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

特許第6465519号
(P6465519)

(45)発行日　平成31年2月6日(2019.2.6)　(24)登録日　平成31年1月18日(2019.1.18)

(51)Int.Cl.　F I
A63F 5/04 (2006.01)　A63F 5/04 603D
A63F 5/04 511E

請求項の数 1　(全 131 頁)

(21)出願番号　特願2017-123105(P2017-123105)
(22)出願日　平成29年6月23日(2017.6.23)
(62)分割の表示　特願2014-218500(P2014-218500)の分割
原出願日　平成26年10月27日(2014.10.27)
(65)公開番号　特開2017-159164(P2017-159164A)
(43)公開日　平成29年9月14日(2017.9.14)
審査請求日　平成29年9月13日(2017.9.13)

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

審査官　三田村　陽平

最終頁に続く

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
複数の図柄が付された回転可能な複数のリールと、
当選役の抽選を行う抽選手段と、
所定の始動操作を契機として前記複数のリールを回転させたあとに、所定の停止操作を契機として回転中の前記複数のリールの夫々を前記抽選手段による抽選結果に基づいて停止位置で停止させる停止制御手段と、
を備え、
前記複数のリールの夫々の一部を視認可能な所定表示領域が設けられ、
前記複数の図柄には、異なる図柄態様ではあるものの図柄態様の一部が同一である類似図柄が含まれ、
前記所定表示領域には、前記停止制御手段によって前記リールが停止したときに、該リールに付された図柄が完全に視認可能とされる第１表示領域および該リールに付された図柄の一部が視認困難とされる第２表示領域とがあり、
前記第２表示領域で視認困難とされた図柄の一部を徐々に視認できるように制御する視認拡張手段と、
前記第２表示領域に前記類似図柄が表示された場合であっても前記視認拡張手段による制御を行うことによって当該類似図柄を一の図柄に特定させる図柄特定手段と、
をさらに備え、
前記図柄特定手段によって前記類似図柄を一の図柄に特定させたときに、前記複数のリ

ールの全てに跨って前記類似図柄が現れ得るようになされており、
前記図柄特定手段によって前記類似図柄を一の図柄に特定させたあとも前記視認拡張手段による制御を継続して実行することで当該一の図柄の全てを視認可能としており、
前記第２表示領域で視認困難とされた図柄の一部を徐々に視認できるように制御することを決定したタイミングから所定時間経過後に当該図柄の一部を徐々に視認できるように制御する
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、回胴式遊技機（「パチスロ機」、「スロットマシン」とも称される。）等の遊技機に関するものである。
【背景技術】
【０００２】
一般的な従来の回胴式遊技機（遊技機）では、複数種類の図柄が付された複数のリールが配列され、当該複数のリールを回転及び停止させて１回のゲームが行われる。そして、停止した各リールに付された図柄がリール表示窓を通じて遊技者から視認可能にされ、当該視認可能にされた図柄の組合せ（図柄組合せ）に基づいて遊技の結果が示される。より詳細にいえば、当選役の内部抽選の結果に基づいて有効ライン上に示される図柄組合せに基づいて、特典の付与等が行われる。
【０００３】
このような回胴式遊技機においては、上述したリール制御や当選役の内部抽選といったような「主に遊技の結果に影響を及ぼし、又は及ぼすおそれがある機能」に関する制御を行うために主基板が備えられる（例えば、特許文献１）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００４】
【特許文献１】特開２０１２－６１１２２号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００５】
しかしながら、このような従来の遊技機では、遊技回数が増えていくと、表示窓内に同じ図柄組合せが現出されることが多く、遊技者が飽きてしまうという課題があった。
【０００６】
そこで、本発明は、上述した課題に鑑み、遊技回数が増えたとしても表示窓内をより楽しませることができる遊技機の提供を目的とする。
【課題を解決するための手段】
【０００７】
前記目的を達成するため、本発明は、複数の図柄が付された回転可能な複数のリールと、当選役の抽選を行う抽選手段と、所定の始動操作を契機として前記複数のリールを回転させたあとに、所定の停止操作を契機として回転中の前記複数のリールの夫々を前記抽選手段による抽選結果に基づいて停止位置で停止させる停止制御手段と、を備え、前記複数のリールの夫々の一部を視認可能な所定表示領域が設けられ、前記複数の図柄には、異なる図柄態様ではあるものの図柄態様の一部が同一である類似図柄が含まれ、前記所定表示領域には、前記停止制御手段によって前記リールが停止したときに、該リールに付された図柄が完全に視認可能とされる第１表示領域および該リールに付された図柄の一部が視認困難とされる第２表示領域とがあり、前記第２表示領域で視認困難とされた図柄の一部を徐々に視認できるように制御する視認拡張手段と、前記第２表示領域に前記類似図柄が表示された場合であっても前記視認拡張手段による制御を行うことによって当該類似図柄を一の図柄に特定させる図柄特定手段と、をさらに備え、前記図柄特定手段によって前記類

似図柄を一の図柄に特定させたときに、前記複数のリールの全てに跨って前記類似図柄が現れ得るようになされており、前記図柄特定手段によって前記類似図柄を一の図柄に特定させたあとも前記視認拡張手段による制御を継続して実行することで当該一の図柄の全てを視認可能としており、前記第２表示領域で視認困難とされた図柄の一部を徐々に視認できるように制御することを決定したタイミングから所定時間経過後に当該図柄の一部を徐々に視認できるように制御することを特徴とする遊技機である。

【発明の効果】

【０００９】

本発明によれば、遊技回数が増えたとしても表示窓内をより楽しませることができる遊技機を提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【００１０】

【図１】スロットマシンの分解斜視図である。

【図２】扉形前面部材を省略した状態を示すスロットマシンの分解斜視図である。

【図３】スロットマシンの斜視図である。

【図４】扉形前面部材を省略した状態を示すスロットマシンの縦断面図である。

【図５】図４のＺ１部拡大図である。

【図６】コネクタホルダーを移動させた状態を示す図４のＺ１部拡大図である。

【図７】扉形前面部材を省略した状態を示すスロットマシンの横断面図である。

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

【図９】図８（ａ）の要部を示す拡大図である。

【図１０】背板側を示すスロットマシン要部の横断面図である。

【図１１】ケース部材の分解斜視図である。

【図１２】ケース部材を後ろから見た斜視図である。

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

【図１４】配線中継部材の分解斜視図である。

【図１５】配線中継部材のカバー体を省略した正面図である。

【図１６】コネクタホルダーの分解斜視図である。

【図１７】コネクタホルダーの分解斜視図である。

【図１８】ケース部材を止めるストッパーの斜視図である。

【図１９】他の形態を示すストッパーの斜視図である。

【図２０】ケース部材のガイド構造を示す要部の断面図である。

【図２１】ケース部材のガイド構造を示す要部の断面図である。

【図２２】把手の他の形態を示す図柄変動表示装置の部分斜視図である。

【図２３】ケース部材と外本体側のストッパーとの関係を示す要部の斜視図である。

【図２４】配線窓と図柄変動表示装置のリールとの関係を示す要部の断面図である。

【図２５】スロットマシン上部の縦断面図である。

【図２６】メダル放出装置を省略してスロットマシンの下半部を示す斜視図である。

【図２７】図２６の分解斜視図である。

【図２８】スロットマシンの裏側から放熱口を見た背面図である。

【図２９】電源装置を示すスロットマシンの一部断面部分正面図である。

【図３０】電源装置を下から見上げた状態を示す斜視図である。

【図３１】他の形態を示すもので外本体の側板と電源装置の要部断面図である。

【図３２】他の形態を示す照明装置の概略断面図である。

【図３３】透明板と発光ユニットを分解して示す扉形前面部材の斜視図である。

【図３４】透明板を分解して示す扉形前面部材の斜視図である。

【図３５】透明板を装着した扉形前面部材の図３３Ａ－Ａ線相当断面図である。

【図３６】ヒンジ金具の分解・組み立て斜視図である。

【図３７】ヒンジ金具の連鎖を示す線図である。
【図３８】扉形前面部材を示す要部の横断平面図である。
【図３９】開く途中の扉形前面部材を示す要部の横断平面図である。
【図４０】扉形前面部材の上半部を示す裏側から見た斜視図である。
【図４１】連結具を縦方向に切断した断面斜視図である。
【図４２】他のヒンジ金具の例を示す扉形前面部材の要部横断平面図である。
【図４３】図４２の扉形前面部材の開く途中を示す要部の横断平面図である。
【図４４】機種ユニットにおいて画像表示体及び枠部材を開いた状態を示す斜視図である。
【図４５】連結具を連結したまま扉形前面部材を開いた状態を示す斜視図である。
【図４６】リール帯の図柄列を平面的に展開した展開図である。
【図４７】図柄の種類を説明するための図である。
【図４８】扉形前面部材閉鎖時のスロットマシンの斜視図である。
【図４９】図４８に示したスロットマシンの正面図である。
【図５０】図４８に示したスロットマシンの側面図である。
【図５１】扉形前面部材開放時のスロットマシンの斜視図である。
【図５２】図５１に示したスロットマシンの正面図である。
【図５３】図５１に示したスロットマシンの側面図である。
【図５４】リール表示装置周辺の分解斜視図である。
【図５５】枠上領域開放状態におけるスロットマシンの斜視図である。
【図５６】図５５に示したスロットマシンの正面図である。
【図５７】枠下領域開放状態におけるスロットマシンの斜視図である。
【図５８】図５７に示したスロットマシンの正面図である。
【図５９】枠上下領域開放状態におけるスロットマシンの斜視図である。
【図６０】図５９に示したスロットマシンの正面図である。
【図６１】通常態様における図柄表示窓付近の拡大図である。
【図６２】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６３】各当選役と対応する図柄の組合せ態様及びその遊技特典を示す対応表である。
【図６４】図６３に示した各当選役に対応する代表的な停止出目を説明するための図である。
【図６５】各条件装置に対応する図柄の組合せ及びメダルの払出数等の一例を示す図（その１）である。
【図６６】各条件装置に対応する図柄の組合せ及びメダルの払出数等の一例を示す図（その２）である。
【図６７】各条件装置に対応する図柄の組合せ及びメダルの払出数等の一例を示す図（その３）である。
【図６８】各条件装置に対応する図柄の組合せ及びメダルの払出数等の一例を示す図（その４）である。
【図６９】ＢＡＲ＿１当選時に作動が許容される条件装置を説明するための図（その１）である。
【図７０】ＢＡＲ＿１当選時に作動が許容される条件装置を説明するための図（その２）である。
【図７１】ＢＡＲ＿１当選時の図柄の停止態様の一例を説明するための図（その１）である。
【図７２】ＢＡＲ＿１当選時の図柄の停止態様の一例を説明するための図（その２）である。
【図７３】ＢＡＲ＿１当選時の図柄の停止態様の一例を説明するための図（その３）である。
【図７４】枠外１＿Ａ当選時に作動が許容される条件装置を説明するための図（その１）

である。
【図７５】枠外１＿Ａ当選時に作動が許容される条件装置を説明するための図（その２）である。
【図７６】枠外１＿Ａ当選時の図柄の停止態様の一例を説明するための図（その１）である。
【図７７】枠外１＿Ａ当選時の図柄の停止態様の一例を説明するための図（その２）である。
【図７８】枠外１＿Ａ当選時の図柄の停止態様の一例を説明するための図（その３）である。
【図７９】弱チェリー当選時に作動が許容される条件装置を説明するための図（その１）である。
【図８０】弱チェリー当選時に作動が許容される条件装置を説明するための図（その２）である。
【図８１】弱チェリー当選時の図柄の停止態様の一例を説明するための図（その１）である。
【図８２】弱チェリー当選時の図柄の停止態様の一例を説明するための図（その２）である。
【図８３】強ベル当選時に作動が許容される条件装置を説明するための図（その１）である。
【図８４】強ベル当選時に作動が許容される条件装置を説明するための図（その２）である。
【図８５】強ベル当選時の図柄の停止態様の一例を説明するための図である。
【図８６】中ベル＿１当選時に作動が許容される条件装置を説明するための図（その１）である。
【図８７】中ベル＿１当選時に作動が許容される条件装置を説明するための図（その２）である。
【図８８】中ベル＿１当選時の図柄の停止態様の一例を説明するための図（その１）である。
【図８９】中ベル＿１当選時の図柄の停止態様の一例を説明するための図（その２）である。
【図９０】中ベル＿１当選時の図柄の停止態様の一例を説明するための図（その３）である。
【図９１】零し目の図柄組合せの一例を説明するための図である。
【図９２】スロットマシンにおける基本的な１ゲームの処理手順を示すフローチャートである。
【図９３】始動処理の処理手順を示すフローチャートである。
【図９４】遊技状態移行制御処理の処理手順を示すフローチャートである。
【図９５】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９６】判定処理の処理手順を示すフローチャートである。
【図９７】ボーナス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９８】ボーナス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９９】ＡＴゲーム判定処理の処理手順を示すフローチャートである。
【図１００】スロットマシンのリール表示窓付近の拡大図（その１）である。
【図１０１】スロットマシンのリール表示窓付近の拡大図（その２）である。
【図１０２】スロットマシンのリール表示窓付近の拡大図（その３）である。
【図１０３】スロットマシンのリール表示窓付近の拡大図（その４）である。
【図１０４】図１０１～図１０３における枠下図柄の識別態様を説明するための図である。
【図１０５】図柄表示領域の第１の変更例を説明するための図である。
【図１０６】図柄表示領域の第２の変更例を説明するための図である。

【図１０７】図柄表示領域の第３の変更例を説明するための図である。
【図１０８】図柄表示領域の第４の変更例を説明するための図である。
【図１０９】図柄表示領域の第５の変更例を説明するための図である。
【図１１０】基本表示領域が維持される図柄表示領域の変更例を説明するための図である。
【図１１１】基本表示領域が破壊される図柄表示領域の変更の第１例を説明するための図である。
【図１１２】基本表示領域が破壊される図柄表示領域の変更の第２例を説明するための図（その１）である。
【図１１３】基本表示領域が破壊される図柄表示領域の変更の第２例を説明するための図（その２）である。
【発明を実施するための形態】
【００１１】
以下に本発明の実施の形態を遊技機たるスロットマシンを例に図面を参照しつつ説明する。なお、図１はスロットマシンの分解斜視図、図２は扉形前面部材を省略した状態を示すスロットマシンの分解斜視図、図３はスロットマシンの斜視図、図４は扉形前面部材を省略した状態を示すスロットマシンの縦断面図、図５は図４のＺ１部拡大図、図６はコネクタホルダーを移動させた状態を示す図４のＺ１部拡大図、図７は扉形前面部材を省略した状態を示すスロットマシンの横断面図、図８（ａ）は図７のＺ２部拡大図、図８（ｂ）はコネクタホルダーを移動させた状態を示す図７のＺ２部拡大図、図９は図８（ａ）の要部を示す拡大図、図１０は背板側を示すスロットマシン要部の横断面図、図１１はケース部材の分解斜視図、図１２はケース部材を後ろから見た斜視図、図１３（ａ），（ｂ）はコネクタホルダーの仮止め状態を説明するケース部材の要部の斜視図、図１４は配線中継部材の分解斜視図、図１５は配線中継部材のカバー体を省略した正面図、図１６，図１７はコネクタホルダーの分解斜視図、図１８はケース部材を止めるストッパーの斜視図、図１９は他の形態を示すストッパーの斜視図、図２０，図２１はケース部材のガイド構造を示す要部の断面図、図２２は把手の他の形態を示す図柄変動表示装置の部分斜視図、図２３はケース部材と外本体側のストッパーとの関係を示す要部の斜視図、図２４は配線窓と図柄変動表示装置のリールとの関係を示す要部の断面図、図２５はスロットマシン上部の縦断面図、図２６はメダル放出装置を省略してスロットマシンの下半部を示す斜視図、図２７は図２６の分解斜視図、図２８はスロットマシンの裏側から放熱口を見た背面図、図２９は電源装置を示すスロットマシンの一部断面部分正面図、図３０は電源装置を下から見上げた状態を示す斜視図、図３１は他の形態を示すもので外本体の側板と電源装置の要部断面図、図３２は他の形態を示す照明装置の概略断面図、図３３は透明板と発光ユニットを分解して示す扉形前面部材の斜視図、図３４は透明板を分解して示す扉形前面部材の斜視図、図３５は透明板を装着した扉形前面部材の図３３Ａ－Ａ線相当断面図、図３６はヒンジ金具の分解・組み立て斜視図、図３７はヒンジ金具の連鎖を示す線図、図３８は扉形前面部材を示す要部の横断平面図、図３９は開く途中の扉形前面部材を示す要部の横断平面図、図４０は扉形前面部材の上半部を示す裏側から見た斜視図、図４１は連結具を縦方向に切断した断面斜視図、図４２は他のヒンジ金具の例を示す扉形前面部材の要部横断平面図、図４３は図４２の扉形前面部材の開く途中を示す要部の横断平面図、図４４は機種ユニットにおいて前面開閉部材を開いた状態を示す斜視図、図４５は連結具を連結したまま扉形前面部材を開いた状態を示す斜視図である。
【００１２】
［１．スロットマシン］
本発明のスロットマシン１は、図１及び図２に示すように、前面が開口する箱形の外本体１００と、該外本体１００の前面に回転軸１００ａをもって横開きの扉状に回動可能に取り付けた扉形前面部材２００と、複数の図柄を駆動手段で変動させる図柄変動表示装置３００と、前記外本体１００に対し着脱自在であって前面に開口部４０１を有するケース部材４００と、任意の画像を表示する画像表示体５００と、を有する。

【００１３】
［２．外本体］
外本体１００は、図１～図４に示したように底板１０１の左右に側板１０２，１０２を取着すると共に該側板１０２，１０２の頂部に天板１０３を設置して正面視縦長「口」字形の枠状となし、その枠の背に背板１０４を固着して前面のみ開口する箱形に形成してなる。前記左右の側板１０２，１０２は前縁が後傾状態に僅かに傾斜する台形になっており、従って外本体１００の開口は後傾状態の傾きを有する。また、前記天板１０３には、遊技機設置島（図示せず）に設置した状態で該遊技機設置島の上桟６００（図２５想像線参照）と対向する領域内に複数（実施形態では４個）の貫通孔１３２，１３２…が穿設されている。
【００１４】
［２－１．外本体－仕切板］
外本体１００内には高さのほぼ中央に棚板状の仕切板１０５が設けられている。該仕切板１０５は金属製であって、図１，図２に示したように中央に突段部１０６を有する正面視略凸形であり、両端に形成した垂直な取付片１０７を外本体１００の側板１０２，１０２内面に固着し、また、後端に形成した垂直な取付片１０８を外本体１００の背板１０４内面に固着して取り付けられる。なお、仕切板１０５の後端の取付片１０８にはバーリング加工（下孔の孔径をポンチで広げながら短筒状の突起を立ち上げる金属加工）による筒状突起（図示せず）が形成されており、該筒状突起を外本体１００の背板１０４にプレ加工した小孔（図示せず）に打ち込んで位置決めされる。また、仕切板１０５の両横の最奥部には外本体１００の背板１０４との間に配線用の開口１０９が形成されている。
【００１５】
［２－１－１．外本体－仕切板－下スペース］
外本体１００内の前記仕切板１０５より下のスペースには、遊技媒体たるメダルを前記扉形前面部材２００の前面下部にあるメダル用受皿２０１に放出するメダル放出装置１１０と、メダル放出装置１１０からオーバーフローするメダルを貯めるメダル用補助収納箱１１１と、電源装置１１２等が設けられている。
【００１６】
［２－１－１－１．外本体－仕切板－下スペース－メダル放出装置］
前記メダル放出装置１１０は、駆動手段を内蔵した装置本体１１０ａにメダル貯留用のホッパ１１０ｂを取り付けたものであり、装置本体１１０ａの前面にメダルの放出口１１０ｃが設けられていて、ホッパ１１０ｂ内にあるメダルが前記駆動手段の作動により放出口１１０ｃに向けて１枚ずつ送り出される。また、ホッパ１１０ｂには溢れたメダルを排出させるオーバーフロー樋１１０ｄが設けてあり、そのオーバーフロー樋１１０ｄの突端下方に前記したメダル用補助収納箱１１１が臨む。なお、メダル放出装置１１０のメダル放出機構は、現在公知のどのようなものを採用してもよく、よって詳細な説明を省略する。
【００１７】
［２－１－１－２．外本体－仕切板－下スペース－電源装置］
前記電源装置１１２は、図２６～図３０に示したように、外本体１００の底板１０１と、正面向かって左側の側板１０２と、背板１０４の三部材が直交する内側コーナー部分に取り付けられている。電源装置１１２は、前記メダル放出装置１１０等の電気部品に電気を供給するためのものであって発熱しやすい部品であり、従って外本体１００の背板１０４には電源装置１１２の取付部位に放熱口１０４ａが開設されている。
【００１８】
電源装置１１２の装置ケース１１２ａは、透明な合成樹脂で形成されている。こうすることにより装置ケース１１２ａの内部が見えるから、電源装置１１２の基板１１２ｓ（図３０参照）等に対する不正工作の発見が容易になる。装置ケース１１２ａは、上面をカバーする上面板１１２ｂと、外本体１００の背板１０４に対向する後面板１１２ｃと、該後面板１１２ｃの反対側をカバーする正面板１１２ｄと、スロットマシン１の内部に向かう

側をカバーする側面板１１２ｅと、上面板１１２ｂと側面板１１２ｅの境界部分を面取り形態にカバーする斜面板１１２ｆと、底部をカバーする底面板１１２ｒ（図３０参照）で形成されている。一方、装置ケース１１２ａの、外本体１００の側板１０２に対向する側の面はカバーされておらず開放状態にあるが、この開放面は外本体１００に取り付けた状態で外本体１００の側板１０２によって塞がれる。

【００１９】

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

【００２０】

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

【００２１】

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

【００２２】

［２－１－１－２－１．外本体－仕切板－下スペース－電源装置－固定］

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

【００２３】

すなわち、放熱口１０４ａの輪郭は装置ケース１１２ａの後面板１１２ｃの輪郭より小さく形成されており、従って電源装置１１２は外本体１００の背板１０４に当たって放熱口１０４ａを通らない。また、装置ケース１１２ａの後面板１１２ｃに突設した突部１１２ｍは、前記放熱口１０４ａに内接する位置にあり、電源装置１１２の浮き上がり動作に抗すべく放熱口１０４ａの上辺に内接する水平な突片１１２ｍ－１と、電源装置１１２の横転動作に抗すべく放熱口１０４ａの縦辺に内接する垂直な突片１１２ｍ－２で構成される。従って、電源装置１１２を外本体１００の側板１０２の内面に沿わせて押し込み、放熱口１０４ａに突部１１２ｍを差し込むだけで、装置ケース１１２ａの後面（奥側）の上方向（浮き上がり）と図２６において右方向（横転）への固定が完了する。もちろん電源装置１１２は、下方向に対しては外本体１００の底板１０１によって、また、図２６にお

いて左方向に対しては外本体１００の側板１０２によってその動きが規制されるため、放熱口１０４ａに突部１１２ｍを嵌め込むだけの単純な操作で、手前に引っ張る方向以外について電源装置１１２の動きが完全に規制できる。

【００２４】

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

【００２５】

［２－１－１－２－２．外本体－仕切板－下スペース－電源装置－電源コード］

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

【００２６】

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

【００２７】

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

【００２８】

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

【００２９】

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

【００３０】

［２－１－２．外本体－仕切板－上スペース］

一方、外本体１００内の仕切板１０５より上のスペースには前記ケース部材４００が納められ、また、外本体１００の背板１０４の内面には後述する配線手段の中核となる配線中継部材１１３が取り付けられ（図１，図２参照）、さらに背板１０４には配線中継部材１１３より上方に放熱用の通気口１３３が形成されている。

【００３１】

［３．扉形前面部材］
図３に扉形前面部材２００の表側が、また、図１に扉形前面部材２００の裏側が示されている。扉形前面部材２００は、表側の下方にメダル用受皿２０１を有し、また、表側のほぼ中央に操作部２０２が設けられている。この操作部２０２には、メダル投入用の投入口２０３と、後述するメイン基板４０９のメモリーにデータとして蓄えられているメダルから１枚のみの投入（引き落と）を指示する１枚投入ボタン２０５と、同じく１回のゲームで使用可能な最高枚数（例えば３枚）の投入を指示するＭＡＸ投入ボタン２０６と、後述するメダルセレクタ２０７の中に詰まったメダルをメダル用受皿２０１に戻すためのメダル返却ボタン２０８と、メイン基板４０９のメモリーにデータとして蓄えられているメダルの貯留解除命令（精算による放出命令）を入力するための貯留解除スイッチ２０９と、前記図柄変動表示装置３００を作動させる始動レバー２１０と、図柄変動表示装置３００の各リール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃを停止させる３個のリール停止ボタン２１１ａ，２１１ｂ，２１１ｃ等が設けられている。もちろんここに示した操作部２０２の構成は１つの例示であり、これらに限定されるものではない。
【００３２】
また、前記投入口２０３の裏側にはメダルセレクタ２０７が設けられており、そのメダルセレクタ２０７の横にメダル樋２１２が、また、下に返却樋２１３が接続している。メダルセレクタ２０７は内蔵したソレノイド（図示せず）をＯＮ・ＯＦＦさせることによって流路を切り替える公知のものであり、遊技者からのメダルの投入を待つ遊技状態のときには流路をメダル樋２１２側に、また、規定枚数を超えたメダルの投入など、メダルの投入を拒否する遊技状態のときには流路を返却樋２１３側に設定する。前記メダル樋２１２は、扉形前面部材２００が外本体１００の前面に被さる閉じ位置にあるときその突端がメダル放出装置１１０のホッパ１１０ｂ内に臨むようになっており、投入口２０３からメダルセレクタ２０７を通ってメダル樋２１２に流れたメダルはホッパ１１０ｂに行き着く。一方、前記返却樋２１３は表側のメダル用受皿２０１に繋がっており、投入口２０３からメダルセレクタ２０７を通って返却樋２１３に流れたメダルはメダル用受皿２０１に戻る。
【００３３】
［３－１．扉形前面部材－透視窓］
扉形前面部材２００は、外本体１００の前面全体をカバーする大きさであって、その上半部は、図３３，図３４に示したように、透明板２１４ａで覆ったゲーム用の透視窓２１４になっている。実施形態の透視窓２１４並びに透明板２１４ａは、前記画像表示体５００と図柄変動表示装置３００が上下に並んで見えるよう通常より大きくなっており、扉形前面部材２００と一体の額フレーム２１６によって画像表示体５００と図柄変動表示装置３００の領域が視覚上、上下に区画されている。このように一枚の透明板２１４ａを、画像表示体５００と図柄変動表示装置３００の双方をカバーする大きさに設定しておけば、画像表示体５００と図柄変動表示装置３００の配置が上下入れ替わっても、そのまま使用することができる。
【００３４】
［３－１－１．扉形前面部材－透視窓－透明板］
透明板２１４ａは、透明な合成樹脂（例えば耐衝撃性、耐擦傷性、光学特性に優れたゴム入りのメタクリル樹脂、実施形態では三菱レイヨン株式会社製「アクリペット（登録商標）ＩＲ　Ｄ３０」を使用）をほぼ逆さ台形にした上広がりの形態であって、底辺を除く三辺（左右側辺と上辺）の周縁に、遊技者と向かい合う側を前面としてその前面側に膨出する縁部材２１４ｂ，２１４ｂ，２１４ｂを、樹脂成型用型枠を用いての樹脂成型時に一体成型してなる。このように平らな板状の透明板２１４ａの周縁に縁部材２１４ｂを一体に成型した場合には、縁部材２１４ｂが補強バーになって透明板２１４ａ全体の強度を高めるため、透明板２１４ａが上記のように画像表示体５００と図柄変動表示装置３００の双方をカバーする程度に大きくても撓みや歪みが生じにくい。
【００３５】

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

【００３６】

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

【００３７】

縁部材２１４ｂの形状は図示したものに限定されず、発光ユニット２１７や装飾部材のデザインに合わせて任意に変更可能である。また、縁部材２１４ｂを設ける部位も実施形態のように透明板２１４ａの周縁の三辺に限定されず、最低限、何れかの一辺に設けるだけでもよい。

【００３８】

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

【００３９】

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

【００４０】

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

【００４１】

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

裏側に到達する余地は殆どない。従って、優れた防犯効果を発揮する。

【００４２】

［３－２．扉形前面部材－錠装置］

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

【００４３】

［４．図柄変動表示装置］

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

【００４４】

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

【００４５】

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

【００４６】

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

【００４７】

なお、実施形態の把手３１１は、立てた使用状態と伏した不使用状態とに揺動して変化させる構造としたが、把手３１１を使用状態と不使用状態とに変化させ得る構造は、実施形態に限定されない。例えば図２２に示したように、天板部３０５に２つのベルト通し３１４，３１４を切り起こし、該ベルト通し３１４，３１４に例えば合成樹脂や革製であって両端に抜け止め部３１５，３１５を設けてなる帯状の把手３１１を挿通し、図２２の伏した不使用状態から中央を引き上げて指掛可能な使用状態に変化させる構造にするなど、指掛可能な使用状態と、天板部３０５に伏した不使用状態とに変化可能であれば、どのような構造であってもよい。

【００４８】

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。

【００４９】
［５．ケース部材］
ケース部材４００は、前記外本体１００の仕切板１０５から上のスペースにほぼ合致する大きさであって、底板４０３と、該底板４０３の左右両横に立設した側板４０４，４０４と、底板４０３の後縁に立設した後面板４０５と、該後面板４０５と前記側板４０４，４０４の上面を覆う天板４０６とからなり、前面に開口部４０１を有する箱形である。
【００５０】
該ケース部材４００は、底板４０３が金属製で、側板４０４，４０４、後面板４０５、天板４０６が合成樹脂製であり、側板４０４，４０４と天板４０６の開口部４０１内面に金属製の補強部材４０７，４０７，４０７が設けられ、さらに側板４０４，４０４の補強部材４０７，４０７の間に開口部４０１を横切る金属製の補強桟４０２が掛け渡されている。そして、この補強桟４０２を境にそれより下が前記図柄変動表示装置３００の設置領域として、また、補強桟４０２より上の開口部４０１が前記画像表示体５００の設置領域として、さらにまた、画像表示体５００より後方のケース部材４００で囲われた領域が配線作業空間４０８として割り当てられ、その配線作業空間４０８の後面板４０５の内壁面に、主たる制御基板であるメイン基板４０９が装着され、さらにメイン基板４０９以外の制御基板等（例えば演出制御基板５１０（図４４参照））も配線作業空間４０８内に装着されている。
【００５１】
ケース部材４００の天板４０６には、図１に示したように天窓部４４３，４４３が形成されている。この天窓部４４３，４４３は、天板４０６の強度を保つための補強帯４４４を挟んで２つに分けられており、その夫々が前記外本体１００の貫通孔１３２，１３２…を通る軸線との交点を含む領域にあり、該貫通孔１３２，１３２…より十分に広く開口している。もっとも天窓部４４３の前側の周縁は前側に位置する貫通孔１３２の近くに寄せられている。そうすることにより天窓部４４３の周縁を基準として手探りで貫通孔１３２が見つけ出せるから、たとえ天窓部４４３の中を作業者が覗き込めなくとも貫通孔１３２の位置が素早く簡単に割り出せる。ここで、天窓部４４３が本発明の開口部としても機能している。つまり、ケース部材４００の上面に開口部として複数の天窓部４４３を備えることにより、軽量化を図ることができ、輸送時や交換時における作業者の負担を一層軽減することが可能になる。
【００５２】
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。
【００５３】
一方、ケース部材４００の底板４０３の底面には、図２に示したように凹段部４１２が形成されており、該凹段部４１２が前記仕切板１０５の突段部１０６に嵌まり合う。凹段部４１２の後面板４０５側の端部には後方に向かって拡大する向きのテーパ部４１３が設けてあり、該テーパ部４１３に案内され仕切板１０５の突段部１０６とケース部材４００の凹段部４１２との嵌め合わせが円滑に行える。このようにケース部材４００の凹段部４１２と仕切板１０５の突段部１０６の嵌め合いによってケース部材４００が仕切板１０５の奥に真っ直ぐに案内されるが、例えば図２０に示したように仕切板１０５に凹溝形態のレール部材１１５を敷設又は一体にプレス成形し、一方、ケース部材４００の底板４０３に車輪４１４を設置し、該車輪４１４をレール部材１１５の溝内で転がらせるようにしてもよい。或は、図２１に示したように仕切板１０５に凸形態のレール部材１１６を敷設又は一体にプレス成形し、一方、ケース部材４００の前記車輪４１４の両端に鍔４１５，４

１５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。

【００５４】

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

【００５５】

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

【００５６】

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

【００５７】

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

【００５８】

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

【００５９】

［６．画像表示体］

画像表示体５００は、例えば、少なくとも液晶ディスプレイ（他にもプラズマディスプレイや有機ＥＬディスプレイ等でもよい。）で構成される画像表示可能なパネル形のユニットであり、ケース部材４００の前面開口を開閉可能に閉鎖する前面開閉部材９０（図４４参照）としても機能している。なお、画像表示体５００は、図１１においてケース部材４００の左側の側板４０４に設けた補強部材４０７にヒンジ金具４２０を取り付けて（取付位置は図１１斜線部参照）、該ヒンジ金具４２０により回動自在に支持されている。

【００６０】

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

び出すように出現するため、演出制御基板５１０に対する作業性を著しく向上させることができる。

【００６１】

［６－１．画像表示体－ヒンジ金具］

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

【００６２】

ヒンジ金具４２０の固定部材４２０ａは、棚板形態である横向きの固定片４２０ｅを有し、該固定片４２０ｅの上面に長リンク４２０ｄの一端をピンＰ１で、また、固定片４２０ｅの下面に短リンク４２０ｃの一端をピンＰ２で回動自在に軸着する。一方、ヒンジ金具４２０の回動部材４２０ｂは、棚板形態である横向きの軸承片４２０ｆを有し、該軸承片４２０ｆの上面に長リンク４２０ｄの一端をピンＰ３で、また、軸承片４２０ｆの下面に短リンク４２０ｃの一端をピンＰ４で回動自在に軸着する。

【００６３】

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

【００６４】

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

【００６５】

［６－２．画像表示体－ロック片］

図１１，図１２に示したように、ケース部材４００の縦の補強部材４０７のうち前記ヒンジ金具４２０を設けた補強部材４０７の反対側の補強部材４０７（図１１において向かって右側）にはロック片４２１が軸着されており、該ロック片４２１を図１１の状態から時計回りに回動させるとその先端が画像表示体５００の裏側に突設した受部５０８に係合し、この状態で画像表示体５００がケース部材４００の開口部４０１の上部を閉じた位置にロックされる。一方、前記ロック片４２１をロック状態から逆向きに回動させると画像表示体５００のロックが解除され、ヒンジ金具４２０を中心に回動自在になる。通常、ケース部材４００を外本体１００に装着する前の状態では画像表示体５００を閉じ位置にロックして無用な回動を防止し、一方、ケース部材４００を外本体１００に装着した状態では画像表示体５００のロックを解除して回動自在とする。

【００６６】

［６－３．画像表示体－連結具］

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

【００６７】

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

【００６８】

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

【００６９】

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

【００７０】

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

【００７１】

また、図４０において、符号７０４は連結具７００の固定鞘部材７０１の上面に設けた弾性的な片持ち梁式のストッパーであって、前記止め軸７０３から外したロッド７０２を固定鞘部材７０１の内部に納めて保持するためのものであり、ロッド７０２の上面に形成した溝７０５の端部の引掛壁７０２ｂに係合してロッド７０２の盲動を防止する。ロッド７０２には、その側面に摺動方向と直交する方向に摘み片７０６が突設されており、該摘み片７０６を摘んでロッド７０２を強制的に移動させることにより前記ストッパー７０４のロックが外れるようになっている。また、固定鞘部材７０１の先端側底面には、抜止め防止片７０１ａが垂下され、ロッド７０２の溝７０５内に挿入されている。この抜止め防止片７０１ａは、ロッド７０２が最も突出した際に引掛壁７０２ｂと当接し、ロッド７０

２が固定鞘部材７０１から抜け出ることを阻止するものである。

【００７２】

また、図４０において、連結具７００の近傍にある符号５０９は、画像表示体５００の回動外縁側の裏面に突設した係合部である。該係合部５０９は、ケース部材４００の開口部４０１を横切る補強桟４０２に係合して、閉じ位置にある画像表示体５００の自由端側の荷重を支えるものである。なお、図１１に示したように、補強桟４０２には、前記係合部５０９を補強桟４０２の上面に円滑に導くべく、画像表示体５００に向かって下り傾斜する滑り台式の案内部４０２ａが設けてある。また、画像表示体５００の係合部５０９は、画像表示体５００とは別の潤滑性に優れた合成樹脂で形成されており、画像表示体５００に対し着脱自在（交換自在）に装着されている。

【００７３】

ところで、扉形前面部材２００と画像表示体５００の回動軌跡の相違に起因する動きの相対的なずれは、上記のような伸縮自在なロッド形式の連結具７００の他、柔軟なワイヤーにしても吸収することができる。但し、連結具が柔軟なワイヤー等であると、扉形前面部材２００を閉じる段階で扉形前面部材２００が開いたまま停止している画像表示体５００にぶつかることになって、円滑さを損なうおそれがある。これに対し、例えば画像表示体５００に巻バネなどの付勢手段を設けて常時閉じ方向に付勢するようにすればよい。そうすることにより扉形前面部材２００の閉じ動作に際し、画像表示体５００が上記付勢力の作用で連結具を引っ張りつつ自力で閉じるから、扉形前面部材２００と画像表示体５００がぶつからない。もちろん扉形前面部材２００と画像表示体５００の連れ回りのための手段は上記に限定されない。例えば、上記において連れ回りのための一要素たるヒンジ金具４２０は、上記のような両てこ機構の構造に限定されず、図４１，図４２に示したような、単独のピン４２０ｋを中心にして画像表示体５００を回動させる単純なものであってもよい。

【００７４】

ケース部材４００に対する画像表示体５００の取着手段をヒンジ構造にして該画像表示体５００を扉状に回動させ得る構成に、上記のように画像表示体５００を閉じ位置にロックするロック手段（上記のロック片４２１）を付加した場合には、ケース部材４００を外本体１００に装着した状態で原則ロックを継続させ、配線作業空間４０８内のチェック等、必要な時にのみロックを解除する、という取り扱いを選択することも可能であり、その場合には画像表示体５００によって配線作業空間４０８内の重要部品（例えばメイン基板４０９や演出制御基板５１０）がブロックできるから、防犯性能の向上に効果がある。

【００７５】

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

【００７６】

［６－４．画像表示体－枠部材］
画像表示体５００は、ケース部材４００の開口部４０１の前記補強桟４０２から上の領域のほぼ全部を覆う大きさである。また、画像表示体５００の下側には、ケース部材４００の開口部４０１の前記補強桟４０２から下の領域、つまり図柄変動表示装置３００の前方領域を額縁状に囲う枠部材５０１が一体に垂設されている。
【００７７】
ここで、枠部材５０１は、遊技者がリールの一部を視認可能な表示領域（リール表示領域／図柄表示領域）を提供する一般的な構成部品の１つであり、枠部材５０１によって提供されるリール表示領域は固定的である（図１１及び図４４参照）。本節では、このような枠部材５０１を用いてスロットマシン１の構造についての説明を続ける。しかし、本実施形態のスロットマシン１は、「リール表示領域（図柄表示領域）が可変」という特徴を有し、これを実現するために、実際には、固定的な枠部材５０１ではなく、リール表示領域を変更可能にする機能を有する構成（例えば、後述するリール表示装置５２０）が用いられる。
【００７８】
枠部材５０１の説明を続ける。画像表示体５００の下側に垂設された枠部材５０１によれば、枠部材５０１によって形成される窓状の領域を通じて、図柄変動表示装置３００のリール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃの一部分は前方から視認可能にされるため、当該リール部分に付された図柄が遊技者から視認可能になる。また、枠部材５０１の表面は装飾面になっており、適宜な模様等が描かれている。なお、図示しないが、枠部材５０１にはＬＥＤ等の発光源と、その発光源を制御する発光制御基板と、発光源の前方に配置され光を透過可能な装飾部材とから構成された電飾部が設けられている。ここで、画像表示体５００と枠部材５０１とを組合せたものを、以下、前面開閉部材９０（図４４参照）として説明する。
【００７９】
［６－４－１．画像表示体－枠部材－照明装置］
前記枠部材５０１の裏側上下には照明装置５０２が設けられており、該照明装置５０２によって図柄変動表示装置３００の図柄が明るく照らされる。枠部材５０１は画像表示体５００の下に垂設されていて図柄変動表示装置３００に近いから、そのような枠部材５０１に照明装置５０２を組み込むことで光源を図柄変動表示装置３００に近づけることができる。従って枠部材５０１に照明装置５０２を組み込む手段は、従来の照明装置に比べて低光量でも十分な明るさが確保できる、という特徴がある。
【００８０】
実施形態として例示した照明装置５０２は、図４に示したように、図の紙面と直交する方向（スロットマシン１の幅方向であってリール３０１ａ…の回転軸と同方向）に細長い帯状の基板５０３に多数の発光ダイオード（以下ＬＥＤという。）５０４を並べたものであり、下側の照明装置５０２は、上面を例えば乳白色の透光性蓋板５０５で塞いだチューブ枠５０６の中にＬＥＤ５０４を上向きにして配置し、一方、上側の照明装置５０２は、断面上向きコ字状の例えば乳白色である透光性カバー５０７内にＬＥＤ５０４を下向きにして配置してなる。
【００８１】
なお、上側の照明装置５０２は、照明方向を図４に示したように真下より遊技者側、すなわち透明板２１４ａ側に向かう斜め下向きに設置してある。実施形態では比較的強い指向性を持ったＬＥＤ５０４の主たる照射領域の中心線Ｌ（図４拡大図参照）を透明板２１４ａに対し斜めに向かわせるべく、基板５０３のＬＥＤ取付面の向きが、前記透明板２１４ａ側に向けて斜め下向きに傾けられている。
【００８２】
また、もし照明装置５０２の光源として蛍光灯のような棒状発光体を採用した場合には、図４の基板５０３を板状又は光源を包むような凹面状の反射部材に変更し、直射光と反射光の総和により方向付けられる主たる照射領域の中心線が、透明板２１４ａ側の裏面に

斜めに当たるように設定すればよい。以上のように照明装置５０２の照射照準を透明板２１４ａに設定すれば、漏れた一部の光がリール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃの外周面を照らしても殆ど影響はない。

【００８３】

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

【００８４】

以上のような上側の照明装置５０２の構造は、下側の照明装置５０２にも採用することができ、もちろん図３２に示したように下側の照明装置５０２にのみ採用することもできる。なお、図３２は図４の上側の照明装置５０２を下側に配置し、下側の照明装置５０２を上側に配置したものであるため、上記照明装置５０２の説明の「上」を「下」に読み替え、「下」を「上」に読み替えればよい。

【００８５】

ところで照明装置５０２の光源として実施形態のようにＬＥＤを採用した場合には、（ａ）低電圧で駆動するため約２００Ｖの高電圧で駆動する従来の冷陰極管より安全性が高い、（ｂ）冷陰極管より寿命が長い、（ｃ）ガラス管である冷陰極管より丈夫である、（ｄ）多色発光が可能であるため演出の幅を広げることができる、（ｅ）インバータと組合せて使用する冷陰極管より軽く、従って画像表示体５００を支えるヒンジ金具４２０の負担が少ない、というメリットがある。

【００８６】

［７．配線手段］

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

【００８７】

［７－１．配線手段－配線中継部材］

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

【００８８】

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。

【００８９】

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

【００９０】

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。

【００９１】

配線中継部材１１３に接続する本体側配線類１１９は、前記配線ダクト１２９の内部を通るか、または配線中継部材１１３の取付板１２０の下側前面に突設したフック形状の配線止め１３０に束ねられた状態で、図１一点鎖線Ｌに示したように外本体１００の側板１０２，１０２側に振り分けられ、該側板１０２，１０２と背板１０４のコーナー付近でほぼ垂直に向きを変え、その多くは仕切板１０５の奥に設けた配線用の開口１０９を通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。

【００９２】

ここまでで説明した配線手段から、次のような技術的思想が把握できる。

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

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

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

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

【００９３】

以上（ａ）～（ｄ）の構成要素を備えた遊技機は、図柄変動表示装置３００のリール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃの後ろを本体側配線類１１９が通らず、外本体１００の側板１０２，１０２沿い（背板１０４とのコーナーを含む（図１０参照）。）に設けた配線経路を迂回するため、リール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃを外本体１００の背板１０４近くにまで寄せることが可能になり、従来の構成、すなわち、本体側配線類１１９が背板１０４のほぼ中央を下ってリール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃの後ろを通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。

【００９４】

［７－２．配線手段－コネクタ４２５，４２７］

上記のように配線中継部材１１３に設けられている２つのコネクタ１２４，１２５には

、ケース部材４００のメイン基板４０９につながっているハーネス４２４の先のコネクタ４２５と、メイン基板４０９以外のケース部材側電気部品につながっているハーネス４２６の先のコネクタ４２７がそれぞれ接続されている。

【００９５】

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

【００９６】

［７－２－１．配線中継基板－コネクタ４２５，４２７－仮止め棚］

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

【００９７】

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

【００９８】

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

【００９９】

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。

【０１００】

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

【０１０１】

ここまでの説明から、次のような技術的思想が把握できる。

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

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

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

（ｄ）前記ケース側配線類の先端に取り付けたコネクタと、

（ｅ）該コネクタに取り付けたコネクタホルダーと、

（ｆ）該コネクタホルダーを仮止めするためケース部材に設けた仮止め部材と、

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

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

（ｉ）遊技機。

【０１０２】

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

【０１０３】

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

【０１０４】

これに対し本発明の遊技機は、外本体１００に１枚の扉形前面部材２００を取り付け、該扉形前面部材２００に対して機種ユニット５０を物理的に独立させた構成であり、さらに、コネクタホルダー４２８を配線中継部材１１３に接続した後、該コネクタホルダー４２８は、図５に示したように外本体１００に固定した部品（配線中継部材１１３）と結合し機種ユニット５０から離間した独立構造になっているため、プリント基板にハンダ付けして用いる低コストで一般的なコネクタを使用した場合でも、輸送中においても、遊技中

においても信頼性・耐久性に不安がない。また、機種ユニット５０のみが機種変更時の交換対象であり、扉形前面部材２００は交換対象とならないため、機種変更のための遊技場の負担も軽くなる。

【０１０５】

［７－２－２．コネクタ４２５，４２７とコネクタ１２４，１２５の結合］

前記のようにコネクタ４２５とコネクタ４２７は、１つのコネクタホルダー４２８に取り付けられている。こうすることによりコネクタホルダー４２８を配線中継部材１１３の所定の位置にセットする１回の動作で２つのコネクタ４２５，４２７の接続が完了する。しかし現実の問題として、２つのコネクタ４２５，４２７とコネクタホルダー４２８という独立した要素を寄せ集めて一体にする構造では、コネクタ４２５，４２７とコネクタ１２４，１２５の「正確な位置決め」という困難な問題に直面する。すなわち２つのコネクタ４２５，４２７と配線中継部材１１３側のコネクタ１２４，１２５の４要素の位置決めが全て正確でなければ、コネクタ４２５，１２４とコネクタ４２７，１２５の一括結合は不可能であるのに、そのような位置決めの精度を量産品レベルのコストで達成するのは困難だからである。そのような問題を解決する１つの手段として、プリント基板にハンダ付けすることなく結合時の融通性を高める機構を施したいわゆるドロワーコネクタを使用する方法が考えられるが、ドロワーコネクタ自体が高価であるため、まだコスト面の負担が大きい。

【０１０６】

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

【０１０７】

ここまでの説明から、次のような技術的思想が把握できる。

（１）「２以上の配線用のコネクタと、その各コネクタと対をなす２以上の配線用のコネクタとを有する遊技機において、一方のコネクタグループを１つのコネクタホルダーに固着すると共にこれらと対をなす他のコネクタグループをコネクタ基板に装着し、さらにそのコネクタ基板をコネクタ毎に分割してその１つを基板支持部材に固定すると共に他のコネクタ基板を基板支持部材に対しコネクタの結合方向と直交する方向に遊動可能な状態に取り付けるようにしたことを特徴とする遊技機。」

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

線中継部材に対しコネクタの結合方向と直交する方向に遊動可能な状態に取り付けるようにしたことを特徴とする遊技機。」
（３）「２以上の配線用のコネクタと、その各コネクタと対をなす２以上の配線用のコネクタとを有する遊技機において、一方のコネクタグループをコネクタ基板を介して基板支持部材に固着すると共にこれらと対をなす他のコネクタグループを１つのコネクタホルダーに装着し、さらにそのコネクタホルダーに対しコネクタグループの中の１つのコネクタを固定すると共に他のコネクタをコネクタホルダーに対しコネクタの結合方向と直交する方向に遊動可能な状態に取り付けるようにしたことを特徴とする遊技機。」
（４）「前面が開口し背面を背板で覆った箱形であって電源装置その他の本体側電気部品を備えた外本体と、前記外本体に対し着脱自在なケース部材に複数の図柄を変動させる図柄変動表示装置その他のケース部材側電気部品を設けた機種ユニットと、前記本体側電気部品につながる本体側配線類と、前記ケース部材側電気部品につながるケース側配線類とを中継すべく前記外本体の背板に取り付けた配線中継部材と、前記ケース側配線類の先端に取り付けた２系統以上のコネクタと、該２系統以上のコネクタをコネクタグループとして一括支持するコネクタホルダーと、該コネクタホルダーを前記配線中継部材に固定するための固定手段と、前記２系統以上のコネクタグループの各コネクタと対をなしプリント基板に固着して使用する基板固着型のコネクタによる他のコネクタグループと、前記背板に取り付けた配線中継部材に取り付けられ、前記他のコネクタグループのコネクタを固着してなるコネクタ接続用端子基板と、を有し、前記コネクタホルダーに対しコネクタグループの中の１つのコネクタを固定すると共に他のコネクタをコネクタホルダーに対しコネクタの結合方向と直交する方向に遊動可能な状態に取り付けるようにしたことを特徴とする遊技機。」
【０１０８】
以上の遊技機は、固定したコネクタ接続用端子基板のコネクタに照準を合わせてコネクタホルダーを操作するようにすれば、他のコネクタ同士の相対位置に製造誤差等で若干の狂いがあっても、非固定のコネクタ接続用端子基板がコネクタごと遊動してその狂いを矯正すべく移動し誤差を吸収するから、結合照準でないコネクタ同士の結合も可能になる。従って１つのコネクタホルダーを用いて複数系統のコネクタの一括接続が可能である。しかも使用しているコネクタは、プリント基板にハンダ付けして用いるような汎用的で安価な例えばＤＩＮ規格のものであり、コストも安い。
【０１０９】
また、コネクタホルダーは、ナイラッチ（登録商標）等の固定手段で配線中継部材、ひいては該配線中継部材を介して外本体の背板に確実に固定される。一方、コネクタホルダーと機種ユニットの間では、フレキシブルなハーネスを介してつながっているのみであり、機種ユニットが動いたとしても、その動きはフレキシブルなハーネスが吸収するので、コネクタホルダーに動きは伝わらない。このため、たとえ輸送中の振動により外本体と機種ユニットの間に相対的な動きが生じても、コネクタホルダーは、外本体のみと一緒に動き、機種ユニットの干渉を受けないから、コネクタの結合部には全く負荷が掛からない。よってコネクタ結合の信頼性が非常に高い。
【０１１０】
なお、実施形態のように、小さいコネクタ１２５に対応する小さいコネクタ基板１２３を遊動可能とし、大きいコネクタ４２５，コネクタ１２４同士を結合の基準に定める構成は、その逆の構成に比べてコネクタ４２５，１２４，４２７，１２５の結合が楽に行える。小さいコネクタ基板１２３の方が軽い力で扱えるため、狂いの自動矯正が容易だからである。また、実施形態では、図９のようにコネクタ４２５，１２４の方がもう一方のコネクタ４２７，１２５より先に結合するようになっており、そうすることにより結合照準のコネクタ同士が合わせやすい。
【０１１１】
また、図９に拡大して示したように凸形のコネクタ４２５，４２７の凸部先端の周縁角部及び／又は凹形のコネクタ１２４，１２５の差込口の周縁角部に面取り部Ｃ（直線的な

面取り、曲線的な面取りのいずれも可）を形成しておけば、面取り部Ｃのテーパに沿った誘導作用が、コネクタ同士の結合性をより良好にする。

【０１１２】

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

【０１１３】

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

【０１１４】

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

【０１１５】

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

【０１１６】

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

【０１１７】

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。

【０１１８】

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。

【０１１９】

その他、図１１中、符号４４１は機能分離中継端子板である。

【０１２０】

以上のように構成されるスロットマシン１は、ケース部材４００を外本体１００に装着し、必要な配線を完了した完成品の状態で工場から出荷される。そして、その完成品のまま遊技場の遊技機設置島に取り付けられるが、このとき図２５想像線のように、外本体１００の天板１０３と遊技機設置島の上桟６００とを木ねじ等の固定部材６０１で止める場合は、扉形前面部材２００と画像表示体５００を開放し、外本体１００の貫通孔１３２に対しケース部材４００の内側から天窓部４４３越しに固定部材６０１を挿通させ、さらにドライバー等の工具６０２で天窓部４４３越しに固定部材６０１を締め付けて外本体１００の天板１０３と遊技機設置島の上桟６００とを固定的に連結する。なお、貫通孔１３２は複数設けられているため、必要に応じてその中から任意に選択して使用することができる。例えば、上桟６００の位置やサイズにばらつきがあってもその上桟６００に対応する貫通孔１３２を選択することができる。また、遊技機をまるごと入れ替える場合に、使用する貫通孔１３２を変更すれば、上桟６００の同じ位置に固定部材６０１の穴が開く弊害（いわゆる、ばか穴化）が防止できる。

【０１２１】

ところで、図２５に示したように外本体１００とケース部材４００の間には隙間Ｓが形成されており、画像表示体５００等から発生した熱が画像表示体５００の冷却ファン（図示せず）で煽られ、ケース部材４００の天窓部４４３から前記隙間Ｓを通って背板１０４の通気口１３３に至り、そこから遊技機設置島の内部に抜ける。このとき背板１０４とケース部材４００の間に配線中継部材１１３がありこれが障壁のごとく作用して前記隙間Ｓを広範囲に塞ぐから、隙間Ｓを流れる熱気がこの部分で遮られ、配線中継部材１１３より上方にある背板１０４の通気口１３３から積極的に外部に放出される。従って放熱効果が高い。

【０１２２】

［８．各リールの図柄、図柄列］

各リール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃには、図４６に示すように、複数種類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２０番までで示した合計２０個の図柄）が表記されたリール帯（図柄帯）が付されている。図４６では、各リール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃに付されたそれぞれのリール帯３２１ａ，３２１ｂ，３２１ｃに表記された図柄列を平面的に展開した状態を示す。なお、図柄列中に配置された図柄を識別するために上記配列番号を便宜的に記している。また、図４６では、リール帯３２１ａが付されるリール３０１ａを左リール、リール帯３２１ｂが付されるリール３０１ｂを中リール、リール帯３２１ｃが付されるリール３０１ｃを右リールとして示してお

り、以下の説明でも、必要に応じて左リール３０１ａ、中リール３０１ｂ、右リール３０１ｃと表記することがある。

【０１２３】

そして、各リール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃは、各々の図柄列中に配置された図柄のうち、連続する所定数（例えば、３つ）の図柄が遊技者から視認可能となるように配置されている（例えば、図６１参照）。なお、リール３０１の一部を視認可能にするスロットマシン１の構成については、後述のリール表示装置５２０に関する説明で述べる。

【０１２４】

図４７は、図柄の種類を説明するための図である。図４７に示すように、リール３０１ａ～３０１ｃに付される図柄の種類は、合計１０種類であり、図４７の上段から順に、「赤７図柄」、「青７図柄」、「ＢＡＲ図柄」、「リプレイ図柄」、「ベル図柄」、「スイカ図柄」、「チェリー図柄」、「プラムａ図柄」、「プラムｂ図柄」、「プラムｃ図柄」が用意されている。なお、以下の説明では、図柄名称を短縮して記載する場合がある（例えば、「リプレイ」を「リプ」とする等）。

【０１２５】

これらの各図柄が各リール３０１ａ～３０１ｃ（リール帯３２１ａ～３２１ｃ）においてどのように配置されているかを説明する。図４６を参照すると、「赤７図柄」は、左リール３０１ａにおいては配列番号２番、中リール３０１ｂにおいては配列番号２番、右リール３０１ｃにおいては配列番号２番に配置されている。同様に、「青７図柄」は、左リール３０１ａにおいては配列番号１２番、中リール３０１ｂにおいては配列番号１２番、右リール３０１ｃにおいては配列番号１２番に配置されている。また、「ＢＡＲ図柄」は、左リール３０１ａにおいては配列番号６番、中リール３０１ｂにおいては配列番号９番、右リール３０１ｃにおいては配列番号１７番に配置されている。また、「リプレイ図柄」は、左リール３０１ａにおいては配列番号３番，８番，１３番，１８番の４箇所、中リール３０１ｂにおいては配列番号１番，６番，１１番，１６番の４箇所、右リール３０１ｃにおいては配列番号１番，６番，１１番，１６番の４箇所に配置されている。また、「ベル図柄」は、左リール３０１ａにおいては配列番号４番，９番，１４番，１９番の４箇所、中リール３０１ｂにおいては配列番号５番，１０番，１５番，２０番の４箇所、右リール３０１ｃにおいては配列番号４番，７番，９番，１４番，１９番の５箇所に配置されている。また、「スイカ図柄」は、左リール３０１ａにおいては配列番号５番，１０番，１５番の３箇所、中リール３０１ｂにおいては配列番号３番，８番，１３番，１８番の４箇所、右リール３０１ｃにおいては配列番号３番，８番，１３番，１８番の４箇所に配置されている。また、「チェリー図柄」は、左リール３０１ａにおいては配列番号１番、中リール３０１ｂにおいては配列番号４番，１４番，１９番の３箇所、右リール３０１ｃにおいては配列番号２０番に配置されている。また、「プラムａ図柄」は、左リール３０１ａにおいては配列番号１１番，１６番の２箇所、中リール３０１ｂにおいては配列番号１７番、右リール３０１ｃにおいては配列番号１５番に配置されている。また、「プラムｂ図柄」は、左リール３０１ａには配置されず、中リール３０１ｂにおいては配列番号７番、右リール３０１ｃにおいては配列番号１０番に配置されている。また、「プラムｃ図柄」は、中リール３０１ｂには配置されず、左リール３０１ａにおいては配列番号７番，１７番の２箇所、右リール３０１ｃにおいては配列番号５番に配置されている。なお、図４６に示す図柄配列は一例に過ぎず、リール３０１（リール帯３２１）に配置される図柄の総数、及び図柄の種類は、これに限定されるものではないが、例えば、プラムａ，プラムｂ，プラムｃのように、同一種別として扱われる図柄については、図柄の表示態様に類似部分を持たせる（例えば、部分的な柄違いにする）ことで、同一種別に分類される図柄であることを遊技者から認識させ易くしてもよい。

【０１２６】

［９．リール及び図柄の表示］

以下では、本実施形態のスロットマシン１において、リール及びリールに付された図柄の表示に関する説明を行う。

【０１２７】
［９－１．リール表示装置］
［６－４］の枠部材の説明で前述したように、本実施形態のスロットマシン１は、「リール表示領域が可変」という特徴を有する。そして以下では、このような特徴を実現するための構成例として、リール表示装置５２０について詳しく説明する。なお、「リール表示領域」は、リール３０１（個別にはリール３０１ａ～３０１ｃ）の一部分を表示するとともに、当該リール３０１に付された配列の図柄を表示する「図柄表示領域」でもある。以降では、呼称を図柄表示領域に統一する。
【０１２８】
なお、以下に説明するリール表示装置５２０は、可変な図柄表示領域を形成する枠関連部品（前述の枠部材５０１に代わる）の他に、液晶表示パネル等による画像表示体５２５（前述の画像表示体５００に代わる）を備えている。但し、リール表示装置５２０に関する本説明で重要なのは、前述の枠部材５０１との差異であり、それ以外の構成については、前述のスロットマシン１の構成を準用してもかまわない。
【０１２９】
（１）通常態様におけるスロットマシンの外観
まず、リール表示装置５２０が搭載されたスロットマシン１の外観を説明する。以下に示す各図において、枠部材５０１を備えたスロットマシン１で説明済みの構成部品については、既出の同様の番号を付記するか、または、番号の付記を適宜省略する（例えば、図３や図４５等を参照）。
【０１３０】
図４８は、扉形前面部材閉鎖時のスロットマシンの斜視図であり、図４９は、図４８に示したスロットマシンの正面図であり、図５０は、図４８に示したスロットマシンの側面図である。図４８によれば、リール表示装置５２０で囲まれた領域に、リール３０１（リール３０１ａ～３０１ｃ）が表示されている。なお、図４８～図５０には、リール表示装置５２０によって図柄表示領域の変更が行われていない「通常態様」の状態のスロットマシン１が示されている。
【０１３１】
図４８，４９に示すように、スロットマシン１の正面視中央部において、リール表示装置５２０によって図柄表示窓５２４が区画され、図柄表示窓５２４を図柄表示領域としてリール３０１（３０１ａ～３０１ｃ）の一部が前方から視認可能にされている。このときの図柄表示窓５２４による図柄表示領域が「基本表示領域」であり、後述の図５６、図５８、図６０では、基本表示領域５２４ａとして破線で表す。詳細は後述するが、基本表示領域５２４ａは、一例として、３本のリール（リール３０１ａ～３０１ｃ）の夫々で３個の連続した図柄が表示される「リール３本×図柄３段」の形状とし、基本表示領域５２４ａでは、合計９個の図柄が遊技者から容易に識別可能な態様で表示される。
【０１３２】
次に、図５１は、扉形前面部材開放時のスロットマシンの斜視図であり、図５２は、図５１に示したスロットマシンの正面図であり、図５３は、図５１に示したスロットマシンの側面図である。図５１～図５３のスロットマシン１も、「通常態様」の状態である。
【０１３３】
なお、図４５に示したスロットマシン１では、枠部材５０１及び画像表示体５００が、リール３０１を含む図柄変動表示装置３００側に配置されていた（より詳しくは、図１１に示したように、リール３０１等と共にケース部材４００と一体化するように構成されていた）が、図５１に示したスロットマシン１では、リール表示装置５２０が扉形前面部材２００側に配置されていることが分かる。このような配置が行われると、扉形前面部材２００を開放した際のリール３０１の露出部分を広くすることができ、リール３０１に関する作業（例えば、リール３０１の位置調整や掃除等）を容易にする効果が期待できる。他にも、扉形前面部材２００を開放した際の図柄変動表示装置３００周辺の空間を広く確保できることから、メダル放出装置１１０に溜まったメダルの取り出しやメダル詰まりの対

応等の作業を容易にする効果が期待できる。
【０１３４】
また、リール表示装置５２０は、図４５の場合と同様に、リール３０１を含む図柄変動表示装置３００側に配置されるようにしてもよい。このような配置が行われると、扉形前面部材２００側の重量及び体積を小さくできるため、ホール営業中にホール従業員が扉形前面部材２００を開放する際、ホール従業員に掛かる物理的負荷を抑制したり、扉形前面部材２００側が嵩張ることによる被害（遊技者に衝突したり、遊技機の部品が損壊する等）を抑制する効果が期待できる。
【０１３５】
（２）リール表示装置の詳細構成
次に、リール表示装置５２０の構成について説明する。図５４は、リール表示装置周辺の分解斜視図である。図５４に示す破線は、各部品が組付けられる際の位置関係を示している。図５４に示すように、リール表示装置５２０は、扉形前面部材２００に後ろ側から組付けられる。
【０１３６】
リール表示装置５２０を構成する各部品について説明する。図５４によれば、リール表示装置５２０は、前方から見て窓状の領域を形成する額縁状の枠部材５２１と、枠部材５２１によって形成される領域の一部を遮蔽又は開放するように移動可能な役物としての可動枠５２２（上可動枠部材５２２ａ，下可動枠部材５２２ｂ）と、可動枠５２２に駆動力を与える表示枠駆動モータ５２３（上可動枠駆動モータ５２３ａ，下可動枠駆動モータ５２３）と、画像表示体５２５とを含んで構成される。そして、図柄表示窓５２４は、図柄表示領域の枠部分に相当し、枠部材５２１及び可動枠５２２によって区画される。
【０１３７】
枠部材５２１は、上下に１個ずつ窓状の領域（上窓５２１ａ、下窓５２１ｂ）が形成されている。上窓５２１ａは画像を表示するための表示窓であり、後方から画像表示体５２５が組み付けられる。また、下窓５２１ｂは、扉形前面部材２００が閉鎖状態にあるときの位置関係としての「後方」に配置されるリール３０１を表示するための表示窓であり、下窓５２１ｂの左辺は左辺部材５２１ｃによって区画され、下窓５２１ｂの右辺は右辺部材５２１ｄによって区画される。そして、左辺部材５２１ｃと右辺部材５２１ｄとの間に挟むように、可動枠５２２（上可動枠部材５２２ａ，下可動枠部材５２２ｂ）が組付けられる。また、左辺部材５２１ｃ及び右辺部材５２１ｄには、可動枠５２２の組付部分に溝が形成されることで、可動枠５２２を上下方向にスライド可能にする。
【０１３８】
図５４の例では、可動枠５２２は、図柄表示領域の上方の領域を変更するための上可動枠部材５２２ａと、図柄表示領域の下方の領域を変更するための下可動枠部材５２２ｂとに分かれて構成される。上可動枠部材５２２ａは、枠上領域を開放するための可動枠であり、通常態様の場合、前方から見てリール３０１の枠上領域を遮蔽する位置に配置される。上可動枠部材５２２ａは、接続される上可動枠駆動モータ５２３ａから駆動力が供給されることで上下方向に移動することができ、通常態様からの移動時には、上方に移動して枠上領域を開放する。一方、下可動枠部材５２２ｂは、通常態様の場合、前方から見てリール３０１の枠下領域を遮蔽する位置に配置される。下可動枠部材５２２ｂは、接続される下可動枠駆動モータ５２３ｂから駆動力が供給されることで上下方向に移動することができ、通常態様からの移動時には、下方に移動して枠下領域を開放する。
【０１３９】
なお、図５４では、可動枠５２２が、主に枠上領域の開放を行う上可動枠部材５２２ａと主に枠下領域の開放を行う下可動枠部材５２２ｂとに分けられているが、本実施形態のスロットマシン１における可動枠５２２の個数はこれに限定されるものではなく、例えば、さらに複数の可動枠に分けて構成されてもよいし、又は、これらを一体化して構成されてもよい。
【０１４０】

また、可動枠５２２（上可動枠部材５２２ａ，下可動枠部材５２２ｂを含む）のサイズについては、少なくとも、自身が遮蔽／開放する対象領域に見合った大きさであることが必要である。例えば、リール３０１ａ～３０１ｃに亘って１段分の枠外ラインを遮蔽／露出する場合は、３本のリールを覆う程度の幅と図柄１段分の高さとが必要になる。特に高さについては、可動枠５２２を移動させた際に、元の位置を覆う必要がなければ、遮蔽／開閉の対象領域程度の大きさであればよいが、元の位置まで覆わせたい場合には、可動枠５２２の移動量を考慮して、十分な高さを確保することが好ましい。

【０１４１】

表示枠駆動モータ５２３（上可動枠駆動モータ５２３ａ，下可動枠駆動モータ５２３ｂ）は、例えば、演出制御基板５１０（ＣＰＵ１１１８）の制御に従って作動するモータであり、その作動によって駆動力を発生させる。上可動枠駆動モータ５２３ａは上可動枠部材５２２ａに接続され、下可動枠駆動モータ５２３ｂは下可動枠部材５２２ｂに接続される。そして、表示枠駆動モータ５２３で発生した駆動力が接続先の可動枠５２２に伝えられることによって、演出制御基板５１０（ＣＰＵ１１１８）の制御に従って可動枠５２２が移動する。

【０１４２】

なお、表示枠駆動モータ５２３と可動枠５２２との間には、表示枠駆動モータ５２３で発生した駆動力の方向及び大きさ等を調整して可動枠５２２に伝達するための伝達機構（例えばギア機構等）が備えられていてもよい。また、表示枠駆動モータ５２３の作動に伴って移動する可動枠５２２の位置は、位置センサを設けて検出信号を送信する等によって演出制御基板５１０に通知されるようにしてもよい。このようにすれば、可動枠５２２の作動位置が演出制御基板５１０の指示に沿った正常な位置であるか否かを判定できるだけでなく、固定的な枠部材５０１の位置と可動枠５２２の位置とを組み合わせることで、図柄表示窓５２４の形状（すなわち、図柄表示領域の形状）を認識することができる。

【０１４３】

また、図５４では、１個の可動枠５２２に１個の表示枠駆動モータ５２３が対応して設けられているが、本実施形態のスロットマシン１において、表示枠駆動モータ５２３の個数は、必ずしも可動枠５２２と１対１の関係でなくてもよい。

【０１４４】

画像表示体５２５は、例えば液晶表示パネル等の表示部品であり、表示面を前方に向けて枠部材５２１に接続されることによって、画像や動画を前方から視認可能に表示する。なお、本実施形態のスロットマシン１においては、図柄表示領域の変更に関する構成としては、必ずしも画像表示体５２５が必要ではない。したがって、例えば、画像表示体５２５の代わりに、表示機能を有さないパネルや役物等が枠部材５２１に組付けられるようにしてもよい。

【０１４５】

このように、図５４に示したリール表示装置５２０の場合、図柄表示窓５２４で示される図柄表示領域は、左右辺が、可動しない固定的な枠部材５２１（左辺部材５２１ｃ，右辺部材５２１ｄ）によって区画され、上下辺が、可動性を有する可動枠５２２（上可動枠部材５２２ａ，下可動枠部材５２２ｂ）によって区画される。そして、このような図柄表示領域の構成は、可動枠５２２の移動による図柄表示領域の変更前後で変わらない。すなわち、図５４に示したリール表示装置５２０では、変更前の図柄表示領域である基本表示領域について、基本表示領域の（境界の）一部が、可動性を有する可動部材（具体的には、可動枠５２２（上可動枠部材５２２ａ，下可動枠部材５２２ｂ））によって構成される。

【０１４６】

ここで、従来のスロットマシンでは、基本表示領域が全て固定部材によって区画されて構成されていたため、図柄を表示可能な領域に制約があり、図柄の表示に関する自由度が抑制されるという課題があった。しかし、本実施形態のスロットマシン１によれば、上述のように、基本表示領域の一部が可動部材によって構成されるため、当該可動部材を動作

させることで、基本表示領域による領域以上に図柄表示領域を拡張することができ、図柄の表示に関する自由度を高めることができる。なお、本実施形態のスロットマシン１は、「基本表示領域の境界の少なくとも一部」が可動部材によって区画・構成されればよく、可動部材によって構成される箇所は限定されない。したがって、基本表示領域の境界の全てが可動部材によって区画・構成されるようにしてもよい。このような場合、図柄表示領域の拡張性がさらに高まるため、図柄の表示に関する自由度もより高めることができる。

【０１４７】

（３）図柄領域変更時のスロットマシンの外観

図４８～図５０等に示した「通常態様」でのスロットマシン１と比較する形で、図柄表示領域が変更された状態でのスロットマシン１の様子を説明する。以下に示す例では、図柄表示領域が変更されるときに移動される可動枠５２２（上可動枠部材５２２ａ，下可動枠部材５２２ｂ）の移動距離は、所謂１コマ分（正面視で図柄１段分の縦幅）とする。このような開放度合いは、後述する「開放度３」に相当する。

【０１４８】

図５５は、枠上領域開放状態におけるスロットマシンの斜視図であり、図５６は、図５５に示したスロットマシンの正面図である。

【０１４９】

図５５，５６では、上可動枠部材５２２ａが、図４８，４９に示した位置よりも上方に移動され、当該移動によって基本表示領域５２４ａの枠上側の領域（枠上領域）が開放され、結果として、図柄表示窓５２４は、基本表示領域５２４ａから上方向に拡張される。一方、下可動枠部材５２２ｂは、図４８，４９に示した位置から移動しないため、基本表示領域５２４ａの枠下側の領域（枠下領域）には変化はない。このように図柄表示窓５２４が拡張されることによって、変更された図柄表示領域では、各リール３０１の最上段に新たに１段分（枠上段ライン）の図柄が表示される（例えば、図５６）。

【０１５０】

図５７は、枠下領域開放状態におけるスロットマシンの斜視図であり、図５８は、図５７に示したスロットマシンの正面図である。

【０１５１】

図５７，５８では、下可動枠部材５２２ｂが、図４８，４９に示した位置よりも下方に移動され、当該移動によって基本表示領域５２４ａの枠下領域が開放され、結果として、図柄表示窓５２４は、基本表示領域５２４ａから下方向に拡張される。一方、上可動枠部材５２２ａは、図４８，４９に示した位置から移動しないため、基本表示領域５２４ａの枠上領域には変化はない。このように図柄表示窓５２４が拡張されることによって、変更された図柄表示領域では、各リール３０１の最下段に新たに１段分（枠下段ライン）の図柄が表示される（例えば、図５８）。

【０１５２】

図５９は、枠上下領域開放状態におけるスロットマシンの斜視図であり、図６０は、図５９に示したスロットマシンの正面図である。

【０１５３】

図５９，６０では、上可動枠部材８２２ａ及び下可動枠部材５２２ｂが、それぞれ図４８，４９に示した位置よりも枠外方向に移動され、当該移動によって基本表示領域５２４ａの枠上領域及び枠下領域がともに開放され、結果として、図柄表示窓５２４は、基本表示領域５２４ａから上下方向に拡張される。このように図柄表示窓５２４が拡張されることによって、変更された図柄表示領域では、各リール３０１の最上段に新たに１段分（枠上段ライン）の図柄が表示されるとともに、最下段に新たに１段分（枠下段ライン）の図柄が表示される（例えば、図６０）。

【０１５４】

図５５～６０に例示したように、リール表示装置５２０を備えた本実施形態のスロットマシン１によれば、リール表示装置５２０の可動枠５２２が作動（移動）することによって、図柄表示領域が変更されてリール３０１の枠外領域が露出される。その結果、当該露

出された枠外領域に位置する枠外図柄に対して、遊技者の識別度合いを変更することができる。

【０１５５】

（４）リール表示装置の他の構成

リール表示装置５２０は、本実施形態のスロットマシン１において図柄表示領域を変更可能にするための構成であり、当該目的を達成することができれば、上記例の部品構成に限定されるものではない。以下では、リール表示装置５２０を構成可能なその他の例について述べる。

【０１５６】

まず、可動枠５２２の個数は２個に限らず、任意の個数設けられてよいこと、及び、表示枠駆動モータ５２３の個数が可動枠５２２の個数に依存する必要がないことは、（２）で前述した通りである。

【０１５７】

次に、上記例では、固定的な枠部材５２１とは別に、スライド可能に組み付けられる可動枠５２２が、表示枠駆動モータ５２３からの駆動力によって移動することによって図柄表示領域を変更したが、図柄表示領域の区画を変更可能な機能を有する部品（役物）があれば、リール表示装置５２０は可動枠５２２を備えなくてもよい。具体的には例えば、図柄表示領域の変更パターンが、変更の前後で形状が変わることなく移動のみ行われるようなものであった場合（例えば、後述の図１０５（Ｄ）参照）、枠部材５２１の下窓５２１ｂの区画部分を移動可能にすれば、当該部分が可動枠５２２の代役となることができる。また、図柄表示領域が変更の前後で形状が変わる場合でも、枠部材５２１の下窓５２１ｂの区画部分を変形可能にすれば、枠部材５２１が可動枠５２２の代役となることができる。

【０１５８】

また、上記例では、可動性を有する可動枠５２２を移動させるという物理的な動作によって、前方から視認可能な図柄表示領域を変更したが、図柄表示領域の変更は、必ずしも全て、物理的な動作によるものでなくてもよい。すなわち例えば、可動枠５２２によって変更し得るとした枠外領域の一部に、透過液晶を補助的に追加配置することが考えられる。このとき、演出制御基板５１０等が透過液晶への通電を制御して透過液晶の配置領域における透過の可否を制御すれば、可動枠５２２の移動という物理的な動作による枠外領域の遮蔽／開放に加えて、透過液晶への電荷の調整という電気的な処理によって枠外領域の遮蔽／開放が可能となる。その結果、上記例と同様に、リール表示装置５２０が図柄表示領域を変更することができる。

【０１５９】

しかし、何れにしても、リール表示装置５２０は、上記例の可動枠５２２のように、図柄表示領域の区画を変更可能な機能を有する構成要素を必要とするので、以後は、可動枠５２２によって図柄表示領域の区画が変更されるとして説明する。

【０１６０】

次に、可動枠５２２の形状について補足する。図４８～６０の上記例では、可動枠５２２（上可動部材５２２ａ，下可動枠部材５２２ｂ）は、３本のリール３０１ａ～３０１ｃに跨って同じ幅で図柄表示領域を遮蔽／開放できるように、正面視で長方形（もしくは長方形に類似した形状）の部材が用いられていた（図５４参照）。換言すれば、上記例の可動枠５２２は、図柄表示領域の変更に関して、全リール３０１に跨る水平方向の「段ライン」を同時に遮蔽／開放できるような形状であった。

【０１６１】

しかし、本実施形態のスロットマシン１では、変更され得る図柄表示領域は「段ライン」に限定されるものではなく、図柄表示領域の変更パターンに基づいて、様々な形状の可動枠５２２を用いてよい。

【０１６２】

例えば、図柄表示領域の変更時に、全リール３０１に対して同程度の開放を行うのでは

なく、リールごとに異なる開放幅で変更されるようにしてもよい。このような場合、開放したい枠外領域の部分でのみ移動できるように可動枠５２２の形状を調整してもよいし（例えば、「コ」の字形にする）、枠部材５２１によって固定的に遮蔽される枠外領域を設けるようにしてもよいし（例えば、リール３０１ｂの枠外領域は常に遮蔽する）、これらを組み合わせてもよい。

【０１６３】

また、可動枠５２２の大きさ（特に横幅）を変えてもよい。例えば、可動枠５２２の横幅を、上記例のように３本のリールに跨る横幅（ライン幅）とするのではなく、例えばリール１本分の横幅（リール幅）とする。このようなリール幅の可動枠をリール３０１ａ～３０１ｃにそれぞれ対応させて配置すれば、演出制御基板５１０等が各可動枠の動作を制御することによって、所望のリール上の図柄表示領域を容易に変更の対象とすることができる。なお、枠上領域及び枠下領域の双方を変更可能にしたい場合は、リール幅の可動枠を対象リールの枠上用と枠下用に配置すればよい。

【０１６４】

また、これまでは最大でも１段分の枠外領域の開放しか述べていなかったが、リール表示装置５２０では、可動枠５２２の移動幅を変更することによって、２段分又はそれ以上の枠外領域を開放することも可能である。但し、このような場合は、枠部材５０１が形成する下窓５２１ｂの大きさ（特に縦幅）が、開放状態における最大の縦幅を確保していることが必要条件となる。具体的には、下窓５２１ｂの縦幅が、基本表示領域５２３ａの縦幅と可動枠５２２による最大移動幅との合計より大きいことが必要条件となる。

【０１６５】

また、図柄表示領域の変更パターンが、変更の前後で形状が変わることなく移動のみ行われるようなものであった場合（例えば、後述の図１０５（Ｄ）参照）、上可動部材５２２ａ及び下可動枠部材５２２ｂを同じ方向に同じ移動量で移動させるようにしてもよいが、別の方法として、前述したように、形状が固定された枠を移動させるようにしてもよい。

【０１６６】

なお、図柄表示領域の複数箇所が変更される場合、それぞれの箇所で図柄表示領域の区画を変更する可動枠５２２の動作タイミングは、演出制御基板５１０によって制御される。ここで、「複数箇所が変更される場合」とは、複数のリール３０１で図柄表示領域が変更される場合や、同一リールだけの変更でも枠上と枠下のように異なる場所で図柄表示領域が変更される場合を指す。可動枠５２２の動作は、実際には、演出制御基板５１０によって制御される表示枠駆動モータ５２３の作動に依存するため、複数の可動枠５２２が設けられる場合は、可動枠５２２ごとに表示枠駆動モータ５２３を接続する等して、それぞれの可動枠５２２を独立して作動可能に制御してもよい。このようにして、可動枠５２２の動作タイミングに多様性を持たせることにより、図柄表示領域の変更に関する動作パターンを多様化できるため、遊技者の興趣向上に期待できる。

【０１６７】

また、リール表示装置５２０は、遊技者から視認可能な面にＬＥＤやセグ等の表示器を設置するようにしてもよい。また、リール３０１又は図柄に対して照射可能な照射器（照射手段）を設置して、可動枠５２２が移動する際に盤面を点滅させたり、移動後の図柄表示窓５２４の窓枠を点灯装飾したりすることで、図柄表示領域の変更を遊技者に強調した演出を実行することができる。但し、本実施形態のスロットマシン１では、図柄表示領域の変更に伴って現出される特定の図柄組合せをバックライト等で強調するような演出は行わない。このような図柄表示領域内を照射可能な照射手段による効果については、後に詳述する。

【０１６８】

以上のように、本実施形態のスロットマシン１においては、図柄表示領域を変更するためのリール表示装置５２０は、様々な構成で実現することができる。しかし、多様な実現構成による記載の複雑化を避けるために、図柄表示領域の変更に関する以降の説明（特に

後述の［１２］）では、用語に関する特段の指定がない限り、図柄表示領域の変更手段を「可動枠５２２」に統一して表記する。すなわち、以降の説明で「リール表示装置５２０において可動枠５２２の移動によって図柄表示領域が変更される」等と表記するとき、当該リール表示装置５２０は、（１）～（３）で述べた構成のリール表示装置５２０に限定されるのではなく、（４）で述べた他の構成によるリール表示装置５２０も含むものである。

【０１６９】

［９－２．図柄表示窓］

以下では、スロットマシン１におけるリール３０１及び図柄の表示態様について説明する。

【０１７０】

図６１は、通常態様における図柄表示窓付近を拡大したところを示している。ここでいう通常態様とは、可動枠５２２の移動による図柄表示領域の変更が行われていないときのリール表示態様を意味し、スロットマシン１において遊技の大部分は通常態様のリール表示態様で進行する。以後、上述したような通常態様の図柄表示窓５２４によって示される図柄表示領域について、特段の指定がない場合には単に「図柄表示領域」と表現し、可動枠５２２の移動が行われた後の「変更後の図柄表示領域」と区別する際には「通常の図柄表示領域」と表現する。「通常の図柄表示領域」は、例えば図６１に示した図柄表示窓５２４内の領域に相当し、通常形態での遊技において停止図柄が表示される基本表示領域（図５６等に示した基本表示領域５２４ａ）である。また、「変更後の図柄表示領域」についての詳細は別途後述するが、「変更後の図柄表示領域」のうち、基本表示領域の外側（枠外）に拡張される部分については、「枠外図柄表示領域」と表現する。

【０１７１】

図６１に示す図柄表示窓５２４からは、各リール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃの図柄列中の図柄のうち、連続する３つの図柄が視認可能となっている。この図柄が表示されている３つの位置を上から「上段（または上段位置）」（例えば、リール３０１ａの「ベル１図柄」が表示されている位置）、「中段（または中段位置）」（例えば、リール３０１ｂの「リプレイ図柄」が表示されている位置）、「下段（または下段位置）」（例えば、リール３０１ｃの「ベル１図柄」が表示されている位置）という。

【０１７２】

上記のことから、図６１に示した図柄表示窓５２４内では、「リールの数×段数（連続して表示される図柄の個数）」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「リールの数（３）×段数（３）」より図柄表示窓５２４内には最大で９個の図柄を表示させることができる。

【０１７３】

図６１に示したように、図柄表示窓５２４の周囲には、遊技者から視認可能な表示パネルが形成されている。表示パネルは、リール表示窓５２１よりも前方に配置され、例えば、枠部材の一部分であってもよい。表示パネルには、各種のランプが備えられており、そのうち、「ＢＥＴ１」，「ＢＥＴ２」，「ＢＥＴ３」と記されているのがＢＥＴランプ（ベットランプ）６１４である。ＢＥＴランプの数字（上記の「ＢＥＴ１」，「ＢＥＴ２」，「ＢＥＴ３」の１，２，３の数字）はそれぞれベット数（賭け数のこと、賭けたメダルの枚数に応じた数のこと）に対応している。すなわち、「１」は１ベット（賭けたメダルの枚数は１枚）、「２」は２ベット（賭けたメダルの枚数は２枚）、「３」は３ベット（ＭＡＸベットともいう、賭けたメダルの枚数は３枚）に対応しているということである。

【０１７４】

ベット数に応じて有効となる並びが決められている。この「有効となる並び」は有効ラインとも呼ばれる。以下では有効ラインと統一して称する。後述する所定の当選役に対応する図柄の組合せは、一つの有効ライン上に並んで表示されてはじめて当該当選役に対応する図柄の組合せ態様として表示されたと判断されるものである。すなわち、所定の当選役に対応する図柄を構成する各図柄が図柄表示窓５２４内に個々に表示されたとしても、

それぞれの図柄がいずれかの有効ライン上に並んでいなければ（すなわち所定の当選役に対応する図柄の組合せが有効ライン上に並んでいなければ）、所定の当選役に対応する図柄の組合せ態様が表示されたとは判断されないことになる。なお、このように、所定の当選役に対応する図柄の組合せが有効ライン上に並んでいない場合は、バラバラな図柄の組合せ態様（すなわちハズレの図柄の組合せ）が表示されたと判断される。

【０１７５】

次に、ベット数及び有効ラインについて具体的に説明する。一例として、本実施形態のスロットマシン１は、通常の遊技状態では３枚掛けによる遊技が規定又は推奨される（規定数３枚）。但し、ボーナス状態（例えばＣＢ状態）のような特定の遊技状態では１枚掛けや２枚掛けによる遊技が行われる（規定数１枚、２枚）ようにしてもよい。また、有効ラインは、中段の直線型の並び（中段１ライン）とする。具体的には、図６１の図柄表示窓５２４内で「リプレイ図柄－リプレイ図柄－リプレイ図柄」の並びが示された１ライン（中段ライン６２３ａ）に相当する。

【０１７６】

なお、ベット数及び有効ラインは、上記例に限るものではなく、例えば、有効ラインは図柄表示窓５２４内で遊技者から視認可能なラインであればよい。具体的な他の例として、中段以外の複数段の直線型の並び、斜め直線並び、又は、山型やＶ字型の並び等にしてもよい。また、有効ラインの数も１本に限るものではなく、複数本の有効ラインを設定してもよい。さらに、遊技におけるメダルのベット数に応じて有効ライン数が変化するようにしてもよい。

【０１７７】

図６１の図柄表示窓５２４内に表示されている有効ライン上の図柄組合せは、中段ライン６２３ａに表示されている「リプレイ図柄－リプレイ図柄－リプレイ図柄」であり、この図柄組合せは、リプレイ役（再遊技役）に対応する図柄組合せであるので、次ゲームにおいて、メダルを投入することなく自動ベットされ、前回のゲームと同様のゲームを再び実行することが可能となる。なお、本実施形態のスロットマシン１では、各役に対応する図柄組合せとして、有効ライン上にはいずれの役の図柄組合せが表示されたのか一見して把握し難い図柄組合せを表示するようにしてもよい。具体的には例えば、後述する「スイカ＿１」役の当選時、左から順にリール３０１ａが停止された場合には、条件装置「リプ６＿１」が優先的に作動することで、有効ラインである中段ライン６２３ａに「ベル－スイカ－ベル」といった図柄組合せが表示される。このような場合、有効ラインだけを見て何の役に当選したのか（又は入賞したのか）を遊技者が把握することは難しいが、図柄表示窓５２４全体で見れば、右下がりのラインにスイカ図柄が直線型に並ぶように停止表示されることで、スイカ役（スイカリプレイ）の入賞であることを遊技者に用意に把握させることができる。

【０１７８】

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

【０１７９】

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。

【０１８０】

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

【０１８１】

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。

【０１８２】

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。

【０１８３】

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

【０１８４】

［１０．スロットマシンの内部構成］

図６２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ＣＰＵ１１１０をはじめＲＯＭ１１１２、ＲＡＭ１１１４、入出力インタフェース１１１６等が実装されている。

【０１８５】

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

【０１８６】

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。

【０１８７】

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。

【０１８８】

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５２４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。

【０１８９】

また各リール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃの回転に関する基準位置を検出するための位置センサ３３１ａ，３３１ｂ，３３１ｃを有しており、各リール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃにはそれぞれ位置センサ３３１ａ，３３１ｂ，３３１ｃがリール内に対応して設けられている（左リール位置センサ３３１ａ、中リール位置センサ３３１ｂ、右リール位置センサ３３１ｃ）。これら位置センサからの検出信号（インデックス信号）がメイン基

板４０９に入力されることで、メイン基板４０９では各リールの停止位置情報を得ることができる。

【０１９０】

なお、図６２では、リール表示装置５２０の表示枠駆動モータ５２３が、演出制御基板５１０に接続されている。前述したように、表示枠駆動モータ５２３は、図柄表示窓５２４を区画する可動枠５２２の位置を可変にするための駆動装置であり、演出制御基板５１０の制御に従って作動する。演出制御基板５１０は、図柄表示領域を変更する際に、可動枠５２２の移動（具体的な内容として、移動量、移動速度、移動タイミング等）を制御し、当該移動を実現するために必要な駆動力を可動枠５２２に供給するように、表示枠駆動モータ５２３に作動指示を行う。演出制御基板５１０が可動枠５２２の移動を制御するための制御データは、例えばＲＯＭ１１２０に格納され、ＣＰＵ１１１８によって参照される。また、可動枠５２２の移動に関する具体的な制御内容は、例えば、図柄表示領域の変更箇所や変更度合いに基づいて決定されてもよい。なお、移動量については、演出制御基板５１０によって都度算出される必要はなく、例えば、移動量のレベルを示すコマンドを用意しておき、当該コマンドを演出制御基板５１０が表示枠駆動モータ５２３に送信することによって、表示枠駆動モータ５２３から可動枠５２２に適切な駆動力を供給させればよい。

【０１９１】

なお、本実施形態のスロットマシン１において、リール表示装置５２０（特に表示枠駆動モータ５２３や可動枠５２２）の制御元は、演出制御基板５１０に限定されるものではなく、例えば、他の周辺基板（メイン基板４０９以外の基板）に接続されてその接続先基板の制御に従って駆動するように構成されてもよい。また例えば、画像表示装置３００の各構成部品（例えば、各リールの駆動モータや位置センサ等）と同様に、メイン基板４０９に接続されてその制御に従って作動するように構成されてもよい。何れにしても、表示枠駆動モータ５２３の作動は接続先の基板（特にＣＰＵ）によって制御されるため、可動枠５２２の移動も当該基板によって制御されることになる。また、リール表示装置５２０を制御する基板は、可動枠５２２の位置に関する位置情報を取得するようにしてもよく、さらには、当該位置情報を、別の基板に転送するようにしてもよい。

【０１９２】

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

【０１９３】

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

【０１９４】

一方、メイン基板４０９からは、図柄変動表示装置３００やメダル放出装置１１０に対して制御信号が出力される。すなわち、前述した各リール駆動モータ３４１ａ，３４１ｂ，３４１ｃの起動及び停止を制御するための駆動パルス信号がメイン基板４０９から出力

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

【０１９５】

スロットマシン１は、メイン基板４０９の他に演出制御基板５１０を備えており、この演出制御基板５１０にはＣＰＵ１１１８やＲＯＭ１１２０、ＲＡＭ１１２２、入出力インタフェース１１３０、ＶＤＰ（Ｖｉｄｅｏ　Ｄｉｓｐｌａｙ　Ｐｒｏｃｅｓｓｏｒ）１１２４、ＡＭＰ（オーディオアンプ）１１２６、音源ＩＣ１１２８等が実装されている。演出制御基板５１０はメイン基板４０９から各種の指令信号を受け、画像表示体５００の表示や照明装置５０２等の発光（または点灯、点滅、消灯等）及びスピーカ５１２の作動を制御している。

【０１９６】

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。なお、図６２における接続構成は本実施形態のスロットマシンにおける一例に過ぎない。例えばその他の接続構成として、メイン基板４０９だけでなく、メイン基板４０９以外の基板（例えば演出制御基板５１０）も外部中継端子板１３１に接続可能にするようにしてもよく、このような場合、外部中継端子板１３１に接続された各種の基板から、様々な信号を外部中継端子板１３１に送信し、外部中継端子板１３１を介してホールコンピュータ１２００に出力することができる。具体的には、演出制御基板５１０が管理する遊技上の情報（例えば、ＡＴやＡＲＴに関する情報）や、演出制御基板５１０が管理可能な緊急情報（例えば、可動枠５２２等の誤作動や不具合を通知するエラー情報）をホールコンピュータ１２００に出力することができるようになる。

【０１９７】

その他、電源装置１１２には、設定キースイッチ１１２ｔやリセットスイッチ１１２ｕ、電源スイッチ１１２ｖ等が付属している。これらスイッチ類は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１１２ｖは、スロットマシン１への電力供給をＯＮ－ＯＦＦするためのものであり、設定キースイッチ１１２ｔはスロットマシン１の設定（例えば設定１～６）を変更するためのものである。またリセットスイッチ１１２ｕはスロットマシン１で発生したエラーを解除するためのものであり、更には設定キースイッチ１１２ｔとともに設定を変更する際にも操作される。

【０１９８】

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

【０１９９】

前述したとおり、各リール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃには、それぞれリール帯３２

１ａ，３２１ｂ，３２１ｃが付されている（図４６参照）。そして、全てのリール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃを停止させた際に図柄表示窓５２４内に表示される表示内容（有効ライン上に表示された図柄の組合せ態様）から、所定の当選役に対応する図柄の組合せ態様（図柄組合せ）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５２４内で前述の有効ライン（中段ライン６２３ａ）に所定の当選役に対応する図柄組合せが表示されているか否かが判断される。

【０２００】

なお、本例では有効ラインは１本として説明しているが、仮にスロットマシン１が複数の有効ラインを有するとしたときには、当該複数の有効ラインの夫々で当選役に対応する図柄組合せが表示されているか否かが判断される。その結果、複数の当選役の図柄組合せが表示されていると判断された場合は、表示された各当選役に対応する払出数を合算した数量のメダルの払出が行われる。なお、スロットマシン１では、１回あたりのメダルの払出数の上限値として所定枚数（例えば１５枚）を規定することができる。このような場合に、複数の有効ライン上に表示された各当選役に対応する払出数の合算が当該上限値を超えるときは、上限値の所定枚数のメダルが払い出され、上限値の超過分は切り捨てられる。また、上限値の超過分を次回以降のゲームに分割して払い出す等もしない。

【０２０１】

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

【０２０２】

スロットマシン１の図柄には、「赤７図柄」、「青７図柄」、「ＢＡＲ図柄」、「リプレイ図柄」、「ベル図柄」、「スイカ図柄」、「チェリー図柄」、「プラムａ図柄」、「プラムｂ図柄」及び「プラムｃ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」及び「ＢＡＲ図柄」は他の図柄に比べて目立ち易く、識別しやすい図柄となっている。ここでいう識別のし易さとは、リールの回転中や、リールの停止した状態を含めて遊技者が容易に図柄を識別することができる度合いの高さのことをいう。これらの図柄はリールの回転中もその色彩や図柄の大きさから、遊技者が停止操作する際に、これらの図柄が図柄表示窓５２４内に停止されるように狙って停止操作することが容易となっている（すなわち目押しすることが容易である）。

【０２０３】

これらの図柄はそれだけでは象徴的な図柄（図柄１つだけでは当選役に対応しない）に過ぎないものであるが、所定の組合せとなることにより当選役に対応する図柄の組合せとなるものである。すなわち、所定の遊技特典が付与される。以下に、図６３に示された各当選役に対応して許容される図柄の組合せ態様について説明する。

【０２０４】

［１０－１．当選役と図柄の組合せ］

ここで、スロットマシン１の当選役（入賞役と呼ばれるものを含む）と、これに対応する図柄の組合せ（図柄組合せ）について、図６３、図６４、及び図６５～６８を用いて説明する。

【０２０５】

図６３は、当選役の抽選に用いられる抽選テーブルの一例である。図６３に示す抽選テーブル（当たり値判定テーブルともいう）は、予めＲＯＭ１１１２等に格納されている。詳細は後述するが、スロットマシン１ではメイン基板４０９のＣＰＵ１１１０が当選役の抽選を行い、このような抽選は「内部抽選」とも呼ばれる。

【０２０６】

図６４は、図６３に示した各当選役に対応する代表的な停止出目を説明するための図である。当選役に対応する停止出目は、当該当選役が選ばれたときに作動する条件装置に基づいて決定される。図６５～６８は、各条件装置に対応する図柄組合せ及びメダルの払出数等の一例を示す図（その１～その４）であり、これについても予めＲＯＭ１１１２等に

格納されているものである。

【０２０７】

なお、以下に説明する本実施形態のスロットマシン１は、遊技機が備える機能の一例として、押し順小役を利用したＡＴ（アシストタイム）機能を備えるとする。ＡＴ機能を備えた遊技機では、ＡＴの当落が抽選（ＡＴ抽選）によって判定され、当該判定の結果ＡＴに当選した場合は、ＡＴゲームが実行される。ＡＴゲームでは、内部抽選で押し順小役が当選役として選ばれた場合を中心に、最も多いメダルの払出に期待できる適正な押し順を教示することによって、多くのメダルを獲得可能にする。

【０２０８】

また、押し順について補足すると、本実施形態のスロットマシン１では、３本のリール３０１ａ～３０１ｃを用いていることから、その押し順（リール３０１の停止順）は、「左－中－右」、「左－右－中」、「中－左－右」、「中－右－左」、「右－左－中」、「右－中－左」の６通りが存在することになるが、以下の説明ではそれぞれの押し順を、順に、「左順押し」、「左挟み押し」、「中順押し」、「中逆押し」、「逆挟み押し」、「逆順押し」と呼ぶ。また、第１停止させるリールに着目した場合には、押し順は３通りになるが、このような場合の押し順については、リール３０１ａを最初に停止させる「順押し」、リール３０１ｂを最初に停止させる「中押し」、リール３０１ｃを最初に停止させる「逆押し」と呼び分けることにする。

【０２０９】

そして、本実施形態のスロットマシン１では、リール３０１を停止させる停止操作の手順として、ＡＴゲームが行われない期間（非ＡＴ）のように押し順の教示が行われない遊技の際は、左リール３０１ａを最初に停止させる（すなわち、リール停止ボタン２１１ａに対して最初に停止操作を行う）「左押し（「順押し」又は「挟み押し」）」を推奨する。また、中リール３０１ｂや右リール３０１ｃを最初に停止させる等して、このような推奨手順に沿わない停止操作が行われた場合には、ＡＴ抽選の一時的な停止等の遊技者にとって不利な措置を行うようにしてもよい。

【０２１０】

このようなスロットマシン１における停止出目について図６４を参照すると、当選役の多くは、リール停止ボタン２１１（個別にはリール停止ボタン２１１ａ，２１１ｂ，２１１ｃ）の押し順によって、停止出目の態様が異なるようにされている。このような停止出目の態様の差異は、当選役の当選時に作動する複数の条件装置に対して、リール停止ボタン２１１の押し順に基づいた優先順位を設定することによって実現される。また、リール３０１の停止時に有効ライン上に引き込み可能な図柄は、リール停止ボタン２１１に対する停止操作を行った時点のリール３０１の位置に基づいて制限されるため（具体的には例えば、最大４コマまでの引き込みが許容される）、この停止操作のタイミング（押しタイミング）次第で、引き込み可能な図柄と引き込み不能な図柄とが発生する。その結果、停止出目の態様は押しタイミングによっても異なるものであり、押しタイミングに応じた条件装置の優先度も予め設定される。このような条件装置の作動関係については、後で具体例を挙げて説明する（例えば、図６９，図７０）。

【０２１１】

スロットマシン１では、遊技状態に応じて異なる抽選テーブルが用意されており、例えば図６３には、本実施形態のスロットマシン１における遊技状態の一例として、一般状態、ボーナス内部状態、及びボーナス状態が示されている。これらの遊技状態は、メイン基板４０９（特にＣＰＵ１１１０）によって制御される。

【０２１２】

ここで、一般状態は、ボーナスゲーム中でなく、かつ、ボーナスフラグが未成立である通常の遊技状態である。また、ボーナス内部状態は、内部抽選によってボーナス役に当選し、かつ、ボーナス状態に移行せずに（すなわち、ボーナスゲームが開始せずに）当該ボーナス役の当選成立状態が持ち越されている遊技状態である。また、ボーナス状態は、内部抽選によってボーナス役に当選し、当該ボーナス役に対応する図柄組合せが表示された

ことに基づいて移行する特別遊技状態であり、ボーナスゲームが行われる遊技状態である。図６３では、ボーナスの例として「ＣＢ（第二種特別役物）」が設けられているため、遊技状態の遷移としては、一般状態においてＣＢに当選してＣＢに係る条件装置が作動した後、ＣＢ図柄が揃えられてＣＢゲームが開始されるまでの遊技ではボーナス内部状態に制御され、ＣＢゲームが開始される遊技ではボーナス状態に制御される。なお、図６３は、本実施形態のスロットマシン１における抽選テーブルの一例であって、他のボーナスゲームや遊技状態が用意されていてもよい。

【０２１３】

また、図６３に示すように、本実施形態によるスロットマシン１では、遊技状態ごとに各当選役についての当選確率（又は置数）が定められており、遊技状態に応じた抽選テーブルを用いて内部抽選が行われる。そして、スロットマシン１では、内部抽選の結果として何らかの役に当選すると、当選役に応じた条件装置が作動し、作動した条件装置に対応する図柄組合せが有効ライン上に表示されるように、後述するリール停止処理が行われる。そして、有効ライン上に表示された図柄組合せによって何らかの入賞役が示された場合は、当該入賞役に基づいたメダルの払出が行われる。なお、図６３に示す当選役（役番号１～６０）は、それぞれの当選時に異なる組合せで１以上の条件装置が作動するように設定されている。すなわち、当選役ごとに作動する条件装置の組合せは全て異なる。

【０２１４】

また、入賞役を示す図柄組合せの表示に基づいて払い出されるメダルの払出数については、入賞役ごとに異なる払出数を設定できるだけでなく、遊技状態や遊技の掛けメダル数（規定数）に応じて異なる払出数を設定してもよい。また、内部抽選では、遊技の掛けメダル数に応じて、異なる抽選テーブルを用いるようにしてもよい。例えば、本実施形態では、ＣＢゲーム中（ボーナス状態）は規定数を２枚（２枚掛け）とし、それ以外の遊技状態（一般状態及びボーナス内部状態）では規定数を３枚（３枚掛け）とするが、それ以外に例えば、一般状態において１枚掛けや２枚掛けの遊技を選択可能にするような場合には、１枚掛け用の抽選テーブル、並びに２枚掛け用の抽選テーブルを別途用意することが好ましい。

【０２１５】

本実施形態のスロットマシン１では、一の条件装置とリール制御のパターンとが１対１で対応しているので、一の当選役に対して複数のリール制御パターンを用意したい場合には、一の当選役に対して複数の条件が成立する場合もある。このようにすることで、一の当選役に対して、有効ライン上に複数パターンの停止出目（図柄組合せの停止態様）を用意することが可能となる。以下では、まず図６３に示した当選役を種別で大別し、その概要を説明する。

【０２１６】

図６３における役番号１～３０までの当選役は、リプレイ（再遊技役）の当選役である。リプレイ役の当選時には、リプレイの条件装置が作動し、有効ライン（例えば中段ライン６２３ａ）上にリプレイ役に対応する図柄組合せの停止表示が許容され、これに基づいて、後述するリールの停止処理（図９２のステップＳ５）が行われる。スロットマシン１では、リプレイの当選時には、リプレイ役の図柄組合せが必ず有効ライン上に表示されるように制御され、その結果、リプレイ役の特典として、次ゲームにおいて、改めてメダルを投入もしくはベット操作（貯留されたメダルを投入するための操作）をすることなく自動ベットされ、前回のゲームと同様のゲームを再び実行する再遊技が可能となる。

【０２１７】

図６３における役番号３１～４６，５５～５９の当選役は、所謂「小役」の単独当選役である。これらの小役に当選すると、対応する条件装置が作動し、有効ライン上に当該小役に対応する図柄組合せの停止表示が許容され、これに基づいてリールの停止処理が行われる。なお、小役よりも優先順位の高い役に当選していた場合は、当該小役の停止表示が優先されないこともあるが、その点については後述する。そして、リールの停止処理が行われた結果、メダルの払出に対応する所定の図柄組合せが有効ラインに停止した（入賞し

た）場合は、入賞した図柄組合せ（入賞役）に応じたメダルの払出が行われる。
【０２１８】
なお、役番号５９の「ボーナス専用役」は、「ＣＢ」の図柄組合せが揃えられたことを契機として制御されるボーナス状態（具体的には、ＣＢゲーム中）でのみ抽選対象とされる。図６３では、ボーナス状態では１００％の確率でボーナス専用役が当選役として選ばれ、対応する条件装置が作動することで、リールの停止処理後にはボーナス専用役が入賞して所定枚数のメダルが払い出される。
【０２１９】
図６３における役番号４７～５４の当選役「ＣＢ＋ベル」は、ボーナス役と小役との同時当選役（重複役）である。より具体的には、後段で説明する役番号６０のボーナス役「ＣＢ」と、前述の役番号３９～４６の小役「中ベル、右ベル」の何れかとが、同時に当選役として選ばれる。本実施形態のスロットマシン１では、ボーナス役と小役が同時当選した場合には、小役を優先して引き込むよう制御するため、役番号４７～５４の当選役が選ばれたときの代表的な停止形は、役番号３９～４６のベル役と同様となる。リールの停止処理が行われた結果、メダルの払出に対応するベル役の図柄組合せが有効ラインに停止した（入賞した）場合は、入賞した図柄組合せ（入賞役）に応じたメダルの払出が行われる。
【０２２０】
次に、図６３における役番号６０の当選役「ＣＢ」は、ボーナス役である。ボーナス役が当選役として選ばれると、前述の他の当選役の場合と同様に、対応する条件装置が作動し、リール停止処理が行われ、表示された図柄組合せに基づいて特典が付与される。なお、「ＣＢ」は当選フラグを持ち越し可能な役であり、当選ゲームで対応する図柄組合せが表示されなかった（揃えられなかった）としても、次ゲーム以降に当選成立状態が持ち越され、当該図柄組合せが停止されるまで、ボーナス内部状態として遊技が行われる。
【０２２１】
なお、内部抽選の結果が何れの当選役も選ばれない「はずれ」であった場合は、ボーナス役の成立状態が持ち越されている場合を除き、何れの当選役に対応する図柄組合せも停止されることはない。
【０２２２】
また、内部抽選の結果が「はずれ」ではなく、いずれかの役に当選したとしても、当該当選役に対応する図柄の組合せは、後述する引き込み制御を実行可能な範囲で図柄表示窓５２４内（より厳密には有効ライン６２３ａ上）に停止されるように狙って適正なタイミング（押し位置）で停止操作（リール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃを押す操作）が行われないと、有効ライン上に当選役に対応する図柄の組合せを表示させることができない。したがって、抽選の結果、いずれかの役に当選したにもかかわらず、この当選役に対応する図柄の組合せが有効ライン上に表示されなければ、「はずれ」が選ばれたときと同様に、後述するステップＳ６においてゲーム結果がハズレである旨が判定される。なお、本実施形態のスロットマシン１では、何らかの当選役に当選したにもかかわらずゲーム結果がハズレとなる場合に、無作為に「はずれ」の図柄組合せを表示させるのではなく、当該当選役に基づいた入賞を取り零したことを示す所定の図柄組合せ（停止出目）を図柄表示領域に表示させるように制御することにする。そして、このようなハズレ時に表示される図柄組合せ（停止出目）のことを、以下では「零し（又は、零し目）」と呼ぶ。
【０２２３】
具体的には、図６４で「零し」と示された欄を持つ当選役は、リール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃを押すタイミング次第で、所定の図柄組合せを引き込めなかった場合に「零し目」が停止し得る当選役であることを意味する。なお、図６４で「ばらけ」と記載されたものは、停止出目の特徴を遊技者が比較的容易に認識し易い「揃い目」ではなく、一見ばらばらの図柄が組み合わされたような停止出目（所謂「ばらけ目」）が停止し得る当選役であることを意味する。「ばらけ目」は「零し目」とは異なるものであり、詳細についてはベル役の説明で後述する。

【０２２４】
ここで、当選役の同時当選について補足説明する。本実施形態のスロットマシン１では、役番号４７～５４の当選役「ＣＢ＋ベル」のように、当選役の同時当選を設定することができる。同時当選は、１回の抽選機会において複数の当選役が同時に選び出されることを意味し、例えば、複数の小役（例えば、複数のベル役同士）が同時に選び出される場合や、ボーナス役と小役とが同時に選び出される場合がある。
【０２２５】
複数の小役が同時当選した場合は、当該ゲーム（当選ゲーム）で当選したそれぞれの役に対応する条件装置が同時に作動し、予め定められた優先順位（例えば、『再遊技＞小役＞ボーナス』や、『再遊技＞ボーナス＞小役』のような優先順位）に従って当選役の図柄組合せの表示が許容されるなかでリール停止処理が行われ、入賞した役に応じた特典の払い出しが行われる。なお、遊技機の仕様や小役の組合せ、又は有効ラインの設定方法等によっては、同時当選役を共に入賞させるような制御が行われるようにしてもよく、同時入賞が発生した場合には夫々の入賞した役に応じた特典の払い出しが行われる。何れにしても、小役は、当選ゲームでのみ入賞し得る「非持ち越し役」であり、当選ゲームで入賞できなかった当選役の当選成立状態は、次ゲーム以降に持ち越されないことから、小役の同時当選が選ばれたとしても、当選ゲームで入賞できなかった小役に対しては、当該小役に応じたメダルの払い出しは行われない。
【０２２６】
ボーナス役と小役とが同時当選した場合について、このような組合せで選ばれる役は重複役ともいう。ボーナス役と小役とが同時当選した場合も、小役同士の同時当選の場合と同様に、夫々の当選役に対応する条件装置が同時に作動し、予め定められた優先順位（例えば、『再遊技＞小役＞ボーナス』や、『再遊技＞ボーナス＞小役』のような優先順位）に従って当選役の図柄組合せの表示が許容されるなかでリール停止処理が行われ、入賞した役に応じた特典の払出が行われる。但し、ボーナス役については、当選ゲームで対応する図柄組合せが表示されなかったとしても、次ゲーム以降に当該ボーナス役の図柄組合せが表示されるまで当該ボーナス役の当選成立状態が持ち越される「持ち越し役」とすることができる。具体的には、ＣＢは「持ち越し役」である。また、リプレイ役や小役（例えばベル役）は「非持ち越し役」である。このように重複役の当選によって「持ち越し役」と「非持ち越し役」とが同時当選したときも、何れの図柄組合せの表示を許容するかは、リール停止処理によって制御される。そして、当選ゲームで「持ち越し役」に対応する図柄組合せが表示されなかった場合は、「持ち越し役」の当選成立状態は次ゲーム以降に持ち越される。但し、このような「次ゲーム」において、別の小役に当選したときは、「持ち越し役」と「別の小役」との両方が当選成立している状態となるが、この場合は、互いに別の抽選機会（ゲーム）において選び出されているから、重複役には相当しない。また、同時当選役（重複役）とは逆に、１回の抽選機会において一つの役のみが選び出される当選役を単独役と呼ぶ。
【０２２７】
なお、同時当選の場合に何れの当選役に対応する図柄の組合せが優先して有効ライン上に表示されるようになるかは、リール停止処理における優先順位の設定に基づいて決定される。
【０２２８】
以上が図６３に示した当選役の概要であるが、以下では、当選役の種別（ボーナス役、リプレイ役、小役等）ごとに、当選役と図柄組合せ（停止出目）との関係について詳しく説明する。
【０２２９】
［１０－１－１．ボーナス役］
本実施形態のスロットマシン１には、ボーナス役としてＣＢが用意されている。ＣＢ役に当選し、この当選役に対応する図柄の組合せ（「青７」－「ＢＡＲ」－「ＢＡＲ」揃い）が有効ライン上に表示されると、ボーナス状態の遊技状態でＣＢのボーナスゲームが実

行される。ボーナスゲームは、複数ゲームに亘って遊技者がメダルを集中して獲得できる機会が設けられるゲームである。ＣＢのボーナスゲームでは、遊技の規定数を２枚とし、払出数２枚のボーナス専用役が入賞する態様で遊技が進行し、合計４０枚以上の払出が行われたときにボーナスゲームが終了する。ボーナスゲームが終了すると、遊技状態は、ボーナス状態から一般状態に移行する。なお、本例では用いていないが、本実施形態のスロットマシン１では、ＢＢやＲＢ等のような異なる種類のボーナスゲームが用意されてもよい。本例で用いるＣＢのボーナスゲームでは、実質的な遊技メダルの増加は期待できないが、異なる種類のボーナスゲームを用意することによって、比較的短期間に大量の遊技メダルが払い出されるようにすることもできる。例えば、ＢＢゲーム（ＢＢのボーナスゲーム）では合計４６５枚を超えるメダルの払出が行われるまで継続して実行する、といった設定が可能である。

【０２３０】

なお、遊技状態に関して前述したように、ＣＢ役に当選した場合でも、ＣＢ役に対応する図柄組合せ（「青７」－「ＢＡＲ」－「ＢＡＲ」揃い）が有効ライン上に表示されるまでは、ＣＢのボーナスゲームは実行されず、遊技状態は、ＣＢ役の成立状態が持ち越されたボーナス内部状態に制御される。そして、ボーナス内部状態に制御されているときに、内部抽選の結果、リプレイ役や小役に当選した場合は、予め定められた優先順位に従って、表示され得る当選役が決定される。具体的には、当該優先順位が『再遊技（リプレイ役）＞小役＞ボーナス』である場合には、ボーナス内部状態としてＣＢの成立状態が維持されていても、ＣＢの図柄組合せを表示し得る機会は、内部抽選でリプレイ役にも小役にも当選しなかったとき（すなわち、はずれ）に限られる。しかし、本実施形態のスロットマシン１では、図６３に示したように、ボーナス内部状態において内部抽選ではずれとなる割合は極めて小さく設定されている（１／６５５３６）。したがって、ほとんどの遊技において、ＣＢの図柄組合せが表示される機会はなく、遊技状態は、一般状態又はボーナス内部状態に制御される。

【０２３１】

［１０－１－２．リプレイ役］

本実施形態のスロットマシン１には、リプレイ役（再遊技役ともいう）が用意されている。図６５～図６８に示したように、リプレイ役の当選時に作動する条件装置は、図６５～図６８にリプという名前で示した複数の条件装置であり、当選したリプレイ役によって作動する条件装置、及びその優先度が異なる。そして、リプレイ役の当選に基づいて作動した条件装置に対応する図柄組合せ（例えば、「リプレイ」－「リプレイ」－「リプレイ」揃い）が有効ライン上に表示されると、再遊技という遊技特典が付与される。なお、リプレイの図柄組合せが有効ライン上に表示されたとしても、賞としてのメダルは払い出されない。

【０２３２】

このリプレイゲームの遊技特典の特徴は、メダルの払出しを行わない代わりに次回のゲームで新たにメダルを消費する（新たにメダルを掛ける）必要がないことである。またリプレイはメダルの払い出しを伴わない当選役であるため、例えばその当選確率を高くすることにより、当選頻度が高くなったとしてもホールにとっての不利益は少ない。従って、スロットマシン１では、通常状態（一般状態）において、概ね６～７回に１回程度以上で当選する確率としている（図６３の一般状態では、８９８０／６５５３６　１／７．３）。これにより、遊技者が消費するメダルの量（一定時間当たりにつき消費するメダル数）をある程度一定の範囲に保つことが可能となる。つまり、リプレイという当選役にゲーム進行における過剰なメダルの消費を抑える役割を持たせることができるということになる。

【０２３３】

また、各リール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃにリプレイ役に対応する図柄の組合せ態様を構成する図柄をそれぞれ満遍なく配置する（例えば、リプレイ役に対応する図柄の組合せ態様を構成する図柄と、同じくリプレイ役に対応する図柄の組合せ態様を構成する図

柄との間に配置される他の図柄（リプレイ役に対応する図柄の組合せ態様を構成しない図柄）を１個から最大でも４個までにする）ことにより、リプレイ役に対応する図柄の組合せ態様を目押しの必要なく揃えることのできるものとすることができる。

【０２３４】

なお、通常のリプレイ役に対応する図柄の組合せが有効ライン上に表示された場合には、再遊技の特典を付与できるだけであるが、スロットマシン１がＡＲＴやＲＴを備える仕様とするときには、特別なリプレイ役（例えばＡＲＴリプレイ）を設定することによって、ＡＲＴリプレイに対応する図柄の組合せが有効ライン上に表示された場合に、チャンスＲＴ等のような遊技状態に移行する契機として機能させることもできる。

【０２３５】

［１０－１－２－１．多様なリプレイ役］

本実施形態では、リプレイ役として複数種類の当選役が用意されており、遊技の結果として図柄表示領域に表示される図柄組合せは、当選したリプレイ役の種類によって異なる停止態様で示されることがある。このようなリプレイ役の停止態様について、いくつかの例を示して説明する。

【０２３６】

（１）ＢＡＲ＿１

図６９は、ＢＡＲ＿１当選時に作動が許容される条件装置を説明するための図（その１）である。図６９には、リプレイ役であるＢＡＲ＿１（役番号１９）に当選した際に作動する条件装置の一覧が示されている。図６９に示すように、ＢＡＲ＿１が当選役として選ばれた場合には、リプ１，リプ２（リプ２＿１～リプ２＿４），リプ９（リプ９＿１，リプ９＿２），リプ２３（リプ２３＿１～リプ２３＿３），リプ２４（リプ２４＿１，リプ２４＿２），リプ２５，リプ２６（リプ２６＿１，リプ２６＿２）という複数の条件装置が同時に作動する。なお、図６９や後述の図７０等に示される条件装置は、図６５～６８に例示した条件装置に対応している。

【０２３７】

図７０は、ＢＡＲ＿１当選時に作動が許容される条件装置を説明するための図（その２）である。図７０には、ＢＡＲ＿１に当選した際に作動する条件装置（図６９参照）について、図柄の表示に関する表示優先度の一覧が示されている。

【０２３８】

図７０に示す「左－中－右」や「左－右－中」等の欄は、リール３０１の停止順、すなわち、リール停止ボタン２１１の押し順を示しており、ＢＡＲ＿１の当選時に作動する複数の条件装置は、リール停止ボタン２１１の押し順に基づいて、図柄を表示させる条件装置に関する優先度（優先順位）が付けられていることが分かる。

【０２３９】

また、図７０に示す「表示優先度」の高低は、優先的に表示される条件装置の高低を示したものであり、リール停止ボタン２１１に対する停止操作の実行タイミング（押しタイミング）が全てのリールで適正である場合（「目押し時」に相当）、及び、各リールを停止させる途中で何れかのリールの押しタイミングが不適正である場合（「３ｒｄミス時」、「２ｎｄミス時」、「１ｓｔミス時」に相当）に分けることができる。なお、必ず引き込めるように配列された図柄（例えば、リプレイ図柄やベル図柄）を用いた図柄組合せの場合は、上記のような押しタイミングの不適正が生じることはないので、このような場合には表示優先度の詳細区分がなされないことがある。

【０２４０】

なお、図６９において欄の右側に「×印」が付された条件装置（具体的には、リプ９＿１やリプ２４＿２）は、ＢＡＲ＿１の当選時に作動はするものの、図柄を表示させる条件装置としては選ばれない条件装置であることを意味するため、図７０には示されていない。

【０２４１】

そして、上記の図６９及び図７０に基づけば、ＢＡＲ＿１の当選時、リール停止ボタン

２１１をどの押し順で、かつ、どのタイミングで押したかによって、最優先となる条件装置が決まり、当該条件装置に対応する図柄組合せが有効ライン上に停止表示される。

【０２４２】

以下では、ＢＡＲ＿１の当選時に図柄が停止する様子について、一例を挙げて時系列で説明する。図７１～図７３は、ＢＡＲ＿１当選時の図柄の停止態様の一例を説明するための図（その１～その３）である。

【０２４３】

まず、図７１は、ＢＡＲ＿１に当選した際、左、中、右の順でリール３０１を停止させたとき（左順押し）の図柄の停止例を示している。図７０によれば、ＢＡＲ＿１当選時に左順押しでリールの停止操作が行われる場合には、「リプ１」の条件装置が優先的に作動する。

【０２４４】

このときの図柄の停止態様を各リール３０１の停止タイミングごとに見ていくと、まず、リール停止ボタン２１１ａに対する停止操作が行われることで、左列の中段にリプレイ図柄が停止し（図７１（Ａ））、次に、リール停止ボタン２１１ｂに対する停止操作が行われることで、中列の中段にリプレイ図柄が停止し（図７１（Ｂ））、最後に、リール停止ボタン２１１ｃに対する停止操作が行われることで、右列の中段にリプレイ図柄が停止する（図７１（Ｃ））。

【０２４５】

この結果、図７１（Ｃ）に示すように、条件装置「リプ１」に対応する図柄組合せとして、リプレイ図柄揃いが中段ラインに表示され、再遊技の遊技特典が付与される。なお、図示はしないが、ＢＡＲ＿１当選時に左挟み押しでリール３０１が停止されるときも、「リプ１」の条件装置が優先的に作動することから（図７０参照）、左順押しの場合と同様に、中段ラインにリプレイ図柄揃いが表示され、再遊技の遊技特典が付与される。

【０２４６】

次に、図７２は、ＢＡＲ＿１に当選した際、中、左、右の順でリール３０１を停止させたとき（中順押し）の図柄の停止例を示している。図７０によれば、ＢＡＲ＿１当選時に中順押しでリールの停止操作が行われる場合には、「リプ２４＿１」、「リプ２３＿１」、「リプ２３（リプ２３＿１～リプ２３＿３の何れか、という意味。以下同様）」、「リプ２」が作動する。ここで、リール停止の押しタイミングが全てのリールで適正である（目押し時）とすれば、「リプ２４＿１」が優先的に作動する。

【０２４７】

このときの図柄の停止態様を各リール３０１の停止タイミングごとに見ていくと、まず、リール停止ボタン２１１ｂに対する停止操作が行われることで、中列の中段にスイカ図柄が停止し（図７２（Ａ））、次に、リール停止ボタン２１１ａに対する停止操作が行われることで、左列の中段にＢＡＲ図柄が停止し（図７２（Ｂ））、最後に、リール停止ボタン２１１ｃに対する停止操作が行われることで、右列の中段にプラａ図柄が停止する（図７２（Ｃ））。

【０２４８】

この結果、図７２（Ｃ）に示すように、条件装置「リプ２４＿１」に対応する図柄組合せとして、「ＢＡＲ－スイカ－プラａ」の図柄組合せが中段ラインに表示される。このような図柄組合せは、一見してリプレイ役と認識することは難しく、さらには、図柄表示領域全体（上中下段の３段分）にもリプレイ役を容易に認識可能な図柄組合せは表示されないが、再遊技の遊技特典が付与される。

【０２４９】

次に、図７３は、ＢＡＲ＿１に当選した際、中、右、左の順でリール３０１を停止させたとき（中逆押し）の図柄の停止例を示している。図７０によれば、ＢＡＲ＿１当選時に中逆押しでリールの停止操作が行われる場合には、「リプ２６＿１」、「リプ２５」、「リプ２６＿２」、「リプ２」が作動する。ここで、リール停止の押しタイミングが全てのリールで適正である（目押し時）とすれば、「リプ２６＿１」が優先的に作動する。

【０２５０】
このときの図柄の停止態様を各リール３０１の停止タイミングごとに見ていくと、まず、リール停止ボタン２１１ｂに対する停止操作が行われることで、中列の中段にスイカ図柄が停止し（図７３（Ａ））、次に、リール停止ボタン２１１ｃに対する停止操作が行われることで、右列の中段にＢＡＲ図柄が停止し（図７３（Ｂ））、最後に、リール停止ボタン２１１ａに対する停止操作が行われることで、左列の中段にベル図柄が停止する（図７３（Ｃ））。
【０２５１】
この結果、図７３（Ｃ）に示すように、条件装置「リプ２６＿１」に対応する図柄組合せとして、「ベルースイカーＢＡＲ」の図柄組合せが中段ラインに表示される。このような図柄組合せは、中順押しの場合と同様、一見してリプレイ役と認識することは難しいが、再遊技の遊技特典が付与される。
【０２５２】
このように、ＢＡＲ＿１が当選役として選ばれた場合に、リール停止ボタン２１１の押し順や押しタイミングによって様々な図柄組合せが図柄表示領域に表示されることが分かる。
【０２５３】
但し、本実施形態のスロットマシン１では、押し順が教示される場合を除いて、「左順押し」又は「左挟み押し」が推奨されるため、推奨定順による遊技が行われる限りは、ＢＡＲ＿１の当選時に図７２や図７３に示したような図柄の停止態様が見られることはない。そして、本実施形態では、リプレイ役のうち、ＢＡＲ＿１～ＢＡＲ＿７，赤ＢＢ，青ＢＢ（役番号１７～２５）に当選した場合は、左リール３０１ａを最初に停止させる順押しの押し順でリール３０１の停止操作が行われたときに、有効ライン（中段ライン６２３ａ）にリプレイ役に対応する図柄組合せが表示される。
【０２５４】
また、以下に例示する他の当選役の場合も、ＢＡＲ＿１の例と同様に、当選役に基づいて複数の条件装置が優先度を付けられて作動することで、停止操作の押し順や押しタイミングによって、異なった停止態様で図柄組合せが表示される可能性があるが、このような他の当選役の説明において、繰り返しとなる詳細な説明は割愛する。
【０２５５】
（２）枠外１＿Ａ
次に、ＢＡＲ＿１とは別のリプレイ役として、役番号１の枠外１＿Ａに当選した場合の図柄の停止態様について説明する。
【０２５６】
図７４，図７５は、枠外１＿Ａ当選時に作動が許容される条件装置を説明するための図（その１，その２）である。図７４，図７５は、それぞれ、ＢＡＲ＿１当選時に説明した図６９，図７０に対応する図面である。
【０２５７】
図７４によれば、枠外１＿Ａが当選役として選ばれた場合には、リプ２（リプ２＿１～リプ２＿４），リプ４（リプ４＿１～リプ４＿４），リプ５（リプ５＿１，リプ５＿２），リプ１２（リプ１２＿１～リプ１２＿１０），リプ１９（リプ１９＿１～リプ１９＿４），リプ２０（リプ２０＿１～リプ２０＿４）という複数の条件装置が同時に作動する。このうち、リプ１２＿６～リプ１２＿１０は、図柄を表示させる条件装置として選ばれないため、表示優先度をまとめた図７５には示されていない。
【０２５８】
図７４によれば、枠外１＿Ａの当選時に作動が許容される条件装置は、ＢＡＲ＿１当選時の条件装置（図６９）とは一部が異なっており、図７５に示す条件装置の優先度も、ＢＡＲ＿１当選時（図７０）とは異なった設定がなされている。したがって、枠外１＿Ａの当選時は、図７４及び図７５に示した条件装置の作動が行われることによって、ＢＡＲ＿１とは異なる態様で図柄が停止し得ることが分かる。

【０２５９】
図７６～図７８は、枠外１＿Ａ当選時の図柄の停止態様の一例を説明するための図（その１～その３）である。
【０２６０】
まず、図７６は、枠外１＿Ａに当選した際、左順押しでリール３０１を停止させたときの図柄の停止例を示している。図７５によれば、枠外１＿Ａ当選時に左順押しでリールの停止操作が行われる場合には、「リプ４」及び「リプ５」の条件装置が優先的に作動する。実際にリール３０１を停止するときに「リプ４」と「リプ５」の何れの条件装置に対応する図柄組合せを有効ラインに引き込むかは、各リールの押しタイミングによって決定され、より具体的には、リール停止ボタン２１１を押したときのリールの位置に基づいて、引き込み可能な図柄を有する条件装置を判断し、当該条件装置に対応する図柄組合せが停止される。
【０２６１】
図柄の停止態様を各リール３０１の停止タイミングごとに見ていくと、まず、リール停止ボタン２１１ａに対する停止操作が行われることで、左列の中段にリプレイ図柄が停止する（図７６（Ａ））。このリプレイ図柄は、「リプ４」，「リプ５」で共通である。
【０２６２】
次に、リール停止ボタン２１１ｂに対する停止操作が行われたとき、中列の中段に停止する図柄は、「リプ４」の場合はベル図柄、「リプ５」の場合はＢＡＲ図柄かチェリー図柄である。ここで例えば、配列番号９番のＢＡＲ図柄が引き込み可能な範囲内に存在したとすれば、中列の中段にはＢＡＲ図柄が停止する（図７６（Ｂ））。この段階で、図柄を表示することを許容される条件装置は「リプ５＿１」だけになる。
【０２６３】
最後に、リール停止ボタン２１１ｃに対する停止操作が行われると、右列の中段には、「リプ５＿１」の図柄組合せを構成するスイカ図柄が停止する（図７６（Ｃ））。図４６を参照すれば分かる通り、スイカ図柄はどの押しタイミングであっても引き込み可能である（操作時がどの位置であっても４コマ以内に存在する）ので、「リプ５＿１」に対応する図柄組合せは必ず有効ライン上に成立し、再遊技の遊技特典が付与される。
【０２６４】
ここで、枠外１＿Ａはリプレイ役であるが、図７６（Ｃ）では、図柄表示領域全体を見たときに、上段ラインにベル図柄が揃っている。これは、図４６の配列表を参照すれば、左列のリプレイ図柄、中列のＢＡＲ図柄、そして右列のスイカ図柄の上には、それぞれベル図柄が存在するためであり、「リプ５＿１」の条件装置が作動した際には、必ずベル図柄が上段ラインに揃うことになる。「リプ５＿２」の条件装置が作動した際も同様である。このように、再遊技の遊技特典が付与される一方でベル小役のような図柄揃いが表示される停止態様を、本実施形態ではベルリプレイと呼ぶ。一般的には、ベル図柄の揃い表示は、小役入賞を示すことが多いが、ベルリプレイは、あくまで再遊技役である。
【０２６５】
なお、枠外１＿Ａの当選時には、「リプ４」の条件装置に対応する図柄組合せが停止し得ることは前述した通りであるが、この場合には、リプレイを示す図柄揃いが中段ラインに停止するとともに、右下がりラインにベル図柄が揃って表示される（不図示）。また、図７５によれば、枠外１＿Ａの当選時に左挟み押しを行った場合も、優先的に作動する条件装置は左順押しの場合と同じである。以上のことから、枠外１＿Ａの当選時に順押しでリール３０１が停止されたときには、図柄表示領域にはベルリプレイの態様で図柄組合せが表示される。
【０２６６】
一方、図７７は、枠外１＿Ａの当選時に中逆押しでリール３０１を停止させたときの図柄の停止例を示している。停止推移の詳細は省略するが、図７７（Ａ）～（Ｃ）に示したように各リールは停止し、全てのリール３０１が停止した段階では、「リプ２０」の条件装置に対応する図柄組合せとして、左列の中段にはリプレイ図柄が停止し、中列の中段に

は赤７図柄，青７図柄，プラムａ図柄，プラムｂ図柄の何れかが停止し、右列の中段にはスイカが停止する。このような図柄組合せの表示に基づいて、再遊技の遊技特典が付与される。しかし、図７７（Ｃ）に示すように、中逆押しの停止操作を行った場合には、図柄表示領域内にベル図柄揃いは現出せず、ベルリプレイの停止態様とはならない。

【０２６７】

また、図７８は、枠外１＿Ａの当選時に逆挟み押しでリール３０１を停止させた時の図柄の停止例を示している。図７８（Ａ）～（Ｃ）では、目押し時の停止態様として「リプ１２＿３」の条件装置に対応する図柄組合せが有効ラインに停止する様子が示されており、再遊技の遊技特典が付与されることになるが、この場合も図７７に示した停止態様と同様、ベルリプレイの停止態様とはならない。

【０２６８】

このように、枠外１＿Ａが当選役として選ばれた場合に、リール停止ボタン２１１の押し順や押しタイミングによって様々な図柄組合せが図柄表示領域に表示されることが分かる。特に、リール停止ボタンの押し順が、推奨手順である順押し（左順押し又は左挟み押し）の場合には、図柄表示領域にベルリプレイの態様で図柄組合せが表示され、その他の押し順の場合にはベルリプレイの態様にならないことが特徴的である。

【０２６９】

そして、本実施形態では、図６４にまとめて示したように、リプレイ役のうち、枠外１＿Ａ，Ｂ～枠外８＿Ａ，Ｂ（役番号１～１６）に当選した場合は、上述のベルリプレイ態様での停止出目が現出される。

【０２７０】

（３）弱チェリー

次に、役番号２６の弱チェリーに当選した場合の図柄の停止態様について説明する。

【０２７１】

図７９，図８０は、弱チェリー当選時に作動が許容される条件装置を説明するための図（その１，その２）である。図７９，図８０は、それぞれ、ＢＡＲ＿１当選時の図６９，図７０、並びに枠外１＿Ａ当選時の図７４，図７５に対応する図面である。

【０２７２】

図７９及び図８０によれば、弱チェリーが当選役として選ばれた場合には、全ての押し順や押しタイミングに拘わらず、リプ３（リプ３＿１～リプ３＿１２）の複数の条件装置が同時に作動する。表示優先度は特に設けられず、リプ３＿１～リプ３＿１２のうちの引き込み可能な図柄を有する条件装置が選択される。

【０２７３】

図８１，図８２は、弱チェリー当選時の図柄の停止態様の一例を説明するための図（その１，その２）である。

【０２７４】

まず、図８１は、弱チェリーに当選した際、左順押しでリール３０１を停止させたときの図柄の停止例を示している。図８１（Ａ）～図８１（Ｃ）に示す停止推移は、押しタイミングに基づいて最終的に「リプ３＿１」の条件装置に対応する図柄組合せが停止するときの様子である。

【０２７５】

まず、リール停止ボタン２１１ａに対する停止操作が行われたとき、左列の中段に赤７図柄（配列番号２番）が停止する（図８１（Ａ））。この赤７の下段には、配列の構成上、チェリー図柄が停止することになる。次に、リール停止ボタン２１１ｂに対する停止操作が行われたとき、中列の中段にベル図柄（例えば、配列番号５番）が停止する（図８１（Ｂ））。このベル図柄の下段にも、配列の構成上、チェリー図柄が停止する。そして、最後に、リール停止ボタン２１１ｃに対する停止操作が行われると、右列の中段にチェリー図柄（配列番号２０番）が停止する（図８１（Ｃ））。この結果、中段ラインには「赤７－ベル－チェリー」という「リプ３＿１」の条件装置に対応する図柄組合せが表示されることで、再遊技の遊技特典が付与される。

【０２７６】
ここで、図８１（Ｃ）を参照すると、図柄表示領域全体では、下段ラインの右列以外、すなわち、左列及び中列にチェリー図柄が並んでいる様子が分かるものであり、このような停止態様を、本実施形態ではチェリーリプレイと呼ぶ。一般的には、チェリー図柄は所定個数が図柄表示領域に停止することによって、何らかの特典付与が示唆されやすい図柄である。したがって、チェリーリプレイの停止態様が示されることによって、リプレイ役でありながら、チェリー図柄の存在を意識させることができる。
【０２７７】
一方、図８２は、弱チェリーの当選時に左順押しでリール３０１を停止させたときの別の図柄停止例を示している。図８２（Ａ）～図８２（Ｃ）に示す停止推移は、図８１の押しタイミングとは異なる押しタイミングで停止操作が行われた場合の一例であり、最終的に「リプ３＿５」の条件装置に対応する図柄組合せが停止するときの様子である。
【０２７８】
このとき、まず、リール停止ボタン２１１ａに対する停止操作が行われたとき、左列の中段に青７図柄（配列番号１２番）が停止する（図８２（Ａ））。この青７の下段には、配列の構成上、チェリー図柄は停止しない。次に、リール停止ボタン２１１ｂに対する停止操作が行われたとき、中列の中段にベル図柄（例えば、配列番号５番）が停止する（図８２（Ｂ））。このベル図柄の下段には、配列の構成上、チェリー図柄が停止する。そして、最後に、リール停止ボタン２１１ｃに対する停止操作が行われると、右列の中段にチェリー図柄（配列番号２０番）が停止する（図８２（Ｃ））。この結果、中段ラインには「青７－ベル－チェリー」という「リプ３＿５」の条件装置に対応する図柄組合せが表示されることで、再遊技の遊技特典が付与される。
【０２７９】
ここで、図８２（Ｃ）を図８１（Ｃ）と比較すると、図柄表示領域全体の停止出目について、図８２（Ｃ）の場合は、左列の中段に停止した図柄が青７図柄であるため、チェリーが枠内に停止せず、全体的にチェリーリプレイの停止態様を現出することができていない。このことから、弱チェリーの当選時には、左リールの押しタイミングによっては、チェリーリプレイの停止態様とはならないことが分かる。
【０２８０】
以上に述べてきたように、本実施形態のスロットマシンでは、様々な種類のリプレイ当選役が用意されている。何れのリプレイ当選役が選ばれた場合も、有効ライン上には再遊技を示す図柄組合せが停止されるが、一部のリプレイ当選役（例えばベルリプレイやチェリーリプレイ）の場合は、さらに、基本表示領域内に特定の図柄組合せを示す（ライン上の図柄揃いに限定されず、特定図柄が特定位置に停止することを含む）という特徴を有している。
【０２８１】
このような「一部のリプレイ当選役」に含まれるリプレイ当選役としては、上記で例示したベルリプレイやチェリーリプレイ以外にも、「スイカリプレイ（役番号２７，２８）」や「チャンスリプレイ（役番号２９，３０）」等が用意されている。そして、夫々のリプレイ役の当選時には、当該当選したリプレイ役に基づいた図柄組合せが基本表示領域内に停止表示される。このような複数種類のリプレイ役を用意する効果としては、例えば、当選したリプレイ役の種類に応じて特典の付与に関する期待度（例えば、ＡＴゲームへの当選期待度や、ＡＴゲーム中のゲーム数上乗せに関する期待度）が異なるように設定することで、どのリプレイ役に当選するかによる差別化を図ることができる。また、当選したリプレイ役の種類によって図柄組合せの停止態様が異なることで、どのリプレイ役に当選したかを遊技者が認識しやすくできるため、特典の付与にどの程度期待できるかという目安を与える効果もある。
【０２８２】
［１０－１－３．ベル役］
次に、入賞役としてのベル役について説明する。このベル役は、当選時にメダルの払出

が期待できる入賞役である。本実施形態では、何種類かのベル役が用意されており、以下ではその一例を具体的に説明する。

【０２８３】

［１０－１－３－１．共通ベル］

まず、当選時の入賞度合い（入賞率、及び入賞に基づくメダルの払出枚数）がリール３０１の押し順によって変化しない共通ベルについて説明する。

【０２８４】

図６３に示した役番号５５の「強ベル」は、その当選時に、リール３０１をどのような順番や位置で停止させても、１０枚のメダル払出に期待できる押し順不問のベル役である。強ベルに当選した際は、ベル１，ベル２の条件装置が作動することによって、リール停止ボタン２１１の押し順がどのような順番であろうと、有効ライン上に強ベルの図柄組合せ（ＣＢベルの図柄組合せを含む）が表示され、１０枚のメダルが払い出される。

【０２８５】

図８３，図８４は、強ベル当選時に作動が許容される条件装置を説明するための図（その１，その２）である。図８３，図８４は、それぞれ、ＢＡＲ＿１当選時の図６９，図７０、並びに枠外１＿Ａ当選時の図７４，図７５等に対応する図面である。

【０２８６】

図８３及び図８４によれば、押し順不問のベル役である強ベル（役番号５５）が当選役として選ばれた場合には、ベル１，ベル２（ベル２＿１～ベル２＿９）の複数の条件装置が同時に作動する。そして、押し順が順押し又は中押しである場合は、押しタイミングに拘わらずベル１の条件装置が優先的に作動し、押し順が逆押しである場合は、ベル２、押しタイミングに拘わらずベル２の条件装置が優先的に作動する。

【０２８７】

図８５は、強ベル当選時の図柄の停止態様の一例を説明するための図である。図８５には、強ベル当選時に左順押しでリール３０１を停止させたときの図柄の停止例が示されている。図８５（Ａ）～図８５（Ｃ）に示す停止推移は、押しタイミングに拘わらず最終的に「ベル１」の条件装置に対応する図柄組合せが停止するときの様子である。

【０２８８】

まず、リール停止ボタン２１１ａに対する停止操作が行われたとき、左列の中段にベル図柄（例えば、配列番号４番）が停止する（図８５（Ａ））。次に、リール停止ボタン２１１ｂに対する停止操作が行われたとき、中列の中段にベル図柄（例えば、配列番号５番）が停止する（図８５（Ｂ））。そして、最後に、リール停止ボタン２１１ｃに対する停止操作が行われると、右列の中段にベル図柄（配列番号４番）が停止する（図８５（Ｃ））。この結果、中段ラインには「ベル－ベル－ベル」というベル図柄揃いが表示され、これは、「ベル１」の条件装置に対応する図柄組合せであるため、１０枚のメダル払出の遊技特典が付与される。

【０２８９】

なお、上記の説明では、各列の中段に停止するベル図柄を配列番号で例示したが、リール３０１の各リールにおいて、ベル図柄は、最大でも４個以内の別図柄を挟んで配置されているため（図４６参照）、どの押しタイミングで停止操作が行われても、何れかのベル図柄を有効ライン上に引き込み可能である。

【０２９０】

また、図示はしないが、強ベル当選時に、他の押し順として左挟み押し又は中押し（中順押し又は中逆押し）で停止操作が行われた場合も、ベル１の条件装置が優先的に作動することから、図８５と同様に中段ラインにベル図柄が揃って停止する。また、強ベル当選時に、右押し（逆挟み押し又は逆順押し）で停止操作が行われた場合は、ベル２の条件装置が優先的に作動することから、左列及び中列の中段にベル図柄が並び、右列の中段にはベル図柄以外の各図柄が停止する（ＣＢベルの図柄組合せ）。ＣＢベルの図柄組合せも、どの押しタイミングで停止操作が行われても対象図柄を有効ライン上に引き込み可能である。そして、ＣＢベルの図柄組合せの場合も、ベル揃いのときと同様に１０枚のメダル払

出の遊技特典が付与される。
【０２９１】
このように、強ベルの当選時は、押し順によって表示される図柄組合せが多少異なる（逆押しの場合のみＣＢベルの図柄組合せ）ものの、遊技特典として払い出されるメダル枚数は同じであり、さらに言えば、通常時は順押しでの操作手順が推奨されることから、安定的に１０枚のメダル払出に期待できる押し順不問の当選役といえ、後述の押し順ベルと対比した表現として「共通ベル」と呼ぶこともできる。
【０２９２】
［１０－１－３－２．押し順ベル］
次に、当選時の入賞度合い（入賞率、及び入賞に基づくメダルの払出枚数）がリール３０１の押し順によって変化し得る押し順ベルについて説明する。
【０２９３】
図６３に示した役番号３１～４６のベル役は、その当選時に、リール停止ボタン２１１の押し順や押しタイミングによって、図柄表示領域（より厳密には有効ライン）に停止表示される図柄組合せ（停止出目）が変わり、その結果、賞として払い出されるメダル枚数が異なる小役である。なお、役番号４７～５４の「ＣＢ＋ベル」役は重複役であるが、ボーナス役よりも小役が優先して引き込まれる制御によって、実際の停止出目は役番号３９～４６のベル役と同様に制御されるため、説明を省略する。
【０２９４】
一般に、リール停止ボタン２１１の押し順によって停止出目が変わる小役は、押し順小役と呼ばれ、押し順に関する選択数を付加して呼ばれることもある。例えば、役番号３１～３８のベル役は、その当選時に、第１停止リール及び第２停止リールが適正な押し順である場合に、最も多いメダルの払出に期待できるベル役とされており、「左－中－右」、「左－右－中」、「中－左－右」、「中－右－左」、「右－左－中」、「右－中－左」の６通りの押し順のうちに、適正な１通りの押し順が含まれることから、６択ベルと呼ぶことができる。また、役番号３９～４６のベル役は、その当選時に、第１停止リールが適正な押し順である場合に、最も多いメダルの払出に期待できるベル役とされており、左リール３０１ａを最初に停止させる「順押し」、中リール３０１ｂを最初に停止させる「中押し」、右リール３０１ｃを最初に停止させる「逆押し」の３通りのうちに、適正な１通りの押し順が含まれることから、３択ベルと呼ぶことができる。なお、押し順小役に関する「適正」「不適正」とは、最も多くのメダルの払出に期待できる押し順に関しての「適正」「不適正」という意味であり、通常時の遊技における推奨手順（順押し）における適正／不適正とは異なる。
【０２９５】
以下では、このような押し順小役のベル役（押し順ベル）の一例として、役番号３９の中ベル＿１が当選役として選ばれた場合について説明する。中ベル＿１は、中ベル＿２～中ベル＿４（役番号４０～４２）の当選時と同様に、中押しで停止操作が行われた場合に、最も多いメダルの払出に期待できる当選役であり、その他の押し順で停止操作が行われた場合には、中押しの場合よりも少ないメダルが払い出されるか、又はメダル払出が行われない。
【０２９６】
（１）適正な押し順
図８６，図８７は、中ベル＿１当選時に作動が許容される条件装置を説明するための図（その１，その２）である。図８６，図８７は、それぞれ、ＢＡＲ＿１当選時の図６９，図７０、並びに枠外１＿Ａ当選時の図７４，図７５等に対応する図面である。
【０２９７】
図８６及び図８７によれば、中押しを適正な押し順とする押し順小役である中ベル＿１（役番号３９）が当選役として選ばれた場合には、ベル３，ＡＴ１，ＡＴ６，ＡＴ１９，ＡＴ２１の複数の条件装置が同時に作動する。そして、適正な押し順である中押しで停止操作が行われる場合には、押しタイミングに拘わらずベル３の条件装置が優先的に作動す

る。また、不適正な押し順である順押しで停止操作が行われる場合には、ＡＴ１及びＡＴ６の条件装置が優先的に作動する。なお、図８７の順押しの欄には「零し１」及び「零し２」という記載があるが、これについては後述の図８９で説明する。また、不適正な押し順である逆押しで停止操作が行われる場合には、ＡＴ１９及びＡＴ２１の条件装置が優先的に作動する。

【０２９８】

図８８～図９０は、中ベル＿１当選時の図柄の停止態様の一例を説明するための図（その１～その３）である。

【０２９９】

まず、図８８には、中ベル＿１当選時に中順押しでリール３０１を停止させたときの図柄の停止例が示されている。このとき、「ベル３」の条件装置が優先的に作動し、リール停止ボタン２１１ｂに対する停止操作が行われたとき、中列の中段にベル図柄（例えば、配列番号５番）が停止する（図８８（Ａ））。次に、リール停止ボタン２１１ａに対する停止操作が行われたとき、左列の中段にスイカ図柄（例えば、配列番号５番）が停止する（図８５（Ｂ））。ここで、図４６を参照すれば、左リール３０１ａにおいてスイカ図柄の下段には必ずベル図柄が停止する。そして、最後に、リール停止ボタン２１１ｃに対する停止操作が行われると、右列の中段にスイカ図柄（例えば、配列番号３番）が停止する（図８８（Ｃ））。ここでも、図４６を参照すれば、右リール３０１ｃにおいてスイカ図柄の上段には必ずベル図柄が停止する。

【０３００】

この結果、中ベル＿１当選時に中順押しで停止操作が行われた場合、中段ラインには「スイカ－ベル－スイカ」という「ベル３」の条件装置に対応する図柄組合せが表示されるため、３枚のメダル払出の遊技特典が付与される。さらにこのとき、図８８（Ｃ）に示すように、図柄表示領域の右上がりライン上にベル図柄揃いが表示されることになり、遊技者に対しては右上がりラインにベル揃いが表示されたことによって３枚のメダル払出が行われたように認識させることができる。中ベル＿１当選時に中逆押しで停止操作が行われた場合も、ベル３の条件装置が優先的に作動することで、図８８（Ｃ）と同様な図柄組合せが表示され、３枚のメダル払出の遊技特典が付与される。

【０３０１】

（２）不適正な押し順

一方、図８９には、中ベル＿１当選時に左順押しでリール３０１を停止させたときの図柄の停止例が示されている。このとき、「ＡＴ１」及び「ＡＴ６」の条件装置が優先的に作動するが、以下ではまず、「ＡＴ１」の条件装置に対応する図柄組合せが引き込まれる場合を説明する。リール停止ボタン２１１ａに対する停止操作が行われたとき、左列の中段にリプレイ図柄（例えば、配列番号３番）が停止する（図８９（Ａ））。このとき、図４６を参照すれば、左リール３０１ａにおいてリプレイ図柄の上段には必ずベル図柄が停止する。次に、リール停止ボタン２１１ｂに対する停止操作が行われたとき、中列の中段に赤７図柄（配列番号２番）が停止する（図８９（Ｂ））。ここで、図４６を参照すれば、中リール３０１ｂにおいて赤７図柄の上下段にはベル図柄は存在しないため、中列にはベル図柄が停止することはない。そして、最後に、リール停止ボタン２１１ｃに対する停止操作が行われると、右列の中段にチェリー図柄（配列番号２０番）が停止する（図８９（Ｃ））。ここでも、図４６を参照すれば、右リール３０１ｃにおいてチェリー図柄の下段には必ずベル図柄が停止する。

【０３０２】

この結果、図８９（Ｃ）に示すように、中段ライン上には「リプレイ－赤７－チェリー」という「ＡＴ１」の条件装置に対応する図柄組合せが表示されることから、１枚のメダル払出の遊技特典が付与される。

【０３０３】

ここで、図８９（Ｃ）では、図８５（Ｃ）のように図柄表示領域においてベル図柄の揃い態様は見られず、他の図柄による揃い態様も見られない。このような停止出目は、遊技

者視点で見れば、何の役も揃っていないように見えるため、「ばらけ目」と呼ぶことができる。本実施形態では、押し順小役の当選時に不適正な押し順で停止操作が行われたときに、「ばらけ目」を停止させることによって、適正な押し順のときにベル図柄が揃うのと比べて、得られる遊技特典の度合いが低いことを示す効果を実現している。実際に、図８９（Ｃ）のばらけ目の場合は、１枚のメダル払出しか行われない。

【０３０４】

なお、中ベル＿１の当選時に左順押しを行った場合、リール停止ボタン２１１ｂに対する押下操作を行ったタイミングでの中リール３０１ｂの位置が赤７図柄を引き込み可能でない場合には、「ＡＴ１」の条件装置に対応する図柄組合せを引き込むことはできない。このとき、例えば、中リール３０１ｂの位置が青７図柄（配列番号１２番）を引き込み可能な位置であれば、「ＡＴ６」の条件装置に基づいて中列の中段に青７図柄を停止させるとともに、右リール３０１ｃの停止時には、右列の中段にプラムａ図柄を停止させることで、「ＡＴ６」の条件装置に対応する図柄組合せを表示して、１枚のメダル払出の遊技特典が付与される。この場合も、中リール３０１ｂにおいて青７図柄の上下段にはベル図柄が存在しないことから、図柄表示領域にベル図柄の揃い態様は表示されず、ばらけ目が表示されることが明らかである。

【０３０５】

（２－１）不適正な押し順による零し目

中ベル＿１の当選時に左順押しを行った場合の図柄停止例を説明したが、この他にも、リール停止ボタン２１１ｂに対する押下操作を行ったタイミングによっては、中リール３０１ｂの位置が赤７図柄又は青７図柄の何れも引き込めない位置となることがある。具体的には、引き込み可能な範囲を図柄４個分（４コマ）とすると、当該停止操作が行われたときに中段に位置する中リール３０１ｂの図柄が、配列番号３番～７番、又は１３番～１７番であった場合に、中列の中段に赤７図柄又は青７図柄のどちらも引き込むことができない。

【０３０６】

このように、所定の条件装置が作動している状況にあって、押しタイミングによって当該条件装置に対応する図柄組合せを引き込むことができない場合には、メイン基板４０９は、「零し目」を停止させるリール制御を実行し、例えば、中ベル＿１の当選時には、図８７に示した「零し１」及び「零し２」に対応する図柄組合せを有効ライン上に停止させることができる。

【０３０７】

ここで、零し目とは、上述してきた条件装置と同様に、所定の当選役の当選時に作動して引き込み制御の対象となるものであるが、その対応する図柄組合せが有効ライン上に表示されても、メダルの払出という遊技特典は付与されない。リールの停止制御において、零し目の作動中において、優先的に作動している条件装置に対応する図柄組合せを引き込み不能なタイミングでリール停止ボタン２１１への停止操作が行われたとき、当該零し目に対応する図柄組合せが引き込まれる。なお、本実施形態のスロットマシン１では、零し目に対応する図柄組合せが有効ライン上に停止した際に、図柄表示領域における何れの直線ライン上にも、何れの図柄による揃い態様も表示されない「ばらけ目」とすることで、何かの役が停止したような印象を遊技者に与えないように工夫している。但し、「ＡＴ１」～「ＡＴ２１」等の条件装置に対応する図柄組合せによって示される「ばらけ目」は、１枚ながらメダルの払出が行われるのに対し、「零し目」の場合はメダルの払出がない点が異なる。

【０３０８】

図９１は、零し目の図柄組合せの一例を説明するための図である。図９１には、本実施形態のスロットマシン１で出現し得る零し目の一例として、「零し１」～「零し３」を挙げ、夫々に対応する図柄組合せを示している。例えば、「零し１」の場合は、有効ライン上に「リプレイ－ベル－ベル」という図柄組合せが表示されるとともに、図柄表示領域における何れの直線ライン上にも、何れの図柄による揃い態様も表示されない。

【０３０９】
図９０には、中ベル＿１当選時に左順押しでリール３０１を停止させたときに零し目（零し１）が停止する例を示している。前述したように、中ベル＿１当選時には、「ＡＴ１」及び「ＡＴ６」の条件装置が優先的に作動する。これらの条件装置に対応する図柄組合せのうち、第１停止される左リール３０１ａのリプレイ図柄は、常に有効ラインに引き込み可能であるから、第１停止の時点では零し目の停止は決定されず、左列の中段にはリプレイが停止する（図９０（Ａ））。しかし、第２停止される中リール３０１ｂにおいて、「ＡＴ１」の赤７図柄も「ＡＴ６」の青７図柄も引き込めなかったとすると、零し目（零し１又は零し２）の停止が決定する。ここで、引き込み可能な図柄として、例えば配列番号５番のベル図柄が存在したとすると、零し１に対応する図柄として当該ベル図柄が中列の中段に停止する（図９０（Ｂ））。そして最後に、リール３０１ｃの停止時には、零し１に対応する図柄（図９１の「零し１」参照）として、右列の中段にベル図柄（例えば、配列番号４番）が停止する（図９０（Ｃ））。
【０３１０】
図９０（Ｃ）に示されるように、有効ライン上には、「零し１」に対応する図柄組合せ「リプレイ－ベル－ベル」が表示されるが、このときの図柄表示領域における図柄の停止態様を見ると、左列及び中列にベル図柄が右下がりに並ぶものの、右列ではベル図柄は中段に停止されるために、ベル図柄の揃い態様とはならない。また、他の図柄による揃い態様も一切表示されない。このような零し目による図柄の停止態様は、ベル揃いまで一歩及ばずに揃いきれなかったような印象を遊技者に与え得るものであり、遊技結果の特典としてもメダルは払い出されない。
【０３１１】
このように、押し順ベルは、その当選時に、適正な押し順で停止操作が行われた場合と、不適正な押し順で停止操作が行われた場合とで、入賞時のメダルの払出枚数に差異を付けることができる。この差異は、図柄表示領域の停止出目からも判断することができる（ベル揃いとばらけ目）。さらに、特に不適正な押しタイミングで停止操作が行われた場合には、メダルの払出を受けられる入賞役の入賞を取り零すような制御も可能であり、この場合には零し目が表示される。
【０３１２】
（３）押し順ベルの利用
なお、上述した中ベル＿１は３択ベルであったが、役番号３１～３８のベル役のように６択ベルでも同様に、適正な押し順と不適正な押し順によってメダルの払出枚数に差異を付けることが可能であり、さらに、入賞を取り零す場合に零し目を表示させることも可能である。但し、本実施形態のスロットマシン１では、６択ベルが適正な押し順で停止操作された場合には、「ＡＴ」の条件装置ではなく、「ベル１」の条件装置を優先的に作動させることとする。強ベル当選時に関して説明したように、「ベル１」の条件装置に対応する図柄組合せ（中段ベル揃い）は、必ず有効ライン上に引き込むことができるため、６択ベルが適正な押し順で停止操作された場合には、３択ベルの場合の３枚のメダル払出ではなく、１０枚のメダル払出が行われる。なお、６択ベルについても、不適正な押し順で停止操作が行われたときは、３択ベルと同様に、「ばらけ目」を表示する「ＡＴ１」～「ＡＴ２１」の条件装置が作動するようにして、押しタイミングによって取り零した場合には、零し目を表示するようにすればよい。
【０３１３】
このような本実施形態のスロットマシン１によれば、３択ベルの当選時に適正な押し順で停止操作が行われたとしても、規定数３枚の遊技結果として３枚のメダル払出がなされるだけであるのに対し、６択ベルの当選時に適正な押し順で停止操作が行われた場合には、規定数３枚の遊技結果として１０枚のメダル払出がなされることから、遊技者の手持ちメダルを増加させることができる。
【０３１４】
また、図６４に示したように、本実施形態における押し順ベルの適正な押し順は、第１

停止リールが左リール３０１ａ以外に限定されている。しかし、前述したように本実施形態では通常の遊技状態において左リール３０１ａを第１停止とする順押しを推奨手順にしているため、通常の遊技状態では、押し順ベルに当選したとしても、遊技者が推奨手順で遊技している限りは適正な押し順での停止操作とはならず、３枚又は１０枚のメダル払出を付与されることはない。すなわち、通常の遊技状態では、押し順ベルに当選したとしても、「ＡＴ１」～「ＡＴ２１」の条件装置が優先的に作動するため、遊技特典としてのメダル払出は、「ばらけ目」の表示に基づく１枚の払出か、もしくは「零し目」の表示に基づく払出なしの何れかしか付与されない。

【０３１５】

しかし、本実施形態のスロットマシン１はＡＴ機能を有しており、ＡＴゲーム中に適正な押し順が教示され、当該教示に従った停止操作が行われることによって、遊技者は多くのメダル払出（１０枚又は３枚）を容易に受けることができる。すなわち、本実施形態において、上述した押し順ベルは、ＡＴゲーム用に設けられた当選役といえる。なお、非ＡＴ時の通常の遊技状態において、遊技者が推奨手順と異なる停止操作を行ってメダルを不当に得てしまった場合には、ＡＴ抽選の一時的な停止等の措置を行うことで、全体的なメダル払出の期待値を適正に調整する。

【０３１６】

［１０－１－４．チェリー役］

入賞役としてのチェリー役について説明する。本実施形態において、当選時に入賞することによってメダルの払出が行われるチェリー役は、役番号５６の強チェリー及び役番号５７の中段チェリーである。図示はしないが、各チェリー役当選時の図柄停止態様について簡単に説明する。

【０３１７】

強チェリー当選時には、「チェリー１」及び「１枚役１」の条件装置が作動し、最も理想的な停止タイミングで停止操作が行われた場合は、図柄表示領域の下段ライン上にチェリー図柄が並ぶように各列の図柄を停止させて、３枚のメダル払出を行う。また、少なくとも左列の下段にチェリー図柄を引き込み可能な押しタイミングで左リール３０１ａの停止操作が行われた場合には、少なくとも左列の下段にチェリー図柄が表示されるような所定の図柄組合せを表示させて、３枚のメダル払出を行う。以上の２通りの停止態様は、「チェリー１」の条件装置に基づく。また、左列の下段にチェリー図柄を引き込めない押しタイミングで左リール３０１ａの停止操作が行われた場合には、「１枚役１」の条件装置に基づいた図柄組合せが表示され、１枚のメダル払出を行う。

【０３１８】

中段チェリー当選時には、「チェリー２」及び「１枚役２」の条件装置が作動し、最も理想的な停止タイミングで停止操作が行われた場合は、図柄表示領域の中段ライン（すなわち有効ライン）上にチェリー図柄が並ぶように各列の図柄を停止させて３枚のメダル払出を行う。また、少なくとも左列の中段にチェリー図柄を引き込み可能な押しタイミングで左リール３０１ａの停止操作が行われた場合には、少なくとも左列の中段にチェリー図柄が表示されるような所定の図柄組合せを表示させて、３枚のメダル払出を行う。以上の２通りの停止態様は、「チェリー２」の条件装置に基づく。また、左列の中段にチェリー図柄を引き込めない押しタイミングで左リール３０１ａの停止操作が行われた場合には、「１枚役２」の条件装置に基づいた図柄組合せが表示され、１枚のメダル払出を行う。

【０３１９】

このように、入賞役としてのチェリー役の当選時には、左リール３０１ａのチェリー図柄を図柄表示領域に表示可能な停止操作が行われた場合は、チェリー役の入賞として３枚のメダル払出を行う一方、左リール３０１ａのチェリー図柄を引き込めない位置で停止操作が行われた場合は、ばらけ目の態様で１枚役を入賞させるものである。本実施形態では、１枚役が入賞する可能性がある当選役は、上記のチェリー役又は後述の弱チャンス役に限っているため、仮にチェリー役当選時にチェリー図柄を停止させられなかったとしても、チェリー役又は弱チャンス役の何れかに当選したことを遊技者に認識させることができ

る。
【０３２０】
［１０－１－５．チャンス役］
入賞役としてのチャンス役について説明する。図６４等に示したように、本実施形態のスロットマシンでは、チャンスと名の付く当選役として、「強チャンス＿１（役番号２９），強チャンス＿２（役番号３０）」と「弱チャンス（役番号５８）」とがあるが、前者はリプレイ役の一種であるため、ここでは弱チャンス役について簡単に説明する。
【０３２１】
弱チャンス当選時には、「１枚役２（１枚役２＿１～１枚役２＿８）」の条件装置が作動し、当該条件装置の何れかに対応する図柄組合せを停止可能な押しタイミングで停止操作が行われた場合には、１枚役が入賞して１枚のメダル払出が行われる。また、１枚役に対応する図柄組合せを引き込めない押しタイミングで停止操作が行われた場合には、零し目として図９１に例示した「零し３」の図柄組合せが有効ラインに表示され、遊技特典としてのメダルの払出は行われない。
【０３２２】
弱チャンス役は、例えば、その当選時に、ＡＴ抽選におけるＡＴ当選への期待度が通常よりも高くなるように設定されることで、遊技特典（この場合はＡＴ当選）への期待度を高める当選役として用いられる。なお、期待度を高める遊技特典としては、ＡＴ当選に限らず、ＡＴゲーム中の上乗せ当選率や、上乗せゲーム数の度合い等であってもよい。
【０３２３】
また、これまでに説明してきた各当選役（例えば、強チャンス、強チェリー、中段チェリー等）のうち、内部抽選における当選率が比較的低い他の役についても、弱チャンス役と同様に、遊技特典への期待度を高める当選役として用いることで、遊技結果による遊技者の期待感を高めることができる。内部抽選における当選率は、図６３から算出可能である。なお、このような場合、期待度の度合いは当選役によって差異を設けたほうが好ましい。
【０３２４】
［１０－１－６．ボーナス専用役］
入賞役としてのボーナス専用役について説明する。図６３に示したように、役番号５９のボーナス専用役は、ボーナスゲーム中の内部抽選でのみ選ばれる役であり、その当選率は１００％にされている（但し、常に１００％を必要条件とするものではない）。
【０３２５】
ボーナスゲーム中は、例えば規定数２枚で遊技が行われ、ボーナスゲーム専用役に対応する所定の図柄組合せ（「専用ベル１」の条件装置に対応する図柄組合せ）が揃うと、遊技特典として規定枚数（例えば２枚）のメダル払出が行われる。そして、ボーナスゲーム中はこのボーナスゲーム専用役を揃いやすくすることにより、メダルの獲得が容易な複数回にわたるゲームを集中して実行することができる。したがって、ボーナスゲーム専用役図柄の組合せを構成する各図柄は、目押しを行うことなく有効ライン上に揃えることができるものとしており、本実施形態では中段ベル揃いとする。
【０３２６】
なお、本実施形態のスロットマシン１では、ボーナスゲームにおいて、上記ボーナスゲーム専用役のみが抽選対象とされているが、これらとは異なる当選役を設けてもよい。さらには、ボーナスゲーム専用役のようなボーナスゲーム中限定の当選役を設けずに、ベル役やチェリー役等を代わりに用いるものとしてもよい。さらにこの場合、一般状態中とボーナスゲーム中とで、メダルの払い出し枚数を変えるようにしてもよい。
【０３２７】
［１０－１－７．ハズレ］
有効ライン上に表示された図柄組合せが図６５～図６８に示された図柄組合せのいずれにも該当しない場合は、ハズレとなる。そして、ハズレとなった当該ゲームでは、メダルの付与は行われず、また次回以降のゲームに変化を及ぼすこともない。したがって、ハズ

レは遊技者に当該ゲーム及び次回以降のゲームにおいて何の遊技特典も付与しない役であるともいえる。

【０３２８】

ハズレとなる場合は、図６３に示した抽選テーブルを用いた内部抽選の結果、何らかの当選役が選ばれたものの、押しタイミングが適切ではなく「零し目」が表示された場合、又は、何れの当選役も選ばれなかった場合である。前者については、既述の零し目に関する説明の通りである。

【０３２９】

後者、すなわち、何れの当選役も選ばれなかった場合について説明する。このようなハズレは、図６３を参照すると、ボーナス内部状態において１／６５５３６の確率で発生することが分かる。このとき、ハズレという遊技結果による遊技特典は付与されないものの、ボーナス役の成立状態が持ち越されている状態であるため、ボーナス役（ＣＢ）を入賞させることができる機会となる。ここで、ボーナス役を入賞させることを遊技者に推奨する場合は、ボーナスゲームの開始条件を満たすような特定の図柄組合せを停止可能な手順を告知演出等によって遊技者に通知すればよい。また、逆に、ボーナス役を入賞させないことを推奨する場合は、その旨を告知演出等によって遊技者に通知するか、ボーナス役の特定の図柄組合せを停止し得ない操作手順を告知演出等によって遊技者に通知する等すればよい。さらに、このような特殊な状況では、リールの回転開始時や回転途中に、遊技者による停止操作を受付不能な期間を設けること（いわゆる、フリーズ演出）により、特殊な状況であることを遊技者に強調するようにしてもよい。

【０３３０】

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合せ態様である。

【０３３１】

なお、これらの図柄は上記で説明した図柄や図柄の組合せ態様に限定されるものではない。また、上記の図柄に加えて複数種類の図柄を新たに設けることもできる。そして、当選役の種類をさらに増やすことや、あるいは減らすこともできる。さらに、上記で述べた当選役は全てを必ず設けることに限定されるものではなく、適宜必要な種類の当選役を選ぶこととしてもよい。

【０３３２】

例えば、ボーナス役と小役（又はリプレイ役）との重複当選が設定されてもよい。このような重複役の当選時にどの役の図柄組合せが優先して有効ライン上に表示されるかは、リール停止処理によって制御される。

【０３３３】

また、ＡＴ用の当選役として押し順小役を説明したが、押し順小役ではなく、押し位置（押しタイミング）によって遊技者が獲得し得るメダル枚数に差異を付ける小役（押し位置小役）を用い、ＡＴゲーム中には適正な押し位置を教示するようにしてもよい。

【０３３４】

例えばこのような「押し位置小役」を備える場合、ＡＴ状態（ＡＴゲームが行われる遊技状態）では、押し位置の教示又は告知を行うことによって、遊技者に適正な押し位置でのリール停止操作を促すことができ、適正な押し位置によってメダルを獲得させることができるとともに、非ＡＴ状態ではこのような教示又は告知を行わないことで、適正な押し位置でのメダル獲得を非確実なものにさせることができ、遊技状態ごとにメダルの期待獲得枚数やメダルの消費ペースに差異をもたらすことができる。

【０３３５】

［１１．ゲーム処理］

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

【０３３６】

図９２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。

【０３３７】

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

【０３３８】

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、リール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃの停止操作が行われたときに、該当する当選役に対応する図柄組合せが有効ライン上に停止することが許容されるのである。

【０３３９】

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。

【０３４０】

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

【０３４１】

次のステップＳ６では、ステップＳ５において中段ライン６２３ａを有効ラインとして全てのリール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃ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（図柄の組合せ態様）と、上記のステップＳ３において決定された内部抽選の結果として許容されているものを照合して当選役の判定を行う判定処理を実行する。

【０３４２】

ステップＳ７では、ステップＳ６において判定された当選役に対応する遊技特典の内容に基づくメダルの払出処理を実行する。また、ステップＳ６で判定された当選役が、ＣＢ又は特殊リプレイ（本実施形態のスロットマシン１では用いていないが、ＲＴ状態等の遊技状態を変更する契機となる特殊なリプレイを意味する）等のように遊技状態の変更を伴う当選役である場合には、それぞれ遊技状態の変更（図６３に示される遊技状態の変更）や再遊技等の各種遊技特典に付与を実行する。

【０３４３】
以上が、スロットマシン１の基本的な１ゲームの処理手順である。ここで、ステップＳ２（ＢＥＴ処理）、ステップＳ３（内部抽選処理）、ステップＳ４（リール回転処理）は、遊技者によって行われる一連の外部操作を契機として内部処理が行われるものである。従って、これらの処理（ステップＳ２、ステップＳ３、ステップＳ４）をまとめて始動処理と呼ぶ。以下ではこの始動処理の具体的な説明をする。
【０３４４】
［１１－１．始動処理］
図９３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。
【０３４５】
始動処理では、まずステップＳ１０１にてメダルの投入または１枚投入ボタン２０５、ＭＡＸ投入ボタン２０６の操作が待ち受けられる。ＭＡＸベット操作またはメダル投入があると、ステップＳ１０１の判定が満たされ、ステップＳ１０２に移る。なお、この判定はＭＡＸベットに相当するメダルの投入（つまり、規定数３枚の遊技の場合は３枚以上のメダルの投入、規定数２枚の遊技の場合は２枚以上のメダルの投入）やＭＡＸベットとなる１枚投入ボタン２０５、ＭＡＸ投入ボタン２０６の操作が有った場合にのみ満たされるものとしている。
【０３４６】
次のステップＳ１０２では、受付処理として、ベット数（この例ではＭＡＸベットのみ）を決定するとともに、ベット数に応じた有効ラインランプを点灯させる。本実施形態のスロットマシン１では、例えば規定数３枚のとき３枚のメダルが投入されると、中段ライン６２３ａが有効ラインとなり、これを示す有効ラインランプを点灯させる。
【０３４７】
ステップＳ１０３では、始動レバー２１０の操作を有効化する。始動レバー２１０の操作が有効化されると、この始動レバー２１０の操作が受け付けられるまで操作待ちの状態となり、次のステップＳ１０４に移る。
【０３４８】
次のステップＳ１０４では、始動レバー２１０の操作が有効化されているか、またその場合は始動レバー２１０の操作が受け付けられたかを判定する。先のステップＳ１０３にて始動レバー２１０の操作が有効化されている場合、遊技者による始動レバー２１０の操作が受け付けられると、この判定が満たされ、次のステップＳ１０５へ移る。
【０３４９】
また、上記のステップＳ１０１にて遊技者がベット操作またはメダル投入をしない、あるいはＭＡＸベットに至らないうちはステップＳ１０１の判定が満たされず、ステップＳ１０４に移る。このときはステップＳ１０４の判定も満たされず、ステップＳ１０１に戻り、以降の処理を繰り返す。
【０３５０】
また、リプレイゲームでは、新たにメダルのベットを必要としない。これは、後述するリプレイゲーム処理にてＭＡＸベットコマンドがＲＡＭ１１１４に格納されている場合、自動的にＭＡＸベット状態にする。これにより、ステップＳ１０１の判定が満たされることになる。
【０３５１】
ステップＳ１０５では、ステップＳ１０４での始動レバー２１０の操作を受けて、始動レバー２１０の操作を無効化する。
【０３５２】
次にステップＳ１０６では、始動レバー２１０の操作があると、リール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃの回転が開始されるとともに、この始動レバー２１０の操作に基づいて乱数の抽出を行う。乱数の抽出を行った後、次のステップＳ１０７に移る。なお、このときの乱数を抽出するタイミングについては、始動レバー２１０の操作後直ぐに行ってもよいし、他にも例えば、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。

【０３５３】

ステップＳ１０７では、抽出された乱数値（以下では、抽出乱数値という）からいずれの当選役に該当するかの当たり判定（乱数値の照合）を行う。この当たり判定では、後述する当たり値判定テーブルにて抽出乱数値を照合する。ここで行われる乱数値の照合とは、予め決められた当選役の乱数値に、抽出乱数値が該当（合致、一致）するか否かを判定することである。このとき抽出乱数値がいずれかの当選役に該当すると判定された場合、該当する当選役に対応する条件装置をＯＮ（＝１）にする。なお、抽出された乱数値と当たり判定テーブルとを照合して行われる当たり判定における各当選役についての当選確率は、図６３に示されるとおりである）。

【０３５４】

そして、フラグ処理では、当該ゲームにて抽出乱数値の照合を行う際に、判定の基準となる当たり値判定テーブルを決定する場合、後述するＢＢゲーム中フラグなどのゲーム状態フラグを参照して当該ゲームにおける当たり値判定テーブル（抽選テーブル）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（遊技状態フラグ）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。ゲーム状態フラグは、遊技状態に応じたフラグがそれぞれ用意されているとし、例えば、一般状態中フラグ、ボーナス内部中フラグ、ボーナス中フラグがあるとする。そして、ボーナス内部中フラグ及びボーナス中フラグのいずれもＯＦＦ（＝０）状態となっている場合には、常に一般状態中フラグをＯＮ（＝１）状態とする。

【０３５５】

一方、ステップＳ１０７にて、抽出乱数値がいずれの当選役にも該当しないと判定された場合、いずれの当選役にも該当しない「ハズレ」となり、いずれの条件装置も作動させない。ここで、いずれかの条件装置がＯＮになっているとき（作動／成立しているとき）には、その成立している条件装置に対応する図柄組合せを揃えることが可能となる。各条件装置に対応する図柄組合せは、例えば、図６５～６８に示したとおりである。従って、いずれの条件装置も成立していないハズレである場合は、いずれの当選役に対応する図柄組合せも、有効ライン上に揃えることができないことになる。上記のステップＳ１０６及びステップＳ１０７はスロットマシン１の内部にて乱数抽選を行ってものであり、以下ではこれらのステップのことを、まとめて内部抽選、あるいは内部抽選を行う等という。なお、この乱数の抽出からフラグ処理までは内部抽選（前述の図９２のステップＳ３）に相当する。

【０３５６】

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

【０３５７】

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

【０３５８】

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。

【０３５９】
次にステップＳ１１０では、ウェイトタイマをリセットするとともに、次回の始動処理までウェイトタイマをスタートさせ始動処理は終了となる。
【０３６０】
［１１－２．内部抽選確率］
上記のとおり、スロットマシン１では、内部抽選の結果（抽出乱数値の照合の結果）が当該ゲームで該当する当選役（以下では、該当当選役をいう）として許容される。ここで該当当選役が許容されると、該当当選役に対応する条件装置を作動させて、この作動した条件装置の情報は、内部抽選の結果を示す情報コマンドとして以降の処理（リール停止処理、判定処理、払出処理等）に反映されることになる。
【０３６１】
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の１４乗＝１６３８４個の乱数）と決めることができる。なお、本実施形態のスロットマシン１では、抽出範囲の乱数値を、便宜上、０から６５５３５までとするが、これに限られないことはいうまでもない。この乱数の抽出範囲を拡大すると、その分だけ抽出可能な乱数値の範囲（いわゆる分母）が大きくなるので特定の乱数値が偏って抽出されるといった事象が起こりにくくなる。
【０３６２】
上記の抽出範囲内においては、さらにそれぞれの当選役に対応する乱数値が予め割り当てられている。例えば、抽出範囲（本実施形態のスロットマシン１では０から６５５３５）内の乱数値のうち、ＣＢ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「ＣＢに当選した」ということになり、ＣＢ役の当選に基づいた条件装置が当該ゲームでの情報コマンドとして処理されることになる。また、これを利用すると、抽出範囲及びＣＢに対応する乱数値から、ＣＢの当選確率（ＣＢ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。図６３の例では、一般状態におけるＣＢの当選確率は、〔ＣＢ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１８３５１／６５５３６となり、ＣＢの当選確率は約１／３．６となる。
【０３６３】
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（ＣＢ）では、抽出範囲内の乱数値「１」がＲＢ２に対応する当たり値ということになる。また、当たり値が複数存在する場合、例えば、所定役の当たり値を抽出範囲内の連続する乱数値「１」、「２」、「３」、「４」とすれば、この所定役の当たり値の範囲は乱数値「１」から「４」までとなる。そして、抽出乱数値が乱数値「１」から「４」までのいずれかに該当すると判定される（照合される）と、内部抽選の結果として「所定役に当選した」ということになる。なお、本実施形態のスロットマシン１では、図６３に示すように、一の当選役のみに当選する単独役（例えばＣＢ、強ベル、強チェリー等）を用意できるが、これ以外にも、複数の当選役が同時に当選する同時当選役（例えば「ＣＢ＋ベル」等）を用意してもよい。このような同時当選役（ボーナス役＋小役が同時当選する「重複役」を含む）の当たり値についても、上記の当たり値に含まれる。
【０３６４】
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もある。
【０３６５】
ところで、単独役とは、１つの抽出乱数値に対して１つの当選役が対応するものであり

、同時当選役とは、１つの抽出乱数値に対して、複数（この場合２つ）の当選役が対応するものである。つまり、抽出された乱数値が同時当選役の当たり値に該当する場合、複数の当選役のいずれにも当選したということになる。このとき、複数当選役のそれぞれの当選役に対応する条件装置が同時に成立する（作動が許容される）。ただし、各当選役に対応する複数の条件装置が同時に成立したとしても、同時当選役に対する条件装置の優先度が設定されるため、実際には、成立した条件装置に対応する図柄組合せの全てが有効ライン上に停止し得るとは限らない。例えば、リプレイ役とボーナス役とが同時当選した場合、リプレイ役の引き込みが優先されるとすれば、ステップＳ５のリール停止処理はリプレイ役の引き込みを優先するように行われ、さらに、リプレイ役に対応する図柄組合せは押し順や押しタイミングに拘わらず常に有効ライン上に停止可能であることから、結果として、ボーナス役に対応する図柄組合せが有効ライン上に停止することはできず、常にリプレイ役の図柄組合せが停止されることになる。

【０３６６】

また、図６３によれば、ＣＢのボーナスゲーム中は、常にボーナス専用役に当選する（はずれがない）ように設定されており、従って、ＣＢのボーナスゲームが実行される期間内は、必ずメダルが払い出されることとなる。また、ＢＢゲーム等が搭載される場合は、当該ボーナスゲームで常に何らかの当選役に当選する（はずれがない）ように設定したり、多量のメダル（例えば１５枚）の払出が期待できる当選役の当り値が抽出範囲の大半を占めたりするようにすれば、当該ボーナスゲームの実行期間内に多量のメダルが払い出されることになる。

【０３６７】

［１１－３．遊技状態の遷移］

図９４は、メイン基板４０９に搭載されたＣＰＵ１１１０により実行される遊技状態移行制御処理の処理手順を示すフローチャートである。

【０３６８】

先ず、ボーナスゲーム（ＣＢゲーム）中であるか否かが判断され（ステップＳ１５１）、ボーナスゲーム中であると判断された場合は（ステップＳ１５１のＹＥＳ）、当該ボーナスゲームの終了条件が満たされたか否かを確認する（ステップＳ１５２）。ボーナスゲームの終了条件が満たされていない場合は（ステップＳ１５２のＮＯ）、ボーナス中の遊技状態が維持されたままリターンする。

【０３６９】

ステップＳ１５２でボーナスゲームの終了条件が満たされた場合は（ステップＳ１５２のＹＥＳ）、ボーナスゲームが終了し、一般状態に移行される（ステップＳ１５３）。一般状態では、一定期間にわたってゲームを実行したときに、この一定期間内に、ゲームの結果として払い出されるメダル枚数よりも遊技者がゲームを実行するために賭けるメダル枚数の方が多くなる。すなわち、一般状態は、遊技者がゲームを実行すると、それに伴ってメダル枚数が減少していく遊技状態である。

【０３７０】

ステップＳ１５１においてボーナスゲーム（ＣＢゲーム）中でないと判断されると（ステップＳ１５１のＮＯ）、ボーナス内部中（ボーナス内部状態）であるか否かが判断される（ステップＳ１５４）。すなわち、内部抽選においてボーナス役（ＣＢ）に当選すると、ボーナス役に対応する条件装置が作動するが、このボーナス役に対応する条件装置は、内部抽選に当選したゲームにおいてボーナス役に対応する図柄組合せが有効ラインに表示されなかったとしても、次ゲーム以降においても、ボーナス役に対応する図柄組合せが有効ラインに表示されるまで継続して作動する。

【０３７１】

ステップＳ１５４でボーナス内部状態であると判断された場合は、その後、ボーナス役に対応する図柄組合せが有効ラインに表示されたかの判断が行われる（ステップＳ１５５）。ステップＳ１５５でボーナス役に対応する図柄組合せが有効ラインに表示されたと判断されると（ステップＳ１５５のＹＥＳ）、遊技状態がボーナス中（ボーナス状態）に移

行し（ステップＳ１５６）、ボーナスゲームが実行される。また、ステップＳ１５５で否定結果が得られた場合は（ステップＳ１５５のＮＯ）、ボーナス内部中の遊技状態が維持されたままリターンする。

【０３７２】

一方、ステップＳ１５４においてボーナス内部状態ではないと判断されたときは、内部抽選でボーナス役（ここではＣＢ、又はＣＢを含む重複役）に当選したか否かが判断される（ステップＳ１５７）。ステップＳ１５７においてボーナス役に当選したと判断された場合は（ステップＳ１５７のＹＥＳ）、遊技状態がボーナス内部状態に移行する（ステップＳ１５８）。なお、ボーナス役に当選したゲームでボーナス役に対応する図柄組合せが有効ラインに表示された場合は、ボーナス内部状態でのゲームは行われず、遊技状態がボーナス状態に制御されてボーナスゲームが実行される。また、ステップＳ１５７においてボーナス役に当選しなかったと判断された場合は（ステップＳ１５７のＮＯ）、一般状態に制御された遊技状態のままリターンする。

【０３７３】

ところで、本実施形態のスロットマシン１では、前述したとおり、メイン基板４０９から内部抽選の結果情報が情報コマンドとして演出制御基板５１０のＣＰＵ１１１８に向けて出力される。メイン基板４０９から出力された内部抽選の結果情報を受信した演出制御基板５１０のＣＰＵ１１１８は、この結果情報に基づいて、例えば画像表示体５００又は／及びスピーカ５１２を用いた演出を実行する手段を備える。

【０３７４】

また、前述したように、本実施形態のスロットマシン１はＡＴ機能を備えているが、以下では一例として、演出制御基板５１０のＣＰＵ１１１８が、各ゲーム内の所定のタイミングでＡＴ抽選を行うとともに、ＡＴゲームを実行する遊技期間（ＡＴゲーム数）を決定するものとする。なお、本実施形態のスロットマシン１において、ＡＴに関する制御（ＡＴ抽選やＡＴゲームの上乗せ機能に係る抽選等）は、演出制御基板５１０による制御に限定されるものではなく、例えば、メイン基板４０９（特にＣＰＵ１１１０）によって制御されるようにしてもよい。

【０３７５】

ＡＴ抽選におけるＡＴの当落判定は、例えば、内部抽選で選ばれた当選役に基づいて行われる。このとき、当選役の種別や、図柄表示領域に停止表示された図柄組合せに応じて、ＡＴ当選への期待度に差異が設けられることが一般的である。

【０３７６】

当選役の種別によるＡＴ当選への期待度については、例えば、内部抽選で選ばれた当選役について、「強ベル」＞「中段チェリー」＞「強チェリー」＞「強チャンス」＞「弱チャンス」＞「弱スイカ」＞「押し順ベル」＞「リプレイ」の順で、ＡＴ当選への期待度を高く設定する。また、図柄組合せによるＡＴ当選への期待度については、例えば、図柄表示領域に停止表示された図柄組合せについて、「赤７図柄揃い」＞「青７図柄揃い」＞「ＢＡＲ図柄揃い」「ベル図柄中段揃い」＞「スイカ図柄揃い」＞「リプレイ図柄揃い」の順で、ＡＴ当選への期待度を高く設定する。なお、上記例を組み合わせてＡＴ当選への期待度に差異を設けるようにしてもよい。また、内部抽選の結果に基づくのではなく、別の抽選基準に基づいて、ＡＴ当選への期待度を判定するようにしてもよい。

【０３７７】

また、ＡＴゲーム数は、ＡＴゲームの開始時に決定されるようにしてもよいし、さらに、ＡＴゲーム中にＡＴゲーム数が追加（上乗せ）される機会が提供されるようにしてもよい。上乗せされる機会が提供されるときの内部処理としては、例えば、上乗せの可否に関する判定（上乗せ可否判定）が行われ、その後、上乗せするゲーム数に関する判定（上乗せ数判定）が行われる。なお、上乗せ可否判定や上乗せ数判定の判定結果に対する期待度は、ＡＴ抽選での当選期待度と同様に、内部抽選で選ばれた当選役に基づいて差異を設けるようにしてもよいし、その他の判定基準を設けてもよい。

【０３７８】

そして、ＡＴゲームの実行時には、内部抽選で押し順小役が当選役として選ばれた場合を中心に、最も多いメダルの払出に期待できる適正な押し順を教示する。このとき、演出制御基板５１０のＣＰＵ１１１８は、メイン基板４０９から受信した内部抽選の結果情報を含むコマンドに基づいて、内部抽選で選ばれた当選役に対するリール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃについての適正な押し順を把握し、このリール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃについての適正な押し順を、例えば画像表示体５００又は／及びスピーカ５１２を用いた演出により教示（明示）させる。

【０３７９】

具体的には、図６３に示した役番号３１～４６（又は４７～５４）のベル役が当選役として選ばれた場合に、適正な押し順が教示され、当該適正な押し順に従ってリール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃの停止操作が行われると、ベル図柄揃いが図柄表示領域に停止することになる。結果として、前述した「ばらけ目」や「零し目」の停止を抑制でき、最も多いメダルの払出に期待できるようになる。このような適正な押し順の教示演出は、原則としてＡＴゲーム中に限定して実行され、ＡＴゲーム以外（非ＡＴゲーム）の遊技期間では当該教示演出は実行されないため、ＡＴゲームは、非ＡＴゲームに比べて、遊技者にとって有利な遊技といえる。

【０３８０】

また、ＡＴ当選時やＡＴゲーム中は、遊技者に向けてその遊技状況を認識（識別）できる態様にて実行させる。具体的には、ＡＴに当選したことやＡＴゲーム中であることの表示（画像表示体５００等による）や、効果音（スピーカ５１２等による）により識別可能なものとする。

【０３８１】

なお、ＡＴゲームの実行は、基本的には、メイン基板４０９によって制御される遊技状態（図９４に示した遊技状態）とは別系統で制御される。すなわち、一般状態及びボーナス内部状態の何れの遊技状態においても、ＡＴゲームを実行することができる。但し、規則等の制限に抵触する場合はその限りではなく、例えば、ボーナス状態ではＡＴゲームを実行できないとする。

【０３８２】

このように、本実施形態のスロットマシン１では、一般状態、ボーナス内部状態、又はボーナス状態のうち何れかの遊技状態に制御され、これらの遊技状態とは別に、ＡＴゲームの遊技期間が制御される。

【０３８３】

なお、スロットマシン１には複数の設定値（例えば、設定値１から４までの４段階）を設けている（それぞれ図示はしない）。そして、それぞれの設定値では内部抽選確率に格差（段階的な差、極端な差など）がつけられている。この設定値は、設定値１＜設定値２＜設定値３＜設定値４、というように設定値が高くなるほど、ボーナス当選役の内部抽選確率やＡＴ当選率等の抽選確率が優遇されるようにするとよい。このように段階的な設定値を設けることにより、設定値ごとに特徴を持たせて遊技者が設定値の推測する際の手掛かりとしたり、ホール等の経営に合わせた設定値にてスロットマシン１の運用をしたり、といったことが可能となる。なお、上記のような設定値に限られることはない。

【０３８４】

［１１－４．リール停止処理］

始動処理が終了すると、一定速度で回転を続けているリールを停止させるための操作（停止操作、つまりリール停止ボタン２１１ａ，２１１ｂ，２１１ｃの押下操作）待ちの状態となる。図９５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。

【０３８５】

リール停止処理では、まずステップＳ２０１で、当該ゲームでの内部抽選の結果に対応して作動した条件装置にしたがってリール停止制御テーブルを選択する。このリール停止制御テーブルは予め全ての条件装置に１対１で対応するパターンが用意されており、これ

らは読み出し専用のテーブルデータとしてメイン基板４０９のＲＯＭ１１１２に格納されている。

【０３８６】

上記のステップＳ２０１にて成立している条件装置に基づいてリール停止制御テーブルが選択された状態になると、各リール停止ボタン２１１ａ，２１１ｂ，２１１ｃの押下操作が受け付けられるまで待ち受け状態となる（ステップＳ２０２，Ｓ２１０，Ｓ２１７）。これらの待ち受け状態で、左リール３０１ａ、中リール３０１ｂ、右リール３０１ｃの各リールがすでに停止しているか否か、あるいは第１リール停止フラグがＯＮとなっていない状態（Ｆ＝０、つまりＯＦＦの状態）であるか否かを判定するとともに、合わせてリール停止ボタン２１１ａ，２１１ｂ，２１１ｃの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。

【０３８７】

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）は、前述したように、第１に押下操作が行われたリール停止ボタン２１１に着目した場合は「順押し」、「中押し」、「逆押し」の３通りに分けられ、各リール停止ボタン２１１に対する押下操作の順番で見た場合は、「左順押し」、「左挟み押し」、「中順押し」、「中逆押し」、「逆挟み押し」、「逆順押し」の６通りに分けられる。

【０３８８】

ステップＳ２０２では、左リール３０１ａが停止状態となったことを示すフラグ（左リール停止フラグＬＦ）がＯＦＦ（ＬＦ＝０）であり、なおかつ、左リール停止ボタン２１１ａの押下操作が受け付けられたかを判定する。ステップＳ２０１で、リール停止ボタン２１１ａ，２１１ｂ，２１１ｃの押下操作の待ち受け状態から「順押し」の停止操作手順に沿って最初（第１番目）に左リール停止ボタン２１１ａが押下されたとすると、ステップＳ２０２の判定が満たされ、ステップＳ２０３に移る。

【０３８９】

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

【０３９０】

次のステップＳ２０４では、左リール３０１ａについて第１リール停止処理が行われる。この第１リール停止処理では、作動している条件装置に対応するリール停止制御テーブルに基づいて内部抽選フラグに対応する当選役図柄の停止位置の制御を実行する。

【０３９１】

ステップＳ２０６では、残りの中リール３０１ｂ、右リール３０１ｃのリール停止制御テーブルを決定する。前述のとおり、スロットマシン１の有効ラインは右上がりラインと右下がりラインとの２ラインのみであるため、この時点で残りのリール（中リール３０１ｂ、右リール３０１ｃ）の停止制御テーブルは１つに決定することができる。つまり、第１停止リール（この場合は左リール３０１ａ）の図柄表示窓５２４内の図柄（これを停止目と呼ぶ、以下同様）のうち特に上段位置または下段位置の図柄が当選役図柄となる可能性のある図柄であった場合、その該当図柄を基準とした有効ライン上に残りのリール（中リール３０１ｂ、右リール３０１ｃ）の該当当選役図柄を揃えることの可能なリール停止制御テーブルを選択することになる。

【０３９２】

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

Ｓ２０８に移る。
【０３９３】
次いでステップＳ２０８では、左リール停止フラグＬＦをＯＮ（ＬＦ＝１）として、ステップＳ２０９に移る。
【０３９４】
そして、ステップＳ２０９では、全てのリール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃが停止状態となったかを判定する。この例では、まだ左リール停止フラグＬＦがＯＮとなっただけであり、中リール３０１ｂ及び右リール３０１ｃはまだ回転中であることから、この判定が満たされず、ステップＳ２０２に戻り以降の処理を繰り返し実行する。
【０３９５】
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。
【０３９６】
ステップＳ２１０では、中リール３０１ｂが停止状態となったことを示すフラグ（中リール停止フラグＭＦ）がＯＦＦ（ＭＦ＝０）であり、なおかつ、中リール停止ボタン２１１ｂの押下操作が受け付けられたかを判定する。ここでは「順押し」の停止操作手順に沿うため、中リール停止ボタン２１１ｂの押下操作が受け付けられることとなる。従って、ステップＳ２１０の判定が満たされ、次のステップＳ２１１に移る。
【０３９７】
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。
【０３９８】
ステップＳ２１３では、中リール停止処理として、作動している条件装置に対応するリール制御テーブル（この場合は上記のステップＳ２０６で決定したリール停止制御テーブル）に基づいて該当当選役図柄の停止位置の制御を実行する。そして、このとき中リール３０１ｂは第２番目に停止するリール（第２リール）となり、ステップＳ２１２，Ｓ２１４，Ｓ２１５は全て迂回され、ステップＳ２１６に移り、中リール停止フラグＭＦをＯＮ（ＭＦ＝１）としてステップＳ２０９に移る。
【０３９９】
そして、再度ステップＳ２０９では、左リール３０１ａ及び中リール３０１ｂが停止状態となっただけであり、まだ右リール３０１ｃは回転中で停止状態（右リール停止フラグＲＦがＯＦＦとなっている）となっていないので、この判定が満たされず、ステップＳ２０２に戻り、再度以降の処理を繰り返し実行する。
【０４００】
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。
【０４０１】
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。
【０４０２】
最後にステップＳ２０９では、この時点において、全てのリール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃが停止状態となっていることから、この判定が満たされ、リール停止処理が終了する。
【０４０３】
なお、「中押し」の停止操作手順の場合も上記と同様の説明ができるため詳細は省略す

る。ただし、「逆押し」の停止操作手順の場合は上記の説明と一部異なる点があるため、以下に説明する。

【０４０４】

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

【０４０５】

［１１－４－１．リール停止制御］

上記のリール停止処理では、成立フラグに対応した当選役図柄（該当当選役図柄）を極力図柄表示窓５２４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５２４内に停止させることが可能な範囲（該当当選役図柄を引き込むことが可能な範囲、例えば、図柄４個分）を予め決めておき、その範囲内に該当当選役図柄がある場合、これを図柄表示窓５２４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。

【０４０６】

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５２４内に該当当選役図柄がなかったとしても、該当当選役図柄が引き込み可能な範囲内にあれば、その該当当選役図柄を図柄表示窓５２４内にまで移動させたうえで停止させることが可能となる。また、この引き込み制御を行うことにより、遊技者は該当当選役図柄の目押しのタイミングが多少早かったとしても、引き込み可能範囲内に当該当選役図柄があれば、その当該当選役図柄を図柄表示窓５２４内に引き込んで停止させることができる。従って、取りこぼし（当該当選役図柄を揃えることができずに当該当選役に対応する遊技特典を獲得できずにその遊技特典が消滅してしまうこと）が生じることを極力抑えることができる。

【０４０７】

本実施形態のスロットマシン１では、リプレイ役（役番号１～３０）、強ベル役（役番号５５）、ボーナス専用役（役番号５９）等に対応する条件装置が作動している場合には、遊技者の目押しを必要とせずに必ず該当当選役図柄を揃えることができる（前述の図４６参照）。これは、リプレイ役、強ベル役（中段ベル揃い又はＣＢベル揃い）、ボーナス専用役（中段ベル揃い）等のそれぞれに対応する図柄組合せ（例えば、強ベル役の場合は、中段ベル揃い又はＣＢベル揃い）を構成する図柄について、対応するそれぞれの当選役図柄が最大で４個分の図柄おきに配置されているからである。

【０４０８】

例えば、所定のリプレイ役の当選時にリプレイ図柄が中段に揃うとするとき、リプレイ図柄について着目すると、左リール３０１ａ上では、リプレイ図柄からリプレイ図柄までのあいだに他の図柄が最大で４個分配置されている（図４６参照）。これにより、左リール３０１ａでは、リールのどの位置で停止操作が受け付けられても、リプレイ役に対応する条件装置が作動している限り、必ずリプレイ図柄を有効ライン上のいずれかに引き込んで停止させることができる。

【０４０９】

また、内部抽選の結果がボーナス役と小役との重複役である場合は、ボーナス図柄よりも小役を優先的に引き込むものとしている。ボーナス役と小役との重複役に当選した場合、この当選したゲームにおいては小役に対応する図柄組合せが表示されたとしても、当該ボーナス役の成立状態が次ゲーム以降に維持され、次ゲーム以降の小役（又はリプレイ役）が成立しなかったゲームにおいて、当該ボーナス役に対応する図柄組合せが表示される。

【０４１０】

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。

【０４１１】

［１１－５．判定処理］

リール停止処理が終了すると、メイン基板４０９は、図柄表示窓５２４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合せ態様が表示されているか）否かについて判定を行う。図９６では、この判定処理の内容を具体的に説明する。

【０４１２】

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５２４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合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３０１が停止状態となった場合の停止目は停止出目と呼ばれる。

【０４１３】

まず、ステップＳ３０１では、ボーナスゲーム中であるかを判定する。これは、所定のゲーム状態フラグ（例えばＣＢゲーム中フラグ）のＯＮ状態（＝１）、ＯＦＦ状態（＝０）を判定することである。ＣＢゲーム中フラグがＯＮ（＝１）となっていると、ステップＳ３０１の判定が満たされるので、ステップＳ３０２の処理に移行する。また、ＣＢゲーム中フラグがＯＦＦ（＝０）となっていると、ステップＳ３０１の判定が満たされず、ステップＳ３１２の処理に移行する。

【０４１４】

ステップＳ３０２では、有効ライン上に停止した図柄組合せがボーナス図柄（ボーナス役に対応する図柄組合せ）であるか否かを判定する。図柄組合せの判定を具体例で説明すると、例えば、ボーナスとして図６３等に示したＣＢ（役番号６０）を考えた場合、ＣＢに対応する図柄組合せとは「青７－ＢＡＲ－ＢＡＲ」の図柄並びであり（図６８の条件装置「ＣＢ」参照）、中段ライン上にこのような図柄並びが停止しているときに、ＣＢ図柄（ボーナス図柄）が停止したと判定できる。このようにして、ボーナス図柄の図柄組合せが有効ライン上に停止したと判定した場合は（ステップＳ３０２のＹＥＳ）、ボーナスゲームの開始に関するボーナスゲーム開始処理を行い（ステップＳ３０３）、その後、処理を終了する。ボーナスゲーム開始処理については、図９７を参照して後述する。一方、ステップＳ３０２において有効ライン上に停止した図柄組合せがボーナス図柄ではないと判定した場合は（ステップＳ３０２のＮＯ）、ステップＳ３０４の処理に移行する。

【０４１５】

ステップＳ３０４では、有効ライン上に停止した図柄組合せがリプレイ図柄（リプレイ役に対応する図柄組合せ）であるか否かを判定し、リプレイ図柄であると判定した場合は、リプレイゲーム処理を実行する（ステップＳ３０５）。このリプレイゲーム処理では、当該ゲームでのベット数と同じベット数（この例ではＭＡＸベット）にて次回のゲームを開始させるために、ＭＡＸベットコマンドをＲＡＭ１１１４に一旦記憶させる。このコマンドに基づき、次回のゲームを再遊技として開始させることができる。ステップＳ３０５

の処理後は、リプレイ当選フラグをＯＦＦ（＝０）にして（ステップＳ３０６）、処理を終了する。

【０４１６】

ステップＳ３０４において有効ライン上に停止した図柄組合せがリプレイ図柄ではないと判定した場合は（ステップＳ３０４のＮＯ）、次なる判定処理として、当該図柄組合せが小役図柄（小役の入賞を示す図柄組合せ）であるか否かを判定する（ステップＳ３０８）。ステップＳ３０８で小役図柄であると判定した場合は、ステップＳ３０９の処理として、揃っている小役図柄に応じた規定枚数のメダルの払い出しを実行する（メダル放出装置１１０より規定枚数のメダルを払い出す）。そして、メダルの払出枚数を表示する（払出枚数表示ＬＥＤ６１２に表示する）。これにより、遊技者には当該小役に対応した規定枚数のメダルが払い出されたことが報知（告知、表示）される。そして、ステップＳ３０９の処理が終了した後は、該当する小役当選フラグをＯＦＦ（＝０）にして（ステップＳ３１０）、処理を終了する。

【０４１７】

ステップＳ３０８において有効ライン上に停止した図柄組合せが小役図柄ではないと判定した場合（ステップＳ３０８のＮＯ）、上記のステップＳ３０２，Ｓ３０４，Ｓ３０８のいずれの判定も満たされず、有効ライン上にはいずれの当選役図柄も揃っていない。なお、このときの出目は「ハズレ目（バラバラな図柄の組合せ態様）」とも呼ばれる。このような場合には、ハズレ処理を実行する（ステップＳ３１１）。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ボーナスを除く他の当選フラグの場合、当該当選フラグをＯＦＦ（＝０）にする。また、いずれの当選フラグもＯＮ（＝１）となっていない場合（このときはハズレフラグがＯＮ（＝１）となっている）には、ハズレフラグをＯＦＦ（＝０）にする。ステップＳ３１１のハズレ処理の後は、判定処理を終了する。

【０４１８】

上記のステップＳ３０２からステップＳ３１１までの処理は、遊技状態が一般状態又はボーナス内部状態に制御されている場合に実行する処理となる。次に、ステップＳ３０１の判定が満たされなかった場合に行われるステップＳ３１２以降の処理について説明する。ここでの処理は、遊技状態がボーナス状態に制御されたボーナスゲーム（例えばＣＢゲーム）中に実行する処理である。

【０４１９】

ステップＳ３１２では、有効ライン上にボーナスゲーム時払出図柄が揃っているかを判定する。ここでいう「ボーナスゲーム時払出図柄」とは、ボーナスゲーム中に揃うことでメダルの払出が行われる図柄組合せの総称を意味し、具体的には、ボーナスゲーム時払出役（本例では、ボーナス専用役）に対応する図柄組合せである。ステップＳ３１２で肯定判定が得られた場合は、揃っているボーナスゲーム時払出図柄に応じた規定枚数のメダルの払出処理を実行する（ステップＳ３１３）。メダルの払出処理では、メダル放出装置１１０より規定枚数のメダルを払い出すとともに、メダルの払出枚数を払出枚数表示ＬＥＤ６１２に表示する。このようなメダルの払出処理によって、遊技者には当該ボーナス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。

【０４２０】

ステップＳ３１３に次いで、ステップＳ３１４では、当該ボーナスゲームを終了させるか否かを判定するボーナスゲーム終了判定処理を実行し（詳細は図９８を参照して後述する）、その後、判定処理を終了する。

【０４２１】

ステップＳ３１２においてボーナスゲーム時払出図柄が停止していないと判定した場合は（ステップＳ３１２のＮＯ）、当該成立フラグをＯＦＦ（＝０）にして（ステップＳ３１５）、処理を終了する。ステップＳ３１２でＮＯとなるパターンとしては、ボーナスゲーム時払出役に当選したが取り零した場合、及び、ボーナスゲーム時払出役に当選しなか

った場合が考えられる。ステップＳ３１５の処理において、前者の場合は、ボーナスゲーム時払出役の成立フラグをＯＦＦにし、後者の場合は、ハズレフラグをＯＦＦにする。なお、本実施形態のスロットマシン１では、ＣＢゲーム中には当選率１００％でボーナス専用役に当選し、かつ、ボーナス専用役の当選時には取り零しなく当該役の入賞を可能とすることから、ステップＳ３１５の処理は行われない。

【０４２２】

以上のステップＳ３０１～Ｓ３１５の処理が、メイン基板４０９（特にＣＰＵ１１１０）によって行われる判定処理である。

【０４２３】

一方、本実施形態のスロットマシン１では上述したようにＡＴ機能を有しているため、１回の遊技ごとにＡＴゲームに関する判定処理（ＡＴゲーム判定処理）を行う必要がある。本実施形態では、演出制御基板５１０（特にＣＰＵ１１１８）がＡＴゲームを制御するとしているため、ＡＴゲーム判定処理も演出制御基板５１０によって行われる。ＡＴゲームに関する諸決定事項（ＡＴ当選や上乗せ数等）は、内部抽選の抽選結果や停止図柄に基づいて決定されることが一般的であるため、演出制御基板５１０は、メイン基板４０９から送信されたコマンドに含まれる内部抽選の結果や停止図柄に関する情報に基づいて、ＡＴゲーム判定処理を行う。また、ＡＴゲーム判定処理が行われるタイミングとしては、例えば、メイン基板４０９による判定処理と並行して行うタイミングが考えられるため、図９６では、参考までに、ステップＳ３０６，Ｓ３１０，Ｓ３１１，Ｓ３１４，Ｓ３１５の各処理の後にＡＴゲーム判定処理が行われるように示されている（ステップＳ３２０）。なお、「ＡＴゲームがメイン基板４０９によって制御される」とする場合は、図９６で示したステップＳ３２０の所で、メイン基板４０９がＡＴゲーム判定処理を行うようにすればよい。ＡＴゲーム判定処理の詳細については、図９９を参照して後述する。

【０４２４】

［１１－５－１．ボーナスゲーム開始処理］

前述の図９６のステップＳ３０２の判定が満たされた場合、ボーナスゲーム開始処理を実行する。このボーナスゲーム開始処理について図９７を用いて説明する。

【０４２５】

まず、ステップＳ４０１では、ボーナスフラグ（例えばＣＢフラグ）がＯＮ（＝１）となっているかを判定する。ステップＳ４０１の判定が満たされると、ステップＳ４０４に移る。ステップＳ４０４では、ボーナスゲーム中フラグをＯＮ（＝１）にするとともに、ボーナスフラグをＯＦＦ（＝０）にする。次いでステップＳ４０６にて、ボーナスゲーム中の累計払出枚数カウントをクリアする。これにより、次のゲームから累計払出枚数の累算が実行される。そして、次ゲームからは、ボーナスゲームの規定数（本例ではＣＢゲームの規定数は２枚）のベット数でボーナスゲームが開始される。

【０４２６】

また、ステップＳ４０１の判定が満たされない場合、ステップＳ４０２に移り、エラー処理を実行する。このような場合となるのは、ボーナスフラグがＯＦＦ（＝０）であるにも関わらず、ボーナス図柄が揃ってしまうような場合が該当する。すなわち、何らかの不正な手段（例えば、ゴト行為）が行われたか、あるいはスロットマシン１に故障が生じたか、いずれかの場合に起こり得るものである。従って、エラー処理では、エラーランプ６０４の点灯や、その他前述のＬＥＤ等にエラー発生を知らせる表示を行う。

【０４２７】

［１１－５－２．ボーナスゲーム終了判定処理］

続いて、前述の図９６のステップＳ３１４のボーナスゲーム終了判定処理について図９８を用いて説明する。

【０４２８】

まず、ステップＳ４５１では、前述の図９６のステップＳ３１３にてメダルの払い出しがあったことを受けて、ボーナスゲーム中の累計払出枚数に当該ゲームの払出枚数を加算する。

【０４２９】
次にステップＳ４５２では、累計払出枚数がボーナスごとに規定された総払出枚数（ＣＢの場合は４０枚とする）を超えたか否かを判定する。このステップＳ４５２の判定が満たされない場合、ステップＳ４５４に移り、ボーナスゲーム中の累計払出枚数を表示する（払出枚数表示ＬＥＤ６１２等に表示する。なお、累計払出枚数は表示用のＬＥＤ等を別途設けてこれに表示するものとしてもよい）。ここで、図６３～図６８等に示した例によれば、本実施形態のスロットマシン１では、ＣＢボーナス中に常にボーナス専用役に当選し、ボーナス専用役の当選時に基づいて作動する条件装置「専用ベル１」によって、対応する図柄組合せ（中段ベル揃い）が取り零すことなく停止されるため、結果として、ＣＢボーナス中の毎ゲームで２枚のメダルが払い出される。したがって、このような場合に、ＣＢボーナスの規定総払出枚数が４０枚であることを考慮すると、ＣＢゲームは２０ゲーム継続した時点で終了条件を満足する。
【０４３０】
一方、ステップＳ４５２の判定が満たされなかった場合は、ボーナスゲーム中フラグをＯＦＦ（＝０）にし（ステップＳ４６０）、処理を終了する。
【０４３１】
［１１－５－３．ＡＴゲーム判定処理］
ＡＴゲームは、ＡＴ抽選でＡＴに当選したことに基づいて実行されるゲームであり、所定の当選役に当選したゲーム時に、多くのメダルの獲得に期待できる押し順が教示（明示）される。ＡＴゲーム判定処理は、このようなＡＴゲームの開始、継続、並びに終了等に関する判定処理であり、ＡＴの制御主体（例えば、演出制御基板５１０）によって行われる。以下では、図９９を参照してＡＴゲーム判定処理の一例を説明する。
【０４３２】
まず、ＡＴゲームの概要を説明する。ＡＴゲームは、ＡＴゲームの開始条件が成立した場合に開始され、ＡＴの終了条件が成立するまでの間、以降のゲーム期間で継続して実行される。ＡＴゲームの開始条件が満たされた場合には、所定の内部フラグ（ＡＴゲーム開始フラグ）がＯＮ（＝１）にされ、ＡＴゲーム中は、別の所定の内部フラグ（ＡＴゲーム中フラグ）がＯＮ（＝１）にされる。なお、これらのフラグや後述するＡＴゲーム数等の情報は、ＡＴゲームを制御する基板内のメモリ（例えば、演出制御基板５１０のＲＡＭ１１２２）で保持されるとする。
【０４３３】
ＡＴゲーム開始フラグがＯＮになる条件は、例えば、ＡＴ抽選でＡＴに当選し、かつ、当該当選したＡＴの開始条件が成立することとする。
【０４３４】
ＡＴ抽選は、所定の条件が成立したことに基づいて行われる。遊技状態の遷移の説明でも述べたが、本実施形態のスロットマシン１では、内部抽選の結果（さらには、図柄表示領域に停止表示された図柄組合せを含む）に基づいて、ＡＴの当落が決定される。具体的には例えば、内部抽選（役抽選）において「強ベル」や「中段チェリー」が当選役として選ばれた場合に、高い確率でＡＴ当選を決定する。また、同じ種類の当選役のなかでもＡＴ当選率に差異を設けるようにして、例えば、リプレイ役のうち「赤ＢＢ」や「青ＢＢ」の当選時には必ずＡＴ当選するようにしてもよい。
【０４３５】
また、当選したＡＴの開始条件は、例えば、ＡＴ当選すると同時に条件成立する（次ゲームからＡＴ開始可能）としてもよいし、所定ゲーム期間（例えば１６ゲーム）の経過を経た場合に条件成立する（所謂、前兆期間を経てからＡＴ開始可能）としてもよいし、更には他の諸条件が設定されてもよい。
【０４３６】
図９９のステップＳ５０１では、ＡＴゲーム判定処理の最初の処理として、ＡＴゲーム開始フラグがＯＮ（＝１）であるか否かを判定する。ＡＴゲーム開始フラグがＯＮであった場合は（ステップＳ５０１のＹＥＳ）、ＡＴ開始時のＡＴゲーム数をセットし（ステッ

プＳ５０２）、ＡＴゲーム中フラグをＯＮ（＝１）にする（ステップＳ５０３）。ＡＴ開始時のＡＴゲーム数は、固定ゲーム数が予め設定されるようにしてもよいし、ＡＴ当選時にゲーム数が抽選されてもよいし、その他の方法によって決定されてもよい。その後、ＡＴゲーム開始フラグをＯＦＦ（＝０）にして（ステップＳ５０４）、処理を終了する。

【０４３７】

このようなステップＳ５０２～Ｓ５０４の処理が行われることで、次ゲームからＡＴゲームが開始される。なお、ＡＴゲームの開始時には、ＡＴゲームの開始、及びＡＴゲーム数を遊技者に明示する演出が行われる。

【０４３８】

一方、ステップＳ５０１でＡＴゲーム開始フラグがＯＮではなかった場合は（ステップＳ５０１のＮＯ）、ＡＴゲーム中フラグがＯＮ（＝１）であるか否かを判定する（ステップＳ５０５）。ＡＴゲーム中フラグがＯＮであった場合は（ステップＳ５０５のＹＥＳ）、ＡＴゲーム中の１ゲームが行われたということであるから、ＡＴゲーム数の値を「１」減算する処理を行う（ステップＳ８０６）。

【０４３９】

ここで、本実施形態のスロットマシン１では、ＡＴゲーム開始時に決定された開始時ゲーム数とは別に、ＡＴゲーム中に所定の条件を満たしたことに基づいて、ＡＴゲーム数を追加する上乗せ機能を有しているとする。ＡＴゲーム数の上乗せが行われる際は、所定の内部フラグ（上乗せフラグ）がＯＮ（＝１）にされるとともに、追加されるＡＴゲーム数（上乗せゲーム数）が決定される。なお、上乗せが決定される条件は特に限定せず、役抽選における特定の当選役の当選であってもよいし、別の何らかの抽選結果に基づいて決定される等してもよい。また、上乗せゲーム数の決定方法についても、特段の方法に限定しない。そして、以下のステップＳ５０７～Ｓ５０９の処理は、ＡＴゲーム数の上乗せ機能を有する場合に行われる処理である。

【０４４０】

まず、ステップＳ５０７では、上乗せフラグがＯＮ（＝１）であるか否かを判定する。上乗せフラグがＯＮであった場合は（ステップＳ５０７のＹＥＳ）、現在のＡＴゲーム数に上乗せゲーム数を加算する処理を行い（ステップＳ５０８）、上乗せフラグをＯＦＦ（＝０）にする。この結果、残りのＡＴゲーム数が上乗せ分だけ増加することになり、遊技者にとって有利なＡＴゲームの継続期間が延長される。

【０４４１】

ステップＳ５０９の処理後（上乗せ機能を有しない場合は、ステップＳ５０６の処理後）、現在のＡＴゲーム数が「０」であるか否かを判定し（ステップＳ５１０）、「０」であった場合は、ＡＴゲームの終了条件を満たすことになるので、ＡＴゲーム中フラグをＯＦＦ（＝０）にして（ステップＳ５１１）、処理を終了する。なお、このとき、ＡＴゲームの終了を遊技者に明示するだけでなく、一連のＡＴゲームに関する情報（例えば、当該ＡＴゲームにおける払出メダルの総数やＡＴゲーム継続数等）も遊技者に明示するようにしてよい。

【０４４２】

ステップＳ５１０の判定で、現在のＡＴゲーム数が「０」ではなかった場合は（ステップＳ５１０のＮＯ）、ＡＴゲームの終了条件を満たしていないため、ＡＴゲーム中フラグを変更せずに処理を終了する。その結果、以降のゲームでもＡＴゲームが継続する。

【０４４３】

［１１－６．演出動作の制御］

以上は、主にメイン基板４０９による制御の例であるが、スロットマシン１では、ゲームの進行にあわせて演出制御基板５１０により各種演出動作の制御を実行する。これはメイン基板４０９から出力される各種コマンド（情報コマンド、出力信号）に基づいて、演出制御基板５１０（主にＣＰＵ１１１８等）にて実行するものである。前述の通りメイン基板４４９から出力された各種コマンドは、一旦、ＲＡＭ１１２２に記憶される。そして、当該コマンドに基づき、予め用意された演出態様を選択し、実行するものである。この

ような演出態様は、演出態様データテーブル（図示しない）としてＲＯＭ１１２０内に格納されており、当該コマンドに対応する演出態様が複数用意されている。

【０４４４】

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

【０４４５】

示唆演出は、遊技者に当該当選フラグを直接的に知らせる演出（告知演出）とは異なり、当該当選フラグを間接的に知らせる演出のことをいう、例えば、当該当選フラグに該当する当選役の形、色などを表現した表示等を行うといったことである。また、示唆演出は、当該当選フラグがない場合（つまり、ハズレの場合）にも行われる。この場合には、ハズレであることを気付きにくい内容の演出とする（例えば、いずれの当選役とも取れるような曖昧な内容）。これにより、当該ゲームがハズレであることを遊技者に気付きにくくすることができる。

【０４４６】

告知演出は、例えば、当該当選フラグがボーナス役であった場合やＡＴ抽選でＡＴ当選した場合等に、「ボーナス確定！」や「ＡＴ当選！」等、遊技に関する結果を遊技者に明確に知らせることのできるものである。この演出は、特にボーナスやＡＴ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可能性があるため）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ＡＴ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。

【０４４７】

また、連続演出態様としては、一般状態、ボーナス内部状態、ボーナス状態等の遊技状態に対応したものがある。これらは、遊技状態がどのようになっているかを明確にするものであり、遊技者はこれらの演出（連続演出）が行われることにより、現在の遊技状態が、例えば一般状態であるのかボーナス内部状態であるのか、といった区別を付けることが容易となる。

【０４４８】

以上が、本実施形態のスロットマシン１における基本的なゲーム処理である。

【０４４９】

［１２．図柄表示領域の変更］

以下では、本実施形態のスロットマシン１に特有の演出動作として、図柄表示領域の変更について詳しく説明する。

【０４５０】

［９］等で述べたように、本実施形態のスロットマシン１は、遊技中に所定の条件（以下、「枠変動条件」と呼ぶ）を満たした場合にリール表示装置５２０の可動枠５２２が移動されることにより、遊技者から視認可能な図柄表示領域を、「基本表示領域」から「変更後の図柄表示領域」に変更することができる。なお、ここでいう可動枠５２２の「移動」には、可動枠５２２の移動の前後で図柄表示領域（図柄表示窓５２４）の形状や面積が変更される「移動」（別の言葉でいえば「変形」）が含まれる。そして、以後の説明において、特段の指定がない限りは、可動枠５２２の「移動」は、上記「変形」を含むものとする。

【０４５１】

なお、可動枠５２２の移動によって図柄表示領域を変更するタイミングは、特別なタイミングに限定されるものではなく、遊技を通じて任意のタイミングを設定できるとする。例えば、始動レバー２１０に対する開始操作に基づいてリール３０１ａ～リール３０１ｃが回転を始めたタイミングであったり、リール３０１の回転中であったり、一部又は全てのリール３０１が停止したタイミングであったり、リール停止ボタン２１１への押下操作

が行われたタイミングであったりすることができる。また、可動枠５２２が移動される「枠変動条件」についても、様々な条件設定が可能であり、枠変動条件の具体的な条件設定を定めたデータは、リール表示装置５２０を制御する基板に搭載されたメモリ（例えば、演出制御基板５１０のＲＯＭ１１２０）に予め格納される。そして、枠変動条件の判定が行われた直後に可動枠５２２の移動（図柄表示領域の変更）を開始させるようにしてもよいし、枠変動条件の判定を行うタイミングと、当該判定結果に基づいた図柄表示領域の変更タイミングとの間に、所定の時間差を設けるようにしてもよい。

【０４５２】

本実施形態のスロットマシン１における図柄表示領域は、可動枠５２２の可動性（移動量、移動方向、配置場所等）を変更することによって様々な変形態様を実現し得るが、何れの場合においても、当該変形に伴って、基本表示領域の枠外領域（枠外図柄表示領域）が新たに遊技者側に露出されることを特徴の１つとする。以下では、このような枠外図柄表示領域に着目しながら図柄表示領域の変更について説明する。

【０４５３】

［１２－１．枠外領域の開放度合い］

本実施形態のスロットマシン１によれば、可動枠５２２の移動に伴って枠外図柄表示領域が露出されることによって、一部の枠外図柄に対する遊技者による識別度合いを変更することができる。より具体的にいえば、図柄表示領域が枠外領域に広がることによって、当該枠外領域に位置するリール３０１に付された枠外図柄について、遊技者からの見え方を変えることができる。このような動作は、枠外領域の開放と呼べるものであり、以下ではまず、本実施形態における枠外領域の開放度合いについて説明する。

【０４５４】

本実施形態のスロットマシン１において、可動枠５２２は、所定の枠外図柄の識別度合いを変更可能にする程度の移動幅を移動することによって、枠外領域を開放する。図１００～図１０３は、それぞれスロットマシンのリール表示窓付近の拡大図（その１～その４）である。図１００～図１０３には、可動枠５２２（下可動枠部材５２２ｂ）の移動に伴って基本表示領域の下方向に枠外領域を開放していく様子が例示されている。以下では、特に左リール３０１ａの表示態様に注目して説明する。また、図１０４は、図１０１～図１０３における枠下図柄の識別態様を説明するための図である。図１０４（Ａ），（Ｃ），（Ｅ）に示した枠外図柄８９３は「赤７図柄」であり、図１０４（Ｂ），（Ｄ），（Ｆ）に示した枠外図柄８９４は「青７図柄」である。

【０４５５】

図１００は、可動枠５２２（下可動枠部材５２２ｂ）の移動前、すなわち、図柄表示窓５２４で示される図柄表示領域が基本表示領域であるときの図柄の停止態様の一例を示している。そして、図１０１～図１０３は、それぞれ下可動枠部材５２２ｂの移動後の図柄の停止態様の一例を示しており、それぞれで枠外領域の開放度合いが異なっている。

【０４５６】

図１００では、基本表示領域に停止した左列の３つの図柄として、上段から順に「スイカ図柄」、「ベル図柄」、「リプレイ図柄」が示されている。しかし、図４６によれば、左列（リール３０１ａ）におけるこのような図柄の並びは、何通りか存在するため、図１００の「リプレイ図柄」がリール３０１ａに付されたどのリプレイ図柄であるか遊技者が知ることは困難である。換言すれば、図１００の「リプレイ図柄」が配列番号３番，８番，１３番，１８番のどの「リプレイ図柄」であったとしても、図１００に示した停止態様で図柄の並びが表示される。

【０４５７】

図１０１では、枠外領域の開放度合いが最も小さい場合の一例として、枠外図柄の一部が視認可能に露出される程度で示される。具体的には例えば、可動枠５２２が、枠外図柄の縦幅の１／３以上を露出するだけの移動量で移動することによって、当該枠外図柄の存在を遊技者が認識し得るようにしている。なお、リール３０１に付された図柄の大きさは、図柄に応じて異なることがあるが、このような場合には、最も小さな縦幅の図柄を基準

として、その１／３以上を露出するような移動量とすればよい。このような枠外領域の開放度合いを「開放度１」と呼ぶことにする。

【０４５８】

開放度１の場合、図１０１に示したように、可動枠５２２（下可動枠部材５２２ｂ）の移動によって、下段のリプレイ図柄の下側、すなわち、左列枠下領域に枠外図柄が見えるようになる。但し、図１０１に示された枠外図柄の表示態様は、「赤７図柄」か「青７図柄」の何れかという程度は識別できたとしても、その区別までつけることは難しい。

【０４５９】

ここで、図１０４（Ａ），（Ｂ）には、図１０１に示したように開放度１で枠外領域の開放が行われたときの左列枠下領域の拡大表示例が示されている。図１０４（Ａ），（Ｂ）においては、開放度１で枠外領域が開放されることによって、左列枠下領域８９１のうち、当該領域に付された枠外図柄８９３（図１０４（Ｂ）では枠外図柄８９４）の縦幅に対してその２／３以下が可動枠５２２（下可動枠部材５２２ｂ）によって隠された状態となっている。このような図１０４（Ａ），（Ｂ）を比較すると、何れにおいても、何らかの枠外図柄が存在することは遊技者から識別可能であり、さらには、当該枠外図柄がおそらく「７図柄」であろうことまでは推測し得るため、枠外図柄を遊技者からおおむね識別可能にすることができる。しかし、図１０４（Ａ），（Ｂ）に示された枠外図柄８９３，８９４の表示態様には差異がないことから、「赤７図柄」と「青７図柄」のどちらであるかを区別することは難しい。

【０４６０】

次に、図１０２では、枠外領域の開放度合いが図１０１の場合よりも大きい場合の一例として、図柄の種類まで識別可能な程度で枠外図柄が露出される。具体的な移動量で例示すると、枠外図柄の縦幅の１／２以上を露出するだけの移動量とする。このような枠外領域の開放度合いを「開放度２」と呼ぶことにする。

【０４６１】

開放度２の場合、図１０２に示したように、可動枠５２２（下可動枠部材５２２ｂ）の移動によって、下段のリプレイ図柄の下側に枠外図柄が見えるようになるとともに、当該枠外図柄の種類が「赤７図柄」であることまで識別可能となる。

【０４６２】

ここで、図１０４（Ｃ），（Ｄ）には、図１０２に示したように開放度２で枠外領域の開放が行われたときの左列枠下領域の拡大表示例が示されている。図１０４（Ｃ），（Ｄ）においては、開放度２で枠外領域が開放されることによって、左列枠下領域８９１のうち、当該領域に付された枠外図柄８９３（図１０４（Ｄ）では枠外図柄８９４）の縦幅に対してその１／２以下が可動枠５２２（下可動枠部材５２２ｂ）によって隠された状態となっている。このような図１０４（Ｃ），（Ｄ）を比較すると、何れの枠外図柄も「７図柄」であることが遊技者から識別可能であり、さらに、「赤７図柄」と「青７図柄」との図柄態様の相違点まで露出されていることから、図１０４（Ｃ）の枠外図柄８９３が「赤７図柄」で、図１０４（Ｄ）の枠外図柄８９４が「青７図柄」であることまで識別可能となる。したがって、図１０２の場合は、左列枠下領域に図１０４（Ｃ）の表示態様で枠外図柄が露出されることで、遊技者は当該枠外図柄が「赤７図柄」であることを識別可能となり、その結果、下段ラインに配列番号３番の「リプレイ図柄」が停止していることを認識することができる。

【０４６３】

次に、図１０３では、枠外領域の開放度合いが図１０２の場合よりもさらに大きい場合の一例として、図柄全体を視認可能な程度で枠外図柄が露出される。すなわち、可動枠５２２が通常の１コマ分（より具体的には、リール３０１を前面から見たときに図柄１個当りに割り当てられる縦幅であり、当該縦幅には図柄周囲の空白部分も含めて考えてよい）の移動量を基本表示領域の枠外側に移動することによって、直近の枠外図柄１個の全容を視認可能にする。このような枠外領域の開放度合いを「開放度３」と呼ぶことにする。なお、開放度３で枠外領域を開放する際、移動量は空白部分を含めた１コマ分を完全に確保

する必要はなく、例えば、枠外領域に位置する１個の図柄が完全に視認可能にされる程度であればよい。

【０４６４】

開放度３の場合、図１０３に示したように、可動枠５２２（下可動枠部材５２２ｂ）の移動後の図柄表示領域には、基本表示領域における下段に表示されたリプレイ図柄のさらに下段に、新たな図柄（この場合は「赤７図柄」）が表示されることになる。そして、例えば、全リール３０１ａ～３０１ｃにおいて、図１０３のように枠下側の図柄が１個ずつ露出される場合には、基本表示領域における下段ラインのさらに下に、水平方向の１ライン（枠下段ライン）が創出される。図１０３の例では、新たに識別可能に創出された枠下段ラインに、左列から順に「赤７図柄－青７図柄－赤７図柄」が表示されている。

【０４６５】

図１０４（Ｅ），（Ｆ）には、図１０３に示したように開放度３で枠外領域の開放が行われたときの左列枠下領域の拡大表示例が示されている。図１０４（Ｅ），（Ｆ）においては、開放度３で枠外領域が開放されることによって、左列枠下領域８９１に付された枠外図柄８９３（図１０４（Ｆ）では枠外図柄８９４）は全て隠されていない露出状態となっている。このような図１０４（Ｅ），（Ｆ）を比較すると、図１０４（Ｅ）の枠外図柄８９３が「赤７図柄」で、図１０４（Ｆ）の枠外図柄８９４が「青７図柄」であることは、容易に識別可能である。したがって、図１０２の場合は、左列枠下領域に図１０４（Ｅ）の表示態様で枠外図柄が露出されることで、遊技者は当該枠外図柄が「赤７図柄」であることを識別可能となり、その結果、下段ラインに配列番号３番の「リプレイ図柄」が停止していることを認識することができる。

【０４６６】

上記の図１０１～図１０３に示した可動枠５２２の移動量（開放度１～３）は、あくまで一例であるが、本実施形態のスロットマシン１では、このような移動量が設定されることによって、所定の開放度合いで枠外領域を開放し、枠外図柄の識別度合いを可変にする。

【０４６７】

なお、本実施形態では、「赤７図柄」と「青７図柄」のように、異なる種類の図柄であっても、その一部が同一又は類似している図柄のことを「類似図柄」と呼ぶ。類似図柄は、それぞれの全容が明らかな場合には遊技者から識別可能であるが、相違部分の全て又は大部分が隠されているような場合には遊技者から識別することが難しい図柄となる。「赤７図柄」と「青７図柄」だけでなく、「プラム図柄（プラムａ～プラムｃ）」も類似図柄の関係にあると言える。また、図４６に示した図柄ではないが、例えば、ベル図柄（図４７参照）について、ベルの絵柄に描かれた星の数を変えて、複数種類のベル図柄を用意する場合等は、これらのベル図柄も類似図柄の関係にあると言える。

【０４６８】

そして本実施形態のスロットマシン１で類似図柄が用いられる場合には、枠外領域の開放度合いに関して、開放度１～開放度３の説明で上記したように枠外図柄や最も小さな縦幅の図柄を基準とするのではなく、類似図柄の相違点が視認可能（又は識別可能）に露出されるか否かを基準として各開放度に応じた移動量を設定してもよい。

【０４６９】

具体的には例えば、類似図柄として図柄Ａと図柄Ｂとがあるとして、上下何れかの方向から図柄Ａ，Ｂの縦幅の２０％以上が露出された場合に互いの相違点が識別可能になるとする。このとき、枠外領域の開放度合いを「開放度１」にするときは、上下何れかの方向から図柄Ａ，Ｂの縦幅の２０％未満となる移動量で枠外領域を開放するよう設定する。但し、枠外図柄の存在を識別可能な程度の移動量は確保する。このように設定した場合、図柄表示領域の変更によって、枠外図柄に対する遊技者の識別度合いを変化させることができる。また、枠外領域の開放度合いを「開放度２」にするときは、前記縦幅の２０％以上となる移動量で枠外領域を開放するように設定する。このように設定した場合、図柄表示領域の変更によって、枠外図柄に対する遊技者の識別度合いを変化させることができると

ともに、当該枠外図柄を類似図柄と区別して明確に識別可能にすることができる。なお、「開放度３」の場合は、図柄Ａ，Ｂの縦幅以上の移動量とすればよい。

【０４７０】

また、一般的な回胴式遊技機では、円筒状のリールが用いられ、かつ、当該リールの前面に透過性を有する板状の表示パネル等が配置されるため、リールと表示パネルとの間を覗き込む等によって、通常の遊技時から枠外図柄の一部を視認可能なものもあった。しかし、このような一般的な回胴式遊技機においては、枠外図柄を覗き込むために遊技者の姿勢や視線方向を変える必要があり、そもそも、意識的に枠外図柄を覗き込むような状況以外では、遊技者にとって枠外図柄の存在価値は重要なものではなかった。

【０４７１】

このような一般的な回胴式遊技機と比較すると、本実施形態のスロットマシン１は、枠外図柄を覗き込むような行動を遊技者にとらせることなく、図柄表示領域の変更によって枠外図柄の識別度合いを可変にするものである。

【０４７２】

［１２－２．図柄表示領域の変更態様］

次に、本実施形態のスロットマシン１における図柄表示領域の変更態様について説明する。本実施形態のスロットマシン１において、可動枠５２２の移動に伴う図柄表示領域の変更態様は、枠外図柄表示領域が新たに遊技者側に露出され、かつ、当該露出された枠外図柄表示領域に位置する枠外図柄の識別度合いが図柄表示領域の変更前とは異なることを必要条件とする。

【０４７３】

以下では、枠変動条件が満たされた遊技において、枠外領域の開放度合いを開放度３とし、全てのリール３０１が停止した後に図柄表示領域が変更される場合について、いくつかの具体的な図柄表示領域の変更例を示す。なお、枠外領域の開放度合い、及び図柄表示領域の変更タイミングについては、前述してきた様々なパターンを組み合わせて実現可能である。例えば、リール３０１が第１停止されたときを図柄表示領域の変更タイミングとして、開放度２で枠外領域を開放する等してもよい。

【０４７４】

（１）図柄表示領域の第１の変更例

図１０５は、図柄表示領域の第１の変更例を説明するための図である。図１０５（Ａ）～（Ｄ）には、表示領域の形状を変えることなく図柄表示領域が変更され、かつ、当該変更によって開放される枠外図柄領域が複数のリールに跨がる場合の停止例が示されている。具体的には、図１０５（Ａ）～（Ｄ）は、ＢＡＲ＿１当選時に左順押しで停止操作が行われたときの停止態様を示している。

【０４７５】

まず、図１０５（Ａ）～（Ｃ）は、各リール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃへの停止操作に基づいた各リール３０１ａ～３０１ｃの停止態様であるが、図７１（Ａ）～（Ｃ）と同じであるので説明を省略する。図１０５（Ｃ）に示したように全リール３０１が停止した時点では、基本表示領域が図柄表示領域となっており、当該領域内には、中段ラインに「リプ１」の条件装置に対応する図柄組合せであるリプレイ図柄揃いの図柄組合せが表示されている。

【０４７６】

そして、図１０５（Ｃ）の停止状態となった後、可動枠５２２の移動が行われて枠外の図柄表示領域が開放される（図１０５（Ｄ））。具体的には、可動枠５２２が、その形状を変えることなく、通常の枠位置から図柄１個分だけ上方に移動することによって、図柄表示領域は、それまでの図柄表示領域の形状（リール３本×図柄３段）を維持したまま、各リールにおいて図柄１個分（１ライン分）だけ枠上側の領域を表示するようになる。なお、図１０５のように移動する場合、可動枠５２２は、移動時に図柄表示領域の形状を変える必要がないため、固定的な枠型で形成されてもよい。

【０４７７】

図１０５（Ｄ）において灰色の背景で示された領域は、可動枠５２２の移動によって開放された枠外の図柄表示領域に相当し、以降に示す別例の図でもこれは同様である。図１０５（Ｄ）に示すように、図柄表示領域が変更された結果、変更後の図柄表示領域では、基本表示領域における上段ラインよりも１段上に隠されていたライン（枠上段ライン）が露出され、当該露出されたライン上に位置する図柄（枠外図柄）の識別度合いが変化する。具体的には、図柄表示領域の変更前には遊技者からは識別できなかった枠上段に停止していた枠外図柄（全リールともスイカ図柄）が識別可能になり、変更後の図柄表示領域の上段ライン（基本表示領域の枠上段ライン）にスイカ図柄揃いの図柄組合せが識別可能に表示される。なお、基本表示領域の中段ラインにリプレイ図柄揃いが停止したときに枠上段ラインにスイカ図柄揃いが停止していることは、図４６の配列図から確認することができる。

【０４７８】

また、本実施形態のスロットマシン１では、図柄表示領域が変更されることによって、図柄表示領域内に表示される各表示ラインの対応関係が変化する。例えば、図１０５の場合、変形前の図柄表示領域（基本表示領域）における上段ライン及び中段ラインは、変形後の図柄表示領域においてそれぞれ中段ライン及び下段ラインとなり、基本表示領域の枠上段ラインが、変形後の図柄表示領域における上段ラインとなる。このような対応ラインの対応関係の変化は、以降に示す別例でも同様であり、基本的にその説明を省略する。

【０４７９】

そして、このように表示ラインの対応関係が変化することによって、図柄表示領域内に表示される図柄組合せの表示ラインが変化する。具体的には例えば、図柄表示領域の変更前の図１０５（Ｃ）では、特徴的な図柄組合せとして中段ラインにリプレイ図柄揃いが表示されていただけであったのが、図柄表示領域の変更後の図１０５（Ｄ）では、下段ラインにリプレイ図柄揃いが移動して表示されるとともに、上段ラインにスイカ図柄揃いが新たに表示される。

【０４８０】

なお、図１０５（Ｄ）の例では、図柄表示領域の形状が維持されるため、基本表示領域の下段ラインが隠されることになるが、このように、図柄表示領域の変更に伴って基本表示領域の一部を遊技者から視認不能にする場合には（以降に示す別例でも同様）、遊技結果が直接的に表示される有効ラインが当該部分に含まれないようにすることが好ましい。

【０４８１】

（２）図柄表示領域の第２の変更例

図１０６は、図柄表示領域の第２の変更例を説明するための図である。図１０６（Ａ）～（Ｄ）には、表示領域の形状を変えることなく図柄表示領域が変更され、かつ、当該変更によって開放される枠外図柄領域が複数のリールに跨がる場合の停止例が示されている。具体的には、図１０６（Ａ）～（Ｄ）は、枠外１＿Ａ当選時に左順押しで停止操作が行われたときの停止態様を示している。なお、図１０５では枠上方向に図柄表示領域が変更されるときの停止例を示したが、図１０６では、枠下方向に図柄表示領域が変更されるときの停止例を示す。

【０４８２】

まず、図１０６（Ａ）～（Ｃ）は、各リール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃへの停止操作に基づいた各リール３０１ａ～３０１ｃの停止態様であるが、図７６（Ａ）～（Ｃ）と同じであるので説明を省略する。図１０６（Ｃ）に示したように全リール３０１が停止した時点では、基本表示領域が図柄表示領域となっており、当該領域内には、中段ラインに「リプ５＿１」の条件装置に対応する図柄組合せである「リプレイ－ＢＡＲ－スイカ」が表示されるとともに、上段ラインにベル図柄揃いの図柄組合せが表示されている（ベルリプレイ）。

【０４８３】

そして、図１０６（Ｃ）の停止状態となった後、可動枠５２２の移動が行われて枠外の図柄表示領域が開放される（図１０６（Ｄ））。具体的には、可動枠５２２が、その形状

を変えることなく、通常の枠位置から図柄１個分だけ下方に移動することによって、図柄表示領域は、それまでの図柄表示領域の形状（リール３本×図柄３段）を維持したまま、各リールにおいて図柄１個分（１ライン分）だけ枠下側の領域を表示するようになる。なお、図１０６のように移動する場合、可動枠５２２は、移動時に図柄表示領域の形状を変える必要がないため、固定的な枠型で形成されてもよい。

【０４８４】

図１０６（Ｄ）に示すように、図柄表示領域が変更された結果、変更後の図柄表示領域では、基本表示領域における下段ラインよりも１段下に隠されていたライン（枠下段ライン）が露出され、当該露出されたライン上に位置する図柄（枠外図柄）の識別度合いが変化する。具体的には、図柄表示領域の変更前には遊技者からは識別できなかった枠下段に停止していた枠外図柄（左列から順に、チェリー－スイカ－リプレイ）が識別可能になり、変更後の図柄表示領域の下段ライン（基本表示領域の枠下段ライン）に左列のチェリー図柄を含む図柄組合せが識別可能に表示される。なお、図１０６（Ｃ）の停止態様にあるときに、各列（各ライン）の枠下段に停止している図柄（左列から順にチェリー－スイカ－リプレイ）については、図４６の配列図から確認することができる。

【０４８５】

また、第１例で上述したように、図柄表示領域の変更に伴って表示ラインの対応関係が変化することによって、図柄表示領域内に表示される図柄組合せの表示ラインが変化する。具体的には例えば、図柄表示領域の変更前の図１０６（Ｃ）では、特徴的な図柄組合せとして上段ラインにベル図柄揃いが表示されていたのが、図柄表示領域の変更後の図１０６（Ｄ）では、左列下段にチェリー図柄が新たに現れることによって、チェリー図柄を含む図柄組合せが表示される。また、上段ラインには元の中段ラインにあった「リプレイ－ＢＡＲ－スイカ」という図柄組合せが表示されることになり、ベル図柄揃いは遊技者から隠される。

【０４８６】

（３）図柄表示領域の第３の変更例

図１０７は、図柄表示領域の第３の変更例を説明するための図である。図１０７（Ａ）～（Ｄ）には、図柄表示領域が一方向（例えば枠上方向）に拡張するように変更され、かつ、当該変更によって開放される枠外図柄領域が複数のリールに跨がる場合の停止例が示されている。具体的には、図１０７（Ａ）～（Ｄ）は、ＢＡＲ＿１当選時に中逆押しで停止操作が行われたときの停止態様を示している。

【０４８７】

まず、図１０７（Ａ）～（Ｃ）は、各リール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃへの停止操作に基づいた各リール３０１ａ～３０１ｃの停止態様であるが、図７３（Ａ）～（Ｃ）と同じであるので説明を省略する。図１０７（Ｃ）に示したように全リール３０１が停止した時点では、基本表示領域が図柄表示領域となっており、当該領域内には、中段ラインに「リプ２６＿１」の条件装置に対応する図柄組合せである「ベル－スイカ－ＢＡＲ」が表示されるが、それ以外に特徴的な図柄組合せは表示されない。

【０４８８】

そして、図１０７（Ｃ）の停止状態となった後、可動枠５２２の移動が行われて枠外の図柄表示領域が開放される（図１０７（Ｄ））。具体的には、可動枠５２２が、通常の枠位置から他の部分は変形させずに、枠の左右部分を上方だけに図柄１個分だけ広げるように移動（変形）することによって、図柄表示領域は、それまでの図柄表示領域の形状（リール３本×図柄３段）から拡張し（リール３本×図柄４段）、それまでの基本表示領域に加えて、各リールにおいて図柄１個分（１ライン分）だけ枠上側の領域を表示するようになる。

【０４８９】

図１０７（Ｄ）に示すように、図柄表示領域が変更された結果、変更後の図柄表示領域では、基本表示領域における上段ラインよりも１段上に隠されていたライン（枠上段ライン）が露出され、当該露出されたライン上に位置する図柄（枠外図柄）の識別度合いが変

化する。具体的には、図柄表示領域の変更前には遊技者からは識別できなかった枠上段に停止していた枠外図柄（左列から順にＢＡＲ－ベル－ベル）が識別可能になる。このとき、新たに識別可能にされた左列の「ＢＡＲ図柄」と、変更前に基本表示領域の中列上段及び右列中段に表示されていた「ＢＡＲ図柄」とを結ぶことで、変更後の図柄表示領域において、左列最上段から右下がり方向への直線ライン（後述する「枠上右下がりライン」）にＢＡＲ図柄揃いの図柄組合せが識別可能に表示される。なお、図１０７（Ｃ）の停止態様にあるときに、各列（各ライン）の枠上段に停止している図柄（左列から順にＢＡＲ－ベル－ベル）については、図４６の配列図から確認することができる。

【０４９０】

また、第１例で上述したように、図柄表示領域の変更に伴って表示ラインの対応関係が変化することによって、図柄表示領域内に表示される図柄組合せの表示ラインが変化する。特に第３例では、形状が維持された第１例や第２例と違い、変更後の図柄表示領域の形状が各リールともに図柄１個分拡張されるため、表示ラインの対応関係の変化がより顕著になる。具体的には、図柄組合せが表示される表示ラインが変化するだけでなく、表示ラインの本数まで変化する。

【０４９１】

図１０７（Ｃ）と図１０７（Ｄ）とを参照して、図柄表示領域の変化に伴う具体的な図柄の停止態様を比較すると、枠上段ラインの枠外領域が拡張されることによって、当該枠外領域に停止している枠外図柄が新たに識別可能にされるため、この枠外図柄を用いた表示ラインが追加されることになる。ここで追加される表示ラインは、例えば、枠上段を水平に結んでなる「枠上段ライン」、左列枠上段－中列上段－右列中段を結んでなる「枠上右下がりライン」、及び、左列中段－中列上段－右列枠上段を結んでなる「枠上右上がりライン」と呼ぶことができる。すなわち、図１０７（Ｃ）のときの５本の表示ライン（上段ライン、中段ライン、下段ライン、右下がりライン、右上がりライン）と比べて、図１０７（Ｄ）では３本の表示ラインが追加される（合計の表示ライン数は８本になる）。そして、図柄表示領域の変更前の図１０７（Ｃ）では、中段ラインに「リプ２６＿１」の条件装置に対応する図柄組合せが表示される以外に特徴的な図柄組合せは表示されていなかったが、図柄表示領域の変更後の図１０７（Ｄ）では、枠上右下がりラインにＢＡＲ図柄揃いの図柄組合せが新たに表示される。

【０４９２】

（４）図柄表示領域の第４の変更例

図１０８は、図柄表示領域の第４の変更例を説明するための図である。図１０８（Ａ）～（Ｄ）には、図柄表示領域が双方向（枠上及び枠下方向）に拡張するように変更され、かつ、当該変更によって開放される枠外図柄領域が複数のリールに跨がる場合の停止例が示されている。具体的には、図１０８（Ａ）～（Ｄ）は、枠外１＿Ａ当選時に中順押しで停止操作が行われたときの停止態様を示している。

【０４９３】

まず、図１０８（Ａ）～（Ｃ）は、各リール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃへの停止操作に基づいた各リール３０１ａ～３０１ｃの停止態様であるが、図７８（Ａ）～（Ｃ）と同じであるので説明を省略する。図７８では省略していたが、図１０８では中段ライン以外の停止図柄も追加して、全ての停止図柄を記載している。図１０８（Ｃ）に示したように全リール３０１が停止した時点では、基本表示領域が図柄表示領域となっており、当該領域内には、中段ラインに「リプ１２＿３」の条件装置に対応する図柄組合せである「赤７－リプレイ－チェリー」が表示されるとともに、左列下段のチェリー図柄を含む図柄組合せが表示される。

【０４９４】

そして、図１０８（Ｃ）の停止状態となった後、可動枠５２２の移動が行われて枠外の図柄表示領域が開放される（図１０８（Ｄ））。具体的には、可動枠５２２が、通常の枠位置から枠の左右部分を上下方向にそれぞれ図柄１個分だけ広げるように移動（変形）することによって、図柄表示領域は、それまでの図柄表示領域の形状（リール３本×図柄３

段）から拡張し（リール３本×図柄５段）、それまでの基本表示領域に加えて、各リールにおいて枠上側及び枠下側にそれぞれ図柄１個分（１ライン分）の領域を表示するようになる。

【０４９５】

図１０８（Ｄ）に示すように、図柄表示領域が変更された結果、変更後の図柄表示領域では、基本表示領域における上段ラインよりも１段上に隠されていたライン（枠上段ライン）と、基本表示領域における下段ラインよりも１段下に隠されていたライン（枠下段ライン）とが露出され、当該露出されたライン上に位置する図柄（枠外図柄）の識別度合いが変化する。具体的には、図柄表示領域の変更前には遊技者からは識別できなかった枠上段に停止していた枠外図柄（左列から順にベル－スイカ－赤７）と、枠下段に停止していた枠外図柄（左列から順にスイカ－チェリー－スイカ）とが識別可能になる。このとき、新たに識別可能にされた右列枠上の「赤７図柄」と、変更前に基本表示領域の左列中段及び中列上段に表示されていた「赤７図柄」とを結ぶことで、変更後の図柄表示領域において、左列中段から右列最上段までの右上がり方向への直線ライン（枠上右上がりライン）に赤７図柄揃いの図柄組合せが識別可能に表示される。なお、図１０８（Ｃ）の停止態様にあるときに、各列（各ライン）の枠上段に停止している図柄（左列から順にベル－スイカ－赤７）や枠下段に停止している図柄（左列から順にスイカ－チェリー－スイカ）については、図４６の配列図から確認することができる。

【０４９６】

また、第１例で上述したように、図柄表示領域の変更に伴って表示ラインの対応関係が変化することによって、図柄表示領域内に表示される図柄組合せの表示ラインが変化する。特に第４例では、第３例と同様に変更後の図柄表示領域の形状が拡張されるため、表示ラインの対応関係の変化がより顕著になる。具体的には、図柄組合せが表示される表示ラインが変化するだけでなく、表示ラインの本数まで変化する。

【０４９７】

図１０８（Ｃ）と図１０８（Ｄ）とを参照して、図柄表示領域の変化に伴う具体的な図柄の停止態様を比較すると、枠上段ライン及び枠下段ラインの枠外領域が拡張されることによって、当該枠外領域に停止している枠外図柄が新たに識別可能にされるため、この枠外図柄を用いた表示ラインが追加されることになる。ここで追加される表示ラインは、枠上段ラインの図柄に関係する表示ラインとして「枠上段ライン」、「枠上右下がりライン」、「枠上右上がりライン」であり、枠下段ラインの図柄に関係する表示ラインとして、「枠下段ライン」、「枠下右下がりライン」、「枠下右上がりライン」である。すなわち、図１０８（Ｃ）のときの５本の表示ライン（上段ライン、中段ライン、下段ライン、右下がりライン、右上がりライン）と比べて、図１０８（Ｄ）では６本の表示ラインが追加される（合計の表示ライン数は１１本になる）。そして、図柄表示領域の変更前の図１０８（Ｃ）では、中段ラインに「リプ１２＿３」の条件装置に対応する図柄組合せ（赤７－リプレイ－チェリー）が表示され、左列下段のチェリー図柄を含む図柄組合せが表示されていたが、図柄表示領域の変更後の図１０８（Ｄ）では、このような図柄組合せの他に、枠上右上がりラインに赤７図柄揃いの図柄組合せが新たに表示される。

【０４９８】

（５）図柄表示領域の第５の変更例

図１０９は、図柄表示領域の第５の変更例を説明するための図である。第１～第４の変更例は、図柄表示領域の変更によって全てのリールに跨った枠外図柄領域が開放される場合の停止例であったが、第５の変更例では、図柄表示領域の変更によって所定のリールでのみ枠外図柄領域が開放される場合の停止例を示す。具体的には、図１０９（Ａ）～（Ｄ）は、ＢＡＲ＿１当選時に中順押しで停止操作が行われたときの停止態様を示している。

【０４９９】

まず、図１０９（Ａ）～（Ｃ）は、各リール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃへの停止操作に基づいた各リール３０１ａ～３０１ｃの停止態様であるが、図７２（Ａ）～（Ｃ）と同じであるので説明を省略する。図１０９（Ｃ）に示したように全リール３０１が停止し

た時点では、基本表示領域が図柄表示領域となっており、当該領域内には、中段ラインに「リプ２４＿１」の条件装置に対応する図柄組合せである「ＢＡＲ－スイカ－プラムａ」が表示されるが、それ以外に特徴的な図柄組合せは表示されない。

【０５００】

そして、図１０９（Ｃ）の停止状態となった後、可動枠５２２の移動が行われて枠外の図柄表示領域が開放される（図１０９（Ｄ））。具体的には、可動枠５２２が、右列（右リール３０１ｃ）の枠位置だけを枠上方向に図柄１個分だけ広げるように移動（変形）することによって、図柄表示領域は、それまでの図柄表示領域の形状（リール３本×図柄３段）から、右列枠上に図柄１個（１段）分を追加した形状に変形され、その結果、それまでの基本表示領域に加えて、右列の枠上側に図柄１個分の枠外領域を表示するようになる。

【０５０１】

図１０９（Ｄ）に示すように、図柄表示領域が変更された結果、変更後の図柄表示領域では、基本表示領域における右列上段の１段上に隠されていた枠外領域が露出され、当該枠外領域に位置する図柄（枠外図柄）の識別度合いが変化する。具体的には、図柄表示領域の変更前には遊技者からは識別できなかった右列枠上段に停止していた枠外図柄として、ＢＡＲ図柄が識別可能になる。このとき、新たに識別可能にされた右列枠上の「ＢＡＲ図柄」と、変更前に基本表示領域の左列中段及び中列上段に表示されていた「ＢＡＲ図柄」とを結ぶことで、変更後の図柄表示領域において、左列中段から右列最上段までの右上がり方向への直線ライン（枠上右上がりライン）にＢＡＲ図柄揃いの図柄組合せが識別可能に表示される。なお、図１０９（Ｃ）の停止態様にあるときに、右列の枠上段にＢＡＲ図柄が停止していることは、図４６の配列図から確認することができる。

【０５０２】

また、第１例で上述したように、図柄表示領域の変更に伴って表示ラインの対応関係が変化することによって、図柄表示領域内に表示される図柄組合せの表示ラインが変化する。特に第５例では、第１～第４例のように複数リールに跨ってライン状の枠外領域を開放するのではなく、特定のリールにおける所定の枠外領域（この場合、右リール３０１ｃにおける図柄１個分の枠上領域）を開放するだけであるが、このような場合であっても、図柄表示領域の形状を変化させるだけでなく、図柄組合せを表示可能な表示ラインをも変化させることができる。

【０５０３】

図１０９（Ｃ）と図１０９（Ｄ）とを参照して、図柄表示領域の変化に伴う具体的な図柄の停止態様を比較すると、右列枠上の枠外領域が拡張されることによって、当該枠外領域に停止している枠外図柄が新たに識別可能にされるため、この枠外図柄を用いた表示ラインが追加されることになる。ここで追加される表示ラインは、左列中段から右列枠上までを結んでなる「枠上右上がりライン」である。すなわち、図１０９（Ｃ）のときの５本の表示ライン（上段ライン、中段ライン、下段ライン、右下がりライン、右上がりライン）と比べて、図１０９（Ｄ）では１本の表示ラインが追加される（合計の表示ライン数は６本になる）。そして、図柄表示領域の変更前の図１０９（Ｃ）では、中段ラインに「リプ２４＿１」の条件装置に対応する図柄組合せ（ＢＡＲ－スイカ－スイカ）が表示される以外に特徴的な図柄組合せは表示されていなかったが、図柄表示領域の変更後の図１０９（Ｄ）では、枠上右上がりラインにＢＡＲ図柄揃いの図柄組合せが新たに表示される。

【０５０４】

以上、図１０５～図１０９を参照しながら、枠外領域の開放度合いを開放度３とする図柄表示領域の変更例を示したが、本実施形態のスロットマシン１における図柄表示領域の変更パターンは上記例に限定されるものではなく、可動枠５２２が移動可能な範囲内で任意の変更パターンを設定可能である。例えば、上記例を組み合わせた変形パターンにしてもよいし、開放する枠外領域の幅を図柄１段分ではなく２段分以上にする等してもよい。また、可動枠５２２の移動が実行されるための枠変動条件も１つである必要はなく、図柄表示領域の変形パターン（すなわち、可動枠５２２の作動パターン）が異なる複数の枠変

動条件を用意して、成立した枠変動条件に基づいて図柄表示領域を変形させるようにしてもよい。

【０５０５】

しかし、何れの変更パターンであっても、本実施形態のスロットマシン１による図柄表示領域の変更が行われると、所定の枠外領域が開放され、当該枠外領域に位置する枠外図柄の識別度合いを変化させることができる。

【０５０６】

［１２－３．旧表示領域からみた図柄表示領域の変更］

上述してきたように、本実施形態のスロットマシン１は、開放度２以上で枠外領域が開放されることによって、通常態様の図柄表示領域（基本表示領域に相当するが、以降では「旧表示領域」とも呼ぶ）が、枠外領域を含めた新しい図柄表示領域（「旧表示領域」に対して「新表示領域」と呼ぶ）に変更されるという特徴を備えている。

【０５０７】

ここで、旧表示領域を基準にした場合、本実施形態のスロットマシン１による図柄表示領域の変更は、「旧表示領域が維持される図柄表示領域の変更」、又は「旧表示領域が破壊される図柄表示領域の変更」という特徴を備える。以下では、このような旧表示領域からみた図柄表示領域の変更について説明する。

【０５０８】

［１２－３－１．旧表示領域の維持］

本実施形態のスロットマシン１において、「旧表示領域が維持される図柄表示領域の変更」とは、変更後の図柄表示領域（新表示領域）において、変更前の図柄表示領域（旧表示領域であり、基本表示領域に相当する）が遊技者から識別可能に維持されるような図柄表示領域の変更を意味する。このような図柄表示領域の変更が行われたとき、新表示領域には全ての旧表示領域が含まれることから、図柄表示領域は拡張する。以下では、旧表示領域が維持される図柄表示領域の変更について、図柄表示領域の具体的な変更例を参照しながら説明する。なお、各図において、図柄表示領域は、図柄表示窓５２４によって区画される領域に相当する。

【０５０９】

まず、例えば、既述の図５６には、変更後の図柄表示領域（新表示領域）の一例として、旧表示領域である基本表示領域５２４ａに加えて、枠上段ラインの枠外領域が視認可能にされた図柄表示窓５２４が示されている。図柄を中心に言い換えれば、基本表示領域５２４ａに位置する９個の図柄が識別可能な状態を維持されたまま、枠上段ラインに位置していた３個の図柄（左列から順に「ベル図柄」、「チェリー図柄」、「ベル図柄」）が、新たに識別可能に追加表示されている。

【０５１０】

図５６に示した図柄表示領域に変更するための具体的な制御処理例としては、上可動枠部材５２２ａを通常の遊技態様における定位置から図柄１段分だけ上方向に移動させることによって、基本表示領域５２４ａの枠上側１段分の枠外ライン（枠上段ライン）を開放することができる。

【０５１１】

また、例えば、既述の図６０には、変更後の図柄表示領域（新表示領域）の別例として、旧表示領域である基本表示領域５２４ａに加えて、枠上段ライン及び枠下段ラインの枠外領域が視認可能にされた図柄表示窓５２４が示されている。図柄を中心に言い換えれば、基本表示領域５２４ａに位置する９個の図柄が識別可能な状態を維持されたまま、枠上段ライン上に位置していた３個の図柄（具体的には、左列から順に「ベル図柄」、「チェリー図柄」、「ベル図柄」）と、枠下段ライン上に位置していた３個の図柄（左列から順に「スイカ図柄」、「ベル図柄」、「チェリー図柄」）とが、新たに識別可能に追加表示されている。また、このように識別可能な図柄が追加されたことで、表示ラインの本数も増加している。具体的には、図６０の場合、変更前における直線状の表示ラインは５本であったが、変更後における直線状の表示ラインは１１本にまで増加する。前述の図５６の

場合は、５本から８本に増加する。
【０５１２】
図６０に示した図柄表示領域に変更するための具体的な制御処理例としては、上可動枠部材５２２ａを通常の遊技態様における定位置から図柄１段分だけ上方向に移動させるとともに、下可動枠部材５２２ｂを通常の遊技態様における定位置から図柄１段分だけ下方向に移動させることによって、基本表示領域５２４ａの枠上側１段分の枠外ライン（枠上段ライン）と枠下側１段分の枠外ライン（枠下段ライン）とを開放することができる。
【０５１３】
以上に例示した図５６や図６０は、基本表示領域が維持されたまま、全てのリール３０１ａ～３０１ｃに跨った「段ライン」で枠外領域が開放される例であり、他にも、図５８、図１０２、図１０３、図１０７（Ｄ）、図１０８（Ｄ）において、同様の変更パターンが示される。
【０５１４】
なお、［１２－２］（５）等で前述したことではあるが、本実施形態のスロットマシン１において、図柄表示領域の変更時に開放される枠外領域は、必ずしも「段ライン」に限定されるものではなく、例えば、各リール３０１ａ～３０１ｃで図柄ごとの領域を単位としてもよい。以降では、このような場合、「図柄単位」で枠外領域が開放されると呼ぶ。基本表示領域が維持されつつ「図柄単位」で枠外領域が開放される変更パターンについて、図１１０を参照しながら説明する。
【０５１５】
図１１０は、基本表示領域が維持される図柄表示領域の変更例を説明するための図である。図１１０には、図柄表示領域が変更された後の図柄の表示態様の一例が示されている。図１１０に示された図柄の停止態様は、既述の図１０９（Ｄ）に示した停止態様と同様であり、この図柄表示領域の変更に関する詳細は、図１０９（Ａ）～（Ｄ）で説明した通りである。
【０５１６】
但し、図１１０では、図柄単位での図柄表示領域の遮蔽／開放を可能にするために、図５６等に示した上可動枠部材５２２ａの代わりに、上可動枠部材５２２ｃ，５２２ｄ，５２２ｅが示されている。上可動枠部材５２２ｃ，５２２ｄ，５２２ｅは、順に左列（左リール３０１ａ）、中列（中リール３０１ｂ）、右列（右リール３０１ｃ）に対応するかたちで、基本表示領域５２４ａの上側に設けられる上可動枠部材であって、それぞれが対応する各列（左リール３０１ａ、中リール３０１ｂ、右リール３０１ｃ）が表示される領域の一部を遮蔽又は開放するように移動可能な役物である。
【０５１７】
なお、このような上可動枠部材５２２ｃ，５２２ｄ，５２２ｅは、図柄単位での図柄表示領域の遮蔽／開放を可能にするための可動枠５２２の一例であり、同様の遮蔽／開放を可能にする構造であれば、他の部材によって構成されても構わない。例えば、上可動枠部材５２２ａとして一体化されて各リール幅で移動可能に構成されてもよい。後述する下可動枠部材５２２ｆ，５２２ｇ，５２２ｈについても同様である。
【０５１８】
図１１０には、変更後の図柄表示領域（新表示領域）の一例として、旧表示領域である基本表示領域５２４ａに加えて、右列枠上段の枠外領域が視認可能にされた図柄表示窓５２４が示されている。図柄を中心に言い換えれば、基本表示領域５２４ａに位置する９個の図柄が識別可能な状態を維持されたまま、右列枠上段に位置していた１個の図柄（具体的には「ＢＡＲ図柄」）が新たに識別可能に追加表示されている。
【０５１９】
図１１０に示した図柄表示領域に変更するための具体的な制御処理例としては、上可動枠部材５２２ｅを通常の遊技態様における定位置から図柄１段分だけ上方向に移動させることによって、基本表示領域５２４ａの右列における枠上側１段分の枠外領域（右列枠上段）を開放することができる。

【０５２０】
ここで、図１１０に示される図柄の表示態様について補足すると、図１０９（Ｃ），（Ｄ）でも説明したように、旧表示領域である基本表示領域５２４ａには、「リプ２４＿１」の条件装置に対応する図柄組合せが中段ラインに表示される以外は、特別な図柄の表示態様（例えば、表示ライン上に何らかの図柄揃いが停止したり、左列にチェリー図柄が停止したりする等）は表示されない。しかし、新表示領域（図１１０の図柄表示窓５２４）には、枠上右上がりラインにＢＡＲ図柄揃いの図柄組合せが新たに識別可能に表示される。

【０５２１】
なお、図１１０は、上可動枠部材５２２ｅの移動によって右列枠上段だけが開放される変更パターンであるが、本実施形態のスロットマシン１では、基本表示領域を維持したまま枠外領域を開放するときに、上可動枠部材５２２ｃ，５２２ｄ，５２２ｅを任意に移動させることで、各列の枠上段を開放させるようにしてもよい。さらに、開放可能な領域は枠上側だけに限定されない。例えば枠下側も開放可能にする場合は、上可動枠部材５２２ａの代わりに上可動枠部材５２２ｃ，５２２ｄ，５２２ｅを設けたのと同様に、下可動枠部材５２２ｂの代わりに、各列に対応する下可動枠部材（例えば、下可動枠部材５２２ｆ，５２２ｇ，５２２ｈ）を基本表示領域５２４ａの下側に設けるようにすればよい。

【０５２２】
このように、本実施形態のスロットマシン１は、以上の各図（図５６，６０，１１０等）で説明したような図柄表示領域の開放を行うことにより、遊技者から視認可能な状態で旧表示領域（すなわち、基本表示領域）を維持したまま、旧表示領域の枠外（枠外領域）を新たに視認可能にする態様で図柄表示領域を拡張することができる。

【０５２３】
そして、このような本実施形態のスロットマシン１によれば、基本表示領域に位置する図柄に対する識別度合いを維持したまま（識別可能なまま）、新たに開放された枠外領域に位置する図柄（枠外図柄）をおおむね識別可能に露出できるので、拡張された新表示領域において、旧表示領域よりも多数の図柄を識別容易にすることができる。

【０５２４】
ここで、従来の遊技機では、遊技結果を示す図柄組合せに気付き易くさせる方向での工夫が見られたが、本実施形態のスロットマシン１では、図柄表示領域が拡張されて新表示領域で多数の図柄が識別容易になることにより、どのような図柄組合せが表示されているのか、遊技者が一見して把握し難い状況を作り出すことができる。そして、このような状況を提供可能にすることで、図柄組合せを探す楽しみを遊技者に与えることができる。図柄組合せを探している間は、図柄表示に遊技者の興味が向けられるため、遊技者の興味を長く惹きつけることができる。

【０５２５】
また、本実施形態のスロットマシン１によれば、このような「基本表示領域が維持される図柄表示領域の変更」が行われることによって、従来からの基本表示領域による効果を確保しながら、新たに創出される枠外ラインによる効果を追加的に得ることができる。例えば、基本表示領域に特定の図柄組合せが表示された場合、図柄表示領域が変更されても、当該特定の図柄組合せの表示は維持されるため、当該特定の図柄組合せが表示されることによって遊技者に与えられる興趣感の向上が確保される。それに加えて枠外ラインが創出されて枠外ライン上に図柄組合せが表示されることで、双方の効果を得ることができる。

【０５２６】
また、本実施形態のスロットマシン１によれば、「基本表示領域が維持される図柄表示領域の変更」が行われることによって、図柄表示領域が拡張されるため、表示される図柄の個数が増加し、図柄組合せの表示ラインの本数も増加させることができる。このように表示ラインが拡張されることによって、新表示領域において所定の図柄組合せが表示されること（表示成功）への期待感を高めることができ、遊技者の興趣向上に期待できる。ま

た、所定の図柄組合せが表示成功した際に付与され得る特典への期待感も高めることができる。

【０５２７】

また、本実施形態のスロットマシン１によれば、「基本表示領域が維持される図柄表示領域の変更」が行われるとき、基本表示領域に対する干渉が行われないまま枠外領域が開放されるため、遊技者を特に枠外領域の動きに注目させることができる。従来の遊技機では、図柄を視認不能な枠外領域に大きな意味を持たせることはできなかったが、本実施形態のスロットマシン１は、遊技者に枠外領域への興味を持たせるという、斬新な遊技性を実現することができる。

【０５２８】

［１２－３－２．旧表示領域の破壊］

本実施形態のスロットマシン１において、「旧表示領域が破壊される図柄表示領域の変更」とは、変更後の図柄表示領域（新表示領域）において、変更前の図柄表示領域（旧表示領域であり、基本表示領域に相当する）の一部が遊技者から視認不能に遮蔽されるような図柄表示領域の変更を意味する。このような図柄表示領域の変更が行われたとき、新表示領域には、遮蔽されなかった旧表示領域と開放された枠外領域とが含まれる。新表示領域の大きさは、遮蔽された旧表示領域の大きさと解放された枠外領域の大きさとに依存するため、旧表示領域と比して、縮小、維持、拡張の何れの場合もあり得る。

【０５２９】

以下では、旧表示領域が破壊される図柄表示領域の変更（換言すれば、基本表示領域が破壊される図柄表示領域の変更）について、図柄表示領域の具体的な変更例を参照しながら説明する。なお、各図において、図柄表示領域は、図柄表示窓５２４によって区画される領域に相当する。

【０５３０】

図１１１は、基本表示領域が破壊される図柄表示領域の変更の第１例を説明するための図である。図１１１には、図柄表示領域が変更された後の図柄の表示態様の一例が示されている。図１１１に示された図柄の停止態様は、既述の図１０５（Ｄ）に示した停止態様と同様であり、この図柄表示領域の変更に関する詳細は、図１０５（Ａ）～（Ｄ）で説明した通りである。

【０５３１】

図１１１には、変更後の図柄表示領域（新表示領域）の一例として、旧表示領域である基本表示領域５２４ａに対して下段ラインの領域が視認不能に遮蔽される一方で、枠上段ラインの枠外領域が視認可能にされた図柄表示窓５２４が示されている。図柄を中心に言い換えれば、基本表示領域５２４ａに位置する９個の図柄のうち下段ラインを構成する３個の図柄が視認不能な状態に遮蔽された一方で（上段ラインお呼び中段ラインを構成する計６個の図柄が識別可能な状態を維持されたまま）、枠上段ラインに位置していた３個の図柄（具体的には、各列に「スイカ図柄」）が新たに識別可能に追加表示されている。

【０５３２】

図１１１に示した図柄表示領域に変更するための具体的な制御処理例としては、下可動枠部材５２２ｂを通常の遊技態様における定位置から図柄１段分だけ上方向に移動させることによって、基本表示領域５２４ａの下段ラインを遊技者から視認不能な状態に遮蔽するとともに、上可動枠部材５２２ａを通常の遊技態様における定位置から図柄１段分だけ上方向に移動させることによって、基本表示領域５２４ａの枠上側１段分の枠外ライン（枠上段ライン）を開放することができる。

【０５３３】

ここで、図１１１に示される図柄の表示態様について補足すると、図１０５（Ｃ），（Ｄ）でも説明したように、旧表示領域である基本表示領域５２４ａには、「リプ１」の条件装置に対応する図柄組合せとしてリプレイ図柄揃いが中段ラインに表示される。一方、図柄表示領域の変更後、新表示領域（図１１１の図柄表示窓５２４）では、枠上段ラインにスイカ図柄揃いの図柄組合せが新たに識別可能に表示される。

【０５３４】
なお、図１１１の例では、図柄表示領域の変更時、旧表示領域に対する遮蔽量及び遮蔽方向と、枠外領域に対する開放量及び開放方向とが、ほぼ同量（具体的には、図柄１段分で上向き）であるため、変更の前後で図柄表示領域の形状はほぼ変化しない。このため、図柄表示領域の変更によって、「リール３列×図柄３段」の大きさの図柄表示窓が、形を変えることなく上側に１段分スライドしたような印象を与えることができる。そしてこのとき、スライド後の表示窓内では、元は中段ラインに表示されていたリプレイ図柄揃いが下段ラインに表示されるとともに、元は表示されていなかったスイカ図柄揃いが新たに上段ラインに表示されるという、斬新な図柄表示を実現することができる。
【０５３５】
以上に説明した図１１１は、基本表示領域の一部が遮蔽される一方で「段ライン」の枠外領域が開放される変更パターンの一例であるが、既述の図１０６（Ｄ）も、同様の変更パターンといえる。しかし、本実施形態のスロットマシン１において、図柄表示領域の変更時に開放される枠外領域は、必ずしも「段ライン」に限定されるものではない。以下では別の変更パターンとして、「図柄単位」で枠外領域が開放される変更パターンについて、図１１２及び図１１３を参照しながら説明する。
【０５３６】
図１１２，図１１３は、基本表示領域が破壊される図柄表示領域の変更の第２例を説明するための図（その１，その２）である。図１１２には、図柄表示領域が変更される前の図柄の表示態様の一例が示され、図１１３には、図柄表示領域が変更された後の図柄の表示態様の一例が示されている。図１１２に示された図柄の停止態様は、既述の図１０８（Ｃ）に示した停止態様と同様である。但し、図１１３では、図１０８とは異なる態様で図柄表示領域が変更されるため、新表示領域の形状が図１０８（Ｄ）とは異なるものになっている。
【０５３７】
また、図１１２，図１１３の場合、「段ライン」での領域変更（遮蔽／開放）ではなく、「図柄単位」での領域変更を行うことから、可動枠５２２として、上可動枠部材５２２ａの代わりに上可動枠部材５２２ｃ，５２２ｄ，５２２ｅが設けられ、下可動枠部材５２２ｂの代わりに下可動枠部材５２２ｆ，５２２ｇ，５２２ｈが設けられている。このような構成は、［１２－３－１］の図１１０と同様であるため、詳細は省略する。
【０５３８】
図柄表示領域の変更前の図１１２では、リール３本×図柄３段を表示可能な長方形の図柄表示窓５２４（旧表示領域、基本表示領域）において、「リプ１２＿３」の条件装置に対応する図柄組合せが中段ラインに表示される。また、左列下段にはチェリー図柄が表示されている。
【０５３９】
これに対し、図柄表示領域の変更後の図１１３では、旧表示領域である基本表示領域５２４ａに対して、左列上段の図柄領域と右列下段の図柄領域が視認不能に遮蔽される一方で、左列枠下段の枠外領域と右列枠上段の枠外領域とが視認可能にされた図柄表示窓５２４が示されている。図１１３における図柄表示窓５２４は、リール３本のそれぞれで図柄３段分を表示可能な点は変更前と変わらないが、その形状は、変更前の長方形とは違い、右上がりの階段形状になる。
【０５４０】
図１１３に示した図柄表示領域に変更するための具体的な制御処理例としては、左リール３０１ａに対して、上可動枠部材５２２ｃ及び下可動枠部材５２２ｆを通常の遊技態様における定位置から図柄１段分だけ下方向に移動させることによって、基本表示領域５２４ａの左列上段の図柄領域を遮蔽するとともに、左列枠下側１段分の枠外領域（左列枠下段）を開放する。また、中リール３０１ｂに対しては、上可動枠部材５２２ｄ及び下可動枠部材５２２ｇの何れも移動させない。そして、右リール３０１ｃに対しては、上可動枠部材５２２ｅ及び下可動枠部材５２２ｈを通常の遊技態様における定位置から図柄１段分

だけ上方向に移動させることによって、基本表示領域５２４ａの右列下段の図柄領域を遮蔽するとともに、右列枠上側１段分の枠外領域（右列枠上段）を開放する。

【０５４１】

このような図１１３の新表示領域では、上段からの右上がりラインに赤７図柄揃いの図柄組合せが新たに識別可能に追加表示される。また、旧表示領域で左列下段に表示されていたチェリー図柄は、新表示領域では左列の中段に表示されて見えるようになる。

【０５４２】

なお、図１１２，１１３の例では、図柄表示領域の変更時、リール３０１ごとに、旧表示領域に対する遮蔽量及び遮蔽方向と、枠外領域に対する開放量及び開閉方向とが、ほぼ同量であるが、リール３０１間でその遮蔽量／開放量が異なる（具体的には、左リール３０１ａ及び右リール３０１ｃでは図柄１段分、中リール３０１ｂでは移動量なし）。その結果、変更の前後で、図柄表示領域内に表示される図柄の総数及び表示ライン数に変わりはないが、その形状は、長方形から平行四辺形に傾くような態様で変化することになる。

【０５４３】

図１１２，１１３では、このような図柄表示領域の変更が行われることにより、図１１２で示された上段ライン及び下段ラインが、図１１３では右上方向に傾く印象（上段ラインが枠上右上がりラインに変化し、下段ラインが枠下右上がりラインに変化するようなイメージ）を遊技者に対して与えることができ、斬新な図柄の表示態様を実現できる。

【０５４４】

このように、本実施形態のスロットマシン１は、以上の各図（図１１１，１１３等）で説明したような図柄表示領域の開放を行うことにより、旧表示領域（すなわち、基本表示領域）の一部を遊技者から視認不能に遮蔽することで旧表示領域（基本表示領域）を破壊するとともに、旧表示領域の枠外（枠外領域）を新たに視認可能にする態様で、図柄表示領域を変更することができる。

【０５４５】

そして、このような本実施形態のスロットマシン１によれば、基本表示領域に位置する図柄に対する識別度合いを変更させつつ（一部を識別不能にさせつつ）、新たに開放された枠外領域に位置する図柄（枠外図柄）をおおむね識別可能に露出できるので、新表示領域において、遊技者から識別容易な図柄を旧表示領域から可変にすることができる。そして、領域の遮蔽と開放とをともに行えることによって、自由度の高い図柄表示領域を形成することができる。

【０５４６】

なお、自由度の高い図柄表示領域を形成するためには、従来の遊技機のように固定部材によって図柄表示領域が区画されるのではなく、本実施形態のスロットマシン１のように、少なくとも一部で可動部材（可動枠５２２）によって図柄表示領域が区画される必要がある。そして、別記していることであるが、本実施形態のスロットマシン１では、基本表示領域の区画についても、少なくとも一部で可動部材が用いられることが好ましく、このような構成にすることで、基本表示領域の破壊という変更パターンを実現しやすくできる。

【０５４７】

また、本実施形態のスロットマシン１によれば、このような「基本表示領域が破壊される図柄表示領域の変更」が行われることによって、従来の遊技機にはなかった斬新な表示態様（表示形式を含む）を実現することができる。詳しくいえば、従来は固定的だった基本表示領域が部分的に遮蔽されることによって破壊されるという斬新さと、従来は視認不能な領域でしかなかった枠外領域が開放されるという斬新さとを、合わせて実現することができる。

【０５４８】

また、本実施形態のスロットマシン１によれば、「基本表示領域が破壊される図柄表示領域の変更」が行われることによって、新表示領域において、視認可能な基本表示領域の割合を抑制する一方で、新たに枠外ラインを視認可能に創出できる。一般的に、遊技者の

注目は、創出される領域に集まり易く、創出された領域で何かが表示されるであろうという期待も抱かせ易い。したがって、本実施形態のスロットマシン１によれば、創出された枠外ラインに対する遊技者の興趣を高め、枠外ラインに所定の図柄組合せが表示されるかもしれない、という期待感を抱かせることができる。

【０５４９】

また、本実施形態のスロットマシン１によれば、上述のように枠外ラインに対する興趣を向上させる一方で、新表示領域において遮蔽されずに残された基本表示領域についても、遊技者の注目を集めさせることができる。すなわち、基本表示領域のうち、遮蔽されなかった領域に対して、何らかの重要な意味を遊技者に感じさせることができるため、遊技者の注目を集めることができる。例えば、当該遮蔽されなかった領域に所定の図柄組合せが表示されている場合等は、当該図柄組合せが表示されたことによる特典の付与に対して、通常以上の期待感を抱かせるといった効果が期待できる。

【０５５０】

また、本実施形態のスロットマシン１によれば、「基本表示領域が破壊される図柄表示領域の変更」が行われるとき、基本表示領域に対する干渉と、枠外領域に対する開放という、方向性の異なる動作が提供されるため、基本表示領域及び枠外領域を合わせた図柄表示領域全体に対して遊技者の注意をひきつけることができる。従来は、比較的目立つ図柄組合せが表示されていた場合、その他の図柄及び図柄組合せに対する遊技者の興味は低下しがちであったが、本実施形態のスロットマシン１は、斬新な表示態様を提供することにより、元来は視認不能な枠外領域を含め、図柄表示領域全体に対して遊技者の関心を抱かせることができる。

【０５５１】

なお、上述した「基本表示領域が破壊される図柄表示領域の変更」において、旧表示領域の一部が可動枠５２２によって遮蔽されるとしたが、本実施形態のスロットマシン１では、遮蔽される領域（遮蔽領域）には有効ラインを示す表示領域が含まれないように制御することが望ましい。言い換えれば、旧表示領域（基本表示領域５２４ａ）のうち、有効ラインを示す表示領域以外の少なくとも一部を遮蔽するように、可動枠５２２の移動を制御することが望ましい。このような制御を行うことによって、本実施形態のスロットマシン１では、図柄表示領域の変更に伴って旧表示領域の一部が遮蔽された場合でも、有効ライン上に表示される図柄組合せを遊技者が認識することができる。

【０５５２】

また、「基本表示領域が破壊される図柄表示領域の変更」において、旧表示領域に対して有効ラインを示す表示領域を遮蔽するように制御する場合、遮蔽の前後で該有効ラインに停止している図柄（すなわち、有効ライン上の図柄）の識別度合いが変わらない程度となるようであれば、差支えない。このような制御を行うと、旧表示領域の遮蔽によって有効ラインを示す表示領域が部分的に遮蔽されたとしても、該有効ライン上の図柄の識別度合いは変わらず維持されるため、有効ライン上に表示される図柄組合せを遊技者が認識することができる。

【０５５３】

［１３．本実施形態の特徴及び効果］

以上に述べてきた本実施形態のスロットマシン１について、特徴的な構成及び期待される効果をまとめて説明する。

【０５５４】

（１）第１の特徴及び効果

本実施形態のスロットマシン１は、リール３０１の一部を前方から視認可能な図柄表示領域について、図柄表示領域を区画する枠部分を移動可能に構成することで（具体的には、リール表示装置５２０や可動枠５２２等）、図柄表示領域を可変にするという特徴を有する。従来の一般的な遊技機は、図柄表示領域は基本表示領域に固定されており、各遊技では、変動停止するリールに付された図柄の停止態様が基本表示領域に表示されるに過ぎなかったが、本実施形態のスロットマシン１では、可変する図柄表示領域という斬新な遊

技性を実現することができる。

【０５５５】

さらに、本実施形態のスロットマシン１では、演出制御基板５１０に制御されて図柄表示領域の変更が行われることによって、通常態様の図柄表示領域（すなわち、基本表示領域５２４ａに相当）の外部領域（枠外領域）が開放される。そして、この枠外領域の開放は、当該枠外領域に位置する図柄（枠外図柄）に対する識別度合いを変更できる度合いで行われる。その結果、基本表示領域とは異なる別の表示領域（例えば、前述した「枠外図柄表示領域」に相当する新規表示領域）を創出することができる。

【０５５６】

そして、本実施形態のスロットマシン１によれば、このように新規表示領域が創出されることによって、枠外に停止している図柄（枠外図柄）の存在を遊技者に意識させることが可能となる。ここで、従来の遊技機においては、枠外図柄は、基本表示領域の領域外に位置する視認不能な図柄に過ぎず、遊技に直接関係しない図柄であった。その結果、従来の遊技機では、固定された図柄表示領域（基本表示領域）に停止図柄が表示される形のゲームが繰り返されていくにつれ、図柄表示領域に現出される図柄組合せが認識されてしまう傾向が少なからずあったため、停止図柄の表示態様に対する遊技者の関心が低下するおそれがあった。これに対して、本実施形態のスロットマシン１では、上述のように枠外図柄の存在を遊技者に意識させるようにすることで、遊技に関係する図柄という認識を持たせ、図柄表示領域に表示される図柄の停止態様をより楽しませることができる。

【０５５７】

なお、このような効果は、枠外図柄のへの意識を高めさせる目的を実現することによって期待できるものである。当該目的を実現するために可動枠５２２を移動させる際は、新規表示領域の最低限の表示範囲として、枠外に枠外図柄が停止していることを遊技者に意識させる程度であればよく、枠外図柄に対する識別性の有無に拘わる必要は無い。具体的には、枠外領域の開放に伴う枠外図柄の識別態様については図１０４等で例示して説明した通りであり、枠外領域の開放度合いが少なくとも「開放度１」（［１２－１］参照）以上であれば、当該枠外図柄の一部を視認可能に露出させ、枠外図柄が停止していることを遊技者に意識させることができる（例えば、図１０１参照）。

【０５５８】

（２）第２の特徴及び効果

本実施形態のスロットマシン１によれば、例えば演出制御基板５１０の制御にしたがってリール表示装置５２０（特に可動枠５２２）を作動させることにより、通常態様の図柄表示領域（基本表示領域５２４ａ）から、基本表示領域５２４ａの枠外領域を含む新しい図柄表示領域に図柄表示領域を変更することができる。ここで、枠外領域の開放度合いを上述した「開放度２」（［１２－１］参照）以上とすることにより、図柄表示領域の変更によって開放された枠外領域において、当該枠外領域に位置する枠外図柄が、おおむね認識し得る程度に露出される（例えば、図１０２参照）。ここでいう「おおむね認識可能」とは、「図柄の種別をほぼ確実に識別可能な程度」に相当する。また、類似図柄が存在するときには、類似図柄のうちの何れの図柄であるかを識別可能な程度であることを意味する。なお、必ずしもリール３０１に付された全ての図柄について識別可能であることまでは限定しないが、全図柄のうち少なくとも所定割合（例えば８割）以上は識別容易であることが好ましい。

【０５５９】

本実施形態のスロットマシン１がこのような図柄表示領域の変更を行うことで、図柄表示領域に表示されて遊技者が認識し得る図柄に、露出された枠外図柄が追加されることから、基本表示領域５２４ａに現出される図柄の数よりも多くの図柄を遊技者に識別容易にさせ得る。具体的には例えば、基本表示領域にリール３本×図柄３段の９個の図柄が表示されるとして、１段分の枠下段ラインが開放度２以上で露出された場合、各リール３０１ａ～３０１ｃにおいて１個ずつの枠下図柄が認識可能になることで、合計１２個の図柄が識別容易に表示される。

【０５６０】
このようなスロットマシン１によれば、図柄の表示に関して、見えなかった図柄（枠外図柄）が元来の表示領域を超えて視認可能になるという従来の遊技機とは異なる斬新な表示手段を実現することができ、その斬新な表示手段によって遊技者の興趣を向上させることに期待できる。すなわち、遊技者から認識容易な図柄の個数を増加できることによって、図柄の停止態様を多様に見せることが可能となり、遊技者の興趣を高める効果に期待できる。
【０５６１】
（３）第３の特徴及び効果
本実施形態のスロットマシン１によれば、リール表示装置５２０（特に可動枠５２２）を作動させることにより、通常態様の図柄表示領域（基本表示領域５２４ａ）から、基本表示領域５２４ａの枠外領域を含む新しい図柄表示領域に図柄表示領域を変更することができる。ここで、枠外領域の開放度合いを上述した「開放度２」（［１２－１］参照）以上とすることにより、図柄表示領域の変更によって開放された枠外領域において、当該枠外領域に位置する枠外図柄が、少なくともおおむね認識し得る程度に露出される（例えば、図１０２参照）。
【０５６２】
そして、枠外図柄がおおむね認識し得る程度に露出されることにより、露出された枠外図柄を含めた新しい図柄組合せの表示ラインを創出することができ、変更後の図柄表示領域において、変更前の図柄表示領域である基本表示領域と比べて、図柄組合せの表示ラインの関係を変更させることができる。ここで、「図柄組合せの表示ラインの関係」とは、例えば、「図柄組合せの表示ラインの本数」又は「図柄組合せの表示ラインの相対的な位置関係」であり、さらに、「図柄組合せが表示ラインに表示された状態」は「ライン態様」という語で表現することもできる。すなわち、本実施形態のスロットマシン１によれば、開放度２以上で図柄表示領域が変更されることによって、基本表示領域で形成されるライン態様と比べて、変更後の図柄表示領域において、ライン態様の個数又はライン態様の相対的な位置関係の少なくとも何れかを変更することができる。以下に既述の具体例を用いて詳細に説明する。
【０５６３】
まず、「図柄組合せの表示ラインの本数」について説明する。変更前の図柄表示領域である基本表示領域として、「リール３本×図柄３段」の基本表示領域５２４ａを例に挙げると、形成される図柄組合せの表示ラインは、直線状の表示ラインに限った場合でも、上段ライン、中段ライン、下段ライン、右下がりライン、右上がりラインの５本となる（図４９や図６１参照）。これに対し、変更後の図柄表示領域として、例えば、図５６や図１０７（Ｄ）に示したように、３本のリール３０１のそれぞれにおいて枠上段の１段分の枠外図柄が「おおむね認識し得る程度に露出」された場合、当該露出された枠外図柄（左列、中列、右列それぞれの枠上段図柄）を含む直線状の表示ラインとして、「枠上段ライン」、「枠上右下がりライン」、及び「枠上右上がりライン」の３本が新たに創出され、変更後の図柄表示領域における図柄組合せの表示ラインは合計８本に増加する（［１２－２］（３）参照）。このように、図柄表示領域の変更によって露出された枠外図柄を含めた新しい図柄組合せの表示ラインが創出されることで、図柄組合せの表示ラインの本数を変更（主に増加）させることができる。
【０５６４】
次に、「図柄組合せの表示ラインの相対的な位置関係」について説明する。図柄表示領域の変更パターンの１つとして、変更前後における図柄表示領域の形状が維持される場合がある（例えば、図１０６）。図１０６（Ｄ）では、図柄表示領域の変更時、図柄１段分の枠下段ラインが露出されるとともに、基本表示領域の上段ラインが識別し難い状態（遮蔽状態）にされた。このような場合、上述したような図柄組合せの表示ラインの本数は５本のまま変更されないが、図柄組合せの表示ラインの相対的な位置関係は変更される。図１０６を例にとって具体的に説明する。

【０５６５】
前述したように図１０６は、当選役「枠外１＿Ａ」に当選したときに条件装置「リプ５＿１」に対応する図柄組合せ（リプレイ－ＢＡＲ－スイカ）が有効ラインに停止表示される様子を示している。ここで、図柄表示領域の変更前である図１０６（Ｃ）では、当該図柄組合せ（リプレイ－ＢＡＲ－スイカ）は、中段ラインに表示されている。しかし、図柄表示領域の変更後である図１０６（Ｄ）では、変更前と同じ図柄表示領域の形状・大きさ（リール３本×図柄３段）であるものの、当該図柄組合せの表示位置は、上段ラインとなる。すなわち、図柄表示領域の変更によって、当該図柄組合せの表示ラインが中段ラインから上段ラインに変更されることになり、表示ラインの相対的な位置関係が変更されることが分かる。
【０５６６】
このように、本実施形態のスロットマシン１では、開放度２以上で図柄表示領域が変更されることによって、図柄組合せの表示ラインの対応関係（ライン態様の個数又はライン態様の相対的な位置関係の少なくとも何れか）を変更させることができる。
【０５６７】
従来の遊技機では、上述の通り固定的な図柄表示領域で遊技が進められており、仮に変則的な表示ラインを設定したとしても、当該基本表示領域に変動停止される所定個数の図柄を用いた遊技性であることに変わりはなかった。その結果、遊技に慣れた遊技者が徐々に飽きてしまうおそれが少なからずあった。これに対して、本実施形態のスロットマシン１は、上述したように、図柄組合せの表示ラインの対応関係を変更可能であるため、図柄組合せの表示態様を従来にはない斬新な方法で多様化させることができ、遊技興趣を向上させる効果を奏する遊技機である。
【０５６８】
図柄組合せの表示態様を多様化できる本実施形態のスロットマシン１によれば、例えば、図柄組合せの表示ラインの対応関係を変更可能なことから、所定の図柄組合せが表示される位置を変えることによる視覚上の効果に期待できる。また、図柄組合せの表示ラインを増やす場合には、遊技者にとって価値の高い所定の図柄組合せが表示されることに対する期待度（図柄組合せの成立期待度）を高めることに期待できる。また、図柄組合せの表示ラインを減らす場合には、減らされた特定の表示ラインに遊技者の関心が集中するため、図柄組合せの成立に期待できる期待対象を集中化させ、遊技者の意識分散による遊技意欲の低下を抑制する効果に期待できる。
【０５６９】
なお、上記効果を実現可能な枠外領域の開放度合いは開放度２以上としたが、開放度２の場合、開放された枠外領域に位置する枠外図柄について、その図柄全体は見えない。しかし図柄全体が見えなくても、当該図柄をおおむね識別可能であることは前述した通りであるため、遊技者が当該図柄を含む表示ラインを認識することができるといえ、その結果として、図柄表示領域の変更によって図柄組合せの対応ラインが変更されることを、より明確に示すことができる。そして、開放度３の場合は、露出された枠外領域に位置する枠外図柄を完全に視認可能にするため、開放度２の場合よりも、より顕著に上記効果を実現することができる。
【０５７０】
また、上述の効果は、図柄表示領域の変更時に複数リールに亘って枠外領域が開放される場合に限らず、所定リール３０１の枠外領域だけが開放される場合でも同様である。例えば、図１０９（Ｄ）に示したように、右列（右リール３０１ｃ）の枠上領域だけが開放される場合、右列枠上段の１個の枠外図柄が識別可能に露出されるが、当該枠柄図柄を含む表示ラインとして枠上右上がりラインが創出されるので、図柄表示領域の変更前後で図柄組合せの表示態様を変更することができる。
【０５７１】
（４）第４の特徴及び効果
本実施形態のスロットマシン１は、図６２で説明したように、リール表示装置５２０の

可動枠５２２に対して駆動力を提供する表示枠駆動モータ５２３の作動を、メイン基板４０９以外（例えば演出制御基板５１０）によって制御する構成となっており、可動枠５２２を移動させることで図柄表示領域を変更することは上述の通りである。本実施形態のスロットマシン１によれば、当選役を決定する内部抽選処理（図９２のステップＳ３）、及び内部抽選の結果に基づくリール停止処理（図９２のステップＳ５）については、主基板（メイン基板４０９）によって制御されるものの、図柄表示領域を変更する処理は、メイン基板４０９以外の副基板（例えば、演出制御基板５１０）によって制御されることにより、当該副基板が、遊技者側から視認可能な図柄の表示態様を決定することができる。

【０５７２】

従来から、スロットマシンは、変動停止したリールに付された図柄がどのように表示されるか（換言すれば、図柄表示領域における図柄組合せの表示態様）によって、最終的な遊技結果を遊技者に示す。ここで、本実施形態のスロットマシン１は、停止図柄が表示される図柄表示領域を、副基板（例えば、演出制御基板５１０）の制御によって決定し得る遊技機であるので、遊技者から認識可能な状態で現出される遊技結果を副基板が主導的に制御することができる遊技機といえる。

【０５７３】

なお、図柄表示領域の変更タイミングについては、「枠変動条件」の説明時に触れたように、全リール３０１の停止後に限定されるものではなく、例えば、全リール３０１の回転直後であってもよい。このような場合、メイン基板４０９の制御によってリールの停止処理が行われるよりも前に、演出制御基板５１０の制御によって図柄表示領域が変更されることになるが、最終的に遊技者から視認可能に現出される図柄組合せの表示態様は、どのような図柄表示領域であるかに依るため、副基板によって主導的に制御される。

【０５７４】

さらにいえば、本実施形態のスロットマシン１では、図柄表示領域を変更する際、演出制御基板５１０は、主基板が制御する遊技状態を変えることはなく（所謂、内部抽選の確率を変更することなく）、リールの停止位置を動かすようなこともない。すなわち、本実施形態のスロットマシン１は、副基板（例えば、演出制御基板５１０）が、主基板によって制御される遊技状態や主基板によって抽選される内部抽選の結果を変えることなく、主基板による内部抽選の結果を表示するとともに、遊技結果の表示を制御できる遊技機である。

【０５７５】

そして、このような本実施形態のスロットマシン１は、主基板によって抽選された内部抽選の結果が表示された後に、前述したリールの停止位置を動かすようなことを行わない（リールを再可動させることがない）で、内部抽選の結果を報知するとともに、新たなる新表示領域を利用した図柄組合せをも表示することが出来るので、内部抽選の結果によって付与される特典（例えば、遊技メダル等の払出し）に加え、当該図柄組合せが表示された際に付与される特典の期待をも抱かせ得る遊技機である。

【０５７６】

また、従来から遊技機の主基板には容量の制約が設けられているため、主基板は容量制限の範囲内で制御を行わねばならず、実行可能な制御処理には限りがあった。特に、図９２に示した内部抽選処理（ステップＳ３）、リール回転処理（ステップＳ４）、及びリール停止処理（ステップＳ５）等、主基板で制御を行うことが規定された処理は多いため、残された容量の範囲内で主基板が自由にその他の制御処理を行うことは難しかった。

【０５７７】

しかし、本実施形態のスロットマシン１では、上述したように、図柄表示領域の変更が副基板（例えば演出制御基板５１０）によって制御されることによって、遊技者から認識可能な状態で現出される遊技結果を副基板が主導的に制御することができるようにするものであり、限られた容量制限の中で自由度の高い遊技性を兼ね備えた遊技機を実現することができる。

【０５７８】

また、本実施形態のスロットマシン１において、図柄表示領域の変更に関する上記の制御処理を主基板（メイン基板４０９）以外の副基板で制御するとした場合、副基板は演出制御基板５１０に限らないため、処理能力や容量の観点で余裕がある基板が制御するように、又は分担して制御するように構成することも可能である。このようにすることで、スロットマシン１全体での処理効率の向上に期待できる。また、図柄表示領域の変更に関する一連の処理を行うために専用の副基板を搭載してもよく、このような場合は、当該一連の処理がモジュール化されることで、より一層の処理効率の向上に期待できる。

【０５７９】

（５）第５の特徴及び効果

本実施形態のスロットマシン１は、「開放度２」（［１２－１］参照）以上の枠外領域の開放度合いでリール表示装置５２０（特に可動枠５２２）を作動させることにより、通常態様の旧表示領域（基本表示領域５２４ａ）から、基本表示領域５２４ａの枠外領域を含む新表示領域に図柄表示領域を変更することができるが、このときの図柄表示領域の変更パターンを、［１２－３－１］で説明したような「旧表示領域が維持される図柄表示領域の変更」とする場合には、変更後の新表示領域において、旧表示領域（基本表示領域）を維持したまま、新表示領域を基本表示領域の外部領域（枠外領域）にまで拡張し、当該枠外領域に位置する図柄（枠外図柄）はおおむね識別可能に露出されることから、旧表示領域に現出される図柄の個数よりも多くの図柄を識別容易にすることができる。

【０５８０】

このような本実施形態のスロットマシン１は、図柄表示領域の変更において、基本表示領域における図柄の識別度合いを維持するとともに、図柄をおおむね認識できる程度に枠外図柄の識別度合いを可変にするものであり、図柄表示領域が変更された新表示領域で斬新な図柄の表示態様を実現できることから、遊技者の興趣を向上させ得る。

【０５８１】

また、このような本実施形態のスロットマシン１によれば、図柄表示領域の変更時に、基本表示領域が維持されることによって、基本表示領域における図柄の表示効果が確保される。これは、従来の遊技機でも同様の効果があったが、本実施形態のスロットマシン１によれば、新表示領域が、このような効果を確保したまま、枠外の領域まで拡張されることによる効果（例えば、斬新な図柄の表示態様の実現）をも併せ持つ点が特徴的である。

【０５８２】

また、例えば図６０に示した図柄表示領域のように、新表示領域が旧表示領域に比べて大きく拡張させる場合には、新表示領域内で識別容易な図柄の個数を大幅に増加させることができる。このようなスロットマシン１によれば、図柄表示領域が拡張されて新表示領域で多数の図柄が識別容易になることにより、どのような図柄組合せが表示されているのか、遊技者が一見して把握し難い状況を作り出すことができる。そして、スロットマシン１は、このような状況を提供可能にすることで、図柄組合せを探す楽しみを遊技者に与えることができる。図柄組合せを探している間は、図柄表示に遊技者の興味が向けられるため、遊技に慣れた遊技者が飽きてしまうことを防止し、遊技者の興味を長く惹きつける遊技機を提供することができる。

【０５８３】

また、このような本実施形態のスロットマシン１によれば、図柄表示領域を変更する際、基本表示領域は領域が維持されるのに対して、枠外領域は新たに視認可能にされて図柄表示領域として創出されることから、当該枠外領域への重要性を感じさせて、当該枠外領域に遊技者の関心を強く惹きつけることができる。すなわち、本実施形態のスロットマシン１によれば、従来は遊技進行上の意味を有さなかった枠外領域に対して期待感を抱かせるという斬新な遊技性を実現することができる。

【０５８４】

（６）第６の特徴及び効果

本実施形態のスロットマシン１は、「開放度２」（［１２－１］参照）以上の枠外領域の開放度合いでリール表示装置５２０（特に可動枠５２２）を作動させることにより、変

更後の新表示領域において、新たに視認可能に開放された枠外領域に位置する図柄（枠外図柄）をおおむね認識し得る程度に露出することができるが、このときの図柄表示領域の変更パターンを、［１２－３－１］で説明したような「旧表示領域が維持される図柄表示領域の変更」とする場合には、変更後の新表示領域において、旧表示領域（基本表示領域）内の表示ラインを維持しつつ、上記枠外図柄を含む新たな表示ライン（枠外ライン）を創出することができる。

【０５８５】

言い換えれば、このような本実施形態のスロットマシン１は、図柄表示領域の変更によって、基本表示領域を視認可能に維持するとともに、基本表示領域の外部領域に視認可能な枠外図柄を創出するものであり、その結果として、旧表示領域（基本表示領域）で形成される所定のライン態様を確保したまま、新たなライン態様を追加可能にする。また、図柄表示領域全体でみれば、図柄表示領域の変更の前後でライン対応を可変にするものである。

【０５８６】

このような本実施形態のスロットマシン１によれば、図柄表示領域の変更によって、表示ラインの本数を確実に増加させることができる（表示ラインの拡張）。そして、表示ラインの拡張によって、新表示領域内の表示ライン上に示される図柄組合せの表示態様を多様化できるため、遊技者の興趣を向上させる効果を奏する。

【０５８７】

また、このような本実施形態のスロットマシン１によれば、表示ラインが拡張されることによって、新表示領域において所定の図柄組合せが表示されること（表示成功）への期待感を高めることができる。具体的には、図６０の例では、直線状の表示ラインの本数は、旧表示領域では５本だったものが、新表示領域では１１本になっていたが、表示ラインの本数が多いほど、所定の図柄組合せが現出されやすいと感じられるため、表示成功への遊技者の期待感を高めることができ、遊技者の興趣向上に期待できる。また、所定の図柄組合せが表示成功した際に付与され得る特典への期待感も高めることができる。

【０５８８】

（７）第７の特徴及び効果

本実施形態のスロットマシン１において、主基板（メイン基板４０９）以外の副基板（例えば演出制御基板５１０）によって図柄表示領域の変更を制御するとし、「開放度２」（［１２－１］参照）以上の枠外領域の開放度合いで、［１２－３－１］で説明したような「旧表示領域が維持される図柄表示領域の変更」を行う場合には、主基板（メイン基板４０９）以外の副基板（例えば演出制御基板５１０）によって制御する場合に、図柄表示領域内の有効ライン上に現出され得る当選役に対応した図柄組合せは主基板による制御に従いながらも、図柄表示領域において遊技者から認識可能に現出させる図柄の組合せの表示態様は、副基板が主導的に制御することができる。そして、このような本実施形態のスロットマシン１によれば、副基板が、主基板の制御下で決定された図柄の表示態様（これは基本表示領域に表示される）を変更することなく、枠外領域を視認可能に開放して、最終的な図柄表示領域（新表示領域）を決定することから、副基板が遊技結果の表示に関する主導権を握る遊技機を提供することができる。

【０５８９】

このような本実施形態のスロットマシン１によれば、新表示領域に変更する制御処理において、基本表示領域を維持したまま、枠外領域の開放によって図柄表示領域を拡張することができるため、副基板によって図柄組合せの表示態様を多彩に制御することが可能となる。

【０５９０】

ここで、従来から遊技機の主基板には容量の制約が設けられており（例えば、回胴式遊技機に係る主基板のロムでは、制御領域の容量が４．５ＫＢ以下、かつ、データ領域の容量が３ＫＢ以下）、このような制約の範囲内で主基板が実行可能な制御処理には限りがあった。したがって、図柄表示領域の変更に関する上記の制御処理を主基板（メイン基板４

０９）によって制御しようとした場合には、主基板の制御領域の容量を圧迫し、場合によっては容量制限を超えてしまうことも考えられる。しかし、上記した本実施形態のスロットマシン１によれば、主基板ではなく副基板によって図柄表示領域の拡張に関する制御が可能なため、当該制御のために主基板の容量制限に追加的な影響を与えることなく、すなわち、主基板の容量制約を超えることなく、遊技性を高める制御処理を実行可能な遊技機を提供できる。

【０５９１】

また、本実施形態のスロットマシン１において、副基板が「旧表示領域が維持される図柄表示領域の変更」を行う場合は、基本表示領域が維持されることから、主基板によって決定された図柄の表示態様に対する視認状態が変更されないので、可動枠５２２等の部材に不具合が発生する等して、図柄表示領域の変更処理に問題が発生したとしても、以降の遊技で、基本表示領域だけは常に表示することができ、遊技機の可用性に寄与できる。

【０５９２】

（８）第８の特徴及び効果

本実施形態のスロットマシン１は、「開放度２」（［１２－１］参照）以上の枠外領域の開放度合いでリール表示装置５２０（特に可動枠５２２）を作動させることにより、通常態様の旧表示領域（基本表示領域５２４ａ）から、基本表示領域５２４ａの枠外領域を含む新表示領域に図柄表示領域を変更することができるが、このときの図柄表示領域の変更パターンを、［１２－３－２］で説明したような「旧表示領域が破壊される図柄表示領域の変更」とする場合には、変更後の新表示領域において、旧表示領域（基本表示領域）の一部が遊技者から視認不能に遮蔽される一方で、新表示領域を基本表示領域の外部領域（枠外領域）にまで拡張し、当該枠外領域に位置する図柄（枠外図柄）はおおむね識別可能に露出されることから、遊技者から識別容易な図柄の個数を旧表示領域に現出される図柄の個数から可変にすることができる。

【０５９３】

このような本実施形態のスロットマシン１は、図柄表示領域の変更において、旧表示領域（基本表示領域）の一部遮蔽と枠外領域の視認化とによって新表示領域を形成することから、従来の遊技機では実現されなかった斬新な図柄の表示態様を提供することができ、遊技者の飽きを防止して興趣向上に寄与することができる。

【０５９４】

また、このような本実施形態のスロットマシン１によれば、図柄表示領域を変更する際、基本表示領域は領域が縮小されるのに対して、枠外領域は新たに視認可能にされて図柄表示領域として創出されることから、当該枠外領域への重要性をより強く遊技者に感じさせることができる。そして、当該枠外領域に遊技者の関心を強く惹きつけることによって、従来は重要視されなかった枠外領域に注目させるという斬新な遊技性を実現することができる。

【０５９５】

また、このような本実施形態のスロットマシン１によれば、図柄表示領域を変更する際、単に領域を追加して全体の表示領域を拡張するのではなく、旧表示領域の一部を遮蔽して制限することによって、新表示領域全体において識別容易にする図柄の全体数を調整することができる。新表示領域において識別容易な図柄の個数が過剰に増えてしまうと、遊技者が何に注目すべきか分からず、迷ってしまうというおそれが少なからずあるが、本実施形態のスロットマシン１は、「開放度２」以上で「旧表示領域が破壊される図柄表示領域の変更」を行うことによって、識別容易な図柄数を調整し、遊技上適当な領域に遊技者の注意を向けさせるよう補助することができる。

【０５９６】

（９）第９の特徴及び効果

本実施形態のスロットマシン１は、「開放度２」（［１２－１］参照）以上の枠外領域の開放度合いでリール表示装置５２０（特に可動枠５２２）を作動させることにより、変更後の新表示領域において、新たに視認可能に開放された枠外領域に位置する図柄（枠外

図柄）をおおむね認識し得る程度に露出することができるが、このときの図柄表示領域の変更パターンを、［１２－３－２］で説明したような「旧表示領域が破壊される図柄表示領域の変更」とする場合には、変更後の新表示領域において、旧表示領域（基本表示領域）内の表示ラインを減少させる一方で、上記枠外図柄を含む新たな表示ライン（枠外ライン）を創出することができる。

【０５９７】

言い換えれば、このような本実施形態のスロットマシン１は、図柄表示領域の変更によって、視認可能な基本表示領域を縮小させるとともに、基本表示領域の外部領域に視認可能な枠外図柄を創出するものであり、その結果として、旧表示領域（基本表示領域）で形成される所定のライン態様を抑制し、新たなライン態様を追加可能にする。また、図柄表示領域全体でみれば、図柄表示領域の変更の前後でライン対応を可変にするものである。

【０５９８】

このような本実施形態のスロットマシン１によれば、表示ラインの減少及び創出を並行して行うことが可能なため、自由度の高い図柄表示領域を形成できる。例えば、図１１３に示した図柄表示領域等は、従来の遊技機には存在しなかった領域形状であり、このような自由度の高い図柄表示領域では、表示ラインの構成も従来にはなかったような斬新な構成が可能となる。かくして、本実施形態のスロットマシン１によれば、表示ライン上に現出される図柄組合せについても斬新な表示態様を可能にし、遊技者の遊技興趣を向上させることができる。

【０５９９】

また、このような本実施形態のスロットマシン１によれば、基本表示領域内の表示ラインについて、表示ラインを減少させることによって、残された表示ラインに重要性を感じさせることができ、当該表示ラインに対する遊技者の注目度を高めることができる。また、一方で、枠外図柄を含む枠外ラインについては、新規に創出される表示ラインということで、より重要性を感じさせることができる。かくして、それぞれの表示ラインに対して、表示ラインごとに強調効果を付与することが期待でき、遊技性の多様化に寄与する。

【０６００】

また、このような本実施形態のスロットマシン１によれば、表示ラインの減少と拡張とを実現可能なため、図柄表示領域における表示ラインの総本数を調整することができ、遊技性の高い遊技演出を実行することができる。例えば、基本表示領域内の表示ラインの減少数が多いほど、若しくは、枠外ラインの拡張数が多いほど、何らかの遊技特典の付与に期待できる、といった遊技演出を実行可能である。

【０６０１】

（１０）第１０の特徴及び効果

本実施形態のスロットマシン１において、主基板（メイン基板４０９）以外の副基板（例えば演出制御基板５１０）によって図柄表示領域の変更を制御するとし、「開放度２」（［１２－１］参照）以上の枠外領域の開放度合いで、［１２－３－２］で説明したような「旧表示領域が破壊される図柄表示領域の変更」を行う場合には、図柄表示領域内の有効ライン上に現出され得る当選役に対応した図柄組合せは主基板による制御に従いながらも、図柄表示領域において遊技者から認識可能に現出させる図柄の組合せの表示態様は、副基板が主導的に制御することができる。そして、このような本実施形態のスロットマシン１によれば、副基板が、主基板の制御下で決定された図柄の表示態様（これは基本表示領域に表示される）のうち、有効ライン上の図柄組合せは遮蔽することなく、さらに枠外領域を視認可能に開放して、最終的な図柄表示領域（新表示領域）を決定することから、副基板が遊技結果の表示に関する主導権を握る遊技機を提供することができる。

【０６０２】

このような本実施形態のスロットマシン１によれば、新表示領域に変更する制御処理において、基本表示領域の一部（有効ラインを除く）を遮蔽する一方で、枠外領域の開放によって図柄表示領域を拡張することができるため、複雑な図柄組合せの表示態様を、副基板の制御のもとで実現することが可能となる。

【０６０３】
ここで、前述したように、従来から遊技機の主基板には容量の制約が設けられており（例えば、回胴式遊技機に係る主基板のロムでは、制御領域の容量が４．５ＫＢ以下、かつ、データ領域の容量が３ＫＢ以下）、このような制約の範囲内で主基板が実行可能な制御処理には限りがあった。したがって、図柄表示領域の変更に関する上記の制御処理を主基板（メイン基板４０９）によって制御しようとした場合には、主基板の制御領域の容量を圧迫し、場合によっては容量制限を超えてしまうことも考えられる。しかし、上記した本実施形態のスロットマシン１によれば、主基板ではなく副基板によって図柄表示領域の変更に関する制御が可能なため、主基板の処理負担の増加を抑制しながら、主基板の容量制約を超えることなく、高い遊技性を実現可能な遊技機を提供することができる。

【０６０４】
なお、本実施形態のスロットマシン１において、副基板が「旧表示領域が破壊される図柄表示領域の変更」を行う場合、基本表示領域の一部が遮蔽されるため、主基板によって決定された図柄の表示態様（リールの停止位置に伴って表示される図柄の表示）の一部が遮蔽されることになる。しかし、当該遮蔽される領域及び図柄は、有効ライン以外に限定されることから、当選役に基づいた図柄組合せの表示結果という重要な遊技結果情報は、副基板による影響を受けることなく、遊技者に示される。したがって、このような本実施形態のスロットマシン１によれば、仮に図柄表示領域の変更に関する制御が実行不能な状況が発生したとしても、当選役に基づいた図柄組合せの表示を不能にするものではなく、主基板による処理への影響を抑制することができる。

【０６０５】
（１１）その他の特徴及び効果
この他の特徴的な構成として、本実施形態のスロットマシン１は、［９－１］のリール表示装置５２０の説明で一部述べたように、図柄表示領域内を照射可能な照射手段を有してもよい。この照射手段は、例えば、扉形前面部材２００の透明板２１４ａの後面側、又はリール表示領域５２０の前面側に、発光可能な透過液晶が設けられるようにして実現されてもよいし、リール３０１のリール帯３２１の背面から所定のリール前面を照射可能な発光部材が設けられて実現されるバックライト等でもよい。また、照射手段による照射は、メイン基板４０９（特にＣＰＵ１１１０）によって制御されてもよいし、メイン基板４０９以外（例えば演出制御基板５１０）によるものでもよい。

【０６０６】
このような照射手段を有する本実施形態のスロットマシン１の場合、図柄表示領域の変更の有無に拘わらず、特定の図柄組合せを強調する演出は行わないほうが好ましいが、特定の図柄組合せではなく一部の図柄（例えば、ラインを構成する３個の図柄のうちの１個～２個の図柄も含む）を強調する演出は、行ってもよい。この特定の図柄を強調する演出を行うことによって、図柄表示領域における図柄組合せ（又は図柄）の表示態様を示唆することができる。具体的には例えば、バックライトによって図柄表示領域内に停止した２個のスイカ図柄が強調されたとき、スイカ図柄揃いを構成する３個のスイカ図柄が強調されなくても、遊技者に対して、スイカ図柄揃いの図柄組合せが表示されることを示唆することができる。

【０６０７】
また、特定の図柄を強調する演出は、上述したバックライトによる強調演出に限定されるものではない。他にも例えば、強調したい図柄（又は図柄組合せ）を音（音声）で報知する音演出であってもよいし、可動役物の作動による役物演出であってもよいし、強調したい図柄（又は図柄組合せ）を図柄表示窓５２４の窓枠等の発光色によって示唆する色演出であってもよい。発光色に基づく色演出の一例を示すと、窓枠等を緑色に発光させた場合はスイカ図柄揃いを示唆し、赤色に発光させた場合はチェリー図柄の図柄表示領域内停止を示唆する。さらに、緑色と赤色とを交互に発光させた場合は、図柄表示領域内にチェリー図柄又はスイカ図柄揃いの何れか（又は両方）が停止することを示唆する、等としてもよい。また、発光色に基づく色演出は、窓枠の発光だけでなく、スロットマシン１に備

えられた他の発光部品（例えば、筐体の装飾ＬＥＤ等）を発光させて行われてもよい。また、強調演出の他の例として、図柄表示領域のなかで強調したい表示ライン（又は表示領域）を示唆可能な態様で振動する振動装置を設けるようにしてもよい。

【０６０８】

さらに、本実施形態のスロットマシン１は、図柄表示領域の特定態様の変更時に、上述した照射手段等による特定図柄の強調演出を行うようにしてもよい。具体的には例えば、図柄表示領域が拡張される態様で変更されたときに、拡張された図柄表示領域内に表示された特定の図柄を強調する演出を行う。図６０に例示したように、拡張された図柄表示領域では、停止表示される図柄の個数が増加するとともに表示ラインの本数も増加するため、通常態様の基本表示領域と比べて、一見してどのような図柄組合せが停止表示されたかを遊技者が認識し辛く、図柄表示領域内のどのような図柄に注目すべきか迷ってしまうことが想定される。スロットマシン１によれば、このような場合に、特定の図柄に対して照射手段による強調演出を行うことによって、より注目すべき図柄又は図柄組合せを遊技者に報知／示唆することが可能となり、遊技進行を補助する役割を果たして遊技興趣の向上に貢献する。

【０６０９】

また、本実施形態のスロットマシン１は、図柄表示領域を照射する照射演出を行うとした場合に、上述したように「特定の図柄を強調する」態様で照射演出を行うのではなく、図柄表示領域の変更時（変更開始時から変更完了後の所定時間経過までを含む）に、特定の領域に差異を付けない態様で図柄表示領域を照射する照射演出を行うようにしてもよい。

【０６１０】

従来の一部の遊技機でも、図柄表示領域を照射するものは存在したが、従来の照射は、特定の領域又は図柄組合せを強調し注目させる効果を奏するが、遊技者が強調された場所だけにしか興味を持たなくなるため、それ以外の領域又は図柄に対する遊技者の期待を低下させてしまい、遊技結果に対する楽しみが低減するおそれがあった。

【０６１１】

これに対し、本実施形態のスロットマシン１による「特定の領域に差異を付けない態様」の照射演出とは、上記のような従来の照射方法とは異なる態様の照射演出を意味し、具体的には例えば、図柄表示領域の全面、又は図柄表示領域の枠周辺を照射する等に相当する。本実施形態のスロットマシン１によれば、このように図柄表示領域への照射演出が行われることによって、図柄表示領域の変更というスロットマシン１特有の動作が行われることを遊技者に強調することができ、遊技者の興趣を高めることができる。

【０６１２】

なお、本実施形態のスロットマシン１がこのような照射演出を行うとき、従来の一部の遊技機で見られたような照射方法、すなわち、図柄表示領域の一部、又は特定の図柄並びに図柄組合せを照射する照射方法は採用しない。このような従来の照射は、特定の領域又は図柄（図柄組合せ）を強調し注目させる効果を奏するが、遊技者が強調された場所だけにしか興味を持たなくなるため、それ以外の領域又は図柄に対する価値が相対的に低くなってしまう。また、強調されることによって、図柄の表示態様に関する重要なポイントが簡単に分かってしまうため、遊技者の興趣が向上したとしても短期間しか持続せず、結果として、遊技結果に対する楽しみが低減するおそれがあった。

【０６１３】

これに対し、本実施形態のスロットマシン１の照射によれば、特定の領域に遊技者の意識を集中させることなく、図柄表示領域の変更を示唆又は明示することができる。そして、図柄表示領域の変更を強調することで、（１）～（４）で述べた各効果を高めることに貢献する。

【０６１４】

また、本実施形態のスロットマシン１によれば、上述の照射演出を行うことによって、図柄表示領域全体に対して遊技者の興味を持たせることができ、遊技結果に対する遊技者

の楽しみを増加させる効果が期待できる。より細かく言えば、図柄表示領域が移動又は拡張されたとき、図柄表示領域の変更によって、識別可能な図柄が増えたり、識別可能な図柄の場所が変わったりすることで、何らかの変化が起きていることを遊技者に感じさせることができる。そして、遊技者に対して、新たに追加された領域がどこか、そして、当該領域に何らかの図柄組合せが表示されるのか、等を探求する意欲を抱かせるだけでなく、新たに追加されなかった領域にも何らかの図柄組合せが表示される可能性を感じさせることができるため、図柄表示領域全体に遊技者の関心を広げさせ、遊技結果に対する興趣や期待を高めることができる。

【０６１５】

なお、本実施形態では、ＡＴ機能を有するスロットマシン１の説明を行ったが、本発明に係る遊技機はＡＴ機に限定されるものではない。他に例えば、ＲＴ（リプレイタイム）を有するＲＴ機であってもよいし、ＲＴ中に小役の押し順を教示するようなＡＲＴ機であってもよいし、ＡＴ、ＲＴ、ＡＲＴを有しない機種（所謂、ボーナス主体の機種）であってもよい。また、本実施形態のスロットマシン１に用意されたボーナスはＣＢであったが、他の種別のボーナス（例えば、ＢＢ、ＲＢ、ＳＢ等）が用意されてもよい。

【０６１６】

また、本実施形態のスロットマシン１では、遊技のために用いられる遊技用価値（遊技媒体）としてメダルを用いたが、本発明に係る遊技機で用いられる遊技用価値は、必ずしもメダルに限らず、例えば、遊技球であってもよいし、遊技用価値に相当する電子的なデータ等であってもよい。

【０６１７】

また、本発明に係る遊技機として上述した実施形態のスロットマシン１は、複数の図柄が付された回転可能な複数のリール（例えば、リール３０１ａ～３０１ｃ）と、複数のリールの少なくとも一部を視認可能な表示領域が形成されたリール表示窓（例えば、図柄表示窓５２４）とを有し、複数のリールが停止した際に表示領域内の所定の有効ライン上（例えば、有効ライン５２３ａ）に停止した図柄の組合せによって遊技の結果が示される遊技機であって、メイン基板４０９（主にＣＰＵ１１１０）は、主として遊技の結果に関連する制御を行う主制御手段の一例であり、演出制御基板５１０（主にＣＰＵ１１１８）は、主制御手段から送信される情報に基づいて所定の処理を実行可能な副制御手段の一例である。また、演出制御基板５１０（主にＣＰＵ１１１８）は、有効ライン上に現出され得る当選役に対応した図柄の組合せは主制御手段による制御に従いながらも、表示領域において遊技者から認識可能に現出させる図柄の組合せの表示態様を主導的に制御する表示態様支配手段の一例でもある。なお、上記の表示態様支配手段は、特定の条件が成立したとき、通常の遊技態様における表示領域として規定された基本表示領域から該基本表示領域の外部領域にまで表示領域を拡張することによって、当該外部領域に位置する図柄を遊技者から認識可能に現出させる、という特徴を備えている。「特定の条件」は、可動枠５２２が移動される「枠変動条件」に相当する。表示態様支配手段による処理は、具体的には例えば、演出制御基板５１０（主にＣＰＵ１１１８）が、「開放度２」以上で「旧表示領域が維持される図柄表示領域の変更」を行うようにリール表示装置５２０の可動枠５２２を作動させる処理に相当する。このような処理が行われると、基本表示領域を維持したまま枠外領域が追加される態様で新表示領域が形成され、追加された枠外領域に位置する図柄が、遊技者から認識可能に現出される。したがって、メイン基板４０９に制御されて決定されるリール３０１の停止位置は変更されることなく、遊技結果の最終的な表示態様が、演出制御手段５１０によって決定される。

【０６１８】

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

【符号の説明】

【０６１９】

１　スロットマシン
１０　隙間
２１　透明板
５０　機種ユニット
９０　前面開閉部材
１００　外本体
１００ａ　回転軸
１０１　底板
１０２　側板
１０２ａ　凸面部
１０２ｂ　ガード部
１０３　天板
１０４ａ　放熱口
１０４ｂ　コード引出口
１０５　仕切板
１０６　突段部
１０７　取付片
１０８　取付片
１０９　開口
１１０　メダル放出装置
１１０ａ　装置本体
１１０ｂ　ホッパ
１１０ｃ　放出口
１１０ｄ　オーバーフロー樋
１１０ｅ　払出センサ
１１１　遊技メダル用補助収納箱
１１１ａ　メダル満タンセンサ
１１２　電源装置
１１２ａ　装置ケース
１１２ｂ　上面板
１１２ｃ　後面板
１１２ｄ　正面板
１１２ｅ　側面板
１１２ｆ　斜面板
１１２ｇ　通気孔
１１２ｈ　脚部
１１２ｉ　通気空間
１１２ｊ　段部
１１２ｋ　取付片
１１２ｍ　突部
１１２ｍ－１　突片
１１２ｐ　透孔
１１２ｒ　底面板
１１２ｓ　基板
１１２ｔ　設定キースイッチ
１１２ｕ　リセットスイッチ
１１２ｖ　電源スイッチ
１１３　配線中継部材
１１４　ボス孔
１１５　レール部材

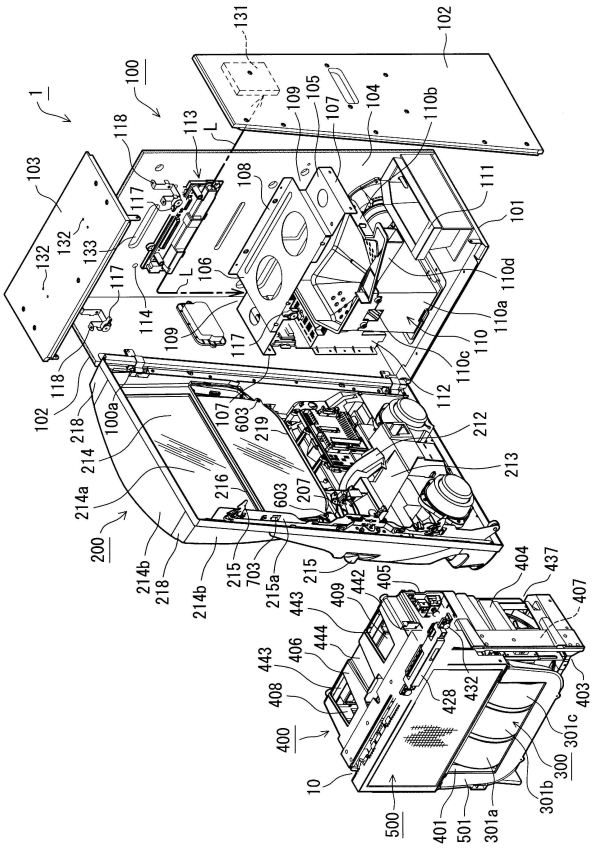
１１６　レール部材
１１７　ストッパー
１１８　取付具
１１９　本体側配線類
１２０　取付板
１２１　カバー体
１２２　コネクタ基板
１２３　コネクタ基板
１２４　コネクタ
１２５　コネクタ
１２６　開口
１２７　該開口
１２８　支持筒
１２９　配線ダクト
１３１　外部中継端子板
１３２　貫通孔
１３３　通気口
２００　扉形前面部材
２００ａ　通孔
２０１　メダル用受皿
２０２　操作部
２０３　メダル投入口
２０５　１枚投入ボタン
２０６　ＭＡＸ投入ボタン
２０７　メダルセレクタ
２０７ａ　ソレノイド
２０７ｂ　投入センサ
２０８　メダル返却ボタン
２０９　貯留解除スイッチ
２１０　始動レバー
２１１ａ　左リール停止ボタン
２１１ｂ　中リール停止ボタン
２１１ｃ　右リール停止ボタン
２１２　メダル樋
２１３　返却樋
２１４　透視窓
２１４ａ　透明板
２１４ｂ　縁部材
２１４ｃ　透孔
２１４ｄ　通孔
２１５　錠装置
２１５ａ　ベース部材
２１５ｂ　支持片
２１６　額フレーム
２１７　発光ユニット
２１７ａ　発光体
２１７ａ－１　光源
２１７ａ－２　導光板
２１７ｂ　反射部材
２１８　固定部材

２１９　凹溝
３００　図柄変動表示装置
３０１ａ　左リール
３０１ｂ　中リール
３０１ｃ　右リール
３０２　装置ケース
３０３　駆動手段
３０４　底部板
３０５　天板部
３０５　天板部
３０６　右側板
３０７　左側板
３０８　後部板
３０９　上斜板
３１０　下斜板
３１１　把手
３１２　リール基板
３１３　ケーブル
３１５　抜け止め部
３１６　把手
３２１ａ～３２１ｃ　リール帯
３３１ａ　左リール位置センサ
３３１ｂ　中リール位置センサ
３３１ｃ　右リール位置センサ
３４１ａ　左リール駆動モータ
３４１ｂ　中リール駆動モータ
３４１ｃ　右リール駆動モータ
４００　ケース部材
４０２　補強桟
４０２ａ　案内部
４０３　底板
４０４　側板
４０５　後面板
４０６　天板
４０７　補強部材
４０８　配線作業空間
４０９　メイン基板
４１０　ボス
４１１　配線窓
４１２　凹段部
４１３　テーパ部
４１４　車輪
４１５　鍔
４１６　引掛部
４１７　三角スペース
４１８　仮止め部材棚
４２０　ヒンジ金具
４２０ａ　固定部材
４２０ｂ　回動部材
４２０ｃ　短リンク

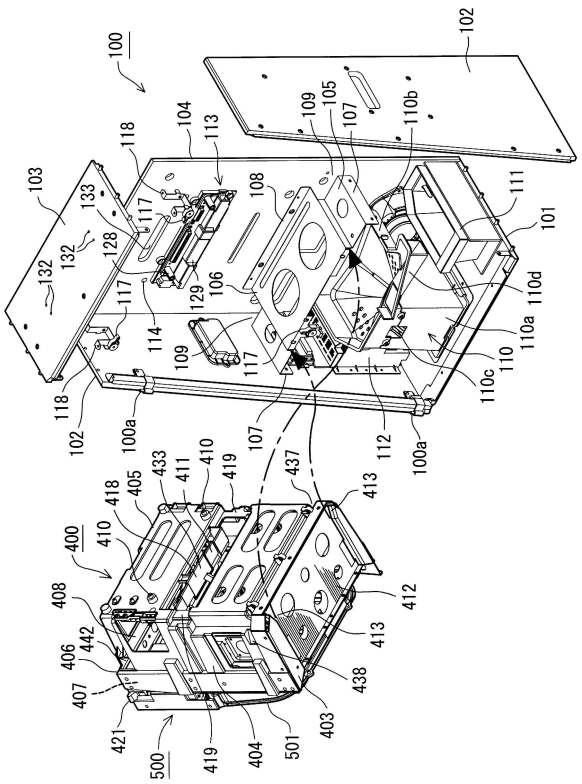
４２０ｄ　長リンク
４２０ｅ　固定片
４２０ｆ　軸承片
４２０ｇ　重合領域
４２０ｈ　重合領域
４２０ｈ　重合領域
４２０ｊ　ピン孔
４２０ｋ　ピン
４２１　ロック片
４２２　把手口
４２３　ケース側配線類
４２４　ハーネス
４２５　コネクタ
４２６　ハーネス
４２７　コネクタ
４２７ａ　遊孔
４２７ｂ　耳片
４２７ｃ　ビス
４２８　コネクタホルダー
４２９　ホルダー主体
４２９ａ　受筒
４３０　透孔
４３１　取着片
４３２　ボタン形パネルファスナー
４３３　ベンチ部
４３４　ベンチ側板
４３５　爪片
４３６　指掛部
４３７　ケーブル溝
４３８　配線口
４４０　案内レール
４４２　係止孔
４４３　天窓部
４４４　補強帯
４４９　メイン基板
５００　画像表示体
５００ｓ　破線領域
５０１　枠部材
５０２　照明装置
５０３　基板
５０５　透光性蓋板
５０６　チューブ枠
５０７　透光性カバー
５０８　受部
５０９　係合部
５１０　演出制御基板
５１２　スピーカ
５２０　リール表示装置
５２１　枠部材
５２１ａ　上窓

５２１ｂ　下窓
５２１ｃ　左辺部材
５２１ｄ　右辺部材
５２２　可動枠
５２２ａ，５２２ｃ，５２２ｄ，５２２ｅ　上可動枠部材
５２２ｂ，５２２ｆ，５２２ｇ，５２２ｈ　下可動枠部材
５２３　表示枠駆動モータ
５２３ａ　上可動枠駆動モータ
５２３ｂ　下可動枠駆動モータ
５２４　図柄表示窓
５２４ａ　基本表示領域
５２５　画像表示体
６００　上桟
６０１　固定部材
６０２　工具
６０３　ビス
６０４　エラーランプ
６０６　リプレイランプ
６０８　スタートランプ
６１０　ランプ
６１４　ランプ
６２３ａ　中段ライン
７００　記連結具
７０１　固定鞘部材
７０１ａ　防止片
７０２　ロッド
７０２ａ　軸孔部
７０２ｂ　引掛壁
７０３　止め軸
７０３ａ　スプリング
７０４　ストッパー
７０５　溝
７０６　摘み片
１１１０　ＣＰＵ
１１１２　ＲＯＭ
１１１４　ＲＡＭ、
１１１６　入出力インタフェース
１１３０　入出力インタフェース
１２００　ホールコンピュータ

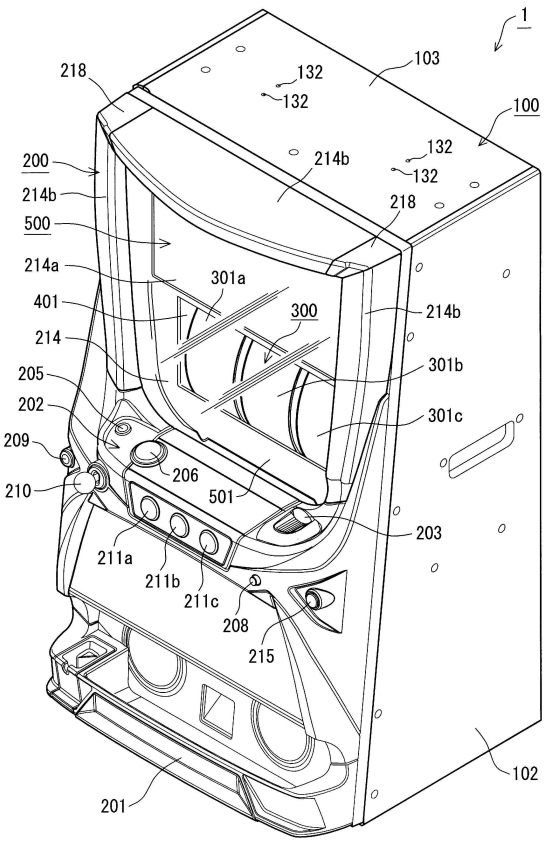
【図１】



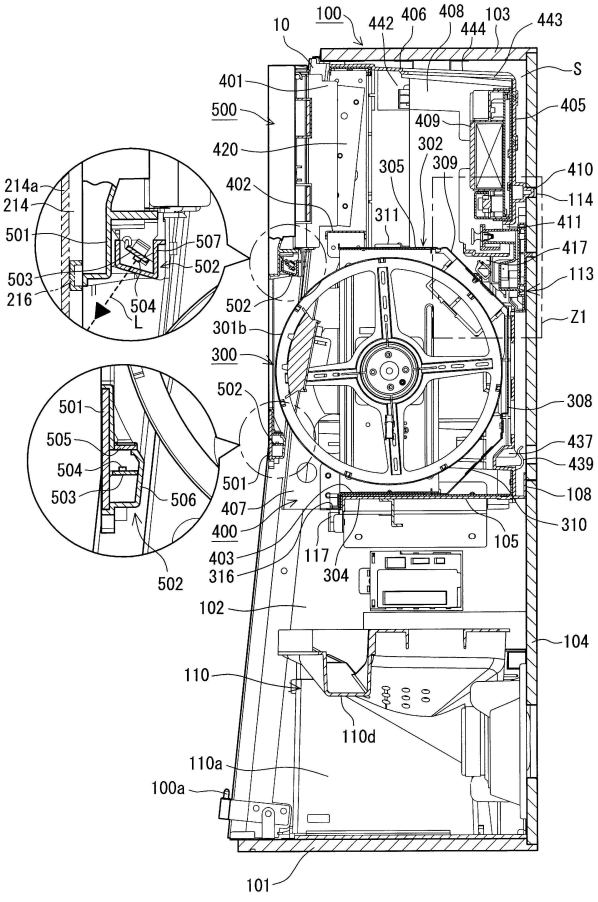
【図２】



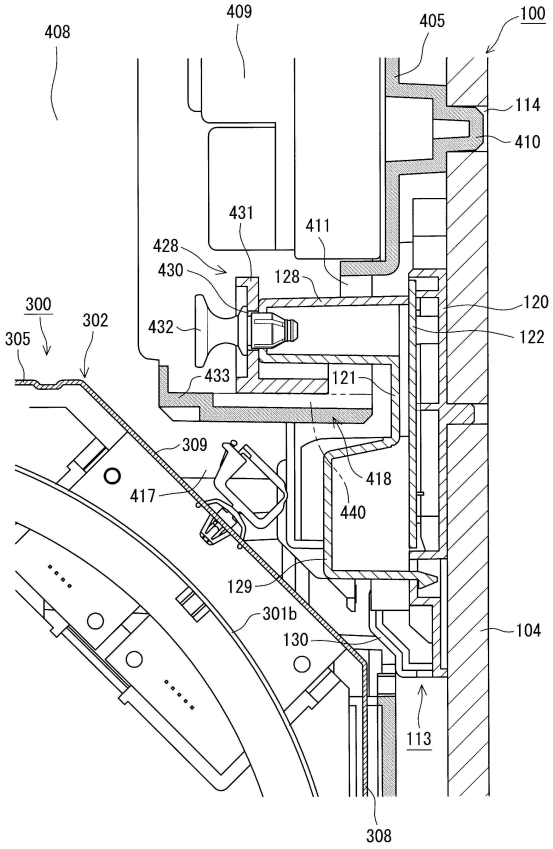
【図３】



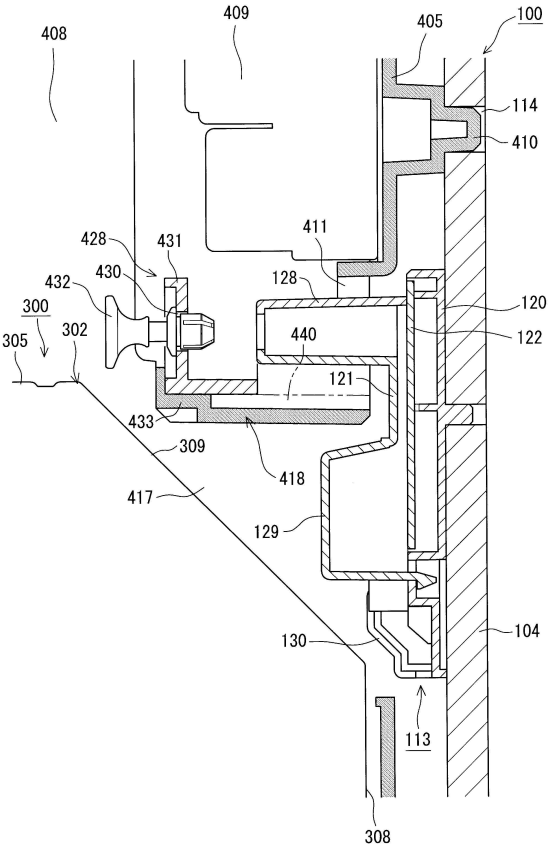
【図４】



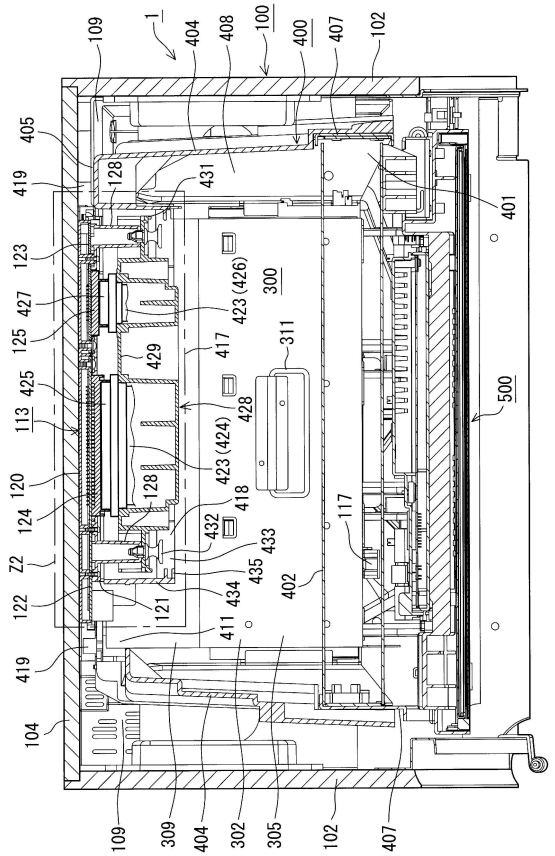
【図５】


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

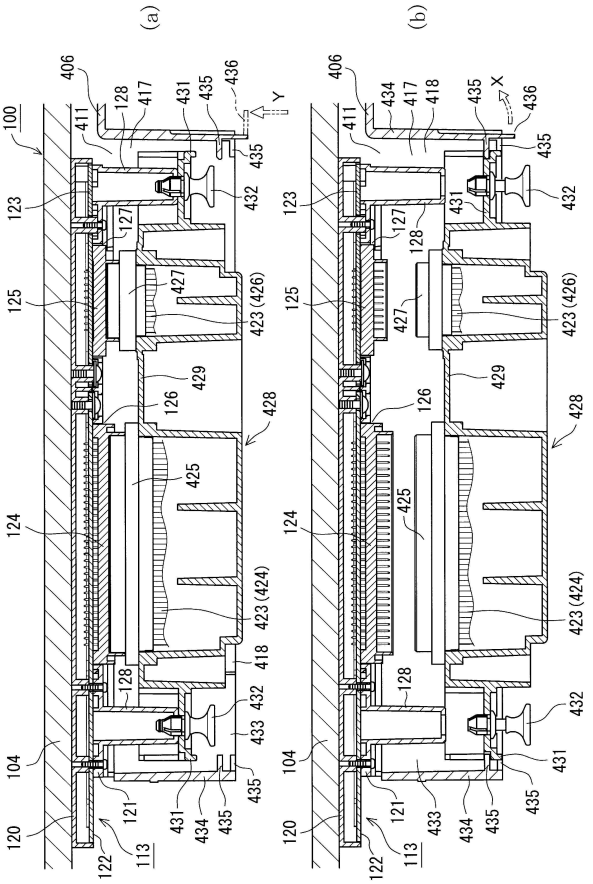
【図６】


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

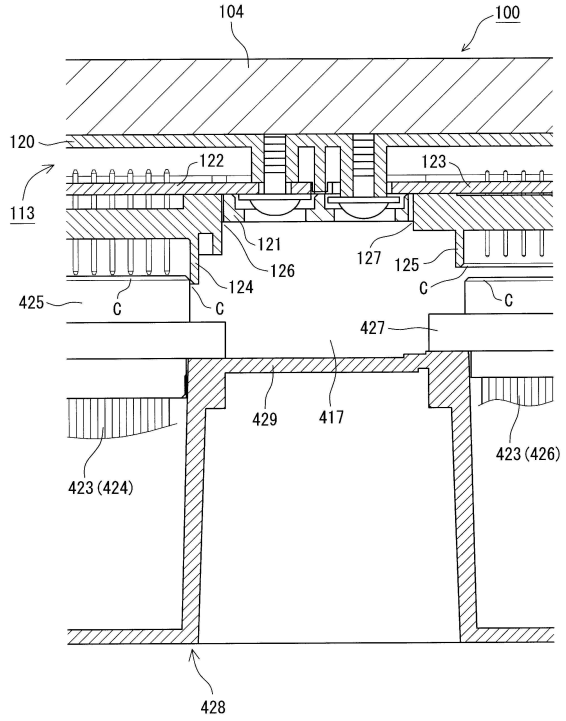
【図７】


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

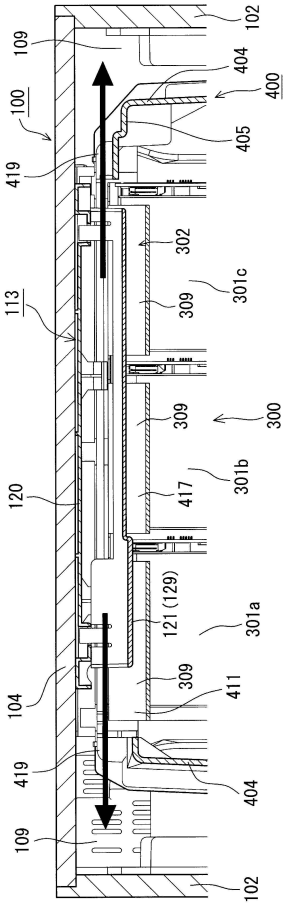
【図８】


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

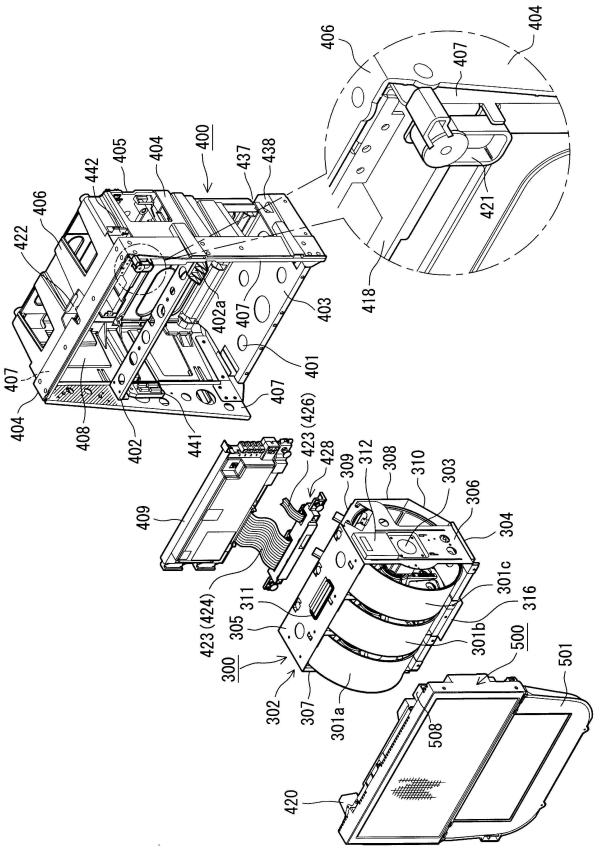
【図９】



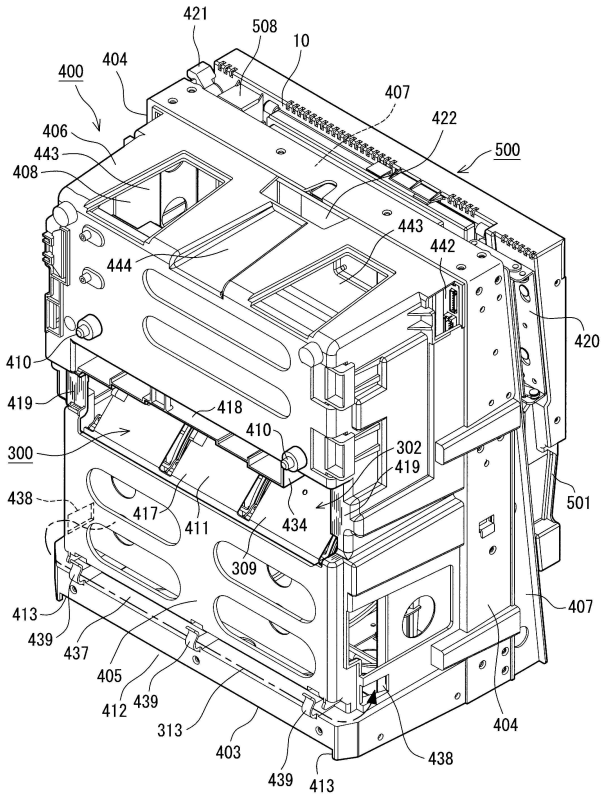
【図１０】



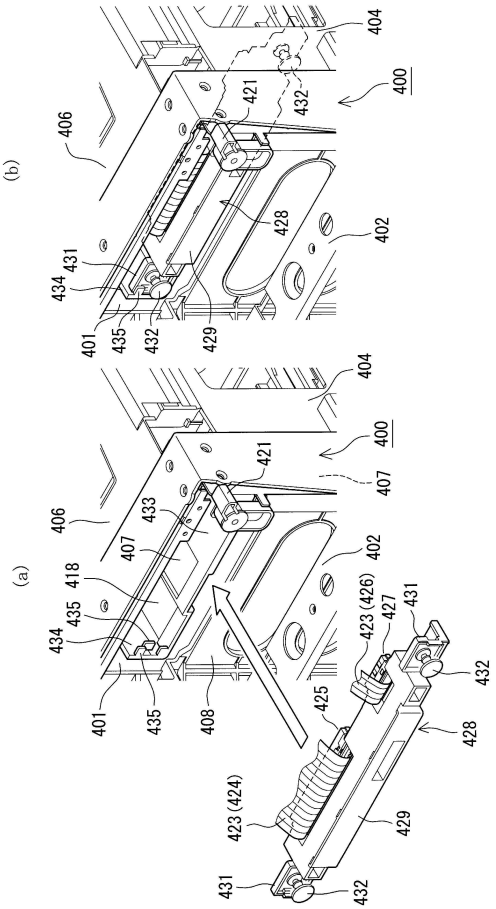
【図１１】



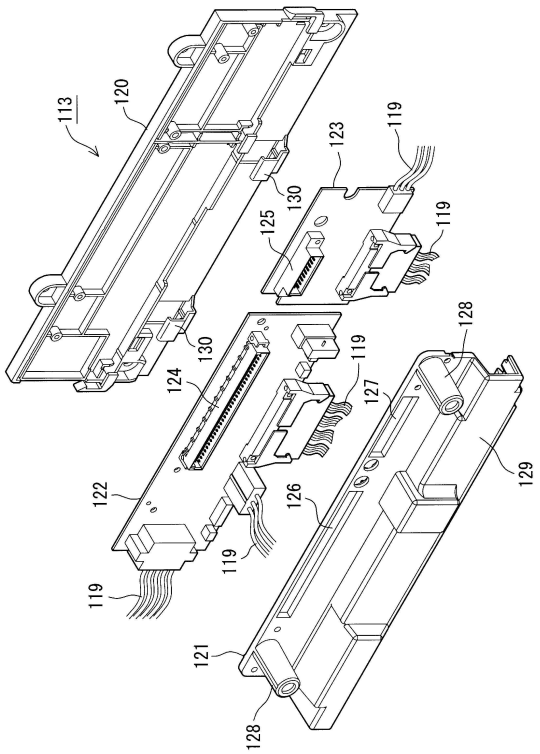
【図１２】



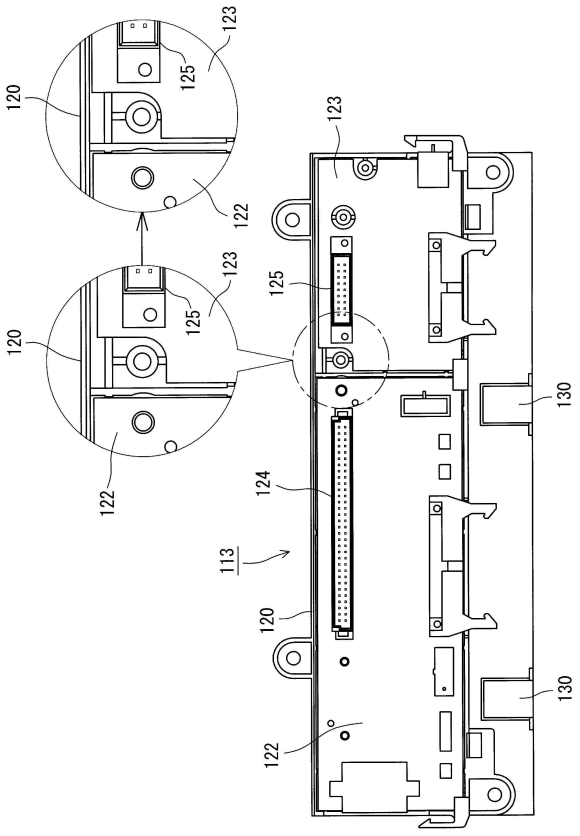
【図１３】



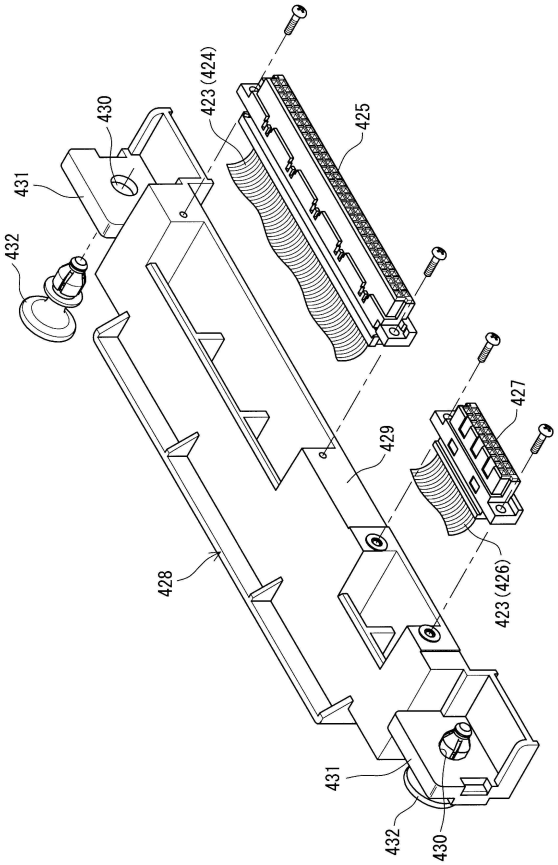
【図１４】



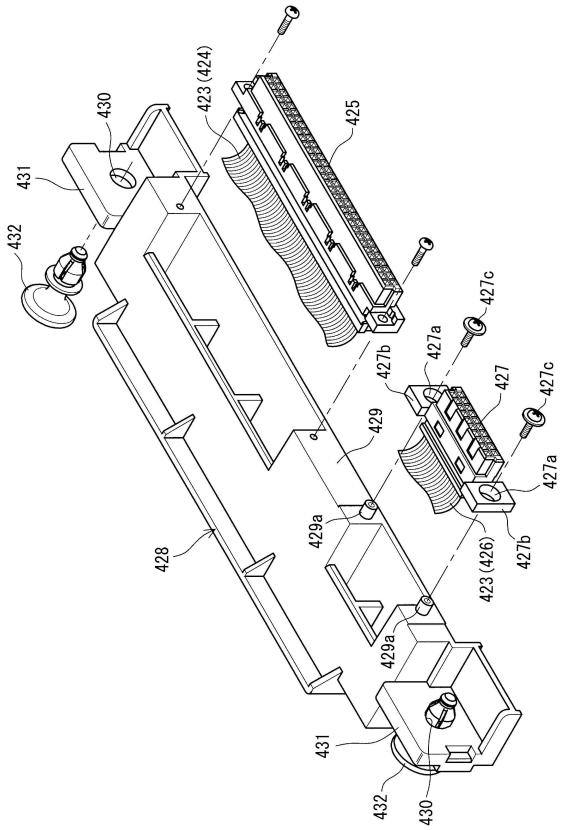
【図１５】



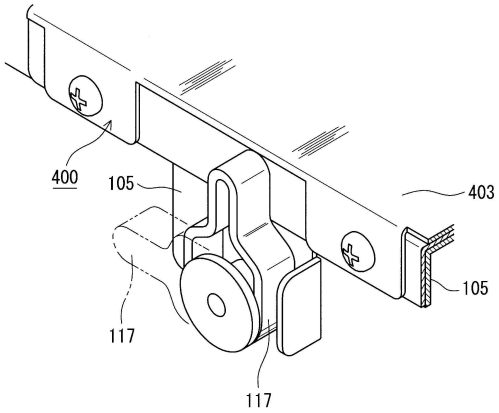
【図１６】



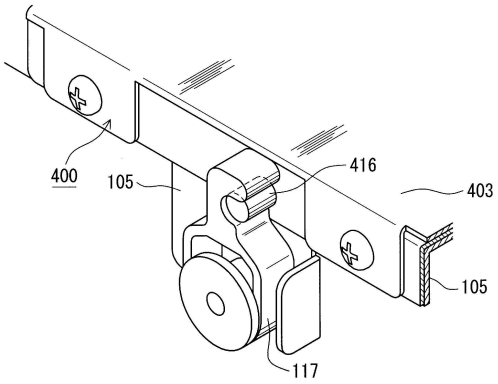
【図１７】



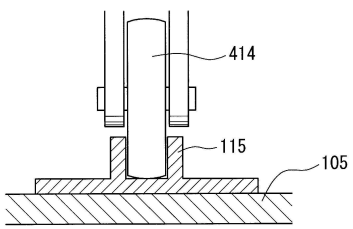
【図１８】



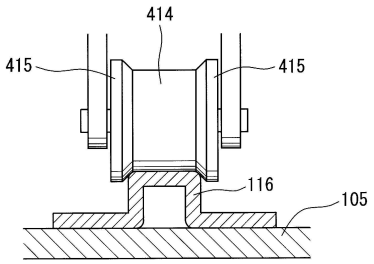
【図１９】



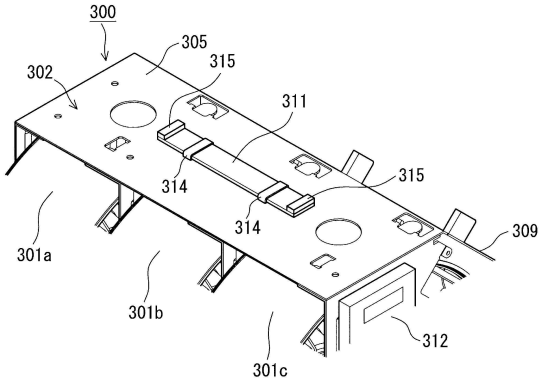
【図２０】



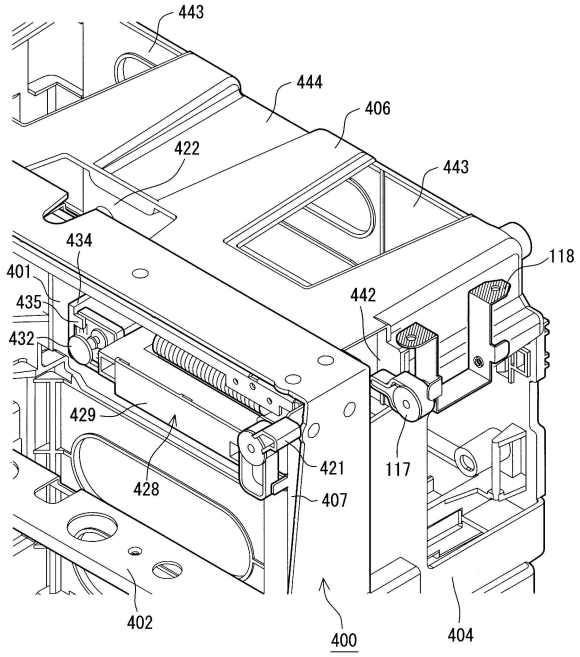
【図２１】



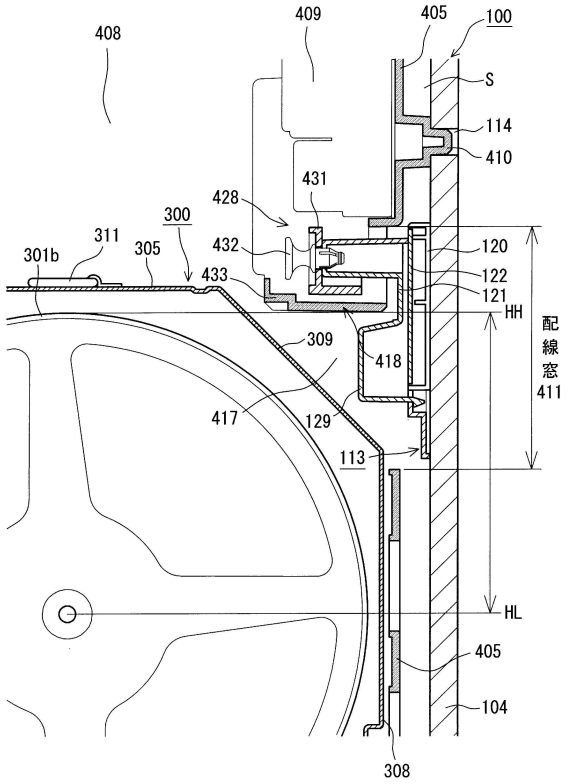
【図２２】



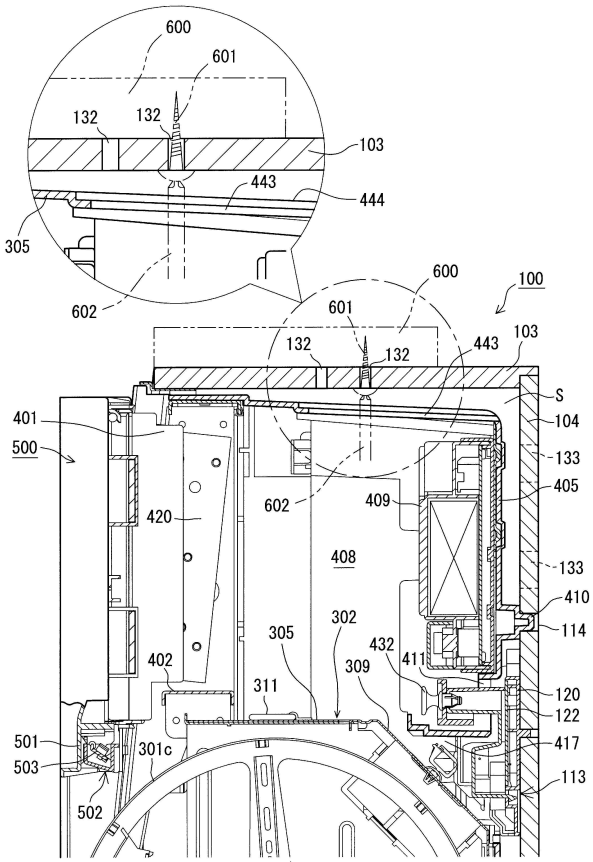
【図２３】



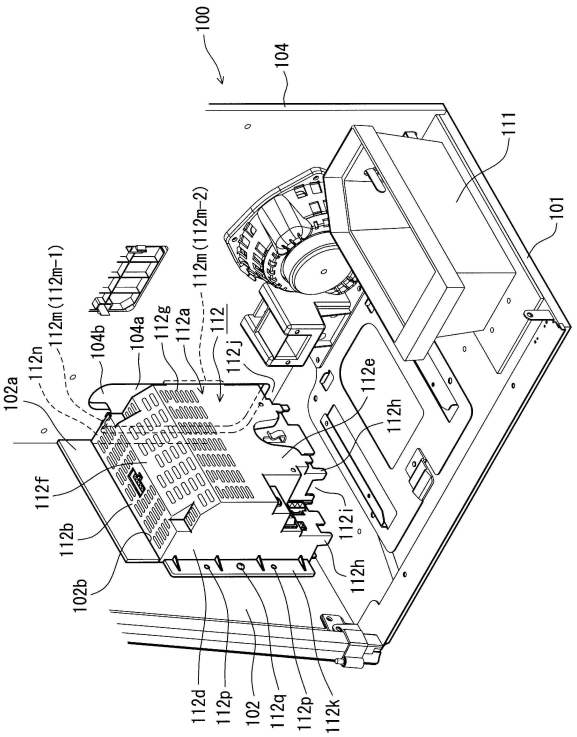
【図２４】



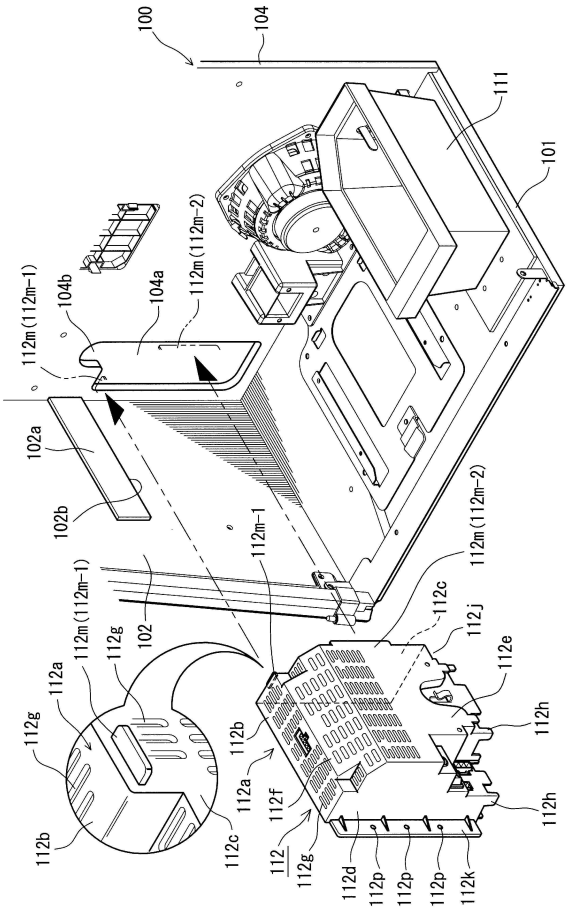
【図２５】



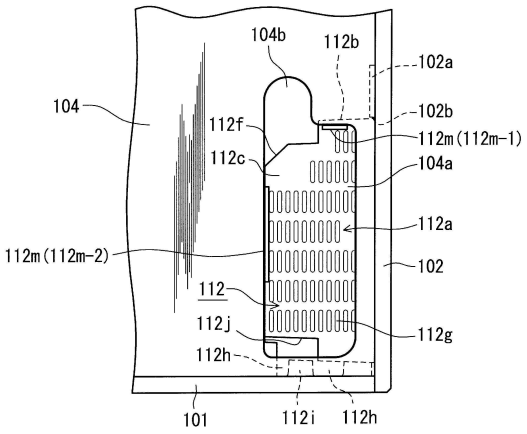
【図２６】



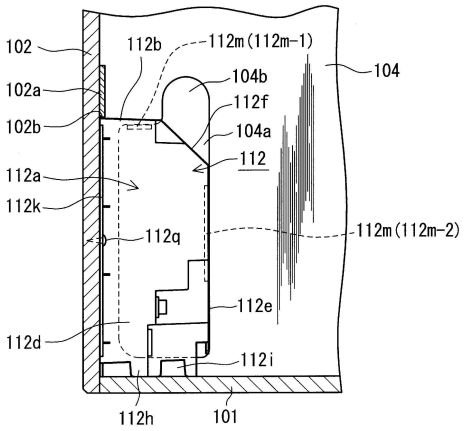
【図２７】



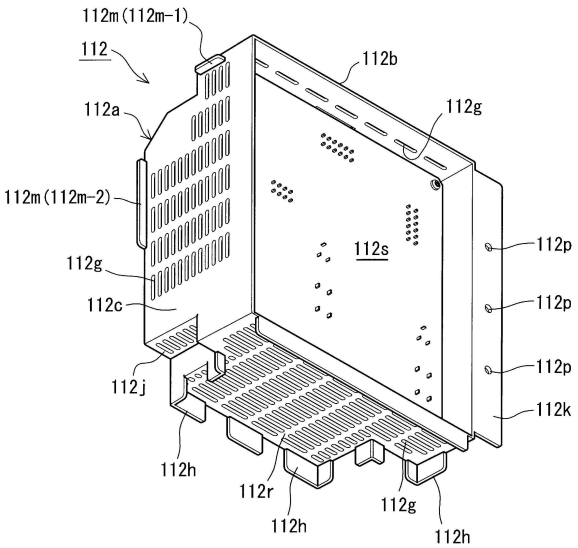
【図２８】



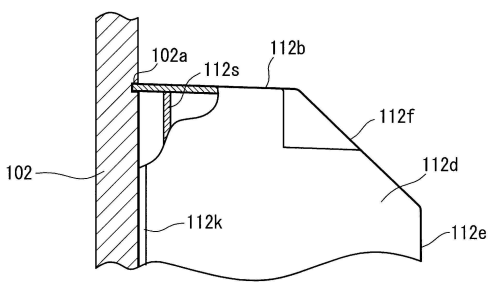
【図２９】



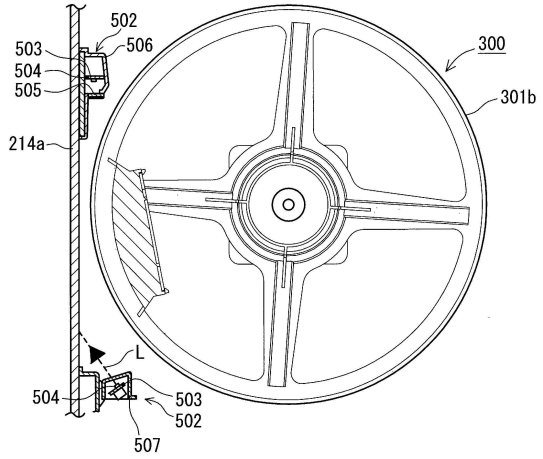
【図３０】



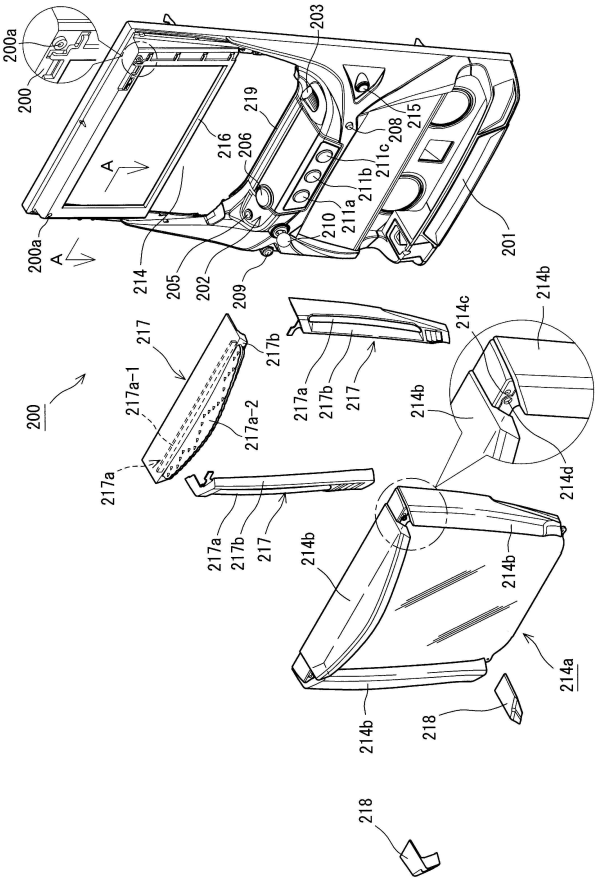
【図３１】



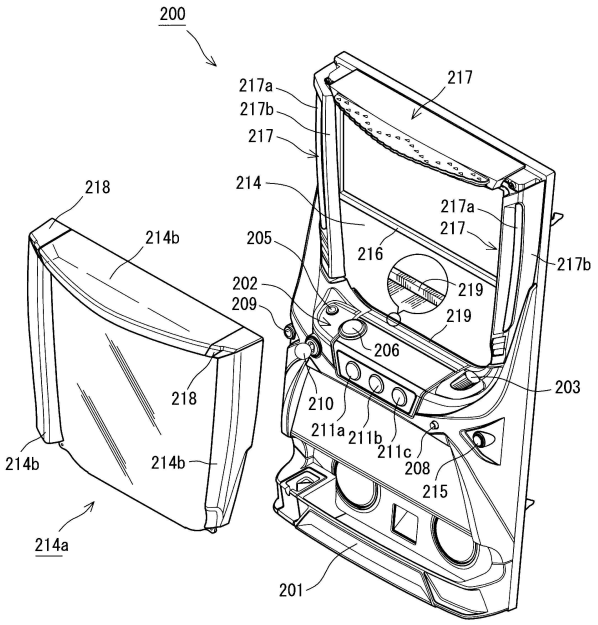
【図３２】



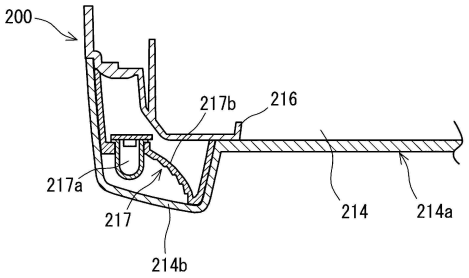
【図３３】



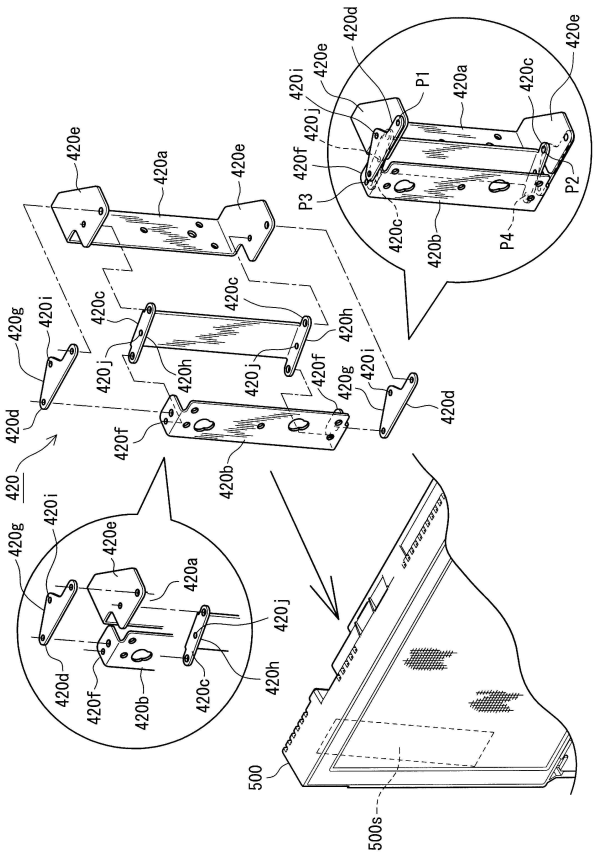
【図３４】



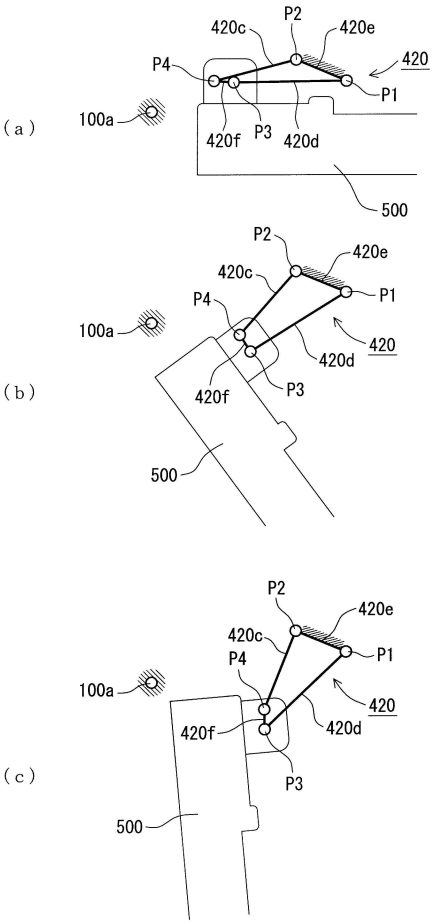
【図３５】



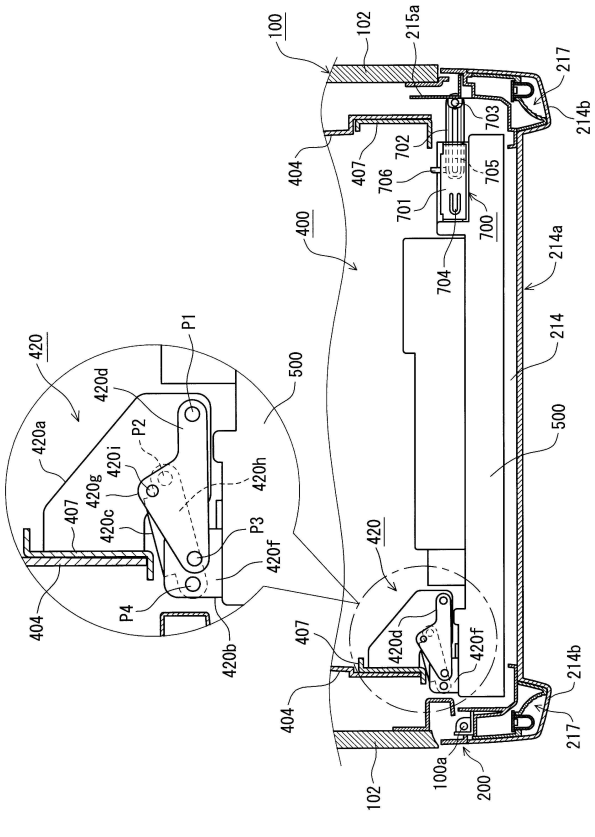
【図３６】



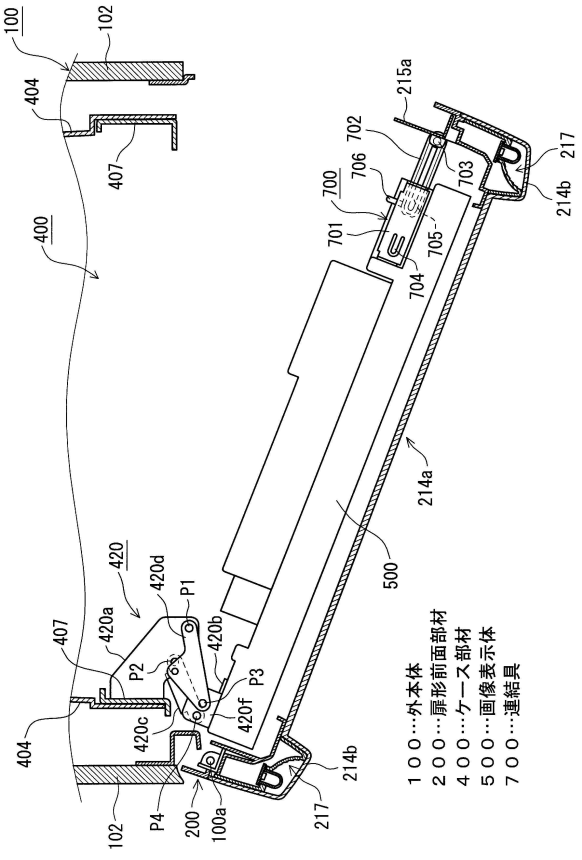
【図３７】



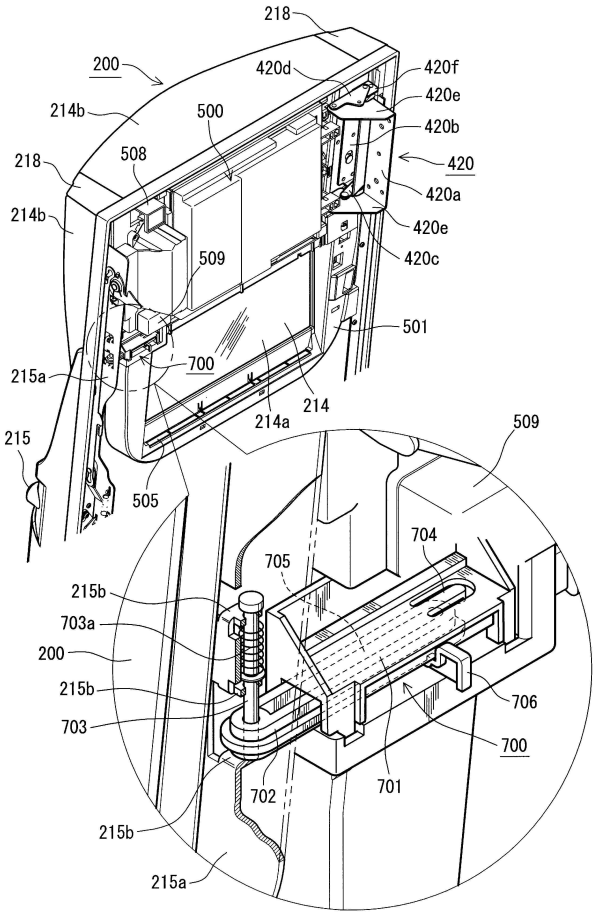
【図３８】



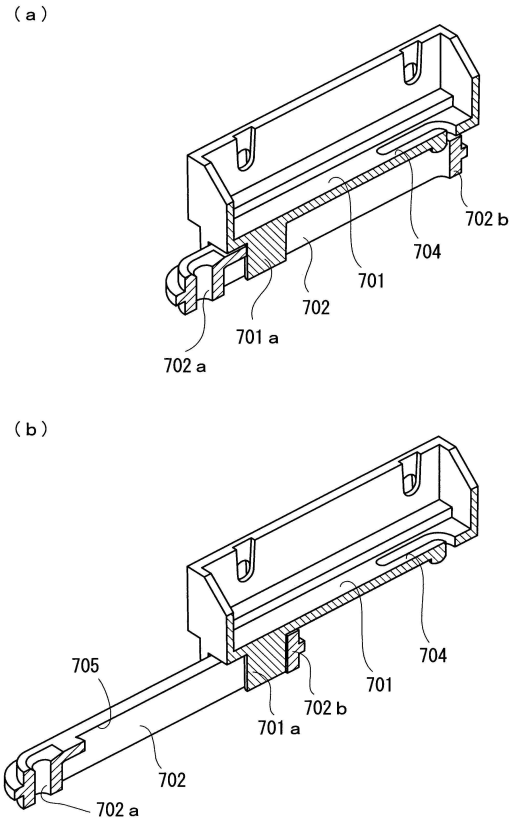
【図３９】



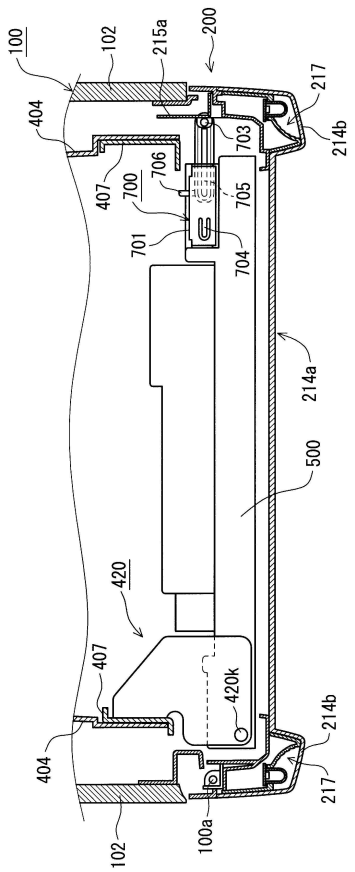
【図４０】



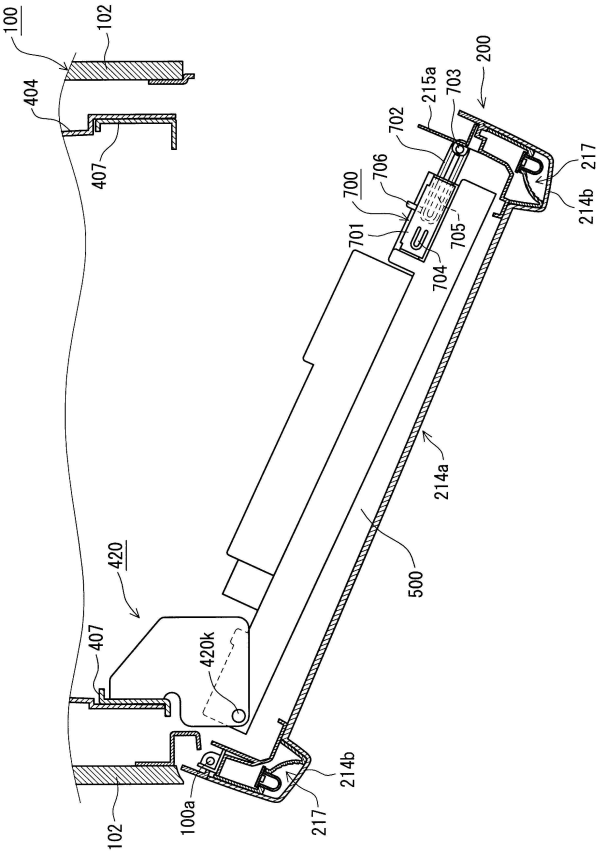
【図４１】



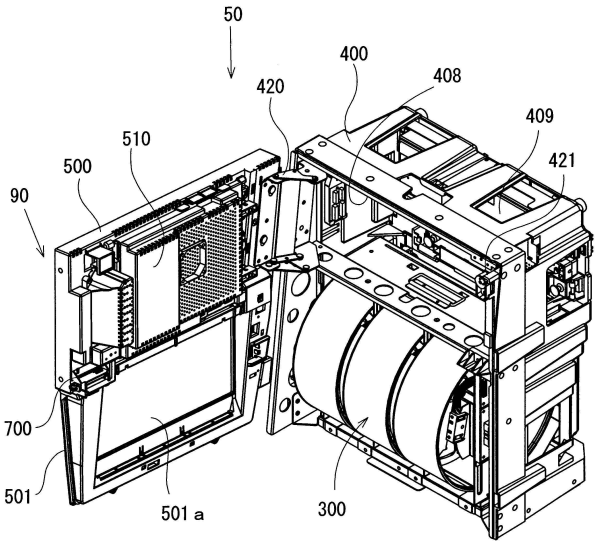
【図４２】



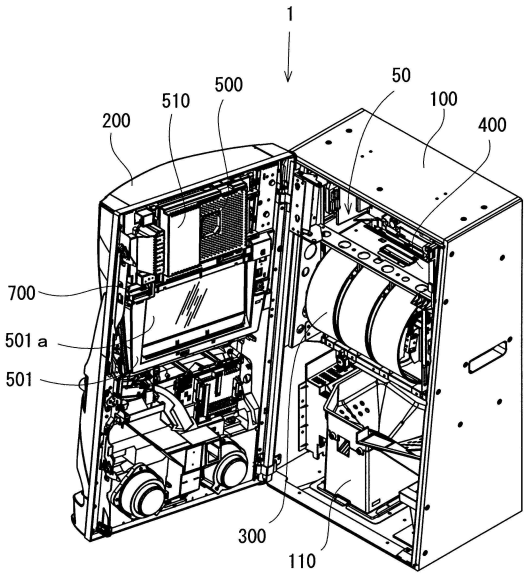
【図４３】



【図４４】



【図４５】



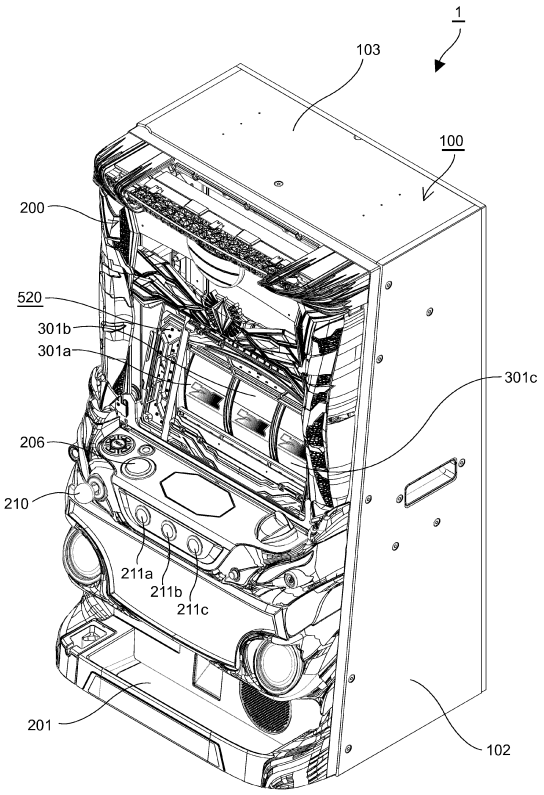
【図４６】

配列番号	左 (321a(301a))	中 (321b(301b))	右 (321c(301c))
20	スイカ	ベル	チェリー
19	ベル	チェリー	ベル
18	リプレイ(リプ)	スイカ	スイカ
17	プラムc (プラc)	プラムa (プラa)	BAR
16	プラムa (プラa)	リプレイ(リプ)	リプレイ(リプ)
15	スイカ	ベル	プラムa (プラa)
14	ベル	チェリー	ベル
13	リプレイ(リプ)	スイカ	スイカ
12	青７	青７	青７
11	プラムa (プラa)	リプレイ(リプ)	リプレイ(リプ)
10	スイカ	ベル	プラムb (プラb)
9	ベル	BAR	ベル
8	リプレイ(リプ)	スイカ	スイカ
7	プラムc (プラc)	プラムb (プラb)	ベル
6	BAR	リプレイ(リプ)	リプレイ(リプ)
5	スイカ	ベル	プラムc (プラc)
4	ベル	チェリー	ベル
3	リプレイ(リプ)	スイカ	スイカ
2	青７	青７	青７
1	チェリー	リプレイ(リプ)	リプレイ(リプ)

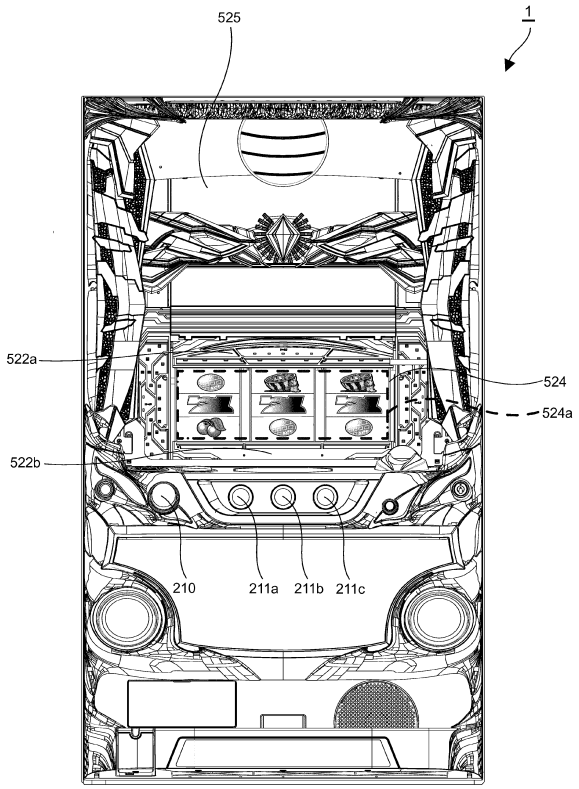
【図４７】

	図柄	名称
1		赤７
2		青７
3	BAR	ＢＡＲ
4		リプレイ(リプ)
5		ベル
6		スイカ
7		チェリー
8		プラムa (プラa)
9		プラムb (プラb)
10		プラムc (プラc)

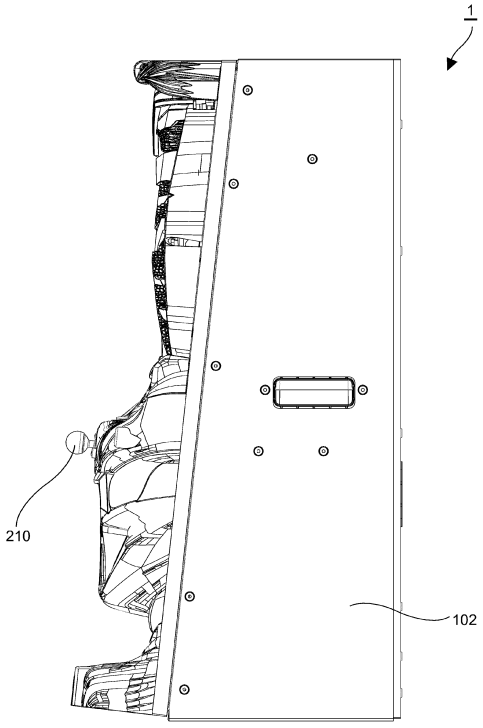
【図４８】



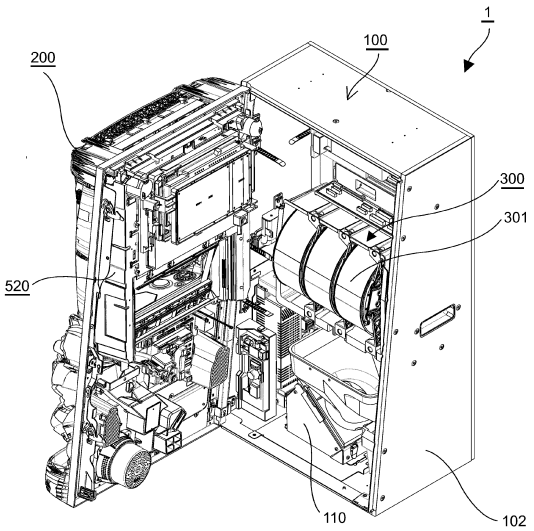
【図４９】



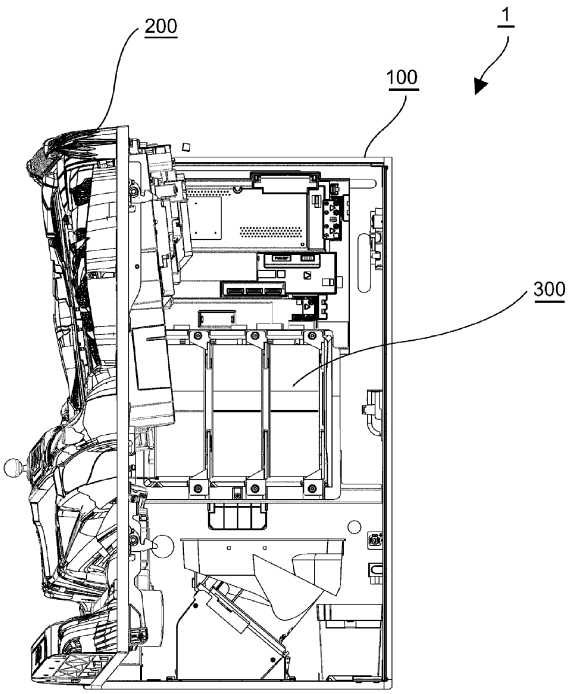
【図５０】



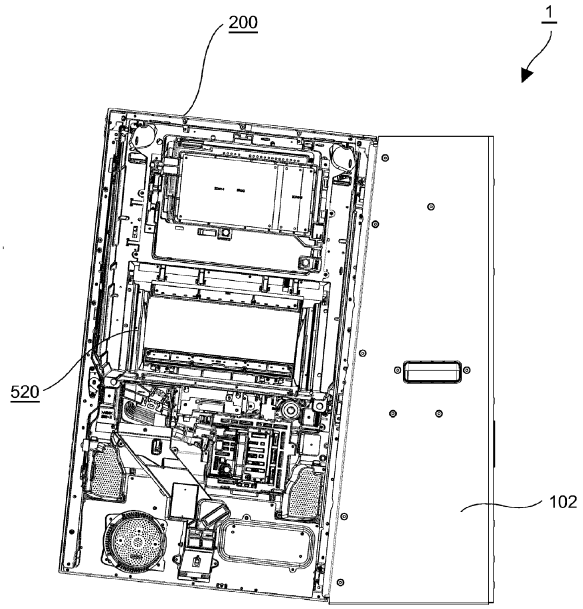
【図５１】



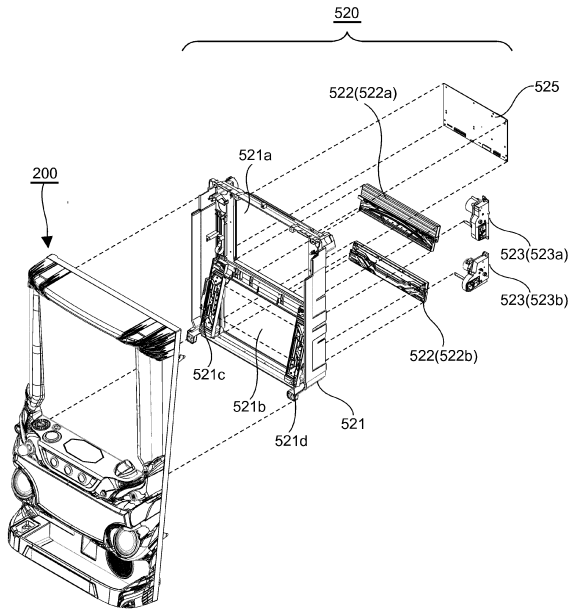
【図５２】



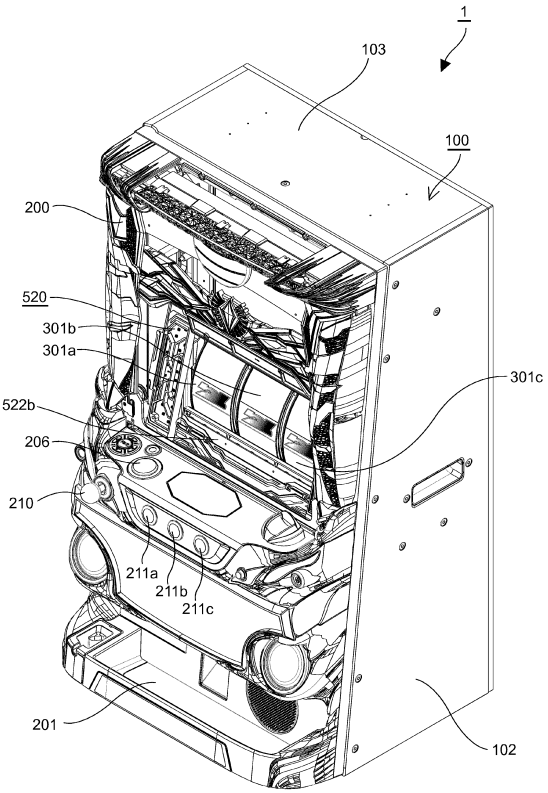
【図５３】



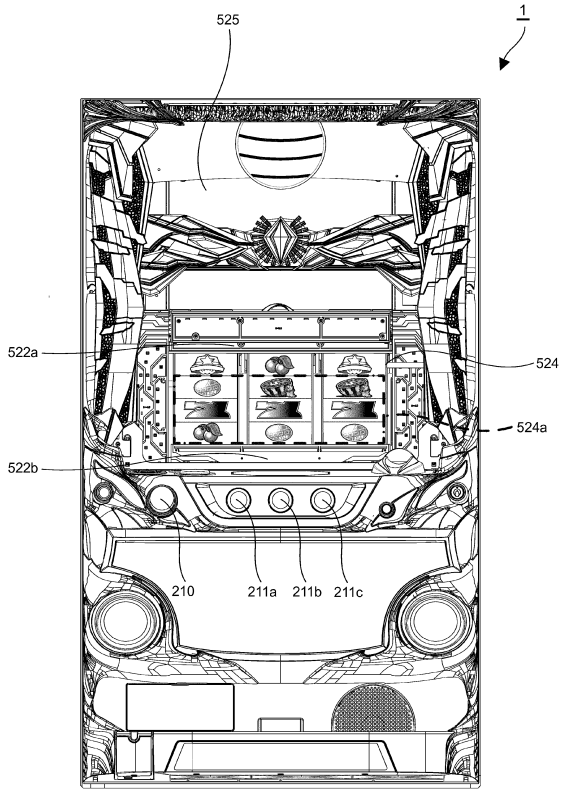
【図５４】



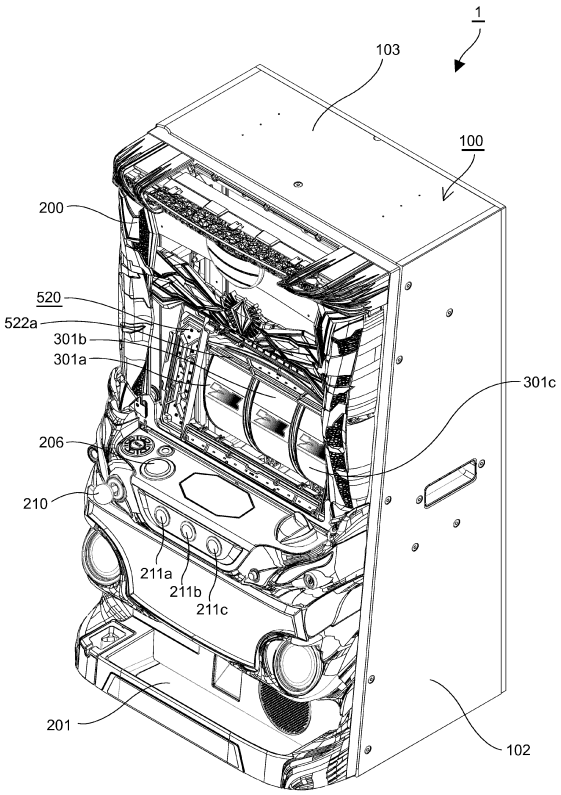
【図５５】



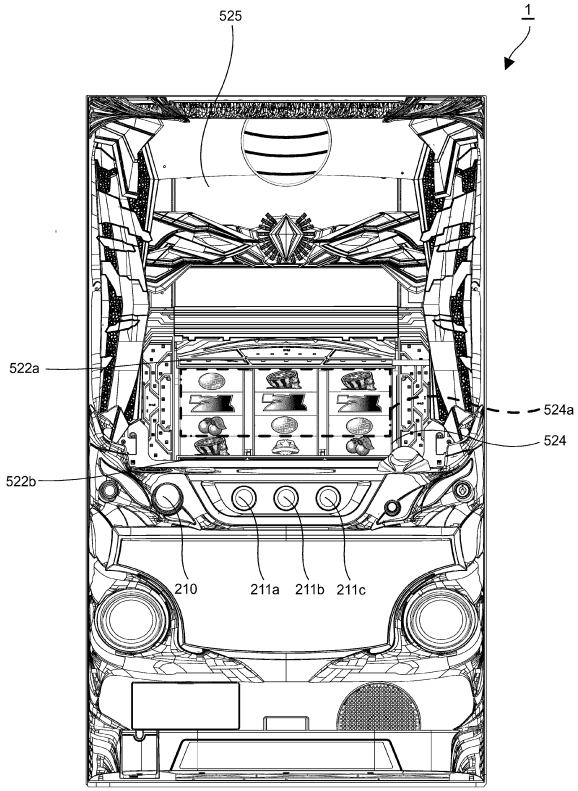
【図５６】



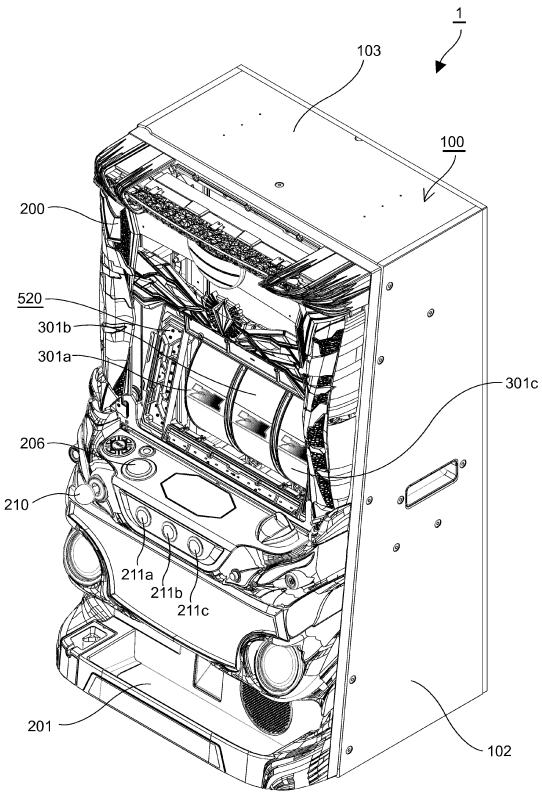
【図５７】



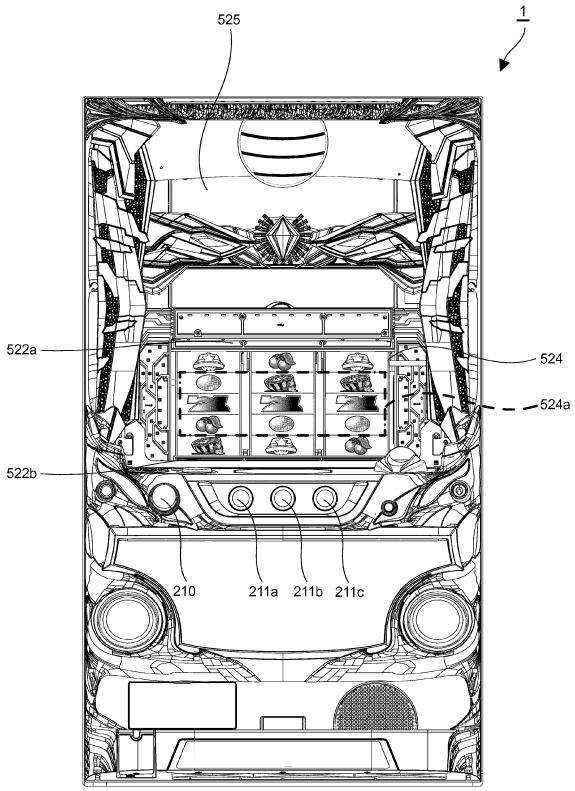
【図５８】



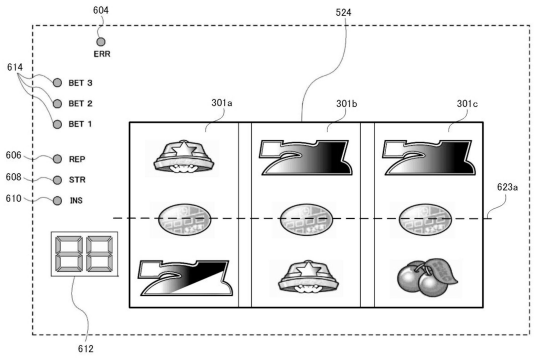
【図５９】



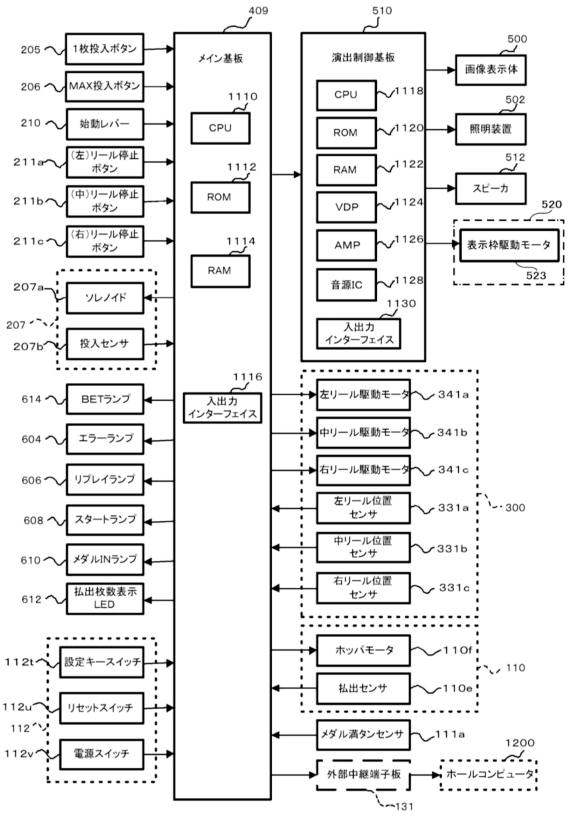
【図６０】



【図６１】



【図６２】



【図６３】

役番号	当選役	一般状態	ﾎﾞｰﾅｽ内部状態	ﾎﾞｰﾅｽ状態	備考
1	枠外1_A	250	1000	0	ﾍﾞﾙﾘﾌﾟ
2	枠外1_B	250	1000	0	
3	枠外2_A	250	1000	0	
4	枠外2_B	250	1000	0	
5	枠外3_A	250	1000	0	
6	枠外3_B	250	1000	0	
7	枠外4_A	250	1000	0	
8	枠外4_B	250	1000	0	
9	枠外5_A	250	1000	0	
10	枠外5_B	250	1000	0	
11	枠外6_A	250	1000	0	
12	枠外6_B	250	1000	0	
13	枠外7_A	250	1000	0	
14	枠外7_B	250	1000	0	
15	枠外8_A	250	1000	0	
16	枠外8_B	250	1000	0	
17	赤BB	1	1	0	7揃いﾘﾌﾟ
18	青BB	1	1	0	
19	BAR_1	500	2000	0	中段ﾘﾌﾟ／BAR停止
20	BAR_2	500	2000	0	
21	BAR_3	500	2000	0	
22	BAR_4	500	1000	0	
23	BAR_5	500	1000	0	
24	BAR_6	500	1000	0	
25	BAR_7	457	807	0	
26	弱ﾁｪﾘｰ	400	400	0	ﾁｪﾘｰﾘﾌﾟ
27	ｽｲｶ_1	640	640	0	ｽｲｶﾘﾌﾟ
28	ｽｲｶ_2	160	160	0	
29	強ﾁｬﾝｽ_1	320	320	0	ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ
30	強ﾁｬﾝｽ_2	1	1	0	
31	213ﾍﾞﾙ_1	3301	3301	0	6択ﾍﾞﾙ
32	213ﾍﾞﾙ_2	3301	3301	0	
33	231ﾍﾞﾙ_1	3301	3301	0	
34	231ﾍﾞﾙ_2	3301	3301	0	
35	312ﾍﾞﾙ_1	3301	3301	0	
36	312ﾍﾞﾙ_2	3301	3301	0	
37	321ﾍﾞﾙ_1	3301	3301	0	
38	321ﾍﾞﾙ_2	3301	3301	0	
39	中ﾍﾞﾙ_1	0	1392	0	3択ﾍﾞﾙ
40	中ﾍﾞﾙ_2	0	1392	0	
41	中ﾍﾞﾙ_3	0	1392	0	
42	中ﾍﾞﾙ_4	0	1392	0	
43	右ﾍﾞﾙ_1	0	1392	0	
44	右ﾍﾞﾙ_2	0	1392	0	
45	右ﾍﾞﾙ_3	0	1392	0	
46	右ﾍﾞﾙ_4	0	1392	0	
47	CB+中ﾍﾞﾙ_1	1392	0	0	CB+3択ﾍﾞﾙ
48	CB+中ﾍﾞﾙ_2	1392	0	0	
49	CB+中ﾍﾞﾙ_3	1392	0	0	
50	CB+中ﾍﾞﾙ_4	1392	0	0	
51	CB+右ﾍﾞﾙ_1	1392	0	0	
52	CB+右ﾍﾞﾙ_2	1392	0	0	
53	CB+右ﾍﾞﾙ_3	1392	0	0	
54	CB+右ﾍﾞﾙ_4	1392	0	0	
55	強ﾍﾞﾙ	1	1	0	ﾍﾞﾙ
56	強ﾁｪﾘｰ	300	300	0	ﾁｪﾘｰ
57	中段ﾁｪﾘｰ	1	1	0	
58	弱ﾁｬﾝｽ	359	359	0	1枚役
59	ﾎﾞｰﾅｽ専用役	0	0	65536	専用役
60	CB(純はずれ)	18351	1	0	CB

再遊技	8980	27330	0
入賞	38205	38205	65536
はずれ	18351	1	0
合計	65536	65536	65536

【図６４】

役番号	当選役	押し順指示表停止形					
		左中右	左右中	中左右	中右左	右左中	右中左
1	枠外1A	ﾍﾙﾘﾌﾟ	ﾍﾙﾘﾌﾟ	枠上右上スイカ	枠上右下スイカ	枠上右上赤7	枠上右上赤7 F
2	枠外1B	ﾍﾙﾘﾌﾟ	ﾍﾙﾘﾌﾟ	枠上右下スイカ	枠上右上スイカ	枠上右上赤7 F	枠上右上赤7
3	枠外2A	ﾍﾙﾘﾌﾟ	ﾍﾙﾘﾌﾟ	枠上右上BAR	枠上右上BAR F	枠上右下赤7	枠上右下赤7 F
4	枠外2B	ﾍﾙﾘﾌﾟ	ﾍﾙﾘﾌﾟ	枠上右下BAR	枠上右下BAR F	枠上右下赤7 F	枠上右下赤7
5	枠外3A	ﾍﾙﾘﾌﾟ	ﾍﾙﾘﾌﾟ	枠下右下スイカ	枠下右上スイカ	枠下右上赤7	枠下右上赤7 F
6	枠外3B	ﾍﾙﾘﾌﾟ	ﾍﾙﾘﾌﾟ	枠下右上スイカ	枠下右下スイカ	枠下右上赤7 F	枠下右上赤7
7	枠外4A	ﾍﾙﾘﾌﾟ	ﾍﾙﾘﾌﾟ	枠下右下BAR	枠下右下BAR F	枠下右下赤7	枠下右下赤7 F
8	枠外4B	ﾍﾙﾘﾌﾟ	ﾍﾙﾘﾌﾟ	枠下右上BAR	枠下右上BAR F	枠下右下赤7 F	枠下右下赤7
9	枠外5A	ﾍﾙﾘﾌﾟ	ﾍﾙﾘﾌﾟ	枠上右上スイカ	枠上右下スイカ	枠上右上青7	枠上右上青7 F
10	枠外5B	ﾍﾙﾘﾌﾟ	ﾍﾙﾘﾌﾟ	枠上右下スイカ	枠上右上スイカ	枠上右下青7 F	枠上右下青7
11	枠外6A	ﾍﾙﾘﾌﾟ	ﾍﾙﾘﾌﾟ	枠上右上BAR F	枠上右下BAR	枠上右上青7	枠上右上青7 F
12	枠外6B	ﾍﾙﾘﾌﾟ	ﾍﾙﾘﾌﾟ	枠上右下BAR F	枠上右上BAR	枠上右下青7 F	枠上右下青7
13	枠外7A	ﾍﾙﾘﾌﾟ	ﾍﾙﾘﾌﾟ	枠下右下スイカ	枠下右上スイカ	枠下右上青7	枠下右上青7 F
14	枠外7B	ﾍﾙﾘﾌﾟ	ﾍﾙﾘﾌﾟ	枠下右上スイカ	枠下右下スイカ	枠下右上青7 F	枠下右上青7
15	枠外8A	ﾍﾙﾘﾌﾟ	ﾍﾙﾘﾌﾟ	枠下右下BAR F	枠下右下BAR	枠下右下青7	枠下右下青7 F
16	枠外8B	ﾍﾙﾘﾌﾟ	ﾍﾙﾘﾌﾟ	枠下右上BAR F	枠下右上BAR	枠下右下青7 F	枠下右下青7
17	青BB	中段ﾘﾌﾟ	中段ﾘﾌﾟ	中段赤7	中段赤7	中段赤7	中段赤7
18	青BB	中段ﾘﾌﾟ	中段ﾘﾌﾟ	中段青7	中段青7	中段青7	中段青7
19	BAR1	中段ﾘﾌﾟ(枠上スイカ)	中段ﾘﾌﾟ(枠上スイカ)	枠上右上BAR	枠上右下BAR	BAR[×/×/●]	BAR[×/×/●]
20	BAR2	中段ﾘﾌﾟ(枠上スイカ)	中ﾘﾌﾟ(枠上スイカ)	枠上右下BAR	枠上右上BAR	BAR[×/●/×]	BAR[×/●/×]
21	BAR3	中ﾘﾌﾟ(枠上スイカ)	中ﾘﾌﾟ(枠上スイカ)	枠下右下BAR	枠下右上BAR	BAR[●/×/×]	BAR[●/×/×]
22	BAR4	中ﾘﾌﾟ(枠上スイカ)	中ﾘﾌﾟ(枠上スイカ)	枠下右上BAR	枠下右下BAR	BAR[×/●/●]	BAR[×/●/●]
23	BAR5	中ﾘﾌﾟ(枠上スイカ)	中ﾘﾌﾟ(枠上スイカ)	枠下右上BAR	枠下右下BAR	BAR[●/×/●]	BAR[●/×/●]
24	BAR6	中ﾘﾌﾟ(枠上スイカ)	中ﾘﾌﾟ(枠上スイカ)	上段ﾘﾌﾟ(枠下スイカ)	上段ﾘﾌﾟ(枠下スイカ)	BAR[●/●/×]	BAR[●/●/×]
25	BAR7	中ﾘﾌﾟ(枠上スイカ)	中ﾘﾌﾟ(枠上スイカ)	上段ﾘﾌﾟ(枠下スイカ)	上段ﾘﾌﾟ(枠下スイカ)	BAR[●/●/●]	BAR[●/●/●]
26	弱ﾁｪﾘｰ	弱ﾁｪﾘｰ(上段ﾘﾌﾟ)	弱ﾁｪﾘｰ(上段ﾘﾌﾟ)	弱ﾁｪﾘｰ(上段ﾘﾌﾟ)	弱ﾁｪﾘｰ(上段ﾘﾌﾟ)	弱ﾁｪﾘｰ(上段ﾘﾌﾟ)	弱ﾁｪﾘｰ(上段ﾘﾌﾟ)
27	ｽｲｶ1	右下ｽｲｶ	右下ｽｲｶ	右下ｽｲｶ	右下ｽｲｶ	右下ｽｲｶ	右下ｽｲｶ
28	ｽｲｶ2	中段ｽｲｶ	中段ｽｲｶ	中段ｽｲｶ	中段ｽｲｶ	中段ｽｲｶ	中段ｽｲｶ
29	強ﾁｬﾝｽ1	右下ｽｲｶ外れ	右下ｽｲｶ外れ	右下ｽｲｶ外れ	右下ｽｲｶ外れ	右下ｽｲｶ外れ	右下ｽｲｶ外れ
30	強ﾁｬﾝｽ2	上段BAR	上段BAR	上段BAR	上段BAR	上段BAR	上段BAR
31	213ﾍﾞﾙ1	ぱらけ or 零し	ぱらけ or 零し	中段ﾍﾞﾙ	ぱらけ	ぱらけ	ぱらけ
32	213ﾍﾞﾙ2	ぱらけ or 零し	ぱらけ or 零し	中段ﾍﾞﾙ	ぱらけ	ぱらけ	ぱらけ
33	231ﾍﾞﾙ1	ぱらけ or 零し	ぱらけ or 零し	ぱらけ	中段ﾍﾞﾙ	ぱらけ	ぱらけ
34	231ﾍﾞﾙ2	ぱらけ or 零し	ぱらけ or 零し	ぱらけ	中段ﾍﾞﾙ	ぱらけ	ぱらけ
35	312ﾍﾞﾙ1	ぱらけ or 零し	ぱらけ or 零し	ぱらけ	ぱらけ	中段ﾍﾞﾙ	ぱらけ
36	312ﾍﾞﾙ2	ぱらけ or 零し	ぱらけ or 零し	ぱらけ	ぱらけ	中段ﾍﾞﾙ	ぱらけ
37	321ﾍﾞﾙ1	ぱらけ or 零し	ぱらけ or 零し	ぱらけ	ぱらけ	ぱらけ	中段ﾍﾞﾙ
38	321ﾍﾞﾙ2	ぱらけ or 零し	ぱらけ or 零し	ぱらけ	ぱらけ	ぱらけ	中段ﾍﾞﾙ
39	中ﾍﾞﾙ1	ぱらけ or 零し	ぱらけ or 零し	右上ﾍﾞﾙ	右上ﾍﾞﾙ	ぱらけ	ぱらけ
40	中ﾍﾞﾙ2	ぱらけ or 零し	ぱらけ or 零し	右上ﾍﾞﾙ	右上ﾍﾞﾙ	ぱらけ	ぱらけ
41	中ﾍﾞﾙ3	ぱらけ or 零し	ぱらけ or 零し	右上ﾍﾞﾙ	右上ﾍﾞﾙ	ぱらけ	ぱらけ
42	中ﾍﾞﾙ4	ぱらけ or 零し	ぱらけ or 零し	右上ﾍﾞﾙ	右上ﾍﾞﾙ	ぱらけ	ぱらけ
43	右ﾍﾞﾙ1	ぱらけ or 零し	ぱらけ or 零し	ぱらけ	ぱらけ	右上ﾍﾞﾙ	右上ﾍﾞﾙ
44	右ﾍﾞﾙ2	ぱらけ or 零し	ぱらけ or 零し	ぱらけ	ぱらけ	右上ﾍﾞﾙ	右上ﾍﾞﾙ
45	右ﾍﾞﾙ3	ぱらけ or 零し	ぱらけ or 零し	ぱらけ	ぱらけ	右上ﾍﾞﾙ	右上ﾍﾞﾙ
46	右ﾍﾞﾙ4	ぱらけ or 零し	ぱらけ or 零し	ぱらけ	ぱらけ	右上ﾍﾞﾙ	右上ﾍﾞﾙ
47	CB→中ﾍﾞﾙ1	ぱらけ or 零し	ぱらけ or 零し	右上ﾍﾞﾙ	右上ﾍﾞﾙ	ぱらけ	ぱらけ
48	CB→中ﾍﾞﾙ2	ぱらけ or 零し	ぱらけ or 零し	右上ﾍﾞﾙ	右上ﾍﾞﾙ	ぱらけ	ぱらけ
49	CB→中ﾍﾞﾙ3	ぱらけ or 零し	ぱらけ or 零し	右上ﾍﾞﾙ	右上ﾍﾞﾙ	ぱらけ	ぱらけ
50	CB→中ﾍﾞﾙ4	ぱらけ or 零し	ぱらけ or 零し	右上ﾍﾞﾙ	右上ﾍﾞﾙ	ぱらけ	ぱらけ
51	CB→右ﾍﾞﾙ1	ぱらけ or 零し	ぱらけ or 零し	ぱらけ	ぱらけ	右上ﾍﾞﾙ	右上ﾍﾞﾙ
52	CB→右ﾍﾞﾙ2	ぱらけ or 零し	ぱらけ or 零し	ぱらけ	ぱらけ	右上ﾍﾞﾙ	右上ﾍﾞﾙ
53	CB→右ﾍﾞﾙ3	ぱらけ or 零し	ぱらけ or 零し	ぱらけ	ぱらけ	右上ﾍﾞﾙ	右上ﾍﾞﾙ
54	CB→右ﾍﾞﾙ4	ぱらけ or 零し	ぱらけ or 零し	ぱらけ	ぱらけ	右上ﾍﾞﾙ	右上ﾍﾞﾙ
55	強ﾍﾞﾙ	中段ﾍﾞﾙ	中段ﾍﾞﾙ	中段ﾍﾞﾙ	中段ﾍﾞﾙ	CBﾍﾞﾙ	CBﾍﾞﾙ
56	強ﾁｪﾘｰ	強ﾁｪﾘｰor1枚役1	強ﾁｪﾘｰ	強ﾁｪﾘｰ	強ﾁｪﾘｰ	強ﾁｪﾘｰ	強ﾁｪﾘｰ
57	中段ﾁｪﾘｰ	中段ﾁｪﾘｰor1枚役2or零し	中段ﾁｪﾘｰor1枚役2or零し	中段ﾁｪﾘｰor1枚役2or零し	中段ﾁｪﾘｰor1枚役2or零し	中段ﾁｪﾘｰor1枚役2or零し	中段ﾁｪﾘｰor1枚役2or零し
58	弱ﾁｬﾝｽ	1枚役2or零し	1枚役2or零し	1枚役2or零し	1枚役2or零し	1枚役2or零し	1枚役2or零し
59	ﾎｰﾙﾄﾞ専用役	中段ﾍﾞﾙ	中段ﾍﾞﾙ	中段ﾍﾞﾙ	中段ﾍﾞﾙ	中段ﾍﾞﾙ	中段ﾍﾞﾙ
60	CB(滅はずれ)	CBor零し	CBor零し	CBor零し	CBor零し	CBor零し	CBor零し

【図６５】

条件装置		左	中	右	特典・払出（零し時を除く）	補足（代表停止形）
ﾘﾌﾟ1	1	ﾘﾌﾟ	ﾘﾌﾟ	ﾘﾌﾟ	再遊技	中段ﾘﾌﾟﾚｲ
ﾘﾌﾟ2	1	ﾍﾞﾙ	ﾘﾌﾟ	ﾁｪﾘｰ	再遊技	右上ﾘﾌﾟﾚｲ
	2	ﾍﾞﾙ	ﾘﾌﾟ	ﾌﾟﾗa		
	3	ﾍﾞﾙ	ﾘﾌﾟ	ﾌﾟﾗb		
	4	ﾍﾞﾙ	ﾘﾌﾟ	ﾌﾟﾗc		
ﾘﾌﾟ3	1	赤7	ﾍﾞﾙ	ﾁｪﾘｰ	再遊技	上段ﾘﾌﾟﾚｲ+枠下ｽｲｶ
	2	赤7	ﾍﾞﾙ	ﾌﾟﾗa		
	3	赤7	ﾍﾞﾙ	ﾌﾟﾗb		
	4	赤7	ﾍﾞﾙ	ﾌﾟﾗc		
	5	青7	ﾍﾞﾙ	ﾁｪﾘｰ		
	6	青7	ﾍﾞﾙ	ﾌﾟﾗa		
	7	青7	ﾍﾞﾙ	ﾌﾟﾗb		
	8	青7	ﾍﾞﾙ	ﾌﾟﾗc		
	9	ﾌﾟﾗc	ﾍﾞﾙ	ﾁｪﾘｰ		
	10	ﾌﾟﾗc	ﾍﾞﾙ	ﾌﾟﾗa		
	11	ﾌﾟﾗc	ﾍﾞﾙ	ﾌﾟﾗb		
	12	ﾌﾟﾗc	ﾍﾞﾙ	ﾌﾟﾗc		
ﾘﾌﾟ4	1	ﾘﾌﾟ	ﾍﾞﾙ	ﾁｪﾘｰ	再遊技	ﾍﾞﾙﾘﾌﾟﾚｲ
	2	ﾘﾌﾟ	ﾍﾞﾙ	ﾌﾟﾗa		
	3	ﾘﾌﾟ	ﾍﾞﾙ	ﾌﾟﾗb		
	4	ﾘﾌﾟ	ﾍﾞﾙ	ﾌﾟﾗc		
ﾘﾌﾟ5	1	ﾘﾌﾟ	BAR	ｽｲｶ	再遊技	ﾍﾞﾙﾘﾌﾟﾚｲ
	2	ﾘﾌﾟ	ﾁｪﾘｰ	ｽｲｶ		
ﾘﾌﾟ6	1	ﾍﾞﾙ	ｽｲｶ	ﾍﾞﾙ	再遊技	右下ｽｲｶ
	2	ﾍﾞﾙ	ｽｲｶ	ｽｲｶ		
ﾘﾌﾟ7	1	ｽｲｶ	ｽｲｶ	ｽｲｶ	再遊技	中段ｽｲｶ
	2	ｽｲｶ	ｽｲｶ	ﾘﾌﾟ		
ﾘﾌﾟ8	1	BAR	BAR	BAR	再遊技	中段中右BAR
	2	ﾘﾌﾟ	BAR	BAR		
ﾘﾌﾟ9	1	BAR	ﾘﾌﾟ	BAR	再遊技	中段左右BAR
	2	ﾘﾌﾟ	ﾘﾌﾟ	BAR		
ﾘﾌﾟ10	1	BAR	BAR	ﾁｪﾘｰ	再遊技	中段左中BAR
	2	BAR	BAR	ﾌﾟﾗa		
	3	BAR	BAR	ﾌﾟﾗb		
	4	ﾍﾞﾙ	BAR	ﾁｪﾘｰ		
	5	ﾍﾞﾙ	BAR	ﾌﾟﾗa		
	6	ﾍﾞﾙ	BAR	ﾌﾟﾗb		
ﾘﾌﾟ11	1	BAR	ﾘﾌﾟ	ﾁｪﾘｰ	再遊技	中段左BAR
	2	BAR	ﾘﾌﾟ	ﾌﾟﾗa		
	3	BAR	ﾘﾌﾟ	ﾌﾟﾗb		
ﾘﾌﾟ12	1	赤7	赤7	ﾁｪﾘｰ	再遊技	枠上右上赤7/枠上右上青7
	2	赤7	青7	ﾁｪﾘｰ		
	3	赤7	ﾘﾌﾟ	ﾁｪﾘｰ		
	4	赤7	ﾌﾟﾗa	ﾁｪﾘｰ		
	5	赤7	ﾌﾟﾗb	ﾁｪﾘｰ		
	6	青7	赤7	ﾁｪﾘｰ		
	7	青7	青7	ﾁｪﾘｰ		
	8	青7	ﾘﾌﾟ	ﾁｪﾘｰ		
	9	青7	ﾌﾟﾗa	ﾁｪﾘｰ		
	10	青7	ﾌﾟﾗb	ﾁｪﾘｰ		
ﾘﾌﾟ13	1	赤7	ﾘﾌﾟ	赤7	再遊技	枠上右下赤7 F/枠上右下青7 F
	2	赤7	ﾘﾌﾟ	青7		
	3	青7	ﾘﾌﾟ	赤7		
	4	青7	ﾘﾌﾟ	青7		
	5	ﾌﾟﾗc	ﾘﾌﾟ	赤7		
	6	ﾌﾟﾗc	ﾘﾌﾟ	青7		

【図６６】

条件装置		左	中	右	特典・払出（零し時を除く）	補足（代表停止形）
ﾘﾌﾟ14	1	ｽｲｶ	赤7	赤7	再遊技	枠上右下赤7/枠上右下青7
	2	ｽｲｶ	赤7	青7		
	3	ｽｲｶ	青7	赤7		
	4	ｽｲｶ	青7	青7		
	5	ｽｲｶ	ﾘﾌﾟ	赤7		
	6	ｽｲｶ	ﾘﾌﾟ	青7		
	7	ｽｲｶ	ﾌﾟﾗa	赤7		
	8	ｽｲｶ	ﾌﾟﾗa	青7		
	9	ｽｲｶ	ﾌﾟﾗb	赤7		
	10	ｽｲｶ	ﾌﾟﾗb	青7		
ﾘﾌﾟ15	1	ﾍﾞﾙ	ﾘﾌﾟ	赤7	再遊技	枠下右上赤7/枠下右上青7
	2	ﾍﾞﾙ	ﾘﾌﾟ	青7		
	3	ﾍﾞﾙ	ｽｲｶ	赤7		
	4	ﾍﾞﾙ	ｽｲｶ	青7		
ﾘﾌﾟ16	1	ｽｲｶ	ｽｲｶ	赤7	再遊技	枠下右上赤7 F/枠下右上青7 F
	2	ｽｲｶ	ｽｲｶ	青7		
ﾘﾌﾟ17	1	赤7	ｽｲｶ	ﾍﾞﾙ	再遊技	枠下右下赤7/枠下右下青7
	2	青7	ｽｲｶ	ﾍﾞﾙ		
	3	ﾘﾌﾟ	ｽｲｶ	ﾍﾞﾙ		
ﾘﾌﾟ18	1	赤7	赤7	ﾍﾞﾙ	再遊技	枠下右下赤7 F/枠下右下青7 F
	2	赤7	青7	ﾍﾞﾙ		
	3	赤7	ﾌﾟﾗa	ﾍﾞﾙ		
	4	赤7	ﾌﾟﾗb	ﾍﾞﾙ		
	5	青7	赤7	ﾍﾞﾙ		
	6	青7	青7	ﾍﾞﾙ		
	7	青7	ﾌﾟﾗa	ﾍﾞﾙ		
	8	青7	ﾌﾟﾗb	ﾍﾞﾙ		
ﾘﾌﾟ19	1	ｽｲｶ	赤7	ﾘﾌﾟ	再遊技	枠上右上ｽｲｶ
	2	ｽｲｶ	青7	ﾘﾌﾟ		
	3	ｽｲｶ	ﾌﾟﾗa	ﾘﾌﾟ		
	4	ｽｲｶ	ﾌﾟﾗb	ﾘﾌﾟ		
ﾘﾌﾟ20	1	ﾘﾌﾟ	赤7	ｽｲｶ	再遊技	枠上右下ｽｲｶ
	2	ﾘﾌﾟ	青7	ｽｲｶ		
	3	ﾘﾌﾟ	ﾌﾟﾗa	ｽｲｶ		
	4	ﾘﾌﾟ	ﾌﾟﾗb	ｽｲｶ		
ﾘﾌﾟ21	1	赤7	BAR	ｽｲｶ	再遊技	枠下右上ｽｲｶ
	2	赤7	ﾁｪﾘｰ	ｽｲｶ		
	3	青7	BAR	ｽｲｶ		
	4	青7	ﾁｪﾘｰ	ｽｲｶ		
	5	ﾌﾟﾗc	BAR	ｽｲｶ		
	6	ﾌﾟﾗc	ﾁｪﾘｰ	ｽｲｶ		
ﾘﾌﾟ22	1	ｽｲｶ	BAR	ﾁｪﾘｰ	再遊技	枠下右下ｽｲｶ
	2	ｽｲｶ	BAR	ﾌﾟﾗa		
	3	ｽｲｶ	BAR	ﾌﾟﾗb		
	4	ｽｲｶ	BAR	ﾌﾟﾗc		
	5	ｽｲｶ	ﾁｪﾘｰ	ﾁｪﾘｰ		
	6	ｽｲｶ	ﾁｪﾘｰ	ﾌﾟﾗa		
	7	ｽｲｶ	ﾁｪﾘｰ	ﾌﾟﾗb		
	8	ｽｲｶ	ﾁｪﾘｰ	ﾌﾟﾗc		
ﾘﾌﾟ23	1	BAR	ｽｲｶ	ｽｲｶ	再遊技	枠上右上BAR F
	2	ﾁｪﾘｰ	ｽｲｶ	ｽｲｶ		
	3	ﾌﾟﾗa	ｽｲｶ	ｽｲｶ		
ﾘﾌﾟ24	1	BAR	ｽｲｶ	ﾌﾟﾗa	再遊技	枠上右上BAR
	2	ｽｲｶ	ｽｲｶ	ﾌﾟﾗa		
ﾘﾌﾟ25	1	ｽｲｶ	ｽｲｶ	BAR	再遊技	枠上右下BAR F
ﾘﾌﾟ26	1	ﾍﾞﾙ	ｽｲｶ	BAR	再遊技	枠上右下BAR
	2	ﾍﾞﾙ	ｽｲｶ	ﾘﾌﾟ		
ﾘﾌﾟ27	1	ﾘﾌﾟ	ﾍﾞﾙ	BAR	再遊技	枠下右上BAR
	2	ﾘﾌﾟ	ﾍﾞﾙ	ﾘﾌﾟ		

【図６７】

条件装置		左	中	右	特典・払出（零し時を除く）	補足（代表停止形）
ﾘﾌﾟ28	1	赤7	ﾍﾞﾙ	BAR	再遊技	枠下右上BAR F
	2	青7	ﾍﾞﾙ	BAR		
	3	ﾌﾟﾗc	ﾍﾞﾙ	BAR		
ﾘﾌﾟ29	1	BAR	ﾍﾞﾙ	ﾍﾞﾙ	再遊技	枠下右下BAR
	2	BAR	ﾍﾞﾙ	ｽｲｶ		
ﾘﾌﾟ30	1	ｽｲｶ	ﾍﾞﾙ	ﾍﾞﾙ	再遊技	枠下右下BAR F
赤7ﾘﾌﾟ1	1	赤7	赤7	赤7	再遊技	中段赤7
	2	ﾘﾌﾟ	赤7	赤7		
	3	赤7	ﾘﾌﾟ	赤7		
	4	赤7	赤7	ﾘﾌﾟ		
	5	ﾘﾌﾟ	ﾘﾌﾟ	赤7		
	6	ﾘﾌﾟ	赤7	ﾘﾌﾟ		
	7	赤7	ﾘﾌﾟ	ﾘﾌﾟ		
青7ﾘﾌﾟ1	1	青7	青7	青7	再遊技	中段青7
	2	ﾘﾌﾟ	青7	青7		
	3	青7	ﾘﾌﾟ	青7		
	4	青7	青7	ﾘﾌﾟ		
	5	ﾘﾌﾟ	ﾘﾌﾟ	青7		
	6	ﾘﾌﾟ	青7	ﾘﾌﾟ		
	7	青7	ﾘﾌﾟ	ﾘﾌﾟ		
ﾍﾞﾙ1	1	ﾍﾞﾙ	ﾍﾞﾙ	ﾍﾞﾙ	10	中段ﾍﾞﾙ
ﾍﾞﾙ2	1	ﾍﾞﾙ	ﾍﾞﾙ	赤7	10	CBﾍﾞﾙ
	2	ﾍﾞﾙ	ﾍﾞﾙ	青7		
	3	ﾍﾞﾙ	ﾍﾞﾙ	BAR		
	4	ﾍﾞﾙ	ﾍﾞﾙ	ﾘﾌﾟ		
	5	ﾍﾞﾙ	ﾍﾞﾙ	ｽｲｶ		
	6	ﾍﾞﾙ	ﾍﾞﾙ	鳳子		
	7	ﾍﾞﾙ	ﾍﾞﾙ	ﾌﾟﾗa		
	8	ﾍﾞﾙ	ﾍﾞﾙ	ﾌﾟﾗb		
	9	ﾍﾞﾙ	ﾍﾞﾙ	ﾌﾟﾗc		
ﾍﾞﾙ3	1	ｽｲｶ	ﾍﾞﾙ	ｽｲｶ	3	右上ﾍﾞﾙ
AT1	1	ﾘﾌﾟ	赤7	ﾁｪﾘｰ	1	ぱらけ
AT2	1	ﾘﾌﾟ	赤7	ﾌﾟﾗa		
AT3	1	ﾘﾌﾟ	赤7	ﾌﾟﾗb		
AT4	1	ﾘﾌﾟ	赤7	ﾌﾟﾗc		
AT5	1	ﾘﾌﾟ	青7	ﾁｪﾘｰ		
AT6	1	ﾘﾌﾟ	青7	ﾌﾟﾗa		
AT7	1	ﾘﾌﾟ	青7	ﾌﾟﾗb		
AT8	1	ﾘﾌﾟ	青7	ﾌﾟﾗc		
AT9	1	ﾘﾌﾟ	ﾌﾟﾗa	ﾁｪﾘｰ		
AT10	1	ﾘﾌﾟ	ﾌﾟﾗa	ﾌﾟﾗa		
AT11	1	ﾘﾌﾟ	ﾌﾟﾗa	ﾌﾟﾗb		
AT12	1	ﾘﾌﾟ	ﾌﾟﾗa	ﾌﾟﾗc		
AT13	1	ﾘﾌﾟ	ﾌﾟﾗb	ﾁｪﾘｰ		
AT14	1	ﾘﾌﾟ	ﾌﾟﾗb	ﾌﾟﾗa		
AT15	1	ﾘﾌﾟ	ﾌﾟﾗb	ﾌﾟﾗb		
AT16	1	ﾘﾌﾟ	ﾌﾟﾗb	ﾌﾟﾗc		
AT17	1	BAR	ﾍﾞﾙ	青7		
	2	BAR	ﾍﾞﾙ	ｽｲｶ		
	3	ﾁｪﾘｰ	ﾍﾞﾙ	青7		
	4	ﾁｪﾘｰ	ﾍﾞﾙ	ｽｲｶ		
	5	ﾌﾟﾗa	ﾍﾞﾙ	青7		
	6	ﾌﾟﾗa	ﾍﾞﾙ	ｽｲｶ		
AT18	1	ｽｲｶ	ﾘﾌﾟ	ﾍﾞﾙ		
	2	ｽｲｶ	ﾁｪﾘｰ	ﾍﾞﾙ		
AT19	1	ﾌﾟﾗc	ﾘﾌﾟ	ﾍﾞﾙ		
AT20	1	ﾌﾟﾗc	ﾁｪﾘｰ	ﾍﾞﾙ		
AT21	1	ﾍﾞﾙ	ﾘﾌﾟ	ﾍﾞﾙ		

【図６８】

条件装置		左	中	右	特典・払出（零し時を除く）	補足（代表停止形）
ﾁｪﾘｰ1	1	赤7	ﾍﾞﾙ	赤7	3	強ﾁｪﾘｰ
	2	赤7	ﾍﾞﾙ	青7		
	3	赤7	ﾍﾞﾙ	ﾘﾌﾟ		
ﾁｪﾘｰ2	1	ﾁｪﾘｰ	BAR	ﾁｪﾘｰ	3	中段ﾁｪﾘｰ
	2	ﾁｪﾘｰ	BAR	ﾌﾟﾗa		
	3	ﾁｪﾘｰ	BAR	ﾌﾟﾗb		
	4	ﾁｪﾘｰ	BAR	ﾌﾟﾗc		
	5	ﾁｪﾘｰ	ﾁｪﾘｰ	ﾁｪﾘｰ		
	6	ﾁｪﾘｰ	ﾁｪﾘｰ	ﾌﾟﾗa		
	7	ﾁｪﾘｰ	ﾁｪﾘｰ	ﾌﾟﾗb		
	8	ﾁｪﾘｰ	ﾁｪﾘｰ	ﾌﾟﾗc		
1枚役1	1	青7	ﾍﾞﾙ	ﾘﾌﾟ	1	1枚役
	2	ﾌﾟﾗc	ﾍﾞﾙ	ﾘﾌﾟ		
1枚役2	1	青7	BAR	ﾁｪﾘｰ	1	1枚役
	2	青7	BAR	ﾌﾟﾗa		
	3	青7	BAR	ﾌﾟﾗb		
	4	青7	BAR	ﾌﾟﾗc		
	5	青7	ﾁｪﾘｰ	ﾁｪﾘｰ		
	6	青7	ﾁｪﾘｰ	ﾌﾟﾗa		
	7	青7	ﾁｪﾘｰ	ﾌﾟﾗb		
	8	青7	ﾁｪﾘｰ	ﾌﾟﾗc		
CB	1	青7	BAR	BAR	―	CB
専用ﾍﾞﾙ1	1	ﾍﾞﾙ	ﾍﾞﾙ	ﾍﾞﾙ	2	ボーナス専用役 中段ﾍﾞﾙ

【図６９】

BAR_1					
条件装置		左	中	右	
ﾘﾌﾟ1	1	リプ	リプ	リプ	
ﾘﾌﾟ2	1	ベル	リプ	チェリー	
	2	ベル	リプ	プラa	
	3	ベル	リプ	プラb	
	4	ベル	リプ	プラc	
ﾘﾌﾟ9	1	BAR	リプ	BAR	×
	2	リプ	リプ	BAR	
ﾘﾌﾟ23	1	BAR	スイカ	スイカ	
	2	チェリー	スイカ	スイカ	
	3	プラa	スイカ	スイカ	
ﾘﾌﾟ24	1	BAR	スイカ	プラa	
	2	スイカ	スイカ	プラa	×
ﾘﾌﾟ25		スイカ	スイカ	BAR	
ﾘﾌﾟ26	1	ベル	スイカ	BAR	
	2	ベル	スイカ	リプ	

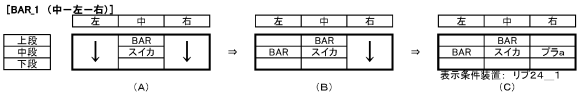
【図７０】

BAR_1							
表示優先度		左-中-右	左-右-中	中-左-右	中-右-左	右-左-中	右-中-左
		中ﾘﾌﾟ(枠上スイカ)	中ﾘﾌﾟ(枠上スイカ)	枠上右上BAR	枠上右下BAR	BAR[×/×/●]	BAR[×/×/●]
高い ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ 低い	目押し時	ﾘﾌﾟ1	ﾘﾌﾟ1	ﾘﾌﾟ24_1	ﾘﾌﾟ26_1	ﾘﾌﾟ9_2	ﾘﾌﾟ9_2
	3rdミス時			ﾘﾌﾟ23_1	ﾘﾌﾟ25		
	2ndミス時			ﾘﾌﾟ23	ﾘﾌﾟ26_2		
	1stミス時			ﾘﾌﾟ2	ﾘﾌﾟ2	ﾘﾌﾟ2	ﾘﾌﾟ2

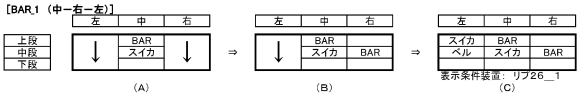
【図７１】



【図７２】



【図７３】



【図７４】

枠外1_A				
条件装置		左	中	右
ﾘﾌﾟ2	1	ベル	リプ	チェリー
	2	ベル	リプ	プラa
	3	ベル	リプ	プラb
	4	ベル	リプ	プラc
ﾘﾌﾟ4	1	リプ	ベル	チェリー
	2	リプ	ベル	プラa
	3	リプ	ベル	プラb
	4	リプ	ベル	プラc
ﾘﾌﾟ5	1	リプ	BAR	スイカ
	2	リプ	チェリー	スイカ
ﾘﾌﾟ12	1	赤7	赤7	チェリー
	2	赤7	青7	チェリー
	3	赤7	リプ	チェリー
	4	赤7	プラa	チェリー
	5	赤7	プラb	チェリー
	6	青7	赤7	チェリー ×
	7	青7	青7	チェリー ×
	8	青7	リプ	チェリー ×
	9	青7	プラa	チェリー ×
	10	青7	プラb	チェリー ×
ﾘﾌﾟ19	1	スイカ	赤7	リプ
	2	スイカ	青7	リプ
	3	スイカ	プラa	リプ
	4	スイカ	プラb	リプ
ﾘﾌﾟ20	1	リプ	赤7	スイカ
	2	リプ	青7	スイカ
	3	リプ	プラa	スイカ
	4	リプ	プラb	スイカ

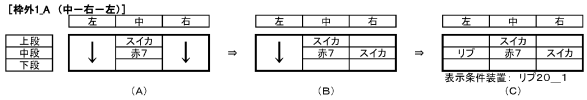
【図７５】

枠外1_A							
表示優先度		左-中-右	左-右-中	中-左-右	中-右-左	右-左-中	右-中-左
		ﾍﾙﾘﾌﾟ	ﾍﾙﾘﾌﾟ	枠上右上スイカ	枠上右下スイカ	枠上右上赤7	枠上右上赤7F
高い ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ 低い	目押し時	ﾘﾌﾟ4 ﾘﾌﾟ5	ﾘﾌﾟ4 ﾘﾌﾟ5	ﾘﾌﾟ19	ﾘﾌﾟ20	ﾘﾌﾟ12_3	ﾘﾌﾟ2_1
	3rdミス時					ﾘﾌﾟ12_1, 2, 4, 5	ﾘﾌﾟ2_1
	2ndミス時					ﾘﾌﾟ2_1	ﾘﾌﾟ2_1
	1stミス時					ﾘﾌﾟ2	ﾘﾌﾟ2

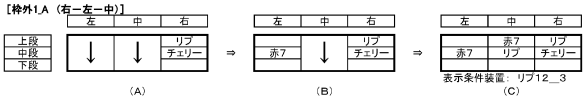
【図７６】



【図７７】



【図７８】



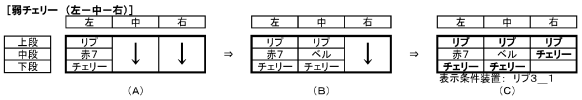
【図７９】

弱チェリー				
条件装置		左	中	右
ﾘﾌ3	1	赤7	ベル	チェリー
	2	赤7	ベル	プラa
	3	赤7	ベル	プラb
	4	赤7	ベル	プラc
	5	青7	ベル	チェリー
	6	青7	ベル	プラa
	7	青7	ベル	プラb
	8	青7	ベル	プラc
	9	プラc	ベル	チェリー
	10	プラc	ベル	プラa
	11	プラc	ベル	プラb
	12	プラc	ベル	プラc

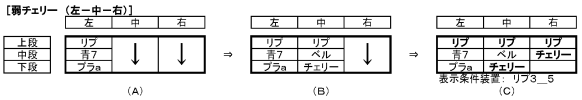
【図８０】

弱チェリー							
表示優先度		左-中-右	左-右-中	中-左-右	中-右-左	右-左-中	右-中-左
		弱チェリー(上段ﾘﾌ)	弱チェリー(上段ﾘﾌ)	弱チェリー(上段ﾘﾌ)	弱チェリー(上段ﾘﾌ)	弱チェリー(上段ﾘﾌ)	弱チェリー(上段ﾘﾌ)
高い ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ 低い	目押し時	ﾘﾌ3	ﾘﾌ3	ﾘﾌ3	ﾘﾌ3	ﾘﾌ3	ﾘﾌ3
	3rdミス時						
	2ndミス時						
	1stミス時						

【図８１】



【図８２】



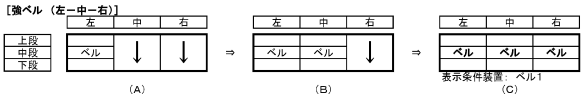
【図８３】

強ベル				
条件装置		左	中	右
ﾍﾞﾙ1	1	ベル	ベル	ベル
ﾍﾞﾙ2	1	ベル	ベル	赤7
	2	ベル	ベル	青7
	3	ベル	ベル	BAR
	4	ベル	ベル	リプ
	5	ベル	ベル	スイカ
	6	ベル	ベル	チェリー
	7	ベル	ベル	プラa
	8	ベル	ベル	プラb
	9	ベル	ベル	プラc

【図８４】

強ベル							
表示優先度		左-中-右	左-右-中	中-左-右	中-右-左	右-左-中	右-中-左
		中段ﾍﾞﾙ揃い	中段ﾍﾞﾙ揃い	中段ﾍﾞﾙ揃い	中段ﾍﾞﾙ揃い	CBﾍﾞﾙ	CBﾍﾞﾙ
高い ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ 低い	目押し時	ﾍﾞﾙ1	ﾍﾞﾙ1	ﾍﾞﾙ1	ﾍﾞﾙ1	ﾍﾞﾙ2_3 ﾍﾞﾙ2	ﾍﾞﾙ2_3 ﾍﾞﾙ2
	3rdミス時						
	2ndミス時						
	1stミス時						

【図８５】



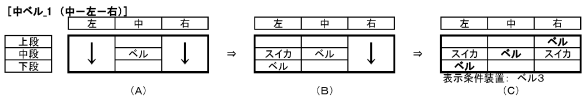
【図８６】

中ベル_1				
条件装置		左	中	右
ﾍﾞﾙ3	1	スイカ	ベル	スイカ
AT1	1	リプ	赤7	チェリー
AT6	1	リプ	青7	プラa
AT19	1	プラc	リプ	ベル
AT21	1	ベル	リプ	ベル

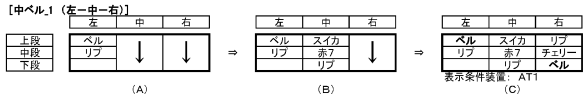
【図８７】

中ベル_1							
表示優先度		左-中-右	左-右-中	中-左-右	中-右-左	右-左-中	右-中-左
		ばらけor零し	ばらけor零し	右上ﾍﾞﾙ揃い	右上ﾍﾞﾙ揃い	ばらけ	ばらけ
高い ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ 低い	目押し時	AT1・AT6 零し1 零し2	AT1・AT6 零し2	ﾍﾞﾙ3	ﾍﾞﾙ3	AT19 AT21	AT19 AT21
	3rdミス時						
	2ndミス時						
	1stミス時						

【図８８】



【図８９】



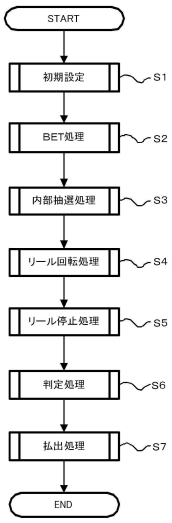
【図９０】



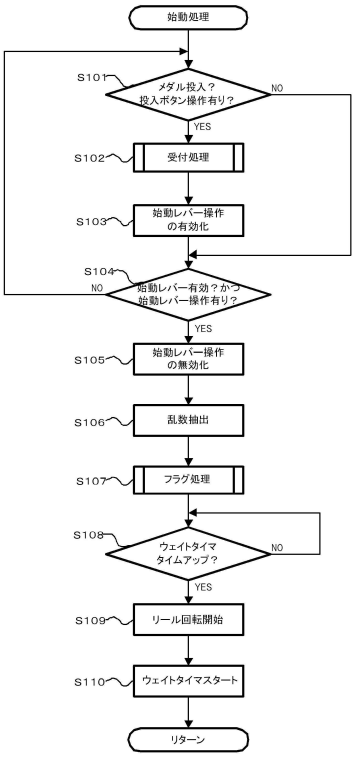
【図９１】

零し目		左	中	右	特典・払出
零し1	1	リプ	ベル	ベル	なし
零し2	1	リプ	リプ	チェリー	なし
	2	リプ	リプ	プラa	
	3	リプ	リプ	プラb	
	4	リプ	リプ	プラc	
零し3	1	リプ	チェリー	チェリー	なし
	2	リプ	チェリー	プラa	
	3	リプ	チェリー	プラb	
	4	リプ	チェリー	プラc	
	5	リプ	BAR	チェリー	
	6	リプ	BAR	プラa	
	7	リプ	BAR	プラb	
	8	リプ	BAR	プラc	

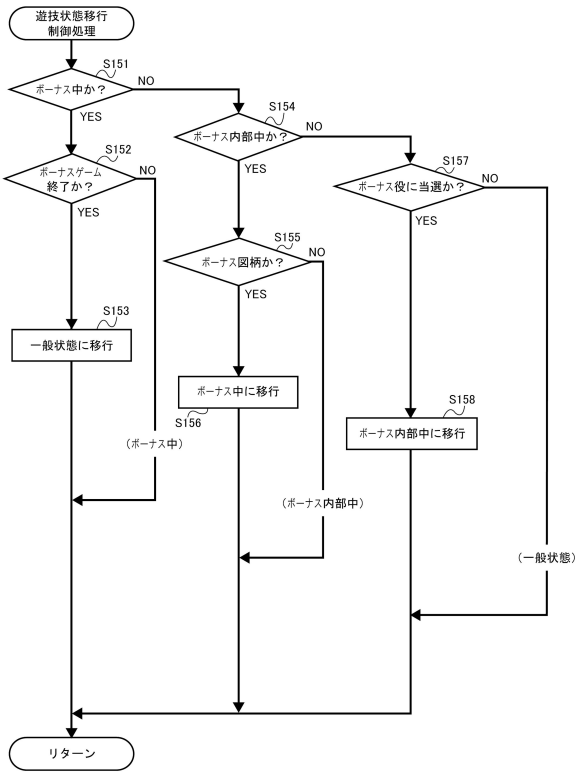
【図９２】



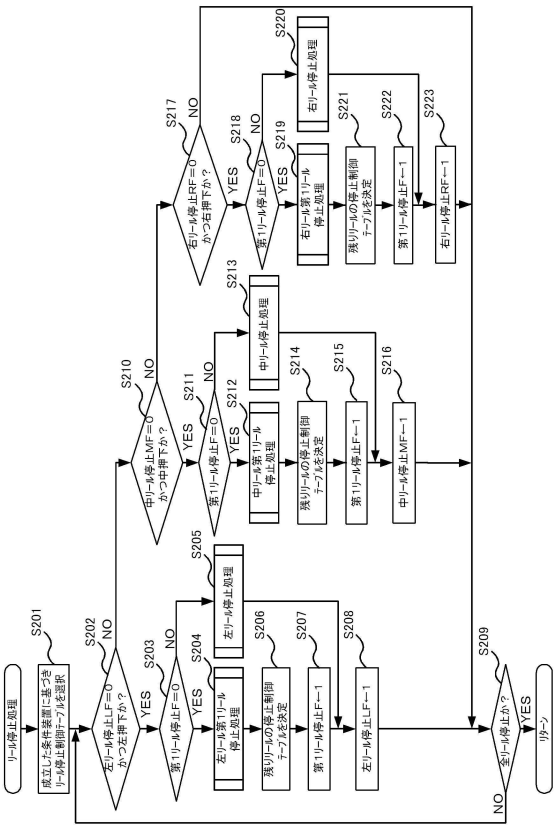
【図９３】



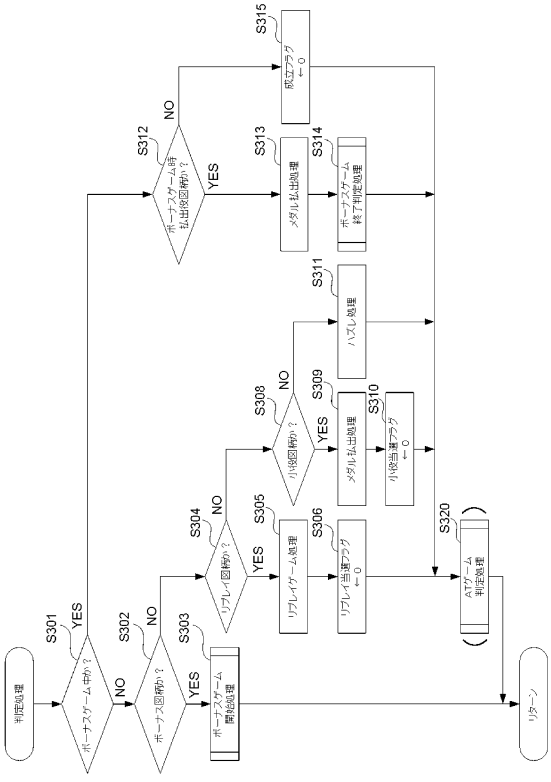
【図９４】



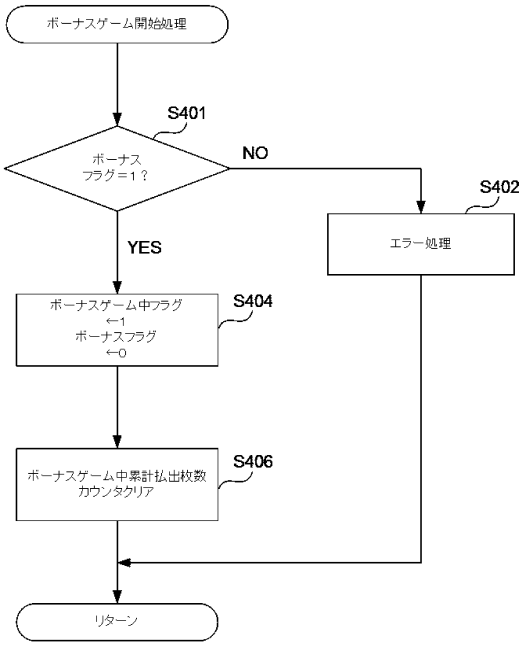
【図９５】



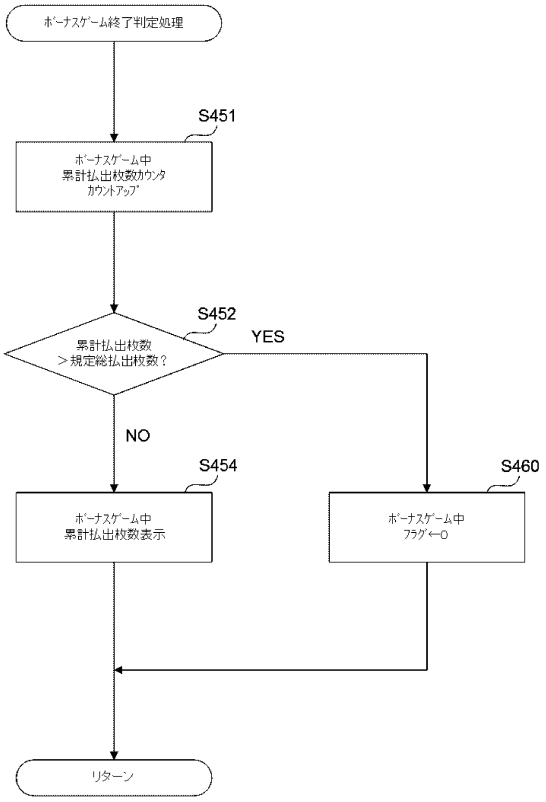
【図９６】



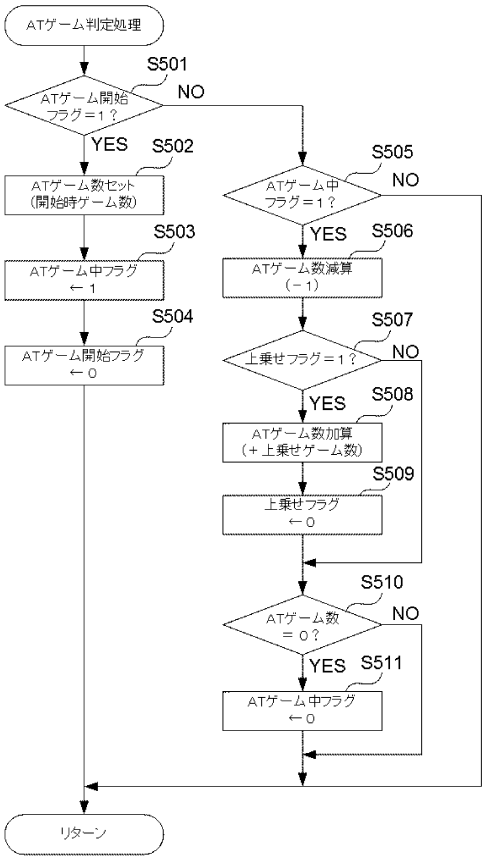
【図９７】



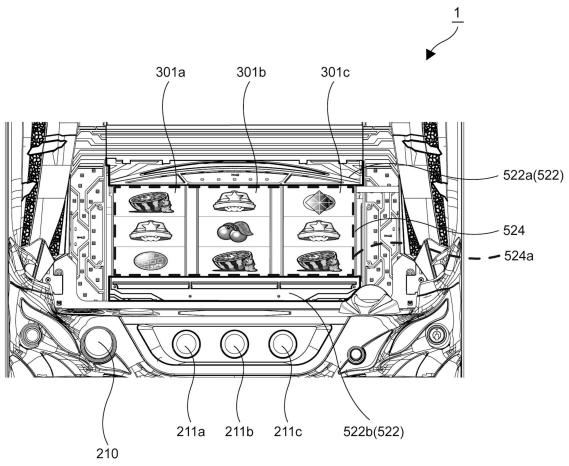
【図９８】



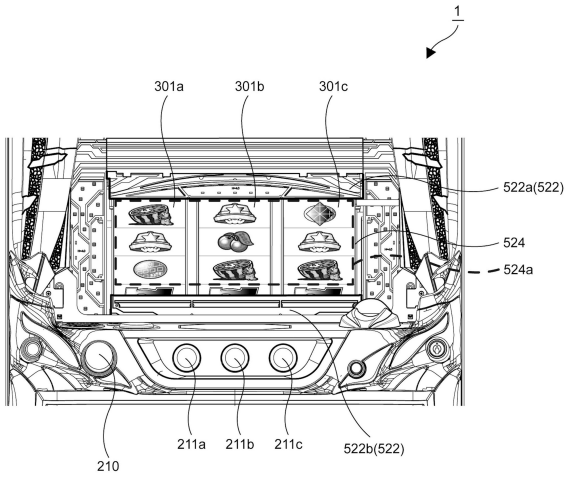
【図９９】



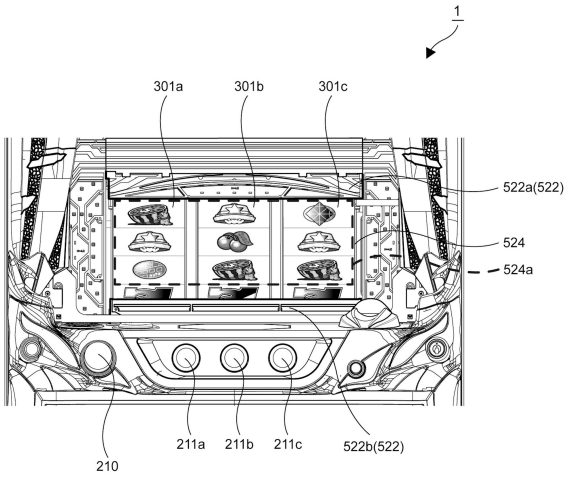
【図１００】



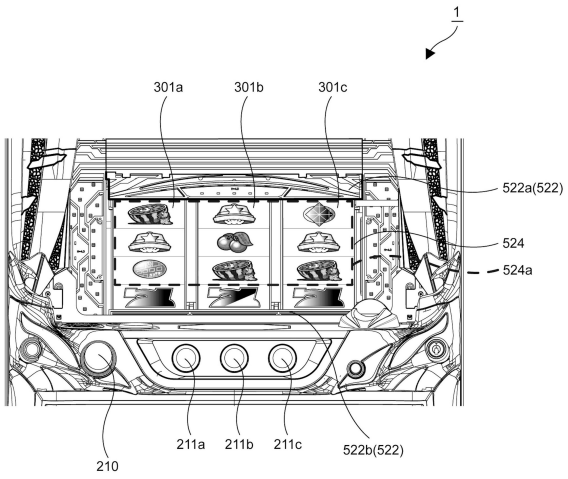
【図１０１】



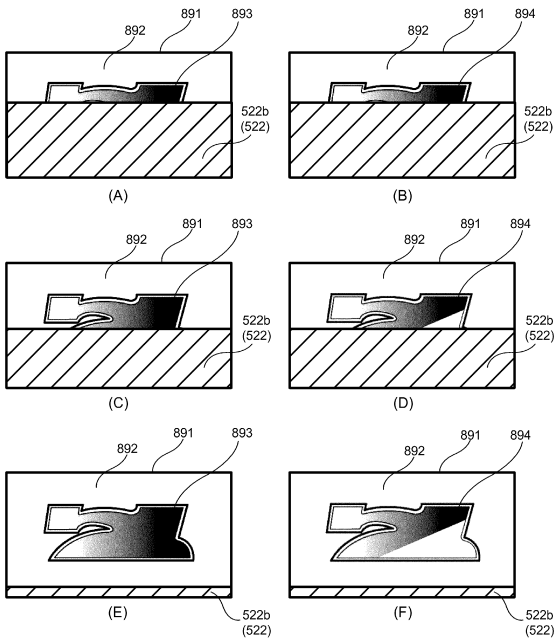
【図１０２】



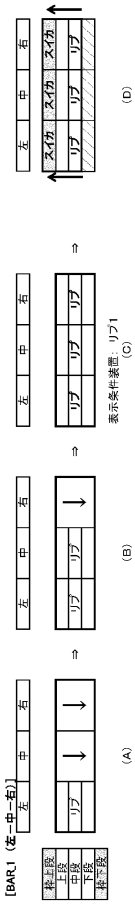
【図１０３】



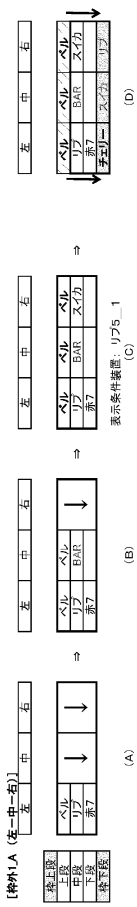
【図１０４】



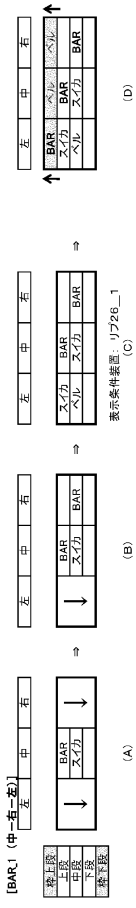
【図１０５】



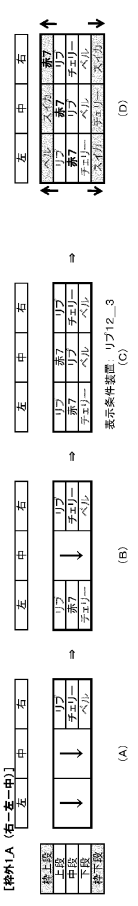
【図１０６】



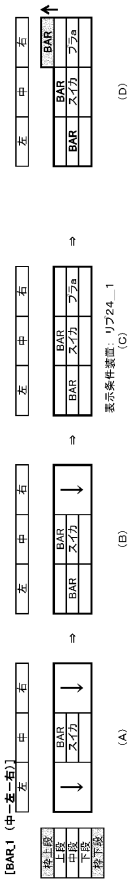
【図１０７】



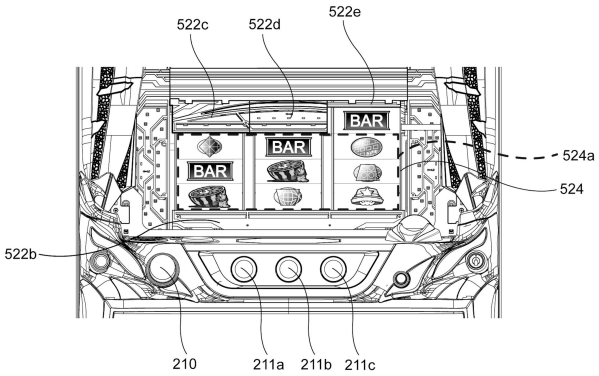
【図１０８】



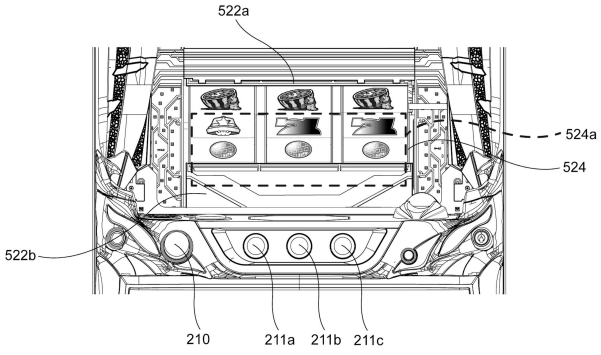
【図１０９】



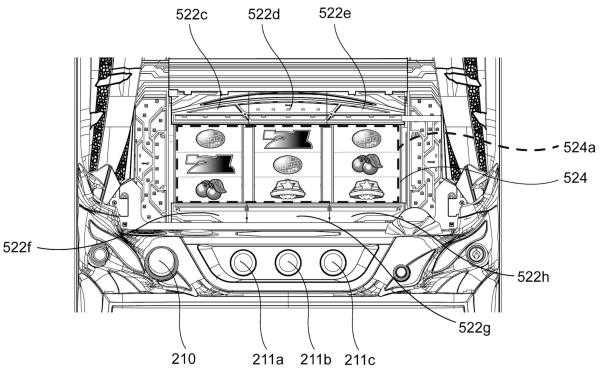
【図１１０】



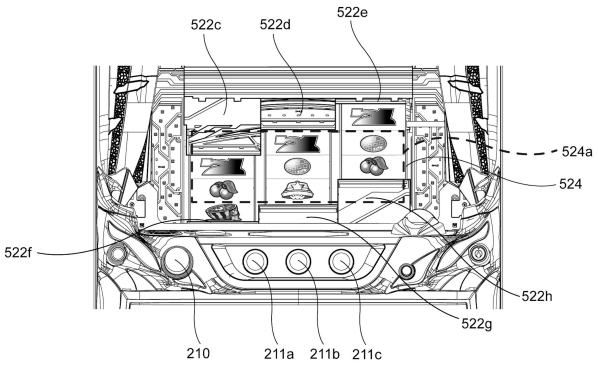
【図１１１】



【図１１２】



【図１１３】



フロントページの続き

(56)参考文献 特許第６１３８０９７（ＪＰ，Ｂ２）
特開２００４－０４９５１９（ＪＰ，Ａ）
特開２００９－２０７５３１（ＪＰ，Ａ）
特開２００４－３４４５６７（ＪＰ，Ａ）
特開２００４－３２１２４５（ＪＰ，Ａ）
特開２００２－２３３６０７（ＪＰ，Ａ）
特開２０１４－１０８２６５（ＪＰ，Ａ）
特開２００３－１１７１２９（ＪＰ，Ａ）
特開２０１３－１９８５２６（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　　５／０４