

(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2018-43020

(P2018-43020A)

(43) 公開日 平成30年3月22日(2018.3.22)

(51) Int.Cl. F 1 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 G

審査請求 有 請求項の数 1 O L (全 104 頁)

(21) 出願番号	特願2017-217893 (P2017-217893)	(71) 出願人	505415569
(22) 出願日	平成29年11月13日 (2017.11.13)		株式会社ディ・ライト
(62) 分割の表示	特願2013-74231 (P2013-74231)	(72) 発明者	官本 雅文
	の分割		東京都中央区銀座三丁目10番1号 株式
原出願日	平成25年3月29日 (2013.3.29)	(72) 発明者	早川 康平
			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
			会社ディ・ライト内
		Fターム(参考)	2C082 AB04 AB12 AB16 AB32 AC23
			AC36 AC52 AC65 AC77 AC82
			BA32 BB02 BB55 BB78 BB93
			CB42 CB47 CD12 CD18 CD23
			CD25

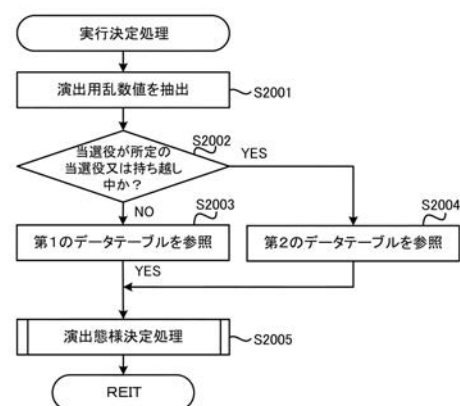
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】遊技者が遊技を止めてしまうことによる稼働低下を抑制することが可能な遊技機を提供する。

【解決手段】始動レバーが操作されたことに基づいて回転が開始した複数のリールがリール停止ボタンにより停止して図柄の組み合わせを表示する遊技機であって、複数のリールの回転が停止することにより複数のリールに付された図柄が停止表示し、遊技者にゲームの結果を示した後に予め定められた既存の演出を繰り返し実行することにより遊技速度を加速させる加速促進手段と、予め定められた所定の時間が経過するまで遊技操作に対する遊技の進行を遅延する遊技遅延手段と、遊技遅延手段により遅延された遅延時間中の有利度合いを示唆することにより遅延時間を遊技者にとって有益に示る遅延時間有益化手段と、を有する。

【選択図】 図7 4



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

各々に複数の図柄が付された複数の可動体と、遊技の開始操作の検出を行う開始操作検出手段と、前記開始操作検出手段により行われる開始操作の検出に基づいて内部抽選により内部当選役を決定する抽選手段と、回転状態にある前記複数の可動体を個別に停止させるための複数の停止操作の検出を行う停止操作検出手段と、前記内部抽選の結果と前記停止操作検出手段により検出した停止操作とにより前記複数の可動体の停止を制御する停止制御手段と、前記停止制御手段による停止制御に基づいて、図柄の組み合わせを表示することによりゲームの結果を示す図柄表示手段と、遊技に関する演出を実行する演出実行手段と、を備える遊技機であって、

10

前記開始操作検出手段により開始操作が検出されから、次遊技で前記開始操作検出手段により開始操作が検出するまでの時間が予め定められた所定の時間を経過していない場合に、前記予め定められた所定の時間を経過するまで遊技操作に対する遊技の進行を遅延する遊技遅延手段と、

前記停止制御手段により前記図柄表示手段に図柄停止結果が表示され遊技者にゲーム結果が示された後に、予め定められた既存の演出を繰り返し実行することにより遊技速度を加速させうる加速促進手段と、

前記遊技機の有利度合いを決定する有利度合い決定手段と、

前記演出実行手段にて前記有利度合いを示唆する有利度合い示唆演出実行手段と、

前記遊技遅延手段によって遅延された遅延時間中に前記有利度合い示唆演出実行手段で有利度合いを示唆することにより、前記遅延時間を遊技者にとって有益にしうる遅延時間有益化手段と、を有することを特徴とする遊技機。

20

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、回胴式遊技機（一般的に「スロットマシン」と称される）等の遊技機に関するものである。

【背景技術】**【0002】**

遊技機としては、従来、遊技媒体としてのメダルを投入口に投入し、始動レバーを操作することにより図柄が付された複数のリールを回転させた後、リール停止ボタンにより回転しているリールを停止させて1回のゲームを実行するスロットマシンがある。

30

【0003】

このようなスロットマシンでは、始動レバーが操作されたことを検出すると、当落にかかる内部抽選を行い、この内部抽選の抽選結果と停止ボタンの操作タイミングとに基づいてリールの回転を停止制御する。そして、停止制御により停止した各リールの図柄の組み合わせにより抽選結果を示している（例えば、特許文献1参照）。

【先行技術文献】**【特許文献】****【0004】**

40

【特許文献1】特開2012-61139号公報

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0005】**

ところで、上述した特許文献1に記載されたスロットマシンでは、リールが回転状態にある場合は抽選結果に対して期待感を持たせることができるものの、リールが停止した後は既にゲームの結果が示されていることから期待感を持たせることができない。

【0006】

一方、遊技の進行において、前回の遊技開始から予め設定された最小遊技時間（例えば、4.1秒）経過前に、次回の遊技が開始できないように制限するためのウェイト時間が

50

存在する。

【 0 0 0 7 】

ところが、このウェイト時間は、次の遊技が開始するまでの単なる待ち時間にすぎず、ウェイト時間が増えることにより遊技に対する興味が低下するおそれがある。このため、期待感を持つことができず興味が低下することから、遊技者が遊技を止めてしまうことによる稼働低下を招くおそれがあった。

【 0 0 0 8 】

そこで、本発明の課題は、遊技者が遊技を止めてしまうことによる稼働低下を抑制することが可能な遊技機を提供することである。

【課題を解決するための手段】

【 0 0 0 9 】

各々に複数の図柄が付された複数の可動体と、遊技の開始操作の検出を行う開始操作検出手段と、前記開始操作検出手段により行われる開始操作の検出に基づいて内部抽選により内部当選役を決定する抽選手段と、回転状態にある前記複数の可動体を個別に停止させるための複数の停止操作の検出を行う停止操作検出手段と、前記内部抽選の結果と前記停止操作検出手段により検出した停止操作とにより前記複数の可動体の停止を制御する停止制御手段と、前記停止制御手段による停止制御に基づいて、図柄の組み合わせを表示することによりゲームの結果を示す図柄表示手段と、遊技に関する演出を実行する演出実行手段と、を備える遊技機であって、

前記開始操作検出手段により開始操作が検出されから、次遊技で前記開始操作検出手段により開始操作が検出するまでの時間が予め定められた所定の時間を経過していない場合に、前記予め定められた所定の時間が経過するまで遊技操作に対する遊技の進行を遅延する遊技遅延手段と、

前記停止制御手段により前記図柄表示手段に図柄停止結果が表示され遊技者にゲーム結果が示された後に、予め定められた既存の演出を繰り返し実行することにより遊技速度を加速させうる加速促進手段と、

前記遊技機の有利度合いを決定する有利度合い決定手段と、

前記演出実行手段にて前記有利度合いを示唆する有利度合い示唆演出実行手段と、

前記遊技遅延手段によって遅延された遅延時間中に前記有利度合い示唆演出実行手段で有利度合いを示唆することにより、前記遅延時間を遊技者にとって有益にしうる遅延時間有益化手段と、を有することを特徴とする遊技機。

【 0 0 1 0 】

この構成によれば、遊技者にゲーム結果が示された後に既存の演出を実行することにより遊技速度が加速して遊技操作に対する遊技の進行が遅延する遅延時間が発生したにもかかわらず、この遅延時間を有益にしうる時間とすることにより遊技者が遊技を止めてしまうことによる稼働低下を抑制する。

【 0 0 1 1 】

つまり、遊技者にゲーム結果を示した後に予め定められた既存の演出を繰り返し実行することで遊技速度が加速しやすくなることから遊技操作に対する遊技の進行が遅延して遅延時間が発生しやすくなる。しかし、この発生した遅延時間中に遊技機の有利度合いを示唆することにより、遅延時間を単なる待ち時間とすることなく有益にしうる時間とすることができる。

【発明の効果】

【 0 0 1 2 】

このように、本発明の遊技機によれば、遊技者が遊技を止めてしまうことによる稼働低下を抑制することが可能な遊技機を提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 1 3 】

【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。

10

20

30

40

50

- 【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 Z 1 部拡大図である。
- 【図 6】コネクタホルダーを移動させた状態を示す図 4 の Z 1 部拡大図である。
- 【図 7】扉形前面部材を省略した状態を示すスロットマシンの横断面図である。
- 【図 8】(a) は図 7 の Z 2 部拡大図、(b) はコネクタホルダーを移動させた状態を示す図 7 の Z 2 部拡大図である。
- 【図 9】図 8 (a) の要部を示す拡大図である。
- 【図 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。 10
- 【図 12】ケース部材を後ろから見た斜視図である。
- 【図 13】(a)、(b) はコネクタホルダーの仮止め状態を説明するケース部材の要部の斜視図である。
- 【図 14】配線中継部材の分解斜視図である。
- 【図 15】配線中継部材のカバー体を省略した正面図である。
- 【図 16】コネクタホルダーの分解斜視図である。
- 【図 17】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。 20
- 【図 21】ケース部材のガイド構造を示す要部の断面図である。
- 【図 22】把手の他の形態を示す図柄変動表示装置の部分斜視図である。
- 【図 23】ケース部材と外本体側のストッパーとの関係を示す要部の斜視図である。
- 【図 24】配線窓と図柄変動表示装置のリールとの関係を示す要部の断面図である。
- 【図 25】スロットマシン上部の縦断面図である。
- 【図 26】メダル放出装置を省略してスロットマシンの下半部を示す斜視図である。
- 【図 27】図 2 6 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。 30
- 【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。
- 【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 3 3 A - 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。 40
- 【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 4 2 の扉形前面部材の開く途中を示す要部の横断平面図である。
- 【図 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 4 0 1 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。 50

【図 4 9】各当選役と対応する図柄の組み合わせ態様及びその遊技特典を示す対応表である。

【図 5 0】スロットマシンにおける基本的な 1 ゲームの処理手順を示すフローチャートである。

【図 5 1】始動処理の処理手順を示すフローチャートである。

【図 5 2】抽出乱数値の当たり値判定テーブルである。

【図 5 3】R T ゲーム中における抽出乱数値の当たり値判定テーブルである。

【図 5 4】リール停止処理の処理手順を示すフローチャートである。

【図 5 5】判定処理の処理手順を示すフローチャートである。

【図 5 6】B B ゲーム開始処理の処理手順を示すフローチャートである。

10

【図 5 7】B B ゲーム終了判定処理の処理手順を示すフローチャートである。

【図 5 8】R B ゲーム開始処理の処理手順を示すフローチャートである。

【図 5 9】R B ゲーム終了判定処理の処理手順を示すフローチャートである。

【図 6 0】C R B ゲーム開始処理の処理手順を示すフローチャートである。

【図 6 1】C R B ゲーム終了判定処理の処理手順を示すフローチャートである。

【図 6 2】R T ゲーム開始処理の処理手順を示すフローチャートである。

【図 6 3】R T ゲーム終了判定処理の処理手順を示すフローチャートである。

【図 6 4】本発明の実施形態に係る演出に関するデータテーブルを示す図である。

【図 6 5】本発明の実施形態に係る画像表示体における表示例を示す図である。

【図 6 6】本発明の実施形態に係る画像表示体における表示例を示す図である。

20

【図 6 7】本発明の実施形態に係る画像表示体における表示例を示す図である。

【図 6 8】本発明の実施形態に係る画像表示体における表示例を示す図である。

【図 6 9】本発明の実施形態に係る画像表示体における表示例を示す図である。

【図 7 0】本発明の実施形態に係る画像表示体における表示例を示す図である。

【図 7 1】本発明の実施形態に係る画像表示体における表示例を示す図である。

【図 7 2】本発明の実施形態に係る画像表示体における表示例を示す図である。

【図 7 3】本発明の実施形態に係る画像表示体における表示例を示す図である。

【図 7 4】本発明の実施形態に係る実行決定処理の処理手順を示すフローチャートである。

【図 7 5】本発明の実施形態に係る演出態様決定処理の処理手順を示すフローチャートである。

30

【図 7 6】本発明の実施形態に係る演出実行処理の処理手順を示すフローチャートである。

【図 7 7】本発明の実施形態に係る演出の開始及び終了タイミングを示すタイミングチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0014】

以下、この発明にかかる遊技機（スロットマシン）の実施形態について詳細に説明する。なお、図 1 はスロットマシンの分解斜視図、図 2 は扉形前面部材を省略した状態を示すスロットマシンの分解斜視図、図 3 はスロットマシンの斜視図、図 4 は扉形前面部材を省略した状態を示すスロットマシンの縦断面図、図 5 は図 4 の Z 1 部拡大図、図 6 はコネクタホルダーを移動させた状態を示す図 4 の Z 1 部拡大図、図 7 は扉形前面部材を省略した状態を示すスロットマシンの横断面図、図 8 (a) は図 7 の Z 2 部拡大図、図 8 (b) はコネクタホルダーを移動させた状態を示す図 7 の Z 2 部拡大図、図 9 は図 8 (a) の要部を示す拡大図、図 10 は背板側を示すスロットマシン要部の横断面図、図 11 はケース部材の分解斜視図、図 12 はケース部材を後ろから見た斜視図、図 13 (a)、(b) はコネクタホルダーの仮止め状態を説明するケース部材の要部の斜視図、図 14 は配線中継部材の分解斜視図、図 15 は配線中継部材のカバー体を省略した正面図、図 16 及び図 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

40

50

示す要部の断面図、図 2 2 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 2 3 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 2 4 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 2 5 はスロットマシン上部の縦断面図、図 2 6 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 2 7 は図 2 6 の分解斜視図、図 2 8 はスロットマシンの裏側から放熱口を見た背面図、図 2 9 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 3 0 は電源装置を下から見上げた状態を示す斜視図、図 3 1 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 3 2 は他の形態を示す照明装置の概略断面図、図 3 3 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 3 4 は透明板を分解して示す扉形前面部材の斜視図、図 3 5 は透明板を装着した扉形前面部材の図 3 3 A - A 線相当断面図、図 3 6 は 10
ヒンジ金具の分解・組み立て斜視図、図 3 7 はヒンジ金具の連鎖を示す線図、図 3 8 は扉形前面部材を示す要部の横断平面図、図 3 9 は開く途中の扉形前面部材を示す要部の横断平面図、図 4 0 は扉形前面部材の上半部を示す裏側から見た斜視図、図 4 1 は連結具を縦方向に切断した断面斜視図、図 4 2 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 4 3 は図 4 2 の扉形前面部材の開く途中を示す要部の横断平面図、図 4 4 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 4 5 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。図 4 6 はリール帯の図柄列を平面的に展開した展開図である。図 4 7 は図柄表示窓 4 0 1 部分の拡大図である。図 4 8 は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 4 9 は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 20
を示す対応表である。

【 0 0 1 5 】

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、前面が開口する箱形の外本体 1 0 0 と、該外本体 1 0 0 の前面に回転軸 1 0 0 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 2 0 0 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 3 0 0 と、前記外本体 1 0 0 に対し着脱自在であって前面に開口部 4 0 1 を有するケース部材 4 0 0 と、任意の画像を表示する画像表示体 5 0 0 と、を有する。

【 0 0 1 6 】

[外本体]

外本体 1 0 0 は、図 1 ~ 図 4 に示したように底板 1 0 1 の左右に側板 1 0 2、1 0 2 を取付すると共に該側板 1 0 2、1 0 2 の頂部に天板 1 0 3 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 1 0 4 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 1 0 2、1 0 2 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 1 0 0 の開口は後傾状態の傾きを有する。また、前記天板 1 0 3 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 6 0 0（図 2 5 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 1 3 2 が穿設されている。 30

【 0 0 1 7 】

[外本体 - 仕切板]

外本体 1 0 0 内には高さのほぼ中央に棚板状の仕切板 1 0 5 が設けられている。該仕切板 1 0 5 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 1 0 6 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 1 0 7 を外本体 1 0 0 の側板 1 0 2、1 0 2 内面に固着し、また、後端に形成した垂直な取付片 1 0 8 を外本体 1 0 0 の背板 1 0 4 内面に固着して取り付けられる。なお、仕切板 1 0 5 の後端の取付片 1 0 8 にはバーリング加工（下孔の孔径をポンチで広げながら短筒状の突起を立ち上げる金属加工）による筒状突起（図示せず）が形成されており、該筒状突起を外本体 1 0 0 の背板 1 0 4 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 1 0 5 の両横の最奥部には外本体 1 0 0 の背板 1 0 4 との間に配線用の開口 1 0 9 が形成されている。 40

【 0 0 1 8 】

[外本体 - 仕切板 - 下スペース]

外本体 1 0 0 内の前記仕切板 1 0 5 より下のスペースには、遊技媒体たるメダルを前記 50

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。

【0019】

[外本体 - 仕切板 - 下スペース - メダル放出装置]

前記メダル放出装置 110 は、駆動手段を内蔵した装置本体 110a にメダル貯留用のホッパ 110b を取り付けただけのものであり、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

10

。

【0020】

[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。

20

【0021】

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 に対向する後面板 112c と、該後面板 112c の反対側をカバーする正面板 112d と、スロットマシン 1 の内部に向かう側をカバーする側面板 112e と、上面板 112b と側面板 112e の境界部分を面取り形態にカバーする斜面板 112f と、底部をカバーする底面板 112r (図 30 参照) で形成されている。一方、装置ケース 112a の、外本体 100 の側板 102 に対向する側の面はカバーされておらず開放状態にあるが、この開放面は外本体 100 に取り付けただけの状態の外本体 100 の側板 102 によって塞がれる。

30

【0022】

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 112 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

【0023】

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

【0024】

前記装置ケース 112a の上面板 112b、側面板 112e、斜面板 112f、後面板 112c、底面板 112r には多数の通気孔 112g、112g... が形成されていて内部に熱がこもらないようにしている。装置ケース 112a は、底部に設けた脚部 112h

50

、 1 1 2 h ... によって高床式に持ち上げられており、装置ケース 1 1 2 a の底面板 1 1 2 r と外本体 1 0 0 の底板 1 0 1 の間に通気空間 1 1 2 i が形成されている。従って、通気空間 1 1 2 i から底面板 1 1 2 r の通気孔 1 1 2 g、1 1 2 g ... を通って低層の比較的冷たい空気が装置ケース 1 1 2 a 内に導入できる。実施形態の通気空間 1 1 2 i は、外本体 1 0 0 の前記放熱口 1 0 4 a に連通するようになっていたため、機裏の冷たい空気を通気空間 1 1 2 i に導入することができる。なお、装置ケース 1 1 2 a の後面板 1 1 2 c と底面板 1 1 2 r の境界部に前記通気空間 1 1 2 i を嵩上げる逆 L 字形の段部 1 1 2 j (図 3 0 参照) を形成すれば、脚部 1 1 2 h の高さで放熱口 1 0 4 a の高さにズレがあっても通気空間 1 1 2 i を放熱口 1 0 4 a に連通させることができる。

【 0 0 2 5 】

10

[外本体 - 仕切板 - 下スペース - 電源装置 - 固定]

電源装置 1 1 2 は、装置ケース 1 1 2 a の正面板 1 1 2 d の一側辺に対して直角である取付片 1 1 2 k と、装置ケース 1 1 2 a の後面板 1 1 2 c から外本体 1 0 0 の背板 1 0 4 に向けて突設した突部 1 1 2 m と、外本体 1 0 0 の背板 1 0 4 に開設した放熱口 1 0 4 a と、の組合せにより外本体 1 0 0 に固定される。

【 0 0 2 6 】

すなわち、放熱口 1 0 4 a の輪郭は装置ケース 1 1 2 a の後面板 1 1 2 c の輪郭より小さく形成されており、従って電源装置 1 1 2 は外本体 1 0 0 の背板 1 0 4 に当たって放熱口 1 0 4 a を通らない。また、装置ケース 1 1 2 a の後面板 1 1 2 c に突設した突部 1 1 2 m は、前記放熱口 1 0 4 a に内接する位置にあり、電源装置 1 1 2 の浮き上がり動作に抗すべく放熱口 1 0 4 a の上辺に内接する水平な突片 1 1 2 m - 1 と、電源装置 1 1 2 の横転動作に抗すべく放熱口 1 0 4 a の縦辺に内接する垂直な突片 1 1 2 m - 2 で構成される。従って、電源装置 1 1 2 を外本体 1 0 0 の側板 1 0 2 の内面に沿わせて押し込み、放熱口 1 0 4 a に突部 1 1 2 m を差し込むだけで、装置ケース 1 1 2 a の後面 (奥側) の上方向 (浮き上がり) と図 2 6 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 1 1 2 は、下方向に対しては外本体 1 0 0 の底板 1 0 1 によって、また、図 2 6 において左方向に対しては外本体 1 0 0 の側板 1 0 2 によってその動きが規制されるため、放熱口 1 0 4 a に突部 1 1 2 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 1 1 2 の動きが完全に規制できる。

20

【 0 0 2 7 】

30

一方、正面板 1 1 2 d に突設した取付片 1 1 2 k にはビス用の透孔 1 1 2 p が複数穿設されており、該透孔 1 1 2 p の少なくとも 1 個に木ねじ 1 1 2 q を通して外本体 1 0 0 の側板 1 0 2 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 1 1 2 の動きが規制されるため、1 本の木ねじ 1 1 2 q で外本体 1 0 0 への電源装置 1 1 2 の確実な固定が可能である。

【 0 0 2 8 】

[外本体 - 仕切板 - 下スペース - 電源装置 - 電源コード]

電源装置 1 1 2 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 1 0 4 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れる危険性が高い。スロットマシン 1 は、製造途中で電源を投入する場合があります、そのときに備えて外本体 1 0 0 の外に電源コードを出しておかなければならないから、製造ライン上での移動の際やライン間での移動の際に電源コードが地面にすれたり、スロットマシン 1 の底板 1 0 1 の下に入って挟まるおそれがある。

40

【 0 0 2 9 】

これに対し実施形態の放熱口 1 0 4 a は、その上辺から上に向けてコード引出口 1 0 4 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。

【 0 0 3 0 】

50

以上のように上述した実施形態のスロットマシン 1 は、電源装置 1 1 2 を外本体 1 0 0 の内側コーナー部分にセットして 1 本の木ねじ 1 1 2 q をねじ込むだけで取り付けが完了するため、電源装置 1 1 2 の取付作業の大幅な省力化が可能である。また、上述した実施形態のスロットマシン 1 では、1 つの面に対してネジ止めすれば固定が完了するので、特に、固定する部位を電源装置 1 1 2 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。

【 0 0 3 1 】

また、放熱口 1 0 4 a は、電源装置 1 1 2 の冷却手段として必要なものであるから、この放熱口 1 0 4 a を電源装置 1 1 2 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 1 0 4 a の位置と電源装置 1 1 2 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 1 1 2 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 1 1 2 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 1 1 2 の取り付けに要するトータルのコストを削減できる。

10

【 0 0 3 2 】

さらにまた、装置ケース 1 1 2 a を合成樹脂製にした場合には、電源装置 1 1 2 の発熱対策として有用な装置ケース 1 1 2 a の脚部 1 1 2 h や段部 1 1 2 j も殆どコストを掛けずに実施できるメリットがある。

【 0 0 3 3 】

[外本体 - 仕切板 - 上スペース]

一方、外本体 1 0 0 内の仕切板 1 0 5 より上のスペースには前記ケース部材 4 0 0 が納められ、また、外本体 1 0 0 の背板 1 0 4 の内面には後述する配線手段の中核となる配線中継部材 1 1 3 が取り付けられ（図 1、図 2 参照）、さらに背板 1 0 4 には配線中継部材 1 1 3 より上方に放熱用の通気口 1 3 3 が形成されている。

20

【 0 0 3 4 】

[扉形前面部材]

図 3 に扉形前面部材 2 0 0 の表側が、また、図 1 に扉形前面部材 2 0 0 の裏側が示されている。扉形前面部材 2 0 0 は、表側の下方にメダル用受皿 2 0 1 を有し、また、表側のほぼ中央に操作部 2 0 2 が設けられている。この操作部 2 0 2 には、メダル投入用の投入口 2 0 3 と、後述するメイン基板 4 0 9 のメモリーにデータとして蓄えられているメダルから 1 枚のみの投入（引き落と）を指示する 1 枚投入ボタン 2 0 5 と、同じく 1 回のゲームで使用可能な最高枚数（例えば 3 枚）の投入を指示する MAX 投入ボタン 2 0 6 と、後述するメダルセレクト 2 0 7 の中に詰まったメダルをメダル用受皿 2 0 1 に戻すためのメダル返却ボタン 2 0 8 と、メイン基板 4 0 9 のメモリーにデータとして蓄えられているメダルの貯留解除命令（精算による放出命令）を入力するための貯留解除スイッチ 2 0 9 と、前記図柄変動表示装置 3 0 0 を作動させる始動レバー 2 1 0 と、図柄変動表示装置 3 0 0 の各リール 3 0 1 a、3 0 1 b、3 0 1 c を停止させる 3 個のリール停止ボタン 2 1 1 a、2 1 1 b、2 1 1 c 等が設けられている。もちろんここに示した操作部 2 0 2 の構成は 1 つの例示であり、これらに限定されるものではない。

30

【 0 0 3 5 】

3 個のリール停止ボタン 2 1 1 a、2 1 1 b、2 1 1 c は、これらの各ボタンが複数のリール 3 0 1 a、3 0 1 b、3 0 1 c のそれぞれに 1 対 1 で対応して配置されている。より詳しくは、開口窓 4 0 1 のうち、左リール 3 0 1 a に付された図柄を視認できる領域の真下には左リール停止ボタン 2 1 1 a が配置され、中リール 3 0 1 b に付された図柄を視認できる領域の真下には中リール停止ボタン 2 1 1 b が配置され、右リール 3 0 1 c に付された図柄を視認できる領域の真下には右リール停止ボタン 2 1 1 c が配置されている。そして、左リール停止ボタン 2 1 1 a を操作すると回動状態にある左リール 3 0 1 a を停止させることができ、中リール停止ボタン 2 1 1 b を操作すると回動状態にある中リール 3 0 1 b を停止させることができ、右リール停止ボタン 2 1 1 c を操作すると回動状態にある右リール 3 0 1 c を停止させることができる。このようにして、各リール停止ボタン 2 1 1 a、2 1 1 b、2 1 1 c が操作されると、操作されたリール停止ボタンに 1 対 1 で

40

50

対応するリール（リール 301a、301b、301c のいずれか）が回動状態にあるときにこれを停止させるリール停止機能が作用する。このようにして、各リール停止ボタン 211a、211b、211c を操作することによって、回動状態にある複数のリール 301a、301b、301c を個別に停止させることができる。

【0036】

さらに、始動レバー 210 は、開口窓 401 の左下方に配置されている。そして、この始動レバー 210 の右側に、3 個のリール停止ボタン 211a、211b、211c が、左右方向に並べて配置されている。

【0037】

1 個の始動レバー 210 および 3 個のリール停止ボタン 211a、211b、211c を、上記のように左右方向に並べて配置することで、始動レバー 210 が操作されたのちに 3 個のリール 301a、301b、301c を停止させる各リール停止ボタン 211a、211b、211c の操作を行い、開口窓 401 に表示された図柄組合せに基づいて特典が付与されるといった図柄ゲームを、一連の流暢な流れで、進行させることが可能となる。これにより、遊技者は、リズムよく図柄ゲームを進行させることができ、良好な操作性を担保することが可能となる。なお、本発明の実施形態のスロットマシン 1 では、さらに、上記のメダル投入用の投入口 203 および上記の MAX 投入ボタン 206 が始動レバー 210 の直上に配置されているので、賭け数の設定をも含めて、良好な操作性を担保することが可能となる。このとき、1 枚投入ボタン 205 についても始動レバー 210 の直上に配置されていることが好ましい。

【0038】

また、前記投入口 203 の裏側にはメダルセレクト 207 が設けられており、そのメダルセレクト 207 の横にメダル樋 212 が、また、下に返却樋 213 が接続している。メダルセレクト 207 は内蔵したソレノイド（図示せず）を ON・OFF させることによって流路を切り替える公知のものであり、遊技者からのメダルの投入を待つ遊技状態のときには流路をメダル樋 212 側に、また、規定枚数を越えたメダルの投入など、メダルの投入を拒否する遊技状態のときには流路を返却樋 213 側に設定する。前記メダル樋 212 は、扉形前面部材 200 が外本体 100 の前面に被さる閉じ位置にあるときその突端がメダル放出装置 110 のホッパ 110b 内に臨むようになっており、投入口 203 からメダルセレクト 207 を通ってメダル樋 212 に流れたメダルはホッパ 110b に行き着く。一方、前記返却樋 213 は表側のメダル用受皿 201 に繋がっており、投入口 203 からメダルセレクト 207 を通って返却樋 213 に流れたメダルはメダル用受皿 201 に戻る。

【0039】

[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。

【0040】

[扉形前面部材 - 透視窓 - 透明板]

透明板 214a は、透明な合成樹脂（例えば耐衝撃性、耐擦傷性、光学特性に優れたゴム入りのメタクリル樹脂、実施形態では三菱レイヨン株式会社製「アクリペット（登録商標）IR D30」を使用）をほぼ逆さ台形にした上広がりの形態であって、底辺を除く三辺（左右側辺と上辺）の周縁に、遊技者と向かい合う側を前面としてその前面側に膨出

する縁部材 2 1 4 b、2 1 4 b、2 1 4 b 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 2 1 4 a の周縁に縁部材 2 1 4 b を一体に成型した場合には、縁部材 2 1 4 b が補強バーになって透明板 2 1 4 a 全体の強度を高めるため、透明板 2 1 4 a が上記のように画像表示体 5 0 0 と図柄変動表示装置 3 0 0 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。

【0041】

前記縁部材 2 1 4 b は、図 3 5 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 2 1 7 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。

10

【0042】

なお、図 3 4 では、発光ユニット 2 1 7 が扉形前面部材 2 0 0 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 2 1 7 は、図 3 5 に示したように縁部材 2 1 4 b の中に嵌め込まれている。従って、透明板 2 1 4 a と発光ユニット 2 1 7 は、一体の部品として取り扱われる。

【0043】

縁部材 2 1 4 b の形状は図示したものに限定されず、発光ユニット 2 1 7 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 2 1 4 b を設ける部位も実施形態のように透明板 2 1 4 a 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。

20

【0044】

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通孔 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 に固定するナット的な役割を果たす。

【0045】

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。

30

40

【0046】

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。

【0047】

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

50

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 8 】

[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。

10

【 0 0 4 9 】

[図柄変動表示装置]

図柄変動表示装置 3 0 0 はリール回動式表示装置であって、モータ等の駆動手段 3 0 3 で個別に回動 (以下、「回転」と称することもある) 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 を組み込み・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 5 0 】

前記装置ケース 3 0 2 は、あたかも横倒しにした八角柱から正面 (遊技者) に向かう 3 面を除いた変形六角柱形態であって、底部板 3 0 4 と、天部板 3 0 5 と、図 1 1 において向かって右側の右側板 3 0 6 と、同じく左側の左側板 3 0 7 と、後面を覆う垂直な後部板 3 0 8 と、天部板 3 0 5 と後部板 3 0 8 の間に設けた上斜板 3 0 9 と、底部板 3 0 4 と後部板 3 0 8 の間に設けた下斜板 3 1 0 で囲った箱形であり、前記リール 3 0 1 a、3 0 1 b、3 0 1 c の円弧の一部が装置ケース 3 0 2 の正面からはみ出す状態になっている。

20

【 0 0 5 1 】

また、装置ケース 3 0 2 の天部板 3 0 5 には指掛可能な使用状態と、天部板 3 0 5 に伏した不使用状態とに変化可能な把手 3 1 1 が設けられており、該把手 3 1 1 に指を掛けて持ち運ぶようになっている。

【 0 0 5 2 】

このように装置ケース 3 0 2 の天部板 3 0 5 に上記のごとく変化可能な把手 3 1 1 を設ける構成は、ケース部材 4 0 0 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 4 0 0 の開口部 4 0 1 に補強棧 4 0 2 を設け、もってケース部材 4 0 0 の開口部 4 0 1 に画像表示体 5 0 0 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 4 0 2 は開口部 4 0 1 を横切るから装置ケース 3 0 2 のケース部材 4 0 0 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 3 1 1 を変化可能にして天部板 3 0 5 に伏させておけば、把手 3 1 1 の出っ張りがなくなるから、装置ケース 3 0 2 が補強棧 4 0 2 の下を難なく通過できるのである。従って、装置ケース 3 0 2 の天部板 3 0 5 に上記のように変化可能な把手 3 1 1 を設けてこそ、ケース部材 4 0 0 の開口部 4 0 1 に該開口部 4 0 1 を横切る向きの補強棧 4 0 2 を設けることが可能になる。

30

40

【 0 0 5 3 】

なお、実施形態の把手 3 1 1 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 3 1 1 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 2 2 に示したように、天部板 3 0 5 に 2 つのベルト通し 3 1 4、3 1 4 を切り起こし、該ベルト通し 3 1 4、3 1 4 に例えば合成樹脂や革製であって両端に抜け止め部 3 1 5、3 1 5 を設けてなる帯状の把手 3 1 1 を挿通し、図 2 2 の伏した不使用状態から中央を引き上げて指掛可能な使用状態に変化させる構造にするなど、指掛可能な使用状態と、天部板 3 0 5 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。

50

【 0 0 5 4 】

また、実施形態の装置ケース 3 0 2 の底板 3 0 4 には図 4、図 1 1 に示したようにフランジ状の下把手 3 1 6 が突設されており、該下把手 3 1 6 をつかんで装置ケース 3 0 2 を押し込み又は引っ張ることにより、ケース部材 4 0 0 への出し入れが行い易くなっている。

【 0 0 5 5 】

[ケース部材]

ケース部材 4 0 0 は、前記外本体 1 0 0 の仕切板 1 0 5 から上のスペースにほぼ合致する大きさであって、底板 4 0 3 と、該底板 4 0 3 の左右両横に立設した側板 4 0 4、4 0 4 と、底板 4 0 3 の後縁に立設した後面板 4 0 5 と、該後面板 4 0 5 と前記側板 4 0 4、4 0 4 の上面を覆う天板 4 0 6 とからなり、前面に開口部 4 0 1 を有する箱形である。

10

【 0 0 5 6 】

該ケース部材 4 0 0 は、底板 4 0 3 が金属製で、側板 4 0 4、4 0 4、後面板 4 0 5、天板 4 0 6 が合成樹脂製であり、側板 4 0 4、4 0 4 と天板 4 0 6 の開口部 4 0 1 内面に金属製の補強部材 4 0 7、4 0 7、4 0 7 が設けられ、さらに側板 4 0 4、4 0 4 の補強部材 4 0 7、4 0 7 の間に開口部 4 0 1 を横切る金属製の補強棧 4 0 2 が掛け渡されている。そして、この補強棧 4 0 2 を境にそれより下が前記図柄変動表示装置 3 0 0 の設置領域として、また、補強棧 4 0 2 より上の開口部 4 0 1 が前記画像表示体 5 0 0 の設置領域として、さらにまた、画像表示体 5 0 0 より後方のケース部材 4 0 0 で囲われた領域が配線作業空間 4 0 8 として割り当てられ、その配線作業空間 4 0 8 の後面板 4 0 5 の内壁面に、主たる制御基板であるメイン基板 4 0 9 が装着され、さらにメイン基板 4 0 9 以外の制御基板等（例えば演出制御基板 5 1 0（図 4 4 参））も配線作業空間 4 0 8 内に装着されている。

20

【 0 0 5 7 】

ケース部材 4 0 0 の天板 4 0 6 には、図 1 に示したように天窓部 4 4 3、4 4 3 が形成されている。この天窓部 4 4 3、4 4 3 は、天板 4 0 6 の強度を保つための補強帯 4 4 4 を挟んで 2 つに分けられており、その夫々が前記外本体 1 0 0 の貫通孔 1 3 2、1 3 2 ... を通る軸線との交点を含む領域にあり、該貫通孔 1 3 2、1 3 2 ... より十分に広く開口している。もっとも天窓部 4 4 3 の前側の周縁は前側に位置する貫通孔 1 3 2 の近くに寄せられている。そうすることにより天窓部 4 4 3 の周縁を基準として手探りで貫通孔 1 3 2 が見つけ出せるから、たとえ天窓部 4 4 3 の中を作業者が覗き込めなくとも貫通孔 1 3 2 の位置が素早く簡単に割り出せる。ここで、天窓部 4 4 3 が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 4 0 0 の上面に開口部として複数の天窓部 4 4 3 を備えることにより、軽量化を図ることができ、輸送時や交換時における作業者の負担を一層軽減することが可能になる。

30

【 0 0 5 8 】

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

40

【 0 0 5 9 】

一方、ケース部材 4 0 0 の底板 4 0 3 の底面には、図 2 に示したように凹段部 4 1 2 が形成されており、該凹段部 4 1 2 が前記仕切板 1 0 5 の突段部 1 0 6 に嵌まり合う。凹段部 4 1 2 の後面板 4 0 5 側の端部には後方に向かって拡大する向きのテーパ部 4 1 3 が設けてあり、該テーパ部 4 1 3 に案内され仕切板 1 0 5 の突段部 1 0 6 とケース部材 4 0 0 の凹段部 4 1 2 との嵌め合わせが円滑に行える。このようにケース部材 4 0 0 の凹段部 4 1 2 と仕切板 1 0 5 の突段部 1 0 6 の嵌め合いによってケース部材 4 0 0 が仕切板 1 0 5

50

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 の両端に鍔 415、415 を形成し、該車輪 414 の鍔 415、415 でレール部材 116 を挟ませるようにしてもよい。

【0060】

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、117、117 で止められている。このストッパー 117 は、図 1、図 2 に示したように仕切板 105 の前部と、天板 103 に垂設した 2 つの取付具 118、118 とに軸着されており、図 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。

【0061】

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。

【0062】

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。

【0063】

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。

【0064】

なお、前記配線窓 411 の配置を、図柄変動表示装置 300 のリール 301a、301b、301c を基準に特定するならば、配線窓 411 は、図 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。

【0065】

[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。

【0066】

本発明の実施形態では、特に、画像表示体 500 において、図柄表示窓 401 に図柄停止結果が表示され、遊技者にゲーム結果が示された後に、後述する誘発演出、有利度合い

10

20

30

40

50

示唆演出又は期待度演出の実行を開始する。詳細は後述する。

【 0 0 6 7 】

なお、画像表示体 5 0 0 は、図 1 1 においてケース部材 4 0 0 の左側の側板 4 0 4 に設けた補強部材 4 0 7 にヒンジ金具 4 2 0 を取り付け（取付位置は図 1 1 斜線部参照）、該ヒンジ金具 4 2 0 により回動自在に支持されている。

【 0 0 6 8 】

また、図 4 4 に示すように、画像表示体 5 0 0 の裏面側には、演出制御基板 5 1 0 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 5 0 0 と演出制御基板 5 1 0 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 4 0 0 内における配線作業空間 4 0 8 の煩雑さを抑制できる。また、画像表示体 5 0 0 が開かれると、演出制御基板 5 1 0 がケース部材 4 0 0 内から飛び出すように出現するため、演出制御基板 5 1 0 に対する作業性を著しく向上させることができる。

【 0 0 6 9 】

[画像表示体 - ヒンジ金具]

図 3 6 は、ヒンジ金具 4 2 0 の分解・組み立て斜視図である。なお、ヒンジ金具 4 2 0 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 4 2 0 は、前記ケース部材 4 0 0 の補強部材 4 0 7 に取り付く固定部材 4 2 0 a と、画像表示体 5 0 0 の裏側（図 3 6 の破線領域 5 0 0 s 参照）に取り付く回動部材 4 2 0 b と、該回動部材 4 2 0 b と固定部材 4 2 0 a を連結する短リンク 4 2 0 c 及び長リンク 4 2 0 d で構成される。

【 0 0 7 0 】

ヒンジ金具 4 2 0 の固定部材 4 2 0 a は、棚板形態である横向き固定片 4 2 0 e を有し、該固定片 4 2 0 e の上面に長リンク 4 2 0 d の一端をピン P 1 で、また、固定片 4 2 0 e の下面に短リンク 4 2 0 c の一端をピン P 2 で回動自在に軸着する。一方、ヒンジ金具 4 2 0 の回動部材 4 2 0 b は、棚板形態である横向きの軸承片 4 2 0 f を有し、該軸承片 4 2 0 f の上面に長リンク 4 2 0 d の一端をピン P 3 で、また、軸承片 4 2 0 f の下面に短リンク 4 2 0 c の一端をピン P 4 で回動自在に軸着する。

【 0 0 7 1 】

こうして固定片 4 2 0 e と軸承片 4 2 0 f と長リンク 4 2 0 d と短リンク 4 2 0 c 及びピン P 1 ~ P 4 は、図 3 7 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 4 2 0 f に向かい合う固定片 4 2 0 e 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 3 7 (a) ~ (c) に示したように、画像表示体 5 0 0 の回動軌道を、扉形前面部材 2 0 0 の回転軸 1 0 0 a を中心とする回動軌道に近似させるべく、それぞれのピン位置が設定されている。つまり、ヒンジ金具 4 2 0 が回転中心移動機構として機能しており、扉形前面部材 2 0 0 の回動位置が変化しても、扉形前面部材 2 0 0 の回動外縁側と画像表示体 5 0 0 の回動外縁側との距離が略一定になるようにしている。

【 0 0 7 2 】

なお、長リンク 4 2 0 d と短リンク 4 2 0 c は、画像表示体 5 0 0 がほぼ 9 0 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 4 2 0 g、4 2 0 h が設定されており（例えば長リンク 4 2 0 d の重合領域 4 2 0 g を三角形に膨出させて短リンク 4 2 0 c の重合領域 4 2 0 h に重なるようにする。）、その重合領域 4 2 0 g、4 2 0 h の夫々にピン孔 4 2 0 i、4 2 0 j が形成されている。このピン孔 4 2 0 i、4 2 0 j は、両者を同軸上に揃えて棒状の止めピン（図示せず）を差し込むことにより長リンク 4 2 0 d と短リンク 4 2 0 c を連結し、もって両てこ機構をロックして画像表示体 5 0 0 を開いた位置に固定するためのものである。

【 0 0 7 3 】

[画像表示体 - ロック片]

図 1 1、図 1 2 に示したように、ケース部材 4 0 0 の縦の補強部材 4 0 7 のうち前記ヒ

ンジ金具 4 2 0 を設けた補強部材 4 0 7 の反対側の補強部材 4 0 7 (図 1 1 において向かって右側) にはロック片 4 2 1 が軸着されており、該ロック片 4 2 1 を図 1 1 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 5 0 0 の裏側に突設した受部 5 0 8 に係合し、この状態で画像表示体 5 0 0 がケース部材 4 0 0 の開口部 4 0 1 の上部を閉じた位置にロックされる。一方、前記ロック片 4 2 1 をロック状態から逆向きに回動させると画像表示体 5 0 0 のロックが解除され、ヒンジ金具 4 2 0 を中心に回動自在になる。通常、ケース部材 4 0 0 を外本体 1 0 0 に装着する前の状態では画像表示体 5 0 0 を閉じ位置にロックして無用の回動を防止し、一方、ケース部材 4 0 0 を外本体 1 0 0 に装着した状態では画像表示体 5 0 0 のロックを解除して回動自在とする。

【 0 0 7 4 】

10

[画像表示体 - 連結具]

ところで、外本体 1 0 0 の扉形前面部材 2 0 0 とは別に、ケース部材 4 0 0 に開閉可能な画像表示体 5 0 0 が設けられることから、ケース部材 4 0 0 内を視認したりケース部材 4 0 0 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 2 0 0 を開放し、その後さらに奥側の画像表示体 5 0 0 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。

【 0 0 7 5 】

そこで、本発明の実施形態のスロットマシン 1 では、画像表示体 5 0 0 の回動方向を扉形前面部材 2 0 0 の回動方向と同方向にするとともに、扉形前面部材 2 0 0 と画像表示体 5 0 0 を適宜な連結具 7 0 0 で連結し、扉形前面部材 2 0 0 の開閉に連動して画像表示体 5 0 0 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 2 0 0 を開放させると、連結具 7 0 0 を介して画像表示体 5 0 0 も同方向に回動し、ケース部材 4 0 0 の前面が開放される。つまり、画像表示体 5 0 0 が扉形前面部材 2 0 0 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 1 0 0 内は勿論、ケース部材 4 0 0 の内部までも視認させることが可能になる。

20

【 0 0 7 6 】

ここで、前記のように実施形態の扉形前面部材 2 0 0 と画像表示体 5 0 0 とは、ヒンジ金具 4 2 0 の両てこ機構によって、画像表示体 5 0 0 の回動軌跡が扉形前面部材 2 0 0 の回転軸 1 0 0 a を回転中心とする回動軌跡に近似するようになっているものの、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 7 0 0 は、図 4 0 及び図 4 1 に示したように、画像表示体 5 0 0 の自由端側の裏面に固定鞘部材 7 0 1 を形成し、該固定鞘部材 7 0 1 の内部に摺動自在な状態にロッド 7 0 2 を納め、そのロッド 7 0 2 の先端を扉形前面部材 2 0 0 の裏面 (具体的には錠装置 2 1 5 のベース部材 2 1 5 a) に対し、止め軸 7 0 3 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 3 9 のように、扉形前面部材 2 0 0 の開閉に連動して画像表示体 5 0 0 が扉形前面部材 2 0 0 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 7 0 0 のロッド 7 0 2 が固定鞘部材 7 0 1 に入出入りして吸収する。

30

【 0 0 7 7 】

なお、ロッド 7 0 2 が画像表示体 5 0 0 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 5 0 0 が開放位置である場合 (例えば 9 0 ° 開放された場合) の、扉形前面部材 2 0 0 の回動外縁 (止め軸 7 0 3 の位置) と画像表示体 5 0 0 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 7 0 2 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。

40

【 0 0 7 8 】

また、前記止め軸 7 0 3 は、錠装置 2 1 5 のベース部材 2 1 5 a の一部を曲げて形成した支持片 2 1 5 b、2 1 5 b、2 1 5 b に対し、上下動自在に装着されており、スプリング 7 0 3 a により常時下向きに付勢されている。よって、この止め軸 7 0 3 は、スプリング 7 0 3 a 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 7 0 0 のロッド 7 0 2 の着脱が可能である。すなわち、ロッド 7 0 2 の先端部分に形成された軸孔部 7 0 2 a に対し上方から止め軸 7 0 3 を挿入させ、スプリ

50

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。

【0079】

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。

10

【0080】

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。

20

【0081】

ところで、扉形前面部材 200 と画像表示体 500 の回動軌跡の相違に起因する動きの相対的なずれは、上記のような伸縮自在なロッド形式の連結具 700 の他、柔軟なワイヤーにしても吸収することができる。但し、連結具が柔軟なワイヤー等であると、扉形前面部材 200 を閉じる段階で扉形前面部材 200 が開いたまま停止している画像表示体 500 にぶつかることになって、円滑さを損なうおそれがある。これに対し、例えば画像表示体 500 に巻パネなどの付勢手段を設けて常時閉じ方向に付勢するようにすればよい。そうすることにより扉形前面部材 200 の閉じ動作に際し、画像表示体 500 が前記付勢力の作用で連結具を引っ張りつつ自力で閉じるから、扉形前面部材 200 と画像表示体 500 がぶつからない。もちろん扉形前面部材 200 と画像表示体 500 の連れ回りのための手段は上記に限定されない。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。

30

【0082】

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）がブロックできるから、防犯性能の向上に効果がある。

40

【0083】

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

50

分けが可能である。例えば、ケース部材 4 0 0 を外本体 1 0 0 に組み込む前の搬送時には把手口 4 2 2 を使って靴形態に持ち運ぶ方がバランスがよく、一方、ケース部材 4 0 0 を外本体 1 0 0 に装着した状態では、図 4 に示したように把手口 4 2 2 が外本体 1 0 0 の奥に隠れて指が入らないため、前記隙間 1 0 から補強部材 4 0 7 に指を掛けてケース部材 4 0 0 を引っ張り出す、という具合である。なお、ケース部材 4 0 0 の底板 4 0 3 の正面中央には前記した装置ケース 3 0 2 の下把手 3 1 6 (図 4、図 1 1 参照) が突出しており、該下把手 3 1 6 を持って押し込み又は引っ張ることで外本体 1 0 0 へのケース部材 4 0 0 の出し入れが容易に行える。この場合の下把手 3 1 6 は、装置ケース 3 0 2 がケース部材 4 0 0 にビスで固着されていることよりケース部材 4 0 0 と一体であり、従ってケース部材 4 0 0 の床板 4 0 3 の正面に下把手 3 1 6 が突設されているに等しい。

10

【0084】

[画像表示体 - 枠部材]

画像表示体 5 0 0 は、ケース部材 4 0 0 の開口部 4 0 1 の前記補強枠 4 0 2 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 5 0 0 の下側には、ケース部材 4 0 0 の開口部 4 0 1 の前記補強枠 4 0 2 から下の領域、つまり図柄変動表示装置 3 0 0 の前方領域を額縁状に囲う枠部材 5 0 1 が一体に垂設されており、該枠部材 5 0 1 により前記図柄変動表示装置 3 0 0 のリール 3 0 1 a、3 0 1 b、3 0 1 c が縁取られる。この枠部材 5 0 1 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 5 0 1 には L E D 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。

20

【0085】

[画像表示体 - 枠部材 - 照明装置]

前記枠部材 5 0 1 の裏側上下には照明装置 5 0 2 が設けられており、該照明装置 5 0 2 によって図柄変動表示装置 3 0 0 の図柄が明るく照らされる。枠部材 5 0 1 は画像表示体 5 0 0 の下に垂設されていて図柄変動表示装置 3 0 0 に近いから、そのような枠部材 5 0 1 に照明装置 5 0 2 を組み込むことで光源を図柄変動表示装置 3 0 0 に近づけることができる。従って枠部材 5 0 1 に照明装置 5 0 2 を組み込む手段は、低光量でも十分な明るさが確保できる。

30

【0086】

実施形態として例示した照明装置 5 0 2 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 3 0 1 a ... の回転軸と同方向) に細長い帯状の基板 5 0 3 に多数の発光ダイオード (以下 L E D という。) 5 0 4 を並べたものであり、下側の照明装置 5 0 2 は、上面を例えば乳白色の透光性蓋板 5 0 5 で塞いだチューブ枠 5 0 6 の中に L E D 5 0 4 を上向きにして配置し、一方、上側の照明装置 5 0 2 は、断面上向きコ字状の例えば乳白色である透光性カバー 5 0 7 内に L E D 5 0 4 を下向きにして配置してなる。

【0087】

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

40

【0088】

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

50

照らしても殆ど影響はない。

【 0 0 8 9 】

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

10

【 0 0 9 0 】

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

【 0 0 9 1 】

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

20

【 0 0 9 2 】

[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。

30

【 0 0 9 3 】

[配線手段 - 配線中継部材]

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

40

【 0 0 9 4 】

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

50

すコネクタ１２４が設けられている。

【００９５】

一方、図１４、図１５において右側に位置する小さい方のコネクタ基板１２３は、取付板１２０とカバー体１２１の間の隙間に非固定的な遊動可能状態に取り付けられており、従って図１５拡大図に示したように上下方向に移動可能であり、また、左右方向にも移動し得る。この小さいコネクタ基板１２３には、メイン基板４０９以外のケース部材側電気部品につながっているハーネス４２６の先端のコネクタ４２７と対をなすコネクタ１２５が設けられている。なお、該コネクタ１２５と前記コネクタ１２４は、プリント基板にハンダ付け等の固着手段で固着する基板固着型であり、安価なＤＩＮ規格のものが使われている。

10

【００９６】

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

【００９７】

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

20

【００９８】

そして、上述したような本発明の実施形態のスロットマシン１は、図柄変動表示装置３００のリール３０１ａ、３０１ｂ、３０１ｃの後ろを本体側配線類１１９が通らず、外本体１００の側板１０２、１０２沿い（背板１０４とのコーナーを含む（図１０参照）。）に設けた配線経路を迂回するため、リール３０１ａ、３０１ｂ、３０１ｃを外本体１００の背板１０４近くにまで寄せることが可能になり、従来の構成、すなわち、本体側配線類１１９が背板１０４のほぼ中央を下ってリール３０１ａ、３０１ｂ、３０１ｃの後ろを通っていた従来の構成に比べて、リール３０１ａ、３０１ｂ、３０１ｃの径を大きくすることができる。なお、リール３０１ａ、３０１ｂ、３０１ｃの径は大きい方が、回転時の迫力が増す。

30

【００９９】

[配線手段 - コネクタ４２５、４２７]

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

【０１００】

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。

40

50

【 0 1 0 1 】

[配線中継基板 - コネクタ 4 2 5、4 2 7 - 仮止め棚]

上記のようにコネクタ 4 2 5、4 2 7 は配線中継部材 1 1 3 のコネクタ 1 2 4、1 2 5 に接続されているが、ケース部材 4 0 0 が外本体 1 0 0 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 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 に仮止めされている。

【 0 1 0 2 】

前記仮止め棚 4 1 8 は、図 5、図 6、図 1 2、図 1 3 に示したようにケース部材 4 0 0 の内側から前記配線窓 4 1 1 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 4 2 8 を載置するほぼ水平なベンチ部 4 3 3 と、そのベンチ部 4 3 3 の両端に立設したベンチ側板 4 3 4 と、各ベンチ側板 4 3 4 に突設した 3 本の内向き爪片 4 3 5、4 3 5、4 3 5 とを有する。この内向き爪片 4 3 5、4 3 5、4 3 5 の中央の 1 本と他の上下の 2 本との間にはコネクタホルダー 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 1 0 3 】

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、ケース部材 4 0 0 を外本体 1 0 0 に組み込む作業の最中に、ハーネス 4 2 4、4 2 5 の先にあるコネクタ 4 2 5、4 2 7 が、ケース部材 4 0 0 内の部品に当たってその部品はもちろん、自らも損傷する、というようなおそれがない。

【 0 1 0 4 】

そして、図 8 (b) 及び図 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 5 】

以上のようにして配線中継部材 1 1 3 に取り付けし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 6 】

上記の実施形態のスロットマシン 1 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

10

20

30

40

50

種ユニット 50 に直接コネクタを取り付け、機種ユニット 50 を外本体 100 に押し込む動作で自動的にコネクタ同士を結合させる、という方式が考えられる。しかしこの方式は、質量の大きな機種ユニット 50 が輸送中などに外本体 100 の内部で振動した場合、大きな負担がコネクタ結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。

【0107】

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

【0108】

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

【0109】

[コネクタ 425、427 とコネクタ 124、125 の結合]

前記のようにコネクタ 425 とコネクタ 427 は、1 つのコネクタホルダー 428 に取り付けられている。こうすることによりコネクタホルダー 428 を配線中継部材 113 の所定の位置にセットする 1 回の動作で 2 つのコネクタ 425、427 の接続が完了する。しかし現実の問題として、2 つのコネクタ 425、427 とコネクタホルダー 428 という独立した要素を寄せ集めて一体にする構造では、コネクタ 425、427 とコネクタ 124、125 の「正確な位置決め」という困難な問題に直面する。すなわち 2 つのコネクタ 425、427 と配線中継部材 113 側のコネクタ 124、125 の 4 要素の位置決めが全て正確でなければ、コネクタ 425、124 とコネクタ 427、125 の一括結合は不可能であるのに、そのような位置決め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。

【0110】

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

【 0 1 1 1 】

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

【 0 1 1 2 】

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。

【 0 1 1 3 】

なお、実施形態のように、小さいコネクタ 1 2 5 に対応する小さいコネクタ基板 1 2 3 を遊動可能とし、大きいコネクタ 4 2 5、コネクタ 1 2 4 同士を結合の基準に定める構成は、その逆の構成に比べてコネクタ 4 2 5、1 2 4、4 2 7、1 2 5 の結合が楽に行える。小さいコネクタ基板 1 2 3 の方が軽い力で扱えるため、狂いの自動矯正が容易だからである。また、実施形態では、図 9 のようにコネクタ 4 2 5、1 2 4 の方がもう一方のコネクタ 4 2 7、1 2 5 より先に結合するようになっており、そうすることにより結合照準のコネクタ同士が合わせやすい。

【 0 1 1 4 】

また、図 9 に拡大して示したように凸形のコネクタ 4 2 5、4 2 7 の凸部先端の周縁角部及び / 又は凹形のコネクタ 1 2 4、1 2 5 の差込口の周縁角部に面取り部 C（直線的な面取り、曲線的な面取りのいずれも可）を形成しておけば、面取り部 C のテーパに沿った誘導作用が、コネクタ同士の結合性をより良好にする。

【 0 1 1 5 】

また、実施形態のように、配線中継部材 1 1 3 のコネクタ基板 1 2 2、1 2 3 を遊動可能にする構成の他、コネクタホルダー 4 2 8 側のコネクタ 4 2 5、4 2 7 の何れか一方を遊動可能にすることも可能であり、その場合も上記と同様の作用効果が得られる。なお、かかるコネクタホルダー 4 2 8 の具体例を図 1 7 に示した。この例では、コネクタホルダー 4 2 8 のホルダー主体 4 2 9 に雌ねじ付きの受筒 4 2 9 a を突設し、一方、コネクタ 4 2 7 の両横に遊孔 4 2 7 a を有する耳片 4 2 7 b を形成し、コネクタホルダー 4 2 8 の受筒 4 2 9 a にコネクタ 4 2 7 の遊孔 4 2 7 b を遊嵌させ、座金付きのビス 4 2 7 c をもって耳片 4 2 7 b の抜け止めとしている。そうすることによりコネクタ 4 2 7 は、コネクタホルダー 4 2 8 に対し、遊孔 4 2 7 a と受筒 4 2 9 a 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 1 2 2、1 2 3 は、一体にして取付板 1 2 0 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。

【 0 1 1 6 】

また、実施形態では図 4、図 1 2 に示したように、ケース部材 4 0 0 の後面板 4 0 5 の裏側であって、前記図柄変動表示装置 3 0 0 の装置ケース 3 0 2 の下斜板 3 1 0 に向けて凹ませたケーブル溝 4 3 7 が形成され、該ケーブル溝 4 3 7 の両端近傍にケース部材 4 0 0 の側板 4 0 4（又は後面板 4 0 5）を貫く配線口 4 3 8、4 3 8 が開設されている。この配線口 4 3 8、4 3 8 とケーブル溝 4 3 7 は、図柄変動表示装置 3 0 0 とメイン基板 4

10

20

30

40

50

09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へ向かって右側面（扉形前面部材200の非ヒンジ側の側面）に設けたリール基板312のケーブル313（図12参照）を1つの配線口438からケース部材400の外に引き出し、そのケーブル313を図12のようにケーブル溝437に納め、さらにそのケーブル313の先を他の配線口438からケース部材400の中に戻してメイン基板409等につなぐようにしてある。なお、ケーブル溝437には所定の間隔でケーブル止め439が設けられていて、ケーブル溝437からケーブル313が脱落しないようになっている。

【0117】

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

【0118】

リール基板312の設置場所は、限られたスペースの中でコネクタを抜き差しする配線の作業性を考慮すると、図柄変動表示装置300（装置ケース302）の側面のうち扉形前面部材200の非ヒンジ側に相当する側が好ましい。もし逆に、扉形前面部材200のヒンジ側に相当する装置ケース302の側面にリール基板312を設けると、開ききった扉形前面部材200（図1参照）とリール基板312が近接位置で向かい合うため、コネクタの抜き差しに必要な広い作業空間が確保できないからである。

【0119】

しかし一方、リール基板312の接続対象たる基板類（メイン基板409、演出制御基板510、画像表示体500等）の接続部がケース部材400の扉形前面部材200のヒンジ側に相当する側にあると、ケーブル313がケース部材400の内部を横切る格好になる。そうすると前記装置ケース302をケース部材400に装着する際にケーブル313を噛み込んだり、逆に装置ケース302を引き出す際にケーブル313を引っ掛けるおそれがある。

【0120】

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

【0121】

また、実施形態のようにケーブル溝437を装置ケース302の下斜板310に向かわせて膨らませるようにした場合には、ケース部材400の奥と装置ケース302の下斜板310との間にできるデッドスペースの有効活用に役立つ。なお、配線口438、438とケーブル溝437を使った配線は、リール基板312のケーブル313に限定する必要はなく、ケース部材400の内部を横切るケーブル全てに適用できる。

【0122】

その他、図11中、符号441は機能分離中継端子板である。

【0123】

以上のように構成されるスロットマシン1は、ケース部材400を外本体100に装着し、必要な配線を完了した完成品の状態で工場から出荷される。そして、その完成品のまま遊技場の遊技機設置島に取り付けられるが、このとき図25想像線のように、外本体1

10

20

30

40

50

00の天板103と遊技機設置島の上棧600とを木ねじ等の固定部材601で止める場合は、扉形前面部材200と画像表示体500を開放し、外本体100の貫通孔132に対しケース部材400の内側から天窓部443越しに固定部材601を挿通させ、さらにドライバー等の工具602で天窓部443越しに固定部材601を締め付けて外本体100の天板103と遊技機設置島の上棧600とを固定的に連結する。なお、貫通孔132は複数設けられているため、必要に応じてその中から任意に選択して使用することができる。例えば、上棧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。

10

【0124】

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。

20

【0125】

[各リールの図柄、図柄列]

各リール301a、301b、301cには、図46に示すように、複数種類（この図では、合計9種類のうちいずれか）の図柄が一定間隔に配置されることで構成された図柄列（配列番号1番から21番までで示した合計21個の図柄）が表記されたリール帯（図柄帯）が付されている。図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。

【0126】

そして、各リール301a、301b、301cは、各々の図柄列中に配置された図柄のうち、連続する所定数（例えば、3つ）の図柄が開口部401（図柄表示窓ともいう、以下では図柄表示窓401として統一する）を介して視認可能となるように配置されている（次に説明する図47参照）。

30

【0127】

また、図柄の種類は、図46に示すように、「赤で塗りつぶされている「7」図柄、以下では赤7図柄という」（リール帯321a、321b、321cそれぞれの配列番号12番の3つ）、「白で塗りつぶされている「7」図柄、以下では白7図柄という」（リール帯321aの配列番号19番及びリール帯321bの配列番号5番の2つ）、「青で塗りつぶされている「7」図柄、以下では青7図柄という」（リール帯321aの配列番号2番、4番、8番及びリール帯321bの配列番号20番の4つ）の比較的目立ちやすい図柄（他の図柄に比べて大きさが大きく視認しやすい）がある。

40

【0128】

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

【0129】

さらに、「星を形どった図柄、以下では星図柄という」（例えば、リール帯321cの

50

配列番号 4 番等)、「ハートを形どった図柄、以下ではハート図柄という」(例えば、リール帯 3 2 1 a の配列番号 1 1 番等)、「上記のいずれにも該当しない図柄、雲を形どったような図柄、以下では雲図柄という」(例えば、リール帯 3 2 1 b の配列番号 1 4 番等)の図柄がある。以上のように各リール帯 3 2 1 a、3 2 1 b、3 2 1 c に表記される図柄の種類は合計 9 種類となっている。

【0130】

[枠部材]

図 4 7 は、図柄表示窓 4 0 1 を含む枠部材 5 0 1 の部分を拡大したところを示している。図柄表示窓 4 0 1 からは、各リール 3 0 1 a、3 0 1 b、3 0 1 c の図柄列中の図柄のうち、連続する 3 つの図柄が視認可能となっている。この図柄が表示されている 3 つの位置を上から「上段(または上段位置)」「中段(または中段位置)」「下段(または下段位置)」(例えば、リール 3 0 1 a の「リブベル図柄」の表示されている位置)、「中段(または中段位置)」「下段(または下段位置)」(例えば、リール 3 0 1 b の「星図柄」の表示されている位置)、「下段(または下段位置)」(例えば、リール 3 0 1 c の「赤 7 図柄」の表示されている位置)という。

【0131】

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

【0132】

枠部材 5 0 1 (表示パネルともいう、以下では表示パネル 5 0 1 として統一する)の左側端(図柄表示窓 4 0 1 から見て左側には、各種のランプが備えられており、そのうち、「BET 1」、「BET 2」、「BET 3」と記されているのが BET ランプ(ベットランプ) 6 1 4 である。BET ランプの数字(上記の「BET 1」、「BET 2」、「BET 3」の 1、2、3 の数字)はそれぞれベット数(掛け数のこと、掛けたメダルの枚数に応じた数のこと)に対応している。すなわち、「1」は 1 ベット(掛けたメダルの枚数は 1 枚)、「2」は 2 ベット(掛けたメダルの枚数は 2 枚)、「3」は 3 ベット(MAX ベットともいう、掛けたメダルの枚数は 3 枚)に対応しているということである。

【0133】

ベット数に応じて有効となる並び(直線型)が決められている。この「有効となる並び」は有効ラインとも呼ばれる。以下では有効ラインと統一する。後述する所定の当選役に対応する図柄の組み合わせは、一つの有効ライン上に並んで表示されてはじめて当該当選役に対応する図柄の組み合わせ態様として表示されたと判断されるものである。すなわち、所定の当選役に対応する図柄を構成する各図柄が図柄表示窓 4 0 1 内に個々に表示されたとしても、それぞれの図柄が一つの有効ライン上に並んでいなければ、所定の当選役に対応する図柄の組み合わせ態様が表示されたと判断されないことになる。なお、このような場合は、バラバラな図柄の組み合わせ態様が表示されたと判断される。

【0134】

次に、ベット数に対応する有効ラインと有効ラインの数について具体的に説明する。1 ベットに対応する有効ラインは、各リールの中段位置を繋いだ「中段 - 中段 - 中段」となる並びの 1 つの有効ライン 6 2 1 (中段ライン 6 2 1)のみである。これを「1 BET ライン」という。

【0135】

2 ベットでは、前述の 1 BET ラインのほかに、各リールの上段位置を繋いだ「上段 - 上段 - 上段」となる並びの有効ライン 6 2 2 a (上段ライン 6 2 2 a)と、各リールの下段位置を繋いだ「下段 - 下段 - 下段」となる並びの有効ライン 6 2 2 b (下段ライン 6 2 2 b)の 2 つの有効ラインが新たに加えられる。この上段ラインと下段ラインの 2 つの有効ラインのことをまとめて「2 BET ライン」という。従って、2 ベットの場合は合計で 3 つ有効ラインがあることになる。

【0136】

3 ベットでは、前述の 1 BET ライン、2 BET ラインのほかに、左リールの上段位置

10

20

30

40

50

及び中リールの中段位置及び右リールの下段位置を繋いだ「上段 - 中段 - 下段」となる右下がりの並びの有効ライン 6 2 3 a (右下がりライン 6 2 3 a) と、左リールの下段位置及び中リールの中段位置及び右リールの上段位置を繋いだ「下段 - 中段 - 上段」となる右上がりの並びの有効ライン 6 2 3 b (右上がりライン 6 2 3 b) の 2 つの有効ラインが新たに加えられる。この右上がりラインと右下がりラインの 2 つの有効ラインのことをまとめて「3 B E T ライン」という。従って、3 ベットの場合は合計で 5 つ有効ラインがあることになる。

【0137】

上記は一般的なスロットマシンに代表される回胴式遊技機の有効ラインについての説明であるが、有効ラインは上記のような直線型の並びに限られることはない。さらに、上記のようにベット数が増えるごとに対応する有効ラインを増やす態様に限られない。以下では、本発明の実施形態のスロットマシン 1 の有効ラインについて引き続き図 4 7 を用いて具体的に説明する。

10

【0138】

本発明の実施形態のスロットマシン 1 では、掛け数は 3 ベット (MAX ベット) のみとし、有効ラインを図 4 7 の図柄表示窓 4 0 1 内で「赤 7 図柄 - 赤 7 図柄 - 赤 7 図柄」が表示されているライン、すなわち下段ライン 6 2 2 b と、「リブベル図柄 - 星図柄 - 赤 7 図柄」が表示されているライン、すなわち右下がりライン 6 2 3 a の 2 つのラインのみを有効ラインとしている。

【0139】

20

従って、スロットマシン 1 では、上記以外のライン (中段ライン 6 2 1、上段ライン 6 2 2 a、右上がりライン 6 2 3 b) は有効ラインに含まれない。

【0140】

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

【0141】

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。

【0142】

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 (新たにメダルを掛けずにもう一度遊技ができること) ができることを遊技者に知らせる役割を持っている。

40

【0143】

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

【0144】

メダル I N ランプ 6 1 0 は、ベット数が最大 (MAX ベット) になるまで点灯 (あるいは点滅) を続けることにより、遊技者にベットを促す役割を持っている。

【0145】

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。

50

【 0 1 4 6 】

[スロットマシンの内部構成]

図 4 8 は、スロットマシン 1 に装備されている各種の機構要素や電子機器類、操作部材等の構成を概略的に示している。スロットマシン 1 は遊技の進行を統括的に制御するためのメイン基板 4 0 9 を有しており、このメイン基板 4 0 9 には C P U 1 1 1 0 をはじめ R O M 1 1 1 2、R A M 1 1 1 4、入出力インタフェース 1 1 1 6 等が実装されている。

【 0 1 4 7 】

前述した 1 枚投入ボタン 2 0 5、2 0 6 や始動レバー 2 1 0、リール停止ボタン 2 1 1 a、2 1 1 b、2 1 1 c、貯留解除スイッチ 2 0 9 等はいずれもメイン基板 4 0 9 に接続されており、これら操作ボタン類は図示しないセンサを用いて遊技者による操作を検出し、検出された操作信号をメイン基板 4 0 9 に出力することができる。具体的には、始動レバー 2 1 0 が操作されると前述した図柄変動表示装置 3 0 0 を始動させる（リール 3 0 1 a、3 0 1 b、3 0 1 c の回転を開始させる）操作信号がメイン基板 4 0 9 に出力され、リール停止ボタン 2 1 1 a、2 1 1 b、2 1 1 c が操作されると、リール 3 0 1 a、3 0 1 b、3 0 1 c をそれぞれ停止させる操作信号がメイン基板 4 0 9 に出力される。

【 0 1 4 8 】

なお、以下では必要に応じて、リール 3 0 1 a、3 0 1 b、3 0 1 c をそれぞれ左リール 3 0 1 a、中リール 3 0 1 b、右リール 3 0 1 c と呼ぶ。そして、これに対応するそれぞれのリール停止ボタン 2 1 1 a、2 1 1 b、2 1 1 c を左リール停止ボタン 2 1 1 a、中リール停止ボタン 2 1 1 b、右リール停止ボタン 2 1 1 c と呼ぶ。

【 0 1 4 9 】

また、C P U 1 1 1 0 は、所定の時間（例えば 4 . 1 秒）より短い遊技間隔で次遊技の開始操作がなされたことを検出すると、所定時間が経過するまで次遊技の開始を遅らせるウェイト機能を備えている。なお、本発明の実施形態では、メイン基板 4 0 9 の C P U 1 1 1 0 は、開始操作が検出されから、次遊技で開始操作が検出するまでの時間が予め定められた所定の時間（例えば 4 . 1 秒）を経過していない場合に、予め定められた所定の時間が経過するまで遊技操作に対する遊技の進行を遅延する遊技遅延手段として機能する。

【 0 1 5 0 】

つまり、C P U 1 1 1 0 は、ウェイトタイマと呼ばれるタイマを有しており、今回のゲームにおいてリール 3 0 1 a、3 0 1 b、3 0 1 c の回転が開始されたときから、次回のゲームでリールの回転が開始されるまでの所定時間（例えば、4 . 1 秒）の経過を計測する。

【 0 1 5 1 】

そして、C P U 1 1 1 0 により、所定の時間を経過しているか否かを判別し、所定の時間を経過していない場合は、後述する演出制御基板 5 1 0 側へウェイトコマンドを送信すると共に、上述したウェイト機能により所定時間が経過するまで、遊技開始待ち時間（ウェイト状態）となる。

【 0 1 5 2 】

本発明の実施形態では、ウェイト機能により所定時間が経過するまでウェイト状態となった場合に、この所定時間が経過するまでのウェイト状態時間を累積的に加算する。

【 0 1 5 3 】

また、本発明の実施形態では、このウェイトコマンドを後述する誘発演出の終了条件とするとともに有利度合い示唆演出又は期待度演出の開始条件とする。

【 0 1 5 4 】

さらに、C P U 1 1 1 0 により、所定の時間を経過しているか否かを判別し、所定時間が経過した場合は、後述する演出制御基板 5 1 0 側へタイムアップコマンドを送信する。本発明の実施形態では、このタイムアップコマンドを後述する有利度合い示唆演出の終了条件とする。詳細は後述する。

【 0 1 5 5 】

C P U 1 1 1 0 は、上記ウェイトコマンド及びタイムアップコマンドの他に、始動レバ

10

20

30

40

50

ー 2 1 0 の操作信号を検出したことに基づくスタートコマンド、後述する内部抽選処理において決定した当選役を特定するための当選役コマンド、リール停止ボタン 2 1 1 a、2 1 1 b、2 1 1 c の操作信号をそれぞれ検出したことに基づくリール停止コマンド（第 1 リール停止コマンド、第 2 リール停止コマンド、第 3 リール停止コマンド）、後述する設定キースイッチ 1 1 2 a を操作することによって決定したスロットマシン 1 の有利度合い（設定値）に基づく設定値コマンド等を後述する演出制御基板 5 1 0 側へ送信する。

【 0 1 5 6 】

またスロットマシン 1 にはメイン基板 4 0 9 とともにその他の機器類が収容されており、これら機器類からメイン基板 4 0 9 に各種の信号が入力されている。機器類には、図柄変動表示装置 3 0 0 のほか、メダル放出装置 1 1 0 等がある。

【 0 1 5 7 】

図柄変動表示装置 3 0 0 はリール 3 0 1 a、3 0 1 b、3 0 1 c をそれぞれ回転させるためのリール駆動モータ 3 4 1 a、3 4 1 b、3 4 1 c を備えている（左リール駆動モータ 3 4 1 a、中リール駆動モータ 3 4 1 b、右リール駆動モータ 3 4 1 c）。このリール駆動モータはステッピングモータからなり、それぞれのリール 3 0 1 a、3 0 1 b、3 0 1 c は独立して回転、停止することができ、その回転時には図柄表示窓 4 0 1 にて複数種類の図柄が上から下へ連続的に変化しつつ表示される。

【 0 1 5 8 】

また各リール 3 0 1 a、3 0 1 b、3 0 1 c の回転に関する基準位置を検出するための位置センサ 3 3 1 a、3 3 1 b、3 3 1 c を有しており、各リール 3 0 1 a、3 0 1 b、3 0 1 c にはそれぞれ位置センサ 3 3 1 a、3 3 1 b、3 3 1 c がリール内に対応して設けられている（左リール位置センサ 3 3 1 a、中リール位置センサ 3 3 1 b、右リール位置センサ 3 3 1 c）。これら位置センサからの検出信号（インデックス信号）がメイン基板 4 0 9 に入力されることで、メイン基板 4 0 9 では各リールの停止位置情報を得ることができる。

【 0 1 5 9 】

メダルセレクト 2 0 7 内には、前述したソレノイド 2 0 7 a や投入センサ 2 0 7 b が設置されている。投入センサ 2 0 7 b は、メダル投入口 2 0 3 から投入されたメダルを検出し、メダルの検出信号をメイン基板 4 0 9 に出力する。ソレノイド 2 0 7 a が OFF の状態のとき、投入されたメダルは投入センサ 2 0 7 b で検出される。逆にソレノイド 2 0 7 a が ON の状態のときは、メダルセレクト 2 0 7 内で投入センサ 2 0 7 b に到達する通路がロックアウトされてメダルの投入が受け付けられなくなり、遊技者がメダルを投入しても、メダルセレクト 2 0 7 を通って返却樋 2 1 3 に流れたメダルはメダル用受皿 2 0 1 に戻る。このとき合わせて投入センサ 2 0 7 a の機能が無効化されるので、メダル投入によるベットまたはメダルの貯留のいずれも行われなくなる。

【 0 1 6 0 】

メダル放出装置 1 1 0 は、払い出されたメダルを 1 枚ずつ検出する払出センサ 1 1 0 e を放出口 1 1 0 c 内に有しており、この払出センサ 1 1 0 e からメダル 1 枚ごとの払出メダル信号がメイン基板 4 0 9 に入力されている。また、遊技メダル用補助収納箱 1 1 1 にはメダル満タンセンサ 1 1 1 a が設けられており、内部に貯留されたメダルの貯留数が所定数量を超えた場合、メダルが所定数量を超えた検出信号をメイン基板 4 0 9 に出力する。このとき画像表示体 5 0 0、エラーランプ 6 0 4 等により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。

【 0 1 6 1 】

一方、メイン基板 4 0 9 からは、図柄変動表示装置 3 0 0 やメダル放出装置 1 1 0 に対して制御信号が出力される。すなわち、前述した各リール駆動モータ 3 4 1 a、3 4 1 b、3 4 1 c の起動及び停止を制御するための駆動パルス信号がメイン基板 4 0 9 から出力される。またメダル放出装置 1 1 0 には、有効ライン上に停止した図柄の組み合わせの種類に応じてメイン基板 4 0 9 から駆動信号が入力され、これを受けてメダル放出装置 1 1 0 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 1 1 0 内に払い出しに必要な

10

20

30

40

50

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。

【0162】

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 を備えており、この演出制御基板 510 には CPU 1118 や ROM 1120、RAM 1122、入出力インタフェース 1130、VDP (Video Display Processor) 1124、AMP (オーディオアンプ) 1126、音源 IC 1128 等が実装されている。演出制御基板 510 はメイン基板 409 から各種の指令信号を受け、画像表示体 500 の表示や照明装置 502 等の発光（または点灯、点滅、消灯等）及びスピーカ 512 の作動を制御している。

10

【0163】

ここで、本発明の実施形態の演出制御基板 510 では、メイン基板 409 から出力される各種コマンド（例えば、上述したウェイトコマンド、タイムアップコマンド、スタートコマンド、当選役コマンド、リール停止コマンド、設定値コマンド等の情報コマンド）を受信すると、CPU 1118 を通じてそれらコマンドを RAM 1122 に一旦記憶させる。

20

【0164】

そして、ROM 1120 内に格納されている演出プログラムを参照しつつ記憶されたコマンドに基づいて、画像表示体 500 への演出画像の表示や照明装置 502 等の発光（または点灯、点滅、消灯等）及びスピーカ 512 の作動を制御することとなる。これにより、メイン基板 409 による制御によって進行される遊技に合わせた演出が実現されることになる。

【0165】

特に、本発明の実施形態のスロットマシン 1 では、後述する通常ゲーム、CRT ゲーム中、LRT ゲーム中において、画像表示体 500 にて誘発演出、有利度合い示唆演出又は期待度演出を実行する。

30

【0166】

具体的には、図柄表示窓 401 に図柄停止結果が表示され、遊技者にゲーム結果が示された後に誘発演出の実行を開始し、次のゲームにおいて始動レバー 210 の操作後にウェイト状態となると誘発演出の実行を終了するとともに、有利度合い示唆演出又は期待度演出の実行を開始する。

【0167】

この有利度合い示唆演出は、上述した設定値コマンドに基づいて、後述する設定キースイッチ 112a において決定したスロットマシン 1 の設定値を示唆する演出及び設定値を示唆するまでの時間等を示唆する演出である。

【0168】

また、期待度演出は、上述した当選役コマンドに基づいて、当選役が後述するボーナスゲームの作動に係る当選役（BB、RB、CRB）が決定した場合、又は、ボーナスフラグ持ち越し中等であることを示唆する演出である。誘発演出及び有利度合い示唆演出についての詳細は後述する。

40

【0169】

また、ROM 1120 には、画像表示体 500 に表示する演出画像（例えば、後述する誘発演出画像 2501、有利度合い示唆演出画像 2502、期待度演出画像 2503 等）に対応する演出画像データ等を記憶する。さらに、RAM 1122 は、制御プログラムの実行等により決定した画像データ等の各種データを記憶する。

【0170】

50

R A M 1 1 2 2 は、遅延時間（ウェイト状態）中の時間を所定の記憶領域に累積的に加算して記憶する。そして、累積的に加算した累積ウェイト時間に基づいて、演出制御基板 5 1 0 の C P U 1 1 1 8 は、画像表示体 5 0 0 において実行する有利度合い示唆演出に対応する演出画像を決定する。なお、累積ウェイト時間は、例えば後述する電源スイッチ 1 1 2 c により電源 O F F の状態とした場合に累積ウェイト時間をクリアにする。そして、電源 O N の状態では常に累積的にウェイト時間を加算する。

【 0 1 7 1 】

なお、本発明の実施形態では、演出制御基板 5 1 0 の C P U 1 1 1 8 は、図柄表示窓 4 0 1 に図柄停止結果が表示され、遊技者にゲーム結果が示された後に、予め定められた既存の演出を繰り返し実行することにより遊技速度を加速させうる加速促進手段として機能する。

10

【 0 1 7 2 】

また、演出制御基板 5 1 0 の C P U 1 1 1 8 は、遊技機の有利度合いを示唆する有利度合い示唆演出実行手段と、遅延された遅延時間中（ウェイト状態中）に有利度合いを示唆することにより、遅延時間を遊技者にとって有益にしうる遅延時間有益化手段として機能する。

【 0 1 7 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。

20

【 0 1 7 4 】

その他、電源装置 1 1 2 には、設定キースイッチ 1 1 2 a やリセットスイッチ 1 1 2 b 、電源スイッチ 1 1 2 c 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 c は、スロットマシン 1 への電力供給を O N - O F F するためのものであり、設定キースイッチ 1 1 2 a 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 b 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 a とともに設定を変更する際にも操作される。

30

【 0 1 7 5 】

上記設定キースイッチ 1 1 2 a の詳細は、まず、スロットマシン 1 を電源スイッチ 1 1 2 c により電源 O F F の状態とし、その状態で操作する。具体的には、設定キースイッチ 1 1 2 a に所定のキーを差し込んでキーを右へ 9 0 度回転させる。次に、設定キースイッチ 1 1 2 a にキーが差し込まれた状態でスロットマシン 1 を電源 O N にする。電源 O N は、電源装置 1 1 2 の電源スイッチ 1 1 2 c を操作することによって行なう。電源 O N にすると、現在のスロットマシン 1 の設定がクレジット表示部に表示される（例えば、設定 1 の場合にはクレジット表示部に「 1 」が表示される）。

【 0 1 7 6 】

40

次に、リセットスイッチ 1 1 2 b を操作する。リセットスイッチ 1 1 2 b を操作すると、所定の表示部に表示されていた設定値に 1 が加算された数値が表示される。但し、表示されている数値が 4 の場合は、加算されずに表示される値が 1 に戻る。このようにリセットスイッチ 1 1 2 b を操作して、所定の表示部に所望の設定の値が表示されると、始動レバー 2 1 0 を操作する。始動レバー 2 1 0 を操作することによって、設定が確定する。そして、キーを左へ 9 0 度回転させ、設定キースイッチ 1 1 2 a に差し込まれているキーを抜く。そして、次に電源投入されたときには、先ほど設定した設定値でスロットマシン 1 が動作する。

【 0 1 7 7 】

なお、本発明の実施形態では、上述した設定キースイッチ 1 1 2 a は、遊技機の有利度

50

合いを決定する有利度合い決定手段として機能する。

【0178】

以上がスロットマシン1の内部構成例である。スロットマシン1によるゲームは、遊技者がメダルの掛け数を決定した状態で始動レバー210を操作すると各リール301a、301b、301cが回転し、この後、遊技者がリール停止ボタン211a、211b、211cを操作すると、対応する各リール301a、301b、301cが停止制御され、そして、全てのリール301a、301b、301cが停止すると、有効ライン上での図柄の組み合わせ態様からゲーム結果を判断し、必要に応じて該当する当選役に対応する規定数のメダルが付与される。

【0179】

[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、それに対応する図柄の組み合わせについて、図49を用いて具体的に説明をする。図49は、スロットマシン1の各当選役と対応する図柄の組み合わせ及びその特典(遊技特典、以下では遊技特典という)を示したものである。なお、この図49は、遊技者に向けた配当表(各当選役の遊技特典の簡単な説明を表記したもの)として表示パネル501等に表記するものとしてもよい。

【0180】

前述したとおり、各リール301a、301b、301cには、それぞれリール帯321a、321b、321cが付されている。リール帯ごとに図柄の順番や図柄の種類等はそれぞれ異なった順番になっており、例えば、複数の当選役に対応する図柄の組み合わせ態様が重複して図柄表示窓401内に表示されることの無いものとなっている。なお、図柄表示窓401内に複数の当選役に対応する図柄の組み合わせ態様が重複して表示されなければ、いくつかのリール帯の図柄の順番や図柄の種類が同じであってもよい。

【0181】

そして、全てのリール301a、301b、301cを停止させた際に図柄表示窓401内に表示される表示内容(図柄の組み合わせ態様)から所定の当選役に対応する図柄の組み合わせ態様が表示されたか否かが判断される。具体的には、図柄表示窓401内で前述の有効ライン(2BETラインのうちの下段ライン、3BETラインのうちの右下がりライン)のいずれか1つのラインに所定の当選役に対応する図柄の組み合わせ態様が表示されているか否かが判断される。すなわち、スロットマシン1では有効ラインは2つ(2つのライン)ということになる(これにより複数の当選役に対応する図柄の組み合わせ態様が重複して図柄表示窓401内に表示されないものとなる)。

【0182】

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。

【0183】

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

【0184】

10

20

30

40

50

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。具体的に図４９に示された各当選役に対応する所定の図柄の組み合わせ態様について説明する。

【０１８５】

[ビッグボーナス、レギュラーボーナス、チェリーラッシュボーナス]

図４９で、ＢＢと示されている当選役が、ビッグボーナス（以下ではＢＢと呼称する）である。このＢＢには対応する図柄（ＢＢ図柄）の組み合わせ態様として「赤７図柄 - 赤７図柄 - 赤７図柄」が予め決められている。つまり、全て「赤７図柄」からなる図柄の組み合わせが１つの有効ライン上に揃うと、ＢＢ図柄が揃ったということになる。

10

【０１８６】

ＢＢ図柄が揃うと、ビッグボーナスゲーム（以下、ＢＢゲームという）という遊技特典が付与される。このＢＢゲームでは、メダルの獲得が容易な複数回にわたるゲームが集中して行われることになる。これは、規定枚数のメダル（例えば、３００枚）を払い出すまで継続して実行される。払い出されたメダルが規定枚数分に到達すると（あるいは規定枚数を超えた場合としてもよい）、ＢＢゲームは終了となる。

【０１８７】

また、スロットマシン１では、ＢＢ図柄が揃った際（ＢＢ図柄が揃った当該ゲーム）には、メダルは付与されない。つまり、ＢＢ図柄が揃うことはＢＢゲームへ移行する契機としての役割を持っていることになる。また、ＢＢ図柄は各リール３０１ａ、３０１ｂ、３０１ｃにそれぞれ１つずつしか配置されていないため（図４６参照）、ＢＢ図柄を図柄表示窓４０１内に正確に狙って停止操作（リール停止ボタン２１１ａ、２１１ｂ、２１１ｃを押す操作）を行わないと、ＢＢ図柄を揃えることができない。このように目的の図柄（この例ではＢＢ図柄）を狙って停止操作を行うこと、即ち「目押し」は、スロットマシン１に代表される回胴式遊技機における技量（または技術、遊技者が意図して行う必要がある操作）の一つである。

20

【０１８８】

よって、遊技者の「目押し」の技量が高ければ（主に遊技に熟練した遊技者等、遊技の熟練度が高い遊技者）、目的の図柄を狙った位置（例えば、図柄表示窓４０１内）に表示させる（停止させる）ことが容易なものとなる。一方、遊技者の「目押し」の技量が低ければ（主に遊技に未熟な遊技者等、遊技の熟練度が低い遊技者）、目的の図柄を狙った位置（例えば、図柄表示窓４０１内）に表示させる（停止させる）ことが容易なものとはならない（困難であるといえる）。

30

【０１８９】

さらに、ＢＢ図柄が揃うと、ＢＢゲーム終了後にＣＲＴゲームという遊技特典が付与される（詳細は後述する）。このＣＲＴゲームでは、所定のゲーム回数にわたり遊技者に有利な状態が継続するものである（例えば、所定の当選役に一定期間当選しやすくなるなど）。すなわち、ＢＢ図柄が揃うと、ＢＢゲームでメダルを獲得できることに加えて、遊技者に有利な状態になるという付加的な特典（例えば、さらにメダルを多く獲得できる等）が付与されるということになる。

40

【０１９０】

また、ＲＢと示されている当選役は、レギュラーボーナス（以下ではＲＢと呼称する）である。ＲＢ図柄が揃うこととなる図柄の組み合わせ態様は「白７図柄 - 赤７図柄 - 赤７図柄」となっている。

【０１９１】

ＲＢ図柄が揃うと、レギュラーボーナスゲーム（以下、ＲＢゲームという）という、ＢＢゲームに準じたメダルの獲得が容易な複数回にわたるゲームが集中して行われる遊技特典が付与される。これは、規定枚数のメダル（例えば、２０枚）を払い出すまで継続して実行される。払い出されたメダルが規定枚数分に到達すると（あるいは規定枚数を超えた場合としてもよい）、ＲＢゲームは終了となる。なお、規定のゲーム回数だけ（例えば７

50

回) 継続させて、この規定のゲーム回数に到達すると、R B ゲームを終了させるものとしてもよいし、あるいは、規定枚数分に到達するか、規定のゲーム回数に到達するか、のいずれかの条件が満たされた場合に R B ゲームを終了させるものであってもよい。

【0192】

R B 図柄が揃った場合も当該ゲームではメダルの付与はされず、R B ゲームへ移行する契機としての役割のみとなっている。また、R B 図柄を構成する各図柄(赤7図柄、白7図柄)も、B B 図柄の場合と同様、各リール301a、301b、301cにそれぞれ1つつしか配置されていないため(図46参照)、目押しが必要な図柄となる。

【0193】

さらに、R B ゲーム終了後にはL R Tゲームという遊技特典が付与される(詳細は後述する)。このL R Tゲームも上記C R Tゲームと同様に所定のゲーム回数にわたり遊技者に有利な状態が継続するものである(例えば、所定の当選役に一定期間当選しやすくなるなど)。すなわち、R B 図柄が揃うと、R B ゲームでメダルを少量獲得したうえで、遊技者に有利な状態になるという付加的な特典(例えば、さらにメダルを多く獲得できる等)が付与されるということになる。

【0194】

そして、C R Bと示されている当選役は、チェリーラッシュボーナス(以下ではC R Bと呼称する)である。C R B図柄が揃うこととなる図柄の組み合わせ態様は「リブベル図柄 - ベル図柄 - リプレイ図柄」となっている。

【0195】

C R B図柄が揃うと、チェリーラッシュボーナスゲーム(以下、C R Bゲームという)という遊技特典が付与される。このC R Bゲームでは、上記R Bゲーム等に準じたメダルの獲得が容易な複数回にわたるゲームが集中して行われることになる。これは、規定枚数のメダル(例えば、35枚)を払い出すまで継続して実行される。払い出されたメダルが規定枚数分に到達すると(あるいは規定枚数を越えた場合としてもよい)、C R Bゲームは終了となる。C R Bゲームでは、複数の当選役(後述するベル及びチェリー)の双方に毎ゲーム当選した状態となる。すなわち、C R Bゲームでは、ベル図柄及びチェリー図柄のいずれも揃えることが可能な状態ということになる(詳細は後述する)。

【0196】

C R B図柄が揃った際(C R B図柄が揃った当該ゲーム)にも、メダルは付与されず、C R B図柄が揃うことはC R Bゲームへ移行する契機としての役割のみとなっている。

【0197】

そして、C R B図柄の組み合わせを構成する各図柄(リブベル図柄、ベル図柄、リプレイ図柄)は各リール301a、301b、301cに満遍なく配置されているため(図46参照)、C R B図柄については、B B図柄及びR B図柄とは異なり、目押しの必要なく揃えることができるものとなっている。

【0198】

さらに、C R Bゲーム終了後にも遊技特典としてL R Tゲームが付与される(詳細は後述する)。すなわち、C R B図柄が揃うと、C R Bゲームでメダルを少量獲得できることに加えて、遊技者に有利な状態になるという付加的な特典(例えば、さらにメダルを多く獲得できる等)が付与されるということになる。

【0199】

このように、スロットマシン1ではB Bゲーム、R Bゲーム、C R Bゲームという3つのボーナスゲームにより遊技者がメダルを集中して獲得できる機会が設けられている。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B Bゲームだけである。また、スロットマシン1では、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。このことから、R Bゲーム及びC R Bゲームにて獲得可能なメダルの枚数は、1回のゲームで獲得可能な最大枚数(15枚)に比べれば多いものの、B Bゲームにて獲得可能なメダルの枚数に比べると相当に少ない(約1/10程

10

20

30

40

50

度)となっている。つまり、上記最大枚数に近い枚数メダルの払い出しが連続して行われることによって獲得可能な枚数とほとんど変わらない獲得枚数となっている。

【0200】

[リプレイ]

図49で、リプレイと示されている当選役には、対応する図柄(リプレイとなる図柄)の組み合わせ態様として「リベル図柄 - リプレイ図柄 - リプレイ図柄」が予め決められている。

【0201】

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

10

【0202】

また、リプレイ図柄が揃った際にもメダルは付与されず、リプレイゲームへ移行する契機としての役割を持たせている。このリプレイゲームの遊技特典の特徴は、メダルの払出しを行わない代わりに次回のゲームで新たにメダルを消費する(新たにメダルを掛ける)必要がないことである。またリプレイはメダルの払い出しを伴わない当選役であるため、例えばその当選確率を高くすることにより、当選頻度が高くなったとしてもホールにとって不利益となることは非常に少ないといえる。従って、スロットマシン1では、概ね7回に1回程度は当選する確率としている(詳細は後述)。これにより、遊技者が消費するメダルの量(一定時間当たりにつき消費するメダル数)をある程度一定の範囲に保つことが可能となる。つまり、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。

20

【0203】

また、各リール301a、301b、301cにリプレイ図柄をそれぞれ満遍なく配置する(例えば、リプレイ図柄からリプレイ図柄までの間に配置する他の図柄(リプレイ図柄とは異なる種類の図柄のこと)を1個から最大でも4個までにする)ことにより、リプレイ図柄を目押しの必要なく揃えることができるものとすることができる。なお、この図柄の配置と目押しの必要性との関係等については後述のリール停止処理にて説明する。

【0204】

30

[ベル]

図49で、ベルと示されている当選役には、対応する図柄(ベル図柄)の組み合わせ態様として「リベル図柄 - ベル図柄 - ベル図柄」が予め決められている。

【0205】

ベル図柄が揃うと、規定枚数(例えば、6枚)のメダルの払い出しが行われる。このときのメダルの払い出しは当該ゲームにて行われる。つまり、ベル図柄が揃うと6枚のメダルの払出しという遊技特典が付与される。従って、ベルはゲームを進めるうえでメダルの増加を期待できたり、メダルの消費を抑えることが期待できたりする当選役であるといえる。ただし、ベルに当選する頻度が高くなると、遊技者はゲームを進めていくだけでメダルを増加させることが可能となってしまう(BBやRBに当選しなくともメダルが増加してしまうこととなってしまう)、スロットマシン1のゲーム性が損なわれてしまう。また、遊技者が過度のメダルを獲得することが容易となり、ホールとの利益バランスが崩れるという事態を招いてしまうことも危惧される。これらのことから、ベルという当選役には、ゲーム進行の中で遊技者がメダルを大量消費してしまうことを抑える程度の役割を持たせるに留め、リプレイに比べて当選確率を低く抑えている。従って、ベル図柄、リベル図柄についても、前述のリプレイ図柄と同様、各リール301a、301b、301cに満遍なく配置して目押しの必要なく揃えられるものとしても問題ない。なお、この図柄の配置と目押しの必要性との関係等については後述のリール停止処理にて説明する。

40

【0206】

[チェリー]

50

図49で、チェリーと示されている当選役には、対応する図柄（チェリー図柄）が予め決められている。また、チェリー図柄については、「ANY-ANY-チェリー図柄」というように、チェリー図柄が1つ（この例では、右リール301cのみ）あればそれだけでチェリー図柄が揃ったとみなされる。ここでいう「ANY」とはいずれの図柄でもよいことを示す。そして、チェリー図柄が揃うと、当該ゲームにて規定枚数（例えば、15枚）のメダルの払い出しが行われる。つまり、チェリー図柄が揃うと15枚のメダルの払い出しという遊技特典が付与される。

【0207】

従って、チェリー図柄は、全てのリールが停止した状態における図柄の組み合わせ態様により揃ったと判定されるのではなく、少なくとも1つのリールについてのみ、当該リールが停止した状態において有効ライン上に表示された図柄により揃ったと判定されるものであるといえる。ただし、メダルの払い出しは全てのリール停止後に行われる。なお本発明の実施形態のスロットマシン1では上記でいう「少なくとも1つのリール」を右リール301cとしている。

【0208】

また、スロットマシン1では、有効ラインが2BETラインのうちの下段ラインまたは3BETラインのうちの下段ラインのいずれかのみとなっているため、チェリー図柄が図柄表示窓401内に表示される場合、右リール301cの下段位置のみに表示される。このとき右リール301cの下段位置に表示されたチェリー図柄は、上記の2つの有効ラインともに含まれることとなる。つまり、下段ライン及び右下がリラインに重複してチェリー図柄が揃っているということになる。従って、このときの払い出し枚数は、 $(15 \text{ 枚} \times 2 = 30 \text{ 枚})$ となるはずである。ところが、スロットマシン1では、1回のゲームでのメダルの最大払出枚数を15枚としている。従って、この場合の払い出しは15枚（最大値、上限）ということになる。

【0209】

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

【0210】

これらのことから、チェリーは、少なくとも1つのリールについてのみ、当該リールが停止した状態において有効ライン上に当該チェリー図柄が表示されれば揃ったと判定される当選役であり、なおかつ、最大枚数の払い出しのある当選役であることになる。

【0211】

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

【0212】

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

【0213】

[BBゲーム専用役]

さらに、BBゲーム（及びRBゲーム）中のみ有効となる当選役としてBBゲーム専用役がある。このBBゲーム専用役に対応する図柄（BBゲーム専用役図柄）の組み合わせ

10

20

30

40

50

態様は「リブベル図柄 - リブレイ図柄 - ベル図柄」が予め決められている。

【0214】

ＢＢゲーム（以下ではＲＢゲームも含める）中にＢＢゲーム専用役図柄が揃うと、規定枚数（例えば、１５枚）のメダルの払い出しが行われる。このときのメダルの払い出しは当該ゲームにて行われる。つまり、ＢＢゲーム専用役図柄が揃うと１５枚のメダルの払出しという遊技特典が付与される。つまり、ＢＢゲーム専用役は、ＢＢゲーム中限定の小役ともいえる。そして、ＢＢゲーム中はこのＢＢ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、ＢＢゲーム専用役図柄の組み合わせを構成する各図柄（リブベル図柄、リブレイ図柄、ベル図柄）も前述のとおり各リール３０１ａ、３０１ｂ、３０１ｃに満遍なく配置されているため、ＢＢゲーム専用役図柄についても目押しの必要なく揃えることができるものとなっている。

10

【0215】

なお、ＲＢゲームでは、上記ＢＢゲーム専用役とは異なる当選役を設けてもよい。さらには、ＢＢゲーム専用役のようなボーナスゲーム中限定の小役を設けずに、上記ベルやチェリーを代わりに用いるものとしてもよい（その場合、ボーナスゲーム中ではそれぞれのメダルの払い出し枚数を変えるなどしてもよい）。

【0216】

[ハズレ]

図４９に示された当選役のいずれにも該当しない場合は、ハズレとなる。そして、ハズレとなった当該ゲームでは、メダルの付与は行われず、また次回以降のゲームに変化を及ぼすこともない。なお、ハズレは遊技者に当該ゲーム及び次回以降のゲームにおいて何の遊技特典も付与しない当選役であるともいえる。

20

【0217】

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

【0218】

30

以上がスロットマシン１におけるそれぞれの当選役と、それぞれの当選役に対応する図柄の組み合わせ態様である。これらからいえることは、スロットマシン１では、ＢＢ図柄及びＲＢ図柄を除く全ての当選役図柄が目押しの必要なく揃えることができるということである。つまり、遊技者は毎回のゲームに特に目押しを行うことにより絶えず緊張（集中するため）を強いられて疲労してしまうといったことが極力軽減され、スムーズなゲームの進行が可能となる。

【0219】

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

【0220】

次に、メイン基板４０９のＣＰＵ１１１０の制御によるメインフローチャート及び内部抽選データテーブルについて説明する。図５０はスロットマシンにおける基本的な１ゲームの処理手順を示すフローチャートである。図５１は始動処理の処理手順を示すフローチャートである。図５２は抽出乱数値の当たり値判定テーブルである。図５３はＲＴゲーム中における抽出乱数値の当たり値判定テーブルである。図５４はリール停止処理の処理手順を示すフローチャートである。図５５は判定処理の処理手順を示すフローチャートである。図５６はＢＢゲーム開始処理の処理手順を示すフローチャートである。図５７はＢＢ

50

ゲーム終了判定処理の処理手順を示すフローチャートである。図58はRBゲーム開始処理の処理手順を示すフローチャートである。図59はRBゲーム終了判定処理の処理手順を示すフローチャートである。図60はCRBゲーム開始処理の処理手順を示すフローチャートである。図61はCRBゲーム終了判定処理の処理手順を示すフローチャートである。図62はRTゲーム開始処理の処理手順を示すフローチャートである。図63はRTゲーム終了判定処理の処理手順を示すフローチャートである。

【0221】

[ゲーム処理]

はじめに、スロットマシン1におけるゲーム処理の流れについて説明する。以下のゲーム処理は、メイン基板409（主にCPU1110等）にて実行される制御プログラム上の処理手順に沿って進行する。

10

【0222】

図50は、スロットマシン1における基本的な1ゲームの処理手順を一通り示している。先ずステップS1では、ゲームスタートに備えるための初期設定を実行する。特に電源の立ち上げ時等においては、前述した各種装置の接続及び作動状況を確認するとともに、バックアップデータの有無を確認し、バックアップデータが存在する場合には、電源断前の状態に復帰させる処理を実行する。

【0223】

なお、上述したように、メイン基板409（CPU1110）は、設定キースイッチ112aで決定した設定値を特定するための設定値コマンドを演出制御基板510（CPU1118）側へ送信する。

20

【0224】

次のステップS2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）の押下操作により掛け数が決定され、始動レバー210の操作待ちの状態となる。すなわち、1回のゲームの掛け数が決定され、始動レバー210の操作が可能な状態となるまでがBET処理にて実行される。

【0225】

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

30

【0226】

なお、上述したように、メイン基板409（CPU1110）は、内部抽選処理において決定した当選役を特定するための当選役コマンドを演出制御基板510（CPU1118）側へ送信する。

40

【0227】

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

【0228】

50

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

【0229】

なお、上述したように、メイン基板409(CPU1110)は、リール停止ボタン211a、211b、211cがそれぞれ押下操作されると(操作信号をそれぞれ検出すると)、リール停止コマンド(第1リール停止コマンド、第2リール停止コマンド、第3リール停止コマンド)を演出制御基板510側へ送信する。

【0230】

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

【0231】

ステップS7では、ステップS6において判定された当選役に対応する遊技特典の内容に基づくメダルの払出処理を実行する。また当選役がBBやRB、CRB、リプレイの場合には、それぞれ遊技状態の変更や再遊技等の各種遊技特典に付与を実行する。

【0232】

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

【0233】

[始動処理]

図51は、始動処理で行われる各処理を具体的に示したものである。

【0234】

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

【0235】

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

【0236】

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

【0237】

次のステップS104では、始動レバー210の操作が有効化されているか、またその場合は始動レバー210の操作が受け付けられたかを判定する。先のステップS103にて始動レバー210の操作が有効化されている場合、遊技者による始動レバー210の操作が受け付けられると、この判定が満たされ、次のステップS105へ移る。

【0238】

なお、上述したように、メイン基板409(CPU1110)は、始動レバー210の操作が受け付けられると(操作信号を検出すると)、演出制御基板510側へスタートコマンドを送信する。

10

20

30

40

50

【0239】

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

【0240】

また、リプレイゲームでは、新たにメダルのベットを必要としない。これは、後述するリプレイゲーム処理にてMAXベットコマンドがRAM1114に格納されている場合、自動的にMAXベット状態にする。これにより、ステップS101の判定が満たされることになる。

10

【0241】

ステップS105では、ステップS104での始動レバー210の操作を受けて、始動レバー210の操作を無効化する。

【0242】

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

【0243】

20

ステップS107では、フラグ処理として、抽出された乱数値（以下では、抽出乱数値という）からいずれの当選役に該当するかを判定（乱数値の照合）する。この判定では、後述する当たり値判定テーブルにて抽出乱数値を照合する。ここで行われる乱数値の照合とは、予め決められた当選役の乱数値に、抽出乱数値が該当（合致、一致）するか否かを判定することである。このとき抽出乱数値がいずれかの当選役に該当すると判定された場合、該当する当選役に応じたフラグをON（＝1）にする。そして、このときON（＝1）となった当該当選役に対応するフラグのことを当該当選役当選フラグという。

【0244】

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

30

【0245】

一方、ステップS107にて、抽出乱数値がいずれの当選役にも該当しないと判定された場合、いずれの当選役にも該当しない「ハズレ」となり、ハズレフラグをONにする。ここで、当選フラグまたはハズレフラグ（これらを総称して成立フラグという）とは、該当する成立フラグがONになっているときに限り、その成立フラグに該当した当選役図柄を揃えることが可能となるものである。従って、ハズレフラグが成立フラグに該当する場合は、いずれの当選役図柄も揃えることができないことになる。上記のステップS106及びステップS107はスロットマシン1の内部にて乱数抽選を行っているということもでき、以下ではこれらのステップのことを、まとめて内部抽選、あるいは内部抽選を行う等という。なお、この乱数の抽出からフラグ処理までは内部抽選（前述の図50のステップS3）に相当する。

40

【0246】

次のステップS108では、前回の始動処理（具体的には当該ゲームの1回前のゲーム）にてスタートさせたウェイトタイマがタイムアップ（例えば、4.1秒経過）したか否

50

かを判定する。なお、このウェイトタイマと呼ばれるタイマは、当該ゲームにおいてリールの回転が開始されたときから次のゲームでリールの回転が開始されるまでの所定時間（例えば、4.1秒）の経過を計測するものである。ここで、ウェイトタイマがタイムアップ（既に4.1秒経過した）となった場合にはこの判定が満たされ、次のステップS109に移る。また、この判定はウェイトタイマがタイムアップするまでループする。

【0247】

なお、上述したように、所定の時間（例えば、4.1秒）を経過していない場合は、演出制御基板510側へウェイトコマンドを送信し、所定の時間が経過した場合は、演出制御基板510側へタイムアップコマンドを送信する。

【0248】

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

【0249】

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

【0250】

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

【0251】

[内部抽選確率]

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

【0252】

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

【0253】

上記の抽出範囲内においては、さらにそれぞれの当選役に対応する乱数値が予め割り当てられている。例えば、抽出範囲（0から16383）内の乱数値のうち、BBに対応する乱数値を「1」とすれば、抽出乱数値が「1」となった場合に、内部抽選の結果は「BBに当選した」ということになり、BBの内部抽選フラグ（成立フラグ、この場合は前述の当選フラグともいう）が当該ゲームでの情報コマンドとして処理されることになる。また、これを利用すると、抽出範囲及びBBに対応する乱数値から、BBの当選確率（BBが内部抽選の結果として選出される確率、抽選確率）を算出することができる。上記の例（BB）でいえば、 $\left[\text{BBに対応する乱数値の総個数} / \text{抽出範囲内の乱数値の総個数} \right]$ が、 $1 / 16384$ となり、BBの当選確率は $1 / 16384$ であるということになる。

【0254】

10

20

30

40

50

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

【０２５５】

このことから全ての当選役はその当たり値の範囲が決められ、内部抽選で抽出乱数値がいずれかの当選役の当たり値の範囲に該当するか否かが判定されることになる。このとき、抽出乱数値がいずれの当選役の当たり値の範囲にも該当しない場合は、ハズレ、となる。すなわち、ハズレの当たり値（ハズレ値）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。

【０２５６】

図５２（図５２（ａ）、図５２（ｂ）、図５２（ｃ）、図５２（ｄ））は、スロットマシン１の全ての当選役についての当たり値と内部抽選確率を具体的に示している。なお、これらはそれぞれ、当たり値判定テーブルとして予めＲＯＭ１１１２等に格納されているものである。

【０２５７】

図５２（ａ）は、通常状態のゲーム（通常ゲームという）における各当選役及びハズレの当たり値の範囲（乱数値の範囲）を示したものである（通常判定テーブルという）。ここで、ＢＢ及びＲＢについては、それぞれＢＢのみ、あるいはＲＢのみとなる当たり値の範囲（単独当選当たり値という）と、ＢＢ＋その他の当選役（ベル、チェリー）、ＲＢ＋小役（ベル、チェリー）となる当たり値の範囲（共有当選当たり値）に分けられている。

【０２５８】

上記のＢＢ及びＲＢの単独当選当たり値は、ベルやリプレイ、チェリー等の当たり値と同様に、その該当する当選役１つのみに対応している。すなわち、この図５２（ａ）では、例えば、

抽出乱数値が「２０００」の場合は、ベルの当たり値に該当する。

【０２５９】

抽出乱数値が「４０００」の場合は、リプレイの当たり値に該当する。といったことになり、同様に、

抽出乱数値が「１」の場合は、ＢＢの当たり値に該当する。

【０２６０】

抽出乱数値が「６０」の場合は、ＲＢの当たり値に該当する。

【０２６１】

抽出乱数値が「８０」の場合は、ＣＲＢの当たり値に該当する。というように、１つの抽出乱数値に対して、１つの当選役のみが対応するものである。

【０２６２】

一方、ＢＢ及びＲＢの共有当選当たり値は、図５２（ａ）では、例えば、

抽出乱数値が「１０」の場合は、ＢＢ＋ベルの当たり値に該当する。

【０２６３】

抽出乱数値が「６２」の場合は、ＲＢ＋チェリーの当たり値に該当する。というように、１つの抽出乱数値に対して、複数（この場合２つ）の当選役が対応するものである。つまり、抽出乱数値が共有当選当たり値に該当する場合、複数の当選役のいずれにも当選したということになる。これは、前述したフラグ処理（図５１のステップＳ１０７参照）にて、ＢＢ及びその他の当選役（ベルまたはチェリー）の２つの当選フラグを、あるいはＲＢ及び小役（ベルまたはチェリー）の２つの当選フラグ（内部抽選フラグ）を同時にＯＮにするということである。もちろん、小役同士（ベルとチェリー）での共有当選当たりを設けてもよい。

10

20

30

40

50

【0264】

そして、B B 及び R B については、単独当選当たり値及び共有当選当たり値を合計（合算）した当たり値の範囲が B B 全体及び R B 全体の当たり値ということになり、このことから B B 全体及び R B 全体の当選確率を算出することができる。

【0265】

すなわち、

B B（全体） 60 / 16384（1 / 273.06）

R B（全体） 3 / 16384（1 / 5461.33）というように、B B 全体の当選確率、R B 全体の当選確率が算出される。

【0266】

また、図52（a）では、C R B については、共有当選当たり値は設けていない。さらに、B B（B B 全体）、C R B、R B（R B 全体）の当選確率を比べてみると、C R B は B B に比べると当選しにくく（つまり当選確率が低い）、R B に比べると当選しやすい（つまり当選確率が高い）といえる。

【0267】

図52（b）は、B B ゲームにおける各当選役及びハズレの当たり値の範囲（乱数値の範囲）を示したものである（B B ゲーム判定テーブルという）。

【0268】

これによれば、B B ゲーム中は、B B 及び R B、さらに C R B の抽選も行われなくなる。B B ゲーム中は、このときのみ有効となる（当たり値が存在することになる）B B ゲーム専用役の当たり値が抽出範囲の大半以上を占めている（当たり値の総数11250個）。従って、B B ゲーム中は、約3回に2回程度はB B ゲーム専用役に当選することが多くなるといえる。また、B B ゲーム専用役の当たり値が増加した代わりに、ハズレに該当する当たり値は大幅に減少（当たり値の総数2334個）している。このため、B B ゲーム中は、通常ゲームに比べて極めてハズレとなる可能性が低くなるということもいえる。

【0269】

図52（c）は、R B ゲームにおける各当選役及びハズレの当たり値の範囲（乱数値の範囲）を示したものである（R B ゲーム判定テーブルという）。

【0270】

これによれば、R B ゲーム中は、B B 及び R B、さらに C R B の抽選は行われなくなる。そして、上記の図52（b）で説明したB B ゲーム中との違いは、R B ゲーム中は、B B ゲーム専用役の抽選は行わず、ベル及びチェリーのいずれかのみに当選する可能性があるということである。このとき、ベルの当たり値の範囲がほとんどを占めている（当たり値の総数15984個）ため、ほぼ毎回ベルに当選することが多くなるといえる。なお、R B ゲーム中は、ハズレに該当する当たり値が0となるため、ハズレになることがない。

【0271】

図52（d）は、C R B ゲームにおける各当選役及びハズレの当たり値の範囲（乱数値の範囲）を示したものである（C R B ゲーム判定テーブルという）。

【0272】

これによれば、C R B ゲーム中は、B B 及び R B、さらに C R B の抽選は行われなくなる。そして、上記のB B ゲーム中、R B ゲーム中との違いは、C R B ゲーム中は、B B ゲーム専用役の抽選は行わず、ベル及びチェリーのいずれかのみに当選する可能性があるということである。このとき、チェリーの当たり値の範囲がほとんどを占めている（当たり値の総数15984個）ため、ほぼ毎回チェリーに当選することが多くなるといえる。なお、C R B ゲーム中は、ハズレに該当する当たり値が0となるため、ハズレになることがない。

【0273】

既に前述したが、C R B ゲーム中は、ベル及びチェリーの双方に当選した状態となる。

すなわち、C R B ゲーム判定テーブルにしたがった抽選によって、ベル、チェリーのいずれかが結果として選出された場合、当該当選役フラグ（例えば、チェリー）をON（＝1）にするとともに、他方の当選役フラグ（例えば、ベル）もON（＝1）にするということになる。

【0274】

[R T ゲーム]

スロットマシン1ではB B ゲームの終了後からC R T ゲーム（チャンスリプレイタイムゲーム）が開始される。

【0275】

そして、R B ゲーム及びC R B ゲーム、いずれの終了後からL R T ゲーム（ロングリプレイタイムゲーム）が開始される。

【0276】

ここで、R T ゲームとは、所定のゲーム回数（ゲーム期間）リプレイの当選確率を通常ゲームに比べて当選しやすくした状態を継続させるものである。このR T ゲームを、開始するための条件等（所定のゲーム回数などを含む）によってさらに分けたものが、C R T ゲーム、L R T ゲームである。そして、C R T ゲームでは所定のゲーム回数を100回、L R T ゲームでは所定のゲーム回数は4000回としている。なお、以下では特に説明の

10

ないかぎり、R T ゲームと呼ぶ場合はC R T ゲーム、L R T ゲームの双方を含むものとする。

【0277】

そして、R T ゲーム中にB B、R B 及びC R B のいずれかに当選すると、上記所定のゲーム回数にまだ到達していない場合であってもR T ゲームは終了となる。

20

【0278】

また、R T ゲーム中は、遊技者に向けてその遊技状態がR T ゲーム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、R T ゲーム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。

【0279】

また、L R T ゲームはC R T ゲームに比べて所定のゲーム回数が相当に多く（約40倍）なっている。そして、約273回に1回はB B に当選する可能性があることから（図52（a）参照）、L R T ゲーム中にB B に当選する確率は非常に高いといえる。このことから、L R T ゲームは、次回B B 当選略確定R T とも呼ばれるものである。すなわち、L R T ゲームは、ほぼB B の当選によって終了する可能性が高いものとなる。これに対して、C R T ゲームは、所定のゲーム回数に到達することによって終了する可能性が高いものであるといえる。

30

【0280】

図53は、R T ゲームにおける各当選役及びハズレの当たり値の範囲（乱数値の範囲）を示したものである（R T ゲーム判定テーブルという）。このR T ゲーム判定テーブルは、C R T ゲーム中及びL R T ゲーム中いずれにも用いられるものである。リプレイ以外の当選役の当たり値については前述した通り（図52（a）と同じ）であるため説明は省略する。すなわち、R T ゲーム中は通常ゲームでリプレイとなっていた当たり値に加えて、さらにハズレとなっていた当たり値の多くがリプレイの当たり値に変更されるため、リプレイの当選確率が約1/1.38にまで高く変更されている。このように、R T ゲームでは、リプレイに当選する可能性が高くなるため、ハズレとなる可能性が低くなる。つまり、再遊技となることが増えるため、遊技者が新たにメダルを掛ける（次々にメダルを消費する）度合い（割合）が通常ゲームに比べて減少することになる。従って、R T ゲームは、遊技者にとって有利な条件でゲームを行うことのできるものであるといえる。

40

【0281】

なお、R T ゲーム判定テーブルをC R T ゲーム及びL R T ゲームに共通して用いるものとしたが、これに限定されない。つまり、それぞれ別の判定テーブルを用いるものであ

50

てもよい。また、この例ではＲＴゲームにて、リプレイを通常ゲームに比べて当選しやすい当選役としたがこれに限定されない。すなわち、小役（ベルやチェリー）としてもよい。このようにすると、ＲＴゲーム中は、小役となる可能性が高くなり、通常ゲームに比べてメダルが払い出される機会が増えることとなる。つまり、遊技者が消費するメダルの量と、払い出されるメダルの量とにあまり差が生じなくなる（メダルを増やせる可能性もあることとなる）。または、リプレイ及び小役ともども当選しやすい当選役としてもよい。この場合は、ＲＴゲーム中にメダルを増やしていくことも可能となる。

【０２８２】

なお、上述したように、スロットマシン１には設定キースイッチ１１２ａにより設定を変更可能な複数の設定値（設定値１から４までの４段階）を設けている（それぞれ図示はしない）。そして、それぞれの設定値では内部抽選確率に格差（段階的な差、極端な差など）がつけられている。この設定値は、設定値１＜設定値２＜設定値３＜設定値４、というように設定値が高くなるほど当選役（特にＢＢ、ＣＲＢ、ＲＢ等）の内部抽選確率が優遇されるようになっている。例えば、設定値１に比べると設定値４ではＢＢの当選確率が高く決められているのでＢＢに当選する可能性が高いといったようなことである。このように段階的な設定値を設けることにより、設定値ごとに特徴を持たせて遊技者が設定値の推測する際の手掛かりとしたり、ホール等の経営に合わせた設定値にてスロットマシン１の運用をしたり、といったことが可能となる。なお、上記のような設定値に限られることはない。また、上記の図５２及び図５３は設定値４に相当する内部抽選確率を示したものである。

10

20

【０２８３】

なお、本発明の実施形態では、遊技者が設定値の推測をする際の手掛かりとして、上述したように有利度合い示唆演出を実行する。この有利度合い示唆演出は、演出画像等により設定値ごとに特徴を持たせた演出を実行する。詳細は後述する。

【０２８４】

[リール停止処理]

始動処理が終了すると、一定速度で回転を続けているリールを停止させるための操作（停止操作、つまりリール停止ボタン２１１ａ、２１１ｂ、２１１ｃの押下操作）待ちの状態となる。図５４では、一例として「テーブル方式」によるリール停止処理の内容を示している。以下では、リール停止制御の処理の流れを説明する。

30

【０２８５】

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

【０２８６】

上記のステップＳ２０１にて内部抽選フラグに基づいてリール停止制御テーブルが選択された状態になると、各リール停止ボタン２１１ａ、２１１ｂ、２１１ｃの押下操作が受け付けられるまで待ち受け状態となる（ステップＳ２０２、Ｓ２１０、Ｓ２１７）。これらの待ち受け状態で、左リール３０１ａ、中リール３０１ｂ、右リール３０１ｃの各リールがすでに停止しているか否か、あるいは第１リール停止フラグがＯＮとなっていない状態（Ｆ＝０、つまりＯＦＦの状態）であるか否かを判定するとともに、合わせてリール停止ボタン２１１ａ、２１１ｂ、２１１ｃのいずれかが押下されたかについても判定する。全てのリール停止ボタン２１１ａ、２１１ｂ、２１１ｃの押下操作が受け付けられるまでは、ステップＳ２０９の判定が満たされず、ステップＳ２０２以降の処理を繰り返す。

40

【０２８７】

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

【０２８８】

50

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

【 0 2 8 9 】

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

【 0 2 9 0 】

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

【 0 2 9 1 】

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

【 0 2 9 2 】

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

【 0 2 9 3 】

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

【 0 2 9 4 】

ステップ S 2 0 6 では、残りの中リール 3 0 1 b、右リール 3 0 1 c のリール停止制御テーブルを決定する。前述のとおり、スロットマシン 1 の有効ラインは右下がりラインと下段ラインの 2 ラインのみであるため、この時点で残りのリール（中リール 3 0 1 b、右リール 3 0 1 c）の停止制御テーブルは 1 つに決定することができる。つまり、第 1 停止リール（この場合は左リール 3 0 1 a）の図柄表示窓 4 0 1 内の図柄（これを停止目と呼ぶ、以下同様）のうち特に上段位置または下段位置の図柄が当選役図柄となる可能性のある図柄であった場合、その該当図柄を基準とした有効ライン上に残りのリール（中リール 3 0 1 b、右リール 3 0 1 c）の該当当選役図柄を揃えることの可能なリール停止制御テーブルを選択することになる。これにより、B B 図柄、R B 図柄以外の当選役図柄については目押しの必要なく揃えることができることになる（詳細はリール停止制御にて説明する）。

【 0 2 9 5 】

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

【 0 2 9 6 】

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

【 0 2 9 7 】

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

10

【 0 2 9 8 】

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

【 0 2 9 9 】

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

20

【 0 3 0 0 】

ステップ S 2 1 1 では、上記のステップ S 2 0 3 と同様に第 1 リール停止フラグが O F F (F = 0) であるかを判定する。そして、この時点ではすでに第 1 リール停止フラグは O N (F = 1) となっているため、この判定が満たされず、ステップ S 2 1 3 に移る。

【 0 3 0 1 】

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

30

【 0 3 0 2 】

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

【 0 3 0 3 】

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

40

【 0 3 0 4 】

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

【 0 3 0 5 】

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

【 0 3 0 6 】

50

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

【0307】

「逆押し」の停止操作手順で、上記の「順押し」あるいは「中押し」の停止操作手順と異なる点は、ステップS221（第1リール停止処理の後に残りのリール停止制御テーブルの決定）についてである。すなわち、「逆押し」の停止操作手順では、右リール301cのみが停止状態となり、なおかつ、右リール301cの停止目のうち、下段位置にいずれかの当選役図柄があった場合、まだ2つの有効ラインのいずれにも該当当選役図柄を揃えることが可能である。従って、ステップS221の段階では、いずれの有効ラインにも該当当選役図柄を揃えることのできるリール停止制御テーブルを複数用意しておき、いずれかを選び出すものとすればよい。

10

【0308】

[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

【0309】

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うえで停止させることが可能となる。また、この引き込み制御を行うことにより、遊技者は該当当選役図柄の目押しのタイミングが多少早かったとしても、引き込み可能範囲内に該当当選役図柄があれば、その該当当選役図柄を図柄表示窓401内に引き込んで停止させることができる。従って、取りこぼし（該当当選役図柄を揃えることができずに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

【0310】

スロットマシン1では、BB及びRB以外の当選役が成立フラグとなる場合には、遊技者の目押しを必要とせずに必ず該当当選役図柄を揃えることができる（前述の図46参照）。これは、ベル、リプレイについては、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。そして、CRBについても同様に目押しを必要とせずに揃えることができる。

40

【0311】

また、チェリーについては、判定の対象となるのは、右リール301cのチェリー図柄であり、これも最大で4個分の図柄おきに配置されているため、目押しを必要とせずにチェリー図柄を揃えることができる。

【0312】

既に前述したが、特にCRBゲーム中は、ベル及びチェリーの双方に当選した状態となっている。さらにこのとき、ベル及びチェリーのいずれを優先して揃えることができるかについては、「チェリー>ベル」という優先順位（CRBゲーム中の優先順位という）が設けられている。すなわち、CRBゲーム中には、ベル図柄に優先してチェリー図柄を揃

50

えさせようとする引き込み制御を実行する。

【0313】

なお、引き込み制御の実行は、CRB中に限らず、小役同士（ベルとチェリー）の共有当選当たりの場合には、どのフラグが成立しているか、どのリール停止ボタン211a、211b、211cが停止操作されたか、リール停止ボタン211a、211b、211cがどのようなタイミングで停止操作されたかを条件に、予め定められた停止テーブルを使用して図柄の停止制御（引き込み制御）を行ってもよい。例えば、チェリーとベルが共有当選当たりしたときに、第1停止が左リール停止ボタン211aの場合はチェリーの図柄組み合わせを優先し、第1停止が右リール停止ボタン211cの場合はベルの図柄組み合わせを優先するように引き込み制御を行ってもよい。

10

【0314】

ここで、チェリー図柄についてさらに着目すると、左リール301a上では、チェリー図柄からチェリー図柄までのあいだに他の図柄が6個分配置されている（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、必ずチェリー図柄を上段位置あるいは下段位置のいずれかに引き込んで停止させることができる。

【0315】

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

20

【0316】

このことから、チェリー図柄が揃うこととなる場合には、左リール301a上にもチェリー図柄を停止させる（引き込む）ものとするのが望ましい。これは、チェリーが成立フラグに該当する場合、実際の判定対象となる右リール301c上（下段位置）に加えて左リール301a上（上段位置あるいは下段位置）にもチェリー図柄が停止することを意味する。このようにすれば、左リール301a上（上段位置あるいは下段位置）にチェリー図柄が表示されれば、右リール301c上（下段位置）にもチェリー図柄が表示されるという印象を遊技者に強く持たせることができる。従って、右リール301c上（下段位置）にはチェリー図柄が停止しているが、左リール301a上（上段位置あるいは下段位置）にはチェリー図柄が停止していない状態をいわゆるリーチ目とすることも可能となる。

30

【0317】

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

40

【0318】

上述した共有当選当たりでは、BB図柄又はRB図柄を優先的に引き込む場合について説明したが、小役を優先的に引き込むように構成することも出来る。また、例えば、小役以外にも上述したリプレイ（再遊技）が当選役として規定していることから、優先順位をリプレイ>小役>ボーナス、または、リプレイ>ボーナス>小役と規定して引き込むように構成してもよい。この場合、小役を優先的に引き込むように構成した場合であれば、小

50

役を揃えることによりメダルが払出されてメダルの増加に寄与することとなるし、ボーナスを優先的に引き込むように構成した場合であれば、遊技を円滑に進行することができる。

【0319】

以上のことから、スロットマシン1では、BB図柄及びRB図柄以外の当選役図柄については、目押しを必要とせずに揃えることができる。つまり、BB及びRB以外の当選役については「取りこぼし」を生じることがないということになる。従って、目押しの技量の差により、遊技者ごとに利益の差が大きくなる（メダルの獲得枚数に大幅な差が生じることなど）ことを極力解消することができる。

【0320】

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、本発明の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。

【0321】

ただし、このようなリール停止制御が行われる場合には、以下のようなデメリットもある。すなわち、まず、リールの停止操作タイミングとずれてリール301a～301cが停止表示されることが多くなることから、遊技者としては、リールの停止操作タイミングに対し、リール301a～301cが本来はどのようなタイミングにて停止されるのかを認識し難くなってしまう。

【0322】

このため、ようやく所望の当選フラグ（例えばBBなどのボーナス）が内部的に成立された状態（内部抽選フラグとなった状態）に移行しても、遊技者が、同フラグが内部的に成立される前の状態（BBなどのボーナス図柄が揃わないように停止制御される状態）のイメージを持ったままリールの停止操作を行ってしまうと、所望のタイミングにてリール301a～301cを停止表示させることが困難となり、ひいては遊技興趣が低下してしまう。特に、スロットマシンの機種やメーカーによって停止タイミングが異なる場合があり、これによって所望のタイミングにてリール301a～301cを停止表示させることが一層困難とされてしまう。

【0323】

[判定処理]

リール停止処理が終了すると、図柄表示窓401内にていずれかの有効ライン上に当選役図柄が揃っているか（いずれかの当選役に該当する図柄の組み合わせ態様が表示されているか）否かについて判定を行う。図55では、この判定処理の内容を具体的に説明する。

【0324】

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

【0325】

ステップS301、S302、S303では、それぞれ、CRBゲーム中であるか、RBゲーム中であるか、BBゲーム中であるかを判定する。これは後述するCRBゲーム中フラグ、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。

【0326】

CRBゲーム中フラグがON（＝1）となっていると、ステップS301の判定が満たされ、ステップS390に移る。同様にして、RBゲーム中フラグがON（＝1）となっ

10

20

30

40

50

ていると、ステップ S 3 0 2 の判定が満たされ、ステップ S 3 8 0 に移る。また B B ゲーム中フラグが O N (= 1) となっているとステップ S 3 0 3 の判定が満たされ、ステップ S 3 7 0 に移る。

【 0 3 2 7 】

C R B ゲーム中フラグ、R B ゲーム中フラグ及び B B ゲーム中フラグのいずれも O F F (= 0) となっている場合、ステップ S 3 0 1、S 3 0 2、S 3 0 3 の判定がいずれも満たされず、ステップ S 3 0 4 に移る。

【 0 3 2 8 】

ステップ S 3 0 4 で、R T ゲーム終了判定処理（詳細は後述する）を実行した後、いずれかの有効ライン上に揃っている当選役図柄に応じて、さらに以下のステップ S 3 1 0、S 3 2 0、S 3 3 0、S 3 4 0、S 3 5 0 のいずれかに移る。

【 0 3 2 9 】

ステップ S 3 1 0 では、B B 図柄が揃っているかを判定する。いずれかの有効ライン上に B B 図柄が揃っている場合（「赤 7 図柄 - 赤 7 図柄 - 赤 7 図柄」、この判定が満たされ、次のステップ S 3 1 2 に移る。

【 0 3 3 0 】

次のステップ S 3 1 2 では、B B ゲーム開始処理を実行する。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）。

【 0 3 3 1 】

ステップ S 3 2 0 では、R B 図柄が揃っているかを判定する。いずれかの有効ライン上に R B 図柄が揃っている場合（「白 7 図柄 - 赤 7 図柄 - 赤 7 図柄」、この判定が満たされ、次のステップ S 3 2 2 に移る。

【 0 3 3 2 】

次のステップ S 3 2 2 では、R B ゲーム開始処理を実行する。ここでは、R B ゲームとして、B B ゲームに準じたメダルの獲得が容易な複数回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）。

【 0 3 3 3 】

ステップ S 3 3 0 では、C R B 図柄が揃っているかを判定する。いずれかの有効ライン上に C R B 図柄が揃っている場合（「リブベル図柄 - ベル図柄 - リブレイ図柄」、この判定が満たされ、次のステップ S 3 3 2 に移る。

【 0 3 3 4 】

次のステップ S 3 3 2 では、C R B ゲーム開始処理を実行する。ここでは、C 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）。

【 0 3 3 5 】

ステップ S 3 4 0 では、リブレイ図柄が揃っているかを判定する。いずれかの有効ライン上にリブレイ図柄が揃っている場合（「リブベル図柄 - リブレイ図柄 - リブレイ図柄」、この判定が満たされ、次のステップ S 3 4 2 に移る。

【 0 3 3 6 】

次のステップ S 3 4 2 では、リブレイゲーム処理を実行する。このリブ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）にて次回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、次回のゲームを再遊技として開始させることができる。

【 0 3 3 7 】

そして、ステップ S 3 4 4 では、リブレイ当選フラグを O F F (= 0) にして処理を終了する。

【 0 3 3 8 】

ステップ S 3 5 0 では、小役図柄が揃っているかを判定する。いずれかの有効ライン上に小役図柄が揃っている場合（「リブベル図柄 - ベル図柄 - ベル図柄」または「A N Y -

10

20

30

40

50

ANY - チェリー図柄」)、この判定が満たされ、次のステップS352に移る。

【0339】

次のステップS352では、揃っている小役図柄に応じた規定枚数のメダルの払い出しを実行する(メダル放出装置110より規定枚数のメダルを払い出す)。そして、メダルの払出枚数を表示する(払出枚数表示LED612に表示する)。これにより、遊技者には当該小役に対応した規定枚数のメダルが払い出されたことが報知(告知、表示)される。

【0340】

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

【0341】

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S310、S320、S330、S340、S350のいずれの判定も満たされず、ステップS360に移る。なお、このときの出目は「ハズレ目(バラバラな図柄の組み合わせ態様)」とも呼ばれる。

【0342】

ステップS360では、ハズレ処理を実行する。このハズレ処理では、この時点でON(=1)状態となっている当選フラグがBB及びRBを除く他の当選フラグの場合、当該当選フラグをOFF(=0)にする。また、いずれの当選フラグもON(=1)となっていない場合(このときはハズレフラグがON(=1)となっている)には、ハズレフラグをOFF(=0)にする。

【0343】

従って、当該当選フラグが、BB当選フラグ、RB当選フラグ、のいずれにも該当しない場合、この時点で「取りこぼし」が確定することになる。なお、スロットマシン1では、この「取りこぼし」が生じる当選役は無いものであるが、小役等には「取りこぼし」が生じる可能性を持たせた当選役を含めてもよい。

【0344】

一方、当該当選フラグがBB当選フラグ及びRB当選フラグのいずれかに該当して当該遊技でボーナスを揃えることが出来なかった場合には、当該当選フラグはOFFとならず、次ゲーム以降に持ち越される。これにより、BB及びRBについては取りこぼしを生じることがなく、該当する当選役図柄を揃えることができるまで当該当選フラグが持ち越されていくことになる。従って、遊技者は、BB、RBといった他の当選役に比べて利益の度合いの高い当選役の取りこぼしを心配することがなくBB、RBの遊技特典は必ず獲得できるという安心感を持ってゲームに臨むことができる。また、特に目押しの技量の低い遊技者にとっては、BB図柄(あるいはRB図柄)を揃えるまで何度でも目押しの練習ができることになる。

【0345】

上記のステップS304からステップS360までの処理は、通常ゲーム、RTゲームの場合に実行する処理となる。次にステップS370以降の処理について説明する。ここでの処理は、BBゲーム、RBゲーム及びCRBゲームの場合に実行する処理である。

【0346】

まず、ステップS370では、BBゲーム時払出役図柄が揃っているかを判定する。ここでいう「BBゲーム時払出役」とは、ベル、チェリーに加えてBBゲーム専用役を含めたBBゲーム中にメダルの払い出しがある当選役の総称である。そして、いずれかの有効ライン上にBBゲーム時払出役図柄が揃っている場合(「リブベル図柄 - ベル図柄 - ベル図柄」、または「ANY - ANY - チェリー図柄」、または「リブベル図柄 - リブレイ図柄 - ベル図柄」)、この判定が満たされ、次のステップS372に移る。

【0347】

次のステップS372では、揃っているBBゲーム時払出役図柄に応じた規定枚数のメダルの払い出しを実行する(メダル放出装置110より規定枚数のメダルを払い出す)。

10

20

30

40

50

そして、メダルの払出枚数を表示する（払出枚数表示ＬＥＤ６１２に表示する）これにより、遊技者には当該ＢＢゲーム時払出役に対応した規定枚数のメダルが払い出されたことが報知（告知、表示）される。

【０３４８】

ステップＳ３７２に次いで、ステップＳ３７４では、ＢＢゲーム終了判定処理を実行する（詳細は後述する）。その後、ステップＳ３７６に移り、ＲＴゲーム開始処理（詳細は後述する）を実行する。

【０３４９】

また、上記のステップＳ３７０の判定が満たされない場合、ステップ３７８に移り、当該成立フラグをＯＦＦ（＝０）にする。特にこの例では、取りこぼしが生じないため、当該成立フラグにはハズレフラグが該当する。すなわち、ステップＳ３７８では、当該ハズレフラグをＯＦＦ（＝０）にする。

【０３５０】

次にステップＳ３８０以降の説明をする。ステップＳ３８０では、ＲＢゲーム時払出役図柄が揃っているかを判定する。なお、この「ＲＢゲーム時払出役」も、前述のＢＢゲーム時払出役と同様にＲＢゲーム中に払い出しがある当選役の総称である（この場合は、ベル、チェリーが該当する）。そして、いずれかの有効ライン上にＲＢゲーム時払出役図柄が揃っている場合、この判定が満たされ、次のステップＳ３８２に移る。

【０３５１】

次のステップＳ３８２では、揃っているＲＢゲーム時払出役図柄に応じた規定枚数のメダルの払い出しを実行する（メダル放出装置１１０より規定枚数のメダルを払い出す）。そして、メダルの払出枚数を表示する（払出枚数表示ＬＥＤ６１２に表示する）これにより、遊技者には当該ＲＢゲーム時払出役に対応した規定枚数のメダルが払い出されたことが報知（告知、表示）される。

【０３５２】

ステップＳ３８２に次いで、ステップＳ３８４では、ＲＢゲーム終了判定処理を実行する（詳細は後述する）。その後、ステップＳ３８６に移り、ＲＴゲーム開始処理（詳細は後述する）を実行する。

【０３５３】

また、上記のステップＳ３８０の判定が満たされない場合、前述のステップ３７８に移り、当該成立フラグをＯＦＦ（＝０）にする。これは先に説明したため、説明は省略する。

【０３５４】

次にステップＳ３９０以降の説明をする。ステップＳ３９０では、ＣＲＢゲーム時払出役図柄が揃っているかを判定する。なお、この「ＣＲＢゲーム時払出役」も、前述のＲＢゲーム時払出役と同じであるため、説明は省略する。いずれかの有効ライン上にＣＲＢゲーム時払出役図柄が揃っている場合、この判定が満たされ、次のステップＳ３９２に移る。

【０３５５】

次のステップＳ３９２では、揃っているＣＲＢゲーム時払出役図柄に応じた規定枚数のメダルの払い出しを実行する（メダル放出装置１１０より規定枚数のメダルを払い出す）。そして、メダルの払出枚数を表示する（払出枚数表示ＬＥＤ６１２に表示する）これにより、遊技者には当該ＣＲＢゲーム時払出役に対応した規定枚数のメダルが払い出されたことが報知（告知、表示）される。

【０３５６】

ステップＳ３９２に次いで、ステップＳ３９４では、ＣＲＢゲーム終了判定処理を実行する（詳細は後述する）。その後、ステップＳ３８６に移り、ＲＴゲーム開始処理（詳細は後述する）を実行する。

【０３５７】

また、上記のステップＳ３９０の判定が満たされない場合、ステップ３９６に移り、当

10

20

30

40

50

該成立フラグをOFF (= 0)にする。これは先に説明したステップS 3 7 8と同じ内容であるため、説明は省略する。

【0358】

[BBゲーム開始処理]

前述の図55のステップS 3 1 0の判定が満たされた場合、BBゲーム開始処理を実行する。このBBゲーム開始処理について図56を用いて説明する。

【0359】

まず、ステップS 4 0 1では、BBフラグがON (= 1)となっているかを判定する。ステップS 4 0 1の判定が満たされると、ステップS 4 0 4に移る。ステップS 4 0 4では、BBゲーム中フラグをON (= 1)にする。また図示はしないが、このときBBフラグをOFF (= 0)にする。次いでステップS 4 0 6にて、BBゲーム中の累計払出枚数カウントをクリアする。これにより、次のゲームから累計払出枚数の累算が実行される。そして、次ゲームからは、通常ゲームと同様の掛け数3ベット(3枚掛け)にてBBゲームが開始される。

【0360】

また、ステップS 4 0 1の判定が満たされない場合、ステップS 4 0 2に移り、エラー処理を実行する。このような場合となるのは、BBフラグがOFF (= 0)であるにもかかわらず、BB図柄が揃ってしまうような場合が該当する。すなわち、何らかの不正な手段(例えば、ゴト行為)が行われたか、あるいはスロットマシン1に故障が生じたか、いずれかの場合に起こり得るものである。従って、エラー処理では、エラーランプ604の点灯や、その他前述のLED等にエラー発生を知らせる表示を行う。

【0361】

[BBゲーム終了判定処理]

続いて、前述の図55のステップS 3 7 4のBBゲーム終了判定処理について図57を用いて説明する。

【0362】

まず、ステップS 4 5 1では、前述の図55のステップS 3 7 2にてメダルの払い出しがあったことを受けて、BBゲーム中の累計払出枚数に当該ゲームの払出枚数を加算する。

【0363】

次にステップS 4 5 2では、累計払出枚数が300枚を超えたかを判定する。このステップS 4 5 2の判定が満たされない場合、ステップS 4 5 4に移り、BBゲーム中の累計払出枚数を表示する(払出枚数表示LED612等に表示する。なお、累計払出枚数は表示用のLED等を別途設けてこれに表示するものとしてもよい)。また、ステップS 4 5 2の判定が満たされると、ステップS 4 6 0に移る。本実施例では、BBゲーム中の累計払出枚数を300枚としたが、これに限られない。例えば、BBの種類を複数設定し、それぞれのボーナス毎に終了規定枚数を設定してもよい。

【0364】

ステップS 4 6 0では、BBゲーム中フラグをOFF (= 0)にした後、ステップS 4 6 2にてCRTゲーム開始フラグをON (= 1)にして処理を終了する。

【0365】

[RBゲーム開始処理]

前述の図55のステップS 3 2 0の判定が満たされた場合、RBゲーム開始処理を実行する。このRBゲーム開始処理について図58を用いて説明する。

【0366】

まず、ステップS 5 0 1では、RBフラグがON (= 1)となっているかを判定する。ステップS 5 0 1の判定が満たされると、ステップS 5 0 4に移る。ステップS 5 0 4では、RBゲーム中フラグをON (= 1)にする。また図示はしないが、このときRBフラグをOFF (= 0)にする。次いでステップS 5 0 6にて、RBゲーム中の累計払出枚数カウントをクリアする。これにより、次のゲームから累計払出枚数の累算が実行される。

そして、次ゲームからは、通常ゲームと同様の掛け数3ベット(3枚掛け)にてRBゲームが開始される。このことにより、遊技者は通常ゲームと比べて特別な違和感を覚えることなくゲームを行うことができる。

【0367】

また、ステップS501の判定が満たされない場合、ステップS502に移り、エラー処理を実行する。このような場合となるのは、RBフラグがOFF(=0)であるにも関わらず、RB図柄が揃ってしまうような場合が該当する。すなわち、何らかの不正な手段(例えば、ゴト行為)が行われたか、あるいはスロットマシン1に故障が生じたか、いずれかの場合に起こり得るものである。従って、エラー処理では、エラーランプ604の点灯や、その他前述のLED等にエラー発生を知らせる表示を行う。

10

【0368】

[RBゲーム終了判定処理]

続いて、前述の図55のステップS384のRBゲーム終了判定処理について図59を用いて説明する。

【0369】

まず、ステップS551では、前述の図55のステップS382にてメダルの払い出しがあったことを受けて、RB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。

【0370】

次にステップS552では、累計払出枚数が20枚を超えたかを判定する。このステップS552の判定が満たされない場合、ステップS554に移り、RBゲーム中の累計払出枚数を表示する(払出枚数表示LED612等に表示する。なお、累計払出枚数は表示用のLED等を別途設けてこれに表示するものとしてもよい)。また、本実施例では、RBゲーム中の累計払出枚数を20枚としたが、これに限られない。例えば、RBの種類を複数設定し、それぞれのボーナス毎に終了規定枚数を設定してもよい。また規定された遊技数を消化した場合に終了するように設定してもよい。

20

【0371】

また、ステップS552の判定が満たされると、ステップS556に移る。

【0372】

ステップS556では、RBゲーム中フラグをOFF(=0)にした後、ステップS558にてLRTゲーム開始フラグをON(=1)にして処理を終了する。

30

【0373】

[CRBゲーム開始処理]

前述の図55のステップS330の判定が満たされた場合、CRBゲーム開始処理を実行する。このCRBゲーム開始処理について図60を用いて説明する。

【0374】

まず、ステップS601では、CRBフラグがON(=1)となっているかを判定する。ステップS601の判定が満たされると、ステップS604に移る。ステップS604では、CRBゲーム中フラグをON(=1)にする。また図示はしないが、このときCRBフラグをOFF(=0)にする。次いでステップS606にて、CRBゲーム中の累計払出枚数カウントをクリアする。これにより、次のゲームから累計払出枚数の累算が実行される。そして、次ゲームからは、通常ゲームと同様の掛け数3ベット(3枚掛け)にてCRBゲームが開始される。このことにより、遊技者は通常ゲームと比べて特別な違和感を覚えることなくゲームを行うことができる。

40

【0375】

既に前述した通り、CRBゲーム中は、CRBゲーム中の優先順位により、チェリー図柄を優先的に揃えることのできる状態となっている。従って、CRBゲーム中は、効率よくメダルを獲得していくことができる。これにより、35枚という累計払出枚数に数回のゲームで到達することが可能となる。また、このような数回だけメダルの払い出しが連続的に行われることは、通常ゲームであっても十分ありえることであるため、「通常ゲーム

50

とほぼ見分けの付かない遊技状態にて、いずれかの当選役（主にはチェリー）が連続して当選するような状況」を作り出すことができる。

【0376】

また、ステップS601の判定が満たされない場合、ステップS602に移り、エラー処理を実行する。このエラー処理は前述したものと同一であるため説明は省略する。

【0377】

[CRBゲーム終了判定処理]

続いて、前述の図55のステップS394のCRBゲーム終了判定処理について図61を用いて説明する。

【0378】

まず、ステップS651では、前述の図55のステップS392にてメダルの払い出しがあったことを受けて、CRB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。

【0379】

次にステップS652では、累計払出枚数が35枚を超えたかを判定する。このステップS652の判定が満たされない場合、処理は終了となる。なお、CRBゲーム中は累計払出枚数等の表示（払出枚数表示LED612や、その他LED等の表示手段による表示）は一切行われないものである。

【0380】

また、ステップS652の判定が満たされると、ステップS660に移る。

【0381】

ステップS660では、CRBゲーム中フラグをOFF（=0）にした後、ステップS662にてLRTゲーム開始フラグをON（=1）にして処理を終了する。

【0382】

なお、この例では、BBゲーム、RBゲーム及びCRBゲームそれぞれ規定枚数を超えるメダルの払い出しがあった場合に終了するものとしたが、これに限定されない。すなわち、ゲーム回数が規定回数を超えた場合に終了するものとしてもよいし、これらを適宜組み合わせたものであってもよい。また、上記BBゲーム及びRBゲームについては、通常ゲームと異なる掛け数にて行うものとしてもよい。このようにすると、遊技者は、通常ゲームとは明らかに異なるゲームであることを明確に認識することができる。

【0383】

[RTゲーム開始処理]

RTゲーム開始処理について、図62を用いて詳細に説明する。前述の図55の判定処理において、ステップS374、S384、S394を経由する場合、RTゲーム開始処理を実行する。なお、このRTゲーム開始処理は上記ステップS374、S384、S394のいずれを経由した場合も同じ内容の処理が実行される。

【0384】

まず、ステップS801では、CRTゲーム開始フラグがON（=1）であるかを判定する。この判定が満たされた場合、ステップS802では、CRTゲーム回数を「50回」にセットする。

【0385】

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

【0386】

一方、ステップS801の判定が満たされない場合、ステップS810に移り、LRTゲーム開始フラグがON（=1）であるかを判定する。この判定が満たされた場合、ステップS812では、LRTゲーム回数を「4000回」にセットする。

【0387】

そして、次のステップS814では、LRTゲーム中フラグをON（=1）にする。ま

10

20

30

40

50

た、図示はしないが、このとき L R T ゲーム開始フラグを O F F (= 0) にする。これにより、次ゲームから L R T ゲームが開始される。

【 0 3 8 8 】

また、上記のステップ S 8 0 1、S 8 1 0 の判定がいずれも満たされない場合、いずれの処理も行われず終了となる。なお、本実施例では、ボーナス終了後にのみ R T ゲーム開始処理を行っているが、これに限られない。例えば、ボーナス遊技中、及びボーナスフラグ持ち越し中ではない遊技中に、特定の出目（例えばベルの組合せが表示されることや、ベルを取りこぼした時に表示される取りこぼし目）が表示された場合にも、R T 開始処理を行うようにしてもよい。また、遊技状態毎において特定の出目が出現した場合にも、R T 開始処理を行うか否かを定めるようにしてもよい。

10

【 0 3 8 9 】

[R T ゲーム終了判定処理]

次に R T ゲーム終了判定処理について、図 6 3 を用いて詳細に説明する。前述の図 5 5 の判定処理において、ステップ S 3 0 1、S 3 0 2、S 3 0 3 のいずれの判定も満たされない場合、この R T ゲーム終了判定処理が実行される。

【 0 3 9 0 】

まず、ステップ S 9 0 1 では、R T ゲーム中フラグ（C R T ゲーム中フラグ、または L R T ゲーム中フラグのいずれか）が O N (= 1) となっているかを判定する。この判定が満たされない場合、いずれの処理も行われず終了となる。

【 0 3 9 1 】

そして、ステップ S 9 0 1 の判定が満たされると、次のステップ S 9 0 2 では、R T ゲーム回数を「1」だけ減算して、ステップ S 9 0 4 に移る。

20

【 0 3 9 2 】

ステップ S 9 0 4 では、残りの R T ゲーム回数が「0」であるかを判定する。R T ゲーム回数が「0」であれば、この判定が満たされ、次のステップ S 9 0 6 に移り、R T ゲーム中フラグ（C R T ゲーム中フラグまたは L R T ゲーム中フラグ）を O F F (= 0) にする。なお、本実施例では、R T の回数を規定遊技回数としているが、規定遊技回数を定めず、他の R T 開始契機を満たすまで継続する（R T ゲーム中フラグを O F F にしない）こととしてもよい。

【 0 3 9 3 】

一方、ステップ S 9 0 4 の判定が満たされない場合、ステップ S 9 1 0 に移り、B B フラグ、R B フラグ及び C R B フラグ、のいずれかが O N (= 1) となっているかを判定する。この判定が満たされる場合とは、当該 R T ゲームにて、B B、R B 及び C R B のいずれかに当選した場合が該当する。

30

【 0 3 9 4 】

そして、ステップ S 9 1 0 の判定が満たされると、次にステップ S 9 0 6 に移り、R T ゲーム中フラグを O F F (= 0) にして処理を終了する。ここでの処理は、すなわち、R T ゲームが B B、R B 及び C R B のいずれかの当選によって終了となることを示している。

【 0 3 9 5 】

ステップ S 9 1 0 の判定が満たされない場合、処理は終了となる。

40

【 0 3 9 6 】

[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（例えば、上述したウェイトコマンド、タイムアップコマンド、スタートコマンド、当選役コマンド、リール停止コマンド、設定値コマンド等の情報コマンド、出力信号）に基づいて、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。

【 0 3 9 7 】

50

特に、本発明の実施形態では、上述した通常ゲーム、CRTゲーム、LRTゲーム中（ボーナスゲーム以外のゲーム中）において、図柄表示窓401に図柄停止結果が表示され、遊技者にゲーム結果が示された後に誘発演出の実行を開始し、次のゲームにおける始動レバー210操作後にウェイト状態となると誘発演出の実行を終了するとともに有利度合い示唆演出又は期待度演出の実行を開始する。

【0398】

前述の通りメイン基板409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（例えば、後述する図64参照）としてROM1120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

【0399】

例えば、本発明の実施形態の演出態様としては、上述した誘発演出、有利度合い示唆演出又は期待度演出の演出態様として、誘発演出画像2501、有利度合い示唆演出画像2502、期待度演出画像2503が用意されている（後述する図65から図72参照）。

【0400】

また、例えば、誘発演出、有利度合い示唆演出又は期待度演出以外の演出態様としては、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、詳細は後述する）、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。

20

【0401】

上記示唆演出は、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。

30

【0402】

上記告知演出は、例えば、当該当選フラグがBBであった場合、又は、ボーナスフラグが持ち越されている場合には、「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。

【0403】

また、連続演出態様としては、BBゲーム、RBゲーム、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、現在の遊技状態が通常ゲーム中であるのか、BBゲーム中であるのか、といった区別を付けることが容易となる。

40

【0404】

そして、RT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な演出を実行させてもよい。例えば、CRTゲームの回数をカウントする表示や、規定回数に近づくにつれて危機感迫る効果音を発生させることなどである。このようにすると、遊技者はCRT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。

【0405】

また、LRTゲームでは、LRTゲームの回数のカウント表示は特に行わないものであ

50

ってもよい。これはL R Tゲームが4 0 0 0回という遊技者から見て相当に長いゲーム期間であるため、規定回数の終わりをほとんど気にする必要が無いからである。そして、上記回数のカウント表示を行わないことは、例えば、遊技者がL R Tゲームの規定回数を知り得ていない場合、いつまでR Tゲーム（L R Tゲーム）が続くのか分からずハラハラしながらR Tゲームを続けられるという効果を奏することができる。

【0406】

連続演出、示唆演出、告知演出は、誘発演出、有利度合い示唆演出、期待度演出と同時に実行してもよい。また、誘発演出、有利度合い示唆演出、期待度演出を実行する通常ゲーム、C R Tゲーム、L R Tゲーム以外のゲーム中（例えば、ボーナスゲーム中）に、連続演出、示唆演出、告知演出を実行してもよい。

10

【0407】

また、以上の演出態様は、画像表示体5 0 0による画像の表示や、スピーカ5 1 2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5 0 0、スピーカ5 1 2、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5 0 0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。

20

【0408】

次に、図6 4から図7 6を参照して、上述した基本的なスロットマシン1の構成のほか、本発明の実施形態における特徴的な構成や動作等について説明する。図6 4は演出に関するデータテーブルを示す図である。図6 5から図7 3は画像表示体における表示例を示す図である。図7 4は実行決定処理の処理手順を示すフローチャートである。図7 5は演出態様決定処理の処理手順を示すフローチャートである。図7 6は演出実行処理の処理手順を示すフローチャートである、図7 7は演出の実行タイミングを示すタイミングチャートである。

30

【0409】

本発明の実施形態に係るスロットマシン1は、特に、図柄表示窓4 0 1に図柄停止結果が表示され、遊技者にゲーム結果が示された後に、予め定められた既存の演出を繰り返し実行することにより同じ演出が実行されることで遊技者が演出を見ようと思わなくなることから遊技速度を加速させる誘発演出と、遊技速度が加速されることで、所定時間（4 . 1秒）の経過が難しくなり上述したウェイト状態が働くことにより遊技操作の進行が遅延した遅延時間中に、上述した設定値に基づいて有利度合いを示唆する。これにより、遅延時間が単なる待ち時間にすぎず、待ち時間により遊技操作の進行が妨げられたにもかかわらず、この遅延時間を遊技者にとって有益とする。

【0410】

つまり、本発明に係るスロットマシン1は、例えば、以下のように構成することができる。

40

【0411】

各々に複数の図柄が付された複数の可動体と、遊技の開始操作の検出を行う開始操作検出手段と、前記開始操作検出手段により行われる開始操作の検出に基づいて内部抽選により内部当選役を決定する抽選手段と、回転状態にある前記複数の可動体を個別に停止させるための複数の停止操作の検出を行う停止操作検出手段と、前記内部抽選の結果と前記停止操作検出手段により検出した停止操作とにより前記複数の可動体の停止を制御する停止制御手段と、前記停止制御手段による停止制御に基づいて、図柄の組み合わせを表示することによりゲームの結果を示す図柄表示手段と、遊技に関する演出を実行する演出実行手

50

段と、を備える遊技機であって、

前記開始操作検出手段により開始操作が検出されから、次遊技で前記開始操作検出手段により開始操作が検出するまでの時間が予め定められた所定の時間を経過していない場合に、前記予め定められた所定の時間を経過するまで遊技操作に対する遊技の進行を遅延する遊技遅延手段と、

前記停止制御手段により前記図柄表示手段に図柄停止結果が表示され遊技者にゲーム結果が示された後に、予め定められた既存の演出を繰り返し実行することにより遊技速度を加速させうる加速促進手段と、

前記遊技機の有利度合いを決定する有利度合い決定手段と、

前記演出実行手段にて前記有利度合いを示唆する有利度合い示唆演出実行手段と、

前記遊技遅延手段によって遅延された遅延時間中に前記有利度合い示唆演出実行手段で有利度合いを示唆することにより、前記遅延時間を遊技者にとって有益にしうる遅延時間有益化手段と、を有することを特徴とする遊技機。

【0412】

この構成によれば、遊技者にゲーム結果が示された後に既存の演出（上述した誘発演出）を実行することにより同じ演出が実行されることで遊技者が演出を見ようと思わなくなることから遊技速度が加速する。遊技速度が加速すると既定の遊技時間（1ゲームの時間）が予め定められた所定時間（4.1秒）を経過しないことから遅延時間が発生する。そして、この発生した遅延時間を有益な時間とする（上述した設定値を示唆する有利度合い示唆演出を実行して遅延時間を有益な時間とする）ことにより遊技者が遊技を止めてしまうことによる稼働低下を防止する。

【0413】

特に、本発明の実施形態では、遅延時間の累積時間（累積ウェイト時間）が長くなるほど、有利度合い示唆演出により上述した設定値を示唆しやすくし、遅延時間の累積時間が長くなるほど有利度合い示演出により設定値を明確に示唆する。

【0414】

また、遅延時間の累積時間が所定の累積時間となると、残り数ゲーム後に有利度合い示唆演出により設定値を示唆することを報知する演出を実行する。

【0415】

そして、上述したように、ゲーム結果を示した後に上述した誘発演出をゲーム毎に実行することにより演出に注目しなくなり期待を持つことができないことから、遊技速度が加速して1ゲームにかかる時間が所定時間（4.1秒）を経過せず遅延時間（ウェイト状態）となる。しかし、この遅延時間で有利度合い示唆演出を実行して設定値を示唆することにより、遅延時間が遊技の進行が妨げられて興趣の低下をもたらす時間であるにもかかわらず、遊技速度を速くしてこの遅延時間を増やすことにより、遊技者にとって設定値が判明するという有益が得られることとなる。

【0416】

また、遅延時間の累積時間（累積ウェイト時間）が長くなるほど、有益な有利度合い示唆演出を実行することにより、実行される有利度合い示唆演出がより有益な示唆となるように遊技速度が加速する。つまり、遊技者自らが遅延時間を作り出しながら遊技をし続けることで設定値を推測しやすくなるという有益が得られるため、遊技者に設定示唆を行えるというメリットを与えつつ、ホールが求める稼働を提供することができる。

【0417】

なお、本発明の実施形態では、予め定められた既存の演出を繰り返し実行することにより遊技速度を加速させうる加速促進手段として誘発演出を実行する場合について説明する。また、遊技の進行が遅延された遅延時間中に実行することにより、遅延時間を遊技者にとって有益にする遅延時間有益化手段として有利度合い示唆演出を実行する場合について説明する。

【0418】

誘発演出を実行することにより遊技速度が高速になるため、遊技ホールの稼働率を向上

10

20

30

40

50

しつつ、遅延時間で有利度合い示唆演出を実行することにより遊技者に設定推測を楽しむさせる。このため、遊技時間の大部分で無駄のない遊技期間を搭載した斬新な遊技機を提供することができる。

【0419】

そして、本発明の実施形態では、誘発演出として、所定の遊技状態（上述した通常ゲーム、CRTゲーム、LRTゲーム中）においてゲーム毎に同一の演出を実行することにより遊技速度を加速させる場合について説明する。

【0420】

また、所定の場合（後述する実行処理データテーブルにより第2の処理データが決定した場合）には、前回のゲームにおける始動レバー210の操作を契機に実行した内部抽選の結果（上述した成立フラグ）に基づく期待度演出を実行し、上述した有利度合い示唆演出を実行しない場合について説明する。この場合、ウェイト状態中の時間を遊技の結果に対する期待を持たせる時間とすることができる。

10

【0421】

特に、リーチ目を表示するように構成された遊技機の場合、ゲーム毎に同一の演出内容である誘発演出が実行されることにより遊技速度が高速になることから、表示されたリーチ目を見逃して期待感が低下する。しかし、遊技速度が高速となりリーチ目を見逃しても、有利度合い示唆演出の実行に変わって期待度演出を実行することにより、期待感を持たせることができる。

【0422】

20

また、本発明の実施形態では、有利度合い示唆演出と期待度演出との演出内容が同じ場合について説明する。これにより有利度合い示唆演出と期待度演出とが曖昧になることから、遊技者に有利度合い示唆演出が実行されたにもかかわらずボーナスゲームの作動に係る当選役が決定したかもしれないと思わせて期待感を煽ることができる。また、期待度演出が実行されたにもかかわらず設定値が示唆されたと思わせて設定値を複数値推測することで設定推測を盛り上げて遊技性を向上することができる。

【0423】

このように、遅延時間を利用して、有利度合い示唆演出を実行することにより遊技者に設定示唆を行えるメリットを与えて遊技の開始を待つだけという遊技と関係がない遅延時間を無駄な時間とすることなくホールが求める稼動を提供することができる。

30

【0424】

[演出に関するデータテーブルの構成]

次に、図64(a)から図64(e)を参照して、ROM1120に記憶されているデータテーブルの構成について説明する。本発明の実施形態では、ROM1120には、上述した通常ゲーム、CRTゲーム、LRTゲーム中において演出制御基板510(CPU1118)が参照するデータテーブルであって、実行処理データテーブル、演出態様データテーブル等が記憶されている。

【0425】

はじめに、図64(a)及び図64(b)を参照して、実行処理データテーブルについて説明する。実行処理データテーブルは、上述した通常ゲーム、CRTゲーム、LRTゲーム中に演出制御基板510(CPU1118)で実行を決定する実行処理データと、実行処理データに対応する乱数値とを規定している。実行処理データには、第1の処理データと第2の処理データとが規定されている。

40

【0426】

この実行処理データテーブルは、CPU1118により有利度合い示唆演出の実行を決定する際に用いられる。なお、有利度合い示唆演出の詳細は図64(c)を参照して後述する。

【0427】

具体的には、CPU1118は、始動レバー210の操作信号を検出したことに基づくスタートコマンドをメイン基板409(CPU1110)から受信すると、演出実行用の

50

乱数値を抽出する。そして、実行処理データテーブルを参照し、抽出した乱数値に応じて「第1の処理データ」又は「第2の処理データ」のいずれかの実行処理データを決定する。

【0428】

上述した実行処理データのうち、第1の処理データとは、CPU1118において実行する有利度合い示唆演出として、「演出画像データB」を決定する処理である（後述する図64（c）参照）。一方、第2の処理データとは、CPU1118において実行する期待度演出として、「演出画像データC」を決定する処理である（後述する図64（c）参照）。

【0429】

図64（a）に示す実行処理データテーブルは、上述した図50のステップS3の内部抽選処理において決定した当選役がボーナスゲームの作動に係らない当選役（リプレイ、ベル、チェリー）又はハズレが決定した場合に、演出制御基板510（CPU1118）が参照する第1のデータテーブルである。

【0430】

一方、図64（b）に示す実行処理データテーブルは、上述した図50のステップS3の内部抽選処理において決定した当選役がボーナスゲームの作動に係る当選役（BB、RB、CRB）が決定した場合、又は、上述したボーナスフラグ持ち越し中に、演出制御基板510（CPU1118）が参照する第2のデータテーブルである。

【0431】

具体的には、CPU1118は、後述する内部抽選処理において決定した当選役を特定するための当選役コマンドを受信すると、この受信した当選役コマンドに基づいて、第1のデータテーブルを参照する。そして、抽出した演出実行用の乱数値に応じて「第1の処理データ」又は「第2の処理データ」を決定する。

【0432】

上述した図64（a）及び図64（b）に示す実行処理データには、乱数抽出を行う際の乱数値の範囲（抽出範囲）が規定されている。この抽出範囲には、0から16383までの整数値（つまり、16384個の乱数）が規定されており、それぞれ対応する乱数値が予め割り当てられている。

【0433】

具体的には、抽出範囲（0から16383）内の乱数値のうち、図63（a）に示す実行処理データテーブルでは、「第1の処理データ」の乱数値の個数は「15984」個、「第2の処理データ」の乱数値の個数は「400」個と規定している。一方、図63（b）に示す実行処理データテーブルでは、「第1の処理データ」の乱数値の個数は「400」個、「第2の処理データ」の乱数値の個数は「15984」個と規定している。

【0434】

なお、CPU1118において決定される実行処理データは、乱数値の個数が多い実行処理データほど決定される確率が高い。

【0435】

このため、決定した当選役がボーナスゲームの作動に係らない当選役（リプレイ、ベル、チェリー）及びハズレの場合には、図64（a）に示す実行処理データテーブルを参照することにより、乱数値の個数が多く規定されている「第1の処理データ」が実行処理データとして決定される確率が高いこととなる。

【0436】

一方、乱数値の個数が少なく規定されている「第2の処理データ」は（図64（a））、実行処理データとして決定される確率が低いことにより、稀に実行処理データとして決定される場合がある。

【0437】

また、決定した当選役がボーナスゲームの作動に係る当選役（BB、RB、CRB）及びボーナスフラグ持ち越し中の場合には、図64（b）に示す実行処理データテーブルを

10

20

30

40

50

参照することにより、乱数値の個数が多く規定されている「第2の処理データ」が実行処理データとして決定される確率が高いこととなる。

【0438】

一方、乱数値の個数が少なく規定されている「第1の処理データ」は（図64（b））、実行処理データとして決定される確率が低いことにより、稀に実行処理データとして決定される場合がある。

【0439】

なお、上述した実行処理データテーブルによって決定した実行処理データは、後で図64（c）を参照して説明する演出態様データテーブルにおいて、演出制御基板510（CPU1118）にて誘発演出、有利度合い示唆演出又は期待度演出を実行するための演出画像データを決定する際に参照する。

10

【0440】

次に、図64（c）を参照して、演出態様データテーブルについて説明する。演出態様データテーブルは、上述した通常ゲーム、CRTゲーム、LRTゲーム中にCPU1118で実行を決定した実行処理データと、この実行処理データに対応して画像表示体500に表示するための演出画像データとを規定している。

【0441】

この演出態様データテーブルは、上述した実行処理データテーブルにより決定した実行処理データに基づいて、画像表示体500において実行する誘発演出、有利度合い示唆演出又は期待度演出に対応する画像データを決定する際に用いられる。

20

【0442】

具体的には、画像表示体500において実行する誘発演出に対応する演出画像データと、図64（a）又は図64（b）を参照して決定した実行処理データに基づいて、画像表示体500において実行する有利度合い示唆演出に対応する演出画像データ又は画像表示体500において実行する期待度演出に対応する演出画像データを決定する。なお、誘発演出の演出画像データは、図64（a）又は図64（b）を参照して決定した実行処理データにかかわらず、同一の誘発演出の演出画像データを決定する（演出画像データAを決定する）。

【0443】

実行処理データには、「第1の処理データ」と「第2の処理データ」とが規定されている。この「第1の処理データ」又は「第2の処理データ」は、図64（a）又は図64（b）を参照して決定した実行処理データに基づいていずれかの実行処理データを決定する。

30

【0444】

「第1の処理データ」は、演出画像データとして、「演出画像データA」と「演出画像データB」が規定されている。また、「第2の処理データ」は、演出画像データとして、「演出画像データA」と「演出画像データC」が規定されている。

【0445】

「演出画像データA」は、上述したように、図64（a）又は図64（b）を参照して決定した実行処理データにかかわらずに決定する演出の演出画像データである。この「演出画像データA」は、通常ゲーム、CRTゲーム、LRTゲーム中に、リール停止ボタン211a、211b、211cからの停止指示により、全てのリール301a、301b、301cが停止すると実行を開始する誘発演出に対応する演出画像データである。

40

【0446】

また、「演出画像データA」は、図64（a）又は図64（b）を参照して決定した実行処理データにかかわらず決定する演出画像データであることから、通常ゲーム、CRTゲーム、LRTゲーム中、画像表示体500において遊技毎に同一の誘発演出が実行される。

【0447】

この「演出画像データA」が決定されると、通常ゲーム、CRTゲーム、LRTゲーム

50

中、遊技毎に画像表示体 5 0 0 において、一端から他端に向かって猫のキャラクタ 2 6 0 1 が走り、この猫のキャラクタ 2 6 0 1 が画像表示体 5 0 0 の略中央で止まる演出画像（動画像）が表示される演出が実行される（例えば、後述する図 6 5（a）及び図 6 5（b）参照）。

【0448】

「演出画像データ B」は、上述したように、図 6 4（a）又は図 6 4（b）を参照して決定した実行処理データに基づいて決定されると、後述する図 6 4（d）を参照して決定する「演出画像データ B - 0」から「演出画像データ B - 6」のいずれかの演出画像データを決定する。この「演出画像データ B」は、始動レバー 2 1 0 操作後のウェイト状態中に実行する有利度合い示唆演出に対応する演出画像データである。

10

【0449】

「演出画像データ C」は、上述したように、図 6 4（a）又は図 6 4（b）を参照して決定した実行処理データに基づいて決定される。この「演出画像データ C」は、始動レバー 2 1 0 操作後のウェイト状態中に実行する期待度演出に対応する演出画像データである。

【0450】

なお、期待度演出は、有利度合い示唆演出と近似する演出画像を画像表示体 5 0 0 に表示することにより有利度合い示唆演出と同一の演出内容を実行する（例えば、図 7 1（c）及び図 7 2（c）参照）。詳細は後述する。

【0451】

20

そして、図 6 4（a）又は図 6 4（b）を参照して決定した実行処理データが第 1 の処理の場合には、「演出画像データ A」と「演出画像データ B」が演出画像データとして決定される。一方、決定した実行処理データが第 2 の処理データの場合には、「演出画像データ A」と「演出画像データ C」が演出画像データとして決定される。

【0452】

つまり、上述したように、決定した当選役がボーナスゲームの作動に係らない当選役（リプレイ、ベル、チェリー）及びハズレの場合には、第 1 の処理データが決定される確率が高いことから（図 6 4（b）参照）、「演出画像データ A」と「演出画像データ B」が演出画像データとして決定する確率が高くなる。これにより、決定した当選役がボーナスゲームの作動に係らない当選役及びハズレの場合には、有利度合い示唆演出が実行される確率が高くなる。

30

【0453】

一方、決定した当選役がボーナスゲームの作動に係る当選役（BB、RB、CRB）及びボーナスフラグ持ち越し中の場合には、第 2 の処理データが決定される確率が高いことから（図 6 4（c）参照）、「演出画像データ A」と「演出画像データ C」が演出画像データとして決定する確率が高くなる。これにより、決定した当選役がボーナスゲームの作動に係る当選役及びボーナスフラグ持ち越し中の場合には、期待度演出が実行される確率が高くなる。

【0454】

次に、図 6 4（d）を参照して、有利度合い示唆演出データテーブルについて説明する。有利度合い示唆演出データテーブルは、ウェイト状態中の累積閾値データと、この累積閾値データに対応して画像表示体 5 0 0 に表示するための演出画像データとを規定している。

40

【0455】

この有利度合い示唆演出データテーブルは、上述した実行処理データテーブルにより決定した実行処理データに基づいて、画像表示体 5 0 0 に表示する演出に対応する演出画像データとして「演出画像データ B」が決定された場合に、ウェイト状態時間の累積値に基づいて演出画像データを決定する際に用いられる。

【0456】

具体的には、上述した RAM 1 1 2 2 にウェイト状態中の時間を累積的に加算した累積

50

ウェイト時間に基づいて画像表示体 5 0 0 において実行する有利度合い示唆演出に対応する演出画像データを決定する。

【 0 4 5 7 】

累積閾値データには、「第 1 閾値未満（例えば、3 0 0 0 秒）」、「第 1 閾値以上第 2 閾値未満（例えば、3 0 0 0 秒以上 4 0 0 0 秒未満）」、「第 2 閾値以上第 3 閾値未満（例えば、4 0 0 0 秒以上 5 0 0 0 秒未満）」、「第 3 閾値以上第 4 閾値未満（5 0 0 0 秒以上 6 0 0 0 秒未満）」、「第 4 閾値以上（6 0 0 0 秒以上）」が規定されている。これらの累積閾値データは、上述した R A M 1 1 2 2 に記憶されたウェイト状態中の時間を累積的に加算した累積ウェイト時間のデータに基づいていずれかの累積閾値データを決定する。

10

【 0 4 5 8 】

「第 1 閾値未満」の累積閾値データには、「演出画像データ B - 0」の演出画像データが規定されている。「第 1 閾値以上第 2 閾値未満」の累積閾値データには、「演出画像データ B - 1」の演出画像データが規定されている。「第 2 閾値以上第 3 閾値未満」の累積閾値データには、「演出画像データ B - 2、B - 3」の演出画像データが規定されている。

【 0 4 5 9 】

「第 3 閾値以上第 4 閾値未満」の累積閾値データには、「演出画像データ B - 4、B - 5」の演出画像データが規定されている。「第 4 閾値以上」の累積閾値データには、「演出画像データ B - 6」の演出画像データが規定されている。

20

【 0 4 6 0 】

「演出画像データ B - 0」が決定されると、画像表示体 5 0 0 の略中央で止まっていた猫のキャラクタ 2 6 0 1 が画像表示体 5 0 0 から消える演出画像（動画像）が表示され、誘発演出が延長される（後述する図 6 5（c）参照）。

【 0 4 6 1 】

「演出画像データ B - 1」が決定されると、画像表示体 5 0 0 の略中央で止まっていた猫のキャラクタ 2 6 0 1 と他のキャラクタ 2 6 0 2 が表示され、有利度合い示唆演出の実行が数ゲーム後に行われることを示唆する演出画像（動画像）を表示する有利度合い示唆演出が実行される（後述する図 6 6（c）参照）。

【 0 4 6 2 】

30

「演出画像データ B - 2」が決定されると、画像表示体 5 0 0 の略中央で止まっていた猫のキャラクタ 2 6 0 1 が画像表示体 5 0 0 の他端へ走って消え、設定値が奇数であることを示唆する演出画像（動画像）を表示する有利度合い示唆演出が実行される（後述する図 6 7（c）参照）。

【 0 4 6 3 】

「演出画像データ B - 3」が決定されると、画像表示体 5 0 0 の略中央で止まっていた猫のキャラクタ 2 6 0 1 が 2 匹に増えて画像表示体 5 0 0 の他端へ走って消え、設定値が偶数であることを示唆する演出画像（動画像）を表示する有利度合い示唆演出が実行される（後述する図 6 8（c）参照）。

【 0 4 6 4 】

40

「演出画像データ B - 4」が決定されると、画像表示体 5 0 0 の略中央でとまっていた猫のキャラクタ 2 6 0 1 の元気がなくなる演出画像（動画像）が表示され、設定値が低いことを示唆する有利度合い示唆演出が実行される（後述する図 6 9（c）参照）。

【 0 4 6 5 】

「演出画像データ B - 5」が決定されると、画像表示体 5 0 0 の略中央でとまっていた猫のキャラクタ 2 6 0 1 が大きく飛び跳ねる演出画像（動画像）が表示され、設定値が高いことを示唆する有利度合い示唆演出が実行される（後述する図 7 0（c）参照）。

【 0 4 6 6 】

「演出画像データ B - 6」が決定されると、画像表示体 5 0 0 の略中央でとまっていた猫のキャラクタ 2 6 0 1 が大きく飛び跳ねるとともに設定値を示唆する演出画像（動画像

50

）が表示され、設定値を明確に示唆する有利度合い示唆演出が実行される（後述する図 7 1（c）参照）。また、後述するように、設定値を明確に報知するような有利度合い示唆演出を実行する場合がある（後述する図 7 3（c）参照）。

【0467】

なお、図 6 4（a）又は図 6 4（b）を参照して実行処理データとして第 2 の処理データが決定されることにより「演出画像データ C」が決定されると、画像表示体 5 0 0 の略中央でとまっていた猫のキャラクタ 2 6 0 1 が指で V の字を作るジェスチャーをする演出画像（動画像）が表示され、前のゲームにおける始動レバー 2 1 0 の操作を契機に実行した内部抽選の結果（上述した成立フラグ）に基づいて期待度演出が実行される（後述する図 7 2（c）参照）。

10

【0468】

ここで、上述したように、有利度合い示唆演出と期待度演出との演出内容が同一の演出内容となる場合があるため、有利度合い示唆演出と期待度演出とが曖昧になる。例えば、図 7 1（c）に示す有利度合い示唆演出の演出画像と図 7 2（c）に示す期待度演出の演出画像とが近似しているため、実行する有利度合い示唆演出と期待度演出との演出内容が同一となる。

【0469】

これにより、例えば、図 7 1（c）に示す有利度合い示唆演出が実行されたにもかかわらず、猫のキャラクタ 2 6 0 1 が大きく飛び跳ねていることから、遊技者にボーナスゲームの作動に係る当選役が決定したかもしれないと思わせて期待感を煽ることができる。

20

【0470】

また、例えば、図 7 2（c）に示す期待度演出が実行されたにもかかわらず、猫のキャラクタ 2 6 0 1 が指で V の字を作るジェスチャーをしていることから、遊技者に設定値が「2」であることを示唆していると思わせて設定推測を盛り上げることができる。このように、本発明の実施形態では、有利度合い示唆演出と期待度演出との演出内容を同一とすることで遊技性を向上している。

【0471】

なお、上述した図 6 4（d）の有利度合い示唆演出データテーブルには、それぞれの閾値に 1 又は 2 の演出画像データが規定されている場合について説明したが、これに限定されず、それぞれの閾値に多数の演出画像データが規定されていてもよい。この場合、抽選により実行する 1 の演出画像データを決定して実行するように構成してもよい。

30

【0472】

次に、図 6 4（e）を参照して、実行内容データテーブルについて説明する。実行内容データテーブルは、乱数値と、この乱数値に対応する内容データを規定している。

【0473】

この実行内容データテーブルは、CPU 1 1 1 8 により決定した演出画像データに基づいて有利度合い示唆演出を実行する際に用いられる。

【0474】

具体的には、CPU 1 1 1 8 は、始動レバー 2 1 0 の操作信号を検出したことに基づくスタートコマンドをメイン基板 4 0 9（CPU 1 1 1 0）から受信すると、実行内容用の乱数値を抽出する。そして、実行内容データテーブルを参照し、抽出した乱数値に応じて図 6 4（a）から図 6 4（d）を参照することにより決定した演出画像データに基づいて有利度合い示唆演出を実行するか否かを決定する。

40

【0475】

実行内容データテーブルには、乱数抽出を行う際の乱数値の範囲（抽出範囲）が規定されている。この抽出範囲には、0 から 1 6 3 8 3 までの整数値（つまり、1 6 3 8 4 個の乱数）が規定されており、それぞれ対応する乱数値が予め割り当てられている。

【0476】

内容データには、決定した演出画像データをキャンセルする内容に対応するデータと、決定した演出画像データを実行する内容に対応するデータとが規定されている。

50

【 0 4 7 7 】

具体的には、抽出範囲（ 0 から 1 6 3 8 3 ）内の乱数値のうち、「キャンセル」の乱数値の個数は「 1 6 1 8 4 」個、「実行」の乱数値の個数は「 6 0 0 」個と規定している。

【 0 4 7 8 】

なお、CPU 1 1 1 8 において決定される実行内容データは、乱数値の個数が多い実行処理データほど決定される確率が高い。このため、決定した演出画像データをキャンセルする確率が多く、決定した演出画像データを実行する確率が少ない。このため、数回に 1 回は、決定した演出画像データをキャンセルせずに実行を決定することにより、有利度合い示唆演出を実行する。

【 0 4 7 9 】

このように、累積ウェイト時間が所定の閾値（例えば、第 1 閾値以上（図 6 4（d）参照））に達した後も、有利度合い示唆演出が実行される可能性が低いため、頻繁に有利度合い示唆演出が実行されることで遊技者が有利度合い示唆演出を見ようと思わなくなることによる興趣の低下を防止することができる。

【 0 4 8 0 】

[画像表示体の表示例]

次に、図 6 5 から図 7 3 を参照して、画像表示体 5 0 0 において実行される演出態様の例について説明する。図 6 5 は、上述した有利度合い示唆演出データテーブル（図 6 4（d）参照）において「演出画像データ B - 0」が決定された場合に画像表示体 5 0 0 に表示される演出画像の例である。図 6 6 は、上述した有利度合い示唆演出データテーブル（図 6 4（d）参照）において「演出画像データ B - 1」が決定された場合に画像表示体 5 0 0 に表示される演出画像の例である。図 6 7 は、上述した有利度合い示唆演出データテーブル（図 6 4（d）参照）において「演出画像データ B - 2」が決定された場合に画像表示体 5 0 0 に表示される演出画像の例である。

【 0 4 8 1 】

また、図 6 8 は、上述した有利度合い示唆演出データテーブル（図 6 4（d）参照）において「演出画像データ B - 3」が決定された場合に画像表示体 5 0 0 に表示される演出画像の例である。図 6 9 は、上述した有利度合い示唆演出データテーブル（図 6 4（d）参照）において「演出画像データ B - 4」が決定された場合に画像表示体 5 0 0 に表示される演出画像の例である。図 7 0 は、上述した有利度合い示唆演出データテーブル（図 6 4（d）参照）において「演出画像データ B - 5」が決定された場合に画像表示体 5 0 0 に表示される演出画像の例である。図 7 1 は、上述した有利度合い示唆演出データテーブル（図 6 4（d）参照）において「演出画像データ B - 6」が決定された場合に画像表示体 5 0 0 に表示される演出画像の例である。図 7 2 は、上述した演出態様データテーブル（図 6 4（c）参照）において「演出画像データ C」が決定された場合に画像表示体 5 0 0 に表示される演出画像の例である。図 7 3 は、有利度合い示唆演出により設定を明確に示唆した場合に表示される演出画像の例である。

【 0 4 8 2 】

はじめに、図 6 5（a）から図 6 5（c）を参照して、有利度合い示唆演出データテーブル（図 6 4（d）参照）において「演出画像データ B - 0」が決定された場合の画像表示体 5 0 0 に表示される表示例について説明する。具体的には、画像表示体 5 0 0 に表示される演出画像に対応する演出画像データとして、「演出画像データ A」及び「演出画像データ B - 0」（図 6 4（d）参照）が決定された場合の表示例について説明する。

【 0 4 8 3 】

図 6 5（a）又は図 6 5（b）に示すように、リール停止ボタン 2 1 1 a、2 1 1 b、2 1 1 c からの停止指示により全てのリール 3 0 1 a、3 0 1 b、3 0 1 c が停止すると、画像表示体 5 0 0 において実行される誘発演出に応じて誘発演出画像 2 5 0 1 が画像表示体 5 0 0 に表示される。

【 0 4 8 4 】

ここでは、「演出画像データ A」（図 6 4（c）参照）に対応する演出画像が表示され

10

20

30

40

50

る例を示す。図 6 5 (a) に示すように、画像表示体 5 0 0 には、猫のキャラクタ 2 6 0 1 が一端から中央へ向かって走る演出画像 (動画像) が表示される。

【 0 4 8 5 】

次に、図 6 5 (b) に示すように、画像表示体 5 0 0 の一端から中央に向かって走っていた猫のキャラクタ 2 6 0 1 が画像表示体 5 0 0 の略中央で止まる演出画像 (動画像) が表示される。

【 0 4 8 6 】

そして、図 6 5 (c) に示すように、始動レバー 2 1 0 操作後にウェイト状態となると、画像表示体 5 0 0 において実行されていた誘発演出が終了し、この誘発演出に続く有利度合い示唆演出に応じて有利度合い示唆演出画像 2 5 0 2 が画像表示体 5 0 0 に表示される。

10

【 0 4 8 7 】

ここでは、「演出画像データ B - 0」(図 6 4 (d)) に対応する演出画像が表示される例を示す。図 6 5 (c) に示すように、画像表示体 5 0 0 の略中央で止まっていた猫のキャラクタ 2 6 0 1 が画像表示体 5 0 0 の他端へ走って消えていく演出画像 (動画像) が表示された場合の表示例を示す。

【 0 4 8 8 】

つまり、「演出画像データ A」と「演出画像データ B - 0」が決定されたことにより、有利度合い示唆演出に対応する演出画像は表示されず、誘発演出を延長して実行するため、全てのリール 3 0 1 a、3 0 1 b、3 0 1 c が停止した後から、始動レバー 2 1 0 操作後のウェイト状態が終了するまでの間に、猫のキャラクタ 2 6 0 1 が画像表示体 5 0 0 の一端から他端へ向かって走り画像表示体 5 0 0 から消える演出画像 (動画像) が表示される。

20

【 0 4 8 9 】

次に、図 6 6 (a) から図 6 6 (c) を参照して、有利度合い示唆演出データテーブル (図 6 4 (d) 参照) において「演出画像データ B - 1」が決定された場合の画像表示体 5 0 0 に表示される表示例について説明する。具体的には、画像表示体 5 0 0 に表示される演出画像に対応する演出画像データとして、「演出画像データ A」及び「演出画像データ B - 1」(図 6 4 (d) 参照) が決定された場合の表示例について説明する。

【 0 4 9 0 】

30

図 6 6 (a) 又は図 6 6 (b) に示すように、図 6 5 (a) 及び図 6 5 (b) を参照して説明した画像表示体 5 0 0 の表示例と同様、リール停止ボタン 2 1 1 a、2 1 1 b、2 1 1 c からの停止指示により、全てのリール 3 0 1 a、3 0 1 b、3 0 1 c が停止すると、画像表示体 5 0 0 において実行される誘発演出に応じて誘発演出画像 2 5 0 1 が画像表示体 5 0 0 に表示される。

【 0 4 9 1 】

なお、上述したように、図 6 4 (a) 又は図 6 4 (b) を参照して決定した実行処理データにかかわらず「演出画像データ A」の実行が決定されることから、通常ゲーム、C R T ゲーム、L R T ゲーム中は、全てのリール 3 0 1 a、3 0 1 b、3 0 1 c が停止すると、遊技毎にほぼ同一の誘発演出画像 2 5 0 1 が画像表示体 5 0 0 に表示される (図 6 6 の (a) 及び (b) に示す演出画像) 。

40

【 0 4 9 2 】

そして、図 6 6 (c) に示すように、始動レバー 2 1 0 操作後にウェイト状態となると、画像表示体 5 0 0 において実行された誘発演出が終了し、この誘発演出に続く有利度合い示唆演出に応じて有利度合い示唆演出画像 2 5 0 2 が画像表示体 5 0 0 に表示される。

【 0 4 9 3 】

ここでは、「演出画像データ B - 1」(図 6 4 (d)) に対応する演出画像が表示される例を示す。図 6 6 (c) に示すように、画像表示体 5 0 0 の略中央で止まっていた猫のキャラクタ 2 6 0 1 の他にキャラクタ 2 6 0 2 が出現し、数ゲーム以内に設定値を示唆する有利度合い示唆演出を実行することを報知する演出画像 (動画像) が表示される。なお

50

、例えば、「あと10ゲームウェイト状態となると設定値を示唆するよ」という文字等を一緒に表示して明確に報知してもよい。

【0494】

つまり、有利度合い示唆演出データテーブル（図64（d）参照）において累積ウェイト時間が第1閾値以上第2閾値未満である場合には、上述した累積ウェイト時間を参照して第2閾値までのウェイト時間から設定値を示唆するゲームまでのゲーム数を報知する。例えば、平均1ゲームでウェイト時間が1秒の場合、累積ウェイト時間が第2閾値まで残り20秒のときは「あと20ゲームウェイト状態となると設定値を示唆するよ」と明確に報知する。

【0495】

このように、残り何ゲームで設定値を示唆する有利度合い示唆演出の実行が開始するかを報知することにより、遊技者に対して遊技速度の加速を促進することができる。

【0496】

次に、図67（a）から図68（c）を参照して、有利度合い示唆演出データテーブル（図64（d）参照）において「演出画像データB-2」又は「演出画像データB-3」が決定された場合の画像表示体500に表示される表示例について説明する。具体的には、画像表示体500に表示される演出画像に対応する演出画像データとして、「演出画像データA」と、「演出画像データB-2」又は「演出画像データB-3」（図64（d）参照）が決定された場合の表示例について説明する。

【0497】

図67（a）、（b）又は図68（a）、（b）に示すように、図65（a）及び図65（b）を参照して説明した画像表示体500の表示例と同様、リール停止ボタン211a、211b、211cからの停止指示により、全てのリール301a、301b、301cが停止すると、画像表示体500において実行される誘発演出に応じて誘発演出画像2501が画像表示体500に表示される。

【0498】

なお、上述したように、図64（a）又は図64（b）を参照して決定した実行処理データにかかわらず「演出画像データA」の実行が決定されることから、通常ゲーム、CRTゲーム、LRTゲーム中は、全てのリール301a、301b、301cが停止すると、遊技毎にほぼ同一の誘発演出画像2501が画像表示体500に表示される（図67及び図68の（a）及び（b）に示す演出画像）。

【0499】

そして、図67（c）に示すように、始動レバー210操作後にウェイト状態となると、画像表示体500において実行された誘発演出が終了し、この誘発演出に続く有利度合い示唆演出に応じて有利度合い示唆演出画像2502が画像表示体500に表示される。

【0500】

ここでは、「演出画像データB-2」又は「演出画像データB-3」（図64（d））に対応する演出画像が表示される例を示す。図67（c）に示すように、「演出画像データB-2」が決定されると画像表示体500の略中央で止まっていた猫のキャラクタ2601が画像表示体500の他端へ走って消え、設定値が奇数であることを示唆する演出画像（動画像）が表示される。なお、「設定値は奇数だよ」という文字等を一緒に表示してもよい。

【0501】

また、図68（c）に示すように、「演出画像データB-3」が決定されると画像表示体500の略中央で止まっていた猫のキャラクタ2601が2匹に増えて画像表示体500の他端へ走って消え、設定値が偶数であることを示唆する演出画像（動画像）が表示される。なお、「設定値は偶数だよ」という文字等を一緒に表示してもよい。

【0502】

次に、図69（a）から図70（c）を参照して、有利度合い示唆演出データテーブル（図64（d）参照）において「演出画像データB-4」又は「演出画像データB-5」

10

20

30

40

50

が決定された場合の画像表示体 5 0 0 に表示される表示例について説明する。具体的には、画像表示体 5 0 0 に表示される演出画像に対応する演出画像データとして、「演出画像データ A」と、「演出画像データ B - 4」又は「演出画像データ B - 5」（図 6 4（d）参照）が決定された場合の表示例について説明する。

【0503】

図 6 9（a）、（b）又は図 7 0（a）、（b）に示すように、図 6 5（a）及び図 6 5（b）を参照して説明した画像表示体 5 0 0 の表示例と同様、リール停止ボタン 2 1 1 a、2 1 1 b、2 1 1 c からの停止指示により、全てのリール 3 0 1 a、3 0 1 b、3 0 1 c が停止すると、画像表示体 5 0 0 において実行される誘発演出に応じて誘発演出画像 2 5 0 1 が画像表示体 5 0 0 に表示される。

10

【0504】

なお、上述したように、図 6 4（a）又は図 6 4（b）を参照して決定した実行処理データにかかわらず「演出画像データ A」の実行が決定されることから、通常ゲーム、CRT ゲーム、LRT ゲーム中は、全てのリール 3 0 1 a、3 0 1 b、3 0 1 c が停止すると、遊技毎にほぼ同一の誘発演出画像 2 5 0 1 が画像表示体 5 0 0 に表示される（図 6 9 及び図 7 0 の（a）及び（b）に示す演出画像）。

【0505】

そして、図 6 9（c）又は図 7 0（c）に示すように、始動レバー 2 1 0 操作後にウェイト状態となると、画像表示体 5 0 0 において実行された誘発演出が終了し、この誘発演出に続く有利度合い示唆演出に応じて有利度合い示唆演出画像 2 5 0 2 が画像表示体 5 0 0 に表示される。

20

【0506】

ここでは、「演出画像データ B - 4」又は「演出画像データ B - 5」（図 6 4（d））に対応する演出画像が表示される例を示す。図 6 9（c）に示すように、「演出画像データ B - 4」が決定されると画像表示体 5 0 0 の略中央で止まっていた猫のキャラクタ 2 6 0 1 の元気がなくなる演出画像（動画像）が表示され、設定値が低いことを示唆する有利度合い示唆演出が実行される。なお、「設定値は低設定（設定 2 以下）だよ」という文字等を一緒に表示してもよい。

【0507】

また、図 7 0（c）に示すように、「演出画像データ B - 5」が決定されると画像表示体 5 0 0 の略中央で止まっていた猫のキャラクタ 2 6 0 1 が大きく飛び跳ねる演出画像（動画像）が表示され、設定値が高いことを示唆する有利度合い示唆演出が実行される。なお、「設定値は高設定（設定 3 以上）だよ」という文字等を一緒に表示してもよい。

30

【0508】

次に、図 7 1（a）から図 7 1（c）を参照して、有利度合い示唆演出データテーブル（図 6 4（d）参照）において「演出画像データ B - 6」が決定された場合の画像表示体 5 0 0 に表示される表示例について説明する。具体的には、画像表示体 5 0 0 に表示される演出画像に対応する演出画像データとして、「演出画像データ A」及び「演出画像データ B - 6」（図 6 4（d）参照）が決定された場合の表示例について説明する。

40

【0509】

図 7 1（a）又は図 7 1（b）に示すように、図 6 5（a）及び図 6 5（b）を参照して説明した画像表示体 5 0 0 の表示例と同様、リール停止ボタン 2 1 1 a、2 1 1 b、2 1 1 c からの停止指示により、全てのリール 3 0 1 a、3 0 1 b、3 0 1 c が停止すると、画像表示体 5 0 0 において実行される誘発演出に応じて誘発演出画像 2 5 0 1 が画像表示体 5 0 0 に表示される。

【0510】

なお、上述したように、図 6 4（a）又は図 6 4（b）を参照して決定した実行処理データにかかわらず「演出画像データ A」の実行が決定されることから、通常ゲーム、CRT ゲーム、LRT ゲーム中は、全てのリール 3 0 1 a、3 0 1 b、3 0 1 c が停止すると

50

、遊技毎にほぼ同一の誘発演出画像 2 5 0 1 が画像表示体 5 0 0 に表示される（図 7 1 の（a）及び（b）に示す演出画像）。

【0 5 1 1】

そして、図 7 1（c）に示すように、始動レバー 2 1 0 操作後にウェイト状態となると、画像表示体 5 0 0 において実行された誘発演出が終了し、この誘発演出に続く有利度合い示唆演出に応じて有利度合い示唆演出画像 2 5 0 2 が画像表示体 5 0 0 に表示される。

【0 5 1 2】

ここでは、「演出画像データ B - 6」（図 6 4（d））に対応する演出画像が表示される例を示す。図 7 1（c）に示すように、「演出画像データ B - 6」が決定されると画像表示体 5 0 0 の略中央で止まっていた猫のキャラクタ 2 6 0 1 が大きく飛び跳ねるとともに設定値に対応する数字を示す演出画像（動画像）が表示され、設定値を明確に示唆する有利度合い示唆演出が実行される。なお、例えば、「設定値は 2 だよ」という文字等を一緒に表示して、より明確に設定値を示唆してもよい。

【0 5 1 3】

このようにして、累積ウェイト時間に基づいて演出画像データを決定して、決定した演出画像データに基づいて有利度合い示唆演出を実行する。つまり、累積ウェイト時間が長くなると設定値が偶数か奇数かが示唆され、それよりも長くなると設定値の高低が示唆され、さらに長くなると設定値が明確に示唆されるため、遊技者にとってウェイト時間を作れば作るほど有益となる。

【0 5 1 4】

次に、図 7 2（a）から図 7 2（c）を参照して、演出態様データテーブル（図 6 4（c）参照）において「演出画像データ C」が決定された場合の画像表示体 5 0 0 に表示される表示例について説明する。具体的には、画像表示体 5 0 0 に表示される演出画像に対応する演出画像データとして、「演出画像データ A」及び「演出画像データ C」（図 6 4（c）参照）が決定された場合の表示例について説明する。

【0 5 1 5】

図 7 2（a）又は図 7 2（b）に示すように、図 6 5（a）及び図 6 5（b）を参照して説明した画像表示体 5 0 0 の表示例と同様、リール停止ボタン 2 1 1 a、2 1 1 b、2 1 1 c からの停止指示により、全てのリール 3 0 1 a、3 0 1 b、3 0 1 c が停止すると、画像表示体 5 0 0 において実行される誘発演出に応じて誘発演出画像 2 5 0 1 が画像表示体 5 0 0 に表示される。

【0 5 1 6】

なお、上述したように、図 6 4（a）又は図 6 4（b）を参照して決定した実行処理データにかかわらず「演出画像データ A」の実行が決定されることから、通常ゲーム、CRT ゲーム、LRT ゲーム中は、全てのリール 3 0 1 a、3 0 1 b、3 0 1 c が停止すると、遊技毎にほぼ同一の誘発演出画像 2 5 0 1 が画像表示体 5 0 0 に表示される（図 7 2 の（a）及び（b）に示す演出画像）。

【0 5 1 7】

そして、図 7 2（c）に示すように、始動レバー 2 1 0 操作後にウェイト状態となると、画像表示体 5 0 0 において実行された誘発演出が終了し、この誘発演出に続く期待度演出に応じて期待度演出画像 2 5 0 3 が画像表示体 5 0 0 に表示される。

【0 5 1 8】

また、上述したように、有利度合い示唆演出と期待度演出との演出内容が同一の演出内容となる場合があるため、有利度合い示唆演出と期待度演出とが曖昧になる。例えば、図 7 1（c）に示す有利度合い示唆演出が実行されたにもかかわらず、猫のキャラクタ 2 6 0 1 が大きく飛び跳ねていることから、遊技者にボーナスゲームの作動に係る当選役が決定したかもしれないと思わせて期待感を煽ることができる。

【0 5 1 9】

また、例えば、図 7 2（c）に示す期待度演出が実行されたにもかかわらず、猫のキャラクタ 2 6 0 1 が指で V の字を作るジェスチャーをしていることから、遊技者に設定値を

10

20

30

40

50

示唆していると思わせて設定推測を盛り上げることができる。このように、本発明の実施形態では、有利度合い示唆演出と期待度演出との演出内容を同一とすることで遊技性を向上している。

【0520】

なお、本発明の実施形態では、図73(c)に示すように、上述した累積ウェイト時間が所定の閾値(例えば、第4閾値)以上の場合には、「設定は2だよ」と設定値を明確に報知するような有利度合い示唆演出を実行する場合がある。このように明確な示唆を行うことにより、遊技者は設定値を明確に知るという最終的な目的に向かって遊技を進行することができる。

【0521】

このようにして、決定した当選役がボーナスゲームの作動に係る当選役、又は、ボーナスフラグ持ち越し中の場合には、例えば、走ってきた猫のキャラクタ2601が画像表示体500の略中央で指によってVの字を作るジェスチャーをする演出画像(動画像)が表示される頻度が高くなることから、遊技者に対してボーナスに当選しているかもしれないという期待感を向上させることができる。

【0522】

なお、上述した画像表示体500において実行される演出態様の例では、ウェイト状態中に有利度合い示唆演出画像2502、期待度演出2503を画像表示体500に表示することにより誘発演出に続いて有利度合い示唆演出又は期待度演出を実行する場合について説明したが、ウェイト状態とならない場合には、誘発演出画像2501のみを画像表示体500に表示することにより誘発演出のみを実行する。

【0523】

つまり、前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、今回のゲームでリールの回転が開始されるまでの時間が所定時間(例えば、4.1秒)を経過している場合には、有利度合い示唆演出又は期待度演出の実行をキャンセルして誘発演出のみを実行する。

【0524】

これにより、「演出画像データB-0」(図64(c)参照)が決定された場合と同様に、全てのリール301a、301b、301cが停止した後から、始動レバー210が操作されるまでの間に、猫のキャラクタ2601が画像表示体500の一端から他端へ向かって走り、画像表示体500の略中央で止まっていた猫のキャラクタ2601が消える演出画像(動画像)が表示される(図67(c)参照)。

【0525】

なお、上述したように、図64(a)又は図64(b)を参照して決定した実行処理データが第2の処理データの場合には、「演出画像データA」と「演出画像データC」が演出画像データとして決定されるため、有利度合い示唆演出を実行せずに期待度演出を実行する。このように、期待度演出を実行することにより、ボーナスゲームの作動に係る当選役に対する報知により遊技の結果に対する期待を持たせつつ、設定値を示唆することができる。

【0526】

[演出処理]

次に、図74から図76を参照して、本発明の実施形態の実行決定処理、演出態様決定処理、演出実行処理について説明する。この実行決定処理、演出態様決定処理、演出実行処理では、演出制御基板510(主に、CPU1118)にて実行される制御プログラム上の処理手順に沿って進行する。

【0527】

はじめに、図74を参照して、実行決定処理について説明する。この実行決定処理では、まず、演出制御基板510のCPU1118は、始動レバー210の操作信号を検出したことに基づくスタートコマンドをメイン基板409のCPU1110から受信すると、演出用乱数値(上述した演出実行用の乱数値と実行内容用の乱数値)を抽出する(ステッ

10

20

30

40

50

プ S 2 0 0 1)。C P U 1 1 1 8 は、この抽出した演出用乱数値により、実行処理データを決定する実行決定処理を行う。

【 0 5 2 8 】

なお、演出実行用の乱数値と実行内容の乱数値は、演出用乱数値として抽出した 1 の乱数値に基づいてそれぞれ実行処理データと演出画像データとを決定してもよい。また、演出実行用の乱数値と実行内容用の乱数値とをそれぞれ抽出することにより実行処理データと演出画像データとを決定してもよい。

【 0 5 2 9 】

次に、C P U 1 1 1 8 は、上述した内部抽選処理において決定した当選役を特定するための当選役コマンドを C P U 1 1 1 0 から受信すると、当選役が所定の当選役又は持ち越し中か否かを判定する (ステップ S 2 0 0 2)。具体的には、上述した図 5 0 のステップ S 3 の内部抽選処理において決定した当選役がボーナスゲームの作動に係る当選役 (B B、R B、C R B) 又はボーナスフラグ持ち越し中であるか否かを判定する。

【 0 5 3 0 】

C P U 1 1 1 8 は、当選役が所定の当選役又は持ち越し中ではないと判定した場合、つまり、上述した図 5 0 のステップ S 3 の内部抽選処理において決定した当選役がボーナスゲームの作動に係らない当選役 (リプレイ、ベル、チェリー) 又はハズレが決定したと判定した場合には (ステップ S 2 0 0 2 : N O)、第 1 のデータテーブルを参照する (ステップ S 2 0 0 3)。具体的には、C P U 1 1 1 8 は、決定した当選役がボーナスゲームの作動に係らない当選役及びハズレの場合には、上述した図 6 4 (a) の実行処理データテーブルを参照する。

【 0 5 3 1 】

一方、C P U 1 1 1 8 は、当選役が所定の当選役又は持ち越し中であると判定した場合、つまり、上述した図 5 0 のステップ S 3 の内部抽選処理において決定した当選役がボーナスゲームの作動に係る当選役 (B B、R B、C R B) が決定した場合又はボーナスフラグ持ち越し中であると判定した場合には (ステップ S 2 0 0 2 : Y E S)、第 2 のデータテーブルを参照する (ステップ S 2 0 0 4)。具体的には、C P U 1 1 1 8 は、決定した当選役がボーナスゲームの作動に係る当選役 (B B、R B、C R B) 又はボーナスフラグ持ち越し中の場合には、上述した図 6 4 (b) の実行処理データテーブルを参照する。

【 0 5 3 2 】

そして、C P U 1 1 1 8 は、演出態様決定処理を実行する (ステップ S 2 0 0 5)。この処理では、C P U 1 1 1 8 は、実行処理データテーブル (図 6 4 (a) 及び図 6 4 (b)) を参照して決定した演出画像データに基づいて演出画像データ登録処理を実行する。

【 0 5 3 3 】

次に、図 7 5 を参照して、演出態様決定処理について説明する。この演出態様決定処理では、まず、演出制御基板 5 1 0 の C P U 1 1 1 8 は、図 7 3 のステップ S 2 0 0 1 の処理で抽出した演出実行用の乱数値に基づいて演出画像データデータを決定する演出態様決定処理を行い、「第 1 の処理データ」が決定したか否かを判定する (ステップ S 3 0 0 1)。具体的には、ステップ S 2 0 0 1 において抽出した演出用乱数値 (演出実行用の乱数値) が「第 1 の処理データ」又は「第 2 の処理データ」 (図 6 4 (a) 及び (b) 参照) のいずれかに該当するか否かを判定し、判定の結果、「第 1 の処理データ」を決定したか否かを判定する。

【 0 5 3 4 】

C P U 1 1 1 8 は、実行処理データを決定する演出態様決定処理を行い、「第 1 の処理データ」が決定していないと判定した場合には (ステップ S 3 0 0 1 : N O)、「演出画像データ A」の演出画像データ登録処理をし (ステップ S 3 0 0 2)、「演出画像データ C」の演出画像データ登録処理を実行する (ステップ S 3 0 0 3)。

【 0 5 3 5 】

一方、C P U 1 1 1 8 は、実行処理データを決定する演出態様決定処理を行い、「第 1 の処理データ」を決定したと判定した場合には (ステップ S 3 0 0 1 : Y E S)、R A M

10

20

30

40

50

1 1 2 2 に記憶されたウェイト状態中の時間を累積的に加算した累積ウェイト時間データと、図 5 0 のステップ S 1 においてメイン基板の CPU 1 1 1 0 から送信された設定コマンドに基づいて RAM 1 1 2 2 に記憶された設定値コマンドデータから登録する演出画像データ B を決定して登録する。

【 0 5 3 6 】

つまり、実行処理データを決定する実行決定処理を行い、「第 1 の処理データ」を決定したと判定した場合には（ステップ S 3 0 0 1 : Y E S ）、累積ウェイト時間が第 1 閾値未満であるか否かを判定する（ステップ S 3 0 0 4 ）。つまり、上述した RAM 1 1 2 2 にウェイト状態中の時間を累積的に加算した累積ウェイト時間が第 1 閾値未満か否かを判定する。

10

【 0 5 3 7 】

CPU 1 1 1 8 は、累積ウェイト時間が第 1 閾値未満であると判定した場合には（ステップ S 3 0 0 4 : Y E S ）、上述した有利度合い示唆演出データテーブル（図 6 4 （ d ））に基づいて「演出画像データ A 」の演出画像データ登録処理をし（ステップ S 3 0 0 5 ）、「演出画像データ B - 0 」の演出画像データ登録処理を実行する（ステップ S 3 0 0 6 ）。上述したように、「演出画像データ B - 0 」が登録されると、有利度合い示唆演出は実行せず、誘発演出が延長されて実行される。このため、「演出画像データ B - 0 」の演出画像データ登録処理を実行せず、「演出画像データ A 」のみを登録し、次のスタートコマンドを受信するまで誘発演出の実行を延長するように構成してもよい。

【 0 5 3 8 】

20

一方、CPU 1 1 1 8 は、累積ウェイト時間が第 1 閾値未満ではないと判定した場合には（ステップ S 3 0 0 4 : N O ）、累積ウェイト時間が第 1 閾値以上第 2 閾値未満であるか否かを判定する（ステップ S 3 0 0 7 ）。つまり、上述した RAM 1 1 2 2 にウェイト状態中の時間を累積的に加算した累積ウェイト時間が第 1 閾値以上第 2 閾値未満か否かを判定する。

【 0 5 3 9 】

CPU 1 1 1 8 は、累積ウェイト時間が第 1 閾値以上第 2 閾値未満であると判定した場合には（ステップ S 3 0 0 7 : Y E S ）、上述した有利度合い示唆演出データテーブル（図 6 4 （ d ））に基づいて「演出画像データ A 」の演出画像データ登録処理をし（ステップ S 3 0 0 8 ）、上述した RAM 1 1 2 2 の設定値データを参照して「演出画像データ B - 1 」の演出画像データ登録処理を実行する（ステップ S 3 0 0 9 ）。

30

【 0 5 4 0 】

また、RAM 1 1 2 2 に記憶された累積ウェイト時間から、第 2 閾値までの残り時間を算出して「演出画像データ B - 1 」を登録することにより、残り何ゲームで設定値を報知する有利度合い示唆演出の実行が開始するかを報知することができる。

【 0 5 4 1 】

一方、CPU 1 1 1 8 は、累積ウェイト時間が第 1 閾値以上第 2 閾値未満ではないと判定した場合には（ステップ S 3 0 0 7 : N O ）、累積ウェイト時間が第 2 閾値以上第 3 閾値未満であるか否かを判定する（ステップ S 3 0 1 0 ）。つまり、上述した RAM 1 1 2 2 にウェイト状態中の時間を累積的に加算した累積ウェイト時間が第 2 閾値以上第 3 閾値未満か否かを判定する。

40

【 0 5 4 2 】

CPU 1 1 1 8 は、累積ウェイト時間が第 2 閾値以上第 3 閾値未満であると判定した場合には（ステップ S 3 0 1 0 : Y E S ）、上述した有利度合い示唆演出データテーブル（図 6 4 （ d ））に基づいて「演出画像データ A 」の演出画像データ登録処理をし（ステップ S 3 0 1 1 ）、上述した RAM 1 1 2 2 の設定値データを参照して「演出画像データ B - 2 」又は「演出画像データ B - 3 」の演出画像データ登録処理を実行する（ステップ S 3 0 1 2 ）。このように、RAM 1 1 2 2 の設定値データを参照することにより、設定値の偶数又は奇数を示唆することができる。

【 0 5 4 3 】

50

一方、CPU 1118は、累積ウェイト時間が第2閾値以上第3閾値未満ではないと判定した場合には(ステップS3010:NO)、累積ウェイト時間が第3閾値以上第4閾値未満であるか否かを判定する(ステップS3013)。つまり、上述したRAM 1122にウェイト状態中の時間を累積的に加算した累積ウェイト時間が第2閾値以上第3閾値未満か否かを判定する。

【0544】

CPU 1118は、累積ウェイト時間が第3閾値以上第4閾値未満であると判定した場合には(ステップS3013:YES)、上述した有利度合い示唆演出データテーブル(図64(d))に基づいて「演出画像データA」の演出画像データ登録処理をし(ステップS3014)、上述したRAM 1122の設定値データを参照して「演出画像データB-4」又は「演出画像データB-5」の演出画像データ登録処理を実行する(ステップS3015)。このように、RAM 1122の設定値データを参照することにより、設定値の高低を示唆することができる。

【0545】

一方、CPU 1118は、累積ウェイト時間が第3閾値以上第4閾値未満ではないと判定した場合には(ステップS3013:NO)、累積ウェイト時間が第4閾値以上であるとして、上述した有利度合い示唆演出データテーブル(図64(d))に基づいて「演出画像データA」の演出画像データ登録処理をし(ステップS3016)、上述したRAM 1122の設定値データを参照して「演出画像データB-6」の演出画像データ登録処理を実行する(ステップS3017)。このように、RAM 1122の設定値データを参照することにより、例えば、「設定値は2だよ」という文字等を表示して明確に設定値を示唆することができる。

【0546】

演出画像データ登録処理が終了すると、次に、CPU 1118は、演出実行処理を実行する(ステップS2018)。この処理では、CPU 1118は、リール停止ボタン211a、211b、211cからの停止指示により、全てのリール301a、301b、301cが停止すると、登録処理をした演出画像データに基づいて、誘発演出、有利度合い示唆演出又は期待度演出を実行する処理を行う。

【0547】

次に、図76を参照して、演出実行処理について説明する。この演出実行処理では、演出制御基板510のCPU 1118は、有利度合い示唆の実行又は有利度合い示唆の実行をキャンセルする処理を行う。はじめに、演出制御基板510のCPU 1118は、リール停止ボタン211a、211b、211cの操作信号検出により、全てのリール301a、301b、301cが停止したことを示すリール停止コマンドをメイン基板409(CPU 1110)から受信(第1リール停止コマンドから第3リール停止コマンドを受信)すると、演出画像データAに対応する演出Aを実行する処理を行う(ステップS4001)。

【0548】

つまり、上述したように、第1の処理データ又は第2の処理データ(図64(a)及び(b)参照)のいずれかが決定したか否かにかかわらず、全てのリール301a、301b、301cが停止すると演出画像データAに対応する誘発演出を実行する演出実行処理を行う。

【0549】

次に、CPU 1118は、メイン基板409のCPU 1110からウェイトコマンドを受信したか否かを判定する(ステップS4002)。具体的には、上述したように、CPU 1110により、前回のゲームにおいてリール301a、301b、301cの回転が開始されてから所定時間(例えば、4.1秒)を経過しているか否かが判定され、所定の時間を経過していない場合に送信されるウェイトコマンドを受信したか否かを判定する。

【0550】

CPU 1118は、所定時間を経過し、ウェイトコマンドを受信していないと判定した

10

20

30

40

50

場合には(ステップS4002:NO)、演出画像データB又は演出画像Cに対応する演出の実行をキャンセルする処理を実行する(ステップS4003)。

【0551】

つまり、ウェイトコマンドを受信していないため、図74の演出態様決定処理において登録した演出画像データに対応する有利度合い示唆演出又は期待度演出の実行をキャンセルすることにより、誘発演出のみを実行する。

【0552】

一方、CPU1118は、所定時間を経過しておらず、ウェイトコマンドを受信したと判定した場合には(ステップS4002:YES)、演出実行を決定したか否かを判定する(ステップS4004)。具体的には、図73のステップS2001により抽出した乱数値を参照し、抽出した乱数値に応じて図64(a)から図64(d)を参照することにより有利度合い示唆演出の実行を決定、又は、図64(a)から図64(d)を参照することにより期待度演出の実行を決定したか否かを判定する。

【0553】

CPU1118は、演出実行を決定していないと判定した場合には(ステップS4004:NO)、演出画像データBに対応する演出の実行をキャンセルする(ステップS4005)。

【0554】

つまり、図74のステップS2001で抽出した演出実行用の乱数値に応じて「第1の処理データ」により(図64(a)及び図64(b)参照)、演出画像データとして「演出画像データB」を決定したが、図73のステップS2001で抽出した実行内容用の乱数値に応じて実行内容データテーブル(図64(e)参照)を参照することにより「演出画像データB」をキャンセルする内容のデータが決定した場合には、決定した「演出画像データB」に対応する演出の実行をキャンセルする。

【0555】

一方、CPU1118は、演出実行を決定したと判定した場合には(ステップS4004:YES)、演出画像データB又は演出画像データCに対応する演出を実行する(ステップS4006)。

【0556】

つまり、図74のステップS2001で抽出した演出実行用の乱数値に応じて「第1の処理データ」により(図64(a)及び図64(b)参照)、演出画像データとして「演出画像データB」を決定し、図73のステップS2001で抽出した実行内容用の乱数値に応じて実行内容データテーブル(図64(e)参照)を参照することにより「演出画像データB」を実行する内容のデータが決定した場合には、決定した「演出画像データB」に対応する演出を実行する。

【0557】

また、図74のステップS2001で抽出した演出実行用の乱数値に応じて「第2の処理データ」により(図64(a)及び図64(b)参照)、演出画像データとして「演出画像データC」を決定した場合には、決定した「演出画像データC」に対応する演出を実行する。

【0558】

上述したステップS4001において、CPU1118により演出画像データAに対応する演出Aが実行されると、画像表示体500には、猫のキャラクタ2601が一端から中央へ向かって走り、画像表示体500の略中央で止まる演出画像(動画像)が表示される(図65から図71の(a)及び(b)参照)。

【0559】

そして、上述したステップS4006において、CPU1118により演出画像データBに対応する演出Bが実行されると、画像表示体500の略中央で止まっていた猫のキャラクタ2601等により設定値を示唆する有利度合い示唆演出画像2502を画像表示体500に表示して有利度合い示唆演出を実行する(図65から図71の(c)参照)。

10

20

30

40

50

【0560】

また、上述したステップS4006において、CPU1118により演出画像データCに対応する演出Cが実行されると、画像表示体500の略中央で止まっていた猫のキャラクター2601が指でVの字を作るジェスチャーをする等の演出画像を画像表示体500に表示して期待度演出を実行する(図72(c)参照)。

【0561】

一方、前回のゲームにおいてリール301a、301b、301cの回転が開始されてから所定時間を経過しており、ウェイトコマンドを受信していない場合には、上述したステップS4002において演出画像データB又は演出画像データCに対応する演出の実行をキャンセルする。

10

【0562】

また、ウェイトコマンドを受信した場合であっても、実行内容データテーブル(図64(e)参照)を参照することにより「演出画像データB」をキャンセルする内容のデータが決定した場合には、決定した「演出画像データB」に対応する演出の実行をキャンセルする(図65参照)。

【0563】

これにより、累積ウェイト時間が所定の閾値(例えば、第1閾値以上(図64(d)参照))に達した後も、有利度合い示唆演出が実行される可能性が低いため、頻繁に有利度合い示唆演出が実行されることで遊技者が有利度合い示唆演出を見ようと思わなくなることによる興趣の低下を防止することができる。

20

【0564】

なお、上述したように、当選役が所定の当選役又は持ち越し中か否かにより、乱数値を異ならせて規定した第1のデータテーブル(図64(a)の実行処理データテーブル)又は第2のデータテーブル(図64(b)の実行処理データテーブル)のいずれかを参照して期待度演出に対応する演出画像Cを選択している。このため、演出画像データCに対応する演出画像の出現率が異なることとなる。

【0565】

つまり、決定した当選役がボーナスゲームの作動に係る当選役、又は、ボーナスフラグ持ち越し中の場合には、期待度演出を実行する頻度が高くなることから、期待度演出に対応する演出画像(動画像)が表示されると、ボーナスに当選しているかもしれないという期待感を向上させることができる。

30

【0566】

また、決定した当選役がボーナスゲームの作動に係る当選役、又は、ボーナスフラグ持ち越し中の場合には、期待度演出とともに上述した告知演出を表示してもよいし、単独で告知演出を表示してもよい。これにより、遊技者はボーナスに当選したことを明確に知ることができ、ボーナスに当選したことを祝福する意味合いを持たせることができる。

【0567】

そして、上述したように、決定した当選役がボーナスゲームの作動に係る当選役、又は、ボーナスフラグ持ち越し中ではない場合には、累積ウェイト時間に基づいて画像表示体500において有利度合い示唆演出を実行する頻度が高くなることから、有利度合い示唆演出に対応する演出画像(動画像)が表示されることにより、ボーナス当選への報知を邪魔することなく、設定値を示唆することができる。

40

【0568】

また、上述したように、有利度合い示唆演出と期待度演出との演出内容が同一の演出内容となる場合があるため、有利度合い示唆演出と期待度演出とが曖昧になる。例えば、図71(c)に示す有利度合い示唆演出の演出画像と図72(c)に示す期待度演出の演出画像とが近似しているため、実行する有利度合い示唆演出と期待度演出との演出内容が同一となる。

【0569】

これにより、例えば、図71(c)に示す有利度合い示唆演出が実行されたにもかかわ

50

らず、猫のキャラクタ 2 6 0 1 が大きく飛び跳ねていることから、遊技者にボーナスゲームの作動に係る当選役が決定したと思わせて期待感を煽ることができる。

【 0 5 7 0 】

また、例えば、図 7 2 (c) に示す期待度演出が実行されたにもかかわらず、猫のキャラクタ 2 6 0 1 が指で V の字を作るジェスチャーをしていることから、遊技者に設定値が「 2 」であることを示唆していると思わせて設定推測を盛り上げることができる。このように、有利度合い示唆演出と期待度演出との演出内容を同一とすることで遊技性を向上している。

【 0 5 7 1 】

また、累積ウェイト時間が所定の閾値（例えば、第 4 閾値）以上の場合には、有利度合い示唆演出を実行することにより「設定は 2 だよ」と設定値を明確に報知する（図 7 3 (c) 参照）。このように明確な示唆を行うことにより、遊技者は設定値を明確に知るとい

10

【 0 5 7 2 】

[演出実行タイミング]

次に、図 7 7 を参照して、演出制御基板 5 1 0 の CPU 1 1 1 8 において実行する誘発演出、有利度合い示唆演出又は期待度演出の演出開始及び演出終了タイミングについて説明する。図 7 7 (a) は、メイン基板 4 0 9 の CPU 1 1 1 0 からウェイトコマンドを受信していない場合の演出開始及び演出終了タイミングを示すタイミングチャートである。図 7 7 (b) は、CPU 1 1 1 0 からウェイトコマンドを受信した場合の演出開始及び演出終了タイミングを示すタイミングチャートである。

20

【 0 5 7 3 】

はじめに、図 7 7 (a) を参照して、CPU 1 1 1 0 からウェイトコマンドを受信していない場合の誘発演出の演出開始及び演出終了タイミングについて説明する。図 7 7 (a) に示すように、時間 t 1 の時点で CPU 1 1 1 8 は、今回のゲームにおいて全てのリール 3 0 1 a、3 0 1 b、3 0 1 c が停止したことを示すリール停止コマンドを CPU 1 1 1 0 から受信すると（図柄表示窓 4 0 1 に図柄停止結果が停止表示されると）、第 1 演出（誘発演出）の実行を開始する（例えば、図 6 5 の (a) 及び (b) 参照）。

【 0 5 7 4 】

次に、時間 t 2 の時点で CPU 1 1 1 8 は、次ゲームの開始時となるスタートコマンドを CPU 1 1 1 0 から受信すると、第 1 演出の実行を終了する。ここで、CPU 1 1 1 0 から受信したコマンドに基づいて、前回のゲームにおいてリール 3 0 1 a、3 0 1 b、3 0 1 c の回転が開始されてから所定時間（例えば、4 . 1 秒）を経過したと判定したため、第 2 演出（有利度合い示唆演出又は期待度演出）の実行をキャンセルする。

30

【 0 5 7 5 】

つまり、CPU 1 1 1 8 は、CPU 1 1 1 0 からスタートコマンドを受信した時間 t 2 の時点でウェイトコマンドを受信していない場合には、第 2 演出の実行をキャンセルすることにより第 2 演出の実行を中止する。また、始動レバー 2 1 0 の操作を契機に誘発演出を終了することとなるため、画像表示体 5 0 0 には略中央で止まっていた猫のキャラクタ 2 6 0 1 が消える演出画像が表示される（図 6 7 (c) 参照）。

40

【 0 5 7 6 】

次に、図 7 7 (b) を参照して、CPU 1 1 1 0 からウェイトコマンドを受信した場合の誘発演出、有利度合い示唆演出又は期待度演出の演出開始及び演出終了タイミングについて説明する。図 7 7 (b) に示すように、時間 t 1 1 の時点で CPU 1 1 1 8 は、今回のゲームにおいて全てのリール 3 0 1 a、3 0 1 b、3 0 1 c が停止したことを示すリール停止コマンドを CPU 1 1 1 0 から受信すると（図柄表示窓 4 0 1 に図柄停止結果が停止表示されると）、第 1 演出（誘発演出）の実行を開始する（例えば、図 6 5 の (a) 及び (b) 参照）。

【 0 5 7 7 】

次に、時間 t 1 2 の時点で CPU 1 1 1 8 は、次のゲームの開始時となるスタートコマ

50

ンドに基づくウェイトコマンドをCPU1110から受信すると、第1演出を終了するとともに第2演出（有利度合い示唆演出又は期待度演出）の実行を開始する。

【0578】

つまり、時間t12の時点でCPU1110は、所定の時間（例えば4.1秒）より短い遊技間隔で次遊技の開始操作である始動レバー210の操作がなされたことを検出すると、ウェイト機能によりウェイト時間W（時間t12から時間t13までの時間）が経過するまで次遊技の開始を遅らせる。このため、時間t12から時間t13の間は遊技開始待ち時間（ウェイト状態）となる。

【0579】

そして、CPU1118は、CPU1110から所定の時間を経過していない場合に送信されるウェイトコマンドを受信すると第2演出の実行を開始する。この第2演出は、ウェイト時間Wの経過後の時間t13の時点でCPU1110から送信されるタイムアップコマンドを受信すると、第2演出の実行を終了する（ウェイト時間Wの経過を契機に終了する）。

【0580】

このように、CPU1118は、図64（a）から図64（d）を参照して「演出画像データB-1」から「演出画像データB-6」が決定した場合において、CPU1110からウェイトコマンドを受信した場合には、演出画像データB（演出画像データB-1から演出画像データB-6）に対応する第2演出（有利度合い示唆演出）を実行する（図65から図72参照）。

【0581】

また、CPU1118は、図64（a）から図64（c）を参照して「演出画像データC」が決定した場合において、CPU1110からウェイトコマンドを受信した場合には、演出画像データCに対応する期待度演出を実行する（図72参照）。

【0582】

なお、上述したように、「演出画像データB-0」（図64（c）参照）が決定された場合には、「演出画像データB」に対応する有利度合い示唆演出は実行しないため、誘発演出が延長されて実行される。

【0583】

また、上述したように、ウェイトコマンドを受信した場合であっても、実行内容データテーブル（図64（e）参照）を参照することにより「演出画像データB」をキャンセルする内容のデータが決定した場合には、決定した「演出画像データB」に対応する演出の実行をキャンセルするため、誘発演出が延長されて実行される。

【0584】

このようにして、本発明の実施形態では、CPU1118は全てのルール301a、301b、301cが停止したことを示すルール停止コマンドをCPU1110から受信すると誘発演出の実行を開始する。

【0585】

つまり、ゲームの結果を表示する前であるルール301a、301b、301cのいずれかが回転状態である場合、遊技者は図柄表示窓401に停止表示する図柄の組み合わせに期待感を持つが、本発明の実施形態では、図柄表示窓401に図柄が停止表示することによりゲームの結果を示した後に誘発演出の実行を開始し、また、誘発演出がゲーム毎に同一の演出内容であるため、遊技者はこの誘発演出に注目しなくなり期待感を持たなくなる。

【0586】

そして、ゲーム毎に同一の演出内容である誘発演出が実行されることにより、同じ演出が実行されることで遊技者が演出を見ようと思わなくなることから演出に注目しなくなり、期待感を持つことができないことから遊技速度が高速となる。そして、遊技速度が高速となると、所定の時間（例えば4.1秒）より短い遊技間隔で次遊技の開始操作がなされたとして、ウェイト機能によりウェイト時間が経過するまで次の遊技の開始を待つウェイト

10

20

30

40

50

ト状態となる。

【0587】

つまり、このウェイト機能により遊技の進行が妨げられて興趣の低下をもたらす。ここで、本発明の実施形態では、遊技の進行が妨げられて、遊技者にとって興趣の低下をもたらす時間をあえて増やしておき、この興趣の低下をもたらす時間を有益な情報を与える時間とすることにより、遊技者が遊技を止めてしまうことによる稼動低下を防止する。

【0588】

そして、誘発演出の実行により発生を誘発したウェイト状態を利用して有利度合い示唆演出を実行する。実行する有利度合い示唆演出は、設定値を示唆する遊技者にとって有益な情報を含む演出である。

10

【0589】

なお、前回のゲームにおいて操作された始動レバー210の操作を契機に実行した内部抽選の結果（上述した成立フラグ）がボーナスゲームの作動に係る当選役、又は、ボーナスフラグ持ち越し中の場合には、ウェイト状態を利用して期待度演出を実行する頻度が高い。

【0590】

一方、前回のゲームにおいて操作された始動レバー210の操作を契機に実行した内部抽選の結果（上述した成立フラグ）がボーナスゲームの作動に係る当選役、又は、ボーナスフラグ持ち越し中ではない場合には、有利度合い示唆演出を実行する頻度が高い。このため、ボーナス当選への報知を邪魔することなく、設定値を示唆することができる。

20

【0591】

また、有利度合い示唆演出は、設定値を示唆する演出の他に、累積ウェイト時間を参照して所定の閾値までのゲーム数等を報知する演出を実行する。例えば、「あと20ゲームウェイト状態となると設定値を示唆するよ」という報知を行う。この場合、例えば、平均1ゲームでウェイト時間が1秒の場合、累積ウェイト時間が第2閾値（図64（d）参照）まで残り20秒のときは「あと20ゲームウェイト状態となると設定値を示唆するよ」という報知を行ってもよい。

【0592】

また、遊技速度によっては第2閾値（図64（d）参照）まで届かない場合があるため、例えば、「ウェイトによる待機時間が10秒になると設定値を示唆するよ」という報知を行ってもよい。

30

【0593】

このように、残り何ゲームで有利度合い示唆演出の実行が開始するか等を報知することにより、さらに遊技者に対して遊技速度の加速を促進することができる。

【0594】

また、設定値を示唆する有利度合い示唆演出は、累積ウェイト時間に基づいて演出画像データを決定して、決定した演出画像データに基づいて実行する。つまり、累積ウェイト時間が長くなると設定値が偶数か奇数かが示唆され、それよりも長くなると設定値の高低が示唆され、さらに長くなると設定値が明確に示唆されるため、遊技者にとってウェイト時間を作れば作るほど有益となる。

40

【0595】

このようにして、ウェイト状態中に有利度合い示唆演出を実行して設定値を示唆することにより、ウェイト時間が遊技の進行が妨げられて興趣の低下をもたらす時間であるにもかかわらず、遊技速度を速くしてこのウェイト時間を増やすことにより、遊技者にとって設定値が判明するという有益が得られることとなる。

【0596】

また、遅延時間の累積時間（累積ウェイト時間）が長くなるほど、有益な有利度合い示唆演出を実行することにより、実行される有利度合い示唆演出がより有益な示唆となるように遊技速度が加速する。つまり、遊技者自らが遅延時間を作り出しながら遊技をし続けることで設定値を推測しやすくなるという有益が得られるため、遊技者に設定示唆を行え

50

るというメリットを与えつつ、ホールが求める稼動を提供することができる。

【0597】

そして、上述したように、当選役が所定の当選役又は持ち越し中か否かにより、乱数値を異ならせて規定した第1のデータテーブル(図64(a)の実行処理データテーブル)又は第2のデータテーブル(図64(b)の実行処理データテーブル)のいずれかを参照して有利度合い示唆演出に対応する演出画像(演出画像データB)又は期待度演出に対応する演出画像(演出画像C)を選択している。このため、上述した「演出画像データB」又は「演出画像データC」の出現率が異なることとなる。

【0598】

そして、決定した当選役がボーナスゲームの作動に係る当選役、又は、ボーナスフラグ持ち越し中の場合には、「演出画像データC」が決定され、期待度演出を実行する頻度が高くなることから、ボーナスに当選しているかもしれないという期待感を向上させることができる。

10

【0599】

一方、決定した当選役がボーナスゲームの作動に係る当選役、又は、ボーナスフラグ持ち越し中ではない場合には、「演出画像データB」が決定され、有利度合い示唆演出を実行する頻度が高くなることから、ボーナス当選への報知を邪魔することなく、設定値を示唆することができる。

【0600】

特に、リーチ目を表示するように構成された遊技機の場合、ゲーム毎に同一の演出内容である誘発演出が実行されることにより遊技速度が高速になることから、図柄表示窓401に表示されたリーチ目を見逃し、期待感を持つことができない。しかし、本発明の実施形態では、遊技速度が高速となりリーチ目を見逃しても期待度演出により期待感を持たせることができる。

20

【0601】

また、有利度合い示唆演出と期待度演出との演出内容が同一の演出内容となる場合があるため、有利度合い示唆演出と期待度演出とが曖昧になる。例えば、図71(c)に示す有利度合い示唆演出が実行されたにもかかわらず、猫のキャラクタ2601が大きく飛び跳ねていることから、遊技者にボーナスゲームの作動に係る当選役が決定したと思わせて期待感を煽ることができる。

30

【0602】

さらに、例えば、図72(c)に示す期待度演出が実行されたにもかかわらず、猫のキャラクタ2601が指でVの字を作るジェスチャーをしていることから、遊技者に設定値を示唆していると思わせて設定推測を盛り上げることができる。このように、有利度合い示唆演出と期待度演出との演出内容を同一とすることで遊技性を向上することができる。

【0603】

また、累積ウェイト時間が所定の閾値(例えば、第4閾値)以上の場合には、「設定は2だよ」と設定値を明確に報知するような有利度合い示唆演出を実行して明確な示唆を行うことにより、遊技者は設定値を明確に知るという最終的な目的に向かって遊技を進行することができる。

40

【0604】

以上、本発明の実施形態では、期待度演出の実行を開始する前に遊技者によって操作された始動レバー210の操作を契機に実行した内部抽選の結果(上述した成立フラグ)により、実行する期待度演出の内容を異ならせる場合について説明したが、これに限定されない。例えば、遊技状態が有利な遊技状態(例えば、BBゲーム、RBゲーム、CRBゲーム等のボーナスゲーム)へ移行することを示唆する演出を有利度合い示唆演出に変わってして実行してもよい。この場合でも、期待度演出を有利な遊技状態等への期待感を待たせる演出とすることができる。

【0605】

50

[その他の態様]

本発明の実施形態を「ゲーム結果が示された後に表示後演出を実行する」という観点から見ることによって、以下のようなその他の態様（技術思想）を抽出することができる。

【 0 6 0 6 】

(態様 1)

各々に複数の図柄が付された複数の可動体と、遊技の開始操作の検出を行う開始操作検出手段と、前記開始操作検出手段により行われる開始操作の検出に基づいて内部抽選により内部当選役を決定する抽選手段と、回転状態にある前記複数の可動体を個別に停止させるための複数の停止操作の検出を行う停止操作検出手段と、前記内部抽選の結果と前記停止操作検出手段により検出した停止操作とにより前記複数の可動体の停止を制御する停止制御手段と、前記停止制御手段による停止制御に基づいて、図柄の組み合わせを表示することによりゲームの結果を示す図柄表示手段と、遊技に関する演出を実行する演出実行手段と、を備える遊技機であって、

10

前記開始操作検出手段により開始操作が検出されから、次遊技で前記開始操作検出手段により開始操作が検出するまでの時間が予め定められた所定の時間を経過していない場合に、前記予め定められた所定の時間を経過するまで遊技操作に対する遊技の進行を遅延する遊技遅延手段と、

前記停止制御手段により前記図柄表示手段に図柄停止結果が表示され遊技者にゲーム結果が示された後に、予め定められた既存の演出を繰り返し実行することにより遊技速度を加速させうる加速促進手段と、

20

前記遊技機の有利度合いを決定する有利度合い決定手段と、

前記演出実行手段にて前記有利度合いを示唆する有利度合い示唆演出実行手段と、

前記遊技遅延手段によって遅延された遅延時間中に前記有利度合い示唆演出実行手段で有利度合いを示唆することにより、前記遅延時間を遊技者にとって有益にしうる遅延時間有益化手段と、

前記遅延時間が長いほど前記有利度合い示唆演出実行手段による有利度合いを示唆しやすくする有利度合い示唆増加手段と、を有することを特徴とする遊技機。

【 0 6 0 7 】

(態様 2)

各々に複数の図柄が付された複数の可動体と、内部抽選により内部当選役を決定する抽選手段と、前記抽選手段による内部抽選を行うための始動操作手段と、前記複数の可動体の回転開始を指示する始動制御手段と、回転状態にある前記複数の可動体を個別に停止させるための複数の停止操作手段と、回転状態にある前記複数の可動体が停止したときに前記抽選結果に基づいてゲームの結果が図柄の組み合わせにより表示される図柄表示手段と、前記内部抽選の結果と前記停止操作手段の停止操作とにより前記複数の可動体の停止を制御し、前記図柄表示手段に図柄の組み合わせを表示させる停止制御手段と、遊技に関する演出を実行する演出実行手段と、を備える遊技機であって、

30

前回のゲームにおいて前記始動制御手段からの回転開始指示に基づく複数の可動体の回転開始から、今回のゲームにおいて前記始動制御手段からの回転開始指示に基づく前記複数の可動体の回転開始までの時間を計時する計時手段と、

40

今回のゲームにおける前記始動操作手段からの回転開始指示を受けたときに、前記計時手段による計時時間が予め定められた時間を超えていなかった場合、該予め定められた時間が経過するまで、該始動操作手段からの回転開始指示に基づく前記可動体の回転開始を待機させる可動体回転開始待機手段と、

前記停止制御手段により前記図柄表示手段に図柄停止結果が表示され遊技者にゲーム結果が示された後に、予め定められた既存の演出を繰り返し実行することにより遊技速度を加速させうる誘発演出実行手段と、

前記遊技機の有利度合いを決定する有利度合い決定手段と、

前記演出実行手段にて前記有利度合いを示唆する有利度合い示唆演出実行手段と、

前記遅延時間が長いほど前記有利度合い示唆演出実行手段による有利度合いを示唆しや

50

すくする有利度合い示唆増加手段と、を有することを特徴とする遊技機。

【0608】

態様1及び態様2の構成によれば、遊技者にゲーム結果が示された後に既存の演出（上誘発演出）を実行することにより遊技速度が加速する。遊技速度が加速すると既定の遊技時間（1ゲームの時間）が予め定められた所定時間（4.1秒）を経過しないことから遅延時間（ウェイト時間）が発生する。そして、この発生した遅延時間を有益な時間とする（設定値を示唆する有利度合い示唆演出を実行して遅延時間を有益な時間とする）ことにより遊技者が遊技を止めてしまうことによる稼動低下を防止する。

【0609】

特に、有利度合い示唆増加手段により、遅延時間の累積時間（累積ウェイト時間）が長くなるほど、有利度合い示唆演出により上述した設定値を示唆しやすくし、遅延時間の累積時間が長くなるほど有利度合い示演出により設定値を明確に示唆する。

【0610】

また、有利度合い示唆増加手段により、遅延時間の累積時間が所定の累積時間となると、残り数ゲーム後に有利度合い示唆演出により設定値を示唆することを報知する演出を実行する。これにより、残り何ゲームで設定値を示唆する有利度合い示唆演出の実行が開始するかを報知することにより、遊技者に対して遊技速度の加速を促進することができる。

【0611】

そして、ゲーム結果を示した後に上述した誘発演出をゲーム毎に実行することにより、同じ演出が実行されることで遊技者が演出を見ようと思わなくなることから演出に注目しなくなり期待を持つことができないことから、遊技速度が加速して1ゲームにかかる時間が所定時間（4.1秒）を経過せず遅延時間（ウェイト状態）となる。しかし、この遅延時間で有利度合い示唆演出を実行して設定値を示唆することにより、遅延時間が遊技の進行が妨げられて興趣の低下をもたらす時間であるにもかかわらず、遊技速度を速くしてこの遅延時間を増やすことにより、遊技者にとって設定値が判明するという有益が得られることとなる。

【0612】

また、遅延時間の累積時間（累積ウェイト時間）が長くなるほど、有益な有利度合い示唆演出を実行することにより、実行される有利度合い示唆演出がより有益な示唆となるように遊技速度が加速する。つまり、遊技者自らが遅延時間を作り出しながら遊技をし続けることで設定値を推測しやすくなるという有益を得られるため、遊技者に設定示唆を行えるというメリットを与えつつ、ホールが求める稼動を提供することができる。

【0613】

さらに、有利度合い示唆演出として、設定値を示唆する演出の他に、累積ウェイト時間を参照して所定の閾値までのゲーム数等を報知する演出を実行するように構成することにより、例えば、「あと20ゲームウェイト状態となると設定値を示唆するよ」という報知を行うことができる。なお、ゲーム数を報知する場合には、遊技速度によっては所定の累積ウェイト時間（第2閾値、（図64（d）参照））まで届かない場合があるため、例えば、「ウェイト時間が10秒で設定値を示唆するよ」という報知を行うように構成してもよい。

【0614】

また、例えば、平均1ゲームでウェイト時間が1秒の場合、累積ウェイト時間が所定の閾値（第2閾値、（図64（d）参照））まで残り20秒のときは「あと20ゲームウェイト状態となると設定値を示唆するよ」という報知を行うように構成してもよい。

【0615】

さらに、誘発演出を実行することにより遊技速度が高速になるため、遊技ホールの稼働率を向上しつつ、遅延時間で有利度合い示唆演出を実行することにより遊技者に設定推測を楽しませる。このため、遊技時間の大部分で無駄のない遊技期間を搭載した斬新な遊技機を提供することができる。

【0616】

態様 1 及び態様 2 の構成によれば、所定の場合（実行処理データテーブルにより第 2 の処理データが決定した場合）、前回のゲームにおける始動レバーの操作を契機に実行した内部抽選の結果に基づく演出（期待度演出）を実行して有利度合い示唆演出を実行しないように構成することにより、ウェイト状態中の時間を遊技の結果に対する期待を持たせる時間とすることができる。

【0617】

特に、リーチ目を表示するように構成された遊技機の場合、ゲーム毎に同一の演出内容である誘発演出が実行されることにより遊技速度が高速になることから、図表示されたりリーチ目を見逃して期待感が低下する。しかし、遊技速度が高速となりリーチ目を見逃しても、有利度合い示唆演出の実行に変わって期待度演出を実行することにより、期待感を持たせることができる。

10

【0618】

また、有利度合い示唆演出と期待度演出との演出内容が同一の演出内容となるように構成することにより、有利度合い示唆演出と期待度演出との演出内容を曖昧にする。例えば、図 7 1 (c) に示す有利度合い示唆演出が実行されたにもかかわらず、猫のキャラクタ 2601 が大きく飛び跳ねていることから、遊技者にボーナスゲームの作動に係る当選役が決定したのではないかと思わせて期待感を煽ることができる。

【0619】

また、例えば、図 7 2 (c) に示す期待度演出が実行されたにもかかわらず、猫のキャラクタ 2601 が指で V の字を作るジェスチャーをしていることから、遊技者に設定値が「2」であることを示唆していると思わせて設定推測を盛り上げることができる。このように、有利度合い示唆演出と期待度演出との演出内容を同一とすることで遊技性を向上することができる。

20

【0620】

さらに、例えば、図 7 3 (c) に示すように、上述した累積ウェイト時間が所定の閾値（例えば、第 4 閾値）以上の場合には、「設定は 2 だよ」と設定値を明確に報知するような有利度合い示唆演出を実行するように構成する。このように明確な示唆を行うことにより、遊技者は設定値を明確に知るという最終的な目的に向かって遊技を進行することができる。

【0621】

このように、遅延時間を利用して、有利度合い示唆演出を実行することにより遊技者に設定示唆を行えるメリットを与えることにより遊技の開始を待つだけという遊技と関係がない遅延時間を無駄な時間とすることなくホールが求める稼動を提供することができる。

30

【0622】

以上、本発明のスロットマシンを図示の実施形態に基づいて説明したが、本発明はこれに限定されるものではなく、各部の構成は、同様の機能を有する任意の構成のものに置き換えることができる。

【0623】

例えば、上述した本発明の実施形態では、遊技機は、複数の図柄の変動表示を停止して表示される図柄に基づいて特定の入賞態様が成立するように、遊技者の操作により変動表示を停止可能に構成されているスロットマシンの場合について説明したが、これに限定されない。例えば、遊技機は、コインやメダル、遊技球、トークン等の他、遊技者に付与された、もしくは付与される遊技価値の情報を記憶したカード等の遊技媒体を用いて遊技するものであってもよい。

40

【0624】

また、本発明の実施形態では、画像表示体 500 において誘発演出、有利度合い示唆演出、期待度演出を実行する場合について説明したが、これに限定されない。例えば、スピーカ 512 による効果音、遊技者に振動を伝える振動装置等によって、又はこれらと共に上述した演出を実行してもよい。

【0625】

50

さらに、本発明の実施形態では、通常ゲーム、ＣＲＴゲーム、ＬＲＴ中（ボーナスゲーム以外のゲーム中）に誘発演出、有利度合い示唆演出、期待度演出を実行する場合について説明したが、これに限定されない。例えば、上述したＢＢゲーム中、ＲＢゲーム中、ＣＲＢゲーム中等のボーナスゲームにおいてこれらの演出を実行してもよい。

【０６２６】

また、本発明の実施形態では、通常ゲーム、ＣＲＴゲーム、ＬＲＴゲーム中に誘発演出をゲーム毎に実行する場合について説明したがこれに限定されない。例えば、数十回に１回、又は、数百回に１回、誘発演出を実行しないように構成してもよい。また、通常ゲーム、ＣＲＴゲーム、ＬＲＴゲーム中に限らず全てのゲーム毎に誘発演出を実行してもよい。

10

【０６２７】

さらに、本発明の実施形態では、実行する誘発演出は同一の演出内容である場合について説明したがこれに限定されない。例えば、互いに共通性を有しており、互いの演出内容が同一又は類似する演出内容であってもよい。例えば、観念上の繋がりを有する演出や登場するキャラクタ画像等が共通性を有する演出を誘発演出として実行してもよい。

【０６２８】

以上、上記のように構成したとしても、本発明の実施形態に係るスロットマシン１と同様の作用効果を得ることができる。

【符号の説明】

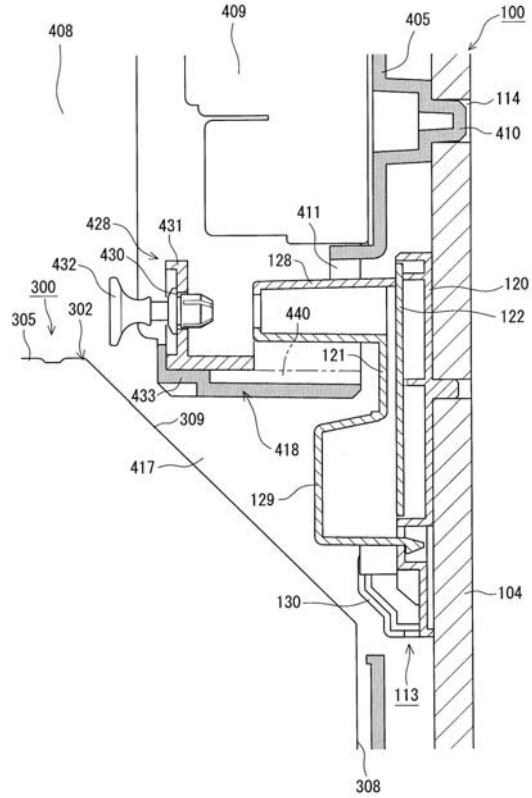
【０６２９】

20

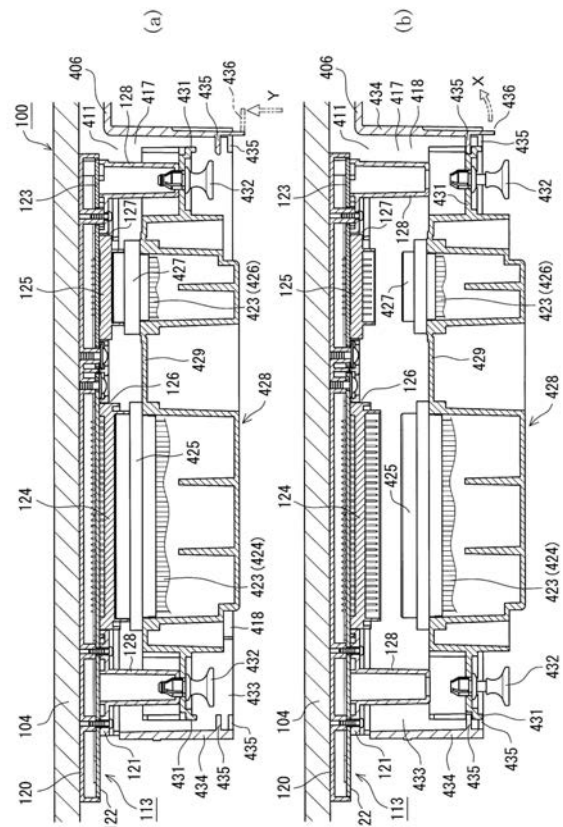
１	スロットマシン
２０２	操作部
２１０	始動レバー
２１１ａ	左リール停止ボタン
２１１ｂ	中リール停止ボタン
２１１ｃ	右リール停止ボタン
３０１ａ	左リール
３０１ｂ	中リール
３０１ｃ	右リール
４０１	開口窓
４０９	メイン基板
５１０	演出制御基板
１１１０	ＣＰＵ
１１１２	ＲＯＭ
１１１４	ＲＡＭ
１１２６	ＡＭＰ
１１２８	音源ＩＣ
１１１６	入出力インタフェース

30

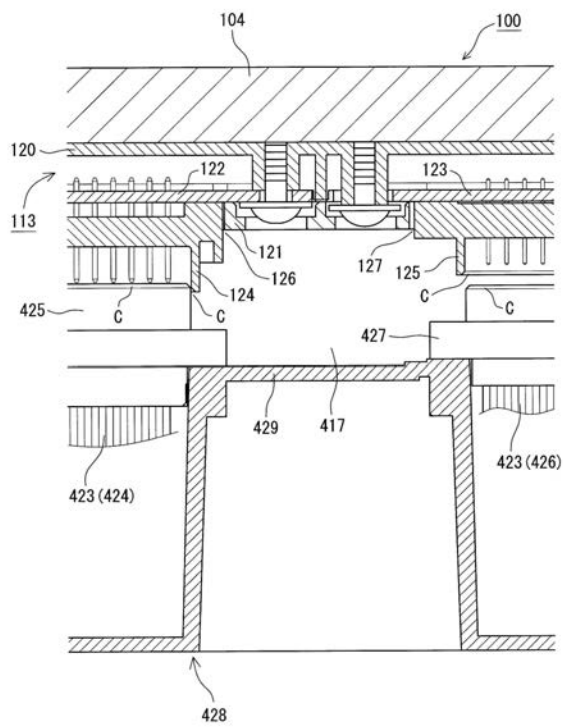
【 図 6 】



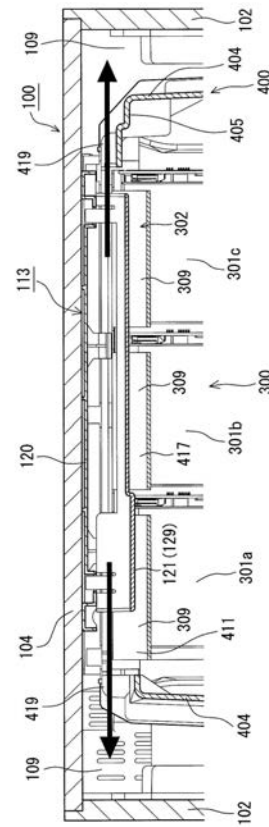
【 図 8 】



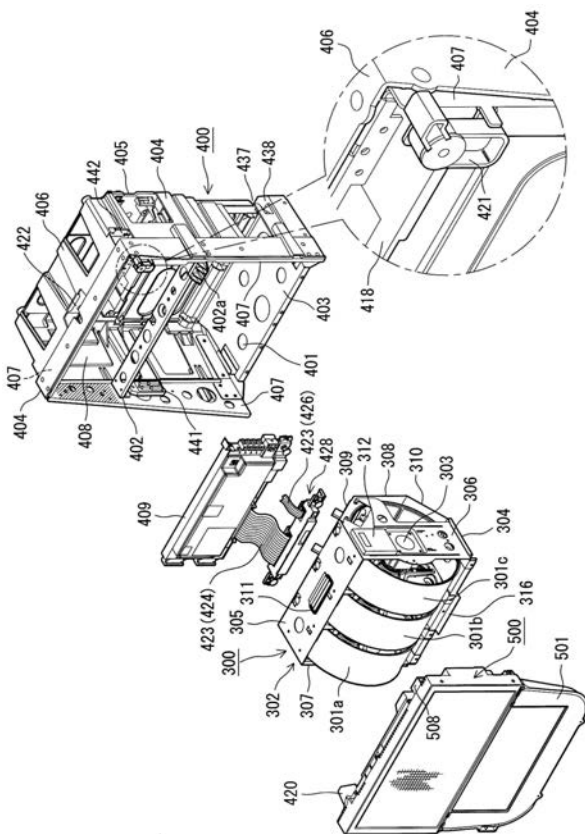
【図 9】



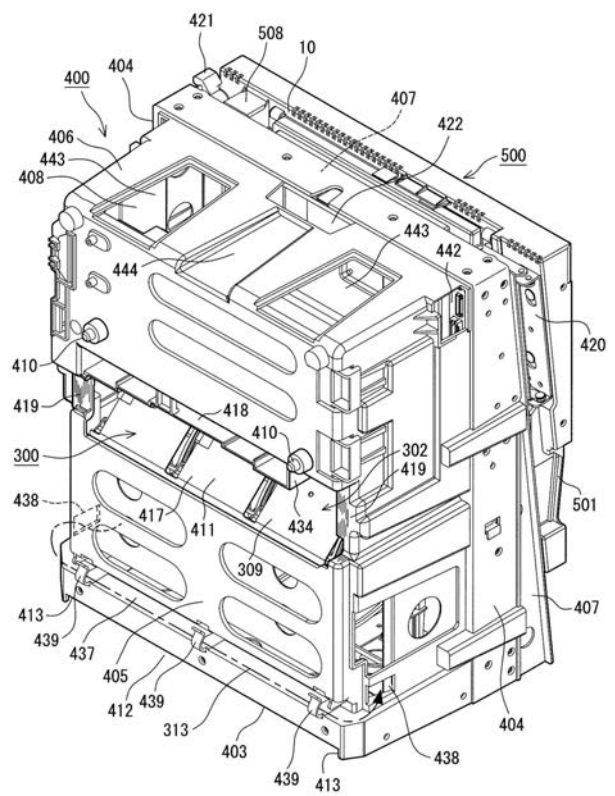
【図 10】



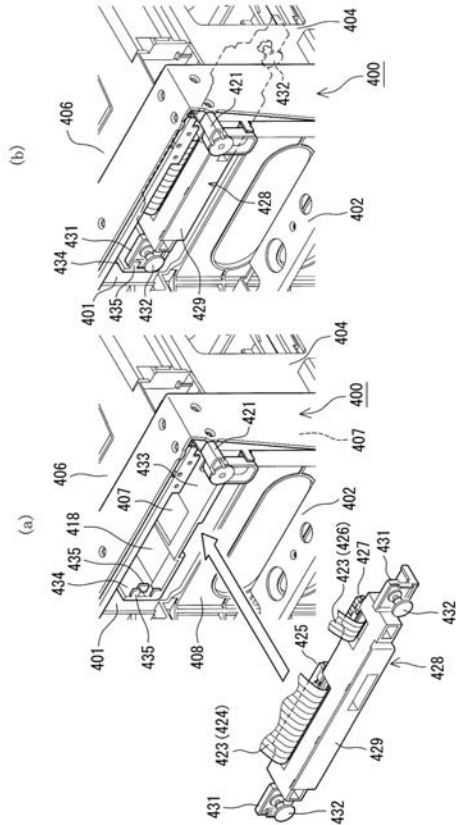
【図 11】



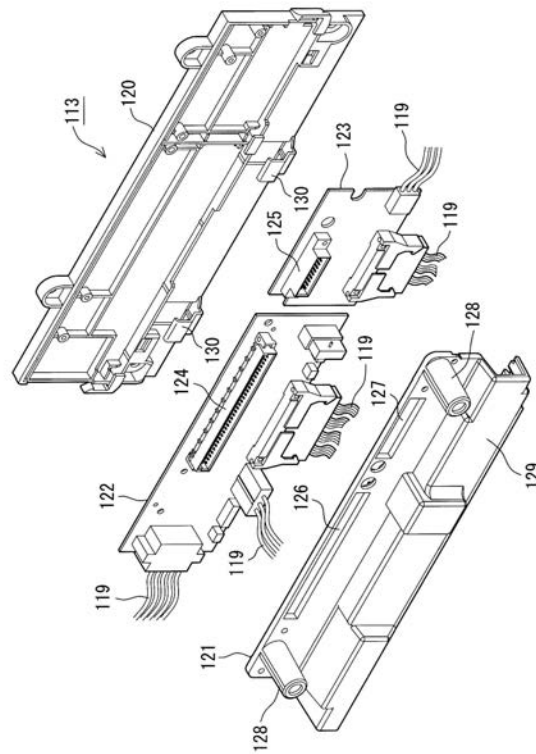
【図 12】



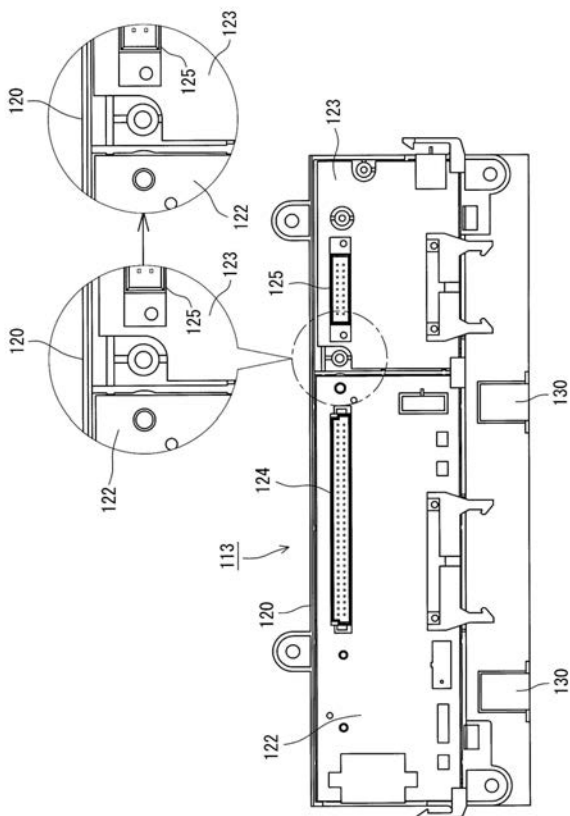
【図 13】



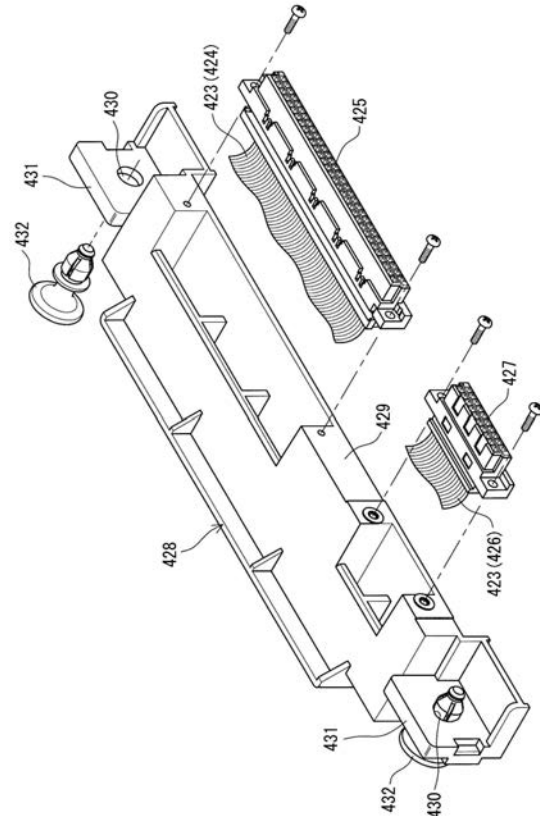
【図 14】



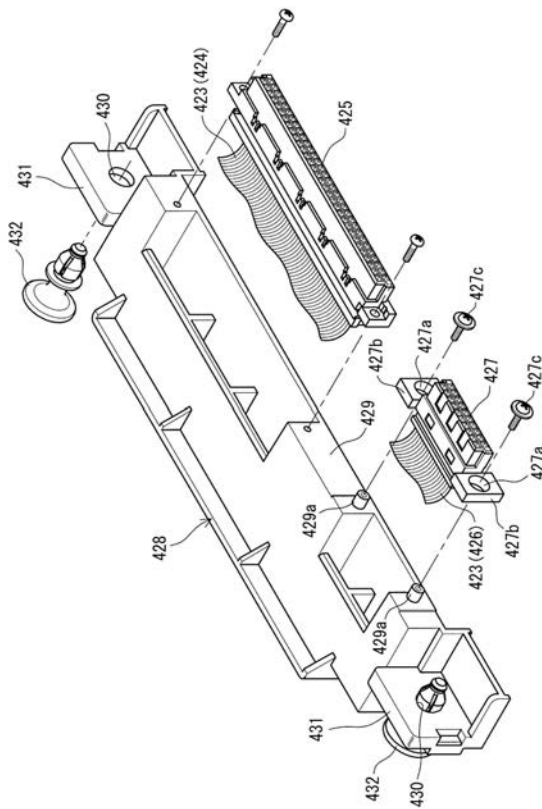
【図 15】



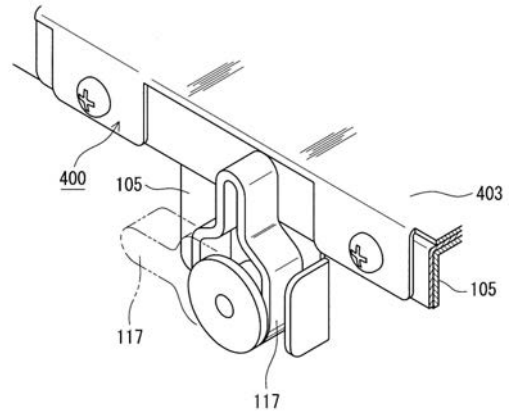
【図 16】



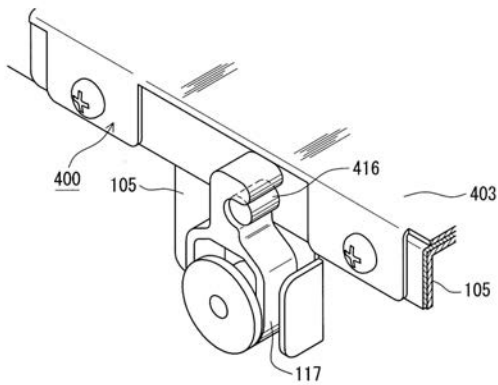
【図 17】



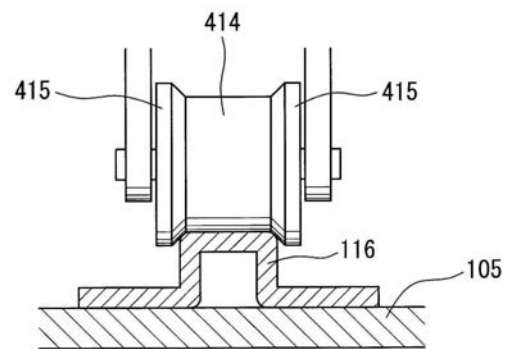
【図 18】



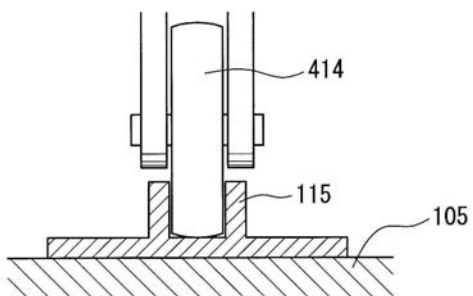
【図 19】



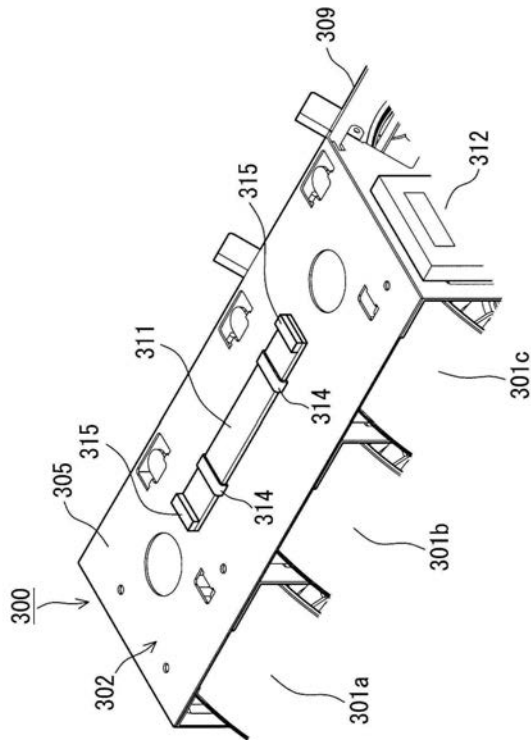
【図 21】



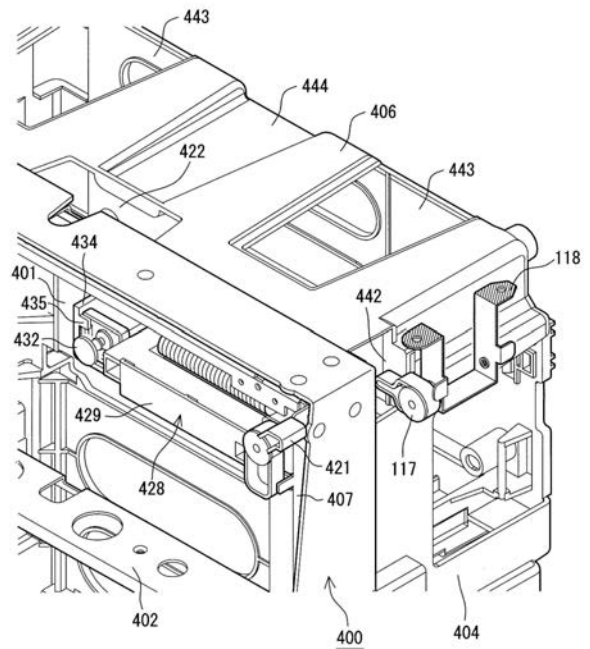
【図 20】



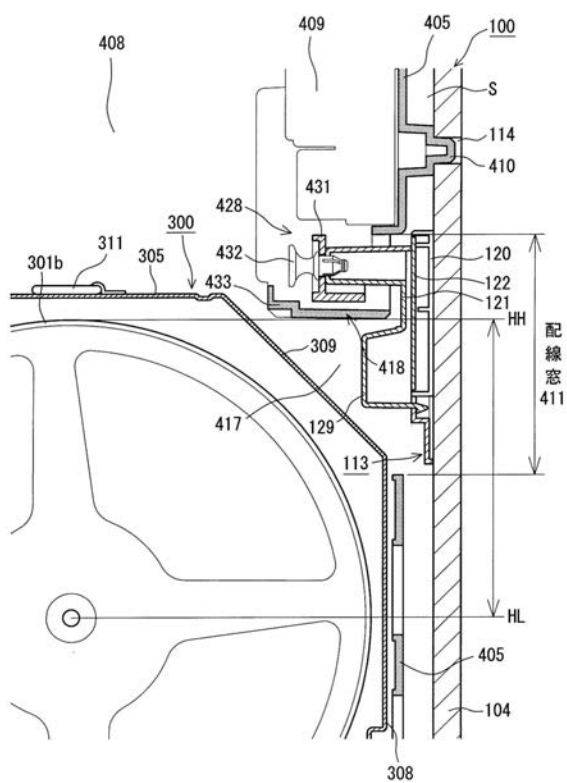
【図 2 2】



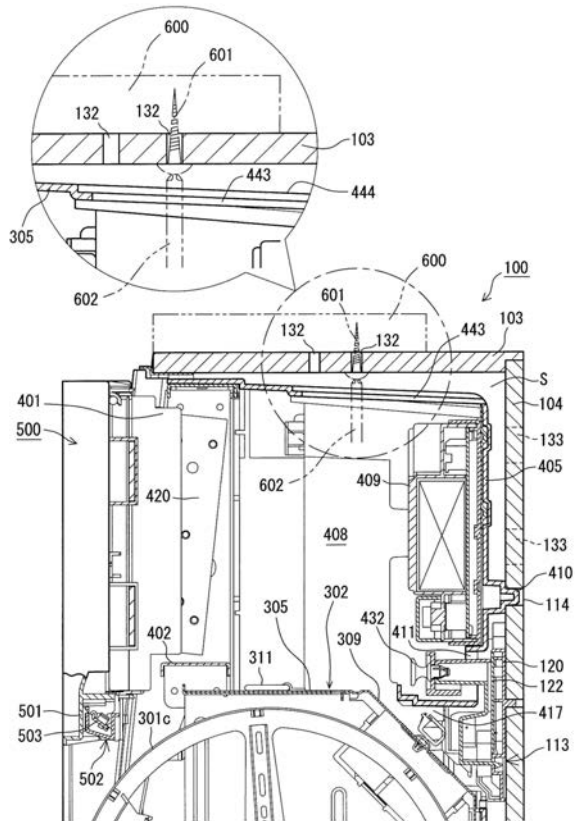
【図 2 3】



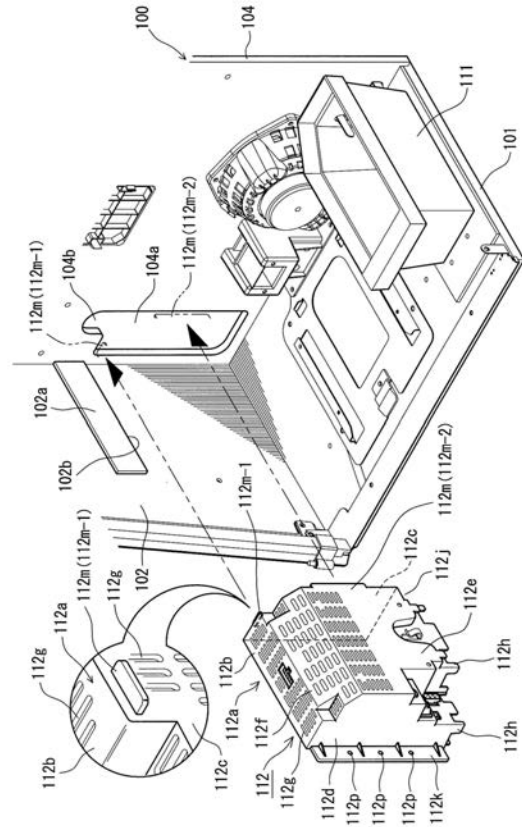
【図 2 4】



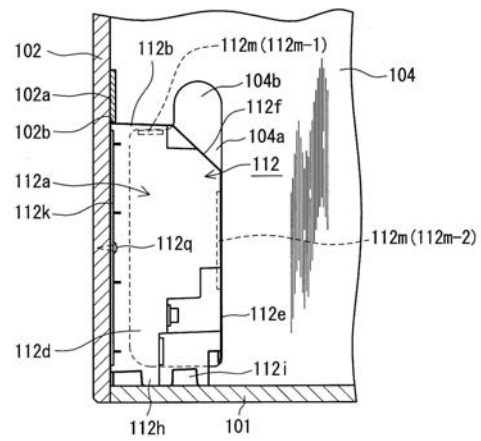
【図 2 5】



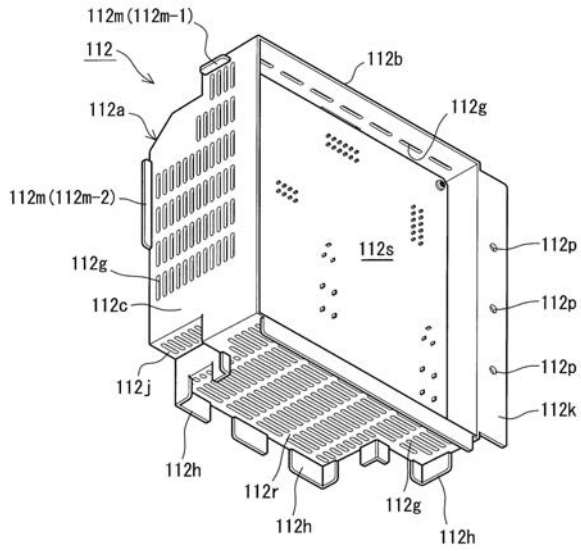
【 図 2 7 】



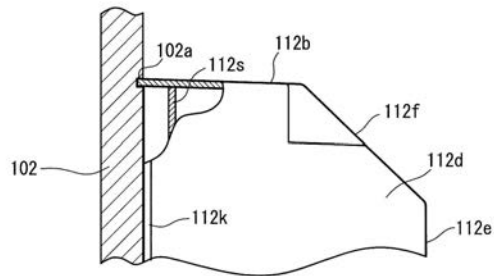
【 ㄨ 2 9 】



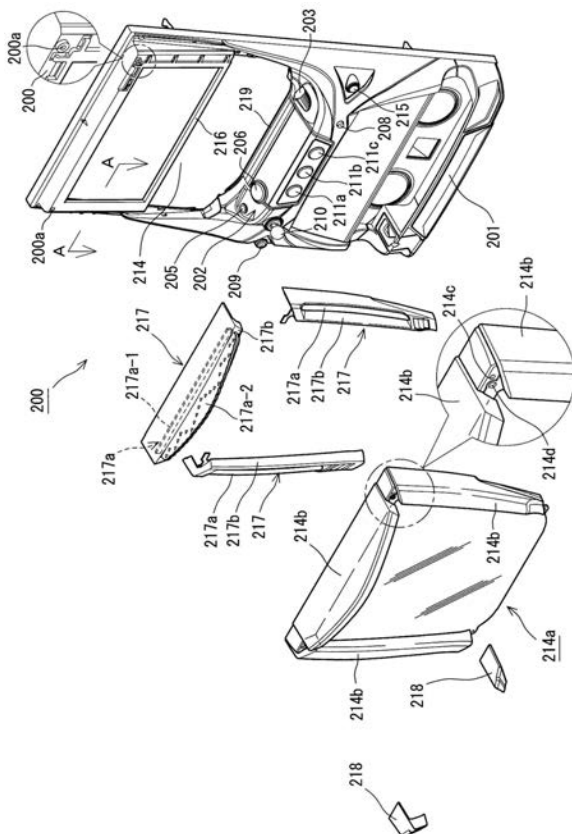
【図 3 0】



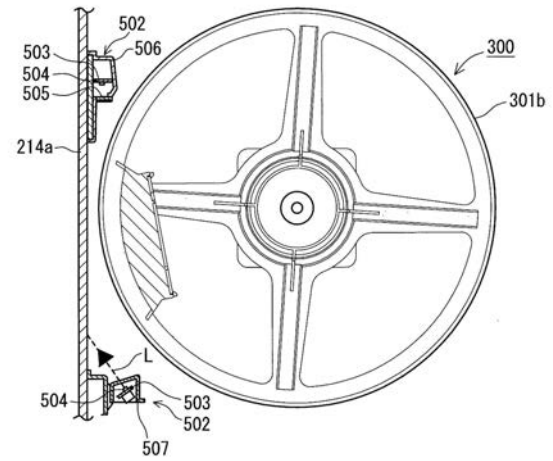
【図 3 1】



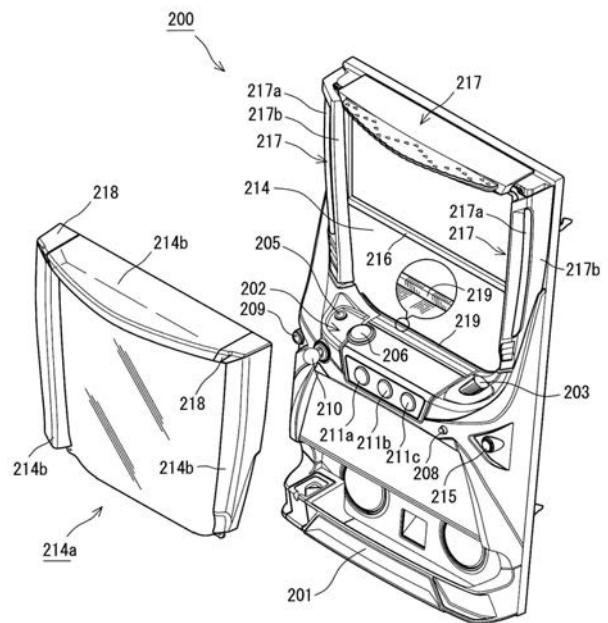
【図 3 3】



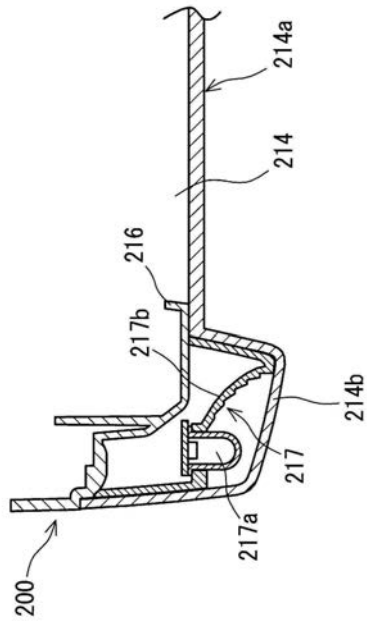
【図 3 2】



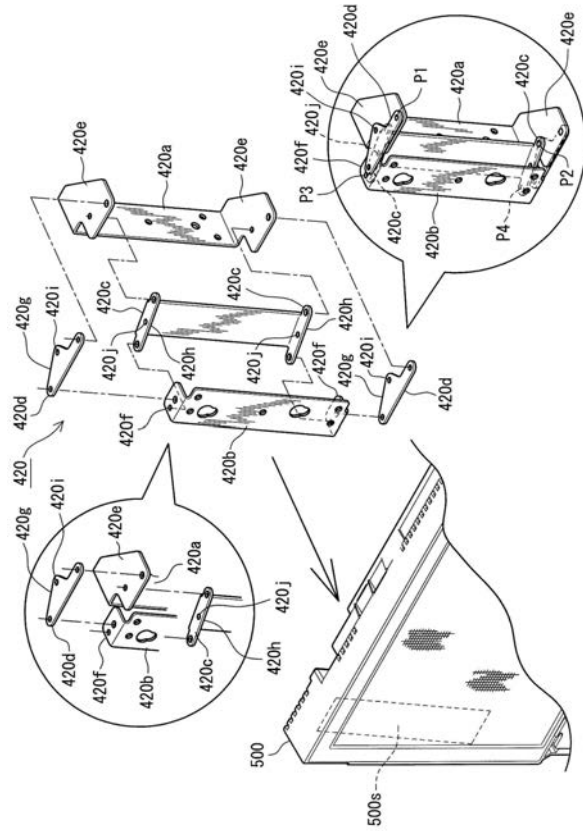
【図 3 4】



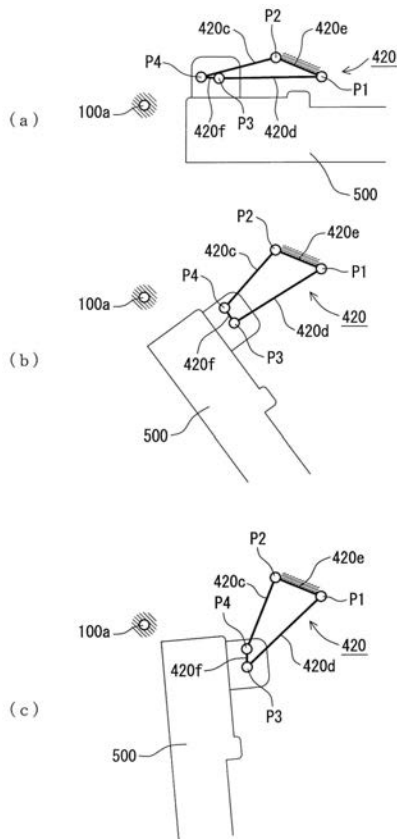
【図 35】



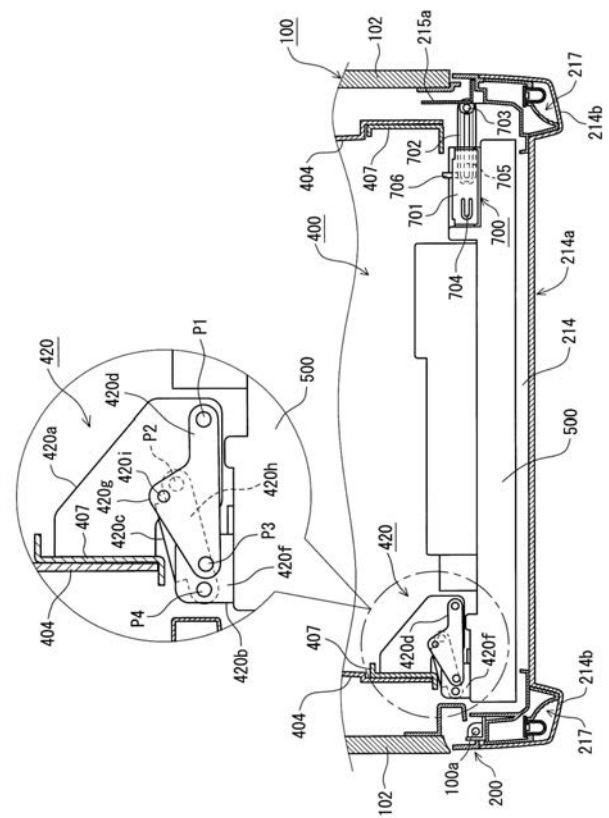
【図 36】



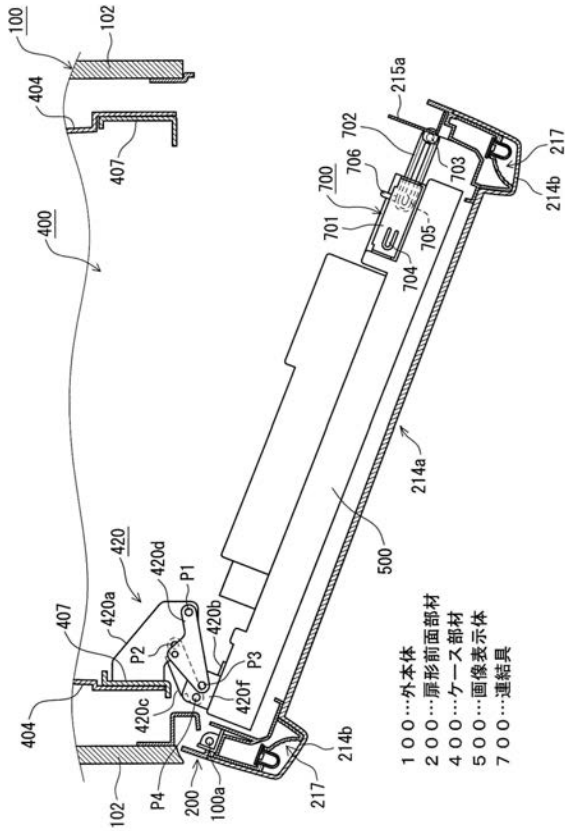
【図 37】



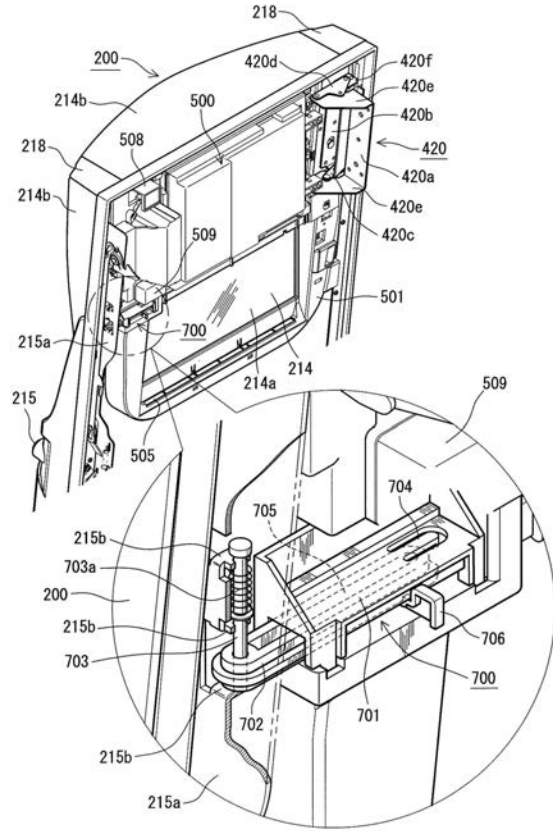
【図 38】



【図 39】

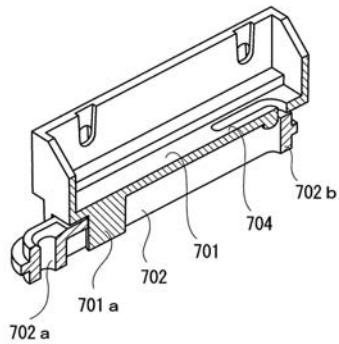


【図 40】

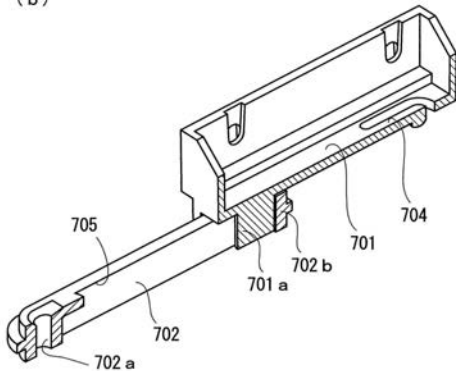


【図 41】

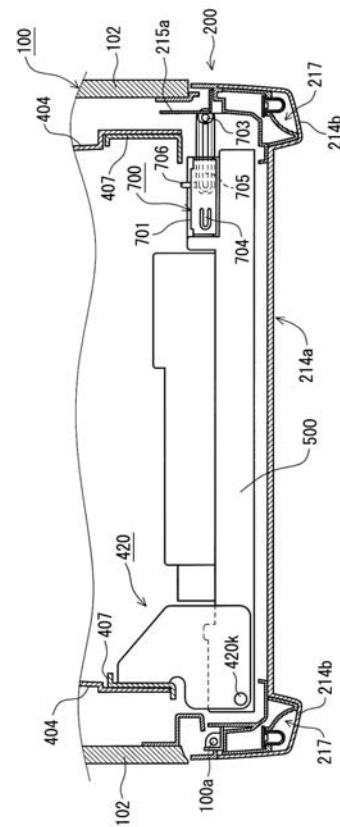
(a)



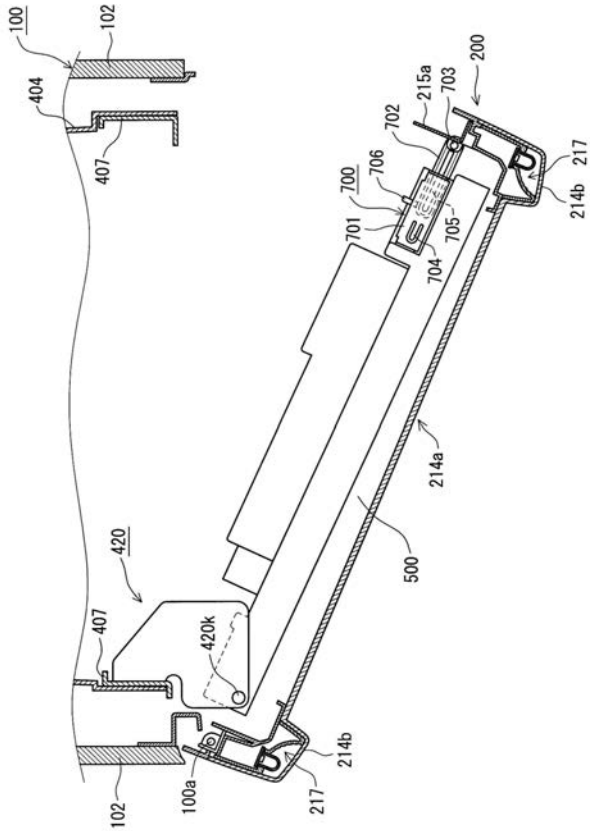
(b)



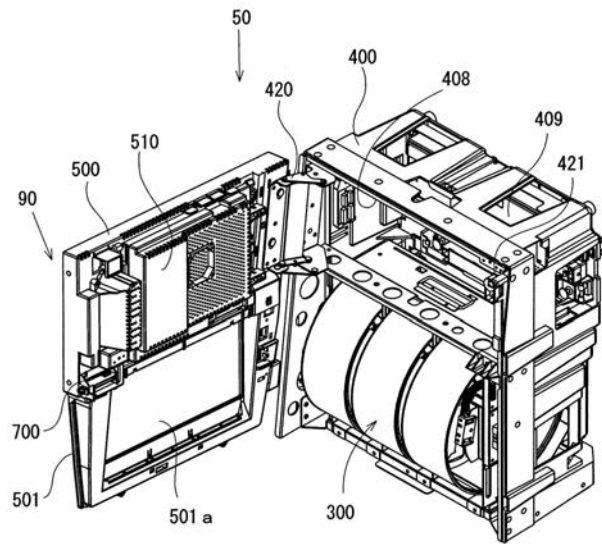
【図 42】



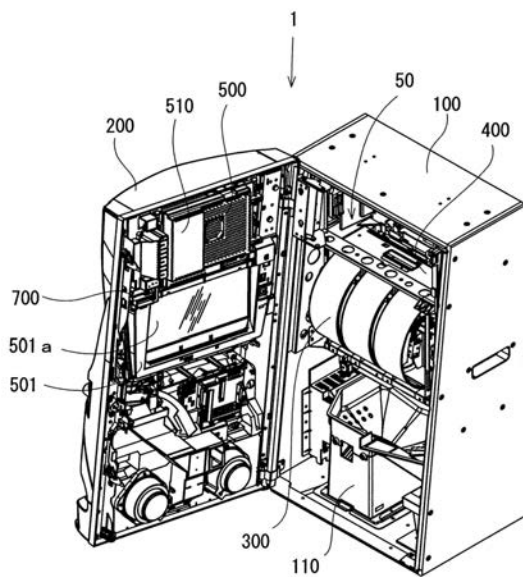
【図 4 3】



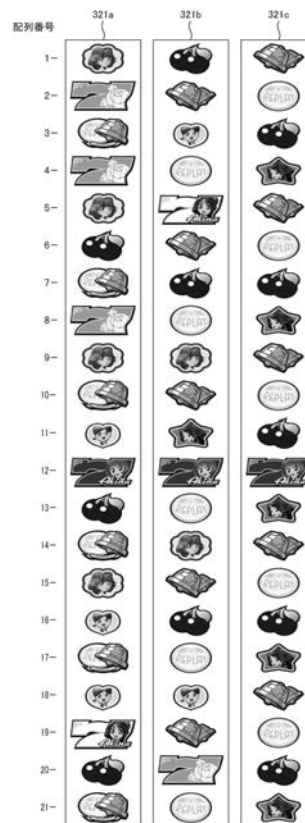
【図 4 4】



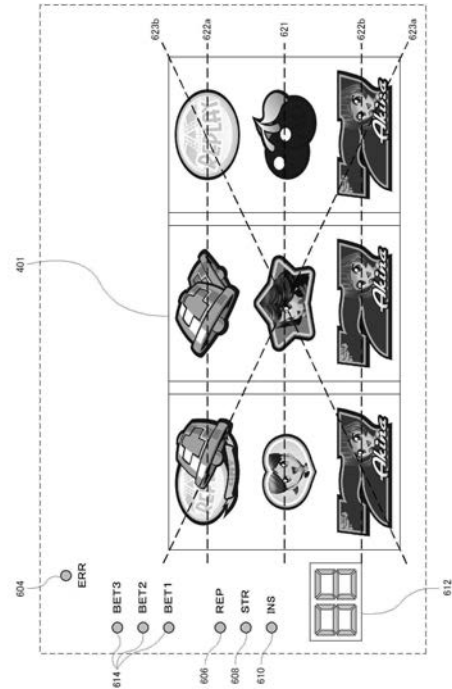
【図 4 5】



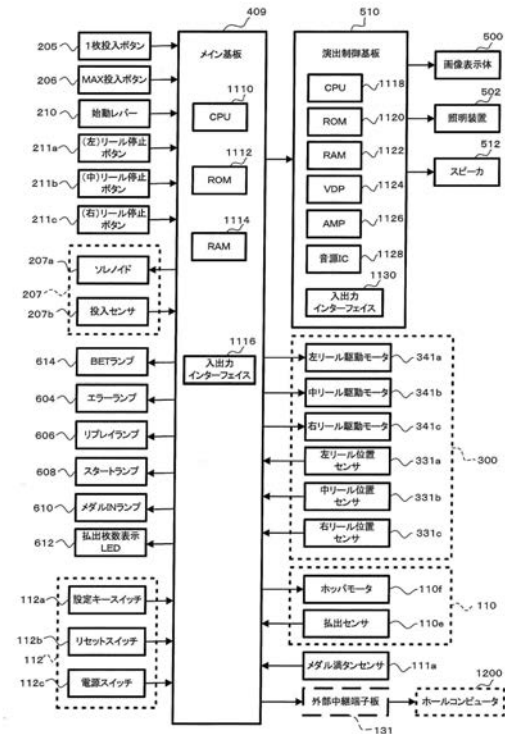
【図 4 6】



【図 4 7】



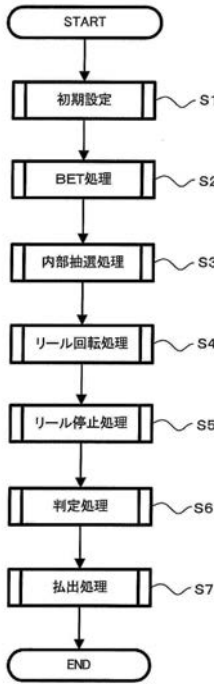
【図 4 8】



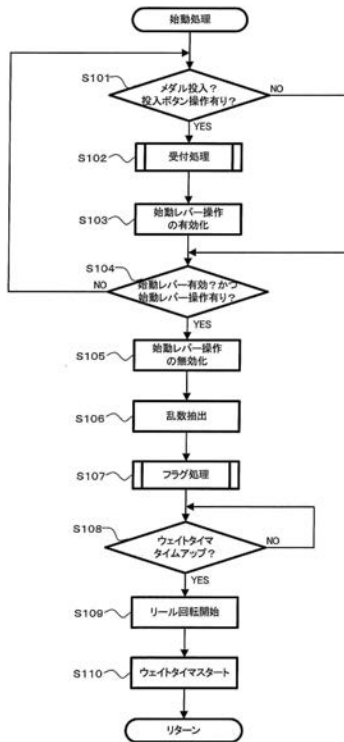
【図 4 9】

当選役	図柄の組み合わせ	特典
BB		BBゲーム
RB		RBゲーム
CRB		CRBゲーム
リプレイ		リプレイゲーム
ベル		6枚
チェリー		15枚
BBゲーム専用役		15枚

【図 5 0】



【 図 5 1 】



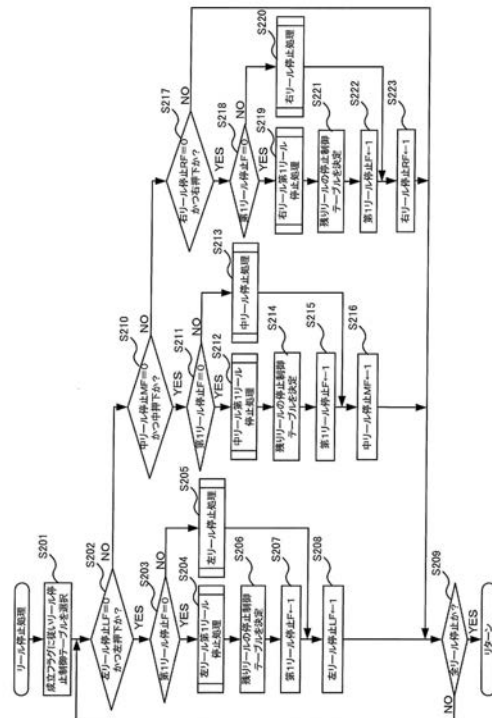
【 図 5 2 】

[illegible]

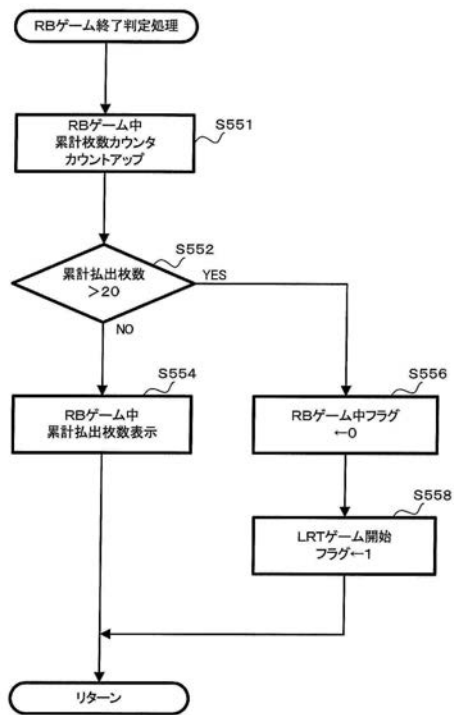
【 図 5 3 】

[illegible]

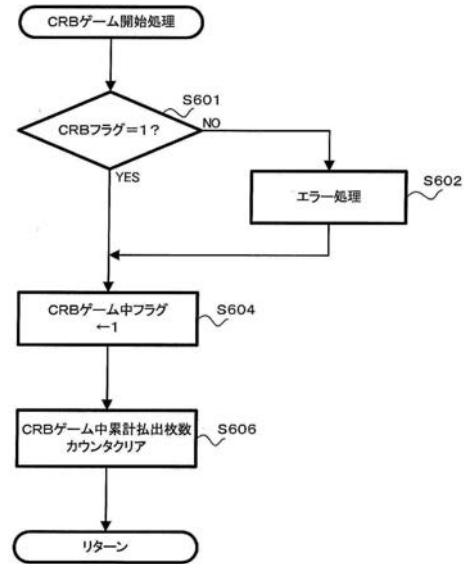
【 図 5 4 】



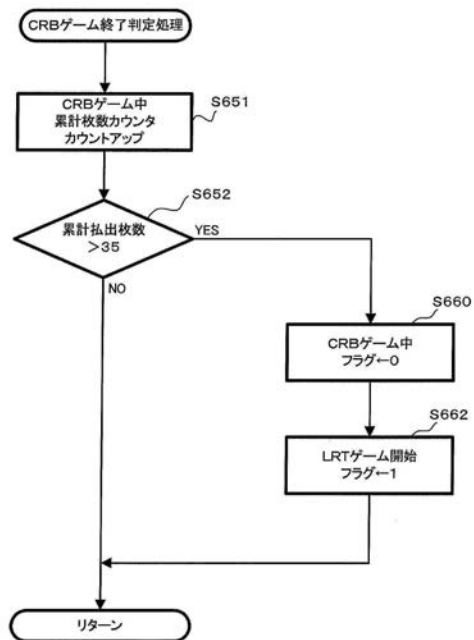
【図 59】



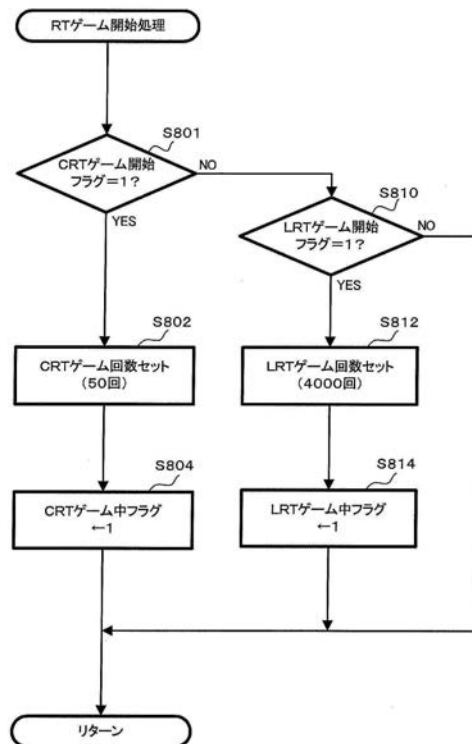
【図 60】



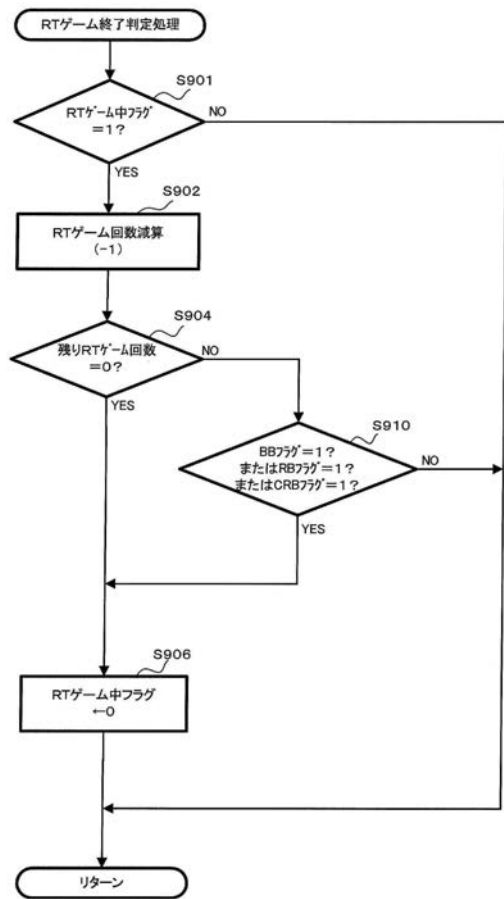
【図 61】



【図 62】



【 図 6 3 】



【 図 6 4 】

(a)
乱数範囲0~16383

実行処理データ	乱数値
第1の処理データ	15984
第2の処理データ	400

(b)
乱数範囲0~16383

実行処理データ	乱数値
第1の処理データ	400
第2の処理データ	15984

(c)

実行処理データ	演出画像データ	
第1の処理データ	演出画像データA	演出画像データB
第2の処理データ	演出画像データA	演出画像データC

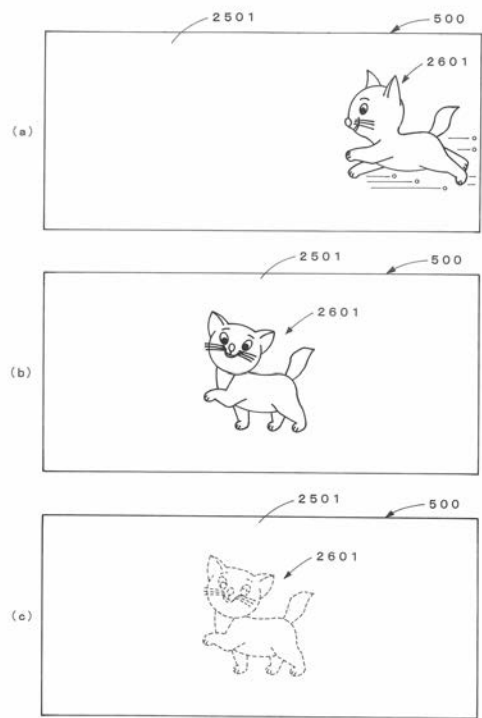
(d)

閾値	演出画像データ
～第1閾値	演出画像データB-0
第1閾値～第2閾値	演出画像データB-1
第2閾値～第3閾値	演出画像データB-2、B-3
第3閾値～第4閾値	演出画像データB-4、B-5
第4閾値～	演出画像データB-6

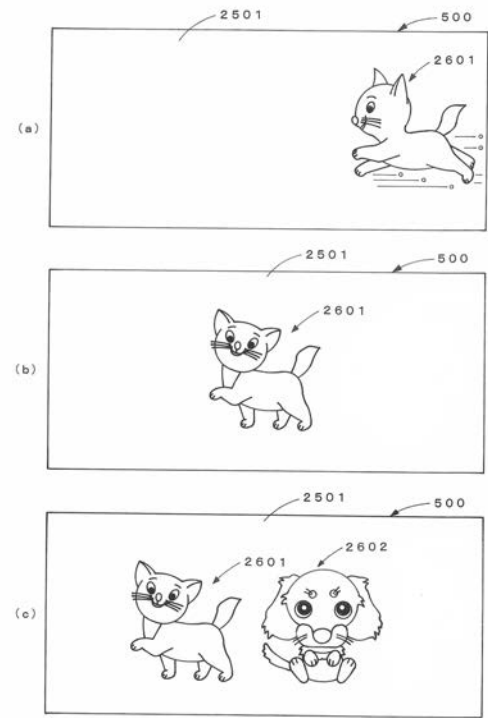
(e)
乱数範囲0~16383

乱数値	内容データ
16184	キャンセル
600	実行

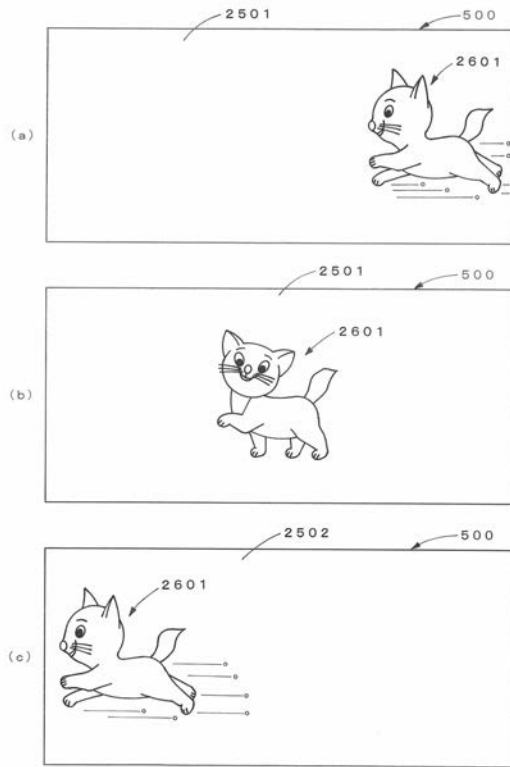
【 図 6 5 】



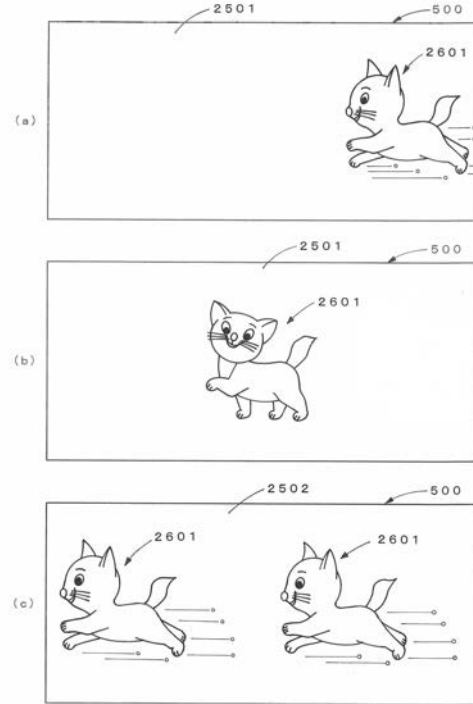
【 図 6 6 】



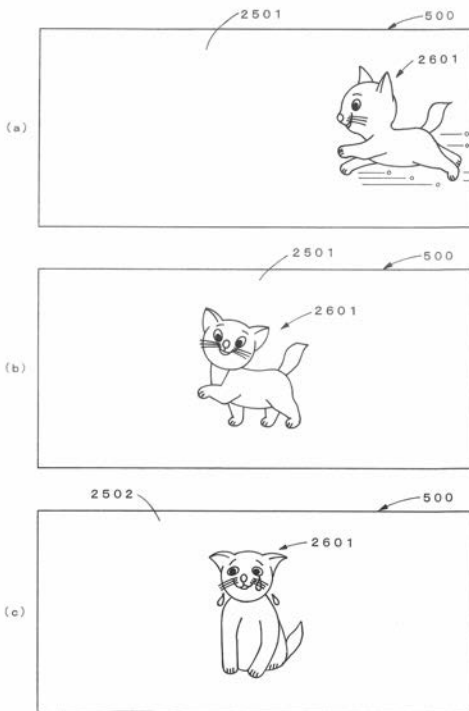
【図 67】



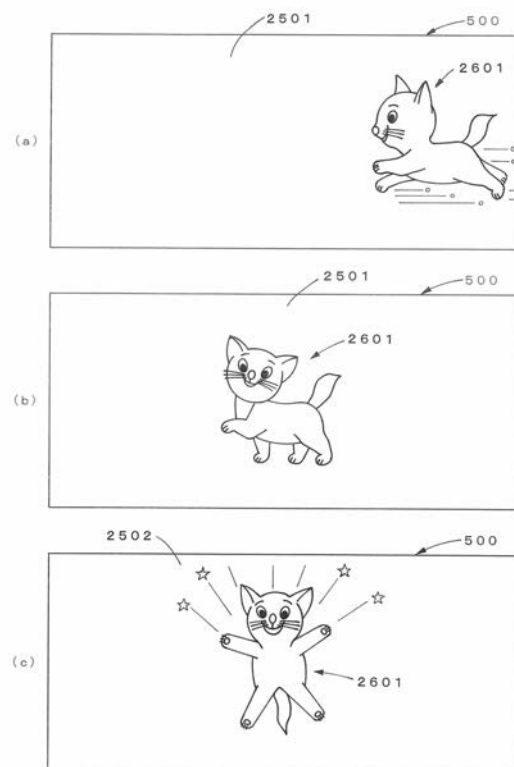
【図 68】



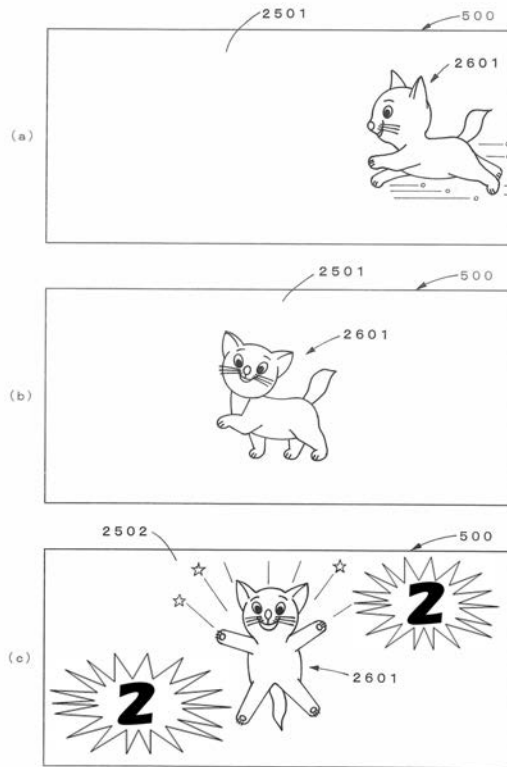
【図 69】



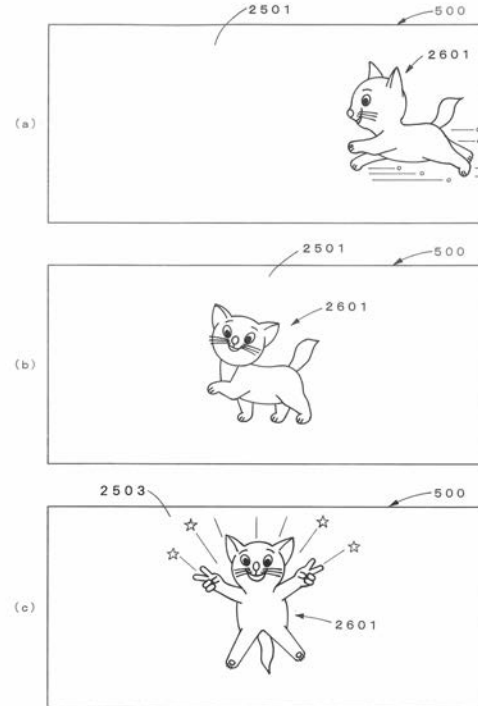
【図 70】



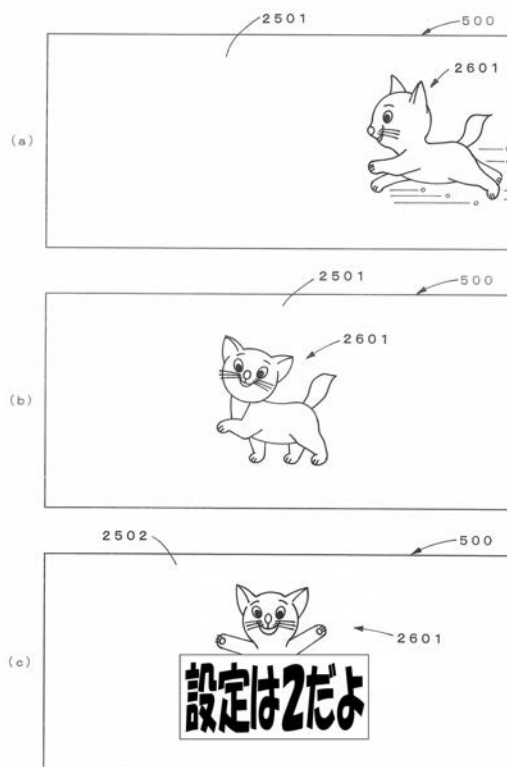
【図 7 1】



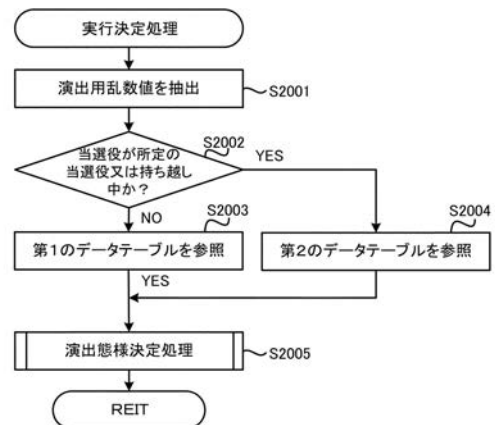
【図 7 2】



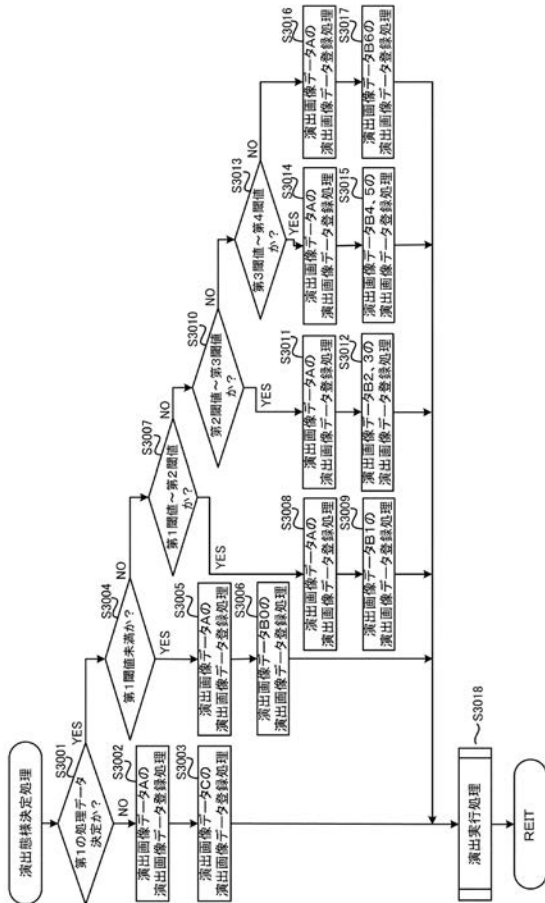
【図 7 3】



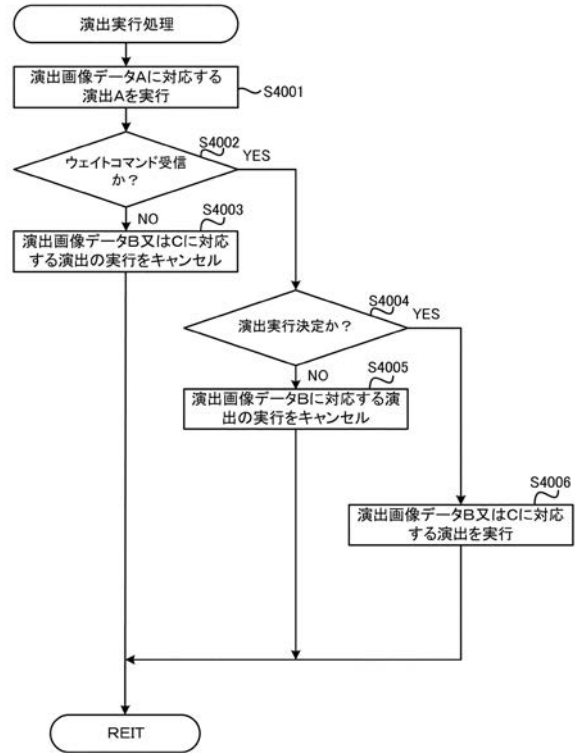
【図 7 4】



【 図 7 5 】



【 図 7 6 】



【 図 7 7 】

