(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第6719829号
(P6719829)
(45)発行日　令和2年7月8日(2020.7.8)　(24)登録日　令和2年6月19日(2020.6.19)

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

請求項の数 2　(全 204 頁)

(21)出願番号　特願2016-227951(P2016-227951)
(22)出願日　平成28年11月24日(2016.11.24)
(65)公開番号　特開2018-82911(P2018-82911A)
(43)公開日　平成30年5月31日(2018.5.31)
審査請求日　令和1年10月8日(2019.10.8)

早期審査対象出願

(73)特許権者　598098526
株式会社ユニバーサルエンターテインメント
東京都江東区有明三丁目７番２６号　有明フロンティアビルＡ棟
(74)代理人　110000925
特許業務法人信友国際特許事務所
(72)発明者　星　貴士
東京都江東区有明３丁目７番２６号
(72)発明者　宮武　孝充
東京都江東区有明３丁目７番２６号

審査官　森田　真彦

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】
駆動部の駆動により回動する可動役物と、
前記駆動部の駆動力を前記可動役物に伝達するギアと、
前記ギアの外周部に設けられた第１被検出部及び第２被検出部と、
前記第１被検出部及び前記第２被検出部を検知する検知部と、を備え、
前記第１被検出部及び前記第２被検出部は、前記ギアの中心を通る径方向の同一直線上に配置され、
前記可動役物は、前記検知部が前記第１被検出部を検知するときに遊技者に対し略平行となる第１の面と、前記検知部が前記第２被検出部を検知するときに遊技者に対し略平行となる第２の面を有する
ことを特徴とする遊技機。
【請求項２】
画像を投影するプロジェクタを備え、
前記第１の面及び前記第２の面は、前記プロジェクタにより投影された画像を表示可能な表示面を形成する
ことを特徴とする請求項１に記載の遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】

本発明は、遊技機に関する。

【背景技術】

【０００２】

従来、複数の図柄がそれぞれの表面に配された複数のリールと、スタートスイッチと、ストップスイッチと、各リールに対応して設けられたステッピングモータと、制御部とを備えた、「パチスロ」と呼ばれる遊技機が知られている。スタートスイッチは、メダルやコインなどの遊技媒体が遊技機に投入された後、スタートレバーが遊技者により操作されたこと（以下、「開始操作」ともいう）を検出し、全てのリールの回転の開始を要求する信号を出力する。ストップスイッチは、各リールに対応して設けられたストップボタンが遊技者により押されたこと（以下、「停止操作」ともいう）を検出し、該当するリールの回転の停止を要求する信号を出力する。ステッピングモータは、その駆動力を対応するリールに伝達する。また、制御部は、スタートスイッチ及びストップスイッチにより出力された信号に基づいて、ステッピングモータの動作を制御し、各リールの回転動作及び停止動作を行う。

【０００３】

このような遊技機では、開始操作が検出されると、プログラム上で乱数を用いた抽籤処理（以下、「内部抽籤処理」という）が行われ、その抽籤の結果（以下、「内部当籤役」という）と停止操作のタイミングとに基づいてリールの回転の停止制御を行う。そして、全てのリールの回転が停止され、入賞の成立に係る図柄の組合せが表示されると、その図柄の組合せに対応する特典が遊技者に付与される。なお、遊技者に付与される特典の例としては、遊技媒体（メダル等）の払い出し、遊技媒体を消費することなく再度、内部抽籤処理を行う再遊技（リプレイ）の作動、遊技媒体の払い出し機会が増加するボーナスゲームの作動等を挙げることができる。

【０００４】

また、駆動部で駆動制御される可動役物を搭載した遊技機が知られている（例えば、特許文献１参照）。

【０００５】

特許文献１には、移動自在に配置された移動部材と、移動部材を軌道に沿って移動させる駆動部と、移動部材の傾きを検出する加速度センサと、軌道と加速度センサにより検出された傾きとの関係から移動部材の位置を演算する位置演算手段と、を有する遊技機が提案されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【０００６】

【特許文献１】特開２００９－１７８４０５号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【０００７】

しかしながら、可動役物の駆動制御の精度を高める技術にはさらなる改良の余地がある。

【０００８】

本発明の目的は、可動役物の駆動制御の精度を高めることができる遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【０００９】

上記課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の遊技機を提供する。

【００１０】

駆動部の駆動により回動する可動役物（例えば、後述のルーバー板Ｇ１３，Ｇ１４，Ｇ１５）と、

前記駆動部の駆動力を前記可動役物に伝達するギア（例えば、後述のルーバー駆動ギア

Ｇ３３）と、
前記ギアの外周部に設けられた第１被検出部及び第２被検出部（例えば、後述の２つの突起部Ｇ４１）と、
前記第１被検出部及び前記第２被検出部を検知する検知部（例えば、後述のセンサＧ４０）と、を備え、
前記第１被検出部及び前記第２被検出部は、前記ギアの中心を通る径方向の同一直線上に配置され、
前記可動役物は、前記検知部が前記第１被検出部を検知するときに遊技者に対し略平行となる第１の面（例えば、後述の第１の面Ｇ２１ａ）と、前記検知部が前記第２被検出部を検知するときに遊技者に対し略平行となる第２の面（例えば、後述の第２の面Ｇ２１ｂ）を有する
ことを特徴とする遊技機。
【００１１】
また、上記遊技機は、画像を投影するプロジェクタ（例えば、後述の照射光装置Ｂ）を備え、
前記第１の面及び前記第２の面は、前記プロジェクタにより投影された画像を表示可能な表示面を形成するようにしてもよい。
【発明の効果】
【００１２】
本発明によれば、可動役物の駆動制御の精度を高めることができる。
【図面の簡単な説明】
【００１３】
【図１】本発明の実施の形態に係るパチスロ機の機能フローを示す図である。
【図２】上記パチスロ機の外部構造を示す全体斜視図である。
【図３】上記パチスロ機の外部構造を示す全体正面図である。
【図４】上記パチスロ機の保護カバーを外した状態の外部構造の一部を示す正面図である。
【図５】上記パチスロ機の筐体内部の概略配置図である。
【図６】上記パチスロ機の分解斜視図である。
【図７】上記パチスロ機の分解斜視図である。
【図８】ミラー機構の分解斜視図である。
【図９】プロジェクタ機構とミラー機構との位置関係を示す説明図である。
【図１０】ミラー機構の取付け状態を示す説明図である。
【図１１】表示ユニットの縦断面図である。
【図１２】フロントスクリーン機構の斜視図である。
【図１３】フロントスクリーン機構の斜視図である。
【図１４】表示ユニットの正面図である。
【図１５】表示ユニットの斜視図である。
【図１６】表示ユニットの分解斜視図である。
【図１７】表示ユニットの分解斜視図である。
【図１８】操作用開口部の状態を示す説明図である。
【図１９】表示ユニットの斜視図である。
【図２０】固定スクリーン機構への照射状態を示す説明図である。
【図２１】フロントスクリーン機構への照射状態を示す説明図である。
【図２２】リールスクリーン機構への照射状態を示す説明図である。
【図２３】フロントスクリーン機構の分解斜視図である。
【図２４】スクリーン筐体の右側板を取り外した状態を示す説明図である。
【図２５】右フロントスクリーン駆動機構の斜視図である。
【図２６】右フロントスクリーン駆動機構の作動状態を示す説明図である。
【図２７】右フロントスクリーン駆動機構の作動過程を示す説明図である。

【図２８】右フロントスクリーン駆動機構の作動過程を示す説明図である。
【図２９】右フロントスクリーン駆動機構の作動過程を示す説明図である。
【図３０】上記パチスロ機の画像表示装置に表示される表示画面の一部を示す図である。
【図３１】上記パチスロ機の画像表示装置に表示される表示画面の他の一部を示す図である。
【図３２】上記パチスロ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図３３】上記パチスロ機の主制御基板の構成を示すブロック図である。
【図３４】上記パチスロ機の副制御基板の構成を示すブロック図である。
【図３５】上記パチスロ機の遊技状態の遷移フローを示す図である。
【図３６】上記パチスロ機の報知の有無に関する遊技状態の遷移フローを示す図である。
【図３７】上記パチスロ機に記憶される図柄配置テーブルを示す図である。
【図３８】上記パチスロ機に記憶される図柄組合せテーブルを示す図である。
【図３９】上記パチスロ機に記憶される図柄組合せテーブルを示す図である。
【図４０】上記パチスロ機に記憶される図柄組合せテーブルを示す図である。
【図４１】上記パチスロ機に記憶される図柄組合せテーブルを示す図である。
【図４２】上記パチスロ機に記憶される内部抽籤テーブルを示す図である。
【図４３】上記パチスロ機に記憶される内部抽籤テーブルを示す図である。
【図４４】上記パチスロ機における内部当籤役と停止表示可能な図柄組合せとの対比表を示す図である。
【図４５】上記パチスロ機における内部当籤役と停止表示可能な図柄組合せとの対比表を示す図である。
【図４６】上記パチスロ機における内部当籤役と停止表示可能な図柄組合せとの対比表を示す図である。
【図４７】上記パチスロ機における内部当籤役と停止表示可能な図柄組合せとの対比表を示す図である。
【図４８】上記パチスロ機における内部当籤役と停止表示可能な図柄組合せとの対比表を示す図である。
【図４９】上記パチスロ機における内部当籤役と停止表示可能な図柄組合せとの対比表を示す図である。
【図５０】上記パチスロ機における内部当籤役と実際に表示される図柄組合せとの対応関係を示す図である。
【図５１】上記パチスロ機における内部当籤役と実際に表示される図柄組合せとの対応関係を示す図である。
【図５２】上記パチスロ機における当籤役の略称を示す図である。
【図５３】上記パチスロ機に記憶されるサブフラグ変換テーブルを示す図である。
【図５４】上記パチスロ機における一般遊技状態中の遊技の流れを示す図である。
【図５５】上記パチスロ機に記憶される通常中高確率抽籤テーブルを示す図である。
【図５６】上記パチスロ機に記憶されるＣＺ抽籤テーブルを示す図である。
【図５７】上記パチスロ機に記憶されるＣＺ１中モードアップ抽籤テーブルを示す図である。
【図５８】上記パチスロ機に記憶されるＣＺ２中ポイントアップ抽籤テーブルを示す図である。
【図５９】上記パチスロ機に記憶されるＣＺ中ＡＲＴ抽籤テーブルを示す図である。
【図６０】上記パチスロ機に記憶されるＣＺ中ＡＲＴ抽籤テーブルを示す図である。
【図６１】上記パチスロ機における通常ＡＲＴ中の遊技の流れを示す図である。
【図６２】上記パチスロ機に記憶されるＡＲＴ中フラグ変換抽籤テーブルを示す図である。
【図６３】上記パチスロ機に記憶されるＡＲＴレベル決定テーブルを示す図である。
【図６４】上記パチスロ機に記憶される通常ＡＲＴ中高確率抽籤テーブルを示す図である。

【図６５】上記パチスロ機に記憶されるＡＲＴ中ＣＴ抽籤テーブルを示す図である。
【図６６】上記パチスロ機に記憶される通常ＡＲＴ中上乗せ抽籤テーブルを示す図である。
【図６７】上記パチスロ機におけるＣＴ中の遊技の流れを示す図である。
【図６８】上記パチスロ機に記憶されるＣＴ中抽籤テーブルを示す図である。
【図６９】上記パチスロ機に記憶されるＣＴ中フラグ変換抽籤テーブルを示す図である。
【図７０】上記パチスロ機に記憶されるＣＴ中上乗せ抽籤テーブルを示す図である。
【図７１】上記パチスロ機に記憶されるＣＴ中セット数上乗せ抽籤テーブルを示す図である。
【図７２】上記パチスロ機におけるボーナス中の遊技の流れを示す図である。
【図７３】上記パチスロ機に記憶されるボーナス種別抽籤テーブルを示す図である。
【図７４】上記パチスロ機に記憶されるボーナス中ＡＲＴゲーム数上乗せ抽籤テーブルを示す図である。
【図７５】上記パチスロ機に記憶されるボーナス終了時ＣＴ抽籤テーブルを示す図である。
【図７６】上記パチスロ機における一般遊技状態中の例外的な遊技の流れを示す図である。
【図７７】上記パチスロ機に記憶される非ＡＲＴ中フラグ変換抽籤テーブルを示す図である。
【図７８】上記パチスロ機におけるメイン側で行う報知とサブ側で行う報知との対応関係を示す図である。
【図７９】上記パチスロ機に記憶される役物データテーブルを示す図である。
【図８０】上記パチスロ機のメイン制御処理を示すフローチャートである。
【図８１】上記パチスロ機の状態別制御処理を示すフローチャートである。
【図８２】上記パチスロ機のフラグ変換処理を示すフローチャートである。
【図８３】上記パチスロ機の通常中スタート時処理を示すフローチャートである。
【図８４】上記パチスロ機のＣＺ中スタート時処理を示すフローチャートである。
【図８５】上記パチスロ機のＣＺ１（ＣＺ２）中処理を示すフローチャートである。
【図８６】上記パチスロ機のＣＺ１（ＣＺ２）中処理を示すフローチャートである。
【図８７】上記パチスロ機のＣＺ３中処理を示すフローチャートである。
【図８８】上記パチスロ機の通常ＡＲＴ中スタート時処理を示すフローチャートである。
【図８９】上記パチスロ機のＣＴ中スタート時処理を示すフローチャートである。
【図９０】上記パチスロ機のＢＢ中スタート時処理を示すフローチャートである。
【図９１】上記パチスロ機のリール停止初期設定処理を示すフローチャートである。
【図９２】上記パチスロ機のリール停止制御処理を示すフローチャートである。
【図９３】上記パチスロ機のＢＢチェック処理を示すフローチャートである。
【図９４】上記パチスロ機のＲＴチェック処理を示すフローチャートである。
【図９５】上記パチスロ機のＲＴチェック処理を示すフローチャートである。
【図９６】上記パチスロ機のＣＺ・ＡＲＴ終了時処理を示すフローチャートである。
【図９７】上記パチスロ機の役物制御タスクを示すフローチャートである。
【図９８】上記パチスロ機の役物動作シーケンス登録処理を示すフローチャートである。
【図９９】上記パチスロ機の役物制御処理を示すフローチャートである。
【図１００】上記パチスロ機の可動スクリーン位置判定処理を示すフローチャートである。
【図１０１】上記パチスロ機のメインタスクを示すフローチャートである。
【図１０２】上記パチスロ機のチャンスボタン処理を示すフローチャートである。
【図１０３】上記パチスロ機のエラー表示処理を示すフローチャートである。
【図１０４】上記パチスロ機のナビ位置指定処理を示すフローチャートである。
【図１０５】上記パチスロ機のＬＥＤ制御タスクを示すフローチャートである。
【図１０６】上記パチスロ機のＬＥＤデータ登録処理を示すフローチャートである。

【図１０７】上記パチスロ機の演出内容決定処理を示すフローチャートである。
【図１０８】上記パチスロ機のスタートコマンド受信時処理を示すフローチャートである。
【図１０９】上記パチスロ機のサブ側ナビ制御処理を示すフローチャートである。
【図１１０】上記パチスロ機の遊技記録処理を示すフローチャートである。
【図１１１】上記パチスロ機の画像表示装置の表示画面の遷移例を示す図である。
【図１１２】上記パチスロ機の表示ユニットに表示されるＦスクリーン用エラー映像の一例を示す図である。
【図１１３】上記パチスロ機の表示ユニットに表示されるＲスクリーン用エラー映像の一例を示す図である。
【図１１４】上記パチスロ機の表示ユニットに表示されるＷスクリーン用エラー映像の一例を示す図である。
【図１１５】上記パチスロ機の画像表示装置に表示されるエラー映像の一例を示す図である。
【図１１６】上記パチスロ機の表示ユニットに表示される第１のナビ映像の一例を示す図である。
【図１１７】上記パチスロ機の表示ユニットに表示される第２のナビ映像の一例を示す図である。
【図１１８】上記パチスロ機におけるＣＴ前兆中の遊技の流れを示す図である。
【図１１９】上記パチスロ機における内部当籤役と実際に表示される図柄組合せとの対応関係を示す図である。
【図１２０】別実施の形態のパチスロ機における遊技状態の遷移フローを示す図である。
【図１２１】別実施の形態のパチスロ機における内部当籤役と実際に表示される図柄組合せとの対応関係を示す図である。
【図１２２】別実施の形態のパチスロ機における内部当籤役と実際に表示される図柄組合せとの対応関係を示す図である。
【図１２３】別実施の形態のパチスロ機に記憶される通常ＡＲＴ中フラグ変換抽籤テーブルを示す図である。
【図１２４】別実施の形態のパチスロ機に記憶されるＡＲＴ中上乗せ抽籤テーブルを示す図である。
【図１２５】別実施の形態のパチスロ機におけるＣＴ中の遊技の流れを示す図である。
【図１２６】別実施の形態のパチスロ機に記憶されるＣＴ中フラグ変換抽籤テーブルを示す図である。
【図１２７】別実施の形態のパチスロ機に記憶されるＣＴ中ＣＴメーター昇格抽籤テーブルを示す図である。
【図１２８】別実施の形態のパチスロ機に記憶されるＣＴ中上乗せ抽籤テーブルを示す図である。
【図１２９】別実施の形態のパチスロ機におけるＣＺ中の遊技の流れを示す図である。
【図１３０】別実施の形態のパチスロ機に記憶されるＣＺ２終了抽籤テーブルを示す図である。
【図１３１】別実施の形態のパチスロ機に記憶されるロック抽籤テーブルを示す図である。
【図１３２】別実施の形態のパチスロ機におけるＣＴ前兆中の遊技の流れを示す図である。
【図１３３】別実施の形態のパチスロ機におけるＭＢフラグ間中の報知の内容を示す図である。
【図１３４】パチスロ機におけるメイン側で行う報知とサブ側で行う報知との対応関係の変形例を示す図である。
【図１３５】変形例のパチスロ機におけるロック状態と報知との対応関係を示す図である。

【図１３６】第３の実施の形態におけるパチスロ機の外部構造を示す全体斜視図である。
【図１３７】第３の実施の形態におけるパチスロ機の上部の正面図である。
【図１３８】第３の実施の形態における表示ユニットの斜視図である。
【図１３９】図１３８のＡ－Ａ線矢視断面図である。
【図１４０】図１３８のＢ－Ｂ線矢視断面図である。
【図１４１】第３の実施の形態における表示ユニットの部分斜視図である。
【図１４２】第３の実施の形態における固定スクリーン機構の斜視図である。
【図１４３】第３の実施の形態における固定スクリーン機構Ｇの分解図である。
【図１４４】図１４３に示す後方スクリーンのＣ－Ｃ線矢視断面図である。
【図１４５】第３の実施の形態における固定スクリーン機構Ｇの底面図である。
【図１４６】第３の実施の形態におけるルーバー駆動部を構成する部材であるルーバー駆動ギアの斜視図である。
【図１４７】第３の実施の形態におけるルーバー板とルーバー駆動ギアの位置関係を説明するための図である。
【図１４８】第３の実施の形態におけるルーバー板の回転時におけるセンサの検知状態を説明するための図であり、（ａ）は上方から見てルーバー板が反時計回りに回転したときのセンサの検知状態を示し、（ｂ）は上方から見てルーバー板が時計回りに回転したときのセンサの検知状態を示し、（ｃ）は、ルーバー板が回転動作しているときのセンサの検知状態を示す表である。
【図１４９】第３の実施の形態におけるステッピングモータの励磁態様を説明するための図であり、（ａ）はルーバー板を最速回転した際の態様を示し、（ｂ）はルーバー板を通常回転した際の態様を示す。
【図１５０】第３の実施の形態におけるガタ動作を行う際のステッピングモータの励磁態様を示し、（ａ）は３０度ガタ動作の態様を示し、（ｂ）は１５度ガタ動作の態様を示す。
【図１５１】第３の実施の形態における固定スクリーン機構の塗装態様を説明するための図である。
【図１５２】第３の実施の形態における立体装飾の斜視図である。
【図１５３】第３の実施の形態における立体装飾の分解図である。
【図１５４】第３の実施の形態における光透過部材の分解図である。
【図１５５】図１５２のＤ－Ｄ線矢視断面図である。
【図１５６】第３の実施の形態におけるＬＥＤとクリスタル部の位置関係を説明するための図である。
【図１５７】第３の実施の形態における通常遊技状態及び演出状態Ａのときに用いられる演出抽籤テーブルを示す図である。
【図１５８】第３の実施の形態における通常遊技状態及び演出状態Ｂのときに用いられる演出抽籤テーブルを示す図である。
【図１５９】第３の実施の形態における通常遊技状態及び演出状態Ｃのときに用いられる演出抽籤テーブルを示す図である。
【図１６０】第３の実施の形態におけるチャンスゾーン（ＣＺ）及び演出状態Ｃのときに用いられる演出抽籤テーブルを示す図である。
【図１６１】第３の実施の形態の演出状態Ｃにおける演出を説明するための図であり、スタートコマンド受信前の状態を示す。
【図１６２】第３の実施の形態の演出状態Ｃにおける演出を説明するための図であり、スタートコマンド受信後の状態を示す。
【図１６３】第３の実施の形態の演出状態Ｃにおける演出を説明するための図であり、第１停止操作後の状態を示す。
【図１６４】第３の実施の形態の演出状態Ｃにおける演出を説明するための図であり、第２停止操作後の状態を示す。
【図１６５】第３の実施の形態の演出状態Ｃにおける演出を説明するための図であり、第

３停止操作後の状態を示す。
【図１６６】第３の実施の形態の演出状態Ｃにおける演出を説明するための図であり、入賞作動コマンド受信後の状態を示す。
【図１６７】第３の実施の形態における「特殊」の演出態様を説明するための図であり、原点にあるルーバー板の（ａ）は上面図、（ｂ）は正面図である。
【図１６８】第３の実施の形態における「特殊」の演出態様を説明するための図であり、原点から４５度回転したルーバー板の（ａ）は上面図、（ｂ）は斜め上方から見た図である。
【図１６９】第３の実施の形態における「特殊」の演出態様を説明するための図であり、原点から９０度回転したルーバー板の（ａ）は上面図、（ｂ）は正面図である。
【図１７０】第３の実施の形態における「特殊」の演出態様を説明するための図であり、原点から１３５度回転したルーバー板の（ａ）は上面図、（ｂ）は斜め上方から見た図である。
【図１７１】第３の実施の形態における「特殊」の演出態様を説明するための図であり、原点から１８０度回転したルーバー板の（ａ）は上面図、（ｂ）は正面図である。
【図１７２】第３の実施の形態におけるロック時間内の演出状態の遷移可否を説明するための図である。
【図１７３】第３の実施の形態における演出状態Ａのときに用いられる演出状態遷移抽籤テーブルを示す。
【図１７４】第３の実施の形態における演出状態Ｂのときに用いられる演出状態遷移抽籤テーブルを示す。
【図１７５】第３の実施の形態における演出状態Ｃのときに用いられる演出状態遷移抽籤テーブルを示す。
【図１７６】第３の実施の形態におけるルーバースクリーンを用いた演出の変形例を説明するための図であり、（ａ）は原点にあるルーバー板の正面図であり、（ｂ）原点から４５度回転したルーバー板の正面図であり、（ｃ）原点から９０度回転したルーバー板の正面図であり、（ｄ）は、原点から１３５度回転したルーバー板の正面図であり、（ｅ）は、原点から１８０度回転したルーバー板の正面図である。
【図１７７】第３の実施の形態におけるルーバースクリーンを用いた演出の第２の変形例を説明するための図であり、（ａ）は原点にあるルーバースクリーン及び後方スクリーンの正面図及び上面図であり、（ｂ）原点から９０度回転したルーバースクリーン及び後方スクリーンの正面図及び上面図であり、（ｃ）は、原点から１８０度回転したルーバースクリーン及び後方スクリーンの正面図及び上面図である。
【図１７８】第３の変形例におけるフロントスクリーン機構が、第１移動位置にあるときの（ａ）は表示ユニットの側面図、（ｂ）はフロントスクリーン機構の正面図である。
【図１７９】第３の変形例におけるフロントスクリーン機構が、第２移動位置にあるときの（ａ）は表示ユニットの側面図、（ｂ）はフロントスクリーン機構の正面図である
【図１８０】第３の変形例におけるフロントスクリーン機構が、フロント露出位置にあるときの（ａ）は表示ユニットの側面図、（ｂ）はフロントスクリーン機構の正面図である
【図１８１】第３の変形例におけるフロンスクリーン機構に表示する画像の他の例を示す図である。
【図１８２】第３の実施の形態における作用を説明するための図であり、後方スクリーンに画像を表示している態様を示す。
【発明を実施するための形態】
【００１４】
［第１の実施の形態］
以下では、本発明に係る遊技機の実施の形態を示すパチスロ機について、図面を参照しながら説明する。本実施の形態のパチスロ機では、遊技を行うための遊技媒体としてメダルを用いる。なお、遊技媒体としては、メダル以外にも、コイン、遊技球、遊技用のポイントデータ又はトークンなどを適用することもできる。これらは遊技上で価値のあるもの

であるため遊技価値ないし遊技用価値と呼ぶ場合がある。また、本実施の形態では、特定の小役の成立をランプなどでナビゲートする機能であるアシストタイム（以下、「ＡＴ」という）と、特定プレイ数の間、リプレイ確率が通常時より高くなる機能であるＲＴとが同時に作動するアシストリプレイタイム（以下、「ＡＲＴ」という）の機能を備えたパチスロについて説明する。

【００１５】

［パチスロ機の機能フロー］

図１に示すように、パチスロ機１は、遊技者によりメダルが投入され、スタートレバー６が操作されると、予め定められた数値の範囲（例えば、０～６５５３５）の乱数から一つの値（以下、乱数値）を抽出する。なお、厳密には、スタートレバー６の操作により所定のスイッチが遊技開始条件を検知したことに基づき、乱数抽出が行われることで当該単位遊技が開始されるものである。

【００１６】

内部当籤役決定手段（後述のメインＣＰＵ９３が実行する図８０の内部抽籤処理）は、抽出された乱数値に基づいて抽籤を行い、内部当籤役を決定する。すなわち、内部当籤役決定手段は、遊技の開始操作を検出する開始操作検出手段を構成するスタートスイッチ６４（図３２参照）によるスタートレバー６に対する単位遊技の開始操作の検出（所定の開始条件の成立）に基づき、複数の役の中から所定の当籤確率で内部当籤役を決定する。なお、内部当籤役を当籤役と、内部当籤役決定手段を役決定手段ないし事前決定手段と呼ぶ場合がある。

【００１７】

内部当籤役の決定により、後述の入賞ラインに沿って表示を行うことを許可する図柄の組合せが決定される。なお、図柄の組合せの種別としては、メダルの払出、再遊技（リプレイ）の作動、ボーナスの作動などといった特典が遊技者に与えられる「入賞」に係るものと、それ以外のいわゆる「ハズレ」に係るものとが設けられている。

【００１８】

続いて、複数のリール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの回転が行われた後で、遊技者によりストップボタン７Ｌ、７Ｃ、７Ｒが押されると、リール停止制御手段（後述のメインＣＰＵ９３、ステッピングモータ５１Ｌ、５１Ｃ、５１Ｒ）は、内部当籤役とストップボタン７Ｌ、７Ｃ、７Ｒが押されたタイミングとに基づいて、該当するリール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの回転を停止する制御を行う。なお、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒは図柄の変動表示が可能なものであるため、可変表示器又は変動表示器などと呼ぶ場合がある。

【００１９】

ここで、パチスロ機１では、基本的に、ストップボタン７Ｌ、７Ｃ、７Ｒが押されたときから規定時間（１９０ｍｓ）内に、該当するリール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの回転を停止する制御が行われる。本実施の形態では、上記規定時間内でのリール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの回転に伴って移動する図柄の数を「滑り駒数」と呼び、その最大数を図柄４個分（最大滑り駒数）に定める。

【００２０】

リール停止制御手段は、入賞に係る図柄の組合せの表示を許可する内部当籤役が決定されているときでは、上記規定時間を利用して、その図柄の組合せが入賞ライン（以下、「有効ライン」という）に沿って極力表示されるように最大滑り駒数の範囲でリール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの回転を停止する。

【００２１】

その一方で、内部当籤役によってその表示が許可されていない図柄の組合せについては、上記規定時間を利用して、有効ラインに沿って表示されることがないように最大滑り駒数の範囲でリール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの回転を停止する。

【００２２】

こうして、複数のリール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの回転が全て停止されると、入賞判定手段（後述のメインＣＰＵ９３）は、有効ラインに沿って表示された図柄の組合せが、入賞に係

るものであるか否かの判定を行う。なお、複数のリール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒが停止したときに表示された図柄を停止表示又は表示結果などと簡潔に表現する場合がある。また、複数のリール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒが停止することにより有効ラインに図柄の組合せが表示されることを、停止表示の導出又は表示結果の導出などと表現する場合があり、内部当籤役を導出許容条件と表現する場合がある。

【００２３】

すなわち、入賞判定手段は、リール停止制御手段により図柄の変動が停止されたことに基づいて、有効ライン上に停止した図柄の組合せに基づいて役の入賞又は非入賞を判定する。なお、有効ライン上に停止した図柄が「入賞」に係るものであるかの判定を行うことで「入賞」が発生可能であればよく、内部当籤役と停止した図柄により「入賞」となった役とが合致するかの合致判定は行っても行わなくてもよい。行う場合はセキュリティ性が高まり、行わない場合はセキュリティ性がやや低下するものの、後述するメインＲＯＭ９４のプログラム容量を削減できる。

【００２４】

入賞に係るものであるとの判定が行われると、メダルの払出などの特典が遊技者に与えられる。以上のような一連の流れがパチスロ機１における１回の遊技（単位遊技）として行われる。

【００２５】

なお、本実施の形態では、全てのリール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒが回転しているときに最初に行われるリールの停止操作（ストップボタン７Ｌ、７Ｃ、７Ｒの操作）を第１停止操作、第１停止操作の次に行われる停止操作を第２停止操作、第２停止操作の次に行われる停止操作を第３停止操作という。

【００２６】

また、パチスロ機１では、前述した一連の流れの中で、表示ユニット１００により行う光（映像）の出力、スピーカ９Ｌ、９Ｒにより行う音の出力、あるいはこれらの組合せを利用して様々な演出が行われる。

【００２７】

スタートレバーが操作されると、上述した内部当籤役の決定に用いられた乱数値とは別に、演出用の乱数値（以下、演出用乱数値）が抽出される。演出用乱数値が抽出されると、演出内容決定手段は、内部当籤役に対応づけられた複数種類の演出内容の中から今回実行するものを抽籤により決定する。この演出内容決定手段は、後述する副制御基板が担う。

【００２８】

演出内容が決定されると、表示ユニット１００やスピーカ９Ｌ，９Ｒは、リールの回転開始時、各リールの回転停止時、入賞の有無の判定時などの各契機に連動させて対応する演出を実行する。このように、パチスロ機１では、内部当籤役に対応づけられた演出内容を実行することによって、決定された内部当籤役（言い換えると、狙うべき図柄の組合せ）を知る機会又は予想する機会が遊技者に提供され、遊技者の興味の向上を図ることができる。

【００２９】

［パチスロ機の構造］

パチスロ機１の機能フローについての説明は以上である。次に、図２～図４を参照して、本実施の形態におけるパチスロ機１の構造について説明する。

【００３０】

図２は、本実施の形態におけるパチスロ機１の斜視図である。図３は、本実施の形態におけるパチスロ機１の正面図である。

【００３１】

パチスロ機１の全体を形成している筐体６０は、前面側に矩形状の開口を有する箱状のキャビネット６１と、キャビネット６１の前面上部に配置された上ドア６２ａと、キャビネット６１の前面下部に配置された下ドア６２ｂとを有している。なお、キャビネット６

１は、遊技機本体と呼ぶ場合がある。また、キャビネット６１は上ドア６２ａや下ドア６２ｂを支持する枠体として機能するため、支持体、支持枠、固定枠などと呼ぶ場合がある。また、本実施例では遊技機の前面側に設けられる扉部材は上ドア６２ａと下ドア６２ｂの２つであるが、あくまで一例であり、扉部材が１枚ないし３枚以上である遊技機に本明細書で開示される発明を可能な範囲で適用するものとしてもよい。

【００３２】

キャビネット６１は、キャビネット上部６１ａと、中間支持板３０１によってキャビネット上部６１ａと区切られたキャビネット下部６１ｂとによって構成され、遊技に用いられる機器（例えば、ホッパー装置など）を収容する。

【００３３】

上ドア６２ａ及び下ドア６２ｂは、キャビネット上部６１ａ及びキャビネット下部６１ｂの開口の形状及び大きさにそれぞれ対応するように形成されている。上ドア６２ａは、キャビネット上部６１ａの開口を閉塞可能に設けられ、下ドア６２ｂは、キャビネット下部６１ｂの開口を閉塞可能に設けられる。

【００３４】

キャビネット上部６１ａには、表示ユニット１００が内部に設けられている。表示ユニット１００は、遊技の進行に応じた演出を行う演出装置であり、後述の副制御基板７２の制御のもと遊技の進行に応じて様々な映像を表示する表示手段を構成する。なお、表示ユニット１００は、例えば、液晶ディスプレイや有機ＥＬ（Electro-Luminescence）ディスプレイなどのような表示装置であってもよいが、本実施の形態では、後述するようにいわゆるプロジェクションマッピング装置を用いる。

【００３５】

キャビネット上部６１ａの表示ユニット１００の前面には、表示ユニット１００に表示された映像が視認可能な保護カバー２０が設けられている。保護カバー２０は、外側から内側に入射される光に対する遮光性を有し、外来光により表示ユニット１００に表示された各種画像の視認性が低下してしまうことを抑制している。本実施の形態における保護カバー２０は、透過率が５０％～８０％程度の部材によって構成されている。

【００３６】

下ドア６２ｂの上部の略中央部には、矩形状の開口部として形成された表示窓４が設けられている。表示窓４は、後述するリール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒに表示された複数の図柄の一部を表示する図柄表示手段を構成する。表示窓４には、右上り斜めのクロスアップライン、上段のトップライン、中段のセンターライン、下段のボトムライン及び右下がり斜めのクロスダウンラインが表示されている。また、表示窓４の裏側には、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒを構成するリールユニット（図示せず）が脱着可能に取り付けられている。

【００３７】

図４に示すように、上ドア６２ａの保護カバー２０の内部には、表示ユニット１００の左右の表示領域外を隠すようにパネル２１ａ、２１ｂが設けられている。パネル２１ａ、２１ｂには、透光性を有する領域が形成されている。この領域には、遊技状態を表す絵柄が装飾された装飾部２２ａ、２２ｂがそれぞれ配設されている。

【００３８】

本実施の形態における装飾部２２ａ、２２ｂは、パネル２１ａ、２１ｂに施された遊技状態を表す絵柄によって形成されている。装飾部２２ａ、２２ｂには、裏面側から光を照射する光源としての装飾ＬＥＤ２３ａ、２３ｂ（図３２参照）がそれぞれ設けられている。

【００３９】

図３に示すように、表示窓４は、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒに表示された複数の図柄のうちの３個の図柄を表示する。そのため、表示窓４は、３×３の図柄が表示される。表示窓４に表示されるクロスアップライン～クロスダウンラインの５本のラインは、表示窓４が表示する３×３の図柄を直線的に結ぶラインである。

【００４０】

本実施の形態では、これら５本のラインのうちのセンターラインが有効ラインであり、センターラインに沿って表示された図柄の組合せに基づいて、入賞の判定が行われる。一方、センターライン以外の４本のラインは、入賞の判定に用いられることのない疑似的なラインである。

【００４１】

なお、有効ライン（センターライン）は、後述のＭＡＸベットボタン１１を操作すること、又はメダル投入口２２にメダルを投入することにより有効化される。ここで、ＭＡＸベットボタン１１を操作することと、メダルを投入することとは同義である。したがって、例えば「メダルの投入枚数」という場合には、上述のＭＡＸベットボタン１１の操作によるＢＥＴ枚数と実際にメダル投入口２２に投入された投入枚数のいずれも含まれる。

【００４２】

キャビネット６１には、複数のリール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒが回転自在に横一列に設けられている。各リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒは、それぞれの外周面に、遊技に必要な複数種類の図柄によって構成される識別情報としての図柄列が描かれたリール帯を有する。すなわち、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒには、複数の図柄が表示されている。

【００４３】

各リール帯に描かれた図柄は表示窓４を通して、パチスロ機１の外部から視認できるようになっている。また、各リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒは、定速回転（例えば８０回転／分）で回転し、図柄列を変動表示する。

【００４４】

表示窓４の下方には、略水平面の台座部１０が形成されている。台座部１０の水平面内のうち、右側にはメダル投入口２２が設けられ、左側にはＭＡＸベットボタン１１及び１ベットボタン（図示せず）が設けられる。ＭＡＸベットボタン１１の内部には、メダルの投入が可能な時に点灯するＬＥＤ（図示せず）が設けられている。

【００４５】

このＭＡＸベットボタン１１を押下操作することで、単位遊技（一のゲーム）の用に供される枚数（３枚）のメダルが投入され、有効ラインが有効化される。一方、１ベットボタンを１回、押下操作する度に１枚のメダルが投入される。１ベットボタンが３回操作されると、単位遊技用に供される３枚のメダルが投入され、有効ラインが有効化される。

【００４６】

ＭＡＸベットボタン１１の操作、１ベットボタンの操作及びメダル投入口２２にメダルを投入する操作（遊技を行うためにメダルを投入する操作）を「投入操作」という。

【００４７】

台座部１０の水平面内には、演出に使用される演出操作手段としてのチャンスボタン３３が設けられている。なお、演出操作手段は、チャンスボタン３３のようなボタンに限らず、レバーやＭＡＸベットボタン１１などの他の機構によって構成してもよい。

【００４８】

チャンスボタン３３には、演出操作光源としてのチャンスボタンＬＥＤ３４（図３２参照）が設けられている。本実施の形態におけるチャンスボタンＬＥＤ３４は、点灯時にチャンスボタン３３が点灯しているように見えるように、チャンスボタン３３を内方から照らすように設けられている。

【００４９】

台座部１０の水平面内の略中央には、情報表示器１４が設けられている。情報表示器１４には、今回の遊技に投入されたメダルの枚数（以下、投入枚数）に対応して点灯するＬＥＤ（図示せず）が設けられている。また、情報表示器１４には、特典として遊技者に対して払い出すメダルの枚数（以下、払出枚数）、パチスロ機１の内部に預けられているメダルの枚数（以下、クレジット枚数）などの情報を遊技者に対してデジタル表示するデジタル表示器（図示せず）が設けられている。

【００５０】

また、情報表示器１４には、内部当籤役として決定された役に応じた図柄の組合せを有

効ラインに沿って表示するために必要な停止操作の情報を報知する指示モニタ（図示せず）が設けられている。指示モニタは、例えば、７セグメントＬＥＤにより構成され、報知する停止操作の情報に一義的に対応する態様で点灯や点滅することで、遊技者に対して必要な停止操作の情報を報知する。後述するように、本実施の形態では、停止操作の順序（押し順）に応じて表示される図柄の組合せが異なる役である「押し順役」を設けている。報知する停止操作の情報に一義的に対応する態様とは、例えば、押し順「１ｓｔ（第１停止操作を左のリール３Ｌに対して行うこと）」を報知する場合に「１」を表示し、押し順「２ｎｄ（第１停止操作を中のリール３Ｃに対して行うこと）」を報知する場合に「２」を表示し、押し順「３ｒｄ（第１停止操作を右のリール３Ｒに対して行うこと）」を報知する場合に「３」を表示するといったことである。なお、指示モニタにおける停止操作の情報の報知の詳細は、図７８で後述する。

【００５１】

後述の図３２に示すように、情報表示器１４は、ドア中継端子板５４を介して主制御基板７１により制御される。ここで、パチスロ機１では、主制御基板７１により制御される指示モニタに加えて、副制御基板７２により制御される他の手段を用いて停止操作の情報を報知することとしてもよく、例えば、上述の表示ユニット１００において停止操作の情報を報知することとしてもよい。

【００５２】

この場合において、指示モニタにおける報知の態様と、その他の手段における報知の態様とは、異なる態様であってもよい。すなわち、指示モニタでは、報知する停止操作の情報に一義的に対応する態様で報知すればよく、必ずしも、停止操作の情報を直接的に報知する必要はない（例えば、指示モニタにおいて「１」と表示されたとしても、遊技者によっては報知内容を特定できない可能性もあり、直接的な報知とは言えない）。これに対して、その他の手段における報知では、停止操作の情報を直接的に報知することとしてもよい。例えば、押し順「１ｓｔ」を報知する場合に、指示モニタでは報知する押し順に一義的に対応する「１」を表示する一方で、その他の手段（表示ユニット１００）では、第１停止操作を左のリール３Ｌに対して行うことを直接的に報知することとしてもよい。

【００５３】

このように本実施の形態のパチスロ機１では、副制御基板７２の制御だけでなく、主制御基板７１の制御によっても、内部当籤役に応じた必要な停止操作の情報を報知することができる。もちろん、停止操作の情報の報知は、遊技状態に応じて制御されることとしてもよい。より具体的には、後述の一般遊技状態（非ＡＲＴ）では停止操作の情報を報知することなく、後述のＡＲＴ遊技状態（図３６参照）において停止操作の情報を報知することとしてもよい。

【００５４】

また、台座部１０の前面部の左寄りには、遊技者がゲームで獲得したメダルのクレジット／払出を押しボタン操作で切り換える精算ボタン１３が設けられている。この精算ボタン１３の切り換えにより、正面下部のメダル払出口１５からメダルが払い出され、払い出されたメダルはメダル受け部１６に溜められる。

【００５５】

精算ボタン１３の右側には、遊技者の傾動操作により上記リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒを回転させ、表示窓４内での図柄の変動表示を開始するための開始操作手段としてのスタートレバー６が所定の角度範囲で傾動自在に取り付けられている。

【００５６】

台座部１０の前面部の略中央には、遊技者の押下操作により３個のリール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの回転をそれぞれ停止させるための停止操作手段としてのストップボタン７Ｌ、７Ｃ、７Ｒが設けられている。なお、実施例では、一のゲーム（単位遊技）は、基本的にスタートレバー６が操作されることにより開始し、全てのリール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒが停止したときに終了する。

【００５７】

下ドア６２ｂの上部の正面には、タッチパネルユニット２０１が設けられる。タッチパネルユニット２０１は、液晶ディスプレイや有機ＥＬ（Electro-Luminescence）ディスプレイなどよりなる画像表示装置２０１ａを有し、各種情報を表示する。図２及び図３に示すように、タッチパネルユニット２０１は、下ドア６２ｂの前面部のうち、台座部１０の水平面から略垂直に立設する面の左側（ＭＡＸベットボタン１１やスタートレバー６側）に設けられている。

【００５８】

タッチパネルユニット２０１は、画像表示装置２０１ａに重畳されて接触入力可能な接触入力装置を構成するタッチセンサ２０１ｂを有し、タッチセンサ２０１ｂを介して受け付けた遊技者の操作に応じたユーザインタフェイス画像などの表示が切り替え可能になっている。タッチセンサ２０１ｂは、静電容量方式などの所定の動作原理に従い動作し、遊技者の操作を受け付けると、タッチ入力情報として当該操作に応じた信号を出力する。タッチパネルユニット２０１は、タッチセンサ２０１ｂから出力されるタッチ入力情報に基づいて副制御基板７２（図３２参照）により制御される。

【００５９】

下ドア６２ｂの下部の正面には、左右に効果音や音声などの音による演出を行うスピーカ９Ｌ、９Ｒが設けられ、このスピーカ９Ｌ、９Ｒの間にメダルが払い出されるメダル払出口１５が設けられている。下ドア６２ｂの最下部には、払い出されたメダルを貯留するメダル受け部１６が設けられている。

【００６０】

また、下ドア６２ｂの下部の正面のうち、ストップボタン７Ｌ、７Ｃ、７Ｒとメダル受け部１６とに上下を挟まれた面には、機種のモチーフに対応したデザインがあしらわれた腰部パネル２５が取り付けられている。この腰部パネル２５は、背後に設けられた腰部パネル照明器（図示せず）により照射される。

【００６１】

［表示ユニットの構造］

続いて、図５～図２９を参照して、パチスロ機１が備える表示ユニット１００の構造について説明する。

【００６２】

（表示ユニット１００）

図５に示すように、キャビネット上部６１ａの内部には、表示ユニット１００が設けられている。図６に示すように、表示ユニット１００は、キャビネット６１内の中間支持板３０１上に着脱可能に設けられている。なお、中間支持板３０１は、キャビネット６１内の上部空間と下部空間との仕切り壁として機能している。表示ユニット１００は、映像を含む照射光を出射する照射光装置Ｂと、照射光装置Ｂからの照射光が照射されることにより映像を出現させるスクリーン装置Ｃとを有した所謂プロジェクションマッピング装置である。

【００６３】

ここで、プロジェクションマッピング装置は、建造物や自然物などの立体物の表面に映像を投影するためのものであって、例えば、後述のスクリーンである役物に対して、その位置（投影距離や角度など）や形状に基づいて生成される、演出情報に応じた映像を投影することにより、高度で、かつ迫力のある演出を可能とする。

【００６４】

（表示ユニット１００：照射光装置Ｂ）

図７に示すように、照射光装置Ｂは、照射光を前方に出射するプロジェクタ機構Ｂ２と、プロジェクタ機構Ｂ２の前方に配置され、プロジェクタ機構Ｂ２からの照射光を斜め下後方に配置されたスクリーン装置Ｃ方向に反射するミラー機構Ｂ３と、プロジェクタ機構Ｂ２及びミラー機構Ｂ３を収容したプロジェクタカバーＢ１とを有している。

【００６５】

（表示ユニット１００：照射光装置Ｂ：プロジェクタ機構Ｂ２）

プロジェクタ機構Ｂ２は、照射光により映像を出力する映像出力手段を構成する。プロジェクタ機構Ｂ２は、キャビネット６１内の後部に配置されている。プロジェクタ機構Ｂ２は、水平配置された平板状のベース部材Ｂ２２を有している。ベース部材Ｂ２２の下面には、レンズ機構Ｂ２１及び図示しない光源が設けられている。レンズ機構Ｂ２１は、光源から出射された照射光を前方のミラー機構Ｂ３に向けて出射するように配置されている。

【００６６】

また、ベース部材Ｂ２２の下面には、排熱機構Ｂ２３，Ｂ２４が設けられている。排熱機構Ｂ２３，Ｂ２４は、レンズ機構Ｂ２１及び光源の右側及び左側にそれぞれ配置されている。排熱機構Ｂ２３，Ｂ２４は、空気を流通させるダクトと空気を送出するファンとを有しており、空気を後方に吹き出すことによって、照射光を生成する際に発生する熱を強制的に後方に流動させるようになっている。排熱機構Ｂ２３，Ｂ２４における空気の流動方向には、キャビネット６１の通気穴が配置されている。これにより、排熱機構Ｂ２３，Ｂ２４は、プロジェクタ機構Ｂ２の熱を空気と共に通気穴を介して機外に強制的に排出することが可能になっている。

【００６７】

（表示ユニット１００：照射光装置Ｂ：ミラー機構Ｂ３）

図７に示すように、プロジェクタ機構Ｂ２の前方（照射光の出射方向）には、ミラー機構Ｂ３が配置されている。図８に示すように、ミラー機構Ｂ３は、ミラーホルダＢ３１と、ミラーホルダＢ３１に収容された光学ミラーＢ３２と、光学ミラーＢ３２の両端部をミラーホルダＢ３１に固定するミラーストッパＢ３３，Ｂ３４とを有している。図９にも示すように、ミラーホルダＢ３１は、前面が長方形状の板状に形成されている。ミラーホルダＢ３１の各コーナー部には、角度調整穴Ｂ３１１が形成されていると共に、角度調整穴Ｂ３１１を中心にして凹部Ｂ３１２が前面に形成されている。また、上下方向の角度調整穴Ｂ３１１，Ｂ３１１間には、取付け穴Ｂ３１４，Ｂ３１４が上下対称に形成されている。

【００６８】

また、ミラーホルダＢ３１の後面には、ミラー保持部Ｂ３１３が形成されている。ミラー保持部Ｂ３１３は、中央部に形成されており、角度調整穴Ｂ３１１及び取付け穴Ｂ３１４に重複しないサイズで形成されている。ミラー保持部Ｂ３１３の左側及び右側には、ミラーストッパＢ３３，Ｂ３４がそれぞれ設けられている。ミラーストッパＢ３３，Ｂ３４は、角度調整穴Ｂ３３１，Ｂ３４１と、取付け穴Ｂ３３４，Ｂ３４４とをそれぞれ有している。ミラーストッパＢ３３，Ｂ３４における角度調整穴Ｂ３３１，Ｂ３４１及び取付け穴Ｂ３３４，Ｂ３４４は、ミラーホルダＢ３１における角度調整穴Ｂ３１１，Ｂ３１１及び取付け穴Ｂ３１４，Ｂ３１４に対応するように配置されている。

【００６９】

ミラーストッパＢ３３，Ｂ３４は、一部がミラー保持部Ｂ３１３と重複するように形成されている。これにより、ミラーストッパＢ３３，Ｂ３４は、ミラー保持部Ｂ３１３に嵌合された光学ミラーＢ３２の左右方向の両辺部に当接し、取付け穴Ｂ３１４，Ｂ３３４，Ｂ３４４によりミラーホルダＢ３１にネジ締結されることによって、光学ミラーＢ３２をミラーホルダＢ３１に保持させている。

【００７０】

図１０に示すように、上記のように構成されたミラー機構Ｂ３は、プロジェクタカバーＢ１におけるリフレクタ保持部Ｂ１１の内側面に設けられている。リフレクタ保持部Ｂ１１は、プロジェクタカバーＢ１の前面中央部に形成されており、上ドア６２ａを開いたときに前側に露出するように配置されている。リフレクタ保持部Ｂ１１は、角度調整穴Ｂ１１１を有している。角度調整穴Ｂ１１１は、ミラー機構Ｂ３の角度調整穴Ｂ３１１に対応した位置に形成されている。

【００７１】

リフレクタ保持部Ｂ１１の角度調整穴Ｂ１１１には、図示しないネジが前面側から挿通

されており、このネジは、ミラーホルダＢ３１の角度調整穴Ｂ３１１を貫通する。そして、ミラーストッパＢ３３，Ｂ３４の角度調整穴Ｂ３３１，Ｂ３４１は、ネジが螺合可能なネジ穴として形成されており、ミラーホルダＢ３１の角度調整穴Ｂ３１１を貫通したネジは、ミラーストッパＢ３３，Ｂ３４の角度調整穴Ｂ３３１，Ｂ３４１に螺合される。

【００７２】

そして、上記ネジが角度調整穴Ｂ３３１，Ｂ３４１との螺合が緩む方向に回転されると、リフレクタ保持部Ｂ１１とミラーストッパＢ３３，Ｂ３４との距離が広がることとなる。一方、上記ネジが角度調整穴Ｂ３３１，Ｂ３４１との螺合が締まる方向に回転されると、リフレクタ保持部Ｂ１１とミラーストッパＢ３３，Ｂ３４との距離が縮まることとなる。

【００７３】

上記のように、取付け穴Ｂ３１４，Ｂ３３４，Ｂ３４４を介してミラーホルダＢ３１とミラーストッパＢ３３，Ｂ３４とがネジ締結されており、これにより、ミラーホルダＢ３１とミラーストッパＢ３３，Ｂ３４との間に光学ミラーＢ３２が挟持されている。このように、ミラーホルダＢ３１と光学ミラーＢ３２とミラーストッパＢ３３，Ｂ３４とは、ミラー機構Ｂ３として一体化されており、ネジの回転によりリフレクタ保持部Ｂ１１とミラーストッパＢ３３，Ｂ３４との距離を変化させることにより、リフレクタ保持部Ｂ１１とミラー機構Ｂ３との距離を増減することができる。そして、角度調整穴Ｂ３１１，Ｂ３３１，Ｂ３４１がミラー機構Ｂ３のコーナー部に対応して４方向に配置されているため、各角度調整穴Ｂ３１１，Ｂ３３１，Ｂ３４１の配置位置におけるリフレクタ保持部Ｂ１１とミラー機構Ｂ３との距離を増減させることによって、プロジェクタ機構Ｂ２から出射された照射光の進行方向に対する光学ミラーＢ３２の反射角度を微調整することを可能にしている。

【００７４】

また、リフレクタ保持部Ｂ１１とミラーホルダＢ３１との間には、図示しないバネが設けられている。バネは、後端面がミラーホルダＢ３１の凹部Ｂ３１２に当接されており、前端面がリフレクタ保持部Ｂ１１の内壁面（後壁面）に当接されることによって、リフレクタ保持部Ｂ１１とミラーホルダＢ３１とで挟持されている。そして、リフレクタ保持部Ｂ１１の角度調整穴Ｂ１１１から挿通されたネジが当該バネを貫通している。これにより、ネジの回転に伴ってリフレクタ保持部Ｂ１１とミラー機構Ｂ３との距離が広がっても、バネの付勢力により、ネジ頭部がリフレクタ保持部Ｂ１１の角度調整穴Ｂ１１１に当接することとなり、ネジ頭部が角度調整穴Ｂ１１１から飛び出してリフレクタ保持部Ｂ１１とネジとの位置関係が崩れてしまうことを防止することができる。

【００７５】

（表示ユニット１００：照射光装置Ｂ：プロジェクタカバーＢ１）

図１１に示すように、上記のように構成されたプロジェクタ機構Ｂ２及びミラー機構Ｂ３は、プロジェクタカバーＢ１に収容されている。プロジェクタカバーＢ１は、水平配置された上壁部Ｂ１２と、上壁部Ｂ１２の前側に配置されたリフレクタ保持部Ｂ１１と、上壁部Ｂ１２の左右方向において左右対称に配置された側壁部Ｂ１３，Ｂ１３とを有している。上壁部Ｂ１２は、前部が図６のキャビネット６１よりも前方に突出されている。上壁部Ｂ１２の前辺中央部には、リフレクタ保持部Ｂ１１が前方に突出した形態に形成されており、突出により形成された空間部に上述のミラー機構Ｂ３を角度調整可能に保持している。

【００７６】

また、側壁部Ｂ１３，Ｂ１３は、下端部から水平方向に突出された突出部Ｂ１３１を有している。突出部Ｂ１３１は、前部側の第１突出部Ｂ１３１ａと、後部側の第２突出部Ｂ１３１ｂとを有している。第１突出部Ｂ１３１ａは、プロジェクタカバーＢ１がキャビネット６１に装着されたときに、キャビネット６１の開口部に対応する位置に形成されており、キャビネット６１の開口部の幅よりも僅かに小さな幅に設定されている。一方、第２突出部Ｂ１３１ｂは、プロジェクタカバーＢ１がキャビネット６１に装着されたときに、

キャビネット６１の開口部から後方の空間部に対応する位置に形成されており、後方の空間部の幅よりも僅かに小さな幅に設定されている。即ち、各側壁部Ｂ１３，Ｂ１３は、第１突出部Ｂ１３１ａの幅よりも第２突出部Ｂ１３１ｂの幅が広く形成されている。これにより、プロジェクタカバーＢ１は、キャビネット６１における内部空間の大部分を覆うことが可能になっている。

【００７７】

プロジェクタカバーＢ１の下面側には、複数の孔Ｂ１５１を有した多孔板Ｂ１５が設けられている。多孔板Ｂ１５は、金属（例えば、ステンレス、鉄、鋼、アルミ等）製の板に打ち抜き加工を施すことにより複数の孔を開けたパンチングメタルである。複数の孔Ｂ１５１は、多孔板Ｂ１５の全面において略均等に分散して形成されている。多孔板Ｂ１５は、多孔板Ｂ１５の全面において空気を流通可能にしており、プロジェクタ機構Ｂ２の排熱機構Ｂ２３，Ｂ２４による吸引により下側から上側への空気の流動を可能にしている。孔Ｂ１５１のサイズ及び個数は、外部からプロジェクタカバーＢ１内を目視できない程度に設定されている。孔Ｂ１５１は、丸、四角、六角形等の形状に形成されており、孔径は、３～５ｍｍ程度となっている。

【００７８】

多孔板Ｂ１５は、プロジェクタカバーＢ１の第１突出部Ｂ１３１ａ及び第２突出部Ｂ１３１ｂを下側位置から覆うように形成されている。図１３に示すように、多孔板Ｂ１５は、前部側の上側部Ｂ１５ａと、中部側の傾斜部Ｂ１５ｂと、後部側の下側部Ｂ１５ｃとを有している。上側部Ｂ１５ａは、水平配置されている。傾斜部Ｂ１５ｂは、上側部Ｂ１５ａの後辺から斜め下後方に曲折されることにより形成されている。下側部Ｂ１５ｃは、傾斜部Ｂ１５ｂの後辺から水平方向に曲折されることにより形成されている。

【００７９】

多孔板Ｂ１５の上側部Ｂ１５ａは、プロジェクタカバーＢ１の側壁部Ｂ１３，Ｂ１３に取付けられている。これにより、多孔板Ｂ１５は、プロジェクタカバーＢ１の前部を上側部Ｂ１５ａで下側から覆い、プロジェクタカバーＢ１の中部から後部にかけて傾斜部Ｂ１５ｂ及び下側部Ｂ１５ｃで下側から覆うように配置されている。図１１に示すように、多孔板Ｂ１５の下方には、スクリーン装置Ｃにおけるフロントスクリーン機構Ｅ１が配置されている。

【００８０】

詳細は後述するが、フロントスクリーン機構Ｅ１は、照射光による映像の出現を禁止する待機姿勢となる上側に配置されたフロント待機位置と、照射光による映像の出現を許可する露出姿勢となる下側に配置されたフロント露出位置との間を回動可能にされており、待機姿勢におけるフロントスクリーン機構Ｅ１は、多孔板Ｂ１５の傾斜部Ｂ１５ｂに略平行に近接した傾斜姿勢にされている。一方、フロントスクリーン機構Ｅ１が露出姿勢となったときには、多孔板Ｂ１５の下方に大きな空間部が出現し、この空間部に存在する空気が流動抵抗のない状態で多孔板Ｂ１５に到達し、複数の孔Ｂ１５１を通過することによって、スクリーン装置Ｃ内への空気の流入を容易にして冷却効率を高めることを可能にしている。

【００８１】

また、多孔板Ｂ１５は、プロジェクタカバーＢ１の下面を覆うように設けられることによって、例えば図１４に示すように、前側に位置した遊技者の目線位置がスクリーン装置Ｃの上下方向及び左右方向の中心部の水平線上に存在し、この目線位置から照射光装置Ｂを見上げる状態になったとしても、多孔板Ｂ１５により照射光装置Ｂの内部を目視されないようにしている。

【００８２】

（表示ユニット１００：スクリーン装置Ｃ）

図１５に示すように、上記のように構成された照射光装置Ｂは、スクリーン装置Ｃの上面にネジ締結により連結されている。これにより、表示ユニット１００は、照射光装置Ｂとスクリーン装置Ｃとをユニット化して一体的に取り扱うことが可能になっている。

【００８３】
（表示ユニット１００：スクリーン装置Ｃ：スクリーン筐体Ｃ１０）
スクリーン装置Ｃは、箱形形状のスクリーン筐体Ｃ１０を有している。図１６にも示すように、スクリーン筐体Ｃ１０は、水平配置された底板Ｃ１と、底板Ｃ１の右端部に立設された右側板Ｃ２と、底板Ｃ１の左端部に立設された左側板Ｃ３と、底板Ｃ１の後端部に立設された背板Ｃ４とを有している。これにより、底板Ｃ１に対して右側板Ｃ２と左側板Ｃ３と背板Ｃ４とがネジ締結により連結されることによって、遊技者が位置する前面側と、照射光装置Ｂが位置する上面側とが開放された箱形形状のスクリーン筐体Ｃ１０が形成されている。
【００８４】
スクリーン筐体Ｃ１０を構成する底板Ｃ１と右側板Ｃ２と左側板Ｃ３と背板Ｃ４とは、それぞれが独立して所定形状に形成されており、固定スクリーン機構Ｄ等の所定の機能部品が取付け可能にされている。これにより、スクリーン装置Ｃのユニット全体として共通化を図れない場合でも、底板Ｃ１と右側板Ｃ２と左側板Ｃ３と背板Ｃ４との板部材単位で共通化することが可能になっている。また、板部材毎の部分的な変更が可能であるため、パチスロ機１の機種毎に容易に仕様変更することが可能になっている。
【００８５】
（表示ユニット１００：スクリーン装置Ｃ：スクリーン筐体Ｃ１０：底板Ｃ１）
具体的に説明すると、スクリーン筐体Ｃ１０の底板Ｃ１は、上面視が長方形の平板形状に形成されている。底板Ｃ１の上面には、中央部に配置された中央載置部Ｃ１１と、中央載置部Ｃ１１を中心として左右方向に配置された右載置部Ｃ１２及び左載置部Ｃ１３とを有している。これらの載置部Ｃ１１，Ｃ１２，Ｃ１３は、凹状に形成されている。中央載置部Ｃ１１は、固定スクリーン機構Ｄの下端部が嵌合されることによって、固定スクリーン機構Ｄを位置決め可能に載置している。右載置部Ｃ１２及び左載置部Ｃ１３は、右可動体ベースＣ５及び左可動体ベースＣ６の下端部がそれぞれ嵌合されることによって、右可動体ベースＣ５及び左可動体ベースＣ６をそれぞれ位置決め可能に載置している。
【００８６】
また、底板Ｃ１の前辺部Ｃ１４は、下方に曲折されることによって、先端部が底板Ｃ１の下面よりも下方に位置されている。前辺部Ｃ１４には、複数の貫通穴Ｃ１４１が形成されている。図６に示すように、前辺部Ｃ１４は、表示ユニット１００がキャビネット６１の中間支持板３０１に載置されながら組み込まれる際に、中間支持板３０１の前面に当接することによって、キャビネット６１内の後方への位置決めを行うことを可能にしている。そして、表示ユニット１００は、前辺部Ｃ１４の貫通穴Ｃ１４１を介してキャビネット６１の前面にネジ締結されることによって、キャビネット６１の前面側からの表示ユニット１００の組み込み作業及び据え付け作業を行うことが可能になっている。
【００８７】
（表示ユニット１００：スクリーン装置Ｃ：スクリーン筐体Ｃ１０：右側板Ｃ２、左側板Ｃ３）
図１６及び図１７に示すように、スクリーン筐体Ｃ１０の右側板Ｃ２及び左側板Ｃ３は、操作用開口部Ｃ２１，Ｃ３１を有している。操作用開口部Ｃ２１，Ｃ３１は、取っ手として形成されており、操作用開口部Ｃ２１，Ｃ３１に手を引っかけることによって表示ユニット１００を持ち運ぶことができるようになっている。操作用開口部Ｃ２１，Ｃ３１は、フロントスクリーン駆動機構Ｅ２のクランクギアＥ２１，Ｅ２１の側方に配置されている。操作用開口部Ｃ２１，Ｃ３１は、水平方向に長手方向を一致させた長方形状に形成されている。操作用開口部Ｃ２１，Ｃ３１の開口面積は、クランクギアＥ２１，Ｅ２１を外部から人手により操作することができる程度に設定されている。
【００８８】
これにより、表示ユニット１００をキャビネット６１に組み込んだ後に、待機位置のフロントスクリーン機構Ｅ１を手動で移動させる場合は、先ず、上ドア６２ａが開放されたキャビネット６１の前面側から表示ユニット１００を取り出す。具体的には、キャビネッ

ト６１の前面側に位置した作業者がキャビネット６１に対する表示ユニット１００のネジ締結を解除してネジを取り外す。そして、キャビネット６１内に手を伸ばして表示ユニット１００の操作用開口部Ｃ２１，Ｃ３１を両手で把持し、表示ユニット１００をキャビネット６１外に取り出す。この後、例えば図１８に示すように、取り外した表示ユニット１００の一方の操作用開口部Ｃ２１からスクリーン装置Ｃ内に手を伸ばし、操作用開口部Ｃ２１から水平方向に見えるクランクギアＥ２１を回転させることによって、ロック状態のフロントスクリーン機構Ｅ１を待機位置から容易に移動させることができる。フロントスクリーン機構Ｅ１のロック状態については後述する。待機位置からの移動によりロック状態が解除されると、フロントスクリーン機構Ｅ１を所望の位置に素早く回動させることができる。

【００８９】

なお、上ドア６２ａを開けた状態で、キャビネット６１の開口の前方から、キャビネット６１の側面壁３０２とスクリーン装置Ｃの右側板Ｃ２との間のスペース内に手を伸ばし、操作用開口部Ｃ２１からクランクギアＥ２１を操作することによって、クランクギアＥ２１を回転させることができる。この場合には、表示ユニット１００をキャビネット６１外に取り外さなくても、フロントスクリーン機構Ｅ１のロック状態を解除することができる。

【００９０】

また、右側板Ｃ２には、モータ収容部Ｃ２２が形成されている。モータ収容部Ｃ２２は、リールスクリーン駆動機構Ｆ２を可動役物として駆動する役物駆動手段が構成する第１役物駆動手段としての駆動モータＦ２１を収容している。

【００９１】

（表示ユニット１００：スクリーン装置Ｃ：スクリーン筐体Ｃ１０：背板Ｃ４）

図１９に示すように、スクリーン筐体Ｃ１０の背板Ｃ４は、平板状に形成されており、背面に中継基板ＣＫが設けられている。中継基板ＣＫは、表示ユニット１００における複数の信号線を集合して表示ユニット１００外との配線を一箇所で行うことを可能にしている。中継基板ＣＫは、背板Ｃ４の背面に設けられることによって、キャビネット６１の背面壁の前方に配置された状態にされている。即ち、中継基板ＣＫは、キャビネット６１の背面壁とスクリーン筐体Ｃ１０の背板Ｃ４との隙間に配置されている。中継基板ＣＫの下方には、図６に示すように、表示ユニット１００を支持する中間支持板３０１の貫通穴３０３が配置されており、中継基板ＣＫの信号線が挿通されている。

【００９２】

これにより、中継基板は、スクリーン装置Ｃの外部に配置されることによって、配線作業が容易化されていると共に、スクリーン装置Ｃ内に中継基板ＣＫ用の設置スペースを確保することを不要にし、スクリーン装置Ｃ内の設計の自由度を拡大させている。

【００９３】

また、図１９に示すように、背板Ｃ４には、操作用開口部Ｃ４１が形成されている。操作用開口部Ｃ４１は、右側下部に配置されており、フロントスクリーン駆動機構Ｅ２の中間ギアＥ２３に対向されている。操作用開口部Ｃ４１は、中間ギアＥ２３を手動で操作可能なサイズに形成されている。これにより、表示ユニット１００をキャビネット６１に組み込んだ後に、待機位置のフロントスクリーン機構Ｅ１を手動で移動させる場合は、先ず、表示ユニット１００をキャビネット６１から取り外す。この後、操作用開口部Ｃ４１からスクリーン装置Ｃ内に手を伸ばし、操作用開口部Ｃ４１から水平方向に見える中間ギアＥ２３を回転させることによって、ロック状態のフロントスクリーン機構Ｅ１を待機位置から容易に移動させることができる。

【００９４】

（表示ユニット１００：スクリーン装置Ｃ：スクリーン機構）

スクリーン筐体Ｃ１０の内部には、照射光装置Ｂからの照射光の照射により映像を出現させる複数の表示装置としてのスクリーン機構が照射対象を切り替え可能に設けられている。具体的には、複数のスクリーン機構として固定スクリーン機構Ｄとフロントスクリー

ン機構Ｅ１とリールスクリーン機構Ｆ１とが設けられている。各スクリーン機構Ｄ，Ｅ１，Ｆ１の詳細な構造は後述する。

【００９５】

（表示ユニット１００：スクリーン装置Ｃ：スクリーン位置関係）

図２０に示すように、固定スクリーン機構Ｄは、照射光の照射方向に存在する固定露出位置に固定状態で設けられている。図２１に示すように、フロントスクリーン機構Ｅ１は、フロント露出位置とフロント待機位置との間を回動可能に設けられている。固定露出位置とフロント露出位置との位置関係は、フロント露出位置が照射光の照射方向であって且つ固定露出位置よりも前方に存在するように設定されている。これにより、フロントスクリーン機構Ｅ１がフロント露出位置に移動した場合は、フロントスクリーン機構Ｅ１が固定スクリーン機構Ｄを前方から覆い隠した状態にすることによって、照射光による映像をフロントスクリーン機構Ｅ１だけに出現可能にしている。フロントスクリーン機構Ｅ１がフロント待機位置に移動した場合は、固定スクリーン機構Ｄを露出させることによって、照射光による映像を固定スクリーン機構Ｄに出現可能にしている。

【００９６】

フロントスクリーン機構Ｅ１には、フロントスクリーン機構Ｅ１がフロント待機位置にあることを検出するためのフロント待機位置センサＥ１５ａと、フロントスクリーン機構Ｅ１がフロント露出位置にあることを検出するためのフロント露出位置センサＥ１５ｂとが設けられている。例えば、フロント待機位置センサＥ１５ａ及びフロント露出位置センサＥ１５ｂは、それぞれフォトセンサによって構成される。

【００９７】

本実施の形態において、フロント待機位置は、第１基準位置又は第２基準位置に相当する。また、フロント待機位置は、第１位置に相当し、フロント露出位置は、第２位置に相当する。したがって、フロント待機位置センサＥ１５ａは、第１位置センサを構成し、フロント露出位置センサＥ１５ｂは、第２位置センサを構成する。

【００９８】

なお、フロント露出位置は、第１基準位置又は第２基準位置に相当することとしてもよい。また、フロント待機位置は、第２位置に相当し、フロント露出位置は、第１位置に相当することとしてもよい。この場合には、フロント待機位置センサＥ１５ａは、第２位置センサを構成し、フロント露出位置センサＥ１５ｂは、第１位置センサを構成する。

【００９９】

また、図２２に示すように、リールスクリーン機構Ｆ１は、リール露出位置とリール待機位置との間を回動可能に設けられている。リール露出位置と固定露出位置との位置関係は、リール露出位置が照射光の照射方向であって且つ固定露出位置よりも前方に存在するように設定されている。これにより、リールスクリーン機構Ｆ１がリール露出位置に移動した場合は、リールスクリーン機構Ｆ１が固定スクリーン機構Ｄを前方から覆い隠した状態にすることによって、照射光による映像をリールスクリーン機構Ｆ１だけに出現可能にしている。リールスクリーン機構Ｆ１がリール待機位置に移動した場合は、固定スクリーン機構Ｄを露出させることによって、照射光による映像を固定スクリーン機構Ｄに出現可能にしている。

【０１００】

リールスクリーン機構Ｆ１には、リールスクリーン機構Ｆ１がリール待機位置にあることを検出するためのリール待機位置センサＦ１９が設けられている。例えば、リール待機位置センサＦ１９は、それぞれフォトセンサによって構成される。

【０１０１】

本実施の形態において、リール待機位置は、第１基準位置又は第２基準位置に相当する。また、リール待機位置は、第１位置に相当する。したがって、リール待機位置センサＦ１９は、第１位置センサを構成する。

【０１０２】

また、本実施の形態において、リールスクリーン機構Ｆ１は、可動範囲が狭いため、リ

ール露出位置センサは、設けられていないが、例えば、フロントスクリーン機構Ｅ１と同じく、リールスクリーン機構Ｆ１がリール露出位置にあることを検出するための図示しないリール露出位置センサを設けることで、リール露出位置センサで第２位置センサを構成してもよい。

【０１０３】

また、リール露出位置を、第１基準位置又は第２基準位置に相当することとし、リール待機位置を、第２位置に相当し、リール露出位置は、第１位置に相当することとしてもよい。この場合には、リール待機位置センサＦ１９は、第２位置センサを構成し、リール露出位置センサは、第１位置センサを構成する。

【０１０４】

フロント待機位置とリール待機位置との位置関係は、フロント待機位置に存在するフロントスクリーン機構Ｅ１とリール待機位置に存在するリールスクリーン機構Ｆ１とが干渉しないように設定されている。即ち、フロント待機位置は、固定スクリーン機構Ｄの上方に配置されている一方、リール待機位置は、固定スクリーン機構Ｄの後方に配置されている。これにより、フロントスクリーン機構Ｅ１の回動距離がリールスクリーン機構Ｆ１の回動距離よりも短くされている。

【０１０５】

フロントスクリーン機構Ｅ１とリールスクリーン機構Ｆ１とは、回動による作動領域の重複が最小限になるように、フロントスクリーン機構Ｅ１の回動中心軸とリールスクリーン機構Ｆ１の回動中心軸とが相違されている。具体的には、フロントスクリーン機構Ｅ１の回動中心軸は、リールスクリーン機構Ｆ１の回動中心軸よりもフロント待機位置方向となる上方に設定されている。これにより、フロントスクリーン機構Ｅ１の移動が最小限に設定されている。

【０１０６】

また、フロントスクリーン機構Ｅ１とリールスクリーン機構Ｆ１とは、少なくとも一方のスクリーン機構Ｅ１，Ｆ１が待機位置に存在することを条件として回動可能にされている。これにより、スクリーン機構Ｅ１，Ｆ１同士の回動時における干渉が防止されている。

【０１０７】

（表示ユニット１００：スクリーン装置Ｃ：固定スクリーン機構Ｄ）

図１６及び図１７に示すように、固定スクリーン機構Ｄは、スクリーン筐体Ｃ１０の底板Ｃ１上にネジ締結により固定されている。固定スクリーン機構Ｄは、正面反射部Ｄ１と右面反射部Ｄ２と左面反射部Ｄ３と下面反射部Ｄ４とを有している。これらの反射部Ｄ１～Ｄ４の反射面は、照射光装置Ｂからの照射光の光軸に対してそれぞれ異なる角度に設定されている。

【０１０８】

尚、固定スクリーン機構Ｄは、照射光の光軸に対して複数の異なる角度の反射面を有する構成であれば、例えば２面や３面、５面の反射部を有してもよいし、或いは、光軸に対して連続的に異なる角度となる、曲率中心点が前面側に位置する湾曲状や円弧状の反射面の反射部を備えていてもよい。

【０１０９】

上記の正面反射部Ｄ１は、反射面が前側の遊技者に対して対向配置されており、固定スクリーン機構Ｄの前方上部に配置された照射光装置Ｂからの反射光の大部分を前方に反射するように設定されている。右面反射部Ｄ２及び左面反射部Ｄ３は、正面反射部Ｄ１の右辺部及び左辺部に接合されており、正面反射部Ｄ１を中心として左右対称に配置されている。右面反射部Ｄ２及び左面反射部Ｄ３は、正面反射部Ｄ１における左右方向の幅よりも前端部間の幅が拡大するように配置されている。これにより、右面反射部Ｄ２及び左面反射部Ｄ３は、反射面に対する照射光の反射方向が正面反射部Ｄ１方向に向い易くなることによって、照射光による映像を出現させながら照射光の一部を正面反射部Ｄ１方向に反射するようになっている。また、下面反射部Ｄ４についても、反射面に対する照射光の反射

方向が正面反射部Ｄ１方向に向い易くなることによって、照射光による映像を出現させながら照射光の一部を正面反射部Ｄ１方向に反射するようになっている。

【０１１０】

上記の固定スクリーン機構Ｄは、反射面の明度が後述のフロントスクリーン機構Ｅ１及びリールスクリーン機構Ｆ１の各反射面の明度よりも低く設定されている。即ち、固定スクリーン機構Ｄは、照射光が反射面を反射する光量が、フロントスクリーン機構Ｅ１及びリールスクリーン機構Ｆ１の反射面を反射する光量よりも少なくされている。これにより、固定スクリーン機構Ｄは、反射部Ｄ１～Ｄ４の乱反射による光の混合による白ぼけが防止されている。尚、固定スクリーン機構Ｄは、正面反射部Ｄ１の明度よりも他の反射部Ｄ２，Ｄ３，Ｄ４の明度が低くされていてもよい。この場合には、他の反射部Ｄ２，Ｄ３，Ｄ４における照射光の正面反射部Ｄ１への反射を低減できるため、正面反射部Ｄ１において映像を強く出現させながら白ぼけを低減することができる。

【０１１１】

なお、明度としては、Ｌ＊ａ＊ｂ＊表色系（Ｌ＊ａ＊ｂ＊色空間）やＬ＊ｕ＊ｖ＊表色系（Ｌ＊ｕ＊ｖ＊色空間）におけるBrightnessを採用することができるが、白を基準として、その他の色を相対値で表すことができるのであれば、どのように定義することも可能である。

【０１１２】

固定スクリーン機構Ｄの反射面の明度と、フロントスクリーン機構Ｅ１及びリールスクリーン機構Ｆ１の反射面の明度とは、固定スクリーン機構Ｄの反射面の明度が、フロントスクリーン機構Ｅ１及びリールスクリーン機構Ｆ１の反射面の明度よりも低ければ特に限定されない。例えば、固定スクリーン機構Ｄの反射面の明度を、フロントスクリーン機構Ｅ１及びリールスクリーン機構Ｆ１の反射面の明度よりも、５～２５％（又は１０～２０％）程度低い値とすればよい。

【０１１３】

固定スクリーン機構Ｄの反射面の明度を、フロントスクリーン機構Ｅ１及びリールスクリーン機構Ｆ１の反射面の明度よりも低くするためには、固定スクリーン機構Ｄの基材に塗布する塗料の色を、フロントスクリーン機構Ｅ１及びリールスクリーン機構Ｆ１の基材に塗布する塗料の色よりも、黒くすればよい。例えば、フロントスクリーン機構Ｅ１及びリールスクリーン機構Ｆ１の基材に塗布する塗料として白色のものを使用し、固定スクリーン機構Ｄの基材に塗布する塗料としては、フロントスクリーン機構Ｅ１及びリールスクリーン機構Ｆ１の基材に塗布する塗料に対して黒色顔料が添加されたものを使用すればよい。

【０１１４】

このような塗料において、白色顔料（例えば、酸化チタン）と黒色顔料（例えば、カーボンブラック）との割合を異ならせることによって、スクリーン機構の反射面の明度を変化させることができる。例えば、フロントスクリーン機構Ｅ１及びリールスクリーン機構Ｆ１の基材に塗布する塗料には、白色顔料と黒色顔料とのうち白色顔料のみが含まれ、固定スクリーン機構Ｄの基材に塗布する塗料には、白色顔料と黒色顔料の双方が含まれるようにしてもよい。また、フロントスクリーン機構Ｅ１及びリールスクリーン機構Ｆ１の基材に塗布する塗料よりも、固定スクリーン機構Ｄに塗布する塗料の方が、白色顔料に対する黒色顔料の割合が（例えば、５～２５％（又は１０～２０％）程度）高くなるようにしてもよい。なお、これらのスクリーン機構の基材に塗布する塗料としては、従来公知のスクリーン用塗料を適宜採用することができ、スクリーンの型（例えば、拡散型や反射型）に応じて調整することができる。

【０１１５】

なお、固定スクリーン機構Ｄの基材に塗布する塗料に黒色顔料を含ませるのではなく、固定スクリーン機構Ｄの基材を成形する前に、当該基材の材料となる樹脂中に黒色顔料を分散させることにより、基材自体に色を付け、基材自体の明度を低くしてもよい。

【０１１６】

また、光の乱反射を防止するという観点からは、周囲壁（底板Ｃ１、右側板Ｃ２、左側板Ｃ３、及び、背板Ｃ４）等、スクリーン筐体Ｃ１０を構成する部材やスクリーン筐体Ｃ１０の内部に配置された他の部材（スクリーン以外の部材）の明度も低くすることが望ましい。それらの部材の明度は、固定スクリーン機構Ｄの反射面の明度よりも低いことが望ましく、例えば、周囲壁については、スクリーンとして映像が投影されることを考慮する必要がないため、明度は低ければ低いほど望ましい。すなわち、周囲壁の色は、黒に近いほど望ましい。

【０１１７】

（表示ユニット１００：スクリーン装置Ｃ：フロントスクリーン機構Ｅ１）

図２３に示すように、フロントスクリーン機構Ｅ１は、投影面Ｅ１１ａを全面に有した長方形状のフロントスクリーン部材Ｅ１１と、第１模様面Ｅ１２ａ等の模様を両面に有したフロントスクリーン支持台Ｅ１２とを有している。フロントスクリーン部材Ｅ１１は、薄板状の平面パネルにスクリーン塗料を塗布することにより形成されている。これにより、フロントスクリーン部材Ｅ１１は、投影面Ｅ１１ａが平坦状に形成されることによって、照射光の照射時に歪みの無い映像を出現させるようになっている。

【０１１８】

一方、フロントスクリーン支持台Ｅ１２は、フロントスクリーン部材Ｅ１１を保持する保持凹部Ｅ１２１を有している。保持凹部Ｅ１２１は、フロントスクリーン部材Ｅ１１の投影面Ｅ１１ａに対して僅かに拡大した状態で相似する開口形状を有しており、フロントスクリーン部材Ｅ１１全体を収容している。また、保持凹部Ｅ１２１は、深さが深部と浅部との２段階に設定されている。浅部は、フロントスクリーン支持台Ｅ１２の周縁部に形成された段部Ｅ１２１ａと、中心部を通過する短手方向の両端にかけて直線状に形成された段部Ｅ１２１ｂとで実現されている。

【０１１９】

これにより、保持凹部Ｅ１２１に収容されたフロントスクリーン部材Ｅ１１は、周縁部の段部Ｅ１２１ａと中心部を通過する直線状の段部Ｅ１２１ｂとに当接及び支持され、残りの深部部分から離隔された状態にされている。この結果、深部部分におけるフロントスクリーン支持台Ｅ１２の変形が、フロントスクリーン部材Ｅ１１を変形させて投影面Ｅ１１ａに歪みを引き起こすことが防止されている。

【０１２０】

また、フロントスクリーン支持台Ｅ１２は、投影面Ｅ１１ａの周囲の一部領域に第１模様面Ｅ１２ａを有している。第１模様面Ｅ１２ａは、フロントスクリーン機構Ｅ１がフロント露出位置に位置されたときに、前方の遊技者から目視可能にされている。さらに、フロントスクリーン支持台Ｅ１２は、第１模様面Ｅ１２ａとは反対側の面全体に第２模様面Ｅ１２ｂを有している。第２模様面Ｅ１２ｂは、フロントスクリーン機構Ｅ１がフロント待機位置に位置されたときに、前方の遊技者から目視可能にされている。これらの第１模様面Ｅ１２ａ及び第２模様面Ｅ１２ｂは、例えば遊技の演出に関連した模様が凹凸により立体的に形成されている。

【０１２１】

上記のように構成されたフロントスクリーン部材Ｅ１１とフロントスクリーン支持台Ｅ１２とは、別個に形成された後に、接着剤で接着されることにより一体化されている。これにより、フロントスクリーン機構Ｅ１は、フロントスクリーン支持台Ｅ１２に模様等を形成する際の成形収縮等によりひけが発生することがあっても、このひけがフロントスクリーン部材Ｅ１１から機械的に分離した状態で発生するため、フロントスクリーン部材Ｅ１１における投影面Ｅ１１ａのひけによる歪みの発生を防止することが可能になっている。

【０１２２】

なお、フロントスクリーン部材Ｅ１１とフロントスクリーン支持台Ｅ１２との固着方法としては、接着剤での接着に限らず、ネジ締結等の任意の方法を採用することができる。

【０１２３】

フロントスクリーン部材Ｅ１１を構成する平面パネル、及び、フロントスクリーン支持台Ｅ１２は、それぞれ射出成形により作製される。フロントスクリーン部材Ｅ１１を構成する平面パネル、及び、フロントスクリーン支持台Ｅ１２の材料としては、射出成形を行った場合にひけが発生し得る熱可塑性樹脂（例えば、ＡＢＳ樹脂等）を適宜採用することができる。

【０１２４】

（表示ユニット１００：スクリーン装置Ｃ：フロントスクリーン駆動機構Ｅ２）

上記のフロントスクリーン機構Ｅ１は、フロントスクリーン駆動機構Ｅ２の駆動力により回動可能にされている。図１６及び図１７に示すように、フロントスクリーン駆動機構Ｅ２は、フロントスクリーン機構Ｅ１の左端部下面に連結された左フロントスクリーン駆動機構Ｅ２Ａと、フロントスクリーン機構Ｅ１の右端部下面に連結された右フロントスクリーン駆動機構Ｅ２Ｂとを有している。

【０１２５】

図２４及び図２５に示すように、右フロントスクリーン駆動機構Ｅ２Ｂは、クランク部材Ｅ２２とクランクギアＥ２１と中間ギアＥ２３とモータ軸ギアＥ２４と駆動モータＥ２５とを有している。駆動モータＥ２５は、フロントスクリーン機構Ｅ１を可動役物として駆動する役物駆動手段が構成する第２役物駆動手段を構成する。

【０１２６】

右フロントスクリーン駆動機構Ｅ２Ｂにおけるクランク部材Ｅ２２は、上端部（一端部）がフロントスクリーン機構Ｅ１の右端部下面に連結されている。図２６に示すように、クランク部材Ｅ２２は、中間位置Ｅ２２ａにおいて図１６の右可動体ベースＣ５に回転自在に軸支されている。これにより、クランク部材Ｅ２２は、中間位置Ｅ２２ａを回転中心として上端部及び下端部（他端部）を回動可能にしている。

【０１２７】

クランク部材Ｅ２２は、中間位置Ｅ２２ａから上端部側の上側領域と、中間位置Ｅ２２ａから下端部側の下側領域とを有している。図２６のようにクランク部材Ｅ２２を側面視したとき、上側領域における中心線（中間位置Ｅ２２ａと、クランク部材Ｅ２２の上端辺における中点とを通過する直線）は、待機姿勢において上下方向となるように設定されている。一方、下側領域における中心線（中間位置Ｅ２２ａと、クランク部材Ｅ２２の下端辺における中点とを通過する直線）は、待機姿勢において下側が上側よりも前側に傾斜するように設定されている。

【０１２８】

クランク部材Ｅ２２の下側領域には、スライド溝Ｅ２２ｂが形成されている。スライド溝Ｅ２２ｂは、溝壁面Ｅ２２ｂ１が側面視Ｕ字形状となるように形成されている。該Ｕ字は、２つの直線部と、該２つの直線部の端部同士を結んだ曲線部とから構成されている。

２つの直線部は、平行に形成されており、スライド溝Ｅ２２ｂは、溝壁面Ｅ２２ｂ１の上記直線部に相当する面が下側領域の中心線に平行に設定されている。スライド溝Ｅ２２ｂには、スライド部材Ｅ２６が移動自在に係合されている。スライド溝Ｅ２２ｂの溝幅（上記２つの直線部間の距離）は、スライド部材Ｅ２６の部材幅にほぼ一致されており、移動時において摺動するように設定されている。即ち、スライド部材Ｅ２６は、常時、スライド溝Ｅ２２ｂの溝壁面Ｅ２２ｂ１に当接状態にされている。また、スライド溝Ｅ２２ｂの上端部は、フロントスクリーン機構Ｅ１が待機姿勢である場合において、スライド部材Ｅ２６が上端面（上記曲線部に相当する面）に当接するように設定されている。一方、スライド溝Ｅ２２ｂの下端部は、スライド部材Ｅ２６の一部を露出可能に開放状態にされている。

【０１２９】

上記のスライド部材Ｅ２６は、クランクギアＥ２１の偏心位置Ｅ２１ｂに回転自在に軸支されている。クランクギアＥ２１の回転中心位置Ｅ２１ａは、図２５の右可動体ベースＣ５に回転自在に軸支されている。クランクギアＥ２１の回転中心位置Ｅ２１ａは、フロントスクリーン機構Ｅ１が待機姿勢又は露出姿勢である場合において、回転中心位置Ｅ２

１ａと偏心位置Ｅ２１ｂとを結ぶ線分が、クランク部材Ｅ２２における中間位置Ｅ２２ａとスライド部材Ｅ２６の中心点とを結ぶ線分に対して直交する関係を有するように設定されている。

【０１３０】

これにより、フロントスクリーン機構Ｅ１が待機姿勢又は露出姿勢である場合においては、クランク部材Ｅ２２の下側領域を回動させる方向に力が働いても、この力の全成分の付与方向に回転中心位置Ｅ２１ａが存在し、固定端として作用するため、スライド部材Ｅ２６が移動することはない。この結果、クランク部材Ｅ２２の中間位置Ｅ２２ａとクランクギアＥ２１の回転中心位置Ｅ２１ａとを固定端とし、スライド部材Ｅ２６を自由端とする０自由度の三節リンクによるトラス構造が形成されるため、フロントスクリーン機構Ｅ１を手で押した場合でも、クランク部材Ｅ２２及びクランクギアＥ２１が強固なブレーキとして作用することによって、フロントスクリーン機構Ｅ１が動くことはない。

【０１３１】

上記のクランクギアＥ２１には、中間ギアＥ２３が噛合されている。中間ギアＥ２３には、モータ軸ギアＥ２４が噛合されている。モータ軸ギアＥ２４は、駆動モータＥ２５の駆動軸が接続されている。これにより、右フロントスクリーン駆動機構Ｅ２Ｂは、駆動モータＥ２５の回転駆動力をモータ軸ギアＥ２４及び中間ギアＥ２３を介してクランクギアＥ２１に伝達可能にされている。

【０１３２】

ここで、クランクギアＥ２１に付与された回転駆動力の全成分は、スライド部材Ｅ２６の旋回軌跡の接線方向に一致する。また、図２７及び図２９に示すように、フロントスクリーン機構Ｅ１が待機姿勢又は露出姿勢である場合において、回転中心位置Ｅ２１ａと偏心位置Ｅ２１ｂとを結ぶ線分が、クランク部材Ｅ２２における中間位置Ｅ２２ａとスライド部材Ｅ２６の中心点とを結ぶ線分に対して直交する関係を有するように設定されているため、旋回軌跡の接線方向がクランク部材Ｅ２２のスライド溝Ｅ２２ｂの溝壁面に平行となっている。これにより、フロントスクリーン機構Ｅ１が待機姿勢又は露出姿勢である場合において、クランクギアＥ２１に回転駆動力が付与されると、スライド部材Ｅ２６の移動方向（接線方向）に反力となる溝壁面が存在しないため、クランクギアＥ２１が容易に回転を開始する。

【０１３３】

クランクギアＥ２１に回転駆動力が付与された場合は、偏心位置Ｅ２１ｂに設けられたスライド部材Ｅ２６がスライド溝Ｅ２２ｂとの摺動によりスライド溝Ｅ２２ｂに沿って移動自在にされているため、クランク部材Ｅ２２の中間位置Ｅ２２ａとクランクギアＥ２１の回転中心位置Ｅ２１ａとを固定端とし、スライド部材Ｅ２６を溝壁面に沿って移動自在の自由端にした１自由度の二節リンクが形成される。そして、スライド部材Ｅ２６が回動すると、スライド部材Ｅ２６が係合されたスライド溝Ｅ２２ｂを備えたクランク部材Ｅ２２が中間位置Ｅ２２ａを支点として回動し、クランク部材Ｅ２２の上側領域を回動させることになる。この結果、フロントスクリーン機構Ｅ１がフロント待機位置及びフロント露出位置間を移動することになる。

【０１３４】

図２６～図２９に示すように、クランク部材Ｅ２２には、フロントスクリーン機構Ｅ１をフロント待機位置センサＥ１５ａ（図２１参照）に検出させるための検出片Ｅ２２ｃと、フロントスクリーン機構Ｅ１をフロント露出位置センサＥ１５ｂ（図２１参照）に検出させるための検出片Ｅ２２ｄと、が形成されている。

【０１３５】

また、フロントスクリーン機構Ｅ１の移動速度は、フロントスクリーン機構Ｅ１が待機姿勢又は露出姿勢である場合において停止状態０であり、徐々に増速し、待機姿勢及び露出姿勢間の中間姿勢（図２８）において最大速度となった後、徐々に減速し、露出姿勢及び待機姿勢になったときに停止状態０になる。

【０１３６】

これにより、クランクギアＥ２１の角加速度が小さな状態（慣性モーメント）で回動を開始及び停止させることができるため、クランクギアＥ２１に必要なトルクを小さくすることが可能になり、結果として駆動機構（中間ギアＥ２３、モータ軸ギアＥ２４、駆動モータＥ２５）の過負荷による故障や消耗を低減することが可能になっている。

【０１３７】

待機姿勢となるフロント待機位置及び露出姿勢となるフロント露出位置にあるフロントスクリーン機構Ｅ１は、駆動モータＥ２５を励磁させない非励磁状態であっても停止可能とする静止位置にあたる。すなわち、フロント待機位置は、第１静止位置に相当し、フロント露出位置は、第２静止位置に相当する。なお、フロント待機位置を第２静止位置とし、フロント露出位置を第１静止位置としてもよい。

【０１３８】

図１６に示すように、上記のように構成された右フロントスクリーン駆動機構Ｅ２Ｂは、モータ軸ギアＥ２４と駆動モータＥ２５とを除いて、左フロントスクリーン駆動機構Ｅ２Ａと同一構成とされている。そして、左フロントスクリーン駆動機構Ｅ２Ａと右フロントスクリーン駆動機構Ｅ２Ｂとは、左右対称に配置されている。左フロントスクリーン駆動機構Ｅ２Ａのクランクギアｅ２１と右フロントスクリーン駆動機構Ｅ２Ｂのクランクギアｅ２１とは、シャフト部材Ｅ３を介して連結され、駆動モータＥ２５の回転駆動力が均等に付与されるようになっている。

【０１３９】

（表示ユニット１００：スクリーン装置Ｃ：リールスクリーン機構Ｆ１）

図１６及び図１７に示すように、リールスクリーン機構Ｆ１は、湾曲形状の平板からなるリールスクリーン部Ｆ１１と、リールスクリーン部Ｆ１１の左端に接続された左リールスクリーン支持部Ｆ１２と、リールスクリーン部Ｆ１１の右端に接続された右リールスクリーン支持部Ｆ１３とを有している。

【０１４０】

リールスクリーン部Ｆ１１は、回動方向に近似した形状に湾曲されており、回動中心側である裏面に模様が形成されている。この裏面の模様は、リールスクリーン機構Ｆ１がリール待機位置に位置されたときに、前方の遊技者から目視可能にされている。また、リールスクリーン部Ｆ１１の表面は、周縁部に模様が形成されていると共に、周縁部の内周領域が投影面とされている。投影面は、リールスクリーン機構Ｆ１がリール露出位置に位置されたときに、照射光の照射により映像を出現可能になっている。

【０１４１】

左右のリールスクリーン支持部Ｆ１２，Ｆ１３の一端部は、リールスクリーン部Ｆ１１に接続されている。一方、リールスクリーン支持部Ｆ１２，Ｆ１３の他端部は、図示しない突出部をそれぞれ有している。突出部は、各リールスクリーン支持部Ｆ１２，Ｆ１３の外側に水平方向に突出されており、リールスクリーン駆動機構Ｆ２に連結されることによって、リールスクリーン機構Ｆ１の回動中心軸とされている。

【０１４２】

リール待機位置及びリール露出位置にあるリールスクリーン機構Ｆ１は、駆動モータＦ２１を励磁させない非励磁状態であっても停止可能とする静止位置にあたる。すなわち、リール待機位置は、第１静止位置に相当し、リール露出位置は、第２静止位置に相当する。なお、リール待機位置を第２静止位置とし、リール露出位置を第１静止位置としてもよい。

【０１４３】

（表示ユニット１００：スクリーン装置Ｃ：スクリーン装置による演出）

本実施の形態のパチスロ機１では、以上説明した表示ユニット１００を用いて様々な演出を実行する。具体的には、パチスロ機１では、照射光装置Ｂからの照射光の照射により映像を出現させる複数のスクリーン機構を切り替えることで、平面状の映像表示を用いた演出、奥行き感（立体感）のある映像表示を用いた演出、及び、湾曲した映像表示を用いた演出を実行することができる。

【０１４４】
例えば、照射光装置Ｂからの照射光の照射により映像を出現させるスクリーン機構を、フロントスクリーン機構Ｅ１に切り替えた場合、平坦状の投影面Ｅ１１ａに映像を出現させることで、照射光の照射時に歪みの無い映像を出現させることができ、この平面的な映像を用いた演出を実行することができる。
【０１４５】
また、例えば、照射光装置Ｂからの照射光の照射により映像を出現させるスクリーン機構を、固定スクリーン機構Ｄに切り替えた場合、固定スクリーン機構Ｄが有する複数の反射部により、奥行き感（立体感）のある映像を出現させることができ、この奥行き感のある映像を用いた演出を実行することができる。
【０１４６】
また、例えば、照射光装置Ｂからの照射光の照射により映像を出現させるスクリーン機構を、リールスクリーン機構Ｆ１に切り替えた場合、湾曲形状の平板からなるリールスクリーン部Ｆ１１に映像を出現させることで、湾曲した映像を出現させることができ、この湾曲した映像を用いた演出を実行することができる。
【０１４７】
［タッチパネルユニットの表示例］
続いて、タッチパネルユニット２０１の画像表示装置２０１ａに表示される表示画面について説明する。図３０は、画像表示装置２０１ａに表示される表示画面の一部を示す図である。図３０に示すように、画像表示装置２０１ａには、トップ画面２１１、メニュー画面２１２及び遊技情報画面２１３，２１４，２１５を含む複数の表示画面が表示される。これら複数の表示画面は、タッチパネルユニット２０１のタッチセンサ２０１ｂを介して受け付けた遊技者の操作に応じて切り替えられる。
【０１４８】
トップ画面２１１は、タッチパネルユニット２０１に表示される表示画面のうちの初期画面であり、ＭＥＮＵボタン２１１ａと概要遊技履歴２１１ｂとを表示する。ＭＥＮＵボタン２１１ａは、遊技者により操作（タップ）されることで、メニュー画面２１２を呼び出す操作ボタンである。概要遊技履歴２１１ｂは、パチスロ機１における遊技履歴のうちの一部の遊技履歴（概要遊技履歴）を表示する。本実施の形態では、概要遊技履歴として、例えば、パチスロ機１におけるボーナス回数、ＡＲＴ回数、及びゲーム数（遊技回数）を表示する。
【０１４９】
メニュー画面２１２は、タッチパネルユニット２０１に表示される表示画面のメニューであり、戻るボタン２１２ａと、記録ボタン２１２ｂと、説明ボタン２１２ｃと、配列配当ボタン２１２ｄと、リーチ目ボタン２１２ｅと、ＷＥＢサイトボタン２１２ｆと、音量ボタン２１２ｇとを表示する。戻るボタン２１２ａは、遊技者により操作されることで、トップ画面２１１を呼び出す操作ボタンである。また、記録ボタン２１２ｂ～音量ボタン２１２ｇは、遊技者により操作されることで対応する表示画面を呼び出す操作ボタンである。
【０１５０】
例えば、記録ボタン２１２ｂが遊技者により操作された場合、図３１に示すような遊技に関する情報（以下、単に「遊技情報」という）の記録に関する記録操作画面２１６が呼び出される。近年のパチスロ機では、機種ごとに遊技者を登録しておき、当該遊技者のこれまでの遊技履歴から、定められたミッションの達成状況などの様々な遊技情報を管理するサービスが広く行われている。記録ボタン２１２ｂにより呼び出される記録操作画面２１６は、このサービスに関する操作画面である。
【０１５１】
図３１に示すように、記録操作画面２１６には、記録開始ボタン２１６ａと、記録参照ボタン２１６ｂと、記録終了ボタン２１６ｃと、登録ボタン２１６ｄと、戻るボタン２１６ｅと、ＭＥＮＵボタン２１６ｆとが表示される。

【０１５２】
記録開始ボタン２１６ａは、遊技情報の記録を開始するための操作ボタンである。記録開始ボタン２１６ａが操作されると、パチスロ機１の識別情報と、サーバのＵＲＬ（Uniform Resource Locator）を表す二次元コード（例えば、ＱＲコード（登録商標））が表示される。この二次元コードを携帯電話などの携帯端末で読み込むことにより、携帯端末は、パチスロ機１とユーザとの組合せをサーバに登録することができる。
【０１５３】
記録参照ボタン２１６ｂは、遊技情報を参照するための操作ボタンである。記録参照ボタン２１６ｂが操作されると、記録済みの遊技情報を表す二次元コードが表示される。この二次元コードを読み込むことにより、携帯端末は、記録済みの遊技情報を直接又はサーバを介して表示することができる。なお、記録参照ボタン２１６ｂが操作されると、記録済みの遊技情報が画像表示装置２０１ａなどに表示されるようにしてもよい。
【０１５４】
記録終了ボタン２１６ｃは、遊技情報の記録を終了するための操作ボタンである。記録終了ボタン２１６ｃが操作されると、遊遊技情報の記録が終了し、記録された遊技情報を表す二次元コードが表示される。この二次元コードを読み込むことにより、携帯端末は、記録された遊技情報をサーバに登録することができる。
【０１５５】
登録ボタン２１６ｄは、ユーザをサービスに登録させるための操作ボタンである。登録ボタン２１６ｄが操作されると、サーバのＵＲＬを表す二次元コードが表示される。この二次元コードを読み込むことにより、携帯端末は、ユーザをサービスに登録するためのサイトにアクセスすることができる。戻るボタン２１６ｅ及びＭＥＮＵボタン２１６ｆは、メニュー画面２１１及びメニュー画面２１２をタッチパネルユニット２０１に表示させるための操作ボタンである。
【０１５６】
図３０において、説明ボタン２１２ｃが遊技者により操作された場合、パチスロ機１の説明画面（図示せず）が呼び出される。説明画面で説明する内容としては、例えば、設定値ごとのボーナス当籤確率やＡＲＴ当籤確率などのパチスロ機１の仕様に関する説明の他、パチスロ機１の演出に登場するキャラクタの紹介などが含まれる。
【０１５７】
また、配列配当ボタン２１２ｄが遊技者により操作された場合、パチスロ機１の配列配当画面（図示せず）が呼び出される。配列配当画面には、例えば、パチスロ機１において入賞と判定される図柄の組合せと入賞と判定された際の特典との対応関係（配当表）や、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒに描かれた図柄列（リール配列）などが表示される。
【０１５８】
また、リーチ目ボタン２１２ｅが遊技者により操作された場合、パチスロ機１のリーチ目画面（図示せず）が呼び出される。リーチ目画面には、パチスロ機１におけるリーチ目が表示される。なお、リーチ目は、有効ラインに沿って表示されることで、特別な特典が付与される図柄の組合せであり、本実施の形態のパチスロ機１では、図３８及び図３９に示すリーチ目リプの図柄の組合せが該当する。本実施の形態のパチスロ機１では、リーチ目リプの図柄の組合せが有効ラインに沿って表示された場合には、その後、遊技者にとって有利な状態（例えば、ボーナス状態、通常ＡＲＴ又はＣＴ（図３６参照））に移行することが確定していることになっている。
【０１５９】
また、ＷＥＢサイトボタン２１２ｆが遊技者により操作された場合、パチスロ機１のＷＥＢ紹介画面（図示せず）が呼び出される。ＷＥＢ紹介画面には、パチスロ機１の機種ごとに設けられた特設ＷＥＢサイトやパチスロ機１のメーカーのＷＥＢサイトなど任意のＷＥＢサイトのＵＲＬを示す二次元コード（例えば、ＱＲコード（登録商標））が表示される。遊技者は、携帯電話などでＷＥＢ紹介画面に表示される二次元コードを読み込むことで、対応するＷＥＢサイトにアクセスすることができる。

【０１６０】
　また、音量ボタン２１２ｇが遊技者により操作された場合、スピーカ９Ｌ，９Ｒから出力する音の音量を調整する音量調整画面（図示せず）が呼び出される。遊技者は、音量調整画面を介してパチスロ機１の演出音の音量を調整することができる。
【０１６１】
　ここで、タッチパネルユニット２０１は、演出を行う表示ユニット１００とは別体に設けられるため、表示ユニット１００とは別に制御することができ、遊技中（すなわち、表示ユニット１００で演出を実行中）であっても、タッチパネルユニット２０１の画像表示装置２０１ａの表示を切り替えることができる。遊技者にとってみると、例えば、表示ユニット１００における演出に登場するキャラクタを知りたいことがあり、このような場合に、説明ボタン２１２ｃを操作し説明画面を呼び出すことで、キャラクタ間の関係性などを遊技中に把握することができる。また、遊技者にとってみると、いわゆるレア役が当籤した場合のリール回転中にレア役を入賞させるために目安とすべき図柄の把握を望むことがあり、このような場合に、配列配当ボタン２１２ｄを操作し配列配当画面を呼び出すことで、リール配列を把握することができる。
【０１６２】
　遊技情報画面２１３，２１４，２１５は、パチスロ機１の遊技履歴のうちのトップ画面に表示する概要遊技履歴を含む詳細遊技履歴を表示する表示画面である。遊技情報画面２１３は、戻るボタン２１３ａと、ＭＥＮＵボタン２１３ｂと、前へボタン２１３ｃと、次へボタン２１３ｄと、遊技履歴２１３ｅとを表示する。戻るボタン２１３ａ及びＭＥＮＵボタン２１３ｂは、遊技者により操作されることで、それぞれトップ画面２１１及びメニュー画面２１２を呼び出す操作ボタンである。また、前へボタン２１３ｃ及び次へボタン２１３ｄは、遊技者により操作されることで、遊技情報画面を切り替える操作ボタンであり、前へボタン２１３ｃが操作されると、遊技情報画面２１３から遊技情報画面２１５に表示画面が切り替わり、また、次へボタン２１３ｄが操作されると、遊技情報画面２１３から遊技情報画面２１４に表示画面が切り替わる。また、遊技履歴２１３ｅは、パチスロ機１におけるボーナス回数、ＡＲＴ回数、及びゲーム数（遊技回数）を表示する。
【０１６３】
　遊技情報画面２１４は、戻るボタン２１４ａと、ＭＥＮＵボタン２１４ｂと、前へボタン２１４ｃと、次へボタン２１４ｄと、遊技履歴２１４ｅとを表示する。戻るボタン２１４ａ及びＭＥＮＵボタン２１４ｂは、遊技者により操作されることで、それぞれトップ画面２１１及びメニュー画面２１２を呼び出す操作ボタンである。また、前へボタン２１４ｃ及び次へボタン２１４ｄは、遊技者により操作されることで、所定の順序で遊技情報画面を切り替える操作ボタンである。また、遊技履歴２１４ｅは、パチスロ機１におけるＣＺ（チャンスゾーン）の突入回数及び成功回数を表示する。なお、後述するように本実施の形態では、ＣＺとしてＣＺ１，ＣＺ２，ＣＺ３を有するため、遊技履歴２１４ｅには、ＣＺ１～３のそれぞれの突入回数及び成功回数が表示される。
【０１６４】
　遊技情報画面２１５は、戻るボタン２１５ａと、ＭＥＮＵボタン２１５ｂと、前へボタン２１５ｃと、次へボタン２１５ｄと、遊技履歴２１５ｅとを表示する。戻るボタン２１５ａ及びＭＥＮＵボタン２１５ｂは、遊技者により操作されることで、それぞれトップ画面２１１及びメニュー画面２１２を呼び出す操作ボタンである。また、前へボタン２１５ｃ及び次へボタン２１５ｄは、遊技者により操作されることで、所定の順序で遊技情報画面を切り替える操作ボタンである。また、遊技履歴２１５ｅは、パチスロ機１におけるいわゆる小役の当籤回数及び当籤確率（分子が１の分数）を表示する。
【０１６５】
　なお、タッチパネルユニット２０１の画像表示装置２０１ａに表示される表示画面は、それぞれの表示画面に表示される操作ボタンに対するタップ操作に基づいて切り替えることとしてもよく、また、表示画面に対するスワイプ操作に基づいて切り替えることとしてもよい。

【０１６６】
［パチスロ機の電気的構成］
次に、パチスロ機１の電気的構成について、図３２を参照して説明する。図３２は、パチスロ機１の電気的構成を示すブロック図である。
【０１６７】
図３２に示すように、パチスロ機１は、キャビネット６１に配設された主制御基板７１と、下ドア６２ｂに配設された副制御基板７２とを有している。主制御基板７１には、リール中継端子板５１と、設定用鍵型スイッチ５２と、キャビネット側中継基板５３と、ドア中継端子板５４と、電源装置４４の電源基板４４ｂとが電気的に接続されている。
【０１６８】
リール中継端子板５１は、各リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒのリール本体の内側に配設されている。このリール中継端子板５１は、各リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒのストップボタン７Ｌ、７Ｃ、７Ｒに電気的に接続されており、主制御基板７１からストップボタン７Ｌ、７Ｃ、７Ｒに出力される信号を中継する。
【０１６９】
ステッピングモータ５１Ｌ、５１Ｃ、５１Ｒは、所定の開始条件の成立、すなわちスタートレバー６が遊技者により操作されたこと（開始操作）に基づき、各リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒを回転させることにより図柄を変動させる。ステッピングモータ５１Ｌ、５１Ｃ、５１Ｒは、図柄変動手段を構成する。設定用鍵型スイッチ５２は、パチスロ機１の設定を変更する際又はパチスロ機１の設定を確認する際に使用する。
【０１７０】
キャビネット側中継基板５３には、外部集中端子板５６と、ホッパー装置４３と、メダル補助収納庫スイッチ５７とが電気的に接続されている。このキャビネット側中継基板５３は、主制御基板７１から外部集中端子板５６、ホッパー装置４３、メダル補助収納庫スイッチ５７に出力される信号を中継する。つまり、外部集中端子板５６、ホッパー装置４３及びメダル補助収納庫スイッチ５７は、キャビネット側中継基板５３を介して主制御基板７１に接続されている。
【０１７１】
外部集中端子板５６は、キャビネット６１に取り付けられており、メダル投入信号、メダル払出信号、外部信号１～４及びセキュリティ信号などの信号をパチスロ機１の外部へ出力するために設けられている。
【０１７２】
メダル補助収納庫スイッチ５７は、図示しないメダル補助収納庫を貫通している。このメダル補助収納庫スイッチ５７は、メダル補助収納庫がメダルで満杯になっているか否かを検出する。
【０１７３】
電源装置４４の電源基板４４ｂには、電源スイッチ４４ａが接続されている。この電源スイッチ４４ａは、パチスロ機１に必要な電源を供給するときにＯＮにする。
【０１７４】
ドア中継端子板５４には、メダル投入口２２に繋がって下ドア６２ｂの裏側に配置されたメダルセレクタ（図示せず）に配置されたメダルセンサ４６、ドア開閉監視スイッチ６１、ＢＥＴスイッチ６２、精算スイッチ６３、スタートスイッチ６４、ストップスイッチ基板６５、遊技動作表示基板６６及び副中継基板６９が接続されている。
【０１７５】
つまり、フラグがＯＮであると判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、スタートコマンド受信時処理を終了する。役物停止フラグがＯＮでないと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、プロジェクタ機構Ｂ２に対してフォーカスの変更を要求し（Ｓ５０４）、スタートコマンド受信時処理を終了する。メダルセンサ４６、ドア開閉監視スイッチ６１、ＢＥＴスイッチ６２、精算スイッチ６３、スタートスイッチ６４、ストップスイッチ基板６５、遊技動作表示基板６６及び副中継基板６９は、ドア中継端子板

５４を介して主制御基板７１に接続されている。

【０１７６】

メダルセンサ４６は、メダルが図示しないセレクタ内を通過したことを検出して、その検出結果を主制御基板７１に出力する。ドア開閉監視スイッチ６１は、上ドア６２ａ及び下ドア６２ｂの開閉を報知するためのセキュリティ信号をパチスロ機１の外部へ出力する。

【０１７７】

ＢＥＴスイッチ６２は、ＭＡＸベットボタン１１及び１ベットボタンが遊技者により押されたことを検出して、その検出結果を主制御基板７１に出力する。メダルセンサ４６とＭＡＸベットボタン１１とは、遊技媒体の投入を検出する遊技媒体検出手段を構成する。

【０１７８】

精算スイッチ６３は、精算ボタン１３が遊技者により押されたことを検出して、その検出結果を主制御基板７１に出力する。スタートスイッチ６４は、スタートレバー６が遊技者により操作されたこと（開始操作）を検出して、その検出結果を主制御基板７１に出力する。

【０１７９】

ストップスイッチ基板６５は、回転しているリールを停止させるための回路と、停止可能なリールをＬＥＤなどにより表示するための回路を構成する基板である。このストップスイッチ基板６５には、３つのリール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒに対応するストップスイッチ１７Ｓが設けられている。ストップスイッチ１７Ｓは、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの回転を停止させるための停止操作、すなわち各ストップボタン７Ｌ、７Ｃ、７Ｒが遊技者により押されたことを検出する各ストップボタン７Ｌ、７Ｃ、７Ｒに対応するストップスイッチ１７Ｓは、停止操作検出手段を構成する。

【０１８０】

遊技動作表示基板６６は、メダルの投入を受け付けるとき、３つのリール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒが回動可能なとき及び再遊技を行うときに、投入されたメダルの枚数を７セグ表示器２８に表示させるための基板である。この遊技動作表示基板６６には、７セグ表示器２８とＬＥＤ７０が接続されている。ＬＥＤ７０は、例えば、遊技の開始を表示するマークや再遊技を行うマークなどを点灯させる。

【０１８１】

副中継基板６９は、副制御基板７２と主制御基板７１とを接続する配線を中継する。また、副中継基板６９は、副制御基板７２と副制御基板７２の周辺に配設された複数の基板とを接続する配線を中継する。すなわち、副中継基板６９には、副制御基板７２と、サウンドＩ／Ｏ基板８１と、ＬＥＤ基板８２と、２４ｈドア開閉監視ユニット７４と、タッチセンサ２０１ｂと、プロジェクタ機構Ｂ２とが電気的に接続されている。

【０１８２】

副制御基板７２は、ドア中継端子板５４と副中継基板６９を介して主制御基板７１に主制御基板７１から副制御基板７２に一方方向にシリアル通信で接続されている。また、副制御基板７２は、副中継基板６９を介して、サウンドＩ／Ｏ基板８１と、ＬＥＤ基板８２と、２４ｈドア開閉監視ユニット７４と、タッチセンサ２０１ｂと、プロジェクタ機構Ｂ２と、駆動モータＥ２５と、駆動モータＦ２１と、チャンスボタン３３の押下を検出する演出操作検出手段としてのチャンススイッチ３５と、フロント待機位置センサＥ１５ａと、フロント露出位置センサＥ１５ｂと、リール待機位置センサＦ１９とに電気的に接続されている。なお、駆動モータＥ２５及び駆動モータＦ２１は、２相励磁方式のステッピングモータで構成されている。

【０１８３】

サウンドＩ／Ｏ基板８１は、スピーカ９Ｌ、９Ｒへの音声の出力を行う。ＬＥＤ基板８２は、副制御回路１０１（図３４参照）の制御により実行される演出に応じて、ＬＥＤ群７５に含まれるＬＥＤを発光させて、点滅パターンを表示する。

【０１８４】

ＬＥＤ群７５は、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒのそれぞれに描かれた図柄列を照射するために配置され複数のフルカラーＬＥＤで構成されたリールバックランプ（図示せず）、装飾ＬＥＤ２３ａ、２３ｂ及びチャンスボタンＬＥＤ３４なども含む。

【０１８５】

２４ｈドア開閉監視ユニット７４は、下ドア６２ｂのフレームに下ドア６２ｂの開閉を検出するためのセンサ（図示せず）が取付られ、センサの状態に基づいて（例えば、センサがオン状態であれば閉、オフ状態であれば開）、下ドア６２ｂの開閉の履歴を保存する。

【０１８６】

また、２４ｈドア開閉監視ユニット７４は、下ドア６２ｂが開放されたときに、表示ユニット１００及び画像表示装置２０１ａにエラー表示を行うために下ドア６２ｂが開放された旨の信号を副制御基板７２（副制御回路１０１）に出力する。

【０１８７】

なお、パチスロ機１のドア開閉構造上、必ず下ドア６２ｂを開放しないと、上ドア６２ａを開放できないように、下ドア６２ｂが閉鎖された状態で上ドア６２ａをロックしているため、ドアの開閉を検出するセンサを取り付けていない。

【０１８８】

このように、２４ｈドア開閉監視ユニット７４、フロント待機位置センサＥ１５ａ、フロント露出位置センサＥ１５ｂ、及び、リール待機位置センサＦ１９は、パチスロ機１の副制御回路１０１でエラーにより検出し、ホッパー装置４３の異常を検出するセンサ（図示せず）及びメダルセンサ４６は、主制御回路９１によりエラーを検出するエラー検出手段を構成する。

【０１８９】

副制御基板７２には、ロムカートリッジ基板７６と、映像中継基板７７とが接続されている。ロムカートリッジ基板７６は、サブＣＰＵ１０２により実行される制御プログラムと、演出用の画像（映像）、音声、光（ＬＥＤ群７５）及び通信のデータを管理するための基板である。

【０１９０】

映像中継基板７７は、副制御基板７２からプロジェクタ機構Ｂ２及び画像表示装置２０１ａに送信される映像信号をプロジェクタ機構Ｂ２及び画像表示装置２０１ａの信号規格に合わせて変換して中継する基板である。

【０１９１】

＜主制御回路＞

次に、主制御基板７１により構成される主制御回路９１について、図３３を参照して説明する。図３３は、パチスロ機１の主制御回路９１の構成例を示すブロック図である。

【０１９２】

図３３に示すように、主制御部としての主制御回路９１は、主制御基板７１上に設置されたマイクロコンピュータ９２を主たる構成要素とし、遊技の進行を制御するものである。マイクロコンピュータ９２は、メインＣＰＵ９３、メインＲＯＭ９４及びメインＲＡＭ９５により構成される。

【０１９３】

メインＲＯＭ９４には、メインＣＰＵ９３により実行される制御プログラム、データテーブル、副制御回路１０１に対して各種制御指令（コマンド信号）を送信するためのデータ等が記憶されている。メインＲＡＭ９５には、制御プログラムの実行により決定された内部当籤役等の各種データを格納する格納領域が設けられる。

【０１９４】

メインＣＰＵ９３には、クロックパルス発生回路９６及び乱数発生器９８が接続されている。クロックパルス発生回路９６は、クロックパルスを発生する。メインＣＰＵ９３は、発生されたクロックパルスに基づいて、制御プログラムを実行する。乱数発生器９８は、予め定められた範囲の乱数（例えば、０～６５５３５）を発生する。

【０１９５】
メインＣＰＵ９３は、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒのそれぞれに設けられたリールインデックス（図示せず）を検出することで各リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒのステッピングモータ５１Ｌ、５１Ｃ、５１Ｒに対してパルスを出力した回数をカウントする。これにより、メインＣＰＵ９３は、各リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの回転角度（主に、リールが図柄何個分だけ回転したか）を管理する。
【０１９６】
なお、リールインデックスとは、リールが一回転したことを示す情報である。このリールインデックスは、例えば、発光部及び受光部を有するフォトセンサと、各リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの所定の位置に設けられ、各リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの回転により発光部と受光部との間に介在される検知片を備えたリール位置検出部（図示せず）により検出する。
【０１９７】
ここで、各リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの回転角度の管理について、具体的に説明する。ステッピングモータ５１Ｌ、５１Ｃ、５１Ｒに対して出力されたパルスの数は、メインＲＡＭ９５に設けられたパルスカウンタによって計数される。そして、図柄１つ分の回転に必要な所定回数（例えば１６回）のパルスの出力がパルスカウンタで計数される毎に、メインＲＡＭ９５に設けられた図柄カウンタが１ずつ加算される。図柄カウンタは、各リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒに応じて設けられている。図柄カウンタの値は、リール位置検出部（図示せず）によってリールインデックスが検出されると所定値（例えば、０）にクリアされる。
【０１９８】
つまり、本実施の形態では、図柄カウンタを管理することにより、リールインデックスが検出されてから図柄何個分の回転が行われたのかを管理するようになっている。したがって、各リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの各図柄の位置は、それぞれのリールインデックスが検出される位置を基準として検出される。
【０１９９】
本実施の形態では、基本的に滑り駒数の最大数を図柄４個分に定めている。したがって、左ストップボタン１７Ｌが押されたときに表示窓４の中段にある左リール３Ｌの図柄と、その４個先の図柄までの範囲内にある各図柄が、表示窓４の中段に停止可能な図柄となる。
【０２００】
＜副制御回路＞
次に、副制御基板７２により構成される副制御回路１０１について、図３４を参照して説明する。図３４は、パチスロ機１の副制御回路１０１の構成例を示すブロック図である。
【０２０１】
図３４に示すように、副制御部としての副制御回路１０１は、主制御回路９１と電気的に接続されており、主制御回路９１から送信されるコマンド信号に基づいて演出内容の決定や実行等の処理を行うとともに、プロジェクタ機構Ｂ２、ＬＥＤ群７５、スピーカ９Ｌ、９Ｒ等の周辺装置の制御を行うものである。副制御回路１０１は、基本的に、サブＣＰＵ１０２、サブＲＡＭ１０３、レンダリングプロセッサ１０４、フレームバッファとしても機能するＶＲＡＭ１０５及びドライバ１０６を含んで構成されている。
【０２０２】
サブＣＰＵ１０２は、主制御回路９１から送信されたコマンド信号に応じて、ロムカートリッジ基板７６に記憶されている制御プログラムに従い、映像、音及び光の出力の制御を行う。ロムカートリッジ基板７６は、基本的に、プログラム記憶領域とデータ記憶領域によって構成される。
【０２０３】
プログラム記憶領域には、サブＣＰＵ１０２が実行する制御プログラムが記憶される。例えば、制御プログラムには、主制御回路９１との通信を制御するための主基板通信タス

ク（図示せず）や、演出用乱数値を抽出し、演出内容（演出データ）の決定及び登録を行うための主基板通信タスクから実行される演出内容決定処理（図１０７参照）が含まれる。なお、演出内容決定処理を実行するサブＣＰＵ１０２は、演出決定手段及び演出実行手段を構成する。

【０２０４】

また、制御プログラムには、演出内容決定処理で決定された演出内容に基づいて可動役物としてのフロントスクリーン機構Ｅ１とリールスクリーン機構Ｆ１との位置を制御する役物制御タスク、演出内容決定処理で決定された演出内容に基づいて表示ユニット１００（図２参照）及びタッチパネルユニット２０１による映像の表示を主として制御するメインタスク、ＬＥＤ群７５等の光源による光の出力を制御するＬＥＤ制御タスク、スピーカ９Ｌ、９Ｒによる音の出力を制御する音声制御タスク等が含まれる。

【０２０５】

データ記憶領域は、各種データテーブルを記憶する記憶領域、各演出内容を構成する演出データを記憶する記憶領域、映像の作成に関するアニメーションデータを記憶する記憶領域が含まれている。また、ＢＧＭや効果音に関するサウンドデータを記憶する記憶領域、光の点消灯のパターンに関するンプデータ、可動役物の動作に関する役物データ（図７９参照）を記憶する記憶領域等が含まれている。

【０２０６】

サブＲＡＭ１０３は、演出内容決定処理（図１０７参照）で決定された演出内容や演出データを登録する格納領域や、主制御回路９１から送信される内部当籤役等の各種データを格納する格納領域やメインＣＰＵ９３から送信される遊技状態、内部当籤役等、及び、遊技情報画面２１３，２１４，２１５で表示される遊技情報を格納するバックアップ格納領域が設けられている。

【０２０７】

すなわち、タッチパネルユニット２０１の画像表示装置２０１ａで表示する遊技情報画面２１３，２１４，２１５で表示される遊技情報は、パチスロ機１の電源がオフ状態であってもバックアップ電源（図示せず）により格納された遊技情報が維持される。

【０２０８】

サブＣＰＵ１０２、レンダリングプロセッサ１０４、ＶＲＡＭ（フレームバッファを含む）１０５及びドライバ１０６は、演出内容により指定されたアニメーションデータに従って映像を作成し、作成した映像を表示ユニット１００又は画像表示装置２０１ａに表示させる。

【０２０９】

また、サブＣＰＵ１０２は、演出内容により指定されたサウンドデータに従ってＢＧＭなどの音をスピーカ９Ｌ、９Ｒにより出力させる。また、サブＣＰＵ１０２は、演出内容により指定されたランプデータに従ってＬＥＤ群７５の点灯及び消灯を制御する。

【０２１０】

また、サブＣＰＵ１０２は、演出内容により指定された役物データに従ってフロントスクリーン機構Ｅ１とリールスクリーン機構Ｆ１の位置を駆動モータＥ２５、及び、駆動モータＦ２１により制御する。

【０２１１】

［パチスロ機の遊技状態の遷移フロー］

次に、図３５及び図３６を参照しながら、本実施の形態のパチスロ機１の主制御基板７１（メインＣＰＵ９３）により制御される遊技状態及びその遷移フローについて説明する。

【０２１２】

＜基本的な遊技状態の遷移フロー＞

本実施の形態では、主制御基板７１は、ボーナスの当籤／作動の有無、リプレイに係る内部当籤役の種別、及びその当籤確率に基づいて遊技状態を管理する。図３５に示すように、主制御基板７１は、ボーナス（Ｆ＿ＢＢ１，２）の当籤／作動の有無に基づいて、ボ

ーナス非当籤状態、フラグ間状態及びボーナス状態を区別する。具体的には、ボーナス非当籤状態は、ボーナスに非当籤、かつ、ボーナスが作動していない状態であり、フラグ間状態は、ボーナス当籤、かつ、ボーナスが作動していない状態であり、ボーナス状態は、ボーナスが作動している状態である。

【０２１３】

なお、ボーナスの当籤の有無は、メインＲＡＭ９５に設けられる内部当籤役格納領域（図示せず）に格納されるデータに基づいて管理され、ボーナスの作動の有無は、メインＲＡＭ９５に設けられる遊技状態フラグ格納領域（図示せず）に格納されるデータに基づいて管理される。ここで、本実施の形態のパチスロ機１では、ボーナスに係る役が内部当籤役として決定されると、ボーナスが作動するまで複数回の遊技にわたりボーナスに係る役が内部当籤役として持ち越される。フラグ間状態は、ボーナス役が内部当籤役として持ち越されている状態である。

【０２１４】

また、主制御基板７１は、リプレイに係る内部当籤役の種別及びその当籤確率が互いに異なる、ＲＴ０遊技状態～ＲＴ５遊技状態の６種類の状態を設ける。なお、ＲＴ０遊技状態、ＲＴ２遊技状態及びＲＴ５遊技状態は、リプレイに係る役が内部当籤役として決定される確率が低確率となる遊技状態であり、ＲＴ１遊技状態はリプレイに係る役が内部当籤役として決定される確率が中程度の中確率となる遊技状態である。また、ＲＴ３遊技状態及びＲＴ４遊技状態は、リプレイに係る役が内部当籤役として決定される確率が高確率となる遊技状態である。

【０２１５】

これらＲＴ０遊技状態～ＲＴ５遊技状態は、メインＲＡＭ９５に設けられる遊技状態フラグ格納領域（図示せず）に格納されるデータに基づいて管理される。具体的には、パチスロ機１では、ＲＴ１遊技状態フラグ～ＲＴ５遊技状態フラグの５つのフラグを有し、これらフラグのオン／オフをメインＲＡＭ９５で管理することでＲＴ遊技状態を管理する。

より具体的には、主制御基板７１は、オンであるＲＴ遊技状態フラグに応じたＲＴ遊技状態を現在のＲＴ遊技状態として特定する。なお、全てのＲＴ遊技状態フラグがオフである場合には、主制御基板７１は、現在のＲＴ遊技状態がＲＴ１遊技状態であると特定する。

【０２１６】

図３５に示すように、主制御基板７１は、（１）ボーナス非当籤状態においてボーナスに係る役（Ｆ＿ＢＢ１，２）が内部当籤役として決定されると、ボーナス非当籤状態からフラグ間状態に遊技状態を移行させる。そして、主制御基板７１は、（２）フラグ間状態においてボーナスに係る役が入賞すると、フラグ間状態からボーナス状態に遊技状態を移行させる。

【０２１７】

また、主制御基板７１は、（３）ボーナス状態において規定枚数（２１６枚）を超えるメダルが払い出されると、ボーナス状態を終了し、ボーナス状態からＲＴ１遊技状態に遊技状態を移行させる。このＲＴ１遊技状態では、主制御基板７１は、（４）２０ゲームが経過すると、ＲＴ１遊技状態からＲＴ０遊技状態に遊技状態を移行させ、２０ゲームが経過する前に（５）ベルこぼし目が表示されると、ＲＴ１遊技状態からＲＴ２遊技状態に遊技状態を移行させる。また、ＲＴ０遊技状態では、主制御基板７１は、（５）ベルこぼし目が表示されると、ＲＴ０遊技状態からＲＴ２遊技状態に遊技状態を移行させる。

【０２１８】

また、主制御基板７１は、（６）ＲＴ２遊技状態においてＲＴ３移行リプが表示されると、ＲＴ２遊技状態からＲＴ３遊技状態に遊技状態を移行させ、（７）ＲＴ３遊技状態においてＲＴ４移行リプが表示されると、ＲＴ３遊技状態からＲＴ４遊技状態に遊技状態を移行させる。また、主制御基板７１は、（８）ＲＴ３遊技状態においてベルこぼし目又はＲＴ２移行リプが表示されると、ＲＴ３遊技状態からＲＴ２遊技状態に遊技状態を移行させ、同様に、ＲＴ４遊技状態においてベルこぼし目又はＲＴ２移行リプが表示されると、

ＲＴ４遊技状態からＲＴ２遊技状態に遊技状態を移行させる。

【０２１９】

ここで、ベルこぼし目は、後述する押し順ベル（Ｆ＿３択ベル＿１ｓｔ、Ｆ＿３択ベル＿２ｎｄ、Ｆ＿３択ベル＿３ｒｄ）が内部当籤役として決定された場合に、押し順ベルの種別ごとに定められた押し順に不正解のときに表示される図柄の組合せである。また、ＲＴ２移行リプは、後述する維持リプ（Ｆ＿維持リプ＿１ｓｔ、Ｆ＿維持リプ＿２ｎｄ、Ｆ＿維持リプ＿３ｒｄ）が内部当籤役として決定された場合に、維持リプの種別ごとに定められた押し順に不正解のときに表示される図柄の組合せである。また、ＲＴ３移行リプは、後述するＲＴ３リプ（Ｆ＿ＲＴ３リプ＿１ｓｔ、Ｆ＿ＲＴ３リプ＿２１３、Ｆ＿ＲＴ３リプ＿２３１、Ｆ＿ＲＴ３リプ＿３ｒｄ）が内部当籤役として決定された場合に、ＲＴ３リプの種別ごとに定められた押し順に正解のときに表示される図柄の組合せである。また、ＲＴ４移行リプは、後述するＲＴ４リプ（Ｆ＿ＲＴ４リプ＿１２３、Ｆ＿ＲＴ４リプ＿１３２、Ｆ＿ＲＴ４リプ＿２ｎｄ、Ｆ＿ＲＴ４リプ＿３ｒｄ）が内部当籤役として決定された場合に、ＲＴ４リプの種別ごとに定められた押し順に正解のときに表示される図柄の組合せである。

【０２２０】

＜報知の有無に関する遊技状態の遷移フロー＞

以上のようにパチスロ機１は、ボーナスの当籤／作動の有無、リプレイに係る内部当籤役の種別、及びその当籤確率に基づいて遊技状態を管理する一方で、遊技者にとって有利な停止操作を報知するか否かなどに基づいて遊技状態を管理する。図３６は報知の有無に関する遊技状態の遷移フローを示す図である。

【０２２１】

図３６に示すように、パチスロ機１の主制御基板７１は、報知の有無に基づいて一般遊技状態とＡＲＴ遊技状態とを区別する。一般遊技状態は、基本的には、遊技者にとって有利な停止操作の内容を報知しない遊技状態（非ＡＲＴ）であり、遊技者にとって不利な遊技状態である。反対に、ＡＲＴ遊技状態は、遊技者にとって有利な停止操作を報知する遊技状態であり、遊技者にとって有利な遊技状態である。本実施の形態のパチスロ機１では、遊技者は、一般遊技状態から（状況に応じてボーナス状態を挟みながら）、遊技者にとって有利なＡＲＴ遊技状態に移行するように遊技を行っていくことになる。

【０２２２】

一般遊技状態は、ＲＴ０～ＲＴ４遊技状態のうちＡＲＴに非当籤の遊技状態である。図３６に示すように、一般遊技状態は、通常遊技状態及びＣＺ（チャンスゾーン）により構成される。通常遊技状態及びＣＺは、移行先の遊技状態がそれぞれ異なる遊技状態であり、本実施の形態のパチスロ機１では、通常遊技状態からＣＺに移行し、ＣＺからＡＲＴ遊技状態に移行することで、遊技が行われる。

【０２２３】

通常遊技状態は、パチスロ機１において最も不利な遊技状態であり、図３６に示すように、通常遊技状態からはＣＺに移行する可能性がある。具体的には、通常遊技状態ではＣＺへの移行抽籤を行っており、（Ａ）この移行抽籤に当籤すると、主制御基板７１は、通常遊技状態からＣＺに遊技状態を移行させる。

【０２２４】

ＣＺは、ＡＲＴ遊技状態に移行することについての期待度が高い遊技状態（チャンスゾーン）であり、図３６に示すように、ＣＺからは通常遊技状態又はＡＲＴ遊技状態に移行する可能性がある。具体的には、ＣＺではＡＲＴへの移行抽籤を行っており、（Ｂ）この移行抽籤に非当籤すると、主制御基板７１は、ＣＺから通常遊技状態に遊技状態を移行させ、（Ｃ）この移行抽籤に当籤すると、主制御基板７１は、ＣＺからＡＲＴ準備中を経由してＡＲＴ遊技状態（通常ＡＲＴ又はＣＴ）に遊技状態を移行させる。

【０２２５】

ここで、パチスロ機１において、ＡＲＴ遊技状態は、基本的にはＲＴ４遊技状態のうちＡＲＴに当籤中の遊技状態であり、ＡＲＴ当籤後にＲＴ遊技状態がＲＴ４遊技状態まで移

行すると開始する。図３５に示すように、ＲＴ４遊技状態は、ＲＴ０～ＲＴ２遊技状態からＲＴ３遊技状態を経由して移行することになるため、ＡＲＴ当籤後であってもすぐにＡＲＴ遊技状態が開始されるわけではない。そこで、パチスロ機１では、ＡＲＴ当籤後のＲＴ４遊技状態に移行するまでの間をＡＲＴ準備中とし、このＡＲＴ準備中においてＲＴ４遊技状態に移行するために必要な停止操作を報知する。

【０２２６】

続いて、ＡＲＴ遊技状態は、基本的にはＲＴ４遊技状態のうちＡＲＴに当籤中の遊技状態である。図３６に示すように、ＡＲＴ遊技状態は、通常ＡＲＴ及びＣＴにより構成される。通常ＡＲＴ及びＣＴは、それぞれ遊技性が異なる遊技状態であり、通常ＡＲＴは、所定ゲーム数の間、遊技者にとって有利な停止操作（例えば、払い出されるメダルの枚数が多い図柄の組合せを表示させるための停止操作や、ＲＴ４遊技状態を維持するために必要な停止操作）を報知する遊技状態であり、ＣＴは、遊技者にとって有利な停止操作を報知するとともに、通常ＡＲＴの継続期間を上乗せする上乗せチャンスゾーンとして機能する遊技状態である。なお、ＣＴ中は、通常ＡＲＴの継続期間を消化せずに遊技が行われる。

【０２２７】

図３６に示すように、通常ＡＲＴからはＣＴ又は一般遊技状態に移行する可能性がある。具体的には、通常ＡＲＴではＣＴへの移行抽籤を行っており、（Ｄ）この移行抽籤に当籤すると、主制御基板７１は、通常ＡＲＴからＣＴに遊技状態を移行させる。また、通常ＡＲＴは、継続期間が管理されており、（Ｅ）この継続期間が終了すると、主制御基板７１は、通常ＡＲＴから一般遊技状態（通常遊技状態又はＣＺ）に遊技状態を移行させる。

なお、通常ＡＲＴの継続期間の管理方法は任意であるが、本実施の形態のパチスロ機１では、ゲーム数により継続期間を管理する。もちろん、ゲーム数ではなく、通常ＡＲＴ中に払い出されるメダルの枚数や差枚数により継続期間を管理することとしてもよく、また、通常ＡＲＴ中にメダルの払い出しに影響を与える報知を行った回数（ナビ回数）により継続期間を管理することとしてもよい。

【０２２８】

図３６に示すように、ＣＴからは通常ＡＲＴに移行する可能性がある。具体的には、ＣＴは、継続期間が管理されており、（Ｆ）この継続期間が終了すると、主制御基板７１は、ＣＴから通常ＡＲＴに遊技状態を移行させる。本実施の形態のパチスロ機１では、ＣＴは、１セット８ゲームの継続期間により管理されるが、詳しくは後述する（図６７参照）。

【０２２９】

また、図３６に示すように、一般遊技状態（通常遊技状態又はＣＺ）及びＡＲＴ遊技状態（通常ＡＲＴ又はＣＴ）からは、ボーナス状態に移行する可能性がある。具体的には、図３５に示すように、（２）一般遊技状態及びＡＲＴ遊技状態においてボーナスに係る役が入賞すると、主制御基板７１は、一般遊技状態又はＡＲＴ遊技状態からボーナス状態に遊技状態を移行させる。

【０２３０】

ボーナス状態では、ＡＲＴへの移行抽籤を行っており、（Ｇ）この移行抽籤に非当籤すると、主制御基板７１は、ボーナス状態から一般遊技状態（通常遊技状態又はＣＺ）に遊技状態を移行する（ただし、ＡＲＴ遊技状態（通常ＡＲＴ又はＣＴ）からボーナス状態に移行していた場合には、移行抽籤に非当籤しても、主制御基板７１は、ボーナス状態からＡＲＴ遊技状態（通常ＡＲＴ又はＣＴ）に遊技状態を移行する）。また、（Ｈ）ボーナス状態中の移行抽籤に当籤すると、主制御基板７１は、ボーナス状態からＡＲＴ遊技状態（通常ＡＲＴ又はＣＴ）に遊技状態を移行する。なお、上述のように、ボーナス状態が終了した場合には、ＲＴ１遊技状態に移行するため、ボーナス状態からＡＲＴ遊技状態に遊技状態を移行する場合には、主制御基板７１は、ＡＲＴ準備中を経由してＡＲＴ遊技状態に遊技状態を移行する。

【０２３１】

［主制御側の各種のデータテーブル］

次に、図３７～図７９を参照して、メインＲＯＭ９４に記憶されている各種データテーブルの構成について説明する。

【０２３２】

＜図柄配置テーブル＞

図３７に示す図柄配置テーブルは、左リール３Ｌ、中リール３Ｃ及び右リール３Ｒの各々の表面に配されている図柄の配列をデータによって表している。図柄配置テーブルは、２０個の図柄位置「０」～「１９」と、これらの図柄位置の各々に対応する図柄との対応関係を規定する。

【０２３３】

図柄位置「０」～「１９」は、左リール３Ｌ、中リール３Ｃ及び右リール３Ｒの各々において回転方向に沿って配されている図柄の位置を示す。図柄位置「０」～「１９」に対応する図柄は、図柄カウンタの値を用いて図柄配置テーブルを参照することによって特定することができる。

【０２３４】

図柄の種類としては、「白７」、「青７」、「チリ上１」、「チリ上２」、「チリ下」、「リプレイ」、「帽子」、「サボテン１」、「サボテン２」及び「サボテン３」を含んでいる。

【０２３５】

図３７に示す図柄配置テーブルは、リールインデックスが検出されるときに表示窓４の中段に位置する図柄（表示窓４の中段を通過中の図柄）を図柄位置「０」に割り当てるとともに、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの回転方向に移動する順に、２０個の図柄の各々に対して図柄位置「０」～「１９」を割り当てた対応関係を規定する。

【０２３６】

このように、表示窓４の中段を基準にすることで、表示窓４の中段に位置する図柄の種別を、３つのリール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒごとに特定することができる。

【０２３７】

＜図柄コード表＞

また、図３７に示すように、各リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒに配された各図柄は、図柄コード表によって特定され、１バイト（８ビット）のデータによって区別される。図３７に示す図柄コード表は、３つのリール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの表面に配された図柄を特定するためのコードを表している。

【０２３８】

本実施の形態によるパチスロ機１で用いる図柄は、上述のように「白７」、「青７」、「チリ上１」、「チリ上２」、「チリ下」、「リプレイ」、「帽子」、「サボテン１」、「サボテン２」及び「サボテン３」の１０種類である。

【０２３９】

図柄コード表では、「白７」図柄（図柄コード１）に対して、データとして「００００００００１」が割り当てられている。「青７」図柄（図柄コード２）に対しては、データとして「００００００１０」が割り当てられている。「チリ上１」図柄（図柄コード３）に対しては、データとして「００００００１１」が割り当てられている。

【０２４０】

同様に、「チリ上２」、「チリ下」、「リプレイ」、「帽子」、「サボテン１」、「サボテン２」及び「サボテン３」の各図柄（図柄コード４～１０）に対しても、データとして「００００００１００」から「００００１０１０」が割り当てられている。

【０２４１】

＜図柄組合せテーブル＞

次に、図３８～図４１を参照して、図柄組合せテーブルについて説明する。図柄組合せテーブルは、特典の種類に応じて予め定められた図柄の組合せ（コンビネーション）と、当該図柄の組合せが表示された際にメインＲＡＭ９５に格納するデータと、当該図柄の組合せが表示された際の特典（メダルの払出枚数）との対応関係を規定する。

【０２４２】
本実施の形態では、有効ラインに沿って表示される図柄の組合せが、図柄組合せテーブルに規定された図柄の組合せ（コンビネーション）と一致する場合に入賞と判定される。そして、入賞と判定されると、メダルの払い出し、再遊技（リプレイ）の作動、ボーナスゲーム（役物連続差動装置）の作動といった特典が遊技者に与えられる。なお、有効ラインに沿って表示された図柄の組合せが、図柄組合せテーブルに規定されている図柄の組合せのいずれとも一致しない場合には、いわゆる「はずれ」となる。すなわち、本実施の形態では、「はずれ」に対応する図柄の組合せを図柄組合せテーブルに規定しないことにより、「はずれ」の図柄の組合せを規定する。なお、本発明はこれに限定されず、図柄組合せテーブルに、「はずれ」の項目を設けて、直接「はずれ」を規定してもよい。

【０２４３】
図柄組合せテーブル中のデータ欄は、有効ラインに沿って表示された図柄の組合せを識別するための情報が規定される。具体的には、データ欄には、対応する図柄の組合せのデータが格納される「格納領域」と、当該格納領域に格納される「データ（１バイトのデータ中の図柄の組合せに応じたビットを指定するためのデータ）」が規定される。本実施の形態では、１バイトの格納領域を２２個用いることで、それぞれの図柄の組合せを判別する。例えば、図３８に示す「Ｃ＿ＢＢ１」は、格納領域０のビット１に１が格納されることで判別される。

【０２４４】
図柄組合せテーブルに規定する、コンビネーションは、各リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒが停止した場合に、有効ラインに沿って表示される各リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの図柄組合せを意味する。それぞれのコンビネーションには、当該コンビネーションの役割や当該コンビネーションを構成する図柄の種別に応じたコンビネーション名が規定されている。

【０２４５】
また、図柄組合せテーブルに規定する、払出枚数は、対応する図柄の組合せ（コンビネーション）が表示された際に払い出されるメダルの枚数を規定する。例えば、図４０を参照すると、コンビネーション名「Ｃ＿９枚Ａ＿０１」が表示された場合には、９枚のメダルが払い出されることになる。

【０２４６】
また、図柄組合せテーブル中の内容欄は、それぞれの図柄の組合せの役割や、それぞれの図柄の組合せの特徴を示す。図３８を参照して、例えば、コンビネーション名「Ｃ＿ＢＢ１」「Ｃ＿ＢＢ２」は、ＢＢに係る図柄の組合せであり、有効ラインに沿って表示されると、遊技状態がボーナス状態に移行する（図３５参照）。

【０２４７】
また、コンビネーション名「Ｒ＿ＲＴ移行目Ａ＿０１」～「Ｒ＿ＲＴ移行目Ｂ＿０２」は、ベルこぼし目である。有効ラインに沿ってベルこぼし目が表示されると、ＲＴ遊技状態がＲＴ２遊技状態に移行する（図３５参照）。

【０２４８】
また、コンビネーション名「Ｃ＿維持リプＡ＿０１」～「Ｃ＿維持リプＧ＿０１」は、リプレイである。リプレイは、表示窓４に表示されるボトムライン、トップライン又はクロスダウンラインの３つのラインのいずれかに「リプレイ－リプレイ－リプレイ」が表示される図柄の組合せである。有効ラインに沿ってリプレイが表示されると、再遊技の作動が行われる。

【０２４９】
また、コンビネーション名「Ｃ＿ＲＴ２リプＡ＿０１」、「Ｃ＿ＲＴ２リプＡ＿０２」は、ＲＴ２移行リプである。ＲＴ２移行リプは、表示窓４に表示されるクロスアップラインに「リプレイ－リプレイ－リプレイ」が表示される図柄の組合せである。有効ラインに沿ってＲＴ２移行リプが表示されると、再遊技の作動が行われるとともに、ＲＴ遊技状態がＲＴ２遊技状態に移行する（図３５参照）。

【０２５０】

また、コンビネーション名「Ｃ＿ＲＴ３リプ＿０１」は、ＲＴ３移行リプである。ＲＴ３移行リプは、表示窓４に表示されるセンターライン（有効ライン）に「リプレイ－リプレイ－リプレイ」が表示される図柄の組合せである。有効ラインに沿ってＲＴ３移行リプが表示されると、再遊技の作動が行われるとともに、ＲＴ遊技状態がＲＴ３遊技状態に移行する（図３５参照）。

【０２５１】

また、コンビネーション名「Ｃ＿ＲＴ４リプＡ＿０１」～「Ｃ＿ＲＴ４リプＤ＿０２」は、ＲＴ４移行リプである。有効ラインに沿ってＲＴ４移行リプが表示されると、再遊技の作動が行われるとともに、ＲＴ遊技状態がＲＴ４遊技状態に移行する（図３５参照）。

【０２５２】

また、コンビネーション名「Ｃ＿チリリプＡ＿０１」～「Ｃ＿１確チリリプＤ＿０１」は、チリリプである。チリリプは、表示窓４にチリ図柄が表示される図柄の組合せである。ここで、図３７に示すように、本実施の形態では、各リール上に図柄「チリ上１」と図柄「チリ下」とを連続して配置している。チリ図柄とは、図柄「チリ上１」と図柄「チリ下」とを一つの図柄として捉えた場合の名称である。有効ラインに沿ってチリリプが表示されると、再遊技の作動が行われる。

【０２５３】

なお、チリリプのうち、コンビネーション名「Ｃ＿チリリプＡ＿０１」は、表示窓４に表示されるリール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒのうちの一つのリールにのみチリ図柄が表示される図柄の組合せであり、以下では「単チリリプ」と呼ぶことがある。また、チリリプのうち、コンビネーション名「Ｃ＿チリリプＢ＿０１」「Ｃ＿チリリプＣ＿０１」は、表示窓４に表示されるリール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒのうちの二つのリールにチリ図柄が表示される図柄の組合せであり、以下では「２連チリリプ」と呼ぶことがある。また、チリリプのうち、コンビネーション名「Ｃ＿チリリプＤ＿０１」～「Ｃ＿１確チリリプＤ＿０１」は、表示窓４に表示されるリール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの全てにチリ図柄が表示される図柄の組合せ（又は当該図柄の組合せを表示させるための停止操作に失敗した際に（いわゆる、目押ミス時）に表示される図柄の組合せ）であり、以下では「３連チリリプ」と呼ぶことがある。

【０２５４】

また、コンビネーション名「Ｃ＿リーチ目リプＡ＿０１」～「Ｃ＿リーチ目リプＰ＿０２」は、リーチ目リプである。リーチ目リプは、いわゆるリーチ目であり、表示窓４に特別な図柄の組合せが表示される図柄の組合せである。例えば、コンビネーション名「Ｃ＿リーチ目リプＡ＿０１」は、トップラインに沿って「白７－白７－白７」が表示される図柄の組合せである。有効ラインに沿ってリーチ目リプが表示されると、再遊技の作動が行われる。

【０２５５】

また、コンビネーション名「Ｃ＿ＲＢ役Ａ＿０１」～「Ｃ＿ＲＢ役Ｇ＿０２」は、ＢＢ中９枚出目である。有効ラインに沿ってＢＢ中９枚出目が表示されると、９枚のメダルが払い出される。なお、ＢＢ中９枚出目のうち、コンビネーション名「Ｃ＿ＲＢ役Ｃ＿０１」、「Ｃ＿ＲＢ役Ｃ＿０２」を除く図柄の組合せは、表示窓４に表示される５本のラインのいずれかに７図柄（図柄「白７」又は図柄「青７」）が３つ並んで表示される図柄の組合せ（又は当該図柄の組合せを表示させるための停止操作に失敗した際に表示される図柄の組合せ）であり、以下では「ＢＢ中７揃い」と呼ぶことがある。一方、コンビネーション名「Ｃ＿ＲＢ役Ｃ＿０１」、「Ｃ＿ＲＢ役Ｃ＿０２」は、５本のラインのいずれかに７図柄が２つ並んで表示される図柄の組合せであり、以下では「ＢＢ中７煽り」と呼ぶことがある。

【０２５６】

また、コンビネーション名「Ｃ＿９枚Ａ＿０１」～「Ｃ＿９枚Ｈ＿０４」は、ベルである。ベルは、表示窓４に表示される５本のラインのいずれかに「帽子－帽子－帽子」が表示される図柄の組合せである。有効ラインに沿ってベルが表示されると、９枚のメダルが払い出される。

【０２５７】
　また、コンビネーション名「Ｃ＿１ｓｔ＿Ａ＿０１」～「Ｃ＿２ｎｄ＿Ｂ＿０４」は、１枚出目である。有効ラインに沿って１枚出目が表示されると、１枚のメダルが払い出される。また、コンビネーション名「Ｃ＿ＳＰ１＿０１」「Ｃ＿ＳＰ２＿０１」は、確定出目である。有効ラインに沿って確定出目が表示されると、１枚のメダルが払い出される。
【０２５８】
　また、コンビネーション名「Ｃ＿３枚Ａ＿０１」～「Ｃ＿３枚Ｆ＿０１」は、サボテンである。有効ラインに沿ってサボテンが表示されると、３枚のメダルが払い出される。また、コンビネーション名「Ｃ＿弱２枚Ａ＿０１」～「Ｃ＿弱２枚Ｂ＿０３」は、弱チェリーであり、コンビネーション名「Ｃ＿強２枚Ａ＿０１」～「Ｃ＿強２枚Ｃ＿０９」は、強チェリーである。有効ラインに沿って弱チェリー又は強チェリーが表示されると、２枚のメダルが払い出される。
【０２５９】
　＜内部抽籤テーブル＞
　続いて、図４２及び図４３を参照して、内部当籤役を決定する際に参照される内部抽籤テーブルについて説明する。内部抽籤テーブルは、遊技状態ごとに設けられ、それぞれの役に対応する抽籤値の情報を規定する。図４２は、ＲＴ０遊技状態～ＲＴ４遊技状態のそれぞれにおいて参照される内部抽籤テーブルであり、図４３は、ＲＴ５遊技状態又はボーナス状態において参照される内部抽籤テーブルである。
【０２６０】
　本実施の形態では、予め定められた数値の範囲「０～６５５３５」から抽出される抽籤用乱数値を、各役に応じた抽籤値で順次減算し、減算の結果が負となったか否か（いわゆる「桁かり」が生じたか否か）の判定を行うことによって内部的な抽籤が行われる。
【０２６１】
　したがって、抽籤値として規定されている数値が大きいほど、これが割り当てられた役が内部当籤役として決定される確率が高い。すなわち、各番号の当籤確率は、「各番号に対応する抽籤値／抽出される可能性のある全ての乱数値の個数（６５５３６）」によって表すことができる。
【０２６２】
　内部抽籤テーブルは、基本的には、ＲＴ遊技状態の種別に応じて内部当籤役として決定されるリプレイに係る役の種別及び当籤確率が変化する。図４２に示すＲＴ０遊技状態～ＲＴ４遊技状態の内部抽籤テーブルを比較すると、それぞれの遊技状態において内部当籤役として決定されるリプレイに係る役の種別及び当籤確率が異なることが分かる。最も特徴的な点として、本実施の形態のパチスロ機１では、「Ｆ＿チリリプ（Ｎｏ．２５）」～「Ｆ＿リーチ目リプＤ（Ｎｏ．３１）」は、ＲＴ０遊技状態～ＲＴ３遊技状態では内部当籤役として決定されることなく、ＲＴ４遊技状態でのみ内部当籤役として決定される。パチスロ機１では、ＲＴ４遊技状態中に、「Ｆ＿チリリプ（Ｎｏ．２５）」～「Ｆ＿リーチ目リプＤ（Ｎｏ．３１）」が内部当籤役として決定された場合には、特有の制御（後述のフラグ変換）を行うが、この特有の制御については後述する。
【０２６３】
　なお、ＲＴ０遊技状態～ＲＴ３遊技状態であっても、「Ｆ＿リーチ目リプＡ～Ｄ」については「Ｆ＿ＢＢ１，２」とともに内部当籤役として決定されることはあるものの（Ｎｏ．３～６、Ｎｏ．１５～１８参照）、「Ｆ＿リーチ目リプＡ～Ｄ」が単独で内部当籤役として決定されることはない。そのため、ＲＴ０遊技状態～ＲＴ３遊技状態中に「Ｆ＿リーチ目リプＡ～Ｄ」が内部当籤役として決定された場合（遊技者からすると「Ｆ＿リーチ目リプＡ～Ｄ」に応じた図柄の組合せが表示された場合）、ボーナスに係る役（Ｆ＿ＢＢ１，２）が同時に内部当籤役として決定されていることになる。
【０２６４】
　また、フラグ間状態であるＲＴ５遊技状態は、上述のようにボーナスに係る役を内部当籤役として持ち越す。そのため、図４３に示すＲＴ５遊技状態の内部抽籤テーブルでは、

持ち越しているボーナスに係る役が必ず内部当籤役として決定されるようになっている。

【０２６５】

＜内部当籤役と図柄組合せの比較表＞

図４４～図４９は、それぞれの役が内部当籤役として決定された場合に各内部当籤役において有効ライン上に表示可能な図柄の組合せ（コンビネーション）との対応関係を示す比較表である。各対応表における丸印は、内部当籤役として決定された役において、有効ライン上に表示可能な図柄の組合せ（コンビネーション）を示す。

【０２６６】

パチスロ機１では、主制御基板７１は、内部当籤役及び遊技状態に応じて停止制御を異ならせ、所定の役が内部当籤役として決定された場合に、図４５～図５１に示す対応関係の図柄の組合せ（コンビネーション）を表示可能にリール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの回転を停止する。なお、図４５～図５１に示す対応表では、役が内部当籤役として決定された場合に表示される可能性のある全ての図柄の組合せを列挙しているが、役に対応して丸印が付された図柄の組合せであっても、表示されないことがある。

【０２６７】

すなわち、パチスロ機１では、停止表示可能な図柄の組合せや現在の遊技状態に応じて停止制御（例えば、優先して引き込む図柄）を異ならせることとしており、優先して引き込む図柄の関係上、丸印が付された図柄の組合せであっても表示されないことがある。そこで、役の種別と実際に停止表示される図柄の組合せとの対応関係を、図５０及び図５１に示す。

【０２６８】

＜非フラグ間中の当籤役と停止表示される図柄の組合せとの対応関係＞

図５０は、フラグ間状態を除く遊技状態中の当籤役と停止表示される図柄の組合せとの対応関係（一部の役については省略）とを示す図である。パチスロ機１では、複数の役として、停止操作の順序（押し順）に応じて表示される図柄の組合せが異なる役である「押し順役」を設ける。図５０における「押し順正解」に対応付けられた図柄の組合せは、押し順に応じて表示される図柄の組合せのうち、遊技者にとって有利な図柄の組合せであり、「押し順不正解」に対応付けられた図柄の組合せは、押し順に応じて表示される図柄の組合せのうち、遊技者にとって不利な図柄の組合せである。遊技者にとって有利な停止操作を報知する場合、正解となる押し順を報知し、結果、「押し順正解」に対応付けられた図柄の組合せが表示されることになる。なお、ＡＲＴ遊技状態であっても、不正解となる押し順を報知することもあるが、詳しくは後述する。

【０２６９】

ここで、本実施の形態では、押し順役の名称の末尾は、正解となる押し順を表している。

具体的には、役の名称の末尾「１ｓｔ」は、正解となる押し順が、第１停止操作が左のリール３Ｌに対するものであることを意味し、役の名称の末尾「２ｎｄ」は、正解となる押し順が、第１停止操作が中のリール３Ｃに対するものであることを意味し、役の名称の末尾「３ｒｄ」は、正解となる押し順が、第１停止操作が右のリール３Ｒに対するものであることを意味している。また、役の名称の末尾「１２３」は、正解となる押し順が「左、中、右」であることを意味し、役の名称の末尾「１３２」は、正解となる押し順が「左、右、中」であることを意味し、役の名称の末尾「２１３」は、正解となる押し順が「中、左、右」であることを意味し、役の名称の末尾「２３１」は、正解となる押し順が「左、右、中」であることを意味している。

【０２７０】

図５０に示すように役「Ｆ＿チリリプ」は、押し順に応じて表示される図柄の組合せが異なる役であり、押し順が正解である場合には、チリリプ（図３８参照）のうちの図４４～図４９に示した表示可能な図柄の組合せのいずれかが有効ラインに沿って表示され、また、押し順が正解でない場合には、リプレイ（図３８参照）のうちの図４４～図４９に示した表示可能な図柄の組合せのいずれかが有効ラインに沿って表示される。なお、図４４

～図４９を参照すると、役「Ｆ＿チリリプ」は、３連チリリプ（「Ｃ＿チリリプＤ＿０１」～「Ｃ＿１確チリリプＤ＿０１」）を表示できず、単チリリプ又は２連チリリプ（「Ｃ＿チリリプＡ＿０１」「Ｃ＿チリリプＢ＿０１」「Ｃ＿チリリプＣ＿０１」）しか表示できないことが分かる。すなわち、役「Ｆ＿チリリプ」は、３連チリリプを表示できない役である。

【０２７１】

また、役「Ｆ＿確チリリプ」「Ｆ＿１確チリリプ」は、押し順に応じて表示される図柄の組合せが異なる役であり、押し順が正解である場合には、チリリプ（図３８参照）のうちの図４４～図４９に示した表示可能な図柄の組合せのいずれかが有効ラインに沿って表示され、また、押し順が正解でない場合には、リプレイ（図３８参照）のうちの図４４～図４９に示した表示可能な図柄の組合せのいずれかが有効ラインに沿って表示される。なお、図４４～図４９を参照すると、役「Ｆ＿確チリリプ」「Ｆ＿１確チリリプ」は、３連チリリプを表示できることが分かる。すなわち、役「Ｆ＿確チリリプ」「Ｆ＿１確チリリプ」は、３連チリリプを表示できる役である。

【０２７２】

また、役「Ｆ＿リーチ目リプＡ」～「Ｆ＿リーチ目リプＤ」は、押し順に応じて表示される図柄の組合せが異なる役であり、押し順が正解である場合には、リーチ目リプ（図３８、図３９参照）のうちの図４４～図４９に示した表示可能な図柄の組合せのいずれかが有効ラインに沿って表示され、また、押し順が正解でない場合には、リプレイ（図３８参照）のうちの図４４～図４９に示した表示可能な図柄の組合せのいずれかが有効ラインに沿って表示される。

【０２７３】

なお、役「Ｆ＿チリリプ」「Ｆ＿確チリリプ」「Ｆ＿１確チリリプ」及び役「Ｆ＿リーチ目リプＡ」～「Ｆ＿リーチ目リプＤ」における正解の押し順は、任意であってよいが、本実施の形態では、第１停止操作が左のリール３Ｌに対するものである押し順を正解の押し順としている。そのため、例えば、役「Ｆ＿リーチ目リプＡ」が内部当籤役として決定されている遊技において、遊技者が左のリール３Ｌに対して第１停止操作を行った場合には、リーチ目リプが表示されることになる。

【０２７４】

また、役「Ｆ＿維持リプＡ」「Ｆ＿維持リプＢ」は、押し順に関わらずリプレイ（図３８参照）のうちの図４４～図４９に示した表示可能な図柄の組合せのいずれかが有効ラインに沿って表示される。また、役「Ｆ＿維持リプ＿１ｓｔ」～「Ｆ＿維持リプ＿３ｒｄ」は、押し順に応じて表示される図柄の組合せが異なる役であり、押し順が正解である場合には、リプレイ（図３８参照）のうちの図４４～図４９に示した表示可能な図柄の組合せのいずれかが有効ラインに沿って表示され、また、押し順が正解でない場合には、ＲＴ２移行リプ（図３８参照）のうちの図４４～図４９に示した表示可能な図柄の組合せのいずれかが有効ラインに沿って表示される。

【０２７５】

また、役「Ｆ＿ＲＴ３リプ＿１ｓｔ」～「Ｆ＿ＲＴ３リプ＿３ｒｄ」は、押し順に応じて表示される図柄の組合せが異なる役であり、押し順が正解である場合には、ＲＴ３移行リプ（図３８参照）が有効ラインに沿って表示され、また、押し順が正解でない場合には、リプレイ（図３８参照）のうちの図４４～図４９に示した表示可能な図柄の組合せのいずれかが有効ラインに沿って表示される。

【０２７６】

また、役「Ｆ＿ＲＴ４リプ＿１２３」～「Ｆ＿ＲＴ４リプ＿３ｒｄ」は、押し順に応じて表示される図柄の組合せが異なる役であり、押し順が正解である場合には、ＲＴ４移行リプ（図３８参照）が有効ラインに沿って表示され、また、押し順が正解でない場合には、リプレイ（図３８参照）のうちの図４４～図４９に示した表示可能な図柄の組合せのいずれかが有効ラインに沿って表示される。

【０２７７】

また、役「Ｆ＿３択ベル＿１ｓｔ」～「Ｆ＿３択ベル＿３ｒｄ」は、押し順に応じて表示される図柄の組合せが異なる役であり、押し順が正解である場合には、ベル（図４０参照）が有効ラインに沿って表示され、また、押し順が正解でない場合には、ベルこぼし目（図３８参照）又は１枚出目（図４０、図４１参照）が表示される。

【０２７８】

また、役「Ｆ＿共通ベル」は、押し順に関わらずベル（図４０参照）のうちの図４４～図４９に示した表示可能な図柄の組合せのいずれかが有効ラインに沿って表示される。また、役「Ｆ＿サボ１」「Ｆ＿サボ２」は、押し順に関わらずサボテン（図４１参照）のうちの図４４～図４９に示した表示可能な図柄の組合せのいずれかが有効ラインに沿って表示される。

【０２７９】

また、役「弱チリ」は、押し順に関わらず弱チェリー（図４１参照）のうちの図４４～図４９に示した表示可能な図柄の組合せのいずれかが有効ラインに沿って表示される。また、役「Ｆ＿強チリ１」「Ｆ＿強チリ２」は、押し順に関わらず強チェリー（図４１参照）のうちの図４４～図４９に示した表示可能な図柄の組合せのいずれかが有効ラインに沿って表示される。

【０２８０】

＜フラグ間中の当籤役と停止表示される図柄の組合せとの対応関係＞

図５１は、フラグ間状態中の当籤役と停止表示される図柄の組合せとの対応関係（一部の役については省略）とを示す図であり、特に、フラグ間状態中にＢＢ（「Ｃ＿ＢＢ１」「Ｃ＿ＢＢ２」）を表示可能であるか否を示す。図５１の「ＢＢの成立可否」において「○」とは、ＢＢを表示可能であることを示し、「×」は、ＢＢを表示不可能であることを示す。

【０２８１】

なお、ＢＢを表示不可能な場合には、内部当籤役として決定されているボーナスに係る役以外の役に応じた図柄の組合せが表示されることになる。このボーナスに係る役以外の役に応じて表示される図柄の組合せは、図５０において示した通りである。例えば、役「Ｆ＿ＢＢ１＋Ｆ＿チリリプ」では、ＢＢを表示することはできずに、図５０の役「Ｆ＿チリリプ」に示した対応関係の図柄の組合せが表示される。この場合において、フラグ間状態中は、図５０に示す押し順正解時に表示される図柄の組合せのみを表示可能にしてもよく、また、押し順不正解時に表示される図柄の組合せのみを表示可能にしてもよい。

【０２８２】

例えば、役「Ｆ＿ＢＢ１＋Ｆ＿３択ベル＿１ｓｔ」では、ＢＢを表示することはできないため、図５０の役「Ｆ＿３択ベル＿１ｓｔ」に示した対応関係の図柄の組合せが表示されることになるが、この場合には、押し順正解時に表示されるベルのみを表示可能にし、押し順不正解時に表示されるベルこぼし目や１枚出目を表示不可能にしてもよい。また、役「Ｆ＿ＢＢ１＋Ｆ＿ＲＴ３リプ＿１ｓｔ」の場合に、押し順不正解時に表示されるリプレイのみを表示可能にし、押し順正解時に表示されるＲＴ３移行リプを表示不可能にしてもよい。

【０２８３】

図５１に示すように、フラグ間状態では、ボーナスに係る役と「はずれ」「Ｆ＿特殊１」「Ｆ＿特殊２」「Ｆ＿特殊３」のいずれかとが内部当籤役として決定されている場合に、ＢＢを表示することができる。

【０２８４】

＜当籤役の略称＞

以上、当籤役と停止表示される図柄の組合せとの対応関係について説明した。続いて、一般遊技状態やＡＲＴ遊技状態などで各種抽籤を行う際に用いられるデータテーブルについて説明するが、以下では、当該データテーブルを参照する際に用いる当籤役を略称で表すため、当該データテーブルの説明の前に当籤役の略称について説明する。図５２は、当籤役の略称を示す図である。

【０２８５】
図５２（Ａ）に示すように、以下において、役「Ｆ＿ＢＢ１」「Ｆ＿ＢＢ２」は役「ＢＢ」呼び、役「Ｆ＿３択ベル＿１ｓｔ」～「Ｆ＿３択ベル＿３ｒｄ」は役「押し順ベル」呼び、役「Ｆ＿共通ベル」は役「共通ベル」呼び、役「Ｆ＿サボ１」「Ｆ＿サボ２」は役「サボテン」呼び、役「Ｆ＿弱チリ」は役「弱チェリー」呼び、役「Ｆ＿強チリ１」「Ｆ＿強チリ２」は役「強チェリー」と呼ぶ。
【０２８６】
また、役「Ｆ＿確チリリプ」「Ｆ＿１確チリリプ」は、フラグ変換抽籤に当籤すると役「３連チリリプ」と呼び、フラグ変換抽籤に非当籤すると「リプレイ」と呼ぶ。同様に、役「Ｆ＿リーチ目リプＡ」～「Ｆ＿リーチ目リプＤ」は、フラグ変換抽籤に当籤すると役「リーチ目リプ」と呼び、フラグ変換抽籤に非当籤すると「リプレイ」と呼ぶ。
【０２８７】
（フラグ変換抽籤）
ここで、図５２（Ｂ）を参照して、フラグ変換抽籤について説明する。本実施の形態のパチスロ機１では、ＲＴ４遊技状態中に役「Ｆ＿確チリリプ」「Ｆ＿１確チリリプ」「Ｆ＿リーチ目リプＡ」～「Ｆ＿リーチ目リプＤ」のいずれかが単独で内部当籤役として決定されると、フラグ変換抽籤を行う。そして、パチスロ機１では、このフラグ変換抽籤に当籤した場合に特別な特典（例えば、ＡＲＴゲーム数の上乗せやＣＴ当籤）を付与する。
【０２８８】
図５０に示したように、役「Ｆ＿確チリリプ」「Ｆ＿１確チリリプ」は、押し順正解時に「３連チリリプ」の図柄の組合せが表示され、押し順不正解時に「リプレイ」の図柄の組合せが表示される。パチスロ機１では、フラグ変換抽籤に当籤した場合に、役「Ｆ＿確チリリプ」「Ｆ＿１確チリリプ」を役「３連チリリプ」として扱い、「３連チリリプ」の図柄の組合せを表示するための情報を報知する（例えば、順押しでチリ図柄を狙わせる）。一方で、フラグ変換抽籤に非当籤した場合に、役「Ｆ＿確チリリプ」「Ｆ＿１確チリリプ」を役「リプレイ」として扱い、「リプレイ」の図柄の組合せを表示するための情報を報知する（例えば、順押し以外の押し順を報知する）。
【０２８９】
同様に、役「Ｆ＿リーチ目リプＡ」～「Ｆ＿リーチ目リプＤ」は、押し順正解時に「リーチ目リプ」の図柄の組合せが表示され、押し順不正解時に「リプレイ」の図柄の組合せが表示される。パチスロ機１では、フラグ変換抽籤に当籤した場合に、役「Ｆ＿リーチ目リプＡ」～「Ｆ＿リーチ目リプＤ」を役「リーチ目リプ」として扱い、「リーチ目リプ」の図柄の組合せを表示させるための情報を報知する（例えば、順押しで図柄「白７」を狙わせる）。一方で、フラグ変換抽籤に非当籤した場合に、役「Ｆ＿リーチ目リプＡ」～「Ｆ＿リーチ目リプＤ」を役「リプレイ」として扱い、「リプレイ」の図柄の組合せを表示するための情報を報知する。
【０２９０】
この報知に従い停止操作を行うことで、フラグ変換抽籤に当籤した場合に、「３連チリリプ」又は「リーチ目リプ」の図柄の組合せが表示され、特別な特典が付与されることになる。パチスロ機１からすると、フラグ変換抽籤に当籤したことに応じて特別な特典を付与しているものの、遊技者からすると、「３連チリリプ」の図柄の組合せが表示されたことで特別な特典が付与されたと感じることになる。
【０２９１】
パチスロ機の遊技性を高めるためには、特典が付与される図柄の組合せの出現頻度が一定であるよりも、状態に応じて異なる方が好ましいことがある。停止制御（表示される図柄の組合せ）は、内部当籤役の種類によって異なるため、特典が付与される図柄の組合せの出現頻度を状態に応じて異ならせる手法としては、役の当籤確率を異ならせる手法も考えられる（パチスロ機１では、役の当籤確率は、ボーナスの作動の有無やＲＴ遊技状態に応じて異ならせることができるため、例えば、ＡＲＴ遊技状態に対応する遊技状態としてＲＴ４遊技状態だけでなく、ＲＴ６遊技状態やＲＴ７遊技状態などの他の遊技状態を設け

るという手法も考えられる）。しかしながら、役の当籤確率を異ならせる契機（ＲＴ遊技状態の移行契機）は限定されているため、この手法では柔軟性に欠けてしまう。

【０２９２】

そこで、本実施の形態のパチスロ機１では、役の当籤確率は変えることなく、内部当籤役を決定するための内部抽籤に加え、フラグ変換抽籤及びその抽籤結果に基づく報知を行うことで、特典が付与される図柄の組合せの出現頻度を状態に応じて柔軟に異ならせることができる。すなわち、フラグ変換抽籤に当籤し易い状態では、特典が付与される図柄の組合せの出現頻度を上げることができ、反対に、フラグ変換抽籤に当籤し難い状態では、特典が付与される図柄の組合せの出現頻度を下げることができる。

【０２９３】

なお、以下では、役「Ｆ＿確チリリプ」「Ｆ＿１確チリリプ」が内部当籤役として決定された場合のフラグ変換抽籤に当籤することを、役「Ｆ＿確チリリプ」「Ｆ＿１確チリリプ」を「３連チリリプ」に変換する（又は単に「３連チリリプ」に変換する）と称することがあり、また、役「Ｆ＿リーチ目リプＡ」～「Ｆ＿リーチ目リプＤ」が内部当籤役として決定された場合のフラグ変換抽籤に当籤することを、役「Ｆ＿リーチ目リプＡ」～「Ｆ＿リーチ目リプＤ」を「リーチ目リプ」に変換する（又は単に「リーチ目リプ」に変換する）と称することがある。

【０２９４】

＜サブフラグ変換テーブル＞

本実施の形態におけるパチスロ機１では、規制上、主制御基板７１は、内部当籤役を副制御回路１０１に直接に送ることができないため、図５３に示すようなサブフラグ変換テーブルに基づいて、内部当籤役をグループ化したサブフラグをスタートコマンドに付加して送信する。

【０２９５】

図５３に示すようなサブフラグ変換テーブルでは、内部当籤役としての「はずれ」が、「ハズレ」を示すサブフラグとして「０」に対応付けられている。内部当籤役としての「Ｆ＿チリリプ」は、「２連チリ」を示すサブフラグとして「１」に対応付けられている。

【０２９６】

内部当籤役としての「Ｆ＿確チリリプ」は、「３連チリＡ」を示すサブフラグとして「２」に対応付けられている。内部当籤役としての「Ｆ＿１確チリリプ」は、「３連チリＢ」を示すサブフラグとして「３」に対応付けられている。

【０２９７】

内部当籤役としての「Ｆ＿リーチ目リプＡ」は、「リーチ目リプ１」を示すサブフラグとして「４」に対応付けられている。内部当籤役としての「Ｆ＿リーチ目リプＢ」は、「リーチ目リプ２」を示すサブフラグとして「５」に対応付けられている。

【０２９８】

内部当籤役としての「Ｆ＿リーチ目リプＣ」は、「リーチ目リプ３」を示すサブフラグとして「６」に対応付けられている。内部当籤役としての「Ｆ＿リーチ目リプＤ」は、「リーチ目リプ４」を示すサブフラグとして「７」に対応付けられている。

【０２９９】

内部当籤役としての「Ｆ＿維持リプＡ」及び「Ｆ＿維持リプＢ」は、「リプレイ」を示すサブフラグとして「８」に対応付けられている。内部当籤役としての「Ｆ＿維持リプ＿１ｓｔ」、「Ｆ＿維持リプ＿２ｎｄ」及び「Ｆ＿維持リプ＿３ｒｄ」は、「押し順リプ１」を示すサブフラグとして「９」に対応付けられている。

【０３００】

内部当籤役としての「Ｆ＿ＲＴ３リプ＿１ｓｔ」、「Ｆ＿ＲＴ３リプ＿２１３」、「Ｆ＿ＲＴ３リプ＿２３１」及び「Ｆ＿ＲＴ３リプ＿３ｒｄ」は、「押し順リプ２」を示すサブフラグとして「１０」に対応付けられている。

【０３０１】

内部当籤役としての「Ｆ＿ＲＴ４リプ＿１２３」、「Ｆ＿ＲＴ４リプ＿１３２」、「Ｆ

＿ＲＴ４リプ＿２ｎｄ」及び「Ｆ＿ＲＴ４リプ＿３ｒｄ」は、「押し順リプ３」を示すサブフラグとして「１１」に対応付けられている。

【０３０２】

内部当籤役としての「Ｆ＿３択ベル＿１ｓｔ」、「Ｆ＿３択ベル＿２ｎｄ」及び「Ｆ＿３択ベル＿３ｒｄ」は、「押し順ベル」を示すサブフラグとして「１２」に対応付けられている。内部当籤役としての「Ｆ＿共通ベル」は、「共通ベル」を示すサブフラグとして「１３」に対応付けられている。

【０３０３】

内部当籤役としての「Ｆ＿サボ１」、「Ｆ＿サボ２」、「Ｆ＿ＲＢ役１」、「Ｆ＿ＲＢ役２」及び「Ｆ＿ＲＢ役３」、「Ｆ＿ＲＢ役４」は、「サボテン」を示すサブフラグとして「１４」に対応付けられている。

【０３０４】

内部当籤役としての「Ｆ＿弱チリ」は、「弱チリ」を示すサブフラグとして「１５」に対応付けられている。内部当籤役としての「Ｆ＿強チリ１」及び「Ｆ＿強チリ２」は、「強チリ」を示すサブフラグとして「１６」に対応付けられている。

【０３０５】

内部当籤役としての「Ｆ＿特殊１」及び「Ｆ＿特殊２」は、「リーチ目１」を示すサブフラグとして「１７」に対応付けられている。内部当籤役としての「Ｆ＿特殊３」は、「リーチ目２」を示すサブフラグとして「１８」に対応付けられている。

【０３０６】

［一般遊技状態中の遊技の流れ］

続いて、図５４を参照して、一般遊技状態中の遊技の流れについて説明する。パチスロ機１では、一般遊技状態の通常遊技状態から一般遊技状態のＣＺに移行し、その後、一般遊技状態のＣＺからＡＲＴ遊技状態に移行することで、一般遊技状態（非ＡＲＴ）からＡＲＴ遊技状態への移行が行われる（図３６参照）。図５４（Ａ）は、一般遊技状態の通常遊技状態から一般遊技状態のＣＺに移行する際の遊技の流れを示す図である。

【０３０７】

図５４（Ａ）に示すように、通常遊技状態は、ＣＺの抽籤状態として低確率状態と高確率状態とを有する。この低確率状態及び高確率状態は、通常遊技状態中に行われるＣＺ抽籤に当籤する期待度がそれぞれ異なる状態であり、低確率状態はＣＺ抽籤に当籤し難く、高確率状態はＣＺ抽籤に当籤し易い状態である。なお、通常遊技状態中に行われるＣＺ抽籤に当籤した場合には、通常遊技状態からＣＺに遊技状態が移行することになる（図３６参照）。

【０３０８】

本実施の形態のパチスロ機１では、ＣＺ（チャンスゾーン）として、ＣＺ１，ＣＺ２及びＣＺ３の複数のチャンスゾーンを有する。これらＣＺ１～ＣＺ３は、ＣＺ中に行われるＡＲＴ抽籤に当籤する期待度が異なるチャンスゾーンであり、ＣＺ３は、ＡＲＴ抽籤に必ず当籤するチャンスゾーンであり、ＣＺ１，ＣＺ２は、所定の確率でＡＲＴ抽籤に当籤するチャンスゾーンである。通常遊技状態中に行われるＣＺ抽籤では、これらＣＺ１～ＣＺ３の中から通常遊技状態から移行するＣＺを抽籤する。

【０３０９】

続いて、図５４（Ｂ）は、一般遊技状態のＣＺ１，ＣＺ２からＡＲＴ遊技状態に移行する際の遊技の流れを示す図である。ＣＺ１，ＣＺ２は、前半部と後半部とから構成される。前半部は、ＣＺ中に行われるＡＲＴ抽籤に当籤する期待度が異なるランクを昇格させる期間であり、後半部は、ランクに基づくＡＲＴ抽籤の抽籤結果をバトル演出により報知する期間である。

【０３１０】

ＣＺ１中は、ランクとして６段階のモードを用い、モードが上がるほど、ＡＲＴ抽籤に当籤する期待度が高くなる。ＣＺ１の前半部は、第１ゲーム数（例えば、最大で１２ゲーム）継続し、内部当籤役に基づいてモードの昇格抽籤を行う。そして、ＣＺ１の後半部の

１ゲーム目に前半部で昇格させたモードに基づいてＡＲＴ抽籤を行う。

【０３１１】

また、ＣＺ２中は、ランクとして１０段階のポイントを用い、ポイントが上がるほど、ＡＲＴ抽籤に当籤する期待度が高くなる。ＣＺ２の前半部は、第２ゲーム数（例えば、最大で１５ゲーム）継続し、内部当籤役に基づいてポイントの昇格抽籤を行う。そして、ＣＺ２の後半部の１ゲーム目に前半部で昇格させたポイントに基づいてＡＲＴ抽籤を行う。

【０３１２】

ＣＺ１の後半部では、味方キャラクタと敵キャラクタＡとが対戦するバトル演出が行われ、ＣＺ２の後半部では、味方キャラクタと敵キャラクタＢとが対戦するバトル演出が行われる。このバトル演出は、第３ゲーム数（例えば、最大で４ゲーム）継続し、ＡＲＴ抽籤の結果に基づき勝敗が管理され、ＡＲＴ抽籤に当籤している場合には味方キャラクタが勝利し、非当籤している場合には敵キャラクタが勝利する。また、ＣＺ１，ＣＺ２の後半部では、毎ゲーム、内部当籤役に基づいてＡＲＴ抽籤を行い、このＡＲＴ抽籤に当籤した場合には、バトル演出の結果を書き換える。すなわち、バトル演出中にいわゆるレア役が内部当籤役として決定されると、ＡＲＴ抽籤を行い、その結果に基づいてバトル演出の結果を書き換える。

【０３１３】

ＣＺ１，ＣＺ２において、ＡＲＴに非当籤の場合には、後半部のバトル演出で敗北し、基本的には、その後、遊技状態が通常遊技状態に移行する。一方、ＣＺ１，ＣＺ２において、ＡＲＴに当籤している場合には、後半部のバトル演出で勝利し、その後、遊技状態がＡＲＴ準備中を経由して通常ＡＲＴに移行する。なお、ＣＺ１，ＣＺ２の前半部では、フリーズが発生することもあり、この場合には、遊技状態が（ＡＲＴ準備中を経由して）通常ＡＲＴではなくＣＴ（上乗せチャンスゾーン）に移行する。

【０３１４】

続いて、図５４（Ｃ）は、一般遊技状態のＣＺ３からＡＲＴ遊技状態に移行する際の遊技の流れを示す図である。ＣＺ３は、第４ゲーム数（例えば、最大で１７ゲーム）継続し、毎ゲーム、内部当籤役に基づいてＡＲＴ抽籤を行う。ＣＺ３は、ＡＲＴ抽籤に当籤した時点で終了し、次ゲームから遊技状態がＡＲＴ準備中を経由してＣＴ（上乗せチャンスゾーン）に移行する。また、ＣＺ３では、フリーズが発生することもあり、この場合にも、次ゲームから遊技状態がＡＲＴ準備中を経由してＣＴ（上乗せチャンスゾーン）に移行する。一方で、ＣＺ３中のＡＲＴ抽籤に非当籤のまま第４ゲーム数が経過した場合、遊技状態がＡＲＴ準備中を経由して通常ＡＲＴに移行する。すなわち、ＣＺ３は、移行した時点でＡＲＴ遊技状態への移行が確定しているチャンスゾーンである。

【０３１５】

［一般遊技状態中に用いるデータテーブル］

続いて、図５５～図６０を参照して、一般遊技状態中に用いるデータテーブルについて説明する。

【０３１６】

＜通常中高確率抽籤テーブル＞

図５５は、ＣＺの抽籤状態（低確率及び高確率）の移行抽籤に用いられる通常中高確率抽籤テーブルである。本実施の形態のパチスロ機１では、内部当籤役に基づいてＣＺの抽籤状態を移行させるとともに、ボーナス終了時やＣＺ，ＡＲＴ終了時にもＣＺの抽籤状態を移行させる。図５５（Ａ）は、内部当籤役に基づいてＣＺの抽籤状態を移行させる際に用いられる通常中高確率抽籤テーブルであり、通常遊技状態中に毎ゲーム参照される。また、図５５（Ｂ）は、ボーナス終了時などにＣＺの抽籤状態を移行させる際に用いられる通常中高確率抽籤テーブルであり、設定変更時、ボーナス終了時又はＣＺ，ＡＲＴ終了時に参照される。

【０３１７】

図５５（Ａ）に示す通常中高確率抽籤テーブルは、現在のＣＺの抽籤状態及び当籤役に対応付けて、移行後のＣＺの抽籤状態についての抽籤値の情報を規定する。

【０３１８】
なお、以下に示す各種データテーブルでは、抽籤値の情報を概念的に示している。図中「０」は、抽籤確率「０％」に相当する抽籤値が規定されていることを意味し、「極々低」は、抽籤確率「０％～１％未満」に相当する抽籤値が規定されていることを意味し、「極低」は、抽籤確率「１％～１０％未満」に相当する抽籤値が規定されていることを意味し、「低」は、抽籤確率「１０％～３０％未満」に相当する抽籤値が規定されていることを意味し、「中」は、抽籤確率「３０％～６０％未満」に相当する抽籤値が規定されていることを意味し、「高」は、抽籤確率「６０％～８０％未満」に相当する抽籤値が規定されていることを意味し、「極高」は、抽籤確率「８０％～９９％未満」に相当する抽籤値が規定されていることを意味し、「極々高」は、抽籤確率「９９％～１００％未満」に相当する抽籤値が規定されていることを意味し、「確定」は、抽籤確率「１００％」に相当する抽籤値が規定されていることを意味する。

【０３１９】
そして、以下に示す各種データテーブルでは、予め定められた数値の範囲（確率分母が２５６の場合には「０～２５５」、確率分母が６５５３６の場合には「０～６５５３５」）から抽出される抽籤用乱数値を、規定された抽籤値で順次減算し、減算の結果が負となったか否か（いわゆる「桁かり」が生じたか否か）の判定を行うことによって内部的な抽籤が行われる。

【０３２０】
図５５（Ａ）に示す通常中高確率抽籤テーブルを参照すると、現在のＣＺの抽籤状態が低確率である場合には、弱チェリーが内部当籤役である場合に高確率に移行し易いことが分かる。また、現在のＣＺの抽籤状態が高確率である場合には、共通ベル、サボテン、弱チェリー、強チェリーのいずれかが内部当籤役として決定されることで、高確率が維持されることが分かる。

【０３２１】
図５５（Ｂ）に示す通常中高確率抽籤テーブルは、参照する際の状況に応じて移行後のＣＺの抽籤状態についての抽籤値の情報を規定する。図５５（Ｂ）に示す通常中高確率抽籤テーブルを参照すると、ボーナス終了時にはＣＺの抽籤状態が必ず高確率に移行することが分かる。

【０３２２】
＜ＣＺ抽籤テーブル＞
図５６は、ＣＺ抽籤に用いられるＣＺ抽籤テーブルであり、図５６（Ａ）は、通常遊技状態中に内部当籤役に基づいてＣＺ抽籤を行う際に用いられるＣＺ抽籤テーブルであり、図５６（Ｂ）は、ＣＺ失敗時やＡＲＴ終了時にＣＺの引き戻しを行うか否かのＣＺ抽籤を行う際に用いられるＣＺ抽籤テーブルである。

【０３２３】
図５６（Ａ）に示すＣＺ抽籤テーブルは、現在のＣＺの抽籤状態及び内部当籤役に対応付けて、ＣＺ１、ＣＺ２，ＣＺ３の当籤／非当籤に関する抽籤値の情報を規定する。図５６（Ａ）に示すＣＺ抽籤テーブルを参照すると、現在のＣＺの抽籤状態が高確率中である場合は、低確率中である場合よりもＣＺ抽籤に当籤する確率が高いことが分かる。

【０３２４】
図５６（Ｂ）に示すＣＺ抽籤テーブルは、ＣＺ１、ＣＺ２，ＣＺ３の当籤／非当籤に関する抽籤値の情報を規定する。ＣＺ失敗時（ＣＺ１、ＣＺ２中のＡＲＴ抽籤に非当籤時）やＡＲＴ遊技状態の終了時には、図５６（Ｂ）に示すＣＺ抽籤テーブルを用いてＣＺの引き戻し抽籤が行われる。

【０３２５】
＜ＣＺ１中モードアップ抽籤テーブル＞
図５７は、ＣＺ１の前半部においてＣＺ１のモードアップ抽籤に用いられるＣＺ１中モードアップ抽籤テーブルである。ＣＺ１中モードアップ抽籤テーブルは、現在のモード及び内部当籤役に対応付けて、モードアップ抽籤の結果についての抽籤値の情報を規定する

。後述の図５９（Ａ）に示すように、ＣＺ１では、モードが上がるほどＡＲＴ抽籤に当籤する確率が上がり、モード６まで上がると、ＡＲＴ抽籤に必ず当籤する。なお、抽籤結果の「モード１ＵＰ」とは、ＣＺ１のモードが１上がることを意味し、抽籤結果の「モード２ＵＰ」とは、ＣＺ１のモードが２上がることを意味する。すなわち、現在のモードが「２」である状況で、「モード２ＵＰ」に当籤すると、ＣＺ１のモードは「２」から「４」に上がることになる。また、抽籤結果の「モード６ＵＰ＿フリーズ発生」に当籤すると、フリーズが発生し、ＡＲＴ抽籤に当籤するとともにＣＴが付与される。

【０３２６】

＜ＣＺ２中ポイント抽籤テーブル＞

図５８は、ＣＺ２の前半部においてＣＺ２のポイントアップ抽籤に用いられるＣＺ２中ポイント抽籤テーブルである。ＣＺ２中ポイント抽籤テーブルは、現在のポイント及び内部当籤役に対応付けて、ポイントアップ抽籤の結果についての抽籤値の情報を規定する。

後述の図５９（Ｂ）に示すように、ＣＺ２では、ポイントが上がるほどＡＲＴ抽籤に当籤する確率が上がり、ポイント１０まで上がると、ＡＲＴ抽籤に必ず当籤する。なお、抽籤結果の「ポイント２ＵＰ」とは、ＣＺ２のポイントが２上がることを意味し、例えば、現在のポイントが「２」である状況で、「ポイント２ＵＰ」に当籤すると、ＣＺ２のポイントは「２」から「４」に上がることになる。また、抽籤結果の「ポイント１０ＵＰ＿フリーズ発生」に当籤すると、フリーズが発生し、ＡＲＴ抽籤に当籤するとともにＣＴが付与される。

【０３２７】

＜ＣＺ中ＡＲＴ抽籤テーブル＞

図５９及び図６０は、ＣＺ中のＡＲＴ抽籤に用いられるＣＺ中ＡＲＴ抽籤テーブルであり、図５９（Ａ）は、ＣＺ１の後半部の１ゲーム目に用いられるＣＺ中ＡＲＴ抽籤テーブル（ＣＺ１用）であり、図５９（Ｂ）は、ＣＺ２の後半部の１ゲーム目に用いられるＣＺ中ＡＲＴ抽籤テーブル（ＣＺ２用）であり、図５９（Ｃ）は、ＣＺ１，ＣＺ２の後半部に用いられるＣＺ中ＡＲＴ抽籤テーブル（ＣＺ１，ＣＺ２共通 後半バトル中用）であり、図５９（Ｄ）は、ＣＺ３中のＡＲＴ抽籤に用いられるＣＺ中ＡＲＴ抽籤テーブル（ＣＺ３用）である。

【０３２８】

図５９（Ａ）に示すＣＺ中ＡＲＴ抽籤テーブル（ＣＺ１用）は、現在のモードに対応付けてＡＲＴ抽籤の当籤の有無についての抽籤値の情報を規定する。また、図５９（Ｂ）に示すＣＺ中ＡＲＴ抽籤テーブル（ＣＺ２用）は、現在のポイントに対応付けてＡＲＴ抽籤の当籤の有無についての抽籤値の情報を規定する。ＣＺ中ＡＲＴ抽籤テーブル（ＣＺ１用）及びＣＺ中ＡＲＴ抽籤テーブル（ＣＺ２用）を参照すると、ＣＺ１，ＣＺ２では前半部のランク（モード又はポイント）が上がるほど、ＡＲＴ抽籤に当籤し易いことが分かる。

【０３２９】

図５９（Ｃ）に示すＣＺ中ＡＲＴ抽籤テーブル（ＣＺ１，ＣＺ２共通 後半バトル中用）は、内部当籤役に対応付けてＡＲＴ抽籤の当籤の有無についての抽籤値の情報を規定する。ＣＺ中ＡＲＴ抽籤テーブル（ＣＺ１，ＣＺ２共通 後半バトル中用）を参照すると、ＣＺ１，ＣＺ２の後半部において、レア役（弱チェリー、サボテン又は強チェリー）が内部当籤役として決定されると、所定の確率でＡＲＴ抽籤に当籤することが分かる。

【０３３０】

図６０（Ｄ）に示すＣＺ中ＡＲＴ抽籤テーブル（ＣＺ３用）は、ＣＺ３の継続ゲーム数及び内部当籤役に対応付けてＡＲＴ抽籤の当籤の有無についての抽籤値の情報を規定する。ＣＺ中ＡＲＴ抽籤テーブル（ＣＺ３用）を参照すると、ＣＺ３中はＡＲＴ抽籤に当籤すると必ずＣＴにも当籤することが分かる。

【０３３１】

［通常ＡＲＴ中の遊技の流れ］

続いて、図６１を参照して、通常ＡＲＴ中の遊技の流れについて説明する。パチスロ機１では、ＡＲＴ遊技状態として、通常ＡＲＴとＣＴとを有し（図３６参照）、ＣＴ中を上

乗せチャンスゾーンとしている。そのため、パチスロ機１では、通常ＡＲＴ中は、ＣＴへの移行を目指して遊技を行うことになる。図６１（Ａ）は、通常ＡＲＴ中のＣＴへの移行抽籤の流れを示す図である。

【０３３２】

図６１（Ａ）に示すように、パチスロ機１は、通常ＡＲＴ中に行われる様々な抽籤に影響を与える状態として、ＡＲＴレベル及びＣＴ抽籤状態を有する。ＡＲＴレベルは、レベル１～レベル４の４段階設けられ、主に通常ＡＲＴ中の継続ゲーム数に基づいて制御される。そして、ＡＲＴレベルは、ＣＴ抽籤状態の決定や後述する通常ＡＲＴ中のフラグ変換抽籤に対して影響を与える。また、ＣＴ抽籤状態は、低確率、通常、高確率及び超高確率の４段階設けられ、主としてＡＲＴレベルや通常ＡＲＴ中の内部当籤役に基づいて制御される。そして、ＣＴ抽籤状態は、通常ＡＲＴ中に行うＣＴ抽籤や後述する通常ＡＲＴ中のフラグ変換抽籤に対して影響を与える。

【０３３３】

（通常ＡＲＴ中のフラグ変換）

上述のように、本実施の形態のパチスロ機１では、ＲＴ４遊技状態中（すなわち、ＡＲＴ遊技状態中）に役「Ｆ＿確チリリプ」「Ｆ＿１確チリリプ」「Ｆ＿リーチ目リプＡ」～「Ｆ＿リーチ目リプＤ」のいずれかが単独で内部当籤役として決定されると、フラグ変換抽籤を行い、その抽籤結果に応じて特別な特典（例えば、ＡＲＴゲーム数の上乗せやＣＴ当籤）を付与する。図６１（Ｂ）は、通常ＡＲＴ中のフラグ抽籤方法を示す図である。

【０３３４】

図６１（Ｂ）に示すように、パチスロ機１は、通常ＡＲＴ中は、ＡＲＴレベル及びＣＴ抽籤状態を参照して、フラグ変換抽籤を行う。その結果、フラグ変換抽籤に当籤した場合には、特別な特典を付与するとともに、「３連チリリプ」の図柄の組合せや「リーチ目リプ」の図柄の組合せを表示させるための報知（例えば、順押しで所定の図柄を狙わせる報知）を行う。反対に、フラグ変換抽籤に非当籤した場合には、「リプレイ」の図柄の組合せを表示させるための報知（例えば、順押し以外の押し順の報知）を行う。遊技者がこの報知に従い停止操作を行うことで、報知内容に応じた図柄の組合せ、すなわち、フラグ変換抽籤に当籤した場合には「３連チリリプ」の図柄の組合せや「リーチ目リプ」の図柄の組合せが表示され、フラグ変換抽籤に非当籤した場合には「リプレイ」の図柄の組合せが表示される。

【０３３５】

［通常ＡＲＴ中に用いるデータテーブル］

続いて、図６２～図６６を参照して、通常ＡＲＴ中に用いるデータテーブルについて説明する。

【０３３６】

＜ＡＲＴ中フラグ変換抽籤テーブル＞

図６２は、通常ＡＲＴ中のフラグ変換抽籤に用いられるＡＲＴ中フラグ変換抽籤テーブルである。本実施の形態に係るパチスロ機１では、通常ＡＲＴ中のフラグ変換抽籤を２段階で行う。具体的には、役「Ｆ＿確チリリプ」「Ｆ＿１確チリリプ」が内部当籤役として決定されると、まず、１段階目のフラグ変換抽籤を行い、この１段階目のフラグ変換抽籤に当籤すると、その後、２段階目のフラグ変換抽籤を行う。そして、この２段階目のフラグ変換抽籤に当籤すると、役「Ｆ＿確チリリプ」「Ｆ＿１確チリリプ」を「３連チリリプ」に変換し、１段階目のフラグ変換抽籤又は２段階目のフラグ変換抽籤に非当籤すると、役「Ｆ＿確チリリプ」「Ｆ＿１確チリリプ」を「３連チリリプ」に変換することなく、「リプレイ」として扱う。

【０３３７】

図６２（Ａ）は、１段階目のフラグ変換抽籤に用いられるＡＲＴ中フラグ変換抽籤テーブルであり、図６２（Ｂ）は、２段階目のフラグ変換抽籤に用いられるＡＲＴ中フラグ変換抽籤テーブルである。図６２（Ａ）に示すＡＲＴ中フラグ変換抽籤テーブルは、内部当籤役に対応付けて１段階目のフラグ変換抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定す

る。なお、パチスロ機１では、１段階目のフラグ変換抽籤を役「Ｆ＿確チリリプ」「Ｆ＿１確チリリプ」に対してのみ行い、役「Ｆ＿リーチ目リプＡ」～「Ｆ＿リーチ目リプＤ」については２段階目のフラグ変換抽籤のみを行う。

【０３３８】

図６２（Ｂ）に示すＡＲＴ中フラグ変換抽籤テーブルは、内部当籤役、ＡＲＴレベル及びＣＴ抽籤状態に対応付けて２段階目のフラグ変換抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。なお、通常ＡＲＴにおいて一度ＣＴに当籤するまでは、項目「ＡＲＴレベル」の「初回（一度ＣＴに当籤するまで）」欄が参照される。

【０３３９】

ここで、図６２（Ａ）（Ｂ）に示すように、ＡＲＴ中フラグ変換抽籤テーブルのそれぞれでは、確率分母２５６の範囲の乱数値（０～２５５）を用いて１段階目及び２段階目のフラグ変換抽籤を行うため、２段階のフラグ変換抽籤は、確率分母６５５３６の範囲の乱数値を用いて行う抽籤と擬制することができる。近年のパチスロ機では、従来サブ側で行っていた出玉に関する抽籤（ＡＲＴ抽籤など）をメイン側で行うことが求められているが、メイン側の記憶手段（ＲＯＭ）の容量が限られているため、容量を抑えつつ遊技性を損なうことのない抽籤を可能にする仕組みが求められている。

【０３４０】

この点、本発明に係るパチスロ機１では、確率分母２５６を２段階で行うことで、確率分母６５５３６の抽籤を行うことができるため、容量を抑えることができる。また、２段階目の抽籤に対して、ＡＲＴレベルやＣＴ抽籤状態を参照することで、内部当籤役だけでなく現在の状態に応じてフラグ変換抽籤を行うことができるため、多様な遊技性を持ったフラグ変換抽籤を行うことができる。

【０３４１】

＜ＡＲＴレベル決定テーブル＞

図６３は、ＡＲＴレベルを決定するために用いるＡＲＴレベル決定テーブルである。ＡＲＴレベルの決定は、ＡＲＴ遊技状態への移行が決まったＡＲＴ当籤時、及び通常ＡＲＴ中に行われる。図６３（Ａ）は、ＡＲＴ当籤時にＡＲＴレベルを決定するためのＡＲＴレベル決定テーブルであり、図６３（Ｂ）は、通常ＡＲＴ中にＡＲＴレベルを決定するためのＡＲＴレベル決定テーブルである。

【０３４２】

図６３（Ａ）に示すＡＲＴレベル決定テーブルは、ＡＲＴレベルごとに抽籤値の情報を規定する。なお、ＡＲＴ当籤時にフリーズが発生していた場合（図５７など参照）には、ＡＲＴレベルとしてＡＲＴレベル２が決定される。図６３（Ｂ）に示すＡＲＴレベル決定テーブルは、現在のＡＲＴレベル及び通常ＡＲＴ中の継続ゲーム数に対応付けて、移行先のＡＲＴレベルについての抽籤値の情報を規定する。また、図６３（Ｂ）に示すＡＲＴレベル決定テーブルは、現在のＡＲＴレベル及びＣＴ突入時の通常ＡＲＴ中の継続ゲーム数に対応付けて、移行先のＡＲＴレベルについての抽籤値の情報を規定する。すなわち、通常ＡＲＴ中では、継続ゲーム数に応じてＡＲＴレベルが移行するとともに、通常ＡＲＴからＣＴに突入したタイミングでもＡＲＴレベルが移行する。

【０３４３】

＜通常ＡＲＴ中高確率抽籤テーブル＞

図６４は、通常ＡＲＴ中のＣＴ抽籤状態を抽籤するための通常ＡＲＴ中高確率抽籤テーブルである。通常ＡＲＴ中高確率抽籤テーブルは、現在のＣＴ抽籤状態及び内部当籤役に対応づけて、移行先のＣＴ抽籤状態についての抽籤値の情報を規定する。通常ＡＲＴ中高確率抽籤テーブルを参照すると、役「３連チリリプ（役「Ｆ＿確チリリプ」「Ｆ＿１確チリリプ」当籤時のフラグ変換抽籤に当籤）」や役「リーチ目リプ（役「Ｆ＿リーチ目リプＡ」～「Ｆ＿リーチ目リプＤ」当籤時のフラグ変換抽籤に当籤）」では、ＣＴ抽籤状態が「低確率」に移行（転落）し易いことが分かる。上述の説明では、フラグ変換抽籤に当籤している場合には、特別な特典が付与されるとしていたため、ＣＴ抽籤状態が転落し易いことは上述の説明に反するようにも思えるが、図６５で後述するように、役「３連チリリ

プ」「リーチ目リプ」は、ＣＴ抽籤に必ず当籤する。そのため、ＣＴ抽籤状態が転落してしまったとしても、ＣＴ当籤という特別な特典が付与されることに変わりはない。

【０３４４】

＜ＡＲＴ中ＣＴ抽籤テーブル＞

図６５は、通常ＡＲＴ中のＣＴ抽籤に用いるＡＲＴ中ＣＴ抽籤テーブルである。ＡＲＴ中ＣＴ抽籤テーブルは、現在のＣＴ抽籤状態及び内部当籤役に対応付けて、ＣＴ抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。ＡＲＴ中ＣＴ抽籤テーブルでは、内部当籤役として「サボテン」「弱チェリー」「強チェリー」「３連チリリプ」「リーチ目リプ」「ＢＢ」が決定されている場合には、確率分母２５６の範囲の乱数値を用いてＣＴ抽籤が行われる。一方で、内部当籤役としてそれ以外の役（例えば、リプレイ、共通ベル、押し順ベルなど）が決定されている場合には、確率分母６５５３６の範囲の乱数値を用いてＣＴ抽籤が行われる。

【０３４５】

なお、パチスロ機１では、ＣＴとして「通常ＣＴ」及び「高確ＣＴ」を有している。「通常ＣＴ」と「高確ＣＴ」とでは、ＣＴ（上乗せチャンスゾーン）中に上乗せするＡＲＴゲーム数の期待度が異なり、「高確ＣＴ」は「通常ＣＴ」に比べて多くのＡＲＴゲーム数が上乗せされ易い（図７０参照）。

【０３４６】

＜通常ＡＲＴ中上乗せ抽籤テーブル＞

図６６は、通常ＡＲＴ中にＡＲＴゲーム数を上乗せする上乗せ抽籤に用いる通常ＡＲＴ中上乗せ抽籤テーブルである。通常ＡＲＴ中上乗せ抽籤テーブルは、内部当籤役に対応付けて上乗せ抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。

【０３４７】

［ＣＴ中の遊技の流れ］

続いて、図６７を参照して、ＣＴ中の遊技の流れについて説明する。図６７（Ａ）に示すように、パチスロ機１では、１セット８回の遊技によりＣＴが行われる。ＣＴ中は、内部当籤役に基づいてＡＲＴゲーム数の上乗せ抽籤を行っており、上乗せ抽籤に当籤した場合には遊技回数の減算は行われず、上乗せ抽籤に非当籤した場合に限り遊技回数が減算される。そのため、ＣＴ中はＡＲＴゲーム数が上乗せされた遊技では終了することがなく、同一のセット内でＡＲＴゲーム数が上乗せされない遊技が８回行われると終了する。

【０３４８】

また、図６７（Ａ）（Ｂ）に示すように、ＣＴ中に役「３連チリリプ」に当籤すると（すなわち、役「Ｆ＿確チリリプ」「Ｆ＿１確チリリプ」当籤時のフラグ変換抽籤に当籤すると）、１セット８回の遊技が再セットされる。例えば、同一のセット内でＡＲＴゲーム数が上乗せされない遊技が７回行われた場合、あと１回ＡＲＴゲーム数が上乗せされない遊技が行われるとＣＴが終了してしまうものの、役「３連チリリプ」に当籤するとＣＴの再セットが行われ、結果、その後、８回ＡＲＴゲーム数が上乗せされない遊技が行われるまでＣＴが終了しないことになる。そのため、ＣＴは、役「３連チリリプ」が当籤するほど継続し易くなる。

【０３４９】

（ＣＴ中のフラグ変換）

図６７（Ｃ）は、ＣＴ中のフラグ抽籤方法を示す図である。ＣＴ中は、役「Ｆ＿確チリリプ」「Ｆ＿１確チリリプ」については必ず役「３連チリリプ」に変換する。上述したように、ＣＴ中に役「３連チリリプ」に当籤すると、ＣＴが再セットされるため、役「Ｆ＿確チリリプ」「Ｆ＿１確チリリプ」が内部当籤役として決定されると、ＣＴが再セットされることになる。

【０３５０】

一方で、役「Ｆ＿リーチ目リプＡ」～「Ｆ＿リーチ目リプＤ」については、３段階のテーブル（テーブル０～２）に基づいて、フラグ変換抽籤の当籤確率を制御する。具体的には、図６７（Ｃ）に示すように、テーブル０は「リーチ目リプ」に変換する確率が最も低

く、テーブル１は「リーチ目リプ」に変換する確率が次に低く、テーブル２は「リーチ目リプ」に変換する確率が最も高い。なお、ＣＴ中に役「リーチ目リプ」に当籤すると、後述の図７１に示すように、ＣＴが新たに付与される。

【０３５１】

図６７（Ｃ）に示すように、通常ＣＴでは、ＡＲＴレベルに基づいてテーブルが決定される。また、高確率ＣＴでは、ＡＲＴレベルに関係なく、テーブル０が必ず決定される。

【０３５２】

［ＣＴ中に用いるデータテーブル］

続いて、図６８～図７１を参照して、ＣＴ中に用いるデータテーブルについて説明する。

【０３５３】

＜ＣＴ中テーブル抽籤テーブル＞

図６８は、３段階のテーブルの中からフラグ変換抽籤に用いるテーブルを決定するためのＣＴ中テーブル抽籤テーブルである。ＣＴ中テーブル抽籤テーブルは、ＡＲＴレベルやこれから実行するＣＴの種別などの状態に対応付けて、フラグ変換抽籤に用いるテーブルについての抽籤値の情報を規定する。ＣＴ中テーブル抽籤テーブルは、ＣＴ抽籤に当籤しＣＴに移行することが決まると、又はＣＴの開始時に参照され、ＣＴ中のフラグ変換抽籤に用いるテーブルを決定する。

【０３５４】

＜ＣＴ中フラグ変換抽籤テーブル＞

図６９は、ＣＴ中のフラグ変換抽籤に用いられるＣＴ中フラグ変換抽籤テーブルである。ＣＴ中フラグ変換抽籤テーブルは、フラグ変換抽籤に用いるテーブル及び内部当籤役に対応付けて、フラグ変換抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。ＣＴ中フラグ変換抽籤テーブルを参照すると、ＣＴ中は、役「Ｆ＿確チリリプ」「Ｆ＿１確チリリプ」は必ず役「３連チリリプ」に変換されることが分かる。

【０３５５】

＜ＣＴ中上乗せ抽籤テーブル＞

図７０は、ＣＴ中にＡＲＴゲーム数を上乗せする上乗せ抽籤に用いるＣＴ中上乗せ抽籤テーブルである。ＣＴ中上乗せ抽籤テーブルは、内部当籤役に対応付けて上乗せ抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。なお、図７０に示す当籤役以外の役については、ＣＴ中の上乗せ抽籤に当籤することがない。

【０３５６】

また、通常ＣＴ中の上乗せ抽籤では、役「３連チリリプ」に当籤した回数に応じて上乗せゲーム数が異なる。具体的には、同一のＣＴ中に役「３連チリリプ」に当籤した回数が「１～８回」の場合には、上乗せゲーム数として「１０ゲーム」が決定され易く、同一のＣＴ中に役「３連チリリプ」に当籤した回数が「９～１６回」の場合には、上乗せゲーム数として「２０ゲーム」が決定され易く、同一のＣＴ中に役「３連チリリプ」に当籤した回数が「１７～２４回」の場合には、上乗せゲーム数として「３０ゲーム」が決定され易く、同一のＣＴ中に役「３連チリリプ」に当籤した回数が「２５回以上」の場合には、上乗せゲーム数として「５０ゲーム」が決定され易い。

【０３５７】

より具体的には、ＣＴ中上乗せ抽籤テーブルでは、同一のＣＴ中に役「３連チリリプ」に当籤した回数が「１～８回」の場合には、図中の役「３連チリリプ」の抽籤値「極高」に対応する上乗せゲーム数は「１０ゲーム」であり、抽籤値「極低」に対応する上乗せゲーム数は「２０ゲーム」である。そして、同一のＣＴ中に役「３連チリリプ」に当籤した回数が「９回以上」になると、図中の役「３連チリリプ」の抽籤値「極高」に対応する上乗せゲーム数が「２０ゲーム」に昇格する。更に、同一のＣＴ中に役「３連チリリプ」に当籤した回数が「１７回以上」になると、図中の役「３連チリリプ」の抽籤値「極高」及び「極低」に対応する上乗せゲーム数が「３０ゲーム」に昇格する。同様に、同一のＣＴ中に役「３連チリリプ」に当籤した回数が「２５回以上」になると、図中の役「３連チリ

リプ」の抽籤値「極高」及び「極低」に対応する上乗せゲーム数が「５０ゲーム」に昇格する。

【０３５８】

このように本実施の形態のパチスロ機１では、ＣＴ中に役「３連チリリプ」に当籤した回数に応じて１回あたりに上乗せするゲーム数を増やす。上述のように、ＡＲＴゲーム数の上乗せが行われている限り、ＣＴは終了することなく、また、役「３連チリリプ」に当籤するとＣＴの再セットが行われるため、遊技者からすると、ＣＴが継続するほど１回あたりの上乗せ量が増えることについての期待を持つことができ、ＣＴ中の興趣が向上する。

また、１回あたりの上乗せ量を増やす契機となる回数は、ＣＴの１セット分の遊技回数（８回）よりも多い回数（９回以上）であるため、遊技者に対して過大な利益を与えてしまうことを防止でき、遊技者及び遊技店の利益のバランスを図ることができる。

【０３５９】

＜ＣＴ中セット数上乗せ抽籤テーブル＞

図７１は、ＣＴ中に新たなＣＴを付与するセット数上乗せ抽籤に用いられるＣＴ中セット数上乗せ抽籤テーブルである。ＣＴ中セット数上乗せ抽籤テーブルは、実行しているＣＴの種別及び内部当籤役に対応付けて、セット数上乗せ抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。図７１に示すように、ＣＴ中に役「リーチ目リプ」に当籤すると、新たなＣＴが付与される。セット数上乗せ抽籤に伴い新たなＣＴが付与された場合には、実行しているＣＴが終了したタイミングで再度新たなＣＴが開始される。

【０３６０】

なお、上述の役「３連チリリプ」に当籤した回数は、同一のＣＴ中に限り計数することとしているが、この「同一のＣＴ中」は、ＣＴ中に行うセット数上乗せ抽籤に当籤した場合に付与される新たなＣＴも含むこととしてもよく、含まないこととしてもよい。

【０３６１】

［ボーナス状態中の遊技の流れ］

続いて、図７２を参照して、ボーナス状態中の遊技の流れについて説明する。図７２（Ａ）は、一般遊技状態（ＡＲＴ非当籤）中にボーナス状態に移行した場合の遊技の流れを示す図であり、図７２（Ｂ）は、通常ＡＲＴ中にボーナス状態に移行した場合の遊技の流れを示す図であり、図７２（Ｃ）は、ＣＴ中にボーナス状態に移行した場合の遊技の流れを示す図である。図７２（Ａ）～（Ｃ）に示すように、パチスロ機１では、ボーナスの種別として、通常ＢＢと特殊ＢＢとを有し、ボーナス状態の移行時にボーナスの種別を決定する。このとき、特殊ＢＢが決定された場合には、ボーナス状態の終了後、ＡＲＴ準備中を経由してＣＴに移行することになる。一方で、通常ＢＢが決定された場合は、ボーナス状態に移行する前の状態に応じて異なる流れになる。

【０３６２】

図７２（Ａ）を参照して、一般遊技状態から通常ＢＢに移行した場合には、通常ＢＢ中に内部当籤役に基づいてＡＲＴ抽籤が行われる。このＡＲＴ抽籤に当籤すると、ボーナス状態の終了後、ＡＲＴ準備中を経由して通常ＡＲＴに移行することになる。なお、ＡＲＴ抽籤に当籤した後は、ボーナス状態中にＡＲＴゲーム数の上乗せ抽籤が行われる。

【０３６３】

図７２（Ｂ）を参照して、通常ＡＲＴから通常ＢＢに移行した場合には、通常ＢＢの終了時にＣＴ抽籤が行われる。このＣＴ抽籤は５０％の確率で当籤し、当籤するとボーナス状態の終了後にＡＲＴ準備中を経由してＣＴに移行し、非当籤するとボーナス状態の終了後にＡＲＴ準備中を経由して通常ＡＲＴに移行する。また、通常ＡＲＴから移行したボーナス状態中は、ＡＲＴゲーム数の上乗せ抽籤も行われる。

【０３６４】

図７２（Ｃ）を参照して、ＣＴから通常ＢＢ又は特殊ＢＢに移行した場合には、ボーナス状態の終了後にＡＲＴ準備中を経由してＣＴに移行する。また、通常ＡＲＴから移行したボーナス状態中は、ＡＲＴゲーム数の上乗せ抽籤も行われる。

【０３６５】
［ボーナス状態中に用いるデータテーブル］
続いて、図７３～図７５を参照して、ボーナス状態中に用いるデータテーブルについて説明する。
【０３６６】
＜ボーナス種別抽籤テーブル＞
図７３は、ボーナス種別（通常ＢＢ、特殊ＢＢ）を決定するためのボーナス種別抽籤テーブルである。ボーナス種別抽籤テーブルは、ボーナス状態の開始時に参照され、ボーナス状態に移行する前の状態に対応付けてボーナス種別についての抽籤値の情報を規定する。
【０３６７】
＜ボーナス中ＡＲＴゲーム数上乗せ抽籤テーブル＞
図７４は、ボーナス状態中に行うＡＲＴ抽籤及びＡＲＴゲーム数の上乗せ抽籤に用いられるボーナス中ＡＲＴゲーム数上乗せ抽籤テーブルである。ボーナス中ＡＲＴゲーム数上乗せ抽籤テーブルは、ボーナス種別及び内部当籤役に対応付けて、ＡＲＴ抽籤の抽籤結果及び上乗せゲーム数についての抽籤値の情報を規定する。
【０３６８】
ボーナス中ＡＲＴゲーム数上乗せ抽籤テーブルは、ＡＲＴ非当籤の状態（一般遊技状態から移行した通常ＢＢにおいて、ＡＲＴ抽籤に当籤するまで）では、ＡＲＴ抽籤に用いられることになる。すなわち、ＡＲＴ非当籤の状態で上乗せゲーム数として１以上（実際には最低５０ゲーム）が決定されると、ＡＲＴ抽籤に当籤するとともに、対応するゲーム数が付与されることになる。一方、ＡＲＴ当籤後の状態では、ボーナス中ＡＲＴゲーム数上乗せ抽籤テーブルは、ＡＲＴゲーム数の上乗せ抽籤に用いられる。
【０３６９】
＜ボーナス終了時ＣＴ抽籤テーブル＞
図７５は、ボーナス状態の終了時に行うＣＴ抽籤に用いられるボーナス終了時ＣＴ抽籤テーブルである。ボーナス終了時ＣＴ抽籤テーブルは、ボーナス種別及びボーナス状態に移行する前の遊技状態に対応付けて、ＣＴ抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。図７５に示すボーナス終了時ＣＴ抽籤テーブルを参照すると、例えば、通常ＡＲＴ中に通常ＢＢが行われると、ボーナス状態の終了時に５０％の確率でＣＴに当籤することが分かる。
【０３７０】
［一般遊技状態中の例外的な遊技の流れ］
続いて、図７６を参照して、一般遊技状態中の例外的な遊技の流れについて説明する。
パチスロ機１では、基本的には、一般遊技状態中に通常遊技状態からＣＺに移行し、ＣＺにおいてＡＲＴ抽籤に当籤することでＡＲＴ遊技状態を目指すことになる。ここで、パチスロ機１では、ＲＴ４遊技状態中に報知を行うことでＡＲＴ遊技状態を実現しており、また、図７６に示すように、表示される図柄の組合せに応じてＲＴ遊技状態を制御している。図５０に示したように、ＲＴ遊技状態を移行させるための図柄の組合せは、遊技者の停止操作の順序（押し順）に応じて表示されるため、報知が行われない場合であっても、偶然にＲＴ４遊技状態に移行することがある。
【０３７１】
また、ＲＴ４遊技状態では、役「Ｆ＿リーチ目リプＡ」～「Ｆ＿リーチ目リプＤ」が内部当籤役として決定される可能性があるため、一般遊技状態（非ＡＲＴ）中であっても、特別な特典が付与されるリーチ目（リーチ目リプ）を表示することができる。そこで、本実施の形態のパチスロ機１では、図７６に示すように、一般遊技状態（非ＡＲＴ）中に偶然にＲＴ４遊技状態に移行した場合に、「リーチ目リプ」の図柄の組合せを表示可能な状態になると、ＣＺを経由することなくＡＲＴ遊技状態（通常ＡＲＴ）に移行可能にする。
【０３７２】
より具体的には、一般遊技状態、かつ、ＲＴ４遊技状態中に役「Ｆ＿リーチ目リプＡ」

～「Ｆ＿リーチ目リプＤ」が内部当籤役として決定されると、フラグ変換抽籤を行い、このフラグ変換抽籤に当籤すると、「リーチ目リプ」の図柄の組合せを表示するための報知を行うとともに、ＡＲＴの権利を付与する。反対に、フラグ変換抽籤に非当籤すると、「リプレイ」の図柄の組合せを表示するための報知を行い、「リーチ目リプ」の図柄の組合せが表示されないように制御する。

【０３７３】

＜非ＡＲＴ中フラグ変換抽籤テーブル＞

図７７は、一般遊技状態、かつ、ＲＴ４遊技状態中に行うフラグ変換抽籤に用いられる非ＡＲＴ中フラグ変換抽籤テーブルである。非ＡＲＴ中フラグ変換抽籤テーブルは、内部当籤役に対応付けてフラグ変換抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。

【０３７４】

［メイン側の制御による報知］

パチスロ機では、従来、ＡＲＴ機中にサブ（副制御基板７２）側の制御のもとに停止操作の情報（押し順など）の報知を行っていたが、報知の有無が遊技者の利益（いわゆる、出玉）に影響を与えるため、近年では、遊技者の利益を管理するメイン（主制御基板７１）側で報知を行うことが求められている。そこで、本実施の形態のパチスロ機１では、主制御基板７１が制御する情報表示器１４に停止操作の情報を報知する指示モニタを設け、メイン側の制御のもとに停止操作の情報を報知することとしている。

【０３７５】

図７８は、メイン側で行う報知（ナビ）とサブ側で行う報知（ナビ）との対応関係を示す図である。図７８に示すように、主制御基板７１は、指示モニタに「１」～「１１」の数値を表示することで、停止操作の情報を報知する。この「１」～「１１」の数値は、それぞれが報知する停止操作の内容に一義的に対応しており、「１」～「３」は、それぞれ第１停止操作を行うリールの種別を示しており、「１」は第１停止操作を左のリール３Ｌに対して行うことを意味し、「２」は第１停止操作を中のリール３Ｃに対して行うことを意味し、「３」は第１停止操作を右のリール３Ｒに対して行うことを意味している。

【０３７６】

また、「４」～「９」は、それぞれ報知する押し順を示しており、「４」は押し順が「左、中、右」であることを意味し、「５」は押し順が「左、右、中」であることを意味し、「６」は押し順が「中、左、右」であることを意味し、「７」は押し順が「中、右、左」であることを意味し、「８」は押し順が「右、左、中」であることを意味し、「９」は押し順が「右、中、左」であることを意味している。

【０３７７】

また、「１０」「１１」は、ボーナスに係る役を報知するものであり、「１０」は「白７－白７－白７」からなる図柄の組合せ「Ｃ＿ＢＢ１」を意味し、「１１」は「青７－青７－青７」からなる図柄の組合せ「Ｃ＿ＢＢ２」を意味している。なお、図７８には記載されていないが、「０」は、報知を行わないことを意味しており、指示モニタに数値は表示されない。

【０３７８】

ここで、メイン側で報知する「１」～「１１」の数値は、報知する停止操作の内容に一義的に対応しているものの、全ての遊技者が明確に報知内容を把握できるとは限らない。

すなわち、メイン側で指示モニタに対して「６」と表示しただけでは、遊技者によっては報知内容を把握できない可能性もある。

【０３７９】

そこで、パチスロ機１では、メイン側の報知と併せてサブ側でも停止操作の内容を報知する。具体的には、パチスロ機１は、副制御基板７２が制御する表示ユニット１００を設け、サブ側の制御のもとに停止操作の情報を報知する。例えば、第１停止操作を左のリール３Ｌに対して行うことを報知する場合、メイン側で指示モニタに対して「１」を表示するとともに、サブ側では、表示ユニット１００の左のリール３Ｌの上方に「１」と表示し、左のリール３Ｌが第１停止操作の対象であることを報知する。同様に、押し順「中、左

、右」を報知する場合、メイン側で指示モニタに対して「６」を表示するとともに、サブ側では、表示ユニット１００の中のリール３Ｃの上方に「１」、左のリール３Ｌの上方に「２」、右のリール３Ｒの上方に「３」と表示し、押し順が「中、左、右」であることを報知する。また、「Ｆ＿ＢＢ１」が内部当籤役として決定されている場合、メイン側で指示モニタに対して「１０」を表示するとともに、サブ側では、表示ユニット１００に「白７－白７－白７」を表示し、遊技者に対して狙うべき図柄を報知する。

【０３８０】

図７８（Ａ）に示すように、ＡＲＴ準備中は、メイン側の制御のもと「ベルナビ」「維持リプナビ」「ＲＴ３移行リプナビ」及び「ＲＴ４移行リプナビ」が行われる。「ベルナビ」は、役「Ｆ＿３択ベル＿１ｓｔ」～「Ｆ＿３択ベル＿３ｒｄ」に対して「ベル」の図柄の組合せを表示させるための押し順を報知する。また、「維持リプナビ」は、役「Ｆ＿維持リプ＿１ｓｔ」～「Ｆ＿維持リプ＿３ｒｄ」に対して「リプレイ」の図柄の組合せを表示させるための押し順を報知する。また、「ＲＴ３移行リプナビ」は、役「Ｆ＿ＲＴ３移行リプ＿１ｓｔ」～「Ｆ＿ＲＴ３移行リプ＿３ｒｄ」に対して「ＲＴ３移行リプ」の図柄の組合せを表示させるための押し順を報知する。また、「ＲＴ４移行リプナビ」は、役「Ｆ＿ＲＴ４移行リプ＿１２３」～「Ｆ＿ＲＴ４移行リプ＿３ｒｄ」に対して「ＲＴ４移行リプ」の図柄の組合せを表示させるための押し順を報知する。

【０３８１】

なお、メイン側で報知を行うタイミングは、少なくとも報知を行う一遊技の間であればよく、任意である。例えば、開始操作を受け付けたタイミングでメイン側の報知を行うこととしてもよく、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの回転開始時にメイン側の報知を行うこととしてもよく、第１停止操作～第３停止操作のいずれかを受け付けたタイミングでメイン側の報知を行うこととしてもよい。一方で、サブ側で報知を行うタイミングは、少なくとも第１停止操作よりも前のタイミングであることが好ましい。この点、本実施の形態のパチスロ機１では、開始操作を受け付けたタイミング、又はリール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの回転開始時にメイン側及びサブ側の双方において報知を行う。これにより、遊技者が停止操作を行う前に、メイン側の指示モニタ及びサブ側の表示ユニット１００の双方において停止操作の情報が報知される。

【０３８２】

また、図７８（Ｂ）に示すように、ＡＲＴ遊技状態中は、メイン側の制御のもと「ベルナビ」「維持リプナビ」「ＲＴ３移行リプナビ」及び「ＲＴ４移行リプナビ」が行われる。なお、ＡＲＴ遊技状態（ＲＴ４遊技状態）中は、フラグ変換抽籤が行われ、この抽籤結果に基づいて「３連チリリプ」「リーチ目リプ」又は「リプレイ」の図柄の組合せを表示させるための押し順を報知するが、この報知に関しては、メイン側では行うことなく、サブ側でのみ行う。

【０３８３】

上述したように、「３連チリリプ」「リーチ目リプ」の図柄の組合せは、特別な特典の付与に関係しているため、報知の有無が遊技者の利益（出玉）に影響を与えるようにも考えられる。しかしながら、パチスロ機１では、実際には、特別な特典をフラグ変換抽籤の抽籤結果に基づいて付与することとしており、表示される図柄の組合せは付与する特典に対して影響を与えない。すなわち、フラグ変換抽籤に当籤している場合には、仮に、「リプレイ」の図柄の組合せを表示してしまったとしても、特別な特典が付与され、反対に、フラグ変換抽籤に当籤していない場合には、仮に、「３連チリリプ」「リーチ目リプ」の図柄の組合せを表示できたとしても、特別な特典は付与しない。

【０３８４】

本実施の形態のパチスロ機１では、このように表示される図柄の組合せが遊技者の利益（出玉）に影響を与えない場合には、メイン側の指示モニタでの報知を行わずに、サブ側でのみ表示ユニット１００での報知を行う。

【０３８５】

また、図７８（Ｃ）（Ｄ）に示すように、ＲＴ５遊技状態（フラグ間状態）中は、内部

当籤役として持ち越しているボーナスに係る役に応じた図柄の組合せを狙わせる報知を行う。具体的には、図７８（Ｃ）に示すように、役「Ｆ＿ＢＢ１」を持ち越している場合には「白７ナビ」を行い、図７８（Ｄ）に示すように、役「Ｆ＿ＢＢ２」を持ち越している場合には「青７ナビ」を行う。「白７ナビ」は、役「Ｆ＿ＢＢ１」に対して、「Ｃ＿ＢＢ１」の図柄の組合せを表示させるための停止操作の情報を報知し、「青７ナビ」は、役「Ｆ＿ＢＢ２」に対して、「Ｃ＿ＢＢ２」の図柄の組合せを表示させるための停止操作の情報を報知する。

【０３８６】

ここで、図５１において上述したように、フラグ間状態では、ボーナスに係る役と「はずれ」「Ｆ＿特殊１」「Ｆ＿特殊２」「Ｆ＿特殊３」のいずれかとが内部当籤役として決定されている場合に、ＢＢの図柄の組合せを表示することができ、それ以外の役がボーナスに係る役とともに内部当籤役として決定されている場合には、ＢＢの図柄の組合せを表示することができない。そのため、図７８（Ｃ）（Ｄ）に示すように、主制御基板７１は、メイン側で制御を行う場合、持ち越しているボーナスに係る役と「はずれ」「Ｆ＿特殊役１」「Ｆ＿特殊役２」「Ｆ＿特殊役３」のいずれかとが内部当籤役として決定されている場合に限り、「白７ナビ」又は「青７ナビ」を行う。これにより、メイン側のナビを、ボーナスに係る役を入賞させることのできる適切なタイミングで行うことができる。

【０３８７】

なお、主制御基板７１は、ボーナスに係る役が内部当籤役として決定されていることを告知（ボーナス告知）した後に限り、「白７ナビ」又は「青７ナビ」を行うこととしてもよい。ここで、ボーナス告知は、例えば、ボーナス確定画面を表示することや、ボーナス確定ランプを点灯させることなどにより行われる。

【０３８８】

一例として、ボーナスに係る役が内部当籤役として決定された場合に、数回の遊技にわたり行われる演出（いわゆる連続演出）を行い、この連続演出の結果に応じてボーナス確定画面を表示することが一般的に行われている。この連続演出の最中にメイン側で「白７ナビ」などを行ってしまったのでは、連続演出の結果が途中で分かってしまい、興趣を損ねてしまう可能性がある。そこで、パチスロ機１の主制御基板７１は、ボーナス告知が行われた後に限り、「白７ナビ」又は「青７ナビ」を行う。なお、ボーナス告知が行われたタイミングをメイン側で把握可能にする方法は任意である。

【０３８９】

一手法としては、ボーナスに係る役を内部当籤役として決定すると、主制御基板７１がボーナス告知までに要するゲーム数を決定し、このゲーム数を消化した後に、「白７ナビ」又は「青７ナビ」を行う方法が考えられる。より具体的には、主制御基板７１は、ボーナス告知までに要するゲーム数を決定すると、このゲーム数を副制御基板７２に通知する。副制御基板７２は、このゲーム数に従い演出を制御し、ゲーム数が消化したタイミングでボーナス確定画面を表示することで、メイン側においてボーナス告知が行われたタイミングを把握することができる。すなわち、主制御基板７１は、ボーナスに係る役を持ち越していない状態でボーナスに係る役を内部当籤役として決定してからの単位遊技の回数を計数し、その計数結果が所定回数に達した後にボーナスに係る役と「はずれ」「Ｆ＿特殊役１」「Ｆ＿特殊役２」「Ｆ＿特殊役３」のいずれかとが内部当籤役として決定された場合に「白７ナビ」又は「青７ナビ」を行う。

【０３９０】

また、他の手法としては、ボーナス告知をサブ側ではなくメイン側において制御する方法が考えられる。より具体的には、主制御基板７１は、ボーナスに係る役を持ち越していない状態でボーナスに係る役を内部当籤役として決定すると、表示ユニット１００で実行する演出（少なくとも演出に要するゲーム数）を決定し、副制御基板７２に通知する。副制御基板７２が通知された演出を実行し、ボーナス確定画面を表示することで、メイン側においてボーナス告知が行われたタイミングを把握することができる。

【０３９１】

もちろん、その他の手法によりボーナス告知が行われたタイミングをメイン側で把握可能にすることとしてもよい。この場合において、主制御基板７１は、副制御基板７２などからの信号を受け付けることができないため、主制御基板７１が受け付け可能な信号に基づいてボーナス告知が行われたタイミングを把握する必要がある。例えば、停止操作に伴う信号は、主制御基板７１が受け付け可能であるため、ボーナスに係る役が内部当籤役として決定されている状態で、所定の停止操作（例えば、順押し以外）が行われた場合に、ボーナス告知を行うことも考えられる。具体的には、副制御基板７２は、主制御基板７１から内部当籤役に関する情報と停止操作に関する情報とを取得し、これらの情報の組合せが所定の組合せ（内部当籤役「ボーナスに係る役」、停止操作「順押し以外」）である場合にボーナス告知を行う。このようなボーナス告知は、その契機を主制御基板７１でも把握することができるため、メイン側においてボーナス告知が行われたタイミングを把握することができる。

【０３９２】

［副制御側のデータテーブル］

＜役物データテーブル＞

図７９に示すように、役物データテーブルは、フロントスクリーン機構Ｅ１及びリールスクリーン機構Ｆ１を可動役物としてそれぞれ駆動させる駆動モータＦ２１及び駆動モータＥ２５を制御するためにサブＣＰＵ１０２によって参照される。

【０３９３】

図７９に示した役物データテーブルは、左からシーケンス番号、動作内容、ステップ番号、パルス幅、パルス数、駆動モータＦ２１及び駆動モータＥ２５のモータ制御方向及びステップの移行に関する情報（図中、「ステップ移行」）が対応付けられている。

【０３９４】

モータ制御方向は、駆動モータＦ２１（以下、「モータＡ」ともいう）と駆動モータＥ２５（以下、「モータＢ」ともいう）との制御方向を示している。モータ制御方向が「＋」の場合には、ステップ数が増加する方向に該当モータが駆動される。モータ制御方向が「－」の場合には、ステップ数が減少する方向に該当モータが駆動される。モータ制御方向が「＋」又は「－」の場合、該当モータは、パルス幅が示す周期のパルスを有する相電流によって、パルス数分駆動される。

【０３９５】

また、モータＡ及びモータＢのモータ制御方向が「＋」の場合は、フロントスクリーン機構Ｅ１及びリールスクリーン機構Ｆ１は、待機位置方向から露出位置方向に向かって移動し、モータ制御方向が「－」の場合は、露出位置方向から待機位置方向に移動する。

【０３９６】

モータ制御方向が「Ｈ」の場合には、該当するモータの全ての相が励磁され、該当するモータは停止し、停止した状態が維持される。すなわち、モータ制御方向が「Ｈ」の場合、該当するモータは、パルス幅が示す期間である励磁停止時間に渡って停止状態が維持されるようにサブＣＰＵ１０２によって制御される。

【０３９７】

モータ制御方向が「０」の場合には、該当するモータの全ての相の励磁が停止され、該当するモータは駆動しなくなり、パルス幅が示す期間に渡って外力に対して回転自在となる。

【０３９８】

ステップの移行に関する情報は、設定、移行条件及び移行先からなる。設定は、移行条件が設定されていれば「１」が設定され、移行条件が設定されていなければ「０」が設定されている。

【０３９９】

すなわち、設定が「０」の場合には、該当ステップが実行された後に、次のステップが実行される。設定が「１」の場合には、該当ステップが実行されているときに、移行条件が成立すれば、移行先のステップが実行され、移行条件が成立しなければ、次のステップ

が実行される。

【０４００】

サブＣＰＵ１０２は、フロントスクリーン機構Ｅ１の位置を可動基準単位に基づいたステップカウントＦで管理及び制御する。サブＣＰＵ１０２は、ステッピングモータによって構成されるモータＡに送信したパルス数とモータ制御方向に応じてステップカウントＦを増加又は減少させる。具体的には、モータＡのモータ制御方向が「＋」であれば、パルス数が１更新される度に、ステップカウントＦを１増加させ、モータ制御方向が「－」であればステップカウントＦを１減少させる。

【０４０１】

本実施の形態において、サブＣＰＵ１０２は、フロントスクリーン機構Ｅ１がフロント待機位置にあるときのステップカウントＦを「０」とし、フロントスクリーン機構Ｅ１がフロント露出位置にあるときのステップカウントＦを「２１０」として、フロントスクリーン機構Ｅ１の位置を管理及び制御する。

【０４０２】

フロントスクリーン機構Ｅ１は、ステップカウントＦが「０」～「２１０」の範囲に若干のマージンをとった「－２」～「２１５」の範囲内の位置に収まるように図示しない規制部材によって規制されている。フロントスクリーン機構Ｅ１の可動基準単位は、フロントスクリーン機構Ｅ１の可動範囲（例えば、９０°）とモータＡの１パルスで動く動作角度で算出することが可能な単位である。

【０４０３】

サブＣＰＵ１０２は、リールスクリーン機構Ｆ１の位置を可動基準単位に基づいたステップカウントＲで管理及び制御する。サブＣＰＵ１０２は、ステッピングモータによって構成されるモータＢに送信したパルス数とモータ制御方向に応じてステップカウントＲを増加又は減少させる。

【０４０４】

本実施の形態において、サブＣＰＵ１０２は、リールスクリーン機構Ｆ１がリール待機位置にあるときのステップカウントＲを「０」とし、リールスクリーン機構Ｆ１がリール露出位置にあるときのステップカウントＲを「１３８」として、フロントスクリーン機構Ｅ１の位置を管理及び制御する。

【０４０５】

リールスクリーン機構Ｆ１は、ステップカウントＦが「０」～「１３８」の範囲内の位置に収まるように図示しない規制部材によって規制されている。リールスクリーン機構Ｆ１の可動基準単位は、リールスクリーン機構Ｆ１の可動範囲（例えば、１４８°）とモータＢの１パルスで動く動作角度で算出することが可能な単位である。

【０４０６】

図７９に示した役物データテーブルにおいて、シーケンス番号が１である基本動作１は、フロントスクリーン機構Ｅ１をフロント露出位置（ステップカウントＦ＝２１０）に移動させる。

【０４０７】

具体的には、ステップ１では、フロントスクリーン機構Ｅ１が１００ｍｓに渡って励磁停止され、ステップ２では、フロントスクリーン機構Ｅ１が３ｍｓ周期で２５０パルス分フロント露出位置に向けて駆動され、基本動作１はステップ３に移行する。

【０４０８】

ただし、サブＣＰＵ１０２におけるモータＡのステップ数を表すステップカウントＦが２１０以上となれば、ステップ２が実行中であっても、基本動作１はステップ３に移行する。ステップ３では、フロントスクリーン機構Ｅ１が１００ｍｓに渡って励磁停止される。

【０４０９】

同様に、シーケンス番号が２である基本動作２は、フロントスクリーン機構Ｅ１をフロント待機位置（ステップカウントＦ＝０）に移動させる。シーケンス番号が３である基本

動作３は、リールスクリーン機構Ｆ１をリール露出位置（ステップカウントＲ＝１３８）に移動させる。

【０４１０】

具体的には、ステップ１では、リールスクリーン機構Ｆ１が１００ｍｓに渡って励磁停止され、ステップ２では、リールスクリーン機構Ｆ１が４ｍｓ周期で８パルス分リール露出位置に向けて駆動され、基本動作３はステップ３に移行する。

【０４１１】

ただし、サブＣＰＵ１０２におけるモータＢのステップ数を表すステップカウントＲが１２８以上となれば、ステップ２が実行中であっても、基本動作３はステップ４に移行する。

【０４１２】

ステップ３では、リールスクリーン機構Ｆ１が３ｍｓ周期で１８０パルス分リール露出位置に向けて駆動され、基本動作３はステップ４に移行する。ただし、ステップカウントＲが１２８以上となれば、ステップ３が実行中であっても、基本動作３はステップ４に移行する。

【０４１３】

ステップ４では、リールスクリーン機構Ｆ１が５ｍｓ周期で１０パルス分リール露出位置に向けて駆動され、基本動作３はステップ５に移行する。ステップ５では、リールスクリーン機構Ｆ１が１００ｍｓに渡って励磁停止される。

【０４１４】

シーケンス番号が４である基本動作４は、リールスクリーン機構Ｆ１をリール待機位置（ステップカウントＲ＝０）に移動させるためのシーケンスである。具体的には、ステップ１では、リールスクリーン機構Ｆ１が１００ｍｓに渡って励磁停止され、ステップ２では、リールスクリーン機構Ｆ１が４ｍｓ周期で８パルス分リール待機位置に向けて駆動され、基本動作４はステップ３に移行する。

【０４１５】

ただし、サブＣＰＵ１０２におけるモータＢのステップ数を表すステップカウントＲが１０以下となれば、ステップ２が実行中であっても、基本動作４はステップ３に移行する。

【０４１６】

ステップ３では、リールスクリーン機構Ｆ１が３ｍｓ周期で１６０パルス分リール待機位置に向けて駆動され、基本動作４はステップ３に移行する。ただし、ステップカウントＲが１０以上となれば、ステップ３が実行中であっても、基本動作４はステップ４に移行する。

【０４１７】

ステップ４では、リールスクリーン機構Ｆ１が５ｍｓ周期で１００パルス分リール待機位置に向けて駆動され、基本動作４はステップ５に移行する。ただし、リール待機位置センサＦ１９がリールスクリーン機構Ｆ１を検出したら、ステップ４が実行中であっても、基本動作４はステップ５に移行する。以下、リール待機位置センサＦ１９を単に「センサＣ」ともいう。また、「ＯＦＦ→ＯＮ」は、該当センサが、非検知状態から検知状態になったことを表している。

【０４１８】

ステップ５では、リールスクリーン機構Ｆ１が５ｍｓ周期で２パルス分リール待機位置に向けて駆動され、基本動作４はステップ５に移行する。ステップ６では、リールスクリーン機構Ｆ１が１００ｍｓに渡って励磁停止される。

【０４１９】

シーケンス番号が５である基本動作５は、基本動作１と同じくフロントスクリーン機構Ｅ１をフロント露出位置に移動させるシーケンスである。基本動作１との違いは、ステップの移行条件がステップカウントＦではなく、フロント露出位置センサＥ１５ｂが非検知状態（ＯＦＦ状態）から検知状態（ＯＮ状態）に変化した場合と、ステップ３で３ｍｓ周

期で１９パルス分フロント露出位置に向けて駆動される点である。以下、フロント露出位置センサＥ１５ｂを単に「センサＢ」ともいう。

【０４２０】

なお、基本動作５は、電源投入時にフロントスクリーン機構Ｅ１の動作確認のために役物起動テスト役物データ登録処理（図９７参照）で登録される役物データとしても使用される。

【０４２１】

シーケンス番号が６である基本動作６は、基本動作２と同じくフロントスクリーン機構Ｅ１をフロント待機位置に移動させるシーケンスである。基本動作２との違いは、ステップの移行条件がステップカウントＦではなく、フロント待機位置センサＥ１５ａが非検知状態（ＯＦＦ状態）から検知状態（ＯＮ状態）に変化した場合と、ステップ３で３ｍｓ周期で２０パルス分フロント待機位置に向けて駆動される点である。以下、フロント待機位置センサＥ１５ａを単に「センサＡ」ともいう。

【０４２２】

なお、基本動作６は、電源投入時にフロントスクリーン機構Ｅ１の動作確認のために役物起動テスト役物データ登録処理（図９７参照）で登録される役物データとしても使用される。

【０４２３】

シーケンス番号が７である基本動作７は、基本動作４と同じくリールスクリーン機構Ｆ１をリール待機位置に移動させるためのシーケンスである。基本動作４との違いは、ステップの移行条件がステップカウントＲのカウント条件ない点である。

【０４２４】

なお、基本動作７は、電源投入時にリールスクリーン機構Ｆ１の動作確認のために役物起動テスト役物データ登録処理（図９７参照）で登録される役物データとしても使用される。

【０４２５】

シーケンス番号が８である演出動作１は、フロントスクリーン機構Ｅ１をステップカウントＦ＝１８に相当する位置まで振動させる。シーケンス番号が９である演出動作２は、フロントスクリーン機構Ｅ１をステップカウントＦ＝５０に相当する位置まで移動させる。

【０４２６】

なお、演出動作２のステップ３で、フロントスクリーン機構Ｅ１をステップカウントＦ＝５０に相当する位置で６５０００ｍｓ励磁停止させるようになっているが、実働時には、演出動作２は、遊技者の操作などにより実行される他の演出によって中断されることが想定されている。

【０４２７】

このため、ステップ４以降は、演出動作２のステップ３が中断されなかったときに、モータＡが励磁され続けることにより経年劣化が進行してしまうことを防止するために、フロントスクリーン機構Ｅ１をフロント待機位置、すなわち、静止位置に戻すように設定されている。

【０４２８】

シーケンス番号が１０である演出動作３は、リールスクリーン機構Ｆ１をステップカウントＲ＝７２に相当する位置まで移動させて停止させる。シーケンス番号が１１である演出動作４は、リールスクリーン機構Ｆ１をステップカウントＲ＝９２に相当する位置まで移動させて停止させる。

【０４２９】

シーケンス番号が１２である演出動作５は、リールスクリーン機構Ｆ１をステップカウントＲ＝１００に相当する位置まで移動させて停止させる。演出動作３、４、５によるリールスクリーン機構Ｆ１を落下させる演出は、演出動作３、４又は演出動作３、５を連続して実行することにより実現される。

【０４３０】
演出動作３のステップ５、演出動作４のステップ３及び演出動作５のステップ４においても、リールスクリーン機構Ｆ１を半ば露出させる非静止位置で６５０００ｍｓ励磁停止させるようになっているが、演出動作２のステップ３と同様に、以降のステップは、モータＢの経年劣化が進行してしまうことを防止するために設定されている。
【０４３１】
シーケンス番号が１３である演出動作６は、リールスクリーン機構Ｆ１をステップカウントＲ＝１０６に相当する位置に移動させて停止させる。演出動作６は、リールスクリーン機構Ｆ１がどの位置にあっても、ステップカウントＲ＝１０６に相当する位置となるようにステップ７以前のステップが設定されている。
【０４３２】
演出動作６のステップ７においても、リールスクリーン機構Ｆ１を非静止位置で６５０００ｍｓ励磁停止させるようになっているが、演出動作２のステップ３と同様に、以降のステップは、モータＢの経年劣化が進行してしまうことを防止するために設定されている。
【０４３３】
シーケンス番号が１４である演出動作７は、リールスクリーン機構Ｆ１をステップカウントＲ＝１０３に相当する位置まで移動させた後に、ステップカウントＲ＝９３に相当する位置まで１回振動させて、ステップカウントＲ＝１０３に相当する位置まで戻す。
【０４３４】
シーケンス番号が１５である演出動作８は、演出動作７と異なる速さでリールスクリーン機構Ｆ１をステップカウントＲ＝１０３に相当する位置まで移動させた後に、演出動作７と異なる速さでステップカウントＲ＝９３に相当する位置まで１回振動させて、ステップカウントＲ＝１０３に相当する位置まで戻す。
【０４３５】
演出動作７のステップ９及び演出動作８のステップ７においても、リールスクリーン機構Ｆ１を非静止位置で６５０００ｍｓ励磁停止させるようになっているが、演出動作２のステップ３と同様に、以降のステップは、モータＢの経年劣化が進行してしまうことを防止するために設定されている。シーケンス番号が１６である演出動作９は、リールスクリーン機構Ｆ１をリール待機位置まで低速度で移動させる。
【０４３６】
役物データテーブルにおいて、シーケンス番号１の基本動作１からシーケンス番号７の基本動作７のシーケンスは、パチスロ機１に電源が投入されて実行される役物起動テスト、及び、遊技状態が移行して通常中からボーナスゲーム中やＣＴ中及びＡＲＴ中に移行した際に、表示されるスクリーンが変更される場合に使用されるシーケンスであり、シーケンス番号８の演出動作１からシーケンス番号１６の演出動作９は、演出内容決定処理（図１０７参照）で決定された演出内容や演出データで選択されるシーケンスである。
【０４３７】
このように、サブＣＰＵ１０２は、役物データテーブルが表す動作の各ステップに基づいて、駆動モータＦ２１及び駆動モータＥ２５を制御する駆動制御手段を構成する。また、フロントスクリーン機構Ｅ１は、モータＡを励磁することなく停止可能な静止位置と、モータＡを励磁することで停止可能な励磁停止位置とを有する。フロントスクリーン機構Ｅ１において、静止位置は、フロント露出位置及びフロント待機位置に相当し、励磁停止位置は、フロント露出位置及びフロント待機位置を除く可動範囲内の任意の位置に設定可能である。
【０４３８】
また、リールスクリーン機構Ｆ１は、モータＢを励磁することなく停止可能な静止位置と、モータＢを励磁することで停止可能な励磁停止位置とを有する。リールスクリーン機構Ｆ１において、静止位置は、リール露出位置及びリール待機位置に相当し、励磁停止位置は、リール露出位置及びリール待機位置を除く可動範囲内の任意の位置に設定可能であ

る。

【０４３９】

［主制御基板の動作説明］

次に、図８０～図９６を参照して、主制御基板７１のメインＣＰＵ９３が、プログラムを用いて実行する各種処理の内容について説明する。

【０４４０】

＜メインＣＰＵの制御によるパチスロの主要動作処理＞

まず、メインＣＰＵ９３の制御で行うパチスロ機１の主要動作処理（電源投入以降の処理）の手順を、図８０に示すフローチャート（以下、メインフローという）を参照しながら説明する。

【０４４１】

まず、パチスロ機１に電源が投入されると、メインＣＰＵ９３は、電源投入時の初期化処理を行う（Ｓ１）。この処理では、バックアップが正常に行われたか、設定変更が適切に行われたかなどが判定され、その判定結果に対応した初期化が行われる。

【０４４２】

続いて、メインＣＰＵ９３は、一遊技終了時の初期化処理を行う（Ｓ２）。この初期化処理では、メインＲＡＭ９５における指定格納領域のデータをクリアする。なお、ここでいう指定格納領域は、例えば、内部当籤役格納領域や表示役格納領域などの１回の単位遊技（ゲーム）ごとにデータの消去が必要な格納領域である。

【０４４３】

続いて、メインＣＰＵ９３は、メダル受付・スタートチェック処理を行う（Ｓ３）。この処理では、メダルセンサ４６やスタートスイッチ６４の入力のチェックなどが行われる。

【０４４４】

続いて、メインＣＰＵ９３は、内部抽籤処理を行う（Ｓ４）。この処理では、メインＣＰＵ９３は、現在の遊技状態に応じた内部抽籤テーブル（図４２、図４３）を参照して、複数の役の中から内部当籤役として決定する役を抽籤する。続いて、メインＣＰＵ９３は、Ｓ４の内部抽籤処理において、役「Ｆ＿ＢＢ１」「Ｆ＿ＢＢ２」を内部当籤役として決定したか否かを判定する（Ｓ５）。役「Ｆ＿ＢＢ１」「Ｆ＿ＢＢ２」を内部当籤役として決定した場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ９３は、続いて、ＲＴ５遊技状態フラグをオンにし、遊技状態をフラグ間遊技状態にセットする（Ｓ６）。

【０４４５】

Ｓ６の処理に続いて、又はＳ５において役「Ｆ＿ＢＢ１」「Ｆ＿ＢＢ２」を内部当籤役として決定していないと判定した場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ９３は、続いて、図８１で後述する状態別遊技制御処理を行う（Ｓ７）。

【０４４６】

続いて、メインＣＰＵ９３は、メイン側ナビ制御処理を行う（Ｓ８）。この処理では、メインＣＰＵ９３は、図７８に示す対応関係に基づいて、現在の遊技状態及び内部当籤役に応じたナビデータ（０、又は、１～１１の値）をセットする。なお、セットしたナビデータは、スタートコマンドに格納され副制御基板７２に通知される。また、セットしたナビデータに応じた報知は、任意のタイミングで行われる。

【０４４７】

続いて、メインＣＰＵ９３は、図９１で後述するリール停止初期設定処理を行う（Ｓ９）。この処理では、Ｓ５で決定した内部当籤役や現在の遊技状態に応じて停止制御に用いるリール停止制御情報を決定する。決定したリール停止制御情報は、メインＲＡＭ９５に格納され、Ｓ１２のリール停止制御処理において用いられる。

【０４４８】

続いて、メインＣＰＵ９３は、スタートコマンド送信処理を行う（Ｓ１０）。この処理では、メインＣＰＵ９３は、スタートコマンドのデータを生成し、副制御基板７２に送信する。なお、スタートコマンドデータには、サブフラグ（図５３参照）、及び、遊技状態

などの演出に必要な各種の情報が含まれる。

【０４４９】

続いて、メインＣＰＵ９３は、ウェイト処理を行った後にリール回転開始処理を行う（Ｓ１１）。この処理において、メインＣＰＵ９３は、全リールの回転開始を要求する。そして、全リールの回転開始が要求されると、一定の周期（１．１１７２ｍｓ）で実行される割込処理により、各リールは、その回転速度が定速度に達するまで加速制御され、その後、該定速度が維持されるように制御される。

【０４５０】

続いて、メインＣＰＵ９３は、図９２で後述するリール停止制御処理を行う（Ｓ１２）。この処理では、Ｓ９で決定したリール停止制御情報を用いて、左のストップボタン７Ｌ、中のストップボタン７Ｃ及び右のストップボタン７Ｒがそれぞれ押されたタイミングに基づいて該当するリールの回転が停止される。

【０４５１】

続いて、メインＣＰＵ９３は、入賞判別メダル払出処理を行う（Ｓ１３）。この入賞判別メダル払出処理では、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒが停止した結果、有効ラインに沿って表示された図柄の組合せに基づいて、メダルの払い出しや再遊技の作動などの当該図柄の組合せに応じた利益を付与する。続いて、メインＣＰＵ９３は、入賞作動コマンド送信処理を行う（Ｓ１４）。この処理では、メインＣＰＵ９３は、入賞作動コマンドのデータを生成し、副制御基板７２に送信する。なお、入賞作動コマンドデータには、有効ラインに沿って表示された図柄の組合せなどの各種の情報が含まれる。

【０４５２】

続いて、メインＣＰＵ９３は、図９３で後述するＢＢチェック処理を行う（Ｓ１５）。

この処理では、メインＣＰＵ９３は、ボーナス状態の作動及び終了を制御する。続いて、メインＣＰＵ９３は、図９４及び図９５で後述するＲＴチェック処理を行う（Ｓ１６）。

この処理では、メインＣＰＵ９３は、表示された図柄の組合せに基づいてＲＴ遊技状態を移行させる制御を行う。

【０４５３】

続いて、メインＣＰＵ９３は、図９６で後述するＣＺ・ＡＲＴ終了時処理を行う（Ｓ１７）。この処理では、メインＣＰＵ９３は、ＣＺの引き戻し抽籤を行う。ＣＺ・ＡＲＴ終了時処理を行うと、メインＣＰＵ９３は、一遊技（単位遊技）が終了したとして処理をＳ２に戻す。

【０４５４】

＜状態別制御処理＞

次に、図８１を参照して、状態別制御処理について説明する。状態別制御処理では、初めに、メインＣＰＵ９３は、現在の遊技状態がＲＴ４遊技状態中であるか否かを判定する（Ｓ３１）。ＲＴ４遊技状態である場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ９３は、続いて、図８２で後述するフラグ変換処理を行う（Ｓ３２）。

【０４５５】

Ｓ３２の処理に続いて、又は、Ｓ３１においてＲＴ４遊技状態中ではないと判定した場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ９３は、現在の遊技状態が通常遊技状態中であるか否かを判定する（Ｓ３３）。通常遊技状態中である場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ９３は、続いて、図８３で後述する通常中スタート時処理を行い（Ｓ３４）、状態別制御処理を終了する。

【０４５６】

他方、現在の遊技状態が通常遊技状態ではない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ９３は、現在の遊技状態がＣＺ中であるか否かを判定する（Ｓ３５）。ＣＺ中である場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ９３は、続いて、図８４で後述するＣＺ中スタート時処理を行い（Ｓ３６）、状態別制御処理を終了する。

【０４５７】

他方、現在の遊技状態がＣＺではない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ９３は、現在の遊技状態が通常ＡＲＴ中であるか否かを判定する（Ｓ３７）。通常ＡＲＴ中である場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ９３は、続いて、図８８で後述する通常ＡＲＴ中スタート時処理を行い（Ｓ３８）、状態別制御処理を終了する。

【０４５８】

他方、現在の遊技状態が通常ＡＲＴではない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ９３は、現在の遊技状態がＣＴ中であるか否かを判定する（Ｓ３９）。ＣＴ中である場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ９３は、続いて、図８９で後述するＣＴ中スタート時処理を行い（Ｓ４０）、状態別制御処理を終了する。

【０４５９】

他方、現在の遊技状態がＣＴではない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ９３は、現在の遊技状態がボーナス状態中であるか否かを判定する（Ｓ４１）。ボーナス状態中である場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ９３は、続いて、図９０で後述するＢＢ中スタート時処理を行い（Ｓ４２）、状態別制御処理を終了する。

【０４６０】

他方、現在の遊技状態がボーナス状態ではない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ９３は、その他処理を行い（Ｓ４３）、状態別制御処理を終了する。例えば、メインＣＰＵ９３は、ＡＲＴ準備中である場合に、準備中に応じた処理を行う。

【０４６１】

＜フラグ変換処理＞

次に、図８２を参照して、フラグ変換処理について説明する。フラグ変換処理では、初めに、メインＣＰＵ９３は、ＣＴ開始時であるか否かを判定する（Ｓ５０）。ＣＴ開始時である場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ９３は、続いて、ＣＴ中フラグ変換テーブル抽籤テーブル（図６８）を参照して、ＣＴ中のフラグ変換抽籤に用いるテーブル番号を抽籤し、セットする（Ｓ５１）。

【０４６２】

Ｓ５１の処理に続いて、又は、Ｓ５０においてＣＴ開始時ではない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ９３は、現在の状態に応じたフラグ変換抽籤テーブルをセットする（Ｓ５２）。例えば、現在の状態が非ＡＲＴ中のＲＴ４遊技状態である場合には、非ＡＲＴ中フラグ変換抽籤テーブル（図７７）をセットし、現在の状態が通常ＡＲＴ中のＲＴ４遊技状態である場合には、ＡＲＴ中フラグ変換抽籤テーブル（図６２）をセットし、現在の状態がＣＴ中のＲＴ４遊技状態である場合には、ＣＴ中フラグ変換抽籤テーブル（図６９）をセットする。

【０４６３】

続いて、メインＣＰＵ９３は、内部当籤役に基づいてフラグ変換抽籤を行い（Ｓ５３）、続いて、当籤したか否かを判定する（Ｓ５４）。フラグ変換抽籤に当籤している場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ９３は、続いて、フラグ変換処理を行う（Ｓ５５）。この処理では、例えば、役「Ｆ＿１確チリリプ」が内部当籤役として決定されている場合に、役「Ｆ＿１確チリリプ」を役「３連チリリプ」として扱うように処理する。

【０４６４】

続いて、メインＣＰＵ９３は、現在の遊技状態が非ＡＲＴ中であるか否かを判定する（Ｓ５６）。すなわち、メインＣＰＵ９３は、ＲＴ４遊技状態への移行が、一般遊技状態（非ＡＲＴ）という報知が行われない状態において、遊技者の停止操作に応じて偶然に行われたものであるか否かを判定する。現在の遊技状態が非ＡＲＴ中である場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ９３は、ＡＲＴセット数に１を加算し（Ｓ５７）、続いて、次遊技にＡＲＴ準備中をセットし（Ｓ５８）、フラグ変換処理を終了する。他方、現在の遊技状態が非ＡＲＴ中ではない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ９３は、フラグ変換処理を終了する。

【０４６５】

また、Ｓ５４において、フラグ変換抽籤に当籤していない場合には（ＮＯ）、メインＣ

ＰＵ９３は、フラグ維持処理を行い（Ｓ５９）、フラグ変換処理を終了する。このフラグ維持処理では、例えば、役「Ｆ＿１確チリリプ」が内部当籤役として決定されている場合に、役「Ｆ＿１確チリリプ」を役「リプレイ」として扱うように処理する。

【０４６６】

＜通常中スタート時処理＞

次に、図８３を参照して、通常中スタート時処理について説明する。通常中スタート時処理では、初めに、メインＣＰＵ９３は、図５６（Ａ）に示すＣＺ抽籤テーブルを参照して、現在のＣＺの抽籤状態及び内部当籤役に基づいてＣＺ抽籤を行う（Ｓ６１）。

【０４６７】

続いて、メインＣＰＵ９３は、このＣＺ抽籤に当籤したか否かを判定する（Ｓ６２）。

ＣＺ抽籤に当籤した場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ９３は、次遊技に当籤した種別のＣＺをセットし（Ｓ６３）、続いて、当籤した種別のＣＺに応じた値をＣＺゲーム数カウンタにセットする（Ｓ６４）。なお、ＣＺゲーム数カウンタは、ＣＺの継続期間を計数するカウンタであり、ＣＺ１に当籤している場合には、ＣＺゲーム数カウンタ（前半）に第１ゲーム数（例えば、１２）をセットし、ＣＺ２に当籤している場合には、ＣＺゲーム数カウンタ（前半）に第２ゲーム数（例えば、１５）をセットし、ＣＺ３に当籤している場合には、ＣＺゲーム数カウンタに第４ゲーム数（例えば、１７）をセットする。

【０４６８】

Ｓ６４の処理に続いて、又は、Ｓ６２においてＣＺ抽籤に当籤していない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ９３は、続いて、図５５（Ａ）の通常中高確率抽籤テーブルを参照して、内部当籤役に基づいてＣＺの抽籤状態の移行抽籤を行い（Ｓ６５）、移行抽籤の結果に基づきＣＺの抽籤状態を更新し（Ｓ６６）、通常中スタート時処理を終了する。

【０４６９】

＜ＣＺ中スタート時処理＞

次に、図８４を参照して、ＣＺ中スタート時処理について説明する。ＣＺ中スタート時処理では、初めに、メインＣＰＵ９３は、現在の遊技状態がＣＺ１中であるか否かを判定する（Ｓ７１）。ＣＺ１中である場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ９３は、続いて、図８５及び図８６で後述するＣＺ１（ＣＺ２）中処理を行い（Ｓ７２）、ＣＺ中スタート時処理を終了する。

【０４７０】

他方、ＣＺ１中ではない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ９３は、続いて、現在の遊技状態がＣＺ２中であるか否かを判定する（Ｓ７３）。ＣＺ２中である場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ９３は、続いて、図８５及び図８６で後述するＣＺ１（ＣＺ２）中処理を行い（Ｓ７４）、ＣＺ中スタート時処理を終了する。なお、本実施の形態において、ＣＺ１とＣＺ２とではＡＲＴ抽籤に当籤する期待度が異なるランク（モード又はポイント）が異なるだけであり、基本的な処理は同じである。そこで、本実施の形態では、ＣＺ１及びＣＺ２中の処理をＣＺ１（ＣＺ２）中処理として一つの処理で説明する。

【０４７１】

他方、ＣＺ２中ではない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ９３は、続いて、図８７で後述するＣＺ３中処理を行い（Ｓ７５）、ＣＺ中スタート時処理を終了する。

【０４７２】

＜ＣＺ１（ＣＺ２）中処理＞

次に、図８５及び図８６を参照して、ＣＺ１（ＣＺ２）中処理について説明する。ＣＺ１（ＣＺ２）中処理では、初めに、メインＣＰＵ９３は、ＣＺ１又はＣＺ２の前半部であるか否かを判定する（Ｓ８１）。メインＣＰＵ９３は、前半部である場合には（ＹＥＳ）、処理をＳ８２に移し、前半部ではない（後半部である）場合には（ＮＯ）、処理を図８６のＳ９１に移す。

【０４７３】

ＣＺ１の前半部である場合には、メインＣＰＵ９３は、ＣＺ１中モードアップ抽籤テーブル（図５７）を参照して、内部当籤役に基づいてモードアップ抽籤を行う（Ｓ８２）。

同様に、ＣＺ２の前半部である場合には、メインＣＰＵ９３は、ＣＺ２中ポイント抽籤テーブル（図５８）を参照して、内部当籤役に基づいてポイントアップ抽籤を行う（Ｓ８２）。続いて、メインＣＰＵ９３は、Ｓ８２の抽籤結果に基づいて、モード（又はポイント）を更新する（Ｓ８３）。

【０４７４】

続いて、メインＣＰＵ９３は、Ｓ８２の抽籤においてフリーズに当籤したか否かを判定する（Ｓ８４）。フリーズに当籤している場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ９３は、遊技の進行を一時的に停止するフリーズ処理を行うとともに、ＡＲＴセット数及びＣＴセット数に１加算する（Ｓ８５）。この処理では、メインＣＰＵ９３は、更に、ＡＲＴレベル決定テーブル（図６３（Ａ））を参照してＡＲＴレベルを決定し、セットする。なお、フリーズ発生時には、ＡＲＴレベルとして「ＡＲＴレベル２」が決定される。続いて、メインＣＰＵ９３は、ＣＺを終了するとともに、次遊技にＡＲＴ準備中をセットし（Ｓ８６）、ＣＺ１（ＣＺ２）中処理を終了する。

【０４７５】

他方、Ｓ８４においてフリーズに当籤していない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ９３は、ＣＺゲーム数カウンタ（前半）を１減算する（Ｓ８７）。続いて、メインＣＰＵ９３は、ＣＺゲーム数カウンタ（前半）が０か否かを判定する（Ｓ８８）。ＣＺゲーム数カウンタ（前半）が０ではない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ９３は、ＣＺ１（ＣＺ２）中処理を終了する。

【０４７６】

他方、ＣＺゲーム数カウンタ（前半）が０である場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ９３は、続いて、次遊技にＣＺ１又はＣＺ２の後半をセットし（Ｓ８９）、ＣＺ１（ＣＺ２）中処理を終了する。

【０４７７】

続いて、図８６を参照して、ＣＺ１又はＣＺ２の後半部である場合には、メインＣＰＵ９３は、後半部の１ゲーム目であるか否かを判定する（Ｓ９１）。後半部の１ゲーム目である場合には、ＣＺ中ＡＲＴ抽籤テーブル（図５９（Ａ）（Ｂ））を参照して、前半部のモード又はポイントに基づいてＡＲＴ抽籤を行う（Ｓ９２）。続いて、メインＣＰＵ９３は、このＡＲＴ抽籤に当籤したか否かを判定する（Ｓ９３）。

【０４７８】

ＡＲＴ抽籤に当籤している場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ９３は、続いて、ＡＲＴセット数に１加算するとともに、ＡＲＴレベル決定テーブル（図６３（Ａ））を参照してＡＲＴレベルを抽籤し、セットする（Ｓ９４）。Ｓ９４の処理に続いて、又は、ＡＲＴ抽籤に当籤していない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ９３は、ＣＺゲーム数カウンタ（後半）に所定値をセットする（Ｓ９５）。メインＣＰＵ９３は、例えば、ＡＲＴ抽籤に当籤している場合にＣＺゲーム数カウンタ（後半）に「４」をセットし、ＡＲＴ抽籤に非当籤している場合にＣＺゲーム数カウンタ（後半）に「３」をセットする。

【０４７９】

Ｓ９５の処理に続いて、又は、Ｓ９１において後半部の１ゲームではない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ９３は、ＣＺ中ＡＲＴ抽籤テーブル（図５９（Ｃ））を参照して、内部当籤役に基づいてＡＲＴ抽籤を行い（Ｓ９６）、ＡＲＴ抽籤に当籤したか否かを判定する（Ｓ９７）。このＡＲＴ抽籤に当籤している場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ９３は、続いて、ＡＲＴセット数に１加算するとともに、ＡＲＴレベル決定テーブル（図６３（Ａ））を参照してＡＲＴレベルを抽籤し、セットする（Ｓ９８）。

【０４８０】

Ｓ９８の処理に続いて、又は、Ｓ９７においてＡＲＴ抽籤に当籤していない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ９３は、ＣＺゲーム数カウンタ（後半）を１減算する（Ｓ９９）。

続いて、メインＣＰＵ９３は、ＣＺゲーム数カウンタ（後半）が０であるか否かを判定する（Ｓ１００）。ＣＺゲーム数カウンタ（後半）が０ではない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ９３は、ＣＺ１（ＣＺ２）中処理を終了する。

【０４８１】
他方、ＣＺゲーム数カウンタ（後半）が０である場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ９３は、続いて、ＡＲＴセット数が１以上であるか否かを判定する（Ｓ１０１）。ＡＲＴセット数が１以上である場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ９３は、続いて、ＣＺを終了するとともに、次遊技にＡＲＴ準備中をセットし（Ｓ１０２）、ＣＺ１（ＣＺ２）中処理を終了する。他方、ＡＲＴセット数が１以上ではない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ９３は、続いて、ＣＺ失敗時をセットし（Ｓ１０３）、ＣＺ１（ＣＺ２）中処理を終了する。
【０４８２】
＜ＣＺ３中処理＞
次に、図８７を参照して、ＣＺ３中処理について説明する。ＣＺ３中処理では、初めに、メインＣＰＵ９３は、ＣＺ中ＡＲＴ抽籤テーブル（図６０（Ｄ））を参照して、内部当籤役に基づいてＡＲＴ抽籤を行い（Ｓ１２１）、このＡＲＴ抽籤に当籤したか否かを判定する（Ｓ１２２）。
【０４８３】
ＡＲＴ抽籤に当籤している場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ９３は、続いて、ＡＲＴセット数及びＣＴセット数に１加算する（Ｓ１２３）。続いて、メインＣＰＵ９３は、Ｓ１２１のＡＲＴ抽籤においてフリーズに当籤したか否かを判定する（Ｓ１２４）。フリーズに当籤している場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ９３は、遊技の進行を一時的に停止するフリーズ処理を行う（Ｓ１２５）。
【０４８４】
Ｓ１２５の処理に続いて、又は、Ｓ１２４においてフリーズに当籤していない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ９３は、続いて、ＡＲＴレベル決定テーブル（図６３（Ａ））を参照してＡＲＴレベルを抽籤し、セットする（Ｓ１２６）。続いて、メインＣＰＵ９３は、ＣＺを終了するとともに、次遊技にＡＲＴ準備中をセットし（Ｓ１２７）、ＣＺ３中処理を終了する。
【０４８５】
他方、Ｓ１２２においてＡＲＴ抽籤に当籤していない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ９３は、続いて、ＣＺゲーム数カウンタを１減算する（Ｓ１２８）。続いて、メインＣＰＵ９３は、ＣＺゲーム数カウンタが０であるか否かを判定する（Ｓ１２９）。ＣＺゲーム数カウンタが０ではない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ９３は、ＣＺ３中処理を終了する。
【０４８６】
他方、ＣＺゲーム数カウンタが０である場合には、メインＣＰＵ９３は、ＡＲＴセット数に１加算するとともに、ＡＲＴレベル決定テーブル（図６３（Ａ））を参照してＡＲＴレベルを抽籤し、セットする（Ｓ１３０）。続いて、メインＣＰＵ９３は、ＣＺを終了するとともに、次遊技にＡＲＴ準備中をセットし（Ｓ１３１）、ＣＺ３中処理を終了する。
【０４８７】
＜通常ＡＲＴ中スタート時処理＞
次に、図８８を参照して、通常ＡＲＴ中スタート時処理について説明する。通常ＡＲＴ中スタート時処理では、初めに、メインＣＰＵ９３は、ＡＲＴ継続ゲーム数カウンタを１加算する（Ｓ１４１）。なお、ＡＲＴ継続ゲーム数カウンタは、通常ＡＲＴが継続したゲーム数を計数するカウンタである。本実施の形態では、ＡＲＴ継続ゲーム数カウンタの他に、通常ＡＲＴが継続可能なゲーム数を計数するＡＲＴ終了ゲーム数カウンタを設ける。そして、パチスロ機１は、ＡＲＴ継続ゲーム数カウンタの値とＡＲＴ終了ゲーム数カウンタの値とを比較し、ＡＲＴ継続ゲーム数カウンタの値がＡＲＴ終了ゲーム数カウンタの値に到達すると、ＡＲＴ遊技状態を終了する。
【０４８８】
続いて、メインＣＰＵ９３は、ＡＲＴ中ＣＴ抽籤テーブル（図６５）を参照して、現在のＣＴ抽籤状態及び内部当籤役に基づいてＣＴ抽籤を行い（Ｓ１４２）、このＣＴ抽籤に当籤したか否かを判定する（Ｓ１４３）。ＣＴ抽籤に当籤している場合には（ＹＥＳ）、

メインＣＰＵ９３は、ＣＴセット数に１加算するとともに、ＣＴゲーム数カウンタに８をセットし（Ｓ１４４）、続いて、次遊技に当籤した種別のＣＴをセットする（Ｓ１４５）。

【０４８９】

Ｓ１４５の処理に続いて、又は、Ｓ１４３においてＣＴ抽籤に当籤していない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ９３は、ＡＲＴレベル決定テーブル（図６３（Ｂ））を参照して、ＡＲＴ継続ゲーム数カウンタの値に基づいてＡＲＴレベルを抽籤し、セットする（Ｓ１４６）。続いて、メインＣＰＵ９３は、通常ＡＲＴ中高確率抽籤テーブル（図６４）を参照して、現在のＣＴ抽籤状態及び内部当籤役に基づいて、移行先のＣＴ抽籤状態を抽籤し、セットする（Ｓ１４７）。

【０４９０】

続いて、メインＣＰＵ９３は、通常ＡＲＴ中上乗せ抽籤テーブル（図６６）を参照して、内部当籤役に基づいてＡＲＴゲーム数の上乗せ抽籤を行い（Ｓ１４８）、この上乗せ抽籤に当籤したか否かを判定する（Ｓ１４９）。上乗せ抽籤に当籤している場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ９３は、続いて、当籤結果をＡＲＴ終了ゲーム数カウンタに加算する（Ｓ１５０）。

【０４９１】

Ｓ１５０の処理に続いて、又は、Ｓ１４９において上乗せ抽籤に当籤していない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ９３は、続いて、ＡＲＴ継続ゲーム数カウンタの値が、ＡＲＴ終了ゲーム数カウンタの値に達したか否かを判定する（Ｓ１５１）。ＡＲＴ継続ゲーム数カウンタの値が、ＡＲＴ終了ゲーム数カウンタの値に達していない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ９３は、通常ＡＲＴ中スタート時処理を終了する。

【０４９２】

他方、ＡＲＴ継続ゲーム数カウンタの値が、ＡＲＴ終了ゲーム数カウンタの値に達した場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ９３は、ＡＲＴセット数を１減算し（Ｓ１５２）、続いて、ＡＲＴ終了時をセットし（Ｓ１５３）、通常ＡＲＴ中スタート時処理を終了する。

【０４９３】

＜ＣＴ中スタート時処理＞

次に、図８９を参照して、ＣＴ中スタート時処理について説明する。ＣＴ中スタート時処理では、初めに、メインＣＰＵ９３は、ＣＴ中上乗せ抽籤テーブル（図７０）を参照して、内部当籤役に基づいてＡＲＴゲーム数の上乗せ抽籤を行い（Ｓ１６１）、この上乗せ抽籤に当籤したか否かを判定する（Ｓ１６２）。

【０４９４】

上乗せ抽籤に当籤している場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ９３は、続いて、当籤結果をＡＲＴ終了ゲーム数カウンタに加算する（Ｓ１６３）。なお、上述したように、本実施の形態のパチスロ機１では、同一のＣＴ中に役「３連チリリプ」に当籤した回数が増えるほど、１回あたりの上乗せ量が増えることになる。

【０４９５】

続いて、メインＣＰＵ９３は、内部当籤役が役「３連チリリプ」であるか否か（すなわち、図８２のフラグ変換処理において役「３連チリリプ」に変換されたか否か）を判定する（Ｓ１６４）。内部当籤役が役「３連チリリプ」である場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ９３は、続いて、ＣＴゲーム数カウンタに８を再セットし（Ｓ１６５）、ＣＴ中スタート時処理を終了する。また、内部当籤役が役「３連チリリプ」ではない場合には（ＮＯ）メインＣＰＵ９３は、ＣＴ中スタート時処理を終了する。

【０４９６】

Ｓ１６２において、上乗せ抽籤に当籤していない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ９３は、続いて、ＣＴ中セット数上乗せ抽籤テーブル（図７１）を参照して、内部当籤役に基づいてＣＴセット数の上乗せ抽籤を行い（Ｓ１６６）、このＣＴセット数の上乗せ抽籤に当籤したか否かを判定する（Ｓ１６７）。ＣＴセット数の上乗せ抽籤に当籤している場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ９３は、続いて、ＣＴセット数に１加算し（Ｓ１６８）、

ＣＴ中スタート時処理を終了する。

【０４９７】

他方、ＣＴセット数の上乗せ抽籤に当籤していない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ９３は、続いて、ＣＴゲーム数カウンタを１減算し（Ｓ１６９）、続いて、減算の結果、ＣＴゲーム数カウンタが０になったか否かを判定する（Ｓ１７０）。ＣＴゲーム数カウンタが０ではない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ９３は、ＣＴ中スタート時処理を終了する。

【０４９８】

ＣＴゲーム数カウンタが０である場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ９３は、続いて、ＣＴセット数を１減算する（Ｓ１７１）。続いて、メインＣＰＵ９３は、ＣＴセット数が１以上であるか否かを判定する（Ｓ１７２）。ＣＴセット数が１以上である場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ９３は、続いて、ＣＴゲーム数カウンタに８をセットし（Ｓ１７３）、ＣＴ中スタート時処理を終了する。他方、ＣＴセット数が１以上ではない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ９３は、ＣＴを終了し、次遊技に通常ＡＲＴをセットし（Ｓ１７４）、ＣＴ中スタート時処理を終了する。

【０４９９】

＜ＢＢ中スタート時処理＞

次に、図９０を参照して、ＢＢ中スタート時処理について説明する。ＢＢ中スタート時処理では、初めに、メインＣＰＵ９３は、ボーナス中ＡＲＴゲーム数上乗せ抽籤テーブル（図７４）を参照して、内部当籤役に基づいてＡＲＴゲーム数の上乗せ抽籤を行い（Ｓ１８１）、この上乗せ抽籤に当籤したか否かを判定する（Ｓ１８２）。上乗せ抽籤に当籤していない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ９３は、ＢＢ中スタート時処理を終了する。

【０５００】

他方、上乗せ抽籤に当籤している場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ９３は、続いて、当籤結果をＡＲＴ終了ゲーム数カウンタに加算する（Ｓ１８３）。続いて、メインＣＰＵ９３は、ＡＲＴセット数が０であるか否かを判定する（Ｓ１８４）。ＡＲＴセット数が０ではない場合には、メインＣＰＵ９３は、ＢＢ中スタート時処理を終了する。他方、ＡＲＴセット数が０である場合には、メインＣＰＵ９３は、ＡＲＴセット数に１加算し（Ｓ１８５）、ＢＢ中スタート時処理を終了する。

【０５０１】

＜リール停止初期設定処理＞

次に、図９１を参照して、リール停止初期設定処理について説明する。リール停止初期設定処理では、初めに、メインＣＰＵ９３は、回胴停止初期設定テーブル（図示せず）を参照し、内部当籤役などに基づいて回胴停止用番号を取得する（Ｓ１９１）。続いて、メインＣＰＵ９３は、回胴停止初期設定テーブルを参照し、回胴停止用番号に基づいて各情報を取得する（Ｓ１９２）。この処理では、メインＣＰＵ９３は、例えば、押下順序別判定データなどの回胴停止用番号に対応付けられた各種情報を取得する。

【０５０２】

続いて、メインＣＰＵ９３は、図柄コード格納領域（図示せず）に回転中の識別子を格納する（Ｓ１９３）。すなわち、メインＣＰＵ９３は、全図柄コード格納領域（未使用領域を除く）のビットを「１」にセットする。続いて、メインＣＰＵ９３は、ストップボタン未作動カウンタに３を格納し（Ｓ１９４）、リール停止初期設定処理を終了する。なお、ストップボタン未作動カウンタは、遊技者により停止操作が行われていないストップボタン７Ｌ、７Ｃ、７Ｒの数を判別するためのものであり、メインＲＡＭ９５の所定の領域に格納されている。

【０５０３】

＜リール停止制御処理＞

続いて、図９２を参照して、リール停止制御処理について説明する。リール停止制御処理では、初めに、メインＣＰＵ９３は、有効なストップボタンが押されたか否かを判定する（Ｓ２０１）。この処理は、ストップスイッチ１７Ｓから信号が出力されたか否かを判

定する処理である。メインＣＰＵ９３は、有効なストップボタンが押されていないと判定した場合には（ＮＯ）、ステップＳ２０１の処理を繰り返し実行する。

【０５０４】

一方、メインＣＰＵ９３は、有効なストップボタンが押されたと判定した場合には（ＹＥＳ）、押されたストップボタンに応じて、押下順序格納領域（図示せず）と、作動ストップボタン格納領域（図示せず）とを更新する（Ｓ２０２）。すなわち、メインＣＰＵ９３は、作動ストップボタン格納領域を更新することで、押されたストップボタンの種別を管理するとともに、押されたストップボタンの種別及びその順序に基づいて押下順序格納領域を更新することで、停止操作の順序（押し順）を管理する。

【０５０５】

続いて、メインＣＰＵ９３は、ストップボタン未作動カウンタから１を減算し（Ｓ２０３）、作動ストップボタンから検索対象リールを決定し（Ｓ２０４）、図柄カウンタに基づいて停止開始位置をメインＲＡＭ９５に格納する（Ｓ２０５）。停止開始位置は、ストップスイッチ１７Ｓによって停止操作が検出されたときの該当リールの図柄カウンタに対応する図柄位置である。

【０５０６】

次に、メインＣＰＵ９３は、滑り駒数決定処理を実行する（Ｓ２０６）。この滑り駒数決定処理は、回胴停止初期設定テーブルから内部当籤役に基づいて選択されるリール停止制御情報（停止テーブル群）に基づいて、停止開始位置に規定された滑り駒数を決定する処理である。

【０５０７】

次に、メインＣＰＵ９３は、主制御基板７１から副制御基板７２へ送信するリール停止コマンドデータを生成し、生成したリール停止コマンドデータをメインＲＡＭ９５に割り当てられた通信データ格納領域に格納するリール停止コマンド生成処理を実行する（Ｓ１６７）。このリール停止コマンドデータは、停止されるリールの種別、停止開始位置及び滑り駒数（又は停止予定位置）などを表す。

【０５０８】

次に、メインＣＰＵ９３は、停止開始位置と滑り駒数決定データとに基づいて停止予定位置を決定し、メインＲＡＭ９５に格納する（Ｓ２０８）。停止予定位置は、滑り駒数として規定されている予め定められた数値「０」～「４」のうちの何れかを停止開始位置に加算した図柄位置であり、リールの回転が停止する図柄位置である。

【０５０９】

次に、メインＣＰＵ９３は、停止予定位置を検索図柄位置としてセットする（Ｓ２０９）。次に、メインＣＰＵ９３は、図柄コード格納処理を実行する（Ｓ２１０）。この図柄コード格納処理は、回転中のリールの図柄位置をチェックするためのチェック用図柄位置データの図柄コードを取得する。

【０５１０】

次に、メインＣＰＵ９３は、図柄コード格納処理で取得した図柄コードから図柄コード格納領域を更新する（Ｓ２１１）。次に、メインＣＰＵ９３は、制御変更処理を行う（Ｓ２１２）。この制御変更処理では、特定の停止位置にあった場合に、リールの停止に用いる停止情報群が更新される。

【０５１１】

次に、メインＣＰＵ９３は、押されたストップボタンが放されたか否かを判定する（Ｓ２１３）。この処理は、ストップスイッチ１７Ｓから信号が出力されなくなったか否かを判定する処理である。

【０５１２】

メインＣＰＵ９３は、押されたストップボタンが放されていないと判定した場合には（ＮＯ）、ステップＳ２１３の処理を繰り返し実行する。一方、メインＣＰＵ９３は、押されたストップボタンが放されたと判定した場合には（ＹＥＳ）、リール停止コマンドを送信する（Ｓ２１４）。

【０５１３】
次に、メインＣＰＵ９３は、ストップボタン未作動カウンタが０であるか否かを判定する（Ｓ２１５）。ここで、ストップボタン未作動カウンタが０でないと判定した場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ９３は、引込優先順位格納処理を実行し（Ｓ２１６）、ステップＳ２０１の処理を実行する。この引込優先順位格納処理では、回転しているリール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの全ての図柄の引込優先順位が決定される。一方、ストップボタン未作動カウンタが０であると判定した場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ９３は、リール停止制御処理を終了する。
【０５１４】
＜ＢＢチェック処理＞
続いて、図９３を参照して、ＢＢチェック処理について説明する。ＢＢチェック処理では、初めに、メインＣＰＵ９３は、ボーナス状態中であるか否かを判定する（Ｓ２２１）。ボーナス状態中である場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ９３は、続いて、ボーナス状態中に払い出し可能なメダルの枚数を計数するＢＢ中払出枚数カウンタから、入賞判別メダル払出処理（図８０のＳ１３）において払い出されたメダルの払出枚数を減算する（Ｓ２２２）。
【０５１５】
続いて、メインＣＰＵ９３は、ＢＢ中払出枚数カウンタが０未満になったか否かを判定する（Ｓ２２３）。ＢＢ中払出枚数カウンタが０未満ではない場合には（ＮＯ）、ＢＢチェック処理を終了する一方で、ＢＢ中払出枚数カウンタが０未満である場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ９３は、続いて、ボーナス終了時処理を行う（Ｓ２２４）。この処理では、メインＣＰＵ９３は、ボーナス状態中の各種情報をクリアするとともに、ＲＴ１遊技状態フラグをオンにセットする。
【０５１６】
続いて、メインＣＰＵ９３は、ボーナス終了時ＣＴ抽籤テーブル（図７５）を参照して、ボーナス終了時のＣＴ抽籤を行い（Ｓ２２５）、このＣＴ抽籤に当籤したか否かを判定する（Ｓ２２６）。ＣＴ抽籤に当籤している場合には、メインＣＰＵ９３は、続いて、ＣＴセット数に１加算する（Ｓ２２７）。なお、ＡＲＴセット数が０のときにＣＴ抽籤に当籤した場合には、Ｓ２２７においてＣＴセット数に１加算するとともに、ＡＲＴセット数にも１加算する。
【０５１７】
Ｓ２２７の処理に続いて、又はＳ２２６においてＣＴ抽籤に当籤していない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ９３は、続いて、ＡＲＴセット数又はＣＴセット数が１以上であるか否かを判定する（Ｓ２２８）。ＡＲＴセット数又はＣＴセット数が１以上である場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ９３は、続いて、ボーナス状態を終了するとともに、次遊技にＡＲＴ準備中をセットし（Ｓ２２９）、ＢＢチェック処理を終了する。
【０５１８】
他方、ＡＲＴセット数及びＣＴセット数のいずれも１以上ではない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ９３は、続いて、ボーナス状態を終了するとともに、次遊技に通常遊技状態をセットする（Ｓ２３０）。続いて、メインＣＰＵ９３は、通常中高確率抽籤テーブル（図５５（Ｂ））を参照して、ＣＺの抽籤状態を抽籤し、セットし（Ｓ２３１）、ＢＢチェック処理を終了する。
【０５１９】
また、Ｓ２２１においてボーナス状態中ではない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ９３は、ＢＢの図柄の組合せ（Ｃ＿ＢＢ１，２）が表示されたか否かを判定する（Ｓ２３２）。ＢＢの図柄の組合せが表示されていない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ９３は、ＢＢチェック処理を終了する。
【０５２０】
他方、ＢＢの図柄の組合せが表示された場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ９３は、続いて、ボーナス種別抽籤テーブル（図７３）を参照して、ボーナス種別を抽籤し、セット

する（Ｓ２３３）。続いて、メインＣＰＵ９３は、ＢＢ中払出枚数カウンタに所定値（例えば、２１６）をセットし（Ｓ２３４）、ボーナス開始時処理を行い（Ｓ２３５）、ＢＢチェック処理を終了する。なお、ボーナス開始時処理では、メインＣＰＵ９３は、ボーナスの作動を開始し、次遊技にボーナス状態をセットするなどの各種の処理を行う。

【０５２１】

＜ＲＴチェック処理＞

続いて、図９４及び図９５を参照して、ＲＴチェック処理について説明する。ＲＴチェック処理では、初めに、メインＣＰＵ９３は、ＲＴ５遊技状態中であるか否かを判定する（Ｓ２４１）。ＲＴ５遊技状態中である場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ９３は、ＲＴチェック処理を終了する一方で、ＲＴ５遊技状態中ではない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ９３は、続いて、ＲＴ０遊技状態中であるか否かを判定する（Ｓ２４２）。

【０５２２】

Ｓ２４２においてＲＴ０遊技状態中である場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ９３は、続いて、「ベルこぼし目」の図柄の組合せが表示されたか否かを判定する（Ｓ２４３）。

「ベルこぼし目」が表示されていない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ９３は、ＲＴチェック処理を終了する一方で、「ベルこぼし目」が表示された場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ９３は、続いて、ＲＴ２遊技状態フラグをオンにセットし、ＲＴ０遊技状態からＲＴ２遊技状態に移行させ（Ｓ２４４）、ＲＴチェック処理を終了する。

【０５２３】

他方、Ｓ２４２においてＲＴ０遊技状態中でない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ９３は、続いて、ＲＴ１遊技状態中であるか否かを判定する（Ｓ２４５）。ＲＴ１遊技状態中である場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ９３は、続いて、「ベルこぼし目」の図柄の組合せが表示されたか否かを判定する（Ｓ２４６）。「ベルこぼし目」が表示された場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ９３は、続いて、ＲＴ２遊技状態フラグをオンにセットするとともにＲＴ１遊技状態フラグをオフにし、ＲＴ１遊技状態からＲＴ２遊技状態に移行させ（Ｓ２４７）、ＲＴチェック処理を終了する。

【０５２４】

他方、Ｓ２４６において「ベルこぼし目」が表示されていない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ９３は、続いて、ＲＴ１遊技状態が２０ゲーム経過したか否かを判定する（Ｓ２４８）。２０ゲーム経過していない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ９３は、ＲＴチェック処理を終了する一方で、２０ゲーム経過した場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ９３は、ＲＴ１遊技状態フラグをオフにし、ＲＴ１遊技状態からＲＴ０遊技状態に移行させ（Ｓ２４９）、ＲＴチェック処理を終了する。

【０５２５】

他方、Ｓ２４５においてＲＴ１遊技状態中でない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ９３は、続いて、ＲＴ２遊技状態中であるか否かを判定する（Ｓ２５０）。ＲＴ２遊技状態中である場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ９３は、続いて、「ＲＴ３移行リプ」の図柄の組合せが表示されたか否かを判定する（Ｓ２５１）。「ＲＴ３移行リプ」が表示されていない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ９３は、ＲＴチェック処理を終了する一方で、「ＲＴ３移行リプ」が表示された場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ９３は、続いて、ＲＴ３遊技状態フラグをオンにセットするとともにＲＴ２遊技状態フラグをオフにし、ＲＴ２遊技状態からＲＴ３遊技状態に移行させ（Ｓ２５２）、ＲＴチェック処理を終了する。

【０５２６】

他方、Ｓ２５０においてＲＴ２遊技状態中でない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ９３は、続いて、ＲＴ３遊技状態中であるか否かを判定する（Ｓ２６１）。ＲＴ３遊技状態中である場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ９３は、「ベルこぼし目」又は「ＲＴ２移行リプ」の図柄の組合せが表示されたか否かを判定する（Ｓ２６２）。「ベルこぼし目」又は「ＲＴ２移行リプ」が表示された場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ９３は、ＲＴ２遊技状態フラグをオンにセットするとともにＲＴ３遊技状態フラグをオフにし、ＲＴ３遊技状態からＲＴ２遊技状態に移行させ（Ｓ２６３）、ＲＴチェック処理を終了する。

【０５２７】
他方、Ｓ２６２において「ベルこぼし目」及び「ＲＴ２移行リプ」のいずれも表示されていない場合には、メインＣＰＵ９３は、続いて、「ＲＴ４移行リプ」の図柄の組合せが表示されたか否かを判定する（Ｓ２６４）。「ＲＴ４移行リプ」が表示されていない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ９３は、ＲＴチェック処理を終了する一方で、「ＲＴ４移行リプ」が表示された場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ９３は、続いて、ＲＴ４遊技状態フラグをオンにセットするとともにＲＴ３遊技状態フラグをオフにし、ＲＴ３遊技状態からＲＴ４遊技状態に移行させる（Ｓ２６５）。
【０５２８】
続いて、メインＣＰＵ９３は、ＡＲＴ準備中がセットされているか否かを判定する（Ｓ２６６）。ＡＲＴ準備中がセットされていない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ９３は、ＲＴチェック処理を終了する一方で、ＡＲＴ準備中がセットされている場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ９３は、ＣＴセット数が１以上であるか否かを判定する（Ｓ２６７）。
【０５２９】
ＣＴセット数が１以上である場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ９３は、次遊技にＣＴをセットするとともに、ＣＴゲーム数カウンタに８をセットし（Ｓ２６８）、ＲＴチェック処理を終了する。他方、ＣＴセット数が１以上ではない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ９３は、次遊技に通常ＡＲＴをセットし、ＡＲＴ終了ゲーム数カウンタに所定値をセットし（Ｓ２６９）、ＲＴチェック処理を終了する。
【０５３０】
他方、Ｓ２６１においてＲＴ３遊技状態中ではない場合には（ＮＯ）、ＲＴ４遊技状態中であるため、メインＣＰＵ９３は、続いて、「ベルこぼし目」又は「ＲＴ２移行リプ」の図柄の組合せが表示されたか否かを判定する（Ｓ２７０）。「ベルこぼし目」及び「ＲＴ２移行リプ」のいずれも表示されていない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ９３は、ＲＴチェック処理を終了する一方で、「ベルこぼし目」又は「ＲＴ２移行リプ」が表示された場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ９３は、ＲＴ２遊技状態フラグをオンにセットするとともにＲＴ４遊技状態フラグをオフにし、ＲＴ４遊技状態からＲＴ２遊技状態に移行させ（Ｓ２７１）、ＲＴチェック処理を終了する。
【０５３１】
＜ＣＺ・ＡＲＴ終了時処理＞
続いて、図９６を参照して、ＣＺ・ＡＲＴ終了時処理について説明する。ＣＺ・ＡＲＴ終了時処理では、初めに、メインＣＰＵ９３は、ＣＺ失敗時又はＡＲＴ終了時であるか否かを判定する（Ｓ２８１）。ＣＺ失敗時及びＡＲＴ終了時のいずれでもない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ９３は、ＣＺ・ＡＲＴ終了時処理を終了する一方で、ＣＺ失敗時又はＡＲＴ終了時である場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ９３は、続いて、ＣＺ抽籤テーブル（図５６（Ｂ））を参照して、ＣＺの引き戻し抽籤を行い（Ｓ２８２）、この引き戻し抽籤に当籤したか否かを判定する（Ｓ２８３）。
【０５３２】
引き戻し抽籤に当籤した場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ９３は、続いて、次遊技に当籤した種別のＣＺをセットし（Ｓ２８４）、当籤した種別のＣＺに応じた値をＣＺゲーム数カウンタにセットし（Ｓ２８５）、ＣＺ・ＡＲＴ終了時処理を終了する。
【０５３３】
他方、引き戻し抽籤に当籤していない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ９３は、続いて、次遊技に通常遊技状態をセットする（Ｓ２８６）。続いて、メインＣＰＵ９３は、通常中高確率抽籤テーブル（図５５（Ｂ））を参照して、ＣＺの抽籤状態を抽籤し、セットし（Ｓ２８７）、ＣＺ・ＡＲＴ終了時処理を終了する。
【０５３４】
［副制御基板の動作説明］
次に、図９７～図１１０を参照して、副制御基板７２のサブＣＰＵ１０２が、プログラムを用いて実行する各種処理の内容について説明する。

【０５３５】
＜役物制御タスク＞
図９７は、サブＣＰＵ１０２によって実行される役物制御タスクの処理の流れを示している。
【０５３６】
サブＣＰＵ１０２は、起動時に、ステップカウントＦ及びステップカウントＲを０にクリアし、フロントスクリーン機構Ｅ１及びリールスクリーン機構Ｆ１の移動を禁止するか否かを表す役物停止フラグをＯＦＦに設定する初期化処理を実行する（Ｓ３０１）。
【０５３７】
次に、サブＣＰＵ１０２は、役物起動テスト役物データ登録処理を実行する（Ｓ３０２）。役物起動テスト役物データ登録処理において、サブＣＰＵ１０２は、フロントスクリーン機構Ｅ１をフロント待機位置とフロント露出位置との間を移動させて、フロント待機位置センサＥ１５ａ及びフロント露出位置センサＥ１５ｂの検出結果に基づいて、ステップカウントＦをフロントスクリーン機構Ｅ１の位置と整合させる。
【０５３８】
また、役物起動テスト役物データ登録処理において、サブＣＰＵ１０２は、リールスクリーン機構Ｆ１をリール待機位置とリール露出位置との間を移動させて、リール待機位置センサＦ１９の検出結果に基づいて、ステップカウントＲをリールスクリーン機構Ｆ１の位置と整合させる。
【０５３９】
また、役物起動テスト役物データ登録処理において、サブＣＰＵ１０２は、フロントスクリーン機構Ｅ１を初期位置としてのフロント露出位置に移動させるシーケンス番号１の基本動作１を表す役物データ（図７９参照）をサブＲＡＭ１０３に格納する。
【０５４０】
また、役物起動テスト役物データ登録処理において、サブＣＰＵ１０２は、リールスクリーン機構Ｆ１を初期位置としてのリール待機位置に移動させるシーケンス番号４の基本動作４を表す役物データ（図７９参照）をサブＲＡＭ１０３に格納する。
【０５４１】
次に、サブＣＰＵ１０２は、サブＲＡＭ１０３に役物データが格納され、かつ、役物停止フラグがＯＦＦであるか否かを判断する（Ｓ３０３）。サブＲＡＭ１０３に役物データが格納され、かつ、役物停止フラグがＯＦＦであると判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、図９８を参照して説明する役物動作シーケンス登録処理を実行する（Ｓ３０４）。
【０５４２】
サブＲＡＭ１０３に役物データが格納されていない、若しくは、役物停止フラグがＯＦＦでないと判断した場合（ＮＯ）、又は、ステップＳ３０４の処理を実行した後、サブＣＰＵ１０２は、図９９を参照して説明する役物制御処理を実行する（Ｓ３０５）。次に、サブＣＰＵ１０２は、１ｍｓ待機し（Ｓ３０６）、役物制御タスクをステップＳ３０３に戻す。
【０５４３】
具体的には、１ｍｓ待機の処理は、１ｍｓからステップＳ３０３からステップＳ３０５までの処理時間を引いた残り時間（例えば、Ｓ３０３からＳ３０５の処理時間が、０．３ｍｓであれば、１ｍｓ待機は０．７ｍｓ）待機する。したがって、サブＣＰＵ１０２は、役物制御タスクを１ｍｓ周期で処理することになる。
【０５４４】
＜役物動作シーケンス登録処理＞
図９８は、図９７に処理の流れを示した役物制御タスクで実行される役物動作シーケンス登録処理の流れを示している。
【０５４５】
まず、サブＣＰＵ１０２は、図１００を参照して説明する可動スクリーン位置判定処理

を実行する（Ｓ３１０）。次に、サブＣＰＵ１０２は、サブＲＡＭ１０３に格納された役物データに対して、図７９に示した役物データテーブルによって対応付けられたシーケンスデータに含まれる演出データ（ステップ番号、パルス幅、パルス数、駆動モータＦ２１及び駆動モータＥ２５のモータ制御方向及びステップの移行に関する情報）を動作データとしてサブＲＡＭ１０３に割り当てられたシーケンスデータ格納領域に格納する（Ｓ３１１）。

【０５４６】

ここで、サブＣＰＵ１０２は、シーケンスデータ格納領域にシーケンスデータの動作データを登録するときに、既に他のシーケンスデータの動作データが格納されている場合には、シーケンスデータ格納領域に登録するシーケンスデータの動作データのステップ番号及び登録済みのシーケンスデータの動作データのステップ番号を調整してシーケンスデータをシーケンスデータ格納領域に登録する。

【０５４７】

例えば、登録済みのシーケンスデータが表す動作の次に、新たに登録するシーケンスデータが表す動作を実行する場合には、登録済みのシーケンスデータの最後の動作データのステップ番号に続くように、新たに登録するシーケンスデータの各動作データのステップ番号を調整してシーケンスデータをシーケンスデータ格納領域に登録する。

【０５４８】

また、サブＣＰＵ１０２は、登録済みのシーケンスデータが表す動作の前に、新たに登録するシーケンスデータが表す動作を実行する場合には、新たに登録するシーケンスデータの最後の動作データのステップ番号に続くように、登録済みのシーケンスデータの各動作データのステップ番号を調整して演出データをシーケンスデータ格納領域に登録する。

【０５４９】

さらに、サブＣＰＵは、登録済みシーケンスデータが、演出動作のいずれかであれり、新たに登録するシーケンスデータが別の演出動作のいずれか、又は、リールスクリーン機構Ｆ１又は、フロントスクリーン機構Ｅ１を待機位置に移動する役物データが登録された場合には、登録済みのシーケンスデータをキャンセルして、新たに登録するシーケンスデータの演出データを、シーケンスデータ格納領域に登録する。

【０５５０】

次に、サブＣＰＵ１０２は、シーケンスデータ格納領域に登録されたシーケンスデータの動作データをステップ１から取得し、取得した動作データを駆動モータＦ２１及び駆動モータＥ２５のモータ用ドライバに登録し（Ｓ３１２）、役物動作シーケンス登録処理を終了する。なお、サブＣＰＵ１０２は、役物制御タスクと異なる他のタスク（図示せず）でモータ用ドライバに登録した動作データに基づいて、駆動モータＦ２１及び駆動モータＥ２５を制御する。

【０５５１】

具体的には、モータ用ドライバに登録した動作データを基に、例えば、駆動モータＦ２１のモータ制御方向が「＋」で、パルス幅が４ｍｓ、パルス数が１０であれば、駆動モータＦ２１のＡ（と逆相のＡバー）相を２ｍｓ励磁し、Ｂ（と逆相のＢバー）相を２ｍｓ励磁してパルス数を１減算する。そして、パルス数が０になるまでＡ及びＢ相の励磁を繰り返す。また、モータ制御方向が「－」方向であれば、その逆の励磁順序でＡ及びＢ相の励磁を行い、モータ制御方向が「Ｈ」の場合は、パルス幅の時間Ａ（及び逆相のＡバー）及びＢ（及び逆相のＢバー）相の双方を励磁する。

【０５５２】

＜役物制御処理＞

図９９は、図９７に処理の流れを示した役物制御タスクで実行される役物動作シーケンス登録処理の流れを示している。

【０５５３】

まず、サブＣＰＵ１０２は、モータ用ドライバから駆動モータＦ２１（モータＡ）及び駆動モータＥ２５（モータＢ）の動作状態、すなわち、モータ動作状態を取得する（Ｓ３

２０）。

【０５５４】

モータ動作状態は、モータが動作中であるか否か、動作中のモータの種別（モータＡ又はモータＢ）、動作データにおけるパルスカウント（絶対値）、動作中のモータ方向（「＋」，「－」，「Ｈ」）、パルスタイム（ｍｓ）、パルスタイムカウント（ｍｓ）であり、駆動モータＦ２１及び駆動モータＥ２５のモータ用ドライバに登録した際に、モータの種別と、モータ方向にモータ励磁方向が、パルスカウントにパルス数が、パルスタイムにパルス幅が、パルスタイムカウントに０がセットされる。

【０５５５】

次に、サブＣＰＵ１０２は、ステップカウントＦ及びステップカウントＲを更新するステップカウント更新処理を実行する（Ｓ３２１）。ステップカウント更新処理において、サブＣＰＵ１０２は、ステップＳ３２０で取得したモータ動作状態のパルスカウントに基づいて更新する。

【０５５６】

例えば、駆動モータＦ２１（モータＡ）が動作中で、パルスカウントが「６」から「５」に更新されたときに、サブＣＰＵ１０２は、モータ方向が「＋」の場合には、ステップカウントＦに１を加算し、モータ方向が「－」の場合には、ステップカウントＦから１を減算する。

【０５５７】

具体的には、モータＡ用のドライバにモータ方向が「－」、パルスタイムが１０ｍｓ、パルスカウントが２０の場合、モータＡのＢ（及び逆相のＢバー）相を１０ｍｓ励磁し、Ａ（及び逆相のＡバー）相を１０ｍｓ励磁されるとパルスカウントを「２０」から「１９」に更新する。

【０５５８】

次に、サブＣＰＵ１０２は、駆動モータＦ２１及び駆動モータＥ２５の動作が終了したこと、すなわち、動作終了をステップＳ３２１で取得したモータ動作状態が動作終了を表しているか否かを判断する（Ｓ３２２）。

【０５５９】

モータ動作状態が動作終了を表していると判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、シーケンスデータ格納領域に登録されたシーケンスデータを次のステップに更新する（Ｓ３２３）。例えば、サブＣＰＵ１０２は、実行済みの動作データをシーケンスデータ格納領域のデータポインタを次の動作データの位置（次のステップ）に更新する。

【０５６０】

次いで、サブＣＰＵ１０２は、シーケンスデータ格納領域（データポインタが示す）に動作データがあるか否かを判断する（Ｓ３２４）。なお、サブＣＰＵ１０２は、シーケンスデータ格納領域を更新するときに、最後の動作データの次にエンドブロック（例えば、「０ｘＦＦＦＦＨ」）を登録するようになっている。したがって、サブＣＰＵ１０２は、シーケンスデータ格納領域にエンドブロックが登録されていれば、シーケンスデータ格納領域に動作データがないと判断する。

【０５６１】

シーケンスデータ格納領域に動作データがないと判断した（エンドブロックだった）場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、役物動作シーケンス登録処理を終了する。一方、シーケンスデータ格納領域に動作データがあると判断した（エンドブロックではなかった）場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、シーケンスデータ格納領域に登録されたシーケンスデータの動作データを取得し、取得した動作データをモータ用ドライバに登録する（Ｓ３２５）。

【０５６２】

ステップＳ３２２において、モータ動作状態が動作終了を表していないと判断した場合（ＹＥＳ）、又は、ステップＳ３２５の処理を実行した後、サブＣＰＵ１０２は、センサＡ～Ｃ（すなわち、フロント待機位置センサＥ１５ａ、フロント露出位置センサＥ１５ｂ

及びリール待機位置センサＦ１９）の状態を取得する（Ｓ３２６）。

【０５６３】

次に、サブＣＰＵ１０２は、シーケンスデータ格納領域から動作データの移行条件を取得する（Ｓ３２７）。次に、サブＣＰＵ１０２は、取得した移行条件が設定されているか否かを判断する（Ｓ３２８）。ここで、サブＣＰＵ１０２は、動作データのステップの移行に関する情報の設定（図７９参照）の値が「１」に設定されているか否かを判断する。

【０５６４】

移行条件が設定されていると判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、移行条件が成立しているか否かを判定するステップ移行判定処理を実行する（Ｓ３２９）。例えば、図７９に示した役物データテーブルを参照して説明すると、サブＣＰＵ１０２は、シーケンス番号が１０である演出動作３を実行している場合に、ステップ３でステップカウントＲが７２以上であれば、移行条件が成立していると判断し、ステップカウントＲが７２以上でなければ、移行条件が成立していないと判断する。

【０５６５】

次に、サブＣＰＵ１０２は、ステップ移行判定処理の結果、移行条件が成立したか否かを判断する（Ｓ３３０）。移行条件が成立したと判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、移行先が示すステップに移行するように、シーケンスデータ格納領域を更新する（Ｓ３３１）。

【０５６６】

例えば、図７９に示した役物データテーブルを参照して説明すると、サブＣＰＵ１０２は、シーケンス番号が１０である演出動作３を実行している場合に、移行条件が成立したと判断した場合には、ステップ５の動作データがシーケンスデータ格納領域の先頭にくるようにシーケンスデータ格納領域を更新する。

【０５６７】

次に、サブＣＰＵ１０２は、シーケンスデータ格納領域に登録されたシーケンスデータの動作データを取得し、取得した動作データを駆動モータＦ２１及び駆動モータＥ２５のモータ用ドライバに登録する（Ｓ３３２）。

【０５６８】

ステップＳ３２８において、移行条件が設定されていないと判断した場合（ＮＯ）、ステップＳ３３０において、移行条件が成立していないと判断した場合（ＮＯ）、又は、ステップＳ３３２の処理を実行した後、サブＣＰＵ１０２は、センサＡ～Ｃのいずれかの検知状態に変化があったか否かを判断する（Ｓ３３３）。

【０５６９】

センサＡ～Ｃのいずれの検知状態にも変化がなかったと判断したい場合には、サブＣＰＵ１０２は、役物動作シーケンス登録処理を終了する。一方、センサＡ～Ｃのいずれかの検知状態に変化があったと判断した場合には、サブＣＰＵ１０２は、ステップカウントＦ又はステップカウントＲを補正するステップカウント補正処理を実行し（Ｓ３３４）、役物動作シーケンス登録処理を終了する。

【０５７０】

ステップカウント補正処理において、サブＣＰＵ１０２は、モータＡの項目が「＋」で、センサＡが検知状態（遮光）から非検知状態（受光）に変化した場合には、ステップカウントＦを「１９」に補正する。また、サブＣＰＵ１０２は、モータＡの項目が「－」で、センサＡが非検知状態（受光）から検知状態（遮光）に変化した場合には、ステップカウントＦを「２３」に補正する。

【０５７１】

サブＣＰＵ１０２は、モータＡの項目が「＋」で、センサＢが非検知状態（受光）から検知状態（遮光）に変化した場合には、ステップカウントＦを「１９２」に補正する。また、サブＣＰＵ１０２は、モータＡの項目が「－」で、センサＢが検知状態（遮光）から非検知状態（受光）に変化した場合には、ステップカウントＦを「１８８」に補正する。

【０５７２】

サブＣＰＵ１０２は、サブＣＰＵ１０２は、モータＢの項目が「＋」で、センサＣが検知状態（遮光）から非検知状態（受光）に変化した場合には、ステップカウントＲを「３」に補正する。また、サブＣＰＵ１０２は、モータＢの項目が「－」で、センサＣが非検知状態（受光）から検知状態（遮光）に変化した場合には、ステップカウントＲを「２」に補正する。

【０５７３】

＜可動スクリーン位置判定処理＞

図１００は、図９８に処理の流れを示した役物動作シーケンス登録処理で実行される可動スクリーン位置判定処理の流れを示している。

【０５７４】

まず、サブＣＰＵ１０２は、スタートコマンド受信時であるか否かを判断する（Ｓ３５０）。スタートコマンド受信時でないと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、可動スクリーン位置判定処理を終了する。

【０５７５】

スタートコマンド受信時であると判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、シーケンスデータ格納領域に格納されている動作データから制御対象モータをモータＡ及びモータＢから特定する（Ｓ３５１）。ここで、サブＣＰＵ１０２は、動作データのモータ制御方向が「＋」、「－」又は「Ｈ」となっているモータを特定する。

【０５７６】

次に、サブＣＰＵ１０２は、フロントスクリーン機構Ｅ１とリールスクリーン機構Ｆ１との双方が露出してしまうか否かを判定する可動スクリーン干渉判定処理を実行する（Ｓ３５２）。

【０５７７】

可動スクリーン干渉判定処理において、サブＣＰＵ１０２は、制御対象モータとは異なるモータで駆動される可動スクリーンの現在位置をセンサＡ～Ｃの検知状態、ステップカウントＦ及びステップカウントＲに基づいて検出する。このように、サブＣＰＵ１０２は、役物位置判断手段を構成する。

【０５７８】

例えば、図７９に示した役物データテーブルを参照して説明すると、シーケンス番号１０の演出動作３が実行される場合、リールスクリーン機構Ｆ１を駆動するモータＢが制御対象モータとなるため、フロントスクリーン機構Ｅ１がフロント待機位置にある必要がある。

【０５７９】

このとき、サブＣＰＵ１０２は、センサＡが非検知状態（受光）である場合、又は、ステップカウントＦが２１以下ではない場合には、フロントスクリーン機構Ｅ１がフロント待機位置にないと判断し、フロントスクリーン機構Ｅ１の位置がエラーであるＦスクリーン干渉であると判断する。このように、サブＣＰＵ１０２は、役物位置エラー検出手段を構成する。

【０５８０】

同様に、シーケンス番号５の基本動作５が実行される場合、フロントスクリーン機構Ｅ１を駆動するモータＡが制御対象モータとなるため、リールスクリーン機構Ｆ１がリール待機位置にある必要がある。

【０５８１】

このとき、サブＣＰＵ１０２は、センサＣが非検知状態（受光）である場合、又は、ステップカウントＲが３以下ではない場合には、リールスクリーン機構Ｆ１がリール待機位置にないと判断し、リールスクリーン機構Ｆ１の位置がエラーであるＲスクリーン干渉であると判断する。

【０５８２】

ステップＳ３５２の処理を実行した後、サブＣＰＵ１０２は、Ｆスクリーン干渉であるか否かを判断する（Ｓ３５３）。Ｆスクリーン干渉であると判断した場合には（ＹＥＳ）

、サブＣＰＵ１０２は、図７９に示した役物データテーブルのシーケンス番号２の基本動作２、すなわち、フロントスクリーン機構Ｅ１をフロント待機位置に移動させるための動作データをシーケンス格納領域の先頭に登録し（Ｓ３５４）、役物エラーカウントに１を加算する（Ｓ３５５）。

【０５８３】

なお、フロントスクリーン機構Ｅ１をフロント待機位置に移動させるために、役物データテーブルのシーケンス番号２の基本動作２を使用したが、シーケンス番号２に換えてシーケンス番号６の基本動作６を使用してもよい。

【０５８４】

役物エラーカウントは、フロントスクリーン機構Ｅ１及びリールスクリーン機構Ｆ１の位置に関するエラーを連続して検出した回数を表し、パチスロ機１の電源がＯＦＦされたとき、又は、ウォッチドッグタイマにより、０にクリアされる。

【０５８５】

Ｆスクリーン干渉でないと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、Ｒスクリーン干渉であるか否かを判断する（Ｓ３５６）。Ｒスクリーン干渉であると判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、図７９に示した役物データテーブルのシーケンス番号４の基本動作４、すなわち、リールスクリーン機構Ｆ１をリール待機位置に移動させるための動作データをシーケンス格納領域の先頭に登録し（Ｓ３５７）、役物エラーカウントに１を加算する（Ｓ３５８）。

【０５８６】

なお、リールスクリーン機構Ｆ１をリール待機位置に移動させるために、役物データテーブルのシーケンス番号４の基本動作４を使用したが、シーケンス番号４に換えてシーケンス番号６の基本動作６を使用してもよい。

【０５８７】

Ｒスクリーン干渉でないと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、フロントスクリーン機構Ｅ１及びリールスクリーン機構Ｆ１の単位遊技開始時の位置に異常があるか否かを判定する遊技開始時スクリーン位置判定処理を実行する（Ｓ３５９）。

【０５８８】

遊技開始時スクリーン位置判定処理において、サブＣＰＵ１０２は、演出によりフロントスクリーン機構Ｅ１がフロント露出位置にあるときに、センサＣが非検知状態であれば、リールスクリーン機構Ｆ１の位置にエラーがあると判定する。

【０５８９】

また、サブＣＰＵ１０２は、演出によりリールスクリーン機構Ｆ１がリール露出位置にあるときに、センサＡが非検知状態又はセンサＢが検知状態であれば、フロントスクリーン機構Ｅ１の位置にエラーがあると判定する。

【０５９０】

また、サブＣＰＵ１０２は、演出によりフロントスクリーン機構Ｅ１がフロント待機位置にあり、かつ、リールスクリーン機構Ｆ１がリール待機位置にあるときに、センサＡが非検知状態、若しくは、センサＢが検知状態、又は、センサＣが非検知状態であれば、フロントスクリーン機構Ｅ１又はリールスクリーン機構Ｆ１の位置にエラーがあると判定する。

【０５９１】

ステップＳ３５９の遊技開始時スクリーン位置判定処理を実行した後、サブＣＰＵ１０２は、フロントスクリーン機構Ｅ１又はリールスクリーン機構Ｆ１の位置にエラーがあった、すなわち、位置異常があったか否かを判断する（Ｓ３６０）。

【０５９２】

位置異常があったと判断した場合には、サブＣＰＵ１０２は、役物エラーカウントに１を加算する（Ｓ３６１）。位置異常がなかったと判断した場合には、サブＣＰＵ１０２は、役物エラーカウントを０にクリアし（Ｓ３６２）、可動スクリーン位置判定処理を終了する。

【０５９３】
ステップＳ３５５、Ｓ３５８又はＳ３６１の処理を実行した後、サブＣＰＵ１０２は、役物エラーカウントが１０以上であるか否かを判断する（Ｓ３６３）。役物エラーカウントが１０以上でないと判断した場合には、サブＣＰＵ１０２は、可動スクリーン位置判定処理を終了する。
【０５９４】
役物エラーカウントが１０以上であると判断した場合には、サブＣＰＵ１０２は、エラー登録処理を実行する（Ｓ３６４）。エラー登録処理において、サブＣＰＵ１０２は、エラー画面を表示させずに、サブＲＡＭ１０３を構成するＳＲＡＭのエラー情報履歴格納領域にエラーの種類「YAKUMONO STOP」と発生日時（年月日時分秒）を登録する。
【０５９５】
これにより、係員(店員）は、フロントスクリーン機構Ｅ１又はリールスクリーン機構Ｆ１が動いていない場合に、画像表示装置２０１ａに表示させることができるエラー情報履歴画面から、フロントスクリーン機構Ｅ１又はリールスクリーン機構Ｆ１の位置に関するエラーが発生したことを確認することができる。
【０５９６】
ステップＳ３６４の処理を実行した後、サブＣＰＵ１０２は、役物停止フラグをＯＮに設定し、可動スクリーン位置判定処理を終了する。
【０５９７】
＜メインタスク＞
図１０１は、サブＣＰＵ１０２によって実行されるメインタスクの処理の流れを示している。サブＣＰＵ１０２は、起動時に、ＶＳＹＮＣ割込初期化処理を実行する（Ｓ３７０）。
【０５９８】
次に、サブＣＰＵ１０２は、ＶＳＹＮＣ割込待ちとなる（Ｓ３７１）。なお、本実施の形態において、サブＣＰＵ１０２は、映像を３０ｆｐｓで表示しているため、ＶＳＹＮＣ割込みは３３ｍｓ周期で発生する。したがって、サブＣＰＵ１０２は、メインタスクを３３ｍｓ周期で処理することになる。
【０５９９】
ＶＳＹＮＣ割込が発生すると、サブＣＰＵ１０２は、図１０２を参照して説明するチャンスボタン処理を実行する（Ｓ３７２）。次に、サブＣＰＵ１０２は、図１０４を参照して説明するナビ位置指定処理を実行する（Ｓ３７３）。
【０６００】
次に、サブＣＰＵ１０２は、表示ユニット１００及び画像表示装置２０１ａに対する描画処理を実行する（Ｓ３７４）。次に、サブＣＰＵ１０２は、図１０３を参照して説明するエラー表示処理を実行し（Ｓ３７５）、メインタスクをステップＳ３７１に戻す。このように、メインタスクを実行するサブＣＰＵ１０２は、表示ユニット１００及び画像表示装置２０１ａの表示を制御する表示制御手段を構成する。
【０６０１】
＜チャンスボタン処理＞
図１０２は、図１０１に処理の流れを示したメインタスクで実行されるチャンスボタン処理の流れを示している。
【０６０２】
まず、サブＣＰＵ１０２は、チャンスボタンＬＥＤ３４が点灯中であるか否かを判断する（Ｓ３８０）。チャンスボタンＬＥＤ３４が点灯中であると判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、チャンスボタン３３の押下がチャンススイッチ３５によって検出された、又は、メダルの投入、又は、ＭＡＸベットボタン１１の押下があったことを表すメダル投入コマンドを主制御回路９１から受信したか否かを判断する（Ｓ３８１）。
【０６０３】
チャンスボタンの押下がチャンススイッチ３５によって検出されず、かつ、メダル投入

コマンドを受信しなかったと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、チャンスボタン処理を終了する。

【０６０４】

チャンスボタンの押下がチャンススイッチ３５によって検出された、又は、メダル投入コマンドを受信したと判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、ＬＥＤ基板８２に対してチャンスボタンＬＥＤ３４の消灯を要求する（Ｓ３８２）。

【０６０５】

次いで、サブＣＰＵ１０２は、演出切り替え処理を実行し（Ｓ３８３）、チャンスボタン処理を終了する。演出切り替え処理において、サブＣＰＵ１０２は、サブフラグ及び遊技状態等の条件により演出を決定する。

【０６０６】

例えば、サブＣＰＵ１０２は、ＡＲＴ中に上乗せが決定した場合には、上乗せゲーム数を表示ユニット１００等に表示させ、通常中又はＡＲＴ中からボーナスが当籤した場合には、チャンスボタン３３が押下された後に、演出をボーナスフラグ間の演出に切り替える。

【０６０７】

ステップＳ３８０において、チャンスボタンＬＥＤ３４が点灯中でないと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、チャンスボタン３３の押下を契機とするチャンスボタン演出を選択したか否かを判断する（Ｓ３８４）。

【０６０８】

チャンスボタン演出は、スタートコマンド受信時、入賞コマンド受信時に、サブＣＰＵ１０２によって実行される演出抽籤処理において、チャンスボタン点灯抽籤に当籤した場合に選択される。

【０６０９】

ステップＳ３８４において、チャンスボタン演出を選択しなかったと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、チャンスボタン処理を終了する。一方、チャンスボタン演出を選択したと判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、ＬＥＤ基板８２に対してチャンスボタンＬＥＤ３４の点灯を要求する（Ｓ３８５）。

【０６１０】

次いで、サブＣＰＵ１０２は、チャンスボタン演出を登録し（Ｓ３８６）、チャンスボタン処理を終了する。例えば、チャンスボタン演出において、サブＣＰＵ１０２は、表示ユニット１００の表示領域の略中央の領域に、チャンスボタン３３の形状を模した映像を表示させる。

【０６１１】

このように、サブＣＰＵ１０２は、演出に応じた映像を表示ユニット１００に表示させる演出映像表示手段と、チャンスボタン３３などの演出操作手段の操作を契機とする演出に応じた映像を表示ユニット１００に表示させる演出操作表示手段とを構成する。

【０６１２】

＜エラー表示処理＞

図１０３は、図１０１に処理の流れを示したメインタスクで実行されるエラー表示処理の流れを示している。

【０６１３】

まず、サブＣＰＵ１０２は、エラー表示中であるか否かを判断する（Ｓ４００）。具体的には、サブＣＰＵ１０２は、固定スクリーン機構Ｄ、フロントスクリーン機構Ｅ１及びリールスクリーン機構Ｆ１のいずれかにパチスロ機１に関するエラーを表すエラー映像が表示されているか否かを判断する。

【０６１４】

エラー表示中でないと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、エラーが発生したか否かを判断する（Ｓ４０１）。具体的には、サブＣＰＵ１０２は、主制御基板７１で検出したエラーを表すエラーコマンドを主制御基板７１から受信（図１０７参照）した

か、又は、副制御基板７２でエラーを検出したか否かを判断する。

【０６１５】

なお、エラーコマンドはメインＣＰＵ９３が実行する各処理で、例えば、メダルセンサ４６で検知するメダル詰まりエラー及び、メダル逆行エラー、ホッパー装置４３で検出する払出しメダルエンプティ及び、ホッパージャム等が発生した場合に送信されるコマンドである。

【０６１６】

エラーが発生したと判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、センサＡ～Ｃの状態を取得する（Ｓ４０２）。次に、サブＣＰＵ１０２は、センサＡが非検知状態（受光）であり、かつ、センサＢが検知状態（遮光）であるか否かを判断する（Ｓ４０３）。

【０６１７】

センサＡが非検知状態（受光）でない、又は、センサＢが検知状態（遮光）でないと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、センサＡが非検知状態（受光）であり、かつ、センサＢが非検知状態（受光）であるか否かを判断する（Ｓ４０４）。

【０６１８】

ステップＳ４０３において、センサＡが非検知状態（受光）であり、かつ、センサＢが検知状態（遮光）であると判断した場合（ＹＥＳ）、又は、ステップＳ４０４において、センサＡが非検知状態（受光）であり、かつ、センサＢが非検知状態（受光）であると判断した場合には、プロジェクタ機構Ｂ２によって出力された映像がフロントスクリーン機構Ｅ１に表示される状態であるため、サブＣＰＵ１０２は、ロムカートリッジ基板７６から、図１１２に示すようなフロントスクリーン機構Ｅ１用のエラー映像であるＦスクリーン用エラー映像をプロジェクタ機構Ｂ２に出力させ（Ｓ４０５）、エラー表示処理を終了する。

【０６１９】

ステップＳ４０４において、センサＡが非検知状態（受光）でない、又は、センサＢが非検知状態（受光）でないと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、センサＣが非検知状態（受光）であるか否かを判断する（Ｓ４０６）。

【０６２０】

センサＣが非検知状態（受光）であると判断した場合には（ＹＥＳ）、プロジェクタ機構Ｂ２によって出力された映像がリールスクリーン機構Ｆ１に表示される状態であるため、サブＣＰＵ１０２は、ロムカートリッジ基板７６から図１１３に示すようなリールスクリーン機構Ｆ１用のエラー映像であるＲスクリーン用エラー映像をプロジェクタ機構Ｂ２に出力させ（Ｓ４０７）、エラー表示処理を終了する。

【０６２１】

センサＣが非検知状態（受光）でないと判断した場合には（ＮＯ）、プロジェクタ機構Ｂ２によって出力された映像が固定スクリーン機構Ｄに表示される状態であるため、サブＣＰＵ１０２は、ロムカートリッジ基板７６から図１１４に示すような固定スクリーン機構Ｄ用のエラー映像であるＷスクリーン用エラー映像をプロジェクタ機構Ｂ２に出力させ（Ｓ４０８）、エラー表示処理を終了する。すなわち、ロムカートリッジ基板７６は、図１１２～図１１４に示すエラー映像を格納するエラー映像格納手段を構成する。

【０６２２】

ステップＳ４００において、エラー表示中であると判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、エラーが解除されたか、又は、エラー表示の終了条件が成立したか否かを判断する（Ｓ４０９）。

【０６２３】

サブＣＰＵ１０２は、主制御基板７１で検出したエラーの解除を表すエラーコマンドを主制御基板７１から受信した場合、副制御基板７２で検出したエラーが解消された場合、又は、エラーを解消する作業がなされた後にドアキーリセット操作が行われた場合に、エラーが解除されたと判断する。

【０６２４】

また、サブＣＰＵ１０２は、表示時間が設定されている副制御基板７２のエラーに対して、タイマによって計られた時刻がエラーの表示時間を経過したら、エラー表示の終了条件が成立したと判断する。

【０６２５】

エラーが解除されていない、及び、エラー表示の終了条件が成立していないと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、エラー表示処理を終了する。エラーが解除されたか、又は、エラー表示の終了条件が成立したと判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、エラー映像を消去し（Ｓ４１０）、エラー表示処理を終了する。すなわち、ステップＳ４１０において、サブＣＰＵ１０２は、エラー発生前の映像を表示ユニット１００に表示させる。

【０６２６】

このように、エラー表示処理を実行するサブＣＰＵ１０２は、表示ユニット１００によって出力された映像が表示されるスクリーン機構を固定スクリーン機構Ｄ、フロントスクリーン機構Ｅ１及びリールスクリーン機構Ｆ１のなかから特定する表示装置特定手段と、エラーが検出されたことを契機として、検出されたエラーを表すエラー映像を固定スクリーン機構Ｄ、フロントスクリーン機構Ｅ１及びリールスクリーン機構Ｆ１のいずれかに表示させるエラー表示手段と、を構成する。

【０６２７】

また、エラー表示処理において、固定スクリーン機構Ｄ、フロントスクリーン機構Ｅ１及びリールスクリーン機構Ｆ１のいずれかにパチスロ機１に関するエラーを表すエラー映像を表示する場合には、サブＣＰＵ１０２は、固定スクリーン機構Ｄ、フロントスクリーン機構Ｅ１及びリールスクリーン機構Ｆ１のいずれよりも表示領域が狭く非可動な副表示装置としての画像表示装置２０１ａにエラー映像と同一な内容を表す図１１５に示すようなエラー画像を表示させるようにしてもよい。

【０６２８】

＜ナビ位置指定処理＞

図１０４は、図１０１に処理の流れを示したメインタスクで実行されるナビ位置指定処理の流れを示している。

【０６２９】

まず、サブＣＰＵ１０２は、停止操作の操作順序を表す操作順序報知映像が表すナビが表示中であるか否かをスタートコマンドのパラメータに含まれるナビデータ（図７８参照）が０以外か否かで判断する（Ｓ４３０）。ナビが表示中でないと判断した場合（ナビデータが０の場合）には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、ナビ位置指定処理を終了する。

【０６３０】

ナビデータが０以外（ナビデータが１～１１のいずれかの場合）の場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、プロジェクタ機構Ｂ２によって出力された映像が固定スクリーン機構Ｄに表示されるＷスクリーン表示中であるか否かを判断する（Ｓ４３１）。

【０６３１】

Ｗスクリーン表示中でないと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、ナビ位置指定処理を終了する。Ｗスクリーン表示中であると判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、第２表示装置に相当するリールスクリーン機構Ｆ１を落下させる演出（役物データテーブルの「演出動作３」又は「演出動作４」）が実行されているＲスクリーン落下中であるか否かを判断する（Ｓ４３２）。

【０６３２】

Ｒスクリーン落下中でないと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、第１ナビ位置表示指示設定を行い（Ｓ４３３）、ナビ位置指定処理を終了する。第１ナビ位置表示指示設定において、サブＣＰＵ１０２は、図１１６に示すように、第１表示装置に相当する固定スクリーン機構Ｄの正面（正面反射部Ｄ１の反射面）に含まれる第１表示領域をナビ位置とする。

【０６３３】

Ｒスクリーン落下中であると判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、第２ナビ位置表示指示設定を行い（Ｓ４３４）、ナビ位置指定処理を終了する。第２ナビ位置表示指示設定において、サブＣＰＵ１０２は、図１１７に示すように、固定スクリーン機構Ｄの下面（下面反射部Ｄ４の反射面）に含まれる第２表示領域をナビ位置とする。

【０６３４】

なお、指定されたナビ位置に表示されるナビは、後述のサブ側ナビ制御処理（図１０９参照）によってセットされるサブ側ナビデータに応じたナビが、第１表示領域、又は、第２表示領域に表示される。

【０６３５】

＜ＬＥＤ制御タスク＞

図１０５は、サブＣＰＵ１０２によって実行されるＬＥＤ制御タスクの処理の流れを示している。

【０６３６】

サブＣＰＵ１０２は、起動時に、ＬＥＤ群７５の各ＬＥＤの点灯状態を初期化するＬＥＤ制御初期化処理を実行する（Ｓ４５０）。次に、サブＣＰＵ１０２は、サブＲＡＭ１０３に登録されたＬＥＤデータがあるか否かを判断する（Ｓ４５１）。

【０６３７】

ＬＥＤデータがあると判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、図１０６を参照して説明するＬＥＤデータ登録処理を実行する（Ｓ４５２）。ＬＥＤデータがないと判断した場合（ＮＯ）、又は、Ｓ４５２の処理を実行した後、サブＣＰＵ１０２は、ＬＥＤ制御処理を実行する（Ｓ４５３）。

【０６３８】

ＬＥＤ制御処理において、サブＣＰＵ１０２は、ＬＥＤデータ登録処理で登録されたＬＥＤデータをＬＥＤドライバに出力する出力制御を行う。例えば、サブＣＰＵ１０２は、リールバックライトの演出でフラッシングや色の変化のパターンの切り替わりで処理されるＬＥＤデータをＬＥＤドライバに出力する出力制御を行う。

【０６３９】

ＬＥＤ制御処理を実行した後、サブＣＰＵ１０２は、ＬＥＤ制御更新処理を実行する（Ｓ４５４）。ＬＥＤ制御更新処理において、サブＣＰＵ１０２は、ＬＥＤをダイナミック点灯させる場合には、ＲＧＢの切り替えや各ＬＥＤの点灯／消灯時間を管理するソフトタイマ等の更新処理を実行する。ＬＥＤ制御処理を実行した後、サブＣＰＵ１０２は、４ｍｓ待機し（Ｓ４５５）、ＬＥＤ制御タスクをステップＳ４５１に戻す。

【０６４０】

具体的には、４ｍｓ待機の処理は、１ｍｓからステップＳ４５１からステップＳ４５２までの処理時間を引いた残り時間（例えば、Ｓ４５１からＳ４５４の処理時間が、１．２ｍｓであれば、４ｍｓ待機は２．８ｍｓ）待機する。したがって、サブＣＰＵ１０２は、ＬＥＤ制御タスクを４ｍｓ周期で処理することになる。

【０６４１】

＜ＬＥＤデータ登録処理＞

図１０６は、図１０５に処理の流れを示したＬＥＤ制御タスクで実行されるＬＥＤデータ登録処理の流れを示している。

【０６４２】

まず、サブＣＰＵ１０２は、サブＲＡＭ１０３から光源データとしてＬＥＤデータを取得する（Ｓ４６０）。次に、サブＣＰＵ１０２は、ＬＥＤデータにバックランプ演出を実行するためのバックランプ演出データがあるか否かを判断する（Ｓ４６１）。バックランプ演出は、ＬＥＤ群７５に含まれるリール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒ用のリールバックランプによって実行される。

【０６４３】

バックランプ演出データがあると判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、ロムカートリッジ基板７６のＬＥＤデータからバックランプ演出データに対応したバック

ランプシーケンスデータを取得し、サブＲＡＭ１０３に割り当てられたバックランプシーケンス格納領域に登録する（Ｓ４６２）。

【０６４４】

なお、バックランプシーケンスデータには、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒのそれぞれのリールバックランプに対応した、発光パターン(点灯・消灯時間の組合せ)や、発光色及び、輝度がリールバックランプを構成する複数のフルカラーＬＥＤの１ケ単位で記憶されている。

【０６４５】

バックランプ演出データがないと判断した場合（ＮＯ）、又は、ステップＳ４６２の処理を実行した後、サブＣＰＵ１０２は、ＬＥＤデータに演出ＬＥＤデータがあるか否かを判断する（Ｓ４６３）。

【０６４６】

演出ＬＥＤデータがあると判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、ロムカートリッジ基板７６からＬＥＤデータに対応した演出ＬＥＤデータを構成する演出ＬＥＤシーケンスデータを取得し、サブＲＡＭ１０３に割り当てられた演出ＬＥＤシーケンスデータ格納領域に登録する（Ｓ４６４）。

【０６４７】

演出ＬＥＤデータがないと判断した場合（ＮＯ）、又は、ステップＳ４６４の処理を実行した後、サブＣＰＵ１０２は、ＬＥＤデータに状態ＬＥＤデータがあるか否かを判断する（Ｓ４６５）。状態ＬＥＤデータは、遊技状態を表す装飾ＬＥＤ２３ａ、２３ｂの点灯状態を表す。

【０６４８】

状態ＬＥＤデータがあると判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、ロムカートリッジ基板７６からＬＥＤデータに対応した状態ＬＥＤデータを取得し、サブＲＡＭ１０３に割り当てられた状態ＬＥＤ格納領域に登録する（Ｓ４６６）。

【０６４９】

次いで、サブＣＰＵ１０２は、ＬＥＤデータにサイドランプ消灯データがあるか否かを判断する（Ｓ４６７）。サイドランプ消灯データがあると判断した場合には（ＹＥＳ）、状態ＬＥＤ格納領域のサイドランプデータに低輝度データを登録する（Ｓ４６８）。すなわち、サブＣＰＵ１０２は、装飾ＬＥＤ２３ａ、２３ｂを消灯させるデータがあれば、装飾ＬＥＤ２３ａ、２３ｂを低い輝度で点灯させるデータに変換する。

【０６５０】

ステップＳ４６５において、状態ＬＥＤデータがないと判断した場合（ＮＯ）、ステップＳ４６７において、サイドランプ消灯データがないと判断した場合（ＮＯ）、又は、ステップＳ４６８の処理を実行した後、サブＣＰＵ１０２は、操作ボタンに設けられた操作ボタンＬＥＤの点灯要求があるか否かを判断する（Ｓ４６９）。

【０６５１】

操作ボタンＬＥＤには、ＬＥＤ群７５のうちＭＡＸベットボタン１１並びにストップボタン７Ｌ、７Ｃ、７Ｒにそれぞれ設けられたＬＥＤ及びチャンスボタンＬＥＤ３４が含まれる。

【０６５２】

点灯要求があると判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、ＬＥＤデータから点灯が要求された操作ボタンＬＥＤ点灯データを取得し、サブＲＡＭ１０３に割り当てられた操作ボタンＬＥＤ格納領域に登録し（Ｓ４７０）、ＬＥＤデータ登録処理を終了する。

【０６５３】

ステップＳ４６９において、点灯要求がないと判断した場合（ＮＯ）、又は、ステップＳ４７０の処理を実行した後、サブＣＰＵ１０２は、操作ボタンＬＥＤの消灯要求があるか否かを判断する（Ｓ４７１）。

【０６５４】

消灯要求がないと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、ＬＥＤデータ登録処理を終了する。消灯要求があると判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、消灯が要求された操作ボタンＬＥＤ消灯データ（ストップボタン７Ｌ、７Ｃ、７Ｒに配置されたいずれか１個のＬＥＤ、又は、３個全てのＬＥＤ）を取得し、サブＲＡＭ１０３に割り当てられた操作ボタンＬＥＤ格納領域に登録し（Ｓ４７２）、ＬＥＤデータ登録処理を終了する。このように、ＬＥＤデータ登録処理を実行するサブＣＰＵ１０２は、装飾ＬＥＤ２３ａ、２３ｂなどの光源の点灯状態を制御する光源制御手段を構成する。

【０６５５】

＜演出内容決定処理＞

図１０７は、主基板通信タスクで実行される演出内容決定処理の流れを示している。まず、サブＣＰＵ１０２は、メダル投入コマンドを受信したか否かを判断する（Ｓ４８０）。

【０６５６】

なお、メダル投入コマンドは、メインＣＰＵ９３によって実行されるメダル受付・スタートチェック処理（図８０参照）内でメダル投入口２２から投入されたメダルを検知した場合、又は、操作されたＭＡＸベットボタン１１が有効（クレジット枚数が３枚以上）であった場合に送信されるコマンドである。

【０６５７】

メダル投入コマンドを受信したと判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、メダル投入コマンドに含まれるパラメータに応じた演出内容を決定するメダル投入コマンド受信時処理を実行し（Ｓ４８１）、演出内容決定処理を終了する。

【０６５８】

メダル投入コマンドを受信しなかったと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、スタートコマンドを受信したか否かを判断する（Ｓ４８２）、スタートコマンドを受信したと判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、図１０８を参照して説明するスタートコマンド受信時処理を実行し（Ｓ４８３）、演出内容決定処理を終了する。

【０６５９】

スタートコマンドを受信しなかったと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの回転が開始されたことを表すリール回転開始コマンドを受信したか否かを判断する（Ｓ４８４）。

【０６６０】

リール回転開始コマンドを受信したと判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、リール回転開始コマンドに含まれるパラメータに応じた演出内容を決定するリール回転開始コマンド受信時処理を実行し（Ｓ４８５）、演出内容決定処理を終了する。なお、リール回転開始コマンドは、メインＣＰＵ９３で実行されるリール回転開始処理（図８０参照）内で送信されるコマンドである。

【０６６１】

リール回転開始コマンドを受信しなかったと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、リール停止コマンドを受信したか否かを判断する（Ｓ４８６）。リール停止コマンドを受信したと判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、リール停止コマンドに含まれるパラメータに応じた演出内容を決定するリール停止コマンド受信時処理を実行し（Ｓ４８７）、演出内容決定処理を終了する。

【０６６２】

リール停止コマンドを受信しなかったと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、入賞作動コマンドを受信したか否かを判断する（Ｓ４８８）。入賞作動コマンドを受信したと判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、入賞作動コマンドに含まれるパラメータに応じた演出内容を決定する入賞作動コマンド受信時処理を実行し（Ｓ４８９）、演出内容決定処理を終了する。

【０６６３】

入賞作動コマンドを受信しなかったと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は

、エラーコマンドを受信したか否かを判断する（Ｓ４９０）。エラーコマンドを受信したと判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、エラーコマンドに含まれるパラメータに応じた演出内容を決定するエラーコマンド受信時処理を実行し（Ｓ４９１）、演出内容決定処理を終了する。

【０６６４】

＜スタートコマンド受信時処理＞

図１０８は、図１０７に処理の流れを示した演出内容決定処理で実行されるスタートコマンド受信時処理の流れを示している。

【０６６５】

まず、サブＣＰＵ１０２は、予め定められた抽籤値と抽籤用乱数値とに基づいて、演出を決定する演出抽籤処理を実行する（Ｓ５００）。演出抽籤処理では、上述の役物制御タスク（図９７参照）で使用される役物データ、メインタスク（図１０１参照）で実行されるチャンスボタン処理（図１０２）のチャンスボタン演出、描画処理（図示せず）で使用される映像に係る各種データ（動画、静止画、使用するスクリーンの種類等）、ＬＥＤ制御タスク（図１０５参照）で使用されるＬＥＤデータ、サウンド制御タスク（図示せず）で使用されるサウンドデータが決定される。

【０６６６】

次に、サブＣＰＵ１０２は、図１０９を参照して説明するサブ側ナビ制御処理を実行する（Ｓ５０１）。なお、演出抽籤処理で使用される抽籤値は、ロムカートリッジ基板に、サブフラグ（図５３参照）と遊技状態に応じた複数の抽籤値が記憶されている。抽籤用乱数値は、メインタスクで毎周期（３３ｍｓ）プログラムにより更新される。

【０６６７】

次に、サブＣＰＵ１０２は、演出抽籤処理で決定された演出に基づいて、プロジェクタ機構Ｂ２のフォーカスを変更する必要があるか否かを判断する（Ｓ５０２）。サブＣＰＵ１０２は、プロジェクタ機構Ｂ２によって出力された映像が表示される表示対象のスクリーン機構を遊技状態によって切り替える。

【０６６８】

例えば、サブＣＰＵ１０２は、遊技状態が一般遊技状態である場合には、表示対象のスクリーン機構をフロントスクリーン機構Ｅ１とする。また、サブＣＰＵ１０２は、遊技状態がＡＲＴ準備中である場合には、表示対象のスクリーン機構を固定スクリーン機構Ｄとする。

【０６６９】

また、サブＣＰＵ１０２は、遊技状態がボーナス状態である場合には、演出抽籤処理で決定された演出に応じて、表示対象のスクリーン機構を固定スクリーン機構Ｄ、フロントスクリーン機構Ｅ１及びリールスクリーン機構Ｆ１のいずれかを選択する。また、サブＣＰＵ１０２は、遊技状態がＣＴ中である場合には、表示対象のスクリーン機構をリールスクリーン機構Ｆ１とする。

【０６７０】

サブＣＰＵ１０２は、フロントスクリーン機構Ｅ１とリールスクリーン機構Ｆ１とに対しては、同一のフォーカスでプロジェクタ機構Ｂ２に映像を出力させているため、表示対象のスクリーン機構を固定スクリーン機構Ｄと、フロントスクリーン機構Ｅ１又はリールスクリーン機構Ｆ１との間で切り替える場合には、フォーカスを変更する必要があると判断する。

【０６７１】

また、サブＣＰＵ１０２は、表示対象のスクリーン機構が変わらない場合、又は、表示対象のスクリーン機構をフロントスクリーン機構Ｅ１とリールスクリーン機構Ｆ１との間で切り替える場合には、フォーカスを変更する必要がないと判断する。

【０６７２】

フォーカスを変更する必要がないと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、スタートコマンド受信時処理を終了する。フォーカスを変更する必要があると判断した場

合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、役物停止フラグがＯＮであるか否かを判断する（Ｓ５０３）。役物停止フラグは、上述の役物制御タスク（図９７）及び、可動スクリーン位置判定処理（図１００）で説明してあるため省略する。

【０６７３】

役物停止フラグがＯＮであると判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、スタートコマンド受信時処理を終了する。なお、役物停止フラグがＯＮである場合には、フロントスクリーン機構Ｅ１又はリールスクリーン機構Ｆ１を切り替えることができない状態であるため、フォーカスの変更を必要とする演出が決定されたとしても、サブＣＰＵ１０２は、現状のフォーカスをロックする。

【０６７４】

役物停止フラグがＯＮでないと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、プロジェクタ機構Ｂ２に対してフォーカスの変更を要求し（Ｓ５０４）、スタートコマンド受信時処理を終了する。

【０６７５】

なお、プロジェクタ機構Ｂ２には、フロントスクリーン機構Ｅ１、リールスクリーン機構Ｆ１及び固定スクリーン機構Ｄに対するフォーカス（焦点距離）が予め設定されている。このため、サブＣＰＵ１０２は、プロジェクタ機構Ｂ２に対して、該当するスクリーン機構に対して設定してあるフォーカスに変更するための制御指令を行うことで、フォーカスの変更を要求する。このように、サブＣＰＵ１０２は、プロジェクタ機構Ｂ２に対するフォーカスを制御する焦点距離制御手段を構成する。

【０６７６】

また、本実施の形態では、フロントスクリーン機構Ｅ１及びリールスクリーン機構Ｆ１のフォーカスは、同一に設定され、固定スクリーン機構Ｄのフォーカスは、固定スクリーン機構Ｄの正面反射部Ｄ１に設定されている。

【０６７７】

しかしながら、これに限らず、フロントスクリーン機構Ｅ１とリールスクリーン機構Ｆ１とのフォーカスを個別に設定し、サブＣＰＵ１０２は、全てのスクリーン機構のフォーカスを変更するように制御可能としてもよい。

【０６７８】

＜サブ側ナビ制御処理＞

図１０９は、図１０８に処理の流れを示したスタートコマンド受信時処理で実行されるサブ側ナビ制御処理の流れを示している。

【０６７９】

まず、サブＣＰＵ１０２は、スタートコマンドのパラメータに含まれるナビデータ（図７８参照）が０以外であるか否かを判断する（Ｓ５１０）。ナビデータが０以外であると判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、ナビデータに応じたサブ側ナビデータをサブＲＡＭ１０３にセットし（Ｓ５１１）、サブ側ナビ制御処理を終了する。

【０６８０】

例えば、サブＣＰＵ１０２は、ナビデータが「４」である場合には、サブ側ナビデータとして押し順「左、中、右」を報知するためのデータをセットする。これにより、メイン側及びサブ側の双方において停止操作の内容を報知することができる。

【０６８１】

ステップＳ５１０において、ナビデータが０以外でない、すなわちナビデータが０であると判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、サブフラグ（図５３参照）が「２」又は「３」であるか否か、すなわち、「３連チリＡ」又は「３連チリＢ」であるか否かを判断する（Ｓ５１２）。

【０６８２】

サブフラグが「３連チリＡ」及び「３連チリＢ」のいずれでもないと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、サブ側ナビ制御処理を終了する。サブフラグが「３連チリＡ」又は「３連チリＢ」であると判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、

ナビデータに応じたサブ側ナビデータをサブＲＡＭ１０３にセットし（Ｓ５１３）、サブ側ナビ制御処理を終了する。

【０６８３】

ステップＳ５１３において、サブＣＰＵ１０２は、サブ側ナビデータとして押し順「右、中、左」を報知するためのデータをセットする。すなわち、サブＣＰＵ１０２は、サブ側において単独で停止操作の内容を報知する。

【０６８４】

このように、サブＣＰＵ１０２は、付加価値が得られる確率が相対的に高い内部当籤役に対応するサブフラグに対して、付加価値が得られる（ナビデータが０でない）場合には、ナビデータに応じたサブ側ナビデータをセットし、付加価値が得られない（ナビデータが０である）場合には、付加価値が得られる確率が相対的に高い内部当籤役に当籤したことを認識させることが困難なコンビネーションを有効ラインに沿って表示させるための押し順を報知するためのサブ側ナビデータをセットする。

【０６８５】

なお、サブ側ナビデータで報知されるナビは、上述のナビ位置指定処理（図１０４参照）によって設定された第１表示領域（図１１６参照）、又は、第２表示領域（図１１７参照）に表示される。

【０６８６】

サブＣＰＵ１０２は、メインＣＰＵ９３によってナビデータ（図７８参照）が決定され、メインＣＰＵ９３からスタートコマンドによって、サブＣＰＵ１０２にナビデータが送信されたことを契機として、サブ側ナビ制御処理によってナビデータに基づいてセットされたサブ側ナビデータをナビ位置指定処理（図１０４）によって表示する表示領域を決定してナビを実行する停止報知手段を構成する。

【０６８７】

＜遊技記録処理＞

図１１０は、入賞作動コマンド受信時（単位遊技終了時）、又は、単位遊技中に、遊技情報の記録の開始が要求された場合（図３０に示した記録開始ボタン２１６ａが操作されたとき）に実行される遊技記録処理の流れを示している。

【０６８８】

まず、サブＣＰＵ１０２は、記録中であるか否かを判断する（ステップＳ５２０）。記録中でないと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、遊技記録処理を終了する。記録中であると判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、単位遊技中であるか否かを判断する（Ｓ５２１）。

【０６８９】

単位遊技中であると判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、遊技の進行状態に応じた情報をサブＲＡＭ１０３に記録する１遊技中記録処理を実行し（Ｓ５２２）、遊技記録処理を終了する。

【０６９０】

単位遊技中でないと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、単位遊技に関する遊技情報をサブＲＡＭ１０３に記録する１遊技終了時記録処理を実行し（Ｓ５２３）、遊技記録処理を終了する。

【０６９１】

このように、サブＣＰＵ１０２は、遊技情報記録手段を構成する。サブＣＰＵ１０２は、単位遊技中に記録の開始が要求された場合には、遊技記録処理を実行し、遊技の進行状態に応じた情報を記録し、その単位遊技の入賞作動コマンド受信時に、遊技記録処理を再度実行し、単位遊技に関する遊技情報を記録するため、単位遊技中に遊技情報の記録を開始することができる。

【０６９２】

［画像表示装置の表示画面の切り替え］

次に、図１１１を参照して、本実施の形態のパチスロ機１におけるタッチパネルユニッ

ト２０１の画像表示装置２０１ａの表示画面の切り替え方法について説明する。図１１１（Ａ）は、遊技情報が記録中でない状況での画像表示装置２０１ａの表示画面の遷移例であり、図１１１（Ｂ）は、遊技情報が記録中である状況での画像表示装置２０１ａの表示画面の遷移例である。

【０６９３】

図１１１（Ａ）に示すように、遊技情報が記録中でない状況では、副制御基板７２（サブＣＰＵ１０２）は、画像表示装置２０１ａに表示する表示画面を、トップ画面２１１、メニュー画面２１２及びメニュー画面２１２から遷移可能な各種表示画面の間でのみ遷移可能に制御する。具体的には、副制御基板７２は、タッチセンサ２０１ｂを介して取得したタッチ操作（例えば、所定のボタンに対するタップ操作や、表示画面上におけるスワイプ操作）に基づいて、トップ画面２１１及びメニュー画面２１２の間で表示画面を切り替える。一方で、遊技情報が記録中でない状況では、副制御基板７２は、遊技情報画面２１３，２１４，２１５の表示を不可能に制御する。すなわち、遊技情報が記録中でない状況では、遊技者は、画像表示装置２０１ａに遊技情報画面２１３，２１４，２１５を表示することができない。

【０６９４】

また、図１１１（Ｂ）に示すように、遊技情報が記録中である状況では、副制御基板７２は、画像表示装置２０１ａに表示する表示画面を、トップ画面２１１、メニュー画面２１２及びメニュー画面２１２から遷移可能な各種表示画面に加え、遊技情報画面２１３，２１４，２１５での間でも遷移可能に制御する。すなわち、副制御基板７２は、タッチセンサ２０１ｂを介して取得したタッチ操作に基づいて、トップ画面２１１及びメニュー画面２１２だけでなく遊技情報画面２１３，２１４，２１５も表示可能に制御する。これにより、遊技情報が記録中である状況では、遊技者は、画像表示装置２０１ａに遊技情報画面２１３，２１４，２１５を表示することができる。

【０６９５】

なお、図１１１（Ｂ）に示すように、トップ画面２１１、メニュー画面２１２及び遊技情報画面２１３，２１４，２１５の間での表示画面の遷移順序は任意である。例えば、トップ画面２１１から遊技情報画面２１３，２１４，２１５に直接遷移可能にしてもよく、また、トップ画面２１１からメニュー画面２１２を介してのみ遊技情報画面２１３，２１４，２１５に遷移可能にしてもよい。

【０６９６】

この点、本実施の形態のパチスロ機１では、トップ画面２１１からは、遊技情報画面２１３，２１４，２１５に直接遷移することはできず、メニュー画面２１２を介してのみ遊技情報画面２１３，２１４，２１５に遷移可能にしている。より具体的には、本実施の形態のパチスロ機１では、メニュー画面２１２において、スワイプ操作を行うことで、遊技情報画面２１３，２１４，２１５に遷移可能にしている。

【０６９７】

ここで、遊技情報画面２１３，２１４，２１５は、メニュー画面２１２に対応するボタンが設けられた表示画面ではなく、メニュー画面２１２から完全に独立して設けられた表示画面である。すなわち、本実施の形態のパチスロ機１では、遊技履歴という遊技者が遊技中に強い関心を抱く遊技の結果を示す情報を、配当配列や音量調節などの遊技の結果とは関係のない関連情報から独立して表示する。そして、パチスロ機１では、遊技情報が記録中である状況において、メニュー画面２１２におけるメニュー選択操作を必要とすることなく、遊技情報画面２１３，２１４，２１５に遷移可能にしている。これにより、パチスロ機１では、遊技情報が記録中である状況において、遊技者が確認することを望む情報（遊技履歴）へのアクセスをし易くすることができる。

【０６９８】

一方で、メニュー画面２１２におけるメニュー選択操作では遊技情報画面２１３，２１４，２１５に遷移できず、メニュー表示にはないスワイプ操作を行わなければ遊技情報画面２１３，２１４，２１５に遷移することができないようにしているため、本実施の形態

のパチスロ機１では、遊技情報画面２１３，２１４，２１５への遷移のための操作を、遊技情報が記録中である状況における隠しコマンドとして扱うことができる。遊技者にとってみれば、パチスロ機１に対する自身の知識により、知識の少ない他の遊技者では見ることのできないより詳細な遊技履歴を見ることができるため、当該他の遊技者よりも有利に遊技を行うことができ、結果、積極的に遊技を行うことが期待できる。

【０６９９】

（遊技情報画面からトップ画面の表示）

パチスロ機１では、遊技情報画面２１３，２１４，２１５から、遊技者の手動により、又は自動的にトップ画面２１１に遷移する。具体的には、遊技情報画面２１３，２１４，２１５において戻るボタンが操作されると、遊技情報画面２１３，２１４，２１５からトップ画面２１１に表示画面を遷移する（手動遷移）。また、遊技情報画面２１３，２１４，２１５を表示している状態において所定の条件を満たした場合には、遊技者の操作とは関係なく自動的にトップ画面２１１に遷移する（自動遷移）。

【０７００】

より具体的には、パチスロ機１では、遊技情報画面２１３，２１４，２１５を表示している状態において、投入操作（ＭＡＸベットボタン１１の操作、１ベットボタンの操作及びメダル投入口２２にメダルを投入する操作）が行われると、自動的にトップ画面２１１に遷移する。なお、ＡＲＴ遊技状態のように再遊技の作動を行うリプレイに係る役が内部当籤役（又は、サブフラグ）として決定される確率が高い状態（高リプ状態）では、リプレイ入賞に伴う再遊技の作動によりメダルが自動的に投入されてしまう結果、高リプ状態では、遊技情報画面２１３，２１４，２１５を表示する機会が限られてしまう可能性がある。そこで、パチスロ機１では、再遊技の作動によりメダルが自動的に投入された場合には、メダルの投入ではなく開始操作が行われると、自動的に遊技情報画面２１３，２１４，２１５からトップ画面２１１に遷移する。

【０７０１】

すなわち、パチスロ機１では、再遊技の作動が行われている場合には、開始操作が行われると、自動的に遊技情報画面２１３，２１４，２１５からトップ画面２１１に遷移し、再遊技の作動が行われていない場合には、投入操作が行われると、自動的に遊技情報画面２１３，２１４，２１５からトップ画面２１１に遷移する。

【０７０２】

（メニューに応じた表示画面からトップ画面（又はメニュー画面）の表示）

また、パチスロ機１では、メニュー画面２１２におけるメニュー選択操作により遷移可能な各種表示画面（登録画面、説明画面、配列配当画面、リーチ目画面、ＷＥＢ紹介画面、及び音量調整画面）から、遊技者の手動により、又は自動的にトップ画面２１１（又はメニュー画面２１２）に遷移する。具体的には、各種表示画面において所定のボタン（例えば、トップボタン）が操作されると、当該各種表示画面からトップ画面２１１に表示画面を遷移し、また、各種表示画面において特定のボタン（例えば、戻るボタン）が操作されると、当該各種表示画面からメニュー画面２１２に表示画面を遷移する（手動遷移）。

また、各種表示画面を表示している状態において所定の時間が経過すると、遊技者の操作とは関係なく自動的にトップ画面２１１（又はメニュー画面２１２）に遷移する。

【０７０３】

ここで、パチスロ機１では、トップ画面２１１（又はメニュー画面２１２）に遷移することになる時間を、現在表示している表示画面の種類に応じて異ならせている。例えば、パチスロ機１から出力する音量の調整を行う音量調整画面は、長く表示していると誤操作により意図しない音量に調整してしまう虞があり、また、誤操作により他の遊技者を不快にしてしまう虞があるため、他の表示画面よりも短い時間で、トップ画面２１１（又はメニュー画面２１２）に遷移する。一方、登録画面は、遊技者の登録を行い易くするために、他の表示画面よりも長い時間で、トップ画面２１１（又はメニュー画面２１２）に遷移する。

【０７０４】

すなわち、各種表示画面には、トップ画面２１１（又はメニュー画面２１２）に遷移することになる時間が設定されており、音量調整画面には、他の表示画面よりも短い時間が設定され、また、登録画面には、他の表示画面よりも長い時間が設定されている。

【０７０５】

（メニューの操作可否の選択機能）

パチスロ機１では、遊技者は、メニュー画面２１２から、登録画面、説明画面、配列配当画面、リーチ目画面、ＷＥＢ紹介画面、及び音量調整画面に遷移することで、これら各種表示画面に応じた各種操作を行うことや、各種情報を確認することができる。ここで、遊技者が選択できる機能を遊技店側の設定に応じて制限可能にしてもよい。

【０７０６】

例えば、遊技店は、メニュー画面２１２から音量調節画面に遷移不可能（例えば、メニュー画面２１２に音量ボタン２１２ｇを表示しない）に制限することで、遊技者による音量調節を不可能にすることができる。

【０７０７】

［第１の実施の形態の変形例］

以上、第１の実施の形態のパチスロ機１について説明した。続いて、第１の実施の形態のパチスロ機１の変形例について説明する。

【０７０８】

＜通常ＡＲＴ中のＣＴ前兆遊技と報知抽籤＞

上述した第１の実施の形態のパチスロ機１では、理解を容易にするために、有利な状態（例えば、ＣＴ）に当籤した場合に、次遊技からすぐに有利な状態に移行させることとしているが、パチスロ機では、遊技者に対して有利な制御を行う場合に、すぐに当該有利な制御を行うのではなく、所定回数の遊技を行った後に当該有利な制御を行うことがある。この所定回数の遊技は、いわゆる前兆遊技などと呼ばれている。本変形例では、例えば、通常ＡＲＴ中にＣＴ抽籤に当籤した場合に、すぐにＣＴを行うのではなく、所定回数の前兆遊技を挟むパチスロ機１について説明する。

【０７０９】

図１１８（Ａ）に示すように、通常ＡＲＴ中は、ＡＲＴ中ＣＴ抽籤テーブル（図６５）を用いて内部当籤役に基づいてＣＴ抽籤を行う。このＣＴ抽籤に当籤するとＣＴ（上乗せチャンスゾーン）という遊技者にとって有利な状態に移行することから、ＣＴに当籤するまではＣＴ抽籤のための各種抽籤を、メイン側（主制御基板７１）で行う。具体的には、主制御基板７１は、内部当籤役を決める内部抽籤を行うとともに、内部当籤役として役「Ｆ＿確チリリプ」「Ｆ＿１確チリリプ」「Ｆ＿リーチ目リプＡ」～「Ｆ＿リーチ目リプＤ」のいずれかが決定された場合に、ＡＲＴ中フラグ変換抽籤テーブル（図６２）を用いてフラグ変換抽籤を行う。

【０７１０】

一方で、本変形例のパチスロ機１では、ＣＴ抽籤に当籤した後のＣＴ前兆中は、フラグ変換抽籤後の役（すなわち、役「３連チリリプ」や役「リーチ目リプ」）に基づくＣＴ抽籤などの遊技者にとって特典を付与する抽籤を行わないこととする。そして、このＣＴ前兆中は、フラグ変換抽籤をサブ側（副制御基板７２）で行い、このサブ側で行ったフラグ変換抽籤の結果に基づいて、サブ側で行う報知内容を制御する。例えば、サブ側で行ったフラグ変換抽籤に当籤した場合には、「リーチ目リプ」の図柄の組合せを表示するための情報を表示ユニット１００に表示し、フラグ変換抽籤に非当籤した場合には、「リプレイ」の図柄の組合せを表示するための情報を表示ユニット１００に表示する。

【０７１１】

上述のように近年のパチスロ機では、遊技者の利益（出玉）に影響を与える抽籤をメイン側で行うことが求められているが、本変形例のパチスロ機１では、フラグ変換抽籤の抽籤結果が遊技者の利益に何らの影響を与えない期間（ＣＴ前兆中）を設け、この期間に限り、サブ側でフラグ変換抽籤を行う。これにより、例えば、ＣＴ前兆中という特典の付与が決まっている状況において、「リーチ目リプ」という特別な図柄の組合せを表示する機

会を増やすことができ、図柄の組合せの見せ方のバリエーションが増すため、遊技性の向上が期待できる。

【０７１２】

なお、図１１８（Ｂ）は、サブ側で行うフラグ変換抽籤に用いるＣＴ前兆中のフラグ変換抽籤テーブルであり、ロムカートリッジ基板７６に記憶されている。ＣＴ前兆中のフラグ変換抽籤テーブルは、内部当籤役に対応付けてサブ側で行うフラグ変換抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。ＣＴ前兆中のフラグ変換抽籤テーブルを参照すると、ＣＴ前兆中は、役「Ｆ＿リーチ目リプＡ」～「Ｆ＿リーチ目リプＤ」が非常に高い確率で役「リーチ目リプ」に変換されることが分かる。その結果、ＣＴ前兆中に役「Ｆ＿リーチ目リプＡ」～「Ｆ＿リーチ目リプＤ」が内部当籤役として決定された場合には、高い確率で「リーチ目リプ」の図柄の組合せが表示されることになり、遊技者に対して、前兆中であることを示唆することができる。なお、繰り返しになるが、サブ側で行うフラグ変換抽籤に当籤した場合には、「リーチ目リプ」の図柄の組合せを表示するための報知は行われるものの、特典を付与することはない。

【０７１３】

もちろん、ＣＴ前兆中のフラグ変換抽籤をメイン側で行ってもよいが、本変形例のように遊技者の利益に何らの影響を与えない期間における抽籤をサブ側で行うことで、メイン側のデータ容量や処理負荷を軽減することができ、好適である。

【０７１４】

＜３連チリリプ表示用の押し順の別例＞

上述した第１の実施の形態のパチスロ機１では、役「Ｆ＿確チリリプ」「Ｆ＿１確チリリプ」が内部当籤役として決定された場合、押し順に正解すると「３連チリリプ」の図柄の組合せを表示し、押し順に不正解すると「リプレイ」の図柄の組合せを表示することとしている（図５０）。また、役「Ｆ＿確チリリプ」「Ｆ＿１確チリリプ」に対して正解の押し順が「順押し」であるものとしている。

【０７１５】

この点、本変形例のパチスロ機１では、役「Ｆ＿確チリリプ」「Ｆ＿１確チリリプ」が内部当籤役として決定された場合の、押し順に不正解時に表示される図柄の組合せの種類を増やすとともに、正解の押し順を役「Ｆ＿確チリリプ」「Ｆ＿１確チリリプ」のそれぞれで異ならせる。

【０７１６】

具体的には、図１１９（Ａ）に示すように、本変形例のパチスロ機１では、役「Ｆ＿確チリリプ」は、正解となる押し順が「順押し（第１停止操作が左のリール３Ｌ）」であり、不正解となる押し順が「中押し（第１停止操作が中のリール３Ｃ）」及び「逆押し（第１停止操作が右のリール３Ｒ）」であるものとする。そして、役「Ｆ＿確チリリプ」は、順押しされた場合に「３連チリリプ」の図柄の組合せが表示され、「中押し」された場合に「リプレイ」の図柄の組合せが表示され、「逆押し」された場合に「２連チリリプ」の図柄の組合せが表示される。

【０７１７】

また、本変形例のパチスロ機１では、役「Ｆ＿１確チリリプ」は、正解となる押し順が「逆押し」であり、不正解となる押し順が「順押し」及び「中押し」であるものとする。

そして、役「Ｆ＿１確チリリプ」は、逆押しされた場合に「３連チリリプ」の図柄の組合せが表示され、「中押し」された場合に「リプレイ」の図柄の組合せが表示され、「順押し」された場合に「２連チリリプ」の図柄の組合せが表示される。

【０７１８】

すなわち、本変形例のパチスロ機１では、役「Ｆ＿確チリリプ」「Ｆ＿１確チリリプ」のいずれかが内部当籤役として決定されている場合に、「順押し」すると当籤している役の種類に応じて「３連チリリプ」又は「２連チリリプ」が表示され、同様に、「逆押し」すると当籤している役の種類に応じて「３連チリリプ」又は「２連チリリプ」が表示される。一方で、役「Ｆ＿確チリリプ」「Ｆ＿１確チリリプ」のいずれかが内部当籤役として

決定されている場合に、「中押し」すると当籤している役の種類に関係なく「リプレイ」の図柄の組合せが表示される。

【０７１９】

このようにすることで、例えば、役「Ｆ＿確チリリプ」「Ｆ＿１確チリリプ」が内部当籤役として決定された場合に、チリ図柄を狙わせる様々なナビ（報知）が可能になる。具体的には、「順押しでチリ図柄を狙わせるナビ」と「逆押しでチリ図柄を狙わせるナビ」との双方を行うことができる。なお、役「Ｆ＿確チリリプ」が内部当籤役として決定されている場合には、「順押しでチリ図柄を狙わせるナビ」は「３連チリリプ」を表示させるためのナビであり、「逆押しでチリ図柄を狙わせるナビ」は「３連チリリプ」を表示させないためのナビ（２連チリリプが表示）である。反対に、役「Ｆ＿１確チリリプ」が内部当籤役として決定されている場合には、「順押しでチリ図柄を狙わせるナビ」は「３連チリリプ」を表示させないためのナビであり、「逆押しでチリ図柄を狙わせるナビ」は「３連チリリプ」を表示させるためのナビ（２連チリリプが表示）である。

【０７２０】

本変形例のパチスロ機１では、これらのナビを行うか否かをメイン側で行うフラグ変換抽籤により管理し、このメイン側のフラグ変換抽籤の結果に基づいてサブ側の制御のもとにナビが実行される。

【０７２１】

図１１９（Ｂ）は、通常ＡＲＴ中のメイン側のフラグ変換抽籤と、サブ側のナビとの関係性を示す図である。通常ＡＲＴ中は、役「Ｆ＿確チリリプ」「Ｆ＿１確チリリプ」が内部当籤役として決定されると、主制御基板７１は、２段階のフラグ変換抽籤を行う（図６２参照）。サブ側では、この２段階のフラグ変換抽籤の結果を、スタートコマンドデータから取得し、２段階のフラグ変換抽籤の結果に基づいて表示ユニット１００で行うナビを決定する。

【０７２２】

具体的には、２段階のフラグ変換抽籤のうち１段階目のフラグ変換抽籤の時点で非当籤した場合には、副制御基板７２は、「リプレイナビ」を行う。この「リプレイナビ」では、副制御基板７２は、遊技者に対して中押しするように報知する。図１１９（Ａ）に示すように、役「Ｆ＿確チリリプ」「Ｆ＿１確チリリプ」のいずれであっても、中押し時には「リプレイ」の図柄の組合せが表示されることになる。

【０７２３】

また、２段階のフラグ変換抽籤のうち１段階目のフラグ変換抽籤に当籤し、２段階目のフラグ変換抽籤に非当籤した場合には、副制御基板７２は、「チリリプ煽りナビ」を行う。この「チリリプ煽りナビ」では、副制御基板７２は、役「Ｆ＿確チリリプ」が内部当籤役（サブフラグは「リプレイ」）である場合は、逆押しでチリ図柄を狙わせるように報知し、役「Ｆ＿１確チリリプ」が内部当籤役（サブフラグは「リプレイ」）である場合は、順押しでチリ図柄を狙わせるように報知する。図１１９（Ａ）に示すように、役「Ｆ＿確チリリプ」の逆押し時、及び役「Ｆ＿１確チリリプ」は順押し時には、いずれであっても「２連チリリプ」の図柄の組合せが表示されることになる。

【０７２４】

また、２段階のフラグ変換抽籤のうち１段階目及び２段階目の双方のフラグ変換抽籤に当籤した場合には、副制御基板７２は、「チリリプ揃いナビ」を行う。この「チリリプ揃いナビ」では、副制御基板７２は、役「Ｆ＿確チリリプ」が内部当籤役（サブフラグは「３個チリＡ」）である場合は、順押しでチリ図柄を狙わせるように報知し、役「Ｆ＿１確チリリプ」が内部当籤役（サブフラグは「３個チリＢ」）である場合は、逆押しでチリ図柄を狙わせるように報知する。図１１９（Ａ）に示すように、役「Ｆ＿確チリリプ」の順押し時、及び役「Ｆ＿１確チリリプ」は逆押し時には、いずれであっても「３連チリリプ」の図柄の組合せが表示されることになる。

【０７２５】

上述のように、フラグ変換抽籤の抽籤結果に基づく報知は、利益に影響を与えるもので

はないため（フラグ変換抽籤自体は利益に影響を与えるものの、結果として表示される図柄の組合せは利益に影響を与えない）、フラグ変換抽籤の抽籤結果に基づく報知は、メイン側（指示モニタ）では行わず、サブ側（表示ユニット１００）でのみ行う。この点、本変形例のように、「チリリプ揃いナビ」だけでなく、「チリリプ煽りナビ」も併せて行うことで、利益に影響しないナビをサブ側で多様な態様で行うことができ、興趣が向上する。

【０７２６】

［パチスロ機の効果］

以上で説明したように、本実施の形態に係るパチスロ機１は、駆動モータＥ２５を励磁した状態でフロントスクリーン機構Ｅ１を停止させている状態を規定時間（例えば、６５０００ｍｓ）以上経過しないようにするため、駆動モータＥ２５の経年劣化の進行を抑制することができる。

【０７２７】

また、本実施の形態に係るパチスロ機１は、駆動モータＦ２１を励磁した状態でリールスクリーン機構Ｆ１を停止させている状態を規定時間以上経過しないようにするため、駆動モータＦ２１の経年劣化の進行を抑制することができる。これにより、本実施の形態に係る遊技機は、駆動モータＥ２５及び駆動モータＦ２１の経年劣化の進行による故障を抑制することができる。

【０７２８】

また、本実施の形態に係るパチスロ機１は、静止位置までフロントスクリーン機構Ｅ１を可動する場合には、実行中の演出に応じて、第１静止位置としてのフロント待機位置又は第２静止位置としてのフロント露出位置にフロントスクリーン機構Ｅ１を可動させて、フロントスクリーン機構Ｅ１による演出を終了するため、遊技者に違和感を与えずに実行中の演出を終了させることができる。

【０７２９】

また、本実施の形態に係るパチスロ機１は、静止位置までリールスクリーン機構Ｆ１を可動する場合には、実行中の演出に応じて、第１静止位置としてのリール待機位置又は第２静止位置としてのリール露出位置にリールスクリーン機構Ｆ１を可動させて、リールスクリーン機構Ｆ１による演出を終了するため、遊技者に違和感を与えずに実行中の演出を終了させることができる。

【０７３０】

また、本実施の形態に係るパチスロ機１は、遊技機に関するエラーを検出したことを契機として、固定スクリーン機構Ｄ、フロントスクリーン機構Ｅ１及びリールスクリーン機構Ｆ１のなかで、プロジェクタ機構Ｂ２によって出力された映像が表示されるスクリーン機構に応じたエラー映像をプロジェクタ機構Ｂ２に出力させるため、エラー映像の視認性を向上させることができる。

【０７３１】

また、本実施の形態に係るパチスロ機１は、ロムカートリッジ基板７６に格納されたエラー画像から、プロジェクタ機構Ｂ２によって出力された映像が表示されるスクリーン機構に応じたエラー映像をプロジェクタ機構Ｂ２に出力させるため、プロジェクタ機構Ｂ２によって出力された映像が表示されるスクリーンに応じたエラー映像をプロジェクタ機構Ｂ２に出力させることができる。

【０７３２】

また、本実施の形態に係るパチスロ機１は、固定スクリーン機構Ｄ、フロントスクリーン機構Ｅ１及びリールスクリーン機構Ｆ１のいずれよりも表示領域が狭く非可動なことにより表示性能が安定している画像表示装置２０１ａでもパチスロ機１に関するエラーを確認させることができる。

【０７３３】

また、本実施の形態に係るパチスロ機１は、リールスクリーン機構Ｆ１をリール待機位置から可動させたときに、フロントスクリーン機構Ｅ１がフロント待機位置にない場合に

は、フロントスクリーン機構Ｅ１をフロント待機位置に可動させた後に、リールスクリーン機構Ｆ１をリール待機位置から可動させることにより、フロントスクリーン機構Ｅ１とリールスクリーン機構Ｆ１との位置関係に不整合が生じ、これら可動役物が正常に動作しなくなることを防止することができる。

【０７３４】

また、本実施の形態に係るパチスロ機１は、フロントスクリーン機構Ｅ１をフロント待機位置から可動させたときに、リールスクリーン機構Ｆ１がリール待機位置にない場合には、リールスクリーン機構Ｆ１をリール待機位置に可動させた後に、フロントスクリーン機構Ｅ１をフロント待機位置から可動させることにより、フロントスクリーン機構Ｅ１とリールスクリーン機構Ｆ１との位置関係に不整合が生じ、これら可動役物が正常に動作しなくなることを防止することができる。

【０７３５】

また、本実施の形態に係るパチスロ機１は、フロントスクリーン機構Ｅ１をフロント待機位置から可動させる演出を実行するときに、リールスクリーン機構Ｆ１がリール待機位置にないと判断した場合には、リールスクリーン機構Ｆ１をリール待機位置に可動させた後に、フロントスクリーン機構Ｅ１をフロント待機位置から可動させる演出を実行するため、遊技者に違和感を与えずに演出を実行することができる。

【０７３６】

また、本実施の形態に係るパチスロ機１は、リールスクリーン機構Ｆ１をリール待機位置から可動させる演出を実行するときに、フロントスクリーン機構Ｅ１がフロント待機位置にないと判断した場合には、フロントスクリーン機構Ｅ１をフロント待機位置に可動させた後に、リールスクリーン機構Ｆ１をリール待機位置から可動させる演出を実行するため、遊技者に違和感を与えずに演出を実行することができる。

【０７３７】

また、本実施の形態に係るパチスロ機１は、フロントスクリーン機構Ｅ１をフロント待機位置から可動させる演出を実行するときに、リールスクリーン機構Ｆ１がリール待機位置にないと判断した場合には、フロントスクリーン機構Ｅ１をフロント待機位置から可動させる演出を表す演出データの前に、リールスクリーン機構Ｆ１をリール待機位置に可動させる演出を表す演出データを挿入するため、リールスクリーン機構Ｆ１をリール待機位置に可動させた後に、フロントスクリーン機構Ｅ１をフロント待機位置から可動させる演出を実行することができる。

【０７３８】

また、本実施の形態に係るパチスロ機１は、リールスクリーン機構Ｆ１をリール待機位置から可動させる演出を実行するときに、フロントスクリーン機構Ｅ１がフロント待機位置にないと判断した場合には、リールスクリーン機構Ｆ１をリール待機位置から可動させる演出を表す演出データの前に、フロントスクリーン機構Ｅ１をフロント待機位置に可動させる演出を表す演出データを挿入するため、フロントスクリーン機構Ｅ１をフロント待機位置に可動させた後に、リールスクリーン機構Ｆ１をリール待機位置から可動させる演出を実行することができる。

【０７３９】

また、本実施の形態に係るパチスロ機１は、フロントスクリーン機構Ｅ１又はリールスクリーン機構Ｆ１の位置に関するエラーが検出された場合には、該当するスクリーン機構の駆動を禁止するため、スクリーン機構の位置に関するエラーを解消するための特別な処理を要することなく、可動役物としてのスクリーン機構が正常に動作しなくなったときの対策をとることができる。

【０７４０】

また、本実施の形態に係るパチスロ機１は、所定の回数連続してエラーを検出したことを条件として、フロントスクリーン機構Ｅ１及びリールスクリーン機構Ｆ１の駆動を禁止するため、外乱の影響などを受けて、フロントスクリーン機構Ｅ１又はリールスクリーン機構Ｆ１の位置に関するエラーが誤検出されたときに、フロントスクリーン機構Ｅ１又は

リールスクリーン機構Ｆ１の駆動を禁止してしまうことを防止することができる。

【０７４１】

また、本実施の形態に係るパチスロ機１は、パチスロ機１に電源が投入されたことで初期化動作を実行したこと（いわゆる「パワーオンリセット」）により、フロントスクリーン機構Ｅ１及びリールスクリーン機構Ｆ１の位置に関するエラーが解消されることがあることから、電源が投入されたことも契機として、エラーの回数をリセットするため、フロントスクリーン機構Ｅ１及びリールスクリーン機構Ｆ１の位置に関するエラーを解消するための特別な処理を要することなく、フロントスクリーン機構Ｅ１又はリールスクリーン機構Ｆ１が正常に動作しなくなったときの対策をとることができる。

【０７４２】

また、本実施の形態に係るパチスロ機１は、単位遊技中の演出用映像を表示する表示ユニット１００の他に遊技に関する情報を表示することができる画像表示装置２０１ａを備えているため、単位遊技中であっても、演出を中断させることなく、遊技に関する情報を表示することができる。

【０７４３】

また、本実施の形態に係るパチスロ機１は、単位遊技中であっても、タッチセンサ２０１ｂの操作に応じて、遊技情報の記録の開始を行わせるためのユーザインタフェイス画像を画像表示装置２０１ａに表示させるため、演出を中断させることなく、当該単位遊技から遊技情報の記録を開始することができる。

【０７４４】

また、本実施の形態に係るパチスロ機１は、遊技状態が所定の遊技状態に移行していなくても、低輝度で装飾部２２ａ、２２ｂの光源である装飾ＬＥＤ２３ａ、２３ｂを点灯させることにより、装飾部２２ａ、２２ｂに装飾された絵柄を視認させやすくするため、遊技状態が所定の遊技状態に移行する前、及び、移行したときに、どこが点灯するのかを遊技者に分りやすくすることができる。

【０７４５】

また、本実施の形態に係るパチスロ機１は、保護カバー２０が外側から内側に入射される光に対する所定の割合の遮光性を有するため、外来光により表示ユニットに表示された映像の視認性が低下してしまうことを抑制することができる。

【０７４６】

また、本実施の形態に係るパチスロ機１は、装飾ＬＥＤ２３ａ、２３ｂを消灯する場合には、装飾ＬＥＤ２３ａ、２３ｂを消灯するための光源データを所定の低い輝度で点灯させるサイドランプデータに変換し、変換したサイドランプデータに基づいて、装飾ＬＥＤ２３ａ、２３ｂの点灯状態を制御するため、サイドランプデータを変換するだけで、装飾ＬＥＤ２３ａ、２３ｂの消灯が要求されている期間に、装飾ＬＥＤ２３ａ、２３ｂを低い輝度で点灯させることができる。

【０７４７】

また、本実施の形態に係るパチスロ機１は、チャンスボタン３３に設けられたチャンスボタンＬＥＤ３４の発光と、チャンスボタン３３の操作を促す映像の表示とが連動し、チャンスボタンＬＥＤ３４の消灯と、チャンスボタン３３の操作を促す映像の表示の終了とが連動するため、遊技者に違和感を与えることなく、演出用の操作を促すことができる。

【０７４８】

また、本実施の形態に係るパチスロ機１は、予め定められた抽籤値と抽籤用乱数値とに基づいて、チャンスボタン３３の操作を契機とする演出を決定するため、チャンスボタン３３操作を契機とする演出を適切な頻度で実行することができる。

【０７４９】

また、本実施の形態に係るパチスロ機１は、チャンスボタン３３の操作を契機とする演出を実行する場合には、チャンスボタン３３の形状を模した映像を表示ユニット１００の表示領域の略中央の領域に表示させるため、チャンスボタン３３の操作を視覚的に分りやすく促すことができる。

【０７５０】
また、本実施の形態に係るパチスロ機１は、チャンスボタン３３の操作を契機とする演出を実行する場合に、チャンスボタン３３が操作されなかった場合であっても、所定の実行条件が成立すれば、チャンスボタン３３の操作を契機とする演出を実行するため、遊技者の興趣を演出によって向上させることができる。
【０７５１】
また、本実施の形態に係るパチスロ機１は、チャンスボタン３３の操作を契機とする演出を実行する場合に、チャンスボタン３３が操作されなかった場合であっても、次の単位遊技のためにメダルが投入されたことを契機に、チャンスボタン３３の操作を契機とする演出を実行するため、チャンスボタン３３の操作を契機とする演出を略確実に実行することができる。
【０７５２】
また、本実施の形態に係るパチスロ機１は、リールスクリーン機構Ｆ１の可動位置に応じて、操作順序報知映像を表示する領域が移動するように、停止操作の操作順序を表す操作順序報知映像をプロジェクタ機構Ｂ２に切り替えさせることにより、操作順序報知映像の視認性を担保するため、遊技者に不利益を与えてしまうことを防止することができる。
【０７５３】
また、本実施の形態に係るパチスロ機１は、固定スクリーン機構Ｄを覆うように露出するリール露出位置へ可動可能なリールスクリーン機構Ｆ１がリール露出位置にない場合には、固定スクリーン機構Ｄの第１表示領域に応じた操作順序報知映像を固定スクリーン機構Ｄの第１表示領域に表示させ、リールスクリーン機構Ｆ１がリール露出位置にある場合には、固定スクリーン機構Ｄの第２表示領域に応じた操作順序報知映像を固定スクリーン機構Ｄの第２表示領域に表示させることで、操作順序報知映像の視認性を担保するため、遊技者に不利益を与えてしまうことを防止することができる。
【０７５４】
また、本実施の形態に係るパチスロ機１は、固定スクリーン機構Ｄを覆うように露出するリール露出位置へ可動可能なリールスクリーン機構Ｆ１がリール露出位置にない場合には、固定スクリーン機構Ｄの正面に含まれる第１表示領域に操作順序報知映像を表示させ、リールスクリーン機構Ｆ１がリール露出位置にある場合には、固定スクリーン機構Ｄの下面に含まれる第２表示領域に操作順序報知映像を表示させることで、操作順序報知映像の視認性を担保するため、遊技者に不利益を与えてしまうことを防止することができる。
【０７５５】
また、本実施の形態に係るパチスロ機１は、「３連チリリプ」に内部当籤したときに、「３連チリリプ」が付加価値を有する場合には、「３連チリリプ」に基づいた図柄の組合せを有効ライン上に停止させる停止操作の操作順序を報知し、「３連チリリプ」が付加価値を有しない場合には、「３連チリリプ」に基づいた図柄の組合せと異なる図柄の組合せを有効ライン上に停止させる停止操作の操作順序を報知することにより、「３連チリリプ」に基づいた図柄の組合せを有効ライン上に停止しても、遊技者が付加価値を得られない状況を回避している。
【０７５６】
このように、本実施の形態に係るパチスロ機１は、「３連チリリプ」に基づいた図柄の組合せが有効ライン上に停止しても、遊技者が付加価値を得られないことによって、遊技者の興趣を低下させてしまうことを防止することができる。
【０７５７】
また、本実施の形態に係るパチスロ機１は、フロントスクリーン機構Ｅ１がフロント待機位置にあることを検出するためのフロント待機位置センサＥ１５ａが非検知状態から検知状態に変化した場合に、ステップカウントＦを「１９」に補正し、検知状態から非検知状態に変化した場合に、ステップカウントＦを「２３」に補正することにより、フロント待機位置センサＥ１５ａが非検知状態から検知状態に変化したときと、検知状態から非検知状態に変化したときとのステップ数の誤差を解消している。

【０７５８】
　したがって、本実施の形態に係るパチスロ機１は、サブＣＰＵ１０２で管理するフロントスクリーン機構Ｅ１の可動位置と、実際のフロントスクリーン機構Ｅ１の可動位置とのズレによって、フロントスクリーン機構Ｅ１を用いた演出に不整合が生じてしまうことを防止することができるため、遊技者に不快感を与えてしまうことを防止することができる。
【０７５９】
　また、本実施の形態に係るパチスロ機１は、リールスクリーン機構Ｆ１がリール待機位置にあることを検出するためのリール待機位置センサＦ１９が非検知状態から検知状態に変化した場合に、ステップカウントＲを「２」に補正し、検知状態から非検知状態に変化した場合に、ステップカウントＲを「３」に補正することにより、リール待機位置センサＦ１９が非検知状態から検知状態に変化したときと、検知状態から非検知状態に変化したときとのステップ数の誤差を解消している。
【０７６０】
　したがって、本実施の形態に係るパチスロ機１は、サブＣＰＵ１０２で管理するリールスクリーン機構Ｆ１の可動位置と、実際のリールスクリーン機構Ｆ１の可動位置とのズレによって、リールスクリーン機構Ｆ１を用いた演出に不整合が生じてしまうことを防止することができるため、遊技者に不快感を与えてしまうことを防止することができる。
【０７６１】
　また、本実施の形態に係るパチスロ機１は、フロントスクリーン機構Ｅ１がフロント露出位置にあることを検出するためのフロント露出位置センサＥ１５ｂが非検知状態から検知状態に変化した場合に、ステップカウントを「１９２」に補正し、検知状態から非検知状態に変化した場合に、ステップカウントを「１８８」に補正することにより、フロント露出位置センサＥ１５ｂが非検知状態から検知状態に変化したときと、検知状態から非検知状態に変化したときとのステップ数の誤差を解消している。
【０７６２】
　したがって、本実施の形態に係るパチスロ機１は、サブＣＰＵ１０２で管理するフロントスクリーン機構Ｅ１の可動位置と、実際のフロントスクリーン機構Ｅ１の可動位置とのズレによって、フロントスクリーン機構Ｅ１を用いた演出に不整合が生じてしまうことを防止することができるため、遊技者に不快感を与えてしまうことを防止することができる。
【０７６３】
　［第２の実施の形態］
　続いて、図１２０～図１３１を参照して、第２の実施の形態のパチスロ機１について説明する。なお、第１の実施の形態のパチスロ機１と同様の構成、制御については、詳細な説明を省略する。
【０７６４】
　［第２の実施の形態のパチスロ機の遊技フロー］
　初めに、図１２０を参照して、第２の実施の形態のパチスロ機１の遊技フローについて説明する。図１２０は、第２の実施の形態のパチスロ機１の報知の有無に関する遊技状態の遷移フローである。図１２０に示す第２の実施の形態の遊技状態の遷移フローと、図３６に示す第１の実施の形態の遊技状態の遷移フローとを比較すると、第１の実施の形態と第２の実施の形態とでは基本的には同じ流れで遊技が行われるが、ＡＲＴ遊技状態中に関しては、異なる流れで遊技が行われる。すなわち、第１の実施の形態のパチスロ機１と第２の実施の形態のパチスロ機１では、ＡＲＴ遊技状態中のＣＴの制御が大きく異なる。
【０７６５】
　具体的には、第１の実施の形態のパチスロ機１では、通常ＡＲＴ中に内部当籤役に基づいてＣＴ抽籤を行い、このＣＴ抽籤に当籤すると遊技状態をＣＴに移行することとしていた。
　これに対して、第２の実施の形態のパチスロ機１では、ＡＲＴ遊技状態中のＭＢフラグ

間をＣＴとする点で、第１の実施の形態のパチスロ機１と異なる。なお、ＭＢ（役「Ｆ＿ＭＢ」）とは、いわゆる第二種特別役物に係る連続差動装置であり、第２の実施の形態のパチスロ機１では、主制御基板７１は、ＭＢが内部当籤役として決定されると、対応する図柄の組合せ（コンビネーション「Ｃ＿ＭＢ」）が有効ラインに沿って表示されるまで複数回の遊技にわたり内部当籤役として持ち越す。

【０７６６】

第２の実施の形態のパチスロ機１では、図１２０に示すように、ＡＲＴ遊技状態中のＭＢ非フラグ間を通常ＡＲＴとし、ＡＲＴ遊技状態中のＭＢフラグ間においてＣＴを行う。すなわち、第２の実施の形態では、主制御基板７１は、（Ｈ）通常ＡＲＴ中にＭＢが内部当籤役として決定されると、遊技状態をＭＢフラグ間に移行する。ＡＲＴ遊技状態中のＭＢフラグ間は、ＭＢに係る図柄の組合せが表示されないように遊技が行われ、主制御基板７１は、この期間中にＣＴを行う。なお、ＭＢフラグ間中にＭＢに応じた図柄の組合せが表示されないように遊技を行う方法は、既に周知であり、例えば、ＭＢに応じた図柄の組合せが表示されることのない図柄を狙わせる報知や、ＭＢに応じた図柄の組合せが表示されることのない押し順の報知などを行うことで実現することができる。

【０７６７】

一方で、ＣＴが終了すると、ＭＢの入賞が促され（報知され）、（Ｉ）ＭＢに応じた図柄の組合せが表示されると、遊技状態がＭＢフラグ間からＭＢ遊技状態に移る。その後、（Ｊ）ＭＢ遊技状態の終了条件を満たすと、遊技状態がＭＢ遊技状態からＭＢ非フラグ間に移行し、通常ＡＲＴが行われることになる。

【０７６８】

＜ＭＢフラグ間中に行うＣＴの特徴＞

ＭＢフラグ間中は、ＭＢが内部当籤役として持ち越されていることから、ＭＢ非フラグ間中とは異なる停止制御を行うことができる。例えば、ＭＢフラグ間中とＭＢ非フラグ間中とで、所定小役が内部当籤役として決定された場合、ＭＢフラグ間中は、ＭＢが持ち越されているため、内部当籤役は「ＭＢ＋所定小役」となるものの、ＭＢ非フラグ間中は、ＭＢが持ち越されていないため、内部当籤役は「所定小役」のみである。パチスロ機では、内部当籤役に基づいて停止制御が行われるため、ＭＢフラグ間とＭＢ非フラグ間とでは、同じ所定小役が内部当籤役として決定されている場合であっても、異なる停止制御情報に基づいて停止制御を行うことができ、結果、ＭＢフラグ間とＭＢ非フラグ間とでは、所定小役に対して表示可能な図柄の組合せを異ならせることができる。

【０７６９】

第２の実施の形態のパチスロ機１では、ＭＢフラグ間中とＭＢ非フラグ間中とで停止制御を異ならせることで、通常ＡＲＴ中（ＭＢ非フラグ間中）に表示困難（又は表示不可能）な図柄の組合せを、ＣＴ中（ＭＢフラグ間中）に表示することで、多様な遊技性を実現する。以下、第１の実施の形態との相違部分に着目しつつ、第２の実施の形態のパチスロ機１について具体的に説明する。

【０７７０】

［当籤役と停止図柄との対応関係］

次に、図１２１及び図１２２を参照して、第２の実施の形態のパチスロ機１における内部当籤役と表示される図柄の組合せとの関係性について説明する。なお、第１の実施の形態のパチスロ機１と第２の実施の形態のパチスロ機１とでは、用いる役の種類及び図柄の組合せの種類が異なるため、初めにこの点について説明する。

【０７７１】

（第２の実施の形態で用いる役の種類）

第１の実施の形態のパチスロ機１では役「Ｆ＿チリリプ」「Ｆ＿確チリリプ」「Ｆ＿１確チリリプ」「Ｆ＿リーチ目リプＡ」～「Ｆ＿リーチ目リプＤ」を用いていた。これに対して、第２の実施の形態のパチスロ機１では、これらの役に代えて役「Ｒ＿単チリリプ１」～「Ｆ＿３連チリリプ４」を用いる。

【０７７２】

また、第１の実施の形態のパチスロ機１では役「Ｆ＿３択ベル＿１ｓｔ」～「Ｆ＿３択ベル＿３ｒｄ」を用いていた。これに対して、第２の実施の形態のパチスロ機１では、これらの役に代えて役「Ｆ＿押し順ベル１」～「Ｆ＿押し順ベル６」を用いる。なお、以下において、役「Ｆ＿押し順ベル１」～「Ｆ＿押し順ベル６」を単に「押し順ベル」と呼ぶことがある。また、第２の実施の形態のパチスロ機１では、第１の実施の形態のパチスロ機１が有することのないＭＢに係る役（役「Ｆ＿ＭＢ」）を用いる。なお、その他の役については、第１の実施の形態と第２の実施の形態とで共通であってもよく、また、異なっていてもよいため、説明を省略する。

【０７７３】

（第２の実施の形態で用いる図柄の組合せの種類）

第１の実施の形態のパチスロ機１では、役「Ｆ＿３択ベル＿１ｓｔ」～「Ｆ＿３択ベル＿３ｒｄ」に対応する図柄の組合せとして「ベル」「ベルこぼし目」「１枚出目」の図柄の組合せを用いていた。これに対して、第２の実施の形態のパチスロ機１では、役「Ｆ＿押し順ベル１」～「Ｆ＿押し順ベル６」に対応する図柄の組合せとして、これらの図柄の組合せに加えて、「ＭＢ」「サボテン」の図柄の組合せを用いる。なお、「ＭＢ」の図柄の組合せは、任意であってよい。また、「サボテン」の図柄の組合せは、第１の実施の形態のパチスロ機１と同一であってもよいが、表示されたときに払い出されるメダルの枚数が「ベル」の図柄の組合せと同一（９枚）であるものとする。

【０７７４】

＜ＭＢ非フラグ間中の当籤役と停止図柄との対応関係＞

図１２１は、ＭＢ非フラグ間中の内部当籤役と表示される図柄の組合せとの関係性を示す図である。図１２１に示すように、ＭＢ非フラグ間中において、役「Ｆ＿単チリリプ１」～「Ｆ＿３連チリリプ４」は、押し順に応じて表示される図柄の組合せが異なる役であり、押し順が「順押し」である場合には、「リプレイ」の図柄の組合せが有効ラインに沿って表示される。他方、押し順が「順押し」以外の場合には、正解の押し順で「チリリプ」の図柄の組合せが有効ラインに沿って表示され、不正解の押し順で「リプレイ」の図柄の組合せが表示される。

【０７７５】

より具体的には、役「Ｆ＿単チリリプ１」～「Ｆ＿単チリリプ４」では、それぞれの役ごとに正解の押し順の場合には、「単チリリプ」の図柄の組合せが表示され、それぞれの役ごとに不正解の押し順の場合には、「リプレイ」の図柄の組合せが表示される。また、役「Ｆ＿２連チリリプ１」～「Ｆ＿２連チリリプ４」では、それぞれの役ごとに正解の押し順の場合には、「２連チリリプ」の図柄の組合せが表示され、それぞれの役ごとに不正解の押し順の場合には、「リプレイ」の図柄の組合せが表示される。また、役「Ｆ＿３連チリリプ１」～「Ｆ＿３連チリリプ４」では、それぞれの役ごとに正解の押し順の場合には、「３連チリリプ」の図柄の組合せが表示され、それぞれの役ごとに不正解の押し順の場合には、「リプレイ」の図柄の組合せが表示される。

【０７７６】

また、ＭＢ非フラグ間中において、役「Ｆ＿押し順ベル１」～「Ｆ＿押し順ベル６」は、押し順に応じて表示される図柄の組合せが異なる役であり、それぞれの役ごとに正解の押し順の場合には、「ベル」の図柄の組合せが表示され、それぞれの役ごとに不正解の押し順の場合には、「ベルこぼし目」又は「１枚出目」の図柄の組合せが表示される。

【０７７７】

＜ＭＢフラグ間中の当籤役と停止図柄との対応関係＞

図１２２は、ＭＢフラグ間中の内部当籤役と表示される図柄の組合せとの関係性を示す図である。図１２２に示すように、ＭＢフラグ間中において、役「Ｆ＿単チリリプ１」～「Ｆ＿３連チリリプ４」は、押し順に関わらず「チリリプ」の図柄の組合せが有効ラインに沿って表示される。すなわち、第２の実施の形態のパチスロ機１では、役「Ｆ＿ＭＢ」と役「Ｆ＿単チリリプ１」～「Ｆ＿３連チリリプ４」のいずれかとが内部当籤役として決定されている場合、必ず、「チリリプ」の図柄の組合せが有効ラインに沿って表示される

。

【０７７８】

より具体的には、役「Ｆ＿単チリリプ１」～「Ｆ＿単チリリプ４」では、押し順に関わらず「単チリリプ」の図柄の組合せが有効ラインに沿って表示され、役「Ｆ＿２連チリリプ１」～「Ｆ＿２連チリリプ４」では、押し順に関わらず「２連チリリプ」の図柄の組合せが有効ラインに沿って表示され、役「Ｆ＿３連チリリプ１」～「Ｆ＿３連チリリプ４」では、押し順に関わらず「３連チリリプ」の図柄の組合せが有効ラインに沿って表示される。

【０７７９】

図１２１及び図１２２を比較すると、第２の実施の形態のパチスロ機１では、役「Ｆ＿単チリリプ１」～「Ｆ＿３連チリリプ４」は、ＭＢ非フラグ間中は押し順に応じて表示される図柄の組合せが異なるのに対して、ＭＢフラグ間中は押し順が表示される図柄の組合せに対して影響を与えない。

【０７８０】

また、ＭＢフラグ間中において、役「Ｆ＿押し順ベル１」～「Ｆ＿押し順ベル６」は、押し順に応じて表示される図柄の組合せが異なる役であり、それぞれの役ごとに定められた押し順に従い「ベル」「ベルこぼし目又は１枚出目」「サボテン」「ＭＢ」の図柄の組合せが表示される。図１２１及び図１２２を比較すると、第２の実施の形態のパチスロ機１では、ＭＢフラグ間中は、役「押し順ベル」当籤時にＭＢ非フラグ間中よりも多くの種類の図柄の組合せを表示することができる。具体的には、ＭＢ非フラグ間中では、押し順に応じて「ベル」「ベルこぼし目又は１枚出目」の図柄の組合せが表示される一方で、ＭＢフラグ間中は、押し順に応じて「ベル」「サボテン」「ＭＢ」「ベルこぼし目又は１枚出目」の図柄の組合せが表示される。

【０７８１】

以上のように、第２の実施の形態のパチスロ機１では、ＭＢフラグ間中の役「Ｆ＿単チリリプ１」～「Ｆ＿３連チリリプ４」及び役「Ｆ＿押し順ベル１」～「Ｆ＿押し順ベル６」に対する停止制御と、ＭＢ非フラグ間中の役「Ｆ＿単チリリプ１」～「Ｆ＿３連チリリプ４」及び役「Ｆ＿押し順ベル１」～「Ｆ＿押し順ベル６」に対する停止制御が異なる。

【０７８２】

［通常ＡＲＴ中の遊技の流れ］

続いて、第２の実施の形態のパチスロ機１の通常ＡＲＴ中の遊技の流れについて説明する。

上述のように、第２の実施の形態のパチスロ機１において、役「Ｆ＿単チリリプ１」～「Ｆ＿３連チリリプ４」は、押し順に応じて表示される図柄の組合せが異なる。パチスロ機１では、通常ＡＲＴ中に役「Ｆ＿単チリリプ１」～「Ｆ＿３連チリリプ４」が内部当籤役として決定されると、フラグ変換抽籤を行い、このフラグ変換抽籤に当籤すると、「チリリプ」の図柄の組合せを表示するための報知を行うとともに、ＡＲＴゲーム数の上乗せを行う。反対に、フラグ変換抽籤に非当籤すると、ＡＲＴゲーム数の上乗せを行うことなく、「リプレイ」の図柄の組合せを表示するための報知を行う。

【０７８３】

また、パチスロ機１では、フラグ変換抽籤に当籤した場合のＡＲＴゲーム数の上乗せ量を、内部当籤役として決定された役の種類に基づいて決定する。具体的には、パチスロ機１では、フラグ変換抽籤に当籤したときの内部当籤役が、役「Ｆ＿単チリリプ１」～「Ｆ＿単チリリプ４」である場合に最も少ない上乗せ量を決定し、役「Ｆ＿２連チリリプ１」～「Ｆ＿２連チリリプ４」である場合に次に少ない上乗せ量を決定し、役「Ｆ＿３連チリリプ１」～「Ｆ＿３連チリリプ４」である場合に最も多い上乗せ量を決定する。上述のように、フラグ変換抽籤に当籤した場合には、「チリリプ」の図柄の組合せを表示するための報知を行うため、遊技者にとってみると、チリ図柄が多く表示されるほど上乗せ量が多くなる。

【０７８４】

［通常ＡＲＴ中のデータテーブル］

続いて、図１２３及び図１２４を参照して、通常ＡＲＴ中に用いるデータテーブルについて説明する。なお、図１２３及び図１２４に示すデータテーブルは、主制御基板７１のメインＲＯＭ９４に記憶される。

【０７８５】

＜ＡＲＴ中フラグ変換抽籤テーブル＞

図１２３は、第２の実施の形態の通常ＡＲＴ中に行うフラグ変換抽籤に用いるＡＲＴ中フラグ変換抽籤テーブルである。ＡＲＴ中フラグ変換抽籤テーブルは、内部当籤役、ＡＲＴレベル及び抽籤状態に対応付けてフラグ変換抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。なお、ＡＲＴレベルは、第１の実施の形態と同様に制御される情報であり、抽籤状態は、第１の実施の形態のＣＴ抽籤状態と同様に制御される情報である。

【０７８６】

第２の実施の形態のパチスロ機１では、主制御基板７１は、このＡＲＴ中フラグ変換抽籤テーブルを用いて、役「Ｆ＿単チリリプ１」～「Ｆ＿３連チリリプ４」を役「チリリプ」に変換するか否かを抽籤（フラグ変換抽籤）する。そして、このフラグ変換抽籤に当籤した場合には、副制御基板７２は、表示ユニット１００を介して当籤した役ごとに正解の押し順を報知し、このフラグ変換抽籤に非当籤した場合には、副制御基板７２は、表示ユニット１００を介して当籤した役ごとに不正解の押し順を報知する。

【０７８７】

＜通常ＡＲＴ中上乗せ抽籤テーブル＞

続いて、図１２４は、第２の実施の形態の通常ＡＲＴ中に行うＡＲＴゲーム数を上乗せする上乗せ抽籤に用いる通常ＡＲＴ中上乗せ抽籤テーブルである。通常ＡＲＴ中上乗せ抽籤テーブルは、内部当籤役に対応付けて上乗せ抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。

【０７８８】

第２の実施の形態のパチスロ機１では、主制御基板７１は、フラグ変換抽籤に当籤すると、この通常ＡＲＴ中上乗せ抽籤テーブルを用いて上乗せ抽籤を行い、この上乗せ抽籤に当籤した場合には、対応する上乗せゲーム数を上乗せする（ＡＲＴ終了ゲーム数カウンタに加算する）。なお、図中の当籤役「単チリリプ」に対応付けられた抽籤値の情報は、フラグ変換抽籤に当籤した際の内部当籤役が役「Ｆ＿単チリリプ１」～「Ｆ＿単チリリプ４」である場合に参照され、当籤役「２連チリリプ」に対応付けられた抽籤値の情報は、フラグ変換抽籤に当籤した際の内部当籤役が役「Ｆ＿２連チリリプ１」～「Ｆ＿２連チリリプ４」である場合に参照され、当籤役「３連チリリプ」に対応付けられた抽籤値の情報は、フラグ変換抽籤に当籤した際の内部当籤役が役「Ｆ＿３連チリリプ１」～「Ｆ＿３連チリリプ４」である場合に参照される。

【０７８９】

［ＣＴ中の遊技の流れ］

続いて、図１２５を参照して、第２の実施の形態のパチスロ機１のＣＴ中の遊技の流れについて説明する。第２の実施の形態のパチスロ機１は、第１の実施の形態のパチスロ機１とはＣＴの継続期間の管理方法が大きく異なる。上述したように、第１の実施の形態のパチスロ機１では、主制御基板７１は、１セット８回の遊技によりＣＴの継続期間を管理していたが、第２の実施の形態のパチスロ機１では、主制御基板７１は、ＣＴ中に払い出されるメダルの枚数（より詳細には、「払い出されるメダルの枚数」から「遊技に用いるメダルの枚数」を減算したいわゆる「差枚数」）に基づきＣＴの継続期間を管理する。

【０７９０】

具体的には、主制御基板７１は、ＣＴ中の差枚数が終了枚数（５０枚）に達するとＣＴを終了する（例えば、役「押し順ベル」当籤時にＭＢを入賞させるための報知を行う）。

ここで、「ベル」「サボテン」の図柄の組合せが表示されると、９枚のメダルが払い出されるため、ＣＴ中に「ベル」の図柄の組合せが表示されると（より詳細には、ＣＴ中にフラグ変換抽籤に非当籤すると）、ＣＴの継続期間が増加した差枚数（６枚）分消化する

。
一方で、ＣＴ中に「サボテン」の図柄の組合せが表示された場合には（より詳細には、ＣＴ中にフラグ変換抽籤に当籤した場合には）、第２の実施の形態のパチスロ機１では、ＣＴの継続期間を維持する。
【０７９１】
より具体的には、図１２５（Ａ）に示すように、主制御基板７１は、ＣＴ中に役「押し順ベル」が内部当籤役として決定されると、フラグ変換抽籤を行う。このフラグ変換抽籤に当籤した場合には、主制御基板７１及び副制御基板７２は、指示モニタ及び表示ユニット１００を介して当籤した役ごとに「サボテン」の図柄の組合せが表示される押し順を報知し、フラグ変換抽籤に非当籤した場合には、主制御基板７１及び副制御基板７２は、指示モニタ及び表示ユニット１００を介して当籤した役ごとに「ベル」の図柄の組合せが表示される押し順を報知する。
【０７９２】
そして、主制御基板７１は、「ベル」又は「サボテン」の図柄の組合せが表示されると差枚数を６枚増加させ、ＣＴの継続期間を消化することになるが、フラグ変換抽籤に当籤している場合には、主制御基板７１は、差枚数だけでなくＣＴの終了枚数にも６枚を加算する。これにより、「サボテン」の図柄の組合せの表示に伴いＣＴ中の差枚数が６枚増加したものの、ＣＴの終了枚数も６枚増加しているため、フラグ変換抽籤に当籤している場合、ＣＴの継続期間が維持されることになる。
【０７９３】
なお、このフラグ変換抽籤は、ＣＴメーターの値に基づいて行われる。すなわち、図１２５（Ａ）に示すように、第２の実施の形態のパチスロ機１では「１」～「ＭＡＸ」までの複数段階のＣＴメーターを設け、ＣＴメーターが低いほどフラグ変換抽籤に当籤にする確率を低くし、ＣＴメーターが高いほどフラグ変換抽籤に当籤する確率を高くする。
【０７９４】
このＣＴメーターは、ＣＴ中の遊技の結果に基づいて昇格又は降格する。すなわち、主制御基板７１は、ＣＴ中に役「Ｆ＿単チリリプ１」～「Ｆ＿３連チリリプ４」が内部当籤役として決定されると、所定の確率でＣＴメーターを昇格する。具体的には、図１２５（Ｂ）に示すように、主制御基板７１は、ＣＴ中に役「Ｆ＿単チリリプ１」～「Ｆ＿単チリリプ４」が内部当籤役として決定されると、最も低い確率でＣＴメーターを昇格し、ＣＴ中に役「Ｆ＿２連チリリプ１」～「Ｆ＿２連チリリプ４」が内部当籤役として決定されると、次に低い確率でＣＴメーターを昇格し、ＣＴ中に役「Ｆ＿３連チリリプ１」～「Ｆ＿３連チリリプ４」が内部当籤役として決定されると、最も高い確率でＣＴメーターを昇格する。
【０７９５】
また、主制御基板７１は、ＣＴ中の役「押し順ベル」当籤時のフラグ変換抽籤に非当籤すると、ＣＴメーターを降格する。なお、主制御基板７１は、フラグ変換抽籤に非当籤の場合に、ＣＴメーターを所定の確率で降格することとしてもよく、必ず降格することとしてもよい。
【０７９６】
また、第２の実施の形態のパチスロ機１では、ＣＴ中に役「Ｆ＿単チリリプ１」～「Ｆ＿３連チリリプ４」が内部当籤役として決定されると、ＡＲＴゲーム数の上乗せを行う。ＡＲＴゲーム数の上乗せ量は、表示されるチリ図柄の数に応じて異なり、具体的には、図１２５（Ｃ）に示すように、主制御基板７１は、ＣＴ中に役「Ｆ＿単チリリプ１」～「Ｆ＿単チリリプ４」が内部当籤役として決定されると最も少ない上乗せ量を決定し、ＣＴ中に役「Ｆ＿２連チリリプ１」～「Ｆ＿２連チリリプ４」が内部当籤役として決定されると次に少ない上乗せ量を決定し、ＣＴ中に役「Ｆ＿３連チリリプ１」～「Ｆ＿３連チリリプ４」が内部当籤役として決定されると最も多い上乗せ量を決定する。
【０７９７】
［ＣＴ中のデータテーブル］

続いて、図１２６～図１２８を参照して、ＣＴ中に用いるデータテーブルについて説明する。なお、図１２６～図１２８に示すデータテーブルは、主制御基板７１のメインＲＯＭ９４に記憶される。

【０７９８】

＜ＣＴ中フラグ変換抽籤テーブル＞

図１２６は、第２の実施の形態のＣＴ中に行うフラグ変換抽籤に用いるＣＴ中フラグ変換抽籤テーブルである。ＣＴ中フラグ変換抽籤テーブルは、内部当籤役及びＣＴメーターに対応付けてフラグ変換抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。

【０７９９】

第２の実施の形態のパチスロ機１では、主制御基板７１は、このＡＲＴ中フラグ変換抽籤テーブルを用いて、役「Ｆ＿押し順ベル１」～「Ｆ＿押し順ベル６」を「サボテン」に変換するか否かを抽籤（フラグ変換抽籤）する。そして、このフラグ変換抽籤に当籤した場合には、主制御基板７１及び副制御基板７２は、指示モニタ及び表示ユニット１００を介して当籤した役ごとに「サボテン」の図柄の組合せを表示するための押し順を報知し、このフラグ変換抽籤に非当籤した場合には、主制御基板７１及び副制御基板７２は、指示モニタ及び表示ユニット１００を介して当籤した役ごとに「ベル」の図柄の組合せを表示するための押し順を報知する。

【０８００】

ここで、図１２６を参照すると、ＣＴ中のフラグ変換抽籤は、ＣＴメーターの値が高いほど当籤し易いことが分かり、ＣＴメーターが「ＭＡＸ」である場合には、フラグ変換抽籤に必ず当籤することが分かる。フラグ変換抽籤に当籤した場合には、ＣＴの継続期間が維持されるため、ＣＴメーターが「ＭＡＸ」である場合は、ＣＴは終了することなく継続する。なお、ＣＴが終了しないと遊技者に付与する利益が過大になってしまうことから、ＣＴメーターが「ＭＡＸ」になると所定のタイミングでＣＴメーターを降格させることとしてもよく、また、終了枚数の上限を設けることとしてもよく、また、ＣＴメーターの降格と終了枚数の上限との双方を適用することとしてもよい。

【０８０１】

ＣＴメーターを降格させる場合、「ＭＡＸ」まで昇格した後にすぐ降格させてしまったのでは、遊技者の興趣を損ねてしまう。そこで、ＣＴメーターが「ＭＡＸ」になった後の所定のタイミングでＣＴメーターを降格させることとしてもよい。ここで、ＣＴメーターは「１」～「ＭＡＸ」の８段階設けられているため、例えば、ＣＴメーターが「ＭＡＸ」になってから８回の遊技が行われた後にＣＴメーターを降格させることとしてもよく、また、ＣＴメーターが「ＭＡＸ」になってからフラグ変換抽籤が８回行われた後にＣＴメーターを降格させることとしてもよい。また、降格後のＣＴメーターの値は任意であり、例えば、ＣＴメーター「１」まで降格させることとしてもよく、また、ＣＴメーター「７」に降格させることとしてもよく、また、ＣＴメーター「１」～「７」の中から降格先の値を抽籤により決定することとしてもよい。

【０８０２】

＜ＣＴ中ＣＴメーター昇格抽籤テーブル＞

図１２７は、第２の実施の形態のＣＴ中に行うＣＴメーターの昇格抽籤に用いるＣＴ中ＣＴメーター昇格抽籤テーブルである。ＣＴ中ＣＴメーター昇格抽籤テーブルは、現在のＣＴメーターの値及び内部当籤役に対応付けてＣＴメーターの昇格抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。

【０８０３】

図１２７を参照すると、ＣＴメーターの昇格抽籤に当籤する確率は、役「Ｆ＿単チリリプ１」～「Ｆ＿単チリリプ４」が最も低く、役「Ｆ＿２連チリリプ１」～「Ｆ＿２連チリリプ４」が次に低く、役「Ｆ＿３連チリリプ１」～「Ｆ＿３連チリリプ４」が最も高いことが分かる。なお、第２の実施の形態のパチスロ機１では、ＣＴメーターを１段階ずつ昇格させることとしているが、これに限られるものではなく、一度に複数段階を昇格可能にしてもよい。

【０８０４】
＜ＣＴ中上乗せ抽籤テーブル＞
続いて、図１２８は、第２の実施の形態のＣＴ中に行うＡＲＴゲーム数を上乗せする上乗せ抽籤に用いるＣＴ中上乗せ抽籤テーブルである。ＣＴ中上乗せ抽籤テーブルは、内部当籤役に対応付けて上乗せ抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。第２の実施の形態のパチスロ機１では、主制御基板７１は、ＣＴ中上乗せ抽籤テーブルを用いて上乗せ抽籤を行い、この上乗せ抽籤に当籤した場合には、対応する上乗せゲーム数を上乗せする（ＡＲＴ終了ゲーム数カウンタに加算する）。
【０８０５】
図１２８を参照すると、ＣＴ中のＡＲＴゲーム数の上乗せ量は、役「Ｆ＿単チリリプ１」～「Ｆ＿単チリリプ４」が最も少なく、役「Ｆ＿２連チリリプ１」～「Ｆ＿２連チリリプ４」が次に少なく、役「Ｆ＿３連チリリプ１」～「Ｆ＿３連チリリプ４」が最も多いことが分かる。より具体的には、チリ図柄が一つ表示される役「Ｆ＿単チリリプ１」～「Ｆ＿単チリリプ４」では、１０ゲーム以上のＡＲＴゲーム数が上乗せされ、チリ図柄が二つ表示される役「Ｆ＿２連チリリプ１」～「Ｆ＿２連チリリプ４」では、２０ゲーム以上のＡＲＴゲーム数が上乗せされ、チリ図柄が三つ表示される役「Ｆ＿３連チリリプ１」～「Ｆ＿３連チリリプ４」では、３０ゲーム以上のＡＲＴゲーム数が上乗せされる。すなわち、第２の実施の形態のパチスロ機１では、ＣＴ中に表示されるチリ図柄の個数に応じてＡＲＴゲーム数が上乗せされることになる。
【０８０６】
［ＣＺ中の遊技の流れ］
続いて、図１２９を参照して、第２の実施の形態のパチスロ機１のＣＺ中の遊技の流れについて説明する。第２の実施の形態のパチスロ機１では、第１の実施の形態のパチスロ機１と同様にＣＺとしてＣＺ１，２，３を有する。第２の実施の形態のパチスロ機１において、ＣＺ３の遊技の流れは、第１の実施の形態のパチスロ機１と同様であるが、ＣＺ１，２の遊技の流れは、第１の実施の形態のパチスロ機１とは異なる。
【０８０７】
具体的には、第１の実施の形態のパチスロ機１では、ＣＺ１，２を前半部と後半部とに分け、前半部においてＡＲＴ抽籤に当籤する期待度が異なるランク（モードやポイント）を昇格させ、後半部でランクに基づくＡＲＴ抽籤の抽籤結果をバトル演出により報知している（図５４参照）。図１２９に示すように、このようなＣＺ１，２中の基本的な流れは、第２の実施の形態のパチスロ機１でも同様である。
【０８０８】
一方で、第２の実施の形態のパチスロ機１は、第１の実施の形態のパチスロ機１と比べて、前半部の終了条件が大きく異なる。すなわち、第１の実施の形態のパチスロ機１では、継続ゲーム数に基づきＣＺ１，２の前半部を終了させることとしていたが、第２の実施の形態のパチスロ機１では、ＣＺ１は、継続ゲーム数に基づき前半部を終了させるが、ＣＺ２は、終了抽籤の結果に基づき前半部を終了させる。また、ＣＺ１，２ともに、前半部においてロック抽籤を行っており、このロック抽籤に当籤した場合にもＣＺ１，２の前半部を終了させる。
【０８０９】
具体的には、図１２９（Ａ）に示すように、ＣＺ１の前半部では、主制御基板７１は、毎ゲーム、ランクアップ抽籤を行う。このランクアップ抽籤は、第１の実施の形態と同様（図５７参照）であるため詳細な説明を省略する。
【０８１０】
また、ＣＺ１の前半部では、主制御基板７１は、毎ゲーム、ロック抽籤を行う。このロック抽籤は、内部当籤役に基づいて遊技ロックを行うか否かを抽籤する処理である。そして、主制御基板７１は、ロック抽籤に当籤すると、ＣＺ１の前半部を終了させるとともに、遊技ロック（例えば、リール回転開始時に回転開始を遅らせる）を行う。一方で、主制御基板７１は、ロック抽籤に非当籤の場合には、ＣＺ１の前半部を終了させることなく、

ＣＺ１の前半部が１５ゲーム数経過するまでＣＺ１の前半部を継続させる。

【０８１１】

そして、主制御基板７１は、ＣＺ１の前半部が１５ゲーム数経過、又はロック抽籤に当籤すると、ＣＺ１の前半部を終了し、後半部に移行させる。ＣＺ１の後半部では、主制御基板７１は、前半部のランクアップ抽籤の結果得られたランクなどに基づいて、ＡＲＴ抽籤を行う。このＡＲＴ抽籤も、第１の実施の形態と同様（図５９（Ａ）（Ｃ）参照）であるため詳細な説明を省略するが、主制御基板７１は、ロック抽籤に当籤している場合には、ＡＲＴ抽籤に必ず当籤させる。主制御基板７１は、このＡＲＴ抽籤に非当籤の場合は、通常遊技状態に遊技状態を移行し、ＡＲＴ抽籤に当籤の場合は、ＡＲＴ準備中を経由してＡＲＴ遊技状態に遊技状態を移行する。

【０８１２】

一方、ＣＺ２の前半部では、図１２９（Ｂ）に示すように、主制御基板７１は、毎ゲーム、ランクアップ抽籤を行う。このランクアップ抽籤は、第１の実施の形態と同様（図５８参照）であるため詳細な説明を省略する。また、主制御基板７１は、ＣＺ１の前半部において、毎ゲーム、終了抽籤を行っており、この終了抽籤に当籤するとＣＺ１の前半部を終了し、後半部に移行させる一方で、終了抽籤に非当籤の場合には、ＣＺ１の前半部を継続させる。

【０８１３】

また、ＣＺ２の前半部では、主制御基板７１は、毎ゲーム、ロック抽籤を行う。そして、主制御基板７１は、ロック抽籤に当籤すると、ＣＺ２の前半部を終了させるとともに、遊技ロックを行う。一方で、主制御基板７１は、ロック抽籤に非当籤の場合には、ＣＺ２の前半部を終了させることなく、終了抽籤に当籤するまでＣＺ２の前半部を継続させる。

【０８１４】

そして、主制御基板７１は、終了抽籤又はロック抽籤に当籤すると、ＣＺ２の前半部を終了し、後半部に移行させる。ＣＺ２の後半部では、主制御基板７１は、前半部のランクアップ抽籤の結果得られたランクなどに基づいて、ＡＲＴ抽籤を行う。このＡＲＴ抽籤も、第１の実施の形態と同様（図５９（Ｂ）（Ｃ）参照）であるため詳細な説明を省略するが、主制御基板７１は、ロック抽籤に当籤している場合には、ＡＲＴ抽籤に必ず当籤させる。

主制御基板７１は、このＡＲＴ抽籤に非当籤の場合は、通常遊技状態に遊技状態を移行し、ＡＲＴ抽籤に当籤の場合は、ＡＲＴ準備中を経由してＡＲＴ遊技状態に遊技状態を移行する。

【０８１５】

このように第２の実施の形態のパチスロ機１では、ＣＺ１，２の前半部において、毎ゲーム、ロック抽籤を行う点で、第１の実施の形態のパチスロ機１と異なる。また、第２の実施の形態のパチスロ機１では、ＣＺ２の前半部の終了条件を継続ゲーム数ではなく、終了抽籤に当籤することとしている点で、第１の実施の形態のパチスロ機１と異なる。

【０８１６】

［ＣＺ中のデータテーブル］

続いて、図１３０及び図１３１を参照して、ＣＺ中に用いるデータテーブルについて説明する。なお、図１３０及び図１３１に示すデータテーブルは、主制御基板７１のメインＲＯＭ９４に記憶される。

【０８１７】

＜ＣＺ２終了抽籤テーブル＞

図１３０は、第２の実施の形態のＣＺ２の前半部で行う終了抽籤に用いるＣＺ２終了抽籤テーブルである。ＣＺ２終了抽籤テーブルは、内部当籤役に対応付けて終了抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。

【０８１８】

図１３０を参照すると、第２の実施の形態のＣＺ２の前半部は、役「リプレイ」が内部当籤役として決定された場合に、終了抽籤が行われ、この終了抽籤には高い確率で当籤す

ることが分かる。なお、ＣＺ２は、基本的には、ＲＴ０～ＲＴ３遊技状態中に行われるため、役「リプレイ」とは役「Ｆ＿維持リプＡ」～「Ｆ＿ＲＴ４リプ＿３ｒｄ」のいずれかである。パチスロ機においてリプレイは、少なくとも所定（約１／７．３）以上の確率で内部当籤役として決定されるため、第２の実施の形態のパチスロ機１では、ＣＺ２の前半部が終了してしまう状況が比較的頻繁に生じてしまうことが分かる。

【０８１９】

＜ロック抽籤テーブル＞

続いて、図１３１は、第２の実施の形態のＣＺ１，２の前半部で行うロック抽籤に用いるロック抽籤テーブルであり、図１３１（Ａ）は、ＣＺ１の前半部で行うロック抽籤に用いるロック抽籤テーブルであり、図１３１（Ｂ）は、ＣＺ２の前半部で行うロック抽籤に用いるロック抽籤テーブルである。ロック抽籤テーブルは、内部当籤役に対応付けてロック抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。

【０８２０】

図１３１（Ａ）（Ｂ）を比較すると、ＣＺ２の前半部で行うロック抽籤は、ＣＺ１の前半部で行うロック抽籤よりも高い確率で当籤することが分かる。

【０８２１】

上述のように、第２の実施の形態では、ＣＺ１の前半部は、所定ゲーム数（１５ゲーム）が経過すると終了する一方で、ＣＺ２の前半部は、終了抽籤に当籤すると終了する。また、ＣＺ１，２の前半部では、ランクアップ抽籤を行っており、ＣＺ１，２の前半部が終了すると、このランクアップ抽籤の結果に基づいてＡＲＴ抽籤が行われる。そのため、ＣＺ１は、ＡＲＴ抽籤のタイミングが固定的なチャンスゾーンであるといえ、ＣＺ２は、ＡＲＴ抽籤のタイミングが不定なチャンスゾーンであるといえる。

【０８２２】

また、ＣＺ２の前半部で行う終了抽籤は、比較的高い確率で当籤する役「リプレイ」が内部当籤役として決定された場合に行われるため、ＣＺ２中は、ＣＺ１中に比べてランクアップ抽籤を受ける機会が少なくなってしまいやすい。そこで、第２の実施の形態のパチスロ機１では、ＣＺ１，２の前半部においてロック抽籤を行い、このロック抽籤に当籤する確率を、ＣＺ２の方がＣＺ１よりも高くなっている。これにより、ランクアップ抽籤を受ける機会が少なくなってしまいやすいＣＺ２であっても、ＡＲＴへの移行に期待を持つことができる。

【０８２３】

［第２の実施の形態の変形例］

以上、第２の実施の形態のパチスロ機１について説明した。続いて、第２の実施の形態のパチスロ機１の変形例について説明する。

【０８２４】

＜ＣＴ前兆遊技と報知抽籤＞

上述した第２の実施の形態のパチスロ機１では、理解を容易にするために、通常ＡＲＴ中にＭＢフラグ間に移行すると、次遊技からすぐにＣＴに移行させることとしているが、ＭＢフラグ間に移行した後に所定回数の前兆遊技を挟むこととしてもよい。

【０８２５】

図１３２（Ａ）に示すように、通常ＡＲＴ中にＭＢが内部当籤役として決定されると、主制御基板７１は、遊技状態をＭＢ非フラグ間からＭＢフラグ間に移行する。通常ＡＲＴ中（ＭＢ非フラグ間中）は、役「Ｆ＿単チリリプ１」～「Ｆ＿３連チリリプ４」当籤時のフラグ変換抽籤に当籤するとＡＲＴゲーム数の上乗せを行うことから（図１２４参照）、ＭＢフラグ間に移行するまでのフラグ変換抽籤は、遊技者に付与する特典に影響を与えるため、メイン側（主制御基板７１）で行う。

【０８２６】

ここで、第２の実施の形態のパチスロ機１では、ＭＢフラグ間になると押し順に関わらず必ず「チリリプ」の図柄の組合せが表示されるため、ＭＢフラグ間中に前兆遊技を行うこととした場合、停止制御（表示される図柄の組合せ）から、前兆遊技中であることが遊

技者に分かってしまうことがある。例えば、図１２１に示すように、ＭＢ非フラグ間中は、役「Ｆ＿単チリリプ１」～「Ｆ＿３連チリリプ４」当籤時に順押しでは「チリリプ」の図柄の組合せが表示されることがないため、順押しで「チリリプ」の図柄の組合せが表示された場合には、ＭＢフラグ間中（前兆遊技中）であることが遊技者に分かってしまう。

【０８２７】

そこで、本変形例のパチスロ機１では、ＭＢフラグ間中に役「Ｆ＿単チリリプ１」～「Ｆ＿３連チリリプ４」が内部当籤役として決定されると、敢えて押し順を報知する。上述のように、ＭＢフラグ間中に役「Ｆ＿単チリリプ１」～「Ｆ＿３連チリリプ４」が内部当籤役として決定された場合には、押し順に関係なく「チリリプ」の図柄の組合せが表示されるものの、押し順を報知した場合には、遊技者は、報知された押し順によって「チリリプ」の図柄の組合せが表示されたと認識することになり、遊技者がＭＢフラグ間中であることを把握し難くすることができる。

【０８２８】

なお、このような押し順の報知は、遊技者の利益に何らの影響も与えないため、本変形例のパチスロ機１では、ＭＢフラグ間中に押し順を報知するか否かの抽籤（報知抽籤）をサブ（副制御基板７２）側で行う。もちろん、ＭＢフラグ間中の報知抽籤をメイン側で行ってもよいが、本変形例のように遊技者の利益に何らの影響を与えない抽籤をサブ側で行うことで、メイン側のデータ容量や処理負荷を軽減することができ、好適である。

【０８２９】

図１３２（Ｂ）は、サブ側で行う報知抽籤に用いるＣＴ前兆中の報知抽籤テーブルであり、ロムカートリッジ基板７６に記憶されている。ＣＴ前兆中の報知抽籤テーブルは、内部当籤役に対応付けてサブ側で行う報知抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。

【０８３０】

このＣＴ前兆中の報知抽籤テーブルを用いた報知抽籤に当籤すると、副制御基板７２は、表示ユニット１００を介して順押し以外の任意の押し順を報知する。

【０８３１】

＜ＭＢフラグ間の押し順ベル当籤時のナビ＞

また、上述した第２の実施の形態のパチスロ機１では、ＭＢフラグ間中に役「押し順ベル」が当籤するとＭＢ非フラグ間中よりも多くの種類の図柄の組合せを表示する。具体的には、ＭＢ非フラグ間中は、押し順に応じて「ベル」「ベルこぼし目又は１枚出目」の図柄の組合せを表示する一方で、ＭＢフラグ間中は、押し順に応じて「ベル」「サボテン」「ＭＢ」「ベルこぼし目又は１枚出目」の図柄の組合せを表示する。第２の実施の形態のパチスロ機１では、ＭＢフラグ間中にのみ表示可能な「サボテン」の図柄の組合せを表示させるために必要な押し順を、ＭＢフラグ間中のＣＴ中に報知することとしている。

【０８３２】

この点、本変形例のパチスロ機１では、ＭＢフラグ間中に役「押し順ベル」に当籤した場合に、ＭＢ開始までの状態に応じて、報知内容を異ならせることとしている。

【０８３３】

具体的には、第２の実施の形態のパチスロ機１では、通常ＡＲＴ中にＭＢが内部当籤役として決定されると遊技状態がＭＢフラグ間に移行し、その後、ＣＴが行われる。この場合において、ＭＢフラグ間に移行した後に所定回数の前兆遊技を挟むパチスロ機１では、ＭＢフラグ間中の状態を、「前兆遊技」状態、「ＣＴ」状態、「ＭＢ待機中」状態に分けることができる。

【０８３４】

より具体的には、図１３３に示すように、通常ＡＲＴ中にＭＢに当籤すると、ＭＢフラグ間中の「前兆遊技」状態になり、その後、所定回数の前兆遊技が行われＣＴが開始すると、ＭＢフラグ間中の「ＣＴ」状態になり、その後、ＣＴが終了するとＭＢが入賞するまでの間「ＭＢ待機中」状態になる。

【０８３５】

本変形例のパチスロ機１では、これらＭＢフラグ間中の状態に応じて役「押し順ベル」当籤時の報知内容を異ならせる。具体的には、図１３３に示すように、「前兆遊技」状態では、主制御基板７１及び副制御基板７２は、指示モニタ及び表示ユニット１００を介して「ベル」の図柄の組合せが表示される押し順を報知する。また、「ＣＴ」状態では、主制御基板７１及び副制御基板７２は、指示モニタ及び表示ユニット１００を介して「ベル」又は「サボテン」の図柄の組合せが表示される押し順を報知する。すなわち、「ＣＴ」状態では、上述のようにＣＴメーターに基づくフラグ変換抽籤の結果に基づいて、「ベル」又は「サボテン」のいずれかに応じた押し順を報知する。

【０８３６】

なお、ＣＴが終了した後の「ＭＢ待機中」状態では、主制御基板７１及び副制御基板７２は、指示モニタ及び表示ユニット１００を介して任意の図柄の組合せを報知することとしてよい。例えば、主制御基板７１及び副制御基板７２は、「ベル」の図柄の組合せが表示される押し順を報知することとしてもよく、また、「サボテン」の図柄の組合せが表示される押し順を報知することとしてもよく、また、「ＭＢ」の図柄の組合せが表示される押し順を報知することとしてもよい。

【０８３７】

一方、通常ＡＲＴ中は、「サボテン」の図柄の組合せを表示できないため、主制御基板７１及び副制御基板７２は、「ベル」の図柄の組合せが表示される押し順を報知する。

【０８３８】

［第２の実施の形態のパチスロ機の効果］

以上、本発明に係るパチスロ機１の第２の実施の形態について説明した。このようなパチスロ機１によれば以下の効果が期待できる。

【０８３９】

（ＭＢフラグ間中に表示可能な図柄の組合せ）

第２の実施の形態のパチスロ機１では、ＭＢフラグ間中は、役「押し順ベル」当籤時にＭＢ非フラグ間中よりも多くの種類の図柄の組合せを表示することができる。具体的には、ＭＢ非フラグ間中では、押し順に応じて「ベル」「ベルこぼし目又は１枚出目」の図柄の組合せが表示される一方で、ＭＢフラグ間中は、押し順に応じて「ベル」「サボテン」「ＭＢ」「ベルこぼし目又は１枚出目」の図柄の組合せが表示される。

【０８４０】

これにより、当籤役の種類を増やすことなく、ＭＢフラグ間中に表示される図柄の組合せの種類を増やすことができ、ＭＢフラグ間中の遊技に多様性を持たせることができる。

具体的には、ＭＢフラグ間中にいわゆるレア役に対応する「サボテン」の図柄の組合せを表示することができるようになり、当籤役の種類、当籤確率を変えることなく、レア役の出現頻度を高めることができる。特に、第２の実施の形態のパチスロ機１では、役「押し順ベル」当籤時に表示される図柄の組合せを変えていることから、メダルの払出のあるレア役の出現頻度を高めることができる。

【０８４１】

なお、ＭＢフラグ間中に「サボテン」の図柄の組合せが連続して表示された場合には、ＭＢフラグ間中であることが分かってしまう。そのため、第２の実施の形態のパチスロ機１では、フラグ変換抽籤に当籤した場合に限り、「サボテン」の図柄の組合せを報知し、非当籤の場合には「ベル」の図柄の組合せを報知する。これにより、遊技者に対して現在の状態を分かり難くすることができ、好適である。また、フラグ変換抽籤により報知内容を制御することで、ＭＢフラグ間中の「サボテン」の図柄組合せ（レア役）の頻度を調整することができ、ＭＢフラグ間中の遊技性を多様化することができる。

【０８４２】

（ＣＴ中の遊技性）

また、第２の実施の形態のパチスロ機１では、このＭＢフラグ間中にＡＲＴゲーム数を上乗せする上乗せチャンスゾーンであるＣＴを行う。具体的には、第２の実施の形態のパチスロ機１では、ＭＢフラグ間中に差枚数が終了枚数（５０枚）に達するまで継続するＣ

Ｔを行う。このＣＴ中は、役「押し順ベル」当籤時にフラグ変換抽籤に非当籤すると、差枚数が増加しＣＴの継続期間が消化する一方で、フラグ変換抽籤に当籤すると、差枚数の増加とともに終了枚数が増加しＣＴの継続期間が維持される。これにより、第２の実施の形態のパチスロ機１では、ＭＢフラグ間中に停止制御を変えつつ、表示される図柄の組合せに応じて（詳細には、フラグ変換抽籤の結果に応じて）ＣＴの継続期間を制御することができるため、ＭＢフラグ間中の遊技性を多様化することができる。

【０８４３】

このとき、第２の実施の形態のパチスロ機１では、フラグ変換抽籤に当籤する確率を、ＣＴメーターの値に基づいて制御しているため、ＣＴの継続期間をＣＴメーターの値に基づいて調整することができる。また、このＣＴメーターは、ＣＴ中に役「Ｆ＿単チリリプ１」～「Ｆ＿３連チリリプ４」が内部当籤役として決定されると昇格し、ＣＴ中にフラグ間抽籤に非当籤すると降格するため、遊技者は、ＣＴ中の遊技の結果に対して強い関心を抱くことになり、ＭＢフラグ間中の遊技性を多様化することができる。

【０８４４】

特に、ＣＴメーターを「ＭＡＸ」まで昇格できた場合には、所定の期間の間、フラグ変換抽籤に必ず当籤することになるため、その後の遊技に対して期待を持つことができ、遊技の興趣が向上する。

【０８４５】

（ＭＢフラグ間中とＭＢ非フラグ間中に表示可能な図柄の組合せ）

また、第２の実施の形態のパチスロ機１では、ＭＢフラグ間中とＭＢ非フラグ間中とでは、役「押し順ベル」当籤時に表示される図柄の組合せが異なるだけでなく、役「Ｆ＿単チリリプ１」～「Ｆ＿３連チリリプ」当籤時に表示される図柄の組合せも異なる。すなわち、ＭＢ非フラグ間中は、押し順に応じて「リプレイ」又は「チリリプ」の図柄の組合せが表示されるのに対して、ＭＢフラグ間中は、「リプレイ」の図柄の組合せが表示されることなく「チリリプ」の図柄の組合せのみが表示される。

【０８４６】

第２の実施の形態のパチスロ機１では、ＭＢフラグ間中とＭＢ非フラグ間中との双方においてフラグ変換抽籤を行う。ＭＢフラグ間中のフラグ変換抽籤は、役「押し順ベル」当籤時に報知する対象を「ベル」又は「サボテン」の図柄の組合せの中から抽籤するものであり、また、ＭＢ非フラグ間中のフラグ変換抽籤は、役「Ｆ＿単チリリプ１」～「Ｆ＿３連チリリプ」当籤時に報知する対象を「リプレイ」又は「チリリプ」の図柄の組合せの中から抽籤するものである。このようにＭＢフラグ間中とＭＢ非フラグ間中との双方においてフラグ変換抽籤を行うことで、ＭＢフラグ間及びＭＢ非フラグ間の双方において、表示される図柄の組合せを制御することができ、フラグ間及び非フラグ間の双方の遊技性を高めることができる。

【０８４７】

このとき、ＭＢフラグ間中のフラグ変換抽籤は、ＣＴメーターの値に基づいて当籤確率が調整され、ＭＢ非フラグ間中のフラグ変換抽籤は、ＡＲＴレベルや抽籤状態に基づいて当籤確率が調整される。これにより、それぞれの抽籤をそれぞれ独自のモードで管理することができ、フラグ変換抽籤に基づく遊技性が向上する。

【０８４８】

（サブ側での報知抽籤）

ＭＢフラグ間中とＭＢ非フラグ間中とでは停止制御が異なることから、表示される図柄の組合せから、ＭＢフラグ間中であることが分かってしまうことがある。そこで、第２の実施の形態のパチスロ機１では、ＭＢフラグ間中に本来不要な押し順の報知を敢えて行い、ＭＢフラグ間中であることを把握し難くする。そして、この押し順の報知をサブ側で管理することで、メイン側のデータ容量や処理負荷を軽減することができる。

【０８４９】

［変形例］

以上、第１の実施の形態及び第２の実施の形態に係るパチスロ機１について説明したが

、本発明はこれに限られるものではない。

【０８５０】

（フラグ間中のベルナビと非フラグ間中のベルナビ）

例えば、第１の実施の形態及び第２の実施の形態に係るパチスロ機１では、指示モニタに停止操作の情報に一義的に対応する数値を表示することで、メイン側での報知を行う。なお、メイン側の報知の態様は、第１の実施の形態及び第２の実施の形態において基本的に同じであるため、第１の実施の形態の図７８にその一例を示している。ここで、図７８では、フラグ間状態中に「白７ナビ」や「青７ナビ」を行う一方で、「ベルナビ」などを行わないこととしているが、これに限られるものではなく、フラグ間状態中に「ベルナビ」などを行うこととしてもよい。

【０８５１】

この場合において指示モニタに表示する数値は、フラグ間状態中と非フラグ間状態中とで異ならせることとしてもよい。具体的には、図７８（Ａ）（Ｂ）に示すように、非フラグ間状態において「ベルナビ」を行う場合、指示モニタに「１」～「３」の数値（押し順役第２指示情報）を表示する一方で、図１３４に示すように、フラグ間状態において「ベルナビ」を行う場合、指示モニタに「１２」～「１４」の数値（押し順役第１指示情報）

を表示することとしてもよい。なお、表示ユニット１００を介して行うサブ側のナビは、フラグ間状態及び非フラグ間状態の双方において共通であってもよい。また、第２の実施の形態のパチスロ機１においても同様であり、ＭＢ非フラグ間中に「ベルナビ」を行う場合の数値と、ＭＢフラグ間中に「ベルナビ」を行う場合の数値とを異ならせることとしてもよい。

【０８５２】

第１の実施の形態及び第２の実施の形態に係るパチスロ機１では、フラグ変換抽籤の結果に基づいて特典を付与するか否かを制御することとしているが、これに限られるものではない。

すなわち、第１の実施の形態及び第２の実施の形態に係るパチスロ機１では、フラグ変換抽籤の結果に基づいて報知内容が制御され、結果、報知従い停止操作を行った場合に表示される図柄の組合せが異なることになる。そこで、主制御基板７１は、実際に表示された図柄の組合せに基づいて特典を付与することとしてもよい。

【０８５３】

この場合において、主制御基板７１は、フラグ変換抽籤の結果に応じて行われる報知に基づいて表示された図柄の組合せに基づいて特典を付与し、報知に従うことなく表示された図柄の組合せに基づいては特典を付与しないこととしてもよい。すなわち、第１の実施の形態及び第２の実施の形態に係るパチスロ機１では、押し順に応じて表示される図柄の組合せが異なるため、遊技者が報知を無視して停止操作を行ってしまった場合に、「３連チリリプ」などの特別な図柄の組合せが表示されてしまう可能性がある。しかしながら、報知を無視した結果として特別な図柄の組合せが表示されたとしても、特典を付与することなく、報知に従った結果として特別な図柄の組合せが表示された場合に限り、特典を付与することとしてもよい。

【０８５４】

（利益（特典）に影響を与えない報知の制御）

また、第１の実施の形態及び第２の実施の形態に係るパチスロ機１では、利益に影響を与える報知は、メイン側で報知抽籤（フラグ変換抽籤）を行い、メイン側で報知を行うか否かを制御することとし、利益に影響を与えない報知は、サブ側で報知抽籤を行い、サブ側で報知を行うか否かを制御することとしている。そして、この利益に影響を与えない報知の一例として、第１の実施の形態に係るパチスロ機１では、前兆遊技中の「リーチ目リプ」の報知を示し、第２の実施の形態に係るパチスロ機１では、ＭＢフラグ間中の「チリリプ」の報知を示している。この点、利益に影響を与えない報知は、これらに限られるものではない。

【０８５５】

近年のパチスロ機では、停止操作の順序に応じて遊技ロックを行い易い（難い）状態に遷移させることがある。例えば、「左、中、右」の押し順である場合に遊技ロックを行い易い状態に遷移し、「右、中、左」の押し順である場合に遊技ロックを行い難い状態に遷移することがある。このようなパチスロ機では、押し順を報知することで、遊技ロックを行い易い（難い）状態に遷移させることになるが、遊技ロックを行うか否かが利益に対して影響を与える場合には、この報知をメイン側で制御する必要がある一方で、遊技ロックを行うか否かが利益に対して影響を与えない場合には、この報知をサブ側で制御することとしてもよい。

【０８５６】

なお、遊技ロックを行うか否かが利益に対して影響を与える場合とは、例えば、第２の実施の形態のパチスロ機１のように遊技ロックが行われることで、ＡＲＴ抽籤に当籤するといった場合である（図１２９参照）。一方、遊技ロックを行うか否かが利益に対して影響を与えない場合とは、遊技ロックを演出として行う場合であり、例えば、利益（特典）を付与することが決まっている前兆遊技中に遊技ロックを頻繁に行うようにすることで、この後の遊技において利益が付与されることになることを演出的に示すことである。

【０８５７】

図１３５（Ａ）は、押し順とロック状態との対応関係の一例を示す図である。図１３５（Ａ）に示す例では、役「Ｆ＿維持リプＡ」当籤時に「左、中、右」の押し順で停止操作が行われると、ロック状態が「０」から「１」に遷移し、「左、右、中」「中、左、右」「中、右、左」の押し順で停止操作が行われると、現在のロック状態が維持され、「右、左、中」「右、中、左」の押し順で停止操作が行われると、ロック状態が「１」から「０」に遷移する。同様に、役「Ｆ＿維持リプＢ」当籤時も同様であり、第１の押し順で停止操作が行われると、ロック状態が「０」から「１」に遷移し、第２の押し順で停止操作が行われると、ロック状態が維持され、第３の押し順で停止操作が行われると、ロック状態が「１」から「０」に遷移する。

【０８５８】

なお、図１３５（Ａ）に示す例では、説明を単純にするために、ロック状態「０」を遊技ロックし難い状態とし、ロック状態「１」を遊技ロックし易い状態としている。もちろん、ロック状態は２段階に限られず、３段階以上の段階数としてもよく、また、３段階以上の場合に１段階ずつ遷移するのではなく、多段階を一度に遷移することとしてもよい。

【０８５９】

そして、図１３５（Ｂ）に示すように、遊技ロックが利益に影響を与える場合には、報知を行うか否かの報知抽籤をメイン（主制御基板７１）側で行うとともに、その抽籤結果に基づいてメイン側及びサブ側の双方で所定の押し順を報知する。他方、遊技ロックが利益に影響を与えない場合には、報知を行うか否かの報知抽籤をサブ（副制御基板７２）側で行うとともに、その抽籤結果に基づいてサブ側で所定の押し順を報知する。

【０８６０】

なお、パチスロ機によっては、遊技の全期間にわたり遊技ロックが利益に影響を与えるパチスロ機もあれば、遊技の全期間にわたり遊技ロックが利益に影響を与えないパチスロ機もあれば、また、遊技の所定期間では遊技ロックが利益に影響を与える一方で、遊技の特定期間では遊技ロックが利益に影響を与えないパチスロ機もある。そのため、パチスロ機１では、遊技ロックが利益に影響を与える期間は、報知を行うか否かの報知抽籤をメイン側で行い、その抽籤結果に基づいてメイン側及びサブ側の双方で所定の押し順を報知する一方で、遊技ロックが利益に影響を与える期間は、報知を行うか否かの報知抽籤をサブ側で行い、その抽籤結果に基づいてサブ側で所定の押し順を報知することとしてもよい。

【０８６１】

なお、遊技ロックは、通常、主制御基板７１が行うため、図１３５（Ａ）に示す押し順位応じてロック状態を遷移する機能は、主制御基板７１が有することになる。すなわち、主制御基板７１は、検出した停止操作の順序に基づいてロック状態を設定するロック状態設定手段、ロック状態設定手段が設定したロック状態に応じた確率で遊技ロックを行うか

否かを抽籤により決定する遊技ロック判定手段、及び遊技ロック判定手段が遊技ロックを行うと判定すると、遊技の進行を一時的に停止するロック実行手段、として機能する。そして、主制御基板７１又は副制御基板７２は、遊技ロックを行い易い（難い）ロック状態をロック状態設定手段が設定することになる押し順を報知するか否かの報知抽籤を行う報知抽籤手段、及び報知抽籤手段の抽籤結果に基づいて所定の押し順を報知する報知手段として機能する。

【０８６２】

（通常ＡＲＴやＣＴの終了条件）

通常ＡＲＴやＣＴの終了条件は、上述したものに限らず任意の終了条件を採用することができる。例えば、通常ＡＲＴやＣＴ中に付与されたメダルの枚数、通常ＡＲＴやＣＴ中の単位遊技の回数、通常ＡＲＴやＣＴ中に遊技者にとって有利な情報を報知する回数、所定ゲーム数（例えば５０ゲーム）を１セットとする場合のセット数、１セット終了時の継続率などの任意の終了条件を採用することができる。

【０８６３】

また、通常ＡＲＴやＣＴ中に付与されたメダルの枚数としては、例えば、同一の遊技において払い出されたメダルの枚数から遊技に用いたメダルの枚数を減算した差枚数（純増枚数）を用いることとしてもよい。また、通常ＡＲＴやＣＴ中に付与されたメダルの枚数は、実際に増加したメダルに基づき算出することとしてもよく（実値による算出）、また、実際に増加したか否かに関わらず、報知に従った場合に増加する予定のメダルの枚数に基づき算出することとしてもよい（理想値による算出）。また、内部当籤役の種別によって、付与されたメダルの枚数を増加しないこととしてもよい。例えば、内部当籤役として決定される確率が低い一部の役、あるいは、停止操作のタイミングに応じて図柄の組合せの表示／非表示が切り替わる役に関しては、当該役が内部当籤役として決定されたとしても、付与されたメダルの枚数の増減を行わないこととしてもよい。

【０８６４】

（報知の種別（押し順、タイミング））

また、通常ＡＲＴやＣＴ中に行われる報知の内容も任意であり、遊技者にとって有利な図柄の組合せが表示される停止操作の順序（押し順）を報知することとしてもよく、当該図柄の組合せが表示されるために必要な停止操作のタイミング（狙うべき図柄）を報知することとしてもよい。

【０８６５】

（その他）

また、有利状態としては、再遊技に係る内部当籤役の当籤確率は変化させることなく（又は遊技性に影響を与えない程度の範囲で変化させ）、遊技者にとって有利な停止操作の態様を報知する、いわゆる「ＡＴ」を用いることとしてもよく、また、再遊技に係る内部当籤役の当籤確率が高くなる再遊技高確率状態（リプレイタイム）を作動するとともに、遊技者にとって有利な停止操作の態様を報知する、いわゆる「ＡＲＴ」を用いることとしてもよい。

【０８６６】

以上に説明した本発明の実施の形態において、各種制御処理をメインＣＰＵ９３によって実行される主制御処理とサブＣＰＵ１０２によって実行される副制御処理とに分けて説明したが、副制御処理に含まれる各種処理をメインＣＰＵ９３が実行するようにしてもよく、主制御処理に含まれる各種処理をサブＣＰＵ１０２が実行するようにしてもよい。

【０８６７】

また、本発明の実施の形態において、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの停止操作が報知される場合には、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの停止順序が報知されるものとして説明したが、各リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの停止位置が報知されるようにしてもよく、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの停止順序と停止位置との組合せが報知されるようにしてもよい。

【０８６８】

また、本発明の実施の形態においては、本発明に係る遊技機をパチスロ機１に適用した

例について説明したが、これに限定されず、本発明に係る遊技機は、遊技媒体として遊技球を用いるパチンコ遊技機等、他の遊技機にも適用することができる。

【０８６９】

［第３の実施の形態］

続いて、図１３６～図１８２を参照して、第３の実施の形態のパチスロ機１について説明する。第３の実施の形態のパチスロ機１は、表示ユニットの構成及び表示ユニットを用いた演出の態様が、第１及び第２の実施の形態とは異なる。また、表示ユニットの側方にクリスタルをモチーフにした装飾部を備える立体装飾を設けた点が、第１及び第２の実施形態とは異なる。

なお、以下の説明において、第１及び第２の実施の形態のパチスロ機１と同様の構成、制御については、詳細な説明を省略する。

【０８７０】

［パチスロ機の構造］

まず、図１３６及び図１３７を参照して、本実施の形態におけるパチスロ機１の構造について説明する。

図１３６は、第３の実施の形態におけるパチスロ機１の外部構造を示す全体斜視図である。図１３７は、第３の実施の形態におけるパチスロ機１の上部の正面図である。なお、第１及び第２の実施の形態のパチスロ機における構成と同様又は対応する構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。また、図１３７では、保護カバー２０の図示は省略している。

【０８７１】

キャビネット上部６１ａには、本実施の形態における表示ユニット２００が内部に設けられている。表示ユニット２００は、上述した第１及び第２の実施の形態における表示ユニット１００と同様に、副制御基板７２の制御のもと遊技の進行に応じて様々な映像を表示するプロジェクションマッピング装置である。表示ユニット２００は、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ（図示省略）の一部を露出する表示窓４の上方で、遊技の進行に応じた演出を行う。なお、表示ユニット２００の詳細については、後述する。

【０８７２】

上ドア６２ａの保護カバー２０の内部には、表示ユニット２００の側方に、立体装飾４００，５００が設けられている。立体装飾４００，５００の詳細については、後述する。

【０８７３】

［表示ユニットの構造］

続いて、図１３８～図１５１を参照して、本実施の形態における表示ユニット２００について説明する。

本実施の形態における表示ユニット２００は、上述した第１及び第２の実施の形態における表示ユニット１００とは、固定スクリーン機構の構成が異なる。なお、以下の説明において、第１及び第２の実施の形態における表示ユニット１００と同様の点については、同一の符号を付し、また、その詳細な説明を省略する。

【０８７４】

（表示ユニット２００の概要）

まず、図１３８～図１４１を参照して、表示ユニット２００の概要を説明する。図１３８は、本実施の形態の表示ユニットの斜視図である。図１３９は、図１３８のＡ－Ａ線矢視断面図である。すなわち、図１３９は、図１３８に示す表示ユニット２００の左右方向の略中央部における垂直方向の断面図を示している。図１４０は、図１３８のＢ－Ｂ線矢視断面図である。すなわち、図１４０は、図１３８に示す表示ユニット２００の上下方向の略中央部における水平方向の断面図を示している。図１４１は、本実施の形態の表示ユニットの部分斜視図である。図１４１では、照射光装置Ｂとフロントスクリーン機構Ｅ１の表示を省略している。

なお、図１３８～図１４０のいずれも表示ユニット２００のフロントスクリーン機構Ｅ１がフロント露出位置（図２１参照）に配置されているときの表示ユニット２００を示し

ている。

【０８７５】

図１３８～図１３９に示すように、表示ユニット２００は、上述の表示ユニット１００と同様に、照射光装置Ｂと、スクリーン装置Ｃを備えている。表示ユニット２００の照射光装置Ｂと、表示ユニット１００の照射光装置Ｂとは、外観が若干異なるものの、主たる構成部材、構造上の特徴及び機能は共通するため、表示ユニット２００の照射光装置Ｂについての詳細な説明は省略する。

【０８７６】

（表示ユニット２００：スクリーン装置Ｃ：スクリーン筐体Ｃ１０）

図１３８～図１４０に示すように、表示ユニット２００のスクリーン装置Ｃは、箱形形状のスクリーン筐体Ｃ１０を有している。スクリーン筐体Ｃ１０は、水平配置された底板Ｃ１と、底板Ｃ１の右端部に立設された右側板Ｃ２と、底板Ｃ１の左端部に立設された左側板Ｃ３と、底板Ｃ１の後端部に立設された背板Ｃ４とを有している。表示ユニット２００の背板Ｃ４は、上述の表示ユニット１００の背板Ｃ４と同様のため、詳細な説明は省略する。また、表示ユニット２００の右側板Ｃ２、左側板Ｃ３は、上述の表示ユニット１００の右側板Ｃ２、左側板Ｃ３と、外観は若干異なるものの主たる構成及び機能は同様のため、詳細な説明は省略する。

【０８７７】

（表示ユニット２００：スクリーン装置Ｃ：スクリーン筐体Ｃ１０：底板Ｃ１）

図１３８～図１４０に示すように、表示ユニット２００におけるスクリーン筐体Ｃ１０の底板Ｃ１は、上述の表示ユニット１００における底板Ｃ１と同様に、上面視が長方形の平板形状に形成されている。また、表示ユニット２００の底板Ｃ１の中央部には、後述する固定スクリーン機構Ｇが載置されている。

【０８７８】

また、表示ユニット２００の底板Ｃ１の上面における左端部には左可動体ベースＣ６の下端部が嵌合される溝（図示省略）が形成されている。また、底板Ｃ１の上面における右端部には右可動体ベースＣ５の下端部が嵌合される溝（図示省略）が形成されている。なお、右可動体ベースＣ５及び左可動体ベースＣ６は、フロントスクリーン駆動機構Ｅ２及びリールスクリーン駆動機構Ｆ２を構成するギアやモータを支持する。右可動体ベースＣ５及び左可動体ベースＣ６の内面の前部には、所定の装飾、本実施の形態では岩をモチーフにした装飾が施されている。

なお、表示ユニット２００の底板Ｃ１のその他の点は、上述の表示ユニット１００の底板Ｃ１と同様のため、詳細な説明は省略する。

【０８７９】

（表示ユニット２００：スクリーン装置Ｃ：スクリーン筐体Ｃ１０：右隠壁部Ｃ７，左隠壁部Ｃ８）

また、図１３８～図１４１に示すように、表示ユニット２００は、平板状に形成された右隠壁部Ｃ７及び左隠壁部Ｃ８を備えている。右隠壁部Ｃ７は、右側板Ｃ２の内側の近傍に配置されている。また、左隠壁部Ｃ８は、左側板Ｃ３の内側の近傍に配置されている。

【０８８０】

図１４０に示すように、右隠壁部Ｃ７は、パチスロ機１の左右方向に直交する外面Ｃ７ａと内面Ｃ７ｂを備えている。外面Ｃ７ａは、右側板Ｃ２の内面と対向する。図１４１に示すように、外面Ｃ７ａの上下方向の端部付近からは、左右方向の外側に伸びる筒状の壁支持部Ｃ７ｃが設けられている。壁支持部Ｃ７ｃの内側には、右側板Ｃ２に形成されたボルト孔と連通するボルト孔（図示省略）が形成されており、これらのボルト孔に右側板Ｃ２の外側からボルトが挿通されることで、右隠壁部Ｃ７は、右側板Ｃ２に支持される。

【０８８１】

図１３９に示すように、右隠壁部Ｃ７は、右可動体ベースＣ５の前方で、右側板Ｃ２の内面の前部を、内側から覆う。右隠壁部Ｃ７の下部には、右可動体ベースＣの前部に施された装飾と同様の装飾（本実施の形態で岩をモチーフにした装飾）が施されている。

【０８８２】
　また、右隠壁部Ｃ７の上部から略中央部にかけては、半円状の切り欠き部Ｃ７ｄが形成されている。切り欠き部Ｃ７ｄは、フロントスクリーン機構Ｅ１及びリールスクリーン機構Ｆ１の右側の端部と右隠壁部Ｃ７とが干渉しないように形成されている。
　なお、左隠壁部Ｃ８は、右隠壁部Ｃ７とほぼ左右対称の構成のため、対応する符号を付し、詳細な説明は省略する。
【０８８３】
　表示ユニット２００では、右隠壁部Ｃ７及び左隠壁部Ｃ８を設けることで、装飾が施されていない右側板Ｃ２及び左側板Ｃ３の内側を、遊技者に見られることを防止することができる。
【０８８４】
　（表示ユニット２００：スクリーン装置Ｃ：スクリーン機構）
　図１３９に示すように、表示ユニット２００におけるスクリーン筐体Ｃ１０の内部には、上述の表示ユニット１００と同様に、照射光装置Ｂからの照射光の照射により映像を出現させる複数の表示装置としてのスクリーン機構が照射対象を切り替え可能に設けられている。表示ユニット２００では、スクリーン機構として固定スクリーン機構Ｇとフロントスクリーン機構Ｅ１とリールスクリーン機構Ｆ１とが設けられている。
【０８８５】
　フロントスクリーン機構Ｅ１及びフロントスクリーン駆動機構Ｅ２並びにリールスクリーン機構Ｆ１及びリールスクリーン駆動機構Ｆ２は、上述の表示ユニット１００のこれらの機構と同様のため、ここでの説明を省略する。また、固定スクリーン機構Ｇ、フロントスクリーン機構Ｅ１及びリールスクリーン機構Ｆ１の位置関係（図２０～図２２参照）も、表示ユニット１００における、これらスクリーン機構の位置関係と同様のため、ここでの説明は省略する。
　以下では、上述の表示ユニット１００の固定スクリーン機構Ｄとは異なる構成の固定スクリーン機構Ｇについて詳細に説明する。
【０８８６】
　（表示ユニット２００：スクリーン装置Ｃ：固定スクリーン機構Ｇ）
　まず、図１４２及び図１４３を参照して、固定スクリーン機構Ｇの概要について説明する。図１４２は、固定スクリーン機構Ｇの斜視図であり、固定スクリーン機構Ｇがスクリーン筐体Ｃ１０の底板Ｃ１に載置されている態様を示している。図１４３は、固定スクリーン機構Ｇの分解図である。
【０８８７】
　図１４２及び図１４３に示すように、固定スクリーン機構Ｇは、ルーバースクリーンＧ１と、ルーバー駆動機構Ｇ２と、後方スクリーンＧ３と、を備えている。
【０８８８】
　（表示ユニット２００：スクリーン装置Ｃ：固定スクリーン機構Ｇ：ルーバー駆動機構Ｇ２）
　図１４２及び図１４３に示すように、ルーバー駆動機構Ｇ２は、底板Ｃ１の上面に載置されており、３組のルーバー駆動部Ｇ４，Ｇ５，Ｇ６と、カバー体Ｇ７を備える。カバー体Ｇ７は、下面が底板Ｃ１の上面に固定される略平板状の下カバー部Ｇ８と、下カバー部Ｇ８を上方から覆う上カバー部Ｇ９を有する。
【０８８９】
　上カバー部Ｇ９は、長手方向がパチスロ機１の左右方向に一致し、短手方向がパチスロ機１の前後方向に一致する略長方形の平板状に形成されている上面部Ｇ１０を有する。上面部Ｇ１０の前後方向の後端部と左右方向の両端部には、垂直方向に沿って下方に延びる枠状の側面部Ｇ１１が形成されている。側面部Ｇ１１の下端部は、底板Ｃ１の上面に当接している。
【０８９０】
　上面部Ｇ１０の前部は、左右方向に膨出し、且つ、前方に向かうにつれて底板Ｃ１の上

面に近づくように傾いた坂部Ｇ１２が形成されている。上カバー部Ｇ９と下カバー部Ｇ８によって略箱状のカバー体７が構成され、カバー体Ｇ７の内部には、収容空間が形成される。この収容空間には、ルーバー駆動部Ｇ４，Ｇ５，Ｇ６が有する複数のギアが収容される。ルーバー駆動部Ｇ４，Ｇ５，Ｇ６の詳細については、後述する。

【０８９１】

（表示ユニット２００：スクリーン装置Ｃ：固定スクリーン機構Ｇ：ルーバースクリーンＧ１）

図１４２及び図１４３に示すように、ルーバースクリーンＧ１は、略長方形の平板状の部材であるルーバー板Ｇ１３，Ｇ１４，Ｇ１５を備える。ルーバー板Ｇ１３は、各一対の長辺部Ｇ１７と短辺部Ｇ１８を備える。一対の長辺部Ｇ１７は、上下方向に沿って平行に延在する。

【０８９２】

下方に位置する短辺部Ｇ１８の略中央部には、下方に延びる下軸部Ｇ１９が設けられている。また、上方に位置する短辺部１８の略中央には、上方に延びる上軸部Ｇ２０が形成されている。下軸部Ｇ１９がルーバー駆動部Ｇ４に接続され、上軸部Ｇ２０が後述する後方スクリーンＧ３の軸受け部Ｇ３０に挿入される。これによって、ルーバー板Ｇ１３は、ルーバー駆動機構Ｇ２及び後方スクリーンＧ３によって、上軸部Ｇ２０及び下軸部Ｇ１９を中心に回転可能に支持される。

【０８９３】

また、ルーバー板Ｇ１３は、画像が投影される第１の面Ｇ２１ａと第２の面Ｇ２１ｂ（図１４０参照）とを有する。なお、本実施の形態において、第１の面Ｇ２１ａと第２の面Ｇ２１ｂは、相対的な概念であり、説明の便宜上、一方の面を第１の面Ｇ２１ａと称し、他方の面を第２の面Ｇ２１ｂと称する。

なお、ルーバー板Ｇ１４及びルーバー板Ｇ１５は、ルーバー板Ｇ１３と同様の構成のため、詳細な説明は省略する。

【０８９４】

（表示ユニット２００：スクリーン装置Ｃ：固定スクリーン機構Ｇ：後方スクリーンＧ３）

続いて、図１４２～図１４４を参照して、固定スクリーン機構Ｇにおける後方スクリーンＧ３について説明する。図１４４は、図１４３に示す後方スクリーンＧ３のＣ－Ｃ線矢視断面図である。

【０８９５】

図１４２～図１４４に示すように、後方スクリーンＧ３は、カバー体Ｇ７の上面部Ｇ１０に載置され、ルーバー板Ｇ１３，Ｇ１４，Ｇ１５を回転可能に支持する部材であり、湾曲部Ｇ２２と、枠部Ｇ２３と、を有する。湾曲部Ｇ２２は、上面部Ｇ１０に対して略垂直に立設する平板状の後板部Ｇ２４と、後板部Ｇ２４の左右方向の両端部に連続する２つの側板部Ｇ２５と、を有する。

【０８９６】

側板部Ｇ２５は、上面部Ｇ１０に対して略垂直に立設する湾曲した板状の部材である。側板部Ｇ２５は、左右方向における後板部Ｇ２４と連続する側の端部の反対側の端部が前方に位置するように、所定の曲率で湾曲している。本実施の形態において、所定の曲率は、回転するルーバー板Ｇ１３及びＧ１５と干渉しないように、設定されている（図１４０参照）。なお、側板部Ｇ２５の湾曲の態様は、ルーバー板Ｇ１３及びＧ１５との干渉を避けることができれば任意の態様に設定可能である。

【０８９７】

また、湾曲部Ｇ２２は、湾曲部Ｇ２２の上部を形成し、上面部Ｇ１０に対して略水平に配置された平板状の天板部Ｇ２６を有する。天板部Ｇ２６の縁部は、後板部Ｇ２４及び側板部Ｇ２５の上端部と連続している。

【０８９８】

図１４３に示すように、枠部Ｇ２３は、湾曲部Ｇ２２の前方に配置され、天板部Ｇ２６

及び側板部Ｇ２５の前側の縁部を囲む枠状に形成された部材である。枠部Ｇ２３に内側の縁部は、天板部Ｇ２６及び側板部Ｇ２５の前側の縁部に連続している。枠部Ｇ２３は、上面部Ｇ１０に対して略垂直に立設する２つの側枠部Ｇ２８と、２つの側枠部Ｇ２８の上端部と連続する上枠部Ｇ２９を有する。上枠部Ｇ２９には、ルーバー板Ｇ１３，Ｇ１４，Ｇ１５の各上軸部Ｇ２０が挿入される軸受け部Ｇ３０が設けられている。

【０８９９】

後述するように、後方スクリーンＧ３の枠部Ｇ２３及び湾曲部Ｇ２２の内側（後板部Ｇ２４及び側板部Ｇ２５の前面）に、画像が投影される。

【０９００】

（表示ユニット２００：スクリーン装置Ｃ：固定スクリーン機構Ｇ：ルーバー駆動機構Ｇ２：ルーバー駆動部Ｇ４，Ｇ５，Ｇ６）

続いて、ルーバー駆動機構Ｇ２のルーバー駆動部Ｇ４，Ｇ５，Ｇ６について、図１４３，図１４５及び図１４６を参照して説明する。

図１４５は、固定スクリーン機構Ｇの底面図である。図１４６は、ルーバー駆動部を構成する部材であるルーバー駆動ギアの斜視図である。なお、図１４５において、下カバー部Ｇ８の図示は省略している。

【０９０１】

本実施の形態では、ルーバー駆動部Ｇ４は、ルーバー板Ｇ１３を駆動させる。ルーバー駆動部Ｇ５は、ルーバー板Ｇ１４を駆動させる。そして、ルーバー駆動部Ｇ６は、ルーバー板Ｇ１５を駆動させる。なお、ルーバー駆動部Ｇ４，Ｇ５，Ｇ６は、いずれも同様の構成のため、以下の説明では、ルーバー駆動部Ｇ４について説明し、ルーバー駆動部Ｇ５，Ｇ６の説明は省略する。

【０９０２】

図１４３及び図１４５に示すように、ルーバー駆動部Ｇ４は、２相励磁方式のステッピングモータＧ３１と、複数のギアと、センサＧ４０と、を有する。

ステッピングモータＧ３１は、副制御基板７２に電気的に接続されている。すなわち、ステッピングモータＧ３１は、副制御基板７２（図３２参照）で構成される副制御回路１０１のサブＣＰＵ１０２（図３４参照）によって、その駆動が制御される。本実施例においては、２相励磁方式でステッピングモータを制御しているが、これに限定されず１相励磁方式や１－２相励磁方式のステッピングモータ制御で実施してもよい。

【０９０３】

ステッピングモータＧ３１は、上カバー部Ｇ９に、上方から載置され、ねじによって固定されている（図１４０参照）。また、ステッピングモータＧ３１は、後方スクリーンＧ３の後方に配置されている（図１４０参照）。

【０９０４】

ここで、例えば、ステッピングモータＧ３１の固定位置を、駆動対象であるルーバー板Ｇ１３の下方に、設定する場合、ルーバー板Ｇ１３の下方に、ステッピングモータＧ３１を配置するためのスペースを設ける必要がある。表示ユニット２００の収容スペースには限りがあるので、ルーバー板Ｇ１３の下方にステッピングモータＧ３１を収容するためのスペースを設けると、ルーバー板Ｇ１３の上下方向の長さを短しなければならない。このため、ルーバー板Ｇ１３において画像が投影される領域が狭くなることが考えられる。一方、本実施の形態のように、ステッピングモータＧ３１の固定位置を、後方スクリーンＧ３の後方に設定した場合、ルーバー板Ｇ１３の上下方向の長さを短くする必要がないので、ルーバー板Ｇ１３において画像が投影される領域を所望の広さに確保できる。

【０９０５】

図１４３及び図１４５に示すように、複数のギアは、ステッピングモータＧ３１の駆動軸に接続されているモータ接続ギアＧ３２と、ルーバー板Ｇ１３の下軸部Ｇ１９に接続されるルーバー駆動ギアＧ３３と、伝達ギアＧ３４から構成される。モータ接続ギアＧ３２、ルーバー駆動ギアＧ３３及び伝達ギアＧ３４は、カバー体７の内部に形成された収容空間に収容されている。

【０９０６】
伝達ギアＧ３４は、小歯車Ｇ３５と、小歯車Ｇ３５と比較して基準円直径が大きい大歯車Ｇ３６とを有する。小歯車Ｇ３５と大歯車Ｇ３６とは回転軸を同じくし、且つ、一体的に形成されている。伝達ギアＧ３４は、ねじによって、上カバー部Ｇ９に、回転可能に固定されている。
【０９０７】
モータ接続ギアＧ３２が、伝達ギアＧ３４の大歯車Ｇ３６と噛み合っている。また、伝達ギアＧ３４の小歯車Ｇ３５が、ルーバー駆動ギアＧ３３と噛み合っている。これによって、ステッピングモータＧ３１が駆動すると、その駆動力が、モータ接続ギアＧ３２及び伝達ギアＧ３４を介して、ルーバー駆動ギアＧ３３に伝達される。これによって、ルーバー駆動ギアＧ３３が駆動（回転）し、これに伴って、ルーバー駆動ギアＧ３３に接続されているルーバー板Ｇ１３が回転する。
【０９０８】
モータ接続ギアＧ３２、伝達ギアＧ３４及びルーバー駆動ギアＧ３３のギア比は、ステッピングモータＧ３１を１ステップ駆動させた場合に、ルーバー板Ｇ１３が１度回転するように設定されている。このように設定することで、ルーバー板Ｇ１３の動作の精密性を高めることができる。これによって、ルーバー板Ｇ１３に画像を投影する際にルーバー板Ｇ１３が所定の回転位置からずれた位置にあることで画像が乱れることを抑制することができる。
【０９０９】
図１４５及び図１４６に示すように、ルーバー駆動ギアＧ３３は、円周方向の外側に向かって突出する２つの突起部Ｇ４１を有する。２つの突起部Ｇ４１は、ルーバー駆動ギアＧ３３の中心を通る径方向の同一直線上に配置される。
【０９１０】
図１４５に示すように、センサＧ４０は、所定の光を発する発光部と、発光部から発せられた光を受光できる受光部とを有するフォトセンサである。センサＧ４０は、ねじによって上カバー部Ｇ９に固定されている。センサＧ４０が固定される位置は、ルーバー駆動ギアＧ３３が所定の回転位置にあるときに、発光部と受光部との間に、突起部Ｇ４１が介在するように設定されている。センサＧ４０は、副制御基板７２（図３２参照）に電気的に接続されており、受光部が発光部からの光を受光しているか否かを示す所定の検知信号を出力する。
【０９１１】
（ルーバー板とルーバー駆動ギアの位置関係及びセンサの検知状態）
続いて、ルーバー板とルーバー駆動ギアの位置関係及びセンサの検知状態について図１４７及び図１４８を参照して説明する。図１４７は、ルーバー板とルーバー駆動ギアの位置関係を説明するための図である。図１４７では、ルーバー板Ｇ１５の輪郭線を鎖線で示している。また、図１４８は、ルーバー板の回転時におけるセンサの検知状態を説明するための図であり、（ａ）は上方から見てルーバー板が反時計回りに回転したときのセンサの検知状態を示し、（ｂ）は上方から見てルーバー板が時計回りに回転したときのセンサの検知状態を示し、（ｃ）は、ルーバー板が回転動作しているときのセンサの検知状態を示す表である。
【０９１２】
図１４７に示すように、ルーバー板Ｇ１３，Ｇ１４，Ｇ１５が、パチスロ機１の左右方向と平行に位置するとき（すなわち遊技者と平行に位置するとき）、ルーバー板Ｇ１３，Ｇ１４，Ｇ１５の第１の面Ｇ２１ａが面一となる。このとき、ルーバー板Ｇ１３，Ｇ１４，Ｇ１５のそれぞれを駆動するルーバー駆動部Ｇ４，Ｇ５，Ｇ６のルーバー駆動ギアＧ３３の一方の突起部Ｇ４１は、センサＧ４０の発光部と受光部との間に介在する。
【０９１３】
続いて、図１４７に示す状態から、ルーバー板Ｇ１３，Ｇ１４，Ｇ１５が上方から見て反時計回りに回転する場合を、図１４８（ａ），（ｃ）を参照して説明する。図１４８（

ａ），（ｃ）では、図１４７に示す面一となっているルーバー板Ｇ１３，Ｇ１４，Ｇ１５の回転位置を表原点として示している。図１４８（ａ），（ｃ）に示すように、表原点に位置するルーバー板Ｇ１３，Ｇ１４，Ｇ１５が、ステッピングモータＧ３１の６ステップ分、すなわち表原点から６度回転すると、一方の突起部Ｇ４１は、センサＧ４０の発光部と受光部との間から脱し、センサＧ４０の受光部は発光部からの光を受光可能となる。

【０９１４】

また、図１４７に示す状態からルーバー板Ｇ１３，Ｇ１４，Ｇ１５が、ステッピングモータＧ３１の１７４ステップ分、すなわち表原点から１７４度回転すると、他方の突起部Ｇ４１が、センサＧ４０の発光部と受光部との間に介在するようになる。すなわち、センサＧ４０の受光部は発光部からの光を受光できなくなる（受光不能となる）。図１４８（ａ），（ｃ）では、このときから、更にルーバー板Ｇ１３，Ｇ１４，Ｇ１５が、６ステップ分、回転した位置、すなわち表原点から１８０度回転した位置を裏原点として示している。裏原点にあるルーバー板Ｇ１３，Ｇ１４，Ｇ１５において、表原点にあるときに面一となっていた第１の面Ｇ２１ａの反対側の面、すなわち第２の面Ｇ２１ｂ（図１４０参照）が面一となる。

【０９１５】

裏原点にあるルーバー板Ｇ１３，Ｇ１４，Ｇ１５が、ステッピングモータＧ３１の６ステップ分、すなわち裏原点から６度回転すると、他方の突起部Ｇ４１は、センサＧ４０の発光部と受光部との間から脱し、センサＧ４０の受光部は発光部からの光を受光可能となる。また、裏原点にあるルーバー板Ｇ１３，Ｇ１４，Ｇ１５が、ステッピングモータＧ３１の１７４ステップ分、すなわち裏原点から１７４度回転（又は表原点から３５４度回転）すると、一方の突起部Ｇ４１が、センサＧ４０の発光部と受光部との間に介在するようになる。すなわち、センサＧ４０の受光部は発光部からの光を受光不能となる。そして、この状態から、更にルーバー板Ｇ１３，Ｇ１４，Ｇ１５が、６ステップ分、回転すると、ルーバー板Ｇ１３，Ｇ１４，Ｇ１５の回転位置は、表原点に復帰する。すなわち、ルーバー板Ｇ１３，Ｇ１４，Ｇ１５が３６０度回転する。

【０９１６】

なお、図１４７に示す状態からルーバー板Ｇ１３，Ｇ１４，Ｇ１５が上方から見て反時計回りに回転する場合について、図１４８（ｂ）に示したが、回転方向が異なる以外は、上述の時計回りに回転する場合と同様のため、説明は省略する。

【０９１７】

（ステッピングモータの励磁態様）

続いて、図１４９及び図１５０を参照して、ステッピングモータの励磁態様について説明する。図１４９は、ステッピングモータの励磁態様を説明するための図であり、（ａ）はルーバー板を最速回転した際の態様を示し、（ｂ）はルーバー板を通常回転した際の態様を示す。図１５０は、ガタ動作を行う際のステッピングモータの励磁態様を示し、（ａ）は３０度ガタ動作の態様を示し、（ｂ）は１５度ガタ動作の態様を示す。

【０９１８】

上述したように、ステッピングモータＧ３１は、副制御基板７２（図３２参照）で構成される副制御回路１０１のサブＣＰＵ１０２（図３４参照）によって、その駆動が制御される。すなわち、サブＣＰＵ１０２は、ステッピングモータＧ３１の駆動軸の駆動方向及び駆動速度を制御することで、ルーバー板Ｇ１３，Ｇ１４，Ｇ１５を任意の回転方向及び回転速度で駆動制御可能である。

【０９１９】

（ステッピングモータの励磁態様：最速回転）

図１４９（ａ）を参照して、ルーバー板Ｇ１３，Ｇ１４，Ｇ１５を本実施の形態における最速回転で駆動させる場合のステッピングモータＧ３１の励磁態様について説明する。図１４９（ａ）における回転方向列の「ＣＷ／ＣＷＷ」の「ＣＷ」はルーバー板Ｇ１３，Ｇ１４，Ｇ１５の回転方向が時計回りであることを示し、「ＣＷＷ」は回転方向が反時計回りであることを示している。すなわち「ＣＷ／ＣＷＷ」は、時計回り及び反時計回りの

いずれの方向でも制御可能である旨を示している。サブＣＰＵ１０２は、ステッピングモータＧ３１及びルーバー板Ｇ１３，Ｇ１４，Ｇ１５の駆動を制御する際に、回転方向を「ＣＷ」又は「ＣＷＷ」のいずれかに設定する。また、励磁モード列の「２－２相」は、ステッピングモータＧ３１を２相励磁方式で制御することを示している。

【０９２０】

「Ｎｏ．１」の行に示すように、ルーバー板Ｇ１３，Ｇ１４，Ｇ１５を本実施の形態における最速回転で駆動させる場合、まずサブＣＰＵ１０２は、パルス幅が態様４ｍｓ、すなわち周波数が２５０ｐｕｌｓｅ ｐｅｒ Ｓｅｃｏｎｄ（以下、「ｐｐｓ」と称する場合がある）のパルスをステッピングモータＧ３１に入力し、ステッピングモータＧ３１を、原点（表原点又は裏原点）から４ステップ分駆動させる。このときのルーバー板Ｇ１３，Ｇ１４，Ｇ１５の回転速度は４１．６ｒｏｔａｔｉｏｎ ｐｅｒ ｍｉｎｕｔｅ（以下、「ｒｐｍ」と称する場合がある）である。なお、備考列における「スローアップ」とは、回転開始時の加速状態であることを意味している。

【０９２１】

次に、「Ｎｏ．２」の行に示すように、サブＣＰＵ１０２は、パルス幅が態様３ｍｓ、すなわち周波数が３３３ｐｐｓのパルスをステッピングモータＧ３１に入力し、ステッピングモータＧ３１を４ステップ分駆動させる。このときのルーバー板Ｇ１３，Ｇ１４，Ｇ１５の回転速度は５５．５ｒｐｍである。

【０９２２】

次に、「Ｎｏ．３」の行に示すように、サブＣＰＵ１０２は、パルス幅が態様２ｍｓ、すなわち周波数が５００ｐｐｓのパルスをステッピングモータＧ３１に入力し、ステッピングモータＧ３１を任意のステップ数分駆動させる。このときのルーバー板Ｇ１３，Ｇ１４，Ｇ１５の回転速度は８３．３ｒｐｍである。

【０９２３】

任意のステップ数は、ルーバー板Ｇ１３，Ｇ１４，Ｇ１５を停止させる際にセンサＧ４０が突起部Ｇ４１を検出する際のステップ数に応じて設定される。例えば、ルーバー板Ｇ１３，Ｇ１４，Ｇ１５を原点（表原点又は裏原点）から半回転すなわち１８０度回転して停止させる場合は、１８０度回転する際のステップ数１８０から加速状態のステップ数８（Ｎｏ．１及びＮｏ．２の行参照）を引き、また、センサＧ４０が突起部Ｇ４１を検出してから原点までの６ステップを引いた１６６ステップとなる。同様に、ルーバー板Ｇ１３，Ｇ１４，Ｇ１５を表原点（又は裏原点）から１回転すなわち３６０度回転して停止させる場合は、３４６ステップとなる。

【０９２４】

次に、「Ｎｏ．４」の行に示すように、サブＣＰＵ１０２は、パルス幅が態様３ｍｓ、すなわち周波数が３３３ｐｐｓのパルスをステッピングモータＧ３１に入力し、ステッピングモータＧ３１を６ステップ数分駆動させる。このときのルーバー板Ｇ１３，Ｇ１４，Ｇ１５の回転速度は５５．５ｒｐｍである。備考列に示すように、ステッピングモータＧ３１が６ステップ分駆動するとルーバー板Ｇ１３，Ｇ１４，Ｇ１５の回転位置は原点（表原点又は裏原点）となる。

【０９２５】

次に、「Ｎｏ．５」の行に示すように、サブＣＰＵ１０２は、ステッピングモータＧ３１のマグネットロータが停止するまで任意の励磁状態を保持するための制御（以下「停止励磁」と称する場合がある。）を行う。これによって、「Ｎｏ．６」の行に示すようにステッピングモータＧ３１及びルーバー板Ｇ１３，Ｇ１４，Ｇ１５の駆動が停止する。

【０９２６】

（ステッピングモータの励磁態様：通常回転）

続いて、図１４９（ｂ）を参照し、ルーバー板Ｇ１３，Ｇ１４，Ｇ１５を本実施の形態における通常の速度で回転駆動させる場合のステッピングモータＧ３１の励磁態様について説明する。

「Ｎｏ．１」の行に示すように、ルーバー板Ｇ１３，Ｇ１４，Ｇ１５を本実施の形態に

おける通常の速度で回転駆動させる場合、まずサブＣＰＵ１０２は、パルス幅が態様４ｍｓ、すなわち周波数が２５０ｐｐｓのパルスをステッピングモータＧ３１に入力し、ステッピングモータＧ３１を、原点（表原点又は裏原点）から４ステップ分駆動させる。このときのルーバー板Ｇ１３，Ｇ１４，Ｇ１５の回転速度は４１．６ｒｐｍである。

【０９２７】

次に、「Ｎｏ．２」の行に示すように、サブＣＰＵ１０２は、パルス幅が態様３ｍｓ、すなわち周波数が３３３ｐｐｓのパルスをステッピングモータＧ３１に入力し、ステッピングモータＧ３１を任意のステップ数分駆動させる。このときのルーバー板Ｇ１３，Ｇ１４，Ｇ１５の回転速度は５５．５ｒｐｍである。

【０９２８】

次に、「Ｎｏ．３」の行に示すように、サブＣＰＵ１０２は、パルス幅が態様３ｍｓ、すなわち周波数が３３３ｐｐｓのパルスをステッピングモータＧ３１に入力し、ステッピングモータＧ３１を６ステップ数分駆動させる。このときのルーバー板Ｇ１３，Ｇ１４，Ｇ１５の回転速度は５５．５ｒｐｍである。備考列に示すように、ステッピングモータＧ３１が６ステップ分駆動するとルーバー板Ｇ１３，Ｇ１４，Ｇ１５の回転位置は原点（表原点又は裏原点）となる。

【０９２９】

次に、「Ｎｏ．４」の行に示すように、サブＣＰＵ１０２は、上述の停止励磁を行う。これによって、「Ｎｏ．５」の行に示すようにステッピングモータＧ３１及びルーバー板Ｇ１３，Ｇ１４，Ｇ１５の駆動が停止する。

【０９３０】

なお、上述の励磁態様は例示に過ぎず、最速回転時及び通常回転時のルーバー板Ｇ１３，Ｇ１４，Ｇ１５の回転速度すなわちステッピングモータＧ３１の駆動速度は任意に設定可能である。ただし、各状態におけるルーバー板Ｇ１３，Ｇ１４，Ｇ１５の回転速度すなわステッピングモータＧ３１の駆動速度が、２００ｐｐｓ～５００ｐｐｓの範囲となるように設定することが望ましい。このように設定することで、パルスに同期して回転するステッピングモータが急激な速度変化や過負荷で同期を失い入力パルスに同期しなくなってしまう状態である脱調が生じるリスクを低減させることができる。

【０９３１】

また、上記のように設定することで、入力パルスの周波数が回転子の固有振動周波数と一致する場合に発生する共振のリスクを低減させることができる。ステッピングモータでは、一般的に入力パルスの周波数の１００ｐｐｓ～２００ｐｐｓの領域に１カ所、及び５００ｐｐｓより高い周波数の領域に１カ所、共振する領域がある。共振は、ある特定の速度での急激なトルクの損失又は低下として現れる。このため、ステップが欠けたり（ミスステップ）、同期が失われたりすることの原因となる。

【０９３２】

（ステッピングモータの励磁態様：ガタ動作：３０度ガタ動作）

続いて、図１５０を参照して、ガタ動作時の励磁態様について、説明する。ここで、「ガタ動作」とは、ルーバー板Ｇ１３，Ｇ１４，Ｇ１５が回転開始後、すぐに停止する動作である。まず、図１５０（ａ）を参照して、３０度ガタ動作、すなわちルーバー板Ｇ１３，Ｇ１４，Ｇ１５が回転開始後、回転開始位置から３０度回転した位置で停止する動作の励磁態様について、説明する。

【０９３３】

「Ｎｏ．１」の行に示すように、まずサブＣＰＵ１０２は、パルス幅が態様４ｍｓ、すなわち周波数が２５０ｐｐｓのパルスをステッピングモータＧ３１に入力し、ステッピングモータＧ３１を、４ステップ分駆動させる。このときのルーバー板Ｇ１３，Ｇ１４，Ｇ１５の回転速度は４１．６ｒｐｓである。

【０９３４】

次に、「Ｎｏ．２」の行に示すように、サブＣＰＵ１０２は、パルス幅が態様３ｍｓ、すなわち周波数が３３３ｐｐｓのパルスをステッピングモータＧ３１に入力し、ステッピ

ングモータＧ３１を４ステップ分駆動させる。このときのルーバー板Ｇ１３，Ｇ１４，Ｇ１５の回転速度は５５．５ｒｐｍである。

【０９３５】

次に、「Ｎｏ．３」の行に示すように、サブＣＰＵ１０２は、パルス幅が態様２ｍｓ、すなわち周波数が５００ｐｐｓのパルスをステッピングモータＧ３１に入力し、ステッピングモータＧ３１を２２ステップ数分駆動させる。このときのルーバー板Ｇ１３，Ｇ１４，Ｇ１５の回転速度は８３．３ｒｐｍである。

【０９３６】

次に、「Ｎｏ．４」の行に示すように、サブＣＰＵ１０２は、停止励磁を行う。これによって、「Ｎｏ．５」の行に示すようにステッピングモータＧ３１及びルーバー板Ｇ１３，Ｇ１４，Ｇ１５の駆動が停止する。

以上のサブＣＰＵ１０２の励磁制御によって、ルーバー板Ｇ１３，Ｇ１４，Ｇ１５が回転開始位置から３０度回転した位置で停止するガタ動作が行われる。

【０９３７】

（ステッピングモータの励磁態様：ガタ動作：１５度ガタ動作）

続いて図１５０（ｂ）を参照して、１５度ガタ動作、すなわちルーバー板Ｇ１３，Ｇ１４，Ｇ１５が回転開始後、回転開始位置から１５度回転した位置で停止する動作の際の励磁態様について説明する。

【０９３８】

「Ｎｏ．１」の行に示すように、まずサブＣＰＵ１０２は、パルス幅が態様４ｍｓ、すなわち周波数が２５０ｐｐｓのパルスをステッピングモータＧ３１に入力し、ステッピングモータＧ３１を、４ステップ分駆動させる。このときのルーバー板Ｇ１３，Ｇ１４，Ｇ１５の回転速度は４１．６ｒｐｓである。

【０９３９】

次に、「Ｎｏ．２」の行に示すように、サブＣＰＵ１０２は、パルス幅が態様３ｍｓ、すなわち周波数が３３３ｐｐｓのパルスをステッピングモータＧ３１に入力し、ステッピングモータＧ３１を４ステップ分駆動させる。このときのルーバー板Ｇ１３，Ｇ１４，Ｇ１５の回転速度は５５．５ｒｐｍである。

【０９４０】

次に、「Ｎｏ．３」の行に示すように、サブＣＰＵ１０２は、パルス幅が態様２ｍｓ、すなわち周波数が５００ｐｐｓのパルスをステッピングモータＧ３１に入力し、ステッピングモータＧ３１を７ステップ数分駆動させる。このときのルーバー板Ｇ１３，Ｇ１４，Ｇ１５の回転速度は８３．３ｒｐｍである。

【０９４１】

次に、「Ｎｏ．４」の行に示すように、サブＣＰＵ１０２は、停止励磁を行う。これによって、「Ｎｏ．５」の行に示すようにステッピングモータＧ３１及びルーバー板Ｇ１３，Ｇ１４，Ｇ１５の駆動が停止する。

以上のサブＣＰＵ１０２の励磁制御によって、ルーバー板Ｇ１３，Ｇ１４，Ｇ１５が回転開始位置から１５度回転した位置で停止するガタ動作が行われる。

【０９４２】

１５０（ａ）又は（ｂ）の表で示した励磁制御を１セットとし、回転方向を一致させて、複数セットの励磁制御を行うと、ルーバー板Ｇ１３，Ｇ１４，Ｇ１５が一方向にガタガタと間歇的に動作するように、ルーバー板Ｇ１３，Ｇ１４，Ｇ１５の駆動を制御できる。

【０９４３】

また、複数セットの励磁制御を行う場合に、回転方向をセット毎に反対に設定した場合、すなわちＣＣＷ（反時計回り）の励磁制御を１セット後、ＣＷ（時計回り）の励磁制御を１セット行うことを繰り返す場合、ルーバー板Ｇ１３，Ｇ１４，Ｇ１５が回転開始位置でガタガタと往復移動するようにルーバー板Ｇ１３，Ｇ１４，Ｇ１５の駆動を制御できる。

【０９４４】

なお、図１５０（ａ），（ｂ）で示す励磁制御では、Ｎｏ．３の行において、ルーバー板Ｇ１３，Ｇ１４，Ｇ１５の回転速度を８３．３ｒｐｍに制御する例を説明したが、回転速度は任意に設定可能である。例えば、上述した通常回転時の回転速度、すなわち回転速度を５５．５ｒｐｍに制御してもよい。

【０９４５】

（固定スクリーン機構の塗装態様）

続いて、図１５１を参照して、固定スクリーン機構の塗装態様について説明する。図１５１は、固定スクリーン機構の塗装態様を説明するための図である。なお、図１５１において、説明の便宜上、ルーバー板Ｇ１３，Ｇ１４の図示を省略している。

【０９４６】

図１５１に網掛けに示す箇所は、下地として銀色の特色インク（アルミやニッケル顔料などを含有させて銀色の金属光沢を出せるインク）で塗装をした後に、白色のインクで重ねて塗装する部分を示している。

【０９４７】

具体的には、ルーバースクリーンＧ１のルーバー板Ｇ１３，Ｇ１４，Ｇ１５、ルーバー駆動機構Ｇ２の上カバー部Ｇ９の前側が上述のとおりに塗装されている。また、後方スクリーンＧ３の枠部Ｇ２３及び湾曲部Ｇ２２の内側（後板部Ｇ２４及び側板部Ｇ２５の前面）が上述のとおりに塗装されている。すなわち、固定スクリーン機構Ｇにおいて、画像が投影される箇所及び遊技者が視認可能な箇所は、上述の銀の下地に白色のインクによる塗装が行われている。また、上述の塗装の対象となるルーバー板Ｇ１３，Ｇ１４，Ｇ１５、ルーバー駆動機構Ｇ２の上カバー部Ｇ９及び後方スクリーンＧ３は、黒色の樹脂によって成型（形成）されている。

【０９４８】

［立体装飾の構造］

続いて、図１３６及び図１３７に示す立体装飾４００の詳細について、図１５２～図１５６を参照して説明する。

図１５２は、立体装飾の斜視図である。図１５３は、立体装飾の分解図である。図１５４は、光透過部材の分解図である。図１５５は、図１５２のＤ－Ｄ線矢視断面図である。図１５６は、ＬＥＤとクリスタル部の位置関係を説明するための図である。

なお、立体装飾４００と立体装飾５００とは、外観が若干異なるものの、構成部材、構造上の特徴及び機能は共通するため、以下では、立体装飾４００についてのみ説明し、立体装飾５００の説明は省略する。

【０９４９】

図１５２及び図１５３に示すように、立体装飾４００は、ベース体４０１と、ＬＥＤ基板４０２と、リフレクタ４０３と、光拡散シート４０４と、光透過部材４０５と、カバー部４０６と、を有する。

【０９５０】

ベース体４０１は、縦長の略平板状の部材であり、ベース体４０１には、ＬＥＤ基板４０２及びリフレクタ４０３がねじ固定される。ＬＥＤ基板４０２には、複数のＬＥＤ４１０が設けられている。ＬＥＤ基板４０２は、ベース体４０１の前面を覆う。

【０９５１】

リフレクタ４０３は、縦長の略平板状の部材であり、ＬＥＤ基板４０２の前面を覆う。リフレクタ４０３には、ＬＥＤ基板４０２の各ＬＥＤ４１０に対応し、各ＬＥＤ露出する露出孔４１１が、ＬＥＤ４１０の設置数と同数設けられている。リフレクタ４０３には、メッキ処理が施されており、リフレクタ４０３は、露出孔４１１から露出したＬＥＤ４１０の光を前方へ反射する。リフレクタ４０３の前面には、前方へ突出し、光拡散シート４０４を固定するための固定凸部４１２が複数設けられている。

【０９５２】

光拡散シート４０４は、光拡散シート４０４ａと、光拡散シート４０４ａよりも下方に位置する光拡散シート４０４ｂからなる。光拡散シート４０４ａ，４０４ｂは、リフレク

タ４０３の前方に配置され、リフレクタ４０３の一部を覆う。光拡散シート４０４ａ，４０４ｂには、リフレクタ４０３の固定凸部４１２が挿入される複数の孔を備える。固定凸部４１２が、光拡散シート４０４ａ，４０４ｂの孔に挿入されると、光拡散シート４０４ａ，４０４ｂは、リフレクタ４０３に固定される。光拡散シート４０４ａ，４０４ｂは、後方から照射されＬＥＤ４１０の光を調光する。なお、光拡散シートに代えて、または、光拡散シートと併用する形で、他の光拡散部材を備える構成としてもよい。例えば、ＬＥＤチップのキャビティにエポキシ等の樹脂を封入して光拡散部としたものや、樹脂製のキャップ部がＬＥＤのパッケージとなっているものや、ＬＥＤとは別体のものでシリコンラバーや樹脂の光拡散キャップをＬＥＤにかぶせる位置に配置することで光を拡散するものとしてもよい。また、光拡散部材として光を拡散させるレンズなどを配置してもよい。

【０９５３】

光透過部材４０５は、リフレクタ４０３及び光拡散シート４０４ａ，４０４ｂの前方に配置され、ＬＥＤ４１０の光を透過する材料、例えば光透過性のある着色されたプラスチックで成型された部材である。光透過部材４０５は、固定凸部４１２やねじによって、リフレクタ４０３、ベース体４０１及びカバー部４０６に固定される。

【０９５４】

図１５４に示すように、光透過部材４０５は、複数の部材によって構成されている。各部材は、遊技機の装飾に関するコンセプトに基づいて立体成型されている箇所を有している。具体的には、光透過部材４０５は、槍をモチーフにして立体成型された箇所を有する槍部４２０と、クリスタルをモチーフにして立体成型された箇所を有する２つのクリスタル部４２１，４２２と、岩をモチーフにして立体成型された箇所を有する３つの岩部４２３，４２４，４２５と、で構成されている。

【０９５５】

図１５３に示すように、光透過部材４０５の中心には、槍部４２０が配置されている。槍部４２０の一側方の上方（図１５３の左上方）には、岩部４２３が配置されており、岩部４２３の一側方（図１５３の左側）には、クリスタル部４２１が配置されている。また、槍部４２０の一側方の下方（図１５３の左下方）には、岩部４２４が配置されている。槍部４２０の他側方の下方（図１５３の右下）には、クリスタル部４２２が配置されており、槍部４２０及びクリスタル部４２２の他側方（図１５３の右側）には岩部４２５が配置されている。このように光透過部材４０５を構成することで、これを見る遊技者に、クリスタルが所々露出している岩場に槍が突き刺さっているような印象を与えることができる。

【０９５６】

クリスタル部４２１，４２２の立体成型されている箇所は、複数の角柱や角錐が連なっている態様となっている。図１５３及び図１５５に示すように、クリスタル部４２１は、光拡散シート４０４ａを介して、複数のＬＥＤ４１０に対向している。図１５５に示すように、光拡散シート４０４ａと、これに対向するクリスタル部４２１のクリスタルの形に立体成型されている箇所との間には、所定の空間が形成されている。

【０９５７】

また、図１５６に示すように、クリスタル部４２１において、ＬＥＤ４１０と対向している箇所は、クリスタル部４２１の立体成型されている箇所における頂点又は頂点と頂点とを結ぶ稜線となっている。なお、図示省略するが、クリスタル部４２２とＬＥＤ４１０との位置関係も同様となっている。

【０９５８】

光透過部材４０５の一側方（図１５３の左側）の端部には、所定の幅の外縁部４２６が形成されている。この外縁部４２６は、後述するカバー部４０６の内縁部４３１によって前方から覆われる。

【０９５９】

図１５３に示すように、カバー部４０６は、中央が開口した縦長の枠状に形成された部材であり、立体装飾４００の外枠を形成する。カバー部４０６の一方の側枠３３０（図１

５３の左側の側枠）には、開口の内側に突出する内縁部４３１が形成されている。上述したように、内縁部４３１は、光透過部材４０５の外縁部４２６を前方から覆う。内縁部４３１には、光透過部材４０５の装飾部分、すなわちクリスタル、槍や岩の形に立体成型されている箇所に干渉しないように、複数の切り欠き部が形成されている。

【０９６０】

図１５５に示すように、カバー部４０６の他方の側面４３２（図１５３の右側の側枠）は、光透過部材４０５の端部によって前方から覆われている。すなわちカバー部４０６の一方の側枠４３０の内縁部４３１は、光透過部材４０５の一方の端部を前方から覆っているのに対し、カバー部４０６の他方の側面４３２は、光透過部材４０５の他方の端部によって前方から覆われている。

【０９６１】

［演出態様］

続いて、本実施の形態のパチスロ機１における遊技の演出態様について、図１５７～１７７を参照して説明する。なお、説明を簡潔にするため、以下では、第１及び第２の実施形態と異なる点及び表示ユニット２００に係る演出についてのみ説明する。

【０９６２】

本実施の形態において、サブＣＰＵ１０２は、スタートコマンドを受信したときに、スタートコマンド受信時から入賞作動コマンド受信時まで、すなわち遊技者がスタートレバー６を操作し、各停止操作を行い、図柄の組合せが表示され、表示された図柄の組合せに応じた利益が付与されるという一連の単位遊技の流れに沿った演出を決定する。演出は、複数のパートからなる。各パートは、スタートコマンド受信時（スタートレバー６の操作時）、各リール停止コマンド（第１，第２，第３停止操作時）、入賞作動コマンド受信時に対応している。

【０９６３】

（演出抽籤テーブル）

図１５７～図１６０を参照して、本実施の形態において、実行対象の演出を決定するために用いられる演出抽籤テーブルについて説明する。

図１５７は、通常遊技状態及び演出状態Ａのときに用いられる演出抽籤テーブルを示す図である。図１５８は、通常遊技状態及び演出状態Ｂのときに用いられる演出抽籤テーブルを示す図である。図１５９は、通常遊技状態及び演出状態Ｃのときに用いられる演出抽籤テーブルを示す図である。図１６０は、チャンスゾーン（ＣＺ）及び演出状態Ｃのときに用いられる演出抽籤テーブルを示す図である。なお、図１５７～図１６０に示すデータテーブルは、ロムカートリッジ基板７６（のメモリ）に記憶される。

【０９６４】

本実施の形態では、サブＣＰＵ１０２は、スタートコマンド受信時において、上述の遊技状態（通常遊技状態やチャンスゾーンなど、図３６参照）と演出状態に基づいて、参照する演出抽籤テーブルを選択し、実行対象の演出を決定する。

【０９６５】

演出状態とは、表示ユニット２００の状態を示しており、本実施の形態では、演出状態Ａ，演出状態Ｂ，演出状態Ｃの３つの演出状態がある。

演出状態Ａは、フロントスクリーン機構Ｅ１がフロント露出位置にある状態（図１３９参照）、すなわちフロントスクリーン機構Ｅ１に画像が投影される状態を示す。演出状態Ｂは、リールスクリーン機構Ｆ１がリール露出位置にある状態（図２２参照）、すなわちリールスクリーン機構Ｆ１に画像が投影される状態を示す。演出状態Ｃは、フロントスクリーン機構Ｅ１がフロント待機位置に位置し、また、リールスクリーン機構Ｆ１がリール待機位置に位置し（図２０参照）、固定スクリーン機構Ｇに画像が投影される状態を示す。

【０９６６】

図１５７～図１６０に示すように、本実施の形態の演出抽籤テーブルでは２０通りの演出が規定されている。いずれの演出も各スクリーンに３つの数字を表示し、スタートレバ

ー６の操作によって、これらの数字を変動させ、各停止操作に応じて一つずつ数字の変動を終了させ、第３停止操作後に３つの数字の組合せが表示されるという内容が共通している。

【０９６７】

また、図１５７～図１６０に示すように、本実施の形態の演出抽籤テーブルでは、当籤役が「ＢＢ以外」（すなわちボーナス：「Ｆ＿ＢＢ１」、「Ｆ＿ＢＢ２」以外）のときに決定される可能性のある演出として「演出　なし＿Ａ用」、「演出　炎＿Ａ用」、「演出　氷＿Ａ用」、「演出　なし＿Ｂ用」、「演出　炎＿Ｂ用」、「演出　氷＿Ｂ用」、「演出　なし＿Ｃ用」、「演出　炎＿Ｃ用」、「演出　氷＿Ｃ用」及び「演出　特殊＿Ｃ専用」が規定されている。これら「演出　なし＿Ａ用」～「演出　特殊＿Ｃ専用」の内容は、第３停止操作後に表示される３つの数字の組合せが、ボーナスが当籤していることを示唆する数字の組合せ、本実施の形態では「７７７」、でない点で共通している。

【０９６８】

また、図１５７～図１６０に示すように、本実施の形態の演出抽籤テーブルでは、当籤役が「ＢＢ」（すなわちボーナス：「Ｆ＿ＢＢ１」、「Ｆ＿ＢＢ２」）のときに決定される可能性のある演出として「演出　なし＿７７７＿Ａ用」、「演出　炎＿７７７＿Ａ用」、「演出　氷＿７７７＿Ａ用」、「演出　なし＿７７７＿Ｂ用」、「演出　炎＿７７７＿Ｂ用」、「演出　氷＿７７７＿Ｂ用」、「演出　なし＿７７７＿Ｃ用」、「演出　炎＿７７７＿Ｃ用」、「演出　氷＿７７７＿Ｃ用」及び「演出　特殊＿７７７＿Ｃ専用」が規定されている。これら「演出　なし＿７７７＿Ａ用」～「演出　特殊＿７７７＿Ｃ専用」の内容は、第３停止操作後に表示される３つの数字の組合せが、ボーナスが当籤していることを示唆する数字の組み合わせの「７７７」である点で共通している。

【０９６９】

図１５７～図１６０に示すテーブルおける「炎」は、表示する数字の背景に炎の画像が表示されることを示している。また、「氷」は、表示する数字の背景に氷の画像が表示されることを示している。また、「なし」は、表示する数字の背景に黒色の背景画像を表示することを示している。また、「特殊」については、数字の変動態様が他の演出とは異なる特殊な態様となることを示している。なお、「特殊」の演出態様については、後述する。

【０９７０】

また、図１５７～図１６０に示すテーブルおける「Ａ用」は、演出状態Ａ用の演出であることを示しており、「Ｂ用」は、演出状態Ｂ用の演出であることを示している。また、「Ｃ用」は、演出状態Ｃ用の演出であることを示している。なお、本実施の形態において、例えば、「演出　炎＿７７７＿Ａ用」、「演出　炎＿７７７＿Ｂ用」及び「演出　炎＿７７７＿Ｃ用」の演出内容は、表示する数字の背景に炎の画像が表示され、第３停止操作後に表示される３つの数字の組合せが「７７７」であるという演出の内容は共通する。しかし、上述したように演出状態に応じて照射光装置Ｂによって画像を投影する対象が異なるので（演出状態Ａではフロントスクリーン機構Ｅ１、演出状態Ｂではリールスクリーン機構Ｆ１、演出状態Ｃでは固定スクリーン機構Ｇ）、各スクリーン機構に応じた演出データ（投影する画像データ）を用意する必要がある。すなわち、「演出　炎＿７７７＿Ａ用」、「演出　炎＿７７７＿Ｂ用」、「演出　炎＿７７７＿Ｃ用」のそれぞれに応じた別々の画像（のセット）が用意されている。

【０９７１】

サブＣＰＵ１０２は、予め定められた数値の範囲、本実施の形態では「０～２５５」から抽出される演出抽籤用乱数値を、各テーブルにおいて規定された抽籤値で順次減算し、減算の結果が負となったか否か（いわゆる「桁かり」が生じたか否か）の判定を行うことによって抽籤が行われる。

【０９７２】

図１５７に示すように、通常遊技状態及び演出状態Ａのときに用いられる演出抽籤テーブルにおいて、当籤役が「ＢＢ以外」では、「演出　なし＿Ａ用」に「２００」、「演出

炎＿Ａ用」に「４０」、「演出　氷＿Ａ用」に「１６」の抽籤値が割り振られている。また、当籤役が「ＢＢ」では、「演出　なし＿７７７＿Ａ用」に「１０」、「演出　炎＿７７７＿Ａ用」に「２０」、「演出　氷＿７７７＿Ａ用」に「２２６」の抽籤値が割り振られている。

【０９７３】

したがって、図１５７に示す演出抽籤テーブルを用いる場合は、実行される演出として、演出状態Ａ用の演出以外の演出、すなわち演出状態Ｂ用の演出及び演出状態Ｃ用の演出は決定されない。

【０９７４】

図１５８に示すように、通常遊技状態及び演出状態Ｂのときに用いられる演出抽籤テーブルにおいて、当籤役が「ＢＢ以外」では、「演出　なし＿Ｂ用」に「２００」、「演出　炎＿Ｂ用」に「４０」、「演出　氷＿Ｂ用」に「１６」の抽籤値が割り振られている。また、当籤役が「ＢＢ」では、「演出　なし＿７７７＿Ｂ用」に「５」、「演出　炎＿７７７＿Ｂ用」に「３０」、「演出　氷＿７７７＿Ｂ用」に「２２１」の抽籤値が割り振られている。

【０９７５】

したがって、図１５８に示す演出抽籤テーブルを用いる場合は、実行される演出として、演出状態Ｂ用の演出以外の演出、すなわち演出状態Ａ用の演出及び演出状態Ｃ用の演出は決定されない。

【０９７６】

図１５９に示すように、通常遊技状態及び演出状態Ｃのときに用いられる演出抽籤テーブルにおいて、当籤役が「ＢＢ以外」では、「演出　なし＿Ｃ用」に「２００」、「演出　炎＿Ｃ用」に「４０」、「演出　氷＿Ｃ用」に「１６」の抽籤値が割り振られている。また、当籤役が「ＢＢ」では、「演出　なし＿７７７＿Ｃ用」に「１５」、「演出　炎＿７７７＿Ｃ用」に「２０」、「演出　氷＿７７７＿Ｃ用」に「２２１」の抽籤値が割り振られている。

【０９７７】

したがって、図１５９に示す演出抽籤テーブルを用いる場合は、実行される演出として、演出状態Ｃ用の演出以外の演出、すなわち演出状態Ａ用の演出及び演出状態Ｂ用の演出は決定されない。

【０９７８】

図１６０に示すように、ＣＺ及び演出状態Ｃのときに用いられる演出抽籤テーブルにおいて、当籤役が「ＢＢ以外」では、「演出　なし＿Ｃ用」に「１６」、「演出　炎＿Ｃ用」に「４０」、「演出　氷＿Ｃ用」に「２００」の抽籤値が割り振られている。また、当籤役が「ＢＢ」では、「演出　なし＿７７７＿Ｃ用」に「１５」、「演出　炎＿７７７＿Ｃ用」に「２０」、「演出　氷＿７７７＿Ｃ用」に「１２１」、「演出　特殊＿７７７＿Ｃ専用」に「１００」の抽籤値が割り振られている。

【０９７９】

したがって、図１６０に示す演出抽籤テーブルを用いる場合は、実行される演出として、演出状態Ｃ用の演出以外の演出、すなわち演出状態Ａ用の演出及び演出状態Ｂ用の演出は決定されない。

【０９８０】

また、図１５９に示す通常遊技状態及び演出状態Ｃのときに用いられる演出抽籤テーブルとは、抽籤値の振り分けが異なっている。例えば、図１５９に示すテーブルでは、「ＢＢ以外」の「演出　氷＿Ｃ用」に「１６」の抽籤値が割り振られているが、図１６０に示すテーブルでは、同演出に「２００」の抽籤値が割り振らている。このため、遊技者は、数字の背景に氷が表示され、また、第３停止操作後に表示される３つの数字の組合せが、ボーナスが当籤していることを示唆する数字の組合せ「７７７」でない演出が実行されると、遊技状態がＣＺであること、すなわちＡＲＴ遊技状態に比較的移行し易いＣＺに滞在していることを期待して遊技を行うことができる。

【０９８１】
なお、図示は省略するが、本実施の形態では、図１５７～図１６０に示す演出抽籤テーブルの他に、ＣＺ及び演出状態Ａのときに用いられる演出抽籤テーブル、また、ＣＺ及び演出状態Ｂのときに用いられる演出抽籤テーブルも設けられている。また、図３６に示す他の遊技状態である「通常ＡＲＴ」、「ＣＴ」のそれぞれについて、各演出状態に対応する演出抽籤テーブルが設けられている。すなわち、本実施の形態では、遊技状態と、演出状態の組合せの数だけ演出抽籤テーブルが設けられている。これらの演出抽籤テーブルでは、滞在している演出状態に矛盾する演出が決定されないように（例えば演出状態Ｃのときに、演出状態Ａ用や演出状態Ｂ用の演出が決定されないように）、抽籤値が割り振られている点が共通している。また、当籤役が「ＢＢ以外」では、「演出　なし＿７７７＿Ａ用」、「演出　炎＿７７７＿Ａ用」、「演出　氷＿７７７＿Ａ用」、「演出　なし＿７７７＿Ｂ用」、「演出　炎＿７７７＿Ｂ用」、「演出　氷＿７７７＿Ｂ用」、「演出　なし＿７７７＿Ｃ用」、「演出　炎＿７７７＿Ｃ用」、「演出　氷＿７７７＿Ｃ用」及び「演出　特殊＿７７７＿Ｃ専用」が決定されないように抽籤値が割り振られている（すなわち、これらの演出に抽籤値として「０」が割り振られている）点で共通している。

【０９８２】
（「演出　なし＿７７７＿Ｃ用」の演出態様）
次に、図１６１～図１６６を参照して、実行する演出として「演出　なし＿７７７＿Ｃ用」が決定された場合の演出について説明する。図１６１は、演出状態Ｃにおける演出を説明するための図であり、スタートコマンド受信前の状態を示す。図１６２は、演出状態Ｃにおける演出を説明するための図であり、スタートコマンド受信後の状態を示す。図１６３は、演出状態Ｃにおける演出を説明するための図であり、第１停止操作後の状態を示す。図１６４は、演出状態Ｃにおける演出を説明するための図であり、第２停止操作後の状態を示す。図１６５は、演出状態Ｃにおける演出を説明するための図であり、第３停止操作後の状態を示す。図１６６は、演出状態Ｃにおける演出を説明するための図であり、入賞作動コマンド受信後の状態を示す。

【０９８３】
上述したように実行対象の演出として「演出　なし＿７７７＿Ｃ用」が決定される可能性があるのは、演出状態が演出状態Ｃであり、当籤役が「ＢＢ」の場合である。また、演出状態Ｃは、フロントスクリーン機構Ｅ１がフロント待機位置に位置し、また、リールスクリーン機構Ｆ１がリール待機位置に位置し、固定スクリーン機構Ｇに画像が投影される状態である。図１６１に示すように、スタートコマンド受信前は、固定スクリーン機構Ｇのルーバースクリーン Ｇ１を構成するルーバー板Ｇ１３，Ｇ１４，Ｇ１５には、先の単位遊技における演出の結果としての３つの数字の組合せが表示されている。

【０９８４】
まず、遊技者がスタートレバー６を操作し、サブＣＰＵ１０２がスタートコマンドを受信すると、図１６２に示すように、固定スクリーン機構Ｇのルーバー板Ｇ１３，Ｇ１４，Ｇ１５が配置されている各箇所に、数字が変動している態様を表す画像（アニメーションで構成される、以下、「変動画像」と称する場合がある）を投影させる。また、サブＣＰＵ１０２は、ルーバー板Ｇ１３，Ｇ１４，Ｇ１５を所定の方向、例えば上方から見て反時計回りに回転させる。なお、変動画像は、ルーバー板Ｇ１３，Ｇ１４，Ｇ１５が回転しているため、ルーバー板Ｇ１３，Ｇ１４，Ｇ１５と後方スクリーンＧ３とに投影される。

【０９８５】
次に、遊技者が第１停止操作をストップボタン７Ｌ（すなわちリール３Ｌ）に対して行い、サブＣＰＵ１０２がリール停止コマンドを受信すると、図１６３に示すように、サブＣＰＵ１０２は、ストップボタン７Ｌに対応するルーバー板Ｇ１３の回転を停止し、ルーバー板Ｇ１３に数字「７」を表示させる。サブＣＰＵ１０２は、ルーバー板Ｇ１３の回転の停止位置が、上述の表原点又は裏原点となるように、すなわちルーバー板Ｇ１３の第１の面Ｇ２１ａ又は第２の面Ｇ２１ｂがパチスロ機１の左右方向と平行となるように、ルーバー板Ｇ１３の駆動を制御する。

【０９８６】
　また、サブＣＰＵ１０２は、ルーバー板Ｇ１４，ルーバー板Ｇ１５の回転を継続し、また、ルーバー板Ｇ１４，Ｇ１５が配置されている各箇所に対する、変動画像の表示を継続する。なお、実行対象の演出として、図１５７～図１６０における「演出　なし＿Ａ用」～「演出　特殊＿Ｃ専用」までの演出が決定されている場合、サブＣＰＵ１０２は、ルーバー板Ｇ１３に数字「７」以外の数字を表示させる。
【０９８７】
　次に、遊技者が第２停止操作をストップボタン７Ｃ（すなわちリール３Ｃ）に対して行い、サブＣＰＵ１０２がリール停止コマンドを受信すると、図１６４に示すように、サブＣＰＵ１０２は、ストップボタン７Ｃに対応するルーバー板Ｇ１４の回転を停止し、ルーバー板Ｇ１４に数字「７」を表示させる。サブＣＰＵ１０２は、ルーバー板Ｇ１４の回転の停止位置が、上述の表原点又は裏原点となるように、すなわちルーバー板Ｇ１４の第１の面Ｇ２１ａ又は第２の面Ｇ２１ｂがパチスロ機１の左右方向と平行となるように、ルーバー板Ｇ１４の駆動を制御する。
【０９８８】
　また、サブＣＰＵ１０２は、ルーバー板Ｇ１５の回転を継続し、また、ルーバー板Ｇ１５が配置されている箇所に対する、変動画像の表示を継続する。なお、実行対象の演出として、図１５７～図１６０における「演出　なし＿Ａ用」～「演出　特殊＿Ｃ専用」までの演出が決定されている場合、サブＣＰＵ１０２は、ルーバー板Ｇ１４に数字「７」以外の数字を表示させる
【０９８９】
　次に、遊技者が第３停止操作をストップボタン７Ｒ（すなわちリール３Ｒ）に対して行い、サブＣＰＵ１０２がリール停止コマンドを受信すると、図１６５に示すように、サブＣＰＵ１０２は、ストップボタン７Ｒに対応するルーバー板Ｇ１５の回転を停止し、ルーバー板Ｇ１５に数字「７」を表示させる。サブＣＰＵ１０２は、ルーバー板Ｇ１５の回転の停止位置が、上述の表原点又は裏原点となるように、すなわちルーバー板Ｇ１５の第１の面Ｇ２１ａ又は第２の面Ｇ２１ｂがパチスロ機１の左右方向と平行となるように、ルーバー板Ｇ１５の駆動を制御する。回転を停止したルーバー板Ｇ１３，Ｇ１４，Ｇ１５は、面一となり、パチスロ機１の左右方向と平行な平面を有するルーバースクリーンＧ１を形成する。
　なお、実行対象の演出として、図１５７～図１６０における「演出　なし＿Ａ用」～「演出　特殊＿Ｃ専用」までの演出が決定されている場合、サブＣＰＵ１０２は、ルーバー板Ｇ１５に数字「７」以外の数字を表示させる。
【０９９０】
　そして、サブＣＰＵ１０２は、入賞作動コマンドを受信すると、ルーバー板Ｇ１３，Ｇ１４，Ｇ１５に表示されている数字の組合わせの「７７７」に重ねて、表示を強調させるような画像、例えば図１６６に示すように、輝く星の画像を表示する。この輝く星の画像の表示領域は、ルーバー板Ｇ１３，Ｇ１４，Ｇ１５からなるルーバースクリーンＧ１をはみ出て、ルーバー駆動機構Ｇ２の上カバー部Ｇ９及び後方スクリーンＧ３の枠部Ｇ２３にも及ぶ。なお、本実施例の星画像のようなエフェクト画像は、枠部２３にはみ出さないものであってもよい。また、図１６６に示すように、有利遊技状態へ移行する権利が付与されたことを報知する演出を実行する際に、立体装飾４００，５００やキャビネット６１の発光装飾部やタッチパネルユニット２００、腰部パネル２５など他の所定の発光部や表示部を消灯、暗転させることで当該演出への注目がより高まる構成としてもよく、この場合、遊技の興趣をより高めることができる。
【０９９１】
　なお、本実施の形態において、回転を停止したルーバー板Ｇ１３，Ｇ１４，Ｇ１５のそれぞれに数字の表示を開始するタイミングは、それぞれが回転を完全に停止したタイミングに設定されている。なお、このタイミングは、任意に設定可能である。例えば、回転を完全に停止する前に設定してもよい。例えば、センサＧ４０から出力される検知信号の内

容が、受光部が発光部からの光を受光している旨から、受光しなくなった旨に変化したとき（すなわちセンサ４０Ｇの受光部と発光部との間に突起部Ｇ４１が介在し始めたとき）を、数字の表示を開始するタイミングとして設定してもよい。

【０９９２】

また、上述の説明では、ストップボタン７Ｌ（又はリール３Ｌ）をルーバー板Ｇ１３に対応させ、ストップボタン７Ｃ（又はリール３Ｃ）にルーバー板Ｇ１４を対応させ、ストップボタン７Ｒ（又はリール３Ｒ）にルーバー板Ｇ１５を対応させ、各ストップボタン（又はリール）に対する停止操作に応じて、対応するルーバー板を停止させる態様を説明した。しかし、停止操作と停止させるルーバー板との対応関係は、任意に設定可能である。例えば、対象の如何に関わらず第１停止操作時にルーバー板Ｇ１５を停止させ、第２停止操作時にルーバー板Ｇ１４、第３停止操作時にルーバー板Ｇ１３を停止させるようにしてもよい。

【０９９３】

なお、当該演出の変形例として、遊技者がチャンスボタン３３やタッチパネルユニット２０１などの所定の操作手段を操作したことに基づいて各ルーバー板の動作を停止させる演出を設けてもよい。この場合、一の操作手段を複数回操作するものとしても、複数の操作手段で操作を受け付けるものとしてもよい。また、パチンコ遊技機において同様の演出を行う場合は、いわゆる演出用操作手段（ボタン、レバー、ジョグダイヤル、スイッチ等）の操作や赤外線センサによる遊技者の動作検出に基づいて各ルーバーの動作を停止させてもよいし、変動開始からの所定時間の経過に基づいて、各ルーバーの動作を停止させるものとしてもよい。さらに、遊技者が遊技を行っていない客待ち状態で行われるデモ演出において、前述の演出のデモンストレーションを行い、ルーバーの動作による斬新な演出をアピールして遊技機の稼働の促進を図ることもできる。また、現在の日時を把握可能なリアルタイムクロック（ＲＴＣ）を搭載した遊技機において、所定の時間ないし日付である場合に当該演出の発生確率を高めるなど変化させて、演出の発生頻度を変化させることで特定の日や時間帯の稼働促進を図ってもよい。

【０９９４】

（「演出　特殊＿７７７＿Ｃ専用」）

続いて、図１６７～図１７１を参照して、「特殊」の演出態様の例として、「演出　特殊＿７７７＿Ｃ専用」の演出態様を説明する。図１６７は、「特殊」の演出態様を説明するための図であり、原点にあるルーバー板の（ａ）は上面図、（ｂ）は正面図である。図１６８は、「特殊」の演出態様を説明するための図であり、原点から４５度回転したルーバー板の（ａ）は上面図、（ｂ）は斜め上方から見た図である。図１６９は、「特殊」の演出態様を説明するための図であり、原点から９０度回転したルーバー板の（ａ）は上面図、（ｂ）は正面図である。図１７０は、「特殊」の演出態様を説明するための図であり、原点から１３５度回転したルーバー板の（ａ）は上面図、（ｂ）は斜め上方から見た図である。図１７１は、「特殊」の演出態様を説明するための図であり、原点から１８０度回転したルーバー板の（ａ）は上面図、（ｂ）は正面図である。なお、図１６７～図１７１では、ルーバー板を一枚のみ図示し、その他のルーバー板の図示は省略している。また、白抜き矢印は、投影する画像が見える範囲を示している。また、上面図において、網掛け部分は、第２の面Ｇ２１ｂ側を示している。

【０９９５】

実行対象の演出として「演出　特殊＿７７７＿Ｃ専用」が決定される可能性があるのは、演出状態が演出状態Ｃであり、当籤役が「ＢＢ」の場合である。この演出が決定されると、サブＣＰＵ１０２は、図１６７に示すように、原点（表原点又は裏原点）にある、すなわち画像の投影面がパチスロ機１の左右方向と平行となる位置にあるルーバー板Ｇ１３，Ｇ１４，Ｇ１５に、数字「７」を投影する。なお、演出開始時にルーバー板Ｇ１３，Ｇ１４，Ｇ１５が表原点又は裏原点にない場合は、表原点又は裏原点に移動させてから数字「７」を投影する。

【０９９６】

図１６８～図１７１に示すように、サブＣＰＵ１０２は、ルーバー板Ｇ１３，Ｇ１４，Ｇ１５の回転に合わせて、投影する画像を変化させる。具体的には、片面に「７」が書かれている仮想の板を、パチスロ機１の左右方向に直交する状態から上方から見て反時計回りに１８０度回転させる内容の１８０個の画像（１度ずつ回転させた画像）を、予めロムカートリッジ基板７６のメモリに記憶させておく。また、各画像を、ルーバー板Ｇ１３，Ｇ１４，Ｇ１５の第１の面Ｇ２１ａ、第２の面Ｇ２１ｂの回転位置に対応づけておく。そして、演出実行時に、サブＣＰＵ１０２は、ルーバー板Ｇ１３，Ｇ１４，Ｇ１５の第１の面Ｇ２１ａ、第２の面Ｇ２１ｂの回転位置に応じた画像をメモリから読み出して表示させる。なお、具体的には、メモリから読み出され、サブＣＰＵ１０２及びレンダリングプロセッサ１０４で加工された投影用の画像データをフレームバッファとして機能するＶＲＡＭ１０５に格納した後に、プロジェクタ機構Ｂ２から出力することで表示を行っている。

【０９９７】

これを繰り返すことによって、遊技者に数字「７」の画像が回転しているような印象を与えることができる。なお、仮想の板の回転軸とルーバー板Ｇ１３，Ｇ１４，Ｇ１５の回転軸とが一致するように、画像を表示することが好ましい。また、図１６９に示すように、ルーバー板Ｇ１３，Ｇ１４，Ｇ１５の第１の面Ｇ２１ａ及び第２の面Ｇ２１ｂが左右方向に直交する状態の場合、ルーバー板Ｇ１３，Ｇ１４，Ｇ１５の側面部の狭い領域に数字「７」の画像を投影しても、遊技者からは数字「７」の画像と認識することが困難であるため、当該数字「７」の画像の投影は行わない。しかし、数字「７」の画像が投影されない時間は一瞬のため、遊技者に違和感は与えない。

【０９９８】

ここで、ルーバー板Ｇ１３，Ｇ１４，Ｇ１５が回転する演出において、数字「７」画像の他に回転動作の臨場感を高めるために所定のエフェクト画像や背景画像などを合わせて表示するものとしてもよい。例えば、回転方向に向けて光を走らせたり、水中で渦巻きが発生したり、フィギュアスケートの格好をしたキャラクターがスピンアクションするような映像を投影するとより回転演出の臨場感を高めることができる。また、ルーバー板の回転動作に限らず、その他の可動役物においても動作態様に合わせて、当該可動役物に対して動作態様と関連する所定の映像を投影することで演出の効果を高めることができる。なお、数字「７」の画像が投影されない時間において、ルーバー板Ｇ１３，Ｇ１４，Ｇ１５の側面部と後スクリーンＧ３のいずれか一部又はその全てに対して、前述のエフェクト画像や背景画像を表示するものでもよい。さらに、直交したタイミング専用の映像を設けるものでもよい。つまり、ルーバー板Ｇ１３，Ｇ１４，Ｇ１５が直交ないし略直交といえる角度にある間に、該ルーバー板の側面部が遊技者から視認しやすい位置にある期間において、側面用の所定の画像を投影することで期待度などを示唆するものとしてもよい。例えば、ルーバー板の側面部に青、緑、赤など期待度を示唆ないし報知する色を投影することで、投影画像が視認しづらい直交位置にある場合でも、期待度示唆などの演出を行うことができる。

【０９９９】

なお、上述したように、本実施の形態において、第１の面Ｇ２１ａと第２の面Ｇ２１ｂは、相対的な概念であり、サブＣＰＵ１０２は、図１６７に示す演出開始時に、数字「７」を投影した側の面を、以後の同演出中は第１の面Ｇ２１ａとして扱い、反対側の面を第２の面Ｇ２１ｂとして扱う。なお、これに代えて、第１の面Ｇ２１ａと第２の面Ｇ２１ｂとを識別可能に形成し（例えば一方を着色し）、絶対的な概念として、演出内の各種制御を行ってもよい。

【１０００】

また、上述の１８０個の画像をメモリに記憶させておくことに代えて、両面に数字の「７」が書かれている仮想の板を、上方から見て反時計回りに３６０度回転させる内容の３６０個の画像を、ルーバー板Ｇ１３，Ｇ１４，Ｇ１５の回転位置に対応づけて予めメモリに記憶させてもよい。この場合は、演出実行時に、サブＣＰＵ１０２は、ルーバー板Ｇ１３，Ｇ１４，Ｇ１５の回転位置に応じた画像をメモリから読み出して表示させる。

【１００１】
　また、当該演出において、ルーバー板Ｇ１３，Ｇ１４，Ｇ１５に表示する数字の周りに数字を装飾する画像を合わせて表示してもよい。例えば、数字の周りに氷や炎の画像を表示させてもよい。また、当該演出実行中にルーバー駆動機構Ｇ２の上カバー部Ｇ９及び後方スクリーンＧ３の枠部Ｇ２３に、背景となる画像を表示してもよい。また、ルーバー板Ｇ１３，Ｇ１４，Ｇ１５が回転することで、遊技者が視認可能となる後方スクリーンＧ３の内側に、画像を表示してもよい。なお、数字を装飾する画像や後方スクリーンＧ３の内側に表示する画像は、ルーバー板Ｇ１３，Ｇ１４，Ｇ１５の回転に合わせて変化するように、ルーバー板Ｇ１３，Ｇ１４，Ｇ１５の回転位置に応じた画像を予め用意しておくことが望ましい。
【１００２】
　また、上記の例では、ルーバー板Ｇ１３，Ｇ１４，Ｇ１５を上方から見て反時計回りに回転させる例を説明した。しかし、これに代えて、ルーバー板Ｇ１３，Ｇ１４，Ｇ１５を上方から見て時計回りに回転させてもよい。この場合、予めメモリに記憶させておく画像は、当該回転方向に対応した画像を用意しておく。なお、時計回りに対応する画像及び反時計回りに対応する画像の両方を用意しておき、演出の態様を抽籤する際に、回転方向を抽籤によって決定し、決定された回転方向に応じた画像を表示させるようにしてもよい。また、回転方向や回転速度により期待度に変化をつけてもよい。さらに、途中で一時停止や仮停止をしたり、回転方向を逆に切り換えたりするものとしてもよい。
【１００３】
　（演出状態の遷移の態様）
　続いて、図１７２～図１７５を参照して、演出状態の遷移の態様について、説明する。図１７２は、ロック時間内の演出状態の遷移可否を説明するための図である。図１７３は、演出状態Ａのときに用いられる演出状態遷移抽籤テーブルを示す。図１７４は、演出状態Ｂのときに用いられる演出状態遷移抽籤テーブルを示す。図１７５は、演出状態Ｃのときに用いられる演出状態遷移抽籤テーブルを示す。
【１００４】
　本実施の形態では、第２の実施の形態と同様に、ＣＺ１，２においてロック抽籤を行う。本実施の形態における第１及び第２の実施の形態と異なる点は、発生させるロックに種別がある点である。また、遊技状態に応じて演出状態を遷移させる（画像を表示させるスクリーンを切り替える）ことに代えて、ロックを発生させる際に演出状態の遷移抽籤を行い、抽籤の結果に応じて演出状態を遷移させる点である。
【１００５】
　本実施の形態では、ロックの種別として、「ＬＯ短ロック」、「ＬＯ長ロック」、「全停止後短ロック」、「全停止後長ロック」がある。「ＬＯ短ロック」は、スタートレバー６の操作を契機として発生し、リールの回転開始を所定の時間Ａ遅らせるロックである。「ＬＯ長ロック」は、スタートレバー６の操作を契機として発生し、リールの回転開始を所定の時間Ａよりも長い所定の時間Ｂ遅らせるロックである。
【１００６】
　また、「全停止後短ロック」は、第３停止操作後に発生し、次の単位遊技に対する投入操作を所定の時間Ａの間無効とするロックである。「全停止後長ロック」は、第３停止操作後に発生し、次の単位遊技に対する投入操作を所定の時間Ａよりも長い所定の時間Ｂの間無効とするロックである。
【１００７】
　本実施の形態において、主制御基板７１は、ロック抽籤の結果、ロックに当籤した場合、さらにロック種別を抽籤によって決定する。ロック種別の抽籤方法は、公知の抽籤方法を適宜採用可能である。例えば、予め各ロック種別に抽籤値を割り振っておき、抽籤時に取得した抽籤用乱数値で、各ロック種別に割り振った抽籤値を順次減算し、減算の結果が負となったか否かに応じて抽籤結果を決定してもよい。そして、主制御基板７１は、抽籤の結果決定したロック種別の情報を含むコマンドを副制御基板４２に送信する。

【１００８】
当該コマンドを受信すると、サブＣＰＵ１０２は、滞在する演出状態に応じた演出状態遷移抽籤テーブル（図１７３～図１７５参照）を用いて、演出状態の遷移抽籤を行う。図１７３～図１７５における「なし」は、演出状態を遷移させないことを意味する。また、図１７３において、「Ａ→Ｂ」は、演出状態Ａから演出状態Ｂに遷移させることを意味し、「Ａ→Ｃ」は、演出状態Ａから演出状態Ｃに遷移させることを意味する。図１７４において、「Ｂ→Ａ」は、演出状態Ｂから演出状態Ａに遷移させることを意味し、「Ｂ→Ｃ」は、演出状態Ｂから演出状態Ｃに遷移させることを意味する。図１７５において、「Ｃ→Ａ」は、演出状態Ｃから演出状態Ａに遷移させることを意味し、「Ｃ→Ｂ」は、演出状態Ｃから演出状態Ｂに遷移させることを意味する。

【１００９】
サブＣＰＵ１０２は、演出状態の遷移抽籤時において、まず、滞在する演出状態に応じた演出状態遷移抽籤テーブルを選択する。また、予め定められた数値の範囲「０～２５５」から抽出される抽籤用乱数値を取得する。そして、取得した抽籤用乱数値を、選択したテーブルにおいて、主制御基板７１から受信したコマンドが示すロック種別について、演出状態の遷移態様（上述の「なし」、「Ａ→Ｂ」など）毎に規定されている抽籤値で順次減算し、減算の結果が負となったか否か（いわゆる「桁かり」が生じたか否か）の判定を行うことによって抽籤を行う（負となった遷移態様を抽籤結果として決定する）。

【１０１０】
ここで、演出状態Ａから演出状態Ｃへの遷移では、フロントスクリーン機構Ｅ１をフロント露出位置からフロント待機位置へ移動させる。また、演出状態Ｂから演出状態Ｃへの遷移では、リールスクリーン機構Ｆ１をリール露出位置からリール待機位置へ移動させる。

【１０１１】
また、演出状態Ｃから演出状態Ａへの遷移では、フロントスクリーン機構Ｅ１をフロント待機位置からフロント露出位置へ移動させる。また、演出状態Ｃから演出状態Ｂへの遷移では、リールスクリーン機構Ｆ１をリール待機位置からリール露出位置へ移動させる。

【１０１２】
一方で、演出状態Ａから演出状態Ｂへの遷移では、フロントスクリーン機構Ｅ１のフロント露出位置からフロント待機位置への移動と、リールスクリーン機構Ｆ１のリール待機位置からリール露出位置への移動を行う必要がある。これらの移動を同時に行うと、これらのスクリーン機構Ｅ１，Ｆ１が移動中に接触してしまい、移動を完了できない。このため、フロントスクリーン機構Ｅ１をフロント露出位置からフロント待機位置へ移動させた後、リールスクリーン機構Ｆ１をリール待機位置からリール露出位置へ移動させる必要がある。

【１０１３】
また、演出状態Ｂから演出状態Ａへの遷移では、リールスクリーン機構Ｆ１のリール露出位置からリール待機位置への移動と、フロントスクリーン機構Ｅ１のフロント待機位置からフロント露出位置への移動を行う必要がある。これらの移動を同時に行うと、これらのスクリーン機構Ｅ１，Ｆ１が移動中に接触してしまう。このため、リールスクリーン機構Ｆ１をリール露出位置からリール待機位置へ移動させた後、フロントスクリーン機構Ｅ１をフロント待機位置からフロント露出位置へ移動移動させる必要がある。

【１０１４】
したがって、演出状態Ａから演出状態Ｂへの遷移及び出状態Ｂから演出状態Ａへの遷移には、上述した他の遷移の態様（すなわち演出状態Ｃがに関わる遷移）に要する時間よりも長い時間を要する。

【１０１５】
本実施の形態において、上述した「ＬＯ長ロック」、「全停止後長ロック」に係る所定の時間Ｂは、演出状態Ａから演出状態Ｂへの遷移及び出状態Ｂから演出状態Ａへの遷移に要する時間以上に設定されている。また、「ＬＯ短ロック」「全停止後短ロック」に係る

所定の時間Ａは、演出状態Ａから演出状態Ｂへの遷移及び出状態Ｂから演出状態Ａへの遷移に要する時間よりも短く、且つ、演出状態Ａ或いは演出状態Ｂから演出状態Ｃへの遷移に要する時間、及び、演出状態Ｃから演出状態Ａ或いは演出状態Ｂへの遷移に要する時間以上に設定されている。

【１０１６】

すなわち、図１７２に示すように、「短ロック」すなわち「ＬＯ短ロック」「全停止後短ロック」の時間内では、演出状態Ａから演出状態Ｂへの遷移及び出状態Ｂから演出状態Ａへの遷移は、不可能である。

【１０１７】

そこで、図１７３～図１７５に示す演出状態遷移抽籤テーブルでは、「ＬＯ短ロック」「全停止後短ロック」の発生時に、演出状態Ａから演出状態Ｂへの遷移及び出状態Ｂから演出状態Ａへの遷移が当籤しないように、抽籤値が割り振られている。

【１０１８】

具体的には、図１７３に示す演出状態Ａのときに用いられる演出状態遷移抽籤テーブルでは、「ＬＯ短ロック」について、遷移態様「なし」の抽籤値として「１２８」が規定され、遷移態様「Ａ→Ｂ」の抽籤値として「０」が規定され、そして、遷移態様「Ａ→Ｃ」の抽籤値として「１２８」が規定されている。また、「全停止後短ロック」について、遷移態様「なし」の抽籤値として「２００」が規定され、遷移態様「Ａ→Ｂ」の抽籤値として「０」が規定され、そして、遷移態様「Ａ→Ｃ」の抽籤値として「５６」が規定されている。

【１０１９】

すなわち、演出状態Ａのときに「ＬＯ短ロック」、「全停止後短ロック」が発生する場合、遷移態様として、演出状態Ａから演出状態Ｂへの遷移は、決定されない。なお、図１７３において、「ＬＯ長ロック」、「全停止後長ロック」については、各種遷移態様について１以上の抽籤値が割り振られている。

【１０２０】

また、図１７４に示す演出状態Ｂのときに用いられる演出状態遷移抽籤テーブルでは、「ＬＯ短ロック」について、遷移態様「なし」の抽籤値として「１２８」が規定され、遷移態様「Ｂ→Ａ」の抽籤値として「０」が規定され、そして、遷移態様「Ｂ→Ｃ」の抽籤値として「１２８」が規定されている。また、「全停止後短ロック」について、遷移態様「なし」の抽籤値として「２００」が規定され、遷移態様「Ｂ→Ａ」の抽籤値として「０」が規定され、そして、遷移態様「Ｂ→Ｃ」の抽籤値として「５６」が規定されている。

【１０２１】

すなわち、演出状態Ｂのときに「ＬＯ短ロック」、「全停止後短ロック」が発生する場合、遷移態様として、演出状態Ｂから演出状態Ａへの遷移は決定されない。なお、図１７４において、「ＬＯ長ロック」、「全停止後長ロック」については、各種遷移態様について１以上の抽籤値が割り振られている。

【１０２２】

なお、図１７５に示す演出状態Ｃのときに用いられる演出状態遷移抽籤テーブルでは、各ロック種別における各種遷移態様について１以上の抽籤値が割り振られている。

【１０２３】

以上のように、図１７３～図１７５に示す演出状態遷移抽籤テーブルでは、「ＬＯ短ロック」「全停止後短ロック」の発生時に、演出状態Ａから演出状態Ｂへの遷移及び演出状態Ｂから演出状態Ａへの遷移が当籤しないようになっている。このため、ロックが解除しているのに、演出状態の遷移が完了しておらず、遷移した演出状態における演出の開始タイミングが遅れるという事態の発生を未然に防止することができる。また、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒを停止するためのストップボタン７Ａ，７Ｂ，７Ｃの停止操作が不能な期間において、フロントスクリーン機構Ｅ１などの可動役物の動作を完了させることで、停止操作をしようとした遊技者が見た目のインパクトの大きい可動役物を用いた演出によって集中力を阻害され、操作を誤ってしまうことを抑制できる。また、フロントスクリーン機構

Ｅ１などの表示部の視認性に影響のある可動役物が停止操作可能なタイミングで動作すると操作態様のナビ（図１１６及び図１１７参照）の見え方が不意に変化して認識しづらくなることで、操作を誤ってしまうおそれがあるため、ロック中に可動役物の動作を完了させることで、このような誤操作も抑制できるという効果がある。

【１０２４】

なお、ロックの発生が、当籤役と関連づけられている場合は、サブＣＰＵ１０２は当籤役の情報を含むコマンドを見て、ロック種別を判別してもよい。また、ロックの種別を単純化して、ロック時間のみ異なるようにしてもよい。この場合、主制御基板７１はロック時間の情報のみを含むコマンドを送信し、サブＣＰＵ１０２は当該コマンドに含まれるロック時間の情報に基づいて、ロックの種別を判別する。また、ロックの発生中に、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒで逆回転や所定範囲の回動や１回ないし複数回の一時停止や低速回転、高速回転などのリールアクション演出を行って、遊技状態の示唆や有利遊技状態の報知などを行ってもよく、リールアクション演出に連動する態様でフロントスクリーン機構Ｅ１などの可動役物の動作を行う演出を行って遊技の興趣を高めるものとしてもよい。

【１０２５】

（第１の変形例）

続いて、図１７６を参照して、第１の変形例について説明する。第１の変形例は、ルーバースクリーンＧ１を用いた演出に係わる。

図１７６は、ルーバースクリーンを用いた演出の変形例を説明するための図であり、（ａ）は原点にあるルーバー板の正面図であり、（ｂ）原点から４５度回転したルーバー板の正面図であり、（ｃ）原点から９０度回転したルーバー板の正面図であり、（ｄ）は、原点から１３５度回転したルーバー板の正面図であり、（ｅ）は、原点から１８０度回転したルーバー板の正面図である。なお、図１７６では、ルーバー板を一枚のみ図示し、その他のルーバー板の図示は省略している。また、網掛け部分は、第２の面Ｇ２１ｂ側を示している。本変形例においても第１の面Ｇ２１ａ及び第２の面Ｇ２１ｂは相対的な概念である。

【１０２６】

上述の「演出　特殊＿７７７＿Ｃ専用」の演出態様で説明では、回転するルーバー板Ｇ１３，Ｇ１４，Ｇ１５に、回転に応じて変化する数字「７」の画像を表示する態様を説明した。しかし、これに代えて、図１７６に示すように、一方の面である第１の面Ｇ２１ａに「○」の画像を表示させ、他方の面である第２の面Ｇ２１ｂに「×」の画像を表示させ、これら「○」，「×」の画像をルーバー板Ｇ１３，Ｇ１４，Ｇ１５に、回転に応じて変化させて表示させる演出態様を採用してもよい。

【１０２７】

この場合、一方の面に「○」が書かれ、他方の面に「×」が書かれている仮想の板を、上方から見て反時計回りに３６０度回転させる内容の３６０個の画像を、ルーバー板Ｇ１３，Ｇ１４，Ｇ１５の回転位置に対応づけて予めロムカートリッジ基板７６のメモリに予め記憶させておく。そして、演出実行時に、サブＣＰＵ１０２は、図１７６（ａ）～（ｅ）に示すように、ルーバー板Ｇ１３，Ｇ１４，Ｇ１５の回転位置に応じた画像をメモリから読み出して表示させる。

【１０２８】

（第２の変形例）

続いて、図１７７を参照して、第２の変形例について説明する。第２の変形例は、ルーバースクリーンＧ１を用いた演出に係わる。

図１７７は、ルーバースクリーンを用いた演出の第２の変形例を説明するための図であり、（ａ）は原点にあるルーバースクリーン及び後方スクリーンの正面図及び上面図であり、（ｂ）原点から９０度回転したルーバースクリーン及び後方スクリーンの正面図及び上面図であり、（ｃ）は、原点から１８０度回転したルーバースクリーン及び後方スクリーンの正面図及び上面図である。なお、図１７７では、ルーバー板を一枚のみ図示し、その他のルーバー板の図示は省略している。また、図１７７では、後方スクリーンＧ３を簡

略化して示している。また、網掛け部分は、第２の面Ｇ２１ｂ側を示している。本変形例においても第１の面Ｇ２１ａ及び第２の面Ｇ２１ｂは相対的な概念である。

【１０２９】

上述の「演出　特殊＿７７７＿Ｃ専用」の演出態様で説明では、回転するルーバー板Ｇ１３，Ｇ１４，Ｇ１５に、回転に応じて変化する数字「７」の画像を表示する態様を説明した。しかし、これに代えて、図１７７に示すように、一方の面である第１の面Ｇ２１ａに「○」及び「あたり」の文字を含む画像を表示させ、他方の面である第２の面Ｇ２１ｂに「？」及び「チャンス」の文字を含む画像を表示させ、これら「○」及び「あたり」の文字を含む画像、並びに、「？」及び「チャンス」の文字を含む画像の表示をルーバー板Ｇ１３，Ｇ１４，Ｇ１５に、回転に応じて変化させる演出態様を採用してもよい。

【１０３０】

この場合、一方の面に「○」及び「あたり」が書かれ、他方の面に「？」及び「チャンス」が書かれている仮想の板を、上方から見て反時計回りに３６０度回転させる内容の３６０個の画像を、ルーバー板Ｇ１３，Ｇ１４，Ｇ１５の回転位置に対応づけて予めロムカートリッジ基板７６のメモリに予め記憶させておく。そして、演出実行時に、サブＣＰＵ１０２は、ルーバー板Ｇ１３，Ｇ１４，Ｇ１５の回転位置に応じた画像をメモリから読み出して表示させる。

【１０３１】

また、この演出において、ルーバー板Ｇ１３，Ｇ１４，Ｇ１５が回転することで、遊技者が視認可能となる後方スクリーンＧ３の内側に、「×」及び「ざんねん」の文字を含む画像を表示する。なお、後方スクリーンＧ３の内側に表示する「×」及び「ざんねん」の文字を含む画像は、ルーバー板Ｇ１３，Ｇ１４，Ｇ１５の回転に合わせて、見え方が変化するようにロムカートリッジ基板７６のメモリにルーバー板Ｇ１３，Ｇ１４，Ｇ１５の回転位置に応じた画像を予め用意しておく。例えば、ルーバー板Ｇ１３，Ｇ１４，Ｇ１５が原点から４５度回転した回転位置にある場合に遊技者が視認可能となる後方スクリーンＧ３の内側の領域は、図１７７（ｂ）に示す態様よりも狭くなっている。したがって、この狭くなった後方スクリーンＧ３の内側の領域に表示可能な「×」及び「ざんねん」の文字を含む画像（「×」の外側の端部及び「ざんねん」のうちの「ざ」と「ん」の文字を含む画像）を用意しておく。なお、図１７７（ｂ）においては、ルーバー板Ｇ１３，Ｇ１４，Ｇ１５の側面部には画像を投影していないが、ここで「×」の中央部の線がクロスする部分の画像を該側面部に投影してルーバー板Ｇ１３，Ｇ１４，Ｇ１５の表示と後方スクリーンＧ３との表示を合わせて「×」を表示してもよい。このようにルーバー板Ｇ１３，Ｇ１４，Ｇ１５に投影された第１画像と後方スクリーンＧ３に投影された第２画像とで所定の識別情報を遊技者が認識可能に表示するものとすることができ、表示演出のバリエーションを増やすことができる。

【１０３２】

（第３の変形例）

続いて、図１７８～図１８１を参照して、第３の変形例について、説明する。第３の変形例は、フロントスクリーン機構Ｅ１及びリールスクリーン機構Ｆ１の演出に係わる。

図１７８は、フロントスクリーン機構Ｅ１が、第１移動位置にあるときの（ａ）は表示ユニット２００の側面図、（ｂ）はフロントスクリーン機構Ｅ１の正面図を示す。図１７９は、フロントスクリーン機構Ｅ１が、第２移動位置にあるときの（ａ）は表示ユニット２００の側面図、（ｂ）はフロントスクリーン機構Ｅ１の正面図を示す。図１８０は、フロントスクリーン機構Ｅ１が、スクリーン露出位置にあるときの（ａ）は表示ユニット２００の側面図、（ｂ）はフロントスクリーン機構Ｅ１の正面図を示す。図１８１は、フロンスクリーン機構Ｅ１に表示する画像の他の例を示す。なお、図１７８～図１８０では、表示ユニット２００を簡略化して図示している。

【１０３３】

上述の例において、フロントスクリーン機構Ｅ１及びリールスクリーン機構Ｆ１は、図７９に示す役物データテーブルにより可動態様が決定され、フロント露出位置（図２１及

び図１３９参照）及びリール露出位置（図２２参照）にて、照射光装置Ｂから投影された画像を表示する。しかし、本変形例では、フロントスクリーン機構Ｅ１がフロント待機位置からフロント露出位置へ移動中に、また、リールスクリーン機構Ｆ１がリール待機位置からリール露出位置へ移動中に、これらに画像の表示を開始する点が、上述の例とは異なる。なお、移動中に画像の表示を開始するという特徴において、フロントスクリーン機構Ｅ１に画像を表示する場合と、リールスクリーン機構Ｆ１に画像を表示する場合とでは、画像を表示する対象が異なる以外は、同様である。このため、以下では、フロントスクリーン機構Ｅ１に画像を表示する場合を説明し、リールスクリーン機構Ｆ１に画像を表示する場合の説明を省略する。

【１０３４】

本変形例において、上述の演出状態Ｂ、すなわちリールスクリーン機構Ｆ１がリール露出位置にあり、フロントスクリーン機構Ｅ１がフロント待機位置にある（図２２参照）場合、サブＣＰＵ１０２は、演出状態を演出状態Ａに遷移させ、フロントスクリーン機構Ｅ１に画像を表示する際、リールスクリーン機構Ｆ１をリール待機位置に移動させる。そして、その後、サブＣＰＵ１０２は、フロントスクリーン機構Ｅ１のフロント露出位置への移動を開始させる。

【１０３５】

また、上述の演出状態Ｃ、すなわちリールスクリーン機構Ｆ１がリール待機位置にあり、フロントスクリーン機構Ｅ１がフロント待機位置にある場合（図２０参照）、サブＣＰＵ１０２は、演出状態を演出状態Ａに遷移させ、フロントスクリーン機構Ｅ１に画像を表示する際、フロントスクリーン機構Ｅ１のフロント露出位置への移動を開始させる。

【１０３６】

続いて、図１７８（ａ）に示すように、サブＣＰＵ１０２は、フロントスクリーン機構Ｅ１が予め設定した第１移動位置に達すると、照射光装置Ｂに、移動中のフロントスクリーン機構Ｅ１に対する画像の投影を開始させる。すなわち、移動中のフロントスクリーン機構Ｅ１に画像の表示を開始させる。なお、第１移動位置は、任意の位置に設定可能である。

【１０３７】

本変形例において、フロントスクリーン機構Ｅ１に表示させる画像は、図１７８（ｂ）に示すように、「ＣＨＡＮＣＥ」の文字と、楕円形のエフェクト画像からなる画像である。サブＣＰＵ１０２は、フロントスクリーン機構Ｅ１における遊技者が視認可能な範囲に画像を表示させる。

【１０３８】

フロントスクリーン機構Ｅ１における遊技者が視認可能な範囲は、フロントスクリーン機構Ｅ１がフロント露出位置に近づくにつれて、徐々に拡がるように変化する。サブＣＰＵ１０２は、この遊技者が視認可能な範囲の変化に応じて、表示させる画像の大きさと位置を変化させる。ロムカートリッジ基板７６には、図７９に示されるフロントスクリーン機構Ｅ１の動作を制御するモータの制御データから推定される移動角度や速度などに応じた大きさの画像が予め用意され記憶されている。サブＣＰＵ１０２は、記憶されている画像から、フロントスクリーン機構Ｅ１の位置（すなわち遊技者が視認可能な範囲）に応じた画像を読み出して表示させる。画像の投影位置は、前述のモータの制御データでフロントスクリーン機構Ｅ１を移動させた場合の仮想的な視認可能領域に対して投影するように制御される。投影位置は、投影位置データによって規定される。動作シーケンスに応じた仮想的な視認可能領域を投影位置データとして予めロムカートリッジ基板７６に記憶しておいて、実行される役物の動作シーケンスに対応する投影位置データを呼び出してもよい。また、サブＣＰＵ１０２で描画処理上の仮想空間内において投影対象モデルを動作シーケンスに応じて動かすリアルタイム演算を行って投影位置データを算出してもよい。

【１０３９】

これによって、図１７９（ａ）に示すように、第１移動位置よりもフロント露出位置に近づいた第２移動位置にフロントスクリーン機構Ｅ１が移動すると、図１７９（ｂ）に示

すように、フロントスクリーン機構Ｅ１には、第１移動位置で表示される画像（図１７８（ｂ）参照）と内容は同様だが、縦方向のサイズが大きい画像が表示される。

【１０４０】

また、図１８０（ａ）に示すように、フロント露出位置にフロントスクリーン機構Ｅ１が移動すると、図１８０（ｂ）に示すように、フロントスクリーン機構Ｅ１には、第１移動位置及び第２移動位置で表示される画像（図１７８（ｂ）及び図１７９（ｂ）参照）と内容は同様だが、縦方向のサイズが大きい画像が表示される。

【１０４１】

ここで、本変形例のように、移動中のフロントスクリーン機構Ｅ１に画像を表示させない場合、白色のフロントスクリーン機構Ｅ１がそのままフロント露出位置まで降りてくることになる。このため、役物造形の機能的な無骨さが目立ってしまう。また、フロントスクリーン機構Ｅ１の移動完了まで演出の進行を待たされるという印象、すなわち演出が間延びしている印象を遊技者に与えかねない。これによって、演出のテンポが悪くなり、遊技の興趣がそがれる場合がある。

【１０４２】

一方、本変形例では、フロントスクリーン機構Ｅ１（可動役物）の移動途中から可動役物に対する投影を開始するので、遊技の興趣の低下を抑制できる。また、移動中に投影される画像は、可動役物の動きに合わせて遊技者が視認可能な範囲が拡がることに応じて、大きくなるように変化する。このため、可動役物の動きと画像の変化が合わさった迫力ある演出を実行できる。

【１０４３】

ここで、図１７８（ａ）に示すように、第１移動位置におけるフロントスクリーン機構Ｅ１では、奥向きの傾斜角度が大きいのでピントが合わせ難く、表示させる画像の全体を鮮明に表示させることは難しい。しかしながら、遊技者が表示された画像の内容を把握できる程度に画像が表示できれば、多少ピンボケしていても演出上、問題ない。また、このような状況を逆手にとり、あえて第１移動位置では画像を不鮮明に表示させ、第１移動位置からフロント露出位置に近づくにつれて、画像をより鮮明に表示するという演出を行ってもよい。

【１０４４】

また、フロントスクリーン機構Ｅ１がフロント露出位置に到着後に、すなわち図１８０に示す状態になった後に、表示させる画像を更に変化させてもよい。また、第１移動位置で表示させた画像のサイズを維持したまま、同内容の画像をそれ以降の移動中及びフロント露出位置に到着したフロントスクリーン機構Ｅ１に表示させるようにしてもよい。

【１０４５】

また、図１７８（ｂ）～図１８０（ｂ）に示す画像に代えて、図１８１（ａ）～（ｃ）に示す画像を対応する位置のフロントスクリーン機構Ｅ１に表示させてもよい。図１８１（ａ）～（ｃ）に示す画像に係る演出は、図１７８（ｂ）～図１８０（ｂ）に示す画像に係る上述の演出よりも期待度が高いことを示唆する演出となっている。この演出においては、第１移動位置（図１７８（ａ）参照）では、図１７８（ｂ）に示す画像と同様の、図１８１（ａ）に示す「ＣＨＡＮＣＥ」の文字と楕円形のエフェクト画像からなる画像がフロントスクリーン機構Ｅ１に、表示される。また、第２移動位置（図１７９（ａ）参照）では、図１８１（ｂ）に示す「ＣＨＡＮＣＥ」の文字と楕円形エフェクト画像に加えて、「ＳＵＰＥＲ」の文字の一部と稲妻形状のエフェクト画像の一部からなる画像が、フロントスクリーン機構Ｅ１に、表示される。

【１０４６】

そして、フロント露出位置（図１８０（ａ））においては、図１８１（ｃ）に示す「ＳＵＰＥＲ」の文字と稲妻のエフェクト画像、及び、「ＣＨＡＮＣＥ」の文字と楕円形のエフェクト画像からなる画像が、フロントスクリーン機構Ｅ１に、表示される。なお、この状態から表示させる画像を更に変化させてもよい。

【１０４７】

図１７８（ｂ）～図１８０（ｂ）に示す画像に係る演出と、図１８１（ａ）～（ｃ）に示す画像に係る演出の両方を用意することで、遊技者は、第１移動位置において、図１７８（ｂ）及び図１８１（ａ）に示す画像が表示されても、最終的に図１８０（ｂ）に示す画像が表示されるか、図１８１（ｃ）に示す画像は分からない。このため、遊技者は、その後の演出の変化に注目することになり、演出の効果が高まる。すなわち、可動役物（フロントスクリーン機構Ｅ１）の移動に応じて変化する演出において、第１移動位置では同じ表示であるが、その後に、複数の演出パターンを発生可能とすることで、遊技の興趣を高めることができる。

【１０４８】

なお、画像の表示を開始する第１移動位置は、演出の内容に応じてフロントスクリーン機構Ｅ１の移動開始から移動完了までの任意のタイミングとすることができる。

また、フロント待機位置、第１移動位置、第２移動位置、フロント露出位置の順に移動する演出に限定されずに、動作パターンは任意のものとすることができる。例えば、フロント待機位置から任意の移動位置に移動した後に、一旦フロント待機位置に戻ったり、複数の移動位置の間を往復したり、移動位置において１回または複数回の一時停止をしたり、所定の位置で振動するような動作パターンとしてもよく、モータなどの駆動源において制御可能な動作パターンであればどのようなものでもよい。

【１０４９】

また、フロントスクリーン機構Ｅ１の移動を停止する位置は、フロント露出位置に限定されずに、任意の位置に設定可能である。この場合は、移動開始地点から任意に設定した停止位置までの移動（変位）の完了を待たずに動作パターン途中の任意のタイミングで画像の表示を開始する。

【１０５０】

また、ストップボタン７Ｌ、７Ｃ、７Ｒや、演出操作手段（チャンスボタン３３）の操作状況に基づいてフロントスクリーン機構Ｅ１を動作させたり、画像の表示を開始可能させたりしてもよい。例えば、最初にいずれかのストップボタンを操作したとき（第１停止操作時）に、フロントスクリーン機構Ｅ１が移動を開始し、移動を停止するまでの間に、演出操作手段を操作したときに画像の表示を開始するという演出としてもよく、演出操作手段が操作されないときは画像の表示を行わないものとしてもよい。

【１０５１】

また、投影対象、すなわち画像を表示する対象は、フロントスクリーン機構Ｅ１及びリールスクリーン機構Ｆ１などスクリーン形状のものに限定されず、任意の可動役物とすることができる。例えば、所定のキャラクターやモチーフを模した形状の可動役物とすることができる。さらに、可動役物は１つに限定されず、複数の可動役物を備える場合、そのうちの全部ないし一部に画像を表示してもよいし、可動役物と固定部材に亘って画像を表示してもよい。例えば、画像を表示する対象として固定部材と可動役物がある場合に、固定部材に先に「ＣＨＡＮＣＥ」の文字を表示し、その後に可動役物を移動させつつ、移動中の任意のタイミングで「ＳＵＰＥＲ」の文字を表示し、可動役物が移動してくることで、固定部材と可動役物の表示を組合せとして「ＳＵＰＥＲ」「ＣＨＡＮＣＥ」という文字を遊技者が認識可能させるような演出を行うことができる。これによって、遊技の興趣を高めることができる。

【１０５２】

投影画像の制御においては、図７９に示される役物のシーケンス番号に基づいて、投影のシーケンスを決定する。ここで、フロント露出位置センサＥ１５ｂ、フロント待機位置センサＥ１５ａなどの検出状況により可動役物が故障して動かない状況を把握した場合は、投影可能領域に対して、可動役物を模した保険画像を演出画像と共に投影してもよい。どのような可動役物の動きを伴う演出であるかを遊技者が把握できるようにした保険演出を行うことにより、可動役物の故障で遊技を停止させずに済むため、稼働の低下を抑制できる。

【１０５３】

また、投影画像と可動役物を用いた演出内容は、上記の演出例に限定されず任意の所定の表示とすることができる。例えば、遊技状態の示唆、ＡＲＴやボーナスなどの有利状態の当たり期待度示唆や報知、当籤役の示唆や、単に期待度にひもづかない背景画像や特定の条件を満たした時にだけ見られるプレミアム画像、携帯端末のカメラで読み取り可能な二次元コードなどを投影してもよい。文字やエフェクトに限定されず、キャラクターの静止画や動きのあるアニメーションとしてもよい。

【１０５４】

また、本変形例では、フロント待機位置からフロント露出位置にフロントスクリーン機構Ｅ１が移動するときの演出を説明したが、フロント露出位置からフロント待機位置へ戻るときにおいて移動中の任意のタイミングに画像の表示を開始する演出としてもよい。この場合、遊技者から投影対象となるフロントスクリーン機構Ｅ１（可動役物）の視認性が低下していく中で画像の表示が行われるため、一瞬だけ見せたい画像や次の投影対象を示唆する画像を表示してもよい。

【１０５５】

この場合、例えば、バトル演出にフロントスクリーン機構Ｅ１がフロント露出位置にある状態で敗北した後、フロントスクリーン機構Ｅ１がフロント待機位置に戻るまで移動中に、復活を示唆する画像を表示してもよい。そして、フロントスクリーン機構Ｅ１がフロント待機位置に戻った後に復活勝利演出を行うという演出を行うことができる。

【１０５６】

また、次の投影対象に切り替わるまでの繋ぎの映像などを表示するものとしてもよい。例えば、可動役物が露出位置で演出が行われる田園ステージ（第１ステージ）から、可動役物が待機位置で演出が行われる都市ステージ（第２ステージ）にステージ移行することに伴って、可動役物を露出位置から待機位置へ移動させるときに、移動中の可動役物に電車や飛行機など都市へ向かう移動手段の映像を投影すると、より作品の世界観を深く描写でき、遊技の興趣を高める効果がある。なお、フロントスクリーン機構Ｅ１（第１の可動役物）をフロント露出位置からフロント待機位置へ戻し、その後に、リールスクリーン機構Ｆ１（第２の可動役物）をリール待機位置からリール露出位置へ移動させるという可動役物の切替用の移動においても、いずれかの移動または全部の移動中に投影を行うことで、切替により待たされているという演出の間延び感を抑制できる。

【１０５７】

ぱちんこ遊技機（遊技球を封入した封入式遊技機や、複数のメーカーで共通する管理枠を用いて管理可能な管理式遊技機を含む）において可動役物を用いた投影演出を行う場合は、大当たりや小当たり等の特定遊技状態の期待度示唆や報知、確率変動状態や、いわゆる電サポによる高ベース状態や、小当たりが頻発する小当たりラッシュ状態などの特別遊技状態への移行を示唆ないし報知するような画像を投影してもよい。また、いわゆる保留画像を可動役物に投影表示し、当該保留の当たり期待度を、その保留の変動が開始する前や変動中に示唆する先読み保留変化や当該変動の保留変化などを行ってもよい。また、これらの場合、特図の変動時間を設定する可変表示パターンの情報に基づいて変動中の演出可能時間内で実行できる演出を決定すればよい。

【１０５８】

また、本変形例に係る発明をぱちんこ遊技機で採用する場合は、投影画像で擬似的な遊技球を可動役物や遊技球の転動領域に表示してもよい。従来のぱちんこ遊技機では、実際の遊技球は遊技釘やセンターフレームなどにより転動領域が限定されていたが、擬似遊技球では可動役物や輝度を高くして投影可能状態とした液晶表示器などに投影画像を表示できるため、プロジェクター特有の演出を楽しませることができる。例えば、現行規則下で搭載できない昔のハネモノ機（特定領域入賞で大当たりとなるぱちんこ機）を再現した可動役物を搭載し、実際の遊技球ではなく、投影画像の擬似球を用いることで、かつてのゲーム性を再現した演出を行うものとしてもよい。

【１０５９】

また、この第３の変形例に示した内容を、第１の実施の形態及び第２の実施の形態にお

けるパチスロ機で採用してもよい。

【１０６０】

（その他の変形例）

上述した演出の各例（変形例を含む）では、ルーバー板Ｇ１３，Ｇ１４，Ｇ１５の３枚を使用する例を説明したが、ルーバー板Ｇ１３，Ｇ１４，Ｇ１５の内の１枚又は２枚を用いて、上述の演出を行ってもよい。例えば、左右のルーバー板Ｇ１３，Ｇ１５は原点位置で回転を停止させておき、中央のルーバー板Ｇ１４のみ回転させるようにしてもよい。

【１０６１】

また、例えば、ルーバー板Ｇ１４を原点から９０度回転した位置で、遊技者が視認可能となる後方スクリーンＧ３のルーバー板Ｇ１４を挟んで左側の領域と右側の領域に、それぞれ異なる小役を示唆する画像（どちらか一方は、その単位遊技で当籤した小役を示唆する画像）を表示させ、第３停止操作後にルーバー板Ｇ１４を最終的に原点位置で停止させ、その原点位置にあるルーバー板Ｇ１４に、当籤した小役の画像のみを表示させるようにしてもよい。

【１０６２】

また、ルーバー板Ｇ１３，Ｇ１４，Ｇ１５への画像の投影に伴って、ルーバー板Ｇ１３，Ｇ１４，Ｇ１５の回転開始時や回転停止時など任意のタイミングで、上述のガタ動作を行ってもよい。

【１０６３】

これまで、基本的にルーバー板Ｇ１３，Ｇ１４，Ｇ１５を表示部として数字図柄や○×？などの遊技に関する識別情報を表示する演出について説明したが、基本的な表示部として後方スクリーンＧ３を用い、後方スクリーンＧ３の表示を遮蔽する遮蔽部としてルーバー板を用いる演出を行ってもよい。例えば、図１７７（ｂ）のように、一度、ルーバー板が直交した位置に回転させ、図１７７（ｂ）とは異なりあたりを意味する「○」、「あたり」を後方スクリーンＧ３に投影する。次に、ルーバー板を回転させ、後方スクリーンＧ３が視認可能な回転位置にルーバーがあるタイミングでは、後方スクリーンＧ３に「○」、「あたり」を投影する。そして、ルーバー板が平行など後方スクリーンＧ３を遮蔽する遮蔽位置で停止した場合はハズレ、ルーバー板が直交位置など後方スクリーンＧ３が視認可能な非遮蔽位置で停止して、後方スクリーンＧ３の「○」、「あたり」が視認可能となった場合はあたりという一連の演出を行うことができる。このように、ルーバー板を遮蔽部として用いた場合は、ルーバー板には特に画像を投影しなくてもよいが、壁やシャッターをモチーフにした画像など、ルーバー板が後方スクリーンＧ３を遮蔽する役割であることが分かり易い画像を投影してもよい。ルーバー板の役割を表示部とする演出と、遮蔽部とする演出の両方としてもよいし、いずれか一方の演出のみを行うものでもよい。なお、前述の例では、後方スクリーンＧ３には「○」、「あたり」を表示したが、遊技に関する識別情報であれば、遊技状態の示唆や報知、内部当籤役の示唆や報知などどのようなものを表示してもよい。

【１０６４】

また、上述の実施の形態では、略長方形の平板状のルーバー板Ｇ１３，Ｇ１４，Ｇ１５について説明したが、ルーバー板Ｇ１３，Ｇ１４，Ｇ１５の形状は任意に設定可能である。例えば、円形や半円形のルーバー板を採用してもよい。

また、各ルーバー板間の隙間を拡げてもよい。そして、拡げた隙間に、上枠部Ｇ２９から下方に延びる縦長の平板状の部材を介在させてもよい。この場合、ルーバー板間に介在する縦長の平板状の部材は、固定スクリーンとして機能する。

【１０６５】

また、後方スクリーンＧ３の側板部Ｇ２５に代えて、断面が直線状に形成された側板部、すなわち湾曲していない側板部を設けてもよい。

また、後方スクリーンＧ３の設置を省略してもよい。この場合、ルーバー板Ｇ１３，Ｇ１４，Ｇ１５の後方におけるスクリーン筐体Ｃ１０の内側の壁の色を黒にし、投影される画像が表示されないように（表示されにくいように）してもよい。

【１０６６】
　また、上述の実施の形態では、ルーバー板Ｇ１３，Ｇ１４，Ｇ１５のそれぞれにモータＧ３１を設け、それぞれが独立して動作可能な例を説明したが、１つのモータにより複数のルーバー板を動作させるようにしてもよい。
　また、上述の実施の形態では、ルーバー板Ｇ１３，Ｇ１４，Ｇ１５が時計回り又は反時計回りに３６０度以上回転可能な例を説明したが、回転角を制限してもよい。この場合、一のルーバー板の一部を他のルーバー板の一部と重ねて、ブラインド状になるように配置してもよい。
【１０６７】
　また、本発明の実施の形態においては、本発明に係る遊技機をパチスロ機１に適用した例について説明したが、これに限定されず、本発明に係る遊技機は、遊技媒体として遊技球を用いるスロットマシンであるパロット遊技機、遊技球を用いるパチンコ遊技機、遊技媒体を封入し、遊技用価値の付与を電子データで行う封入式遊技機、複数のメーカーで共通して利用及び管理ができる管理枠を用い、その管理枠に遊技盤（いわゆるパチンコ機のパネル）を搭載可能な管理遊技機と呼ばれる遊技機等、他の遊技機にも適用することができる。
【１０６８】
　［第３の実施の形態の作用効果］
（第１の作用効果）
　本実施の形態における表示ユニット２００では、フロントスクリーン機構Ｅ１（図１３９参照）、リールスクリーン機構Ｆ１（図２２及び図１３９）、固定スクリーン機構Ｇにおけるルーバースクリーン Ｇ１（ルーバー板Ｇ１３，Ｇ１４，Ｇ１５）、及び、ルーバー板Ｇ１３，Ｇ１４，Ｇ１５の回転時における後方スクリーンＧ３の４つのスクリーンに、画像を投影可能となっている。
　したがって、これらのスクリーンを用いて、多様な演出を提供することができ、遊技の興趣を向上させることができる。
【１０６９】
（第２の作用効果）
　後方スクリーンＧ３に係る作用効果について図１８２を参照して説明する。図１８２は、本実施の形態の作用を説明するための図であり、後方スクリーンに画像を表示している態様を示す。なお、図１８２において、回転しているルーバー板Ｇ１３，Ｇ１４，Ｇ１５の図示は省略している。
【１０７０】
　後方スクリーンＧ３は、所定の曲率で湾曲している後板部Ｇ２４と、その両端部に連続する側板部Ｇ２５からなる湾曲部Ｇ２２を備え、側板部Ｇ２５は、所定の曲率で湾曲している。このため、図１８２に示すように、ルーバー板Ｇ１３，Ｇ１４，Ｇ１５の回転時に後方スクリーンＧ３に炎の背景画像を表示させるようなとき、湾曲しておらず断面が直線状に形成された側板部を備える場合に比べて、後板部Ｇ２４と側板部Ｇ２５との境目の画像のゆがみが目立たない。このため、遊技者に違和感を与えることなく、後板部Ｇ２４と側板部Ｇ２５に亘って連続する画像を表示することができる。
【１０７１】
　（第３の作用効果）
　図１３９及び図１４０に示すように後方スクリーンＧ３の後方にステッピングモータＧ３１を配置した。後方スクリーンＧ３の後方は、遊技者から見えない場所であり、モータや配線（ハーネス）を配置するのに好適である。後方スクリーンＧ３の後方にステッピングモータＧ３１を配置することで、表示ユニット２００の下方におけるリールユニットやその他の基板、電源ボックスなどの配置場所を確保できる。このように、投影対象物の後方など投影光が遮蔽された非投影領域かつ遊技者から視認困難な領域に所定の部材を配置可能な空間を設けることで、遊技機の部材配置の設計自由度を高めることができる。なお、投影光が遮蔽され、かつ遊技者が視認可能な領域であれば、投影対象物の後方に限らず

、側方など所定の位置を部材配置用空間として利用してもよい。

【１０７２】

（第４の作用効果）

図１５１に網掛けに示す箇所は、すなわち、固定スクリーン機構Ｇにおいて、画像が投影される箇所及び遊技者が視認可能な箇所は、上述の銀の下地に白色のインクによる塗装が行われている。このように塗装することで塗装箇所の反射効率が高まり、投影された画像の色味が鮮やかになる。また、遊技者に対する固定スクリーン機構Ｇ自体の見栄えが向上する。

【１０７３】

また、上述の塗装の対象となるルーバー板Ｇ１３，Ｇ１４，Ｇ１５、ルーバー駆動機構Ｇ２の上カバー部Ｇ９及び後方スクリーンＧ３は、黒色の樹脂によって成型（形成）されている。このため、上述の塗装作業において、塗り忘れた箇所や塗りムラのある箇所の発見が容易になる。これによって、塗り漏れや塗りムラに適切に対処することができる。また、上述の塗装が行われない箇所は、黒色のままのため、光止めとして機能させることができ、光を遮蔽する部材を別途設ける必要がなくなる。なお、塗装の対象となる造形物を、黒樹脂などの塗装色と異なる色で成型することで、塗装時の塗り残しや塗りムラが発見しやすくなり、塗装作業の効率を高めることができる。また、ルーバー板の回転動作など可動役物の動作態様が影響することで経年により塗装が一部剥がれたような場合に白塗装の中に黒色がむき出しになれば目立つため、ホール側の遊技機の保守確認作業も容易になる効果がある。なお、完全な黒色でなく、濃紺や濃いグレーなど遮光性の高い他の色の樹脂を用いて造形物を成型した場合も同様である。

【１０７４】

（第５の作用効果）

サブＣＰＵ１０２は、ルーバー駆動ギアＧ３３における２つの突起部Ｇ４１（図１４５及び図１４６参照）と、突起部Ｇ４１を検知するセンサＧ４０を用いて、ルーバー板Ｇ１３，Ｇ１４，Ｇ１５の回転位置を検知し、回転を制御する。このため、１つの突起部を用いて回転の制御を行う場合に比べて、ルーバー板Ｇ１３，Ｇ１４，Ｇ１５の回転位置を精密に検知することができ、ルーバー板Ｇ１３，Ｇ１４，Ｇ１５の回転制御をより精度よく行うことができる。

【１０７５】

また、ルーバー駆動ギアＧ３３の一方の突起部Ｇ４１が、センサＧ４０の発光部と受光部との間に介在するとき（すなわちセンサＧ４０が突起部Ｇ４１を検知するとき）、ルーバー板Ｇ１３，Ｇ１４，Ｇ１５が、パチスロ機１の左右方向と平行（すなわち遊技者と平行）となる。このため、ルーバー板Ｇ１３，Ｇ１４，Ｇ１５を正確に遊技者と平行に位置づけることができ、照射光装置Ｂから投影される画像を適切に表示することができる。

【１０７６】

（第６の作用効果）

図１５５に示すように、光拡散シート４０４ａと、これに対向するクリスタル部４２１のクリスタルの形に立体成型されている箇所との間には、所定の空間が形成されている。これによって、光拡散シート４０４ａで調光した光をクリスタル部４２１に照射したときの見栄えがよくなる。また、クリスタル部４２１から透過する光からＬＥＤ４１０の形状を把握しにくくなるので、複数のＬＥＤから光が照射されているときに感じる違和感（いわゆる、ＬＥＤのつぶつぶ感）を減少させることができる。また、光拡散シートがある場合に限らず、拡散シートを設けない場合であっても遊技者視点では、ＬＥＤ４１０の前方にクリスタル部４２１の頂点や稜線が位置することで、ＬＥＤの位置が遊技者から分かりにくくなるため、ＬＥＤが丸見えの場合や、位置が容易に分かってしまう場合に比べてデザイン性が低下することを抑制できる。なお、実施例はクリスタルを模した立体装飾であるが、クリスタル形状以外の立体装飾についても頂点又は稜線が複数存在する立体装飾に用いた場合に、頂点や稜線の背後にＬＥＤを配置することで同様にＬＥＤの位置を分かりにくくする効果を発揮することができる。

【１０７７】
　また、図１５６に示すように、クリスタル部４２１において、ＬＥＤ４１０と対向している箇所は、クリスタル部４２１の立体成型されている箇所における頂点又は頂点と頂点とを結ぶ稜線となっている。これによって、ＬＥＤ４１０の光が主にクリスタル部４２１の頂点や稜線に当たり、これらの箇所が輝いて見える。このため、クリスタルらしい質感の発光を表現することができる。
【１０７８】
　（第７の作用効果）
　サブＣＰＵ１０２は、遊技状態（通常遊技状態やチャンスゾーンなど、図３６参照）と演出状態に基づいて、参照する演出抽籤テーブル（図１５７～図１６０）を選択し、当籤役に基づいて、実行対象の演出を決定する。すなわち、遊技状態、演出状態及び当籤役に基づいて実行対象の演出を決定する。
【１０７９】
　したがって、フロントスクリーン機構Ｅ１、リールスクリーン機構Ｆ１、ルーバースクリーンＧ１、そして、後方スクリーンＧ３の４つのスクリーンを用いて、多様な演出を提供しつつ、演出状態（すなわち、これらのスクリーンの状態）に矛盾する演出が発生することを抑制できる。例えば、演出状態Ａ、すなわちフロントスクリーン機構Ｅ１がフロント露出位置にあるときに、ルーバースクリーンＧ１（ルーバー板Ｇ１３，Ｇ１４，Ｇ１５）に画像を投影する演出を行うようなことを防止することができる。
　これによって、適切な演出を実行することができる。
【１０８０】
　（第８の作用効果）
　図１６１～図１６６に示す演出、図１６７～図１７１に示す演出、及び、各種変形例に示す演出（図１７６及び図１７７参照）のように、ルーバースクリーンＧ１を構成するルーバー板Ｇ１３，Ｇ１４，Ｇ１５とストップボタン７Ｌ，７Ｃ，７Ｒとを対応させた多種多様な演出を提供できる。このため、遊技の興趣を高めることができる。
【１０８１】
　［発明の要旨］
　特開２０１４－１０８１４８号公報に記載されたようなモータ等の役物駆動手段を使用して演出用の可動役物を駆動する遊技機においては、可動役物を停止させている状態であっても、役物駆動手段を励磁した状態で可動役物を停止させている場合には、役物駆動手段の経年劣化が進行してしまうといった課題があった。
【１０８２】
　本発明に係る遊技機は、可動役物（例えば、リールスクリーン機構Ｆ１）と、前記可動役物を駆動する役物駆動手段（例えば、駆動モータＦ２１）と、前記役物駆動手段を制御する駆動制御手段（サブＣＰＵ１０２）と、を備え、前記可動役物は、前記役物駆動手段を励磁することなく停止可能な静止位置と、前記役物駆動手段を励磁することで停止可能な励磁停止位置とを有し、前記駆動制御手段は、前記可動役物を前記励磁停止位置で停止させるように前記役物駆動手段を制御することを契機として、励磁停止時間の計時を開始し、前記励磁停止時間が規定時間（例えば、６５０００ｍｓ）経過したことを契機として、前記可動役物を前記静止位置に可動させるように前記役物駆動手段を制御し、前記可動役物が前記静止位置まで可動すると前記役物駆動手段を所定時間（モータ制御方向を「Ｈ」、１００ｍｓ）励磁停止した後に、前記役物駆動手段を非励磁状態に制御する構成を有する。
【１０８３】
　この構成により、本発明に係る遊技機は、役物駆動手段を励磁した状態で可動役物を停止させている状態を規定時間以上経過しないようにするため、役物駆動手段の経年劣化の進行を抑制することができる。これにより、本発明に係る遊技機は、役物駆動手段の経年劣化の進行による故障を抑制することができる。
【１０８４】

なお、本発明に係る遊技機は、前記可動役物の可動を含む演出を実行する演出実行手段（サブＣＰＵ１０２）を更に備え、前記静止位置は、第１静止位置（例えば、リール待機位置）及び第２静止位置（例えば、リール露出位置）からなり、前記演出実行手段は、前記静止位置まで前記可動役物を可動するように前記駆動制御手段が前記役物駆動手段を制御する場合には、実行中の演出に応じて、前記第１静止位置又は前記第２静止位置に前記可動役物を可動させて、前記可動役物による演出を終了するようにしてもよい。

【１０８５】

この構成により、本発明に係る遊技機は、静止位置まで可動役物を可動する場合には、実行中の演出に応じて、第１静止位置又は第２静止位置に可動役物を可動させて、可動役物による演出を終了するため、遊技者に違和感を与えずに実行中の演出を終了させることができる。

【１０８６】

特開２００９－２４０４５９号公報に記載されたような遊技機において、投影装置から投影された映像をスクリーン装置に表示させるものは、形状が異なる複数のスクリーンを切り替えながら演出を実行することにより、演出を多様化することができる。

【１０８７】

しかしながら、上述したような従来の遊技機は、遊技機に関するエラーを表すエラー映像をスクリーンに表示させる場合には、複数のスクリーンの形状が互いに異なることから、表示させるエラー映像と投射されるスクリーンとが噛み合わず、エラー映像の視認性が悪化してしまうことがあるといった課題があった。

【１０８８】

本発明に係る遊技機は、映像を出力する映像出力手段（プロジェクタ機構Ｂ２）と、前記映像出力手段によって出力された映像を表示可能な少なくとも１つが可動な複数の表示装置（固定スクリーン機構Ｄ、フロントスクリーン機構Ｅ１及びリールスクリーン機構Ｆ１）と、前記映像出力手段と前記複数の表示装置とを制御する表示制御手段（サブＣＰＵ１０２）と、を有する遊技機であって、前記表示制御手段は、前記遊技機に関するエラーを検出するエラー検出手段（例えば、２４ｈドア開閉監視ユニット７４）と、前記映像出力手段によって出力された映像が表示される前記表示装置を特定する表示装置特定手段（サブＣＰＵ１０２）と、前記エラー検出手段によってエラーが検出されたことを契機として、前記エラー検出手段によって検出されたエラーを表すエラー映像を前記複数の表示装置のいずれかに表示させるエラー表示手段（サブＣＰＵ１０２が実行するエラー表示処理）と、を備え、前記表示制御手段は、前記表示装置特定手段によって特定された表示装置に応じたエラー映像を前記映像出力手段に出力させる構成を有する。

【１０８９】

この構成により、本発明に係る遊技機は、遊技機に関するエラーを検出したことを契機として、複数の表示装置のなかで、映像出力手段によって出力された映像が表示される表示装置に応じたエラー映像を映像出力手段に出力させるため、エラー映像の視認性を向上させることができる。

【１０９０】

なお、本発明に係る遊技機は、前記複数の表示装置に応じたエラー映像を格納するエラー映像格納手段（ロムカートリッジ基板７６）を更に備え、前記映像出力手段は、映像投射装置（プロジェクタ機構Ｂ２）であって、前記表示制御手段は、前記映像出力手段の焦点距離を制御する焦点距離制御手段（サブＣＰＵ１０２が実行するスタートコマンド受信時処理のステップＳ５０４）を備え、前記表示制御手段は、前記エラー映像格納手段に格納されたエラー画像から前記表示装置特定手段によって特定された表示装置に応じた前記エラー映像を前記焦点距離制御手段によって制御された前記焦点距離で前記映像出力手段に出力させるようにしてもよい。

【１０９１】

この構成により、本発明に係る遊技機は、エラー映像格納手段に格納されたエラー画像から表示装置特定手段によって特定された表示装置に応じたエラー映像を映像出力手段に

出力させるため、映像出力手段によって出力された映像が表示されるスクリーンに応じたエラー映像を映像出力手段に出力させることができる。

【１０９２】

また、本発明に係る遊技機は、前記複数の表示装置のいずれよりも表示領域が狭く非可動な副表示装置（画像表示装置２０１ａ）を更に備え、前記表示制御手段は、前記映像出力手段に出力させる前記エラー映像と同一な内容を表すエラー画像を前記副表示装置に表示させるようにしてもよい。

【１０９３】

この構成により、本発明に係る遊技機は、複数の表示装置のいずれよりも表示領域が狭く非可動なことにより表示性能が安定している副表示装置でも遊技機に関するエラーを確認させることができる。

【１０９４】

特開２０１４－４２６９３号公報に記載されたような複数の位置に可動役物を有する従来の遊技機は、複数の可動役物による様々な動作制御を行うと、その位置関係に不整合が生じ、可動役物が正常に動作しなくなる虞があるといった課題があった。

【１０９５】

本発明に係る遊技機は、第１基準位置（例えば、フロント待機位置）を基準に可動する第１可動役物（例えば、フロントスクリーン機構Ｅ１）及び第２基準位置（例えば、リール待機位置）を基準に可動する第２可動役物（例えば、リールスクリーン機構Ｆ１）を含む複数の可動役物と、前記第１可動役物を駆動する第１役物駆動手段（例えば、駆動モータＥ２５）と、前記第２可動役物を駆動する第２役物駆動手段（例えば、駆動モータＦ２１）と、前記第１役物駆動手段及び前記第２役物駆動手段を制御する駆動制御手段（サブＣＰＵ１０２）と、前記第１可動役物が前記第１基準位置にあるか否かを判断する役物位置判断手段（サブＣＰＵ１０２）と、を備え、前記駆動制御手段は、前記第２可動役物を前記第２基準位置から可動させるときに、前記役物位置判断手段によって前記第１可動役物が前記第１基準位置にないと判断された場合には、前記第１役物駆動手段を制御して前記第１可動役物を前記第１基準位置に可動させる構成を有する。

【１０９６】

この構成により、本発明に係る遊技機は、第２可動役物を第２基準位置から可動させたときに、第１可動役物が第１基準位置にない場合には、第１可動役物を第１基準位置に可動させた後に、第２可動役物を第２基準位置から可動させることにより、第１可動役物と第２可動役物との位置関係に不整合が生じ、これら可動役物が正常に動作しなくなることを防止することができる。

【１０９７】

なお、本発明に係る遊技機は、前記複数の可動役物の可動を含む演出を実行する演出実行手段（サブＣＰＵ１０２）を更に備え、前記演出実行手段は、前記第２可動役物を前記第２基準位置から可動させる演出を実行するときに、前記役物位置判断手段によって前記第１可動役物が前記第１基準位置にないと判断された場合には、前記駆動制御手段によって前記第１役物駆動手段を制御して前記第１可動役物を前記第１基準位置に可動させた後に、前記第２役物駆動手段を制御して前記第２可動役物を前記第２基準位置から可動させる演出を実行するようにしてもよい。

【１０９８】

この構成により、本発明に係る遊技機は、第２可動役物を第２基準位置から可動させる演出を実行するときに、役物位置判断手段によって第１可動役物が第１基準位置にないと判断された場合には、駆動制御手段によって第１可動役物が第１基準位置に可動させた後に、第２可動役物を第２基準位置から可動させる演出を実行するため、遊技者に違和感を与えずに演出を実行することができる。

【１０９９】

また、本発明に係る遊技機において、前記演出実行手段は、演出動作を表す演出データに基づいて演出を実行し、前記第２可動役物を前記第２基準位置から可動させる演出を実

行するときに、前記役物位置判断手段によって前記第１可動役物が前記第１基準位置にないと判断された場合には、前記第２可動役物を前記第２基準位置から可動させる演出を表す演出データの前に、前記第１可動役物を前記第１基準位置に可動させる演出を表す演出データを挿入し、前記第１基準位置に可動させる演出を表す演出データを挿入した演出データに基づいて、前記第２可動役物を前記第２基準位置から可動させる演出を実行するようにしてもよい。

【１１００】

この構成により、本発明に係る遊技機は、第２可動役物を第２基準位置から可動させる演出を実行するときに、役物位置判断手段によって第１可動役物が第１基準位置にないと判断された場合には、第２可動役物を第２基準位置から可動させる演出を表す演出データの前に、第１可動役物を第１基準位置に可動させる演出を表す演出データを挿入するため、駆動制御手段によって第１可動役物が第１基準位置に可動させた後に、第２可動役物を第２基準位置から可動させる演出を実行することができる。

【１１０１】

特開２０１４－４２６９３号公報に記載されたような可動役物をモータなどの役物駆動手段により駆動する従来の遊技機は、可動役物の可動部、役物駆動手段及び可動部と役物駆動手段との間のギア機構の経年劣化などにより、可動役物が正常に動作しなくなる虞があるため、可動役物が正常に動作しなくなったときの対策が求められる。

【１１０２】

本発明に係る遊技機は、可動役物（例えば、フロントスクリーン機構Ｅ１）と、前記可動役物を駆動する役物駆動手段（例えば、駆動モータＥ２５）と、前記役物駆動手段を制御する駆動制御手段（サブＣＰＵ１０２）と、前記可動役物が基準位置（例えば、フロント待機位置又はフロント露出位置）にあるか否かを判断する役物位置判断手段（サブＣＰＵ１０２）と、前記役物位置判断手段による判断の結果に基づいて、前記可動役物の位置に関するエラーを検出する役物位置エラー検出手段（サブＣＰＵ１０２）と、を備え、前記役物位置エラー検出手段は、単位遊技の開始時に、前記可動役物が前記基準位置にない場合に、エラーと検出し、前記駆動制御手段は、前記役物位置エラー検出手段によってエラーが検出されたことを契機とした所定のエラー条件が成立した場合に、前記役物駆動手段による前記可動役物の駆動を禁止する構成を有する。

【１１０３】

この構成により、本発明に係る遊技機は、可動役物の位置に関するエラーが検出された場合には、可動役物の駆動を禁止するため、可動役物の位置に関するエラーを解消するための特別な処理を要することなく、可動役物が正常に動作しなくなったときの対策をとることができる。

【１１０４】

また、本発明に係る遊技機は、可動役物の位置に関するエラーが検出された場合には、可動役物の駆動を禁止するため、可動役物及び役物駆動手段などの部品を保護することができる。

【１１０５】

なお、本発明に係る遊技機において、前記所定のエラー条件は、前記単位遊技の開始時に前記役物位置エラー検出手段によって所定の回数（例えば、１０回）連続してエラーと検出されたことで成立することとしてもよい。

【１１０６】

この構成により、本発明に係る遊技機は、所定の回数連続してエラーを検出したことを条件として、役物駆動手段による可動役物の駆動を禁止するため、外乱の影響などを受けて、可動役物の位置に関するエラーが誤検出されたときに、可動役物の駆動を禁止してしまうことを防止することができる。

【１１０７】

また、本発明に係る遊技機において、前記駆動制御手段は、前記遊技機に電源が投入されたこと、又は、前記単位遊技の開始時に前記役物位置エラー検出手段によってエラーが

検出されなかったことを契機として、前記役物位置エラー検出手段によって検出されたエラーの回数をリセットするようにしてもよい。

【１１０８】

この構成により、本発明に係る遊技機は、遊技機に電源が投入されたことで初期化動作を実行したこと（いわゆる「パワーオンリセット」）により、可動役物の位置に関するエラーが解消されることがあることから、電源が投入されたことも契機として、エラーの回数をリセットするため、可動役物の位置に関するエラーを解消するための特別な処理を要することなく、可動役物が正常に動作しなくなったときの対策をとることができる。

【１１０９】

また、本発明に係る遊技機において、前記可動役物は、複数のスクリーン（フロントスクリーン機構Ｅ１及びリールスクリーン機構Ｆ１）により構成され、前記複数のスクリーンに映像を投射する映像出力手段（プロジェクタ機構Ｂ２）と、前記映像出力手段の焦点距離を制御する焦点距離制御手段（サブＣＰＵ１０２が実行するスタートコマンド受信時処理のステップＳ５０４）と、を更に備え、前記焦点距離制御手段は、前記駆動制御手段により制御された前記役物駆動手段に駆動された前記複数のスクリーンに応じて焦点距離を制御し、前記役物駆動手段による前記可動役物の駆動が禁止された場合には、前記焦点距離を維持するようにしてもよい。

【１１１０】

この構成により、本発明に係る遊技機は、役物駆動手段によるスクリーンの駆動が禁止された場合には、焦点距離を維持するため、スクリーンに投影されている映像の視認性が低下することを抑制することができる。

【１１１１】

特開２０１２－１３５５４０号公報に記載されたような遊技機は、単位遊技中においては、液晶表示装置に演出用の映像が表示されているため、配当表や図柄の配列などの遊技機に関する情報を液晶表示装置に表示させると、演出を中断させてしまうといった課題があった。

【１１１２】

本発明に係る遊技機は、画像を表示する画像表示装置（２０１ａ）と、前記画像表示装置に重畳されて接触入力可能な接触入力装置（タッチセンサ２０１ｂ）と、前記接触入力装置に対する操作に応じた情報を表す画像を前記画像表示装置に表示させる表示制御手段（サブＣＰＵ１０２）と、遊技の内容を表す遊技情報を記録する遊技情報記録手段（サブＣＰＵ１０２）と、を備え、前記表示制御手段は、前記接触入力装置の操作に応じて、遊技に関する情報を表す画像（トップ画面２１２）を前記画像表示装置に表示させ、且つ、単位遊技中であっても、前記接触入力装置の操作に応じて、前記遊技情報記録手段による遊技情報の記録の各種操作を行わせるためのユーザインタフェイス画像（メニュー画面２１６）を前記画像表示装置に表示させた後、前記接触入力装置の操作に応じて、前記遊技情報記録手段による遊技情報の記録の各種操作を可能とする構成を有する。

【１１１３】

この構成により、本発明に係る遊技機は、単位遊技中の演出用映像を表示する表示手段の他に遊技に関する情報を表示することができる画像表示装置を備えているため、単位遊技中であっても、演出を中断させることなく、遊技に関する情報を表示することができる。

【１１１４】

なお、本発明に係る遊技機においては、前記遊技情報記録手段による遊技情報の記録の各種操作は、前記遊技情報記録手段による遊技情報の記録の開始と、前記遊技情報記録手段による遊技情報の記録の参照と、前記遊技情報記録手段による遊技情報の記録の終了との操作が可能であってもよい。

【１１１５】

この構成により、本発明に係る遊技機は、単位遊技中であっても、接触入力装置の操作に応じて、遊技情報の記録の開始と、遊技情報の記録の参照と、遊技情報の記録の終了と

を遊技者に実行させることができる。

【１１１６】

特開２０１０－１６７１９２号公報に記載されたような遊技機では、光源が消灯している状態では、装飾シートの絵柄が視認しにくい状態となる。このため、従来の遊技機は、遊技状態が所定の遊技状態に移行する前、及び、移行したときに、どこが点灯するのかが、遊技者にとって分かりにくいといった課題があった。

【１１１７】

本発明に係る遊技機は、映像を表示する表示手段（表示ユニット１００）と、前記表示手段の正面に設けられ、前記表示手段に表示された映像が視認可能な保護カバー（２０）と、前記保護カバー内側に配設され、遊技状態を表す絵柄が装飾された装飾部（２２ａ、２２ｂ）と、前記装飾部の裏面から光を照射する光源（装飾ＬＥＤ２３ａ、２３ｂ）と、前記光源の点灯状態を制御する光源制御手段（サブＣＰＵ１０２）と、を備え、前記光源制御手段は、前記遊技状態が前記所定の遊技状態に移行していない状態では、前記遊技状態が前記所定の遊技状態に移行した状態と比較して、低い輝度で前記光源を点灯させ、前記装飾部に装飾された絵柄は、前記光源が低い輝度で点灯していても前記保護カバー外側から視認可能である構成を有する。

【１１１８】

この構成により、本発明に係る遊技機は、遊技状態が所定の遊技状態に移行していなくても、低輝度で装飾部の光源を点灯させることにより、装飾部に装飾された絵柄を視認させやすくするため、遊技状態が所定の遊技状態に移行したときに、どこが点灯するのかを遊技者に分りやすくすることができる。

【１１１９】

なお、本発明に係る遊技機において、前記保護カバーは、外側から内側に入射される光に対する遮光性を有するようにしてもよい。

【１１２０】

この構成により、本発明に係る遊技機は、保護カバーが外側から内側に入射される光に対する遮光性を有するため、外来光により表示手段に表示された映像の視認性が低下してしまうことを抑制することができる。

【１１２１】

また、本発明に係る遊技機において、前記光源制御手段は、前記光源を消灯する場合には、前記光源を消灯するための光源データを所定の低い輝度で点灯させる光源データに変換し、変換した光源データに基づいて、前記光源の点灯状態を制御するようにしてもよい。

【１１２２】

この構成により、本発明に係る遊技機は、光源を消灯する場合には、光源を消灯するための光源データを所定の低い輝度で点灯させる光源データに変換し、変換した光源データに基づいて、光源の点灯状態を制御するため、光源データを変換するだけで、光源の消灯が要求されている期間に、光源を低い輝度で点灯させることができる。

【１１２３】

特開２０１３－１４６５２３号公報に記載された遊技機は、演出ボタンに設けられたＬＥＤを点灯させることで、演出を進行させる演出ボタンの操作を促していた。特開２０１０－１７８９７２号公報に記載された遊技機は、演出ボタンを操作するタイミングを報知するための画像を液晶表示装置に表示させていた。

【１１２４】

このような、従来の遊技機において、演出を進行させる演出ボタンに設けられたＬＥＤを点灯させることで、演出ボタンの操作を促し、演出ボタンの操作を行うタイミングを報知するための画像を液晶表示装置などの表示手段に表示させる場合には、演出ボタンに設けられたＬＥＤの状態と、表示手段に表示された画像とが連動していないと、遊技者に違和感を与えてしまう虞がある。

【１１２５】

本発明に係る遊技機は、演出用映像を表示する表示手段（表示ユニット１００）と、演出に使用される演出操作手段（チャンスボタン３３）と、前記演出操作手段に設けられた演出操作光源（チャンスボタンＬＥＤ３４）と、遊技の進行に応じて演出を決定する演出決定手段（サブＣＰＵ１０２）と、前記演出決定手段によって決定された演出に応じた映像を前記表示手段に表示させる演出操作表示手段（サブＣＰＵ１０２）と、前記演出操作手段の操作を検出する演出操作検出手段（チャンススイッチ３５）と、を備え、前記演出操作表示手段は、前記演出操作手段の操作を契機とする演出が前記演出決定手段によって決定された場合には、前記演出操作手段の操作を促す映像を前記表示手段に表示させるとともに、前記演出操作光源を点灯させ、前記演出操作検出手段によって前記演出操作手段の操作が検出された場合には、前記表示手段による前記演出操作手段の操作を促す映像の表示を終了させるとともに、前記演出操作光源を消灯させる構成を有する。

【１１２６】

この構成により、本発明に係る遊技機は、演出操作手段に設けられた演出操作光源の発光と、演出操作手段の操作を促す映像の表示とが連動し、演出操作光源の消灯と、演出操作手段の操作を促す映像の表示の終了とが連動するため、遊技者に違和感を与えることなく、演出用の操作を促すことができる。

【１１２７】

なお、本発明に係る遊技機において、前記演出決定手段は、予め定められた抽籤値と抽籤用乱数値とに基づいて、前記演出操作手段の操作を契機とする演出を決定し、前記演出操作表示手段は、前記演出操作手段の操作を契機とする演出が前記演出決定手段によって決定された場合には、前記表示手段の表示領域の略中央の領域に、前記演出操作手段の形状を模した映像を表示させるようにしてもよい。

【１１２８】

この構成により、本発明に係る遊技機は、予め定められた抽籤値と抽籤用乱数値とに基づいて、前記演出操作手段の操作を契機とする演出を決定するため、演出操作手段の操作を契機とする演出を適切な頻度で実行することができる。

【１１２９】

また、本発明に係る遊技機は、演出操作手段の操作を契機とする演出を実行する場合には、前記演出操作手段の形状を模した映像を表示手段の表示領域の略中央の領域に表示させるため、演出操作手段の操作を視覚的に分りやすく促すことができる。

【１１３０】

また、上述したような従来の遊技機は、演出ボタンの操作を促しているにも関わらず、演出ボタンが操作されずに、遊技の進行に有効な操作が行われた場合には、演出ボタンが操作されたことによる演出が実行されず、遊技者の興趣を演出によって向上させることができなくなってしまうといった課題があった。

【１１３１】

本発明に係る遊技機は、演出用映像を表示する表示手段（表示ユニット１００）と、演出に使用される演出操作手段（チャンスボタン３３）と、遊技の進行に応じて演出を決定する演出決定手段（サブＣＰＵ１０２）と、前記演出決定手段によって決定された演出を実行する演出実行手段（サブＣＰＵ１０２）と、前記演出決定手段によって決定された演出に応じた映像を前記表示手段に表示させる演出映像表示手段（サブＣＰＵ１０２）と、前記演出操作手段の操作を検出する演出操作検出手段（チャンススイッチ３５）と、を備え、前記演出映像表示手段は、前記演出操作手段の操作を契機とする演出が前記演出決定手段によって決定された場合には、前記演出操作手段の操作を促す映像を前記表示手段に表示させ、前記演出操作検出手段によって前記演出操作手段の操作が検出されたこと、又は、前記演出操作手段の操作とは異なる所定の実行条件が成立した場合には、前記表示手段による前記演出操作手段の操作を促す映像の表示を終了させ、前記演出実行手段は、前記演出操作手段の操作を契機とする演出が前記演出決定手段によって決定されている状態で、前記所定の実行条件が成立した場合には、前記演出操作手段の操作を契機とする演出を実行する構成を有する。

【１１３２】
この構成により、本発明に係る遊技機は、演出操作手段の操作を契機とする演出を実行する場合に、演出操作手段が操作されなかった場合であっても、所定の実行条件が成立すれば、演出操作手段の操作を契機とする演出を実行するため、遊技者の興趣を演出によって向上させることができる。
【１１３３】
なお、本発明に係る遊技機は、遊技媒体の投入を検出する遊技媒体検出手段（メダルセンサ４６及びＢＥＴスイッチ６２）を更に備え、前記所定の実行条件は、前記遊技媒体検出手段によって前記遊技媒体の投入が検出されたことを更に含むようにしてもよい。
【１１３４】
この構成により、本発明に係る遊技機は、演出操作手段の操作を契機とする演出を実行する場合に、演出操作手段が操作されなかった場合であっても、次の単位遊技のために遊技媒体が投入されたことを契機に、演出操作手段の操作を契機とする演出を実行するため、演出操作手段の操作を契機とする演出を略確実に実行することができる。
【１１３５】
特開２０１３－１４６５８８号公報に記載されたような遊技機においては、遊技者が得られる利益に停止操作の操作順序が大きく影響することがあるため、停止操作の操作順序を報知する映像の視認性を担保しなければ、遊技者に不利益を与えてしまう虞がある。
【１１３６】
本発明に係る遊技機は、映像を出力する映像出力手段（プロジェクタ機構Ｂ２）と、前記映像出力手段によって出力された映像を表示可能な複数の表示装置（固定スクリーン機構Ｄ、フロントスクリーン機構Ｅ１及びリールスクリーン機構Ｆ１）と、複数の図柄が表示された複数のリール（３Ｌ、３Ｃ、３Ｒ）と、前記リールに表示された複数の図柄の一部を表示する図柄表示手段（表示窓４）と、遊技の開始操作を検出する開始操作検出手段（スタートスイッチ６４）と、前記開始操作検出手段による遊技の開始操作の検出に基づき、前記リールを回転させることにより前記図柄を変動させる図柄変動手段（ステッピングモータ５１Ｌ、５１Ｃ、５１Ｒ）と、前記所定の開始条件の成立に基づき、複数の役の中から所定の当籤確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（メインＣＰＵ９３）と、前記複数のリールに対応して設けられ、各リールを停止させるための停止操作を検出する停止操作検出手段（ストップスイッチ１７Ｓ）と、前記内部当籤役決定手段によって決定された内部当籤役に基づいて、前記停止操作の操作順序を報知する停止報知手段（メインＣＰＵ９３及びサブＣＰＵ１０２）と、を備え、前記複数の表示装置のうち少なくとも１つの表示装置（リールスクリーン機構Ｆ１）は、可動可能に構成され、前記停止報知手段は、前記複数の表示装置のいずれか１つの表示装置の表示領域に前記停止操作の操作順序を表す操作順序報知映像を表示させ、前記可動可能に構成された表示装置の可動位置に応じて、前記操作順序報知映像を表示する領域が移動するように、前記操作順序報知映像を前記映像出力手段に切り替えさせる構成を有する。
【１１３７】
この構成により、本発明に係る遊技機は、可動可能に構成された表示装置の可動位置に応じて、操作順序報知映像を表示する領域が移動するように、停止操作の操作順序を表す操作順序報知映像を映像出力手段に切り替えさせることにより、操作順序報知映像の視認性を担保するため、遊技者に不利益を与えてしまうことを防止することができる。
【１１３８】
なお、本発明に係る遊技機において、前記複数の表示装置は、前記停止報知手段によって前記操作順序報知映像が表示される第１表示装置（固定スクリーン機構Ｄ）と、前記可動可能に構成された第２表示装置（リールスクリーン機構Ｆ１）と、を含み、前記第１表示装置は、第１表示領域及び第２表示領域を含む複数の表示領域を有し、前記第２表示装置は、前記第１表示装置を覆うように露出する露出位置へ可動可能であり、前記停止報知手段は、前記第２表示装置が前記露出位置にない場合には、前記第１表示装置の第１表示領域に応じた前記操作順序報知映像を前記第１表示装置の第１表示領域に表示させ、前記

第２表示装置が前記露出位置にある場合には、前記第１表示領域の第２表示領域に応じた前記操作順序報知映像を前記第１表示装置の第２表示領域に表示させるようにしてもよい。

【１１３９】

この構成により、本発明に係る遊技機は、第１表示装置を覆うように露出する露出位置へ可動可能な第２表示装置が露出位置にない場合には、第１表示装置の第１表示領域に応じた操作順序報知映像を第１表示装置の第１表示領域に表示させ、第２表示装置が露出位置にある場合には、第１表示装置の第２表示領域に応じた操作順序報知映像を第１表示装置の第２表示領域に表示させることで、操作順序報知映像の視認性を担保するため、遊技者に不利益を与えてしまうことを防止することができる。

【１１４０】

また、本発明に係る遊技機において、前記第１表示装置は、正面（正面反射部Ｄ１の反射面）と、前記正面の左右に配された左面（左面反射部Ｄ３の反射面）及び右面（右面反射部Ｄ２の反射面）と、前記正面の下方側で前記左面と前記右面との間に挟まれた下面（下面反射部Ｄ４の反射面）を有し、前記第１表示装置の第１表示領域は、前記正面に含まれ、前記第１表示領域の第２表示領域は、前記下面に含まれるようにしてもよい。

【１１４１】

この構成により、本発明に係る遊技機は、第１表示装置を覆うように露出する露出位置へ可動可能な第２表示装置が露出位置にない場合には、第１表示装置の正面に含まれる第１表示領域に操作順序報知映像を表示させ、第２表示装置が露出位置にある場合には、第１表示装置の下面に含まれる第２表示領域に操作順序報知映像を表示させることで、操作順序報知映像の視認性を担保するため、遊技者に不利益を与えてしまうことを防止することができる。

【１１４２】

特開２０１４－１３１５８６号公報に記載された遊技機においては、特別な役が入賞した場合に、遊技者にとって遊技が有利にならないことによって、遊技者の興趣を低下させてしまう虞がある。

【１１４３】

本発明に係る遊技機は、複数の図柄が表示された複数のリール（３Ｌ、３Ｃ、３Ｒ）と、前記リールに表示された複数の図柄の一部を表示する図柄表示手段（表示窓４）と、遊技の開始操作を検出する開始操作検出手段（スタートスイッチ６４）と、前記開始操作検出手段による遊技の開始操作の検出に基づき、前記リールを回転させることにより前記図柄を変動させる図柄変動手段（ステッピングモータ５１Ｌ、５１Ｃ、５１Ｒ）と、前記所定の開始条件の成立に基づき、複数の役の中から所定の当籤確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（メインＣＰＵ９３）と、前記複数のリールに対応して設けられ、各リールを停止させるための停止操作を検出する停止操作検出手段（ストップスイッチ１７Ｓ）と、前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と前記停止操作検出手段により停止操作が検出されたタイミングとに基づいて、前記リールの回転を停止させることにより前記図柄表示手段に表示されている図柄の変動を停止させるリール停止制御手段（メインＣＰＵ９３及びステッピングモータ５１Ｌ、５１Ｃ、５１Ｒ）と、前記リール停止制御手段により前記図柄の変動が停止されたことにより前記図柄表示手段の有効ライン上に停止した図柄の組合せに基づいて役の入賞又は非入賞を判定する入賞判定手段（メインＣＰＵ９３）と、前記内部当籤役決定手段によって特定の内部当籤役が決定されたことを契機として、遊技者にとって有利な特定有利状態（例えば、ＣＴ）に遊技状態を移行させる特定有利状態移行手段（メインＣＰＵ９３）と、前記内部当籤役決定手段によって決定された内部当籤役に基づいて、前記停止操作の操作順序を報知する停止報知手段（メインＣＰＵ９３及びサブＣＰＵ１０２）と、を備え、前記停止報知手段は、前記特定有利状態中に行われる単位遊技で、前記内部当籤役決定手段によって所定の内部当籤役（例えば、「３連チリリプ」）が決定されたことに基づいて、前記所定の内部当籤役が付加価値（例えば、通常ＡＲＴの継続期間の上乗せ）を有する場合には、前記所定の内部当籤役に基づ

いた図柄の組合せを前記有効ライン上に停止させる前記停止操作の操作順序を報知し、前記所定の内部当籤役が付加価値を有しない場合には、前記所定の内部当籤役に基づいた図柄の組合せと異なる図柄の組合せを前記有効ライン上に停止させる前記停止操作の操作順序を報知する構成を有する。

【１１４４】

この構成により、本発明に係る遊技機は、所定の内部当籤役に内部当籤したときに、所定の内部当籤役が付加価値を有する場合には、所定の内部当籤役に基づいた図柄の組合せを有効ライン上に停止させる停止操作の操作順序を報知し、所定の内部当籤役が付加価値を有しない場合には、所定の内部当籤役に基づいた図柄の組合せと異なる図柄の組合せを有効ライン上に停止させる停止操作の操作順序を報知することにより、所定の内部当籤役に基づいた図柄の組合せを有効ライン上に停止しても、遊技者が付加価値を得られない状況を回避している。

【１１４５】

このように、本発明に係る遊技機は、所定の内部当籤役に基づいた図柄の組合せが有効ライン上に停止しても、遊技者が付加価値を得られないことによって、遊技者の興趣を低下させてしまうことを防止することができる。

【１１４６】

なお、本発明に係る遊技機は、演出用映像を出力する映像出力手段（プロジェクタ機構Ｂ２）と、前記映像出力手段によって出力された演出用映像を表示可能な表示装置（固定スクリーン機構Ｄ、フロントスクリーン機構Ｅ１及びリールスクリーン機構Ｆ１）と、を更に備え、前記停止報知手段は、前記演出用映像によって前記停止操作の操作順序を報知するようにしてもよい。

【１１４７】

この構成により、本発明に係る遊技機は、停止操作の操作順序を多様に報知することができる。

【１１４８】

特開２０１４－０４２６９３号公報に記載されたような遊技機においては、制御プログラムが認識している可動役物の可動位置と、実際の可動役物の可動位置との間で、わずかでもズレが生じてしまうと、そのズレがさらにズレを生じさせることもあり、可動役物を用いた演出に不整合が生じてしまい、遊技者に不快感を与えてしまう虞がある。

【１１４９】

本発明に係る遊技機は、第１位置（例えば、フロント待機位置）と第２位置（例えば、フロント露出位置）との間で可動な可動役物（例えば、フロントスクリーン機構Ｅ１）と、前記可動役物を駆動する役物駆動手段（例えば、駆動モータＥ２５）と、前記役物駆動手段の可動基準単位に基づいてステップ数を更新することで、前記可動役物の可動位置を管理する駆動制御手段（サブＣＰＵ１０２）と、前記可動役物が前記第１位置（ステップカウント「０」）にあることを検出するための第１位置センサ（例えば、フロント待機位置センサＥ１５ａ）と、を備え、前記駆動制御手段は、前記第１位置センサが非検知状態から検知状態に変化した場合に、前記ステップ数を第１の値（ステップカウント「１９」）に補正し、前記第１位置センサが検知状態から非検知状態に変化した場合に、前記ステップ数を第２の値（ステップカウント「２３」）に補正する構成を有する。

【１１５０】

この構成により、本発明に係る遊技機は、可動役物が第１位置にあることを検出するための第１位置センサが非検知状態から検知状態に変化した場合に、ステップ数を第１の値に補正し、検知状態から非検知状態に変化した場合に、ステップ数を第２の値に補正することにより、第１位置センサが非検知状態から検知状態に変化したときと、検知状態から非検知状態に変化したときとのステップ数の誤差を解消している。

【１１５１】

したがって、本発明に係る遊技機は、駆動制御手段で管理する可動役物の可動位置と、実際の可動役物の可動位置とのズレによって、可動役物を用いた演出に不整合が生じてし

まうことを防止することができるため、遊技者に不快感を与えてしまうことを防止することができる。

【１１５２】

また、本発明に係る遊技機は、前記可動役物が前記第２位置（ステップカウント「２１０」）にあることを検出するための第２位置センサ（例えば、フロント露出位置センサＥ１５ｂ）を更に備え、前記駆動制御手段は、前記第２位置センサが非検知状態から検知状態に変化した場合に、前記ステップ数を第３の値（ステップカウント「１９２」）に補正し、前記第２位置センサが検知状態から非検知状態に変化した場合に、前記ステップ数を第４の値（ステップカウント「１８８」）に補正するようにしてもよい。

【１１５３】

この構成により、本発明に係る遊技機は、可動役物が第２位置にあることを検出するための第２位置センサが非検知状態から検知状態に変化した場合に、ステップ数を第３の値に補正し、検知状態から非検知状態に変化した場合に、ステップ数を第４の値に補正することにより、第２位置センサが非検知状態から検知状態に変化したときと、検知状態から非検知状態に変化したときとのステップ数の誤差を解消している。

【１１５４】

したがって、本発明に係る遊技機は、駆動制御手段で管理する可動役物の可動位置と、実際の可動役物の可動位置とのズレによって、可動役物を用いた演出に不整合が生じてしまうことを、より確実に防止することができる。

【１１５５】

（湾曲部に係る発明）

特開平０６－０３５０６６号公報には、遊技機筐体の正面に設けられた表示画面（スクリーン）に、内部に設けられた液晶プロジェクターを用いてゲーム用動画を拡大投影する遊技機が提案されている。

【１１５６】

しかしながら、画像が投影される表示部には、さらなる改良の余地がある。

【１１５７】

本発明の目的は、表示部を用いた演出の効果を高めて、遊技の興趣の向上を図ることができる遊技機を提供することにある。

【１１５８】

上記課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の遊技機を提供する。

【１１５９】

画像を投影するプロジェクタ（例えば、後述の照射光装置Ｂ）と、

前記プロジェクタにより投影された画像を表示可能な表示面と、前記表示面を形成する表示面形成部（例えば、後述の湾曲部Ｇ２２）を有する表示部（例えば、後述の後方スクリーンＧ３）と、を備え、

前記表示面形成部は、幅方向の両端部（例えば、後述の側板部Ｇ２５）が、同方向の中央部よりもプロジェクタに近づくように湾曲している

ことを特徴とする遊技機。

【１１６０】

また、上記遊技機は、前記表示面よりもプロジェクタに近い位置に配置された回転可能な可動部（例えば、後述のルーバー板Ｇ１３，Ｇ１４，Ｇ１５）を備え、

前記可動部は、前記プロジェクタにより投影された画像を表示可能であってもよい。

【１１６１】

また、上記遊技機は、前記可動部を回転可能に支持する支持部（例えば、後述の枠部Ｇ２３）と、

前記表示面形成部よりも前記プロジェクタから遠い位置に配置され、前記可動部を駆動する駆動部（例えば、後述のステッピングモータＧ３１）と、

前記駆動部の駆動力を前記可動部に伝達する伝達部（例えば、後述のモータ接続ギアＧ３２、伝達ギアＧ３４，ルーバー駆動ギアＧ３３）と、を備え、

前記支持部には、前記伝達部を収容する収容部（例えば、後述のカバー体Ｇ７）が形成されていてもよい。

【１１６２】

本発明によれば、表示部を用いた演出の効果を高めて、遊技の興趣を向上させることができる。

【１１６３】

（後方スクリーンの塗装に係る発明）

特開平０６－０３５０６６号公報、遊技機筐体の正面に設けられた表示画面（スクリーン）に、内部に設けられた液晶プロジェクターを用いてゲーム用動画を拡大投影する遊技機が提案されている。

【１１６４】

しかしながら、画像が投影される表示部には、さらなる改良の余地がある。

【１１６５】

本発明の目的は、表示部を用いた演出の効果を高めて、遊技の興趣の向上を図ることができる遊技機を提供することにある。

【１１６６】

上記課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の遊技機を提供する。

【１１６７】

画像を投影するプロジェクタ（例えば、後述の照射光装置Ｂ）と、

前記プロジェクタにより投影された画像を表示可能な表示面と、前記表示面を形成する表示面形成部（例えば、後述の湾曲部Ｇ２２）を有する表示部（例えば、後述の後方スクリーンＧ３）と、を備え、

前記表示面形成部は、黒色の樹脂によって形成され、

前記表示面は、塗装によって形成された銀色の下地層と、前記下地層を覆う白色の表層と、を有する

ことを特徴とする遊技機。

【１１６８】

上記遊技機は、前記表示面よりもプロジェクタに近い位置に配置された回転可能な可動部（例えば、後述のルーバー板Ｇ１３，Ｇ１４，Ｇ１５）を備え、

前記可動部は、前記プロジェクタにより投影された画像を表示可能であり、

前記可動部の前記プロジェクタにより投影された画像を表示可能な箇所は、塗装によって形成された銀色の下地層と、前記下地層を覆う白色の表層と、を有してもよい。

【１１６９】

本発明によれば、表示部を用いた演出の効果を高めて、遊技の興趣を向上させることができる。

【１１７０】

（ルーバー接続ギアの突起部に係る発明）

特開２００９－１７８４０５号公報には、移動自在に配置された移動部材と、移動部材を軌道に沿って移動させる駆動部と、移動部材の傾きを検出する加速度センサと、軌道と加速度センサにより検出された傾きとの関係から移動部材の位置を演算する位置演算手段と、を有する遊技機が提案されている。

【１１７１】

しかしながら、可動役物の駆動制御の精度を高める技術にはさらなる改良の余地がある。

【１１７２】

本発明の目的は、可動役物の駆動制御の精度を高めることができる遊技機を提供することにある。

【１１７３】

上記課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の遊技機を提供する。

【１１７４】

駆動部の駆動により回動する可動役物（例えば、後述のルーバー板Ｇ１３，Ｇ１４，Ｇ１５）と、
前記駆動部の駆動力を前記可動役物に伝達するギア（例えば、後述のルーバー駆動ギアＧ３３）と、
前記ギアの外周部に設けられた第１被検出部及び第２被検出部（例えば、後述の２つの突起部Ｇ４１）と、
前記第１被検出部及び前記第２被検出部を検知する検知部（例えば、後述のセンサＧ４０）と、を備え、
前記第１被検出部及び前記第２被検出部は、前記ギアの中心を通る径方向の同一直線上に配置される
ことを特徴とする遊技機。
【１１７５】
また、上記遊技機は、画像を投影するプロジェクタ（例えば、後述の照射光装置Ｂ）を備え、
前記可動役物は、前記プロジェクタにより投影された画像を表示可能な表示面を形成する第１の面（例えば、後述の第１の面Ｇ２１ａ）及び前記第１の面の反対側の第２の面（例えば、後述の第２の面Ｇ２１ｂ）を有し、回転可能に設けられた可動部であり、
前記検知部が前記第１被検出部又は前記第２被検出部を検知するとき、前記第１の面又は前記第２の面が遊技者に対し略平行となるようにしてもよい。
【１１７６】
本発明によれば、可動役物の駆動制御の精度を高めることができる。
【１１７７】
（装飾体に係る発明）
特開２００３－２１０６９０号公報には、装飾用ランプと、装飾用ランプを前方側から覆うレンズ部材を備える遊技機が提案されている。
【１１７８】
しかしながら、発光部による発光演出には改良の余地がある。
【１１７９】
本発明の目的は、発光部による発光演出の効果を高めることができる遊技機を提供することにある。
【１１８０】
上記課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の遊技機を提供する。
【１１８１】
発光部（例えば、後述のＬＥＤ４１０）と、
光透過性のある材料で形成され、前記発光部を覆う光透過部（例えば、後述の光透過部材４０５）と、を備え、
前記光透過部は、頂点を有する多面体であり、
前記発光部は、前記頂点に対応する位置に配置される
ことを特徴とする遊技機。
【１１８２】
また、上記遊技機は、前記光透過部と前記発光部との間に配置され、前記発光部から照射される光を拡散する光拡散部（例えば、後述の光拡散シート４０４ａ，４０４ｂ）を備え、
前記光透過部の前記発光部から照射される光が透過する箇所と、前記光拡散部との間には、所定の空間が設けられていてもよい。
【１１８３】
本発明によれば、発光部による発光演出の効果を高めることができる。
【１１８４】
（演出状態に基づく演出抽籤に係る発明）
【１１８５】

特開２０１３－１７５２０号公報には、サブＣＰＵ及び松明駆動回路が、演出内容により指定された松明駆動データに従って松明の駆動を行う遊技機が提案されている。
【１１８６】
しかしながら、特許文献１に記載の遊技機では、可動役物である松明を用いた演出の種類が少なく、遊技が単調なものとなるおそれがあった。
【１１８７】
本発明の目的は、可動役物を用いた多彩な演出が可能な遊技機を提供することにある。
【１１８８】
上記課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の遊技機を提供する。
【１１８９】
遊技の演出を制御する演出制御手段（例えば、後述のサブＣＰＵ１０２）と、
遊技状態（例えば、後述の通常遊技状態やＣＺ）を制御する遊技状態制御手段（例えば、後述のサブＣＰＵ１０２）と、
内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、後述の主制御回路９６）と、
それぞれが実行する演出の態様が異なる複数の可動役物（例えば、後述の表示ユニット２００におけるフロントスクリーン機構Ｅ１、リールスクリーン機構Ｆ１）と、を備え、
前記複数の可動役物のそれぞれは、演出を実行可能な状態（例えば、後述のフロント露出位置、リール露出位置）と、演出を実行不能な状態（例えば、後述のフロント待機位置、リール待機位置）に設定可能であり、
前記演出制御手段は、前記内部当籤役決定手段が決定した内部当籤役と、前記遊技状態と、前記可動役物の状態と、に基づいて、実行する演出の内容を決定する
ことを特徴とする遊技機。
【１１９０】
また、上記遊技機は、画像を投影するプロジェクタ（例えば、後述の照射光装置Ｂ）を備え、
前記複数の可動役物のそれぞれは、前記プロジェクタにより投影された画像を表示可能な表示部であり、
前記演出を実行可能な状態とは、前記プロジェクタにより投影された画像を表示可能な状態であり、
前記演出を実行不能な状態とは、前記プロジェクタにより投影された画像を表示不能な状態であってもよい。
【１１９１】
本発明によれば、可動役物を用いて多彩な演出を行うことができる。
【１１９２】
（ルーバー板を用いた演出に係る発明）
【１１９３】
特開２０１３－１７５２０号公報には、サブＣＰＵ及び松明駆動回路が、演出内容により指定された松明駆動データに従って松明の駆動を行う遊技機が提案されている。
【１１９４】
しかしながら、特許文献１に記載の遊技機では、可動役物である松明を用いた演出の種類が少なく、遊技が単調なものとなるおそれがあった。
【１１９５】
本発明の目的は、可動役物を用いた多彩な演出が可能な遊技機を提供することにある。
【１１９６】
上記課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の遊技機を提供する。
【１１９７】
内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、後述の主制御回路９６）と、
複数の表示列によって構成され、遊技に必要な図柄を変動表示する変動表示手段（例えば、後述の３つのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ及び５１Ｌ、５１Ｃ、５１Ｒ）と、
前記複数の表示列のそれぞれに対応して設けられ遊技者の停止操作を受け付ける複数の

停止操作手段（例えば、後述のストップボタン７Ｌ、７Ｃ、７Ｒ）と、
停止操作の検出を行う停止操作検出手段（例えば、後述のストップスイッチ１７Ｓ）と、
前記内部当籤役決定手段の決定結果と前記停止操作検出手段による停止操作の検出とに基づいて前記図柄の変動表示を停止制御する停止制御手段（例えば、後述の主制御回路９６）と、
遊技の演出を制御する演出制御手段（例えば、後述のサブＣＰＵ１０２）と、
画像を投影するプロジェクタ（例えば、後述の照射光装置Ｂ）と、
前記プロジェクタにより投影された画像を表示可能な表示面を形成する第１の面（例えば、後述の第１の面Ｇ２１ａ）及び前記第１の面の反対側の第２の面（例えば、後述の第２の面Ｇ２１ｂ）を有し、回転可能に設けられた複数の可動役物（例えば、ルーバー板Ｇ１３，Ｇ１４，Ｇ１５）と、を備え、
前記複数の可動役物は、前記複数の停止操作手段に対応しており、
前記演出制御手段は、
遊技の演出中に、前記複数の可動役物を回転させ、停止操作を受け付けた停止操作手段に対応する可動役物の回転を前記第１の面又は前記第２の面が遊技者に対し略平行となる位置で停止させ、且つ、停止させた可動役物の前記第１の面又は前記第２の面に、プロジェクタにより投影された画像を表示させる
ことを特徴とする遊技機。

【１１９８】
本発明によれば、可動役物を用いて多彩な演出を行うことができる。

【１１９９】
特開平０６－０３５０６６号公報には、遊技機筐体の正面に設けられた表示画面（スクリーン）に、内部に設けられた液晶プロジェクターを用いてゲーム用動画を拡大投影する遊技機が提案されている。

【１２００】
しかしながら、画像が投影される表示部には、さらなる改良の余地がある。

【１２０１】
本発明の目的は、表示部を用いた演出の効果を高めて、遊技の興趣の向上を図ることができる遊技機を提供することにある。

【１２０２】
上記課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の遊技機を提供する。

【１２０３】
プロジェクタ（例えば、後述の照射光装置Ｂ）と、前記プロジェクタから射出された投影光を映す可動部材（例えば、後述のフロントスクリーン機構Ｅ１又はリールスクリーン機構Ｆ１）と、を備える遊技機であって、
前記可動部材は、第１位置（例えば、後述のフロント待機位置又はリール待機位置）と第２位置（例えば、後述のフロント露出位置又はリール露出位置）に変位可能であり、
前記可動部材の第１位置から第２位置への変位を伴う演出において
変位が完了するより前に演出用画像の投影を開始することを特徴とする遊技機。

【１２０４】
本発明によれば、表示部を用いた演出の効果を高めて、遊技の興趣を向上させることができる。

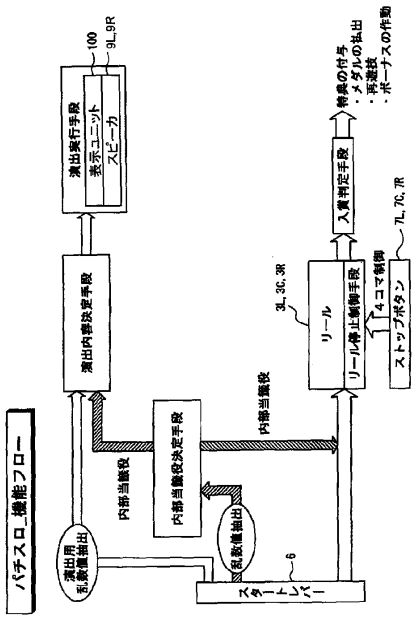
【符号の説明】

【１２０５】
１　パチスロ機（遊技機）
３Ｌ、３Ｃ、３Ｒ　リール（可変表示器）
４　表示窓（図柄表示手段）
１７Ｓ　ストップスイッチ（停止操作検出手段）
２０　保護カバー

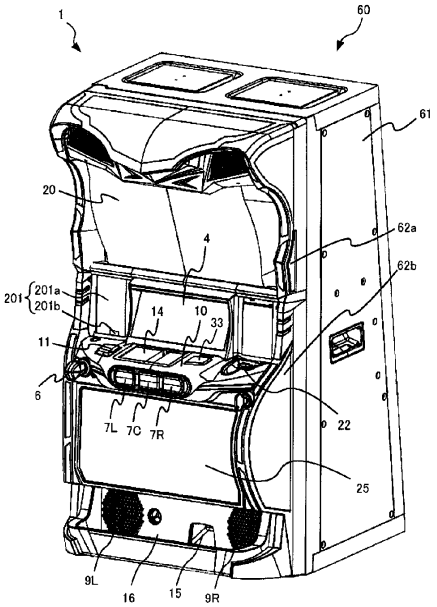
２２ａ、２２ｂ　装飾部
２３ａ、２３ｂ　装飾ＬＥＤ（光源）
３３　チャンスボタン（演出操作手段）
３４　チャンスボタンＬＥＤ（演出操作光源）
３５　チャンススイッチ（演出操作検出手段）
４６　メダルセンサ（遊技媒体検出手段）
５１Ｌ、５１Ｃ、５１Ｒ　ステッピングモータ（図柄変動手段、リール停止制御手段）
６２　ＢＥＴスイッチ（遊技媒体検出手段）
６４　スタートスイッチ（開始操作検出手段）
７４　２４ｈドア開閉監視ユニット（エラー検出手段）
７６　ロムカートリッジ基板（エラー映像格納手段）
９３　メインＣＰＵ（内部当籤役決定手段、リール停止制御手段、入賞判定手段、特定有利状態移行手段、報知手段、停止報知手段、遊技制御手段）
１００　表示ユニット（表示手段）
１０２　サブＣＰＵ（駆動制御手段、演出実行手段、役物位置判断手段、役物位置判断手段、役物位置エラー検出手段、表示制御手段、遊技情報記録手段、光源制御手段、表示装置特定手段、演出決定手段、演出操作表示手段、演出映像表示手段、報知手段、停止報知手段、エラー表示手段、焦点距離制御手段、演出制御手段）
２００　表示ユニット
２０１ａ　画像表示装置（副表示装置）
２０１ｂ　タッチセンサ（接触入力装置）
Ｂ２　プロジェクタ機構（映像出力手段、映像投射装置）
Ｄ　固定スクリーン機構（表示装置）
Ｅ１　フロントスクリーン機構（可動役物、表示装置）
Ｆ１　リールスクリーン機構（可動役物、表示装置）
Ｅ２５　駆動モータ（第１役物駆動手段、役物駆動手段）
Ｆ２１　駆動モータ（第２役物駆動手段、役物駆動手段）
Ｇ　固定スクリーン機構
Ｇ１　ルーバースクリーン
Ｇ２　ルーバー駆動機構
Ｇ３　後方スクリーン
Ｇ４，Ｇ５，Ｇ６　ルーバー駆動部
Ｇ７　カバー体
Ｇ８　下カバー部
Ｇ９　上カバー部
Ｇ１０　上面部
Ｇ１１　側面部
Ｇ１２　坂部
Ｇ１３　ルーバー板
Ｇ１４　ルーバー板
Ｇ１５　ルーバー板
Ｇ２１ａ　第１の面
Ｇ２１ｂ　第２の面
Ｇ２２　湾曲部
Ｇ２３　枠部
Ｇ２４　後板部
Ｇ２５　側板部
Ｇ３１　ステッピングモータ
Ｇ３２　モータ接続ギア
Ｇ３３　ルーバー駆動ギア

Ｇ３４　伝達ギア
Ｇ４０　センサ
Ｇ４１　突起部

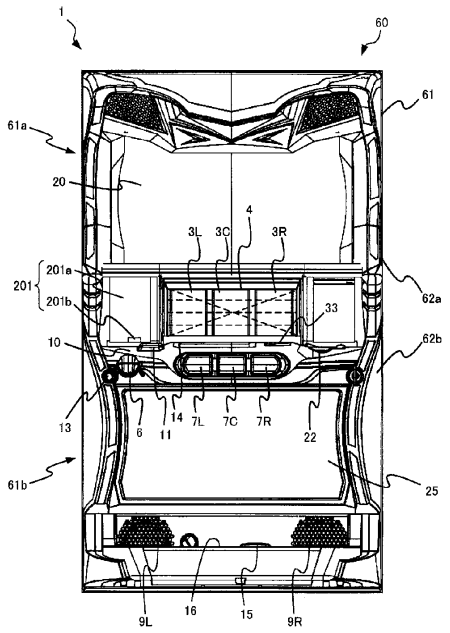
【図１】



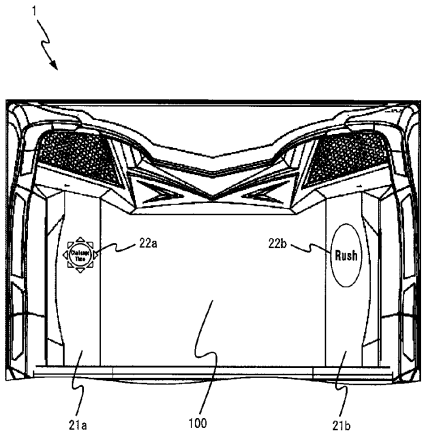
【図２】



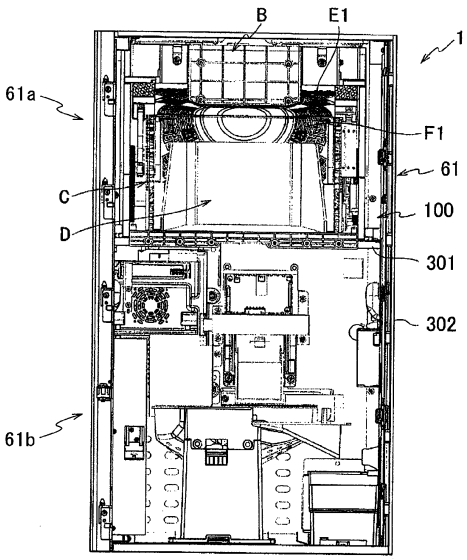
【図３】


1
60
61
61a
20
4
3L
3C
3R
201
201a
201b
62a
33
10
62b
13
6
11
14
7L
7C
7R
22
61b
25
9L
16
15
9R

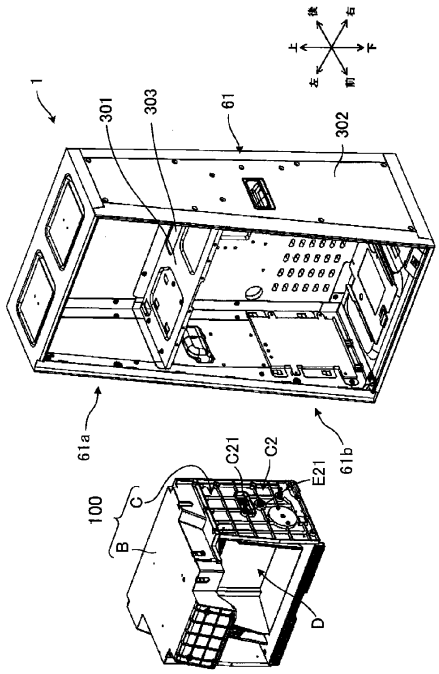
【図４】


1
22a
22b
Rush
21a
100
21b

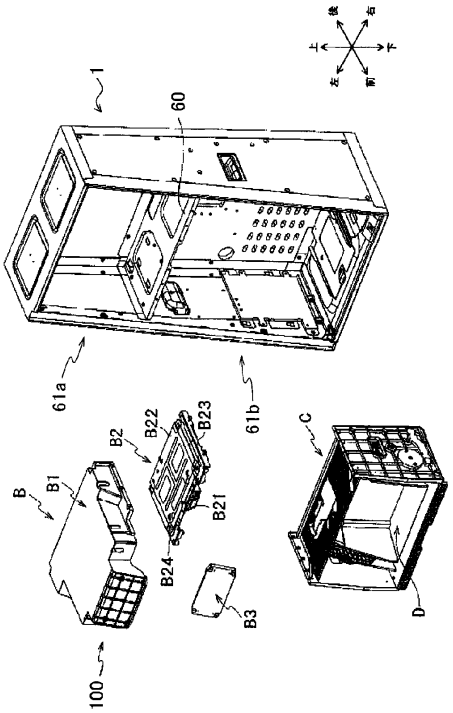
【図５】


B
E1
1
61a
F1
61
C
100
D
301
302
61b

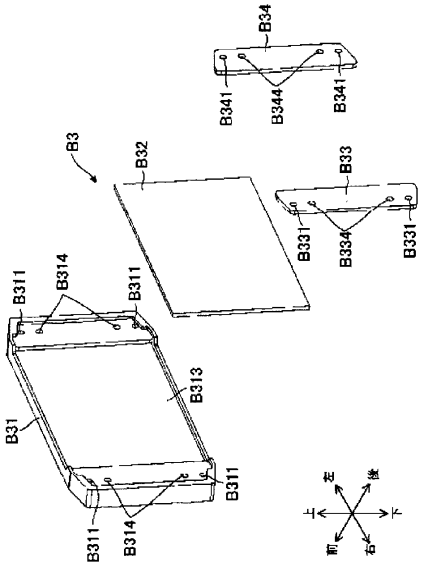
【図６】


1
301
303
61
302
61a
61b
C21
C2
E21
100
C
B
D

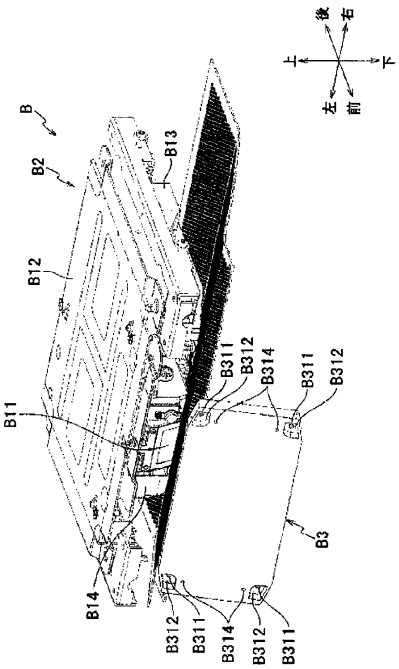
【図７】


1
60
61a
61b
B
B1
B2
B22
B23
B21
B24
B3
C
D
100
上
下
左
右
前
後

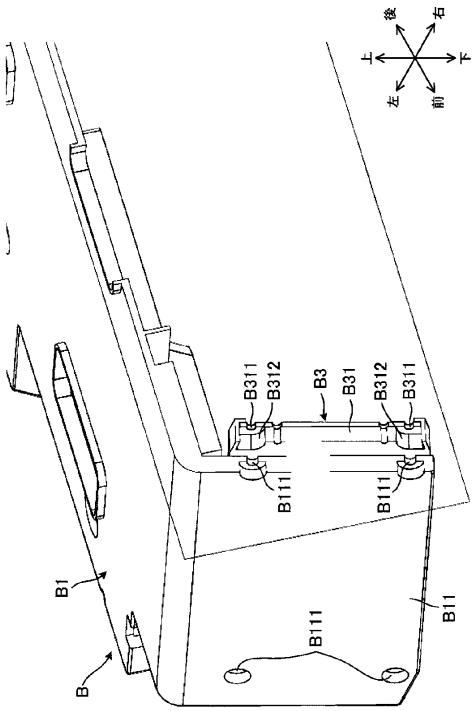
【図８】


B3
B32
B34
B341
B344
B33
B331
B334
B311
B314
B313
B31
上
下
左
右
前
後

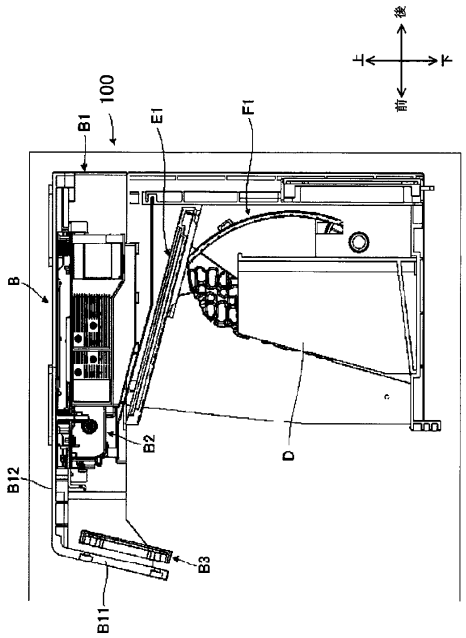
【図９】


B
B2
B13
B12
B11
B14
B311
B312
B314
B3
上
下
左
右
前
後

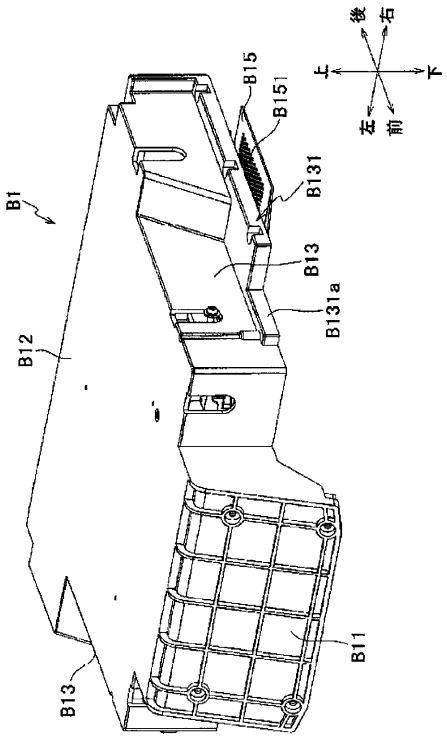
【図１０】


B
B1
B11
B111
B311
B312
B3
B31
上
下
左
右
前
後

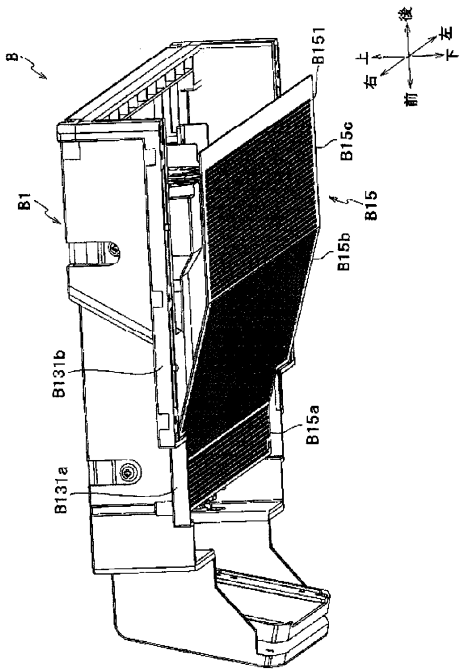
【図１１】



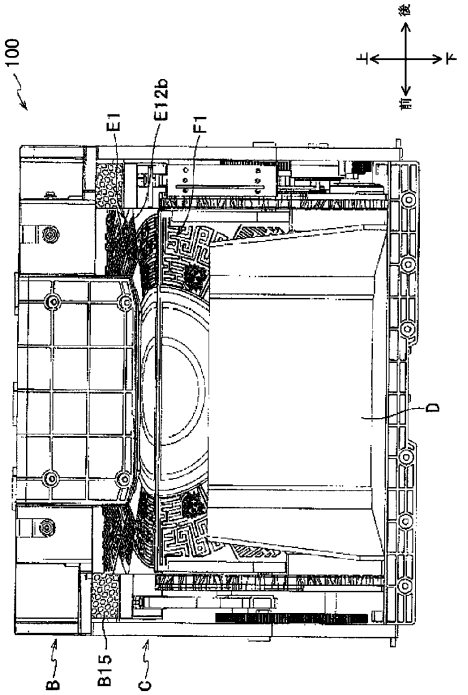
【図１２】



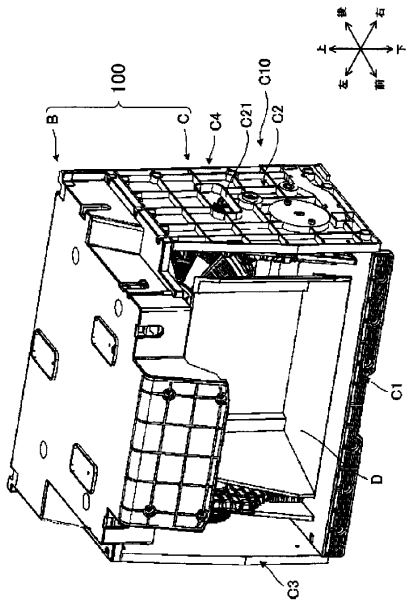
【図１３】



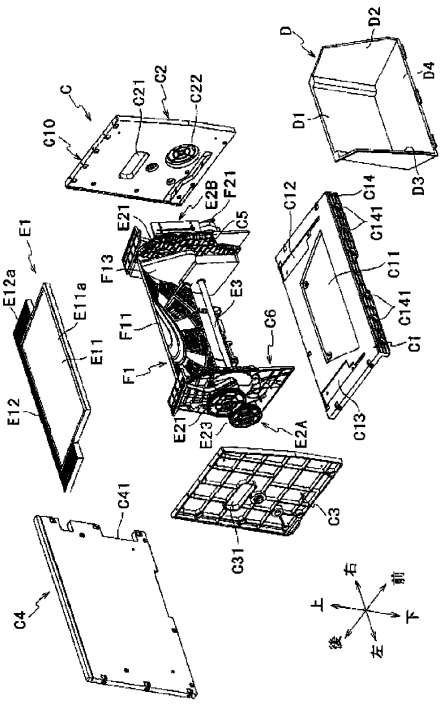
【図１４】



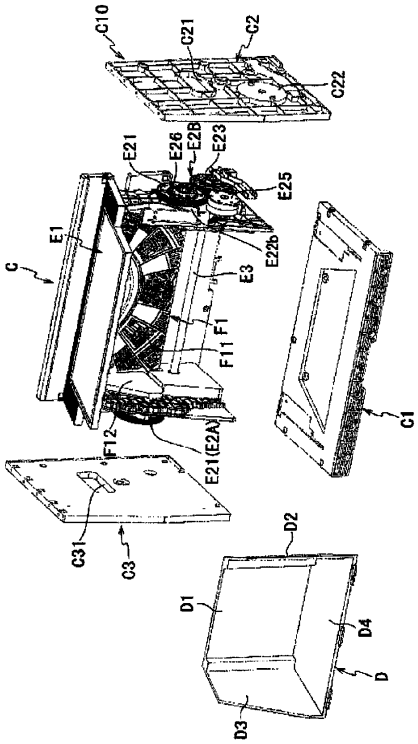
【図１５】



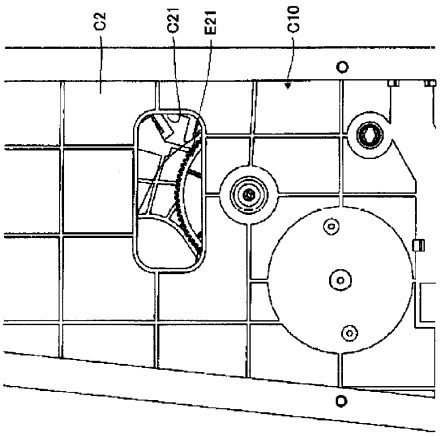
【図１６】



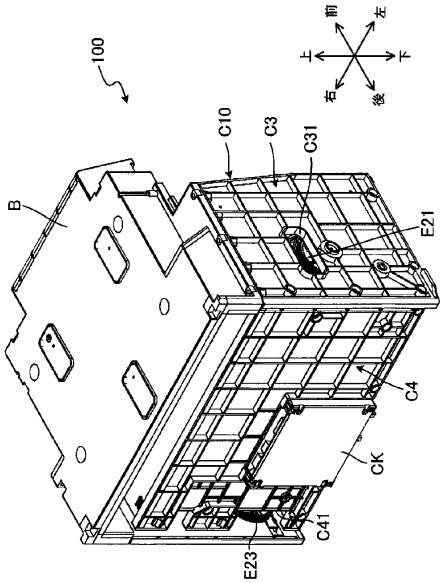
【図１７】



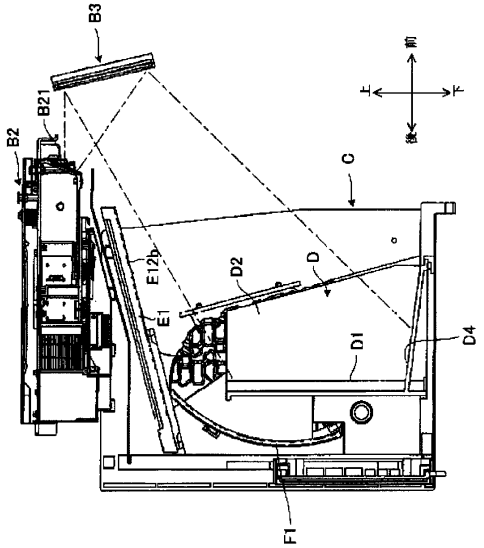
【図１８】



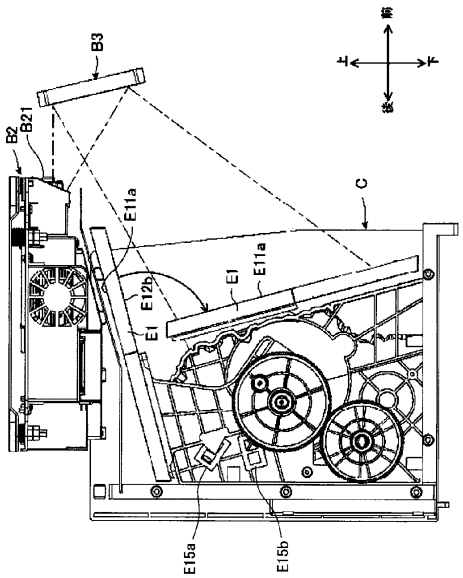
【図１９】



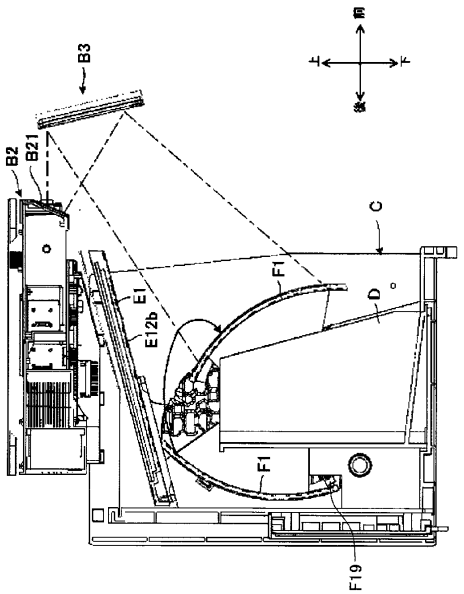
【図２０】



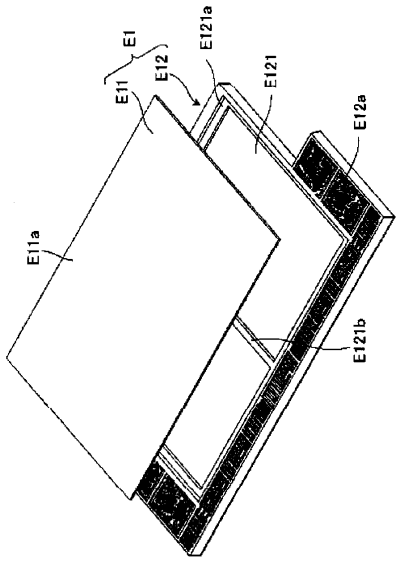
【図２１】



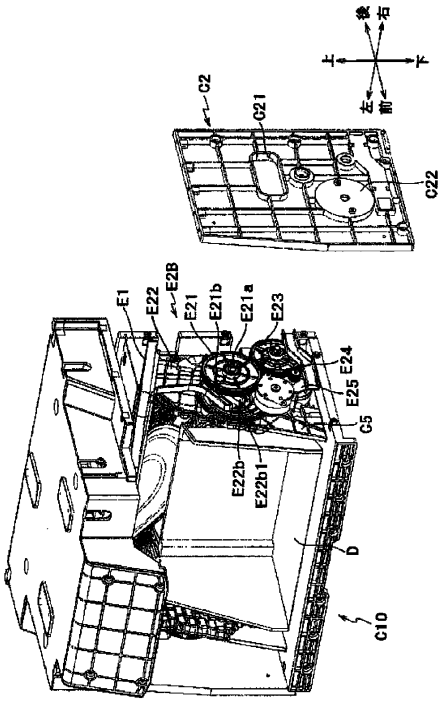
【図２２】



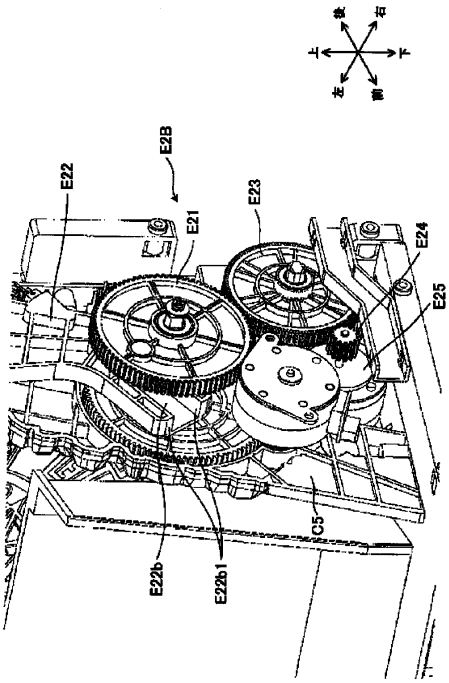
【図２３】



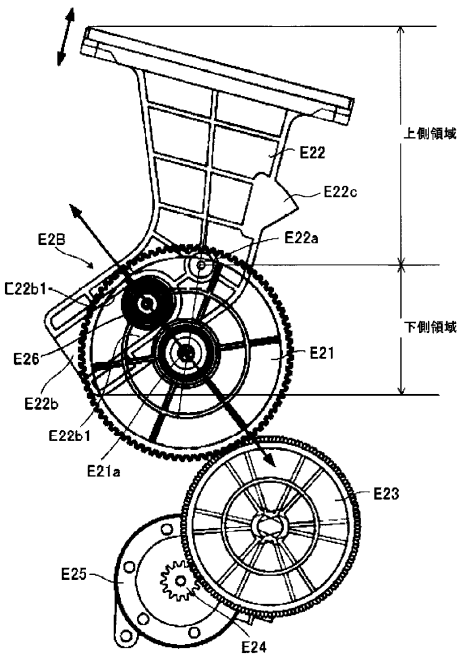
【図２４】



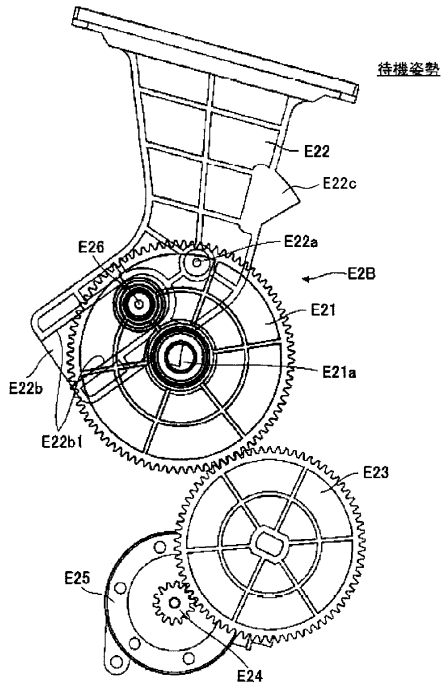
【図２５】



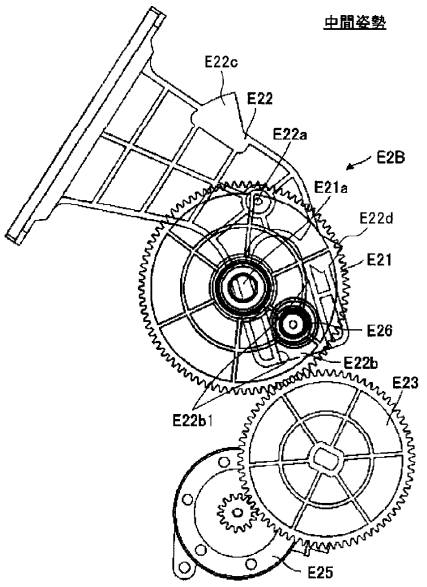
【図２６】



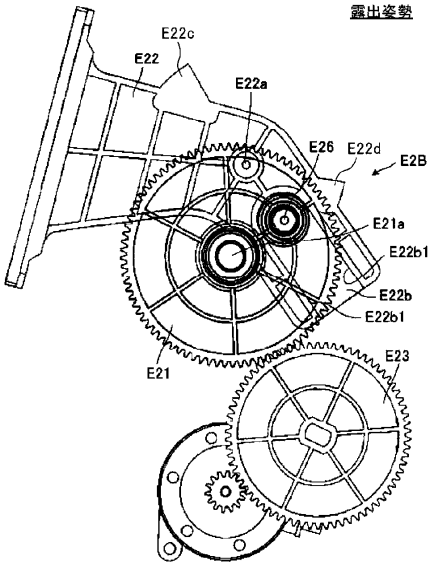
【図２７】



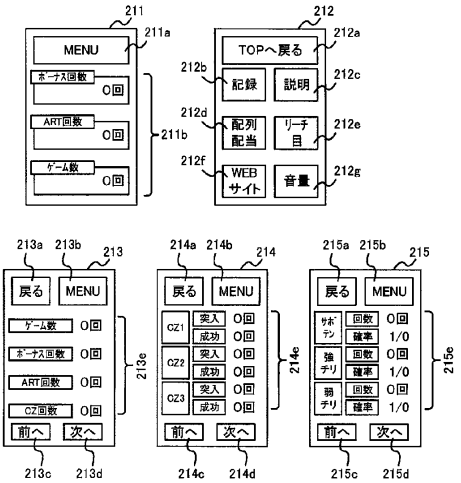
【図２８】



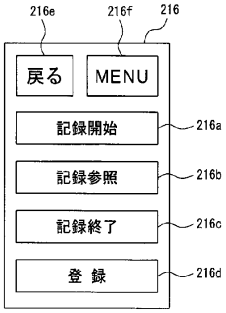
【図２９】



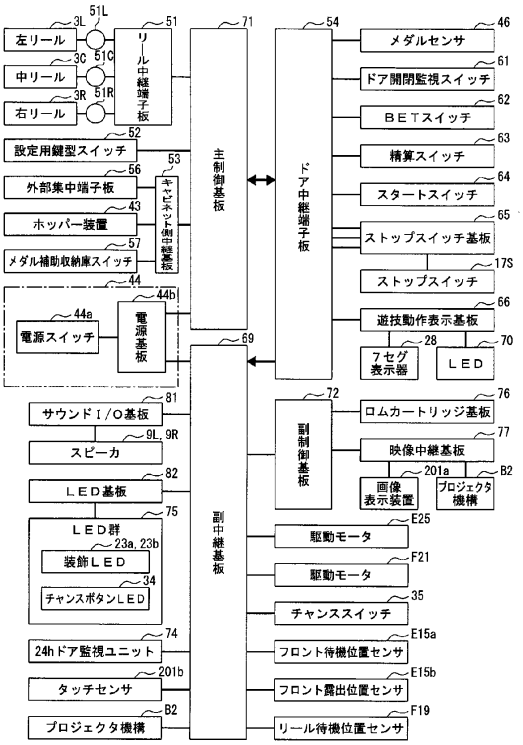
【図３０】



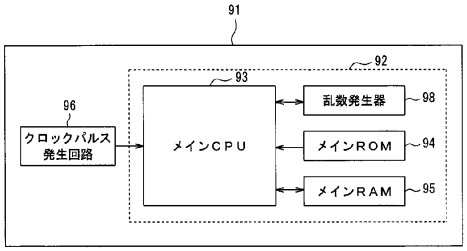
【図３１】



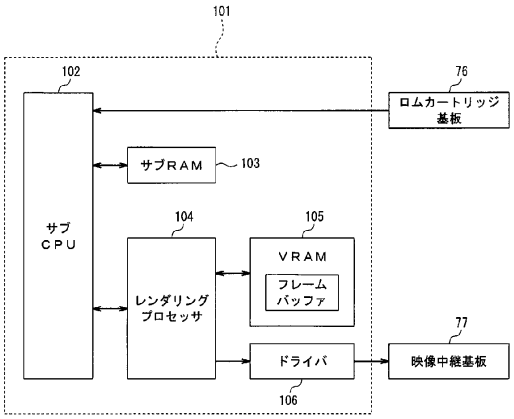
【図３２】



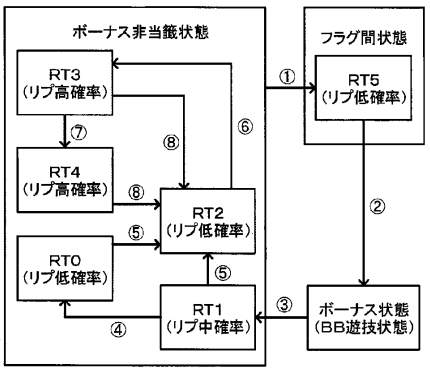
【図３３】



【図３４】

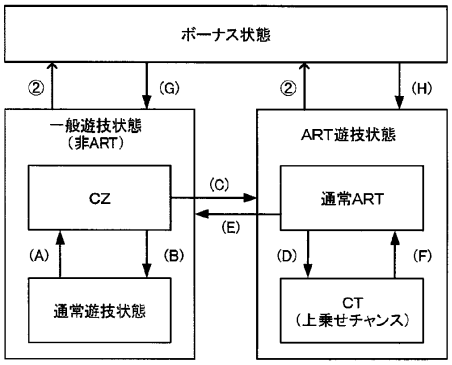


【図３５】



移行条件	内容
①	F_BB1,2に内部当籤
②	F_BB1,2入賞(C_BB1,2が表示)
③	ボーナス終了(216枚を超える払出)
④	20ゲーム経過
⑤	ベルこぼし目表示
⑥	RT3移行リプレイ表示
⑦	RT4移行リプレイ表示
⑧	ベルこぼし目又はRT2移行リプレイ表示

【図３６】



移行条件	内容
(A)	通常遊技状態中のCZ抽籤に当籤
(B)	CZ中のART抽籤に非当籤
(C)	CZ中のART抽籤に当籤
(D)	通常ART中のCT抽籤に当籤
(E)	通常ART終了
(F)	CT終了
(G)	ボーナス状態中のART抽籤に非当籤
(H)	ボーナス状態中のART抽籤に当籤

【図３７】

図柄配置テーブル

左リール		中リール		右リール	
図柄位置	図柄	図柄位置	図柄	図柄位置	図柄
19	サポテン3	19	サポテン3	19	サポテン1
18	リプレイ	18	リプレイ	18	チリ上2
17	サポテン3	17	帽子	17	青7
16	帽子	16	チリ上1	16	帽子
15	リプレイ	15	チリ下	15	リプレイ
14	チリ上1	14	サポテン3	14	サポテン3
13	チリ下	13	リプレイ	13	チリ上1
12	青7	12	帽子	12	チリ下
11	帽子	11	白7	11	帽子
10	リプレイ	10	リプレイ	10	リプレイ
9	サポテン1	9	チリ上2	9	サポテン3
8	帽子	8	帽子	8	チリ上1
7	サポテン2	7	チリ上1	7	青7
6	帽子	6	リプレイ	6	帽子
5	リプレイ	5	帽子	5	リプレイ
4	サポテン3	4	青7	4	サポテン1
3	白7	3	チリ上1	3	チリ上2
2	白7	2	白7	2	白7
1	帽子	1	リプレイ	1	帽子
0	リプレイ	0	帽子	0	リプレイ

※図柄コード

図柄コード	内容	
	図柄	データ
1	白7	00000001
2	青7	00000010
3	チリ上1	00000011
4	チリ上2	00000100
5	チリ下	00000101
6	リプレイ	00000110
7	帽子	00000111
8	サポテン1	00001000
9	サポテン2	00001001
10	サポテン3	00001010

【図３８】

図柄組合せテーブル

データ（格納領域種別）		コンビネーション			名称	払出し3枚掛け	内容
0	7	帽子	帽子	サポテン1	R_RT移行目A_01	0	ベルこぼし目
	6	帽子	帽子	サポテン3	R_RT移行目A_02	0	ベルこぼし目
	5	帽子	チリ上1	サポテン1	R_RT移行目A_03	0	ベルこぼし目
	4	帽子	チリ上1	サポテン3	R_RT移行目A_04	0	ベルこぼし目
	3	リプレイ	リプレイ	サポテン1	R_RT移行目B_01	0	ベルこぼし目
	2	リプレイ	リプレイ	サポテン3	R_RT移行目B_02	0	ベルこぼし目
	1	白7	白7	白7	C_BB1	0	BB
	0	青7	青7	青7	C_BB2	0	BB
1	7	帽子	白7	帽子	C_維持リプ゛A_01	0	リプレイ
	6	帽子	チリ上1	帽子	C_維持リプ゛B_01	0	リプレイ
	5	帽子	サポテン3	帽子	C_維持リプ゛B_02	0	リプレイ
	4	サポテン3	白7	帽子	C_維持リプ゛C_01	0	リプレイ
	3	サポテン3	チリ上1	帽子	C_維持リプ゛C_02	0	リプレイ
	2	サポテン3	サポテン3	帽子	C_維持リプ゛C_03	0	リプレイ
	1	サポテン1	帽子	サポテン1	C_維持リプ゛D_01	0	リプレイ
	0	サポテン1	帽子	サポテン3	C_維持リプ゛D_02	0	リプレイ
2	7	サポテン3	帽子	サポテン1	C_維持リプ゛D_03	0	リプレイ
	6	サポテン3	帽子	サポテン3	C_維持リプ゛D_04	0	リプレイ
	5	サポテン1	チリ上2	サポテン1	C_維持リプ゛E_01	0	リプレイ
	4	サポテン1	チリ上2	サポテン3	C_維持リプ゛E_02	0	リプレイ
	3	サポテン3	チリ上2	サポテン1	C_維持リプ゛E_03	0	リプレイ
	2	サポテン3	チリ上2	サポテン3	C_維持リプ゛E_04	0	リプレイ
	1	サポテン1	リプレイ	帽子	C_維持リプ゛F_01	0	リプレイ
	0	サポテン3	リプレイ	帽子	C_維持リプ゛F_02	0	リプレイ
3	7	チリ上1	リプレイ	帽子	C_維持リプ゛G_01	0	リプレイ
	6	帽子	リプレイ	サポテン1	C_RT2リプ゛A_01	0	RT2移行リプ
	5	帽子	リプレイ	サポテン3	C_RT2リプ゛A_02	0	RT2移行リプ
	4	リプレイ	リプレイ	リプレイ	C_RT3リプ゛_01	0	RT3移行リプ
	3	帽子	帽子	リプレイ	C_RT4リプ゛A_01	0	RT4移行リプ
	2	帽子	チリ上2	リプレイ	C_RT4リプ゛B_01	0	RT4移行リプ
	1	帽子	帽子	白7	C_RT4リプ゛C_01	0	RT4移行リプ
	0	帽子	帽子	青7	C_RT4リプ゛C_02	0	RT4移行リプ
4	7	帽子	チリ上2	白7	C_RT4リプ゛D_01	0	RT4移行リプ
	6	帽子	チリ上2	青7	C_RT4リプ゛D_02	0	RT4移行リプ
	5	チリ上1	リプレイ	リプレイ	C_チリリプ゛A_01	0	チリリプ
	4	チリ上1	チリ上1	リプレイ	C_チリリプ゛B_01	0	チリリプ
	3	チリ上1	リプレイ	チリ上1	C_チリリプ゛C_01	0	チリリプ
	2	チリ上1	チリ上1	チリ上1	C_チリリプ゛D_01	0	チリリプ
	1	チリ下	リプレイ	リプレイ	C_1確チリリプ゛A_01	0	チリリプ
	0	チリ下	チリ下	リプレイ	C_1確チリリプ゛B_01	0	チリリプ
5	7	チリ下	リプレイ	チリ下	C_1確チリリプ゛C_01	0	チリリプ
	6	チリ下	チリ下	チリ下	C_1確チリリプ゛D_01	0	チリリプ
	5	帽子	リプレイ	帽子	C_リーチ目リプ゛A_01	0	リーチ目リプ
	4	サポテン3	帽子	帽子	C_リーチ目リプ゛B_01	0	リーチ目リプ
	3	サポテン3	帽子	チリ上1	C_リーチ目リプ゛B_02	0	リーチ目リプ
	2	白7	帽子	白7	C_リーチ目リプ゛C_01	0	リーチ目リプ
	1	白7	帽子	青7	C_リーチ目リプ゛C_02	0	リーチ目リプ
	0	白7	帽子	チリ下	C_リーチ目リプ゛C_03	0	リーチ目リプ

【図３９】

図柄組合せテーブル

データ（格納領域種別）		コンビネーション			名称	払出し3枚掛け	内容
6	7	白7	白7	帽子	C_リーチ目リプ゛D_01	0	リーチ目リプ
	6	白7	サポテン3	帽子	C_リーチ目リプ゛D_02	0	リーチ目リプ
	5	白7	チリ上1	帽子	C_リーチ目リプ゛E_01	0	リーチ目リプ
	4	チリ下	白7	帽子	C_リーチ目リプ゛F_01	0	リーチ目リプ
	3	チリ下	サポテン3	帽子	C_リーチ目リプ゛F_02	0	リーチ目リプ
	2	チリ下	チリ上1	帽子	C_リーチ目リプ゛G_01	0	リーチ目リプ
	1	サポテン1	帽子	白7	C_リーチ目リプ゛H_01	0	リーチ目リプ
	0	サポテン1	帽子	青7	C_リーチ目リプ゛H_02	0	リーチ目リプ
7	7	サポテン1	帽子	チリ下	C_リーチ目リプ゛H_03	0	リーチ目リプ
	6	青7	白7	白7	C_リーチ目リプ゛I_01	0	リーチ目リプ
	5	青7	チリ上1	白7	C_リーチ目リプ゛I_02	0	リーチ目リプ
	4	青7	サポテン3	白7	C_リーチ目リプ゛I_03	0	リーチ目リプ
	3	青7	白7	青7	C_リーチ目リプ゛I_04	0	リーチ目リプ
	2	青7	チリ上1	青7	C_リーチ目リプ゛I_05	0	リーチ目リプ
	1	青7	サポテン3	青7	C_リーチ目リプ゛I_06	0	リーチ目リプ
	0	青	白7	チリ上1	C_リーチ目リプ゛I_07	0	リーチ目リプ
8	7	青7	チリ上1	チリ上1	C_リーチ目リプ゛I_08	0	リーチ目リプ
	6	青7	サポテン3	チリ上1	C_リーチ目リプ゛I_09	0	リーチ目リプ
	5	サポテン2	リプレイ	リプレイ	C_リーチ目リプ゛J_01	0	リーチ目リプ
	4	チリ上1	チリ上1	白7	C_リーチ目リプ゛K_01	0	リーチ目リプ
	3	チリ上1	チリ上1	青7	C_リーチ目リプ゛K_02	0	リーチ目リプ
	2	チリ上1	チリ上1	チリ下	C_リーチ目リプ゛K_03	0	リーチ目リプ
	1	チリ上1	リプレイ	白7	C_リーチ目リプ゛L_01	0	リーチ目リプ
	0	チリ上1	リプレイ	青7	C_リーチ目リプ゛L_02	0	リーチ目リプ
9	7	チリ上1	リプレイ	チリ下	C_リーチ目リプ゛L_03	0	リーチ目リプ
	6	チリ下	チリ下	チリ上1	C_リーチ目リプ゛M_01	0	リーチ目リプ
	5	チリ下	チリ下	チリ上2	C_リーチ目リプ゛M_02	0	リーチ目リプ
	4	チリ下	リプレイ	チリ上1	C_リーチ目リプ゛N_01	0	リーチ目リプ
	3	チリ下	リプレイ	チリ上2	C_リーチ目リプ゛N_02	0	リーチ目リプ
	2	リプレイ	リプレイ	チリ上1	C_リーチ目リプ゛O_01	0	リーチ目リプ
	1	リプレイ	リプレイ	チリ上2	C_リーチ目リプ゛O_02	0	リーチ目リプ
	0	リプレイ	チリ上1	帽子	C_リーチ目リプ゛P_01	0	リーチ目リプ
10	7	リプレイ	帽子	帽子	C_リーチ目リプ゛P_02	0	リーチ目リプ
	6	白7	白7	チリ上1	C_RB役A_01	9	BB中9枚出目
	5	白7	白7	チリ上2	C_RB役A_02	9	BB中9枚出目
	4	白7	帽子	チリ上1	C_RB役B_01	9	BB中9枚出目
	3	白7	帽子	チリ上2	C_RB役B_02	9	BB中9枚出目
	2	白7	チリ上1	チリ上1	C_RB役B_03	9	BB中9枚出目
	1	白7	チリ上1	チリ上2	C_RB役B_04	9	BB中9枚出目
	0	白7	白7	サポテン1	C_RB役C_01	9	BB中9枚出目
11	7	白7	白7	サポテン3	C_RB役C_02	9	BB中9枚出目
	6	チリ下	チリ上1	白7	C_RB役D_01	9	BB中9枚出目
	5	チリ下	チリ上1	青7	C_RB役D_02	9	BB中9枚出目
	4	チリ下	チリ上1	チリ下	C_RB役D_03	9	BB中9枚出目
	3	チリ下	帽子	チリ上1	C_RB役E_01	9	BB中9枚出目
	2	チリ下	帽子	チリ上2	C_RB役E_02	9	BB中9枚出目
	1	帽子	白7	チリ上1	C_RB役F_01	9	BB中9枚出目
	0	帽子	白7	チリ上2	C_RB役F_02	9	BB中9枚出目

【図４０】

図柄組合せテーブル

データ（格納領域種別）		コンビネーション			名称	払出し3枚掛け	内容
12	7	帽子	青7	チリ上1	C_RB役F_03	9	BB中9枚出目
	6	帽子	青7	チリ上2	C_RB役F_04	9	BB中9枚出目
	5	帽子	帽子	チリ上1	C_RB役G_01	9	BB中9枚出目
	4	帽子	帽子	チリ上2	C_RB役G_02	9	BB中9枚出目
	3	帽子	帽子	帽子	C_9枚A_01	9	ベル
	2	リプレイ	白7	リプレイ	C_9枚B_01	9	ベル
	1	リプレイ	青7	リプレイ	C_9枚B_02	9	ベル
	0	リプレイ	チリ上	リプレイ	C_9枚B_03	9	ベル
13	7	リプレイ	サポテン3	リプレイ	C_9枚B_04	9	ベル
	6	白7	リプレイ	白7	C_9枚C_01	9	ベル
	5	白7	リプレイ	青7	C_9枚C_02	9	ベル
	4	白7	リプレイ	チリ下	C_9枚C_03	9	ベル
	3	サポテン1	リプレイ	白7	C_9枚C_04	9	ベル
	2	サポテン1	リプレイ	青7	C_9枚C_05	9	ベル
	1	サポテン1	リプレイ	チリ下	C_9枚C_06	9	ベル
	0	白7	チリ上2	白7	C_9枚C_07	9	ベル
14	7	白7	チリ上2	青7	C_9枚C_08	9	ベル
	6	白7	チリ上2	チリ下	C_9枚C_09	9	ベル
	5	サポテン1	チリ上2	白7	C_9枚C_10	9	ベル
	4	サポテン1	チリ上2	青7	C_9枚C_11	9	ベル
	3	サポテン1	チリ上2	チリ下	C_9枚C_12	9	ベル
	2	サポテン2	リプレイ	白7	C_9枚D_01	9	ベル
	1	サポテン2	リプレイ	青7	C_9枚D_02	9	ベル
	0	サポテン2	リプレイ	チリ下	C_9枚D_03	9	ベル
15	7	サポテン2	チリ上2	白7	C_9枚D_04	9	ベル
	6	サポテン2	チリ上2	青7	C_9枚D_05	9	ベル
	5	サポテン2	チリ上2	チリ下	C_9枚D_06	9	ベル
	4	白7	帽子	リプレイ	C_9枚E_01	9	ベル
	3	リプレイ	帽子	白7	C_9枚F_01	9	ベル
	2	リプレイ	帽子	青7	C_9枚F_02	9	ベル
	1	リプレイ	帽子	チリ下	C_9枚F_03	9	ベル
	0	サポテン1	帽子	リプレイ	C_9枚G_01	9	ベル
16	7	サポテン2	白7	リプレイ	C_9枚H_01	9	ベル
	6	サポテン2	青7	リプレイ	C_9枚H_02	9	ベル
	5	サポテン2	チリ上1	リプレイ	C_9枚H_03	9	ベル
	4	サポテン2	サポテン3	リプレイ	C_9枚H_04	9	ベル
	3	帽子	青7	サポテン1	C_1st_A_01	1	1枚出目
	2	帽子	青7	サポテン3	C_1st_A_02	1	1枚出目
	1	帽子	チリ上2	サポテン1	C_1st_A_03	1	1枚出目
	0	帽子	チリ上2	サポテン3	C_1st_A_04	1	1枚出目
17	7	帽子	チリ下	サポテン1	C_1st_B_01	1	1枚出目
	6	帽子	チリ下	サポテン3	C_1st_B_02	1	1枚出目
	5	帽子	サポテン3	サポテン1	C_1st_C_01	1	1枚出目
	4	帽子	サポテン3	サポテン3	C_1st_C_02	1	1枚出目
	3	白7	リプレイ	サポテン1	C_2nd_A_01	1	1枚出目
	2	白7	リプレイ	サポテン3	C_2nd_A_02	1	1枚出目
	1	サポテン3	リプレイ	サポテン1	C_2nd_A_03	1	1枚出目
	0	サポテン3	リプレイ	サポテン3	C_2nd_A_04	1	1枚出目

【図４１】

図柄組合せテーブル

データ（格納領域種別）		コンビネーション			名称	払出し3枚掛け	内容
18	7	青7	リプレイ	サポテン1	C_2nd_B_01	1	1枚出目
	6	青7	リプレイ	サポテン3	C_2nd_B_02	1	1枚出目
	5	サポテン1	リプレイ	サポテン1	C_2nd_B_03	1	1枚出目
	4	サポテン1	リプレイ	サポテン3	C_2nd_B_04	1	1枚出目
	3	白7	チリ下	チリ下	C_SP1_01	1	確定出目
	2	青7	チリ下	チリ下	C_SP2_01	1	確定出目
	1	サポテン1	サポテン3	サポテン1	C_3枚A_01	3	サポテン
	0	サポテン1	サポテン3	サポテン3	C_3枚A_02	3	サポテン
19	7	サポテン2	サポテン3	サポテン1	C_3枚B_01	3	サポテン
	6	サポテン2	サポテン3	サポテン3	C_3枚B_02	3	サポテン
	5	サポテン3	サポテン3	サポテン1	C_3枚C_01	3	サポテン
	4	サポテン3	サポテン3	サポテン3	C_3枚C_02	3	サポテン
	3	リプレイ	チリ下	リプレイ	C_3枚D_01	3	サポテン
	2	リプレイ	サポテン3	チリ上1	C_3枚E_01	3	サポテン
	1	リプレイ	サポテン3	チリ上2	C_3枚E_02	3	サポテン
	0	リプレイ	サポテン3	リプレイ	C_3枚F_01	3	サポテン
20	7	青7	リプレイ	リプレイ	C_弱2枚A_01	2	弱チェリー
	6	リプレイ	青7	帽子	C_弱2枚B_01	2	弱チェリー
	5	リプレイ	サポテン3	帽子	C_弱2枚B_02	2	弱チェリー
	4	リプレイ	チリ上2	帽子	C_弱2枚B_03	2	弱チェリー
	3	青7	白7	リプレイ	C_強2枚A_01	2	強チェリー
	2	青7	チリ上1	リプレイ	C_強2枚A_02	2	強チェリー
	1	青7	サポテン3	リプレイ	C_強2枚A_03	2	強チェリー
	0	青7	リプレイ	チリ上1	C_強2枚B_01	2	強チェリー
21	7	青7	リプレイ	チリ上2	C_強2枚B_02	2	強チェリー
	6	リプレイ	青7	白7	C_強2枚C_01	2	強チェリー
	5	リプレイ	青7	青7	C_強2枚C_02	2	強チェリー
	4	リプレイ	青7	チリ下	C_強2枚C_03	2	強チェリー
	3	リプレイ	サポテン3	白7	C_強2枚C_04	2	強チェリー
	2	リプレイ	サポテン3	青7	C_強2枚C_05	2	強チェリー
	1	リプレイ	サポテン3	チリ下	C_強2枚C_06	2	強チェリー
	0	リプレイ	チリ上2	白7	C_強2枚C_07	2	強チェリー
22	7	リプレイ	チリ上2	青7	C_強2枚C_08	2	強チェリー
	6	リプレイ	チリ上2	チリ下	C_強2枚C_09	2	強チェリー
	5	－	－	－	－	－	－
	4	－	－	－	－	－	－
	3	－	－	－	－	－	－
	2	－	－	－	－	－	－
	1	－	－	－	－	－	－
	0	－	－	－	－	－	－

【図４２】

内部抽籤テーブル（設定１）

No.	略称	RT0	RT1	RT2	RT3	RT4
1	はずれ	37779	8549	37649	1789	1299
2	F_BB1	20	20	20	20	20
3	F_BB1+F_リーチ目リプ゛A	5	5	5	5	5
4	F_BB1+F_リーチ目リプ゛B	1	1	1	1	1
5	F_BB1+F_リーチ目リプ゛C	5	5	5	5	5
6	F_BB1+F_リーチ目リプ゛D	1	1	1	1	1
7	F_BB1+F_サポ゛1	15	15	15	15	15
8	F_BB1+F_サポ゛2	10	10	10	10	10
9	F_BB1+F_弱チリ	5	5	5	5	5
10	F_BB1+F_強チリ1	15	15	15	15	15
11	F_BB1+F_強チリ2	15	15	15	15	15
12	F_BB1+F_特殊1	5	5	5	5	5
13	F_BB1+F_特殊3	5	5	5	5	5
14	F_BB2	20	20	20	20	20
15	F_BB2+F_リーチ目リプ゛A	5	5	5	5	5
16	F_BB2+F_リーチ目リプ゛B	1	1	1	1	1
17	F_BB2+F_リーチ目リプ゛C	5	5	5	5	5
18	F_BB2+F_リーチ目リプ゛D	1	1	1	1	1
19	F_BB2+F_サポ゛1	15	15	15	15	15
20	F_BB2+F_サポ゛2	10	10	10	10	10
21	F_BB2+F_弱チリ	5	5	5	5	5
22	F_BB2+F_強チリ1	15	15	15	15	15
23	F_BB2+F_強チリ2	15	15	15	15	15
24	F_BB2+F_特殊2	5	5	5	5	5
25	F_チリリプ゛	0	0	0	0	5500
26	F_確チリリプ゛	0	0	0	0	13400
27	F_1確チリリプ゛	0	0	0	0	3300
28	F_リーチ目リプ゛A	0	0	0	0	1200
29	F_リーチ目リプ゛B	0	0	0	0	500
30	F_リーチ目リプ゛C	0	0	0	0	600
31	F_リーチ目リプ゛D	0	0	0	0	500
32	F_維持リプ゛A	8900	37800	1300	0	11800
33	F_維持リプ゛B	0	330	330	0	330
34	F_維持リプ゛_1st	0	0	0	11230	2750
35	F_維持リプ゛_2nd	0	0	0	11230	2750
36	F_維持リプ゛_3rd	0	0	0	11230	2750
37	F_RT3リプ゛_1st	0	0	1800	0	0
38	F_RT3リプ゛_213	0	0	1800	0	0
39	F_RT3リプ゛_231	0	0	1800	0	0
40	F_RT3リプ゛_3rd	0	0	1800	0	0
41	F_RT4リプ゛_123	0	0	0	2800	0
42	F_RT4リプ゛_132	0	0	0	2800	0
43	F_RT4リプ゛_2nd	0	0	0	2800	0
44	F_RT4リプ゛_3rd	0	0	0	2800	0
45	F_3択ベル_1st	5250	5250	5250	5250	5250
46	F_3択ベル_2nd	5250	5250	5250	5250	5250
47	F_3択ベル_3rd	5250	5250	5250	5250	5250
48	F_共通ベル	1000	1000	1000	1000	1000
49	F_サポ゛1	610	610	610	610	610
50	F_サポ゛2	128	128	128	128	128
51	F_弱チリ	870	870	870	870	870
52	F_強チリ1	150	150	150	150	150
53	F_強チリ2	150	150	150	150	150

【図４３】

内部抽籤テーブル（設定１）

No.	略称	RT5 (BB1)
1	はずれ(F_BB1)	26923
2	F_BB1+F_チリリプ゛	0
3	F_BB1+F_確チリリプ゛	0
4	F_BB1+F_1確チリリプ゛	0
5	F_BB1+F_リーチ目リプ゛A	4100
6	F_BB1+F_リーチ目リプ゛B	1650
7	F_BB1+F_リーチ目リプ゛C	2050
8	F_BB1+F_リーチ目リプ゛D	500
9	F_BB1+F_維持リプ゛A	5080
10	F_BB1+F_維持リプ゛B	0
11	F_BB1+F_維持リプ゛_1st	1640
12	F_BB1+F_維持リプ゛_2nd	1640
13	F_BB1+F_維持リプ゛_3rd	1640
14	F_BB1+F_RT3リプ゛_1st	410
15	F_BB1+F_RT3リプ゛_213	410
16	F_BB1+F_RT3リプ゛_231	410
17	F_BB1+F_RT3リプ゛_3rd	410
18	F_BB1+F_RT4リプ゛_123	0
19	F_BB1+F_RT4リプ゛_132	0
20	F_BB1+F_RT4リプ゛_2nd	0
21	F_BB1+F_RT4リプ゛_3rd	0
22	F_BB1+F_3択ベル_1st	5250
23	F_BB1+F_3択ベル_2nd	5250
24	F_BB1+F_3択ベル_3rd	5250
25	F_BB1+F_共通ベル	1000
26	F_BB1+F_サポ゛1	610
27	F_BB1+F_サポ゛2	128
28	F_BB1+F_弱チリ	870
29	F_BB1+F_強チリ1	150
30	F_BB1+F_強チリ2	150
31	F_BB1+F_特殊1	5
32	F_BB1+F_特殊2	5
33	F_BB1+F_特殊3	5

No.	略称	RT5 (BB2)
1	はずれ(F_BB2)	26923
2	F_BB2+F_チリリプ゛	0
3	F_BB2+F_確チリリプ゛	0
4	F_BB2+F_1確チリリプ゛	0
5	F_BB2+F_リーチ目リプ゛A	4100
6	F_BB2+F_リーチ目リプ゛B	1650
7	F_BB2+F_リーチ目リプ゛C	2050
8	F_BB2+F_リーチ目リプ゛D	500
9	F_BB2+F_維持リプ゛A	5080
10	F_BB2+F_維持リプ゛B	0
11	F_BB2+F_維持リプ゛_1st	1640
12	F_BB2+F_維持リプ゛_2nd	1640
13	F_BB2+F_維持リプ゛_3rd	1640
14	F_BB2+F_RT3リプ゛_1st	410
15	F_BB2+F_RT3リプ゛_213	410
16	F_BB2+F_RT3リプ゛_231	410
17	F_BB2+F_RT3リプ゛_3rd	410
18	F_BB2+F_RT4リプ゛_123	0
19	F_BB2+F_RT4リプ゛_132	0
20	F_BB2+F_RT4リプ゛_2nd	0
21	F_BB2+F_RT4リプ゛_3rd	0
22	F_BB2+F_3択ベル_1st	5250
23	F_BB2+F_3択ベル_2nd	5250
24	F_BB2+F_3択ベル_3rd	5250
25	F_BB2+F_共通ベル	1000
26	F_BB2+F_サポ゛1	610
27	F_BB2+F_サポ゛2	128
28	F_BB2+F_弱チリ	870
29	F_BB2+F_強チリ1	150
30	F_BB2+F_強チリ2	150
31	F_BB2+F_特殊1	5
32	F_BB2+F_特殊2	5
33	F_BB2+F_特殊3	5

内部抽籤テーブル（設定１）

No.	略称	BB中
1	はずれ	0
2	F_RB役1	300
3	F_RB役2	100
4	F_RB役3	7300
5	F_RB役4	57836

【図４４】

| 当籠役 | 図柄組合せ | | |

【図４８】

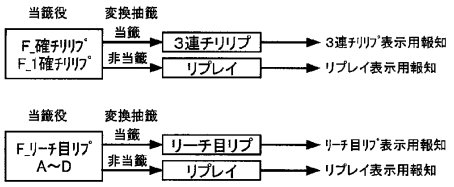
| 当籤役 | 図柄組合せ | | |

【図５２】

(A) 当籤役の略称

当籤役	略称	
	変換あり	変換無し
F_BB1	BB	
F_BB2	BB	
省略		
F_確ﾁﾘﾘﾌﾟ	3連ﾁﾘﾘﾌﾟ	ﾘﾌﾟﾚｲ
F_1確ﾁﾘﾘﾌﾟ	3連ﾁﾘﾘﾌﾟ	ﾘﾌﾟﾚｲ
F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟA	ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟ	ﾘﾌﾟﾚｲ
F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟB	ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟ	ﾘﾌﾟﾚｲ
F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟC	ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟ	ﾘﾌﾟﾚｲ
F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟD	ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟ	ﾘﾌﾟﾚｲ
省略		
F_3択ﾍﾞﾙ_1st	押し順ベル	
F_3択ﾍﾞﾙ_2nd	押し順ベル	
F_3択ﾍﾞﾙ_3rd	押し順ベル	
F_共通ﾍﾞﾙ	共通ベル	
F_ｻﾎﾞ1	サボテン	
F_ｻﾎﾞ2	サボテン	
F_弱ﾁﾘ	弱チェリー	
F_強ﾁﾘ1	強チェリー	
F_強ﾁﾘ2	強チェリー	

(B) 変換の有無について(F_確ﾘﾌﾟ～F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟD)



※ 変換抽籤はRT4中のみ行う

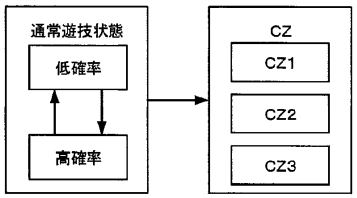
【図５３】

サブフラグ変換テーブル

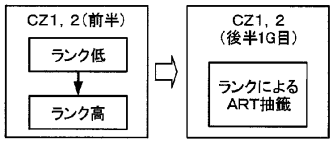
内部当籤		サブフラグ	
番号	内容	番号	内容
0	はずれ	0	ﾊｽﾞﾚ
1	F_ﾁﾘﾘﾌﾟ	1	2個ﾁﾘ
2	F_確ﾁﾘﾘﾌﾟ	2	3個ﾁﾘA
3	F_1確ﾁﾘﾘﾌﾟ	3	3個ﾁﾘB
4	F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟA	4	ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟ1
5	F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟB	5	ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟ2
6	F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟC	6	ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟ3
7	F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟD	7	ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟ4
8	F_維持ﾘﾌﾟA	8	ﾘﾌﾟﾚｲ
9	F_維持ﾘﾌﾟB		
10	F_維持ﾘﾌﾟ_1st	9	押し順ﾘﾌﾟ1
11	F_維持ﾘﾌﾟ_2nd		
12	F_維持ﾘﾌﾟ_3rd		
13	F_RT3ﾘﾌﾟ_1st	10	押し順ﾘﾌﾟ2
14	F_RT3ﾘﾌﾟ_213		
15	F_RT3ﾘﾌﾟ_231		
16	F_RT3ﾘﾌﾟ_3rd		
17	F_RT4ﾘﾌﾟ_123	11	押し順ﾘﾌﾟ3
18	F_RT4ﾘﾌﾟ_132		
19	F_RT4ﾘﾌﾟ_2nd		
20	F_RT4ﾘﾌﾟ_3rd		
21	F_3択ﾍﾞﾙ_1st	12	押し順ﾍﾞﾙ
22	F_3択ﾍﾞﾙ_2nd		
23	F_3択ﾍﾞﾙ_3rd		
24	F_共通ﾍﾞﾙ	13	共通ﾍﾞﾙ
25	F_ｻﾎﾞ1	14	ｻﾎﾞﾃﾝ
26	F_ｻﾎﾞ2		
33	F_RB役1		
34	F_RB役2		
35	F_RB役3		
36	F_RB役4		
27	F_弱ﾁﾘ	15	弱ﾁﾘ
28	F_強ﾁﾘ1	16	強ﾁﾘ
29	F_強ﾁﾘ2		
30	F_特殊1	17	ﾘｰﾁ目1
31	F_特殊2		
32	F_特殊3	18	ﾘｰﾁ目2

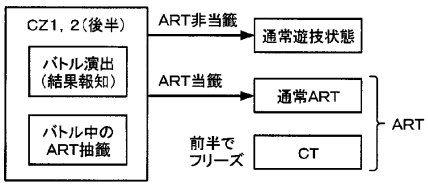
【図５４】

(A) 一般遊技状態中の遊技の流れ

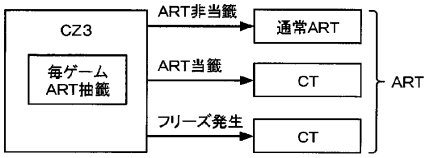


(B) CZ1，2中の遊技の流れ





(C) CZ3中の遊技の流れ



【図５５】

(A) 通常中高確率抽籤テーブル(毎ゲーム参照)

現在の状態	移行後の状態	当籤役				
		共通ベル	サボテン	弱チェリー	強チェリー	それ以外
低確率中	低確率	極高	極高	高	極高	確定
	高確率	極低	低	中	低	0
高確率中	低確率	0	0	0	0	低
	高確率	確定	確定	確定	確定	極高

(B) 通常中高確率抽籤テーブル(状況によって参照)

移行後の状態	状況		
	設定変更時	ボーナス終了時	CZ，ART終了時
低確率	極高	0	極高
高確率	低	確定	低

確率分母256

※ 0<極々低<極低<低<中<高<極高<極々高<確定(＝100%)

【図５６】

(A) CZ抽籤テーブル(初当たり用)

現在の状態	内容	当籤役			
		サポテン	弱チェリー	強チェリー	BB
低確率中	非当籤	極高	確定	高	高
	CZ1当籤	極低	0	低	低
	CZ2当籤	極低	0	極低	極低
	CZ3当籤	0	0	0	0
高確率中	非当籤	高	極高	中	中
	CZ1当籤	中	0	中	中
	CZ2当籤	低	0	低	低
	CZ3当籤	極低	極低	極低	極低

(B) CZ抽籤テーブル(引き戻し用)

状況	内容	抽籤値
CZ失敗時 ART終了時	非当籤	極高
	CZ1当籤	低
	CZ2当籤	極低
	CZ3当籤	0

※ 確率分母256

【図５７】

CZ1中モードアップ抽籤テーブル

現在のモード	内容	当籤役			
		リプレイ	共通ベル	弱チェリー サポテン	強チェリー
モード1 モード2	非当選	極高	0	0	0
	モード1UP	低	確定	極高	0
	モード2UP	0	0	極低	0
	モード3UP	0	0	極低	極高
	モード4UP	0	0	0	0
	モード5UP	0	0	0	0
	モード6UP	0	0	極低	低
	モード6UP フリーズ発生	0	0	0	0
モード3	非当選	極高	0	0	0
	モード1UP	低	確定	極高	0
	モード2UP	0	0	極低	0
	モード3UP	0	0	極低	極高
	モード4UP	0	0	0	0
	モード5UP	0	0	0	0
	モード6UP	0	0	極低	低
	モード6UP フリーズ発生	0	0	0	0
モード4	非当選	極高	0	0	0
	モード1UP	低	確定	極高	0
	モード2UP	0	0	極低	0
	モード3UP	0	0	極低	極高
	モード4UP	0	0	0	0
	モード5UP	0	0	0	0
	モード6UP	0	0	極低	低
	モード6UP フリーズ発生	0	0	0	0
モード5 モード6	非当選	極高	0	0	0
	モード1UP	低	確定	極高	0
	モード2UP	0	0	極低	0
	モード3UP	0	0	極低	極高
	モード4UP	0	0	0	0
	モード5UP	0	0	0	0
	モード6UP	0	0	極低	低
	モード6UP フリーズ発生	0	0	0	0
CZ2開始 2G以内	非当選	極高	0	0	0
	モード1UP	低	確定	極高	0
	モード2UP	0	0	低	0
	モード3UP	0	0	0	0
	モード4UP	0	0	0	0
	モード5UP	0	0	0	0
	モード6UP	0	0	0	0
	モード6UP フリーズ発生	0	0	0	確定

※ 確率分母256

【図５８】

CZ2中ポイント抽籤テーブル

現在のポイント	内容	当籤役			
		リプレイ	共通ベル	弱チェリー サポテン	強チェリー
ポイント 0～9	非当選	0	0	0	0
	ポイント1UP	極高	中	0	0
	ポイント2UP	0	中	高	0
	ポイント3UP	極低	極低	低	0
	ポイント4UP	極低	極低	極低	0
	ポイント5UP	極低	極低	極低	高
	ポイント10UP	0	0	極低	中
	ポイント10UP フリーズ発生	0	0	0	0
CZ2開始 2G以内	非当選	0	0	0	0
	ポイント1UP	極高	中	0	0
	ポイント2UP	0	中	高	0
	ポイント3UP	極低	極低	低	0
	ポイント4UP	極低	極低	極低	0
	ポイント5UP	0	0	0	0
	ポイント10UP	0	0	0	0
	ポイント10UP フリーズ発生	0	0	0	確定

※ 確率分母256

【図５９】

(A) CZ中ART抽籤テーブル(CZ1用)

内容	現在のモード					
	モード1	モード2	モード3	モード4	モード5	モード6
非当籤	極高	極高	高	高	中	0
ART当籤	極低	低	低	中	中	確定

(B) CZ中ART抽籤テーブル(CZ2用)

内容	現在のモード										
	ポイント0	ポイント1	ポイント2	ポイント3	ポイント4	ポイント5	ポイント6	ポイント7	ポイント8	ポイント9	ポイント10
非当籤	0	極高	極高	極高	極高	極高	高	高	中	低	0
ART当籤	確定	低	極低	極低	低	低	低	中	中	高	確定

(C) CZ中ART抽籤テーブル(CZ1, 2共通 後半バトル中用)

内容	当籤役	
	弱チェリー サポテン	強チェリー
非当籤	極高	中
ART当籤	低	中

※ 確率分母256

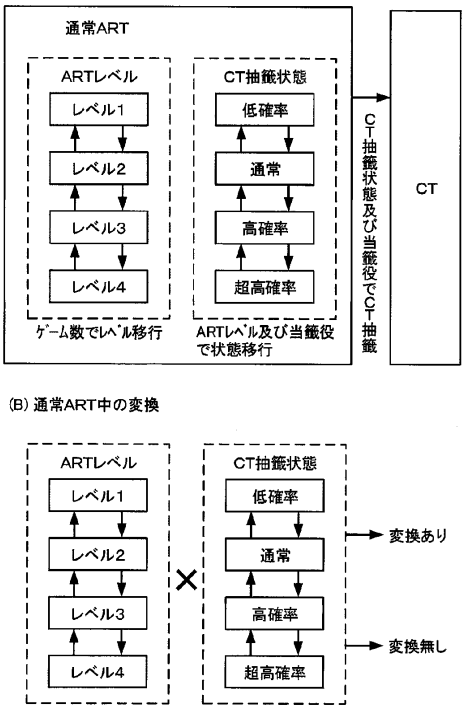
【図６０】

(D) CZ中ART抽籤テーブル(CZ3用)

状態	内容	当籤役				
		リプレイ	共通ベル	弱チェリーサポテン	強チェリー	それ以外
CZ3開始2G以内	非当籤	極高	確定	中	0	確定
	ART当籤+通常CT	0	0	0	0	0
	ART当籤+高確CT	0	0	0	0	0
	フリーズ+通常CT	低	0	中	確定	0
	フリーズ+高確CT	0	0	0	0	0
CZ3開始3G～17G	非当籤	極高	極高	中	0	極高
	ART当籤+通常CT	極低	低	中	中	極低
	ART当籤+高確CT	0	0	0	0	0
	フリーズ+通常CT	極低	0	極低	中	0
	フリーズ+高確CT	0	0	0	0	0

※ 確率分母256

【図６１】



【図６２】

(A) ART中フラグ変換抽籤テーブル(第1段階用)

内容	当籤役
	F_確チリリプorF_1確チリリプ
変換無し	極々高
変換あり(仮)	極々低

※ 確率分母256

(B) ART中フラグ変換抽籤テーブル(第2段階用(第1段階で変換あり(仮)に当籤)

ARTレベル	CT抽籤状態	内容	当籤役	
			F_確チリリプorF_1確チリリプ	F_リーチ目リプA～D
初回(一度CTに当籤するまで)	低確率	変換無し	0	極高
		変換有り	確定	低
	通常	変換無し	0	極高
		変換有り	確定	低
	高確率	変換無し	0	0
		変換有り	確定	確定
	超確率	変換無し	0	0
		変換有り	確定	確定
ARTレベル1	低確率	変換無し	極高	極々高
		変換有り	極低	極々低
	通常	変換無し	極高	極々高
		変換有り	極低	極々低
	高確率	変換無し	極高	高
		変換有り	極低	中
	超確率	変換無し	極高	0
		変換有り	極低	確定
ARTレベル2～4	低確率	変換無し	極高	極々高
		変換有り	低	極々低
	通常	変換無し	極高	極々高
		変換有り	低	極々低
	高確率	変換無し	0	高
		変換有り	確定	中
	超確率	変換無し	0	0
		変換有り	確定	確定

※ 確率分母256

【図６３】

(A) ARTレベル決定テーブル(ART当籤時用)

ARTレベル	抽籤値
ARTレベル1	低
ARTレベル2	高
ARTレベル3	極低
ARTレベル4	極低

※ ART当籤時にフリーズ発生している場合は、ARTレベル2が決定

※ 確率分母256

(B) ARTレベル決定テーブル(通常ART中用)

経過ゲーム数	移行先のARTレベル	現在のARTレベル		
		ARTレベル1	ARTレベル2	ARTレベル3
50ゲーム経過	ARTレベル1	確定	0	0
	ARTレベル2	0	確定	0
	ARTレベル3	0	0	確定
100ゲーム経過	ARTレベル1	確定	低	0
	ARTレベル2	0	高	0
	ARTレベル3	0	0	確定
200ゲーム経過	ARTレベル1	確定	極高	0
	ARTレベル2	0	低	0
	ARTレベル3	0	0	確定
300ゲーム経過	ARTレベル1	確定	極高	0
	ARTレベル2	0	極低	中
	ARTレベル3	0	0	中
500ゲーム経過	ARTレベル1	確定	極高	0
	ARTレベル2	0	極低	極高
	ARTレベル3	0	0	低
1000ゲーム経過	ARTレベル1	確定	極高	0
	ARTレベル2	0	極低	極高
	ARTレベル3	0	0	極低
CT突入時(0～100ゲーム)	ARTレベル1	中	低	0
	ARTレベル2	中	高	0
	ARTレベル3	0	0	確定
CT突入時(101～500ゲーム)	ARTレベル1	極高	中	0
	ARTレベル2	極低	中	0
	ARTレベル3	0	0	確定
CT突入時(501ゲーム以上)	ARTレベル1	極高	極高	0
	ARTレベル2	極低	極低	中
	ARTレベル3	0	0	中

※ 確率分母256

【図６４】

通常ART中高確率抽籤テーブル

現在の状態	移行後の状態	当籤役					
		押し順ﾍﾞﾙ共通ﾍﾞﾙ	ｻﾎﾟﾃﾝ	弱ﾁｪﾘｰ	強ﾁｪﾘｰ	3連ﾁﾘﾘﾌﾟ リーチ目ﾘﾌﾟ	それ以外
低確率（ARTﾚﾍﾞﾙ1）	低確率	極高	中	中	極高	極高	確定
	通常	極低	中	中	0	0	0
	高確率	0	極低	極低	低	0	0
	超高確率	0	0	0	0	極低	0
低確率（ARTﾚﾍﾞﾙ2～4）	低確率	極高	中	中	極高	極高	確定
	通常	極低	中	中	0	0	0
	高確率	0	極低	極低	低	0	0
	超高確率	0	0	0	0	極低	0
通常（ARTﾚﾍﾞﾙ1）	低確率	0	0	0	0	極高	中
	通常	極高	中	中	高	0	中
	高確率	極低	中	中	中	0	0
	超高確率	0	0	0	極低	極低	0
通常（ARTﾚﾍﾞﾙ2～4）	低確率	0	0	0	0	極高	低
	通常	極高	中	中	高	0	高
	高確率	低	中	中	中	0	0
	超高確率	0	0	0	極低	極低	0
高確率	低確率	0	0	0	0	極高	中
	通常	0	0	0	0	0	0
	高確率	確定	極高	極高	極高	0	中
	超高確率	0	極低	極低	極低	極低	0
超高確率	低確率	0	0	0	0	0	0
	通常	0	0	0	0	0	0
	高確率	0	0	0	0	低	0
	超高確率	確定	確定	確定	確定	高	確定

※ 確率分母256

【図６５】

ART中CT抽籤テーブル

現在の状態	内容	当籤役					
		ｻﾎﾟﾃﾝ	弱ﾁｪﾘｰ	強ﾁｪﾘｰ	3連ﾁﾘﾘﾌﾟ リーチ目ﾘﾌﾟ	BB	それ以外
低確率	非当籤	極高	極高	極高	0	確定	極々高
	通常CT	極低	極低	極低	確定	0	0
	高確率CT	0	0	0	0	0	極々低
通常	非当籤	極高	極高	極高	0	確定	極々高
	通常CT	極低	極低	低	確定	0	0
	高確率CT	0	0	0	0	0	極々低
高確率	非当籤	極高	極高	中	0	確定	極々高
	通常CT	低	極低	中	確定	0	極々低
	高確率CT	0	0	0	0	0	極々低
超高確率	非当籤	極高	極高	0	0	確定	極高
	通常CT	低	極低	確定	確定	0	極低
	高確率CT	0	0	0	0	0	極々低

※ サポテン、弱チェリー、強チェリー、3連チリリブ、リーチ目リブ、BBは、確率分母256
それ以外は、確率分母65536
※ BBは内部当籤時にはCTの抽籤を行わず（必ず非当籤）、
ボーナス状態終了時に抽籤する。
※ 確率分母256

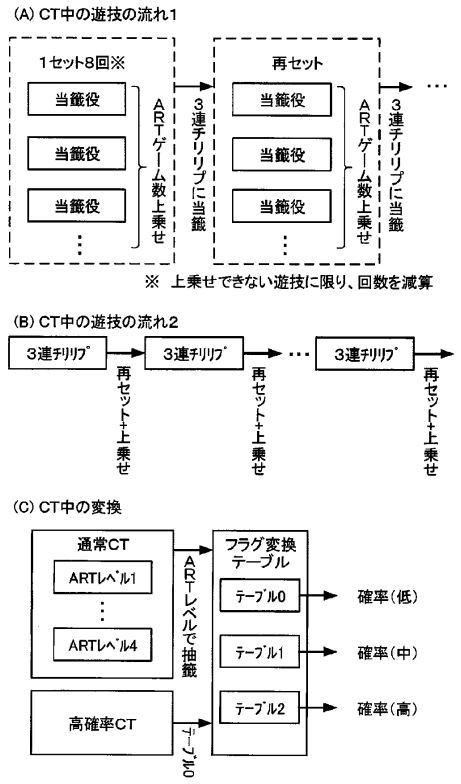
【図６６】

通常ART中上乗せ抽籤テーブル

内容	当籤役		
	ｻﾎﾟﾃﾝ	弱ﾁｪﾘｰ	強ﾁｪﾘｰ
非当籤	極高	極々高	0
上乗せ_10G	0	0	中
上乗せ_20G	0	0	中
上乗せ_30G	低	0	低
上乗せ_50G	極低	0	極低
上乗せ_100G	極低	極々低	極低
上乗せ_300G	極々低	極々低	極々低

※ 確率分母65536

【図６７】



【図６８】

CT中テーブル抽籤テーブル

内容	状態				
	ARTﾚﾍﾞﾙ1（通常CT）	ARTﾚﾍﾞﾙ2（通常CT）	ARTﾚﾍﾞﾙ3,4（通常CT）	初回CT	高確率CT
テーブル0	極高	高	高	高	確定
テーブル1	極低	低	低	低	0
テーブル2	極々低	極々低	極々低	極々低	0

※ 確率分母256

【図６９】

CT中フラグ変換抽籤テーブル

フラグ変換テーブル	内容	当籤役	
		F_確チリリブorF_1確チリリブ	F_リーチ目リブA～D
テーブル0	変換無し	0	高
	変換有り	確定	低
テーブル1	変換無し	0	低
	変換有り	確定	高
テーブル2	変換無し	0	0
	変換有り	確定	確定

※ 確率分母256

【図７０】

CT中上乗せ抽籤テーブル

状態	内容	当籤役			
		ｻﾎﾟﾃﾝ	弱ﾁｪﾘｰ	強ﾁｪﾘｰ	3連ﾁﾘﾘﾌﾟ
通常CT	非当籤	0	0	0	0
	上乗せ_10G	極高	極高	0	極高 ※1
	上乗せ_20G	極低	極低	0	極低 ※2
	上乗せ_30G	0	0	極高	0
	上乗せ_50G	極々低	極々低	極々低	極々低
	上乗せ_100G	極々低	極々低	極々低	極々低
	上乗せ_300G	極々低	極々低	極々低	極々低
高確率CT	非当籤	0	0	0	0
	上乗せ_10G	0	0	0	0
	上乗せ_20G	0	0	0	0
	上乗せ_30G	0	0	0	0
	上乗せ_50G	極高	極高	高	極高
	上乗せ_100G	極低	極低	低	極低
	上乗せ_300G	極々低	極々低	極々低	極々低

※ 同一のCT中に3連チリリプが当籤した回数に応じて、上乗せゲーム数が変わる。
1～8回：※1は10ゲーム、※2は20ゲーム
9～16回：※1，2ともに20ゲーム
17～24回：※1，2ともに30ゲーム
25回以上：※1，2ともに50ゲーム
※ 確率分母65536
※ その他の役については非当籤

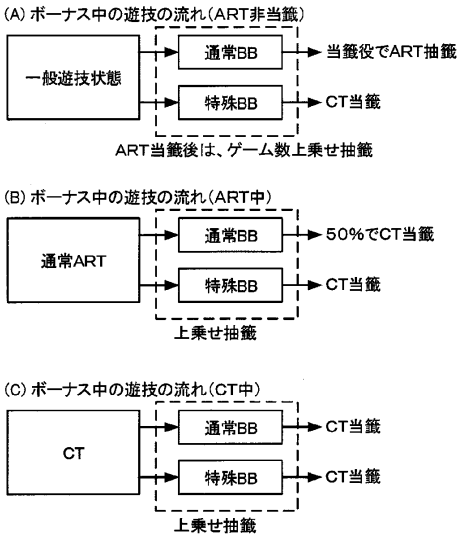
【図７１】

CT中セット数上乗せ抽籤テーブル

状態	内容	当籤役
		ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟ
通常CT	非当籤	0
	通常CT当籤	極々高
	高確率CT当籤	極々低
高確率CT	非当籤	0
	通常CT当籤	0
	高確率CT当籤	確定

※ 確率分母256

【図７２】



【図７３】

ボーナス種別抽籤テーブル

状態	内容	抽籤値
CT中	通常BB	極々高
	特殊BB	極々低
それ以外	通常BB	極々高
	特殊BB	極々低

※ 確率分母256

【図７４】

ボーナス中ARTゲーム数上乗せ抽籤テーブル

ボーナス種別	内容	当籤役		
		F RB役1,2	F RB役3	F RB役4
通常BB	非当籤	0	確定	確定
	5G	0	0	0
	10G	0	0	0
	20G	0	0	0
	30G	0	0	0
	50G	極高	極高	0
	100G	極低	極低	0
	300G	極々低	極々低	0
特殊BB	非当籤	0	0	0
	5G	0	0	高
	10G	0	極高	低
	20G	0	極低	極低
	30G	0	極低	極低
	50G	0	0	極々低
	100G	極高	0	極々低
	300G	低	0	極々低

※ 確率分母256

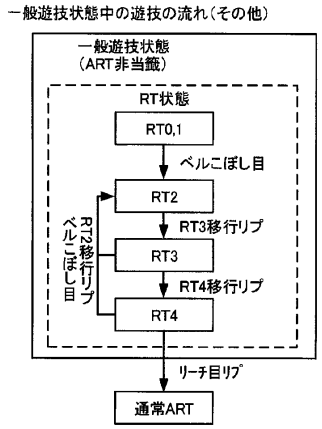
【図７５】

ボーナス終了時CT抽籤テーブル

内容	ボーナス種別など			
	通常BB（一般遊技状態）	通常BB（通常ART）	特殊BB（一般or通常ART）	通常CT中（通常or特殊BB）	高確率CT中（通常or特殊BB）
非当籤	確定	50%	0	0	0
通常CT当籤	0	50%	確定	50%	0
高確率CT当籤	0	0	0	50%	確定

※ 確率分母256

【図７６】



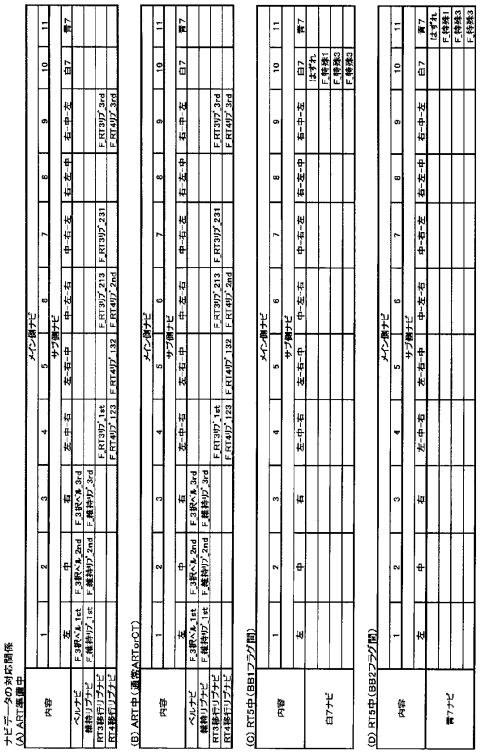
【図７７】

非ART中フラグ変換抽籤テーブル

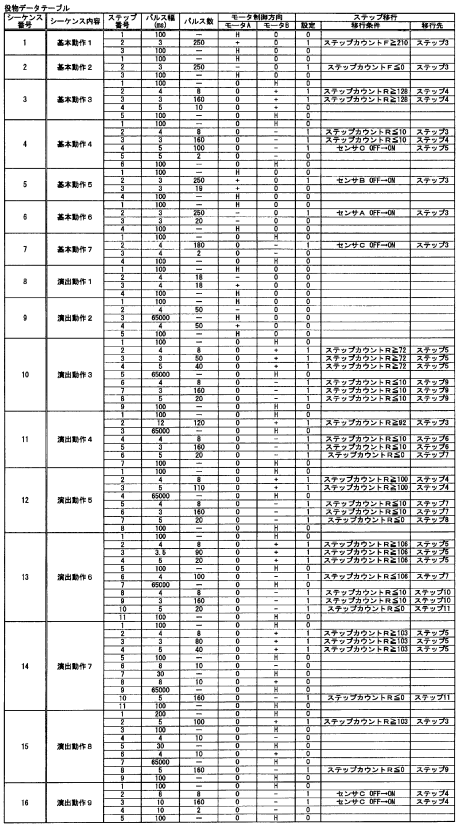
内容	当籤役
	F.リーチ目リプA～D
変換無し	極高
変換あり	極低

※ 確率分母256

【図７８】



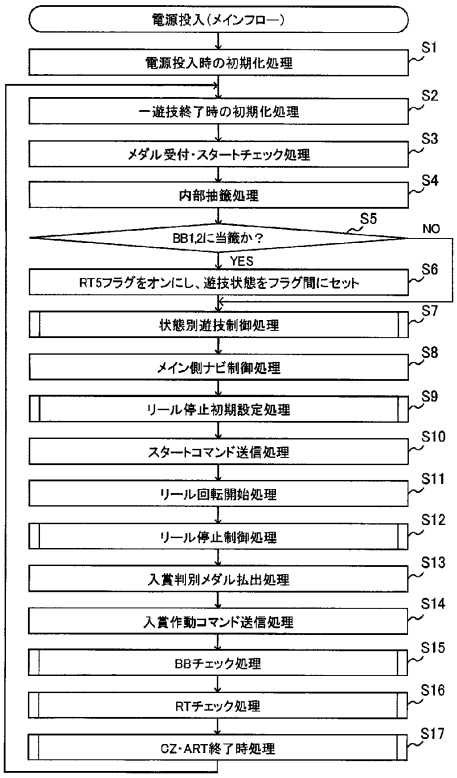
【図７９】



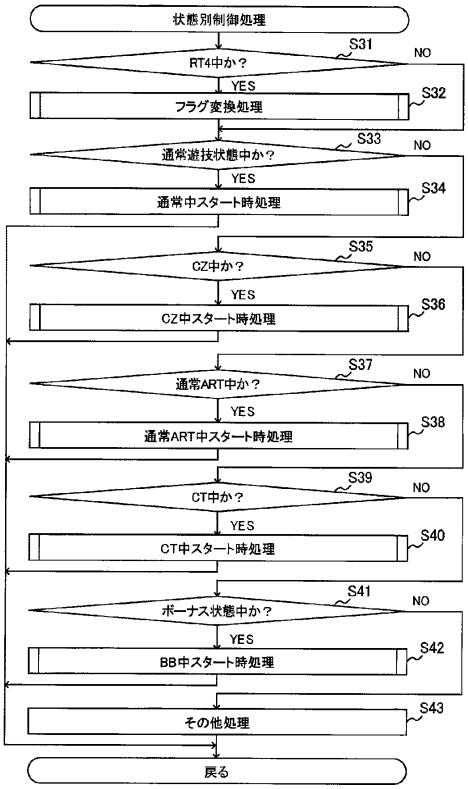
役物データテーブル

シーケンス番号	シーケンス内容	ステップ番号	パルス幅(ms)	パルス数	モータ制御方向 モータA	モータB	設定	ステップ移行 移行条件	移行先
1	基本動作１	1	100	—	H	O	0		
		2	3	250	+	O	1	ステップカウントＦ≧210	ステップ3
		3	100	—	H	O	0		
2	基本動作２	1	100	—	H	O	0		
		2	3	250	−	O	1	ステップカウントＦ≦0	ステップ3
		3	100	—	H	O	0		
3	基本動作３	1	100	—	0	H	0		
		2	4	8	0	+	1	ステップカウントＲ≧128	ステップ4
		3	3	160	0	+	1	ステップカウントＲ≧128	ステップ4
		4	5	10	0	+	0		
		5	100	—	0	H	0		
4	基本動作４	1	100	—	0	H	0		
		2	4	8	0	−	1	ステップカウントＲ≦10	ステップ3
		3	3	140	0	−	1	ステップカウントＲ≦10	ステップ4
		4	5	100	0	−	1	センサＯ OFF→ON	ステップ5
		5	5	2	0	−	0		
		6	100	—	0	H	0		
5	基本動作５	1	100	—	H	O	0		
		2	3	250	+	O	1	センサＢ OFF→ON	ステップ3
		3	3	19	+	O	0		
		4	100	—	H	O	0		
6	基本動作６	1	100	—	H	O	0		
		2	3	250	−	O	1	センサＡ OFF→ON	ステップ3
		3	3	20	−	O	0		
		4	100	—	H	O	0		
7	基本動作７	1	100	—	0	H	0		
		2	4	180	0	−	1	センサＣ OFF→ON	ステップ3
		3	4	2	0	−	1		
		4	100	—	0	H	0		
8	演出動作１	1	100	—	H	O	0		
		2	4	18	−	O	0		
		3	4	18	+	O	0		
		4	100	—	H	O	0		
9	演出動作２	1	100	—	H	O	0		
		2	4	50	−	O	0		
		3	65000	—	H	O	0		
		4	4	50	+	O	0		
		5	100	—	H	O	0		
10	演出動作３	1	100	—	0	H	0		
		2	4	8	0	+	1	ステップカウントＲ≧72	ステップ5
		3	3	50	0	+	1	ステップカウントＲ≧72	ステップ5
		4	5	40	0	+	1	ステップカウントＲ≧72	ステップ5
		5	65000	—	0	H	0		
		6	4	8	0	−	1	ステップカウントＲ≦10	ステップ8
		7	3	140	0	−	1	ステップカウントＲ≦10	ステップ9
		8	5	20	0	−	1	ステップカウントＲ≦10	ステップ9
		9	100	—	0	H	0		
11	演出動作４	1	100	—	0	H	0		
		2	12	120	0	+	1	ステップカウントＲ≧92	ステップ3
		3	65000	—	0	H	0		
		4	4	8	0	−	1	ステップカウントＲ≦10	ステップ6
		5	3	140	0	−	1	ステップカウントＲ≦10	ステップ6
		6	5	20	0	−	1	ステップカウントＲ≦0	ステップ7
		7	100	—	0	H	0		
12	演出動作５	1	100	—	0	H	0		
		2	4	8	0	+	1	ステップカウントＲ≧100	ステップ4
		3	5	110	0	+	1	ステップカウントＲ≧100	ステップ4
		4	65000	—	0	H	0		
		5	4	8	0	−	1	ステップカウントＲ≦10	ステップ7
		6	3	160	0	−	1	ステップカウントＲ≦10	ステップ7
		7	5	20	0	−	1	ステップカウントＲ≦0	ステップ8
		8	100	—	0	H	0		
13	演出動作６	1	100	—	0	H	0		
		2	4	8	0	+	1	ステップカウントＲ≦106	ステップ5
		3	3.5	80	0	+	1	ステップカウントＲ≦106	ステップ5
		4	5	20	0	+	1	ステップカウントＲ≦106	ステップ5
		5	100	—	0	H	0		
		6	4	100	0	−	1	ステップカウントＲ≦106	ステップ7
		7	65000	—	0	H	0		
		8	4	8	0	−	1	ステップカウントＲ≦10	ステップ10
		9	3	160	0	−	1	ステップカウントＲ≦10	ステップ10
		10	5	20	0	−	1	ステップカウントＲ≦0	ステップ11
		11	100	—	0	H	0		
14	演出動作７	1	100	—	0	H	0		
		2	4	8	0	+	1	ステップカウントＲ≧103	ステップ5
		3	3	80	0	+	1	ステップカウントＲ≧103	ステップ5
		4	5	40	0	+	1	ステップカウントＲ≧103	ステップ5
		5	100	—	0	H	0		
		6	8	10	0	−	0		
		7	30	—	0	H	0		
		8	8	10	0	+	0		
		9	65000	—	0	H	0		
		10	5	160	0	−	1	ステップカウントＲ≦0	ステップ11
		11	100	—	0	H	0		
15	演出動作８	1	200	—	0	H	0		
		2	5	100	0	+	1	ステップカウントＲ≧103	ステップ3
		3	100	—	0	H	0		
		4	4	10	0	−	0		
		5	30	—	0	H	0		
		6	4	10	0	+	0		
		7	65000	—	0	H	0		
		8	5	160	0	−	1	ステップカウントＲ≦0	ステップ9
		9	100	—	0	H	0		
16	演出動作９	1	100	—	0	H	0		
		2	6	8	0	−	1	センサＣ OFF→ON	ステップ4
		3	10	160	0	−	1	センサＣ OFF→ON	ステップ4
		4	10	2	0	−	0		
		5	100	—	0	H	0		

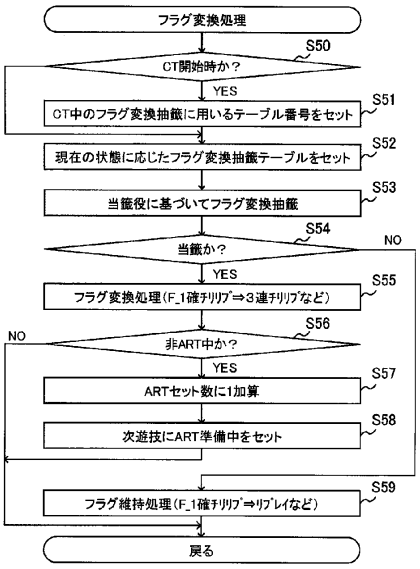
【図８０】



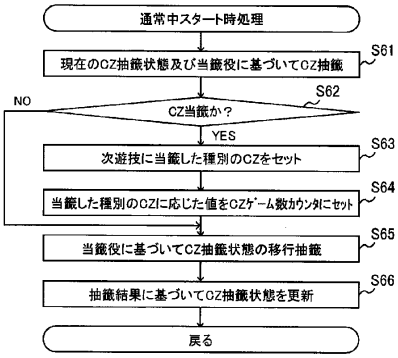
【図８１】



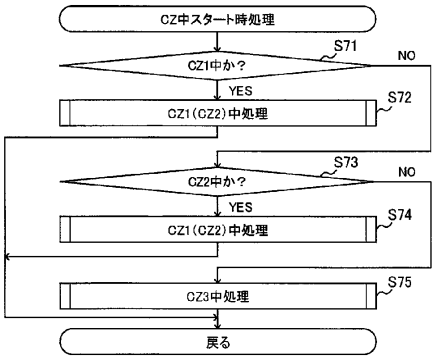
【図８２】



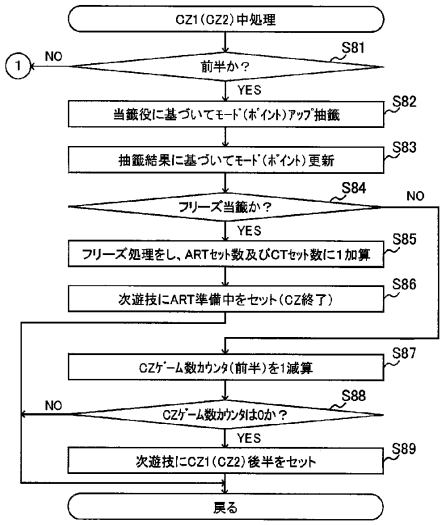
【図８３】



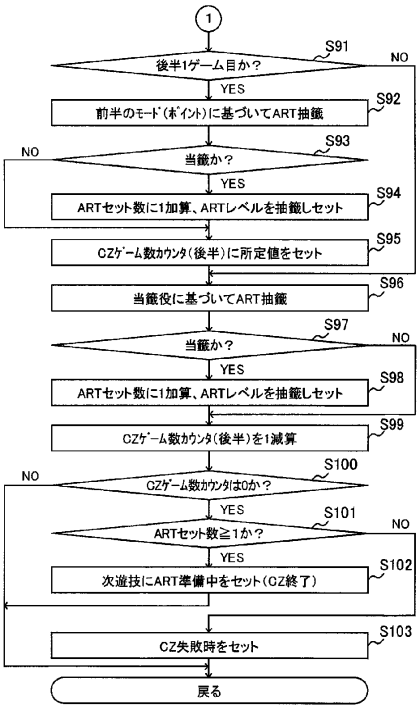
【図８４】



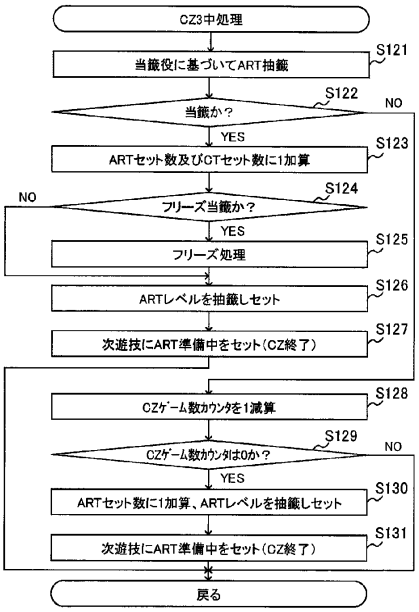
【図８５】



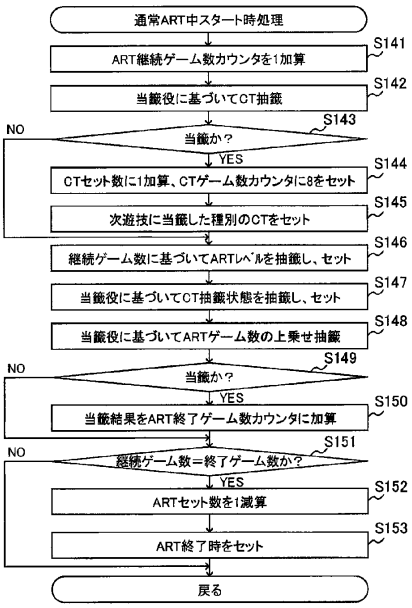
【図８６】



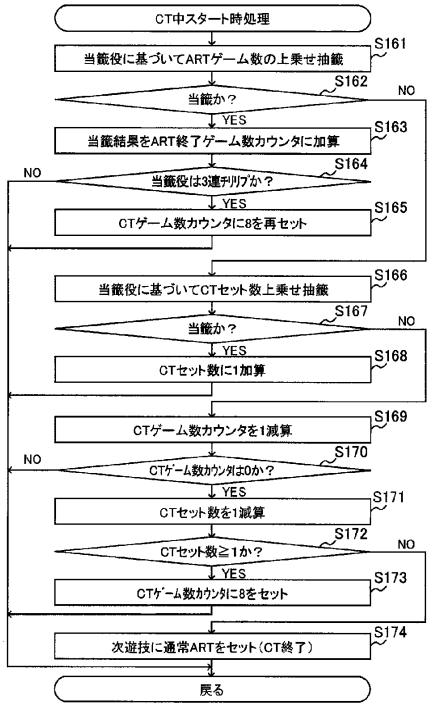
【図８７】



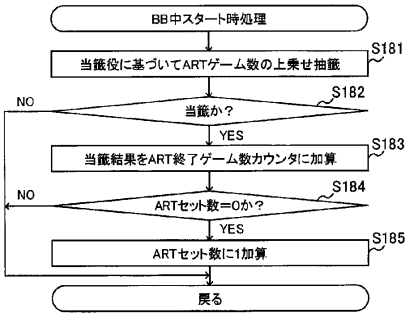
【図８８】



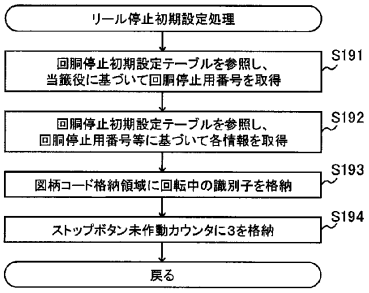
【図８９】



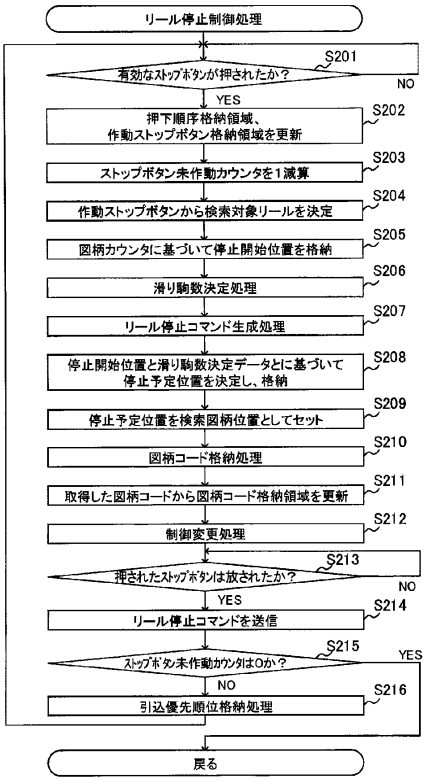
【図９０】



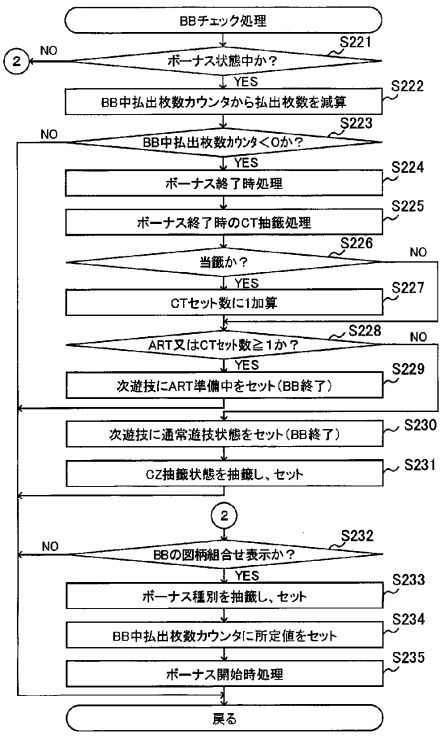
【図９１】



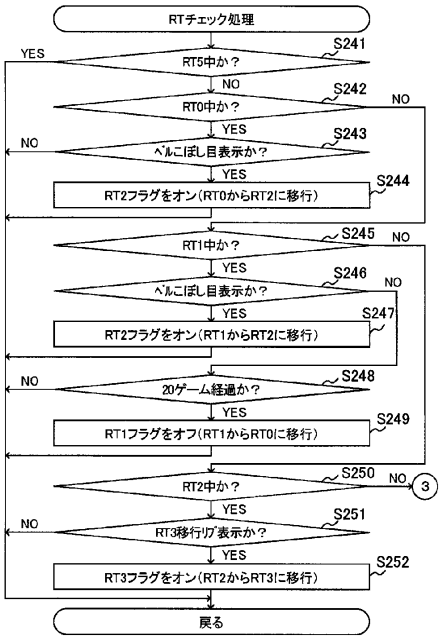
【図９２】



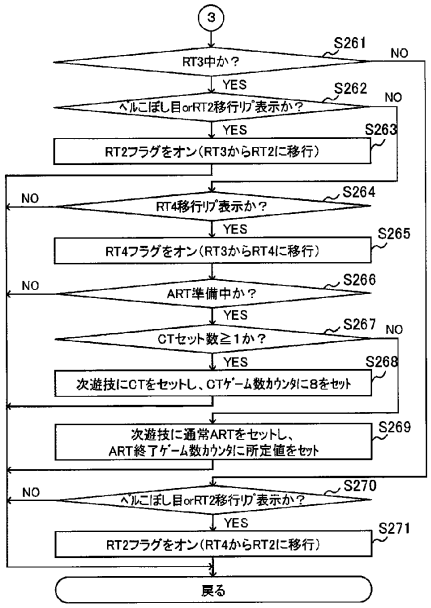
【図９３】



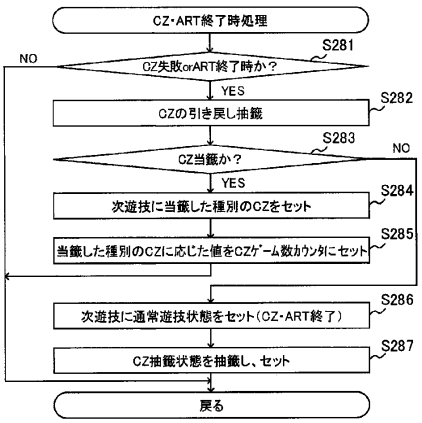
【図９４】



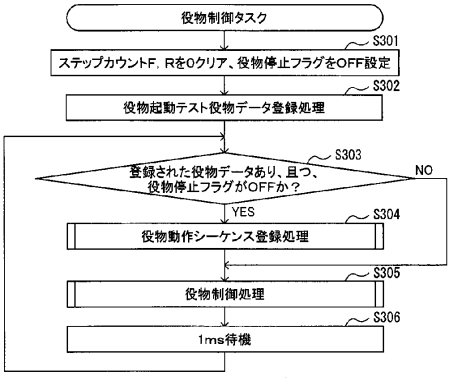
【図９５】



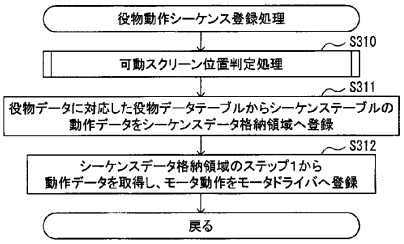
【図９６】



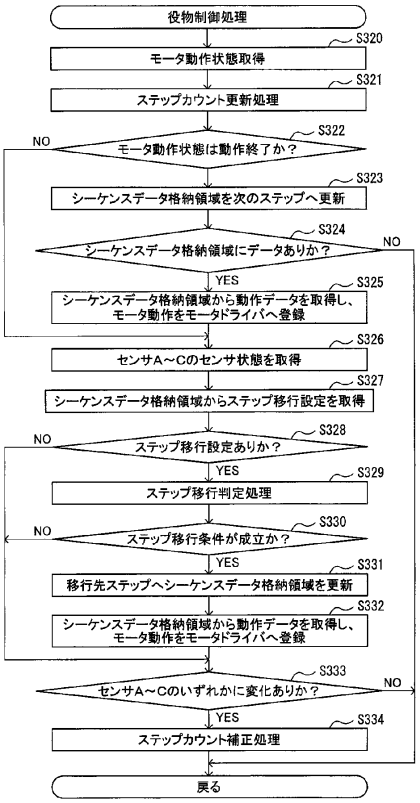
【図９７】



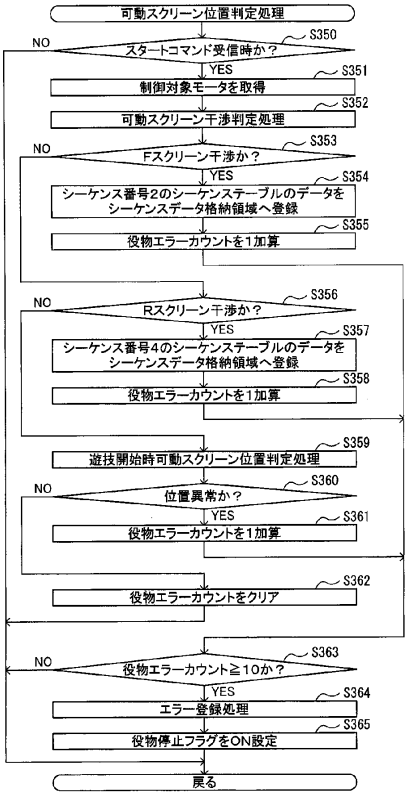
【図９８】



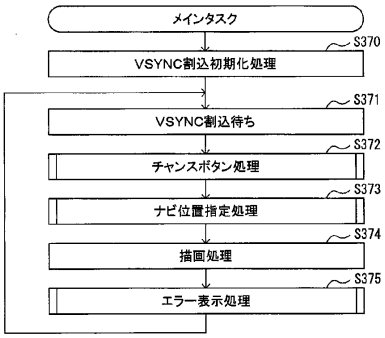
【図９９】



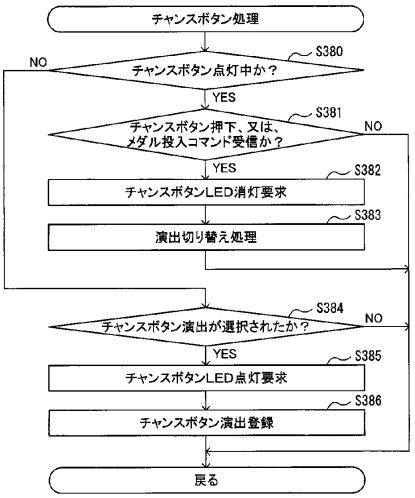
【図１００】



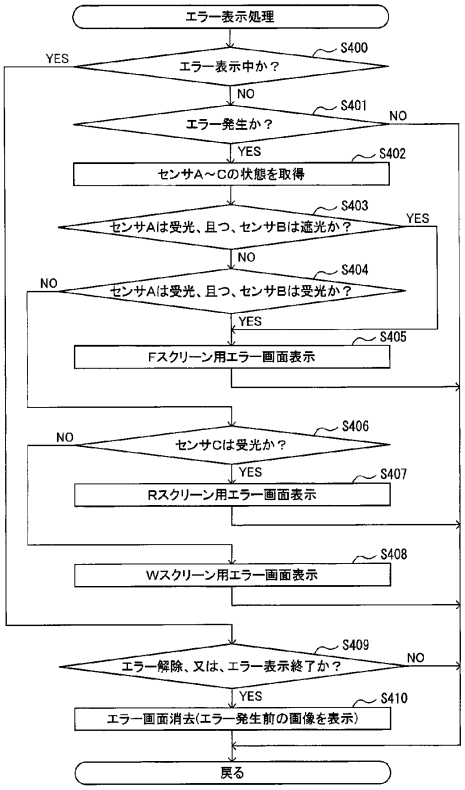
【図１０１】



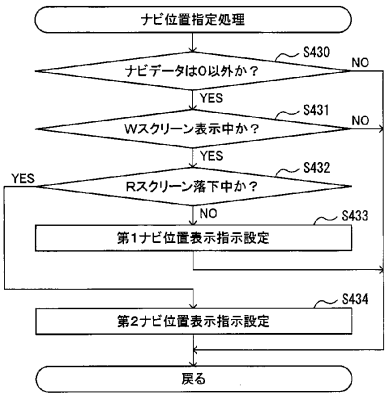
【図１０２】



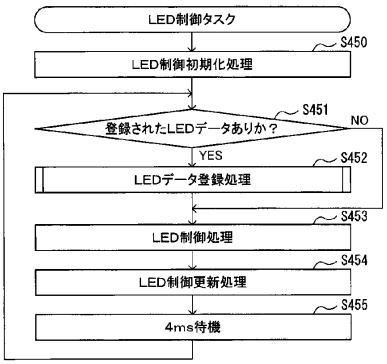
【図１０３】



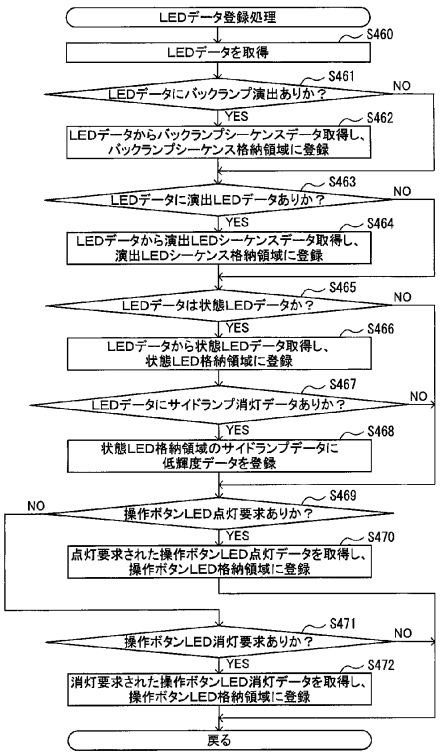
【図１０４】



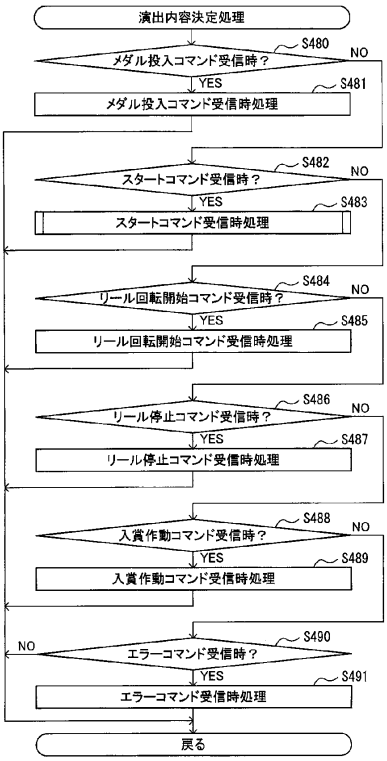
【図１０５】



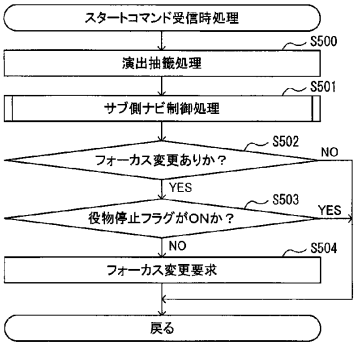
【図１０６】



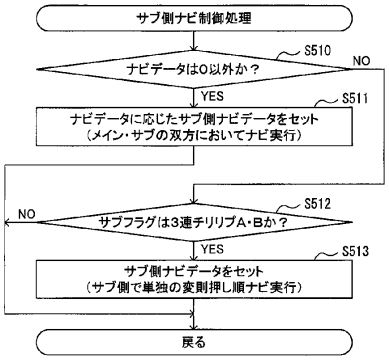
【図１０７】



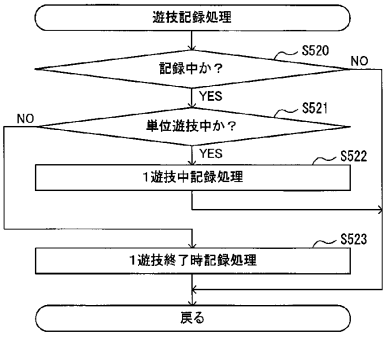
【図１０８】



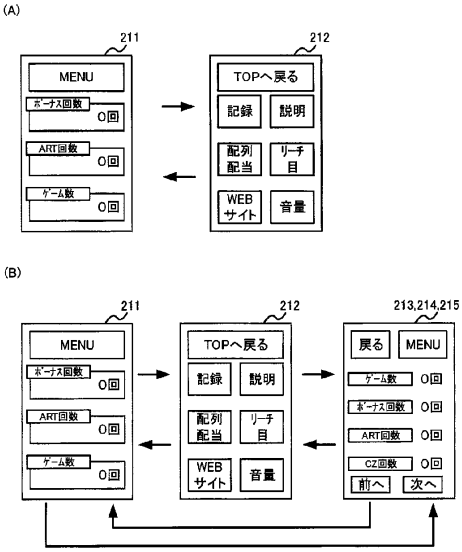
【図１０９】



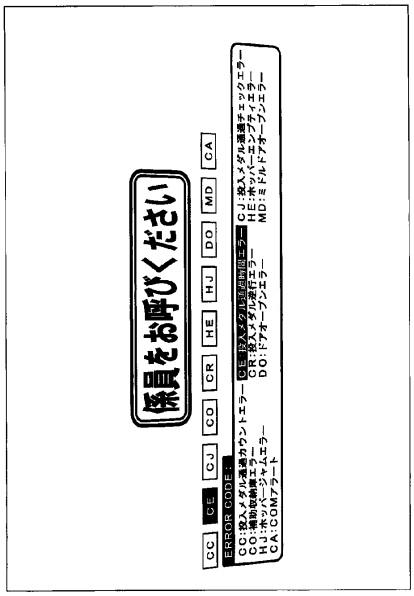
【図１１０】



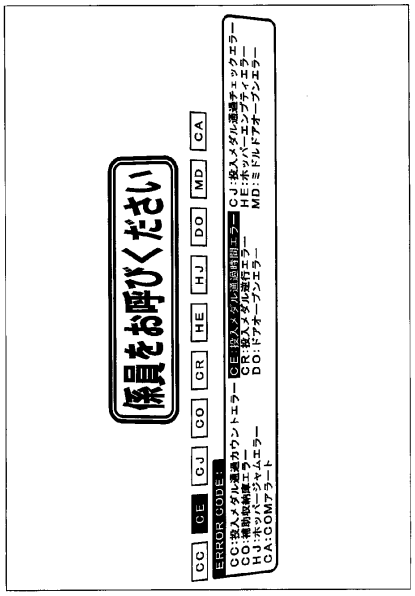
【図１１１】



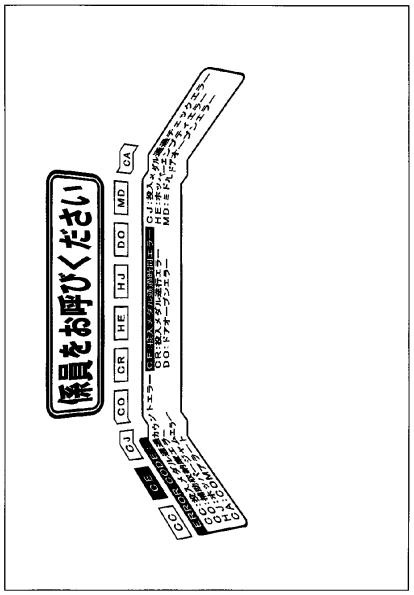
【図１１２】



【図１１３】

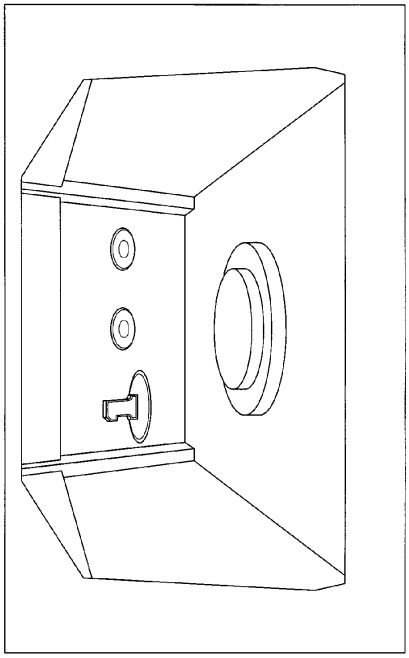


【図１１４】

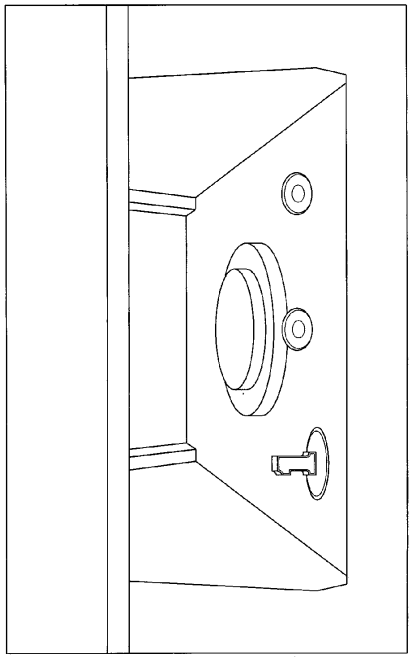


【図１１５】

【図１１６】

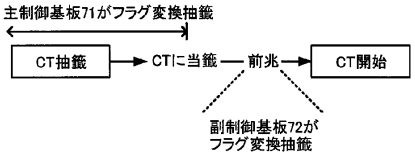


【図１１７】



【図１１８】

(A) 通常ART中のCT抽籤例



(B) CT前兆中のフラグ変換抽籤テーブル

内容	当籤役
	F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟA～D
非当籤	極低
当籤	極高

※ 確率分母256

【図１１９】

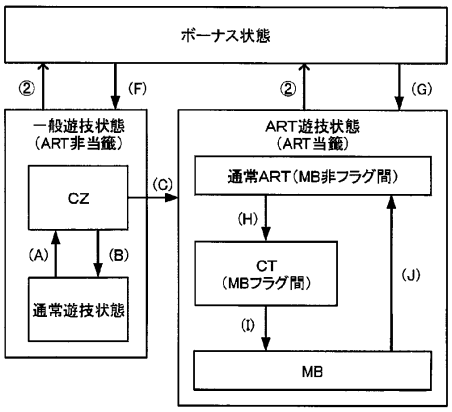
(A) 当籤役と停止図柄との対応関係

当籤役	第1停止操作		
	左(1st)	中(2nd)	右(3rd)
F_確ﾁﾘﾘﾌﾟ	ﾁﾘﾘﾌﾟ(3連)	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾁﾘﾘﾌﾟ(2連)
F_1確ﾁﾘﾘﾌﾟ	ﾁﾘﾘﾌﾟ(2連)	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾁﾘﾘﾌﾟ(3連)

(B) 通常ART中のフラグ変換抽籤とサブ側のナビとの関係

当籤役	フラグ変換抽籤		
	1段回目非当籤	1段階目当籤 2段階目非当籤	1段階目当籤 2段階目当籤
F_確ﾁﾘﾘﾌﾟ	ﾘﾌﾟﾚｲﾅﾋﾞ (第1停止操作 中)	ﾁﾘﾘﾌﾟ偏りﾅﾋﾞ (第1停止操作 右)	ﾁﾘﾘﾌﾟ揃いﾅﾋﾞ (第1停止操作 左)
F_1確ﾁﾘﾘﾌﾟ	ﾘﾌﾟﾚｲﾅﾋﾞ (第1停止操作 中)	ﾁﾘﾘﾌﾟ偏りﾅﾋﾞ (第1停止操作 左)	ﾁﾘﾘﾌﾟ揃いﾅﾋﾞ (第1停止操作 右)

【図１２０】



移行条件	内容
(A)	省略
(B)	
(C)	
(F)	
(G)	
(H)	MBに当籤
(I)	MB入賞(CT終了)
(J)	MB終了

【図１２１】

(A) 当籤役と停止図柄との対応関係(MB非フラグ間)

当籤役	押し順					
	左-中-右	左-右-中	中-左-右	中-右-左	右-左-中	右-中-左
F_単チリップ1	リプレイ	リプレイ	単チリップ	リプレイ	リプレイ	リプレイ
F_単チリップ2	リプレイ	リプレイ	リプレイ	単チリップ	リプレイ	リプレイ
F_単チリップ3	リプレイ	リプレイ	リプレイ	リプレイ	単チリップ	単チリップ
F_単チリップ4	リプレイ	リプレイ	リプレイ	リプレイ	リプレイ	リプレイ
F_2連チリップ1	リプレイ	リプレイ	2連チリップ	リプレイ	リプレイ	リプレイ
F_2連チリップ2	リプレイ	リプレイ	リプレイ	2連チリップ	2連チリップ	リプレイ
F_2連チリップ3	リプレイ	リプレイ	リプレイ	リプレイ	2連チリップ	2連チリップ
F_2連チリップ4	リプレイ	リプレイ	リプレイ	リプレイ	リプレイ	2連チリップ
F_3連チリップ1	リプレイ	リプレイ	3連チリップ	リプレイ	リプレイ	リプレイ
F_3連チリップ2	リプレイ	リプレイ	リプレイ	3連チリップ	3連チリップ	リプレイ
F_3連チリップ3	リプレイ	リプレイ	リプレイ	リプレイ	リプレイ	3連チリップ
F_3連チリップ4	リプレイ	リプレイ	リプレイ	リプレイ	リプレイ	3連チリップ
…	…	…	…	…	…	…
F_押し順ベル1	ベル	ベルにぼし目 or 1枚出目	ベルにぼし目 or 1枚出目	ベルにぼし目 or 1枚出目	ベルにぼし目 or 1枚出目	ベルにぼし目 or 1枚出目
F_押し順ベル2	ベルにぼし目 or 1枚出目	ベル	ベルにぼし目 or 1枚出目	ベルにぼし目 or 1枚出目	ベルにぼし目 or 1枚出目	ベルにぼし目 or 1枚出目
F_押し順ベル3	ベルにぼし目 or 1枚出目	ベルにぼし目 or 1枚出目	ベル	ベルにぼし目 or 1枚出目	ベルにぼし目 or 1枚出目	ベルにぼし目 or 1枚出目
F_押し順ベル4	ベルにぼし目 or 1枚出目	ベルにぼし目 or 1枚出目	ベルにぼし目 or 1枚出目	ベル	ベルにぼし目 or 1枚出目	ベルにぼし目 or 1枚出目
F_押し順ベル5	ベルにぼし目 or 1枚出目	ベルにぼし目 or 1枚出目	ベルにぼし目 or 1枚出目	ベルにぼし目 or 1枚出目	ベル	ベルにぼし目 or 1枚出目
F_押し順ベル6	ベルにぼし目 or 1枚出目	ベルにぼし目 or 1枚出目	ベルにぼし目 or 1枚出目	ベルにぼし目 or 1枚出目	ベルにぼし目 or 1枚出目	ベル
…	…	…	…	…	…	…

【図１２２】

(B) 当籤役と停止図柄との対応関係(MBフラグ間)

当籤役	押し順					
	左-中-右	左-右-中	中-左-右	中-右-左	右-左-中	右-中-左
F_単チリップ1	単チリップ					
F_単チリップ2						
F_単チリップ3						
F_単チリップ4						
F_2連チリップ1	2連チリップ					
F_2連チリップ2						
F_2連チリップ3						
F_2連チリップ4						
F_3連チリップ1	3連チリップ					
F_3連チリップ2						
F_3連チリップ3						
F_3連チリップ4						
…	…	…	…	…	…	…
F_押し順ベル1	ベル	ベルにぼし目 or 1枚出目	サポテン		MB	
F_押し順ベル2	ベルにぼし目 or 1枚出目	ベル	サポテン		MB	
F_押し順ベル3	MB	ベルにぼし目 or 1枚出目	ベル	ベルにぼし目 or 1枚出目	サポテン	
F_押し順ベル4	MB	ベルにぼし目 or 1枚出目	ベルにぼし目 or 1枚出目	ベル	サポテン	
F_押し順ベル5	サポテン		MB		ベル	ベルにぼし目 or 1枚出目
F_押し順ベル6	サポテン		MB		ベルにぼし目 or 1枚出目	ベル
…	…	…	…	…	…	…

【図１２３】

通常ART中フラグ変換抽籤テーブル

ARTレベル	抽籤状態	内容	当籤役		
			F_単チリップ 1～4	F_2連チリップ 1～4	F_3連チリップ 1～4
初回 (一度CTに当籤するまで)	低確率	変換無し	0	高	極高
		変換有り	確定	低	低
	通常	変換無し	0	極高	極高
		変換有り	確定	低	低
	高確率	変換無し	0	0	0
		変換有り	確定	確定	確定
	超確率	変換無し	0	0	0
		変換有り	確定	確定	確定
ARTレベル1	低確率	変換無し	極高	極高	極々高
		変換有り	極低	極低	極々低
	通常	変換無し	極高	高	極々高
		変換有り	極低	中	極々低
	高確率	変換無し	極高	高	高
		変換有り	極低	低	中
	超確率	変換無し	極高	0	0
		変換有り	極低	確定	確定
ARTレベル 2～4	低確率	変換無し	極高	極高	極々高
		変換有り	低	低	極々低
	通常	変換無し	極高	高	極々高
		変換有り	低	中	極々低
	高確率	変換無し	0	高	高
		変換有り	確定	低	中
	超確率	変換無し	0	0	0
		変換有り	確定	確定	確定

※ 確率分母256

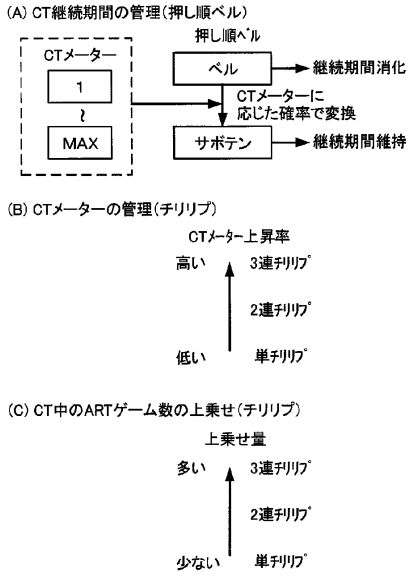
【図１２４】

ART中上乗せ抽籤テーブル

内容	当籤役			
	単チリップ	2連チリップ	3連チリップ	…
非当籤	極高	高	0	…
上乗せ_10G	極低	低	0	…
上乗せ_20G	0	極低	0	…
上乗せ_30G	0	0	極高	…
上乗せ_50G	0	極々低	極々低	…
上乗せ_100G	極々低	極々低	極々低	…
上乗せ_300G	極々低	極々低	極々低	…

※ 確率分母65536

【図１２５】



【図１２６】

CT中フラグ変換抽籤テーブル

CTメーター	内容	当籤役 F_押し順ベル1～6
1	変換無し	高
	変換有り	低
2	変換無し	高
	変換有り	中
3	変換無し	中
	変換有り	中
4	変換無し	中
	変換有り	高
5	変換無し	低
	変換有り	高
6	変換無し	低
	変換有り	極高
7	変換無し	極低
	変換有り	極高
MAX	変換無し	0
	変換有り	確定

※ 確率分母256

【図１２７】

CT中CTメーター昇格抽籤テーブル

CTメーター	内容	当籤役 単チリリプ	2連チリリプ	3連チリリプ
1	非当籤	極低	0	0
	当籤	極高	確定	確定
2	非当籤	極低	0	0
	当籤	極高	確定	確定
3	非当籤	低	0	0
	当籤	極高	確定	確定
4	非当籤	低	極低	0
	当籤	高	極高	確定
5	非当籤	中	低	極低
	当籤	中	極高	極高
6	非当籤	高	低	低
	当籤	中	高	高
7	非当籤	極高	高	低
	当籤	極低	中	高
MAX	非当籤	極高	極高	中
	当籤	極低	低	高

※ 確率分母256

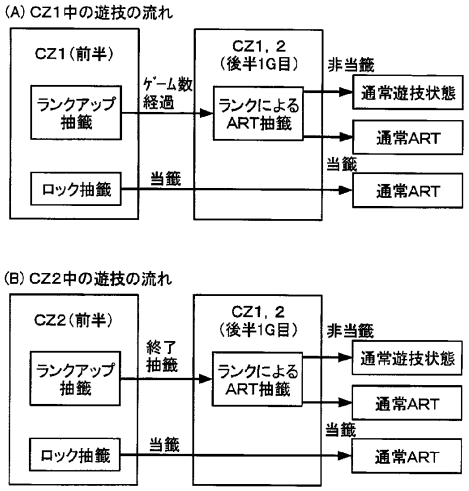
【図１２８】

CT中上乗せ抽籤テーブル

内容	当籤役 単チリリプ	2連チリリプ	3連チリリプ	・・・
非当籤	0	0	0	・・・
上乗せ_10G	極高	0	0	・・・
上乗せ_20G	0	極高	0	・・・
上乗せ_30G	0	極低	極高	・・・
上乗せ_50G	極々低	極々低	極低	・・・
上乗せ_100G	極々低	極々低	極々低	・・・
上乗せ_300G	0	0	極々低	・・・

※ 確率分母65536

【図１２９】



【図１３０】

CZ2終了抽籤テーブル

内容	当籤役
	リプレイ
非当籤	低
当籤	高

※ 確率分母256

【図１３１】

(A) ロック抽籤テーブル(CZ1用)

内容	当籤役				
	リプレイ	共通ベル	弱チェリー サポテン	強チェリー	それ以外
非当籤	極高	確定	極高	高	確定
当籤	極低	0	低	低	0

※ 確率分母256

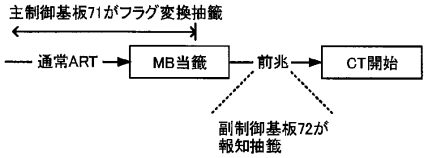
(B) ロック抽籤テーブル(CZ2用)

内容	当籤役				
	リプレイ	共通ベル	弱チェリー サポテン	強チェリー	それ以外
非当籤	高	高	高	中	極高
当籤	低	低	低	中	極低

※ 確率分母256

【図１３２】

(A) 通常ARTからCTへの移行



(B) CT前兆中の報知抽籤テーブル

内容	当籤役
	F_単チリリプ～F_3連チリリプ
非当籤	極低
当籤	極高

※ 確率分母256

【図１３３】

MB開始までの各状態と押し順ベルとの関係

	状態	図柄組合せ		報知内容
		ベル	サポテン	
	通常ART	○ 停止可能	× 停止不可能	ベル
MBフラグ間	前兆	○ 停止可能	○ 停止可能	ベル
MBフラグ間	CT	○ 停止可能	○ 停止可能	ベルorサポテン
MBフラグ間	MB待機	○ 停止可能	○ 停止可能	任意

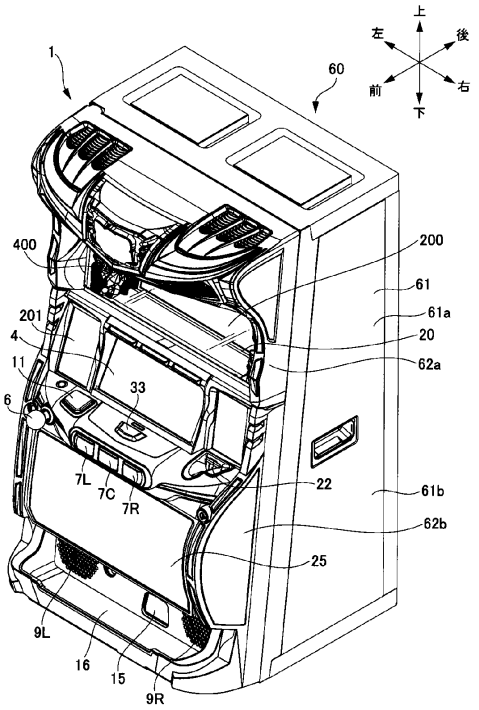
【図１３４】

ナビデータの対応関係

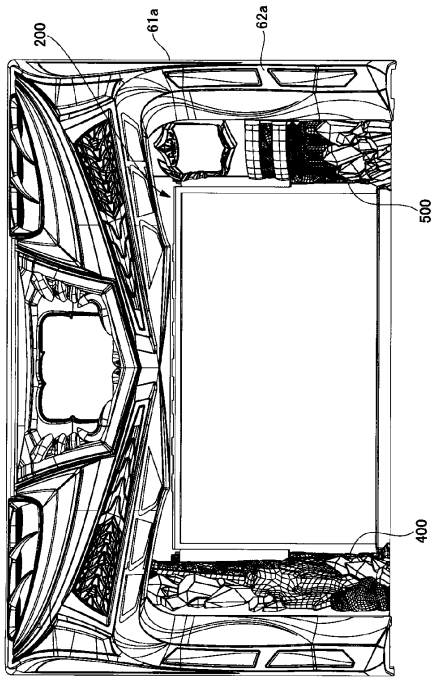
(A) RT5中(BB1フラグ間)

| 内容 | メイン側ナビ | | | |

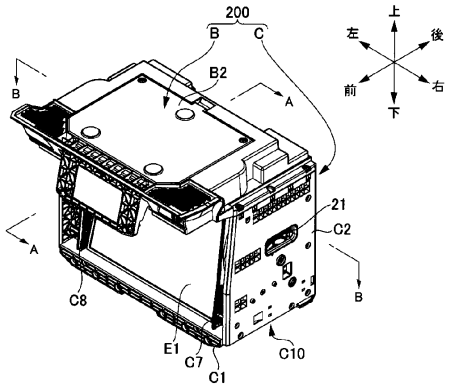
【図１３６】



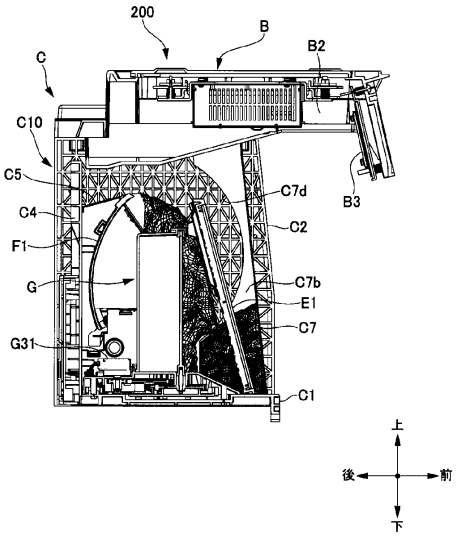
【図１３７】



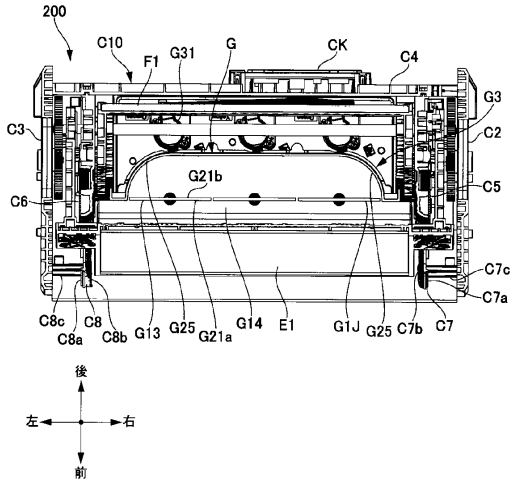
【図１３８】



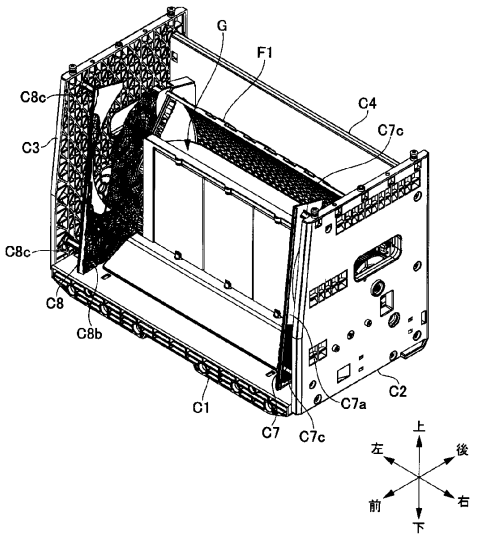
【図１３９】



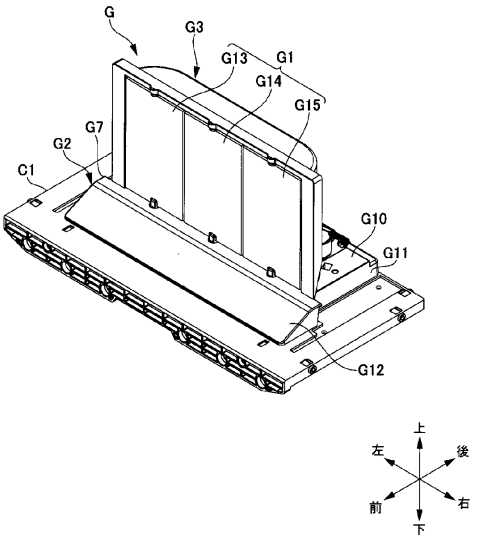
【図１４０】



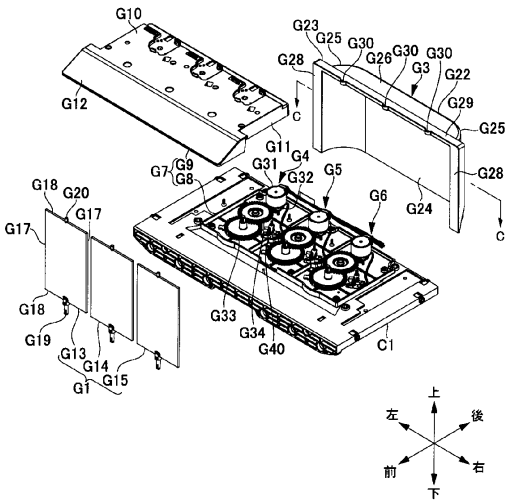
【図１４１】



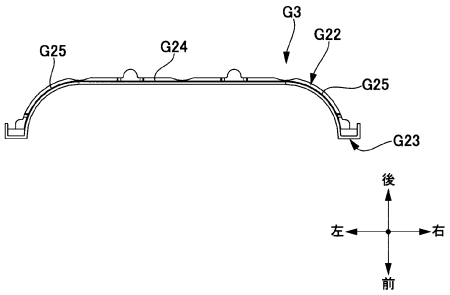
【図１４２】



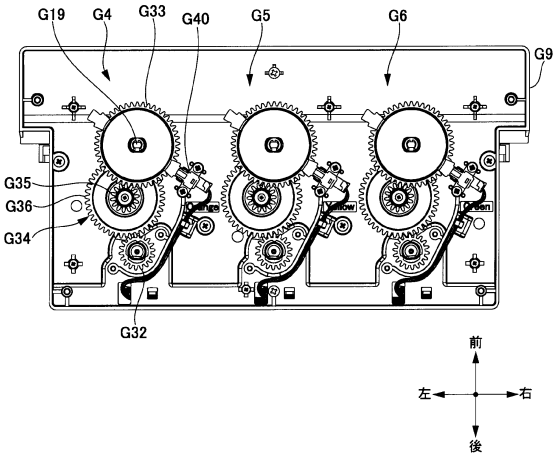
【図１４３】



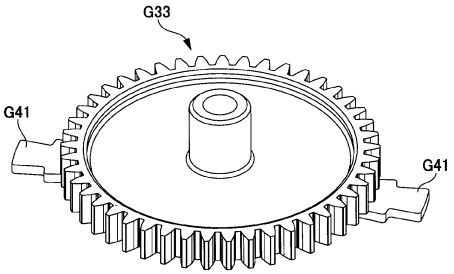
【図１４４】



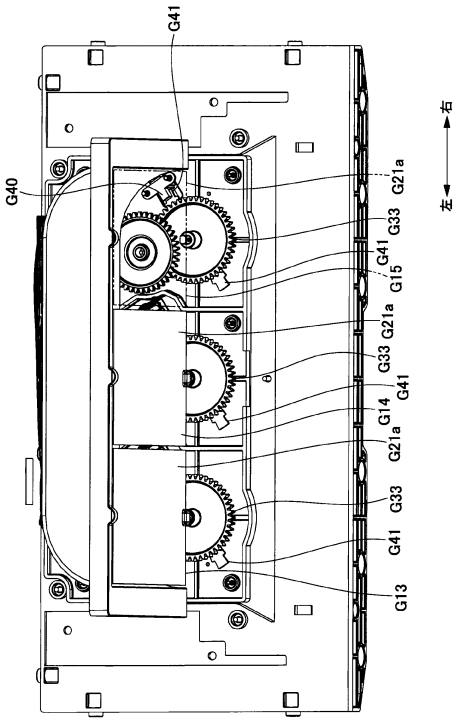
【図１４５】



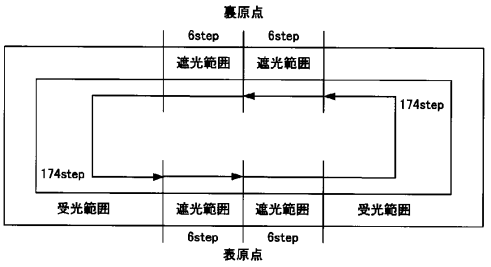
【図１４６】



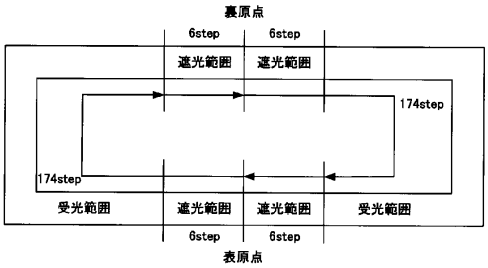
【図１４７】



【図１４８】



(a)



(b)

1周動作時のセンサでの検知状態を示す表

状態	フォト状態	距離(度)	ステップ数
表原点(第1の面)	遮光	0.0	0.0
	遮光	6.0	6.0
	受光		
	遮光	174.0	174.0
裏原点(第2の面)	遮光	180.0	180.0
	遮光	186.0	186.0
	受光		
	遮光	354.0	354.0
表原点(第1の面)	遮光	360.0	360.0

(c)

【図１４９】

最速回転：500ppsで回転

No.	回転方向	ステップ数	パルス幅	周波数	役物回転速度	励磁モード	備考
1	CW/CCW	4	4ms	250pps	41.6rpm	2-2相	スローアップ
2	CW/CCW	4	3ms	333pps	55.5rpm	2-2相	スローアップ
3	CW/CCW	-	2ms	500pps	83.3rpm	2-2相	センサ検出位置まで
4	CW/CCW	6	3ms	333pps	55.5rpm	2-2相	原点まで
5	停止	-	-	-	-	2-2相	停止励磁100ms待ち
6	停止	-	-	-	-	なし	

(a)

通常回転：333ppsで回転

No.	回転方向	ステップ数	パルス幅	周波数	役物回転速度	励磁モード	備考
1	CW/CCW	4	4ms	250pps	41.6rpm	2-2相	スローアップ
2	CW/CCW	-	3ms	333pps	55.5rpm	2-2相	センサ検出位置まで
3	CW/CCW	6	4ms	250pps	41.6rpm	2-2相	原点まで
4	停止	-	-	-	-	2-2相	停止励磁100ms待ち
5	停止	-	-	-	-	なし	

(b)

【図１５０】

30度ガタ動作

No.	回転方向	ステップ数	パルス幅	周波数	役物回転速度	励磁モード	備考
1	CW/CCW	4	4ms	250pps	41.6rpm	2-2相	スローアップ
2	CW/CCW	4	3ms	333pps	55.5rpm	2-2相	スローアップ
3	CW/CCW	22	2ms	500pps	83.3rpm	2-2相	
4	停止	-	-	-	-	2-2相	停止励磁20ms待ち
5	停止	-	-	-	-	なし	

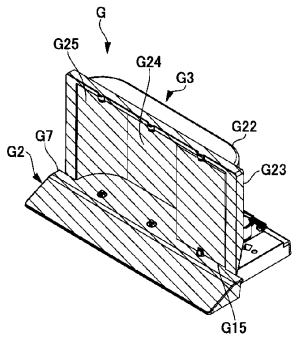
(a)

15度ガタ動作

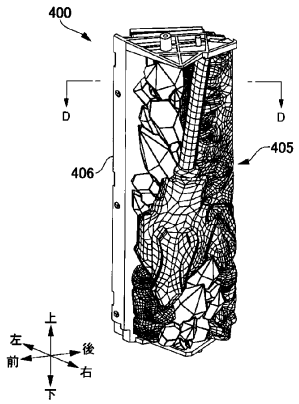
No.	回転方向	ステップ数	パルス幅	周波数	役物回転速度	励磁モード	備考
1	CW/CCW	4	4ms	250pps	41.6rpm	2-2相	スローアップ
2	CW/CCW	4	3ms	333pps	55.5rpm	2-2相	スローアップ
3	CW/CCW	7	2ms	500pps	83.3rpm	2-2相	
4	停止	-	-	-	-	2-2相	停止励磁20ms待ち
5	停止	-	-	-	-	なし	

(b)

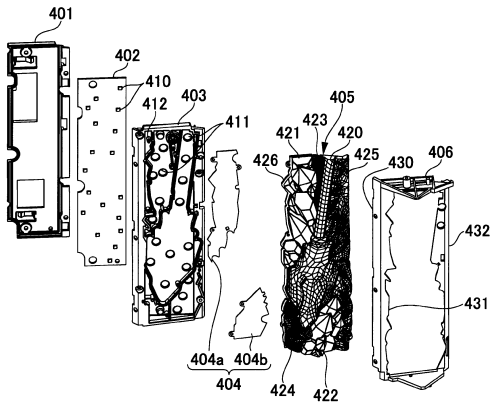
【図１５１】



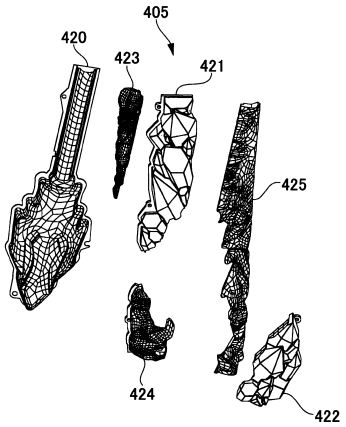
【図１５２】



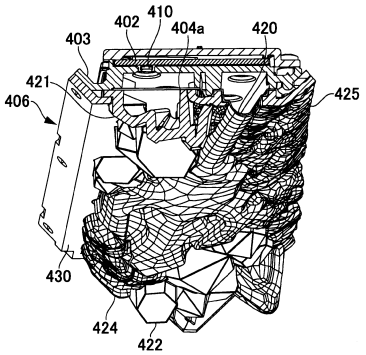
【図１５３】



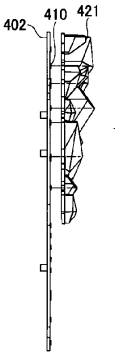
【図１５４】



【図１５５】



【図１５６】



【図１５７】

通常遊技状態　演出状態A

	当籤役	
内容	BB以外	BB
演出　なし_A用	200	0
演出　炎_A用	40	0
演出　氷_A用	16	0
演出　なし_B用	0	0
演出　炎_B用	0	0
演出　氷_B用	0	0
演出　なし_C用	0	0
演出　炎_C用	0	0
演出　氷_C用	0	0
演出　特殊_C専用	0	0
演出　なし_777_A用	0	10
演出　炎_777_A用	0	20
演出　氷_777_A用	0	226
演出　なし_777_B用	0	0
演出　炎_777_B用	0	0
演出　氷_777_B用	0	0
演出　なし_777_C用	0	0
演出　炎_777_C用	0	0
演出　氷_777_C用	0	0
演出　特殊_777_C専用	0	0

【図１５８】

通常遊技状態　演出状態B

	当籤役	
内容	BB以外	BB
演出　なし_A用	0	0
演出　炎_A用	0	0
演出　氷_A用	0	0
演出　なし_B用	200	0
演出　炎_B用	40	0
演出　氷_B用	16	0
演出　なし_C用	0	0
演出　炎_C用	0	0
演出　氷_C用	0	0
演出　特殊_C専用	0	0
演出　なし_777_A用	0	0
演出　炎_777_A用	0	0
演出　氷_777_A用	0	0
演出　なし_777_B用	0	5
演出　炎_777_B用	0	30
演出　氷_777_B用	0	221
演出　なし_777_C用	0	0
演出　炎_777_C用	0	0
演出　氷_777_C用	0	0
演出　特殊_777_C専用	0	0

【図１５９】

通常遊技状態　演出状態C

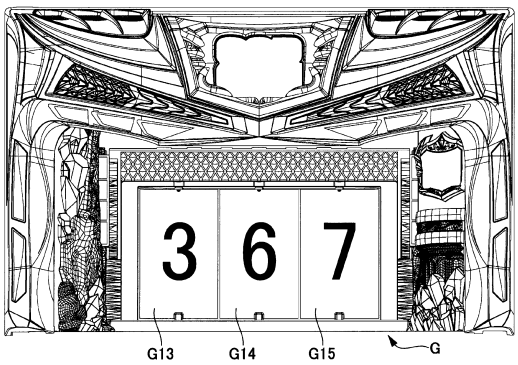
	当籤役	
内容	BB以外	BB
演出　なし_A用	0	0
演出　炎_A用	0	0
演出　氷_A用	0	0
演出　なし_B用	0	0
演出　炎_B用	0	0
演出　氷_B用	0	0
演出　なし_C用	200	0
演出　炎_C用	40	0
演出　氷_C用	16	0
演出　特殊_C専用	0	0
演出　なし_777_A用	0	0
演出　炎_777_A用	0	0
演出　氷_777_A用	0	0
演出　なし_777_B用	0	0
演出　炎_777_B用	0	0
演出　氷_777_B用	0	0
演出　なし_777_C用	0	15
演出　炎_777_C用	0	20
演出　氷_777_C用	0	221
演出　特殊_777_C専用	0	0

【図１６０】

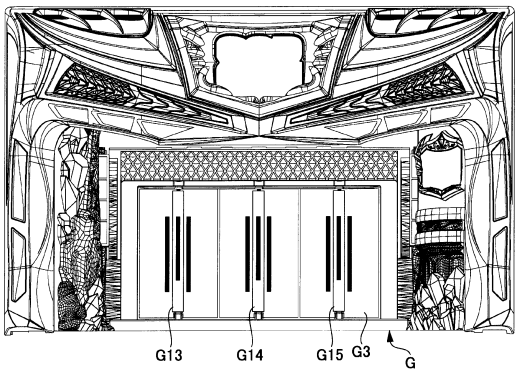
CZ　演出状態C

	当籤役	
内容	BB以外	BB
演出　なし_A用	0	0
演出　炎_A用	0	0
演出　氷_A用	0	0
演出　なし_B用	0	0
演出　炎_B用	0	0
演出　氷_B用	0	0
演出　なし_C用	16	0
演出　炎_C用	40	0
演出　氷_C用	200	0
演出　特殊_C専用	0	0
演出　なし_777_A用	0	0
演出　炎_777_A用	0	0
演出　氷_777_A用	0	0
演出　なし_777_B用	0	0
演出　炎_777_B用	0	0
演出　氷_777_B用	0	0
演出　なし_777_C用	0	15
演出　炎_777_C用	0	20
演出　氷_777_C用	0	121
演出　特殊_777_C専用	0	100

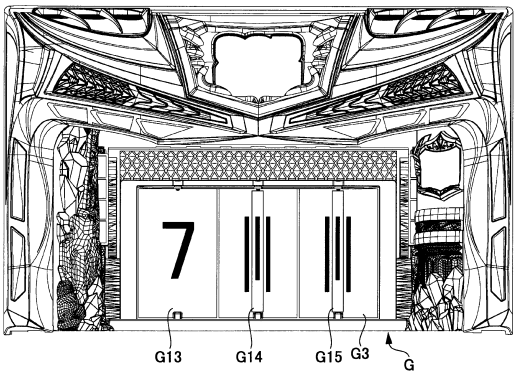
【図１６１】



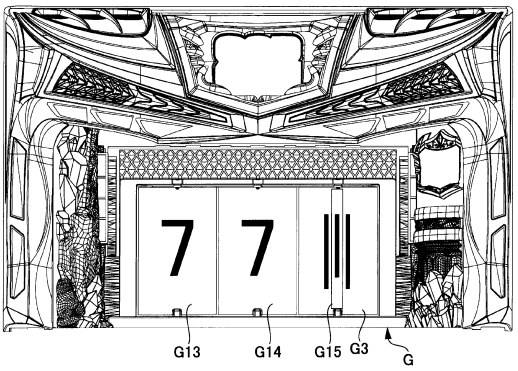
【図１６２】



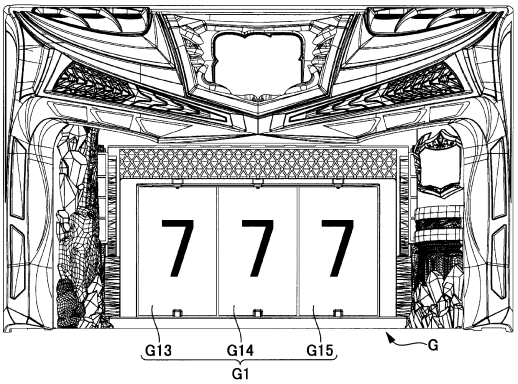
【図１６３】



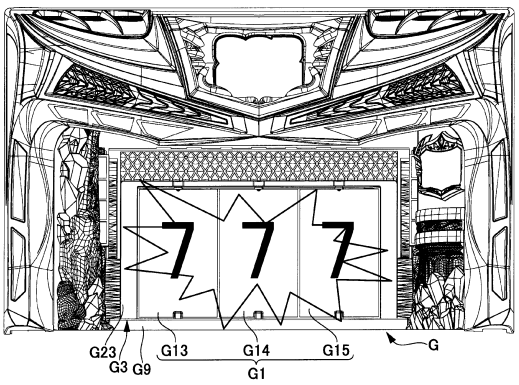
【図１６４】



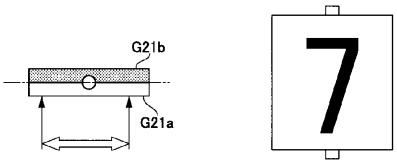
【図１６５】



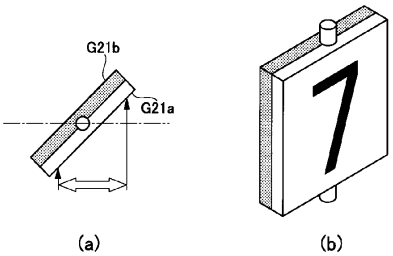
【図１６６】



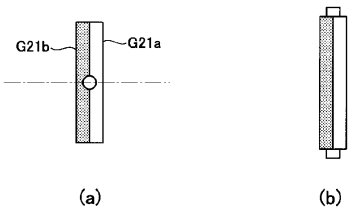
【図１６７】



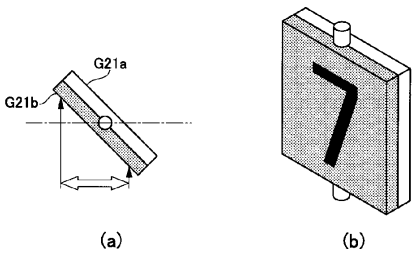
【図１６８】



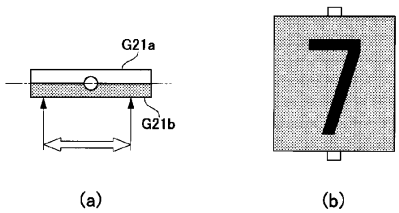
【図１６９】



【図１７０】



【図１７１】



【図１７２】

ロック時間内での演出状態の遷移可否

現在	遷移後	短ロック	長ロック
A	B	×	○
A	C	○	○
B	A	×	○
B	C	○	○
C	A	○	○
C	B	○	○

【図１７３】

演出状態A

内容	ロック種別			
	LO 短ロック	LO 長ロック	全停止後 短ロック	全停止後 長ロック
なし	128	64	200	32
A→B	0	64	0	32
A→C	128	128	56	192

【図１７４】

演出状態B

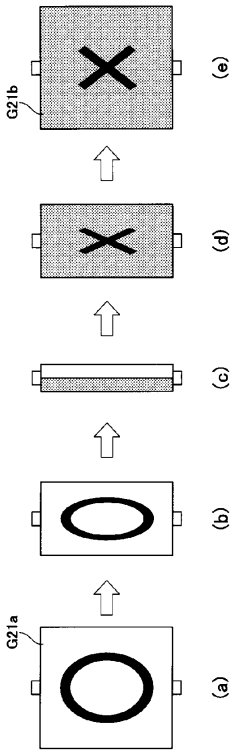
内容	ロック種別			
	LO 短ロック	LO 長ロック	全停止後 短ロック	全停止後 長ロック
なし	128	64	200	20
B→A	0	64	0	44
B→C	128	128	56	192

【図１７５】

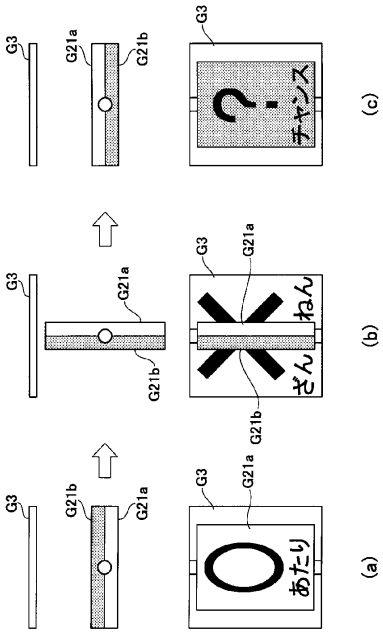
演出状態C

内容	ロック種別			
	LO 短ロック	LO 長ロック	全停止後 短ロック	全停止後 長ロック
なし	64	64	100	20
C→A	64	64	100	44
C→B	128	128	56	192

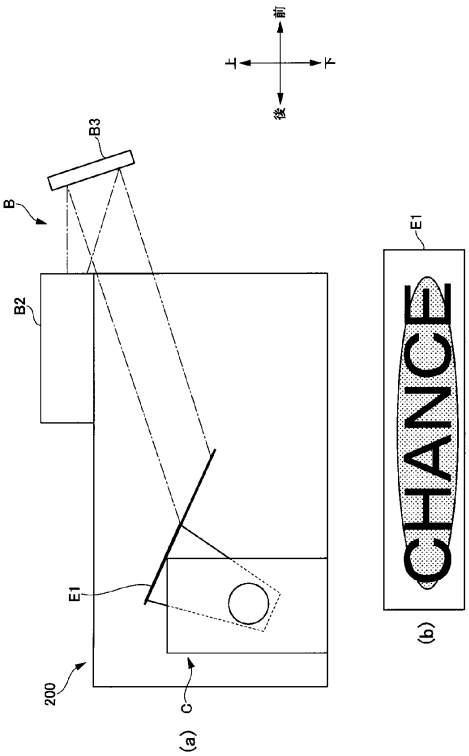
【図１７６】



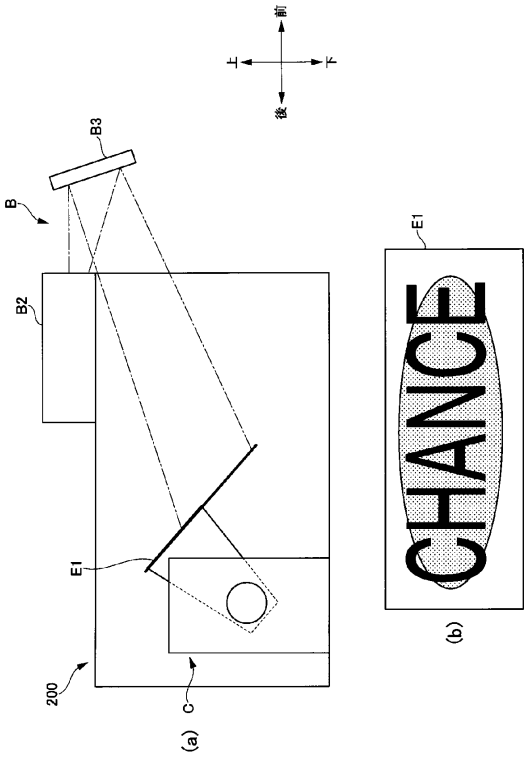
【図１７７】



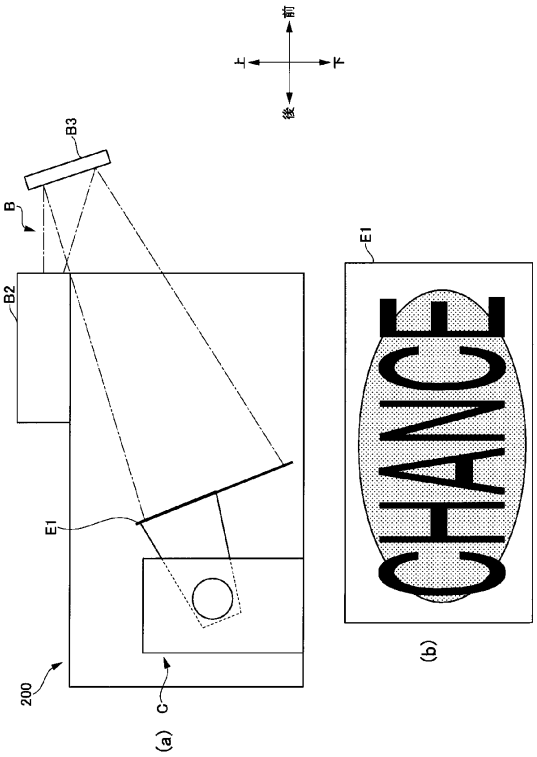
【図１７８】



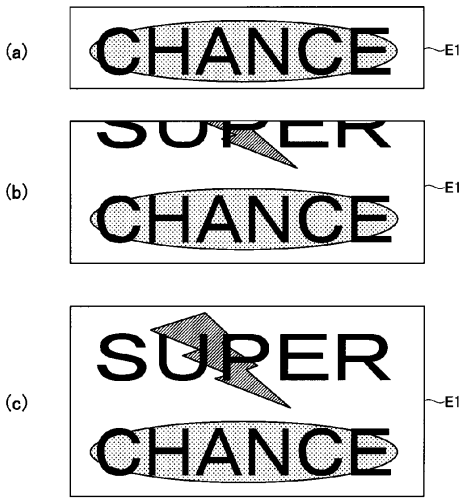
【図１７９】



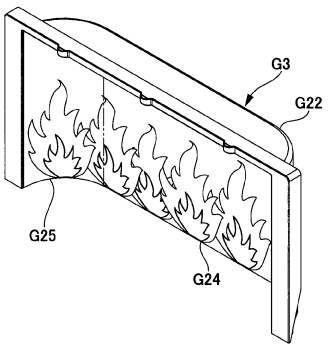
【図１８０】



【図１８１】



【図１８２】



フロントページの続き

(56)参考文献　特開２０１３－２２６３１４（ＪＰ，Ａ）
特開２０１６－１２８１１０（ＪＰ，Ａ）
特開２０１５－００２９４５（ＪＰ，Ａ）
特開２０１５－０２９５２８（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　　５／０４
Ａ６３Ｆ　　７／０２