

(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2010-51752

(P2010-51752A)

(43) 公開日 平成22年3月11日(2010.3.11)

(51) Int.Cl.
A63F 5/04 (2006.01)F 1
A63F 5/04 516Fテーマコード (参考)
2C082

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 187 頁)

(21) 出願番号 特願2008-222894 (P2008-222894)
(22) 出願日 平成20年8月29日 (2008.8.29)(71) 出願人 000148922
株式会社大一商会
愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地
(74) 代理人 100130889
弁理士 小原 崇広
(72) 発明者 市原 高明
愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地 株式
会社大一商会内
(72) 発明者 袖岡 隆
愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地 株式
会社大一商会内
(72) 発明者 東 隆之
愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地 株式
会社大一商会内

最終頁に続く

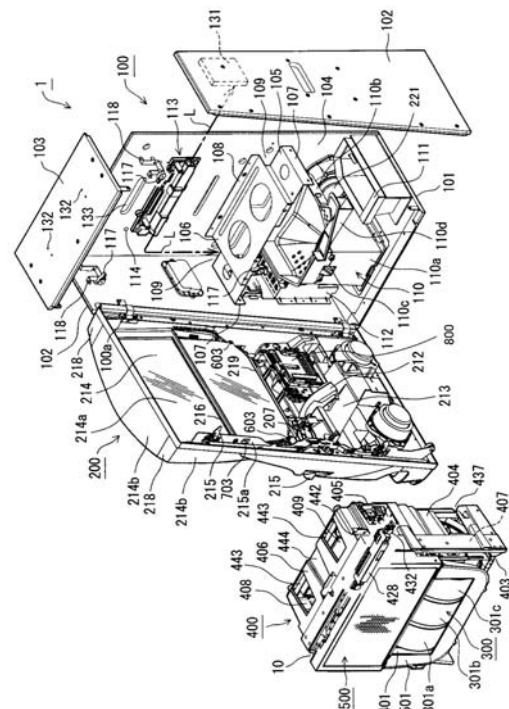
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】 新たな遊技手法によって遊技興趣の低下を抑制することのできる遊技機を提供する。

【解決手段】 始動レバーが操作されると、ボーナスの当選役についての抽選処理が行われる。当該抽選にて当選されたことを契機にボーナス図柄の停止表示が可能となるボーナス確定状態に移行制御される。そして、このボーナス確定状態においてボーナス図柄が停止表示されると、多量のメダルが払い出されるボーナスゲームが行われる。ただし、所定の複数小役は、一部の小役のみを非重複としてほぼ全てが重複当選される。そして、その非重複とされた小役に対応するタイミングでの停止操作によってのみボーナス図柄は停止表示され得る。

【選択図】 図1



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

所定の表示部にて回転表示される複数の図柄を遊技者による停止操作によって停止表示させる停止操作ゲームが行われるとともに、該停止操作ゲームにて前記複数の図柄が停止表示されたときの図柄組み合わせに基づいて遊技の進行にかかる制御が行われる遊技機であって、

前記複数の図柄が停止表示されたときの図柄組み合わせには、

複数回の停止操作ゲームにわたって遊技媒体が払い出される目標ゲームの実行契機となる特別図柄組み合わせ、及び

それぞれ独自の小役非表示タイミングが割り当てられ、該割り当てられた小役非表示タイミングにて遊技者による停止操作が行われたときにのみ前記特別図柄組み合わせが停止表示され得るようにすることで、前記特別図柄組み合わせをそれぞれ独自の停止タイミングが割り当てられた複数の特別図柄組み合わせとして機能させる複数の小役図柄組み合わせ

が含まれており、

前記停止操作ゲームの実行に際して前記複数の小役図柄組み合わせのいずれかを前記遊技者による停止操作の対象として停止表示可能とする処理を、その停止表示可能とされる図柄組み合わせが前回の当該処理にて対象とされた小役図柄組み合わせとは異なる小役図柄組み合わせに秘密裏に変更され得る処理として、前記目標ゲームが行われるまでの一期間にて繰り返し実行可能とすることで、前記停止操作ゲームにて停止表示可能とされた小役図柄組み合わせの停止表示を前記遊技者による停止操作によって回避して前記特別図柄組み合わせの停止表示を狙うことのできるセルフボーナスタイムを実現するセルフボーナスタイム実現手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、スロットマシン等の遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

従来、複数リールにてそれぞれ回転表示される複数の図柄を遊技者による停止操作によって停止表示させる停止操作ゲームが行われるとともに、該停止操作ゲームにて上記複数の図柄が停止表示されたときの図柄組み合わせに基づいて遊技の進行にかかる制御が行われるスロットマシンが知られている。

【0003】

すなわち、このようなスロットマシンではまず、遊技者は、メダルを投入する。次いで、スタートレバーを操作することによって、上記複数のリールを回転表示させる。そしてその後、停止ボタンを操作することによって、回転表示の状態にある上記リールを停止表示させる。そして、こうして各リールが停止表示されたときの図柄の組み合わせが特定の組み合わせ（入賞役）であったとき、該入賞役に応じて特典が遊技者に付与される。

【0004】

例えば、ビッグボーナスやレギュラーボーナスといった、極めて低い当選確率（特許文献1では約「1／180」の合成確率）の特賞役に当選（入賞）したときには、当該当選を契機に大量のメダルを複数のゲームにわたって獲得可能な特別ゲームが行われるようになる。

【特許文献1】特開2007-222237号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

ところで、上記従来のスロットマシンでは、複数のゲームにわたって大量のメダルを獲

10

20

30

40

50

得可能な特別ゲームが実行されることを遊技目標として上記停止操作ゲームが行われることが多い。すなわちこの場合、遊技者は、上記複数リールの別にそれぞれ設けられた停止ボタンを操作する都度、このような特別ゲームの実行条件となる特別な図柄組み合わせが停止表示されるか否か、といったドキドキ感を楽しむこととなる。

【0006】

ただし、このような特別ゲームの実行条件となる特別な図柄組み合わせは、遊技者にとって厳しい諸条件が満たされてようやく上記停止操作ゲームにて停止表示可能とされるものである。このため、同条件が満たされるまでの期間、遊技者は、いかなるタイミングにて停止ボタンを操作したとしても上記特別な図柄組み合わせが現れない状態にて停止操作ゲームを行わざるを得ず、こうしたドキドキ感のない遊技のみが長期にわたって継続して行われることによる遊技興趣の低下が問題となっている。

10

【0007】

なお、このような問題点を解決する手法として、1ゲームに限りメダルが払い出される単発遊技の実行契機となる小役図柄の組み合わせが上記特別な図柄組み合わせよりも容易に停止表示可能とされるようにすることも提案されている。ただしこれでは、遊技者がいかなるタイミングにて停止ボタンを操作したとしても上記特別な図柄組み合わせが現れない状態にて停止操作ゲームを行わざるを得ない遊技（目標ゲームが実行され得ないドキドキ感のない遊技）のみが継続して行われてしまうことに対しての根本的な解決には至っておらず、未だ改善の余地が残っている。

【0008】

20

そこで、本発明は上記課題に鑑みてなされたもので、ドキドキ感のない遊技が行われることを抑制することのできる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0009】

こうした目的を達成するため、請求項1に記載の発明では、所定の表示部にて回転表示される複数の図柄を遊技者による停止操作によって停止表示させる停止操作ゲームが行われるとともに、該停止操作ゲームにて前記複数の図柄が停止表示されたときの図柄組み合わせに基づいて遊技の進行にかかる制御が行われる遊技機であって、前記複数の図柄が停止表示されたときの図柄組み合わせには、複数回の停止操作ゲームにわたって遊技媒体が払い出される目標ゲームの実行契機となる特別図柄組み合わせ、及びそれぞれ独自の小役非表示タイミングが割り当てられ、該割り当てられた小役非表示タイミングにて遊技者による停止操作が行われたときにのみ前記特別図柄組み合わせが停止表示され得るようにすることで、前記特別図柄組み合わせをそれぞれ独自の停止タイミングが割り当てられた複数の特別図柄組み合わせとして機能させる複数の小役図柄組み合わせが含まれており、前記停止操作ゲームの実行に際して前記複数の小役図柄組み合わせのいずれかのみを前記遊技者による停止操作の対象として停止表示可能とする処理を、その停止表示可能とされる図柄組み合わせが前回の当該処理にて対象とされた小役図柄組み合わせとは異なる小役図柄組み合わせに秘密裏に変更され得る処理として、前記目標ゲームが行われるまでの一期間にて繰り返し実行可能とすることで、前記停止操作ゲームにて停止表示可能とされた小役図柄組み合わせの停止表示を前記遊技者による停止操作によって回避して前記特別図柄組み合わせの停止表示を狙うことのできるセルフボーナスタイムを実現するセルフボーナスタイム実現手段を備えることを要旨とする。

30

40

【0010】

このような構成では、

- ・複数回の停止操作ゲームにわたって遊技媒体が払い出される目標ゲームの実行契機となる特別図柄組み合わせ、及び
 - ・特定の小役非表示タイミングが割り当てられ、該割り当てられた小役非表示タイミングにて遊技者による停止操作が行われたときにのみ上記特別図柄組み合わせが停止表示され得るようにする小役図柄組み合わせ
- を用意することとしている。

50

【0011】

そしてこのうち、小役図柄組み合わせについては特に、

・上記特別図柄組み合わせをそれぞれ独自の停止タイミングが割り当てられた複数の特別図柄組み合わせとして機能させるような、それぞれ異なる小役非表示タイミングが割り当てられた複数の小役図柄組み合わせ

として用意するようにしている。これにより、複数の小役図柄組み合わせのいずれが遊技者による停止操作の対象とされて停止表示可能とされるかによって、小役図柄組み合わせの停止表示が回避される小役非表示タイミング、すなわち上記特別図柄組み合わせを停止表示させることのできる停止タイミングが変化するようになる。

【0012】

また、上記構成ではさらに、停止操作ゲームの実行に際して上記複数の小役図柄組み合わせのいずれかのみを前記遊技者による停止操作の対象として停止表示可能とする処理を、その停止表示可能とされる図柄組み合わせが前回の当該処理にて対象とされた小役図柄組み合わせとは異なる小役図柄組み合わせに秘密裏に変更され得る処理として、前記目標ゲームが行われるまでの一期間にて繰り返し実行可能とするセルフボーナスタイム実現手段を備えることとした。

【0013】

したがって、目標ゲームの実行契機となる特別図柄組み合わせが遊技者による停止操作によって停止表示可能となった後も、特別図柄組み合わせが停止表示されるまでには確率的に相当のゲーム数の消化が必要とされるようになる。すなわちこの場合、目標ゲームの実行契機となる特別図柄組み合わせが遊技者による停止操作によって停止表示可能となった後の遊技条件が従来の遊技機よりも厳しくなることから、その分だけ、目標ゲームの実行契機となる特別図柄組み合わせが遊技者による停止操作によって停止表示可能となる前の遊技条件を甘くすることができるようになる。これにより、いかなるタイミングにて停止ボタンを操作したとしても上記特別な図柄組み合わせが現れない状態にて停止操作ゲームを行わざるを得ないドキドキ感のない遊技状態（目標ゲームの実行契機となる特別図柄組み合わせが遊技者による停止操作によって停止表示可能となる前の状態）が長期にわたって継続して行われてしまうことを抑制することができるようになる。

【0014】

またさらに、目標ゲームの実行契機となる特別図柄組み合わせが遊技者による停止操作によって停止表示可能となった後の停止操作ゲームは、秘密裏に停止表示可能とされた特定の小役図柄組み合わせの停止表示を遊技者による停止操作によって回避できるか否か（目標ゲームへの実行契機となる上記特別図柄組み合わせが停止表示されるか否か）についての抽選処理的な要素を持つようになる。すなわちこの場合、遊技者は、目標ゲームの実行契機となる特別図柄組み合わせが遊技者による停止操作によって停止表示可能となった後は、遊技機の処理結果に依存されない自己責任のもとで上記停止操作ゲームを繰り返す行うようになり、これによって遊技目標が達成されるか否かについてのドキドキ感のない遊技が行われてしまうことを抑制することができるようになる。また、このように遊技者にとって自分自身の停止操作いかんで目標ゲームが実行され易くなる斬新な遊技感を提供するようにしたことで、遊技者は、セルフボーナスタイムにおいての停止操作ゲームでは、特別図柄組み合わせが停止表示されることを内に秘めた願いとして虎視眈々と狙って遊技するようになり、これによって遊技興趣の低下が抑制されるようになる。

【0015】

なお、このような構成にかかる遊技機にあって、実質的な目標ゲームの実行確率は、特別図柄組み合わせを停止表示可能とする特別役の当選確率と、特別役の当選によって特別図柄組み合わせが停止表示可能とされた停止表示待ち状態において上記特別図柄組み合わせが停止表示される図柄出現確率とによって算出されることとなる。したがって、より早い段階にて期待感のある停止表示待ち状態に移行させることによって遊技興趣の向上を図る上では、特別役の当選確率については、停止表示待ち状態において上記特別図柄組み合わせが停止表示される図柄出現確率よりも高く設定しておくことが望ましい。

10

20

30

40

50

【0016】

ここで、停止表示待ち状態において上記特別図柄組み合わせが停止表示される図柄出現確率とは、例えば、

- ・複数の小役図柄組み合わせのいずれか1つを停止操作ゲームにて停止表示可能とする特定小役が当選される確率、
 - ・特定小役が当選された当該停止操作ゲームにおいて小役図柄組み合わせの停止表示が回避されて特別図柄組み合わせが停止表示される確率
- 等々に基づいて算出されるものである。

【0017】

ただしこの場合、複数の小役図柄組み合わせのいずれか1つを停止操作ゲームにて停止表示させる特定小役については、例えば、複数の小役図柄組み合わせにそれぞれ一対一で対応するように同数分だけ用意するようにすることが望ましい。また、こうして同数分だけ用意された特定小役については、それぞれ一対一で対応する小役図柄組み合わせに独自の小役非表示タイミングが割り当てられるように複数の部分小役が組み合わせられて構成されるものとし、それら複数の部分小役の重複当選にかかる組み合わせによって上記複数の小役図柄組み合わせのいずれか1つを停止操作ゲームにて停止表示可能とするものであることが望ましい。

【0018】

また、停止表示可能とされる図柄組み合わせが前回の当該処理にて対象とされた小役図柄組み合わせとは異なる小役図柄組み合わせに秘密裏に変更され得る処理については、前回の当該処理にて対象とされた小役図柄組み合わせを含む複数の小役図柄組み合わせの中から1つの小役図柄組み合わせを抽選によって選び出すことなどによって行われるものである。このような処理では、抽選によって毎回選び出される対象が高い確率にて変化するため、遊技者から見ていずれの小役図柄組み合わせが選び出されたのかがわからないように行われることとなる。したがって、このような処理は、前回の当該処理にて停止操作の対象とされた小役図柄組み合わせとは異なる小役図柄組み合わせに変更される確率のほうが、異なる小役図柄組み合わせに変更されない確率よりも高くなるように行われることとなり、これによって遊技者にドキドキ感（例えば、このタイミングでの停止操作で良いのか、などというような不安感）が付与される上記セルフボーナスタイムとしての価値が確保されるようになる。

【発明の効果】

【0019】

この発明によれば、ドキドキ感のない遊技が行われることを抑制することができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0020】

以下に本発明の実施の形態を遊技機たるスロットマシンを例に図面を参照しつつ説明する。なお、図1はスロットマシンの分解斜視図、図2は扉形前面部材を省略した状態を示すスロットマシンの分解斜視図、図3はスロットマシンの斜視図、図4は扉形前面部材を省略した状態を示すスロットマシンの縦断面図、図5は図4のZ1部拡大図、図6はコネクタホルダーを移動させた状態を示す図4のZ1部拡大図、図7は扉形前面部材を省略した状態を示すスロットマシンの横断面図、図8(a)は図7のZ2部拡大図、図8(b)はコネクタホルダーを移動させた状態を示す図7のZ2部拡大図、図9は図8(a)の要部を示す拡大図、図10は背板側を示すスロットマシン要部の横断面図、図11はケース部材の分解斜視図、図12はケース部材を後ろから見た斜視図、図13(a), (b)はコネクタホルダーの仮止め状態を説明するケース部材の要部の斜視図、図14は配線中継部材の分解斜視図、図15は配線中継部材のカバー体を省略した正面図、図16-1, 図16-2はコネクタホルダーの分解斜視図、図17はケース部材を止めるストッパーの斜視図、図18は他の形態を示すストッパーの斜視図、図19, 図20はケース部材のガイド構造を示す要部の断面図、図21は把手の他の形態を示す図柄変動表示装置の部分斜視図、図22はケース部材と外本体側のストッパーとの関係を示す要部の斜視図、図23は

配線窓と図柄変動表示装置のリールとの関係を示す要部の断面図、図 24 はスロットマシン上部の縦断面図、図 25 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 26 は図 25 の分解斜視図、図 27 はスロットマシンの裏側から放熱口を見た背面図、図 28 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 29 は電源装置を下から見上げた状態を示す斜視図、図 30 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 31 は他の形態を示す照明装置の概略断面図、図 32 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 33 は透明板を分解して示す扉形前面部材の斜視図、図 34 は透明板を装着した扉形前面部材の図 32 A-A 線相当断面図、図 35 はヒンジ金具の分解・組み立て斜視図、図 36 はヒンジ金具の連鎖を示す線図、図 37 は扉形前面部材を示す要部の横断平面図、図 38 は開く途中の扉形前面部材を示す要部の横断平面図、図 39 は扉形前面部材の上半部を示す裏側から見た斜視図、図 40 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 41 は図 40 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。

10

【0021】

本発明のスロットマシン 1 は、前面が開く箱形の外本体 100 と、該外本体 100 の前面に回転軸 100a をもって横開きの扉状に回動可能に取り付けた扉形前面部材 200 と、複数の図柄が駆動手段によって変動されることで図柄が回転表示される図柄変動表示装置 300（図柄表示手段）と、前記外本体 100 に対し着脱自在であって前面に開口部 401 を有するケース部材 400 と、任意の画像を表示する画像表示体 500 と、を有する。

20

【0022】

〔外本体〕

外本体 100 は、図 1～図 4 に示したように底板 101 の左右に側板 102、102 を取着すると共に該側板 102、102 の頂部に天板 103 を設置して正面視縦長「口」字形の枠状となし、その枠の背に背板 104 を固着して前面のみ開口する箱形に形成してなる。前記左右の側板 102、102 は前縁が後傾状態に僅かに傾斜する台形になっており、従って外本体 100 の開口は後傾状態の傾きを有する。また、前記天板 103 には、遊技機設置島（図示せず）に設置した状態で該遊技機設置島の上枠 600（図 24 想像線参照）と対向する領域内に複数（実施形態では 4 個）の貫通孔 132、132…が穿設されている。

30

【0023】

〔外本体－仕切板〕

外本体 100 内には高さのほぼ中央に柵板状の仕切板 105 が設けられている。該仕切板 105 は金属製であって、図 1、図 2 に示したように中央に突段部 106 を有する正面視略凸形であり、両端に形成した垂直な取付片 107 を外本体 100 の側板 102、102 内面に固着し、また、後端に形成した垂直な取付片 108 を外本体 100 の背板 104 内面に固着して取り付けられる。なお、仕切板 105 の後端の取付片 108 にはパーリング加工（下孔の孔径をポンチで広げながら短筒状の突起を立ち上げる金属加工）による筒状突起（図示せず）が形成されており、該筒状突起を外本体 100 の背板 104 にプレ加工した小孔（図示せず）に打ち込んで位置決めされる。また、仕切板 105 の両横の最奥部には外本体 100 の背板 104 との間に配線用の開口 109 が形成されている。

40

【0024】

〔外本体－仕切板－下スペース〕

外本体 100 内の前記仕切板 105 より下のスペースには、遊技媒体たるメダルを前記扉形前面部材 200 の前面下部にあるメダル用受皿 201 に放出するメダル払出装置 110 と、メダル払出装置 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。

【0025】

〔外本体－仕切板－下スペース－メダル払出装置〕

前記メダル払出装置 110 は、駆動手段を内蔵した装置本体 110a にメダル貯留用の

50

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 の先端下方に前記したメダル用補助収納箱 111 が臨む。なお、メダル払出装置 110 のメダル放出機構は、現在公知のどのようなものを採用してもよく、よって詳細な説明を省略する。

【0026】

〔外本体－仕切板－下スペース－電源装置〕

前記電源装置 112 は、図 25～図 29 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、前記メダル払出装置 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。

【0027】

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 の電源基板 112s (図 29 参照) 等に対する不正工作の発見が容易になる。

【0028】

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 29 参照) で形成されている。一方、装置ケース 112a の、外本体 100 の側板 102 に対向する側の面はカバーされておらず開放状態にあるが、この開放面は外本体 100 に取り付けられた状態で外本体 100 の側板 102 によって塞がれる。

【0029】

なお、外本体 100 の側板 102 には図 25、図 26 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 30 は前記ガード部 102b を溝状にした他の実施形態を示すものであり、この例では装置ケース 112a の上面板 112b の縁を側板 102 側に若干突出させてその先をガード部 102b の溝に嵌め込むようになっている。

【0030】

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 内への電源基板 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 に電源基板 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。

【0031】

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, 112h… によって高床式に持ち上げられており、装置ケース 112a の底面板 112r と外本体 100 の底板 101 の間に通気空間 112i が形成されている。従って、通気空間 112i から底面板 112r の通気孔 112g, 112g… を通って低層の比較的冷たい空気が装置ケース 112a 内に導入できる。実施形態の通気空間 112i は、外本体 100 の前記放熱口 104a に連通するようになっているため、機裏の冷たい空気を通気

10

20

30

40

50

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 を嵩上げする逆 L 字形の段部 1 1 2 j (図 2 9 参照) を形成すれば、脚部 1 1 2 h の高さ と放熱口 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。

【0032】

[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。

10

【0033】

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 5 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 5 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

【0034】

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。

30

【0035】

[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。

【0036】

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。

40

【0037】

以上のように本発明のスロットマシン 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、従来に比べて電源装置 1 1 2 の取付作業の大幅な省力化が可能である。また、本発明では、1 つの面に対してネジ止めすれば固定が完了するので、特に、固定する部位を電源装置 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。ちなみに、

50

従来は電源装置 1 1 2 の複数の面或は部材に対してネジ止めする必要がある、特に、背板 1 0 4 に固定するネジは視認しにくいため忘れる可能性があった。

【0038】

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も従来に比べて削減できる。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。

10

【0039】

[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。

【0040】

[扉形前面部材]

20

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、後述する主制御基板 4 0 9 のメモリーにデータとして蓄えられているメダルから 1 枚のみの投入（引き落とし）を指示する 1 ベットボタン 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 ベットボタン 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、主制御基板 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メダル精算ボタン 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、当選役を当てるかのように遊技者自らの意思によって選択されたタイミングで停止させることが可能な 3 個のリール停止ボタン 2 1 1 a，2 1 1 b，2 1 1 c（意思介入停止操作手段）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

【0041】

また、前記投入口 2 0 3 の裏側にはメダルセレクト 2 0 7 が設けられており、そのメダルセレクト 2 0 7 の横にメダル樋 2 1 2 が、また、下に返却樋 2 1 3 が接続している。メダルセレクト 2 0 7 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 2 1 2 側に、また、規定枚数を超えたメダルの投入など、メダルの投入を拒否する遊技状態のときには流路を返却樋 2 1 3 側に設定する。前記メダル樋 2 1 2 は、扉形前面部材 2 0 0 が外本体 1 0 0 の前面に被さる閉じ位置にあるときその突端がメダル払出装 1 1 0 のホッパ 1 1 0 b 内に臨むようになっており、投入口 2 0 3 からメダルセレクト 2 0 7 を通ってメダル樋 2 1 2 に流れたメダルはホッパ 1 1 0 b に行き着く。一方、前記返却樋 2 1 3 は表側のメダル用受皿 2 0 1 に繋がっており、投入口 2 0 3 からメダルセレクト 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。

40

【0042】

[扉形前面部材－透視窓]

50

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 32、図 33 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。

【0043】

10

〔扉形前面部材－透視窓－透明板〕

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

20

【0044】

前記縁部材 214b は、図 34 に示したように、後面側に開口する殻構造（中実でなく、内部に空間がある殻のような構造であり、各部の肉厚は任意である。）になっており、その内部空間に発光ユニット 217 と、必要に応じて例えば表面に模様や文字を施した装飾部材（図示せず）が組み込まれる。なお、図 33 では、発光ユニット 217 が扉形前面部材 200 に取り付けられているように描かれているが、実際の発光ユニット 217 は、図 34 に示したように縁部材 214b の中に嵌め込まれている。従って、透明板 214a と発光ユニット 217 は、一体の部品として取り扱われる。縁部材 214b の形状は図示したものに限定されず、発光ユニット 217 や装飾部材のデザインに合わせて任意に変更可能である。また、縁部材 214b を設ける部位も実施形態のように透明板 214a の周縁の三辺に限定されず、最低限、何れかの一辺に設けるだけでもよい。

30

【0045】

その他、図 32、図 33 において符号 218 は、透明板 214a の上の左右コーナー部分に設けた固定部材であって、透明板 214a の裏側から透孔 214c（図 32 拡大図参照）に通したビス（図示せず）により、縁部材 214b と縁部材 214b の間に嵌った図 33 の状態で止められている。該固定部材 218 は、外見上コーナー飾りとしての役割を果たす一方、扉形前面部材 200 と透明板 214a の夫々の上のコーナー部分に設けた通孔 200a、214d（図 32 拡大図参照）に対し扉形前面部材 200 の裏側から通したビス（図示せず）に螺合し、もって透明板 214a を扉形前面部材 200 に固定するナット的な役割を果たす。

40

【0046】

また、図 32～図 34 において、符号 217a は発光ユニット 217 の発光体、217b は発光体 217a を支持する反射部材である。左右に位置する発光ユニット 217 の反射部材 217b は、図 34 に示したように、棒状の発光体 217a の光をスロットマシン 1 の周囲に向けて多く反射するように角度が設定されている。なお、透明板 214a の縁部材 214b の内部に発光ユニット 217 を組み込んだ形態は、発光体 217a をスロットマシン 1 の、より手前側に配置することができるから、あたかも岬の突端にある灯台のごとく、光を周囲に向けて放射させる場合に有利である。また、上に位置する発光ユニット 217 の反射部材 217b は、発光体 217a（光源 217a-1 と導光板 217a-2 の組合せ）の光をスロットマシン 1 の上方に向けて多く反射するように設定されている

50

。

【0047】

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

【0048】

実施形態の透明板214aは以上のような構成であって、扉形前面部材200の裏側に設けた凹溝219（図33拡大図参照）に対し、板状の底辺を扉形前面部材200の前面から斜めに差し入れて建具式に嵌め込み、その状態で透明板214aを直立させて扉形前面部材200の前面に全ての縁部材214b、214b、214bを当接させ、さらに扉形前面部材200の裏から通したビス603（図1参照）によって固定する。図34は、このときの扉形前面部材200の要部を切断したものであり、この図34から明らかなように、もし仮に、遊技者が扉形前面部材200と縁部材214bの境から異物を無理矢理差し込んだとしても、その異物の先が縁部材214bの内部を横断して透明板214aの裏側に到達する余地は殆どない。従って、優れた防犯効果を発揮する。

【0049】

[扉形前面部材－錠装置]

扉形前面部材200の自由端側の一侧には専用キー（図示せず）を使って開閉操作する錠装置215が設けてある。この錠装置215に専用キーを挿入して左回りに回すと、錠装置215の奥に設けた打止め解除／エラー解除スイッチ215cからの検出信号がリセット信号として後述する主制御基板409に入力されるようになっている。一方、右回りに回して扉形前面部材200を外本体100から開放させると、扉形前面部材200の裏面に設けた扉開放検知スイッチ220からの開放信号が入力されるようになっている。

【0050】

[図柄変動表示装置]

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

【0051】

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

【0052】

また、装置ケース302の天部板305には指掛可能な使用状態と、天部板305に伏した不使用状態とに変化可能な把手311が設けられており、該把手311に指を掛けて持ち運ぶようになっている。

このように装置ケース302の天部板305に上記のごとく変化可能な把手311を設ける構成は、ケース部材400の強度アップ策と密接に関連する。

すなわち、実施形態では後述するようにケース部材400の開口部401に補強棧402を設け、もってケース部材400の開口部401に画像表示体500を片持ちさせるに十分な強度を付与しているが、そのような補強棧402は開口部401を横切るから装置ケース302のケース部材400への出し入れに対し、明らかに障害となる。これに対し

実施形態のように把手 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。

ちなみに、従来の装置ケースは、天部板から把手が出っ張っていてそれが障害になるため、ケース部材の開口部に補強棧を設ける余地がない。

【0053】

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 1 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 1 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。

【0054】

また、実施形態の装置ケース 3 0 2 の底部板 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。

【0055】

[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は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。

【0056】

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主制御基板 4 0 9 が装着され、さらに主制御基板 4 0 9 以外の制御基板等（例えば、後述する周辺制御基板 7 5 0）も配線作業空間 4 0 8 内に装着されている。

【0057】

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。

【0058】

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

【００５９】

一方、ケース部材４００の底板４０３の底面には、図２に示したように凹段部４１２が形成されており、該凹段部４１２が前記仕切板１０５の突段部１０６に嵌まり合う。凹段部４１２の後面板４０５側の端部には後方に向かって拡大する向きのテーパ部４１３が設けてあり、該テーパ部４１３に案内され仕切板１０５の突段部１０６とケース部材４００の凹段部４１２との嵌め合わせが円滑に行える。このようにケース部材４００の凹段部４１２と仕切板１０５の突段部１０６の嵌め合いによってケース部材４００が仕切板１０５の奥に真っ直ぐに案内されるが、例えば図１９に示したように仕切板１０５に凹溝形態のレール部材１１５を敷設又は一体にプレス成形し、一方、ケース部材４００の底板４０３に車輪４１４を設置し、該車輪４１４をレール部材１１５の溝内で転がらせるようにしてもよい。或は、図２０に示したように仕切板１０５に凸形態のレール部材１１６を敷設又は一体にプレス成形し、一方、ケース部材４００の前記車輪４１４の両端に鍰４１５，４１５を形成し、該車輪４１４の鍰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１７，図２２に示した揺動レバー形態のストッパー１１７，１１７，１１７で止められている。このストッパー１１７は、図１，図２に示したように仕切板１０５の前端部と、天板１０３に垂設した２つの取付具１１８，１１８とに軸着されており、図１７実線のようにケース部材４００の一部に係合する作動姿勢と、図１７想像線のようにケース部材４００に係合しない非作動姿勢とを手動で切り替えてケース部材４００の仕切板１０５上における前方向の動きを規制する。なお、ストッパー１１７を図１８に示したように鍵形にしてケース部材４００に設けた引掛部４１６に係合させるようにすれば、ケース部材４００の仕切板１０５上における上方向の動きも規制することができる。また、天板１０３の取付具１１８に軸着したストッパー１１７は、図２２に示したようにケース部材４００の側板４０４と天板４０６のコーナー部に貫設した係止孔４４２に臨む位置にあり、ケース部材４００を所定の位置に押し込んだ状態でケース部材４００の内側から作動姿勢と非作動姿勢の切り替えが行えるようになっている。

【００６１】

また、ケース部材４００の後面板４０５には外本体１００の背板１０４側に貫通する長孔形態の配線窓４１１が開設されている。該配線窓４１１は、図４，図５，図２３に示したようにケース部材４００に設置した図柄変動表示装置３００の装置ケース３０２の上斜板３０９に対応し且つ前記主制御基板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と主制御基板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。

【００６２】

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。

【００６３】

なお、前記配線窓４１１の配置を、図柄変動表示装置３００のリール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃを基準に特定するならば、配線窓４１１は、図２３に示したように図柄変動表示装置３００のリール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃの回転中心を通る水平面ＨＬと、

リール 301a, 301b, 301c の最高高さ位置を通る水平面 HH との間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。

【0064】

〔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。）と、前記液晶ディスプレイの表示制御を行う周辺制御基板 750（後述）等を備えて構成されており、ユニット化されている。画像表示体 500 は、図 11 においてケース部材 400 の左側の側板 404 に設けた補強部材 407 にヒンジ金具 420 を取り付け（取付位置は図 11 斜線部参照）、該ヒンジ金具 420 により回動自在に支持されている。

10

【0065】

〔画像表示体－ヒンジ金具〕

図 35 は、ヒンジ金具 420 の分解・組み立て斜視図である。なお、ヒンジ金具 420 は、上下が対称な構造であるため、主として上部について説明する。ヒンジ金具 420 は、前記ケース部材 400 の補強部材 407 に取り付く固定部材 420a と、前記画像表示体 500 の裏側（図 35 の破線領域 500s 参照）に取り付く回動部材 420b と、該回動部材 420b と固定部材 420a を連結する短リンク 420c 及び長リンク 420d で構成される。

【0066】

20

ヒンジ金具 420 の固定部材 420a は、棚板形態である横向きの固定片 420e を有し、該固定片 420e の上面に長リンク 420d の一端をピン P1 で、また、固定片 420e の下面に短リンク 420c の一端をピン P2 で回動自在に軸着する。一方、ヒンジ金具 420 の回動部材 420b は、棚板形態である横向きの軸承片 420f を有し、該軸承片 420f の上面に長リンク 420d の一端をピン P3 で、また、軸承片 420f の下面に短リンク 420c の一端をピン P4 で回動自在に軸着する。こうして固定片 420e と軸承片 420f と長リンク 420d と短リンク 420c 及びピン P1～P4 は、図 36 の線図に示したように四節回転連鎖を構成し、その連鎖の中でも特に、最短リンクである軸承片 420f に向かい合う固定片 420e を固定リンクとする、いわゆる両てこ機構を構成する。この両てこ機構は、図 36（a）～（c）に示したように、画像表示体 500 の回動軌道を、扉形前面部材 200 の回転軸 100a を中心とする回動軌道に近似させるべく、それぞれのピン位置が設定されている。

30

【0067】

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

40

【0068】

〔画像表示体－ロック片〕

図 11, 図 12 に示したように、ケース部材 400 の縦の補強部材 407 のうち前記ヒンジ金具 420 を設けた補強部材 407 の反対側の補強部材 407（図 11 において向かって右側）にはロック片 421 が軸着されており、該ロック片 421 を図 11 の状態から時計回りに回動させるとその先端が画像表示体 500 の裏側に突設した受部 508 に係合し、この状態で画像表示体 500 がケース部材 400 の開口部 401 の上部を閉じた位置にロックされる。一方、前記ロック片 421 をロック状態から逆向きに回動させると画像表示体 500 のロックが解除され、ヒンジ金具 420 を中心に回動自在になる。通常、ケ

50

ース部材４００を外本体１００に装着する前の状態では画像表示体５００を閉じ位置にロックして無用な回動を防止し、一方、ケース部材４００を外本体１００に装着した状態では画像表示体５００のロックを解除して回動自在とする。そうすることにより扉形前面部材２００を開いて直ぐに画像表示体５００を開けばその奥の配線作業空間４０８内のチェックが行える。

【００６９】

〔画像表示体－連結具〕

なお、実施形態のスロットマシン１は、画像表示体５００の奥の配線作業空間４０８内のチェックを効率よく行う手段として、扉形前面部材２００と画像表示体５００を適宜な連結具７００で連結し、扉形前面部材２００の開閉に連動して画像表示体５００も一緒に開閉させるようにしてある。この場合、前記のように実施形態の扉形前面部材２００と画像表示体５００は、ヒンジ金具４２０の両てこ機構によって、画像表示体５００の回動軌跡が扉形前面部材２００の回転軸１００aを回転中心とする回動軌跡に近似するようになっているものの、それでもなお両者の動きには相対的なずれが生じる。そのため実施形態の連結具７００は、図３９に示したように、画像表示体５００の自由端側の裏面に固定鞅部材７０１を形成し、該固定鞅部材７０１の内部に摺動自在な状態にロッド７０２を納め、そのロッド７０２の先端を扉形前面部材２００の裏面（具体的には錠装置２１５のベース部材２１５a）に対し、止め軸７０３で回転可能な状態に連結してある。こうすることにより、図３８のように、扉形前面部材２００の開閉に連動して画像表示体５００が扉形前面部材２００の付属部品であるかのごとく一緒に開閉し、その際生じる両者の動きの相対的なずれを連結具７００のロッド７０２が固定鞅部材７０１に出入りして吸収する。

【００７０】

なお、前記止め軸７０３は、錠装置２１５のベース部材２１５aの一部を曲げて形成した支持片２１５b，２１５b，２１５bに対し、上下動自在に装着されており、スプリング７０３aにより常時下向きに付勢されている。よって、この止め軸７０３は、スプリング７０３aの付勢に抗して上動させることが可能であり、上動させて下端を浮かせることによって前記連結具７００のロッド７０２の着脱が可能である。また、図３９において、符号７０４は連結具７００の固定鞅部材７０１の上面に設けた弾性的な片持ち梁式のストッパであって、前記止め軸７０３から外したロッド７０２を固定鞅部材７０１の内部に納めて保持するためのものであり、ロッド７０２の上面に形成した溝７０５の端部に係合してロッド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、図３９において、連結具７００の近傍にある符号５０９は、画像表示体５００の自由端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。

【００７１】

ところで、扉形前面部材２００と画像表示体５００の回動軌跡の相違に起因する動きの相対的なずれは、上記のような伸縮自在なロッド形式の連結具７００の他、柔軟なワイヤーにしても吸収することができる。但し、連結具が柔軟なワイヤー等であると、扉形前面部材２００を閉じる段階で扉形前面部材２００が開いたまま停止している画像表示体５００にぶつかることになって、円滑さを損なうおそれがある。これに対し、例えば画像表示体５００に巻バネなどの付勢手段を設けて常時閉じ方向に付勢するようにすればよい。そうすることにより扉形前面部材２００の閉じ動作に際し、画像表示体５００が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５０

0 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 40、図 41 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。

【0072】

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（例えば主制御基板 409）がブロックできるから、防犯性能の向上に効果がある。

【0073】

ケース部材 400 の開口部 401 上縁と閉じた画像表示体 500 の上縁との前後間には隙間 10 が設けられており、該隙間 10 に通した指で天板 406 の前記補強部材 407 が掴めるようになっている。また、ケース部材 400 の天板 406 の前方中央部分（天窓部 443、443 の間の補強帯 444）には把手口 422 が形成されており、該把手口 422 に通した指で天板 406 の補強部材 407 が掴めるようになっている。従ってケース部材 400 は、取り扱う場所や姿勢に応じて該把手口 422 と前記隙間 10 との適宜な使い分けが可能である。例えば、ケース部材 400 を外本体 100 に組み込む前の搬送時には把手口 422 を使って匏形態に持ち運ぶ方がバランスがよく、一方、ケース部材 400 を外本体 100 に装着した状態では、図 4 に示したように把手口 422 が外本体 100 の奥に隠れて指が入らないため、前記隙間 10 から補強部材 407 に指を掛けてケース部材 400 を引っ張り出す、という具合である。なお、ケース部材 400 の底板 403 の正面中央には前記した装置ケース 302 の下把手 316（図 4、図 11 参照）が突出しており、該下把手 316 を持って押し込み又は引っ張ることで外本体 100 へのケース部材 400 の出し入れが容易に行える。この場合の下把手 316 は、装置ケース 302 がケース部材 400 にビスで固着されていることよりケース部材 400 と一体であり、従ってケース部材 400 の床板 403 の正面に下把手 316 が突設されているに等しい。

【0074】

〔画像表示体－枠部材〕

画像表示体 500 は、ケース部材 400 の開口部 401 の前記補強枠 402 から上の領域のほぼ全部を覆う大きさである。また、画像表示体 500 の下側には、ケース部材 400 の開口部 401 の前記補強枠 402 から下の領域、つまり図柄変動表示装置 300 の前方領域を額縁状に囲う枠部材 501 が一体に垂設されており、該枠部材 501 により前記図柄変動表示装置 300 のリール 301a、301b、301c が縁取られる。この枠部材 501 の表面は装飾面になっており、適宜な模様等が描かれている。

【0075】

〔画像表示体－枠部材－照明装置〕

前記枠部材 501 の裏側上下には照明装置 502 が設けられており、該照明装置 502 によって図柄変動表示装置 300 の図柄が明るく照らされる。枠部材 501 は画像表示体 500 の下に垂設されていて図柄変動表示装置 300 に近いから、そのような枠部材 501 に照明装置 502 を組み込むことで光源を図柄変動表示装置 300 に近づけることができる。従って枠部材 501 に照明装置 502 を組み込む手段は、従来の照明装置に比べて低光量でも十分な明るさが確保できる、という特徴がある。

【0076】

実施形態として例示した照明装置 502 は、図 4 に示したように、図の紙面と直交する方向（スロットマシン 1 の幅方向であってリール 301a…の回転軸と同方向）に細長い帯状の基板 503 に多数の発光ダイオード（以下 LED という。）504 を並べたもので

あり、下側の照明装置 502 は、上面を例えば乳白色の透光性蓋板 505 で塞いだチューブ 506 の中に LED 504 を上向きにして配置し、一方、上側の照明装置 502 は、断面上向きコ字状の例えば乳白色である透光性カバー 507 内に LED 504 を下向きにして配置してなる。

【0077】

なお、上側の照明装置 502 は、照明方向を図 4 に示したように真下より遊技者側、すなわち透明板 214a 側に向かう斜め下向きに設置してある。実施形態では比較的強い指向性を持った LED 504 の主たる照射領域の中心線 L（図 4 拡大図参照）を透明板 214a に対し斜めに向かわせるべく、基板 503 の LED 取付面の向きが、前記透明板 214a 側に向けて斜め下向きに傾けられている。また、もし照明装置 502 の光源として蛍光灯のような棒状発光体を採用した場合には、図 4 の基板 503 を板状又は光源を包むような凹面状の反射部材に変更し、直射光と反射光の総和により方向付けられる主たる照射領域の中心線が、透明板 214a 側の裏面に斜めに当たるように設定すればよい。以上のように照明装置 502 の照射照準を透明板 214a に設定すれば、漏れた一部の光がリール 301a, 301b, 301c の外周面を照らしても殆ど影響はない。

10

【0078】

実験によれば、照明装置 502 の照明方向をリール 301a, 301b, 301c の周面側に向けた場合には、湾曲するリール 301a, 301b, 301c 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 214a に対し斜めに向かわせた場合には、透明板 214a を介してリール外周面が照らされることにより、リール 301a, 301b, 301c の広い範囲が明るく見え易くなることが確認できた。その理由として、照明装置 502 から照射した光が扉形前面部材 200 の透視窓 214 に嵌めた透明板 214a に当たって反射し全体に拡散するか、或は透明板 214a が明るく照らされることでリール 301a, 301b, 301c の広い範囲が明るく見えるか、或はそれらの相乗作用によるものと推測される。

20

【0079】

以上のような上側の照明装置 502 の構造は、下側の照明装置 502 にも採用することができ、もちろん図 31 に示したように下側の照明装置 502 にのみ採用することもできる。なお、図 31 は図 4 の上側の照明装置 502 を下側に配置し、下側の照明装置 502 を上側に配置したものであるため、上記照明装置 502 の説明の「上」を「下」に読み替え、「下」を「上」に読み替えればよい。

30

【0080】

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

【0081】

〔配線手段〕

40

前記外本体 100 に取り付けられている例えばメダル払出装置 110 や電源装置 112 及び扉形前面部材 200 の操作部 202 にある例えば各ベットボタン 205, 206 や始動レバー 210（以下、これらの総称として単に「本体側電気部品」という場合もある。）と、ケース部材 400 にある例えば主制御基板 409 等（ケース部材側の電気部品の総称として単に「ケース部材側電気部品」という場合もある。）とは電氣的に接続されている。そして、実施形態のスロットマシン 1 は、遊技ユニット（外本体 100 の内部に対して着脱自在に設けられたケース部材 400 に、図柄変動表示装置 300 と任意の画像を表示する画像表示体 500 と含むケース側電気部品を組み付けてなる。この実施形態では図 11 の分解斜視図に示されているように、図柄変動表示装置 300 + ケース部材 400 + 画像表示体 500 よりなる）が外本体 100 に対し着脱自在であるため、遊技ユニット（

50

ケース部材４００）の交換等の際して本体側電気部品とケース部材側電気部品とを簡単に接続又は切り離すための合理的な配線手段が設けられている。

【００８２】

〔配線手段－配線中継部材〕

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

【００８３】

前記２枚のコネクタ基板１２２、１２３のうち、図１４、図１５において左側に位置する大きい方のコネクタ基板である主中継基板１２２は取付板１２０に対して固定的に取り付けられており、前記主制御基板４０９につながっているハーネス４２４の先端のコネクタ４２５と対をなすコネクタ１２４が設けられている。実施形態において、主制御基板４０９につながっているハーネス４２４及び先端のコネクタ４２５は（図１１、図１６－１参照）、請求項１にも記載されている遊技ユニット側配線類のうちの遊技制御基板につながった主制御系配線類及びその先端に取付けられた主制御系配線類接続用コネクタに相当する。また、主中継基板１２２のコネクタ１２４は、請求項１にも記載されている電源装置１１２からの配線を含む本体側配線類を集合させた主中継用コネクタに相当するものである。

【００８４】

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（周辺中継基板）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、後述の周辺制御基板７５０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。実施形態において、周辺制御基板７５０につながっているハーネス４２６及びその先端のコネクタ４２７は、請求項１にも記載されている遊技ユニット側配線類のうちの周辺制御基板につながった周辺制御系配線類及びその先端に取付けられた周辺制御系配線類接続用コネクタに相当する。また、周辺中継基板１２３のコネクタ１２５は、請求項１にも記載されている本体側配線類とは別とされ（図１４に符号９１０で示されているハーネスが相当する）、扉形前面部材２００に配設された扉側装飾発光体（後述の左発光体２１７Ａ、右発光体２１７Ｂ及び上発光体２１７Ｃが相当する）からの配線類を含んで集合させた周辺中継用コネクタに相当する。さらに、本発明では、遊技ユニット側配線類が遊技制御基板につながった主制御系配線類４２４と周辺制御基板につながった周辺制御系配線類４２６とに分割される（図１６－１参照）。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。

【００８５】

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。

【００８６】

配線中継部材１１３に接続する本体側配線類１１９は、前記配線ダクト１２９の内部を通るか、または配線中継部材１１３の取付板１２０の下側前面に突設したフック形状の配

線止め 130 に束ねられた状態で、図 1 一点鎖線 L に示したように外本体 100 の側板 102, 102 側に振り分けられ、該側板 102, 102 と背板 104 のコーナー付近では垂直に向きを変え、その多くは仕切板 105 の奥に設けた配線用の開口 109 を通って本体側電気部品に夫々接続される。もちろん仕切板 105 より上の領域に本体側電気部品（例えば図 1 において側板 102 の内面に設けた外部中継端子板 131）がある場合には、仕切板 105 の配線用の開口 109 とは無関係にそのまま接続される。

【0087】

ここまでで説明した配線手段から、次のような技術的思想が把握できる。

(a) ケース部材 400 の後面板 405 に、図柄変動表示装置 300 のリール 301a, 301b, 301c の回転中心を通る水平面とリール 301a, 301b, 301c の最高高さ位置を通る水平面との間に自己の下辺が位置する高さにして配線窓 411 を形成する。

(b) 外本体 100 の背板 104 に、本体側電気部品につながる本体側配線類 119 と、ケース部材側電気部品につながる遊技ユニット側配線類 423 とを中継する配線中継部材 113 を設置する。

(c) 外本体 100 の側板 102, 102 の内面沿いに配線を通す上下方向の配線経路を形成する。

(d) 配線中継部材 113 につながる本体側配線類 119 をケース部材 400 の側方に導き、そこから前記配線経路を通して本体側電気部品に接続する。

【0088】

以上 (a) ~ (d) の構成要素を備えた遊技機は、図柄変動表示装置 300 のリール 301a, 301b, 301c の後ろを本体側配線類 119 が通らず、外本体 100 の側板 102, 102 沿い（背板 104 とのコーナーを含む（図 10 参照）。）に設けた配線経路を迂回するため、リール 301a, 301b, 301c を外本体 100 の背板 104 近くにまで寄せることが可能になり、従来の構成、すなわち、本体側配線類 119 が背板 104 のほぼ中央を下ってリール 301a, 301b, 301c の後ろを通っていた従来の構成に比べて、リール 301a, 301b, 301c の径を大きくすることができる。なお、リール 301a, 301b, 301c の径は大きい方が、回転時の迫力が増す。

【0089】

〔配線手段ーコネクタ 425, 427〕

上記のように配線中継部材 113 に設けられている 2 つのコネクタ 124, 125 には、ケース部材 400 の主制御基板 409 につながっているハーネス 424 の先のコネクタ 425 と、後述の周辺制御基板 750 につながっているハーネス 426 の先のコネクタ 427 がそれぞれ接続されている。この 2 つのコネクタ 425, 427 は、図 16-1 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（コネクタ 425, 427 は、1 つのコネクタホルダー 428 に一括支持されている）。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。

【0090】

〔配線中継基板ーコネクタ 425, 427ー仮止め棚〕

上記のようにコネクタ 425, 427 は配線中継部材 113 のコネクタ 124, 125 に接続されているが、ケース部材 400 が外本体 100 に組み込まれる前、つまり工場出荷から設置完了までの間、コネクタ 425, 427 は、ケース部材 400 に設けた仮止め棚 418 に仮止めされている。

【0091】

前記仮止め棚418は、図5、図6、図12、図13に示したようにケース部材400の内側から前記配線窓411に向かわせた棚板状の部材であり、図6に示したようにコネクタホルダー428を載置するほぼ水平なベンチ部433と、そのベンチ部433の両端に立設したベンチ側板434と、各ベンチ側板434に突設した3本の内向き爪片435、435、435とを有する。この内向き爪片435、435、435の中央の1本と他の上下の2本との間にはコネクタホルダー428の取着片431が嵌まり得る間隔が設けてある。なお、一方のベンチ側板434は、先端に指掛部436を延設した薄板構造であって、指掛部436に指を掛け図8(b)矢示X方向に力を加えることにより一端支持の板バネのごとく外向きに反らせ得るようになっており、その反らせた状態で内向き爪片435、435、435からコネクタホルダー428の取着片431が簡単に外れるようになっている。図8(a)の想像線は指掛部436の先を鍵形に折り曲げた例を示したものであり、こうすることにより矢示Yのようにボタンを押す感覚でコネクタホルダー428の取外しが楽に行える。

10

【0092】

しかして、図6に示したように前記仮止め棚418のベンチ部433にコネクタホルダー428を載置し、該コネクタホルダー428の取着片431をベンチ側板434の内向き爪片435、435、435の間に嵌めることによってコネクタホルダー428が仮止め棚418に仮止めされる。もちろん仮止めと言っても、ケース部材400の輸送中にコネクタホルダー428が仮止め棚418から外れない強度を有する設定になっており、従ってケース部材400が外本体100に組み込まれる前までは、コネクタホルダー428と一体のコネクタ425、427はケース部材400に設けた仮止め棚418に仮止めされて動かない。よってケース部材400を輸送したり、ケース部材400を外本体100に組み込む作業の最中に、ハーネス424、426(図13参照)の先にあるコネクタ425、427が、ケース部材400内の部品に当たってその部品はもちろん、自らも損傷する、というようなおそれがない。

20

【0093】

そして、図8(b)→図8(a)に示したように、ケース部材400を外本体100に固定した後の配線工程で、上記のように一方のベンチ側板434を外向きに反らせてコネクタホルダー428を仮止め棚418から外し、そのコネクタホルダー428を自己の取着片431が配線中継部材113の支持筒128に当たる位置まで移動させれば、コネクタ425、427が配線中継部材113のコネクタ124、125に嵌まるから(その詳細は後述する。)、その状態で取着片431のボタン形パネルファスナー432を押し込んで取着片431を支持筒128にロックする。なお、このとき図5、図6に二点鎖線で示したように、ベンチ部433にガイド用の案内レール440を設けておけば、コネクタホルダー428を奥に押し込むだけでよいと、作業性が向上する。以上のようにして配線中継部材113に取り付けたコネクタホルダー428は、外本体100の背板104を支持基盤として安定し、ケース部材から離間していて接触しないため、輸送時の振動等で外本体100と遊技ユニットが相対的に動いても無理な負荷が加わらない。

30

【0094】

ここまでの説明から、次のような技術的思想が把握できる。

40

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

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

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

(d) 前記遊技ユニット側配線類の先端に取り付けたコネクタと、

(e) 該コネクタに取り付けたコネクタホルダーと、

50

(f) 該コネクタホルダーを仮止めするためケース部材に設けた仮止め部材と、
(g) 前記コネクタホルダーを前記配線中継部材に固定するための固定手段と、を有し、
(h) 遊技ユニットを外本体に装着する前の状態で前記コネクタホルダーを仮止め部材に仮止めし、遊技ユニットを外本体に装着した状態で前記コネクタホルダーを仮止め部材から固定手段に付け替えてコネクタホルダーのコネクタを配線中継部材に接続するようにしたことを特徴とする
(i) 遊技機。

【0095】

上記の遊技機は、遊技ユニットの外本体100への装着とコネクタ同士の結合とを別々に行うようにしたものであるが、これとは対照的に、例えば遊技ユニットに直接コネクタを取り付け、遊技ユニットを外本体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、質量の大きな遊技ユニット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。

【0096】

また、本発明の遊技機は、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に対して遊技ユニット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遊技ユニット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。

【0097】

これに対し本発明の遊技機は、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に対して遊技ユニット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）と結合し遊技ユニット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、遊技ユニット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。

【0098】

〔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。

【0099】

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 1 2 2, 1 2 3 の少なくとも一方を、配線中継部材 1 1 3 の取付板 1 2 0 とカバー体 1 2 1 の間の隙間に非固定的に納めてコネクタ 4 2 7 とコネクタ 1 2 5 の結合方向と直交する方向（ここでの「直交」は、厳密な 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 4 2 8 の結合照準をコネクタ 4 2 5 とコネクタ 1 2 4 に定めた場合、もう一方のコネクタ 4 2 7 とコネクタ 1 2 5 の相対位置に若干の狂いがあっても、コネクタ基板 1 2 3 が遊動してその狂いを矯正すべく移動するから、コネクタ 4 2 7 とコネクタ 1 2 5 の結合も可能になる。これにより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。

【0100】

以上の遊技機は、固定したコネクタ接続用端子基板のコネクタに照準を合わせてコネクタホルダーを操作するようにすれば、他のコネクタ同士の相対位置に製造誤差等で若干の狂いがあっても、非固定のコネクタ接続用端子基板がコネクタごと遊動してその狂いを矯正すべく移動し誤差を吸収するから、結合照準でないコネクタ同士の結合も可能になる。従って 1 つのコネクタホルダーを用いて複数系統のコネクタの一括接続が可能である。しかも使用しているコネクタは、プリント基板にハンダ付けして用いるような汎用的で安価な例えば DIN 規格のものであり、コストも安い。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遊技ユニットの間では、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、遊技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遊技ユニットの間に相対的な動きが生じて、コネクタホルダーは、外本体のみと一緒に動き、遊技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。

【0101】

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。

【0102】

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。

【0103】

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 16-2 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 a 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。

【0104】

また、実施形態では図4、図12に示したように、ケース部材400の後面板405の裏側であって、前記図柄変動表示装置300の装置ケース302の下斜板310に向けて凹ませたケーブル溝437が形成され、該ケーブル溝437の両端近傍にケース部材400の側板404（又は後面板405）を貫く配線口438、438が開設されている。この配線口438、438とケーブル溝437は、図柄変動表示装置300と主制御基板409等とを接続するためのものであり、図11において図柄変動表示装置300の装置ケース302の向かって右側面（扉形前面部材200の非ヒンジ側の側面）に設けたリール主中継基板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の中に戻して主制御基板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。

10

【0105】

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

20

【0106】

リール主中継基板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の側面にリール主中継基板312を設けると、開ききった扉形前面部材200（図1参照。）とリール主中継基板312が近接位置で向かい合うため、コネクタの抜き差しに必要な広い作業空間が確保できないからである。しかし一方、リール主中継基板312の接続対象たる基板類（主制御基板409、画像表示体500等）の接続部がケース部材400の扉形前面部材200のヒンジ側に相当する側にあると、ケーブル313がケース部材400の内部を横切る格好になる。そうすると前記装置ケース302をケース部材400に装着する際にケーブル313を噛み込んだり、逆に装置ケース302を引き出す際にケーブル313を引っ掛けるおそれがある。

30

【0107】

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からリール主中継基板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。

40

【0108】

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、リール主中継基板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

50

全てに適用できる。

【0109】

その他、図11中、符号441は機能分離中継端子板である。

【0110】

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24想像線のように、外本体100の天板103と遊技機設置島の上栈600とを木ねじ等の固定部材601で止める場合は、扉形前面部材200と画像表示体500を開放し、外本体100の貫通孔132に対しケース部材400の内側から天窓部443越しに固定部材601を挿通させ、さらにドライバー等の工具602で天窓部443越しに固定部材601を締め付けて外本体100の天板103と遊技機設置島の上栈600とを固定的に連結する。なお、貫通孔132は複数設けられているため、必要に応じてその中から任意に選択して使用することができる。例えば、上栈600の位置やサイズにばらつきがあってもその上栈600に対応する貫通孔132を選択することができる。また、遊技機をまるごと入れ替える場合に、使用する貫通孔132を変更すれば、上栈600の同じ位置に固定部材601の穴が開く弊害（いわゆる、ばか穴化）が防止できる。

【0111】

ところで、図24に示したように外本体100とケース部材400の間には隙間Sが形成されており、画像表示体500等から発生した熱が画像表示体500の冷却ファン（図示せず）で煽られ、ケース部材400の天窓部443から前記隙間Sを通過して背板104の通気口133に至り、そこから遊技機設置島の内部に抜ける。このとき背板104とケース部材400の間に配線中継部材113がありこれが障壁のごとく作用して前記隙間Sを広範囲に塞ぐから、隙間Sを流れる熱気がこの部分で遮られ、配線中継部材113より上方にある背板104の通気口133から積極的に外部に放出される。従って放熱効果が高い。

【0112】

〔遊技ユニットの交換〕

遊技内容を変更する場合や、遊技機種を変更する場合には、外本体100及び扉前面部材200に配設されている部材や電気部品を残してそのまま継続使用すると共に、遊技ユニットのみを本体側（外本体100及び扉前面部材200）に対して取り外し、新たな遊技ユニットを外本体100の開口109の内部に収納固定することになる。以下、遊技ユニットを交換する場合の具体的な作業手順を説明する。

【0113】

〔遊技ユニットの外本体100からの取り外し〕

図3に示す扉形前面部材200の自由端側の一侧の錠装置215にキー（鍵）を挿入して右回りに回すと錠が外れ、扉形前面部材200を外本体100から開放させることができる。扉形前面部材200を外本体100に対して手前に引くと、扉形前面部材200が回転軸100a（図1，図38参照）を中心として外本体100に対して内部を開放する方向に回転する。このとき、画像表示体500は、連結具700（図39参照）により、扉形前面部材200の支持片215bに支持された止め軸703の下端部分が、画像表示体500の固定鞘部材701内を摺動するロッド702に連結されていることにより、画像表示体500がヒンジ金具420（図38参照）を中心に扉形前面部材200と一体となって回転する。これにより、ケース部材400の開口部401が露出した状態となる。

【0114】

次に、ケース部材400の開口部401に手を入れ、その奥の配線作業空間408内のコネクタホルダー428（図16-1参照）を配線中継部材113から外す。図5に示すように、コネクタホルダー428は左右のボタン形パネルファスナー432，432により配線中継部材113の支持筒128，128に固定されている。左右のボタン形パネルファスナー432，432を摘み、手前方向に5mmほど引くと、左右のボタン形パネル

ファスナー４３２，４３２と支持筒１２８，１２８との結合が外れる。そして、コネクタホルダー４２８の左右の取着片４３１，４３１を手で支持して手前方向に引くことにより、配線中継部材１１３のコネクタ１２４とコネクタホルダー４２８のコネクタ４２５とのコネクタ結合が外れると共に、配線中継部材１１３のコネクタ１２５とコネクタホルダー４２８のコネクタ４２７とのコネクタ結合が外れることにより、両コネクタ４２５，４２７を抜くことができる。配線中継部材１１３から取り外したコネクタホルダー４２８は、仮止め棚４１８のベンチ部４３３に配置するようにする（図６参照）。これにより、遊技ユニットを輸送中にコネクタホルダー４２８が移動したりすることがない。

【０１１５】

次に、図２２に示されている上部左右のストッパー１１７を遊技ユニットの内部から手で回してケース部材４００の係止孔４４２に係合しない位置に回動させる（ケース部材４００の前方向への移動規制の解除）。また、下部のストッパー１１７（図１，図１７参照）を図１７で２点鎖線で示される位置に回動させて倒す（ケース部材４００の前方向への移動規制の解除）。

【０１１６】

次に、図３９に示す連結具７００の止め軸７０３をスプリング７０３ａの付勢に抗して上方に持ち上げることで、止め軸７０３とロッドとの係合を解除した状態としたまま、画像表示体５００をヒンジ金具４２０（図３８参照）を中心にケース部材４００の開口部４０１を閉鎖する方向に回動させる。そして、画像表示体５００でケース部材４００の開口部４０１を閉鎖した状態とし、図１１に示すロック片４２１を時計回りに回動させて、その先端を画像表示体５００の裏側に突設した受部５０８に係合し、この状態で画像表示体５００をケース部材４００の開口部４０１の上部を閉じた位置にロックする。これにより、遊技ユニットが外本体１００の仕切板１０５（図１参照）に載っただけの状態となる。

【０１１７】

次いで、図柄変動表示装置３００の下方となるケース部材４００の下部の下把手３１６（図１，図１１参照）に手を掛けて手前方向に引くことにより、遊技ユニットをケース部材４００と共に外本体１００に対して手前方向に引き出す。そして、ケース部材４００の上面に設けられた把手口４２２に手を掛けて一気に遊技ユニットを引き出す。以上のようにして、遊技ユニットを外本体１００から取り外す。なお、前記把手口４２２は遊技ユニットの重心のほぼ真上に位置しているため、安定して持つことができる。なお、新たな遊技ユニットを外本体１００の開口１０９の内部に収納固定する手順は逆となる。

【０１１８】

〔スロットマシンに配備される電気系統〕

次に、スロットマシン１に配備される電気系統について説明する。スロットマシン１の制御構成は、図４２乃至図４４に示すように、遊技ユニット側に配備された主制御基板４０９及び周辺制御基板７５０から構成されており、各種制御が分担されている。図４２は遊技ユニット（図１１の分解斜視図に示されているように図柄変動表示装置３００＋ケース部材４００＋画像表示体５００よりなる）側に配備された主制御基板４０９及び本体側（外本体１００の背板１０４に配設された配線中継部材１１３）に配備された主中継基板１２２のブロック図である。また、図４５は、配線中継部材１１３に収納される主中継基板１２２及び周辺中継基板１２３の正面図である。

【０１１９】

〔主中継基板１２２〕

主中継基板１２２は、図４５に示すように、電源基板１１２ｓとの接続用のコネクタＣＮ１（以下、主中継基板１２２のコネクタＣＮ１という）と、主制御基板４０９に繋がっているハーネス付きコネクタ４２５（図１６－１参照）と接続されるコネクタ１２４（図１４及び図１５参照、以下、主中継基板１２２のコネクタＣＮ２という）と、後述の扉形前面部材２００の裏面に配備される主扉中継基板８５０と接続されるコネクタＣＮ３（以下、主中継基板１２２のコネクタＣＮ３という）と、遊技場（ホール）に設置されたホー

ルコンピュータ（図示せず）に対してスロットマシン 1 の遊技情報を出力するために中継する外部中継端子板 1 3 1（図 1 参照）と接続されるコネクタ C N 4（以下、主中継基板 1 2 2 のコネクタ C N 4 という）と、メダル払出装置 1 1 0 と接続されるコネクタ C N 5（以下、主中継基板 1 2 2 のコネクタ C N 5 という）と、メダル用補助収納箱 1 1 1 の内部に配設されたメダル補助収納庫スイッチ 1 1 1 a と接続されるコネクタ C N 6（以下、主中継基板 1 2 2 のコネクタ C N 6 という）と、扉開放検知スイッチ 2 2 0 と接続されるコネクタ C N 7（以下、主中継基板 1 2 2 のコネクタ C N 7 という）とを備えている。主中継基板 1 2 2 は、単純に各種信号や電源電圧を素通りさせる中継（中継入力又は中継出力）の役割を果たす。なお、以下の説明では、基板毎にコネクタがあるので、符号「C N」は異なる基板で重複することがある。

10

【0 1 2 0】

図 4 2 の電源基板 1 1 2 s は、A C 2 4 V（2 つの端子）を入力として、主制御基板 4 0 9 のメモリのバックアップ電源や各種の直流作動電源（+ 3 0 V 電源、+ 1 2 V 電源、+ 2 4 V 電源）を生成し、主中継基板 1 2 2 のコネクタ C N 1 に供給する。なお、符号 F G（1 つの端子）は、図示しない電源ハーネスを介して遊技島設備のアースに接続される。また、筐体 F G 端子（1 つの端子）は、遊技機本体の金属部分にアースとして接続される。

【0 1 2 1】

図 4 6 は、主中継基板 1 2 2 のコネクタ C N 1、C N 4、C N 5、C N 6 及び C N 7 のピン数及び各ピンによって伝達される信号を示す図である。図 4 2 及び図 4 6 に示すように、主中継基板 1 2 2 のコネクタ C N 1（対電源基板 1 1 2 s）は 1 2 ピンで構成されている。コネクタ C N 1 の 1 番ピン～5 番ピンは何れもグランド G N D の中継入力である。6 番ピンはバックアップ電源（-）（0 V）の中継入力であり、7 番ピン及び 8 番ピンは + 3 0 V 電源の中継入力であり、9 番ピン及び 1 0 番ピンはいずれも + 1 2 V 電源の中継入力であり、1 1 番ピンは + 2 4 V 電源の中継入力であり、1 2 番ピンはバックアップ電源（+）（+ 5 V）の中継入力である。

20

【0 1 2 2】

主中継基板 1 2 2 のコネクタ C N 4（対外部中継端子板 1 3 1）は 1 0 ピンで構成されている。コネクタ C N 4 の 1 番ピンは外部信号 5 の中継出力、2 番ピンは外部信号 4 の中継出力、3 番ピンは外部信号 3 の中継出力、4 番ピンは外部信号 2 の中継出力、5 番ピンは外部信号 1 の中継出力である。また、コネクタ C N 4 の 6 番ピンはメダル払出信号の中継出力であり、7 番ピンはメダル投入信号の中継出力である。さらに、コネクタ C N 4 の 8 番ピン～1 0 番ピンは何れも + 2 4 V 電源の中継出力である。

30

【0 1 2 3】

主中継基板 1 2 2 のコネクタ C N 5（対メダル払出装置 1 1 0）は 5 ピンで構成されている。コネクタ C N 5 の 1 番ピンは S + 5 V（センサ用 + 5 V 電源を意味する、以下、センサ用 + 5 V 電源という）の中継出力であり、2 番ピンは遊技メダル払出カウントスイッチ信号の中継入力であり、3 番ピンはグランド G N D であり、4 番ピンは遊技メダル払出ドライブ 1 の中継出力であり、5 番ピンは遊技メダル払出ドライブ 2 の中継出力である。

【0 1 2 4】

主中継基板 1 2 2 のコネクタ C N 6（対メダル補助収納庫スイッチ 1 1 1 a）は 2 ピンで構成されている。コネクタ C N 5 の 1 番ピンはオーバフロースイッチ（メダル補助収納庫スイッチ 1 1 1 a）の信号の中継入力であり、2 番ピンはグランド G N D である。また、主中継基板 1 2 2 のコネクタ C N 7（対扉開放検知スイッチ 2 2 0）は 2 ピンで構成されている。コネクタ C N 7 の 1 番ピンは扉開放検知スイッチ 2 2 0 の信号の中継入力であり、2 番ピンはグランド G N D である。

40

【0 1 2 5】

図 4 7 は、主中継基板 1 2 2 のコネクタ C N 3 のピン数及び各ピンによって伝達される信号を示す図である。図 4 2 及び図 4 7 に示すように、主中継基板 1 2 2 のコネクタ C N 3 は 3 0 ピンで構成され、主扉中継基板 8 5 0 に接続されている。図 4 2 において一点鎖

50

線で囲われている「ドアブロック」で示されるように、主扉中継基板 850 及び主扉中継基板 850 にコネクタ接続されているメダルセクタ 207、貯留メダル精算ボタン 209、MAXベットボタン 206、1ベットボタン 205、始動レバー 210、リール停止ボタン 211（211a～211c）及び打止め解除／エラー解除スイッチ 215c は扉形前面部材 200 に配設されている。

【0126】

図 51 は、スロットマシン 1 の扉形前面部材 200 の裏面図である。扉形前面部材 200 は、スロットマシンの外本体 100（図 1 参照）の前面に横開きの扉状に回動可能に取り付けられている。図 51 に示すように、扉形前面部材 200 の裏面の略中央には、内部に主扉中継基板（図示せず）と扉装飾駆動基板（図示せず）を収納した扉基板収納ケース 800 が配設されている。

10

【0127】

また、図 52 は扉基板収納ケース 800 の斜視図である。図 52 に示すように、扉基板収納ケース 800 は、内部に扉装飾駆動基板 860（符号のみ図示）を収納した四角形状をなした扉装飾駆動基板収納部分 801 の側部に、扉装飾駆動基板よりも小型の四角形状で、内部に主扉中継基板 850（符号のみ図示）を収納した主扉中継基板収納部分 802 が一体に形成されている。

【0128】

図 42 に示すように、主扉中継基板 850 にはメダルセクタ 207、貯留メダル精算ボタン 209、MAXベットボタン 206、1ベットボタン 205、始動レバー 210、リール停止ボタン 211（左リール停止ボタン 211a、中リール停止ボタン 211b、右リール停止ボタン 211c）、打止め解除／エラー解除スイッチ 215c が接続されている。

20

【0129】

図 52 において、符号 803 は扉基板収納ケース 800 の上面全体を覆う収納ケースカバーであり、主扉中継基板収納部分 802 の収納ケースカバー 803 の外面に、メダルセクタ 207 に接続されたハーネス付きコネクタを接続するメダルセクタ用接続コネクタ 851（図 42 に示すように 10 ピンで構成）と、貯留メダル精算ボタン 209 に接続されたハーネス付きコネクタを接続する貯留メダル精算ボタン用接続コネクタ 852（図 42 に示すように 2 ピンで構成）と、MAXベットボタン 206 に接続されたハーネス付きコネクタを接続する MAXベットボタン用接続コネクタ 853（図 42 に示すように 4 ピンで構成）と、1ベットボタン 205 に接続されたハーネス付きコネクタを接続する 1ベットボタン用接続コネクタ 854（図 42 に示すように 2 ピンで構成）と、始動レバー 210 に接続されたハーネス付きコネクタを接続する始動レバー用接続コネクタ 855（図 42 に示すように 3 ピンで構成）と、リール停止ボタン 211 に接続されたハーネス付きコネクタを接続するリール停止ボタン用接続コネクタ 856（図 42 に示すように 8 ピンで構成）と、打止め解除／エラー解除スイッチ 215c に接続されたハーネス付きコネクタを接続する打止め解除／エラー解除スイッチ用接続コネクタ 857（図 42 に示すように 2 ピンで構成）と、主として主扉中継基板 850 から本体側の主中継基板 122 へ各信号を送出する对本体接続コネクタ部材 858（30 ピン雌型で構成）とが露出した状態で配設されている。

30

40

【0130】

主扉中継基板 850 と主中継基板 122 との接続は、主扉中継基板 850 の对本体接続コネクタ部材 858（CN1）に対応接続するコネクタ部材を一端に備えた对本体接続用ハーネス付きコネクタ（従来より周知の接続部材であるため図示せず）を用いて行われ、主扉中継基板 850 の对本体接続コネクタ部材 858（CN1）に対本体接続用ハーネス付きコネクタの一端を接続し、主中継基板 122 のコネクタ CN3（図 42 参照）に対本体接続用ハーネス付きコネクタ 900（図 14 参照）の他端を接続する。

【0131】

図 47 に示すように、主中継基板 122 のコネクタ CN3 の 1 番ピンは +24V 電源の

50

中継出力であり、2番ピンはメダルセレクト207のロックアウトソレノイドへの駆動信号の中継出力であり、3番ピンはグランドGNDである。4番ピンはメダルセレクト207のメダル通過センサ用+5V電源の中継出力であり、5番ピンはメダルセレクト207のメダル通過センサ（メダル投入スイッチ1）信号の中継入力であり、6番ピンはメダルセレクト207のメダル通過センサ（メダル投入スイッチ2）信号の中継入力であり、7番ピンはメダルセレクト207のメダル投入レバー検知スイッチの信号の中継入力であり、8番ピンはグランドGNDである。

【0132】

9番ピンは貯留メダル精算ボタン209（貯留メダル精算スイッチ）のスイッチ信号の中継入力であり、10番ピンはグランドGNDである。11番ピンはセンサ用+5V電源の中継出力であり、12番ピンはMAXベットボタン206（貯留メダル投入スイッチ2）のスイッチ信号の中継入力であり、13番ピンは貯留メダル投入スイッチLEDの点灯信号の中継出力であり、14番ピンはグランドGNDである。15番ピンはセンサ用+5V電源の中継出力であり、16番ピンは1ベットボタン205（貯留メダル投入スイッチ1）のスイッチ信号の中継入力であり、17番ピンはグランドGNDである。18番ピンは始動レバー210（スタート操作手段）のレバーセンサのセンサ用+5V電源の中継出力であり、19番ピンはグランドGNDであり、20番ピンは始動レバー210のレバーセンサ信号の中継入力である。

【0133】

21番ピンは第1リールに対応した左リール停止ボタン211aの信号の中継入力であり、22番ピンは第2リールに対応した中リール停止ボタン211bの信号の中継入力であり、23番ピンは第3リールに対応した右リール停止ボタン211cの信号の中継入力であり、24番ピンはグランドGNDである。25番ピンはセンサ用+5V電源の中継出力であり、26番ピンは停止ボタンLED1の点灯信号の中継出力であり、27番ピンは停止ボタンLED2の点灯信号の中継出力であり、28番ピンは停止ボタンLED3の点灯信号の中継出力である。29番ピンはセンサ用+5V電源の中継出力であり、30番ピンはリセットスイッチ（打止め解除／エラー解除スイッチ215c）の信号の中継入力である。

【0134】

〔主中継基板122と主制御基板409とのコネクタ接続〕

図42に示すように、主中継基板122のコネクタCN2は主制御基板409のコネクタCN1と接続される（図15のコネクタ124と図16-1のハーネス424付きのコネクタ425との接続を介して接続される）。主中継基板122のコネクタCN2及び主制御基板409のコネクタCN1は、64ピンで構成されている。

【0135】

図48は、主中継基板122のコネクタCN2のピン数及び各ピンによって伝達される信号を示す図であり、図49は、主制御基板409のコネクタCN1のピン数及び各ピンによって伝達される信号を示す図である。なお、図48の主中継基板122のコネクタCN2のピン番号と図49の主制御基板409のコネクタCN1のピン番号とは同一の番号同士が対応している。

【0136】

主制御基板409のコネクタCN1の1番ピンは外部信号5の出力であり、主中継基板122のコネクタCN2の1番ピンは外部信号5の中継入力である。主制御基板409のコネクタCN1の2番ピンは外部信号4の出力であり、主中継基板122のコネクタCN2の2番ピンは外部信号4の中継入力である。主制御基板409のコネクタCN1の3番ピンは外部信号3の出力であり、主中継基板122のコネクタCN2の3番ピンは外部信号3の中継入力である。主制御基板409のコネクタCN1の4番ピンは外部信号2の出力であり、主中継基板122のコネクタCN2の4番ピンは外部信号2の中継入力である。主制御基板409のコネクタCN1の5番ピンは外部信号1の出力であり、主中継基板122のコネクタCN2の5番ピンは外部信号1の中継入力である。

【0137】

主制御基板409のコネクタCN1の6番ピンはメダル払出信号出力であり、主中継基板122のコネクタCN2の6番ピンはメダル払出信号の中継入力である。主制御基板409のコネクタCN1の7番ピンはメダル投入信号出力であり、主中継基板122のコネクタCN2の7番ピンはメダル投入信号の中継入力である。主制御基板409のコネクタCN1の8番ピンはグラウンドGNDであり、主中継基板122のコネクタCN2の8番ピンもグラウンドGNDである。主制御基板409のコネクタCN1の9番ピンは遊技メダル払出カウントスイッチ信号の入力であり、主中継基板122のコネクタCN2の9番ピンは遊技メダル投払出カウントスイッチ信号の中継出力である。主制御基板409のコネクタCN1の10番ピンはグラウンドGNDであり、主中継基板122のコネクタCN2の10番ピンもグラウンドGNDである。

10

【0138】

主制御基板409のコネクタCN1の11番ピン及び12番ピンは遊技メダル払出装置ドライブ1の出力であり、主中継基板122のコネクタCN2の11番ピン及び12番ピンは遊技メダル払出装置ドライブ1の中継入力である。主制御基板409のコネクタCN1の13番ピン及び14番ピンは遊技メダル払出装置ドライブ2の出力であり、主中継基板122のコネクタCN2の13番ピン及び14番ピンは遊技メダル払出装置ドライブ2の中継入力である。

【0139】

主制御基板409のコネクタCN1の15番ピンはグラウンドGNDであり、主中継基板122のコネクタCN2の15番ピンもグラウンドGNDである。主制御基板409のコネクタCN1の16番ピンはオーバーフロースイッチ信号（メダル補助収納庫スイッチ111aのスイッチ信号）の入力であり、主中継基板122のコネクタCN2の16番ピンはオーバーフロースイッチ信号の中継出力である。主制御基板409のコネクタCN1の17番ピンは扉開放検知スイッチ信号の入力であり、主中継基板122のコネクタCN2の17番ピンは扉開放検知スイッチ信号の中継出力である。主制御基板409のコネクタCN1の18番ピン～23番ピンは何れもグラウンドGNDであり、主中継基板122のコネクタCN2の18番ピン～23番ピンも何れもグラウンドGNDである。

20

【0140】

主制御基板409のコネクタCN1の24番ピンはメダルセレクト207のロックアウトソレノイドへの駆動信号の出力であり、主中継基板122のコネクタCN2の24番ピンはメダルセレクト207のロックアウトソレノイドへの駆動信号の中継入力である。主制御基板409のコネクタCN1の25番ピンはメダルセレクト207のメダル投入スイッチ1信号の入力であり、主中継基板122のコネクタCN2の25番ピンはメダルセレクト207のメダル投入スイッチ1信号の中継出力である。主制御基板409のコネクタCN1の26番ピンはメダルセレクト207のメダル投入スイッチ2信号の入力であり、主中継基板122のコネクタCN2の26番ピンはメダルセレクト207のメダル投入スイッチ2信号の中継出力である。主制御基板409のコネクタCN1の27番ピンはメダルセレクト207のメダル投入レバー検知スイッチ信号の入力であり、主中継基板122のコネクタCN2の27番ピンはメダルセレクト207のメダル投入レバー検知スイッチ信号の中継出力である。主制御基板409のコネクタCN1の28番ピンは貯留メダル精算スイッチ信号（貯留メダル精算ボタン209）の入力であり、主中継基板122のコネクタCN2の28番ピンは貯留メダル精算スイッチ信号の中継出力である。

30

40

【0141】

主制御基板409のコネクタCN1の29番ピンは貯留メダル投入スイッチ1信号（1ベットボタン205）の入力であり、主中継基板122のコネクタCN2の29番ピンは貯留メダル投入スイッチ1信号の中継出力である。主制御基板409のコネクタCN1の30番ピンは貯留メダル投入スイッチ2信号（MAXベットボタン206）の入力であり、主中継基板122のコネクタCN2の30番ピンは貯留メダル投入スイッチ2信号の中継出力である。主制御基板409のコネクタCN1の31番ピンは始動レバー210のレ

50

パーセンサ信号の入力であり、主中継基板 1 2 2 のコネクタ C N 2 の 3 1 番ピンは始動レバー 2 1 0 のレバーセンサ信号の中継出力である。

【0 1 4 2】

主制御基板 4 0 9 のコネクタ C N 1 の 3 2 番ピンはリセットスイッチ（打止め解除／エラー解除スイッチ 2 1 5 c）の信号の入力であり、主中継基板 1 2 2 のコネクタ C N 2 の 3 2 番ピンはリセットスイッチ（打止め解除／エラー解除スイッチ 2 1 5 c）の信号の中継出力である。主制御基板 4 0 9 のコネクタ C N 1 の 3 3 番ピンは第 1 リールに対応した左リール停止ボタン 2 1 1 a の信号の入力であり、主中継基板 1 2 2 のコネクタ C N 2 の 3 3 番ピンは第 1 リールに対応した左停止ボタン 2 1 1 a の信号の中継出力である。主制御基板 4 0 9 のコネクタ C N 1 の 3 4 番ピンは第 2 リールに対応した中リール停止ボタン 2 1 1 b の信号の入力であり、主中継基板 1 2 2 のコネクタ C N 2 の 3 4 番ピンは第 2 リールに対応した中リール停止ボタン 2 1 1 b の信号の中継出力である。主制御基板 4 0 9 のコネクタ C N 1 の 3 5 番ピンは第 3 リールに対応した右リール停止ボタン 2 1 1 c の信号の入力であり、主中継基板 1 2 2 のコネクタ C N 2 の 3 5 番ピンは第 3 リールに対応した右リール停止ボタン 2 1 1 c の信号の中継出力である。

10

【0 1 4 3】

主制御基板 4 0 9 のコネクタ C N 1 の 3 6 番ピンは停止ボタン L E D 1 の点灯信号の出力であり、主中継基板 1 2 2 のコネクタ C N 2 の 3 6 番ピンは停止ボタン L E D 1 の点灯信号の中継入力である。主制御基板 4 0 9 のコネクタ C N 1 の 3 7 番ピンは停止ボタン L E D 2 の点灯信号の出力であり、主中継基板 1 2 2 のコネクタ C N 2 の 3 7 番ピンは停止ボタン L E D 2 の点灯信号の中継入力である。主制御基板 4 0 9 のコネクタ C N 1 の 3 8 番ピンは停止ボタン L E D 3 の点灯信号の出力であり、主中継基板 1 2 2 のコネクタ C N 2 の 3 8 番ピンは停止ボタン L E D 3 の点灯信号の中継入力である。主制御基板 4 0 9 のコネクタ C N 1 の 3 9 番ピンは貯留メダル投入スイッチ L E D の点灯信号の出力であり、主中継基板 1 2 2 のコネクタ C N 2 の 3 9 番ピンは貯留メダル投入スイッチ L E D の点灯信号の中継入力である。

20

【0 1 4 4】

主制御基板 4 0 9 のコネクタ C N 1 の 4 0 番ピンはバックアップ電源（－）（0 V）の入力であり、主中継基板 1 2 2 のコネクタ C N 2 の 4 0 番ピンはバックアップ電源（－）（0 V）の中継出力である。主制御基板 4 0 9 のコネクタ C N 1 の 4 1 番ピンは S + 5 V（センサ用 + 5 V 電源）の出力であり、主中継基板 1 2 2 のコネクタ C N 2 の 4 1 番ピンは S + 5 V（センサ用 + 5 V 電源）の中継入力である。主制御基板 4 0 9 のコネクタ C N 1 の 4 2 番ピンはバックアップ電源（＋）（+ 5 V）の入力であり、主中継基板 1 2 2 のコネクタ C N 2 の 4 2 番ピンはバックアップ電源（＋）（+ 5 V）の中継出力である。

30

【0 1 4 5】

主制御基板 4 0 9 のコネクタ C N 1 の 4 3 番ピン～4 9 番ピンは何れもグランド G N D であり、主中継基板 1 2 2 のコネクタ C N 2 の 4 3 番ピン～4 9 番ピンも何れもグランド G N D である。また、主制御基板 4 0 9 のコネクタ C N 1 の 5 0 番ピン～5 6 番ピンは何れも + 1 2 V 電源の入力であり、主中継基板 1 2 2 のコネクタ C N 2 の 5 0 番ピン～5 6 番ピンは何れも + 1 2 V 電源の中継出力である。

40

【0 1 4 6】

主制御基板 4 0 9 のコネクタ C N 1 の 5 7 番ピン～6 0 番ピンは何れもグランド G N D であり、主中継基板 1 2 2 のコネクタ C N 2 の 5 7 番ピン～6 0 番ピンも何れもグランド G N D である。また、主制御基板 4 0 9 のコネクタ C N 1 の 6 1 番ピン～6 4 番ピンは何れも + 3 0 V 電源の入力であり、主中継基板 1 2 2 のコネクタ C N 2 の 6 1 番ピン～6 4 番ピンは何れも + 3 0 V 電源の中継出力である。

【0 1 4 7】

[主制御基板]

図 4 3 は遊技ユニット側に配備された主制御基板 4 0 9 及び周辺制御基板 7 5 0 のブロック図である。図 4 3 に示すように、主制御基板 4 0 9 には、前述の主中継基板 1 2 2 が

50

接続される他、12ピンで構成されるコネクタにより遊技状態表示基板450が接続され、24ピンで構成されるコネクタを介してリール主中継基板312が接続され、1個が8ピンで構成されるコネクタ2個により機能分離中継端子板441が接続されている。なお、図示されていないが、遊技状態表示基板450にはクレジット表示部、ゲーム数表示部、払出枚数表示部、メダルインランプ、スタートランプ、ベットランプ、ボーナスフラグ告知ランプ等が設けられている。リール主中継基板312には、左リール301aに対応したリールモータ中継基板が8ピンで構成されるコネクタを介して接続され、中リール301bに対応したリールモータ中継基板が8ピンで構成されるコネクタを介して接続され、右リール301cに対応したリールモータ中継基板が8ピンで構成されるコネクタを介して接続されている。

10

【0148】

主制御基板409は、図示していないが、マイクロプロセッサとしての主制御MPU、入出力デバイス(I/Oデバイス)としての主制御I/Oポート、上述した、左リール駆動モータ303a、中リール駆動モータ303b及び右リール駆動モータ303cに駆動信号を出力するドライブ回路、スロットマシン1の設定(例えば、設定1~6)を変更する設定キー(鍵穴)、設定スイッチ/エラー解除、打止有無スイッチ、精算有無スイッチ等を備えて構成されている。主制御MPUには、各種処理プログラムや各種コマンドを記憶するROMと、一時的にデータを記憶するRAMとが内蔵されており、その動作(システム)を監視するウォッチドックタイマや不正を防止するための機能等も内蔵されている。

20

【0149】

主制御MPUは、上述した、1ベットボタン205、MAXベットボタン206、貯留メダル精算ボタン209、始動レバー210、リール停止ボタン211(左リール停止ボタン211a、中リール停止ボタン211b、右リール停止ボタン211c)、メダルセレクトボタン207(ロックアウトソレノイド、通過センサ、レバーセンサ)、扉開放検知スイッチ220、メダル払出装装置110の遊技メダル払出カウントスイッチ及びメダル用補助収納箱111のメダル補助収納庫スイッチ111aからの検出信号が主制御I/Oポートを介して入力されており、これらの検出信号に基づいて、ロックアウトソレノイド、クレジット表示部、ゲーム数表示部、払出枚数表示部、メダルインランプ、スタートランプ、ベットランプ、ボーナスフラグ告知ランプ及びメダル払出装装置110の駆動手段への駆動信号を、主制御I/Oポートを介して、出力する。

30

【0150】

また、主制御MPUは、主制御I/Oポート及びリール主中継基板312、各リールモータ中継基板を介して左リール301a、中リール301b及び右リール301cをそれぞれ回転させる左リール駆動モータ303a、中リール駆動モータ303b及び右リール駆動モータ303cへの駆動信号を出力したり、左リール301a、中リール301b及び右リール301cの原位置をそれぞれ検出する左リール位置センサ、中リール位置センサ及び右リール位置センサからの検出信号が入力されたりする。

【0151】

主制御MPUは、主制御I/Oポートを介して、設定スイッチ/エラー解除、打止有無スイッチ、精算有無スイッチ、打止め解除/エラー解除スイッチ215cからの信号が入力されたり、メダル払出信号、メダル投入信号や遊技ステータス等を外部中継端子板131に出力したりする。

40

【0152】

「設定スイッチ/エラー解除」

設定スイッチ/エラー解除は設走キーの状況によって役割が変わる。設定キーがOFFのときは(遊技可能状態)、エラー解除スイッチとして機能する。一方、設定キーがONのときは(設定変更状態)、設定スイッチとして機能する。

【0153】

〔設定キーと設定スイッチ/エラー解除〕

50

次に、スロットマシン 1 の設定の変更手順について説明する。まず、スロットマシン 1 を電源 OFF の状態とし、その状態で設定キースイッチを操作する。詳しくは、設定キースイッチに所定のキーを差し込んでキーを右へ 90 度回転させる。次に、設定キースイッチにキーが差し込まれた状態でスロットマシン 1 を電源 ON にする。電源 ON は、電源ユニットの電源スイッチを操作することによって行なう。電源 ON 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）。次に、設定スイッチを操作する。設定スイッチを操作すると、クレジット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 6 の場合は、加算されずに表示される値が 1 に戻る。このように設定スイッチを操作して、クレジット表示部に所望の設定の値が表示されると、始動レバー 210 を操作する。始動レバー 210 を操作することによって、設定が確定する。キースイッチを左へ 90 度回転させ、設定キースイッチ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遊技機が動作する。

【0154】

〔打止め有無スイッチ〕

まず、「打止め」とはボーナスゲームが終了した後にメダルを受け付けられない状態にすることである。打止め有無スイッチはボーナスゲームが終了した後に「打止め」にするか、それとも継続してゲームを行うことを許容するかを決定するスイッチである。

【0155】

〔精算有無スイッチ〕

「精算」とはボーナスゲームが終了した後にクレジットを精算、つまりクレジット分のメダルを払い出すことを意味する。精算有無スイッチは、ボーナスゲームが終了した後に「精算」にするか、それとも「精算」しないかを決定するスイッチである。

【0156】

外部中継端子板 131 は、遊技場（ホール）に設置されたホールコンピュータと電氣的に接続されている。このホールコンピュータは、メダル投入信号によりスロットマシン 1 に投入されたメダルの枚数を把握し、メダル払出信号によりスロットマシン 1 が払い出したメダルの枚数を把握し、遊技ステータスによりスロットマシン 1 の遊技状態等を把握することによって、計数管理を行っている。

【0157】

図 43 において、主制御基板 409 には、1 つが 8 ピンで構成されるコネクタ 2 つにより機能分離中継端子板 441 が接続されている。また、機能分離中継端子板 441 には、1 つが 8 ピンで構成されるコネクタ 2 つにより後述する周辺制御基板 750（サブ制御基板）が接続されている。なお、矢印のついていない 8 ピンで構成されるコネクタは電源中継用であり、グランド GND が 4 ピン、+12V 電源が 2 ピン、+30V 電源が 2 ピンで構成されている。また、主制御基板 409 → 機能分離中継端子板 441 → 周辺制御基板 750 というように、矢印付きで示される 8 ピンで構成されるコネクタは遊技に関する各種コマンド送信用であり、パラレルデータ（コマンド）D0～D3 の 4 ピン、SEL（セレクト信号）が 1 ピン、WR（ライト信号、請求項 1 のストロブ信号に相当する）が 1 ピン、停電予告信号が 1 ピン、グランド GND が 1 ピンで構成されている。主制御 MPU は、遊技に関する各種コマンドを、主制御 I/O 及び機能分離中継端子板 441 を介して、後述する周辺制御基板 750 に送信するようになっている。

【0158】

〔主制御基板 409 と周辺制御基板 750 とのコネクタ接続〕

図 55 は、主制御基板 409 のコネクタ CN4 及びコネクタ CN5 と、周辺制御基板 750 のコネクタ CN1 及び CN2 とによる各コネクタのピン数及び各ピンによって伝達される信号を示す図である。図 55 に示すように、主制御基板 409 のコネクタ CN4 は周辺制御基板 750 のコネクタ CN1 と接続され、主制御基板 409 のコネクタ CN5 は周辺制御基板 750 のコネクタ CN2 と接続される。主制御基板 409 のコネクタ CN4 及び周辺制御基板 750 のコネクタ CN1 は 8 ピンで構成され、主制御基板 409 のコネク

タCN5及び周辺制御基板750のコネクタCN2は8ピンで構成されている。なお、主制御基板409のコネクタCN4のピン番号と周辺制御基板750のコネクタCN1のピン番号とは同一の番号同士が対応し、主制御基板409のコネクタCN5のピン番号と周辺制御基板750のコネクタCN2のピン番号とは同一の番号同士が対応している。なお、主制御基板409のコネクタCN5と周辺制御基板750のコネクタCN2とは、遊技に関する各種コマンド送信用である。

【0159】

主制御基板409のコネクタCN4の1番ピン及び2番ピンはグランドGNDであり、周辺制御基板750のコネクタCN1の1番ピン及び2番ピンもグランドGNDである。主制御基板409のコネクタCN4の3番ピン及び4番ピンは+12V電源の出力であり、周辺制御基板750のコネクタCN1の3番ピン及び4番ピンは+12V電源の入力である。また、主制御基板409のコネクタCN4の5番ピン及び6番ピンは+30V電源の出力であり、周辺制御基板750のコネクタCN1の5番ピン及び6番ピンは+30V電源の入力である。さらに、主制御基板409のコネクタCN4の7番ピン及び8番ピンはグランドGNDであり、周辺制御基板750のコネクタCN1の7番ピン及び8番ピンもグランドGNDである。

【0160】

主制御基板409のコネクタCN5の1番ピン～4番ピンは、パラレルのコマンドデータD0～D3の各出力であり、周辺制御基板750のコネクタCN2の1番ピン～4番ピンはコマンドデータD0～D3の各入力である。主制御基板409のコネクタCN5の5番ピンはSEL信号（セレクト信号）の出力であり、周辺制御基板750のコネクタCN2の5番ピンはSEL信号の入力である。なお、周辺制御基板750のコネクタCN2の5番ピンは、周辺制御基板750に配備されると共に、前述のコマンドデータD0～D3に対応した演出に関する制御を行うサブCPUの割込端子（INT2端子）に接続されている。主制御基板409のコネクタCN5の6番ピンはWR信号（ライト信号、なお、請求項1に記載のストロブ信号に相当する）の出力であり、周辺制御基板750のコネクタCN2の6番ピンはWR信号の入力である。なお、本実施形態におけるWR信号は、一般にはストロブ信号と呼ばれているものと同義である。なお、周辺制御基板750のコネクタCN2の6番ピンは、前記サブCPUの割込端子（INT1端子）に接続されている。主制御基板409のコネクタCN5の7番ピンは停電予告信号の出力であり、周辺制御基板750のコネクタCN2の7番ピンは停電予告信号の入力である。また、主制御基板409のコネクタCN5の8番ピンはグランドGNDであり、周辺制御基板750のコネクタCN2の8番ピンもグランドGNDである。

【0161】

〔周辺制御基板750（サブ制御基板）〕

周辺制御基板750は、図示していないが、マイクロプロセッサとしての周辺制御MPU（サブCPUに相当する）、各種処理プログラムや各種コマンドを記憶する周辺制御ROM、画像表示体500を表示制御するVDP（Video Display Processorの略）、15.9液晶モジュール500bに表示する各種画像を記憶する画像ROM、高音質の演奏を行う音源IC、この音源ICが参照する音楽及び効果音等の音情報が記憶されている音ROMを備えて構成されている。前記周辺制御MPUは、パラレル入出力ポート及びシリアル入出力ポート等の各種入出力ポートを内蔵している。

【0162】

周辺制御基板750には、前述の機能分離中継端子板441が2個の8ピンで構成されたコネクタで接続される他、2ピンで構成されるコネクタによりリール照明LED基板（上）503aが接続され、2ピンで構成されるコネクタによりリール照明LED基板（下）503bが接続され、12ピンで構成されるコネクタを介してリール周辺中継基板317が接続されている。リール周辺中継基板317には、左リール301a（第1リール）に対応したバックライト中継基板が4ピンで構成されるコネクタを介して接続され、さらに該バックライト中継基板に第1リールを背後から照明する発光体を備えたバックライト

基板がコネクタ接続されている。同様に、リール周辺中継基板 317 に、中リール 301b (第2リール) に対応したバックライト中継基板が4ピンで構成されるコネクタを介して接続され、さらに該バックライト中継基板に第2リールを背後から照明する発光体を備えたバックライト基板がコネクタ接続されている。また、リール周辺中継基板 317 に、右リール 301c (第3リール) に対応したバックライト中継基板が4ピンで構成されるコネクタを介して接続され、さらに該バックライト中継基板に第3リールを背後から照明する発光体を備えたバックライト基板がコネクタ接続されている。

【0163】

また、周辺制御基板 750 には、3ピンで構成されるコネクタにより液晶インバータ基板 500a が接続され、20ピンで構成されるコネクタにより 15.9 液晶モジュール 500b が接続され、2ピンで構成されるコネクタにより画像表示体 500 のファンモータ 500c が接続されている。さらに、液晶インバータ基板 500a と 15.9 液晶モジュール 500b とが 3ピンで構成されるコネクタによって接続され、液晶インバータ基板 500a は +30V 電源を入力として +200V 程度のバックライト用作動電圧を生成し、前記 15.9 液晶モジュール 500b に与える。

【0164】

[周辺制御基板 750 と周辺中継基板 123 とのコネクタ接続]

図 44 は遊技ユニット側に配備された周辺制御基板 750 及び本体側 (外本体 100 の背板 104 に配設された配線中継部材 113) に配備された周辺中継基板 123 のブロック図である。周辺制御基板 750 と周辺中継基板 123 とは、20ピンで構成されるコネクタ接続により接続されている。また、周辺中継基板 123 は、先に示した図 45 に示されている。

【0165】

[周辺中継基板 123]

周辺中継基板 123 は、図 45 に示すように、周辺制御基板 750 に繋がっているハーネス付きコネクタ 427 (図 16-1 参照) と接続されるコネクタ 125 (図 14 及び図 15 参照、以下、周辺中継基板 123 のコネクタ CN1 という) と、後述の扉形前面部材 200 の裏面に配備される扉装飾駆動基板 860 と接続されるコネクタ CN2 (以下、周辺中継基板 123 のコネクタ CN2 という) と、低音スピーカ (図 1 の外本体 100 内部の下部に配置されているメダル払出装置 110 の後方位置において背板 104 に配設されているスピーカ、図 25 参照) と接続されるコネクタ CN3 (以下、周辺中継基板 123 のコネクタ CN3 という) とを備えている。周辺中継基板 123 は、単純に各種信号や電源電圧を素通りさせる中継 (中継入力又は中継出力) の役割を果たす。

【0166】

図 44 に示すように、周辺中継基板 123 のコネクタ CN1 は周辺制御基板 750 のコネクタ CN3 と接続される (図 15 のコネクタ 125 と図 16-1 のハーネス 426 付きのコネクタ 427 との接続を介して接続される)。周辺中継基板 123 のコネクタ CN1 及び周辺制御基板 750 のコネクタ CN3 は、20ピンで構成されている。

【0167】

図 50 は、周辺制御基板 750 のコネクタ CN3 のピン数及び各ピンによって伝達される信号と、周辺中継基板 123 のコネクタ CN1 のピン数及び各ピンによって伝達される信号と、周辺中継基板 123 のコネクタ CN2 並びにコネクタ CN3 のピン数及び各ピンによって伝達される信号とを示す図である。

【0168】

周辺制御基板 750 のコネクタ CN3 の 1 番ピンは -SPK-W2 であり (低音スピーカ 221 のウーハ W2 用のマイナス出力であり)、周辺中継基板 123 のコネクタ CN1 の 1 番ピンは -SPK-W2 の中継入力である (低音スピーカ 221 のウーハ W2 用のマイナス中継入力である)。周辺制御基板 750 のコネクタ CN3 の 2 番ピンは +SPK-W2 であり (低音スピーカ 221 のウーハ W2 用のプラス出力であり)、周辺中継基板 123 のコネクタ CN1 の 2 番ピンは +SPK-W2 の中継入力である (低音スピーカ 22

1のウーハW2用のプラス中継入力である)。

【0169】

周辺制御基板750のコネクタCN3の3番ピンは-SPK-W1であり(低音スピーカ221のウーハW1用のマイナス出力であり)、周辺中継基板123のコネクタCN1の3番ピンは-SPK-W1の中継入力である(低音スピーカ221のウーハW1用のマイナス中継入力である)。周辺制御基板750のコネクタCN3の4番ピンは+SPK-W1であり(低音スピーカ221のウーハW1用のプラス出力であり)、周辺中継基板123のコネクタCN1の4番ピンは+SPK-W1の中継入力である(低音スピーカ221のウーハW1用のプラス中継入力である)。

【0170】

周辺制御基板750のコネクタCN3の5番ピンは-SPK-Lであり(左スピーカ201aのマイナス出力であり)、周辺中継基板123のコネクタCN1の5番ピンは-SPK-Lの中継入力である(左スピーカ201aのマイナス中継入力である)。周辺制御基板750のコネクタCN3の6番ピンは+SPK-Lであり(左スピーカ201aのプラス出力であり)、周辺中継基板123のコネクタCN1の6番ピンは+SPK-Lの中継入力である(左スピーカ201aのプラス中継入力である)。

【0171】

周辺制御基板750のコネクタCN3の7番ピンは-SPK-Rであり(右スピーカ201bのマイナス出力であり)、周辺中継基板123のコネクタCN1の7番ピンは-SPK-Rの中継入力である(右スピーカ201bのマイナス中継入力である)。周辺制御基板750のコネクタCN3の8番ピンは+SPK-Rであり(右スピーカ201bのプラス出力であり)、周辺中継基板123のコネクタCN1の8番ピンは+SPK-Rの中継入力である(右スピーカ201bのプラス中継入力である)。

【0172】

周辺制御基板750のコネクタCN3の9番ピン及び10番ピンはグラウンドGNDであり、周辺中継基板123のコネクタCN1の9番ピン及び10番ピンもグラウンドGNDである。周辺制御基板750のコネクタCN3の11番ピン及び12番ピンは+12V電源の出力であり、周辺中継基板123のコネクタCN1の11番ピン及び12番ピンは+12V電源の中継入力である。

【0173】

周辺制御基板750のコネクタCN3の13番ピン及び14番ピンはグラウンドGNDであり、周辺中継基板123のコネクタCN1の13番ピン及び14番ピンもグラウンドGNDである。

【0174】

周辺制御基板750のコネクタCN3の15番ピンはS-LATCHの出力であり(ラッチ信号出力であり)、周辺中継基板123のコネクタCN1の15番ピンはS-LATCHの中継入力である(ラッチ信号の中継入力である)。周辺制御基板750のコネクタCN3の16番ピンはS-MODEの出力であり(モード信号出力であり)、周辺中継基板123のコネクタCN1の16番ピンはS-MODEの中継入力である(モード信号の中継入力である)。周辺制御基板750のコネクタCN3の17番ピンはS-CLKの出力であり(クロック信号の出力であり)、周辺中継基板123のコネクタCN1の17番ピンはS-CLKの中継入力である(クロック信号の中継入力である)。周辺制御基板750のコネクタCN3の18番ピンはS-DATAであり(シリアル点灯データの出力であり)、周辺中継基板123のコネクタCN1の18番ピンはS-DATAの中継入力である(シリアル点灯データの中継入力である)。

【0175】

周辺制御基板750のコネクタCN3の19番ピンはSEL1であり(セレクト信号1の出力であり)、周辺中継基板123のコネクタCN1の18番ピンはSEL1の中継入力である(セレクト信号1の中継入力である)。周辺制御基板750のコネクタCN3の20番ピンはSEL0であり(セレクト信号0の出力であり)、周辺中継基板123のコ

10

20

30

40

50

ネクタCN1の20番ピンはSEL0の中継入力である（セレクト信号0の中継入力である）。

【0176】

また、図44に示すように、周辺中継基板123のネクタCN2は20ピンで構成され、扉装飾駆動基板860に接続されている。図44において一点鎖線で囲われている「ドアブロック」で示されるように、扉装飾駆動基板860、トップ装飾基板871、左上装飾基板872、左下装飾基板873、右上装飾基板874、右下装飾基板875、下パネル照明点灯基板876、Lスピーカ（左スピーカ）201a、Rスピーカ（右スピーカ）201b及び下パネル照明点灯基板876に接続されている下パネル照明877は、扉形前面部材200に配設されている。

10

【0177】

図44に示すように、扉装飾駆動基板860にはトップ装飾基板871、左上装飾基板872、左下装飾基板873、右上装飾基板874、右下装飾基板875、下パネル照明点灯基板876、Lスピーカ201a、Rスピーカ201bが接続されている。このように、扉形前面部材200に配設された扉側装飾発光体（後述）の点灯駆動を行う扉装飾駆動基板860が周辺制御基板750とは別体とされて扉形前面部材200に配設されている。

【0178】

図52に示すように、扉基板収納ケース800の扉装飾駆動基板収納部分801の収納ケースカバー803の外面に、トップ装飾基板871に接続されたハーネス付きコネクタを接続するトップ装飾基板用接続コネクタ861（図44に示すように12ピンで構成）と、左上装飾基板872に接続されたハーネス付きコネクタを接続する左上装飾基板用接続コネクタ862（図44に示すように13ピンで構成）と、左下装飾基板873に接続されたハーネス付きコネクタを接続する左下装飾基板用接続コネクタ863（図44に示すように6ピンで構成）と、右上装飾基板874に接続されたハーネス付きコネクタを接続する右上装飾基板用接続コネクタ864（図44に示すように13ピンで構成）と、右下装飾基板875に接続されたハーネス付きコネクタを接続する右下装飾基板用接続コネクタ865（図44に示すように6ピンで構成）と、下パネル照明点灯基板876に接続されたハーネス付きコネクタを接続する下パネル照明点灯基板用接続コネクタ866（図44に示すように2ピンで構成）と、Lスピーカ201aに接続されたハーネス付きコネクタを接続するLスピーカ用接続コネクタ867（図44に示すように2ピンで構成）と、Rスピーカ201bに接続されたハーネス付きコネクタを接続するRスピーカ用接続コネクタ868（図44に示すように2ピンで構成）と、扉装飾駆動基板860から本体側の周辺中継基板123へ各信号を送出する対本体接続コネクタ部材859（20ピン雌型で構成）とが露出した状態で配設されている。

20

30

【0179】

〔周辺中継基板123と扉装飾駆動基板860とのコネクタ接続〕

図44に示すように、周辺中継基板123のコネクタCN2は周辺制御基板750のコネクタCN1と接続される。周辺中継基板123のコネクタCN2及び周辺制御基板750のコネクタCN2は、20ピンで構成されている。

40

【0180】

扉装飾駆動基板860と周辺中継基板123との接続は、扉装飾駆動基板860の対本体接続コネクタ部材859（CN1）に対応接続するコネクタ部材を一端に備えた対本体接続用ハーネス付きコネクタ（従来より周知の接続部材であるため図示せず）を用いて行われ、扉装飾駆動基板860の対本体接続コネクタ部材859（CN1）に対本体接続用ハーネス付きコネクタの一端を接続し、周辺中継基板123のコネクタCN2（図45参照）に対本体接続用ハーネス付きコネクタ910（図14参照）の他端を接続する。

【0181】

図50においては周辺中継基板123のコネクタCN2のみを示し、扉装飾駆動基板860のCN1は図示を省略している。周辺中継基板123のコネクタCN2の1番ピンは

50

S E L 0 の中継出力であり（セレクト信号 0 の中継出力であり）、扉装飾駆動基板 8 6 0 の 1 番ピンは S E L 0 の入力である（セレクト信号 0 の入力である）。周辺中継基板 1 2 3 のコネクタ C N 2 の 2 番ピンは S E L 1 の中継出力であり（セレクト信号 1 の中継出力であり）、扉装飾駆動基板 8 6 0 の 2 番ピンは S E L 1 の入力である（セレクト信号 1 の入力である）。

【 0 1 8 2 】

周辺中継基板 1 2 3 のコネクタ C N 2 の 3 番ピンは S - D A T A の中継出力であり（シリアル点灯データの中継出力であり）、扉装飾駆動基板 8 6 0 の 3 番ピンは S - D A T A の入力である（シリアル点灯データの入力である）。周辺中継基板 1 2 3 のコネクタ C N 2 の 4 番ピンは S - C L K の中継出力であり（クロック信号の中継出力であり）、扉装飾駆動基板 8 6 0 の 4 番ピンは S - C L K の入力である（クロック信号の入力である）。

10

【 0 1 8 3 】

周辺中継基板 1 2 3 のコネクタ C N 2 の 5 番ピンは S - M O D E の中継出力であり（モード信号の中継出力であり）、扉装飾駆動基板 8 6 0 の 5 番ピンは S - M O D E の入力である（モード信号の入力である）。周辺中継基板 1 2 3 のコネクタ C N 2 の 6 番ピンは S - L A T C H の中継出力であり（ラッチ信号の中継出力であり）、扉装飾駆動基板 8 6 0 の 6 番ピンは S - L A T C H の入力である（ラッチ信号の入力である）。

【 0 1 8 4 】

周辺中継基板 1 2 3 のコネクタ C N 2 の 7 番ピン及び 8 番ピンはグラウンド G N D であり、扉装飾駆動基板 8 6 0 のコネクタ C N 1 の 7 番ピン及び 8 番ピンもグラウンド G N D である。周辺中継基板 1 2 3 のコネクタ C N 2 の 9 番ピン及び 1 0 番ピンは + 1 2 V 電源の中継出力であり、扉装飾駆動基板 8 6 0 のコネクタ C N 1 の 9 番ピン及び 1 0 番ピンは + 1 2 V 電源の入力である。周辺中継基板 1 2 3 のコネクタ C N 2 の 1 1 番ピン及び 1 2 番ピンはグラウンド G N D であり、扉装飾駆動基板 8 6 0 のコネクタ C N 1 の 1 1 番ピン及び 1 2 番ピンもグラウンド G N D である。

20

【 0 1 8 5 】

周辺中継基板 1 2 3 のコネクタ C N 2 の 1 3 番ピン及び 1 4 番ピンは + S P K - R の中継出力であり（右スピーカ 2 0 1 b のプラス中継出力であり）、扉装飾駆動基板 8 6 0 のコネクタ C N 1 の 1 3 番ピン及び 1 4 番ピンは + S P K - R の入力である（右スピーカ 2 0 1 b のプラス入力である）。周辺中継基板 1 2 3 のコネクタ C N 2 の 1 5 番ピン及び 1 6 番ピンは - S P K - R の中継出力であり（右スピーカ 2 0 1 b のマイナス中継出力であり）、扉装飾駆動基板 8 6 0 のコネクタ C N 1 の 1 5 番ピン及び 1 6 番ピンは - S P K - R の入力である（右スピーカ 2 0 1 b のマイナス入力である）。

30

【 0 1 8 6 】

周辺中継基板 1 2 3 のコネクタ C N 2 の 1 7 番ピン及び 1 8 番ピンは + S P K - L の中継出力であり（左スピーカ 2 0 1 a のプラス中継出力であり）、扉装飾駆動基板 8 6 0 のコネクタ C N 1 の 1 7 番ピン及び 1 8 番ピンは + S P K - L の入力である（左スピーカ 2 0 1 a のプラス入力である）。周辺中継基板 1 2 3 のコネクタ C N 2 の 1 9 番ピン及び 2 0 番ピンは - S P K - L の中継出力であり（左スピーカ 2 0 1 a のマイナス中継出力であり）、扉装飾駆動基板 8 6 0 のコネクタ C N 1 の 1 9 番ピン及び 2 0 番ピンは - S P K - L の入力である（左スピーカ 2 0 1 a のマイナス入力である）。

40

【 0 1 8 7 】

[周辺中継基板 1 2 3 と低音スピーカ 2 2 1 とのコネクタ接続]

図 4 4 に示すように、周辺中継基板 1 2 3 のコネクタ C N 3 は低音スピーカ 2 2 1 と接続される。周辺中継基板 1 2 3 のコネクタ C N 3 は 4 ピンで構成されている。図 5 0 に示すように、周辺中継基板 1 2 3 のコネクタ C N 3 の 1 番ピンは + S P K - W 1 であり（低音スピーカ 2 2 1 のウーハ W 1 用のプラス出力であり）、同コネクタ C N 3 の 2 番ピンは - S P K - W 1 であり（低音スピーカ 2 2 1 のウーハ W 1 用のマイナス出力であり）、同コネクタ C N 3 の 3 番ピンは + S P K - W 2 であり（低音スピーカ 2 2 1 のウーハ W 2 用

50

のプラス出力であり）、同コネクタC N 3の4番ピンは－S P K－W 2である（低音スピーカ2 2 1のウーハW 2用のマイナス出力である）。

【0 1 8 8】

〔扉形前面部材2 0 0の各装飾基板の配置〕

上述のトップ装飾基板8 7 1、左上装飾基板8 7 2、左下装飾基板8 7 3、右上装飾基板8 7 4、右下装飾基板8 7 5、下パネル照明点灯基板8 7 6の各配設位置を図3において示す。トップ装飾基板8 7 1は、扉形前面部材2 0 0の前面上半部に配されている透明板2 1 4 aの左右方向に向いた上辺を形成する縁部材2 1 4 bの中に嵌め込まれている。左上装飾基板8 7 2は、透明板2 1 4 aの上下方向に向いた左辺を形成する縁部材2 1 4 bの中に嵌め込まれている。左下装飾基板8 7 3は、各リール停止ボタン2 1 1 a～2 1 1 cの下方に配置された意匠板2 3 0（透明な樹脂製の板に遊技機種を象徴させるキャラクタ等が印刷されている部材）の左側方に位置する略三角形の装飾パネルの内部に嵌め込まれている。右上装飾基板8 7 4は、透明板2 1 4 aの上下方向に向いた右辺を形成する縁部材2 1 4 bの中に嵌め込まれている。右下装飾基板8 7 5は、意匠板2 3 0の右側方に位置する略三角形の装飾パネルの内部に嵌め込まれている。下パネル照明点灯基板8 7 6及び下パネル照明8 7 7は、意匠板2 3 0の背後に配置されている。なお、下パネル照明点灯基板8 7 6はインバータで構成され、下パネル照明8 7 7は冷陰極管で構成され、意匠板2 3 0を背後から照明する。

【0 1 8 9】

〔周辺制御基板7 5 0による制御〕

図4 3に示されているサブ制御ブロックは、図4 3において点線で区切られている部分及び図4 4に記載されている周辺中継基板1 2 3に接続されているドアブロック部分と低音スピーカ2 2 1で構成されている。図4 3の周辺制御基板7 5 0の周辺制御M P U（サブC P Uに相当する）は、主制御基板4 0 9から各種コマンドを受信すると、この各種コマンドに基づいて、前述のリール照明L E D基板5 0 3 a, 5 0 3 bやバックライト基板（第1リール～第3リール）の発光ダイオードを点灯する点灯信号を出力したり、前述の左上装飾基板8 7 2に配設された発光体及び左下装飾基板8 7 3に配設された発光体で構成された左発光体2 1 7 A（後述）、右上装飾基板8 7 4に配設された発光体及び右下装飾基板8 7 5に配設された発光体により構成された右発光体2 1 7 B（後述）を階調点灯する階調点灯信号（点灯制御する点灯制御用データの一態様）を、扉形前面部材2 0 0の裏面に配置した、周辺制御基板7 5 0と別体に設けた扉装飾駆動基板8 6 0を介して出力したり、上述したトップ装飾基板8 7 1に配設された上発光体2 1 7 C（後述）を点滅する点滅信号（点灯制御する点灯制御用データの一態様）を、扉装飾駆動基板8 6 0を介して出力したりする。

【0 1 9 0】

なお、左発光体2 1 7 A及び右発光体2 1 7 Bへの点滅信号や上発光体2 1 7 Cへの階調点灯信号は、前述の周辺制御M P Uのシリアル入出力ポートからクロック信号S－C L Kと同期して出力されたシリアルデータS－D A T A（点灯制御用データに相当する）と、パラレル入出力ポートから出力されたモード信号S－M O D E、ラッチ信号S－L A T C H及びセレクト信号S E L 0, S E L 1と、に基づいて、扉装飾駆動基板8 6 0が左発光体2 1 7 A、右発光体2 1 7 B及び上発光体2 1 7 Cに出力するようになっている。

【0 1 9 1】

周辺制御基板7 5 0のV D Pは、周辺制御M P Uから出力された制御信号に基づいて画像R O Mから画像を読み出して1 5．9液晶モジュール5 0 0 bの表示制御を行う。1 5．9液晶モジュール5 0 0 bにはバックライト（冷陰極管）が内蔵されており、液晶インバータ基板5 0 0 aによって点灯されている。

【0 1 9 2】

周辺制御基板7 5 0の音源I Cは、周辺制御M P Uから出力された制御信号に基づいて音R O Mから音情報を読み込み、周辺中継基板1 2 3を中継して接続された低音スピーカ2 2 1と、扉装飾駆動基板8 6 0を介して扉型前面部材2 0 0のLスピーカ2 0 1 a, R

スピーカ 201b とから各種演出に合わせた音楽及び効果音等が流れるよう制御を行う。

【0193】

〔扉装飾駆動基板 860〕

次に、扉装飾駆動基板 860 について説明する。図 53 は扉装飾駆動基板の簡易的な回路図である。扉装飾駆動基板 860 は、図 53 に示すように、セレクト回路 860a、スイッチ回路 860b、駆動回路 860c を備えて構成されており、ここでは、まず扉装飾駆動基板 860 に入力される各種信号について説明し、続けてセレクト回路 860a、スイッチ回路 860b、駆動回路 860c について説明する。なお、図 53 では、セレクト回路 860a 等 に供給される制御電圧である直流 +5 ボルト (V) や左発光体 217A 等 に供給される駆動電圧である直流 +12V の図示を省略した。

10

【0194】

〔扉装飾駆動基板 860 に入力される各種信号〕

扉装飾駆動基板 860 は、図 53 に示すように、周辺制御基板 750 の周辺制御 MPU (シリアル入出力ポート) からクロック信号 S-CLK と同期してシリアルデータ S-DATA が入力されている。クロック信号 S-CLK は、本実施形態では 1 秒 (s) あたり 250kb (キロビット) の情報が出力できるように設定されている。

【0195】

シリアルデータ S-DATA は、データの形式の異なる、左発光体 217A 及び右発光体 217B を階調点灯する階調点灯データと、上発光体 217C を点滅する点滅データとが含まれている。ここで階調点灯データは、階調データ及び点灯データから構成されている。なお、これらの点滅データ及び階調点灯データは、周辺制御基板 750 の周辺制御 ROM に予めテーブルとして別々に複数記憶されており、周辺制御 MPU が必要に応じてそれらのテーブルを参照して 1 つのシリアルデータ S-DATA として作成し、扉装飾駆動基板 860 に出力するようになっている。

20

【0196】

扉装飾駆動基板 860 には、クロック信号 S-CLK、シリアルデータ S-DATA のほかに、周辺制御 MPU (パラレル入出力ポート) からセレクト信号 SEL0、SEL1、モード信号 S-MODE 及びラッチ信号 S-LATCH が入力されている。セレクト信号 SEL0、SEL1 は、周辺制御 MPU (シリアル入出力ポート) から出力されているシリアルデータ S-DATA が点滅データであるか階調点灯データであるかをスイッチ回路 860b に伝える信号であり、モード信号 S-MODE は、階調点灯データが階調データであるか点灯データであるかを駆動回路 860c に伝える信号であり、ラッチ信号 S-LATCH は、駆動回路 860c が取り込んだシリアルデータ S-DATA に基づいて、左発光体 217A 及び右発光体 217B に階調点灯信号を出力開始する旨を、スイッチ回路 860b を介して駆動回路 860c に伝えたり、上発光体 217C に点滅信号を出力開始する旨を、スイッチ回路 860b を介して駆動回路 860c に伝えたりする信号である。

30

【0197】

なお、周辺制御基板 750 と扉装飾駆動基板 860 との基板間の配線は、両端に接続用のコネクタ (20ピン) を有するハーネス付きコネクタの一端が周辺制御基板 750 のコネクタ CN3 (20ピン) に接続され、図 16-1 に示すように前記ハーネス (426) 付きコネクタの他端 427 がコネクタホルダー 428 に取り付けられると共に (以上の構成が遊技ユニット側)、図 8 (a) に示すように、配線中継部材 113 に収められた周辺中継基板 123 のコネクタ 125 (図 44 及び図 45 では CN1、20ピン) (外本体 100 側) と接続されている。そして、図 14 に示すように、両端に接続用のコネクタ (20ピン) を有するハーネス 910 付きコネクタの一端が、周辺中継基板 123 のコネクタ CN2 (20ピン) に接続され、ハーネス 910 付きコネクタの他端が、扉形前面部材 200 に引き伸ばされて扉装飾駆動基板 860 のコネクタ CN1 (20ピン) と接続されている (図 52 では符号 859、図 44 参照)。これらのハーネスを介して、周辺制御 MPU からのクロック信号 S-CLK、シリアルデータ S-DATA、セレクト信号 SEL0

40

50

、SEL1、モード信号S-MODE及びラッチ信号S-LATCHが扉装飾駆動基板860に伝わるようになっている。

【0198】

[セレクト回路860a]

セレクト回路860aは、図53に示すように、インバータIC1A、IC1B（本実施形態では、東京芝浦電気製：TC74HC14）、論理積IC2A、IC3A（本実施形態では、東京芝浦電気製：TC74HC08）を備えて構成されている。

【0199】

インバータIC1A、IC1Bの各々は、8つの反転回路を備えており、その2つ（IC1A、IC1B）にセレクト信号SEL0、SEL1がそれぞれ入力されている。論理積IC2A、IC3Aは、4つの論理積回路を備えている（なお、後述のIC2B～IC2D、IC3B～IC3Dも同様）。インバータIC1Aの入力端子1に入力されたセレクト信号SEL0は、入力された論理を反転して出力端子2から反転セレクト信号SEL0'として出力され、論理積IC2Aの入力端子2に入力されている。論理積IC2Aの入力端子1にはセレクト信号SEL1が入力されており、論理積IC2Aは論理積回路であるため、入力端子1、2の論理積をとってその演算結果が出力端子3からスイッチ回路860bに出力される。

【0200】

インバータIC1Bの入力端子3に入力されたセレクト信号SEL1は、入力された論理を反転して出力端子4から反転セレクト信号SEL1'として出力され、論理積IC3Aの入力端子2に入力されている。論理積IC3Aの入力端子1にはセレクト信号SEL0が入力されており、論理積IC3Aは論理積回路であるため、入力端子1、2の論理積をとってその演算結果が出力端子3からスイッチ回路860bに出力される。

【0201】

[スイッチ回路860b]

セレクト回路860aの論理積IC2A、IC3Aによる演算結果が入力されるスイッチ回路860bは、図53に示すように、論理積IC2B～IC2D、IC3B～IC3Dを備えて構成されている。論理積IC2B、IC3Bの入力端子4にはシリアルデータS-DATAが入力され、論理積IC2B、IC3Bの入力端子5にはセレクト回路860aの論理積IC2A、IC3Aによる演算結果が入力されている。論理積IC2B、IC3Bは論理積回路であるため、入力端子4、5の論理積をとってその演算結果が出力端子6から駆動回路860cに出力される。

【0202】

このように、セレクト回路860aの論理積IC2A、IC3Aによる演算結果によって（IC2Aの出力がHIであるときはIC3Aの出力がLOW、IC3Aの出力がHIであるときはIC2Aの出力がLOW）、シリアルデータS-DATAを、論理積IC2Bの出力端子6から駆動回路860cに出力するか又は論理積IC3Bの出力端子6から駆動回路860cに出力するか、を切り替えている。

【0203】

なお、周辺制御基板750と扉装飾駆動基板860との基板間を電氣的に接続する図示しないハーネスにノイズが侵入してセレクト信号SEL0、SEL1が同論理になると、セレクト回路860aの論理積IC2A、IC3Aによる演算結果によって（IC2A、IC3Aの出力が共にLOWであることによって）、シリアルデータS-DATAを、論理積IC2Bの出力端子6から駆動回路860cに出力せず、かつ論理積IC3Bの出力端子6から駆動回路860cに出力せずになる。これにより、ノイズの影響を受けたシリアルデータS-DATAを駆動回路860cに出力することがなくなる（意図しないシリアルデータS-DATAが駆動回路860cに出力されることを防止する）。このように、セレクト信号SEL0、SEL1はシリアルデータS-DATAのノイズ対策としての役割も担っている。

【0204】

10

20

30

40

50

論理積 I C 2 C, I C 3 C の入力端子 9 にはクロック信号 S - C L K が入力され、論理積 I C 2 C, I C 3 C の入力端子 10 にはセレクト回路 8 6 0 a の論理積 I C 2 A, I C 3 A による演算結果が入力されている。論理積 I C 2 C, I C 3 C は論理積回路であるため、入力端子 9, 10 の論理積をとってその演算結果が出力端子 8 から駆動回路 8 6 0 c に出力される。

【0205】

このように、セレクト回路 8 6 0 a の論理積 I C 2 A, I C 3 A による演算結果によって (I C 2 A の出力が H I であるときは I C 3 A の出力が L O W、I C 3 A の出力が H I であるときは I C 2 A の出力が L O W)、クロック信号 S - C L K を、論理積 I C 2 C の出力端子 8 から駆動回路 8 6 0 c に出力するか又は論理積 I C 3 C の出力端子 8 から駆動回路 8 6 0 c に出力するか、を切り替えている。

10

【0206】

なお、周辺制御基板 7 5 0 と扉装飾駆動基板 8 6 0 との基板間を電氣的に接続する図示しないハーネスにノイズが侵入してセクタ信号 S E L 0, S E L 1 が同論理になると、セレクト回路 8 6 0 a の論理積 I C 2 A, I C 3 A による演算結果によって (I C 2 A, I C 3 A の出力が共に L O W であることによって)、クロック信号 S - C L K を、論理積 I C 2 C の出力端子 8 から駆動回路 8 6 0 c に出力せず、かつ論理積 I C 3 C の出力端子 8 から駆動回路 8 6 0 c に出力せずになる。これにより、ノイズの影響を受けたクロック信号 S - C L K を駆動回路 8 6 0 c に出力することがなくなる。このように、セレクト信号 S E L 0, S E L 1 はクロック信号 S - C L K のノイズ対策としての役割も担っている。

20

【0207】

論理積 I C 2 D, I C 3 D の入力端子 12 にはラッチ信号 S - L A T C H が入力され、論理積 I C 2 D, I C 3 D の入力端子 13 にはセレクト回路 8 6 0 a の論理積 I C 2 A, I C 3 A による演算結果が入力されている。論理積 I C 2 D, I C 3 D は論理積回路であるため、入力端子 12, 13 の論理積をとってその演算結果が出力端子 11 から駆動回路 8 6 0 c に出力される。

【0208】

このように、セレクト回路 8 6 0 a の論理積 I C 2 A, I C 3 A による演算結果によって (I C 2 A の出力が H I であるときは I C 3 A の出力が L O W、I C 3 A の出力が H I であるときは I C 2 A の出力が L O W)、ラッチ信号 S - L A T C H を、論理積 I C 2 D の出力端子 11 から駆動回路 8 6 0 c に出力するか又は論理積 I C 3 D の出力端子 11 から駆動回路 8 6 0 c に出力するか、を切り替えている。

30

【0209】

なお、周辺制御基板 7 5 0 と扉装飾駆動基板 8 6 0 との基板間を電氣的に接続する図示しないハーネスにノイズが侵入してセクタ信号 S E L 0, S E L 1 が同論理になると、セレクト回路 8 6 0 a の論理積 I C 2 A, I C 3 A による演算結果によって (I C 2 A, I C 3 A の出力が共に L O W であることによって)、ラッチ信号 S - L A T C H を、論理積 I C 2 D の出力端子 11 から駆動回路 8 6 0 c に出力せず、かつ論理積 I C 3 D の出力端子 11 から駆動回路 8 6 0 c に出力せずになる。これにより、ノイズの影響を受けたラッチ信号 S - L A T C H を駆動回路 8 6 0 c に出力することがなくなる。このように、セレクト信号 S E L 0, S E L 1 はラッチ信号 S - L A T C H のノイズ対策としての役割も担っている。

40

【0210】

[駆動回路 8 6 0 c]

スイッチ回路 8 6 0 b の論理積 I C 2 B ~ I C 2 D, I C 3 B ~ I C 3 D による演算結果が入力される駆動回路 8 6 0 c は、図 5 3 に示すように、点滅制御 I C 4、左側用階調制御 I C 5、右側用階調制御 I C 6 を備えて構成されている。

【0211】

[点滅制御 I C 4]

50

点滅制御 IC 4 は、本実施形態では、東京芝浦電気製の TB 6 2 7 0 9 を用いている。この TB 6 2 7 0 9 は、定電流ドライバであり、発光ダイオード等を直接駆動することができる。点滅制御 IC 4 の DATA-IN 端子には、スイッチ回路 8 6 0 b の論理積 IC 3 B の演算結果、つまりシリアルデータ S-DATA が入力され、点滅制御 IC 4 の CLOCK 端子には、スイッチ回路 8 6 0 b の論理積 IC 3 C の演算結果、つまりクロック信号 S-CLK が入力され、点滅制御 IC 4 の LOAD 端子には、スイッチ回路 8 6 0 b の論理積 IC 3 D の演算結果、つまりラッチ信号 S-LATCH が入力されている。なお、点滅制御 IC 4 で取り込まれるシリアルデータ S-DATA は、その詳細な説明は後述するが、セレクト信号 SEL 0, SEL 1 の論理を制御し、点滅データとなるようになっている。

10

【0212】

このように、点滅制御 IC 4 は、シリアルデータ S-DATA (点滅データ) を取り込み、ラッチ信号 S-LATCH が入力されると、これを契機として取り込んだシリアルデータ S-DATA (点滅データ) に基づいて、OUT-a 端子～OUT-g 端子から上発光体 2 1 7 C に点滅信号を出力する。この点滅信号は定電流であり、この定電流が上発光体 2 1 7 C に流れて上発光体 2 1 7 C が点灯又は点滅する。

【0213】

[左側用階調制御 IC 5 及び右側用階調制御 IC 6]

左側用階調制御 IC 5 及び右側用階調制御 IC 6 は、本実施形態では、テキサス・インスツルメント (TI) 製の TLC 5 9 2 2 を用いている。この TLC 5 9 2 2 には 1 6 チャンネルの出力があり、各出力チャンネルは個別の ON/OFF 制御に加え、チャンネルごとに、0～80 ミリアンペア (mA) の範囲でプログラム可能な定電流を流すことができる (これらの設定は MODE 信号に基づいて行われる)。また、1 個の外付け抵抗 (図示しない) により最大出力電流を設定し、この最大出力電流に対して、0～127 の 128 段階で出力電流を、チャンネルごとに出力することができる。

20

【0214】

左側用階調制御 IC 5 の SIN 端子には、スイッチ回路 8 6 0 b の論理積 IC 2 B の演算結果、つまりシリアルデータ S-DATA が入力され、左側用階調制御 IC 5 及び右側用階調制御 IC 6 の SCLK 端子には、スイッチ回路 8 6 0 b の論理積 IC 2 C の演算結果、つまりクロック信号 S-CLK が入力され、左側用階調制御 IC 5 及び右側用階調制御 IC 6 の XLAT 端子には、スイッチ回路 8 6 0 b の論理積 IC 2 D の演算結果、つまりラッチ信号 S-LATCH が入力されている。また、左側用階調制御 IC 5 の SOUT 端子と右側用階調制御 IC 6 の SIN 端子とが電氣的に接続されており、左側用階調制御 IC 5 及び右側用階調制御 IC 6 がデイズチェーン接続されている。これにより、左側用階調制御 IC 5 の SIN 端子に入力されたシリアルデータ S-DATA は SOUT 端子から右側用階調制御 IC 6 の SIN 端子に入力され、左側用階調制御 IC 5 及び右側用階調制御 IC 6 はシリアルデータ S-DATA を取り込むことができる。左側用階調制御 IC 5 及び右側用階調制御 IC 6 の MODE 端子には、モード信号 S-MODE が入力されている。なお、左側用階調制御 IC 5 及び右側用階調制御 IC 6 で取り込まれるシリアルデータ S-DATA は、その詳細な説明は後述するが、セレクト信号 SEL 0, SEL 1 の論理を制御し、階調データ及び点灯データから構成された階調点灯データとなるようになっている。

30

40

【0215】

このように、左側用階調制御 IC 5 及び右側用階調制御 IC 6 は、シリアルデータ S-DATA (階調点灯データ) を取り込み、ラッチ信号 S-LATCH が入力されると、これを契機として取り込んだシリアルデータ S-DATA (階調点灯データ) に基づいて、左側用階調制御 IC 5 はその OUT 0 端子～OUT 15 端子から左発光体 2 1 7 A に階調点灯信号を出力し、右側用階調制御 IC 6 はその OUT 0 端子～OUT 15 端子から右発光体 2 1 7 B に階調点灯信号を出力する。この階調点灯信号は、設定された階調データに基づいて最大出力電流に対して 0～127 段階の電流が左発光体 2 1 7 A 及び右発光体 2

50

17Bに流れて左発光体217A及び右発光体217Bが点灯又は階調点灯する。

【0216】

[点滅データ及び階調点灯データの出力シーケンス]

次に、上述した周辺制御基板750の周辺制御MPU（シリアル入出力ポート）から出力するシリアルデータS-DATAの出力シーケンスについて説明する。このシリアルデータS-DATAは、上述したように、点滅データ及び階調データにより構成されており、周辺制御基板750の周辺制御ROMに予めテーブルとして複数記憶されている。周辺制御MPUは、必要に応じてそれらのテーブルを参照して1つのシリアルデータS-DATAとして作成し、扉装飾駆動基板860に出力する。

【0217】

図54はシリアルデータの出力シーケンスの一例を示すタイミングチャートである。周辺制御基板750の周辺制御MPUは、図54に示すように、パラレル入出力ポートからセレクト信号SEL0の論理をHIにして出力するとともに、セレクト信号SEL1の論理をLOWにして出力する（タイミングT0）。セレクト信号SEL0の論理をHI、セレクト信号SEL1の論理をLOWにすることでシリアルデータS-DATAが点滅データであることを扉装飾駆動基板860に伝えている。

【0218】

タイミングT0の後、点滅データの出力シーケンスを開始し（タイミングT1）、シリアル入出力ポートからクロック信号S-CLKと同期してシリアルデータS-DATAである点滅データを扉装飾駆動基板860に1ビットずつ出力するとともにパラレル入出力ポートからラッチ信号S-LATCHの論理をLOWにして出力することによって、図53に示した、扉装飾駆動基板860の点滅制御IC4が点滅データを取り込む。その後、シリアル入出力ポートから点滅データをすべて出力すると、パラレル入出力ポートからラッチ信号S-LATCHの論理をHIにして出力することによって、点滅制御IC4は、ラッチ信号S-LATCHを契機として取り込んだ点滅データに基づいて上発光体217Cに点滅信号を出力し、上発光体217Cが点灯又は点滅する。

【0219】

パラレル入出力ポートからラッチ信号S-LATCHの論理をHIにして出力した後、パラレル入出力ポートからセレクト信号SEL1の論理をLOWからHIにして出力する（タイミングT2）。これにより、点滅データの出力シーケンスが完了する。

【0220】

タイミングT2の後、パラレル入出力ポートからセレクト信号SEL0の論理をHIからLOWにして出力し、階調点灯データの出力シーケンスを開始する（タイミングT3）。セレクト信号SEL0の論理をLOW、セレクト信号SEL1の論理をHIにすることでシリアルデータS-DATAが階調データであることを扉装飾駆動基板860に伝えている。

【0221】

タイミングT3の後、シリアル入出力ポートからクロック信号S-CLKと同期してシリアルデータS-DATAである階調データを扉装飾駆動基板860に1ビットずつ出力するとともにパラレル入出力ポートからラッチ信号S-LATCHの論理をLOWにして出力することによって、図53に示した扉装飾駆動基板860の左側用階調制御IC5及び右側用階調制御IC6が階調点灯データを取り込む。このとき、モード信号S-MODEの論理がHIとなっているため、左側用階調制御IC5及び右側用階調制御IC6は階調点灯データのうち階調データを取り込む。

【0222】

シリアル入出力ポートから階調点灯データのうち階調データをすべて出力すると、図示しないが、パラレル入出力ポートからラッチ信号S-LATCHの論理をLOWからHIにして出力し、その後、ラッチ信号S-LATCHの論理をHIからLOWにして出力する。そしてパラレル入出力ポートからモード信号S-MODEの論理をHIからLOWにする。このとき、モード信号S-MODEの論理がLOWとなっているため、左側用階調

10

20

30

40

50

制御 IC 5 及び右側用階調制御 IC 6 は階調点灯データのうち点灯データを取り込む。シリアル入出力ポートから階調点灯データのうち点灯データをすべて出力すると、パラレル入出力ポートからラッチ信号 S-LATCH 及びモード信号 S-MODE の論理を LOW から HI にすることによって、左側用階調制御 IC 5 及び右側用階調制御 IC 6 は、ラッチ信号 S-LATCH を契機として取り込んだ階調データに基づいて、左側用階調制御 IC 5 は左発光体 217A に階調点灯信号を出力し、右側用階調制御 IC 6 は右発光体 217B に階調点灯信号を出力し、左発光体 217A 及び右発光体 217B が点灯又は階調点灯する。

【0223】

パラレル入出力ポートからラッチ信号 S-LATCH 及びモード信号 S-MODE の論理を HI にして出力した後、パラレル入出力ポートからセレクト信号 SEL1 の論理を HI から LOW にして出力する（タイミング T4）。これにより、階調点灯データの出力シーケンスが完了する。

【0224】

以上説明した本実施形態のスロットマシン 1 は、周辺制御基板 750、扉装飾駆動基板 860 を備えている。周辺制御基板 750 は、シリアル入出力ポート及びパラレル入出力ポートが内蔵されたマイクロプロセッサである周辺制御 MPU を実装する。扉装飾駆動基板 860 は、周辺制御基板 750 と別体に設けられており、周辺制御 MPU のシリアル入出力ポートから出力されたシリアルデータ S-DATA に基づいて、上発光体 217C に点滅信号を出力し、左発光体 217A 及び右発光体 217B に階調点灯信号を出力する。

【0225】

扉装飾駆動基板 860 は、点滅制御 IC 4、左側用階調制御 IC 5、右側用階調制御 IC 6、セレクト回路 860a を備えている。点滅制御 IC 4 は、シリアルデータ S-DATA の点滅データを取り込み、かつ、上発光体 217C に点滅信号を出力する。左側用階調制御 IC 5 は、シリアルデータ S-DATA の階調点灯データを取り込み、左発光体 217A に階調点灯信号を出力する。右側用階調制御 IC 6 は、シリアルデータ S-DATA の階調点灯データを取り込み、右発光体 217B に階調点灯信号を出力する。セレクト回路 860a は、周辺制御 MPU のパラレル入出力ポートから出力されたセレクト信号 SEL0, SEL1 に基づいて、シリアルデータ S-DATA を、点滅制御 IC 4 に出力するか、又は左側用階調制御 IC 5 及び右側用階調制御 IC 6 に出力するか、を切り替える。

【0226】

シリアルデータ S-DATA は、点滅制御 IC 4 の点滅データと、左側用階調制御 IC 5 及び右側用階調制御 IC 6 の階調点灯データとから構成されており、点滅データと階調点灯データとの形式が異なっている。

【0227】

このように、シリアルデータ S-DATA は、データの形式が異なる、点滅制御 IC 4 の点滅データと、左側用階調制御 IC 5 及び右側用階調制御 IC 6 の階調点灯データと、から構成されており、セレクト回路 860a が、そのシリアルデータ S-DATA を、点滅制御 IC 4 に出力するか、又は左側用階調制御 IC 5 及び右側用階調制御 IC 6 に出力するか、を切り替えている。したがって、取り込むシリアルデータ S-DATA の形式が異なる、点滅制御 IC 4、左側用階調制御 IC 5 及び右側用階調制御 IC 6 を備えても、1 つのシリアルデータ S-DATA として取り扱うことができる。

【0228】

点滅制御 IC 4 は、点滅データを取り込み、上発光体 217C に点滅信号を出力し、左側用階調制御 IC 5 及び右側用階調制御 IC 6 は階調データ及び点灯データから構成された階調データを取り込み、左側用階調制御 IC 5 は左発光体 217A に階調点灯信号を出力し、右側用階調制御 IC 6 は右発光体 217B に階調点灯信号を出力する。

【0229】

シリアルデータ S-DATA は、形式の異なる、点滅データ及び階調点灯データから構

10

20

30

40

50

成されており、セレクト回路 860a は、周辺制御 MPU のパラレル入出力ポートから 2 本のセレクト信号 SEL0, SEL1 が入力されており、セレクト信号 SEL0 の論理が HI であり、かつ、セレクト信号 SEL1 の論理が LOW であるときには点滅データを点滅制御 IC4 に出力する一方、セレクト信号 SEL0 の論理が LOW であり、かつ、セレクト信号 SEL1 が HI であるときには階調点灯データを、左側用階調制御 IC5 及び右側用階調制御 IC6 に出力する。

【0230】

こうすれば、1 つのシリアルデータ S-DATA で、点滅制御 IC4 に点滅データ、左側用階調制御 IC5 及び右側用階調制御 IC6 に階調点灯データを、セレクト回路 860a に入力された、セレクト信号 SEL0, SEL1 によって出力することができる。これにより、点滅制御 IC4 は取り込んだ点滅データに基づいて上発光体 217C に点滅信号を出力することができ、左側用階調制御 IC5 及び右側用階調制御 IC6 は取り込んだ階調点灯データに基づいて、左側用階調制御 IC5 が左発光体 217A に階調点灯信号を出力することができ、右側用階調制御 IC6 が右発光体 217B に階調点灯信号を出力することができる。

【0231】

更に、セレクト回路 860a に入力されるセレクト信号 SEL0, SEL1 の論理が共に HI 又は LOW であるとき、つまり同論理であるときには、スイッチ回路 860b による点滅制御 IC4、左側用階調制御 IC5 及び右側用階調制御 IC6 へのシリアルデータ S-DATA、クロック信号 S-CLK 及びラッチ信号 S-LATCH の出力は行われない。セレクト信号 SEL0, SEL1 にノイズが侵入すると、その論理が同一（同論理）になる性質がある。この性質を利用して、セレクト回路 860a に入力されたセレクト信号 SEL0, SEL1 の論理が同論理になると、スイッチ回路 860b が、ノイズの影響を受けたシリアルデータ S-DATA を、点滅制御 IC4、左側用階調制御 IC5 及び右側用階調制御 IC6 に出力しなくなる。このように、セレクト信号 SEL0, SEL1 はシリアルデータ S-DATA のノイズ対策としての役割も担っている。

【0232】

以上に説明したように、遊技ユニットを外本体 100 の開口 109 の内部に着脱交換するに際し、コネクタホルダー 428 を配線中継部材 113 に着脱可能に結合することにより、コネクタホルダー 428 のコネクタ 425（主制御系配線類接続用コネクタ）と主中継基板 122 のコネクタ 124（主中継用コネクタ）とが接離可能に接続され、かつコネクタホルダー 428 のコネクタ 427（周辺制御系配線類接続用コネクタ）と周辺中継基板 123 のコネクタ 125（周辺中継用コネクタ）とが接離可能に接続されるので、接続に供するコネクタの数が 2 つで済むから、接続に供するコネクタの数を減らすことができ、機種交換に際して、機種に依存しない本体部分に対して機種に依存する部分としての遊技ユニットの分離／結合の作業を容易に行うことができる。

【0233】

周辺制御基板 750 のマイクロプロセッサ（周辺制御 MPU）のシリアル出力ポートから点灯制御用データをシリアルデータで出力し、扉装飾駆動基板 860 の駆動回路 860c ヘシリアル通信により送信する構成としたので、周辺中継基板 123 から扉装飾駆動基板 860 に至るまでのハーネスの本数を減らすことができ（点灯制御用データを伝達するに要する信号線を S-DATA の 1 つとすることができる結果）、扉形前面部材 200 が回動可能に外本体 100 の前面一侧に取り付けているヒンジ近くの屈曲する部分のハーネスの本数を減らすことになり、扉形前面部材 200 と外本体 100 との間にハーネスが挟み込まれる虞を低く抑えることができ（ハーネスを傷めてしまうというトラブルを激減でき）、信頼性が向上する。

【0234】

[主制御基板 409 から周辺制御基板 750 へのコマンド送信]

図 56 は、本実施形態における主制御基板 409 から周辺制御基板 750（サブ制御基板）へのコマンド送信における各信号（SEL, WR, D0～D3）のオンオフタイミン

10

20

30

40

50

グを示すタイムチャートである。主制御基板409に配備されるメインCPU（遊技制御を行う主制御手段）は、所定時間毎（本実施形態では、例えば、1.49msとしている）に発生するタイマ割込に応じてタイマ割込処理ルーチンを実行する。メインCPUによるコマンド送信は、タイマ割込処理ルーチンにおける一連の処理の内の1つとして実行される。図56に示されている「割込周期」は、メインCPUにおいて発生するタイマ割込のタイミングである。

【0235】

主制御基板409から周辺制御基板750に送信するコマンドデータは、4ニブル（1ニブル＝4ビット）で1パケットで構成されている。さらに、詳しくは、このうち、ステータス（1コマンドにおけるステータス部）が1バイト（**Hの形式）、モード（1コマンドにおけるモード部）が1バイト（**Hの形式）で構成され、全体では2バイトの大きさとなる。また、ステータス及びモードで1つのコマンドとして周辺制御基板750のサブCPU（演出に関わる制御処理を行うサブ制御手段）に認識される。図56に示すように、主制御基板409から周辺制御基板750へは、D0～D3の4ビットにより、ステータスの上位4ビット、ステータスの下位4ビット、モードの上位4ビット、モードの下位4ビットの順序で出力される。

【0236】

SEL信号は、主制御基板409によりコマンド送信の開始から終了までオンされる。また、サブCPUでは、SEL信号のオンからオフへの立ち下りでINT2割込が発生し、SEL割込処理が実行される。なお、SEL信号のオンからオフへの立ち下りでINT2割込を発生させる設定は、電源投入時にサブCPUが行う初期設定処理にて設定される。

【0237】

WR信号は、請求項1に記載のストロブ信号に相当する信号である。WR信号は、主制御基板409によりコマンドデータD0～D3にコマンドデータを出力する際にオンされる。図56において、時間T0は、コマンドデータの最初の4ビットの出力からSEL信号及びWR信号の立ち上がりまでの時間である。また、時間T1は、コマンドデータの2番目に送信される4ビットの出力からWR信号の立ち上がりまでの時間である。時間T2はWR信号のオン時間である。WR信号のオン時間は、サブCPUがコマンドデータD0～D3を取り込むのに足だけの時間とされている。なお、WR信号のオン時間は、例えば、ほぼ22μsとしてあり、メインCPU及びサブCPUに予め設定記憶されている。また、サブCPUでは、WR信号のオフからオンへの立ち上がりでINT1割込が発生し、コマンド受信割込処理が実行される。なお、WR信号のオフからオンへの立ち上りでINT1割込を発生させる設定は、電源投入時にサブCPUが行う初期設定処理にて設定される。また、時間T4は、SEL信号及びWR信号のオフ状態の保持時間である。図56に示されるように、本実施形態では、8回分のタイマ割込（1.49ms×8）により1コマンド（2バイト）を送信するようになっている。しかしながら、実施形態のものに限らず、タイマ割込毎に4ビットずつ送信するようにしてもよい。

【0238】

〔メインCPU／コマンド出力処理〕

図57乃至図58は、主制御基板409のメインCPUが実行するコマンド出力処理のフローチャートである。コマンド出力処理は、所定時間毎（例えば、1.49ms）に発生するタイマ割込に応じて実行されるタイマ割込処理ルーチンにおける一連の処理の内の1つの処理として実行される。

【0239】

メインCPUは、コマンド出力処理を開始すると、まず、コマンドフラグが「1（コマンドあり）」であるか否かを判別する（ステップS10）。コマンドフラグは、サブCPUに対して送信するコマンドが準備されているか否かを識別するためのフラグであり、図示しない遊技に関わる各処理において、遊技状態に応じて送信するコマンドデータがSTSエリア（ステータスエリア）及びMODEエリア（モードエリア）にセットされた場

10

20

30

40

50

合に、「1（コマンドあり）」がセットされるものである。メインCPUは、コマンドフラグが「1（コマンドあり）」でなければ、即ち、送信すべきコマンドデータがなければ、ステップS10をNOと判別し、コマンド出力処理を抜けてタイマ割込処理ルーチンにリターンする。

【0240】

一方、コマンドフラグが「1（コマンドあり）」であれば、即ち、送信すべきコマンドデータがある場合、メインCPUは、ステップS10をYESと判定し、ステップS11に進み、割込回数カウンタNの値が0であるか否かを判別する（ステップS11）。ここで、割込回数カウンタNは、0乃至7の範囲内で循環的に更新されるカウンタで、コマンド出力処理が実質的に実行される毎に+1ずつ値が更新される。但し、割込回数カウンタNの値が7の場合は0に戻される。なお、割込回数カウンタNの初期値は0とされているものとする。メインCPUは、割込回数カウンタNの値が0である場合、即ち、図56の1番目のタイマ割込である場合、ステップS11をYESと判別し、ステップS12に進む。

10

【0241】

メインCPUは、割込回数カウンタNの値を+1し（ステップS12）、コマンドデータのSTTSエリアの上位4ビットを読み出し（ステップS13）、読み出した4ビットのデータを出力ポート（D0～D3に対応する）から出力し（ステップS14）、NOP命令（何も実行しない）を3回実行し（ステップS15）、SEL信号の出力ポートをオンし（ステップS16）、WR信号の出力ポートをオンし（ステップS17）、ステップS18に進む。なお、NOP命令を3回実行する処理時間が、図56の時間T0に相当している。

20

【0242】

ステップS18に進むと、メインCPUは、タイマレジスタにWR信号のオン時間（この実施形態では22μs）に相当するウェイト値をセットし（ステップS18）、ステップS19に進んで、タイマレジスタのウェイト値を-1し（ステップS19）、タイマレジスタのウェイト値が0に達したか否かを判別する（ステップS20）。タイマレジスタのウェイト値が0に達していなければ、メインCPUはステップS20をNOと判別し、ステップS19に戻る。以下、タイマレジスタのウェイト値が0になるまで、ステップS19及びステップS20をNOと判別する処理を繰り返す。そして、タイマレジスタのウェイト値が0に達すると、WR信号のオン時間が経過したことになり、ステップS20をYESと判別し、WR信号の出力ポートをオフし（ステップS21）、コマンド出力処理を抜けてタイマ割込処理ルーチンにリターンする。このように、図56の時間T2に相当するオン時間だけWR信号がオンされる。

30

【0243】

以後、次のタイマ割込の発生に応じて行われるコマンド出力処理では、ステップS10をYESと判別し、更新アップされた割込回数カウンタNの値1に基づいて、ステップS11をNOと判別し、ステップS22の割込回数カウンタNの値が1であるか否か、即ち、図56の2番目のタイマ割込であるか否かの判別処理をYESと判別し、ステップS23に進む。メインCPUは、割込回数カウンタNの値を+1し（ステップS23）、この場合、割込回数カウンタNの値は2となる。次いで、SEL信号の出力ポートをオンし（ステップS24）、WR信号の出力ポートをオフし（ステップS25）、コマンド出力処理を抜けてタイマ割込処理ルーチンにリターンする。つまり、本割込周期では、SEL信号のオン状態及びWR信号のオフ状態を維持する。

40

【0244】

以後、次のタイマ割込の発生に応じて行われるコマンド出力処理では、ステップS10をYESと判別し、更新アップされた割込回数カウンタNの値2に基づいて、ステップS11をNOと判別し、ステップS22をNOと判別し、ステップS26の割込回数カウンタNの値が2であるか否か、即ち、図56の3番目のタイマ割込であるか否かの判別処理をYESと判別し、ステップS27に進む。メインCPUは、割込回数カウンタNの値を

50

+1し（ステップS27）、この場合、割込回数カウンタNの値は3となる。次いで、コマンドデータのSTTSエリアの下位4ビットを読み出し（ステップS28）、読み出した4ビットのデータを出力ポート（D0～D3に対応する）から出力し（ステップS29）、NOP命令（何も実行しない）を3回実行し（ステップS30）、WR信号の出力ポートをオンし（ステップS31）、ステップS18に進む。なお、NOP命令を3回実行する処理時間が、図56の時間T1に相当している。

【0245】

以下、前述と同様、ステップS18～ステップS21の処理を行い、コマンド出力処理を抜けてタイマ割込処理ルーチンにリターンする。従って、WR信号をオンした処理後、オン時間（22μs）をタイマで待ち、WR信号をオフする。この結果、図56に示すように、コマンドデータのSTTSエリアの下位4ビットの出力に対して、時間T2に相当するオン時間だけWR信号がオンされる。

10

【0246】

以後、次のタイマ割込の発生に応じて行われるコマンド出力処理では、ステップS10をYESと判別し、更新アップされた割込回数カウンタNの値3に基づいて、ステップS11をNOと判別し、ステップS22をNOと判別し、ステップS26をNOと判別し、ステップS32の割込回数カウンタNの値が4であるか否かをNOと判別し、ステップS35の割込回数カウンタNの値が6であるか否かをNOと判別し、ステップS38の割込回数カウンタNの値が7であるか否かをNOと判別し、ステップS23に進み、割込回数カウンタNの値を+1し（ステップS23）、この場合、割込回数カウンタNの値は4となる。次いで、SEL信号の出力ポートをオンし（ステップS24）、WR信号の出力ポートをオフし（ステップS25）、コマンド出力処理を抜けてタイマ割込処理ルーチンにリターンする。

20

【0247】

以後、次のタイマ割込の発生に応じて行われるコマンド出力処理では、ステップS10をYESと判別し、更新アップされた割込回数カウンタNの値4に基づいて、ステップS11をNOと判別し、ステップS22をNOと判別し、ステップS26をNOと判別し、ステップS32の割込回数カウンタNの値が4であるか否かをYESと判別し、ステップS33に進む。メインCPUは、割込回数カウンタNの値を+1し（ステップS33）、この場合、割込回数カウンタNの値は5となる。次いで、コマンドデータのMODEエリアの上位4ビットを読み出し（ステップS34）、読み出した4ビットのデータを出力ポート（D0～D3に対応する）から出力し（ステップS29）、NOP命令（何も実行しない）を3回実行し（ステップS30）、WR信号の出力ポートをオンし（ステップS31）、ステップS18に進む。

30

【0248】

以下、前述と同様、ステップS18～ステップS21の処理を行い、コマンド出力処理を抜けてタイマ割込処理ルーチンにリターンする。従って、WR信号をオンした処理後、オン時間（22μs）をタイマで待ち、WR信号をオフする。この結果、図56に示すように、コマンドデータのMODEエリアの上位4ビットの出力に対して、時間T2に相当するオン時間だけWR信号がオンされる。

40

【0249】

以後、次のタイマ割込の発生に応じて行われるコマンド出力処理では、ステップS10をYESと判別し、更新アップされた割込回数カウンタNの値5に基づいて、ステップS11をNOと判別し、ステップS22をNOと判別し、ステップS26をNOと判別し、ステップS32をNOと判別し、ステップS35をNOと判別し、ステップS38をNOと判別し、ステップS23に進み、割込回数カウンタNの値を+1し（ステップS23）、この場合、割込回数カウンタNの値は6となる。次いで、SEL信号の出力ポートをオンし（ステップS24）、WR信号の出力ポートをオフし（ステップS25）、コマンド出力処理を抜けてタイマ割込処理ルーチンにリターンする。

【0250】

50

以後、次のタイマ割込の発生に応じて行われるコマンド出力処理では、ステップ S 1 0 を Y E S と判別し、更新アップされた割込回数カウンタ N の値 6 に基づいて、ステップ S 1 1 を N O と判別し、ステップ S 2 2 を N O と判別し、ステップ S 2 6 を N O と判別し、ステップ S 3 2 を N O と判別し、ステップ S 3 5 の割込回数カウンタ N の値が 6 であるかを Y E S と判別し、ステップ S 3 6 に進む。メイン C P U は、割込回数カウンタ N の値を + 1 し（ステップ S 3 6）、この場合、割込回数カウンタ N の値は 7 となる。次いで、コマンドデータの M O D E エリアの下位 4 ビットを読み出し（ステップ S 3 7）、読み出した 4 ビットのデータを出力ポート（D 0 ~ D 3 に対応する）から出力し（ステップ S 2 9）、N O P 命令（何も実行しない）を 3 回実行し（ステップ S 3 0）、W R 信号の出力ポートをオンし（ステップ S 3 1）、ステップ S 1 8 に進む。

10

【0251】

以下、前述と同様、ステップ S 1 8 ~ ステップ S 2 1 の処理を行い、コマンド出力処理を抜けてタイマ割込処理ルーチンにリターンする。従って、W R 信号をオンした処理後、オン時間（22 μ s）をタイマで待ち、W R 信号をオフする。この結果、図 5 6 に示すように、コマンドデータの M O D E エリアの下位 4 ビットの出力に対して、時間 T 2 に相当するオン時間だけ W R 信号がオンされる。

【0252】

以後、次のタイマ割込の発生に応じて行われるコマンド出力処理では、ステップ S 1 0 を Y E S と判別し、更新アップされた割込回数カウンタ N の値 7 に基づいて、ステップ S 1 1 を N O と判別し、ステップ S 2 2 を N O と判別し、ステップ S 2 6 を N O と判別し、ステップ S 3 2 を N O と判別し、ステップ S 3 5 を N O と判別し、ステップ S 3 8 を Y E S と判別し、ステップ S 3 9 に進み、割込回数カウンタ N の値に 0 をセットする（ステップ S 3 9）。次いで、1 コマンドの出力が完了したことに対応してコマンドフラグを 0 クリアし（ステップ S 4 0）、S E L 信号の出力ポートをオフし（ステップ S 4 1）、コマンド出力処理を抜けてタイマ割込処理ルーチンにリターンする。従って、次のタイマ割込の発生までの間、図 5 6 に示すように、時間 T 4 に相当する時間だけ、S E L 信号及び W R 信号のオフ状態が保持される。

20

【0253】**[サブ C P U / S E L 割込処理]**

S E L 信号のオンからオフへの立ち下りによってサブ C P U に I N T 2 割込が発生し、S E L 割込処理が実行される。図 5 9 は、周辺制御基板 7 5 0（サブ制御基板）のサブ C P U が実行する S E L 割込処理のフローチャートである。サブ C P U は、S E L 割込処理を開始すると、取得したコマンドデータの格納エリアを指定するためのバッファカウンタの値を 4 の倍数となるように切り捨て（ステップ A 5 0）、S E L 割込処理を抜けて図示しないメインルーチンにリターンする。例えば、ステップ A 5 0 を行う前のバッファカウンタの値が 0, 1, 2, 3 のうちの何れかであった場合は、ステップ A 5 0 を実行後は、バッファカウンタの値が 0 となる。また、例えば、ステップ A 5 0 を行う前のバッファカウンタの値が 4, 5, 6, 7 のうちの何れかであった場合は、ステップ A 5 0 を実行後は、バッファカウンタの値が 4 となる。なお、バッファカウンタの値は、電源投入に伴って実行される初期化処理にて、初期値 0 がセットされる。

30

40

【0254】**[サブ C P U / コマンド受信割込処理]**

W R 信号のオフからオンへの立ち上りによってサブ C P U に I N T 1 割込が発生し、コマンド受信割込処理が実行される。図 6 0 は、周辺制御基板 7 5 0（サブ制御基板）のサブ C P U が実行するコマンド受信割込処理のフローチャートである。サブ C P U は、コマンド受信割込処理を開始すると、まず割込禁止に設定する（ステップ A 6 0）。このため、I N T 1 割込が禁止される。次いで、サブ C P U は、S E L 信号がオンとなっているかを判断する（ステップ A 6 1）。S E L 信号がオンとなっていない場合、即ち、W R 信号のオフからオンへの立ち上りによってサブ C P U に I N T 1 割込が発生した状態で、S E L 信号がオフである場合、ステップ A 6 1 を N O と判定し、ステップ A 7 0 において

50

割込禁止の設定を解除し（ステップA70）、SEL割込処理を抜けて図示しないメインルーチンにリターンする。この場合、INT1割込の禁止が解除されるため、INT1割込が可能となる。

【0255】

一方、SEL信号がオンとなっている場合、即ち、WR信号のオフからオンへの立ち上がりによってサブCPUにINT1割込が発生した状態で、SEL信号がオンである場合、図56に示すように、正常のタイミングであり、サブCPUは、ステップA61をYESと判定し、ステップA62に進む。サブCPUは、レジスタに記憶されている内容を退避し（ステップA62）、コマンドデータD0～D3（4ビットのデータ）の受信バッファに取得し（ステップA63）、取得したコマンドデータをバッファカウンタの値で指定される格納エリアに格納する（ステップA64）。例えば、バッファカウンタの値が0の場合、取得したステータスの上位4ビットがバッファカウンタの値0で指定される格納エリアに格納される。

【0256】

次いで、サブCPUは、バッファカウンタの値を+1する（ステップA65）。この場合、バッファカウンタの値は1となる。次に、サブCPUはステップA66に進み、タイマレジスタにWR信号のオン時間（この実施形態では22μs）に相当するウェイト値をセットし（ステップA66）、ステップA67に進んで、タイマレジスタのウェイト値を-1し（ステップA67）、タイマレジスタのウェイト値が0に達したか否かを判断する（ステップA68）。タイマレジスタのウェイト値が0に達していなければ、サブCPUはステップA68をNOと判定し、ステップA67に戻る。以下、タイマレジスタのウェイト値が0になるまで、ステップA67及びステップA68をNOと判定する処理を繰り返す。そして、タイマレジスタのウェイト値が0に達すると、WR信号のオン時間が計時されたことになり、ステップA68をYESと判別し、ステップA69にて、退避させておいたレジスタの記憶内容を元のレジスタに復帰させ（ステップA69）、ステップA70において割込禁止の設定を解除し（ステップA70）、SEL割込処理を抜けて図示しないメインルーチン（INT1割込前の処理）にリターンする。よって、INT1割込の禁止が解除されるため、INT1割込が可能となる。

【0257】

なお、サブCPUは、外部割込に対して「高速割込」と呼ばれる制御方法がソフト的な初期設定で選択可能であり、「高速割込」を予め選択しておく、割込制御状態に高速で遷移する。この「高速割込」を使い、割込制御処理においてコマンドデータの取込（取得及び格納）を行うと、WR信号がオフする前に既にサブ制御基板でコマンドの取込が終了している状態になる。一方で、例えば、WR信号がオンしている状態の時に、WR信号線にノイズが入り込むと、瞬間的にWR信号がオフとなる。WR信号は、ノイズが消えると再度オン状態に戻るため、サブ制御基板にて再度割込が発生し、再度割込制御処理においてコマンドデータの取込が行われることになり、同一のコマンドの重複した取り込みが発生してしまうという不具合を生じる。本発明は、サブCPUにおいて外部割込に対して「高速割込」を設定し、外部から与えられるWR信号の立ち上がり（又は立ち下り）で「高速割込」を実行し、「高速割込」による割込制御処理においてコマンドデータの取込（取得及び格納）を行う構成とした場合に顕在化した上記不具合を解消することができる。

【0258】

即ち、以上の説明から理解されるように、サブCPUは、ステップA63及びステップA64により、コマンドデータD0～D3（4ビットのデータ）を取得してコマンドデータをバッファカウンタの値で指定される格納エリアに格納した後も、WR信号が立ち下がるまで、即ち、タイマレジスタにセットしたWR信号のオン時間（ウェイト値）が計時されるまで、コマンド受信割込処理を継続して行い（ステップA67及びステップA68をNOと判定してステップA67に戻る）、WR信号のオン時間が計時された時点で（ステップA68をYESと判定した時点で）、INT1割込の禁止を解除する（ステップA70）。従って、WR信号がオンとなっている間は、当該のコマンド受信割込処理において

再度の I N T 1 割込が禁止されている。従って、取得したコマンドデータを格納エリアに格納した後に、ノイズ等により W R 信号が瞬間的に立ち下り、再度立ち上がった場合でも、I N T 1 割込がかかることがなく、ノイズによる同一コマンドの重複した取り込みを防止することができる。

【0259】

また、S E L 信号（セレクト信号）が入力されている場合に（ステップ A 6 1 が Y E S）コマンドの取込処理（ステップ A 6 3 ～ステップ A 6 4）を実行する一方、セレクト信号が入力されていない場合は（ステップ A 6 1 が N O）、割込禁止の設定を解除し（ステップ A 7 0）、割込処理を終了する構成であるので（コマンドの取込処理を行わない構成であるので）、正常な W R 信号（ストロブ信号）によってではなくノイズにより誤った I N T 1 割込が発生した場合、W R 信号（ストロブ信号）のみによってコマンドの取込処理を実行することがなく、誤ったコマンドの取り込みを防止することができる。また、W R 信号のオン時間（22 μ s）は、サブ C P U がコマンドを取り込むのに足るだけの時間とされているため、確実にコマンドを取り込むことができる。

【0260】

以後、次の I N T 1 割込の発生に応じて行われるコマンド受信割込処理では、バッファカウンタの値が 1 である条件のもとに上述のステップ A 6 0、ステップ A 6 1 を Y E S と判定、ステップ A 6 2 ～ステップ A 7 0 までの処理（正常ルーチンという）が行われることにより、図 5 6 に示すように、コマンドデータとしてステータスの下位 4 ビットが取得され（ステップ A 6 3）、取得されたステータスの下位 4 ビットがバッファカウンタの値 1 で指定される格納エリアに格納される（ステップ A 6 4）。そして、バッファカウンタの値が + 1 されて 2 となる（ステップ A 6 5）。また、当然、W R 信号がオンとなっている間は、当該のコマンド受信割込処理において再度の I N T 1 割込が禁止されている。

【0261】

また、その次の I N T 1 割込の発生に応じて行われるコマンド受信割込処理では、バッファカウンタの値が 2 である条件のもとに上述のステップ A 6 0、ステップ A 6 1 を Y E S と判定、ステップ A 6 2 ～ステップ A 7 0 までの処理（正常ルーチンという）が行われることにより、図 5 6 に示すように、コマンドデータとしてモードの上位 4 ビットが取得され（ステップ A 6 3）、取得されたモードの上位 4 ビットがバッファカウンタの値 2 で指定される格納エリアに格納される（ステップ A 6 4）。そして、バッファカウンタの値が + 1 されて 3 となる（ステップ A 6 5）。また、当然、W R 信号がオンとなっている間は、当該のコマンド受信割込処理において再度の I N T 1 割込が禁止されている。

【0262】

さらに、その次の I N T 1 割込の発生に応じて行われるコマンド受信割込処理では、バッファカウンタの値が 3 である条件のもとに上述のステップ A 6 0、ステップ A 6 1 を Y E S と判定、ステップ A 6 2 ～ステップ A 7 0 までの処理（正常ルーチンという）が行われることにより、図 5 6 に示すように、コマンドデータとしてモードの下位 4 ビットが取得され（ステップ A 6 3）、取得されたモードの下位 4 ビットがバッファカウンタの値 3 で指定される格納エリアに格納される（ステップ A 6 4）。そして、バッファカウンタの値が + 1 されて 4 となる（ステップ A 6 5）。また、当然、W R 信号がオンとなっている間は、当該のコマンド受信割込処理において再度の I N T 1 割込が禁止されている。

【0263】

以上の 4 回の I N T 1 割込発生に応じて行われる計 4 回のコマンド受信割込処理を行うことにより、格納バッファ（0）、格納バッファ（1）、格納バッファ（2）、格納バッファ（3）のそれぞれに、ステータスの上位 4 ビット、ステータスの下位 4 ビット、モードの上位 4 ビット、モードの下位 4 ビットが格納され、サブ制御基板において 1 コマンドの受け渡しが完了となる。なお、本実施形態のタイミングによれば、図 5 6 に示すように、モードの上位 4 ビットに対応する W R 信号がオンからオフに立ち下がった後に、S E L 信号がオンからオフに立ち下がるようになっている。S E L 信号がオンからオフに立ち下がると、前述の S E L 割込処理が実行され、バッファカウンタの値を 4 の倍数となるように

切り捨てられる（図 5 9 参照）。この場合、バッファカウンタの値は 4 となる。そして、サブ CPU は、図示しないコマンドに応じた演出を行わせるための制御処理で、バッファカウンタの値が 4 であるか否かの判定を行い、バッファカウンタの値（現在値では 4）が 4 であると判定すると、格納バッファ（0）～格納バッファ（3）から各データの読み出しを行い、読み出したコマンドに応じた演出を行わせるための制御を行うと共に、バッファカウンタの値を 0 に戻す。

【0264】

〔停止されたリールの入賞判定に係る入賞ライン〕

次に、3 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。図 3 に示すケース部材 4 0 0 の開口部 4 0 1 の前面に透明板 2 1 4 a が配置され、遊技者は透明板 2 1 4 a を通して左、中、右の 3 つのリールで 9 個分の図柄を視認することができる。

10

【0265】

図 6 1 は、透明板 2 1 4 a を通して視認される入賞ラインを示す図である。各リールにはそれぞれ下段表示位置、中段表示位置、上段表示位置が設定されている。そして、3 ベットに対応する有効ラインは、図 6 1 に図示される L 1 ～ L 5 の 5 ラインである。

【0266】

上述した有効ラインとしての L 1 は、左リールの上段位置と中リールの上段位置と右リールの上段位置とを繋いだ「上段－上段－上段」となる上段水平の有効ライン（上段水平ライン）である。L 2 は、左リールの中段位置と中リールの中段位置と右リールの中段位置とを繋いだ「中段－中段－中段」となる中段水平の有効ライン（中段水平ライン）である。L 3 は、左リールの下段位置と中リールの下段位置と右リールの下段位置とを繋いだ「下段－下段－下段」となる上段水平の有効ライン（中段水平ライン）である。L 4 は、左リールの上段位置と中リールの中段位置と右リールの下段位置とを繋いだ「上段－中段－下段」となる右下がりの有効ライン（右下がりライン）である。L 5 は、左リールの下段位置と中リールの中段位置と右リールの上段位置とを繋いだ「下段－中段－上段」となる右上がりの有効ライン（右上がりライン）である。

20

【0267】

また、全リール 3 0 1 a, 3 0 1 b, 3 0 1 c が停止した時に入賞判定の対象とされる有効化された入賞ラインは、点灯により遊技者に知らされる。そして、内部抽選にて当選した当選役に対応する図柄組み合わせが有効化された入賞ライン上に揃うと入賞となる。

30

【0268】

〔各リールの図柄、図柄列〕

各リール 3 0 1 a, 3 0 1 b, 3 0 1 c には、図 6 2 に示すように、複数種類の図柄が一定間隔に配置されることで構成された図柄列（配列番号 1 番から 2 1 番までで示した合計 2 1 個の図柄）が表記されたリール帯（図柄帯）が付されている。図 6 2 では、各リール 3 0 1 a, 3 0 1 b, 3 0 1 c に付されたそれぞれのリール帯 3 2 1 a, 3 2 1 b, 3 2 1 c に表記された図柄列を平面的に展開した状態を示す。なお、図柄列中に配置された図柄を識別するために上記配列番号を便宜的に記している。

【0269】

そして、各リール 3 0 1 a, 3 0 1 b, 3 0 1 c は、各々の図柄列中に配置された図柄のうち、連続する所定数（例えば、3 つ）の図柄が開口部 4 0 1（図柄表示窓ともいう、以下では図柄表示窓 4 0 1 として統一する）を介して視認可能となるように配置されている。

40

【0270】

図柄の種類は、図 6 2 に示すように、「7」図柄、「ベル」図柄、「チェリー」図柄、「スイカ」図柄および「リプレイ」図柄がある。

【0271】

「7」図柄は、赤で塗りつぶされている「赤 7」図柄（リール帯 3 2 1 a, 3 2 1 b, 3 2 1 c それぞれの配列番号 1 9 およびリール帯 3 2 1 b の配列番号 1 6 が相当する）、

50

青で塗りつぶされている「青 7」図柄（リール帯 3 2 1 a および 3 2 1 c の配列番号 1 2、並びに、リール帯 3 2 1 b の配列番号 1 1 および 8 が相当する）、白で塗りつぶされている「白 7」図柄（リール帯 3 2 1 a および 3 2 1 c の配列番号 5、並びに、リール帯 3 2 1 b の配列番号 3 が相当する）の 3 種類がある。ただし、「7 図柄（BB 図柄）」が内部抽選の結果としての当選役である場合には、色別の区別がされることなく、図柄表示窓には上記 3 種類のいずれの「7」の組み合わせも出現しうる。

【0 2 7 2】

「ベル」図柄は、「赤ベル」図柄（リール帯 3 2 1 a の配列番号 2 0、リール帯 3 2 1 b の配列番号 2 0 および 1 7、リール帯 3 2 1 c の配列番号 2 1 が相当する）、「青ベル」図柄（リール帯 3 2 1 a の配列番号 1 3、リール帯 3 2 1 b の配列番号 1 2 および 9、
リール帯 3 2 1 c の配列番号 1 4 が相当する）、「白ベル」図柄（リール帯 3 2 1 a の配列番号 6、リール帯 3 2 1 b の配列番号 4、リール帯 3 2 1 c の配列番号 7 が相当する）の 3 種類がある。

【0 2 7 3】

図 6 2 に示すように、「赤ベル」図柄は「赤 7」図柄の近傍に配置されており、「青ベル」図柄は「7」図柄の近傍に配置されており、「白ベル」図柄は「白 7」図柄の近傍に配置されている。したがって、フラグの成立如何によっては、「赤 7」図柄を後述する有効ライン上に出現するように狙って停止操作すると「赤ベル」を有効ライン上に出現させることが可能であり、「青 7」図柄を有効ライン上に出現するように狙って停止操作すると「青ベル」を有効ライン上に出現させることが可能であり、「白 7」図柄を有効ライン上に出現するように狙って停止操作すると「白ベル」を有効ライン上に出現させることが可能である。なお、本実施形態では、停止操作してからリールが停止されるまでの最大滑り数（所謂引き込みコマ数）は 4 コマ（4 図柄）である。

【0 2 7 4】

「チェリー」図柄は、チェリーを形どった図柄であり（例えば、リール帯 3 2 1 a の配列番号 9 等）、「リプレイ」図柄は、「R P」という文字の書かれた図柄であり（例えば、リール帯 3 2 1 a の配列番号 2 1 等）、「スイカ」図柄は、スイカを形どった図柄である（例えば、リール帯 3 2 1 a の配列番号 1 等）。

【0 2 7 5】

ここで、スロットマシン 1 によるゲームの概要を説明する。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 2 1 0 を操作したことに基づいて、複数の抽選フラグのうち少なくとも一以上の抽選フラグが抽出される内部抽選としての乱数抽選が行われるとともに、各リール 3 0 1 a、3 0 1 b、3 0 1 c の回転が開始される。その後、遊技者がリール停止ボタン 2 1 1 a、2 1 1 b、2 1 1 c を停止操作すると、内部抽選の結果および停止操作に応じて、対応する各リール 3 0 1 a、3 0 1 b、3 0 1 c が停止制御される（回転停止制御手段）。そして、全てのリール 3 0 1 a、3 0 1 b、3 0 1 c が停止すると、有効ライン上に示現された図柄の組み合わせの態様からゲーム結果を判断し、有効ライン上に示現された当選役に対応する規定数のメダルまたは再遊技（リプレイ）の権利を、賞として付与する（賞付与手段）。

【0 2 7 6】

したがって、遊技者側からすれば、リール 3 0 1 a、3 0 1 b、3 0 1 c にて回転表示される複数の図柄を、リール停止ボタン 2 1 1 a、2 1 1 b、2 1 1 c の停止操作によって停止表示させる停止操作ゲームを行うこととなる。そして、この停止操作ゲームにて上記複数の図柄が停止表示されたときに有効ライン上に示現された図柄の組み合わせに基づいて遊技の進行（ゲーム結果）にかかる制御が行われることとなる。

【0 2 7 7】

上記は本実施形態に記載の回胴式遊技機の有効ラインについての説明であるが、有効ラインは上記に限られることはない。

【0 2 7 8】

[枠部材]

図柄表示窓４０１からは、各リール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃの図柄列中の図柄のうち、連続する３つの図柄が視認可能となっている。この図柄が表示されている３つの位置を上から上段、中段、下段という。

【０２７９】

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

【０２８０】

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

10

【０２８１】

本実施形態では、「ＢＥＴ３」の場合のみが有効となる所謂３枚専用機であるが、ベット数に応じて有効となる並び（有効ライン）が決められていてもよい。

【０２８２】

後述する所定の当選役に対応する図柄の組み合わせは、一つの有効ライン上に並んで表示されてはじめて当該当選役に対応する図柄の組み合わせ態様として表示されたと判断されるものである。すなわち、所定の当選役に対応する図柄を構成する各図柄が図柄表示窓４０１内に個々に表示されたとしても、それぞれの図柄が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。

20

【０２８３】

表示パネル５０１には、スロットマシン１の遊技状態に合わせて点灯（あるいは点滅）可能なランプ及びＬＥＤ類が設けられている。これらのランプ類は図の上から、「ＥＲＲ」という文字の描かれたエラーランプ６０４、上記ＢＥＴランプ６１４のすぐ下に位置する、「ＲＥＰ」という文字の描かれたリプレイランプ６０６、「ＳＴＲ」という文字の描かれたスタートランプ６０８、「ＩＮＳ」という文字の描かれたメダルＩＮランプ６１０、及び２つの横並びの７セグメントＬＥＤを備えた払出枚数表示ＬＥＤ６１２がそれぞれ備えられている。なお、これらの他に後述するボーナスゲームの当選を告知するボーナス告知ランプや、ボーナスゲームなどでのメダルの累計払い出し枚数を表示したり、ボーナスゲームをカウントしたりする７セグメントＬＥＤ等を別途設けてもよい。

30

【０２８４】

エラーランプ６０４は、スロットマシン１の遊技中に何かトラブル、故障等が生じた場合に点灯（あるいは点滅）を開始し、現在トラブル等が生じていることを遊技者等（ホールの係員なども含む）に知らせる役割を持っている。

【０２８５】

リプレイランプ６０６は、ゲーム結果がリプレイ（後述する）となった場合に、再遊技（新たにメダルを掛けずにもう一度遊技ができること）ができることを遊技者に知らせる役割を持っている。

40

【０２８６】

スタートランプ６０８は、ベット数がＭＡＸベットに達すると点灯（あるいは点滅）を開始し、遊技者に始動レバー２１０の操作（始動操作）を促す役割を持っている。

【０２８７】

メダルＩＮランプ６１０は、ベット数が最大（ＭＡＸベット）になるまで点灯（あるいは点滅）を続けることにより、遊技者にベットを促す役割を持っている。

【０２８８】

払出枚数表示ＬＥＤ６１２は、ゲーム結果に伴うメダルの払い出しがある場合に、その払い出し数（払出されるメダルの枚数）を表示することにより、遊技者にメダルの払出枚

50

数を知らせる役割を持っている。

【0289】

[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）、および、当該当選役に対応する図柄の組み合わせについて、具体的に説明をする。なお、当選役に対応する図柄の組み合わせは、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等に表記されることが好ましい。

【0290】

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。

【0291】

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3ベット数に対応する有効ラインのいずれか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。

【0292】

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。そして、有効ライン上に当選役図柄が揃ったときに入賞となり、入賞役に応じた賞が付与される。なお、内部抽選にて当選した役を当選役と称し、有効ライン上に揃った役を入賞役と称しており、いずれかの役が入賞するためにはその前提として当該役が内部抽選にて当選していることが必要である。

【0293】

スロットマシン1の図柄には、「赤7図柄」、「青7図柄」、「白7図柄」、「赤ベル」、「青ベル」、「白ベル」、「チェリー図柄」、「スイカ図柄」、「リプレイ図柄」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」、「白ベル図柄」、「赤ベル」、「青ベル」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（詳しく言えば、「白ベル図柄」、「赤7ベル」、「青7ベル」は他の図柄に比べて目立ち易いわけではないが、それぞれ、「赤7図柄」、「白7図柄」、「青7図柄」の近傍に図柄が配列されている点で識別しやすい）。ここでいう識別のし易さとは、リールの回転中や、リールの停止した状態を含めて遊技者が容易に図柄を識別することができる度合いの高さのことをいう。これらの図柄はいずれも、各リール301a, 301b, 301c上に1つしかなく、加えて色彩を視認しやすい。これにより、リールの回転中であっても、「赤7図柄」、「青7図柄」、「白7図柄」、「赤ベル」、「青ベル」、「白ベル」、「チェリー図柄」、「スイカ図柄」、「リプレイ図柄」のうち所望の図柄を目標として停止操作することが可能となっている。

【0294】

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。

【0295】

[ビッグボーナス、レギュラーボーナス]

ビッグボーナス（以下ではBBと呼称する）に対応する図柄（7図柄）の組み合わせ態様として「赤7図柄」、「青7図柄」、「白7図柄」による組み合わせ、具体的には、同

色図柄による3通りの組み合わせを含めて、第1の図柄組み合わせとしての27通りの組み合わせが予め決められており、内部抽選の結果がBBである場合は、これら27種類の組み合わせのうち、いずれの組み合わせも有効ライン上に揃いうる。27通りの組み合わせは、3色且つ3図柄（左、中、右）であるから3の3乗の27通りである。即ち、全く異なる色同士の組み合わせも含まれる。なお、この27通りの組み合わせは全てに共通する一のフラグに対応している。つまり、BBフラグとしては一のフラグのみであるが、この一のBBフラグが当選成立すると、27通りの「7」の組み合わせのうちいずれの組み合わせも有効ライン上に揃いうる。

【0296】

言い換えると、内部的にはBBのフラグが1個であるものの、当該1個のBBフラグが成立すると、色彩は異なるものの、「赤7図柄」、「青7図柄」、「白7図柄」による27通りの図柄組み合わせのうちいずれの組み合わせも有効ライン上に示現されうようになっている。

【0297】

7の図柄組み合わせが揃うと、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（ボーナスゲーム実行手段）。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。

【0298】

また、スロットマシン1では、7の図柄組み合わせが揃った際（7の図柄組み合わせ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の図柄組み合わせが揃うことは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、7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62参照）、7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の図柄組み合わせ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7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。

【0299】

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）。

【0300】

なお、ビッグボーナスよりも遊技者に付与されうるメダル数は少ないレギュラーボーナス（以下ではRBと呼称する）も一般的には設けられているが、本実施形態ではRBについての説明は割愛する。

【0301】

[ベル]

ベル（小役1～27）の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「赤ベル図柄」、「青ベル図柄」、「白ベル図柄」による組み合わせ、具体的には、同色図柄による3通りの組み合わせを含めて、第2の図柄組み合わせとしての27通りの組み合わせが予め決められており、内部抽選の結果が「ベル」である場合は、これら27種類の組み合わせのうち、いずれの組み合わせも有効ライン上に揃いうる。27通りの組み合わせは、3色且つ3図柄（左、中、右）であるから3の3乗の27通りである。即ち、全く異なる色同士の組み合わせも含まれる。ただし、この27通りの組み合

10

20

30

40

50

わせは全て別フラグとなっている。したがって、この27通りのフラグのうち、成立したフラグのみが有効ライン上に揃いうる。なお、「赤ベル図柄」、「青ベル図柄」、「白ベル図柄」の図柄は、いずれもベルと把握できるような色彩（例えば黄色）であるが、ベルのキャラクタが把持している旗の数によって、内部的に「赤ベル図柄」、「青ベル図柄」、「白ベル図柄」が区別されている。

【0302】

即ち、BBのフラグとは異なり、互いに異なる小役のフラグが内部的には27個あることになる（小役1～小役27）。内部的にはこの27個のフラグは全く別フラグであるから、当該当選したフラグに対応する小役（小役1～27のいずれか）についての図柄組み合わせが有効ライン上に揃うタイミングで停止操作された場合に限り、当該当選したフラグに対応する図柄組み合わせが有効ライン上に揃うことになる。即ち、27個のフラグについては、それぞれ、対応する小役についての図柄組み合わせが有効ライン上に揃うための独自のタイミングが割り当てられていることになる。なお、いかなるタイミングで停止操作を行ったとしても、この27個のフラグに対応するいずれかのタイミングと合致することとなる。言い換えると、27個のフラグ全てが成立していたとすると、27個のフラグのうちいずれか1つのフラグに対応する小役についての図柄組み合わせが有効ライン上に揃うことになる。しかしながら、小役のフラグは内部的には27個であるものの、実際に27種類の役が存在するよう遊技者に意識させると、遊技内容が煩雑となるだけであり分かりづらい。そこで、内部的には27種類の小役が存在するにも拘らず、外観上は同じ役に見えるように同種の図柄（ベル図柄）による組み合わせとすることで、遊技内容の煩雑さを生じさせることなく、新たな遊技性を提供できるようになる。

【0303】

なお、「当選したフラグに対応する小役についての図柄組み合わせが有効ライン上に揃うタイミング」とは、当選フラグ（成立フラグ）に対応した当選役図柄をリール停止制御（リールの引き込み制御）によって図柄表示窓401内に引き込むことが可能な時間幅である。本実施形態でいうと、例えば左リール321aの上段に当選役図柄としての配列番号20を停止させたい場合、配列番号20よりもリールの回転方向（配列番号が小さい順から大きい順に回転する）に4図柄前の配列番号16よりも大きい配列番号（配列番号17～20）の図柄が左リール321aの上段にあるときに停止操作すると、配列番号20が左リール321aの上段に停止表示される。したがって、「対応する小役についての図柄組み合わせが有効ライン上に揃うための独自のタイミング」とは、対応する小役についての図柄組み合わせをリール停止制御によって図柄表示窓401内に引き込むことが可能な、当該対応する小役独自の時間幅のことである。

【0304】

ここで、左リール321aについては、「赤ベル」を含む前後7図柄の間には「赤ベル」のみが配置されており、「青ベル」を含む前後7図柄の間には「青ベル」のみが配置されており、「白ベル」を含む前後7図柄の間には「白ベル」のみが配置されている。例えば、配列番号14～20を第1ゾーン、配列番号7～13を第2ゾーン、配列番号21～6を第3ゾーンとすると、「赤ベル」図柄は第1ゾーンのみに配置され、「青ベル」図柄は第2ゾーンにのみ配置され、「白ベル」図柄は第3ゾーンにのみ配置されている。これにより、停止操作のタイミングによって、「赤ベル」、「青ベル」および「白ベル」のうち常に必ず1種のベルしか有効ライン上に出現することがなく、2種以上のベル図柄が同時に有効ライン上に出現することはない。

【0305】

また、中リール321aについては、「赤ベル」を含む前後5図柄の間には「赤ベル」のみが配置されており、「青ベル」を含む前後5図柄の間には「青ベル」のみが配置されており、「白ベル」を含む前後5図柄の間には「白ベル」のみが配置されている。これにより、停止操作のタイミングによって、「赤ベル」、「青ベル」および「白ベル」のうち常に必ず1種のベルしか有効ライン上に出現することがなく、2種以上のベル図柄が同時に有効ライン上に出現することはない。

【0306】

さらに、右リール321cについては、「赤ベル」を含む前後7図柄の間には「赤ベル」のみが配置されており、「青ベル」を含む前後7図柄の間には「青ベル」のみが配置されており、「白ベル」を含む前後7図柄の間には「白ベル」のみが配置されている。これにより、停止操作のタイミングによって、「赤ベル」、「青ベル」および「白ベル」のうち常に必ず1種のベルしか有効ライン上に出現することがなく、2種以上のベル図柄が同時に有効ライン上に出現することはない。

【0307】

ところで、ベル図柄が揃うと、規定枚数（本実施形態では1枚）のメダルの払い出しが行われる。このときのメダルの払い出しは当該ゲームにて行われる。つまり、ベル図柄が揃うと1枚のメダルの払出しという遊技特典が付与される。ベル図柄が揃ったときに払いだされるメダル数は少なければ少ないほど好ましいため、本実施形態では最小単位の1枚としている。なぜなら、後述する通り、本実施形態のスロットマシン1では、ベルとしての成立役を従来のスロットマシンのように遊技者にとって価値のないハズレ（本実施形態のハズレとは異なる）と同様に扱っており、従来のスロットマシンでいうところのハズレのような位置付けにあるからである。

【0308】

[リプレイ]

リプレイの当選役には、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「リプレイ図柄ーリプレイ図柄ーリプレイ図柄」が予め決められている。

【0309】

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

【0310】

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。

【0311】

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。具体的には、左リールおよび右リールでは、リプレイ図柄からリプレイ図柄までの間に配置される他の図柄（リプレイ図柄とは異なる種類の図柄のこと）が2個または3個となっており、中リールでは、リプレイ図柄からリプレイ図柄までの間に配置される他の図柄が3個または4個となっている。

【0312】

[チェリー]

チェリーの当選役には、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、「チェリー図柄ーA N YーA N Y」というように、チェリー図柄が1つ（この例では、左リール301aのみ）あればそれだけでチェリー図柄が揃ったとみなされる。ここでいう「A N Y」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、4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4枚のメダルの払い出しという遊技特典が付与される。なお、チェリー図柄は、左リール301aに満遍なく配置されているので、目押しの必要がなく揃えることができる図柄となっている。

【0313】

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

10

【0314】

ところで、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）に満遍なく配置されている（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される他の図柄を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。

【0315】

20

[スイカ]

スイカの当選役には、対応する図柄（スイカ図柄）が予め決められている。また、スイカ図柄については、「スイカ図柄ー7図柄ースイカ図柄」の組み合わせが有効ライン上に揃ったときに、スイカ図柄が揃ったとみなされる。スイカ図柄が揃うと、当該ゲームにて規定枚数（例えば、8枚）のメダルの払い出しが行われる。つまり、スイカ図柄が揃うと8枚のメダルの払い出しという遊技特典が付与される。なお、スイカ図柄（中リール301bは7図柄）は、各リール301a, 301b, 301cに満遍なく配置されているので、目押しの必要がなく揃えることができる図柄となっている。具体的には、左リールおよび右リールでは、スイカ図柄からスイカ図柄までの間に配置される他の図柄（スイカ図柄とは異なる種類の図柄のこと）が2～6個となっており、中リールでは、7図柄から7図柄までの間に配置される他の図柄が2個または4個となっている。

30

【0316】

また、前述したチェリーおよびスイカはいずれもメダルの払い出しという遊技特典に対応した当選役であることから、以下では、必要に応じてこれらをまとめて「一般役」と称する。また、ベルを便宜上「小役」と称する。

【0317】

なお、スロットマシン1では、チェリーおよびスイカを一般役として説明したが、これらの他にさらに一般役を設けることもできる。例えば、チェリー図柄、スイカ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一般役と区別したり、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。

40

【0318】

[ハズレ]

BB、ベル（小役1～27）、チェリー、スイカ、リプレイ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。なお、本実施形態では、通常の遊技状態（即ち、BBやRBといった遊技状態でない状態）においてハズレとなる確率は極めて小さくなっている（本実施形態では0.18%）。

50

【0319】

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。

【0320】

ところで、本実施形態のスロットマシンでは、詳細は後述するが、複数のフラグが重複して成立する場合がある。また、リプレイ、小役（ベル）および一般役のフラグについては次ゲーム以降に持ち越されないものの、BBのフラグについては有効ライン上に揃えることができなければ次ゲーム以降に持ち越される。即ち、複数のフラグが重複して同時に成立する場合がある。この場合、リプレイに対応する図柄組み合わせ、ベルに対応する図柄組み合わせ、一般役（チェリー、スイカ）に対応する図柄組み合わせ、BBに対応する図柄組み合わせの優先順位で、有効ライン上に揃う（優先停止制御手段）。

10

【0321】

具体的には、リプレイのフラグが成立したとき、リプレイに対応する図柄組み合わせを有効ライン上に停止表示可能なタイミングで遊技者が停止操作していれば、他のフラグ（小役、一般役、BB）の成立如何に拘らず、リプレイに対応する図柄組み合わせが有効ライン上に揃うこととなる。ただし、リプレイに対応する図柄組み合わせは、上述した通り、リプレイ図柄を目押しの必要がなく揃えることができる図柄なので、リプレイのフラグが成立したときは、常に必ずリプレイに対応する図柄組み合わせが有効ライン上に揃うこととなり、たとえBBのフラグが成立していたとしても、BBに対応する図柄組み合わせを有効ライン上に揃えることができない。

20

【0322】

また、リプレイのフラグが成立せず且つ小役（ベル）または一般役のフラグが成立したとき、当該成立した小役（ベル）または一般役のフラグに対応する図柄組み合わせを有効ライン上に停止表示可能なタイミングで遊技者が停止操作していれば、BBのフラグの成立如何に拘らず、当該成立した小役（ベル）または一般役のフラグに対応する図柄組み合わせが有効ライン上に揃うこととなる（本実施形態では、小役のフラグと一般役のフラグとが同時に成立しないようになっている）。

【0323】

ただし、リプレイ同様に、一般役（チェリー、スイカ）に対応する図柄組み合わせは、上述した通り、目押しの必要がなく揃えることができる図柄なので、一般役のフラグが成立したときは、常に必ず一般役に対応する図柄組み合わせが有効ライン上に揃うこととなり、たとえBBのフラグが成立していたとしても、BBに対応する図柄組み合わせを有効ライン上に揃えることができない。

30

【0324】

なお、上述した通り、内部的には27通りの小役（ベル）があり、当該成立した小役（ベル）に対応する図柄組み合わせを有効ライン上に停止表示可能なタイミングで遊技者が停止操作する限り、たとえBBのフラグが成立していたとしても、当該成立した小役（ベル）に対応する図柄組み合わせが有効ライン上に揃うこととなる。言い換えると、成立した小役（ベル）に対応する図柄組み合わせを有効ライン上に停止表示不可能なタイミングで遊技者が停止操作し且つBBのフラグが成立している場合に、BBに対応する図柄組み合わせが有効ライン上に揃うこととなる（特別停止制御手段）。

40

【0325】

上記を簡単に言い換えると、リプレイについては、リプレイフラグが成立していれば常にリプレイ図柄に対応する図柄組み合わせが有効ライン上に揃うように図柄配列されている。そのため、リプレイのフラグが成立していれば、他のフラグが重複して成立していたとしても常にリプレイ図柄に対応する組み合わせが有効ライン上に揃うこととなる。一般役についても、リプレイ同様に、一般役が成立していれば常に一般役に対応する図柄組み合わせが有効ライン上に揃うように図柄配列されている。

【0326】

また、小役（ベル）のフラグとBBのフラグとが重複して成立していれば、当該成立し

50

ている小役（ベル）に対応する組み合わせを有効ライン上に揃えることができない場合にのみ、B Bに対応する組み合わせが有効ライン上に揃う可能性がある。

【0327】

さらに、内部抽選の結果がハズレである場合は、フラグが一切成立していなければハズレが有効ライン上に表示され、フラグが成立していれば、当該成立しているフラグに対応する図柄組み合わせが有効ライン上に揃いうる。ここで、次ゲーム以降に持ち越されうるフラグはB Bのフラグのみであり（R Bが設けられている場合はR Bのフラグも持ち越される）、さらに本実施形態では、B Bに対応する図柄が、リプレイ図柄と同様に、目押しの必要がなく揃えることができるように図柄配列されている。したがって、B Bフラグが成立し且つ内部抽選の結果がハズレであれば、常に必ずB Bに対応する図柄組み合わせが有効ライン上に揃うこととなる。

10

【0328】

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。

【0329】

[ゲーム処理]

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

20

【0330】

図63は、スロットマシン1の主制御基板409側にて行われる基本的な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。

【0331】

次のステップS2では、投入口203から投入されたメダル枚数により、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ベットボタン206（あるいは1ベットボタン205）の押下操作により掛け数が決定され、始動レバー210の操作待ちの状態となる。すなわち、1回のゲームの掛け数が決定され、始動レバー210の操作が可能な状態となるまでがBET処理にて実行される。なお、このステップS2は解決手段に記載の掛け数決定手段の一例に相当する。

30

【0332】

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（乱数抽選手段）。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。

40

【0333】

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

50

ない)を点灯させるとともに、次回のリール回転処理が実行されるまでのタイマカウントを開始する。なお、操作有効ランプは各リール停止ボタン211a, 211b, 211cにそれぞれ内蔵されるランプである。

【0334】

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(抽選停止制御手段)を実行する。

【0335】

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。

【0336】

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

【0337】

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。

【0338】

[始動処理]

図64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。

【0339】

始動処理では、まずステップS101にてメダルの投入、1枚ベットボタン205、MAXベットボタン206の操作が待ち受けられる。MAXベットボタン206の操作またはメダル3枚の投入があると、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ベットに相当する要件(例えば、メダル3枚の投入、MAXベットボタン206の操作1回、1枚ベットボタン205の操作3回)が成立した場合に満たされるものとしている。

【0340】

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。

【0341】

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。

【0342】

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。

【0343】

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。

10

20

30

40

50

【0344】

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。

【0345】

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。

【0346】

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。

【0347】

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。

【0348】

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ゲーム中フラグがある。そして、このゲーム状態フラグがOFF（＝0）状態となっている場合には、常に通常状態中フラグをON（＝1）状態とする。

【0349】

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役抽選手段である。

【0350】

次のステップS108では、前回の始動処理（具体的には当該ゲームの1回前のゲーム）にてスタートさせたウェイトタイマがタイムアップ（例えば4.1秒経過）したか否かを判定する。なお、このウェイトタイマと呼ばれるタイマは、当該ゲームにおいてリールの回転が開始されたときから次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。

【0351】

ステップS109では、全てのリール301a, 301b, 301cの回転を開始させ

10

20

30

40

50

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

【0352】

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

【0353】

次にステップ S 1 1 0 では、ウェイトタイマをリセットするとともに、次回の始動処理までウェイトタイマをスタートさせ始動処理は終了となる。

10

【0354】

[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。

【0355】

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 6 5 5 3 5（2 の 1 6 乗 = 6 5 5 3 6 個の乱数値）までの整数値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 6 5 5 3 5 としているが、0 から 1 6 3 8 3 まで（2 の 1 4 乗 = 6 5 5 3 6 個の乱数値）や、0 から 3 2 7 6 7 まで（2 の 1 5 乗 = 3 2 7 6 8 個の乱数値）をとるものとしてもよい。ただし、乱数の抽出範囲を拡大した方が、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れにくくなる点で好ましい。

20

【0356】

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 6 5 5 3 5）内の乱数値のうち、B B のみに対応する乱数値は存在しない。即ち、B B は、他の当選役と重複してのみ成立しうる。

30

【0357】

図 6 5 は、B B のフラグが当選成立状態にない一般中および B B のフラグが当選成立状態にある内部中における各当選役及びハズレの当たり値の数を示したものである（抽選判定テーブルという）。これらはそれぞれ、当たり値判定テーブルとして予め ROM 1 1 1 2 等に格納されているものである。ここで、B B については、「B B + 小役 1 ~ 2 7」の当選役といったように、B B と小役 1 ~ 2 7 との共有当選当たり値となっている。なお、図示していないが、B B のフラグが成立している内部中における各当選役及びハズレの当たり値の数は、図 6 5 に示す番号 3 ~ 2 9 および 3 6 については一般中と同じであり、図 6 5 に示す番号 1 および 3 0 ~ 3 2 については 0、図 6 5 に示す番号 2 については 4 9 7 8 0（番号 1 の 4 9 0 0 が、番号 2 に割り当てられる）、図 6 5 に示す番号 3 3 については 2 5 0（番号 3 0 の 1 5 0 が、番号 3 3 に割り当てられる）、図 6 5 に示す番号 3 4 については 8 9 7 8（番号 3 1 の 5 0 0 が、番号 3 4 に割り当てられる）、図 6 5 に示す番号 3 5 については 1 0 1 0（番号 3 2 の 6 0 0 が、番号 3 5 に割り当てられる）となっている。なお、当たり値の数を、上述の抽出範囲内にある乱数の数（本実施形態では 6 5 5 3 6）で除した数が、フラグ成立確率である。

40

【0358】

内部抽選の結果が図 6 5 に示す番号が「1」の場合は、B B + 小役 1 ~ 2 7 の当たり値に該当する。より具体的には、内部抽選にて抽出された乱数値が番号「1」に相当する場合は、当該番号「1」に相当する乱数値が抽出された当該ゲームにおいて、2 7 通りの B

50

Bの図柄組み合わせが有効ライン上に揃うことなく、常に、27通りのベル図柄組み合わせのうちいずれか1の組み合わせが有効ラインに揃うこととなる。なぜなら、各リール301a, 301b, 301cをいかなるタイミングで停止操作したとしても小役(ベル)の図柄が有効ライン上に出現するように配置されており、且つ、BBの図柄よりも小役(ベル)の図柄が優先して引き込まれるように制御されるからである。なお、図65に示す番号「1」が抽出されるか確率は、一般中は65536分の4900、内部中は0である。ただし、当該ゲームにおいてベルが入賞しなければベルのフラグは消失するが、BBのフラグは成立したまま次回ゲーム以降も維持される。このように、内部抽選にてBBのフラグが成立する確率は65536分の4900であることから、確率上は、概ね13.4ゲームを行うとBBのフラグが成立することになる。また、ハズレは65536分の118の確率でしか出現しないため(図65の番号36参照)、BBボーナスゲームの実行中でない通常状態では、ほぼ常に、BBと、小役または一般役と、が重複して当選成立状態にあることとなる。この通常状態でのゲームの実行は、通常状態制御手段(主制御基板409)によって実現される。「ほぼ常に」としたのは、例えばボーナスゲームの終了後は、BBフラグが当選成立されるまで、BBフラグが当選成立していない状態となる一方で、一旦BBフラグが当選成立すると、ボーナスゲームが行われるまでBBフラグが当選成立状態となるからである。

【0359】

ところで、ボーナス役は、これよりも優先的に停止表示される全パターン(27通り)の小役1~27(図65の番号1)、チェリー役(図65の番号30)、リプレイ役(図65の番号31)およびスイカ役(図65の番号32)のうちいずれかの役と重複してのみ当選されるようになっている。この点、小役1~27に対応するベル図柄は、小役1~27の全パターン(27通り)の当選時は、どのようなタイミングにて停止ボタンを押したとしても、27通りのうちのいずれかのベルに対応する図柄組み合わせが停止表示されるように、上記リール上にて配列されている。同様に、チェリー役、リプレイ役およびスイカ役のそれぞれに対応する図柄についても、これらの役の当選時は、どのようなタイミングにて停止ボタンを押したとしても、これらの役に対応する図柄組み合わせが停止表示されるように、上記リール上にて配列されている。したがって、ボーナスが当選された当該変動表示ゲームでは、BBの図柄組み合わせ組み合わせが有効ライン上に表示(示現)されることがない。

【0360】

内部抽選の結果が図65に示す番号が「2」の場合は、小役の当たり値に該当する。即ち、内部的に異なる27個の小役(小役1~27)が全て同時に成立する。より具体的には、内部抽選にて抽出された乱数値が「2」の場合は、次回ゲームにおいて、27通りのベル図柄組み合わせのうちいずれか一つの組み合わせが常に必ず有効ラインに揃うこととなる。なお、図65に示す番号「2」が抽出されるか確率は、65536分の44880である。したがって、実行したゲームのうちの大部分のゲームでは、外観上のベル図柄が有効ラインに揃うことになる(図65の番号1および3~29の場合にも外観上のベルが揃いうる)。この実施形態にかかるスロットマシンでは、ボーナス確定状態に移行する前か後かに関係なく、このような高確率、すなわち従来のスロットマシンと比較するならば、ハズレとしての位置づけとして、ベル図柄組み合わせが現れるようになっている。ただし、ベル図柄が揃っても、当該変動表示の実行に要したメダル数よりも少ないメダル数(ここでは1枚)しか払い出されないため、持ちメダルが増加することはない。つまり、ゲームに供するメダル数が3枚であるため、1枚のメダルが払い出されたとしても、1ゲームあたり2枚減少することとなる。

【0361】

このように、本実施形態のスロットマシン1における27個の小役のフラグは、BBのフラグが成立しているにも拘らず、BBに対応する図柄組み合わせが有効ライン上に揃いにくくする機能を有している。また、小役に対応する図柄組み合わせが有効ライン上に揃ったとしても、1枚しかメダルが払い出されないよう構成されており、遊技者からすると

、従来のスロットマシンでいうところのハズレに近いものがある。このように、ベルを所謂ハズレのように効果的に扱うために、本実施形態では、さまざまな工夫が施されている。

【0362】

例えば、27個の小役を所謂ハズレのように効果的に扱うために、ベルに入賞したとしても、メダルの払出音を遊技者が気付き難くなっている。上述したように、本実施形態のスロットマシン1では、メダルが払い出される際には、メダルが払い出されている様子を視認しなくとも、実際にメダルが払い出されることを確認することができるように、メダル払出音出力される。ただし、ベルの入賞に基づいて1枚のメダルを払い出す際には、メダルの払出音を遊技者が気付き難くなっている。メダルの払出音を遊技者が気付き難い状態としては、1枚のメダルが払い出されるにも拘らず、メダルの払出音を全く出力しない、メダルの払出音出力するものの遊技者が聞き取りにくい程度（音量を下げるなど）の効果音出力する、通常のメダル払出音とは全く異なる効果音（例えば演出音）を出力することによってメダルの払い出しが行われたとは思えないような状態、が考えられる。

10

【0363】

また、上述の他、有効ラインを、当該有効ライン上に揃った図柄組み合わせを遊技者が把握し難いような並びとしてもよい。さらに、内部抽選にて図65に示す番号「3」～「29」のうちいずれか1つが抽出された場合に、ベル図柄組み合わせに代えてハズレ目（少なくとも1つのリールに付された図柄が他の2つのリールに付された図柄と異なる図柄で有効ライン上に示現された図柄組み合わせ、または、全てのリールに付された図柄が全て異なる図柄で有効ライン上に示現された図柄組み合わせ）が、全ての有効ライン上に示現されるようにするとより効果的である。

20

【0364】

なお、一般的なスロットマシンでは、何らかの役に入賞したときに、所定の範囲（例えばメダル50枚相当）内でクレジットと称される電子データがアップされる。したがって、ベル図柄組み合わせが有効ライン上に示現されたときに（入賞したときに）、賞としてのメダルを1枚払い出すことに代えて、クレジットを1だけアップする際にも、クレジットアップされた旨を把握し難いようにすることが好ましい。この状態としては、例えば、クレジットアップ音出力するものの遊技者が聞き取りにくい程度（音量を下げるなど）の効果音出力する、通常のクレジットアップ音とは全く異なる効果音（例えば演出音）を出力することによってクレジットアップされたとは思えないような状態、が考えられる。

30

【0365】

さらに、本実施形態では、小役に対応する図柄組み合わせが有効ライン上に揃ったときはベル図柄組み合わせが示現されるようにしているが、これに代えて、何らの役にも入賞していない印象を遊技者に与えるべく、従来のハズレ目に相当する図柄組み合わせを、小役に対応する図柄組み合わせとして有効ライン上に揃うように構成してもよい。従来のハズレ目に相当する図柄組み合わせは、例えば、全てのリール3つのリール301a, 301b, 301cが停止したときに有効ライン上に示現されるこれらの図柄組み合わせが、全て異なる図柄であるような図柄組み合わせである。ただし、1つのリールのみ異なる図柄であってもよい。

40

【0366】

内部抽選の結果が図65に示す番号「3」～「29」の場合は、いずれも、27通りの小役（小役1～27）図柄組み合わせのうち、一部の組み合わせが排除されただけの多数の組み合わせ（ここでは26通りの組み合わせ）が有効ラインに揃うこととなる（「27分の26」択）。上述した通り、小役のフラグが内部的に成立すると、当該内部的に成立しているフラグの小役に対応する図柄組み合わせが有効ライン上に揃うように停止操作された場合に限り、当該内部的に成立した小役が有効ライン上に揃う。

【0367】

ただし、本実施形態のスロットマシン1では、図65に示す番号が「3」～「29」の

50

場合は、27個の小役フラグのうち26個までが重複して成立する（言い換えると、27個の小役フラグのうち1個のフラグのみが重複成立していない非重複フラグである）。即ち、27個のうち非重複フラグを除く26個の小役のフラグに対応する図柄組み合わせが有効ライン上に揃うように停止操作された場合には、当該内部的に成立した小役に対応する小役図柄組み合わせ（「27分の26」択ベル）が有効ライン上に揃う。

【0368】

その一方で、27個のうち非重複フラグを除く26個の小役のフラグに対応する図柄組み合わせが有効ライン上に揃うことが回避されるかたちで停止操作された場合には、小役のフラグに対応する小役図柄組み合わせ（「27分の26」択ベル）が有効ライン上に揃うことがないよう制御される（当選役回避制御手段）。すなわち、一般中（BBのフラグが当選成立状態にない遊技状態）における内部抽選の結果が図65に示す番号「3」～「29」である場合に、27個のうち非重複フラグを除く26個の小役のフラグに対応する図柄組み合わせ（「27分の26」択ベル）が有効ライン上に揃うことが回避されるかたちで停止操作されると、ハズレに対応する図柄組合せが有効ライン上に示現される。また、内部中（BBのフラグが当選成立状態にある遊技状態）における内部抽選の結果が図65に示す番号「3」～「29」である場合に、27個の小役フラグのうち非重複フラグを除く26個の小役のフラグに対応する小役図柄組み合わせ（「27分の26」択ベル）が有効ライン上に揃うことが回避されるかたちで停止操作されると、BBに対応する図柄組み合わせが有効ライン上に揃うようにリール制御される（限定的ボーナス示現手段）。即ち、内部抽選が行われる都度、27個の小役（小役1～27）フラグのうちいずれかのフラグが当選成立しないかたちでの重複当選成立が付与されることによって、小役図柄組み合わせ（「27分の26」択ベル）に対して優先して停止表示されないBBの図柄組み合わせ（第1の図柄組み合わせ）が有効ライン上に揃うかたちでの停止表示が可能となる（優先小役重複当選手段）。

【0369】

ここで、このような小役図柄組み合わせ（「27分の26」択ベル）は、上述の通り、27種類用意されている。そして、これら27種類の小役図柄組み合わせのいずれか1つを停止操作ゲームにて停止表示させる特定小役については、27種類の小役図柄組み合わせにそれぞれ一対一に対応するように同数分だけ、図65に示される番号「3」～「29」として用意するようにしている。また、こうして27種類の小役図柄組み合わせと同数分だけ用意された特定小役（図65に示される番号「3」～「29」）については、それぞれ一対一に対応する小役図柄組み合わせに独自の小役非表示タイミング（非重複フラグ）が割り当てられるように複数の部分小役（小役1～27）が組み合わせられて構成されるものとしている。すなわち、それら複数の部分小役（小役1～27）の重複当選にかかる組み合わせ（「27分の26」択）によって上記27種類の小役図柄組み合わせのいずれか1つを停止操作ゲームにて停止表示可能とするようにしている。

【0370】

例えば、一般中における内部抽選の結果が上記特定小役のうちの番号「3」である場合には、「赤ベル」－「赤ベル」－「赤ベル」を除く3色ベル図柄の組合せが有効ライン上に揃うことが回避されるかたちで停止操作されると、ハズレに対応する図柄組合せが有効ライン上に示現される。また、内部中における内部抽選の結果が上記特定小役のうちの番号「3」である場合には、「赤ベル」－「赤ベル」－「赤ベル」を除く3色ベル図柄の組合せが有効ライン上に揃うことが回避されるかたちで停止操作されると、「赤7」－「赤7」－「赤7」に対応する図柄組合せが有効ライン上に示現される。

【0371】

より具体的には、このような「27分の26」択ベル、すなわち27個の小役フラグのうち特定の非重複フラグが除かれた26個の小役のフラグに対応する小役図柄組み合わせは、図65に示されるように、番号「3」：小役1～27のうちの小役1（「赤ベル」－「赤ベル」－「赤ベル」）だけが非重複フラグとされることで、内部中（BBのフラグが当選成立状態にある遊技状態）

においては、（「赤ベル」－「赤ベル」－「赤ベル」）の停止タイミングにて遊技者による停止操作が行われたときにのみ小役1の配色に対応した「赤7」－「赤7」－「赤7」の特別組み合わせが停止表示されるようにする第1の「27分の26」択ベル。

【0372】

番号「4」：小役1～27のうちの小役2（「青ベル」－「赤ベル」－「赤ベル」）だけが非重複フラグとされることで、内部中（BBのフラグが当選成立状態にある遊技状態）においては、（「青ベル」－「赤ベル」－「赤ベル」）の停止タイミングにて遊技者による停止操作が行われたときにのみ小役2の配色に対応した「青7」－「赤7」－「赤7」の特別組み合わせが停止表示されるようにする第2の「27分の26」択ベル。

【0373】

番号「5」：小役1～27のうちの小役3（「白ベル」－「赤ベル」－「赤ベル」）だけが非重複フラグとされることで、内部中（BBのフラグが当選成立状態にある遊技状態）においては、（「白ベル」－「赤ベル」－「赤ベル」）の停止タイミングにて遊技者による停止操作が行われたときにのみ小役3の配色に対応した「白7」－「赤7」－「赤7」の特別組み合わせが停止表示されるようにする第3の「27分の26」択ベル。

【0374】

番号「6」：小役1～27のうちの小役4（「赤ベル」－「赤ベル」－「青ベル」）だけが非重複フラグとされることで、内部中（BBのフラグが当選成立状態にある遊技状態）においては、（「赤ベル」－「赤ベル」－「青ベル」）の停止タイミングにて遊技者による停止操作が行われたときにのみ小役4の配色に対応した「赤7」－「赤7」－「青7」の特別組み合わせが停止表示されるようにする第4の「27分の26」択ベル。

【0375】

番号「7」：小役1～27のうちの小役5（「青ベル」－「赤ベル」－「青ベル」）だけが非重複フラグとされることで、内部中（BBのフラグが当選成立状態にある遊技状態）においては、（「青ベル」－「赤ベル」－「青ベル」）の停止タイミングにて遊技者による停止操作が行われたときにのみ小役5の配色に対応した「青7」－「赤7」－「青7」の特別組み合わせが停止表示されるようにする第5の「27分の26」択ベル。

【0376】

番号「8」：小役1～27のうちの小役6（「白ベル」－「赤ベル」－「青ベル」）だけが非重複フラグとされることで、内部中（BBのフラグが当選成立状態にある遊技状態）においては、（「白ベル」－「赤ベル」－「青ベル」）の停止タイミングにて遊技者による停止操作が行われたときにのみ小役6の配色に対応した「白7」－「赤7」－「青7」の特別組み合わせが停止表示されるようにする第6の「27分の26」択ベル。

【0377】

番号「9」：小役1～27のうちの小役7（「赤ベル」－「赤ベル」－「白ベル」）だけが非重複フラグとされることで、内部中（BBのフラグが当選成立状態にある遊技状態）においては、（「赤ベル」－「赤ベル」－「白ベル」）の停止タイミングにて遊技者による停止操作が行われたときにのみ小役7の配色に対応した「赤7」－「赤7」－「白7」の特別組み合わせが停止表示されるようにする第7の「27分の26」択ベル。

【0378】

番号「10」：小役1～27のうちの小役8（「青ベル」－「赤ベル」－「白ベル」）だけが非重複フラグとされることで、内部中（BBのフラグが当選成立状態にある遊技状態）においては、（「青ベル」－「赤ベル」－「白ベル」）の停止タイミングにて遊技者による停止操作が行われたときにのみ小役8の配色に対応した「青7」－「赤7」－「白7」の特別組み合わせが停止表示されるようにする第8の「27分の26」択ベル。

【0379】

番号「11」：小役1～27のうちの小役9（「白ベル」－「赤ベル」－「白ベル」）だけが非重複フラグとされることで、内部中（BBのフラグが当選成立状態にある遊技状態）においては、（「白ベル」－「赤ベル」－「白ベル」）の停止タイミングにて遊技者による停止操作が行われたときにのみ小役9の配色に対応した「白7」－「赤7」－「白7

10

20

30

40

50

」の特別組み合わせが停止表示されるようにする第9の「27分の26」択ベル。

【0380】

番号「12」：小役1～27のうちの小役10（「赤ベル」－「青ベル」－「赤ベル」）だけが非重複フラグとされることで、内部中（BBのフラグが当選成立状態にある遊技状態）においては、（「赤ベル」－「青ベル」－「赤ベル」）の停止タイミングにて遊技者による停止操作が行われたときにのみ小役10の配色に対応した「赤7」－「青7」－「赤7」の特別組み合わせが停止表示されるようにする第10の「27分の26」択ベル。

【0381】

番号「13」：小役1～27のうちの小役11（「青ベル」－「青ベル」－「赤ベル」）だけが非重複フラグとされることで、内部中（BBのフラグが当選成立状態にある遊技状態）においては、（「青ベル」－「青ベル」－「赤ベル」）の停止タイミングにて遊技者による停止操作が行われたときにのみ小役11の配色に対応した「青7」－「青7」－「赤7」の特別組み合わせが停止表示されるようにする第11の「27分の26」択ベル。

10

【0382】

番号「14」：小役1～27のうちの小役12（「白ベル」－「青ベル」－「赤ベル」）だけが非重複フラグとされることで、内部中（BBのフラグが当選成立状態にある遊技状態）においては、（「白ベル」－「青ベル」－「赤ベル」）の停止タイミングにて遊技者による停止操作が行われたときにのみ小役12の配色に対応した「白7」－「青7」－「赤7」の特別組み合わせが停止表示されるようにする第12の「27分の26」択ベル。

【0383】

番号「15」：小役1～27のうちの小役13（「赤ベル」－「青ベル」－「青ベル」）だけが非重複フラグとされることで、内部中（BBのフラグが当選成立状態にある遊技状態）においては、（「赤ベル」－「青ベル」－「青ベル」）の停止タイミングにて遊技者による停止操作が行われたときにのみ小役13の配色に対応した「赤7」－「青7」－「青7」の特別組み合わせが停止表示されるようにする第13の「27分の26」択ベル。

20

【0384】

番号「16」：小役1～27のうちの小役14（「青ベル」－「青ベル」－「青ベル」）だけが非重複フラグとされることで、内部中（BBのフラグが当選成立状態にある遊技状態）においては、（「青ベル」－「青ベル」－「青ベル」）の停止タイミングにて遊技者による停止操作が行われたときにのみ小役14の配色に対応した「青7」－「青7」－「青7」の特別組み合わせが停止表示されるようにする第14の「27分の26」択ベル。

30

【0385】

番号「17」：小役1～27のうちの小役15（「白ベル」－「青ベル」－「青ベル」）だけが非重複フラグとされることで、内部中（BBのフラグが当選成立状態にある遊技状態）においては、（「白ベル」－「青ベル」－「青ベル」）の停止タイミングにて遊技者による停止操作が行われたときにのみ小役15の配色に対応した「白7」－「青7」－「青7」の特別組み合わせが停止表示されるようにする第15の「27分の26」択ベル。

【0386】

番号「18」：小役1～27のうちの小役16（「赤ベル」－「青ベル」－「白ベル」）だけが非重複フラグとされることで、内部中（BBのフラグが当選成立状態にある遊技状態）においては、（「赤ベル」－「青ベル」－「白ベル」）の停止タイミングにて遊技者による停止操作が行われたときにのみ小役16の配色に対応した「赤7」－「青7」－「白7」の特別組み合わせが停止表示されるようにする第16の「27分の26」択ベル。

40

【0387】

番号「19」：小役1～27のうちの小役17（「青ベル」－「青ベル」－「白ベル」）だけが非重複フラグとされることで、内部中（BBのフラグが当選成立状態にある遊技状態）においては、（「青ベル」－「青ベル」－「白ベル」）の停止タイミングにて遊技者による停止操作が行われたときにのみ小役17の配色に対応した「青7」－「青7」－「白7」の特別組み合わせが停止表示されるようにする第17の「27分の26」択ベル。

【0388】

50

番号「20」：小役1～27のうちの小役18（「白ベル」－「青ベル」－「白ベル」）だけが非重複フラグとされることで、内部中（BBのフラグが当選成立状態にある遊技状態）においては、（「白ベル」－「青ベル」－「白ベル」）の停止タイミングにて遊技者による停止操作が行われたときにのみ小役18の配色に対応した「白7」－「青7」－「白7」の特別組み合わせが停止表示されるようにする第18の「27分の26」択ベル。

【0389】

番号「21」：小役1～27のうちの小役19（「赤ベル」－「白ベル」－「赤ベル」）だけが非重複フラグとされることで、内部中（BBのフラグが当選成立状態にある遊技状態）においては、（「赤ベル」－「白ベル」－「赤ベル」）の停止タイミングにて遊技者による停止操作が行われたときにのみ小役19の配色に対応した「赤7」－「白7」－「赤7」の特別組み合わせが停止表示されるようにする第19の「27分の26」択ベル。

10

【0390】

番号「22」：小役1～27のうちの小役20（「青ベル」－「白ベル」－「赤ベル」）だけが非重複フラグとされることで、内部中（BBのフラグが当選成立状態にある遊技状態）においては、（「青ベル」－「白ベル」－「赤ベル」）の停止タイミングにて遊技者による停止操作が行われたときにのみ小役20の配色に対応した「青7」－「白7」－「赤7」の特別組み合わせが停止表示されるようにする第20の「27分の26」択ベル。

【0391】

番号「23」：小役1～27のうちの小役21（「白ベル」－「白ベル」－「赤ベル」）だけが非重複フラグとされることで、内部中（BBのフラグが当選成立状態にある遊技状態）においては、（「白ベル」－「白ベル」－「赤ベル」）の停止タイミングにて遊技者による停止操作が行われたときにのみ小役21「白7」－「白7」－「赤7」の特別組み合わせが停止表示されるようにする第21の「27分の26」択ベル。

20

【0392】

番号「24」：小役1～27のうちの小役22（「赤ベル」－「白ベル」－「青ベル」）だけが非重複フラグとされることで、内部中（BBのフラグが当選成立状態にある遊技状態）においては、（「赤ベル」－「白ベル」－「青ベル」）の停止タイミングにて遊技者による停止操作が行われたときにのみ小役22の配色に対応した「赤7」－「白7」－「青7」の特別組み合わせが停止表示されるようにする第22の「27分の26」択ベル。

【0393】

番号「25」：小役1～27のうちの小役23（「青ベル」－「白ベル」－「青ベル」）だけが非重複フラグとされることで、内部中（BBのフラグが当選成立状態にある遊技状態）においては、（「青ベル」－「白ベル」－「青ベル」）の停止タイミングにて遊技者による停止操作が行われたときにのみ小役23の配色に対応した「青7」－「白7」－「青7」の特別組み合わせが停止表示されるようにする第23の「27分の26」択ベル。

30

【0394】

番号「26」：小役1～27のうちの小役24（「白ベル」－「白ベル」－「青ベル」）だけが非重複フラグとされることで、内部中（BBのフラグが当選成立状態にある遊技状態）においては、（「白ベル」－「白ベル」－「青ベル」）の停止タイミングにて遊技者による停止操作が行われたときにのみ小役24の配色に対応した「白7」－「白7」－「青7」の特別組み合わせが停止表示されるようにする第24の「27分の26」択ベル。

40

【0395】

番号「27」：小役1～27のうちの小役25（「赤ベル」－「白ベル」－「白ベル」）だけが非重複フラグとされることで、内部中（BBのフラグが当選成立状態にある遊技状態）においては、（「赤ベル」－「白ベル」－「白ベル」）の停止タイミングにて遊技者による停止操作が行われたときにのみ小役25の配色に対応した「赤7」－「白7」－「白7」の特別組み合わせが停止表示されるようにする第25の「27分の26」択ベル。

【0396】

番号「28」：小役1～27のうちの小役26（「青ベル」－「白ベル」－「白ベル」）だけが非重複フラグとされることで、内部中（BBのフラグが当選成立状態にある遊技状

50

態)においては、(「青ベル」－「白ベル」－「白ベル」)の停止タイミングにて遊技者による停止操作が行われたときにのみ小役26の配色に対応した「青7」－「白7」－「白7」の特別組み合わせが停止表示されるようにする第26の「27分の26」択ベル。

【0397】

番号「29」：小役1～27のうちの小役27(「白ベル」－「白ベル」－「白ベル」)だけが非重複フラグとされることで、内部中(BBのフラグが当選成立状態にある遊技状態)においては、(「白ベル」－「白ベル」－「白ベル」)の停止タイミングにて遊技者による停止操作が行われたときにのみ小役27の配色に対応した「白7」－「白7」－「白7」の特別組み合わせが停止表示されるようにする第27の「27分の26」択ベル。といった、番号「3」～「29」の特定小役に一对一で対応付けされた27種類の小役図柄組み合わせ(「27分の26」択ベル)として用意されている。

10

【0398】

そして上述の通り、番号「3」～「29」の特定小役に一对一で対応付けされた27種類の小役図柄組み合わせ(「27分の26」択ベル)には、それぞれ異なる部分小役(小役1～27)が非重複フラグとして対応付けされている。これにより、27種類の小役図柄組み合わせ(「27分の26」択ベル)には、ベル図柄の組み合わせが有効ライン上に揃うことが回避される小役非表示タイミングとして、それぞれ独自の小役非表示タイミングが割り当てられるようになる。したがって、上記内部中においては、27種類の小役図柄組み合わせ(「27分の26」択ベル)のいずれが遊技者による停止操作の対象とされて停止表示可能とされるかによって、小役図柄組み合わせの停止表示が回避される小役非表示タイミング(非重複フラグとされた部分小役(小役1～27)に対応するタイミング)、すなわち上記「7図柄」の組み合わせを停止表示させることのできる停止タイミングを変化させることができるようになる。また、「7図柄」の組み合わせをそれぞれ独自の停止タイミングが割り当てられた複数の「7図柄」の組み合わせ(「赤7」、「青7」、「白7」の27通りの組み合わせ)として機能させることができるようになる。

20

【0399】

したがって、内部抽選の結果が図65に示す番号「3」～「29」のいずれかの特定小役である場合は、停止操作のタイミング如何によって小役のフラグに対応する図柄組み合わせが所謂取りこぼされることのある(有効ライン上に揃わない)取りこぼし小役であるともいえる。そして、この小役のフラグに対応する図柄組み合わせが取りこぼされたときに、BBのフラグに対応する図柄組み合わせが入賞することとなる。

30

【0400】

このような本実施形態のスロットマシン1では、内部抽選にてBBのフラグが当選成立された後の遊技状態においては、基本的には、図65に示す番号「3」～「29」のいずれかの特定小役が当選されたときに、該特定小役に対応付けされた小役図柄組み合わせ(「27分の26」択ベル)の停止表示を、遊技者による停止操作によって回避して「7図柄」の組み合わせの停止表示を狙うことのできるセルフボーナスタイムが遊技者に対して提供されるようになる。このようなセルフボーナスタイムでは、ベル図柄の組み合わせ(「27分の26」択ベルなど)が有効ライン上に揃ったとしてもメダルが1枚しか払い出されないので、ゲームの進行に応じてメダルが減少しつつも自らの停止操作如何でBBの図柄組み合わせを有効ライン上に揃えることができるといった、新たなゲーム性を創出できるようになる。なお、図65に示す番号「35」の役が当選されたときには、他の図柄組み合わせの停止表示を回避することなく、「7図柄」の組み合わせを停止表示させることが可能である。

40

【0401】

また、上述のとおり、通常状態において、図65に示す番号「3」～「29」のいずれかの特定小役に当選した場合に、27個のうち非重複フラグを除く26個の小役のフラグに対応する小役図柄組み合わせ(「27分の26」択ベル)が有効ライン上に揃うことが回避されるかたちで停止操作できなかったとしても、常に、ベル図柄の組み合わせが有効ライン上に示現される(救済的賞付与手段)。このように、27個のうち非重複フラグを

50

除く26個の小役のフラグに対応する小役図柄組み合わせ（「27分の26」択ベル）が有効ライン上に揃うことが回避されるかたちで停止操作できなかった場合にベル図柄の組み合わせが有効ライン上に示現されるようにすることで、当該ベル図柄の組み合わせの有効ライン上における示現を、BBの図柄（「7図柄」）組み合わせ組み合わせが有効ライン上に示現されなかったことに対する救済的な処理と捉えることができ、遊技者に与える損失感が軽減され、興趣の低下を抑制できる。とくに、長期間にわたってボーナスゲームが実行されない場合等に入賞しうる役を取りこぼしたときは、遊技者に与える落胆が大きい、上記によると、この点を軽減できる。

【0402】

このように、通常状態では、BBと、小役および一般役のうちいずれかの役と、がほぼ常に（ハズレ時以外）重複して当選成立状態にあるので、65536分の5400の確率（図65に示す番号「3」～「29」のいずれかの特定小役が内部抽選にて当選する確率）で、27個の小役フラグのうち非重複フラグを除く26個の小役のフラグに対応する小役図柄組み合わせ（「27分の26」択ベル）が有効ライン上に揃うことが回避されるかたちで停止操作できるチャンスがおとずれることとなる。したがって、ボーナスゲームが行われない遊技が続いたとしても、ボーナスゲームが行われるか否かが従来の遊技機のようにスロットマシン1側に一方的に決められるのではないことから、これまでの遊技が全くムダとなったことに起因して遊技者に与える徒労感が軽減されるだけでなく、遊技意欲の低下も抑制できる。また、遊技者は、図65に示す番号「3」～「29」のいずれかの特定小役が当選成立したゲームにおいて、どのタイミングで停止操作を行うと26個の小役フラグに対応するタイミングを避けることができるかといった、いかにも籤を引くような籤引的な感覚で停止操作を行うことができる楽しみもある。

【0403】

また、上記スロットマシン1では、図65に示す番号「3」～「29」のいずれかの特定小役が当選成立したゲームにおいて順押し（左→中→右）したときに、第1リール301aおよび第2リール302aのうち少なくともいずれかのリールについて、27個の小役フラグのうち非重複フラグを除く26個の小役のフラグに対応する小役図柄組み合わせ（「27分の26」択ベル）が有効ライン上に揃うことが回避されるかたちで停止操作されなかった場合には、常に、ベル図柄のみのシングルテンパイが有効ライン上に示現されるように制御される。つまり、このとき、ボーナステンパイは有効ライン上に示現されない（限定的ボーナステンパイ示現手段）。このように、ボーナステンパイは、図65に示す番号「3」～「29」の小役が当選成立したゲームにおいて非重複フラグを除く26個の小役フラグに対応するタイミングを避けて3つのリールのうち2つのリールについての停止操作が行われた場合と、図65に示す番号「36」のハズレが選ばれた場合とでしか出現しないようにリールの停止制御が行われるので、通常状態のもとでボーナステンパイになると、遊技者は非常に大きな興奮を感じることとなり、興趣の低下を抑制できる。

【0404】

ただし、図65に示す番号「3」～「29」の小役が当選成立したゲームにおいて重複フラグを除く26個の小役フラグに対応するタイミングを避けて3つのリール301a、301b、301cのうち2つのリール301a、301bについての停止操作が行われた場合、常に、ボーナステンパイと小役テンパイ（ベルテンパイ）とが重複して成立する。このように、ボーナステンパイと小役テンパイ（ベルテンパイ）とが重複して成立すると、残りの1つのリールでのみ、3分の1の確率で26個の小役フラグに対応するタイミングを避ければ、「7」図柄の組み合わせが入賞する。また、図65に示す番号「36」のハズレが選ばれた場合には、この時点でBBの図柄組み合わせ組み合わせの入賞が確定する。したがって、ボーナステンパイした時点で遊技者に与える期待感が非常に大きなものとなる。ここで、ボーナステンパイとは、3つの回リールに付された図柄のうち最後に停止表示される図柄のみが回転表示状態であって、当該回転表示状態にある図柄が停止表示されたときに「7」図柄の組み合わせを構成する態様である。つまり、左リール301aおよび中リール301bが既に停止表示状態にあって、且つ、右リール301cのみが

回転表示状態であるときに、左リール 3 0 1 a および中リール 3 0 1 b の有効ライン上に「7」図柄が停止表示された態様である。

【0405】

なお、本実施形態のスロットマシン 1 は順押しを前提としており、図 6 5 に示す番号「3」～「29」の小役が当選成立したゲームにおいて順押ししなかった場合には、ベル図柄組み合わせを入賞させることができず、いずれの役も取りこぼすこととなる。

【0406】

また、非重複フラグは、内部抽選の結果が図 6 5 に示す番号「3」～「29」のいずれかによって都度異なる。即ち、内部抽選が行われる都度、非重複フラグが変更されることとなり、非重複フラグが変更されると、小役のフラグに対応する図柄組み合わせ（ベル図柄の組み合わせ）が有効ライン上に揃う停止操作のタイミングが可変とされる。言い換えると、非重複フラグが変更されることで、小役のフラグに対応する図柄組み合わせが有効ライン上に揃うことのない（BB に対応する図柄組み合わせが有効ライン上に揃いうる）停止操作のタイミングが可変とされる。これにより、ゲームを実行する都度、可変する BB に対応する図柄組み合わせが有効ライン上に揃いうる停止操作のタイミングを予想するといった新たなゲーム性を提供できる。

【0407】

例えば、内部抽選の結果が図 6 5 に示す番号「3」である場合、即ち、小役 2～27 のフラグが重複して成立した場合は、小役 1 に相当する図柄の組み合わせについては、当該小役 1 に相当するベル図柄の組み合わせが有効ラインに揃うように停止操作を行ったとしても当該図柄が揃うことがない。ただしこのとき、BB のフラグが成立していれば「7」図柄の組み合わせが有効ラインに揃うこととなる。

【0408】

また、例えば、内部抽選の結果が図 6 5 に示す番号「5」である場合、即ち、小役 1、2 及び 3～27 のフラグが重複して成立した場合は、小役 3 に相当する図柄の組み合わせについては、当該小役 3 に相当するベル図柄の組み合わせが有効ラインに揃うように停止操作を行ったとしても当該図柄が揃うことがない。ただしこのとき、BB のフラグが成立していれば「7」図柄の組み合わせが有効ラインに揃うこととなる。このように、内部抽選の結果如何で、ベル図柄の組み合わせが有効ライン上に揃うことのない停止操作のタイミングが都度異なることとなる。

【0409】

このように、内部抽選の結果が図 6 5 に示す番号「3」～「29」の場合、約 10 分の 1（番号「1」、「30」～「32」で BB 当選するので、正確には 6 5 5 3 6 分の 6 1 5 0）の当選確率で成立しうる BB のフラグが成立していれば、常に必ず BB に対応する図柄組み合わせが有効ラインに表示されうるボーナス放出チャンスゲームであるといえる。しかも、BB に対応する図柄組み合わせが有効ラインに表示される停止操作タイミングは、都度異なる（内部抽選の結果が図 6 5 に示す番号「3」～「29」であった都度異なる）ので、遊技者はこういったタイミングで停止操作すればよいか分からない。しかも、図 6 5 に示す番号「3」～「29」が内部抽選の結果として抽出されるか確率はいずれも 6 5 5 3 6 分の 2 0 0 なので、6 5 5 3 6 分の 5 4 0 0 の確率で、小役としてのベルを有効ラインに揃えることを回避できる機会がおとずれることとなる（ただし、これに加えてハズレの場合も BB を有効ライン上に揃えることができる）。したがって、遊技者は、毎ゲームのように、27 分の 1 の排除フラグがいずれであるかを予想することができるといった新たな遊技性を提供できる。しかも、ラッキーな遊技者であれば、高頻度で小役としてのベルを有効ラインに揃えることを回避することもありえる。このように、約 13 ゲームに 1 回といった高頻度で小役としてのベルを有効ラインに揃えることを回避しうるチャンスがおとずれるので、ムダな遊技が延々と続くことが回避でき、興趣の低下を抑制することができる。

【0410】

なお、小役としてのベルを有効ラインに揃えることを回避しうるチャンスが訪れる頻度

(約13ゲームに1回)については、スロットマシン1に投入可能な最小単位のお金(1000円)により貸し出されるメダル数(50枚)で遊ぶことのできるゲーム数(BET3であるから、18回)のうちの1回は当該チャンスが訪れるような頻度とすることが望ましい。すなわちこの場合、BBのフラグは確率的に既に成立していることが多いことから、遊技者は、お金を投入する都度、大抵1回は自分自身の停止操作によってボーナスゲームが行われるチャンスのもとで停止操作ゲームを行うことができるようになり、遊技者の遊技意欲を好適に持続させることができるようになる。

【0411】

このように、この実施の形態にかかるスロットマシン1では、いずれのタイミングにて停止された場合(例えばリール301a, 301b, 301cのいずれの箇所に対応させて停止された場合)であってもメダルの払出(小役遊技)の実行条件が成立可能となる図柄組み合わせが現れる一般役のほかに、特定のタイミングにて停止されたときにのみ(例えばリールの所定の箇所に対応させて停止されたときにのみ)メダルの払出(小役遊技)の実行条件が成立可能となる図柄組み合わせが現れる小役(特定小役)が用意されている。また、同小役(特定小役)が当選されたとき、当該当選に応じた図柄組み合わせを上記ボーナス役の当選に応じた図柄組み合わせよりも優先して停止表示されるようになっていく。そしてこの上で、各々フラグの異なる複数の小役(「赤ベル」、「青ベル」、「白ベル」の組み合わせである3の3乗=27個の小役)のうち、一部の小役(ここでは1通り)だけが除かれた多数の小役を同時に重複当選させるようにしている。すなわちこれによって、上記ボーナス確定状態に制御されていたとしても、上記優先表示によってボーナスゲームの実行契機となるボーナス役の図柄組み合わせが停止表示されることを困難としつつも、「赤7」、「青7」、「白7」図柄の27通りの組み合わせのうち、上記除かれた小役によって上記小役の優先表示を受けない箇所にリール配置されている「7」図柄の組み合わせだけを停止可能とすることで、記ボーナスゲームの実行契機となるボーナス役の図柄組み合わせにて停止表示される可能性をわずかながらに残すようにしている。

【0412】

ただし、このような多数の小役を同時に重複当選させることによって最低限のメダルしか払い出されない遊技(小役遊技)を半ば強制的に行わせることは、ボーナス確定状態に制御されているか否かにかかわらず上記抽選の結果として最も高い確率にて行われるため、遊技者は、ボーナス確定状態に制御されたとしてもその事実を推定し、且つ特定の除かれたリール箇所を狙って上記「7」図柄の特定の組み合わせを停止表示させることは困難である。したがって通常は、遊技者は、ボーナス役が未だ当選されていない通常の遊技が行われているものと判断しつつ遊技することが多くなる。

【0413】

しかしながら、この実施の形態にかかるスロットマシン1によれば、外見的には通常の遊技が淡々と行われているように見える状態にあっても、上記ボーナス役の高い当選確率と相まって、実際には、上記変動表示が行われる都度、上記ボーナスゲームの実行条件が成立可能となる上記「赤7」、「青7」、「白7」図柄の27通りの組み合わせのうちの、上記除かれた小役によって上記小役の優先表示を受けない箇所にリール配置されている「7」図柄の組み合わせだけではあるものの、それを停止表示させてボーナスゲームに移行させることのできる特別機会が遊技者に付与されていることが多い。そして、この特別機会によって上記「7」図柄の組み合わせが偶発的に停止表示されたときには、ボーナスの図柄組み合わせが突然現れたかのように見えるため、遊技者は、いかなる遊技状態にあっても、「7」図柄の組み合わせが停止表示されるかもしれない、といった熱い期待をもって遊技することができるようになり、ひいてはあらゆる遊技場面における遊技興趣の底上げを図ることができるようになる。

【0414】

しかも、この実施の形態にかかるスロットマシン1によれば、ボーナス役の当選によってボーナス確定状態に移行制御されたとしても、複数の小役(「赤ベル」、「青ベル」、「白ベル」の組み合わせである3の3乗=27個の小役)のうちの多数の小役の重複当選

(重複具合)、及びそれら当選された小役に応じた図柄組み合わせの「7」図柄に対する優先表示によって、通常は、当該移行制御があつてから実際に「7」図柄の組み合わせが停止表示されるまでには相当数の抽選ゲームが消化されることとなる。このため、従来のスロットマシンと比較して、ボーナスゲームにて払いだされるメダル総数期待値を維持しつつ、ボーナス役の当選確率(例えば「1/10」)を高く設定することによって早い段階にてボーナス確定状態に移行させることが可能となる。そして、こうしてボーナス確定状態に移行制御された後は、図柄の変動表示が行われる都度、上記「7」図柄の組み合わせが停止表示される可能性は低いとはいえ、通常は、その図柄組み合わせが現れるチャンスが付与されているもとで上記図柄表示を停止させることが可能であることから、このような高いボーナス確率によっても早い段階にてボーナス確定状態に移行されることで幅広い期間にわたって熱い期待をもって遊技することができるようになる。

10

【0415】

なおこの場合、実質的なボーナスゲームへの突入確率は、ボーナス役の当選確率と、ボーナス確定状態において上記「7」図柄の組み合わせが停止表示される図柄出現確率とによって算出されることとなる。したがって、ボーナス役の当選確率については、図柄出現確率、すなわち少なくとも複数の小役の当選にかかる重複具合によって定められる確率(ベル図柄の全通りの組み合わせに対して除かれるベル図柄の組み合わせである「1/27」)分だけはこれを従来よりも低く設定することが可能となる。ただし、より早い段階にてボーナス確定状態に移行させることによって遊技興趣の向上を図る上では、同確率(ボーナス役の当選確率)については、複数の小役の当選にかかる重複具合によって定められる確率よりも高く設定しておくことが望ましい。

20

【0416】

図65に示す番号が「30」の場合は、BB+チェリーの当たり値に該当する。より具体的には、内部抽選にて抽出された乱数値が「30」の場合は、次回ゲームにおいて、27通りのBBの図柄組み合わせ組み合わせおよびチェリー図柄組み合わせのうちいずれか1の組み合わせが有効ラインに揃うこととなる。なお、図65に示す番号「30」が抽出されるか確率は、65536分の150である。ただし、次回ゲームにおいてチェリーが入賞しなければチェリーのフラグは消失するが、BBのフラグは成立したまま次々回ゲーム以降も維持される。

【0417】

30

図65に示す番号が「31」の場合は、BB+リプレイの当たり値に該当する。より具体的には、内部抽選にて抽出された乱数値が「31」の場合は、次回ゲームにおいて、27通りのBBの図柄組み合わせ組み合わせおよびリプレイ図柄組み合わせのうちいずれか1の組み合わせが有効ラインに揃うこととなる。なお、図65に示す番号「31」が抽出されるか確率は、65536分の500である。ここで、リプレイ図柄は、いずれの図柄よりも優先して有効ライン上に揃うようにリール制御され、且つ、図柄配列上もリプレイ図柄は常に揃う配列となっているため、次回ゲームではリプレイが有効ライン上に揃う。また、BBのフラグは成立したまま次々回ゲーム以降も維持される。

【0418】

40

図65に示す番号が「32」の場合は、BB+スイカの当たり値に該当する。より具体的には、内部抽選にて抽出された乱数値が「32」の場合は、次回ゲームにおいて、27通りのBBの図柄組み合わせ組み合わせおよびスイカ図柄組み合わせのうちいずれか1の組み合わせが有効ラインに揃うこととなる。なお、図65に示す番号「32」が抽出される確率は、65536分の600である。ただし、次回ゲームにおいてスイカが入賞しなければスイカのフラグは消失するが、BBのフラグは成立したまま次々回ゲーム以降も維持される。

【0419】

図65に示す番号が「33」～「35」は、それぞれ、チェリー、リプレイ、スイカの単独当選当たり値となっている。より具体的には、内部抽選にて抽出された乱数値が「33」の場合は、次回ゲームにおいてチェリーが有効ライン上に優先して揃うこととなり、

50

内部抽選にて抽出された乱数値が「34」の場合は、次回ゲームにおいてリプレイが有効ライン上に優先して揃うこととなり、内部抽選にて抽出された乱数値が「35」の場合は、次回ゲームにおいてスイカが有効ライン上に優先して揃うこととなる。なお、図65に示す番号「33」が抽出されるか確率は65536分の159、図65に示す番号「34」が抽出されるか確率は65536分の8478、図65に示す番号「35」が抽出されるか確率は65536分の410である。ただし、チェリーまたはスイカのフラグが成立している場合は、次回ゲームにおいて入賞しなければこれらのフラグは消失するが、BBのフラグは成立したまま次々回ゲーム以降も維持される。また、リプレイのフラグが成立している場合は、上述したとおり、次回ゲームでは常にリプレイが有効ライン上に揃う。そのため、図65に示す番号「34」が抽出されるか確率が、図65に示す番号「33」または「35」が抽出されるか確率よりも高くなっている。

10

【0420】

以上より、内部抽選にてBBのフラグが成立する確率は、65536分の6150となり、約10ゲームに1回程度、BBフラグが成立することとなる。ただし、BBのフラグが成立していたとしても、内部抽選にて図65に示す番号「2」または「31」が抽出された場合には、上述したとおり、常に、BBに対応する図柄組み合わせを有効ライン上に成立させることができない。また、内部抽選にて図65に示す番号「3」～「29」のうちいずれか1つが抽出された場合には、27分の1の確率でしか、BBに対応する図柄組み合わせを有効ライン上に成立させることができない。なお、内部抽選にてチェリーまたはスイカのフラグが成立した場合には、チェリーまたはスイカに対応する組み合わせがBBに対応する組み合わせよりも優先して有効ライン上に揃うことになるが、チェリーまたはスイカのフラグが成立する確率は、ベルやリプレイのフラグが成立する確率よりも小さくなっている。

20

【0421】

このように、内部的にはBBのフラグが極めて高い確率で成立するものの、BBに対応する組み合わせを有効ライン上に揃えることは困難である。通常の遊技状態では、BBに対応する組み合わせが有効ライン上に揃う確率は、少なくとも270分の1以下となる。

【0422】

ところで、赤ベル、青ベル、白ベルは、それぞれ、赤7、青7、白7の近傍に図柄配置されている。即ち、赤7を狙って停止操作すると赤ベルを有効ライン上に出現させることが可能であり、青7を狙って停止操作すると青ベルを有効ライン上に出現させることが可能であり、白7を狙って停止操作すると白ベルを有効ライン上に出現させることが可能である。

30

【0423】

ここで、BBのフラグが成立しているときに、図65に示す番号「3」～「29」のいずれか1つが抽出されると27分の1の確率でBBに対応する組み合わせを有効ライン上に揃えることができることについては上述したとおりであるが、言い換えると、BBのフラグが成立しており、且つ、図65に示す番号「3」～「29」のいずれか1つが抽出された場合に、27分の1の確率で有効ライン上に揃えることができない小役がいずれであるかを遊技者に教唆することによって、BBに対応する図柄を有効ライン上に揃えることが可能となる。

40

【0424】

ところで、本実施形態のスロットマシン1では、上述したとおり、図65に示す番号「31」または「34」のリプレイ役が当選成立すると、3つのリール301a、301b、301cの停止操作をいかなるタイミングで行ったとしても、有効ライン上にはリプレイ図柄組み合わせが示現される。

【0425】

ただし、遊技者が2つのリール301a、301bの停止操作を行った結果として、左リール301aの上段に配列番号19（図62参照）の「7」が停止表示され、中リール301bの上段に配列番号19（図62参照）の「7」が停止表示される場合がある。こ

50

のとき、上段水平ラインL1（図61参照）にはボーナステンパイし、右上がりラインL5（図61参照）にはリプレイテンパイする。このように、ボーナステンパイとリプレイテンパイとが重複するのは、図65に示す番号「31」または「34」のリプレイ役が当選成立した場合の他には、図65に示す番号「36」のハズレの場合のみである（ハズレの場合は停止タイミングに関係なくBBの図柄組み合わせ組み合わせが有効ライン上に示現される）。ここで、図65に示す番号「31」または「34」のリプレイ役が当選成立する確率が65536分の8978であるのに対し、図65に示す番号「34」のハズレが成立する確率は65536分の118と極めて低い。

【0426】

このように、ボーナステンパイと他の図柄とが重複してテンパイしたとき、当該他の図柄がベルであるのかリプレイであるのかによってBBの図柄組み合わせ組み合わせが有効ライン上に示現される期待度が異なる。遊技者は、一般的に、各リール301a, 301bの停止操作を行った際にボーナステンパイされたか否かに興味を持ち、ボーナステンパイされたことを確認したのちに、他の図柄がテンパイしていないか否かを確認すると考えられる。これにより、ボーナステンパイと他の図柄とが重複してテンパイしたときに、当該他の図柄如何でBBの図柄組み合わせ組み合わせが有効ライン上に示現される期待度が異なるようにすることで、遊技者自らの停止操作によってリールを停止させて図柄を表示させるといったスロットマシン等の遊技機特有の面白さを享受できる。

【0427】

なお、本実施形態では、所定条件が成立したに基づいて、遊技者により行われる各リール301a, 301b, 301cの停止操作が支援される。具体的には、BBのフラグが当選成立状態にあるときに図65に示す番号「3」～「29」のいずれか1つが抽出されると、小役としてのベルを有効ラインに揃えることを回避できるタイミングが、積極的に遊技者に教唆される（有賞否定支援手段）。例えば、図65に示す番号が「5」である場合には、小役としてのベル役が入賞することによって賞が付与されるにもかかわらず、当該賞を放棄させるべく、左リールに白、中リールに赤、右リールに赤を狙って停止操作するように促される。このように促されたタイミングで各リール301a, 301b, 301cを停止操作すると、小役3に相当する図柄組み合わせ「白ベルー赤ベルー赤ベル」が有効ライン上に揃わないように、リールの停止制御が行われる。このように促されたタイミングで各リール301a, 301b, 301cを停止操作したときに小役3に相当する図柄組み合わせ「白ベルー赤ベルー赤ベル」が有効ライン上に揃わないのは、上述したとおり、同種色の7とベルとが互いに近傍に配置されているからである。これにより、小役としてのベル役よりもより遊技者に付与される利益度合いが高いBBに対応する組み合わせが有効ライン上に揃うこととなり、停止操作が支援されない状態時と比べてBBに対応する組み合わせが有効ライン上に揃う頻度（ひいてはBBゲームが実行される頻度）が飛躍的にアップし、これまでにない新たな遊技性を提供することができ、興趣の低下を抑制できる。

【0428】

また、ボーナスゲーム期間中でない通常状態において、上記支援が行われる支援期間と、上記支援が行われない非支援期間とを創出することによって、抽選手段が予め定められた一の確率にてボーナスフラグが当選成立とされる内部抽選を行うものでありながらも、ボーナスゲームが実行される確率が、支援期間と非支援期間との間で実質的に変更されることとなる（一般役示現確率変更手段）。つまり、通常状態において、図65に示す番号「3」～「29」のいずれか1つの小役が当選成立すると、当選成立状態にある小役に対応する図柄組み合わせが有効ライン上に示現されることを回避するタイミングが、遊技者に示唆される。これにより、通常状態ではほぼ常に、小役または一般役が当選成立状態にあるものの、当該当選成立状態にある小役または一般役に対応する図柄が有効ライン上に示現される確率が、支援期間と非支援期間とで異なることとなる。その結果として、上述のとおり、ボーナスゲームが実行される確率を可変とすることが可能となる。

【0429】

なお、上記支援は、例えば、画像表示体 500 による画像の表示や、スピーカ 512 等による効果音を出力することによって実現できる。

【0430】

また、本実施形態のスロットマシン 1 では、小役（ベル 1～27）または一般役（チェリー、スイカ、リプレイ）に当選成立した旨を、画像表示体 500 による画像の表示や、スピーカ 512 等による効果音によって、遊技者にアピールする訴求演出を行っている（訴求演出手段）。

【0431】

ところで、従来のスロットマシンでは、遊技者に期待感を与えるべく、実際にはなんらの役にも当選していないにもかかわらず、なんらかの役に当選している旨の虚偽の期待演出がたびたび行われる。

【0432】

この点、本実施形態のスロットマシン 1 では、上述のとおり、通常状態中、ハズレを除いて常に、内部抽選にて小役または一般役が当選成立する。したがって、上記訴求演出を行ったとしても、当該演出が虚偽演出とはなりえない。また、通常状態中は、BB がほぼ常に当選成立状態にあることがほとんどなので、内部抽選の結果が仮にハズレであったとしても、このときは BB に対応する図柄組み合わせが有効ライン上に示現されるので、やはり、虚偽演出とはなりえない。これにより、虚偽演出が頻出することによって遊技者が感じる嫌気を軽減でき、興趣の低下を抑制できる。

【0433】

なお、BB ゲームにおける内部抽選では、図 65 に示す番号「2」が高い頻度で抽出されて、小役 1～27 に対応する図柄組み合わせ（即ちベル図柄の組み合わせ）が有効ラインに出現する。このとき、1 枚のメダルが払い出される。また、図 65 に示す番号「2」の他、番号「3」～「29」のいずれかも抽出されうる。

【0434】

また、上述したように、ベルが有効ラインに揃ったとき（入賞したとき）に払い出されるメダル枚数を 1 枚としたのは、内部抽選が行われた際に、図 65 に示す番号「2」が高い頻度で抽出されるようにして、BB のフラグが成立したとしても、通常の遊技状態では BB に対応する組み合わせが有効ライン上に成立し難くするためである。

【0435】

なお、スロットマシン 1 には複数の設定値（設定値 1 から 4 までの 4 段階）を設けている（それぞれ図示はしない）。そして、それぞれの設定値では内部抽選確率に格差（段階的な差、極端な差など）がつけられている。この設定値は、設定値 1 < 設定値 2 < 設定値 3 < 設定値 4、というように設定値が高くなるほど、図 65 に示す番号「3」～「29」の小役の内部抽選確率が高くなるように構成されている。例えば、設定値 1 に比べると設定値 4 では図 65 に示す番号「3」～「29」の小役の当選確率が高く決められているので、27 個の小役フラグのうち非重複フラグを除く 26 個の小役のフラグに対応する図柄組み合わせが有効ライン上に揃うことが回避されるかたちで停止操作できるチャンスがおとずれる頻度が高くなる。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、BB（図 65 に示す番号「1」、「30」～「32」の重複役の内部抽選確率が、単独でまたは上記小役と併せて高くなるように構成してもよい。

【0436】

〔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 66 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。

10

20

30

40

50

【0437】

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。

【0438】

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。

【0439】

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。

【0440】

上記の「順押し」の停止操作手順とは、左リール301aを第1番目に停止させる操作手順(つまり、左リール停止ボタン211aを第1番目に押下操作する手順)のことをいい、第2番目以降に停止させるリールの操作順番より、

〔 左リール→中リール→右リール 〕、

あるいは、

〔 左リール→右リール→中リール 〕となる2つの停止操作手順にさらに分けられる。

本実施形態では、〔 左リール→中リール→右リール 〕を「順押し」と呼び、〔 左リール→右リール→中リール 〕を「順はさみ押し」とも呼ぶ。

【0441】

上記の「逆押し」の停止操作手順とは、「順押し」や「順はさみ押し」とは反対に右リール301cを第1番目に停止させる操作手順(つまり、右リール停止ボタン211cを第1番目に押下操作する手順)のことをいい、第2番目以降に停止させるリールの操作順番より、

〔 右リール→中リール→左リール 〕、

あるいは、

〔 右リール→左リール→中リール 〕となる2つの停止操作手順にさらに分けられる。

これら2つをまとめて「逆押し」と呼ぶ。なお、後者の停止操作手順は特に「逆はさみ押し」とも呼ばれる場合もある。

【0442】

上記の「中押し」の停止操作手順とは、中リール301bを第1番目に停止させる操作手順(つまり、中リール停止ボタン211bを第1番目に押下操作する手順)のことをいい、第2番目以降に停止させるリールの操作順番より、

〔 中リール→左リール→右リール 〕、

あるいは、

〔 中リール→右リール→左リール 〕となる2つの停止操作手順にさらに分けられる。

これら2つをまとめて「中押し」と呼ぶ。

【0443】

ステップS202では、左リール301aが停止状態となったことを示すフラグ(左リール停止フラグLF)がOFF(LF=0)であり、なおかつ、左リール停止ボタン211aの押下操作が受け付けられたかを判定する。ステップS201で、リール停止ボタン

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」または「順はさみ押し」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 4 4 4】

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

10

【0 4 4 5】

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

【0 4 4 6】

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

20

【0 4 4 7】

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

30

【0 4 4 8】

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

【0 4 4 9】

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

【0 4 5 0】

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

40

【0 4 5 1】

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

【0 4 5 2】

ステップ S 2 1 1 では、上記のステップ S 2 0 3 と同様に第 1 リール停止フラグが O F

50

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

【0453】

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（当選図柄示現手段）。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 MF を ON (MF = 1) としてステップ S 2 0 9 に移る。

【0454】

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 RF が OFF となっている）となっていないので、この判定が満たされず、ステップ S 2 0 2 に戻り、再度以降の処理を繰り返し実行する。

【0455】

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 MF が OFF (MF = 0) であり、なおかつ、右リール停止ボタン 2 1 1 c の押下操作が受け付けられたかを判定していくことになるが、以降のステップ S 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。なお、右リール停止処理（ステップ S 2 2 0）においても、内部抽選フラグに対応するリール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（当選図柄示現手段）。

【0456】

そして、ステップ S 2 2 3 にて、右リール停止フラグ RF を ON (MF = 1) として、ステップ S 2 0 9 に移る。

【0457】

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。

【0458】

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。

【0459】

「逆押し」の停止操作手順で、上記の「順押し」、「順はさみ押し」あるいは「中押し」の停止操作手順と異なる点は、ステップ S 2 2 1（第 1 リール停止処理の後に残りのリール停止制御テーブルの決定）についてである。すなわち、「逆押し」の停止操作手順では、右リール 3 0 1 c のみが停止状態となり、なおかつ、右リール 3 0 1 c の停止目のうち、下段位置にいずれかの当選役図柄があった場合、まだ 2 つの有効ラインのいずれにも該当当選役図柄を揃えることが可能である。従って、ステップ S 2 2 1 の段階では、いずれの有効ラインにも該当当選役図柄を揃えることのできるリール停止制御テーブルを複数用意しておき、いずれかを選び出すものとすればよい。

【0460】

〔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 4 0 1 内に引き込むリール停止制御を行う（いわゆる、引き込み制御といわれる）。具体的には、遊技者によるリールの停止操作が受け付けられた時点で、図柄表示窓 4 0 1 内に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 4 0 1 内に引き込んでリールを停止させる制御を実行する。なお、ここで

10

20

30

40

50

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。

【０４６１】

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、引き込み可能な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。

【０４６２】

スロットマシン１では、先述のように、重複して当選したＢＢを除くほぼ全ての当選役について当選フラグが成立した場合には、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６２参照）。

【０４６３】

また、チェリーについても、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。

【０４６４】

以上のことから、スロットマシン１では、重複して当選したＢＢを除いて、ほぼ全て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、重複して当選したＢＢを除く当選役については「取りこぼし」を生じることがないということになる。また、このＢＢについても、他の当選役が重複して当選していない状態になれば、目押しを必要とせずにＢＢ図柄を揃えることができるようになる。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。

【０４６５】

ここで、リールの停止制御の具体例について、図６２、図６７、図６８、図６９および図７０を参照しつつ説明する。

【０４６６】

図６７は、内部抽選の結果が図６５に示す番号「１」または「２」である場合のリールの停止制御にかかるすべりテーブルであって、（ａ）左リール３０１ａについてのすべりテーブル、（ｂ）左リール３０１ａのみが停止状態にあるときの中リール３０１ｂについてのすべりテーブル、（ｃ）左リール３０１ａおよび中リール３０１ｂが停止状態にあるときに「ベル」図柄が右下がりの有効ライン上に示現された場合における右リール３０１ｃについてのすべりテーブル、（ｄ）左リール３０１ａおよび中リール３０１ｂが停止状態にあるときに「ベル」図柄が右上がりの有効ライン上に示現された場合における右リール３０１ｃについてのすべりテーブル、である。

【０４６７】

図６８は、内部中における内部抽選の結果が図６５に示す番号「２９」である場合のリールの停止制御にかかるすべりテーブルであって、（ａ）左リール３０１ａについてのすべりテーブル、（ｂ）左リール３０１ａのみが停止状態にあるときに、左リール３０１ａの有効ライン上（左リール３０１ａが最初に停止操作された場合であれば、上段、中段、下段の全て）にボーナス図柄が示現された場合における中リール３０１ｂについてのすべりテーブル、（ｃ）左リール３０１ａのみが停止状態にあるときに、左リール３０１ａの有効ライン上にボーナス図柄が示現されていない場合における中リール３０１ｂについて

のすべりテーブル、(d) 左リール 301a および中リール 301b が停止状態にあるときに「白 7」図柄がテンパイし且つ BB フラグが当選成立状態である場合における右リール 301c についてのすべりテーブル、(e) 左リール 301a および中リール 301b が停止状態にあるときに、中リール 301 の有効ライン上に示現された図柄が「赤 7」または「青 7」であって、BB 図柄がテンパイした場合における右リール 301c についてのすべりテーブル、(f) 左リール 301a および中リール 301b が停止状態にあるときに「白 7」図柄がテンパイしていない場合における右リール 301c についてのすべりテーブル、(g) 左リール 301a および中リール 301b が停止状態にあるときに「白 7」図柄がテンパイし且つ BB フラグが当選成立状態でない場合における右リール 301c についてのすべりテーブルである。

10

【0468】

図 69 は、内部抽選の結果が図 65 に示す番号「31」または「34」である場合のリールの停止制御にかかるすべりテーブルであって、(a) 左リール 301a についてのすべりテーブル、(b) 左リール 301a のみが停止状態にあるときの中リール 301b についてのすべりテーブル、(c) 左リール 301a および中リール 301b が停止状態にあるときに「リプレイ」図柄が右下がりの有効ライン上に示現された場合における右リール 301c についてのすべりテーブル、(d) 左リール 301a および中リール 301b が停止状態にあるときに「リプレイ」図柄が右上がりの有効ライン上に示現された場合における右リール 301c についてのすべりテーブル、である。

【0469】

20

図 70 は、内部中における内部抽選の結果が図 65 に示す番号「36」である場合のリールの停止制御にかかるすべりテーブルであって、(a) 左リール 301a についてのすべりテーブル、(b) 左リール 301a のみが停止状態にあるときの中リール 301b についてのすべりテーブル、(c) 左リール 301a および右リール 301c が停止状態にあるときに BB 図柄が上段水平の有効ライン上にテンパイした場合の中リール 301b についてのすべりテーブル、(d) 左リール 301a および右リール 301c が停止状態にあるときに BB 図柄が下段水平の有効ライン上にテンパイした場合の中リール 301b についてのすべりテーブル、(e) 左リール 301a および右リール 301c が停止状態にあるときに BB 図柄が右上がりまたは右下がりの有効ライン上にテンパイした場合の中リール 301b についてのすべりテーブル、である。

30

【0470】

なお、図 67～図 70 に示されるすべりテーブルは、主制御基板 409 に備えられるマイクロプロセッサとしての主制御 MPU に内蔵された ROM に記憶されている。

【0471】

また、図 67～図 70 に図示される配列番号は、各リール 301a～301c の停止操作が行われた場合に、下段に位置する図柄の配列番号であり、図 67～図 70 に図示されるすべり数は、各リール 301a～301c の停止操作が行われてから当該停止操作が行われたリールが実際に停止するまでに移動する図柄のコマ数である。例えば、図 67 (a) を参照して説明すると、配列番号 1 の図柄（スイカ）が左リール 301a の下段に位置するタイミングで左リール 301a の停止操作が行われた場合のすべり数は 3 なので、このとき、配列番号 4 の図柄（スイカ）が下段に位置するようにリールの停止制御が行われる。また、図柄の配列番号は、図 62 に示される配列番号である（以下、同じ）。

40

【0472】

なお、すべりテーブルは、上記のようにすべり数（各リール 301a～301c の停止操作が行われてから当該停止操作が行われたリールが実際に停止するまでに移動する図柄のコマ数）が設定されたものに限られず、例えば、各配列番号に対応したすべりフラグが設定されたものであってもよい。例えば、フラグが 0 であればリールを停止させず、フラグが 1 であるときにリールを停止させるようなテーブルである。

【0473】

図 67～図 70 に図示されるすべり数は、内部抽選の結果として成立しているフラグに

50

対応する図柄組合せが有効ライン上に示現されるように決定付けられている。詳しくは、以下のとおりである。なお、内部抽選の結果が図 6 5 に示す番号「1」～「35」のいずれかである場合には順押しを前提としたすべり制御が行われ、内部抽選の結果が図 6 5 に示す番号「36」である場合には順はさみ押しを前提としたすべり制御が行われる。したがって、内部抽選の結果に応じて、遊技者が停止操作すべき順序が示唆される。本実施形態では、内部抽選の結果が図 6 5 に示す番号「36」である場合に、順はさみ押しを行うように促される。

【0474】

内部抽選の結果が図 6 5 に示す番号「1」および「2」のいずれかである場合には、フラグが成立した小役 1～27 に対応する 3 色のベル図柄組合せ（27 通り）のうち、各リール 301a～301c が停止操作されたタイミングに応じたいずれか一のベル図柄組合せが、極力、右上がりの有効ライン L5（図 6 1 参照）に示現されるように、各リール 301a～301c の停止制御が行われる（小役入賞制御手段（無益感抑制手段））。言い換えると、内部抽選の結果が図 6 5 に示す番号「1」および「2」のいずれかである場合には、BB 図柄の組み合わせが有効ライン上に示現される可能性がない。そこで、左リール 301a の有効ライン上に BB 図柄が示現されたときの期待感を高めるべく、BB 図柄およびベル図柄の両方を有効ライン上に示現可能なタイミングで左リール 301a の停止操作が行われたとしても、極力、BB 図柄およびベル図柄のうちベル図柄のみが有効ライン上に示現されるようにして、BB 図柄が左リール 301a の有効ライン上に示現されないようにしたのである。ただし、原則的には（常には）、BB 図柄が左リール 301a に示現されないようにしているが、左リール 301a の停止操作が行われた際に、稀に、ベル図柄および BB 図柄が左リール 301a に示現されるようにする（常勝惹起促進手段（徒労遊技抑制促進手段））ことで、遊技者に期待感が与えられる頻度を高めるようにしている。ここで、「原則的には、BB 図柄が左リール 301a に示現されないようにしているが、左リール 301a の停止操作が行われた際に、稀に、BB 図柄が左リール 301a に示現されるようにする」のうち「原則的には」は、左リール 301a の停止操作が行われた際に、BB 図柄が左リール 301a に示現される頻度よりも、BB 図柄が左リール 301a に示現されない頻度の方が高い意味で用いられている。なお、内部抽選の結果が図 6 5 に示す番号「1」および「2」のいずれかである場合、常にベル図柄組み合わせが有効ライン上に示現されるので、左リール 301a の停止操作が行われた際は、常に、3 色のベル図柄のうちいずれかが有効ライン上に示現されるように、左リール 301a の停止制御が行われる。

【0475】

詳しくは、左リール 301a を停止操作したときは、上段または下段に（下段が優先される）、3 色のベル図柄のうち停止操作されたタイミングに応じたいずれか一のベル図柄が示現されるように、左リール 301a の停止制御が行われる。例えば、配列番号 2 のチェリーが下段にあるタイミングで左リール 301a の停止操作を行うと、白ベルおよび白 7 の両方を上段または下段に示現可能（4 コマ以内）であるにもかかわらず、図 6 7（a）に示されるように、停止操作された時点から左リール 301a が 4 コマすべり、配列番号 6 の「白ベル」が下段に示現され、「赤 7」、「青 7」および「白 7」のいずれも示現されない。ただし、配列番号 1 のスイカが下段にあるタイミングで左リール 301a の停止操作を行うと、このときのすべり数は 3 であり、配列番号 6 の「白ベル」が上段に、配列番号 5 の「白 7」が中段に示現される。このように、「赤 7」、「青 7」および「白 7」のいずれも示現されないのは、配列番号 2～4、6、9～13、16～20 の図柄が下段にあるタイミングで左リール 301a の停止操作を行った場合である。これに対し、「赤 7」、「青 7」および「白 7」のうちいずれかが示現されるのは、配列番号 1、5、7、8、14、15、21 だけにすぎない。つまり、フリー打ちした場合に「赤 7」、「青 7」および「白 7」のいずれも示現されない頻度は 3 分の 2 であり、フリー打ちした場合に「赤 7」、「青 7」および「白 7」のうちいずれかが示現される頻度は 3 分の 1 である。これにより、左リール 301a に BB 図柄が示現されたときに、遊技者の期待感を高め

ることが可能となる。

【0476】

次いで中リール301bを停止操作したときは、常に中段に、3色のベル図柄のうち停止操作されたタイミングに応じたいずれか一のベル図柄が示現される（上段または下段に示現されることはない）。例えば、配列番号1のリプレイが下段にあるタイミングで中リール301bの停止操作を行うと、図67（b）に示されるように、停止操作された時点から中リール301bが2コマすべり、配列番号4の「白ベル」が中段に示現される。また、配列番号8の青7が下段にあるタイミングで中リール301bの停止操作を行うと、このときのすべり数は0であり、配列番号9の「青ベル」が中段に示現される。

【0477】

10

さらに次いで右リール301cを停止操作したときは、右下がりの有効ラインL4（図61参照）上にベル図柄がテンパイしていれば、下段に、3色のベル図柄のうち停止操作されたタイミングに応じたいずれか一のベル図柄があらわれ、右上がりの有効ラインL5（図61参照）上にベル図柄がテンパイしていれば、上段に、3色のベル図柄のうち停止操作されたタイミングに応じたいずれか一のベル図柄が示現される。例えば、右下がりの有効ラインL4（図61参照）上にベル図柄がテンパイしていれば、配列番号4のリプレイが下段にあるタイミングで右リール301cの停止操作を行うと、図67（c）に示されるように、停止操作された時点から右リール301cが3コマすべり、配列番号7の「白ベル」が下段に示現されて、右下がりの有効ラインL4（図61参照）上にベルの図柄組合せが示現される。また、右上がりの有効ラインL5（図61参照）上にベル図柄がテンパイしていれば、配列番号5の白7が下段にあるタイミングで右リール301cの停止操作を行うと、図67（d）に示されるように、このときのすべり数は0であり、配列番号7の「白ベル」が上段に示現されて、右上がりの有効ラインL5（図61参照）上にベルの図柄組合せが示現される。

20

【0478】

このようにして、内部抽選の結果が図65に示す番号「1」および「2」のいずれかである場合には、各リール301a～301cの停止操作タイミングにかかわらず、常に、27通りのBB図柄の組み合わせのうちいずれもが有効ライン上に示現されないように、27通りのベル図柄組合せのうちいずれか一のベル図柄組合せが、右下がりの有効ラインL4（図61参照）および右上がりの有効ラインL5（図61参照）のうちいずれかに示現されるように、各リール301a～301cの停止制御が行われる（ただし、右上がりの有効ラインL5に優先的に示現されるように停止制御される）。なお、このように制御されるのは、一般中であるか内部中であるかにかかわらず同様である。

30

【0479】

内部抽選の結果が図65に示す番号「3」～「29」のうちいずれかである場合には、上述の通り、小役1～27のうちの一の小役のフラグのみが非成立となり（当該非成立の小役のフラグが上述の非重複フラグである）、残りの26個の小役のフラグが成立する。このとき、フラグが成立している小役に対応する26通りのベル図柄組合せのうちいずれか一のベル図柄組合せが有効ライン上に示現されるタイミングで各リール301a～301cの停止操作が行われると、各リール301a～301cが停止操作されたタイミングに応じたいずれか一のベル図柄組合せが、上段水平の有効ラインL1（図61参照）または右上がりの有効ラインL5（図61参照）のうちいずれかに示現されるように、各リール301a～301cの停止制御が行われる。これは、一般中は勿論のことたとえ内部中であつたとしても同様である。なぜなら、内部中であつたとしても、BBの図柄組合せよりも優先的に、フラグが成立している小役に対応するベル図柄組合せが、有効ライン上に示現されるようにリールの停止制御が行われるからである。

40

【0480】

また、フラグが成立している小役に対応するする26通りのベル図柄組合せが有効ライン上に示現されることが回避されるタイミングで停止操作が行われると、内部中であれば、3色のBB図柄のうち、入賞しうるBB図柄の組み合わせを構成するBB図柄（非重複

50

フラグに対応するベル図柄組み合わせを構成するベル図柄の近傍に位置するBB図柄のことであり、以下、「入賞しうるBB図柄」と称する)の図柄組合せが、中段水平の有効ラインL2(図61参照)に示現されるように、各リール301a~301cの停止制御が行われる(大賞期間生起抑制手段)。一方、一般中であれば、全ての有効ラインL1~L5上に、ハズレの図柄組合せが示現される。

【0481】

なお、入賞しうるBB図柄の示現が可能なタイミングで左リール301aの停止操作が行われた場合には、当該入賞しうるBB図柄およびこれ(入賞しうるBB図柄)の近傍(左リール301aに限っていえば上、すなわち入賞しうるBB図柄に1を加算した配列番号、以下同じ)に位置するベル図柄の両方が有効ライン上に示現されるように停止制御が行われる。これに対して、3色のBB図柄のうち入賞しうるBB図柄とは異なる他の2色のBB図柄(以下、「入賞不可能BB図柄」と称する)の示現が可能なタイミングで左リール301aの停止操作が行われた場合には、極力、入賞不可能BB図柄が有効ライン上に示現されずに、入賞不可能BB図柄および当該入賞不可能BB図柄の近傍に位置するベル図柄のうち、当該入賞不可能BB図柄の近傍に位置するベル図柄のみが有効ライン上に示現されるように、左リール301aの停止制御が行われる。ただし、原則的には(常には)、入賞不可能BB図柄が左リール301aに示現されないようにしているが、左リール301aの停止操作が行われた際に、稀に、入賞不可能BB図柄が左リール301aに示現されるようにすることで、遊技者に期待感を与えられる頻度を高めるようにしている。ここで、「原則的には(常には)、入賞不可能BB図柄が左リール301aに示現されないようにしているが、左リール301aの停止操作が行われた際に、稀に、入賞不可能BB図柄が左リール301aに示現されるようにする」のうち「原則的には」は、左リール301aの停止操作が行われた際に、入賞不可能BB図柄が左リール301aに示現される頻度よりも、入賞不可能BB図柄が左リール301aに示現されない頻度の方が高い意味で用いられている。以下、内部中における各リール301a~301cの停止制御について説明する。

【0482】

詳しくは、3色のBB図柄のうち入賞しうるBB図柄が有効ライン上に示現されるタイミングで左リール301aの停止操作が行われると、当該入賞しうるBB図柄の近傍に位置するベル図柄が上段に、当該入賞しうるBB図柄が中段に、それぞれ示現されるように、左リール301aの停止制御が行われる(特別図柄示現制御手段)。例えば、内部抽選の結果が図65に示す番号「29」であるときは、入賞しうるBB図柄は「白7」図柄であるから、配列番号1のスイカが下段にあるタイミングで左リール301aの停止操作を行うと、図68(a)に示されるように、このときのすべり数は3であり、配列番号6の「白ベル」が上段に、配列番号5の「白7」が中段に、それぞれ示現される。

【0483】

これに対して、3色のBB図柄のうち入賞不可能BB図柄が有効ライン上に示現されるタイミングで左リール301aの停止操作が行われると、極力、当該入賞不可能BB図柄が有効ライン上に示現されずに、当該入賞不可能BB図柄の近傍に位置するベル図柄が下段に示現されるように、左リール301aの停止制御が行われる。例えば、内部抽選の結果が図65に示す番号「29」であるときは、入賞しうるBB図柄は「白7」図柄であるから、「赤7」図柄および「青7」図柄がいずれも入賞不可能BB図柄となる。この入賞不可能な「青7」図柄が有効ライン上に示現されることが可能なタイミングとしての例えば配列番号9のチェリーが下段にあるタイミングで左リール301aの停止操作を行うと、図68(a)に示されるように、このときのすべり数は4であり、配列番号13の「青ベル」が下段に示現され、配列番号12の「青7」は有効ライン上に示現されない(配列番号3の「赤7」図柄も勿論示現されない)。ただし、配列番号7のリプレイが下段にあるタイミングで左リール301aの停止操作を行うと、図68(a)に示されるように、このときのすべり数は4であり、配列番号13の「青ベル」が上段に、配列番号12の「青7」が中段に、それぞれ示現される。このように、3色のベル図柄のうちいずれかは、

常に有効ライン上に示現されるように左リール 3 0 1 a の停止制御が行われる。なぜなら、内部抽選の結果が図 6 5 に示す番号「2 9」であるとき、B B 図柄の組み合わせが示現されないときは常にベル図柄組み合わせが示現されるからである。

【0 4 8 4】

なお、内部抽選の結果が図 6 5 に示す番号「2 9」であるときに、入賞不可能 B B 図柄の示現が可能なタイミングで左リール 3 0 1 a の停止操作が行われたにもかかわらず、当該入賞不可能 B B 図柄である「赤 7」および「青 7」のいずれも示現されないのは、配列番号 9 ~ 1 3、1 6 ~ 2 0 の図柄が下段にあるタイミングで左リール 3 0 1 a の停止操作を行った場合である。これに対し、「赤 7」および「青 7」のうちいずれかが示現されるのは、配列番号 7、8、1 4、1 5 だけにすぎない。つまり、フリー打ちした場合に、入賞不可能 B B 図柄の示現が可能なタイミングで左リール 3 0 1 a の停止操作が行われたにもかかわらず、当該入賞不可能 B B 図柄である「赤 7」および「青 7」のいずれも示現されない頻度は 7 分の 5 であり、フリー打ちした場合に「赤 7」および「青 7」のうちいずれかが示現される頻度は 7 分の 2 である。これにより、左リール 3 0 1 a に B B 図柄が示現されたときに、遊技者の期待感を高めることが可能となる。

【0 4 8 5】

次いで、内部抽選の結果が図 6 5 に示す番号「3」~「2 9」のうちいずれかである場合に、左リール 3 0 1 a が停止操作されたのちに中リール 3 0 1 b の停止操作が行われたときの中リール 3 0 1 b の停止制御について、説明する。

【0 4 8 6】

停止表示された左リール 3 0 1 a の上段には入賞しうる B B 図柄の近傍（具体的には上）に位置するベル図柄が示現され、中段に入賞しうる B B 図柄が中段に示現されているときに、中リール 3 0 1 b の停止制御を行うと、当該中リール 3 0 1 b をいかなるタイミングで停止操作したとしても、3 色のベル図柄のうちいずれか一のベル図柄が上段に、3 色の B B 図柄のうちいずれか一の B B 図柄が中段に、それぞれ示現されるように、中リール 3 0 1 b の停止制御が行われる（特別図柄示現制御手段）。

【0 4 8 7】

例えば、内部抽選の結果が図 6 5 に示す番号「2 9」であって、配列番号 6 の白ベル図柄が左リール 3 0 1 a の上段に、配列番号 5 の白 7 が左リール 3 0 1 b の中段に、それぞれ示現されているとき、中リール 3 0 1 b の停止制御は次のように行われる。

【0 4 8 8】

配列番号 1 のリプレイが下段にあるタイミングで中リール 3 0 1 b の停止操作を行うと、図 6 8 (b) に示されるように、このときのすべり数は 1 であり、配列番号 4 の「白ベル」が上段、配列番号 3 の「白 7」が中段に、それぞれ示現される。また、配列番号 5 のチェリーが下段にあるタイミングで中リール 3 0 1 b の停止操作を行うと、図 6 8 (b) に示されるように、このときのすべり数は 2 であり、配列番号 9 の「青ベル」が上段に、配列番号 8 の「青 7」が中段に、それぞれ示現される。さらに、配列番号 1 2 の青ベルが下段にあるタイミングで中リール 3 0 1 b の停止操作を行うと、図 6 8 (b) に示されるように、このときのすべり数は 3 であり、配列番号 1 7 の「赤ベル」が上段に、配列番号 1 6 の「赤 7」が中段に、それぞれ示現される。このように、入賞しうる B B 図柄が左リール 3 0 1 a の中段に示現されている場合、中リール 3 0 1 b の停止操作が行われるタイミングがいかなるタイミングであったとしても、上段水平の有効ライン L 1 上にはベル図柄がテンパイし、中段水平の有効ライン L 2 上には B B 図柄がテンパイする（ベル図柄と B B 図柄とがダブルテンパイする）。なお、入賞する可能性のない B B 図柄（内部抽選の結果が図 6 5 に示す番号「2 9」の場合であれば「赤 7」図柄および「青 7」図柄）が有効ライン上に揃うタイミングで中リール 3 0 1 b の停止操作が行われた場合であっても、上段水平の有効ライン L 1 上にはベル図柄がテンパイし、中段水平の有効ライン L 2 上には B B 図柄がテンパイする（ベル図柄と B B 図柄とがダブルテンパイする）。これにより、長きにわたって遊技者に期待感を与えうるだけでなく、第 3 リール 3 0 1 c の停止操作が激アツとなり、興趣の低下を抑制できる。

【0489】

停止表示された左リール301aの上段には入賞不可能なBB図柄の近傍に位置するベル図柄が示現され、中段に入賞不可能なBB図柄が中段に示現されているとき、および、停止表示された左リール301aに、いずれのBB図柄も示現されていないものの下段に入賞不可能なBB図柄の近傍に位置するベル図柄が下段に示現されているとき、のいずれかであるときに中リール301bの停止制御を行うと、当該中リール301bをいかなるタイミングで停止操作したとしても、3色のベル図柄のうちいずれか一のベル図柄が中段に、3色のBB図柄のうちいずれか一のBB図柄が下段に、それぞれ示現されるように、中リール301bの停止制御が行われる。

【0490】

例えば、内部抽選の結果が図65に示す番号「29」であって、3色のBB図柄のうちいずれのBB図柄も左リール301aに示現されずに、3色のベル図柄のうちいずれかのベル図柄が下段に示現されているとき、中リール301bの停止制御は次のように行われる。また、入賞不可能なBB図柄が中段（当該入賞不可能なBB図柄の近傍（中リール301bに限って言えば上、すなわち入賞不可能なBB図柄に1を加算した配列番号、以下同じ）に位置するベル図柄が上段）に示現されているときも、3色のBB図柄のうちいずれのBB図柄も左リール301aに示現されずに、3色のベル図柄のうちいずれかのベル図柄が下段に示現されているときと同様の中リール301bの停止制御が行われる（ゲーム態様秘密裏手段）。これにより、左リール301aが停止されたときに、内部抽選の結果が図65に示す番号「3」～「29」のうちのいずれかのゲーム（BB図柄の組み合わせが示現される可能性があるゲーム）であるにもかかわらず、入賞しうるBB図柄が示現されなかった場合には、左リール301aが停止されたときにBB図柄の組み合わせが示現する可能性を排除することで、遊技者に無用な期待感を与えることを回避でき、ひいては、遊技者に与える落胆を軽減することができる。すなわち、内部抽選の結果が図65に示す番号「3」～「29」のうちのいずれかのゲームであるにもかかわらず特定のBB図柄が示現されるタイミングで外部操作が行われなかった場合に、当該ゲームが、BB図柄の組み合わせが示現される可能性があったゲームであることを秘密裏にすることで、遊技者に与える落胆を軽減できるようにしたのである。

【0491】

配列番号1のリプレイが下段にあるタイミングで中リール301bの停止操作を行うと、図68(c)に示されるように、このときのすべり数は2であり、配列番号4の「白ベル」が中段に示現される。また、配列番号5のチェリーが下段にあるタイミングで中リール301bの停止操作を行うと、図68(c)に示されるように、このときのすべり数は3であり、配列番号9の「青ベル」が中段に示現される。さらに、配列番号12の青ベルが下段にあるタイミングで中リール301bの停止操作を行うと、図68(c)に示されるように、このときのすべり数は4であり、配列番号17の「赤ベル」が中段に示現される。このように、入賞しうるBB図柄が左リール301aの中段に示現されていない場合、中リール301bの停止操作が行われるタイミングがいかなるタイミングであったとしても（入賞不可能BB図柄が有効ライン上に示現可能なタイミングで中リール301bが停止操作されたとしても）、右下がりの有効ラインL4上および右上がりの有効ラインL5のうちいずれかには、常に、ベル図柄がテンパイする（ベル図柄のみがシングルテンパイする）。これにより、各リール301a～301cの停止操作如何によってはBB図柄の組み合わせが有効ライン上に示現されるゲーム（すなわち、小役フラグが当選成立状態であるにもかかわらず、小役図柄の組み合わせが有効ライン上に示現されることが回避されるタイミングで外部操作が行われた場合に限り、BB図柄の組み合わせが有効ライン上に示現されるゲーム）において、入賞しうるBB図柄が示現されるタイミングで左リール301aの停止操作が行われなかった場合であっても、BB図柄の組み合わせが有効ライン上に示現されうるゲームであったことを秘密裏にすることができ、遊技者に与える落胆を軽減することができる。

【0492】

さらに次いで、内部抽選の結果が図 6 5 に示す番号「3」～「29」のうちいずれかである場合に、左リール 3 0 1 a および中リール 3 0 1 b が停止操作されたのちに右リール 3 0 1 c の停止操作が行われたときの右リール 3 0 1 c の停止制御について、説明する。

【0493】

フラグが成立している小役に対応する 2 6 通りのベル図柄組合せが有効ライン上に示現することが回避される（入賞しうる BB 図柄が有効ライン上に示現される）タイミングで左リール 3 0 1 a および中リール 3 0 1 b の停止操作が行われたことによって、入賞しうる BB 図柄が中段水平の有効ライン L 2 上にテンパイしている場合、次のように右リール 3 0 1 c の停止制御が行われる（特別図柄示現制御手段）。

【0494】

フラグが成立している小役に対応するする 2 6 通りのベル図柄組合せが有効ライン上に揃うことが回避されるタイミングで右リール 3 0 1 c の停止操作が行われると、内部中であれば、入賞しうる BB 図柄が中段に示現されるように右リール 3 0 1 c の停止制御が行われ、その結果、中段水平の有効ライン L 2 上に、BB の図柄組み合わせが示現されて、ボーナス入賞となる。ただし、BB のフラグが当選成立状態にない一般中であれば、全ての有効ライン上にハズレの図柄組み合わせが示現される。

【0495】

例えば、内部抽選の結果が図 6 5 に示す番号「29」であって、配列番号 6 の白ベル図柄が左リール 3 0 1 a の上段に、配列番号 5 の白 7 が左リール 3 0 1 b の中段に、それぞれ示現されているとともに、配列番号 4 の白ベル図柄が中リール 3 0 1 b の上段に、配列番号 3 の白 7 が中リール 3 0 1 b の中段に、それぞれ示現されているとき、右リール 3 0 1 c の停止制御は次のように行われる。

【0496】

配列番号 1 の図柄が下段にあるタイミングで右リール 3 0 1 c の停止操作を行うと、内部中であれば、図 6 8（d）に示されるように、このときのすべり数は 3 であり、配列番号 4 の「白ベル」が中段に示現される。ただし、BB のフラグが当選成立状態にない一般中であれば、図 6 8（d）に切り替えて図 6 8（g）が参照され、このときのすべり数は 2 となり、配列番号 4 の「リプレイ」が中段に示現される（すなわち、BB の図柄組み合わせが有効ライン上に示現されることが回避されて、ハズレの図柄組み合わせが全ての有効ライン上に示現される）。BB 図柄の組み合わせが示現される可能性がある状態（BB 図柄がテンパイした状態）で配列番号 2 のスイカが下段にあるタイミングで右リール 3 0 1 c の停止操作を行うと、内部中であれば、図 6 8（d）に示されるように、このときのすべり数は 2 であり、配列番号 4 の「白ベル」が中段に示現される。ただし、BB のフラグが当選成立状態にない一般中であれば、図 6 8（d）に切り替えて図 6 8（g）が参照され、このときのすべり数は 1 となり、配列番号 4 の「リプレイ」が中段に示現される（すなわち、BB の図柄組み合わせが有効ライン上に示現されることが回避されて、ハズレの図柄組み合わせが全ての有効ライン上に示現される）。また、配列番号 3 の白ベルが下段にあるタイミングで右リール 3 0 1 c の停止操作を行うと、内部中であれば、図 6 8（d）に示されるように、このときのすべり数は 1 であり、配列番号 5 の「白 7」が中段に示現される。ただし、BB のフラグが当選成立状態にない一般中であれば、図 6 8（d）に切り替えて図 6 8（g）が参照され、このときのすべり数は 0 となり、配列番号 4 の「リプレイ」が中段に示現される（すなわち、BB の図柄組み合わせが有効ライン上に示現されることが回避されて、ハズレの図柄組み合わせが全ての有効ライン上に示現される）。さらに、配列番号 4 のリプレイが下段にあるタイミングで右リール 3 0 1 c の停止操作を行うと、内部中であれば、図 6 8（d）に示されるように、このときのすべり数は 0 であり、配列番号 5 の「白 7」が中段に示現される。このようにして、中段水平の有効ライン L 2 上に BB の図柄組み合わせが示現されて、ボーナス入賞となる。ただし、BB のフラグが当選成立状態にない一般中であれば、図 6 8（d）に切り替えて図 6 8（g）が参照され、このときのすべり数は 2 となり、配列番号 7 の「白ベル」が中段に示現される（すなわち、BB の図柄組み合わせが有効ライン上に示現されることが回避されて

10

20

30

40

50

、全ての有効ライン上にハズレの図柄組み合わせが示現される）。このようにして、内部抽選の結果が図 6 5 に示す番号「3」～「29」のうちいずれかであったとしても、BB のフラグが当選成立状態になれば、非重複フラグに対応するベル図柄の近傍（左リール 301 a および中リール 301 b に限っていえば下、すなわち、当該ベル図柄の配列番号から 1 を差し引いた配列番号）に位置する BB 図柄が中段水平の有効ライン L 2 上にテンパイしたとしても、右リール 301 c の停止操作を行うに際して参照されるテーブルが変更される。これにより、フラグが成立している小役に対応するする 26 通りのベル図柄組み合わせが有効ライン上に揃うことが回避されるタイミングで左リール 301 a の停止操作が行われたとしても、BB の図柄組み合わせが有効ライン上に示現されることが回避されて、全ての有効ライン上にハズレの図柄組み合わせが示現される。

10

【0497】

また、左リール 301 a には入賞しうる BB 図柄が中段に示現されたにもかかわらず、中リール 301 b の中段には入賞不可能 BB 図柄が中段に示現されたことによって、右リール 301 c をいかなるタイミングで停止操作を行ったとしても、BB の図柄組み合わせがいずれの有効ライン上にも示現されることがない場合（すなわち、ベル図柄と入賞不可能 BB 図柄とがダブルテンパイした場合）、次のように右リール 301 c の停止制御が行われる。

【0498】

いかなるタイミングで右リール 301 c の停止操作が行われたとしても、3 色のベル図柄のうちいずれか一のベル図柄が上段に示現されるように、右リール 301 c の停止制御が行われ、その結果、上段水平の有効ライン L 1 上に、ベル図柄組み合わせが示現されて、遊技者が把握し難い態様でメダル 1 枚が払い出される。

20

【0499】

例えば、内部抽選の結果が図 6 5 に示す番号「29」であって、配列番号 6 の白ベル図柄が左リール 301 a の上段に、配列番号 5 の白 7 が左リール 301 b の中段に、それぞれ示現されているとともに、配列番号 4 の白ベル図柄が中リール 301 b の上段に、配列番号 3 の白 7 が中リール 301 b の中段に、それぞれ示現されているとき、右リール 301 c の停止制御は次のように行われる。

【0500】

配列番号 4 のリプレイが下段にあるタイミングで右リール 301 c の停止操作を行うと、図 6 8 (e) に示されるように、このときのすべり数は 1 であり、配列番号 7 の「白ベル」が上段に示現される。配列番号 6 のリプレイが下段にあるタイミングで右リール 301 c の停止操作を行うと、図 6 8 (e) に示されるように、このときのすべり数は 2 であり、配列番号 10 の「青ベル」が上段に示現される。また、配列番号 9 のスイカが下段にあるタイミングで右リール 301 c の停止操作を行うと、図 6 8 (e) に示されるように、このときのすべり数は 3 であり、配列番号 14 の「青ベル」が上段に示現される。さらに、配列番号 12 の青 7 が下段にあるタイミングで右リール 301 c の停止操作を行うと、図 6 8 (e) に示されるように、このときのすべり数は 0 であり、配列番号 14 の「青ベル」が上段に示現される。このようにして、上段水平の有効ライン L 1 上にベル図柄組み合わせが示現されて、遊技者が把握し難い態様でメダル 1 枚が払い出される

30

40

【0501】

さらに、左リール 301 a の上段、中段および下段のいずれにも入賞しうる BB 図柄が示現されない場合（すなわち、3 色の BB 図柄のうちいずれの BB 図柄もテンパイすることなく、右下がりの有効ライン L 4 上にベル図柄がテンパイした場合）、次のように右リール 301 c の停止制御が行われる。

【0502】

いかなるタイミングで右リール 301 c の停止操作が行われたとしても、3 色のベル図柄のうちいずれか一のベル図柄が下段に示現されるように、右リール 301 c の停止制御が行われ、その結果、右下がりの有効ライン L 4 上に、ベル図柄組み合わせが示現されて、遊技者が把握し難い態様でメダル 1 枚が払い出される。

50

【0503】

例えば、内部抽選の結果が図65に示す番号「29」であって、配列番号13の青ベルが左リール301aの上段に示現されているとともに（このとき、入賞不可能BB図柄である配列番号12の青7が左リール301bの中段に示現されている）、配列番号4の白ベル図柄が中リール301bの中段に示現されているとき（すなわち、右下がりの有効ラインL4上にベル図柄がテンパイしているとき）、右リール301cの停止制御は次のように行われる。

【0504】

配列番号4のリプレイが下段にあるタイミングで右リール301cの停止操作を行うと、図68（f）に示されるように、このときのすべり数は3であり、配列番号7の「白ベル」が下段に示現される。配列番号6のリプレイが下段にあるタイミングで右リール301cの停止操作を行うと、図68（e）に示されるように、このときのすべり数は1であり、配列番号7の「白ベル」が下段に示現される。また、配列番号11のリプレイが下段にあるタイミングで右リール301cの停止操作を行うと、図68（e）に示されるように、このときのすべり数は3であり、配列番号14の「青ベル」が下段に示現される。さらに、配列番号15の青ベルが下段にあるタイミングで右リール301cの停止操作を行うと、図68（e）に示されるように、このときのすべり数は2であり、配列番号17の「青ベル」が下段に示現される。このようにして、右下がりの有効ラインL4上にベル図柄組み合わせが示現されて、遊技者が把握し難い態様でメダル1枚が払い出される。

【0505】

内部抽選の結果が図65に示す番号「31」である場合には、BBのフラグとリプレイのフラグとが重複して成立していたとしても、BBの図柄組合せよりも優先的に、リプレイの図柄組合せが有効ライン上に示現されるようにリールの停止制御が行われる。また、内部抽選の結果が図65に示す番号「34」である場合には、一般中であるか内部中であるかにかかわらず、常に、リプレイの図柄組合せが有効ライン上に示現されるようにリールの停止制御が行われる。以下に、内部抽選の結果が図65に示す番号「31」および「34」のうちいずれかである場合における各リール301a～301cの停止制御について、説明する。

【0506】

左リール301aを停止操作したときは、上段または下段に、停止操作されたタイミングに応じたいずれか一のリプレイ図柄が示現されるように、左リール301aの停止制御が行われる。例えば、配列番号1のスイカが下段にあるタイミングで左リール301aの停止操作を行うと、図69（a）に示されるように、停止操作された時点から左リール301aが2コマすべり、配列番号3の「リプレイ」が下段に示現される。また、配列番号11のスイカが下段にあるタイミングで左リール301aの停止操作を行うと、このときのすべり数は1であり、配列番号14の「リプレイ」が上段に示現される。

【0507】

次いで中リール301bを停止操作したときは、常に中段に、停止操作されたタイミングに応じたいずれか一のリプレイ図柄が示現される（上段または下段に示現されることはない）。例えば、配列番号1のリプレイが下段にあるタイミングで中リール301bの停止操作を行うと、図69（b）に示されるように、停止操作された時点から中リール301bが4コマすべり、配列番号6の「リプレイ」が中段に示現される。また、配列番号10のリプレイが下段にあるタイミングで中リール301bの停止操作を行うと、このときのすべり数は3であり、配列番号14の「リプレイ」が中段に示現される。

【0508】

さらに次いで右リール301cを停止操作したときは、右下がりの有効ラインL4（図61参照）上にリプレイ図柄がテンパイしていれば、下段に、停止操作されたタイミングに応じたいずれか一のリプレイ図柄があらわれ、右上がりの有効ラインL5（図61参照）上にリプレイ図柄がテンパイしていれば、停止操作されたタイミングに応じたいずれか一のリプレイ図柄が上段に示現される。例えば、右下がりの有効ラインL4（図61参照

）上にリプレイ図柄がテンパイしていれば、配列番号4のリプレイが下段にあるタイミングで右リール301cの停止操作を行うと、図69（c）に示されるように、このときのすべり数は0であり、配列番号4の「リプレイ」が下段に示現されて、右下がりの有効ラインL4（図61参照）上にリプレイの図柄組合せが示現される。また、右上がりの有効ラインL5（図61参照）上にリプレイ図柄がテンパイしていれば、配列番号5の白7が下段にあるタイミングで右リール301cの停止操作を行うと、図69（d）に示されるように、このときのすべり数は4であり、配列番号11の「リプレイ」が上段に示現されて、右上がりの有効ラインL5（図61参照）上にリプレイの図柄組合せが示現される。

【0509】

このようにして、内部抽選の結果が図65に示す番号「31」および「34」のいずれかである場合には、各リール301a～301cの停止操作タイミングにかかわらず、常に、リプレイ図柄組合せが、右下がりの有効ラインL4（図61参照）および右上がりの有効ラインL5（図61参照）のうちいずれかに示現されるように、各リール301a～301cの停止制御が行われ、メダルを投入することなく次ゲームを実行できる権利としての再遊技の機会が付与される。なお、内部中であつたとしても、BBの図柄組合せよりも優先的に、リプレイ図柄組合せが有効ライン上に示現されるようにリールの停止制御が行われるので、内部抽選の結果が図65に示す番号「31」および「34」のいずれかである場合のリールの停止制御は、一般中であるか内部中であるかにかかわらず同様である。

【0510】

内部抽選の結果が図65に示す番号「32」である場合には、BBのフラグとスイカのフラグとが重複して成立していたとしても、BBの図柄組合せよりも優先的に、スイカの図柄組合せが有効ライン上に示現されるようにリールの停止制御が行われる。また、内部抽選の結果が図65に示す番号「35」である場合には、一般中であるか内部中であるかにかかわらず、常に、スイカの図柄組合せが有効ライン上に示現されるようにリールの停止制御が行われる。なお、内部抽選の結果が図65に示す番号「32」および「35」のうちいずれかである場合における各リール301a～301cの停止制御は、内部抽選の結果が図65に示す番号「31」および「34」のいずれかである場合と同様であるので、詳しい説明は省略する。このようにして、スイカ図柄組合せが、右下がりの有効ラインL4（図61参照）および右上がりの有効ラインL5（図61参照）のうちいずれかに示現されるように、各リール301a～301cの停止制御が行われる。そして、スイカ図柄組み合わせが有効ライン上に示現されると、賞としてのメダルが払い出される。

【0511】

内部抽選の結果が図65に示す番号「30」である場合には、BBのフラグとチェリーのフラグとが重複して成立していたとしても、BBの図柄組合せよりも優先的に、チェリーの図柄組合せが有効ライン上に示現されるようにリールの停止制御が行われる。また、内部抽選の結果が図65に示す番号「33」である場合には、一般中であるか内部中であるかにかかわらず、常に、チェリーの図柄組合せが有効ライン上に示現されるようにリールの停止制御が行われる。なお、内部抽選の結果が図65に示す番号「30」および「33」のうちいずれかである場合には、左リール301aの上段、中段および下段のうちいずれかにチェリーが示現されるように、左リール301aの停止制御が行われ、賞としてのメダルが払い出される。

【0512】

内部抽選の結果が図65に示す番号「36」である場合には、一般中であれば、いかなるタイミングで各リール301a～301cの停止制御が行われたとしても、全ての有効ライン上に、ハズレの図柄組み合わせが示現される。これに対して、内部中であれば、順はさみ押し（左リール301a→右リール301c→中リール301b）を行う限り、上段水平の有効ラインL1、下段水平の有効ラインL3、右下がりの有効ラインL4および右上がりの有効ラインL5のうちいずれかに、各リール301a～301cの停止操作が行われたタイミングにかかわらず、BBの図柄組み合わせが示現されるように各リール3

0 1 a ~ 3 0 1 c の停止制御が行われる。そして、その結果として、B B の図柄組み合わせが有効ライン上に示現され、ボーナス入賞となる。

【0 5 1 3】

詳しくは、左リール 3 0 1 a を停止操作したときは、上段または下段に、3 色の B B 図柄のうち停止操作されたタイミングに応じたいずれか一の B B 図柄が示現されるように、左リール 3 0 1 a の停止制御が行われる。例えば、配列番号 1 のスイカが下段にあるタイミングで左リール 3 0 1 a の停止操作を行うと、図 7 0 (a) に示されるように、停止操作された時点から左リール 3 0 1 a が 2 コマすべり、配列番号 5 の「白 7」が上段に示現される。また、配列番号 1 1 のスイカが下段にあるタイミングで左リール 3 0 1 a の停止操作を行うと、このときのすべり数は 1 であり、配列番号 1 2 の「青 7」が下段に示現される。

10

【0 5 1 4】

次いで右リール 3 0 1 c を停止操作したときは、常に上段または下段に、3 色の B B 図柄のうち停止操作されたタイミングに応じたいずれか一の B B 図柄が示現されるように、右リール 3 0 1 c の停止制御が行われる（中段に示現されることはない）。例えば、配列番号 2 のスイカが下段にあるタイミングで右リール 3 0 1 c の停止操作を行うと、図 7 0 (b) に示されるように、停止操作された時点から右リール 3 0 1 c が 1 コマすべり、配列番号 5 の「白ベル」が上段に示現される。また、配列番号 1 1 のリプレイが下段にあるタイミングで右リール 3 0 1 c の停止操作を行うと、このときのすべり数は 1 であり、配列番号 1 2 の「青ベル」が下段に示現される。

20

【0 5 1 5】

そして、最後に中リール 3 0 1 b を停止操作したときは、以下のように中リール 3 0 1 b の停止制御が行われる。

【0 5 1 6】

上段水平の有効ライン L 1（図 6 1 参照）上に B B 図柄がテンパイしていれば、3 色の B B 図柄のうち停止操作されたタイミングに応じたいずれか一の B B 図柄が上段に示現されるように、中リール 3 0 1 b の停止制御が行われる。例えば、上段水平の有効ライン L 1 上に B B 図柄がテンパイした状態で、配列番号 7 のチェリーが下段にあるタイミングで中リール 3 0 1 b の停止操作を行うと、図 7 0 (c) に示されるように、停止操作された時点から中リール 3 0 1 b が 2 コマすべり、配列番号 1 1 の「青ベル」が上段に示現されて、上段水平の有効ライン L 1 上に B B の図柄組合せが示現される。

30

【0 5 1 7】

また、下段水平の有効ライン L 3（図 6 1 参照）上に B B 図柄がテンパイしていれば、3 色の B B 図柄のうち停止操作されたタイミングに応じたいずれか一の B B 図柄が下段に示現されるように、中リール 3 0 1 a の停止制御が行われる。例えば、下段水平の有効ライン L 3 上に B B 図柄がテンパイした状態で、配列番号 6 のリプレイが下段にあるタイミングで中リール 3 0 1 b の停止操作を行うと、図 7 0 (d) に示されるように、このときのすべり数は 2 であり、配列番号 8 の「青ベル」が下段に示現されて、下段水平の有効ライン L 3 上に B B の図柄組合せが示現される。

【0 5 1 8】

40

さらに、右下がりの有効ライン L 4（図 6 1 参照）または右上がりの有効ライン L 5（図 6 1 参照）上に B B 図柄がテンパイしていれば、3 色の B B 図柄のうち停止操作されたタイミングに応じたいずれか一の B B 図柄が中段に示現されるように、中リール 3 0 1 b の停止制御が行われる。すなわち、右下がりの有効ライン L 4 上に B B 図柄がテンパイした状態、および、右上がりの有効ライン L 5 上に B B 図柄がテンパイした状態のいずれであっても、中リール 3 0 1 c の中段に B B 図柄が示現されると、B B の図柄組み合わせが有効ライン上に示現されることとなる。例えば、右下がりの有効ライン L 4 上に B B 図柄がテンパイしている場合、または、右上がりの有効ライン L 5 上に B B 図柄がテンパイしている場合に、例えば配列番号 6 のリプレイが下段にあるタイミングで中リール 3 0 1 b の停止操作を行うと、図 7 0 (e) に示されるように、このときのすべり数は 1 であり、

50

配列番号 8 の「青ベル」が中段に示現されて、右上がりの有効ライン L 4 または右下がりの有効ライン L 5 上に、B B の図柄組合せが示現される。

【0519】

このようにして、内部中における内部抽選の結果が図 6 5 に示す番号「36」である場合には、順はさみ押しで各リール 301 a ~ 301 c の停止操作を行う限り、いかなるタイミングで各リール 301 a ~ 301 c の停止操作を行ったとしても、B B 図柄組み合わせが有効ライン上に示現されることとなる。これにより、順はさみ押しで各リール 301 a ~ 301 c の停止操作が促された時点で遊技者の興奮が高められ、興趣の低下が抑制される。

【0520】

ところで、上述したとおり、内部抽選の結果が図 6 5 に示す番号「3」~「29」のうちいずれかである場合、入賞しうる B B 図柄が示現されるタイミングで左リール 301 a の停止操作が行われると入賞しうる B B 図柄が有効ライン上に示現されるものの、入賞しうる B B 図柄が示現されるタイミングで左リール 301 a の停止操作が行われなかったときに、稀に、入賞不可能 B B 図柄が有効ライン上に示現されることがある。また、内部抽選の結果が図 6 5 に示す番号「1」および「2」のうちいずれかである場合、B B 図柄組み合わせが有効ライン上に示現されることがないにもかかわらず、3 色の B B 図柄のうちいずれかの B B 図柄が有効ライン上に示現されることがある。したがって、左リール 301 a が停止表示されたときに B B 図柄が有効ライン上に示現された段階では、B B 図柄の組み合わせが有効ライン上に示現される可能性はあるものの、B B 図柄の組み合わせが有効ライン上に示現される期待感、それほど高いものではない。

【0521】

そして、左リール 301 a が停止表示されて B B 図柄が有効ライン上に示現されたのちに、中リール 301 b に入賞しうる B B 図柄が有効ライン上に示現されうるのは、内部抽選の結果が図 6 5 に示す番号「3」~「29」のうちいずれかであって、且つ、左リール 301 a に示現された B B 図柄が入賞しうる B B 図柄であった場合に限られる（本実施形態では、左リール 301 a の中段にのみ B B 図柄が示現されうる）。言い換えると、左リール 301 a の上段に入賞しうる B B 図柄の近傍に位置するベル図柄が示現され、左リール 301 a の中段には入賞しうる B B 図柄が示現された場合に限り、中リール 301 b の中段に、3 色の B B 図柄のうちいずれかの B B 図柄が示現されうる。このとき、中リール 301 b の上段には、中リール 301 b の中段に示現された B B 図柄の近傍（一つ上）に位置するベル図柄であるから、ベル図柄組み合わせおよび B B 図柄の組み合わせのいずれもが有効ライン上に示現される可能性を残していることとなる（ベル図柄および B B 図柄のダブルテンパイ状態となる）。このように、ベル図柄および B B 図柄のダブルテンパイ状態となった段階では、左リール 301 a が停止表示されたときに B B 図柄が有効ライン上に示現された段階よりも、B B 図柄の組み合わせが有効ライン上に示現される期待感が高められる（期待感増幅手段）。これにより、1 ゲーム内において、各リール 301 a ~ 301 c の停止操作が行われる都度、B B 図柄の組み合わせが有効ライン上に示現される期待感が段階的に高められ、興趣の低下を抑制できる。

【0522】

さらに、本実施形態のスロットマシン 1 では、通常状態における内部抽選にて図 6 5 に示す番号「3」~「29」および「36」のうちいずれかに高確率で当選しうる（例えば千円といった単位額で実行可能なゲーム内に、各リール 301 a ~ 301 c の停止操作如何で B B 図柄組み合わせが有効ライン上に示現されうるチャンスがおとずれる）。したがって、従来のスロットマシンのような B B 図柄組み合わせが有効ライン上に示現される可能性がないゲームが、延々と継続するような徒労感を感じるゲームが抑制されることとなり、通常状態では、常には B B 図柄の組み合わせが有効ライン上に示現される期待感を持ってゲームを行うことが可能となる。さらには 1 ゲーム内でのゲームをみても、各リール 301 a ~ 301 c の停止操作を行う都度、期待感が段階的に高められうるので、徒労感の抑制が促進される。

【0523】

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

【0524】

〔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71では、この判定処理の内容を具体的に説明する。

10

【0525】

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。

【0526】

ステップS301、S302では、それぞれ、現在の遊技状態が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。

20

【0527】

RB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S380に移る。またBBゲーム中フラグがON（＝1）となっているとステップS302の判定が満たされ、ステップS370に移る。

【0528】

RBゲーム中フラグ及びBBゲーム中フラグのいずれもOFF（＝0）となっている場合、ステップS301、S302の判定がいずれも満たされず、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S310, S320, S330, S340, S350のいずれかに移る。

30

【0529】

ステップS310では、BBの図柄組み合わせが揃っているかを判定する。いずれかの有効ライン上にBBの図柄組み合わせが揃っている場合、この判定が満たされ、次のステップS312に移る。

【0530】

次のステップS312では、BBゲーム開始処理を実行する。ここでは、BBゲームとして、メダルの獲得が容易な複数回にわたるゲームが集中して行われるための処理をすることになる（詳細は後述する）。

40

【0531】

ステップS320では、RB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RB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S322に移る。なお、本実施形態ではRBの説明を割愛しているが、当該処理が行われるのが一般的である。

【0532】

次のステップS322では、RBゲーム開始処理を実行する。ここでは、RBゲームとして、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ための処理をすることになる（詳細は後述する）。

【0533】

ステップS330では、ベル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

50

にベル図柄が揃っている場合（「ベル図柄－ベル図柄－ベル図柄」、この判定が満たされ、次のステップS 3 3 6に移り、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1 1 0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LED 6 1 2に表示する）。これにより、遊技者には当該小役（ベル）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。ただし、上述したとおり、ベルは準ハズレとしての位置付けであるから、メダルが払い出されたことを告知しなくともよい。

【0 5 3 4】

そして、ステップS 3 3 8では、ベル当選フラグをOFF（＝0）にして処理を終了する。

10

【0 5 3 5】

ステップS 3 4 0では、チェリー図柄が揃っているかを判定する。有効ライン上にチェリー図柄が揃っている場合（「チェリー図柄－ANY－ANY」）、この判定が満たされ、次のステップS 3 4 2に移る。

【0 5 3 6】

次のステップS 3 4 2では、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1 1 0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LED 6 1 2に表示する）。これにより、遊技者には当該小役（チェリー）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。

【0 5 3 7】

20

そして、ステップS 3 4 4では、チェリー当選フラグをOFF（＝0）にして処理を終了する。

【0 5 3 8】

ステップS 3 5 0では、リプレイ図柄が揃っているかを判定する。いずれかの有効ライン上にリプレイ図柄が揃っている場合（「リプレイ図柄－リプレイ図柄－リプレイ図柄」）、この判定が満たされ、次のステップS 3 5 2に移る。

【0 5 3 9】

次のステップS 3 5 2では、リプレイゲーム処理を実行する。このリプレイゲーム処理では、当該ゲームでのベット数と同じベット数（この例ではMAXベット）にて次のゲームを開始させるために、MAXベットコマンドをRAM 1 1 1 4に一旦記憶させる。このコマンドに基づき、次のゲームを再遊技として開始させることができる。

30

【0 5 4 0】

そして、ステップS 3 5 4では、リプレイ当選フラグをOFF（＝0）にして処理を終了する。

【0 5 4 1】

有効ライン上にいずれの当選役図柄も揃っていない場合、上記のステップS 3 1 0、S 3 2 0、S 3 3 0、S 3 4 0、S 3 5 0のいずれの判定も満たされず、ステップS 3 6 0に移る。なお、このときの出目は「ハズレ目（バラバラな図柄の組み合わせ態様）」とも呼ばれる。

【0 5 4 2】

40

ステップS 3 6 0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。

【0 5 4 3】

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。

50

【0544】

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する場合、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の図柄組み合わせ（あるいはRBの図柄組み合わせ）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。

【0545】

上記のステップS303からステップS360までの処理は、通常状態中にて実行される処理となる。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ゲーム及びRBゲームにて実行される処理である。

【0546】

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、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（例えば、「リプレイ図柄ーベル図柄ーベル図柄」、「チェリー図柄ーANYーANY」、「または「リプレイ図柄ー7図柄ースイカ図柄」）、この判定が満たされ、次のステップS372に移る。

【0547】

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）。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。

【0548】

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し（詳細は後述する）、判定処理を終了する。

【0549】

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。

【0550】

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。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。

【0551】

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。

【0552】

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（詳細は後述する）し、判定処理を終了する。

【0553】

また、上記のステップ S 3 8 0 の判定が満たされない場合、前述のステップ 3 7 8 に移り、当該成立フラグを O F F (= 0) にする。これは先に述べたとおりであるため、説明は省略する。

【 0 5 5 4 】

[B B ゲーム開始処理]

前述の図 7 1 のステップ S 3 1 0 の判定が満たされた場合、B B ゲーム開始処理を実行する。この B B ゲーム開始処理について図 7 2 を用いて説明する。

【 0 5 5 5 】

まず、ステップ S 4 0 1 では、B B フラグが O N (= 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、B B ゲーム中フラグを O N (= 1) にする。また図示はしないが、このとき B B フラグを O F F (= 0) にする。次いでステップ S 4 0 6 にて、B B 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、通常状態中のゲームと同様の掛け数 3 ベット (3 枚掛け) にて B B ゲームが開始される。

【 0 5 5 6 】

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、B B フラグが O F F (= 0) であるにも関わらず、B B の図柄組み合わせ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 6 0 4 の点灯や、その他前述の L E D 等にエラー発生を知らせる表示を行う。

【 0 5 5 7 】

[B B ゲーム終了判定処理]

続いて、前述の図 7 1 のステップ S 3 7 4 の B B ゲーム終了判定処理について図 7 3 を用いて説明する。

【 0 5 5 8 】

まず、ステップ S 4 5 1 では、前述の図 7 1 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、B B ゲーム中の累計払出枚数に当該ゲームの払出枚数を加算する。

【 0 5 5 9 】

次にステップ S 4 5 2 では、累計払出枚数が 3 0 0 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、B B ゲーム中の累計払出枚数を表示する (払出枚数表示 L E D 6 1 2 等に表示する。なお、累計払出枚数は表示用の L E D 等を別途設けてこれに表示するものとしてもよい) 。また、ステップ S 4 5 2 の判定が満たされると、ステップ S 4 6 0 に移る。

【 0 5 6 0 】

ステップ S 4 6 0 では、B B ゲーム中フラグを O F F (= 0) にし、B B ゲーム終了判定処理を終了する。

【 0 5 6 1 】

[R B ゲーム開始処理]

前述の図 7 1 のステップ S 3 2 0 の判定が満たされた場合、R B ゲーム開始処理を実行する。この R B ゲーム開始処理について図 7 4 を用いて説明する。なお、本実施形態のスロットマシンでは R B の説明を割愛しているため、一般的な R B ゲームの例として説明する。

【 0 5 6 2 】

まず、ステップ S 5 0 1 では、R B フラグが O N (= 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、R B ゲーム中フラグを O N (= 1) にする。また図示はしないが、このとき R B フラグを O F F (= 0) にする。次いでステップ S 5 0 6 にて、R B 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、通常状態中の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、遊技者は通常状態中の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。

【0563】

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

【0564】

〔RBゲーム終了判定処理〕

続いて、前述の図71のステップS384のRBゲーム終了判定処理について図75を用いて説明する。なお、本実施形態のスロットマシンではRBの説明を割愛しているため、一般的なRBゲームの例として説明する。

【0565】

まず、ステップS551では、前述の図71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。

20

【0566】

次にステップS552では、累計払出枚数が100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）。

【0567】

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。

【0568】

ステップS556では、RBゲーム中フラグをOFF（＝0）にした後、RBゲーム終了判定処理を終了する。

30

【0569】

〔演出動作の制御〕

以上は、メイン基板409による制御の例であるが、スロットマシン1では、ゲームの進行にあわせて演出制御基板510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409から出力される各種コマンド（情報コマンド、出力信号）に基づいて、演出制御基板510（主にCPU1118等）にて実行するものである。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（図示しない）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。

40

【0570】

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

【0571】

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

50

、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。図 6 5 の番号「3 6」のハズレの場合には、B B が当選成立状態である限り、各リール 3 0 1 a, 3 0 1 b, 3 0 1 c をいかなるタイミングで停止操作しても、「7」図柄組み合わせが有効ライン上に揃うこととなる。

【0 5 7 2】

告知演出は、例えば、図 6 5 の番号「3」～「2 9」の小役であった場合、「ベル確定」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、特に上記ハズレなど遊技者にとって喜ばしい当選役（ハズレであれば「7」図柄組み合わせの入賞が確定し、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、「7」図柄組み合わせの入賞が確定した際に、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。

10

【0 5 7 3】

また、連続演出態様としては、通常状態中、B B ゲーム等の遊技状態に対応したものである。これらは、遊技状態がどのようなになっているかを明確にするものであり、遊技者はこれらの演出（連続演出）が行われることにより、現在の遊技状態が通常状態中であるのか、B B 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。

【0 5 7 4】

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、L E D 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、L E D 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、E L ディスプレイ（E l e c t r o l u m i n e s c e n c e D i s p l a y）や、ドット L E D を用いてもよい。さらに、キャラクタを模した人形や、可動可能な模型等や、サイドリール（例えば、各リールとは別の位置に配され、演出の一環として遊技者の操作に因らずにその始動と停止を実行するもの）や、あるいは、ランプなどの照明（例えば、回転灯に代表される回転可能なライト等）を設けて各種演出を実行させるものとしてもよい。このような方法をとれば、液晶表示等を用いずとも遊技者を十分に楽しませることが可能である。

20

【0 5 7 5】

〔セルフボーナスタイム〕

次に、停止操作ゲームにて停止表示可能とされた小役図柄組み合わせの停止表示を、遊技者による停止操作によって回避することにより「7 図柄」の組み合わせの停止表示（有効ライン上に揃えること）を狙うことのできるセルフボーナスタイムについて詳述する。

30

【0 5 7 6】

ここで、セルフボーナスタイムは、B B のフラグが当選成立状態にない一般中の状態にて、B B のフラグが当選されたとき（例えば、図 6 5 中の番号「1」が当選されたとき）にこれを契機として制御される遊技状態のことである。ただし、このセルフボーナスタイムには、目標ゲームとされるボーナスゲームの実行にかかる期待度は低いものの、遊技者による停止操作（リール停止ボタン 2 1 1 a, 2 1 1 b, 2 1 1 c を押す操作）によって

40

〔低期待状態（眈々タイム）〕

まず、この実施の形態にかかる低期待状態とは、セルフボーナスタイムに突入（制御）してから最初に制御される遊技状態のことであり、さらに言えば、特定の小役図柄組み合わせ（「2 7 分の 2 6」択ベル）が停止表示可能とされている停止操作ゲーム（チャンスゲーム）においても、その小役図柄組み合わせの種類がいずれであるのかを遊技者に示唆（報知）しない遊技状態のことである。したがって、低期待状態においては、目標ゲームとされるボーナスゲームの実行にかかる期待度は低い。ただし、目標ゲームの実行にかかる期待感をもって停止操作ゲームを繰り返し行うことのできる点で、目標ゲームの実行に

50

かかる期待を一切持てない一般中（ＢＢのフラグが当選成立状態にない遊技状態）での遊技とはその性質が大きく異なるものである。

【０５７７】

すなわち上述の通り、この実施の形態にかかるスロットマシン１では、

- ・複数回の停止操作ゲームにわたってメダルが払い出される目標ゲーム（ボーナスゲーム）の実行契機となる「７図柄」の組み合わせ（特別図柄組み合わせ）、及び
- ・特定の小役非表示タイミング（非重複フラグ）が割り当てられ、該割り当てられた小役非表示タイミングにて遊技者による停止操作が行われたときにのみ上記「７図柄」の組み合わせが停止表示され得るようにする小役図柄組み合わせ（「２７分の２６」択ベル）を用意することとしている。

10

【０５７８】

そしてこのうち、小役図柄組み合わせ（「２７分の２６」択ベル）については特に、

- ・上記「７図柄」の組み合わせをそれぞれ独自の停止タイミングが割り当てられた「赤７図柄」、「青７図柄」、「白７図柄」による２７通りの組み合わせとして機能させるような、それぞれ異なる小役非表示タイミング（非重複フラグ）が割り当てられた図６５中の番号「３」～「２９」の特定小役に一対一で対応付けされた２７種類の小役図柄組み合わせ（２７種類の「２７分の２６」択ベル）

として用意するようにしている。これにより、２７種類の小役図柄組み合わせのいずれが遊技者による停止操作の対象とされて停止表示可能とされるかによって、小役図柄組み合わせの停止表示が回避される小役非表示タイミング（非重複フラグ）、すなわち上記「７図柄」の組み合わせを有効ライン上に揃うように停止表示させることのできる停止タイミングが変化するようになる。

20

【０５７９】

また上述の通り、この実施の形態にかかるスロットマシン１では、停止操作ゲームの実行に際し、図６５中の番号「３」～「２９」の中から１つの特定小役が抽選によって選出され得るように上記内部抽選を行うようにしている。すなわちこの場合、ＢＢのフラグが当選成立状態とされた後は、内部抽選が行われる都度、小役図柄組み合わせ（「２７分の２６」択ベル）の停止表示が回避される小役非表示タイミング（「７図柄」の組み合わせを有効ライン上に揃うように停止表示させることのできる停止タイミング）が秘密裏に変更され得るようになる。そして、このような内部抽選は、目標ゲームが行われるまでの一期間にて繰り返し実行されることとなり、これによって目標ゲームとされるボーナスゲームの実行にかかる期待度は低いものの、遊技者による停止操作（リール停止ボタン２１１ａ，２１１ｂ，２１１ｃを押す操作）によってはボーナスゲームが実行され得る上記低期待状態に制御されることとなる。なお、この実施の形態の内部抽選では、図６５中の番号「３」～「２９」のうちのいずれか１つの特定小役（「２７分の２６」択ベル）が約「１／１３」の確率で選出されるようになっている。

30

【０５８０】

このように、停止表示可能とされている小役図柄組み合わせの種類が示唆（報知）されない低期待状態では、ＢＢのフラグが当選成立状態とされた後（目標ゲームの実行契機となる「７図柄」の組み合わせが遊技者による停止操作によって停止表示可能となった後）も、「７図柄」の組み合わせが停止表示されるまでには確率的に相当のゲーム数の消化が必要とされるようになる。より具体的には、

40

- ・内部抽選にて図６５中の番号「３」～「２９」のうちのいずれかの特定小役が選出される確率（約「１／１３」）。
- ・図６５中の番号「３」～「２９」のうちのいずれかの特定小役が選出されているチャンスゲーム（２７種類の「２７分の２６」択ベルのいずれかが停止表示可能とされている状態）において、左リール３０１ａに対して割り当てられている小役非表示タイミング（非重複フラグ）にて遊技者による停止操作が行われ、「ベル図柄」の停止表示が回避されて「７図柄」が停止表示される確率（約「１／３」）。
- ・図６５中の番号「３」～「２９」のうちのいずれかの特定小役が選出されているチャ

50

ンスゲーム（２７種類の「２７分の２６」択ベルのいずれかが停止表示可能とされている状態）において、中リール３０１ｂに対して割り当てられている小役非表示タイミング（非重複フラグ）にて遊技者による停止操作が行われ、「ベル図柄」の停止表示が回避されて「７図柄」が停止表示される確率（約「１／３」）。

・図６５中の番号「３」～「２９」のうちのいずれかの特定小役が選出されているチャンスゲーム（２７種類の「２７分の２６」択ベルのいずれかが停止表示可能とされている状態）において、右リール３０１ｃに対して割り当てられている小役非表示タイミング（非重複フラグ）にて遊技者による停止操作が行われ、「ベル図柄」の停止表示が回避されて「７図柄」が停止表示される確率（約「１／３」）。

等々、といった確率（低期待状態での図柄出現確率）から算出されるゲーム数の消化が必要とされるようになる。

10

【０５８１】

すなわちこの場合、目標ゲームの実行契機となる「７図柄」の組み合わせが遊技者による停止操作によって停止表示可能となった後の遊技条件（「７図柄」が有効ライン上に停止表示されること）が従来の遊技機よりも厳しくなることから、その分だけ、目標ゲームの実行契機となる「７図柄」の組み合わせが遊技者による停止操作によって停止表示可能となる前（ＢＢのフラグが当選成立状態とされていない状態）の遊技条件（ＢＢのフラグ当選確率）を甘くすることができるようになる。さらに言えば、従来のスロットマシンでの「遊技者がいかなるタイミングにて停止ボタンを操作したとしても遊技目標が達成され得ない遊技（不毛な遊技）のみが行われる、いわゆる通常遊技状態」にこのような低期待状態を位置付けして用いることができるようになる。

20

【０５８２】

これにより、いかなるタイミングにてリール停止ボタン２１１ａ，２１１ｂ，２１１ｃを操作したとしても上記「７図柄」の組み合わせが有効ライン上に現れない状態にて停止操作ゲームを行わざるを得ないドキドキ感のない一般中の不毛な遊技（目標ゲームの実行契機となる「７図柄」の組み合わせを遊技者による停止操作によって有効ライン上に揃えることが可能となる前の状態）が長期にわたって継続して行われてしまうことを抑制することができるようになる。

【０５８３】

なお上述の通り、この実施の形態では、ＢＢのフラグ当選確率については、「６５５３６分の４９００」といった、確率上は、概ね１３．４ゲームを行うだけでＢＢのフラグが成立するような極めて高い当選確率に設定されている。このＢＢのフラグ当選確率は、当該低期待状態（「７図柄」の組み合わせの停止表示待ち状態）において、上記「７図柄」の組み合わせが有効ライン上に停止表示される上記図柄出現確率よりも高く設定されており、これによってより早い段階にて期待感のない一般中の状態から、停止操作ゲームにて停止表示可能とされた小役図柄組み合わせの停止表示を、遊技者による停止操作によって回避することにより「７図柄」の組み合わせの停止表示を狙うことのできるセルフボーナスタイムに移行させることができるようになる。

30

【０５８４】

また、このように内部抽選が行われる都度、小役図柄組み合わせ（「２７分の２６」択ベル）の停止表示が回避される小役非表示タイミング（停止表示可能とされる「７図柄」の組み合わせ）が秘密裏に変更され得るようにしたことで、当該低期待状態においては、秘密裏に停止表示可能とされた特定の「７図柄」の組み合わせ（「赤７図柄」、「青７図柄」、「白７図柄」による２７通りの組み合わせのうちのいずれか１つ）を遊技者による停止操作によって停止表示できるか否かについての抽選処理的な要素を上記停止操作ゲームこれ自体が持つようになる。

40

【０５８５】

これにより、遊技者は、目標ゲームの実行契機となる「７図柄」の組み合わせが遊技者による停止操作によって停止表示可能となった後の当該低期待状態においては、スロットマシン１の処理結果に依存されない自己責任のもとで上記停止操作ゲームを繰り返し遊技

50

することができるようになる。また、このように遊技者にとって自分自身の停止操作いかんで目標ゲームが実行され易くなる斬新な遊技感を当該低期待状態において提供するようにしたことで、遊技者は、「7図柄」の組み合わせが有効ライン上に停止表示されることを内に秘めた願いとして虎視眈々と狙って停止操作ゲームを行うようになり、これによって遊技興趣の低下が抑制されるようになる。

【0586】

また、内部抽選によって毎回選出される特定小役（番号「3」～「29」）が高い確率にて変化するため、遊技者から見ていずれの特定小役（番号「3」～「29」）が選出され、ひいてはいずれの小役図柄組み合わせ（「27分の26」択ベル）が停止表示可能とされたのかがわからないようになる。したがって、前回の内部抽選にて停止操作の対象とされた小役図柄組み合わせ（「27分の26」択ベル）とは異なる小役図柄組み合わせ（「27分の26」択ベル）に変更される確率のほうが、異なる小役図柄組み合わせ（「27分の26」択ベル）に変更されない確率よりも高くなるように行われることとなり、これによって遊技者にドキドキ感（例えば、このタイミングでの停止操作で良いのか、などというような不安感）が付与される上記セルフボーナスタイムとしての価値が確保されるようになる。

【0587】

ここで、従来のスロットマシンでのいわゆる通常遊技状態は、例えば、「複数のゲームにわたって遊技者にメダルを多量に消費させる遊技状態」、さらに言えば「「7図柄」の組み合わせが停止表示されたときに行われる上記目標ゲームの有利性（多量のメダルの払い出し）等との間での遊技バランスを図るべく、その代償としての犠牲（多量のメダルの消費）を遊技者に払ってもらった遊技状態」といった位置付けとして用いられる。したがって、低期待状態については、1回の停止操作ゲームが行われるときに遊技者に払い出されるメダルの期待値を、1回の停止操作ゲームを行うために遊技者が消費するメダル（の平均値）よりも低くしておくことが、従来のスロットマシンでの通常遊技状態に位置付けさせる上で重要である。この点、この実施の形態にかかるスロットマシン1では、最も高い確率にて停止表示される「ベル図柄」が有効ライン上に揃っても、当該停止操作ゲームの実行に要したメダル数（3枚）よりも少ないメダル数（ここでは1枚）しか払い出されないようにしている。これにより、この実施の形態にかかる低期待状態では、遊技者に対してボーナスゲームの実行にかかるチャンスを与えつつも、停止操作ゲームを行うにつれて持ちメダルが減少する遊技性によって、従来のスロットマシンでの通常遊技状態として位置付けさせることができるようになる。

【0588】

〔高期待状態〕

まず、この実施の形態にかかる高期待状態とは、例えば低期待状態において所定の条件が満たされたときなどに移行制御される遊技状態のことであり、さらに言えば、特定の小役図柄組み合わせ（「27分の26」択ベル）が停止表示可能とされている停止操作ゲーム（チャンスゲーム）においては、その小役図柄組み合わせの種類がいずれであるのかを遊技者に示唆（報知）する演出（示唆演出）が行われる遊技状態のことである。なお、この実施の形態にかかるスロットマシン1では、低期待状態にあるときに主制御基板409側にて内部抽選が行われる都度、周辺制御基板750側にて、所定確率で高期待状態に移行する旨判断される移行判断処理を行うようにしている。そして、この移行判断処理にて高期待状態に移行する旨判断されたとき、周辺制御基板750側での処理を通じて上記示唆演出を行うようにすることで高期待状態に制御する。なお、この実施の形態では、高期待状態に制御されていることが遊技者側から認識可能となるように、画像表示体500の表示画面にて現れている演出画像（例えば、背景画像など）を、低期待状態に現れる演出画像とは異なるものとして表示するようにしている。

【0589】

したがって、高期待状態においては、特定の小役図柄組み合わせ（「27分の26」択ベル）を停止表示可能とする特定小役（番号「3」～「29」）が主制御基板409側で

の内部抽選にて当選されさえすれば、周辺制御基板 750 が、その当選情報を取得して、該取得した当選情報に基づいて、停止表示可能とされている小役図柄組み合わせの種類がいずれであるのかを遊技者に示唆（報知）する演出（示唆演出）を行うようになる。したがって、遊技者は、その示唆演出をもとに、小役図柄組み合わせの停止表示が回避されるタイミングを目押しするように停止操作ゲームを行うだけで、「7 図柄」の組み合わせを有効ライン上で揃えることができるようになり、目標ゲームとされるボーナスゲームを容易に行うことができるようになる。

【0590】

このような高期待状態では、「7 図柄」を有効ライン上に揃えるために必要とされる確率のうち、低期待状態での停止操作ゲームに持たせられている抽選処理的な要素、すなわち

- ・図 65 中の番号「3」～「29」のうちのいずれかの特定小役が選出されているチャンスゲーム（27 種類の「27 分の 26」択ベルのいずれかが停止表示可能とされている状態）において、左リール 301a に対して割り当てられている小役非表示タイミング（非重複フラグ）にて遊技者による停止操作が行われ、「ベル図柄」の停止表示が回避されて「7 図柄」が停止表示（有効ライン上に停止表示）される確率（約「1/3」）。

- ・図 65 中の番号「3」～「29」のうちのいずれかの特定小役が選出されているチャンスゲーム（27 種類の「27 分の 26」択ベルのいずれかが停止表示可能とされている状態）において、中リール 301b に対して割り当てられている小役非表示タイミング（非重複フラグ）にて遊技者による停止操作が行われ、「ベル図柄」の停止表示が回避されて「7 図柄」が停止表示（有効ライン上に停止表示）される確率（約「1/3」）。

- ・図 65 中の番号「3」～「29」のうちのいずれかの特定小役が選出されているチャンスゲーム（27 種類の「27 分の 26」択ベルのいずれかが停止表示可能とされている状態）において、右リール 301c に対して割り当てられている小役非表示タイミング（非重複フラグ）にて遊技者による停止操作が行われ、「ベル図柄」の停止表示が回避されて「7 図柄」が停止表示（有効ライン上に停止表示）される確率（約「1/3」）。

といった確率が上記示唆演出によって排除されるようになる。これにより、その排除された確率分（約「1/27」）だけ低期待状態よりもボーナスゲームの実行にかかる期待度が高くなり、遊技興趣の向上を図ることができるようになる。

【0591】

なお、この実施の形態にかかる示唆演出は、画像表示体 500 の表示画面にて画像表示させることにより行われる。また、「赤 7」、「青 7」、「白 7」図柄の 27 通りの「7 図柄」の組み合わせのうち、上記小役の優先表示を受けない箇所にリール配置されている特定の「7 図柄」の組み合わせ（停止表示可能とされる「7 図柄」の組み合わせ）を、リール 301a, 301b, 301c の別に画像表示するようにすることで、停止表示可能とされている小役図柄組み合わせの種類がいずれであるのかを遊技者に示唆（報知）するようにしている。これにより、1 つの BB フラグの成立によって停止表示可能となる本来は 1 種類の「7 図柄」の組み合わせであるにもかかわらず、遊技者は、各リール 301 の小役の優先表示を受けない一部領域を直感的に認識して、「7 図柄」の組み合わせが有効ライン上に停止表示されるように停止操作し易くなる。

【0592】

ただし、このようにボーナスゲームの実行にかかる期待度が高くされた当該高期待状態にあっては、低期待状態における停止操作ゲームのように、遊技者にドキドキ感（例えば、このタイミングでの停止操作で良いのか、などというような不安感）が付与される上記セルフボーナスタイムとしての価値を確保し難くなってしまう。

【0593】

この点、この実施の形態にかかるスロットマシン 1 では、高期待状態に制御された後も、図 65 中の番号「3」～「29」のうちのいずれか 1 つの特定小役（「27 分の 26」択ベル）が約「1/13」の確率で選出されるように上記内部抽選を行うようにしている。このような内部抽選を行うようにしたことで、示唆演出が行われている停止操作ゲー

10

20

30

40

50

ム（チャンスゲーム）にて、小役図柄組み合わせの停止表示が回避されるタイミングでの目押しに失敗した場合には、当該停止操作ゲームから、確率上は、概ね12回の停止操作ゲームを新たに消化しないと、図65中の番号「3」～「29」の特定小役はいずれも当選されないようになる。

【0594】

すなわちこの場合、目押しに失敗した停止操作ゲームからの所定期間（概ね12回の停止操作ゲームが消化されるだけの期間）は、ボーナスゲームへの実行にかかる期待度が高い高期待状態にあるにもかかわらず、「7図柄」の組み合わせが遊技者による停止操作の対象外とされて停止表示され得ないもとで上記停止操作ゲームを繰り返し行わざるを得ないペナルティ状態として制御されることとなる。これにより、遊技者は、所定の条件が満たされた後の高期待状態においても適度の緊張感をもって遊技するようになり、これによって遊技者にドキドキ感（例えば、このタイミングでの停止操作で良いのか、などというような不安感）が付与される上記セルフボーナスタイムとしての価値を確保することができるようになる。

10

【0595】

なお、この実施の形態にかかる高期待状態では、停止操作ゲームを行うにつれて持ちメダルが減少する上述の遊技性によって、上記ペナルティ状態を有効に機能させるようにしている。また、小役図柄組み合わせ（「27分の26」択ベル）の停止表示が回避される小役非表示タイミングが変更され得る上述の内部抽選の態様によって、次の目押し対象は、前回の失敗した目押し対象とは高い確率で異なるようになる。これにより、新たな目押し対象（色の異なる7図柄）をもとに停止操作しなければならなくなり、示唆演出が行われる停止操作ゲームを遊技者に行わせる都度、新たな緊張感を与えることができるようになる。

20

【0596】

また、この実施の形態にかかるスロットマシン1では、低期待状態にあるときに上記周辺制御基板750側にて行われる上記移行判断処理の結果によっては、所定数の停止操作ゲームが消化される所定期間だけ上記示唆演出が行われる高期待状態に制御するようにしている。すなわちこの場合、高期待状態にて所定数の停止操作ゲームが消化されたにもかかわらず、上記主制御基板409による内部抽選において図65中の番号「3」～「29」のうちのいずれの特定小役も当選されず、ボーナスゲームの実行契機となる「7図柄」の組み合わせが停止表示（有効ライン上に揃って停止）されなかったときは、上記示唆演出が行われない低期待状態に移行制御されるようになる。これにより、期待度の高いこのような高期待状態に移行された後も、遊技者は、適度の緊張感をもって遊技するようになる。

30

【0597】

しかも、この実施の形態にかかる周辺制御基板750では、低期待状態にあるときに上記周辺制御基板750側にて行われる上記移行判断処理の結果によっては、高期待状態において示唆演出が行われるために（確率上）必要とされる停止操作ゲームの回数よりも少ない回数の停止操作ゲームが当該高期待状態にて消化（実行）されたことに基づいて高期待状態を終了させる場合がある。すなわちこの場合、遊技者は、上記主制御基板409による内部抽選において図65中の番号「3」～「29」のうちのいずれかの特定小役が当該高期待状態にある間に当選されることをドキドキしながら願うようになり、これによって高期待状態での遊技に一筋縄ではいかない面白みを持たせることができるようになる。

40

【0598】

なお、この実施の形態では、高期待状態において示唆演出（チャンスゲーム）が行われるために（確率上）必要とされる停止操作ゲームの回数は、特定小役の当選確率（約「1/13」）との関係で約13回であると算出される。このため、これよりも少ない回数（例えば10回）の停止操作ゲームに限り高期待状態に制御するようにすることが高期待状態での遊技興趣の向上を図る上で望ましい。

【0599】

50

ただし、このような回数制限のある高期待状態にて、図 6 5 中の番号「3」～「29」のうちのいずれかの特定小役が当選されて、上記示唆演出が行われたもとの停止操作ゲーム（チャンスゲーム）を行ったにもかかわらず、遊技者が、その示唆演出にて示されるタイミングでの目押しに失敗してしまうような場合もある。すなわちこの場合、「7 図柄」の組み合わせは有効ライン上で揃わず、目標ゲームとされるボーナスゲームの実行が少なくとも次の停止操作ゲーム以降に持ち越されることになってしまう。そればかりか、本来はボーナスゲームの実行が行われたはずの当該高期待状態が、規定の回数分だけの停止操作ゲームの消化によってボーナスゲームが実行されることなく終了してしまう。そしてこの場合、低期待状態に制御されることから、ボーナスゲームは当分の間実行されなくなり、遊技興趣は著しく低下するようになる。特に、目押しの上手な上級者と、目押しの下手な初心者との間での大きな不公平感によって、初級者による遊技興趣の低下は計り知れないものになってしまう。

10

【0600】

そこで、この実施の形態の周辺制御基板 6 5 0 では、回数制限のある高期待状態にて、図 6 5 中の番号「3」～「29」のうちのいずれかの特定小役が 1 回でも当選されれば、当該高期待状態を当初定められた期間（例えば 10 回の停止操作ゲーム）よりも長い期間（例えば 20 回の停止操作ゲーム）存続させるようにしている。これにより、高期待状態において、遊技者が目押しに失敗し、「7 図柄」の組み合わせの停止表示が次ゲーム以降に持ち越されたとしても、その後、図 6 5 中の番号「3」～「29」のうちのいずれかの特定小役が再び当選されれば、上記示唆演出が行われるようになる。このため、遊技者は安心して遊技を継続することができるようになり、これによって「7 図柄」の組み合わせが停止表示可能とされてからの遊技状態としての有利性を確保することができるようになる。

20

【0601】

なお、この実施の形態では、回数制限のある高期待状態にて、図 6 5 中の番号「3」～「29」のうちのいずれかの特定小役が 1 回でも当選されれば、「7 図柄」の組み合わせが有効ライン上にて停止表示されるまで、当該高期待状態を存続させるようにしている。これにより、停止操作ゲームが当初定められた規定回数（10 回）行われた後の期間に図 6 5 中の番号「3」～「29」のうちのいずれかに当選された場合であっても、上記複数の小役図柄組み合わせ（「27 分の 26」択ベル）のいずれが上記遊技者による停止操作の対象とされたのかが必ず示唆されつつ上記停止操作ゲームが行われるようになる。

30

【0602】

また、高期待状態が存続される期間として当初定められる停止操作ゲームの回数については、低期待状態にあるときに上記周辺制御基板 7 5 0 側にて行われる上記移行判断処理の結果によっては、高期待状態において示唆演出が行われるために（確率上）必要とされる停止操作ゲームの回数（約 13 回）よりも多い回数（例えば 20 回や、無限回数など）に設定するようにしてもよい。すなわちこの場合、期待度の高い高期待状態としての安心感を確保することができるようになる。

【0603】

〔遊技興趣を煽る連荘性に対する抑制制御〕

40

ところで、このような期待度の高い高期待状態については、例えばボーナスゲーム中での抽選等にて所定の条件が満たされたときには、当該ボーナスゲームが行われた直後の 1 回目の停止操作ゲームから再び上記示唆演出が行われ得る高期待状態として制御するようにしてもよい。このような制御手法によれば、ボーナスゲーム中にも適度の緊張感を持たせて遊技させることができるようになることはもとより、ボーナスゲームが終了してから早い段階にて「7 図柄」の組み合わせを有効ライン上にて停止表示させることが可能となり、これによって遊技興趣の向上を図ることができるようになる。

【0604】

ただし、このように概ね 13 回の停止操作ゲームを消化（実行）するだけで「7 図柄」の組み合わせが示唆されてボーナスゲームが容易に行われるようになる期待度の高い高期

50

待状態がボーナスゲームの終了した直後から継続してしまうと、ボーナスゲームの終了後すぐに（極端に言えば1回目の停止操作ゲームから）「7図柄」の組み合わせが有効ライン上に揃ってしまうことにもなりかねず、この場合、遊技興趣を著しく煽ることになってしまう。

【0605】

そこで、この実施の形態にかかるスロットマシン1では、ボーナスゲーム中に所定条件が満たされたときには、当該ボーナスゲームが行われた直後の1回目の停止操作ゲームから再び上記示唆演出が行われ得る高期待状態として制御するものの、最初の所定数の停止操作ゲームでは、「7図柄」の組み合わせが有効ライン上に揃い得ないようにする緩衝期間を設けることとしている。これにより、ボーナスゲームの終了後すぐ、例えば1回目の停止操作ゲームから「7図柄」の組み合わせが有効ライン上に揃ってしまうことを回避することができるようになり、著しい興奮状態など、精神的に負担をかけてしまうようなことがない適度のレベルで遊技興趣の向上を図ることができるようになる。

10

【0606】

なお、この実施の形態にかかるスロットマシン1では、ボーナスゲームが行われた直後のボーナスのフラグは必ず不成立の状態となるように、当該ボーナスのフラグについての状態制御を主制御基板409側にて行うようにしている。これにより、約10分の1（番号「1」、「30」～「32」でBB当選するので、正確には65536分の6150）の確率にて、ボーナスのフラグが当選されるまでの期間（確率上、10回の停止操作ゲームが消化されるまでの期間）は、「7図柄」の組み合わせが有効ライン上に揃い得ないようにする緩衝期間として機能するようになる。

20

【0607】

特に、この実施の形態では、ボーナスゲーム終了後の1回目の内部抽選にてボーナスのフラグが当選されたとしても、その停止操作ゲームでは、極めて高い確率にて「7図柄」の組み合わせは停止表示され得ないようにしている（図65中の番号1、31）。これにより、ボーナスゲームが行われた直後の1回目の停止操作ゲームにて「7図柄」が停止表示されてしまうことを好適に抑制することができるようになる。

【0608】

したがって、このようにボーナスゲームが行われた直後の1回目の停止操作ゲームから再び上記示唆演出が行われ得るようにした場合は、主制御基板409側にてボーナスのフラグが未だ成立していない状態であるにもかかわらず、周辺制御基板750が高期待状態に制御することとなる。

30

【0609】

〔ボーナスチャンス告知演出〕

また、この実施の形態にかかる低期待状態（眈々タイム）では、図65中の番号「3」～「29」のうちのいずれかの特定小役が選出されているチャンスゲーム（27種類の「27分の26」択ベルのいずれかが停止表示可能とされている状態）においては、リール301a～301cのうちの一部のみが停止表示されている上記停止操作ゲームの途中段階にて、当該停止操作ゲームを契機として目標ゲームが実行される可能性が未だ残されているか否かを遊技者に対して告知するようにしている（ボーナスチャンス告知演出）。

40

【0610】

すなわち、いま、チャンスゲームにおいて、左リール301aに対して割り当てられている小役非表示タイミング（非重複フラグ）にて遊技者による停止操作（1回目の停止操作）が行われ、「ベル図柄」の停止表示が回避されて「7図柄」が有効ライン上に停止表示されたとする。すると、周辺制御基板750は、主制御基板409から左リール301aについての停止表示に関する情報（「ベル図柄」の停止表示が回避されて「7図柄」が停止表示された情報）を取得し、該取得した情報に基づいて、当該停止操作ゲームを契機として目標ゲームが実行される可能性が残された旨を遊技者に対して告知する。これにより、遊技者は、左リール301aが既に停止表示されている当該停止操作ゲームを契機として目標ゲームが実行され得ることを認識するようになる。こうして認識される時点で、

50

中リール 3 0 1 b にて「ベル図柄」が回避される確率「 $1/3$ 」と、右リール 3 0 1 c にて「ベル図柄」が回避される確率「 $1/3$ 」との合算確率「 $1/9$ 」にて、しかも遊技者自身の操作タイミング如何でボーナスゲームが実行されるため、期待度の高い演出となる。

【0611】

次いで、中リール 3 0 1 b に対して割り当てられている小役非表示タイミング（非重複フラグ）にて遊技者による停止操作（左リール 3 0 1 a に対する 1 回目の停止操作に続く、2 回目の停止操作）が行われ、「ベル図柄」の停止表示が回避されて「7 図柄」が有効ライン上に停止表示されたとする。すると、周辺制御基板 7 5 0 は、主制御基板 4 0 9 から中リール 3 0 1 b についての停止表示に関する情報（「ベル図柄」の停止表示が回避されて「7 図柄」が停止表示された情報）を取得し、該取得した情報に基づいて、当該停止操作ゲームを契機として目標ゲームが実行される可能性が残された旨を遊技者に対して告知する。これにより、遊技者は、左リール 3 0 1 a と中リール 3 0 1 b との 2 つのリールが既に停止表示されている当該停止操作ゲームを契機として目標ゲームが実行され得ることを認識するようになる。こうして認識される時点で、右リール 3 0 1 c にて「ベル図柄」が回避される確率「 $1/3$ 」にて、しかも遊技者自身の操作タイミング如何でボーナスゲームが実行されるため、極めて期待度の高い演出となる。

【0612】

また次に、右リール 3 0 1 c に対して割り当てられている小役非表示タイミング（非重複フラグ）にて遊技者による停止操作（左リール 3 0 1 a、中リール 3 0 1 b に対する 1、2 回目の停止操作に続く、3 回目の停止操作）が行われ、「ベル図柄」の停止表示が回避されて「7 図柄」が有効ライン上に停止表示されたとする。すると、周辺制御基板 7 5 0 は、主制御基板 4 0 9 から右リール 3 0 1 c についての停止表示に関する情報（「ベル図柄」の停止表示が回避されて「7 図柄」が停止表示された情報）を取得し、該取得した情報に基づいて、当該停止操作ゲームを契機として目標ゲームが実行される可能性が残された旨を遊技者に対して告知する。すなわちこの場合、「7 図柄」の組み合わせが有効ライン上に停止表示され、ボーナスゲームが実行されることを告知することとなる。

【0613】

これにより、遊技者は、自分自身の停止操作いかんで目標ゲームが実行され易くなる低期待状態（眈々タイム）において、複数のリール（図柄列）のうちの一部のみが停止表示されている上記停止操作ゲームの途中段階にて、当該停止操作ゲームを契機として目標ゲームが実行される可能性が未だ残されているか否かを認識するようになる。すなわち、こうして遊技者に認識される時点では、抽選処理的な要素のうちの一部（停止表示されているリールに持たせられている抽選処理的な要素）が既にクリアされた状態にあることから、複数のリールが全て回転表示の状態にあるときよりも上記目標ゲームの実行可能性は実際に高くなっている。このような自らの停止操作によって上記目標ゲームの実行可能性が 1 回の停止操作ゲーム内で実際に変化するといった、スロットマシン 1 の処理結果に依存されない遊技によって、遊技興趣の低下を抑制することができるようになる。また、回転表示の状態にある残りのリールに対しての停止操作を行うにあたり、遊技者は、いずれのタイミングにて停止操作を行うべきかを高い期待感と自己責任とのもとで考えることができるようになり、これによって停止操作ゲームとしての単調さを解消することができるようになる。

【0614】

なお、この実施の形態にかかる周辺制御基板 7 5 0 では、遊技者が、「7 図柄」の組み合わせが停止表示されることを内に秘めた願いとして虎視眈々と狙って遊技するようになる当該低期待状態（眈々タイム）においては、スピーカ 2 0 1 a、2 0 1 b を通じて、例えば以下のような告知音を出力することで上記ボーナスチャンス告知演出を行うようにしている。

【0615】

・右リール 3 0 1 c にて「ベル図柄」が回避されて「7 図柄」が有効ライン上に停止表示

されたとき、何らかの動物が草むらに潜んでいるかのような音（例えば「ガサガサ！」）を出力する。

・中リール 3 0 1 b にて「ベル図柄」が回避されて「7 図柄」が有効ライン上に停止表示されたとき、何らかの動物がうなり声を上げたような音（例えば「ウー！」）を出力する。

・右リール 3 0 1 c にて「ベル図柄」が回避されて「7 図柄」が有効ライン上に停止表示されたとき、何らかの動物の正体が虎であり、こちらに向かって襲い掛かってくることが認識できるような音（例えば「ガオォ！」）を出力する。

【0616】

このようなボーナスチャンス告知演出によれば、停止操作ゲームにおける抽選処理的な要素がクリアされるにつれて演出対象となる動物（虎）が近づいてくるような演出が行われるため、「7 図柄」の組み合わせが有効ライン上に停止表示されることを虎視眈々と狙って遊技する者に対し、ボーナスゲームが実行される確率が高くなっていることを直感的にイメージさせることができるようになる。なおこの場合、画像表示体 5 0 0 の画面においても、告知音に合わせて、草むらや虎の画像を表示するようにすることが望ましい。また、各リールにて「ベル図柄」が回避されずに「7 図柄」が有効ライン上に停止表示されなかったときには、何らの告知も行わないようにすることが望ましい。仮に、「ベル図柄」の回避が失敗された旨の告知を行ってしまうと、遊技興趣の低下が避けられなくなってしまうため、こうしたチャンスゲームが行われていたこと自体が認識されないように、何らの演出も行わないようにすることが望ましい。

【0617】

また近年は、雑誌等により開示されている演出の仕組みを熟知して遊技する者が多くなってきており、このような遊技者にとっての演出とは、例えば大当たりに当選されていないにもかかわらず、遊技者を騙すために複数の異なる信頼度の演出パターンをわざわざ用意して大当たりに当選されている旨の虚偽予告を行うものでしかない。このため、遊技者の中には、こうした虚偽の演出が行われることに不快を感じるような者も多いが、このようなボーナスチャンス告知演出によれば、ボーナスゲームの実行可能性が実際に高くなっていることが遊技者に対して告知されるため、遊技興趣の向上を適切に図ることができるようになる。

【0618】

なお、この実施の形態にかかるスロットマシン 1 では、ボーナスのフラグが未だ成立しておらず、「7 図柄」が停止表示され得ない状態にあるときには、仮に図 6 5 中の番号「3」～「29」のうちのいずれかの特定小役が選出されている停止操作ゲームにおいて、上記「27 分の 26」択ベルの停止表示が回避されたとしても、このようなボーナスチャンス告知演出を行わないようにしている。すなわち上述の通り、このボーナスチャンス告知演出とは、「7 図柄」の組み合わせの停止表示を虎視眈々と狙う低期待状態（眈々タイム）において、ボーナスゲームの実行可能性が実際に高くなっていることを遊技者に対して告知するものであり、ボーナスのフラグが未だ成立していない状態ではこうした演出の趣旨（思想）に沿うような状況ではないためである。

【0619】

以上は、本発明のスロットマシン 1 の一形態であるが、これに限定されることはなく、本発明の精神と範囲から逸脱することのない様々な実施形態が可能である。例えば、上記実施の形態ではスロットマシンについて説明したが、スロットマシン以外の遊技機、例えば、パチンコ機とスロットマシンとを融合させてなるパチンコ球取込胴式遊技機等（即ち、パチンコ球が取込装置によって機内に取り込まれることによってリールが回転し、当該回転しているリールを停止操作することによって停止した図柄の組み合わせによって入賞判定が行われる遊技機）であっても本発明を適用することができる。このような遊技機は、パチンコ球を投入することを除いて基本的にスロットマシンと似た遊技機である。上記実施形態によると、ベルが入賞した際に払い出されるメダルは最少単位であることが好ましいが、パチンコ球はメダルよりも一般的に遊技価値が低い（メダルの 5 分の 1 が

一般的)、上記発明は、パチンコ球取込胴式遊技機に適用されるとより好ましい。

【図面の簡単な説明】

【0620】

【図1】スロットマシンの分解斜視図である。

【図2】扉形前面部材を省略した状態を示すスロットマシンの分解斜視図である。

【図3】スロットマシンの斜視図である。

【図4】扉形前面部材を省略した状態を示すスロットマシンの縦断面図である。

【図5】図4のZ1部拡大図である。

【図6】コネクタホルダーを移動させた状態を示す図4のZ1部拡大図である。

【図7】扉形前面部材を省略した状態を示すスロットマシンの横断面図である。

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

【図9】図8(a)の要部を示す拡大図である。

【図10】背板側を示すスロットマシン要部の横断面図である。

【図11】ケース部材の分解斜視図である。

【図12】ケース部材を後ろから見た斜視図である。

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

【図14】配線中継部材の分解斜視図である。

【図15】配線中継部材のカバー体を省略した正面図である。

【図16-1】コネクタホルダーの分解斜視図である。

【図16-2】コネクタホルダーの分解斜視図である。

【図17】ケース部材を止めるストッパーの斜視図である。

【図18】他の形態を示すストッパーの斜視図である。

【図19】ケース部材のガイド構造を示す要部の断面図である。

【図20】ケース部材のガイド構造を示す要部の断面図である。

【図21】把手の他の形態を示す図柄変動表示装置の部分斜視図である。

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

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

【図24】スロットマシン上部の縦断面図である。

【図25】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26】図25の分解斜視図である。

【図27】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28】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29】電源装置を下から見上げた状態を示す斜視図である。

【図30】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31】他の形態を示す照明装置の概略断面図である。

【図32】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33】透明板を分解して示す扉形前面部材の斜視図である。

【図34】透明板を装着した扉形前面部材の図32A-A線相当断面図である。

【図35】ヒンジ金具の分解・組み立て斜視図である。

【図36】ヒンジ金具の連鎖を示す線図である。

【図37】扉形前面部材を示す要部の横断平面図である。

【図38】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39】扉形前面部材の上半部を示す裏側から見た斜視図である。

【図40】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41】図40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42】遊技ユニット側に配備された主制御基板及び本体側に配備された主中継基板のブロック図である。

【図43】遊技ユニット側に配備された主制御基板及び周辺制御基板のブロック図である

10

20

30

40

50

。

【図 4 4】遊技ユニット側に配備された周辺制御基板及び本体側に配備された周辺中継基板のブロック図である。

【図 4 5】配線中継部材に収納される主中継基板及び周辺中継基板の正面図である。

【図 4 6】主中継基板のコネクタ C N 1、C N 4、C N 5、C N 6 及び C N 7 のピン数及び各ピンによって伝達される信号を示す図である。

【図 4 7】主中継基板のコネクタ C N 3 のピン数及び各ピンによって伝達される信号を示す図である。

【図 4 8】主中継基板のコネクタ C N 2 のピン数及び各ピンによって伝達される信号を示す図である。

【図 4 9】主制御基板のコネクタ C N 1 のピン数及び各ピンによって伝達される信号を示す図である。

【図 5 0】周辺制御基板のコネクタ C N 3 のピン数及び各ピンによって伝達される信号と、周辺中継基板のコネクタ C N 1 のピン数及び各ピンによって伝達される信号と、周辺中継基板のコネクタ C N 2 並びにコネクタ C N 3 のピン数及び各ピンによって伝達される信号とを示す図である。

【図 5 1】スロットマシンの扉形前面部材の裏面図である。

【図 5 2】扉形前面部材の裏面に配設される扉基板収納ケースの斜視図である。

【図 5 3】扉装飾駆動基板の簡易的な回路図である。

【図 5 4】シリアルデータの出力シーケンスの一例を示すタイミングチャートである。

【図 5 5】主制御基板のコネクタ C N 4 及びコネクタ C N 5 と、周辺制御基板のコネクタ C N 1 及び C N 2 とによる各コネクタのピン数及び各ピンによって伝達される信号を示す図である。

【図 5 6】本実施形態における主制御基板から周辺制御基板へのコマンド送信における各信号のオンオフタイミングを示すタイムチャートである。

【図 5 7】主制御基板のメイン C P U が実行するコマンド出力処理の一部を示すフローチャートである。

【図 5 8】図 5 7 のフローチャートのつづきである。

【図 5 9】周辺制御基板のサブ C P U が実行する S E L 割込処理のフローチャートである。

。

【図 6 0】周辺制御基板のサブ C P U が実行するコマンド受信割込処理のフローチャートである。

【図 6 1】透明板 2 1 4 a を通して視認される入賞ラインを示す図である。

【図 6 2】リール帯の図柄列を平面的に展開した展開図である。

【図 6 3】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 6 4】始動処理の処理手順を示すフローチャートである。

【図 6 5】一般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 6 6】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 6 7】内部抽選の結果が図 6 5 に示す番号「1」または「2」である場合のリールの停止制御にかかるすべりテーブルであって、（a）左リールについてのすべりテーブル、（b）左リール 3 のみが停止状態にあるときの中リールについてのすべりテーブル、（c）左リールおよび中リールが停止状態にあるときにベル図柄が右下がりの有効ライン上に示現された場合における右リールについてのすべりテーブル、（d）左リールおよび中リールが停止状態にあるときにベル図柄が右上がりの有効ライン上に示現された場合における右リールについてのすべりテーブルである。

【図 6 8】内部中における内部抽選の結果が図 6 5 に示す番号 2 9 である場合のリールの停止制御にかかるすべりテーブルであって、（a）左リールについてのすべりテーブル、（b）左リールのみが停止状態にあるときに左リールにボーナス図柄が示現された場合における中リールについてのすべりテーブル、（c）左リールのみが停止状態にあるときに

10

20

30

40

50

左リールにボーナス図柄が示現されていない場合における中リールについてのすべりテーブル、(d) 左リールおよび中リールが停止状態にあるときに白7がテンパイし且つBBフラグが当選成立状態である場合における右リールについてのすべりテーブル、(e) 左リールおよび中リールが停止状態にあるときに中リールに示現された図柄が赤7または青7が示現されてボーナス図柄がテンパイした場合における右リールについてのすべりテーブル、(f) 左リールおよび中リールが停止状態にあるときに白7がテンパイしていない場合における右リールについてのすべりテーブル、(g) 左リール301aおよび中リール301bが停止状態にあるときに「白7」図柄がテンパイし且つBBフラグが当選成立状態でない場合における右リール301cについてのすべりテーブルである。

【図69】内部抽選の結果が図65に示す番号31または34である場合のリールの停止制御にかかるすべりテーブルであって、(a) 左リールについてのすべりテーブル、(b) 左リールのみが停止状態にあるときの中リールについてのすべりテーブル、(c) 左リールおよび中リールが停止状態にあるときにリプレイが右下がりの有効ライン上に示現された場合における右リールについてのすべりテーブル、(d) 左リールおよび中リールが停止状態にあるときにリプレイが右上がりの有効ライン上に示現された場合における右リールについてのすべりテーブルである。

【図70】内部中における内部抽選の結果が図65に示す番号36である場合のリールの停止制御にかかるすべりテーブルであって、(a) 左リールについてのすべりテーブル、(b) 左リールのみが停止状態にあるときの右リールについてのすべりテーブル、(c) 左リールおよび右リールが停止状態にあるときにBB図柄が上段水平の有効ライン上にテンパイした場合の中リールについてのすべりテーブル、(d) 左リールおよび右リールが停止状態にあるときにBB図柄が下段水平の有効ライン上にテンパイした場合の中リールについてのすべりテーブル、(e) 左リールおよび右リールが停止状態にあるときにBB図柄が右上がりまたは右下がりの有効ライン上にテンパイした場合の中リールについてのすべりテーブル、である。

【図71】判定処理の処理手順を示すフローチャートである。

【図72】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73】BB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74】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75】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。

【符号の説明】

【0621】

- 1 スロットマシン
- 50 機種ユニット
- 80 連結具
- 90 前面開閉部材
- 100 a 回転軸
- 100 外本体
- 101 底板
- 102 a 凸面部
- 102 b ガード部
- 102 側板
- 103 天板
- 104 背板
- 104 a 放熱口
- 104 b コード引出口
- 105 仕切板
- 106 突段部
- 107 取付片
- 108 取付片

10

20

30

40

50

1 0 9	開口	
1 1 0	メダル払出装置	
1 1 0 a	装置本体	
1 1 0 b	ホッパ	
1 1 0 c	放出口	
1 1 0 d	オーバーフロー通	
1 1 1	メダル用補助収納箱	
1 1 1 a	メダル補助収納庫スイッチ	
1 1 2	電源装置	
1 1 2 a	装置ケース	10
1 1 2 b	上面板	
1 1 2 c	后面板	
1 1 2 d	正面板	
1 1 2 e	側面板	
1 1 2 f	斜面板	
1 1 2 g	通気孔	
1 1 2 h	脚部	
1 1 2 i	通気空間	
1 1 2 j	段部	
1 1 2 k	取付片	20
1 1 2 m	突部	
1 1 2 p	透孔	
1 1 2 q	木ねじ	
1 1 2 r	底面板	
1 1 2 s	電源基板	
1 1 3	配線中継部材	
1 1 4	ボス孔	
1 1 5	レール部材	
1 1 6	レール部材	
1 1 7	ストッパー	30
1 1 8	取付具	
1 1 9	本体側配線類	
1 2 0	取付板	
1 2 1	カバー体	
1 2 2	主中継基板 [コネクタ基板 (大)]	
1 2 3	周辺中継基板 [コネクタ基板 (小)]	
1 2 4	コネクタ (主中継用コネクタ)	
1 2 5	コネクタ (周辺中継用コネクタ)	
1 2 6	開口	
1 2 7	開口	40
1 2 8	支持筒	
1 2 9	配線ダクト	
1 3 0	配線止め	
1 3 1	外部中継端子板	
1 3 2	貫通孔	
1 3 3	通気口	
2 0 0	扉型前面部材	
2 0 0 a	通孔	
2 0 1	メダル用受皿	
2 0 1 a	Lスピーカ	50

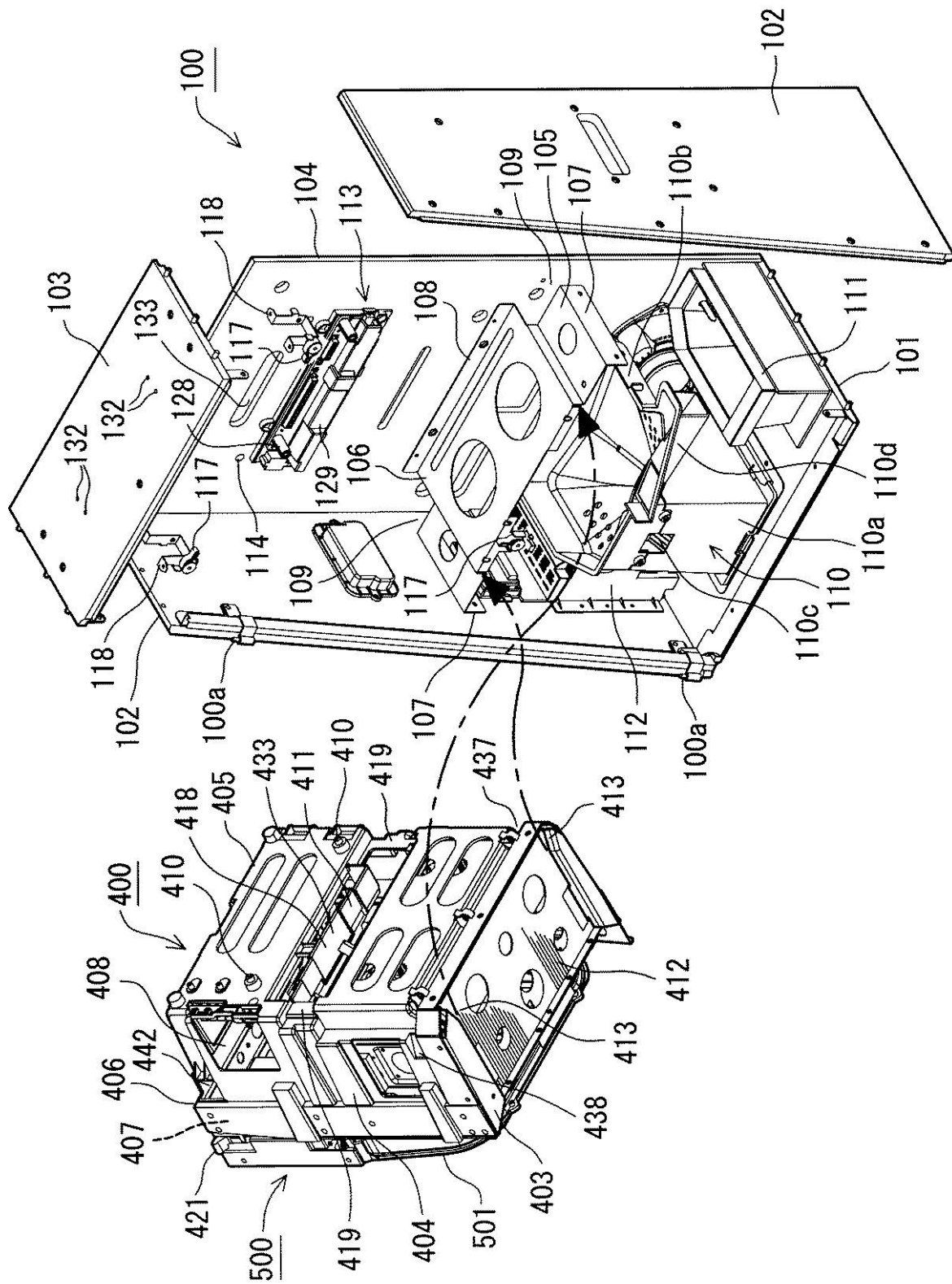
2 0 1 b	R スピーカ	
2 0 2	操作部	
2 0 3	投入口	
2 0 5	1 ベットボタン	
2 0 6	M A X ベットボタン	
2 0 7	メダルセレクト	
2 0 8	メダル返却ボタン	
2 1 0	始動レバー	
2 1 1 a	リール停止ボタン	
2 1 1 b	リール停止ボタン	10
2 1 1 c	リール停止ボタン	
2 1 2	メダル樋	
2 1 3	返却樋	
2 1 4	透視窓	
2 1 4 a	透明板	
2 1 4 b	縁部材	
2 1 4 c	透孔	
2 1 4 d	通孔	
2 1 5	錠装置	
2 1 5 a	ベース部材	20
2 1 5 b	支持片	
2 1 5 c	打止め解除／エラー解除スイッチ	
2 1 6	額フレーム	
2 1 7	発光ユニット	
2 1 7 a	発光体	
2 1 7 b	反射部材	
2 1 7 A	左発光体（扉側装飾発光体）	
2 1 7 B	右発光体（扉側装飾発光体）	
2 1 7 C	上発光体（扉側装飾発光体）	
2 1 8	固定部材	30
2 1 9	凹溝	
2 2 0	扉開放検知スイッチ	
2 2 1	低音スピーカ	
2 3 0	意匠板	
3 0 0	図柄変動表示装置	
3 0 1 a	リール	
3 0 1 b	リール	
3 0 1 c	リール	
3 0 2	装置ケース	
3 0 3	駆動手段	40
3 0 3 a	リールモータ	
3 0 3 b	リールモータ	
3 0 3 c	リールモータ	
3 0 4	底部板	
3 0 5	天板部	
3 0 6	右側板	
3 0 7	左側板	
3 0 8	後部板	
3 0 9	上斜板	
3 1 0	下斜板	50

3 1 1	把手	
3 1 2	リール主中継基板	
3 1 3	ケーブル	
3 1 4	ベルト通し	
3 1 5	抜け止め部	
3 1 6	下把手	
3 1 7	リール周辺中継基板	
4 0 0	ケース部材	
4 0 1	開口部	
4 0 2	補強枠	10
4 0 2 a	案内部	
4 0 3	床板	
4 0 4	側板	
4 0 5	後面板	
4 0 6	天板	
4 0 7	補強部材	
4 0 8	配線作業空間	
4 0 9	主制御基板（遊技制御基板）	
4 1 0	ボス	
4 1 1	配線窓	20
4 1 2	凹段部	
4 1 3	テーパー部	
4 1 4	車輪	
4 1 5	鍔	
4 1 6	引掛部	
4 1 7	空きスペース	
4 1 8	仮止め棚	
4 1 9	凹み	
4 2 0	ヒンジ金具	
4 2 0 a	固定部材	30
4 2 0 b	回動部材	
4 2 0 c	短リンク	
4 2 0 d	長リンク	
4 2 0 e	固定片	
4 2 0 f	軸承片	
4 2 0 g	重合領域	
4 2 0 h	重合領域	
4 2 0 i	ピン孔	
4 2 0 j	ピン孔	
4 2 0 k	ピン	40
4 2 1	ロック片	
4 2 2	把手口	
4 2 3	遊技ユニット側配線類	
4 2 4	ハーネス	
4 2 5	コネクタ（主制御系配線類接続用コネクタ）	
4 2 6	ハーネス	
4 2 7	コネクタ（周辺制御系配線類接続用コネクタ）	
4 2 7 a	遊孔	
4 2 7 b	耳片	
4 2 7 c	ビス	50

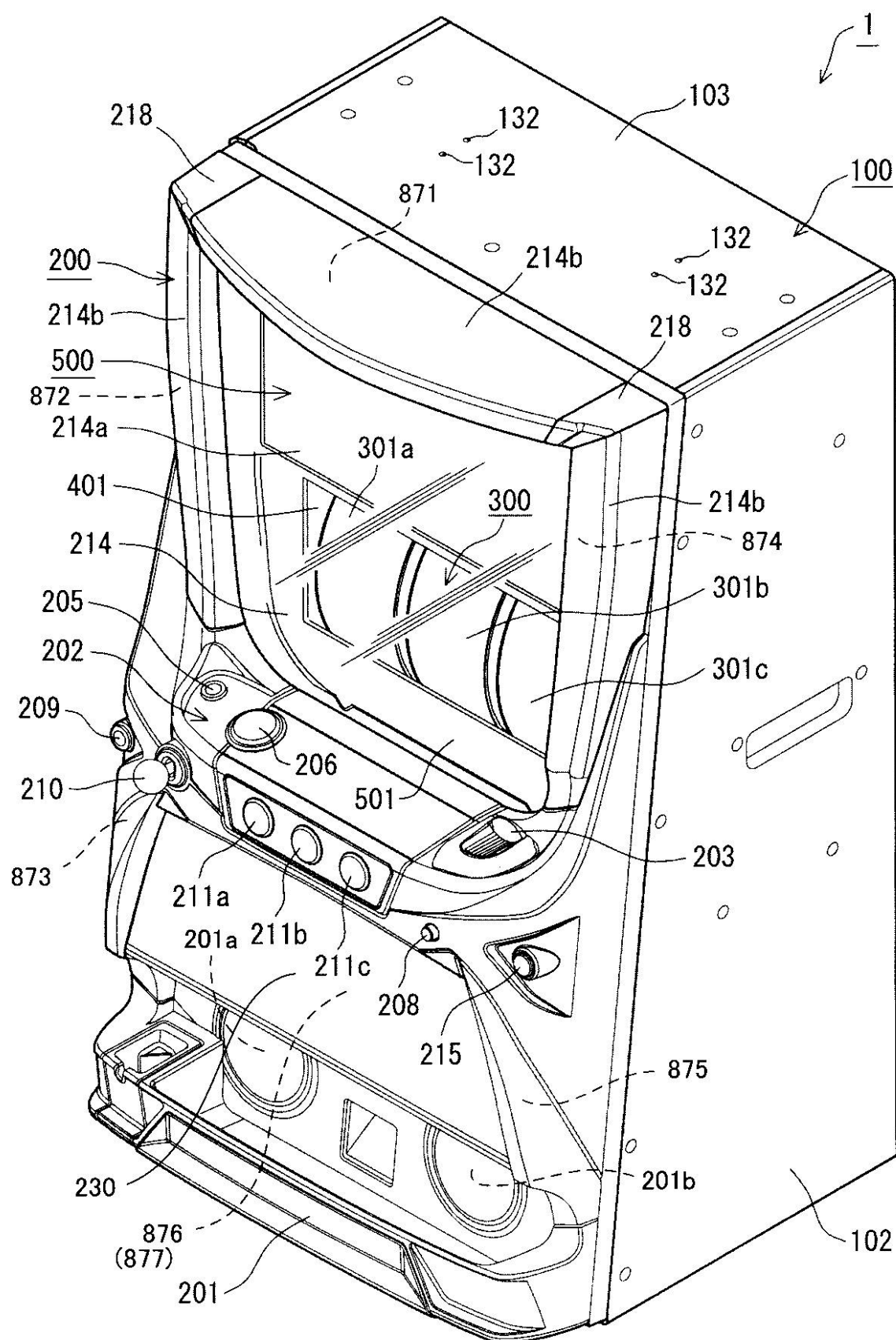
4 2 8	コネクタホルダー	
4 2 9	ホルダー主体	
4 2 9 a	受筒	
4 3 0	透孔	
4 3 1	取着片	
4 3 2	ボタン形パネルファスナー	
4 3 3	ベンチ部	
4 3 4	ベンチ側板	
4 3 5	内向き爪片	
4 3 6	指掛部	10
4 3 7	ケーブル溝	
4 3 8	配線口	
4 3 9	ケーブル止め	
4 4 0	案内レール	
4 4 1	機能分離中継端子板	
4 4 2	係止孔	
4 4 3	天窓部	
4 4 4	補強帯	
4 5 0	遊技状態表示基板	
5 0 0	画像表示体	20
5 0 0 a	液晶インバータ基板	
5 0 0 b	15.9液晶モジュール	
5 0 0 c	ファンモータ	
5 0 1	枠部材	
5 0 2	照明装置	
5 0 3 a	リール照明LED基板(上)	
5 0 3 b	リール照明LED基板(下)	
5 0 4	発光ダイオード	
5 0 5	透光性蓋板	
5 0 6	チューブ枠	30
5 0 7	透光性カバー	
5 0 8	受部	
5 0 9	係合部	
6 0 0	上栈	
6 0 1	固定部材	
6 0 2	工具	
6 0 3	ビス	
7 0 0	連結具	
7 0 1	固定鞘部材	
7 0 2	ロッド	40
7 0 3	止め軸	
7 0 3 a	スプリング	
7 0 4	ストッパ	
7 0 5	溝	
7 0 6	摘み片	
7 5 0	周辺制御基板(サブ制御基板)	
8 0 0	扉基板収納ケース	
8 0 1	扉装飾駆動基板収納部分	
8 0 2	主扉中継基板収納部分	
8 0 3	収納ケースカバー	50

8 5 0	主扉中継基板	
8 5 1	メダルセクタ用接続コネクタ	
8 5 2	貯留メダル精算ボタン用接続コネクタ	
8 5 3	MAXベットボタン用接続コネクタ	
8 5 4	1ベットボタン用接続コネクタ	
8 5 5	始動レバー用接続コネクタ	
8 5 6	リール停止ボタン用接続コネクタ	
8 5 7	打止め解除／エラー解除スイッチ用接続コネクタ	
8 5 8	対本体接続コネクタ部材 [CN1 (30ピン)]	
8 5 9	対本体接続コネクタ部材 [CN1 (20ピン)]	10
8 6 0	扉装飾駆動基板	
8 6 0 a	セレクト回路	
8 6 0 b	スイッチ回路	
8 6 0 c	駆動回路	
8 6 1	トップ装飾基板用接続コネクタ	
8 6 2	左上装飾基板用接続コネクタ	
8 6 3	左下装飾基板用接続コネクタ	
8 6 4	右上装飾基板用接続コネクタ	
8 6 5	右下装飾基板用接続コネクタ	
8 6 6	下パネル照明点灯基板用接続コネクタ	20
8 6 7	Lスピーカ用接続コネクタ	
8 6 8	Rスピーカ用接続コネクタ	
8 7 1	トップ装飾基板	
8 7 2	左上装飾基板	
8 7 3	左下装飾基板	
8 7 4	右上装飾基板	
8 7 5	右下装飾基板	
8 7 6	下パネル照明点灯基板	
8 7 7	下パネル照明	
9 0 0	対本体接続用ハーネス付きコネクタ	30
9 1 0	対本体接続用ハーネス付きコネクタ	

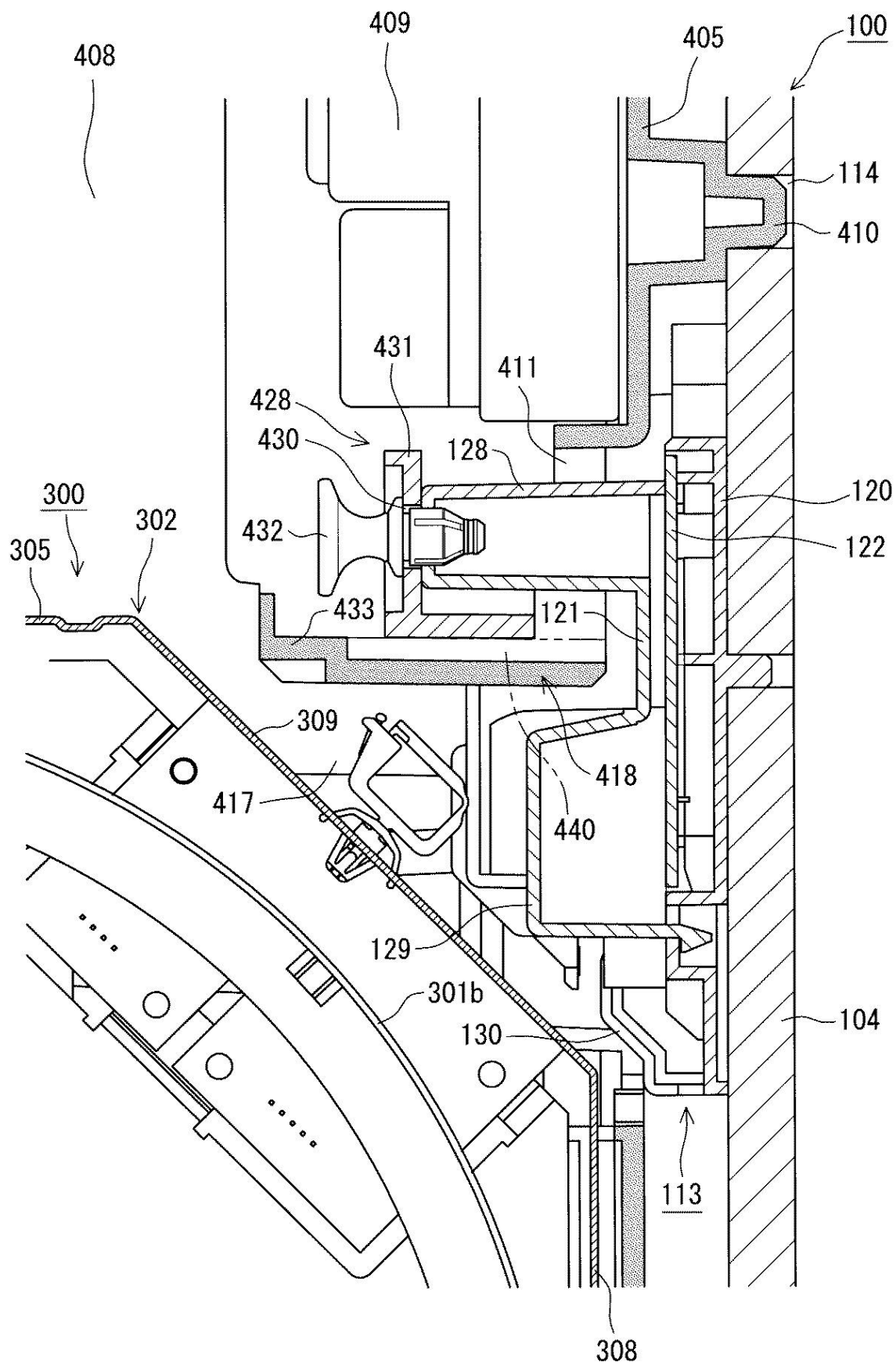
【図 2】



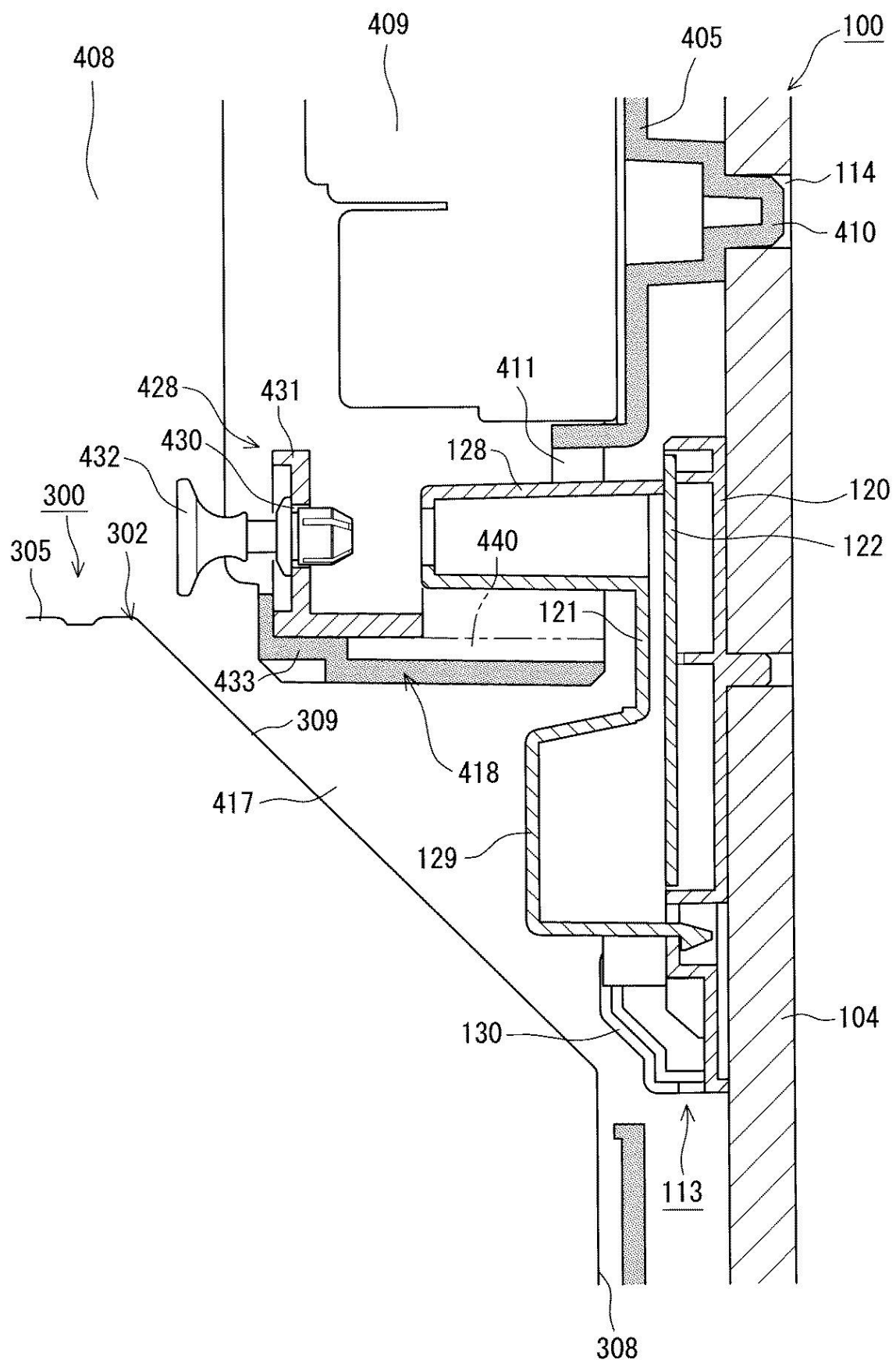
【図 3】



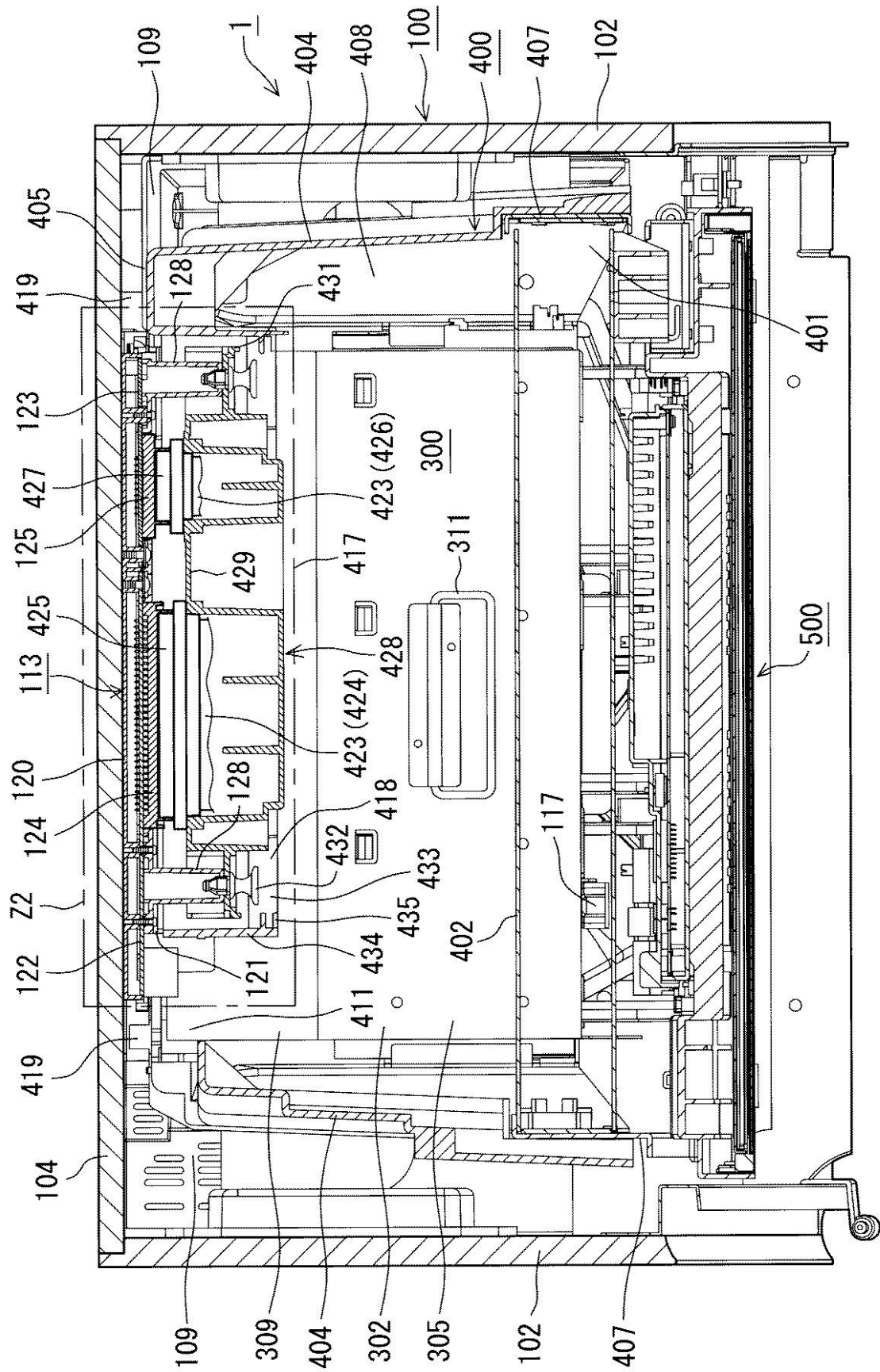
【図 5】



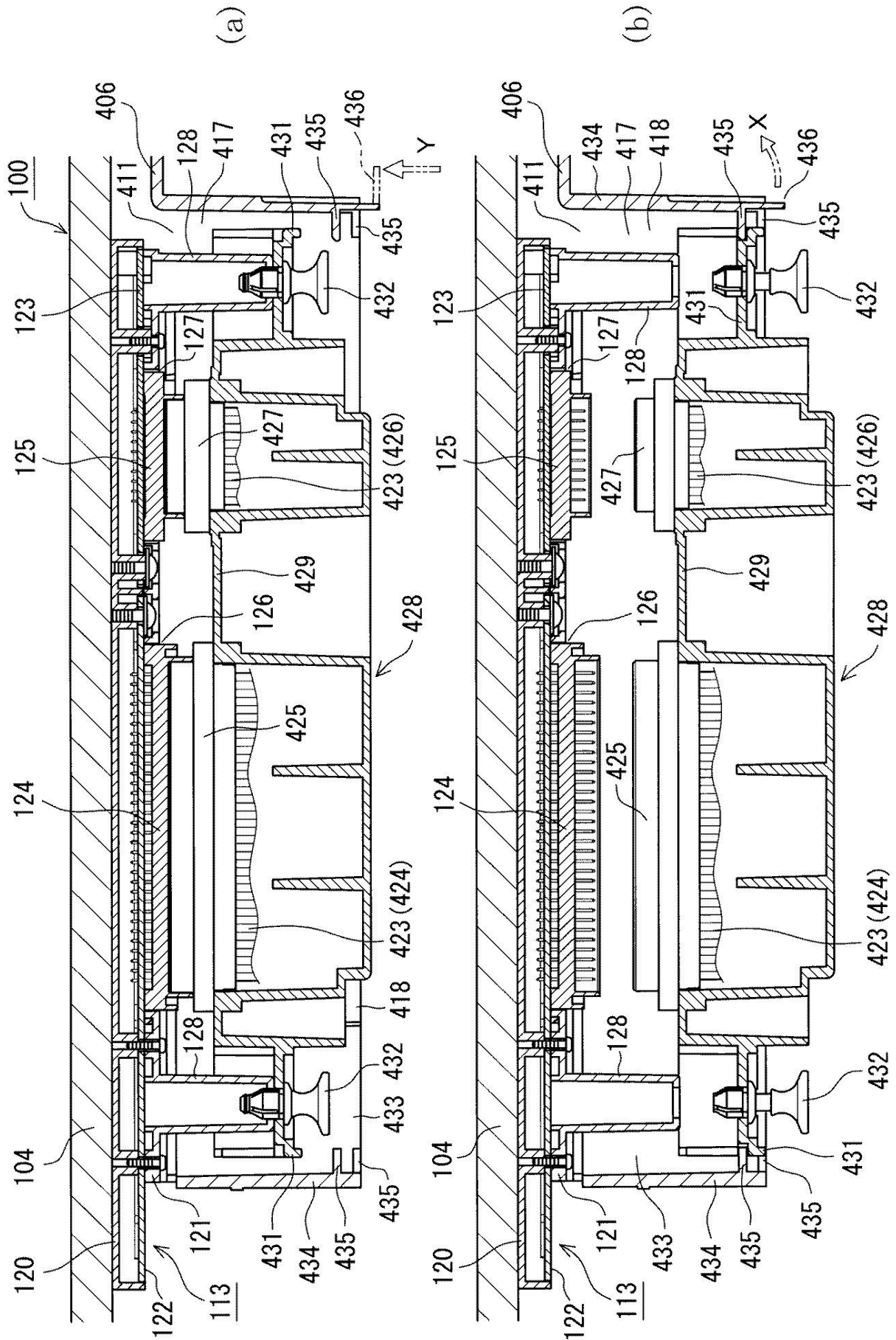
【図 6】



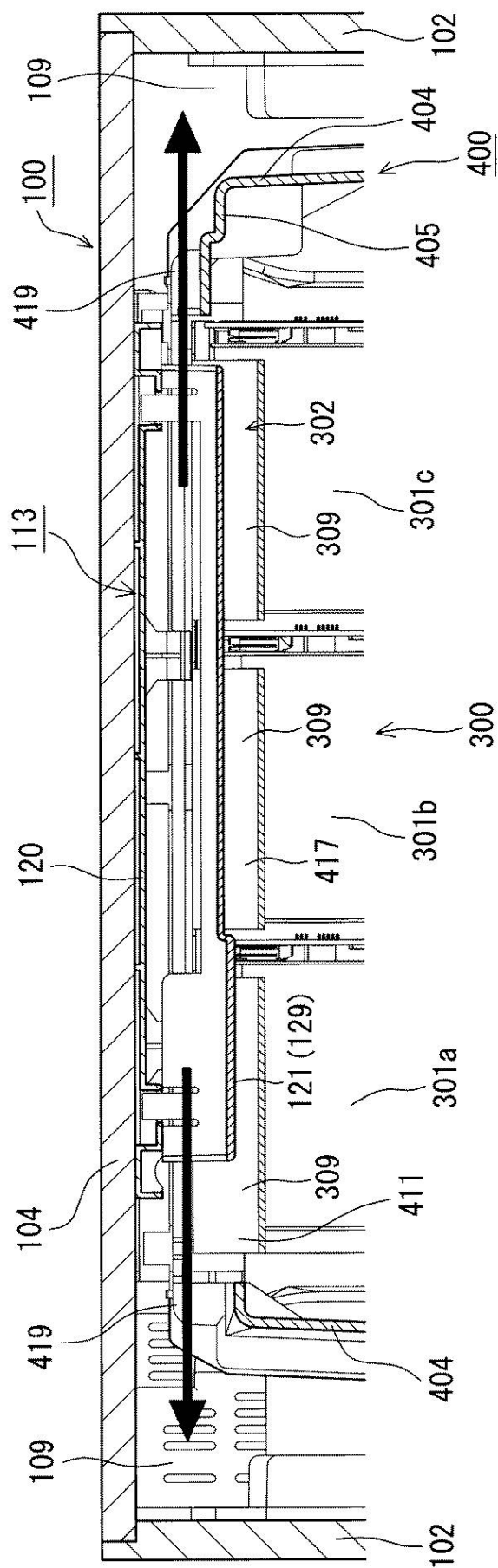
【図 7】



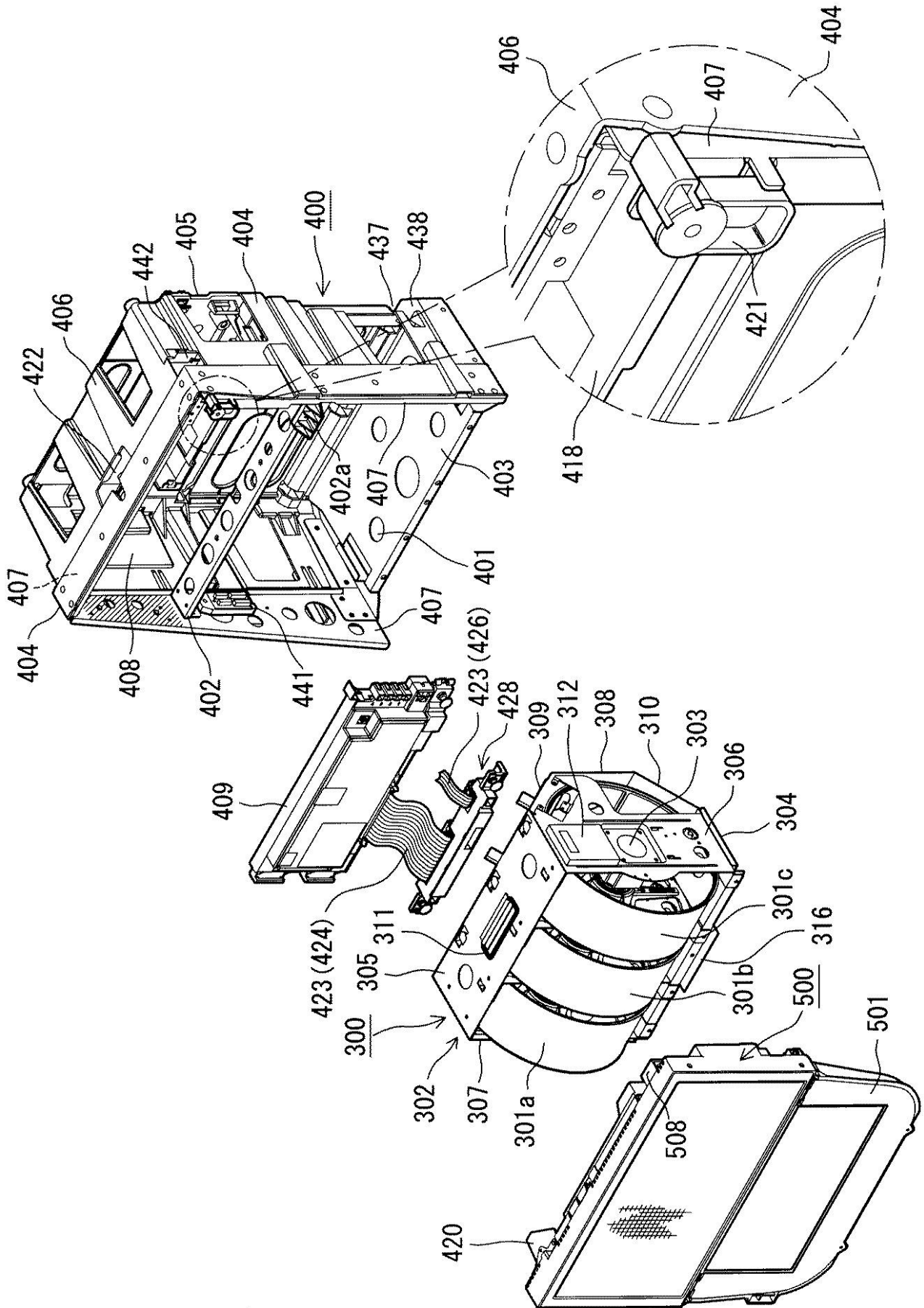
【図 8】



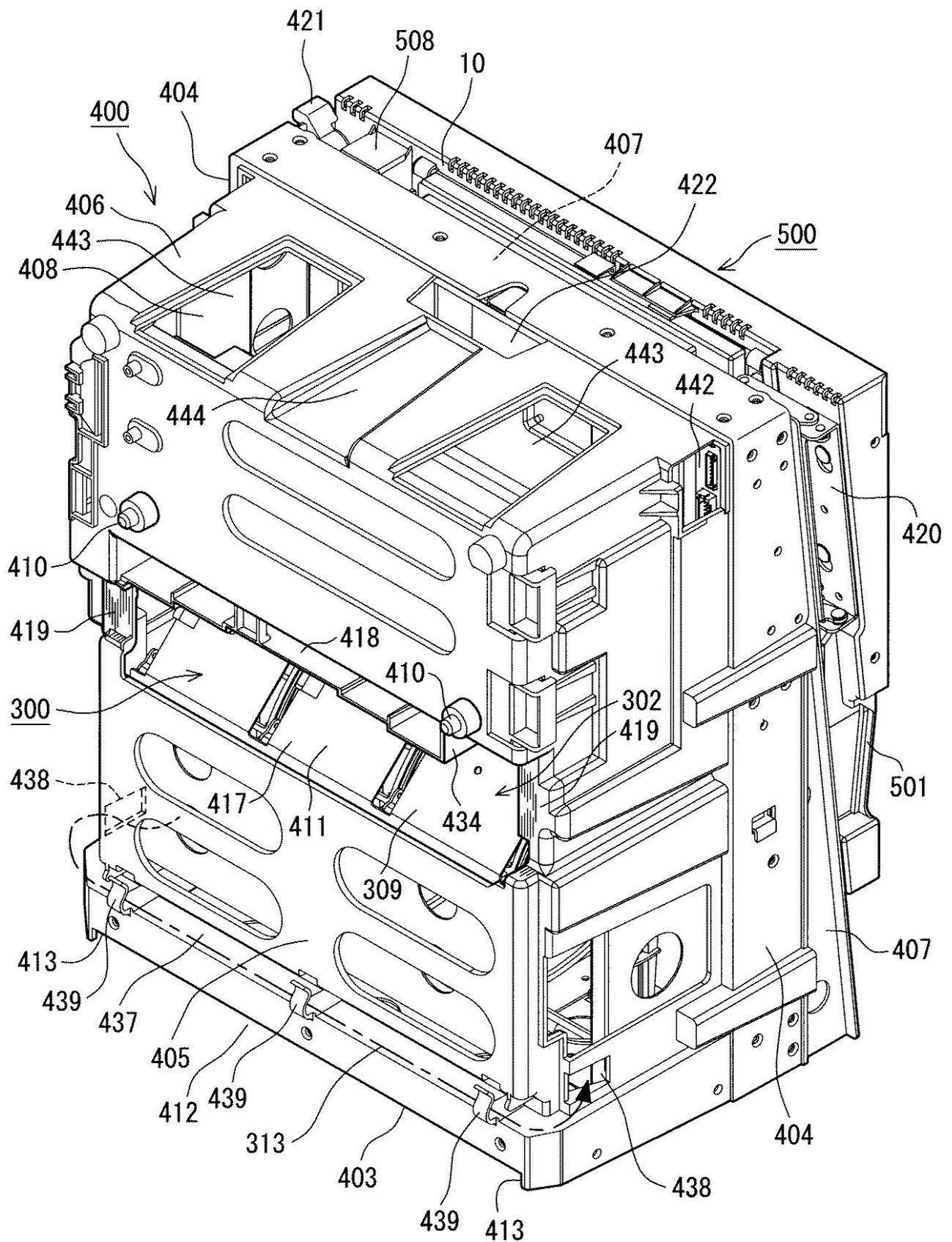
【図 10】



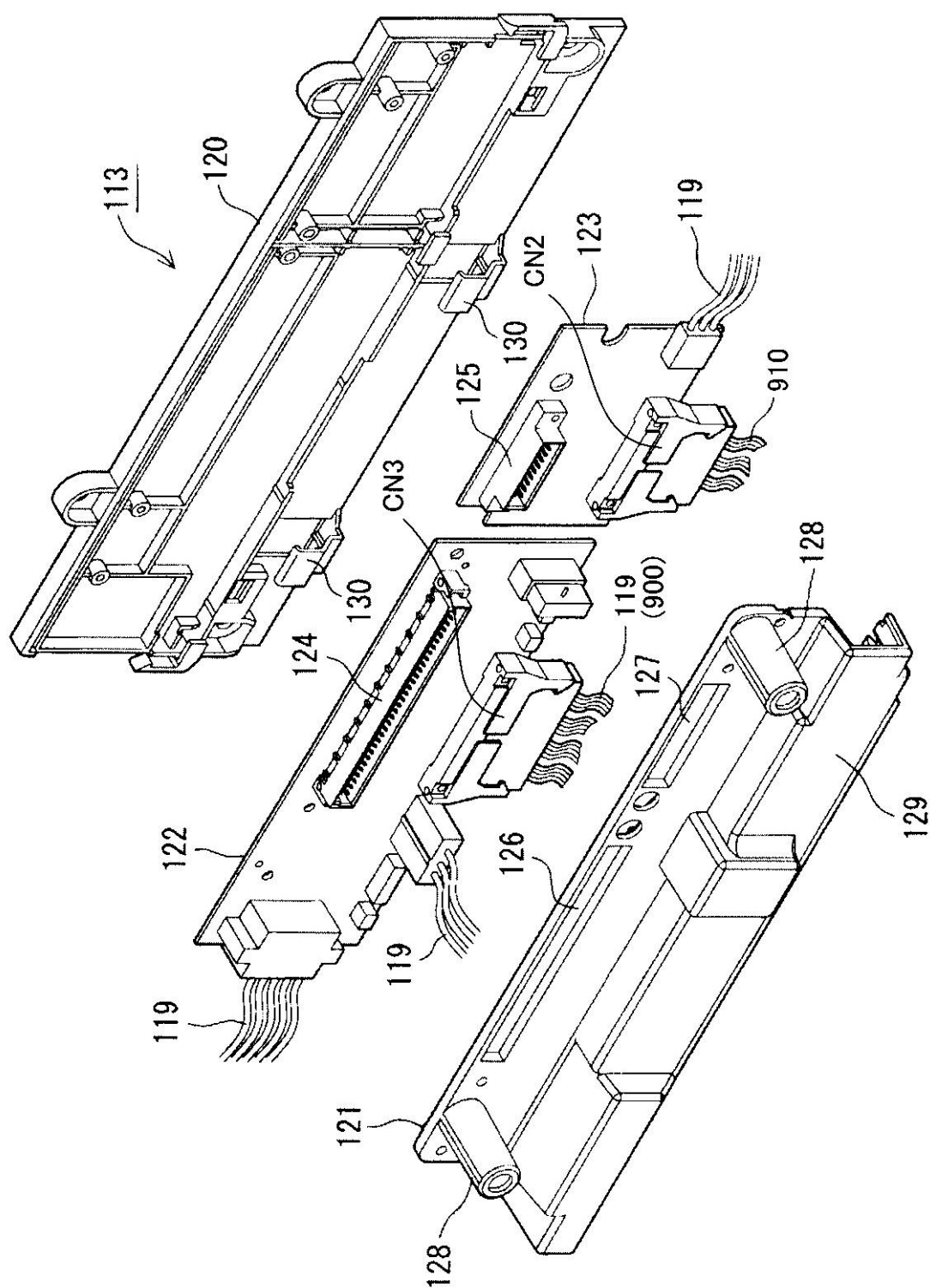
【図 11】



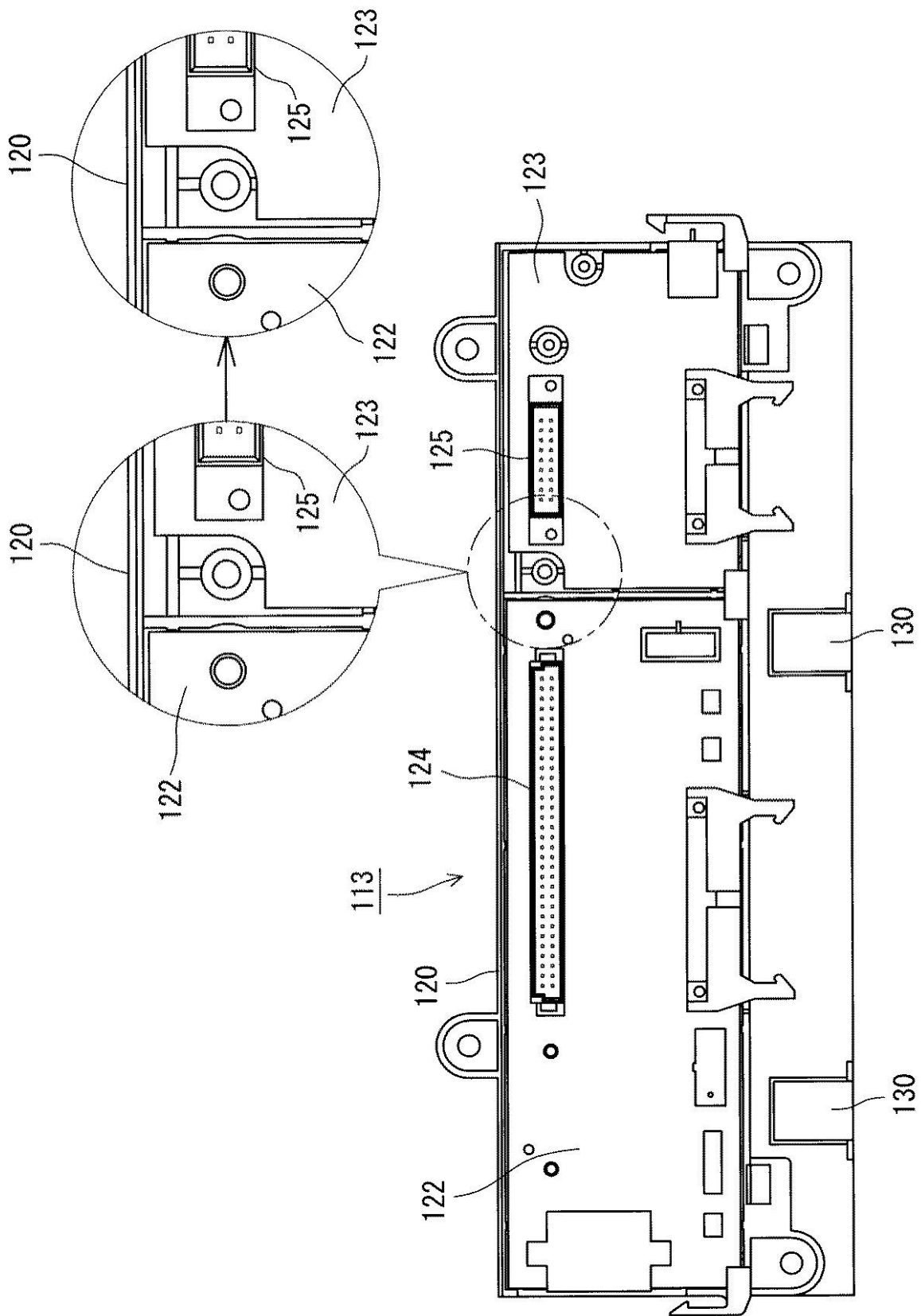
【図 12】



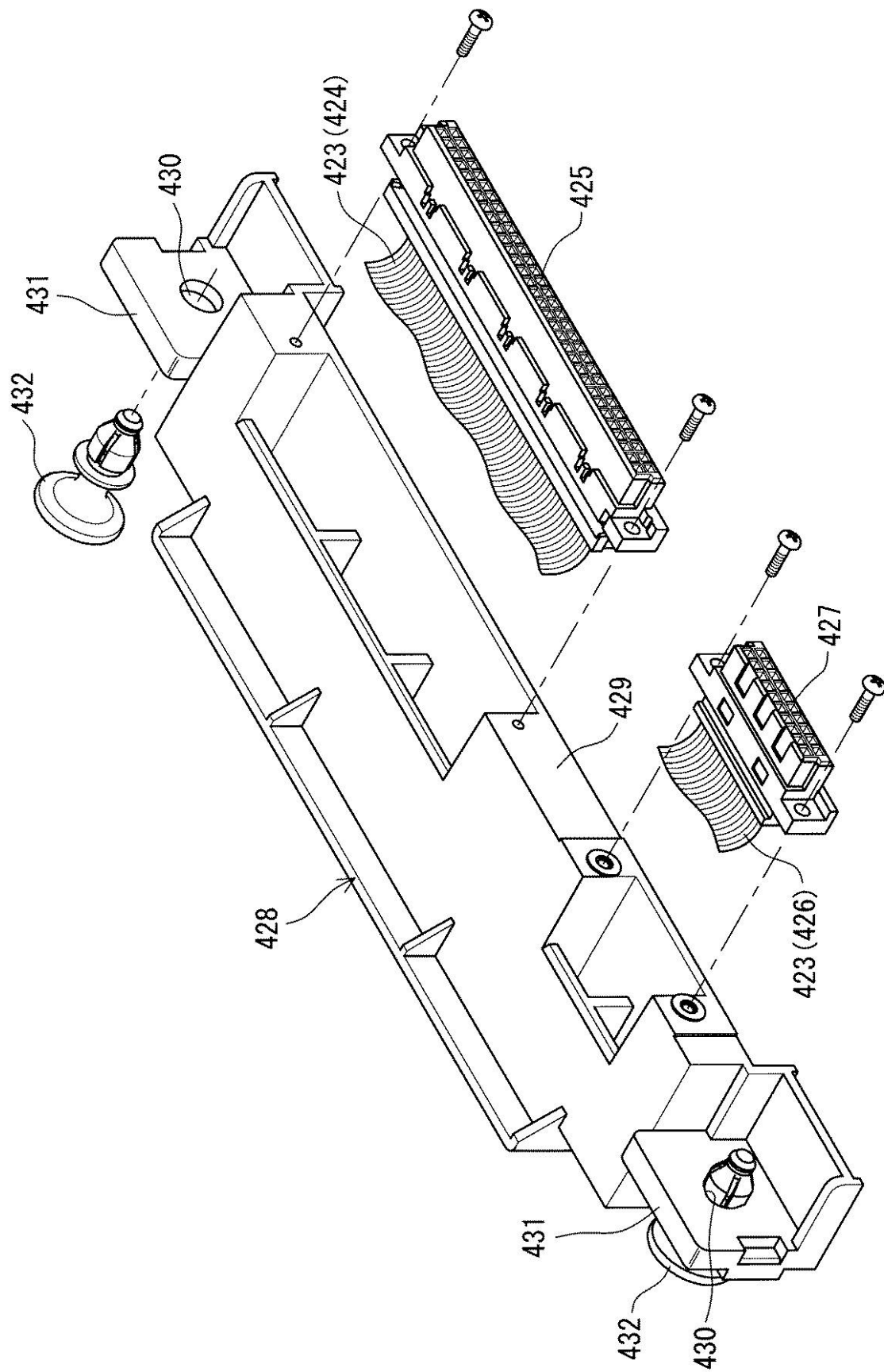
【図 14】



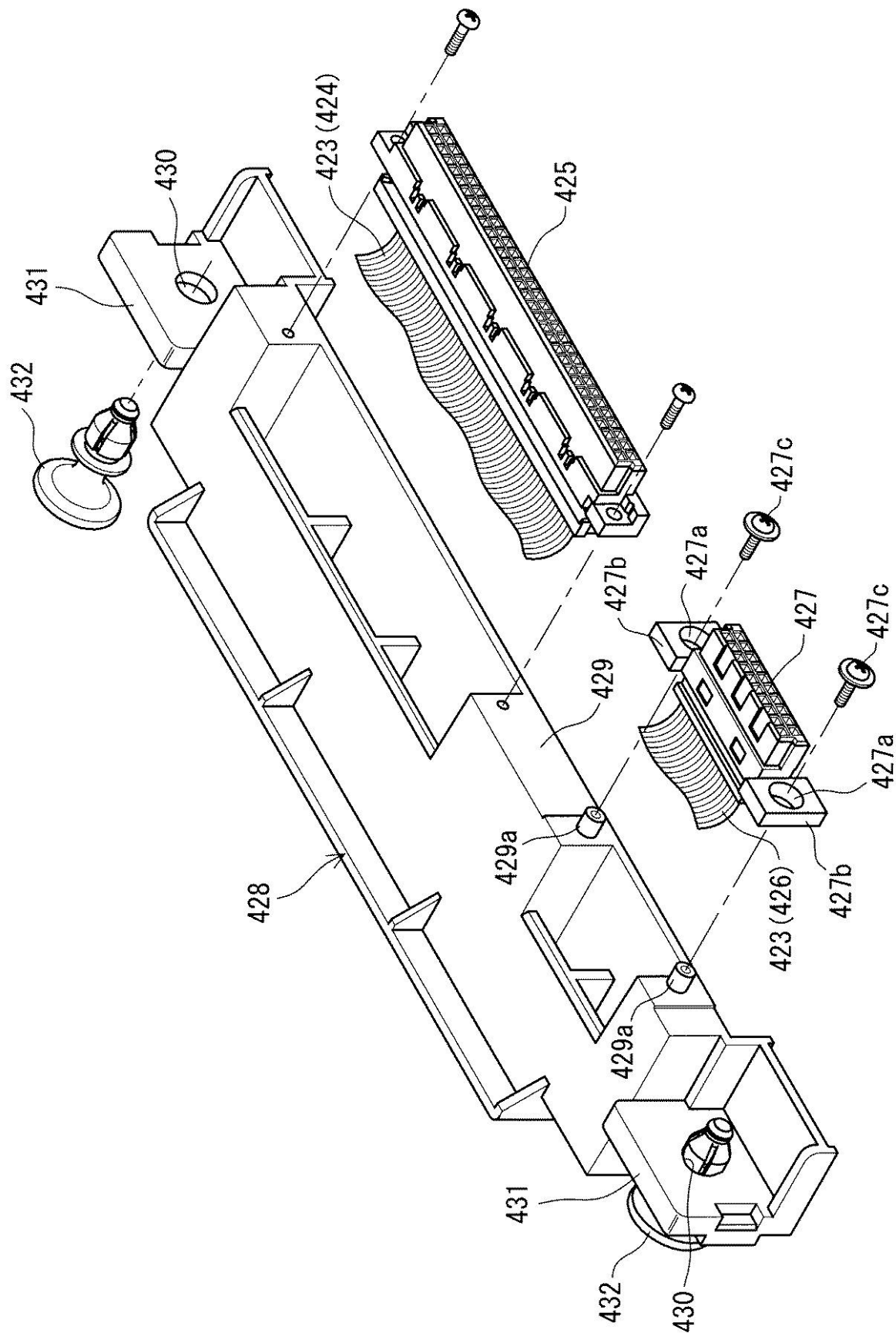
【図 15】



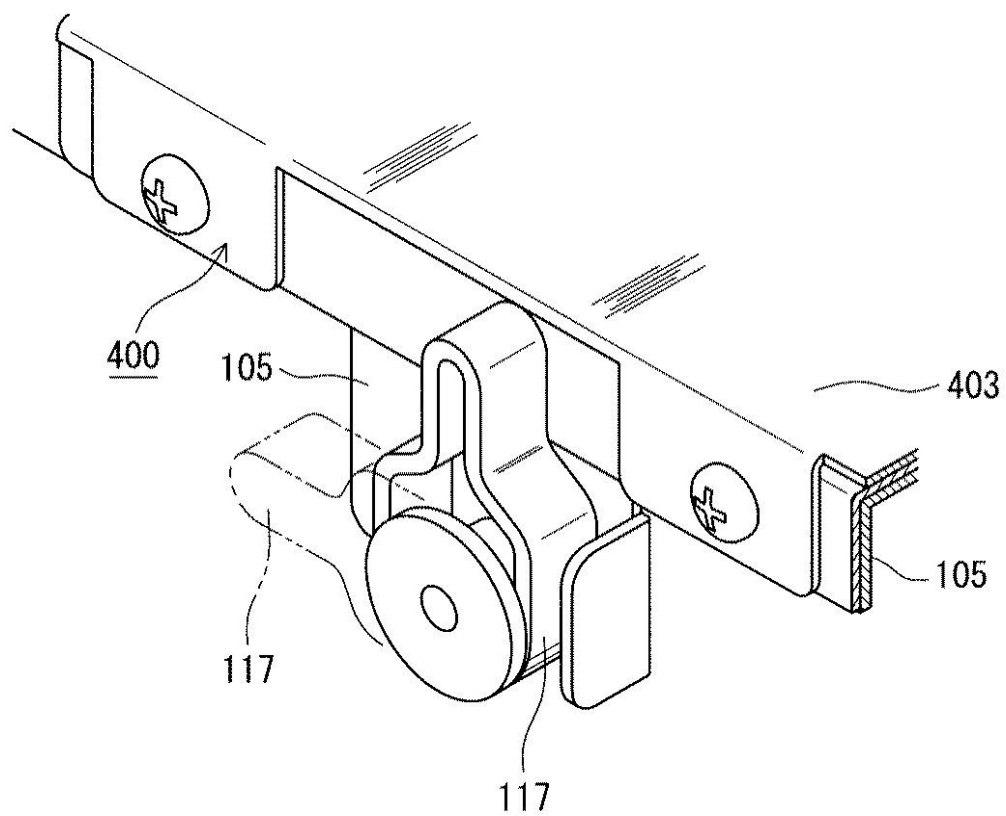
【図 16-1】



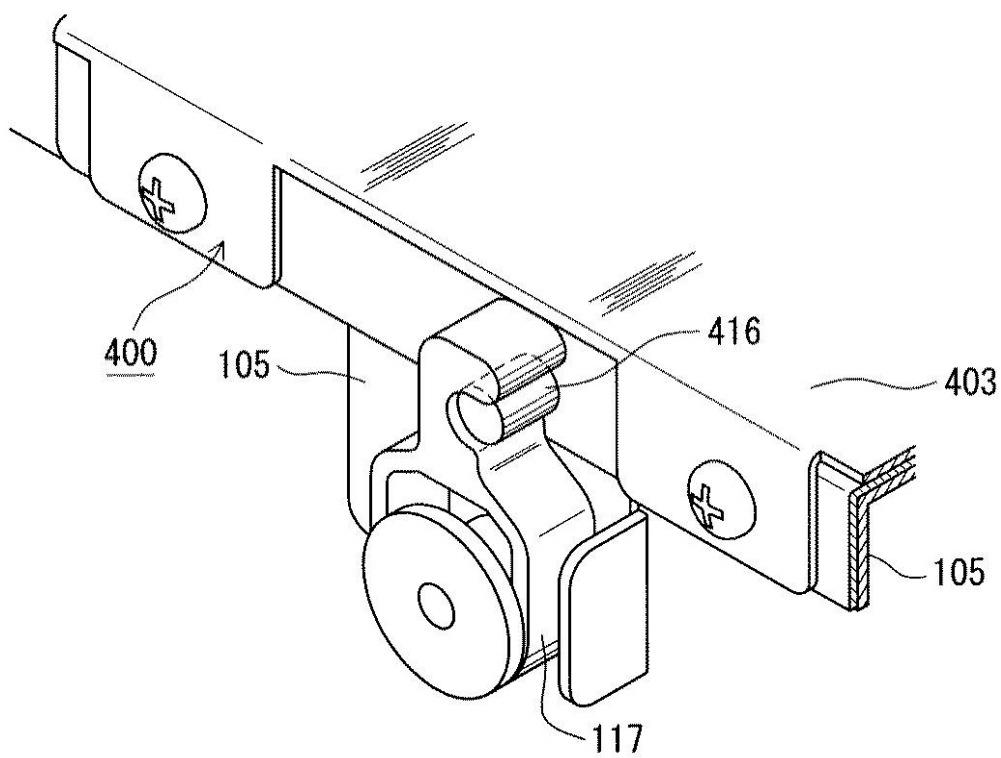
【図 16-2】



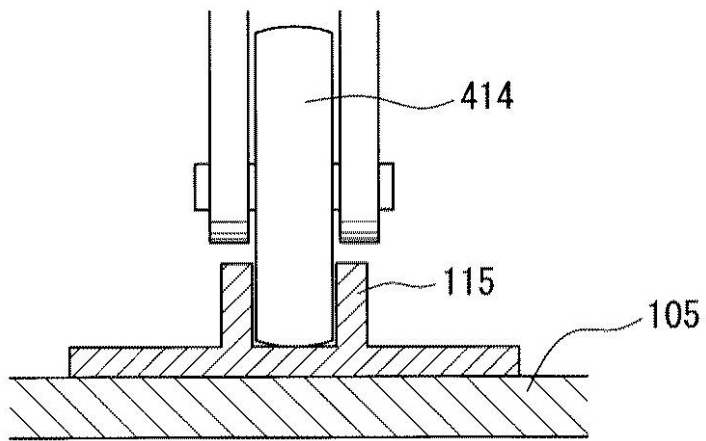
【図 17】



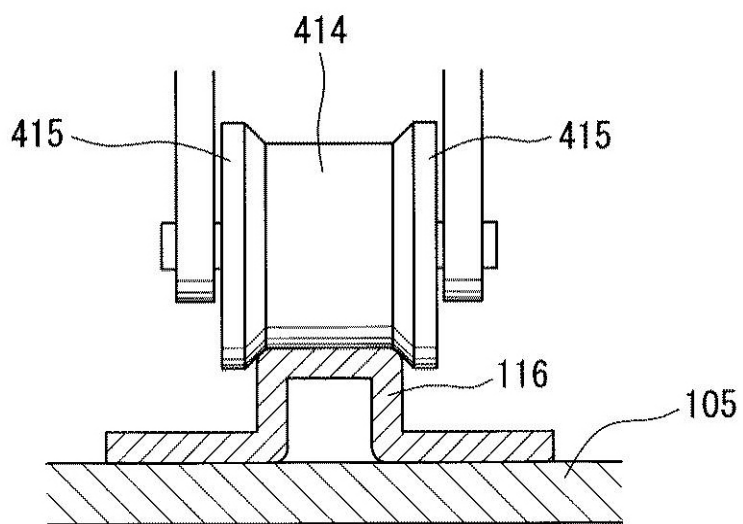
【図 18】



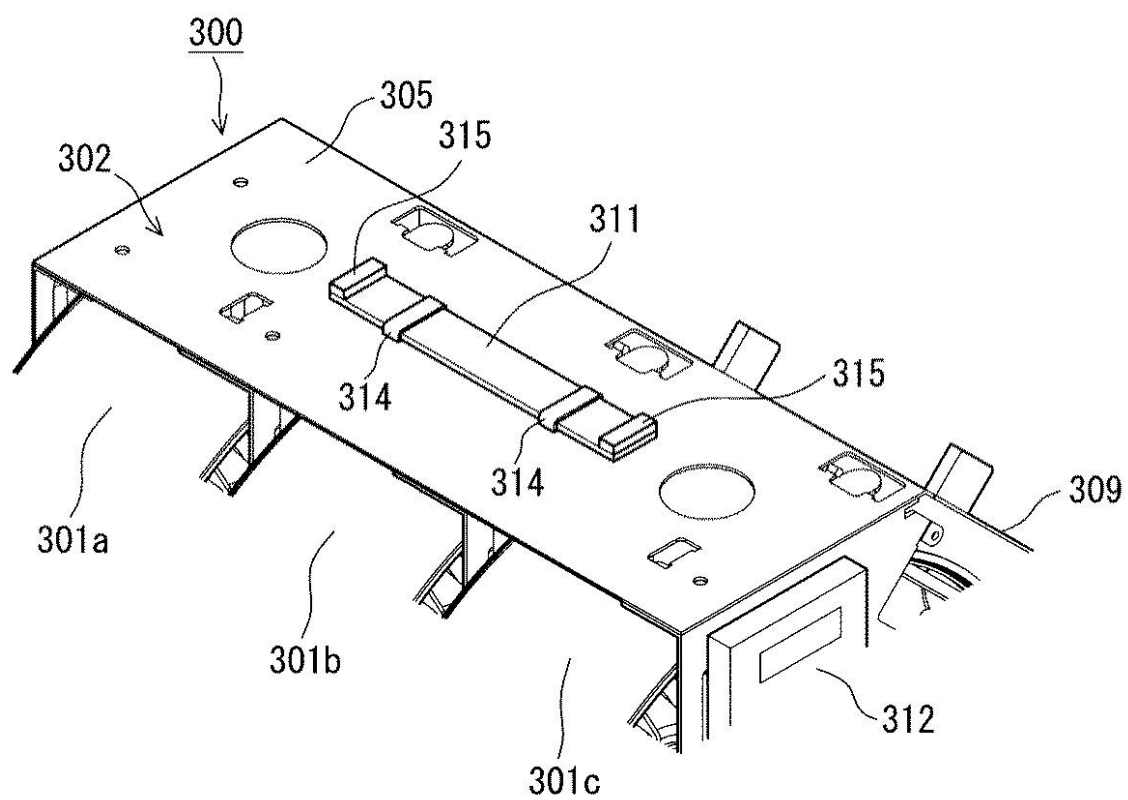
【図 19】



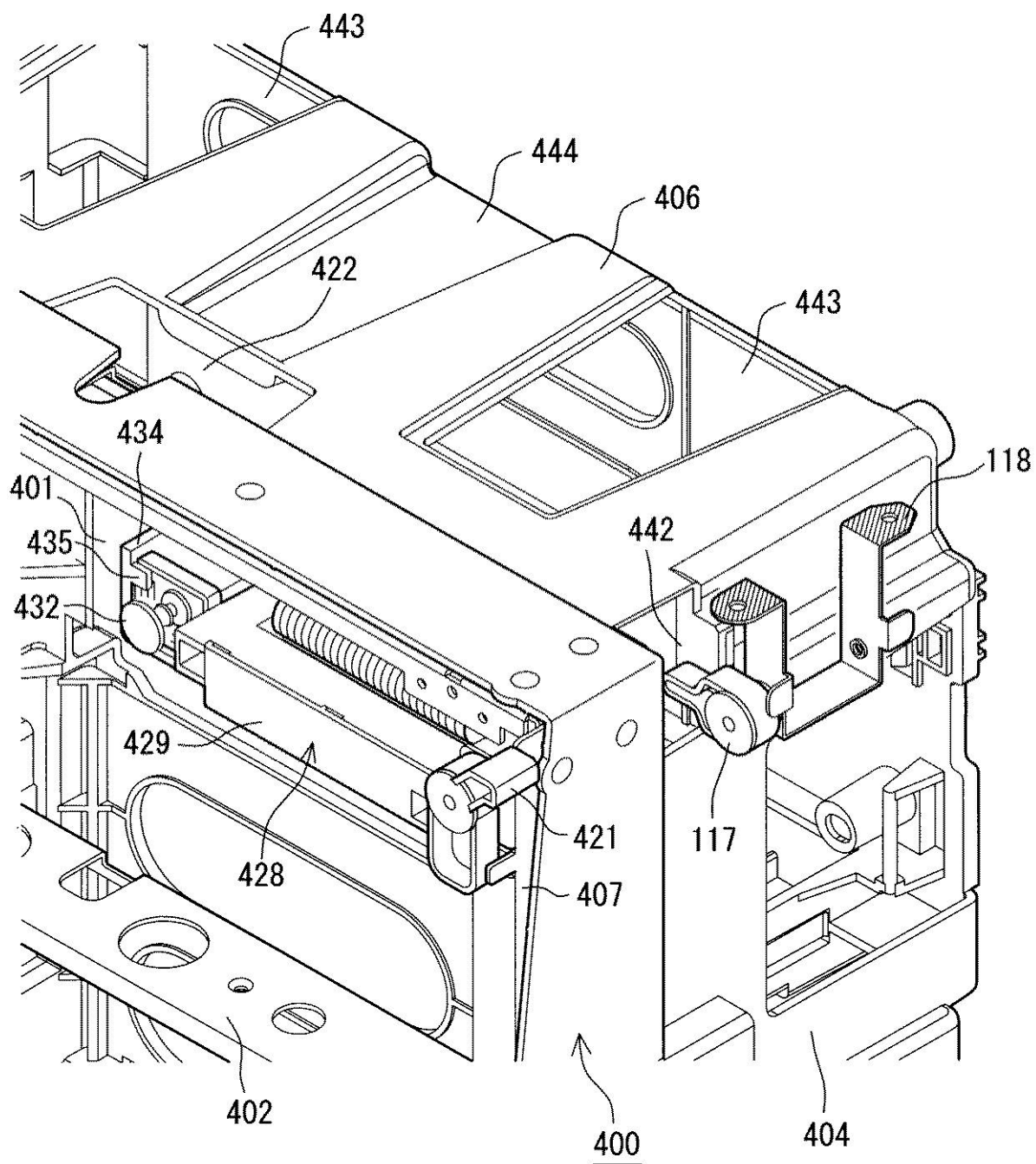
【図 20】



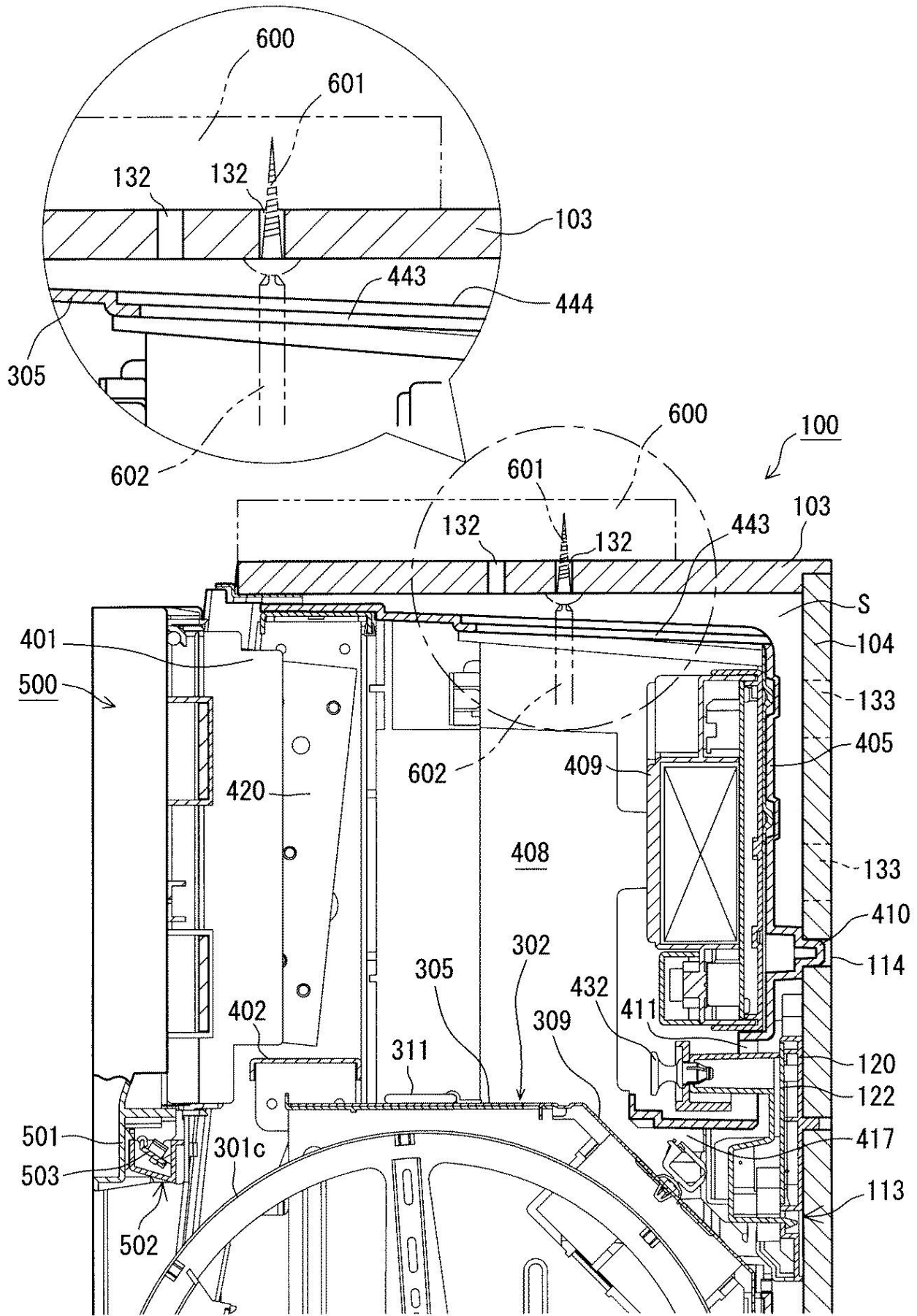
【図 21】



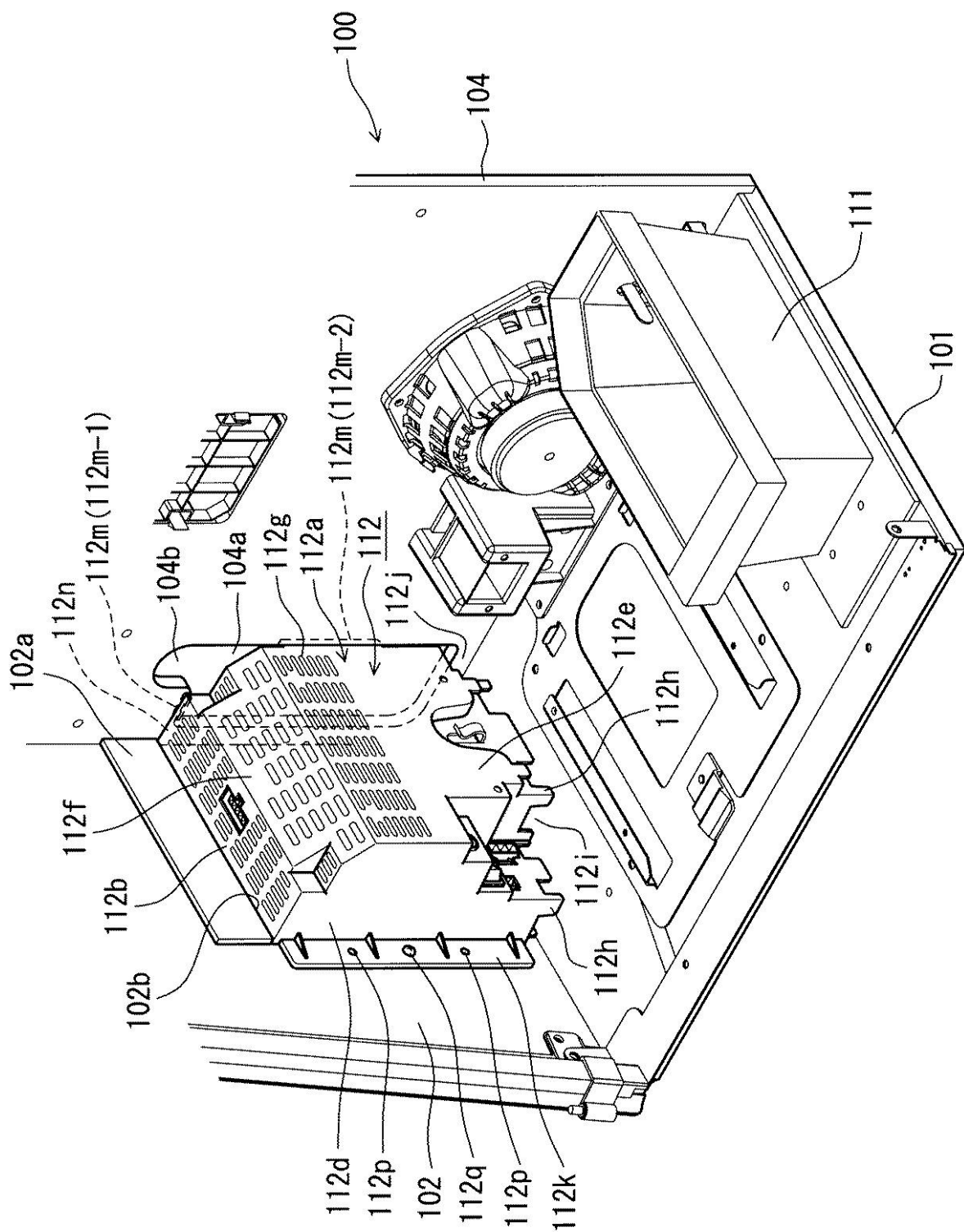
【図 22】



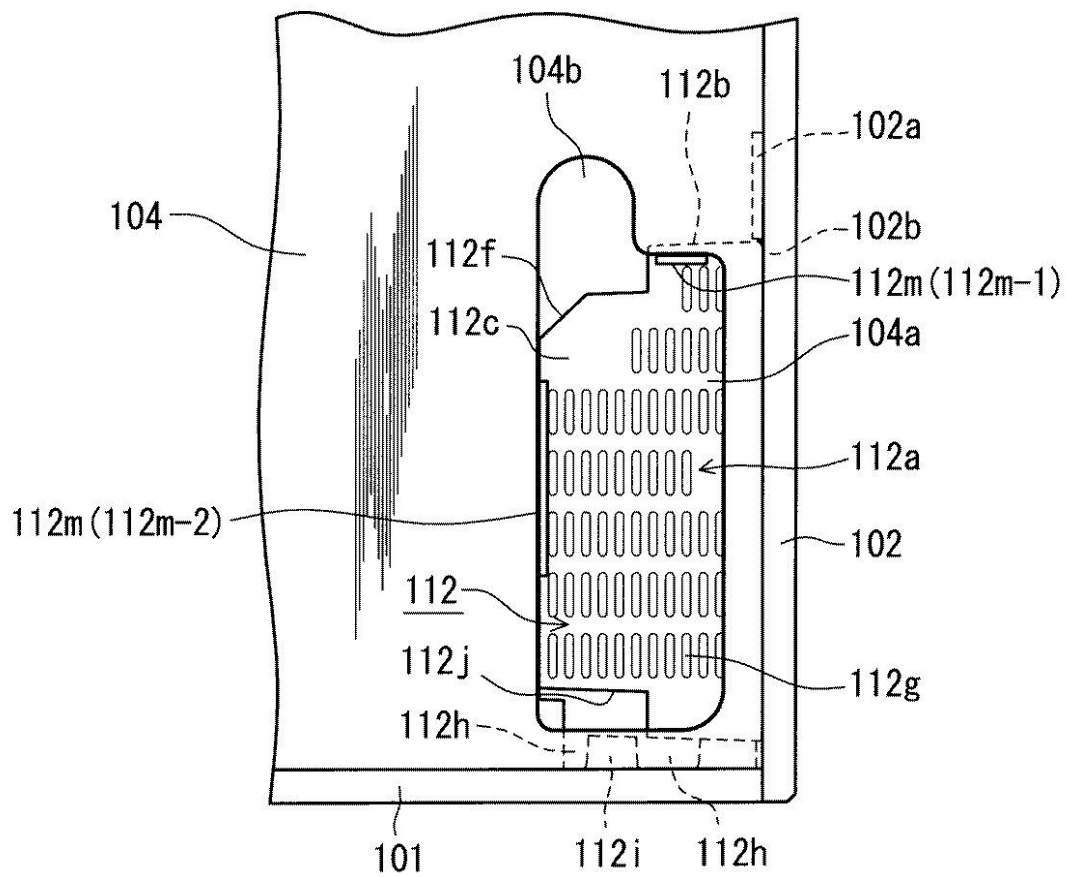
【図 24】



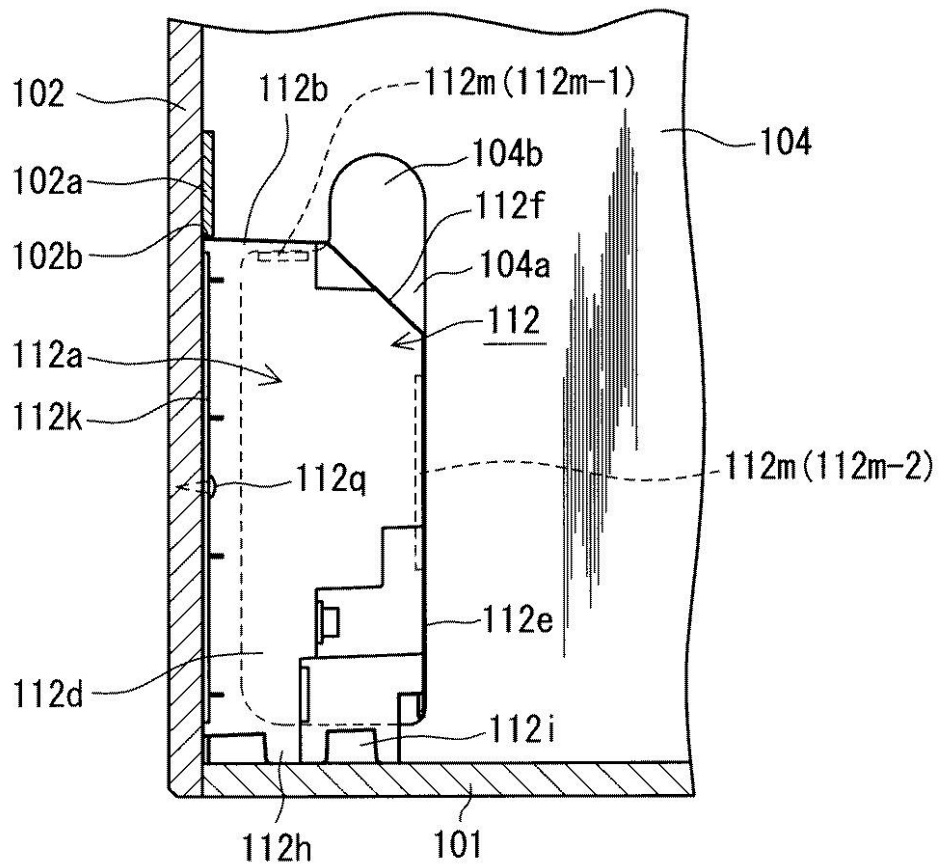
【図 25】



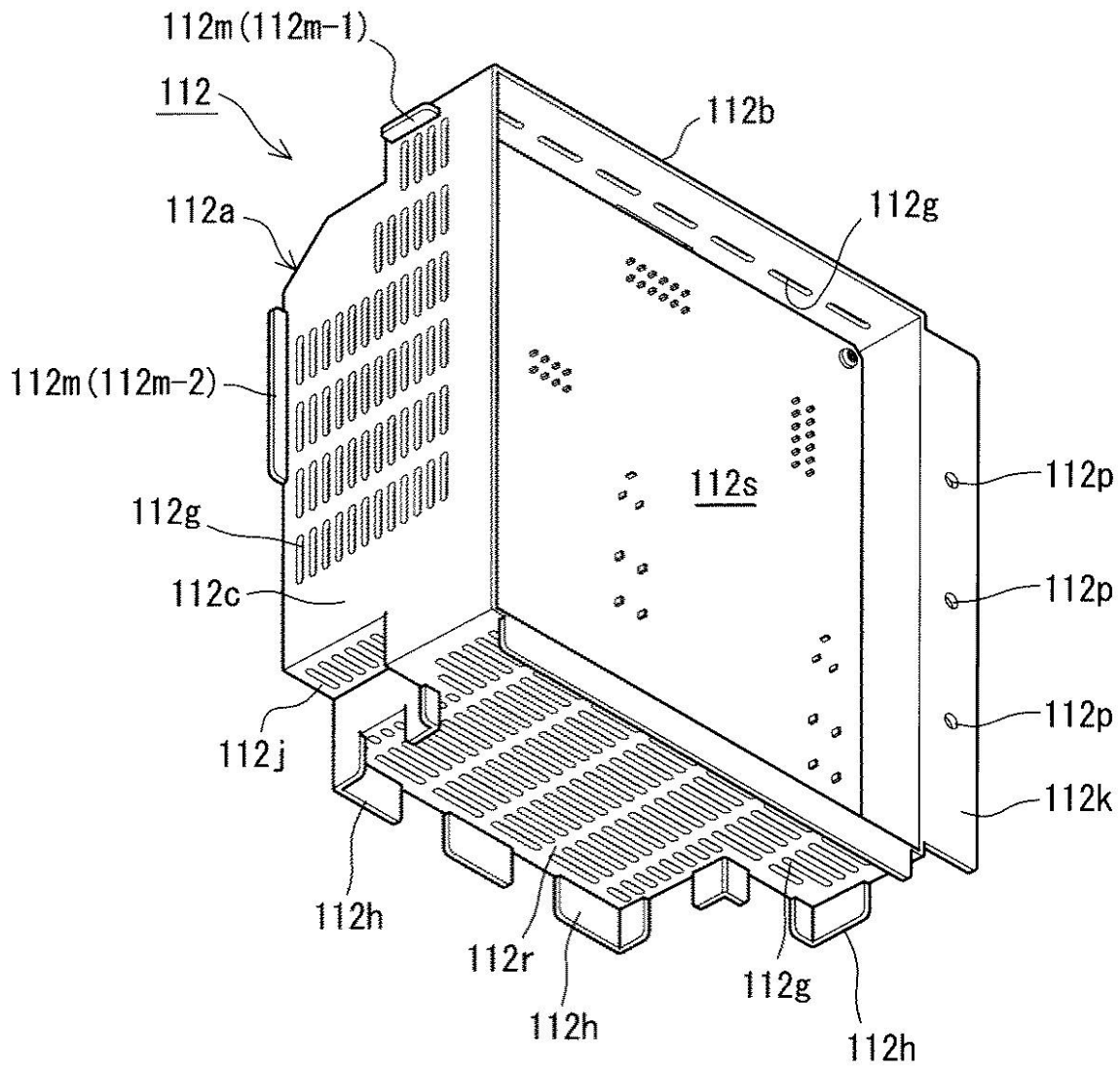
【図 27】



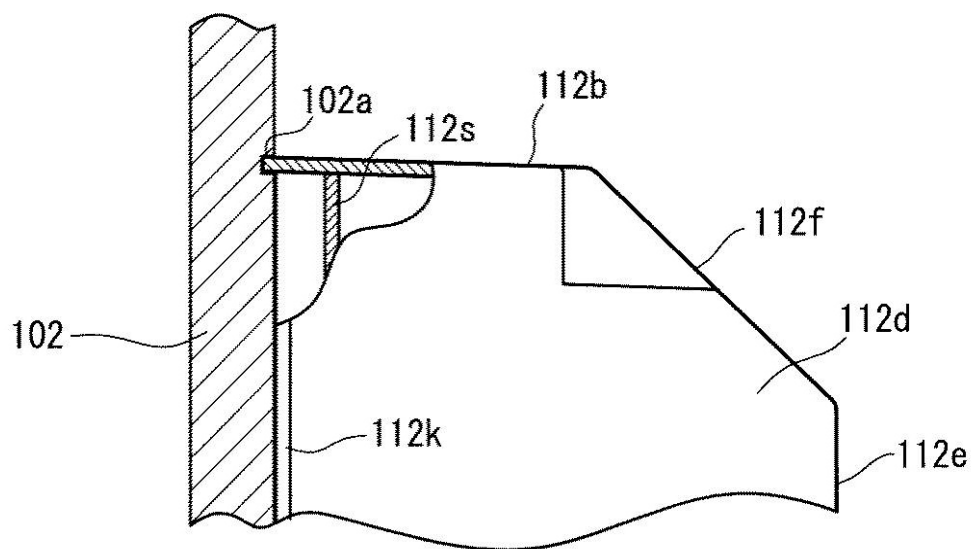
【図 28】



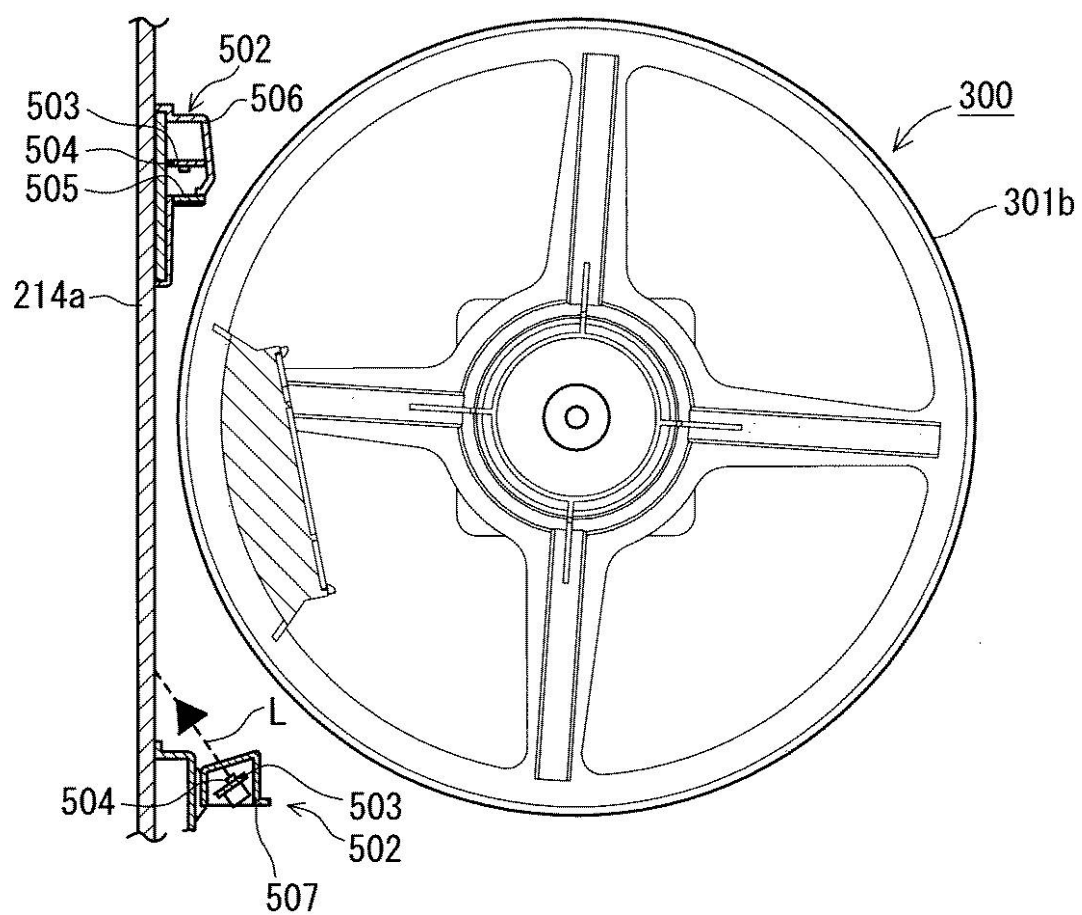
【図 29】



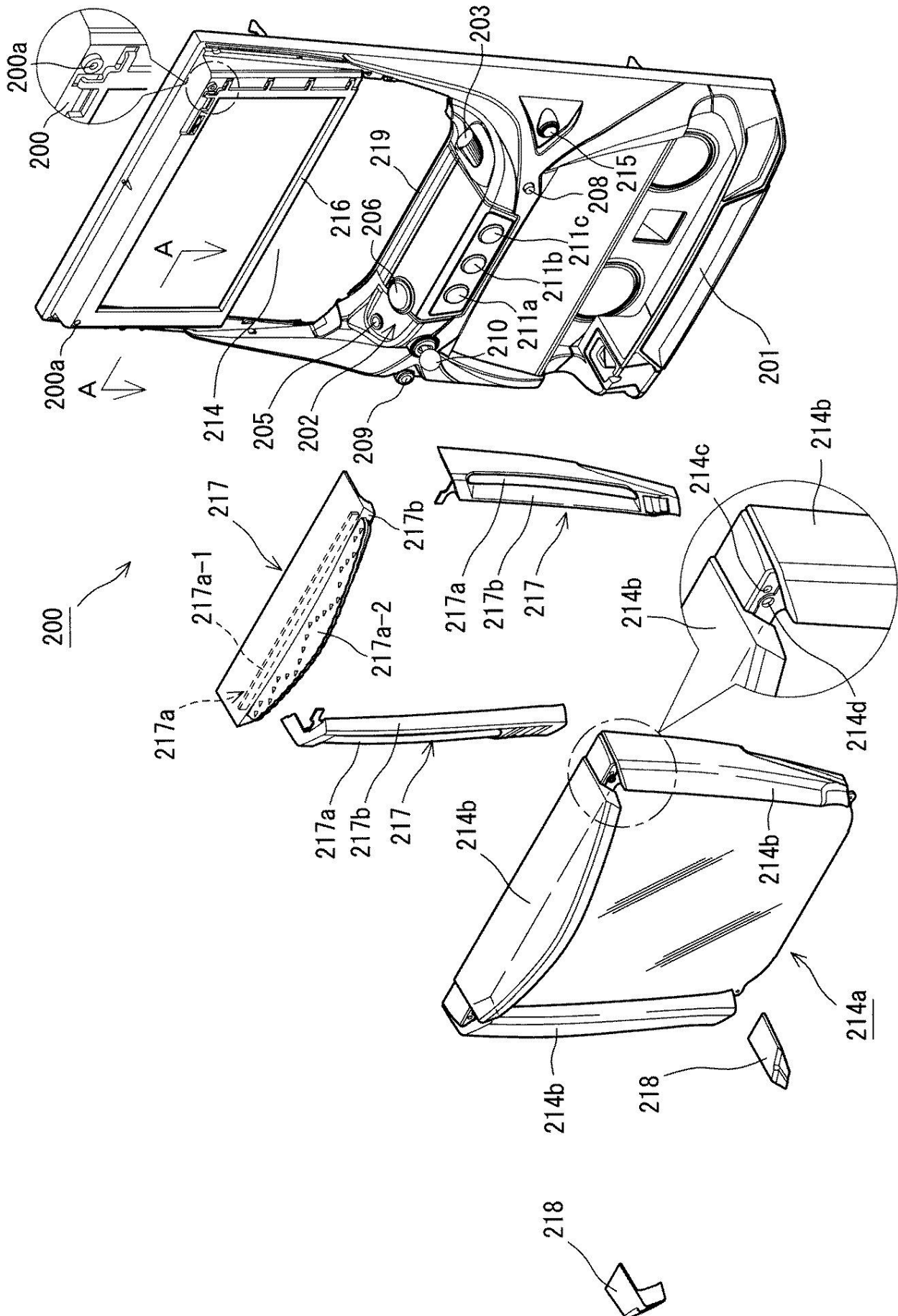
【図 30】



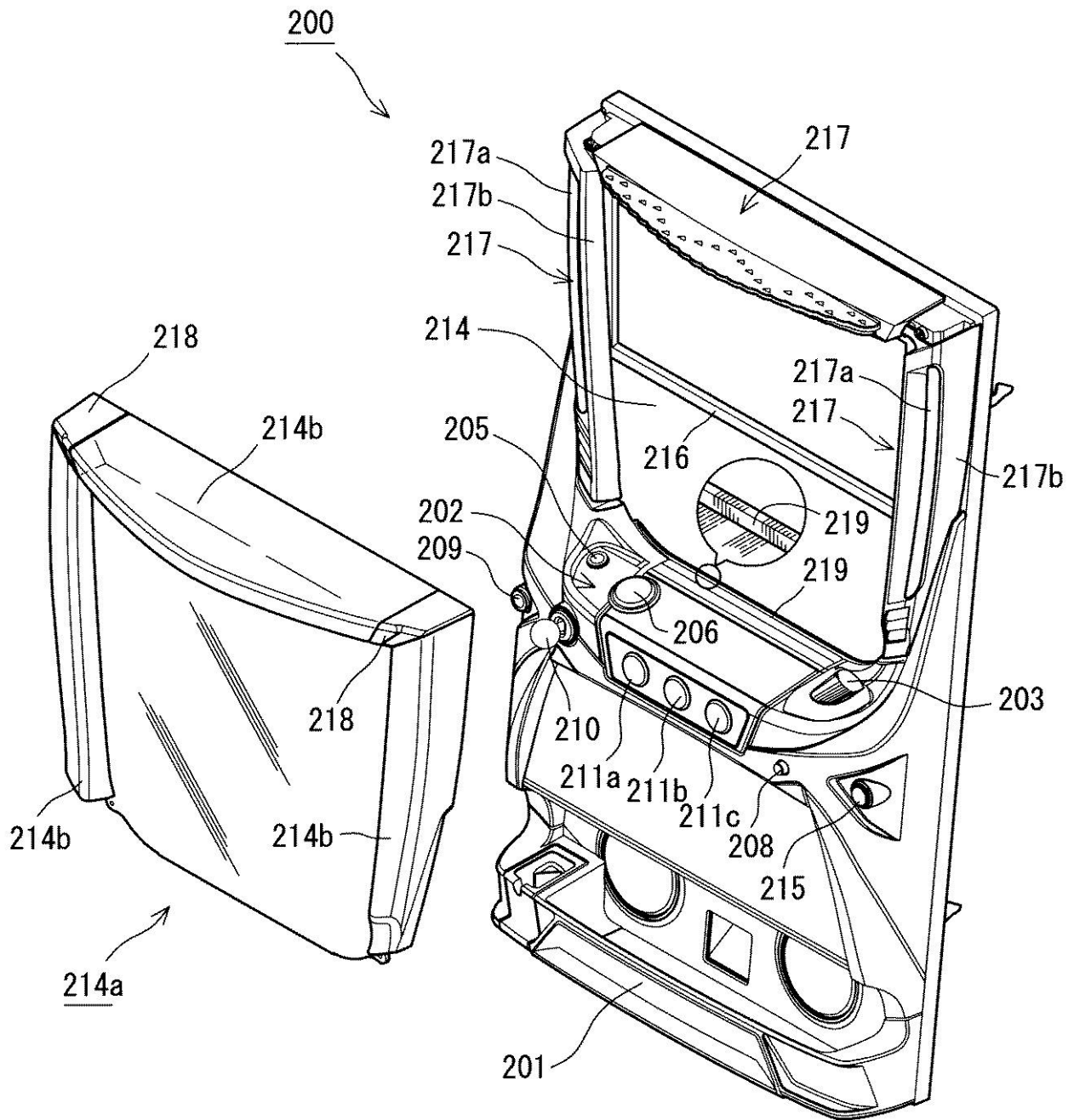
【図 3 1】



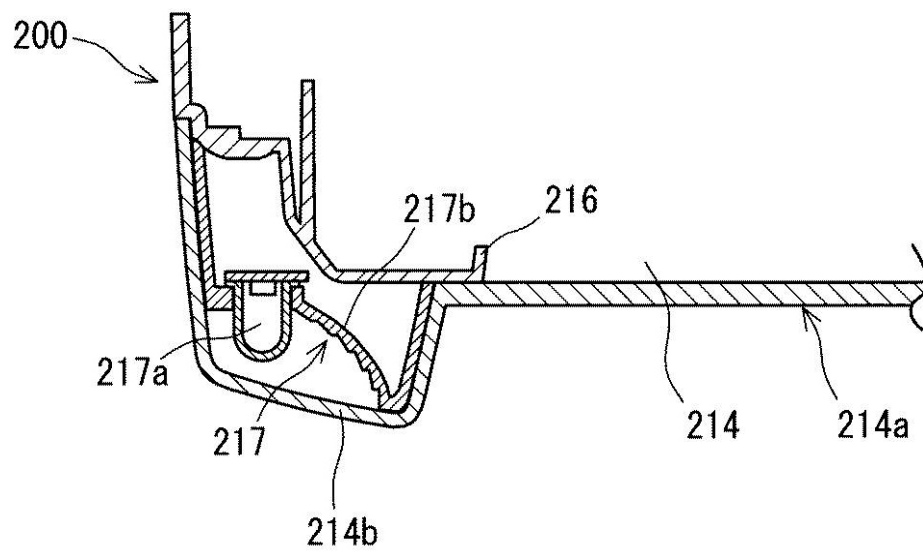
【図 3 2】



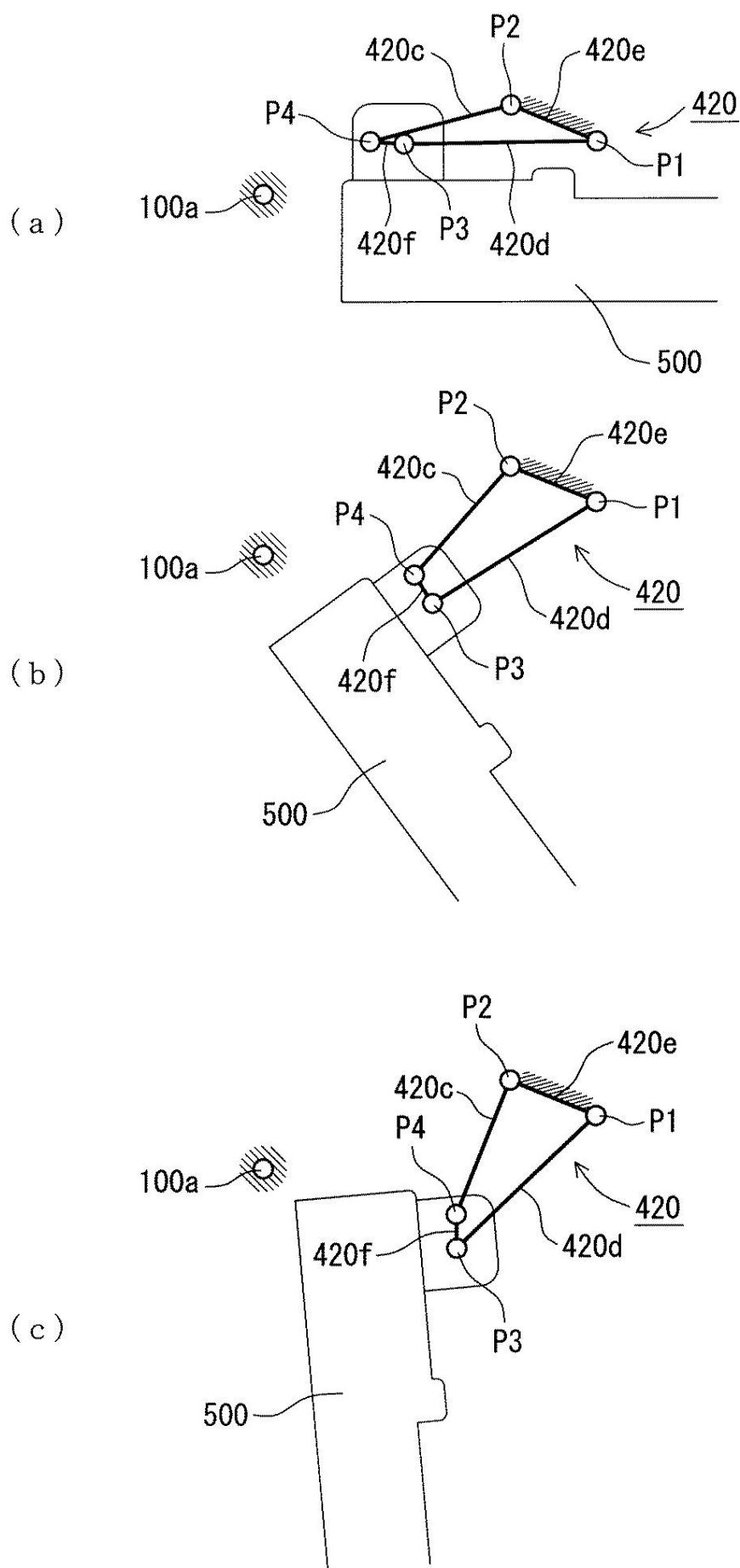
【図 33】



【図 3 4】

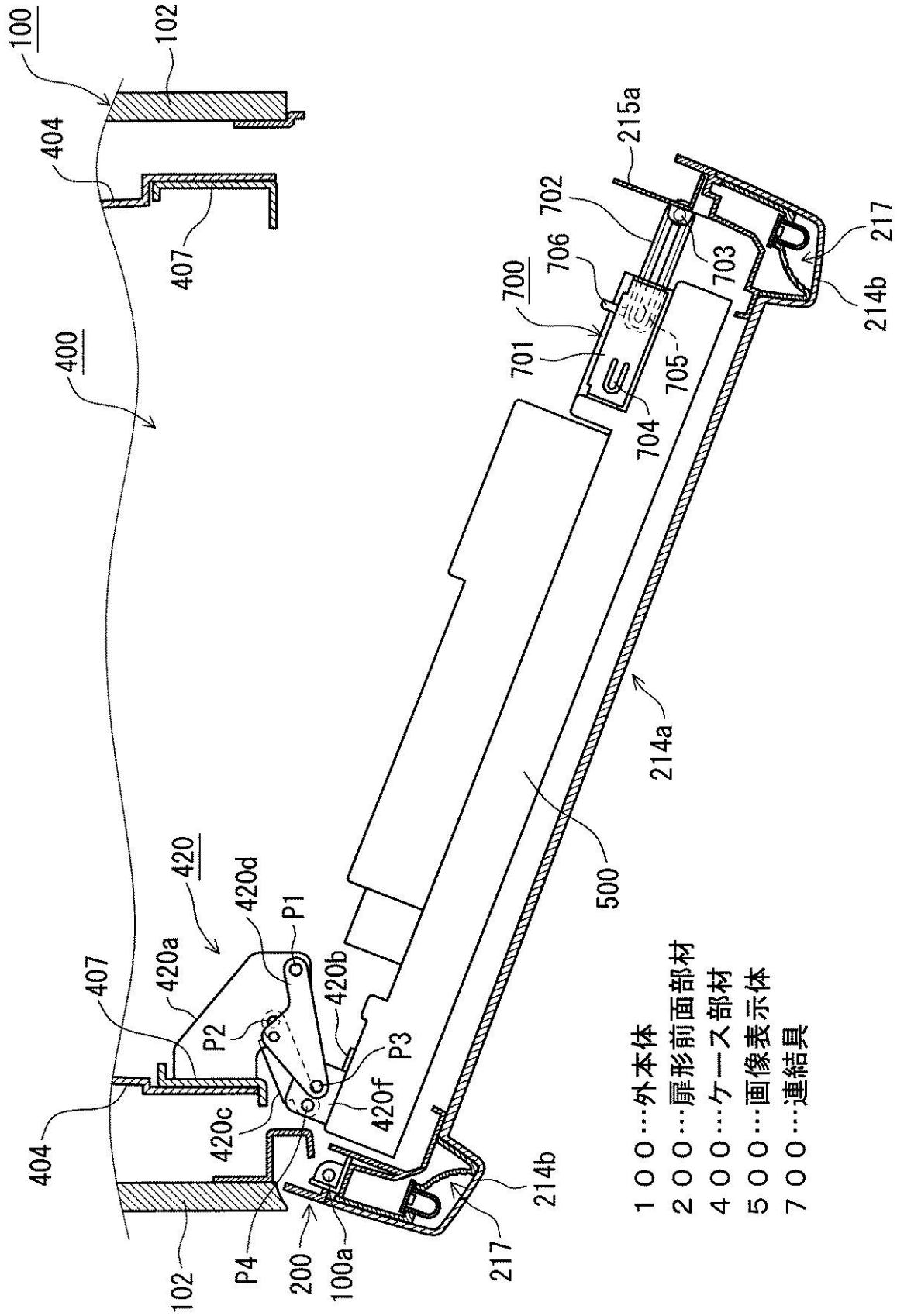


【図 36】

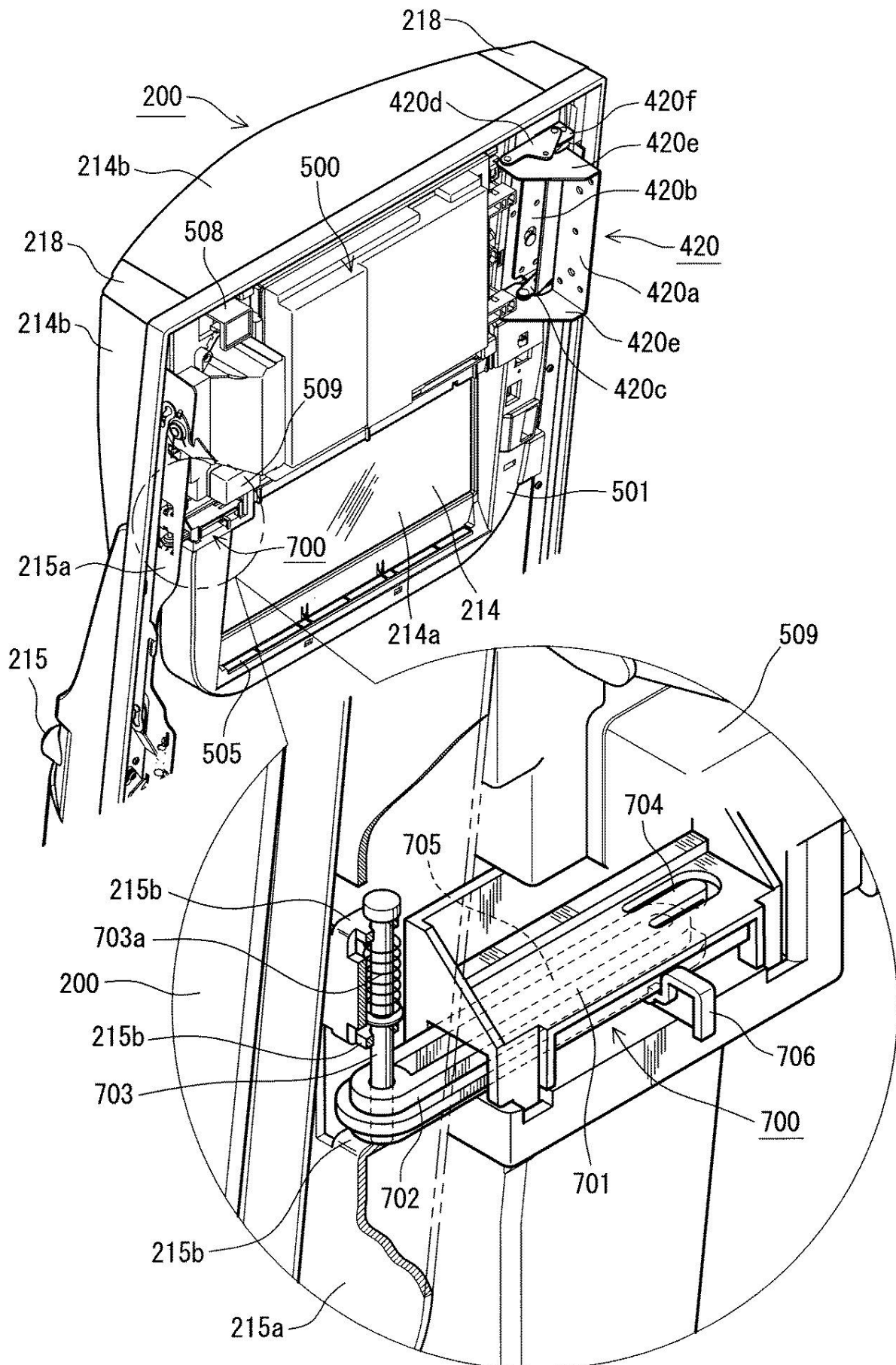


[illegible]

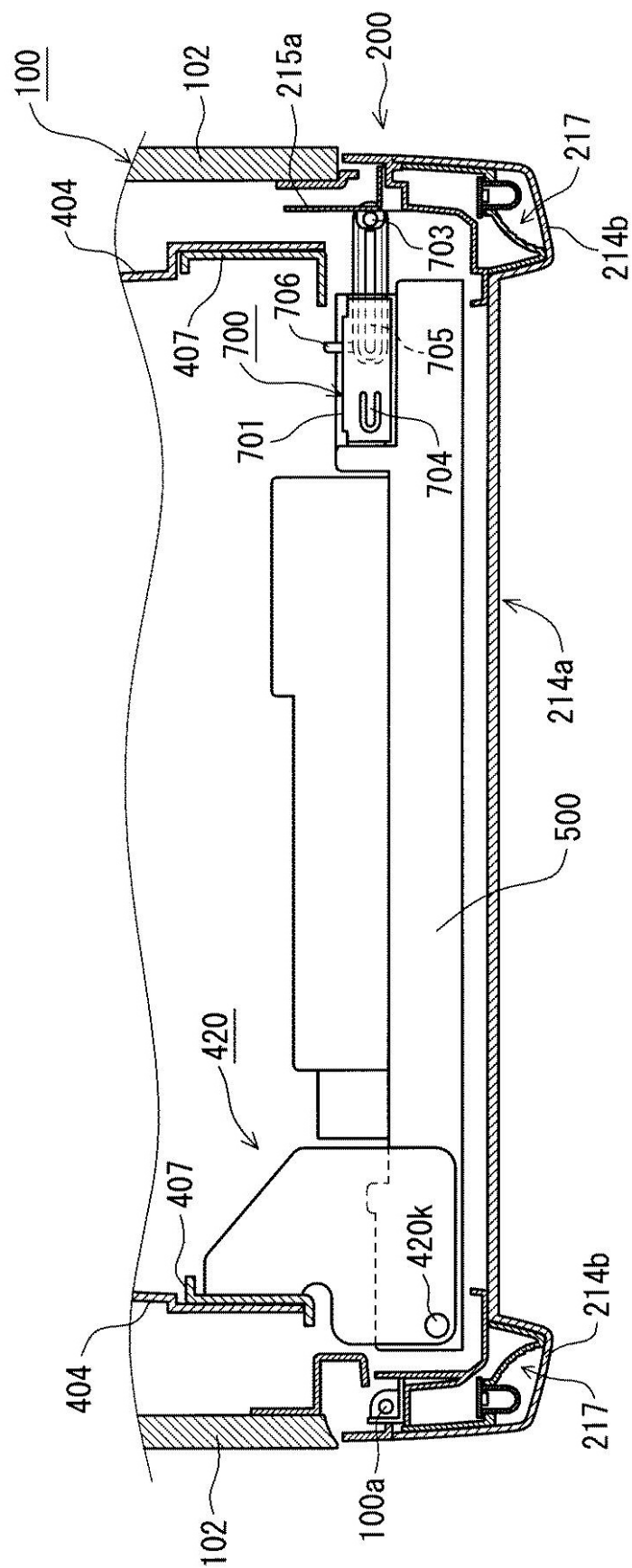
【図 38】



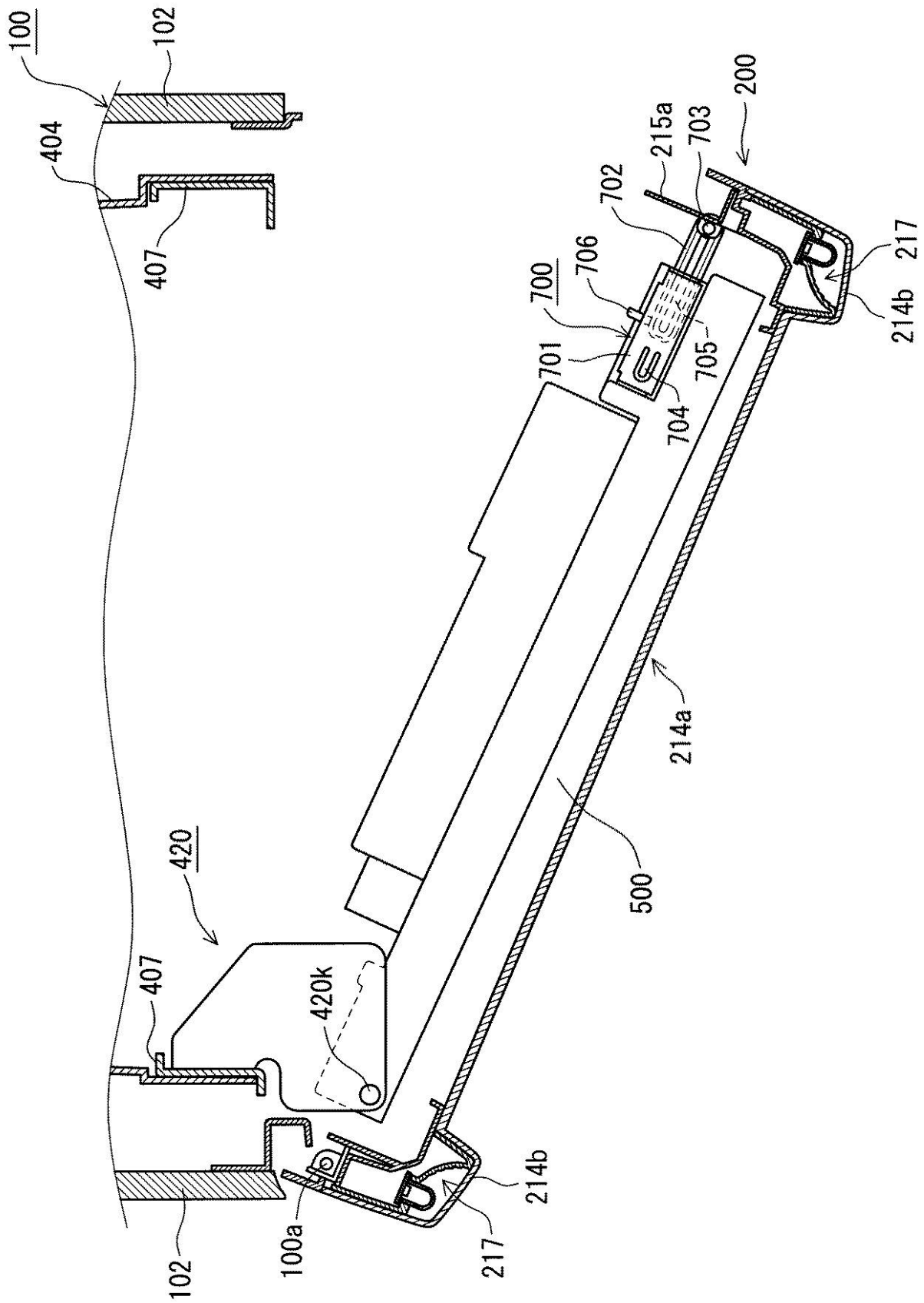
【図 39】



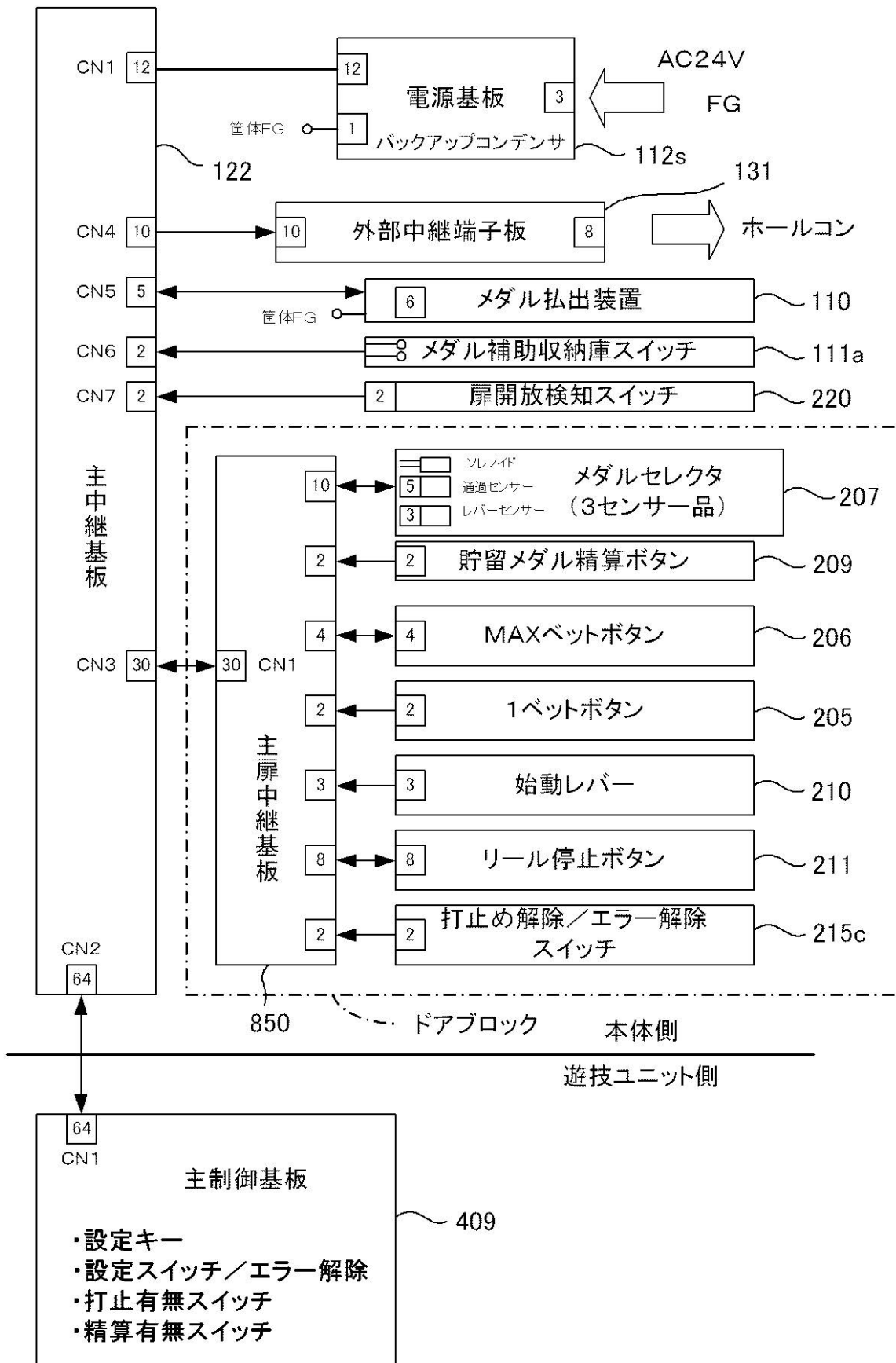
【図 40】



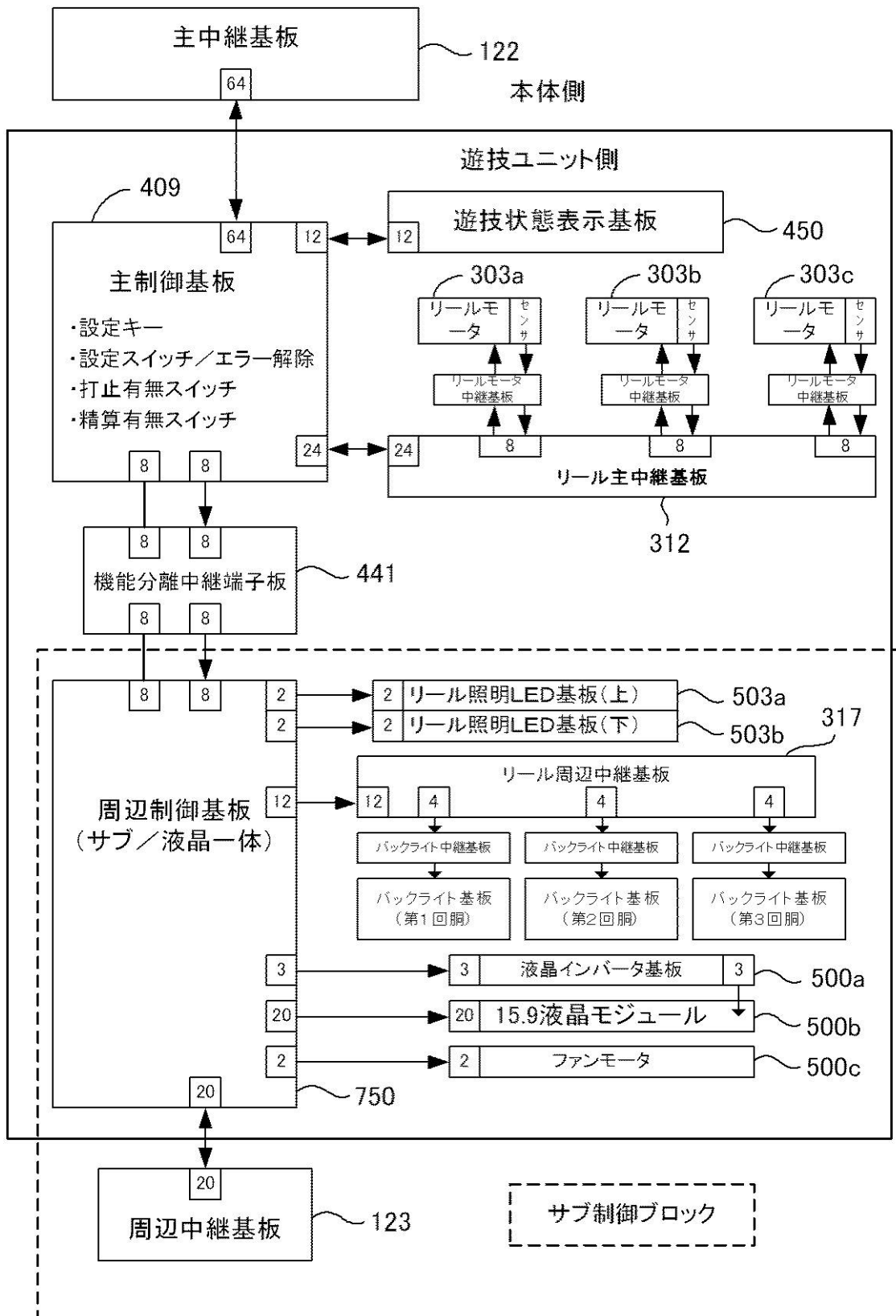
【図 4 1】



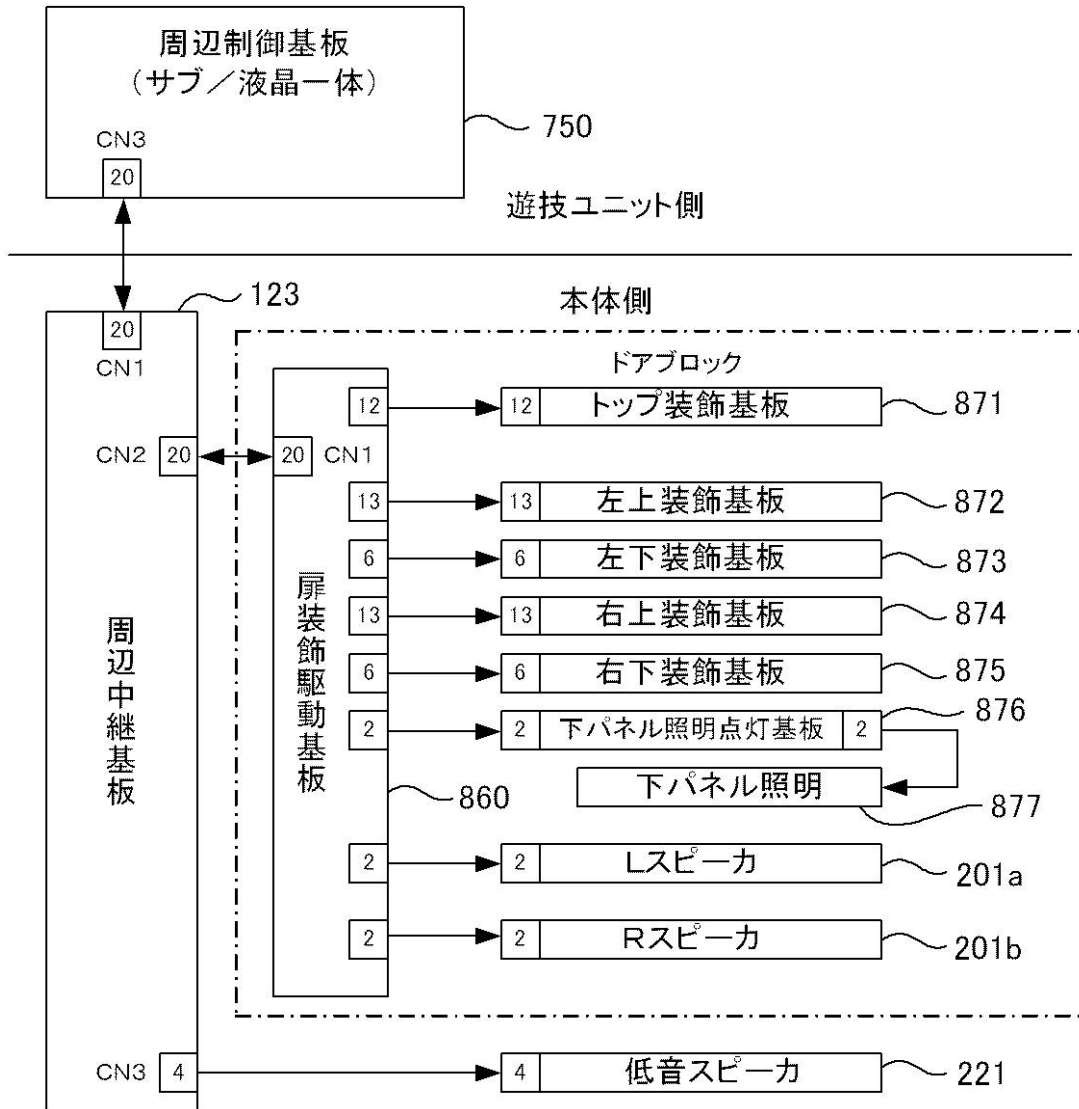
【図 4 2】



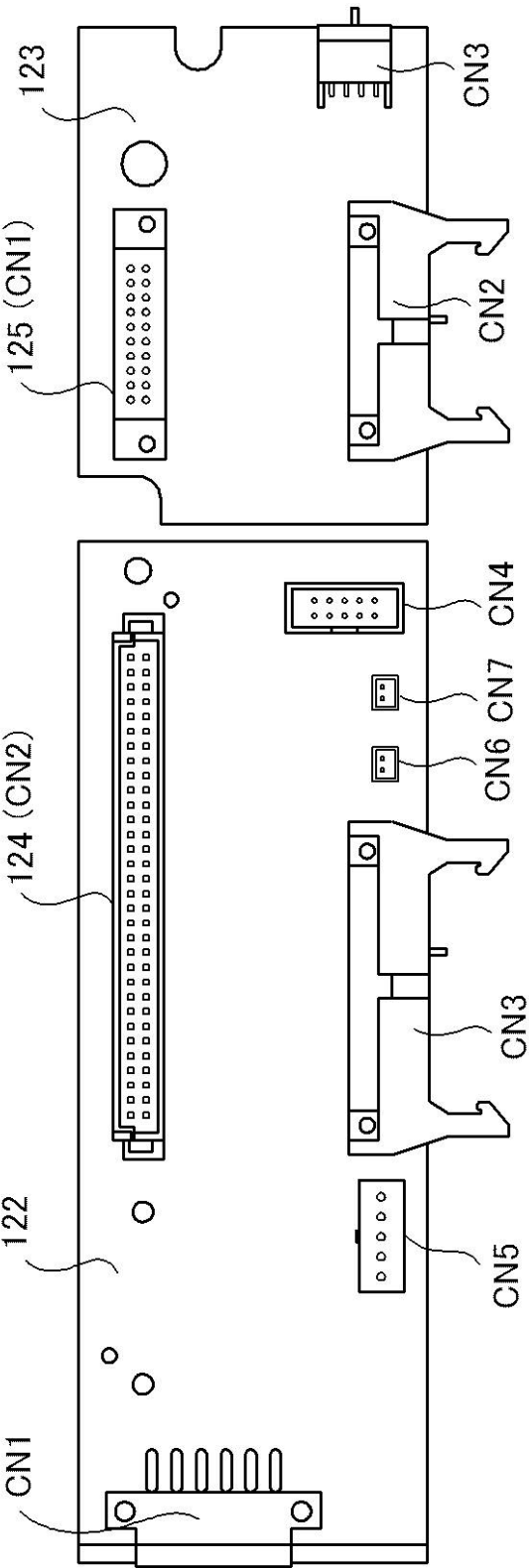
【図 4 3】



【図 4 4】

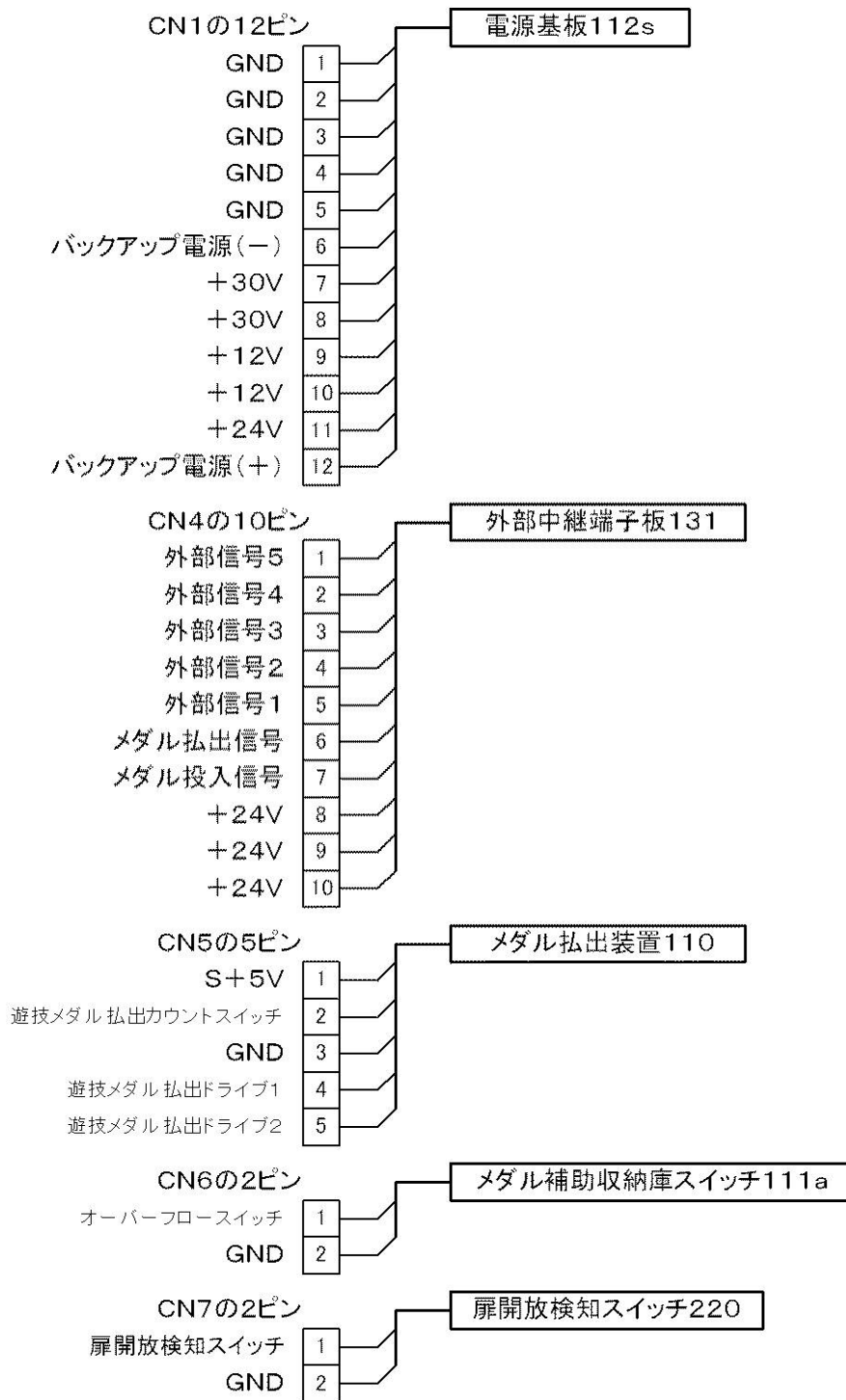


【図 45】

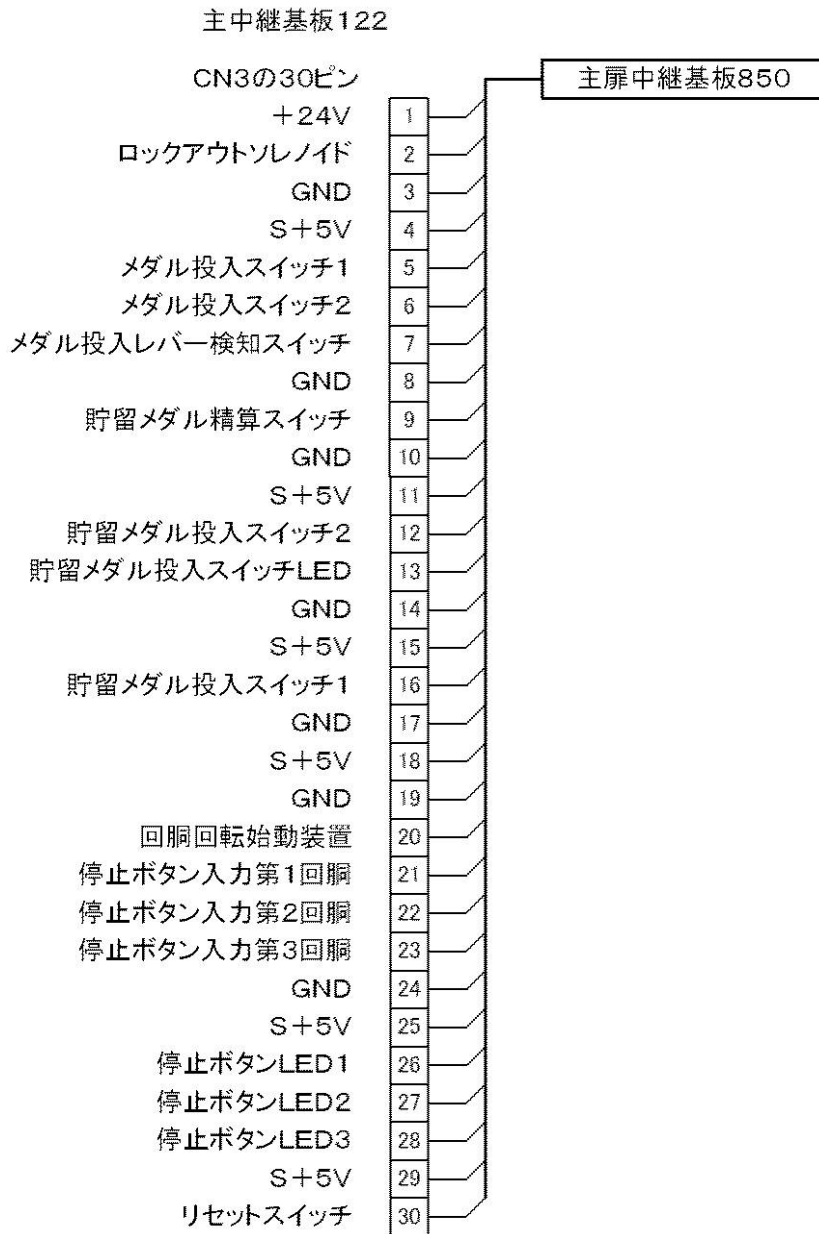


【図 4 6】

主中継基板122

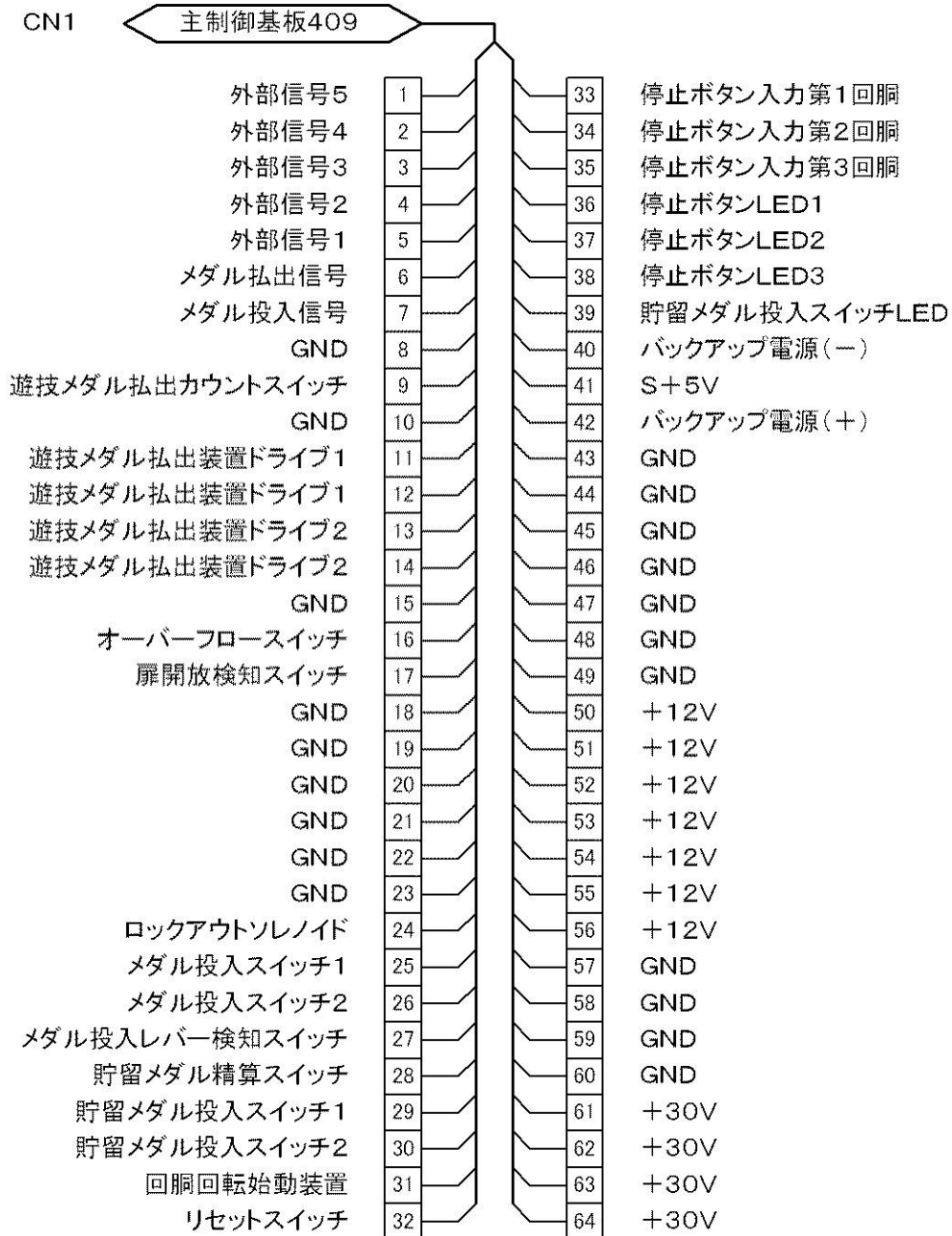


【図 4 7】



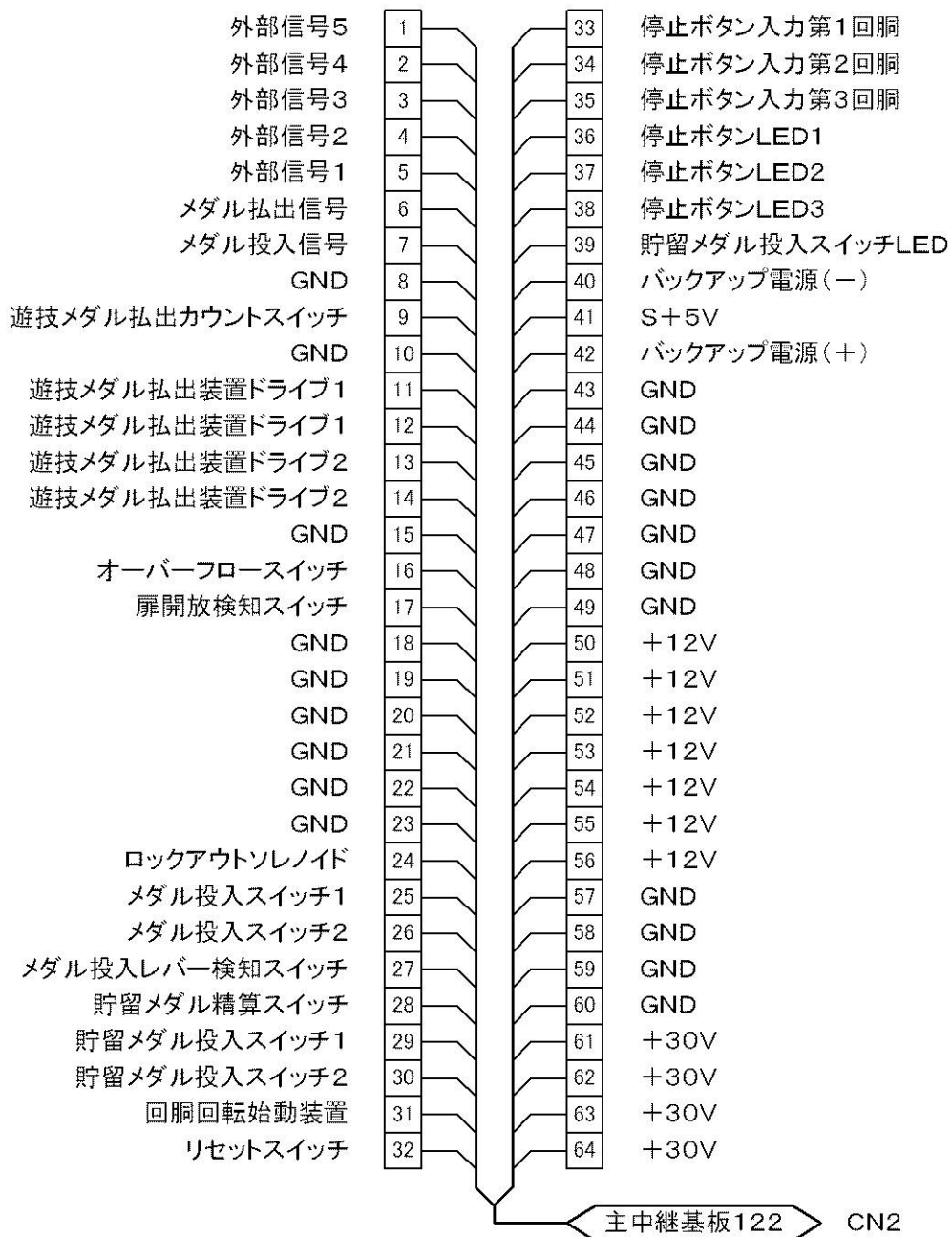
【図 4 8】

主中継基板122のCN2の64ピン

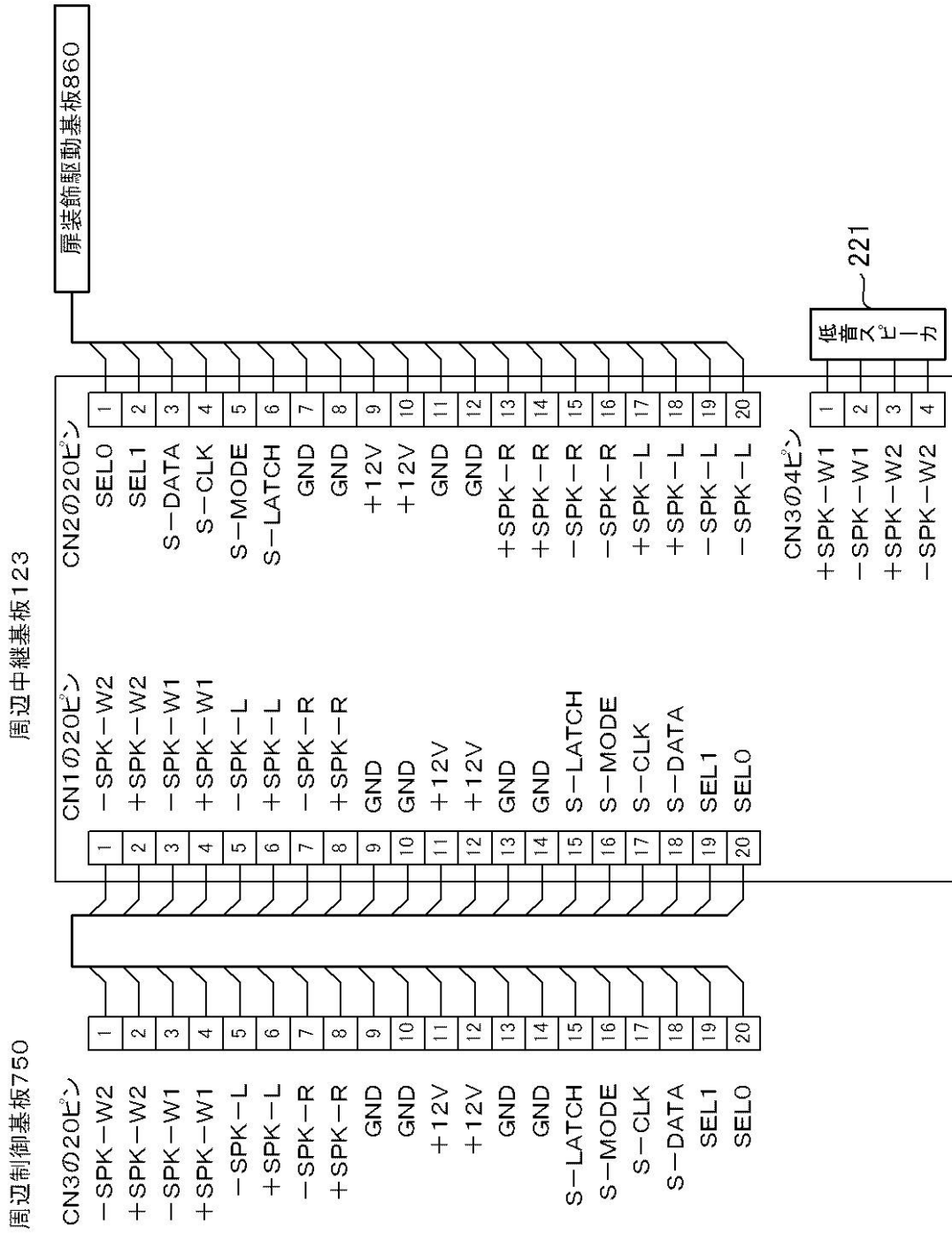


【図 49】

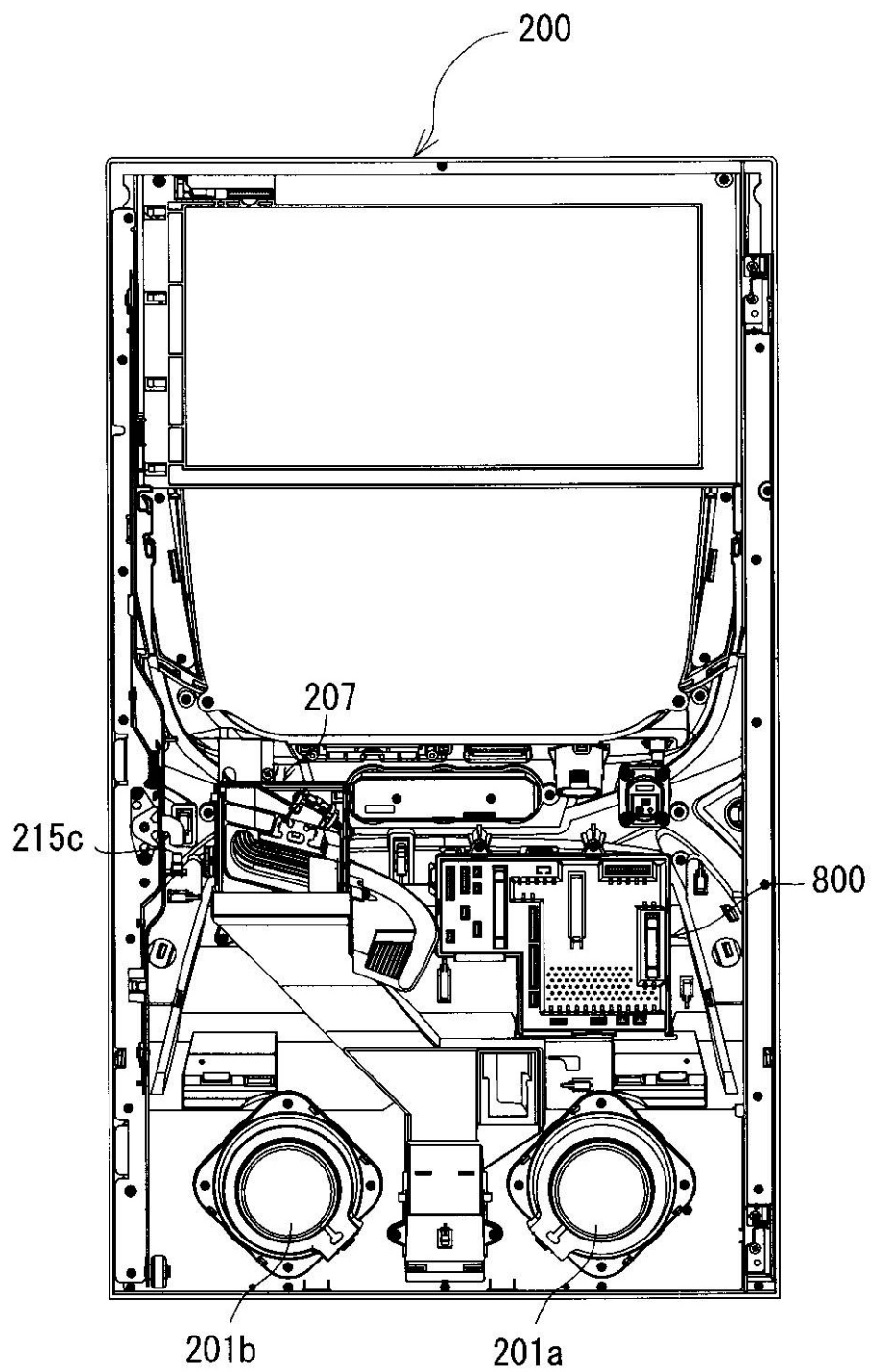
主制御基板409のCN1の64ピン



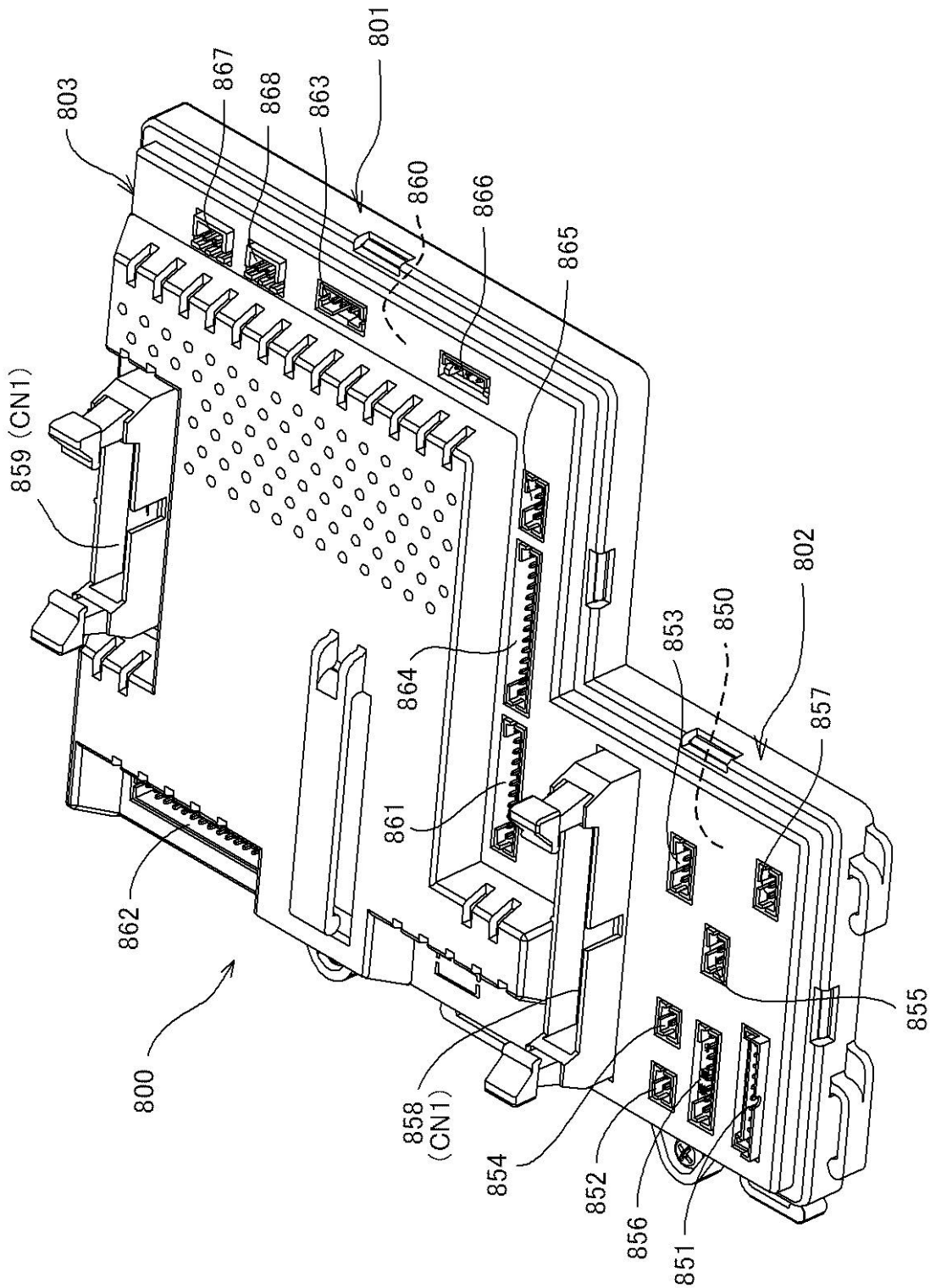
【図 50】



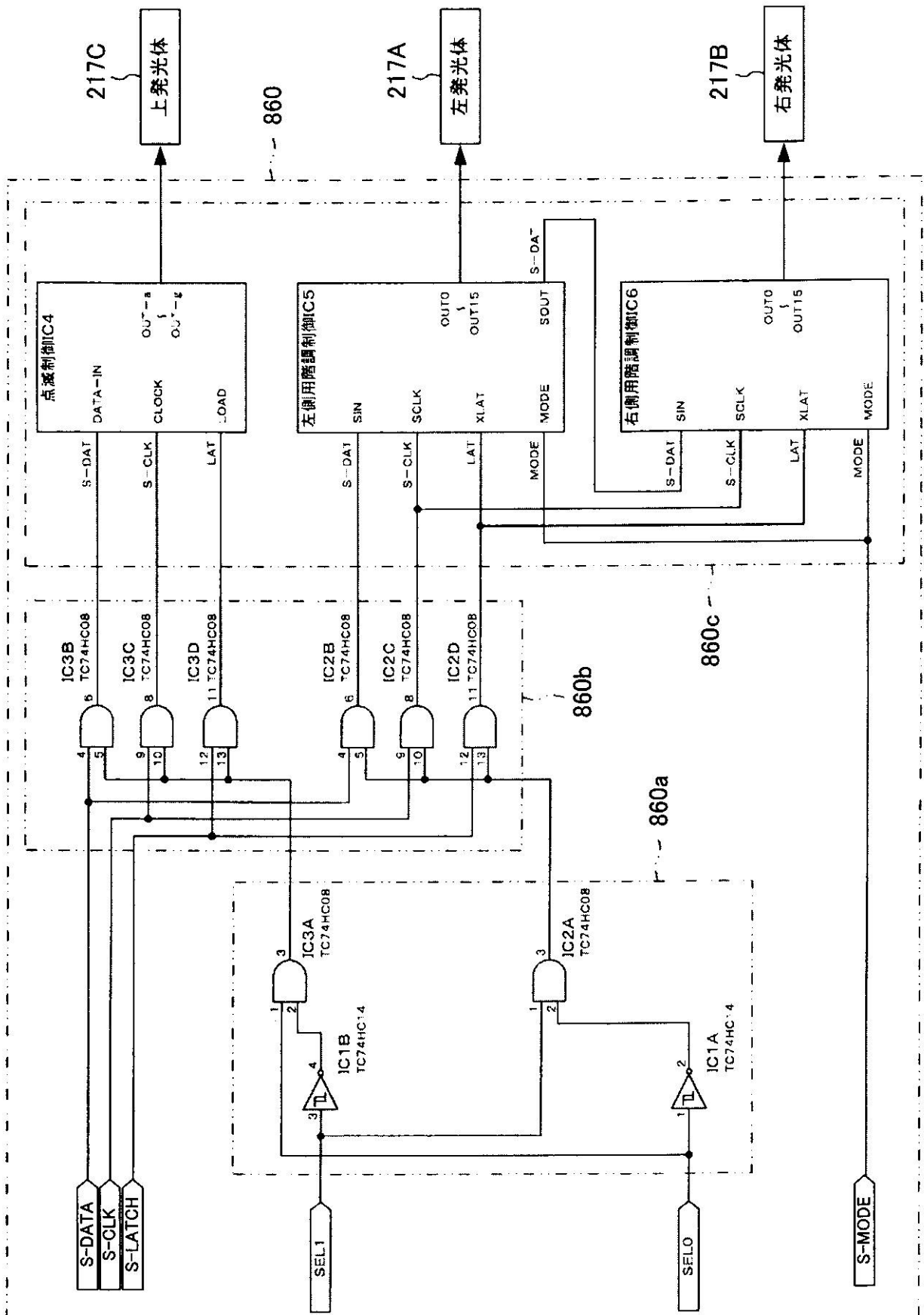
【図 51】



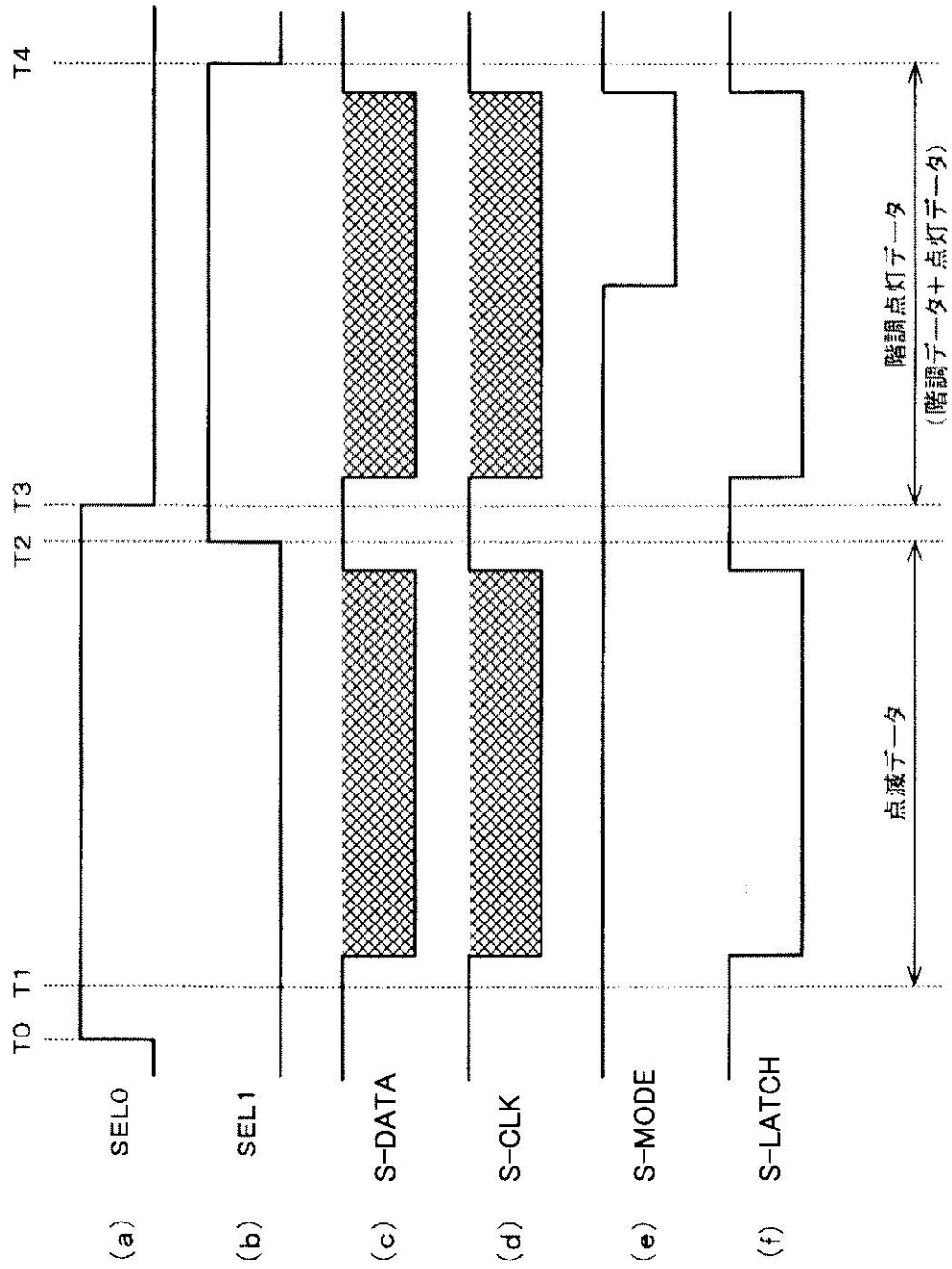
【図 5 2】



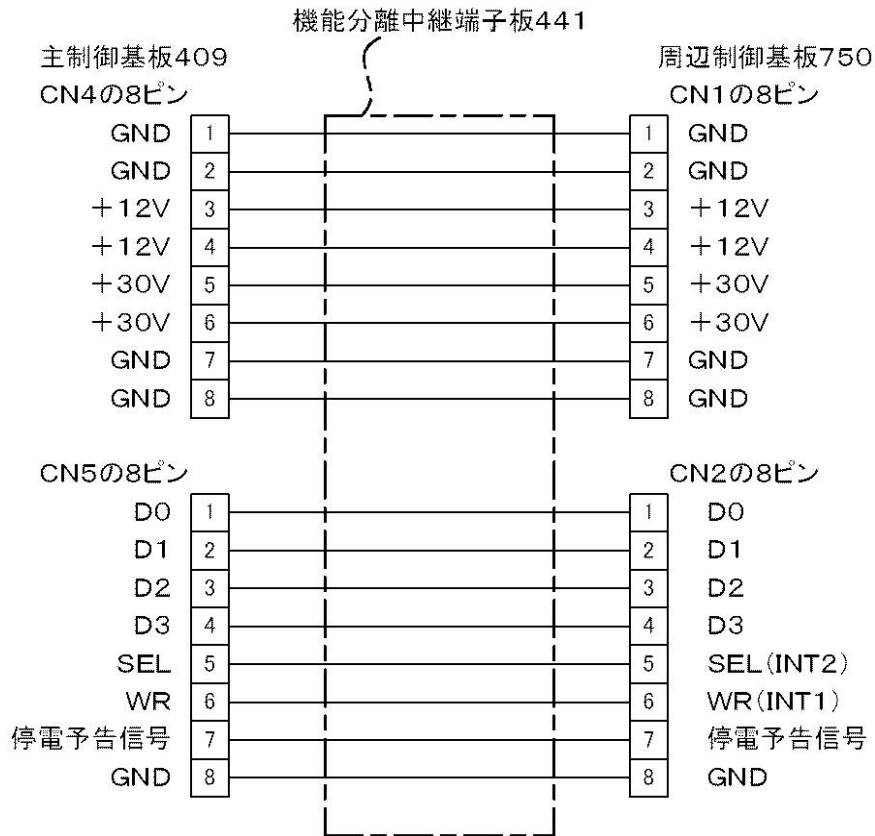
【図53】



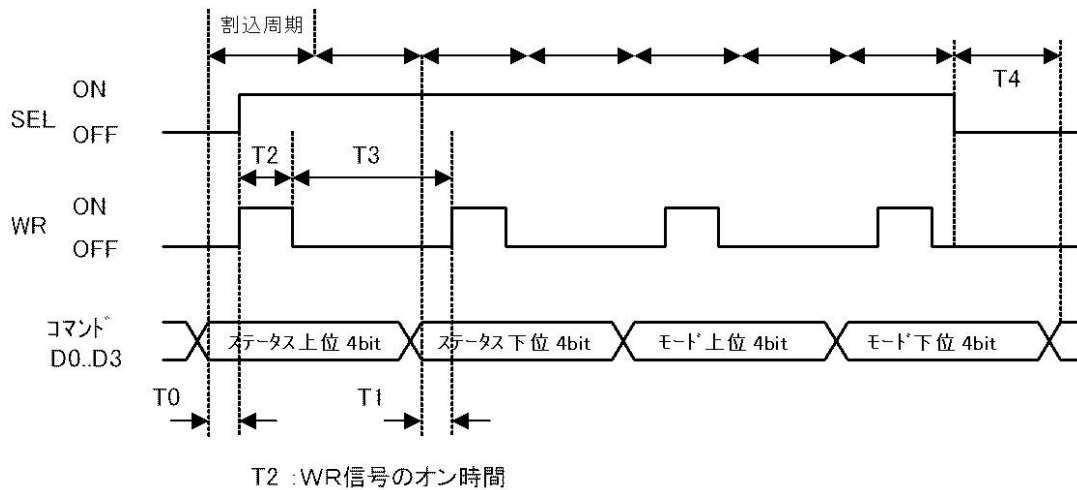
【図 5 4】



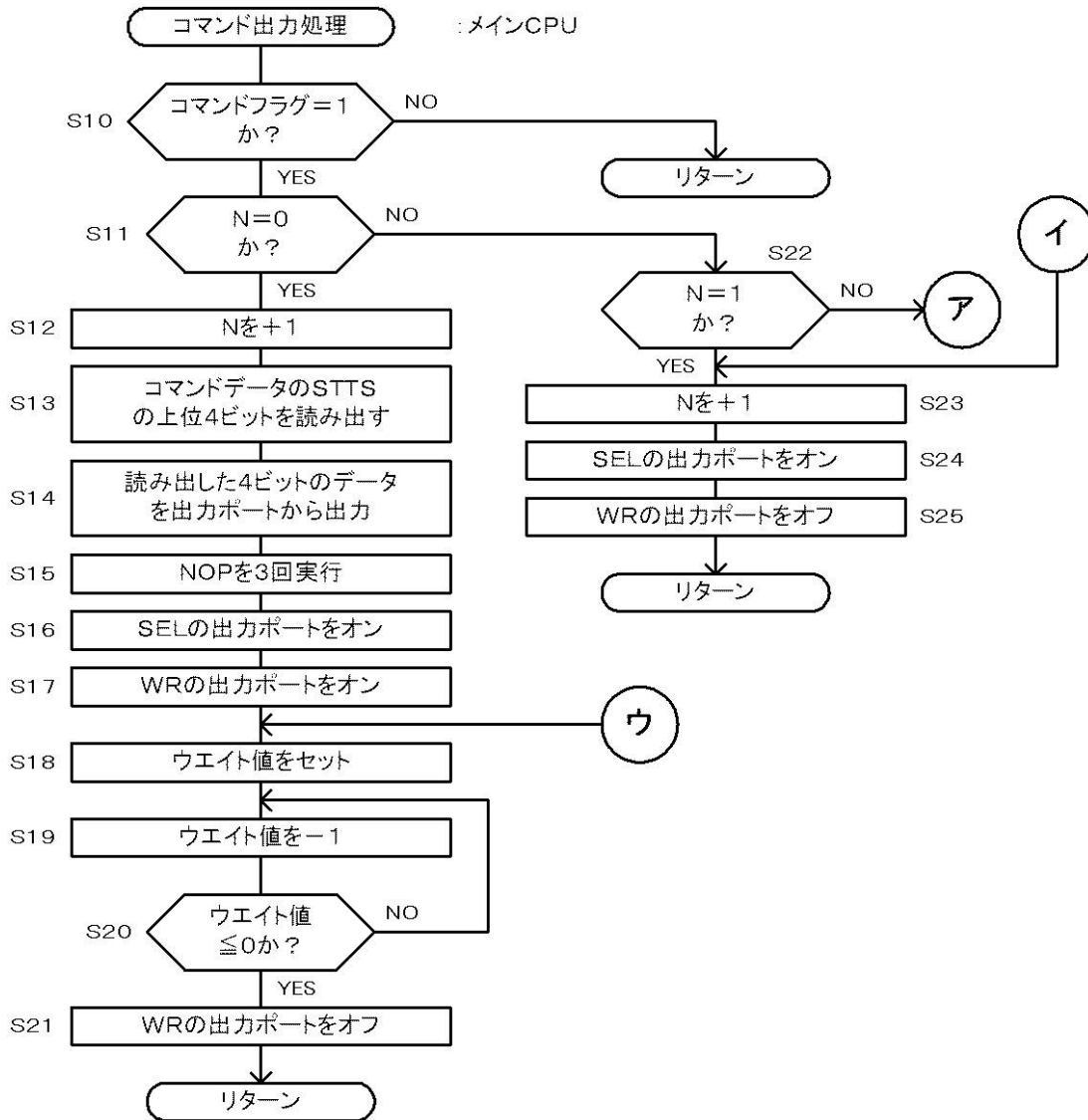
【図 5 5】



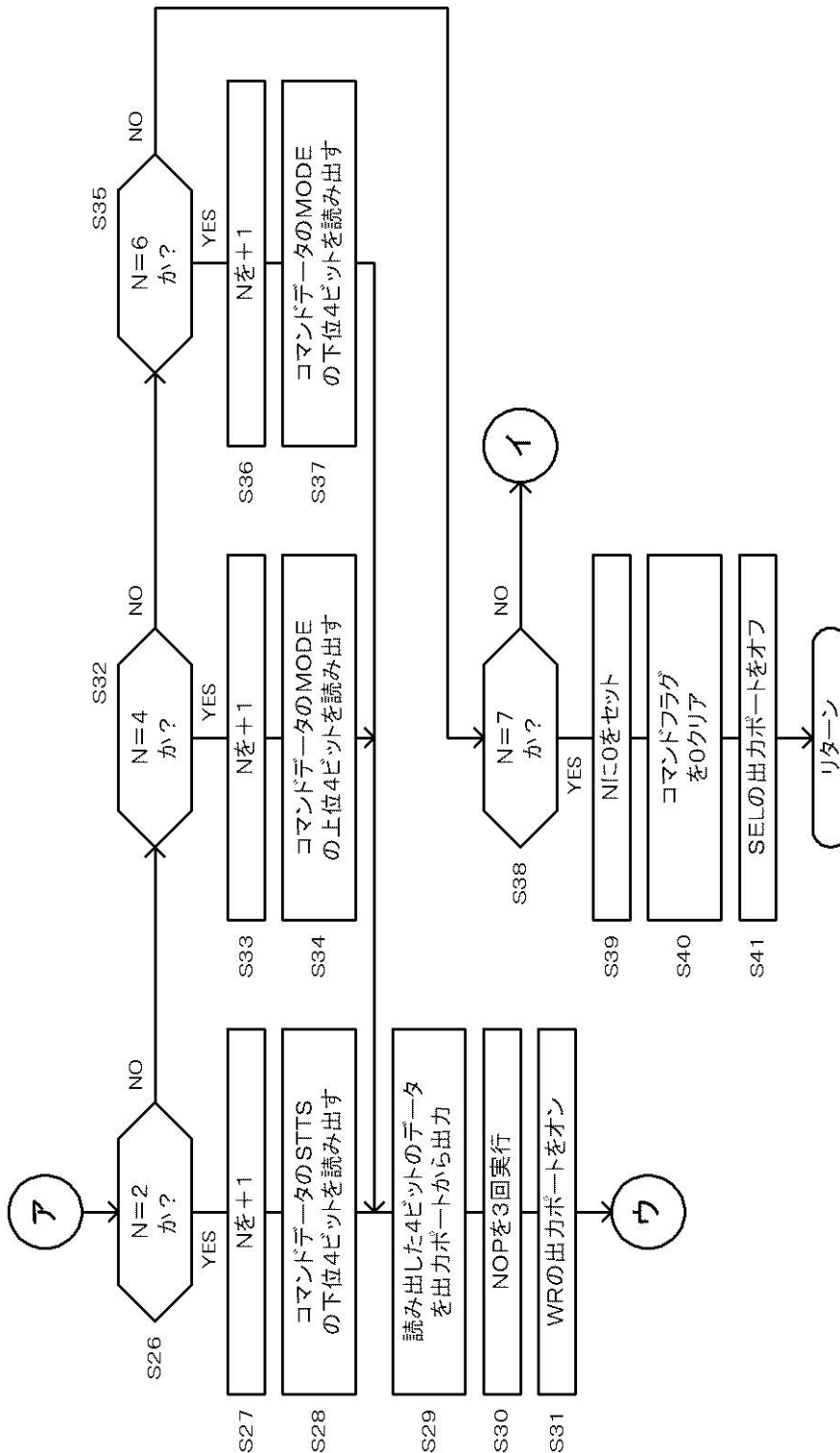
【図 5 6】



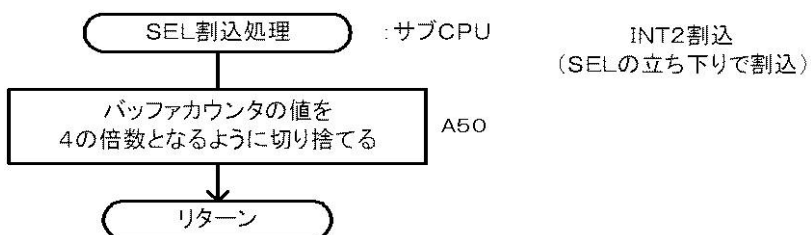
【図 57】



【図 58】



【図 59】



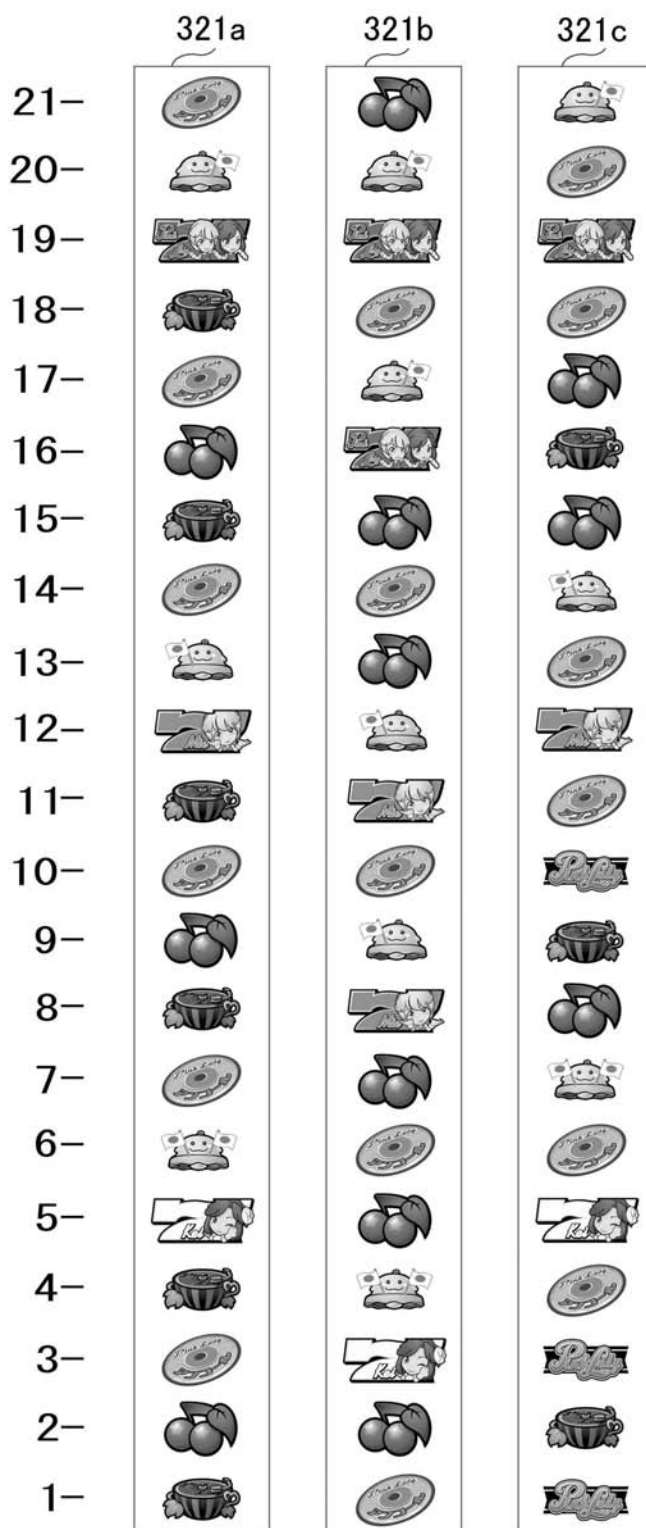
```

graph TD
    Start([スタート]) --> A60[A60 割込禁止]
    A60 --> A61{A61 SEL信号はオンか?}
    A61 -- NO --> A60
    A61 -- YES --> A62[A62 レジスタ退避]
    A62 --> A63[A63 D0~D3を取得]
    A63 --> A64[A64 取得したデータをバッファ  
カウンタの値で指定される  
エリアに格納]
    A64 --> A65[A65 バッファカウンタを+1]
    A65 --> A66[A66 ウェイト値をセット]
    A66 --> A67[A67 ウェイト値を-1]
    A67 --> A68{A68 ウェイト値  
≤0か?}
    A68 -- NO --> A67
    A68 -- YES --> A69[A69 レジスタ復帰]
    A69 --> A70[A70 割込禁止解除]
    A70 --> End([リターン])

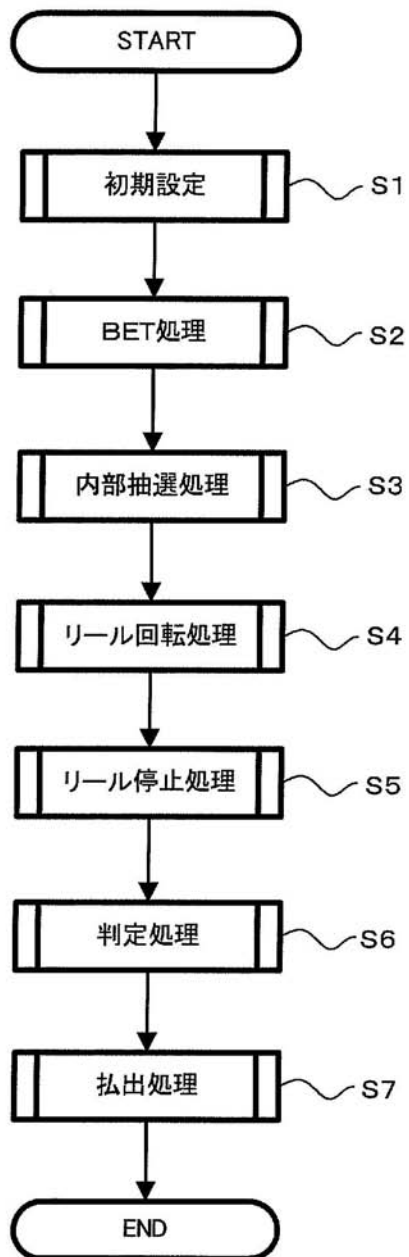
```

Diagram illustrating a 3x3 grid structure, likely representing a slot machine reel layout. The grid is divided into three vertical sections labeled 左リール (Left Reel), 中リール (Middle Reel), and 右リール (Right Reel). The grid is further divided into three horizontal sections labeled L1, L2, and L3. The grid is also divided into three vertical sections labeled L4, 開口部 (Opening), and L5. The grid is further divided into three horizontal sections labeled L1, L2, and L3. The grid is also divided into three vertical sections labeled L4, 開口部 (Opening), and L5.

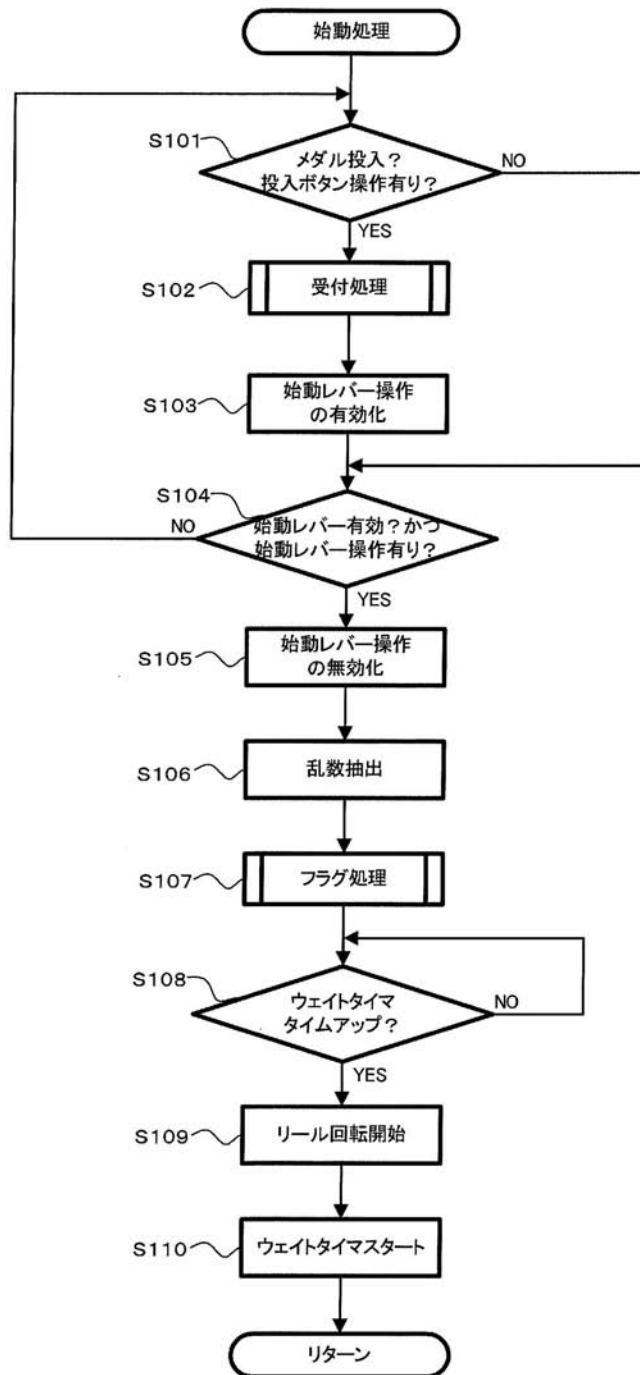
【図 6 2】



【図 6 3】



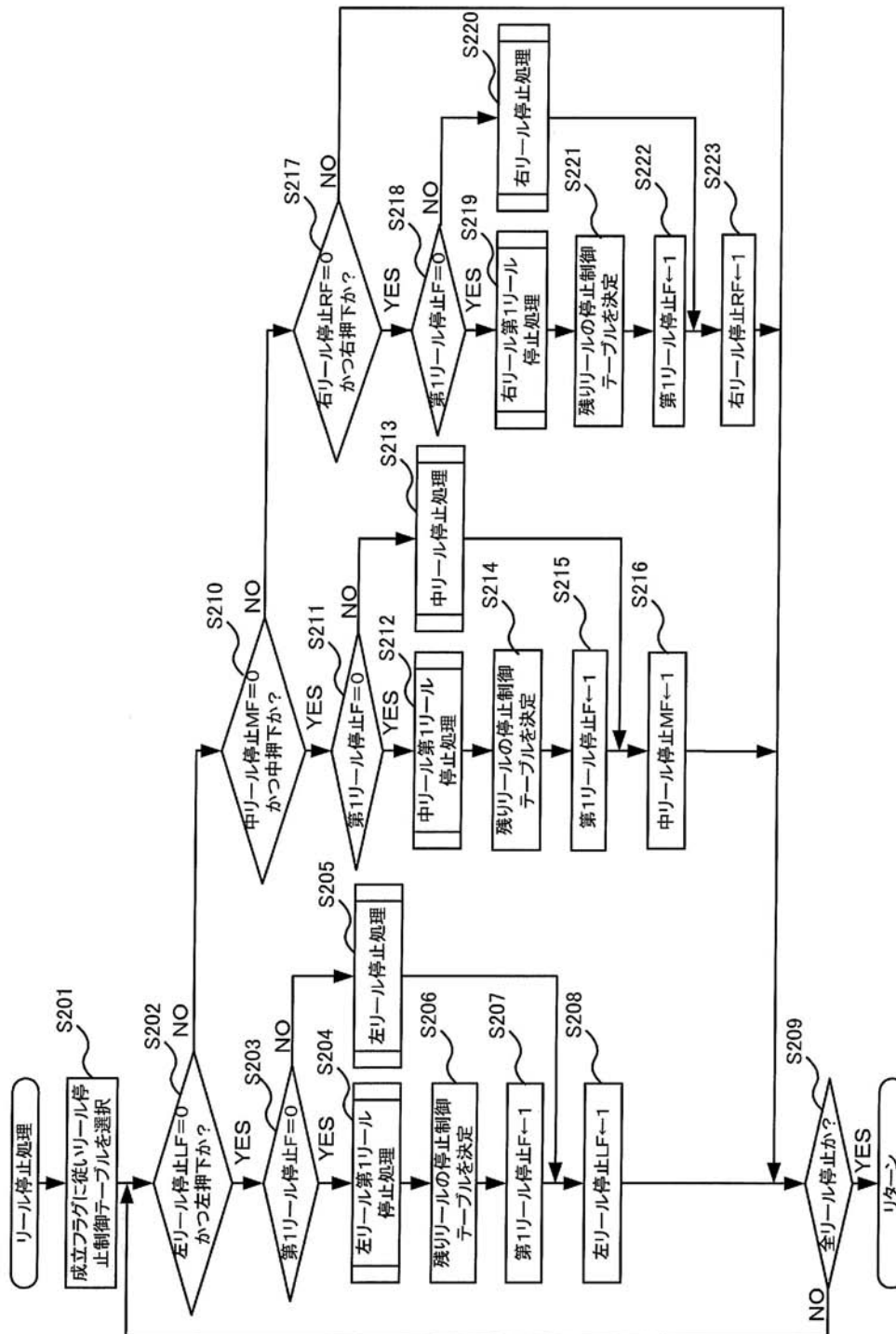
【図 6 4】



【図 6 5】

番号	組み合わせ			当たり値の数		揃う図柄
				一般中	内部中	
1	2種BB1 小役1	～ ～	2種BB27 小役27	4900	—	3色ベルの組合せ
2	小役1	～	小役27	44880	49780	3色ベルの組合せ
3	小役1以外全ての27分の26択ベル			200	200	赤赤赤以外の3色ベルの組合せ
4	小役2以外全ての27分の26択ベル			200	200	青赤赤以外の3色ベルの組合せ
5	小役3以外全ての27分の26択ベル			200	200	白赤赤以外の3色ベルの組合せ
6	小役4以外全ての27分の26択ベル			200	200	赤赤青以外の3色ベルの組合せ
7	小役5以外全ての27分の26択ベル			200	200	青赤青以外の3色ベルの組合せ
8	小役6以外全ての27分の26択ベル			200	200	白赤青以外の3色ベルの組合せ
9	小役7以外全ての27分の26択ベル			200	200	赤赤白以外の3色ベルの組合せ
10	小役8以外全ての27分の26択ベル			200	200	青赤白以外の3色ベルの組合せ
11	小役9以外全ての27分の26択ベル			200	200	白赤白以外の3色ベルの組合せ
12	小役10以外全ての27分の26択ベル			200	200	赤青赤以外の3色ベルの組合せ
13	小役11以外全ての27分の26択ベル			200	200	青青赤以外の3色ベルの組合せ
14	小役12以外全ての27分の26択ベル			200	200	白青赤以外の3色ベルの組合せ
15	小役13以外全ての27分の26択ベル			200	200	赤青青以外の3色ベルの組合せ
16	小役14以外全ての27分の26択ベル			200	200	青青青以外の3色ベルの組合せ
17	小役15以外全ての27分の26択ベル			200	200	白青青以外の3色ベルの組合せ
18	小役16以外全ての27分の26択ベル			200	200	赤青白以外の3色ベルの組合せ
19	小役17以外全ての27分の26択ベル			200	200	青青白以外の3色ベルの組合せ
20	小役18以外全ての27分の26択ベル			200	200	白青白以外の3色ベルの組合せ
21	小役19以外全ての27分の26択ベル			200	200	赤白赤以外の3色ベルの組合せ
22	小役20以外全ての27分の26択ベル			200	200	青白赤以外の3色ベルの組合せ
23	小役21以外全ての27分の26択ベル			200	200	白白赤以外の3色ベルの組合せ
24	小役22以外全ての27分の26択ベル			200	200	赤白青以外の3色ベルの組合せ
25	小役23以外全ての27分の26択ベル			200	200	青白青以外の3色ベルの組合せ
26	小役24以外全ての27分の26択ベル			200	200	白白青以外の3色ベルの組合せ
27	小役25以外全ての27分の26択ベル			200	200	赤白白以外の3色ベルの組合せ
28	小役26以外全ての27分の26択ベル			200	200	青白白以外の3色ベルの組合せ
29	小役27以外全ての27分の26択ベル			200	200	白白白以外の3色ベルの組合せ
30	2種BB1 チェリー	～ ANY	2種BB27 ANY	150	—	チェリー
31	2種BB1 リプレイ	～ リプレイ	2種BB27 リプレイ	500	—	リプレイ
32	2種BB1 スイカ	～ 7	2種BB27 スイカ	600	—	スイカ
33	チェリー	ANY	ANY	100	250	チェリー
34	リプレイ	リプレイ	リプレイ	8478	8978	リプレイ
35	スイカ	7	スイカ	410	1010	スイカ
36	はずれ	はずれ	はずれ	118	118	一般中:はずれ 内部中:3色7の組合せ

【図 66】



【図 67】

(a)		(b)		(c)		(d)	
配列番号	すべり数	配列番号	すべり数	配列番号	すべり数	配列番号	すべり数
21	4	21	3	21	0	21	1
20	0	20	4	20	1	20	2
19	1	19	0	19	2	19	0
18	2	18	1	18	3	18	1
17	3	17	2	17	0	17	2
16	4	16	0	16	1	16	3
15	3	15	1	15	2	15	0
14	4	14	2	14	0	14	1
13	0	13	3	13	1	13	2
12	1	12	4	12	2	12	0
11	2	11	0	11	3	11	1
10	3	10	1	10	0	10	2
9	4	9	2	9	1	9	3
8	3	8	0	8	2	8	0
7	4	7	1	7	0	7	1
6	0	6	2	6	1	6	2
5	1	5	3	5	2	5	0
4	2	4	4	4	3	4	1
3	3	3	0	3	0	3	2
2	4	2	1	2	1	2	3
1	3	1	2	1	2	1	0

【図 6 8】

(a)		(b)		(c)		(d)	
配列番号	すべり数	配列番号	すべり数	配列番号	すべり数	配列番号	すべり数
21	4	21	2	21	3	21	4
20	0	20	3	20	4	20	2
19	1	19	4	19	0	19	0
18	2	18	0	18	1	18	1
17	3	17	1	17	2	17	2
16	4	16	2	16	0	16	3
15	3	15	0	15	1	15	0
14	4	14	1	14	2	14	1
13	0	13	2	13	3	13	2
12	1	12	3	12	4	12	0
11	2	11	4	11	0	11	1
10	3	10	0	10	1	10	2
9	4	9	1	9	2	9	3
8	3	8	2	8	0	8	0
7	4	7	0	7	1	7	1
6	0	6	1	6	2	6	2
5	1	5	2	5	3	5	0
4	0	4	3	4	4	4	0
3	1	3	4	3	0	3	1
2	2	2	0	2	1	2	2
1	3	1	1	1	2	1	3

(e)		(f)		(g)	
配列番号	すべり数	配列番号	すべり数	配列番号	すべり数
21	0	21	1	21	0
20	1	20	2	20	0
19	2	19	0	19	1
18	3	18	1	18	2
17	0	17	2	17	3
16	1	16	3	16	0
15	2	15	0	15	1
14	0	14	1	14	0
13	1	13	2	13	0
12	2	12	0	12	1
11	3	11	1	11	2
10	0	10	2	10	0
9	1	9	3	9	0
8	2	8	0	8	1
7	0	7	1	7	0
6	1	6	2	6	0
5	2	5	0	5	1
4	3	4	1	4	2
3	0	3	2	3	0
2	1	2	3	2	1
1	2	1	0	1	2

【図 6 9】

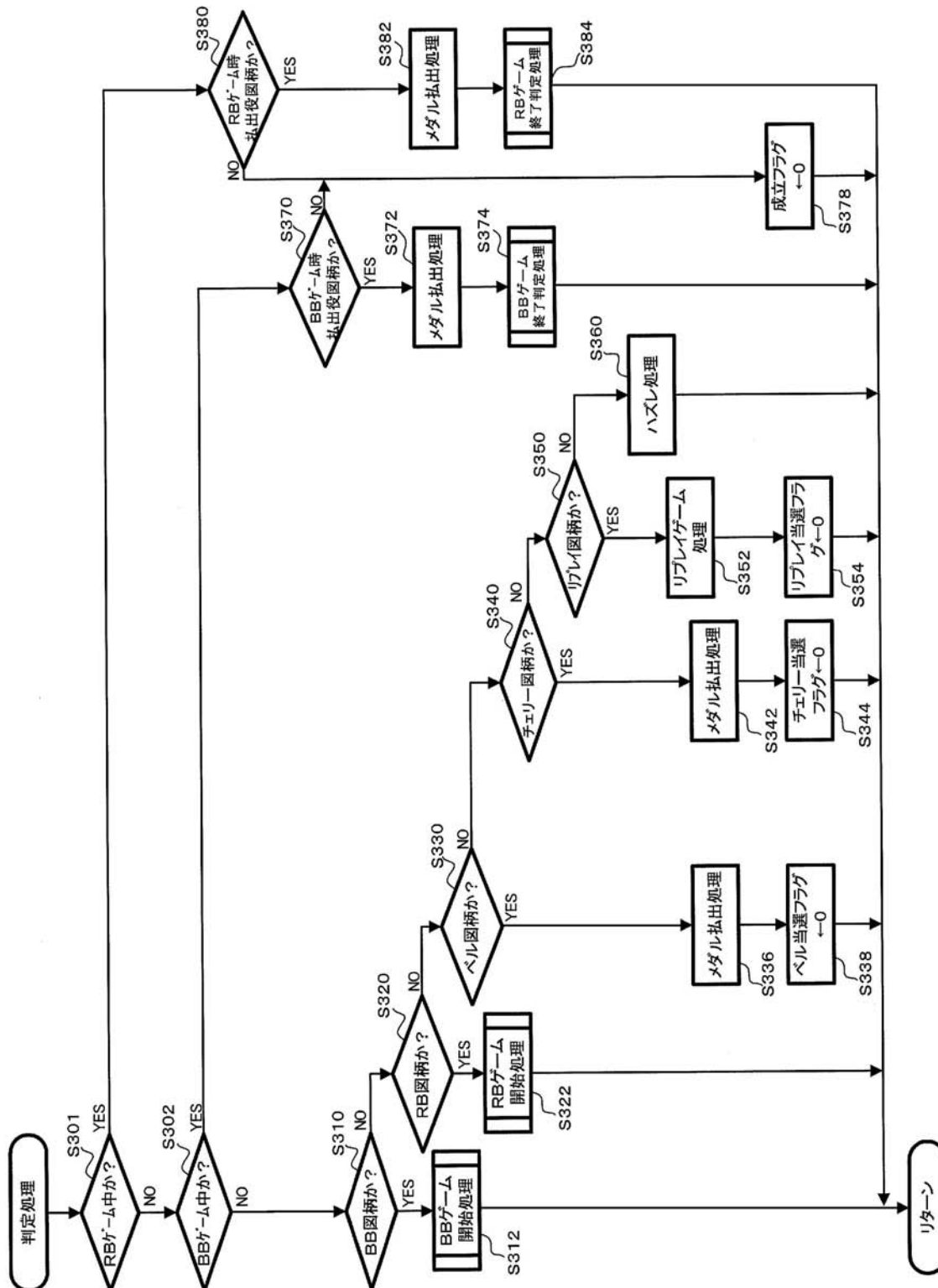
(a)		(b)		(c)		(d)	
配列番号	すべり数	配列番号	すべり数	配列番号	すべり数	配列番号	すべり数
21	3	21	0	21	4	21	2
20	4	20	1	20	0	20	3
19	0	19	2	19	1	19	4
18	1	18	3	18	0	18	0
17	0	17	0	17	1	17	1
16	1	16	1	16	2	16	0
15	2	15	2	15	3	15	1
14	3	14	3	14	4	14	2
13	4	13	0	13	0	13	3
12	0	12	1	12	1	12	4
11	1	11	2	11	0	11	0
10	0	10	3	10	1	10	1
9	1	9	0	9	2	9	0
8	2	8	1	8	3	8	1
7	3	7	2	7	4	7	2
6	4	6	3	6	0	6	3
5	0	5	0	5	1	5	4
4	1	4	1	4	0	4	0
3	0	3	2	3	1	3	1
2	1	2	3	2	2	2	0
1	2	1	4	1	3	1	1

【図 70】

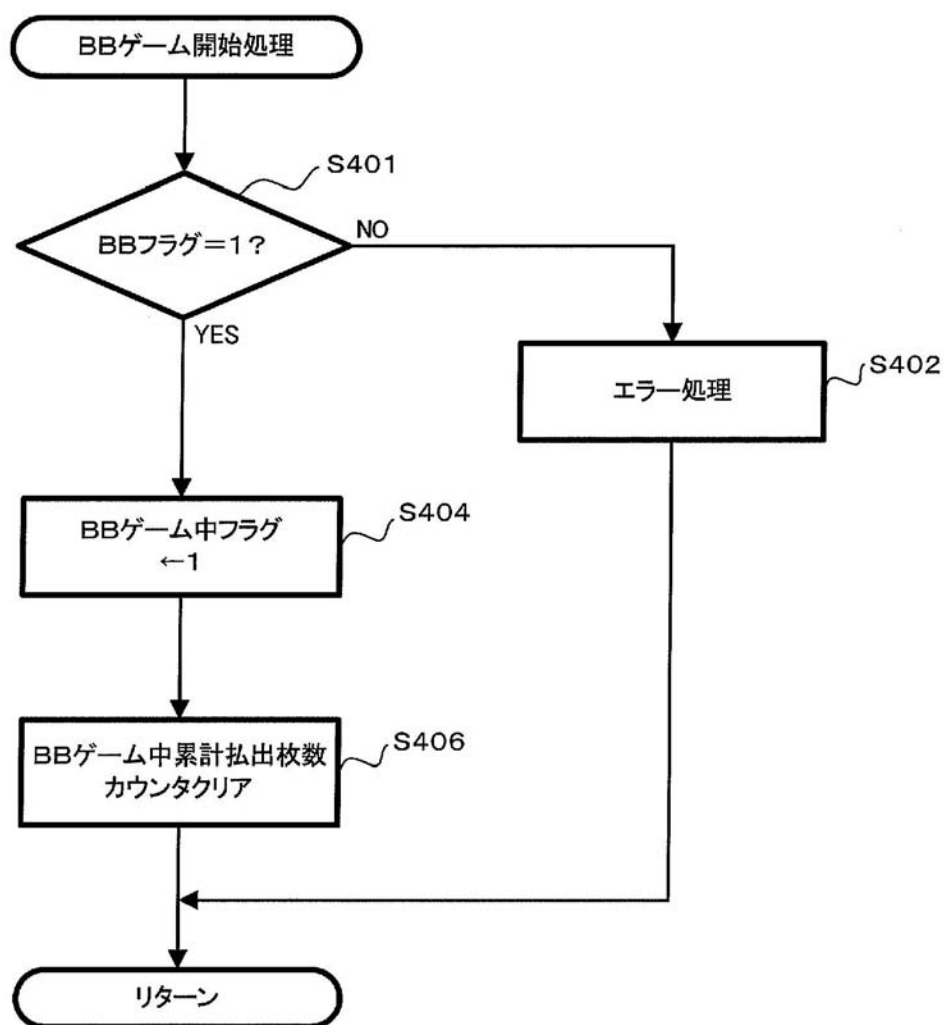
(a)		(b)		(c)	
配列番号	すべり数	配列番号	すべり数	配列番号	すべり数
21	3	21	3	21	1
20	4	20	4	20	2
19	0	19	0	19	3
18	1	18	1	18	4
17	0	17	0	17	0
16	1	16	1	16	1
15	2	15	2	15	2
14	3	14	3	14	0
13	4	13	4	13	1
12	0	12	0	12	2
11	1	11	1	11	3
10	0	10	0	10	4
9	1	9	1	9	0
8	2	8	2	8	1
7	3	7	3	7	2
6	4	6	4	6	0
5	0	5	0	5	1
4	1	4	1	4	2
3	0	3	0	3	3
2	1	2	1	2	4
1	2	1	2	1	0

(d)		(e)	
配列番号	すべり数	配列番号	すべり数
21	3	21	2
20	4	20	3
19	0	19	4
18	1	18	0
17	2	17	1
16	0	16	2
15	1	15	0
14	2	14	1
13	3	13	2
12	4	12	3
11	0	11	4
10	1	10	0
9	2	9	1
8	0	8	2
7	1	7	0
6	2	6	1
5	3	5	2
4	4	4	3
3	0	3	4
2	1	2	0
1	2	1	1

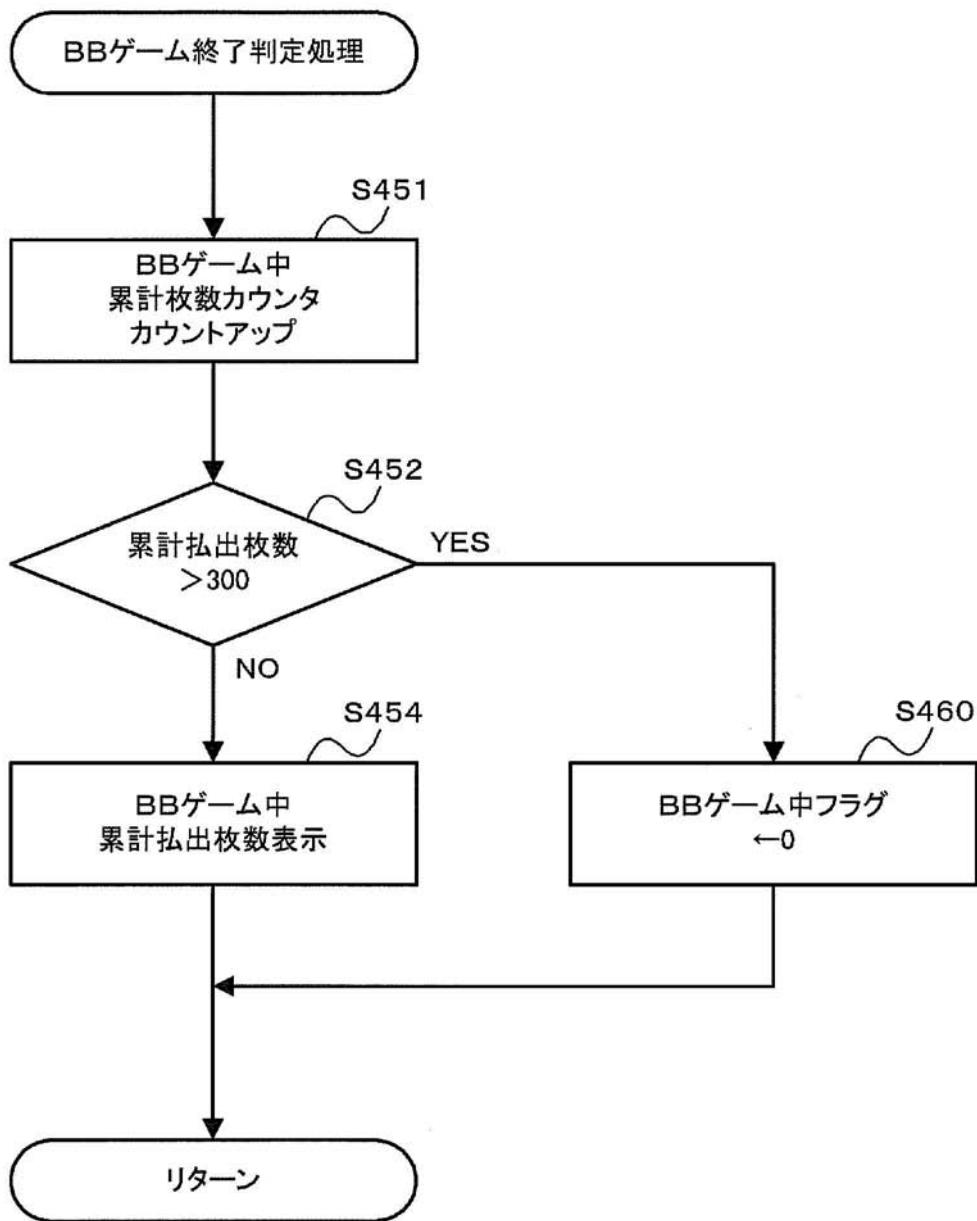
【図 7 1】



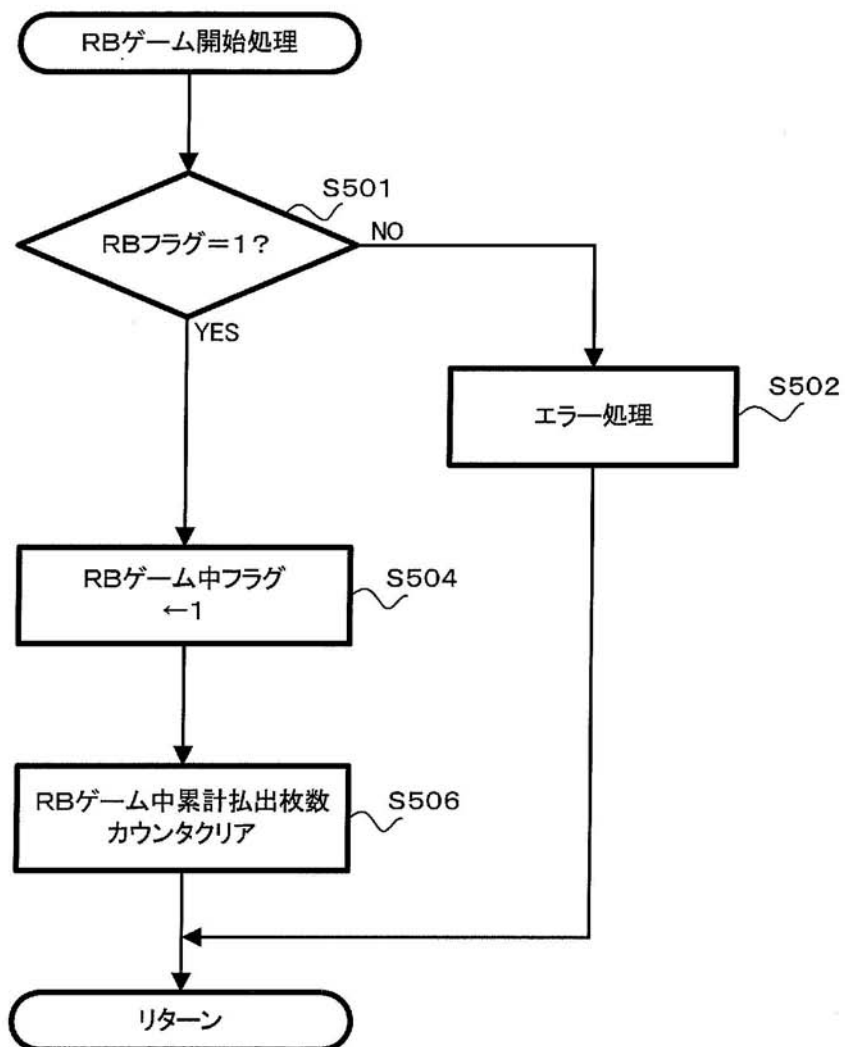
【図 7 2】



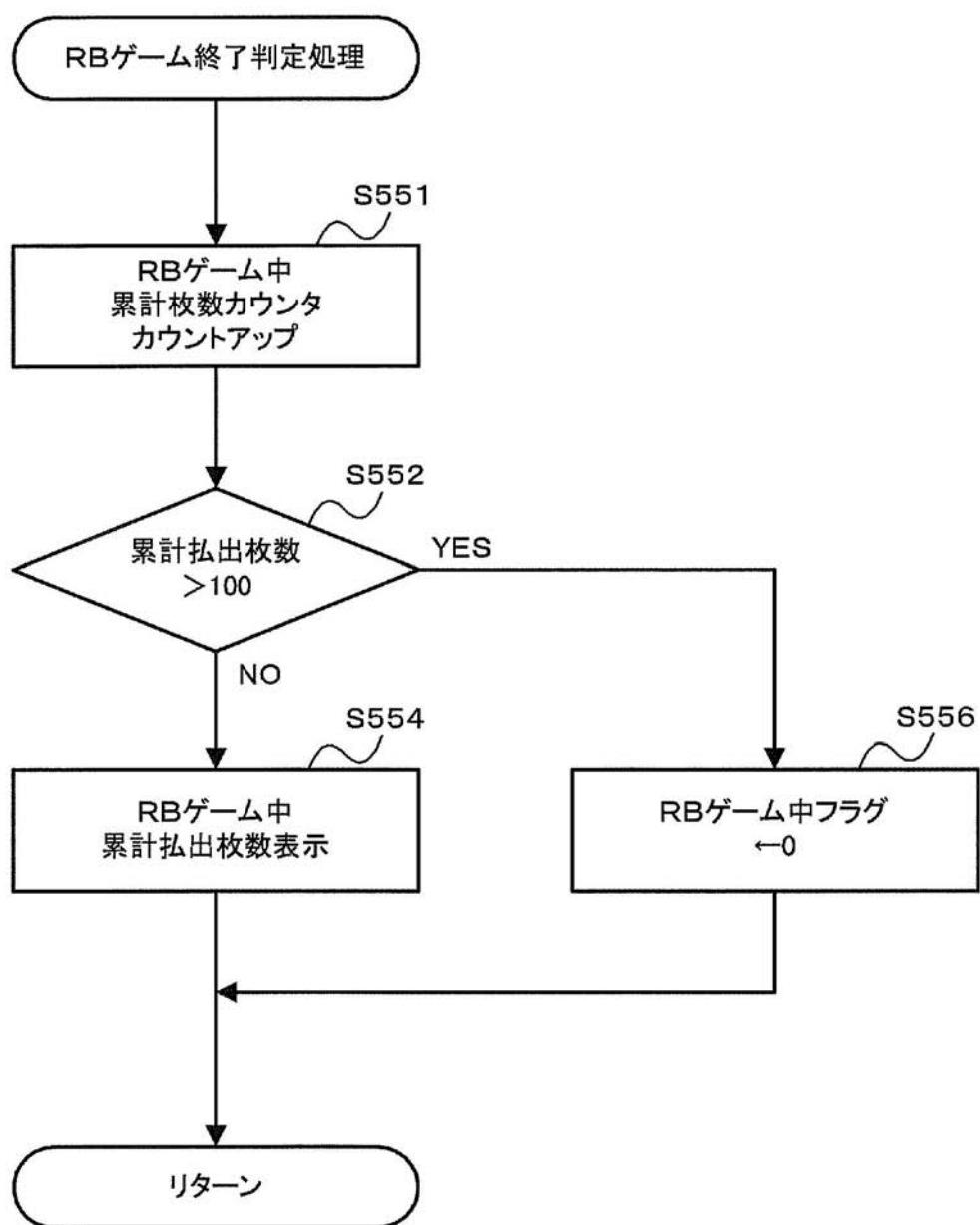
【図 7 3】



【図 7 4】



【図 7 5】



フロントページの続き

Fターム(参考) 2C082 AA02 AB03 AB12 AB16 AC30 AC38 AC52 AC65 AC77 AC82
BA02 BA03 BA07 BA22 BA32 BA35 BA38 BB02 BB03 BB13
BB14 BB15 BB23 BB24 BB33 BB43 BB46 BB78 BB83 BB93
BB94 BB96 CA02 CA03 CA23 CA24 CA25 CA27 CA29 CB04
CB23 CB28 CB33 CB42 CB50 CC01 CC12 CC24 CC28 CD03
CD11 CD12 CD13 CD18 CD49 CD55 CE12 DA14 DA19 DA33
DA36 DA38 DA52 DA54 DA58 DA63 DA65 DA80 DA83 DB07
DB17 DB23