

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2010-125220

(P2010-125220A)

(43) 公開日 平成22年6月10日(2010.6.10)

(51) Int.Cl.

A63F 5/04 (2006.01)

F 1

A 63 F 5/04 5 1 2 D
 A 63 F 5/04 5 1 2 A
 A 63 F 5/04 5 1 2 E
 A 63 F 5/04 5 1 3 C
 A 63 F 5/04 5 1 3 D

テーマコード(参考)

2 C 0 8 2

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 110 頁)

(21) 出願番号

特願2008-305389 (P2008-305389)

(22) 出願日

平成20年11月28日 (2008.11.28)

(71) 出願人 000148922

株式会社大一商会

愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地

(74) 代理人 100128923

弁理士 納谷 洋弘

(72) 発明者 市原 高明

愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地 株式会社大一商会内

(72) 発明者 江口 錆一郎

愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地 株式会社大一商会内

最終頁に続く

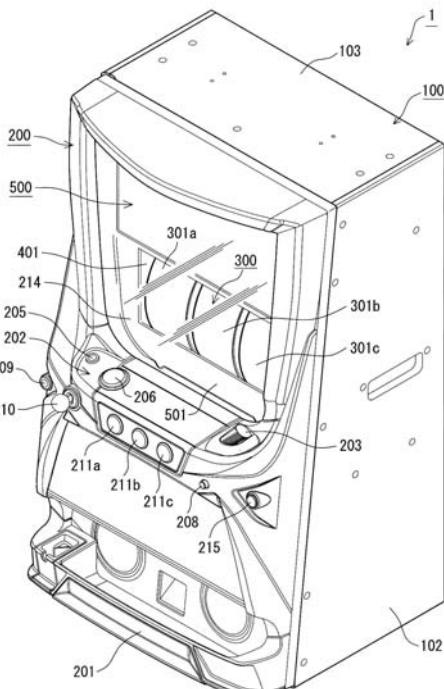
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】 ゲームの進行の遅延を抑制しつつ遊技者の技量を発揮可能とする。

【解決手段】 回動表示体301a～301cが回動されている状態で複数の図柄のうち停止操作が行われる際に狙うべく狙い図柄を、回動表示体301a～301cの回動を一旦停止もしくは一旦減速させて表示窓401に確認可能に表示させる特定図柄表示手段を備える。特定図柄表示手段は、スタート操作が行われたのちであって且つ停止操作が有効とされることに先だって、狙い図柄を、表示窓401に視認可能に表示させる事前表示制御手段を有する。なお、狙い図柄は、複数の回動表示体が停止されたときの、表示窓に表示された図柄情報および停止位置情報であって、遊技者の指示に応じて決定される。

【選択図】 図3



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

複数の図柄が付された回動表示体を複数有し、該複数の回動表示体が並んで配置された回動表示装置と、

前記回動表示体が停止しているときに、該回動表示体に付された複数の図柄のうち一部の図柄のみを表示する表示窓と、

前記回動表示体の回動を開始させるべくスタート操作されるスタート操作手段と、

前記スタート操作に基づき前記回動表示体を回動させる駆動手段と、

複数の当選役のうち一または複数の当選役について当選成立にかかる内部抽選を行う抽選手段と、

回動している前記回動表示体を停止させるべく停止操作される操作手段であって、該停止操作が所定条件に基づいて有効とされる停止操作手段と、

有効とされた前記停止操作と前記内部抽選の結果とに基づいて、回動している前記回動表示体の停止制御を行う回動停止制御手段と、

前記複数の回動表示体が停止されたときの、前記表示窓に表示された図柄情報および停止位置情報を記憶する停止態様記憶手段と、

前記複数の回動表示体が停止されたときに、前記表示窓に表示された図柄の組み合わせを判定する停止図柄判定手段と、

前記停止図柄判定手段により、前記複数の当選役のうち特別当選役の図柄組み合わせであると判定されたことに基づいて、遊技者に有利な有利遊技を実行しうる有利遊技実行手段と、

前記回動表示体が回動されている状態で前記複数の図柄のうち前記停止操作が行われる際に、前記記憶されている図柄情報を、前記回動表示体の回動を一旦停止もしくは一旦減速させて前記表示窓に確認可能に表示させる特定図柄表示手段と、を備え、

前記特定図柄表示手段は、

前記スタート操作が行われたのちであって且つ前記停止操作が有効とされることに先だって、前記図柄情報を、前記表示窓に視認可能に表示させる事前表示制御手段を有し、

少なくとも前記図柄情報は、遊技者の指示に応じて適宜記憶されることを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、スロットマシン等の回胴式遊技機に関するものである。

【背景技術】**【0002】**

従来、複数の図柄が付されたリールを複数備えたスロットマシン等の回胴式遊技機が知られている。

【0003】

この種の遊技機では、遊技媒体が投入されてゲームが開始されると、小役やボーナス役の当選成立にかかる内部抽選が行われる。そして、この内部抽選に当選した当選役の図柄組み合わせが表示窓に表示されるように停止操作が行われると、当該当選役の図柄組み合わせが表示窓に表示されて、所定の賞が付与される。一方、内部抽選にて所定の当選役に当選したとしても、当該当選役の図柄組み合わせが表示窓に表示される（入賞する）ように停止操作が行われなければ、当該当選役の図柄組み合わせが表示窓に表示されない。

【0004】

このような背景から、スロットマシン等の遊技機にてゲームを行う遊技者には、内部抽選にて所定の当選役が当選成立した場合、当該当選役がいかなる役であったとしても入賞するように停止操作（目押し）を行う技量が要求される。とくに、ボーナス役以外の例えば小役に当選した場合、当該小役を入賞させることができるのは当該小役が当選したゲームに限られるので、当該当選した小役の入賞をとりこぼしてしまうないように、リ

ールの停止操作を行うことが要求される。しかし、内部抽選にていかなる役に当選した場合であっても当該当選した役が入賞するように目押しが要求される遊技機は、自身の技量を駆使できるので、目押しの技量が高い遊技者から支持されている。

【0005】

ところで近年、小役を発生させることが可能な旨が事前決定手段により事前に決定されたことを報知することが可能な小役報知遊技状態に制御する小役報知遊技状態制御手段を備えた遊技機が開示されている（例えば特許文献1参照）。この特許文献1に記載の遊技機によると、遊技媒体の遊技への消費を極力抑えながらゲームを進行させることができる。

【0006】

【特許文献1】特開2002-011152号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0007】

特許文献1に記載の遊技機によると、小役のとりこぼしが少なくなるものの、報知された小役を狙って遊技者が停止操作を行うあまり、ゲームの進行が遅延してしまい、ひいては、ゲームが行われているにもかかわらず稼働率が低下してしまうおそれがあった。

【0008】

また、特許文献1に記載の遊技機によると、報知された小役を狙って停止操作するだけではなく、内部抽選にていかなる役に当選した場合であっても当該当選した役が入賞するように目押しを行うといった技量が要求されないことから、目押しの技量が高い遊技者にとってはつまらないものとなり、興趣が低下するおそれもあった。

【0009】

そこで、本発明は上記課題に鑑みてなされたもので、ゲームの進行の遅延を抑制しつつ遊技者の技量を発揮可能とすることで、興趣の低下を抑制することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0010】

上記課題を解決するための本発明に係る遊技機は、複数の図柄が付された回動表示体を複数有し、該複数の回動表示体が並んで配置された回動表示装置と、前記回動表示体が停止しているときに、該回動表示体に付された複数の図柄のうち一部の図柄のみを表示する表示窓と、前記回動表示体の回動を開始させるべくスタート操作されるスタート操作手段と、前記スタート操作に基づき前記回動表示体を回動させる駆動手段と、複数の当選役のうち一または複数の当選役について当選成立にかかる内部抽選を行う抽選手段と、回動している前記回動表示体を停止させるべく停止操作される操作手段であって、該停止操作が所定条件に基づいて有効とされる停止操作手段と、有効とされた前記停止操作と前記内部抽選の結果とにに基づいて、回動している前記回動表示体の停止制御を行う回動停止制御手段と、前記複数の回動表示体が停止されたときの、前記表示窓に表示された図柄情報および停止位置情報を記憶する停止態様記憶手段と、前記複数の回動表示体が停止されたときに、前記表示窓に表示された図柄の組み合わせを判定する停止図柄判定手段と、前記停止図柄判定手段により、前記複数の当選役のうち特別当選役の図柄組み合わせであると判定されたことにに基づいて、遊技者に有利な有利遊技を実行しうる有利遊技実行手段と、前記回動表示体が回動されている状態で前記複数の図柄のうち前記停止操作が行われる際に、前記記憶されている図柄情報を、前記回動表示体の回動を一旦停止もしくは一旦減速させて前記表示窓に確認可能に表示させる特定図柄表示手段と、を備え、前記特定図柄表示手段は、前記スタート操作が行われたのちであって且つ前記停止操作が有効とされることに先だって、前記図柄情報を、前記表示窓に視認可能に表示させる事前表示制御手段を有し、少なくとも前記図柄情報は、遊技者の指示に応じて適宜記憶されることを特徴とするものである。

【0011】

上記手段に記載の遊技機は、回動表示装置を備えており、この回動表示装置は、複数の

10

20

30

40

50

回動表示体を有しており、これら回動表示体は、水平方向に互いに隣接して配置されている。

【0012】

回動表示体の各々には、複数の図柄が所定間隔で並んで配列されている。図柄は、遊技者が視覚によって個々を識別することができる絵、記号、マーク、飾り文字等を意味する。これらの図柄は遊技者が本発明の遊技機でゲームをする際の目印とすることができます。この図柄のなかには、当選役図柄や、ハズレ図柄を含むことができる。図柄帯にはこれらの図柄が所定個数分だけ一定間隔で配置されており（これにより図柄列が形成される）、この図柄帯が回動表示体に付されている。

【0013】

回動表示体が停止すると、該回動表示体に付された複数の図柄のうち一部の図柄のみが、表示窓にて視認可能に表示される。すなわち、回動表示体が回動する周方向に付された複数の図柄のうち一部の図柄のみが、表示窓にて視認可能に表示される。

【0014】

スタート操作手段を介してスタート操作すると、複数の回動表示体の回動が開始される。これら回動表示体の回動は、駆動手段により行われる。また、1回のゲーム毎に、内部抽選手段により内部抽選が行われる。この1回のゲームごとに行われる内部抽選は、遊技者によるスタート操作を契機として行われるが、これに限られず、例えば回動表示体の回動が開始したときに行なってもよい。

【0015】

ここでいう「内部」とは、抽選の中味が遊技者に知らされておらず、遊技者の知覚できないところで抽選が行われることを表したものであり、実際に内部抽選は遊技機の動作を制御する制御装置にて行われる。内部抽選手段の行う内部抽選の方法としては、所定の数値範囲内（最小乱数値から最大乱数値までの範囲内）で乱数を発生させておき、その中から1回のゲームごとに乱数を1つ取得すると、この取得した1つの乱数の値を予め決められた当たり値と比較することで抽選結果を判断するものが挙げられる。

【0016】

内部抽選では複数種類の抽選結果とそれぞれの抽選結果に対応する当選役が予め決められている。これらの当選役は、種類別に上記所定範囲内の乱数の値がそれぞれ当たり値として割り当てられている。当たり値には当選役ごとに幅（数値範囲）が設けられており、取得された乱数の値がいずれかの当たり値の範囲内にあれば、その当たり値に対応する当選役に当選したと判断される。このような内部抽選の仕組みでは、全乱数値に占める当たり値の数の割合から当選役の当選確率が算出される。

【0017】

1回のゲームで行われた内部抽選の結果は、少なくとも当該ゲームでは維持されている。当選役のなかには、当該ゲーム限りで結果が破棄されるものもあれば、次回以降のゲームまで持ち越されるものもある。

【0018】

また当選役には、一つの当たり値に対して、複数の遊技特典を付与することが可能なものを含めてもよい。このようにすると、1回の内部抽選で2つの当選役に当選となる場合もあるということになる。また、当該ゲームの結果として表示部内に表示された結果とは別の当選役にも同時に当選していたかもしれないという可能性（あるいは期待感）を遊技者に持たせることができる。

【0019】

複数の回動表示体は、停止操作手段を介して個々に停止操作を受け付けることが可能となっており、全ての回動表示体の停止操作が受け付けられると、当該ゲームにおける内部抽選の抽選結果に基づいて、回動停止制御手段により、各回動表示体の回動停止の制御が行われる。すなわち、複数の回動表示体の回動の停止制御は、有効とされた停止操作と内部抽選の結果とに基づいて行われることとなる。

【0020】

10

20

30

40

50

なお、複数の回動表示体の停止操作は、所定条件に基づいて有効とされる。例えば、1ゲームに割り当てられた所定の時間が経過しないと、次ゲームを実行することができないように構成されている。「次ゲームを実行することができない」とは、スタート操作しても回動表示体の回動が開始されない様、スタート操作に基づいて回動表示体の回動が開始されるものの停止操作が有効とならない（すなわち停止操作しても回動表示体が停止しない）様等が例示される。

【0021】

全ての回動表示体が停止すると、表示窓に表示された図柄情報および停止位置情報が、停止態様記憶手段によって記憶される。「図柄情報」は、複数の回動表示体のうちのいずれか一つの回動表示体について表示窓に表示された一の特定図柄であってもよいし、複数（例えば全部）の回動表示体について表示窓に表示された図柄組み合わせの情報であってもよい。

10

【0022】

また、上述した図柄情報および停止位置情報の記憶は、遊技者の指示に応じて適宜記憶されるものであることが好ましい。このとき、上述した図柄情報および停止位置情報の記憶を指示する操作手段は、専用の操作手段を備えていてもよいし、例えば停止操作手段のように他の操作手段と兼用であってもよい。例えば停止操作手段と兼用である場合には、最後に停止操作される停止操作手段を所定時間以上にわたって押下（いわゆる長押し）した場合に、上述した図柄情報および停止位置情報を記憶するようにしてもよい。

20

【0023】

なお、全ての回動表示体が停止したときに、表示窓内の有効な表示位置に表示された図柄の組み合わせは、停止図柄判定手段により判定される。そして、表示部内の有効な表示位置に表示された図柄の組み合わせが、複数の当選役のうちの特別当選役に対応する図柄組み合わせ態様であると停止図柄判定手段により判定されると、遊技者に有利な有利遊技が、有利遊技実行手段により実行される。

30

【0024】

さらに、上記手段に記載の遊技機は、回動表示体が回動されている状態で複数の図柄についての停止操作が行われるに際して、回動表示体の回動を一旦停止もしくは一旦減速させることによって、停止態様記憶手段により記憶されている上記図柄情報を、表示窓に確認可能に表示させる特定図柄表示手段を備えている。

30

【0025】

この特定図柄表示手段は、スタート操作が行われたのちであって且つ停止操作が有効とされることに先だって、上記図柄情報を、表示窓に視認可能に表示させる事前表示制御手段を有している。これにより、遊技者が停止操作を行う際に、上記図柄情報を指標とすることが可能となる。これにより、ゲームの進行の遅延を抑制しつつ遊技者の技量を発揮す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。

40

【0026】

詳述すると、スロットマシン等の遊技機では、特定の図柄が表示窓に表示されるように停止操作が行われる限り、内部抽選にていかなる当選役が当選成立したとしても、当該当選役の入賞をとりこぼすことがないように回動表示体の停止制御が行なわれる。そこで、目押しに自信のある遊技者は、上記図柄情報に代表される例えば特定の図柄が表示窓に表示されるように、自ら作り出したタイミング（自己のタイミング）で毎ゲームのように停止操作を行う。自己のタイミングで停止操作を行う態様としては、例えば、回動表示体が1周するタイミングを自ら把握しておき、表示窓に表示されている特定の図柄が再び表示窓に至るタイミング（1周のタイミングでなくてもよい）で停止操作を行うことが例示される。

40

【0027】

このように、上述した自己のタイミングで停止操作を行う遊技者は、回動表示体が停止した状態で、狙うべき特定図柄が表示窓に表示されていないと、次回ゲームにて特定の図柄が表示窓に表示されるように停止操作を行うことが困難となりうる。そこで、上記手段

50

に記載の遊技機のように、図柄情報を、回動表示体の回動を一旦停止もしくは一旦減速させて表示窓に確認可能に表示させることによって、遊技者の技量を発揮することが可能となる。しかも、回動表示体の回動を一旦停止もしくは一旦減速させて、特定図柄を表示窓に確認可能に表示させるのは、スタート操作が行われたのちであって且つ停止操作が有効とされることに先だって行われるので、かかる制御に起因して徒にゲームの進行が遅延する虞も軽減される。

【発明の効果】

【0028】

本発明によれば、ゲームの進行の遅延を抑制しつつ遊技者の技量を発揮することが可能となるので、興趣の低下を抑制することができる。

10

【発明を実施するための最良の形態】

【0029】

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はコネクタホルダーの分解斜視図、図17はケース部材を止めるストッパーの斜視図、図18は他の形態を示すストッパーの斜視図、図19, 図20はケース部材のガイド構造を示す要部の断面図、図21は把手の他の形態を示す図柄変動表示装置の部分斜視図、図22はケース部材と外本体側のストッパーとの関係を示す要部の斜視図、図23は配線窓と図柄変動表示装置のリールとの関係を示す要部の断面図である。

20

【0030】

本発明のスロットマシン1は、前面が開口する箱形の外本体100と、該外本体100の前面に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。

30

【0031】

[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を取り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。

40

【0032】

[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

50

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。

【0033】

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。

【0034】

なお、「遊技媒体」には、メダルの他に、後述する 1 枚投入ボタン 205 または MAX 投入ボタン 206 により投入される所謂クレジットと称される電子データも含まれる。

10

【0035】

前記メダル放出装置 110 は、駆動手段（例えばホッパモータ 110f）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。

【0036】

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 が取り付けられている（図 1, 図 2 参照）。

20

【0037】

[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（引き落とし）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、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、この「図柄変動表示装置 300」は、本発明の「回動表示装置」に相当し、この「各リール 301a ~ 301c」の各々は、本発明の「回動表示体」に相当し、この「始動レバー 210」は、本発明の「スタート手段」に相当する。

30

【0038】

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

40

50

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。

【0039】

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、透明板を嵌めたゲーム用の透視窓 214 になっており、その透視窓 214 から前記画像表示体 500 と図柄変動表示装置 300 が上下に並んで見えるようになっている。また、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。

【0040】

[図柄変動表示装置]

10

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は 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。

【0041】

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

20

【0042】

また、装置ケース 302 の天部板 305 には指掛け可能な使用状態と、天部板 305 に伏した不使用状態とに変化可能な把手 311 が設けられており、該把手 311 に指を掛けて持ち運ぶようになっている。このように装置ケース 302 の天部板 305 に上記のごとく変化可能な把手 311 を設ける構成は、ケース部材 400 の強度アップ策と密接に関連する。すなわち、実施形態では後述するようにケース部材 400 の開口部 401 に補強棟 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、そのような補強棟 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部板 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 が補強棟 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 の天部板 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棟 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棟を設ける余地がない。

30

【0043】

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。例えは図 21 に示したように、天部板 305 に 2 つのベルト通し 314, 314 を切り起こし、該ベルト通し 314, 314 に例えは合成樹脂や革製であつ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 21 の伏した不使用状態から中央を引き上げて指掛け可能な使用状態に変化させる構造にするなど、指掛け可能な使用状態と、天部板 305 に伏した不使用状態とに変化可能であれば、どのような構造であつてもよい。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。

40

50

【0044】

[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。

【0045】

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桿402が掛け渡されている。そして、この補強桿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、補強桿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（例えばサブ基板449）も配線作業空間408内に装着されている。

【0046】

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。

【0047】

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プ部413が設けてあり、該テープ部413に案内され仕切板105の突段部106とケース部材400の凹段部412との嵌め合わせが円滑に行える。このようにケース部材400の凹段部412と仕切板105の突段部106の嵌め合いによってケース部材400が仕切板105の奥に真っ直ぐに案内されるが、例えば図19に示したように仕切板105に凹溝形態のレール部材115を敷設又は一体にプレス成形し、一方、ケース部材400の底板403に車輪414を設置し、該車輪414をレール部材115の溝内で転がらせるようにしてもよい。或は、図20に示したように仕切板105に凸形態のレール部材116を敷設又は一体にプレス成形し、一方、ケース部材400の前記車輪414の両端に鍔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。

【0048】

また、ケース部材400は、仕切板105上の所定の位置にセットした状態で、図1, 図2, 図17, 図22に示した搖動レバー形態のストッパー117, 117, 117で止められている。このストッパー117は、図1, 図2に示したように仕切板105の前端部と、天板103に垂設した2つの取付具118, 118とに軸着されており、図17実線のようにケース部材400の一部に係合する作動姿勢と、図17想像線のようにケース部材400に係合しない非作動姿勢とを手動で切り替えてケース部材400の仕切板105上における前方向の動きを規制する。なお、ストッパー117を図18に示したように鍔形にしてケース部材400に設けた引掛部416に係合させようすれば、ケース部材400の仕切板105上における上方向の動きも規制することができる。また、天板103の取付具118に軸着したストッパー117は、図22に示したようにケース部材4

10

20

30

40

50

00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。

【0049】

また、ケース部材400の後面板405には外本体100の背板104側に貫通する長孔形態の配線窓411が開設されている。該配線窓411は、図4、図5、図23に示したようにケース部材400に設置した図柄変動表示装置300の装置ケース302の上斜板309に対応し且つ前記メイン基板409の下側の位置にあり、上斜板309の上にある横長の空きスペース417（或は上斜板309とメイン基板409の間に形成される横長の三角スペース417と観念してもよい。）と背板104を結ぶ開口として機能する。

10

【0050】

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用の凹み419、419が形成されている。

【0051】

なお、前記配線窓411の配置を、図柄変動表示装置300のリール301a、301b、301cを基準に特定するならば、配線窓411は、図23に示したように図柄変動表示装置300のリール301a、301b、301cの回転中心を通る水平面HLと、リール301a、301b、301cの最高高さ位置を通る水平面HHとの間を下限とする状態に配置したものである、と言い換えることもできる。

20

【0052】

[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、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。

【0053】

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。そうすることにより扉形前面部材200を開いて直ぐに画像表示体500の奥の配線作業空間408内のチェックが行える。

30

【0054】

なお、画像表示体500の奥の配線作業空間408内のチェックを効率よく行う手段として、扉形前面部材200と画像表示体500を適宜な連結具で連結し、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よい。この場合、実施形態の扉形前面部材200と画像表示体500は、回転中心の位置が異なるため、両者の動きに相対的なずれが生じるが、そのような動きのずれは、連結具を柔軟なワイヤーにするか或は伸縮自在なロッドにする等して吸収できる。但し、連結具が柔軟なワイヤー等であると、扉形前面部材200を閉じる段階で扉形前面部材200が開いたまま停止している画像表示体500にぶつかることになって、円滑さを損なうおそれがある。これ

40

50

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すればよい。そうすることにより扉形前面部材 200 の閉じ動作に際し、画像表示体 500 が前記付勢力の作用で連結具を引っ張りつつ自力で閉じるから、扉形前面部材 200 と画像表示体 500 がぶつからない。もちろん扉形前面部材 200 と画像表示体 500 の連れ回りのための手段は上記に限定されない。

【0055】

また、ケース部材 400 に対する画像表示体 500 の取着手段をヒンジ構造にして該画像表示体 500 を扉状に回動させ得る構成に、上記のように画像表示体 500 を閉じ位置にロックするロック手段（上記のロック片 421）を付加した場合には、ケース部材 400 を外本体 100 に装着した状態で原則ロックを継続させ、配線作業空間 408 内のチェック等、必要な時にのみロックを解除する、という取り扱いを選択することも可能であり、その場合には画像表示体 500 によって配線作業空間 408 内の重要部品（例えばメイン基板 409）がブロックできるから、防犯性能の向上に効果がある。

10

【0056】

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。

20

【0057】

[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 の前記補強棟 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 の前記補強棟 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。

30

【0058】

[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。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）に細長い帯状の基板 503 に多数の LED 504 を並べたものであり、下側の照明装置 502 は、上面を例えば乳白色の透光性蓋板 505 で塞いだチューブ枠 506 の中に LED 504 を上向きにして配置し、一方、上側の照明装置 502 は、断面上向きコ字状の透光性カバー 507 内に LED 504 を下向きにして配置してなる。

40

【0059】

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に傾けて設置してある。実験によれば、照明装置 502 の照明方向をリール 301a, 301

50

b, 301cの周面側に向けた場合には、リール301a, 301b, 301cの特定部分が強く照らされて見辛くなるのに対し、前記のように傾けた場合には、リール301a, 301b, 301cの広い範囲がほぼ均等に照らされて見え易くなることが確認できた。扉形前面部材200の透視窓214に嵌めた透明板により照明装置502の光が反射されて全体に拡散するか、或は透明板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。また、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。

10

【0060】

[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、遊技ユニット(ケース部材400)が外本体100に対し着脱自在であるため、遊技ユニット(ケース部材400)の交換等に際して本体側電気部品とケース部材側電気部品とを簡単に接続又は切り離すための合理的な配線手段が設けられている。

20

【0061】

[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122, 123とからなる。

30

【0062】

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。

【0063】

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に対して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。

40

【0064】

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。

【0065】

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

50

通るか、または配線中継部材 113 の取付板 120 の下側前面に突設したフック形状の配線止め 130 に束ねられた状態で、図 1 一点鎖線 L に示したように外本体 100 の側板 102, 102 側に振り分けられ、該側板 102, 102 と背板 104 のコーナー付近でほぼ垂直に向きを変え、その多くは仕切板 105 の奥に設けた配線用の開口 109 を通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。

【0066】

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を下限とする位置に配線窓 411 を形成する。 10

(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。

【0067】

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できが可能になり、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。 20

【0068】

[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。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 と、からなり、図 5, 図 8 (a) に示したように配線中継部材 113 の前記支持筒 128 の先に取着片 431 を当て、該取着片 431 のボタン形パネルファスナー 432 を支持筒 128 に差し込んでロックしてある。従ってコネクタホルダー 428 が固定手段たる支持筒 128 に固定され、ひいては配線中継部材 113 に固定されるため、コネクタ 425, 427 とコネクタ 124, 125 の結合が外れない。 40

【0069】

[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。

【0070】

10

20

30

40

50

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、先端に指掛け部 436 を延設した薄板構造であって、指掛け部 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) の想像線は指掛け部 436 の先を鍵形に折り曲げた例を示したものであり、こうすることにより矢示 Y のようにボタンを押す感覚でコネクタホルダー 428 の取外しが楽に行える。

10

【0071】

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 と一緒にコネクタ 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, 425 の先にあるコネクタ 425, 427 が、ケース部材 400 内の部品に当たってその部品はもちろん、自らも損傷する、というようなおそれがない。

20

【0072】

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。

30

【0073】

[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、結合時の融通性に優れたドロワーコネクタを使用する方法が考えられるが、それでもまだコスト面の負担が大きい。

40

【0074】

50

これに対し実施形態の配線手段では、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非固定的な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。これにより安価な D I N 規格のコネクタで十分に対応できる。

【0075】

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。

【0076】

また、図 9 に拡大して示したように凸形のコネクタ 425, 427 の凸部先端の周縁角部及び / 又は凹形のコネクタ 124, 125 の差込口の周縁角部に面取り部 C (直線的な面取り、曲線的な面取りのいずれも可) を形成しておけば、面取り部 C のテーパに沿った誘導作用が、コネクタ同士の結合性をより良好にする。

【0077】

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。

【0078】

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。

【0079】

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 を引き出す必要はない。それを敢えてケース部材 400 に配線口 438, 438 とケーブル溝 437 を設けてケーブル 313 を外伝いに迂回させるようにした理由は次のとおりである。

【0080】

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

10

20

30

40

50

ネクタの抜き差しに必要な広い作業空間が確保できないからである。しかし一方、リール基板312の接続対象たる基板類（メイン基板409、画像表示体500等）の接続部がケース部材400の扉形前面部材200のヒンジ側に相当する側にあると、ケーブル313がケース部材400の内部を横切る格好になる。そうすると前記装置ケース302をケース部材400に装着する際にケーブル313を噛み込んだり、逆に装置ケース302を引き出す際にケーブル313を引っ掛けるおそれがある。

【0081】

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

【0082】

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。

【0083】

その他、図11中、符号441は機能分離中継端子板である。

【0084】

[各リールの図柄、図柄列]

各リール301a、301b、301cには、図24に示すように、複数種類（この図では、合計9種類のうちいずれか）の図柄が一定間隔に配置されることで構成された図柄列（配列番号1番から21番まで示した合計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24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。

【0085】

そして、各リール301a、301b、301cは、各々の図柄列中に配置された図柄のうち、連続する所定数（例えば、3つ）の図柄が開口部401（図柄表示窓ともいう、以下では図柄表示窓401として統一する）を介して視認可能となるように配置されている（次に説明する図25参照）。なお、この「図柄表示窓401」は、本発明の「表示窓」に相当する。

【0086】

また、図柄の種類は、図24に示すように、「数字の「7」がほぼ赤色に塗りつぶされており、数字右に眼鏡をかけた人間を模したキャラクターが描かれている図柄、以下では赤7図柄という（リール帯321aの配列番号19番等）」、「数字の「7」がほぼ青色に塗りつぶされており、数字右に犬を模したキャラクターが描かれている図柄、以下では青7図柄という（リール帯321bの配列番号7番等）」の比較的目立ちやすい図柄（他の図柄に比べて大きさが大きく視認しやすい）がある。

【0087】

同様に目立ちやすい図柄は他に、「白7図柄（数字の「7」がほぼ白く塗りつぶされて

10

20

30

40

50

いる図柄、リール帯 3 2 1 a の配列番号 4 番等)」、「黒文字図柄(全体に黒色であり、ローマ字で C H O C O と記載されている図柄、リール帯 3 2 1 c の配列番号 1 8 番等)」、「黄文字図柄(黄色のローマ字で T O K O R O 等の記載がされている図柄、リール帯 3 2 1 a の配列番号 2 番等)」がある。これらの図柄(白 7 図柄、黒文字図柄、黄文字図柄)はいずれもハズレ図柄となっている(詳細は後述する)。

【0088】

また、「スイカを模った図柄、以下ではスイカ図柄という(リール帯 3 2 1 a の配列番号 7 番等)」、「ランプ(注入口のついた壺形の容器)を模った図柄、以下ではランプ図柄という(リール帯 3 2 1 b の配列番号 2 番等)」、「チェリーを模った図柄、以下ではチェリー図柄という(例えば、リール帯 3 2 1 a の配列番号 3 番等)」があり、さらには「橢円形の中にローマ字で R P 等と記載された図柄、以下ではリプレイ図柄という(リール帯 3 2 1 c の配列番号 3 番等)」と図柄の種類は合計で 9 種類となっている。

10

【0089】

〔枠部材〕

図 25 は、図柄表示窓 4 0 1 部分を拡大したところを示している。図柄表示窓 4 0 1 からは、各リール 3 0 1 a , 3 0 1 b , 3 0 1 c の図柄列中の図柄のうち、連続する 3 つの図柄が視認可能となっている。このとき、例えば 1 つのリール 3 0 1 a にて表示されている 3 つの図柄は、その位置から「上段(または上段位置)」(例えば、リール 3 0 1 a の「白 7 図柄」の表示されている位置)、「中段(または中段位置)」(例えば、リール 3 0 1 a の「赤 7 図柄」の表示されている位置)、「下段(または下段位置)」(例えば、リール 3 0 1 a の「リプレイ図柄」の表示されている位置)の図柄であるとそれいう。

20

【0090】

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

【0091】

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

30

【0092】

図柄表示窓 4 0 1 にて表示された 9 個の図柄のうち有効となる並び(直線型)は、ベット数に応じて決められている。この「有効となる並び」は有効ラインとも呼ばれる。以下では有効ラインと統一する。後述する所定の当選役に対応する図柄の組み合わせ態様は、一つの有効ライン上に並んで表示されてはじめて当該当選役に対応する図柄の組み合わせ態様が表示されたと判断されるものである。すなわち、所定の当選役に対応する図柄を構成する各図柄が図柄表示窓 4 0 1 内に個々に表示されたとしても、その図柄の組み合わせが一つの有効ライン上に並んでいなければ、所定の当選役に対応する図柄の組み合わせ態様が表示されたとは判断されないことになる。

40

【0093】

スロットマシン 1 では、2 ベット、または 3 ベットにてゲームを行うものとする。以下では、ベット数に対応する有効ラインと有効ラインの数について具体的に説明する。

【0094】

2 ベットに対応する有効ラインは、各リールの上段位置を繋いだ「上段 - 上段 - 上段」

50

となる並びの有効ライン 622a (上段ライン 622a) と、各リールの中段位置を繋いだ「中段 - 中段 - 中段」となる並びの有効ライン 622b (中段ライン 622b) である。この上段ラインと中段ラインの2つの有効ラインのことをまとめて「2BETライン」という。従って、2ベットの場合は合計で2つ有効ラインがあることになる。

【0095】

3ベットにて新たに加わる有効ラインは、各リールの下段位置を繋いだ「下段 - 下段」となる並びの有効ライン 623c (下段ライン 623c)、左リールの上段位置及び中リールの中段位置及び右リールの下段位置を繋いだ「上段 - 中段 - 下段」となる右下がりの並びの有効ライン 623a (右下がりライン 623a) と、左リールの下段位置及び中リールの中段位置及び右リールの上段位置を繋いだ「下段 - 中段 - 上段」となる右上がりの並びの有効ライン 623b (右上がりライン 623b) の3つの有効ラインである。これらに前述の2BETラインを加えたものを「3BETライン」という。従って、3ベットの場合は合計で5つの有効ラインがあることになる。

10

【0096】

なお、有効ラインは上記のようないずれも直線型の並びに限られることはない。さらに、上記のようにベット数が増えるごとに応する有効ラインを増やす様に限られない。

【0097】

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 602 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 を備えた払枚数表示 LED 612 がそれぞれ備えられている。なお、これら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。

20

【0098】

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。

30

【0099】

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

【0100】

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。

【0101】

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。

40

【0102】

払枚数表示 LED 612 は、ゲーム結果に伴う遊技媒体の払い出しがある場合に、その払い出し数 (払枚されるメダルの枚数) を表示することにより、遊技者に払枚数を知らせる役割を持っている。

【0103】

[スロットマシンの内部構成]

図 26 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 409 には CPU 1110 をはじめ ROM 1112、RAM 1114、入出力インタフェース 1116 等が実装されている。

50

【0104】

前述した投入ボタン 205, 206 や始動レバー 210、リール停止ボタン 211a, 211b, 211c、貯留解除スイッチ 209 等はいずれもメイン基板 409 に接続されており、これら操作ボタン類は図示しないセンサを用いて遊技者による操作を検出し、検出された操作信号をメイン基板 409 に出力することができる。具体的には、始動レバー 210 は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）操作信号をメイン基板 409 に出力し、リール停止ボタン 211a, 211b, 211c は、リール 301a, 301b, 301c をそれぞれ停止させる操作信号をメイン基板 409 に出力する。

【0105】

10

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。

【0106】

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。

【0107】

20

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。

【0108】

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（図示しない）を有しており、各リール 301a, 301b, 301c にはそれぞれ位置センサ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。

30

【0109】

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 207a の機能が無効化されるので、メダル投入によるベットまたはメダルの貯留のいずれも行われなくなる。

40

【0110】

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（図示しない）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、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 等により遊技機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遊技機に異常が発生したことが報

50

知される。

【0111】

一方、メイン基板409からは、図柄変動表示装置300やメダル放出装置110に対して制御信号が出力される。すなわち、前述した各リール駆動モータ341a, 341b, 341cの起動及び停止を制御するための駆動パルス信号がメイン基板409から出力される。またメダル放出装置110には、有効ライン上に停止した図柄の組み合わせの種類に応じてメイン基板409から駆動信号が入力され、これを受けメダル放出装置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等に異常が発生したことを報知する。

10

【0112】

スロットマシン1は、メイン基板409の他にサブ基板449を備えており、このサブ基板449にはCPU1118やROM1120、RAM1122、入出力インターフェース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。サブ基板449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510の作動を制御している。（なお、画像表示体500や照明装置502、スピーカ510は特別当選役教示手段に相当する）

20

【0113】

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。

30

【0114】

その他、電源装置112には、設定キースイッチ112aやリセットスイッチ112b、電源スイッチ112c等が付属している。これらスイッチ類はいずれもスロットマシン1の外側に露出しておらず、扉形前面部材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112c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112a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112bはスロットマシン1で発生したエラーを解除するためのものであり、更には設定キースイッチ112aとともに設定を変更する際にも操作される。

【0115】

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

40

【0116】

[当選役と図柄の組み合わせ態様]

ここで、スロットマシン1の当選役（入賞役と呼ばれるものを含む）と、それに対応する図柄の組み合わせ態様について、図27, 図28を用いて具体的に説明をする。図27

50

は、スロットマシン1の各当選役と対応する図柄の組み合わせ態様及びその特典（遊技特典、以下では遊技特典という）を示したものである。また図28は、遊技者に向けた配当表（各当選役の遊技特典の簡単な説明、表示パネル501等に表記される）である。

【0117】

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

10

【0118】

そして、全てのリール301a, 301b, 301cを停止させた際に図柄表示窓401内に表示される表示内容（図柄の組み合わせ態様）から所定の当選役に対応する図柄の組み合わせ態様が表示されたか否かが判断される。具体的には、図柄表示窓401内で前述の有効ライン（2ベットの場合は2BETライン、3ベットの場合は3BETライン）のいずれか1つのラインに所定の当選役に対応する図柄の組み合わせ態様が表示されているか否かが判断される。

20

【0119】

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

20

【0120】

スロットマシン1の図柄には、「赤7図柄」、「青7図柄」、「スイカ図柄」、「ランプ図柄」、「チェリー図柄」、「リブレイ図柄」、さらには「白7図柄」、「黒文字図柄」、「黄文字図柄」があることは既に述べたとおりであるが、このうち、「赤7図柄」、「青7図柄」は他の図柄に比べて目立ち易く、識別しやすい図柄となっている。ここでいう識別のし易さとは、リールの回転中や、リールの停止した状態を含めて遊技者が容易に図柄を識別することができる度合いの高さのことをいう。このうち、「青7図柄」は、各リール301a, 301b, 301cの1つしかなく、加えて色彩も青色で図柄に比べて視認しやすい。また「赤7図柄」は中リール301bに2つあるものの、その他のリール301a及び301cには1つしかない。これも「青7図柄」同様、色彩も赤色で他の図柄に比べて視認しやすいものである。これらの図柄はリールの回転中もその色彩や図柄の大きさから、遊技者が目標の図柄にすることが容易である。なお、同様のことは「白7図柄」、「黒文字図柄」、「黄文字図柄」についてもいえる。

30

【0121】

これらの図柄はそれだけでは象徴的な図柄（図柄1つだけでは当選役に対応しない）に過ぎないものであるが、所定の組み合わせとなることにより当選役に対応する図柄の組み合わせとなるものである。具体的に図27に示された各当選役に対応する所定の図柄の組み合わせ態様について説明する。

30

【0122】

[ビッグチャンス、レギュラーチャンス]

図27で、BCと示されている当選役が、ビッグチャンス（以下ではBCと呼称する）である。このBCには対応する図柄（BC図柄）の組み合わせ態様として「赤7図柄-赤7図柄-赤7図柄」、「青7図柄-青7図柄-青7図柄」が予め決められている。つまり、全て「赤7図柄」からなる図柄の組み合わせ（赤BC図柄の組み合わせという）、あるいは全て「青7図柄」からなる図柄の組み合わせ（これを青BC図柄の組み合わせという）が1つの有効ライン上に揃うと、BC図柄が揃ったということになる。なお、以下では、特にBC図柄という場合、赤BC図柄及び青BC図柄のいずれも含むものとする。

40

【0123】

BC図柄が揃うと、ビッグチャンスゲーム（以下ではBCゲームと呼ぶ）という遊技特

50

典が付与される。このB C ゲームでは、メダルの獲得が容易な複数回にわたるゲームが集中して行われることになる。これは、規定枚数のメダル（例えば、350枚）を払い出すまで継続して実行される。払い出されたメダルが規定枚数分に到達すると（あるいは規定枚数を超えた場合としてもよい）、B C ゲームは終了となる。

【0124】

また、スロットマシン1では、B C 図柄が揃った際（B C 図柄が揃った当該ゲーム）にはメダルは付与されない。つまり、B C 図柄が揃うことはB C ゲームへ移行する契機としての役割を持っていることになる。また、B C 図柄は各リール301a, 301b, 301cにそれぞれ1つあるいは2つのみが配置されているだけであるため（図24参照）、B C 図柄を図柄表示窓401内に正確に狙って停止操作（リール停止ボタン211a, 211b, 211cを押す操作）を行わないと、B C 図柄を揃えることができない。なお、このことについては後述のリール停止処理にて詳細に説明する。この「リール停止ボタン211a～211c」の各々は、本発明の「停止操作手段」に相当する。

【0125】

このように目的の図柄（この例ではB C 図柄）を狙って停止操作を行うことを「目押し」という。この「目押し」は、スロットマシン1に代表される回胴式遊技機における技量（または技術、遊技者が意図して行う必要がある操作で、その熟練度により遊技者間の差が大きく生じる技術のこと）の一つである。

【0126】

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

【0127】

さらに、全て赤7図柄にてB C 図柄が揃った場合（つまり、赤B C 図柄が揃った場合）、B C ゲーム終了後にLRTゲーム（ロングリプレイタイムゲームのこと）という遊技特典がさらに付与される。このLRTゲームでは、所定のゲーム回数にわたり遊技者に有利な状態が継続するものである（例えば、所定の当選役に一定期間当選しやすくなるなど）。すなわち、赤B C 図柄が揃うと、B C ゲームにて大量のメダルを獲得できることに加えて、さらにメダルを多く獲得できる可能性のある付加的な特典が付与されるということになる。

【0128】

RCと示されている当選役は、レギュラーチャンス（以下ではRCと呼称する）である。RC図柄が揃うこととなる図柄の組み合わせ態様は「青7図柄 - 赤7図柄 - 赤7図柄」（赤RC図柄の組み合わせという）、「青7図柄 - 青7図柄 - 赤7図柄」（青RC図柄の組み合わせという）となっている。なお、以下では、特にRC図柄という場合、赤RC図柄及び青RC図柄のいずれも含むものとする。

【0129】

RC図柄が揃うと、レギュラーチャンスゲーム（以下ではRCゲームと呼ぶ）という遊技特典が付与される。このRCゲームでは、上記B C 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ことになる。これは、規定枚数のメダル（例えば、110枚）を払い出すまで継続して実行される。払い出されたメダルが規定枚数分に到達すると（あるいは規定枚数を超えた場合としてもよい）、RCゲームは終了となる。

【0130】

また、RCゲームでは、第1番目に停止させるリール（第1停止リールという）については停止操作が受け付けられた後、直ちに（例えば75ms以内）停止させるリール制御が行われる（リール制御についての詳細は後述する）。

10

20

30

40

50

【0131】

R C 図柄が揃った際（R C 図柄が揃った当該ゲーム）にも、メダルは付与されず、R C 図柄が揃うことはR C ゲームへ移行する契機としての役割のみとなっている。そして、R C 図柄についてもB C 図柄と同様に配置されている数が少ないため、これを揃えるためにも目押しが必要となる（図24参照）。

【0132】

このように、スロットマシン1ではB C ゲーム、R C ゲームという2種類のチャンスゲームにより、遊技者にはメダルを集中して獲得できる機会が与えられる。そして、これらのチャンスゲームは、それぞれ獲得できるメダル枚数に格差（B C > R C）が付けられており、遊技者がより獲得枚数の多いチャンスゲームに期待を持ちやすいものとなっている。また、特に赤B C 図柄揃いのB C ゲーム（これを赤B C ゲームという）については、さらにL R T ゲームが付加されるため、遊技者がR C よりもB C に当選したい、さらには青7 図柄揃いのB C ゲーム（青B C ゲームという）よりも赤B C に当選したいという期待感を持ってゲームに臨めるようになっている。なお、B C について、以下では赤B C 、青B C と必要に応じて呼称する。

10

【0133】

[リプレイ]

図27で、リプレイと示されている当選役には、対応する図柄の組み合わせ態様として「リプレイ図柄 - リプレイ図柄 - リプレイ図柄」が予め決められている。つまり、全て「リプレイ図柄」からなる図柄の組み合わせが1つの有効ライン上に揃うと、リプレイ図柄が揃ったということになる。

20

【0134】

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

【0135】

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

30

【0136】

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

40

【0137】

[スイカ、ランプ]

図27で、スイカと示されている当選役には、対応する図柄の組み合わせ態様として「スイカ図柄 - スイカ図柄 - スイカ図柄」が予め決められている。つまり、全て「スイカ図柄」からなる図柄の組み合わせが1つの有効ライン上に揃うと、スイカ図柄が揃ったということになる。

【0138】

50

同様に、ランプと示されている当選役には、対応する図柄の組み合わせ態様として「ランプ図柄 - ランプ図柄 - ランプ図柄」が予め決められている。つまり、全て「ランプ図柄」からなる図柄の組み合わせが1つの有効ライン上に揃うと、ランプ図柄が揃ったということになる。

【0139】

スイカ図柄が揃うと、規定枚数（例えば、5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、スイカ図柄が揃うと5枚のメダルの払出しという遊技特典が付与される。

【0140】

また、ランプ図柄が揃うと、規定枚数（例えば、12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、ランプ図柄が揃うと12枚のメダルの払出しという遊技特典が付与される。

10

【0141】

なお、以下では、装置（照明などの発光手段等）としてのランプとの混同を避けるため、当選役としてのランプについては「ランプ（役）」という。

【0142】

従って、スイカ及びランプ（役）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を期待できたりする当選役であるといえる。ただし、スイカ及びランプ（役）に当選する頻度が高くなると、遊技者はゲームを進めていくだけでメダルを増加させることができなくなってしまい（B CやR Cに当選しなくともメダルが増加してしまうこととなる）、遊技機（回胴式遊技機）のゲーム性が損なわれてしまう。また、遊技者が過度のメダルを獲得することが容易となり、ホールとの利益バランスが崩れるという事態を招いてしまうことも危惧される。これらのことから、スイカ及びランプ（役）には、ゲーム進行のうえで遊技者がメダルを大量に消費してしまうことを抑える程度の役割を持たせることに留めるため、リプレイに比べると当選確率を低く抑えるものとする。従って、スイカ図柄、ランプ図柄についても、前述のリプレイ図柄と同様、各リール301a, 301b, 301cに満遍なく配置して目押しの必要なく揃えられるものとしても問題ない。

20

【0143】

なお、スロットマシン1では特にランプ図柄を揃えるためには目押しを不要とし、スイカ図柄を揃えるためには目押しを必要とするものとしている。このように目押しを要するものを含めることにより、スイカ図柄については遊技者が目押しを正確に行うことによって揃えられるものとなり、B CやR Cに比べると獲得できるメダル枚数の少ないスイカやランプ（役）であっても、遊技者が目押しをして揃えるという楽しみを持つことができる。

30

【0144】

[チェリー]

図27で、チェリーと示されている当選役には、対応する図柄（チェリー図柄）が予め決められている。このチェリー図柄については、「チェリー図柄 - ANY - ANY」というように、チェリー図柄が1つ（この例では、左リール301aのみ）あればそれだけでチェリー図柄が揃ったとみなされる。ここでいう「ANY」とはいずれの図柄でもよいことを示す。そして、チェリー図柄が揃うと、当該ゲームにて規定枚数（例えば、1枚）のメダルの払い出しが行われる。つまり、チェリー図柄が揃うと1枚のメダルの払い出しという遊技特典が付与される。

40

【0145】

従って、チェリー図柄は、全てのリールが停止した状態における図柄の組み合わせ態様により揃ったと判定されるのではなく、少なくとも1つのリールについてのみ、当該リールが停止した状態において有効ライン上に表示された図柄により揃ったと判定されるものであるといえる。ただし、メダルの払い出しは全てのリール停止後に行われる。なお、本実施形態のスロットマシン1では上記でいう「少なくとも1つのリール」を左リール30

50

1 a としている。

【0146】

チェリー図柄が図柄表示窓401内にて左リール301aの上段位置（あるいは下段位置）に表示されると、「チェリー図柄 - ANY - ANY」という有効ラインが2つあることになる。すなわち、上段位置の場合は、上段ライン622a及び右下がりライン623aの2つのラインであり、下段位置の場合は、下段ライン623c及び右上がりライン623bの2つのラインである。つまり、2つの有効ラインに重複してチェリー図柄が揃っているということになる。従って、このときの払い出し枚数は、

[1枚 × 2 = 2枚]

となる。

10

【0147】

また、チェリー図柄が図柄表示窓401内にて左リール301aの中段位置に表示されると、「チェリー図柄 - ANY - ANY」という有効ラインが1つあることになる。すなわち、中段位置の場合は、中段ライン622bのみの1つのラインである。従って、このときの払い出し枚数は、

[1枚 × 1 = 1枚]

となる。このようにチェリーについては停止した位置（左リール301aについてのみ、図柄表示窓401内の上段、中段、下段）により払い出し枚数が異なる。

【0148】

チェリーについても、前述のスイカ及びランプ（役）と同様に、ゲームの進行のうえで遊技者がメダルを大量に消費してしまうことを抑える程度の役割を持たせるに留めるため、リプレイに比べて当選確率を低く抑えている。なお、チェリー図柄についても、前述のリプレイ図柄等と同様、各リール301a, 301b, 301c（特に左リール）に満遍なく配置して、チェリー図柄を目押しの必要なく揃えることのできるものとしても問題ない。

20

【0149】

また、チェリー図柄が有効となる（揃える対象となる）リールを必ずしも左リール301aに限定することではなく、中リール301bあるいは右リール301cとしてもよい。この場合「ANY - チェリー図柄 - ANY」または「ANY - ANY - チェリー図柄」となるとチェリーの遊技特典が付与されることとなる。あるいは、左リール301a、中リール301b及び右リール301cのうちいずれか2つのリールのチェリー図柄が図柄表示窓401内で、いずれか一つの有効ライン上に停止したときにチェリーの遊技特典を付与することとしてもよい。つまり「チェリー図柄 - チェリー図柄 - ANY」、「チェリー図柄 - ANY - チェリー図柄」、「ANY - チェリー図柄 - チェリー図柄」となる図柄の組み合わせ態様である。

30

【0150】

上記のいずれの場合であっても、左リール301a、中リール301b及び右リール301cのうち、少なくとも1つ（多くとも2つ）のリールについてのチェリー図柄を揃えるだけで遊技特典が得られることが望ましい。これは遊技者に全てのリールについて目押しを毎回強いるといった負荷を軽減することにもなるからである。

40

【0151】

また、前述したスイカ及びランプ（役）と同様に、チェリーもメダルの払い出しという遊技特典に対応した当選役であることから、以下では、必要に応じてこれら（スイカ、ランプ（役）、チェリー）をまとめて「小役」と呼ぶ。

【0152】

なお、スロットマシン1では、スイカ、ランプ（役）、チェリーの3つを小役として説明したが、これらの他にさらに小役を設けてもよい。例えば、スイカ図柄、ランプ図柄、チェリー図柄とは異なる種類の図柄を設けて、これに対応するメダルの払い出し枚数（規定枚数）を異ならせて上記の小役と区別したり、あるいは各リール301a, 301b, 301cの図柄の配置数を少なくして、目押しの必要な小役図柄として各小役について難

50

易度をつけたりすることも可能である。

【0153】

[チャンス役 (R C ゲーム専用役)]

図27で、チャンス役と示されている当選役には、対応する図柄（チャンス役図柄）の組み合わせ態様として「リブレイ図柄 - リブレイ図柄 - チェリー図柄」が予め決められている。そして、チャンス役図柄が揃うと、規定枚数（例えば、1枚）のメダルの払い出しが行われる。このときのメダルの払い出しが当該ゲームにて行われる。つまり、チャンス役図柄が揃うと1枚のメダルの払い出しという遊技特典が付与される。

【0154】

さらに、このチャンス役図柄が揃った場合、当該ゲームの終了後にSRTゲーム（ショートトリプレイタイムゲームのこと）という遊技特典がさらに付与される。このSRTゲームでは、所定のゲーム回数にわたり遊技者に有利な状態が継続するものである（例えば、所定の当選役に一定期間当選しやすくなるなど）。ただし、このSRTゲームはLRTゲームに比べて相当に短い期間だけ継続するものとなっている。すなわち、チャンス役図柄が揃うと、規定枚数（1枚）のメダルの払い出しに加えて、さらにメダルを獲得可能な付加的な特典が付与されるということになる。

【0155】

また、このチャンス役については、遊技者向けの配当表（図28）ではR C ゲーム専用役（メダルの払い出し枚数は12枚）としての表記のみとして、SRTゲーム等の遊技特典がさらに付与されることは周知しない。詳細は後述するが、R C ゲーム以外ではメダルの払い出し枚数を1枚と抑えて、さらには遊技者にもそのことを告知（報知、表示など）しないことにより、チャンス役をR C ゲーム中のみに有効な当選役と印象付けることが可能となる。

【0156】

[R C ゲームにおける小役]

スロットマシン1では、R C ゲームを除く全ての遊技は3ベットにて行い、R C ゲームのみ2ベットにて遊技を行うものとしている。R C ゲームでは、それぞれの小役の払い出し枚数はスイカを除いて全て同枚数（例えば、12枚）となる。そして、R C ゲーム中はこれらの小役やチャンス役を揃いやすくする（例えば、当選確率を高くすることなどにより）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させるものである。

【0157】

また、BCゲームについては3ベットにて遊技を行うものであるが、この場合も小役（特にランプ（役））の当選確率を高くして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させるものである。なお、BCゲームをR C ゲームと同様に2ベットにて行うものとしてもよい。

【0158】

[ハズレ]

図27に示された当選役のいずれにも該当しない場合は、ハズレとなる。そして、ハズレとなつた当該ゲームでは、メダルの付与は行われず、また次回以降のゲームに変化を及ぼすこともない。なお、ハズレは遊技者に当該ゲーム及び次回以降のゲームにおいて何の遊技特典も付与しない当選役であるともいえる。

【0159】

スロットマシン1の図柄のうち、「白7図柄」及び「黒文字図柄」、「黄文字図柄」については、上記のいずれの当選役図柄の組み合わせ態様にも含まれない図柄である。従つて、これらの図柄はハズレ図柄ということになる。また、いずれかの当選役図柄であっても、図柄の組み合わせ態様としてみた場合に当選役図柄が揃ったとみなされない場合には、ハズレということになる。なお、このハズレとなる図柄の組み合わせ態様のことをハズレ目という。

【0160】

10

20

30

40

50

以上がスロットマシン1におけるそれぞれの当選役と、それぞれの当選役に対応する図柄の組み合わせ態様である。これらからいえることは、スロットマシン1では、B C 図柄及びR C 図柄となる図柄の組み合わせがそれぞれ複数あり、全てのリールを停止させるまでいずれのB C 図柄が揃うか、またはR C 図柄が揃うか分からなくなっているということである。従って、遊技者が最後のリールを停止させるまで面白みを失うことなくワクワク、ドキドキしながらゲームを行うことができる。

【0161】

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さらに複数種類の図柄を新たに設けてもよい。そして、当選役の種類をさらに増やしたり、あるいは減らしたりしてもよい。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。

10

【0162】

[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。

【0163】

図29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。

20

【0164】

次のステップS2では、メダル投入口203から投入されたメダルの枚数により、あるいはすでに貯留されているメダルがある場合にはMAX投入ボタン206（あるいは1枚投入ボタン205）の押下操作により掛け数が決定され、始動レバー210の操作待ちの状態となる。すなわち、1回のゲームの掛け数が決定され、始動レバー210の操作が可能な状態となるまでがBET処理にて実行される。なお、スロットマシン1では掛け数は2ベット（2枚掛け）またはMAXベット（3枚掛け）としているが、1ベット（1枚掛け）を含めてゲームを行えるものとしてもよい。

30

【0165】

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

40

【0166】

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。

【0167】

50

なお、リール停止ボタン 211a, 211b, 211c の押下操作が有効となるのは、前回のゲームから所定時間を経過したことが条件となる。スロットマシン等の遊技機の場合、1ゲームに割り当てられた割当時間（例えば 4.1 sec）を経過しないと次回のゲームを実行できないように構成されている。ここで、1ゲームは、全てのリール 301a ~ 301c が一定速度に至ったとき（すなわち、リール停止ボタン 211a, 211b, 211c の押下操作が有効となったとき）から、次回ゲームにおいて全てのリール 301a ~ 301c が一定速度に至ったときまでの間を指すが、これに限らず、割当時間内に1ゲームのみ実行可能な態様であればよい。

【0168】

ステップ S 5 では、遊技者によるリール停止ボタン 211a, 211b, 211c の押下操作が受け付けられて、その受け付け順に操作有効ランプを消灯させるとともに、対応するリール 301a, 301b, 301c の回転を停止させるリール停止処理を実行する。
10

【0169】

次のステップ S 6 では、ステップ S 5 において全てのリール 301a, 301b, 301c の回転が停止状態になったと判定した時点で、有効ライン上に表示された表示内容（図柄の組み合わせ態様）と、上記のステップ S 3 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。

【0170】

ステップ S 7 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 B C や R C、小役、チャンス役、リプレイの場合には、それぞれ遊技状態の変更や再遊技等の各種遊技特典に付与を実行する。
20

【0171】

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 S 2（B E T 処理）、ステップ S 3（内部抽選処理）、ステップ S 4（リール回転処理）は、一連の操作として遊技者により行われるものである。従って、これらの処理（ステップ S 2、ステップ S 3、ステップ S 4）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。

【0172】

【始動処理】

図 30 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。
30

【0173】

始動処理では、まずステップ S 101 にてメダルの投入または 1 枚投入ボタン 205、MAX 投入ボタン 206 の操作が待ち受けられる。MAX ベット操作またはメダル投入があると、ステップ S 101 の判定が満たされ、ステップ S 102 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、R C ゲーム中を除いて 3 枚以上のメダルの投入、R C ゲーム中は 2 枚以上のメダルの投入）や MAX ベットとなる各投入ボタン 205, 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。また、R C ゲーム中は MAX ベットは 2 ベットとなる。

【0174】

次のステップ S 102 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。
40

【0175】

ステップ S 103 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 S 104 に移る。

【0176】

次のステップ S 104 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 S 103 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
50

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 S 1 0 5 へ移る。

【 0 1 7 7 】

また、上記のステップ S 1 0 1 にて遊技者がベット操作またはメダル投入をしない、あるいは MAX ベットに至らないうちはステップ S 1 0 1 の判定が満たされず、ステップ S 1 0 4 に移る。このときはステップ S 1 0 4 の判定も満たされず、ステップ S 1 0 1 に戻り、以降の処理を繰り返す。

【 0 1 7 8 】

また、リブレイゲームでは、新たにメダルのベットを必要としないが、後述するリブレイゲーム処理にて MAX ベットコマンドが RAM 1 1 1 4 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 S 1 0 1 の判定が満たされることになる。

10

【 0 1 7 9 】

ステップ S 1 0 5 では、ステップ S 1 0 4 での始動レバー 2 1 0 の操作を受けて、始動レバー 2 1 0 の操作を無効化する。

【 0 1 8 0 】

次にステップ S 1 0 6 では、始動レバー 2 1 0 の操作があると、これを契機として乱数の抽出を行う。乱数の抽出を行った後、次のステップ S 1 0 7 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 2 1 0 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。

20

【 0 1 8 1 】

ステップ S 1 0 7 では、フラグ処理として、抽出された乱数値（以下では、抽出乱数値という）からいずれの当選役に該当するかを判定（乱数値の照合）する。この判定では、後述する当たり値判定テーブルにて抽出乱数値を照合する。ここで行われる乱数値の照合とは、予め決められた当選役の乱数値に、抽出乱数値が該当（合致、一致）するか否かを判定することである。このとき抽出乱数値がいずれかの当選役に該当すると判定された場合、該当する当選役に応じたフラグを ON（＝ 1）にする。そして、このとき ON（＝ 1）となつた当該当選役に対応するフラグのことを当該当選役当選フラグという。

【 0 1 8 2 】

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 B C 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、B C ゲーム中フラグのほか、R C ゲーム中フラグ、L R T ゲーム中フラグ、S R T ゲーム中フラグ、補助 R T ゲーム中フラグがある。そして、これらのゲーム状態フラグのいずれも OFF（＝ 0）状態となっている場合には、常に通常ゲーム状態フラグを ON（＝ 1）状態とする。

30

【 0 1 8 3 】

一方、ステップ S 1 0 7 にて、抽出乱数値がいずれの当選役にも該当しないと判定された場合、いずれの当選役にも該当しない「ハズレ」となり、ハズレフラグを ON にする。ここで、当選フラグまたはハズレフラグ（これらを総称して成立フラグという）とは、該当する成立フラグが ON になっているときに限り、その成立フラグに該当した当選役図柄を揃えることが可能となるものである。従って、ハズレフラグが成立フラグに該当する場合は、いずれの当選役図柄も揃えることができないことになる。上記のステップ S 1 0 6 及びステップ S 1 0 7 はスロットマシン 1 の内部にて乱数抽選を行っているということでもでき、以下ではこれらのステップのことを、まとめて内部抽選、あるいは内部抽選を行なう等という。なお、この乱数の抽出からフラグ処理までは内部抽選処理（前述の図 2 9 のステップ S 3 ）に相当する。また、このとき、サブ基板 4 4 9 に対して始動フラグ情報コマンドを送信する。

40

【 0 1 8 4 】

50

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（上述した割当時間に相当し、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。

【0185】

ステップS109では、前回のゲームでリプレイ図柄が入賞したか否かが判定される。そして、前回のゲームでリプレイ図柄が入賞したと判定された場合に限り（ステップS109におけるYES）、ステップS110に移り、後述する推奨図柄表示処理が行われる。

【0186】

ステップS109において、前回のゲームでリプレイ図柄が入賞しなかったと判定されたとき（ステップS109におけるNO）、および、前回のゲームでリプレイ図柄が入賞したと判定され且つ推奨図柄決定処理が行われたときは、ステップS111に移行し、全てのリール301a, 301b, 301cの回転を開始させる。

【0187】

ここで、「全てのリール301a, 301b, 301cの回転を開始させる」とは、全てのリール301a, 301b, 301cが所定の回転速度（例えば80回転/分）で回転するようにリールを回転させる処理である。したがって、全てのリール301a, 301b, 301cが所定の回転速度に至るまでの過程はどのような様子であっても良い。例えば、全てのリール301a, 301b, 301cの回転を同時に開始させる様子であってもよいし、全てのリール301a, 301b, 301cのうち一部のリール（例えば左リール301a）のみの回転を開始させ、次いで、残りのリールの回転を順次または同時に開始させるようにしてもよい。

【0188】

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。

【0189】

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。

【0190】

次にステップS112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。

【0191】

[内部抽選確率]

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

【0192】

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、 $2^{14} = 16384$ 個の乱数）と決めることができる。なお、スロットマシン1

10

20

30

40

50

では、抽出範囲の乱数値を0から16383まで($214 = 16384$ 個の乱数値)としているが、0から32767まで($215 = 32768$ 個の乱数値)や、0から65535まで($216 = 65536$ 個の乱数値)をとるものとしてもよい。乱数の抽出範囲を拡大すると、その分だけ抽出可能な乱数値の範囲(いわゆる分母)が大きくなるので特定の乱数値が偏って抽出されるといった事象が起こりにくくなる。

【0193】

上記の抽出範囲内においては、さらにそれぞれの当選役に対応する乱数値が予め割り当てられている。例えば、抽出範囲(0から16383)内の乱数値のうち、BC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「BCに当選した」ということになり、BCの内部抽選フラグ(成立フラグ、この場合は前述の当選フラグともいう)が当該ゲームでの情報コマンドとして処理されることになる。また、これを利用すると、抽出範囲及びBCに対応する乱数値から、BCの当選確率(BC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(BC)でいえば、

[BCに対応する乱数値の総個数 / 抽出範囲内の乱数値の総個数]
が、 $1 / 16384$ となり、BCの当選確率は $1 / 16384$ であるということになる。

【0194】

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(BC)では、抽出範囲内の乱数値「1」がBC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、BC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、BCの当たり値の範囲は乱数値「1」から「4」までとなる。そして、抽出乱数値が乱数値「1」から「4」までのいずれかに該当すると判定される(照合される)と、内部抽選の結果として「BCに当選した」ということになる。

【0195】

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

【0196】

図31(図31(a)、図31(b))及び図32(図32(a)、図32(b)、図32(c))は、スロットマシン1の全ての当選役についての当たり値と内部抽選確率を具体的に示している。なお、これらはそれぞれ、当たり値判定テーブルとして予めROM1112等に格納されているものである。

【0197】

図31(a)は、通常状態のゲーム(通常ゲームという)における各当選役及びハズレの当たり値の範囲(乱数値の範囲)を示したものである(通常判定テーブルともいう)。ここで、BC及びRCについては、それぞれBCのみ、あるいはRCのみとなる当たり値の範囲(単独当選当たり値という)と、BC+その他の当選役(チャンス役)、RC+その他の当選役(チャンス役)となる当たり値の範囲(共有当選当たり値という)に分けられている。

【0198】

上記のBC及びRCの単独当選当たり値は、スイカやランプ(役)、チェリー、リプレイ等の当たり値と同様に、その該当する当選役1つのみに対応している。すなわち、この図31(a)の例では、

抽出乱数値が「1」の場合は、スイカの当たり値に該当する。

抽出乱数値が「6000」の場合は、リプレイの当たり値に該当する。

抽出乱数値が「6240」の場合は、BC(赤BC)の当たり値に該当する。

といったことになり、同様に、

10

20

30

40

50

抽出乱数値が「6305」の場合は、RC(青RC)の当たり値に該当する。

抽出乱数値が「16000」の場合は、ハズレの当たり値に該当する。

というように、1つの抽出乱数値に対して、1つの当選役のみが対応するものである。

【0199】

一方、BC及びRCの共有当選当たり値は、図31(a)の例では、

抽出乱数値が「6290」の場合は、BC(青BC)、チャンス役の当たり値に該当する。

抽出乱数値が「6300」の場合は、RC(赤RC)、チャンス役の当たり値に該当する。

というように、1つの抽出乱数値に対して、複数(この場合2つ)の当選役が対応するものである。つまり、抽出乱数値が共有当選当たり値に該当する場合、複数の当選役のいずれにも当選したということになる。これは、前述したフラグ処理(図30のステップS107参照)にて、BC及びその他の当選役(チャンス役)の2つの当選フラグを、あるいはRC及びその他の当選役(チャンス役)の2つの当選フラグ(内部抽選フラグ)を同時にONにするということである。

【0200】

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

【0201】

すなわち、

BC(全体) 60 / 16384 (1 / 273.07)

RC(全体) 40 / 16384 (1 / 409.60)

というように、BC全体の当選確率、RC全体の当選確率が算出される。

【0202】

また、BC(BC全体)、RC(RC全体)の当選確率を比べてみると、BCは、RCに比べて若干当選しやすいといえる。

【0203】

図31(b)は、BCゲームにおける各当選役及びハズレの当たり値の範囲(乱数値の範囲)を示したものである(BCゲーム判定テーブルという)。

【0204】

これによれば、BCゲーム中は、BC及びRCの抽選は行われないことになる。そして、ランプの当選確率が大幅に向上去しており、BCゲーム中はほとんど、ランプに当選する可能性が極めて高いといえる。また、これに伴い、ハズレに該当する当たり値は大幅に減少しており、BCゲーム中にハズレとなる可能性は極めて低いといえる。

【0205】

そして、RCゲームでは、各当選役及びハズレの当たり値の範囲(RCゲーム判定テーブル)は設けずに、BC、RCを除く全ての当選役(スイカ、ランプ(役)、チェリー、チャンス役)のフラグをON(=1)にした状態でのゲームを実行する。そして、第1停止リールは直ちに停止することとなるため、これら4つのうちいずれかに対応する図柄が揃う(図24及び後述のリール停止処理参照)。また、スイカを除くと、ランプ(役)、チェリー、チャンス役はともに払い出し枚数が12枚となるため、規定枚数(110枚)に到達するまで効率よくメダルが払い出される。

【0206】

[RTゲーム]

スロットマシン1では赤BC図柄が揃った場合、そのBCゲーム(赤BCゲーム)の終了後からLRTゲーム(ロングリプレイタイムゲーム)が開始される。また、チャンス役図柄が揃った場合、次ゲームからSRTゲーム(ショートリプレイタイムゲーム)が開始される。

【0207】

10

20

30

40

50

ここで、R Tゲームとは、所定のゲーム回数（ゲーム期間）リプレイの当選確率を通常ゲームに比べて当選しやすくした状態を継続させるものである。これにより、R Tゲームではリプレイに頻繁に当選するといった状況を作り出すことが可能となる。このR Tゲームを、継続するゲーム回数によってさらに分けたものが、L R Tゲーム、S R Tゲームである。そして、L R Tゲームでは所定のゲーム回数を1000回、S R Tゲームでは所定のゲーム回数を3回としている。なお、以下では特に説明のないかぎり、R Tゲームと呼ぶ場合はL R Tゲーム、S R Tゲーム及び後述する補助R Tゲームを含むものとする。

【0208】

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

10

【0209】

図32は、それぞれL R Tゲーム、S R Tゲームにおける各当選役及びハズレの当たり値の範囲（乱数値の範囲）を示したものである。それぞれL R Tゲーム判定テーブル（図32（a））、S R Tゲーム判定テーブル（図32（b））ともいう。リプレイ以外の当選役の当たり値については前述した通り（図31（a）と同じ）であるため説明は省略する。

20

【0210】

すなわち、R Tゲーム中は通常ゲームでリプレイとなっていた当たり値に加えて、さらにハズレとなっていた当たり値の多くがリプレイの当たり値に変更されるため、リプレイの当選確率がL R Tゲームではトータルで約1/1.64、S R Tゲームではトータルで約1/1.43にまで高く変更されている。なお、図中の（ ）部分の当たり値は通常ゲームではハズレに該当していたことを指すものである。

20

【0211】

このように、R Tゲームでは、ハズレとなる可能性が低くなり、リプレイに当選する可能性が高くなる。つまり、再遊技となることが増えるため、遊技者が新たにメダルを掛ける（次々にメダルを消費する）ことが通常ゲームに比べて減少することになる。従って、R Tゲームは、遊技者にとって有利な条件でゲームを行うことのできるものであるといえる。

30

【0212】

また、S R Tゲームでのリプレイの当選確率は、L R Tゲームでのリプレイの当選確率に比べて若干高くなっているものの、これを遊技者が区別することはほぼ不可能なものとなっている。そして、L R Tゲームについては、チャンス役に当選した場合にも終了となる。従って、L R Tゲームが終了となる条件は、L R Tゲームでのゲーム回数が1000回に到達する、B CまたはR Cに当選する、チャンス役に当選する、という3つがあることとなる。

30

【0213】

一方、S R Tゲームが終了となる条件は、S R Tゲームでのゲーム回数が3回に到達する、B CまたはR Cに当選する、という2つということになる。なお、S R Tゲームについてもチャンス役に当選した場合に終了するものとしている。ただし、この場合には、当該チャンス役を契機として再びS R Tゲームが開始されることとなるため、ここでは終了条件に挙げていない。

40

【0214】

ここで、S R Tゲームが開始となる契機は、チャンス役図柄が揃った場合となっている。そして、チャンス役は単独当選当たり値、共有当選当たり値のいずれもあり、単独当選当たり値のチャンス役であった場合には、上記の終了条件2つとも成立可能な条件となる。つまり、3回のゲームのあいだにB CまたはR Cに当選すればこの終了条件（B CまたはR Cに当選するという終了条件）が満たされることになるからである。また、共有当選当たり値のチャンス役であった場合には、上記の終了条件のうち1つだけ満たされるということになる（この場合、3回のゲーム回数に到達するという終了条件）。

50

【0215】

さらにR Tゲームには、補助R Tゲームがある。図32(c)は、補助R Tゲームにおける各当選役及びハズレの当たり値の範囲(乱数値の範囲)を示したものである(これを補助R Tゲーム判定テーブルという)。この補助R Tゲームの開始条件は、当該ゲームにてBCまたはRCの内部抽選フラグがONとなり、なおかつ、当該ゲームでは該当するBC図柄またはRC図柄を揃えることができなかった場合となっている。

【0216】

ここで、共有当選当たり値のチャンス役を契機とした場合には、補助R Tゲームではなく、SRTゲームを開始させる。これにより、BCフラグまたはRCフラグがONとなっていても補助R Tゲームが開始されないことがあるということになる。

【0217】

また、補助R Tゲームはチャンス役を契機とせずに開始するものであることから、遊技者には、通常ゲームにおいて、どのような機会からでもR Tゲームが開始されるかのような印象を与えることができる。すなわち、いずれの図柄も揃っていない(ハズレ目)状態からでもR Tゲームが始まることに対する驚きを遊技者に与えることができる。

【0218】

そして、補助R TゲームではBC及びRCの抽選は行われない。すなわち、BCフラグ、もしくはRCフラグのいずれかがON状態となっている場合、この内部抽選フラグがOFF状態となるまで新たにBCやRCに当選するということがない。これは、BCもしくはRCに当選すると、該当する当選フラグは次ゲーム以降に持ち越し可能であるということである。

10

【0219】

そして、補助R Tゲーム中も通常ゲームでリプレイとなっていた当たり値に加えて、さらにハズレとなっていた当たり値の多くがリプレイの当たり値に変更されるため、リプレイの当選確率がトータルで約1/2.00にまで高く変更されている。なお、図中の()部分の当たり値は通常ゲームではハズレに該当していたことを指すものである。

20

【0220】

さらに、共有当選当たり値に該当する当選役(BC及びチャンス役、RC及びチャンス役)の抽選も行われないため、チャンス役のトータルでの当選確率が通常ゲームに比べて低くなる(約1/115.38から約1/256.00となる)。

30

【0221】

そしてこの補助R Tゲームは当該ゲームにて揃えることができなかった該当当選役図柄(BC図柄またはRC図柄が該当する)が揃えられるまで継続する。従って、BCまたはRCに当選した場合、これらに対応する図柄(BC図柄またはRC図柄)を揃えるまでは、遊技者が消費するメダルの総数を抑えることができる。

【0222】

また、補助R Tゲームでのリプレイの当選確率は、他のR Tゲーム(SRTゲーム及びLRTゲームが該当する)でのリプレイの当選確率に比べて若干低くなっているものの、これを遊技者が区別することはほぼ不可能なものとなっている。

【0223】

以上のことから、通常ゲームからR Tゲームが開始される場合、それがチャンス役を契機としたものでないこともあることとなる。従って、通常ゲームにおいてチャンス役図柄が揃うことだけに遊技者の興味が向いてしまうといったことを極力避けることができる。

40

【0224】

なお、スロットマシン1には複数の設定値(設定値1から6までの6段階)を設けている(それぞれ図示はしない)。そして、それぞれの設定値では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 < 設定値5 < 設定値6、というように設定値が高くなるほど当選役(特にBC、RC等)の内部抽選確率が優遇されるようになっている。例えば、設定値1に比べると設定値6ではBCの当選確率が高く決められているのでBC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

50

特徴を持たせて遊技者が設定値の推測する際の手掛けたり、ホール等の経営に合わせた設定値にてスロットマシン1の運用をしたり、といったことが可能となる。なお、上記のような設定値に限られることはない。また、上記の図31及び図32は、設定値5に相当する内部抽選確率を示したものである。

【0225】

[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33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。なお、この「リール停止処理」は、本発明の「回動停止制御手段」に相当する。

10

【0226】

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

【0227】

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

20

【0228】

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。

30

【0229】

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、

30

[左リール 中リール 右リール]、

あるいは、

[左リール 右リール 中リール]となる2つの停止操作手順にさらに分けられる。これら2つをまとめて「順押し」と呼ぶ。なお、後者の停止操作手順は特に「順はさみ押し」とも呼ばれる場合もある。

40

【0230】

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、

40

[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。

【0231】

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

50

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。

【 0232 】

ステップ S 202 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 S 201 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 S 202 の判定が満たされ、ステップ S 203 に移る。

10

【 0233 】

ステップ S 203 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 S 203 の判定は満たされ、次のステップ S 204 に移る。

20

【 0234 】

次のステップ S 204 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、内部抽選フラグに対応するリール停止制御テーブルに基づいて内部抽選フラグに対応する当選役図柄の停止位置の制御を実行する。

【 0235 】

ステップ S 206 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。この時点で、図柄表示窓 401 内に表示された第 1 停止リール（この場合は左リール 301a）の図柄群（これを第 1 停止リールの停止目と呼ぶ、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、その該当当選役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。

30

【 0236 】

該当当選役図柄が上段位置にある場合は、残りのリール（中リール 301b、右リール 301c）では上段ラインまたは右下がりラインのいずれかに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が選択される。また、該当当選役図柄が下段位置にある場合も、同様に残りのリール（中リール 301b、右リール 301c）では下段ラインまたは右上がりラインのいずれかに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が選択される。

40

【 0237 】

そして、該当当選役図柄が中段位置にある場合は、残りのリール（中リール 301b、右リール 301c）では中段ラインのみに該当当選役図柄揃えることの可能なリール停止制御テーブルが選択される。

【 0238 】

ステップ S 207 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 S 208 に移る。

【 0239 】

次いでステップ S 208 では、左リール停止フラグ LF を ON (LF = 1) として、ステップ S 209 に移る。

【 0240 】

50

そして、ステップS209では、全てのリール301a, 301b, 301cが停止状態となつたかを判定する。この例では、まだ左リール停止フラグLFがONとなつただけであり、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。

【0241】

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。

【0242】

ステップS210では、中リール301bが停止状態となつ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。

【0243】

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。

【0244】

ステップS213では、中リール停止処理として、成立フラグに対応するリール制御テーブル（この場合は上記のステップS206で決定したリール停止制御テーブル）に基づいて該当選択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。

【0245】

そして、再度ステップS209では、左リール301a及び中リール301bが停止状態となつただけであり、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。

【0246】

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。

【0247】

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。

【0248】

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し、ステップS224に移る。なお、このリール停止処理では、リールが停止するごとに、サブ基板449に対して停止情報コマンドを送信する。

【0249】

ステップS224では、全てのリール301a, 301b, 301cが停止状態となつたときの停止図柄情報が記憶される。停止図柄情報は、例えば、全てのリール301a, 301b, 301cのうち特定のリールについての停止図柄情報、または/および、全てのリール301a, 301b, 301cの停止図柄情報（図柄組み合わせ）が例示される。停止図柄情報は、図柄表示窓401に表示された図柄の種別ではなく、図柄表示窓40

10

20

30

40

50

1に表示された図柄の配列番号までもが特定される情報である。

【0250】

また、「中押し」と及び「逆押し」の停止操作手順の場合も上記とほぼ同様の説明ができるため内容の同じ説明は省略する。ただし、ステップS205の左リール停止処理についてのみは上記の説明と異なるため、以下のリール停止制御にて詳細を説明する。

【0251】

[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でき可能な範囲（該当当選役図柄を引き込むことが可能な引き込み範囲、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。

【0252】

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、リールが完全に停止状態となるまでに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できとなる。よって、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こととなる。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。

【0253】

スロットマシン1では、ランプ（役）、リプレイ、チャンス役が成立フラグとなる場合には、遊技者の目押しを必要とせずに必ず該当当選役図柄を揃えることができる（前述の図24参照）。これは、ランプ（役）、リプレイ、チャンス役については、対応するそれぞれの当選役図柄が最大でも4個分の図柄間隔にて配置されているからである。

【0254】

ここで、チェリーが成立フラグとなる場合、チェリーについての判定の対象となるのは、左リール301aのチェリー図柄のみである。つまり、チェリー図柄は左リール301aのみの停止目にて判定される当選役図柄ということになる。また、左リール301aにはチェリー図柄が2つしか配置されておらず、チェリーについては取りこぼしが生じる可能性がある（最大4個分の図柄間隔を超えていたため）。

【0255】

当該ゲームの成立フラグがチェリーである場合には、「中押し」や「逆押し」であっても、左リール301aにてチェリー図柄が引き込み可能な範囲内にあれば、上記の説明と同様に、このチェリー図柄を図柄表示窓401内に停止させることができる。

【0256】

そして、上記リール停止処理における「中押し」と及び「逆押し」と、「順押し」との相違点は、チェリーが成立フラグとならない場合に実行されるリール停止制御にある。つまり、当該ゲームの成立フラグがチェリー以外であった場合、上記リール停止処理のステップS205の左リール停止処理では、該当当選役図柄を揃えることを可能とすることに優先してチェリー図柄を図柄表示窓401内に停止することを回避するリール停止制御が実行される。このようなリール停止制御は、チェリー回避制御とも呼ばれる。

10

20

30

40

50

【0257】

このようなチェリー回避制御は、当該ゲームの成立フラグがチェリー以外であり、「逆押し」または「中押し」による停止操作手順により中リール301b及び右リール301cが既に停止している場合に実行される。

【0258】

例えば、当該ゲームの成立フラグがランプ（役）であり、中リール301b及び右リール301cのランプ図柄は前述の5つの有効ラインのうちのいずれか一つに停止している状態は、左リール301aのランプ図柄がこのとき該当する有効ライン上に停止すればランプ図柄が揃うこととなる状態である。このような状態を「ランプ図柄がテンパイ状態になっている」という。

10

【0259】

そして、ランプ図柄が下段ラインあるいは右上がりラインにテンパイ状態となっている例をとると、左リール301aのランプ図柄は図柄表示窓401内の下段位置に停止することでテンパイ状態となっている有効ライン上に表示されることになる。このとき、左リール301aの配列番号7番から10番（図24参照、以下では、単に番という）の図柄が図柄表示窓401内に停止するような停止操作が受け付けられた場合、図柄表示部401内の下段位置にランプ図柄を停止させるためには、11番のランプ団柄を下段位置に停止させる必要がある。ところが、11番のランプ団柄を下段位置に停止させると、同時に13番のチェリー団柄が上段位置に停止することになってしまう。従って、この場合には、引き込み可能な範囲にランプ団柄（該当選役団柄）があっても、チェリー団柄を図柄表示窓401内に停止させないために、ランプ団柄を下段位置に引き込まないリール停止制御が行われる。これにより、結果としてランプを取りこぼすことになる。なお、このチェリー回避制御により、リプレイについても同様に取りこぼしが生じる場合がある（詳細は省略する）。

20

【0260】

このように、「逆押し」や「中押し」では「順押し」では取りこぼしの生じないランプ（またはリプレイ）についても取りこぼしが生じる可能性があるため、スロットマシン1では、特に「順押し」にて遊技を進めていくよう遊技者に教示する態様をとることが望ましい。このような態様は、例えば、「スロットマシン1は順押しでお遊び下さい」や「当遊技機では左リールから停止させてご遊技下さい」などの表記等をスロットマシン1に付すことなどである。

30

【0261】

また、共有当選当たり値の当選役の場合は、B C図柄（またはR C図柄）を優先的に引き込むものとしている。ただし、B C図柄（またはR C図柄）は目押しが必要な図柄であるため、B C図柄（またはR C図柄）が引き込み不可能なとき（引き込み可能範囲にない）には他方の当選役図柄（チャンス役図柄）を引き込むものとする。そして、チャンス役図柄は取りこぼしの生じない図柄の配列となっているため（図24参照、ただし順押しに限定する）、共有当選当たり値の当選役に該当する場合には、B C図柄（またはR C図柄）、もしくはチャンス役図柄（他方の当選役図柄）のいずれかを必ず揃えることができる。

40

【0262】

なお、上記の態様に限られず、リール停止ボタン211a, 211b, 211cの停止操作次第によってチャンス役図柄の引き込みが不可能な場合が生じるような図柄配列であるときは、当選役が共有当選当たり値である場合に、B C図柄（またはR C図柄）の引き込みを抑制し、B C図柄（またはR C図柄）と重複して当選したチャンス役を優先的に引き込むようにしてもよい。

【0263】

また、R Cゲーム中は、第1停止リールのみ停止操作が受け付けられてから直ちに（75ms以内）に当該リールを停止させる制御を実行する。つまり、第1停止リールについては、引き込み制御が行われないこととなる。なお、これは、R Cゲーム中のみに限定さ

50

されることはない。

【0264】

また、RCゲーム中は複数の当選役のフラグがONとなることから、これらの当選役に優先順位をつけるものとしてもよい。すなわち、第1停止リールが停止状態となり、少なくとも複数の当選役図柄が揃う可能性がある場合、このうちで優先順位の高い該当選役図柄を揃えさせる停止制御を行うなどすることである。例えば、このときの優先順位として、メダルの払い出し枚数の多い順に優先順位を付けるものとすれば、遊技者は効率よくメダルを獲得することができる。

【0265】

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

10

【0266】

[判定処理]

リール停止処理が終了すると、図柄表示窓401内にていずれかの有効ライン上に当選役図柄が揃っているか（いずれかの当選役に該当する図柄の組み合わせ態様が表示されているか）否かについて判定を行う。図34では、この判定処理の内容を具体的に説明する。

20

【0267】

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

30

【0268】

ステップS301、S302では、それぞれ、RCゲーム中であるか、BCゲーム中であるかを判定する。これは後述するRCゲーム中フラグ、BC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。なお、BCゲーム中フラグにはさらに赤BCゲーム中フラグ、青BCゲーム中フラグがある。以下では、単にBCゲーム中フラグという場合、これらをまとめた総称とする。

30

【0269】

RCゲーム中フラグがON（=1）となっていると、ステップS301の判定が満たされ、ステップS390に移る。またBC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。

【0270】

RCゲーム中フラグ、BCゲーム中フラグのいずれもOFF（=0）となっている場合、ステップS301、S302の判定がいずれも満たされず、ステップS304に移る。

40

【0271】

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、いずれかの有効ライン上に揃っている当選役図柄に応じて、さらに以下のステップS320, S330, S340, S350, S360のいずれかに移る。

【0272】

ステップS320では、BC図柄が揃っているかを判定する。いずれかの有効ライン上にBC図柄が揃っている場合（「赤7図柄 - 赤7図柄 - 赤7図柄」、または「青7図柄 - 青7図柄 - 青7図柄」）、この判定が満たされ、次のステップS322に移る。なお、このとき、サブ基板449に対してコマンドを送信する。このコマンドは、BC図柄が揃ったことを知らせる祝福効果音を発生させたり、祝福メッセージを表示させたり、するためのものである。

50

【0273】

次のステップS322では、B C ゲーム開始処理を実行する。ここでは、B C 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することになる（詳細は後述する）。

【0274】

ステップS330では、R C 図柄が揃っているかを判定する。いずれかの有効ライン上にR C 図柄が揃っている場合（「青7図柄 - 赤7図柄 - 赤7図柄」、または「青7図柄 - 青7図柄 - 赤7図柄」）、この判定が満たされ、次のステップS332に移る。なお、このとき、サブ基板449に対してコマンド（判定結果コマンドという、以下同様）を送信する。このコマンドは、R C 図柄が揃ったことを知らせる祝福効果音を発生させたり、祝福メッセージを表示させたり、するためのものである。

10

【0275】

次のステップS332では、R C ゲーム開始処理を実行する。ここでは、R C ゲームとして、B C 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）。

【0276】

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。いずれかの有効ライン上にリプレイ図柄が揃っている場合（「リプレイ図柄 - リプレイ図柄 - リプレイ図柄」）、この判定が満たされ、次のステップS342に移る。なお、このとき、サブ基板449に対してコマンドを送信する。このコマンドは、リプレイ図柄が揃ったことを知らせる効果音を発生させたり、メッセージを表示させたり、するためのものである。

20

【0277】

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、次のゲームを再遊技として開始させることができる。

【0278】

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。

30

【0279】

ステップS350では、小役図柄が揃っているかを判定する。いずれかの有効ライン上に小役図柄が揃っている場合（「スイカ図柄 - スイカ図柄 - スイカ図柄」、または「ランプ図柄 - ランプ図柄 - ランプ図柄」、または「チェリー図柄 - ANY - ANY」）、この判定が満たされ、次のステップS352に移る。

【0280】

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、遊技価値付与手段に相当する）。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。なお、このとき、サブ基板449に対して判定結果コマンドを送信する。このコマンドは、小役図柄が揃ったことを知らせる効果音を発生させたり、メッセージを表示させたり、するためのものである。

40

【0281】

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。

【0282】

ステップS360では、チャンス役図柄が揃っているかを判定する。いずれかの有効ライン上にチャンス役図柄が揃っている場合（「リプレイ図柄 - リプレイ図柄 - チェリー図柄」）、この判定が満たされ、次のステップS362に移る。

【0283】

50

そして、ステップ S 3 6 2 では、規定枚数（1枚）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（1枚）のメダルを払い出す、最小単位遊技価値付与手段に相当する）。そして、このときはメダルの払出枚数は表示しない（払出枚数表示 LED 6 1 2 に表示しない）。これにより、遊技者には当該チャンス役に対応した1枚のメダルが払い出されたことが報知（告知、表示）されない。なお、このとき、サブ基板 4 4 9 に対して判定結果コマンドを送信する。ただし、このコマンドでは、チャンス役図柄が揃ったことを知らせる効果音を発生させたり、メッセージを表示させたり、することはしない。従って、遊技者にはチャンス役図柄が揃ったことが積極的に知らされる（告知、報知、教示、示唆等）ことがないことになる。

【0284】

10

そして、ステップ S 3 6 4 では、このときの当選フラグ（チャンス役当選フラグ）を OFF（= 0）にする。

【0285】

ステップ S 3 6 6 では、SRT ゲーム開始フラグを ON（= 1）にする。次のステップ S 3 6 8 に移り、RT ゲーム開始処理（詳細は後述する）を実行する。

【0286】

有効ライン上にいずれの当選役図柄も揃っていない場合、上記のステップ S 3 2 0, S 3 3 0, S 3 4 0, S 3 5 0, S 3 6 のいずれの判定も満たされず、ステップ S 3 7 0 に移る。なお、このときの出目が「ハズレ目（バラバラな図柄の組み合わせ態様）」ということである。

20

【0287】

ステップ S 3 7 0 では、ハズレ処理を実行する。このハズレ処理では、この時点で ON（= 1）状態となっている当選フラグが BC 及び RC 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。なお、このとき、サブ基板 4 4 9 に対して判定結果コマンドを送信する。ただし、このコマンドでは、ハズレであったことを遊技者に積極的に知らせる（告知、報知、教示、示唆等）ことはしない。

【0288】

従って、当該当選フラグが、BC 当選フラグ、RC 当選フラグ、のいずれにも該当しない場合、この時点で「取りこぼし」が確定することになる。

【0289】

30

一方、当該当選フラグが BC 当選フラグ、RC 当選フラグのいずれかに該当する場合、該当当選フラグは OFF とならず、次ゲーム以降に持ち越される。これにより、BC 及び RC については取りこぼしを生じることがなく、該当する当選役図柄を揃えることができるまで該当当選フラグが持ち越されていくことになる。従って、遊技者は、BC や RC といった他の当選役に比べて利益の度合いの高い当選役の取りこぼしを心配することができなく BC や RC の遊技特典は必ず獲得できるという安心感を持ってゲームに臨むことができる。

【0290】

ハズレ処理を実行した後、ステップ S 3 6 8 の RT ゲーム開始処理を実行する。

【0291】

40

上記のステップ S 3 0 4 からステップ S 3 6 8 までの処理は、通常ゲーム、RT ゲームの場合に実行する処理となる。次にステップ S 3 8 0 以降の処理について説明する。ここでの処理は、BC ゲーム、RC ゲームの場合に実行する処理である。

【0292】

まず、ステップ S 3 8 0 では、BC 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「BC ゲーム時払出役」とは、スイカ、ランプ（役）、チェリーに加えてチャンス役を含めた BC ゲーム中にメダルの払い出しがある当選役の総称である。そして、いずれかの有効ライン上に BC ゲーム時払出役図柄が揃っている場合（「スイカ図柄 - スイカ図柄 - スイカ図柄」、または「ランプ図柄 - ランプ図柄 - ランプ図柄」、または「チェリー図柄 - ANY - ANY」、または「リプレイ図柄 - リプレイ図柄 - チェリー図柄」）、

50

この判定が満たされ、次のステップ S 3 8 2 に移る。

【0 2 9 3】

次のステップ S 3 8 2 では、揃っている B C 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 1 1 0 より規定枚数のメダルを払い出す）。そして、メダルの払出枚数を表示する（払出枚数表示 LED 6 1 2 に表示する）これにより、遊技者には当該 B C 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。なお、このとき、サブ基板 4 4 9 に対して判定結果コマンドを送信する。このコマンドは、B C ゲーム時払出役図柄が揃ったことを知らせる効果音を発生させたり、メッセージを表示させたり、するためのものである。

【0 2 9 4】

ステップ S 3 8 2 に次いで、ステップ S 3 8 4 では、B C ゲーム終了判定処理を実行する（詳細は後述する）。その後、前述したステップ S 3 6 8 に移り、R T ゲーム開始処理を実行する。

【0 2 9 5】

次にステップ S 3 9 0 以降の説明をする。ステップ S 3 9 0 では、R C 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「R C ゲーム時払出役」も、前述の B C ゲーム時払出役と同様、スイカ、ランプ（役）、チェリーに加えてチャンス役を含めた R C ゲーム中にメダルの払い出しがある当選役の総称である。そして、いずれかの有効ライン上に B C ゲーム時払出役図柄が揃っている場合（「スイカ図柄 - スイカ図柄 - スイカ図柄」、または「ランプ図柄 - ランプ図柄 - ランプ図柄」、または「チェリー図柄 - A N Y - A N Y」、または「リプレイ図柄 - リプレイ図柄 - チェリー図柄」）、この判定が満たされ、次のステップ S 3 9 2 に移る。

【0 2 9 6】

次のステップ S 3 9 2 では、揃っている R C 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 1 1 0 より規定枚数のメダルを払い出す）。そして、メダルの払出枚数を表示する（払出枚数表示 LED 6 1 2 に表示する）これにより、遊技者には当該 R C 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。チェリー及びチャンス役については、R C ゲーム中では、払い出すメダルの規定枚数が変わるため、ここでの規定枚数も B C ゲームのそれとは異なるものとなる。なお、このとき、サブ基板 4 4 9 に対して判定結果コマンドを送信する。このコマンドは、R C ゲーム時払出役図柄が揃ったことを知らせる効果音を発生させたり、メッセージを表示させたり、するためのものである。

【0 2 9 7】

ステップ S 3 9 2 に次いで、ステップ S 3 9 4 では、R C ゲーム終了判定処理を実行する（詳細は後述する）。

【0 2 9 8】

そして、上記のステップ S 3 8 0 、またはステップ S 3 9 0 の判定が満たされない場合、ステップ S 3 8 6 に移り、当該当選フラグを O F F (= 0) にする。これは主にスイカを取りこぼした場合が相当する。ハズレの場合は、ここでの処理は特に行われず終了となる。なお、この例では、R C ゲーム中は取りこぼしが生じないため、この判定が満たされない場合はないこととなるが、R C ゲーム中に取りこぼしを生じる態様とした場合には、このステップ S 3 9 0 の判定が満たされないことも有り得ることとなる。そのため、図 3 4 中では創造線（点線）で表記している。

【0 2 9 9】

[推奨図柄表示処理]

上述のとおり、スロットマシン 1 では、前回のゲームでリプレイ図柄が入賞したと判定されると（ステップ S 1 0 9 における Y E S ）、推奨図柄表示処理が行われる。

【0 3 0 0】

推奨図柄とは、内部抽選にいかなる当選役が当選成立していたとしても、この推奨図柄が有効ライン上に表示されるようにリール停止ボタン 2 1 1 a , 2 1 1 b , 2 1 1 c の

10

20

30

40

50

押下操作を行うことによって、当該当選役の入賞をとりこぼすことがない図柄である。また、この推奨図柄が有効ライン上に停止表示されうるリール停止ボタン 211a, 211b, 211c の押下操作のタイミングを、以下、推奨タイミングと称する。

【0301】

本実施形態では、上述したとおり、全てのリール 301a ~ 301c は、リール停止ボタン 211a, 211b, 211c の押下操作を行ってから所定図柄数以内（例えば 4 図柄以内）の引き込み範囲で停止制御が行われる。したがって、リール停止ボタン 211a, 211b, 211c の押下操作を行うタイミング次第では、当選役をとりこぼしてしまうことがある。

【0302】

例えば内部抽選にてチェリー役が当選成立し、且つ、リール帯 321a の配列番号 6 番のランプ図柄が上段に、リール帯 321a の配列番号 5 番のリプレイ図柄が中段に、リール帯 321a の配列番号 4 番の白 7 図柄が下段にあるタイミングで左リール 301a の停止操作を行った場合には、図 24 を参照しても分かるように、当選役としてのチェリー図柄を有効ライン上に表示することができない。

10

【0303】

また、例えば内部抽選にてスイカ役が当選成立し、且つ、リール帯 321a の配列番号 2 番の TOKORO 図柄が上段に、リール帯 321a の配列番号 1 番のランプ図柄が中段に、リール帯 321a の配列番号 21 番のリプレイ図柄が下段にあるタイミングで左リール 301a の停止操作を行った場合には、図 24 を参照しても分かるように、当選役としてのスイカ図柄を有効ライン上に表示することができない。

20

【0304】

これに対し、例えば、リール帯 321a の配列番号 3 番のチェリー図柄またはリール帯 321a の配列番号 4 番の白 7 図柄が上段にあるタイミングで左リール 301a の停止操作を行った場合には、図 24 を参照しても分かるように、内部抽選にていかなる当選役が当選成立した場合であっても、当該当選役が入賞することになる。なぜなら、上記のタイミングで左リール 301a の停止操作を行った場合、最大引き込み数である 4 図柄の範囲に、全ての小役とリプレイ役とが含まれているからである。ただし、上記のタイミングで左リール 301a の停止操作を行ったとしても、いずれの当選役も当選成立していなければ、例えば、リール帯 321a の配列番号 6 番のランプ図柄が上段に、リール帯 321a の配列番号 5 番のリプレイ図柄が中段に、リール帯 321a の配列番号 4 番の白 7 図柄が下段に、表示される（チェリーが上段、中段および下段のいずれにも表示されなければよい）。なお、リール帯 321a の配列番号 5 番のリプレイ図柄が上段にあるタイミングで左リール 301a の停止操作を行った場合にはチェリーを中段に表示させることができない。

30

【0305】

同様に、本実施形態では、リール帯 321a の配列番号 13 番のチェリー図柄またはリール帯 321a の配列番号 14 番の CHOCO 図柄が上段にあるタイミングで左リール 301a の停止操作を行った場合にも、図 24 を参照しても分かるように、内部抽選にていかなる当選役が当選成立した場合であっても、当該当選役が入賞することになる。ただし、上記のタイミングで左リール 301a の停止操作を行ったとしても、いずれの当選役も当選成立していなければ、例えば、リール帯 321a の配列番号 16 番のランプ図柄が上段に、リール帯 321a の配列番号 15 番のリプレイ図柄が中段に、リール帯 321a の配列番号 14 番の CHOCO 図柄が下段に、表示される（チェリーが上段、中段および下段のいずれにも表示されなければよい）。

40

【0306】

したがって、本実施形態では、リール帯 321a の配列番号 3 番のチェリー図柄が上段に、配列番号 2 番の TOKORO 図柄が中段に、配列番号 1 番のランプ図柄が下段にあるときが推奨タイミング（第 1 の推奨タイミング）となる。この他に、リール帯 321a の配列番号 4 番の白 7 図柄が上段に、配列番号 3 番のチェリー図柄が中段に、配列番号 2 番

50

のTOKORO図柄が下段にあるとき（第2の推奨タイミング）、リール帯321aの配列番号13番のチェリー図柄が上段に、配列番号12番のTOKORO図柄が中段に、配列番号11番のランプ図柄が下段にあるとき（第3の推奨タイミング）、リール帯321aの配列番号14番のCHOCO図柄が上段に、配列番号13番のチェリー図柄が中段に、配列番号12番のTOKORO図柄が下段にあるとき（第4の推奨タイミング）は、いずれも推奨タイミングとなる。

【0307】

なお、毎ゲームのように目押しを駆使する遊技者は、左リール301aの回転中に視認しやすい白7図柄をめじるとして、左リール301aの停止操作を行うと考えられる。この場合、リール帯321aの配列番号4番の白7図柄が上段付近にあるタイミングで、左リール301aの停止操作を行うことになる。

10

【0308】

ここで、例えば内部抽選にてスイカ役が当選成立し、且つ、リール帯321aの配列番号4番の白7図柄が上段にあるタイミングで左リール301aの停止操作を行った場合には、少なくとも3図柄が引き込まれることとなる。このとき、白7図柄を上段に狙ったにもかかわらず白7図柄が下段さえも通り過ぎてしまい、配列番号7番のスイカ図柄が上段または下段に表示されることになる。これにより、遊技者は、左リール301aの停止挙動に異変（停止操作したタイミングと表示された図柄とがかけ離れていることによる違和感）を感じ、スイカ役が当選成立していることを把握できる。そして、中リール301bおよび右リール301cの有効ライン上にスイカ図柄を狙うことで、スイカ役をとりこぼすことなく入賞させることができる。

20

【0309】

以下、推奨図柄表示処理について、図35を用いて説明する。図35は、推奨図柄表示処理を具体的に示したものである。本実施形態では、左リール301aにのみ推奨図柄表示処理が行われる。ただし、これに限らず、中リール301bまたは/および右リール301cでも推奨図柄表示処理が行われるようにしてもよい。

【0310】

推奨図柄表示処理は、ゲームの進行の遅延が生じないように行われる。具体的には、1ゲームに割り当てられた割当時間の残時間を判定し（ステップS1101）、かかる残時間が所定時間t[sec]以上であるときに（ステップS1101におけるYES）、ステップS1102に移行し、推奨図柄決定処理が行われる。なぜなら、推奨図柄表示処理が行われている最中に割当時間が経過してしまうことを防止するためである。すなわち、推奨図柄表示処理が行われていると、全てのリール301a～301cが一定速度に至るという条件を満たすことが困難となるため、リール停止ボタン211a, 211b, 211cを有効にすることはできず、ゲームの進行が遅延してしまうからである。そこで、本実施形態では、1ゲームに割り当てられた割当時間の残時間が所定時間t[sec]未満であるときは（ステップS1101におけるNO）、推奨図柄表示処理が行われることなく、ステップS1112に移行するようにしている。

30

【0311】

なお、本実施形態では、前回のゲームにおいてリプレイ役に入賞した場合に限り（ステップS109におけるYES）、推奨図柄表示処理を行うようにしている。これは、前回のゲームにおいてリプレイ役に入賞すると、次回ゲームを実行するにあたりメダル等の遊技媒体の投入に要する時間を短縮しうるからである。また、1ゲームに割り当てられた割当時間の残時間が所定時間t[sec]以上であるときに始動レバー210の操作が行われたときは、常に推奨図柄表示処理が実行されるようにすると、かかる処理が却って煩わしいと感じる遊技者もいる。そこで、本実施形態のように、推奨図柄表示処理を一定の制限をかけて行なうことが好ましい。なお、リプレイ役に入賞した場合に限り推奨図柄表示処理が行われる態様に限定されるものではない。

40

【0312】

推奨図柄決定処理（ステップS1102）では、推奨図柄を表示するに際して、どの図

50

柄を推奨図柄として表示すればよいかを決定し、該決定された推奨図柄を記憶する処理である。本実施形態では、遊技者の意思によって推奨図柄が決定される。具体的には、リール301a～301cが停止しているときに、遊技者が図示しない操作手段を操作することで、このときに図柄表示窓401に表示されている図柄情報が、推奨図柄として決定される。図柄情報とは、いずれか一のリールまたは全てのリール301a～301cが停止しているときに、停止している一のリールに付された図柄のうち図柄表示窓401に表示されている図柄の情報、または/および、全てのリール301a～301cが停止しているときに、この全てのリール301a～301cを跨る図柄組み合わせの情報等である。

【0313】

例えば、前回のゲームが実行された結果として、リール帯321aの配列番号4番の白7図柄が上段に表示されているときに、この白7図柄を推奨図柄として決定すべく遊技者によって操作されると、この白7図柄が推奨図柄として決定される。

10

【0314】

なお、推奨図柄を決定するための操作手段は、専用の操作手段であってもよいし、例えばリール停止ボタン211cを所定時間を超えて押下した（すなわち、長押しした）場合に、上述した図柄情報を記憶するようにしてもよい。

20

【0315】

なお、過去の表示履歴に基づいて、毎ゲームのように目押しを駆使する遊技者でないと判断した場合には、推奨図柄表示処理を行わないようにすることが好ましい。かかる遊技者にとって推奨図柄表示処理は何ら興味があるものではなく、推奨図柄表示処理が行われると却って煩わしいと感じる可能性が高いからである。

20

【0316】

また、本実施形態では、配列番号4番の白7図柄および配列番号14番のCHOCO図柄のいずれかを上段に狙って左リール301aの停止操作を行っていれば、内部抽選にいずれの当選役が当選成立したとしても、当該当選役をとりこぼすことがない（すなわち、とりこぼしのない停止タイミングが複数ある）。そこで、前回のゲーム結果、または/および、過去の表示履歴に基づいて、毎ゲームのように目押しを駆使する遊技者でないと判断した場合であったとしても、回数を限って（例えば1回に限り）、推奨図柄表示処理を行うようにしてもよい。たとえ目押しの上級者であったとしても、例えば白7図柄の位置を把握するために、回転表示中のリールの停止操作を行うことなく、暫くの間、リールを視認し続けることによってゲームの進行が遅延することがあるからである。

30

【0317】

推奨図柄決定処理（ステップS1102）が終了すると、ステップS1103に移行し、ステップS1102により決定された推奨図柄の位置が把握されて記憶される。例えば、上段に狙うべき推奨図柄が配列番号4番の白7図柄であるとき、リール帯321aの配列番号1番のランプ図柄が下段にあると判断された場合、推奨図柄としての配列番号4番の白7図柄は、上段の1図柄上にあると判断され、該判断結果が記憶される。このようにして推奨図柄の位置が把握・記憶されると、ステップS1104に移行し、事前表示処理が行われる。

40

【0318】

事前表示処理は、リール停止ボタン211a, 211b, 211cが有効になる前に先だって行われる。上述したとおり、ゲームの進行の遅延が生じないようにするためにある。すなわち、1ゲームに割り当てられた割当時間が経過する前にリール停止ボタン211a, 211b, 211cの操作が行われたとしても、停止操作が無効となる（無効時間が生じる）。すなわち、割当時間が経過する前にリール停止ボタン211a, 211b, 211cの操作が行われたとしても、かかる操作が受け付けられず、いずれのリール301a～301cも停止することがない。そこで、事前表示処理は、このような無効時間を利用して行われる。

【0319】

具体的には、1ゲームに割り当てられた割当時間の残時間が、特定時間T [sec] 未

50

満であるか否かが判定され、特定時間 T [sec] 未満である場合に限り、ステップ S 1 1 0 2 で決定されたリール帶 3 2 1 a の推奨図柄が図柄表示窓 4 0 1 にて視認可能に表示される。

【 0 3 2 0 】

ここで、「視認可能に表示される」態様としては、左リール 3 0 1 a の回転を開始したのち、上段、中段または下段（好ましくは上段）に推奨図柄を一旦停止させる態様、または、推奨図柄が上段、中段または下段を通過するに際して該推奨図柄を視認可能な程度の速度まで減速させる態様等が相当する。ただし、推奨図柄が上段、中段または下段を通過する際に、該推奨図柄を視認可能であれば、上記の態様に限られない。

【 0 3 2 1 】

なお、1ゲームに割り当てられた割当時間の残時間が特定時間 T [sec] 未満である場合に限り、推奨図柄が図柄表示窓 4 0 1 にて視認可能に表示される（すなわち事前表示処理が行われる）ようにしたのは、ステップ S 1 1 0 2 で決定された推奨図柄が、図柄表示窓 4 0 1 を通過したのち周回して再び図柄表示窓 4 0 1 に至るときには、リール停止ボタン 2 1 1 a , 2 1 1 b , 2 1 1 c の押下操作が有効となっているようとするためである。

【 0 3 2 2 】

例えば、ステップ S 1 1 0 3 において推奨図柄の位置が図柄表示窓 4 0 1 の上段であると判定され、左リール 3 0 1 a の回転速度を 8 0 回転 / 分（1回転あたり 0 . 7 5 [sec]）とし、推奨図柄を上段に 0 . 2 5 [sec] だけ一旦停止させる態様で事前表示処理が行われるとすると、かかる事前表示処理は、以下のとおりとなる。例えば、1ゲームに割り当てられた割当時間の残時間が 1 . 0 0 [sec] 以上であると、推奨図柄が図柄表示窓 4 0 1 を通過したのち周回（1回転）して再び図柄表示窓 4 0 1 に至ったときに割当時間が経過していない。そこで、この場合には、1ゲームに割り当てられた割当時間の残時間が 1 . 0 0 [sec] 未満であることが、事前表示処理が行われる条件となる。これにより、推奨図柄が図柄表示窓 4 0 1 にて視認可能に表示されたのち、左リール 3 0 1 a が周回するタイミングでリール停止ボタン 2 1 1 a を操作すると、内部抽選にていずれの当選役が当選成立した場合であっても、ゲームの進行が遅延することなく当該当選役をとりこぼすことを回避することが可能となる。

【 0 3 2 3 】

なお、推奨図柄が上段に一旦停止している最中に割当時間が経過する事がないように、ステップ S 1 1 0 1 における所定時間 t [sec] は、少なくとも 0 . 2 5 [sec] 以上であることが要求される。

【 0 3 2 4 】

以上より、推奨図柄の位置が図柄表示窓 4 0 1 の上段であると判定され、左リール 3 0 1 a の回転速度を 8 0 回転 / 分（1回転あたり 0 . 7 5 [sec]）とし、推奨図柄を上段に 0 . 2 5 [sec] だけ一旦停止させて事前表示処理が行われる場合、1ゲームに割り当てられた割当時間の残時間が、0 . 2 5 [sec] 以上であって且つ 1 . 0 0 [sec] 未満であることが、少なくとも、ステップ S 1 1 0 4 の事前表示処理が行われための条件となる。ただし、リール停止ボタン 2 1 1 a が有効になる直前に該リール停止ボタン 2 1 1 a の操作が行われる場合等がありうることを想定し、少なくとも特定時間 T [sec] は、余裕時間が加算されて設定されていることが好ましい。

【 0 3 2 5 】

なお、ステップ S 1 1 0 4 の事前表示処理において左リール 3 0 1 a のみの回転を開始しているが、ここでの「回転」は、全てのリール 3 0 1 a , 3 0 1 b , 3 0 1 c を回転させるわけではない点、および、所定の回転速度（例えば 8 0 回転 / 分）に至らない速度で回転する点において、ステップ S 1 1 1 における回転とは異なる概念である。

【 0 3 2 6 】

このように、推奨図柄表示処理を行うことで、内部抽選にていずれの当選役が当選成立した場合であっても当該当選役をとりこぼすことがない推奨図柄の位置を即座に把握でき

10

20

30

40

50

る。しかも、1ゲームに割り当てられた割当時間が経過するまで（リール停止ボタン211aの操作が有効となるよりも事前）に、推奨図柄表示処理が行われるので、ゲームの進行の遅延を抑制できる。さらに、1ゲームに割り当てられた割当時間の残時間が特定時間T [sec]未満である場合に限り事前表示処理が行われること、および、前回のゲームでリプレイ役に入賞した場合に限り推奨図柄表示処理が行われることは、いずれも、ゲームの進行の遅延抑制に寄与しうる。

【0327】

[BCゲーム開始処理]

前述の図34のステップS320の判定が満たされた場合、BCゲーム開始処理を実行する。このBCゲーム開始処理について図36を用いて説明する。

10

【0328】

まず、ステップS401では、補助RTゲーム中フラグがON（＝1）となっているかを判定する。この判定が満たされた場合、ステップS402に移り、補助RTゲーム中フラグをOFF（＝0）にして、次のステップS404に移る。このステップS401及びステップS402では、当該ゲームが補助RTゲーム中である場合には、これを終了させる処理となる。すなわち、補助RTゲームはBC図柄が揃った場合に終了となることを示している。なお、この補助RTゲーム中フラグも前述したゲーム状態フラグである。

【0329】

また、ステップS401の判定が満たされない場合、ステップS406に移る。このステップS401及びステップS402では、当該ゲームが補助RTゲーム中である場合には、これを終了させる処理を実行する。すなわち、補助RTゲームはBC図柄が揃った場合に終了となることを示している。

20

【0330】

次のステップS404では、前述の図34のステップS320にて赤BC図柄が揃っていたかを判定する。赤BC図柄が揃っていた場合、この判定が満たされ、ステップS408に移る。そして、青BC図柄が揃っていた場合には、この判定が満たされず、次のステップS406に移る。

【0331】

ステップS406では、青BCゲーム中フラグをON（＝1）にして、次いでステップS410にて、BCゲーム中の累計払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枚数の累算が実行される。

30

【0332】

同様に、ステップS408では、赤BCゲーム中フラグをON（＝1）にして、ステップS410に移る。なお、ステップS410についての説明は前述の通りであるため省略する。

【0333】

そして、次ゲームからは、通常ゲームと同様の掛け数3ベット（3枚掛け）にてBCゲームが開始される。

【0334】

[BCゲーム終了判定処理]

続いて、前述の図34のステップS384のBCゲーム終了判定処理について図37を用いて説明する。

40

【0335】

まず、ステップS501では、前述の図34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、BCゲーム中の累計払枚数に当該ゲームの払枚数を加算する。

【0336】

次にステップS502では、累計払枚数が350枚を超えたかを判定する。このステップS502の判定が満たされない場合、ステップS504に移り、BCゲーム中の累計払枚数を表示する（払枚数表示LED612等に表示する。なお、累計払枚数は表

50

示用の L E D 等を別途設けてこれに表示するものとしてもよい)。また、ステップ S 5 0 2 の判定が満たされると、ステップ S 5 0 6 に移る。

【0 3 3 7】

ステップ S 5 0 6 では、当該 B C ゲーム中フラグが赤 B C ゲーム中フラグであったかを判定する。すなわち、当該 B C ゲームが赤 B C ゲームであったのか青 B C ゲームであったかを判定する。この判定が満たされない場合、ステップ S 5 0 8 に移り、青 B C ゲーム中フラグを OFF (= 0) にして処理を終了する

【0 3 3 8】

また、ステップ S 5 0 6 の判定が満たされた場合には、ステップ S 5 1 0 に移り、赤 B C ゲーム中フラグを OFF (= 0) にした後、ステップ S 5 1 2 にて L R T ゲーム開始フラグを ON (= 1) にして処理を終了する。

10

【0 3 3 9】

【R C ゲーム開始処理】

前述の図 3 4 のステップ S 3 3 0 の判定が満たされた場合、R C ゲーム開始処理を実行する。この R C ゲーム開始処理について図 3 8 を用いて説明する。

【0 3 4 0】

まず、ステップ S 6 0 1 では、補助 R T ゲーム中フラグが ON (= 1) となっているかを判定する。この判定が満たされた場合、ステップ S 6 0 2 に移り、補助 R T ゲーム中フラグを OFF (= 0) にして、次のステップ S 6 0 4 に移る。このステップ S 6 0 1 及びステップ S 6 0 2 では、当該ゲームが補助 R T ゲーム中である場合には、これを終了させる処理となる。すなわち、補助 R T ゲームは R C 図柄が揃った場合に終了となることを示している。

20

【0 3 4 1】

また、ステップ S 6 0 1 の判定が満たされない場合、ステップ S 6 0 6 に移る。

【0 3 4 2】

次のステップ S 6 0 4 では、R C ゲーム中フラグを ON (= 1) にして、ステップ S 6 0 6 に移り、R C ゲーム中の累計払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枚数の累算が実行される。

【0 3 4 3】

そして、次ゲームからは、通常ゲームと異なり 1 回のゲームの掛け数の MAX ベットが 3 ベット (3 枚掛け) から 2 ベット (2 枚掛け) に変更されて R C ゲームが開始される。

30

【0 3 4 4】

【R C ゲーム終了判定処理】

続いて、前述の図 3 4 のステップ S 3 9 4 の R C ゲーム終了判定処理について図 3 9 を用いて説明する。

【0 3 4 5】

まず、ステップ S 7 0 1 では、前述の図 3 4 のステップ S 3 9 2 にてメダルの払い出しがあったことを受けて、R C ゲーム中の累計払枚数に当該ゲームの払枚数を加算する。

40

【0 3 4 6】

次にステップ S 7 0 2 では、累計払枚数が 110 枚を超えたかを判定する。このステップ S 7 0 2 の判定が満たされない場合、ステップ S 7 0 4 に移り、R C ゲーム中の累計払枚数を表示する (払枚数表示 L E D 6 1 2 等に表示する。なお、累計払枚数は表示用の L E D 等を別途設けてこれに表示するものとしてもよい)。

【0 3 4 7】

また、ステップ S 7 0 2 の判定が満たされると、ステップ S 7 0 6 に移る。

【0 3 4 8】

ステップ S 7 0 6 では、R C ゲーム中フラグを OFF (= 0) にして処理を終了する

【0 3 4 9】

なお、この例では、B C ゲーム、R C ゲーム双方とも、規定枚数を超えるメダルの払い

50

出しがあった場合に、それぞれ終了するものとしたがこれに限定されない。すなわち、ゲーム回数が規定回数を超えた場合に終了するものとしてもよいし、これらを適宜組み合わせたものであってもよい。

【0350】

[RTゲーム開始処理]

RTゲーム開始処理について、図40を用いて詳細に説明する。前述の図34の判定処理において、ステップS366、S370、S384を経由する場合、RTゲーム開始処理を実行する。

【0351】

まず、ステップS801では、LRTゲーム開始フラグがON(=1)であるかを判定する。この判定が満たされた場合、ステップS802では、LRTゲーム回数を「100回」にセットする。

【0352】

そして、次のステップS804では、LRT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LRT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LRTゲームが開始される。

【0353】

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、SRT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、SRTゲーム回数を「3回」にセットする。

【0354】

そして、次のステップS814では、SRT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SRT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SRTゲームが開始される。

【0355】

また、上記のステップS801、S810の判定がいずれも満たされない場合、いずれの処理も行われず終了となる。すなわち、このような場合には、補助RTゲーム中フラグがON(=1)となっている場合が該当する。従って、補助RTゲームは所定回数(RTゲーム回数)がセットされず、BC図柄、RC図柄を揃えるまで継続される。

【0356】

[RTゲーム終了判定処理]

次にRTゲーム終了判定処理について、図41を用いて詳細に説明する。前述の図34の判定処理において、ステップS301、S302のいずれの判定も満たされない場合、このRTゲーム終了判定処理が実行される。

【0357】

まず、ステップS901では、LRTゲーム中フラグ、またはSRTゲーム中フラグのいずれかが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、いずれの処理も行われず終了となる。すなわち、このような場合には、補助RTゲーム中フラグがON(=1)となっているか、あるいは通常ゲーム中かのいずれかが該当する。すなわち、補助RTゲームは以下の処理にてRTゲーム回数が減算されることなく、BC図柄、RC図柄を揃えるまで継続される。なお、以下の処理(ステップS902以降の処理)にて単にRTゲームという場合は、LRTゲーム及びSRTゲームのみを指すものとする。

【0358】

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、RTゲーム回数を「1」だけ減算して、ステップS904に移る。

【0359】

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。RT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、RTゲーム中フラグ(LRTゲーム中フラグまたはSRTゲーム中フラグ)をOFF(=0)にす

10

20

30

40

50

る。

【0360】

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、BCフラグ、またはRCフラグがON(=1)となっているかを判定する。この判定が満たされる場合とは、当該ゲームにて、BC、またはRCに当選した場合が該当する。

【0361】

そして、ステップS910の判定が満たされると、次のステップS912では、RTゲーム中フラグ(LRTゲーム中フラグまたはSRTゲーム中フラグ)がOFF(=0)にされ、続くステップS914にて補助RTゲーム中フラグをON(=1)にする。これにより、LRTゲーム中及びSRTゲーム中にBC、RCのいずれかに当選すると、次ゲームから補助RTゲームが開始される。

10

【0362】

ステップS910の判定が満たされない場合、ステップS920に移り、チャンス役フラグがON(=1)となっているかを判定する。この判定が満たされる場合とは、当該ゲームにて、チャンス役に当選した場合が該当する。

【0363】

そして、ステップS920の判定が満たされると、次のステップS922では、RTゲーム中フラグ(LRTゲーム中フラグまたはSRTゲーム中フラグ)がOFF(=0)にして処理を終了する。これにより、LRTゲーム中にチャンス役に当選した場合、LRTゲームは終了となり、次いでSRTゲームが開始される。これにより、LRTゲームのゲーム回数が短縮されることも多々あることとなる。すなわち、LRTゲームのゲーム回数が1000回に到達するまでまだ相当の回数を残していたとしても、LRTゲームは途中で打ち切られ、代わりに3回のSRTゲームのみが実行可能となるからである。

20

【0364】

また、SRTゲーム中にチャンス役に当選した場合、さらに新たなSRTゲームが開始される。すなわち、SRTゲームのゲーム回数が上乗せされる。

【0365】

[RTゲームにおける各当選役の優先順位]

RTゲームにおける各当選役及びハズレの内部抽選確率等については前述の図32等で説明した通りである。すなわち、RTゲーム中は、リプレイの当選確率が少なくとも約1/2.00程度まで高く変更されているため、約2回のゲームを行えば、そのうち約1回の割合でリプレイに当選となる可能性が非常に高いといえる。なお、その他の各当選役については、通常ゲームと同じ当選確率で毎ゲームの内部抽選が行われる。

30

【0366】

そして、RTゲーム中は、当該当選フラグがリプレイである場合、これを最優先する当選役としている。特に補助RTゲームなどでは、既にBC(またはRC)の当選フラグが持ち越されている(これを持ち越し当選フラグともいう)わけであるが、当該ゲームにてリプレイに当選となった場合には、この(BCまたはRCの)持ち越し当選フラグに対してリプレイ当選フラグが優先されるということになる。従って、このような場合、持ち越し当選フラグに対応する当選役図柄(BC図柄またはRC図柄が該当する)の目押しをいくら正確に行っても、これを揃えることはできず、リプレイ図柄が揃うこととなる。

40

【0367】

このようにBCまたはRCの当選フラグが持ち越されている状態のことを「内部成立中状態である」と呼ぶこともある。つまり、RTゲームではBC(またはRC)が内部成立中状態となる可能性が高いといえる。

【0368】

RTゲーム中における各当選役には、

[リプレイ > BC(またはRC) > その他(チャンス役、スイカ、ランプ、チェリー)]

という優先順位が付けられている。このことから、RTゲーム中の当選フラグが上記のそ

50

の他に該当する当選役である場合には、当該当選フラグに対して（B C または R C の）持ち越し当選フラグが優先されることになる。

【0369】

例えば、既に B C 当選フラグが持ち越されている状態が続いている場合、当該ゲームにてリプレイに当選となると、この当該ゲームではリプレイ図柄を揃えさせるリール停止制御を最優先させる。ここで前述のとおり、リプレイについては取りこぼしが無く、必ず当該ゲームにてリプレイ図柄を揃えることができるものであることから、当該ゲームでは B C 当選フラグが持ち越されているにも関わらず、B C 図柄を揃えることが不可能となる。

【0370】

同様に当該ゲームにてランプに当選となると、この当該ゲームでは B C 図柄を揃えさせるリール停止制御が優先される。ただし、B C 図柄は目押しが必要な当選役図柄であるため、当該ゲームで必ず揃うものであるとはいえないため、この場合は、あくまでも揃えることが可能ということになる。つまり、B C 図柄を揃えることができなかつた場合には、ハズレ図柄の組み合わせとなるか、ランプ図柄が揃うかのどちらかとなる。そして、スロットマシン1では、既に説明したとおり、ランプ図柄についても取りこぼしが生じることが無いため、B C 図柄を揃えることができなかつた場合、ランプ図柄が揃うこととなる。

10

【0371】

これらのことから、R T ゲーム中に B C (または R C) が内部成立中状態となると、当該ゲームの当選フラグがリプレイ以外の場合に限り、B C 図柄を揃えることが可能となる。従って、リプレイの当選確率が少なくとも約 1 / 2 . 0 0 程度となっている R T ゲーム中に、内部成立中状態となっている該当当選役図柄 (B C 図柄または R C 図柄) を揃えるためには、この該当当選役に当選した当該ゲーム、もしくは約 1 / 2 . 0 0 程度の抽選に漏れてリプレイ以外の当選役に当選した当該ゲームのいずれかしかないこととなる。

20

【0372】

言い換れば、R T ゲーム中は、リプレイに高確率で当選することによって、B C (または R C) に当選しても、該当する B C 図柄 (または R C 図柄) が揃わないよう妨げられた状態ということになる。このような特性 (R T ゲーム中の優先順位) を用いると、R T ゲーム中のリプレイの当選確率を高くすればその分だけ、リプレイ以外の当選役に当選する可能性が低く抑えられるため、内部成立中状態をできるかぎり長く継続させることができとなる。つまり、B C (または R C) の内部抽選フラグを持ち越したまま R T ゲームを進行させることができとなる。

30

【0373】

なお、このような当選役の優先順位は、通常ゲームにまで適用するものであってもよい。

【0374】

なお、この例では R T ゲームとしてリプレイを通常ゲームに比べて当選しやすい当選役としたがこれに限定されない。例えば、小役 (スイカやランプ、チェリー) としてもよい (いわゆる、A T) 。このようにすると、A T ゲーム (上記 R T ゲームに相当するゲーム期間) では、小役となる可能性が高くなり、通常ゲームに比べてメダルが払い出される遊技が多くなる。つまり、遊技者が消費するメダルの量と、払い出されるメダルの量とあまり差がつかないものとしたり、あるいはメダルを増やすことも可能なものとしたり、することができる。さらには、R T ゲームと A T ゲームを組み合わせたものであってもよい。このようにリプレイ及び小役ともども当選しやすい当選役とすれば、「R T + A T ゲーム」にて確実にメダルを増やすことも可能となる。

40

【0375】

また、この例では R T ゲーム中の当選フラグが上記のその他に該当する当選役である場合には、当該当選フラグに対して (B C または R C の) 持ち越し当選フラグが優先されるようにしたがこれに限定されない。例えば、リール停止ボタン 2 1 1 a , 2 1 1 b , 2 1 1 c の停止操作次第によってその他に該当する当選役の引き込みが不可能な場合が生じる

50

のような図柄配列であるときは、(B C または R C の)当選フラグに対してその他に該当する当選役フラグが優先されるようにし、当該その他に該当する当選役の引き込みが不可能なタイミングでリール停止ボタン 211a, 211b, 211c の停止操作が行われた場合に限り、B C 図柄(または R C 図柄)が引き込まれるようにしてよい。

【0376】

[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サブ基板 449 により各種演出動作の制御(演出処理)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、サブ基板 449(主に C P U 1118 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、R A M 1122 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、演出態様データーテーブルとして R O M 1120 内に格納されており、当該コマンドに対応する演出態様が複数用意されている。

10

【0377】

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(払出席演、なお、払い出し枚数までを知らせる態様でもよい)などがある。

20

【0378】

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。

【0379】

告知演出は、例えば、当該当選フラグが B C であった場合、「ボーナス確定!」等、遊技者が当該ゲームでいずれの当選役となつ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 B C や R C 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 B C 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。

30

【0380】

また、連続演出態様としては、通常ゲーム中、B C ゲーム(R C ゲームを含む)、R T ゲーム等の遊技状態に対応したものがある。これらは、遊技状態がどのように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)が行われることにより、現在の遊技状態が通常ゲーム中であるのか、B C ゲーム中であるのか、といった区別を付けることが容易となる。また、連続演出は B C や R C に当選した場合にも行われる。

【0381】

図 42 は、演出処理の一例を示している。スロットマシン 1 の電源が投入(電源スイッチ 112c が ON に操作)されると、まず、ステップ S1010 では初期化処理を実行する。また、1 回のゲームが終了した後、一定期間(例えば、5 分)のあいだに遊技者等による操作(メダル投入やベット操作、始動操作)が受け付けられなかった場合も初期化処理を実行する。

40

【0382】

初期化処理が終わると、メダル投入コマンドの待ち受け状態となり、遊技者によるメダル投入やベット操作が受け付けられるまでオープニング演出処理を実行する(ステップ S1020)。ここでは、主にデモ演出を画像表示体 500 等に実行させる。このデモ演出とは、いわゆるスロットマシン 1 の導入的な演出として、遊技者を迎える(遊技者の興味を惹き付ける)ための演出のことをいう。そして、このデモ演出は、メダル投入コマ

50

ンドの待ち受け状態が続くかぎり継続して実行される。すなわち、遊技者によるメダル投入やベット操作が受け付けられるまでオープニング演出処理が継続して実行される。

【0383】

そして、メダル投入やベット操作が受け付けられると、メイン基板409から送信されたメダル投入コマンド（またはベットコマンド）を受信する。これに応じてメダル投入演出処理を実行する（ステップS1030）。ここでは、画像表示体500やスピーカ510、LED装飾等にメダル投入に伴う演出を実行させる。例えば、メダル投入時の効果音やベット決定時の効果音を発生させることなどである。

【0384】

メダル投入やベット操作が受け付けられると、始動フラグ情報コマンドの待ち受け状態となる。そして、遊技者等による始動レバー210の操作を契機としてメイン基板409から送信された始動フラグ情報コマンドを受信する。これに応じて始動演出処理を実行する（ステップS1040）。ここでは、画像表示体500やスピーカ510、LED装飾等に始動操作に伴う演出を実行させる。例えば、リール始動音やリール回転音を発生させたり、当選フラグに関係する画像を表示させたり、することなどである。そして、前述したチャンス役となった場合には、ハズレ演出を実行する。これにより、当該ゲームの結果がチャンス役であることを、遊技者に気付かせにくくすることができる。

10

【0385】

始動操作が受け付けられると、停止情報コマンドの待ち受け状態となる。そして、遊技者等によるリール停止ボタン211a, 211b, 211cの押下操作の受け付け順に従ってメイン基板409から送信される第1停止情報コマンド（第1停止リールに対応する）、第2停止情報コマンド（第2停止リールに対応する）、第3停止情報コマンド（第3停止リールに対応する）を受信する。これに応じて停止演出処理を実行する（ステップS1050）。ここでは、画像表示体500やスピーカ510、LED装飾等に停止情報コマンドを受信するごとに、そのときの当選フラグや停止情報コマンドに応じた演出を実行させる。例えば、第3停止情報コマンドを受信するまで連続的な演出を行ったり、リール停止音を発生させたり、ランプの消灯、点灯をさせたり、といったことなどである。この処理においても、チャンス役となった場合には、ハズレ演出を実行する。これにより、当該ゲームの結果がチャンス役であることを、遊技者に気付かせにくくすることができる。

20

【0386】

全てのリールの停止操作が受け付けられると、判定コマンドの待ち受け状態となる。そして、前述した判定処理の結果に応じてメイン基板409から判定コマンドが送信されると、この判定コマンドを受信する。これに応じて払演出処理を実行する（ステップS1060）。ここでは、画像表示体500やスピーカ510、LED装飾等にメダルの払い出しや判定結果に伴う演出を実行させる。例えば、メダル払出音やBC図柄が揃ったことを祝福する効果音の発生や、ランプの点灯、点滅、払出枚数の表示などである。そして、前述したチャンス役となった場合にはこの払演出は行わない。これにより、遊技者にはチャンス役にてメダルが払い出されたことが知らされる（告知、報知、教示、示唆等）ことがない。

30

【0387】

また、各種演出は、画像表示体500、スピーカ510、LED装飾等で実行されることとなるが、これ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できる。

40

【0388】

50

また、とくに、スロットマシン1では、当選フラグがB CまたはR Cのいずれかに該当する場合、告知演出及び連續演出を実行する。図43, 44, 45は、これらの各演出にて画像表示体500に表示される演出画像の一例を示している。

【0389】

図43(a)は、B CあるいはR Cに当選した直後の演出画像(告知演出)である。図中の1110, 1112, 1114は、白色で「7図柄」を示したものであるが、それが「赤7図柄」であるのか、「青7図柄」であるのかは示されておらず、「7図柄」の右下部分も雲状の『もやもや』で隠されており、「赤7図柄」、「青7図柄」のいずれか分からなくなっている。従って、この時点では、当該当選役がB Cであるのか、R Cであるのか遊技者には分からぬものとなっている。

10

【0390】

この告知演出(以下、ボーナス告知という)は、少なくともB CまたはR Cに当選となってから数回のゲームのあいだに行う(当該ゲームを含む)。この回数は、できる限り短い回数(例えば、5回以内)とする。これにより、遊技者がB CあるいはR Cの当選を知らずに長い回数のゲームを無駄に行なうことを回避させることができる。また、ボーナス告知では、遊技者にはB Cに当選となつたのか、R Cに当選となつたのか分からず、遊技者にB Cに当選していて欲しいという希望を持たせてゲームを行わせることができる。

【0391】

そして、この後、図43(b)もしくは図43(g)のいずれかの演出画像(連續演出)に切り替わっていくことになる。ここでは、人型のキャラクターC1が指差す場所に遊技者の注目を向けさせるものである。つまり、図43(b)では左リール301aに、図43(g)では右リール301cに、それぞれ遊技者の注目を向けさせるためのものとなっている。これは、遊技者が注目した当該リールの停止操作を促すものもある。従って、これらの演出画像とともに、「左にどちらかの7を狙って押してください」(図43(b)の場合)といった音声も実行させるものとしている。なお、このような音声に限らず、該当リールの消灯、点滅等であつてもよい。また、以下では、それぞれのリール上の図柄を単に左の図柄(左リール301a上の図柄のこと)、中の図柄(中リール301b上の図柄のこと)、右の図柄(右リール301c上の図柄のこと)という。

20

【0392】

この連續演出の開始についても、ボーナス告知から数回のゲームを経過した後に行なう。例えば、5~10ゲーム程度とする。これにより、遊技者がボーナス告知を受けてから、当該当選役図柄を自力で揃えるよう促すことができる。すなわち、遊技者がB C図柄かR C図柄か試行錯誤しながら行なうためのゲーム回数が確保される。

30

【0393】

次に図44は、図43(b)以降の演出画像を示したものである。まず、図44(c)では、キャラクターC1が左の図柄1110として「赤7図柄」か「青7図柄」のいずれかを狙うよう指示している。なお、このとき、「赤7か青7が選んで!」等の音声やメッセージを合わせて実行させるものとしてもよい。

【0394】

次に図44(d)では、左の図柄1110が「赤7図柄」に決定している状態で、次いで中の図柄に注目するよう指差している。また、このとき、新たに犬型のキャラクターC2が登場して、右の図柄にも注目するよう指差している。

40

【0395】

そして、図44(e)では、キャラクターC1の指差す中の図柄として「赤7図柄(1112a)」か「青7図柄(1112b)」のいずれかを狙うよう指示している。なお、このときも、「赤7か青7が選んで!」等の音声やメッセージを合わせて実行させるものとしてもよい。

【0396】

図44(f)では、既に左の図柄1110、中の図柄1112が決定した状態で、残るは右の図柄のみという状態での演出画像を示している。ここでは、右の図柄として「赤7

50

図柄(1114a)」か「青7図柄(1114b)」のいずれかを狙うよう指示している。なお、このときも、「赤7か青7が選んで！」等の音声やメッセージを合わせて実行させるものとしてもよい。

【0397】

ここまでの一連の演出画像、すなわち、図43(b) 図44は、当該当選役が赤BC及び青RCの場合のみ実行するものである。従って、最後の図柄(この例では右の図柄)が決まるまでは、赤BC、青BCのどちらにも期待を持ち続けることが可能となる。つまり、青RCであったとしても、左の図柄、中の図柄は「青7図柄 - 青7図柄 - 右の図柄」という順に決定されていくため、最後までBCに当選していることを遊技者に期待させることができる。

10

【0398】

次に図45は、図43(g)以降の演出画像を示したものである。まず、図45(h)では、キャラクターC1が右の図柄として「赤7図柄(1114a)」か「青7図柄(1114b)」のいずれかを狙うよう指示している。なお、このときも、「赤7か青7が選んで！」等の音声やメッセージを合わせて実行させるものとしてもよい。

【0399】

次に図45(i)では、右の図柄1114が「青7図柄」に決定している状態で、次いで中の図柄に注目するよう指差している。また、このとき、新たにキャラクターC2が登場して、左の図柄にも注目するよう指差している。

20

【0400】

そして、図45(j)では、キャラクターC1の指差す中の図柄として「赤7図柄(1112a)」か「青7図柄(1112b)」のいずれかを狙うよう指示している。なお、このときも、「赤7か青7が選んで！」等の音声やメッセージを合わせて実行させるものとしてもよい。

【0401】

図45(k)では、既に右の図柄1114、中の図柄1112が決定した状態で、残るは左の図柄のみという状態での演出画像を示している。ここでは、左の図柄として「赤7図柄(1110a)」か「青7図柄(1110b)」のいずれかを狙うよう指示している。なお、このときも、「赤7か青7が選んで！」等の音声やメッセージを合わせて実行させるものとしてもよい。

30

【0402】

ここまでの一連の演出画像、すなわち、図43(g) 図45は、当該当選役が青BC及び赤RCの場合のみ実行するものである。従って、最後の図柄(この例では左の図柄)が決まるまでは、赤BC、青BCのどちらにも期待を持ち続けることが可能となる。つまり、赤RCであったとしても、右の図柄、中の図柄は「左の図柄 - 赤7図柄 - 赤7図柄」という順に決定されていくため、最後までBCに当選していることを遊技者に期待させることができる。

【0403】

これらのことから、ボーナス告知がされてから、最後の図柄が決定するまでには相当のゲーム回数が要されることとなる。そして、最後の図柄はBCかRCかを決定付ける図柄となるため、最後まで、当該当選役図柄がBC図柄であるのか、RC図柄であるのかが遅延されることとなる。

40

【0404】

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510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510、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、キャラクターを模した人形や、可動可能な

50

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。

【0405】

ところで、上述した本実施形態の遊技機からは、以下の技術思想を把握できる。なお、以下の各技術思想は単独で、若しくは、適宜組み合わされて備えられている。また、以下の各技術思想は、本実施形態を技術思想として表現しているため、本実施形態に記載の用語を上位概念化された用語で表現している。

10

【0406】

[技術思想]

技術思想に記載の遊技機は、

複数の図柄が付された回動表示体を複数有し、該複数の回動表示体が並んで配置された回動表示装置と、

前記回動表示体が停止しているときに、該回動表示体に付された複数の図柄のうち一部の図柄のみを表示する表示窓と、

前記回動表示体の回動を開始させるべくスタート操作されるスタート操作手段と、

前記スタート操作に基づき前記回動表示体を回動させる駆動手段と、

複数の当選役のうち一または複数の当選役について当選成立にかかる内部抽選を行う抽選手段と、

20

回動している前記回動表示体を停止させるべく停止操作される操作手段であって、該停止操作が所定条件に基づいて有効とされる停止操作手段と、

有効とされた前記停止操作と前記内部抽選の結果とに基づいて、回動している前記回動表示体の停止制御を行う回動停止制御手段と、

前記複数の回動表示体が停止されたときの、前記表示窓に表示された図柄情報および停止位置情報を記憶する停止態様記憶手段と、

前記複数の回動表示体が停止されたときに、前記表示窓に表示された図柄の組み合わせを判定する停止図柄判定手段と、

前記停止図柄判定手段により、前記複数の当選役のうち特別当選役の図柄組合せであると判定されたことに基づいて、遊技者に有利な有利遊技を実行しうる有利遊技実行手段と、

30

前記回動表示体が回動されている状態で前記複数の図柄のうち前記停止操作が行われる際に、前記記憶されている図柄情報を、前記回動表示体の回動を一旦停止もしくは一旦減速させて前記表示窓に確認可能に表示させる特定図柄表示手段と、を備え、

前記特定図柄表示手段は、

前記スタート操作が行われたのちであって且つ前記停止操作が有効とされることに先だって、前記図柄情報を、前記表示窓に視認可能に表示させる事前表示制御手段を有し、

少なくとも前記図柄情報は、遊技者の指示に応じて適宜記憶される

ことを特徴とする遊技機である。

40

【0407】

上記技術思想に記載の遊技機は、回動表示装置（図柄変動表示装置300）を備えており、この回動表示装置は、複数の回動表示体（リール301a～301c）を有しており、これら回動表示体は、水平方向に互いに隣接して配置されている。

【0408】

回動表示体の各々には、複数の図柄が所定間隔で並んで配列されている。図柄は、遊技者が視覚によって個々を識別することができる絵、記号、マーク、飾り文字等を意味する。これらの図柄は遊技者が本発明の遊技機でゲームをする際の目印（回動表示体の停止操作を行う際の指標）とすることができます。この図柄のなかには、当選役図柄や、ハズレ図柄を含むことができる。図柄帯にはこれらの図柄が所定個数分だけ一定間隔で配置されて

50

おり（これにより図柄列が形成される）、この図柄帯が回動表示体に付されている。

【0409】

回動表示体が停止すると、該回動表示体に付された複数の図柄のうち一部の図柄のみが、表示窓（図柄表示窓401）にて視認可能に表示される。すなわち、回動表示体が回動する周方向に付された複数の図柄（例えば21図柄）のうち一部の図柄（例えば3図柄）のみが、表示窓にて視認可能に表示される。

【0410】

スタート操作手段（始動レバー210）を介してスタート操作すると、複数の回動表示体の回動が開始される。これら回動表示体の回動は、駆動手段（駆動モータ341a～341c）により行われる。また、1回のゲーム毎に、内部抽選手段（ステップS3を実行するメイン基板409）により内部抽選が行われる。この1回のゲームごとに行われる内部抽選は、遊技者によるスタート操作を契機として行われるが、これに限られず、例えば回動表示体の回動が開始したときに行つてもよい。

10

【0411】

ここでいう「内部」とは、抽選の中味が遊技者に知らされておらず、遊技者の知覚できないところで抽選が行われることを表したものであり、実際に内部抽選は遊技機の動作を制御する制御装置（メイン基板）にて行われる。内部抽選手段の行う内部抽選の方法としては、所定の数値範囲内（最小乱数値から最大乱数値までの範囲内）で乱数を発生させておき、その中から1回のゲームごとに乱数を1つ取得すると、この取得した1つの乱数の値を予め決められた当たり値と比較することで抽選結果を判断するものが挙げられる。

20

【0412】

内部抽選では複数種類の抽選結果とそれぞれの抽選結果に対応する当選役が予め決められている。これらの当選役は、種類別に上記所定範囲内の乱数の値がそれぞれ当たり値として割り当てられている。当たり値には当選役ごとに幅（数値範囲）が設けられており、取得された乱数の値がいずれかの当たり値の範囲内にあれば、その当たり値に対応する当選役に当選したと判断される。このような内部抽選の仕組みでは、全乱数値（所定の数値範囲内）に占める当たり値の数の割合から当選役の当選確率が算出される。

20

【0413】

1回のゲームで行われた内部抽選の結果は、少なくとも当該ゲームでは維持されている。当選役のなかには、当該ゲーム限りで結果が破棄されるものもあれば、次回以降のゲームまで持ち越されるものもある。本実施形態では、BCフラグおよびRCフラグについては次回以降のゲームまで持ち越されるが、スイカフラグ、ランプフラグ、チェリーフラグ、リプレイフラグおよびRCゲーム専用役については、内部抽選に当選した当該ゲーム限りで結果が破棄される。また、内部抽選の結果がいずれの当選役にも該当しない場合、ハズレということになる（ハズレ役に当選したともいえる）。

30

【0414】

また当選役には、一つの当たり値に対して、複数の遊技特典を付与することが可能なものを含めてもよい。このようにすると、1回の内部抽選で2つの当選役に当選となる場合もあるということになる。また、当該ゲームの結果として表示部内に表示された結果とは別の当選役にも同時に当選していたかもしれないという可能性（あるいは期待感）を遊技者に持たせることができる。これらのこととは「当たり値には、1つの当選役に対応する単独当たり値と、複数の当選役に対応する共有当たり値がある」、あるいは「1回のゲーム結果には、1つの当選役に対応する遊技特典のみを許容する場合と、複数の当選役に対応する遊技特典を許容する場合がある」と言い換えることもできる。

40

【0415】

また、上記表示窓（図柄表示窓401）に表示される図柄数を増減させることにより、表示部内に表示可能となる図柄の総個数を増減させるようにしてもよい。表示部内に表示可能となる図柄の最大個数は、「所定個数×可動表示体の数」として表すことができ、所定個数をNとした場合、Nの値が大きくなればなるほど表示部内に表示可能となる図柄の最大個数が増えることになる。また、回動表示体の数を増やせば、その分だけ表示部内に

50

表示可能となる図柄最大個数も増えることになる。従って、表示部内で表示可能となる図柄の組み合わせ態様のバリエーションを増やし、内部抽選の抽選結果が同一の結果であつたとしても、図柄の組み合わせ態様としては異なる態様を多数表示することができるため、単調な（あるいはバリエーションの少ない）図柄の組み合わせ態様となることによって遊技者を飽きさせることがない。

【0416】

複数の回動表示体は、停止操作手段（リール停止ボタン 211a～211c）を介して個々に停止操作を受け付けることが可能となっており、（遊技者により）全ての回動表示体の停止操作が受け付けられると、当該ゲームにおける内部抽選の抽選結果に基づいて、回動停止制御手段（ステップ S5 を実行するメイン基板 409）により、各回動表示体の回動停止の制御が行われる。すなわち、複数の回動表示体の回動の停止制御は、有効とされた停止操作と内部抽選の結果に基づいて行われることとなる。

10

【0417】

なお、複数の回動表示体の停止操作は、所定条件としての割当時間が経過したことを条件に有効とされる。割当時間とは、1ゲームに割り当てられた時間であり、この割当時間が経過しないと、次ゲームを実行することができない。例えば、前回のゲームから割当時間が経過する前にスタート操作が行われた場合、割当時間が経過したことを条件に回動表示体の回動を開始する態様であってもよいし、回動表示体の回動を開始するものの停止操作を有効としない態様であってもよい。ただし、全ての回動表示体が定速で回動しているにもかかわらず停止操作が有効でないことを回避するために、一つの回動表示体ずつ回動を開始させ、全ての回動表示体が回動したときに停止操作を有効とするものもある。

20

【0418】

そして、各回動表示体が停止状態となった際に表示部内に表示される図柄群のうち、それぞれの回動表示体から少なくとも1つずつ図柄を選び出したときにできる全ての回動表示体にまたがった図柄の組み合わせのうち、有効となる表示位置が決められる。ここでいう「有効となる表示位置」とは、全ての回動表示体が停止状態となった際に、予め決められた所定の当選役に対応する図柄の組み合わせ態様が表示されたか否かを判定する基準となる表示位置のことをいう。つまり、上記所定の当選役に対応する図柄の組み合わせ態様は、上記表示位置に表示されてはじめて有効（対応する遊技特典等が付与される）となるのである。

30

【0419】

「有効となる表示位置」は、表示部内での並び、組み合わせ等を意味し、一般的には複数の回動表示体にまたがる水平または斜めの並び（直線型となる形）の組み合わせのことをいう。直線型以外の形の組み合わせとしては、への字型、V字型、折れ曲がり型、ジグザグ型となる形が組み合わせとして挙げられる。これらの組み合わせのうち、複数種類が同時に有効となる態様とすることもできる。このようにすると、例えば、直線型及びV字型のいずれかの有効となる表示位置に所定の当選役に対応する図柄の組み合わせ態様が表示されればよいことになり、表示部内に上記所定の当選役に対応する図柄の組み合わせ態様を表示することができる可能性が増えることになる。

30

【0420】

また、遊技価値の掛け数に応じて有効となる表示位置を変更させてよい。これは、「1回のゲームごとに掛けられた遊技価値の掛け数に応じて表示部内の有効となる表示位置を変更させる」ということである。これにより、例えば遊技価値の掛け数を増やせば、表示部内で有効となる表示位置を増やしたり、あるいは遊技価値の掛け数を減らせば、表示部内で有効となる表示位置を減らしたりすることが可能となる。このようにすると、遊技価値の掛け数をできる限り多くしてゲームを行えば、内部抽選の結果として所定の当選役に当選となっている場合、該当する所定の当選役に対応する図柄の組み合わせ態様を有効となる表示位置に表示できる可能性が高くなる（表示させやすくすることができる）。

40

【0421】

さらに、有効となる表示位置を各回動表示体から複数個の図柄を選び出してできる組み

50

合わせとしてもよい。これは、例えば、表示部内に表示されている各回動表示体からそれぞれ2個の図柄を抜き出して構成される組み合わせや、1つの回動表示体からは3個の図柄を抜き出して、その他の回動表示体からは1個の図柄を抜き出して構成される組み合わせ、あるいは、各々の回動表示体から2個、2個、1個と図柄を抜き出して構成される組み合わせ等、少なくとも1つの回動表示体からは複数個の図柄を抜き出して構成された組み合わせとすることである。このような組み合わせは、各回動表示体から少なくとも1個の図柄を選び出して構成される組み合わせと比べると、どの組み合わせが有効になったかを遊技者に分かりやすくすることができる。

【0422】

全ての回動表示体が停止すると、表示窓に表示された図柄情報および停止位置情報が、停止態様記憶手段（ROM1112）によって記憶される。「図柄情報」は、複数の回動表示体のうちのいずれか一つの回動表示体について表示窓に表示された一の特定図柄であってもよいし、複数（例えば全部）の回動表示体について表示窓に表示された図柄組み合わせの情報であってもよい。

10

【0423】

また、上述した図柄情報および停止位置情報の記憶は、遊技者の指示に応じて適宜記憶されるものであることが好ましい。このとき、上述した図柄情報および停止位置情報の記憶を指示する操作手段は、専用の操作手段を備えていてもよいし、例えば停止操作手段のように他の操作手段と兼用であってもよい。例えば停止操作手段と兼用である場合には、最後に停止操作される停止操作手段を所定時間以上にわたって押下（いわゆる長押し）した場合に、上述した図柄情報および停止位置情報を記憶するようにしてもよい。

20

【0424】

なお、全ての回動表示体が停止したときに、表示窓内の有効な表示位置に表示された図柄の組み合わせが、停止図柄判定手段（ステップS320、ステップS330、ステップS340、ステップS350、ステップS360）により判定される。そして、表示部内の有効な表示位置に表示された図柄の組み合わせが、複数の当選役のうちの特別当選役に対応する図柄組み合わせ態様であると停止図柄判定手段により判定されると、遊技者に有利な有利遊技が、有利遊技実行手段により実行される。

【0425】

複数の当選役には特別当選役が含まれており、複数の回動表示体が停止されたときに、表示窓（図柄表示窓401）に表示された図柄の組み合わせが、複数の当選役のうち特別当選役の図柄組合せであると、遊技者に有利な有利遊技が、有利遊技実行手段（BCゲーム、RCゲームまたは/およびRTゲームを実行するメイン基板409）により実行される。ここで、有利遊技は、BCゲーム、RCゲームおよびRTゲームのうちいずれか一のゲームを指す場合もあれば、これら全ての総称である場合もある。

30

【0426】

なお、特別当選役には、第1特別当選役及び第2特別当選役が少なくとも含まれているようにすると好ましい。これらの特別当選役は、任意の所定期間に遊技価値が付与される機会を増加させた有利遊技状態に移行させる契機としての役割を持っている。すなわち、内部抽選の結果として特別当選役が選び出されたことを契機として有利遊技状態という遊技状態にてゲームの進行が制御される。また、ここでいう「契機」とは、これらの特別当選役に対応する図柄の組み合わせ態様が表示部内の有効となる表示位置に表示されたことをいう（特別当選役図柄が入賞した場合のこと）。

40

【0427】

ここで、有利遊技状態以外の遊技状態として、任意の所定期間（所定回数のゲームを行う期間）に遊技価値が付与される機会のとくに増加されていない遊技状態が想起される。これを通常遊技状態という。この通常遊技状態とは、任意の所定期間に、遊技者が消費する遊技価値の総数が賞として付与される遊技価値の総数よりも多い状態にてゲームの進行が制御される遊技状態である。すなわち、1回のゲームには掛け数として投入する遊技価値が必要となるため、ゲームを何回も続けていくとその分だけ遊技者は所有している遊技

50

価値を減らしていくことになる。そして、いずれかの当選役の遊技特典が付与された場合のみ遊技価値を減らす程度が低く抑えられたり、あるいは増やすことができたり、することとなる。なお、遊技価値を減らす程度が低く抑えられる遊技特典とは、例えば、掛け数と同数以下の遊技価値が付与されるものや、遊技価値の投入なしで1回のゲームを行うことのできるもの（いわゆる再遊技）などが挙げられる。

【0428】

これらのことから、消費する遊技価値の総数とは、

〔（所定期間に掛け数として投入された遊技価値の総数） - （付与された遊技価値の総数）〕

ということになる。従って、通常遊技状態は、この消費する遊技価値の総数が多くなる状態、つまり、遊技者がゲームを続ければそれだけ所有する遊技価値を減らしていく遊技状態ということになる。

【0429】

また有利遊技状態とは、「通常遊技状態に比べて遊技価値の付与機会を増加させる遊技価値付与機会増加手段」によりゲームの進行が制御された遊技状態であるともいえる。すなわち、有利遊技状態では遊技価値の増加が期待できるということになる。

【0430】

ところで、上記手段に記載の遊技機は、回動表示体が回動されている状態で複数の図柄についての停止操作が行われるに際して、回動表示体の回動を一旦停止もしくは一旦減速されることによって、停止態様記憶手段（ROM1112）にて記憶された図柄情報を、表示窓に確認可能に表示させる特定図柄表示手段（ステップS110）を備えている。

【0431】

この特定図柄表示手段は、スタート操作が行われたのちであって且つ停止操作が有効とされることに先だって、停止態様記憶手段（ROM1112）により記憶されている図柄情報を、表示窓に視認可能に表示させる事前表示制御手段（ステップS1104）を有している。これにより、遊技者が停止操作を行う際に、上記停止態様記憶手段により記憶されている図柄情報を指標とすることが可能となる。これにより、ゲームの進行の遅延を抑制しつつ遊技者の技量を発揮す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。

【0432】

例えば、スロットマシン等の遊技機では、特定の図柄が表示窓に表示されるように停止操作が行われる限り、内部抽選にいかなる当選役が当選成立したとしても、当該当選役の入賞をとりこぼすことがないように回動表示体の停止制御が行なわれる。そこで、目押しに自信のある遊技者は、上記図柄情報に基づいて、自己のタイミングで毎ゲームのように停止操作を行う。自己のタイミングで停止操作を行う態様としては、例えば、回動表示体が1周するタイミングを自ら把握しておき、表示窓に表示されている特定の図柄が再び表示窓に至るタイミング（1周のタイミングでなくてもよい）で停止操作を行うことが例示される。

【0433】

このように、上述した自己のタイミングで停止操作を行う遊技者は、回動表示体が停止した状態で、狙うべき特定図柄が表示窓に表示されていないと、次回ゲームにて特定の図柄が表示窓に表示されるように停止操作を行うことが困難となりうる。そこで、上記手段に記載の遊技機のように、特定図柄を、回動表示体の回動を一旦停止もしくは一旦減速させて表示窓に確認可能に表示させることによって、遊技者の技量を発揮することが可能となる。しかも、回動表示体の回動を一旦停止もしくは一旦減速させて、特定図柄を表示窓に確認可能に表示させるのは、スタート操作が行われたのちであって且つ停止操作が有効とされることに先だって行われるので、かかる制御に起因して徒にゲームの進行が遅延する虞も軽減される。

【0434】

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。

10

20

30

40

50

その他にも、遊技球等を用いるタイプの回胴式遊技機もあり、こちらも実施形態として好適である。遊技球等を用いるタイプの回胴式遊技機では、遊技球を規定個数分まとめて遊技価値の1単位（例えば、遊技球5個をメダル1枚分に相当するものとして取り扱う）としてゲームを行うものである。

【0435】

また、上記技術思想に記載の遊技機では、遊技者の指示に基づいて停止態様記憶手段により記憶された図柄情報が表示窓に視認可能に表示されるが、これは、停止態様記憶手段により図柄情報が記憶されている限り、常に表示窓に視認可能に表示される態様に限られない。例えば、停止態様記憶手段により図柄情報が記憶されてはいるものの、該図柄情報を表示窓に視認可能に表示するか否かについては、任意に選択可能としてもよい。なお、停止態様記憶手段により記憶された図柄情報が消去される時期は、特定の時期に限定されるものではなく、例えば、所定時間ゲームが実行されなかったとき、遊技者の指示があったとき、等に消去される。

10

【0436】

また、停止態様記憶手段により図柄情報が記憶されている場合に、該図柄情報を表示窓に視認可能に表示するか否かについて任意に選択可能とすることが好適である。なぜなら、目押しに自信がある遊技者にとって、回動表示体が停止しているときに、図柄情報としての例えば特定図柄が表示窓に表示されているにもかかわらず、次ゲームを行うに際して回動表示体の回動が一旦停止されたり一旦減速されたりすると、却って自己のタイミングが狂わされてしまい、上記特定図柄が表示窓に表示されるタイミングで停止操作することが困難となることもありうるからである。また、そうでなくとも、目押しに自信がある遊技者にとって、回動表示体が停止しているときに一の特定図柄が表示窓に表示されている限り、次ゲームでも一の特定図柄が表示窓に表示されるタイミングで停止操作することはさほど困難ではないことも理由の一つである。

20

【図面の簡単な説明】

【0437】

【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。

30

【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。

40

【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ボディ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】ケース部材を止めるストッパーの斜視図である。

【図18】他の形態を示すストッパーの斜視図である。

【図19】ケース部材のガイド構造を示す要部の断面図である。

【図20】ケース部材のガイド構造を示す要部の断面図である。

【図21】把手の他の形態を示す図柄変動表示装置の部分斜視図である。

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

50

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

【図24】リール帯の図柄列を平面的に展開した展開図である。

【図25】図柄表示窓401部分の拡大図である。

【図26】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27】各当選役と対応する図柄の組み合わせ態様及びその遊技特典を示す対応表である。

【図28】遊技者に向けた各当選役と対応する図柄の組み合わせ態様及びその遊技特典を示す配当表である。

【図29】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。 10

【図30】始動処理の処理手順を示すフローチャートである。

【図31】抽出乱数値の当たり値判定テーブル(1)である。

【図32】抽出乱数値の当たり値判定テーブル(2)である。

【図33】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34】判定処理の処理手順を示すフローチャートである。

【図35】推奨図柄表示処理の処理手順を示すフローチャートである。

【図36】BC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37】BC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。 20

【図38】RC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39】RC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40】RTゲーム開始処理の処理手順を示すフローチャートである。

【図41】RTゲーム終了判定処理の処理手順を示すフローチャートである。

【図42】演出処理の処理手順を示すフローチャートである。

【図43】告知演出及び連続演出の演出画像例(1)である。

【図44】告知演出及び連続演出の演出画像例(2)である。

【図45】告知演出及び連続演出の演出画像例(3)である。

【符号の説明】

【0438】

1 スロットマシン 30

10 隙間

100 外本体

101 底板

102 側板

103 天板

104 背板

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

110f ホッパモータ

111 メダル用補助収納箱

111a メダル満タンセンサ

40

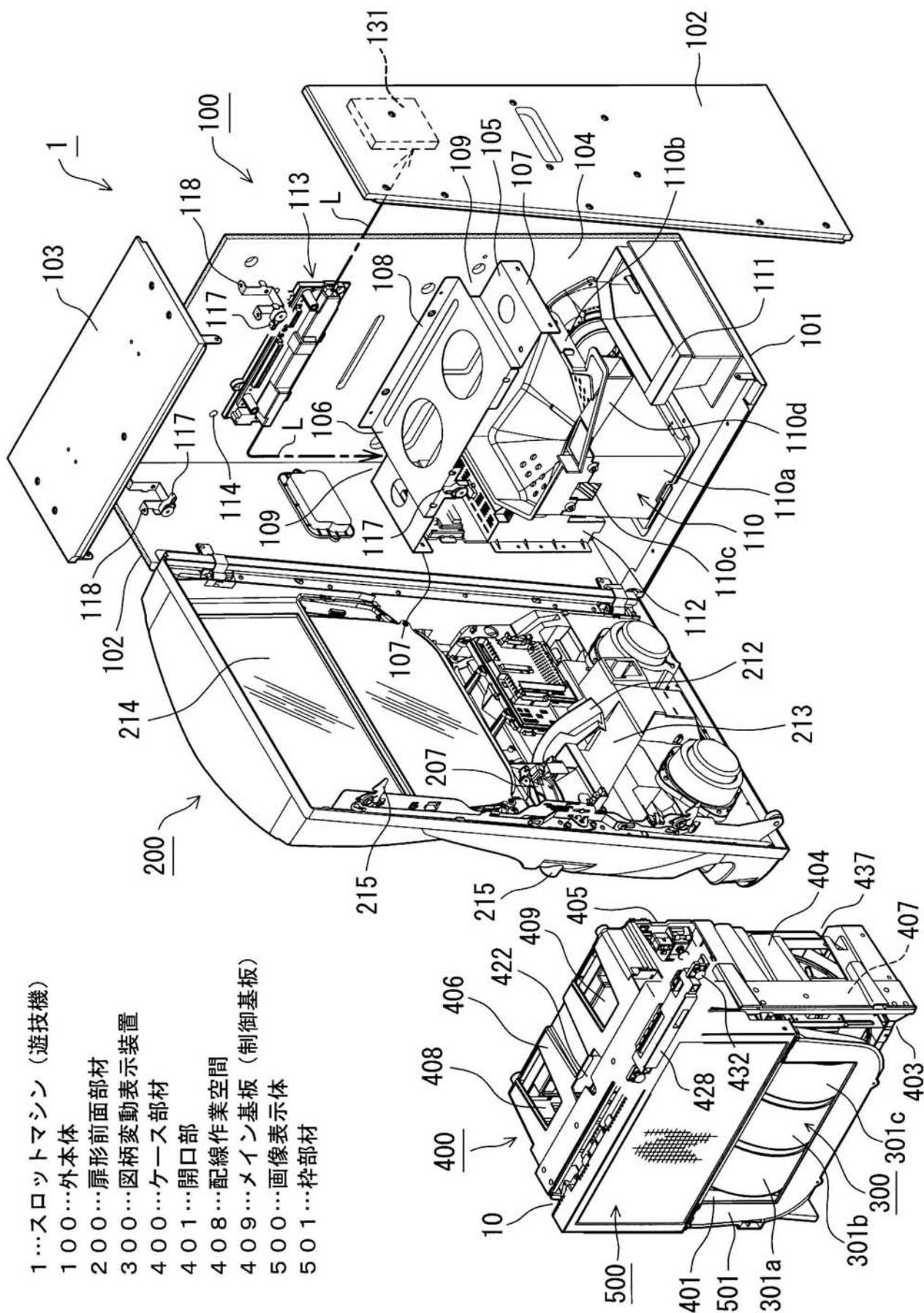
50

1 1 2	電源装置	
1 1 2 a	設定キースイッチ	
1 1 2 b	リセットスイッチ	
1 1 2 c	電源スイッチ	
1 1 3	配線中継部材	
1 1 4	ボス孔	
1 1 5	レール部材	
1 1 6	レール部材	
1 1 7	ストッパー	
1 1 8	取付具	10
1 1 9	本体側配線類	
1 2 0	取付板	
1 2 1	カバー体	
1 2 2	コネクタ基板	
1 2 3	コネクタ基板	
1 2 4	コネクタ	
1 2 4	コネクタ	
1 2 5	コネクタ	
1 2 6	, 1 2 7 開口	
1 2 8	支持筒	20
1 2 9	配線ダクト	
1 3 1	外部中継端子板	
2 0 0	扇形前面部材	
2 0 1	メダル用受皿	
2 0 2	操作部	
2 0 3	メダル投入口	
2 0 5	1枚投入ボタン	
2 0 6	M A X 投入ボタン	
2 0 7	メダルセレクタ	
2 0 7 a	投入センサ	30
2 0 7 b	投入センサ	
2 0 8	メダル返却ボタン	
2 0 9	貯留解除スイッチ	
2 1 0	始動レバー	
2 1 1 a	左リール停止ボタン	
2 1 1 b	中リール停止ボタン	
2 1 1 c	右リール停止ボタン	
2 1 2	メダル樋	
2 1 3	返却樋	
2 1 4	透視窓	40
2 1 5	錠装置	
3 0 0	図柄変動表示装置	
3 0 1 a	左リール	
3 0 1 b	中リール	
3 0 1 c	右リール	
3 0 2	装置ケース	
3 0 3	駆動手段	
3 0 4	底部板	
3 0 5	天部板	
3 0 6	右側板	50

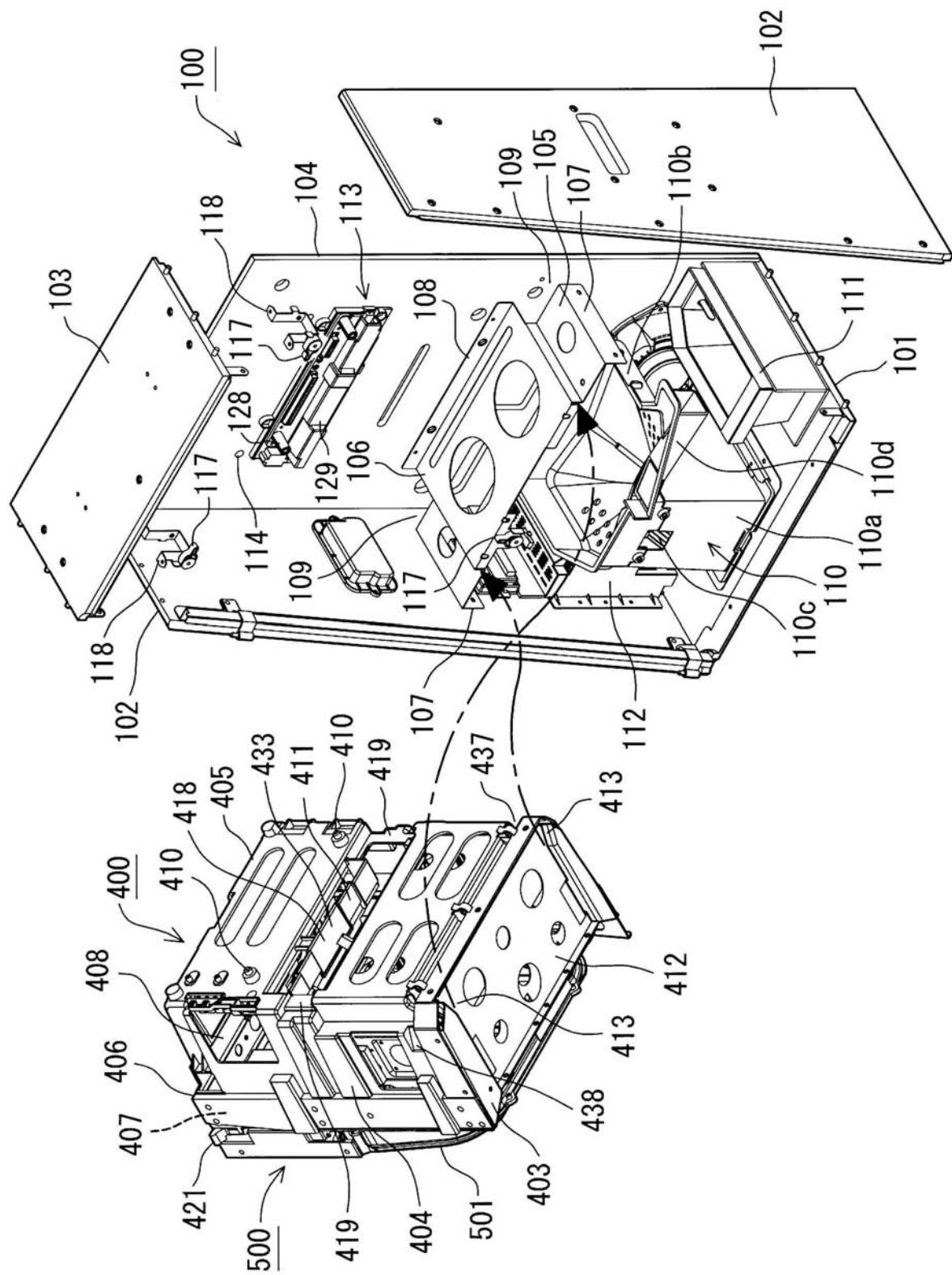
3 0 7	左側板	
3 0 8	後部板	
3 0 9	上斜板	
3 1 0	下斜板	
3 1 1	把手	
3 1 2	リール基板	
3 1 3	ケーブル	
3 1 5	抜け止め部	
3 1 6	下把手	
3 2 1 a	リール帶	10
3 2 1 b	リール帶	
3 2 1 c	リール帶	
3 3 1 a	左リール位置センサ	
3 3 1 b	中リール位置センサ	
3 3 1 c	右リール位置センサ	
3 4 1 a	左リール駆動モータ	
3 4 1 b	中リール駆動モータ	
3 4 1 c	右リール駆動モータ	
4 0 0	ケース部材	
4 0 1	図柄表示窓	20
4 0 2	補強棧	
4 0 3	底板	
4 0 4	側板	
4 0 5	後面板	
4 0 6	天板	
4 0 7	補強部材	
4 0 8	配線作業空間	
4 0 9	メイン基板	
4 1 0	ボス	
4 1 1	配線窓	30
4 1 2	凹段部	
4 1 3	テーパ部	
4 1 4	車輪	
4 1 5	鍔	
4 1 6	引掛部	
4 1 7	三角スペース	
4 1 8	部材	
4 2 0	ヒンジ金具	
4 2 1	ロック片	
4 2 2	把手口	40
4 2 3	ケース側配線類	
4 2 4	ハーネス	
4 2 5	コネクタ	
4 2 6	ハーネス	
4 2 7	コネクタ	
4 2 8	コネクタホルダー	
4 2 9	ホルダー主体	
4 3 0	透孔	
4 3 1	取着片	
4 3 2	ボタン形パネルファスナー	50

4 3 3	ベンチ部	
4 3 4	ベンチ側板	
4 3 5	爪片	
4 3 6	指掛け部	
4 3 7	ケーブル溝	
4 3 8	配線口	
4 4 0	案内レール	
4 4 1	符号	
4 4 2	係止孔	
4 4 9	サブ基板	10
5 0 0	画像表示体	
5 0 1	表示パネル	
5 0 2	照明装置	
5 0 3	基板	
5 0 5	透光性蓋板	
5 0 6	チューブ枠	
5 0 7	透光性カバー	
5 0 8	受部	
5 1 0	スピーカ	
6 0 2	ランプ	20
6 0 4	エラーランプ	
6 0 6	リプレイランプ	
6 0 8	スタートランプ	
6 1 0	ランプ	
6 2 2 a	上段ライン	
6 2 2 b	中段ライン	
6 2 3 a	右下がりライン	6 2 3 a
6 2 3 b	右上がりライン	6 2 3 b
6 2 3 c	下段ライン	
1 1 1 6	入出力インターフェース	30
1 1 3 0	入出力インターフェース	
1 2 0 0	ホールコンピュータ	

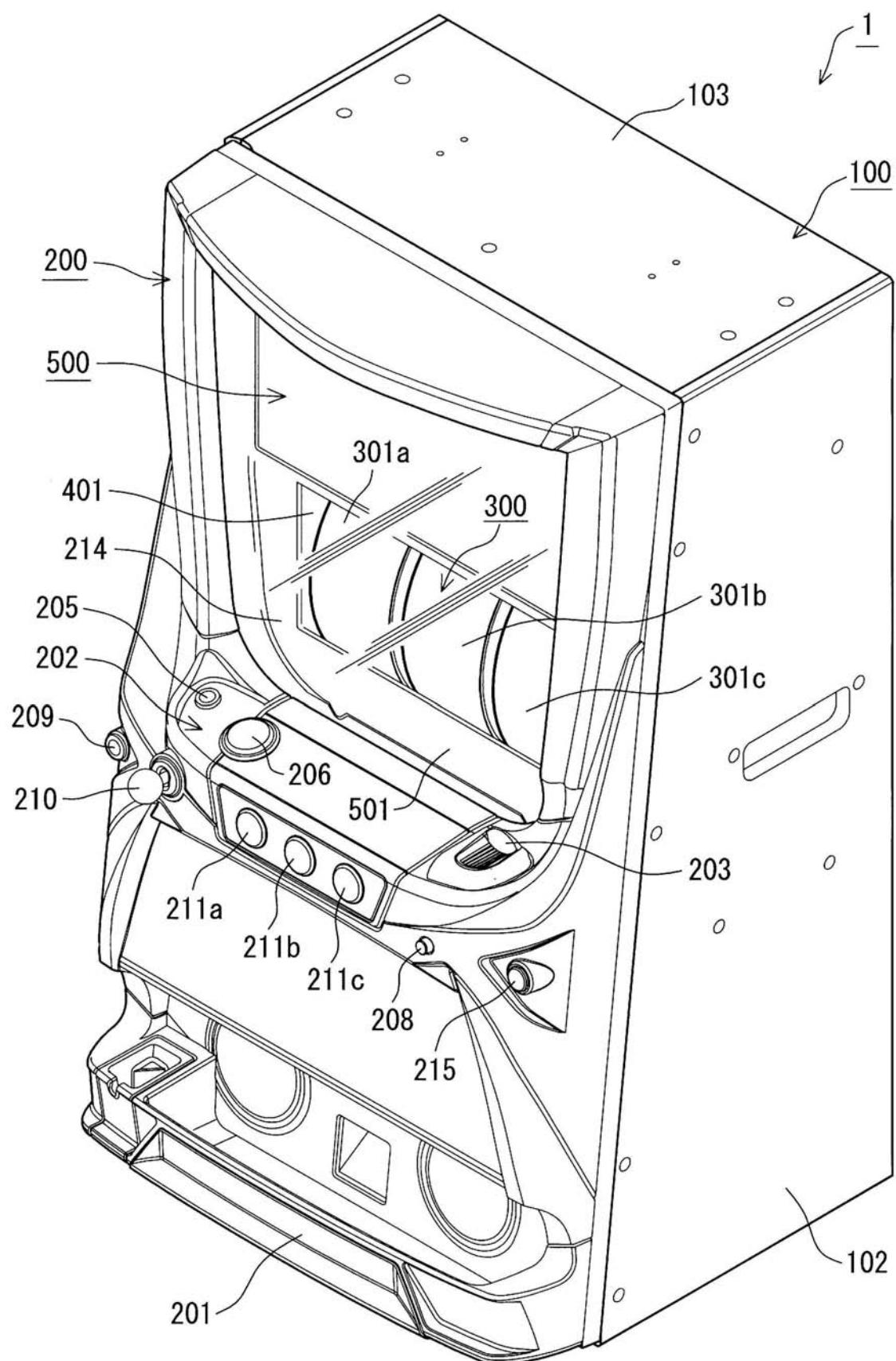
【図 1】



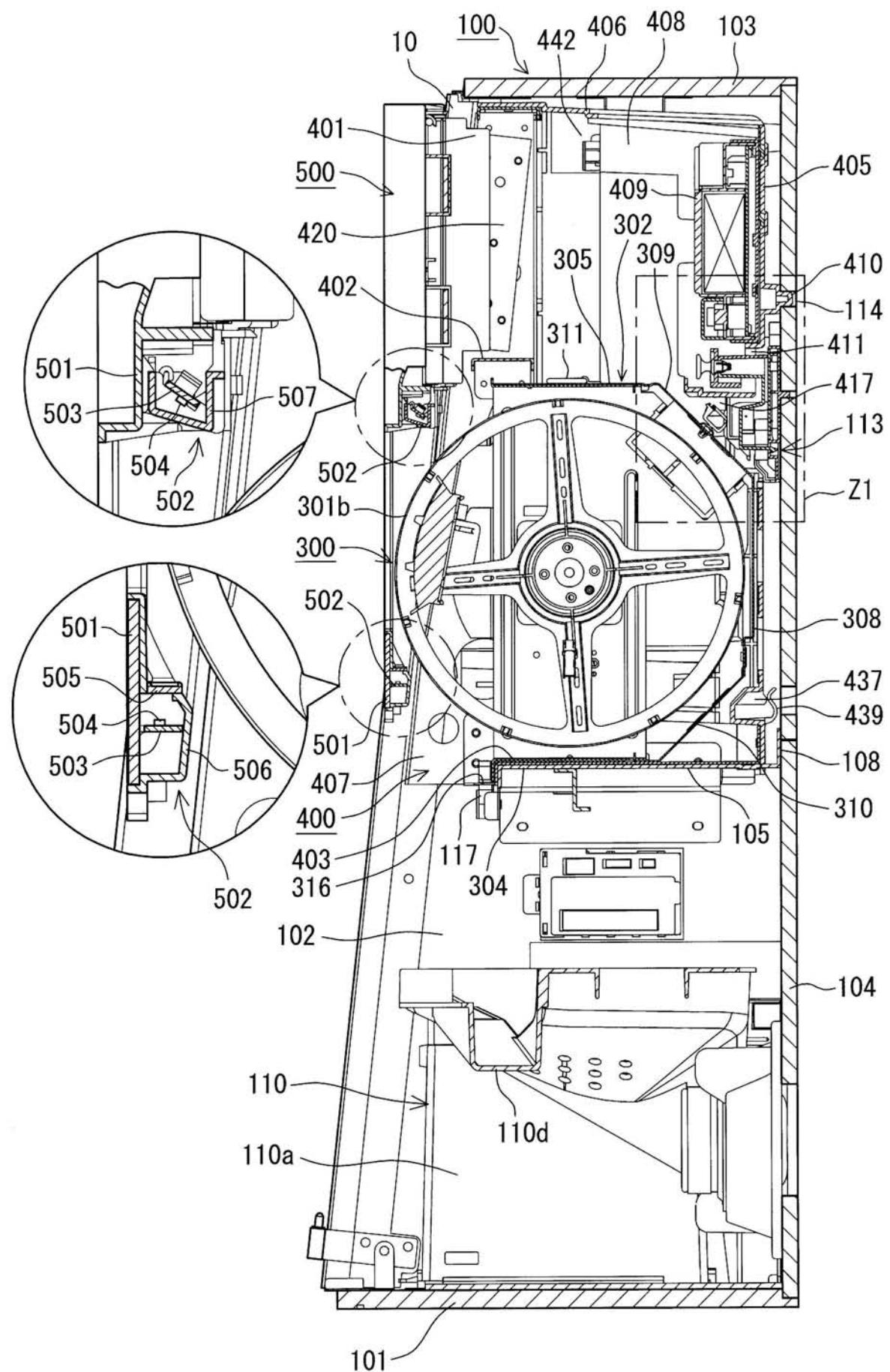
【図2】



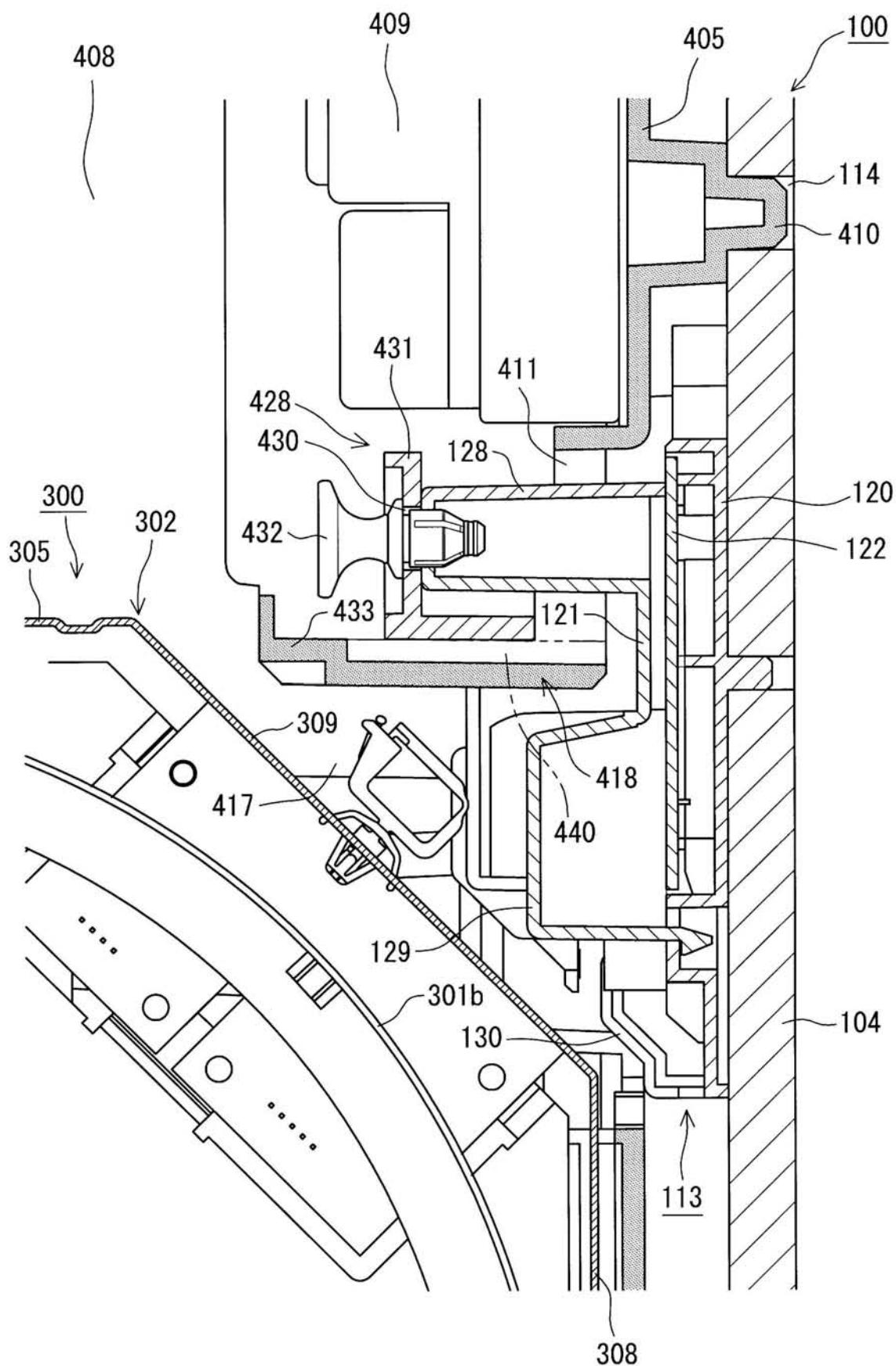
【図3】



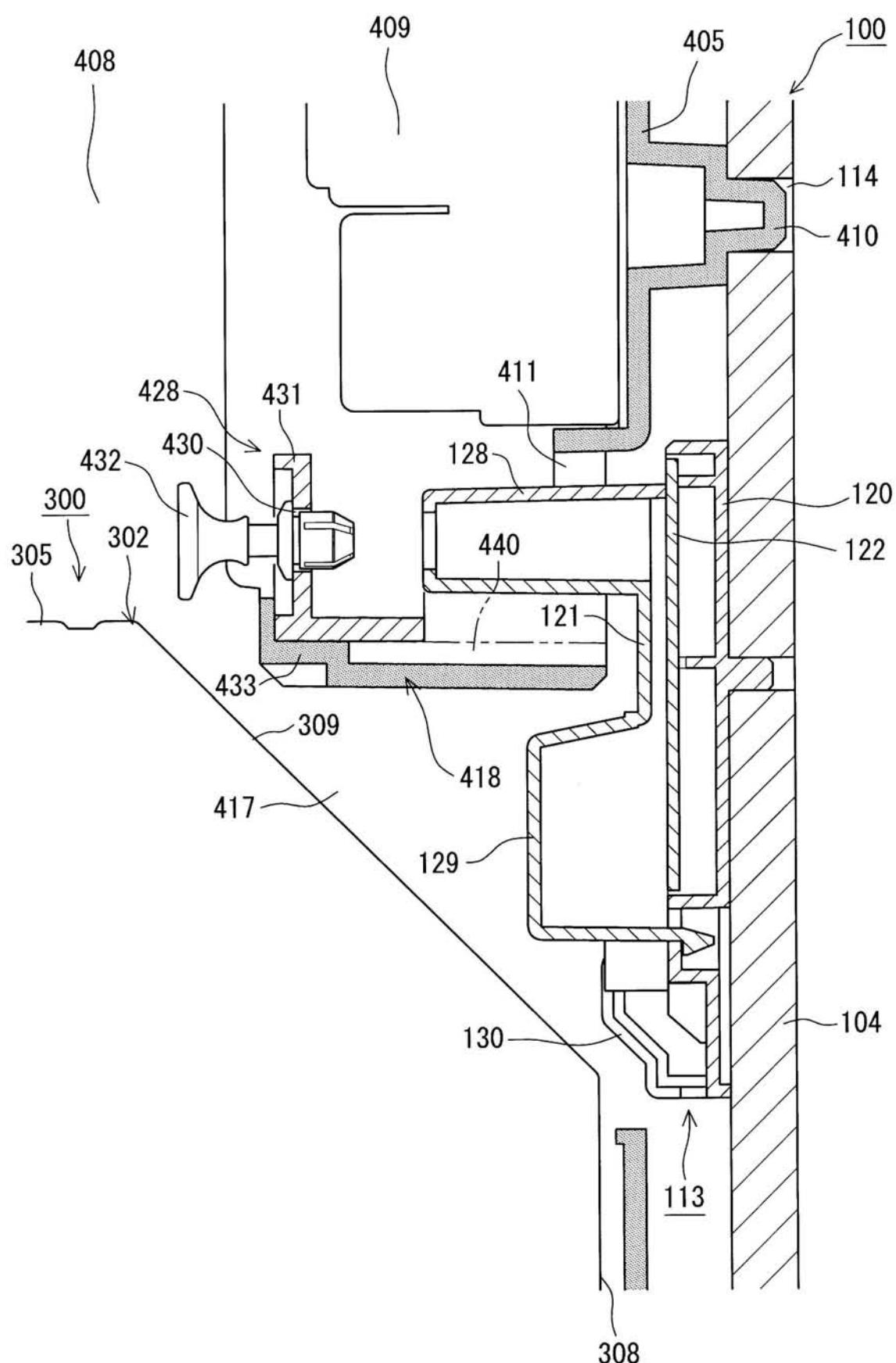
【図4】



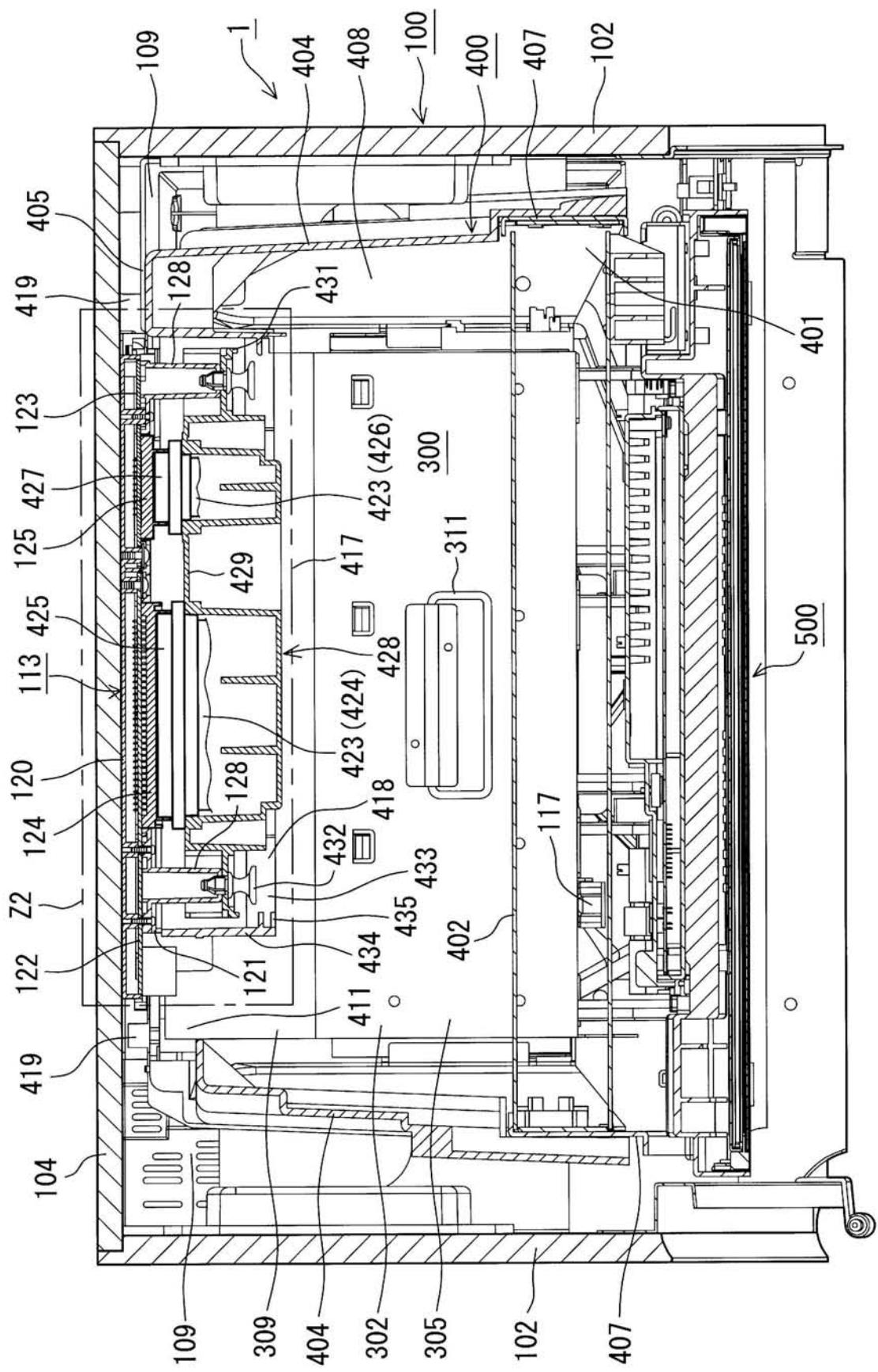
【 四 5 】



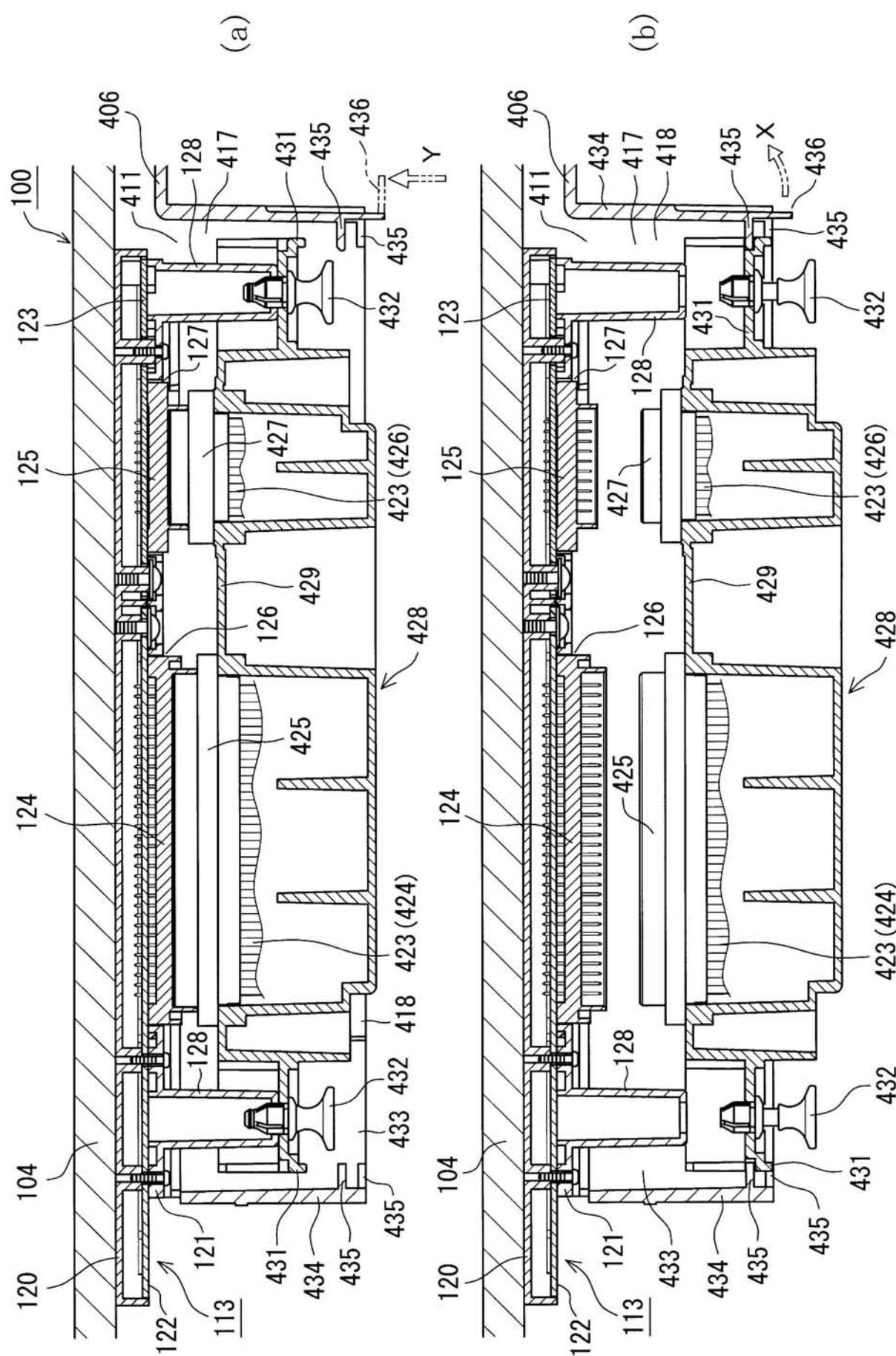
【図6】



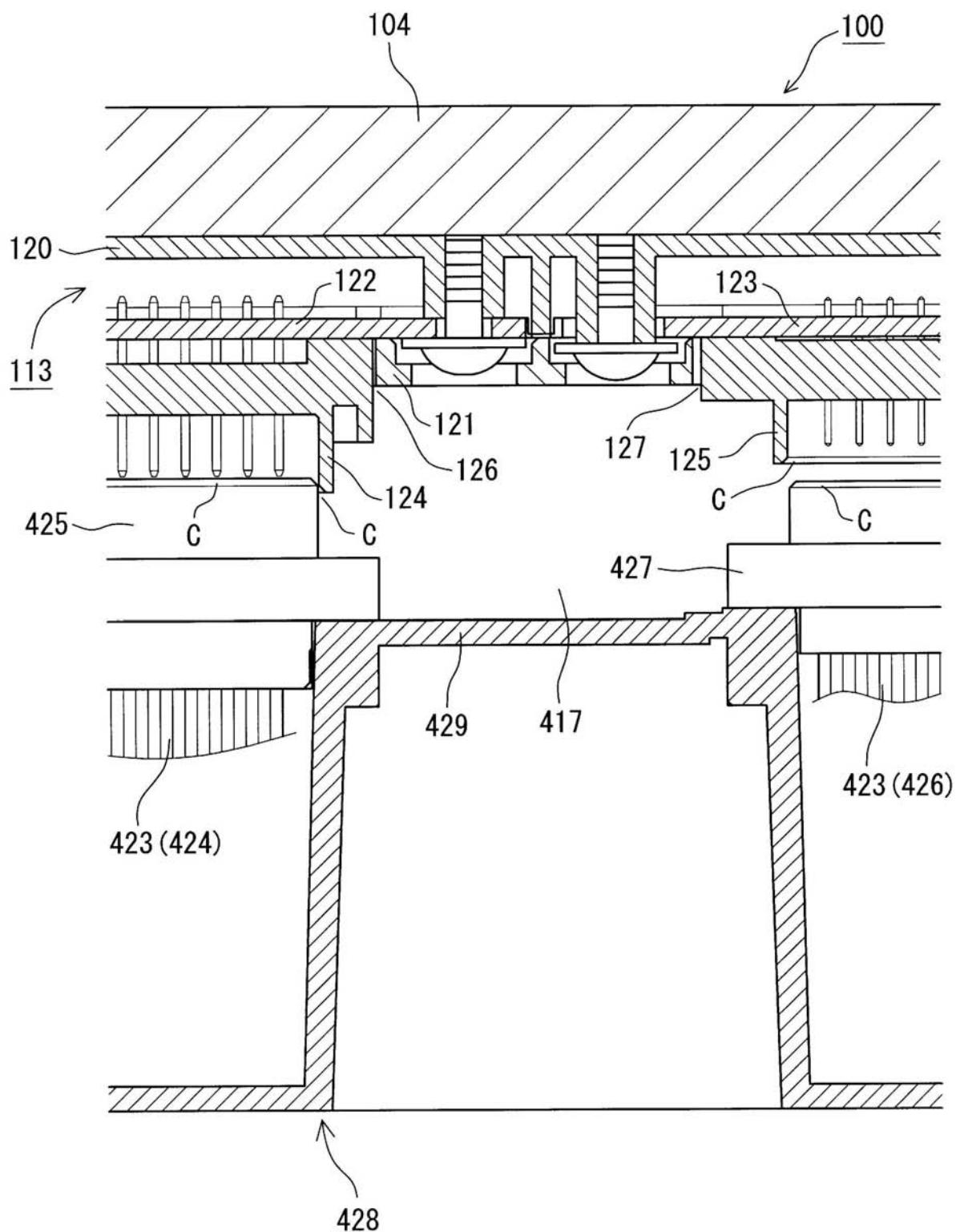
【 四 7 】



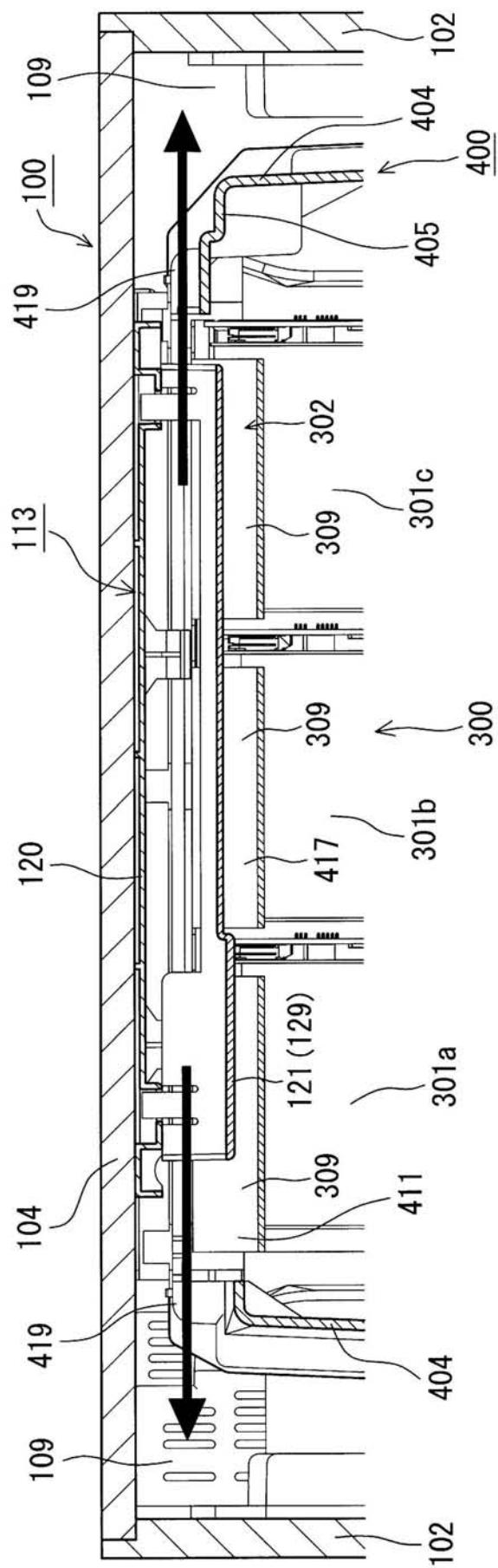
【図 8】



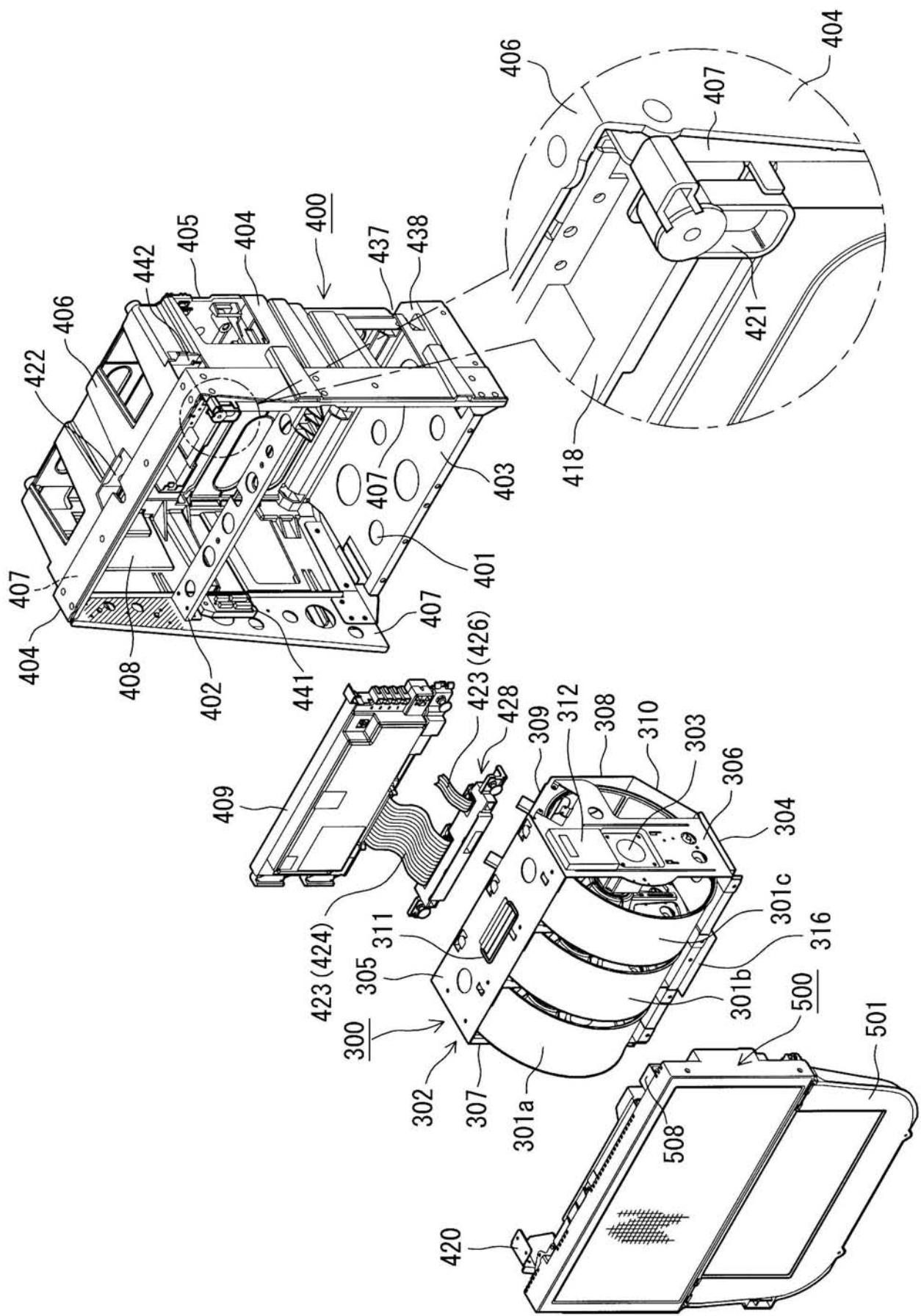
【図9】



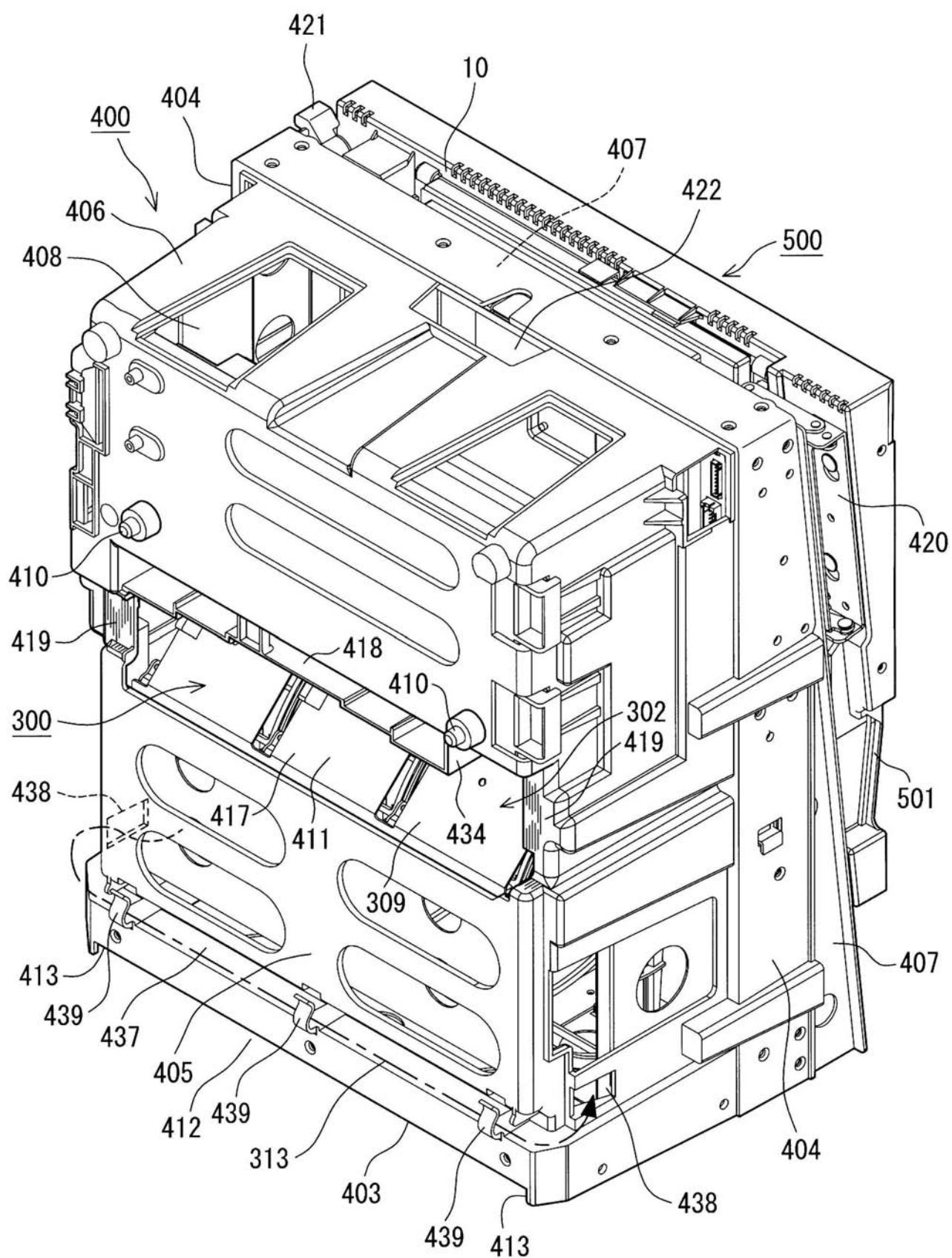
【図10】



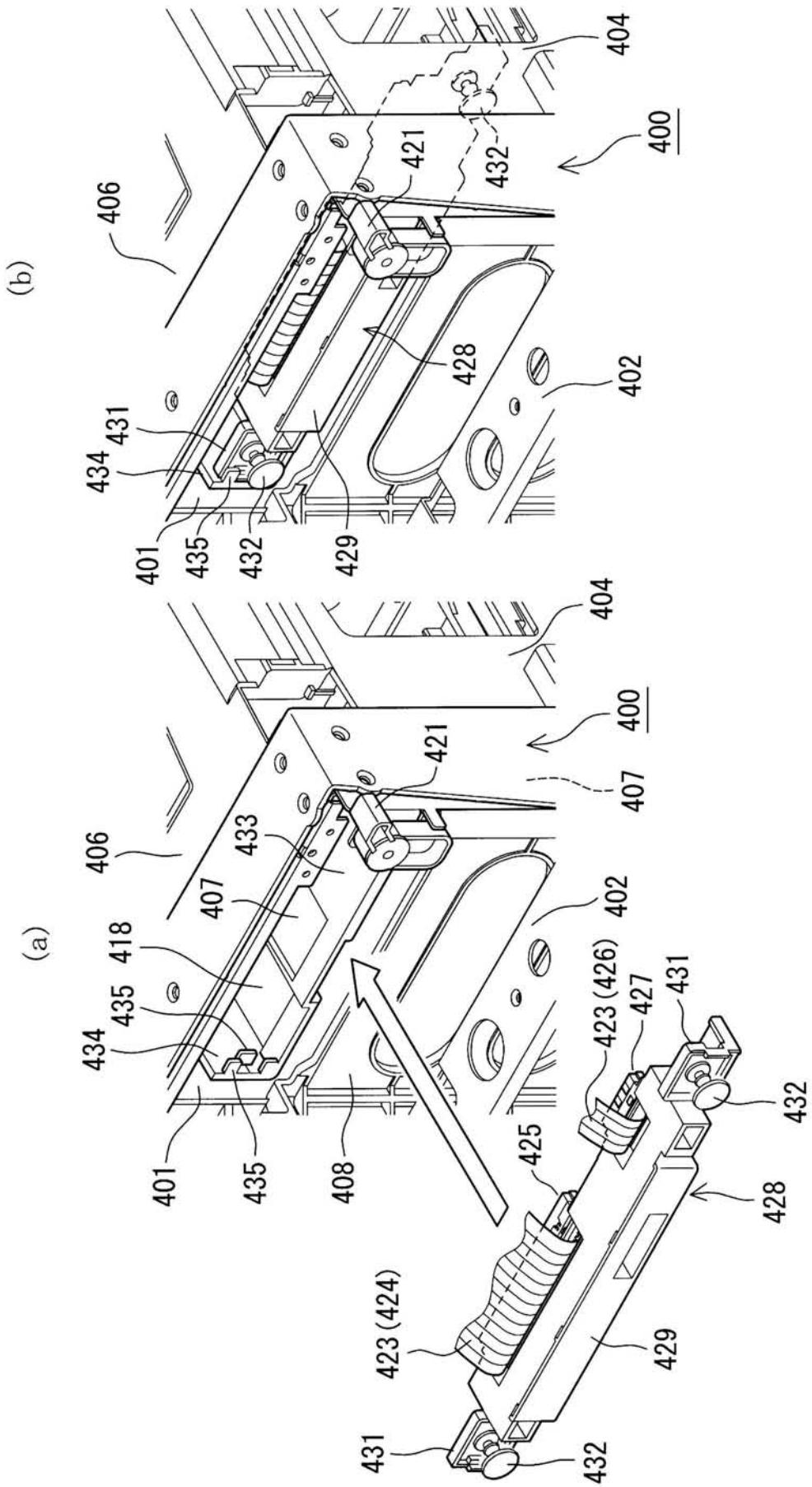
【 図 1 1 】



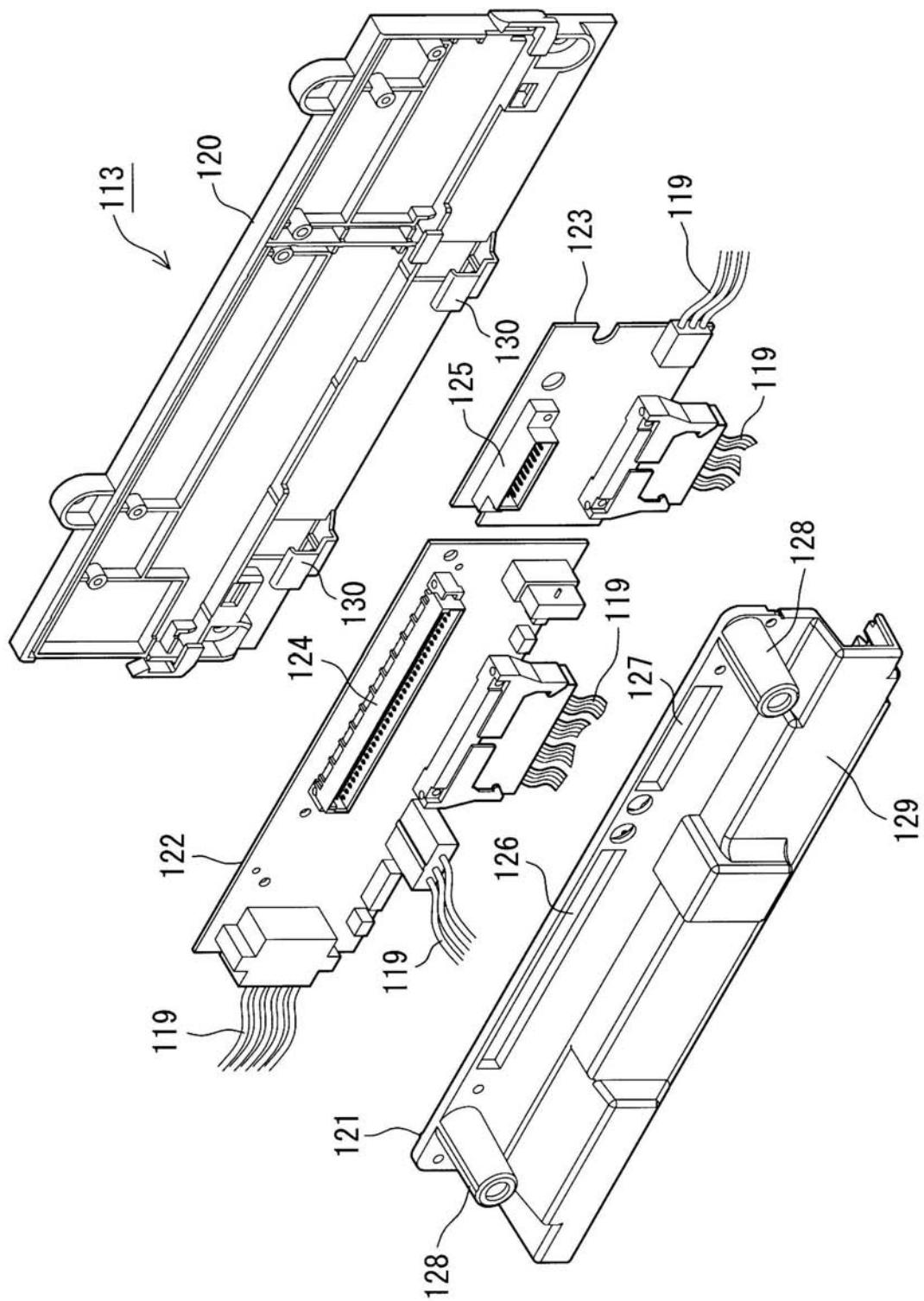
【図 12】



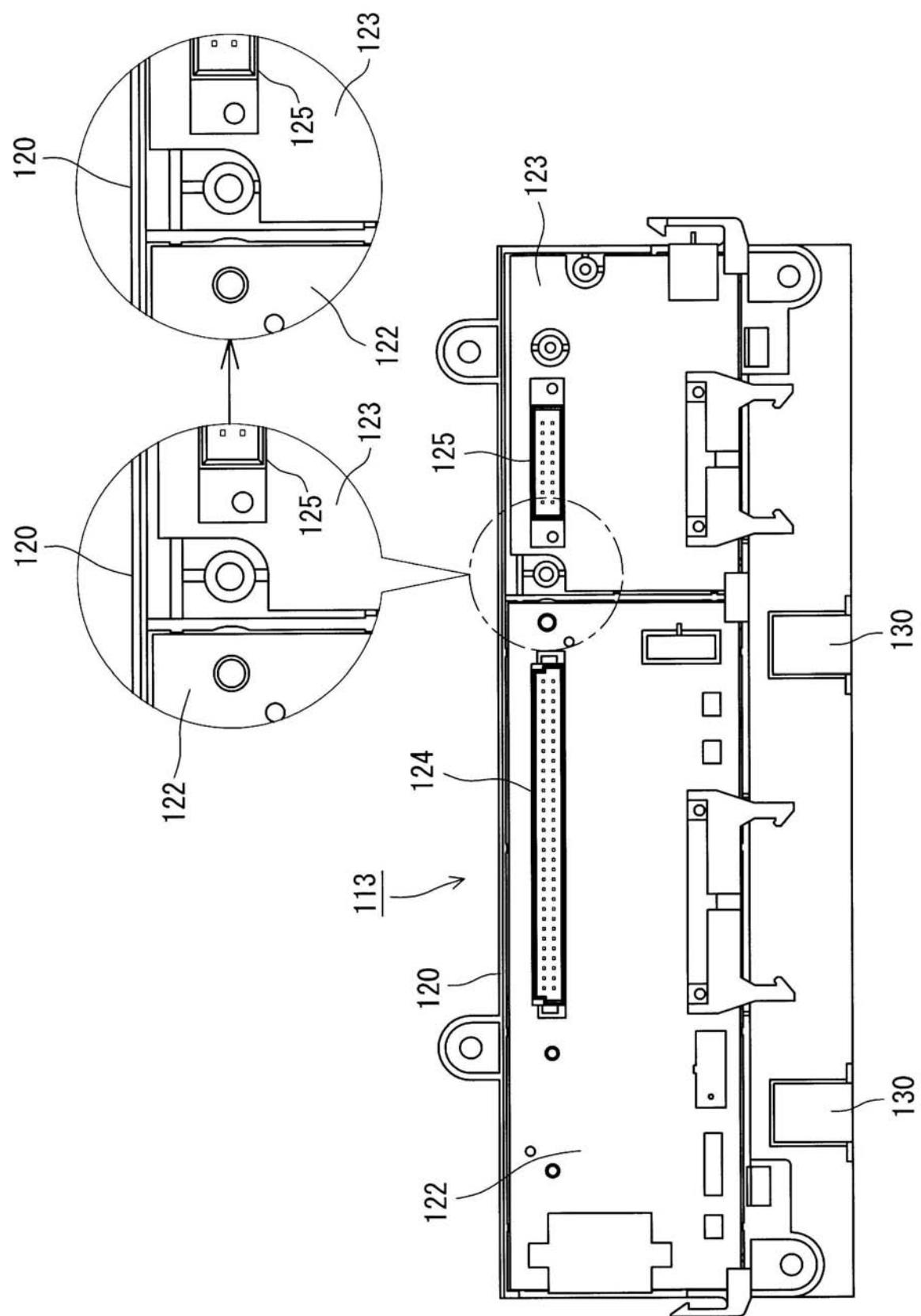
【図13】



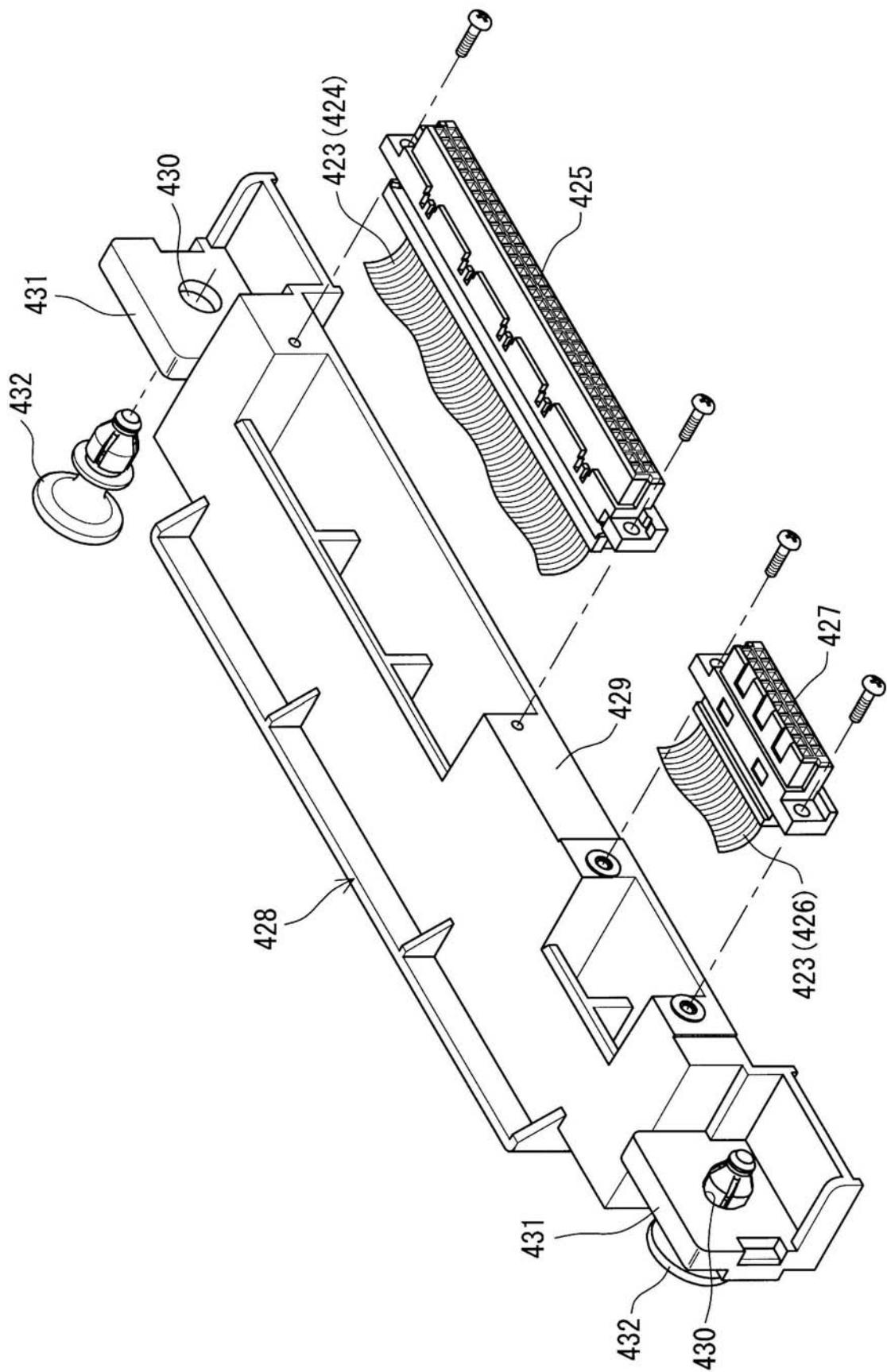
【図14】



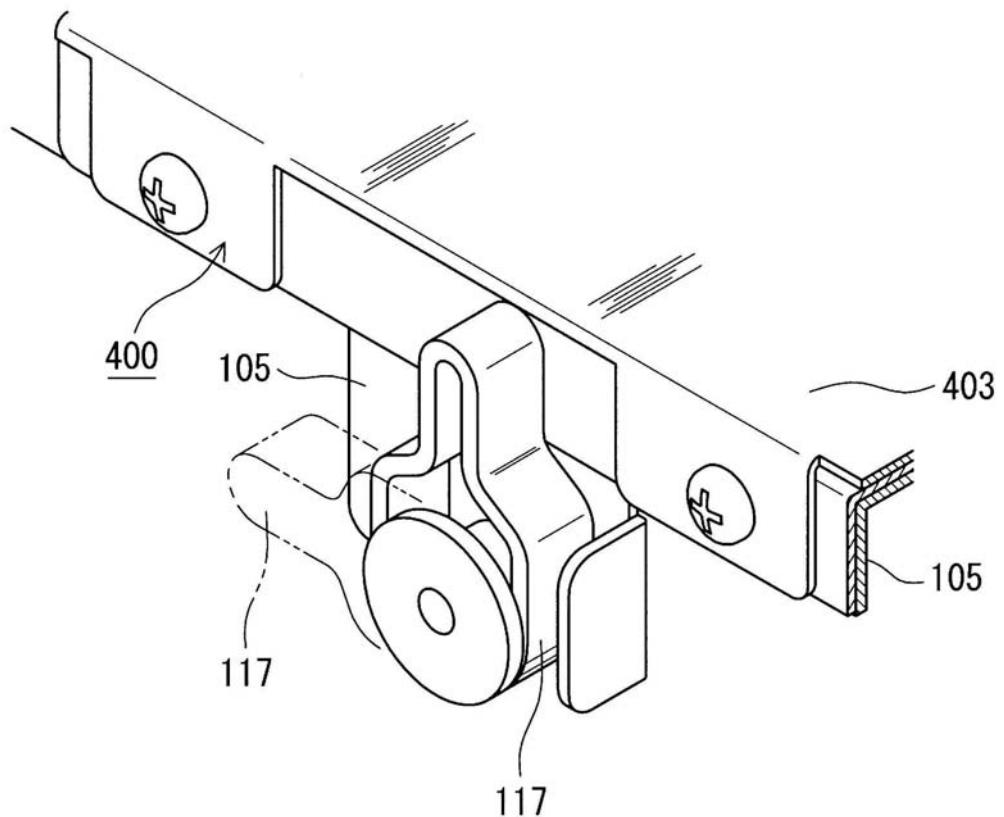
【図15】



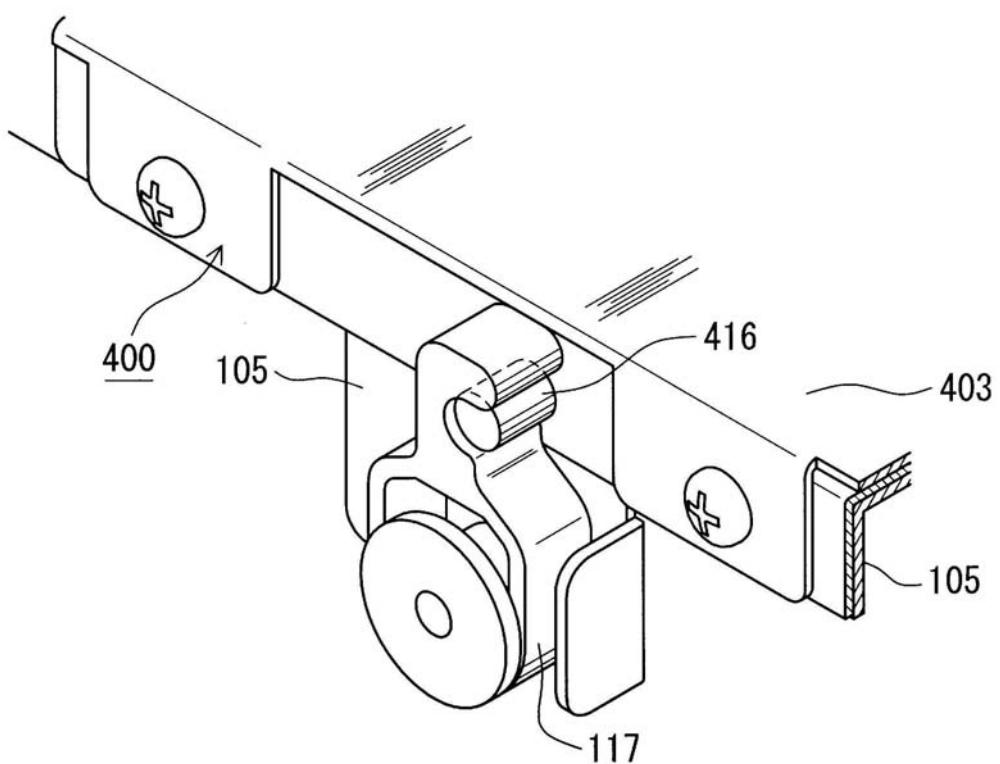
【図16】



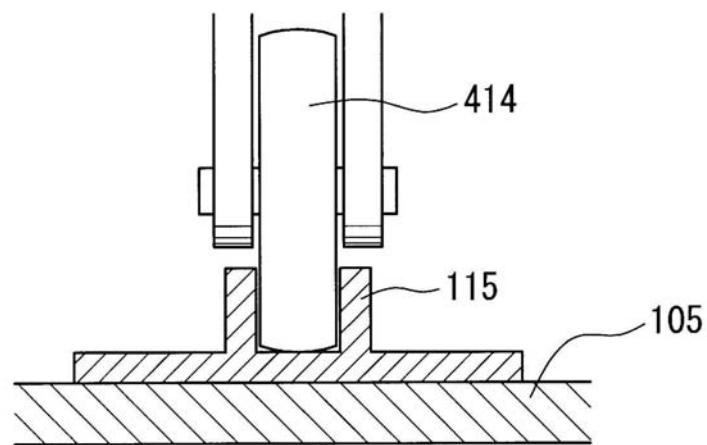
【図 17】



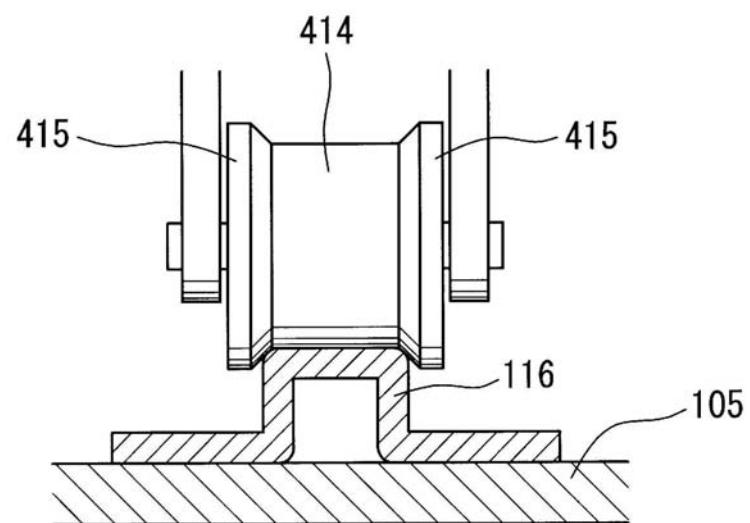
【図 18】



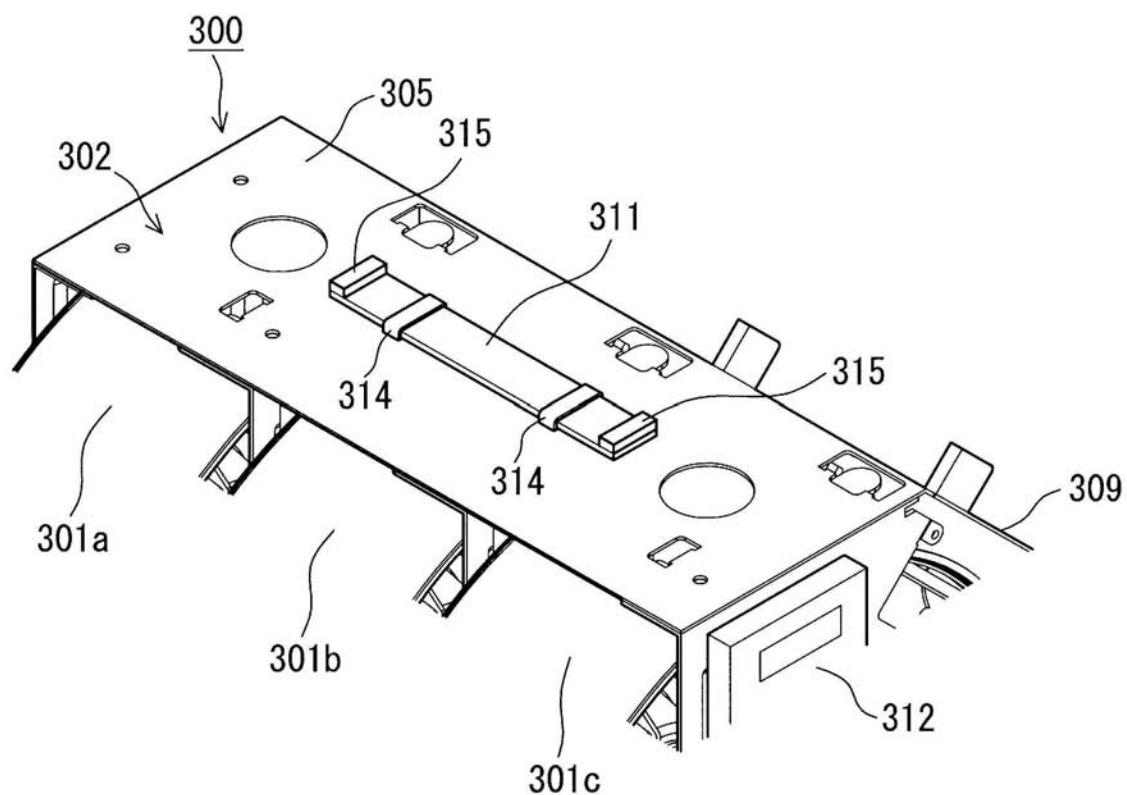
【図 19】



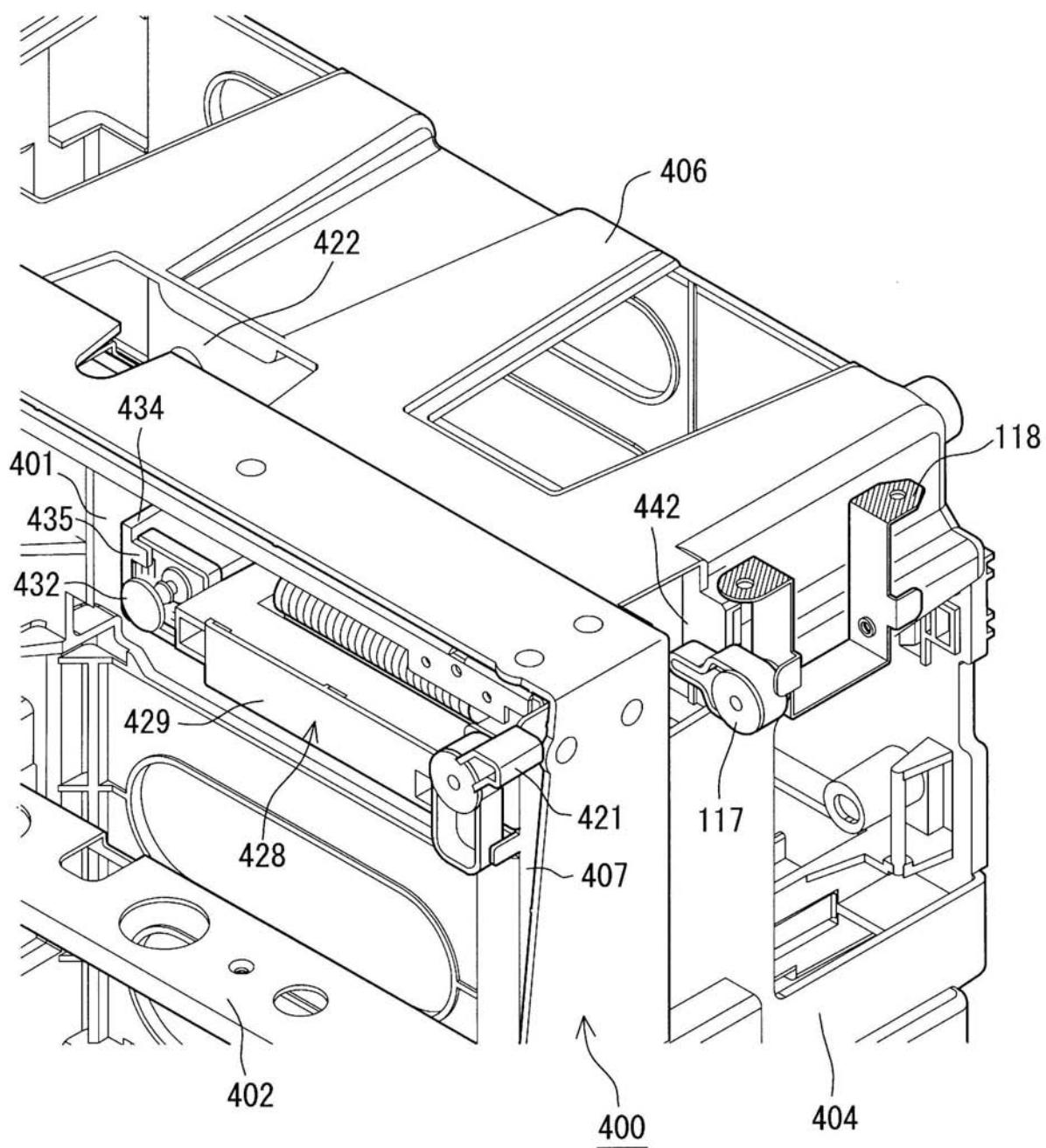
【図 20】



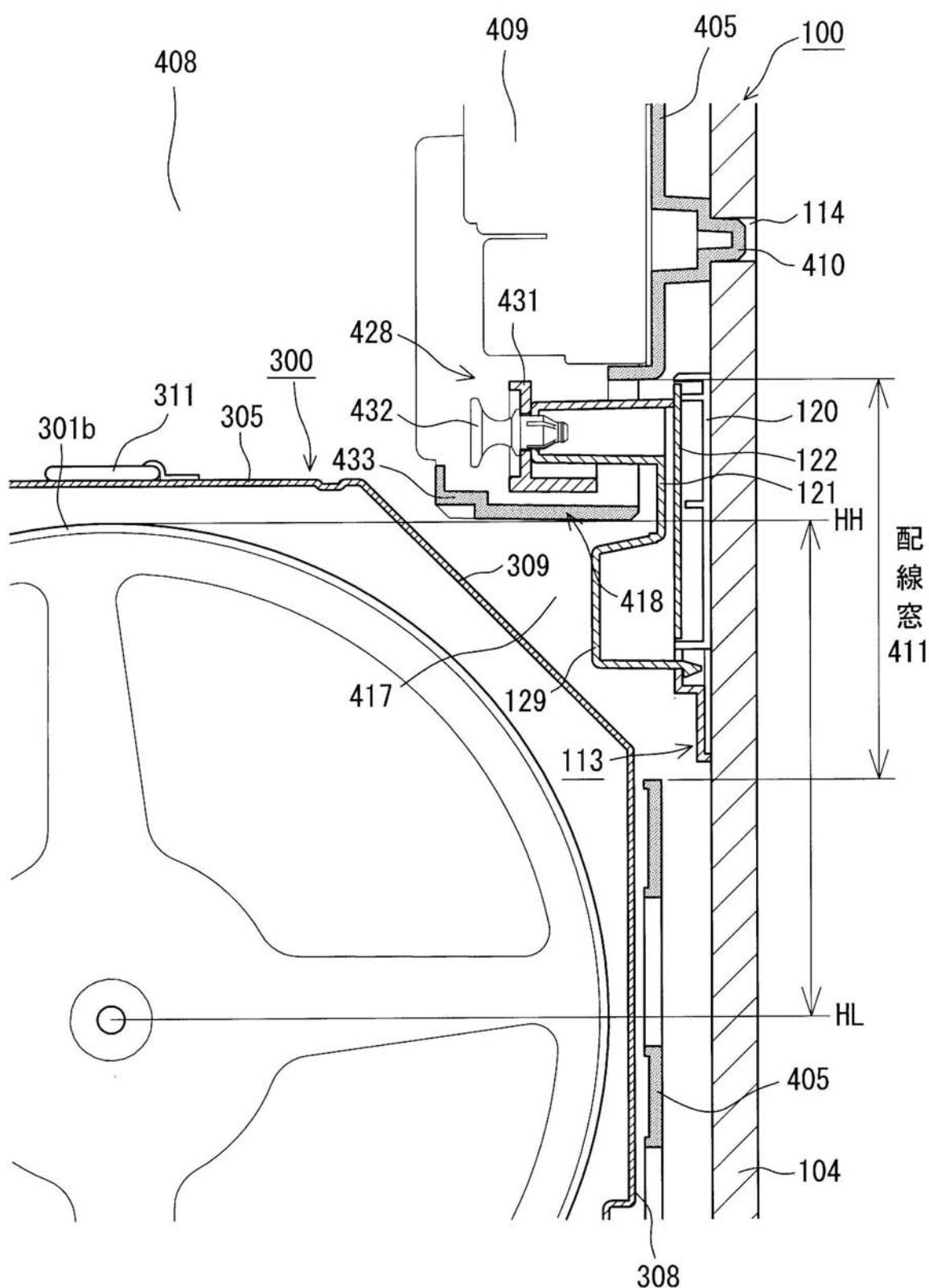
【図 2 1】



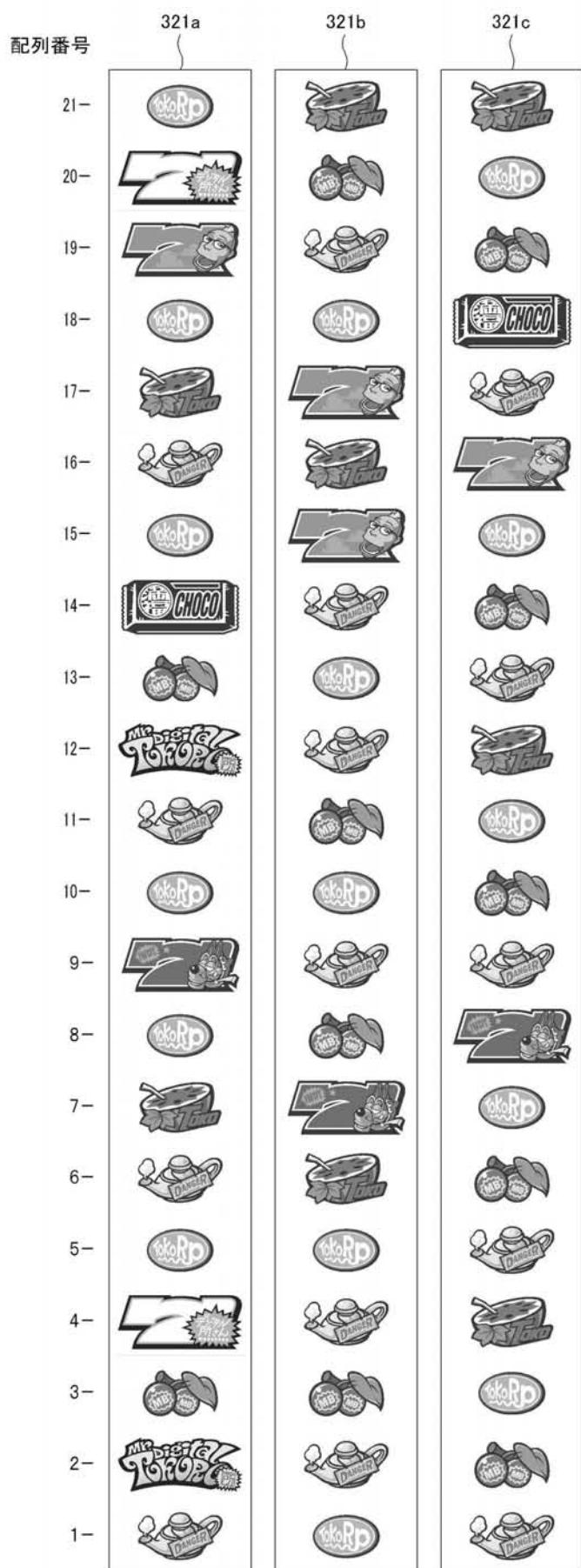
【図22】



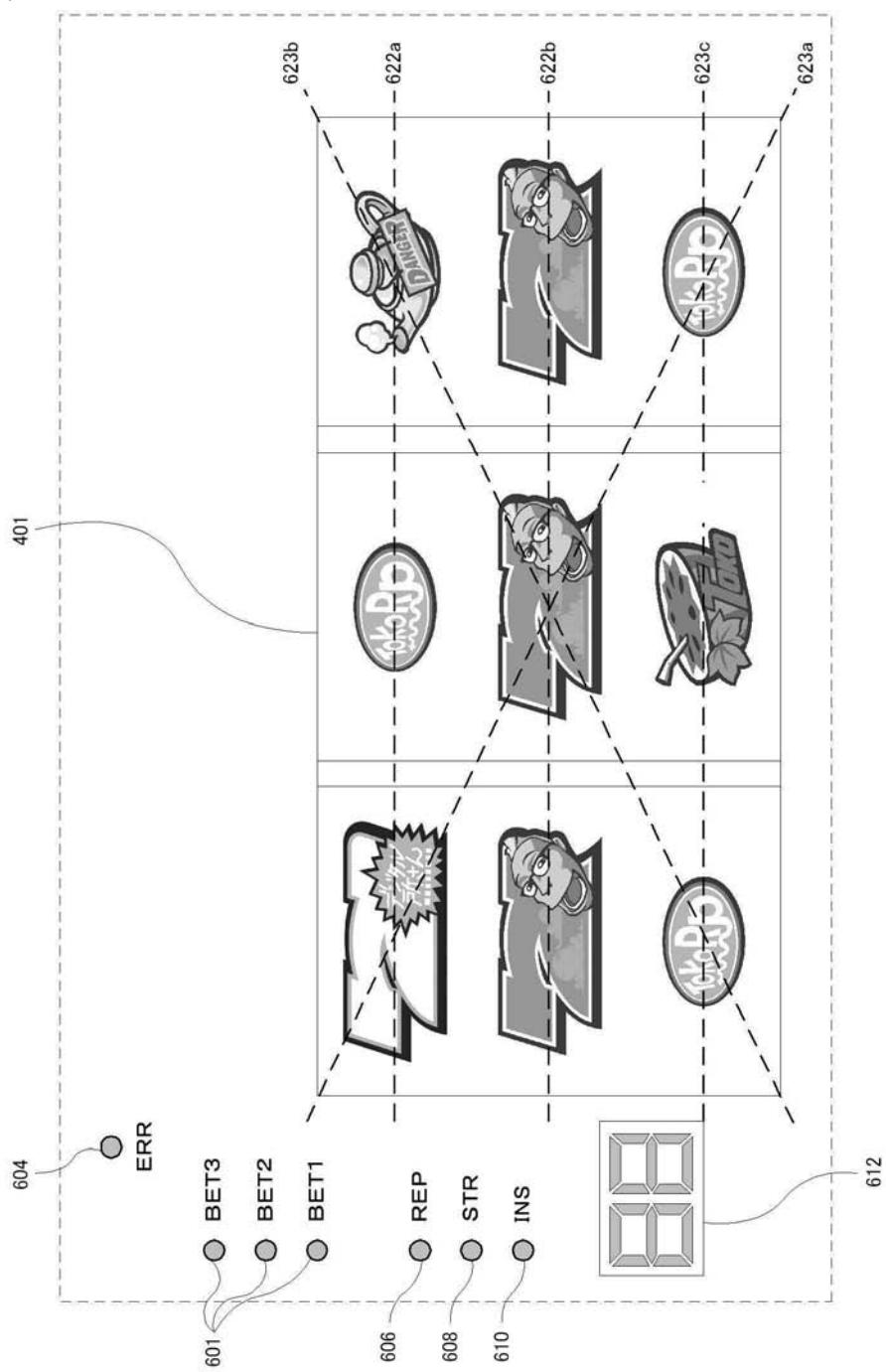
【図23】



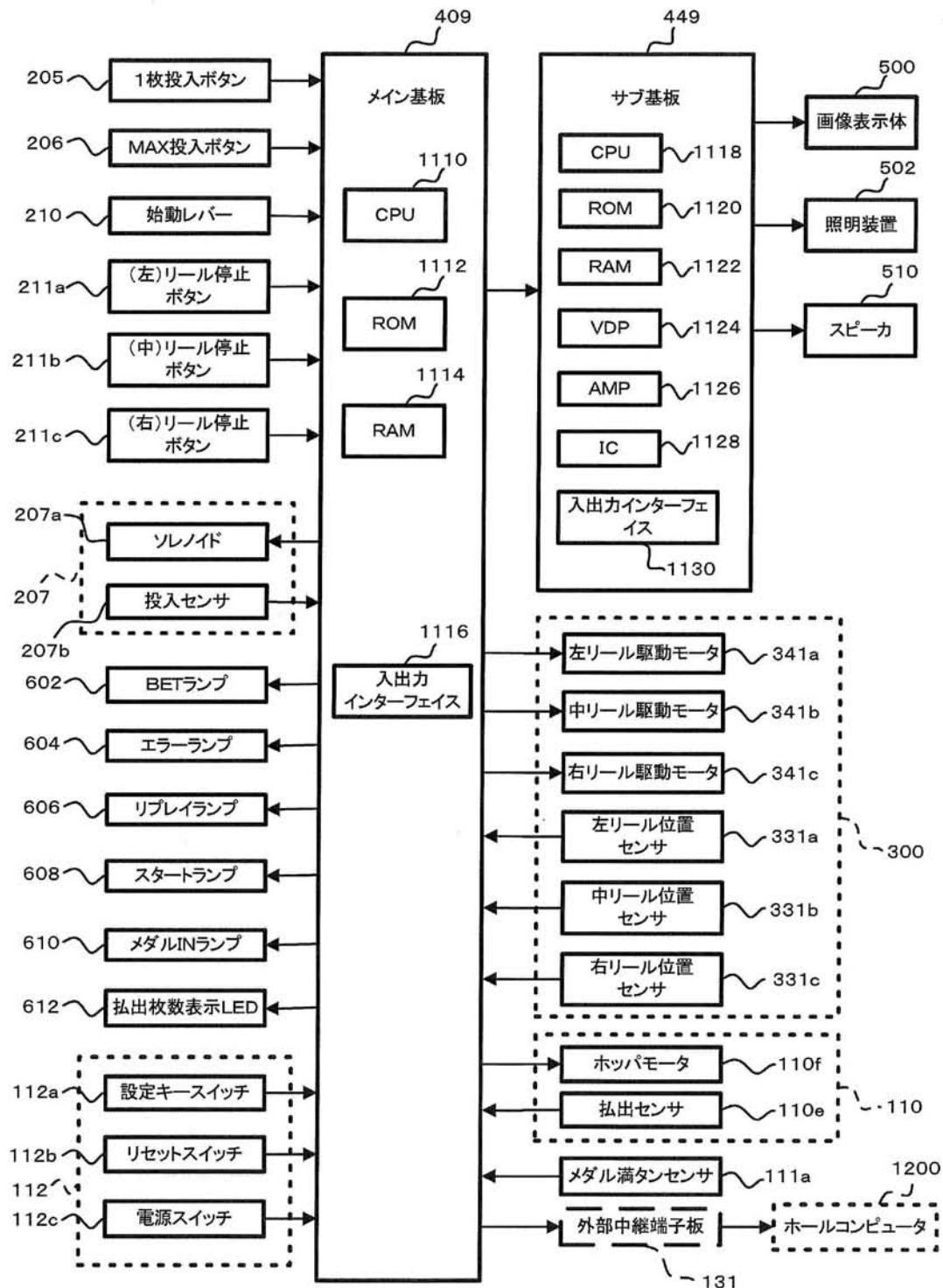
【図24】



【図25】



【図26】



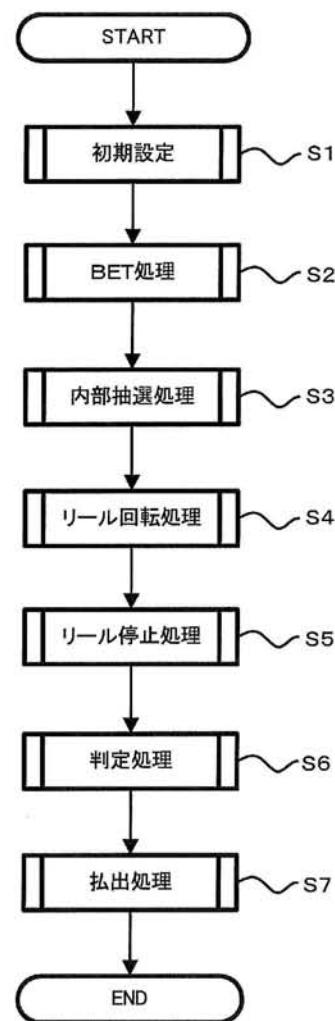
【図27】

当選役	図柄の組み合わせ	特典
BC	  	BCゲーム +LRTゲーム
	  	BCゲーム
RC	  	RCゲーム
	  	
スイカ	  	5枚 (RCゲーム中は5枚)
ランプ	  	12枚 (RCゲーム中は12枚)
チェリー	 — —	1枚 (RCゲーム中は12枚)
リプレイ	  	リプレイゲーム
チャンス役	  	1枚 + SRTゲーム (RCゲーム中は12枚)

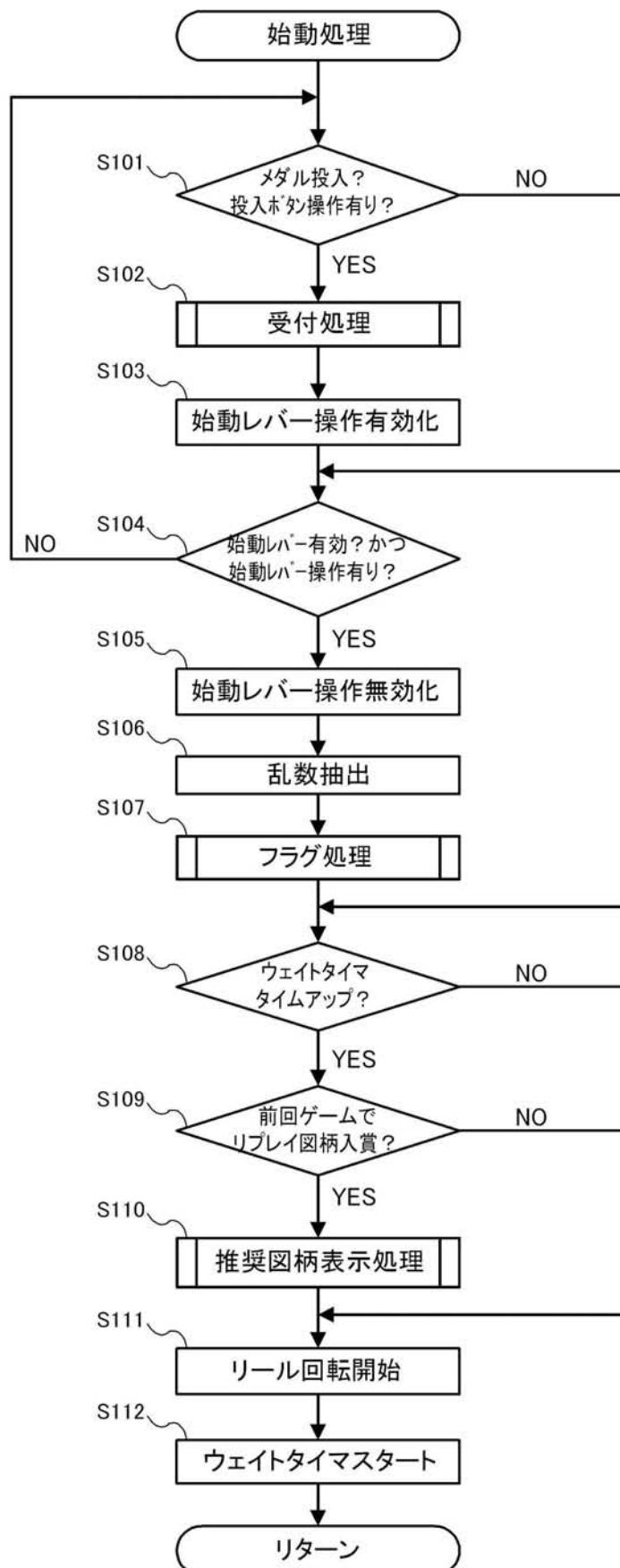
【図 2 8】

当選役	図柄の組み合わせ	特典
BC	  	BCゲーム +LRTゲーム
	  	BCゲーム
RC	  	RCゲーム
	  	
スイカ	  	5枚 (RCゲーム中は5枚)
ランプ	  	12枚 (RCゲーム中は12枚)
チエリー	 — —	1枚 (RCゲーム中は12枚)
リプレイ	  	リプレイゲーム
RCゲーム専用役	  	12枚

【図29】



【図30】



【図31】

【図 3 2】

内部抽選確率
(a)

乱数値0～16383						
当選役	スイカ	ランプ°	チエリー	チヤンス役	リフ'レイ	
当たり値	0～ 467	2288～ 3922	3923～ 3986	3987～ 6232	6243～ 6242	6273～ 6276
当選確率	1/35.00	1/9.00	1/10.02	1/256.00	1/7.29	1/1638.4 1/546.13
						1/4096 1/1024

(b)

乱数値0～16383						
当選役	スイカ	ランプ°	チエリー	チヤンス役	リフ'レイ	
当たり値	0～ 467	2288～ 3922	3923～ 3986	3987～ 6232	6243～ 6242	6273～ 6272
当選確率	1/35.00	1/9.00	1/10.02	1/256.00	1/7.29	1/1638.4 1/546.13
						1/4096 1/1024

(c)

乱数値0～16383						
当選役	スイカ	ランプ°	チエリー	チヤンス役	リフ'レイ	
当たり値	0～ 467	2288～ 3922	3923～ 3986	3987～ 6232	—	—
当選確率	1/35.00	1/9.00	1/10.02	1/256.00	1/7.29	—
						—

乱数値0～16383						
当選役	スイカ	ランプ°	チエリー	チヤンス役	リフ'レイ	
当たり値	0～ 467	2288～ 3922	3923～ 3986	3987～ 6232	—	—
当選確率	1/35.00	1/9.00	1/10.02	1/256.00	1/7.29	—
						—

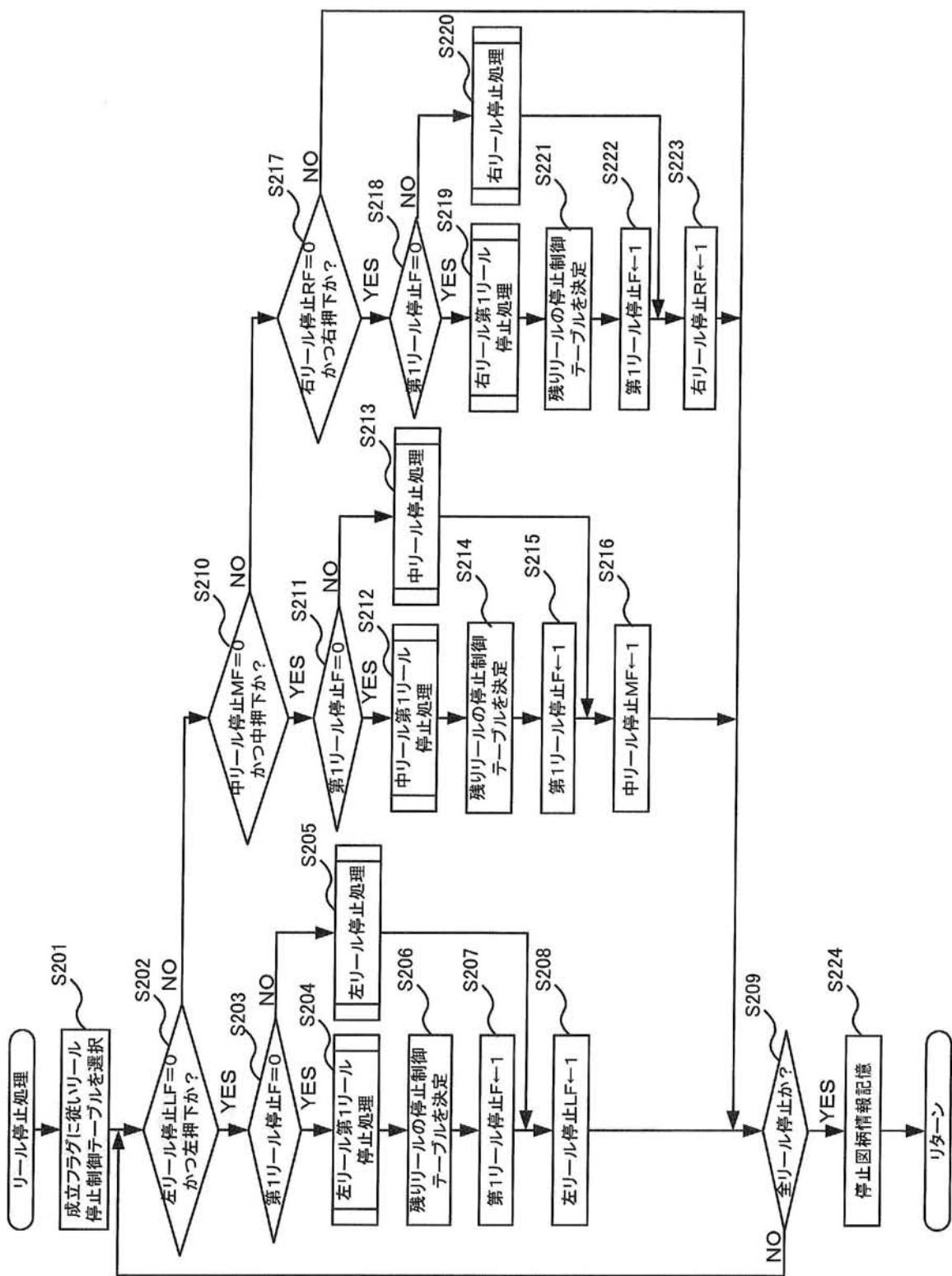
乱数値0～16383						
当選役	スイカ	ランプ°	チエリー	チヤンス役	リフ'レイ	
当たり値	0～ 467	2288～ 3922	3923～ 3986	3987～ 6232	—	—
当選確率	1/35.00	1/9.00	1/10.02	1/256.00	1/7.29	—
						—

乱数値0～16383						
当選役	スイカ	ランプ°	チエリー	チヤンス役	リフ'レイ	
当たり値	0～ 467	2288～ 3922	3923～ 3986	3987～ 6232	—	—
当選確率	1/35.00	1/9.00	1/10.02	1/256.00	1/7.29	—
						—

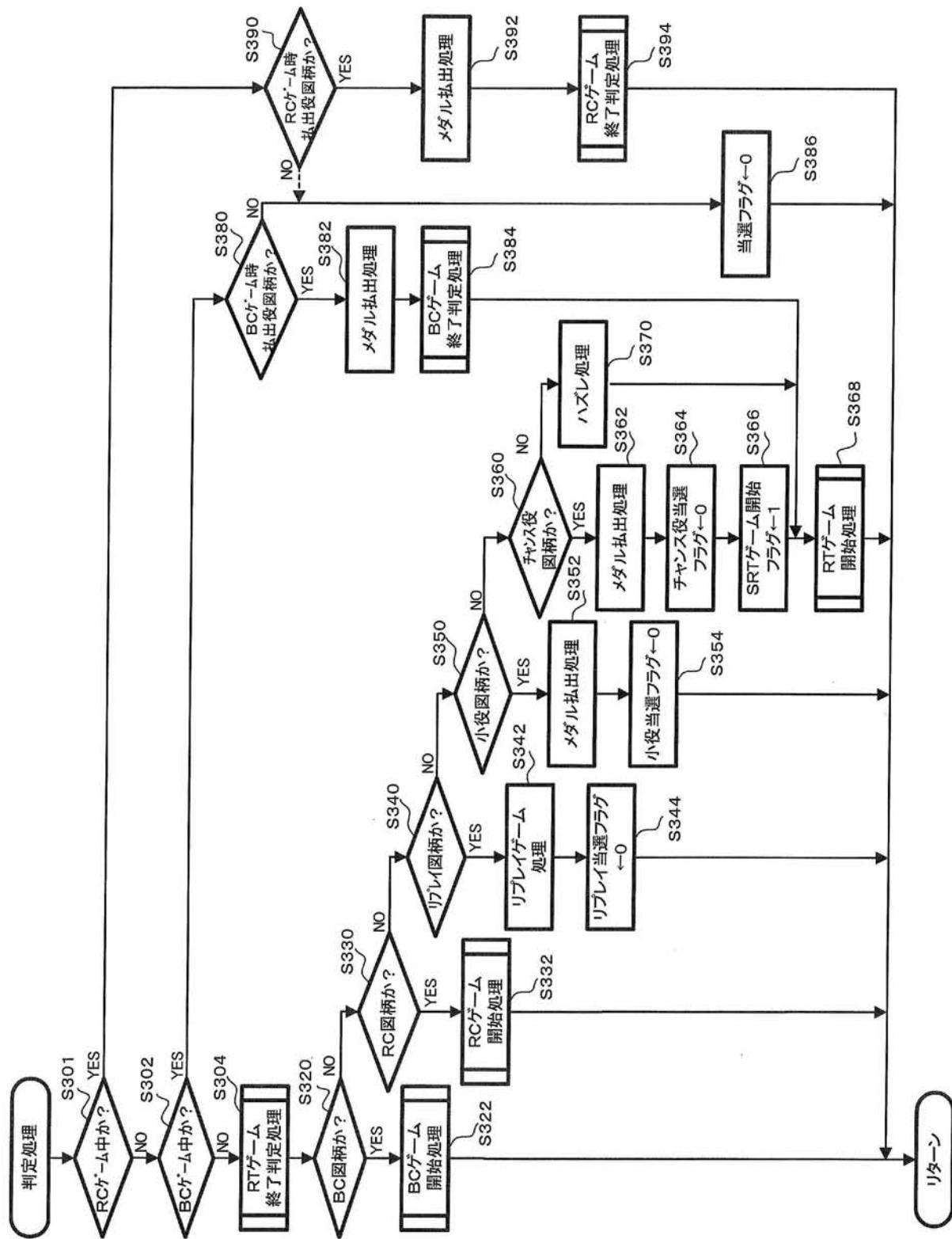
乱数値0～16383						
当選役	スイカ	ランプ°	チエリー	チヤンス役	リフ'レイ	
当たり値	0～ 467	2288～ 3922	3923～ 3986	3987～ 6232	—	—
当選確率	1/35.00	1/9.00	1/10.02	1/256.00	1/7.29	—
						—

乱数値0～16383						
当選役	スイカ	ランプ°	チエリー	チヤンス役	リフ'レイ	
当たり値	0～ 467	2288～ 3922	3923～ 3986	3987～ 6232	—	—
当選確率	1/35.00	1/9.00	1/10.02	1/256.00	1/7.29	—
						—

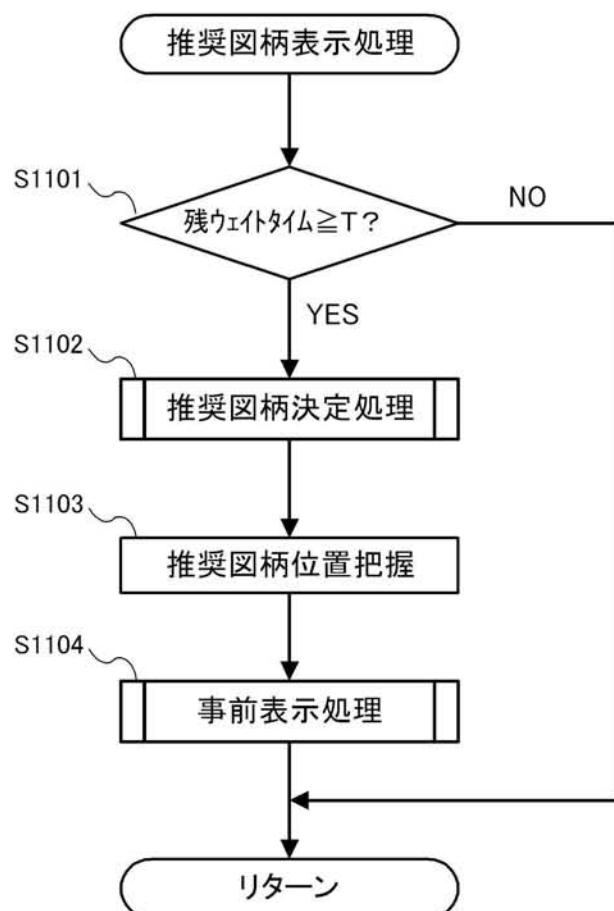
【図 33】



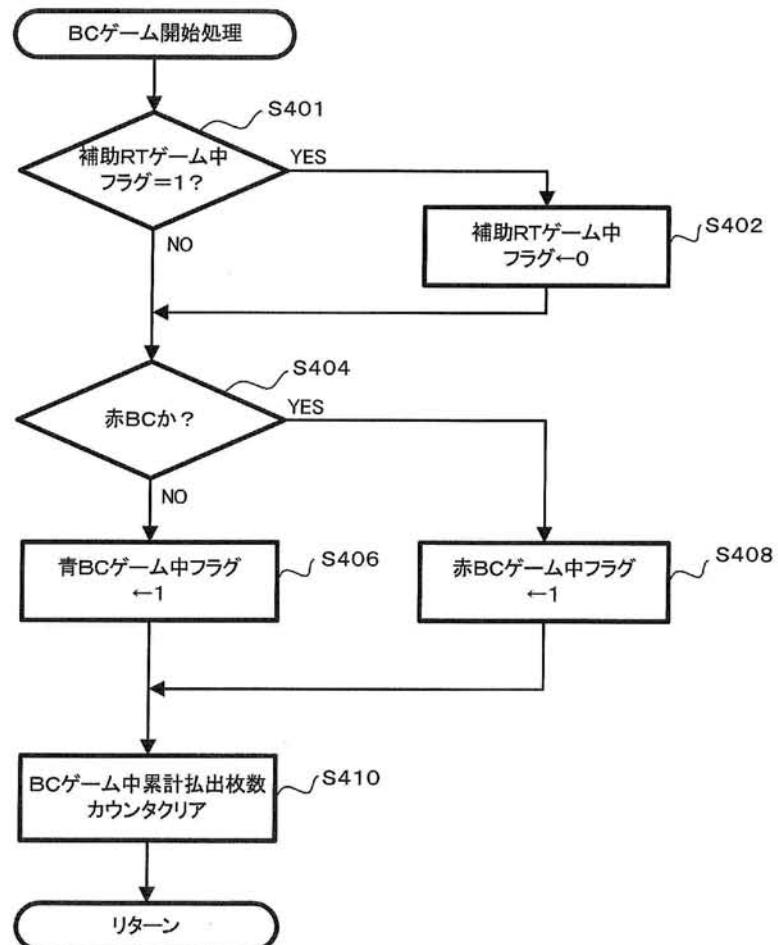
【図 3-4】



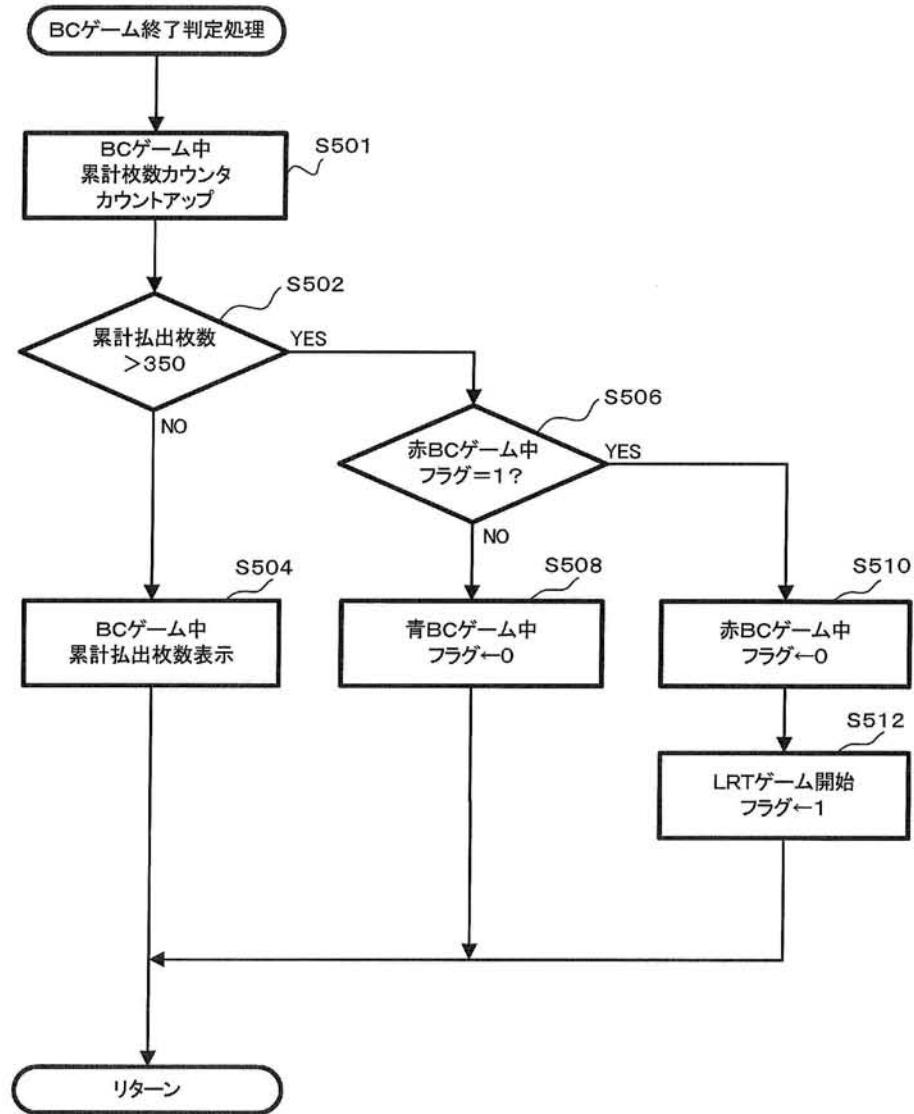
【図35】



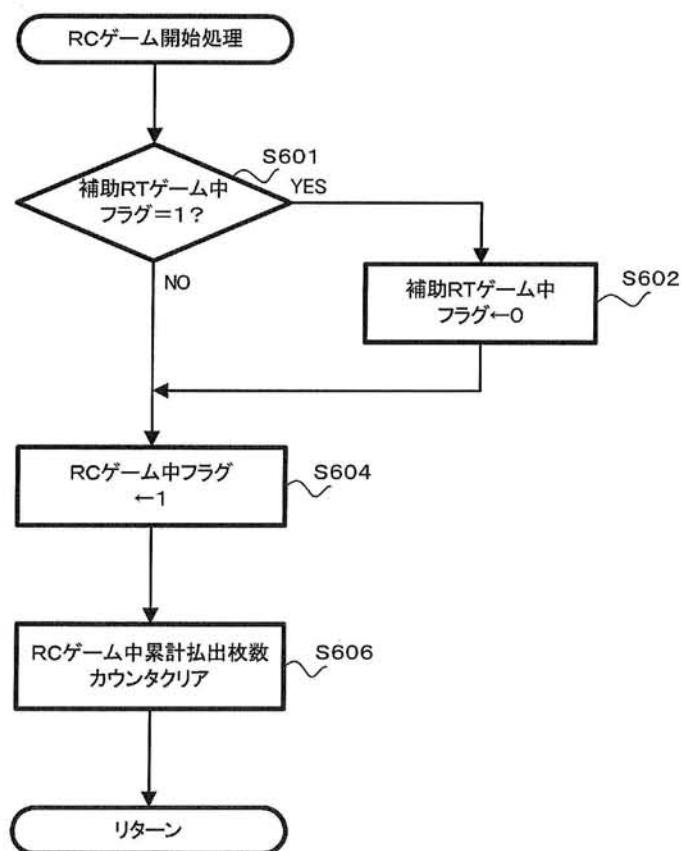
【図 3 6】



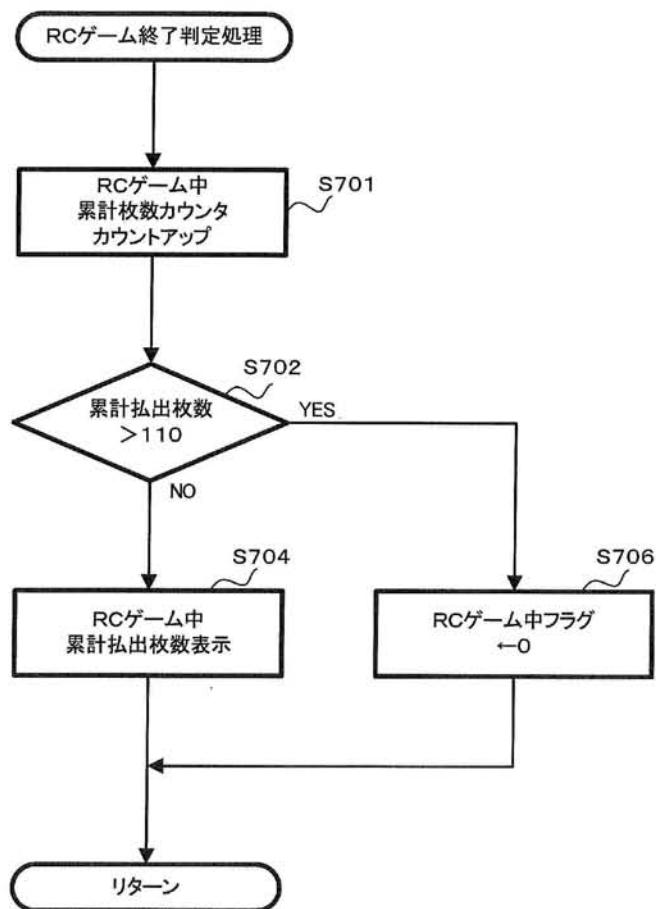
【図 3 7】



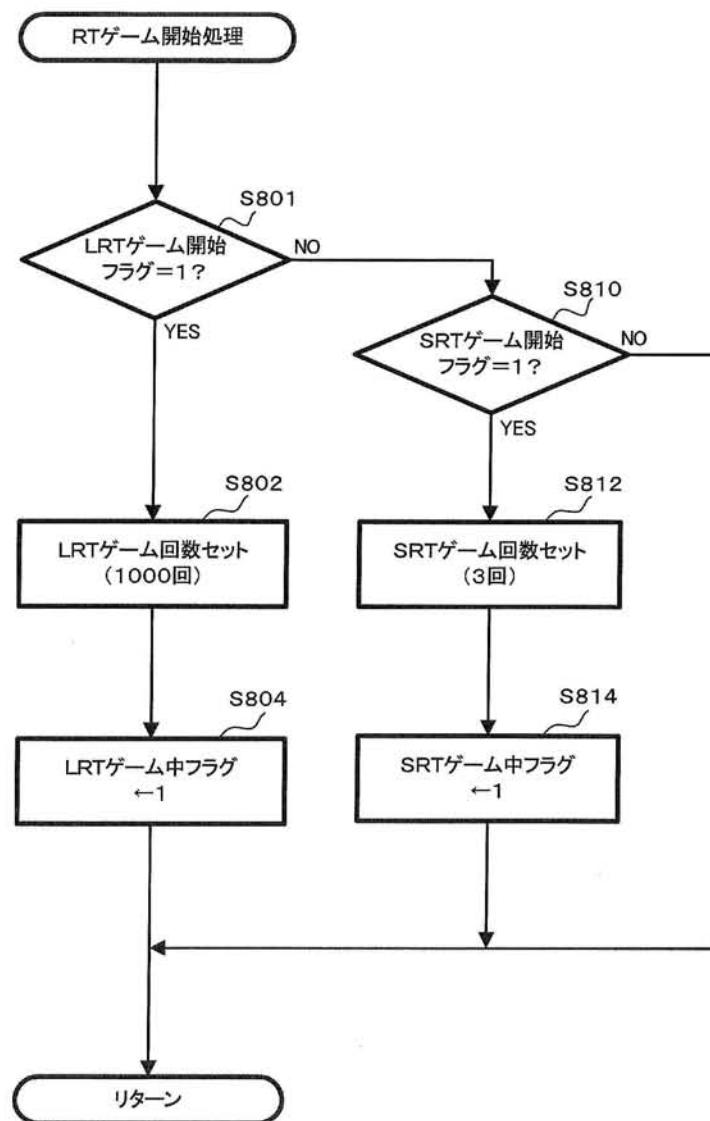
【図 3 8】



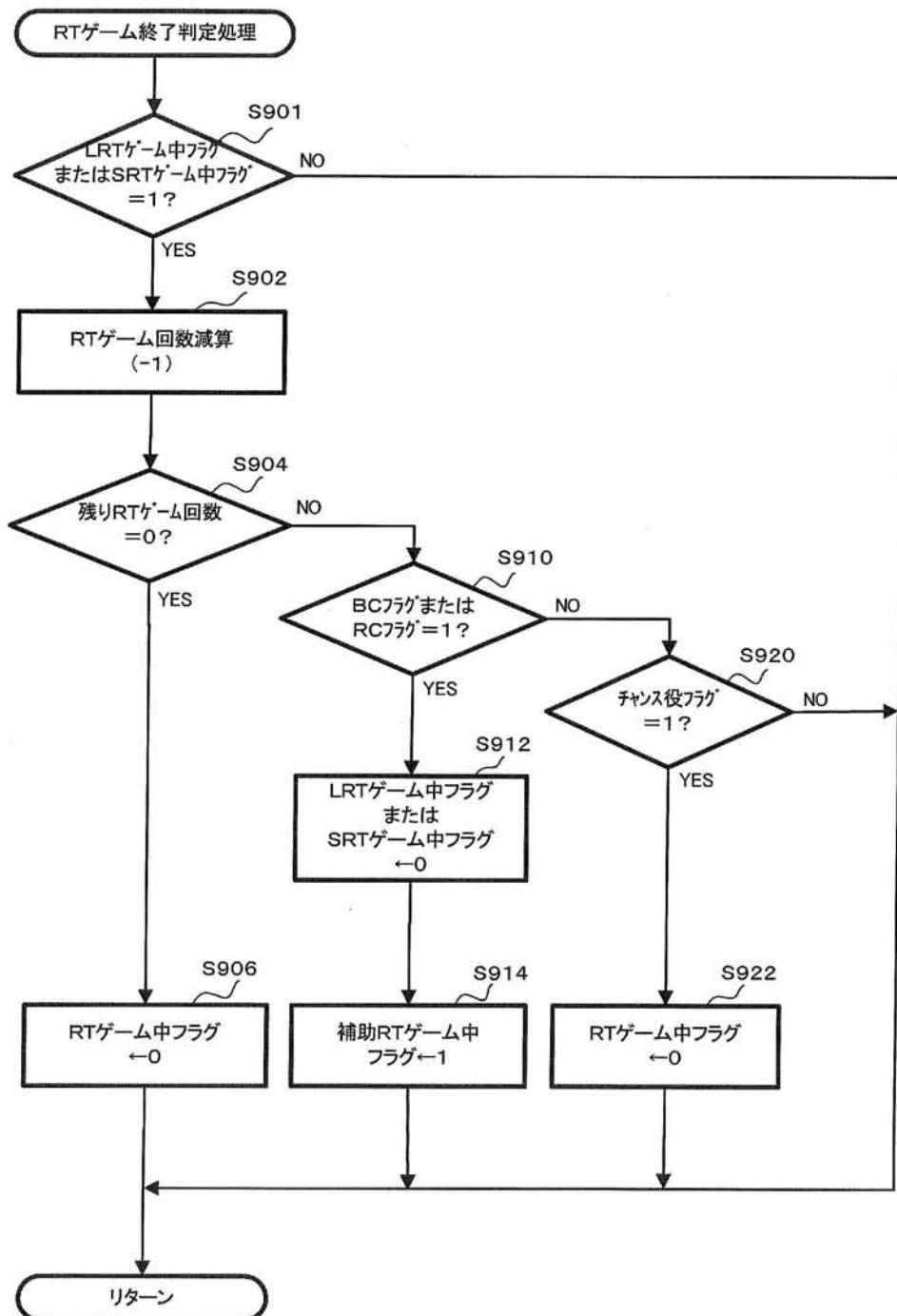
【図 3 9】



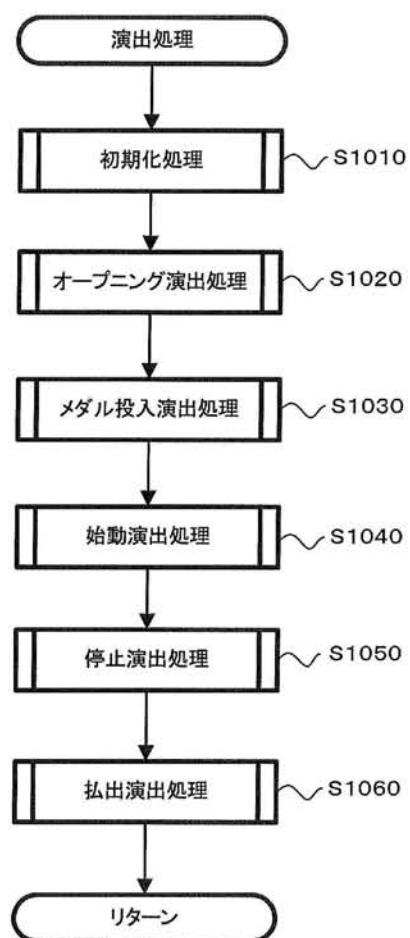
【図40】



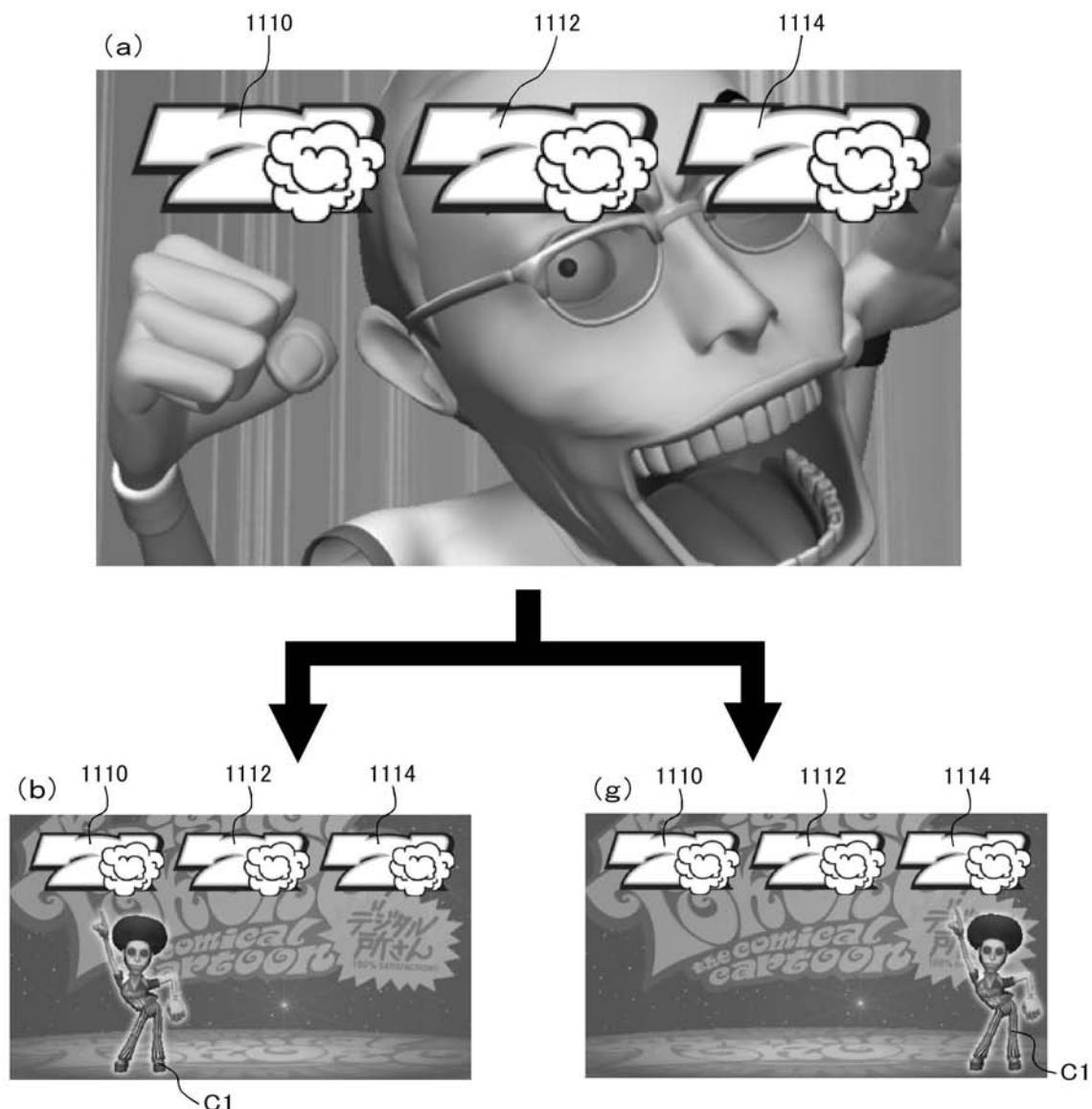
【図 4 1】



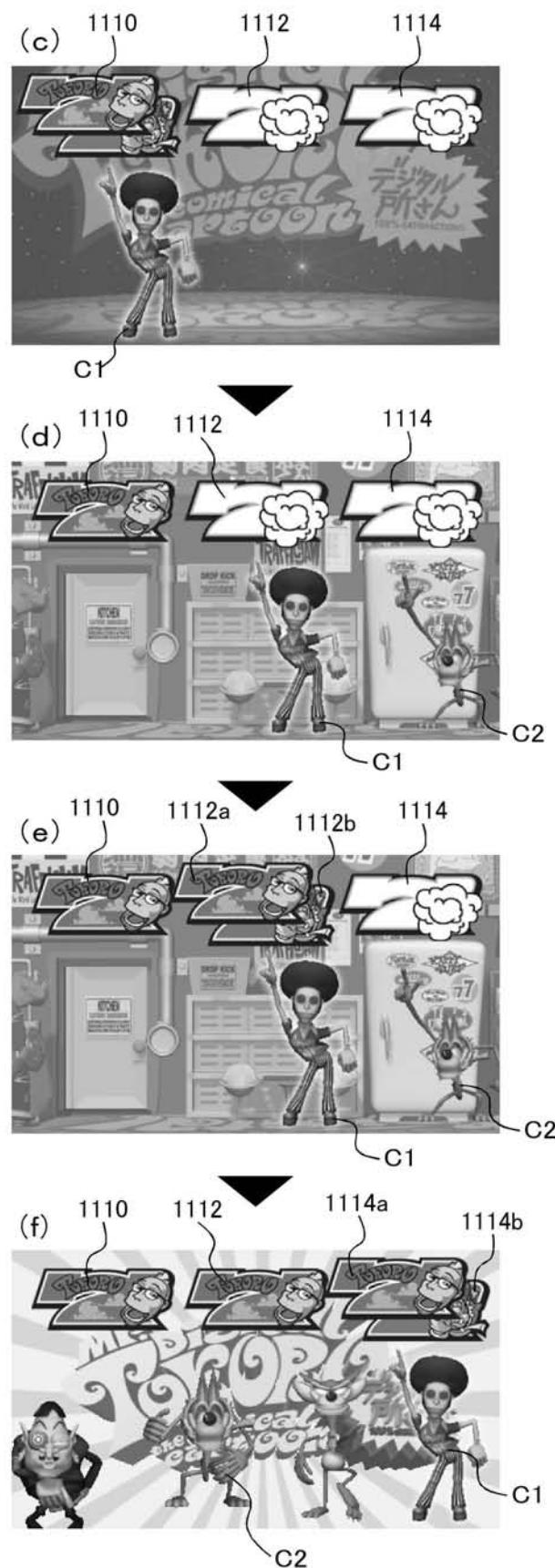
【図42】



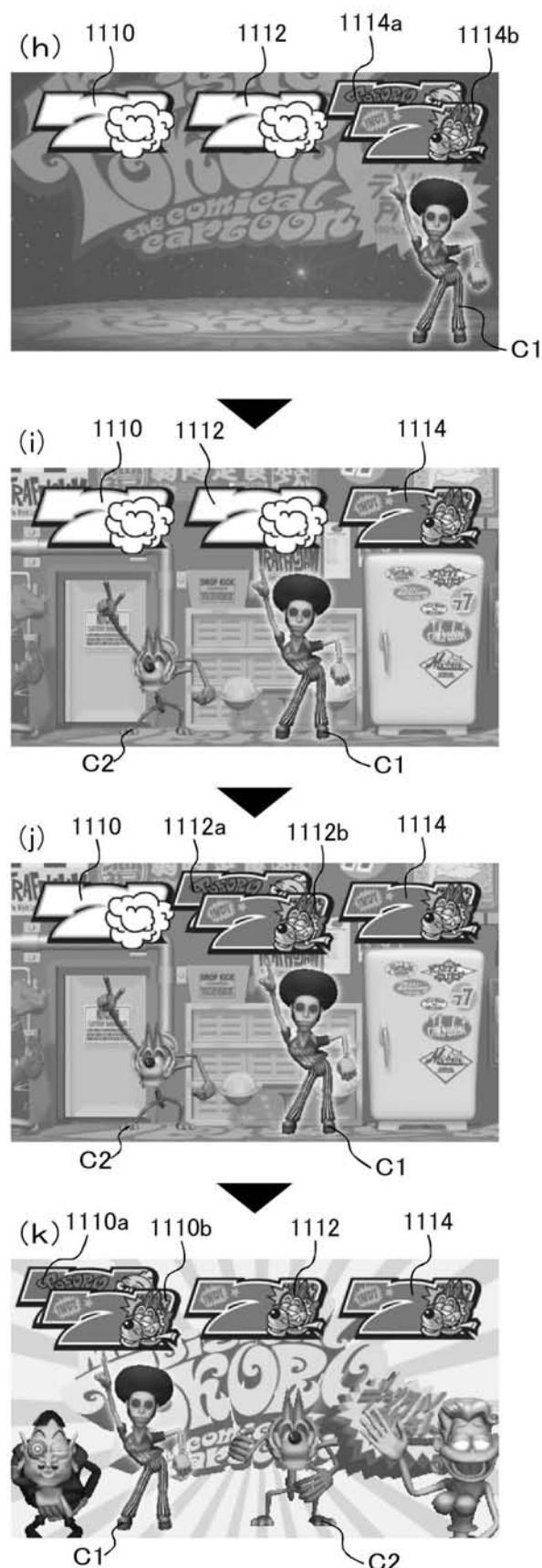
【図43】



【図 4 4】



【図45】



フロントページの続き

F ターム(参考) 2C082 AA02 AB03 AB04 AB12 AB16 AB25 AC23 AC34 AC36 AC54
AC77 AC82 BA02 BA03 BA07 BA22 BA32 BA35 BA38 BB02
BB03 BB13 BB14 BB17 BB23 BB24 BB33 BB34 BB46 BB56
BB78 BB83 BB85 BB93 BB94 BB96 CA02 CA23 CA24 CB04
CB23 CB28 CB33 CB42 CB49 CC01 CC13 CC22 CC24 CC33
CC46 CD12 CD13 CD18 CD23 CD25 CD47 CD49 CD55 CE03
CE12 DA02 DA32 DA52 DA54 DA63 DA65 DA81 DA82