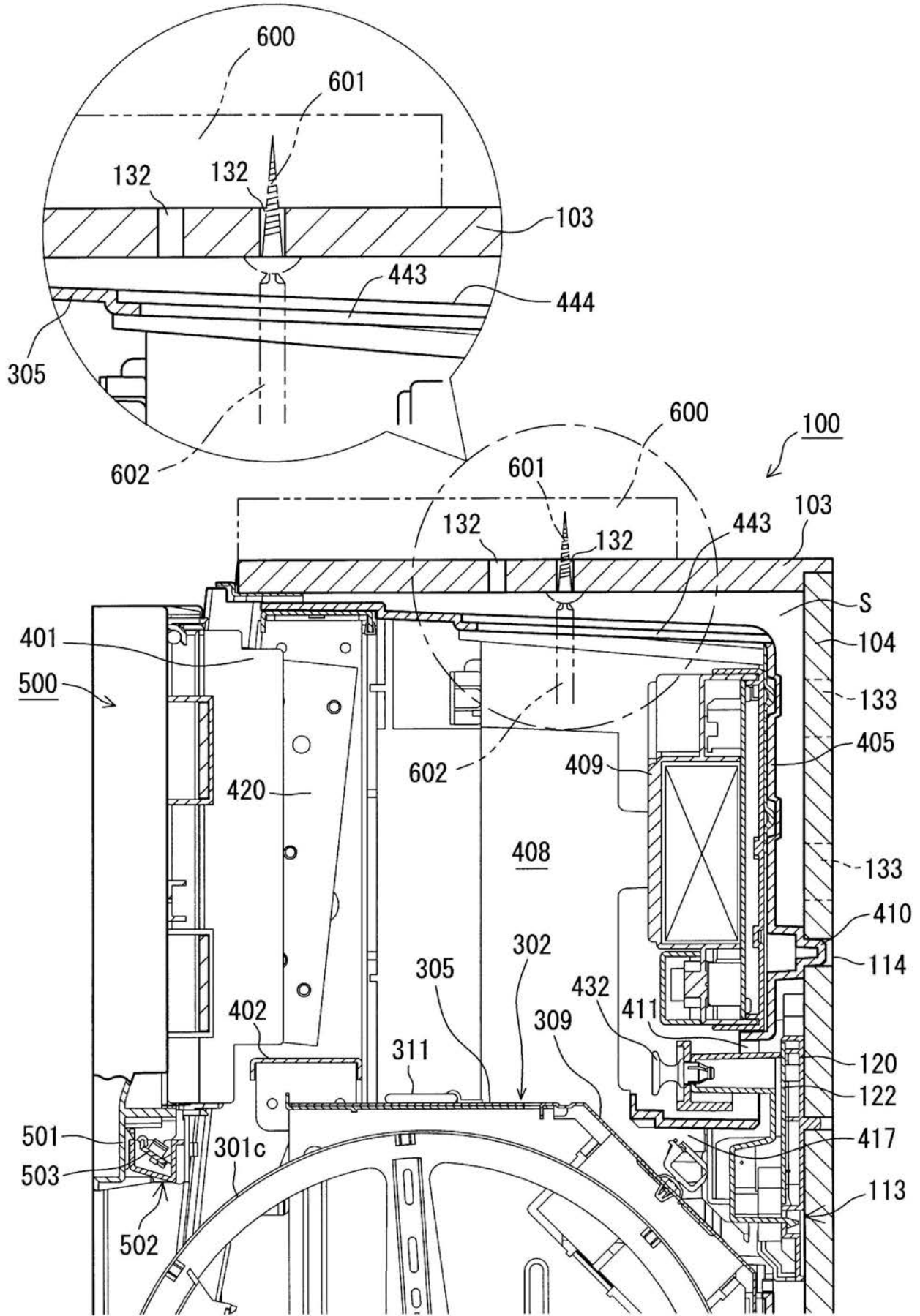
【図 23】



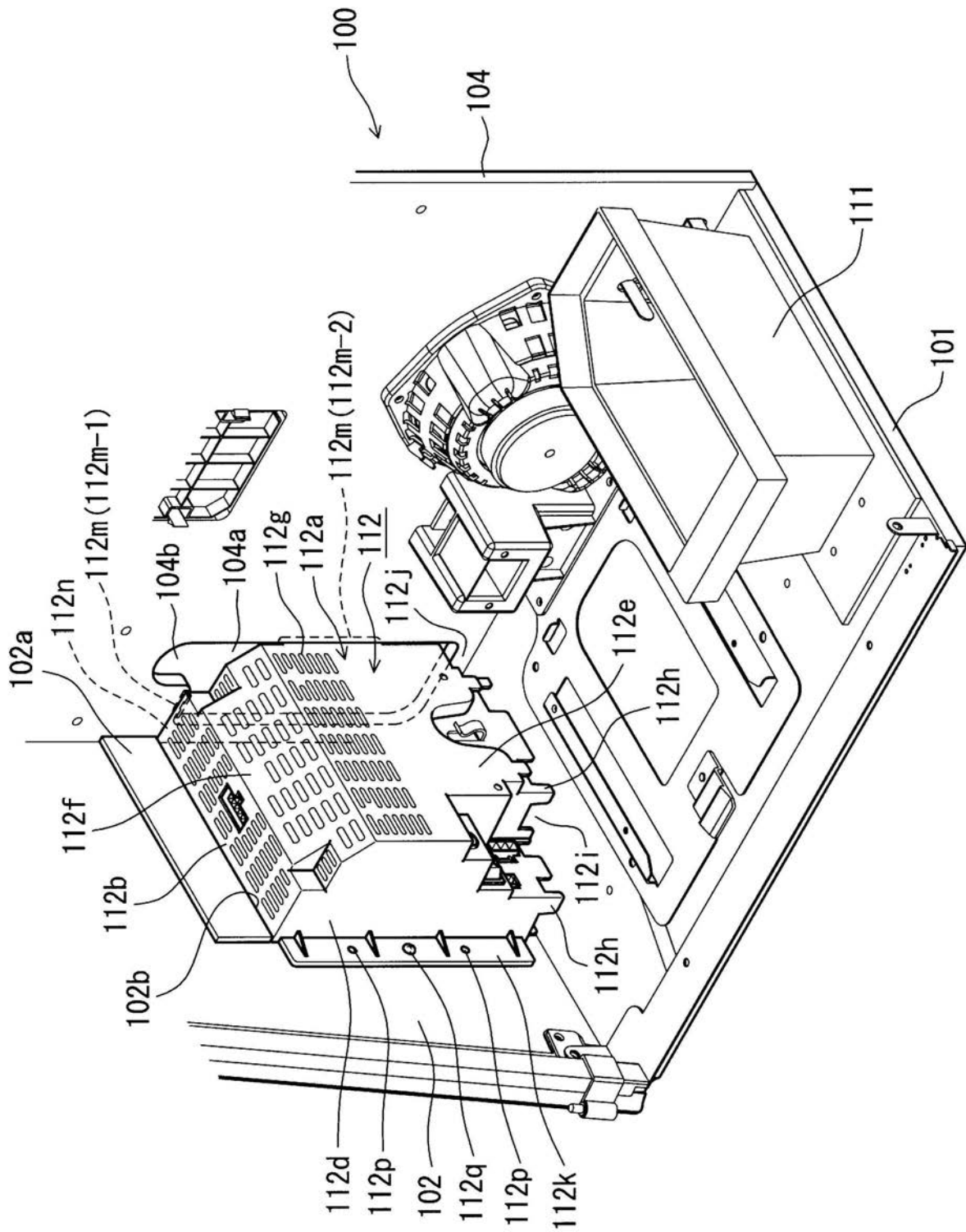
【 図 2 4 】



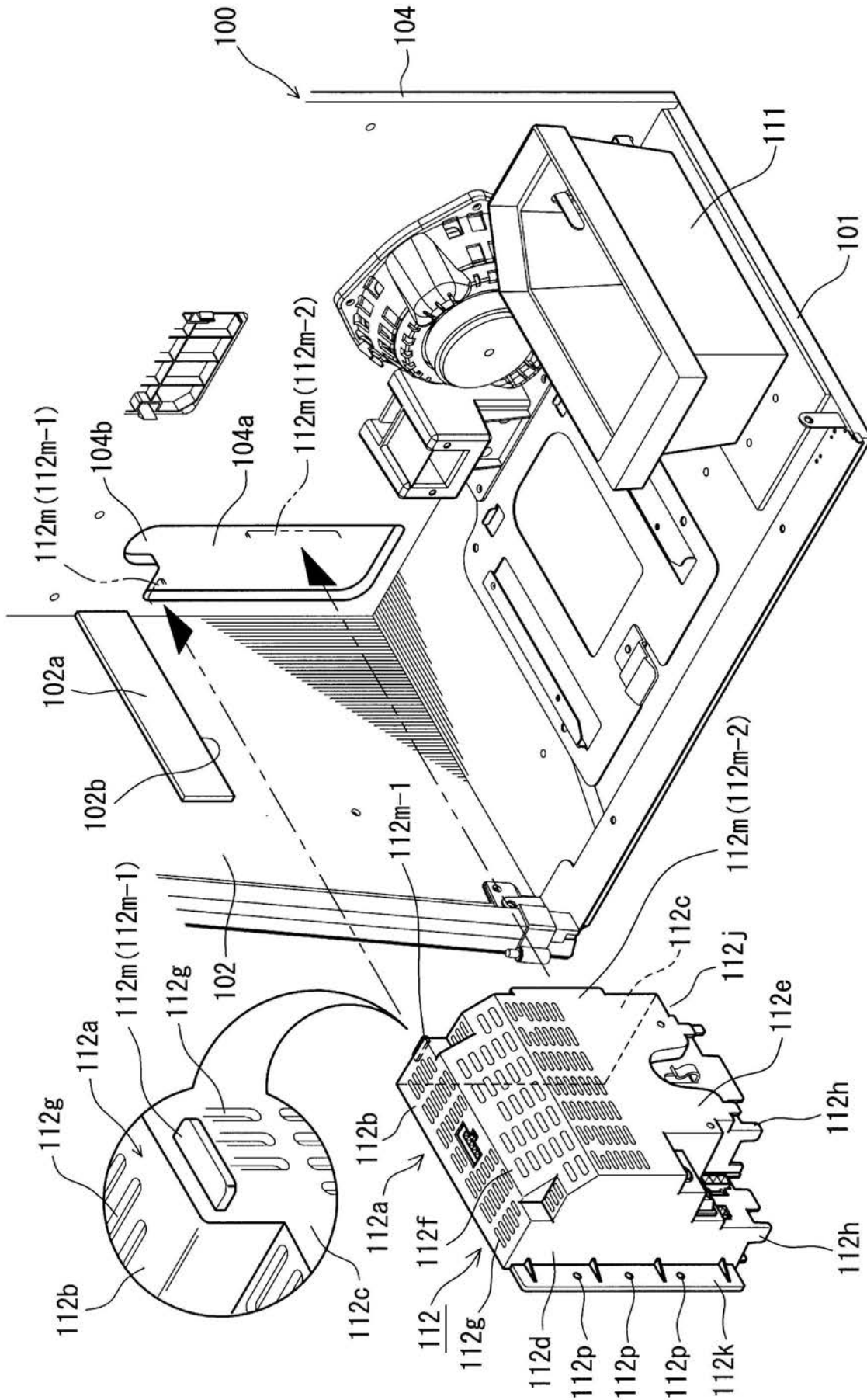
【 図 2 5 】



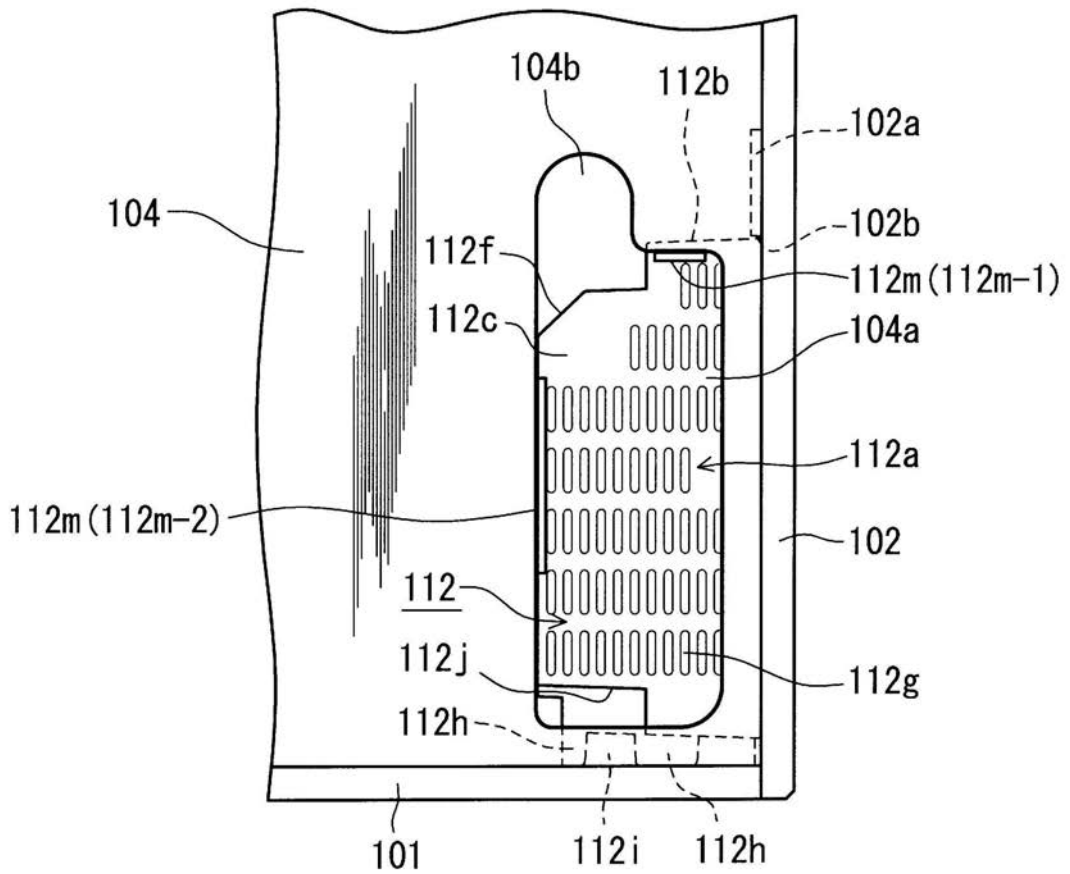
【図 26】



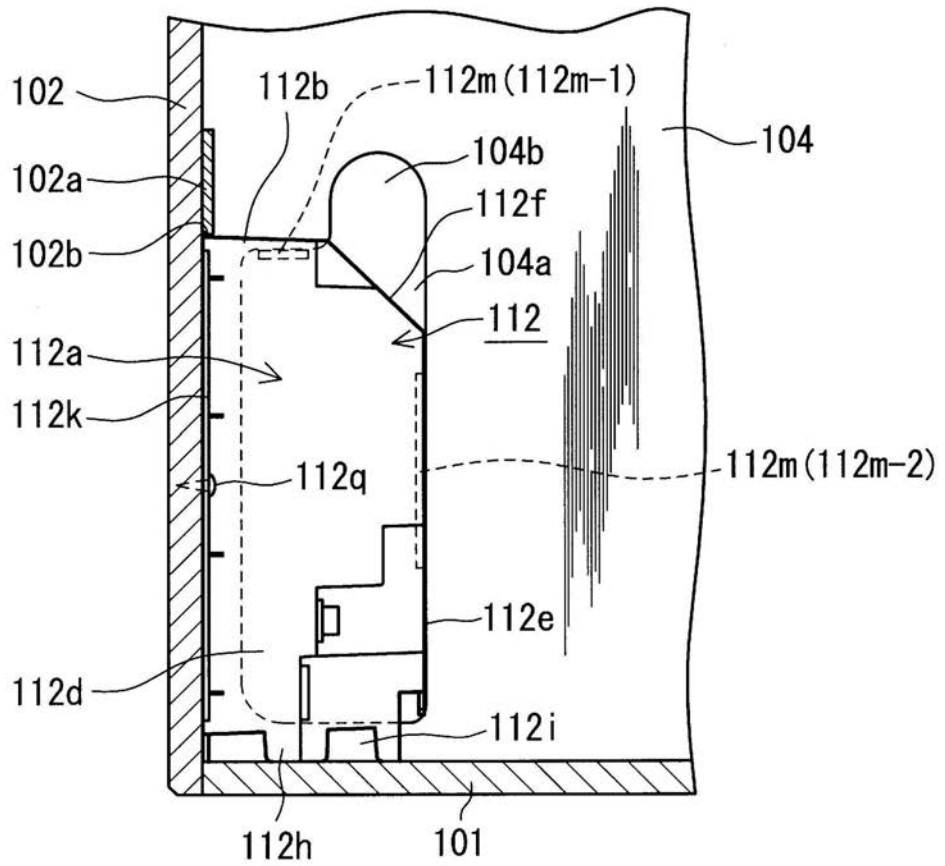
【図 27】



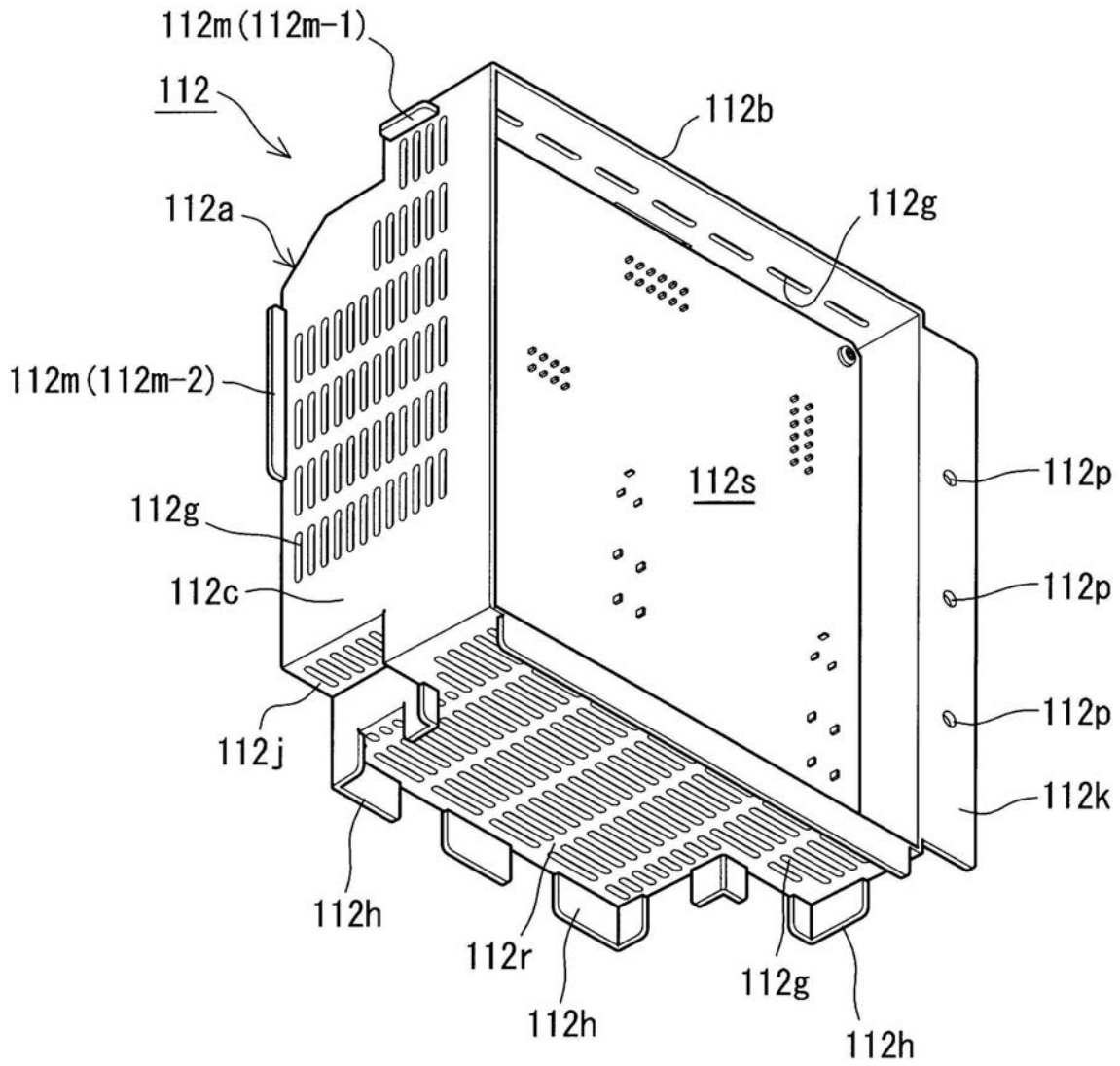
【 図 2 8 】



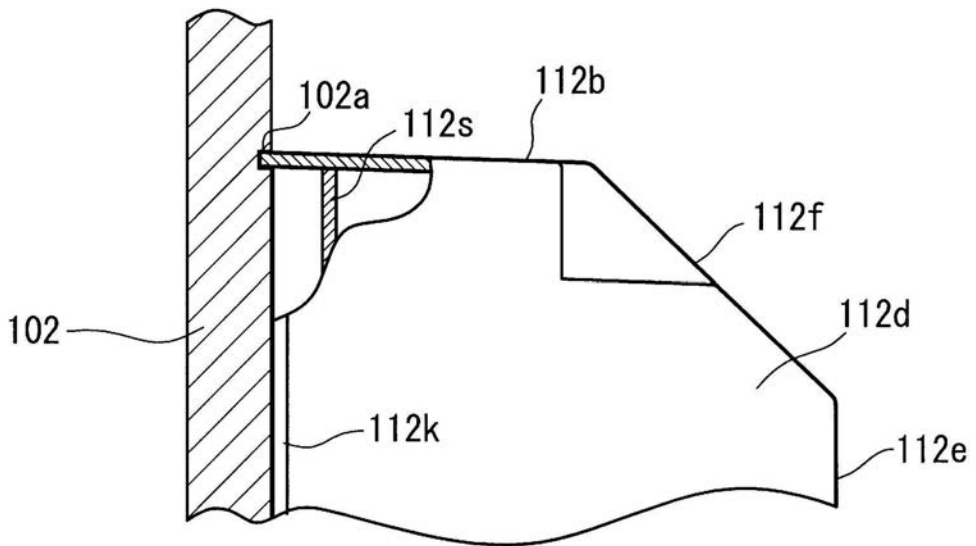
【 図 2 9 】



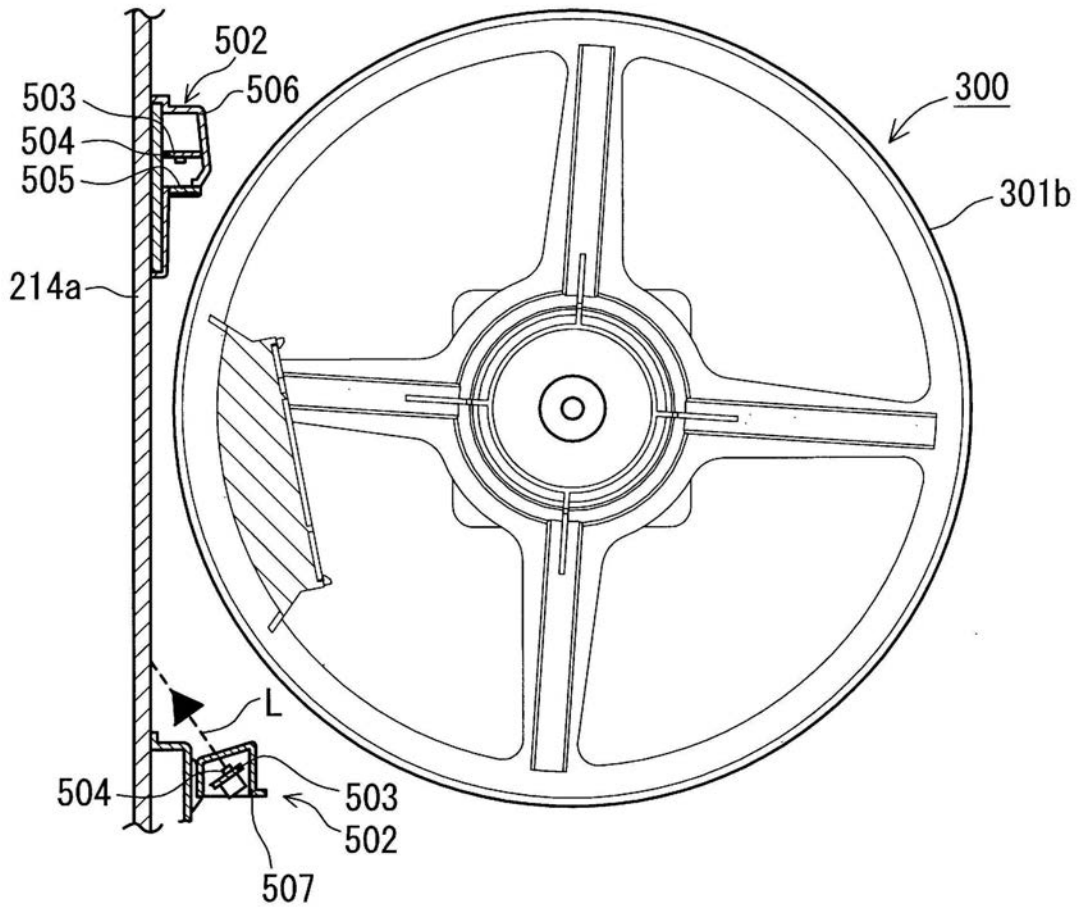
【 図 3 0 】



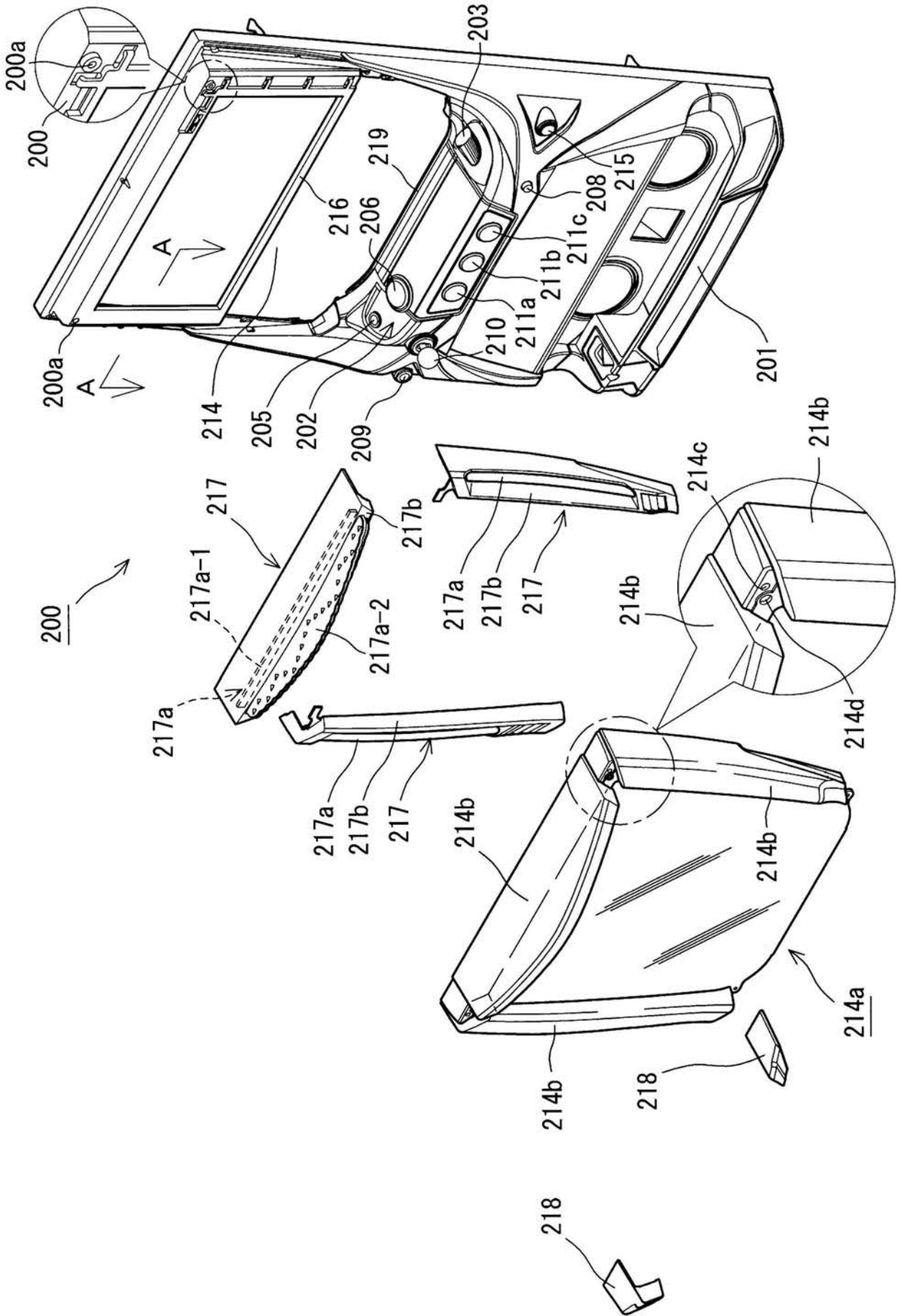
【 図 3 1 】



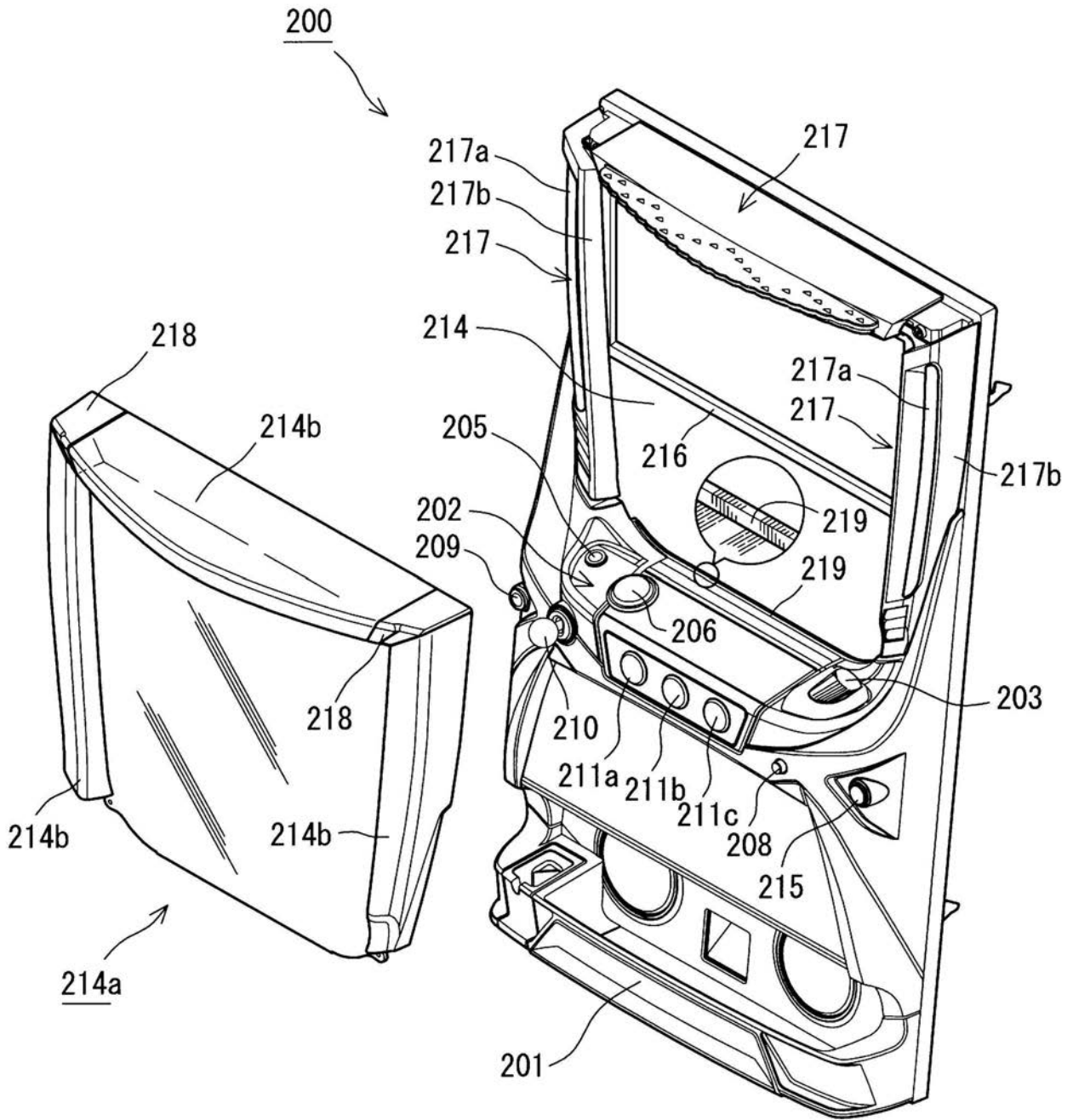
【 図 3 2 】



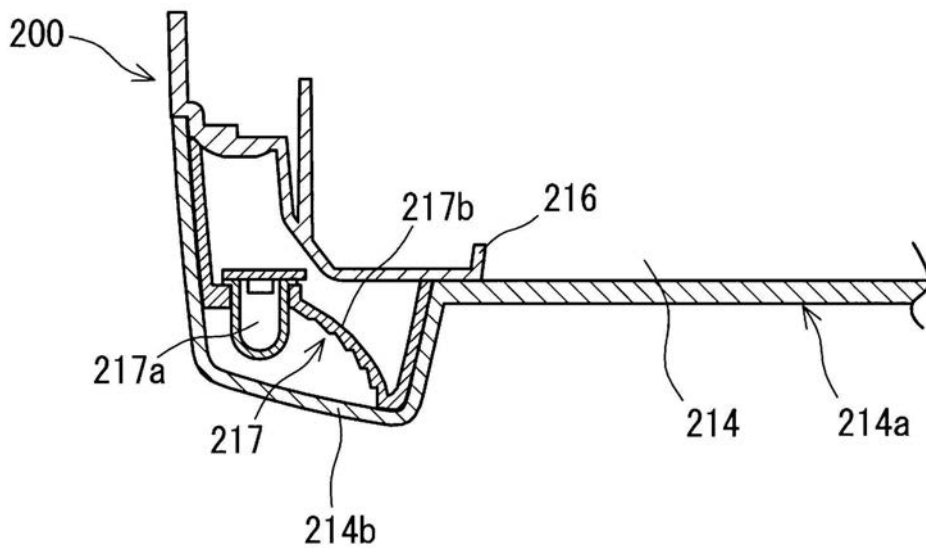
【 図 3 3 】



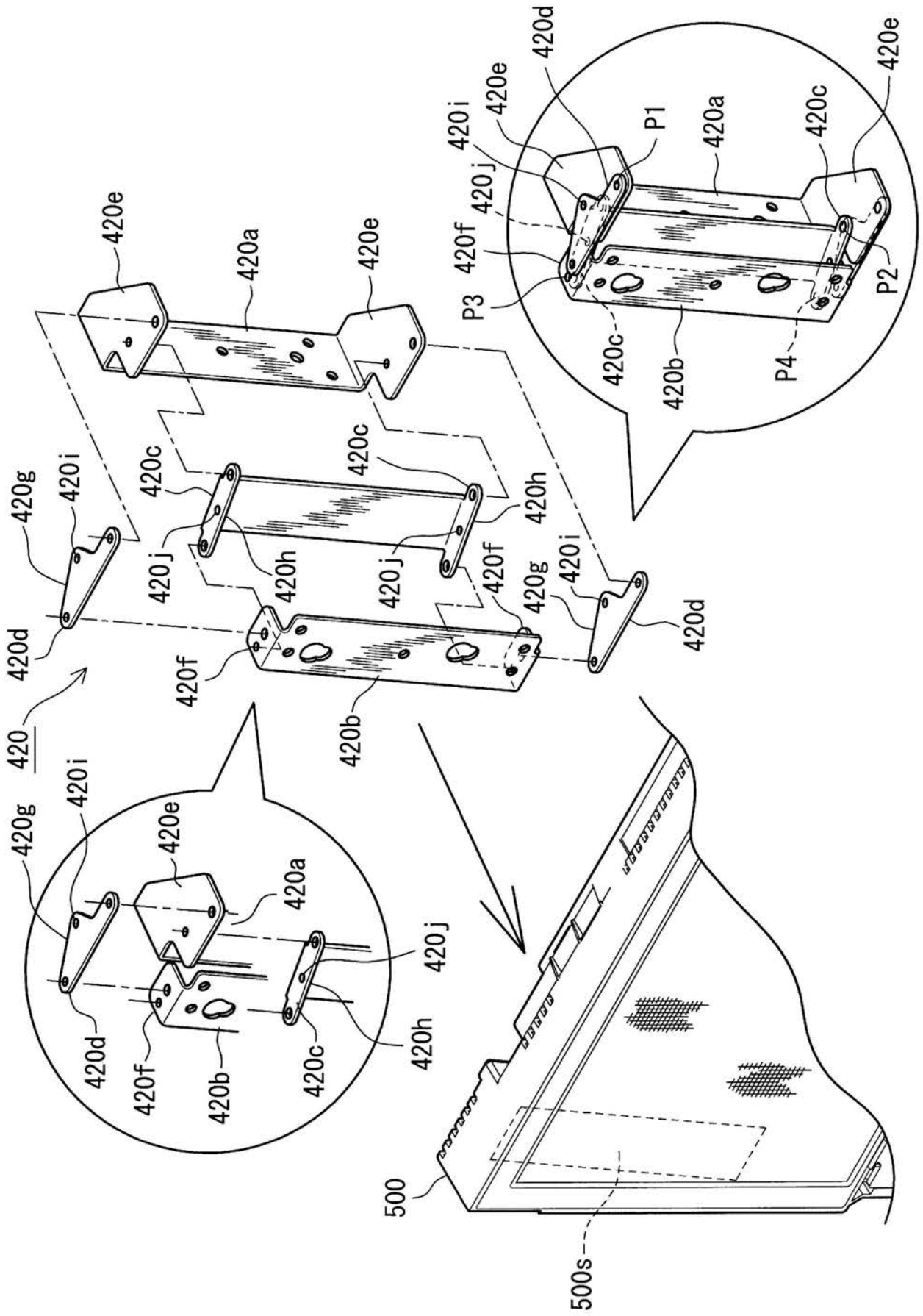
【 図 3 4 】



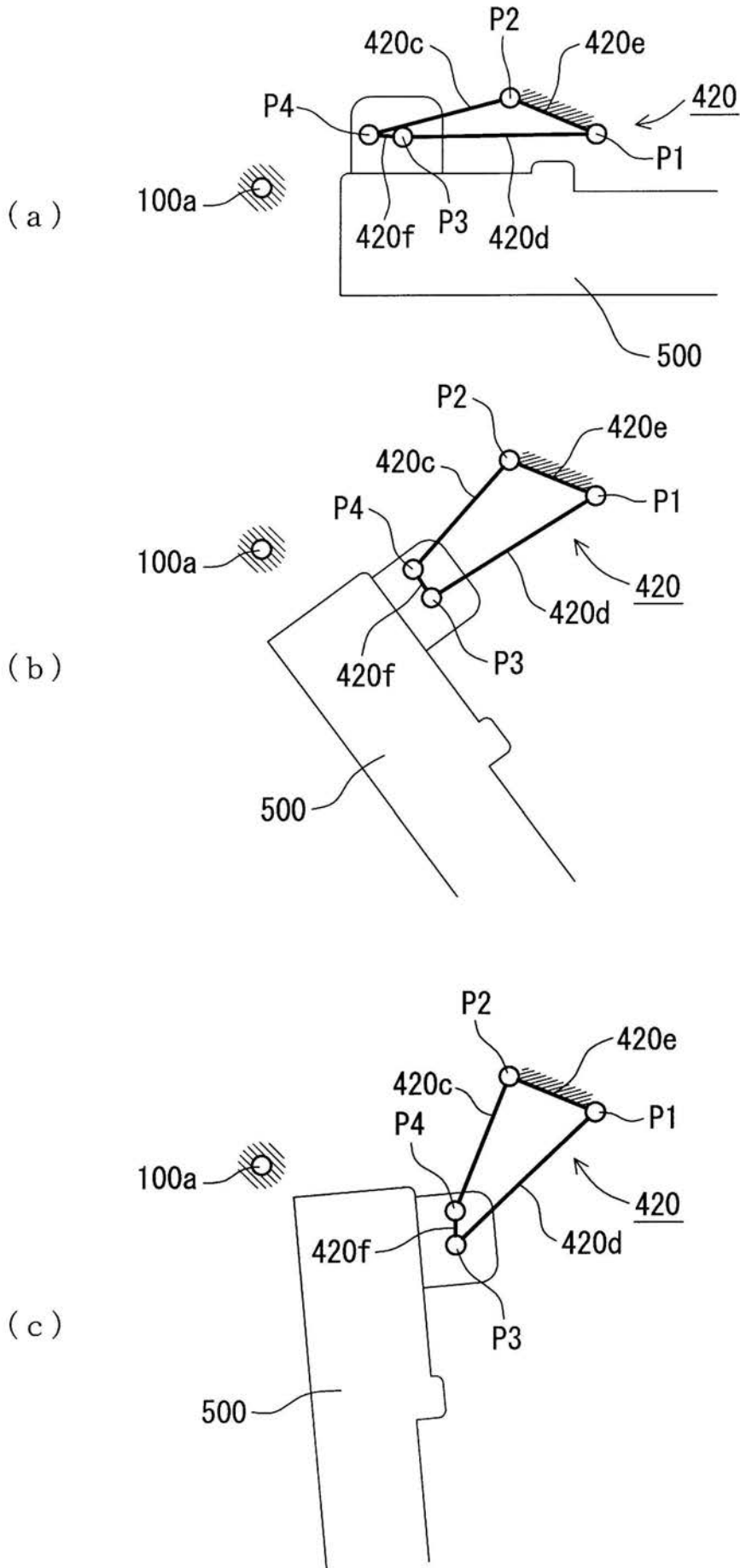
【図 35】



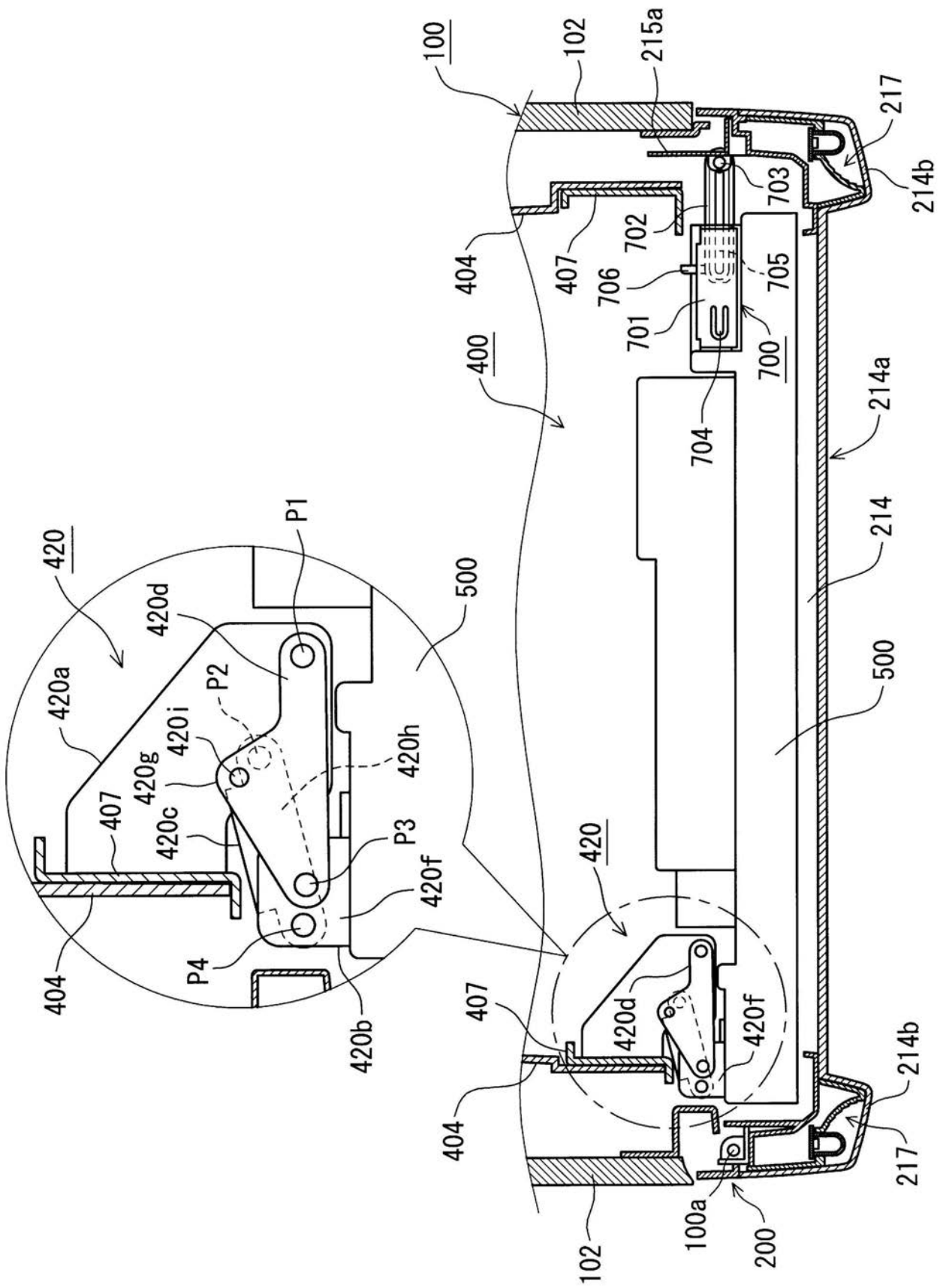
【図36】



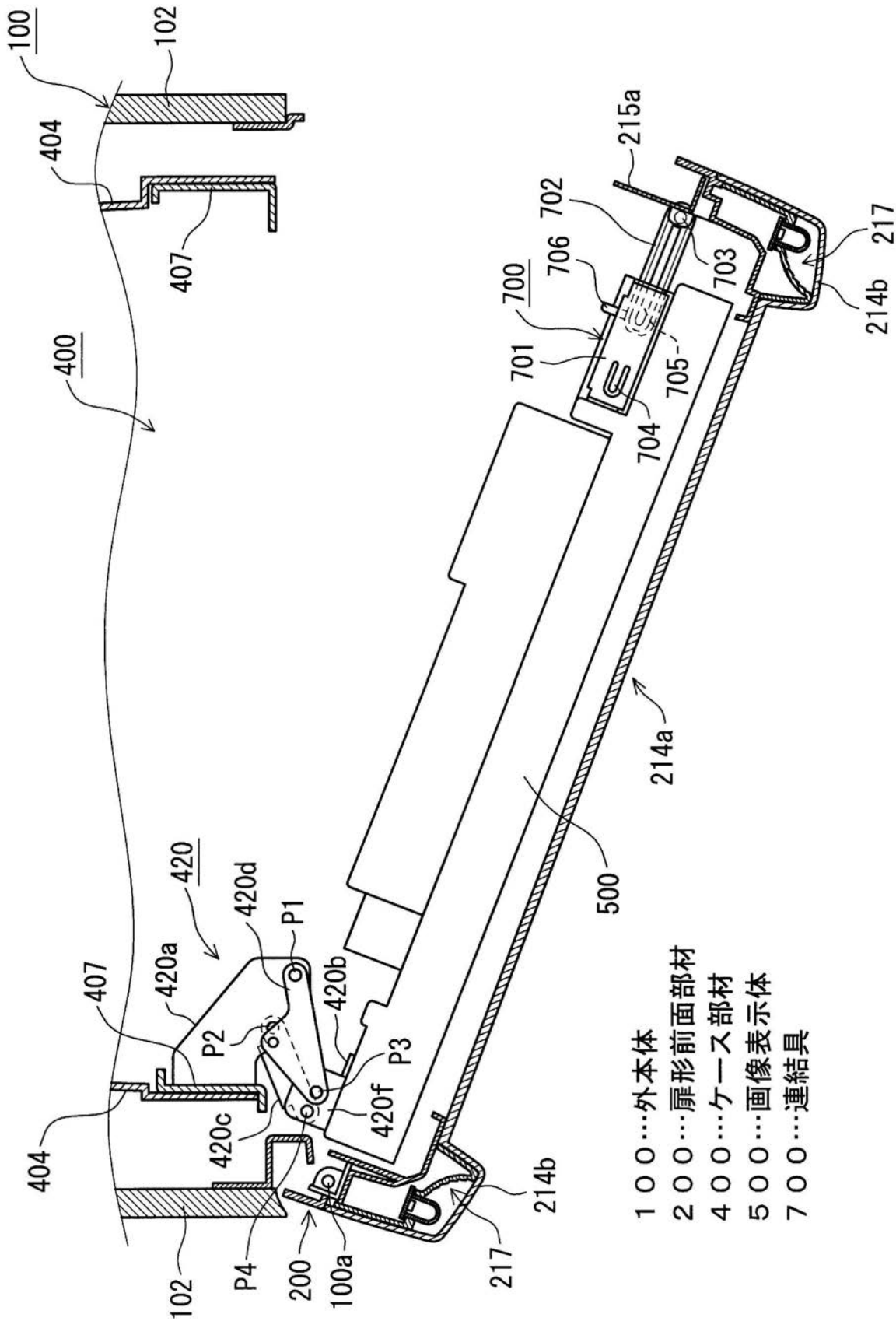
【 図 3 7 】



【 図 3 8 】

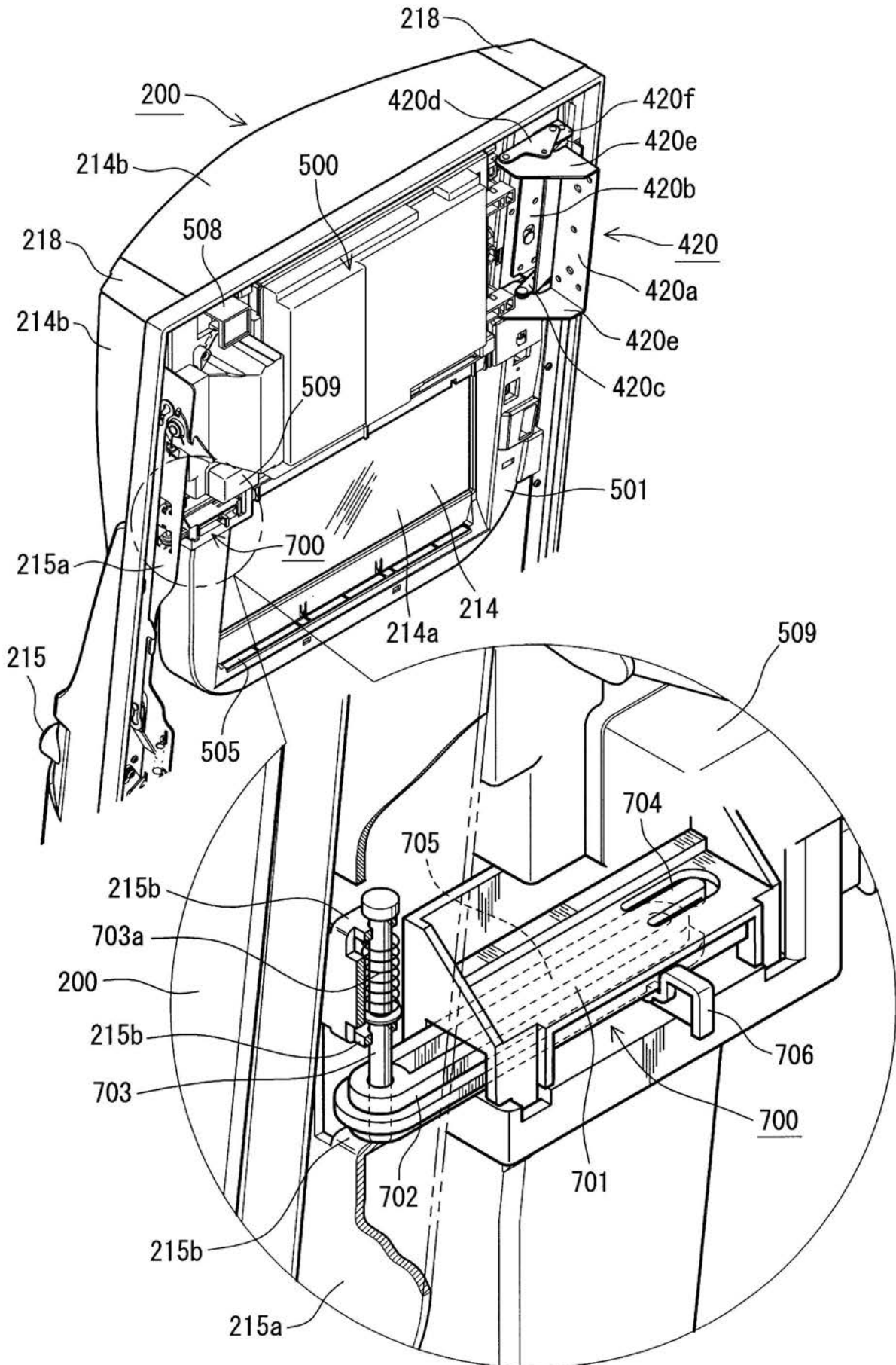


【 図 3 9 】



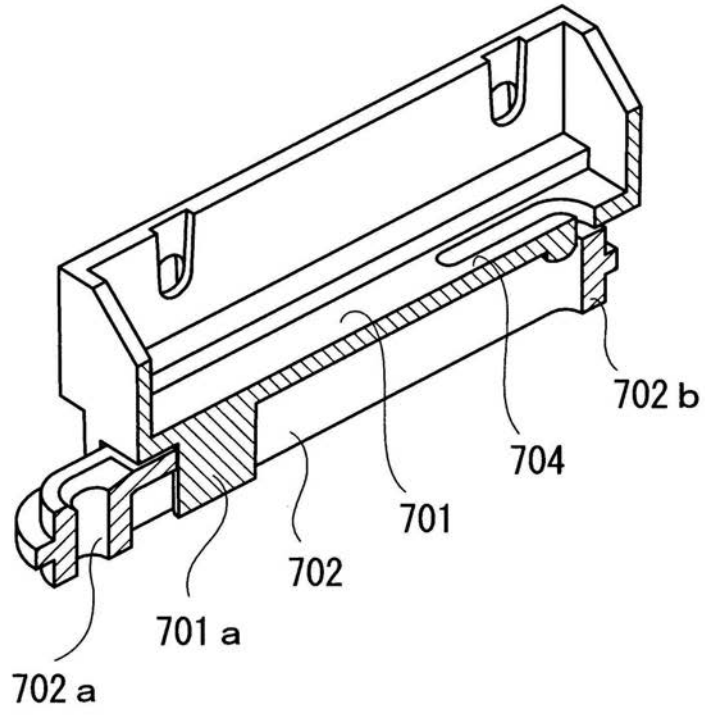
- 1 0 0 ……外本体
- 2 0 0 ……屏形前面部材
- 4 0 0 ……ケース部材
- 5 0 0 ……画像表示体
- 7 0 0 ……連結具

【図40】

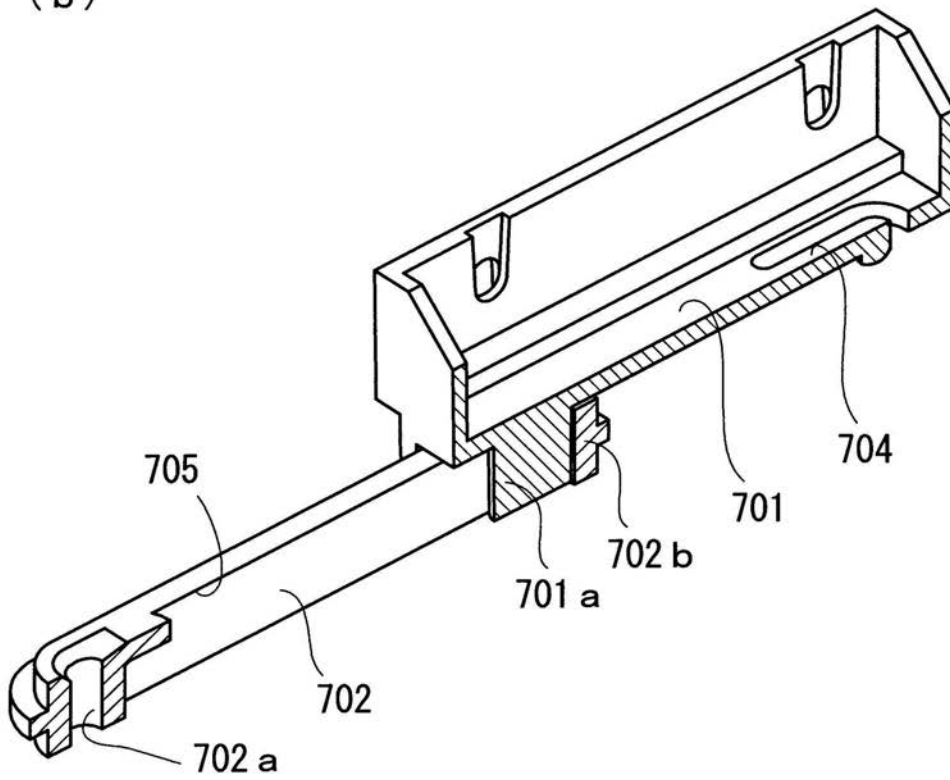


【 図 4 1 】

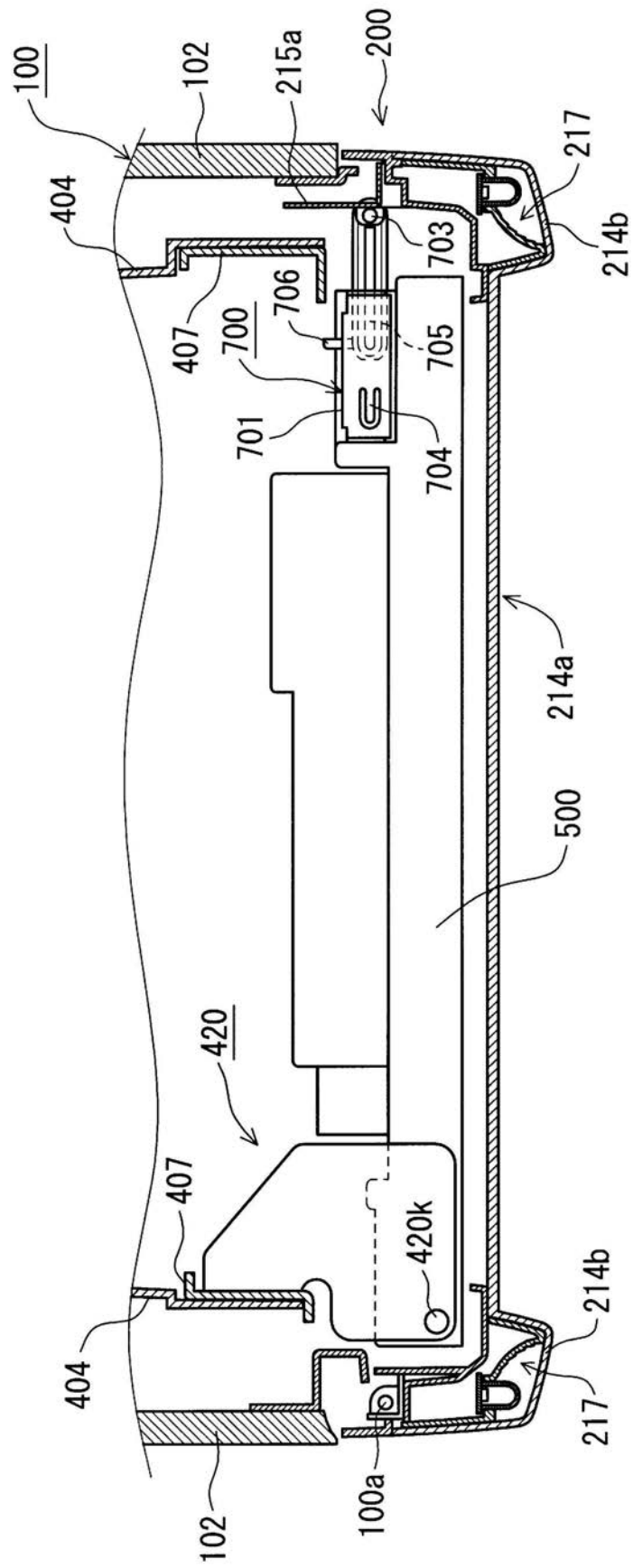
(a)



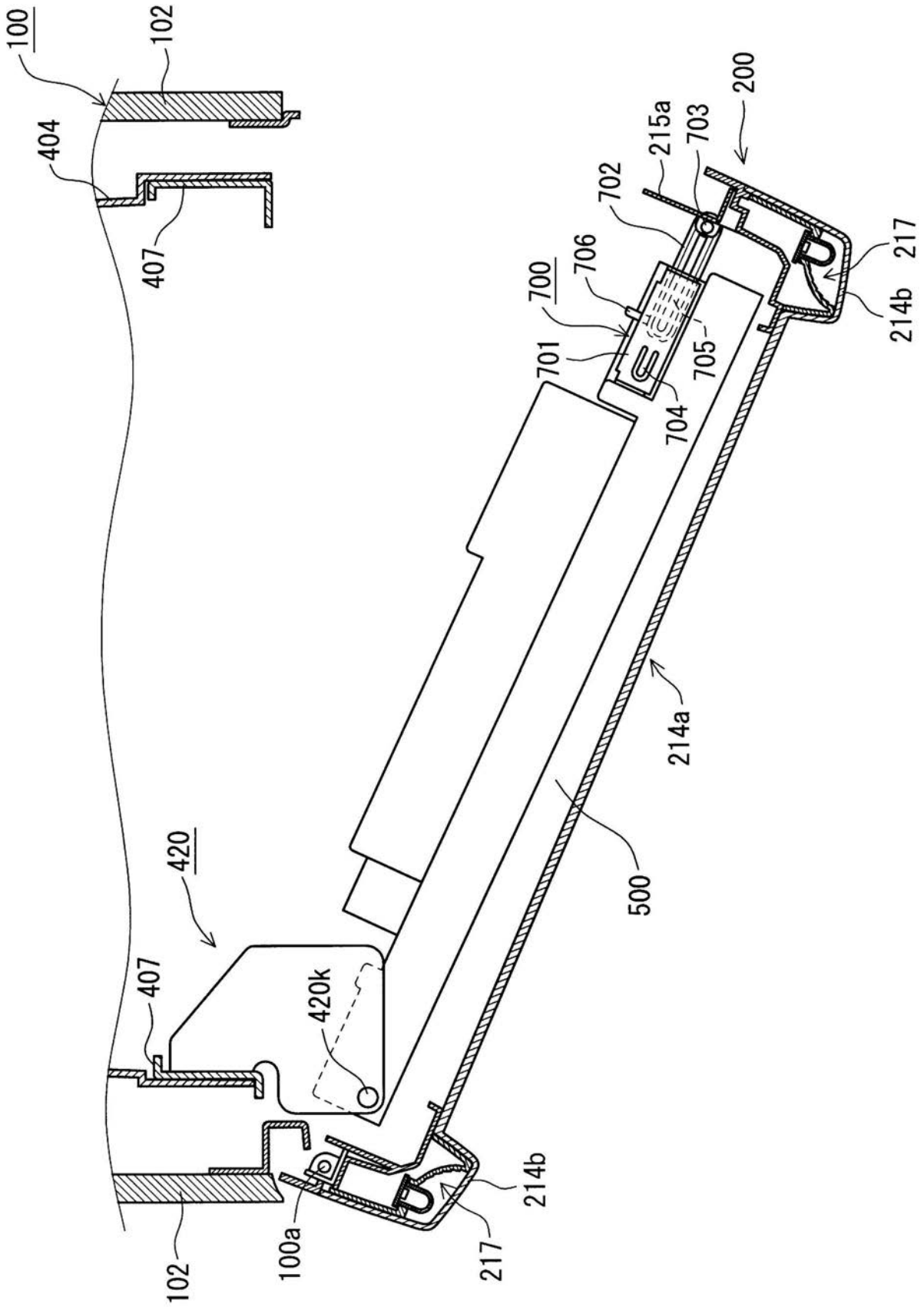
(b)



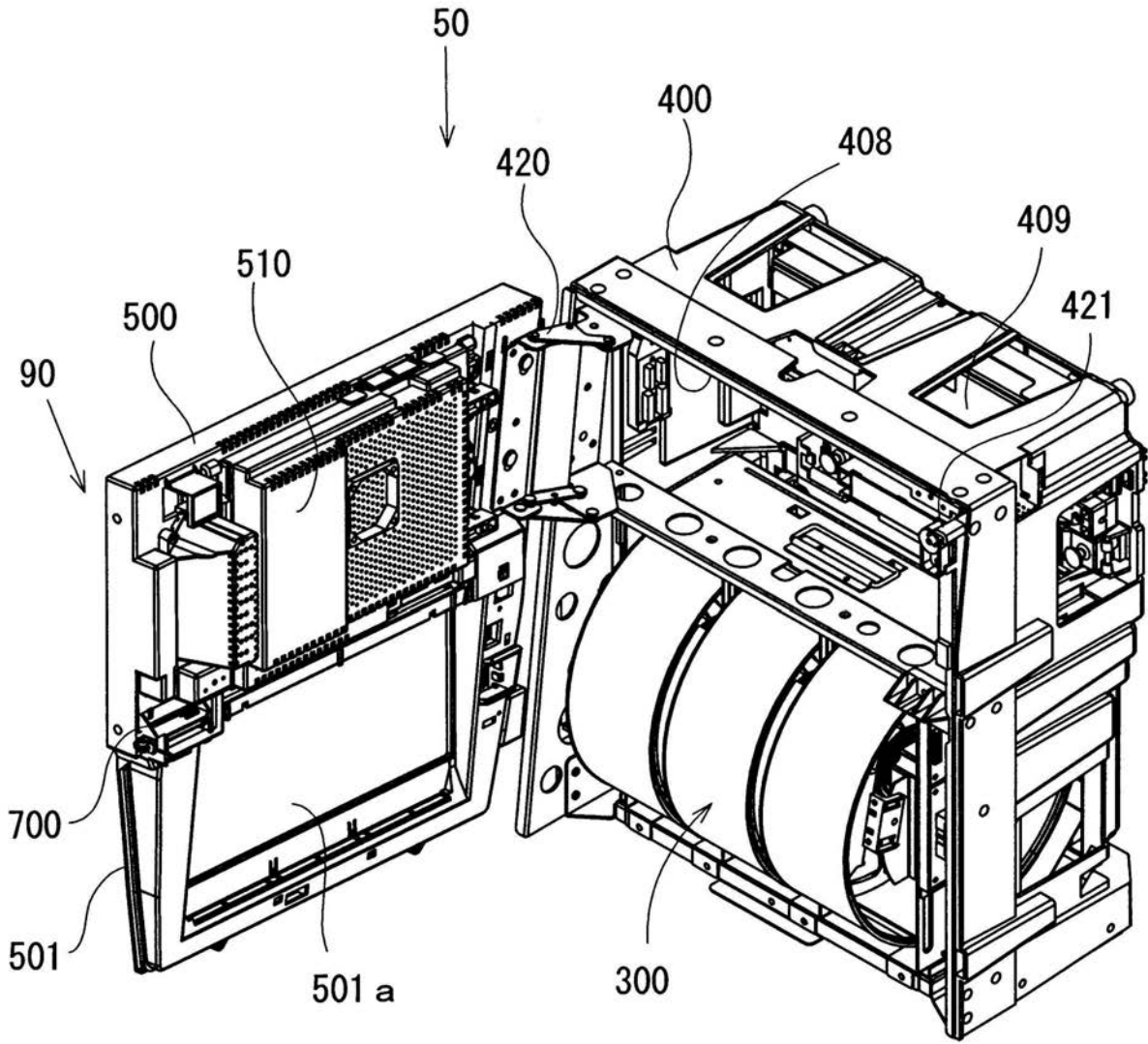
【 図 4 2 】



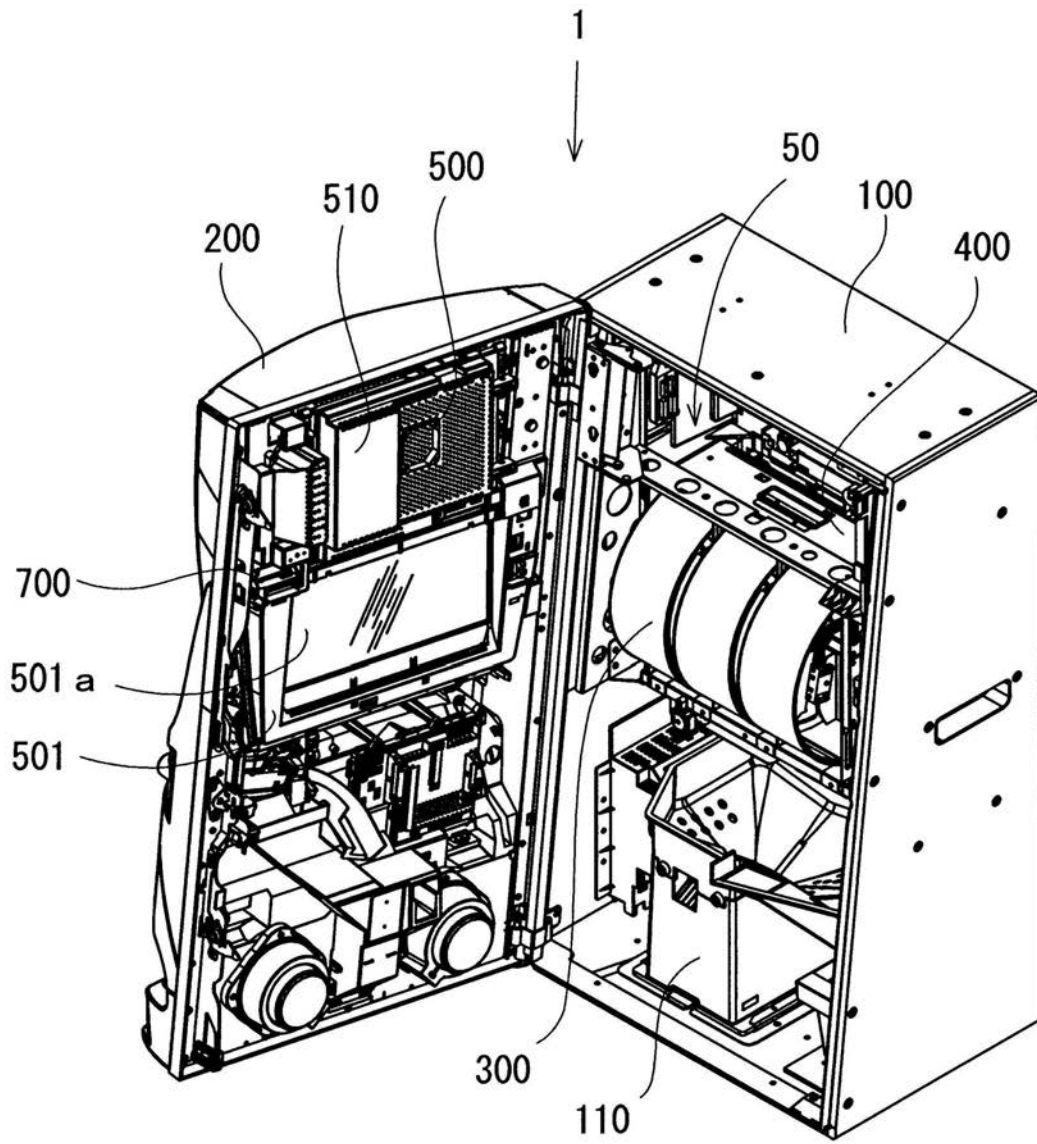
【 図 4 3 】



【 図 4 4 】



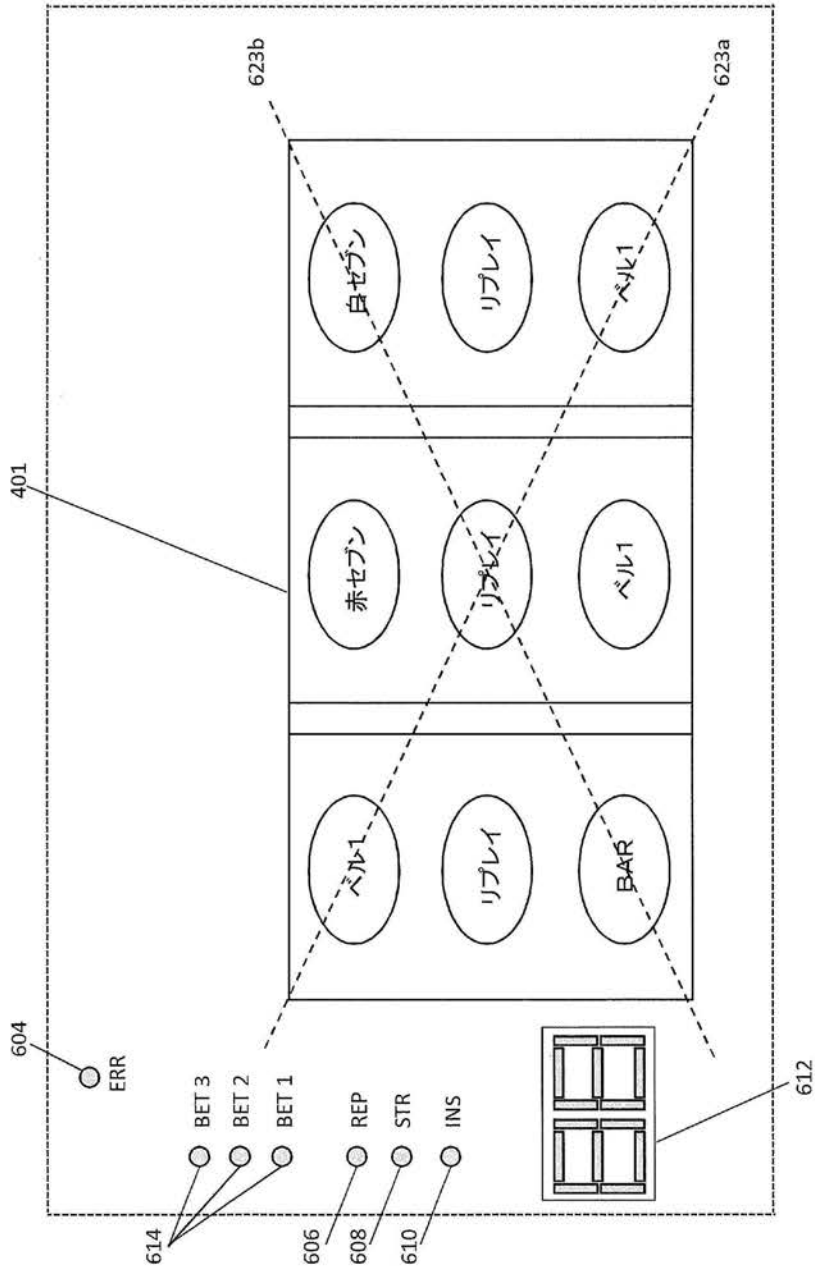
【 図 4 5 】



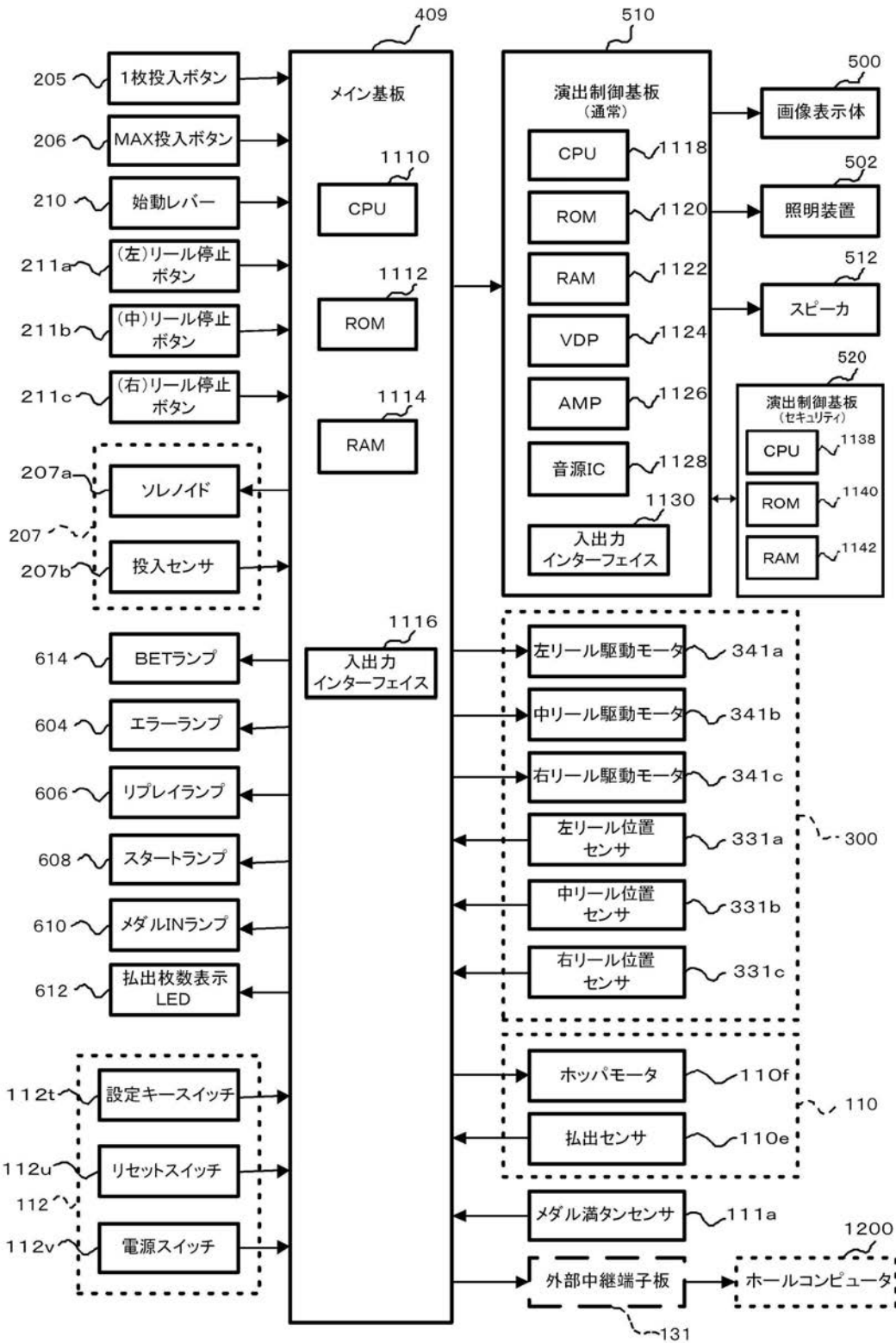
【 図 4 6 】

配列番号	第1リール	第2リール	第3リール
20	白セブン	正	スイカ
19	スイカ	白セブン	正
18	ベル1	ベル1	白セブン
17	リプレイ	チェリー	リプレイ
16	青セブン	リプレイ	ベル1
15	ベル1	ベル1	青セブン
14	スイカ	チェリー	チェリー
13	ベル1	スイカ	リプレイ
12	リプレイ	赤セブン	ベル1
11	BAR	リプレイ	スイカ
10	チェリー	ベル1	赤セブン
9	スイカ	BAR	ベル1
8	ベル2	リプレイ	リプレイ
7	リプレイ	ベル1	チェリー
6	赤セブン	BAR	スイカ
5	ベル2	リプレイ	リプレイ
4	リプレイ	スイカ	ベル2
3	赤セブン	青セブン	スイカ
2	ベル2	ベル1	BAR
1	リプレイ	チェリー	リプレイ
0	正	リプレイ	ベル2

【 図 47 】



【図48】



【 図 4 9 】

略称	一般状態	通常RT	チャンスRT	ボーナス内部中	ボーナス中
RB2	1	1	1	0	0
RB1+チャンス目2	1	1	1	1	0
RB1+チャンス目1	1	1	1	1	0
RB1+スイカ	1	1	1	1	0
RB1+チェリー2	1	1	1	1	0
RB1+チェリー1	1	1	1	1	0
BB2+チャンス目2	1	1	1	1	0
BB2+チャンス目1	1	1	1	1	0
BB2+スイカ	1	1	1	1	0
BB2+チェリー2	1	1	1	1	0
BB2+チェリー1	1	1	1	1	0
BB1+チャンス目2	1	1	1	1	0
BB1+チャンス目1	1	1	1	1	0
BB1+スイカ	1	1	1	1	0
BB1+チェリー2	1	1	1	1	0
BB1+チェリー1	1	1	1	1	0
チャンス目2	200	200	200	200	0
チャンス目1	200	200	200	200	0
スイカ	380	380	380	380	0
チェリー2	240	240	240	240	0
チェリー1	600	600	600	600	0
AT5-4	2000	2000	2000	2000	0
AT5-3	2000	2000	2000	2000	0
AT5-2	2000	2000	2000	2000	0
AT5-1	2000	2000	2000	2000	0
AT4-4	2000	2000	2000	2000	0
AT4-3	2000	2000	2000	2000	0
AT4-2	2000	2000	2000	2000	0
AT4-1	2000	2000	2000	2000	0
AT3-4	2000	2000	2000	2000	0
AT3-3	2000	2000	2000	2000	0
AT3-2	2000	2000	2000	2000	0
AT3-1	2000	2000	2000	2000	0
AT2-4	2000	2000	2000	2000	0
AT2-3	2000	2000	2000	2000	0
AT2-2	2000	2000	2000	2000	0
AT2-1	2000	2000	2000	2000	0
ALL	0	0	0	0	54812
□ ⁷	0	0	0	0	30
□ ⁶	0	0	0	0	128
□ ⁵	0	0	0	0	140
□ ⁴	0	0	0	0	390
□ ³	0	0	0	0	700
□ ²	0	0	0	0	1200
□ ¹	0	0	0	0	2600
ARTリフ ³	0	0	10000	0	0
ARTリフ ²	0	6000	0	0	0
ARTリフ ¹	0	3001	0	0	0
通常リフ [°]	9000	0	16363	9001	0
はずれ	17364	17363	1	17364	0

分母60000

【 図 5 1 】

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	-	300枚BB
赤セブン	赤セブン	赤セブン	BB2	-	200枚BB
青セブン	青セブン	赤セブン	RB1	-	56枚RB
赤セブン	赤セブン	青セブン			
赤セブン	赤セブン	正	RB2	-	プレミアムRB(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1			
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	小物19	2	弱チェリー
チェリー	-	白セブン			
チェリー	-	リプレイ			
チェリー	-	ベル1			
チェリー	-	ベル2			
チェリー	-	スイカ			

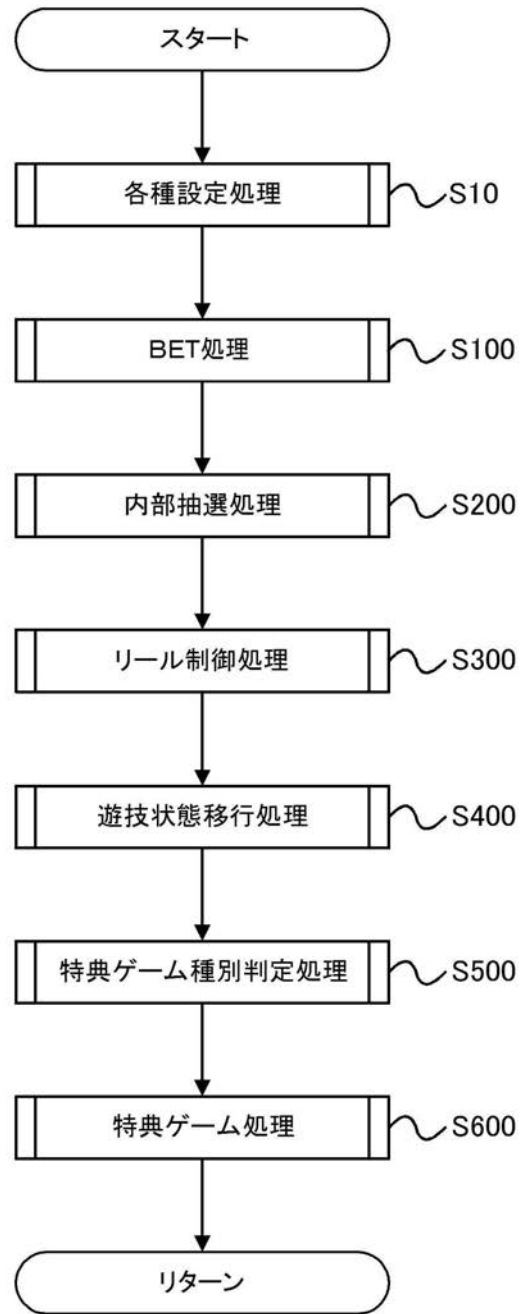
【 図 5 2 】

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	青セブン	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	小物21	2	強チェリー
チェリー	BAR	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	—			
正	ベル1	—			
赤セブン	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	—			

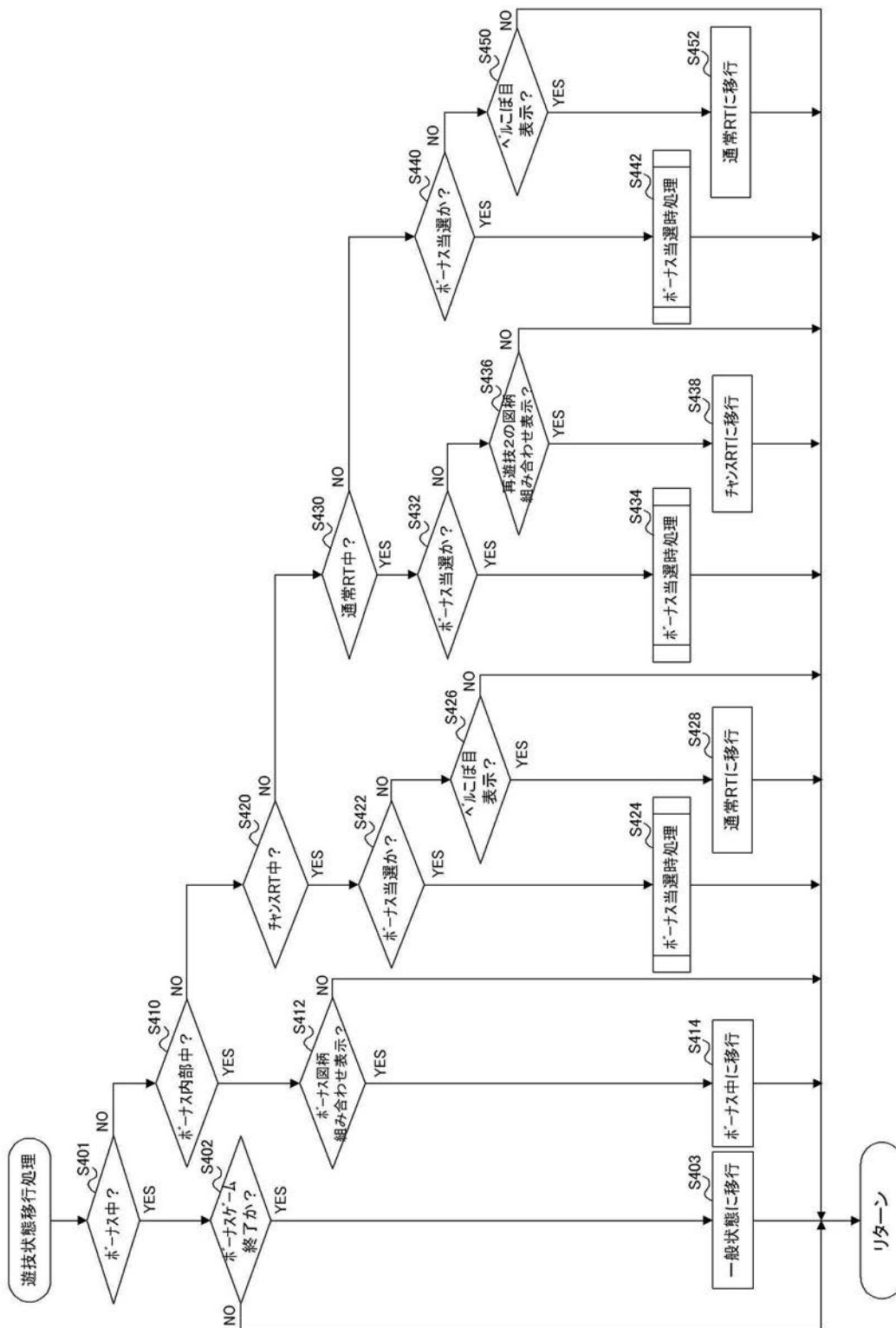
【 図 5 3 】

ベル1	リプレイ	ベル1	再遊技1	再遊技	中段リプレイ (RT移行無し)
ベル1	リプレイ	ベル2			
ベル1	リプレイ	チェリー			
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	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	リプレイ	再遊技3	再遊技	フリーズセットリプレイ (RT移行無し)
リプレイ	リプレイ	ベル1	RT目1	-	左3rd用こぼし目
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			
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	RT目3	-	中3rd用こぼし目
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			
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	RT目4	-	右3rd用こぼし目
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			
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			

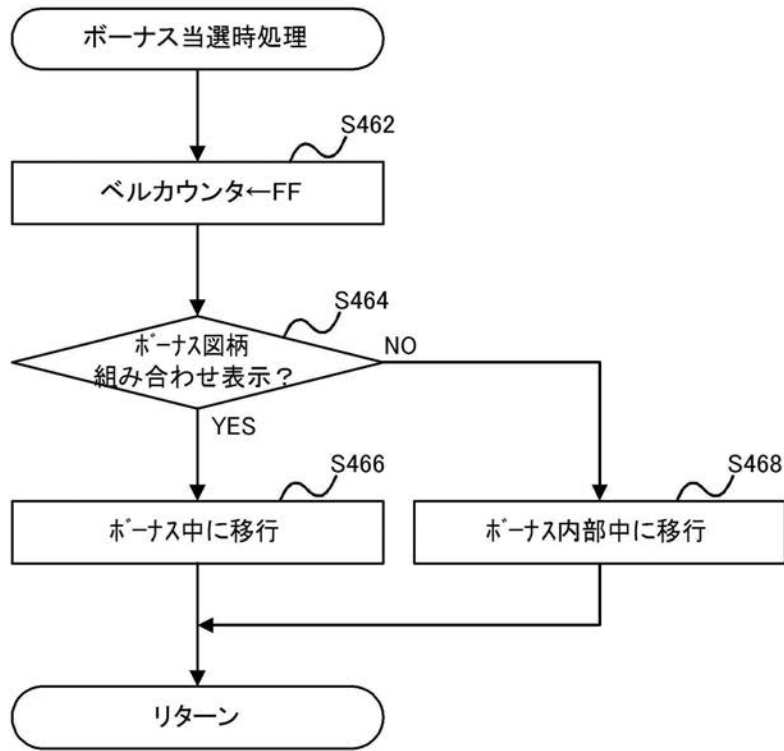
【 図 5 4 】



【図 55】



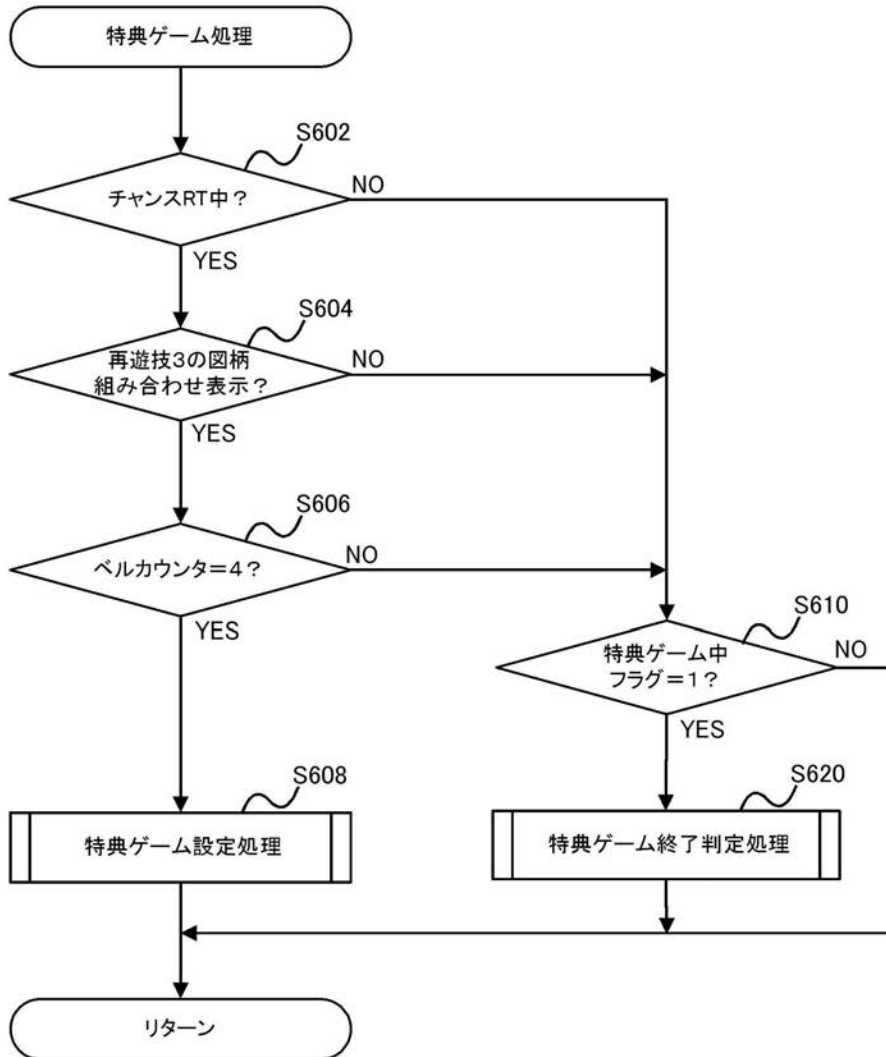
【 図 5 6 】



【 図 5 7 】

ペルカウンタ	AT	ショートレット*	ショートブルー	ノーマルレット*	ノーマルブルー	スーパーレット*	スーパーブルー	プレミアム
1	AT2-1	x	x	x	x	○	○	○
	AT2-2	x	x	x	x	○	○	○
	AT2-3	○	○	○	○	x	x	x
	AT2-4	○	○	○	○	x	x	x
	AT3-1	x	x	x	x	○	○	○
	AT3-2	x	x	x	x	○	○	○
	AT3-3	○	○	○	○	x	x	x
	AT3-4	○	○	○	○	x	x	x
	AT4-1	x	x	x	x	○	○	○
	AT4-2	x	x	x	x	○	○	○
	AT4-3	○	○	○	○	x	x	x
	AT4-4	○	○	○	○	x	x	x
	AT5-1	x	x	x	x	○	○	○
	AT5-2	x	x	x	x	○	○	○
	AT5-3	○	○	○	○	x	x	x
	AT5-4	○	○	○	○	x	x	x
2	AT2-1	○	○	○	○	x	x	x
	AT2-2	○	○	○	○	x	x	x
	AT2-3	x	x	x	x	○	○	○
	AT2-4	x	x	x	x	○	○	○
	AT3-1	○	○	○	○	x	x	x
	AT3-2	○	○	○	○	x	x	x
	AT3-3	x	x	x	x	○	○	○
	AT3-4	x	x	x	x	○	○	○
	AT4-1	○	○	○	○	x	x	x
	AT4-2	○	○	○	○	x	x	x
	AT4-3	x	x	x	x	○	○	○
	AT4-4	x	x	x	x	○	○	○
	AT5-1	○	○	○	○	x	x	x
	AT5-2	○	○	○	○	x	x	x
	AT5-3	x	x	x	x	○	○	○
	AT5-4	x	x	x	x	○	○	○
3	AT2-1	x	x	○	○	x	x	○
	AT2-2	x	x	○	○	x	x	○
	AT2-3	○	○	x	x	○	○	x
	AT2-4	○	○	x	x	○	○	x
	AT3-1	x	x	○	○	x	x	○
	AT3-2	x	x	○	○	x	x	○
	AT3-3	○	○	x	x	○	○	x
	AT3-4	○	○	x	x	○	○	x
	AT4-1	x	x	○	○	x	x	○
	AT4-2	x	x	○	○	x	x	○
	AT4-3	○	○	x	x	○	○	x
	AT4-4	○	○	x	x	○	○	x
	AT5-1	x	x	○	○	x	x	○
	AT5-2	x	x	○	○	x	x	○
	AT5-3	○	○	x	x	○	○	x
	AT5-4	○	○	x	x	○	○	x
4	AT2-1	○	x	○	x	○	x	x
	AT2-2	○	x	○	x	○	x	x
	AT2-3	x	○	x	○	x	○	○
	AT2-4	x	○	x	○	x	○	○
	AT3-1	○	x	○	x	○	x	x
	AT3-2	○	x	○	x	○	x	x
	AT3-3	x	○	x	○	x	○	○
	AT3-4	x	○	x	○	x	○	○
	AT4-1	○	x	○	x	○	x	x
	AT4-2	○	x	○	x	○	x	x
	AT4-3	x	○	x	○	x	○	○
	AT4-4	x	○	x	○	x	○	○
	AT5-1	○	x	○	x	○	x	x
	AT5-2	○	x	○	x	○	x	x
	AT5-3	x	○	x	○	x	○	○
	AT5-4	x	○	x	○	x	○	○

【 図 5 8 】



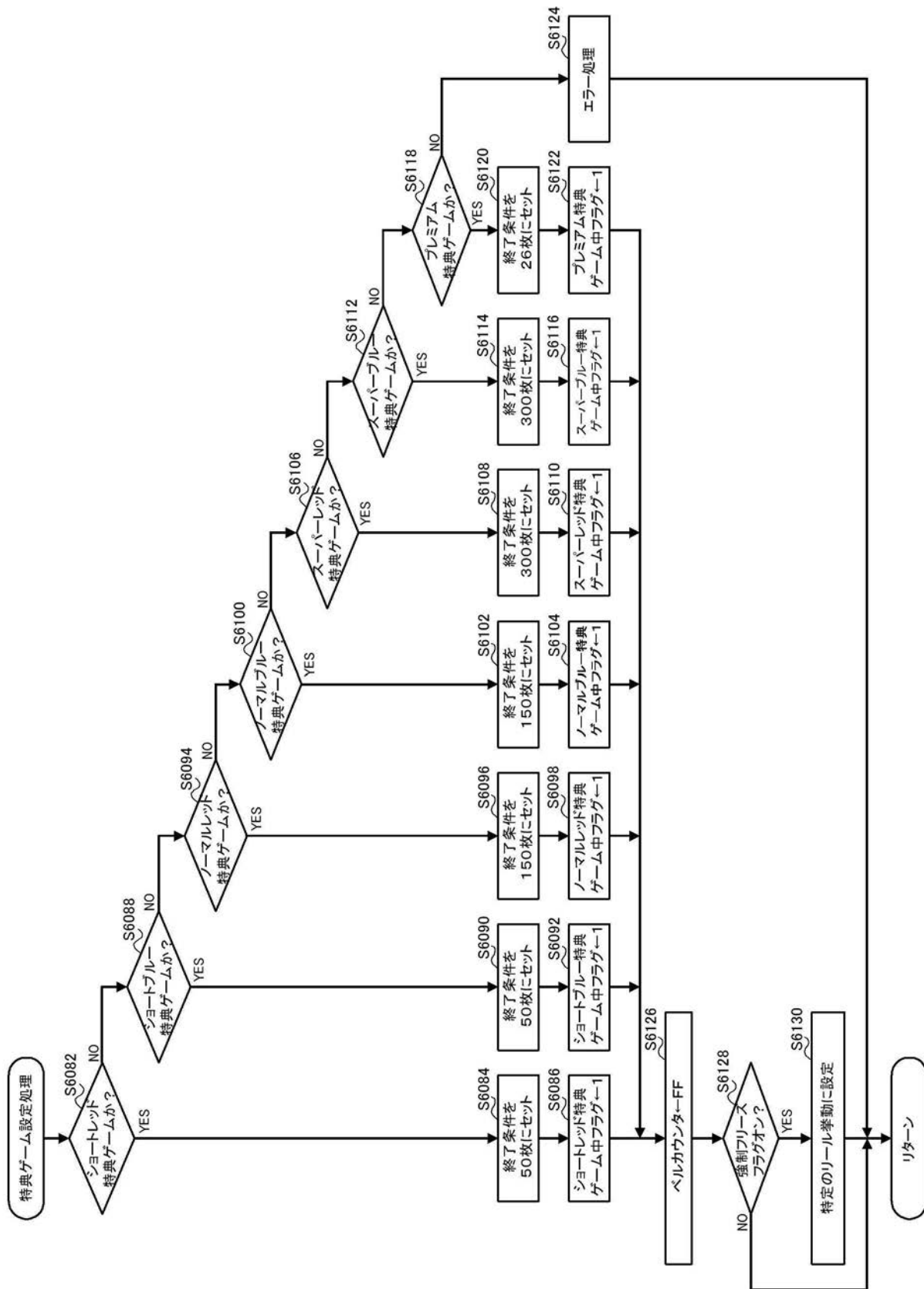
【 図 5 9 】

各特典ゲームの終了条件を示すテーブル

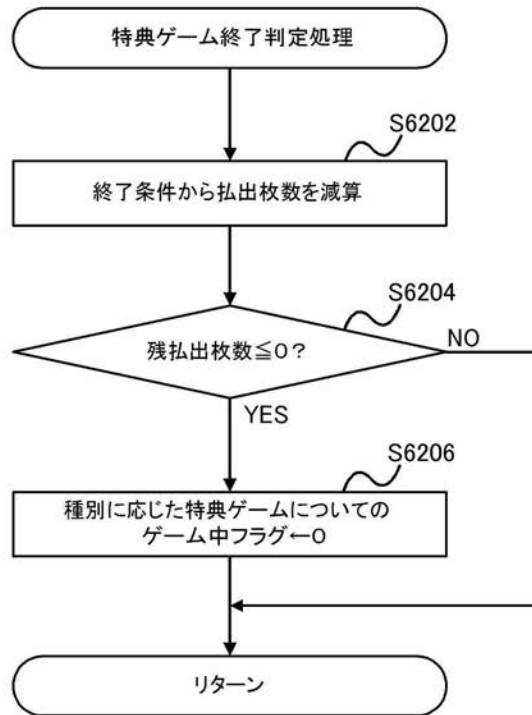
ショートレット*	ショートフル*	ノーマルレット*	ノーマルフル*	スーパーレット*	スーパーフル*	プレミアム
50	50	150	150	300	300	26

枚

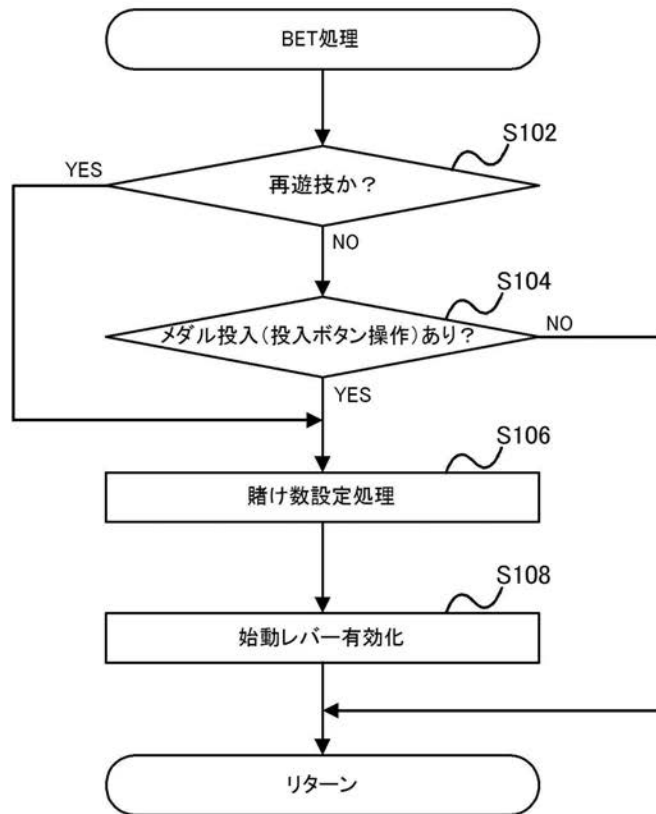
【 図 6 0 】



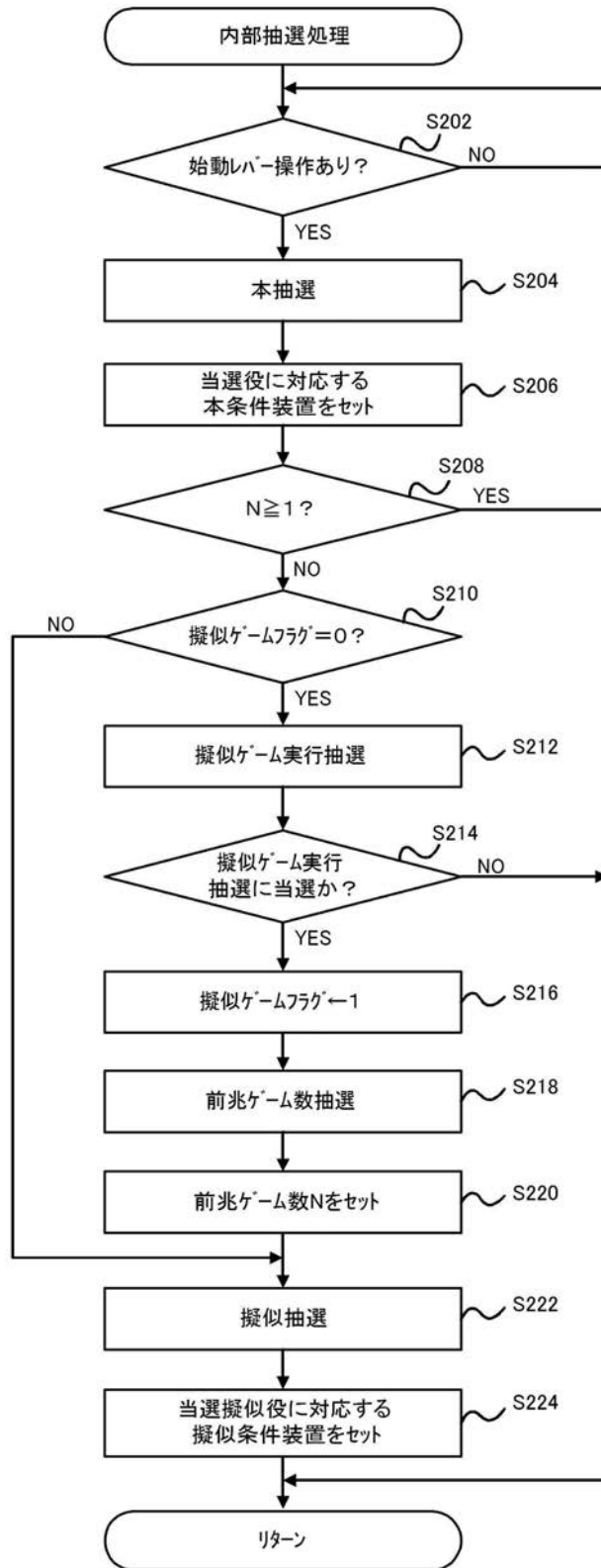
【 図 6 1 】



【 図 6 2 】



【 図 6 3 】



【 図 6 4 】

擬似ゲーム実行抽選テーブル

分母256

	ショートレット*	ノーマルレット*	スーパースレット*	ショートブルー	ノーマルブルー	スーパースブルー	プレミアム
当せん	4	8	16	32	48	64	128
非当せん	252	248	240	224	208	192	128

【 図 6 5 】

前兆ゲーム数抽選テーブル

分母256

前兆ゲーム数	ショートレット	ノーマルレット	スーパーレット	ショートフル	ノーマルフル	スーパーフル	プレミアム
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

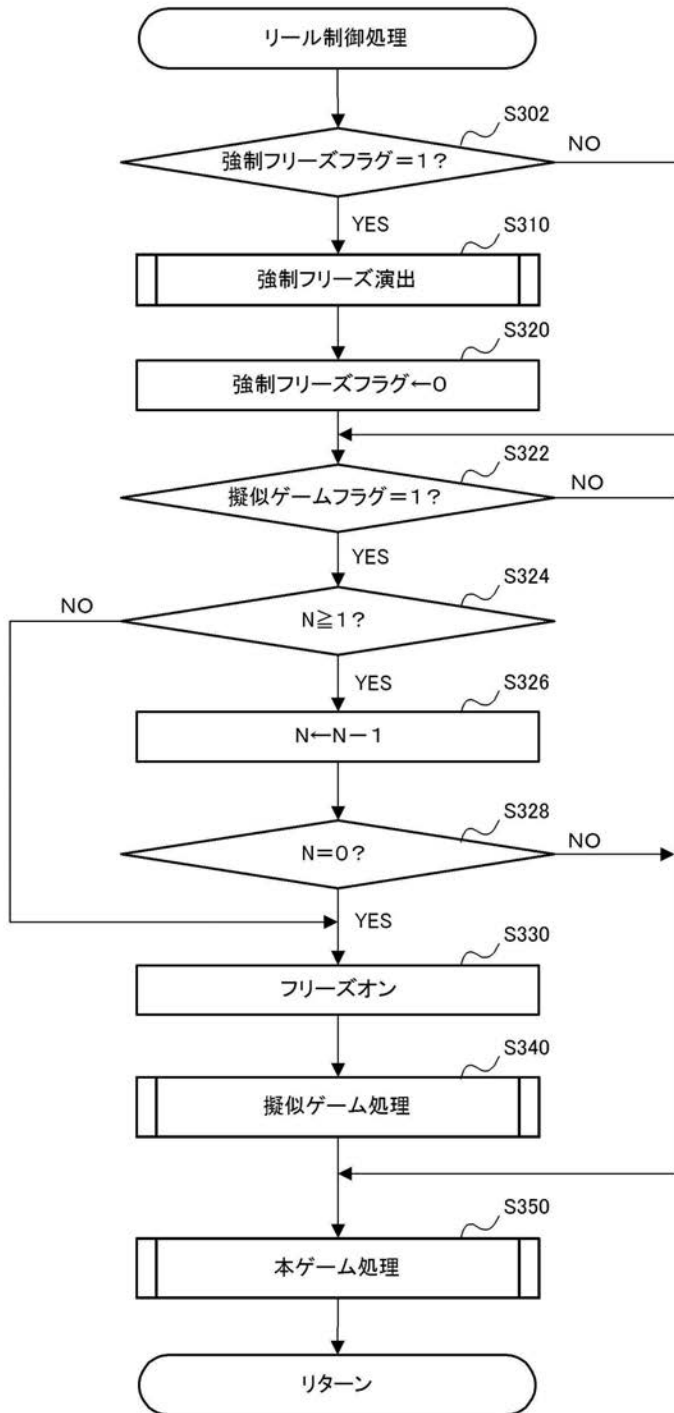
【 図 6 6 】

擬似抽選テーブル

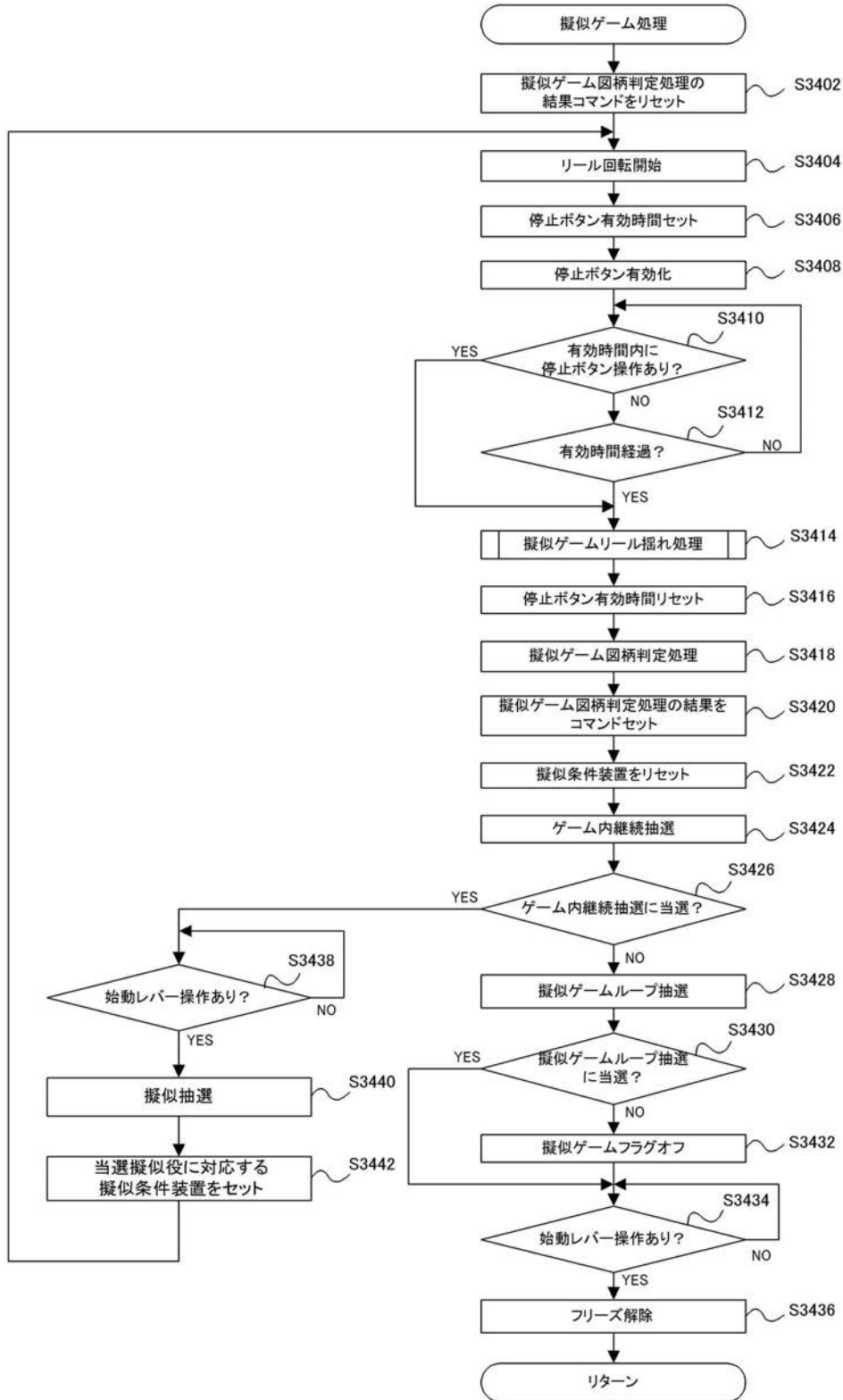
分母256

当選擬似役	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	プレミアム
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 6 8 】



【図69】



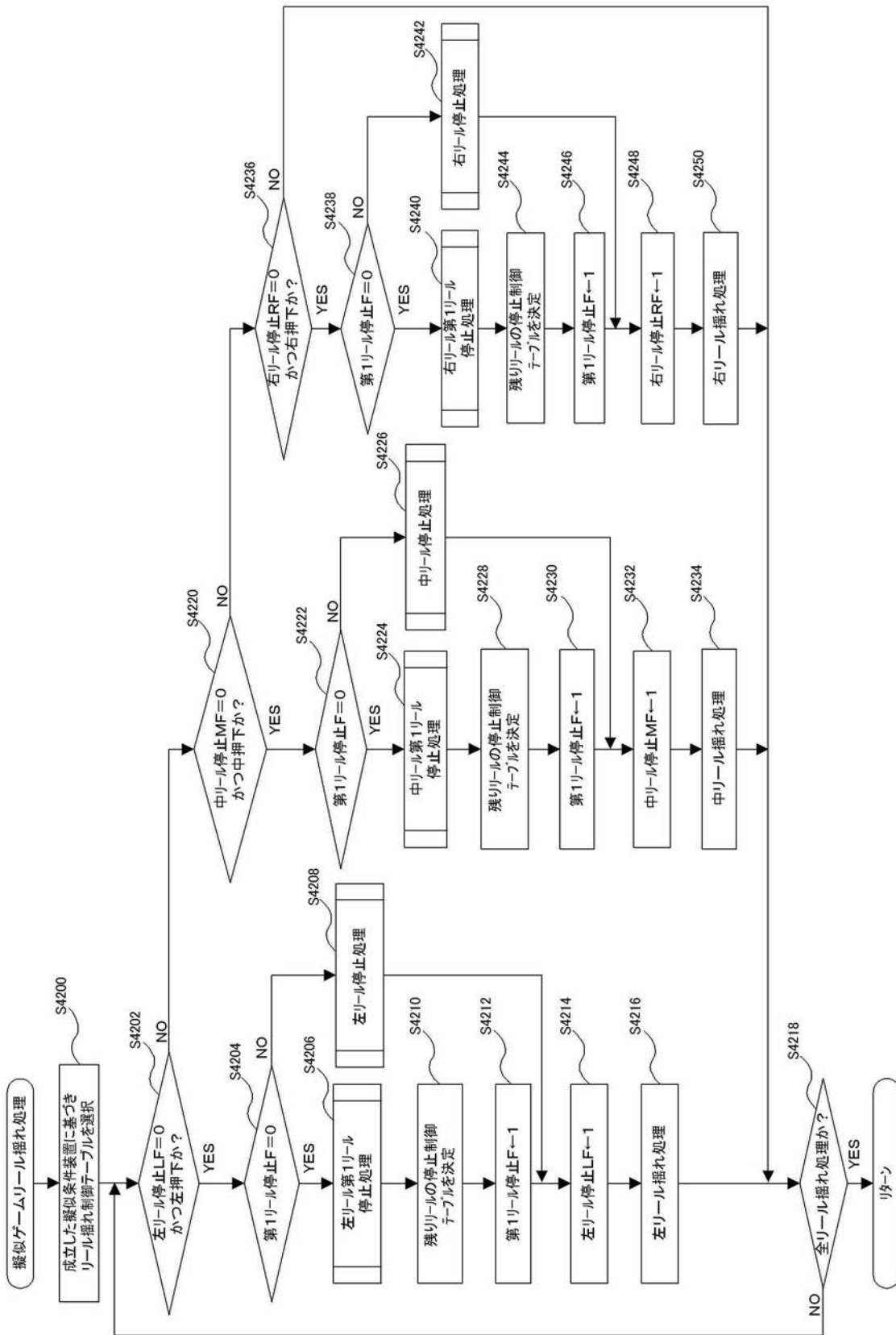
【 図 7 0 】

ゲーム内継続抽選／擬似ゲームループ抽選のテーブル

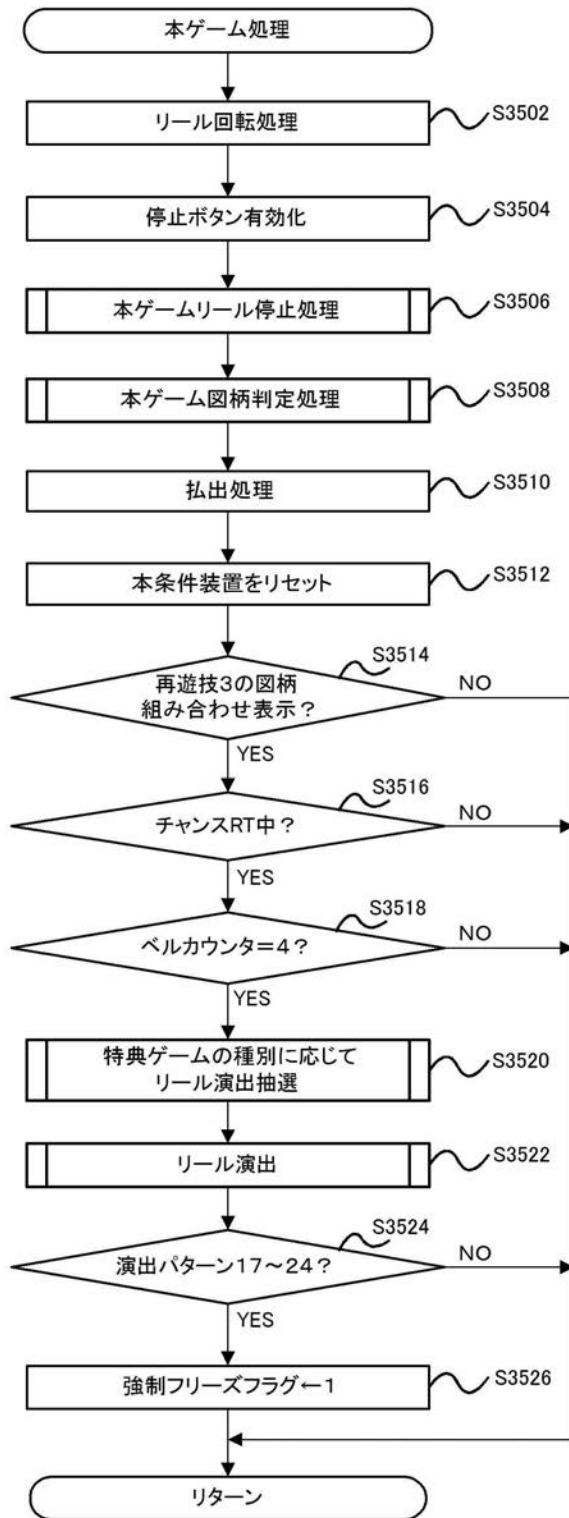
分母256

	ショートレット*	ノーマルレット*	スーパーレット*	ショートフル	ノーマルフル	スーパーフル	プレミアム
当せん	192	64	64	192	64	64	1
非当せん	64	192	192	64	192	192	255

【図 7 1】



【 図 7 2 】

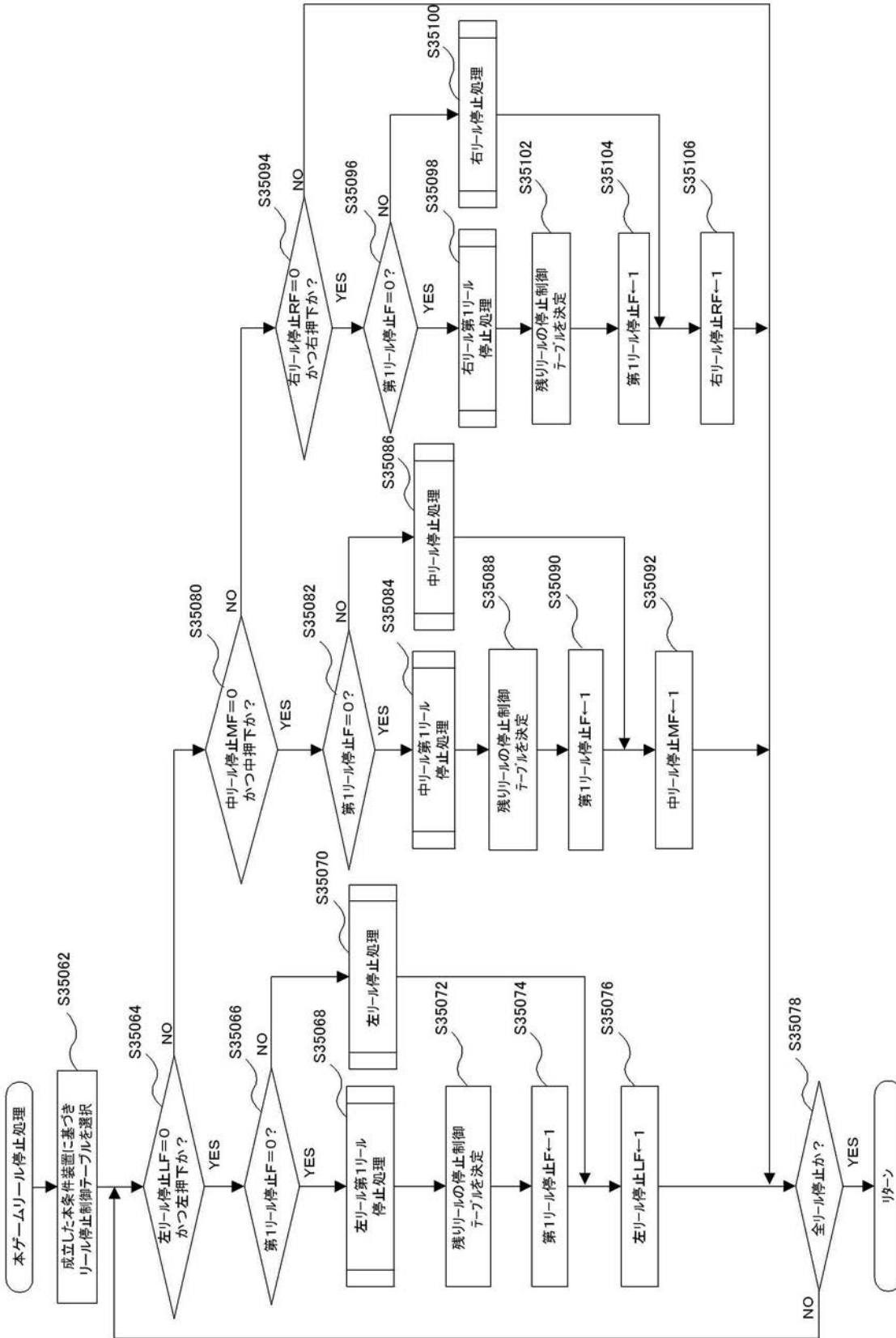


【 図 7 3 】

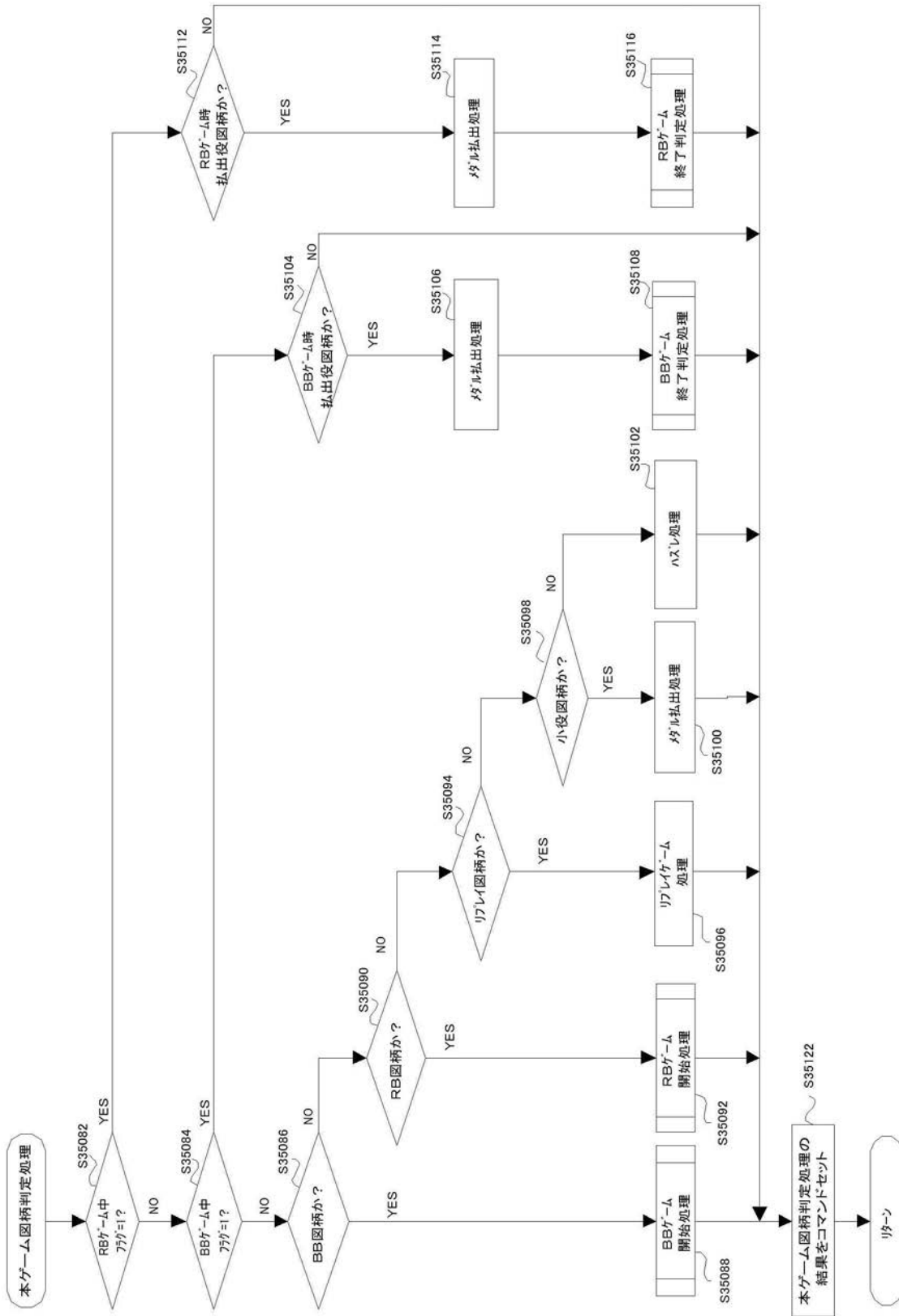
パターン	リリース時間	強制リリースフラグ	リール演出の様相	ショット レフト	ノーマル レフト	スーパー レフト	ショット アール	ノーマル アール	スーパー アール	プレイ アム
パターン1	10	オフ	全リール高速正回転 ⇒ 2周後に左リールから順番に中段に「白セブン」を停止	0	0	0	120	111	64	48
パターン2	15	オフ	全リール高速正回転 ⇒ 3周後に左リールから順番に中段に「白セブン」を停止	0	0	0	64	64	49	32
パターン3	20	オフ	全リール低速正回転 ⇒ 2周後に左リールから順番に中段に「白セブン」を停止	0	0	0	32	32	32	31
パターン4	30	オフ	全リール低速正回転 ⇒ 3周後に左リールから順番に中段に「白セブン」を停止	0	0	0	16	18	24	24
パターン5	10	オフ	全リール高速逆回転 ⇒ 2周後に左リールから順番に中段に「白セブン」を停止	0	0	0	8	10	16	16
パターン6	15	オフ	全リール高速逆回転 ⇒ 3周後に左リールから順番に中段に「白セブン」を停止	0	0	0	4	6	12	8
パターン7	20	オフ	全リール低速逆回転 ⇒ 2周後に左リールから順番に中段に「白セブン」を停止	0	0	0	2	4	10	4
パターン8	30	オフ	全リール低速逆回転 ⇒ 3周後に左リールから順番に中段に「白セブン」を停止	0	0	0	1	2	8	4
パターン9	10	オフ	全リール高速正回転 ⇒ 2周後に左リールから順番に中段に「BAR」を停止	8	4	4	1	1	1	16
パターン10	15	オフ	全リール高速正回転 ⇒ 3周後に左リールから順番に中段に「BAR」を停止	12	8	8	1	1	1	12
パターン11	20	オフ	全リール低速正回転 ⇒ 2周後に左リールから順番に中段に「BAR」を停止	16	12	12	1	1	1	10
パターン12	30	オフ	全リール低速正回転 ⇒ 3周後に左リールから順番に中段に「BAR」を停止	24	24	16	1	1	1	8
パターン13	10	オフ	全リール高速逆回転 ⇒ 2周後に左リールから順番に中段に「BAR」を停止	32	32	28	1	1	1	4
パターン14	15	オフ	全リール高速逆回転 ⇒ 3周後に左リールから順番に中段に「BAR」を停止	48	48	32	1	1	1	3
パターン15	20	オフ	全リール低速逆回転 ⇒ 2周後に左リールから順番に中段に「BAR」を停止	57	62	61	1	1	1	2
パターン16	30	オフ	全リール低速逆回転 ⇒ 3周後に左リールから順番に中段に「BAR」を停止	58	65	62	1	1	1	1
パターン17	10	オン	全リール高速正回転 ⇒ 2周後に左リールから順番に中段に「BAR」を停止	0	0	4	0	0	4	4
パターン18	15	オン	全リール高速正回転 ⇒ 3周後に左リールから順番に中段に「BAR」を停止	0	0	4	0	0	4	4
パターン19	20	オン	全リール低速正回転 ⇒ 2周後に左リールから順番に中段に「BAR」を停止	0	0	4	0	0	4	4
パターン20	30	オン	全リール低速正回転 ⇒ 3周後に左リールから順番に中段に「BAR」を停止	0	0	4	0	0	4	4
パターン21	10	オン	全リール高速逆回転 ⇒ 2周後に左リールから順番に中段に「BAR」を停止	0	0	4	0	0	4	4
パターン22	15	オン	全リール高速逆回転 ⇒ 3周後に左リールから順番に中段に「BAR」を停止	0	0	4	0	0	4	4
パターン23	20	オン	全リール低速逆回転 ⇒ 2周後に左リールから順番に中段に「BAR」を停止	0	0	4	0	0	4	4
パターン24	30	オン	全リール低速逆回転 ⇒ 3周後に左リールから順番に中段に「BAR」を停止	0	0	4	0	0	4	4

分母:255

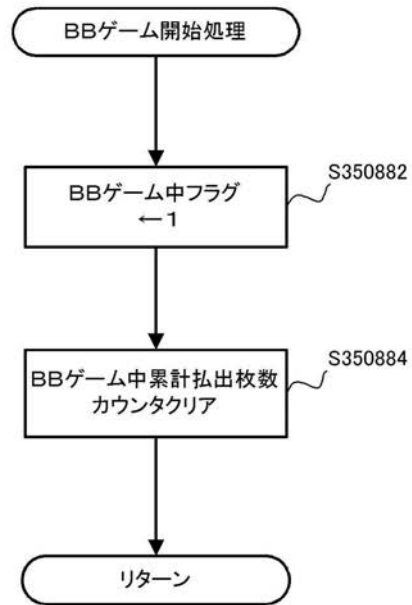
【 図 7 4 】



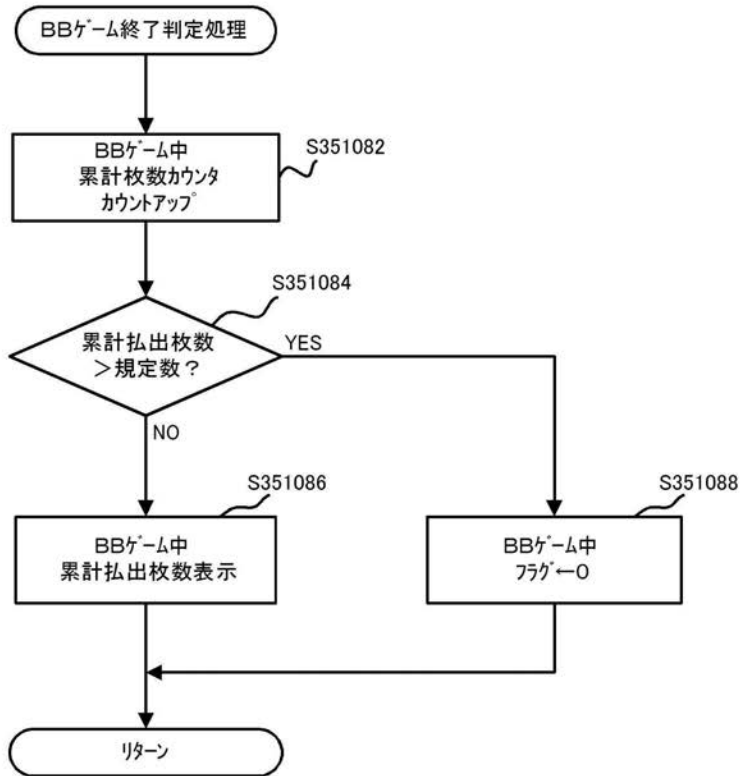
【図 75】



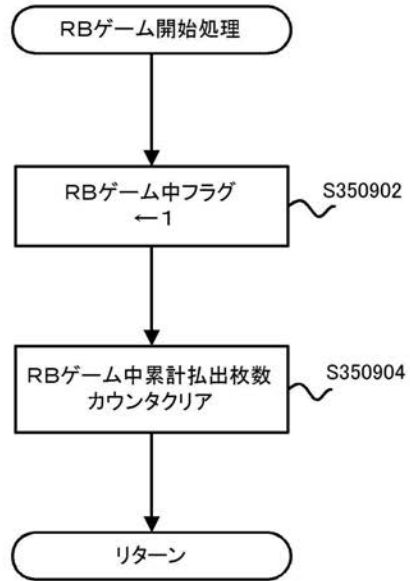
【 図 7 6 】



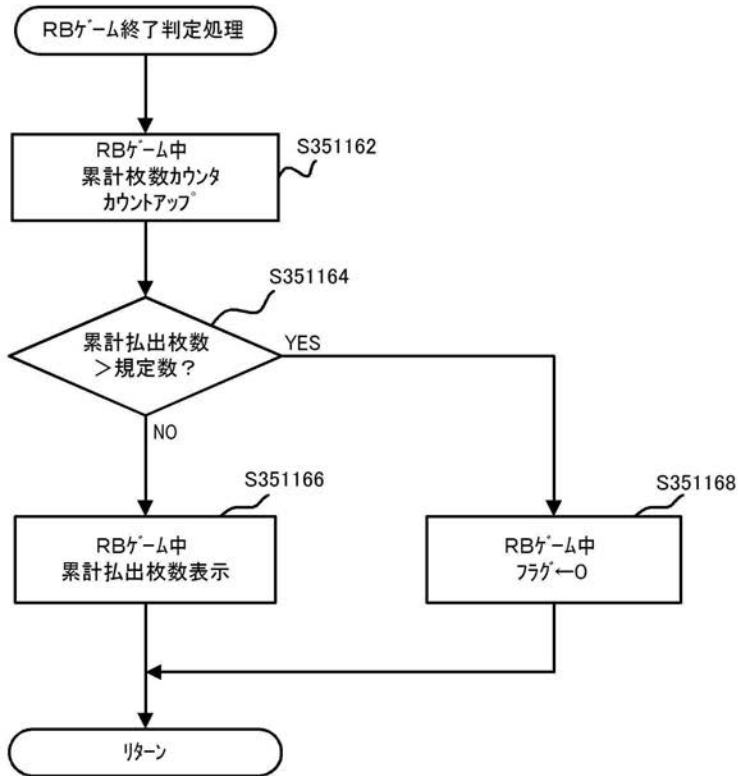
【 図 7 7 】



【 図 7 8 】



【 図 7 9 】



【図 80】

(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

上乗せ数 (枚)	分母65536					
	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0	49931	49931	49931	49881	49881	49881
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	50	50	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	4	4	4	4	4	4

(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

上乗せ数 (枚)	分母65536					
	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定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

上乗せ数 (枚)	分母65536					
	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定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

上乗せ数 (枚)	分母65536					
	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定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	4096	4096	4096	4096	4096	4096
70	0	0	0	50	50	25
77	0	0	0	0	0	25
100	2048	2048	2048	1998	1998	1998
150	256	256	256	256	256	256
200	96	96	96	96	96	96
250	48	48	48	48	48	48
300	9	9	9	9	9	9

(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

上乗せ数 (枚)	分母65536					
	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定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	16334	16334
50	10288	10288	10288	10288	10288	10288
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

Fターム(参考) 2C082 AA02 AB03 AB12 AB16 AC14 AC23 AC30 AC32 AC77 AC82
BA02 BA13 BA22 BA35 BA40 BB02 BB03 BB16 BB23 BB24
BB33 BB46 BB63 BB78 BB83 BB93 BB94 BB96 CA02 CA23
CA24 CA29 CB04 CB23 CB33 CB49 CC01 CC12 CC32 CC37
CD12 CD31 CD49 CD55 DA02 DA44 DA46 DA52 DA54 DA58
DA63 DA65 DA80 DA82