(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号

特許第6369882号
(P6369882)

(45)発行日　平成30年8月8日(2018.8.8)　(24)登録日　平成30年7月20日(2018.7.20)

(51)Int.Cl.　F I
A63F 5/04 (2006.01)　A63F 5/04 516F
A63F 5/04 512D

請求項の数 1　(全 135 頁)

(21)出願番号　特願2017-181126(P2017-181126)
(22)出願日　平成29年9月21日(2017.9.21)
(62)分割の表示　特願2013-188896(P2013-188896)の分割
原出願日　平成25年9月11日(2013.9.11)
(65)公開番号　特開2017-221762(P2017-221762A)
(43)公開日　平成29年12月21日(2017.12.21)
審査請求日　平成29年10月23日(2017.10.23)

(73)特許権者　505415569
株式会社ディ・ライト
東京都中央区銀座三丁目１０番１号
(72)発明者　宮本　雅文
東京都中央区銀座三丁目１０番１号　株式会社ディ・ライト内
(72)発明者　早川　康平
東京都中央区銀座三丁目１０番１号　株式会社ディ・ライト内

審査官　酒井　保

最終頁に続く

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
当選役に関する抽選を行う抽選手段と、
複数の図柄が付されて各々が回転可能な複数のリールと、
前記リールの動作を制御するリール制御手段と、
前記リールが停止したときに、当該リールに付された図柄のうちの複数個の図柄を視認可能に表示する図柄表示領域が形成された図柄表示手段と、
前記図柄表示領域に表示された図柄組合せに基づいて賞を付与する賞付与手段と、
前記リール制御手段による前記リールの制御には、前記抽選手段による抽選で選ばれた当選役に基づく図柄組合せを前記図柄表示領域に表示可能に前記リールの回転及び停止を制御する通常制御と、前記通常制御とは異なる制御でリールの回転を制御する特殊制御とが少なくとも含まれ、
前記抽選手段による抽選とは異なる抽選を行なう別抽選手段と、
前記特殊制御によるリールの制御が行われている際に、所定の図柄組合せを前記図柄表示領域に表示し、遊技者に所定の特典が付与されることを教示する制御を行う特殊状態制御手段と、
を備え、
前記別抽選手段による抽選の結果が特定結果である場合に、前記特殊状態制御手段によって前記所定の図柄組合せを前記図柄表示領域に表示可能に構成されており、
前記抽選手段による抽選の結果が特別結果であり、且つ、前記別抽選手段による抽選の

結果が前記特定結果である場合に、前記特殊制御による制御を複数の前記リールに対して行った後、前記特殊状態制御手段により遊技者に所定の特典が付与されることを教示する制御を続いて実行し、当該特殊状態制御手段による制御を終了させた後、当該特殊制御が実行された同一ゲーム内にて、複数の前記リールに対して前記通常制御による制御を行うことで、前記特殊状態制御手段にて行われる遊技者に所定の特典が付与されることを教示する制御において遊技者に対して教示された所定の特典に対応する図柄の組合せと同様の図柄組合せである前記抽選手段にて抽選された前記特別結果に対応する特定の図柄組合せが前記図柄表示領域に表示されることを許容し、

前記特殊状態制御手段により遊技者に所定の特典が付与されることが教示された後、前記抽選手段にて抽選された前記特別結果に対応する特定の図柄組合せが前記図柄表示領域に表示されることが許容される際に特定演出を行う

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、回胴式遊技機（一般的に「パチスロ機」と称される。）等の遊技機に関するものである。
【背景技術】
【０００２】
従来から、回胴式遊技機は、遊技者による操作に基づいて内部抽選を行うとともに、複数種類の図柄が付されたリールを回動させ、遊技者によってリールの停止操作がされると、内部抽選によって当選した当選役に基づいてリールを停止させ、当選役に対応する図柄組合せが表示されると、特典としての遊技メダルが払い出されるものとして知られている。
【０００３】
また最近では、興趣の向上を図るために演出が多様化されており、特に遊技者にとって有利となる利益情報を遊技者の興味を高めうるように告知演出するなど、様々な工夫がされた遊技機が知られている（例えば、特許文献１参照）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００４】
【特許文献１】特開２０１２－３４７２０号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００５】
しかしながら、上述した遊技機は、遊技者は上述した特典が付与されることに期待を抱きつつ遊技を行うものであるが、遊技状況や心理状況によっては遊技に対する興趣を低下させてしまう課題が少なからずあった。

【０００６】
そこで、本発明は、上述した課題を解決す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】
【０００７】
上記課題を解決するために、本発明の遊技機は、当選役に関する抽選を行う抽選手段と、

複数の図柄が付されて各々が回転可能な複数のリールと、前記リールの動作を制御するリール制御手段と、前記リールが停止したときに、当該リールに付された図柄のうちの複数個の図柄を視認可能に表示する図柄表示領域が形成された図柄表示手段と、前記図柄表示領域に表示された図柄組合せに基づいて賞を付与する賞付与手段と、前記リール制御手

段による前記リールの制御には、前記抽選手段による抽選で選ばれた当選役に基づく図柄組合せを前記図柄表示領域に表示可能に前記リールの回転及び停止を制御する通常制御と、前記通常制御とは異なる制御でリールの回転を制御する特殊制御とが少なくとも含まれ、前記抽選手段による抽選とは異なる抽選を行なう別抽選手段と、前記特殊制御によるリールの制御が行われている際に、所定の図柄組合せを前記図柄表示領域に表示し、遊技者に所定の特典が付与されることを教示する制御を行う特殊状態制御手段と、を備え、前記別抽選手段による抽選の結果が特定結果である場合に、前記特殊状態制御手段によって前記所定の図柄組合せを前記図柄表示領域に表示可能に構成されており、前記抽選手段による抽選の結果が特別結果であり、且つ、前記別抽選手段による抽選の結果が前記特定結果である場合に、前記特殊制御による制御を複数の前記リールに対して行った後、前記特殊状態制御手段により遊技者に所定の特典が付与されることを教示する制御を続いて実行し、当該特殊状態制御手段による制御を終了させた後、当該特殊制御が実行された同一ゲーム内にて、複数の前記リールに対して前記通常制御による制御を行うことで、前記特殊状態制御手段にて行われる遊技者に所定の特典が付与されることを教示する制御において遊技者に対して教示された所定の特典に対応する図柄の組合せと同様の図柄組合せである前記抽選手段にて抽選された前記特別結果に対応する特定の図柄組合せが前記図柄表示領域に表示されることを許容し、前記特殊状態制御手段により遊技者に所定の特典が付与されることが教示された後、前記抽選手段にて抽選された前記特別結果に対応する特定の図柄組合せが前記図柄表示領域に表示されることが許容される際に特定演出を行うことを特徴とする。

【発明の効果】

【０００８】

本発明によれば、遊技に対する興趣を低下させない遊技機を提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【０００９】

【図１】スロットマシンの分解斜視図である。

【図２】扉形前面部材を省略した状態を示すスロットマシンの分解斜視図である。

【図３】スロットマシンの斜視図である。

【図４】扉形前面部材を省略した状態を示すスロットマシンの縦断面図である。

【図５】図４のＺ１部拡大図である。

【図６】コネクタホルダーを移動させた状態を示す図４のＺ１部拡大図である。

【図７】扉形前面部材を省略した状態を示すスロットマシンの横断面図である。

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

【図９】図８（ａ）の要部を示す拡大図である。

【図１０】背板側を示すスロットマシン要部の横断面図である。

【図１１】ケース部材の分解斜視図である。

【図１２】ケース部材を後ろから見た斜視図である。

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

【図１４】配線中継部材の分解斜視図である。

【図１５】配線中継部材のカバー体を省略した正面図である。

【図１６】コネクタホルダーの分解斜視図である。

【図１７】コネクタホルダーの分解斜視図である。

【図１８】ケース部材を止めるストッパーの斜視図である。

【図１９】他の形態を示すストッパーの斜視図である。

【図２０】ケース部材のガイド構造を示す要部の断面図である。

【図２１】ケース部材のガイド構造を示す要部の断面図である。

【図２２】把手の他の形態を示す図柄変動表示装置の部分斜視図である。

【図２３】ケース部材と外本体側のストッパーとの関係を示す要部の斜視図である。
【図２４】配線窓と図柄変動表示装置のリールとの関係を示す要部の断面図である。
【図２５】スロットマシン上部の縦断面図である。
【図２６】メダル放出装置を省略してスロットマシンの下半部を示す斜視図である。
【図２７】図２６の分解斜視図である。
【図２８】スロットマシンの裏側から放熱口を見た背面図である。
【図２９】電源装置を示すスロットマシンの一部断面部分正面図である。
【図３０】電源装置を下から見上げた状態を示す斜視図である。
【図３１】他の形態を示すもので外本体の側板と電源装置の要部断面図である。
【図３２】他の形態を示す照明装置の概略断面図である。
【図３３】透明板と発光ユニットを分解して示す扉形前面部材の斜視図である。
【図３４】透明板を分解して示す扉形前面部材の斜視図である。
【図３５】透明板を装着した扉形前面部材の図３３Ａ－Ａ線相当断面図である。
【図３６】ヒンジ金具の分解・組み立て斜視図である。
【図３７】ヒンジ金具の連鎖を示す線図である。
【図３８】扉形前面部材を示す要部の横断平面図である。
【図３９】開く途中の扉形前面部材を示す要部の横断平面図である。
【図４０】扉形前面部材の上半部を示す裏側から見た斜視図である。
【図４１】連結具を縦方向に切断した断面斜視図である。
【図４２】他のヒンジ金具の例を示す扉形前面部材の要部横断平面図である。
【図４３】図４２の扉形前面部材の開く途中を示す要部の横断平面図である。
【図４４】機種ユニットにおいて画像表示体及び枠部材を開いた状態を示す斜視図である。
【図４５】連結具を連結したまま扉形前面部材を開いた状態を示す斜視図である。
【図４６】リール帯の図柄列を平面的に展開した展開図である。
【図４７】図柄表示窓４０１部分の拡大図である。
【図４８】スロットマシンに装備されている各種の機構要素や電子機器類、操作部材等の構成を概略的に示す概略図である。
【図４９】各当選役と対応する図柄の組合せ態様及びその遊技特典を示す対応表である。
【図５０】各当選役と、これら各当選役に対応して成立する条件装置を示す図である。
【図５１】各条件装置に対応する図柄の組合せ及びメダルの払出数を示す図である。
【図５２】図５１から続く図であり、各条件装置に対応する図柄の組合せ及びメダルの払出数を示す図である。
【図５３】図５２から続く図であり、各条件装置に対応する図柄の組合せ及びメダルの払出数を示す図である。
【図５４】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５５】始動処理の処理手順を示すフローチャートである。
【図５６】抽出乱数値の当たり値判定テーブルである。
【図５７】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５８】判定処理の処理手順を示すフローチャートである。
【図５９】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６０】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６１】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６２】ＲＢゲーム終了判定処理の処理手順を示すフローチャートである。
【図６３】ＡＲＴ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６４】ＡＲＴ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６５】特殊遊技状態の始動処理を示すフローチャートである。
【図６６】リール特殊演出のパターン設定・選択テーブルの一例である。
【図６７】リール特殊演出のパターン１～パターン３のリール特殊演出実行制御テーブル

である。
【図６８】リール特殊演出のパターン４の実行制御テーブルである。
【図６９】リール特殊演出のパターン４を実行するためのフローチャートである。
【図７０】特別遊技状態で表示される図柄組合せの一例である。
【図７１】条件装置の優先度の設定について説明するための図である。
【図７２】メイン基板から演出制御基板に送信されるコマンドの一例を示す一覧表である。
【図７３】ペナルティ処理を説明するためのフローチャートである。
【図７４】従来のフリーズ演出のタイミングチャートである。
【図７５】本発明のフリーズ演出のタイミングチャートである。
【図７６】特定フリーズ演出の具体例を示すリール図柄の遷移図である。
【図７７】当選役の停止図柄に対するフリーズ演出パターンの抽選テーブルである。
【図７８】遊技者によって再可動されるリールが選択される場合において、当選役の停止図柄パターンがＡ，Ｂ，Ｃの場合での抽選テーブルである。
【図７９】フリーズ演出の付加特典の度合いを決定するための振分テーブルである。
【図８０】回転式けん銃の弾倉の正面の模擬映像を説明する図である。
【図８１】ベル図柄による図柄組合せ（非特定役対応）の一例を示す図である。
【図８２】ベル図柄による図柄組合せ（特定役対応）の一例を示す図である。
【図８３】共通図柄配列を含む図柄組合せの一例を示す図である。
【発明を実施するための形態】
【００１０】
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，図１７はコネクタホルダーの分解斜視図、図１８はケース部材を止めるストッパーの斜視図、図１９は他の形態を示すストッパーの斜視図、図２０，図２１はケース部材のガイド構造を示す要部の断面図、図２２は把手の他の形態を示す図柄変動表示装置の部分斜視図、図２３はケース部材と外本体側のストッパーとの関係を示す要部の斜視図、図２４は配線窓と図柄変動表示装置のリールとの関係を示す要部の断面図、図２５はスロットマシン上部の縦断面図、図２６はメダル放出装置を省略してスロットマシンの下半部を示す斜視図、図２７は図２６の分解斜視図、図２８はスロットマシンの裏側から放熱口を見た背面図、図２９は電源装置を示すスロットマシンの一部断面部分正面図、図３０は電源装置を下から見上げた状態を示す斜視図、図３１は他の形態を示すもので外本体の側板と電源装置の要部断面図、図３２は他の形態を示す照明装置の概略断面図、図３３は透明板と発光ユニットを分解して示す扉形前面部材の斜視図、図３４は透明板を分解して示す扉形前面部材の斜視図、図３５は透明板を装着した扉形前面部材の図３３Ａ－Ａ線相当断面図、図３６はヒンジ金具の分解・組み立て斜視図、図３７はヒンジ金具の連鎖を示す線図、図３８は扉形前面部材を示す要部の横断平面図、図３９は開く途中の扉形前面部材を示す要部の横断平面図、図４０は扉形前面部材の上半部を示す裏側から見た斜視図、図４１は連結具を縦方向に切断した断面斜視図、図４２は他のヒンジ金具の例を示す扉形前面部材の要部横断平面図、図４３は図４２の扉形前面部材の開く途中を示す要部の横断平面図、図４４は機種ユニットにおいて前面開閉部材を開いた状態を示す斜視図、図４５は連結具を連結した

まま扉形前面部材を開いた状態を示す斜視図である。

【００１１】

［１．スロットマシン］

本発明のスロットマシン１は、図１及び図２に示すように、前面が開口する箱形の外本体１００と、該外本体１００の前面に回転軸１００ａをもって横開きの扉状に回動可能に取り付けた扉形前面部材２００と、複数の図柄を駆動手段で変動させる図柄変動表示装置３００と、前記外本体１００に対し着脱自在であって前面に開口部４０１を有するケース部材４００と、任意の画像を表示する画像表示体５００と、を有する。

【００１２】

［２．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桟６００（図２５想像線参照）と対向する領域内に複数（実施形態では４個）の貫通孔１３２，１３２…が穿設されている。

【００１３】

［２－１．外本体－仕切板］

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

【００１４】

［２－１－１．外本体－仕切板－下スペース］

外本体１００内の前記仕切板１０５より下のスペースには、遊技媒体たるメダルを前記扉形前面部材２００の前面下部にあるメダル用受皿２０１に放出するメダル放出装置１１０と、メダル放出装置１１０からオーバーフローするメダルを貯めるメダル用補助収納箱１１１と、電源装置１１２等が設けられている。

【００１５】

［２－１－１－１．外本体－仕切板－下スペース－メダル放出装置］

前記メダル放出装置１１０は、駆動手段を内蔵した装置本体１１０ａにメダル貯留用のホッパ１１０ｂを取り付けたものであり、装置本体１１０ａの前面にメダルの放出口１１０ｃが設けられていて、ホッパ１１０ｂ内にあるメダルが前記駆動手段の作動により放出口１１０ｃに向けて１枚ずつ送り出される。また、ホッパ１１０ｂには溢れたメダルを排出させるオーバーフロー樋１１０ｄが設けてあり、そのオーバーフロー樋１１０ｄの突端下方に前記したメダル用補助収納箱１１１が臨む。なお、メダル放出装置１１０のメダル放出機構は、現在公知のどのようなものを採用してもよく、よって詳細な説明を省略する。

【００１６】

［２－１－１－２．外本体－仕切板－下スペース－電源装置］

前記電源装置１１２は、図２６～図３０に示したように、外本体１００の底板１０１と、正面向かって左側の側板１０２と、背板１０４の三部材が直交する内側コーナー部分に取り付けられている。電源装置１１２は、前記メダル放出装置１１０等の電気部品に電気

を供給するためのものであって発熱しやすい部品であり、従って外本体１００の背板１０４には電源装置１１２の取付部位に放熱口１０４ａが開設されている。

【００１７】

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

【００１８】

なお、外本体１００の側板１０２には図２６，図２７に示したように凸面部１０２ａを設けて段状のガード部１０２ｂを形成し、該ガード部１０２ｂの下に装置ケース１１２ａの上面板１１２ｂの一側を潜り込ませる仕様になっている。これにより装置ケース１１２ａの一面をカバーしなくてもガード部１０２ｂによって装置ケース１１２ａと側板１０２の継ぎ目が塞がれるから異物の差込みが行えない。図３１は前記ガード部１０２ｂを溝状にした他の実施形態を示すものであり、この例では装置ケース１１２ａの上面板１１２ｂの縁を側板１０２側に若干突出させてその先をガード部１０２ｂの溝に嵌め込むようになっている。

【００１９】

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

【００２０】

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なっている。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空間１１２ｉに導入することができる。なお、装置ケース１１２ａの後面板１１２ｃと底面板１１２ｒの境界部に前記通気空間１１２ｉを嵩上げする逆Ｌ字形の段部１１２ｊ（図３０参照）を形成すれば、脚部１１２ｈの高さと放熱口１０４ａの高さにズレがあっても通気空間１１２ｉを放熱口１０４ａに連通させることができる。

【００２１】

［２－１－１－２－１．外本体－仕切板－下スペース－電源装置－固定］

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

【００２２】

すなわち、放熱口１０４ａの輪郭は装置ケース１１２ａの後面板１１２ｃの輪郭より小さく形成されており、従って電源装置１１２は外本体１００の背板１０４に当たって放熱

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

【００２３】

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

【００２４】

［２－１－１－２－２．外本体－仕切板－下スペース－電源装置－電源コード］

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

【００２５】

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

【００２６】

以上のように本発明のスロットマシン１は、電源装置１１２を外本体１００の内側コーナー部分にセットして１本の木ねじ１１２ｑをねじ込むだけで取り付けが完了するため、従来に比べて電源装置１１２の取付作業の大幅な省力化が可能である。また、本発明では、１つの面に対してネジ止めすれば固定が完了するので、特に、固定する部位を電源装置１１２の前方（手前）に持ってきた場合は視認しやすく、確実に固定できる。ちなみに、従来は電源装置１１２の複数の面或は部材に対してネジ止めする必要があり、特に、背板１０４に固定するネジは視認しにくいため忘れる可能性があった。

【００２７】

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

【００２８】

さらにまた、装置ケース１１２ａを合成樹脂製にした場合には、電源装置１１２の発熱対策として有用な装置ケース１１２ａの脚部１１２ｈや段部１１２ｊも殆どコストをかけ

ずに実施できるメリットがある。
【００２９】
［２－１－２．外本体－仕切板－上スペース］
一方、外本体１００内の仕切板１０５より上のスペースには前記ケース部材４００が納められ、また、外本体１００の背板１０４の内面には後述する配線手段の中核となる配線中継部材１１３が取り付けられ（図１，図２参照）、さらに背板１０４には配線中継部材１１３より上方に放熱用の通気口１３３が形成されている。
【００３０】
［３．扉形前面部材］
図３に扉形前面部材２００の表側が、また、図１に扉形前面部材２００の裏側が示されている。扉形前面部材２００は、表側の下方にメダル用受皿２０１を有し、また、表側のほぼ中央に操作部２０２が設けられている。この操作部２０２には、メダル投入用の投入口２０３と、後述するメイン基板４０９のメモリーにデータとして蓄えられているメダルから１枚のみの投入（引き落と）を指示する１枚投入ボタン２０５と、同じく１回のゲームで使用可能な最高枚数（例えば３枚）の投入を指示するＭＡＸ投入ボタン２０６と、後述するメダルセレクタ２０７の中に詰まったメダルをメダル用受皿２０１に戻すためのメダル返却ボタン２０８と、メイン基板４０９のメモリーにデータとして蓄えられているメダルの貯留解除命令（精算による放出命令）を入力するための貯留解除スイッチ２０９と、前記図柄変動表示装置３００を作動させる始動レバー２１０と、図柄変動表示装置３００の各リール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃを停止させる３個のリール停止ボタン２１１ａ，２１１ｂ，２１１ｃ等が設けられている。もちろんここに示した操作部２０２の構成は１つの例示であり、これらに限定されるものではない。なお、始動レバー２１０は解決手段に記載の始動操作部に相当する。また、３個のリール停止ボタン２１１ａ，２１１ｂ，２１１ｃは解決手段に記載の複数の停止操作部に相当する。
【００３１】
また、前記投入口２０３の裏側にはメダルセレクタ２０７が設けられており、そのメダルセレクタ２０７の横にメダル樋２１２が、また、下に返却樋２１３が接続している。メダルセレクタ２０７は内蔵したソレノイド（図示せず）をＯＮ・ＯＦＦさせることによって流路を切り替える公知のものであり、遊技者からのメダルの投入を待つ遊技状態のときには流路をメダル樋２１２側に、また、規定枚数を超えたメダルの投入など、メダルの投入を拒否する遊技状態のときには流路を返却樋２１３側に設定する。前記メダル樋２１２は、扉形前面部材２００が外本体１００の前面に被さる閉じ位置にあるときその突端がメダル放出装置１１０のホッパ１１０ｂ内に臨むようになっており、投入口２０３からメダルセレクタ２０７を通ってメダル樋２１２に流れたメダルはホッパ１１０ｂに行き着く。一方、前記返却樋２１３は表側のメダル用受皿２０１に繋がっており、投入口２０３からメダルセレクタ２０７を通って返却樋２１３に流れたメダルはメダル用受皿２０１に戻る。
【００３２】
［３－１．扉形前面部材－透視窓］
扉形前面部材２００は、外本体１００の前面全体をカバーする大きさであって、その上半部は、図３３，図３４に示したように、透明板２１４ａで覆ったゲーム用の透視窓２１４になっている。実施形態の透視窓２１４並びに透明板２１４ａは、前記画像表示体５００と図柄変動表示装置３００が上下に並んで見えるよう通常より大きくなっており、扉形前面部材２００と一体の額フレーム２１６によって画像表示体５００と図柄変動表示装置３００の領域が視覚上、上下に区画されている。このように一枚の透明板２１４ａを、画像表示体５００と図柄変動表示装置３００の双方をカバーする大きさに設定しておけば、画像表示体５００と図柄変動表示装置３００の配置が上下入れ替わっても、そのまま使用することができる。
【００３３】
［３－１－１．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。

【００３４】

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

【００３５】

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

【００３６】

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。

【００３７】

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

【００３８】

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

【００３９】

以上の構成である発光ユニット２１７は、遊技中、特に大当りが出た場合などに点灯して大当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。

【００４０】

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

【００４１】

［３－２．扉形前面部材－錠装置］

扉形前面部材２００の自由端側の一側には専用キー（図示せず）を使って開閉操作する錠装置２１５が設けてある。

【００４２】

［４．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。

【００４３】

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

【００４４】

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

【００４５】

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

【００４６】

なお、実施形態の把手３１１は、立てた使用状態と伏した不使用状態とに揺動して変化させる構造としたが、把手３１１を使用状態と不使用状態とに変化させ得る構造は、実施形態に限定されない。例えば図２２に示したように、天板部３０５に２つのベルト通し３

１４，３１４を切り起こし、該ベルト通し３１４，３１４に例えば合成樹脂や革製であって両端に抜け止め部３１５，３１５を設けてなる帯状の把手３１１を挿通し、図２２の伏した不使用状態から中央を引き上げて指掛可能な使用状態に変化させる構造にするなど、指掛可能な使用状態と、天板部３０５に伏した不使用状態とに変化可能であれば、どのような構造であってもよい。

【００４７】

また、実施形態の装置ケース３０２の底部板３０４には図４，図１１に示したようにフランジ状の下把手３１６が突設されており、該下把手３１６をつかんで装置ケース３０２を押し込み又は引っ張ることにより、ケース部材４００への出し入れが行い易くなっている。

【００４８】

［５．ケース部材］

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

【００４９】

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

【００５０】

ケース部材４００の天板４０６には、図１に示したように天窓部４４３，４４３が形成されている。この天窓部４４３，４４３は、天板４０６の強度を保つための補強帯４４４を挟んで２つに分けられており、その夫々が前記外本体１００の貫通孔１３２，１３２…を通る軸線との交点を含む領域にあり、該貫通孔１３２，１３２…より十分に広く開口している。もっとも天窓部４４３の前側の周縁は前側に位置する貫通孔１３２の近くに寄せられている。そうすることにより天窓部４４３の周縁を基準として手探りで貫通孔１３２が見つけ出せるから、たとえ天窓部４４３の中を作業者が覗き込めなくとも貫通孔１３２の位置が素早く簡単に割り出せる。ここで、天窓部４４３が本発明の開口部としても機能している。つまり、ケース部材４００の上面に開口部として複数の天窓部４４３を備えることにより、軽量化を図ることができ、輸送時や交換時における作業者の負担を一層軽減することが可能になる。

【００５１】

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

【００５２】

一方、ケース部材４００の底板４０３の底面には、図２に示したように凹段部４１２が

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

【００５３】

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

【００５４】

また、天板１０３の取付具１１８に軸着したストッパー１１７は、図２３に示したようにケース部材４００の側板４０４と天板４０６のコーナー部に貫設した係止孔４４２に臨む位置にあり、ケース部材４００を所定の位置に押し込んだ状態でケース部材４００の内側から作動姿勢と非作動姿勢の切り替えが行えるようになっている。

【００５５】

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

【００５６】

また、ケース部材４００には図５，図１２に示したように空きスペース４１７の高さのほぼ中間位置に棚板状の仮止め部材４１８（以下「仮止め棚」ともいう。）が設けられており、また、後面板４０５の外側であって配線窓４１１の両横にケース部材４００の左右側面に抜ける配線通路たる凹み４１９，４１９が形成されている。

【００５７】

なお、前記配線窓４１１の配置を、図柄変動表示装置３００のリール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃを基準に特定するならば、配線窓４１１は、図２４に示したように図柄変動表示装置３００のリール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃの回転中心を通る水平面ＨＬと、リール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃの最高高さ位置を通る水平面ＨＨとの間の範囲を下限とする状態、つまりその範囲内に下辺を置く高さに配置したものである、と言い換えることもできる。

【００５８】

［６．画像表示体］

画像表示体５００は、例えば、少なくとも液晶ディスプレイ（他にもプラズマディスプレイや有機ＥＬディスプレイ等でもよい。）で構成される画像表示可能なパネル形のユニ

ットであり、ケース部材４００の前面開口を開閉可能に閉鎖する前面開閉部材９０（図４４参照）としても機能している。なお、画像表示体５００は、図１１においてケース部材４００の左側の側板４０４に設けた補強部材４０７にヒンジ金具４２０を取り付けて（取付位置は図１１斜線部参照）、該ヒンジ金具４２０により回動自在に支持されている。

【００５９】

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

【００６０】

［６－１．画像表示体－ヒンジ金具］

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

【００６１】

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。

【００６２】

こうして固定片４２０ｅと軸承片４２０ｆと長リンク４２０ｄと短リンク４２０ｃ及びピンＰ１～Ｐ４は、図３７の線図に示したように四節回転連鎖を構成し、その連鎖の中でも特に、最短リンクである軸承片４２０ｆに向かい合う固定片４２０ｅを固定リンクとする、いわゆる両てこ機構を構成する。この両てこ機構は、図３７（ａ）～（ｃ）に示したように、画像表示体５００の回動軌道を、扉形前面部材２００の回転軸１００ａを中心とする回動軌道に近似させるべく、それぞれのピン位置が設定されている。つまり、ヒンジ金具４２０が回転中心移動機構として機能しており、扉形前面部材２００の回動位置が変化しても、扉形前面部材２００の回動外縁側と画像表示体５００の回動外縁側との距離が略一定になるようにしている。

【００６３】

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。

【００６４】

［６－２．画像表示体－ロック片］

図１１，図１２に示したように、ケース部材４００の縦の補強部材４０７のうち前記ヒンジ金具４２０を設けた補強部材４０７の反対側の補強部材４０７（図１１において向か

って右側）にはロック片４２１が軸着されており、該ロック片４２１を図１１の状態から時計回りに回動させるとその先端が画像表示体５００の裏側に突設した受部５０８に係合し、この状態で画像表示体５００がケース部材４００の開口部４０１の上部を閉じた位置にロックされる。一方、前記ロック片４２１をロック状態から逆向きに回動させると画像表示体５００のロックが解除され、ヒンジ金具４２０を中心に回動自在になる。通常、ケース部材４００を外本体１００に装着する前の状態では画像表示体５００を閉じ位置にロックして無用な回動を防止し、一方、ケース部材４００を外本体１００に装着した状態では画像表示体５００のロックを解除して回動自在とする。

【００６５】

［６－３．画像表示体－連結具］

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

【００６６】

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

【００６７】

ここで、前記のように実施形態の扉形前面部材２００と画像表示体５００とは、ヒンジ金具４２０の両てこ機構によって、画像表示体５００の回動軌跡が扉形前面部材２００の回転軸１００ａを回転中心とする回動軌跡に近似するようになっているものの、それでもなお両者の動きには相対的なずれが生じる。そこで、実施形態の連結具７００は、図４０及び図４１に示したように、画像表示体５００の自由端側の裏面に固定鞘部材７０１を形成し、該固定鞘部材７０１の内部に摺動自在な状態にロッド７０２を納め、そのロッド７０２の先端を扉形前面部材２００の裏面（具体的には錠装置２１５のベース部材２１５ａ）に対し、止め軸７０３で回転可能な状態に連結してある。こうすることにより、図３９のように、扉形前面部材２００の開閉に連動して画像表示体５００が扉形前面部材２００の付属部品であるかのごとく一緒に開閉し、その際生じる両者の動きの相対的なずれを連結具７００のロッド７０２が固定鞘部材７０１に出入りして吸収する。

【００６８】

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

【００６９】

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

【００７０】
また、図４０において、符号７０４は連結具７００の固定鞘部材７０１の上面に設けた弾性的な片持ち梁式のストッパーであって、前記止め軸７０３から外したロッド７０２を固定鞘部材７０１の内部に納めて保持するためのものであり、ロッド７０２の上面に形成した溝７０５の端部の引掛壁７０２ｂに係合してロッド７０２の盲動を防止する。ロッド７０２には、その側面に摺動方向と直交する方向に摘み片７０６が突設されており、該摘み片７０６を摘んでロッド７０２を強制的に移動させることにより前記ストッパー７０４のロックが外れるようになっている。また、固定鞘部材７０１の先端側底面には、抜止め防止片７０１ａが垂下され、ロッド７０２の溝７０５内に挿入されている。この抜止め防止片７０１ａは、ロッド７０２が最も突出した際に引掛壁７０２ｂと当接し、ロッド７０２が固定鞘部材７０１から抜け出ることを阻止するものである。

【００７１】
また、図４０において、連結具７００の近傍にある符号５０９は、画像表示体５００の回動外縁側の裏面に突設した係合部である。該係合部５０９は、ケース部材４００の開口部４０１を横切る補強桟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、補強桟４０２には、前記係合部５０９を補強桟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。

【００７２】
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。ただし、連結具が柔軟なワイヤー等であると、扉形前面部材２００を閉じる段階で扉形前面部材２００が開いたまま停止している画像表示体５００にぶつかることになって、円滑さを損なうおそれがある。これに対し、例えば画像表示体５００に巻バネなどの付勢手段を設けて常時閉じ方向に付勢するようにすればよい。そうすることにより扉形前面部材２００の閉じ動作に際し、画像表示体５００が上記付勢力の作用で連結具を引っ張りつつ自力で閉じるから、扉形前面部材２００と画像表示体５００がぶつからない。もちろん扉形前面部材２００と画像表示体５００の連れ回りのための手段は上記に限定されない。例えば、上記において連れ回りのための一要素たるヒンジ金具４２０は、上記のような両てこ機構の構造に限定されず、図４１，図４２に示したような、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。

【００７３】
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、という取扱いを選択することも可能であり、その場合には画像表示体５００によって配線作業空間４０８内の重要部品（例えばメイン基板４０９や演出制御基板５１０）がブロックできるから、防犯性能の向上に効果がある。

【００７４】
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を使って鞄形態に持ち運ぶ方がバランスがよく、一方、ケース部材４００を外本体１００に装着した状態では、図４に示したように把手口４２２が外本体１００の奥に隠れて指が入らないため、前記隙間１０から補強部材４０７に指を掛けてケース部材４００を引っ張り出す、という具合である。なお、ケース部材４００の底板４０３の正面中央には前記した装置ケース３０２の下把手３１６（図４，図１１参照）が突出しており、該下把手３１６を持って押し込み又は引っ張ることで外本体１００へのケース部材４００の出し入れが容易に行える。この場合の下把手３１６は、装置ケース３０２がケース部材４００にビスで固着されていることよりケース部材４００と一体であり、従ってケース部材４００の底板４０３の正面に下把手３１６が突設されているに等しい。

【００７５】

［６－４．画像表示体－枠部材］

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

【００７６】

［６－４－１．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。

【００７７】

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で塞いだチューブ枠５０６の中にＬＥＤ５０４を上向きにして配置し、一方、上側の照明装置５０２は、断面上向きコ字状の例えば乳白色である透光性カバー５０７内にＬＥＤ５０４を下向きにして配置してなる。

【００７８】

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ＬＥＤ５０４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。

【００７９】

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。

【００８０】
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。

【００８１】
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３２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３２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。

【００８２】
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。

【００８３】
［７．配線手段］
前記外本体１００に取り付けられている例えばメダル放出装置１１０や電源装置１１２及び扉形前面部材２００の操作部２０２にある例えば各投入ボタン２０５，２０６や始動レバー２１０（以下、これらの総称として単に「本体側電気部品」という場合もある。）と、ケース部材４００にある例えばメイン基板４０９等（ケース部材側の電気部品の総称として単に「ケース部材側電気部品」という場合もある。）とは電気的に接続されている。そして、実施形態のスロットマシン１は、前面開閉部材９０とケース部材４００とからなる機種ユニット５０（図４４及び図４５参照）が外本体１００に対し着脱自在であるため、機種ユニット５０の交換等に際して本体側電気部品（筐体側電気部品）とケース部材側電気部品とを簡単に接続又は切り離すための合理的な配線手段が設けられている。

【００８４】
［７－１．配線手段－配線中継部材］
前記のように外本体１００の背板１０４の内面上部には、図１４に示した配線中継部材１１３が取り付けられている。該配線中継部材１１３は図４，図５に示したように、前記ケース部材４００の配線窓４１１に対応する位置にあって該配線窓４１１からケース部材４００の空きスペース４１７に臨むようになっている。配線中継部材１１３は、前記本体側電気部品につながる本体側配線類１１９と、前記ケース部材側電気部品につながるケース側配線類４２３とを中継するものであって、外本体１００の背板１０４にビス止めされる取付板１２０と、該取付板１２０の前面に被さるカバー体１２１と、該カバー体１２１と前記取付板１２０の間に納められる複数（実施形態では大小２枚）のコネクタ基板（以下「コネクタ接続用端子基板」という場合もある。）１２２，１２３とからなる。

【００８５】
前記２枚のコネクタ基板１２２，１２３のうち、図１４，図１５において左側に位置する大きい方のコネクタ基板１２２は取付板１２０に対して固定的に取り付けられており、前記メイン基板４０９につながっているハーネス４２４の先端のコネクタ４２５と対をなすコネクタ１２４が設けられている。

【００８６】
一方、図１４，図１５において右側に位置する小さい方のコネクタ基板１２３は、取付板１２０とカバー体１２１の間の隙間に非固定的な遊動可能状態に取り付けられており、従って図１５拡大図に示したように上下方向に移動可能であり、また、左右方向にも移動し得る。この小さいコネクタ基板１２３には、メイン基板４０９以外のケース部材側電気部品につながっているハーネス４２６の先端のコネクタ４２７と対をなすコネクタ１２５が設けられている。なお、該コネクタ１２５と前記コネクタ１２４は、プリント基板にハンダ付け等の固着手段で固着する基板固着型であり、安価なＤＩＮ規格のものが使われている。
【００８７】
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。
【００８８】
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、又は配線中継部材１１３の取付板１２０の下側前面に突設したフック形状の配線止め１３０に束ねられた状態で、図１一点鎖線Ｌに示したように外本体１００の側板１０２，１０２側に振り分けられ、該側板１０２，１０２と背板１０４のコーナー付近でほぼ垂直に向きを変え、その多くは仕切板１０５の奥に設けた配線用の開口１０９を通って本体側電気部品に夫々接続される。もちろん仕切板１０５より上の領域に本体側電気部品（例えば図１において側板１０２の内面に設けた外部中継端子板１３１）がある場合には、仕切板１０５の配線用の開口１０９とは無関係にそのまま接続される。
【００８９】
ここまでで説明した配線手段から、次のような技術的思想が把握できる。
（ａ）ケース部材４００の後面板４０５に、図柄変動表示装置３００のリール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃの回転中心を通る水平面とリール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃの最高高さ位置を通る水平面との間に自己の下辺が位置する高さにして配線窓４１１を形成する。
（ｂ）外本体１００の背板１０４に、本体側電気部品につながる本体側配線類１１９と、ケース部材側電気部品につながるケース側配線類４２３とを中継する配線中継部材１１３を設置する。
（ｃ）外本体１００の側板１０２，１０２の内面沿いに配線を通す上下方向の配線経路を形成する。
（ｄ）配線中継部材１１３につながる本体側配線類１１９をケース部材４００の側方に導き、そこから前記配線経路を通って本体側電気部品に接続する。
【００９０】
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。
【００９１】
［７－２．配線手段－コネクタ４２５，４２７］
上記のように配線中継部材１１３に設けられている２つのコネクタ１２４，１２５には、ケース部材４００のメイン基板４０９につながっているハーネス４２４の先のコネクタ４２５と、メイン基板４０９以外のケース部材側電気部品につながっているハーネス４２６の先のコネクタ４２７がそれぞれ接続されている。

【００９２】
この２つのコネクタ４２５，４２７は、図１６に示したように１つのコネクタホルダー４２８に一体に取り付けられている。該コネクタホルダー４２８は、コネクタ４２５，４２７がビス止めされるホルダー主体４２９と、ほぼ中央に透孔４３０を有し前記ホルダー主体４２９の両横に突設した板状の取着片４３１と、該取着片４３１の透孔４３０に装着した周知のボタン形パネルファスナー４３２（商品名「ナイラッチ」：登録商標）と、からなり、図５，図８（ａ）に示したように配線中継部材１１３の前記支持筒１２８の先に取着片４３１を当て、該取着片４３１のボタン形パネルファスナー４３２を支持筒１２８に差し込んでロックしてある。従ってコネクタホルダー４２８が固定手段たる支持筒１２８に固定され、ひいては配線中継部材１１３に固定されるため、コネクタ４２５，４２７とコネクタ１２４，１２５の結合が外れない。

【００９３】
［７－２－１．配線中継基板－コネクタ４２５，４２７－仮止め棚］
上記のようにコネクタ４２５，４２７は配線中継部材１１３のコネクタ１２４，１２５に接続されているが、ケース部材４００が外本体１００に組み込まれる前、つまり工場出荷から設置完了までの間、コネクタ４２５，４２７は、ケース部材４００に設けた仮止め棚４１８に仮止めされている。

【００９４】
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。

【００９５】
しかして、図６に示したように前記仮止め棚４１８のベンチ部４３３にコネクタホルダー４２８を載置し、該コネクタホルダー４２８の取着片４３１をベンチ側板４３４の内向き爪片４３５，４３５，４３５の間に嵌めることによってコネクタホルダー４２８が仮止め棚４１８に仮止めされる。もちろん仮止めと言っても、ケース部材４００の輸送中にコネクタホルダー４２８が仮止め棚４１８から外れない強度を有する設定になっており、従ってケース部材４００が外本体１００に組み込まれる前までは、コネクタホルダー４２８と一体のコネクタ４２５，４２７はケース部材４００に設けた仮止め棚４１８に仮止めされて動かない。よってケース部材４００を輸送したり、ケース部材４００を外本体１００に組み込む作業の最中に、ハーネス４２４，４２６の先にあるコネクタ４２５，４２７が、ケース部材４００内の部品に当たってその部品はもちろん、自らも損傷する、というようなおそれがない。

【００９６】
そして、図８（ｂ）→図８（ａ）に示したように、ケース部材４００を外本体１００に固定した後の配線工程で、上記のように一方のベンチ側板４３４を外向きに反らせてコネクタホルダー４２８を仮止め棚４１８から外し、そのコネクタホルダー４２８を自己の取着片４３１が配線中継部材１１３の支持筒１２８に当たる位置まで移動させれば、コネクタ４２５，４２７が配線中継部材１１３のコネクタ１２４，１２５に嵌まるから（その詳細は後述する。）、その状態で取着片４３１のボタン形パネルファスナー４３２を押し込

んで取着片４３１を支持筒１２８にロックする。なお、このとき図５，図６に二点鎖線で示したように、ベンチ部４３３にガイド用の案内レール４４０を設けておけば、コネクタホルダー４２８を奥に押し込むだけでよいため、作業性が向上する。

【００９７】

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

【００９８】

ここまでの説明から、次のような技術的思想が把握できる。

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

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

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

（ｄ）前記ケース側配線類の先端に取り付けたコネクタと、

（ｅ）該コネクタに取り付けたコネクタホルダーと、

（ｆ）該コネクタホルダーを仮止めするためケース部材に設けた仮止め部材と、

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

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

（ｉ）遊技機。

【００９９】

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

【０１００】

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

【０１０１】

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

【０１０２】
［７－２－２．コネクタ４２５，４２７とコネクタ１２４，１２５の結合］
前記のようにコネクタ４２５とコネクタ４２７は、１つのコネクタホルダー４２８に取り付けられている。こうすることによりコネクタホルダー４２８を配線中継部材１１３の所定の位置にセットする１回の動作で２つのコネクタ４２５，４２７の接続が完了する。しかし現実の問題として、２つのコネクタ４２５，４２７とコネクタホルダー４２８という独立した要素を寄せ集めて一体にする構造では、コネクタ４２５，４２７とコネクタ１２４，１２５の「正確な位置決め」という困難な問題に直面する。すなわち２つのコネクタ４２５，４２７と配線中継部材１１３側のコネクタ１２４，１２５の４要素の位置決めが全て正確でなければ、コネクタ４２５，１２４とコネクタ４２７，１２５の一括結合は不可能であるのに、そのような位置決めの精度を量産品レベルのコストで達成するのは困難だからである。そのような問題を解決する１つの手段として、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。
【０１０３】
これに対し実施形態の配線手段では、基板支持部材たる配線中継部材１１３のコネクタ基板１２２，１２３を分割してそれぞれにコネクタ１２４，１２５を装着し、そのコネクタ基板１２２，１２３の少なくとも一方を、配線中継部材１１３の取付板１２０とカバー体１２１の間の隙間に非固定的に納めてコネクタ４２７とコネクタ１２５の結合方向と直交する方向（ここでの「直交」は、厳密な９０度にこだわらず、社会通念上のほぼ９０度という程度の意味である。）に遊動可能状態にする手段を講じている。かかる構成においてコネクタホルダー４２８の結合照準をコネクタ４２５とコネクタ１２４に定めた場合、もう一方のコネクタ４２７とコネクタ１２５の相対位置に若干の狂いがあっても、コネクタ基板１２３が遊動してその狂いを矯正すべく移動するから、コネクタ４２７とコネクタ１２５の結合も可能になる。これにより基板固着型で安価なＤＩＮ規格のコネクタで十分に対応できる。
【０１０４】
ここまでの説明から、次のような技術的思想が把握できる。
（１）「２以上の配線用のコネクタと、その各コネクタと対をなす２以上の配線用のコネクタとを有する遊技機において、一方のコネクタグループを１つのコネクタホルダーに固着すると共にこれらと対をなす他のコネクタグループをコネクタ基板に装着し、さらにそのコネクタ基板をコネクタ毎に分割してその１つを基板支持部材に固定すると共に他のコネクタ基板を基板支持部材に対しコネクタの結合方向と直交する方向に遊動可能な状態に取り付けるようにしたことを特徴とする遊技機。」
（２）「前面が開口し背面を背板で覆った箱形であって電源装置その他の本体側電気部品を備えた外本体と、前記外本体に対し着脱自在なケース部材に複数の図柄を変動させる図柄変動表示装置その他のケース部材側電気部品を設けた機種ユニットと、前記本体側電気部品につながる本体側配線類と、前記ケース部材側電気部品につながるケース側配線類とを中継すべく前記外本体の背板に取り付けた配線中継部材と、前記ケース側配線類の先端に取り付けた２系統以上のコネクタと、該２系統以上のコネクタをコネクタグループとして一括支持するコネクタホルダーと、該コネクタホルダーを前記配線中継部材に固定するための固定手段と、前記２系統以上のコネクタグループの各コネクタと対をなしプリント基板に固着して使用する基板固着型のコネクタによる他のコネクタグループと、前記背板に取り付けた配線中継部材に取り付けられ、前記他のコネクタグループのコネクタを固着してなるコネクタ接続用端子基板と、を有し、該コネクタ接続用端子基板をコネクタ毎に分割してその１つを前記配線中継部材に固定すると共に他のコネクタ接続用端子基板を配線中継部材に対しコネクタの結合方向と直交する方向に遊動可能な状態に取り付けるようにしたことを特徴とする遊技機。」
（３）「２以上の配線用のコネクタと、その各コネクタと対をなす２以上の配線用のコネ

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

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

【０１０５】

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。

【０１０６】

また、コネクタホルダーは、ナイラッチ（登録商標）等の固定手段で配線中継部材、ひいては該配線中継部材を介して外本体の背板に確実に固定される。一方、コネクタホルダーと機種ユニットの間では、フレキシブルなハーネスを介してつながっているのみであり、機種ユニットが動いたとしても、その動きはフレキシブルなハーネスが吸収するので、コネクタホルダーに動きは伝わらない。このため、たとえ輸送中の振動により外本体と機種ユニットの間に相対的な動きが生じても、コネクタホルダーは、外本体のみと一緒に動き、機種ユニットの干渉を受けないから、コネクタの結合部には全く負荷が掛からない。よってコネクタ結合の信頼性が非常に高い。

【０１０７】

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

【０１０８】

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

【０１０９】

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

【０１１０】

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

【０１１１】

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

【０１１２】

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

【０１１３】

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

【０１１４】

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

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

【０１１５】

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

【０１１６】

その他、図１１中、符号４４１は機能分離中継端子板である。

【０１１７】

以上のように構成されるスロットマシン１は、ケース部材４００を外本体１００に装着し、必要な配線を完了した完成品の状態で工場から出荷される。そして、その完成品のまま遊技場の遊技機設置島に取り付けられるが、このとき図２５想像線のように、外本体１００の天板１０３と遊技機設置島の上桟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桟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、上桟６００の位置やサイズにばらつきがあってもその上桟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、上桟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。

【０１１８】

ところで、図２５に示したように外本体１００とケース部材４００の間には隙間Ｓが形成されており、画像表示体５００等から発生した熱が画像表示体５００の冷却ファン（図示せず）で煽られ、ケース部材４００の天窓部４４３から前記隙間Ｓを通って背板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。

【０１１９】

［８．各リールの図柄、図柄列］

各リール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃには、一例として、図４６に示すように、複数種類の図柄が一定間隔に配置されることで構成された図柄列（配列番号１番から２１番までで示した合計２１個の図柄）が表記されたリール帯（図柄帯）が付されている。図４６では、各リール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃに付されたそれぞれのリール帯３２１ａ，３２１ｂ，３２１ｃに表記された図柄列を平面的に展開した状態を示す。なお、図柄列中に配置された図柄を識別するために上記配列番号を便宜的に記している。

【０１２０】

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

柄表示部に相当する。
【０１２１】
また、図柄の種類は、図４６に示すように、「赤で塗りつぶされている「７」図柄（以下「赤７図柄」という）」、「青で塗りつぶされている「７」図柄（以下「青７図柄」という）」、「ＢＡＲ図柄」、「チェリーの図柄が施された「チェリー図柄」」、「リプレイ図柄」、「ベル１図柄」、「ベル２図柄」、「スイカ図柄」、「「義」と記載された図柄（以下では「義図柄」という）」、「「正」と記載された図柄（以下では「正図柄」という）」がある。
【０１２２】
図４６において、「赤７図柄」は、リール帯３２１ａにおいては配列番号３番・６番の２つ、リール帯３２１ｂにおいては配列番号１２番の１つ、リール帯３２１ｃにおいては配列番号１０番の１つが相当する。「青７図柄」は、リール帯３２１ａにおいては配列番号１６番の１つ、リール帯３２１ｂにおいては配列番号３番の１つ、リール帯３２１ｃにおいては配列番号１５番の１つが相当する。「ＢＡＲ図柄」（華成学園）は、リール帯３２１ａにおいては配列番号１１番の１つ、リール帯３２１ｂにおいては配列番号７・９番の２つ、リール帯３２１ｃにおいては配列番号２番の１つが相当する。「チェリー図柄」」は、リール帯３２１ａにおいては配列番号１０番の１つ、リール帯３２１ｂにおいては配列番号１番・１４番・１７番の３つ、リール帯３２１ｃにおいては配列番号７番・１４番の２つが相当する。「リプレイ図柄」は、リール帯３２１ａにおいては配列番号１番・４番・７番・１２番・１７番の５つ、リール帯３２１ｂにおいては配列番号０番・５番・８番・１１番・１６番・の５つ、リール帯３２１ｃにおいては配列番号１番・５番・８番・１３番・１７番の５つが相当する。「ベル図柄１」は、リール帯３２１ａにおいては配列番号１３番・１５番・１８番の３つ、リール帯３２１ｂにおいては配列番号２番・６番・１０番・１５番・１８番の５つ、リール帯３２１ｃにおいては配列番号９番・１２番・１６番の３つが相当する。「ベル図柄２」は、リール帯３２１ａにおいては配列番号２番・５番・８番の３つ、リール帯３２１ｃにおいては配列番号０番・４番・１８番の３つが相当する。「スイカ図柄」は、リール帯３２１ａにおいては配列番号９番・１４番・１９番の３つ、リール帯３２１ｂにおいては配列番号４番・１３番の２つ、リール帯３２１ｃにおいては配列番号３番・６番・１１番の３つが相当する。「義図柄」は、リール帯３２１ａにおいては配列番号２０番の１つ、リール帯３２１ｂにおいては配列番号１９番の１つ、リール帯３２１ｃにおいては配列番号１９番の１つが相当する。「正図柄」は、リール帯３２１ａにおいては配列番号０番の１つ、リール帯３２１ｂにおいては配列番号２０番の１つ、リール帯３２１ｃにおいては配列番号２０番の１つが相当する。なお、図柄の種類は一例であって、これらの種類に限られるものではない。
【０１２３】
［９．枠部材］
図４７は、図柄表示窓４０１を含む枠部材５０１の部分を拡大したところを示している。図柄表示窓４０１からは、各リール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃの図柄列中の図柄のうち、連続する３つの図柄が視認可能となっている。この図柄が表示されている３つの位置を上から「上段（または上段位置）」（例えば、リール３０１ａの「ベル１図柄」が表示されている位置）、「中段（または中段位置）」（例えば、リール３０１ｂの「リプレイ図柄」が表示されている位置）、「下段（または下段位置）」（例えば、リール３０１ｃの「ベル１図柄」が表示されている位置）という。
【０１２４】
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。
【０１２５】
枠部材５０１（表示パネルともいう、以下では表示パネル５０１として統一する）の左側端（図柄表示窓４０１から見て左側には、各種のランプが備えられており、そのうち、

「ＢＥＴ１」，「ＢＥＴ２」，「ＢＥＴ３」と記されているのがＢＥＴランプ（ベットランプ）６１４である。ＢＥＴランプの数字（上記の「ＢＥＴ１」，「ＢＥＴ２」，「ＢＥＴ３」の１，２，３の数字）はそれぞれベット数（賭け数のこと、賭けたメダルの枚数に応じた数のこと）に対応している。すなわち、「１」は１ベット（賭けたメダルの枚数は１枚）、「２」は２ベット（賭けたメダルの枚数は２枚）、「３」は３ベット（ＭＡＸベットともいう、賭けたメダルの枚数は３枚）に対応しているということである。

【０１２６】

本実施形態のスロットマシン１では、ベット数に応じて有効となる並びが決められている。この「有効となる並び」は有効ラインとも呼ばれる。以下では有効ラインと統一して称する。後述する所定の当選役に対応する図柄の組合せは、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合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、それぞれの図柄が何れかの有効ライン上に並んでいなければ（すなわち所定の当選役に対応する図柄の組合せが有効ライン上に並んでいなければ）、所定の当選役に対応する図柄の組合せ態様が表示されたとは判断されないことになる。なお、このように、所定の当選役に対応する図柄の組合せが有効ライン上に並んでいない場合は、バラバラな図柄の組合せ態様（すなわちハズレの図柄の組み合わせ）が表示されたと判断される。

【０１２７】

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

【０１２８】

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

【０１２９】

本実施形態のスロットマシン１では、上述したとおり、賭け数は３ベット（ＭＡＸベット）のみとし、有効ラインを図４７の図柄表示窓４０１内で「ＢＡＲ図柄－リプレイ図柄－義図柄」が表示されているライン（すなわち右上がりライン）６２３ｂと、「ベル１図柄－リプレイ図柄－ベル１図柄」が表示されているライン（すなわち右下がりライン６２３ａ）の２つのラインのみを有効ラインとしている。

【０１３０】

図４７の図柄表示窓４０１内に表示されている図柄の組合せは、有効ラインの一つである右下がりライン６２３ａに表示されている「ベル１図柄－リプレイ図柄－ベル１図柄」であり、この図柄の組合せは、後述する図５３に示すように、リプレイ役（再遊技役）に対応する図柄の組合せであるから、次ゲームにおいて、メダルを投入することなく自動ベットされ、前回のゲームと同様のゲームを再び実行することが可能となる。なお、有効ライン上に「ベル１図柄－リプレイ図柄－ベル１図柄」が表示されたとしても、遊技者は、何れの役の図柄の組合せが表示されたのか、一見して把握し難い。しかし、有効ラインではない中段ラインに「リプレイ図柄－リプレイ図柄－リプレイ図柄」の図柄の組合せが表示されることで、遊技者は、リプレイに入賞したことを把握することが可能となる。

【０１３１】

その他、表示パネル５０１には、スロットマシン１の遊技状態に合わせて点灯（あるいは点滅）可能なランプ及びＬＥＤ類が設けられている。これらのランプ類は図の上から、「ＥＲＲ」という文字の描かれたエラーランプ６０４、上記ＢＥＴランプ６１４のすぐ下に位置する、「ＲＥＰ」という文字の描かれたリプレイランプ６０６、「ＳＴＲ」という文字の描かれたスタートランプ６０８、「ＩＮＳ」という文字の描かれたメダルＩＮランプ６１０、及び２つの横並びの７セグメントＬＥＤを備えた払出枚数表示ＬＥＤ６１２が

それぞれ備えられている。なお、これらの他に後述するボーナスゲームの当選を告知するボーナス告知ランプや、ボーナスゲームなどでのメダルの累計払い出し枚数を表示したり、ボーナスゲームをカウントしたりする７セグメントＬＥＤ等を別途設けてもよい。

【０１３２】

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。

【０１３３】

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

【０１３４】

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。

【０１３５】

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。

【０１３６】

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

【０１３７】

［１０．スロットマシンの内部構成］

図４８は、スロットマシン１に装備されている各種の機構要素や電子機器類、操作部材等の構成を概略的に示している。スロットマシン１は遊技の進行を統括的に制御するためのメイン基板４０９を有しており、このメイン基板（主制御基板）４０９にはＣＰＵ１１１０をはじめＲＯＭ１１１２、ＲＡＭ１１１４、入出力インタフェース１１１６等が実装されている。

【０１３８】

前述した１枚投入ボタン２０５，２０６や始動レバー２１０、リール停止ボタン２１１ａ，２１１ｂ，２１１ｃ、貯留解除スイッチ２０９等は何れもメイン基板４０９に接続されており、これら操作ボタン類は図示しないセンサを用いて遊技者による操作を検出し、検出された操作信号をメイン基板４０９に出力することができる。具体的には、始動レバー２１０が操作されると前述した図柄変動表示装置３００を始動させる（リール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃの回転を開始させる）操作信号がメイン基板４０９に出力され、リール停止ボタン２１１ａ，２１１ｂ，２１１ｃが操作されると、リール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃをそれぞれ停止させる操作信号がメイン基板４０９に出力される。

【０１３９】

なお、以下では必要に応じて、リール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃをそれぞれ左リール３０１ａ，中リール３０１ｂ，右リール３０１ｃと呼ぶ。そして、これに対応するそれぞれのリール停止ボタン２１１ａ，２１１ｂ，２１１ｃを左リール停止ボタン２１１ａ，中リール停止ボタン２１１ｂ，右リール停止ボタン２１１ｃと呼ぶ。

【０１４０】

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

【０１４１】

図柄変動表示装置３００はリール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃをそれぞれ回転させるためのリール駆動モータ３４１ａ，３４１ｂ，３４１ｃを備えている（左リール駆動モータ３４１ａ、中リール駆動モータ３４１ｂ、右リール駆動モータ３４１ｃ）。このリール

駆動モータはステッピングモータからなり、それぞれのリール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃは独立して回転、停止することができ、その回転時には図柄表示窓４０１にて複数種類の図柄が上から下へ連続的に変化しつつ表示される。リール駆動モータ３４１ａ，３４１ｂ，３４１ｃは可動表示体駆動手段に相当する。ステッピングモータによって、各リールは、後述のリール特殊演出処理の際、所定の図柄数分回転することができる。

【０１４２】

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

【０１４３】

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

【０１４４】

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

【０１４５】

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

【０１４６】

スロットマシン１は、メイン基板４０９の他に演出制御基板５１０を備えており、この演出制御基板５１０にはＣＰＵ１１１８やＲＯＭ１１２０、ＲＡＭ１１２２、入出力インタフェース１１３０、ＶＤＰ（Ｖｉｄｅｏ　Ｄｉｓｐｌａｙ　Ｐｒｏｃｅｓｓｏｒ）１１２４、ＡＭＰ（オーディオアンプ）１１２６、音源ＩＣ１１２８等が実装されている。演出制御基板５１０はメイン基板４０９から各種の指令信号を受け、画像表示体５００の表

示や照明装置５０２等の発光（または点灯、点滅、消灯等）及びスピーカ５１２の作動を制御している。

【０１４７】

さらに、メイン基板４０９に外部中継端子板１３１を設けた場合には、スロットマシン１はこの外部中継端子板１３１を介して遊技場のホールコンピュータ１２００に接続される。外部中継端子板１３１はメイン基板４０９から送信される各種信号（投入メダル信号や払出メダル信号、遊技ステータス等）をホールコンピュータ１２００に中継する役割を担っている。

【０１４８】

その他、電源装置１１２には、設定キースイッチ１１２ｔやリセットスイッチ１１２ｕ、電源スイッチ１１２ｖ等が付属している。これらスイッチ類は何れもスロットマシン１の外側に露出しておらず、扉形前面部材２００を開けることではじめて操作可能となる。このうち電源スイッチ１１２ｖは、スロットマシン１への電力供給をＯＮ－ＯＦＦするためのものであり、設定キースイッチ１１２ｔはスロットマシン１の設定（例えば設定１～６）を変更するためのものである。またリセットスイッチ１１２ｕはスロットマシン１で発生したエラーを解除するためのものであり、さらには設定キースイッチ１１２ｔとともに設定を変更する際にも操作される。

【０１４９】

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

【０１５０】

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（図４６参照）。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（有効ライン上に表示された図柄の組合せ態様）から所定の当選役に対応する図柄の組合せ態様が表示されたか否かが判断される。具体的には、図柄表示窓４０１内で前述の有効ライン（右上がりライン６２３ｂ及び右下がりライン６２３ａ）のうち少なくとも何れか１つのラインに所定の当選役に対応する図柄の組合せ態様が表示されているか否かが判断される。このとき、右上がりライン６２３ｂと右下がりライン６２３ａとで、別の当選役に対応する図柄の組合せ態様が重複して表示された場合には、複数の当選役に対応する図柄の組合せ態様が同時に表示されたと判断されて、それぞれの払出数を合算した数量のメダルの払い出しが行われる。すなわち、複数の当選役に対応する図柄の組合せ態様が重複して図柄表示窓４０１内の有効ライン上に表示されるものとなる）。

【０１５１】

以下では、所定の当選役に対応する図柄の組合せ態様が何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）の組合せが揃う、あるいは当選役図柄が揃った、という。

【０１５２】

スロットマシン１の図柄には、「赤７図柄」、「青７図柄」、「ＢＡＲ図柄」、「チェリー図柄」、「リプレイ図柄」、「ベル１図柄」、「ベル２図柄」、「スイカ図柄」、「義図柄」及び「正図柄」があることはすでに述べたとおりであるが、このうち、「赤７図柄」、「青７図柄」及び「ＢＡＲ図柄」は他の図柄に比べて目立ち易く、識別しやすい図柄となっている。ここでいう識別のし易さとは、リールの回転中や、リールの停止した状態を含めて遊技者が容易に図柄を識別することができる度合いの高さのことをいう。これらの図柄はリールの回転中もその色彩や図柄の大きさから、遊技者が停止操作する際に、

これらの図柄が図柄表示窓４０１内に停止されるように狙って停止操作することが容易となっている（すなわち目押しすることが容易である）。さらに「義図柄」及び「正図柄」についても、図４６を見ても分かるように、「義図柄」と「正図柄」との２つの図柄で円状を形成するかたちで「正義」と読めるように互いに上下に隣接して配置されているとともに、各リール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃにおいて１つしか配置されていないので、目押しすることが容易である。

【０１５３】

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、所定の組合せとなることにより当選役に対応する図柄の組合せとなるものである。すなわち、所定の遊技特典が付与される。以下に、図４９に示された各当選役に対応して許容される図柄の組合せ態様について説明する。

【０１５４】

［１０－１．当選役と図柄の組合せ］

ここで、スロットマシン１の当選役（入賞役と呼ばれるものを含む）と、これに対応する図柄の組合せについて、図４９、図５０及び図５１～５３を用いて説明する。図４９は、スロットマシン１の各入賞役についての当選確率を示す図であり、当たり値判定テーブルとして予めＲＯＭ１１１２等に格納されているものである。図５０は、各当選役と、これら各当選役に対応して成立する条件装置を示す図であり、予めＲＯＭ１１１２等に格納されているものである。図５１～５３は、各条件装置に対応する図柄の組合せ及びメダルの払出数を示す図であり、これについても予めＲＯＭ１１１２等に格納されているものである。

【０１５５】

本実施形態のスロットマシン１における遊技状態としては、一般状態、通常ＲＴ、チャンスＲＴ中、ＳＢ中、ボーナス内部中、及びボーナス中が用意されている。各当選役についての当選確率は、図４９に示されるように、遊技状態毎に決められている。なお、チャンスＲＴには、図４９に示されるように、ハズレの確率が異なるチャンスＲＴ１、チャンスＲＴ２及びチャンスＲＴ３がある。そして、抽選の結果として何らかの役に当選すると、当選役に応じた条件装置が作動し、作動した条件装置に対応する図柄組合せが有効ライン上に表示されるように、後述するリール停止処理が行われる。本実施形態のスロットマシン１では、一の条件装置とリール制御のパターンとが１対１で対応しているので、一の当選役に対して複数のリール制御パターンを用意したい場合には、一の当選役に対して複数の条件が成立する場合もある。こうすることで、一の当選役に対して、複数パターンの停止出目（有効ライン上に表示される図柄の組合せ）を用意することが可能となる。ここで、有効ライン上に表示される図柄組合せについて、図４９に示される「ＲＢ１＋ベル２」、「スイカ」、「ＡＴ１」～「ＡＴ１０」、「ＡＬＬ」、「ＳＢ１」～「ＳＢ３」、「ＳＢ１＋通常リプ」～「ＳＢ３＋通常リプ」を例に挙げて説明する。

【０１５６】

「ＲＢ１＋ベル２」は、ＲＢ１とベル２とが同時に重複して当選する重複役である。このとき、ＲＢ１及びベル２の両方に対応する条件装置が作動し、これらに対応する図柄の組合せが有効ライン上に表示されることが許容され、これに基づいて、後述するステップＳ５のリール停止処理が行われる。そして、ベル２に対応する図柄の組合せが有効ライン上に表示されると、賞として例えば９枚のメダルが払い出され、ＲＢ１に対応する図柄の組合せが有効ライン上に表示されると、後述するＲＢ１ゲームが開始される。ただし、ＲＢ１に対応する図柄の組合せ及びベル２に対応する図柄の組合せの両方について有効ライン上に表示されることが許容されたとしても、ベル２に対応する図柄の組合せが優先して有効ライン上に表示されるようにリール停止処理が行われる。ここで、ベル２に対応する図柄の組合せは、当選した当該ゲームに限って、有効ライン上に表示されることが許容される。一方、ＲＢ１に対応する図柄の組合せは、当選した当該ゲームだけに限らず、次ゲーム以降においても、ＲＢ１に対応する図柄の組合せが有効ライン上に表示されるまで継続して、有効ライン上に表示されることが許容される。

【０１５７】
なお、重複役とは、１回の抽選機会において複数の役が同時に選び出される役であることを意味する。例えば、当選成立状態が次ゲーム以降に持ち越される持ち越し役が１ゲーム目に選び出されたもののこの持ち越し役に対応する図柄組合せが表示されなかった場合において、例えば２ゲーム目で第１の役が選び出されたときは、持ち越し役と第１の役との両方が当選成立している状態となるが、この場合は、互いに別の抽選機会において選び出されているから、重複役に該当しない。これとは逆に、単独役とは、１回の抽選機会において一つの役のみが選び出される役を意味する。
【０１５８】
また、ＢＢ１、ＢＢ２、ＲＢ１及びＲＢ２をボーナス役とし、図５１～５３においてメダルの払い出しがある役（例えばチェリー、スイカ、ベル１、ベル２等）を小役とし、前回ゲームと同じゲームを実行できる役（例えば通常リプ等）をリプレイ役とし、複数の図柄組合せについて有効ライン上に表示されることが同時に許容されたとき、リプレイ役、小役、ボーナス役の優先順位で、これらに対応する図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されるように、後述するリール停止処理が行われる。
【０１５９】
また、「スイカ」は、スイカの単独当選役である。このとき、有効ライン上にはスイカに対応する図柄の組み合わせが表示されることが許容され、これに基づいて、後述するステップＳ５のリール停止処理が行われる。そして、スイカに対応する図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されると、賞として例えば５枚のメダルが払い出される。
【０１６０】
なお、抽選の結果、何れかの役に当選したとしても、当該当選役に対応する図柄の組み合わせは、後述する引き込み制御を実行可能な範囲で図柄表示窓４０１内（すなわち有効ライン上）に停止されるように狙って停止操作（リール停止ボタン２１１ａ，２１１ｂ，２１１ｃを押す操作）が行われないと、有効ライン上に当選役に対応する図柄の組み合わせを表示させることができない。従って、抽選の結果、何れかの役に当選したにもかかわらず、この当選役に対応する図柄の組合せが有効ライン上に表示されなければ、後述するステップＳ６においてゲーム結果がハズレである旨が判定される。
【０１６１】
「ＡＴ１」～「ＡＴ１０」は、何れも、各々に決められた適正な押し順でリール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃが操作された場合と、各々に決められた適正な押し順でリール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃが操作されなかった場合とで、賞として払い出されるメダル枚数が異なっている。
【０１６２】
具体的には、「ＡＴ１」及び「ＡＴ２」についての適正な押し順は、「左→中→右」（以下「順押し」と称する）である。そして、この適正な押し順でリール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃが操作された場合には、作動している条件装置のうち小物１７の図柄組み合わせが有効ライン上に表示されることが許容され、これに基づいて、後述するステップＳ５のリール停止処理が行われる。そして、小物１７の図柄組み合わせが有効ライン上に表示されると、賞として例えば９枚のメダルが払い出される。なお、小物１７の図柄組み合わせを構成する図柄は、リールの引き込み制御を実行可能な範囲内に配置されているので、抽選の結果が「ＡＴ１」又は「ＡＴ２」であるときには、適正な押し順でリール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃが操作される限り必ず、小物１７の図柄組み合わせが有効ライン上に表示される。
【０１６３】
また、不適正な押し順でリール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃが操作された場合には、適正なタイミングでリール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃが操作されると、賞として例えば２枚のメダルが払い出される図柄の組み合わせが有効ライン上に表示される。ただし、不適正なタイミングでリール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃが操作されると、ハズレの図柄組み合わせが有効ライン上に表示される。このとき、賞としてのメダルは払い出されな

い。
【０１６４】
すなわち、抽選の結果が「ＡＴ１」又は「ＡＴ２」であるとき、適正な押し順でリール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃが操作される限り必ずベル１の図柄組み合わせが有効ライン上に表示される。ただし、不適正な押し順でリール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃが操作された場合には、適正なタイミングでリール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃが操作されると、賞として１枚のメダルが払い出される図柄の組み合わせが有効ライン上に表示され、不適正なタイミングでリール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃが操作されると、ハズレの図柄組み合わせが有効ライン上に表示されることとなる。
【０１６５】
なお、不適正な押し順でリール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃが操作された場合における上記の「適正なタイミング」は、抽選の結果が「ＡＴ１」であるときと「ＡＴ２」であるときとで異なっている。より具体的には、抽選の結果が「ＡＴ１」であるときにおける「適正なタイミング」は、抽選の結果が「ＡＴ２」であるときにおける「不適正なタイミング」となり、抽選の結果が「ＡＴ１」であるときにおける「不適正なタイミング」は、抽選の結果が「ＡＴ２」であるときにおける「適正なタイミング」となる。
【０１６６】
また、「ＡＴ３」及び「ＡＴ４」についての適正な押し順は「左→右→中」（以下「はさみ押し」と称する）であり、「ＡＴ５」及び「ＡＴ６」についての適正な押し順は「中→左→右」又は「中→右→左」（以下これらを「中押し」と称する）であり、「ＡＴ７」及び「ＡＴ８」についての適正な押し順は「右→中→左」（以下「逆押し」と称する）であり、「ＡＴ９」及び「ＡＴ１０」についての適正な押し順は「右→左→中」（以下「逆はさみ押し」と称する）である。そして、この適正な押し順でリール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃが操作された場合には、小物１７の図柄組み合わせが有効ライン上に表示されることが許容され、これに基づいて、後述するステップＳ５のリール停止処理が行われる。ただし、不適正な押し順でリール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃが操作された場合には、適正なタイミングでリール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃが操作されると、賞として１枚のメダルが払い出される図柄の組み合わせが有効ライン上に表示され、不適正なタイミングでリール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃが操作されるとハズレの図柄組み合わせが有効ライン上に表示されることとなる。ここで、抽選の結果が「ＡＴ３」、「ＡＴ５」、「ＡＴ７」及び「ＡＴ９」である場合における「適正なタイミング」は、それぞれ、抽選の結果が「ＡＴ４」、「ＡＴ６」、「ＡＴ８」及び「ＡＴ１０」である場合における「不適正なタイミング」となり、抽選の結果が「ＡＴ３」、「ＡＴ５」、「ＡＴ７」及び「ＡＴ９」である場合における「不適正なタイミング」は、それぞれ、抽選の結果が「ＡＴ４」、「ＡＴ６」、「ＡＴ８」及び「ＡＴ１０」である場合における「不適正なタイミング」となる。
【０１６７】
なお、抽選の結果が「ＡＴ１」～「ＡＴ１０」のうち何れかであるときに、不適正な押し順でリール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃが操作され、さらに不適正なタイミングでリール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃが操作されたことによって有効ライン上に表示されたハズレの図柄組み合わせは、この実施形態において「ベルこぼ目」と称する。
【０１６８】
「ＡＬＬ」は、ボーナスゲーム中に限って抽選対象となる役であり、抽選の結果が「ＡＬＬ」であるとき、いかなる押し順で且ついかなるタイミングでリール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃが操作された場合であっても、小物１７の図柄組み合わせが有効ライン上に表示されることが許容され、これに基づいて、後述するステップＳ５のリール停止処理が行われる。上述したとおり、小物１７の図柄組み合わせを構成する図柄は、リールの引き込み制御を実行可能な範囲内に配置されているので、抽選の結果が「ＡＬＬ」であるときには、常に、小物１７の図柄組み合わせが有効ライン上に表示される。そして、小物１７の図柄組み合わせが有効ライン上に表示されると、賞として例えば９枚のメダルが払い出

される。
【０１６９】
「ＳＢ１」～「ＳＢ３」は、何れも、シングルボーナスと呼ばれる単独役であり、一般状態、通常ＲＴ及びＳＢ中のうちの何れかの状態であるときに限り、抽選対象とされる。そして、抽選の結果が「ＳＢ１」～「ＳＢ３」の何れかであると、それぞれに対応する図柄の組み合わせについて、有効ライン上に表示されることが許容され、これに基づいて、後述するステップＳ５のリール停止処理が行われる。そして、「ＳＢ１」～「ＳＢ３」に対応する図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されると、次ゲームに限り、遊技状態が「ＳＢ」に制御される（この次ゲームはシングルボーナスゲームと呼ばれる）。
【０１７０】
具体的には、抽選の結果が「ＳＢ３」であるときには、ＳＢ３に対応する条件装置が作動し、この作動した条件装置に対応する図柄の組み合わせ（ＳＢ３に対応する図柄の組み合わせ）について有効ライン上に表示されることが許容され、ＳＢ３に対応する図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されると、次ゲームの遊技状態が図４９に示される「ＳＢ中」となる。
【０１７１】
抽選の結果が「ＳＢ２」であるときには、ＳＢ２に対応する条件装置が作動し、この作動した条件装置に対応する図柄の組み合わせ（ＳＢ２に対応する図柄の組み合わせ）について有効ライン上に表示されることが許容される。また、抽選の結果が「ＳＢ１」であるときには、ＳＢ１に対応する条件装置が作動し、この作動した条件装置に対応する図柄の組み合わせ（ＳＢ１に対応する図柄の組み合わせ）について有効ライン上に表示されることが許容される。そして、ＳＢ２に対応する図柄の組み合わせ又はＳＢ１に対応する図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されると、次ゲームの遊技状態が図４９に示される「ＳＢ中」となる。
【０１７２】
なお、抽選の結果が「ＳＢ１」である場合及び「ＳＢ２」である場合には、何れも、有効ライン上には、表示された図柄の組み合わせを遊技者が容易に把握することができない組み合わせ（所謂バラケ目と呼ばれる組み合わせ）で表示される。これに対し、抽選の結果が「ＳＢ３」である場合には、図５０に示される図柄の組み合わせが有効ライン上に表示され、このとき、有効ライン上ではないものの各リール３０１ａ～３０１ｃの下段にリプレイ図柄が揃う。これにより、遊技者は、抽選の結果が「ＳＢ３」であることを把握することが可能となる。
【０１７３】
「ＳＢ１＋通常リプ」～「ＳＢ３＋通常リプ」は、何れも、シングルボーナスと通常リプレイとが同時に重複して当選する役であり、一般状態、通常ＲＴ及びＳＢ中では抽選対象とならず、チャンスＲＴ（チャンスＲＴ１、チャンスＲＴ２、チャンスＲＴ３）であるときに限り、抽選対象とされる。言い換えると、「ＳＢ１」～「ＳＢ３」が抽選対象とされる遊技状態では「ＳＢ１＋通常リプ」～「ＳＢ３＋通常リプ」が抽選対象とはされず、「ＳＢ１」～「ＳＢ３」が抽選対象とされない遊技状態では「ＳＢ１＋通常リプ」～「ＳＢ３＋通常リプ」が抽選対象とされる。なお、「ＳＢ１＋通常リプ」、「ＳＢ２＋通常リプ」又は「ＳＢ３＋通常リプ」に当選したとき、ＳＢ役（ＳＢ１、ＳＢ２、ＳＢ３）に対応する図柄組み合わせよりも、通常リプレイ役に対応する図柄組み合わせが優先して有効ライン上に表示されるように、後述するリール停止処理が行われる。
【０１７４】
ここで、ボーナス役（ＢＢ１、ＢＢ２、ＲＢ１、ＲＢ２）、リプレイ役（再遊技役とも呼ばれる）、小役（ベル役（ベル１、ベル２）、チェリー役（チェリー１、チェリー２）、スイカ役、ＡＴ専用役、ＡＬＬ役、ボーナスゲーム専用役）、シングルボーナス役（ＳＢ１、ＳＢ２、ＳＢ３）について説明する。
【０１７５】
［１０－１－１．ボーナス役］

本実施形態のスロットマシン１では、ＢＢ１、ＢＢ２、ＲＢ１又はＲＢ２といったボーナス役に当選し、これら何れかの役に対応する図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されると、ＢＢ１ゲーム、ＢＢ２ゲーム、ＲＢ１ゲーム又はＲＢ２ゲームといったボーナスゲームが実行される。このボーナスゲームは、複数ゲームにわたって、遊技者がメダルを集中して獲得できる機会が設けられるゲームである。ただし、遊技者が大量のメダルを獲得することが可能なものは、図５０に示されるように、ＢＢ１ゲーム及びＢＢ２ゲームだけである。

【０１７６】

また、スロットマシン１では、右上がりライン５２３ｂ及び右下がりライン６２３ａのうち少なくとも何れかの有効ラインに、作動した条件装置に対応する図柄組み合わせ（図５０に示された図柄組み合わせ）が停止すると、１回のゲーム結果として、有効ラインに停止した図柄組み合わせに応じた賞が付与される。ただしこの場合、右上がりライン５２３ｂ及び右下がりライン６２３ａといった二つの有効ラインに、同時に重複して二つの当選役に対応する図柄の組み合わせが表示された場合には、この二つの図柄の組み合わせに応じたメダルが賞として払い出される。なお、本実施形態のスロットマシン１では有効ラインの数が二つであるが、有効ラインの数を三つ以上とし、この三つの有効ラインに、同時に重複して三つ以上の当選役に対応する図柄の組み合わせが表示された場合に、この三つ以上の図柄の組み合わせに応じたメダルが賞として払い出されるようにしてもよい。ただし、１回のゲームで払い出されるメダルの最大枚数（例えば、１５枚）が予め決められており、１回のゲーム結果として払い出されるメダルの枚数はこの最大枚数を超えないものとなっている。

【０１７７】

なお、本実施形態のスロットマシン１には、上述したとおり、ＳＢ１、ＳＢ２及びＳＢ３といったシングルボーナス役も用意されている。このシングルボーナス役に当選すると、次ゲームに限り、当選したＳＢ役に応じて、図４９に示されるＳＢ中に制御されるとともに、抽選の結果が「ＡＴ１」～「ＡＴ１０」の何れかであるときに適正な押し順が遊技者に教えられるＡＴゲームの上乗せ抽選が行われる。

【０１７８】

［１０－１－２．リプレイ役］

本実施形態のスロットマシン１には、リプレイ役（再遊技役ともいう）として、通常リプレイ（図４９では「通常リプ」と記載）とＡＲＴリプレイ１～３（図４９では「ＡＲＴリプ１」、「ＡＲＴリプ２」、「ＡＲＴリプ３」と記載）とが用意されている。このリプレイ役に対応する図柄の組み合わせ態様は、図５１～５３に示されるとおりである。そして、リプレイ役に対応する図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されると、リプレイの図柄組み合わせが揃ったと判定される。通常リプレイは、再遊技１の条件装置が成立する当選役であり、押し順に関係なく、中段にリプレイ図柄の組み合わせが成立可能な当選役である。これに対して、ＡＲＴリプレイ１－３は、夫々適正押し順でリールが停止された場合に特定図柄の組み合わせを成立させる当選役であり、適正でない押し順で操作されると、通常リプレイの図柄組み合わせが優先される。なお、上記のリプレイ役に対応する図柄の組合せは、図４９を見ても分かるように遊技者がすぐに把握し難いものであるが、有効ラインではないものの中段ラインに「リプレイ図柄－リプレイ図柄－リプレイ図柄」の図柄の組合せが表示されることで、遊技者は、リプレイに入賞したことを把握することが可能となる。

【０１７９】

リプレイ役として、さらに、ＢＡＲリプレイがある。ＢＡＲリプレイは、リールのリール特殊演出を利用した特殊遊技状態の契機として利用される当選役であり、例えば、後述のとおり、チャンスＡＲＴ２又はチャンスＡＲＴ３の際に当選可能な専用役である。さらに、ＢＡＲリプレイは、チャンスＡＲＴ２又はチャンスＡＲＴ３のゲーム中、即ち、ＡＲＴゲーム中に継続ゲーム数を飛躍的に増加させ得る特殊遊技状態の契機となる当選役である。

【０１８０】
リプレイの図柄組み合わせが有効ライン上に表示されると、リプレイゲームという遊技特典が付与される。このリプレイゲームでは、改めてメダルを投入もしくはベット操作をすることなく、リプレイの図柄組み合わせが表示されたゲームと同じゲームを、再遊技として実行できる。なお、リプレイの図柄組み合わせが有効ライン上に表示されたとしても、賞としてのメダルは払い出されない。
【０１８１】
このリプレイゲームの遊技特典の特徴は、メダルの払出しを行わない代わりに次回のゲームで新たにメダルを消費する（新たにメダルを賭ける）必要がないことである。またリプレイはメダルの払い出しを伴わない当選役であるため、例えばその当選確率を高くすることにより、当選頻度が高くなったとしてもホールにとって不利益となることは非常に少ないといえる。従って、スロットマシン１では、通常状態（本実施形態における一般状態及び通常ＲＴが相当する）において、概ね６～７回に１回程度は当選する確率としている（詳細は後述）。これにより、遊技者が消費するメダルの量（一定時間当たりにつき消費するメダル数）をある程度一定の範囲に保つことが可能となる。つまり、リプレイという当選役にゲーム進行における過剰なメダルの消費を抑える役割を持たせることができるということになる。
【０１８２】
また、各リール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃにリプレイ役に対応する図柄の組み合わせ態様を構成する図柄をそれぞれ満遍なく配置する（例えば、リプレイ役に対応する図柄の組み合わせ態様を構成する図柄と、同じくリプレイ役に対応する図柄の組み合わせ態様を構成する図柄との間に配置される他の図柄（リプレイ役に対応する図柄の組み合わせ態様を構成しない図柄）を１個から最大でも４個までにする）ことにより、リプレイ役に対応する図柄の組み合わせ態様を目押しの必要なく揃えることのできるものとすることができる。
【０１８３】
なお、通常リプレイに対応する図柄の組み合わせが有効ライン上に表示された場合には、通常リプレイに対応する図柄の組み合わせが表示されたゲームと同じゲームを再遊技として実行できるだけであるが、ＡＲＴリプレイ１～３に対応する図柄の組み合わせが有効ライン上に表示された場合には、チャンスＲＴへ移行する契機として機能している。
【０１８４】
当選役がＢＡＲリプレイの場合、再遊技１と図５０に図示をしていないＢＡＲリプレイ専用の条件装置が成立する。リール停止ボタンの押し順に正解すると、ＢＡＲリプレイ専用の条件装置が優先され、遊技者が適正なタイミングでリール停止ボタンを操作すると、メイン基板４０９は当選役であるＢＡＲ図柄の組合せを所定のラインに沿って停止させる。ＢＡＲ図柄の組合せは有効ラインに沿って揃うようにされてもよいし、有効ラインではないものの中段ライン等にＢＡＲ図柄の組合せが成立するような図柄組合せの配列をＢＡＲリプレイ専用の条件装置の対応図柄組合せとしてもよい。一方、リール停止ボタンの押し順に正解しない場合には、再遊技１の条件装置が優先されて、遊技者がどのようなタイミングでリール停止ボタンを操作しても、中段にリプレイ図柄の組合せを揃えることができる。
【０１８５】
［１０－１－３．ベル］
本実施形態のスロットマシン１には、ベル役として、上述したとおり、「ベル１」と「ベル２」とが用意されている。このベル役に対応する図柄の組み合わせ態様は、図５１～５３に示されるとおりである。そして、ベル役に対応する図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されると、ベル役の図柄組み合わせが揃ったと判定され、賞としてのメダル(例えば９枚)が払い出される。なお、ベル２に対応する図柄の組み合わせは、図４９を見ても分かるように遊技者がすぐに把握し難いものであるが、有効ラインではないものの中段ラインに「ベル１図柄ｏｒベル２図柄－ベル１図柄－ベル１図柄ｏｒベル２図柄」の組み

合せが表示されることで、遊技者は、ベル２に入賞したことを把握することが可能となる。なお、ベル１図柄とベル２図柄とは形態に若干違いがあるものの、ベルといった同じ観念を遊技者に生じさせる点で両図柄は共通する。

【０１８６】

ベル１に対応する図柄の組み合わせ又はベル２に対応する図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されると、規定枚数（例えば９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。このように、ベル１に対応する図柄の組み合わせ又はベル２に対応する図柄の組み合わせは、ゲームを進めるうえでメダルの増加を期待できたり、メダルの消費を抑えることが期待できたりする。ただし、ベル１に対応する図柄の組み合わせ又はベル２に対応する図柄の組み合わせが有効ライン上に表示される頻度が高くなると、遊技者はゲームを進めていくだけでメダルを増加させることが可能となる。なお、ベル１に対応する図柄の組み合わせ及びベル２に対応する図柄の組み合わせを構成する図柄は、目押しすることなく有効ライン上に表示することができるように、各リール上に配置されている。

【０１８７】

［１０－１－４．チェリー役］

本実施形態のスロットマシン１には、チェリー役として、上述したとおり、「チェリー１」と「チェリー２」とが用意されている。このチェリー役に対応する図柄の組み合わせ態様は、図５１～５３に示されるとおりである。そして、チェリー役に対応する図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されると、チェリー役の図柄組み合わせが揃ったと判定され、賞としてのメダル（例えば２枚）が払い出される。

【０１８８】

［１０－１－５．スイカ役］

スイカ役に対応する図柄の組み合わせ態様は、図５１～５３に示されるとおりである。このスイカ役に対応する図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されると、スイカ役の図柄組み合わせが揃ったと判定され、賞としてのメダル（例えば５枚）が払い出される。

【０１８９】

［１０－１－６．ＡＴ専用役］

本実施形態のスロットマシン１には、ＡＴ専用役として、上述したとおり、「ＡＴ１」～「ＡＴ１０」が用意されている。これらＡＴ専用役に対応する図柄の組み合わせ態様は、図５１～５３に示されるとおりである。すなわち、抽選の結果が「ＡＴ１」～「ＡＴ１０」のうちの何れかであって且つ適正な押し順でリール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃが操作されると、作動した条件装置のうち小物１７に対応する図柄の組み合わせが有効ライン上に表示される。ただし、抽選の結果が「ＡＴ１」～「ＡＴ１０」のうちの何れかであったとしても、適正な押し順でリール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃが操作されなかった場合には、賞として１枚のメダルが払い出される図柄の組み合わせが表示されるか、ハズレの図柄組み合わせが表示されることとなる。賞として１枚のメダルが払い出される図柄の組み合わせを構成する図柄は、目押しすることなく有効ライン上に表示することができるように、各リール上に配置されている。

【０１９０】

［１０－１－７．ＡＬＬ役］

ＡＬＬ役に対応する図柄組み合わせは、図５１～５３に示されるとおりである。ただし、いかなる押し順で且ついかなるタイミングでリール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃが操作されたとしても、作動した条件装置のうち小物１７に対応する図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されるように、リール制御される。

【０１９１】

［１０－１－８．ボーナスゲーム専用役］

さらに、ボーナスゲーム中（ＢＢ１ゲーム中、ＢＢ２ゲーム中、ＲＢ１ゲーム中及びＲＢ２ゲーム中）にのみ有効となる当選役としてボーナスゲーム専用役がある。このボーナスゲーム専用役は、図４９の「ロゴ１」～「ロゴ７」に相当し、これらに対応する図柄（

ボーナスゲーム専用役図柄）の組み合わせは、図５０に示されるとおりである。
【０１９２】
ボーナスゲーム中にボーナスゲーム専用役図柄が揃うと、規定枚数（例えば１０枚）のメダルの払い出しが行われる。このときのメダルの払い出しは当該ゲームにて行われる。つまり、ボーナスゲーム専用役図柄が揃うと１０枚のメダルの払出しという遊技特典が付与される。そして、ボーナスゲーム中はこのボーナスゲーム専用役を揃いやすくすることにより、メダルの獲得が容易な複数回にわたるゲームを集中して実行することができる。従って、ボーナスゲーム専用役図柄の組み合わせを構成する各図柄は、目押しを行うことなく有効ライン上に揃えることができるものとなっている。
【０１９３】
なお、本実施形態のスロットマシン１では、ボーナスゲームにおいて、上記ボーナスゲーム専用役とＡＬＬ役とが抽選対象とされているが、これらとは異なる当選役を設けてもよい。さらには、ボーナスゲーム専用役のようなボーナスゲーム中限定の当選役を設けずに、ベル役やスイカ役を代わりに用いるものとしてもよい。この場合、一般状態中とボーナスゲーム中とで、メダルの払い出し枚数を変えるようにしてもよい。
【０１９４】
［１０－１－９．ＳＢ役］
本実施形態のスロットマシン１には、ＳＢ役として、上述したとおり、「ＳＢ１」～「ＳＢ３」が用意されている。これらＳＢ役に対応する図柄の組み合わせ態様は、図５１～５３に示されるとおりである。また、ＳＢ役には、上述したとおり、通常状態（一般状態、通常ＲＴ）では単独役として抽選されるが、チャンスＲＴ（チャンスＲＴ１、チャンスＲＴ２、チャンスＲＴ３）では、通常リプレイとの重複役として抽選される。そして、通常状態では、上述したとおり、ＳＢ１に対応する図柄の組み合わせ又はＳＢ２に対応する図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されたとしても遊技者に把握され難いが、ＳＢ３に対応する図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されたときは、各リール３０１ａ～３０１ｃの下段にリプレイ図柄が揃うので、抽選の結果が「ＳＢ３」であることを把握することが可能となる。なお、上記では、一般状態及び通常ＲＴを通常状態と称しているが、一般状態や通常ＲＴと同じような確率でハズレとなるような本実施形態のチャンスＲＴ１に相当する状態についても、後述するＡＲＴゲームが実行されていなければ、通常状態と称されることもある。
【０１９５】
しかし、チャンスＲＴ（チャンスＲＴ１、チャンスＲＴ２、チャンスＲＴ３）では、上述したとおり、ＳＢ１～ＳＢ３は、何れも、単独で抽選されることはなく、通常リプレイと同時に重複して当選するかたちで抽選される。そして、通常リプレイと同時に重複して当選した場合、作動した条件装置のうち再遊技１に対応する図柄の組み合わせが最優先で有効ライン上に表示されるようにリール制御される。この再遊技１に対応する図柄の組み合わせは、有効ラインではないものの中段にリプレイ図柄が表示される組み合わせである。ここで、ＳＢ１～ＳＢ３に当選した場合には、ＡＴゲームの上乗せ抽選が行われる。
【０１９６】
従って、特に内部抽選にてハズレとなる確率が通常状態（一般状態、通常ＲＴ）と変わらないチャンスＲＴ１に制御されているときには、通常状態に制御されているときと比べて、ＡＴゲームの上乗せ抽選が行われる出目が表示される頻度が高められ、ひいては遊技者に期待感を与える頻度が高められることとなる。
【０１９７】
一方、内部抽選にてハズレとなる確率が通常状態（一般状態、通常ＲＴ）と比べて極めて低い遊技状態に制御されていたり、本実施形態のように内部抽選にてハズレとならないチャンスＲＴ２に制御されているときには、通常リプレイに対応する図柄組み合わせの出現頻度が極めて高くなるので、通常リプレイに対応する図柄組み合わせがたとえ表示されたとしても、ＡＴゲームの上乗せ抽選が行われたか否かの判断が困難となる。これにより、上乗せ抽選が行われた可能性があることや、上乗せ抽選に当選した可能性があるといっ

たような遊技者が興味を惹くような期待演出を行う場合には、かかる期待演出を、効果的に行うことが可能となる。

【０１９８】

［１０－１－１０．ハズレ］

図５１～５３に示された図柄の組み合わせの何れにも該当しない場合は、ハズレとなる。そして、ハズレとなった当該ゲームでは、メダルの付与は行われず、また次回以降のゲームに変化を及ぼすこともない。なお、ハズレは遊技者に当該ゲーム及び次回以降のゲームにおいて何の遊技特典も付与しない役であるともいえる。

【０１９９】

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。

【０２００】

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。

【０２０１】

［１１．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。

【０２０２】

図５４は、スロットマシン１における基本的な１ゲームの処理手順を一通り示している。先ずステップＳ１では、ゲームスタートに備えるための初期設定を実行する。特に電源の立ち上げ時等においては、前述した各種装置の接続及び作動状況を確認するとともに、バックアップデータの有無を確認し、バックアップデータが存在する場合には、電源断前の状態に復帰させる処理を実行する。

【０２０３】

次のステップＳ２では、投入口２０３から投入されたメダルの枚数により、あるいはすでに貯留されているメダルがある場合にはＭＡＸ投入ボタン２０６（あるいは１枚投入ボタン２０５）の押下操作により賭け数が決定され、始動レバー２１０の操作待ちの状態となる。すなわち、１回のゲームの賭け数が決定され、始動レバー２１０の操作が可能な状態となるまでがＢＥＴ処理にて実行される。なお、本実施形態のスロットマシン１は、３枚のメダルを投入することによってゲームの実行が可能となる３枚賭け専用機である。従って、１枚投入ボタン２０５を備えていなくてもよい。

【０２０４】

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、何れかの当選役を内部抽選の結果とするか否かを決定するための内部抽選処理を実行する。この内部抽選処理とは、次のステップＳ４にて回転を開始する全てのリール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃが停止状態（遊技者の停止操作により停止状態となること）となる前の段階において、何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何れかの当選役に該当する場合に限り、リール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃの停止操作が行われたときに、該当する当選役に対応する図柄組み合わせが有効ライン上に停止することが許容されるのである。

【０２０５】

次にステップＳ４では、ステップＳ３の内部抽選処理の終了に伴い全てのリール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃの回転を開始させるリール回転処理を実行する。このリール回転処理においては、全てのリール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃの回転が開始された時点で

リール停止ボタン２１１ａ，２１１ｂ，２１１ｃの押下操作を有効とし、リール停止ボタン２１１ａ，２１１ｂ，２１１ｃが有効になったことを知らせる操作有効ランプ（図示しない）を点灯させるとともに、次回のリール回転処理が実行されるまでのタイマカウントを開始する。なお、操作有効ランプは各リール停止ボタン２１１ａ，２１１ｂ，２１１ｃにそれぞれ内蔵されるランプである。

【０２０６】

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、その受付順に操作有効ランプを消灯させるとともに、対応するリール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃの回転を停止させるリール停止処理を実行する。

【０２０７】

次のステップＳ６では、ステップＳ５において全ての右上がりライン６２３ｂと、「ベル１図柄－リプレイ図柄－ベル１図柄」が表示されているライン（すなわち右下がりライン６２３ａ）の２つのラインのみを有効ラインとして、リール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。

【０２０８】

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ＢＢ１、ＢＢ２、ＲＢ１、ＲＢ２、ＳＢ１、ＳＢ２、リプレイの場合には、それぞれ遊技状態の変更（図４９に示される遊技状態の変更）や再遊技等の各種遊技特典に付与を実行する。

【０２０９】

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、一連の外部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。

【０２１０】

［１１－１．始動処理］

図５５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。

【０２１１】

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

【０２１２】

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。本実施形態のスロットマシン１は、３枚賭け専用機であり、３枚のメダルが投入されると、右上がりライン６２３ｂと、右下がりライン６２３ａの２つのラインが有効ラインとなり、これを示す有効ラインランプを点灯させる。

【０２１３】

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。

【０２１４】

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。

【０２１５】

また、上記のステップＳ１０１にて遊技者がベット操作又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。

【０２１６】

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。

【０２１７】

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。

【０２１８】

次にステップＳ１０６では、始動レバー２１０の操作があると、リール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃの回転が開始されるとともに、この始動レバー２１０の操作に基づい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。

【０２１９】

ステップＳ１０７では、抽出された乱数値（以下では、抽出乱数値という）から何れの当選役に該当するかの当たり判定（乱数値の照合）を行う。この当たり判定では、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何れかの当選役に該当すると判定された場合、該当する当選役に対応する条件装置をＯＮ（＝１）にする（図５０を参照）。なお、抽出された乱数値と当たり判定テーブルとを照合して行われる当たり判定における各当選役についての当選確率は、図４９に示されるとおりである。

【０２２０】

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、通常ＲＴ中フラグ、チャンスＲＴ１中フラグ、チャンスＲＴ２中フラグ、チャンスＲＴ３中フラグ、ＳＢ中フラグ、ボーナス内部中フラグ、ボーナス中フラグがある。そして、これらのゲーム状態フラグの何れもＯＦＦ（＝０）状態となっている場合には、常に一般状態中フラグをＯＮ（＝１）状態とする。

【０２２１】

一方、ステップＳ１０７にて、抽出乱数値が何れの当選役にも該当しないと判定された場合、何れの当選役にも該当しない「ハズレ」となり、何れの条件装置も作動させない（図５０を参照）。ここで、何れかの条件装置がＯＮになっているとき（成立しているとき）には、その成立している条件装置に対応する図柄組み合わせを揃えることが可能となる。各条件装置に対応する図柄組み合わせは、図５１～５３に示されるとおりである。従って、何れの条件装置も成立していないハズレである場合は、何れの当選役に対応する図柄組み合わせも、有効ライン上に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ものであり、以

下ではこれらのステップのことを、まとめて内部抽選、あるいは内部抽選を行う等という。なお、この乱数の抽出からフラグ処理までは内部抽選（前述の図５４のステップＳ３）に相当する。

【０２２２】

そして、ステップ１０７と次のステップ１０８との間で、メイン基板は、抽出乱数値が特定値の場合には特殊遊技状態の処理を行う。この特殊遊技状態では、メイン基板４０９は左中右リールの回転を所定期間行われないようにして（フリーズして）、その間に左リール、中リール、右リールの少なくとも一つのリールの回転態様を通常の回転態様とは異なるように制御、即ち、リールの回転における演出（リール特殊演出）を行う。演出制御基板５１０は、リール回転の演出に連動するように、当選役に基づいた遊技メダルの払い出しの特典とは異なる所定特典を付与するための抽選処理や液晶表示装置に対する演出画像の生成等の特殊遊技状態での演出制御処理を行う。メイン基板は、特殊遊技状態を終了させるとステップ１０８に移行する。

【０２２３】

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

【０２２４】

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

【０２２５】

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

【０２２６】

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

【０２２７】

［１１－２．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。ここで該当当選役が許容されると、該当当選役に対応する条件装置を作動させて、この作動した条件装置の情報は、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。

【０２２８】

スロットマシン１では、乱数抽出を行う際の乱数値の範囲（これを抽出範囲という）を予め決めておくものである。この抽出範囲は、例えば、０から１６３８３までの整数値（つまり、２１４＝１６３８４個の乱数）と決めることができる。なお、本実施形態のスロットマシン１では、抽出範囲の乱数値を、便宜上、０から５９９９９までとしているが、これに限られないことはいうまでもない。この乱数の抽出範囲を拡大すると、その分だけ抽出可能な乱数値の範囲（いわゆる分母）が大きくなるので特定の乱数値が偏って抽出されるといった事象が起こりにくくなる。

【０２２９】

上記の抽出範囲内においては、さらにそれぞれの当選役に対応する乱数値が予め割り当てられている。例えば、抽出範囲（本実施形態のスロットマシン１では０から５９９９９）内の乱数値のうち、ＲＢ２に対応する乱数値を「１」とすれば、抽出乱数値が「１」となった場合に、内部抽選の結果は「ＲＢ２に当選した」ということになり、ＲＢ２の条件装置が当該ゲームでの情報コマンドとして処理されることになる。また、これを利用すると、抽出範囲及びＲＢ２に対応する乱数値から、ＲＢ２の当選確率（ＲＢ２が内部抽選の結果として選び出される確率、抽選確率）を算出することができる。上記の例（ＲＢ２）でいえば、ＲＢ２に対応する乱数値の総個数を抽出範囲内の乱数値の総個数で割ると、その値は２／６００００となり、ＲＢ２の当選確率を１／３００００と算出できる。

【０２３０】

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

【０２３１】

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

【０２３２】

ところで、単独役とは、１つの抽出乱数値に対して１つの当選役が対応するものであり、重複役とは、１つの抽出乱数値に対して、複数（この場合２つ）の当選役が対応するものである。つまり、抽出された乱数値が重複役の当たり値に該当する場合、複数の当選役の何れにも当選したということになる。例えば、抽出された乱数値が図４９に示された「ＳＢ１＋通常リプ」に該当する当たり値に該当する場合、前述したフラグ処理（図５５のステップＳ１０７参照）にて、図５０に示されるように、ＳＢ１に対応する条件装置及び通常リプレイに対応する条件装置を同時に成立させるということである。

【０２３３】

また、図４９によれば、ボーナス中は、ＡＬＬ役とボーナスゲーム専用役（ロゴ１～ロゴ７）の当たり値が抽出範囲の大半以上を占めている。従って、ボーナスゲームが実行されると、このボーナスゲームが実行されている期間内に多量のメダルが払い出されることとなる。

【０２３４】

また、図４９を見ても分かるように、一般状態中、通常ＲＴ中及びＳＢ中は、ＳＢ１、ＳＢ２及びＳＢ３の単独役に当選する可能性があるとともに、「ＳＢ１＋通常リプ」、「ＳＢ２＋通常リプ」及び「ＳＢ３＋通常リプ」といったＳＢと通常リプレイとの重複役には当選しない。一方、チャンスＲＴ（チャンスＲＴ１、チャンスＲＴ２、チャンスＲＴ３）中は、ＳＢ１、ＳＢ２及びＳＢ３といった単独役に当選する可能性はないものの、「ＳＢ１＋通常リプ」、「ＳＢ２＋通常リプ」及び「ＳＢ３＋通常リプ」といったＳＢと通常リプレイとの重複役には当選する可能性がある。しかも、一般状態中、通常ＲＴ中及びＳＢ中においてＳＢ１、ＳＢ２又はＳＢ３の単独役に当選する確率は、チャンスＲＴ中において「ＳＢ１＋通常リプ」、「ＳＢ２＋通常リプ」又は「ＳＢ３＋通常リプ」の重複役に

当選する確率と同じである。すなわちこれは、チャンスＲＴ中は、一般状態中、通常ＲＴ中及びＳＢ中において当選する可能性のあるＳＢ１、ＳＢ２及びＳＢ３の単独役に代えて、「ＳＢ１＋通常リプ」、「ＳＢ２＋通常リプ」及び「ＳＢ３＋通常リプ」に当選する可能性があるということになる。

【０２３５】

なお、上述したとおり、「ＳＢ１＋通常リプ」、「ＳＢ２＋通常リプ」又は「ＳＢ３＋通常リプ」に当選したとき、ＳＢ役（ＳＢ１、ＳＢ２、ＳＢ３）に対応する図柄組み合わせよりも、通常リプレイ役に対応する図柄組み合わせが優先して有効ライン上に表示されるように、ステップＳのリール停止処理が行われる。ここで、リプレイ図柄は、各リール３０１ａ～３０１ｃ上において、リールの引き込み制御可能な範囲内で万遍なく配置されているので、通常リプレイ役に当選しているにもかかわらず通常リプレイ役に対応する図柄組み合わせが有効ライン上に表示されない（所謂取りこぼす）といった事態は生じない。そうすると、「ＳＢ１＋通常リプ」、「ＳＢ２＋通常リプ」又は「ＳＢ３＋通常リプ」に当選したときには、常に通常リプレイ役に対応する図柄組み合わせが有効ライン上に表示されることとなり、たとえＳＢ役（ＳＢ１、ＳＢ２、ＳＢ３）が重複役として当選していたとしても、このＳＢ役に対応する図柄組み合わせが有効ライン上に表示されることは、本実施形態のスロットマシン１ではあり得ないこととなる。

【０２３６】

［１１－３．遊技状態の遷移］

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

【０２３７】

先ず、ボーナスゲーム（ＢＢ１ゲーム、ＢＢ２ゲーム、ＲＢ１ゲーム、ＲＢ２ゲーム）中であるか否かが判断され（ステップＳ１５１）、ボーナスゲームが終了すると（ステップＳ１５２におけるＹＥＳ）、一般状態に移行される（ステップＳ１５３）。この一般状態では、一定期間にわたってゲームを実行したときに、この一定期間内に、ゲームの結果として払い出されるメダル枚数よりも遊技者がゲームを実行するために賭けるメダル枚数の方が多くなる。すなわち、一般状態は、遊技者がゲームを実行すると、それに伴ってメダル枚数が減少していく遊技状態である。

【０２３８】

ステップＳ１５１においてボーナスゲーム（ＢＢ１ゲーム、ＢＢ２ゲーム、ＲＢ１ゲーム、ＲＢ２ゲーム）中でないと判断されると（ステップＳ１５１におけるＮＯ）、ボーナス内部中であるか否かが判断される（ステップＳ１５４）。すなわち、内部抽選においてボーナス役（ＢＢ１、ＢＢ２、ＲＢ１、ＲＢ２）に当選すると、ボーナス役に対応する条件装置が作動するが、このボーナス役に対応する条件装置は、内部抽選に当選したゲームにおいてボーナス役に対応する図柄組み合わせが有効ラインに表示されなかったとしても、次ゲーム以降においても、ボーナス役に対応する図柄組み合わせが有効ラインに表示されるまで継続して作動する。そして、ボーナス役に対応する図柄組み合わせが有効ラインに表示されたと判断されると（ステップＳ１５５におけるＹＥＳ）、ボーナス中に移行し（ステップＳ１５６）、ボーナスゲームが実行される。

【０２３９】

ステップＳ１５４においてボーナス内部中でないと判断されると（ステップＳ１５４におけるＮＯ）、ＳＢ（ＳＢ１、ＳＢ２、ＳＢ３）中であるか否かが判断される（ステップＳ１５７）。ＳＢ中であるときには、１ゲームのＳＢゲームが実行され、このＳＢゲームが終了すると（ステップＳ１５８におけるＹＥＳ）、元の遊技状態すなわちＳＢゲームが実行される直前の遊技状態に移行する（ステップＳ１５９）。

【０２４０】

ステップＳ１５７においてＳＢ中でないと判断されると（ステップＳ１５７におけるＮＯ）、チャンスＲＴであるか否か（チャンスＲＴ１、チャンスＲＴ２及びチャンスＲＴ３のうちの何れかであるか否か）が判断される（ステップＳ１６０）。チャンスＲＴである

ときには（ステップＳ１６０におけるＹＥＳ）、ボーナスであるか否か、すなわちボーナス役に対応する図柄組み合わせが有効ラインに表示されたか否かが判断され（ステップＳ１６１）、ボーナス役に対応する図柄組み合わせが有効ラインに表示されたと判断されると（ステップＳ１６１におけるＹＥＳ）、ボーナス中に移行し（ステップＳ１５６）、ボーナスゲームが実行される。一方、ステップＳ１６１においてボーナス役に対応する図柄組み合わせが有効ラインに表示されていないと判断されると（ステップＳ１６１におけるＮＯ）、有効ライン上に「ベルこぼ目」が表示されたか否かが判断される（ステップＳ１６３）。このチャンスＲＴにおいて「ベルこぼ目」が有効ライン上に表示されたと判断されると（ステップＳ１６３におけるＹＥＳ）、通常ＲＴに移行する（ステップＳ１６４）。なお、ここで図示していないが、内部抽選にてボーナス当選したにもかかわらずボーナス役に対応する図柄組み合わせが表示されなかった場合にはボーナス内部中に移行し、内部抽選にてＳＢ当選した場合にはＳＢ中に移行する。これは、後述する通常ＲＴ及び一般状態においても同様である。

【０２４１】

ステップＳ１６０においてチャンスＲＴ（チャンスＲＴ１、チャンスＲＴ２、チャンスＲＴ３）でないと判断されると（ステップＳ１６０におけるＮＯ）、通常ＲＴであるか否かが判断される（ステップＳ１６５）。通常ＲＴであるときには（ステップＳ１６５におけるＹＥＳ）、ボーナスであるか否か、すなわちボーナス役に対応する図柄組み合わせが有効ラインに表示されたか否かが判断され（ステップＳ１６６）、ボーナス役に対応する図柄組み合わせが有効ラインに表示されたと判断されると（ステップＳ１６６におけるＹＥＳ）、ボーナス中に移行し（ステップＳ１６７）、ボーナスゲームが実行される。一方、ステップＳ１６６においてボーナス役に対応する図柄組み合わせが有効ラインに表示されていないと判断されると（ステップＳ１６６におけるＮＯ）、内部抽選の結果がＡＲＴリプレイであるか否か判断される（ステップＳ１６８）。ここで、内部抽選の結果がＡＲＴリプレイであると判断されると（ステップＳ１６８におけるＹＥＳ）、ＡＲＴリプレイに対応する図柄組み合わせが有効ライン上に表示されているか否かにかかわらず、チャンスＲＴに移行される（ステップＳ１６９）。

【０２４２】

なお、通常ＲＴにおける内部抽選においてＡＲＴリプレイに当選し、押し順に正解したとき（ステップＳ１６８におけるＹＥＳ）は、先ずはチャンスＡＲＴ１に遊技状態が移行する。そして、図５６では図示していないが、チャンスＡＲＴ１における内部抽選においてＡＲＴリプレイに当選して、リール停止ボタンの押順が正解すると、チャンスＡＲＴ２に遊技状態が移行する。さらに、同じく図５６では図示していないが、チャンスＡＲＴ２における内部抽選においてＡＲＴリプレイに当選すると、メイン基板は、ＡＲＴゲーム中に継続ゲーム数を飛躍的に増加させる特殊遊技状態（後述）へ遊技状態を移行させる。なお、チャンスＡＲＴ２おける内部抽選においてＡＲＴリプレイに当選した場合、メイン基板は、抽選結果に基づいて、特別遊技状態への移行、及び／又は、チャンスＡＲＴ３の遊技状態への移行を振り分けてもよいし、ＡＲＴリプレイ１－３に応じてこれらを振り分けてもよい。また、メイン基板は、チャンスＡＲＴ１における内部抽選において、ＡＲＴリプレイに当選した場合に、チャンスＡＲＴ１からチャンスＡＲＴ３に遊技状態を移行させてもよい。チャンスＡＲＴ１、チャンスＡＲＴ２及びチャンスＡＲＴ３のうち何れの遊技状態に制御されていたとしても、有効ライン上に「ベルこぼ目」が表示されたときには、通常ＲＴに遊技状態が移行する。

【０２４３】

ステップＳ１６５において通常ＲＴでないと判断されたときには（ステップＳ１６５におけるＮＯ）、遊技状態が一般状態に制御されていることとなる。そしてこの一般状態においても、ボーナスであるか否か、すなわちボーナス役に対応する図柄組み合わせが有効ラインに表示されたか否かが判断され（ステップＳ１７０）、ボーナス役に対応する図柄組み合わせが有効ラインに表示されたと判断されると（ステップＳ１７０におけるＹＥＳ）、ボーナス中に移行し（ステップＳ１７１）、ボーナスゲームが実行される。一方、ス

テップＳ１７０においてボーナス役に対応する図柄組み合わせが有効ラインに表示されていないと判断されると（ステップＳ１７０におけるＮＯ）、有効ライン上に「ベルこぼ目」が表示されたか否かが判断される（ステップＳ１７２）。この一般状態において「ベルこぼ目」が有効ライン上に表示されたと判断されると（ステップＳ１７２におけるＹＥＳ）、通常ＲＴに移行される（ステップＳ１７３）。

【０２４４】

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

【０２４５】

なお、一般状態、通常ＲＴ、チャンスＲＴ（チャンスＲＴ１、チャンスＲＴ２、チャンスＲＴ３）、ＳＢ中、ボーナス内部中及びボーナス中の各遊技状態における内部抽選において、各入賞役が当選する確率は、図４９に示されるとおりである。

【０２４６】

ところで、本実施形態のスロットマシン１では、上述したとおり、メイン基板４０９から内部抽選の結果情報が情報コマンドとして演出制御基板５１０のＣＰＵ１１１８に向けて出力される。メイン基板４０９から出力された内部抽選の結果情報を受信した演出制御基板５１０のＣＰＵ１１１８は、この結果情報に基づいて、例えば画像表示体５００又は／及びスピーカ５１２を用いた演出を実行する手段を備える。例えば、チャンスＲＴでは、内部抽選の結果が「ＡＴ１」～「ＡＴ１０」のうちの何れかであるとき、リール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃについての適正な押し順が、例えば画像表示体５００又は／及びスピーカ５１２を用いた演出により明示される。このように、内部抽選の結果が「ＡＴ１」～「ＡＴ１０」のうちの何れかであるときに、リール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃについての適正な押し順を遊技者に明示する演出は、例えば一般状態や通常ＲＴでは行われない。したがって、内部抽選の結果が「ＡＴ１」～「ＡＴ１０」のうちの何れかであるとき、一般状態や通常ＲＴに制御されているときよりもチャンスＲＴに制御されているときの方が、「ＡＴ１」～「ＡＴ１０」に対応する図柄組み合わせを有効ライン上に表示させることが遊技者にとって容易となる。この点で、チャンスＲＴは、一般状態や通常ＲＴと比べて遊技者にとって有利な遊技状態であるといえる。

【０２４７】

このように、本実施形態のスロットマシン１によれば、通常状態（一般状態や通常ＲＴ）とチャンスＲＴ（チャンスＲＴ１、チャンスＲＴ２、チャンスＲＴ３）とを含む遊技状態のうち何れかに制御される。

【０２４８】

そして、上記の通常状態においては、通常リプレイ役とＳＢ（ＳＢ１、ＳＢ２、ＳＢ３）役とについては、何れも、同じ抽選機会において他の役と同時に選び出されない単独役として内部抽選が行われる。なお、通常状態では、所定の確率でハズレが選び出される。

【０２４９】

チャンスＲＴ（チャンスＲＴ１、チャンスＲＴ２、チャンスＲＴ３）では、ＳＢ（ＳＢ１、ＳＢ２、ＳＢ３）役が選び出される確率が６００００分の２００であり、これは通常状態と同じ確率である。ただし、チャンスＲＴでは、通常リプレイ役とＳＢ役とが同じ抽選機会において同時に選び出されるように、内部抽選が行われる。

【０２５０】

すなわちチャンスＲＴ（チャンスＲＴ１、チャンスＲＴ２、チャンスＲＴ３）では、通常状態では単独役でしかなかったＳＢ（ＳＢ１、ＳＢ２、ＳＢ３）役に代えて、ＳＢ役と通常リプレイ役とが同時に選び出される重複役となる。ただし、通常状態では単独役であった通常リプレイ役については、チャンスＲＴにおいても単独役のままである。すなわち、チャンスＲＴでは、ＳＢ役と重複して通常リプレイ役が選び出される分だけ、通常リプ

レイ役が選び出される確率が高くなる。なお、チャンスＲＴのうちチャンスＲＴ２では、ハズレに代わって通常リプレイ役が選び出される。

【０２５１】

そしてさらに本遊技機では、チャンスＲＴにおける内部抽選において、ＳＢ（ＳＢ１、ＳＢ２、ＳＢ３）役と通常リプレイ役との重複役が選び出されたとき、及び、ＳＢ役と重複していない通常リプレイ役の単独役が選び出されたときは、何れも、再遊技１の条件装置に対応する図柄組み合わせが有効ライン上に表示されるように、回転表示状態にあるリール３０１ａ～３０１ｃの停止制御が行われる。ここで、ＳＢ役と通常リプレイ役との重複役が選び出された場合には、ＳＢ役に対応する図柄組み合わせは表示されないものの、ＳＢ役に当選することが後述するＡＲＴ付与条件である場合には、ＡＲＴ付与条件を満たすこととなる。

【０２５２】

とくにチャンスＲＴ１にあるときは、通常状態にあるときとハズレ確率が同じであるから、通常状態よりも、ＳＢ役に当選する期待ひいてはＡＲＴ付与条件を満たす頻度が高められるように遊技者に感じさせることが可能となる。これにより、チャンスＲＴ１では、ＡＲＴ付与条件を満たすか否かに対して期待を持つことが可能となり、興趣の低下を抑制することができる。

【０２５３】

また、チャンスＲＴ２にあるときは、一般状態、通常ＲＴ及びチャンスＲＴ１ではハズレであったものが全て通常リプレイとなり、しかも、ＳＢ（ＳＢ１、ＳＢ２、ＳＢ３）役と通常リプレイ役との重複役、及び、通常リプレイ役（単独役）のうち何れが内部抽選にて選び出された場合であっても、再遊技１の条件装置に対応する図柄組み合わせが有効ライン上に表示される。したがって、ＳＢ役に当選することが後述するＡＲＴ付与条件である場合に、再遊技１の条件装置に対応する図柄組み合わせが有効ライン上に表示されたとしても、遊技者は、有効ライン上に表示された図柄の組み合わせの態様からは、はたしてＡＲＴ付与条件を満たしたのか否かを把握することが困難となる。

【０２５４】

このように本実施形態のスロットマシン１では、原則的には、ＳＢ（ＳＢ１、ＳＢ２、ＳＢ３）役と通常リプレイ役との重複役が内部抽選にて選び出された場合であっても、通常リプレイ役（単独役）に対応する図柄組み合わせ（再遊技１の条件装置に対応する図柄組み合わせ）が有効ライン上に表示される。ただし、ＳＢ役と通常リプレイ役との重複役が内部抽選にて選び出された場合であっても、特定条件が成立したときには、作動した条件装置のうち再遊技１に対応する図柄組み合わせが最優先で有効ライン上に表示されるようにリール制御されることに代えて、他の条件装置に対応する図柄組み合わせが最優先で有効ライン上に表示されるようにリール制御される。

【０２５５】

具体的には、内部抽選にて選び出された役が「ＳＢ１＋通常リプ」である場合に特定条件が成立したときには、作動した条件装置のうち再遊技２の条件装置に対応する図柄組み合わせが最優先で有効ライン上に表示されるようにリール制御される。また、内部抽選にて選び出された役が「ＳＢ２＋通常リプ」である場合と「ＳＢ３＋通常リプ」である場合とに特定条件が成立したときには、作動した条件装置のうち再遊技３の条件装置に対応する図柄組み合わせが最優先で有効ライン上に表示されるようにリール制御される。

【０２５６】

なお、内部抽選にて選び出された役が「ＳＢ１＋通常リプ」である場合に特定条件が成立したときに、作動した条件装置のうち、ＳＢ１の条件装置に対応する図柄組み合わせが最優先で、次いで、再遊技２の条件装置に対応する図柄組み合わせが優先的に有効ライン上に表示されるようにリール制御されるようにしてもよい。同様に、内部抽選にて選び出された役が「ＳＢ２＋通常リプ」である場合に特定条件が成立したときには、作動した条件装置のうち、ＳＢ２の条件装置に対応する図柄組み合わせが最優先で、次いで、再遊技３の条件装置に対応する図柄組み合わせが優先的に有効ライン上に表示されるようにリー

ル制御されるようにしてもよく、内部抽選にて選び出された役が「ＳＢ３＋通常リプ」である場合に特定条件が成立したときには、作動した条件装置のうち、ＳＢ３の条件装置に対応する図柄組み合わせが最優先で、次いで、再遊技３の条件装置に対応する図柄組み合わせが優先的に有効ライン上に表示されるようにリール制御されるようにしてもよい。

【０２５７】

ところで、本実施形態のスロットマシン１では、適正な押し順でリール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃが操作されることを、上記の特定条件としている。具体的には、ＳＢ（ＳＢ１、ＳＢ２、ＳＢ３）役と通常リプレイ役との重複役が内部抽選にて選び出された場合には、「左→中→右」の順押し、「左→右→中」のはさみ押し、「中→左→右」の中押し、「中→右→左」の中押し、「右→左→中」の逆押し、及び、「右→左→中」の逆はさみ押しの６通りの押し順のうち、何れか一の押し順に決定される。そして、決定された押し順でリール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃが操作された場合には、適正な押し順でリール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃが操作されたものとして、上記の特定条件が成立する。

【０２５８】

なお、ＳＢ（ＳＢ１、ＳＢ２、ＳＢ３）役と通常リプレイ役との重複役が内部抽選にて選び出された場合には、上記６通りの押し順のうち何れか一の押し順に決定されるようにしたが、決定される押し順の通り数は１に限られず、２以上の通り数であってもよい。

【０２５９】

また、上記の特定条件は、適正な押し順でリール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃが操作されることに限られないことは言うまでもない。例えば、三つのリール３０１ａ～３０１ｃのうち少なくとも一のリール又は全てのリールが適正なタイミングで停止されるように、リール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃが停止操作されたこととしてもよい。

【０２６０】

ところで、ＳＢ（ＳＢ１、ＳＢ２、ＳＢ３）役及び通常リプレイ役は、何れも、当選成立状態が次ゲーム以降にまで持ち越されない。したがって、ＳＢ役と通常リプレイ役との重複役に当選し、今回のゲームで通常リプレイに対応する図柄組み合わせが表示されたとしても、次回ゲーム以降に改めてＳＢ役に当選しない限りＳＢ役に対応する図柄組み合わせを有効ライン上に表示させることができないので、上記の特定条件が成立しなかった場合には、内部抽選の結果がＳＢ役と通常リプレイ役との重複役であったのか単なる単独役としての通常リプレイ役であったのかを、ただちに遊技者に把握されることがない。したがって、内部抽選にてＳＢ役と通常リプレイとの重複役に当選した場合にはかかる当選したゲームから実際にＡＲＴゲームが実行されるまでの間に、また内部抽選にて上記重複役に当選していなかったとしても任意の間に、種々の期待演出を行うことによって、遊技者に与える期待感の持続を図ることが可能となり、興趣の低下を抑制することができる。

【０２６１】

また、チャンスＲＴのうちチャンスＲＴ２では、ハズレに代えて通常リプレイ役が選び出される。すなわち、通常状態ではハズレであった抽出乱数値が、全て通常リプレイ役とされており、ハズレの確率は０となっている。また、ＳＢ（ＳＢ１、ＳＢ２、ＳＢ３）役については、当選確率が通常状態と同じ６００００分の６００であるものの、ＳＢ役と通常リプレイ役との重複役となっている。すなわちこのチャンスＲＴ２では、通常状態（一般状態、通常ＲＴ）やチャンスＲＴ１でハズレであったものがこのハズレに代えて通常リプレイ役に当選成立するようになる。

【０２６２】

また、このチャンスＲＴ２でも、通常状態では単独役であったＳＢ（ＳＢ１、ＳＢ２、ＳＢ３）役に代えて、ＳＢ役と通常リプレイ役とが同じ抽選機会において同時に選び出される重複役となる。ただし、通常状態で単独役であった通常リプレイ役については、チャンスＲＴ２においても単独役のままであり、さらには、通常状態ではハズレであった分まで通常リプレイ役となっている。したがって、このチャンスＲＴ２では、たとえ通常リプレイ役に対応する図柄組み合わせが表示されたとしても、その出現頻度が極めて高いものとなる（本実施形態ではハズレとなる確率が５０％以上である）から、チャンスＲＴ１の

場合とは違って、重複役ひいては通常リプレイ役に対応する図柄組み合わせがたとえ表示されたとしても、ＳＢ（ＳＢ１、ＳＢ２、ＳＢ３）役と通常リプレイ役とが同じ抽選機会において同時に選び出されたことに対する期待感が希薄なものとなる。これにより、チャンスＲＴ２では、複数のリール３０１ａ～３０１ｃが停止されたときの図柄の組み合わせからは、ＡＲＴ付与抽選が行われたか否かを把握し難くすることができる。その結果、例えばＡＲＴ付与抽選が行われること又はＡＲＴ付与抽選に当選した可能性があること等を遊技者に明示するような演出を実行するような場合には、複数のリール３０１ａ～３０１ｃが停止されたときの図柄の組み合わせからはＡＲＴ付与抽選が行われたか否かを把握し難いので、かかる演出に面白みを持たせることが可能となる。

【０２６３】

［１１－３－１．チャンスＲＴ］

本実施形態のスロットマシン１では、上述したとおり、通常ＲＴにおける内部抽選においてＡＲＴリプレイに当選すると、次ゲームからチャンスＲＴが開始される。

【０２６４】

ここで、チャンスＲＴとは、チャンスＲＴが開始されてから有効ライン上に「ベルこぼ目」が表示されるまでのゲーム期間におけるゲームであり、このチャンスＲＴでは、図４９を見ても分かるように、リプレイの当選確率が一般状態に比べて当選しやすくされている。なお、チャンスＲＴでは、一定ゲーム数の間、有効ライン上に「ベルこぼ目」が表示されることを回避するために、演出制御基板５１０のＣＰＵ１１１８により、例えば画像表示体５００又は／及びスピーカ５１２を用いた演出が実行される。すなわち、内部抽選の結果が「ＡＴ１」～「ＡＴ１０」のうち何れかであるときに、有効ライン上に「ベルこぼ目」が表示されないように、適正な押し順でのリール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃの操作を促す演出、又は、適正なタイミングでのリール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃの操作を促す演出等が実行される。このようにして促された演出に基づいてリール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃが操作されることによって、一定ゲーム数の間、チャンスＲＴを継続させることが可能となる。そして、一定ゲーム数のゲームが実行されると、有効ライン上に「ベルこぼ目」が表示されないようにするための演出が終了する。そうすると、何れは、内部抽選にて「ＡＴ１」～「ＡＴ１０」のうち何れかに当選し、有効ライン上に「ベルこぼ目」が表示されて、チャンスＲＴが終了することとなる。

【０２６５】

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

【０２６６】

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ボーナス当選役やＡＲＴリプレイの内部抽選確率が優遇されるようにするとよい。例えば、設定値１に比べると設定値４ではＢＢ１の当選確率が高く決められているのでＢＢ１に当選する可能性が高いといったようなことである。このように段階的な設定値を設けることにより、設定値ごとに特徴を持たせて遊技者が設定値の推測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。

【０２６７】

［１１－４．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５７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。
【０２６８】
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に対応して作動した条件装置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条件装置に１対１で対応するパターンが用意されており、これらは読み出し専用のテーブルデータとしてメイン基板４０９のＲＯＭ１１１２に格納されている。
【０２６９】
上記のステップＳ２０１にて成立している条件装置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の何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。
【０２７０】
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。
【０２７１】
上記の「順押し」の停止操作手順とは、左リール３０１ａを第１番目に停止させる操作手順（つまり、左リール停止ボタン２１１ａを第１番目に押下操作する手順）のことをいい、第２番目以降に停止させるリールの操作順番より、
〔　左リール→中リール→右リール　〕、
あるいは、
〔　左リール→右リール→中リール　〕となる２つの停止操作手順にさらに分けられる。これら２つをまとめて「順押し」と呼ぶ。なお、後者の停止操作手順は特に「はさみ押し」とも呼ばれる場合もある。
【０２７２】
上記の「逆押し」の停止操作手順とは、「順押し」と反対に右リール３０１ｃを第１番目に停止させる操作手順（つまり、右リール停止ボタン２１１ｃを第１番目に押下操作する手順）のことをいい、第２番目以降に停止させるリールの操作順番より、
〔　右リール→中リール→左リール　〕、
あるいは、
〔　右リール→左リール→中リール　〕となる２つの停止操作手順にさらに分けられる。これら２つをまとめて「逆押し」と呼ぶ。なお、後者の停止操作手順は特に「逆はさみ押し」とも呼ばれる場合もある。
【０２７３】
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。
【０２７４】
ステップＳ２０２では、左リール３０１ａが停止状態となったことを示すフラグ（左リ

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

【０２７５】

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

【０２７６】

次のステップＳ２０４では、左リール３０１ａについて第１リール停止処理が行われる。この第１リール停止処理では、作動している条件装置に対応するリール停止制御テーブルに基づいて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。

【０２７７】

ステップＳ２０６では、残りの中リール３０１ｂ、右リール３０１ｃのリール停止制御テーブルを決定する。前述のとおり、スロットマシン１の有効ラインは右上がりラインと右下がりラインとの２ラインのみであるため、この時点で残りのリール（中リール３０１ｂ、右リール３０１ｃ）の停止制御テーブルは１つに決定することができる。つまり、第１停止リール（この場合は左リール３０１ａ）の図柄表示窓４０１内の図柄（これを停止目と呼ぶ、以下同様）のうち特に上段位置または下段位置の図柄が当選役図柄となる可能性のある図柄であった場合、その該当図柄を基準とした有効ライン上に残りのリール（中リール３０１ｂ、右リール３０１ｃ）の該当当選役図柄を揃えることの可能なリール停止制御テーブルを選択することになる。

【０２７８】

ステップＳ２０７では、第１リール停止フラグをＯＮ（Ｆ＝１）として、次のステップＳ２０８に移る。

【０２７９】

次いでステップＳ２０８では、左リール停止フラグＬＦをＯＮ（ＬＦ＝１）として、ステップＳ２０９に移る。

【０２８０】

そして、ステップＳ２０９では、全てのリール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃが停止状態となったかを判定する。この例では、まだ左リール停止フラグＬＦがＯＮとなっただけであり、中リール３０１ｂ及び右リール３０１ｃはまだ回転中であることから、この判定が満たされず、ステップＳ２０２に戻り以降の処理を繰り返し実行する。

【０２８１】

そして、再びステップＳ２０２以降の処理が実行される場合、すでに左リール３０１ａは停止状態となっているのでステップＳ２０２の判定は満たされず、ステップＳ２１０に移る。

【０２８２】

ステップＳ２１０では、中リール３０１ｂが停止状態となったことを示すフラグ（中リール停止フラグＭＦ）がＯＦＦ（ＭＦ＝０）であり、なおかつ、中リール停止ボタン２１１ｂの押下操作が受け付けられたかを判定する。ここでは「順押し」の停止操作手順に沿うため、中リール停止ボタン２１１ｂの押下操作が受け付けられることとなる。従って、ステップＳ２１０の判定が満たされ、次のステップＳ２１１に移る。

【０２８３】

ステップＳ２１１では、上記のステップS２０３と同様に第１リール停止フラグがＯＦＦ（Ｆ＝０）であるか判定する。そして、この時点ではすでに第１リール停止フラグはON

（F＝１）となっているため、この判定が満たされず、ステップS２１３に移る。
【０２８４】
ステップS２１３では、中リール停止処理として、作動している条件装置に対応するリール制御テーブル（この場合は上記のステップS２０６で決定したリール停止制御テーブル）に基づいて該当当選役図柄の停止位置の制御を実行する。そして、このとき中リール３０１ｂは第２番目に停止するリール（第２リール）となり、ステップＳ２１２，Ｓ２１４，Ｓ２１５は全て迂回され、ステップＳ２１６に移り、中リール停止フラグＭＦをＯＮ（ＭＦ＝１）としてステップＳ２０９に移る。
【０２８５】
そして、再度ステップＳ２０９では、左リール３０１ａ及び中リール３０１ｂが停止状態となっただけであり、まだ右リール３０１ｃは回転中で停止状態（右リール停止フラグＲＦがＯＦＦとなっている）となっていないので、この判定が満たされず、ステップＳ２０２に戻り、再度以降の処理を繰り返し実行する。
【０２８６】
さらに、３度目のステップＳ２０２以降の処理では、先ずステップＳ２１７で右リール停止フラグＭＦがＯＦＦ（ＭＦ＝０）であり、なおかつ、右リール停止ボタン２１１ｃの押下操作が受け付けられたかを判定していくことになるが、以降のステップＳ２１８，Ｓ２２０等の処理は、上記のステップＳ２１０以降の処理（ステップＳ２１１，Ｓ２１３）と同様であるため詳細な説明は省略する。
【０２８７】
そして、ステップＳ２２３にて、右リール停止フラグＲＦをＯＮ（ＭＦ＝１）として、ステップＳ２０９に移る。
【０２８８】
最後にステップＳ２０９では、この時点において、全てのリール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃが停止状態となっていることから、この判定が満たされ、リール停止処理が終了する。
【０２８９】
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。
【０２９０】
「逆押し」の停止操作手順で、上記の「順押し」あるいは「中押し」の停止操作手順と異なる点は、ステップＳ２２１（第１リール停止処理の後に残りのリール停止制御テーブルの決定）についてである。すなわち、「逆押し」の停止操作手順では、右リール３０１ｃのみが停止状態となり、なおかつ、右リール３０１ｃの停止目のうち、下段位置に何れかの当選役図柄があった場合、まだ２つの有効ラインの何れにも該当当選役図柄を揃えることが可能である。従って、ステップＳ２２１の段階では、何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、何れかを選び出すものとすればよい。
【０２９１】
［１１－４－１．リール停止制御］
上記のリール停止処理では、成立フラグに対応した当選役図柄（該当当選役図柄）を極力図柄表示窓４０１内に引き込むリール停止制御を行う（いわゆる、引き込み制御といわれる）。具体的には、遊技者によるリールの停止操作が受け付けられた時点で、図柄表示窓４０１内に停止させることが可能な範囲（該当当選役図柄を引き込むことが可能な範囲、例えば、図柄４個分）を予め決めておき、その範囲内に該当当選役図柄がある場合、これを図柄表示窓４０１内に引き込んでリールを停止させる制御を実行する。なお、ここでいう「引き込むことが可能な範囲」とは、リールの停止操作が受け付けられてから当該リールが停止するまでに、リールの回転方向にみて移動が可能な図柄の最大数のことをいう。例えば、引き込み可能な範囲を最大で図柄４個分とすれば、当該リールの停止操作が受

け付けられた場合、その位置を基点にしてさらに図柄４個分までリールの回転移動が可能となる。

【０２９２】

従って、このようなリール停止制御によれば、リールの停止操作が受け付けられた時点で、図柄表示窓４０１内に該当当選役図柄がなかったとしても、該当当選役図柄が引き込み可能な範囲内にあれば、その該当当選役図柄を図柄表示窓４０１内にまで移動させたうえで停止させることが可能となる。また、この引き込み制御を行うことにより、遊技者は該当当選役図柄の目押しのタイミングが多少早かったとしても、引き込み可能範囲内に当該当選役図柄があれば、その当該当選役図柄を図柄表示窓４０１内に引き込んで停止させることができる。従って、取りこぼし（当該当選役図柄を揃えることができずに当該当選役に対応する遊技特典を獲得できずにその遊技特典が消滅してしまうこと）が生じることを極力抑えることができる。

【０２９３】

スロットマシン１では、通常リプレイ役、ベル１、ベル２、ＡＬＬ役等に対応する条件装置が作動している場合には、遊技者の目押しを必要とせずに必ず該当当選役図柄を揃えることができる（前述の図４６参照）。これは、通常リプレイ役、ベル１、ベル２、ＡＬＬ役等のそれぞれに対応する図柄組み合わせを構成する図柄については、対応するそれぞれの当選役図柄が最大で４個分の図柄おきに配置されているからである。

【０２９４】

なお、リプレイ図柄についてさらに着目すると、左リール３０１ａ上では、リプレイ図柄からリプレイ図柄までのあいだに他の図柄が最大で４個分配置されている（図４６参照）。これにより、左リール３０１ａでは、リールのどの位置で停止操作が受け付けられても、リプレイ役に対応する条件装置が作動している限り、必ずリプレイ図柄を有効ライン上の何れかに引き込んで停止させることができる。

【０２９５】

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

【０２９６】

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何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。

【０２９７】

［１１－５．判定処理］

リール停止処理が終了すると、図柄表示窓４０１内にて何れかの有効ライン上に当選役図柄が揃っているか（何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５８では、この判定処理の内容を具体的に説明する。

【０２９８】

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、何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。

【０２９９】

ステップＳ３０１、Ｓ３０２、Ｓ３０３では、それぞれ、ＳＢゲーム中であるか、ＲＢゲーム中であるか、ＢＢゲーム中であるかを判定する。これはＳＢ中フラグ、ＲＢゲーム中フラグ、ＢＢゲーム中フラグというゲーム状態フラグのＯＮ状態（＝１）、ＯＦＦ状態

（＝０）を判定することである。
【０３００】
ＳＢ中フラグがＯＮ（＝１）となっていると、ステップＳ３０１の判定が満たされ、ステップＳ３９０に移る。同様にして、ＲＢゲーム中フラグがＯＮ（＝１）となっていると、ステップＳ３０２の判定が満たされ、ステップＳ３８０に移る。またＢＢゲーム中フラグがＯＮ（＝１）となっているとステップＳ３０３の判定が満たされ、ステップＳ３７０に移る。
【０３０１】
ＳＢ中フラグ、ＲＢゲーム中フラグ及びＢＢゲーム中フラグの何れもＯＦＦ（＝０）となっている場合、ステップＳ３０１、Ｓ３０２、Ｓ３０３の判定が何れも満たされず、ステップＳ３０４に移る。
【０３０２】
ステップＳ３０４で、ＲＴゲーム終了判定処理（詳細は後述する）を実行した後、何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の何れかに移る。
【０３０３】
ステップＳ３１０では、ＢＢ図柄が揃っているかを判定する。何れかの有効ライン上にＢＢ図柄が揃っている場合（「赤７図柄－赤７図柄－赤７図柄」）、この判定が満たされ、次のステップＳ３１２に移る。
【０３０４】
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）。
【０３０５】
ステップＳ３２０では、ＲＢ図柄が揃っているかを判定する。何れかの有効ライン上にＲＢ図柄が揃っている場合（「白７図柄－赤７図柄－赤７図柄」）、この判定が満たされ、次のステップＳ３２２に移る。
【０３０６】
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）。
【０３０７】
ステップＳ３３０では、ＳＢ役（ＳＢ１、ＳＢ２、ＳＢ３）に対応する図柄組み合わせが揃っているかを判定する。何れかの有効ライン上にＳＢ役に対応する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Ｓ３３２に移る。
【０３０８】
次のステップＳ３３２では、ＳＢゲーム開始処理を実行する。ここでは、ＳＢゲームとして、ＳＢ役に対応する図柄組み合わせが有効ライン上に表示されたゲームの次ゲームに限り、入賞役についての当選確率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）。なお、ステップＳ３３２のＣＲＢゲーム開始処理は解決手段に記載の強制当選遊技状態開始手段に相当する。
【０３０９】
ステップＳ３４０では、リプレイ図柄が揃っているかを判定する。何れかの有効ライン上にリプレイ図柄が揃っている場合（「リプベル図柄－リプレイ図柄－リプレイ図柄」）、この判定が満たされ、次のステップＳ３４２に移る。
【０３１０】
次のステップＳ３４２では、リプレイゲーム処理を実行する。このリプレイゲーム処理では、当該ゲームでのベット数と同じベット数（この例ではＭＡＸベット）にて次回のゲームを開始させるために、ＭＡＸベットコマンドをＲＡＭ１１１４に一旦記憶させる。このコマンドに基づき、次回のゲームを再遊技として開始させることができる。

【０３１１】
そして、ステップＳ３４４では、リプレイ当選フラグをＯＦＦ（＝０）にして処理を終了する。
【０３１２】
ステップＳ３５０では、小役図柄が揃っているかを判定する。何れかの有効ライン上に小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Ｓ３５２に移る。
【０３１３】
次のステップＳ３５２では、揃っている小役図柄に応じた規定枚数のメダルの払い出しを実行する（メダル放出装置１１０より規定枚数のメダルを払い出す）。そして、メダルの払出枚数を表示する（払出枚数表示ＬＥＤ６１２に表示する）。これにより、遊技者には当該小役に対応した規定枚数のメダルが払い出されたことが報知（告知、表示）される。
【０３１４】
そして、ステップＳ３５４では、該当する小役当選フラグをＯＦＦ（＝０）にして処理を終了する。
【０３１５】
有効ライン上に何れの当選役図柄も揃っていない場合、上記のステップＳ３１０，Ｓ３２０，Ｓ３３０，Ｓ３４０，Ｓ３５０の何れの判定も満たされず、ステップＳ３６０に移る。なお、このときの出目は「ハズレ目（バラバラな図柄の組み合わせ態様）」とも呼ばれる。
【０３１６】
ステップＳ３６０では、ハズレ処理を実行する。このハズレ処理では、この時点でＯＮ（＝１）状態となっている当選フラグがＢＢ及びＲＢを除く他の当選フラグの場合、当該当選フラグをＯＦＦ（＝０）にする。また、何れの当選フラグも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。
【０３１７】
上記のステップＳ３０４からステップＳ３６０までの処理は、一般状態、通常ＲＴの場合に実行する処理となる。次にステップＳ３７０以降の処理について説明する。ここでの処理は、ＢＢゲーム（ＢＢ１ゲーム、ＢＢ２ゲーム）、ＲＢゲーム（ＲＢ１ゲーム、ＲＢ２ゲーム）及びＳＢゲーム（ＳＢ１ゲーム、ＳＢゲーム、ＳＢ３ゲーム）の場合に実行する処理である。
【０３１８】
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、ＡＬＬ役及びボーナスゲーム専用役の総称である。そして、何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、この判定が満たされ、次のステップＳ３７２に移る。
【０３１９】
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。
【０３２０】
ステップＳ３７２に次いで、ステップＳ３７４では、ＢＢゲーム終了判定処理を実行する（詳細は後述する）。その後、ステップＳ３７６に移り、ＲＴゲーム開始処理（詳細は後述する）を実行する。
【０３２１】
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。

【０３２２】

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り、本実施形態では、「ＢＢゲーム時払出役」と同じである。そして、何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。

【０３２３】

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。

【０３２４】

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

【０３２５】

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

【０３２６】

次にステップＳ３９０以降の説明をする。ステップＳ３９０では、ＳＢ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「ＳＢゲーム時払出役」も、ＳＢゲーム中に払い出しがある当選役の総称である。何れかの有効ライン上にＳＢゲーム時払出役図柄が揃っている場合、この判定が満たされ、次のステップＳ３９２に移る。

【０３２７】

次のステップＳ３９２では、揃っているＳＢ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ＳＢ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。

【０３２８】

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

【０３２９】

また、上記のステップＳ３９０の判定が満たされない場合、ステップ３９６に移り、当該成立フラグをＯＦＦ（＝０）にする。これは先に説明したステップＳ３７８と同じ内容であるため、説明は省略する。

【０３３０】

［１１－５－１．ＢＢゲーム開始処理］

前述の図５８のステップＳ３１０の判定が満たされた場合、ＢＢゲーム開始処理を実行する。このＢＢゲーム開始処理について図５９を用いて説明する。

【０３３１】

まず、ステップＳ４０１では、ＢＢフラグ（ＢＢ１フラグ、ＢＢ２フラグ）がＯＮ（＝１）となっているかを判定する。ステップＳ４０１の判定が満たされると、ステップＳ４０４に移る。ステップＳ４０４では、ＢＢゲーム中フラグをＯＮ（＝１）にする。また図示はしないが、このときＢＢフラグをＯＦＦ（＝０）にする。次いでステップＳ４０６に

て、ＢＢゲーム中の累計払出枚数カウントをクリアする。これにより、次のゲームから累計払出枚数の累算が実行される。そして、次ゲームからは、通常ゲームと同様の賭け数３ベット（３枚賭け）にてＢＢゲームが開始される。

【０３３２】

また、ステップＳ４０１の判定が満たされない場合、ステップＳ４０２に移り、エラー処理を実行する。このような場合となるのは、ＢＢフラグがＯＦＦ（＝０）であるにも関わらず、ＢＢ図柄が揃ってしまうような場合が該当する。すなわち、何らかの不正な手段（例えば、ゴト行為）が行われたか、あるいはスロットマシン１に故障が生じたか、何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。

【０３３３】

［１１－５－２．ＢＢゲーム終了判定処理］

続いて、前述の図５８のステップＳ３７４のＢＢゲーム終了判定処理について図６０を用いて説明する。

【０３３４】

まず、ステップＳ４５１では、前述の図５８のステップＳ３７２にてメダルの払い出しがあったことを受けて、ＢＢゲーム中の累計払出枚数に当該ゲームの払出枚数を加算する。

【０３３５】

次にステップＳ４５２では、累計払出枚数が３００枚（ＢＢ２の場合は２００枚）を超えたかを判定する。このステップＳ４５２の判定が満たされない場合、ステップＳ４５４に移り、ＢＢゲーム中の累計払出枚数を表示する（払出枚数表示ＬＥＤ６１２等に表示する。なお、累計払出枚数は表示用のＬＥＤ等を別途設けてこれに表示するものとしてもよい）。また、ステップＳ４５２の判定が満たされると、ステップＳ４６０に移る。

【０３３６】

ステップＳ４６０では、ＢＢゲーム中フラグをＯＦＦ（＝０）にした後、ステップＳ４６２にてＣＲＴゲーム開始フラグをＯＮ（＝１）にして処理を終了する。

【０３３７】

［１１－５－３．ＲＢゲーム開始処理］

前述の図５８のステップＳ３２０の判定が満たされた場合、ＲＢゲーム開始処理を実行する。このＲＢゲーム開始処理について図６１を用いて説明する。

【０３３８】

まず、ステップＳ５０１では、ＲＢフラグがＯＮ（＝１）となっているかを判定する。ステップＳ５０１の判定が満たされると、ステップＳ５０４に移る。ステップＳ５０４では、ＲＢゲーム中フラグをＯＮ（＝１）にする。また図示はしないが、このときＲＢフラグをＯＦＦ（＝０）にする。次いでステップＳ５０６にて、ＲＢゲーム中の累計払出枚数カウントをクリアする。これにより、次のゲームから累計払出枚数の累算が実行される。そして、次ゲームからは、通常ゲームと同様の賭け数３ベット（３枚賭け）にてＲＢゲームが開始される。このことにより、遊技者は通常ゲームと比べて特別な違和感を覚えることなくゲームを行うことができる。

【０３３９】

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、何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。

【０３４０】

［１１－５－４．ＲＢゲーム終了判定処理］

続いて、前述の図５８のステップＳ３８４のＲＢゲーム終了判定処理について図６２を

用いて説明する。
【０３４１】
まず、ステップＳ５５１では、前述の図５８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。
【０３４２】
次にステップＳ５５２では、累計払出枚数が２０枚を超えたかを判定する。このステップＳ５５２の判定が満たされない場合、ステップＳ５５４に移り、ＲＢゲーム中の累計払出枚数を表示する（払出枚数表示ＬＥＤ６１２等に表示する。なお、累計払出枚数は表示用のＬＥＤ等を別途設けてこれに表示するものとしてもよい）。
【０３４３】
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。
【０３４４】
ステップＳ５５６では、ＲＢゲーム中フラグをＯＦＦ（＝０）にした後、ステップＳ５５８にてＬＲＴゲーム開始フラグをＯＮ（＝１）にして処理を終了する。
【０３４５】
［１１－５－５．ＡＲＴゲーム開始処理］
ＡＲＴゲームは、チャンスＲＴにおいて実行されるゲームであり、通常ＲＴにおいてＡＲＴリプレイに当選し（遊技状態がチャンスＲＴに移行し）、さらにＡＲＴ付与抽選に当選したときに実行される。
【０３４６】
ＡＲＴ付与抽選は、所定の条件が成立したことに基づいて行われる。本実施形態のスロットマシン１では、内部抽選の結果がＳＢ役（ＳＢ１、ＳＢ２、ＳＢ３）であることが、上記の所定の条件の一つに含まれる。すなわち、内部抽選の結果がＳＢ役であることに基づいてＡＲＴ付与抽選が行われる。このＡＲＴ付与抽選に当選すると、ＳＡＲＴゲーム及びＬＡＲＴゲームのうち何れを実行するかが決定される。なお、ＡＲＴ付与抽選は、内部抽選の結果がＳＢ役（ＳＢ１、ＳＢ２、ＳＢ３）の単独役であるときのみならず、通常リプレイとの重複役（「ＳＢ１＋通常リプ」、「ＳＢ２＋通常リプ」、「ＳＢ３＋通常リプ」）であるときにも行われる。
【０３４７】
ところで、上述したように、本実施形態のスロットマシン１では、内部抽選の結果がＳＢ（ＳＢ１、ＳＢ２、ＳＢ３）役と通常リプレイ役との重複役であったとしても、特定条件が成立しない限り、通常リプレイ役（単独役）に対応する図柄組み合わせ（再遊技１の条件装置に対応する図柄組み合わせ）が有効ライン上に表示される。したがって、遊技状態がとくにチャンスＲＴ２やチャンスＲＴ３といったハズレがない遊技状態である場合やハズレがあったとしてもその確率が低い遊技状態である場合には、ＡＲＴ付与抽選が行われたのか否かを、有効ライン上に表示された図柄組み合わせの態様から把握することが困難となっている。ただし、特定条件が成立した場合には、上述したように、通常リプレイ役（単独役）に対応する図柄組み合わせ（再遊技１の条件装置に対応する図柄組み合わせ）よりも、再遊技１、再遊技２、ＳＢ１、ＳＢ２又はＳＢ３の条件装置に対応する図柄組み合わせが優先的に有効ライン上に表示されるようにリール制御される。これにより、チャンスＲＴ２では、遊技者は、有効ライン上に表示された図柄組み合わせの態様から、ＡＲＴ付与抽選が行われるか否かを把握することは原則的には困難であるものの、特定条件が成立した場合に限り、有効ライン上に表示された図柄組み合わせの態様から、ＡＲＴ付与抽選が行われるか否かを把握することが可能となる。よって、遊技者は、チャンスＲＴ２において、適正な押し順で操作されることを願ってリール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃを操作することとなり、リール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃの操作に面白みを持たせることが可能となる。とくに、内部抽選の結果が重複役であったとしても、次ゲーム以降にゲーム結果が持ちこされないＳＢ（ＳＢ１、ＳＢ２、ＳＢ３）役と通常リプレイ役との重複役であるから、ＡＲＴ付与抽選が行われるか否かを把握することが可能なゲームが１

ゲーム限りとなる。
【０３４８】
ＡＲＴ付与抽選に当選すると、ＳＡＲＴゲーム及びＬＡＲＴゲームのうち何れを実行するかが決定されることについては上述したとおりであるが、ＳＡＲＴゲームは、例えば５０ゲームを１セットとするＡＲＴゲームであり、ＬＡＲＴゲームは、例えば４０００ゲームを１セットとするＡＲＴゲームである。
【０３４９】
ＡＲＴ付与抽選に１回当選すると、１セットのＡＲＴゲームが実行される。そして、ＡＲＴゲーム中にＡＲＴ付与抽選が行われると、このＡＲＴ付与抽選に当選する毎に１セットのＡＲＴゲームが上乗せされていく。そして、この上乗せされた個数分のＡＲＴゲームが全て消化されるまで、ＡＲＴゲームが継続することとなる。以下、ＡＲＴゲーム開始処理について、図６３を用いて詳細に説明する。
【０３５０】
まず、ステップＳ８０１では、ＳＡＲＴゲーム開始フラグがＯＮ（＝１）であるかを判定する。この判定が満たされた場合、ステップＳ８０２では、ＳＡＲＴゲーム回数を「５０回」にセットする。
【０３５１】
そして、次のステップＳ８０４では、ＳＡＲＴゲーム中フラグをＯＮ（＝１）にする。また、図示はしないが、このときＳＡＲＴゲーム開始フラグをＯＦＦ（＝０）にする。これにより、次ゲームからＳＡＲＴゲームが開始される。
【０３５２】
一方、ステップＳ８０１の判定が満たされない場合、ステップＳ８１０に移り、ＬＡＲＴゲーム開始フラグがＯＮ（＝１）であるかを判定する。この判定が満たされた場合、ステップＳ８１２では、ＬＡＲＴゲーム回数を「４０００回」にセットする。
【０３５３】
そして、次のステップＳ８１４では、ＬＡＲＴゲーム中フラグをＯＮ（＝１）にする。また、図示はしないが、このときＬＡＲＴゲーム開始フラグをＯＦＦ（＝０）にする。これにより、次ゲームからＬＡＲＴゲームが開始される。
【０３５４】
また、上記のステップＳ８０１、Ｓ８１０の判定が何れも満たされない場合、何れの処理も行われず終了となる。
【０３５５】
［１１－５－６．ＡＲＴゲーム終了判定処理］
次にＡＲＴゲーム終了判定処理について、図６４を用いて詳細に説明する。前述の図５８の判定処理において、有効ライン上に「ベルこぼ目」が表示された場合、セットされた回数のＡＲＴゲームが行われた場合、ＡＲＴゲーム終了判定処理が実行される。
【０３５６】
まず、ステップＳ９０１では、ＡＲＴゲーム中フラグ（ＳＡＲＴゲーム中フラグ、またはＬＡＲＴゲーム中フラグの何れか）がＯＮ（＝１）となっているかを判定する。この判定が満たされない場合、何れの処理も行われず終了となる。
【０３５７】
そして、ステップＳ９０１の判定が満たされると、次のステップＳ９０２では、ＡＲＴゲーム回数を「１」だけ減算して、ステップＳ９０４に移る。
【０３５８】
ステップＳ９０４では、残りのＲＴゲーム回数が「０」であるかを判定する。ＡＲＴゲーム回数が「０」であれば、この判定が満たされ、次のステップＳ９０６に移り、ＡＲＴゲーム中フラグ（ＳＡＲＴゲーム中フラグまたはＬＡＲＴゲーム中フラグ）をＯＦＦ（＝０）にする。
【０３５９】
一方、ステップＳ９０４の判定が満たされない場合、ステップＳ９１０に移り、有効ラ

イン上に「ベルこぼ目」が表示されていないか否かを判定する。
【０３６０】
そして、ステップＳ９１０の判定が満たされると、次にステップＳ９０６に移り、ＡＲＴゲーム中フラグをＯＦＦ（＝０）にして処理を終了する。
【０３６１】
ステップＳ９１０の判定が満たされない場合、処理は終了となる。
【０３６２】
［１１－６．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４４９から出力された各種コマンドは、一旦、ＲＡＭ１１２２に記憶される。そして、当該コマンドに基づき、予め用意された演出態様を選択し、実行するものである。このような演出態様は、演出態様データテーブル（図示しない）としてＲＯＭ１１２０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。
【０３６３】
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。
【０３６４】
示唆演出は、遊技者に当該当選フラグを直接的に知らせる演出（告知演出）とは異なり、当該当選フラグを間接的に知らせる演出のことをいう、例えば、当該当選フラグに該当する当選役の形、色などを表現した表示等を行うといったことである。また、示唆演出は、当該当選フラグがない場合（つまり、ハズレの場合）にも行われる。この場合には、ハズレであることを気付きにくい内容の演出とする（例えば、何れの当選役とも取れるような曖昧な内容）。これにより、当該ゲームがハズレであることを遊技者に気付きにくくすることができる。
【０３６５】
告知演出は、例えば、当該当選フラグがＢＢであった場合、「ボーナス確定！」等、遊技者が当該ゲームで何れの当選役となったかを明確に知ることのできるものである。この演出は、特にＢＢやＲＢなど遊技者にとって喜ばしい当選役（メダルを大量に獲得できるため）について実行させるとより効果的である。すなわち、遊技者がＢＢ等に当選した際に、そのことを祝福する意味合いを持たせることができるからである。
【０３６６】
また、連続演出態様としては、一般状態、通常ＲＴ、チャンスＲＴ中、ボーナス中等の遊技状態に対応したものがある。これらは、遊技状態がどのようになっているかを明確にするものであり、遊技者はこれらの演出（連続演出）が行われることにより、現在の遊技状態が、例えば通常ＲＴ中であるのかチャンスＲＴ中であるのか、といった区別を付けることが容易となる。
【０３６７】
そして、ＡＲＴゲーム中は、開始から終了まで、その旨を遊技者が認識できるよう連続演出を実行させる。例えば、ＳＡＲＴゲームの回数をカウントする表示や、規定回数に近づくにつれて危機感迫る効果音を発生させることなどである。このようにすると、遊技者はＳＡＲＴゲームの残り回数がどれほどあるのか確認しながらゲームを進めていくことができる。
【０３６８】
また、ＬＡＲＴゲームでは、連続演出は実行させるが、ＬＡＲＴゲームの回数のカウン

ト表示は特に行わないものであってもよい。これはＬＡＲＴゲームが４０００回という遊技者から見て相当に長いゲーム期間であるため、規定回数の終わりをほとんど気にする必要が無いからである。そして、上記回数のカウント表示を行わないことは、例えば、遊技者がＬＡＲＴゲームの規定回数を知り得ていない場合、いつまでＡＲＴゲーム（ＬＡＲＴゲーム）が続くのか分からずハラハラしながらＡＲＴゲームを続けられるという効果を奏することができる。

【０３６９】

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

【０３７０】

次に、特殊遊技状態について説明する。特殊遊技状態とは、既述のとおり、ＡＲＴゲーム中にＡＲＴゲームの継続ゲーム数増加させうる遊技状態である。特殊遊技状態では、メイン基板はリールの回転制御について特殊演出処理（後述）を行い、演出制御基板はリール特殊演出処理に合わせて、ＡＲＴゲームの継続ゲーム数の上乗せのための処理を行う。先ず、特殊遊技状態への移行契機について説明する。通常ＲＴの遊技状態において、例えば、ＡＲＴリプレイの当選役が成立して押し順に正解し、ＡＲＴ付与抽選に当選すると、メイン基板４０９は、通常ＲＴをチャンスＲＴ１（ＡＲＴゲームであるチャンスＲＴ２の準備状態）に移行させる。メイン基板は、チャンスＲＴ１の遊技状態で、ＡＲＴリプレイに当選し、演出制御基板による押し順の教示に従ってリール停止ボタンが操作されてＡＲＴリプレイの押し順に正解すると、チャンスＲＴ１の遊技状態をチャンスＲＴ２の遊技状態（ＡＲＴゲーム：例えば、既述のＬＡＲＴゲーム又はＳＡＲＴゲーム）に移行させる。

【０３７１】

メイン基板は、チャンスＲＴ２の遊技状態のときに、特定役としてのＡＲＴリプレイ１－３の何れか、又は、特定のＡＲＴリプレイに当選したこと（或いは、さらに、リール停止ボタンの押し順が正解され）を判定すると、遊技状態をチャンスＲＴ２の状態に維持させたまま、特殊遊技状態を開始し、演出制御基板もメイン基板からのコマンドを受けて特殊遊技状態を開始する。既述したところでは、チャンスＲＴ２における内部抽選によってＡＲＴリプレイに当選した場遊技状態がチャンスＲＴ３に移行するとしたが、ここで説明するように、チャンスＲＴ３に移行することなく、特殊遊技状態が開始される。もっとも、チャンスＲＴ２のからチャンスＲＴ３に移行し、チャンスＲＴ３の状態から特殊遊技状態に移行させてもよい。チャンスＲＴ３から特殊遊技状態に移行する場合の利点については後述する。また、チャンスＲＴ１からチャンスＲＴ３に移行して、特殊遊技状態に移行してもよい。

【０３７２】

この特殊遊技状態は、チャンスＲＴ２のゲーム数とは別モードで管理されており、規定ゲーム数の消化、あるいは、押し順ベル（ＡＴ１－ＡＴ１０）のベルこぼ目で終了する。特殊遊技状態は、遊技者にＡＲＴゲームの継続ゲーム数を増加させるチャンスを与える遊技ゾーンであり、演出制御基板は、特殊遊技状態の継続期間中、ＡＲＴゲームの残りゲーム数を減算しない。特殊遊技状態間，ＡＲＴゲームの継続ゲーム数を演出制御基板が飛躍的に増加させうる特別遊技状態（後述）が存在する。メイン基板は特殊遊技状態が終了す

ると、遊技状態を、リール特殊演出を行わない遊技状態（チャンスＡＲＴ２）に復帰させる。演出制御基板は、ＡＲＴリプレイの当選による特殊遊技状態への移行を遊技者に報知するための演出を実行する。特殊遊技状態の終了契機を、規定ゲーム数の消化、又は、ベルこぼ目としたが、リプレイの一部（例えば、通常リプレイ＋演出制御基板による転落抽選）を契機としてもよい。これによって、リプレイが表示される頻度は高いため、遊技者にはいつ特殊遊技が終了するか分からないという緊張感が生まれる。

【０３７３】

従来では、当選確率が低い小役に基づいて、特殊遊技状態への移行、若しくは、移行抽選をしている遊技機が多かったので、当選確率が低い分、特殊遊技状態に期待できるタイミングも少ないものであった。今回、特殊遊技状態の契機の一つであるＡＲＴリプレイは通常リプレイと同じ図柄であるため、遊技者にはＡＲＴリプレイが当選したか、通常リプレイかは分からない（ＡＲＴリプレイに押し順が表示されない場合、又は、通常リプレイで押し順が表示される場合）。通常リプレイに当選したとしてもＡＲＴリプレイが当選したかもうしれないという期待感から、高頻度で特殊遊技状態に期待できるタイミングを発生させることができる。逆に、ＡＲＴリプレイに当選しているにも拘わらず、遊技者には通常リプレイかもしれないと思わせることもできるため、突然、特殊遊技状態に移行されたことによる驚きを遊技者に与えることもできる。特殊遊技状態への移行をＡＲＴリプレイの当選を契機としたが、その他、例えば、ハズレも含む全当選役で特殊遊技状態の移行抽選を演出制御基板側で行ってもよい。当選役がはずれで移行抽選に当選した際、演出制御基側で特定の押し順を案内し、メイン基板が特定の押し順でリール停止ボタンが操作されたことを認識した時に、特殊遊技状態に移行させるようにしてもよい。

【０３７４】

特殊遊技状態が開始されると、特殊遊技状態の規定ゲーム数の毎ゲームで、メイン基板は、リールの特殊演出を実行する。演出制御基板は特殊遊技状態に移行すると、リールの特殊演出に同期或いは関連させながら、ＡＲＴゲームの継続ゲーム数に対する上乗せゲーム数を決定し、そして、ゲーム数の上乗せを報知するための演出を実行する。リール特殊演出とは、メイン基板（詳しくは、メイン基板に実装されているＣＰＵ）が、特殊遊技状態間の毎ゲームで、スタートレバー操作後、左中右リール停止ボタンへの操作が有効になるまでのタイミングを遅延させて、その間、左中右リールの少なくとも一つのリールの回転形態を通常の回転形態から種々の特殊パターンに変更できることをいう。

【０３７５】

図６５は、特殊遊技状態の始動処理を示すフローチャートである。メイン基板は、特殊遊技状態の毎ゲーム毎に図６５のフローチャートを実行して、リール特殊演出のパターンを決定する。先ず、当選役（条件装置）に基づいて、リール特殊演出のパターンを選択する（Ｓ６５００）。次いで、選択したパターンがパターン１か否かを判定し（Ｓ６５０２）、これを肯定する場合には、パターン１を実行する（Ｓ６５０４）。選択したパターンがパターン１でない場合にはパターン２か否かを判定し（Ｓ６５０６）、これを肯定する場合にはパターン２を実行する（Ｓ６５０８）。選択したパターンがパターン２でない場合にはパターン３か否かを判定し（Ｓ６５１０）、これを肯定する場合にはパターン３を実行する（Ｓ６５１２）。選択したパターンがパターン３でない場合にはパターン４を実行する（Ｓ６５１４）。次いで、メイン基板は、特殊遊技状態の終了を判定し（ｓ６５１６）、これを肯定する場合には、特殊遊技状態を終了して、リール特殊演出が行われない通常のＡＲＴゲーム（チャンスＲＴ２）に戻り、これを否定する場合にはＳ６５００にリターンする。

【０３７６】

図６５のフローチャートによれば、メイン基板は、特殊遊技状態の期間中ゲーム毎に、当選役（条件装置）に基づいてリール特殊演出のパターンを決定する。リール特殊演出パターンには複数のパターン（パターン１～パターン４）が設定されている。図６６にリール特殊演出のパターン設定・選択テーブルの一例を示す。このテーブルは、メイン基板のＲＯＭの所定領域に記憶されている。メイン基板は、特殊遊技状態の毎ゲームで当選役を

抽選によって決定した際に、テーブルを参照して当選役に基づいて一つのリール特殊演出パターンを決定する。

【０３７７】

一つの当選役に複数のリール特殊演出パターンが対応している場合には、メイン基板は振り分け抽選を行ってリール特殊演出パターンを決定する。図６６のテーブルの数字はリール特殊演出パターンの当選確率を示す分子の値である（分母の値は２５６）。図６７はリール特殊演出のパターン１～パターン３のリール特殊演出実行制御テーブルであり、図６８はパターン４の実行制御テーブルである。メイン基板はリール特殊演出パターンを決定した後、決定したリール特殊演出パターンに対応するリール特殊演出制御テーブルを読み出して、各テーブルの制御順番にしたがってリールの回転形態を制御しながらリール特殊演出を実行する。

【０３７８】

図６６に示すように、特殊演出パターン（図６７のパターン１）は、内部抽選においてＢＢ１、ＢＢ２、ＲＢ１またはＲＢ２といったボーナス役に当選した場合に選択されるテーブルである。特殊演出態様１によって実行されるリール特殊演出の説明として、先ず、メイン基板は、スタートレバーの操作後、リール停止を無効とし、左リール（Ｌ）、中リール（Ｎ）、そして、右リール（Ｒ）を所定時間回転させないウェイト（Ｗ）状態に制御する（順番１）、次いで、全リールを逆回転（Ｒ）させる（順番２）。そして、中段のラインに第１の特定図柄が表示されるように左リールを停止（Ｓ）させ（順番３）、中段のラインに第２の特定図柄が表示されるように中リールを停止させ（順番４）、そして、中段に第３の特定図柄が表示されるように右リールを停止させる（順番５）。さらに、メイン基板は、所定時間のウェイト状態に制御し（順番６）、そのウェイト状態後、又は、ウェイト状態の途中で遊技者によってスタートレバーが操作されるとウェイト状態を中断して、リール特殊演出を終了し、次いで、リールを正回転させ、リール停止ボタンの操作を受け付けるようにする。

【０３７９】

メイン基板は、リール特殊演出によって中段ラインに表示される第１の特定図柄、第２の特定図柄、及び第３の特定図柄は、内部抽選によってどの当選役に当選したかによって異ならせている。つまり、ＢＢ１、ＢＢ２に当選したかＲＢ１、ＲＢ２が当選したかによって、中段ラインに表示される特定図柄が異なり、当選に基づいて表示されることが許容される図柄が中段ラインに表示される。例えば、ＢＢ１に当選した場合は、リール特殊演出によって表示される第１の特定図柄、第２の特定図柄、及び第３の特定図柄が「青７図柄」となる。尚、中段ラインに「青７図柄」が表示されるリール特殊演出を実行する具体的なメイン基板の処理として、メイン基板は前ゲームで停止された状態にある「青７図柄」の位置を把握する処理を実行しており、リール特殊演出が実行される決定に基づいて、前ゲームで停止された状態にある「青７図柄」の停止位置から、中段ラインに表示されるために必要なコマ数分リールを可動する制御を行う処理を実行する。

【０３８０】

リール特殊演出パターン１において、リール特殊演出（順番１～６）が実行された後、リール停止ボタンが操作可能な状態となり、中段ラインに表示された「青７図柄」（当選役がＢＢ１の場合）が遊技者によるリールの引き込み制御可能な範囲内で停止操作が受付けられた場合には、「青７図柄」が有効ライン上に揃う図柄組合せでリールが停止される。ＢＢ１、ＢＢ２、ＲＢ１またはＲＢ２に対応した図柄組合せが成立することで、メイン基板は判定処理に伴い、ＢＢゲーム開始処理を実行し、そして、ＢＢ（ＲＢ）ゲームの遊技後にＢＢ（ＲＢ）ゲーム終了判定処理を行ってＢＢ（ＲＢ）ゲームを終了させ、リール特殊演出を伴わない通常のチャンスＡＲＴ２状態に復帰する。尚、ＢＢ（ＲＢ）ゲーム中は、ＢＢ（ＲＢ）ゲームが終了するまでチャンスＡＲＴ２状態のチャンスゲームの消化は保留される。

【０３８１】

上述した通り、特殊遊技状態における特殊演出パターン１（後述の図６７）が実行され

た場合には、内部抽選における当選した当選役に対応して成立する図柄組合せを遊技者のリール停止操作が行なわれる前（順番２－５）に事前に教授されることとなる。そのことにより、遊技者はリール特殊演出に対する興趣の向上が図られるだけではなく、内部抽選における当選された当選役を当選ゲーム中に把握することが可能となる。当選役に対する把握が困難な遊技経験の浅い遊技者であっても当選役が成立していることに気づき、無駄な遊技による遊技メダルを消費してしまうことが防止できる。さらに、特殊演出パターン１の順番６において、当選役に対応した図柄組合せが表示された状態から所定時間停止する処理の後に、遊技者のスタートレバーの操作を契機にリール特殊演出が終了し、リールの通常の回転が開始される。これにより、遊技者は、当選された当選役の把握をした状態から、任意のタイミングでリール回転を自ら開始させることが可能であるため、遊技者が当選役に対応する図柄を停止させるための態勢が整うまでの時間的猶予を自から調整することができ、さらに、リールの停止操作前のリールの回転が、特定図柄組合せが揃った状態（順番３－５）から開始されるため、リールの回転速度を低下させる等することなく、リールが通常の速度で回転する場合でも所謂目押しの難易度を低下させることができる。

【０３８２】

なお、手順６後におけるリールの回転開始は目押しの難易度を低下させるため、各リールを同時に回転することが好ましいが、回転時期を各リール同時とせずバラバラに開始させるようにしてもよい。それにより目押しの難易度が段階的に異なる様々なパターンに基づいて、遊技者を目押し遊技に挑ませることによる興趣の向上も可能となる。

【０３８３】

図６６に示すように、パターン２，３（図６７は、当選役がボーナス（パターン１）以外で、かつ、当選役がＢＡＲリプレイ（パターン４）以外の場合に選択されるものであり、リールの回動に代えてリールの振動（Ｖ）に基づくリール特殊演出が実行される。リールの振動とは、リールが１図柄分の回転角度の範囲内で短い周期で正逆回転を数回繰り返すリール演出のことである。パターン２では、メイン基板は、左リール、中リール、右リールをこの順番に振動させた後(順番１－３)、全リールを所定時間ウェイトさせ（順番４）、次いで、リールがフリーズされている状態を解除して、リール停止ボタンの操作を有効にする。次いで、遊技者が停止ボタンを操作してリールを停止させると、当選役に基づいて表示された図柄組合せに応じて、演出制御基板はＡＲＴゲームの上乗せゲーム数を決定する。これはパターン３でも同じである。

【０３８４】

パターン３では、メイン基板は、左リール、中リール、右リールをこの順番に振動させた後（順番１－３）全リールを所定時間ウェイトさせ（順番４）、次いで、右リール、中リール、左リールをこの順番に振動させて（順番５－７）全リールを所定時間ウェイト（順番８）させた後、リールのリール特殊演出状態を解除して、リール停止ボタンの操作を有効にする。演出制御基板は、当選役に応じて、ＡＲＴゲームの継続ゲーム数上乗せ等の特別利益を発生させてもよいし、或いは、ゲーム数の上乗せの要否抽選、上乗せゲーム数の振り分け抽選を行うようにしてもよい。

【０３８５】

遊技者は、特殊遊技状態のゲーム毎に、リール特殊演出パターンから、特定の当選役の成立やゲーム数上乗せの特典の大小を意識することができる。既述の通り、リール特殊演出がパターン１の場合には、ボーナスに当選したことを知ることができ、パターン３の場合にはパターン２よりより多くのゲーム数の上乗せを期待することができる。パターン３におけるリール特殊演出は、パターン２のリール特殊演出よりも、３つのリールが順番に振動する工程が一つ多く、遊技者に与える印象が強い。よって、パターン３のリール特殊演出が実行された場合には、演出制御基板は上乗せゲーム数を大きくすることが好適である。

【０３８６】

パターン４（図６８）は、リール特殊演出の中でも、演出制御基板が上乗せゲーム数を飛躍的に増加させうる特別遊技状態で行われるリール特別演出である。図６８はメイン基

板がパターン４のリール特別演出を実行するための制御テーブルであり、図６９はメイン基板によって実行される、リール特殊演出のパターン４を実行するためのフローチャートである。図６６に示すように、パターン４は、特定役（ＢＡＲリプレイ）が抽選された場合に限って選択され、メイン基板は、一つのゲーム内で、特定図柄（ＢＡＲ）の組合せを複数回成立させ、演出制御基板は、特定図柄の組合せが成立する都度上乗せゲーム数を決定して遊技者に表示する。メイン基板は継続抽選に当選する限り特定図柄の組合せによるＡＲＴゲームの上乗せ遊技を継続する。継続抽選はループ率で管理されており、ループ率には複数のモード、例えば、ループ率７０％のモードと、ループ率８０％のモードとがある。なお、特定図柄がＢＡＲ図柄であることから、遊技者の注目を集め易く、遊技者は特別な遊技状態になったことを認識することができる。

【０３８７】

図６９に示すように,メイン基板はスタートレバーの操作を受け付けて（Ｓ６９００）、乱数抽選の結果（Ｓ６９０２）、当選役がＢＡＲリプレイであることを判定すると、リール特殊演出パターン４を選択すると共に、継続抽選のループ率のモードを抽選によって決定する（Ｓ６９０４）。複数あるモードの夫々が所定の割合で抽選されるように振り分率が管理されている。

【０３８８】

次いで、リール特殊演出処理に移行し（Ｓ６９０６）、メイン基板は、図６８に示すように、パターン３と同様なリール特殊演出（順番１～９）を実行した後全リールの振動演出を実行し（順番１０）、左右リールを正回転（Ｆ）、中リールを逆回転（Ｒ）させて、準備目で全リールを停止させる（順番１１）。

【０３８９】

準備目とは、特定図柄（ＢＡＲ図柄）の組合せの準備状態としての図柄組合せであり、例えば、図７０の（１）に示すように、左リール、中リール、右リールで斜め右上がりラインでのリプレイ図柄の組み合わせである。（）内の数字は、３つのリールの図柄配列（図４６）における配列番号である。図７０（１）に示すような、準備目が表示されている状態では、左右リールの下段の直下位置には特定図柄（ＢＡＲ）が停止し、中リールの上段の直上位置に特定図柄が停止していて、この状態では遊技者は準備目を単なる遊技メダルの払い出しがなく高頻度に成立しうる単なるリプレイに過ぎないと思い込んで特定図柄の成立を予見することができない。すなわち、リプレイ図柄がライン上に成立した段階では、遊技者は、ＢＡＲリプレイ当選役の成立を意識することができない。従来の遊技機では、図柄表示領域内に特定図柄組み合わせを表示しないものの、素速く表示領域に特定図柄組合せを表示させるために、図柄表示領域の枠上や枠下などに特定図柄組合せが揃った状態で待機させていた。しかし、図７０（１）の形態では、特定図柄組合せがバラけて配置されているために、遊技者は特定図柄組合せを予測できるものではない。

【０３９０】

メイン基板は、全リールを所定時間ウェイトさせた後（順番１２）、左右リールを２図柄分逆回転させ（下から上へ回転）、中リールを２図柄分正回転させて（上から下へ回転）、すなわち、全リールの最小限の回転量により、Ｓ６９０８において、図７０（２）に示す如く中段のラインに特定図柄の組合せを成立させるようにリールを停止させる（順番１３）。遊技者は、左右のリールと中リールとが互いに反対方向に回転しながら（複数のリール夫々が不規則的に回転しながら）、図柄の組合せの形態が準備目から瞬く間に突然に特定図柄の組合せに変化したことによって、この時点で初めて特殊遊技状態のうちのパターン４に基づく特別遊技状態に移行したことを初めて意識することができるようになる。

【０３９１】

ＡＲＴゲーム（チャンスＲＴ２）での成立役はほぼリプレイであり、リプレイ（高頻度当選役）を繰り返すだけでは、ＡＲＴゲームとはいえ単調な遊技となってしまうが、既述のように、リプレイ図柄組合せが突如として特定図柄の組合せに変化するリール特殊演出によって、高頻度に当選するだけで単調なリプレイ図柄組合せが表示された状態でも特定

図柄の組合せが表示されうるという期待を特殊遊技状態の期間中毎ゲーム毎に遊技者に与えることができる。

【０３９２】

既述のパターン２からパターン４は夫々リールの振動を利用したリール特殊演出処理をベースにしており、パターン２の演出が発生した場合は、遊技者はパターン３の演出に進むことを期待し、パターン３の演出が発生した場合には、パターン４の演出に進むことを期待する。パターン４の演出では、中段のラインに特定図柄の組合せが表示されたことを受けて、演出制御基板は上乗せゲーム数（付与特典）を抽選等によって決定することができ、これを遊技者に報知する（Ｓ６９１０）。

【０３９３】

次いで、メイン基板は、全リールを所定時間ウェイトさせた後（順番１４）、全リールを振動させ（順番１５）、さらに、再度全リールを所定時間ウェイトさせる（順番１６）。次いで、メイン基板は、左右リールを２図柄分正回転させると共に中リールを２図柄分逆回転させて、中段ラインに特定図柄組合せが揃っている状態（図７０（２））から既述の準備目の状態（図７０（１））になるように、準備目の図柄の組合せを瞬時に再現する。

【０３９４】

次いで、メイン基板は全リールを所定時間ウェイトさせ（順番１８）、この間、ループ率モードの抽選で得られたループ率で、順番１３以降の処理を継続させるか否かの継続抽選を実行する（Ｓ６９１２）。このウェイト時間が経過すると、メイン基板は新たなウェイト時間をセットし（順番１９）、この間、演出制御基板は継続抽選の結果を遊技者に報知する契機として、遊技者の操作（例えば、スタートレバー（特定図柄の際表示手段）の操作）を促す演出を行う（Ｓ６９１４）。遊技者の操作にはベットは必要なく、遊技者がスタートレバー等を操作した時点と所定時間の経過との早い方のタイミングで（Ｓ６９１６）、メイン基板は継続抽選の結果に基づいて継続処理態様を設定する。即ち、メイン基板が、特別遊技状態の継続を判定すると（Ｓ６９１８　ＹＥＳ）、所定のウェイト時間経過後順番１３のステップに戻り（順番２０）、図柄の組合せを既述の準備目の状態から中段に特定図柄の組合せが揃うようにリールの駆動制御を実行する（図７０の（２）→（１））。

【０３９５】

一方、メイン基板が継続抽選に外れて特別遊技状態の非継続を判定すると、ウェイト時間の経過後（順番２０）、全リールを正回転させてリールリール特殊演出を解除して（順番２１）、リール停止ボタンの操作を有効にする（Ｓ６９２０）。そして、演出制御基板はＢＡＲリプレイに対する押し順の教示演出を行う（Ｓ６９２２）。遊技者が現在のゲームにおける当選役であるＢＡＲリプレイの押し順に正解し、リール停止ボタンを適正なタイミングで操作して中段にＢＡＲ図柄の組合せが表示されると（Ｓ６９２４　Ｙｅｓ）、メイン基板は次ゲームを再遊技の状態にするとともに、演出制御基板にゲーム数の上乗せの処理（特典付与）を実行させるとともに、上乗せゲーム数の告知をさせながら特別遊技状態が終了することを報知させる（Ｓ６９２６）。

【０３９６】

このように、本発明の遊技機は、複数種類の図柄が付された複数の可動体と、前記複数の可動体の回転を開始させる始動開始手段と、前記複数の可動体に対応して設けられ、前記複数の可動体の回転を個別に停止させる停止手段と、前記始動開始手段に基づいて当選役に関する抽選を行なう抽選手段と、前記抽選の結果に基づいた図柄組合せを表示する図柄表示手段と、前記図柄表示手段に表示された図柄組合せに基づいて賞を付与する賞付与手段と、前記抽選手段による抽選とは異なる抽選を行なう別抽選手段と、前記別抽選手段によって行われた抽選の結果に基づいて前記賞付与手段によって付与される前記賞とは異なる特典を付与しうる特典付与手段と、前記特典付与手段によって前記特典が付与される場合に、前記始動開始手段の操作に基づいて、前記複数の可動体の始動が開始された後に前記可動体による演出を行なう特典付与期待演出手段と、前記特典付与期待演出の実行後

に、前記停止手段の操作に依らず、前記図柄表示手段に所定の図柄組合せを視認可能な態様で表示させることで、該停止手段の操作が有効とされる以前に前記特典付与手段によって前記特典が付与されることを教示する特典付与教示演出と、前記特典付与期待演出が実行されたにも拘わらず、前記特典付与教示演出が実行されずに前記所定の図柄組合せが表示されなかった場合であっても、前記停止手段の停止操作に基づいて前記所定の図柄組合せの停止表示を許容しうる特定態様表示許容制御手段と、前記特定態様表示許容制御手段によって許容された前記所定の図柄組合せの停止表示に基づいて、前記賞付与手段による前記賞と加えて、前記特典を付与しうる特典付与再機会手段と、を備えることを特徴とすることによって、特殊遊技状態における遊技者の利益を図っている。

【０３９７】

なお、遊技者がリール停止ボタンの押し順に正解しながらリール停止ボタンを適正なタイミングで操作しなかった場合、複数のリールは中段ラインに特定図柄組合せを表示できない図柄組合せで停止するが、メイン基板は次ゲームを再遊技の状態し、そして、演出制御基板はゲーム数の上乗せを行いつつも、上乗せゲーム数を表示しない（Ｓ６９４８）等、リールを適正なタイミングで操作した遊技者との差別を図るための演出処理を行ってもよい。このように、特定図柄の組合せが揃わなくとも遊技者に特典を付与するようにしてもよい。特定図柄組合せが揃った場合は、特定図柄組合せが揃わなかった場合に比べて遊技者に有利になるようにすることが望ましい。例えば、特定図柄が３つのリール全てに停止されずとも、特定図柄が有効ラインに停止されたリールの数に応じた特典を付与させることや、特定図柄組合せが揃った場合には付与する特典の内容を遊技者に報知するが、特定図柄組合せが揃わなかった場合には、既述のとおり、付与する特典の内容を秘匿にするなど、リールを適正なタイミングで操作した遊技者との差別を図るための演出処理を行なうことが望ましい。

【０３９８】

パターン４によるリールリール特殊演出によれば、継続抽選に一度も当選しなくても、遊技機は、一ゲームの間に順番１３と順番２１の二つの段階でゲーム数の上乗せを行うために、遊技者のＡＲＴゲームの継続ゲーム数の上乗せに対する期待に答えることができる。

【０３９９】

一方、継続抽選に当選する限り、一つのゲームの中でＡＲＴゲーム数の上乗せが繰り返し実行されるために、遊技者はゲーム数上乗せの加速感を味わうことができる。そして、ＡＲＴゲーム数の上乗せが最初に実行される特定図柄の組合せの表示（順番１３）から、ＡＲＴゲームの上乗せの継続（段階２０）までが、複数のゲームに跨らず現在行われている一つのゲーム内で進むために、遊技者はＡＲＴゲーム数の上乗せが一気に進むという加速的な遊技感を味わうことができる。

【０４００】

既述のとおり、特殊遊技状態の開始の時点では、ＢＡＲ図柄組合せが成立する前に、リプレイ図柄組合せが表示される。このようにすることにより、リール特殊演出が開始され、先ず、特典が余り期待できないリプレイ図柄の表示の後高特典が期待できるＢＡＲ図柄組合せが成立するという意外感を特殊遊技の開始時点から遊技者に与えることができる。そして、メイン基板が、特殊遊技の途中でＢＡＲ図柄組合せが表示される前に必ずリプレイ図柄組合せを準備目として表示することにより、遊技者にリプレイ図柄に対する期待度を向上させることができる。リプレイ役は、通常遊技状態、ＡＲＴゲーム状態でも高頻度に当選するものの、払い出しが無い分低特典役であり、リプレイ図柄組合せ表示されてもあまり期待されるものではないが、リプレイ図柄組合せを特定図柄組合せの準備目とすることによってリプレイ図柄組合せに対する期待度を向上させることができ遊技感を高揚させることができる。

【０４０１】

すなわち、本発明の遊技機は、複数種類の図柄が付された複数の可動体と、前記複数の可動体の回転を開始させる始動開始手段と、前記複数の可動体の回転を個別に停止させる

停止手段と、前記始動開始手段に基づいて複数の当選役に関する抽選を行なう抽選手段と、前記停止手段の操作に起因して、前記抽選の結果に対応する図柄組合せを表示可能な図柄表示手段と、前記図柄表示手段に表示された図柄組合せに基づいて遊技利益を付与する遊技利益付与手段と、備え、前記複数の当選役は、比較的高い確率で当選しうる高頻度当選役、及び当該高頻度当選役よりも低い確率で当選しうる低頻度当選役と、を有し、さらに、前記抽選手段によって前記低頻度当選役が当選した場合には、前記遊技利益付与手段によって付与される前記遊技利益とは異なる特定利益をさらに付与しうる特定利益付与手段と、前記抽選手段によって前記低頻度当選役が当選された場合に、当該低頻度当選役に対応する図柄組合せが前記図柄表示手段に表示されうるように前記複数の可動体の制御を実行する低頻度当選役表示手段と、前記低頻度当選役表示手段の制御に基づき、当該低頻度当選役に対応する図柄組合せが表示されたことに伴って、前記特定利益の付与を遊技者に教示しうる特定利益付与教示手段と、前記抽選手段によって前記低頻度当選役が当選した場合であっても、当該低頻度当選役に対応する図柄組合せの表示に先駆けて、前記高頻度当選役に対応した図柄組合せを表示する前記複数の可動体の制御を実行可能な図柄態様強制変換手段と、を備えることを特徴とするため、低頻度当選役に対する期待感を増加させて遊技の興趣感を向上させることができる。なお、ここで説明した各処理（手段）は、メイン基板及び／又は演出制御基板によって実行される。

【０４０２】

既述のとおり、リプレイ図柄組合せが準備目として表示されている状態では、表示窓の枠外で特定図柄（ＢＡＲ図柄）が一直線ではなく、図柄表示窓の上部枠外と図柄表示窓の下部枠外にバラケて位置しているために、準備目から特定図柄組合せが成立する際に、非規則性を与えることができる。さらに、リールの移動量が最短になるように、特定図柄が図柄表示窓外の直近位置で留まっているため、複数のリールの互いに異なる方向への数コマ内の移動で特定図柄組合せが枠外から中段のラインに表示されるようになり、遊技者には特定図柄組合せが突然目の前に出現したかのような意外感を与えることができる。

【０４０３】

既述のとおり、メイン基板は継続抽選に外れたことを判定すると、リールの特殊演出状態を解除してリール停止ボタンの操作を受付けようになる。遊技者は、リールが回転していない場合にはリールを回転させた後、ＡＲＴゲーム継続数の上乗せに期待しながら当選役である特定図柄組合せを表示するようにリールを停止させようとする。リールがリール特殊演出状態におかれた特別遊技状態の間、継続抽選に当選する場合には当選する都度複数、あるいは、継続抽選に一回も当選しなくても特別遊技状態の開始の段階で、メイン基板は当選役に対応する特定図柄組合せを表示する。これを記憶している遊技者は、パターン１において、リール特殊演出後リール停止ボタンが有効にされてリールを停止させる際、ボーナス図柄の目押しが補助されたように、パターン４の場合でも同様に特定図柄（ＢＡＲ図柄）の組合せを目押しし易くなる。

【０４０４】

リール特殊演出が解除されると、遊技者は任意の時点でスタートレバーを操作して、準備目を表示しながら停止しているリールを回転させ始めることができ、その後、当選役対応図柄を狙ってリールを停止させることができる。遊技者は任意の時点でリールを回転させることができるので、当選役に対応する図柄を狙うタイミングを自ら作り出すことができるようになる。任意のタイミングとは、図６８の順番１９のウェイト時間内の所定の時点である。なお、図６８において、スタートレバーが操作されないと、順番１９と順番２０の所定時間が経過した時点でリールが回転することを説明したが、順番１８と順番１９を次のように変更してもよい。

【０４０５】

順番１８：所定時間ウェイト（スタートレバーの操作促進演出）

順番１９：継続抽選が終了するウェイト（スタートレバーの操作を契機に継続抽選を行う。）

この例によれば、遊技者がスタートレバーを操作するまで、リールが回転（順番２１）

しない。したがって、遊技者の意思によって更に任意にリールを回転させ始めることができる。遊技者によって任意のタイミングでのスタートレバーに対する操作が特殊遊技状態の継続抽選を兼ねることによって、特定図柄配列が表示されるか否かという遊技者の期待感と相まって、遊技の興趣を向上させる点において有効である。

【０４０６】

以上のとおり、本発明に係る遊技機は、複数の図柄が付されている複数の回転体と、前記複数の回転体の回転を始動させる始動手段と、前記始動手段によって回転された前記複数の回転体を停止させる停止操作手段と、前記始動手段が操作されたことに起因して当選役に関しての抽選を行う抽選手段と、前記停止操作手段が操作された場合に、前記抽選手段に当選した前記当選役に対応する図柄組合せを図柄表示領域に表示しうるように前記複数の回転体の停止制御を実行する停止制御手段と、前記図柄表示領域に表示された前記図柄組合せに基づいて遊技者に遊技利益を付与しうる遊技利益付与手段と、を備え、前記停止制御手段は、前記抽選手段により前記当選役のうち特定役が当選した場合に、前記図柄表示領域に特定の図柄組合せが表示されうることを許容し、且つ前記停止手段が適正操作態様で行なわれた場合には、当該特定の図柄組合せが表示されるように前記停止制御手段の制御を実行する特定態様許容手段を有し、さらに、前記特定態様許容手段によって前記特定の図柄組合せが表示されうることが許容されているにも拘わらず、前記停止操作手段の操作受付を行なわない操作非受付手段と、前記操作非受付手段によって前記停止操作手段の操作受付が行われていない間に、前記複数の回転体の可動を制御して前記図柄表示領域に前記特定の図柄組合せを表示させた後、図柄組合せを遊技者に認識可能な待機状態で維持する当選役明確化手段と、前記当選役明確化手段によって前記待機状態にある前記複数の回転体を遊技者の任意な頃合で始動させるべく、遊技者による所定操作に起因して当該複数の回転体の回転をさせる適正操作補助手段と、前記適正操作補助手段による前記複数の回転体の回転に伴って、前記停止操作手段の操作受付を有効とする操作受付開始手段と、を備えたことを特徴とするため、遊技者に対して当選役に対応する図柄組合せの目押しを援助することができるようになる。

【０４０７】

特殊遊技状態の規定ゲーム数（例えば１０ゲーム）が消化されるなどして、ＡＲＴゲーム数の上乗せのための遊技処理が終了すると、演出制御基板は、ＡＲＴゲームの上乗せ数の総計を表示する。メイン基板は、特殊遊技状態が終了したゲームの次ゲームから特殊遊技状態を継続させることもできる。継続遊技の終了契機を、通常リプレイ役の成立、又は、ベルこぼ目にすることができるし、規定ゲーム数の消化としてもよい。特殊遊技状態が通常リプレイが当選したときに終了することによって、通常リプレイの当選確率は高いために、継続ゲームの継続期間は比較的短期間に調整される。メイン基板は特殊遊技状態の継続を抽選によって決定してもよい。

【０４０８】

既述の実施形態では、チャンスＲＴ２の遊技状態から特殊遊技状態に移行することを説明したが、チャンスＲＴ３の遊技状態からでもＡＲＴリプレイに当選した時点で、特殊遊技状態に移行することを確定させてもよい。チャンスＲＴ３の遊技状態は当選役に基づいてチャンスＲＴ１から移行可能であり、また、チャンスＲＴ２の遊技状態からも移行可能である。図４９から分かるように、チャンスＲＴ３でのＡＲＴ１－３の当選確率はチャンスＲＴ２の当選確率より１０倍高い値であるために、チャンスＲＴ３をＡＲＴゲームから特殊遊技状態への突入のための高確率モードとして位置付けることもできる。なお、特殊遊技状態の際、ＡＲＴリプレイが作動（ＡＲＴリプレイの当選及び押し順が正解）しても、メイン基板は特殊遊技状態を維持し、新たな特殊遊技状態には移行しない。また、既述の説明では、メイン基板は、特殊遊技状態のとき、全当選役でリール特殊演出が行われることを説明したが、特定の当選役のときにリール特殊演出を行うようにしてもよいし、抽選によってリール特殊演出の要否を決定してもよい。

【０４０９】

［１１－７．当選役に対応する条件装置の優先度設定］

［１０－１］や［１１－４］等で前述してきたように、スロットマシン１では、例えば内部抽選で「ＡＴ１」～「ＡＴ１０」の何れかが当選役として選択された場合等に、リールの停止操作が適正な押し順で行われた場合と不適正な押し順で行われた場合とで、賞として払い出されるメダル枚数が異なる。そして、本実施形態によるスロットマシン１では、このような押し順によって異なる図柄の組合せを停止させる制御を、当選役に対応する条件装置（又は、条件装置の組合せを含む条件装置）において、当該条件装置に対して優先度を設定することにより、所定の条件下で優先して作動する条件装置を定めることを１つの特徴とする。

【０４１０】

図７１（ａ）～図７１（ｃ）は、条件装置の優先度の設定について説明するための図である。図７１（ａ）は、小役ごとに対応する図柄の組合せ及び払出数を示す図であり、図７１（ｂ）は、条件装置ごとの内容を示す図であり、図７１（ｃ）は、当選役の一例に対する優先度条件等を示す図である。なお、ここで説明する小役の内容は、図５１～５３で説明するものとは異なっているが、これは説明の便宜上の理由からである。以下では、図７１（ａ）～図７１（ｃ）に示した簡易的なモデルを用いて、条件装置の優先度の設定について説明するが、説明を分かりやすくするために、リールの停止操作における最初の押し順が左中右のどのリール停止ボタンを操作したによって押し順正解として（所謂３択）、条件装置の優先度が変わってくるものについて、リール停止ボタンの押し順とリールの図柄の引き込み制御との関係について説明する。

【０４１１】

まず、図７１（ａ）に示すように、小役１～８は、それぞれ、左、中、右の各リールに付された図柄「ベル１」又は図柄「ベル２」の組み合せから構成されており、有効ライン上に各小役の図柄組み合わせ（ベル図柄）が成立した場合には、９枚のメダルが払い出される。ここで、第１リール（左リール３０１ａ）及び第３リール（右リール３０１ｃ）において、ベル１，ベル２には、有効ライン上に引き込み制御を実行可能とするためにそれぞれ適正な停止タイミングが存在しており、不適正な停止タイミングの場合には、各ベルを有効ライン上に引き込むことができないとする。しかし、ベル１又はベル２の何れかが有効ライン上に引き込めれば良いとする場合（すなわち、ベル１、ベル２を区別しない場合）には、どのような停止タイミングであっても、何れかのベルが有効ラインへの引き込み制御を実行可能な範囲内に配置されているとする。

【０４１２】

次に、図７１（ｂ）に示すように、各小役に対して条件装置１～９が定義されている。まず、各条件装置１～９が、個別に選択されて作動する場合について説明する。条件装置１～８は各小役１～８に対応した条件装置であるので、条件装置１～８の何れかが作動する場合には、適正な停止タイミングでリールの停止操作が行われると、対応する小役の図柄組み合わせを停止させることができるが、不適正な停止タイミングでリールの停止操作が行われると、ハズレの図柄組み合わせ（前述した「ベルこぼ目」に相当）が有効ライン上に停止することになる。一方、条件装置９は、小役１～８の夫々の条件装置からなるものであるので、条件装置９が作動する場合には、リールの停止操作がいかなる停止タイミングで行われたとしても、ベル１又はベル２を有効ライン上に引き込むことができ、小役１～８のうちの何れかの図柄組み合わせが停止する。

【０４１３】

次に、複数の条件装置が組み合わされて成立する場合について、図７１（ｃ）に示す「条件装置１＋条件装置９」を一例として説明する。なお、「条件装置１＋条件装置９」は、条件装置の組み合わせであるが、これ自体を条件装置と捉えることもできるので、便宜的に条件装置Ａと呼ぶ。このとき、条件装置Ａには、リールの停止操作によって何れのリールが第１停止リールになるかによって優先的に作動する条件装置が決められている（優先度条件）。条件装置Ａにおける優先度条件は、第１停止リールが第１リール（左リール３０１ａ）又は第２リール（中リール３０１ｂ）の場合には、条件装置１が優先して作動し、第１停止リールが第３リール（右リール３０１ｃ）の場合には、条件装置９が優先し

て作動するものである。優先度条件に従って条件装置１が優先して作動する場合には、上述したように、条件装置１に対応する小役１の図柄組み合わせを引き込むようなリール停止制御が行われる。その結果、リール停止が適正な順番であり、停止タイミングが適正な停止タイミングであった場合には、小役１の図柄組み合わせが有効ライン上に停止して９枚の払出が行われるが、停止タイミングが不適正な停止タイミングであった場合には、小役１の取りこぼしによるハズレ目として「ベルこぼ目」が停止し、払出は行われない（払出数０枚）。従って、条件装置Ａにおいては、優先度条件によって条件装置１が優先して作動する場合に期待できるメダルの払出数は、ベルこぼ目になる場合を考慮すると９枚より少なくなる。一方、優先度条件に従って条件装置９が優先して作動する場合には、上述したように、リール停止がどのようなタイミングであっても、条件装置９に対応して小役１～８の何れかの図柄組み合わせを引き込むようなリール停止制御が行われる。その結果、どのような停止タイミングでリール停止ボタンの操作が行われたとしても、小役１～８の何れかの図柄組み合わせが有効ライン上に停止することになり、常に９枚の払出が行われる。

【０４１４】

すなわち、条件装置Ａが選択されて作動するとき、第１停止リールが第３リール（右押し又は逆はさみ押しに相当）の場合には、停止操作のタイミングに拘わらず常に９枚の払出が行われる一方で、第１停止リールが第３リール以外（順押し、はさみ押し、又は中押しに相当）の場合には、適正な停止タイミングで停止操作が行われたときのみ９枚の払出が行われ、不適正な停止タイミングで停止操作が行われたときには払出が行われない。そして、条件装置Ａに上述の優先度条件が設定されていることによって、本実施形態１によるスロットマシン１では、押し順によって異なる図柄の組み合わせを停止させる制御を実現可能なだけでなく、条件装置９が優先して作動する場合のほうが、条件装置１が優先して作動する場合よりも多くのメダルの払出を期待できたように、払出枚数の期待値を変化させることも可能にしている。

【０４１５】

なお、図７１（ａ）～（ｃ）を参照した上述の説明では、簡略のために、第１停止リールだけを条件とし、第１停止リールを基準として考えられる３通りの押し順に対して差異を実現するようにしたが、本実施形態によるスロットマシン１における条件装置の優先度条件はこれに限らず、例えば第２停止リールに対しても更なる条件を有する等してもよい。このように条件を増やすことによって、作動させる条件装置をより細かく設定することができ、例えば、３通りの押し順だけでなく、４通り、５通り、又は６通りの押し順に対して、停止する図柄の組み合わせを制御することができる。なお、６通りの押し順とは、順押し（左→中→右）、はさみ押し（左→右→中）、中押し（中→左→右、及び、中→右→左）、逆押し（右→中→左）、及び、逆はさみ押し（右→左→中）に相当する。

【０４１６】

また、図７１（ａ）～（ｃ）を参照した上述の説明では、条件装置１～９のどの条件装置であっても、適正な停止タイミングで停止操作が行われた場合には、同数の９枚の払出が行われるように小役１～８に対応付けられていたが、本実施形態によるスロットマシン１ではこれに限らず、例えば、作動する条件装置によっては異なる枚数の払出が行われるように制御する等してもよい。一例としては、小役１～８のうちの少なくとも何れかの払出数に差異を付けることにより、差異を付けた小役に対応する条件装置が優先して作動した場合に、払出枚数に差異を発生させることができる。

【０４１７】

このように押し順に基づいて作動する条件装置の優先度を設定し、さらに条件装置ごとに図柄組み合わせ成立時の払出数を変えるようにすれば、当該優先度条件を満たす場合（すなわち、図柄成立の上での適正な押し順）におけるメダルの払出数の期待値と、当該優先度条件を満たさなかった場合（すなわち、図柄成立の上での不適正な押し順）に期待されるメダルの払出数の期待値とについて、より大きな差を付ける制御が実現可能となる。

【０４１８】

また、［１１－７］以外では、「条件装置に対応する図柄の組み合わせについて有効ライン上に表示されることが許容される」といった記載をしている所もあるが、この場合の「許容される」とは、［１１－７］で説明したように、優先度条件に基づいて所定の条件装置が作動し、当該作動した条件装置に対応する図柄の組み合わせを有効ライン上に引き込むようなリール停止制御が実行される、ことに相当する。

【０４１９】

［１１－８．ペナルティの設定］

以上、スロットマシン１におけるゲーム処理を説明してきたが、本実施形態によるスロットマシン１では、回転しているリールを停止させる際、特定の押し順が教示される「押し順ナビ」が表示される等の特定の条件下でのゲーム状態を除いて、特定の押し順が推奨又は要求されている。特定の押し順は、「順押し（左リール停止ボタンから順番に押操作）」（あるいは「はさみ押し」（左リール停止ボタンの操作の後右リール停止ボタンの押操作））であることが普通である。このような推奨停止操作によれば、リール停止ボタン２１１ａを操作することによって左リール３０１ａを第１に停止させる押し順（以下「正則押し」と称する）が要求される。そして、本実施形態によるスロットマシン１では、正則押しとは異なる押し順（以下「変則押し」と称する）でリールを停止する不適正停止操作が行われた場合には、演出制御基板５１０のＣＰＵ１１１８によって、以降の所定のゲームに対してペナルティが設定される。変則押しには、前述した「逆押し」、「逆はさみ押し」、及び「中押し」等が含まれる。以下では、本実施形態によるスロットマシン１におけるペナルティの設定に関して説明する。

【０４２０】

なお、押し順ナビによってリールの停止順が教示される場合には、当該教示に従った押し順を「適正な押し順」とみなすとともに、当該教示とは異なる押し順を「不適正な押し順」とみなすことにより、不適正な押し順で停止操作が行われた場合に、以降の所定のゲームに対してペナルティが設定されるようにしてもよい。このとき、例えば、押し順ナビが「逆押し」の押し順を教示する場合には、本来は変則押しとみなされる「逆押し」が「適正な押し順」と判定され、「逆押し」以外の押し順は、本来は正則押しとみなされる「順押し」又は「はさみ押し」であっても、「不適正な押し順」と判定される。

【０４２１】

また、本実施形態によるスロットマシン１では、特定の有利遊技状態（例えばＢＢゲーム中）では押し順が適正か否かを問題としない（押し順の判定を行わない）としてもよい。

【０４２２】

［１１－８－１．メイン基板から演出制御基板へのコマンド］

ここでは、ペナルティの設定に関して説明する前に、演出制御基板５１０のＣＰＵ１１１８がメイン基板４０９のＣＰＵ１１１０から受信するコマンドについて説明する。

【０４２３】

図７２は、メイン基板から演出制御基板に送信されるコマンドの一例を示す一覧表である。図７２に示す各コマンドは、メイン基板４０９のＣＰＵ１１１０から入出力インタフェース１１１６，１１３０を介して演出制御基板５１０のＣＰＵ１１１８に対して所定のタイミングで送信され、コマンドの種類を示す１バイトのモードデータ（ＭＯＤＥ）と、コマンドの内容を示す１バイトのＥＸＴデータ（ＥＸＴ）とからなる。このようなコマンドを受信した演出制御基板５１０のＣＰＵ１１１８は、コマンドに含まれるモードデータからコマンドの種類を判別し、ＥＸＴデータからコマンドの内容を判別することができる。例えば、「９４ＸＸ（ｈ）」というコマンドを受信した場合には、ＣＰＵ１１１８は、モードデータが「９４（ｈ）」で示されるコマンドを受信し、当該コマンドの内容が「ＸＸ（ｈ）」であると判別できる。なお、「（ｈ）」は１６進数であることを示す。

【０４２４】

図７２において、「８５ＸＸ（ｈ）」で示されるコマンドは、ＢＢが内部当選しているか否か及び内部当選したＢＢの種類（図５０に示すＢＢ１～ＢＢ２）及びメイン基板４０

９のＣＰＵ１１１０が演出を実行するか否か（例えば、リール特殊演出）を指定する内部当選コマンドである。また、「８６ＸＸ（ｈ）」で示されるコマンドは、内部当選結果（内部当選フラグのフラグ番号）を指定する当選番号コマンドである。なお、当選番号コマンドでも内部当選結果を識別できるため、内部当選コマンドは生成しなくてもよいが、内部当選コマンドを設けることによってプログラム上の判定の簡易化を図ることができる。そして、［１１－２］等で前述した「内部抽選の結果を示す情報コマンド」は、内部当選コマンド又は当選番号コマンドに相当する。

【０４２５】

図７２において、「８ＢＸＸ（ｈ）」で示されるコマンドは、入賞役の種類を指定する入賞番号コマンドである。また、「８ＣＸＸ（ｈ）」で示されるコマンドは、メダルの払出枚数を指定する払出枚数コマンドである。

【０４２６】

図７２において、「９４ＸＸ（ｈ）」で示されるコマンドは、ゲーム開始時の遊技カウンタの値を指定する遊技カウンタ１コマンドである。また、「９５ＸＸ（ｈ）」で示されるコマンドは、ＲＴ状態か否か及びＲＴ状態の種類を指定するＲＴ情報コマンドである。また、「９６ＸＸ（ｈ）」で示されるコマンドは、ゲーム終了時の遊技カウンタの値を指定する遊技カウンタ２コマンドである。

【０４２７】

図７２において、「Ｅ０ＸＸ（ｈ）」で示されるコマンドは、メダルの投入枚数を指定する投入枚数コマンドである。例えば、メダルの投入枚数が１枚であるときにはコマンドＥ０００（ｈ）が用いられ、メダルの投入枚数が２枚であるときにはコマンドＥ００１（ｈ）が用いられ、メダルの投入枚数が３枚であるときにはコマンドＥ００２（ｈ）が用いられる。また、「Ｅ１ＸＸ（ｈ）」で示されるコマンドは、ＢＢが実行されているか否か及び実行されているＢＢがＢＢ１～ＢＢ２の何れであるかを指定するボーナス種別コマンドである。また、「Ｅ２ＸＸ（ｈ）」で示されるコマンドは、実行中の遊技状態（ＢＢ中、ＲＢ中、再遊技中、設定変更中等）を指定する遊技状態コマンドである。なお、［１１－４］で前述した「ＭＡＸベットコマンド」は、投入枚数コマンドの一例であり、例えばＭＡＸベットとして３枚のメダルが投入された場合には、コマンドＥ００２（ｈ）がＭＡＸベットコマンドに相当する。

【０４２８】

その他、メイン基板４０９のＣＰＵ１１１０から演出制御基板５１０のＣＰＵ１１１８に送信されるコマンドとして、リール回転開始コマンド、リール停止コマンド、復帰コマンド、設定変更中コマンド、及び、エラーコマンド等がある。

【０４２９】

リール開始コマンドは、リール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃの回転の開始を通知するコマンドであって、回転を始めたリールを特定可能な情報や回転の開始時刻等を含めることができる。

【０４３０】

リール停止コマンドは、停止するリールがリール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃのうち、何れのリールであるか、該当するリールの停止操作位置の領域番号、及び、該当するリールの停止位置の領域番号を特定可能なコマンドである。なお、リール停止コマンドは、リール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃが回転しているときに、対応するリール停止ボタン２１１ａ，２１１ｂ，２１１ｃに対して停止操作（外部操作）が行われたときに送信されるので、演出制御基板５１０のＣＰＵ１１１８は、リール停止コマンドの受信によって、リール停止ボタン２１１ａ，２１１ｂ，２１１ｃのうち何れのリール停止ボタンが操作されたかを特定可能である。

【０４３１】

復帰コマンドは、メイン基板４０９のＣＰＵ１１１０が電源断前の制御状態に復帰したことを示すコマンドである。また、設定変更中コマンドは、設定変更中であることを示すコマンドであり、設定変更状態に移行した場合に送信される。なお、メイン基板４０９の

ＣＰＵ１１１０の制御状態は、設定変更状態への移行に伴って初期化されるため、設定変更中コマンドの受信によって、ＣＰＵ１１１０の制御状態が初期化されたことを特定可能である。また、エラーコマンドは、エラー状態の発生又は解除、当該エラー状態の種類等を示すコマンドである。

【０４３２】

演出制御基板５１０のＣＰＵ１１１８は、メイン基板４０９のＣＰＵ１１１０から内部当選コマンド及び当選番号コマンド等を受信することによって、内部抽選で決定された当選役を判断することができ、当該当選役に対応する条件装置（又は条件装置の組合せ）を判断することができる。さらに、ＣＰＵ１１１８は、このように判断した条件装置（又は条件装置の組合せ）において、小物１～１６のような押し順不正解用の条件装置と小物１７のような押し順正解用の条件装置とが組み合わせられている場合等に、当該条件装置に対する優先度条件に基づいて、押し順正解用の条件装置が優先して作動するような押し順（正解の押し順）を判断することができる。

【０４３３】

［１１－８－２．ペナルティ処理］

図７３は、メイン基板４０９のペナルティ処理を説明するためのフローチャートである。図７３を参照しながら、ゲームの一連の流れにおけるペナルティの処理について説明する。

【０４３４】

まず、ＢＥＴ処理（図５４のステップＳ２に相当）、内部抽選処理（図５４のステップＳ３に相当）、及びリール回転処理（図５４のステップＳ４に相当）が行われることにより、リールの始動処理が行われる（ステップＳ１００１）。ステップＳ１００１におけるリールの始動処理の詳細は、図５５を参照して説明した一連の処理に相当するが、図５５に示す処理はリールの回転制御を行う処理の一例であって、これに限定されるものではない。

【０４３５】

次に、遊技者による外部操作として、リール停止ボタン２１１ａ，２１１ｂ，２１１ｃに対して停止操作が行われる（ステップＳ１００２）。なお、リール停止ボタン２１１ａ，２１１ｂ，２１１ｃを操作する（押下する）順番は、遊技者が自由に選択することができるが、前述したように、本実施形態によるスロットマシン１では、特定の押し順が教示される「押し順ナビ」が表示される等の特定の条件下でのゲームを除いて、「順押し」又は「はさみ押し」による停止操作が推奨されるので、遊技者がこのような推奨手順に従う場合には、左リール３０１ａに対応するリール停止ボタン２１１ａが最初に操作される。

【０４３６】

ステップＳ１００２で遊技者による停止操作が行われたことを契機として、スロットマシン１では、停止操作が行われたリール停止ボタン２１１ａ，２１１ｂ，２１１ｃに対応するリール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃの停止処理が行われる（ステップＳ１００３）。このリール停止処理の詳細は、図５７を参照して説明した一連の処理に相当するが、図５７に示す処理はリールの停止制御を行う処理の一例であって、これに限定されるものではない。なお、各リール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃが停止すると、メイン基板４０９のＣＰＵ１１１０から演出制御基板５１０のＣＰＵ１１１８に、停止したリールに関する情報を含むリール停止コマンドが送信される。ステップＳ１００３において、リール停止処理が完了すると、所定の図柄の組合せが成立している場合には、当該成立した図柄の組合せに応じて、払い戻しや再遊技の準備等が行われる。

【０４３７】

ステップＳ１００３でリール停止コマンドを受信した演出制御基板５１０のＣＰＵ１１１８は、受信したリール停止コマンドからステップＳ１００３で停止したリールの順番が分かるので、遊技者によるリール停止ボタン２１１ａ，２１１ｂ，２１１ｃの押し順を判断することができる。そして、演出制御基板５１０のＣＰＵ１１１８は、リール停止ボタン２１１ａ，２１１ｂ，２１１ｃの押し順に基づいて、当ゲームに対する遊技者による停

止操作がペナルティを設定する（課す）対象（ペナルティ対象）とすべき停止操作か否かを判定する（ステップＳ１００４）。ステップＳ１００４における判定基準の詳細については、後述する。

【０４３８】

ステップＳ１００４においてペナルティ対象とすべき停止操作ではないとＣＰＵ１１１８が判定した場合には（ステップＳ１００４のＮＯ）、当該ゲームの一連の処理は終了する。ステップＳ１００４においてペナルティ対象とすべき停止操作であるとＣＰＵ１１１８が判定した場合には（ステップＳ１００４のＮＯ）、当該ゲーム以降の所定のゲームに対して、所定のペナルティを設定する処理（ペナルティのセット）が行われ、当該ゲームの一連の処理は終了する。なお、ペナルティが課された場合に、演出制御基板５１０のＣＰＵ１１１８は、ペナルティの設定に関する表示を枠部材５０１に設けられたＬＥＤや液晶表示装置（図示せず）等を用いて遊技者に報知するようにしてもよい。

【０４３９】

なお、ペナルティが設定される場合には、例えば、演出制御基板５１０のＲＡＭ１１２２に保持されたペナルティカウンタに、所定の値が追加される。そして、以降のゲーム開始時には、ＣＰＵ１１１８は、ペナルティカウンタの値を参照することによって、当該ゲームがペナルティを課されたゲームであるか否かを判断することができる。

【０４４０】

また、図７３において、ステップＳ１００４に示したペナルティ対象の判定処理、及びステップＳ１００５に示したペナルティのセット処理は、ステップＳ１００２～Ｓ１００３において、リール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃが全て停止してから行われてもよいし、各リール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃが停止するごとに行われてもよい。

【０４４１】

［１１－８－３．ペナルティ対象の判定］

以下では、ＣＰＵ１１１８が、遊技者による停止操作がペナルティを課す対象（ペナルティ対象）とすべき停止操作であるか否かを判定する処理（図７３のステップＳ１００４に相当）について説明する。

【０４４２】

演出制御基板５１０のＣＰＵ１１１８は、ステップＳ１００３で受信したリール停止コマンドから導出される停止操作の押し順を参照し、「順押し」又は「はさみ押し」による停止操作であるか否か判定する。このとき、左リール３０１ａに対して最初にリール停止操作が行われた場合には、「順押し」又は「はさみ押し」であると判断できるので、ＣＰＵ１１１８は、推奨される「正則押し」であると判断し、ペナルティ対象ではないと判定する。また、中リール３０１ｂ又は右リール３０１ｃに対して最初にリール停止操作が行われた場合には、「順押し」でも「はさみ押し」でもないと判断できるので、ＣＰＵ１１１８は、「変則押し」が行われたと判断し、ペナルティ対象と判定する。一方、遊技状態がＡＲＴ（又はＡＴ）状態である場合、演出制御基板５１０は、ペナルティ対象の判定を行わないか、あるいは、リール停止ボタンの操作が、押し順ナビが教示する「適正な押し順」の通りにリール停止ボタンの操作があったか否かによってペナルティ対象を判定するようにしてもよい。

【０４４３】

［１１－８－４．ペナルティの内容］

図７３のステップＳ１００５に示したように、ＣＰＵ１１１８は、遊技者による停止操作をペナルティ対象と判定した場合に、以降の所定のゲームに対して所定のペナルティを設定する処理（ペナルティのセット）を行うが、以下では、当該ペナルティの内容について説明する。

【０４４４】

ペナルティの内容は演出制御基板５１０が決定する。ペナルティの内容は特に制限されるものではないが、例えば、一定ゲーム数の間、既述のＡＲＴへの移行抽選を行わない、ゲーム状態が有利遊技状態に移行するゲーム数（天井）にペナルティ期間中のゲーム数を

加えない（即ち、ペナルティ期間中のゲーム数をゲーム数解除処理の対象としない）、ペナルティ期間中に遊技状態の現状モードを有利モード（ＡＲＴの当選確率が高い高確モード、あるいは、超高確モード）への移行をさせない、あるいは、移行のための抽選を行わないなどである。なお、リール停止ボタンを変則操作してペナルティ対象となったゲームにおいて、成立した小役によるメダルの払い出しがない場合には、ペナルティの対象としないようにしてもよい。例えば、当選役が図５０に示したＡＴ９である場合、リール停止ボタンが順押しに反して逆はさみ押し（右→左→中）の順番で操作されると、小物１７の条件装置に従ってベル図柄が有効ラインに必ず成立してメダル９枚の入賞が成立するため、これをペナルティの対象とするが、リール停止ボタンが中押し（中リール停止ボタンを第１に操作）、或いは、はさみ押し（左→右→中）と操作されて、ベル図柄が有効ラインに成立しない場合にはペナルティの対象としない。

【０４４５】

演出制御基板５１０は、ペナルティセットの際、ペナルティ期間とペナルティの内容を設定する。ペナルティ期間としては主としてゲーム数によって設定される。例えば、ペナルティ期間を１０Ｇとすると、１０Ｇの間ペナルティを実行する。ペナルティ期間の開始は、ペナルティ対象となったゲームから、あるいは、次ゲームから、又は、後のゲームから等適宜設定可能である。ペナルティ期間の管理は、演出制御基板５１０のＲＡＭ１１２２に設定されたカウンタによって行われる。演出制御基板５１０は、ペナルティの開始後、ゲーム毎にカウンタの減算を記載し、カウンタ値が所定値以下、例えば、零になると、ペナルティを終了、あるいは解除する。あるいは、カウンタにペナルティ対象となったゲームで遊技メダルの増分、すなわち、リール停止ボタンを順押した場合と変則押しした場合での遊技メダルの増加枚数、をセットし、以後のゲームにおいて遊技メダルの消費数と払い出された遊技メダル数の差分（消費数－払い出し数）をカウンタから減算し、カウンタの値が零以下になるゲーム数までペナルティを継続させるようにしてよい。

【０４４６】

［１１－８－５．ペナルティの回避］

本発明の遊技機は、リール停止ボタンを規定通りの押し順（遊技機が遊技者に推奨する押し順）とは異なる押し順で操作する、いわゆる変則押しをしても、リール停止ボタンの操作形態を一定の範囲でペナルティを課せられない対象として処理することができる。すなわち、遊技者が変則押しになるようにリール停止ボタン２１１ａ，２１１ｂ，２１１ｃを操作しても、結果的に、変則押しにならないように、メイン基板４０９がリール駆動モータ４１１ａ，４１１ｂ，４１１ｃの停止制御を実行する（ペナルティ回避制御）。以下の説明において、規定通りの押し順を、左リール停止ボタン２１１ａが第１停止となる順押し（左リール停止ボタン２１１ａ（第１停止）→中リール停止ボタン２１１ｂ（第２停止）→右リール停止ボタン２１１ｃ（第３停止））、又は、はさみ押し（左リール停止ボタン２１１ａ（第１停止）→右リール停止ボタン２１１ｃ（第２停止）→中リール停止ボタン２１１ｂ（第３停止））とする。

【０４４７】

メイン基板４０９は、全てのリール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃの回転を開始させ、そして、全てのリール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃの回転の速さが一定となると、それぞれのリール停止ボタン２１１ａ，２１１ｂ，２１１ｃの操作有効ランプが点灯させ、この点灯により、遊技者はリール停止ボタン２１１ａ，２１１ｂ，２１１ｃの押下操作が有効になったことを知ることができる（図５５のステップＳ１０９に相当）。

【０４４８】

メイン基板４０９は、遊技状態が通常の遊技状態（一般状態か通常ＲＴ）の場合、全てのリール停止ボタン２１１ａ，２１１ｂ，２１１ｃを同時に有効化するのではなく、第１停止ボタン以外のリール停止ボタンの操作を有効にするタイミングを第１停止ボタン（左リール停止ボタン）の操作が有効になったタイミングから遅延させる。この遅延期間内に中リール停止ボタン２１１ｂ又は右リール停止ボタン２１１ｃが左リール停止ボタン２１１ａより先に操作されても中リール２１１ｂ又は右リール２１１ｃは停止されないため、

遊技者のリール停止ボタンの操作はペナルティの対象にはならない。

【０４４９】

遊技者がこの時点で、リール停止ボタンの押し順が正しくなかったことに気付き、左リール停止ボタン２１１ａから順押しし直して全てのリールが停止すると、演出制御基板５１０は遊技者のリール停止操作を規定とおりの操作形態であるとしてＳ１００４を否定判定する。一方、遊技者が既述の時点でリール停止ボタンの押し順が正しくなかったことに気付いたものの、再度、同じリール停止ボタンを押操作し、この操作が遅延時間を経過した後であると、中リール停止ボタン２１１ｂ又は右リール停止ボタン２１１ｃの操作によって対応するリール３０１ｂ，３０１ｃが左リール３０１ａより先に停止してしまい、遊技者のリール停止ボタンの操作は規定外操作となってペナルティの対象として処理される。

【０４５０】

遊技者が左リール停止ボタン２１１ａを第１に操作し、続けて、他のリール停止ボタン２１１ｂ，２１１ｃを操作した場合に、既述の遅延時間が長いと、他のリール停止ボタン２１１ｂ，２１１ｃにそれぞれ対応するリール３０１ｂ，３０１ｃを停止できないことになり好ましくない。ペナルティの回避処理は左リール３０１ａを第１に操作しようと思っている遊技者が誤って他のリール停止ボタン２１１ｂ，２１１ｃを操作した場合、これをペナルティ対象としないようにすることを意図するものであるため、遅延時間があまりに短いと、左リール停止ボタン２１１ａ以外の他のリール停止ボタン２１１ｂ，２１１ｃの操作は殆どの場合、リール停止ボタン２１１ｂ，２１１ｃの操作が有効化された後になってしまうため好ましくない。係る観点から、遅延時間としては０．５秒程度が好ましい。なお、遅延時間経過後に中リール停止ボタン２１１ｂ又は右リール停止ボタン２１１ｃを第１に操作した場合、対応するリール（中リール３０１ｂ又は右リール３０１ｃ）は左リール３０１ａより先に停止されるため、演出制御基板５１０はリール停止ボタンの操作をペナルティ対象として処理する。

【０４５１】

遊技者は、通常遊技状態では、始動レバー２１０をオンした後、左リール停止ボタン２１１ａから各リール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃを順番に一気に操作しようとするが、このリズムが崩される状態が発生すると、左リール停止ボタン２１１ａより先に他のリール停止ボタン２１１ｂ，２１１ｃが操作されるおそれがある。例えば、演出制御基板５１０が始動レバー２１０のオン操作に続いて、チャンスボタンの押操作を促す表示を実行する場合である。遊技者はチャンスボタンが表示されると、極力、チャンスボタンをリール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃより先に操作しようとするが、リール停止ボタンの順押し操作のリズムで左リール停止ボタン２１１ａを先ず操作しようする。しかし、その操作のための遊技者の動作の過程で、チャンスボタンの操作をしようとすると、遊技者はリール停止ボタンの操作順番を混乱して、左リール停止ボタン２１１ａ以外のリール停止ボタン２１１ｂ，２１１ｃを操作してしまったり、チャンスボタンの操作に向かう動作の過程で左リール停止ボタン２１１ａ以外のリール停止ボタン２１１ｂ，２１１ｃに触れてしまうことがある。なお、チャンスボタンとは演出切り替えなどの効果を発生させるための表示用のボタンである。メダル投入ボタン２０６と別に設けられてもよいがメダル投入ボタン２０６と兼ねてもよい。

【０４５２】

そこで、メイン基板４０９は、内部抽選処理Ｓ３において判定された当選役の条件装置がＳＢやチャンス目等、演出制御基板５１０でチャンスボタンの操作の促進表示が実行されうる場合に限って、ペナルティ回避処理を実行してもよい。

【０４５３】

また、メイン基板４０９は遊技状態が通常遊技状態（一般状態、通常ＲＴ）以外では、ペナルティの回避操作を行わない。これは、例えば、有利遊技状態であるＡＲＴでは、左リール停止ボタン２１１ａよりも先に他のリール停止ボタン２１１ｂ，２１１ｃが操作されることが普通にあるためである。この場合、遊技者が押し順の表示にしたがって、左リ

ール停止ボタン２１１ａ以外のリール停止ボタン２１１ｂ，２１１ｃを操作した際、遅延期間が設定されていると、中・右リール停止ボタン２１１ｂ，２１１ｃの操作によってリール３０１ｂ，３０１ｃを停止できないことになる。また、ボーナス中では、「ＡＬＬ」（ボーナスゲーム中に限って抽選対象となる当選役であり、抽選の結果が「ＡＬＬ」であるとき、いかなる押し順で且ついかなるタイミングでリール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃが操作された場合であっても、小物１７の図柄組み合わせが有効ライン上に表示される。）の当選確率が高いため、そもそも、どのリール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃから操作されてもよいからである。

【０４５４】

遊技者は、左リール３０１ａ以外のリールに対応するリール停止ボタン２１１ｂ，２１１ｃが左リール停止ボタン２１１ａから遅れて有効化されることをリール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃの操作有効ランプの点灯の遅れによって知ることができる。なお、全てのリール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃの操作有効ランプを左リール停止ボタン２１１ａの有効時点で点灯させてもよい。また、リール停止ボタン有効化のタイミングに合わせて各リール３０１ａ～３０１ｃの回転を開始させるようにしてもよい。またさらに、演出制御基板５１０がＡＲＴの移行抽選を行うことに代えてメイン基板４０９がＡＲＴの移行抽選を行い、移行抽選に当選して演出制御基板５１０がＡＲＴ遊技をスタートさせた場合、ＡＴ１～ＡＴ１０のように当選役に押し順の優劣あるものでは、押し順にしたがって、第１に停止させるべきリール停止ボタン以外の第２停止・第３停止ボタン操作の有効化タイミングを第１停止ボタンの有効化のタイミングより遅延させるようにしてもよい。さらに、メイン基板４０９は遅延時間を適宜変更設定できる。例えば、チャンスボタンの操作促進表示が演出制御基板５１０にて行われ得る当選役とそれが期待できない当選役とで、後者での遅延時間を前者より短くする等である。またさらに、リール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃの推奨操作形態が左中右の順番である順押しの形態である場合には、中リール停止ボタン２１１ｂ（第２停止ボタン）の有効化のタイミングより更に遅延させて右リール停止ボタン２１１ｃ（第３停止ボタン）が有効化されるようにしてもよい。これによって、第１停止ボタンとして正しいリール停止ボタン２１１ａが操作されたとしても、第２停止ボタンよりも先に第３停止ボタンが誤操作されることをペナルティ対象にならないようにして遊技者を救済することができる。

【０４５５】

［１１－８－６．ペナルティの軽減処理］

本発明に係る遊技機は、ペナルティ対象とされる不適切操作が実行されてしまったものの、この不適切操作の態様が遊技者の意図的な結果によるものか否かを推定或いは判定等として、遊技者に対する不利な遊技状態（ペナルティ）の度合いを調整するように構成されている。遊技機が、不適切操作の態様が遊技者の意図的（不適切操作を積極的な意思をもって実行すること）な結果によって明らかに成された場合には、ペナルティの処理をそのまま実行する一方、不適切操作が行われた状況をチェックし、状況の如何によっては、遊技者にペナルティをそのまま与えるのは酷であるとして、ペナルティを発生させない、一旦発生したペナルティを取り消す、或いは、ペナルティの内容を遊技者に対して余り不利にならないように緩和する等、不利な遊技状態の度合いを調整する。

【０４５６】

メイン基板４０９と演出制御基板５１０を有する遊技機は、遊技者の不適切操作の状況を、遊技者のリール停止ボタン操作における時間的な要素、不適切操作の過去の履歴、或いは、これらの組み合わせ等によって評価する。先ず、遊技者の不適切操作の状況を、リール停止ボタンに対する遊技者操作の時間的な経過によって評価する場合について説明する。遊技者が複数のリールの回転が開始されてからリール停止ボタンを決められた押し順で操作しようとしたにも拘わらず、結果的に押し順通りに成らずに、不適切遊技の操作態様に至ってしまう場合がありうる。例えば、リール停止ボタンの操作が有効化される前に第１に操作されるべきリール停止ボタンが操作され、リール停止ボタンが有効化された後他のリール停止ボタンが最初に操作され、結果的にリール停止ボタンが変則押しされたと

遊技機が認識する場合である。遊技者のこのような操作は意図的になされたものではないため、メイン基板は係る操作態様をリール停止ボタンが操作されたタイミングをチェックすることによって検出するようにした。

【０４５７】

図５５に示すように、左リール３０１ａ、中リール３０１ｂ、右リール３０１ｃは始動レバーが操作された後ウェイトタイマタイムアップの時点から回転を開始し、それと同期して、各リールの停止ボタンが有効化され、次いで、各リール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃの操作によって各リール３０１ａ～３０１ｃが停止される。遊技者は、通常遊技状態では、有利遊技への移行を目指して、各ゲームを繰り返し素早く実行しようとする。そこで、始動レバー２１０の操作後一気にリール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃを左から順に操作しようとする。ウェイトタイマの設置値は４.１秒等ある程度長めになるように規制されており、遊技者の第１停止ボタンの操作がウェイトタイマタイムアップ以前に行われることが時としてあり、その結果、第１停止ボタンの操作が有効化されないまま続く第２停止ボタンがウェイトタイマタイムアップ後に操作されることになる。すると、演出制御基板５１０は、第２に操作されるべき停止ボタンが最も早く操作されたとして、遊技者によるリール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃに対する操作を変則押しと判断し、ペナルティを発生させてしまう。

【０４５８】

そこで、メイン基板４０９は、始動レバー２１０の操作後、ウェイトタイマタイムアップ前の一定期間内（タイムアップの直前）での第１停止ボタンの操作を検出し、検出結果を含むコマンドを演出制御基板５１０に渡すことによって、演出制御基板５１０は、第１停止ボタンはウェイトタイマタイムアップの直前に操作され、ウェイトタイマタイムアップ後に他のリール停止ボタンが操作されたことを知ることができる。その結果、演出制御基板５１０は、遊技者の不適切操作は遊技者の意図するものではないとして、当該遊技者操作を、ペナルティ対象として判定しない、ペナルティを取り消す、又は、ペナルティカウンタに零を設定する等ペナルティの内容が無のようにペナルティを設定する等して、遊技者の操作にペナルティが課せられないようにすることができる。

【０４５９】

但し、既述の遊技者の意図しない不適切操作を演出制御基板５１０が遊技者の変則操作としないことは、結果的に遊技者の不適切操作がペナルティ対象と成らずに許容されることになるので、熟練の遊技者では、係る不適切操作を積極的に実行することもあり得る。そこで、メイン基板４０９は、遊技者の不適切操作が許される既述の所定時間、即ち、ウェイトタイマのタイムアップ迄の時間を極めて短時間に設定することによって、熟練遊技者の不正意識的操作を排除することができるようになる。

【０４６０】

メイン基板４０９はウェイトタイマタイムアップ直前でのリール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃの操作を検出するため、ウェイトタイマタイムアップ前にリール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃの操作の検出が可能になるようにリール停止ボタン操作の検出回路を動作させておくと共に、ウェイトタイマタイムアップ直前でのリール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃに対する停止操作の有無をチェックするためのフラグ領域をリール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃ毎にＲＡＭ領域１１１４に設定する。遊技者が、ウェイタイマタイムアップ直前での左リール停止ボタン２１１ａを操作し、ウェイトタイマアップ後中リール停止ボタン２１１ｂ、右リール停止ボタン２１１ｃと続けて操作し、左リール３０１ａが停止していないことに気付き、左リール停止ボタン２１１ａを再操作して左リール３０１ａを停止させた場合、遊技者の係る操作は、順押しに反する変則押しとして従来ペナルティの対象になる。これに対して、本発明の遊技機では、メイン基板４０９は、第１に操作されるべき左リール停止ボタン２１１ａの操作記録領域に、左リール停止ボタン２１１ａがウェイトタイマタイムアップ迄の短時間に操作されたことを示す情報をフラグ領域に設定し、このフラグ情報と複数のリール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃの操作順番の情報とをコマンドに含めて演出制御基板５１０に送信する。これを受けて、演出制御基板５１０は、

左リール停止ボタン２１１ａはウェイトタイマタイムアップの直前に中リール停止ボタン２１１ｂ及び右リール停止ボタン２１１ｃより先に操作されるに至ったことを知ることができ、このゲームにおける遊技者のリール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃの操作形態は遊技者の意図的ではないとして、ペナルティ処理を既述のとおり遊技者に有利になるように緩和させることができる。なお、始動レバー２０１の操作後、ウェイトタイマタイムアップ前に、遊技者が第１に操作されるべきリール停止ボタン２１１ａを意図的に複数回操作して、結果的にウェイトタイマタイムアップ直前の操作へのフラグのセットがあり得る。そこで、メイン基板４０９は、始動レバー２０１の操作後ウェイトタイマタイムアップ前に複数回リール停止ボタン２１１ａが操作された場合には、前記フラグをセットしないようにするか、あるいは、フラグ情報を演出制御基板５１０に送信しないようにすることができる。

【０４６１】

演出制御基板５１０は、ペナルティになった操作の発生履歴をゲーム毎にＲＡＭ領域に記録することができる。演出制御基板５１０は、既述の不適切操作が発生したゲームにおけるペナルティの処理において、過去のゲームにおけるペナルティの発生履歴を参照することができる。例えば、直前の複数ゲーム数（例えば、数百回）前から現在のゲームまで、ペナルティ対象とされた操作の頻度をチェックし、発生頻度が所定値以上の場合には、既述の不適切操作も含めて、決められた押し順通りにリール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃが操作されない操作を全てペナルティの対象とすることができる。ペナルティ対象とされた操作頻度が高いと、遊技者が推奨或いは要求するリール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃの押し順を順守しないという意思が遊技者にあるものと見做すことができ、したがって、ペナルティの過去の履歴を参照することによって、既述の不適切操作はそもそもも遊技者の意図に基づくものであったと判定することもできる。なお、ペナルティ対象となった操作履歴には、既述の不適切操作を含めても、あるいは、含めなくてもよいし、また、既述の不適切操作だけの履歴でもよい。

【０４６２】

次にペナルティの軽減処理の他の実施形態について説明する。この実施形態は、不利益遊技度合調整手段（演出制御基板５１０等）が複数の回転表示体の回転が開始されてから所定時間内に第１に停止操作されるべき停止操作手段が操作されたか否かを判定し、これが肯定判定された場合で、さらに不利遊技状態（ペナルティ）が実行された場合、この不利益遊技状態の程度を、前記判定が否定された場合で、さらに、不利遊技状態（ペナルティ）が実行された場合での当該不利益遊技よりも遊技になるように救済することを特徴とするものである。

【０４６３】

メイン基板４０９は、左リール３０１ａ、中リール３０１ｂ、右リール３０１ｃが回転の時点から、或いは、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が有効化されてから、各リール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃの操作までの所要時間をＲＡＭ領域１１１４に記録する。次いで、メイン基板はＲＡＭ領域１１１４の情報を演出制御基板５１０に送る。演出制御基板５１０は、第１に操作されたリール停止ボタンの操作が推奨された押し順に基づいて第１に操作されるべきリール停止ボタンと一致しているか判定し、一致していない場合には、第１に操作されたリール停止ボタンがリールの回転後所定時間内に操作されているかを判定する。第１に操作されたリール停止ボタンが所定時間内に操作されたものである場合には、遊技者の不適切操作が遊技者に意図したものではないとして、ペナルティの緩和処理を適用する。一方、第１に操作されたリール停止ボタンが所定時間以内に操作されていない場合には、遊技者の不適切操作は遊技者の意図によるものであるとしてペナルティの緩和措置を採ることなくペナルティの内容を決定する。遊技者の意図ではないリール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃに対する不適切操作は、遊技者が複数のリール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃの操作を迷うことなく順押ししようとする過程でたまたま発生してしまう傾向が高いことから、リール回転開始後短い所定時間内に行われる傾向が高い。これに対して、遊技者の意図による不適

切操作は、遊技者が遊技媒体の奪取を狙って、少なくともある程度リール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃの押し順を迷う中で行われるため、リール回転開始後の短期間ではなくこれを越えた時点で行われる傾向が高い。そこで、演出制御基板は後者の場合をペナルティ適応対象とし、前者の場合をペナルティ軽減適用対象として区別した。

【０４６４】

既述の説明では、第１に操作されたリール停止ボタンの操作態様に基づいて、ペナルティの軽減処理が適用されているが、さらに、第２に操作されたリール停止ボタンと第２に操作されるべきリール停止ボタンとの比較、及び、第１に操作されたリール停止ボタンの操作時点からの経過時間と所定時間との比較結果を考慮して、ペナルティの軽減処理の諸判定を実行するようにしてもよい。また、リール停止ボタンの操作タイミングに関する諸判定をメイン基板４０９に実行させるようにしてもよい。また、さらに、過去のゲームにおけるペナルティの対象操作の実行履歴を参照して、ペナルティの軽減処理を行うようにしてもよい。

【０４６５】

［１１－８－７．ペナルティ処理の多様化］

本発明に係る遊技機は、ペナルティ処理の多様化を達成することができる。従来は、ペナルティ対象である、リール停止ボタンに対する既述の変則押しがあった際、その後のゲームにおいて有利遊技の抽選を行わないなどの画一的な形態のペナルティ処理を行っていた。これに対して、本発明の遊技機は、ペナルティ処理態様を複数有し、ペナルティ処理の多様化を達成して、ペナルティが課せられたとしても遊技者の遊技意欲の減退を抑制することができる。

【０４６６】

ペナルティ処理の多様的な態様の第１として、従来のペナルティ処理があり、通常遊技状態等で複数のリール停止ボタンに変則操作があると、次ゲーム以降規定のゲーム数の間遊技者はペンルティとして不利な遊技状態の制約を受ける。言い換えれば、規定のゲームが消化されるまでペナルティ処理は継続される。

【０４６７】

ペナルティ処理の多様的な態様の第２として、ペナルティ処理を早期に終了できる態様がある。換言すれば、遊技者にはペナルティを解消させるチャンスが与えられる。例えば、遊技者は所定の代償を費やすことに依ってペナルティを積極的に早期に終了させる機会を得ることができる。遊技者はペナルティの抑圧から早期に開放されることにより、遊技に取り組む意欲が増すことが可能となる。

【０４６８】

ペナルティ処理の多様的な態様の第３として、遊技者にペナルティを感じさせることがないうちにペナルティを終了できる態様がある。遊技者はペナルティの抑圧を意識しないで済むため、遊技意欲を維持しながら遊技に取り組むことができる。

【０４６９】

ペナルティ処理の夫々の態様は、演出制御基板５１０によって、フラグで管理される。演出制御基板５１０は、ペナルティを判定して、ペナルティの内容を決定する際、乱数を利用して、ペナルティ処理の態様を抽選する。演出制御基板５１０は、抽選結果に基づいてペナルティパターン用フラグをセットし、フラグにしたがってペナルティ処理態様を実行する。ペナルティ処理の第１の態様は従来のとおりであり、既述のとおり、ペナルティカウンタで設定されたゲーム数が消化されるまでペナルティ処理を継続するというものである。

【０４７０】

次にペナルティ処理の第２の態様について説明する。先ず、通常遊技状態でリール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃに対する変則操作があり、リール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃの規定通りの順押し操作（左リール停止ボタンを第１に操作する。）では、左右中のリール３０１ａ～３０１ｃに跨って、当選役に対応する図柄の並びが成立することが困難な小役が変則操作によって成立して遊技媒体の払い出しが得られた場合に、演出制御基板５

１０はペナルティ処理を行うものとして判定する。例えば、図５０，５１に示すように、遊技者が入賞役であるＡＴ３（はさみ）を順押し操作しても、押し順不正解用の小役の並びが表示される場合が殆どであるのに対して、ＡＴ３をはさみ打ち（左リール停止ボタン２１１ａ、右リール停止ボタン２１１ｃ、中リール停止ボタン２１１ｂをこの順に操作すること。）すると、小役１７の条件装置が優先されて遊技者は、遊技媒体９枚の払い出しを受けることができる。この結果、遊技者は変則操作によって、そうでない場合に比較して、＋８枚のメダルを予定外に獲得できたことになる。そこで、演出制御基板５１０は複数のリール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃに対する変則操作をペナルティ対象として判定する。

【０４７１】

演出制御基板５１０がペナルティ処理態様の抽選を行って、第２の態様の当選を判定すると、遊技者が本来取得できる遊技媒体を敢えて取得しないようにして、ペナルティカウンタに設定されたゲーム数以前にペナルティを終了させることができる。例えば、遊技者が複数のリール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃを左から順押ししていれば、当選役の条件装置が優先されて、当選役に対応する図柄が有効ラインに成立して、特典数の遊技媒体の払い出しを受けることできる場合において、演出制御基板５１０は、順押し以外の押し順を遊技者にナビし（教示し）、遊技者がこのナビにしたがって、リール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃを操作し、当選役の条件装置を優先させずに、押し順不正解用の図柄配列が有効ラインに成立して少ない数の遊技媒体の獲得に留まった場合、遊技者は敢えて本来獲得できる遊技媒体をロストしたことになるので、演出制御基板５１０は、遊技媒体の予定外の獲得数と遊技媒体のロスト数とに基づいてペナルティ処理の緩和或いは軽減処理を実行する。

【０４７２】

演出制御基板５１０がペナルティ処理において第２の態様を判定すると、次ゲームでは、ペナルティカウンタの値をチェックする。ペナルティカウンタの値は、ペナルティの残り継続ゲーム数に対応するため、ペナルティカウンタの値が零になるまでペナルティ処理が継続される。ペナルティカウンタの値が零でない場合、演出制御基板５１０は、当選役が順押しで優先される小役の条件装置を有しているか否かをチェックする。例えば、図５０のＡＴ１，ＡＴ２は、順押しで優先される小役１７の条件装置を有する当選役である。ＡＴ１，ＡＴ２の当選役について、左リール停止ボタン２１１ａを第１に操作していれば、メダル９枚の払い出しがあるが、順押し操作以外では、押し順不正解用の払い出し（１枚）に留まることが殆どである。演出制御基板５１０がこの当選役を判定すると、左リール停止ボタン２１１ａ以外を第１に操作すべきことを促すナビを表示する。この際、演出制御基板５１０は、「ダメージ（ペナルティのこと）回復チャンス！　ナビに従って操作をすればダメージから回復できるぞ！」というような、遊技者にナビに従うことを推奨する表示をナビの直前に表示するようにしてもよい。なお、このナビに従った遊技者の操作がペナルティの対象にならないことは当然である。また、リール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃに対する変則操作がペナルティの対象として判定された際には、演出制御基板５１０は、液晶表示装置の画面をいかにもダメージがあったような映像にして表示させるようにしてもよい。その際、回復チャンスがクリアされる都度、演出制御基板５１０は、液晶表示装置の画面をダメージから回復する過程を表示するようにし変更し、ペナルティが完全に解消された時点で、ダメージ回復を示す映像を表示するようにしてもよい。

【０４７３】

当選役が、順押し以外で優先される条件装置である場合には、演出制御基板５１０は、ペナルティ処理を行って次ゲームに移行する。遊技者が既述のナビに従ってリール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃを操作した場合には、順押し操作をしていれば本来取得できる遊技媒体をロストする。遊技媒体のロストがある都度、演出制御基板５１０はペナルティカウンタから所定のゲーム数を減算する。ペナルティカウンタの値が零に成った時点で演出制御基板５１０はペナルティ処理を終了する。ペナルティ期間中のゲームにおいて、遊技者が逃した遊技媒体の累算値が、遊技者が予定外に得た遊技媒体数に到達した時点で、ペ

ナルティ処理が終了されるようにしてもよい。演出制御基板５１０は、ペナルティ処理を終了させると、ペナルティ処理の第２の態様に対するフラグをリセットする。ペナルティ処理の第２の態様によれば、ペナルティ期間中、遊技者が本来得ることができる遊技媒体を得ることなく敢えて逃すことにより、その代わりとして、ペナルティ設定ゲーム数以前であってもペナルティを早期終了させて、遊技者の遊技意欲の低下を避けることができるようになった。

【０４７４】

次に、ペナルティ処理の第３の態様について説明する。演出制御基板５１０は有利遊技であるＡＲＴ抽選の当選を判定した際、第３の態様に対応するフラグの有無についてチェックする。演出制御基板５１０が第３の態様のフラグの成立を判定すると、遊技者にペナルティ感じさせることなくペナルティを実行するペナルティマスク処理を実行する。ペナルティマスク処理は、ペナルティ処理の第３の態様が適用される有利遊技での遊技媒体の期待値を本来の期待値よりも下げることによって、遊技媒体の低下数をペナルティに充当させようとするものである。

【０４７５】

複数のリール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃの順押し操作以外の操作態様で、かつ、お互いに異なる操作対応で図柄の組み合わせの表示が優先される複数の条件装置（小役）を含む当選役を想定する。例えば、この当選役では、小役Ａ（はさみ押しの操作で優先されて下段にベルが揃う条件装置）、そして、小役Ｂ（図４９の小役１７に相当し、逆押し操作で優先されて有効ラインにベルが揃う条件装置）の重複役が成立している。小役Ａに対応する図柄の組み合わせが揃うと５枚のメダルの払い出しがあり、小役Ｂに対応する図柄の組み合わせが揃うと９枚の払い出しがある。演出制御基板５１０は、ペナルティ処理の第３の態様に対応するフラグを判定し、そして、この当選役を判定すると、はさみ押しのナビをすることによって、メダル５枚の払い出しを誘導し、逆押しのナビをすることによって、メダル９枚の払い出しを誘導する。逆押しのナビに比較してはさみ押しのナビでは、メダルの払い出し数が４枚少ない。演出制御基板５１０は、第３のフラグを判定しない場合には、ほぼ常に逆押しのナビを表示する。なお、これらの小役Ａ，Ｂの条件装置は通常遊技状態での順押し操作では優先されないため、小役に対応する図柄の組み合わせの成立は困難である。

【０４７６】

演出制御基板が、ペナルティ処理の第３の態様に対応するフラグを検出すると、予定外に獲得したメダル数を例えば８枚とした場合、このメダル数に等しくなるまで、ＡＲＴ遊技の際既述の当選役を検出すると、逆押しのナビの代わりにはさみ押しのナビを表示する。遊技者がはさみ押しのナビに従うと、一回当たり４枚のメダル数の獲得が少ないため、２回分はさみ押しのナビに従うことによって、合計の不足分は８枚となり規定外の押し順で操作して得た規定外の枚数と同じになる。この時点で、演出制御基板５１０はフラグをリセットしてペナルティを終了させる。なお、一回の有利遊技で不足分の合計メダル数が予定外に獲得した合計メダル数に到達しない場合には、演出制御基板５１０はフラグをリセットすることなく、足りない分のメダル数を次回のＡＲＴに持ち越すようにしてもよい。また。ペナルティの対象となる変則打ちが複数回あった場合、予定外の総メダル数がペナルティ対象としてカウントされる。ペナルティ処理の第３の態様によれば、有利遊技状態（ＡＲＴ）においてメダルの大量獲得が期待できる期間内でメダル数の払い出し数を僅かに減少させてペナルティを消化しているに過ぎないため、遊技者にペナルティを意識させたり、或いはペナルティを感じさせたりすることなくペナルティを終了させることができる。

【０４７７】

［１１－９．リール特殊演出］

次にメイン基板４０９が実行するリール特殊演出について説明する。メイン基板４０９は、遊技処理（図５４）の内部抽選処理（Ｓ３）において、特定リール特殊演出の抽選を実行する。先ず、特定リール特殊演出を説明する前に、従前のリール特殊演出について説

明する。リール特殊演出とは、既述のとおり、メイン基板が、スタートレバー操作後（ゲームスタート後）左中右リール停止ボタンへの操作が有効になるタイミングを遅延させて、即ち、リール停止ボタンの有効ランプの点灯を遅延させて、その間、メイン基板が左中右リールの少なくとも一つのリールに対して行う処理のことである。

【０４７８】

例えば、スタートレバーをオンしたのにリールが回転しない、スタートレバーオンしたのにリールがロックする（リールが僅かに回転し直ぐ停止する）、スタートレバーをオンしたのにリールが逆回転する、スタートレバーオンしたのに一部のリールのみ回転する等である。メイン基板はリール特殊演出の期間が経過すると、左右中リールを通常回転させて、左右中停止ボタンの操作を有効化する。リール特殊演出は内部抽選で得られたボーナス遊技の当選役に対して発生することが多いものであるが、小役（リプレイ、ベル、スイカ）の当選役や、内部抽選がはずれの場合にもリール特殊演出が行われることもある。内部抽選の結果の当選役そのものが遊技者によって本来期待されるべきものであるが、遊技者は、スタートレバー操作後にリール特殊演出が発生することを寧ろ期待し、リール特殊演出が発生しないと当選役に対する期待度を低下させる傾向となっていた。これでは、パチスロ機本来の面白さ、即ち、当選役そのものに期待させるという機能が損なわれてしまう。

【０４７９】

そこで、本発明の遊技機では、メイン基板は、リール停止処理（Ｓ５）から次ゲームが開始されるまでの間の期間を利用して、リール特殊演出を行うようにした。この期間は、ゲーム終了後次のゲームへの待機期間としての側面が強く、従来、遊技性の向上に積極的に利用されてこなかった。メイン基板は、リールが停止されて当選役に対する図柄組み合せが表示された後次ゲームの開始迄の間リール特殊演出を行うことができる。このリール特殊演出をゲームスタート後に行われる従来のリール特殊演出と区別するために特定リール特殊演出と称し、後者を従来リール特殊演出と称することがある。メイン基板は、次ゲームのためのベットができるタイミングを特定リール特殊演出の間保留して、次ゲームが特定リール特殊演出の間行なわれないようにすることができる。

【０４８０】

メイン基板は、当選役に対する図柄組み合せの表示後次ゲームの開始までの遊技者の操作を契機として、特定リール特殊演出を開始することができる。例えば、リール停止ボタンの操作、或いは、演出ボタンの操作、スタートレバーの操作である。メイン基板が、当選役に対する図柄組み合せが表示された後、次ゲームが開始される前にリール特殊演出を実行することにより、当該ゲームにおいて当選役が決定された後でも遊技者の遊技に対する期待の低下を抑制して、特定リール特殊演出の特典に対する別な期待を持つことができるようになる。当選役に対応する図柄組み合せが表示された後、遊技者の操作が無い場合に、メイン基板は特定リール特殊演出を開始してもよい。

【０４８１】

特定リール特殊演出は、従来リール特殊演出を否定するものではなく、複数のゲームにおいてあるゲームでは特定リール特殊演出が行われ、他のゲームでは従来リール特殊演出が行われるようにしてもよい。また、同一ゲームで、二つのリール特殊演出が行われようにしてもよい。本発明における特定リール特殊演出では、メイン基板は当選役に対する図柄組み合せを遊技者に表示して当選役に対する特典（遊技メダルの払い出し、リプレイ、レギュラーボーナス又はビッグボーナス等のボーナスゲーム、又は、ＡＲＴゲーム等の有利遊技状態への移行）の確定が遊技者に提示された後、当選役に対して与えられる特典とは別の特典が特定リール特殊演出に対して与えられる。特定リール特殊演出に対する付加特典は、当選役に対する特典以外の特典（当選役に対する特典とは異なる別な特典）であり、例えば、演出制御基板５１０によって行われるＡＲＴゲームの上乗せゲーム数や上乗せセット数の設定、又は、ＡＲＴゲームの解除ゲーム数の設定、解除ゲーム数を減少させたりするもの等である他、メイン基板４０９における特定遊技状態（ボーナスゲーム，ＡＲＴゲーム等）への当選確率を通常確率（低確率）から高確率、あるいは超高確率状態に

することを含む。

【０４８２】

特定リール特殊演出は特定の当選役に対して開始されるものである他、抽選によって開始されるようにしてもよい。特定リール特殊演出のための抽選手段（メイン基板）は内部抽選の結果がはずれの場合にも抽選を行ってもよい。特定リール特殊演出のための抽選手段は、特定の当選役ほど特定リール特殊演出に当選し易くするように当選率を上げるようにしてもよい。特定リール特殊演出実行手段は、当選役に基づいた図柄組み合せが各リールに表示された後に、停止状態にある複数のリールの一部のリールを再可動後停止させ、残りのリールを停止させたままにする可動停止制御手段を実現する。可動停止制御手段は、どのリールを再可動させ、そして、再可動させたリールをどの程度の図柄分回転させた後停止させるかのリール特殊パターンを決定あるいは複数のパターンからリール特殊パターンを選択する。可動停止制御手段は、役抽選による当選役に基づいてリールに図柄組み合せが表示されてから次回のゲームが開始されるまでの間（次回の役抽選が行われる迄の間）、特定リール特殊演出を実行する。遊技者は当選役の特典を確認した後、特定リール特殊演出の形態によって付加特典を予測することができる。演出制御基板はメイン基板からの情報コマンドを受けて、特定リール特殊演出におけるリール制御に同期した演出画像、演出音を遊技者に対して導出することができる。

【０４８３】

次に、特定リール特殊演出について詳しくする。図７４は従来のリール特殊演出のタイミングチャートであり、図７５は本発明の特定リール特殊演出のタイミングチャートである。従来のリール特殊演出において、遊技者がスタートレバーを操作すると当選役Ａに当選したとする。液晶表示装置に当選役Ａに対する演出が開始される。次いで、遊技者が第１リール停止操作、第２リール停止操作、第３リール停止操作を順番に実行して、３つのリールが停止した時点で、当選役Ａに対する特典として当選役Ａに対して定められた遊技メダルの払い出しが行われる。遊技者は、スタートレバー操作時点から当選役Ａに対する特典の払い出しまで当選役に対する期待を持ち続けるが、遊技メダルの払い出しがあると次ゲームの内部抽選が実行される迄、当選役に対する期待を一気に低下させ、次ゲームがスタートすると（次回のスタートレバー操作）、再び当選役に対する期待を持ち始める。

【０４８４】

メイン基板がスタートレバー操作時の内部当選役Ｂをリール特殊演出の契機として判定すると、リールの停止操作を有効とするタイミングを通常より遅延させ、この間、リールに対してリール特殊演出を行う。リール特殊演出は、メイン基板によって所定期間継続される。この間、一つ又は複数のリールに対する停止操作は無効になる。メイン基板は、リール特殊演出を終了すると、左中右リールを通常回転させる共にリール停止操作無効を解除して、リールの停止操作を受付ける。スタートレバー操作後にリール特殊演出が実行されると、遊技者は役抽選の結果得られる当選役の図柄配列に期待するよりも、リールが逆回転する、リールがロックする等のリール特殊処理の発生の方を当選役よりも期待し、リール特殊演出が終了しても当選役に対する期待感は低下したままとなる。特に、リール特殊演出が弱パターンであると、リール特殊演出後に表示される当選役に対する期待感は著しく減少される。

【０４８５】

一方、本発明の特定リール特殊演出（図７５）は、第３リール停止後次のゲームスタートまでの無期待期間（当選役に対する特典が払い出されて、当選役に対する遊技者の期待が低下している期間）に実行される。内部抽選によって当選役Ａが決定されると、液晶表示装置に当選役Ａに対する演出が実行され、第１リール停止から第３リール停止までが実行され、当選役Ａに対する特典の払い出しが行われた後、特定リール特殊演出が次回の役抽選迄の間に実行される。この間、遊技者は遊技に対する期待感を低下することなく、例えば、リール特殊演出に期待を抱き続ける。その後、次ゲームでのタイミングでリール特殊演出が行われなくても、当選役Ｂに対する期待感を持つようになる。複数のゲームが繰り返し行わる過程で、遊技者は遊技に対する期待感を常時抱き続けることができる。

【０４８６】
メイン基板は特定リール特殊演出の要否処理を内部抽選処理（Ｓ３）において実行する。メイン基板は、内部抽選の結果、条件装置をチェックして、特定役が当選されたか否かを判定する。特定役が当選された場合には、ＲＡＭ１１１４の所定領域のリール特殊決定領域にリール特殊決定フラグをセットする。そして、メイン基板は、判定処理（Ｓ６）において、リール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（図柄組み合わせ態様）と、前記内部抽選処理（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とを照合して、特定当選役の判定処理を行う。主制御基板は当選役の判定がされると、リール特殊実行フラグをセットする。主制御基板は、リール特殊決定フラグとリール特殊実行フラグとをチェックし、両者のフラグがセットされていることを判定すると、第３停止ボタンの操作又は第３停止リールの停止を確認する等して、特定リール特殊演出を開始する。
【０４８７】
特定リール特殊演出は、停止された複数のリールのうち一つ又は複数を再可動（再回転）させ、その後停止させることによって実行されるものであり、より詳しく説明すると、どのリールがどれだけの図柄分回転して、可動したリールが停止した状態で、左中右の複数のリールの図柄組み合わせに応じて当選役の特典とは異なる別特典を付与するというものである。どのリールがどの程度回転されるか（リール特殊演出パターン）は、リール特殊決定フラグをセットする際に、当選役に応じて、メイン基板によって振分テーブルによって抽選され、ＲＡＭ１１１４の所定領域に設定される。リール特殊演出パターンの決定はリール特殊実行フラグをセットする段階で行われてもよい。また、有効ラインに特定役の対応図柄組み合せを遊技者が引き込めない場合でも（すなわちリール特殊実行フラグがセットできない場合でも）リール特殊演出を実行してもよい。
【０４８８】
特定リール特殊演出の処理の態様として、第１リールから第３リールの一部のリール又は全てのリールが再始動後停止して別特典を付加する一連の動作を複数回繰り返すようにしてもよい。メイン基板は、リール特殊決定フラグの設定時に、リール特殊演出を繰り返す情報をセットしてもよいし、リールの再始動後から停止に至る一連のリール特殊演出終了後、継続抽選を実行して、継続抽選に当選した場合に、停止図柄に基づいて次回のリール特殊演出を行ってもよい。
【０４８９】
メイン基板は、リール特殊演出パターンフラグ（どのリールを何図柄分だけ回転させるかのフラグ）をチェックして、内部抽選による停止図柄が表示された後、リール特殊演出を実行する。図７６は、特定リール特殊演出の具体例を示す、リール帯の図柄列の遷移図である。図７６は図柄表示窓に表示された、複数のリール帯の停止図柄を示している。図７６に係るリール帯の図柄列は図４６のリール帯の図柄列とは異なる変形例に係るものであり、左右のリール帯に同一色の７図柄が二つの図柄分連続して付されており、中央のリール帯には同一色７図柄が連続することなく単独で形成されている。左右リールの７図柄と中リール７図柄とが組み合わされて、当選役に対応する図柄組み合わせの停止図柄として、１ライン又は２ラインで、或いは、その両方で７図柄が成立するようになっている。図７６は、内部抽選の結果得られた特定役の停止図柄からどのリールが回転されるのかを示している。停止パターンＡの停止図柄では、同一色の７図柄が中央のラインと右下がりのラインの２ライに並びながら、当選役に対応する図柄組み合わせが有効ラインに沿って成立している。この２ライン揃いの７図柄によって、内部抽選に対する特典として、例えば、ビックボーナスの特典が与えられる。なお、１ラインに並ぶ７図柄には、内部抽選に対する特典として、例えば、レギュラーボーナスの特典が与えられる。
【０４９０】
停止パターンＡの停止図柄に基づくリール特殊演出による再可動パターン１では、メイン基板は、左リールを再始動後所定図柄分だけ回転させた後（中リール、右リールは停止状態が保持される）停止させる。再可動パターン２では、中リールが再始動後所定図柄分

だけ回転された後停止させる。再可動パターン３では、右リールを再回転後所定図柄分だけ回転させた後停止させる。

【０４９１】

再可動パターン１～３におけるリールの再可動パターンでは、停止図柄の全てのリールを回転させるのではなく、一部のリールを回転させているために、メイン基板は遊技者に、当選役に基づいた図柄組み合せを１ゲームの中で複数回に増加させて表示させることができる。遊技者には、リール特殊演出によって、当選役図柄の停止パターンの再現を期待させることができる。特に、当選役の停止図柄のうちの一つの図柄のリールを回転させるために、遊技者にとって当選役に対応する図柄の再現に対する期待度は大きくなる。なお、二つ以上の図柄のリールが再可動すると、一つのリールが再可動する場合に比較して、当選役図柄の再現に対する期待度は低下する。一方、二つ以上のリールの再可動は、当選役の停止図柄の特典以上の特典を持ち得る図柄配列を遊技者に期待させる場合には有効である。例えば、当選役の停止図柄がチャンス目等の場合である。

【０４９２】

停止パターンＡにおける再可動パターン１，３では、特定リール特殊演出の際、７図柄が１ラインで揃うか、２ラインで揃うか、或いは、揃わないかの３通りの停止パターンがある。これに対して、パターン２では、７図柄が２ラインで揃うか、揃わないかのパターンがある。当選役の停止図柄パターンＡによって、役抽選による特典としてビックボーナスとビックボーナス終了後のＡＲＴゲームが確定となる。リールの再可動によって、７図柄が１ラインで揃うか、２ラインで揃うかによって、付加特典としてのサブ特典（演出制御基板によって与えられる特典）が与えられる。サブ特典は、ＡＲＴゲームの継続ゲーム数の上乗せである。サブ特典は、ＡＲＴゲームのセット数の上乗せでもよい。

【０４９３】

当選役の停止図柄パターンＢは、７図柄が右下がりの１ラインに成立されている。停止図柄パターンがＢであることによって、当選役としてのレギュラーボーナスとレギュラーボーナス終了後ＡＲＴゲームが確定される。再可動パターン１では、左リールが再回転後停止し、再可動パターン２では、中リールが再回転後停止し、再可動パターン３では右リールが再回転後停止する。再可動パターン１では、左リールの停止位置によって、７図柄が２ラインで揃うか、１ラインで揃うか、又は揃わないかのパターンがある。再可動パターン２と再可動パターン３では、７図柄の停止位置によって、７図柄が１ラインで揃うか又は揃わないかのパターンがある。

【０４９４】

当選役の図柄組み合わせが停止パターンＣである場合では、７図柄１ラインが中央の並びに形成されている。当選役の図柄組み合わせの停止パターンがＣであることによって、当選役としてのレギュラーボーナスとレギュラーボーナス終了後ＡＲＴゲームが確定される。再可動パターン１では、左リールが再回転後停止し、再可動パターン２では、中リールが再回転後停止し、再可動パターン３では右リールが再回転後停止する。再可動パターン１と再可動パターン３では、左リールの停止位置によって、７図柄が２ラインで揃うか、１ラインで揃うか、又は揃わないかのパターンがある。再可動パターン２では、７図柄の停止位置によって、７図柄が１ラインで揃うか又は揃わないかのパターンがある。

【０４９５】

以上のように、当選役の停止図柄の組み合せと、停止図柄のどのリールが再始動するかによって、特定リール特殊演出後の停止図柄の組み合せが異なってくる。当選役の図柄組み合わせが停止パターンＡにおいて、左リール又は右リールが再可動した場合、７図柄が１ラインで成立する場合と、７図柄が２ラインで成立する２通りの場合があるのに対して、中リールが再可動した場合では、７図柄の２ラインで成立する１通りの場合しかない。そこで、左リール又は右リールが再始動した場合には遊技者には付加特典の獲得に安心感が与えられるのに対して、中リールが再始動した場合には、付加特典の獲得にどきどき感（緊張感）が与えられる。したがって、中リールが再始動して７図柄が成立した場合の付加特典の度合いを左リール又は右リールが再可動して７図柄が成立した場合の付加特典の

度合いに比較して大きくすることができる。即ち、当選役の停止図柄の組み合せのうち再可動されないリールに表示されている特定図柄（７図柄）の組み合せによって、メイン基板は、遊技者にリール特殊演出の際での複数のリールの停止図柄の組み合せに基づく付加特典の度合いを教示することができる。

【０４９６】

メイン基板は、遊技者に、再可動されないリールに表示されている特定図柄を常時視認させて、リール特殊後の図柄配列を比較的容易に遊技者に予測、期待、認識等させることができ、遊技者に、付加特典が与えられるか、与えられるとするとどの程度かを明確に判断させる制御を実現することができる。メイン基板は、リール特殊演出後の複数のリールの停止図柄の組み合せによって遊技者に付加特典の付与を教示する。また、メイン基板は、当選役に基づく図柄組み合せにおける特定図柄の配列以上の特定図柄の配列をリール特殊処理において遊技者に期待させることができる。当選役に対応する図柄組み合せでは７図柄が１ラインで形成されていたものが、リール特殊演出の結果、７図柄が２ラインで形成される。即ち、内部当選の結果の当選役に対する挽回のチャンスをリール特殊演出によって実現することができる。既述のとおり、当選役に対する図柄組み合せの表示後、当選役に基づくリール特殊演出が実行されるために、１ゲームの間に当選役に基づいて図柄組み合せを複数回表示させて遊技者に当選役に対する期待感を継続させ、そして、当選役の図柄が表示されることからなる初回の図柄組み合せの表示に対する特典と、それに続く、リール特殊演出に基づく初回以降の図柄組み合せの表示に対する付加特典との価値が変更されることによって、遊技の進展感を遊技者に与えることができる。

【０４９７】

図７７は、当選役の停止図柄に対するリール特殊演出パターンの抽選テーブルである。このテーブルはメイン基板のＲＯＭに記録されており、メイン基板は当選役の停止図柄のパターンに対応する抽選テーブルを参照して、乱数を用いて抽選テーブルから再始動リールと上乗せゲーム数の組み合せを決定する。抽選テーブル（停止パターンＡ）は、左リール、右リールが再始動された場合には、７図柄が１ライン（シングル）又は２ライン（ダブル）で成立して所定のゲーム数の上乗せ（１０ゲーム～３０ゲーム）が必ずあることを示し、中リールが再始動された場合には、７図柄が揃わない場合があるものの、７図柄が成立すると必ず２ラインで成立するため、最大の上乗せゲーム数（５０Ｇ）が実現できることが示されている。そして、左リール又は右リールが再始動した場合、再始動後の停止図柄において、７図柄が１ラインで成立するよりも７図柄が２ラインで成立した方が多い上乗せゲーム数が設定されている。どのリールが再可動して、特定図柄（７図柄）がどのような形態で成立して、どの程度の上乗せゲーム数があるか（リール特殊演出パターンと付加特典の組み合せ）は、テーブルの振り分け率によって決定される。なお、抽選テーブルから分かるように、どのリールが再回転しようが、上乗せゲーム数が大きい程振り分け率が低く設定されているために、結果的には、付加特典の期待度はどのリールが再可動しようが遊技メダルの出率としてはほぼ同じになる。

【０４９８】

抽選テーブル２は、当選役の停止図柄組み合せがパターンＢである場合の抽選テーブルである。停止パターンＢは７図柄が１ラインで成立しているため、７図柄が２ラインで成立した停止パターンＡの抽選テーブル１に比べて、リール再始動後に７図柄が揃わない振分率（確率）が５０％と抽選テーブル１の値（１０％）より大きくなっている。また、中リールが再始動しても、中リールによって成立するのは７図柄の１ラインに留まるため、中リールに対する上乗せゲーム数は抽選テーブル１（停止パターンＡ）の場合よりも少ない値に抑制されている。左リールの再始動では、７図柄が２ラインで成立する場合があり、最も大きい値の上乗ゲーム数が設定されている。停止パターンＢに基づく抽選テーブル全体の上乗ゲーム数は停止パターンＡの上乗ゲーム数よりも低くなるように制限されている。

【０４９９】

抽選テーブル３は、当選役の停止図柄の組み合せが停止パターンＣである場合の抽選テ

ーブルである。停止パターンＣは停止パターンＢと同様に７図柄が１ラインで揃うことに留まるものであるが、右リールの再始動後の停止形態は、停止パターンＢでは１ラインに留まるのに対して、停止パターンＣでは２ラインになり得るために、有利度は停止パターンＣの方が停止パターンＢよりも高いものとして、特定リール特殊演出の結果、７図柄が成立しない確率は停止パターンＣの場合の方が停止パターンＢの場合よりも低く設定されている（停止パターンＢの場合５０％、停止パターンＣの場合４０％）。そして、右リールの再始動後の停止形態と左リールの再始動後の停止形態では、７図柄の２ライン成立の場合に最大の上乗せゲーム数（３０ゲーム）が設定されている。

【０５００】

当選役に対する図柄組み合せの停止パターンがＡ、Ｂ、Ｃの夫々において、リール再始動後の停止によって、特定図柄である７図柄の並びが成立されると、図７７の抽選テーブルから分かるように、停止パターンＡ、Ｂ、Ｃの何れかの図柄組み合せの停止パターンが再現される。この場合、メイン基板は、リール特殊演出処理を継続して、７図柄が揃わなくなるまでリール特殊演出を継続する継続手段を実現するようにしてもよい。

【０５０１】

既述の特定リール特殊演出によれば次の効果が達成される。当選役（７図柄の成立）の停止図柄が表示され、当選役に対する特典が確定された後次ゲームが開始されるまで遊技に対する期待感を失わずこれを維持できる期待感維持手段が実現される。メイン基板は、当選役に対する特典（遊技メダルの払い出し又はリプレイ、ビックボーナス、レギュラーボーナス等有利遊技）の確定を遊技者に確認させてから、リール特殊演出を行うため、遊技者に安堵感を与える安堵感提供手段を実現することができる。当選役に対応する図柄組み合せの一部の図柄のリールが再始動されるために、再始動しない停止図柄の表示に基づいてリール特殊演出後の付加特典付与対象となる停止図柄の組み合せを予測することができる。リール特殊演出後のリールの停止図柄によって付加特典のための教授手段が実現される。当選役に対応する停止図柄に基づいてリール特殊演出後の図柄組み合せが生じるため、当選役に対する特典の遊技者に対する提示後でも当選役に対する期待感を維持する期待感維持手段が実現される。１ゲームの範囲で、当選役に基づくリールの回転と停止、及び、これに続く、特定リール特殊演出によるリールの回転と停止と複数回のリール動作態様が遊技者に提供されるために、遊技者のリール動作に対する興趣感を向上させることができる。

【０５０２】

既述の実施形態では、メイン基板が特定リール特殊演出の処理の際に可動・停止されるリールを決定していたが、遊技者が再始動されるリールを選択することもできる（可動選択手段）。メイン基板は内部抽選処理の結果特定役に当選すると、このとき、７図柄の１ライン又は２ラインの並びが表示され（リール特殊演出を行うか否かの抽選を行ってリール特殊演出の開始が当選されてもよい。）リール特殊決定フラグをセットする。第３リール停止後特定役に対応する図柄が表示されると、メイン基板は、演出制御基板による液晶表示装置を介して、遊技者に可動・停止させるリールを選択すべき報知を行う。遊技者はこの告知に応じて、再始動させたいリールに対応する停止ボタンを操作することによって再可動後停止させるリールを選択する。メイン基板は、停止ボタンの操作があると、停止ボタンに対応する可動リールの停止パターンを抽選によって決定する。

【０５０３】

図７８は、遊技者によって可動されるリールが選択される場合において、当選役の停止図柄パターンがＡ，Ｂ，Ｃの場合での抽選テーブルである。抽選テーブル１（停止パターンＡ）において、中リールはリール特殊演出の結果、７図柄が２ラインで成立するか、或いは、７図柄が成立しないかの２通りであり、かつ、７図柄が揃わない確率が４０％と高いものの、６０％で３０ゲーム以上の上乗せが確定し、そのうち半分が５０ゲーム以上の上乗せとなる。したがって、中リールを再始動対象とし選択することは、「超波乱」の遊技性であることが遊技者に演出制御基板によって液晶表示装置を介して告知される。

【０５０４】

遊技者が左リールを選択する場合には、リール特殊演出後７図柄が成立しない確率が２０％であり、リール特殊演出後の７図柄が２ラインで成立することによる最大上乗せゲーム数（３０ゲーム）の確率は１０％と低いものの、７図柄の１ラインでの成立によって、１０ゲーム又は２０ゲームの上乗せ率は７０％ある。したがって、左リールの選択は遊技者に「堅実」として告知される。遊技者が右リールを選択する場合には、リール特殊演出後７図柄が成立しない確率が３０％であり、リール特殊演出後の７図柄が２ラインで成立することによる最大上乗せゲーム数（３０ゲーム）の確率は２０％であるものの、７図柄の１ラインでの成立によって、１０ゲーム又は２０ゲームの上乗せ率は５０％ある。右リールの選択によるリール特殊演出の付加特典は、左リールのリール特殊演出の付加特典に比べて、７図柄が成立しない確率がやや高いものの、上乗せゲーム数はやや大きい値で設定されている。したがって、右リールの選択によるリール特殊遊技は、左リールが「堅実」であることに対して、「普通」として遊技者に告知される。

【０５０５】

抽選テーブル２は内部抽選の特定役の図柄組み合せの停止パターンがＢである場合の振分テーブルである。中リールはリール特殊演出の結果、７図柄が１ラインで成立するか、或いは、７図柄が成立しないかの２通りであり、かつ、７図柄が揃わない確率が３０％であり、７０％で１０ゲームの上乗せが確定する。したがって、中リールを再始動対象とすることは、「堅実」の遊技性であることが遊技者に告知される。遊技者が左リールを選択する場合には、リール特殊演出後７図柄が成立しない確率が５０％もあるものの、リール特殊演出後の７図柄が２ラインで成立することによる最大上乗せゲーム数（３０ゲーム）の確率は１０％と低いものの、７図柄の１ラインでの成立によって、１０ゲーム又は２０ゲームの上乗せ率は６０％ある。したがって、左リールの選択は遊技者に「超波乱」とまではいかないものの「波乱」として告知される。遊技者が右リールを選択する場合には、リール特殊演出後７図柄が成立しない確率が４０％であり、リール特殊演出後の７図柄が１ラインで成立することによる上乗せゲーム数が２０ゲーム又は１０ゲームの確率は６０％である。右リールの選択によるリール特殊演出による付加特典は、中リールのリール特殊演出の付加特典に比べて、７図柄が成立しない確率がやや高いものの、上乗せゲーム数はやや大きい値で設定されている。したがって、右リールの選択によるリール特殊遊技は、中リールが「堅実」であることに対して、「普通」として遊技者に告知される。

【０５０６】

抽選テーブル３は内部抽選結果の特定役の図柄組み合せの停止パターンがＣである場合の振分テーブルである。中リールはリール特殊演出の結果、７図柄が１ラインで成立するか、或いは、７図柄が成立しないかの２通りであり、かつ、７図柄が揃わない確率が２０％であり、８０％で１０ゲーム又は２０ゲームの上乗せが確定する。したがって、中リールを再始動対象とすることは、「堅実」の遊技性であることが遊技者に告知される。遊技者が左リールを選択する場合には、リール特殊演出後７図柄が成立しない確率が３０％あり、リール特殊後の７図柄が２ラインで成立することによる最大上乗せゲーム数（３０ゲーム）の確率は１０％と低いものの、７図柄の１ラインでの成立によって、１０ゲーム又は２０ゲームの上乗せ率は６０％ある。したがって、左リールの選択は遊技者に「堅実」とまではいかないものの「普通」として告知される。遊技者が右リールを選択する場合には、リール特殊演出後７図柄が成立しない確率が４０％であり、リール特殊演出後の７図柄が２ラインで成立することによる上乗せゲーム数が３０ゲームの確率は２０％であり、７図柄が１ラインで成立した場合での上乗せゲーム数１０ゲーム又は２０ゲームの確率が４０％である。右リールの選択によるリール特殊演出の付加特典は、左リールのリール特殊演出の付加特典に比べて、７図柄が成立しない確率がやや高く、最大の上乗せゲーム数の確率はやや大きい値で設定されている。したがって、右リールの選択によるリール特殊遊技は、左リールが「普通」であることに対して、「波乱」として遊技者に告知される。

【０５０７】

このように、当選役の図柄組み合せの停止図柄に対して、遊技者がどのリールを選択し再始動させるかに応じて、つまり再始動されないリールに表示されている特定図柄（７図

柄）の組み合せ態様に応じて、再始動したリールが停止した際の図柄組み合せの形態、複数の停止図柄夫々の振分率、複数の停止図柄夫々に対する付加特典の度合いの組み合せの形態が適宜設定されていることにより、付加特典の振分率や特典の度合いなどによる期待度が可動していないリールによる外見上の停止図柄の態様に対応されている。したがって、遊技者がリールを選択したことによる付与特典の期待度を容易に明確にすることができる。さらに、付加特典のための遊技性を、付加特典の程度は高いものの付加特典の発生のための遊技形態の成立確率が低いという「（超）波乱」遊技、付加特典の程度は普通で、付加特典発生のための遊技形態の成立の確率も普通であるという「普通」遊技、付加特定の程度は低いものの、付加特典発生のための遊技形態の成立確率は高いという「堅実」遊技というように、付加特典の遊技性格設定手段を実現することで、リールを選択する遊技者の行為によって遊技性の決定が実現できる、遊技の進行状況によって遊技者の意志で遊技性を変更することが可能となる。

【０５０８】

既述の実施形態では、振り分けテーブルはメイン基板のＲＯＭに記録され、メイン基板によってリール特殊演出の付加特典が決定され、メイン基板から演出制御基板に付加特典が通知されるものとして説明したが、演出制御基板がメイン基板からリール特殊演出パターンを示す情報コマンドを受けて、演出制御基板のＲＯＭに記録されている抽選テーブルに基づいて付加特典度合いを決定するようにしてもよい。リール特殊演出によって付加特典が決定されると、次ゲーム以降の遊技において付加特典が付与された遊技が実行される。付加特典がＡＲＴゲームの上乗せゲーム数である場合には、リール特殊演出が行われた次ゲーム以降において（当選役に基づくボーナスゲームが終了した後）、演出制御基板は上乗せゲーム数を上乗せしたＡＲＴゲームを開始する。

【０５０９】

既述のとおり、遊技者は、選択しようとしているリール以外の停止図柄を勘案して、左中右のリールのうちどのリールでも選択可能であるが、抽選に基づく特定リール特殊演出パターンの振り分けによって（図７８参照）、メイン基板は、遊技者が選択した選択リールが可動後特定図柄組み合せ（７図柄の１ライン又は２ラインでの成立）で停止する際の確率（付加特典の付与割合）と、可動リールが特定図柄組み合せを形成するように停止した場合に付与される付加特典の付与度合いとに変化を持たせることができる（特定リール特殊演出パターン変動化手段）。したがって、特定リール特殊演出の際、どのリールを選択するかによって、付加特典の付与度合いに変動が発生して遊技者に不公平が生じ得ることになる。そこで、メイン基板又は演出制御基板が特定リール特殊演出の際、どのリールが選択されても付加特典の有利度を均衡化（均等化）する均衡化手段を実現する。以下具体的に説明する。

【０５１０】

特定リール特殊演出パターンの振り分けの第１の形態について説明する。当選役の特定図柄組み合せは、第１の形態と同様に図７６の停止パターンＡとする。

（１）左（右）リールの選択（左（右）リールの可動及び停止）

特定図柄組み合せが成立しない確率：４／８　　付加特典：０Ｇ

特定図柄組み合せが成立する確率：　４／８

７図柄の１ライン成立の確率：２／８　　付加特典：３０Ｇ

７図柄の２ライン成立の確率：２／８　　付加特典：５０Ｇ

（２）中リールの選択（中リールの可動及び停止）

特定図柄組み合せが成立しない確率：６／８　　付加特典：０Ｇ

特定図柄組み合せが成立する確率

（７図柄の２ライ成立）：　　２／８　　付加特典：８０Ｇ

メイン基板（演出制御基板）は、左（右）リールが選択された場合には、特定図柄組み合せが成立し易いが付加特典が小さく、中リールが選択された場合には、特定図柄組み合せが成立し難いが付加特典が大きいという特定リール特殊演出を実現する。

【０５１１】

左（右）リールが選択された場合の付加特典の期待度は、
（４／８）*０G+（２／８）*３０G+（２／８）*５０G＝２０Gであり、
中リールが選択された場合の付加特典の期待度は、
（６／８）*０G+（２／８）*８０G＝２０Gである。

【０５１２】

第１の形態においては、メイン基板（演出制御基板）は、再始動させることで２種類の図柄特定組合せ（第１の図柄特定組合せ（７図柄の１ライン）と第２の図柄特定組合せ（７図柄の２ライン））を表示させ得る左リール（又は右リール）を選択した場合には、５０％の確率で付加特典を付与する決定を行なっており、再始動させることで１種類の図柄特定組合せ（第２の図柄特定組合せのみ（７図柄の２ライン））を表示させ得る中リールを選択した場合には、２５％の確率で付加特典を付与する決定を行なっている。つまり、複数のリールのうち、特定図柄組合せに属する複数の図柄特定組合せが表示され得るリールである左リール（又は右リール）が選択された場合を、複数の図柄特定組合せのうちの何れかが表示され得るリールである中リールが選択した場合よりも高い割合（確率）で付加特典の付与を決定する。しかしながら、中リールを選択によって第２の図柄特定組合せが表示された場合に付与される付加特典はＡＲＴのゲーム数上乗せ数が８０Ｇであり、左リール（又は右リール）を選択によって第２の図柄特定組合せが表示された場合に付与される付加特典はＡＲＴのゲーム数上乗せ数５０Ｇである。低い割合（確率）で付加特典の付与を決定されるリールを選択するほうが有利な特典内容が得られる可能性がある。つまり付加特典が付与される可能性が低い分、付加特典が付与されたときの付加特典の特典内容をより有利なものにすることで有利度を均衡化されるように、リールごとに付加特典の決定割合及び特典内容の振り分けを設定していることで均衡化手段を実現している。

【０５１３】

そのことにより、中リールを選択した場合は、左（右）リールを選択した場合に対して、上述した「（超）波乱」遊技を一時的に実現しているものの、付加特典の付与度合いの期待値は同じである。そのため、選択したリールによって付与される確率や付与されたときの特典の内容を異なる遊技性を遊技者が選択できるものの、選ばれた遊技性においても公平性が保たれることが可能となる。さらに遊技者が選んだリールに応じて付加特典による出玉率が不安定になることなく、おおよそ一定の出玉率となるため、遊技者側だけでなくホール側も売り上げ管理が容易となる。

【０５１４】

また、２種類の図柄特定組合せ（第１の図柄特定組合せ（７図柄の１ライン）と第２の図柄特定組合せ（７図柄の２ライン））を表示させ得るか、１種類の図柄特定組合せ（第２の図柄特定組合せのみ（７図柄の２ライン））を表示させ得るかは、図７６などのリール帯の図柄列の遷移図によって、選択されないで停止が維持されているリールで表示され得る特定図柄組合せに属する複数の図柄特定組合せが想起し得る態様としているため、遊技者へ事前に示唆することが可能である。つまり、遊技者に表示図柄態様に基づいたリールによる選択肢によって付与され得る特典との関連性を明確かつ単純に案内することが可能となっている。なお、第１の形態における付加特典の期待度は第１の形態の付加特典の期待度の２倍になっている。したがって、特定リール特殊演出処理における特定リール特殊パターンの振り分けに高確率状態と低確率（通常確率）状態とを設定し、メイン基板（演出制御基板）が抽選によって、或いは当選役に応じて高確率状態又は低確率状態を選択するようにしてもよい。

【０５１５】

本発明は特定図柄組合せと付加特典の付与割合及び付与度合いとの関係性を持たせることにより付加特典の期待度を明確化する目的であるため第１形態が好ましいが、特定リール特殊演出パターンの振り分けの処理形態はこれに限られない。例えば、第２の形態について説明する。当選役の停止図柄組み合せは、図７６の停止パターンＡとする。

（１）左（右）リールの選択（左（右）リールの可動及び停止）

特定図柄組み合せが成立しない確率：６／８　　付加特典：０G

特定図柄組み合せが成立する確率：　２／８
　　７図柄の１ライン成立の確率：１／８　　付加特典：３０Ｇ
　　７図柄の２ライン成立の確率：１／８　　付加特典：５０Ｇ
（２）中リールの選択（中リールの可動及び停止）
特定図柄組み合せが成立しない確率：４／８　　付加特典：０Ｇ
特定図柄組み合せが成立する確率
（７図柄の２ライ成立）：　　４／８　　付加特典：２０Ｇ

【０５１６】

メイン基板（演出制御基板）は、第２の形態の特定リール特殊演出パターン振り分け制御を実行することにより、左（右）リールが選択されて左（右）リールが可動・停止された0場合には、特定図柄組み合せが成立し難いが付加特典が大きく、中リールが選択されて中リールが可動・停止された場合には、特定図柄組み合せが成立し易いが付加特典が少ないという特定リール特殊演出を実現する。

【０５１７】

左（右）リールが選択された場合の付加特典の期待度は、
（６／８）*０G+（１／８）*３０G+（１／８）*５０Ｇ＝１０Ｇであり、
中リールが選択された場合の付加特典の期待度は、
（４／８）*０G+（４／８）*２０Ｇ＝１０Ｇである。

【０５１８】

遊技者が、７図柄が１ライン又は２ラインで成立する可能性がある左リール又は右リールを選択して手堅く付加特典を得ようとしても、或いは、７図柄が２ラインでのみ揃う中リールを選択して付加特典を一気に得ようとしても、付加特典の付与度合いの期待値は同じである。したがって、メイン基板（演出制御基板）は、どのリールが選択されても付加特典の付与度合い（有利度）を均衡化する手段を特定リール特殊演出処理において実行する。

【０５１９】

さらに、特定リール特殊演出パターンの振り分けの第３の形態について説明する。当選役の特定図柄組み合せは、第１及び第２の形態と同様に図７６の停止パターンＡとする。
（１）左（右）リールの選択（左（右）リールの可動及び停止）
特定図柄組み合せが成立しない確率：４／８　　付加特典：０Ｇ
特定図柄組み合せが成立する確率：　４／８
　　７図柄の１ライン成立の確率：２／８　　付加特典：３０Ｇ
　　７図柄の２ライン成立の確率：２／８　　付加特典：５０Ｇ
（２）中リールの選択（中リールの可動及び停止）
特定図柄組み合せが成立しない確率：４／８　　付加特典：０Ｇ
特定図柄組み合せが成立する確率
（７図柄の２ライ成立）：　　４／８　　付加特典：４０Ｇ

【０５２０】

第１の形態及び第２の形態と異なり、この第３の形態では、左（右）リールと中リールの何れを選択しても、付加特典付与のための特定図柄組み合せが揃う確率は同じである。そして、左（右）リールを選択した場合は、特定リール特殊演出の特定図柄組み合せが７図柄の１ラインの場合と７図柄の２ラインの場合とあり、夫々に対する付加特典の度合い異なるようにしているが、左（右）リールを選択した場合と中リールを選択した場合とで付加特典の付与の期待値を同じ（１０Ｇ）にしている。メイン基板（演出制御基板）は、どのリールが選択されようが、付加特典が付与される有利度を均衡化しているが、一部のリールを選択した場合、特定図柄組み合せの成立状態に応じて付加特典の付与の態様を分散化する（ばらつかせる）手段を実現する。なお、左リールの選択と左リールの選択との間で、特定リール特殊演出の特定図柄組み合せを成立させる確率や付加特典の付与度合いを異なるようにしてもよい。また、遊技者は左リール、中リール、右リールの中から可動・停止されるリールを自由に選択できるとしたが、メイン基板が選択可能なリールを演出

制御基板を介して遊技者に報知するようにしてもよい。例えば、「左リール又は右リールを選択可能」、「左リール以外選択可能」、「どれか二つのリールを選択可能」等である。遊技者が、報知された以外のリールを選択した場合には、遊技者はリールの再選択を求められる。

【０５２１】

既述の実施形態では、リール特殊演出としてどのリールが再始動されるかが先ず決定され、リールの再始動の結果どのような形態の停止図柄が得られるかによって、上乗せゲーム数が決定されていた。一方、メイン基板が当選役に基づいてリール特殊演出の開始を決定すると、付加特典の度合いを抽選によって決定し、これに合わせて再可動されるリール等リール特殊演出パターンを決定するようにしてもよい。図７９は、特定リール特殊演出の付加特典の度合いを決定するための振分テーブルである（例えば、図７６停止パターンＡに対する振り分けテーブル。停止パターン毎に振り分けテーブルが存在してもよい）。メイン基板は、付加特典の付与度合いをＡ，Ｂ，Ｃの何れかグループから抽選し、振分テーブルに規定されているように、対応するリールを再始動して特定図柄である７図柄を成立させる。グループＡは、付加特典の度合いが５０ゲーム又は３０ゲームからなり、メイン基板は、７図柄は何れの場合でも２ラインで成立させる。グループＢでは、付加特典度合いが１０ゲーム又は２０ゲームからなり、７図柄は何れの場合でも１ラインで成立される。グループＣでは、付加特典の度合いがゼロゲームであり、メイン基板は、７図柄を成立させないでリールの再可動を行う。

【０５２２】

当選役対応組み合せ図柄の停止形態がパターンＡの場合、付加特典度合いは、振分テーブルのＡグループ（１）（上乗せゲーム数５０、中リール可動、７図柄２ラインで成立）、振分テーブルのＡグループ（２）（上乗せゲーム数３０、左リール可動、７図柄２ラインで成立）、振分テーブルのＡグループ（４）（上乗せゲーム数３０、右リール可動、７図柄２ラインで成立）、振分テーブルのＢグループ（５）（上乗せゲーム数２０、左リール可動、７図柄１ラインで成立）、振分テーブルのＢグループ（６）（上乗せゲーム数２０、右リール可動、７図柄１ラインで成立）、振分テーブルのＢグループ（７）（上乗せゲーム数１０、左リール可動、７図柄１ラインで成立）、振分テーブルのＢグループ（８）（上乗せゲーム数１０、右リール可動、７図柄シングルラインで成立）、振分テーブルのＣグループ（９）（上乗せゲーム数０、中リール可動、７図柄不成立）何れかのリール特殊演出パターンに抽選される。メイン基板は、決定されたリール特殊演出パターンに基づいて、リール特殊演出による付加特典の度合を実現するために、左リール、中リール、右リールのどのリールをどのように制御して特定図柄を成立させるか（７図柄を２ライン又は１ラインで成立させるか、又は、７図柄を成立させないようにするか）を判定して、リールを再可動し次いで停止させる。

【０５２３】

当選役対応組み合せ図柄の停止形態がパターンＢの場合、付加特典度合いは、振分テーブルのＡグループ（２）（上乗せゲーム数３０、左リール可動、７図柄２ラインで成立）、振分テーブルのＢグループ（５）（上乗せゲーム数２０、左リール可動、７図柄10ラインで成立）、振分テーブルのＢグループ（６）（上乗せゲーム数２０、右リール可動、７図柄１ラインで成立）、振分テーブルのＢグループ（７）（上乗せゲーム数１０、左リール可動、７図柄１ラインで成立）、振分テーブルのＢグループ（８）（上乗せゲーム数１０、右リール可動、７図柄１ラインで成立）、振分テーブルのＣグループ（９）（上乗せゲーム数０、中リール可動、７図柄不成立）の何れかのリール特殊演出パターンに抽選される。

【０５２４】

当選役対応組み合せ図柄の停止形態がパターンＣの場合、付加特典度合いは、振分テーブルのＡグループ（２）（上乗せゲーム数３０、左リール可動、７図柄２ラインで成立）、振分テーブルのＡグループ（４）（上乗せゲーム数３０、右リール可動、７図柄２ラインで成立）、振分テーブルのＢグループ（５）（上乗せゲーム数２０、左リール可動、７

図柄１ラインで成立）、振分テーブルのＢグループ（７）（上乗せゲーム数１０、左リール可動、７図柄１ラインで成立）、振分テーブルのＢグループ（８）（上乗せゲーム数１０、右リール可動、７図柄１ラインで成立）、振分テーブルのＣグループ（９）（上乗せゲーム数０、中リール可動、７図柄不成立）の何れかのリール特殊演出パターンに抽選される。このように、メイン基板はリール特殊演出の際、当選役の特典度が確定された後リール特殊演出に依る付加遊技に付与される付加特典の付加度合いに基づいてリール特殊演出パターンを決定するようにしてもよい。

【０５２５】

次に、遊技機の特定リール特殊演出処理の他の実施形態を、図７６での既述の説明を加えながら以下に述べる。メイン基板４０９は、ＲＯＭ１１１２に記録されたプログラムに基づいて特定リール特殊演出に関係する諸制御態様を実行する。メイン基板は、右リール、中リール、左リールが回転すると、停止ボタンによって、全てのリールが停止されたか否かを判定する。全てのリールが停止されると、メイン基板は、特定当選役が抽選されたか否かを判定する。ここで、特定当選役とは、図柄表示窓４０１に、既述の特定リール特殊演出対象となる、例えば、１ライン又は複数ラインに、特定図柄としての「７」の並び（特定図柄組み合せ）を成立させるための図柄を有効ラインに揃えることができる当選役のことである。メイン基板は特定当選役の抽選を否定すると、他の当選役の抽選、当該他の当選役に対応する図柄組合せの表示を判定して、遊技メダルの払い出しの要否を処理し、次ゲームの処理に移行する。

【０５２６】

次いで、メイン基板は、図柄表示窓内に特定図柄組合せが表示されたか否かを判定し、これを肯定すると、ボーナスゲームやＡＲＴ抽選等の特典を設定するとともに、特定リール特殊演出の要否判定を行う。特定リール特殊演出の要否は既述のとおり抽選によって決定される。メイン基板は、特定リール特殊演出の実行を否定判定すると、次ゲームのための処理に移る。

【０５２７】

一方、メイン基板が特定リール特殊演出の実行を肯定すると、現在行っているゲームの次のゲームの開始のためのＢＥＴを特定リール特殊演出が終了するまで留保し、停止された複数のリールのうちの一つ又は二つのリールを、再可動後停止させる（特定リール特殊演出）。どのリールを可動させるか、可動したリールをどの図柄で停止させるか、リールの可動とその停止を何回繰り返すか等特定リール特殊演出パターンはＲＯＭ１１１２内に記録されており、メイン基板は複数のパターンの中から所定のパターンを選択して特定リール特殊演出処理を継続する。

【０５２８】

メイン基板は特定リール特殊演出の際、複数のリールに跨って一旦成立した特定図柄組合せを、一部のリールを可動させることによって崩壊させる。メイン基板は特定リール特殊演出継続期間中、特定図柄配組合せに関連する図柄組合せが複数のリールを跨ぐラインである、上段、中段、下段、斜め右、及び、斜め左の少なくとも一つに直線状に成立したか否かを判定し、関連図柄組合せがこれらのラインに直線状に成立した場合には、特定リール特殊演出に基づく付加特典付与対象として記録する。特定図柄組合せは、遊技者から容易に認識され得る「７」等の図柄の並びであるため、関連図柄組合せも特定図柄組合せに同一か或いは類似する形態として設定される。

【０５２９】

遊技者は、自身で容易に認識でき、かつ、有利度の高い特定図柄組合せを確認後、一部のリールが再回転して特定図柄組合せが崩されるように遊技者に視認させることで、再回転しない停止図柄に残されている特定図柄組合せの表示に基づいて付加特典付与対象となる停止図柄の組み合せを容易に予測することができる。その後に、付加特典付与対象となる特定図柄組合せと関連するように特定図柄組合せを構成する特定図柄を含む関連図柄が複数のリールに跨ってみた場合に、直線ラインで結ばれる所定の位置に停止させ得ることによって、次ゲーム開始前の現在のゲームで付加特典が付与されることを明確に意識する

ことができるようになる。

【０５３０】

メイン基板が特定リール特殊演出の終了を判定すると、特定リール特殊演出中、特定図柄配列に関連する図柄組み合せが何回成立したか等の遊技成績に基づいて所定の付加特典を決定する。付加特典としては、既述のとおり、当選役に基づく特典とは異なる、ＡＲＴのセットの上乗せ数、ＡＲＴのゲーム数の上乗せ数等である。メイン基板は演出制御基板にＡＲＴのセットの上乗せ数、ＡＲＴのゲーム数上乗せ数を設定する。次いで、メイン基板及び演出制御基板は、特定図柄配列に伴う特典と付加特典に基づいて所定ゲーム数の間有利遊技を実行する。

【０５３１】

一方、メイン基板は、特定当選役が成立したものの、特定図柄組合せが複数のリールに引き込められなかった場合、特定当選役の成立に伴う有利状態を遊技者に認識させるために特定リール特殊演出を利用した制御処理を次のとおり実行する。メイン基板は、特定図柄組合せが表示されないことを判定すると、リール特殊演出の要否、即ち、停止した複数のリールのうち一部のリールの再可動の要否を判定する。

【０５３２】

複数のリールに表示された図柄組合せが特定図柄組合せでないとは、例えば、遊技者が容易に認識できる特定図柄（例えば、既述の「７」）が、複数のリールを跨ったラインに成立していない図柄組合せである場合をいう。特定図柄がラインを構成するリールの一つ又は二つに表示されているが、特定図柄が他のリールに表示されていない場合、メイン基板は、特定図柄組合せではないと判定してもよい。なお、特定図柄組合せでは無い図柄組合せが所定のものに限定されてもよい。特定リール特殊演出要否は予め抽選によって決定されている。

【０５３３】

メイン基板が特定リール特殊演出の実行を否定すると、次ゲームの処理に移行する。メイン基板が特定リール特殊演出の実行を決定すると、複数リールに対する再可動パターンを選定する。再可動パターンには複数あり、例えば、特定図柄組合せ成立パターンと一部リール可動パターンとがある。

【０５３４】

特定図柄成立パターンでは、メイン基板は、停止されているリールの少なくとも一つを回転させて、現在停止している複数のリールに形成されている特定図柄組合せとは異なる図柄組み合せを特定図柄組合せに強制的に変化させる。例えば、特定図柄である「７」が複数のリールの同一直線ラインに一部存在している場合には、少なくとも、特定図柄が成立していないリールを回転させればよい。さらに、回転するリールの数に応じて、特定当選役に対応する特定図柄組合せについて付与される特典の大小を示唆するようにしてもよい。そのことにより、リールの挙動とそれに対して付与される特典の大きさとを互いに比例或いは相関させた遊技性を実現できるために、リールが再回転したリール挙動によって付与される特典の大きさや種類等を遊技者が推測でき、遊技性をより明確にできるという効果を奏することができる。

【０５３５】

なお、上述では一部のリールを再可動させるとしたが、特定図柄である「７」が複数のリールの同一直線ラインに一部存在している場合であっても、あえて全てのリールを回転させたのちに特定図柄組合せに強制的に変化させるパターンを設けてもよい。一部のリールを回転させるよりも演出としての見た目のインパクトを与えることができ、付加特典が付与されることを更に強調することができる。

【０５３６】

メイン基板が、特定図柄組合せを表示すると、特定当選役に対応する特定図柄組合せに係る特典を付与し、次いで、特定リール特殊演出要否の判定を行い、そして、特定リール特殊演出処理を既述のとおり実行する。メイン基板は、特定図柄組合せに対応する前記特定当選役が抽選されているにも拘らず、停止された複数のリールの停止態様が特定図柄組

合せとは異なる場合でも、一つ又は複数のリールを可動及び停止させて特定の態様を遊技者に一旦見せることにより、遊技者は、演出制御基板による液晶表示装置における演出に依らずに、実は特定当選役が抽選されていたことを知り、特定図柄組合せに基づいて特定リール特殊演出が発生して、付加特典が得られる可能性があることに安堵しながら遊技を継続することができる。さらに、上述した特定リール特殊演出を発生させるにあたり、異なる図柄組み合せが表示されてしまった場合にでも、特定図柄組合せ成立パターンによる制御によって特定図柄組合せを表示させてから特定リール特殊演出を実行できるため、停止態様を利用した演出を遊技者に明確に演出する事が可能になる。

【０５３７】

一部リール可動パターンでは、メイン基板は、特定図柄組合せではない図柄組合せを成立させているリールのち、一部のリール、例えば、特定図柄が表示されていない図柄のリールを回転させて、このリールを図柄表示窓４０１内で特定図柄又はこれに関連する関連図柄（特定図柄と組み合わされて所定の当選役に対応する図柄組合せを形成させ得る図柄、例えば、色違いの「７」図柄、或いはＢＡＲ図柄等）を表示するように停止させる。これによって、遊技者は、特定の図柄組合せを成立可能な特定当選役が抽選されていたことを液晶表示装置や音声によって告知されることなく、リールの挙動そのものから想起することができるようになる。

【０５３８】

特定の図柄組合せを表示させる条件として、停止ボタンを適正なタイミングで操作すること（所謂目押し）が必要となる場合でも、特定図柄組合せ成立パターン、又は、一部リール可動パターンによる制御によって、たとえ、目押しを上手くできずに特定の図柄組合せを表示できない場合でも、特定当選役の当選時に付与特典の付与に関する予告演出をリールそのもので実行することによって、遊技者の技量に応じて遊技性が大きく変化する事がなく、遊技の公平性が保たれている印象を遊技者に強く与えることができる。さらに、一部リール可動パターンによる制御は、特定当選役の当選を告知することなく想起させることに留めているために、例えば、遊技者が、敢えて、特定図柄組合せを表示できる適正なタイミングで停止ボタンの操作を行なわない（目押しをしない）ことによって、特定当選役に当選したことの把握や確認を遊技者の意志で遅らせながら、特定当選役に当選していると云う期待感を維持して遊技を継続することがきる。

【０５３９】

メイン基板は、一部リール可動パターンを実施後、特定リール特殊演出処理を行い、所定リールを可動停止させて、特定図柄組合せに関連する図柄組合せの表示をさせて付加特典を発生させるための特定リール特殊演出処理を実行してもよい。この場合、特定図柄組合せ成立パターンより付加特典の付与度の期待値を低くなるようにしてもよい。以上が特定リール特殊演出のための制御処理の他の実施形態である。

【０５４０】

次に、特定リール特殊演出処理において、メイン基板が可動停止するリールを、リールの可動前に遊技者に報知して、停止リールに基づいて付加特典の付与度合いを遊技者に示唆する前に、付加特典の付与度合いを遊技者に想起させ得るようにした実施形態について説明する。メイン基板は、特定リール特殊演出パターンの設定時に、可動リールの事前報知処理を行うか否かの抽選を行う。この抽選処理に外れた場合、メイン基板は、可動リールの事前報知処理を行うことなく、特定リール特殊演出パターンにしたがって特定リールを可動させる。

【０５４１】

可動リールの事前報知処理抽選に当選した場合、メイン基板は特定リールの可動前に可動リールの事前報知処理を行い、事前報知処理の終了後特定リールを可動させる。可動リールの事前報知処理の形態には複数のパターンがテーブルとして、メイン基板のＲＯＭに設定されており、メイン基板はテーブルに基づいて振り分け抽選を行って可動リール事前報知処理パターンを決定する。

【０５４２】

可動リール事前報知処理パターンの例として、演出制御基板によって液晶表示装置に可動リール事前報知処理が行われる形態がある。演出制御基板はメイン基板から特定リール特殊演出パターンコマンドを受け取り、当該コマンドを解析して可動されるリールを特定する。例えば、演出制御基板は、「右リール可動」、「中リール可動」、「左リール可動」のように、可動されるリールを液晶表示に報知する。音声による報知でもよい。可動リールが複数の場合には、演出制御基板は、「右リール・左リール可動」のように、可動される複数のリールを報知する。

【０５４３】

可動されるリールの可動前に、このリールが事前に遊技者に伝えられることによって、遊技者は報知されたリールの可動によって、報知されていないリール（つまり可動し得ないリール）の停止態様を事前に知ることができるため、報知されたリールの可動後に表示される停止態様を事前に想起させることにより、付加特典がどの程度与えられるのだろうか、という期待感を思い巡らせてリールの実可動に備えることができるために、特定リール特殊演出に対する興趣をより豊かなものにすることができる。

【０５４４】

演出制御基板はメイン基板から特定リール特殊演出パターンコマンドを受け取り、当該コマンドを解析して可動されるリールを特定するものの、「左リール又は中リール可動」、「左リール以外可動」、「一つ又は二つのリール可動」、「二つのリール可動」等のように、実際に可動されるリールを曖昧にして報知するようにしてもよい。こうすることによって、遊技者は実際に可動されるリールが曖昧になり、可動後に表示される停止態様を複数パターン想起させることより、付加特典の付与度合いに変動があり得る分、付加特典に対する遊技者の期待感や「どきどき感」が増すことになる。

【０５４５】

演出制御基板はメイン基板から特定リール特殊演出パターンコマンドを受け取り、当該コマンドを解析して可動されるリールを特定するものの、実際に可動されるリール以外のリールを報知してもよい。例えば、実際には左リールが可動されるが、「中リール可動」等偽報知を行ってもよい。あるいは、実際に可動されるリールがあるにも拘わらず、「可動リール無、残念」のように可動リールが無いことを偽報知してもよい。こうすることによって、遊技者は報知後のリールの実可動に対して意外感を持つことによって、付加特典の度合いに対する期待感をより増すことができる。

【０５４６】

演出制御基板は可動リール事前報知処理として、可動されるリールを遊技者に回答させるパターンを実行することもできる。例えば、「可動リールを一つ選んで」、「可動リールを二つ選んで」、「右リール、中リール、どっちが可動？」の事前報知形態がある。遊技者はリールに対応する停止ボタンを操作することによって、事前報知に対して回答する。可動されるリールを当てた場合には、演出制御基板は付加特典の付与度合いを可動されるリールを当てることができなかった場合より大きくしたり、特定リール特殊演出をさらに継続させる等の有利化処理を実行することができる。

【０５４７】

演出制御基板が可動リール事前報知処理を行うことに代えて、或いはこれと併せて、メイン基板はリールの予備可動を行うことによって、実際に可動するリールを事前に報知するようにしてもよい。例えば、実際に可動するリールについて、順方向及び逆方向に短周期で往復動させる等である。遊技者は予備可動を行ったリールを可動リールとして認識することができる。また、液晶表示装置が報知した可動リールとメイン基板が報知した可動リールとを異なるリールとして、遊技者には何れのリールが実可動されるかの期待感と緊張感を与えるようにしてもよい。

【０５４８】

リールの可動とは相対的なものであって、例えば、特定リール特殊演出の際、当初複数のリールを再回転させ、メイン基板によって選択されたリール以外のリールを選択されたリールより先に停止させ、最後に選択されたリールを停止する特定演出パターンの場合、

メイン基板によって選択されたリールが可動停止制御対象リールに相当する。

【０５４９】

次に、既述のＡＲＴゲームの遊技内容を具体的に説明する。その概要を説明すると次の通りである。既述のビックボーナス又はレギュラーボーナスの遊技内容（ビックボーナス（ＢＢ）図柄、レギュラーボーナス（ＲＢ）図柄の図柄組合せを表示させて、短時間に多くの遊技メダルを獲得できるという遊技内容）をＡＲＴゲームによって実現する。そこで、図４９において当選役として説明されていないが、このようなＡＲＴゲーム（ＡＲＴボーナスゲーム）に移行する当選役としてＡＲＴボーナス当選役を設定する。このＡＲＴボーナス当選役は、通常遊技状態及びＡＲＴゲーム状態の何れでも成立可能である。なお、一例として、ＡＲＴボーナスゲームは、ＡＲＴボーナス当選役に応じて継続ゲーム数が予め設定されているとし、複数種類のＡＲＴボーナス当選役を設ける場合には、各ＡＲＴボーナス当選役に応じて異なる継続ゲーム数が設定されるようにしてもよい。そして、メイン基板による特別抽選でＡＲＴボーナス当選役に当選し、リールの停止時にＡＲＴボーナス当選役に対応する図柄組合せ（ＡＲＴボーナス図柄組合せ）が表示されると、ＡＲＴボーナスゲームがスタートする。ＡＲＴボーナス図柄組合せとしては、例えば、赤７図柄による組合せ（各リールに亘って直線上に揃う等）である。

【０５５０】

ＡＲＴボーナスゲームについて説明する。通常遊技状態からＡＲＴボーナスゲームがスタートすると（ＡＲＴボーナスゲーム状態）、ＡＲＴボーナスゲームの継続ゲーム数の間、各ゲームで、メイン基板による当選役の抽選に加えて、演出制御基板は当該ゲームの当選役に基づいて、当選役による特典とは異なる付加特典に係る複数種類の付加抽選を行う。この付加抽選には、例えば、ＡＲＴボーナスゲーム後にＡＲＴゲームに移行させるか否かを決定する抽選（第１の抽選）と、第１の抽選で抽選されるＡＲＴゲームにおける継続ゲーム数を追加する（上乗せ）か否かを決定する抽選（第２の抽選）とがある。演出制御基板は、ＡＲＴボーナスゲームの継続ゲーム数の期間中における各ゲームで、先ず第１の抽選を行い、第１の抽選に当選した以降のゲーム期間では第１の抽選を行うことなく第２の抽選を行う。したがって、第１の抽選に当選しない場合には、継続ゲーム数分のＡＲＴボーナスゲームが消化されると、ＡＲＴボーナスゲーム状態から通常遊技状態に戻る。また、第１の抽選に当選した場合には、継続ゲーム数分のＡＲＴボーナスゲームが消化された後にＡＲＴボーナスゲーム状態からＡＲＴゲーム状態に移行し、さらに第２の抽選に当選した場合には、当該ＡＲＴゲーム状態におけるＡＲＴゲームの規定ゲーム数に、第２の抽選で得られた上乗せゲーム数が追加される。

【０５５１】

先ず、演出制御基板は、ＡＲＴボーナス当選役の当選に基づいて、ＡＲＴボーナスゲームのための開始演出を行う。次のゲームが開始されると、演出制御基板は、特別抽選による当選役が特定役である場合に第１の抽選を行う。演出制御基板は、ＡＲＴボーナスゲームのゲーム毎に対応する抽選結果記憶領域をＲＡＭの中に形成している。抽選結果記憶領域は、第１の抽選又は第２の抽選のうち実行された抽選の種別を表わす第１フラグが格納される第１フラグ領域と、第１の抽選又は第２の抽選による抽選結果に関する情報（例えば、当落結果や上乗せゲーム数等）を表わす第２フラグが格納される第２フラグ領域と、第１の抽選又は第２の抽選による抽選結果の示唆演出の実行要否を表わす第３フラグが格納される第３フラグ領域とを備えている。演出制御基板は、第１の抽選を行うと第１フラグに第１の抽選実行情報をセットし、抽選に当選すると第２のフラグに当選情報をセットする。演出制御基板は、当選情報を第２のフラグにセットした場合には、第３のフラグに抽選結果の示唆演出実行情報をセットする。また、演出制御基板は、第１の抽選を行ったが当選しなかった場合には、示唆演出の要否抽選を行い、要否抽選に当選した場合には、第３のフラグに示唆演出実行情報をセットする。

【０５５２】

ここで、抽選結果の示唆演出の一例について、図８０を参照しながら説明する。図８０は回転式けん銃の弾倉の正面の模擬映像を説明する図であり、演出制御基板はＡＲＴボー

ナスの継続期間中、図８０に示すような模擬映像を液晶表示装置に表示する。弾倉の模擬映像には、図８０に「１」～「７」の数字を振って示したように、７個の表示領域が含まれており、「１」～「６」の数字が振られた表示領域は、それぞれが１個の弾倉に相当する。後述する示唆演出においては、未点灯の表示領域を数字順に１個点灯する表示が行われる。すなわち、図８０に示す弾倉の模擬映像では、弾倉の最大追加数は６であるから、弾倉を点灯させる示唆演出を最大６回行うことができる。そして例えば、７回目の示唆演出では、「７」の数字が振られた中央の表示領域を点灯させる等の演出を実行してもよい。また、弾倉を点灯させる際は、異なる色で弾倉を点灯させるようにして、色に応じて当選への期待度を変えるようにしてもよい。また、ベルなら黄色、リプレイなら水色、チェリーなら赤色といったように、当該演出実行時の当選役に対応した点灯色を用いるようにしてもよい。なお、本発明の遊技機では、図８０に示したように弾倉の模擬映像を液晶表示装置に表示することに限定されず、例えば、段階的な表示が可能な映像を液晶表示装置に表示したり、遊技機に配設された役物で同態様の表示を行わせたりする等してもよい。

【０５５３】

上述したように第３フラグに示唆演出実行情報がセットされる場合には、演出制御基板は、液晶表示装置に、弾倉に弾丸を追加する映像（示唆演出）を表示する。第３フラグに示唆演出実行情報がセットされない場合には、示唆演出を行わない。次いで、演出制御基板は、現在のゲームがＡＲＴボーナスゲームの最終ゲームか否かを判定し、最終ゲームの場合には、前記示唆選出に基づく告知演出を行ってＡＲＴボーナスゲームを終了する。告知演出の内容については後述する。なお、第１の抽選の際の特定役について、この特定役には複数種類が設定されてよく、さらに、特定役毎に第１の抽選における当選確率が異なるテーブルを用いてもよい。例えば、特別抽選における当選確率が低い特定役であるほど第１の抽選に当選する確率が高くなるようにしてもよい。

【０５５４】

一方、現在のゲームがＡＲＴボーナスゲームの最終ゲームではない場合には、演出制御基板は次ゲームの処理に移行し、それまでのＡＲＴボーナスゲームで第１の抽選に当選していない場合には再度第１の抽選の処理を行い、第１の抽選に当選している場合には、第１の抽選を行うことなく既述の第２の抽選の処理を行う。この第２の抽選は、第１の抽選によって、現在のＡＲＴボーナスゲーム後の移行が確定された有利遊技状態（ＡＲＴゲーム）について、追加特典（継続ゲーム数の上乗せ）を付与するか否かを決定する抽選であり、当選役が規定役である場合に、演出制御基板は第２の抽選を行う。演出制御基板は上乗せゲーム数に関する所定の振分テーブルを参照して、上乗せゲーム数の振分抽選を行う。第２の抽選の抽選契機となる規定役には複数種類が設定されてよく、さらに、規定役に応じて上乗せゲーム数の振分態様が異なるような振分テーブルを設け、例えば、希少な役（特別抽選における当選確率が低い役）である程、より多い上乗せゲーム数が振り分けられ得るようにしてもよい。なお、第２の抽選が行われた場合、常時最低ゲーム数以上のゲーム数が上乗せされるようにしてもよいし、上乗せゲーム数が振り分けられない（０ゲームの上乗せゲーム数が選択される）場合が含まれるようにしてもよい。

【０５５５】

演出制御基板は、第２の抽選を行うと、第１のフラグに第２の抽選実行情報をセットし、第２の抽選によって上乗せゲーム数の振分があった場合には、第２のフラグに第２の抽選の当選情報と上乗せゲーム数の情報とをセットする。第２のフラグに第２の抽選の当選情報をセットする場合には、第３のフラグに示唆演出実行情報をセットするとともに既述の示唆演出を実行する。第１のフラグに第２の抽選の実行情報をセットしたものの、第２の抽選で上乗せゲーム数が振り分けられず、第２のフラグに当選情報をセットしなかった場合には示唆演出の実行要否抽選を行い、当該実行要否抽選に当選した場合には、第３のフラグに示唆演出実行情報をセットして示唆演出を実行する。

【０５５６】

次いで、演出制御基板は、現在のゲームがＡＲＴボーナスの最終ゲームか否かを判定し、最終ゲームの場合には、示唆選出に基づいて抽選結果の告知演出を行ってＡＲＴボーナ

スゲームを終了する。最終ゲームではない場合には、演出制御基板は次ゲームの処理に移行し、第１の抽選を行うことなく既述の第２の抽選の処理を繰り返す。

【０５５７】

前記示唆演出において、回転式けん銃の弾倉における弾丸の最大追加数は６であるため、７番目以降の示唆演出は表示されないが、７番目以降の示唆演出において第１の抽選に当選した段階で弾倉の中央の領域（図８０において「７」で示された領域）を強調色（赤又はレインボー等）に点灯して、第１の抽選における当選（ＡＲＴゲームへの移行確定）を遊技者に示唆するようにしてもよい。また、弾倉に弾丸が最大に追加され、第１の抽選に当選している場合には、同様に弾倉の中央領域を点灯させてもよい。

【０５５８】

演出制御基板は、ＡＲＴボーナスゲームの最終ゲームで、既述の抽選結果の告知演出を行う。演出制御基板は、ＡＲＴボーナスゲーム毎の抽選結果記憶領域を順番に走査し、第３のフラグに示唆演出実行情報がセットされている場合に告知演出を実行する。この告知演出は、例えば、液晶表示装置上の表示において、キャラクタが回転式けん銃を障害物（壁）に向け、弾倉に装填された弾丸を順番に発射し、壁を破壊できるか否かの動画像によって行われる。この際、演出制御基板は、第１フラグ及び第２フラグをチェックして、第１の抽選に関する当選フラグがセットされている場合には、弾丸によって壁が破壊される動画像と、ＡＲＴゲームへの移行の確定情報を表示する。一方、当選フラグがセットされていない場合には、弾丸によって壁が破壊されない動画像を表示する。

【０５５９】

演出制御基板は、告知演出において弾丸を発射する表示の実行時に、都度遊技者に演出ボタンの操作を求める。遊技者が演出制御基板からの求めに応じて演出ボタンを操作すると、その都度、告知演出を実行する。演出制御基板が第１フラグ及び第２フラグをチェックした結果、第２の抽選に関する当選フラグがセットされている場合には、壁の破壊動画像に加えて、上乗せゲーム数の情報を表示する。第２フラグに第２の抽選の当選情報がセットされていない場合には、壁の被破壊動画像を表示する。演出制御基板は６番目の示唆演出実行情報をチェックする際、７番目以降の示唆演出実行情報があればこれを同時にチェックして、６番目以降の示唆演出実行情報における第２のフラグの第１の抽選結果情報及び第２の抽選結果情報に基づいて告知演出を実行する。

【０５６０】

この告知演出によれば、遊技者は、最初の壁の破壊によって、第１の抽選に当選してＡＲＴゲームに移行することを認識し、これ以降の壁の破壊によって、第２の抽選に当選したことによって提供される、ＡＲＴゲームへの上乗せゲーム数を認識することができる。また、前述した通り、ＡＲＴボーナスゲーム期間中には第１の抽選結果又は第２の抽選結果に関する示唆演出が行われるものの、当該抽選結果は、上記の告知演出が実行されるまで原則として秘密にされる。弾倉の中央領域（図８０の「７」）を点灯させてＡＲＴゲームへの移行確定を示唆するという演出は、例外的な演出である。そして、告知演出が実行されるまでのＡＲＴボーナスゲーム期間中において、第１の抽選結果が秘密にされること、及び、第２の抽選は第１の抽選に当選した場合に行われることを参酌すれば、遊技者は、そもそも当該ＡＲＴボーナスゲーム期間中において第２の抽選が行われていること自体知ることができない。すなわち、当該ＡＲＴボーナスゲーム期間中において、第１の抽選は、原則として遊技者から抽選結果が分からないように制御され、第２の抽選は、遊技者から抽選結果が分からないように、さらに言えば、抽選が行われているかどうかも分からないように、「秘密裏に進行する」ように制御される。なお、前述の示唆演出によれば第２の抽選結果も示唆の対象となり得るが、当該示唆演出は抽選の種類（第１の抽選又は第２の抽選）を区別せずに抽選結果を示唆するものであるから、第２の抽選が「秘密裏に進行する」ように制御されることを否定するものではない。

【０５６１】

このような本実施形態の遊技機によれば、ＡＲＴボーナスゲームが経過しようとするまで（ＡＲＴボーナスゲームの終了まで）、第１の抽選の結果及び第２の抽選の結果が遊技

者に告知されないために、遊技者はボーナスゲームの期間中、有利遊技（ＡＲＴゲーム）に対する期待感を継続的に維持し続けることができる。そして、第１の抽選によって有利遊技に当選した場合には、残りのＡＲＴボーナスゲームにおいて、第２の抽選による当該有利遊技に対する追加特典（上乗せゲーム数）の抽選が行われ、抽選結果が告知されるために、遊技者は、ＡＲＴゲームに当選したとしても得られる特典はこれで終わりではなく、追加特典の獲得をさらにＡＲＴボーナスゲームの終了まで期待できるという、期待感を持ち続けることができる。そして、示唆演出によって、ＡＲＴボーナスゲームの期間中、特典に関する抽選が継続的に行われているという安堵感を持ち続けることができる。すなわち、本実施形態の遊技機によれば、ＡＲＴボーナスゲームの期間中、付加特典の付与に関して、抽選された当選役が無益になる期間が存在せず、付加特典の付与に対する遊技者の期待感を持続させることができる。

【０５６２】

なお、既述の説明では、ＡＲＴボーナスゲーム中、当選役が特定役であった場合に、第１の抽選、第２の抽選を行うとしたが、毎ゲーム抽選を行ってもよい。この際、特定役の希少度に応じて第１の抽選、第２の抽選における当選の確率が上がるようにしてもよい。また、第２の抽選が「秘密裏に進行する」ように制御されていれば、第１の抽選と第２の抽選とを同時に行ったり、第１の抽選に当選したゲームで第２の抽選を行ったりするようにしてもよい。また、第１の抽選及び第２の抽選がＡＲＴボーナスゲーム期間中に行われることに代えて、通常遊技状態の特殊期間中に第１の抽選及び第２の抽選を行ってもよい。例えば、特殊期間としての一定のゲーム数の間、ＡＲＴゲームの当選確率を高確率に設定した（ＡＲＴゲームへのゲーム数上乗せの期待度が高確率に設定されてもよい）制御テーブルを用いて、第１の抽選及び第２の抽選が行われる。

【０５６３】

次に、第１の抽選及び第２の抽選の少なくとも一方の抽選契機となる既述の特定役について説明する。特定役の図柄組合せとしては特段制限されるものではないため、同一図柄の図柄組合せでありながら、図柄組合せが表示されるラインによって一方のラインの図柄組合せを特定役に設定し、他のラインの図柄組合せを特定役に設定しない（非特定役に設定する）ことが可能である。例えば、図８１は、ベル図柄による図柄組合せ（非特定役対応）の一例を示す図であり、左リールから右リールにかけての右下がり斜めラインに表示されるベル図柄の図柄組合せを示したものである。図８１に示す図柄組合せを表示可能な条件装置に対応する当選役を、特定役ではない非特定役とすることができる。また、図８２はベル図柄による図柄組合せ（特定役対応）の一例を示す図であり、図８２に示すように、左リール、中リール、そして右リールにかけてベル図柄がＶ字状になる図柄組合せを表示可能な条件装置に対応する当選役を、特定役とすることができる。

【０５６４】

ここで、本実施形態の遊技機では、抽選された当選役に基づいてリール窓に停止した図柄組合せに応じて付与される一般的な特典（例えば、遊技メダルの払出や再遊技状態の提供）とは別に、「特定の特典」が付与され得る遊技状態を有するものとし、当該特定の特典が付与されるか否か、また、付与される特典の度合いは、抽選された当選役に基づいて決定することができる。なお、「特定の特典」は、前述の一般的な特典と異なる特典であれば特に限定されるものではないが、例えば、ＡＲＴゲームや特別ゲーム等の有利遊技状態への移行や、ＡＲＴゲームにおけるゲーム数の上乗せ等が考えられる。

【０５６５】

「特定の特典」の付与について、上記の特定役及び非特定役を用いて説明すると、特定役を特定の特典付与に対する期待度が高い高期待役とし、非特定役を特定の特典付与に対する期待度が高期待役よりも低い低期待役とすることができる。このとき、特定役が成立してベルのＶ字状の図柄組合せが表示された場合には、非特定役が成立してベルの右下がりの図柄組合せが表示された場合よりも、特定の特典が付与されることへの期待度が高くなる。

【０５６６】

しかしながら、同じベル図柄を用いた図柄組合せを、表示されたラインによって特定役と非特定役とに分けて設定したとしても、遊技者は全リールが停止した時点で、ベル図柄組合せについて、Ｖ字状に表示されるか、右下がり斜めラインに表示されるかが容易に分かってしまい、後者の場合は低期待役である非特定役が成立したことが察知できてしまうことから、一気に抽選に対する期待度をなくしてしまうという課題がある。そこで、Ｖ字状ラインと右下がり斜めラインの両方に共通し、両方とも表示可能な図柄配列を右リールに設けるようにした。ここで、図８３は、共通図柄配列を含む図柄組合せの一例を示す図である。図４６に示したように、第３リール（右リール）の配列番号１６－１８には、「ベル・リプレイ・ベル」の図柄配列（共通図柄配列）があり、図８３に示すように、右リールの上段・中段・下段にこれら図柄配列が表示された時点では、ベル図柄が右リールの下段に停止しているものの、ベル図柄をＶ字状に表示する条件装置が成立している可能性もあり、遊技者は、ベル図柄による何れの図柄組合せ（右下がりライン又はＶ字ライン）の条件装置が成立しているかをリールの停止態様から認識することが困難である。すなわちこの段階では、遊技者は、第１の抽選又は第２の抽選の抽選契機となるＶ字ラインのベル図柄組合せが成立しているのか、それとも、当該抽選契機とならない右下がりラインのベル図柄組合せが成立しているのか、を判断することができないために、高期待役又は低期待役の何れが当選役であるかを察知することができず、第１の抽選又は第２の抽選の抽選結果に対する期待度を低下することはない。全てのリールが停止すると、演出制御基板は、成立した条件装置に基づいて、図柄組合せの各図柄のリール裏面を左リールから右リールまで順番に点灯させる。ベル図柄のＶ字ラインの条件装置では、上段ベル（第１（左）リール）、中段ベル（第２（中）リール）、上段ベル（第３（右）リール）が順番に点灯し、ベル図柄の右下がりラインの条件装置では、上段ベル（第１（左）リール）、中段ベル（第２（中）リール）、下段ベル（第３（右）リール）が順番に点灯する。したがって、遊技者は、遊技者は右リールが共通図柄配列で停止してから、ベルのＶ字状ラインの図柄組合せが成立したか、ベルの右下がりラインの図柄組合せが成立したかを知ることができる。換言すれば、右リールが共通図柄配列で成立しても、抽選に対する期待感を維持することができる。演出制御基板は、ベル図柄のＶ字状ラインの図柄組合せに対応する条件装置に基づいて、既述の第１の抽選、第２の抽選、並びに、示唆演出処理を行う。

【０５６７】

また、図４６に示すように、共通図柄配列は、大きく目立ち易い「正」と「義」の組合せ（配列番号１９－２０）に隣接しているため、遊技者は「正」と「義」図柄を目安に右リールを停止させれば、共通図柄配列を目押しすることができる。一方、共通図柄配列をリール窓に停止させた場合には、ベルのＶ字状ラインの図柄組合せが成立したか、ベルの右下がりラインの図柄組合せが成立したかが直ちに分からない。これを避けたい遊技者は、「正」と「義」の図柄を目安に、共通図柄配列を避けて目押しすればよい。また、仮に、共通図柄配列を避けて目押ししたにも拘わらず、共通図柄配列が表示されてしまったとしても、ベルのＶ字状ラインの図柄組合せが成立したかベルの右下がりラインの図柄組合せが成立したかを見届けるつもりもない遊技者は、直ちに、次ゲームのための処理（ベットとスタートレバーの操作）を開始して、既述の点灯処理をキャンセルすればよい。前述したように、点灯処理では左リールから順に１リールずつ点灯していくので、点灯処理が開始されていたとしても、全リールに対する点灯処理が行われる前の段階で点灯処理がキャンセルされれば、遊技者はベル図柄組合せの成立ラインを認識せずにすむ。なお、点灯処理が最初からあるいは途中でキャンセルされても、演出制御基板は既述の示唆演出処理を実行する。

【０５６８】

すなわち、共通図柄配列をリール窓に停止させないような停止操作を「所定の操作」とすれば、このような所定の操作は、例えば、右リールに共通図柄配列を引き込めないタイミングで遊技者が停止ボタンを押下する操作に相当する。なお、共通図柄配列を引き込めないタイミングでの停止ボタンの押下には、遊技者が「正」と「義」図柄を目安にする等して、意図的に共通図柄配列を避けるタイミングで停止ボタンが押下されることだけでな

く、遊技者が任意に停止ボタンを押下したタイミングが、偶然右リールに共通図柄配列を引き込めないタイミングであった場合の押下も含まれる。

【０５６９】

そして、上記の特定役（Ｖ字状ベル）又は非特定役（右下がりベル）が当選役である場合に「所定の操作」が行われ、当該操作に基づくリールの停止制御が行われることによって、当選役が特定役か非特定役の何れであったかを図柄組合せから遊技者が認識可能な態様で、リール窓に図柄組合せが表示される。具体的には、当選役が特定役であった場合には、ベルによる右下がりの図柄組合せは表示されずに、ベルによるＶ字状の図柄組合せが表示され、当選役が非特定役であった場合には、ベルによるＶ字状の図柄組合せは表示されずに、ベルによる右下がりの図柄組合せが表示される。

【０５７０】

一方、共通図柄配列をリール窓に停止させるような停止操作を「所定の操作とは異なる操作（以後、「特定の操作」と呼ぶ）」とすれば、このような特定の操作は、例えば、右リールに共通図柄配列を引き込めるタイミングで遊技者が停止ボタンを押下する操作に相当する。共通図柄配列を引き込めるタイミングは、上記したように「正」と「義」図柄を目安にすることによって、遊技者にとって容易に狙うことができる。

【０５７１】

そして、上記の特定役（Ｖ字状ベル）又は非特定役（右下がりベル）が当選役である場合に「特定の操作」が行われ、当該操作に基づくリールの停止制御が行われることによって、当選役が特定役か非特定役の何れであったかを図柄組合せから遊技者が認識できない態様で、リール窓に図柄組合せが表示される。具体的には、当選役が特定役又は非特定役の何れであった場合も、左リールから中リールにかけてベルが右下がりに並び、右リールに共通図柄組合せが停止することによって、ベルによるＶ字状の図柄組合せ（特定役に対応）と右下がりの図柄組合せ（非特定役に対応）とが、同時に表示される。

【０５７２】

なお、上記の「所定の操作」又は「特定の操作」の定義は、停止ボタンを押下するタイミングだけに限定されるものではなく、例えば、停止ボタンの押し順による定義が追加されてもよい。具体的に詳しく説明すると、上記の「所定の操作」に、所定の押し順（例えば左リールを第１に停止させる順押し）による停止操作であることが含まれるとすれば、上記の特定役又は非特定役が当選役であるとき、順押しで右リールに共通図柄配列を引き込めないタイミングで遊技者が停止ボタンを押下した場合に、当選役が特定役か非特定役の何れであったかを図柄組合せから遊技者が認識可能な態様で、リール窓に図柄組合せが表示され得る。一方、上記の「特定の操作」に、所定の押し順以外の押し順（左リールを第１の停止させない逆押しや中押し）による停止操作であることが含まれるとすれば、上記の特定役又は非特定役が当選役であるとき、逆押し又は中押しで右リールに共通図柄配列を引き込めるタイミングで遊技者が停止ボタンを押下した場合に、当選役が特定役か非特定役の何れであったかを図柄組合せから遊技者が認識できない態様で、リール窓に図柄組合せが表示され得る。

【０５７３】

このような本実施形態の遊技機によれば、特定役又は非特定役が当選役であるとき、既述の「特定の操作」が行われた場合には、ゲームの途中段階で遊技者に当選役が察知されてしまうことはない。具体的には、ベルによるＶ字状の図柄組合せ（特定役に対応）とベルによる右下がりの図柄組合せ（非特定役に対応）とが、共通図柄配列の停止によって同時にリール窓に表示されるように（図８３参照）各リールが停止するため、当選役が特定役（高期待役）又は非特定役（低期待役）の何れであるかを、停止した図柄組合せから遊技者に察知されない。逆に、特定役又は非特定役が当選役であるとき、既述の「所定の操作」が行われた場合には、ベルによるＶ字状の図柄組合せ（図８２参照）、又はベルによる右下がりの図柄組合せ（図８１参照）の何れかがリール窓に表示されるようにリールが停止することによって、当選役が特定役（高期待役）又は非特定役（低期待役）の何れであるかを、遊技者は停止した図柄組合せから察知することができる。

【０５７４】
したがって、本実施形態の遊技機によれば、「所定の操作」又は「特定の操作」の何れかの操作に応じて、当選役が高期待役か低期待役かを直ちに察知したいか否かという遊技者の希望に応える態様で遊技結果を表示することができる。そして、「特定の操作」が行われていれば、遊技者は、仮に低期待役が成立していたとしても、停止した図柄組合せから察知することができないので、本実施形態の遊技機は、ゲームの途中段階で期待度の低い当選役の成立が遊技者に察知された場合には遊技者の期待感及び興趣が低下するという従来の課題を克服し得るものであり、遊技に対する興趣を持続させ得るものである。
【０５７５】
次に、ＡＲＴボーナスの特殊当選役について説明する。図４９において例示されていないが、ＡＲＴボーナスの特殊当選役として、押し順正解時には特定図柄（７図柄）のシングルラインの図柄組合せを（中段に）表示可能な所定の条件装置が優先して成立し、押し順不正解時には所定の押し順不正解用図柄組合せを表示する条件装置が優先して成立する第１の役と、押し順正解時には特定図柄（７図柄）のダブルラインの図柄組合せを表示可能な所定の条件装置が優先して成立し、押し順不正解時には所定の押し順不正解用図柄組合せを表示する条件装置が優先して成立する第２の役とが、メイン基板のＲＯＭ内の制御テーブルに定義されている。
【０５７６】
特別抽選によって第１の役又は第２の役の何れかに当選すると、演出制御基板は、特定図柄の図柄組合せと、リールの押し順を教示する演出、例えば、「（赤）７を狙え」という文字と、右リールを第１に停止させる押し順を連想させる「左向きの矢印」とを液晶表示装置に表示することによって、当選したＡＲＴボーナス（赤７揃い）及びその停止手順（右押し、逆押し）を遊技者に教示する。遊技者が教示された押し順通りにリールを停止させると、７図柄の図柄組合せを表示可能な条件装置が優先されて作動し、遊技者が適正なタイミングで各リールの停止ボタンを操作すると、メイン基板は、７図柄の図柄組合せが中段ラインに表示されるように各リールを停止させる。さらに、メイン基板は、一定期間ベットを受付けないようにして次ゲームの開始のための処理をフリーズし、この間に、演出制御基板はＡＲＴボーナスの属性情報を告知する告知演出（ＡＲＴボーナスの告知演出）を実行する。ここで、ＡＲＴボーナスの属性情報とは、有利状態の属性情報であり、例えば、当選した有利状態（ＡＲＴボーナス）の種別、当該有利状態（ＡＲＴボーナス）の継続ゲーム数、又は、当該有利状態の特徴に関するその他の情報等が含まれる。さらに詳述すると、ＡＲＴボーナスの種別には、赤７揃い又は白７揃いの何れのＡＲＴボーナスであるか、また、７図柄の成立ラインが１本（シングルライン）か２本（ダブルライン）か、等が含まれる。なお、演出基板による上記告知演出の実行に合わせて、メイン基板がリールのフリーズ演出を実行することができる。
【０５７７】
演出制御基板は特殊当選役に応じてＡＲＴボーナスの継続ゲーム数を決定する。特殊当選役が第２の役である場合には、ＡＲＴボーナスの継続ゲーム数を特殊当選役が第１の役である場合の継続ゲーム数より多く、例えば、シングルラインの７揃いの場合にはＡＲＴボーナスの継続ゲーム数を５０ゲームとし、ダブルラインの７揃いの場合にはＡＲＴボーナスの継続ゲーム数を２倍の１００ゲームとする等してもよい。なお、押し順に正解したものの、適正なタイミングでリールの停止ボタンが操作されなかった場合には、７図柄の図柄組合せが表示されないことが起こり得るが、このような場合であっても、メイン基板が、全リールの停止後に行われる前述のフリーズ演出において、リールを再回動させ、当選した７揃い（シングルライン又はダブルライン）を示す位置でリールを再停止させる処理を行うことによって、遊技者に当選したＡＲＴボーナスの属性情報を教示することが可能となる。
【０５７８】
一方、押し順に従わないでリールが停止された場合、例えば、右リールを第１に停止させる押し順が正解の押し順であったにも拘わらず左リール用の停止ボタンが最初に操作さ

れた場合には、押し順不正解用図柄組合せが表示される条件装置が優先され、メイン基板は７図柄の図柄組合せを表示することなく各リールを停止させる。全リールの停止後、メイン基板は、次ゲームからのＡＲＴボーナスは開始するものの、正解の押し順でリールが停止された場合に行われる前述のフリーズ処理を行わず、したがって、演出制御基板も、ＡＲＴボーナスの開始演出、ＡＲＴボーナスの継続ゲーム数の告知演出を行わない。すなわち、左リール用の停止ボタンが操作された場合には、示唆された正解の押し順に従わず、ＡＲＴボーナスの告知演出（ＡＲＴボーナスの開始演出、ＡＲＴボーナスの属性情報の告知）を必要としない、という遊技者の明確な意思の現れであるとして、メイン基板はフリーズ処理を行わない。その結果、遊技者は、ＡＲＴボーナスの属性情報の告知を受けることはできない代わりに、即座に次ゲームからのＡＲＴボーナスを開始することができる。なお、中リールが最初に停止された場合、押し順に不正解であるものの、中リールの停止ボタンは右リールの停止ボタンに隣接しているために、押し間違いとして、メイン基板はＡＲＴボーナスの告知演出を行うようにしてもよい。

【０５７９】

既述したように、ＡＲＴボーナスの特殊当選役の成立後、演出制御基板は、当選したＡＲＴボーナス（例えば、赤７揃い）及びその停止手順（例えば、右リールを第１停止する右押し）を遊技者に教示するが、これは、ＡＲＴボーナスを開始させるために推奨される適正操作を遊技者に教示するものである。遊技者がこの適正操作にしたがって、リールの停止操作を行うと、既述の通り、メイン基板及び演出制御基板はＡＲＴボーナスの告知演出を行う。このとき、ＡＲＴボーナスの告知演出にフリーズ処理が伴う場合、当該フリーズ処理の実行中は、操作レバー、ベット、又は停止ボタン等が操作されたとしても、これらの操作は受け付けられず、次ゲームがスタートすることはない。換言すれば、適正操作にしたがってリールの停止操作が行われると、ＡＲＴボーナスの告知演出に伴ってフリーズ処理が実行されることにより、ゲームの開始操作が行われたとしても次ゲームの開始を無効とする「無効期間」が創出される。このようなＡＲＴボーナスの告知演出が行われることによって、遊技者は、ＡＲＴボーナスの獲得を確実に認識できるだけでなく、当該ＡＲＴボーナスに関する属性情報（例えば、ＡＲＴボーナスの種別や継続ゲーム数）をも知ることができるので、ＡＲＴボーナスという有利な遊技状態の獲得に対する満足感を強い度合いで得ることができる。

【０５８０】

一方で、演出制御基板は、適正操作を教示する表示を行う際に、代替操作として、当該適正操作とは異なる押し順（例えば、左リールを第１に停止させる順押し）を教示する演出を同時に表示することもできる。具体的には例えば、適正操作による「左向きの矢印」が表示された領域とは異なる領域に、代替操作による手順であることを明示しながら、順押しを連想させる「右向きの矢印」を液晶表示装置に表示する。遊技者が適正操作の表示に従わず、代替操作の表示にしたがって左リールを第１に停止させる場合、このような操作は、既述した「ＡＲＴボーナスの告知演出を必要としない遊技者」による操作に相当する。すなわち、遊技者が代替操作にしたがって停止操作を行った場合には、適正操作を行った場合に実行される「ＡＲＴボーナスの告知演出」が行われないため、遊技者は、ＡＲＴボーナスの告知演出が行われる期間をキャンセルして直ちに次のゲームに進むことができる。換言すれば、代替操作にしたがってリールの停止操作が行われると、ＡＲＴボーナスの告知演出がキャンセルされることによって、当該ＡＲＴボーナスの有利度の度合い（具体的には、前述の属性情報に相当）の遊技者への開示が秘匿にされ得る一方で、フリーズ処理の実行による「無効期間」の創出が抑制される、という特典が提供される。なお、代替操作の表示は、適正操作の表示と区別されるように、適正操作より小さく表示されたり、あるいは、適正操作の表示より、期待度が低い彩色で表示されたりする等、適正操作が代替操作より推奨されるべきものであることが遊技者に一見して理解されるようにすることが望ましい。

【０５８１】

上述してきたように、本実施形態の遊技機は、適正操作及び代替操作が教示されること

によって、当該ゲームでＡＲＴボーナスの告知演出、並びにフリーズ処理が行われ得ることが、予め遊技者から察知可能となっている。そして、ＡＲＴボーナスの告知演出が行われ得るゲームにおいて代替操作が行われると、当該告知演出の開始自体がキャンセルされ、告知演出に伴ってリールやボタン等のフリーズ処理が行われる場合には、当該フリーズ処理の実行をも回避できる。換言すれば、このような本実施形態の遊技機は、突然開始されたフリーズ処理をキャンセル可能な遊技機とは異なる特徴を有するものであり、実行を予測可能なＡＲＴボーナスの告知演出並びにフリーズ処理に対して、適正操作又は代替操作の何れの操作を行うかによって、これらの告知演出やフリーズ処理を実行させるか否かを選択することができ、これはすなわち、ＡＲＴボーナスの有利度合いの教示を受ける特典と、「無効期間」の創出を抑制する特典との何れを選択するか、特典内容を遊技者が選択可能にするものである。このような遊技機によれば、例えば、遊技者が有利遊技状態の移行に関する演出（すなわち、ＡＲＴボーナスの告知演出やフリーズ演出）を楽しみたい場合には、適正操作が行われることによって当該演出が行われ、十分な興趣感を遊技者に提供することができる一方で、遊技者が、遊技可能な時間が残り少ないという遊技状況や、速やかに次回以降の遊技に進みたいと希望する心理状況にある場合には、代替操作を選択することによって、告知演出が長期間行われることによって感じ得る煩わしさを解消することができる。

【０５８２】

次に、ＡＲＴボーナス当選役がＡＲＴゲーム中（チャンスＲＴ１－チャンスＲＴ３の状態）に抽選された場合について説明する。演出制御基板は、ＡＲＴボーナス当選役に基づいて、ＡＲＴゲーム中の特別遊技状態を開始する。この特別遊技状態は、現在実行しているＡＲＴゲームの継続ゲーム数の上乗せを可能とするものであって、演出制御基板は、特別遊技状態を所定ゲーム数の間継続し、この間当選役に応じて上乗せゲーム数を決定する。特別遊技状態は複数の遊技期間、例えば、比較的長い第１のゲーム期間（例えば、１０ゲーム程度）と、第１のゲーム期間の終了後これに続く短いゲーム数（例えば、１ゲーム）から構成される。演出制御基板は、第１のゲーム期間と第２のゲーム期間で異なる付加特典を付与し得る処理を実行する。例えば、第１のゲーム期間では、ＡＲＴゲームの上乗せゲーム数を追加し得る処理を行い、第２のゲーム期間では、第１のゲーム期間の上乗せゲーム数の総計を補強し得る処理（例えば、２倍にする処理）を実行する。

【０５８３】

第１のゲーム期間では、演出制御基板は、当選役が特定役（例えば、通常リプレイ以外）のときに振り分け抽選によって上乗せゲーム数を決定する。ＡＲＴ中では、リプレイ役以外にベル役（ＡＴ１－ＡＴ１０）の当選確率が高いために、第１のゲーム期間は遊技者にＡＲＴゲームにおける上乗せゲーム数を集中的、加速的に獲得できる機会を遊技者に与えることができる。そして、第２のゲーム期間では、特定役（例えば、通常リプレイ以外）が当選した場合には、第１のゲーム期間で獲得した上乗せゲーム数を倍にすることによって、上乗せゲーム数を更に加速的に増加させる機会を遊技者に与えることができる。なお、第２のゲーム期間で特定役に当選しなかった場合の処理は特に限定されるものではないが、例えば、第１のゲーム期間で獲得した上乗せゲーム数を付与するようにしてもよいし、又は、第１のゲーム期間で獲得した上乗せゲーム数の付与を取り消すようにしてもよい。また、本例では、第１のゲーム期間及び第２のゲーム期間における特定役を、何れも通常リプレイ以外の役とするが、これらの特定役には同じ役を設定しなくてもよい。

【０５８４】

演出制御基板は、当選役に基づいて上乗せゲーム数を増加させる処理を行い得るが、ゲーム数の上乗せが行われるか否かは、例えば、特別遊技状態の第１のゲーム期間のゲーム毎で、決闘演出における勝敗の演出によって遊技者に表示する。ゲーム数の上乗せが肯定判定された場合には、遊技者側のキャラクタが敵側のキャラクタに攻撃を仕掛けてこれに勝利する映像とともに上乗せゲーム数を表示し、ゲーム数の上乗せが否定判定された場合（例えば、中段リプレイの図柄組合せ）には、遊技者側キャラクタが敵側キャラクタから攻撃を受けてこれに敗れる映像を表示する。このような決闘演出は第1のゲーム期間で複

数回行われてよく、複数回勝利した場合に、第１のゲーム期間で獲得した上乗せゲーム数は、各決闘演出で獲得した上乗せゲーム数の総計となる。そして、第１のゲーム期間が終了すると、例えば、「最終決戦」の表示を行って、第２のゲーム期間であることを遊技者に伝え、当選役に基づいて上乗せゲーム数の倍増が肯定判定された場合には、決闘演出で遊技者側キャラクタを勝利させる演出映像を表示するとともに、第１のゲーム期間で獲得した上乗せゲーム数の総計を倍増させた上乗せゲーム数を表示する。

【０５８５】

次に、特別遊技状態における特定役について更に説明する。既述の当選役テーブル（図５０）に記載はされていないが、当選役としてミドルボーナス（ＭＢ）を追加することができる。このミドルボーナスとは、ミドルボーナスに当選したゲームの次ゲーム以降で、払い出される遊技メダルの累計が規定数分、例えば、１４枚に到達するまで、メイン基板によってゲーム状態が「ミドルボーナス中」におかれることを内容とする当選役のことである。

【０５８６】

ミドルボーナスには、図５１－５３において図示されていないが、ミドルボーナス用の特定図柄組合せのための条件装置が定義される。ミドルボーナス用特定図柄組合せとしては、同一図柄ではない複数図柄の組合せが好ましく、このようにすることによって、ミドルボーナスの当選が遊技者に直ちに分からないようにすることができる。

【０５８７】

「ミドルボーナス中」のゲームでは、演出制御基板は、現在のゲームがボーナスゲームであることを表わす特定記号（ＪＡＣ）を表示し、リール停止時に特定小役の図柄組合せ（例えば、ベル図柄組合せ）が表示され得る条件装置が設定される。この条件装置は、後述する「全小役用条件装置」又は「ＭＢ用条件装置」に相当する。ミドルボーナスに当選した次のゲームで、遊技媒体の規定枚数分以上の払い出し（例えば、１４枚）がある場合には、ミドルボーナスのボーナスゲームは当該ゲームで終了し、遊技媒体の払い出しが規定枚数未満（例えば、１３枚）である場合には、規定枚数には残り一枚あるために、次ゲームも引き続きミドルボーナス中のボーナスゲームに制御される。当該ゲームで遊技メダルの払い出し（例えば、１４枚）があると、当該ゲームで「ミドルボーナス中」の状態は終了される。

【０５８８】

ミドルボーナスに当選して遊技状態が「ミドルボーナス中」にあるゲームでは、メイン基板はリプレイ（通常リプレイ）の有無を抽選しており、リプレイに当選しない場合は全ての小役の条件装置（全小役用条件装置）（例えば、図５０の小物１－小物２６）を設定し、リプレイに当選した場合には、全ての小役の条件装置の他に押し順が規定されたＭＢ用条件装置も成立するようにしている。ＭＢ用条件装置は、リール停止ボタンの押し順に正解する限り、全ての小役の条件装置より優先して設定される。

【０５８９】

ミドルボーナス中においてリプレイに当選しなかったゲームでは、ＭＢ用条件装置が成立していないため、全ての小役の条件装置の中で押し順に無関係な条件装置（例えば、図５０の小物１７）がほぼ優先され、リール停止後にこの条件装置に対応する特定図柄（例えば、ベル揃い）の表示によって規定枚数分（例えば、１４枚）の遊技メダルが払い出されるようにすることによって、このゲームでミドルボーナスを終了させることができる。

【０５９０】

一方、ミドルボーナス中においてリプレイに当選したゲームでは、演出制御基板による押し順の案内（教示）等によってリール停止ボタンの押し順に正解する限り、ＭＢ用条件装置が優先され、リール停止後にＭＢ用条件装置に対応する特定図柄（例えば、ベル揃い）の表示によって規定枚数未満に僅かに足りない数（例えば、１３枚）の遊技メダルが払い出されるようにすることによって、次ゲームもミドルボーナス中の状態を継続させることができる。一方、押し順に正解しない場合には、ＭＢ用条件装置よりも全ての小役の条件装置が優先されて、規定枚数分の遊技メダルが払い出されることにより現在のゲームで

ミドルボーナスが終了する。

【０５９１】

なお、ミドルボーナス中の２ゲーム目においては、ボーナスゲームの継続が許容される払出枚数は残り１枚となっており、リプレイの当選の有無に拘わらず、当該ゲームでボーナスゲームが終了することを考慮して、リプレイに当選した場合であっても全小役用条件装置を優先して設定するようにしてもよい。このとき、遊技者は、ミドルボーナス中の２ゲーム目のボーナスゲームで必ず１４枚を獲得することができる。また、本例では、ＭＢ用条件装置又は全小役用条件装置の何れが優先して設定された場合でも、特定図柄による図柄組合せとしてベル揃いが表示されるように説明しているが、これらの特定図柄による図柄組合せは同一に限定されるものではなく、例えば同じベル揃いであっても、直線ラインを変更したり、一直線型とＶ字状型とに分けたり等、成立態様を変更するようにしてもよい。

【０５９２】

ここで、このようなミドルボーナスを特定役とし、特別遊技状態において当該特定役が成立した場合について詳しく説明する。前述したように、特別遊技状態には、第１のゲーム期間と第２のゲーム期間とがあり、第１のゲーム期間で特定役に当選した場合には、振り分け抽選によってＡＲＴゲームの上乗せゲーム数の選択が行われ、第２のゲーム期間で特定役に当選した場合には、第１のゲーム期間で獲得した上乗せゲーム数（総計）が倍増されて付与される。

【０５９３】

まず、第１のゲーム期間においてミドルボーナスに当選した場合を考える。ミドルボーナスに当選した後は、少なくとも１ゲームのボーナスゲームに移行する。そして、本例では、１ゲーム目でＭＢ用条件装置に対応する特定図柄による図柄組合せが表示された場合には、最大２ゲームのボーナスゲームに移行する。従って、第１のゲーム期間にミドルボーナスに当選した場合には、まず、ミドルボーナスの当選によって１回目のＡＲＴゲームの上乗せゲーム数の振り分け抽選が行われ、その後のボーナスゲームでＭＢ用条件装置又は全小役用条件装置が成立して特定図柄による図柄組合せ（例えばベル揃い）が表示されることによって、２回目、又は３回目のＡＲＴゲームの上乗せゲーム数の振り分け抽選が行われることになる。換言すれば、ミドルボーナスに１回当選することによって、上乗せゲーム数を獲得する機会が、少なくとも２回、本例では最大３回まで提供されることになり、遊技者は、多数回に亘ってＡＲＴゲーム数の上乗せ獲得に期待することができる。

【０５９４】

そして、本例のように遊技状態がチャンスＲＴである状態では、リプレイの当選確率が高く設定されているために、ミドルボーナスに当選した場合に、ミドルボーナス中のボーナスゲームでリプレイの当選に高く期待することができる。そしてリプレイに高確率で当選した場合には、ミドルボーナス中の１ゲーム目にＭＢ用条件装置が優先して成立することから、２ゲーム目のボーナスゲームが確定し、結果として、合計２ゲームのボーナスゲームに亘って特定図柄による図柄組合せ（ベル揃い）が表示される。したがって、第１のゲーム期間でミドルボーナスに当選すると、遊技者は、高確率でその後の２ゲームに跨ってＡＲＴゲーム数の上乗せに期待することができる。

【０５９５】

次に、第１のゲーム期間中にミドルボーナスに当選し、かつ、そのボーナスゲームが第２のゲーム期間に及ぶ場合について説明する。例えば、第１のゲーム期間が１０ゲームとするときに、第１のゲーム期間の最終ゲーム（１０ゲーム目）でミドルボーナスに当選した場合である。このとき、ミドルボーナスに当選した１０ゲーム目は第１のゲーム期間の最終ゲームであるから、上乗せゲーム数の振り分け抽選が行われて、遊技者は上乗せゲーム数の獲得に期待することができる。さらに、次ゲームは、ボーナスゲームに移行するが、１１ゲーム目は第２のゲーム期間になるため、ボーナスゲームで特定図柄による図柄組合せが表示されることによって、第１のゲーム期間で獲得した上乗せゲーム数（総計）の倍増が確定する。すなわち、遊技者は、１０ゲーム目でミドルボーナスに当選した時点で

、上乗せゲーム数の獲得に期待できるだけでなく、１１ゲーム目を遊技する前に、上乗せゲーム数の倍増の成功まで期待することができる。

【０５９６】

また、第１のゲーム期間の最終ゲームの１ゲーム前（すなわち、９ゲーム目）でミドルボーナスに当選した場合も、当該ミドルボーナスによるボーナスゲームが２ゲームに亘る可能性があるため、１１ゲーム目の特定図柄による図柄組み合わせ表示による上乗せゲーム数の倍増の成功に期待できることがある。具体的には、前述したようにリプレイ確率が高められている遊技状態にあれば、ボーナスゲームの１ゲーム目（１０ゲーム目）でＭＢ用条件装置が優先して設定される可能性が高く、その場合にはボーナスゲームは２ゲーム目（１１ゲーム目）まで継続することに十分期待できる。このとき、９ゲーム目にはミドルボーナスの成立によって、また、１０ゲーム目には「１ゲーム目のボーナスゲーム」によって、夫々上乗せゲーム数の振り分け抽選が行われるだけでなく、１１ゲーム目には「２ゲーム目のボーナスゲーム」によって、上乗せゲーム数の倍増に成功する。従って、第１のゲーム期間の最終ゲームの１ゲーム前でミドルボーナスに当選した場合にも、遊技者は、上乗せゲーム数の獲得に期待できるだけでなく、まだ遊技していないゲーム（１１ゲーム目）における上乗せゲーム数の倍増の成功を期待することができる。

【０５９７】

なお、上記の特別遊技状態においては、「ミドルボーナス中」のゲーム（ＪＡＣゲーム）の際に、演出制御基板が特定記号（ＪＡＣ）を表示すると説明したが、これ以外にも、ＪＡＣゲーム中は特定図柄が揃うことが確定していることから、第１又は第２のゲーム期間における特別な特典の付与に関して、高い期待度を示す所定の演出や示唆表示が行われてもよい。このような演出や示唆表示は、特別な特典の付与に関する先読み演出に相当する。このような先読み演出が行われることによって、次ゲームの抽選が行われる前の段階から、次ゲームの抽選結果及び特別な特典の付与に対して遊技者に期待を抱かせることができ、興趣を高めることができる。

【０５９８】

以上に説明してきた本実施形態の遊技機によれば、ミドルボーナスに当選した場合に、そのボーナスゲームで抽選される当選役が限定され、当該抽選役の当選に基づいて特定図柄による図柄組合せが表示されることが確定することから、特別な特典（例えば、第１のゲーム期間におけるＡＲＴゲーム数の上乗せや、第２のゲーム期間における上乗せゲーム数の倍増）の獲得に、大きく期待することができる。従来の遊技機では、一般的には抽選前に抽選結果を知ることはできないために、特定の当選役に当選できなかった場合を考えて、遊技者が焦燥感を抱くことが少なからずあったが、本実施形態の遊技機によれば、上記のようにミドルボーナスに当選した場合に、次ゲーム以降について、特典の獲得を確信し、大きく期待することができる。その結果、本実施形態の遊技機は、遊技者の興趣を維持しながら遊技を提供することができる。

【０５９９】

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

【符号の説明】

【０６００】

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

１０２　側板
１０２ａ　凸面部
１０２ｂ　ガード部
１０３　天板
１０４ａ　放熱口
１０４ｂ　コード引出口
１０５　仕切板
１０６　突段部
１０７　取付片
１０８　取付片
１０９　開口
１１０　メダル放出装置
１１０ａ　装置本体
１１０ｂ　ホッパ
１１０ｃ　放出口
１１０ｄ　オーバーフロー樋
１１０ｅ　払出センサ
１１１　遊技メダル用補助収納箱
１１１ａ　メダル満タンセンサ
１１２　電源装置
１１２ａ　装置ケース
１１２ｂ　上面板
１１２ｃ　後面板
１１２ｄ　正面板
１１２ｅ　側面板
１１２ｆ　斜面板
１１２ｇ　通気孔
１１２ｈ　脚部
１１２ｉ　通気空間
１１２ｊ　段部
１１２ｋ　取付片
１１２ｍ　突部
１１２ｍ－１　突片
１１２ｐ　透孔
１１２ｒ　底面板
１１２ｓ　基板
１１２ｔ　設定キースイッチ
１１２ｕ　リセットスイッチ
１１２ｖ　電源スイッチ
１１３　配線中継部材
１１４　ボス孔
１１５　レール部材
１１６　レール部材
１１７　ストッパー
１１８　取付具
１１９　本体側配線類
１２０　取付板
１２１　カバー体
１２２　コネクタ基板
１２３　コネクタ基板

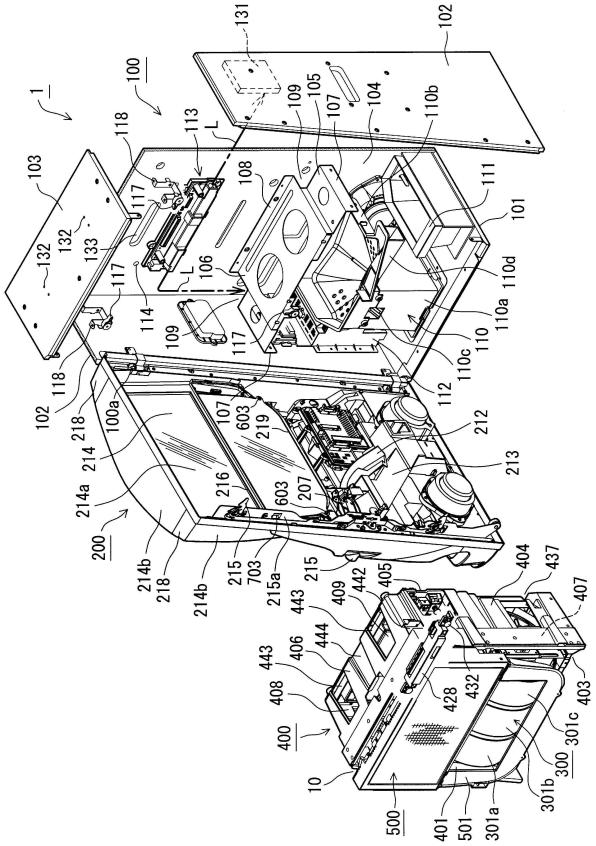
１２４　コネクタ
１２５　コネクタ
１２６　開口
１２７　該開口
１２８　支持筒
１２９　配線ダクト
１３１　外部中継端子板
１３２　貫通孔
１３３　通気口
２００　扉形前面部材
２００ａ　通孔
２０１　メダル用受皿
２０２　操作部
２０３　メダル投入口
２０５　１枚投入ボタン
２０６　ＭＡＸ投入ボタン
２０７　メダルセレクタ
２０７ａ　ソレノイド
２０７ｂ　投入センサ
２０８　メダル返却ボタン
２０９　貯留解除スイッチ
２１０　始動レバー
２１１ａ　左リール停止ボタン
２１１ｂ　中リール停止ボタン
２１１ｃ　右リール停止ボタン
２１２　メダル樋
２１３　返却樋
２１４　透視窓
２１４ａ　透明板
２１４ｂ　縁部材
２１４ｃ　透孔
２１４ｄ　通孔
２１５　錠装置
２１５ａ　ベース部材
２１５ｂ　支持片
２１６　額フレーム
２１７　発光ユニット
２１７ａ　発光体
２１７ａ－１　光源
２１７ａ－２　導光板
２１７ｂ　反射部材
２１８　固定部材
２１９　凹溝
３００　図柄変動表示装置
３０１ａ　左リール
３０１ｂ　中リール
３０１ｃ　右リール
３０２　装置ケース
３０３　駆動手段
３０４　底部板

３０５　天板部
３０５　天板部
３０６　右側板
３０７　左側板
３０８　後部板
３０９　上斜板
３１０　下斜板
３１１　把手
３１２　リール基板
３１３　ケーブル
３１５　抜け止め部
３１６　把手
３２１ａ～３２１ｃ　リール帯
３３１ａ　左リール位置センサ
３３１ｂ　中リール位置センサ
３３１ｃ　右リール位置センサ
３４１ａ　左リール駆動モータ
３４１ｂ　中リール駆動モータ
３４１ｃ　右リール駆動モータ
４００　ケース部材
４０１　図柄表示窓
４０２　補強桟
４０２ａ　案内部
４０３　底板
４０４　側板
４０５　後面板
４０６　天板
４０７　補強部材
４０８　配線作業空間
４０９　メイン基板
４１０　ボス
４１１　配線窓
４１２　凹段部
４１３　テーパ部
４１４　車輪
４１５　鍔
４１６　引掛部
４１７　三角スペース
４１８　仮止め部材棚
４２０　ヒンジ金具
４２０ａ　固定部材
４２０ｂ　回動部材
４２０ｃ　短リンク
４２０ｄ　長リンク
４２０ｅ　固定片
４２０ｆ　軸承片
４２０ｇ　重合領域
４２０ｈ　重合領域
４２０ｈ　重合領域
４２０ｊ　ピン孔

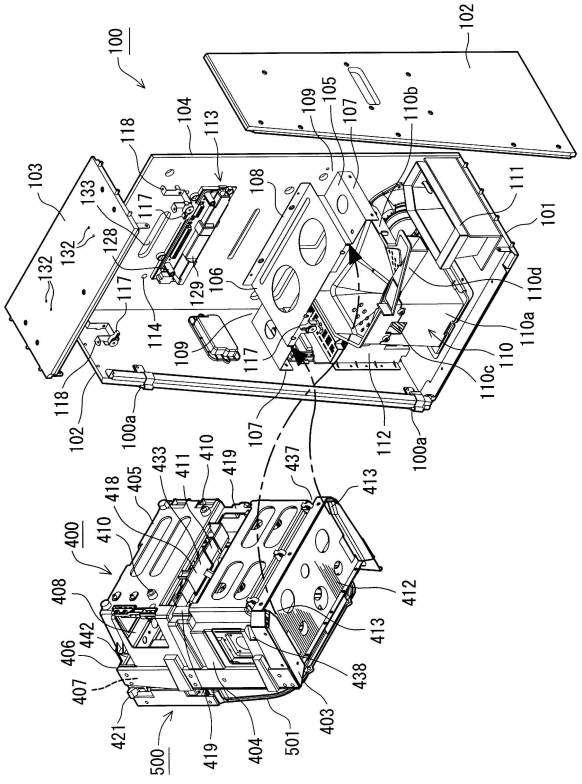
４２０ｋ　ピン
４２１　ロック片
４２２　把手口
４２３　ケース側配線類
４２４　ハーネス
４２５　コネクタ
４２６　ハーネス
４２７　コネクタ
４２７ａ　遊孔
４２７ｂ　耳片
４２７ｃ　ビス
４２８　コネクタホルダー
４２９　ホルダー主体
４２９ａ　受筒
４３０　透孔
４３１　取着片
４３２　ボタン形パネルファスナー
４３３　ベンチ部
４３４　ベンチ側板
４３５　爪片
４３６　指掛部
４３７　ケーブル溝
４３８　配線口
４４０　案内レール
４４２　係止孔
４４３　天窓部
４４４　補強帯
４４９　メイン基板
５００　画像表示体
５００ｓ　破線領域
５０１　枠部材（表示パネル）
５０２　照明装置
５０３　基板
５０５　透光性蓋板
５０６　チューブ枠
５０７　透光性カバー
５０８　受部
５０９　係合部
５１０　演出制御基板
５１２　スピーカ
６００　上桟
６０１　固定部材
６０２　工具
６０３　ビス
６０４　エラーランプ
６０６　リプレイランプ
６０８　スタートランプ
６１０　ランプ
６１４　ランプ
６２３ａ　右下がりライン

５２３ｂ　右上がりライン
７００　記連結具
７０１　固定鞘部材
７０１ａ　防止片
７０２　ロッド
７０２ａ　軸孔部
７０２ｂ　引掛壁
７０３　止め軸
７０３ａ　スプリング
７０４　ストッパー
７０５　溝
７０６　摘み片
１１１０　ＣＰＵ
１１１２　ＲＯＭ
１１１４　ＲＡＭ、
１１１６　入出力インタフェース
１１３０　入出力インタフェース
１２００　ホールコンピュータ

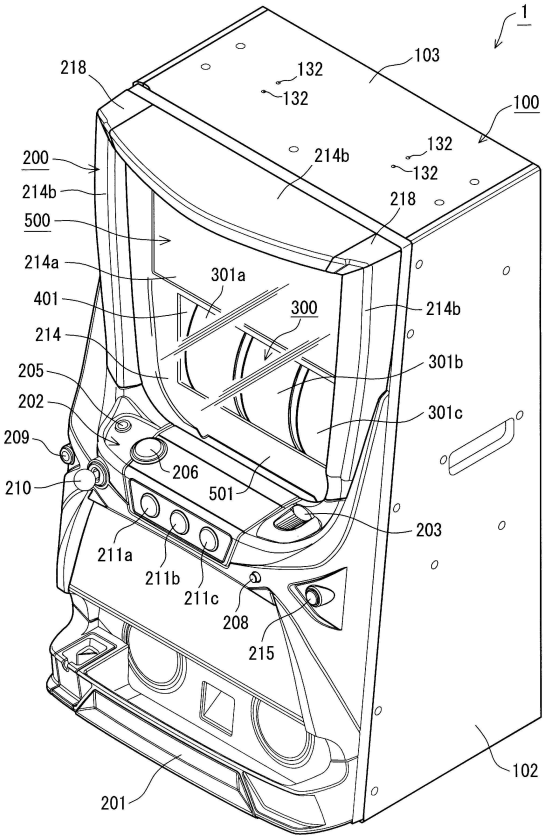
【図１】



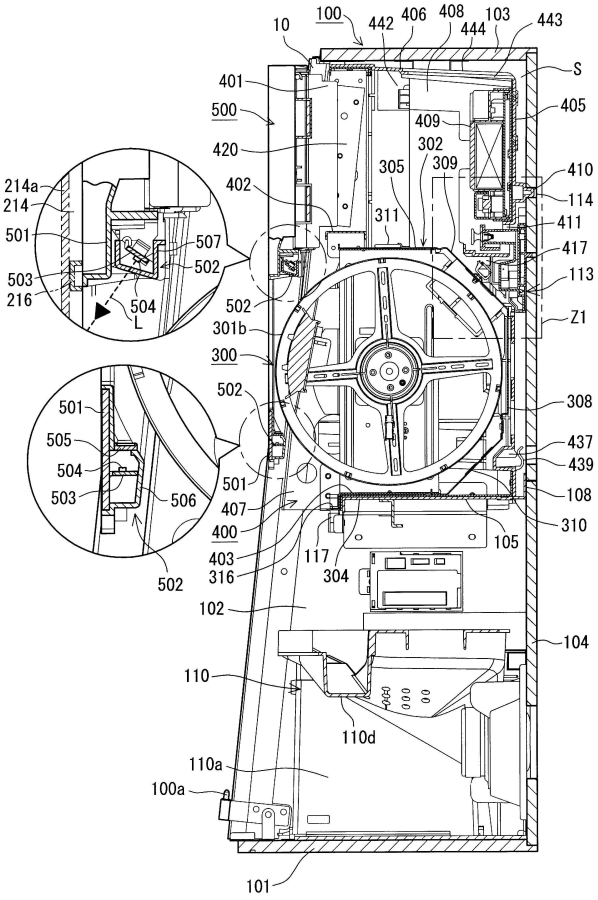
【図２】



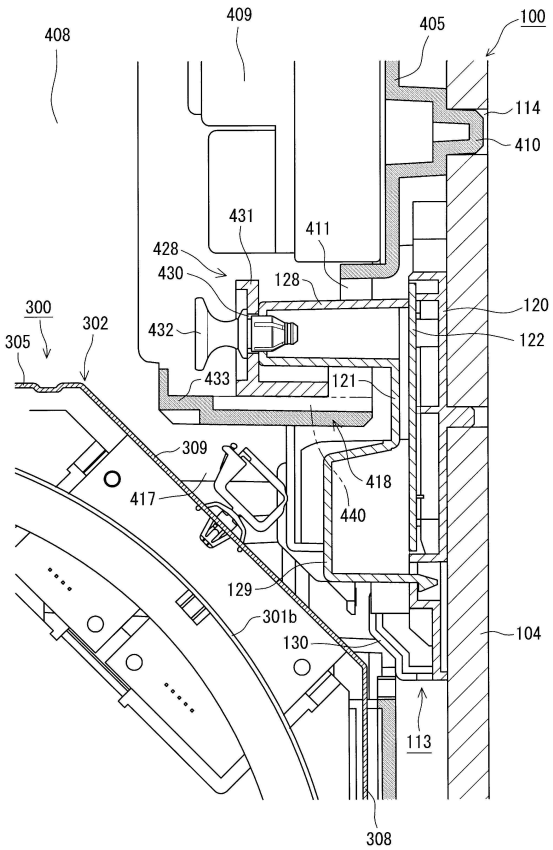
【図３】


1
218
132
132
103
100
200
214b
132
132
214b
218
500
214a
301a
401
300
214b
214
301b
205
202
301c
209
206
210
501
203
211a
211b
211c
208
215
102
201

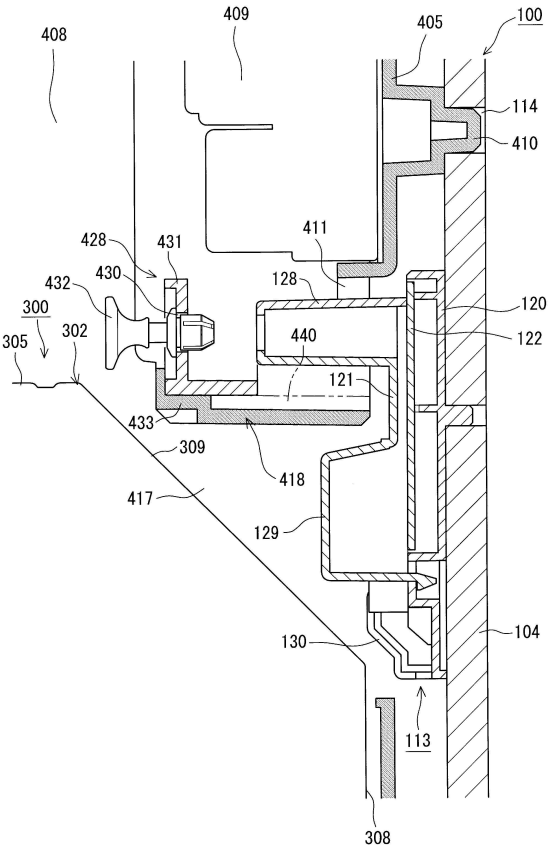
【図４】


10
100
442
406
408
444
103
443
S
401
405
500
409
420
302
305
309
410
402
114
214a
214
311
411
501
507
417
502
503
113
216
504
L
Z1
502
301b
300
502
308
501
505
437
504
439
503
506
108
501
407
310
400
105
403
117
304
316
502
102
104
110
110d
110a
100a
101

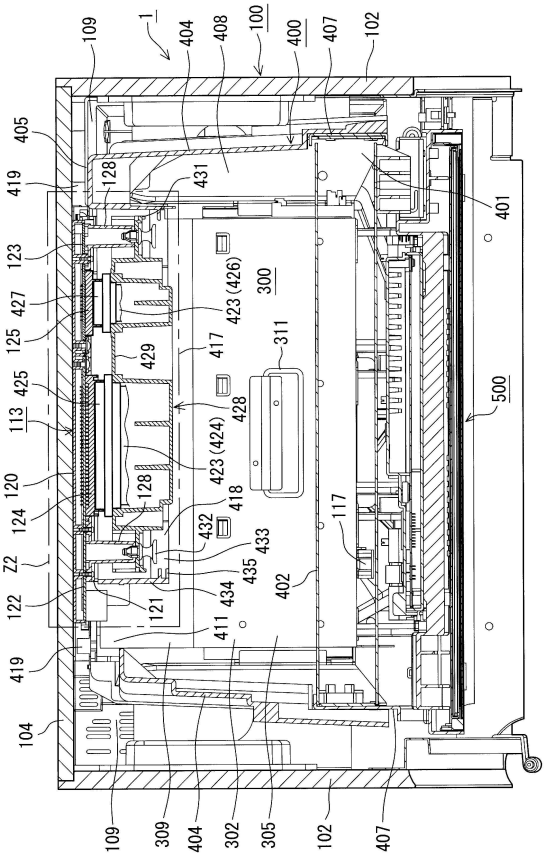
【図５】


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

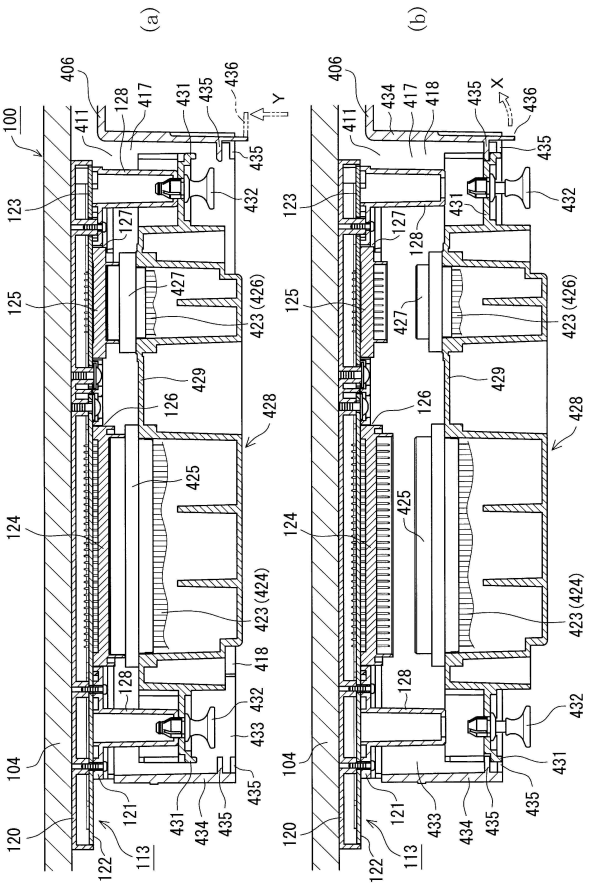
【図６】


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

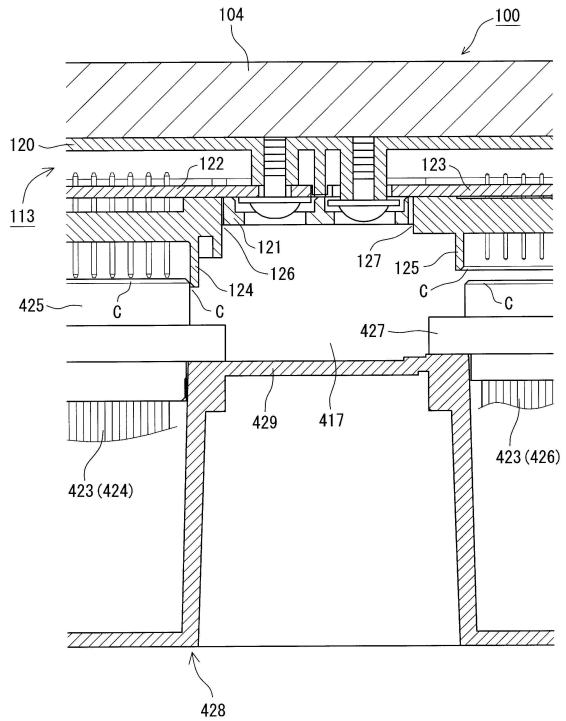
【図７】


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

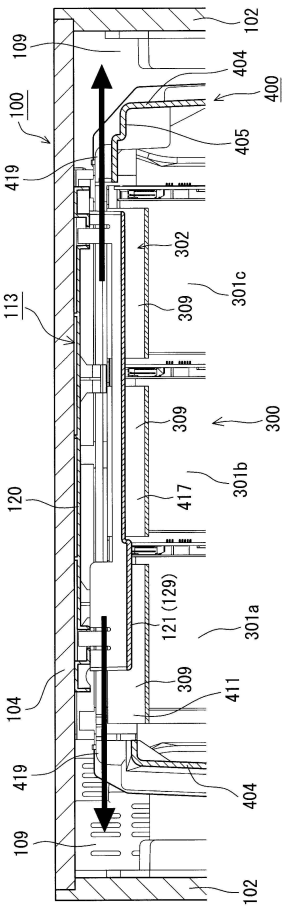
【図８】


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

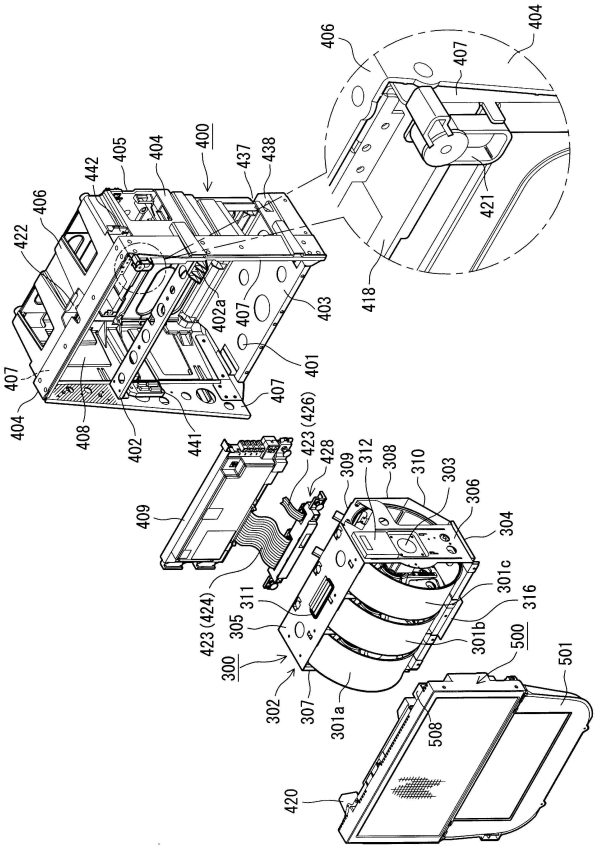
【図９】


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

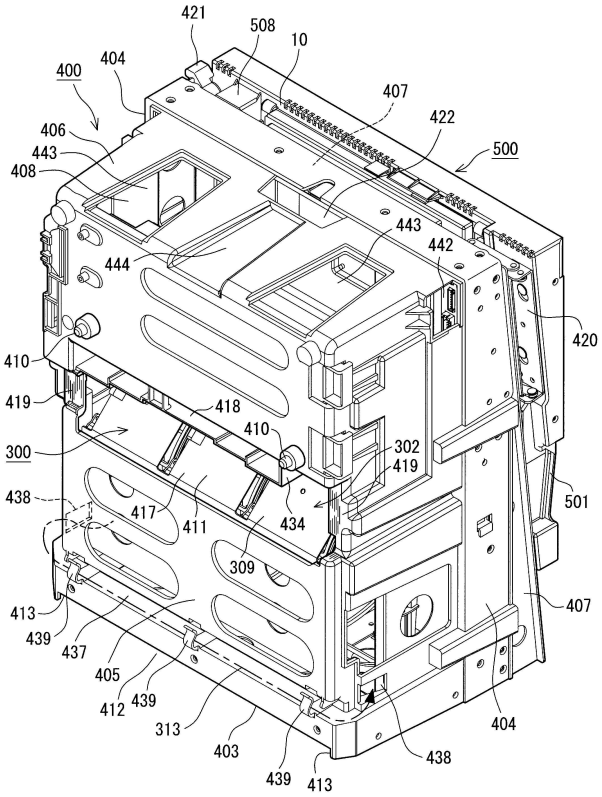
【図１０】


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

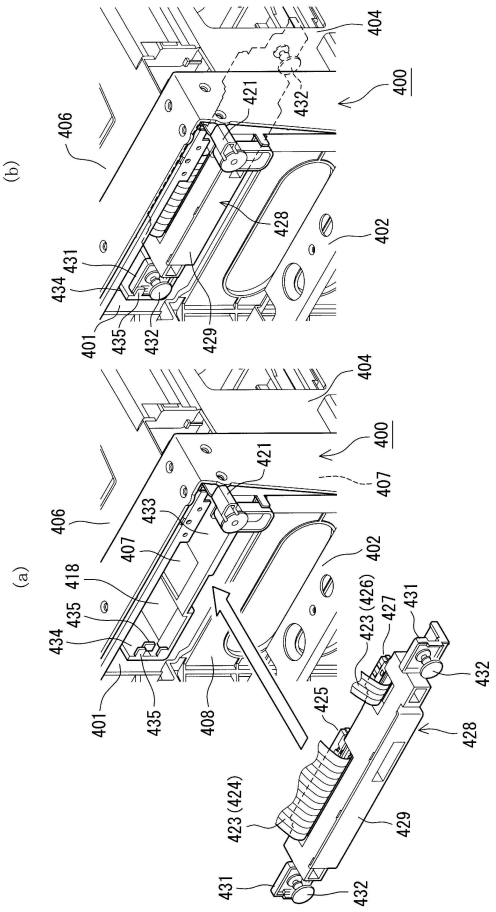
【図１１】



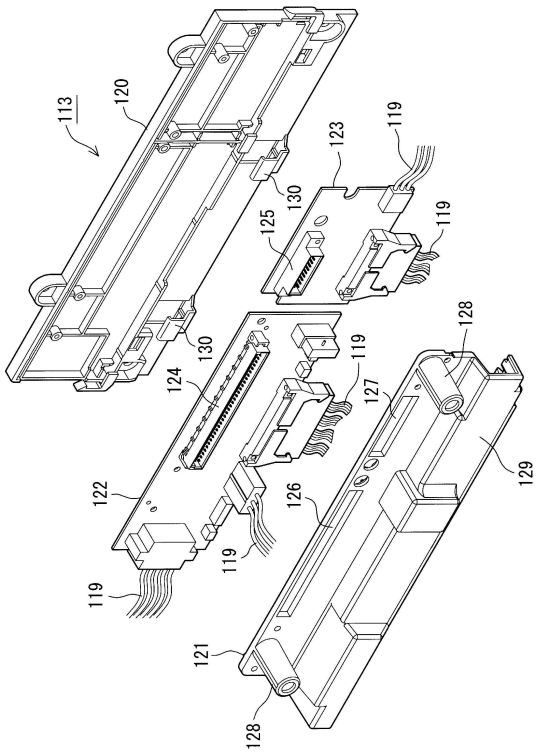
【図１２】



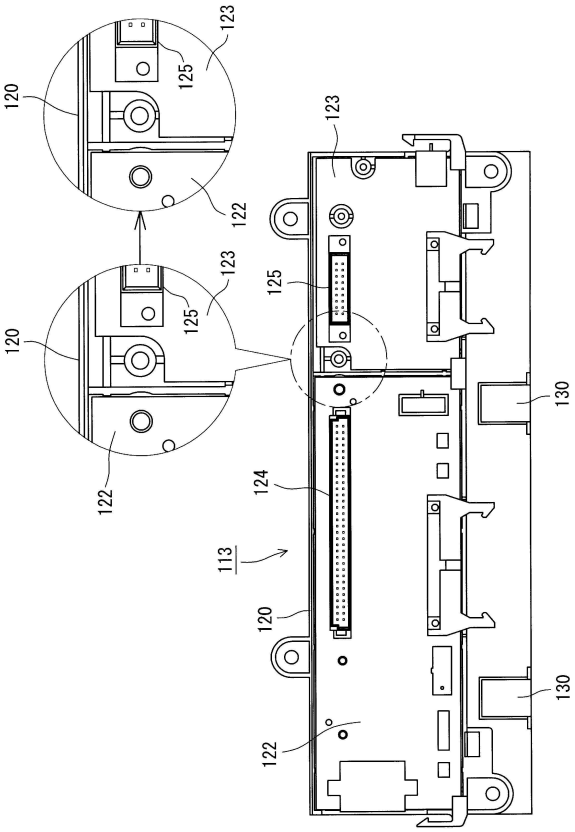
【図１３】



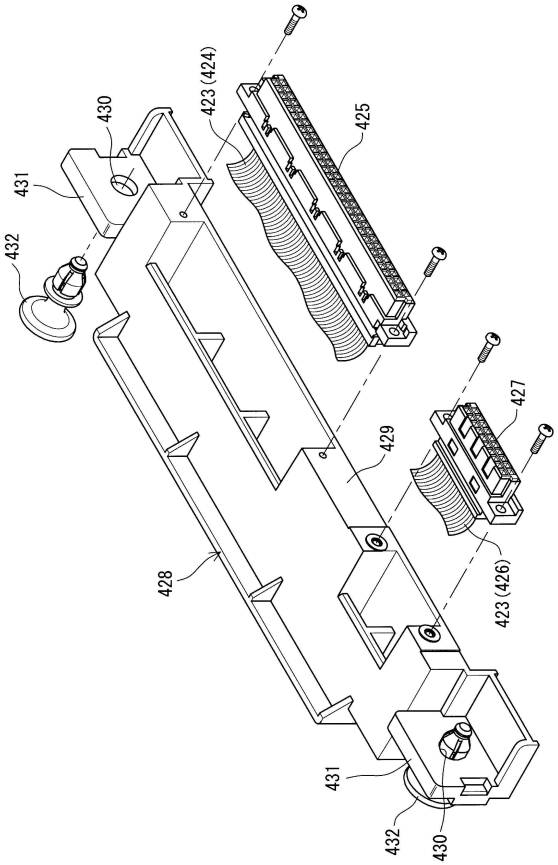
【図１４】



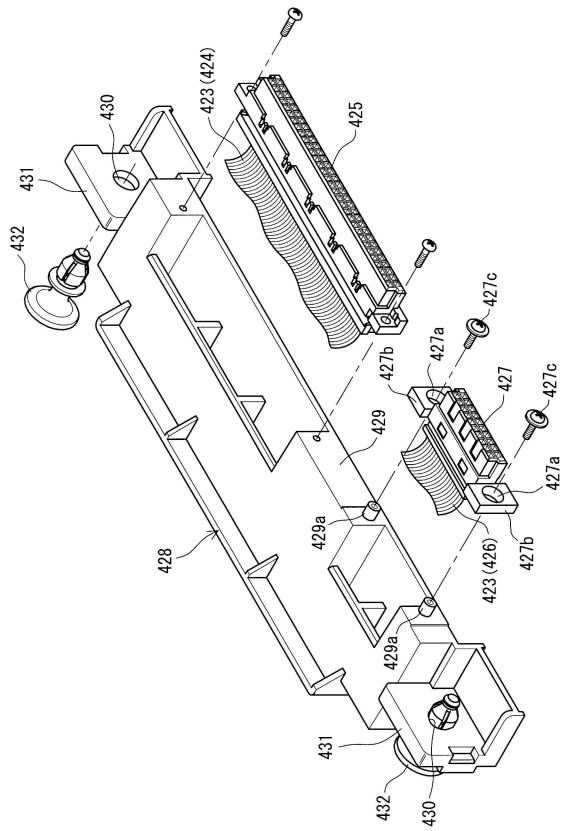
【図１５】



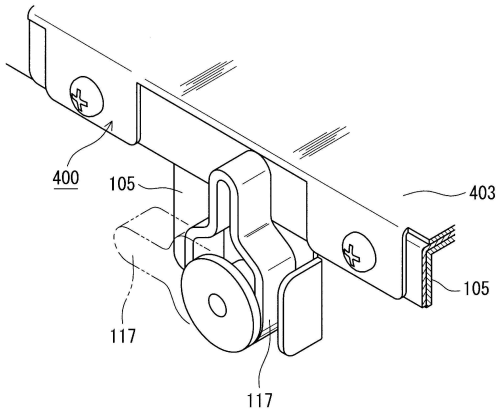
【図１６】



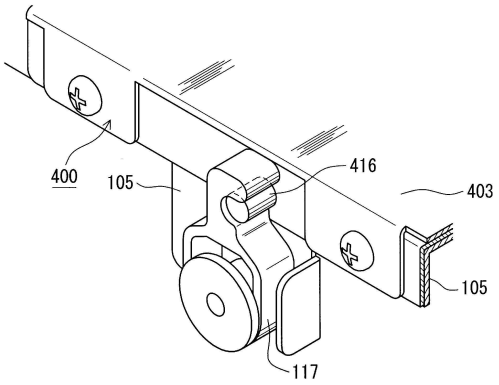
【図１７】



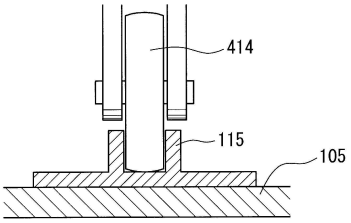
【図１８】



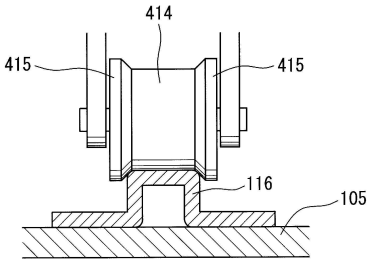
【図１９】



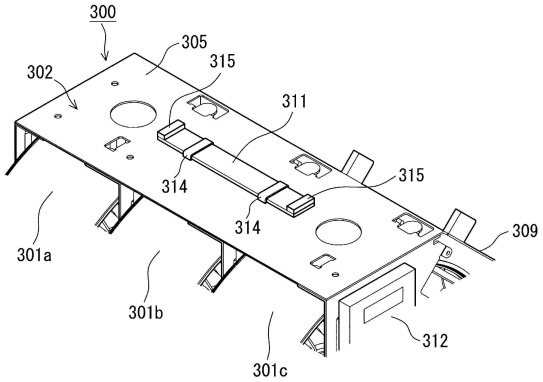
【図２０】



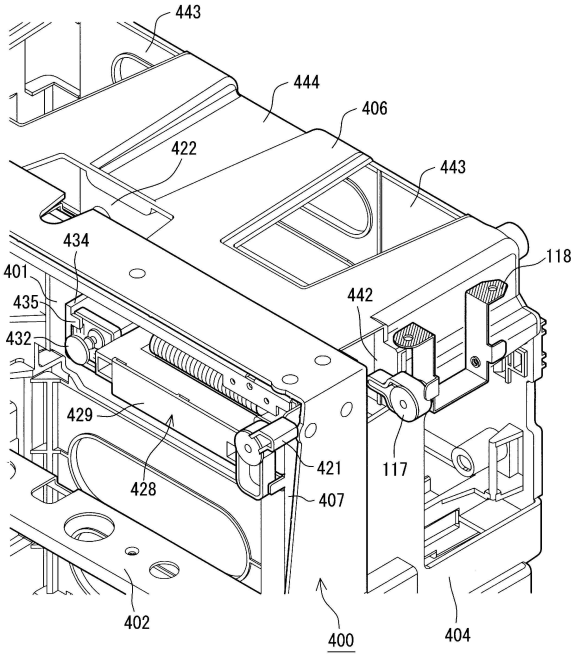
【図２１】



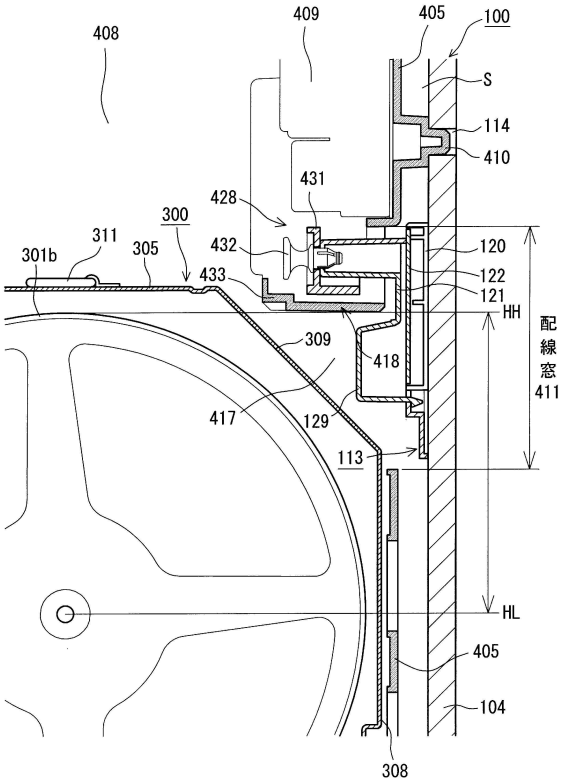
【図２２】



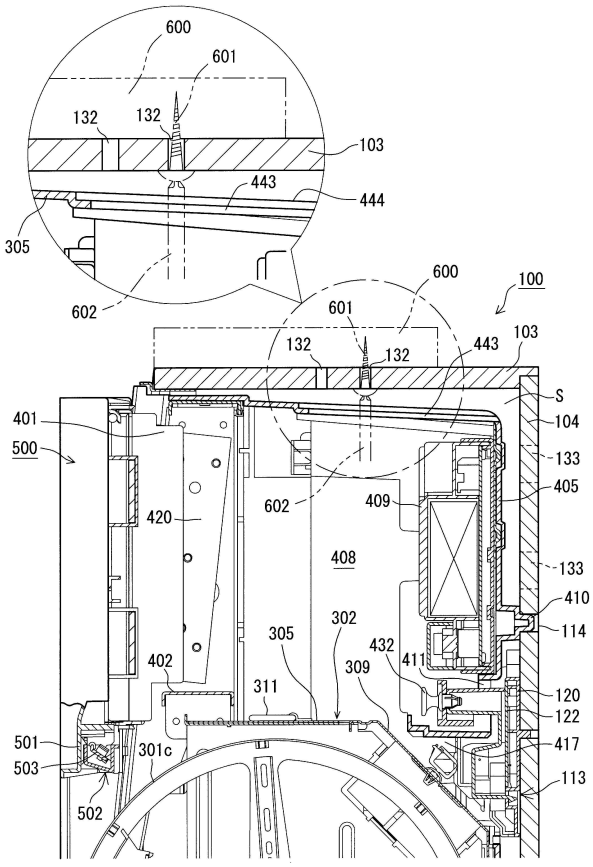
【図２３】



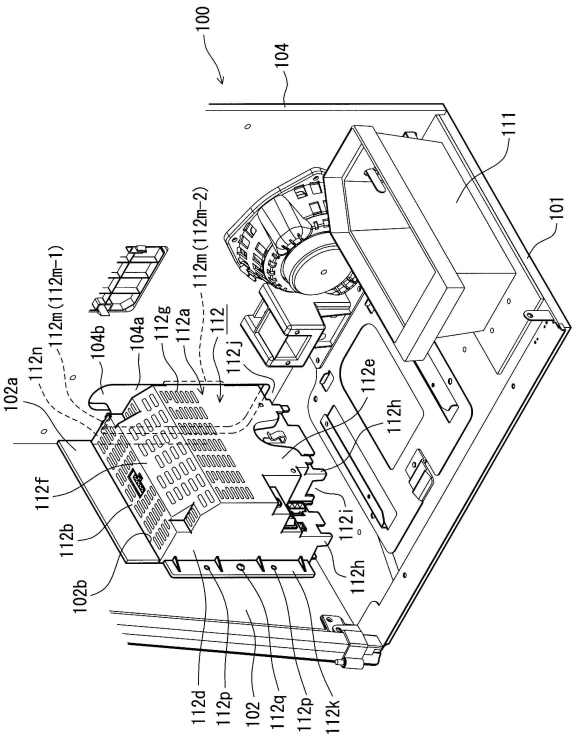
【図２４】



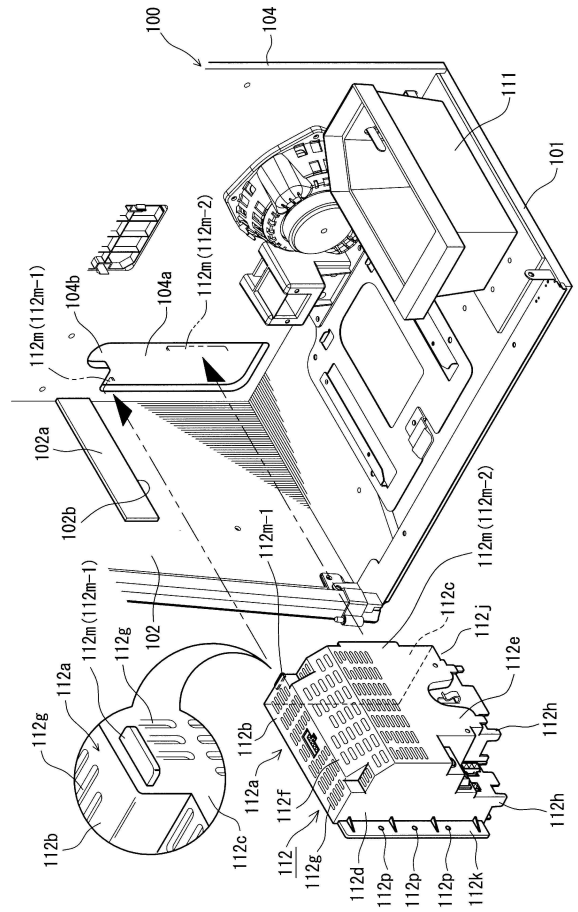
【図２５】



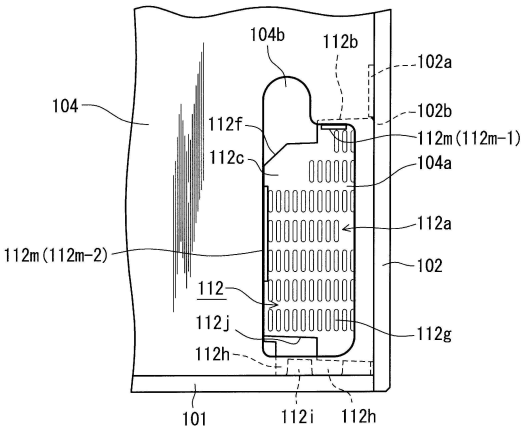
【図２６】



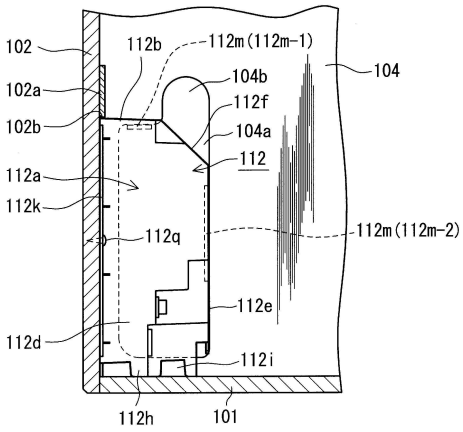
【図２７】



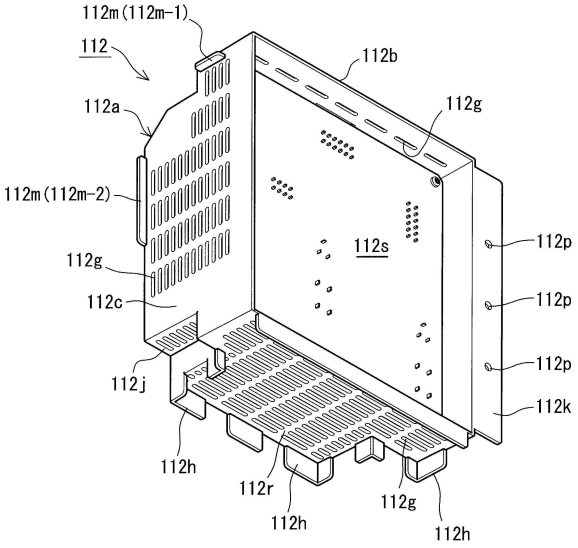
【図２８】



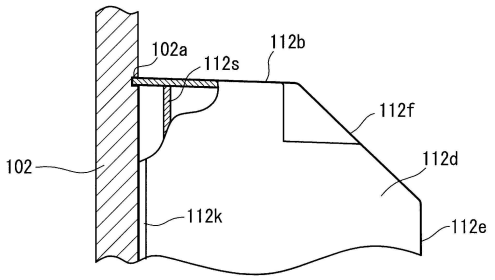
【図２９】



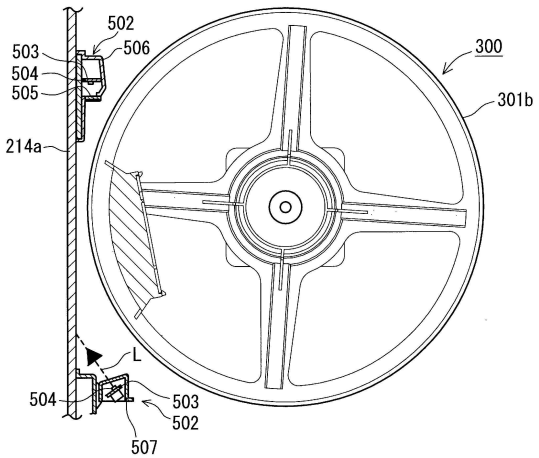
【図３０】



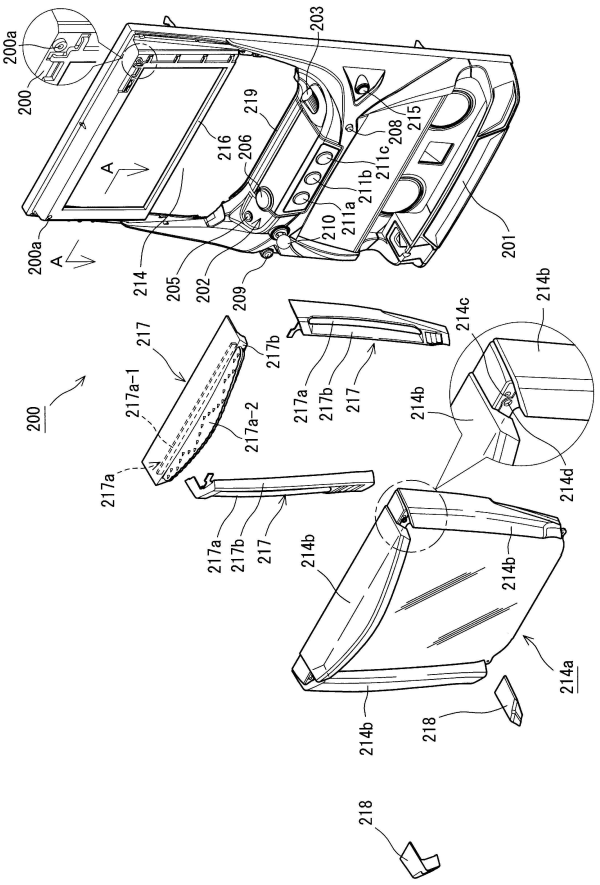
【図３１】



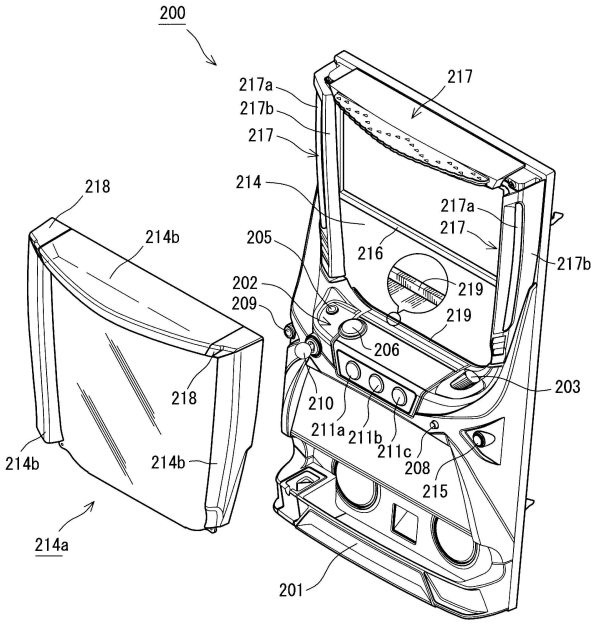
【図３２】



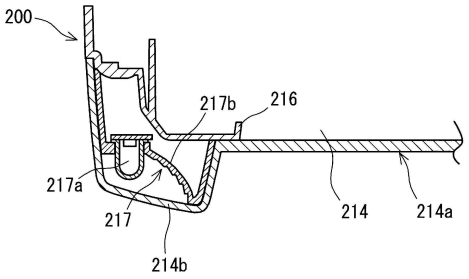
【図３３】



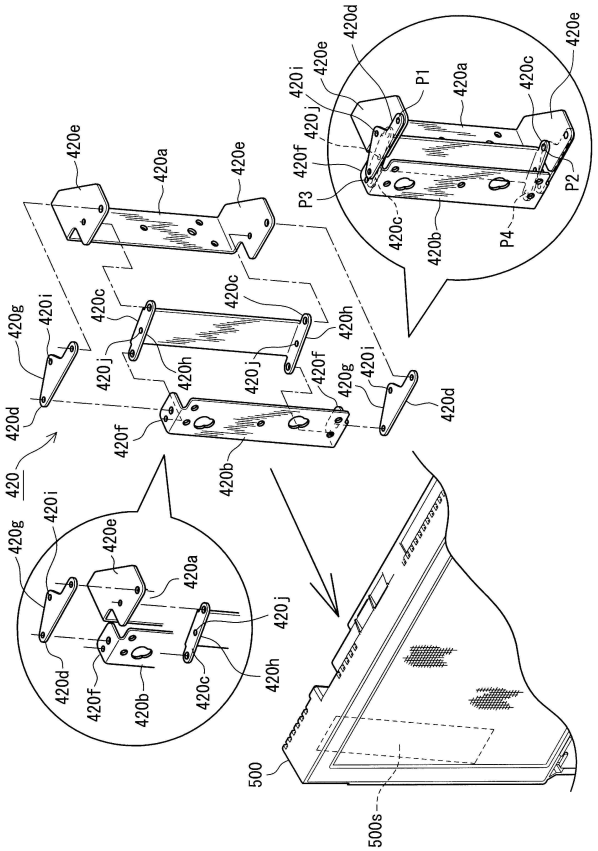
【図３４】



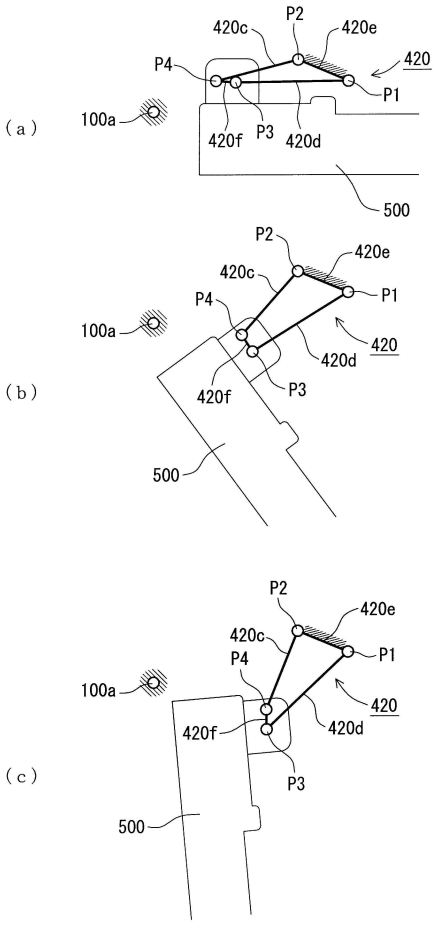
【図３５】



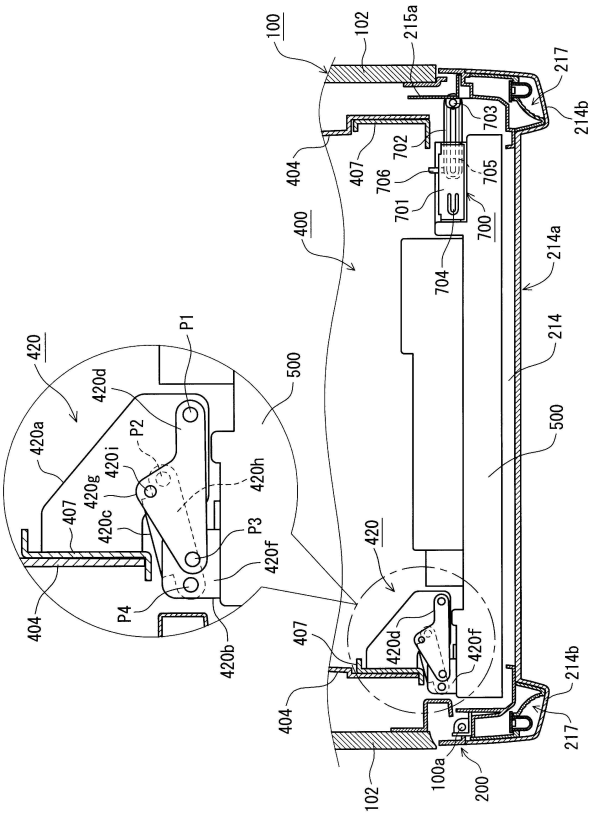
【図３６】



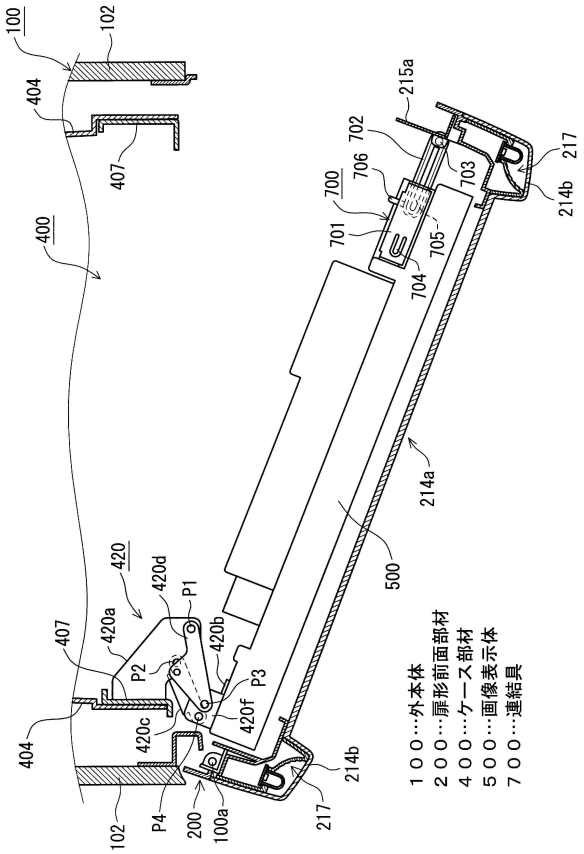
【図３７】



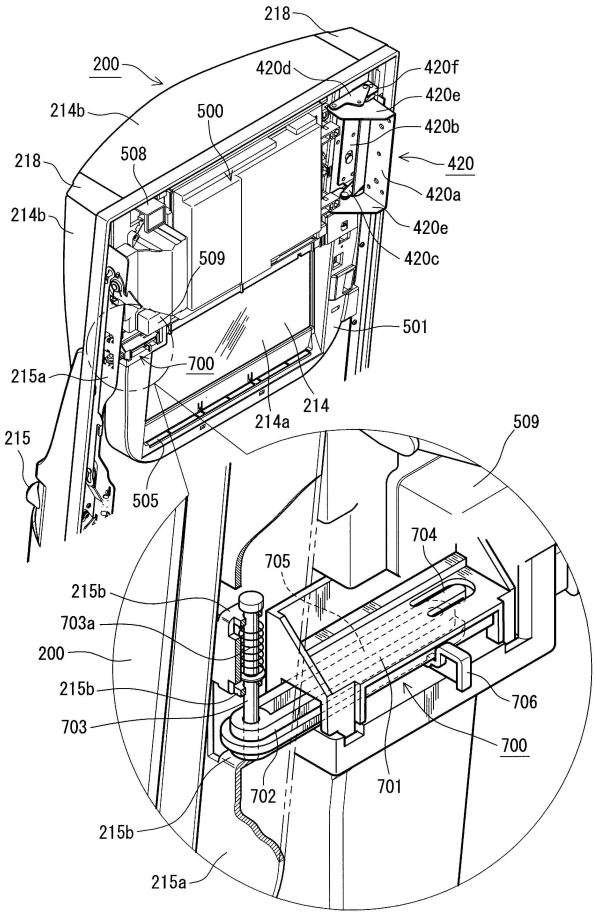
【図３８】



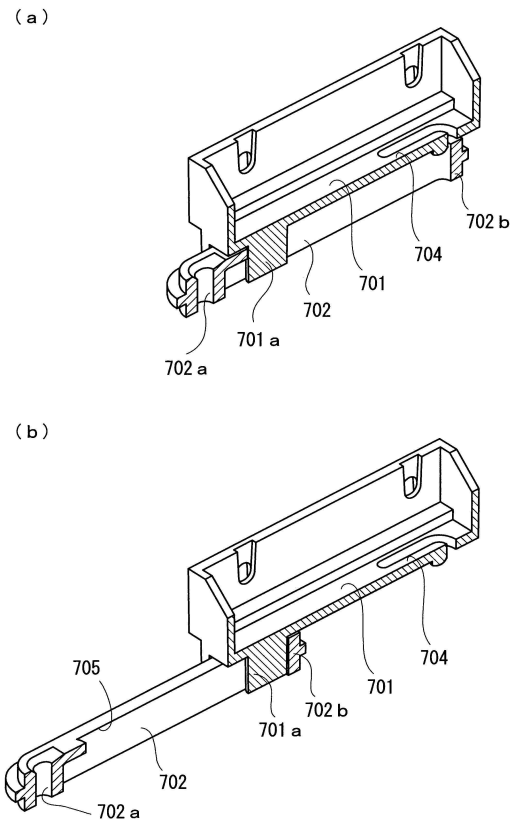
【図３９】



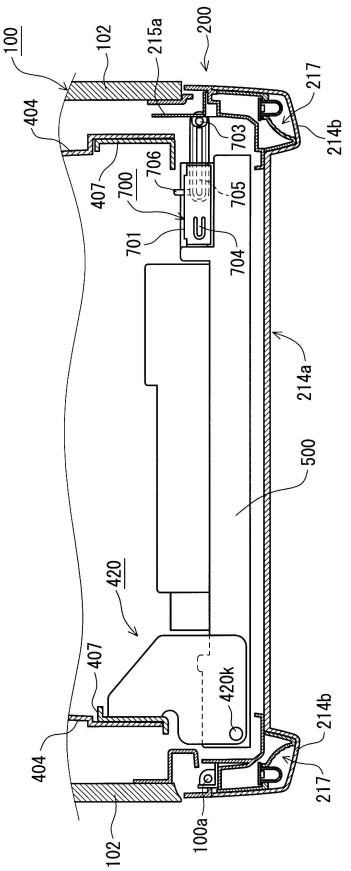
【図４０】



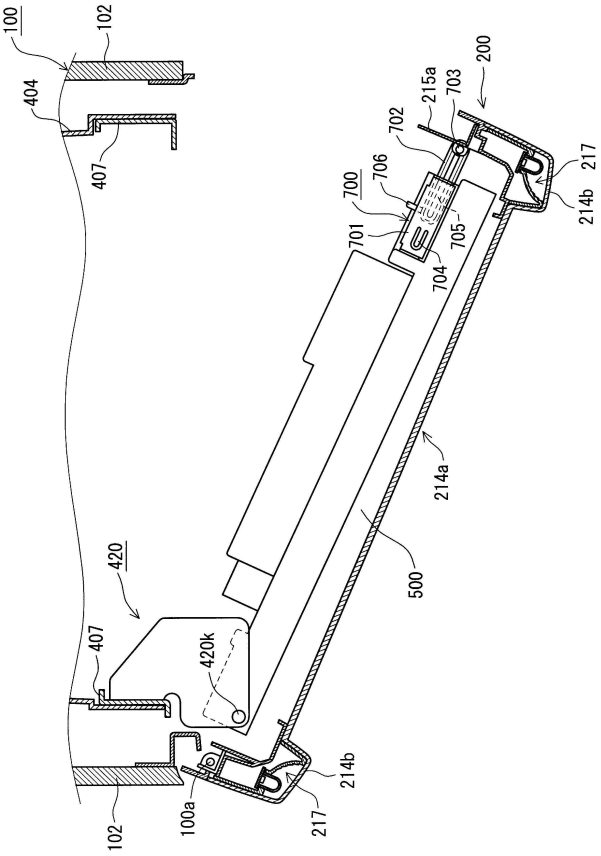
【図４１】



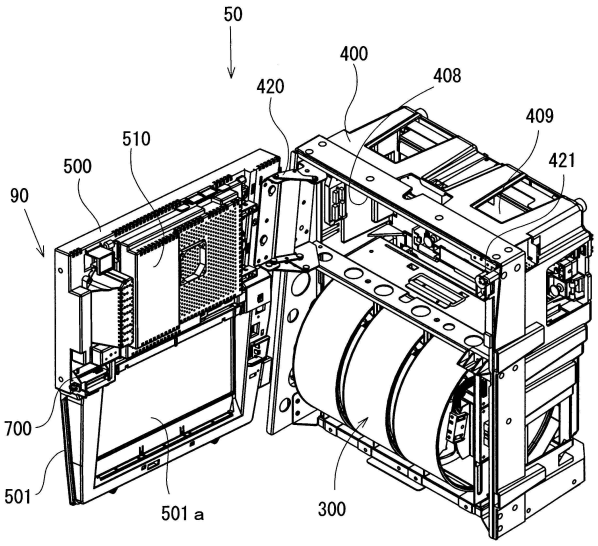
【図４２】



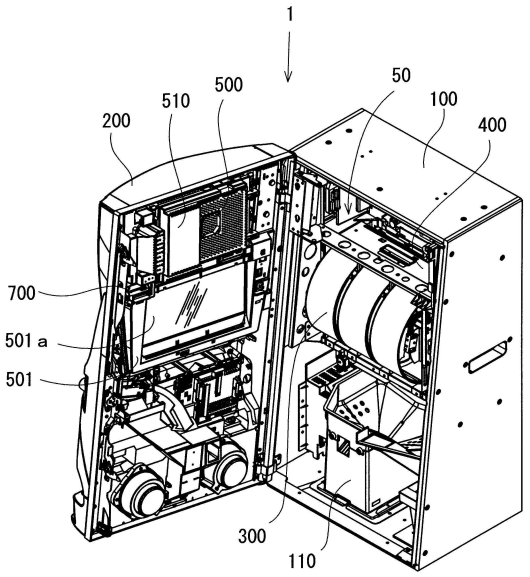
【図４３】



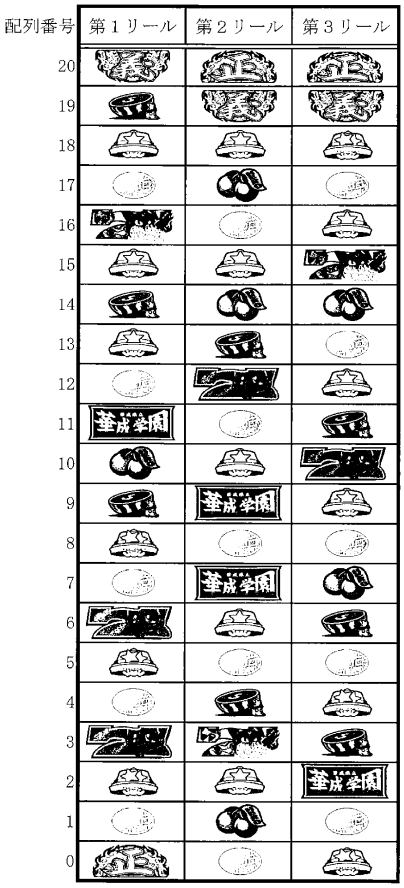
【図４４】



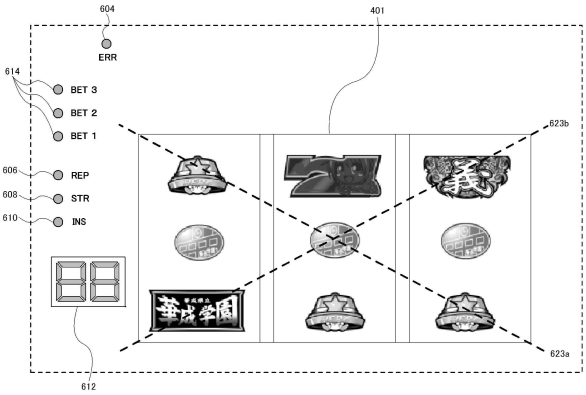
【図４５】



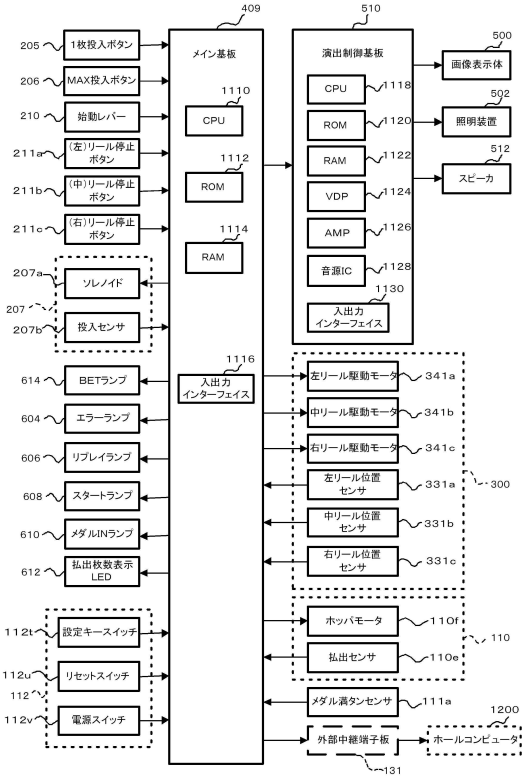
【図４６】



【図４７】



【図４８】



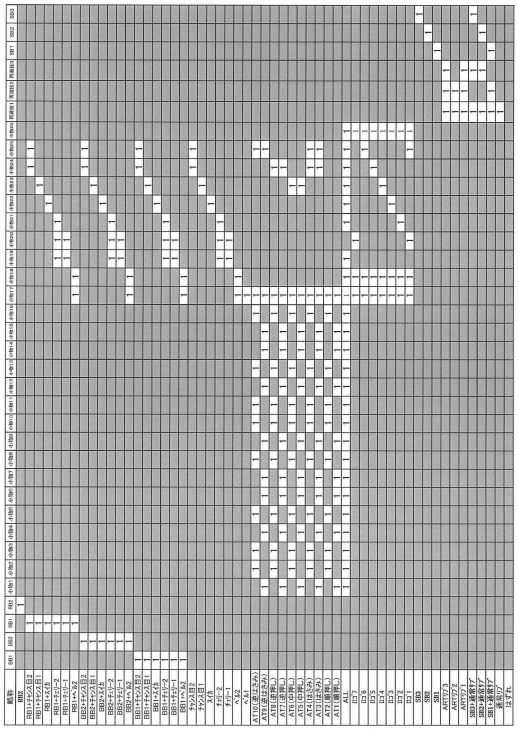
【図４９】

設定1

分母60000

役物装置	一般状態	通常RT	チャンスRT1	チャンスRT2	チャンスRT3	SB中	ボーナス内部中	ボーナス中
RB2	2	2	2	2	2	2	2	0
RB1 ＋ チャンス目2	13	13	13	13	13	13	13	0
RB1 ＋ チャンス目1	31	31	31	31	31	31	31	0
RB1 ＋ スイカ	41	41	41	41	41	41	41	0
RB1 ＋ チェリー2	17	17	17	17	17	17	17	0
RB1 ＋ チェリー1	1	1	1	1	1	1	1	0
RB1 ＋ ベル2	1	1	1	1	1	1	1	0
BB2 ＋ チャンス目2	13	13	13	13	13	13	13	0
BB2 ＋ チャンス目1	31	31	31	31	31	31	31	0
BB2 ＋ スイカ	41	41	41	41	41	41	41	0
BB2 ＋ チェリー2	17	17	17	17	17	17	17	0
BB2 ＋ チェリー1	1	1	1	1	1	1	1	0
BB2 ＋ ベル2	1	1	1	1	1	1	1	0
BB2 ＋ チャンス目2	13	13	13	13	13	13	13	0
BB2 ＋ チャンス目1	10	10	10	10	10	10	10	0
BB2 ＋ スイカ	11	11	11	11	11	11	11	0
BB2 ＋ チェリー2	11	11	11	11	11	11	11	0
BB2 ＋ チェリー1	1	1	1	1	1	1	1	0
BB2 ＋ ベル2	1	1	1	1	1	1	1	0
チャンス目2	200	200	200	200	200	200	200	0
チャンス目1	200	200	200	200	200	200	200	0
スイカ	380	380	380	380	380	380	380	0
チェリー2	240	240	240	240	240	240	240	0
チェリー1	600	600	600	600	600	600	600	0
ベル2	660	660	660	660	660	660	660	0
ベル1	1200	1200	1200	1200	1200	1200	1200	0
AT10	1000	1000	1000	1000	1000	1000	250	0
AT9	1000	1000	1000	1000	1000	1000	250	0
AT8	1000	1000	1000	1000	1000	1000	250	0
AT7	1000	1000	1000	1000	1000	1000	250	0
AT6	1000	1000	1000	1000	1000	1000	500	0
AT5	1000	1000	1000	1000	1000	1000	500	0
AT4	1000	1000	1000	1000	1000	1000	2000	0
AT3	1000	1000	1000	1000	1000	1000	2000	0
AT2	1000	1000	1000	1000	1000	1000	2000	0
AT1	1000	1000	1000	1000	1000	1001	2000	0
ALL	0	0	0	0	0	0	0	54812
ロコ7	0	0	0	0	0	0	0	30
ロコ6	0	0	0	0	0	0	0	128
ロコ5	0	0	0	0	0	0	0	160
ロコ4	0	0	0	0	0	0	0	400
ロコ3	0	0	0	0	0	0	0	770
ロコ2	0	0	0	0	0	0	0	1200
ロコ1	0	0	0	0	0	0	0	2500
SB3	200	200	200	200	200	200	0	0
SB2	200	200	200	200	200	200	0	0
SB1	200	200	200	200	200	200	0	0
ART/リプ3	0	2999	2999	20	200	0	0	0
ART/リプ2	0	2999	2999	20	200	0	0	0
ART/リプ1	0	2999	2999	20	200	0	0	0
SB3 ＋ 通常リプ	0	0	200	200	200	0	0	0
SB2 ＋ 通常リプ	0	0	200	200	200	0	0	0
SB1 ＋ 通常リプ	0	0	200	200	200	0	0	0
BARリプレイ				6000	9000			
通常リプ	9090	3	3	39003	29800	9090	9500	0
はずれ	36663	38663	36663	0	9663	36662	36762	0

【図５０】



【図５１】

第1リール	第2リール	第3リール	第1リール	第2リール	第3リール	条件装置	払出数	備考
青7	青7	青7				BB1	－	300枚目
赤7	赤7	赤7				BB2	－	200枚目
青7	青7	赤7				BB1	－	50枚目
赤7	赤7	青7						
赤7	赤7	正				BB2	－	ﾌﾘｰ(7480/50枚)
赤7	赤7	義						
ベル1	チェリー	赤7				小物１	2	押し順不正解用
ベル1	チェリー	チェリー						
ベル1	チェリー	BAR				小物２	2	押し順不正解用
ベル1	チェリー	正						
ベル1	BAR	赤7				小物３	2	押し順不正解用
ベル1	BAR	チェリー						
ベル1	BAR	BAR				小物４	2	押し順不正解用
ベル1	BAR	正						
ベル2	チェリー	赤7				小物５	2	押し順不正解用
ベル2	チェリー	チェリー						
ベル2	チェリー	BAR				小物６	2	押し順不正解用
ベル2	チェリー	正						
ベル2	BAR	赤7				小物７	2	押し順不正解用
ベル2	BAR	チェリー						
ベル2	BAR	BAR				小物８	2	押し順不正解用
ベル2	BAR	正						
青7	チェリー	ベル1				小物９	1	押し順不正解用
BAR	チェリー	ベル1						
青7	チェリー	ベル2				小物１０	1	押し順不正解用
BAR	チェリー	ベル2						
青7	BAR	ベル1				小物１１	1	押し順不正解用
BAR	BAR	ベル1						
青7	BAR	ベル2				小物１２	1	押し順不正解用
BAR	BAR	ベル2						
赤7	チェリー	ベル1				小物１３	1	押し順不正解用
正	チェリー	ベル1						
赤7	チェリー	ベル2				小物１４	1	押し順不正解用
正	チェリー	ベル2						
赤7	BAR	ベル1				小物１５	1	押し順不正解用
正	BAR	ベル1						
赤7	BAR	ベル2				小物１６	1	押し順不正解用
正	BAR	ベル2						
ベル1	ベル1	ベル1				小物１７	9	右下がりor右上がりベル
ベル1	ベル1	ベル2						
ベル2	ベル1	ベル1						
ベル2	ベル1	ベル2						
スイカ	ベル1	青7				小物１８	9	中段ベル
スイカ	ベル1	リプ						
スイカ	ベル1	スイカ						
チェリー	－	青7		－		小物１９	2	チェリー
チェリー	－	義		－				
チェリー	－	リプ		－				
チェリー	－	ベル1		－				
チェリー	－	ベル2		－				
チェリー	－	スイカ		－				

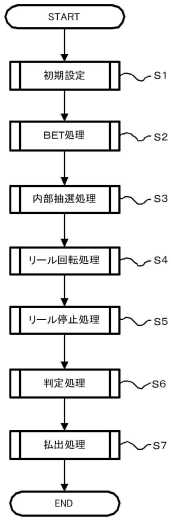
【図５２】

義	赤7	青7				小物２０	2	チェリー
義	青7	青7						
義	BAR	青7						
義	義	青7						
義	チェリー	青7						
義	ベル1	青7						
義	赤7	義						
義	青7	義						
義	BAR	義						
義	義	義						
義	チェリー	義						
義	ベル1	義						
義	赤7	リプ						
義	青7	リプ						
義	BAR	リプ						
義	義	リプ						
義	チェリー	リプ						
義	ベル1	リプ						
義	赤7	ベル1						
義	青7	ベル1						
義	BAR	ベル1						
義	義	ベル1						
義	チェリー	ベル1						
義	ベル1	ベル1						
義	赤7	ベル2						
義	青7	ベル2						
義	BAR	ベル2						
義	義	ベル2						
義	チェリー	ベル2						
義	ベル1	ベル2						
義	赤7	スイカ						
義	青7	スイカ						
義	BAR	スイカ						
義	義	スイカ						
義	チェリー	スイカ						
義	ベル1	スイカ						
チェリー	チェリー	チェリー				小物２１	2	強チェリー
チェリー	BAR	チェリー						
義	チェリー	チェリー						
義	BAR	チェリー						
スイカ	スイカ	スイカ				小物２２	3	スイカ
正	スイカ	青7				小物２３	1	チャンスBIG1用
スイカ	義	青7				小物２４	1	チャンスBIG2用
スイカ	正	青7				小物２５	1	チャンスBIG2用
赤7	ベル1	－				小物２６	10	追加小役
青7	ベル1	－						
BAR	ベル1	－						
正	ベル1	－						
赤7	義	－						
青7	義	－						
BAR	義	－						
正	義	－						

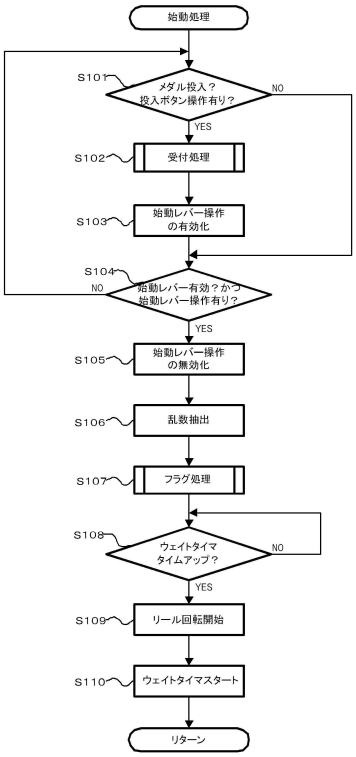
【図５３】

ベル1	リプ	ベル1				再遊技１	再遊技	中段リプレイ（BB終了後押し）
ベル1	リプ	ベル2						
ベル1	リプ	チェリー						
ベル2	リプ	ベル1						
ベル2	リプ	ベル2						
ベル2	リプ	チェリー						
リプ	リプ	リプ				再遊技２	再遊技	ＲＴ３移行用斜めリプレイ
リプ	リプ	ベル1				再遊技３	再遊技	ＲＴ３移行の特殊リプレイ
リプ	リプ	ベル2						
義	リプ	－			－	ＳＢ１	ＳＢ	ＳＢ１
義	正	－			－	ＳＢ２	ＳＢ	ＳＢ２
スイカ	BAR	リプ				ＳＢ３	ＳＢ	ＳＢ３
赤7	BAR	リプ						
スイカ	チェリー	リプ						
赤7	チェリー	リプ						
スイカ	チェリー	赤7				BT目１	－	左3rd押こぼし目
スイカ	チェリー	チェリー						
スイカ	チェリー	BAR						
スイカ	チェリー	正						
スイカ	BAR	赤7						
スイカ	BAR	チェリー						
スイカ	BAR	BAR						
スイカ	BAR	正						
赤7	チェリー	赤7						
赤7	チェリー	チェリー						
赤7	チェリー	BAR						
赤7	チェリー	正						
赤7	BAR	赤7						
赤7	BAR	チェリー						
赤7	BAR	BAR						
赤7	BAR	正						
青7	ベル1	ベル1				BT目２	－	中3rd押こぼし目
青7	ベル1	ベル2						
赤7	ベル1	ベル1						
赤7	ベル1	ベル2						
BAR	ベル1	ベル1						
BAR	ベル1	ベル2						
正	ベル1	ベル1						
正	ベル1	ベル2						
ベル1	リプ	赤7				BT目３	－	中3rd押こぼし目
ベル1	リプ	BAR						
ベル1	リプ	正						
ベル2	リプ	赤7						
ベル2	リプ	BAR						
ベル2	リプ	正						
ベル1	チェリー	青7				BT目４	－	右3rd押こぼし目
ベル1	チェリー	スイカ						
ベル1	BAR	青7						
ベル1	BAR	スイカ						
ベル2	チェリー	青7						
ベル2	チェリー	スイカ						
ベル2	BAR	青7						
ベル2	BAR	スイカ						

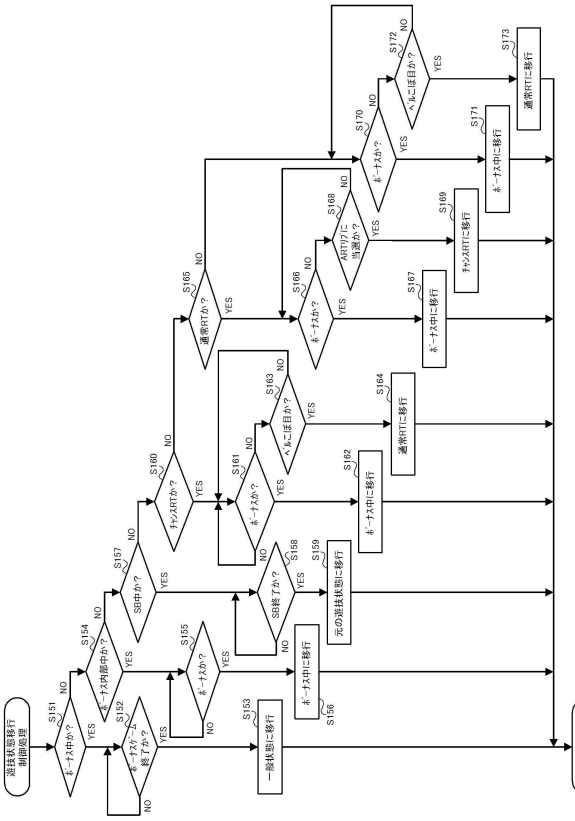
【図５４】



【図５５】

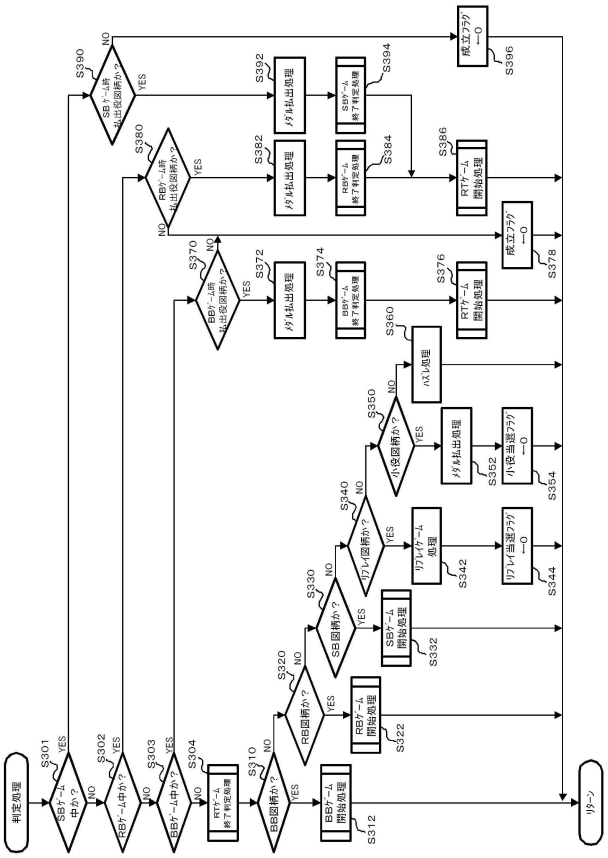


【図５６】

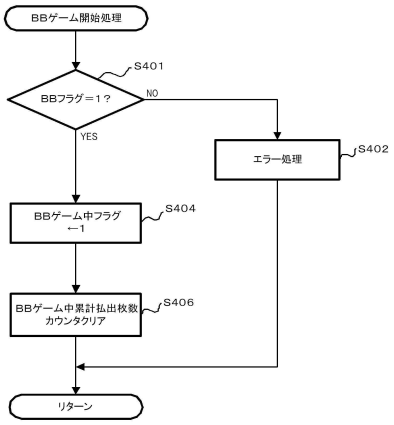


【図５７】

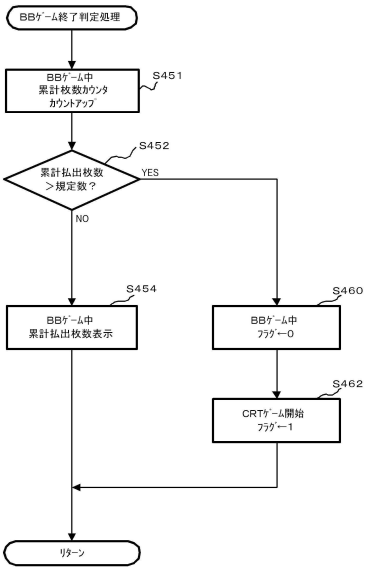
【図５８】



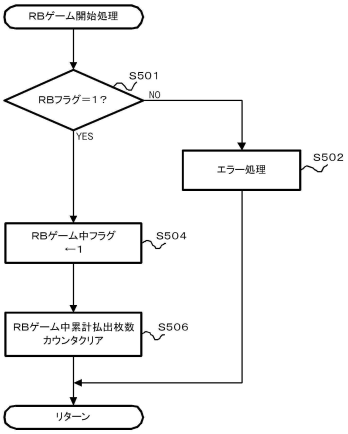
【図５９】



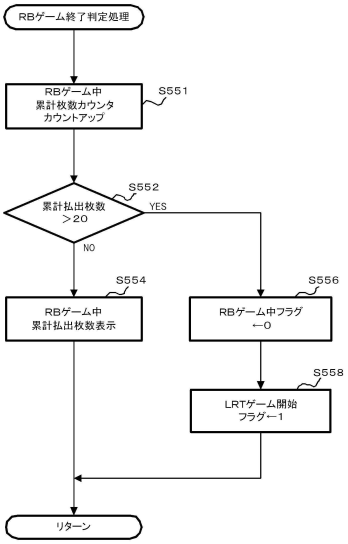
【図６０】



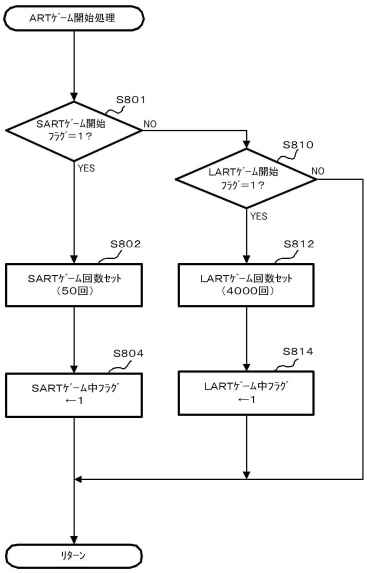
【図６１】



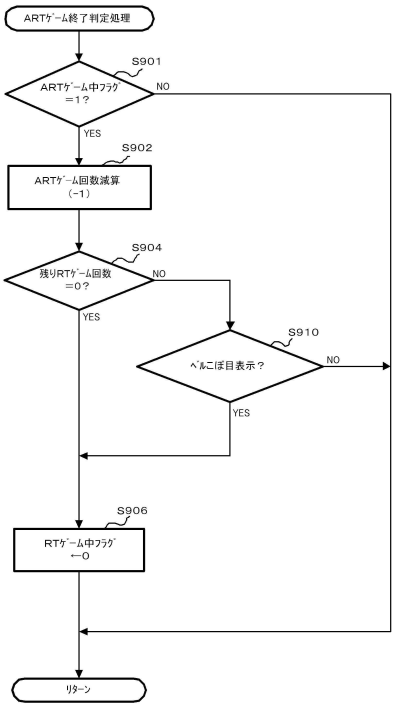
【図６２】



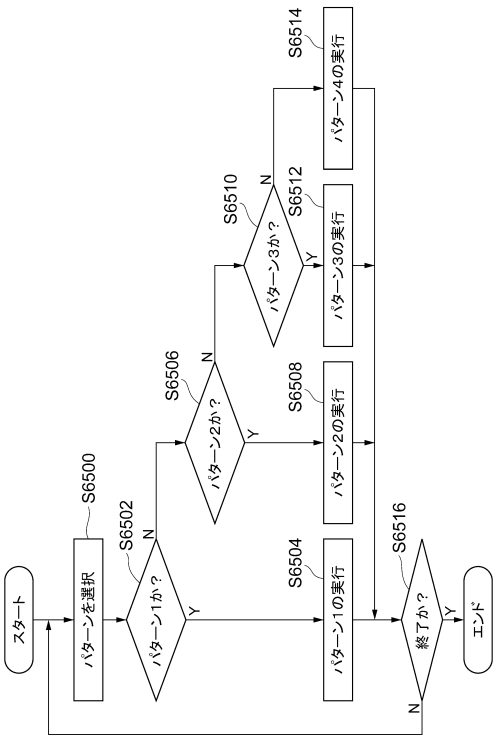
【図６３】



【図６４】



【図６５】



【図６６】

当選役	パターン1	パターン2	パターン3	パターン4
RB2	256	0	0	0
RB1 ＋ チャンス目2	256	0	0	0
RB1 ＋ チャンス目1	256	0	0	0
RB1 ＋ スイカ	256	0	0	0
RB1 ＋ チェリー2	256	0	0	0
RB1 ＋ チェリー1	256	0	0	0
RB1 ＋ ベル2	256	0	0	0
BB2 ＋ チャンス目2	256	0	0	0
BB2 ＋ チャンス目1	256	0	0	0
BB2 ＋ スイカ	256	0	0	0
BB2 ＋ チェリー2	256	0	0	0
BB2 ＋ チェリー1	256	0	0	0
BB2 ＋ ベル2	256	0	0	0
BB2 ＋ チャンス目2	256	0	0	0
BB2 ＋ チャンス目1	256	0	0	0
BB2 ＋ スイカ	256	0	0	0
BB2 ＋ チェリー2	256	0	0	0
BB2 ＋ チェリー1	256	0	0	0
BB2 ＋ ベル2	256	0	0	0
チャンス目2	0	0	256	0
チャンス目1	0	0	256	0
スイカ	0	0	256	0
チェリー2	0	0	256	0
チェリー1	0	128	128	0
ベル2	0	128	128	0
ベル1	0	128	128	
AT10	0	256	0	0
AT9	0	256	0	0
AT8	0	256	0	0
AT7	0	256	0	0
AT6	0	256	0	0
AT5	0	256	0	0
AT4	0	256	0	0
AT3	0	256	0	0
AT2	0	256	0	0
AT1	0	256	0	0
ARTリプ3	0	0	256	0
ARTリプ2	0	0	256	0
ARTリプ1	0	0	256	0
BARリプレイ	0	0	0	256
SB3 ＋ 通常リプ	0	128	128	0
SB2 ＋ 通常リプ	0	128	128	0
SB1 ＋ 通常リプ	0	128	128	0
通常リプ	0	256	0	0
はずれ	0	128	128	0

【図６７】

パターン1

順番	動作	L	N	R
1	W	●	●	●
2	R	●	●	●
3	S	●		
4	S		●	
5	S			●
6	W	●	●	●

パターン2

順番	動作	L	N	R
1	V	●		
2	V		●	
3	V			●
4	W	●	●	●

パターン3

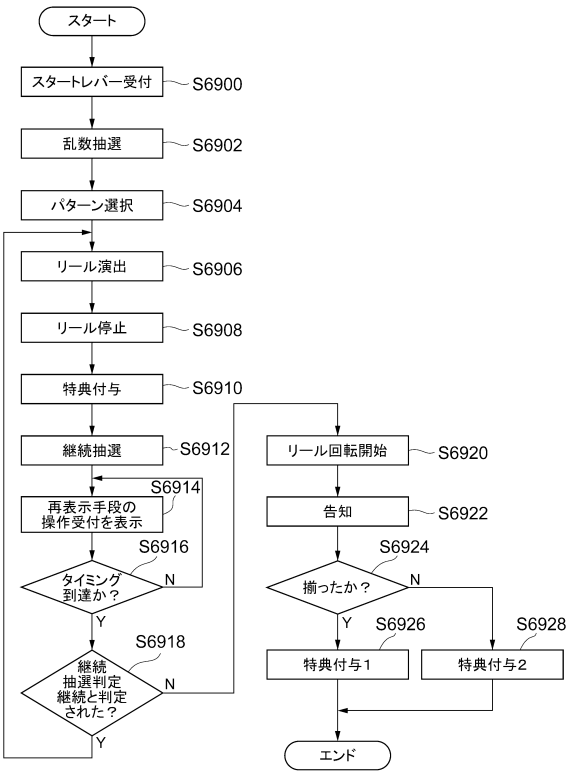
順番	動作	L	N	R
1	V	●		
2	V		●	
3	V			●
4	W	●	●	●
5	V			●
6	V		●	
7	V	●		
8	W	●	●	●

【図６８】

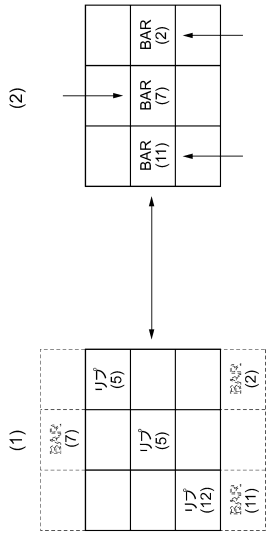
パターン4

順番	動作	L	N	R
1	V	●		
2	V		●	
3	V			●
4	W	●	●	●
5	V			●
6	V		●	
7	V	●		
8	W	●	●	●
9	V	●	●	●
10	W	●	●	●
11	F, R	●	●	●
12	W	●	●	●
13	F, R	●	●	●
14	W	●	●	●
15	V	●	●	●
16	W	●	●	●
17	F, R	●	●	●
18	W	●	●	●
19	W	●	●	●
20	W	●	●	●
21	F	●	●	●

【図６９】



【図７０】



【図７１】

	図柄			払出数
	第1リール（左）	第2リール（中）	第3リール（右）	
小役1	ベル1	ベル1	ベル1	9枚
小役2	ベル2	ベル1	ベル1	9枚
小役3	ベル1	ベル2	ベル1	9枚
小役4	ベル1	ベル1	ベル2	9枚
小役5	ベル2	ベル2	ベル1	9枚
小役6	ベル2	ベル1	ベル2	9枚
小役7	ベル1	ベル2	ベル2	9枚
小役8	ベル2	ベル2	ベル2	9枚

（a）

	内容	備考
条件装置1	小役1のみ成立	引き込めない場合は、ベルこぼ目
条件装置2	小役2のみ成立	引き込めない場合は、ベルこぼ目
条件装置3	小役3のみ成立	引き込めない場合は、ベルこぼ目
条件装置4	小役4のみ成立	引き込めない場合は、ベルこぼ目
条件装置5	小役5のみ成立	引き込めない場合は、ベルこぼ目
条件装置6	小役6のみ成立	引き込めない場合は、ベルこぼ目
条件装置7	小役7のみ成立	引き込めない場合は、ベルこぼ目
条件装置8	小役8のみ成立	引き込めない場合は、ベルこぼ目
条件装置9	小役1～小役8の何れかが成立	必ず何れかのベル並びを引き込める

（b）

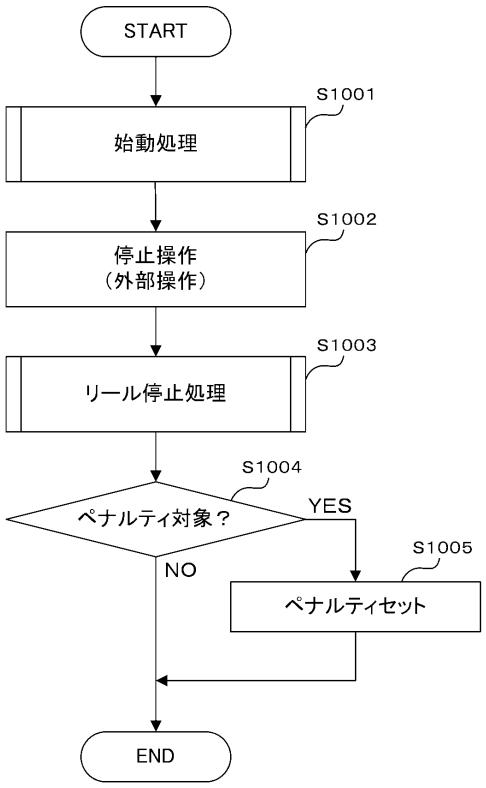
当選役	優先度条件（第1停止リール）	停止図柄	払出数
条件装置1＋条件装置9	〔左／中〕条件装置1優先	小役1　又は ベルこぼ目（小役1の取りこぼし）	9枚 0枚
	〔右〕条件装置9優先	小役1～小役8の何れか	9枚

（c）

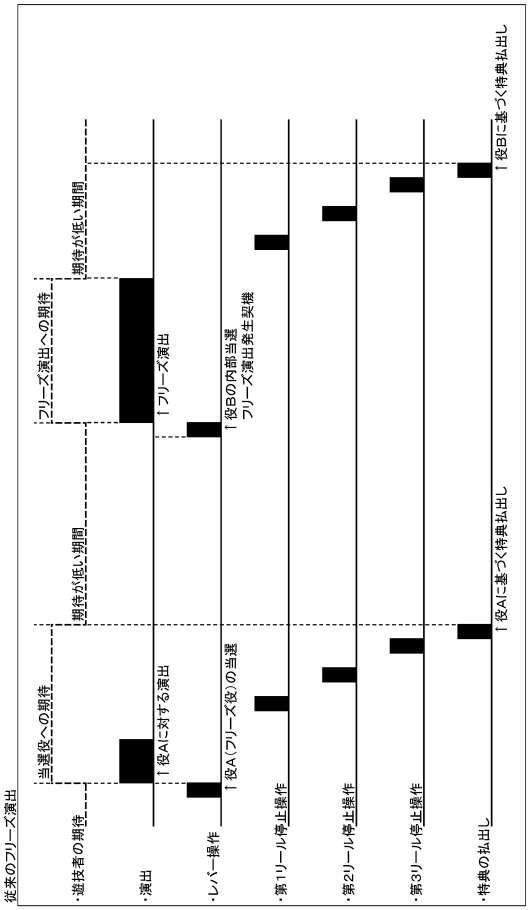
【図７２】

MODE	EXT	コマンド名称	内容
85h	XX	内部当選コマンド	BB が内部当選しているか否か、及び内部当選した BB の種類、及び演出の実行可否を指定
86h	XX	当選番号コマンド	内部当選フラグのフラグ番号を指定
8Bh	XX	入賞番号コマンド	入賞役を指定
8Ch	XX	払出枚数コマンド	払出枚数を指定
94h	XX	遊技カウンタ1コマンド	ゲーム開始時の遊技カウンタの値を指定
95h	XX	RT情報コマンド	RT 状態か否か、及び RT 状態の種類を指定
96h	XX	遊技カウンタ2コマンド	ゲーム終了時の遊技カウンタの値を指定
E0h	XX	投入枚数コマンド	メダルの投入枚数を指定
E1h	XX	ボーナス種別コマンド	ボーナスの種類を指定
E2h	XX	遊技状態コマンド	遊技状態を指定

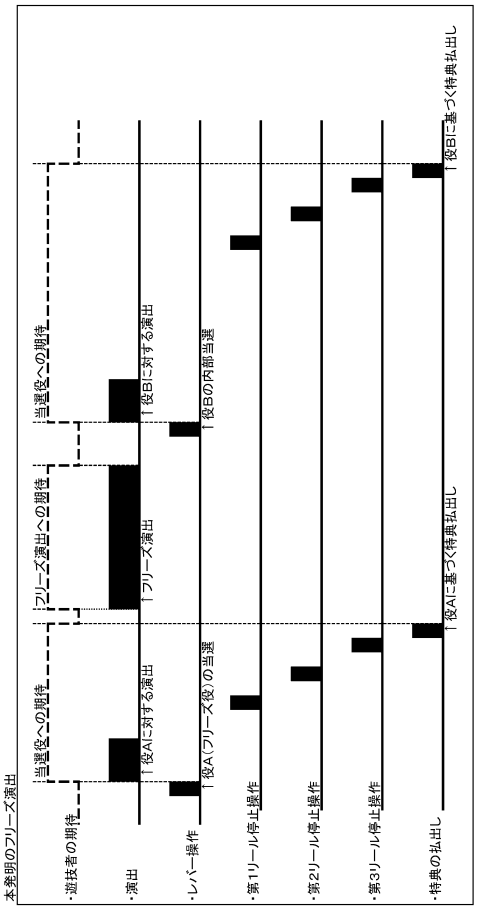
【図７３】



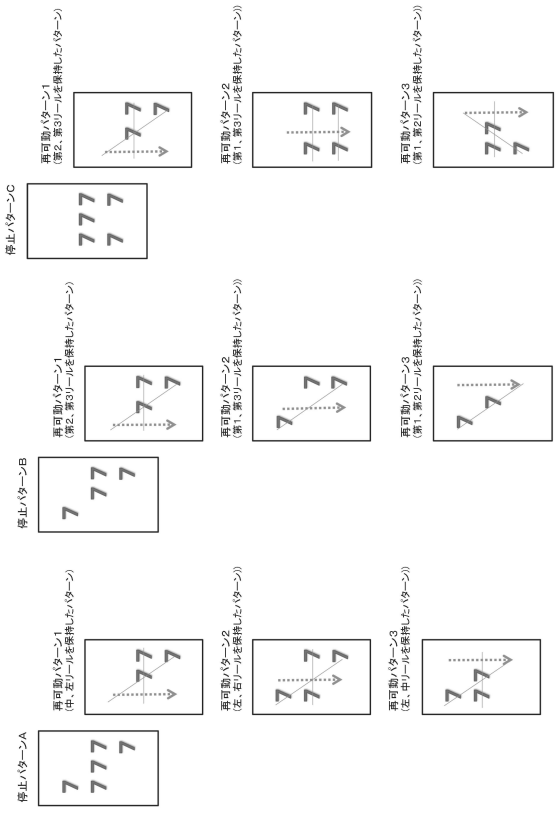
【図７４】



【図７５】



【図７６】



【図７７】

停止パターンA
抽選テーブル1

	始動リール	停止形	上乗せ	振り分け	
1	左	シングル	10G	10%	停止B
2	左	シングル	20G	20%	停止C
3	左	ダブル	30G	5%	停止A
4	中	揃わず	0G	10%	END
5	中	ダブル	30G	10%	停止A
6	中	ダブル	50G	10%	停止A
7	右	シングル	10G	15%	停止B
8	右	シングル	20G	15%	停止C
9	右	ダブル	30G	5%	停止A

停止パターンB
抽選テーブル2

	始動リール	停止形	上乗せ	振り分け	
1	左	シングル	10G	5%	停止B
2	左	シングル	20G	5%	停止C
3	左	ダブル	30G	5%	停止A
4	中	シングル	10G	10%	停止B
5	中	シングル	20G	15%	停止B
6	中	揃わず	0G	20%	END
7	右	シングル	10G	5%	停止B
8	右	シングル	20G	5%	停止B
9	右	揃わず	0G	30%	END

停止パターンC
抽選テーブル3

	始動リール	停止形	上乗せ	振り分け	
1	左	シングル	10G	5%	停止B
2	左	シングル	20G	5%	停止C
3	左	ダブル	30G	5%	停止A
4	中	シングル	20G	25%	停止C
5	中	揃わず	0G	30%	END
6	右	シングル	10G	10%	停止C
7	右	ダブル	30G	10%	停止A
8	右	揃わず	0G	10%	END

【図７８】

遊技者選択時
停止パターンA
抽選テーブル1

	始動リール	停止形	上乗せ	振り分け
左選択（堅実）	左	シングル	10G	35%
	左	シングル	20G	35%
	左	ダブル	30G	10%
	左	揃わず	0G	20%
中選択（超波乱）	中	ダブル	30G	30%
	中	ダブル	50G	30%
	中	揃わず	0G	40%
右選択（普通）	右	シングル	10G	25%
	右	シングル	20G	25%
	右	ダブル	30G	20%
	右	揃わず	0G	30%

遊技者選択時
停止パターンB
抽選テーブル2

	始動リール	停止形	上乗せ	振り分け
左選択（波乱）	左	シングル	10G	20%
	左	シングル	20G	20%
	左	ダブル	30G	10%
	左	揃わず	0G	50%
中選択（堅実）	中	シングル	10G	70%
	中	揃わず	0G	30%
右選択（普通）	右	シングル	10G	30%
	右	シングル	20G	30%
	右	揃わず	0G	40%

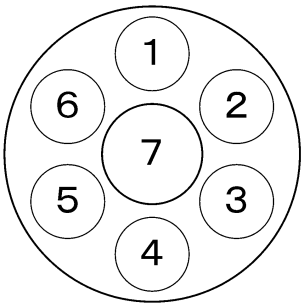
遊技者選択時
停止パターンC
抽選テーブル3

	始動リール	停止形	上乗せ	振り分け
左選択（普通）	左	シングル	10G	35%
	左	シングル	20G	35%
	左	ダブル	30G	10%
	左	揃わず	0G	30%
中選択（堅実）	中	シングル	10G	40%
	中	シングル	20G	40%
	中	揃わず	0G	20%
右選択（波乱）	右	シングル	10G	20%
	右	シングル	20G	20%
	右	ダブル	30G	20%
	右	揃わず	0G	40%

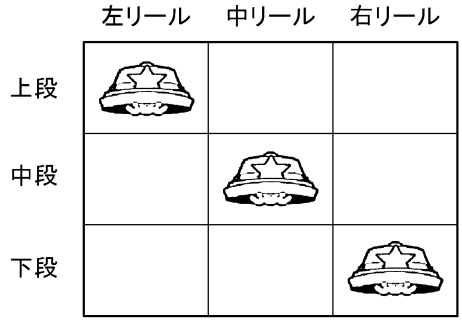
【図７９】

	付加特典度合い	グループ	可動リール
1	50G	A	中
2	30G	A	左
3	30G	A	中
4	30G	A	右
5	20G	B	左
6	20G	B	右
7	10G	B	左
8	10G	B	右
9	0G	C	中

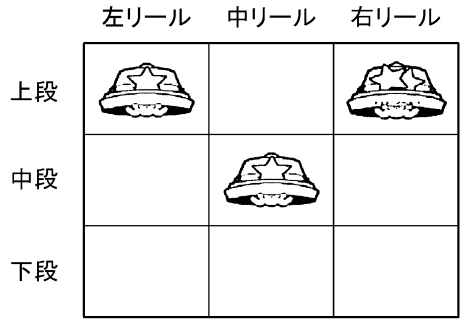
【図８０】



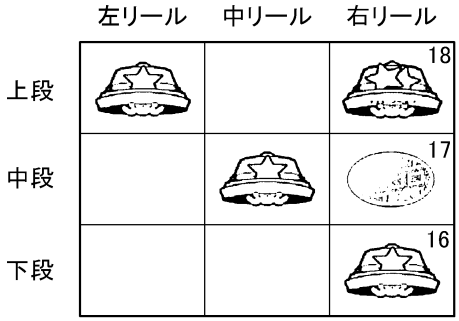
【図８１】



【図８２】



【図８３】



フロントページの続き

(56)参考文献　特許第６１７３８３９（ＪＰ，Ｂ２）
特開２０１８－００８１１９（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　　５／０４