(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7378807号
(P7378807)

(45)発行日　令和5年11月14日(2023.11.14)

(24)登録日　令和5年11月6日(2023.11.6)

(51)国際特許分類
Ａ６３Ｆ　5/04 (2006.01)

ＦＩ
Ａ６３Ｆ　5/04　６５０
Ａ６３Ｆ　5/04　６０２Ｄ
Ａ６３Ｆ　5/04　６０２Ｃ

請求項の数　1　（全426頁）

(21)出願番号　特願2020-209404(P2020-209404)
(22)出願日　令和2年12月17日(2020.12.17)
(65)公開番号　特開2022-96345(P2022-96345A)
(43)公開日　令和4年6月29日(2022.6.29)
審査請求日　令和4年8月12日(2022.8.12)

(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　100163669
弁理士　吉田 泰格
(72)発明者　野崎 卓
東京都江東区有明三丁目７番２６号
(72)発明者　鈴木 雄一郎
東京都江東区有明三丁目７番２６号
(72)発明者　桑名 祐行
東京都江東区有明三丁目７番２６号
(72)発明者　駒木 智秀
東京都江東区有明三丁目７番２６号

最終頁に続く

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
複数の図柄が施され、回転駆動可能な複数のリールと、
遊技者による停止操作の検出を行うことが可能な停止操作検出手段と、
前記リールを制御するリール制御手段と、
遊技者にとっての有利度として複数種類設けられた有利度のうちの何れかに管理者が設定可能な有利度設定手段と、
前記有利度設定手段により設定された有利度に関して示唆し得る示唆制御を実行可能な示唆制御手段と、
前記管理者により前記示唆制御を実行するための示唆情報を設定可能な示唆情報設定手段と、
前記示唆情報を設定するための示唆情報設定画面を表示可能な画像表示手段と、
前記示唆情報設定手段により設定された前記示唆情報を前記管理者の操作に応じて初期化可能な示唆情報初期化手段と、
単位遊技の回数をカウント可能な遊技回数カウント手段と、を備え、
前記リール制御手段は、前記停止操作検出手段により前記停止操作が検出された場合に、回転中の前記リールを停止させる停止操作後停止制御を実行可能であり、
前記停止操作後停止制御により前記リールが停止された場合に前記複数のリールの図柄態様に応じた遊技価値を付与し得るメイン遊技と、前記停止操作後停止制御により前記リールが停止された場合に前記複数のリールの図柄態様に応じた遊技価値を付与しない疑似

遊技と、を実行可能であり、
　前記示唆情報設定手段は、前記遊技回数カウント手段によりカウントされる回数の属し得る範囲が複数に区分された各ゲーム区間に対して前記示唆情報を設定可能であり、
前記遊技回数カウント手段は、遊技者により所定の操作が行われた場合に、該所定の操作が行われた後に行われた単位遊技の回数をカウント可能な所定操作後遊技回数カウント手段を備え、
前記示唆情報設定画面においては、複数の前記ゲーム区間の内容が表示可能であるとともに、各前記ゲーム区間に対して設定可能な前記示唆情報の選択肢の内容が表示可能である一方、前記示唆情報の初期化を行うための特定情報が表示可能となっており、
　前記示唆制御手段は、
前記所定の操作が行われたか否かにかかわらず、複数の前記ゲーム区間のうちの所定区間において所定の条件を満たした場合に、前記示唆情報設定手段により該所定区間に対して設定された前記示唆情報に応じた前記示唆制御を実行可能であり、
有利度に関する有利度関連情報の報知を制御可能な有利度関連報知制御手段を備え、
複数種類の有利度として、第１の有利度、該第１の有利度よりも遊技者にとって有利な第２の有利度、及び、該第２の有利度よりも遊技者にとって有利な第３の有利度が設けられており、
前記有利度関連情報として、前記有利度設定手段により設定された有利度が前記第１の有利度よりも遊技者にとって不利な有利度である場合には報知され得ない第１の情報、前記有利度設定手段により設定された有利度が前記第２の有利度よりも遊技者にとって不利な有利度である場合には報知され得ない第２の情報、及び、前記有利度設定手段により設定された有利度が前記第３の有利度よりも遊技者にとって不利な有利度である場合には報知され得ない第３の情報が設けられており、
前記有利度関連報知制御手段は、
前記所定区間において前記所定の条件を満たした場合であって、前記示唆情報設定手段により該所定区間に対して設定された前記示唆情報が第１示唆情報である場合において、前記有利度設定手段により設定された有利度が前記第１の有利度である場合には、前記第２の情報及び前記第３の情報よりも前記第１の情報の報知を高確率で制御可能であり、前記有利度設定手段により設定された有利度が前記第２の有利度である場合には、前記第２の情報及び前記第３の情報よりも前記第１の情報の報知を高確率で制御可能であり、前記有利度設定手段により設定された有利度が前記第３の有利度である場合には、前記第２の情報及び前記第３の情報よりも前記第１の情報の報知を高確率で制御可能であり、
前記所定区間において前記所定の条件を満たした場合であって、前記示唆情報設定手段により該所定区間に対して設定された前記示唆情報が第２示唆情報である場合において、前記有利度設定手段により設定された有利度が前記第１の有利度である場合には、前記第２の情報及び前記第３の情報よりも前記第１の情報の報知を高確率で制御可能であり、前記有利度設定手段により設定された有利度が前記第２の有利度である場合には、前記第１の情報及び前記第３の情報よりも前記第２の情報の報知を高確率で制御可能であり、前記有利度設定手段により設定された有利度が前記第３の有利度である場合には、前記第１の情報及び前記第２の情報よりも前記第３の情報の報知を高確率で制御可能であり、
前記示唆情報初期化手段は、前記示唆情報設定画面が表示されているときに、前記特定情報を選択するための操作が行われることにより、前記示唆情報設定手段により各前記ゲーム区間に対して設定された全ての前記示唆情報を初期化可能である、
ことを特徴とする遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
　本発明は、遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】

従来、光反射部を備える集光部材を用いて発光装飾部を強く発光させることで装飾効果を高めるようにした遊技機が知られている（特許文献１参照）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【文献】特開２０１７－０１８６３１号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
本発明者は、このような発光手段を備える遊技機について、鋭意検討を重ねる過程において、導光部材の構成に関して工夫を凝らすことにより、遊技機の美観を向上させることができるのではないかという考えに至った。
【０００５】
本発明は、上記のような点に鑑みてなされたものであり、発光手段を備える遊技機の美観を向上させることを目的とする。
【課題を解決するための手段】
【０００６】
上記目的を達成するため、本発明は、以下の遊技機を提供する。
複数の図柄が施され、回転駆動可能な複数のリール（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、
遊技者による停止操作の検出を行うことが可能な停止操作検出手段（例えば、ストップスイッチ８Ｓ）と、
前記リールを制御するリール制御手段（例えば、図３２のステップＳ２０３の処理等を実行するメインＣＰＵ１０１）と、
遊技者にとっての有利度として複数種類設けられた有利度（例えば、設定値）のうちの何れかに管理者が設定可能な有利度設定手段と、
前記有利度設定手段により設定された有利度に関して示唆し得る示唆制御を実行可能な示唆制御手段（例えば、図２７５～図２７８の処理を実行するサブＣＰＵ２０１）と、
前記管理者により前記示唆制御を実行するための示唆情報（例えば、設定示唆演出タイプ）を設定可能な示唆情報設定手段と、
前記示唆情報を設定するための示唆情報設定画面を表示可能な画像表示手段と、
前記示唆情報設定手段により設定された前記示唆情報を前記管理者の操作に応じて初期化可能な示唆情報初期化手段と、
単位遊技の回数をカウント可能な遊技回数カウント手段と、を備え、
前記リール制御手段は、前記停止操作検出手段により前記停止操作が検出された場合に、回転中の前記リールを停止させる停止操作後停止制御を実行可能であり、
前記停止操作後停止制御により前記リールが停止された場合に前記複数のリールの図柄態様に応じた遊技価値（例えば、メダル）を付与し得るメイン遊技と、前記停止操作後停止制御により前記リールが停止された場合に前記複数のリールの図柄態様に応じた遊技価値を付与しない疑似遊技と、を実行可能であり、
前記示唆情報設定手段は、前記遊技回数カウント手段によりカウントされる回数の属し得る範囲が複数に区分された各ゲーム区間（例えば、設定示唆演出用期間）に対して前記示唆情報を設定可能であり、
前記遊技回数カウント手段は、遊技者により所定の操作が行われた場合に、該所定の操作が行われた後に行われた単位遊技の回数をカウント可能な所定操作後遊技回数カウント手段を備え、
前記示唆情報設定画面においては、複数の前記ゲーム区間の内容が表示可能であるとともに、各前記ゲーム区間に対して設定可能な前記示唆情報の選択肢の内容が表示可能である一方、前記示唆情報の初期化を行うための特定情報が表示可能となっており、
前記示唆制御手段は、

前記所定の操作が行われたか否かにかかわらず、複数の前記ゲーム区間のうちの所定区間（例えば、「期間Ａ」、「期間Ｂ」、「期間Ｃ」、「期間Ｄ」、「期間Ｅ」、「期間Ｆ」、「期間Ｇ」、「期間Ｈ」、「期間Ｉ」、又は、「期間Ｊ」）において所定の条件（例えば、ＡＴ状態の終了条件）を満たした場合に、前記示唆情報設定手段により該所定区間に対して設定された前記示唆情報に応じた前記示唆制御を実行可能であり、
有利度に関する有利度関連情報の報知を制御可能な有利度関連報知制御手段を備え、
複数種類の有利度として、第１の有利度、該第１の有利度よりも遊技者にとって有利な第２の有利度、及び、該第２の有利度よりも遊技者にとって有利な第３の有利度が設けられており、
前記有利度関連情報として、前記有利度設定手段により設定された有利度が前記第１の有利度よりも遊技者にとって不利な有利度である場合には報知され得ない第１の情報、前記有利度設定手段により設定された有利度が前記第２の有利度よりも遊技者にとって不利な有利度である場合には報知され得ない第２の情報、及び、前記有利度設定手段により設定された有利度が前記第３の有利度よりも遊技者にとって不利な有利度である場合には報知され得ない第３の情報が設けられており、
前記有利度関連報知制御手段は、
前記所定区間において前記所定の条件を満たした場合であって、前記示唆情報設定手段により該所定区間に対して設定された前記示唆情報が第１示唆情報である場合において、前記有利度設定手段により設定された有利度が前記第１の有利度である場合には、前記第２の情報及び前記第３の情報よりも前記第１の情報の報知を高確率で制御可能であり、前記有利度設定手段により設定された有利度が前記第２の有利度である場合には、前記第２の情報及び前記第３の情報よりも前記第１の情報の報知を高確率で制御可能であり、前記有利度設定手段により設定された有利度が前記第３の有利度である場合には、前記第２の情報及び前記第３の情報よりも前記第１の情報の報知を高確率で制御可能であり、
前記所定区間において前記所定の条件を満たした場合であって、前記示唆情報設定手段により該所定区間に対して設定された前記示唆情報が第２示唆情報である場合において、前記有利度設定手段により設定された有利度が前記第１の有利度である場合には、前記第２の情報及び前記第３の情報よりも前記第１の情報の報知を高確率で制御可能であり、前記有利度設定手段により設定された有利度が前記第２の有利度である場合には、前記第１の情報及び前記第３の情報よりも前記第２の情報の報知を高確率で制御可能であり、前記有利度設定手段により設定された有利度が前記第３の有利度である場合には、前記第１の情報及び前記第２の情報よりも前記第３の情報の報知を高確率で制御可能であり、
前記示唆情報初期化手段は、前記示唆情報設定画面が表示されているときに、前記特定情報を選択するための操作が行われることにより、前記示唆情報設定手段により各前記ゲーム区間に対して設定された全ての前記示唆情報を初期化可能である、
ことを特徴とする遊技機。

【発明の効果】

【０００７】

本発明によれば、発光手段を備える遊技機の美観を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【０００８】

【図１】本実施形態に係る遊技機の外部構造を示す図である。
【図２】本実施形態に係る遊技機の内部構造を示す図である。
【図３】本実施形態に係る遊技機の電気的構成を示すブロック図である。
【図４】本実施形態に係る遊技機の機能フローを説明するための図である。
【図５】本実施形態に係る第１の遊技機の遊技性を説明するための図である。
【図６】本実施形態に係る第１の遊技機のモードを説明するための図である。
【図７】本実施形態に係る第１の遊技機の各種テーブルを示す図である。
【図８】本実施形態に係る第１の遊技機の各種テーブルを示す図である。
【図９】本実施形態に係る第１の遊技機の図柄配置テーブルを示す図である。

【図１０】本実施形態に係る第１の遊技機の内部抽籤テーブルを示す図である。
【図１１】本実施形態に係る第１の遊技機の図柄組合せテーブルを示す図である。
【図１２】本実施形態に係る第１の遊技機の図柄組合せテーブルを示す図である。
【図１３】本実施形態に係る第１の遊技機の図柄組合せテーブルを示す図である。
【図１４】本実施形態に係る第１の遊技機の図柄組合せテーブルを示す図である。
【図１５】本実施形態に係る第１の遊技機の内部当籤役と停止操作態様と表示役等との対応関係を説明するための図である。
【図１６】本実施形態に係る第１の遊技機のリミット処理を説明するための図である。
【図１７】本実施形態に係る第１の遊技機の当籤フラグ格納領域、入賞作動フラグ格納領域、図柄コード格納領域の構成を示す図である。
【図１８】本実施形態に係る第１の遊技機の持越役格納領域の構成を示す図である。
【図１９】本実施形態に係る第１の遊技機の遊技状態フラグ格納領域の構成を示す図である。
【図２０】本実施形態に係る第１の遊技機のモードフラグ格納領域の構成を示す図である。
【図２１】本実施形態に係る第１の遊技機の作動ストップボタン格納領域の構成を示す図である。
【図２２】本実施形態に係る第１の遊技機の押下順序格納領域の構成を示す図である。
【図２３】本実施形態に係る第１の遊技機の主制御回路により実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図２４】本実施形態に係る第１の遊技機の主制御回路により実行される電源投入時処理を示すフローチャートである。
【図２５】本実施形態に係る第１の遊技機の主制御回路により実行されるメダル受付・スタートチェック処理を示すフローチャートである。
【図２６】本実施形態に係る第１の遊技機の主制御回路により実行される内部抽籤処理を示すフローチャートである。
【図２７】本実施形態に係る第１の遊技機の主制御回路により実行される遊技開始時状態制御処理を示すフローチャートである。
【図２８】本実施形態に係る第１の遊技機の主制御回路により実行される有利区間中遊技開始時処理を示すフローチャートである。
【図２９】本実施形態に係る第１の遊技機の主制御回路により実行されるリール停止制御処理を示すフローチャートである。
【図３０】本実施形態に係る第１の遊技機の主制御回路により実行される遊技終了時状態制御処理を示すフローチャートである。
【図３１】本実施形態に係る第１の遊技機の主制御回路により実行される有利区間中遊技終了時処理を示すフローチャートである。
【図３２】本実施形態に係る第１の遊技機の主制御回路により実行される定期割込処理を示すフローチャートである。
【図３３】本実施形態に係る遊技機の副制御回路により実行されるサブ側制御処理の概要を示すフローチャートである。
【図３４】本実施形態に係るメダルレス遊技機の構成例を示す図である。
【図３５】本実施形態に係る遊技機の主制御基板の構成例を示す図である。
【図３６】遊技機の正面斜視図である。
【図３７】遊技機の裏面斜視図である。
【図３８】遊技機の正面図である。
【図３９】上ドア機構及び下ドア機構を開いた状態のときの、遊技機の正面図である。
【図４０】遊技機の分解斜視図である。
【図４１】遊技機の分解斜視図である。
【図４２】ミラー機構の分解斜視図である。
【図４３】プロジェクタ装置とミラー機構との位置関係を示す説明図である。
【図４４】ミラー機構の取付け状態を示す説明図である。

【図４５】表示ユニットの縦断面図である。
【図４６】プロジェクタ装置の回路構成を示すブロック図である。
【図４７】プロジェクタ装置の分解斜視図である。
【図４８】プロジェクタ装置を固定するための上側台座及び下側台座を示す平面図である。
【図４９】図４８のＸＸＶＩ－ＸＸＶＩ線に沿う上側台座及び下側台座の断面図である。
【図５０】上側台座及び下側台座の分解斜視図である。
【図５１】上側台座の位置決め方法を説明するための図である。
【図５２】下側台座の姿勢調整方法を説明するための図である。
【図５３】上側台座及び下側台座の分解斜視図である。
【図５４】上側台座及び下側台座を組み付けた状態を示す平面図である。
【図５５】図５４に示す上側台座及び下側台座を斜め前方から見た図である。
【図５６】図５４に示す上側台座及び下側台座を斜め後方から見た図である。
【図５７】プロジェクタ機構の内部構成要素を収容するケースの斜視図である。
【図５８】下側台座にケースを取り付けた状態を示す斜視図である。
【図５９】プロジェクタカバーの上壁部を取り外した状態を示す斜視図である。
【図６０】上壁部を取り外した状態のプロジェクタカバーの平面図である。
【図６１】図６０に示すプロジェクタカバーの矢視Ｌ－Ｌに沿う断面図と、プロジェクタカバーに取り付けられる中継板の斜視図とを分解して示す図である。
【図６２】上壁部を取り外した状態のプロジェクタカバーを斜め上方から見た図である。
【図６３】上壁部を取り外した状態のプロジェクタカバーの正面図である。
【図６４】図６３に示すプロジェクタカバーの矢視Ｍ－Ｍに沿う断面図である。
【図６５】ブラインドの斜視図である。
【図６６】プロジェクタカバーの上壁部を取り外した状態の照射ユニットの平面図である。
【図６７】図６６に示す照射ユニットの矢視Ｎ－Ｎに沿う断面において開口近傍用ファン及びダクトカバーを取り外した状態を示す図である。
【図６８】図６５に示すブラインドに開口近傍用ファン及びダクトカバーを取り付けるとともに、ケースを配置した状態を示す斜視図である。
【図６９】図６６に示す照射ユニットから右パンチングを取り外した状態を示す斜視図である。
【図７０】図６７に示す照射ユニットに開口近傍用ファン及びダクトカバーを取り付けた状態を示す断面図である。
【図７１】図７０に示す照射ユニットの断面において開口近傍用ファンを取り外した状態を示す右側面図である。
【図７２】ダクトカバー及び開口近傍用ファンの分解斜視図である。
【図７３】プロジェクタカバー及び開口近傍用ファンを後方且つ下方から見た分解斜視図である。
【図７４】プロジェクタカバー及び開口近傍用ファンを前方且つ下方から見た部分拡大斜視図である。
【図７５】ブラインド及びダクトカバーを取り付けた状態を左方から見た斜視図である。
【図７６】プロジェクタカバー、ブラインド、及び、ダクトカバーを後方から見た斜視図である。
【図７７】図７６に示すプロジェクタカバー、ブラインド、及び、ダクトカバーの分解斜視図である。
【図７８】ブラインド及びダクトカバーの分解斜視図である。
【図７９】上ドア機構をキャビネットに取り付ける方法について説明するための図である。
【図８０】吸気用ファン及び排気用ファンの配置位置について説明するための図である。
【図８１】プロジェクタカバーの内部において形成され得る空気流路を示す図である。
【図８２】パチンコ遊技機の外観を示す斜視図である。
【図８３】パチンコ遊技機の分解斜視図である。
【図８４】パチンコ遊技機の装飾ユニット及びフレーム部材を前方から示す分解斜視図で

ある。
【図８５】パチンコ遊技機の外観を示す斜視図である。
【図８６】パチンコ遊技機の分解斜視図である。
【図８７】表示ユニットの外観を示す斜視図である。
【図８８】表示ユニットの内部構造を示す斜視図である。
【図８９】図８８に示す表示ユニットからプロジェクタ及びミラーを分解した状態を示す斜視図である。
【図９０】図８７に示す表示ユニットからプロジェクタ及びミラーを分解した状態においてプロジェクタから光が投射されている様子を示す斜視図である。
【図９１】プロジェクタから投射された光の照射範囲とキャビネット側スクリーンとの関係を示す図である。
【図９２】上ドア機構を後方から見た斜視図である。
【図９３】上ドア機構の分解斜視図である。
【図９４】上ドア機構を前方から見た斜視図である。
【図９５】遊技機の正面図である。
【図９６】（ａ）は、プロジェクタから投射された光の照射範囲とキャビネット側スクリーンとの関係を示す図である。（ｂ）は、キャビネット側スクリーンに入射しなかった光がドア側右スクリーンに入射する様子を示す図である。（ｃ）は、キャビネット側スクリーンに入射しなかった光がドア側左スクリーンに入射する様子を示す図である。
【図９７】キャビネット側スクリーン、ドア側右スクリーン、及び、ドア側左スクリーンに表示される画像について説明するための図である。
【図９８】キャビネット側スクリーン、ドア側右スクリーン、及び、ドア側左スクリーンに表示される画像について説明するための図である。
【図９９】上ドア機構及びキャビネットの縦断面図である。
【図１００】上ドア機構を前方から見た斜視図である。
【図１０１】上ドア機構を後方から見た斜視図である。
【図１０２】上ドア機構の分解斜視図である。
【図１０３】上ドア機構の分解斜視図である。
【図１０４】透光板、スクリーンシート、下押さえ部材、上押さえ部材、及び、下フレームを後方から見た斜視図である。
【図１０５】透光板及びスクリーンシートを後方から見る一方、下押さえ部材及び上押さえ部材を前方から見た斜視図である。
【図１０６】上押さえ部材及び上フレームを下方から見た斜視図である。
【図１０７】透光板、スクリーンシート、及び、下フレームを後方から見た斜視図である。
【図１０８】上フレーム、第１構造体、第２構造体、第３構造体、第４構造体、及び、スクリーンシートを後方から見た斜視図である。
【図１０９】透光板、スクリーンシート、下フレーム、ＬＥＤ基板、及び、導光部材を後方から見た斜視図である。
【図１１０】透光板、スクリーンシート、下フレーム、及び、導光部材を前方から見た斜視図である。
【図１１１】透光板、スクリーンシート、下フレーム、ＬＥＤ基板、及び、導光部材の断面を前方から見た斜視図である。
【図１１２】上ドア機構、引っ掛け部、及び、前面側突出部材を後方から見た斜視図である。
【図１１３】上ドア機構、引っ掛け部、及び、前面側突出部材を側方から見た斜視図である。
【図１１４】キャビネット、引っ掛け部、及び、前面側突出部材を側方から見た斜視図である。
【図１１５】上ドア機構、キャビネット、引っ掛け部、及び、前面側突出部材の断面の右側面図である。

【図１１６】上ドア機構を下方から見た斜視図である。
【図１１７】上ドア機構及び下ドア機構を前方から見た斜視図である。
【図１１８】上ドア機構及び下ドア機構を後方から見た斜視図である。
【図１１９】上ドア機構及び下ドア機構を取り外した状態の遊技機を前方から見た斜視図である。
【図１２０】プロジェクタ装置から光が投射されている様子を側方から見た斜視図である。
【図１２１】照射ユニットを側方から見た斜視図である。
【図１２２】照射ユニットを後方から見た斜視図である。
【図１２３】キャビネットの縦断面図である。
【図１２４】照射ユニット、閉塞用蓋、及び、キャビネットの背面壁の分解斜視図である。
【図１２５】閉塞用蓋を背面壁から取り外した状態における遊技機の背面図である。
【図１２６】図１２５に示す遊技機における操作用窓周辺の部分拡大図である。
【図１２７】閉塞用蓋及びキャビネットの背面壁の分解斜視図である。
【図１２８】閉塞用蓋及びキャビネットの背面壁の分解斜視図である。
【図１２９】閉塞用蓋を背面壁に取り付けた状態の遊技機における操作用窓周辺の部分拡大図である。
【図１３０】上ドア機構を前方から見た斜視図である。
【図１３１】上ドア機構を後方から見た斜視図である。
【図１３２】上ドア機構から中央スクリーンユニット及びフロントトップユニットを取り外した状態を前方から見た斜視図である。
【図１３３】上ドア機構から中央スクリーンユニット及びフロントトップユニットを取り外した状態を後方から見た斜視図である。
【図１３４】中央スクリーンを前方から見た斜視図である。
【図１３５】中央スクリーンにおける右サイド凹凸部近傍の部分拡大斜視図である。
【図１３６】上ドア機構における右サイド装飾ユニット近傍の部分拡大斜視図である。
【図１３７】図１３６に示す上ドア機構からサイド装飾部を取り外した状態を示す部分拡大斜視図である。
【図１３８】右サイド装飾部を前方から見た斜視図である。
【図１３９】右サイド装飾部を後方から見た斜視図である。
【図１４０】右サイド装飾部の断面図である。
【図１４１】中央スクリーン及び右サイド装飾部の断面図である。
【図１４２】上ドア機構の正面図である。
【図１４３】図１４２に示す上ドア機構の矢視Ａ－Ａに沿う断面図である。
【図１４４】サイドＬＥＤ基板及びライトガイドの斜視図である。
【図１４５】サイドＬＥＤ基板及びライトガイドの分解斜視図である。
【図１４６】サイドＬＥＤ及びライトガイドの斜視図である。
【図１４７】ライトガイド及びサイドライトレンズの斜視図である。
【図１４８】サイドライトレンズを後方から見た斜視図である。
【図１４９】サイドライトレンズの断面図である。
【図１５０】サイドライトレンズの断面図である。
【図１５１】後側透光板、ライトガイド、及び、サイドライトレンズの斜視図である。
【図１５２】サイド装飾部の斜視図である。
【図１５３】サイド装飾部及びサイドライトレンズの斜視図である。
【図１５４】中央スクリーン、後側透光板、及び、サイド遮光プレートの斜視図である。
【図１５５】図１５４に示す状態からサイド遮光プレートを取り外した様子を示す斜視図である。
【図１５６】図１４２に示す上ドア機構の矢視Ａ－Ａに沿う断面図である。
【図１５７】上ドア機構を後方から見た斜視図である。
【図１５８】図１５７に示す上ドア機構からサイドＬＥＤ基板カバーを取り外した様子を示す斜視図である。

【図１５９】遮蔽壁部材を前方から見た斜視図である。
【図１６０】遮蔽壁部材における左側部周辺の部分拡大斜視図である。
【図１６１】遮蔽壁部材を後方から見た斜視図である。
【図１６２】上ドア機構を後方から見た斜視図である。
【図１６３】図１６２に示す上ドア機構から遮蔽壁部材及びスピーカ用ハーネスプロテクタを取り外した状態を示す斜視図である。
【図１６４】（ａ）は、本実施形態においてプロジェクタから光が投射されている様子を上方から見た模式図である。（ｂ）は、他の実施形態においてプロジェクタから光が投射されている様子を上方から見た模式図である。
【図１６５】遮蔽壁部材の正面図である。
【図１６６】遮蔽壁部材及びライトガイドの部分拡大斜視図である。
【図１６７】遮蔽壁部材を後方から見た斜視図である。
【図１６８】上ドア機構からトップフレームベースを取り外した状態を示す斜視図である。
【図１６９】図１６８に示す状態から上部前後フレーム及びダクトシールを取り外した様子を示す斜視図である。
【図１７０】上部前後フレームを後方から見た斜視図である。
【図１７１】上部前後フレームを前方から見た部分拡大斜視図である。
【図１７２】トップフレームベースを後方且つ下方から見た斜視図である。
【図１７３】図１７２に示すトップフレームベースの部分拡大斜視図である。
【図１７４】トップフレームベース及び上部前後フレームを後方から見た部分拡大斜視図である。
【図１７５】トップフレームベース及び上部前後フレームの断面図である。
【図１７６】上ドア機構からスピーカ用ハーネスプロテクタを取り外した状態を示す斜視図である。
【図１７７】トップフレームベースを前方から見た斜視図である。
【図１７８】トップフレームベースの底面図である。
【図１７９】上ドア機構をやや下方から見た斜視図である。
【図１８０】中央スクリーン及びトップフレームベースの断面図である。
【図１８１】中央スクリーンにおける平面部及びトップフレームベースにおける下面壁の模式図である。
【図１８２】中央スクリーンを前方且つ下方から見た斜視図である。
【図１８３】中央スクリーンを後方且つ下方から見た斜視図である。
【図１８４】中央スクリーンを後方且つ上方から見た斜視図である。
【図１８５】トップフレームベースを後方且つ下方から見た斜視図である。
【図１８６】図１８５に示すトップフレームベースの部分拡大斜視図である。
【図１８７】中央スクリーン及びトップフレームベースの断面図である。
【図１８８】中央スクリーン及びトップフレームベースの断面図である。
【図１８９】中央スクリーン及びトップフレームベースの断面図である。
【図１９０】中央スクリーン及び後側透光板の断面図である。
【図１９１】（ａ）は、本実施形態においてプロジェクタから投射された光が後側透光板に入射する様子を上方から見た模式図である。（ｂ）は、他の実施形態においてプロジェクタから投射された光が後側透光板に入射する様子を上方から見た模式図である。
【図１９２】中央スクリーン及び後側透光板の断面図である。
【図１９３】後側透光板を後方から見た斜視図である。
【図１９４】中央スクリーン及び後側透光板を後方から見た斜視図である。
【図１９５】上ドア機構の断面図である。
【図１９６】上ドア機構からアンダーフレームを取り外した状態を示す斜視図である。
【図１９７】上ドア機構の断面図である。
【図１９８】上ドア機構からトップサイドパネルを取り外した状態を示す正面図である。
【図１９９】上ドア機構からトップサイドパネル及びスピーカグリルを取り外した状態を

示す部分拡大斜視図である。
【図２００】上ドア機構からトップフレーム飾りを取り外した状態を示す部分拡大斜視図である。
【図２０１】上ドア機構からトップセンターパネル及びトップレンズを取り外した状態を示す正面図である。
【図２０２】図２０１に示す状態の上ドア機構の部分拡大正面図である。
【図２０３】図２０１に示す状態の上ドア機構からトップリフレクタ及び矢印眼リフレクタを取り外した状態を示す部分拡大斜視図である。
【図２０４】図２０３に示す状態の上ドア機構から、トップフレームベース及びトップインナーカバーを取り外した状態を示す部分拡大斜視図である。
【図２０５】トップフレームベース、トップセンターＬＥＤ基板、及び、センターＬＥＤ基板ベースの断面図である。
【図２０６】トップリフレクタを前方から見た斜視図である。
【図２０７】トップリフレクタの背面図である。
【図２０８】トップリフレクタ及びトップセンターＬＥＤ基板の正面図である。
【図２０９】トップリフレクタ及びトップセンターＬＥＤ基板の部分拡大斜視図である。
【図２１０】トップリフレクタ及びトップセンターＬＥＤ基板の部分拡大斜視図である。
【図２１１】トップリフレクタ、トップセンターＬＥＤ基板、及び、トップフレームベースの部分拡大斜視図である。
【図２１２】左矢印眼リフレクタを前方且つ右方から見た斜視図である。
【図２１３】左矢印眼リフレクタの背面図である。
【図２１４】左矢印眼リフレクタを後方から見た斜視図である。
【図２１５】左矢印眼リフレクタの断面図である。
【図２１６】センターＬＥＤ、トップリフレクタ、及び、左矢印眼リフレクタの斜視図である。
【図２１７】センターＬＥＤ、トップリフレクタ、及び、左矢印眼リフレクタの斜視図である。
【図２１８】センターＬＥＤ、トップリフレクタ、及び、左矢印眼リフレクタの断面図である。
【図２１９】トップフレームベース及びトップレンズの斜視図である。
【図２２０】図２１９に示す状態からトップレンズを取り外した様子を示す斜視図である。
【図２２１】トップレンズを後方且つ上方から見た斜視図である。
【図２２２】トップセンターＬＥＤ基板、トップリフレクタ、左矢印眼リフレクタ、右矢印眼リフレクタ、及び、トップレンズの斜視図である。
【図２２３】トップセンターＬＥＤ基板、トップリフレクタ、左矢印眼リフレクタ、右矢印眼リフレクタ、及び、トップレンズの断面図である。
【図２２４】トップセンターＬＥＤ基板、トップリフレクタ、左矢印眼リフレクタ、右矢印眼リフレクタ、及び、トップレンズの断面図である。
【図２２５】左矢印眼リフレクタ及びトップレンズの部分拡大斜視図である。
【図２２６】左矢印眼リフレクタ及びトップレンズの断面図である。
【図２２７】トップセンターパネルを前方から見た斜視図である。
【図２２８】トップセンターパネルの部分拡大正面図である。
【図２２９】トップセンターパネルを後方且つ上方から見た斜視図である。
【図２３０】トップセンターパネル及びトップレンズの背面図である。
【図２３１】トップセンターパネル及びトップレンズの断面図である。
【図２３２】トップセンターパネル及びトップレンズの正面図である。
【図２３３】トップフレームベース及びトップセンターパネルをやや上方から見た様子を分解して示す斜視図である。
【図２３４】トップフレームベースにトップセンターパネルが取り付けられた状態をやや上方から見た様子を示す斜視図である。

【図２３５】トップセンターパネルを後方且つやや下方から見た斜視図である。
【図２３６】トップフレームベースを前方から見た部分拡大斜視図である。
【図２３７】トップセンターパネルを後方且つやや上方から見た部分拡大斜視図である。
【図２３８】トップフレームベース、トップレンズ、及び、トップセンターパネルの断面図である。
【図２３９】トップレンズを下方から見た斜視図である。
【図２４０】トップレンズの断面図である。
【図２４１】トップセンターＬＥＤ基板、トップフレームベース、トップレンズ、及び、トップセンターパネルの模式図である。
【図２４２】トップフレームベース、トップレンズ、及び、トップセンターパネルの断面図である。
【図２４３】ロック演出の例を示す図である。
【図２４４】ロック演出番号「１」に対応するロック演出の具体的態様を示す図である。
【図２４５】ロック演出番号「２」に対応するロック演出の具体的態様を示す図である。
【図２４６】ロック演出番号「３」に対応するロック演出の具体的態様を示す図である。
【図２４７】ロック演出番号「４」に対応するロック演出の具体的態様を示す図である。
【図２４８】ロック演出番号「５」に対応するロック演出の具体的態様を示す図である。
【図２４９】ロック演出番号「６」に対応するロック演出の具体的態様を示す図である。
【図２５０】主制御回路において行われるロック演出決定処理を示すフローチャートである。
【図２５１】主制御回路において行われるロック演出実行処理を示すフローチャートである。
【図２５２】疑似遊技においてメイン表示装置に表示される画像の一例を示す図である。
【図２５３】主制御回路において行われる疑似遊技中処理を示すフローチャートである。
【図２５４】主制御回路において行われる通常疑似遊技中処理を示すフローチャートである。
【図２５５】主制御回路において行われる疑似遊技後リール演出処理を示すフローチャートである。
【図２５６】主制御回路において行われるリール演出後疑似遊技中処理を示すフローチャートである。
【図２５７】主制御回路において行われるリール回転開始処理を示すフローチャートである。
【図２５８】主制御回路において行われるランダム遅延処理を示すフローチャートである。
【図２５９】疑似遊技が行われる場合におけるリール制御状態の時間的変化の一例を示す図である。
【図２６０】疑似遊技が行われる場合におけるリール制御状態の時間的変化の一例を示す図である。
【図２６１】疑似遊技が行われる場合におけるリール制御状態の時間的変化の一例を示す図である。
【図２６２】主制御回路において行われるロック演出実行処理を示すフローチャートである。
【図２６３】主制御回路において行われる疑似遊技開始用処理を示すフローチャートである。
【図２６４】主制御回路において行われる通常疑似遊技中処理を示すフローチャートである。
【図２６５】主制御回路において行われるストップボタン操作受付処理を示すフローチャートである。
【図２６６】主制御回路において行われる揺動制御処理を示すフローチャートである。
【図２６７】主制御回路において行われる疑似遊技終了用処理を示すフローチャートである。

【図２６８】主制御回路において行われる疑似遊技チャレンジ操作受付処理を示すフローチャートである。
【図２６９】メイン表示装置に表示される画像の一例を示す図である。
【図２７０】主制御回路において行われるボーナス当籤時処理を示すフローチャートである。
【図２７１】主制御回路において行われる遊技終了時ロック演出決定処理を示すフローチャートである。
【図２７２】主制御回路において行われる遊技終了時ロック演出実行処理を示すフローチャートである。
【図２７３】主制御回路において行われる遊技終了時ロック演出開始用処理を示すフローチャートである。
【図２７４】主制御回路のメモリマップを示す図である。
【図２７５】副制御回路において行われる設定示唆演出実行処理を示すフローチャートである。
【図２７６】副制御回路において行われるタイプＡ用設定示唆演出実行処理を示すフローチャートである。
【図２７７】副制御回路において行われるタイプＢ用設定示唆演出実行処理を示すフローチャートである。
【図２７８】副制御回路において行われるタイプＣ用設定示唆演出実行処理を示すフローチャートである。
【図２７９】ＡＴ状態終了時にメイン表示装置に表示される画像の一例を示す図である。
【図２８０】設定確認状態においてメイン表示装置に表示されるホールメニュー画面の一例を示す図である。
【図２８１】設定確認状態においてメイン表示装置に表示される設定示唆演出設定画面の一例を示す図である。
【図２８２】設定確認状態においてメイン表示装置に表示される設定示唆演出設定画面の一例を示す図である。
【図２８３】設定確認状態においてメイン表示装置に表示される設定示唆演出設定画面の一例を示す図である。
【図２８４】（Ａ）は、メイン表示装置に表示されるメニュー画面の概要を示す図である。（Ｂ）は、メニュー画面の構成例を示す図である。
【図２８５】キャラクタのカスタマイズを行うためのキャラクタカスタマイズ画面を示す図である。
【図２８６】遊技履歴画面の一例を示す図である。
【図２８７】遊技システムを示す図である。
【図２８８】設定示唆演出の一例を示す図である。
【図２８９】設定示唆演出の一例を示す図である。
【図２９０】設定示唆演出の一例を示す図である。
【図２９１】設定示唆演出の一例を示す図である。
【図２９２】設定示唆演出の一例を示す図である。
【図２９３】設定示唆演出の一例を示す図である。
【図２９４】設定示唆演出の一例を示す図である。
【図２９５】設定示唆演出の一例を示す図である。
【図２９６】設定示唆演出の一例を示す図である。
【図２９７】設定示唆演出の一例を示す図である。
【図２９８】設定示唆演出の一例を示す図である。
【図２９９】第１停止時ロックの一例を示す図である。
【図３００】第１停止時ロックの一例を示す図である。
【図３０１】中停止時ロックの一例を示す図である。
【図３０２】中停止時ロックの一例を示す図である。

【発明を実施するための形態】
【０００９】
［第１実施形態］
以下、図面を参照して、本実施形態に係る遊技機について説明する。なお、本実施形態では、遊技機としてパチスロ機を例に挙げて説明する。
【００１０】
［１．パチスロ機の構造］
まず、図１及び図２を参照して、パチスロ機１の構造について説明する。なお、図１は、パチスロ機１の外部構造を示す図であり、図２は、パチスロ機１の内部構造を示す図である。また、説明の便宜上、以下の外部構造の説明において、内部構造の一部を説明する場合があり、内部構造の説明において、外部構造の一部を説明する場合がある。
【００１１】
［１－１．外部構造］
［１－１－１．筐体］
パチスロ機１は、矩形箱状の筐体２により構成されている。また、筐体２は、遊技機本体として前面側に矩形状の開口を有する金属製のキャビネットＧと、キャビネットＧの前面上部に配置された上ドア機構ＵＤと、キャビネットＧの前面下部に配置された下ドア機構ＤＤとを有している。
【００１２】
キャビネットＧは、中間支持板Ｇ１と、左右一対の側面壁Ｇ２と、背面壁Ｇ３と、上面壁Ｇ４と、底面壁Ｇ５とを有している。なお、図１及び図２においては、背面壁Ｇ３及び底面壁Ｇ５の図示を省略している。また、キャビネットＧの上面壁Ｇ４には、左右方向に所定の間隔を空けて、上下方向に貫通する２つの開口Ｇ４ａが形成されている。そして、この２つの開口Ｇ４ａそれぞれを塞ぐように木製の板部材Ｇ４ｂが上面壁Ｇ４に取付けられている。
【００１３】
なお、板部材Ｇ４ｂは、パチスロ機１を遊技店に設置する際に遊技島（不図示）に固定するために用いられるが、このような固定の方法が確保される限り、金属材や樹脂材で構成することもできるし、上面壁Ｇ４と一体に形成することもできる。また、キャビネットＧについて一定の強度が確保される限り、各構成部材の一部又は全部を木材や樹脂材で構成することもできる。
【００１４】
また、キャビネットＧは、その内部において、中間支持板Ｇ１を挟んで上側に、前方に開口する上側開口部Ｇ１０１が形成されており、中間支持板Ｇ１を挟んで下側に、前方に開口する下側開口部Ｇ１０２が形成されている。すなわち、キャビネットＧ内は、中間支持板Ｇ１を挟んで上部空間と下部空間とに仕切られており、中間支持板Ｇ１は、キャビネットＧ内を上部空間と下部空間とに仕切る仕切板として機能している。上部空間は、キャビネットＧ内の上ドア機構ＵＤの後側となる空間であり、後述のメイン表示装置２１０等が収容される。また、下部空間は、キャビネットＧ内の下ドア機構ＤＤの後側となる空間であり、後述のリールユニットＲＵや主制御基板７１等が収容される。
【００１５】
なお、キャビネットＧは、必ずしも中間支持板Ｇ１を含んで構成されていなくともよい。すなわち、キャビネットＧ内において各装置等が適切に収容される限り、上部空間と下部空間を仕切らない構成としてもよい。また、キャビネットＧは、単に「箱体」や「本体」と称することもできるし、上ドア機構ＵＤ及び下ドア機構ＤＤを支持、あるいは固定する枠体として機能するため、「本体枠」、「支持体」、「支持枠」、あるいは「固定枠」等と称することもできる。
【００１６】
［１－１－２．前面扉］
上ドア機構ＵＤ及び下ドア機構ＤＤは、キャビネットＧの開口の形状及び大きさに対応

するように形成され、キャビネットＧにおける開口の上部空間及び下部空間を閉塞可能に設けられている。すなわち、上ドア機構ＵＤ及び下ドア機構ＤＤは、パチスロ機１の前面側に設けられた前面扉（フロントドア）として機能している。

【００１７】

また、上ドア機構ＵＤ及び下ドア機構ＤＤのそれぞれは、例えば、左側の側面壁Ｇ２に設けられたヒンジ等の開閉機構（不図示）によって、キャビネットＧに対して開閉自在に取付けられている。なお、上ドア機構ＵＤ及び下ドア機構ＤＤのいずれか一方については上述の開閉機構によって開閉自在とし、他方については一方のドア機構が開放状態となったときにのみ着脱可能となるように構成することもできる。

【００１８】

上ドア機構ＵＤは、その中央部に設けられた演出表示窓ＵＤ１と、演出表示窓ＵＤ１の上部に設けられた上部ランプ２３とを有している。演出表示窓ＵＤ１は、例えば、樹脂製の透明パネルとして構成され、その背面側に設けられた後述のメイン表示装置２１０を構成するスクリーン装置Ｃに表示された演出画像を視認可能としている。なお、本実施形態では、演出表示窓ＵＤ１を介して演出表示を行うメイン表示装置２１０を、メイン演出表示部２１として説明する場合がある。

【００１９】

下ドア機構ＤＤは、その上部の略中央部に設けられたメイン表示窓４と、メイン表示窓４の背面側であって、キャビネットＧの内部側に取付けられたリールユニットＲＵとを有している。

【００２０】

リールユニットＲＵは、３個のリール３Ｌ（左リール），３Ｃ（中リール），３Ｒ（右リール）を主体に構成されている。各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒは、例えば、円筒状に形成されたリール本体と、リール本体の周面に装着された透光性のリール帯から構成され、リール帯には、複数（例えば、２０個）の図柄がリールの回転方向に沿って所定の間隔を空けて描かれている。また、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒは、それぞれが縦方向に一定の速度で回転できるように並列状態（横一列）に配設される。メイン表示窓４は、例えば、樹脂製の透明パネルとして構成され、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの周面上の図柄について少なくとも一部（例えば、３個）を視認可能としている。また、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの内部には、少なくともメイン表示窓４から図柄が視認される位置に光源（後述のランプ・ＬＥＤ類に含まれるリールランプ）が設けられ、少なくとも各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒが回転中であるときにはこれらを内部から一定の輝度で照明することで、図柄の視認性を確保している。

【００２１】

また、下ドア機構ＤＤは、メイン表示窓４の左側に設けられたサブ演出表示部２２と、メイン表示窓４の右側に設けられた演出用ボタン１０ｂとを有している。サブ演出表示部２２は、後述のサブ表示装置２２０に表示された演出画像を表示する。なお、サブ演出表示部２２をタッチパネルとして構成し、演出表示を行う機能のみならず、演出用ボタンの１つとして機能させることもできる。演出用ボタン１０ｂは、遊技者の演出用の操作（演出操作）を受付ける操作部である。

【００２２】

また、下ドア機構ＤＤは、メイン表示窓４の下方に形成された略水平面の台座部において、左側に設けられたＭＡＸベットボタン６ａ，１ベットボタン６ｂ，精算ボタン９と、略中央部に設けられた演出用ボタン１０ａと、右側に設けられたメダル投入口５とを有している。

【００２３】

ＭＡＸベットボタン６ａ及び１ベットボタン６ｂは、パチスロ機１の内部に預けられている（クレジットされている）メダルを使用するための遊技者の遊技操作（ベット操作。「投入操作」や「掛け操作」等と称することもできる）を受付ける操作部である。ＭＡＸベットボタン６ａが操作された場合、現在のベット数が最大ベット数（例えば、３枚）未

満であり、クレジットされているメダルがその差分以上ある場合には、最大ベット数のメダルがベットされる。一方、クレジットされているメダルがその差分以上ない場合には、メダルはベットされない。また、１ベットボタン６ｂが操作された場合、現在のベット数が最大ベット数未満であり、クレジットされているメダルが１枚以上ある場合には、１枚のメダルがベットされる。

【００２４】

精算ボタン９は、クレジットされているメダルを返却（精算）するための遊技者の遊技操作（精算操作）を受付ける操作部である。なお、クレジットされているメダルがない状態で精算ボタン９が操作された場合、投入され、あるいは払出されるメダルに関し、クレジット可能数（例えば、５０枚）の範囲内において、当該メダルをクレジットするクレジットモード（Ｃモード）と、当該メダルをクレジットしないペイモード（Ｐモード）とのいずれかのモードを選択可能とするための遊技者の遊技操作（Ｃ／Ｐモード選択操作）を受付可能としてもよい。すなわち、精算ボタン９をいわゆるＣ／Ｐボタンとして機能させることもできる。演出用ボタン１０ａは、遊技者の演出用の操作（演出操作）を受付ける操作部である。

【００２５】

メダル投入口５は、遊技者によって外部からパチスロ機１に投入されるメダルを受入れる。受入れたメダルは、後述のセレクタ３１によって検出されるとともに、適正なメダルであるか否かが判定される。受入れた１枚のメダルが適正なものでない場合、受入れたメダルが後述のメダル払出口１１から返却される。また、受入れた１枚のメダルが適正なものである場合、現在のベット数が最大ベット数未満である場合には、１枚のメダルがベットされる。現在のベット数が最大ベット数であり、クレジットされているメダルがクレジット可能数に到達していない場合には、１枚のメダルがクレジットされる。一方、クレジットされているメダルがクレジット可能数に到達している場合には、受入れたメダルが後述のメダル払出口１１から返却される。

【００２６】

また、下ドア機構ＤＤは、メイン表示窓４と上述の台座部との間に設けられた情報表示装置１４を有している。情報表示装置１４は、複数のランプ（ＬＥＤ）や７セグメントＬＥＤを含んで構成され、その点灯態様により遊技に関する情報を表示する。

【００２７】

また、下ドア機構ＤＤは、上述の台座部の下方において、左側に設けられたスタートレバー７と、略中央部に設けられた３個のストップボタン８Ｌ，８Ｃ，８Ｒと、右側に設けられた施錠機構１５とを有している。スタートレバー７は、所定の角度範囲で傾動自在に取付けられ、遊技を開始させるための遊技者の遊技操作（開始操作）を受付ける操作部である。各ストップボタン８Ｌ，８Ｃ，８Ｒは、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに対応して設けられ、それぞれの回転を停止させるための遊技者の遊技操作（停止操作）を受付ける操作部である。

【００２８】

施錠機構１５は、例えば、キーシリンダー錠から構成され、下ドア機構ＤＤが閉鎖状態であるとき、遊技店側の管理者（例えば、遊技店の店員等。以下同じ）が鍵穴にドアキー（不図示）を挿入した状態で右に回すと解錠し、下ドア機構ＤＤが開放状態となる。なお、施錠機構１５には、ドア機構の開閉を管理する機能のみならず、リセットスイッチとしての機能をもたせてもよい。例えば、遊技店側の管理者が鍵穴にドアキーを挿入した状態で左に回した場合には、後述のリセットスイッチ５３と同様のリセット操作を検出可能としてもよい。また、本実施形態では、下ドア機構ＤＤが開放状態となったとき、これに連動して上ドア機構ＵＤも開放状態となるように構成することもできるし、上ドア機構ＵＤに対応する施錠機構を別途設けるようにし、それぞれ独立して開閉を管理可能とすることもできる。

【００２９】

また、下ドア機構ＤＤは、その下部の中央部に設けられた腰部パネル１３と、腰部パネ

ル１３の下方に設けられたメダル受皿１２と、メダル受皿１２の上方に設けられたメダル払出口１１と、メダル払出口１１の左右に設けられた透音孔２４ａ，２４ｂとを有している。

【００３０】

腰部パネル１３は、例えば、機種の名称を表すロゴやモチーフを表すキャラクタ等の機種情報が描かれた装飾パネルと、この装飾パネルを背面側から照明するための光源（後述のランプ・ＬＥＤ類に含まれる腰部ランプ）から構成される。メダル受皿１２は、メダル払出口１１から払出されたメダルを貯留する。メダル払出口１１は、パチスロ機１の内部から払出される（あるいは返却される）メダルを外部に排出する。なお、メダル払出口１１から排出されるメダルは、後述のホッパー装置３２から払出されたものと、後述のセレクタ３１からキャンセルシュート（不図示）を通って返却されたものとがある。透音孔２４ａ，２４ｂは、それぞれの背面側であって、キャビネットＧの内部側に取付けられたスピーカ３５ａ，３５ｂ（スピーカ３５ａは図２において符号省略）から出力される効果音やＢＧＭ等の音声をパチスロ機１の前面側に向かって透過する。

【００３１】

なお、本実施形態では、キャビネットＧ内が上部空間と下部空間とに仕切られていることに対応して上ドア機構ＵＤ及び下ドア機構ＤＤを設けることとしているが、キャビネットＧにおける開口を適切に開閉可能とする限り、単一のドア機構として構成することもできるし、３つ以上のドア機構として構成することもできる。また、前後方向に二重に構成されたドア機構（例えば、外扉と内扉等）として構成することもできる。また、上ドア機構ＵＤ及び下ドア機構ＤＤは、単に「扉」や「ドア」と称することもできるし、キャビネットＧにおける開口を開閉可能とする部材として機能するため、「開閉部材」、「扉部材」、あるいは「ドア部材」等と称することもできる。

【００３２】

［１－１－３．変動表示部］

上述のとおり、パチスロ機１は、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ及びメイン表示窓４を備える。各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒは、スタートレバー７が操作されると（遊技者によって開始操作が行われると）、後述のステッピングモータ５１Ｌ，５１Ｃ，５１Ｒが駆動制御されることにより回転を開始する。これにより、メイン表示窓４に表示される図柄が変動表示される。また、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒは、各ストップボタン８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが操作されると（遊技者によって停止操作が行われると）、後述のステッピングモータ５１Ｌ，５１Ｃ，５１Ｒが駆動制御されることによりそれぞれの回転を停止する。これにより、メイン表示窓４に表示される図柄が停止表示される。

【００３３】

すなわち、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ及びメイン表示窓４は、複数の図柄を複数列に変動表示（及び停止表示）可能な変動表示部（手段）、あるいは複数の図柄を変動表示（及び停止表示）可能な複数の変動表示部（手段）を構成する。なお、変動表示部（手段）は、「図柄表示部（手段）」や「可変表示部（手段）」等と称することもできる。また、図柄は、「絵柄」や「柄」等と称することもできるし、遊技者が視認により識別可能な情報であればよいことから、その意味において「識別情報」等と称することもできる。

【００３４】

また、メイン表示窓４は、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転が停止されたとき、それぞれについて連続して配置された３個の図柄がその枠内に表示されるように構成されている。すなわち、メイン表示窓４は、各列において上段、中段及び下段の各領域にそれぞれ１個の図柄（合計で３個）を表示する（メイン表示窓４の枠内には、３行×３列の態様で図柄が表示される）。なお、メイン表示窓４は、「図柄表示領域」や「窓部」等と称されることがある。

【００３５】

また、メイン表示窓４には、有効ラインが定義される。有効ラインは、遊技者の停止操作に応じて全ての列の図柄が停止表示されたときに、規定された図柄の組合せが表示され

たか否かを判定するためのラインである。その意味において、有効ラインは、「入賞ライン」や「判定ライン」等と称することもできる。また、有効ラインは、各列の各領域のいずれかを結ぶラインとして構成される。すなわち、メイン表示窓４が３行×３列の態様で図柄を表示するように構成される場合、最大２７通りの有効ラインを定義することが可能である。もっとも、実際には、そのうちの一又は複数通りのラインを有効ラインとして定義し、他のラインは有効ラインではない無効ラインとして定義することができる。

【００３６】

なお、例えば、リール３Ｌの中段領域、リール３Ｃの中段領域、及びリール３Ｒの中段領域を結ぶラインは「センターライン」、リール３Ｌの上段領域、リール３Ｃの上段領域、及びリール３Ｒの上段領域を結ぶラインは「トップライン」、リール３Ｌの下段領域、リール３Ｃの下段領域、及びリール３Ｒの下段領域を結ぶラインは「ボトムライン」、リール３Ｌの下段領域、リール３Ｃの中段領域、及びリール３Ｒの上段領域を結ぶラインは「クロスアップライン」、リール３Ｌの上段領域、リール３Ｃの中段領域、及びリール３Ｒの下段領域を結ぶラインは「クロスダウンライン」等と称され、これらは各列の各領域を一直線で結ぶラインであることから、これらのうちの一又は複数通りのラインが有効ラインとして定義されることが多い。もっとも、上述のとおり、各列の各領域を折れ線で結ぶ、いわゆる変則ラインを有効ラインとして定義することもできる。

【００３７】

また、有効ラインが有効化されるためには、遊技者の開始操作に先立って、今回の遊技に必要な分の（遊技開始可能枚数分の）メダルがベットされている必要があるが、有効化される有効ライン数は、ベット数にかかわらず同じであってもよいし、ベット数に応じて変動してもよい。例えば、上述の「センターライン」、「トップライン」、及び「ボトムライン」の３通りのラインが有効ラインとして定義されているとした場合、前者の場合には、ベット数が１～３のいずれであっても「センターライン」、「トップライン」、及び「ボトムライン」が有効化されるようにする。一方、後者の場合には、ベット数が１であれば「センターライン」のみが有効化され、ベット数が２であれば「センターライン」及び「トップライン」が有効化され、ベット数が３（最大ベット数）であれば「センターライン」、「トップライン」、及び「ボトムライン」が有効化されるようにする。

【００３８】

なお、本実施形態では、変動表示部が、３個のリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒと、各列において３個ずつの図柄を表示可能とするメイン表示窓４とを有することで、３行×３列の態様で図柄を表示するものとしていたが、変動表示部における図柄表示態様はこれに限られない。例えば、リール数を１個、２個、あるいは４個以上とし、また、例えば、各列における図柄の表示数を１個、２個、あるいは４個以上とすることで上述の態様とは異なる態様で図柄を表示することもできる。また、この場合、定義可能な有効ライン数も適宜増減する。

【００３９】

また、本実施形態では、変動表示部が、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒを回転させることによって図柄を変動表示するものとしていたが、変動表示部の構成はこれに限られない。例えば、後述のメイン表示装置２１０やサブ表示装置２２０と同様の画像表示装置を用いた構成としてもよいし、その他の表示装置（例えば、有機ＥＬや７セグメントＬＥＤ等）を用いた構成としてもよい。また、例えば、その他の物理的装置（例えば、ベルト等）を用いた構成としてもよい。また、変動表示部の配置や大きさ等は適宜変更可能である。

【００４０】

また、本実施形態では、変動表示部が、後述の主制御回路１００によって制御される、遊技に直接関連するメイン側表示部として機能とするものとしていたが、これとともに、後述の副制御回路２００によって制御される、遊技に直接関連しない演出に関連するサブ側表示部としての変動表示部を設けるようにしてもよい。なお、サブ側表示部は、例えば、メイン表示装置２１０やサブ表示装置２２０を用いた構成とすることができる。すなわち、遊技者の開始操作（あるいは、その他開始条件の成立）に応じて図柄を変動表示させ

、遊技者の停止操作（あるいは、その他停止条件の成立）に応じて図柄を停止表示させる変動表示部として、メイン側表示部のみならず、サブ側表示部を設けるようにしてもよい。なお、この場合、遊技者が変動表示部について遊技に直接関連するものであるか否かを識別可能とするため、メイン側表示部の近傍には、「回胴」ないし「メインリール」といった文字が表示された識別表示を付しておき、当該変動表示部がメイン側表示部であることを識別可能とすればよい。なお、このような識別表示は、メイン表示装置２１０やサブ表示装置２２０において表示されるようにしてもよい。

【００４１】

［１－１－４．メダル投入口］

上述のとおり、パチスロ機１は、遊技者によって外部からパチスロ機１に投入されるメダルを受け入れるメダル投入口５を備える。なお、メダル投入口５及び後述のセレクタ３１は、ＭＡＸベットボタン６ａや１ベットボタン６ｂと同様に、１回の遊技に必要なメダル数をベットする機能を有することから、このような投入動作は、例えば、ベット操作と換言することもできる。したがって、メダル投入口５は、遊技者のベット操作を検出可能なベット操作検出部（手段）であるともいえる。なお、メダル投入口の形状、配置及び大きさ等は適宜変更可能である。また、パチスロ機１が、後述のメダルレス遊技機として構成される場合には、必ずしも必須の構成とはならない。

【００４２】

なお、本実施形態では、遊技に使用し、あるいは遊技結果に応じて付与される遊技価値として、遊技媒体としてのメダルを用いることを一例として説明しているが、このように用いられる遊技価値はこれに限られない。例えば、コイン、遊技球、遊技用のポイントデータ又はトークン等を用いることもできる。また、遊技価値は、単に「価値」、あるいは「遊技用価値」等と称することもできる。

【００４３】

［１－１－５．操作部］

パチスロ機１は、遊技者が操作可能な操作部として、例えば、以下に示す各操作部を備える。なお、以下に示す各操作部はあくまで一例であって、これらとは異なる操作部を備える構成としてもよいし、これらのうち必ずしも必須のものでない操作部については、これを備えない構成としてもよい。

【００４４】

［１－１－５－１．ベットボタン］

上述のとおり、パチスロ機１は、その内部に預けられている（クレジットされている）メダルを使用するための遊技者のベット操作を受付けるＭＡＸベットボタン６ａ及び１ベットボタン６ｂを備える。また、このようなベット操作は、後述のベットスイッチ６Ｓによって検出される。したがって、ＭＡＸベットボタン６ａ及び１ベットボタン６ｂ、並びにベットスイッチ６Ｓは、遊技者のベット操作を検出可能なベット操作検出部（手段）を構成する。なお、ベットボタンは、あくまで遊技者のベット操作を検出可能であればよく、その形状、配置及び大きさ等は適宜変更可能である。また、本実施形態では、ＭＡＸベットボタン６ａ及び１ベットボタン６ｂを設けているが、１ベットボタン６ｂを設けることなくＭＡＸベットボタン６ａのみを設けるようにしてもよい。また、２枚のメダルがベットされる２ベットボタンを別途設けるようにしてもよい。

【００４５】

［１－１－５－２．スタートレバー］

上述のとおり、パチスロ機１は、遊技を開始させるための遊技者の開始操作を受付けるスタートレバー７を備える。また、このような開始操作は、後述のスタートスイッチ７Ｓによって検出される。したがって、スタートレバー７及びスタートスイッチ７Ｓは、遊技者の開始操作を検出可能な開始操作検出部（手段）を構成する。なお、スタートレバーは、あくまで遊技者の開始操作を検出可能であればよく、その形状、配置及び大きさ等は適宜変更可能である。

【００４６】

［１－１－５－３．ストップボタン］
上述のとおり、パチスロ機１は、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに対応して設けられ、それぞれの回転を停止させるための遊技者の停止操作を受付ける各ストップボタン８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを備える。また、このような停止操作は、後述のストップスイッチ８Ｓによって検出される。したがって、各ストップボタン８Ｌ，８Ｃ，８Ｒ及びストップスイッチ８Ｓは、遊技者の停止操作を検出可能な停止操作検出部（手段）を構成する。なお、ストップボタンは、あくまで遊技者の停止操作を検出可能であればよく、その形状、配置及び大きさ等は適宜変更可能である。

【００４７】
［１－１－５－４．精算ボタン］
上述のとおり、パチスロ機１は、クレジットされているメダルを返却（精算）するための遊技者の精算操作（返却操作）を受付ける精算ボタン９を備える。また、このような精算操作は、後述の精算スイッチ９Ｓによって検出される。したがって、精算ボタン９及び精算スイッチ９Ｓは、遊技者の精算操作を検出可能な精算操作検出部（手段）を構成する。なお、精算ボタンは、あくまで遊技者の精算操作を検出可能であればよく、その形状、配置及び大きさ等は適宜変更可能である。

【００４８】
［１－１－５－５．演出用ボタン］
上述のとおり、パチスロ機１は、遊技者の演出操作を受付ける演出用ボタン１０ａ，１０ｂを備える。なお、このような演出操作は、それぞれの演出用ボタンに対応して設けられた検出スイッチ（不図示）によって検出される。したがって、演出用ボタン１０ａ，１０ｂ及び当該検出スイッチは、遊技者の演出操作を検出可能な演出操作検出部（手段）を構成する。なお、演出用ボタンは、あくまで遊技者の演出操作を検出可能であればよく、その形状、配置及び大きさ等は適宜変更可能である。また、本実施形態では、２個の演出用ボタン１０ａ，１０ｂを設けているが、これらのいずれも設けることなく構成することもできるし、これらのうちいずれかのみを設けるように構成することもできる。また、３個以上の演出用ボタンを設けるように構成することもできる。

【００４９】
なお、演出用ボタンの主な用途としては、特定の演出（例えば、後述の操作連動演出）実行時に演出態様を変化させること、後述のユーザーメニューにおいて選択・決定操作を行うこと等である。したがって、用途に応じた演出用ボタンを設けるように構成することもできる。例えば、前者の用途では演出用ボタン１０ａ，１０ｂが使用されるものとし、後者の用途では上述のタッチパネルを使用するように構成することもできる。なお、後者の用途で用いるために、別の演出用ボタンとして、選択・決定操作を受付可能なジョグダイヤルや十字キー等を設けるように構成することもできる。

【００５０】
［１－１－６．メダル払出口］
上述のとおり、パチスロ機１は、パチスロ機１の内部から払出される（あるいは返却される）メダルを外部に排出するメダル払出口１１を備える。なお、入賞が発生してメダルを払出す場合、メダル払出口１１は、後述のホッパー装置３２から払出されたメダルを遊技者に付与するものであることから、遊技者に特典を付与する特典付与手段の一部であるともいえる。また、メダル払出口の形状、配置及び大きさ等は適宜変更可能である。また、パチスロ機１が、後述のメダルレス遊技機として構成される場合には、必ずしも必須の構成とはならない。

【００５１】
［１－１－７．メダル受皿］
上述のとおり、パチスロ機１は、メダル払出口１１から払出されたメダルを貯留するメダル受皿１２を備える。すなわち、メダル受皿１２は、付与された遊技価値を貯留可能な貯留部（手段）を構成する。なお、メダル受皿の形状、配置及び大きさ等は適宜変更可能である。また、パチスロ機１が、後述のメダルレス遊技機として構成される場合には、必

ずしも必須の構成とはならない。
【００５２】
［１－１－８．腰部パネル］
上述のとおり、パチスロ機１は、例えば、機種情報が描かれた装飾パネルと、この装飾パネルを背面側から照明するための腰部ランプから構成される腰部パネル１３を備える。なお、腰部パネル１３は、基本的にはそのパチスロ機１がどういった機種であるかを遊技者にわかりやすく示すものであるが、例えば、腰部ランプの点灯態様により、あるいは、腰部パネル１３そのものを画像表示装置等で構成することにより演出を実行可能な演出実行手段の１つとして構成することもできる。
【００５３】
［１－１－９．情報表示部］
上述のとおり、パチスロ機１は、その点灯態様により遊技に関する情報を表示する情報表示装置１４を備える。すなわち、情報表示装置１４は、遊技に関する情報を表示可能な情報表示部（手段）を構成する。
【００５４】
情報表示装置１４は、例えば、インサートランプと、スタートランプと、リプレイランプと、ベット数ランプと、クレジットランプと、払出数ランプと、指示モニタと、リミットランプ等を含んで構成される。
【００５５】
インサートランプは、点灯することでメダルの投入が可能であることを表示する。スタートランプは、点灯することでスタートレバー７の操作にともなって遊技の開始が可能であることを表示する。リプレイランプは、点灯することで再遊技の作動によりメダルが自動投入されたことを表示する。ベット数ランプは、点灯することでベットされたメダル数を表示する。クレジットランプは、その点灯態様によりクレジットされているメダル数を表示する。払出数ランプは、その点灯態様により遊技結果に応じて払出されたメダル数（払出数）を表示する。
【００５６】
また、指示モニタは、報知ランプ（停止操作表示部）と、区間ランプ（状態表示部）と、を含んで構成される。報知ランプは、遊技者に対して停止操作の情報が報知される状況下（例えば、ＡＴ状態）において、報知する停止操作の情報と一義的に対応する態様で点灯することで、停止操作の情報を表示する。なお、「報知する停止操作の情報と一義的に対応する態様」とは、例えば、押し順（本実施形態では、これを「打順」として説明する場合がある）「１ｓｔ（第１停止操作をリール３Ｌに対して行うこと）」を報知する場合には指示モニタに数値「１」を表示し、押し順「２ｎｄ（第１停止操作をリール３Ｃに対して行うこと）」を報知する場合には指示モニタに数値「２」を表示し、押し順「３ｒｄ（第１停止操作をリール３Ｒに対して行うこと）」を報知する場合には指示モニタに数値「３」を表示する等の態様のことである。なお、報知ランプは、クレジットランプや払出数ランプとは必ずしも別に設けられていなくともよい。例えば、クレジットランプ又は払出数ランプのいずれかを用いて、停止操作の情報を表示してもよい。
【００５７】
このように、本実施形態では、遊技者に対して停止操作の情報が報知される状況下においては、後述の副制御回路２００によって制御されるサブ側報知手段（例えば、メイン演出表示部２１）のみならず、後述の主制御回路１００によって制御されるメイン側報知手段としての指示モニタにおいても停止操作の情報が報知される。なお、メイン側報知手段における報知の態様と、サブ側報知手段における報知の態様とは、互いに異なる態様であってもよい。すなわち、メイン側報知手段では、報知する停止操作の情報と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、押し順「１ｓｔ」を報知する場合、指示モニタにおいて数値「１」が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る。一方、サブ側報知手段では、停止操作の情報を直接的に報知すればよい。例えば、押し順「１ｓｔ」を報知す

る場合、メイン演出表示部２１では、リール３Ｌに対して第１停止操作を行わせるための指示情報を直接的に報知すればよい。

【００５８】

また、区間ランプは、点灯することで現在の状態が後述の有利区間中であることを表示する。区間ランプは、例えば、後述の非有利区間から有利区間に移行するとき、当該有利区間の遊技が開始されるまでの任意のタイミングで点灯し、当該有利区間が終了して非有利区間に移行するとき、当該非有利区間の遊技が開始されるまでの任意のタイミングで消灯する。なお、区間ランプの点灯タイミングはこれに限られない。例えば、非有利区間又は有利区間における後述の演出区間（通常有利区間）から最初に有利区間における後述の増加区間（ＡＴ状態）に移行するとき、当該増加区間の遊技が開始されるまでの任意のタイミングで点灯するものとしてもよい。すなわち、区間ランプは、演出区間であるか増加区間であるかを問わず有利区間中であることを報せるものであってもよいし、少なくとも最初の増加区間の開始からこれを含めた有利区間が終了するまでの期間を報せるものであってもよい。

【００５９】

また、リミットランプは、その点灯態様により後述のリミット処理が実行されたこと、あるいはその可能性を表示する。例えば、リミット処理が実行された場合に点灯することで遊技者に有利な状態（例えば、ＡＴ状態）がリミット処理の実行によって強制的に終了されたことを報せる。また、例えば、リミット処理の実行が近い場合に点滅することで当該有利な状態がリミット処理の実行によって強制的に終了される可能性が高いことを報せる。なお、これら以外にも点灯、点滅又は消灯の契機を設けることで、リミット処理に関するその他の情報を適宜報せることもできる。

【００６０】

［１－１－１０．演出表示部］

上述のとおり、パチスロ機１は、演出画像を表示するメイン演出表示部２１及びサブ演出表示部２２を備える。メイン演出表示部２１及びサブ演出表示部２２は、演出表示を行うことが可能な演出表示部（手段）を構成する。また、遊技者に対し視覚的な観点での演出を実行可能な演出実行手段の１つとして構成される。

【００６１】

メイン演出表示部２１は、演出表示窓ＵＤ１を介して演出表示を行うメイン表示装置２１０を含んで構成される。また、メイン表示装置２１０は、キャビネットＧ内の中間支持板Ｇ１上に交換可能に載置された表示ユニットＡとして構成される。表示ユニットＡは、画像表示用の照射光を出射する照射ユニットＢと、照射ユニットＢからの照射光が照射されることにより画像を出現させるスクリーン装置Ｃとを有するいわゆるプロジェクションマッピング装置である。なお、本実施形態では、メイン表示装置２１０をこのように構成することで、高度で、かつ迫力のある演出表示を可能としているが、メイン表示装置２１０の構成はこれに限られない。すなわち、遊技者に対し視覚的な観点での演出を実行可能であればよく、液晶表示装置や有機ＥＬ等の画像表示装置や７セグメントＬＥＤ等の表示装置として構成することもできるし、サブリール等の変動表示装置やドット表示装置として構成することもできる。また、このような観点より、その形状、配置及び大きさ等も適宜変更可能である。また、パチスロ機１が、例えば、いわゆる出目によって楽しませることを主体とする遊技性である等の場合には、メイン演出表示部２１を設けないように構成することもできる（サブ演出表示部２２も同様）。

【００６２】

サブ演出表示部２２は、サブ表示装置２２０を含んで構成される。また、サブ表示装置２２０は、液晶表示装置として構成される。なお、サブ表示装置２２０もメイン表示装置２１０と同様に、他の画像表示装置や表示装置として構成することができるし、変動表示装置やドット表示装置として構成することもできる。また、このような観点より、その形状、配置及び大きさ等も適宜変更可能である。また、メイン演出表示部２１は、大画面で構成されていることから、押し順の報知や当り報知、あるいは連続演出等といった今回の

遊技と密接に関連する演出を主として表示し、サブ演出表示部２２は、小画面で構成されていることから、遊技履歴等といった今回の遊技とはそこまで密接に関連しない演出を主として表示するといったように、目的に応じて表示内容を分けて表示することが可能である。また、本実施形態では、メイン演出表示部２１及びサブ演出表示部２２の２個の演出表示部を設けるように構成しているが、これらのいずれも設けることなく構成することもできるし、これらのうちいずれかのみを設けるように構成することもできる。また、３個以上の演出表示部を設けるように構成することもできる。

【００６３】

［１－１－１１．ランプ］

上述のとおり、パチスロ機１は、一例として挙げた上部ランプ２３のように、その発光態様（点灯、点滅、あるいは消灯のみならず、フルカラーＬＥＤとして構成される場合にはその輝度や発光色を含む）によって演出を行うことが可能な一又は複数のランプ（発光手段）を備える。また、このような発光手段は、遊技者に対し視覚的な観点での演出を実行可能な演出実行手段の１つとして構成される。なお、このような観点より、その数、形状、配置及び大きさ等も適宜変更可能である。

【００６４】

なお、後述のランプ・ＬＥＤ類に含まれるその他のランプとしては、例えば、上ドア機構ＵＤの両側端面や下ドア機構ＤＤの両側端面に設けられたサイドランプや各操作部内に設けられた操作部ランプ等を挙げることができる。なお、後者は、それぞれの操作部が操作可能であるか否かを遊技者に報せる機能を含むことから、このような機能を発揮させる場合には演出内容に応じて発光態様を変動させず、一義的な発光態様によって発光するように制御することができる。

【００６５】

［１－１－１２．スピーカ］

上述のとおり、パチスロ機１は、効果音やＢＧＭ等の音声を出力するスピーカ３５ａ，３５ｂを備える。スピーカ３５ａ，３５ｂは、音声の出力によって演出を行うことが可能な音声出力手段を構成する。また、遊技者に対し聴覚的な観点での演出を実行可能な演出実行手段の１つとして構成される。なお、このような観点より、その数、形状、配置及び大きさ等も適宜変更可能である。

【００６６】

［１－１－１３．その他演出装置］

なお、パチスロ機１では、上述の各種演出装置（演出実行手段）以外の演出装置を設けることもできる。例えば、いわゆる役物といった可動演出装置、振動により演出を行う振動演出装置、あるいは空気を噴射することで演出を行うエアー演出装置等の演出装置を設け、演出を実行することも可能である。すなわち、遊技者の五感（視覚、聴覚、触覚、味覚、嗅覚）のいずれかに訴えかけることができる（遊技者に演出が実行されていることを認識可能とさせる）演出を実行可能な演出装置であれば、それらのうちいずれを用いることもできる。したがって、本実施形態において「演出を実行する」とは、特段の説明がない限り、上述の各種演出装置（演出実行手段）のうち、一又は複数の演出装置のいずれの演出装置を用いて演出を実行してもよいこと示している。

【００６７】

［１－２．内部構造］

［１－２－１．セレクタ］

セレクタ３１（図２において符号省略）は、メダル投入口５から投入されたメダルの流下路であって、下ドア機構ＤＤの背面側に設けられている。セレクタ３１は、例えば、後述のメダルセンサ３１Ｓと、振分装置とを有している。

【００６８】

メダルセンサ３１Ｓは、メダル投入口５から投入されたメダルを検出するとともに、検出されたメダルが適切なメダルであるか否かを判定する。振分装置は、メダルセンサ３１Ｓにより、検出されたメダルが適切なメダルであると判定された場合であって、メダルの

受入れが可能な状態である場合、当該メダルが後述のホッパー装置３２側に案内されるように駆動制御される。なお、この場合、ベット数あるいはクレジット数が１加算される。一方、振分装置は、メダルセンサ３１Ｓにより、検出されたメダルが適切なメダルでないと判定された場合、及びメダルの受入れが可能な状態でない場合、当該メダルがキャンセルシュートを通ってメダル払出口１１から返却されるように駆動制御される。メダルセンサ３１Ｓによるメダルの検出に異常が発生した場合にはセレクタエラーが発生する。なお、この場合、異常の発生要因（例えば、メダル詰まり）を解消した上で、リセット操作が行われると当該エラー状態が解除される。

【００６９】

すなわち、セレクタ３１は、投入された遊技媒体を検出可能な遊技媒体検出部（手段）を構成する。また、セレクタ３１は、投入された遊技媒体が適正であるか否かを判定可能な判定手段を構成する。また、セレクタ３１は、投入された遊技媒体が適正である場合には内部に貯留する一方、投入された遊技媒体が適正でない場合には外部に排出する振分手段を構成する。また、セレクタ３１の構成、配置及び大きさ等は適宜変更可能である。また、パチスロ機１が、後述のメダルレス遊技機として構成される場合には、必ずしも必須の構成とはならない。

【００７０】

［１－２－２．ホッパー装置］

ホッパー装置３２は、キャビネットＧ内の下部空間に設けられている。ホッパー装置３２は、例えば、メダル投入口５から投入され、セレクタ３１によって案内されたメダルを貯留するバケット部と、バケット部の底部に設けられ、バケット部に貯留されたメダルを撹拌するとともに、１枚ずつ排出部に案内するディスク部と、ディスク部によって案内されたメダルを１枚ずつ排出する排出部と、排出部から排出されたメダルをカウントするカウントセンサとを有している。

【００７１】

バケット部は、一定数のメダルを貯留可能に構成される。一定数を超えたメダルは、上面側に設けられた案内通路を通って後述のメダル補助収納庫３３に案内される。なお、バケット部に貯留されたメダルが空となった場合にはホッパーエンプティエラーが発生する。なお、この場合、メダルを補充した上で、リセット操作が行われると当該エラー状態が解除される。

【００７２】

ディスク部は、中心から放射状にメダル形状のくり抜き部が複数形成され、駆動信号にしたがって中心軸が回転駆動されることで、くり抜き部に嵌ったメダルを１枚ずつ排出部に案内する。なお、ディスク部が回転することでバケット部に貯留されたメダルが撹拌される。また、ディスク部の回転に異常が発生した場合にはホッパージャムエラーが発生する。なお、この場合、異常の発生要因（例えば、メダル詰まり）を解消した上で、リセット操作が行われると当該エラー状態が解除される。

【００７３】

カウントセンサは、排出部から排出されたメダルを検出するとともに、その枚数をカウントする。例えば、１枚のメダルを払出す場合、ディスク部が回転を開始し、続いてカウントセンサが１枚のメダルの払出をカウントしたことに応じてディスク部の回転が停止する。このようにして、適正枚数のメダルが払出されるようにしている。

【００７４】

すなわち、ホッパー装置３２は、遊技媒体を払出可能な遊技媒体払出部（手段）を構成する。また、上述のとおり、遊技者に特典を付与する特典付与手段の一部であるともいえる。また、ホッパー装置３２の構成、配置及び大きさ等は適宜変更可能である。また、パチスロ機１が、後述のメダルレス遊技機として構成される場合には、必ずしも必須の構成とはならない。

【００７５】

［１－２－３．メダル補助収納庫］

メダル補助収納庫３３は、キャビネットＧ内の下部空間に設けられている。メダル補助収納庫３３は、例えば、ホッパー装置３２のバケット部から案内されたメダルを収納する収納部と、収納部の近傍に設けられ、収納部に収納されたメダルの容量を検出するメダル補助収納庫スイッチ３３Ｓとを有している。

【００７６】

収納部は、一定数のメダルを収納可能に構成される。メダル補助収納庫スイッチ３３Ｓにより、当該一定数以上のメダルが収納されたと判定された場合にはメダル補助収納庫エラーが発生する。なお、この場合、収納部に収納されたメダルを少なくとも一定数未満に減らした上で、リセット操作が行われると当該エラー状態が解除される。

【００７７】

すなわち、メダル補助収納庫３３は、余剰の遊技媒体を貯留可能な余剰遊技媒体貯留部（手段）を構成する。なお、メダル補助収納庫３３の構成、配置及び大きさ等は適宜変更可能である。また、パチスロ機１が、後述のメダルレス遊技機として構成される場合には、必ずしも必須の構成とはならない。

【００７８】

［１－２－４．電源装置］

電源装置３４は、キャビネットＧ内の下部空間に設けられている。電源装置３４は、例えば、電源基板３４ａと、電源スイッチ３４ｂとを有しており、電源スイッチ３４ｂがオンされることに応じてパチスロ機１に電力を供給する。なお、電源装置３４は、家庭用電気製品等と同じく電源ケーブル（不図示）から供給された交流電圧１００Ｖの電力を各部で必要な直流電圧の電力に変換して、変換した電力を各部へ供給する。すなわち、電源装置３４は、必要な電力を遊技機に供給可能な電源部（手段）を構成する。なお、電源装置３４の構成、配置及び大きさ等は適宜変更可能である。

【００７９】

なお、本実施形態では、後述の設定用鍵型スイッチ５２やリセットスイッチ５３が主制御基板７１（より詳細には後述の主制御基板ケース上）に設けられるように構成しているが、これらのスイッチを電源装置３４に設けるように構成することもできる。

【００８０】

［１－２－５．基板］

パチスロ機１は、各種制御に必要な基板として、例えば、以下に示す各基板を備える。なお、以下に示す各基板はあくまで一例であって、これらとは異なる基板を備える構成としてもよいし、これらのうち必ずしも必須のものでない基板については、これを備えない構成としてもよい。

【００８１】

［１－２－５－１．主制御基板］

主制御基板７１は、キャビネットＧ内において、リールユニットＲＵの背面側に取付けられている。なお、主制御基板７１は、遊技に関する制御を行う遊技制御基板であり、その状態が視認可能となるように透明（あるいは略透明）に構成された樹脂製の主制御基板ケース（不図示）内に収容されている。主制御基板７１の電気的構成については後述する。

【００８２】

なお、主制御基板７１の仕様には種々の制約があり、基本的に各種電子部品がＤＩＰ実装されて構成されるものとなっているが、各種電子部品の一部又は全部についてＳＭＴ実装（表面実装）されて構成されるものとしてもよい。また、この場合、テスターやオシロスコープを用いて動作確認を行うためのテストポイントを設けるようにしてもよい。また、各種電子部品の一部又は全部について６平方ｍｍを超えない小さい電子部品を使用してもよい。また、主制御基板７１の基板面を多層化して構成してもよい。

【００８３】

［１－２－５－２．副制御基板］

副制御基板７２は、キャビネットＧ内において、中間支持板Ｇ１の裏面側に取付けられている。なお、副制御基板７２は、演出に関する制御を行う演出制御基板であり、樹脂製

の副制御基板ケース（不図示）内に収容されている。なお、副制御基板ケースは、主制御基板ケースと同様に透明（あるいは略透明）に構成された樹脂製のケースとして構成することもできるし、不透明（あるいは略不透明）に構成された他の材料を用いたケースとして構成することもできる。副制御基板７２の電気的構成については後述する。

【００８４】

［１－２－５－３．その他基板］

（主中継基板）

主中継基板７３（図２において符号省略）は、キャビネットＧ内の特定位置（例えば、下ドア機構ＤＤの背面側）に取付けられており、主中継基板７３に接続された各種デバイス等と主制御基板７１との間、及び主制御基板７１と副制御基板７２との間を中継するための中間制御基板である。なお、主中継基板７３は、制御効率や配線効率の便宜から主制御基板７１とは別の基板として構成されたものであるため、特段の支障がなければ主中継基板７３の機能を全て主制御基板７１にもたせ、主中継基板７３を設けない構成とすることもできる。また、このような観点より、主中継基板７３をさらに複数の中継基板に分割し、制御効率や配線効率の向上を図るようにしてもよい。すなわち、主中継基板として複数の基板を設けるようにしてもよい。

【００８５】

（副中継基板）

副中継基板７４は、キャビネットＧ内の特定位置（例えば、下ドア機構ＤＤの背面側）に取付けられており、副中継基板７４に接続された各種デバイス等と副制御基板７２との間、及び主制御基板７１と副制御基板７２との間を中継するための中間制御基板である。なお、副中継基板７４は、制御効率や配線効率の便宜から副制御基板７２とは別の基板として構成されたものであるため、特段の支障がなければ副中継基板７４の機能を全て副制御基板７２にもたせ、副中継基板７４を設けない構成とすることもできる。また、このような観点より、副中継基板７４をさらに複数の中継基板に分割し、制御効率や配線効率の向上を図るようにしてもよい。すなわち、副中継基板として複数の基板を設けるようにしてもよい。

【００８６】

（外部集中端子板）

外部集中端子板５５は、キャビネットＧ内の特定位置（例えば、下部空間の奥側）に取付けられており、例えば、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等の信号をパチスロ機１の外部へ出力する。なお、外部信号１～４は、その出力開始条件及び出力終了条件を適宜設定可能であり、その遊技性に応じてパチスロ機１の内部状態（例えば、ボーナス状態やＡＴ状態）の遷移を外部に報せることを可能としている。そして、外部集中端子板５５は、通常、外部のデータ表示機やホールコンピュータに接続されることから、これらの機器においても、パチスロ機１におけるメダルの投入・払出状況やエラーの発生状況のみならず、そのような内部状態の遷移状況が認識可能となっている。

【００８７】

（試験機用インターフェースボード）

試験機用第１インターフェースボード３０１及び試験機用第２インターフェースボード３０２は、ともにパチスロ機１の検定試験（試射試験）において、遊技に関する各種信号を試験機に出力する際に用いられる中継基板である（なお、販売用のリリース製品としてのパチスロ機１にはこれらの中継基板は搭載されていないので、販売用の主制御基板７１には、試験機用第１インターフェースボード３０１及び試験機用第２インターフェースボード３０２に接続するために必要な各種電子部品もまた実装されていない）。例えば、遊技に係る主要な動作（例えば、内部抽籤、リール停止制御等）を制御するための試験信号は、試験機用第１インターフェースボード３０１を介して出力され、また、主制御基板７１で決定された押し順ナビに係る試験信号等は、試験機用第２インターフェースボード３０２を介して出力される。

【００８８】
［２．パチスロ機の電気的構成］
続いて、図３を参照して、パチスロ機１の電気的構成について説明する。なお、図３は、パチスロ機１の電気的構成を示すブロック図である。
【００８９】
上述のとおり、パチスロ機１は、主制御基板７１と、副制御基板７２と、主中継基板７３と、副中継基板７４とを有している。主制御基板７１と主中継基板７３、主中継基板７３と副中継基板７４、及び副中継基板７４と副制御基板７２は、それぞれ電気的に接続されている。また、主制御基板７１と副制御基板７２は、主中継基板７３及び副中継基板７４を介して、主制御基板７１から副制御基板７２に対して一方向のシリアル通信が可能となるように電気的に接続されている。
【００９０】
主制御基板７１には、遊技に関する制御を行う遊技制御部としての主制御回路１００が実装されている。主制御回路１００は、例えば、メインＣＰＵ１０１、メインＲＯＭ１０２、メインＲＡＭ１０３、クロックパルス発生回路（不図示）、乱数回路（不図示）等を含んで構成される。メインＲＯＭ１０２には、メインＣＰＵ１０１により実行される各種制御プログラム、各種データテーブル、副制御回路２００に対して各種制御指令（コマンド）を送信するためのデータ等が記憶される。メインＲＡＭ１０３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。クロックパルス発生回路は、メインＣＰＵ１０１作動用のクロックパルス信号を生成する。乱数回路は、予め定められた範囲の乱数（例えば、０～６５５３５又は０～２５５等）を発生させる。メインＣＰＵ１０１は、生成されたクロックパルス信号に基づいて各種制御プログラムを実行する。また、発生された乱数の中から必要に応じて一又は複数の値を乱数値として抽出する。このようにして、遊技動作全般に係る制御を行う。
【００９１】
副制御基板７２には、演出に関する制御を行う演出制御部としての副制御回路２００が実装されている。副制御回路２００は、例えば、サブＣＰＵ２０１、サブＲＡＭ２０３等を含んで構成される。また、副制御基板７２には、ロムカートリッジ基板２０２が接続されている。ロムカートリッジ基板２０２には、サブＣＰＵ２０１により実行される各種制御プログラム、各種データテーブル、各種演出データ（例えば、メイン表示装置２１０に係る映像データや駆動データ、サブ表示装置２２０に係る映像データ、ランプ・ＬＥＤ群に係るランプデータ、スピーカ群に係るサウンドデータ等）等が記憶される。サブＲＡＭ２０３には、制御プログラムの実行により決定された演出内容や各種演出データを登録する格納領域や、主制御基板７１から送信される各種制御指令（コマンド）に係るデータを格納する格納領域等が設けられる。なお、演出に係る演出用乱数値については、予め定められた範囲の乱数（例えば、０～３２７６７等）の中から、サブＣＰＵ２０１内で発生及び抽出が行われるようにしてもよいし、主制御回路１００と同様に乱数回路を設けることでその発生及び抽出が行われるようにしてもよい。また、ロムカートリッジ基板２０２ではなく、副制御回路２００内にサブＲＯＭが含まれるようにし、各種制御プログラム等はサブＲＯＭに記憶されるように構成してもよい。また、ロムカートリッジ基板２０２に各種演出データを記憶させ、副制御回路２００内のサブＲＯＭに各種制御プログラム及び各種データテーブルを記憶させるように構成してもよい。また、副制御回路２００には、ＧＰＵ等の画像専用のマイクロプロセッサ（例えば、「ＶＤＰ」とも称される）が含まれるようにし、これによってメイン表示装置２１０やサブ表示装置２２０で表示される映像を生成（編集）するように構成してもよい。
【００９２】
主制御基板７１には、ステッピングモータ５１Ｌ，５１Ｃ，５１Ｒ、設定用鍵型スイッチ５２、リセットスイッチ５３、役比モニタ装置５４、外部集中端子板５５、ホッパー装置３２、メダル補助収納庫スイッチ３３Ｓ、電源装置３４が電気的に接続されている。また、主制御基板７１には、主中継基板７３を介して、ドア開閉監視スイッチ５６、メダル

センサ３１Ｓ、ベットスイッチ６Ｓ、スタートスイッチ７Ｓ、ストップスイッチ８Ｓ、精算スイッチ９Ｓ、情報表示装置１４が電気的に接続されている。なお、仮に試験機用第１インターフェースボード３０１及び試験機用第２インターフェースボード３０２が搭載される場合には、例えば、主中継基板７３を介して主制御基板７１に電気的に接続される。

【００９３】

なお、外部集中端子板５５、ホッパー装置３２、メダル補助収納庫スイッチ３３Ｓ、電源装置３４、メダルセンサ３１Ｓ、ベットスイッチ６Ｓ、スタートスイッチ７Ｓ、ストップスイッチ８Ｓ、精算スイッチ９Ｓ、情報表示装置１４、試験機用第１インターフェースボード３０１及び試験機用第２インターフェースボード３０２についてはすでに説明したため、ここでの説明は省略する。

【００９４】

各ステッピングモータ５１Ｌ，５１Ｃ，５１Ｒは、それぞれ所定の減速比をもったギアを介して各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに接続され、その駆動により各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒを回転及び停止させる。なお、各ステッピングモータ５１Ｌ，５１Ｃ，５１Ｒに対して１回のパルスが出力されるごとに、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒが一定の角度で回転することから、メインＣＰＵ１０１は、各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し、このカウント結果に基づいて各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの図柄位置を管理する。また、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒには、このような管理を行うための初期位置を定めるリールインデックス（不図示）と、リールインデックスの位置を検出するためのインデックスセンサ（不図示）が設けられる。

【００９５】

設定用鍵型スイッチ５２は、パチスロ機１の設定値（例えば、６段階の設定１～設定６）を変更するとき（設定変更）、もしくは、パチスロ機１の設定を確認するとき（設定確認）に使用される。ここで、設定値は、遊技に関する遊技者の有利さの度合いを示すものであり、通常は、設定値が低いほど（例えば、設定１に近いほど）遊技者の有利さの度合いが相対的に低くなり、設定値が高いほど（例えば、設定６に近いほど）遊技者の有利さの度合いが相対的に高くなる。設定用鍵型スイッチ５２は、例えば、遊技店側の管理者が鍵穴に設定キー（不図示）を挿入して初期位置から左に回すとオン状態となり、左に回した状態から初期位置に戻すとオフ状態となる。なお、パチスロ機１の電源がオフ状態のとき、設定用鍵型スイッチ５２をオン状態としてから電源をオン状態とすると設定変更が可能な状態となり、パチスロ機１の電源がオン状態のままで設定用鍵型スイッチ５２をオン状態とすると設定確認が可能な状態となる。

【００９６】

リセットスイッチ５３は、遊技店側の管理者によるリセット操作を検出可能としている。リセット操作は、各種のエラー状態を解除するための操作である。また、リセットスイッチ５３は、設定変更が可能な状態において、遊技店側の管理者による設定値決定操作を検出可能としている。なお、設定変更が可能な状態においてリセットスイッチ５３が操作されると、操作される度に設定値が順次１ずつ増加する（設定６まで到達すると次は設定１に戻る）。このようにして、設定値決定操作が行えるようになっている。また、このように決定された設定値は、その後スタートレバー７が１回操作されると確定する。すなわち、スタートスイッチ７Ｓは、遊技店側の管理者による設定値確定操作を検出可能としている。このように、設定変更を行う場合には、設定用鍵型スイッチ５２をオン状態とし、リセットスイッチ５３を操作して設定値を選択し、スタートレバー７を操作して選択した設定値を確定させた後、設定用鍵型スイッチ５２をオフ状態とするといった設定変更操作が必要となっている。なお、これは、設定変更操作の一例であり、他の操作によって設定変更を行い得るように構成することもできる。また、設定変更や設定確認に際しては、例えば、上述のクレジットランプあるいは払出数ランプにおいて現在の設定値が表示されるものすればよい。

【００９７】

役比モニタ装置５４は、例えば、４桁の７セグメントＬＥＤにより構成され、主制御基

板ケースの内部に設けられる。役比モニタ装置５４は、メインＣＰＵ１０１によって集計・算出された遊技に関する各種割合情報を順次表示する。これらの割合情報は、遊技店の管理者がパチスロ機１に不正改造がないかを確認する際等に使用される。なお、役比モニタ装置５４は、主制御基板７１上に実装されるようにしてもよいし、主制御基板７１に接続された他の基板（例えば、割合表示基板）上に実装されるようにしてもよい。また、キャビネットＧ内であれば、他の場所に設けられるようにしてもよい。例えば、主制御基板ケース上に設けられるようにしてもよい。また、役比モニタ装置５４における表示を開始させ、あるいはその内容を切替えるための管理スイッチをキャビネットＧ内に設けるようにし、これが操作された場合に上述の各種割合情報が表示されるようにしてもよい。また、このような管理スイッチを使用することを前提として、例えば、情報表示装置１４を役比モニタ装置５４と兼用して用いる構成としてもよい。また、電源投入直後又は電源投入から所定時間（例えば、１０秒程度。主制御回路１００及び副制御回路２００の立ち上げに要する時間を考慮したバッファとなる時間）の経過後に、役比モニタ装置５４の４桁の７セグメントＬＥＤが正常に機能していることを確認可能とするため、例えば、「８．８．」といったようなテストパターン（全てのセグ及びデシマルのＬＥＤが点灯するパターン）で所定期間点灯（ないし点滅）させる構成とすることが望ましい。

【００９８】

役比モニタ装置５４では、例えば、上位２桁にはその割合情報の種類が表示され、下位２桁にはその割合情報を示す値（％）が表示される。ここで、役比モニタ装置５４に表示される各種割合情報には、例えば、累計の特定区間割合情報、直近６０００ゲーム間の連続役物割合情報及び役物割合情報、累計の連続役物割合情報及び役物割合情報等がある。

【００９９】

特定区間割合情報とは、対象の遊技数（例えば、「累計」であれば１７５０００ゲーム。「直近６０００ゲーム」であれば６０００ゲーム。以下同じ）の遊技区間のうち、遊技者に有利な停止操作の情報の報知が行われていた遊技区間（例えば、ＡＴ状態）の遊技数（あるいは、単に有利区間中の遊技数であってもよい）の割合を示す情報である。また、連続役物割合情報とは、対象の遊技数の遊技区間において払出されたメダル数のうち、第一種特別役物（ＲＢ）の作動中（第一種特別役物に係る役物連続作動装置（ＢＢ）が作動している状態における第一種特別役物（ＲＢ）の作動中を含む）に払出されたメダル数の割合を示す情報である。また、役物割合情報は、対象の遊技数の遊技区間において払出されたメダル数のうち、第一種特別役物（ＲＢ）、第二種特別役物（ＣＢ）、及び普通役物（ＳＢ）の作動中に払出されたメダル数の割合を示す情報であり、ここでの第一種特別役物（ＲＢ）の作動中とは、第一種特別役物に係る役物連続作動装置（ＢＢ）が作動している状態における第一種特別役物（ＲＢ）の作動中を含む概念であり、また、第二種特別役物（ＣＢ）の作動中とは、第二種特別役物に係る役物連続作動装置（ＭＢ）が作動している状態における第二種特別役物（ＣＢ）の作動中を含む概念である。

【０１００】

なお、遊技者に有利な停止操作の情報の報知が行われていた遊技区間（例えば、ＡＴ状態）を役物の作動中、あるいは役物連続作動装置の作動中としてとらえ、それぞれの割合情報において集計・算出の対象とすることもできる。すなわち、役比モニタ装置５４は、必要な割合情報を適切に表示するものであればよく、表示可能な各種割合情報はこれらに限定されない。また、例えば、第一種特別役物（ＲＢ）が搭載されていない機種において連続役物割合情報を表示する場合、あるいは有利区間機能（ＡＴ機能）が搭載されていない機種において特定区間割合情報を表示する場合等、該当する数値情報（対応情報）が存在しない機種においては、当該項目の表示時に、４桁の７セグメントＬＥＤのうちの数値情報（割合を示す％情報）を表示する下２桁の７セグメントＬＥＤにおいて、例えば、「－　－」といったように、中央の縦棒２本を点灯表示させる等の非対応情報用識別表示を行うことで、対応情報が存在しない機種である点を確認者が一目で認識可能とすることが望ましい。

【０１０１】

ドア開閉監視スイッチ５６は、例えば、下ドア機構ＤＤの開閉側（右側）に設けられる。なお、下ドア機構ＤＤの背面側に設けられるように構成してもよいし、キャビネットＧ側に設けられるように構成してもよい。また、上ドア機構ＵＤにも同様のドア開閉監視スイッチが設けられるように構成してもよい。ドア開閉監視スイッチ５６は、下ドア機構ＤＤが開放状態となったときにオン状態となり、閉鎖状態となったときにオフ状態となることで、下ドア機構ＤＤの開閉を監視する。なお、ドア開閉監視スイッチ５６がオン状態となるとドア開放エラーが発生する。この場合、下ドア機構ＤＤを閉鎖状態とすると当該エラー状態が解除される。

【０１０２】

副制御基板７２には、ロムカートリッジ基板２０２、メイン表示装置２１０、サブ表示装置２２０が電気的に接続されている。また、副制御基板７２には、副中継基板７４を介して、２４ｈドア監視ユニット６１、演出用ボタン１０ａ，１０ｂ等の演出用ボタン群、上部ランプ２３等のランプ・ＬＥＤ類、スピーカ３５ａ，３５ｂ等のスピーカ群が電気的に接続されている。

【０１０３】

なお、ロムカートリッジ基板２０２、メイン表示装置２１０、サブ表示装置２２０、演出用ボタン群、ランプ・ＬＥＤ類及びスピーカ群についてはすでに説明したため、ここでの説明は省略する。

【０１０４】

２４ｈドア監視ユニット６１は、ドア開閉監視スイッチ５６と同様に、例えば、下ドア機構ＤＤの開閉側（右側）に設けられる。なお、下ドア機構ＤＤの開閉を監視するという機能を有する点においてはドア開閉監視スイッチ５６と同じであるが、このような監視を副制御回路２００側でも行い得るようにすることで、さらに下ドア機構ＤＤの開閉履歴を一定期間保存することができるようにしている。なお、この開閉履歴は、後述のホールメニューから確認することができる。したがって、例えば、営業時間外であって、遊技店の管理者が退出した後に開放履歴があった場合や、営業時間内において長時間にわたって開放された開閉履歴があった場合には、これにより不正行為が行われた可能性が高いことを認識できるようになっている。

【０１０５】

［３．パチスロ機の機能フロー］

続いて、図４を参照して、パチスロ機１の機能フローについて説明する。なお、図４は、パチスロ機１の機能フローを説明するための図である。

【０１０６】

遊技者によりパチスロ機１にメダルが投入され（ベット操作が行われ）、スタートレバー７が操作される（開始操作が行われる）と、予め定められた範囲（例えば、０～６５５３５）の乱数から１つの乱数値（本実施形態では、これを「内部抽籤用乱数値」として説明する場合がある）が抽出される。

【０１０７】

内部抽籤手段（後述の内部抽籤処理を行うメインＣＰＵ１０１）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。内部当籤役の決定により、有効ライン上に表示されることが許可される図柄の組合せが事前に決定される。なお、図柄の組合せの種別としては、メダルの払い出し、再遊技（リプレイ）の作動、ボーナスの作動等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「はずれ」に係るものとが設けられる。なお、メダルの払い出しに係る役を「小役」と称し、再遊技（リプレイ）の作動に係る役を「リプレイ役」と称し、ボーナス（ボーナス状態）の作動に係る役を「ボーナス役」と称する。また、内部当籤し得る役（すなわち、成立が許可される図柄の組合せ）は、単に「役」と称されることがある。また、内部当籤役は、「当籤役」、「事前決定結果」、あるいは「導出許容条件」等と称されることがある。また、内部抽籤手段は、「役決定手段」、「当籤役決定手段」、「事前決定手段」、あるいは「導出許容条件決定手段」等と称されることがある。

【０１０８】
　また、スタートレバー７が操作される（開始操作が行われる）と、複数のリールの回転が行われる。その後、遊技者によりリール（各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）に対応するストップボタン（各ストップボタン８Ｌ，８Ｃ，８Ｒ）が操作される（停止操作が行われる）と、リール停止制御手段（後述のリール停止制御処理を行うメインＣＰＵ１０１）は、内部当籤役とストップボタンが押されたタイミング（あるいはその押し順を含む）とに基づいて、該当するリールの回転を停止する制御を行う。なお、開始操作を行うための操作手段は、スタートレバー７のようにレバー形状をしたものに限られず、遊技者が開始操作を行うことが可能であれば、どのような操作手段であってもよい。また、停止操作を行うための操作手段は、各ストップボタン８Ｌ，８Ｃ，８Ｒのようにボタン形状をしたものに限られず、遊技者が停止操作を行うことが可能であれば、どのような操作手段であってもよい。
【０１０９】
　パチスロ機１では、基本的に、ストップボタンが押されたときから規定時間（１９０ｍｓｅｃ）内に、該当するリールの回転を停止する制御が行われる。本実施形態では、この規定時間内にリールの回転にともなって移動する図柄の数を「滑り駒数」という。そして、本実施形態では、規定期間が１９０ｍｓｅｃである場合には、滑り駒数の最大数（最大滑り駒数）を図柄４個分に定める。
【０１１０】
　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は、通常、１９０ｍｓｅｃ（図柄４駒分）の規定時間内に、その図柄の組合せが有効ライン上に極力表示されるようにリールの回転を停止させる。また、リール停止制御手段は、規定時間を利用して、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が有効ライン上に表示されないようにリールの回転を停止させる。なお、リールの回転が停止したときに表示された図柄は、「停止表示」、あるいは「表示結果」等と称されることがある。また、リールの回転が停止したときに図柄が表示されることは、「停止表示の導出」、あるいは「表示結果の導出」等と称されることがある。
【０１１１】
　また、リール停止制御手段は、リールが回転してから、予め定められた自動停止時間が経過した場合には、遊技者が停止操作を行っていない場合でも、自動的に各リールを停止させる自動停止制御を行うようにしてもよい。この場合には、遊技者の停止操作を介さずにリールが停止することとなるため、いずれかの内部当籤役が決定されている場合であっても、いずれの入賞に係る図柄の組合せも有効ラインに沿って表示されていないようにリールの回転を停止させることが望ましい。
【０１１２】
　このようにして、複数のリールの回転が全て停止されると、入賞判定手段（後述の入賞作動判定処理を行うメインＣＰＵ１０１）は、有効ライン上に表示された図柄の組合せが、入賞に係るもの（あるいは、その他予め定められたもの）であるか否かの判定を行う。すなわち、入賞に係る図柄の組合せ（あるいは、その他予め定められた図柄の組合せ）が成立したか否かの判定を行う。そして、表示された図柄の組合せが、入賞判定手段により入賞に係るもの（あるいは、その他予め定められたもの）である（すなわち、入賞に係る図柄の組合せ（あるいは、その他予め定められた図柄の組合せ）が成立した）と判定されると、メダルの払い出し等の特典が遊技者に与えられ、あるいは、それを契機として各種の制御が行われる。パチスロ機１では、一例として、以上のような一連の流れで１回の遊技（単位遊技）として行われる。
【０１１３】
　なお、入賞判定手段は、有効ライン上に表示された図柄の組合せが、単に予め定められた複数の図柄の組合せのうちのいずれかの図柄の組合せに該当するか否かを判定するものであってもよいし、内部抽籤手段によって決定された内部当籤役に係る図柄の組合せに該当するか否かを判定するものであってもよい。すなわち、前者では、内部当籤役と切り離

して、入賞に係る図柄の組合せであるか否かを判定するものであってもよい。この場合、リール停止制御手段によって適切に停止制御が行われる限り、誤入賞の発生の防止は十分に担保され得ることから、誤入賞検知に係る制御負担を低減させることが可能となる。一方、後者では、入賞に係る図柄の組合せが、入賞が許可されていた図柄の組合せであるか否かも判定可能とすることで、リールの不具合等により誤入賞が発生した場合に、その誤入賞を検知することができるため、セキュリティ性を向上させることが可能となる。

【０１１４】

また、パチスロでは、前述した一連の遊技動作の流れの中で、表示装置（例えば、メイン表示装置２１０やサブ表示装置２２０等）による映像の表示、各種ランプ（例えば、上部ランプ２３等）による光の出力、スピーカ（例えば、スピーカ３５ａ，３５ｂ等）による音の出力、或いは、これらの組合せを利用して様々な演出が行われる。すなわち、これらは演出を実行する演出実行手段である。なお、演出実行手段により実行される演出の内容は、主制御回路１００側（メイン側）で決定される場合もあれば、副制御回路２００側（サブ側）で決定される場合もある。すなわち、これらはそのいずれもが演出内容決定手段となり得る。

【０１１５】

例えば、スタートレバー７が操作される（開始操作が行われる）と、内部抽籤用乱数値とは別に、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、内部当籤役に対応付けられた複数種類の演出内容の中から今回実行する演出を抽籤によって（あるいは予め定められた決定条件にしたがって）決定する。

【０１１６】

次いで、演出内容決定手段により演出内容が決定されると、演出実行手段は、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等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、例えば、内部当籤役に対応付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（狙うべき図柄の組合せや操作すべき押し順等と換言することもできる）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。

【０１１７】

［４．パチスロ機の遊技性に関する基本仕様］

続いて、パチスロ機１の遊技性に関する基本仕様について説明する。

【０１１８】

［４－１．図柄配置］

上述のとおり、パチスロ機１では、複数の図柄が変動表示及び停止表示されることで遊技が行われる仕様となっている。したがって、主制御回路１００は、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒにおいて、どの図柄がどの位置に配置されているかを把握可能に構成されている必要がある。このため、メインＲＯＭ１０２には、少なくとも各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒそれぞれの各図柄位置にある図柄の種類を識別するためのデータが記憶されている。なお、このような目的が達成される限り、そのデータ構成は種々の構成を採用することができるが、本実施形態では、その一例として後述の図柄配置テーブル（図９参照）を用いている。

【０１１９】

図柄配置テーブルには、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒそれぞれの回転方向における各図柄位置を示す図柄位置データ（例えば、「０」～「１９」）が規定されている。また、各図柄位置データに対して図柄の種類を特定するためのデータ（例えば、図柄コード）が対応付けられている。また、図柄配置テーブルでは、リールインデックスが検出されたときにメイン表示窓４の枠内における各リールの中段領域に位置する図柄の位置を「０」と規定している。なお、各列の図柄数、図柄の種類数、あるいは最大滑り駒数等は適宜変更して規定可能である。

【０１２０】

［４－２．図柄組合せ］

上述のとおり、パチスロ機１では、表示された図柄の組合せが遊技結果に影響を与える

仕様となっている。すなわち、パチスロ機１は、表示された図柄の組合せに応じて、各種特典を付与したり、現在の状態から相対的に有利な状態に移行させたり、現在の状態から相対的に不利な状態に移行させたりすることを可能としている。したがって、主制御回路１００は、このような図柄の組合せについて把握可能に構成されている必要がある。このため、メインＲＯＭ１０２には、このような図柄の組合せを特定するためのデータが規定されている。なお、このような目的が達成される限り、そのデータ構成は種々の構成を採用することができるが、本実施形態では、その一例として後述の図柄組合せテーブル（図１１～図１４参照）を用いている。

【０１２１】

図柄組合せテーブルには、有効ライン上に表示され得る図柄の組合せのうちで予め定められた複数の図柄の組合せの種類を示すデータ（例えば、「表示役」あるいは「入賞作動フラグ」）が規定されている。なお、それぞれの図柄の組合せを構成する図柄は、例えば、上述の図柄コード等を用いて特定することができる。また、各図柄の組合せに対して特典等の種類を示すデータ（例えば、「払出等」）が対応付けられている。また、図柄組合せテーブルは、基本的に後述の当籤フラグ格納領域、入賞作動フラグ格納領域、及び図柄コード格納領域（図１７参照）と対応するデータ構成となっている。なお、図柄の組合せの種類数、あるいは特典の付与内容等は適宜変更して規定可能である。

【０１２２】

［４－３．内部当籤役］

上述のとおり、パチスロ機１では、いずれの図柄の組合せが表示されることが許可されるか（事前に決定されるか）が遊技結果に影響を与える仕様となっている。すなわち、パチスロ機１は、遊技者の停止操作に先立って（事前に）、内部当籤役（すなわち、表示され得る図柄の組合せの種類（あるいは、付与され得る特典の種類））を決定することを可能としている。したがって、主制御回路１００は、このような内部当籤役について把握可能に構成されている必要がある。このため、メインＲＯＭ１０２には、このような内部当籤役を特定するためのデータが規定されている。なお、このような目的が達成される限り、そのデータ構成は種々の構成を採用することができるが、本実施形態では、その一例として後述の内部抽籤テーブル（図１０参照）を用いている。

【０１２３】

内部抽籤テーブルには、予め定められた複数の内部当籤役の種類を示すデータ（例えば、「Ｎｏ．」あるいは「当籤番号」）と、各遊技状態において各内部当籤役が決定される抽籤値とが規定される。なお、抽籤値は、設定された設定値によっても変動する場合がある。また、各内部当籤役に対して表示が許可される（対応する）図柄の組合せの種類が対応付けられている。なお、パチスロ機１では、１つの内部当籤役に対して複数の図柄の組合せを対応付けることを可能としており、このような内部当籤役が決定された場合、いずれの図柄の組合せが表示されるかは停止制御によって決定されるものとなっている。

【０１２４】

ここで、例えば、本実施形態の後述の内部抽籤処理（図２６参照。より詳細には、Ｓ６４の内部当籤役決定処理）では、まず、乱数回路によって予め定められた数値の範囲（例えば、０～６５５３５）から抽出された乱数値を、各内部当籤役に対応して規定された抽籤値で順次加算更新する。次いで、抽籤結果（抽籤値＋乱数値）が６５５３５を超えたか否か（抽籤結果がオーバーフローしたか否か）の判定を行う。そして、所定の内部当籤役において、当該判定の結果が６５５３５を超えた場合、当該内部当籤役に当籤させる（当該内部当籤役を決定する）。もっとも、全ての内部当籤役について当該判定を行っても６５５３５を超えるものがなかった場合、今回の遊技における内部当籤役は「はずれ」となる。なお、これはあくまで内部抽籤処理の一例であり、抽籤値（当籤確率）に応じて適切な抽籤が行われる限り、その抽籤処理の手法は種々の手法を採用することができる。例えば、抽出された乱数値を、各内部当籤役に対応して規定された抽籤値で順次減算更新し、次いで、減算結果（抽籤結果）が０を下回ったか否か（抽籤結果がアンダーフローしたか否か）を判定して、内部当籤役を決定してもよい。

【０１２５】
このように、内部抽籤テーブルにおいては、規定されている抽籤値の数値が大きい内部当籤役ほど決定される確率（当籤確率）が高くなる。なお、各内部当籤役の当籤確率は、「各当籤番号に規定された抽籤値／抽出される可能性のある全ての乱数値の個数（乱数分母：６５５３６）」によって表すことができる。
【０１２６】
［４－４．停止制御］
上述のとおり、パチスロ機１では、内部当籤役の決定によって表示されることが許可された図柄の組合せのうち、遊技者の停止操作によって最終的にいずれの図柄の組合せを表示させるかが遊技結果に影響を与える仕様となっている。すなわち、パチスロ機１は、決定された内部当籤役の種類のみならず、遊技者の停止操作タイミングや押し順（「停止操作態様」や「停止操作手順」とも称される）によって最終的に表示される図柄の組合せの種類を変動させる（決定する）制御（停止制御）を行うことを可能としている。したがって、主制御回路１００は、各内部当籤役に対して、遊技者の停止操作態様に応じてどのような態様で停止制御を行うかを把握可能に構成されている必要がある。このため、メインＲＯＭ１０２には、このような停止制御の態様を特定するためのデータが規定されている。なお、このような目的が達成される限り、そのデータ構成は種々の構成を採用することができるが、本実施形態では、その一例として停止テーブルや引込優先順位テーブル（不図示）等を用いている。
【０１２７】
停止テーブルには、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの各図柄位置データに対して、図柄の移動量を示すデータ（例えば、「滑り駒数」）が規定されている。例えば、所定の内部当籤役が決定された遊技において所定の停止テーブルが選択されたとする。次いで、回転中のリール３Ｌに対して停止操作が行われたとする。このとき、停止開始位置（停止操作が行われたときのリール３Ｌの中段領域の図柄位置データ）が「０」であったとする。そして、所定の停止テーブルにおいて、図柄位置データ「０」に規定された滑り駒数が「４」であったとする。そうすると、主制御回路１００は、４図柄分移動した図柄位置（図柄位置データ「４」の位置）でリール３Ｌを停止させる（停止予定位置が「４」となる）ように制御を行う。このように、停止テーブルには、停止させる位置を直接的に決定することを可能とするデータ（滑り駒数）が規定されている。なお、このようなデータ構成もあくまで一例である。また、このような停止テーブルを用いて停止制御を行うことは、一般的に「テーブル制御」と称される。
【０１２８】
引込優先順位テーブルには、表示されることが許可された図柄の組合せが複数ある場合に、いずれの図柄の組合せを優先的に表示させるか（引込むか）を示すデータ（例えば、「引込優先順位」）が規定されている。例えば、所定の内部当籤役が決定された遊技において所定の引込優先順位テーブルが選択されたとする。ここで、所定の内部当籤役は、図柄組合せＡと図柄組合せＢの表示を許可するものとし、所定の引込優先順位テーブルは、図柄組合せＡよりも図柄組合せＢを優先的に表示させるように引込優先順位が規定されているものとする。次いで、回転中のリール３Ｌに対して停止操作が行われたとする。このとき、停止開始位置が「０」であったとする。
【０１２９】
そうすると、主制御回路１００は、停止開始位置を含めた最大滑り駒数（例えば、「４」）の範囲内の各図柄位置について、図柄組合せＡを構成する図柄と図柄組合せＢを構成する図柄があるかどうかを検索する。双方の図柄がなければ、予め定められたルール（例えば、より近い位置で停止させる、より遠い位置で停止させる等）にしたがって停止させる位置を決定する。図柄組合せＡを構成する図柄のみがあれば、当該図柄に対応する位置で停止させることを決定する。図柄組合せＢを構成する図柄のみがあれば、当該図柄に対応する位置で停止させることを決定する。双方の図柄があれば、図柄組合せＡよりも図柄組合せＢを優先的に表示させるのであるから、図柄組合せＢを構成する図柄に対応する位

置で停止させることを決定する。なお、引込優先順位は、選択された引込優先順位テーブルにしたがって、対象となるリールの回転中に全図柄位置について格納されるようにしてもよいし、対象となるリールに対して停止操作が行われたときに、停止開始位置を含めた最大滑り駒数の範囲内の各図柄位置について格納されるようにしてもよい。また、このようなデータ構成もあくまで一例である。また、このような引込優先順位テーブルを用いて停止制御を行うことは、一般的に「コントロール制御」と称される。

【０１３０】

なお、本実施形態では、「テーブル制御」のみを行うことによって停止制御を実行する構成とすることもできるし、「コントロール制御」のみを行うことによって停止制御を実行する構成とすることもできる。あるいは、まず「テーブル制御」を行うことによって停止させる位置を仮決定し、次に「コントロール制御」を行うことによってより適切な停止位置があるかを検索し、検索結果によっては停止させる位置を変更することを可能とする停止制御を実行する構成とすることもできる。

【０１３１】

このように、パチスロ機１では、最終的に有効ライン上に表示される図柄の組合せがどの図柄の組合せとなるかは、例えば、以下の３つの要素に基づいて決定される。

【０１３２】

第１の要素は、決定された内部当籤役（内部抽籤処理の抽籤結果）である。例えば、内部抽籤処理の結果が「はずれ」であった場合、いずれかのリプレイ役に係る図柄の組合せ、小役に係る図柄の組合せ又はボーナス役に係る図柄の組合せが最終的に有効ライン上に表示されることはない。なお、「はずれ」は、内部当籤役の１つであると捉えることもできるし、内部当籤役が決定されなかった抽籤結果であると捉えることもできる。

【０１３３】

第２の要素は、遊技者の停止操作タイミング（遊技者がいずれかのストップボタンを操作したときの図柄の位置（押下位置））である。例えば、本実施形態においては、最大滑り駒数として図柄４個分が定められているため、内部抽籤処理の結果、いずれかの内部当籤役に当籤していたとしても、表示が許可されている図柄の組合せを構成する図柄が有効ライン（複数ある場合には各有効ライン）に対して図柄４個分を超えて配置されていた場合には、遊技者の停止操作タイミングによっては当該図柄の組合せが表示されない場合がある。これをいわゆる「取りこぼし」という。

【０１３４】

第３の要素は、遊技者の押し順（遊技者がストップボタンを操作した順番）である。例えば、本実施形態においては、複数の図柄の組合せが対応付けられた内部当籤役が決定される場合があり、この場合には、遊技者の押し順に応じて最終的に有効ライン上に表示される図柄の組合せが変動する場合がある。なお、このような内部当籤役を「押し順役」といい、それがリプレイ役の場合には「押し順リプレイ」と称されることがあり、小役の場合には「押し順小役」と称されることがある。

【０１３５】

［４－５．遊技状態］

パチスロ機１では、遊技者の有利度合いを変動させるため、あるいは企図した遊技性とするために、遊技を行う状態として種々の遊技状態を設けることが可能となっている。以下、その遊技状態の一例について説明する。

【０１３６】

［４－５－１．ボーナス状態］

パチスロ機１では、ボーナス役に当籤し、当該ボーナス役に係る図柄の組合せが有効ライン上に表示された場合に、ボーナス状態に移行させる（ボーナス状態を作動させる）ことが可能となっている。なお、このようなボーナス状態を設けないように構成することもできる。また、複数種類のボーナス役を設けることで、複数のボーナス状態を設けるように構成することもできる。ボーナス役に当籤すると、当該ボーナス役に係る図柄の組合せが有効ライン上に表示されるまで複数回の遊技にわたって当該ボーナス役が内部当籤役と

して持越された状態（持越状態）が発生する。このようなボーナス役は「持越役」と称されることがある。また、このような持越状態は「（ボーナス）フラグ間」や「（ボーナス）内部中」等と称されることがある。

【０１３７】

ボーナス状態は、ボーナス状態が作動していない状態（非ボーナス状態）に対して小役の抽籤態様（当籤確率やその内容、あるいは停止制御の態様等も含む。以下同じ）を変動させることが可能な状態となっている（リプレイ役の抽籤態様を変動させることが可能な状態ともなっているため、ボーナス状態を後述のＲＴ状態の一態様として捉えることもできる）。したがって、このような抽籤態様が遊技者に相対的に有利な抽籤態様となる場合には、ボーナス状態は非ボーナス状態よりも有利な遊技状態となる。一方、このような抽籤態様が遊技者に相対的に不利な抽籤態様となる場合には、ボーナス状態は非ボーナス状態よりも不利な遊技状態となる。

【０１３８】

ボーナス役としては、例えば、第一種特別役物（ＲＢ）、第一種特別役物に係る役物連続作動装置（ＢＢ）、第二種特別役物（ＣＢ）（ただし持越役ではない）、第二種特別役物に係る役物連続作動装置（ＭＢ）、及び普通役物（ＳＢ）（ただし持越役ではない）等を挙げることができる。また、例えば、各ボーナス役に対応するボーナス状態は以下のように構成される。ＲＢ状態は、予め定められた任意の入賞回数（例えば、上限は８回）又は予め定められた任意の遊技回数（例えば、上限は１２回）の遊技が行われた場合に終了する遊技状態として構成される。ＢＢ状態は、予め定められた任意の払出数（例えば、上限は２８５枚）を超えるメダルの払出があった場合に終了する遊技状態として構成される。

【０１３９】

ＣＢ状態は、１回の遊技が行われた場合に終了する遊技状態として構成される。ＭＢ状態は、予め定められた任意の払出数（例えば、上限は１５３枚）を超えるメダルの払出があった場合、あるいはＭＢ状態中にＲＢやＳＢに当籤した場合に終了する遊技状態として構成される。ＳＢ状態は、１回の遊技が行われた場合に終了する遊技状態として構成される。

【０１４０】

なお、ボーナス状態の作動条件は、ボーナス役に係る図柄の組合せが有効ライン上に表示されたことのみに限られない。例えば、第一種特別役物に係る役物連続作動装置（ＢＢ）の作動中においては、第一種特別役物に係る役物連続作動装置（ＢＢ）の作動開始時、第一種特別役物の作動中ではない場合の遊技開始時、あるいは第一種特別役物の作動終了時等において自動的に第一種特別役物（ＲＢ）を作動させるように構成することもできる。すなわち、ＲＢに係る図柄の組合せを規定することなく、ＢＢの作動中は常にＲＢの作動中となるように制御することもできる。ここで、ＢＢ作動中のＲＢは「ＪＡＣ」等と称されることがあり、このように自動的にＢＢ作動中のＲＢが作動する仕様は「オートＪＡＣ」等と称されることがある。また、ＢＢの作動中においては、規定されたＲＢに係る図柄の組合せが有効ライン上に表示されたことをもってＲＢの作動中となるように制御することもできる。このように対応する図柄の組合せの表示に基づいてＲＢが作動する仕様は「マニュアルＪＡＣ」等と称されることがある。また、第二種特別役物に係る役物連続作動装置（ＭＢ）と、第二種特別役物（ＣＢ）との関係も同様である。すなわち、ＣＢに係る図柄の組合せを規定することなく、ＭＢの作動中は常にＣＢの作動中となるように制御することもできるし、ＭＢの作動中においては、規定されたＣＢに係る図柄の組合せが有効ライン上に表示されたことをもってＣＢの作動中となるように制御することもできる。

【０１４１】

［４－５－２．ＲＴ状態］

パチスロ機１では、予め定められた移行条件が成立した場合に、ＲＴ状態に移行させる（ＲＴ状態を作動させる）ことが可能となっている。なお、このようなＲＴ状態を設けないように構成することもできる。また、複数のＲＴ状態を設けるように構成することもできる。ＲＴ状態は、ＲＴ状態が作動していない状態（非ＲＴ状態）に対してリプレイ役の

抽籤態様を変動させることが可能な状態となっている。したがって、このような抽籤態様が遊技者に相対的に有利な抽籤態様となる場合には、ＲＴ状態は非ＲＴ状態よりも有利な遊技状態となる。一方、このような抽籤態様が遊技者に相対的に不利な抽籤態様となる場合には、ＲＴ状態は非ＲＴ状態よりも不利な遊技状態となる。また、複数のＲＴ状態を設ける場合、当該複数のＲＴ状態間についても同様である。なお、この場合、リプレイ役の抽籤態様（特に、当籤確率）が遊技者に相対的に有利なＲＴ状態は「高ＲＴ状態」や「高確率再遊技状態」等と称され、リプレイ役の抽籤態様（特に、当籤確率）が遊技者に相対的に不利なＲＴ状態は「低ＲＴ状態」や「低確率再遊技状態」等と称されることがある。

【０１４２】

ＲＴ状態は、例えば、以下のいずれの移行条件の成立によって移行させることができる。また、複数のＲＴ状態を設ける場合、当該複数のＲＴ状態間についても同様である。

（１）ＲＢ、ＢＢ又はＭＢに当籤したとき

（２）ＲＢ、ＢＢ又はＭＢに係る図柄の組合せが表示されたとき

（３）ＲＢ状態、ＢＢ状態又はＭＢ状態が終了したとき

（４）ＲＢ、ＢＢ又はＭＢに当籤しておらず（持越されておらず）、ＲＢ状態、ＢＢ状態又はＭＢ状態中でもない場合において、特定の図柄の組合せが表示されたとき

（５）（３）又は（４）の移行条件成立後に予め定められた回数の遊技が行われたとき

【０１４３】

［４－５－３．ＡＴ状態］

パチスロ機１では、予め定められた移行条件が成立した場合に、ＡＴ状態に移行させる（ＡＴ状態を作動させる）ことが可能となっている。なお、このようなＡＴ状態を設けないように構成することもできる。また、複数のＡＴ状態を設けるように構成することもできる。ＡＴ状態は、例えば、上述の押し順役に当籤したときに、遊技者に有利な停止操作の情報が報知されることにより、ＡＴ状態が作動していない状態（非ＡＴ状態）よりも有利な状態として構成される遊技状態である。

【０１４４】

なお、複数のＡＴ状態を設ける場合、それぞれのＡＴ状態の遊技期間（当該期間の延長（あるいは「上乗せ」ともいう。以下同じ）を可能とする場合には延長のされやすさ等を含む）、停止操作の情報が報知される報知対象役の種類、あるいは停止操作の情報の報知が発生する発生確率等をそれぞれ異なるものとすることで、遊技者の有利度合いを変動させることができる。また、ＡＴ状態の移行条件及び終了条件は、遊技性に応じて適宜設定可能である（ただし後述のリミット処理の実行による終了を除く）。また、ＡＴ状態は、あたかも上述のボーナス状態と同様に扱われる場合があり、この場合には「疑似ボーナス状態」等と称されることがある。

【０１４５】

また、ＡＴ状態の遊技期間は、当該期間が適切に管理される限り、ゲーム数（遊技回数）によって管理されるようにしてもよく（ゲーム数管理）、所定ゲーム数を１セットとし、セット数によって管理されるようにしてもよい（セット数管理）。また、ＡＴ状態中の払出数や純増数（差枚数）によって管理されるようにしてもよい（払出数管理、差枚数管理）。また、ＡＴ状態においてメダルの払出に影響を与える報知（例えば、押し順小役当籤時の押し順ナビ）を行った回数（ナビ回数）によって管理されるようにしてもよい（ナビ回数管理）。また、ＡＴ状態が延長される場合も同様である。また、ＡＴ状態に移行したときに付与される遊技期間と、ＡＴ状態が延長されるときに付与される遊技期間とは異なる管理手法によって管理されるようにしてもよい。また、複数のＡＴ状態を設ける場合、同じ管理手法によって管理されるようにしてもよく、異なる管理手法によって管理されるようにしてもよい。

【０１４６】

［４－５－４．ＡＲＴ状態］

パチスロ機１では、予め定められた移行条件が成立した場合に、上述の高ＲＴ状態とＡＴ状態を組合せたＡＲＴ状態に移行させる（ＡＲＴ状態を作動させる）ことが可能となっ

ている。すなわち、ＡＲＴ状態とは、高ＲＴ状態において行われるＡＴ状態を意味するものであるから、ＲＴ状態として少なくとも低ＲＴ状態と高ＲＴ状態とを設け、高ＲＴ状態に移行させる（あるいは低ＲＴ状態に移行することが回避される）制御が行われる点でＡＴ状態と相違するものの、基本的な制御はＡＴ状態と同様である（遊技者に有利な停止操作の情報が報知される結果として高ＲＴ状態に移行する（あるいは低ＲＴ状態に移行することが回避される）ものであれば、ＡＴ状態と同義であるともいえる）。なお、ＡＲＴ状態の移行条件が成立した場合、まずＡＴ状態に移行し、その後高ＲＴ状態に移行することでＡＲＴ状態に移行するものであってもよいし、高ＲＴ状態及びＡＴ状態に同時（あるいは略同時）に移行することでＡＲＴ状態に移行するものであってもよい。

【０１４７】

［４－５－５．その他遊技状態］

なお、パチスロ機１では、上述の各種遊技状態以外の遊技状態を設けることもできる。例えば、後述の有利区間中の各モード（図５及び図６参照）であるが、これらも遊技者が遊技を行う状態であって、疑似ボーナス状態としてのＡＴ状態に移行するか否かの有利度合いを変動させ得るものであることから、これらを遊技状態として捉えることができる。また、同様の観点より、例えば、ボーナス状態に移行するか否かの有利度合いを変動させ得る遊技状態を設けることができる。例えば、ボーナス役に当籤している（持越されている）場合に、停止制御によってボーナス役に係る図柄の組合せが表示されやすい遊技状態と、これよりも当該ボーナス役に係る図柄の組合せが相対的に表示されにくい遊技状態とを設けることで、遊技者の有利度合いを変動させ得るように構成することもできる。また、例えば、ボーナス役が所定の確率で当籤する（当籤しやすい）遊技状態と、当該ボーナス役が当該所定の確率よりも低い確率で当籤する（相対的に当籤しにくい）遊技状態とを設けることで、遊技者の有利度合いを変動させ得るように構成することもできる。

【０１４８】

また、ＡＴ状態に移行するか否か（ＡＴ状態において当該ＡＴ状態の遊技期間を延長するか否かも含み得る。以下同じ）の有利度合いを変動させ得る手法としては、以下のような手法を採用することもできる。例えば、内部当籤役として「特定役」が決定され得るようにする。当該特定役は、遊技者の停止操作態様（停止操作タイミングであってもよいし、押し順であってもよいし、これらの組合せであってもよい）に応じて付与されるメダル数が変動するものとする（例えば、停止操作態様が適切（正解）であれば８枚の払出、不適切（不正解）であれば１枚の払出又は払出なし）。

【０１４９】

そして、特定の遊技状態において当該特定役に当籤した場合、８枚の払出があった場合には今回の遊技においてＡＴ状態に移行するか否かの有利度合いを有利なものに変動させるか否かの決定（直接ＡＴ状態に移行させるか否か、あるいは直接当該ＡＴ状態の遊技期間を延長するか否かの決定も含み得る。以下「有利決定」として説明する）を行わない。一方、８枚の払出がなかった場合には今回の遊技において当該有利決定を行う。あるいは、上述の特定の遊技状態において当該特定役に当籤した場合、８枚の払出があった場合には今回の遊技において当該有利決定を行う。一方、８枚の払出がなかった場合には今回の遊技において当該有利決定を行わない。

【０１５０】

このように、遊技者が特定の遊技方法で遊技を行った場合に、その遊技結果として今回の遊技において有利決定が行われる場合と、当該有利決定が行わない（有利決定が行われることが制限される）場合とがあるように構成することもできる。なお、今回の遊技と次回の遊技で遊技者が替わる場合もあり、このような制限が次回の遊技以降も継続する場合には、（次の）遊技者が著しい不利益を被るおそれがあることから、このような制限は今回の遊技限りとし、次回の遊技以降には継続しないものとすることが望ましい。また、このような制限は「ペナルティ」と称されることがある。

【０１５１】

［４－６．遊技区間］

パチスロ機１では、射幸性が過度に高くなってしまうことを抑制するために、上述の遊技状態とは異なる概念で遊技を行う状態として種々の遊技区間を設けることが可能となっている。以下、その遊技区間の一例について説明する。なお、遊技区間は、大別すると非有利区間と有利区間から構成される。

【０１５２】

（非有利区間）

非有利区間は、遊技者に有利な停止操作態様の報知が可能でない遊技期間として構成され、以下の要件を備える。なお、以下の要件はあくまで一例であり、少なくともいずれかの要件について緩和ないし厳格化される場合には、それにともなって適宜変更可能である。

【０１５３】

（１）遊技者に対して有利な停止操作態様の報知（例えば、押し順ナビ等）を行うことはできない。したがって、上述のＡＴ状態やＡＲＴ状態に制御することはできない。

（２）設定値が変更（設定変更）された場合、あるいは後述の「ＲＡＭ異常」等の初期化条件が成立した場合、初期状態として非有利区間が設定される。

（３）有利区間において後述のリミット処理が実行された場合（すなわち、有利区間中の遊技の進行にともなって更新される所定値（例えば、後述の有利区間ゲーム数カウンタや有利区間払出数カウンタの値）が規定値（例えば、１５００ゲームや２４００枚）となった場合）、初期状態として非有利区間が設定される。なお、当該所定値を参照し、当該所定値が規定値となる前であっても特定の更新値となっている場合にはそれを条件として非有利区間が設定されるようにしてもよい。また、有利区間中に所定終了条件が成立して終了決定された場合（例えば、有利区間終了抽籤が行われるように構成した場合であって、これに当籤した場合等）にはそれを条件として非有利区間が設定されるようにしてもよい。

（４）非有利区間では、有利区間に関する処理（例えば、有利区間に移行させるか否かの判定処理等）は、決定された内部当籤役を参照した処理のみが可能であって、導出された結果表示（図柄の組合せ）や非有利区間（あるいは移行前の有利区間）中のゲーム数等の内部当籤役以外の各種パラメータを参照した処理を行うことはできない。なお、いずれの内部当籤役が決定されたかは、当籤番号等の直接的に内部当籤役を示すデータを参照することもできるし、内部当籤役のデータから生成あるいは変換されたサブフラグ（複数の役を１つの判定対象データとしたもの）等の間接的に内部当籤役を示すデータを参照することもできる。

（５）非有利区間は基本的に１の状態であり、非有利区間内で複数の状態を設定することはできない。例えば、有利区間終了後の非有利区間を非有利区間Ａ、設定変更後の非有利区間を非有利区間Ｂというように異なる状態として設定することはできない。

【０１５４】

（有利区間）

有利区間は、遊技者に有利な停止操作態様の報知が可能である遊技期間として構成され、以下の要件を備える。なお、以下の要件はあくまで一例であり、少なくともいずれかの要件について緩和ないし厳格化される場合には、それにともなって適宜変更可能である。

【０１５５】

（１）遊技者に対して有利な停止操作態様の報知（例えば、押し順ナビ等）を行うことができる。したがって、上述のＡＴ状態やＡＲＴ状態に制御することができる。

（２）設定値が変更（設定変更）された場合、あるいは後述の「ＲＡＭ異常」等の初期化条件が成立した場合、その初期状態として有利区間を設定することはできない。

（３）有利区間において後述のリミット処理が実行された場合、当該有利区間を終了させる必要がある。

（４）有利区間では、有利区間に関する処理（例えば、有利区間中に遊技状態（モード）を移行させるか否か、あるいは特定の遊技状態（モード）を延長させるか否かの判定処理等）は、決定された内部当籤役を参照した処理のみならず、導出された結果表示（図柄の組合せ）や有利区間中のゲーム数等の内部当籤役以外の各種パラメータを参照した処理を行うことができる。なお、参照可能な各種パラメータの他の例としては、例えば、上述の

各種パラメータに応じて付与可能なポイント等の特典情報、ボーナス状態の種類、ＲＴ状態の種類、いずれかのリールの停止操作タイミング、あるいは押し順等を挙げることができる。
（５）有利区間内で複数の状態を設定することができる。例えば、遊技者にとって不利な通常状態、ＡＴ状態へ移行しやすいＣＺ状態、あるいは報知にしたがって停止操作を行った場合にメダル増加の期待値がプラスとなるＡＴ状態等の状態を設定可能である。また、例えば、通常状態においてＣＺ状態移行が決定されたことに応じ、実際にＣＺ状態に移行するまでの待機状態として設定され、ＣＺ状態への移行が示唆される前兆演出が行われ得るＣＺ前兆状態、あるいは通常状態若しくはＣＺ状態においてＡＴ状態移行が決定されたことに応じ、実際にＡＴ状態に移行するまでの待機状態として設定され、ＡＴ状態への移行が示唆される前兆演出が行われ得るＡＴ前兆状態等の状態も遊技性に応じて設定可能である。
（６）非有利区間及び有利区間のいずれの区間であるかを報知可能な区間ランプ（状態表示部）の点灯により、有利区間中であることを報知することができる（区間ランプが消灯していれば非有利区間中であることを報知することができる）。なお、区間ランプの点灯開始タイミングについては、上述のとおり、ある程度任意のタイミングに設定することが可能である。基本的に非有利区間から有利区間に移行したときに点灯を開始し、非有利区間に移行するまで点灯を継続するものとしてもよいし、非有利区間から有利区間に移行した（有利区間が開始された）が、移行した有利区間が通常状態であれば点灯を開始せず、最初にＡＴ状態となったときから点灯を開始するものとしてもよい。なお、移行した有利区間がＡＴ状態であれば、そのときから点灯を開始すればよい。
【０１５６】
［４－７．リミッタ］
パチスロ機１では、有利区間が長く継続し過ぎることに起因して射幸性が過度に高くなってしまうことを抑制するために、有利区間が連続して継続する期間について上限（制限）を設けることが可能となっている。このような上限は「リミッタ」と称される。また、本実施形態では、このようなリミッタにより有利区間を終了することを、リミット処理の実行、あるいはリミッタの作動として説明している。以下、そのリミッタの一例について説明する。
【０１５７】
（ゲーム数リミッタ）
ゲーム数リミッタは、有利区間中のゲーム数（遊技回数）が「１５００」回となったときにリミット処理が実行されるリミッタとして構成されている。例えば、後述の有利区間ゲーム数カウンタは、有利区間が開始されたときからカウントを開始し、１回の遊技が消化される度に１ずつカウントを加算していく。そして、有利区間ゲーム数カウンタの値が規定値（例えば、「１５００」以上）となったことに基づいて（例えば、ＡＴ状態の遊技期間が残存する場合であっても）有利区間を強制的に終了させ、非有利区間に移行させる。なお、ゲーム数リミッタが作動するゲーム数は、上限である「１５００」回以下のゲーム数であれば任意のゲーム数を設定可能である。また、このようなゲーム数リミッタの要件について緩和ないし厳格化される場合には、それにともなって適宜変更可能である。また、有利区間中のゲーム数に応じて段階的に射幸性を抑制していくものであってもよい。
【０１５８】
（払出数リミッタ）
払出数リミッタは、有利区間中のメダルの払出数が「２４００」枚となったときにリミット処理が実行されるリミッタとして構成されている。例えば、後述の有利区間払出数カウンタは、有利区間が開始されたときからカウントを開始し、メダルの払出がある度に対応する枚数分（より詳細には、払出数からベット数を減じた純増数分）カウントを加算していく。そして、有利区間払出数カウンタの値が規定値（例えば、「２４００」以上）となったことに基づいて（例えば、ＡＴ状態の遊技期間が残存する場合であっても）有利区間を強制的に終了させ、非有利区間に移行させる。なお、払出数リミッタが作動する払出

数は、上限である「２４００」枚以下の払出数であれば任意の払出数を設定可能である。また、このような払出数リミッタの要件について緩和ないし厳格化される場合には、それにともなって適宜変更可能である。また、有利区間中のメダルの払出数に応じて段階的に射幸性を抑制していくものであってもよい。

【０１５９】

また、例えば、後述の有利区間払出数カウンタは、有利区間の開始時から最もメダル数の絶対値が減った地点を最下点（起点）として、直近の最下点からのプラス分をカウントする（すなわち、払出がなかった場合にはカウントを減算していく等）ように構成してもよい。すなわち、払出数リミッタは、有利区間中においてメダルが増加することとなったとき（例えば、ＡＴ状態が開始されたとき）から最大「２４００」枚のメダルの払出があったときにリミット処理が実行されるリミッタとして構成することもできる。また、例えば、後述の有利区間払出数カウンタは、上述の純増数ではなく、単に実払出数（すなわち、払出数からベット数を減じないもの）をカウントするものであってもよい。

【０１６０】

なお、パチスロ機１は、ゲーム数リミッタのみを用いて有利区間のリミット処理を実行してもよく、払出数リミッタのみを用いて有利区間のリミット処理を実行してもよく、ゲーム数リミッタと払出数リミッタの双方を用いて有利区間のリミット処理を実行してもよい。なお、双方のリミッタを用いる場合、有利区間が開始してから何れか一方のリミッタの作動条件を満たした場合に、有利区間を終了させることが望ましい。

【０１６１】

また、リミッタの種類も、上述のゲーム数リミッタ及び払出数リミッタのみに限られない。例えば、ＡＴ状態中の押し順小役のナビ回数（すなわち、メダルの払出に係る役について遊技者に有利な停止操作の情報が報知された回数）が所定回数（例えば、「４００」回）となったときにリミット処理が実行されるナビ回数リミッタを設けるようにしてもよい。すなわち、射幸性を適切に抑制することができる限り、遊技に関する各種の条件を用いてリミット処理を実行することが可能である。

【０１６２】

［４－８．外部信号］

上述のとおり、パチスロ機１では、複数種類の外部信号を外部に出力可能な仕様となっている。例えば、ボーナス状態が開始されたことに基づいて外部信号１をオン状態とし、ボーナス状態が終了されたことに基づいて当該外部信号１をオフ状態とすれば、外部のデータ表示機においてもこれに連動したボーナス状態中演出を行うことができる。また、例えば、ＢＢ状態が開始されたことに基づいて外部信号１をオン状態とし、ＢＢ状態が終了されたことに基づいて当該外部信号１をオフ状態とし、ＭＢ状態が開始されたことに基づいて外部信号２をオン状態とし、ＭＢ状態が終了されたことに基づいて当該外部信号２をオフ状態とすれば、外部のデータ表示機においても上述のボーナス状態中演出を行うのみならず、ボーナス回数をその種類別にカウントすることができる。

【０１６３】

また、例えば、ＡＴ状態が開始されたことに基づいて外部信号１をオン状態とし、ＡＴ状態が終了されたことに基づいて当該外部信号１をオフ状態とすれば、外部のデータ表示機においてもこれに連動したＡＴ状態中演出を行うことができる。また、例えば、所定のＡＴ状態が開始されたことに基づいて外部信号１をオン状態とし、所定のＡＴ状態が終了されたことに基づいて当該外部信号１をオフ状態とし、特定のＡＴ状態が開始されたことに基づいて外部信号２をオン状態とし、特定のＡＴ状態が終了されたことに基づいて当該外部信号２をオフ状態とすれば、外部のデータ表示機においても上述のＡＴ状態中演出を行うのみならず、ＡＴ回数をその種類別にカウントすることができる。

【０１６４】

また、例えば、ＡＴ状態をセット数管理のＡＴ状態として構成し、最初の１セット目のＡＴ状態が開始されたことに基づいて外部信号１をオン状態とし、２セット目以降は当該セットが開始される度に外部信号２をオン状態とすれば、外部のデータ表示機においても

ＡＴ状態の初当り回数と、ＡＴ状態の延長回数とをカウントすることができる。なお、各外部信号についてオン状態とするタイミングとオフ状態とするタイミングは適宜設定可能である。すなわち、外部のデータ表示機やホールコンピュータ等によって状況が適切に認識される限り、各外部信号の出力態様は適宜設定可能である。例えば、オフ状態からオン状態となって再度オフ状態なるまでの期間は、所定時間、１回の遊技の間、状態が変化するまで等の種々の条件を採用することができる。

【０１６５】

［４－９．コマンド］

上述のとおり、パチスロ機１では、複数種類のコマンドを主制御回路１００から副制御回路２００に送信可能な仕様となっている。なお、パチスロ機１では、主制御回路１００と副制御回路２００とが相互に通信を行うことはできず、主制御回路１００から副制御回路２００の一方向にのみ通信を行うことが要件となっている。したがって、主制御回路１００は、パチスロ機１における状態の変化等を報せるための情報（コマンド）を適時副制御回路２００に送信する必要がある。以下にこのようなコマンドの一例について説明する。

【０１６６】

主制御回路１００は、副制御回路２００に対し、例えば、設定変更操作が行われたときには初期化コマンドを送信する。初期化コマンドは、設定値や遊技状態等を特定するパラメータを含んで構成される。また、例えば、ベット操作が行われたときにはメダル投入コマンドを送信する。メダル投入コマンドは、ベット数等を特定するためのパラメータを含んで構成される。また、例えば、開始操作が行われたときにはスタートコマンドを送信する。スタートコマンドは、内部当籤役や遊技状態等を特定するパラメータを含んで構成される。また、例えば、ロック演出が行われるときにはロックコマンドを送信する。ロックコマンドは、ロック演出の内容等を特定するパラメータを含んで構成される。また、例えば、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転が開始するときにはリール回転開始コマンドを送信する。リール回転開始コマンドは、リールの回転が開始されたこと等を特定するパラメータを含んで構成される。

【０１６７】

また、例えば、停止操作が行われたときにはリール停止コマンドを送信する。リール停止コマンドは、停止されるリールや当該リールが停止される位置等を特定するパラメータを含んで構成される。また、例えば、全てのリールが停止され、表示役（入賞作動フラグ）が確定したときには入賞作動コマンドを送信する。入賞作動コマンドは、表示役の種類や付与される特典の内容等を特定するパラメータを含んで構成される。また、例えば、有利区間を開始するときには有利区間開始コマンドを送信する。有利区間開始コマンドは、有利区間を開始することやモード（遊技状態）等を特定するパラメータを含んで構成される。また、例えば、有利区間を終了するときには有利区間終了コマンドを送信する。有利区間終了コマンドは、有利区間を終了することやその終了要因等を特定するパラメータを含んで構成される。また、例えば、精算操作が行われたときには精算コマンドを送信する。精算コマンドは、返却数等を特定するためのパラメータを含んで構成される。なお、これらはあくまで一例であり、これら以外のコマンドを必要に応じて送信することもできるし、これらのうち不要なコマンドについては送信しないようにすることもできる。

【０１６８】

［４－１０．演出］

上述のとおり、パチスロ機１では、遊技の興趣を高めるため、有益な情報を遊技者に報せるため、あるいは企図した遊技性とするために、種々の演出を種々の演出装置を用いて実行することが可能となっている。以下、そのような演出の一例について説明する。

【０１６９】

［４－１０－１．メイン側演出］

パチスロ機１では、主制御回路１００側（メイン側）の制御により、例えば、以下のような演出を行い得る。なお、上述のとおり、パチスロ機１では、指示モニタによって停止操作の情報の報知を行うことを可能としているが、これも広義の意味において演出に含ま

れる。
【０１７０】
（ロック演出）
パチスロ機１では、予め定められた実行条件が成立した場合に、遊技の進行を所定期間停止させる（遊技者の遊技操作を所定期間無効にする）演出を行い得る。このような演出は、「ロック演出（あるいは単に「ロック」）」と称される他、「フリーズ演出（あるいは単に「フリーズ」）」等とも称される。なお、このようなロック演出が行われないように構成することもできるし、複数種類のロック演出を行い得るように構成することもできる。
【０１７１】
また、無効とする対象の遊技操作は、例えば、開始操作であってもよいし、停止操作であってもよいし、他の操作であってもよい。例えば、開始操作が所定期間無効にされる場合には、全ての停止操作が行われた後の所定期間において遊技の進行が停止される。また、例えば、停止操作が所定期間無効にされる場合には、開始操作が行われた後の所定期間において遊技の進行が停止される。また、複数種類のロック演出を設ける場合には、ロック演出ごとに、遊技の進行が停止される期間（遊技者の遊技操作を無効にする期間）や無効とする遊技操作の種類等が設定されるようにすればよい。
【０１７２】
（リール演出）
パチスロ機１では、予め定められた実行条件が成立した場合に、上述のロック演出の実行中において各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの演出表示態様（変動表示態様のみならず、停止表示態様との組合せを含む）による演出を行い得る。このような演出は、「リール演出」と称される他、「図柄演出」等とも称される。なお、このようなリール演出が行われないように構成することもできるし、複数種類のリール演出を行い得るように構成することもできる。また、「ロック演出を行う（実行する）」という場合には、これに加えてリール演出が行われる場合と行われない場合のいずれもが含まれるものとする。
【０１７３】
リール演出は、要するに、遊技者の遊技操作を無効とした期間中において、遊技者の遊技操作によらずして各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒを回転させたり、停止（仮停止）させたりすることで演出を行うものである。したがって、回転速度や最大滑り駒数等を考慮することなく、このような演出動作を行わせる動作パターンを設定することができる。また、動作パターンを複数設定すれば、複数種類のリール演出を設けることができる。また、複数種類のリール演出と複数種類のロック演出との組合せによって、さらに多岐にわたる演出パターンを設定することができる。なお、リール演出に用いられるのは、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒのうちの任意の１個のみでもよいし、任意の２個であってもよいし、３個全てであってもよい。
【０１７４】
（疑似遊技）
パチスロ機１では、予め定められた実行条件が成立した場合に、上述のロック演出の実行中において疑似的な遊技を行わせる演出を行い得る。このような演出は、「疑似遊技」と称される。なお、このような疑似遊技が行われないように構成することもできるし、複数種類の疑似遊技を行い得るように構成することもできる。また、「ロック演出を行う（実行する）」という場合には、これに加えて疑似遊技が行われる場合と行われない場合のいずれもが含まれる。
【０１７５】
疑似遊技は、要するに、遊技者の遊技操作を無効とした期間中において、遊技者の遊技操作を疑似的に受付け、これによって各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒを回転させたり、停止（仮停止）させたりすることで演出を行うものである。すなわち、上述のリール演出について、さらに遊技者の遊技操作を介在させて演出を行うものである。なお、例えば、ＭＡＸベットボタン６ａ、１ベットボタン６ｂ、スタートレバー７、各ストップボタン８Ｌ，８

Ｃ，８Ｒ、及び精算ボタン９等は、基本的に遊技操作に使用されること目的として設けられるものであることから、これ以外の目的で使用されることは本来的には望ましくない。しかしながら、疑似遊技においては、実際の遊技中であると遊技者が誤認しないための措置がなされることを前提として、これらの操作を受付けることを可能としている。

【０１７６】

ここで、疑似遊技の流れについて、一例を挙げて説明する。疑似遊技は、例えば、以下のような流れで行われる。

（１）遊技者の実際の開始操作（ここで実行条件が成立して疑似遊技開始）

（２）疑似的に各リールが回転（疑似遊技中）

（３）疑似的に停止操作を受付け、これによって各リールが仮停止（疑似遊技中）

（４）ランダム遅延処理を経てから実際に各リールが回転開始（疑似遊技が終了して実際の遊技開始）

【０１７７】

なお、ランダム遅延処理とは、例えば、上述の（３）の状況で特定の図柄が並んで表示された状態となり、そのまま上述の（４）の状況で各リールが通常回転を開始すると、遊技者が特定の図柄を目印として停止操作しやすくなってしまう（いわゆる「目押し」の補助となってしまう）場合があることから、これを是正するために各リールそれぞれに対してランダムに遅延期間を発生させてから回転を開始させるための処理である（このような遅延期間は「再配置期間」とも称される）。また、上述の（３）及び（４）の状況で各リールが仮停止している場合には、完全に停止していると誤認されないように、各ステッピングモータの励磁制御における位相信号は必ず所定時間（例えば、５００ｍｓ）未満としてリールを順方向と逆方向とに交互に変化させるようにすることが望ましい。

【０１７８】

上述の措置の１つとしては、例えば、上述の（３）の状況で任意の図柄の組合せが仮停止した場合（３個目のリールが仮停止して全てのリールが仮停止した場合）、上述の（４）の状況でランダム遅延処理が開始されるまでの間、各リールを上下に微振動させる（揺動させる）ことが挙げられる。なお、位相信号が上述の所定時間未満で変化するものである限り、１個目のリールが仮停止したとき、２個目のリールが仮停止したときには、このような揺動は行われないようにしてもよい。

【０１７９】

また、上述の措置の１つとしては、例えば、疑似遊技中であることを報せるための疑似遊技ランプを設け、上述の（１）の状況で疑似遊技が開始されてから、上述の（４）の状況でランダム遅延処理が開始されるまでの間、当該疑似遊技ランプを点灯させることが挙げられる。なお、疑似遊技ランプは、遊技者の遊技操作を受付ける操作部よりも上方、かつ遊技中に視認可能な位置に設置されることが望ましい。また、疑似遊技ランプは、他の用途に使用しない独立したランプであり、当該疑似遊技ランプの表示部全体は単色の縁で覆われていることが望ましい。また、疑似遊技ランプは、当該疑似遊技ランプの説明部分を含めた表示範囲が一定の表面積（例えば、１辺が１０ｍｍを超え、かつ表面積が６４２平方ｍｍを超えること等）を有することが望ましい。また、疑似遊技ランプの説明部分は、当該疑似遊技ランプが疑似遊技中であることを報せるためのランプであることが認識できる記載（例えば、「ＦＲＥＥＰＬＡＹ」、「疑似遊技演出中」、あるいは「リール自動演出中」等の記載）であることが望ましく、また、このような記載部分は、表面積の１／３以上を占めることが望ましい。なお、疑似遊技ランプを制御するのは、主制御回路１００であってもよいし、副制御回路２００であってもよい。

【０１８０】

また、上述の措置の１つとしては、例えば、疑似遊技中であることを報せるための疑似遊技中表示を、上述の（１）の状況で疑似遊技が開始されてから、上述の（４）の状況でランダム遅延処理が開始されるまでの間、メイン表示装置２１０又はサブ表示装置２２０（あるいはその双方）で行うことが挙げられる。なお、疑似遊技中表示は、遊技者の遊技操作を受付ける操作部よりも上方、かつ遊技中に視認可能な位置に表示されることが望ま

しい（本実施形態では、メイン表示装置２１０及びサブ表示装置２２０のいずれもが操作部よりも上方となっているため、いずれを使用してもよい）。また、疑似遊技中表示は、その説明部分を含めた表示範囲が一定の表面積（例えば、１辺が１０ｍｍを超えること、表示画面が７インチ未満である場合には表面積が６４２平方ｍｍを超えること、表示画面が７インチ以上である場合には表面積が画面全体の８．２％以上となること等）を有することが望ましい。また、疑似遊技中表示の説明部分は、当該疑似遊技中表示が疑似遊技中であることを報せるための表示であることが認識できる記載（例えば、「ＦＲＥＥＰＬＡＹ」、「疑似遊技演出中」、あるいは「リール自動演出中」等の記載）であることが望ましく、また、隠蔽等されることなく遊技者が読み取れる大きさであることが望ましい。

【０１８１】

また、例えば、疑似遊技中（例えば、上述の（１）の状況で疑似遊技が開始されてから、上述の（４）の状況でランダム遅延処理が開始されるまでの間）は、指示モニタにおいて停止操作の情報が報知されないように構成する（当該遊技で指示モニタに停止操作の情報を表示する必要がある場合には、ランダム遅延処理が開始されるタイミングで表示を開始する）ことが望ましい。このようにすれば、疑似遊技中において実際の遊技中であると遊技者が誤認してしまうことをさらに抑制することができる。なお、上述のいずれかの措置がなされていれば、疑似遊技中において、サブ側の演出装置（例えば、メイン表示装置２１０やサブ表示装置２２０）では停止操作の情報が報知されるようにしてもよい。また、同様に、疑似遊技中において、サブ側の演出装置では疑似遊技の遊技結果にしたがった（疑似的な遊技操作に連動した）演出が行われるようにしてもよい。

【０１８２】

また、実際の遊技では、試験機用第１インターフェースボード３０１を介して遊技者の遊技操作、あるいは当該遊技操作が可能な状態となったことに対応する試験信号が出力されるが、疑似遊技中は、遊技者の疑似的な遊技操作あるいは当該疑似的な遊技操作が可能な状態となったことに対応する試験信号は出力されない。したがって、疑似遊技中は、試験機側で疑似遊技中であることを認識可能とするための試験信号（疑似遊技信号）が出力されるようにしてもよい。なお、試験機用第１インターフェースボード３０１は、主制御基板７１から疑似遊技信号を受信した場合、疑似遊技進行制御用の信号を主制御基板７１に出力することで、主制御基板７１側で疑似遊技が進行されるようにしてもよい（すなわち、試験機用第１インターフェースボード３０１に疑似遊技進行機能をもたせてもよい）。また、試験機用第１インターフェースボード３０１にこのような疑似遊技進行機能をもたせる場合、当該機能のオン・オフを切替え可能な切替スイッチを設けるようにしてもよい。これにより、パチスロ機１の検定試験（試射試験）において、疑似遊技の演出内容を確認するか否かを任意に設定することが可能となる。

【０１８３】

［４－１０－２．サブ側演出］

パチスロ機１では、副制御回路２００側（サブ側）の制御により、例えば、以下のような演出を行い得る。なお、上述のとおり、パチスロ機１では、メイン表示装置２１０等によって停止操作の情報の報知を行うことを可能としているが、これも広義の意味において演出に含まれる。

【０１８４】

（通常演出）

パチスロ機１では、予め定められた実行条件が成立した場合に、今回の遊技において完結する（すなわち、１ゲームで終了する）演出を行い得る。このような演出は、「通常演出」と称される他、「単発演出」等とも称される。なお、このような通常演出が行われないように構成することもできるし、複数種類の通常演出を行い得るように構成することもできる。

【０１８５】

（連続演出）

パチスロ機１では、予め定められた実行条件が成立した場合に、複数回の遊技にわたっ

て連続する（すなわち、複数ゲームの間継続する）演出を行い得る。このような演出は、「連読演出」と称される他、「継続演出」等とも称される。なお、このような連続演出が行われないように構成することもできるし、複数種類の連続演出を行い得るように構成することもできる。

【０１８６】

（操作連動演出）

パチスロ機１では、予め定められた実行条件が成立した場合に、遊技者の演出操作に応じて演出内容を変化させることが可能な演出を行い得る。このような演出は、「操作連動演出」と称される他、「ボタン演出」等とも称される。なお、このような操作連動演出が行われないように構成することもできるし、複数種類の操作連動演出を行い得るように構成することもできる。また、操作連動演出は、通常演出として構成することもできるし、連続演出として構成することもできる。また、演出操作は、演出用ボタン群に対する操作のみならず、各種遊技操作を含むものとすることができる。

【０１８７】

なお、上述の各種演出は、種々の用途に用いることができる。例えば、設定値、内部当籤役、遊技状態、遊技区間、特典の付与内容、特典が付与されるまでの期間等の示唆ないし報知を行うために用いることができる。また、これらの有利度合いの示唆ないし報知を行うために用いることができる。また、これらの用途もあくまで一例である。

【０１８８】

（その他演出）

パチスロ機１では、上述の各種演出以外の演出を行うこともできる。例えば、上述の用途以外に用いられるものとして、遊技者又は遊技店に対する各種の報知（例えば、のめり込み防止報知や忘れ物防止報知、エラー状態報知、デモ状態報知等）も広義の意味において演出に含まれる。なお、のめり込み防止報知は、例えば、有利区間が終了したときに、その旨を示す警告等が報知されるものとすることができる。また、忘れ物防止報知は、例えば、有利区間が終了したときや精算操作が行われたときに、その旨を示す警告等が報知されるものとすることができる。また、エラー状態報知は、エラーが発生してから解消されるまで、その旨を示す警告等が報知されるものとすることができる。また、デモ状態報知は、遊技されていない期間が所定期間となったときや精算操作が行われたときに、空き台であること等が報知されるものとすることができる。

【０１８９】

［５．第１の遊技機］

続いて、図５～図２２を参照して、パチスロ機１の遊技性に関する仕様の一具体例について、これを「第１の遊技機」として説明する。なお、本実施形態において第１の遊技機として説明する各種の仕様や機能等については、その一部又は全部を、本実施形態において他の遊技機として説明するものに適用可能であり、また、本実施形態において他の遊技機として説明する各種の仕様や機能等については、その一部又は全部を、本実施形態において第１の遊技機として説明するものに適用可能である。すなわち、これらを適宜組合せたものを本実施形態に係る発明とすることができる。

【０１９０】

まず、第１の遊技機では、有効ラインが、上述の「センターライン」の１ラインのみと定義される。また、第１の遊技機では、遊技状態として、非ボーナス状態と、ボーナス状態とが設けられる。また、非ボーナス状態は、後述の「Ｆ＿２ＢＢ」（２枚ベット状態でのみ当籤可能なボーナス役。以下、単に「２ＢＢ」として説明する場合がある）が持越されている２ＢＢフラグ間と、後述の「Ｆ＿３ＢＢ」（３枚ベット状態でのみ当籤可能なボーナス役。以下、単に「３ＢＢ」として説明する場合がある）が持越されている３ＢＢフラグ間と、いずれのボーナス役も当籤していない（持越されていない）非フラグ間とを含んで構成される。また、ボーナス状態は、２ＢＢに係る図柄の組合せが表示されたことに応じて移行する２ＢＢ状態と、３ＢＢに係る図柄の組合せが表示されたことに応じて移行する３ＢＢ状態とを含んで構成される。

【０１９１】
また、第１の遊技機では、２枚のメダルをベットした状態（２枚ベット状態）と、３枚のメダルをベットした状態（３枚ベット状態）とで遊技を行うことが可能となっている。なお、「ベット」とは、遊技に供するため、遊技者が２枚又は３枚のメダルをメダル投入口５に対して投入すること、遊技者がＭＡＸベットボタン６ａ又は１ベットボタン６ｂを操作してクレジットから２枚又は３枚分のメダルを掛けること、及びリプレイ役の入賞によって自動的に２枚又は３枚分のメダルが掛けられることのいずれもが含まれる。
【０１９２】
［５－１．第１の遊技機の遊技性］
続いて、図５～図８を参照して、第１の遊技機における遊技の流れについて説明する。なお、図５は、第１の遊技機における非有利区間及び有利区間における遊技状態の遷移フローの一例を示す図であり、図６は、第１の遊技機における各モードの一例を説明するための図であり、図７及び図８は、第１の遊技機における各種テーブルの一例を示す図である。
【０１９３】
図５に示すように、第１の遊技機では、遊技者が遊技を行う状態として、非有利区間及び有利区間に大別され、有利区間には、さらに演出区間（有利区間・通常遊技）及び増加区間（有利区間・疑似ボーナス）が設けられる。非有利区間は、遊技者にとって有利な停止操作の情報が報知されない遊技状態（非ＡＴ状態）であり、遊技者にとって不利な遊技状態である。演出区間は、遊技者にとって有利な停止操作の情報が報知されない遊技状態（非ＡＴ状態）であり、遊技者にとって不利な遊技状態である点は非有利区間と同様であるが、後述するように、モード移行が行われる点において非有利区間とは異なる。
【０１９４】
すなわち、非有利区間は、有利区間での遊技が終了したとき、設定変更操作が行われたとき、その他の初期化条件が成立したとき、あるいは工場出荷時等の場合に制御される初期状態としての制御状態であり、演出区間は、モード移行等によって増加区間移行（付与）の期待度を変動可能とし、遊技者が通常遊技を行う通常状態としての制御状態である。
【０１９５】
一方、増加区間は、遊技者にとって有利な停止操作の情報が報知される遊技状態（ＡＴ状態）であり、遊技者にとって有利な遊技状態である。すなわち、増加区間は、遊技者がメダルを増加させることができる有利状態としての制御状態である。なお、演出区間と増加区間とはともに有利区間であり、これらの区間を相互に移行することで一連の有利区間として構成されるものである。
【０１９６】
なお、第１の遊技機では、図７の（ａ）に示すように、非有利区間において、内部当籤役（後述の図１０参照）に応じた二次情報（サブフラグ）としての非有利区間サブフラグが決定される。なお、サブフラグは、主制御回路１００による遊技性に関する各種抽籤（有利区間に関連する各種処理）において、同様の役割（抽籤対象役であるか否かやその当籤確率等）を担う内部当籤役をグループ化して同じ情報を割り当てることで、そのグループを識別可能とするための情報である。これにより、内部当籤役ごとに各種データテーブルを設ける必要がなくなることから、データ量を圧縮することができ、メインＲＯＭ１０２の容量の圧迫を回避することができる。非有利区間では、この非有利区間サブフラグを用いた抽籤が行われる。
【０１９７】
非有利区間サブフラグ「リプベル」は、内部当籤役が「Ｆ＿リプレイＡ」（Ｎｏ．「３」）、「Ｆ＿リプレイＢ」（Ｎｏ．「４」）、及び「Ｆ＿ベル１２３Ａ１」～「Ｆ＿ベル３２１Ｂ２」（Ｎｏ．「１０」～Ｎｏ．「３３」）のいずれかであるときに決定される。非有利区間サブフラグ「弱チェ」は、内部当籤役が「Ｆ＿チェリー」（Ｎｏ．「５」）であるときに決定される。非有利区間サブフラグ「スイカ」は、内部当籤役が「Ｆ＿スイカ」（Ｎｏ．「９」）であるときに決定される。非有利区間サブフラグ「確定役」は、内部

当籤役が「Ｆ＿確定チェリー」（Ｎｏ．「６」）及び「Ｆ＿リーチ目」（Ｎｏ．「８」）のいずれかであるときに決定される。非有利区間サブフラグ「中チェ」は、内部当籤役が「Ｆ＿中段チェリー」（Ｎｏ．「７」）であるときに決定される。なお、非有利区間においても、有利区間と同様に、当籤時サブフラグと入賞時サブフラグが決定され得るように構成することもできる。また、これらの対応関係も上述のものに限られない。

【０１９８】

また、第１の遊技機では、図７の（ａ）に示すように、有利区間において、内部当籤役（後述の図１０参照）に応じた二次情報（サブフラグ）としての有利区間当籤時サブフラグが決定される。さらに、有利区間においては、表示された図柄の組合せに応じた二次情報（サブフラグ）としての有利区間入賞時サブフラグが決定される。有利区間では、これらの有利区間当籤時サブフラグ及び有利区間入賞時サブフラグを用いた抽籤が行われる。

【０１９９】

有利区間当籤時サブフラグ「ベル」は、内部当籤役が「Ｆ＿ベル１２３Ａ１」～「Ｆ＿ベル３２１Ｂ２」（Ｎｏ．「１０」～Ｎｏ．「３３」）のいずれかであるときに決定される。有利区間当籤時サブフラグ「弱チェ」は、内部当籤役が「Ｆ＿チェリー」（Ｎｏ．「５」）であるときに決定される。有利区間当籤時サブフラグ「スイカ」は、内部当籤役が「Ｆ＿スイカ」（Ｎｏ．「９」）であるときに決定される。有利区間当籤時サブフラグ「確定役」は、内部当籤役が「Ｆ＿確定チェリー」（Ｎｏ．「６」）及び「Ｆ＿リーチ目」（Ｎｏ．「８」）のいずれかであるときに決定される。有利区間当籤時サブフラグ「中チェ」は、内部当籤役が「Ｆ＿中段チェリー」（Ｎｏ．「７」）であるときに決定される。

【０２００】

有利区間入賞時サブフラグ「通リプ１」は、内部当籤役が「Ｆ＿リプレイＡ」（Ｎｏ．「３」）及び「Ｆ＿リプレイＢ」（Ｎｏ．「４」）のいずれかであるとき、「右上がりリプ」の図柄の組合せが表示された場合（すなわち、入賞役が「右上がりリプ」である場合）に決定される。有利区間入賞時サブフラグ「通リプ２」は、内部当籤役が「Ｆ＿リプレイＡ」（Ｎｏ．「３」）及び「Ｆ＿リプレイＢ」（Ｎｏ．「４」）のいずれかであるとき、「平行リプ」の図柄の組合せが表示された場合（すなわち、入賞役が「平行リプ」である場合）に決定される。

【０２０１】

ここで、第１の遊技機では、後述するように、内部当籤役が「Ｆ＿リプレイＡ」（Ｎｏ．「３」）であるとき、３ＢＢフラグ間では、「右上がりリプ」の図柄の組合せが表示され、２ＢＢフラグ間及び非フラグ間では、「平行リプ」の図柄の組合せが表示されるようになっている。

【０２０２】

すなわち、内部当籤役が「Ｆ＿リプレイＡ」（Ｎｏ．「３」）であるとき、３ＢＢフラグ間では有利区間入賞時サブフラグとして「通リプ１」が決定され、２ＢＢフラグ間及び非フラグ間では有利区間入賞時サブフラグとして「通リプ２」が決定されるようになっている。そして、第１の遊技機では、このように有利区間入賞時サブフラグが異なる場合、後述する各種抽籤（例えば、図７の（ｃ）に示す疑似ボーナス移行抽籤テーブルを用いた疑似ボーナス移行抽籤や図８（ｆ）に示すモード移行抽籤テーブルを用いたモード移行抽籤）における有利度合いを変動させるようにしている。

【０２０３】

なお、第１の遊技機では、例えば、３ＢＢフラグ間であるか、あるいは２ＢＢフラグ間であるかに応じて、有利区間入賞時サブフラグが変動する役として「Ｆ＿リプレイＡ」（Ｎｏ．「３」）を例に挙げて説明しているが、有利区間入賞時サブフラグが変動する態様はこれに限られない。例えば、後述するように、内部当籤役が「Ｆ＿ベル１２３Ｂ１」（Ｎｏ．「１２」）であるとき、３ＢＢフラグ間である場合と、２ＢＢフラグ間である場合とで停止制御を異ならせることにしているので、このような役に当籤した場合、メダルの払出数を変動させず（あるいは変動させるようにしてもよい）、表示される図柄の組合せが異なるようにし、これによって異なる有利区間入賞時サブフラグが決定されるようにし

てもよい。そして、有利区間入賞時サブフラグが異なることに応じて、後述する各種抽籤における有利度合いを変動させるようにすればよい。

【０２０４】

また、例えば、後述するように、内部当籤役が「Ｆ＿スイカ」（Ｎｏ．「９」）であるとき、いずれのフラグ間（非フラグ間）であるかにかかわらず、押下位置（停止操作タイミング）が適切であれば「スイカ」の図柄の組合せが表示され、押下位置が適切でなければ取りこぼしが発生して「スイカこぼし」の図柄の組合せが表示されるようにしているので、このような役に当籤した場合、取りこぼしが発生することなく入賞させることができた場合と、取りこぼしが発生した場合とで異なる有利区間入賞時サブフラグが決定されるようにしてもよい。そして、有利区間入賞時サブフラグが異なることに応じて、後述する各種抽籤における有利度合いを変動させるようにすればよい。

【０２０５】

また、例えば、内部当籤役が「Ｆ＿リプレイＡ」（Ｎｏ．「３」）であるとき、３ＢＢフラグ間では、停止操作が特定の態様（この特定の態様は、例えば、停止操作が予め定義された打順（正解押し順）で行われる態様、押下位置（停止操作のタイミング）が適切である態様、及びこれらの組合せの態様、いずれの態様であってもよい）で行われた場合には「平行リプ」の図柄の組合せが表示され、特定の態様で行われなかった場合には「右上がりリプ」の図柄の組合せが表示されるようにし、これにより異なる有利区間入賞時サブフラグが決定されるようにしてもよい。そして、有利区間入賞時サブフラグが異なることに応じて、後述する各種抽籤における有利度合いを変動させるようにすればよい。

【０２０６】

すなわち、第１の遊技機では、特定役に関し、ベット数、遊技状態、停止操作の態様、あるいはこれらのうちいずれかの組合せによって、最終的な停止表示態様が異なる場合があることを可能とし、異なった停止表示態様に応じて異なる二次情報を決定可能とし、それによって有利度合いを変動可能とする態様全てを適用することができる。

【０２０７】

第１の遊技機の遊技性の説明に戻る。非有利区間では、遊技毎に、有利区間移行抽籤が行われる。具体的には、図７の（ｂ）に示す有利区間移行抽籤テーブルが参照され、内部当籤役が決定され、当該内部当籤役に応じて非有利区間サブフラグが決定された以降の当該遊技中の所定のタイミングで、非遊技区間サブフラグに応じて、移行先モード等が決定される。なお、この決定に際しては、有利区間に移行した際のモードの種別のみが決定される場合（図５中、「有利区間開始」）と、当該モードの種別のみならず疑似ボーナスに移行することも決定される場合（図５中、「有利区間開始＋疑似ボーナス開始」）とがある。もっとも、非有利区間においては、疑似ボーナスに移行することが決定されない仕様とすることもできる。

【０２０８】

ここで、図６を参照して、第１の遊技機における各モードについて説明する。第１の遊技機において、モードは、演出区間（通常遊技）における増加区間（疑似ボーナス）移行（付与）の期待度を変動させるための制御情報（遊技状態や制御状態と言い換えてもよい）であり、演出区間（通常遊技）においては、このモードにしたがって、疑似ボーナス移行の有無が決定されたり、有利区間を維持させたり、有利区間を終了させて非有利区間に移行させることが決定されたりするようになっている。

【０２０９】

スタートモードは、非有利区間から有利区間（演出区間）に移行するときに滞在しやすく、相対的に不利なモードとなっており、疑似ボーナスに移行する期待度は相対的に低く（後述の図７の（ｃ）参照）、また、より有利なモードに移行する期待度も相対的に低い（後述の図８の（ｆ）参照）。なお、図示は省略しているが、スタートモードでは、天井ゲーム数が「９６５ゲーム」に設定される。天井ゲーム数は、疑似ボーナスに移行しない期間が一定期間となったとき、強制的に疑似ボーナスに移行させるために用いられる。それゆえ、天井ゲーム数が少ないほど遊技者に有利であり、天井ゲーム数が多いほど遊技者

に不利となる。
【０２１０】
通常Ａモードは、遊技者が遊技を行う上で最も滞在しやすく、相対的に不利なモードとなっており、疑似ボーナスに移行する期待度は相対的に低く（後述の図７の（ｃ）参照）、また、より有利なモードに移行する期待度も相対的に低い（後述の図８の（ｆ）参照）。なお、通常Ａモードでは、天井ゲーム数が「９６５ゲーム」に設定される。また、図６中、「疑似ボーナス後約９９９Ｇ」とあるのは、疑似ボーナス終了後に、後述の終了Ａモード又は終了Ｂモードに移行し、当該モードにて疑似ボーナスに移行することなく３２ゲームの遊技が行われ、一度非有利区間に移行した後、非有利区間から有利区間に移行する際にこの通常Ａモードが選択された場合、見かけ上の天井ゲーム数は、「９６５ゲーム」＋終了Ａモード又は終了Ｂモードでの遊技期間「３２ゲーム」＋非有利区間から有利区間に移行するのに要したゲーム数となるため、これを表現したものである。以下、通常Ｂモード、天国準備モード、チャンスモードにおいても同様である。
【０２１１】
通常Ｂモードは、遊技者が遊技を行う上で比較的滞在しやすく、相対的に不利なモードではあるが、通常Ａモードよりは有利なモードとなっており、疑似ボーナスに移行する期待度は相対的に低く（後述の図７の（ｃ）参照）、また、より有利なモードに移行する期待度も相対的に低い（後述の図８の（ｆ）参照）。なお、通常Ｂモードでは、天井ゲーム数が「９６５ゲーム」に設定される。
【０２１２】
天国準備モードは、疑似ボーナスに移行する期待度は相対的に低い（後述の図７の（ｃ）参照）ものの、天井ゲーム数は「４６６ゲーム」に設定され、また、疑似ボーナスに移行した場合、その終了後は天国モードに移行することが確定するため（後述の図８の（ｆ）参照）、その意味において相対的に有利なモードとなっている。
【０２１３】
チャンスモードは、疑似ボーナスに移行する期待度は相対的に高く（後述の図７の（ｃ）参照）、天井ゲーム数は「２２２ゲーム」に設定されているため、その意味において相対的に有利なモードとなっている。もっとも、天国モードに移行する期待度は高いものとはなっていない（後述の図８の（ｆ）参照）。
【０２１４】
終了Ａモードは、疑似ボーナスに移行した場合、その終了後に天国モード（天国準備モードを含む）に移行しない場合に滞在しやすく、相対的に不利なモードとなっており、疑似ボーナスに移行する期待度は最も低く（後述の図７の（ｃ）参照）、また、より有利なモードに移行する期待度も相対的に低い（後述の図８の（ｆ）参照）。当該終了Ａモードでは、疑似ボーナス終了後に疑似ボーナスに移行することなく３２ゲームの遊技が行われると、有利区間そのものが終了し、非有利区間に移行する。
【０２１５】
終了Ｂモードは、疑似ボーナスに移行した場合、その終了後に天国モード（天国準備モードを含む）に移行しない場合に滞在しやすく、相対的に不利なモードではあるが、終了Ａモードよりは有利なモードとなっており、疑似ボーナスに移行する期待度は相対的に低く（後述の図７の（ｃ）参照）、また、より有利なモードに移行する期待度も相対的に低い（後述の図８の（ｆ）参照）。当該終了Ｂモードでは、終了Ａモードと同様、疑似ボーナス終了後に疑似ボーナスに移行することなく３２ゲームの遊技が行われると、有利区間そのものが終了し、非有利区間に移行する。なお、終了Ａモード及び終了Ｂモードは、「終了モード」と総称することもできる。
【０２１６】
保障モードは、天国Ｃモードが終了した場合に滞在するモードであり、疑似ボーナスに移行する期待度は相対的に高く（後述の図７の（ｃ）参照）、天井ゲーム数は「３２ゲーム」に設定されているため、その意味において相対的に有利なモードとなっている。もっとも、天国モードに移行する期待度は高いものとはなっていない（後述の図８の（ｆ）参

照）。すなわち、天国Ｃモードが終了したとき、それによる興趣の低下を防止するため、一定期間は相対的に有利な状態を維持（保障）しようするモードとして位置付けられる。

【０２１７】

天国Ａモードは、疑似ボーナスが連荘する（ＡＴ状態が、ＡＴ状態中に延長（上乗せ）の決定が行われることによって継続する仕様の場合には、当該延長（上乗せ）することも含み得る。以下同じ）ことが期待できるモードであり、疑似ボーナスに移行する期待度は相対的に高く（後述の図７の（ｃ）参照）、天井ゲーム数は「３２ゲーム」に設定され、また、天井モードが維持される確率（天国モードループ率）が中程度に設定された相対的に有利なモードとなっている。なお、図６においては図示を省略しているが、例えば、この天井モードループ率には設定差を設けるようにすることもできる。例えば、設定値が奇数（１，３，５）であるとき、天井モードループ率が７５％程度となり、設定値が偶数（２，４，６）であるとき、天井モードループ率が６７％程度となるように抽籤値を設定することもできるし、単に設定値が高いほど天井モードループ率も高くなるように抽籤値を設定することもできる。後述の天国Ｂモード及び天国Ｃモードにおいても同様であり、天井モードループ率に設定差を設けることもできる。

【０２１８】

天国Ｂモードは、疑似ボーナスが連荘することが期待できるモードであり、疑似ボーナスに移行する期待度は相対的に高く（後述の図７の（ｃ）参照）、天井ゲーム数は「３２ゲーム」に設定され、また、天井モードが維持される確率（天国モードループ率）が高く設定された相対的に有利なモードとなっている。すなわち、天井モードループ率の点で、天国Ａモードよりもさらに有利なモードとなっている。

【０２１９】

天国Ｃモードは、疑似ボーナスが連荘することが期待できるモードであり、疑似ボーナスに移行する期待度は相対的に高く（後述の図７の（ｃ）参照）、天井ゲーム数は「３２ゲーム」に設定され、また、天井モードが維持される確率（天国モードループ率）がかなり高く設定された相対的に有利なモードとなっている。すなわち、天井モードループ率の点で、天国Ａモード及び天国Ｂモードよりもさらに有利なモードとなっている。なお、天国Ａモード、天国Ｂモード、及び天国Ｃモードは、「天国モード」と総称することができる。

【０２２０】

なお、上述の各モードは、あくまでも一例を示すものであり、モードの構成はこれに限られない。上述の各モード以外のモードを設定することもできるし、上述の各モードのうち一部のモードを設定しないようにすることもできる。

【０２２１】

また、ここまで、非有利区間は有利区間に比べて相対的に有利度が低い状態として説明したが、非有利区間と有利区間との関係はこのような態様に限定されない。例えば、非有利区間である場合のほうが、有利区間において少なくとも１つ以上のモードが設定されている場合よりも増加区間への移行割合が高かったり、増加区間への移行に要する平均ゲーム数が短くしたりする等の仕様、あるいは非有利区間が最も増加区間にしやすい仕様とすることもできる。このようにすることで、設定変更後等の非有利区間であることが確定する状態においても遊技を行うインセンティブが生まれるため、開店時からでも遊技を開始する動機づけとなる。また、疑似ボーナス終了後３２ゲームを経過したときに区間ランプの点灯が終了した場合であっても、最も不利な状態となることが確定しないため、このようなときでも遊技が継続される動機づけとなる。また、ここまで、演出区間は遊技者にとって有利な停止操作の情報が報知されない遊技状態であるとして説明したが、増加区間と比べて不利な態様（例えば、報知の頻度を下げたり、報知の対象となる役を変更したりする等）であれば、停止操作の情報が報知される遊技状態とすることもできる。

【０２２２】

第１の遊技機の遊技性の説明に戻る。演出区間（通常遊技）では、まず、遊技毎に、有利区間当籤時サブフラグを参照して、疑似ボーナス移行抽籤（当籤時）が行われる。具体

的には、図７の（ｃ）に示す疑似ボーナス移行抽籤テーブルが参照され、内部当籤役が決定され、当該内部当籤役に応じて有利区間当籤時サブフラグが決定された以降の当該遊技中の所定のタイミングで、有利区間当籤時サブフラグに応じて、疑似ボーナスに移行させるか否かが決定される。なお、図７の（ｃ）中、「非当籤」は、疑似ボーナスに移行させないことを意味し、「当籤（今回遊技）」は、今回の遊技から疑似ボーナスに移行させることを意味し、「当籤（次回遊技）」は、次回の遊技から疑似ボーナスに移行させることを意味する。

【０２２３】

なお、第１の遊技機では、「当籤（今回遊技）」が決定された場合には今回遊技の開始時に、「当籤（次回遊技）」が決定された場合には次回遊技の開始時に、遊技操作（停止操作）が一定期間無効とされるとともに、当該無効期間において、メイン表示窓４に「赤７」図柄が揃って表示されるリール演出（「赤７揃い」演出）が行われた後、疑似ボーナスが開始され、「赤７揃い」演出が行われた遊技で、停止操作の情報を報知する必要がある場合には、少なくとも当該無効期間が終了して遊技操作（停止操作）が有効となるとき（それ以前でもよいが、上述のランダム遅延処理が開始されるよりも前のタイミングではないとき）に、停止操作の情報の報知が行われるようになっている。

【０２２４】

演出区間（通常遊技）において、疑似ボーナス移行抽籤（当籤時）の結果、疑似ボーナスに移行させることが決定された場合、モード移行抽籤（当籤時）が行われる。具体的には、図８の（ｆ）に示すモード移行抽籤テーブルが参照され、現在のモード及び有利区間当籤時サブフラグに応じて、移行先モードが決定される。なお、この移行先モードは、疑似ボーナス中を含めたモードであってもよいし、疑似ボーナス終了後のモードであってもよい。また、疑似ボーナス移行抽籤（当籤時）の結果、疑似ボーナスに移行させることが決定され、モード移行抽籤（当籤時）が行われた場合、後述の疑似ボーナス移行抽籤（入賞時）、モード移行抽籤（入賞時）、及びモード移行抽籤（天井時）は行われない。

【０２２５】

演出区間（通常遊技）において、疑似ボーナス移行抽籤（当籤時）の結果、疑似ボーナスに移行させることが決定されなかった場合、遊技ごとに（より詳細には、「Ｆ＿リプレイＡ」又は「Ｆ＿リプレイＢ」に当籤した遊技において）、有利区間入賞時サブフラグを参照して、疑似ボーナス移行抽籤（入賞時）が行われる。具体的には、図７の（ｃ）に示す疑似ボーナス移行抽籤テーブルが参照され、入賞役が決定され、当該入賞役に応じて有利区間入賞時サブフラグが決定された以降の当該遊技中（次回遊技開始前）の所定のタイミングで、有利区間入賞時サブフラグに応じて、疑似ボーナスに移行させるか否かが決定される。

【０２２６】

なお、図７の（ｃ）に示す疑似ボーナス移行抽籤テーブルでは、有利区間入賞時サブフラグとして「通リプ１」が決定された場合よりも、有利区間入賞時サブフラグとして「通リプ２」が決定された場合のほうが、疑似ボーナスに移行させることが決定される割合が高くなっている。もっとも、「通リプ２」を「通リプ１」よりも優遇させる態様はこれに限られない。例えば、有利区間入賞時サブフラグとして「通リプ２」が決定された場合には、所定確率で疑似ボーナスに移行させることが決定され得るが、有利区間入賞時サブフラグとして「通リプ１」が決定された場合には、疑似ボーナスに移行させることが決定され得ないようにしてもよい。

【０２２７】

演出区間（通常遊技）において、疑似ボーナス移行抽籤（入賞時）の結果、疑似ボーナスに移行させることが決定された場合、モード移行抽籤（入賞時）が行われる。具体的には、図８の（ｆ）に示すモード移行抽籤テーブルが参照され、現在のモード及び有利区間入賞時サブフラグに応じて、移行先モードが決定される。なお、この移行先モードは、疑似ボーナス中を含めたモードであってもよいし、疑似ボーナス終了後のモードであってもよい。また、疑似ボーナス移行抽籤（入賞時）の結果、疑似ボーナスに移行させることが

決定され、モード移行抽籤（入賞時）が行われた場合、後述のモード移行抽籤（天井時）は行われない。

【０２２８】

なお、図８の（ｆ）に示すモード移行抽籤テーブルでは、有利区間入賞時サブフラグとして「通リプ１」が決定された場合よりも、有利区間入賞時サブフラグとして「通リプ２」が決定された場合のほうが、遊技者に相対的に有利なモードに移行させることが決定される割合が高くなっている。もっとも、「通リプ２」を「通リプ１」よりも優遇させる態様はこれに限られない。例えば、有利区間入賞時サブフラグとして「通リプ２」が決定された場合には、所定確率で遊技者に相対的に有利なモードに移行させることが決定され得るが、有利区間入賞時サブフラグとして「通リプ１」が決定された場合には、遊技者に相対的に有利なモードに移行させることが決定され得ないようにしてもよい。

【０２２９】

演出区間（通常遊技）において、疑似ボーナス移行抽籤（入賞時）の結果、疑似ボーナスに移行させることが決定されなかった場合、天井ゲーム数を更新し（加算方式でも減算方式でもよい）、天井ゲーム数が現在のモードに対応付けられた（あるいは、有利区間移行時等において予め決定された）天井ゲーム数に達した場合には、疑似ボーナスに移行させることが決定される。この場合、必ず「当籤（今回遊技）」が決定されるようにすることもできるし、必ず「当籤（次回遊技）」が決定されるようにすることもできる。また、抽籤によりこれらのいずれが決定されるようにすることもできる。

【０２３０】

演出区間（通常遊技）において、天井ゲーム数の到達により、疑似ボーナスに移行させることが決定された場合、モード移行抽籤（天井時）が行われる。具体的には、図８の（ｆ）に示すモード移行抽籤テーブルが参照され、現在のモードに応じて、移行先モードが決定される。なお、この移行先モードは、疑似ボーナス中を含めたモードであってもよいし、疑似ボーナス終了後のモードであってもよい。

【０２３１】

なお、疑似ボーナス移行抽籤（当籤時）及び疑似ボーナス移行抽籤（入賞時）に係る処理は、サブフラグの種類が異なるだけで、あとは同一の処理内容であることから、同一の抽籤テーブルや制御フローを用いて制御することができる。また、モード移行抽籤（当籤時）及びモード移行抽籤（入賞時）に係る処理は、サブフラグの種類が異なるだけで、あとは同一の処理内容であることから、同一の抽籤テーブルや制御フローを用いて制御することができる。

【０２３２】

また、仮に、疑似ボーナスの当籤の種類として「当籤（今回遊技）」を設けないのであれば、有利区間入賞時サブフラグが決定されるタイミングでは、有利区間当籤時サブフラグも決定済みであり、また、天井ゲーム数も更新済みとすることができるため、疑似ボーナス移行抽籤（当籤時）、疑似ボーナス移行抽籤（入賞時）及び天井到達時の疑似ボーナス移行処理を１回の処理でまとめて行うこともできる。また、同様に、モード移行抽籤（当籤時）、モード移行抽籤（入賞時）及びモード移行抽籤（天井時）を１回の処理でまとめて行うこともできる。

【０２３３】

第１の遊技機の遊技性の説明に戻る。上述のとおり、演出区間（通常遊技）において、疑似ボーナスに移行させることが決定され、疑似ボーナスが開始された場合（図５中、「疑似ボーナス開始」）、増加区間（疑似ボーナス）に移行する。また、上述のとおり、演出区間（通常遊技）において、終了Ａモード又は終了Ｂモードに制御され、疑似ボーナスに移行することなく３２ゲームの遊技が消化された場合（図５中、「有利区間終了（終了Ａ・Ｂ経由）」）、非有利区間に移行する。また、後述の図１６に示すリミット処理の条件が成立した場合には、有利区間は強制的に終了されることになり（図５中、「有利区間終了（リミット処理）」）、その結果、非有利区間に移行する。

【０２３４】

増加区間（疑似ボーナス）では、当該疑似ボーナスが開始されるときに、天井短縮抽籤が行われる。具体的には、図８の（ｅ）に示す天井短縮抽籤テーブルが参照され、現在のモードに応じて、当該疑似ボーナス終了後の天井ゲーム数を短縮するか否かが決定される。なお、図８の（ｅ）中、「非当籤」は、天井ゲーム数を短縮させないことを意味し、「当籤（天井ゲーム数＝０更新）」は、当該疑似ボーナス終了後、モードにかかわらず、セットされる天井ゲーム数を「０」とする（短縮させる）ことを意味する。なお、天井短縮抽籤は、疑似ボーナスが開始されるときのみならず、疑似ボーナス中は毎遊技行われるようにすることもできる。

【０２３５】

天井短縮抽籤の結果、天井ゲーム数を短縮させないことが決定された場合、疑似ボーナスが終了したときに、後述の１Ｇ連ストックも保有していない場合には、現在のモードに応じて天井ゲーム数がセットされ（終了モードの場合には、３２ゲーム経過後に有利区間が終了する（これにともなってクリアされる）ためセットされないが、ここで天井ゲーム数が仮セットされるようにしてもよい）、疑似ボーナスが終了し（図５中、「疑似ボーナス終了」）、演出区間（通常遊技）に移行する。一方、天井短縮抽籤の結果、天井ゲーム数を短縮させることが決定された場合、疑似ボーナスが終了したときに、天井ゲーム数として「０ゲーム」がセットされる。これにより、疑似ボーナス終了後の次回遊技から再度疑似ボーナスが開始されることとなる。なお、この場合、天井ゲーム数の到達により疑似ボーナスが開始されたことになるため、上述のモード移行抽籤（天井時）が行われる。

【０２３６】

増加区間（疑似ボーナス）では、遊技ごとに（より詳細には、有利区間当籤時サブフラグとして「確定役」又は「中チェ」が決定された遊技において）、モード移行抽籤（当籤時）が行われる。具体的には、図８の（ｆ）に示すモード移行抽籤テーブルが参照され、現在のモード及び有利区間当籤時サブフラグに応じて、移行先モードが決定される。なお、上記以外の有利区間当籤時サブフラグが決定された場合にも、移行先モードが決定されるようにしてもよいが、この場合、原則として現在のモードよりも相対的に不利なモードが移行先モードとして決定されないようにするため、図８の（ｆ）に示すモード移行抽籤テーブルとは抽籤値が異なる別のモード移行抽籤テーブルが参照されるようにしてもよい。

【０２３７】

増加区間（疑似ボーナス）では、遊技ごとに（より詳細には、「Ｆ＿リプレイＡ」又は「Ｆ＿リプレイＢ」に当籤した遊技において）、モード移行抽籤（入賞時）が行われる。具体的には、図８の（ｆ）に示すモード移行抽籤テーブルが参照され、現在のモード及び有利区間入賞時サブフラグに応じて、移行先モードが決定される。なお、この場合、上記と同様、原則として現在のモードよりも相対的に不利なモードが移行先モードとして決定されないようにするため、図８の（ｆ）に示すモード移行抽籤テーブルとは抽籤値が異なる別のモード移行抽籤テーブルが参照されるようにしてもよい。

【０２３８】

増加区間（疑似ボーナス）では、遊技ごとに、１Ｇ連抽籤が行われる。具体的には、図７の（ｄ）に示す１Ｇ連抽籤テーブルが参照され、現在のモード及び有利区間当籤時サブフラグ又は有利区間入賞時サブフラグに応じて、１Ｇ連を発生させるか否かが決定される。なお、図７の（ｄ）中、「非当籤」は、１Ｇ連を発生させないことを意味し、「当籤（１Ｇ連＋１）」は、１Ｇ連を発生させる権利（１Ｇ連ストック）が１個付与される（１Ｇ連ストックカウンタが１加算される）ことを意味する。なお、１Ｇ連ストックは、１Ｇ連ストックカウンタによって複数個（最大２５５個）ストック（貯留）されることが可能となっている。したがって、１回の疑似ボーナス中に複数個の１Ｇ連ストックが付与される場合もある。また、１回の１Ｇ連抽籤で、複数個の１Ｇ連ストックが付与され得るように、１Ｇ連抽籤テーブルを構成することもできる。

【０２３９】

疑似ボーナスが終了したときに、１Ｇ連ストックカウンタの値が１以上である場合（すなわち、１Ｇ連ストックを保有している場合）には、１Ｇ連ストックが１つ消化され（１

Ｇ連ストックカウンタが１減算され）、疑似ボーナス終了後の次回遊技から再度疑似ボーナスが開始されることとなる。なお、この場合、１Ｇ連ストックという権利に応じた疑似ボーナスの開始となるため、上述のモード移行抽籤は行われない。一方、疑似ボーナスが終了したときに、１Ｇ連ストックカウンタの値が１以上でない場合（すなわち、１Ｇ連ストックを保有していない場合）、上述の天井短縮抽籤にも当籤していない場合には、現在のモードに応じて天井ゲーム数がセットされ（終了モードの場合には、３２ゲーム経過後に有利区間が終了する（これにともなってクリアされる）ためセットされないが、ここで天井ゲーム数が仮セットされるようにしてもよい）、疑似ボーナスが終了し（図５中、「疑似ボーナス終了」）、演出区間（通常遊技）に移行する。

【０２４０】

なお、天井短縮抽籤に当籤し、１Ｇ連ストックも保有している場合、天井短縮抽籤の結果が優先され、天井短縮に応じた疑似ボーナスが実行された後、１Ｇ連ストックに応じた疑似ボーナスが実行されるようにしてもよいし、１Ｇ連ストックが優先され、１Ｇ連ストックに応じた疑似ボーナスが実行された後、天井短縮に応じた疑似ボーナスが実行されるようにしてもよい。後者の場合、天井短縮があることを持越せる情報を別途記憶しておけばよい。

【０２４１】

第１の遊技機では、増加区間（疑似ボーナス）の構成として、「５５ゲーム」間継続し、最大２７５枚獲得可能としたものを一例として挙げているが、疑似ボーナスの構成はこれに限られない。例えば、当該疑似ボーナスを「疑似ＢＢ（ビッグボーナス）」として構成し、他に「２２ゲーム」間継続し、最大１１０枚獲得可能とした疑似ボーナスである「疑似ＲＢ（レギュラーボーナス）」を搭載するようにしてもよい。この場合、上述の疑似ボーナス移行抽籤、天井到達時、１Ｇ連抽籤において、疑似ボーナスに移行させること（権利を付与すること）が決定される際には、その種類（例えば、「疑似ＢＢ」とするのか、「疑似ＲＢ」とするのか）が所定確率（例えば、５０％ずつ）で決定されるようにすればよい。なお、「疑似ＲＢ」は、「疑似ＢＢ」との間で価値が異なる（より詳細には、「疑似ＢＢ」よりも価値が低い）ものとすればよいため、例えば、継続ゲーム数は「疑似ＢＢ」と同じであるが、ベルナビ率（停止操作の情報が報知される報知確率）を低いものとすることで、最大獲得可能枚数に差をつけ、価値が異なるようにすることもできる。また、「疑似ＲＢ」を開始させる際には、メイン表示窓４に「ＢＡＲ」図柄が揃って表示されるリール演出、あるいは「赤７－赤７－ＢＡＲ」が表示されるリール演出が行われるようにすればよい。さらに、増加区間は疑似ボーナスとして構成されるものに限られない。例えば、継続する遊技数（遊技期間）を変化させることが可能なＡＴ状態やＡＲＴ状態として構成することもできる。

【０２４２】

また、疑似ボーナス中に、後述の図１６に示すリミット処理の実行条件が成立した場合には、有利区間は強制的に終了されることになり（図５中、「リミット処理による有利区間終了」）、その結果、非有利区間に移行する。

【０２４３】

なお、第１の遊技機において、上述の遊技の流れは、基本的に３枚ベット状態で遊技が行われることを前提としたものである。したがって、２枚ベット状態で遊技が行われる場合には、例えば、図７の（ａ）～（ｄ）、図８の（ｅ）及び（ｆ）等を用いた各種抽籤は行われず、また、天井ゲーム数も更新されない。また、疑似ボーナス中に２枚ベット状態で遊技が行われた場合、２枚ベット状態ではメダルが増加しないように構成されていることから、疑似ボーナス中が増加区間とはならない。すなわち、第１の遊技機では、２枚ベット状態で遊技を行うと基本的に遊技者は不利となるように構成されている。

【０２４４】

ここで、２枚ベット状態で遊技が行われる場合には、有利区間（ＡＴ）に関する抽籤（例えば、図７の（ａ）～（ｄ）、図８の（ｅ）及び（ｆ）等を用いた各種抽籤）や処理（例えば、天井ゲーム数の更新等）は行われないものの、上述のゲーム数リミッタ用の有利

区間ゲーム数カウンタや、上述の払出数リミッタ用の有利区間払出数カウンタの更新は行われるものとすることが望ましい。これらのリミッタは、有利区間の滞在ゲーム数や獲得枚数の上限を制限することで射幸性を適切に抑制する機能を有するものであることから、仮に、２枚ベット状態ではこれらのカウンタが更新されないものとすると、２枚ベット状態での遊技が介在することで設定された有利区間の滞在ゲーム数や獲得枚数の上限を超えてしまう場合が生じ、その結果適切に射幸性を抑制できない場合が生じ得るためである。それゆえ、リミッタ用のカウンタは、ベット数不問で毎ゲーム更新可能に構成されることが望ましい。

【０２４５】

また、第１の遊技機において、上述の遊技の流れは、基本的に非ボーナス状態で遊技が行われることを前提としたものである。したがって、ボーナス状態（２ＢＢ状態及び３ＢＢ状態）で遊技が行われる場合には、例えば、図７の（ａ）～（ｄ）、図８の（ｅ）及び（ｆ）等を用いた各種抽籤は行われず、また、天井ゲーム数も更新されない。また、疑似ボーナス中にボーナス状態となった場合、ボーナス状態は非ボーナス状態（より詳細には非ボーナス状態の３枚ベット状態）よりもメダルの増加期待値が低い状態として構成されていることから、疑似ボーナス中が増加区間とはならない場合もある。すなわち、第１の遊技機では、ボーナス状態で遊技を行うと遊技者は不利となる場合があるように構成されている。

【０２４６】

それゆえ、第１の遊技機では、２ＢＢフラグ間の３枚ベット状態で遊技を行うことが推奨される構成となっている（本実施形態では、２ＢＢフラグ間の３枚ベット状態を「推奨遊技状態」として説明し、その他の状態を「非推奨遊技状態」として説明する場合がある）。すなわち、第１の遊技機では、２ＢＢは２枚ベット状態でのみ当籤するボーナス役であり、２ＢＢフラグ間において２ＢＢに係る図柄の組合せは２枚ベット状態でのみ入賞し、３枚ベット状態では入賞しない構成となっている。また、３ＢＢは３枚ベット状態でのみ当籤するボーナス役であり、３ＢＢフラグ間において３ＢＢに係る図柄の組合せは３枚ベット状態でのみ入賞し、２枚ベット状態では入賞しない構成となっている。また、２ＢＢフラグ間では３ＢＢが当籤する場合はなく、３ＢＢフラグ間では２ＢＢが当籤する場合はない構成となっている。

【０２４７】

そして、第１の遊技機では、これらの構成を用いて、例えば、非フラグ間の２枚ベット状態で２ＢＢを当籤させて（２ＢＢを入賞させず）２ＢＢフラグ間とした後、３枚ベット状態で遊技を行えば、ボーナス役を入賞させるか否かを気にすることなく、上述の推奨遊技状態で遊技を行うことが可能となっている。

【０２４８】

上述のとおり、第１の遊技機では、疑似ボーナス中において、天井短縮抽籤が行われる。ここで、図８の（ｅ）に示す天井短縮抽籤テーブルをみると、現在のモードが、保障モード、天国Ａモード、天国Ｂモード、及び天国Ｃモードのいずかのモードであるとき、１／８（３２／２５６）の確率で天井短縮抽籤に当籤する一方、その他のモードであるときには天井短縮抽籤に当籤しないようになっている。すなわち、天井ゲーム数が「３２ゲーム」であるモードの場合には、その「３２ゲーム」が「０ゲーム」に短縮される場合があり、天井ゲーム数がそれよりも多いモードの場合には、天井ゲーム数が短縮される場合がないようになっている。

【０２４９】

なお、天井ゲーム数が「３２ゲーム」よりも多いモードの場合であっても、天井ゲーム数が「３２ゲーム」であるモードの場合よりも低い確率（例えば、１／６４）で、天井ゲーム数が短縮されることが決定されるようにしてもよい。

【０２５０】

また、天井ゲーム数を短縮する態様も上述のものに限られない。例えば、「３２ゲーム」をそれより少ない所定ゲーム（０～３１ゲーム）に短縮すれば、同様の作用効果を発揮

できることから、天井短縮抽籤に当籤したときに短縮するゲーム数がさらに決定されるようにしてもよいし、天井短縮抽籤において、何ゲーム分短縮するのかを予め決定するようにしてもよい。

【０２５１】

また、天井短縮抽籤が行われる契機も上述のものに限られない。例えば、疑似ボーナス中には、遊技ごとに天井短縮抽籤が行われるようにしてもよい。また、有利区間（通常遊技）において、現在のモードが、保障モード、天国Ａモード、天国Ｂモード、及び天国Ｃモードのいずかのモードであるときには、遊技ごとに天井短縮抽籤が行われるようにしてもよい。これらの場合には、有利区間当籤時サブフラグや有利区間入賞時サブフラグが参照されて、天井短縮抽籤に当籤するか否かが決定されるようにすればよい。

【０２５２】

また、上述のとおり、第１の遊技機では、疑似ボーナス中において、１Ｇ連抽籤が行われる。ここで、図７の（ｄ）に示す１Ｇ連抽籤テーブルをみると、現在のモードがいずれのモードであっても、１Ｇ連ストックが付与される場合があるようになっている。すなわち、天井ゲーム数が「３２ゲーム」であるモードであるか否かにかかわらず、疑似ボーナスを継続させるための権利が付与可能となっている。

【０２５３】

なお、当該権利を付与する態様は上述のものに限られない。例えば、天井ゲーム数が「３２ゲーム」であるモードであるときには、天井短縮抽籤が行われることを考慮して１Ｇ連抽籤が行われないようにし、天井ゲーム数が「３２ゲーム」よりも多いモードであるときに１Ｇ連抽籤が行われるようにすることで、遊技の射幸性が過度に高くなってしまうことを抑制してもよい。

【０２５４】

また、１Ｇ連抽籤が行われる契機も上述のものに限られない。例えば、疑似ボーナス以外の有利区間（演出区間）においても、１Ｇ連抽籤が行われるようにし、その結果ストックされた１Ｇ連ストックは、次の疑似ボーナスにおいて消化されるようにしてもよい。

【０２５５】

なお、図５～図８においては図示を省略しているが、第１の遊技機では、疑似ボーナスの開始時、あるいは疑似ボーナス中において、現在のモードが天国モードであるとき、有利な状態であることを示唆するための特別ボーナス中演出が所定確率で実行されるようになっている。したがって、特別ボーナス中演出が実行された場合、天井短縮抽籤が実行されることを期待させることができる。また、この特別ボーナス中演出は、天井短縮抽籤に当籤したときには１００％の確率で実行されるようにしてもよい。このようにすれば、例えば、疑似ボーナスの開始時に特別ボーナス中演出が実行された場合、少なくとも天国モードに滞在していることが示唆され、さらに天井短縮抽籤にも当籤したかもしれないとの期待感を抱かせることができる。また、この特別ボーナス中演出は、疑似ボーナス中に１Ｇ連抽籤に当籤したときにも、所定確率であるいは１００％の確率で実行されるようにしてもよい。このようにすれば、（１）天国モードのみ、（２）天国モード＋天井短縮当籤、（３）天国モード＋１Ｇ連当籤、（４）天国モード＋天井短縮当籤＋１Ｇ連当籤、（５）１Ｇ連当籤のみ、等の様々な可能性を示唆することでき、遊技の興趣を向上させることができる。

【０２５６】

このように、第１の遊技機では、有利状態（例えば、疑似ボーナス）が終了してから所定期間（例えば、３２ゲーム）内に再度有利状態に制御されることが確定している場合（例えば、天国モードの場合）、その期間をさらに短縮できる場合があることから、一連の有利区間の遊技期間が制限される場合（例えば、リミット処理が実行される場合）であっても、遊技者がなるべく有利度合いの高い状態で遊技を行えるようにして遊技の興趣の低下を防止することができる。

【０２５７】

また、第１の遊技機では、有利状態が終了してから所定期間内に再度有利状態に制御さ

れることが確定していない場合（例えば、終了モードの場合）であっても、権利（例えば、１Ｇ連ストック）の付与によって再度有利状態が開始される場合があることから、遊技者の期待感を高めて遊技の興趣を向上させることができる。

【０２５８】

また、図５～図８においては図示を省略しているが、第１の遊技機では、有利区間当籤時サブフラグとして「確定役」が決定された場合（すなわち、「Ｆ＿確定チェリー」又は「Ｆ＿リーチ目」が内部当籤役として決定された場合）であって、上述のモード移行抽籤の結果、天国Ｃモードに移行することが決定された場合には、１／２の確率（この確率は任意である）で特別ロック演出が実行可能となっている。なお、遊技者は、有利区間当籤時サブフラグ「中チェ」が決定された場合（すなわち、「Ｆ＿中段チェリー」が内部当籤役として決定された場合）にも、有利区間当籤時サブフラグとして「確定役」が決定された場合と同様の恩恵を受けることができることから、有利区間当籤時サブフラグ「中チェ」が決定された場合には、有利区間当籤時サブフラグとして「確定役」が決定された場合と同様に、特別ロック演出を実行可能としてもよい。

【０２５９】

ここで、「確定役」は、疑似ボーナス移行も確定する役であることから（図７の（ｃ）参照）、遊技者は特別ロック演出が実行されると、疑似ボーナス移行及び天国Ｃモード移行があったことが認識できるようになっており、遊技者にとって非常に興趣が高まるようになっている。特別ロック演出は、例えば、遊技開始時に約２０秒間にわたって遊技操作（停止操作）が無効とされる演出として構成される。なお、この間には、各リールが振動したり、逆回転したりする特別リール演出が行われるようにしてもよいし、メイン演出表示部２１において、通常は表示されない特別映像等が表示されるようにしてもよい。また、通常は出力されない特別楽曲が出力されるようにしてもよい。むろん、これらの組合せによって演出を行うこともできる。また、遊技操作は無効とされないが、遊技者が次の遊技操作を行うまで、これらの演出が行われるようにすることもできる（すなわち、演出を最後まで実行させるか、あるいは中途でキャンセルして遊技を進行させるかの決定を遊技者に委ねることもできる）。

【０２６０】

ただし、第１の遊技機では、後述の図１６に示すように、例えば、天国Ｃモードに滞在していたとしても、リミット処理の実行によって有利区間が強制的に終了される場合があることから、上述の特別ロック演出を何度も実行することが望ましくない場合もある。

【０２６１】

そこで、第１の遊技機では、同じ一連の有利区間内では、特別ロック演出は一度しか実行されないようになっている。具体的には、一連の有利区間内において、最初に特別ロック演出を実行することが決定された場合には特別ロック演出が実行されるが、それ以降同じ一連の有利区間内では、同じ条件が成立した場合であっても特別ロック演出が実行されないように制御する。なお、手法としては、一度特別ロック演出が実行された場合、その旨を示す情報を格納しておき、それ以降同じ一連の有利区間内において当該情報が格納されている場合には、そもそも特別ロック演出を実行するか否かの決定が行われないようにしてもよいし、当該決定は行われるが、当該情報が格納されている場合にはその決定結果が実行することを示すものであっても、実行しないことを示すものに書き換えるようにしてもよい。そして、格納された当該情報は、有利区間が終了するときにクリアされるようにすればよい。

【０２６２】

なお、特別ロック演出の実行が制限される態様は上述のものに限られない。例えば、特別ロック演出の実行が制限される上限の回数を「１回」ではなく、「２回」や「３回」として定めてもよい。すなわち、特別ロック演出の実行は制限されるが、その上限は複数回として定めてもよい。これは、特別ロック演出１回あたりの出玉の期待値に応じて適宜設定することができる。

【０２６３】

また、特別ロック演出が実行されるか否かの決定が行われる条件も上述のものに限られない。すなわち、上記では、「確定役」の当籤を契機として、モード移行が行われ、当該モードが天国Ｃモードであったことを条件として、特別ロック演出が実行されるか否かの決定を行うようにしているが、例えば、「確定役」の当籤以外の契機によっても天国Ｃモードに移行する場合があることから（図８の（ｆ）参照）、これらの場合にも特別ロック演出が実行されるか否かの決定が行われるものとし、所定確率（「確定役」の当籤を契機とする場合と同じ確率であってもよいし、異なる確率であってもよい）で特別ロック演出が実行されることが決定されるようにしてもよい。

【０２６４】

また、例えば、「確定役」の当籤を契機として、まず、特別ロック演出が実行されるか否かの決定が行われるものとし、特別ロック演出が実行されることが決定された場合に、天国Ｃモードに移行させるようにしてもよい。すなわち、天国Ｃモードに移行することが決定されたことに応じて特別ロック演出が実行されるようにしてもよいし、特別ロック演出が実行されることが決定されたことに応じて天国Ｃモードに移行させるようにしてもよい。

【０２６５】

また、例えば、特別ロック演出が実行されるか否かの決定が行われる条件として、有利区間中の遊技の進行度合いを採用してもよい。例えば、後述の有利区間ゲーム数カウンタないし制御用ゲーム数カウンタの値が「７５０」未満であるとき、あるいは後述の有利区間払出数カウンタないし制御用払出数カウンタの値が「１２０１」未満であるときには、上記のように特別ロック演出が実行されるか否かの決定が行われ、後述の有利区間ゲーム数カウンタないし制御用ゲーム数カウンタの値が「７５０」以上となったとき、あるいは後述の有利区間払出数カウンタないし制御用払出数カウンタの値が「１２０１」以上となったときには、以降同じ一連の有利区間においては、特別ロック演出が実行されるか否かの決定が行われないようにすることもできる。

【０２６６】

このように、第１の遊技機では、一連の有利区間の遊技期間が一定期間に制限される（後述の図１６参照）。そして、同じ一連の有利区間内においては、遊技者にとって有利度合いの高い制御情報（例えば、天国Ｃモード）が複数回設定される場合であっても、その都度特別演出（例えば、特別ロック演出）が行われることがないように制御される。したがって、遊技の射幸性が過度に高くなってしまうことを抑制しつつも、遊技の興趣の低下を防止することができる。

【０２６７】

また、第１の遊技機では、一連の有利区間内においては、特定役（例えば、「確定役」）の当籤を契機として、有利状態（例えば、疑似ボーナス）に制御されることが確定するとともに、遊技者にとって有利度合いの高い制御情報（例えば、天国Ｃモード）が設定される場合がある。そして、同じ一連の有利区間内においては、このような場合が複数回発生する場合であっても、その都度特別演出（例えば、特別ロック演出）が行われることがないように制御される。したがって、遊技の射幸性が過度に高くなってしまうことを抑制しつつも、遊技の興趣の低下を防止することができる。

【０２６８】

また、第１の遊技機では、決定された内部当籤役に応じた二次情報（例えば、有利区間当籤時サブフラグ）を決定可能であるとともに、表示される図柄の組合せに応じた二次情報（例えば、有利区間入賞時サブフラグ）を決定可能とし、それぞれ決定された二次情報に応じて、遊技者の停止操作に関する情報が報知される有利状態（例えば、疑似ボーナス）を付与するか否かを決定可能としている。

【０２６９】

このように、第１の遊技機では、内部当籤役が決定された際のみならず、図柄の組合せが表示された際にも有利状態の付与に関する期待感を与えることができるため、有利状態の付与に関する遊技性を多様化することができる。

【０２７０】
　また、第１の遊技機では、決定された内部当籤役に対応する情報と、表示された図柄の組合せに対応する情報と、をともに共通の二次情報として管理しているため、有利状態の付与に関する制御負荷や情報量が増大してしまうことを抑制することができる。
【０２７１】
　また、第１の遊技機では、ベットされた遊技価値が第１の量（例えば、３枚）である場合、第１特別役（例えば３ＢＢ）を当籤可能とする一方、第２特別役（例えば、２ＢＢ）を当籤可能としない。また、ベットされた遊技価値が第２の量（例えば、２枚）である場合、第２特別役を当籤可能とする一方、第１特別役を当籤可能としない。また、特定役（例えば、「Ｆ＿リプレイＡ」）に当籤した場合、第１特別許可状態（例えば３ＢＢフラグ間）であれば所定図柄の組合せ（例えば、「右上がりリプ」）を表示させ、第２特別許可状態（例えば２ＢＢフラグ間）であれば特定図柄の組合せ（例えば、「平行リプ」）を表示させることを可能としている（後述の図１５参照）。
【０２７２】
　そして、第１の遊技機では、所定図柄の組合せが表示された場合と、特定図柄の組合せが表示された場合と、で異なる二次情報を決定可能としている。すなわち、第１の遊技機では、いずれの特別許可状態となっているかに応じて、同じ特定役が決定された場合であっても有利状態の付与に関する決定内容を変動させることができるため、有利状態の付与に関する制御負荷や情報量が増大してしまうことを抑制しつつ、その遊技性をさらに多様化することができる。
【０２７３】
　また、第１の遊技機では、少なくとも特定役に当籤した場合であって特定図柄の組合せが表示された場合に、有利状態を付与するか否かを決定可能とする。
【０２７４】
　ここで、第１の遊技機では、所定図柄の組合せと特定図柄の組合せとは、ともに再遊技に係る図柄の組合せであることから、いずれが表示された場合であっても再遊技の作動という同じ特典が付与されることとなる。
【０２７５】
　なお、同じ特典を付与する態様は上述のものに限られない。例えば、特定役を遊技価値の付与に係る特定小役として構成する。そして、特定小役に当籤した場合、例えば、第１特別許可状態であれば、１枚（この値は任意であり、ベットされた遊技価値以下の他の値であってもよいし、ベットされた遊技価値を超える値であってもよい）の遊技価値が付与される所定図柄の組合せ（「右上がりリプ」に相当する遊技価値の付与に係る図柄の組合せ）を表示させ、第２特別許可状態であれば、所定図柄の組合せが表示された場合と同数の遊技価値が付与される特定図柄の組合せ（「平行リプ」に相当する遊技価値の付与に係る図柄の組合せ）を表示させるようにしてもよい。
【０２７６】
　また、所定図柄の組合せと特定図柄の組合せとをともに「はずれ」の図柄の組合せ（もっとも、有利状態を付与するか否かを決定可能とするため、純粋な「はずれ」の場合とは異なる図柄の組合せであることは識別可能な図柄の組合せとする）として構成するようにしてもよい。この場合であっても、価値が同じである点にかわりはない。
【０２７７】
　このように、第１の遊技機では、いずれの特別許可状態となっているかに応じて、同じ特定役が決定された場合であっても有利状態の付与に関する決定内容を変動させることができるため、有利状態の付与に関する制御負荷や情報量が増大してしまうことを抑制しつつ、その遊技性を多様化することができる。また、特定役が決定された遊技では、いずれの特別許可状態となっていても同じ特典が付与されることから、遊技性を変動させる場合であっても、遊技者が直接的な不利益を被ってしまうこと防止することができる。
【０２７８】
　また、第１の遊技機では、特定役に当籤した場合、第２特別許可状態である場合に、特

定の態様で停止操作が行われるときには特定図柄の組合せを表示させることを可能とし、特定の態様で停止操作が行われないときには特定図柄の組合せを表示させることを可能しないように構成してもよい。

【０２７９】

そして、少なくとも特定役に当籤した場合であって特定図柄の組合せが表示された場合に、有利状態を付与するか否かを決定可能としてもよい。特定役が内部当籤役として決定された場合、特定図柄の組合せが表示されたときと、特定図柄の組合せが表示されなかったときとで有利状態の付与に関する有利度を異ならせることを可能としてもよい。

【０２８０】

また、特定役に当籤した場合、第１特別許可状態である場合には、停止操作態様にかかわらず所定図柄の組合せを表示させ、第２特別許可状態である場合に、特定の態様で停止操作が行われるときには特定図柄の組合せを表示させ、特定の態様で停止操作が行われないときには所定図柄の組合せを表示させるようにしてもよい。

【０２８１】

この場合、特定役は、少なくとも１つのリールにおいて、停止操作のタイミングが適切である場合（本実施形態では、これを「押下位置○」や「押下位置正解」等として説明する場合がある）に特定図柄の組合せが表示され、停止操作のタイミングが適切でない場合（本実施形態では、これを「押下位置×」や「押下位置不正解」等として説明する場合がある）に所定図柄の組合せが表示されるものとして構成することができる。これにより、遊技者の停止操作（のタイミング）に起因して有利状態の付与に関する有利度を変動させることができるため、遊技者はより遊技に集中することとなり、遊技の興趣を向上させることができる。

【０２８２】

また、上述のとおり、特定役は特定小役として構成することも可能であり、この場合、少なくとも１つのリールにおいて、停止操作のタイミングが適切である場合（押下位置○の場合）に特定図柄の組合せが表示されて所定数の遊技価値が付与され、停止操作のタイミングが適切でない場合（押下位置×の場合）に所定図柄の組合せが表示されて特定数の遊技価値が付与されるものとして構成することができる。なお、この場合、所定数は特定数と同じ（すなわち、同じ特典）としてもよい。また、所定数のほうが特定数よりも多い遊技価値が付与されるものとしてもよい。また、所定数のほうが特定数よりも少ない遊技価値が付与されるものとしてもよい。また、特定図柄の組合せ及び所定図柄の組合せの少なくともいずれかを取りこぼしが発生したときの図柄の組合せとしてもよい。すなわち、所定数及び特定数のいずれかを「０」に設定するようにしてもよい。これにより、遊技者の停止操作（のタイミング）に起因して有利状態の付与に関する有利度を変動させることができるのみならず、直接的な特典の内容も変動させることができるため、遊技者はより遊技に集中することとなり、また遊技性をさらに多様化させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０２８３】

また、特定役が１種類であると、停止操作のタイミングが適切となるタイミングも限定されてしまうため、停止操作のタイミングが適切となるタイミングが異なる複数の特定役を設けることが望ましい。例えば、１つのリールにおいて、停止操作のタイミングが第１のタイミングであるとき、適切な停止操作となって特定図柄の組合せが表示され、第１のタイミング以外のタイミングであるとき、適切な停止操作とならずに特定図柄の組合せは表示されない第１特定役と、停止操作のタイミングが第１のタイミングとは異なる第２のタイミングであるとき、適切な停止操作となって特定図柄の組合せが表示され、第２のタイミング以外のタイミングであるとき、適切な停止操作とならずに特定図柄の組合せは表示されない第２特定役と、停止操作のタイミングが第１のタイミング及び第２のタイミングとは異なる第３のタイミングであるとき、適切な停止操作となって特定図柄の組合せが表示され、第３のタイミング以外のタイミングであるとき、適切な停止操作とならずに特定図柄の組合せは表示されない第３特定役と、が設けられ、これらが同じ当籤確率で当籤

するようにすればよい。
【０２８４】
　また、この場合、特定役は、打順が適切である場合（正解押し順の場合）に特定図柄の組合せが表示され、打順が適切でない場合（不正解押し順の場合）に所定図柄の組合せが表示されるものとして構成することができる。これにより、遊技者の停止操作（の手順）に起因して有利状態の付与に関する有利度を変動させることができるため、遊技者はより遊技に集中することとなり、遊技の興趣を向上させることができる。
【０２８５】
　また、特定役は、上述のとおり特定小役として構成することも可能であり、この場合、打順が適切である場合（正解押し順の場合）に特定図柄の組合せが表示されて所定数の遊技価値が付与され、打順が適切でない場合（不正解押し順の場合）に所定図柄の組合せが表示されて特定数の遊技価値が付与されるものとして構成することができる。なお、この場合、所定数は特定数と同じ（すなわち、同じ特典）としてもよい。また、所定数のほうが特定数よりも多い遊技価値が付与されるものとしてもよい。また、所定数のほうが特定数よりも少ない遊技価値が付与されるものとしてもよい。また、特定図柄の組合せ及び所定図柄の組合せの少なくともいずれかを、取りこぼしが発生したときの図柄の組合せとしてもよい。すなわち、所定数及び特定数のいずれかを「０」に設定するようにしてもよい。これにより、遊技者の停止操作（の手順）に起因して有利状態の付与に関する有利度を変動させることができるのみならず、直接的な特典の内容も変動させることができるため、遊技者はより遊技に集中することとなり、また遊技性をさらに多様化させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。
【０２８６】
　また、特定役が１種類であると、適切となる打順も限定されてしまうため、適切となる打順が異なる複数の特定役を設けることが望ましい。例えば、左第１停止であるとき、適切な停止操作となって特定図柄の組合せが表示され、中・右第１停止であるとき、適切な停止操作とならずに特定図柄の組合せは表示されない第１特定役と、中第１停止であるとき、適切な停止操作となって特定図柄の組合せが表示され、左・右第１停止であるとき、適切な停止操作とならずに特定図柄の組合せは表示されない第２特定役と、右第１停止であるとき、適切な停止操作となって特定図柄の組合せが表示され、左・中第１停止であるとき、適切な停止操作とならずに特定図柄の組合せは表示されない第３特定役とが設けられ、これらが同じ当籤確率で当籤するようにすればよい。
【０２８７】
　ここまで、特定役に当籤した単位遊技において、停止操作態様（停止操作のタイミングや打順のうち、少なくとも一方又は両方）に起因して、非有利区間における有利区間への移行判定処理や、有利区間における有利状態の付与に関する判定処理（疑似ボーナス移行抽籤やモード移行抽籤、その他有利区間における遊技状況の有利度を変化させるための処理を含む）を変化させることを述べたが、このような変化のうち、遊技者に相対的に不利となる（結果的に不利となる場合がある）変化は上述のペナルティと捉えることができる。したがって、そのような変化が発生した場合には、注意喚起をするための任意の演出（警告報知）を発生可能な構成としてもよい。
【０２８８】
　また、第１の遊技機では、特定役に当籤した場合、所定図柄の組合せが表示された場合よりも、特定図柄の組合せが表示された場合のほうが、有利状態が付与される可能性が高くなっている。すなわち、３枚ベットすることを前提とすれば、第２特別許可状態（例えば、２ＢＢフラグ間）は、第１特別許可状態（例えば、３ＢＢフラグ間）よりも有利状態の付与が優遇される状態である。
【０２８９】
　また、第１の遊技機では、所定役（例えば、後述の「押し順ベルＢ」）に当籤した場合、第１特別許可状態であれば打順不問で付与図柄の組合せ（例えば、８枚の払出となる図柄の組合せ）が表示される一方、第２特別許可状態であれば、打順が予め定義された正解

押し順であった場合には付与図柄の組合せが表示されるが、打順が予め定義された正解押し順でなかった場合には付与図柄の組合せは表示されず、遊技価値が付与されない取りこぼしとなるか、又は付与図柄の組合せが表示された場合よりも少ない量の遊技価値しか付与されない図柄の組合せ（例えば、１枚の払出となる図柄の組合せ）が表示されるように構成されている。すなわち、有利状態の作動を考慮しなければ、第１特別許可状態は、第２特別許可状態よりも遊技価値の付与が優遇される状態である。

【０２９０】

すなわち、遊技者が、非推奨遊技状態であっても３ＢＢフラグ間の３枚ベット状態で遊技を行えば、有利状態の付与確率は優遇されないものの、有利状態が作動していないときの遊技価値の付与確率は優遇されるため、有利状態が作動しているときと作動していないときとの傾斜値の差が相対的に少ない状態で遊技を進めることができる。このように、遊技者が急激に遊技価値を増加させることができる可能性は少なくなるものの、遊技者の遊技価値が減りにくいといった状態は、例えば、「安定状態」と定義することができる。

【０２９１】

一方、遊技者が、推奨遊技状態で遊技を行えば、有利状態の付与確率は優遇されるものの、有利状態が作動していないときの遊技価値の付与確率は優遇されないため、有利状態が作動しているときと作動していないときとの傾斜値の差が相対的に多い状態で遊技を進めることができる。このように、遊技者が急激に遊技価値を増加させることができる可能性は高くなるものの、遊技者の遊技価値が減りやすいといった状態は、例えば、「荒波状態」と定義することができる。

【０２９２】

ここで、安定状態と荒波状態の２つの状態を創出する手法は上述のものに限られない。例えば、「安定状態」では、上述の疑似ボーナス移行抽籤において、疑似ボーナスの移行確率を「荒波状態」よりも高める一方、上述のモード移行抽籤において、天国モードの移行確率を「荒波状態」よりも低める。また、「荒波状態」では、上述の疑似ボーナス移行抽籤において、疑似ボーナスの移行確率を「安定状態」よりも低める一方、上述のモード移行抽籤において、天国モードの移行確率を「安定状態」よりも高める。このようにすれば、「安定状態」では、疑似ボーナスに初当りしやすいが、連荘しにくいという状態を創出でき、「荒波状態」では、疑似ボーナスに初当りしにくいが、連荘しやすいという状態を創出できる。なお、所定役の停止制御については、上述のとおり、２ＢＢフラグ間と３ＢＢフラグ間とで変動するものとしてもよいし、これとは異なる（すなわち、３ＢＢフラグ間で優遇しない）ものとしてもよい。

【０２９３】

［５－２．第１の遊技機の図柄配置構成］

続いて、図９を参照して、第１の遊技機の図柄配置構成について説明する。図９は、第１の遊技機の図柄配置テーブルの一例を示す図である。図９に示すように、第１の遊技機では、「赤７」、「ＢＡＲ」、「リプレイ」、「ベル」、「スイカ」、「チェリー」、「赤ブランク」、「黄ブランク」、「白ブランク１」及び「白ブランク２」の１０種類の図柄が、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒそれぞれにおいて図９に示す位置に配置されている。また、図柄コード表に示すように、各図柄には図柄コード１～１０が割り当てられている。

【０２９４】

［５－３．第１の遊技機の内部当籤役構成］

続いて、図１０～図１５を参照して、第１の遊技機の内部当籤役構成について説明する。図１０は、第１の遊技機の内部抽籤テーブルの一例を示す図である。また、図１１～図１４は、第１の遊技機の図柄組合せテーブルの一例を示す図である。また、図１５は、第１の遊技機の内部当籤役と停止操作態様と表示役等との対応関係の一例を示す図である。すなわち、以下では、第１の遊技機において抽籤される内部当籤役の種類や、それぞれの内部当籤役に当籤した場合に停止操作態様（すなわち、打順や停止操作タイミング等）に応じていずれの図柄の組合せ（表示役、入賞役、停止表示態様、表示結果等と換言することもできる）が表示されるのか等について説明する。

【０２９５】
まず、第１の遊技機では、後述の内部抽籤処理（図２６参照）において、図１０に示す各内部当籤役が、図１０に示す確率（抽籤値／確率分母：６５５３６）で当籤する。なお、それぞれの内部当籤役に当籤した場合に表示が許可される図柄の組合せは、図１０中、「対応する図柄組合せ」に示したとおりである。また、図１１～図１４中、「ＢＢ」はボーナス役に係る図柄の組合せを示し、「ＲＥＰ」は、リプレイ役に係る図柄の組合せを示し、「ＦＲＵ」は、小役に係る図柄の組合せを示している。
【０２９６】
「Ｆ＿２ＢＢ」は、非ボーナス状態（より詳細には、非フラグ間）において、２枚ベット状態で遊技が行われた場合に内部当籤役として決定可能である一方、３枚ベット状態で遊技が行われた場合には内部当籤役として決定されないように構成されている。２枚ベット状態で、「Ｆ＿２ＢＢ」が当籤した遊技、あるいは２ＢＢフラグ間で「はずれ」となった遊技において、各リールについて押下位置○であれば「ＢＢ０１」が表示され、２ＢＢ状態（２ＢＢに基づくボーナス状態）に移行する。一方、２ＢＢフラグ間であっても３枚ベット状態では「ＢＢ０１」が表示される場合はない。
【０２９７】
「Ｆ＿３ＢＢ」は、非ボーナス状態（より詳細には、非フラグ間）において、３枚ベット状態で遊技が行われた場合に内部当籤役として決定可能である一方、２枚ベット状態で遊技が行われた場合には内部当籤役として決定されないように構成されている。３枚ベット状態で、「Ｆ＿３ＢＢ」が当籤した遊技、あるいは３ＢＢフラグ間で「はずれ」となった遊技において、各リールについて押下位置○であれば「ＢＢ０２」が表示され、３ＢＢ状態（３ＢＢに基づくボーナス状態）に移行する。一方、３ＢＢフラグ間であっても２枚ベット状態では「ＢＢ０２」が表示される場合はない。
【０２９８】
なお、２ＢＢ状態及び３ＢＢ状態では、図１０中、「ボーナス状態」の列の抽籤値が参照され、内部当籤役が決定される（遊技開始可能枚数は３枚ベットのみ）。２ＢＢ状態及び３ＢＢ状態中は、常に第一種特別役物であるＲＢが作動している状態（ＲＢ状態）に制御される。なお、ＲＢ状態は、作動してから２回の入賞が発生又は２回の遊技が行われた場合に一旦終了して再び作動するといった制御が繰り返される。また、第１の遊技機において、２ＢＢ状態の終了条件は、２ＢＢ状態において１枚を超えるメダルが払出されたことと規定されており、３ＢＢ状態の終了条件は、３ＢＢ状態において１７６枚を超えるメダルが払出されたことと規定されている。
【０２９９】
ここで、２ＢＢ状態又は３ＢＢ状態が終了したときには、特殊モード移行処理が行われる。例えば、ボーナス状態に移行したとき（ボーナス状態中は、モード移行が行われないため、ボーナス状態が終了したときと同義）のモード、すなわち、現在のモードが「スタートモード」であれば、移行先のモードは「スタートモード」となる。また、現在のモードが「通常Ａモード」「通常Ｂモード」「天国準備モード」「チャンスモード」のいずれかであれば、移行先のモードは「通常Ａモード」となる。また、現在のモードが「終了Ａモード」「終了Ｂモード」のいずれかであれば、移行先のモードは「終了Ａモード」となる。また、現在のモードが「保障モード」「天国Ａモード」「天国Ｂモード」「天国Ｃモード」のいずれかであれば、移行先のモードは「保障モード」となる。
【０３００】
「Ｆ＿リプレイＡ」は、非ボーナス状態において、ベット数にかかわらず内部当籤役として決定可能に構成されている。内部当籤役として決定された場合、非フラグ間及び２ＢＢフラグ間では、停止操作態様にかかわらず「ＲＥＰ６４」～「ＲＥＰ７２」のいずれか（これらは、「リプレイ」図柄を下段一直線、あるいは中段一直線に表示させるものであることから、これらを「平行リプ」と総称することができる。また、「ＲＥＰ６４」～「ＲＥＰ７１」は、「下段リプ」と総称することができ、「ＲＥＰ７２」は、「中段リプ」と称することができる）が表示され、再遊技が付与される。一方、３ＢＢフラグ間では、

停止操作態様にかかわらず「ＲＥＰ７３」（これは、「リプレイ」図柄を右上がりに表示させるものであることから、これを「右上がりリプ」と称することができる）が表示され、再遊技が付与される。

【０３０１】

「Ｆ＿リプレイＢ」は、非ボーナス状態において、ベット数にかかわらず内部当籤役として決定可能に構成されている。なお、３枚ベット状態では内部当籤役として決定可能であるが、２枚ベット状態では内部当籤役として決定されないように構成することもできる。内部当籤役として決定された場合、いずれの状態であっても停止操作態様にかかわらず「平行リプ」が表示され、再遊技が付与される。

【０３０２】

「Ｆ＿チェリー」は、非ボーナス状態において、ベット数にかかわらず内部当籤役として決定可能に構成されている。なお、３枚ベット状態では内部当籤役として決定可能であるが、２枚ベット状態では内部当籤役として決定されないように構成することもできる。内部当籤役として決定された場合、２枚ベット状態では停止操作態様にかかわらず「中段リプ」が表示され、再遊技が付与される。３枚ベット状態では、少なくとも左リール３Ｌについて押下位置○であれば「ＲＥＰ２８」、「ＲＥＰ６０」～「ＲＥＰ６３」のいずれか（これらは、左リール３Ｌにおいて「チェリー」図柄を下段に表示させるものであることから、これらを「チェリーリプ」と総称することができる）が表示され、再遊技が付与される。一方、押下位置×であれば、その他リプ（例えば、「ＲＥＰ５７」～「ＲＥＰ５９」）が表示され、再遊技が付与される。

【０３０３】

「Ｆ＿確定チェリー」は、非ボーナス状態において、ベット数にかかわらず内部当籤役として決定可能に構成されている。なお、３枚ベット状態では内部当籤役として決定可能であるが、２枚ベット状態では内部当籤役として決定されないように構成することもできる。内部当籤役として決定された場合、２枚ベット状態では停止操作態様にかかわらず「中段リプ」が表示され、再遊技が付与される。３枚ベット状態では、押し順が「打順１」～「打順４」のいずれかである場合、少なくとも左リール３Ｌについて押下位置○であれば「ＲＥＰ４２」～「ＲＥＰ５６」のいずれか（これらは、左リール３Ｌにおいて「チェリー」図柄を下段に表示させるものであって、例えば、「ＲＥＰ４２」のように、他のリールにおいて遊技者が期待を高めることができる図柄も表示されることから、これらを「確定チェリーリプ」と総称することができる）が表示され、再遊技が付与される。一方、押下位置×であれば、その他リプ（例えば、上述の「チェリーリプ」や「ＲＥＰ２９」～「ＲＥＰ４１」）が表示され、再遊技が付与される。また、押し順が「打順５」及び「打順６」のいずれかである場合、停止操作態様にかかわらず「中段リプ」が表示され、再遊技が付与される。

【０３０４】

「Ｆ＿中段チェリー」は、非ボーナス状態において、ベット数にかかわらず内部当籤役として決定可能に構成されている。なお、３枚ベット状態では内部当籤役として決定可能であるが、２枚ベット状態では内部当籤役として決定されないように構成することもできる。内部当籤役として決定された場合、２枚ベット状態では停止操作態様にかかわらず「中段リプ」が表示され、再遊技が付与される。３枚ベット状態では、押し順が「打順１」～「打順４」のいずれかである場合、少なくとも左リール３Ｌについて押下位置○であれば「ＲＥＰ１５」～「ＲＥＰ１９」のいずれか（これらは、左リール３Ｌにおいて「チェリー」図柄を中段に表示させるものであることから、これらを「中段チェリーリプ」と総称することができる）が表示され、再遊技が付与される。一方、押下位置×であれば、その他リプ（例えば、「ＲＥＰ２０」～「ＲＥＰ２７」）が表示され、再遊技が付与される。また、押し順が「打順５」及び「打順６」のいずれかである場合、停止操作態様にかかわらず「中段リプ」が表示され、再遊技が付与される。

【０３０５】

「Ｆ＿リーチ目」は、非ボーナス状態において、ベット数にかかわらず内部当籤役とし

て決定可能に構成されている。なお、３枚ベット状態では内部当籤役として決定可能であるが、２枚ベット状態では内部当籤役として決定されないように構成することもできる。内部当籤役として決定された場合、２枚ベット状態では停止操作態様にかかわらず「中段リプ」が表示され、再遊技が付与される。３枚ベット状態では、押し順が「打順１」～「打順４」のいずれかである場合、停止操作態様にかかわらず「ＲＥＰ０１」～「ＲＥＰ１４」のいずれか（これらは、慣習上、遊技者にとって有利な状態への移行を確定報知する（ないし示唆する）ことが可能な図柄の組合せとして構成されており、これらを「リーチ目リプ」を総称することができる）が表示され、再遊技が付与される。また、押し順が「打順５」及び「打順６」のいずれかである場合、停止操作態様にかかわらず「中段リプ」が表示され、再遊技が付与される。

【０３０６】

「Ｆ＿スイカ」は、非ボーナス状態において、ベット数にかかわらず内部当籤役として決定可能に構成されている。内部当籤役として決定された場合、各リールについて押下位置○であれば、「ＦＲＵ１０」～「ＦＲＵ１２」のいずれか（これらは、「スイカ」図柄を並んで表示させるものであることから、これらを「スイカ」と総称することができる）が表示され、３枚ベット状態であれば３枚のメダルが払出され、２枚ベット状態であれば２枚のメダルが払出される。一方、押下位置×であれば、「ＦＲＵ０８」及び「ＦＲＵ０９」のいずれか（これらは、「スイカ」図柄を並んで表示されるものでないため、これらを「スイカこぼし」と総称することができる）が表示され、１枚のメダルが払出される。なお、押下位置×の場合、取りこぼしを発生させてメダルの払出が０枚となるように構成することもできる。

【０３０７】

「Ｆ＿ベル１２３Ａ１」、「Ｆ＿ベル１２３Ａ２」、「Ｆ＿ベル１３２Ａ１」、「Ｆ＿ベル１３２Ａ２」、「Ｆ＿ベル２１３Ａ１」、「Ｆ＿ベル２１３Ａ２」、「Ｆ＿ベル２３１Ａ１」、「Ｆ＿ベル２３１Ａ２」、「Ｆ＿ベル３１２Ａ１」、「Ｆ＿ベル３１２Ａ２」、「Ｆ＿ベル３２１Ａ１」、及び「Ｆ＿ベル３２１Ａ２」は、非ボーナス状態において、ベット数にかかわらず内部当籤役として決定可能に構成されている。なお、これらは、「押し順ベルＡ」と総称することができる。

【０３０８】

図１５に示すように、「押し順ベルＡ」は６択（「打順１」～「打順６」のうちいずれか１つの打順が正解押し順となっている）の押し順小役となっており、内部当籤役として決定された場合、対応する正解押し順で停止操作が行われた場合には、「右下がりベル」（「ＦＲＵ０３」）、「上段ベル」（「ＦＲＵ０１」及び「ＦＲＵ０２」）、「中段ベル」（「ＦＲＵ０４」）、「右上がりベル」（「ＦＲＵ０５」）、「小山ベル」（「ＦＲＵ０６」）、及び「下段ベル」（「ＦＲＵ０７」）のいずれかの「ベル」が表示され、３枚ベット状態であれば８枚のメダルが払出され、２枚ベット状態であれば２枚のメダルが払出される。一方、対応する正解押し順で停止操作が行われなかった場合には、第１停止操作が正解していれば、残りの停止操作において１／２の確率で押下位置○となり、押下位置○であれば当籤している「１枚役」（「ＦＲＵ１３」～「ＦＲＵ１１６」）のうちいずれが表示され、１枚のメダルが払出される。一方、押下位置×であれば取りこぼしが発生してメダルは払出されない。また、第１停止操作が正解していなければ、残りの停止操作において１／８の確率で押下位置○となり、押下位置○であれば当籤している「１枚役」のうちいずれが表示され、１枚のメダルが払出される。一方、押下位置×であれば取りこぼしが発生してメダルは払出されない。

【０３０９】

「Ｆ＿ベル１２３Ｂ１」、「Ｆ＿ベル１２３Ｂ２」、「Ｆ＿ベル１３２Ｂ１」、「Ｆ＿ベル１３２Ｂ２」、「Ｆ＿ベル２１３Ｂ１」、「Ｆ＿ベル２１３Ｂ２」、「Ｆ＿ベル２３１Ｂ１」、「Ｆ＿ベル２３１Ｂ２」、「Ｆ＿ベル３１２Ｂ１」、「Ｆ＿ベル３１２Ｂ２」、「Ｆ＿ベル３２１Ｂ１」、及び「Ｆ＿ベル３２１Ｂ２」は、非ボーナス状態において、ベット数にかかわらず内部当籤役として決定可能に構成されている。なお、これらは、「

押し順ベルＢ」と総称することができる。
【０３１０】
図１５に示すように、「押し順ベルＢ」は、２枚ベット状態、及び３枚ベット状態の３ＢＢフラグ間においては押し順小役となっていない。内部当籤役として決定された場合、停止操作態様にかかわらず上述のいずれかの「ベル」が表示され、３枚ベット状態であれば８枚のメダルが払出され、２枚ベット状態であれば２枚のメダルが払出される。
【０３１１】
また、図１５に示すように、「押し順ベルＢ」は、３枚ベット状態の３ＢＢフラグ間以外の状態（３枚ベット状態の非フラグ間、３枚ベット状態の２ＢＢフラグ間）においては押し順小役となっており、内部当籤役として決定された場合、対応する正解押し順で停止操作が行われた場合には、上述のいずれかの「ベル」が表示され、８枚のメダルが払出される。一方、対応する正解押し順で停止操作が行われなかった場合には、第１停止操作が正解していれば、残りの停止操作において１／２の確率で押下位置○となり、押下位置○であれば当籤している「１枚役」のうちいずれが表示され、１枚のメダルが払出される。一方、押下位置×であれば取りこぼしが発生してメダルは払出されない。また、第１停止操作が正解していなければ、残りの停止操作において１／８の確率で押下位置○となり、押下位置○であれば当籤している「１枚役」のうちいずれが表示され、１枚のメダルが払出される。一方、押下位置×であれば取りこぼしが発生してメダルは払出されない。
【０３１２】
「Ｆ＿ＲＢ役８枚」は、ボーナス状態において、内部当籤役として決定可能に構成されている。内部当籤役として決定された場合、停止操作態様にかかわらず上述のいずれかの「ベル」が表示され、８枚のメダルが払出される。
【０３１３】
「Ｆ＿ＲＢ役１枚」は、ボーナス状態において、内部当籤役として決定可能に構成されている。内部当籤役として決定された場合、停止操作態様にかかわらず上述のいずれかの「１枚役」（より詳細には、「ＦＲＵ１１７」～「ＦＲＵ１２０」が追加されている）が表示され、１枚のメダルが払出される。
【０３１４】
なお、図１０に示す内部抽籤テーブル、図１１～図１４に示す図柄組合せテーブル、及び図１５に示す内部当籤役と停止操作態様と表示役等との対応関係はあくまで一例であり、これらに示した態様に限定されるものではない。
【０３１５】
例えば、第１の遊技機では、純粋な「はずれ」のとき、「ＢＢ０１」が表示可能な２ベット状態において、「ＢＢ０１」を取りこぼして「はずれ」となったとき、「ＢＢ０２」が表示可能な３ベット状態において、「ＢＢ０２」を取りこぼして「はずれ」となったとき、２ＢＢフラグ間において３ベット状態であることに起因して「はずれ」となったとき、３ＢＢフラグ間において２ベット状態であることに起因して「はずれ」となったとき、「押し順小役」を取りこぼして「はずれ」となったとき等、様々な状態で「はずれ」が発生することがある。そこで、これらのうち一部又は全部の場合にそれぞれ「はずれ」として表示される図柄の組合せを異ならせるため、これら異なる図柄の組合せを図柄組合せテーブルにおいて予め規定しておき、決定された内部当籤役に応じてこれらも「対応する図柄の組合せ」として表示が許可されるようにすることで、状態等に応じて表示される「はずれ」に係る図柄の組合せを異ならせるようにすることもできる。
【０３１６】
［５－４．第１の遊技機のリミット処理構成］
続いて、図１６を参照して、第１の遊技機のリミット処理構成について説明する。図１６は、第１の遊技機における各リミット処理の一例を説明するための図である。図１６に示すように、第１の遊技機では、通常リミット処理（ゲーム数）、通常リミット処理（払出数）、特殊リミット処理（ゲーム数）、特殊リミット処理（払出数）、準リミット処理（ゲーム数）、及び準リミット処理（払出数）の各リミット処理が実行されるようになっ

ている。なお、これは、実行可能なリミット処理の一例であり、これらの各リミット処理以外のリミット処理が実行されるようにすることもできるし、これらの各リミット処理のうち一部のリミット処理は実行されないようにすることもできる。

【０３１７】

通常リミット処理（ゲーム数）は、有利区間ゲーム数カウンタの値が「１５００」以上となったとき（すなわち、有利区間中の遊技が連続して１５００回行われたとき）に実行される。なお、有利区間ゲーム数カウンタは、有利区間（演出区間を含む）が開始されたときから遊技回数の計数を開始し、有利区間が終了されたとき（当該リミット処理の作動による終了を含む）にその計数を終了してクリア（初期化）されるようになっている。また、有利区間ゲーム数カウンタは、ベット数が２枚及び３枚のいずれの場合にもその計数を行う。また、有利区間ゲーム数カウンタは、２ＢＢ状態及び３ＢＢ状態においてもその計数を行う。

【０３１８】

通常リミット処理（ゲーム数）が実行される（作動する）と、演出区間中であるか、増加区間（疑似ボーナス）中であるかにかかわらず、有利区間を強制的に終了させ、非有利区間に移行させる。また、このとき、有利区間に関する情報（例えば、演出区間や増加区間に制御するための情報、現在のモードに係る情報、疑似ボーナスの遊技期間に係る情報、天井ゲーム数や天井短縮の有無に係る情報、１Ｇ連ストックカウンタの値等の当該有利区間中に得られた各種情報や当該有利区間を制御するために必要であった各種情報）も全てクリア（初期化）される。

【０３１９】

通常リミット処理（払出数）は、有利区間払出数カウンタの値が「２４０１」以上となったとき（すなわち、有利区間中に払出されたメダル数が２４００枚を超えたとき）に実行される。なお、有利区間払出数カウンタは、有利区間（演出区間を含む）が開始されたときから払出されたメダル数（ここでは、例えば、「純増数（差枚数）」）の計数を開始し、有利区間が終了されたとき（当該リミット処理の作動による終了を含む）にその計数を終了してクリア（初期化）されるようになっている。また、有利区間払出数カウンタは、ベット数が２枚及び３枚いずれの場合にもその計数を行う。また、有利区間払出数カウンタは、２ＢＢ状態及び３ＢＢ状態においてもその計数を行う。また、有利区間払出数カウンタは、例えば、有利区間中に「はずれ」や「取りこぼし」が発生した際、実払出数（例えば、「－２枚」又は「－３枚」等）にしたがって適宜計数する値が減算される。したがって、有利区間が開始してからメダルが増加せず減少していった等の場合には、負の値となることもある（あるいは、負の値となる場合には常に「０」が維持されるように構成することもできる）。すなわち、有利区間払出数カウンタは、有利区間中の払出されたメダル数の最下点から定義された最高点（差枚数：２４００枚）までを計数することが可能となっている。

【０３２０】

通常リミット処理（払出数）が実行される（作動する）と、演出区間中であるか、増加区間（疑似ボーナス）中であるかにかかわらず、有利区間を強制的に終了させ、非有利区間に移行させる。また、このとき、上述の有利区間に関する情報も全てクリア（初期化）される。

【０３２１】

特殊リミット処理（ゲーム数）は、制御用ゲーム数カウンタの値が「１４４５」以上となったとき（すなわち、有利区間中の遊技が連続して１４４５回行われたとき）に実行される。なお、制御用ゲーム数カウンタは、有利区間（演出区間を含む）が開始されたときから遊技回数の計数を開始し、有利区間が終了されたとき（当該リミット処理の作動による終了を含む）にその計数を終了してクリア（初期化）されるようになっている。また、制御用ゲーム数カウンタは、ベット数が３枚であるときにその計数を行い、ベット数が２枚であるときにはその計数を行わない。また、制御用ゲーム数カウンタは、非ボーナス状態であるときにその計数を行い、２ＢＢ状態及び３ＢＢ状態であるときにはその計数を行

わない。もっとも、制御用ゲーム数カウンタを、有利区間ゲーム数カウンタと同様の構成とすることもできる。

【０３２２】

特殊リミット処理（ゲーム数）が実行される（作動する）と、疑似ボーナス中であれば（すなわち、増加区間中であれば）、当該疑似ボーナスを途中で強制的に終了させることなく、疑似ボーナスが終了されたときにそれにしたがって有利区間を強制的に終了させ、非有利区間に移行させる。また、このとき、上述の有利区間に関する情報も全てクリア（初期化）される。

【０３２３】

一方、疑似ボーナス中でなければ（すなわち、演出区間中であれば）、まず、疑似ボーナスに強制的に移行させる。すなわち、疑似ボーナス移行抽籤に当籤しなくとも、この特殊リミット処理（ゲーム数）の実行によって疑似ボーナスに移行させる。そして、移行させた疑似ボーナスが終了されたときにそれにしたがって有利区間を強制的に終了させ、非有利区間に移行させる。また、このとき、上述の有利区間に関する情報も全てクリア（初期化）される。

【０３２４】

ここで、通常リミット処理（ゲーム数）が実行される（作動する）有利区間ゲーム数カウンタの値は「１５００」であるのに対し、特殊リミット処理（ゲーム数）が実行される（作動する）制御用ゲーム数カウンタの値は「１４４５」である点に着目すると、第１の遊技機では、疑似ボーナス中の最大遊技数（継続可能期間）は「５５ゲーム」となっていることから（図５参照）、この差は、疑似ボーナス中の遊技可能期間が考慮されたものとなっている。

【０３２５】

すなわち、通常リミット処理（ゲーム数）は、遊技の射幸性が過度に高くなってしまう抑制するため、有利区間において予め定められた規制期間分の遊技が行われた場合に実行されるものであるが、例えば、疑似ボーナスが開始された直後やその途中にこの通常リミット処理（ゲーム数）が実行されてしまうと、遊技者は不信感や喪失感等を抱き、遊技の興趣を低下させてしまう場合がある。そこで、第１の遊技機では、通常リミット処理（ゲーム数）が実行される遊技よりも、増加区間１回あたりの継続可能期間（５５ゲーム）分手前の遊技で特殊リミット処理（ゲーム数）を実行することで、疑似ボーナスが途中で終了して遊技者が不信感や喪失感等を抱いてしまうことを防止している。

【０３２６】

なお、このような観点からは、特殊リミット処理（ゲーム数）が実行される（作動する）タイミングは上述のものに限られない。例えば、通常リミット処理（ゲーム数）が実行される遊技よりも、増加区間２回あたりの継続可能期間（５５ゲーム×２セット＝１１０ゲーム）分手前の遊技で特殊リミット処理（ゲーム数）が実行されるようにしてもよい。また、例えば、若干の猶予期間を与えるために、通常リミット処理（ゲーム数）が実行される遊技よりも、増加区間１回あたりの継続可能期間（５５ゲーム）＋猶予期間（２ゲーム）分手前の遊技で特殊リミット処理（ゲーム数）が実行されるようにしてもよい。また、例えば、疑似ボーナスに移行する前に前兆状態を経由する等の仕様の場合であって、この前兆状態の最大遊技数が「４ゲーム」である場合、通常リミット処理（ゲーム数）が実行される遊技よりも、増加区間１回あたりの継続可能期間（５５ゲーム）＋最大前兆期間（４ゲーム）分手前の遊技で特殊リミット処理（ゲーム数）が実行されるようにしてもよい。すなわち、特殊リミット処理（ゲーム数）が実行される（作動する）タイミングは、通常リミット処理（ゲーム数）が実行されるタイミングよりも前のタイミングであればいずれのタイミングであってもよく、個別の遊技仕様等に応じて適宜設定可能であるものとする。

【０３２７】

特殊リミット処理（払出数）は、制御用払出数カウンタの値が「２１２６」以上となったとき（すなわち、有利区間中に払出されたメダル数が２１２５枚を超えたとき）に実行

される。なお、制御用払出数カウンタは、有利区間（演出区間を含む）が開始されたときから払出されたメダル数（ここでは、例えば、「純増数（差枚数）」）の計数を開始し、有利区間が終了されたとき（当該リミット処理の作動による終了を含む）にその計数を終了してクリア（初期化）されるようになっている。また、制御用払出数カウンタは、ベット数が３枚であるときにその計数を行い、ベット数が２枚であるときにはその計数を行わない。また、制御用払出数カウンタは、非ボーナス状態であるときにその計数を行い、２ＢＢ状態及び３ＢＢ状態であるときにはその計数を行わない。

【０３２８】

また、制御用払出数カウンタは、有利区間中に「はずれ」が発生した際、実払出数（例えば、「－３枚」等）にしたがって適宜計数する値が減算される。もっとも、制御用払出数カウンタは、有利区間中に「取りこぼし」発生した際（少なくとも、メダルの払出数の最大値から差分が発生した際）には、「取りこぼし」（あるいは、差分）が生じなかったものとして、メダルの払出数を計数する。具体的には、例えば、３枚ベットで「押し順ベルＡ」に当籤した遊技において、打順が適切である場合にはメダルの払出数（最大値）は「８枚」（差枚数としては「＋５枚」）となる一方、打順が適切でない場合、押下位置が適切であればメダルの払出数は「１枚」（差枚数としては「－２枚」）となり、押下位置が適切でなければ取りこぼしが発生してメダルの払出数は「０枚」（差枚数としては「－３枚」）となるが、制御用払出数カウンタは、当該遊技においていずれの場合であっても、差枚数「＋５枚」を計数する。

【０３２９】

また、例えば、２ＢＢ状態や３ＢＢ状態が作動する等して、有利区間払出数カウンタの値が制御用払出数カウンタの値よりも大きくなった場合には、制御用払出数カウンタの値は、有利区間払出数カウンタの値に補正される。なお、制御用払出数カウンタを、有利区間払出数カウンタと同様の構成とすることもできる。

【０３３０】

特殊リミット処理（払出数）が実行される（作動する）と、疑似ボーナス中であれば（すなわち、増加区間中であれば）、当該疑似ボーナスを途中で強制的に終了させることなく、疑似ボーナスが終了されたときにそれにしたがって有利区間を強制的に終了させ、非有利区間に移行させる。また、このとき、上述の有利区間に関する情報も全てクリア（初期化）される。

【０３３１】

一方、疑似ボーナス中でなければ（すなわち、演出区間中であれば）、まず、疑似ボーナスに強制的に移行させる。すなわち、疑似ボーナス移行抽籤に当籤しなくとも、この特殊リミット処理（払出数）の実行によって疑似ボーナスに移行させる。そして、移行させた疑似ボーナスが終了されたときにそれにしたがって有利区間を強制的に終了させ、非有利区間に移行させる。また、このとき、上述の有利区間に関する情報も全てクリア（初期化）される。

【０３３２】

ここで、通常リミット処理（払出数）が実行される（作動する）有利区間払出数カウンタの値は「２４０１」であるのに対し、特殊リミット処理（払出数）が実行される（作動する）制御用ゲーム数カウンタの値は「２１２６」である点に着目すると、第１の遊技機では、疑似ボーナス中の最大獲得枚数（付与可能遊技価値量）は「２７５枚」となっていることから（図５参照）、この差は、疑似ボーナス中の付与可能遊技価値量が考慮されたものとなっている。

【０３３３】

すなわち、通常リミット処理（払出数）は、遊技の射幸性が過度に高くなってしまう抑制するため、有利区間において予め定められた規制遊技価値量分の遊技価値が付与された場合に実行されるものであるが、例えば、疑似ボーナスが開始された直後やその途中にこの通常リミット処理（払出数）が実行されてしまうと、遊技者は不信感や喪失感を抱き、遊技の興趣が低下してしまう場合がある。そこで、第１の遊技機では、通常リミット処理

（払出数）が実行される遊技価値量よりも、増加区間１回あたりの付与可能遊技価値量（２７５枚）分少ない遊技価値量が付与されたときに特殊リミット処理（払出数）を実行することで、疑似ボーナスが途中で終了して遊技者が不信感や喪失感を抱いてしまうことを防止している。

【０３３４】

なお、このような観点からは、特殊リミット処理（払出数）が実行される（作動する）タイミングは上述のものに限られない。例えば、通常リミット処理（払出数）が実行される遊技価値量よりも、増加区間２回あたりの付与可能遊技価値量（２７５枚×２セット＝５５０枚）分少ない遊技価値量が付与されたときに特殊リミット処理（払出数）が実行されるようにしてもよい。また、例えば、若干の猶予期間を与えるために、通常リミット処理（払出数）が実行される遊技価値量よりも、増加区間１回あたりの付与可能遊技価値量（２７５枚）＋猶予期間に相当する遊技価値量（８枚）分少ない遊技価値量が付与されたときに特殊リミット処理（ゲーム数）が実行されるようにしてもよい。すなわち、特殊リミット処理（払出数）が実行される（作動する）タイミングは、通常リミット処理（払出数）が実行されるタイミングよりも前のタイミングであればいずれのタイミングであってもよく、個別の遊技仕様等に応じて適宜設定可能であるものとする。

【０３３５】

準リミット処理（ゲーム数）は、制御用ゲーム数カウンタの値に、１Ｇ連カウンタの値（天井短縮抽籤に当籤して「天井短縮あり」となっている場合にはさらに「１」を加算する）に「５５」（すなわち、疑似ボーナスの継続可能期間）を乗じた値を加算し、加算結果が「１３９０」以上となったときに実行される。例えば、１Ｇ連カウンタの値が「１」であり、「天井短縮あり」となっている場合、後者の値は「５５×２＝１１０」となるから、制御用ゲーム数カウンタの値が「１２８０」となったときに準リミット処理（ゲーム数）が実行される（作動する）こととなる。

【０３３６】

準リミット処理（払出数）は、制御用払出数カウンタの値に、１Ｇ連カウンタの値（天井短縮抽籤に当籤して「天井短縮あり」となっている場合にはさらに「１」を加算する）に「２７５」（すなわち、疑似ボーナスの付与可能遊技価値量）を乗じた値を加算し、加算結果が「１８５１」以上となったときに実行される。例えば、１Ｇ連カウンタの値が「１」であり、「天井短縮あり」となっている場合、後者の値は「２７５×２＝５５０」となるから、制御用払出数カウンタの値が「１３０１」となったときに準リミット処理（払出数）が実行される（作動する）こととなる。なお、準リミット処理（ゲーム数）と準リミット処理（払出数）とは、ともに同じ内容の規制を行うものであるから、一方の作動条件が成立して作動した後は、もう一方の作動条件が成立したとしても重複して作動する必要ないものとなっている。

【０３３７】

準リミット処理（ゲーム数）、又は準備リミット処理（払出数）が実行される（作動する）と、以後の一連の有利区間において、疑似ボーナス中は、上述の１Ｇ連抽籤及び天井短縮抽籤が実行されなくなる。すなわち、増加区間における遊技期間の延長が抑制される。なお、増加区間における遊技期間の延長が抑制される手法はこれに限られない。例えば、上述の１Ｇ連抽籤において、１Ｇ連の当籤確率が通常よりも低くなるようにしてもよいし、上述の天井短縮抽籤において、天井短縮の当籤確率が通常よりも低くなるようにしてもよい。すなわち、上述の１Ｇ連抽籤及び天井短縮抽籤そのものは実行されるが、これらの抽籤に当籤しにくくなるようにしてもよい。また、例えば、準リミット処理（ゲーム数）の実行後の演出区間では、疑似ボーナス移行抽籤において当籤となる抽籤値を低くして、疑似ボーナスに移行しにくくしてもよい。あるいは、モード移行抽籤において遊技者に有利なモード移行が決定される抽籤値を低くして、疑似ボーナスが連荘しにくくしてもよい。

【０３３８】

また、準リミット処理（ゲーム数）、又は準リミット処理（払出数）が実行される（作

動する）と、以後の一連の有利区間において、演出区間中は、「確定役」（図７の（ａ）参照）の当籤時に特殊処理が行われるようになっている。以下、この特殊処理について、「確定役」が「Ｆ＿確定チェリー」（以下、単に「確定チェリー」として説明する場合がある）である場合を例に挙げて説明する。

【０３３９】

準リミット処理（ゲーム数）及び準リミット処理（払出数）のいずれも作動していないとき、演出区間中（増加区間中であってもよい）に「確定チェリー」が当籤すると、疑似ボーナス移行抽籤において「当籤（次回遊技）」が決定される（図７の（ｃ）参照）。また、第１の遊技機では、左リール３Ｌの「チェリー」図柄が遊技者にとって期待度の高い図柄となっているので、停止操作の情報が報知されない遊技にあっては、遊技者は左第１停止で、かつ「チェリー」図柄を狙って（目安として「ＢＡＲ」図柄を狙って）して停止操作を行うことが一般的な手順となっている。したがって、一般的な手順で遊技が行われる場合、「確定チェリー」当籤時には、まず、左第１停止で左リール３Ｌの下段に「チェリー」図柄が停止される。なお、準リミット処理（ゲーム数）及び準リミット処理（払出数）のいずれも作動していないとき、「確定チェリー」が当籤した場合には、左第１停止（「打順１」及び「打順２」）をすべき旨の報知が行われるようにしてもよい。また、「当籤（次回遊技）」は、次回遊技から疑似ボーナスが開始されるものに限られず、次回遊技以降の遊技から疑似ボーナスが開始されるものであってもよい。

【０３４０】

ここで、技量のある遊技者は、さらに「弱チェ」であるか「確定チェリー」であるかを判別するために、例えば、中リール３Ｃ及び右リール３Ｒにおいても「ＢＡＲ」図柄を狙って停止操作を行う。その結果、各リールの中段に「ＢＡＲ」図柄が揃い、「確定チェリー」に当籤したことが認識できる（例えば、図１１中、「ＲＥＰ４２」参照）。一方、技量のない遊技者は、例えば、中リール３Ｃ及び右リール３Ｒにおいて「ＢＡＲ」図柄を狙って停止操作を行わない、あるいは行えないことにより、停止表示態様からは「弱チェ」であるか「確定チェリー」であるかを判別できない場合がある（例えば、図１１中、「ＲＥＰ２８」参照）。

【０３４１】

なお、第１の遊技機では、準リミット処理（ゲーム数）及び準リミット処理（払出数）のいずれも作動していないとき、「確定チェリー」に当籤した場合であって、「確定チェリーリプ」の図柄の組合せが表示された場合、特別入賞音が出力されるようになっている。また、「確定チェリー」に当籤した場合であって、「確定チェリーリプ」の図柄の組合せは表示されなかったが、「チェリーリプ」の図柄の組合せが表示された場合にも、特別入賞音が出力されるようになっている。なお、特別入賞音の出力は、１００％の確率で行われるようにしてもよいし、所定確率（例えば、５０％の確率）で行われるようにしてもよい。

【０３４２】

いずれにしても、準リミット処理（ゲーム数）及び準リミット処理（払出数）のいずれも作動していないとき、「確定チェリー」に当籤した場合には、次回遊技の開始時において「赤７揃い」演出が行われて疑似ボーナスが開始されることが報知され、疑似ボーナスが開始されることとなる。

【０３４３】

一方、準リミット処理（ゲーム数）及び準リミット処理（払出数）のいずれかが作動した後、演出区間中（増加区間中であってもよい）に「確定チェリー」が当籤すると、疑似ボーナス移行抽籤において一旦、「当籤（次回遊技）」は決定されるものの（図７の（ｃ）参照）、特殊処理の実行により、この決定結果が「当籤（今回遊技）」に書き換えられる。そして、今回遊技の開始時において「赤７揃い」演出が行われて疑似ボーナスが開始されることが報知され、疑似ボーナスが開始されることとなる。

【０３４４】

このとき、今回遊技においては、「確定チェリーリプ」の図柄の組合せ（「チェリーリ

プ」の図柄の組合せを含む）を表示させず、「中段リプ」の図柄の組合せを表示させるための停止操作の情報の報知（特殊報知）が行われる。例えば、第１の遊技機では、右第１停止（「打順５」及び「打順６」）をすべき旨の特殊報知が行われる（図１５参照）。これにより、準リミット処理（ゲーム数）及び準リミット処理（払出数）のいずれも作動していないときには、「確定チェリーリプ」表示→次回遊技から疑似ボーナス開始といった遊技の流れであったものが、準リミット処理（ゲーム数）及び準リミット処理（払出数）のいずれかの作動後にあっては、今回遊技から疑似ボーナス開始→特殊報知にしたがって停止操作が行われることにより「中段リプ」表示という遊技の流れに変更される。なお、特殊報知は、メイン（主制御基板７１）側の制御によって行われるようにしてもよいし、結果として疑似ボーナスに移行することにかわりなく遊技者が不利益を被らないという観点から、サブ（副制御基板７２）側のみの制御によって行われるようにしてもよい。

【０３４５】

なお、準リミット処理（ゲーム数）及び準リミット処理（払出数）のいずれかが作動した後、「確定チェリー」に当籤した場合であって、特殊報知が行われたにもかかわらず、「確定チェリーリプ」の図柄の組合せが表示された場合には、特別入賞音は出力さない。

【０３４６】

また、第１の遊技機では、「Ｆ＿リプレイＡ」又は「Ｆ＿リプレイＢ」が内部当籤役として決定された場合、基本的には停止操作の手順が報知されない。このため、停止操作の手順が報知されて「中段リプ」が表示されるのが上述の特殊報知が行われた場合のみであるとすると、このような状態が発生した場合には、いずれかの準リミット処理が作動したことを遊技者に明確に認識されてしまい、その結果遊技の興趣を低下させてしまう可能性もある。したがって、有利区間中においては、いずれかの準リミット処理が作動しているか否かにかかわらず（あるいは、いずれかの準リミット処理の作動後からであってもよい）、「Ｆ＿リプレイＡ」又は「Ｆ＿リプレイＢ」が内部当籤役として決定された場合に、所定確率で特殊報知と同様の報知が行われるようにしてもよい。このようにすれば、特殊報知が行われることに対して遊技者が不自然に感じてしまうこと防止することができる。また、「Ｆ＿リプレイＡ」又は「Ｆ＿リプレイＢ」が内部当籤役として決定された場合に特殊報知と同様の報知が行われるのは、疑似ボーナス移行抽籤に当籤した場合としてもよい。また、この場合、「Ｆ＿リプレイＡ」又は「Ｆ＿リプレイＢ」が内部当籤役として決定された場合の疑似ボーナス移行抽籤では、所定確率で「当籤（今回遊技）」が決定され得るようにしてもよい。

【０３４７】

ここまで、通常リミット処理、特殊リミット処理、及び準リミット処理を作動させるため、「ゲーム数」及び「払出数」を用いて有利区間の遊技期間を監視することを例に挙げて説明したが、各リミット処理が実行される条件は上述のものに限られず、適宜変更可能であるものとする。例えば、各リミット処理が実行されるとした、有利区間ゲーム数カウンタの値、有利区間払出数カウンタの値、制御用ゲーム数カウンタの値、制御用払出数カウンタの値、並びに１Ｇ連カウンタの値及び天井短縮の有無（すなわち、準リミット処理を作動させるための変数）等は、遊技仕様や市場動向等に応じて適宜変更可能である。

【０３４８】

また、有利区間の遊技期間を監視するための手法も上述のものに限られない。例えば、有利区間の遊技期間を監視するために「ナビ回数」を用いるとしたならば、上記と同様に、通常リミット処理（ナビ回数）や特殊リミット処理（ナビ回数）、あるいは準リミット処理（ナビ回数）が実行されるようにすることもできる。すなわち、有利区間の遊技期間を監視するために値を計数可能な要素（パラメータ）であればどのような要素も採用することができ、採用した要素に対して、通常リミット処理が実行される値と、特殊リミット処理が実行される値と、準リミット処理が実行される値と、を規定することで、上述のものと同様に、各リミット処理が実行されるものとすることができる。

【０３４９】

上述のとおり、第１の遊技機では、有利状態（例えば、疑似ボーナス）及び特定状態（

例えば、演出区間）は一連の有利区間として制御され、この一連の有利区間における遊技期間が所定期間（例えば、有利区間ゲーム数カウンタの値が「１５００」以上）となったとき、又はこの一連の有利区間において付与された遊技価値量が所定量（例えば、有利区間払出数カウンタの値が「２４０１」以上）となったときには、この一連の有利区間が強制的に終了されるが、この一連の有利区間における遊技期間が所定期間よりも短い特定期間（例えば、制御用ゲーム数カウンタの値が「１４４５」以上）となったとき、又はこの一連の有利区間において付与された遊技価値量が所定量よりも少ない特定量（例えば、制御用払出数カウンタの値が「２１２６」以上）となったときに、有利状態である場合には、特定状態に移行するときに、一連の有利区間を終了させるようにしている。

【０３５０】

すなわち、第１の遊技機では、有利状態の途中で一連の有利区間が強制的に終了されることがなく、有利状態の終了にともなった自然な流れで一連の有利区間を一定期間内に終了させることを可能としている。これにより、射幸性が過度に高くなってしまうことを抑制しつつも、遊技者が不信感や喪失感等を抱くことを防止することができるので、遊技者の感情にも配慮することを可能としている。

【０３５１】

また、第１の遊技機では、有利状態（例えば、疑似ボーナス）及び特定状態（例えば、演出区間）は一連の有利区間として制御され、この一連の有利区間における遊技期間が所定期間（例えば、有利区間ゲーム数カウンタの値が「１５００」以上）となったとき、又はこの一連の有利区間において付与された遊技価値量が所定量（例えば、有利区間払出数カウンタの値が「２４０１」以上）となったときには、この一連の有利区間が強制的に終了されるが、この一連の有利区間における遊技期間が所定期間よりも短い特定期間（例えば、制御用ゲーム数カウンタの値が「１４４５」以上）となったとき、又はこの一連の有利区間において付与された遊技価値量が所定量よりも少ない特定量（例えば、制御用払出数カウンタの値が「２１２６」以上）となったときに、有利状態でない場合には有利状態に移行させ、移行させた有利状態が終了して特定状態に移行するときに、一連の有利区間を終了させるようにしている。

【０３５２】

すなわち、第１の遊技機では、有利状態の途中で一連の有利区間が強制的に終了されることがなく、有利状態の終了にともなった自然な流れで一連の有利区間を一定期間内に終了させることを可能としている。また、このようにして一連の有利区間を終了させる際には、有利状態でなければ有利状態に移行させた上で終了させるようにしている。これにより、射幸性が過度に高くなってしまうことを抑制しつつも、遊技者が不信感や喪失感等を抱くことを防止することができるので、遊技者の感情にも配慮することを可能としている。

【０３５３】

また、第１の遊技機では、特定期間又は特定量は、有利状態の継続可能期間（例えば、「５５ゲーム」）又は付与可能遊技価値量（例えば、「２７５枚」）を考慮して設定されているため、遊技者の感情に配慮しつつも、遊技者に付与される遊技価値量が極端に規制されることを防止することができる。

【０３５４】

また、第１の遊技機では、有利状態は付与された権利（例えば、「１Ｇ連ストック」及び「天井短縮」）によって延長される場合があるが、一連の有利区間における遊技期間が、特定期間よりも短く、付与された権利数に応じて設定された特別期間となったとき（例えば、制御用ゲーム数カウンタの値が準リミット処理（ゲーム数）が実行される値となったとき）、又は一連の有利区間において付与された遊技価値量が、特定量よりも少なく、付与された権利数に応じて設定された特別量となったとき（例えば、制御用払出数カウンタの値が準リミット処理（払出数）が実行される値となったとき）には、以後の一連の有利区間において権利の付与が抑制されるようになっている。これにより、例えば、遊技者が消費しきれないほどの権利が付与され、このような状態で一連の有利区間が強制的に終了される結果、遊技者が不信感や喪失感等を抱いてしまうことを防止できるので、射幸性

が過度に高くなってしまうことを抑制しつつも、遊技者の感情にも配慮することを可能としている。

【０３５５】

また、第１の遊技機では、上述の「特定量」や「特別量」を計数する上では、例えば、遊技者の操作ミスや指示の無視等に起因して、本来付与されるはずであった遊技価値量と実際に付与された遊技価値量との間で差分が生じた場合であっても、この差分を考慮せず、本来付与されるはずであった遊技価値量を基準として計数が行われるようになっている。これにより、このような遊技者の行為によって一連の有利区間が必要以上に延長されてしまうことや、このような行為を行った遊技者と行っていない遊技者との間で不公平が生じてしまうことを防止することができるので、射幸性が過度に高くなってしまうことを抑制しつつも、遊技者の感情にも配慮することを可能としている。

【０３５６】

また、第１の遊技機では、権利の付与が抑制されている状態（例えば、準リミット処理作動後の状態）において有利状態への移行が確定する確定役（例えば、「確定チェリー」）に当籤したときには、この確定役の当籤が明確に認識できる特別図柄の組合せ（例えば、「確定チェリーリプ」）を表示させないための特殊報知が行われるようになっている。これにより、例えば、確定役の当籤が無駄な当籤であった等といった感情を遊技者が抱いてしまうことを防止できる。すなわち、権利の付与が抑制されている状態では有利状態が開始された契機を遊技者に明確に認識させないようにすることで、射幸性が過度に高くなってしまうことを抑制しつつも、遊技者の感情にも配慮することを可能としている。なお、特殊報知を行うのはいずれの演出実行手段を用いてもよい。

【０３５７】

また、第１の遊技機では、特殊報知が行われる場合、本来次回遊技から開始されるはずであった有利状態を、今回遊技から開始するようにしている。これにより、遊技者に自然な流れで特殊報知にしたがった停止操作を行わせることができるので、このような特殊報知を行う場合であっても、遊技者が違和感等を抱いてしまうことを防止できる。

【０３５８】

また、第１の遊技機では、権利の付与が抑制されていない状態で、確定役に当籤して特別図柄の組合せが表示された場合には特別報知（例えば、特別入賞音の出力）を行うことを可能とする一方、権利の付与が抑制されている状態で、確定役に当籤して特別図柄の組合せが表示された場合には特別報知を行うことを可能としないようになっている。これにより、例えば、確定役の当籤が無駄な当籤であった等といった感情を遊技者が抱いてしまうことを防止できる。すなわち、権利の付与が抑制されている状態では有利状態が開始された契機を遊技者に明確に認識させないようにすることで、射幸性が過度に高くなってしまうことを抑制しつつも、遊技者の感情にも配慮することを可能としている。なお、特別報知を行うのはいずれの演出実行手段を用いてもよい。

【０３５９】

また、第１の遊技機では、確定役に当籤したか否か、特別図柄の組合せが表示されたか否か、及び特殊報知が行われたか否かに応じて、特別報知を行うか否かを決定するようにしている。これにより、特別報知が行われる状況をより適切に管理することができる。

【０３６０】

また、第１の遊技機では、有利区間ゲーム数カウンタ及び有利区間払出数カウンタは、ベットされた遊技価値量にかかわらず計数を行う結果、３枚ベット状態のみならず２枚ベット状態においても、通常リミット処理（ゲーム数）及び通常リミット処理（払出数）が実行されることを可能としている。

【０３６１】

また、第１の遊技機では、制御用ゲーム数カウンタ及び制御用払出数カウンタは、３枚ベット状態では計数を行うが、２枚ベット状態では計数を行わない。したがって、３枚ベット状態では、特殊リミット処理（ゲーム数）及び特殊リミット処理（払出数）が実行されることを可能としているが、２枚ベット状態では、特殊リミット処理（ゲーム数）及び

特殊リミット処理（払出数）が実行されることを可能としていない。したがって、２枚ベット状態では、通常リミット処理（ゲーム数）又は通常リミット処理（払出数）の実行によって、疑似ボーナス中であっても一連の有利区間が強制的に終了してしまう場合がある。

【０３６２】

なお、第１の遊技機では、３枚ベット状態と２枚ベット状態とでは、例えば、小役の当籤確率、及びメダルの払出数が異なる結果（図１０～図１５参照）、３枚ベット状態で遊技を行う場合よりも２枚ベット状態で遊技を行う場合のほうが、遊技者に不利となっている。もっとも、このように、２枚ベット状態で遊技を行う場合のほうが遊技者に不利となる手法はこれに限られない。例えば、疑似ボーナス中に２枚ベット状態で遊技が行われた場合には、停止操作の手順が報知されないようすることで、遊技者に不利となるように構成してもよい。

【０３６３】

このように、第１の遊技機では、第１の量（例えば、「３枚」）の遊技価値がベットされて遊技が行われた場合には、有利状態の途中で一連の有利区間が強制的に終了されることがなく、有利状態の終了にともなった自然な流れで一連の有利区間を一定期間内に終了させることを可能としている。これにより、射幸性が過度に高くなってしまうことを抑制しつつも、遊技者が不信感や喪失感等を抱くことを防止することができるので、遊技者の感情にも配慮することを可能としている。一方、第２の量（例えば、「２枚」）の遊技価値がベットされて遊技が行われた場合には、有利状態の途中で一連の有利区間が強制的に終了される場合があることから、これによって遊技者に企図された遊技方法で遊技を行わなかったことを気付かせることができるので、遊技者に対して企図された遊技方法で遊技を行うことを促すことができる。

【０３６４】

なお、一連の有利区間において、第１の量の遊技価値がベットされて遊技が行われる場合よりも、第２の量の遊技価値がベットされて遊技が行われる場合のほうが、遊技者にとって不利となっているので、このような注意喚起を可能にすることで、遊技者により有利な状態で遊技を行うべきであることも促すことができ、遊技者が企図しない遊技方法で遊技を行うことに起因して遊技の興趣が低下してしまうことを防止することができる。

【０３６５】

［５－５．第１の遊技機の格納領域構成］

続いて、図１７～図２２を参照して、第１の遊技機の格納領域構成について説明する。図１７は、第１の遊技機の当籤フラグ格納領域、入賞作動フラグ格納領域、及び図柄コード格納領域の一例を示す図である。また、図１８は、第１の遊技機の持越役格納領域の一例を示す図である。また、図１９は、第１の遊技機の遊技状態フラグ格納領域の一例を示す図である。また、図２０は、第１の遊技機のモードフラグ格納領域の一例を示す図である。また、図２１は、第１の遊技機の作動ストップボタン格納領域の一例を示す図である。また、図２２は、第１の遊技機の押下順序格納領域の一例を示す図である。

【０３６６】

（当籤フラグ格納領域、入賞作動フラグ格納領域、及び図柄コード格納領域）

まず、図１７を参照して、当籤フラグ格納領域（内部当籤役格納領域）、入賞作動フラグ格納領域（表示役格納領域）、及び図柄コード格納領域の構成について説明する。なお、第１の遊技機では、当籤フラグ格納領域と、入賞作動フラグ格納領域と、図柄コード格納領域とが同じデータ構成となっている。

【０３６７】

上述の各格納領域は、それぞれ１バイトのデータにより表される格納領域１～２６で構成される。なお、各格納領域に格納されるデータは、図１７中の「データ」欄の１バイトデータのみであるが、図１７では、説明の便宜上、各格納領域のビットに対応付けられた図柄組合せを示す「コンビネーション」（図１７中では、リール３Ｌの図柄、リール３Ｃの図柄及びリール３Ｒの図柄の順で記載）及びその内容（図１１～図１４参照）も併せて記載する。

【０３６８】
当籤フラグ格納領域に格納されるデータは、メインＣＰＵ１０１が、内部当籤役に対応する図柄の組合せの種類（すなわち、今回の遊技において表示されることが許可された図柄の組合せの種類）を識別可能とするために用いられる。例えば、今回の遊技において２ＢＢに当籤した場合（持越されている場合）、格納領域１のビット０に「１」が格納される。
【０３６９】
入賞作動フラグ格納領域に格納されるデータは、メインＣＰＵ１０１が、表示役に対応する図柄の組合せの種類（すなわち、今回の遊技において有効ライン上に表示された図柄の組合せの種類）を識別可能とするために用いられる。例えば、今回の遊技において２ＢＢに係る図柄の組合せが有効ライン上に表示された場合、格納領域１のビット０に「１」が格納される。
【０３７０】
図柄コード格納領域に格納されるデータは、メインＣＰＵ１０１が、少なくともいずれかのリールの回転中において、今回の遊技において未だ有効ライン上に表示可能となっている図柄の組合せの種類を識別可能とするために用いられる。例えば、今回の遊技において少なくともいずれかのリールが回転しているときに、２ＢＢに係る図柄の組合せが有効ライン上に表示され得るものとなっている場合、格納領域１のビット０に「１」が格納される。
【０３７１】
（持越役格納領域）
続いて、図１８を参照して、持越役格納領域の構成について説明する。持越役格納領域は、１バイトのデータにより表される格納領域で構成される。
【０３７２】
内部抽籤処理の結果、「Ｆ＿２ＢＢ」（２ＢＢ）又は「Ｆ＿３ＢＢ」（３ＢＢ）のボーナス役が内部当籤役として決定されたときには、これらのボーナス役は、持越役として持越役格納領域に格納される（対応するビットに「１」が格納される）。持越役格納領域に格納された持越役は、対応する図柄の組合せが有効ライン上に表示されるまでクリアされずに保持される。また、持越役格納領域に持越役が格納されている間、内部抽籤処理によって決定された内部当籤役（小役・リプレイ役）に加えて、持越役（ボーナス役）が当籤フラグ格納領域に格納される。
【０３７３】
（遊技状態フラグ格納領域）
続いて、図１９を参照して、遊技状態フラグ格納領域の構成について説明する。遊技状態フラグ格納領域は、１バイトのデータにより表される格納領域で構成される。例えば、現在の遊技状態が２ＢＢ状態である場合、格納領域のビット０に「１」が格納される。
【０３７４】
なお、第１の遊技機では、ＲＴ状態が設けられていないので、図１９に示す遊技状態フラグ格納領域にはＲＴ状態の種類を示す領域は設けられていないが、例えば、ＲＴ状態が設けられている場合には、現在のＲＴ状態に対応する格納領域のビットに「１」が格納される。なお、第１の遊技機では、有利区間中の遊技状態（モード）の種類を示すデータを別途後述のモードフラグ格納領域に格納するものとしているが、この遊技状態フラグ格納領域において格納して管理することもできる。また、非有利区間及び有利区間の遊技区間についても同様である。図示しない有利区間フラグ格納領域を設けて管理することもできるし、この遊技状態フラグ格納領域において格納して管理することもできる。また、ＡＴ状態やＡＲＴ状態等の遊技状態についても同様である。図示しないＡＴ状態（ＡＲＴ状態）フラグ格納領域を設けて管理することもできるし、この遊技状態フラグ格納領域において格納して管理することもできる。
【０３７５】
（モードフラグ格納領域）

続いて、図２０を参照して、モードフラグ格納領域の構成について説明する。モードフラグ格納領域は、それぞれ１バイトのデータにより表される格納領域１及び格納領域２で構成される。例えば、現在のモードがスタートモードである場合、格納領域１のビット０に「１」が格納される。また、例えば、現在のモードが天国Ａモードである場合、格納領域２のビット０に「１」が格納される。なお、第１の遊技機では、疑似ボーナス状態もモードの１つとして管理している。

【０３７６】

（作動ストップボタン格納領域）

次に、図２１を参照して、作動ストップボタン格納領域の構成について説明する。作動ストップボタン格納領域は、１バイトのデータにより表される格納領域で構成される。なお、作動ストップボタン格納領域のビット０～２は、すでに操作されたストップボタンの種類（停止したリールの種類）を示すデータを格納し、ビット４～６は、未だ操作されていないストップボタンの種類（回転中のリールの種類）を示すデータを格納する。

【０３７７】

例えば、ストップボタン８Ｌが今回押されたストップボタン、すなわち、作動ストップボタンである場合には、作動ストップボタン格納領域のビット０に「１」が格納される。また、例えば、ストップボタン８Ｌが未だ押されていないストップボタン、すなわち、有効ストップボタンである場合には、ビット４に「１」が格納される。メインＣＰＵ１０１は、作動ストップボタン格納領域に格納されているデータに基づいて、今回押されたストップボタンと未だ押されていないストップボタンとを識別する。

【０３７８】

（押下順序格納領域）

次に、図２２を参照して、押下順序格納領域の構成について説明する。押下順序格納領域は、１バイトのデータにより表される格納領域で構成される。なお、押下順序は、ストップボタンが押された順序、すなわち、押し順（打順）を示すものである。

【０３７９】

例えば、全てのリールが回転中であるときには、押下順序格納領域のビット０～５に「１」が格納される。次いで、ストップボタン８Ｌが押されたときには（「左」第１停止であるから）、ビット０及び１には「１」が格納されたままとなるが、ビット２～５には「０」が格納されるようになる。次いで、ストップボタン８Ｃが押されたときには（「左」第１停止、「中」第２停止であることから）、ビット０には「１」が格納されたままとなるが、ビット１には「０」が格納されるようになる。メインＣＰＵ１０１は、押下順序格納領域に格納されているデータに基づいて、今回の遊技の押し順を識別する。

【０３８０】

［６．主制御回路による処理］

続いて、図２３～図３２を参照して、主制御回路１００のメインＣＰＵ１０１が各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。なお、以下に示す各種処理の説明では、第１の遊技機の仕様を用いてその処理内容の一具体例を説明する場合があるが、以下に示す各種処理の処理内容はこれに限定されるものではない。

【０３８１】

［６－１．メイン処理］

まず、図２３を参照して、主制御回路１００のメインＣＰＵ１０１により実行されるメイン処理（主要動作処理）について説明する。なお、図２３は、メイン処理の手順の一例を示すフローチャートである。また、図２３においては、メイン処理の開始に先立って実行される電源投入時処理についても併せて示している。

【０３８２】

まず、メインＣＰＵ１０１は、パチスロ機１に電力が供給されると（電源が投入されると）、電源投入時処理を行う（Ｓ１）。この処理では、電源投入時に必要な各種処理を行う。なお、電源投入時処理の詳細については後述する。

【０３８３】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、一遊技終了時の初期化処理を行う（Ｓ２）。この処理では、メインＲＡＭ１０３における指定格納領域のデータをクリアする。なお、ここでの指定格納領域は、例えば、当籤フラグ格納領域や入賞作動フラグ格納領域等の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。

【０３８４】

続いて、メインＣＰＵ１０１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、例えば、メダルセンサ３１Ｓ、ベットスイッチ６Ｓ、及びスタートスイッチ７Ｓ等の入力状態をチェックし、遊技開始時に必要な各種処理を行う。なお、メダル受付・スタートチェック処理の詳細については後述する。

【０３８５】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、乱数値取得処理を行う（Ｓ４）。この処理では、内部抽籤用乱数値（例えば、０～６５５３５の範囲）や遊技性に関する各種抽籤で用いられる演出用乱数値（その他抽籤用乱数値）（例えば、０～６５５３５の範囲、あるいは０～２５５の範囲）等を抽出し、抽出した各種乱数値をメインＲＡＭ１０３に設けられた乱数値格納領域（不図示）に格納する。なお、各種乱数値の取得態様は上述のものに限られない。それぞれ予め定められた数値範囲（例えば、０～６５５３５の範囲、０～３２７６７の範囲、０～２５５の範囲、あるいは０～１２７の範囲等）から必要な個数の乱数値を適宜取得することができる。

【０３８６】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、内部抽籤処理を行う（Ｓ５）。この処理では、現在の遊技状態等に応じた内部抽籤テーブルや内部抽籤用乱数値に基づいて内部当籤役を決定するために必要な各種処理を行う。なお、内部抽籤処理の詳細については後述する。

【０３８７】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、遊技開始時状態制御処理を行う（Ｓ６）。この処理では、各種遊技状態について、遊技を開始するときに、（例えば、決定された内部当籤役等に基づいて）移行条件が成立する場合には成立した移行条件にしたがって遊技状態を移行させるため、あるいは現在の遊技状態の遊技期間を管理するために必要な各種処理を行う。なお、遊技開始時状態制御処理の詳細については後述する。

【０３８８】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、スタートコマンド生成格納処理を行う（Ｓ７）。この処理では、副制御回路２００に送信するスタートコマンドのデータを生成し、生成したデータをメインＲＡＭ１０３に設けられた通信データ格納領域（不図示）に格納する。なお、通信データ格納領域に格納されたデータは、後述の通信データ送信処理（図３２のＳ２０４参照）において主制御回路１００から副制御回路２００に送信される。また、その他のコマンドのデータの生成、格納、及び送信手法も基本的に同様である。

【０３８９】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、遊技開始時メイン側演出制御処理を行う（Ｓ８）。この処理では、遊技を開始するときに、主制御回路１００側（メイン側）の制御による各種演出を行う場合、当該演出を行うために必要な各種処理を行う。例えば、遊技開始時にロック演出が行われる場合には当該ロック演出の実行を制御する。また、これが疑似遊技を含むものであれば当該疑似遊技の進行（あるいは疑似遊技に関する報知）を制御する。また、例えば、ＡＴ状態であって指示モニタによって停止操作の情報を報知する場合にはその報知態様を制御する。また、詳細は省略するが、ロック演出が行われる場合には、この処理においてロックコマンド生成格納処理が行われる。

【０３９０】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、リール停止初期設定処理を行う（Ｓ９）。この処理では、内部当籤役や遊技状態等に基づいて、今回の遊技で使用する停止テーブルの種類や引込優先順位テーブルの種類等の停止制御に必要な各種情報を設定する。

【０３９１】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、リール回転開始処理を行う（Ｓ１０）。この処理では

、全てのリールの回転開始を要求する。そして、全てのリールの回転開始が要求されると、後述のリール制御処理（図３２のＳ２０３参照）により、各ステッピングモータ５１Ｌ，５１Ｃ，５１Ｒの駆動が制御され、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転が開始される。回転を開始した各リールは、その回転速度が一定速度に達するまで加速制御され、その後、当該一定速度が維持される。また、詳細は省略するが、この処理においてはリール回転開始コマンド生成格納処理が行われる。

【０３９２】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、引込優先順位格納処理を行う（Ｓ１１）。この処理では、回転中のリール（この場合は全てのリール）の各図柄（図柄位置）に対して、設定された内部当籤役と設定された引込優先順位テーブルとを参照して引込優先順位を示すデータを取得し、引込優先順位データ格納領域（不図示）に格納する。なお、図示は省略するが、この処理に先立って後述の図柄コード格納処理が行われる。

【０３９３】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、リール停止制御処理を行う（Ｓ１２）。この処理では、決定された内部当籤役（あるいはこれに応じて設定された各種停止制御に係る情報）と各ストップボタン８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの停止操作態様と基づいて該当するリールの回転を停止させるために必要な各種処理を行う。なお、リール停止制御処理の詳細については後述する。

【０３９４】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、入賞作動判定処理を行う（Ｓ１３）。この処理では、有効ライン上に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たいずれかの図柄の組合せであるか否かを判定する。例えば、入賞作動フラグ格納領域において「１」が格納されているビットがあるか否かを判定する。また、詳細は省略するが、この処理においては入賞作動コマンド生成格納処理が行われる。

【０３９５】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、メダル払出・再遊技作動処理を行う（Ｓ１４）。この処理では、上述の入賞作動判定処理において判定された図柄の組合せが、小役に係る図柄の組合せであればこれに対応するメダル数を払出し、リプレイ役に係る図柄の組合せであれば次回の遊技において再遊技を作動させるために必要な各種処理を行う。なお、例えば、上述の入賞作動判定処理において判定された図柄の組合せがリプレイ役に係る図柄の組合せである場合には、今回の遊技におけるベット数と同数の値を後述の自動投入メダルカウンタにセットする処理を行う。また、この処理では、払出すメダル数に応じたメダル払出信号を外部集中端子板５５から出力する。

【０３９６】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、遊技終了時状態制御処理を行う（Ｓ１５）。この処理では、各種遊技状態について、遊技が終了するときに、（例えば、表示された図柄の組合せ等に基づいて）移行条件が成立する場合には成立した移行条件にしたがって遊技状態を移行させるため、あるいは現在の遊技状態の遊技期間を管理するために必要な各種処理を行う。なお、遊技終了時状態制御処理の詳細については後述する。

【０３９７】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、遊技終了時メイン側演出制御処理を行う（Ｓ１６）。この処理では、遊技が終了するときに、主制御回路１００側（メイン側）の制御による各種演出を行う場合、当該演出を行うために必要な各種処理を行う。例えば、遊技終了時にロック演出が行われる場合には当該ロック演出の実行を制御する。また、これが疑似遊技を含むものであれば当該疑似遊技の進行（あるいは疑似遊技に関する報知）を制御する。また、詳細は省略するが、ロック演出が行われる場合には、この処理においてロックコマンド生成格納処理が行われる。

【０３９８】

このように、パチスロ機１では、上述のＳ２～Ｓ１６の処理が行われることで１回の単位遊技が制御され、また、これらの処理が繰り返されることで遊技の進行が制御される。

なお、必要に応じてこれらの処理以外の処理が適宜行われるように構成することもできるし、これらの処理のうち一部の処理については行われないように構成することもできる。すなわち、上述の各種処理はあくまで一例である。

【０３９９】

（電源投入時処理）

続いて、図２４を参照して、上述のメイン処理のＳ１において行われる電源投入時処理について説明する。なお、図２４は、電源投入時処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【０４００】

まず、メインＣＰＵ１０１は、図示しない電源投入時の初期化処理を行った後、メインＲＡＭ１０３の書込みテストを行い、当該テストの結果、メインＲＡＭ１０３への書込みが正常に行われたか否かを判定する（Ｓ２１）。すなわち、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３に異常が発生していないか否かを判定する。

【０４０１】

メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３への書込みが正常に行われたと判定した場合（Ｓ２１がＹＥＳ）、設定用鍵型スイッチ５２がオン状態であるか否かを判定する（Ｓ２２）。すなわち、メインＣＰＵ１０１は、設定変更が可能な状態であるか否かを判定する。

【０４０２】

メインＣＰＵ１０１は、設定用鍵型スイッチ５２がオン状態であると判定した場合（Ｓ２２がＹＥＳ）、設定変更時の初期化処理を行う（Ｓ２３）。この処理では、メインＲＡＭ１０３における指定格納領域のデータをクリアする。なお、ここでの指定格納領域は、例えば、持越役格納領域、遊技状態フラグ格納領域やモードフラグ格納領域等の設定変更時にデータの消去が必要な格納領域である。

【０４０３】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、初期化コマンド生成格納処理を行う（Ｓ２４）。この処理では、副制御回路２００に送信する設定変更処理が開始されたことを示す初期化コマンドのデータを生成し、生成したデータを通信データ格納領域に格納する。

【０４０４】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、設定変更処理を行う（Ｓ２５）。この処理では、上述の設定値決定操作や設定値確定操作を受付けることにより、メインＲＡＭ１０３が初期化された後、新たな設定値がメインＲＡＭ１０３の設定値格納領域（不図示）に設定（格納）される。続いて、メインＣＰＵ１０１は、設定用鍵型スイッチ５２がオフ状態となったか否かを判定する（Ｓ２６）。すなわち、メインＣＰＵ１０１は、新たに設定値が設定された後、設定変更が可能な状態が終了したか否かを判定する。

【０４０５】

メインＣＰＵ１０１は、設定用鍵型スイッチ５２がオフ状態となっていないと判定した場合（Ｓ２６がＮＯ）、設定用鍵型スイッチ５２がオフ状態となるまで処理を待機する。一方、設定用鍵型スイッチ５２がオフ状態となったと判定した場合（Ｓ２６がＹＥＳ）、初期化コマンド生成格納処理を行う（Ｓ２７）。この処理では、副制御回路２００に送信する設定変更処理が終了したことを示す初期化コマンドのデータを生成し、生成したデータを通信データ格納領域に格納する。そして、メインＣＰＵ１０１は、この処理の後、電源投入時処理を終了する。

【０４０６】

メインＣＰＵ１０１は、Ｓ２２において、設定用鍵型スイッチ５２がオン状態でないと判定した場合（Ｓ２２がＮＯ）、バックアップデータが正常であるか否かを判定する（Ｓ２８）。すなわち、メインＣＰＵ１０１は、パチスロ機１への電力の供給が断たれたとき（電断時）にバックアップされた各種情報が正常であるか否かを判定する。

【０４０７】

メインＣＰＵ１０１は、バックアップデータが正常であると判定した場合（Ｓ２８がＹ

ＥＳ）、遊技復帰処理を行う（Ｓ２９）。この処理では、パチスロ機１を電断前の状態に復帰させる処理を行う。そして、メインＣＰＵ１０１は、この処理の後、電源投入時処理を終了する。

【０４０８】

メインＣＰＵ１０１は、Ｓ２１において、メインＲＡＭ１０３への書込みが正常に行わなかったと判定した場合（Ｓ２１がＮＯ）、及びＳ２８において、バックアップデータが正常でないと判定した場合（Ｓ２８がＮＯ）、電源投入時エラー処理を行う（Ｓ３０）。なお、この電源投入時エラー処理によって発生したエラーは、上述のリセット操作によっては解消されず、新たに設定値が設定されたことに応じて解消するものとなっている。したがって、メインＣＰＵ１０１は、電源投入時エラー処理の後、一度パチスロ機１の電源がオフとなり、その後、新たに設定値が設定されるまで（上述のＳ２２～Ｓ２６の処理が行われるまで）通常の処理（図２３のＳ２以降）に移行しない。

【０４０９】

（メダル受付・スタートチェック処理）

続いて、図２５を参照して、上述のメイン処理のＳ３において行われるメダル受付・スタートチェック処理について説明する。なお、図２５は、メダル受付・スタートチェック処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【０４１０】

まず、メインＣＰＵ１０１は、自動投入メダルカウンタの値が「０」であるか否かを判定する（Ｓ４１）。すなわち、メインＣＰＵ１０１は、前回の単位遊技でリプレイ役に入賞したか（再遊技が作動したか）否かを判定する。

【０４１１】

メインＣＰＵ１０１は、自動投入メダルカウンタの値が「０」でないと判定した場合（Ｓ４１がＮＯ）、自動投入処理を行う（Ｓ４２）。この処理では、前回の単位遊技で投入されたメダルと同数のメダルが自動投入される。また、詳細は省略するが、自動投入が行われる場合には、この処理においてメダル投入コマンド生成格納処理が行われる。また、この処理では、メダル投入信号を外部集中端子板５５から出力する。

【０４１２】

メインＣＰＵ１０１は、Ｓ４１において、自動投入メダルカウンタの値が「０」であると判定した場合（Ｓ４１がＹＥＳ）、及びＳ４２の処理の後、メダル補助収納庫スイッチチェック処理を行う（Ｓ４３）。この処理では、メダル補助収納庫スイッチ３３Ｓがオン状態となっているか（すなわち、メダル補助収納庫３３に一定数以上のメダルが収納されているか）否かを判定し、メダル補助収納庫スイッチ３３Ｓがオン状態となっていると判定した場合にはメダル補助収納庫エラーを発生させる。この場合、当該エラーが解消されるまで処理が待機される。また、メダル補助収納庫スイッチ３３Ｓがオン状態となっていないと判定した場合には、この処理を終了する。

【０４１３】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、メダル投入状態チェック処理を行う（Ｓ４４）。この処理では、現在のベット数やクレジット数のチェックを行うとともに、メダルの受付が禁止されているか、あるいはセレクタエラーが発生しているか等も判定し、メダルの受付が可能であれば、メダルの受付が可能な状態（ベット操作を受付可能な状態）とする（メダルの受付を許可する）。なお、セレクタエラーが発生している場合には、当該エラーが解消されるまで処理が待機される。

【０４１４】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、メダルの受付が可能な状態であるか否かを判定する（Ｓ４５）。メインＣＰＵ１０１は、メダルの受付が可能な状態であると判定した場合（Ｓ４５がＹＥＳ）、メダル投入チェック処理を行う（Ｓ４６）。この処理では、メダルセンサ３１Ｓの検出結果やベットスイッチ６Ｓの検出結果に基づいてベット数やクレジット数を更新する。また、詳細は省略するが、ベット操作が行われた場合には、この処理においてメダル投入コマンド生成格納処理が行われる。また、この処理では、メダル投入信号を

外部集中端子板５５から出力する。
【０４１５】
続いて、メインＣＰＵ１０１は、メダルの投入又はクレジットが可能な状態であるか否かを判定する（Ｓ４７）。すなわち、メインＣＰＵ１０１は、ベット数が「３」枚であって、かつクレジット数も「５０」枚となっていないか否かを判定する。メインＣＰＵ１０１は、メダルの投入又はクレジットが可能な状態でない（すなわち、ベット数が「３」枚であって、かつクレジット数も「５０」枚となっている）と判定した場合（Ｓ４９がＮＯ）、メダルの受付を禁止する（Ｓ４８）。すなわち、メインＣＰＵ１０１は、メダルの受付が可能でない状態（ベット操作を受付可能としない状態）とする。
【０４１６】
メインＣＰＵ１０１は、Ｓ４５において、メダルの受付が可能な状態でないと判定した場合（Ｓ４５がＮＯ）、Ｓ４７において、メダルの投入又はクレジットが可能な状態であると判定した場合（Ｓ４７がＹＥＳ）、及びＳ４８の処理の後、投入枚数が遊技開始可能枚数であるか否かを判定する（Ｓ４９）。なお、第１の遊技機の場合、この処理では、例えば、現在のベット数が「２」又は「３」枚であるか否かが判定される。
【０４１７】
メインＣＰＵ１０１は、投入枚数が遊技開始可能枚数であると判定した場合（Ｓ４９がＹＥＳ）、スタートスイッチ７Ｓがオン状態となったか否かを判定する（Ｓ５０）。すなわち、メインＣＰＵ１０１は、遊技者によって開始操作が行われたか否かを判定する。
【０４１８】
メインＣＰＵ１０１は、スタートスイッチ７Ｓがオン状態となったと判定した場合（Ｓ５０がＹＥＳ）、メダルの受付を禁止する（Ｓ５１）。そして、メインＣＰＵ１０１は、この処理の後、メダル受付・スタートチェック処理を終了する。
【０４１９】
メインＣＰＵ１０１は、Ｓ４９において、投入枚数が遊技開始可能枚数でないと判定した場合（Ｓ４９がＮＯ）、及びＳ５０において、スタートスイッチ７Ｓがオン状態となっていないと判定した場合（Ｓ５０がＮＯ）、処理をＳ４４に戻す。
【０４２０】
（内部抽籤処理）
続いて、図２６を参照して、上述のメイン処理のＳ５において行われる内部抽籤処理について説明する。なお、図２６は、内部抽籤処理の手順の一例を示すフローチャートである。
【０４２１】
まず、メインＣＰＵ１０１は、設定値・メダル投入枚数チェック処理を行う（Ｓ６１）。この処理では、今回の単位遊技における設定値及びベット数のチェックを行う。続いて、メインＣＰＵ１０１は、設定値、ベット数及び遊技状態等に応じた内部抽籤テーブルをセットする（Ｓ６２）。続いて、メインＣＰＵ１０１は、乱数値格納領域から内部抽籤用乱数値を取得する（Ｓ６３）。すなわち、メインＣＰＵ１０１は、上述のメイン処理のＳ４で取得した内部抽籤用乱数値のデータを取得する。なお、この処理において、設定値が「１」～「６」以外又はベット数が「１」～「３」以外であると判定された場合には、メインＣＰＵ１０１は、重篤なエラーが発生したと判断し、上述の電源投入時エラー処理（図２４のＳ３０参照）を実行する。
【０４２２】
続いて、メインＣＰＵ１０１は、内部当籤役決定処理を行う（Ｓ６４）。この処理では、取得した内部抽籤用乱数値を、セットされた内部抽籤テーブルに規定された各内部当籤役の抽籤値を用いて順次更新（例えば、加算更新）し、更新結果が所定結果となったか（例えば、オーバーフローしたか）否かを判定する。所定結果となった場合にはその内部当籤役を今回の単位遊技の内部当籤役として決定する。なお、全ての内部当籤役について判定しても所定結果とならなかった場合には、今回の単位遊技の結果は「はずれ」となる（内部当籤役として「はずれ」が決定される）。

【０４２３】
続いて、メインＣＰＵ１０１は、内部当籤役が決定されたか否かを判定する（Ｓ６５）。メインＣＰＵ１０１は、内部当籤役が決定されなかったと判定した場合（Ｓ６５がＮＯ）、処理をＳ６４に戻す。すなわち、メインＣＰＵ１０１は、判定対象となる内部当籤役を順次更新し（内部抽籤用乱数値も順次更新し）、全ての内部当籤役について判定が行われるまで（あるいは、その中途で内部当籤役が決定されるまで）Ｓ６４の処理を繰り返す。
【０４２４】
メインＣＰＵ１０１は、内部当籤役が決定されたと判定した場合（Ｓ６５がＹＥＳ）、決定された内部当籤役が持越非対象役であるか（すなわち、持越役であるボーナス役でなく、小役又はリプレイ役であるか）否かを判定する（Ｓ６６）。メインＣＰＵ１０１は、決定された内部当籤役が持越非対象役であると判定した場合（Ｓ６６がＹＥＳ）、当籤フラグ格納領域を更新する（Ｓ６７）。この処理では、Ｓ６４の処理で決定された内部当籤役に基づいて当籤フラグ格納領域のデータを更新する。すなわち、メインＣＰＵ１０１は、当籤フラグ格納領域において、決定された内部当籤役に対応して表示が許可される図柄の組合せに対応するデータにビットに「１」を格納する。
【０４２５】
メインＣＰＵ１０１は、Ｓ６６において、決定された内部当籤役が持越非対象役でないと判定した場合（Ｓ６６がＮＯ）、及びＳ６７の処理の後、決定された内部当籤役が持越対象役であるか（すなわち、持越役であるボーナス役であるか）否かを判定する（Ｓ６８）。
【０４２６】
メインＣＰＵ１０１は、決定された内部当籤役が持越対象役であると判定した場合（Ｓ６８がＹＥＳ）、持越役格納領域のデータが「０」であるか否かを判定する（Ｓ６９）。すなわち、メインＣＰＵ１０１は、未だいずれのボーナス役も持越されていないか否かを判定する。メインＣＰＵ１０１は、持越役格納領域のデータが「０」であると判定した場合（Ｓ６９がＹＥＳ）、持越役格納領域を更新する（Ｓ７０）。この処理では、Ｓ６４の処理で決定された内部当籤役に基づいて持越役格納領域のデータを更新する。すなわち、メインＣＰＵ１０１は、持越役格納領域において、決定された内部当籤役に対応して表示が許可される図柄の組合せに対応するデータにビットに「１」を格納する。
【０４２７】
メインＣＰＵ１０１は、Ｓ６８において、決定された内部当籤役が持越対象役でないと判定した場合（Ｓ６８がＮＯ）、Ｓ６９において、持越役格納領域のデータが「０」でないと判定した場合（Ｓ６９がＮＯ）、及びＳ７０の処理の後、再度、持越役格納領域のデータが「０」であるか否かを判定する（Ｓ７１）。
【０４２８】
メインＣＰＵ１０１は、持越役格納領域のデータが「０」でないと判定した場合（Ｓ７１がＮＯ）、当籤フラグ格納領域を更新する（Ｓ７２）。この処理では、持越役格納領域に格納されているデータを当籤フラグ格納領域のデータに反映させる。すなわち、メインＣＰＵ１０１は、ボーナス役が持越されている（あるいは今回の単位遊技で当籤した）場合、当籤フラグ格納領域において、当該ボーナス役に対応して表示が許可される図柄の組合せに対応するデータにビットに「１」を格納する。
【０４２９】
メインＣＰＵ１０１は、Ｓ７１において、持越役格納領域のデータが「０」であると判定した場合（Ｓ７１がＹＥＳ）、及びＳ７２の処理の後、サブフラグ等設定処理を行う（Ｓ７３）。なお、第１の遊技機の場合、この処理では、例えば、内部当籤役に基づいて非有利区間サブフラグや有利区間当籤時サブフラグが設定される。なお、この処理では、例えば、ＡＴ状態であるとき、指示モニタによって報知される停止操作の情報に対応する情報等が設定されるようにしてもよい。そして、メインＣＰＵ１０１は、この処理の後、内部抽籤処理を終了する。
【０４３０】

（遊技開始時状態制御処理）
続いて、図２７を参照して、上述のメイン処理のＳ６において行われる遊技開始時状態制御処理について説明する。なお、図２７は、遊技開始時状態制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。
【０４３１】
まず、メインＣＰＵ１０１は、遊技状態移行条件成立チェック処理を行う（Ｓ８１）。この処理では、遊技を開始するときに、いずれかの遊技状態からいずれかの遊技状態に移行させるための移行条件が成立したか否かのチェックを行う。例えば、所定のボーナス役に当籤したことに基づいて所定のＲＴ状態としてのフラグ間に移行させる場合、この処理において所定のボーナス役に当籤したか否かのチェックを行う。なお、第１の遊技機の場合、フラグ間はＲＴ状態として（すなわち、遊技状態フラグ格納領域に格納される遊技状態として）構成されていないため、ここでのチェックは不要となる。また、例えば、特定の移行条件の成立から特定の遊技数の遊技を行ったことにより開始又は終了する特定のＲＴ状態がある場合、この処理においてこの特定の遊技数を管理することもできる。
【０４３２】
続いて、メインＣＰＵ１０１は、いずれかの遊技状態に移行させるための移行条件が成立したか否かを判定する（Ｓ８２）。メインＣＰＵ１０１は、いずれかの遊技状態に移行させるための移行条件が成立したと判定した場合（Ｓ８２がＹＥＳ）、遊技状態フラグ格納領域を更新する（Ｓ８３）。すなわち、メインＣＰＵ１０１は、成立した移行条件にしたがって遊技状態をセットする。続いて、メインＣＰＵ１０１は、セットされた遊技状態に応じた設定処理を行う（Ｓ８４）。この処理では、遊技状態が移行したことに応じて、例えば、当該遊技状態の遊技期間を設定したり、内部抽籤処理以外の各種抽籤処理における抽籤値（抽籤テーブル）を設定したりする必要がある場合に、このような設定処理を適宜行う。
【０４３３】
メインＣＰＵ１０１は、Ｓ８２において、いずれかの遊技状態に移行させるための移行条件が成立していないと判定した場合（Ｓ８２がＮＯ）、及びＳ８４の処理の後、現在の遊技区間が非有利区間であるか否かを判定する（Ｓ８５）。メインＣＰＵ１０１は、現在の遊技区間が非有利区間であると判定した場合（Ｓ８５がＹＥＳ）、有利区間開始条件成立チェック処理を行う（Ｓ８６）。この処理では、遊技を開始するときに、非有利区間から有利区間に移行させるための移行条件（有利区間の開始条件）が成立したか否かのチェックを行う。なお、第１の遊技機の場合、この処理では、例えば、上述の有利区間移行抽籤を行い、この抽籤結果が有利区間を開始させるものであるか否かがチェックされる。
【０４３４】
続いて、メインＣＰＵ１０１は、有利区間の開始条件が成立したか否かを判定する（Ｓ８７）。メインＣＰＵ１０１は、有利区間の開始条件が成立していないと判定した場合（Ｓ８７がＮＯ）、遊技開始時状態制御処理を終了する。また、メインＣＰＵ１０１は、有利区間の開始条件が成立したと判定した場合（Ｓ８７がＹＥＳ）、有利区間開始時の設定処理を行う（Ｓ８８）。すなわち、メインＣＰＵ１０１は、有利区間を開始させる（セットする）。この処理では、有利区間が開始したことに応じて、例えば、各種リミット処理に係る各種カウンタ（図１６参照）のカウントを開始する（すなわち、一連の有利区間の遊技期間の監視を開始する）等の設定処理を適宜行う。
【０４３５】
続いて、メインＣＰＵ１０１は、モードフラグ格納領域を更新する（Ｓ８９）。すなわち、メインＣＰＵ１０１は、開始された有利区間中のモード（遊技状態）をセットする。なお、第１の遊技機の場合、この処理では、例えば、上述の有利区間移行抽籤の抽籤結果にしたがって決定された移行先モードがセットされる。
【０４３６】
続いて、メインＣＰＵ１０１は、セットされたモードに応じた設定処理を行う（Ｓ９０）。この処理では、セットされたモードに応じて、当該モードの遊技期間（天井ゲーム数

等も含む）を設定したり、内部抽籤処理以外の各種抽籤処理における抽籤値（抽籤テーブル）を設定したりする必要がある場合に、このような設定処理を適宜行う。なお、第１の遊技機の場合、この処理では、例えば、セットされた移行先モードにしたがい、疑似ボーナスに移行する場合にはその遊技期間として「５５ゲーム」が設定され、終了モードに移行する場合にはその遊技期間として「３２ゲーム」が設定され、それ以外のモードに移行する場合にはそれぞれに対応する天井ゲーム数が設定される。また、各種抽籤（図７及び図８等参照）における抽籤値（抽籤テーブル）が設定される。そして、メインＣＰＵ１０１は、この処理の後、遊技開始時状態制御処理を終了する。

【０４３７】

メインＣＰＵ１０１は、Ｓ８５において、現在の遊技区間が非有利区間でない（すなわち、有利区間である）と判定した場合（Ｓ８５がＮＯ）、有利区間中遊技開始時処理を行う（Ｓ９１）。なお、有利区間中遊技開始時処理の詳細については後述する。

【０４３８】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、有利区間終了条件成立チェック処理を行う（Ｓ９２）。この処理では、遊技を開始するときに、有利区間から非有利区間に移行させるための移行条件（有利区間の終了条件）が成立したか否かのチェックを行う。なお、第１の遊技機の場合、この処理では、例えば、有利区間中のゲーム数に基づいて各種リミット処理の作動条件を満たしたか（図１６参照）、あるいは現在のモードが終了モードである場合において３２ゲームが経過したか等がチェックされる。

【０４３９】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、有利区間の終了条件が成立したか否かを判定する（Ｓ９３）。メインＣＰＵ１０１は、有利区間の終了条件が成立したと判定した場合（Ｓ９３がＹＥＳ）、有利区間終了時の初期化処理を行う（Ｓ９４）。すなわち、メインＣＰＵ１０１は、有利区間を終了させて非有利区間をセットする。この処理では、有利区間が終了したことに応じて、例えば、各種リミット処理に係る各種カウンタ（図１６参照）、有利区間中のモード（遊技状態）、及び当該モードの遊技期間（天井ゲーム数等も含む）等に関する情報（すなわち、有利区間に関する情報）を全てクリアする初期化処理を行う。そして、メインＣＰＵ１０１は、この処理の後、遊技開始時状態制御処理を終了する。また、メインＣＰＵ１０１は、有利区間の終了条件が成立していないと判定した場合（Ｓ９３がＮＯ）、遊技開始時状態制御処理を終了する。

【０４４０】

（有利区間中遊技開始時処理）

続いて、図２８を参照して、上述の遊技開始時状態制御処理のＳ９１において行われる有利区間中遊技開始時処理について説明する。なお、図２８は、有利区間中遊技開始時処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【０４４１】

まず、メインＣＰＵ１０１は、各種カウンタ更新処理（遊技開始時）を行う（Ｓ１０１）。この処理では、例えば、有利区間中のゲーム数に基づいて各種リミット処理に係る各種カウンタ（図１６参照）、有利区間中の各種モード（遊技状態）等の遊技期間を管理する各種カウンタ、あるいはその他有利度合いを管理する各種カウンタを所定の更新条件（例えば、１ゲームにつき１ずつ減算（加算）する等）にしたがって更新する。

【０４４２】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、特定モード（ＡＴ状態）中であるか否かを判定する（Ｓ１０２）。メインＣＰＵ１０１は、特定モード中であると判定した場合（Ｓ１０２がＹＥＳ）、ＡＴ期間管理処理（遊技開始時）を行う（Ｓ１０３）。この処理では、例えば、遊技開始時において、ＡＴ状態の遊技期間の延長（例えば、ゲーム数延長やセット数上乗せ等）を可能とする場合に、このような延長の実行条件が成立するか否かを判定したり、この判定結果に基づいて当該遊技期間を延長したりする等の処理を行う（仮に、ＡＴ状態の遊技期間短縮を可能とする場合には当該短縮に関する処理を行う）。また、この処理では、延長されるか否かにかかわらずＡＴ状態の遊技期間を管理してもよいし、ＡＴ状態の

遊技期間は上述のＳ１０１の処理において管理し、この処理では延長に関する処理のみが行われるようにしてもよい。なお、第１の遊技機の場合、この処理では、例えば、有利区間当籤時サブフラグに基づいて上述の１Ｇ連抽籤が行われ、１Ｇ連抽籤が行われ、この抽籤結果にしたがって疑似ボーナスを延長させるための処理が行われる。

【０４４３】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、ナビ設定処理を行う（Ｓ１０４）。この処理では、指示モニタによって報知される停止操作の情報に対応する情報やスタートコマンドに含ませる停止操作の情報に対応する情報等を設定する。なお、この処理では、ナビを発生させるか否かを決定可能としてもよい。すなわち、ＡＴ状態において報知対象役が当籤した場合に、必ずしもナビが発生しない場合があってもよく、この処理においてナビ発生の可否を所定条件（例えば、報知対象役の種類や予め定められたナビ発生確率）にしたがって決定するようにしてもよい。

【０４４４】

メインＣＰＵ１０１は、Ｓ１０２において、特定モード中でないと判定した場合（Ｓ１０２がＮＯ）、及びＳ１０４の後、モード移行条件が成立したか否かを判定する（Ｓ１０５）。なお、第１の遊技機の場合、この処理では、例えば、有利区間当籤時サブフラグに基づく上述のモード移行抽籤の抽籤結果にしたがって移行先モードが決定されたか否かを判定する。

【０４４５】

メインＣＰＵ１０１は、モード移行条件が成立したと判定した場合（Ｓ１０５がＹＥＳ）、モードフラグ格納領域を更新する（Ｓ１０６）。すなわち、メインＣＰＵ１０１は、移行した有利区間中のモード（遊技状態）をセットする。なお、第１の遊技機の場合、この処理では、例えば、有利区間当籤時サブフラグに基づく上述のモード移行抽籤の抽籤結果にしたがって決定された移行先モードがセットされる。

【０４４６】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、セットされたモードに応じた設定処理を行う（Ｓ１０７）。この処理では、セットされたモードに応じて、当該モードの遊技期間（天井ゲーム数等も含む）を設定したり、内部抽籤処理以外の各種抽籤処理における抽籤値（抽籤テーブル）を設定したりする必要がある場合に、このような設定処理を適宜行う。なお、第１の遊技機の場合、この処理では、例えば、上述のＳ９０の処理と同様の処理が行われる。そして、メインＣＰＵ１０１は、この処理の後、有利区間中遊技開始時処理を終了する。また、メインＣＰＵ１０１は、モード移行条件が成立していないと判定した場合（Ｓ１０５がＮＯ）、有利区間中遊技開始時処理を終了する。

【０４４７】

なお、図２７に示す遊技開始時状態制御処理と図３０に示す遊技終了時状態制御処理、及び図２８に示す有利区間中遊技開始時処理と図３１に示す有利区間中遊技終了時処理は、基本的にほとんど同様の処理構成となっている。これは、遊技を開始するとき、又は遊技が終了するときのいずれで処理を行ってもよいもの（例えば、遊技状態やモードの移行等、決定された内部当籤役を参照する処理であるが、処理結果が今回の遊技が終了するまで（あるいは、次回の遊技が開始されるまで）に反映されればよい処理等）については、いずれか一方で行われればよいことを意味し、双方で同様の処理が重複して行われることを意味するものではない。したがって、このような処理については、遊技を開始するとき、又は遊技が終了するときのいずれで行われるようにしてもよい。

【０４４８】

これに対し、遊技を開始するときに処理が行われる必要があるもの（例えば、上述のナビ設定処理等）については、遊技を開始するときに行われるものとし、また、遊技が終了するときに処理が行われる必要があるもの（例えば、表示された図柄の組合せを参照する処理等）については、遊技が終了するときに行われるものとすればよい。また、例えば、遊技開始後であって遊技終了前の所定時期に処理が行われる必要があるもの、あるいは処理を行ったほうがよいもの（例えば、第１停止操作の停止操作態様を参照する処理等）に

ついては、そのときに行われるものとすればよい。
【０４４９】
（リール停止制御処理）
続いて、図２９を参照して、上述のメイン処理のＳ１２において行われるリール停止制御処理について説明する。なお、図２９は、リール停止制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。
【０４５０】
まず、メインＣＰＵ１０１は、全てのリールの回転速度が所定の一定速度（例えば、８０回転／１分）に到達したか（すなわち、定速回転しているか）否かを判定する（Ｓ１１１）。メインＣＰＵ１０１は、全てのリールが定速回転していないと判定した場合（Ｓ１１１がＮＯ）、全てのリールが定速回転するまで処理を待機する。一方、全てのリールが定速回転していると判定した場合（Ｓ１１１がＹＥＳ）、各リールの停止を許可する（Ｓ１１２）。すなわち、メインＣＰＵ１０１は、各ストップボタンを有効化する。また、これにともなって作動ストップボタン格納領域が更新される（第１の遊技機の場合、例えば、作動ストップボタン格納領域のビット４～６に「１」が格納される）。
【０４５１】
続いて、メインＣＰＵ１０１は、有効なストップボタンが操作されたか否かを判定する（Ｓ１１３）。メインＣＰＵ１０１は、有効なストップボタンが操作されていないと判定した場合（Ｓ１１３がＮＯ）、有効なストップボタンが操作されるまで処理を待機する。なお、自動停止制御を行う場合には、この待機時間を計測し、計測結果が所定時間となったときに自動停止制御を行うように構成することができる。
【０４５２】
メインＣＰＵ１０１は、有効なストップボタンが操作されたと判定した場合（Ｓ１１３がＹＥＳ）、作動ストップボタン格納領域及び押下順序格納領域を更新する（Ｓ１１４）。なお、第１の遊技機の場合、例えば、リール３Ｌに対して第１停止操作が行われた場合（ストップボタン８Ｌが押された場合）には、この処理では、作動ストップボタン格納領域のビット０に「１」が格納され、ビット４が「０」に更新される。また、押下順序格納領域のビット２～５が「０」に更新される。
【０４５３】
続いて、メインＣＰＵ１０１は、作動ストップボタンから制御対象リールを決定する（Ｓ１１５）。この処理では、例えば、ストップボタン８Ｌが押された場合、リール３Ｌを制御対象リールとして決定する。
【０４５４】
続いて、メインＣＰＵ１０１は、図柄カウンタから停止開始位置を格納する（Ｓ１１６）。図柄カウンタは、図柄位置データ（例えば、「０」～「１９」）を把握するためのカウンタとして構成される。この処理では、例えば、ストップボタン８Ｌが押された場合、ストップボタン８Ｌが押されたときのリール３Ｌの中段領域の図柄位置データを停止開始位置として格納する。
【０４５５】
続いて、メインＣＰＵ１０１は、滑り駒数決定処理を行う（Ｓ１１７）。この処理では、例えば、上述の停止テーブルに規定された滑り駒数や上述の引込優先順位データ格納領域のデータ等を参照し、最も適切な滑り駒数（図柄の移動量）を決定する。
【０４５６】
続いて、メインＣＰＵ１０１は、停止開始位置及び滑り駒数から停止予定位置を格納する（Ｓ１１８）。この処理では、上述のＳ１１６の処理で格納された停止開始位置と、上述のＳ１１７の処理で決定された滑り駒数から最終的に図柄が停止する位置の図柄位置データを停止予定位置として格納する。
【０４５７】
続いて、メインＣＰＵ１０１は、リール停止コマンド生成格納処理を行う（Ｓ１１９）。この処理では、副制御回路２００に送信するリール停止コマンドコマンドのデータを生

成し、生成したデータをメインＲＡＭ１０３に設けられた通信データ格納領域に格納する。なお、リール停止コマンドは、停止予定位置のみならず、停止開始位置や滑り駒数が特定できるパラメータを含んで構成することができる。

【０４５８】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、図柄コード格納処理を行う（Ｓ１２０）。この処理では、すでに停止予定位置が決定されたリールにおける停止予定位置の図柄の種類（図柄コード）も参照しながら、図柄コード格納領域を更新する。続いて、メインＣＰＵ１０１は、有効なストップボタンがあるか否かを判定する（Ｓ１２１）。すなわち、メインＣＰＵ１０１は、未だ回転中のリールがあるか（全てのリールに対して停止操作が行われていないか）否かを判定する。

【０４５９】

メインＣＰＵ１０１は、有効なストップボタンがあると判定した場合（Ｓ１２１がＹＥＳ）、制御変更処理を行う（Ｓ１２２）。この処理では、ここまでの遊技者の停止操作態様に応じて、例えば、上述のリール停止初期設定処理で設定された停止テーブルや引込優先順位テーブル等の変更が必要である場合に、このような停止制御に必要な各種情報を再設定する。

【０４６０】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、引込優先順位格納処理を行う（Ｓ１２３）。この処理では、回転中のリールの各図柄（図柄位置）に対して、すでに停止予定位置が決定されたリールにおける停止予定位置の図柄の種類も参照しながら、設定された内部当籤役と設定された引込優先順位テーブルとを参照して引込優先順位を示すデータを取得し、引込優先順位データ格納領域に格納する。そして、メインＣＰＵ１０１は、この処理の後、処理をＳ１１３に戻す。また、メインＣＰＵ１０１は、有効なストップボタンがないと判定した場合（Ｓ１２１がＮＯ）、リール停止制御処理を終了する。

【０４６１】

（遊技終了時状態制御処理）

続いて、図３０を参照して、上述のメイン処理のＳ１５において行われる遊技終了時状態制御処理について説明する。なお、図３０は、遊技終了時状態制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【０４６２】

まず、メインＣＰＵ１０１は、遊技状態移行条件成立チェック処理を行う（Ｓ１３１）。この処理では、遊技が終了するときに、いずれかの遊技状態からいずれかの遊技状態に移行させるための移行条件が成立したか否かのチェックを行う。例えば、所定の図柄の組合せが表示されたことに基づいて所定のＲＴ状態や所定のボーナス状態に移行させる場合、この処理において所定の図柄の組合せが表示されたか否かのチェックを行う。また、所定のＲＴ状態や所定のボーナス状態である場合、この処理においてこれらの遊技状態の終了条件が成立したか否かのチェックを行う。なお、第１の遊技機の場合、この処理では、例えば、２ＢＢ又は３ＢＢに係る図柄の組合せが表示されたか否かのチェックを行う。また、例えば、２ＢＢ状態又は３ＢＢ状態である場合、メダルの払出によってこれらの遊技状態の終了条件が成立したか否かのチェックを行う。

【０４６３】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、いずれかの遊技状態に移行させるための移行条件が成立したか否かを判定する（Ｓ１３２）。メインＣＰＵ１０１は、いずれかの遊技状態に移行させるための移行条件が成立したと判定した場合（Ｓ１３２がＹＥＳ）、遊技状態フラグ格納領域を更新する（Ｓ１３３）。すなわち、メインＣＰＵ１０１は、成立した移行条件にしたがって遊技状態をセットする。なお、第１の遊技機の場合、この処理では、例えば、２ＢＢ又は３ＢＢに係る図柄の組合せが表示された場合、遊技状態フラグ格納領域のビット０又はビット１に「１」を格納し、２ＢＢ状態又は３ＢＢ状態をセットする。また、例えば、２ＢＢ状態又は３ＢＢ状態である場合に、これらの遊技状態の終了条件が成立した場合には、遊技状態フラグ格納領域のビット０又はビット１を「０」に更新する。

【０４６４】
続いて、メインＣＰＵ１０１は、セットされた遊技状態に応じた設定処理を行う（Ｓ１３４）。この処理では、遊技状態が移行したことに応じて、例えば、当該遊技状態の遊技期間を設定したり、内部抽籤処理以外の各種抽籤処理における抽籤値（抽籤テーブル）を設定したりする必要がある場合に、このような設定処理を適宜行う。なお、第１の遊技機の場合、この処理では、例えば、２ＢＢ状態がセットされた場合であればその終了条件としての払出数に「１」を設定し、３ＢＢ状態がセットされた場合であればその終了条件としての払出数に「１７６」を設定する。
【０４６５】
メインＣＰＵ１０１は、Ｓ１３２において、いずれかの遊技状態に移行させるための移行条件が成立していないと判定した場合（Ｓ１３２がＮＯ）、及びＳ１３４の処理の後、現在の遊技区間が非有利区間であるか否かを判定する（Ｓ１３５）。メインＣＰＵ１０１は、現在の遊技区間が非有利区間であると判定した場合（Ｓ１３５がＹＥＳ）、有利区間開始条件成立チェック処理を行う（Ｓ１３６）。なお、上述のとおり、非有利区間では決定された内部当籤役を参照した処理のみが可能となっているため、この処理は上述のＳ８６の処理（遊技開始時状態制御処理）と同様となる。
【０４６６】
続いて、メインＣＰＵ１０１は、有利区間の開始条件が成立したか否かを判定する（Ｓ１３７）。メインＣＰＵ１０１は、有利区間の開始条件が成立していないと判定した場合（Ｓ１３７がＮＯ）、遊技終了時状態制御処理を終了する。また、メインＣＰＵ１０１は、有利区間の開始条件が成立したと判定した場合（Ｓ１３７がＹＥＳ）、有利区間開始時の設定処理を行う（Ｓ１３８）。なお、上述のとおり、非有利区間では決定された内部当籤役を参照した処理のみが可能となっているため、この処理は上述のＳ８８の処理（遊技開始時状態制御処理）と同様となる。
【０４６７】
続いて、メインＣＰＵ１０１は、モードフラグ格納領域を更新する（Ｓ１３９）。すなわち、メインＣＰＵ１０１は、開始された有利区間中のモード（遊技状態）をセットする。なお、上述のとおり、非有利区間では決定された内部当籤役を参照した処理のみが可能となっているため、この処理は上述のＳ８９の処理（遊技開始時状態制御処理）と同様となる。
【０４６８】
続いて、メインＣＰＵ１０１は、セットされたモードに応じた設定処理を行う（Ｓ１４０）。この処理では、セットされたモードに応じて、当該モードの遊技期間（天井ゲーム数等も含む）を設定したり、内部抽籤処理以外の各種抽籤処理における抽籤値（抽籤テーブル）を設定したりする必要がある場合に、このような設定処理を適宜行う。なお、上述のとおり、非有利区間では決定された内部当籤役を参照した処理のみが可能となっているため、この処理は上述のＳ９０の処理（遊技開始時状態制御処理）と同様となる。
【０４６９】
メインＣＰＵ１０１は、Ｓ１３５において、現在の遊技区間が非有利区間でない（すなわち、有利区間である）と判定した場合（Ｓ１３５がＮＯ）、有利区間中遊技終了時処理を行う（Ｓ１４１）。なお、有利区間中遊技終了時処理の詳細については後述する。
【０４７０】
続いて、メインＣＰＵ１０１は、有利区間終了条件成立チェック処理を行う（Ｓ１４２）。この処理では、遊技が終了するときに、有利区間から非有利区間に移行させるための移行条件（有利区間の終了条件）が成立したか否かのチェックを行う。なお、第１の遊技機の場合、この処理では、例えば、有利区間中の払出数に基づいて各種リミット処理の作動条件を満たしたか（図１６参照）、あるいは現在のモードが終了モードである場合において３２ゲームが経過したか等がチェックされる。
【０４７１】
続いて、メインＣＰＵ１０１は、有利区間の終了条件が成立したか否かを判定する（Ｓ

１４３）。メインＣＰＵ１０１は、有利区間の終了条件が成立したと判定した場合（Ｓ１４３がＹＥＳ）、有利区間終了時の初期化処理を行う（Ｓ１４４）。すなわち、メインＣＰＵ１０１は、有利区間を終了させて非有利区間をセットする。この処理では、有利区間が終了したことに応じて、例えば、各種リミット処理に係る各種カウンタ（図１６参照）、有利区間中のモード（遊技状態）、及び当該モードの遊技期間（天井ゲーム数等も含む）等に関する情報（すなわち、有利区間に関する情報）を全てクリアする初期化処理を行う。そして、メインＣＰＵ１０１は、この処理の後、遊技終了時状態制御処理を終了する。また、メインＣＰＵ１０１は、有利区間の終了条件が成立していないと判定した場合（Ｓ１４３がＮＯ）、遊技終了時状態制御処理を終了する。

【０４７２】

（有利区間中遊技終了時処理）

続いて、図３１を参照して、上述の遊技終了時状態制御処理のＳ１４１において行われる有利区間中遊技終了時処理について説明する。なお、図３１は、有利区間中遊技終了時処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【０４７３】

まず、メインＣＰＵ１０１は、各種カウンタ更新処理（遊技終了時）を行う（Ｓ１５１）。この処理では、例えば、有利区間中の払出数に基づいて各種リミット処理に係る各種カウンタ（図１６参照）、有利区間中の各種モード（遊技状態）等の遊技期間を管理する各種カウンタ、あるいはその他有利度合いを管理する各種カウンタを所定の更新条件（例えば、払出数、所定の図柄の組合せの表示回数や停止操作態様等）にしたがって更新する。

【０４７４】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、特定モード（ＡＴ状態）中であるか否かを判定する（Ｓ１５２）。メインＣＰＵ１０１は、特定モード中であると判定した場合（Ｓ１５２がＹＥＳ）、ＡＴ期間管理処理（遊技終了時）を行う（Ｓ１５３）。この処理では、例えば、遊技終了時において、ＡＴ状態の遊技期間の延長（例えば、ゲーム数延長やセット数上乗せ等）を可能とする場合に、このような延長の実行条件が成立するか否かを判定したり、この判定結果に基づいて当該遊技期間を延長したりする等の処理を行う（仮に、ＡＴ状態の遊技期間短縮を可能とする場合には当該短縮に関する処理を行う）。また、この処理では、延長されるか否かにかかわらずＡＴ状態の遊技期間を管理してもよいし、ＡＴ状態の遊技期間は上述のＳ１５１の処理において管理し、この処理では延長に関する処理のみが行われるようにしてもよい。なお、第１の遊技機の場合、この処理では、例えば、有利区間入賞時サブフラグに基づいて上述の１Ｇ連抽籤が行われ、この抽籤結果にしたがって疑似ボーナスを延長させるための処理が行われる。

【０４７５】

メインＣＰＵ１０１は、特定モード中でないと判定した場合（Ｓ１５２がＮＯ）、及びＳ１５３の後、モード移行条件が成立したか否かを判定する（Ｓ１５４）。なお、第１の遊技機の場合、この処理では、例えば、有利区間入賞時サブフラグに基づく上述のモード移行抽籤の抽籤結果にしたがって移行先モードが決定されたか否かを判定する。

【０４７６】

メインＣＰＵ１０１は、モード移行条件が成立したと判定した場合（Ｓ１５４がＹＥＳ）、モードフラグ格納領域を更新する（Ｓ１５５）。すなわち、メインＣＰＵ１０１は、移行した有利区間中のモード（遊技状態）をセットする。なお、第１の遊技機の場合、この処理では、例えば、有利区間入賞時サブフラグに基づく上述のモード移行抽籤の抽籤結果にしたがって決定された移行先モードがセットされる。

【０４７７】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、セットされたモードに応じた設定処理を行う（Ｓ１５６）。この処理では、セットされたモードに応じて、当該モードの遊技期間（天井ゲーム数等も含む）を設定したり、内部抽籤処理以外の各種抽籤処理における抽籤値（抽籤テーブル）を設定したりする必要がある場合に、このような設定処理を適宜行う。なお、第１の遊技機の場合、この処理では、例えば、上述のＳ１４０の処理と同様の処理が行われる

。そして、メインＣＰＵ１０１は、この処理の後、有利区間中遊技終了時処理を終了する。また、メインＣＰＵ１０１は、モード移行条件が成立していないと判定した場合（Ｓ１５４がＮＯ）、有利区間中遊技終了時処理を終了する。

【０４７８】

［６－２．定期割込処理］

まず、図３２を参照して、主制御回路１００のメインＣＰＵ１０１により実行される定期割込処理について説明する。なお、図３２は、定期割込処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【０４７９】

ここで、本実施形態では、定期割込処理の周期（１割込時間）を「１．１１７２ｍｓ」としている。もっとも、定期割込処理の周期はこれに限られない。例えば、これとは異なる周期で定期割込処理が実行されるようにしてもよいし、あるいは、これと同じ周期が設定されていても、一部又は全部の処理について実際に処理が行われる割込回数を「２」以上とすることにより、結果的にこれとは異なる周期で定期割込処理が実行されるようにしてもよい。

【０４８０】

まず、メインＣＰＵ１０１は、レジスタの退避処理を行う（Ｓ２０１）。続いて、メインＣＰＵ１０１は、入力ポートチェック処理を行う（Ｓ２０２）。この処理では、主制御基板７１に接続された（主中継基板７３を介して接続されたものを含む）各種センサやスイッチの入力状態（オン状態又はオフ状態）のチェックを行う。例えば、前回の割込時の入力状態と今回の割込時の入力状態とを比較し、入力状態に変化があったか否かのチェックを行い、入力状態に変化があった場合、メインＲＡＭ１０３の入力ポート格納領域０（不図示）にその変化を格納し、変化にかかわらない入力状態についてはそのままメインＲＡＭ１０３の入力ポート格納領域１（不図示）に格納する。

【０４８１】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、リール制御処理を行う（Ｓ２０３）。この処理では、各ステッピングモータ５１Ｌ，５１Ｃ，５１Ｒの駆動を制御し、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転及び停止を制御する。続いて、メインＣＰＵ１０１は、通信データ送信処理を行う（Ｓ２０４）。この処理では、通信データ格納領域に格納された各コマンドの各パラメータを副制御回路２００に送信する。なお、この処理では、通信データ格納領域にコマンドデータが格納されていない場合、入力ポート格納領域０及び入力ポート格納領域１に格納されているデータを入力状態コマンドとして副制御回路２００に送信する。

【０４８２】

なお、本実施形態では、各種コマンドデータが一旦通信データ格納領域に格納された後、定期割込処理において副制御回路２００に送信する構成としているが、例えば、各種コマンドデータを通信データ格納領域に格納することなく、主制御回路１００内に設けられた通信回路（不図示）に直接格納して副制御回路２００に送信する構成としてもよい。また、本実施形態では、詳細な説明は省略しているが、各種コマンドデータがシリアル通信によって副制御回路２００に送信される構成としているが、例えば、各種コマンドデータがパラレル通信によって副制御回路２００に送信される構成としてもよい。

【０４８３】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、７セグＬＥＤ駆動処理を行う（Ｓ２０５）。この処理では、主制御基板７１に接続された（主中継基板７３を介して接続されたものを含む）、例えば、情報表示装置１４等の表示内容を制御する。続いて、メインＣＰＵ１０１は、タイマ更新処理を行う（Ｓ２０６）。この処理では、主制御回路１００で管理される各種タイマを更新する。

【０４８４】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、エラー検知処理を行う（Ｓ２０７）。この処理では、上述のＳ２０２でチェックされた入力状態等に基づいて、各種エラー状態が発生しているか否かを検知する。続いて、メインＣＰＵ１０１は、ドア開閉チェック処理を行う（Ｓ２

０８）。この処理では、例えば、ドア開閉監視スイッチ５６の入力状態に基づいて、下ドア機構ＤＤ開閉状態のチェックを行う。なお、各種エラー状態が発生している場合、及びドア開閉監視スイッチ５６の入力状態が開状態（オフ状態）の場合、外部集中端子板５５からセキュリティ信号が出力される。

【０４８５】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、レジスタの復帰処理を行う（Ｓ２０９）。そして、メインＣＰＵ１０１は、この処理の後、定期割込処理を終了する。

【０４８６】

［７．副制御回路による処理］

続いて、図３３を参照して、副制御回路２００のサブＣＰＵ２０１が各プログラムを用いて実行するサブ側制御処理の概要について説明する。図３３は、サブ側制御処理の概要の一例を示すフローチャートである。

【０４８７】

なお、パチスロ機１では、不正行為や不正改造防止の観点より、主制御回路１００側（主制御基板７１及び主制御基板ケースを含む）には種々の制約が設けられているが、副制御回路２００側（副制御基板７２及び副制御基板ケースを含む）にはそれほどの制約は設けられていない。したがって、副制御基板７２（及び副制御回路２００）は、接続される演出装置の種類、その数、あるいはその演出装置によって行われる演出の種類等と、製造コスト等との兼ね合いに応じて種々の構成を用いることが可能となっている。図３３において「概要」としているのはそのためである。

【０４８８】

まず、サブＣＰＵ２０１は、電源投入時にはメインＣＰＵ１０１と同様、電源投入時処理を行う（Ｓ３０１及びＳ３０２）。この処理では、電源投入時に異常が発生しているか否かを検知したり、サブＲＡＭ２０３に格納されているデータを初期化したり、また、後述の各種演出実行制御処理を行うために必要な各種タスクを起動させたりする等の処理が行われる。

【０４８９】

また、サブＣＰＵ２０１は、主制御回路１００から送信されたコマンドを受信した場合、コマンド受信時演出実行制御処理を行う（Ｓ３０３及びＳ３０４）。この処理では、例えば、初期化コマンドを受信した場合、受信した初期化コマンドのパラメータの情報を参照し、設定変更がされていればサブ側でも適宜初期化処理が実行され、設定変更されていなければサブ側でも電断前の状態に復帰させる処理が実行される。

【０４９０】

また、例えば、スタートコマンドを受信した場合、受信したスタートコマンドのパラメータの情報を参照し、非ＡＴ状態であれば、内部当籤役や遊技状態等を示唆ないし報知する演出の内容を（必要に応じて抽籤により）決定し、決定した内容の演出が実行されるように各種演出装置を制御する。また、ＡＴ状態であれば、これに加え、有利な停止操作態様を報知する演出の内容を決定し、決定した内容の演出が実行されるように各種演出装置を制御する。

【０４９１】

また、例えば、ロックコマンドを受信した場合、受信したロックコマンドのパラメータの情報を参照し、ロック演出の内容と連動する演出の内容を決定し、決定した内容の演出が実行されるように各種演出装置を制御する。また、例えば、リール停止コマンドを受信した場合、受信したリール停止コマンドのパラメータの情報を参照し、停止開始位置や停止予定位置（あるいは、単に何番目の停止操作が行われたか等）と連動する演出の内容を決定し、決定した内容の演出が実行されるように各種演出装置を制御する。また、例えば、入賞作動コマンドを受信した場合、受信した入賞作動コマンドのパラメータの情報を参照し、特典が付与される場合に、付与される特典と連動する演出の内容を決定し、決定した内容の演出が実行されるように各種演出装置を制御する。

【０４９２】

また、サブＣＰＵ２０１は、副制御基板７２に接続された（副中継基板７４を介して接続されたものを含む）、例えば、演出用ボタン１０ａ，１０ｂが操作された場合、演出ボタン操作時演出実行制御処理を行う（Ｓ３０５及びＳ３０６）。この処理では、例えば、操作連動演出の実行中に、当該演出に沿った演出用ボタンが操作された場合、操作連動演出の内容が変化するように各種演出装置を制御する。また、例えば、非遊技中に、後述のユーザーメニュー呼出のために演出用ボタンが操作された場合、ユーザーメニューを表示するための制御を行う。また、ユーザーメニューの表示中に、選択・決定操作のために演出用ボタンが操作された場合、これらの操作にしたがった制御を行う。

【０４９３】

また、サブＣＰＵ２０１は、上述の契機以外の契機が成立した場合、その他演出実行制御処理を行う（Ｓ３０７）。この処理では、例えば、遊技に関する操作及びユーザーメニューに関する操作が行われていない非操作期間が所定期間（例えば、３０秒程度）となった場合、デモ状態報知に係る演出の内容を決定し、決定した内容の演出が実行されるように各種演出装置を制御する。

【０４９４】

［８．パチスロ機のその他の機能］

上述のとおり、パチスロ機１は、遊技を制御する各種機能及び演出を制御する各種機能、並びにこれらの機能を実現するための各種構成を備えるものであるが、例えば、以下に示すようなその他の機能を備えることもできる。なお、以下では、遊技者側のその他の機能の一例と、遊技店側のその他の機能の一例について説明する。

【０４９５】

［８－１．遊技者側］

例えば、遊技者の演出操作によってユーザーメニューが表示され、当該ユーザーメニューにおいて所望のメニューが選択され、さらに、選択されたメニューについて適宜選択・決定操作が行われると、遊技者は各種情報を得たり、各種設定を行ったりすることが可能となっている。

【０４９６】

例えば、「配列・配当表」が選択・決定された場合には、パチスロ機１における図柄配列と、規定された図柄組合せ及びその入賞時の配当（特典の内容）等を示す遊技情報が確認可能となる情報画面が演出表示部において表示される。

【０４９７】

また、例えば、「音量・光量調整」が選択・決定された場合には、パチスロ機１における各種表示装置の輝度、スピーカ群から出力される音の音量、あるいはランプ・ＬＥＤ群の光量等が設定可能となる設定画面が演出表示部において表示される。なお、このような設定時においては、より詳細な設定を可能とするため、あるいはより簡単に設定に係る操作の受付を可能とするため、遊技者の遊技操作を受付ける各種操作部を、当該設定に係る操作を受付ける操作部（すなわち、演出操作を受付ける操作部）の一部として使用することができるものとする。

【０４９８】

また、例えば、「カスタム」が選択・決定された場合には、パチスロ機１における演出態様（例えば、演出に用いられるキャラクタの種類（当該キャラクタ（表示態様）自体の種類、当該キャラクタに対応する音声の種類、あるいは当該キャラクタに係る衣装やアイテム（個別表示態様）の種類等も含む）、演出発生確率（演出発生時の期待度の種類等も含む）、あるいは示唆ないし報知の態様（演出実行タイミング等も含む）等）が設定可能となる設定画面が演出表示部において表示される。なお、このような設定時においては、より詳細な設定を可能とするため、あるいはより簡単に設定に係る操作の受付を可能とするため、遊技者の遊技操作を受付ける各種操作部を、当該設定に係る操作を受付ける操作部（すなわち、演出操作を受付ける操作部）の一部として使用することができるものとする。

【０４９９】

また、例えば、「ユニメモ」が選択・決定された場合には、遊技者の携帯端末（例えば、携帯電話やスマートフォン等）を利用した情報提供サービスを受けること可能となっている。このような情報提供サービスでは、例えば、遊技者がログイン操作して遊技を開始し（ログイン操作なしに遊技を開始させた場合でもよい）、遊技終了時にログアウト操作することで、遊技履歴情報（例えば、累計何ゲーム遊技したか、有利な遊技状態を何回発生させたか、最高獲得枚数は何枚かなど種々の遊技の結果に応じた情報）を確認、あるいは取得できる。

【０５００】

また、例えば、遊技履歴情報には、遊技の結果（開放条件の成立）に応じて、遊技中に表示可能となったキャラクタの種類や出力可能となった楽曲の種類を示す情報、遊技者の携帯端末上で表示可能となったキャラクタの種類や出力可能となった楽曲の種類を示す情報など、付帯する特典に関する情報も含まれる。

【０５０１】

なお、このような情報提供サービスにおけるログイン・ログアウトの手法は種々の手法を採用することができる。例えば、遊技者の端末を利用し、遊技者に演出表示部上に表示される二次元コードを読み取らせることでログイン・ログアウトが行われるようにしてもよいし、また、遊技者にパスワードを入力させ、あるいはパスワードを記憶させる（具体的には、例えば、遊技終了時のログアウト時には、二次元コードにかえて、４ケタ～１０ケタ程度の文字列を次回入力用パスワードとして表示可能とし、それを遊技者が紙媒体でメモしたり、携帯端末で写真として撮影したり等によって取得可能とし、次回の遊技開始前のログイン時には、このようにして取得されたパスワードを入力可能とする）ことでログイン・ログアウトが行われるようにしてもよい。また、これらの手法を適宜組み合わせてログイン・ログアウトが行われるようにすることもできる。

【０５０２】

［８－２．遊技店側］

例えば、遊技店側の管理者の設定確認操作（設定変更操作、あるいは遊技店側の管理者によるその他の操作であってもよい）によってホールメニューが表示され、当該ホールメニューにおいて所望のメニューが選択され、さらに、選択されたメニューについて適宜選択・決定操作が行われると、遊技店側の管理者は各種情報を得たり、各種設定を行ったりすることが可能となっている。

【０５０３】

例えば、「時刻設定」が選択・決定された場合には、パチスロ機１における日時等が設定可能となる設定画面が演出表示部において表示される。なお、日時は、例えば、上述のサブ側電源投入時処理（図３３のＳ３０２参照）において自動的に更新されるように構成することもできる。

【０５０４】

また、例えば、「トータルメダル情報」が選択・決定された場合には、パチスロ機１における所定期間内（例えば、７営業日分の各営業日）の投入枚数及び払出枚数等を示す履歴情報が確認可能となる情報画面が演出表示部において表示される。なお、このようなメニューは、ユーザーメニューにおけるメニューとして構成することもできる。

【０５０５】

また、例えば、「設定変更・確認履歴」が選択・決定された場合には、パチスロ機１における所定期間内（例えば、７営業日分の各営業日）の設定変更操作及び設定確認操作回数等を示す履歴情報が確認可能となる情報画面が演出表示部において表示される。また、例えば、「エラー情報履歴」が選択・決定された場合には、パチスロ機１における所定期間内（例えば、７営業日分の各営業日）のエラー発生日時やその内容等を示す履歴情報が確認可能となる情報画面が演出表示部において表示される。

【０５０６】

また、例えば、「監視履歴」が選択・決定された場合には、パチスロ機１における所定期間内（例えば、７営業日分の各営業日）のドア開放日時やその期間等を示す履歴情報が

確認可能となる情報画面が演出表示部において表示される。また、例えば、「警告設定」が選択・決定された場合には、パチスロ機１における各種警告報知の態様や頻度等が設定可能となる設定画面が演出表示部において表示される。

【０５０７】

また、例えば、「省電力モード設定」が選択・決定された場合には、パチスロ機１における省電力機能を作動させるか否か等が設定可能となる設定画面が演出表示部において表示される。なお、このようなメニューは、ユーザーメニューにおけるメニューとして構成することもできる。また、このような設定時においては、より詳細な設定を可能とするため、あるいはより簡単に設定に係る操作の受付を可能とするため、遊技者の遊技操作を受付ける各種操作部を、当該設定に係る操作を受付ける操作部（すなわち、演出操作を受付ける操作部）の一部として使用することができるものとする。

【０５０８】

また、例えば、「打ち止め設定」が選択・決定された場合には、パチスロ機１における打ち止め機能を作動させるか否か等が設定可能となる設定画面が演出表示部において表示される。なお、打ち止め機能は、所定の作動条件が成立した場合に、遊技店の管理者の解除操作（例えば、リセット操作）がなされるまで遊技不能状態とする機能をいう。また、所定の作動条件は、例えば、有利区間が上述のリミット処理の実行によって強制的に終了したときに成立するようにしてもよいし、特定の状態（例えば、ボーナス状態や増加区間、あるいは有利区間（演出区間を含む）のいずれか）が終了したときに成立するようにしてもよい。また、打ち止め機能がオン状態に設定された場合、これに連動して後述の自動精算機能もオン状態に設定されるようにしてもよい。

【０５０９】

また、例えば、「自動精算設定」が選択・決定された場合には、パチスロ機１における自動精算機能を作動させるか否か等が設定可能となる設定画面が演出表示部において表示される。なお、自動精算機能は、所定の作動条件が成立した場合に、自動的にクレジットが精算される（すなわち、クレジットされていた遊技価値全てが自動的に返却される）機能をいう。また、所定の作動条件は、例えば、有利区間が上述のリミット処理の実行によって強制的に終了したときに成立するようにしてもよいし、特定の状態（例えば、ボーナス状態や増加区間、あるいは有利区間（演出区間を含む）のいずれか）が終了したときに成立するようにしてもよい。また、自動精算機能がオン状態に設定された場合、これに連動して上述の打ち止め機能もオン状態に設定されるようにしてもよい。

【０５１０】

なお、打ち止め機能や自動精算機能の設定時においては、より詳細な設定を可能とするため、あるいはより簡単に設定に係る操作の受付を可能とするため、遊技者の遊技操作を受付ける各種操作部を、当該設定に係る操作を受付ける操作部（すなわち、演出操作を受付ける操作部）の一部として使用することができるものとする。もっとも、この場合、いたずらに受付可能とする操作部を増加させることも望ましくないので、特定の操作部（例えば、ストップボタン）のみを当該設定に係る操作を受付ける操作部の一部として使用することができるものとしてもよい。

【０５１１】

［９．拡張例］

ここまで、本実施形態に係る発明が適用可能な遊技機として、パチスロ機１を一例に挙げて説明したが、本実施形態に係る発明が適用可能な遊技機はこれに限定されない。例えば、いわゆる「パチンコ機」や「スロットマシン」等と称される遊技機にも適用可能であり、同様の作用効果が得られる。すなわち、本実施形態に係る発明は、遊技者の遊技動作（操作）に応じて遊技を行う（遊技制御を行う）ことが可能な遊技機であれば、その全てに適用することができる。また、パチスロ機１を含む遊技機について、その構成やその機能等も上述のものに限定されず、種々の変更・拡張が可能である。以下、あくまで一例であるが、このような拡張例について説明する。

【０５１２】

（パチンコ機）
パチンコ機は、例えば、遊技球が転動流下可能な遊技領域を有する遊技盤、遊技領域を外部から視認可能としつつ保護する保護ガラスを含むガラスドア、遊技領域の所定領域に設けられる演出表示装置（遊技領域外に設けられるものであってもよい）、遊技球を払出す払出ユニット、及び、遊技や演出に関する各種制御を行う各種制御基板を含む基板ユニット等を有し、これらは枠体（単に「枠」等と称される場合もある）によって支持される。
【０５１３】
また、パチンコ機の前面側には、例えば、遊技者の操作手段の一つとしての発射ハンドル、遊技に供する遊技球を貯留可能な上皿、及び、払出された遊技球を貯留可能な下皿等が設けられている。なお、上述した演出用ボタンや可動演出装置が設けられているものも多い。また、遊技領域には、例えば、遊技球が通過可能な始動領域（「始動口」等と称される場合もある）や特定領域（「Ｖ入賞口」等と称される場合もある）、遊技球が入賞しやすい状態と入賞しにくい状態との間で変移可能な可変入賞装置（「大入賞口」等と称される場合もある）、及び、識別情報（「図柄」等と称される場合があり、「特別図柄」と「普通図柄」を含む）を可変表示可能な可変表示装置等が設けられる。
【０５１４】
そして、パチンコ機では、遊技者は発射ハンドルを操作し、遊技球を遊技領域に発射することで遊技を行う。例えば、発射された遊技球が始動領域を通過すると、可変表示が開始される。また、このとき、現在の状態（例えば、当り確率が相対的に高い確変遊技状態であるか等）や始動領域の種類等に応じた確率で、遊技状態を移行させるか否か（例えば、遊技者に有利な大当り遊技状態や小当り遊技状態に移行させるか否か）が決定される（すなわち、遊技状態を移行させるか否かが抽籤（あるいは、判定）される）。その後、可変表示の停止条件（例えば、設定された変動時間が終了したこと）が成立すると、上記決定結果に応じた停止態様で可変表示が停止する。このとき、上記決定結果が遊技状態を移行させるもの（当り）であれば、停止される停止態様も当該当りに対応する表示結果となり、当該表示結果が表示されたことに応じて当該当りに対応する遊技状態に移行する。一方、上記決定結果が遊技状態を移行させないもの（はずれ）であれば、停止される停止態様もはずれに対応する表示結果となり、遊技状態は移行しない。なお、例えば、発射された遊技球が特定領域を通過すると（特定領域は、通常は遊技球の通過が困難な状態におかれていることが多い）、可変表示装置によらず、遊技状態を移行させることが決定される。
【０５１５】
すなわち、パチスロ機１は、必要なメダルをベットし、遊技者が開始操作することを開始契機として遊技が開始されるのに対し、パチンコ機は、遊技者が必要な遊技球を発射ハンドルの操作によって発射し、例えば、これによって始動領域を遊技球が通過したことを開始契機として遊技が開始される点においては異なるものの、ともに遊技者の遊技動作によって遊技が開始される点においては共通する。また、パチスロ機１とパチンコ機とは、その開始契機が成立したときに、最終的に表示が許可される停止態様（換言すれば、付与される特典の内容）が決定される点において共通する。
【０５１６】
また、パチスロ機１は、基本的には遊技者の停止操作によって可変表示が停止されるのに対し、パチンコ機は、停止条件が成立したことによって（遊技者の停止操作によらずして）可変表示が停止される点においては異なるものの、ともに事前の決定結果にしたがって可変表示を停止させ、停止した停止態様に応じた特典を付与する点においては共通する。また、パチスロ機１とパチンコ機とは、遊技に関連する演出を実行可能な点において共通する。例えば、上記演出表示装置は、上述した演出表示部や情報表示部として機能する。また、パチンコ機においても、上述したランプ、スピーカ、あるいはその他演出装置等の演出実行手段を設け、これらによって演出を実行してもよいことはもちろんである。
【０５１７】
なお、パチンコ機では、上記演出表示装置において、装飾図柄（これも「識別情報」等と称される場合がある）が変動表示されるものが多い。上述のとおり、本来の遊技結果は

上記可変表示装置にて表示されるものであるが、上記可変表示装置は小型に構成され、また、その表示結果も複数個のＬＥＤの点灯パターンで表示されるため、遊技者が遊技結果を認識し難くなっているものが多い。このため、パチンコ機では、上記可変表示装置の可変表示に連動するように、上記演出表示装置上で装飾図柄を変動表示（及び停止表示）させることで遊技を行うようにしたものが主流である。そして、このような装飾図柄の変動表示は、（演出上、開始契機が成立したときに一定期間遅延してから変動表示を開始したり、あるいは停止条件の成立前に仮停止したりする場合もあるが）基本的には上記可変表装置と同様、遊技の進行にしたがって識別情報を変動表示あるいは停止表示するものである（例えば、当りの場合には装飾図柄が特別停止態様（例えば、図柄揃い）で停止表示される一方、はずれの場合には装飾図柄が非特別停止態様（例えば、バラケ目）で停止表示される）ことから、これを上述した変動表示部の一態様であるとして、本実施形態に係る発明を適用することも可能である。

【０５１８】

すなわち、本実施形態において、パチスロ機１の外部構造あるいは内部構造の構成として説明する各種事項は、パチスロ機１独特の性質があるもの（例えば、メダルを必須とし、遊技球には置き換えできないもの等）を除き、パチンコ機の外部構造あるいは内部構造の構成として適用することができる。

【０５１９】

また、パチンコ機においても、遊技に関する各種制御は、主制御基板に実装された遊技制御部としての主制御回路によって行われ（一部、払出に関する制御は、主制御基板に電気的に接続された払出制御基板に実装された払出制御回路によって行われる場合があるが、これを含む）、演出に関する各種制御は、副制御基板に実装された演出制御部としての副制御回路によって行われることから、パチスロ機１の電気的構成として説明する各種事項は、パチスロ機１独特の性質があるもの（例えば、停止操作に関するもの等）を除き、パチンコ機の電気的構成として適用することができる。

【０５２０】

また、パチスロ機１においては、上述のとおり、遊技者に相対的に有利な（あるいは、その構成内容によっては不利となる場合もあり得るが）遊技状態として、ボーナス状態、ＲＴ状態、ＡＴ状態、これらを組み合わせたＡＲＴ状態等を設けることが可能となっている。例えば、ボーナス状態では、小役の抽籤態様を非ボーナス状態よりも有利とすることで、メダルが付与されやすい（増加する）状態を一定期間継続させることを可能とし、ＲＴ状態では、リプレイ役の抽籤態様を非ＲＴ状態よりも有利とすることで、はずれが発生しにくい（結果として、メダルが減少しにくい）状態を一定期間継続させることを可能とし、ＡＴ状態では、有利な停止操作態様が報知されることで、メダルが付与されやすい（増加する）状態を一定期間継続させることを可能としている。

【０５２１】

これに対し、パチンコ機においても、これらと同様の性質を有する各種遊技状態を設けることが可能となっている。例えば、大当り遊技状態や小当り遊技状態では、上記可変入賞装置について通常とは異なる制御が行われることで、遊技球が入賞しやすい状態に変移することを可能とし、これによって遊技球が付与されやすい（増加する）状態を一定期間継続させることを可能としている。また、例えば、時短遊技状態（「電サポ状態」等と称される場合がある）では、普通図柄について通常とは異なる制御が行われることで、始動領域を遊技球が通過しやすい状態とすることを可能とし、これによって上記可変表示装置による抽籤頻度を高めるとともに、遊技球が減少しにくい状態を一定期間継続させることを可能としている。また、例えば、確変遊技状態では、特別図柄について通常とは異なる制御が行われることで、上記可変表示装置による当籤確率が高まる（結果として、遊技球が増加しやすい）状態を一定期間継続させることを可能としている。

【０５２２】

すなわち、本実施形態において、パチスロ機１の遊技性として、遊技状態の遷移（あるいは、移行）に関する制御の構成として説明する各種事項は、パチスロ機１独特の性質が

あるもの（例えば、遊技区間の移行をともなうもの等）を除き、パチンコ機の遊技状態の遷移（あるいは、移行）に関する制御の構成として適用することができる。また、パチスロ機１の遊技性として他に説明する各種事項についても同様である。

【０５２３】

なお、時短遊技状態であるが、パチンコ機においても、非時短遊技状態（通常遊技状態）中の遊技回数が規定回数となったことに応じて、時短遊技状態に移行することが可能となっている。すなわち、パチンコ機においても、天井機能（有利状態（例えば、大当り遊技状態）に移行することなく不利状態（例えば、通常遊技状態）が所定期間（例えば、９００ゲーム（回転））継続した場合に、ハマリ救済として有利状態（例えば、時短遊技状態）に移行させることができる機能）を搭載することができるため、パチスロ機１の天井機能に関する構成として説明する各種事項は、パチンコ機の天井機能に関する構成として適用することができる。

【０５２４】

また、時短遊技状態であるが、パチンコ機においても、非時短遊技状態（通常遊技状態）中において、上記可変表示装置の停止態様が特定のはずれに対応する表示結果となった場合には、これを契機として時短遊技状態に移行することが可能となっている。すなわち、パチンコ機においても、特定の表示結果（特定の図柄の組合せ）の表示による（大当り遊技状態等への移行を契機としない）遊技状態の遷移（移行）が可能となっているため、例えば、パチスロ機１の特定の図柄の組合せの表示によるＲＴ状態の遷移（移行）に関する構成として説明する各種事項は、パチンコ機の特定の表示結果の表示による時短遊技状態の遷移（移行）に関する構成として適用することができる。

【０５２５】

（メダルレス遊技機）

本実施形態のパチスロ機１では、遊技者のベット操作（すなわち、手持ちのメダルをメダル投入口５に対して投入してベットする操作、あるいは、クレジットされたメダルをＭＡＸベットボタン６ａ又は１ベットボタン６ｂを操作してベットする操作）があることを開始条件の１つとして遊技を開始し、遊技が終了したときにメダルの払出がある場合には、ホッパー装置３２を駆動させてメダル払出口１１からメダルを払出し、あるいは、クレジットされる形態について説明したが、パチスロ機１の構成はこれに限られない。

【０５２６】

例えば、遊技者によって遊技に必要な遊技価値がベットされ、それに基づいて遊技が行われ、その遊技の結果に基づいて特典が付与（例えば、遊技価値が付与される）形態全てについて、本実施形態に係る発明を適用可能である。すなわち、遊技者の動作によって物理的にメダルが投入され（掛けられ）、メダルが払出される形態のみならず、パチスロ機１の内部で、遊技者が保有する遊技価値を電磁的に管理し（あるいは、電磁的でなくとも、少なくとも遊技者が遊技価値に直接接触できない態様で管理し）、メダルレスで遊技を可能とするものにも適用可能である。ここでは、このようなパチスロ機１を「メダルレス遊技機」と称する。なお、メダルレス遊技機は、「管理遊技機」や「封入式遊技機」等と称されることがある。

【０５２７】

なお、遊技者が保有する遊技価値を電磁的に管理するのは、主制御回路１００（主制御基板７１）自体であってもよいし、主制御回路１００（主制御基板７１）に装着される（接続される）遊技価値管理装置（以下では、このような管理装置を「メダル数制御基板」として説明する場合がある）であってもよい。以下では、この遊技価値管理装置が設けられる一例を説明する。

【０５２８】

遊技価値管理装置は、少なくともＲＯＭ及びＲＷＭ（あるいは、ＲＡＭ）を備え、パチスロ機１に設けられる装置であって、通信装置（以下では、このような通信装置を「接続端子板」として説明する場合がある）を介して外部の遊技価値提供装置（以下では、このような遊技価値提供装置を「通信専用ユニット」として説明する場合がある）と双方向通

信可能に接続される。遊技価値管理装置は、外部の遊技価値提供装置との間で必要な通信を行うことにより、遊技価値の貸出動作（すなわち、遊技者が遊技価値のベット操作を行う上で必要な遊技価値を提供する動作）、遊技価値の付与動作（すなわち、遊技価値の付与に係る役に入賞（当該役が成立）した等の場合に遊技者に対して付与に係る遊技価値を提供する動作）、及びこれらの動作によって提供された遊技価値を電磁的に記録する動作等を行い得るものとする。なお、遊技価値提供装置は、「遊技価値（遊技媒体）取扱装置」、「遊技価値（遊技媒体）貸出装置」あるいは「サンド」等と称されることがある

【０５２９】

また、外部の遊技価値提供装置は、外部の出玉管理装置（出玉管理サーバ）に接続されており、遊技価値管理装置は、外部の出玉管理装置に対し、通信装置及び外部の遊技価値提供装置を介して出玉管理情報を送信可能に構成される。ここで、出玉管理情報は、外部の出玉管理装置が出玉の管理を可能とするために必要な各種の情報で構成される。なお、出玉管理情報の一例については後述する。また、外部の遊技価値提供装置と外部の出玉管理装置との間は、例えば、インターネット回線によって接続される。

【０５３０】

ここで、「出玉」とは、直接的には払出された遊技媒体数を意味するものであるが、本実施形態では、例えば、払出数からベット数を減じた差枚数（純増数）等の遊技者に対する特典の付与度合い（例えば、遊技者がどの程度プラスとなったか（遊技店がどの程度マイナスとなったか）、あるいは遊技者がどの程度マイナスとなったか（遊技店がどの程度プラスとなったか等）や、有利状態（例えば、ボーナス状態、ＡＴ状態、あるいは一連の有利区間等）の継続度合い、あるいはこれらの組合せによって想定される射幸性の程度等も含む概念となっている。

【０５３１】

また、例えば、パチスロ機１の前面側に、保有する遊技価値数を表示する保有遊技価値数表示装置（不図示）を設けることとし、遊技価値管理装置は、その遊技価値数の管理結果に基づいてこの保有遊技価値数表示装置に表示される遊技価値数を管理するようにしてもよい。すなわち、遊技価値管理装置は、遊技者が遊技の用に供することができる遊技価値の総数を電磁的方法により記録するのみならず、当該記録結果の表示を制御可能なものとして構成してもよい。なお、この場合、遊技価値管理装置は、遊技者が、記録された遊技価値数を示す信号を外部の遊技価値提供装置に対して自由に送信させることできる性能を有し、また、遊技者が直接操作する場合以外には記録された遊技価値数を減ずることができない性能を有し、また、記録された遊技価値数を示す信号は、通信装置を介してでなければ送信できない性能を有することが望ましい。

【０５３２】

なお、遊技価値管理装置は、外部の遊技価値提供装置を用いて遊技者の遊技価値を電磁的に管理する機能のみならず、遊技者の物理的動作によってベットされる遊技価値数やパチスロ機１の物理的動作によって払出される遊技価値数を管理する機能を有していてもよい。すなわち、従来のパチスロ機１における実際のメダルの投入や払出の管理をも可能とするものであってもよい。このようにすれば、パチスロ機１を従来の手法によって制御することもできるし、上述のメダルレス遊技機のような手法によって制御することもできるため、パチスロ機１がいずれの仕様となった場合であっても共通の構成とすることができる。また、この場合、遊技価値管理装置が、上述のセレクタ３１やホッパー装置３２を直接的に制御する方式を採用することもできるし、これらが主制御回路１００（主制御基板７１）によって制御され、その制御結果が送信されることにより間接的に制御する方式を採用することもできる。

【０５３３】

また、パチスロ機１には上記の他、遊技者が操作可能な貸出操作手段や返却（精算）操作手段等のメダルレス遊技機の動作に必要な各種操作手段が設けられるものとすればよい。また、遊技価値提供装置には、紙幣等の有価価値の投入口、記録媒体（例えばＩＣカード）の挿入口、携帯端末から電子マネー等の入金を行うための非接触通信アンテナ等の各

種装置に加え、遊技者が操作可能な貸出操作手段や返却操作手段等のメダルレス遊技機の動作に必要な各種操作手段が設けられるものとすればよい（いずれも不図示）。なお、挿入可能な記録媒体には、遊技店で当日発行される非会員記録媒体のみならず、遊技店の会員が保有する会員記録媒体も含まれる。非会員記録媒体に記録された遊技価値は当日限り有効となる（翌日以降は無効となる）が、会員記録媒体に記録された遊技価値は翌日以降も有効となる。

【０５３４】

この場合の遊技の流れの一例を説明する。例えば、まず、遊技者は遊技価値提供装置に対しいずれかの方法で有価価値を入金する。遊技価値提供装置は、遊技者のいずれかの貸出操作手段への操作に応じて、所定数の有価価値を減算し、減算した有価価値に対応する遊技価値をパチスロ機１に提供する。そして、遊技者は遊技を行い、さらに遊技価値が必要となった場合には上記操作を繰り返し行う。その後、遊技の結果によって所定数の遊技価値を獲得してから遊技を終了する際には、遊技者はいずれかの返却操作手段を操作する。遊技価値管理装置は、遊技者のいずれかの返却操作手段への操作に応じて、遊技価値提供装置に対し遊技価値数を送信する。遊技価値提供装置は、送信された遊技価値数を記録した記録媒体を排出する。遊技価値管理装置は、遊技価値数を送信したときに自身が記憶する遊技価値数をクリアする。遊技者は、排出された記録媒体を景品に交換するために景品交換所等に持っていくこともできるし、また、排出された記録媒体を他のパチスロ機１に対応する遊技価値提供装置に挿入することで、台移動して遊技を続けることもできる。また、排出された記録媒体が会員記録媒体であれば、翌日以降も有効であるため、ここで遊技をやめることもできる。

【０５３５】

なお、上記の一例では、遊技者の返却操作に応じて、遊技価値管理装置が遊技価値提供装置に対して全遊技価値数を送信するものとしていたが、遊技者の返却操作の態様により、遊技者が所望する遊技価値数のみを送信可能に構成してもよい。すなわち、遊技者が保有する遊技価値を分割できるようにしてもよい。また、遊技価値提供装置は、送信された遊技価値数を記録媒体に記録して排出するものとしていたが、上述の非接触通信アンテナ等を用いて遊技者の携帯端末にこれと同様の価値となる情報を送信してもよいし、また、同等の価値となるものを遊技者に提供するものである限り、例えば、現金又は現金等価物を排出するようにしてもよい。

【０５３６】

また、パチスロ機１又は遊技価値提供装置において、遊技者が操作可能なロック操作手段を設け、このロック操作手段への操作に応じて、遊技価値管理装置と遊技価値提供装置との間で通信できない状態（ロック状態）に制御可能としてもよい。なお、この場合、パチスロ機１又は遊技価値提供装置において、例えば、暗証番号の設定（及び設定した暗証番号の入力）、ワンタイムパスワードの発行（及び発行したワンタイムパスワードの入力）、あるいは生体認証等の認証処理が行い得るようにし、当該認証処理の結果が正常である場合に当該ロック状態が解除されるように構成すればよい。

【０５３７】

ここまで説明したメダルレス遊技機によれば、遊技媒体が物理的に遊技に供される場合と比べて、例えば、メダル投入口５やメダル払出口１１等の一部の外部構造、あるいはセレクタ３１やホッパー装置３２等の一部の内部構造についてはこれを設ける必要がなくなることから、遊技機の原価や製造コストを削減することができるのみならず、遊技機の消費電力を減らすことができる。また、遊技機の内部にアクセスすることがより困難となることから、遊技機に対する不正行為を防止することができる。さらに、遊技者が遊技媒体に直接的に接触しないことから、遊技環境が改善し、騒音も減らすことができる。すなわち、遊技機をとりまく種々の環境を改善することができる遊技機を提供することが可能となる。

【０５３８】

（メダルレス遊技機の構成例）

続いて、図３４を参照して、パチスロ機１をメダルレス遊技機として構成した場合の構成例について説明する。図３４は、メダルレス遊技機の構成の一例を示す図である。なお、以下では、主として、メダル数制御基板（遊技価値管理装置）が設けられた場合の構成例について説明する。

【０５３９】

上述のとおり、メダル数制御基板は、主制御基板７１に接続され、遊技者が保有するメダル数（遊技価値数）を管理する。また、メダル数制御基板は、接続端子板（通信装置）を介して通信専用ユニット（遊技価値提供装置）に接続される。また、メダル数制御基板は、接続端子板及び通信専用ユニットを介し、出玉管理装置に対して出玉管理情報を送信する。また、メダル数制御基板には、メダル数制御回路（不図示）が搭載される。また、メダル数制御回路は、例えば、メダル数制御ＣＰＵ（不図示）と、メダル数制御ＲＯＭ（不図示）と、メダル数制御ＲＷＭ（不図示）とを含んで構成される。

【０５４０】

なお、出玉管理装置は、例えば、遊技機メーカが加入する組合（の情報センタ）が管理する出玉管理用のサーバであり、送信された出玉管理情報が出玉管理装置に蓄積されることで、各遊技機の射幸性が適切なものであるか否か（出玉性能）を監視可能にする目的で設けられるものである。

【０５４１】

したがって、このような観点より、メダル数制御基板及び接続端子板は、主制御基板７１と同様にパチスロ機１において重要な機能を担うものであることから、不正行為や不正改造を防止できる態様でパチスロ機１の内部に設けられている必要がある。図３４に示す構成例１及び構成例２は、そのような態様の一例を示している。

【０５４２】

＜構成例１＞

図３４に示す構成例１は、メダル数制御基板及び接続端子板が、主制御基板７１と同様に、主制御基板ケース内に収容されていることを示している。ここで、主制御基板ケースには、通常、その開放（あるいは取り外し）を困難とするため、あるいは開放された痕跡（あるいは開放された回数）を認識できるようにするための種々の封印処理が施されている（例えば、かしめによる封印や封印シールの貼付、あるいはかしめを切断した記録を記載するかしめシールの貼付等）。

【０５４３】

したがって、メダル数制御基板及び接続端子板を主制御基板ケース内に収容すれば、主制御基板７１と同様のセキュリティ効果を得ることができ、不正行為や不正改造を適切に防止できる。

【０５４４】

＜構成例２＞

図３４に示す構成例２は、メダル数制御基板及び接続端子板が、上述の構成例１とは異なり、主制御基板ケースとは別体に設けられたメダル数制御基板ケース内に収容されていることを示している。なお、メダル数制御基板ケースは、主制御基板ケースと同様に透明（あるいは略透明）に構成された樹脂製のケースとして構成されるものとし、その内部に収容されたメダル数制御基板及び接続端子板が、容易に視認可能な状態で収容されるものとする。

【０５４５】

ここで、構成例２のメダル数制御基板ケースでは、主制御基板ケースと同様の封印処理が施される構成とすることもできるし、少なくともその一部の封印処理のみが施される構成とすることもできる。例えば、メダル数制御基板ケースでは、主制御基板ケースと同様にかしめによる封印は行われるが、封印シールは貼付されないといった構成としてもよい。また、例えば、主制御基板ケースでは、予め定められたかしめシールを使用することが義務付けられるが、メダル数制御基板ケースでは、かしめシールとして任意のシールを使用することができるようにしてもよい。

【０５４６】
＜蓄積データ例＞
図３４に示す蓄積データ例は、出玉管理装置に蓄積される各種データの一例を示している。すなわち、メダル数制御基板が、接続端子板及び通信専用ユニットを介して出玉管理装置に送信する出玉管理情報の一例を示している。なお、これはあくまで一例であり、図３４に示す各種の情報のうち、その一部を送信しない構成とすることもできるし、図３４に示す各種の情報以外の情報を送信する構成とすることもできる。
【０５４７】
また、メダル数制御基板が通信専用ユニットに情報を送信するタイミングも任意であるし、通信専用ユニットが出玉管理装置に情報を送信するタイミングも任意である。出玉管理装置により、少なくとも一単位（例えば、遊技店の１営業日）ごとに各遊技機の出玉性能を監視可能とする態様であれば、いずれのタイミングで送信されるようにしてもよい。例えば、メダル数制御基板が通信専用ユニットに情報を送信するタイミングと、通信専用ユニットが出玉管理装置に情報を送信するタイミングとは異なるタイミングであってもよい。また、例えば、メダル数制御基板が通信専用ユニットに情報を送信するタイミングは、情報の種類に応じて異なるタイミングであってもよい。
【０５４８】
蓄積データ「総投入枚数」は、各遊技機の電源が投入されてからの一単位あたりの累積投入枚数である。例えば、メダル数制御基板は、再遊技の作動によってベットされたものを除き、遊技者のベット操作によってベットされた遊技価値数の情報を所定のタイミング（例えば、単位遊技ごと）で通信専用ユニットに送信し、通信専用ユニットは、当該情報の累計を所定のタイミング（例えば、遊技店の営業終了時点）で出玉管理装置に送信する。
【０５４９】
蓄積データ「総払出枚数」は、各遊技機の電源が投入されてからの一単位あたりの累積払出枚数である。例えば、メダル数制御基板は、再遊技の作動によって付与されたものを除き、遊技機の払出処理によって付与された遊技価値数の情報を所定のタイミング（例えば、単位遊技ごと）で通信専用ユニットに送信し、通信専用ユニットは、当該情報の累計を所定のタイミング（例えば、遊技店の営業終了時点）で出玉管理装置に送信する。
【０５５０】
蓄積データ「ＭＹ」は、各遊技機の電源が投入されてからの一単位中に発生した最大差枚数（要するに、一単位中において最も遊技価値が増加した期間で得られた差枚数。これを「ＭＹ」と称する）である。例えば、メダル数制御基板は、このような最大差枚数を算出し、算出した情報を所定のタイミング（例えば、遊技店の営業終了時点）で通信専用ユニットに送信し、通信専用ユニットは、当該情報を所定のタイミング（例えば、遊技店の営業終了時点）で出玉管理装置に送信する。
【０５５１】
蓄積データ「役物総払出枚数」は、各遊技機の電源が投入されてからの一単位あたりの累積払出枚数であって、かつ、各種役物の作動中に払出された累積払出枚数である。例えば、メダル数制御基板は、各種役物の作動中に遊技機の払出処理によって付与された遊技価値数の情報を所定のタイミング（例えば、各種役物の作動中の単位遊技ごと）で通信専用ユニットに送信し、通信専用ユニットは、当該情報の累計を所定のタイミング（例えば、遊技店の営業終了時点）で出玉管理装置に送信する。
【０５５２】
蓄積データ「連続役物総払出枚数」は、各遊技機の電源が投入されてからの一単位あたりの累積払出枚数であって、かつ、連続役物（ＲＢ。ＢＢ作動中のＲＢを含む）の作動中に払出された累積払出枚数である。例えば、メダル数制御基板は、連続役物の作動中に遊技機の払出処理によって付与された遊技価値数の情報を所定のタイミング（例えば、連続役物の作動中の単位遊技ごと）で通信専用ユニットに送信し、通信専用ユニットは、当該情報の累計を所定のタイミング（例えば、遊技店の営業終了時点）で出玉管理装置に送信する。

【０５５３】
　また、メダル数制御基板は、役比モニタ装置５４に表示可能な各種の情報を所定のタイミング（例えば、役比モニタ装置５４での算出時点）で通信専用ユニットに送信し、通信専用ユニットは、当該情報を所定のタイミング（例えば、メダル数制御基板からの送信時点）で出玉管理装置に送信する。なお、蓄積データ「役物比率」は、例えば、上述の役物割合情報に相当し、蓄積データ「連続役物比率」は、例えば、上述の連続役物割合情報に相当し、蓄積データ「有利区間比率」は、例えば、上述の特定区間割合情報に相当し、蓄積データ「指示込役物比率」は、例えば、ＡＴ状態中も集計・算出の対象とした上述の役物割合情報に相当し、蓄積データ「役物等状態比率」は、例えば、各種役物の作動中も集計・算出の対象とした上述の特定区間割合情報に相当するものである。
【０５５４】
　蓄積データ「遊技回数」は、各遊技機の電源が投入されてからの一単位あたりの累積遊技回数である。例えば、メダル数制御基板は、遊技が行われた遊技数の情報を所定のタイミング（例えば、単位遊技ごと）で通信専用ユニットに送信し、通信専用ユニットは、当該情報の累計を所定のタイミング（例えば、遊技店の営業終了時点）で出玉管理装置に送信する。
【０５５５】
　蓄積データ「主制御チップＩＤ番号」は、各遊技機の主制御回路１００の個体識別番号（「ＣＰＵＩＤ」ともいう。これを「チップＩＤ番号」と称する）である。例えば、メダル数制御基板は、通信専用ユニットに各種情報を送信する際、この個体識別番号を含む情報を送信し、通信専用ユニットは、出玉管理装置に各種情報を送信する際、送信されたこの個体識別番号を含む情報を送信する。
【０５５６】
　蓄積データ「主制御チップメーカコード」は、各遊技機の主制御回路１００のメインＲＯＭ１０２の管理エリアに記録されたメーカコードである。例えば、メダル数制御基板は、通信専用ユニットに各種情報を送信する際、このメーカコードを含む情報を送信し、通信専用ユニットは、出玉管理装置に各種情報を送信する際、送信されたこのメーカコードを含む情報を送信する。
【０５５７】
　蓄積データ「主制御チップ製品コード」は、各遊技機の主制御回路１００のメインＲＯＭ１０２の管理エリアに記録された製品コードである。例えば、メダル数制御基板は、通信専用ユニットに各種情報を送信する際、この製品コードを含む情報を送信し、通信専用ユニットは、出玉管理装置に各種情報を送信する際、送信されたこの製品コードを含む情報を送信する。
【０５５８】
　蓄積データ「メダル数制御チップＩＤ番号」は、各遊技機のメダル数制御回路の個体識別番号である。例えば、メダル数制御基板は、通信専用ユニットに各種情報を送信する際、この個体識別番号を含む情報を送信し、通信専用ユニットは、出玉管理装置に各種情報を送信する際、送信されたこの個体識別番号を含む情報を送信する。なお、メダル数制御基板を設けることなく、主制御基板７１によって各種情報が通信専用ユニットに送信されるように構成した場合、当該情報は「０」となる。
【０５５９】
　蓄積データ「メダル数制御チップメーカコード」は、各遊技機のメダル数制御回路のメダル数制御ＲＯＭの管理エリアに記録されたメーカコードである。例えば、メダル数制御基板は、通信専用ユニットに各種情報を送信する際、このメーカコードを含む情報を送信し、通信専用ユニットは、出玉管理装置に各種情報を送信する際、送信されたこのメーカコードを含む情報を送信する。なお、メダル数制御基板を設けることなく、主制御基板７１によって各種情報が通信専用ユニットに送信されるように構成した場合、当該情報は「０」となる。
【０５６０】

蓄積データ「メダル数制御チップ製品コード」は、各遊技機のメダル数制御回路のメダル数制御ＲＯＭの管理エリアに記録された製品コードである。例えば、メダル数制御基板は、通信専用ユニットに各種情報を送信する際、この製品コードを含む情報を送信し、通信専用ユニットは、出玉管理装置に各種情報を送信する際、送信されたこの製品コードを含む情報を送信する。なお、メダル数制御基板を設けることなく、主制御基板７１によって各種情報が通信専用ユニットに送信されるように構成した場合、当該情報は「０」となる。

【０５６１】

このように、出玉管理装置は、遊技機から送信された各種の情報（出玉管理情報）を蓄積可能としている。また、出玉管理情報には、遊技機の個体を識別可能な複数の個体識別情報（例えば、上述の「主制御チップＩＤ番号」～「メダル数制御チップ製品コード」）が含まれる。したがって、出玉管理装置は、これらの個体識別情報によって送信元の遊技機を特定することができるとともに、例えば、あるときから、「主制御チップＩＤ番号」と「メダル数制御チップＩＤ番号」との対応関係が異なるものとなった場合には、いずれかの制御基板が交換された可能性（すなわち、不正行為や不正改造が行われた可能性）を認識することができる。

【０５６２】

また、出玉管理情報には、一単位あたりの出玉性能を識別可能な複数の出玉情報（例えば、上述の「総投入枚数」～「遊技回数」）が含まれる。したがって、出玉管理装置は、これらの出玉情報によって送信元の遊技機の射幸性が適切な範囲のものとなっているかを認識することができる。例えば、あるときから、「総払出枚数」や「指示込役物比率」が著しく高い値となった場合には、不正行為や不正改造が行われた可能性、あるいはそもそもの仕様設計に何らかの不備があった可能性等を認識することができる。

【０５６３】

そして、出玉管理装置によって上述のような可能性が認識された場合には、遊技店あるいは遊技機メーカ等にその結果が知らされ、適切な対処が行われることが期待できる。すなわち、複数の管理遊技機と、管理遊技機から送信された出玉管理情報を出玉管理装置に送信する遊技価値提供装置（通信専用ユニット）と、送信された出玉管理情報に基づいて各管理遊技機の出玉性能を管理する出玉管理装置とを含む管理システムが構築されることで、管理下にある全ての管理遊技機を適切に管理することを可能としている。

【０５６４】

＜変形例１＞

上述のとおり、メダルレス遊技機では、メダル数制御基板によって、遊技者の保有する遊技価値数が管理されるように構成することができる。したがって、このような管理状況、あるいはその他の情報を遊技店の管理者が把握できるように、メダル数制御基板には、メダル数モニタ装置（不図示）が設けられるようにしてもよい。

【０５６５】

メダル数モニタ装置は、例えば、４桁の７セグメントＬＥＤにより構成され、メダル数制御基板ケースの内部に設けられる。メダル数モニタ装置は、メダル数制御ＣＰＵ（あるいは、メインＣＰＵ１０１であってもよい）によって集計・算出された遊技価値数に関する各種の情報（例えば、上述の出玉管理情報の一部又は全部）を順次表示する。なお、メダル数モニタ装置によって役比モニタ装置５４の表示内容が全て表示されるのであれば、役比モニタ装置５４を設けないようにしてもよい。あるいは、役比モニタ装置５４をメダル数モニタ装置と兼用して用いる構成としてもよい。

【０５６６】

また、メダル数モニタ装置は、メダル数制御基板上に実装されるようにしてもよいし、メダル数制御基板に接続された他の基板（例えば、接続端子板）上に実装されるようにしてもよい。また、キャビネットＧ内であれば、他の場所に設けられるようにしてもよい。例えば、メダル数制御基板ケース上に設けられるようにしてもよい。また、メダル数モニタ装置における表示を開始させ、あるいはその内容を切替えるための管理スイッチをキャ

ビネットＧ内に設けるようにし、これが操作された場合に各種の情報が表示されるようにしてもよい。また、このような管理スイッチを使用することを前提として、例えば、情報表示装置１４をメダル数モニタ装置と兼用して用いる構成としてもよい。

【０５６７】

なお、メダル数モニタ装置は、自身に関連する各種エラー状態が発生したとき、発生したエラー状態の種類を表示するものとしてもよい。例えば、主制御基板７１との通信エラーが発生した場合、接続端子板との通信エラーが発生した場合、遊技価値提供装置との通信エラーが発生した場合、あるいはメダル数制御ＲＷＭに異常が発生した場合等の場合には、これに対応する数値を表示するものとしてもよい。なお、この場合、表示された数値がいずれのエラー状態に対応するものであるかを遊技店の管理者が容易に認識可能とするため、メダル数制御基板ケース又はその近傍に、その対応関係を示す説明部（シールの貼付や印字等）を設けるようにすればよい。

【０５６８】

＜変形例２＞

上述のとおり、メダルレス遊技機では、メダル数制御基板は接続端子板を介して外部に出玉管理情報を送信するように構成することができる。ここで、本実施形態では、外部に情報を送信するものとして他に外部集中端子板５５が設けられている。したがって、接続端子板と外部集中端子板５５とを、例えば、以下のように構成することができる。

【０５６９】

例えば、接続端子板と外部集中端子板５５とを共通の端子板として構成する。これにより、部品点数を削減することができるのみならず、外部に向けた配線も削減することができるため、セキュリティ効果を高めることができる。

【０５７０】

また、例えば、接続端子板と外部集中端子板５５とを１つのユニットとして構成する。また、例えば、接続端子板と外部集中端子板５５とを少なくともキャビネットＧ内において近傍に配置する。これにより、接続時の作業効率を高めることができる。また、配線の長さを一定のものとすることができ、また、配線箇所を限定することもできるため、セキュリティ効果を高めることができる。

【０５７１】

＜変形例３＞

上述のとおり、メダルレス遊技機では、出玉管理装置に対して出玉管理情報が送信されるように構成することができる。また、出玉管理装置では、送信された出玉管理情報によって各メダルレス遊技機の出玉性能を適切に管理することができる。したがって、このようにして出玉性能が適切に管理され得ることを前提として、上述のリミッタを設けないようにしてもよい。すなわち、一定の規制条件が成立したことに基づいて有利区間を強制的に終了させる機能を有しないものとしてもよい。

【０５７２】

また、出玉性能を適切に管理する機能をメダル数制御基板にもたせるようにし、このようにして出玉性能が適切に管理され得ることを前提として、上述のリミッタを設けないようにしてもよい。すなわち、一定の規制条件が成立したことに基づいて有利区間を強制的に終了させる機能を有しないものとしてもよい。

【０５７３】

例えば、メダル数制御基板が、出玉監視用ＲＷＭ（上述のメダル数制御ＲＷＭであってもよいし、別のＲＷＭであってもよい）を含んで構成されるようにする。出玉監視用ＲＷＭは、例えば、設定変更時には初期化されるが、有利区間終了時には初期化されないようにして出玉を監視する。そして、監視した出玉が一定の閾値を超えた場合には、例えば、有利区間自体は強制的に終了させないが、ナビ発生確率を低下させたり、ＡＴ状態が延長される確率を低下させたり、あるいはＡＴ状態自体は終了させたりして出玉性能を低下させる制御を行い得るものとする。このようにしても、出玉性能を適切に管理することが可能となる。なお、この場合、このような制御結果を出玉管理情報として出玉管理装置に送

信可能としてもよい。すなわち、メダル数制御基板と出玉管理装置との双方において、各メダルレス遊技機の出玉性能を管理し得る構成としてもよい。

【０５７４】

（パチスロ機の主制御基板の構成例）

続いて、図３５を参照して、パチスロ機１の主制御基板７１の構成例について説明する。図３５は、主制御基板７１の構成の一例を示す図である。なお、以下では、主として、主制御基板７１のリユース（再利用）の構成例について説明する。

【０５７５】

上述のとおり、パチスロ機１では、主制御基板７１の仕様には種々の制約があり、その１つとして、主制御基板７１上には、製造業者名及び基板管理番号を印字することが必要となっている。製造業者名は、パチスロ機１を製造する遊技機メーカ名であり、管理番号は、主制御基板７１の型式を特定するための番号である。

【０５７６】

＜構成例１＞

図３５に示す構成例１は、主制御基板７１において、製造業者名及び基板管理番号を従来のように文字にて印字していることを示している。ここで、図３５に示す構成例１では、まず、株式会社ＢＢによって当該主制御基板７１が搭載されたパチスロ機１（以下、「機種Ａ」として説明する）が製造されたものとする。このとき、当初は、下段の製造業者名「株式会社ＢＢ」及び基板管理番号「ＢＢ－００－１１－２２」しか印字されていない。その後、機種Ａが遊技店から撤去され、例えば、株式会社ＡＡが当該主制御基板７１をリユースして異なるパチスロ機１（以下、「機種Ｂ」として説明する）を製造しようとした場合、株式会社ＡＡは、印字されていた下段の製造業者名及び基板管理番号をレーザー刻印で削除し、違うスペースに自社に係る製造番号及び基板管理番号（例えば、図３５に示す構成例１の上段の製造業者名「株式会社ＡＡ」及び基板管理番号「ＡＡ－００－１１－２２」）を新たに印字しなければならない。

【０５７７】

そして、その後、機種Ｂが遊技店から撤去され、仮に、例えば、株式会社ＢＢが当該主制御基板７１をリユースして異なるパチスロ機１（以下、「機種Ｃ」として説明する）を製造しようとした場合、株式会社ＢＢは、印字されていた上段の製造業者名及び基板管理番号をレーザー刻印で削除し、違うスペースに自社に係る製造番号及び基板管理番号を新たに印字しなければならないわけであるが、図３５に示す構成例１ではもう空きスペースがないため、ハードウェア的にはまだ十分にリユースが可能であるにもかかわらず、上述のような制約のために当該主制御基板７１をリユースできない場合があるという問題があった。

【０５７８】

なお、これは、当初から複数の製造業者名及び基板管理番号を印字していた場合であっても同様である。例えば、株式会社ＡＡと株式会社ＢＢの双方に係る製造番号及び基板管理番号が予め印字されていたとしても、機種Ａを製造する時点で株式会社ＡＡに係る製造番号及び基板管理番号はレーザー刻印で削除されてしまうからである。よって、株式会社ＢＢではリユースできる可能性はあるものの、株式会社ＡＡではリユースできなくなってしまう。これに対し、以下の構成例２及び構成例３では上述のような問題を解消することが期待できる。すなわち、主制御基板７１のような遊技の制御に用いる基板について、そのリユース性を高めることができる。

【０５７９】

＜構成例２＞

図３５に示す構成例２は、製造業者名及び基板管理番号を含む符号を印刷することを示している。なお、図３５に示す構成例２では、製造業者名及び基板管理番号を含む符号の一例として、二次元コードであるＱＲコード（登録商標）を用いているが、ＪＡＮコード（バーコード）や他のコードを用いることができる。すなわち、符号（コード）は、確認者が何らかの手段（例えば、携帯端末等）によって一義的に製造業者名及び基板管理番号

を特定可能な情報を含むものであれば、どのようなものであってもよい。
【０５８０】
図３５に示す構成例２では、まず、株式会社ＢＢによって機種Ａが製造されたものとしたとき、右から１番目の符号が印刷される。右から１番目の符号には、株式会社ＢＢに係る製造番号及び基板管理番号を特定可能な情報が含まれる。その後、機種Ａが遊技店から撤去され、例えば、株式会社ＡＡが機種Ｂを製造しようとしたとき、右から２番目の符号が印刷され、右から１番目の符号はレーザー刻印で削除される。右から２番目の符号には、株式会社ＡＡに係る製造番号及び基板管理番号を特定可能な情報が含まれる。
【０５８１】
その後、機種Ｂが遊技店から撤去され、例えば、株式会社ＢＢが機種Ｃを製造しようとしたとき、右から３番目の符号が印刷され、右から２番目の符号はレーザー刻印で削除される。右から３番目の符号には、株式会社ＢＢに係る製造番号及び基板管理番号を特定可能な情報が含まれる。その後、機種Ｃが遊技店から撤去され、例えば、株式会社ＡＡが当該主制御基板７１をリユースして異なるパチスロ機１を製造しようとしたときであっても、株式会社ＡＡは、右から３番目の符号をレーザー刻印で削除し、右から４番目の符号を印刷し、右から４番目の符号には、株式会社ＡＡに係る製造番号及び基板管理番号を特定可能な情報が含まれるようにすれば、さらに新たなパチスロ機１に当該主制御基板７１をリユースすることが可能となる。
【０５８２】
すなわち、図３５に示す構成例２では、製造業者名及び基板管理番号を含む符号を印刷することで、主制御基板７１の表面において、製造業者名及び基板管理番号の１個あたりの印字（印刷）スペースを節約することができるので、図３５に示す構成例１と比べて、そのリユース性を高めることが可能となっている。
【０５８３】
＜構成例３＞
図３５に示す構成例３は、上述の構成例２と同様に、製造業者名及び基板管理番号を含む符号を印刷することを示している。なお、図３５に示す構成例３では、当初から複数（例えば、４個）の符号が印刷されている。例えば、株式会社ＡＡ分及び株式会社ＢＢ分がそれぞれ２個ずつ印刷されているものとする。また、主制御基板７１の表面（あるいは、これに対応する主制御基板ケース上であってもよい）において、各符号に対応する箇所を、例えば、帯状部材等によってかしめることにより、符号を読み取り不可能な状態に固定することを可能としている。また、例えば、帯状部材等を切断することにより、固定を解除して符号を読み取り可能な状態とすることを可能としている。
【０５８４】
図３５に示す構成例３では、まず、株式会社ＢＢによって機種Ａが製造されたものとしたとき、右から１番目の符号のみが読み取り可能な状態とされ、右から２番目～４番目の符号は読み取り不可能な状態とされる。右から１番目の符号には、株式会社ＢＢに係る製造番号及び基板管理番号を特定可能な情報が含まれる。その後、機種Ａが遊技店から撤去され、例えば、株式会社ＡＡが機種Ｂを製造しようとしたとき、右から２番目の符号のみが読み取り可能な状態とされ、右から１番目、３番目及び４番目の符号は読み取り不可能な状態とされる。右から２番目の符号には、株式会社ＡＡに係る製造番号及び基板管理番号を特定可能な情報が含まれる。
【０５８５】
その後、機種Ｂが遊技店から撤去され、例えば、株式会社ＢＢが機種Ｃを製造しようとしたとき、右から３番目の符号のみが読み取り可能な状態とされ、右から１番目、２番目及び４番目の符号は読み取り不可能な状態とされる。右から３番目の符号には、株式会社ＢＢに係る製造番号及び基板管理番号を特定可能な情報が含まれる。その後、機種Ｃが遊技店から撤去され、例えば、株式会社ＡＡが当該主制御基板７１をリユースして異なるパチスロ機１を製造しようとしたときであっても、株式会社ＡＡは、右から４番目の符号のみを読み取り可能な状態とし、右から１番目～３番目の符号を読み取り不可能な状態とす

れば、さらに新たなパチスロ機１に当該主制御基板７１をリユースすることが可能となる。
【０５８６】
　また、図３５に示す構成例３では、少なくとも１つの符号を読み取り可能な状態とし、それ以外の符号読み取り不可能な状態とすればよいのであるから、さらなるリユースも可能であり、また、より多くの遊技機メーカでリユースすることも可能である。なお、図３５に示す構成例３においても、かしめ穴だけを設けておき、リユースの度にかしめ穴に対応する箇所に符号を印刷していくように構成することもできる。
【０５８７】
［第２実施形態］
　以下、図面を参照して、本発明の第２実施形態について説明する。
　図３６～図４０に示すように、パチスロ機１は、いわゆるパチスロ機である。パチスロ機１は、コイン、メダル、遊技球又はトークン等の他、遊技者に付与された又は付与される、遊技価値の情報を記憶したカード等の遊技媒体を用いて遊技可能なものであるが、以下ではメダルを用いるものとして説明する。
【０５８８】
　なお、以後の説明において、パチスロ機１から遊技者に向かう側（方向）をパチスロ機１の前側（前方向）と称し、前側とは逆側を後側（後方向、奥行方向）と称し、遊技者から見て右側及び左側をパチスロ機１の右側（右方向）及び左側（左方向）とそれぞれ称する。また、前側及び後側を含む方向は、前後方向又は厚み方向と称し、右側及び左側を含む方向は、左右方向又は幅方向と称する。前後方向（厚み方向）及び左右方向（幅方向）に直交する方向を上下方向又は高さ方向と称する。
【０５８９】
　図３６及び図３７に示すように、パチスロ機１の外観は、矩形箱状の筐体２により構成されている。筐体２は、遊技機本体として前面側に矩形状の開口を有する金属製のキャビネットＧと、キャビネットＧの前面上部に配置された上ドア機構ＵＤと、キャビネットＧの前面下部に配置された下ドア機構ＤＤとを有している。
【０５９０】
　また、キャビネットＧの上面壁Ｇ４には、左右方向に関して所定間隔隔てて、上下方向に貫通する２つの開口Ｇ４１が形成されている。そして、この２つの開口Ｇ４１それぞれを塞ぐように木製の板部材Ｇ４２が上面壁Ｇ４に取り付けられている。
【０５９１】
　図３８に示すように、上ドア機構ＵＤ及び下ドア機構ＤＤは、キャビネットＧの開口の形状及び大きさに対応するように形成されている。上ドア機構ＵＤ及び下ドア機構ＤＤは、キャビネットＧにおける開口の上部及び下部を閉塞可能に設けられている。上ドア機構ＵＤは、上側表示窓ＵＤ１を中央部に有している。上側表示窓ＵＤ１には、光を透過する透明パネルＵＤ１１が設けられている。
【０５９２】
　下ドア機構ＤＤには、上部の略中央部に、矩形状の開口部として形成されたメイン表示窓ＤＤ４が設けられている。メイン表示窓ＤＤ４の裏面側には、キャビネットＧの内部側から取り付けられたリールユニットＲＵが装着されている。さらに、リールユニットＲＵの背面には、主制御基板ＭＳが取り付けられている。
【０５９３】
　リールユニットＲＵは、複数種類の図柄が各々の外周面に描かれた３個のリールＲＬ（左リール），ＲＣ（中リール），ＲＲ（右リール）を主体に構成されている。これらのリールＲＬ，ＲＣ，ＲＲは、それぞれが縦方向に一定の速度で回転できるように並列状態（横一列）に配設される。リールＲＬ，ＲＣ，ＲＲは、メイン表示窓ＤＤ４を通じて、各リールＲＬ，ＲＣ，ＲＲの動作や各リールＲＬ，ＲＣ，ＲＲ上に描かれている図柄が視認可能となる。
【０５９４】
　メイン表示窓ＤＤ４には、その表面部に、矩形状のアクリル板等からなる透明パネルＤ

Ｄ４１が取り付け固定されており、遊技者等がリールユニットＲＵに触れることができないようになっている。メイン表示窓ＤＤ４の下方には、略水平面の第１，第２，第３台座部ＤＤ２ａ，ＤＤ２ｂ，ＤＤ２ｃが形成されている。メイン表示窓ＤＤ４の右側に位置する第１台座部ＤＤ２ａには、メダルを投入するためのメダル投入口ＤＤ５が設けられている。メダル投入口ＤＤ５は、遊技者によりメダルが投入される開口である。メダル投入口ＤＤ５から投入されたメダルは、クレジットされるか又はゲームに賭けられる。

【０５９５】

メイン表示窓ＤＤ４の左側に位置する第２台座部ＤＤ２ｂには、クレジットされているメダルを賭けるための、有効ライン設定手段としての最大ＢＥＴボタンＤＤ８（ＭＡＸＢＥＴボタンともいう）が設けられている。最大ＢＥＴボタンＤＤ８が押されると、メダルの投入枚数として「３」が選択される。

【０５９６】

メイン表示窓ＤＤ４の前面側に位置する第３台座部ＤＤ２ｃには、液晶表示装置ＤＤ２０が設けられている。液晶表示装置ＤＤ２０は、液晶表示パネル（液晶パネル）のパネル面にタッチ式の位置入力装置としてのタッチセンサパネルが配されてなる、いわゆるタッチパネルとなっている。なお、タッチセンサパネルとしては、例えば、人体の一部（指先等）や静電ペン等の接触を検知して、その検知信号を出力する静電容量方式のものであってもよく、又は、ペン先等の堅い物質の接触を検知して、その検知信号を出力する方式のもの、あるいは、その他の方式のものや構造のもの（インセル構造等）であってもよい。

【０５９７】

液晶表示装置ＤＤ２０は、ＳＵＩ（スマート・ユーザ・インターフェイス）として機能するもので、その表示画面上に、例えば、遊技の進行に伴って遊技回数等の遊技情報が表示されるとともに、遊技者による選択又は入力を求めるためのメッセージや入力キー等が表示される。

【０５９８】

なお、液晶表示装置ＤＤ２０においては、その表示画面上に、例えば、遊技の進行に伴って、遊技に関する演出に応じた内容（演出情報）を表示することも可能である。また、液晶表示装置ＤＤ２０としては、例えば、演出役物としての機能を有するアタッチメントや、専用のアタッチメントとして、ジョグダイヤル又はプッシュボタン等を装着できるようにしてもよい。また、液晶表示装置ＤＤ２０は、その機能を、後述する表示ユニットＡ等に振り分けることにより、省略することもできる。

【０５９９】

最大ＢＥＴボタンＤＤ８の前面側には、遊技者の操作によりリールＲＬ，ＲＣ，ＲＲを回転駆動させるとともに、メイン表示窓ＤＤ４内で図柄の変動表示を開始させるスタートレバーＤＤ６が設けられている。スタートレバーＤＤ６は、所定の角度範囲で傾動自在に取り付けられる。

【０６００】

スタートレバーＤＤ６の右側で、液晶表示装置ＤＤ２０の前面側には、遊技者の押下操作（停止操作）により３個のリールＲＬ，ＲＣ，ＲＲの回転をそれぞれ停止させるための３個のストップボタンＤＤ７Ｌ，ＤＤ７Ｃ，ＤＤ７Ｒが設けられている。

【０６０１】

最大ＢＥＴボタンＤＤ８の左側には、Ｃ／ＰボタンＤＤ１３が設けられている。Ｃ／ＰボタンＤＤ１３は、遊技者がゲームで獲得したメダルのクレジット／払出しを押しボタン操作で切り換えるものである。このＣ／ＰボタンＤＤ１３の切り換えにより払出しが選択されている状態（非クレジット状態）においては、下ドア機構ＤＤの下部側のコインガードプレート部に設けたメダル払出口ＤＤ１４（キャンセルシュート）からメダルが払出され、払出されたメダルは、メダル受け部ＤＤ１５に溜められる。

【０６０２】

スタートレバーＤＤ６、及び、ストップボタンＤＤ７Ｌ，ＤＤ７Ｃ，ＤＤ７Ｒの下部側には、腰部パネルＤＤ１８（腰部導光板）が配置されている。腰部パネルＤＤ１８は、ア

クリル板等を使用した化粧用パネルとして構成される。腰部パネルＤＤ１８には、パチスロ機１の機種を表す名称や種々の模様等が印刷により描かれている。

【０６０３】

また、メダル払出口ＤＤ１４の左側にはスピーカＤＤ２５Ｌが、右側にはスピーカＤＤ２５Ｒが、それぞれ設けられている。スピーカＤＤ２５Ｌ，ＤＤ２５Ｒは、遊技者に遊技に関する種々の情報を声や音楽等の音により報知する。また、メイン表示窓ＤＤ４の左側及び右側には、第１サブ表示装置ＤＤ１９Ｌ及び第２サブ表示装置ＤＤ１９Ｒがそれぞれ配置されている。これらのサブ表示装置ＤＤ１９Ｌ，ＤＤ１９Ｒは、例えば入賞成立時のメダルの払出枚数やクレジットされている残メダル枚数を表示する。通常は、パチスロ機１にクレジットされるメダルの最大枚数は５０枚であるため、５０以下のクレジット枚数が表示される。なお、最大枚数の５０枚のメダルがクレジシットされている状態では、投入されたメダルはそのままメダル払出口ＤＤ１４より払出される。また、サブ表示装置ＤＤ１９Ｌ，ＤＤ１９Ｒは、タッチパネルを前面に備えていてもよい。

【０６０４】

図３９に示すように、キャビネットＧ内は、中間支持板Ｇ１により上部空間と下部空間とに仕切られている。すなわち、中間支持板Ｇ１は、キャビネットＧ内を上部空間と下部空間とに仕切る仕切板として機能している。上部空間は、キャビネットＧ内の上ドア機構ＵＤの後側となる空間であり、表示ユニットＡ等が収容される。また、下部空間は、キャビネットＧ内の下ドア機構ＤＤの後側となる空間であり、リールユニットＲＵや、パチスロ機１全体の動作を司る主制御基板ＭＳ、サブ制御装置ＳＳ（図４６参照）等が収容される。主制御基板ＭＳは、内部当籤役の決定、リールＲＬ，ＲＣ，ＲＲの回転及び停止、入賞の有無の判定といった、パチスロ機１における遊技の主な流れを制御する回路（主制御回路）を構成する。サブ制御装置ＳＳは、映像の表示等による演出の実行を制御する回路（副制御回路）を構成する。

【０６０５】

（表示ユニットＡ）

図４０に示すように、表示ユニットＡは、キャビネットＧ内の中間支持板Ｇ１上に交換可能に載置される。表示ユニットＡは、映像表示用の照射光を出射する照射ユニットＢと、照射ユニット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とを有したいわゆるプロジェクションマッピング装置である。

【０６０６】

ここで、プロジェクションマッピング装置は、構造物や自然物等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（投影距離や角度等）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。

【０６０７】

表示ユニットＡは、前方に開口が形成された筐体Ａ１を有する。この筐体Ａ１は、照射ユニットＢの上部を形成するプロジェクタカバーＢ１、及び、スクリーン装置Ｃのスクリーン筐体Ｃ１０とで構成されている。スクリーン筐体Ｃ１０は、底板Ｃ１、右側板Ｃ２、左側板Ｃ３、及び背板Ｃ４を有した箱方形状をなしている。プロジェクタカバーＢ１は、スクリーン筐体Ｃ１０の上面に交換可能に取り付けられる。

【０６０８】

（表示ユニットＡ：照射ユニットＢ）

図４１に示すように、照射ユニットＢは、照射光を前方に出射するプロジェクタ装置Ｂ２と、プロジェクタ装置Ｂ２の前方に配置され、プロジェクタ装置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の方向に反射するミラー機構Ｂ３と、プロジェクタ装置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。

【０６０９】

（表示ユニットＡ：照射ユニットＢ：プロジェクタ装置Ｂ２）

プロジェクタ装置Ｂ２は、ケースＢ２２によって外装されつつプロジェクタカバーＢ１

に取り付けられ、キャビネットＧ内の後部に配置されている。プロジェクタ装置Ｂ２は、水平配置された平板状の上側台座Ｂ２２０及び下側台座Ｂ２２１を介してプロジェクタカバーＢ１に取り付けられている。ケースＢ２２は、その上面全体が開口されている。これにより、下側台座Ｂ２２１の下面には、ケースＢ２２に収容されたレンズユニットＢ２１や光学機構Ｂ２４（図４７参照）が位置する。レンズユニットＢ２１は、光学機構Ｂ２４の複数のＬＥＤ光源から出射してＤＭＤ（Ｄｉｇｉｔａｌ　Ｍｉｃｒｏｍｉｒｒｏｒ　Ｄｅｖｉｃｅ）で反射した照射光を、レンズ等を介して前方のミラー機構Ｂ３に向けて出射するように配置されている。このプロジェクタ装置Ｂ２の詳細については、図４６～図５２を用いて後述する。

【０６１０】

（表示ユニットＡ：照射ユニットＢ：ミラー機構Ｂ３）

図４１に示すように、プロジェクタ装置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４２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４３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。

【０６１１】

一方、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。

【０６１２】

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。

【０６１３】

図４４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、上ドア機構ＵＤ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。

【０６１４】

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。

【０６１５】

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。

【０６１６】

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・３３１・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・３３１・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、プロジェクタ装置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。

【０６１７】

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。

【０６１８】

（表示ユニットＡ：照射ユニットＢ：プロジェクタカバーＢ１）

図４５に示すように、プロジェクタ装置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。なお、プロジェクタ装置Ｂ２の下面Ｂ２ａは、その前部に、後方から前方に向けて上方に傾斜する傾斜面Ｂ２ａ１を有している。図４３に示すように、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、前部がキャビネットＧよりも前方に突出している（図４０参照）。上壁部Ｂ１２の前部の中央部には、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が角度調整可能に保持されている。

【０６１９】

（表示ユニットＡ：スクリーン装置Ｃ）

上記のように構成された照射ユニット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。例えば、プロジェクタカバーＢ１に形成されたネジ穴を介して、スクリーン装置Ｃの右側板Ｃ２及び左側板Ｃ３それぞれの上面にネジがねじ込まれている（図４０参照）。これにより、表示ユニットＡは、照射ユニット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。

【０６２０】

スクリーン筐体Ｃ１０の内部には、照射ユニット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が照射対象を切替え可能に設けられている。具体的には、図４５に示すように、複数のスクリーン機構として、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が設けられている。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は、それぞれ、基材にスクリーン塗料が塗布されることにより構成され、映像を出現させることが可能な投影

面を有している。
【０６２１】
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それぞれの投影面は、映像表現を多様化するために、互いに異なる形状をなしている。具体的に、固定スクリーン機構Ｄ及びフロントスクリーン機構Ｅ１の投影面が平坦であるのに対し、リールスクリーン機構Ｆ１の投影面は、側面視円弧形状となっている。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は、プロジェクタ装置Ｂ２やミラー機構Ｂ３に対して相対的に位置が変位する可動式のスクリーンであり、それぞれ、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（図示せず）により駆動される。
【０６２２】
（表示ユニットＡ：照射ユニットＢ：プロジェクタ装置Ｂ２の電気的及び光学的構成）
図４６に示すように、プロジェクタ装置Ｂ２は、電気的な構成要素として、プロジェクタ制御基板Ｂ２３、光学機構Ｂ２４、及び中継基板ＣＫを備えている。プロジェクタ装置Ｂ２には、中継基板ＣＫを介して上述したサブ制御装置ＳＳが接続される。サブ制御装置ＳＳは、スクリーンや役物の演出動作に応じて、プロジェクタ制御基板Ｂ２３を制御し、光学機構Ｂ２４を介して、スクリーンや役物に照射光を投影することにより、視覚的な演出として映像を表示する。また、表示ユニットＡの組み立て工程等においては、プロジェクタ装置Ｂ２の中継基板ＣＫに調整用ＰＣ（パーソナルコンピュータ）１０００が接続される。この調整用ＰＣ（パーソナルコンピュータ）１０００は、プロジェクタ装置Ｂ２により投影される照射光の位置調整やピント初期設定を行うために用いられる。なお、本実施形態においては、プロジェクタ装置Ｂ２の調整機器として調整用ＰＣ１０００を採用しているが、プロジェクタ装置Ｂ２の調整機器としては、調整用プログラム（アプリケーションソフト）がインストールされたタブレットＰＣやいわゆるスマートフォン、あるいは専用の端末装置であってもよい。
【０６２３】
プロジェクタ制御基板Ｂ２３は、制御ＬＳＩ２３０、ＥＥＰＲＯＭ（登録商標）２３１、ＤＬＰ（登録商標）制御回路２３２、及びＬＥＤドライバ２３３を備える。光学機構Ｂ２４は、レンズユニットＢ２１の周辺に配置される構成要素として、Ｒ（赤）、Ｇ（緑）、Ｂ（青）の各色光を発するＬＥＤ光源、ＤＭＤ、レンズユニットＢ２１の投射レンズ２１０についてフォーカス調整を行うためのフォーカス機構等を備える（図示せず）。
【０６２４】
制御ＬＳＩ２３０は、サブ制御装置ＳＳの指令に基づいて、照射光を投影するようにＤＬＰ制御回路２３２を制御する。制御ＬＳＩ２３０は、サブ制御装置ＳＳの指令に基づいて、フォーカス機構を制御して投射レンズ２１０を光軸方向に移動させることにより、照射光の投影に際してフォーカス調整を行う。ＥＥＰＲＯＭ２３１には、制御ＬＳＩ２３０による制御プログラムやプロジェクタ装置Ｂ２の設定・調整に関わるデータが記憶されている。
【０６２５】
プロジェクタ装置Ｂ２のＤＬＰシステムは、主として、ＤＬＰ制御回路２３２、ＬＥＤドライバ２３３、並びに光学機構Ｂ２４のＬＥＤ光源及びＤＭＤにより構成される。
【０６２６】
ＤＬＰ制御回路２３２の制御により、ＤＭＤで所定方向に反射した光は、レンズユニットＢ２１へと進み、投射レンズ２１０を透過することでミラー機構Ｂ３に入射し、最終的にミラー機構Ｂ３で反射することによって投影対象へと導かれる。これにより、投影対象となるスクリーンや役物に対して照射光が投影され、演出に応じた映像が形成される。
【０６２７】
本実施形態において、プロジェクタ装置Ｂ２は、いわゆるＤＬＰプロジェクタとして構成される。また、プロジェクタ装置Ｂ２は、ミラー機構Ｂ３によって照射光を折り返すことにより投影対象までの投影距離を稼ぐとともに、例えばコントラスト比を１０００：１

とすることによって、照射光の投影距離をできるだけ短くするようにしている。これにより、プロジェクタ装置Ｂ２を備えた表示ユニットＡは、より安価かつ小型に構成されるとともに、パチスロ機１のキャビネットＧにおける限られたスペースに対して容易に搭載される。

【０６２８】

（表示ユニットＡ：照射ユニットＢ：プロジェクタ装置Ｂ２の機械的構成）

図４７に示すように、プロジェクタ装置Ｂ２は、外装となる構成要素として、ケースＢ２２、レンズユニットカバーＢ２２２、アンダーカバーＢ２２３、上側台座Ｂ２２０、及び下側台座Ｂ２２１を有する。ケースＢ２２の前部開口Ｂ２２ｋには、レンズユニットカバーＢ２２２が取り付けられる。ケースＢ２２の下面には、アンダーカバーＢ２２３が覆うように配置される。アンダーカバーＢ２２３は、ステーＢ２２３ａを介して下側台座Ｂ２２１に支持されるとともに、ケースＢ２２の下面適部にも固定される。プロジェクタ装置Ｂ２は、上側台座Ｂ２２０及び下側台座Ｂ２２１を介してプロジェクタカバーＢ１の上壁部Ｂ１２（図４３参照）の下面に取り付けられる。本実施形態では、上壁部Ｂ１２の下面に上側台座Ｂ２２０が固定されるとともに、ケースＢ２２の上面開口を覆うようにその上端部に対して下側台座Ｂ２２１が取り付けられ、上側台座Ｂ２２０の下面に下側台座Ｂ２２１が連結される。このようなプロジェクタ装置Ｂ２の取り付け調整手順については後述する。

【０６２９】

また、プロジェクタ装置Ｂ２は、内部の構成要素として、レンズユニットＢ２１、ＬＥＤ光源を搭載したＬＥＤ基板（図示せず）、ＤＭＤを搭載したＤＭＤ基板（図示せず）、複数のヒートシンク２４３Ｒ，２４３Ｇ，２４３Ｂ，２４３Ｄ、吸気用ファン２４４Ａ，２４４Ｂ、排気用ファン２４５、及びプロジェクタ制御基板Ｂ２３を有する。ケースＢ２２には、レンズユニットカバーＢ２２２でレンズユニットＢ２１の投射レンズ２１０が覆われつつレンズユニットＢ２１が収容されるとともに、ＬＥＤ基板、ＤＭＤ基板、複数のヒートシンク２４３Ｒ，２４３Ｇ，２４３Ｂ，２４３Ｄ、吸気用ファン２４４Ａ，２４４Ｂ、排気用ファン２４５が収容される。プロジェクタ制御基板Ｂ２３は、ケースＢ２２の下面に固定される。

【０６３０】

このようなプロジェクタ装置Ｂ２は、サブ制御装置ＳＳから演出等の映像に係る映像データが送信され、スクリーンや役物に映像を投影するようにサブ制御装置ＳＳによって制御される。一方、サブ制御装置ＳＳは、スクリーン駆動機構Ｅ２，Ｆ２を制御することにより、スクリーン機構Ｅ１，Ｆ１を演出内容に応じて移動させる。

【０６３１】

ここで、サブ制御装置ＳＳは、演出によるスクリーン機構Ｅ１，Ｆ１の移動に応じてプロジェクタ装置Ｂ２を制御し、移動したスクリーン機構Ｅ１，Ｆ１の投影面や固定スクリーン機構Ｄの投影面に、映像が鮮明に投影されるようにフォーカス調整を行う。

【０６３２】

ヒートシンク２４３Ｒ，２４３Ｇ，２４３Ｂは、ＬＥＤ基板の背面に部分的に接触している。ヒートシンク２４３Ｄは、ＤＭＤ基板の背面に部分的に接触している。本実施形態において、ヒートシンク２４３Ｒ，２４３Ｇ，２４３Ｂ，２４３Ｄのフィン外形サイズとしては、ヒートシンク２４３Ｒ及びヒートシンク２４３Ｇが相対的に大きい一方、ヒートシンク２４３Ｂ及びヒートシンク２４３Ｄが相対的に小さくなっている。これらのヒートシンク２４３Ｒ，２４３Ｇ，２４３Ｂ，２４３Ｄは、ＬＥＤ基板及びＤＭＤ基板それぞれにおいて発生した熱を空気中に放散することにより、光学特性を大きく変化させるまで光学素子や基板の温度を上昇させないように効率よく放熱する。放熱部材であるヒートシンク２４３Ｒ，２４３Ｇ，２４３Ｂ，２４３Ｄは、放熱効果を高めるために導熱性の高いアルミニウム素材が用いられ、空気との接触面積を大きくするために複数の放熱フィンを有している。

【０６３３】

吸気用ファン２４４Ａは、ケースＢ２２の右側前部の背面に近接するように配置され、ヒートシンク２４３Ｒに近接している。吸気用ファン２４４Ｂは、ケースＢ２２の左側部の背面に近接するように配置され、ヒートシンク２４３Ｄに近接している。排気用ファン２４５は、ケースＢ２２の後部の背面に近接するように配置され、ヒートシンク２４３Ｇに近接している。

【０６３４】

吸気用ファン２４４Ａが近接するケースＢ２２の右側前部には、吸気口Ｂ２２Ａが設けられており、吸気口Ｂ２２Ａに対向してヒートシンク２４３Ｒが近接するケースＢ２２の右側後部には、排気口Ｂ２２Ｅが設けられている。吸気用ファン２４４Ｂが近接するケースＢ２２の左側部の一部には、吸気口Ｂ２２Ｂが設けられており、この吸気口Ｂ２２Ｂと並ぶようにケースＢ２２の左側部の他の部分には、ケースＢ２２内の空きスペースを通じて３つのヒートシンク２４３Ｇ，２４３Ｂ，２４３Ｄまで空気が達するように吸気口Ｂ２２Ｃが設けられている。排気用ファン２４５が近接するケースＢ２２の後部には、排気口Ｂ２２Ｄが設けられている。

【０６３５】

すなわち、プロジェクタ装置Ｂ２のケースＢ２２内においては、吸気口Ｂ２２Ａから吸気用ファン２４４Ａによって強制的に吸気された後、ヒートシンク２４３Ｒから熱を奪いつつ排気口Ｂ２２Ｅから排気される空気の流れが形成される。また、ケースＢ２２内においては、吸気口Ｂ２２Ｂから吸気用ファン２４４Ｂによって強制的に吸気された後、ヒートシンク２４３Ｄ、ヒートシンク２４３Ｂ、及びヒートシンク２４３Ｇから熱を奪いつつ排気口Ｂ２２Ｄから排気用ファン２４５によって強制的に排気される空気の流れが形成される。さらに、ケースＢ２２内においては、吸気口Ｂ２２Ｃから吸気された後、主としてヒートシンク２４３ＧやヒートシンクＢ２４３Ｂから熱を奪いつつ排気口Ｂ２２Ｄから排気用ファン２４５によって強制的に排気される空気の流れが形成される。

【０６３６】

プロジェクタ制御基板Ｂ２３は、アンダーカバーＢ２２３で覆われつつケースＢ２２の下面に取り付けられる。プロジェクタ制御基板Ｂ２３には、制御ＬＳＩ２３０、ＥＥＰＲＯＭ２３１、ＤＬＰ制御回路２３２、及びＬＥＤドライバ２３３等が搭載されている。プロジェクタ制御基板Ｂ２３は、ケースＢ２２内に配置されたＬＥＤ基板及びＤＭＤ基板、さらにフォーカス機構と電気的に接続される。

【０６３７】

（表示ユニットＡ：照射ユニットＢ：プロジェクタ装置Ｂ２の位置・姿勢調整）

図４８～図５０に示すように、上側台座Ｂ２２０は、プロジェクタカバーＢ１の上壁部Ｂ１２（図４３参照）に固定される板金部材であり、矩形状の本体部２２００、本体部２２００の左右両側を下方及び外方に折り曲げることで形成され、本体部２２００と段差を有して左右両側に延出する左端部２２０１ａ及び右端部２２０１ｂ、並びに本体部２２００の後側から後方へと部分的に延出する後端部２２０２を有する。本体部２２００及び後端部２２０２には、下側台座Ｂ２２１を連結するための３つの連結孔２２００Ａが設けられている。これら３つの連結孔２２００Ａは、本体部２２００に沿う平面内（水平面内）において同一直線上に位置しないように配置されている。左端部２２０１ａ及び右端部２２０１ｂのそれぞれには、上壁部Ｂ１２の下面にネジ締結によって固定するための複数の角孔２２０１ｃが設けられている。本実施形態において、角孔２２０１ｃは、左端部２２０１ａ及び右端部２２０１ｂのそれぞれに３つずつ配置され、前後方向に等間隔に設けられている。角孔２２０１ｃの縦横内径寸法は、これに挿入して締結される取付ネジＴ（図５１参照）のネジ軸径よりも大きくなっている。

【０６３８】

下側台座Ｂ２２１は、上側台座Ｂ２２０の本体部２２００及び後端部２２０２に概ね対応する板金部材である。下側台座Ｂ２２１には、３つの連結孔２２００Ａに対応して上向きに突出するように３つの連結ネジ部２２１０が一体形成されている。これら３つの連結ネジ部２２１０も、下側台座Ｂ２２１に沿う平面内（水平面内）において同一直線上に位

置しないように配置されている。下側台座Ｂ２２１は、連結ネジ部２２１０のそれぞれにコイルバネ２２１１を外嵌しつつ連結ネジ部２２１０の先端を連結孔２２００Ａに挿通し、本体部２２００や後端部２２０２との間にコイルバネ２２１１を挟んだ状態としつつ、上側台座Ｂ２２０の上面側から連結ネジ部２２１０の先端にワッシャー２２１２を介してナット２２１３を締結することにより、上側台座Ｂ２２０の下面に懸架された状態で連結される。また、図４７に示すように、下側台座Ｂ２２１には、ケースＢ２２をネジ止めするための複数のネジ孔２２１４、及びステーＢ２２３ａをネジ止めするための複数のネジ孔２２１５が設けられている。下側台座Ｂ２２１は、ケースＢ２２やステーＢ２２３ａを介してアンダーカバーＢ２２３を支持した状態で上側台座Ｂ２２０の下面に連結される。

【０６３９】

すなわち、図４７～図５０に示すように、上側台座Ｂ２２０と下側台座Ｂ２２１とは、３箇所の連結部Ｒ１，Ｒ２，Ｒ３のそれぞれにおいて互いの間隔を調整可能に連結される。連結部Ｒ１，Ｒ２，Ｒ３のそれぞれは、上側台座Ｂ２２０の連結孔２２００Ａ、並びに下側台座Ｂ２２１の連結ネジ部２２１０、コイルバネ２２１１、ワッシャー２２１２、及びナット２２１３により構成される。

【０６４０】

このような上側台座Ｂ２２０及び下側台座Ｂ２２１を用いることにより、プロジェクタ装置Ｂ２は、プロジェクタカバーＢ１の上壁部Ｂ１２に対して位置決め調整かつ光軸調整可能に取り付けられる。

【０６４１】

図５１は、プロジェクタカバーＢ１の上壁部Ｂ１２に対する上側台座Ｂ２２０の取付形態を示したものである。図５１（ａ）の下図は、上側台座Ｂ２２０の角孔２２０１ｃに対して取付ネジＴが挿入・締結された状態を示す図であり、図５１（ａ）の上図は、図５１（ａ）の下図に示すＢ－Ｂ’線に沿う断面図である。なお、図５１は、上側台座Ｂ２２０の左端部２２０１ａに形成された角孔２２０１ｃの周辺を示すが、左端部２２０１ａ及び右端部２２０１ｂにおけるその余の角孔２２０１ｃの周辺も同様である。

【０６４２】

図５１（ａ）に示すように、角孔２２０１ｃには、下方から取付ネジＴが挿入されるとともに、角孔２２０１ｃのほぼ中央に取付ネジＴが配置される。取付ネジＴは、上壁部Ｂ１２の上面及び左端部２２０１ａの下面に添うように配置されたワッシャーＷを介して、上壁部Ｂ１２の上面側に位置するナットＮと螺結される。これにより、上側台座Ｂ２２０の左端部２２０１ａは、プロジェクタカバーＢ１の上壁部Ｂ１２に対してネジ止めにより取り付けられる。上側台座Ｂ２２０の右端部２２０１ｂも、プロジェクタカバーＢ１の上壁部Ｂ１２に対して同様のネジ止めにより取り付けられる。

【０６４３】

ここで、図５１（ａ）において符号Ａで示す斜線部分は、取付ネジＴのネジ軸と角孔２２０１ｃとの間に形成される隙間である。図５１（ａ）では、取付ネジＴのネジ軸が、角孔２２０１ｃのほぼ中央に配置され固定されている。このとき、取付ネジＴのネジ軸は、符号Ａの斜線部分の範囲（調整範囲）のなかで移動可能となる。すなわち、取付ネジＴの角孔２２０１ｃに対する相対位置を、角孔２２０１ｃの開口範囲内において微調整することにより、上側台座Ｂ２２０の左端部２２０１ａをプロジェクタカバーＢ１の上壁部Ｂ１２に対して位置決め調整することができる。同様に、上側台座Ｂ２２０の右端部２２０１ｂも、プロジェクタカバーＢ１の上壁部Ｂ１２に対して位置決め調整することができる。

【０６４４】

図５１（ｂ）は、図５１（ａ）に対して上側台座Ｂ２２０の左端部２２０１ａを矢印Ｅの方向にずらした状態を示している。図５１（ｂ）の上図は、図５１（ｂ）の下図に示すＤ－Ｄ’線に沿う断面図である。この図５１（ｂ）に示す状態では、取付ネジＴのネジ軸が角孔２２０１ｃの開口範囲内において相対的に左寄りに偏位され、符号Ｃに示す斜線部分の範囲（調整範囲）のなかで移動可能になっている。

【０６４５】

このように、上側台座Ｂ２２０は、角孔２２０１ｃの開口範囲となる所定の調整範囲のなかで位置決め調整されつつ、プロジェクタカバーＢ１の上壁部Ｂ１２に対して取り付けられる。すなわち、プロジェクタ装置Ｂ２は、上側台座Ｂ２２０の左端部２２０１ａ及び右端部２２０１ｂに設けられた複数の角孔２２０１ｃにより、上壁部Ｂ１２に対する取り付け位置が左右方向及び前後方向に調整される。これにより、プロジェクタ装置Ｂ２から照射される光の方向は、基準方向として、左右方向に垂直で前後方向に一致するように容易に調整される。

【０６４６】

図５２は、上側台座Ｂ２２０に対する下側台座Ｂ２２１の連結構造を示したものである。図５２は、連結部Ｒ２において、連結孔２２００Ａ、連結ネジ部２２１０、コイルバネ２２１１、ワッシャー２２１２、及びナット２２１３により、下側台座Ｂ２２１が上側台座Ｂ２２０に連結されている状態を示す断面図である。なお、図５２は、１箇所の連結部Ｒ２を示すが、その余の連結部Ｒ１，Ｒ３も同様である。

【０６４７】

下側台座Ｂ２２１の連結ネジ部２２１０は、上側台座Ｂ２２０の本体部２２００の下面側から連結孔２２００Ａに挿入され、本体部２２００の上面側に配置されたワッシャー２２１２を介してナット２２１３に螺結される。連結ネジ部２２１０には、コイルバネ２２１１が外嵌されており、このコイルバネ２２１１は、連結孔２２００Ａの周縁部において本体部２２００の下面と下側台座Ｂ２２１の上面との間に狭持される。このようなコイルバネ２２１１により、上側台座Ｂ２２０と下側台座Ｂ２２１との連結部Ｒ２付近の部分は、互いに離反する方向（上下方向）に付勢されるので、連結ネジ部２２１０とナット２２１３との螺合部分における緩み防止が図られる。

【０６４８】

このような連結部Ｒ２においては、ナット２２１３を締め付ける方向あるいは緩める方向に適宜回すことにより、コイルバネ２２１１で付勢されつつも上側台座Ｂ２２０と下側台座Ｂ２２１との間隔が変化させられる。具体的には、ナット２２１３を締め付ける方向に回すと、連結部Ｒ２における上側台座Ｂ２２０と下側台座Ｂ２２１との間隔が狭められることとなる。このとき、上側台座Ｂ２２０は、図５２において図示しない上壁部Ｂ１２に固定されている。そのため、下側台座Ｂ２２１の連結部Ｒ２付近の部分は、ナット２２１３を適宜締め付けることで上側台座Ｂ２２０に対して近づく方向に変位し、より上位へと高さ位置が調整されることとなる。一方、ナット２２１３を緩める方向に回すと、連結部Ｒ２における上側台座Ｂ２２０と下側台座Ｂ２２１との間隔が拡大されることとなる。すなわち、下側台座Ｂ２２１の連結部Ｒ２付近の部分は、ナット２２１３を適宜緩めることで上側台座Ｂ２２０に対して遠ざかる方向に変位し、より下位へと高さ位置が調整されることとなる。

【０６４９】

他の連結部Ｒ１，Ｒ３においても、上記と同様にナット２２１３の締め付け量を適宜調整することにより、下側台座Ｂ２２１の連結部Ｒ１，Ｒ３付近の高さ位置を容易に調整することができる。このような連結部Ｒ１，Ｒ２，Ｒ３は、上側台座Ｂ２２０や下側台座Ｂ２２１に沿う平面内（水平面内）において同一直線上に位置しないように、具体的には互いに結んだ線が三角形をなすように配置されている。すなわち、下側台座Ｂ２２１は、３箇所の連結部Ｒ１，Ｒ２，Ｒ３のそれぞれにおいてナット２２１３の締め付け量により高さ位置を微調整することができるので、下側台座Ｂ２２１の姿勢を、前後方向、左右方向、及び上下方向のいずれ方向に対しても３次元空間内における傾き具合を調整することができる。

【０６５０】

このような下側台座Ｂ２２１の姿勢調整は、下側台座Ｂ２２１に支持されたプロジェクタ装置Ｂ２からスクリーン等に対して光を照射しながら行われる。その際、スクリーン等には、照射光により映像が投影され、その映像を確認しながら下側台座Ｂ２２１の姿勢が調整される。これにより、プロジェクタ装置Ｂ２から照射される光の光軸方向は、スクリ

ーン等の表面に適切な表示態様で映像が映し出されるように調整される。すなわち、光軸方向については、下側台座Ｂ２２１の姿勢調整により、映像の表示態様としていわゆる台形ひずみ等が生じないように前もって調整することができる。

【０６５１】

光軸方向の調整等は、プロジェクタ装置Ｂ２に接続された調整用ＰＣ１０００（図４６参照）を用いて行われる。上側台座Ｂ２２０及び下側台座Ｂ２２１を介して上壁部Ｂ１２に取り付けられたプロジェクタ装置Ｂ２は、工場での検査時等において、光軸方向の調整のほか、スクリーン等に対する表示映像のチェックが行われ、映像を投影表示するために必要な各種の調整が実施される。調整用ＰＣ１０００は、調整作業に際して一時的にプロジェクタ装置Ｂ２の中継基板ＣＫに接続される（図４６参照）。調整用ＰＣ１０００を操作すると、調整用ＰＣ１０００から送信される所定のコマンドにより、プロジェクタ装置Ｂ２における照射光の投影位置やフォーカス調整等に関する光学パラメータが変更される。このようにして適切に調整された投影位置や光学パラメータは、水平方向及び垂直方向の調整値データとして、プロジェクタ装置Ｂ２のＥＥＰＲＯＭ２３１に記憶される（図４６参照）。ＥＥＰＲＯＭ２３１に記憶された水平方向及び垂直方向の調整値データは、工場出荷後の搬送等のためにプロジェクタ装置Ｂ２への電源供給が行われず、パチスロ機１が遊技場に設置された場合でも、そのまま使用することができる。

【０６５２】

上述したことから明らかなように、プロジェクタ装置Ｂ２は、主に上側台座Ｂ２２０の上壁部Ｂ１２に対する取り付け位置に応じて左右方向及び前後方向に位置決めされるとともに、下側台座Ｂ２２１の３次元空間内における姿勢に応じて光軸方向が調整される。

【０６５３】

なお、本実施形態においては、上側台座Ｂ２２０と下側台座Ｂ２２１とを互いに連結するための連結部を３箇所に設けたが、少なくとも３箇所が同一直線上にないという条件を満たせば、４箇所以上に連結部を設けるようにしてもよい。また、本実施形態では、上側台座Ｂ２２０に連結孔２２００Ａを設けるとともに、下側台座Ｂ２２１に連結ネジ部２２１０を設けているが、これらの連結孔や連結ネジ部を上下反対に設けてもよい。連結ネジ部は、本実施形態のように台座と一体に形成されたものに限らず、一方の台座に対して固定可能なものであればよい。例えば、連結ネジ部としては、下側台座を貫通して固定されるボルトでもよい。

【０６５４】

以上、本発明の一実施形態として、第２実施形態に係るパチスロ機１について説明した。第２実施形態に係るパチスロ機１は、以下の特徴を備えている。

【０６５５】

（１－１）　映像を表示するための表示ユニット（表示ユニットＡ）と、

前記表示ユニット（表示ユニットＡ）を収容し、前面に開口を有する本体部（キャビネットＧ）と、

前記本体部（キャビネットＧ）に対して開閉可能に取り付けられた開閉扉（上ドア機構ＵＤ）と、を備え、

前記表示ユニット（表示ユニットＡ）は、

映像を投影することが可能なプロジェクタ（プロジェクタ装置Ｂ２）と、

前記プロジェクタ（プロジェクタ装置Ｂ２）から照射された光を反射させる反射ミラー（ミラー機構Ｂ３）と、

前記反射ミラー（ミラー機構Ｂ３）により反射された光に基づいて、前記プロジェクタ（プロジェクタ装置Ｂ２）により投影された映像を表示可能なスクリーン（固定スクリーン機構Ｄ、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、

前記プロジェクタ（プロジェクタ装置Ｂ２）、前記反射ミラー（ミラー機構Ｂ３）、及び、前記スクリーン（固定スクリーン機構Ｄ、フロントスクリーン機構Ｅ１、リールスクリーン機構Ｆ１）がユニット化されることにより構成されており、

前記反射ミラー（ミラー機構Ｂ３）は、前記開閉扉（上ドア機構ＵＤ）を開けた状態で

前記表示ユニット（表示ユニットＡ）の外部から位置を調整することが可能である、
ことを特徴とする遊技機。
【０６５６】
第２実施形態に係るパチスロ機１によれば、表示ユニットＡは、プロジェクタ装置Ｂ２、ミラー機構Ｂ３、並びに、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がユニット化されることにより構成されているが、ミラー機構Ｂ３は、上ドア機構ＵＤを開けた状態で表示ユニットＡの外部から位置を調整することが可能である。従って、表示ユニットＡがパチスロ機１のキャビネットＧに設置された後であっても、ミラー機構Ｂ３の位置を調整することが可能であるため、プロジェクタ装置Ｂ２により投影される映像の位置が適切でない場合であっても、投影位置を調整することができる。
【０６５７】
（１－２） 前記（１－１）の遊技機であって、
前記プロジェクタ（プロジェクタ装置Ｂ２）及び前記スクリーン（固定スクリーン機構Ｄ、フロントスクリーン機構Ｅ１、リールスクリーン機構Ｆ１）は、前記表示ユニット（表示ユニットＡ）における所定の位置で固定されており、
前記プロジェクタ（プロジェクタ装置Ｂ２）は、前記スクリーン（固定スクリーン機構Ｄ、フロントスクリーン機構Ｅ１、リールスクリーン機構Ｆ１）の上方に配置される一方で、前方に光を照射することが可能であり、
前記反射ミラー（ミラー機構Ｂ３）は、前記プロジェクタ（プロジェクタ装置Ｂ２）から照射された光を斜め下後方に反射させることが可能なように前記プロジェクタ（プロジェクタ装置Ｂ２）の前方に配置され、前記本体部（キャビネットＧ）の開口側に向けて露出した螺子における螺合の程度を変更することにより該光の反射方向を調整することが可能である。
【０６５８】
第２実施形態に係るパチスロ機１によれば、プロジェクタ装置Ｂ２、並びに、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は、表示ユニットＡにおける所定の位置で固定されている。一方で、ミラー機構Ｂ３には、光の反射方向を調整するための螺子が設けられており、当該螺子は、キャビネットＧの開口側に向けて露出している。従って、表示ユニットＡがパチスロ機１のキャビネットＧに設置された後であっても、上ドア機構ＵＤを開けた状態で、螺子を緩めたり締めたりすることにより、光の反射方向（角度）を調整することができる。これにより、プロジェクタ装置Ｂ２により投影される映像の位置が適切でない場合であっても、投影位置を調整することができる。
【０６５９】
（２－１） 照射光により映像を投影する投影装置（プロジェクタ装置Ｂ２）と、
前記投影装置により投影された映像を表示可能な複数の投影面と、
前記複数の投影面のうち少なくとも一の投影面を可動投影面として変位させる駆動機構（フロントスクリーン駆動機構Ｅ２、リールスクリーン駆動機構Ｆ２）と、
前記投影装置の上方に位置する上壁（上壁部Ｂ１２）と、を備え、
前記複数の投影面は、表面加工が施され、
前記駆動機構は、前記投影装置に対して前記可動投影面を相対的に変位させるように構成されており、
前記投影装置と前記上壁との間には、上側台座（上側台座Ｂ２２０）及び下側台座（下側台座Ｂ２２１）が設けられ、
前記上側台座は、前記上壁に対して面内位置を調整可能に取り付けられるとともに、前記下側台座は、前記投影装置を支持しつつ、前記上側台座に対して３箇所以上で間隔を調整可能に取り付けられることを特徴とする遊技機。
【０６６０】
第２実施形態に係るパチスロ機１によれば、プロジェクタ装置Ｂ２は、上壁部Ｂ１２に

対する上側台座Ｂ２２０の面内位置を適宜調整することにより、この上側台座Ｂ２２０を介して上壁部Ｂ１２の適正な位置に取り付けられるとともに、そうして上壁部Ｂ１２に位置決めされた上側台座Ｂ２２０に対して下側台座Ｂ２２１の上下間隔を３箇所以上の連結部Ｒ１，Ｒ２，Ｒ３で適宜調整することにより、この下側台座Ｂ２２１を介して支持される姿勢が適正となるように取り付けられる。したがって、プロジェクタ装置Ｂ２の面内配置位置及び空間内姿勢を上側台座Ｂ２２０及び下側台座Ｂ２２１を用いて簡単に調整することができ、ひいては映像視覚効果の高い高品位な映像を複数の投影面に映し出すことができる。

【０６６１】

（２－２）　前記（２－１）の遊技機であって、

前記上側台座及び前記下側台座は、同一直線上にない３箇所以上の複数の連結部（連結部Ｒ１，Ｒ２，Ｒ３）で互いに連結され、

前記複数の連結部のそれぞれには、

前記上側台座及び前記下側台座のうちの一方から突出するとともに他方を貫通してネジ締結される連結ネジ部（連結ネジ部２２１０）と、

前記連結ネジ部に外嵌されるとともに前記上側台座と前記下側台座との間に配置されるコイルバネ（コイルバネ２２１１）と、が設けられることを特徴とする。

【０６６２】

第２実施形態に係るパチスロ機１によれば、上側台座Ｂ２２０と下側台座Ｂ２２１とは、同一直線上にない３以上の連結部Ｒ１，Ｒ２，Ｒ３における互いの間隔が、連結ネジ部２２１０のネジ締結量を加減するだけで個別に調整可能とされるとともに、コイルバネ２２１１の弾性付勢力により調整後の間隔が一定に保たれるので、空間内の互いに直交する前後方向、左右方向、上下方向の３軸方向に対してプロジェクタ装置Ｂ２の各姿勢を微調整することができ、例えば上下方向、左右方向、前後方向のいずれの方向にもプロジェクタ装置Ｂ２を適正な姿勢で保持することができる。

【０６６３】

［第３実施形態］

以上、第２実施形態について説明した。以下、第３実施形態について説明する。第３実施形態に係るパチスロ機１の基本的な構成は、第２実施形態に係るパチスロ機１と同じである。以下においては、第２実施形態に係るパチスロ機１の構成要素と同一の構成要素には、同一の符号を付して説明することとする。また、第２実施形態における説明が第３実施形態においても当てはまる部分については、説明を省略することとする。

【０６６４】

＜上側台座Ｂ２２０及び下側台座Ｂ２２１＞

本実施形態に係る上側台座Ｂ２２０及び下側台座Ｂ２２１は、第２実施形態に係る上側台座Ｂ２２０及び下側台座Ｂ２２１とは異なる構成を有している。

【０６６５】

図５３は、上側台座及び下側台座の分解斜視図である。図５４は、上側台座及び下側台座を組み付けた状態を示す平面図である。図５５は、図５４に示す上側台座及び下側台座を斜め前方から見た図である。図５６は、図５４に示す上側台座及び下側台座を斜め後方から見た図である。図５７は、プロジェクタ機構の内部構成要素を収容するケースの斜視図である。図５８は、下側台座にケースを取り付けた状態を示す斜視図である。

【０６６６】

図５３及び図５４に示すように、上側台座Ｂ２２０は、平面視矩形状の板金部材に矩形状の開口を設けた形状を有している。図５４に示すように、開口は、辺Ａ、辺Ｂ、辺Ｃ、及び、辺Ｄに囲まれた略長方形の形状に形成されている。

【０６６７】

上側台座Ｂ２２０の右側部分及び左側部分には、それぞれ、角孔２２０１ｃが設けられている。角孔２２０１ｃは、上側台座Ｂ２２０を中継板Ｂ３００（図６１参照）にネジ締結によって固定するための孔である。

【０６６８】
第２実施形態では、プロジェクタ装置Ｂ２のプロジェクタカバーＢ１への取り付けにおいて、上側台座Ｂ２２０をプロジェクタカバーＢ１の上壁部Ｂ１２にネジ締結することにより、プロジェクタ装置Ｂ２をプロジェクタカバーＢ１に直接固定することとして説明した。これに対し、本実施形態では、上側台座Ｂ２２０とプロジェクタカバーＢ１との間に、中継板Ｂ３００を介在させることとしている。
【０６６９】
角孔２２０１ｃの縦横内径寸法は、これに挿入して締結される取付ネジＴのネジ軸径よりも大きくなっている。なお、図５４には、上側台座Ｂ２２０を中継板Ｂ３００に固定する際に使用される固定プレートＢ３２１も示されている。本実施形態において、中継板Ｂ３００と上側台座Ｂ２２０とは、固定プレートＢ３２１及びキャップボルトを用いて締結される。第２実施形態では、固定プレートＢ３２１を示していなかったが、中継板Ｂ３００と上側台座Ｂ２２０との締結に際しては、従来周知の部材を適宜選択して用いることができる。
【０６７０】
また、上側台座Ｂ２２０には、下側台座Ｂ２２１を連結するための３つの連結孔２２００Ａが設けられている。３つの連結孔２２００Ａは、上側台座Ｂ２２０に沿う平面内（水平面内）において同一直線上に位置しないように配置されている。
【０６７１】
下側台座Ｂ２２１は、中央に矩形状の開口が形成された矩形状の本体部Ｂ２２１ａ、本体部Ｂ２２１ａと段差を有して前方に延出する右側部Ｂ２２１ｂ及び左側部Ｂ２２１ｃ、並びに、本体部Ｂ２２１ａと段差を有して後方に延出する後端部Ｂ２２１ｄを備える板金部材である。
【０６７２】
図５５に示すように、右側部Ｂ２２１ｂは、本体部Ｂ２２１ａの前端右側を下方及び外方に折り曲げることで形成されている。左側部Ｂ２２１ｃは、本体部Ｂ２２１ａの前端左側を下方及び外方に折り曲げることで形成されている。図５６に示すように、後端部Ｂ２２１ｄは、本体部Ｂ２２１ａの後端を下方に折り曲げるとともに、下方に折り曲げられた部分の一部を外方に折り曲げることで形成されている。右側部Ｂ２２１ｂと左側部Ｂ２２１ｃと後端部Ｂ２２１ｄとは、同一平面上に位置付けられるように形成されている。
【０６７３】
右側部Ｂ２２１ｂ、左側部Ｂ２２１ｃ、及び、後端部Ｂ２２１ｄには、それぞれ、上側台座Ｂ２２０の３つの連結孔２２００Ａに対応して上向きに突出するように連結ネジ部２２１０が一体形成されている。３つの連結ネジ部２２１０は、右側部Ｂ２２１ｂ、左側部Ｂ２２１ｃ、及び、後端部Ｂ２２１ｄに沿う平面内（水平面内）において同一直線上に位置しないように配置されている。
【０６７４】
第２実施形態と同様に、上側台座Ｂ２２０と下側台座Ｂ２２１とは、３つの連結孔２２００Ａ及び３つの連結ネジ部２２１０に対応する３箇所の連結部のそれぞれにおいて互いの間隔を調整可能に連結される。３箇所の連結部は、それぞれ、連結孔２２００Ａ、連結ネジ部２２１０、コイルバネ２２１１、ワッシャー２２１２、及び、ナット２２１３により構成される（図４７参照）。
【０６７５】
また、図５３に示すように、下側台座Ｂ２２１には、ケースＢ２２をネジ止めするための複数のネジ孔２２１４が設けられている。ケースＢ２２としては、第２実施形態と同様の構成のものを採用することが可能であるが、本実施形態では、図５７に示すように、直方体の箱形形状を有するケースＢ２２を採用している。
【０６７６】
第２実施形態と同様に、ケースＢ２２には、プロジェクタ装置Ｂ２の内部構成要素であるレンズユニットＢ２１（図４７参照）、ＬＥＤ基板、ＤＭＤ基板、ヒートシンク、吸気

用ファン等が収容されている。ケースＢ２２の下面には、プロジェクタ制御基板Ｂ２３（図４７参照）が固定されている。

【０６７７】

ケースＢ２２の前面に設けられた前部開口Ｂ２２ｋには、レンズユニットカバーＢ２２２（図４７参照）が取り付けられる。レンズユニットＢ２１は、レンズユニットカバーＢ２２２で投射レンズ２１０（図４７参照）が覆われた状態で、ケースＢ２２に収容されている。

【０６７８】

また、図示しないが、ケースＢ２２には、左右方向における中央よりも左寄りの箇所（下側台座Ｂ２２１に取り付けた状態（図５８参照）における左側部Ｂ２２１ｃの右端付近）に、２つの吸気用ファン２４４Ａ・２４４Ｂが前後に並ぶように配設されている。２つの吸気用ファン２４４Ａ・２４４Ｂの左側には、ヒートシンクが設けられている。

【０６７９】

また、ケースＢ２２の右側面には、吸気口Ｂ２２Ａが設けられており（図５７参照）、ケースＢ２２の左側面には、排気口Ｂ２２Ｅが設けられている（図５８参照）。これにより、ケースＢ２２内においては、吸気口Ｂ２２Ａから吸気用ファン２４４Ａ・２４４Ｂによって強制的に吸気された後、ヒートシンクから熱を奪いつつ排気口Ｂ２２Ｅから排気される空気の流れが形成される。

【０６８０】

図５８に示すように、ケースＢ２２は、下側台座Ｂ２２１に対してネジ締結により取り付けられて、その上端面（図５７に示す上壁部Ｂ２２Ｆ）が下側台座Ｂ２２１の本体部Ｂ２２１ａの内側面に当接している。また、上側台座Ｂ２２０と下側台座Ｂ２２１とが連結された状態において、下側台座Ｂ２２１の本体部Ｂ２２１ａは、上側台座Ｂ２２０よりも上方に位置している。これにより、ケースＢ２２の上壁部Ｂ２２Ｆも、上側台座Ｂ２２０よりも上方に位置付けられることになる。

【０６８１】

この点、第２実施形態では、ケースＢ２２の上端が下側台座Ｂ２２１に取り付けられており、上側台座Ｂ２２０は、それよりも上方に配置されていた。そのため、上側台座Ｂ２２０と下側台座Ｂ２２１との間に形成された空間内にケースＢ２２を配置することができなかった。これに対し、本実施形態では、上側台座Ｂ２２０に開口を形成し、ケースＢ２２の上端（上壁部Ｂ２２Ｆ）が当該開口を上方に挿通するようにケースＢ２２を配置することにより、ケースＢ２２の上端（上壁部Ｂ２２Ｆ）を上側台座Ｂ２２０よりも上方に位置付けることができるようになっている。これにより、ケースＢ２２を配置するためのスペースを有効活用することが可能となっている。

【０６８２】

なお、このように、第２実施形態と比較して、上側台座Ｂ２２０に対するケースＢ２２（プロジェクタ装置Ｂ２）の相対的な位置を上方に移動させたことにより、ケースＢ２２の前面に設けられた前部開口Ｂ２２ｋ（図５７参照）の前方に、上側台座Ｂ２２０の一部が配置されることになる（図５８参照）。すなわち、当該上側台座Ｂ２２０の一部が、前部開口Ｂ２２ｋに対応するように設置された投射レンズ２１０（図４７参照）の前方に配置された状態となる。これにより、投射レンズ２１０から出射された光が上側台座Ｂ２２０によって遮られるようにも思われる。

【０６８３】

しかしながら、このようにして照射光が遮られることはない。すなわち、本実施形態において、照射光は、投射レンズ２１０の光軸よりも下側の部分から出射される。換言すれば、照射光の出射に際しては、投射レンズ２１０の下半分（投射レンズ２１０の上下方向における中央部を通る水平面よりも下側の部分）だけが使用される。このような投射レンズ２１０における光の出射位置は、従来公知のプロジェクタ（例えば、特開２００８－０５８８７５号公報参照）とは異なっている。

【０６８４】

このように、本実施形態では、照射光の出射に際して、投射レンズ２１０の上半分が使用されず、照射光は、投射レンズ２１０の光軸よりも下側の部分から出射されるところ、図５８のように投射レンズ２１０の前方に配置された上側台座Ｂ２２０は、投射レンズ２１０の光軸よりも上方に存在する。従って、投射レンズ２１０から出射された光の進路は、上側台座Ｂ２２０よりも下方となり、上側台座Ｂ２２０によって照射光が遮られることはない。

【０６８５】

また、下側台座Ｂ２２１を下方に折り曲げて、右側部Ｂ２２１ｂ、左側部Ｂ２２１ｃ、及び、後端部Ｂ２２１ｄを形成することで、右側部Ｂ２２１ｂ、左側部Ｂ２２１ｃ、及び、後端部Ｂ２２１ｄそれぞれの上方に上側台座Ｂ２２０が配置されるように、上側台座Ｂ２２０と下側台座Ｂ２２１とを連結することができる。これにより、上側台座Ｂ２２０及び下側台座Ｂ２２１の構成を第２実施形態から変更しつつも、３箇所の連結部の構成については、第２実施形態と同様の構成を採用することができる。

【０６８６】

従って、プロジェクタ装置Ｂ２から照射される光の光軸方向等の調整についても、第２実施形態と同様の方法により行うことができる。このような光軸方向等の調整には、高度なコンピュータプログラムが必要であるところ、当該プログラムの開発には、多額のコストが発生する。本実施形態では、第２実施形態と同じプログラムを用いて光軸方向等の調整を行うことができるため、新たなコストの発生を抑えることが可能である。

【０６８７】

また、本実施形態では、ケースＢ２２が上壁部Ｂ２２Ｆを有することとして説明しているが、第２実施形態のように、上側が開放されたケースＢ２２（図４７参照）を使用することとしてもよい。また、ケースＢ２２の下側台座Ｂ２２１への取付方法としては、特に限定されず、第２実施形態のように、ステーＢ２２３ａ（図４７参照）を用いることにより、ケースＢ２２を下側台座Ｂ２２１に取り付けることとしてもよい。

【０６８８】

以上で説明したように、本実施形態では、ケースＢ２２の一部を上側台座Ｂ２２０よりも上方に配置することにより、第２実施形態と比較してケースＢ２２を上方に移動させることが可能であり、ケースＢ２２の下方領域に新たな空間を作り出すことができる。このような効果は、上側台座Ｂ２２０の構成を第２実施形態から変更したことにより得られるものであり、プロジェクタカバーＢ１については、第２実施形態と同様の構成を採用することができる。

【０６８９】

もっとも、本実施形態では、他の効果も勘案して、第２実施形態とは異なる構成を有するプロジェクタカバーＢ１を採用している。以下、本実施形態に係るプロジェクタカバーＢ１について説明する。

【０６９０】

＜プロジェクタカバーＢ１＞

図５９は、プロジェクタカバーの上壁部を取り外した状態を示す斜視図である。図６０は、上壁部を取り外した状態のプロジェクタカバーの平面図である。図６１は、図６０に示すプロジェクタカバーの矢視Ｌ－Ｌに沿う断面図と、プロジェクタカバーに取り付けられる中継板の斜視図とを分解して示す図である。図６２は、上壁部を取り外した状態のプロジェクタカバーを斜め上方から見た図である。図６３は、上壁部を取り外した状態のプロジェクタカバーの正面図である。図６４は、図６３に示すプロジェクタカバーの矢視Ｍ－Ｍに沿う断面図である。

【０６９１】

図５９に示すように、プロジェクタカバーＢ１は、概ね左右対称となる構造を備えており、その内部において、中継板取付部Ｂ３０１を有している。中継板取付部Ｂ３０１は、左右の側壁部Ｂ１３・Ｂ１３それぞれの内側面から内側に突出するように形成されている。中継板取付部Ｂ３０１は、段差を有するように形成されており、前方及び後方に形成さ

れた中継板取付面Ｂ３０１ａと、中継板取付面Ｂ３０１ａよりも上方に形成された位置調整面Ｂ３０１ｄと、前方及び後方それぞれの中継板取付面Ｂ３０１ａと位置調整面Ｂ３０１ｄとを接続する接続部Ｂ３０１ｅとを有している。

【０６９２】

中継板取付面Ｂ３０１ａには、取付用孔Ｂ３０１ｂが形成されている。また、位置調整面Ｂ３０１ｄには、位置調整用孔Ｂ３０１ｃが形成されている。取付用孔Ｂ３０１ｂは、中継板Ｂ３００を中継板取付部Ｂ３０１にネジ締結により取り付けるためのネジ孔である。位置調整用孔Ｂ３０１ｃは、中継板Ｂ３００を中継板取付部Ｂ３０１に取り付けた際に上側台座Ｂ２２０の角孔２２０１ｃ（図５３参照）と対向するような位置に形成されている。

【０６９３】

図６１に示すように、中継板Ｂ３００は、本体部Ｂ３００Ａ、本体部Ｂ３００Ａと段差を有して前方に延出する前側部Ｂ３００Ｂ、及び、本体部Ｂ３００Ａと段差を有して後方に延出する後側部Ｂ３００Ｃを備える。前側部Ｂ３００Ｂは、本体部Ｂ３００Ａの前端を下方及び前方に折り曲げることで形成されている。後側部Ｂ３００Ｃは、本体部Ｂ３００Ａの後端を下方及び後方に折り曲げることで形成されている。このように、中継板Ｂ３００の形状は、プロジェクタカバーＢ１の中継板取付部Ｂ３０１に設けられた段差に対応した形状となっている。

【０６９４】

本体部Ｂ３００Ａには、第１貫通孔Ｂ３００ａが形成されている。前側部Ｂ３００Ｂ及び後側部Ｂ３００Ｃには、それぞれ、第２貫通孔Ｂ３００ｂが形成されている。第１貫通孔Ｂ３００ａは、中継板Ｂ３００を上側台座Ｂ２２０に取り付ける際にキャップボルトが挿通する孔である。一方、第２貫通孔Ｂ３００ｂは、中継板Ｂ３００を中継板取付部Ｂ３０１にネジ締結により取り付ける際にネジが挿通する孔である。

【０６９５】

また、図５９に示すように、プロジェクタカバーＢ１の前方における左右両側には、上側が開放した開口Ｂ４００（右開口Ｂ４００ａ及び左開口Ｂ４００ｂ）が設けられている。右開口Ｂ４００ａは、上面視における形状が辺Ｅ～Ｊ（図６０参照）により構成される六角形に近似する形状となっている。

【０６９６】

図６２に示すように、辺Ｅ～Ｊを上端として、各辺からそれぞれ下方に向けて連続する壁面（壁面Ｂ４０１ｅ、壁面Ｂ４０１ｆ、壁面Ｂ４０１ｇ、壁面Ｂ４０１ｈ、壁面Ｂ４０１ｉ、及び、壁面Ｂ４０１ｊ）が形成されている。辺Ｊから連続して形成される壁面Ｂ４０１ｊ（図５９参照）は、その他の壁面Ｂ４０１ｅ～Ｂ４０１ｉと比較して、上下方向の長さが短くなっている。なお、辺Ｅから連続して形成される壁面Ｂ４０１ｅは、プロジェクタカバーＢ１の内側において後方まで連続しており、プロジェクタカバーＢ１の内側面４０３（図６４参照）の一部となっている。

【０６９７】

また、図６１に示すように、中継板取付部Ｂ３０１の位置調整面Ｂ３０１ｄの下方には空洞Ｂ４０２が形成されている。

【０６９８】

図６４は、接続部Ｂ３０１ｅを通る水平面（中継板取付面Ｂ３０１ａよりも上方であって、位置調整面Ｂ３０１ｄよりも下方を通る面）で切断したときの断面図である。

【０６９９】

図６４に示すように、プロジェクタカバーＢ１の上側に向けて開放した開口Ｂ４００（右開口Ｂ４００ａ及び左開口Ｂ４００ｂ）と、中継板取付部Ｂ３０１の位置調整面Ｂ３０１ｄの下方に形成された空洞４０２とが、プロジェクタカバーＢ１の内部において連通している。

【０７００】

＜プロジェクタカバーＢ１及びブラインドＢ５００による空間の形成＞

本実施形態では、プロジェクタカバーＢ１の下側に設けられる部材として、第２実施形態における多孔板Ｂ１５（図４５参照）に代わって、ブラインドＢ５００が採用されている。

【０７０１】

図６５は、ブラインドの斜視図である。図６６は、プロジェクタカバーの上壁部を取り外した状態の照射ユニットの平面図である。図６７は、図６６に示す照射ユニットの矢視Ｎ－Ｎに沿う断面において開口近傍用ファン及びダクトカバーを取り外した状態を示す図である。

【０７０２】

図６５に示すように、ブラインドＢ５００は、概ね左右対称となる構造を備えており、略水平に形成された第１水平部Ｂ５０１と、第１水平部Ｂ５０１と連続して傾斜を有するように形成された第１傾斜部Ｂ５０２ａと、第１傾斜部Ｂ５０２ａと連続して略水平に形成された第２水平部Ｂ５０２ｂと、第２水平部Ｂ５０２ｂと連続して傾斜を有するように形成された第２傾斜部Ｂ５０２ｃと、第２傾斜部Ｂ５０２ｃと連続して略水平に形成された第３水平部Ｂ５０２ｄと、第３水平部Ｂ５０２ｄと左右方向の幅が同じになるように第３水平部Ｂ５０２ｄの後端から上方に向かって立設された後壁部Ｂ５０３と、ブラインドＢ５００の外壁を構成する外壁部Ｂ５０４と、外壁部Ｂ５０４と対向している内壁部Ｂ５０５と、を有している。

【０７０３】

外壁部Ｂ５０４は、第１傾斜部Ｂ５０２ａ、第２水平部Ｂ５０２ｂ、第２傾斜部Ｂ５０２ｃ、第３水平部Ｂ５０２ｄ、及び、後壁部Ｂ５０３と連続している。内壁部Ｂ５０５は、第１傾斜部Ｂ５０２ａ及び第２水平部Ｂ５０２ｂと連続している。なお、第１傾斜部Ｂ５０２ａ、第２水平部Ｂ５０２ｂ、第２傾斜部Ｂ５０２ｃ、及び、第３水平部Ｂ５０２ｄは、外壁部Ｂ５０４近傍の一定範囲が隆起しており、当該範囲の内側部分よりも高くなるような構造を有している。

【０７０４】

また、ブラインドＢ５００は、平面視矩形状の小部屋Ｂ５０７を有している。小部屋Ｂ５０７は、上下方向に形成された前側壁部Ｂ５０７ａ、外側壁部Ｂ５０７ｂ、及び、後側壁部Ｂ５０７ｄ、並びに、内壁部Ｂ５０５によって囲まれた空間である。前側壁部Ｂ５０７ａは、第２水平部Ｂ５０２ｂから立設されて、左右方向に延在している。外側壁部Ｂ５０７ｂは、第２水平部Ｂ５０２ｂ、第２傾斜部Ｂ５０２ｃ、及び、第３水平部Ｂ５０２ｄから立設されて、前後方向に延在し、後壁部Ｂ５０３と連続している。後側壁部Ｂ５０７ｄは、後壁部Ｂ５０３と略同一平面を形成するように立設されている。

【０７０５】

このように、小部屋Ｂ５０７は、第２水平部Ｂ５０２ｂ、第２傾斜部Ｂ５０２ｃ、及び、第３水平部Ｂ５０２ｄに跨るように形成されているため、第２傾斜部Ｂ５０２ｃ及び第３水平部Ｂ５０２ｄにおける左右方向の幅は、第１傾斜部Ｂ５０２ａにおける左右方向の幅と比較して、前側壁部Ｂ５０７ａにおける左右方向の幅の長さ分だけ、狭くなっている。なお、外側壁部Ｂ５０７ｂには、上方が開放されたＵ字状の切り欠き５０７ｃが形成されている。また、前側壁部Ｂ５０７ａ、外側壁部Ｂ５０７ｂ、及び、後側壁部Ｂ５０７ｄの上端は、内壁部Ｂ５０５の上端縁Ｂ５０５ａよりも低くなっている。

【０７０６】

第１水平部Ｂ５０１には、その前端において上方に向かって僅かに立設された第１壁部Ｂ５０１ａと、第１壁部Ｂ５０１ａにおける内側部分から後方に向かって連続する第２壁部Ｂ５０１ｂと、第２壁部Ｂ５０１ｂから斜め後方に向かって連続する第３壁部Ｂ５０１ｃと、第３壁部Ｂ５０１ｃから後方に向かって連続する第４壁部Ｂ５０１ｄと、第４壁部Ｂ５０１ｄから内側に向かって連続する第５壁部Ｂ５０１ｅと、が形成されている。第５壁部Ｂ５０１ｅは、内壁部Ｂ５０５と連続している。

【０７０７】

第３壁部Ｂ５０１ｃと第４壁部Ｂ５０１ｄと第５壁部Ｂ５０１ｅとによって囲まれた領

域には、ブラインドＢ５００をプロジェクタカバーＢ１にネジ締結により取り付けるためのネジ孔Ｂ５０６が形成されている。

【０７０８】

図６７に示すように、ブラインドＢ５００がプロジェクタカバーＢ１の下側に取り付けられた状態において、ブラインドＢ５００の第１壁部Ｂ５０１ａの面は、プロジェクタカバーＢ１の壁面Ｂ４０１ｆと連続し、ブラインドＢ５００の第２壁部Ｂ５０１ｂの面は、プロジェクタカバーＢ１の壁面Ｂ４０１ｇと連続し、ブラインドＢ５００の第３壁部Ｂ５０１ｃの面は、プロジェクタカバーＢ１の壁面Ｂ４０１ｈと連続し、ブラインドＢ５００の第４壁部Ｂ５０１ｄの面は、プロジェクタカバーＢ１の壁面Ｂ４０１ｉと連続している。

【０７０９】

また、図６７には現れていないが、ブラインドＢ５００の第５壁部Ｂ５０１ｅの面は、プロジェクタカバーＢ１の空洞Ｂ４０２（図６１参照）の前方に存在する面Ｂ４０２ａ（図６４参照）と略同一平面上に配置されている。第５壁部Ｂ５０１ｅの上端と面Ｂ４０２ａの下端との間には、一定の間隙が存在している。後述するように、当該間隙は、ダクトカバーＢ６００（ダクトカバーＢ６５０）によって埋められる（図７１参照）。さらに、ブラインドＢ５００の外壁部Ｂ５０４の内側面は、プロジェクタカバーＢ１の内側面４０３（図６４参照）と連続している。

【０７１０】

以上より、プロジェクタカバーＢ１とブラインドＢ５００とによって、空間Ｐ（図６７参照）が形成される。空間Ｐは、上方がプロジェクタカバーＢ１によって覆われるとともに、下方がブラインドＢ５００によって覆われている。また、空間Ｐの側方は、ブラインドＢ５００の第１壁部Ｂ５０１ａ～第５壁部Ｂ５０１ｅ、内壁部Ｂ５０５、後壁部Ｂ５０３、及び、外壁部Ｂ５０４、並びに、プロジェクタカバーＢ１の壁面Ｂ４０１ｆ～Ｂ４０１ｉ、空洞Ｂ４０２の前後方に存在する面Ｂ４０２ａ・Ｂ４０２ｂ、及び、内側面４０３等によって囲まれている。

【０７１１】

そして、空間Ｐは、その上方の一部が開口Ｂ４００（図５９参照）を介してプロジェクタカバーＢ１の外部空間と繋がっており、また、空洞Ｂ４０２を介してプロジェクタカバーＢ１の内部空間Ｑ（図６４参照）と繋がっている。プロジェクタカバーＢ１とブラインドＢ５００とが組み付けられた状態において、空洞Ｂ４０２は、空間Ｐの一部となっている。

【０７１２】

なお、図６６及び図６７に示すように、開口Ｂ４００（右開口Ｂ４００ａ及び左開口Ｂ４００ｂ）には、メッシュ構造を有するパンチングＢ４５０（右パンチングＢ４５０ａ及び左パンチングＢ４５０ｂ）が設けられている。これにより、開口Ｂ４００を介して空間Ｐに異物が侵入してしまうことを一定程度防止することができる。

【０７１３】

＜空気流路及び液体貯留空間の形成＞

図６８は、図６５に示すブラインドに開口近傍用ファン及びダクトカバーを取り付けるとともに、ケースを配置した状態を示す斜視図である。図６９は、図６６に示す照射ユニットから右パンチングを取り外した状態を示す斜視図である。図７０は、図６７に示す照射ユニットに開口近傍用ファン及びダクトカバーを取り付けた状態を示す断面図である。図７１は、図７０に示す照射ユニットの断面において開口近傍用ファンを取り外した状態を示す右側面図である。

【０７１４】

図６８に示すように、ブラインドＢ５００の右側上部には、ダクトカバーＢ６００が略水平に配設されている。ダクトカバーＢ６００は、平板状の部材であり、上面視における外形形状が、ブラインドＢ５００の後壁部Ｂ５０３、外壁部Ｂ５０４、内壁部Ｂ５０５、並びに、小部屋Ｂ５０７の前側壁部Ｂ５０７ａ及び外側壁部Ｂ５０７ｂ（図６５参照）それぞれの上端縁を含んで構成される図形に近似する形状となっている。これにより、ダク

トカバーＢ６００は、ブラインドＢ５００を上方から覆っている。
【０７１５】
　また、ブラインドＢ５００の左側上部には、ダクトカバーＢ６５０が略水平に配設されている。ダクトカバーＢ６５０は、平板状の部材であり、上面視における外形形状は、ダクトカバーＢ６００と異なっているが（図７５参照）、ダクトカバーＢ６００と同様に、ブラインドＢ５００を上方から覆っている。
【０７１６】
　図７０に示すように、プロジェクタカバーＢ１とブラインドＢ５００とによって形成される空間Ｐ（図６７参照）は、ダクトカバーＢ６００（ダクトカバーＢ６５０）よりも上方の空間Ｐ１とダクトカバーＢ６００よりも下方の空間Ｐ２とに分けられる。分かりやすくするため、図７０では、ダクトカバーＢ６００を斜線で示している。
【０７１７】
　また、図６８に示すように、ダクトカバーＢ６００の上側前方には、開口近傍用ファンＢ７００が載置されている。開口近傍用ファンＢ７００は、吸気用のファンであり、開口近傍用ファンＢ７００の前方に存在する空気を、空気通過部Ｂ７１０（図７２参照）を通過させて、後方へと移動させることができるようになっている。
【０７１８】
　図６９及び図７０に示すように、ブラインドＢ５００にプロジェクタカバーＢ１が取り付けられた状態において、開口近傍用ファンＢ７００は、プロジェクタカバーＢ１の右開口Ｂ４００ａの近傍に位置付けられる。分かりやすくするため、図６９及び図７０では、開口近傍用ファンＢ７００を網掛けで示している。
【０７１９】
　ここで、図示しないが、本実施形態では、表示ユニットＡをキャビネットＧに装着した際、照射ユニットＢの前方部分がキャビネットＧの前方へと突出し、照射ユニットＢのうちキャビネットＧから突出した部分は、上ドア機構ＵＤ（図３６参照）に収容される。そして、上ドア機構ＵＤの上面壁に形成された２つの開口（図示せず）が、それぞれ、プロジェクタカバーＢ１の２つの開口Ｂ４００（右開口Ｂ４００ａ及び左開口Ｂ４００ｂ）の真上に位置付けられる。
【０７２０】
　また、図７０に示すように、空洞Ｂ４０２（２つある空洞Ｂ４０２のうちの右側の空洞Ｂ４０２）に近接するように、ケースＢ２２の吸気口Ｂ２２Ａ（図５７参照）が配置されている。図示しないが、ケースＢ２２の排気口Ｂ２２Ｅ（図５８参照）についても、同様に、空洞Ｂ４０２（２つある空洞Ｂ４０２のうちの左側の空洞Ｂ４０２）に近接するように配置されている。
【０７２１】
　これにより、本実施形態では、上ドア機構ＵＤの上面壁に形成された開口（２つある開口のうちの右側の開口）を介して、パチスロ機１の外部から上ドア機構ＵＤの内部に空気が取り入れられる。この空気は、上ドア機構ＵＤの内部を下向きに移動し、プロジェクタカバーＢ１の開口Ｂ４００（右開口Ｂ４００ａ）を介して、プロジェクタカバーＢ１の内部に取り入れられる。
【０７２２】
　プロジェクタカバーＢ１の内部に入った空気は、プロジェクタカバーＢ１とブラインドＢ５００とによって形成された空間Ｐ（２つある空間Ｐのうちの右側の空間Ｐ、図６７参照）のうちダクトカバーＢ６００よりも上方の空間Ｐ１（図７０参照）を後方に移動した後、プロジェクタカバーＢ１の内側へと向きを変え、空洞Ｂ４０２（２つある空洞Ｂ４０２のうちの右側の空洞Ｂ４０２）を通過して、吸気口Ｂ２２Ａを介してケースＢ２２の内部に入る。
【０７２３】
　ケースＢ２２の内部に入った空気は、ケースＢ２２内で発生した熱を奪いながら左方向に進み、排気口Ｂ２２Ｅを介してケースＢ２２を出る。

【０７２４】
ケースＢ２２を出た空気は、空洞Ｂ４０２（２つある空洞Ｂ４０２のうちの左側の空洞Ｂ４０２）を通過した後、進路を前向きに変えて、空間Ｐ（２つある空間Ｐのうちの左側の空間Ｐ）のうちダクトカバーＢ６５０よりも上方の空間Ｐ１を前方に移動する。そして、当該空気は、プロジェクタカバーＢ１の開口Ｂ４００（左開口Ｂ４００ｂ）を介して、プロジェクタカバーＢ１の外部に出る。
【０７２５】
プロジェクタカバーＢ１の外部に出た空気は、上ドア機構ＵＤの内部を上向きに移動した後、上ドア機構ＵＤの上面壁に形成された開口（２つある開口のうちの左側の開口）を介して、パチスロ機１の外部に放出される。
【０７２６】
以上で説明した空気の流れのうち、プロジェクタカバーＢ１の内部における空気流路を、図６４中に太い矢印で示している。また、空間Ｐ１における空気の流れを、図７０中に矢印Ａで示している。本実施形態では、このような空気流路を形成することにより、プロジェクタ装置Ｂ２において発生した熱をパチスロ機１の外部に排出することができる。
【０７２７】
ここで、上述したように、上ドア機構ＵＤの上面壁に形成された開口は、プロジェクタカバーＢ１の開口Ｂ４００（右開口Ｂ４００ａ及び左開口Ｂ４００ｂ）の真上に存在している。すなわち、上ドア機構ＵＤの開口とプロジェクタカバーＢ１の開口Ｂ４００とを上面視したとき、少なくとも一部が重なり合っている。
【０７２８】
そのため、上ドア機構ＵＤの開口から液体等の異物がパチスロ機１の中に入った場合、当該異物は、プロジェクタカバーＢ１の内部に侵入することになる。しかしながら、本実施形態によれば、そのような場合であっても、当該異物がケースＢ２２の内部に侵入してしまうことを防止することが可能である。以下、上ドア機構ＵＤの開口から液体Ｌが投入された場合を例として説明する。
【０７２９】
上ドア機構ＵＤの開口から投入された液体Ｌは、プロジェクタカバーＢ１の開口Ｂ４００（右開口Ｂ４００ａ）を通過して、ブラインドＢ５００の第１水平部Ｂ５０１（図６５参照）に落下する。
【０７３０】
ここで、図６７を用いて説明したように、ブラインドＢ５００の第５壁部Ｂ５０１ｅの上端とプロジェクタカバーＢ１の空洞Ｂ４０２（図６１参照）の前方に存在する面Ｂ４０２ａ（図６４参照）の下端との間には、一定の間隙が存在し、ダクトカバーＢ６００の厚みは、当該間隙の長さと略一致する。ダクトカバーＢ６００は、第５壁部Ｂ５０１ｅの上端及び面Ｂ４０２ａの下端の双方に当接して、当該間隙を埋めるように配置される。これにより、ブラインドＢ５００の第１水平部Ｂ５０１とダクトカバーＢ６００との間には、ブラインドＢ５００の第５壁部Ｂ５０１ｅの高さ相当の隙間が形成されている。液体Ｌは、当該隙間を通過して、第１水平部Ｂ５０１から第１傾斜部Ｂ５０２ａの方へと流れていく。
【０７３１】
ブラインドＢ５００の第１傾斜部Ｂ５０２ａ及び第２傾斜部Ｂ５０２ｃは、後方に向かうにつれて下降するような傾斜を有しているため、液体Ｌは、第１傾斜部Ｂ５０２ａ、第２水平部Ｂ５０２ｂ、第２傾斜部Ｂ５０２ｃ、及び、第３水平部Ｂ５０２ｄを後方へと流れていく。このように、液体Ｌは、第１水平部Ｂ５０１、第１傾斜部Ｂ５０２ａ、第２水平部Ｂ５０２ｂ、第２傾斜部Ｂ５０２ｃ、及び、第３水平部Ｂ５０２ｄの面上を流れる。このような液体Ｌの流れを、図７０中に矢印Ｌで示している。
【０７３２】
後方へと流れてきた液体Ｌは、後壁部Ｂ５０３に衝突し、後壁部Ｂ５０３と外壁部Ｂ５０４と外側壁部Ｂ５０７ｂ（及び内壁部Ｂ５０５）とで囲まれた領域に貯留される（図７

１参照）。当該領域は、プロジェクタカバーＢ１とブラインドＢ５００とによって形成された空間Ｐ（図６７参照）のうちダクトカバーＢ６００よりも下方の空間Ｐ２（図７０参照）に含まれる。分かりやすくするため、図７１では、貯留された液体Ｌを網掛けで示している。

【０７３３】

ここで、図７０に示す空間Ｐ１とプロジェクタカバーＢ１の内部空間Ｑ（図６４参照）とは、図７１に示す開口Ｂ５１０を介して繋がっている。図７１に示すように、開口Ｂ５１０は、側面視における形状が辺Ｋ～Ｎにより構成される長方形に近似する形状となっている。

【０７３４】

開口Ｂ５１０の下端を構成する辺Ｋは、ブラインドＢ５００の内壁部Ｂ５０５の上端縁Ｂ５０５ａ（図６５参照）に対応している。そして、内壁部Ｂ５０５の上端縁Ｂ５０５ａ（開口５１０の下端）は、図６５に示すように、第１水平部Ｂ５０１、第１傾斜部Ｂ５０２ａ、第２水平部Ｂ５０２ｂ、第２傾斜部Ｂ５０２ｃ、及び、第３水平部Ｂ５０２ｄ（液体Ｌの通り道）よりも上方に位置している。

【０７３５】

また、図には明示されていないが、ダクトカバーＢ６００は、その右端がブラインドＢ５００の外壁部Ｂ５０４の上端縁上に載置され、且つ、その左端がブラインドＢ５００の内壁部Ｂ５０５の外側面に当接するように配置され、これにより、その主面Ｂ６１０（図７２参照）がブラインドＢ５００の内壁部Ｂ５０５の上端縁Ｂ５０５ａと略同一平面を形成している（図６８参照）。これにより、プロジェクタカバーＢ１の内部空間Ｑと液体Ｌの貯留空間（空間Ｐ２）とが、ダクトカバーＢ６００によって隔てられ、液体Ｌが開口Ｂ５１０を介してプロジェクタカバーＢ１の内部空間Ｑ（ケースＢ２２の内部）に侵入するということが起こり難くなっている。

【０７３６】

＜開口近傍用ファンの取付構造及び取付位置＞

図７２は、ダクトカバー及び開口近傍用ファンの分解斜視図である。図７３は、プロジェクタカバー及び開口近傍用ファンを後方且つ下方から見た分解斜視図である。図７４は、プロジェクタカバー及び開口近傍用ファンを前方且つ下方から見た部分拡大斜視図である。

【０７３７】

図７２に示すように、ダクトカバーＢ６００は、主面Ｂ６１０と、ファン設置構造Ｂ６２０と、後側部Ｂ６３０と、配線用開口Ｂ６４０（Ｂ６４０ａ及びＢ６４０ｂ）と、ネジ孔Ｂ６５０（Ｂ６５０ａ及びＢ６５０ｂ）と、を備えている。

【０７３８】

主面Ｂ６１０は、上面視矩形形状における左後方コーナー部を切り欠いた形状を有している。ファン設置構造Ｂ６２０は、開口近傍用ファンＢ７００を設置するための構造であり、主面Ｂ６１０の前方右寄りに形成されている。後側部Ｂ６３０は、主面Ｂ６１０の右側後部から後方に延在するように形成されている。配線用開口Ｂ６４０は、プロジェクタカバーＢ１の外部に配置された各種機能部品（サブ制御装置ＳＳ等）とプロジェクタ装置Ｂ２等とを接続する配線を挿通させるための孔である。ネジ孔Ｂ６５０は、ダクトカバーＢ６００をプロジェクタカバーＢ１にネジ締結により取り付けるための孔である。

【０７３９】

ファン設置構造Ｂ６２０は、主面Ｂ６１０の前端において立設された前側係合部Ｂ６２１と、前側係合部Ｂ６２１よりも後方において主面Ｂ６１０から立設された左後側係合部Ｂ６２２及び右後側係合部Ｂ６２３と、主面Ｂ６１０から僅かに立設されて前後方向に延在する下側係合部Ｂ６２４（下側左係合部Ｂ６２４ａ、下側中係合部Ｂ６２４ｂ、及び、下側右係合部Ｂ６２４ｃ）と、を有している。

【０７４０】

下側左係合部Ｂ６２４ａ及び下側中係合部Ｂ６２４ｂは、前側係合部Ｂ６２１の背面と

左後側係合部Ｂ６２２の前面とを接続している。下側右係合部Ｂ６２４ｃは、前側係合部Ｂ６２１の背面と右後側係合部Ｂ６２３の前面とを接続している。

【０７４１】

前側係合部Ｂ６２１の上端縁Ｂ６２１ａ、左後側係合部Ｂ６２２の上端縁Ｂ６２２ａ、及び、右後側係合部Ｂ６２３の上端縁Ｂ６２３ａは、それぞれカーブ状に形成されている。開口近傍用ファンＢ７００は、円状の空気通過部Ｂ７１０を有している。上端縁Ｂ６２１ａ、上端縁Ｂ６２２ａ、及び、上端縁Ｂ６２３ａは、空気通過部Ｂ７１０の形状に対応する形状（円弧状）に形成されている。なお、分かりやすくするため、図７２では、上端縁Ｂ６２１ａ及び上端縁Ｂ６２２ａを斜線で示し、空気通過部Ｂ７１０を網掛けで示している。

【０７４２】

図７３に示すように、プロジェクタカバーＢ１内側の天井部から下方に突出するように、開口近傍用ファンＢ７００を設置するための構造（ファン設置構造）が形成されている。具体的に、プロジェクタカバーＢ１は、開口Ｂ４００の後端に沿って形成された前側係合部Ｂ４２１と、前側係合部Ｂ４２１よりも後方に形成された後側係合部Ｂ４２２と、前後方向に延在する上側係合部Ｂ４２３（上側左係合部Ｂ４２３ａ、上側中係合部Ｂ４２３ｂ、及び、上側右係合部Ｂ４２３ｃ）と、を有している。

【０７４３】

上側係合部Ｂ４２３は、前側係合部Ｂ４２１の背面と後側係合部Ｂ４２２の前面とを接続している。プロジェクタカバーＢ１内側の天井部からの下方への突出長は、上側係合部Ｂ４２３よりも前側係合部Ｂ４２１及び後側係合部Ｂ４２２の方が長くなっている。

【０７４４】

前側係合部Ｂ４２１の下端縁Ｂ４２１ａ及び後側係合部Ｂ４２２の下端縁Ｂ４２２ａは、それぞれカーブ状に形成されている。下端縁Ｂ４２１ａ及び下端縁Ｂ４２２ａは、開口近傍用ファンＢ７００の空気通過部Ｂ７１０の形状に対応する形状（円弧状）に形成されている。なお、分かりやすくするため、図７３では、下端縁Ｂ４２１ａ及び下端縁Ｂ４２２ａを斜線で示している。

【０７４５】

開口近傍用ファンＢ７００は、以上で説明したダクトカバーＢ６００のファン設置構造Ｂ６２０及びプロジェクタカバーＢ１のファン設置構造によって挟持される。

【０７４６】

具体的に、ダクトカバーＢ６００の前側係合部Ｂ６２１と左後側係合部Ｂ６２２との間隔、前側係合部Ｂ６２１と右後側係合部Ｂ６２３との間隔、及び、プロジェクタカバーＢ１の前側係合部Ｂ４２１と後側係合部Ｂ４２２との間隔は、それぞれ、開口近傍用ファンＢ７００における前後方向の長さと略等しくなっている。

【０７４７】

これにより、開口近傍用ファンＢ７００の左側前面は、ダクトカバーＢ６００の前側係合部Ｂ６２１の背面と当接し、開口近傍用ファンＢ７００の左側背面は、ダクトカバーＢ６００の左後側係合部Ｂ６２２の前面と当接し、開口近傍用ファンＢ７００は、ダクトカバーＢ６００の前側係合部Ｂ６２１と左後側係合部Ｂ６２２とによって挟持される。また、開口近傍用ファンＢ７００の右側前面は、ダクトカバーＢ６００の前側係合部Ｂ６２１の背面と当接し、開口近傍用ファンＢ７００の右側背面は、ダクトカバーＢ６００の右後側係合部Ｂ６２３の前面と当接し、開口近傍用ファンＢ７００は、ダクトカバーＢ６００の前側係合部Ｂ６２１と右後側係合部Ｂ６２３とによって挟持される。

【０７４８】

また、開口近傍用ファンＢ７００の前面は、プロジェクタカバーＢ１の前側係合部Ｂ４２１の背面と当接し、開口近傍用ファンＢ７００の背面は、プロジェクタカバーＢ１の後側係合部Ｂ４２２の前面と当接し、開口近傍用ファンＢ７００は、プロジェクタカバーＢ１の前側係合部Ｂ４２１と後側係合部Ｂ４２２とによって挟持される。

【０７４９】

また、ダクトカバーＢ６００の３つの下側係合部Ｂ６２４（下側左係合部Ｂ６２４ａ、下側中係合部Ｂ６２４ｂ、及び、下側右係合部Ｂ６２４ｃ）は、主面Ｂ６１０からの上方への突出長が互いに略等しくなっている。また、プロジェクタカバーＢ１の３つの上側係合部Ｂ４２３（上側左係合部Ｂ４２３ａ、上側中係合部Ｂ４２３ｂ、及び、上側右係合部Ｂ４２３ｃ）は、プロジェクタカバーＢ１内側の天井部からの下方への突出長が互いに略等しくなっている。そして、ダクトカバーＢ６００の下側係合部Ｂ６２４とプロジェクタカバーＢ１の上側係合部Ｂ４２３との間隔は、開口近傍用ファンＢ７００における上下方向の長さと略等しくなっている。

【０７５０】

これにより、開口近傍用ファンＢ７００の下面は、ダクトカバーＢ６００の３つの下側係合部Ｂ６２４（下側左係合部Ｂ６２４ａ、下側中係合部Ｂ６２４ｂ、及び、下側右係合部Ｂ６２４ｃ）の上面と当接し、開口近傍用ファンＢ７００の上面は、プロジェクタカバーＢ１の３つの上側係合部Ｂ４２３（上側左係合部Ｂ４２３ａ、上側中係合部Ｂ４２３ｂ、及び、上側右係合部Ｂ４２３ｃ）の下面と当接し、開口近傍用ファンＢ７００は、ダクトカバーＢ６００の下側係合部Ｂ６２４とプロジェクタカバーＢ１の上側係合部Ｂ４２３とによって挟持される。

【０７５１】

以上のようにして、開口近傍用ファンＢ７００は、前後方向及び上下方向から、ダクトカバーＢ６００及びプロジェクタカバーＢ１によって挟持されることで、固定される。

【０７５２】

開口近傍用ファンＢ７００が固定された状態において、空気通過部Ｂ７１０の前面側周縁は、ダクトカバーＢ６００における前側係合部Ｂ６２１の上端縁Ｂ６２１ａ及びプロジェクタカバーＢ１における前側係合部Ｂ４２１の下端縁Ｂ４２１ａに沿うように位置付けられる（図６９及び図７４参照）。また、図示しないが、空気通過部Ｂ７１０の背面側外縁は、ダクトカバーＢ６００における左後側係合部Ｂ６２２の上端縁Ｂ６２２ａ及び右後側係合部Ｂ６２３の上端縁Ｂ６２３ａ、並びに、プロジェクタカバーＢ１における後側係合部Ｂ４２２の下端縁Ｂ４２２ａに沿うように位置付けられる。

【０７５３】

すなわち、空気通過部Ｂ７１０は、正面視において、ダクトカバーＢ６００の前側係合部Ｂ６２１、左後側係合部Ｂ６２２、及び、右後側係合部Ｂ６２３、並びに、プロジェクタカバーＢ１の前側係合部Ｂ４２１及び後側係合部Ｂ４２２と重畳していない。換言すれば、空気通過部Ｂ７１０は、ダクトカバーＢ６００の前側係合部Ｂ６２１、左後側係合部Ｂ６２２、及び、右後側係合部Ｂ６２３、並びに、プロジェクタカバーＢ１の前側係合部Ｂ４２１及び後側係合部Ｂ４２２によって覆われていない。これにより、空気の通過部分の面積を最大限確保することができる。

【０７５４】

一方で、空気通過部Ｂ７１０の周縁と、ダクトカバーＢ６００における係合部の上端縁（上端縁Ｂ６２１ａ、上端縁Ｂ６２２ａ、及び、上端縁Ｂ６２３ａ）並びにプロジェクタカバーＢ１における係合部の下端縁（下端縁Ｂ４２１ａ及び下端縁Ｂ４２２ａ）とを合致させることにより、開口近傍用ファンＢ７００とダクトカバーＢ６００とが当接する部分の面積、及び、開口近傍用ファンＢ７００とプロジェクタカバーＢ１とが当接する部分の面積を大きくすることが可能であり、これにより、開口近傍用ファンＢ７００を安定的に固定することができる。

【０７５５】

また、図７４に示すように、プロジェクタカバーＢ１における前側係合部Ｂ４２１の前面は、右開口Ｂ４００ａの後端縁（図６０に示す辺ｊ）から下方に向けて形成された壁面Ｂ４０１ｊ（図５９参照）と一致している。これにより、開口近傍用ファンＢ７００は、前側係合部Ｂ４２１の前後方向における厚み分だけ、右開口Ｂ４００ａの後端縁（図６０に示す辺ｊ）よりも後方に配置されることになる。従って、開口近傍用ファンＢ７００は、右開口Ｂ４００ａよりも奥まった位置に存在するため、プロジェクタカバーＢ１の右開

口Ｂ４００ａから液体が入ってきたとしても、当該液体が開口近傍用ファンＢ７００に直接かかり難いようになっている。一方で、開口近傍用ファンＢ７００が右開口Ｂ４００ａに近接して配置されているため、右開口Ｂ４００ａを介して、プロジェクタカバーＢ１の外部から空気を取り込みやすくなっている。これにより、プロジェクタ装置Ｂ２において発生した熱を効率よく排出することができる。

【０７５６】

なお、ダクトカバーＢ６００の左後側係合部Ｂ６２２と右後側係合部Ｂ６２３とが別個に構成されているのに対し、前側係合部Ｂ６２１は、左右の部位が分断されることなく繋がった形状となっている。これにより、プロジェクタカバーＢ１の右開口Ｂ４００ａから液体が入ってきたとしても、当該液体が後方へと侵入し難いようになっている。

【０７５７】

また、プロジェクタカバーＢ１における右開口Ｂ４００ａの後端縁（図６０に示す辺ｊ）の長さと、ダクトカバーＢ６００における前側係合部Ｂ６２１の左右方向の長さと、ダクトカバーＢ６００における左後側係合部Ｂ６２２の左端から右後側係合部Ｂ６２３の右端までの長さと、プロジェクタカバーＢ１における前側係合部Ｂ４２１の左右方向の長さと、プロジェクタカバーＢ１における後側係合部Ｂ４２２の左右方向の長さと、開口近傍用ファンＢ７００における左右方向の長さは、全て略等しくなっている。これにより、プロジェクタカバーＢ１の右開口Ｂ４００ａから空間Ｐ１（図７０参照）に至るまでの途中スペース（空間Ｐ１を左右方向の鉛直面で切断したときの断面）が開口近傍用ファンＢ７００によって略隙間なく埋められた状態となっている。この点においても、空気の通過部分の面積が最大限確保されており、プロジェクタ装置Ｂ２の冷却効率を高めることができる。

【０７５８】

＜液体の貯留及び排出＞

図７５は、ブラインド及びダクトカバーを取り付けた状態を左方から見た斜視図である。図７６は、プロジェクタカバー、ブラインド、及び、ダクトカバーを後方から見た斜視図である。図７７は、図７６に示すプロジェクタカバー、ブラインド、及び、ダクトカバーの分解斜視図である。図７８は、ブラインド及びダクトカバーの分解斜視図である。

【０７５９】

なお、図７８では、ブラインドＢ５００を前方且つ上方から見る一方、ダクトカバーＢ６００を後方且つ下方から見た様子を示している。

【０７６０】

上述したように、プロジェクタカバーＢ１とブラインドＢ５００とによって形成された空間Ｐ（図６７参照）のうちダクトカバーＢ６００よりも下方の空間Ｐ２（図７０参照）は、プロジェクタカバーＢ１の内部に入ってきた液体を貯留することが可能である（図７１参照）。

【０７６１】

図６５を用いて説明したように、ブラインドＢ５００には、第１水平部Ｂ５０１、第１傾斜部Ｂ５０２ａ、第２水平部Ｂ５０２ｂ、第２傾斜部Ｂ５０２ｃ、第３水平部Ｂ５０２ｄ、及び、小部屋Ｂ５０７が形成されている。これにより、貯留可能な液体の容量を増やしつつ、ブラインドＢ５００の下方においてスクリーン装置Ｃ（図４０参照）を配置するためのスペースを確保するとともに、ブラインドＢ５００の強度を維持することが可能となっている。

【０７６２】

特に、本実施形態では、小部屋Ｂ５０７の存在によりブラインドＢ５００の強度を高めるとともに、小部屋Ｂ５０７にも液体を貯留することができるようになっている。すなわち、上述したように、小部屋Ｂ５０７には、切り欠き５０７ｃが形成されており、液体の貯留量が一定量を超えると、切り欠き５０７ｃから小部屋Ｂ５０７に液体が流入する。このようにして、リブとして設けられた小部屋Ｂ５０７に液体を貯留することにより、ブラインドＢ５００内の空間を有効に活用している。

【０７６３】
図７５に示すように、ダクトカバーＢ６５０は、上面視矩形形状における左前方コーナー部を切り欠いた形状を有している。分かりやすくするため、図７５では、ダクトカバーＢ６５０を斜線で示している。図６８を用いて説明したように、ダクトカバーＢ６００は、上面視において小部屋Ｂ５０７の前側壁部Ｂ５０７ａ及び外側壁部Ｂ５０７ｂ（図６５参照）に沿うように配置される。これに対し、ダクトカバーＢ６５０は、ダクトカバーＢ６００よりも前後方向の長さが短く、ダクトカバーＢ６５０の後端は、小部屋Ｂ５０７よりも前方に位置付けられる。
【０７６４】
もっとも、図示しないが、ダクトカバーＢ６５０の後端は、プロジェクタカバーＢ１の空洞Ｂ４０２（図６１参照）の後方に存在する面Ｂ４０２ｂ（図６４参照）、すなわち、図７１に示す開口Ｂ５１０の辺Ｎよりも後方に配置される。これにより、ダクトカバーＢ６５０は、ダクトカバーＢ６００と同様に、プロジェクタカバーＢ１の内部空間Ｑと液体Ｌの貯留空間（空間Ｐ２）とを隔てており、液体Ｌが開口Ｂ５１０を介してプロジェクタカバーＢ１の内部空間Ｑ（ケースＢ２２の内部）に侵入するということが起こり難くなっている。
【０７６５】
ここで、ブラインドＢ５００に貯留された液体は、ブラインドＢ５００からパチスロ機１の外部まで連通するチューブを備える排出機構を用いて排出される。当該チューブは、液体排出用孔Ｓを挿通させることにより、ブラインドＢ５００内に挿入される。以下、液体排出用孔Ｓについて説明する。
【０７６６】
図７６に示すように、液体排出用孔Ｓは、照射ユニットＢの背面側に設けられている。具体的に、図７７及び図７８に示すように、液体排出用孔Ｓは、プロジェクタカバーＢ１の配線用開口Ｂ４１１と、ブラインドＢ５００の配線用開口Ｂ５１０ａ及び配線用開口Ｂ５１１ａと、ダクトカバーＢ６００の後側部Ｂ６３０（図７２参照）と、によって構成される。
【０７６７】
配線用開口Ｂ４１１は、プロジェクタカバーＢ１の背面を構成する背面側壁部Ｂ４１０において、下方が開放した切り欠きとして形成されている。
【０７６８】
配線用開口Ｂ５１０ａは、ブラインドＢ５００の背面を構成する第１背面側壁部Ｂ５１０において、上方が開放した切り欠きとして形成されている。配線用開口Ｂ５１１ａは、ブラインドＢ５００の第１背面側壁部Ｂ５１０の前方に形成された第２背面側壁部Ｂ５１１において、上方が開放した切り欠きとして形成されている。第２背面側壁部Ｂ５１１は、後壁部Ｂ５０３の上端から後方に向けて連続して形成された水平面Ｂ５０８の後端から立設するように形成されている。第１背面側壁部Ｂ５１０は、第２背面側壁部Ｂ５１１の下端から後方に向けて連続して形成された水平面Ｂ５０９の後端から立設するように形成されている。
【０７６９】
ダクトカバーＢ６００の後側部Ｂ６３０は、裏側の面Ｂ６３１と、面Ｂ６３１の左右両端縁から下方に突出した下方突出部Ｂ６３２ａ及び下方突出部Ｂ６３２ｂと、を有している。下方突出部Ｂ６３２ａと下方突出部Ｂ６３２ｂとは、一定の距離を隔てて略平行となるように対向しており、下方突出部Ｂ６３２ａと下方突出部Ｂ６３２ｂとの間には、スペースが形成されている。
【０７７０】
プロジェクタカバーＢ１、ブラインドＢ５００、及び、ダクトカバーＢ６００が組み付けられた状態において、プロジェクタカバーＢ１の配線用開口Ｂ４１１、ブラインドＢ５００の配線用開口Ｂ５１０ａ及び配線用開口Ｂ５１１ａ、並びに、ダクトカバーＢ６００の下方突出部Ｂ６３２ａと下方突出部Ｂ６３２ｂとの間に形成されたスペースは、背面視

において重畳し、これにより、液体排出用孔Ｓ（図７６において２つ示される液体排出用孔Ｓのうち左側の液体排出用孔Ｓ）が形成される。なお、ダクトカバーＢ６５０には、後側部Ｂ６３０が形成されていないため（図７５参照）、図７６において２つ示される液体排出用孔Ｓのうち右側の液体排出用孔Ｓは、プロジェクタカバーＢ１の配線用開口Ｂ４１１、並びに、ブラインドＢ５００の配線用開口Ｂ５１０ａ及び配線用開口Ｂ５１１ａによって形成される。

【０７７１】

液体排出用孔Ｓには、ブラインドＢ５００に貯留された液体を排出するためのチューブが挿通されるとともに、照射ユニットＢ以外の各種機能部品（サブ制御装置ＳＳ等）とプロジェクタ装置Ｂ２等とを接続するための配線も挿通される。当該配線は、配線用開口Ｂ６４０ａ、Ｂ６４０ｂ（図７２参照）を挿通させることにより、プロジェクタ装置Ｂ２や開口近傍用ファンＢ７００に接続される。

【０７７２】

ここで、配線用開口Ｂ６４０ａ、Ｂ６４０ｂは、ダクトカバーＢ６００の外側（右端近傍）に形成されており、配線用開口Ｂ６４０ａ、Ｂ６４０ｂの形成箇所は、プロジェクタカバーＢ１の内部空間Ｑ（図６４参照）に向けて開放された開口Ｂ５１０（図７１参照）から離間した位置となっている。これにより、ブラインドＢ５００に貯留された液体が配線用開口Ｂ６４０ａ、Ｂ６４０ｂを介してプロジェクタカバーＢ１の内部空間Ｑ（ケースＢ２２の内部）に侵入するということが起こり難くなっている。

【０７７３】

以上、本発明の一実施形態として、第３実施形態に係るパチスロ機１について説明した。

【０７７４】

従来、プロジェクタ等の投影装置により投影された映像をスクリーンに表示することにより演出を行うことが可能な遊技機が知られている（特開２０１２－１４７８２８号公報参照）。このような遊技機によれば、液晶表示装置と同程度の映像表現が可能であるとともに、液晶表示装置等と比較して、表示面が大型化した際のコストを低減させることができる。また、スクリーンの形状を適宜変更することにより、液晶表示装置では行うことのできない映像表現も可能となる。

【０７７５】

しかしながら、投影装置は、液晶表示装置等と比較して、発熱しやすく、高温になりやすいため、発生した熱を放出しないと正常に機能しなくなってしまうという問題があった。

【０７７６】

本発明は、上記のような問題点に鑑みてなされたものであり、映像を投影することが可能な投影装置で発生した熱を効率よく放出することが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【０７７７】

この点、第３実施形態に係るパチスロ機１は、以下の特徴を備えている。

【０７７８】

（３－１）　スクリーン（固定スクリーン機構Ｄ、フロントスクリーン機構Ｅ１、リールスクリーン機構Ｆ１）と、

前記スクリーンに画像を表示するための光を投射するプロジェクタ（プロジェクタ装置Ｂ２）と、

前記プロジェクタを囲うように配置されたカバー部材（プロジェクタカバーＢ１及びブラインドＢ５００）と、

前面に開口を有する本体部（キャビネットＧ）と、

前記本体部に対して開閉可能に取り付けられ、前記スクリーンに表示された画像を視認可能にするための表示領域（上側表示窓ＵＤ１）が設けられた開閉扉（上ドア機構ＵＤ）と、

前記カバー部材の内部に配置されたファン（開口近傍用ファンＢ７００）と、

前記カバー部材の内部空間を仕切る仕切部材（ダクトカバーＢ６００）と、を備え、

前記カバー部材には、前記カバー部材の外部空間に向けて開放した第１の開口（右開口Ｂ４００ａ）、及び、前記カバー部材の内部に形成された第１の空間（空間Ｑ）に向けて開放した第２の開口（開口Ｂ５１０）が形成されており、
前記仕切部材は、前記カバー部材の内部において前記第１の開口から連通する空間を第２の空間（空間Ｐ１）及び第３の空間（空間Ｐ２）に仕切っており、
前記第１の空間と前記第２の空間とは、前記第２の開口を介して連通しており、
前記ファンは、前記第２の空間に配置されており、
前記プロジェクタは、前記第１の空間に配置されている、
ことを特徴とする遊技機。

【０７７９】

第３実施形態に係るパチスロ機１によれば、プロジェクタ（プロジェクタ装置Ｂ２）を囲うように配置されたカバー部材（プロジェクタカバーＢ１及びブラインドＢ５００）には、カバー部材（プロジェクタカバーＢ１及びブラインドＢ５００）の外部空間に向けて開放した第１の開口（右開口Ｂ４００ａ）、及び、カバー部材（プロジェクタカバーＢ１及びブラインドＢ５００）の内部空間（第１の空間（空間Ｑ））に向けて開放した第２の開口（開口Ｂ５１０）が形成されている。カバー部材（プロジェクタカバーＢ１及びブラインドＢ５００）の内部において第１の開口（右開口Ｂ４００ａ）から連通する空間は、仕切部材（ダクトカバーＢ６００）によって第２の空間（空間Ｐ１）及び第３の空間（空間Ｐ２）に仕切られている。第１の空間（空間Ｑ）と第２の空間（空間Ｐ１）とは、第２の開口（開口Ｂ５１０）を介して連通している。プロジェクタ（プロジェクタ装置Ｂ２）は、第１の空間（空間Ｑ）に配置されており、第２の空間（空間Ｐ１）には、ファン（開口近傍用ファンＢ７００）が配置されている。これにより、第２の空間（空間Ｐ１）を介して、カバー部材（プロジェクタカバーＢ１及びブラインドＢ５００）の外部空間と内部空間との間で、空気を移動させることが可能であり、このような空気の流れを通じて、プロジェクタ（プロジェクタ装置Ｂ２）で発生した熱を効率よく放出することができる。

【０７８０】

一方で、第２の空間（空間Ｐ１）にはファン（開口近傍用ファンＢ７００）が配置されているため、仮に、第１の開口（右開口Ｂ４００ａ）を介して、カバー部材（プロジェクタカバーＢ１及びブラインドＢ５００）の内部に異物が混入した場合であっても、ファン（開口近傍用ファンＢ７００）の存在によって、当該異物がプロジェクタ（プロジェクタ装置Ｂ２）の配置されている方（第１の空間（空間Ｑ）側）へと侵入するということを起こり難くすることができる。さらに、第３の空間（空間Ｐ２）は、第２の空間（空間Ｐ１）（プロジェクタ（プロジェクタ装置Ｂ２）の存在する第１の空間（空間Ｑ）と連通する空間）から仕切部材（ダクトカバーＢ６００）によって隔離されているため、仮に、異物が第３の空間（空間Ｐ２）に入ってきた場合、当該異物が第３の空間（空間Ｐ２）から第２の空間（空間Ｐ１）に侵入してしまうことを防止することができる。これにより、遊技機の外部から侵入してきた液体等の異物からプロジェクタ（プロジェクタ装置Ｂ２）を保護して、プロジェクタ（プロジェクタ装置Ｂ２）が故障してしまう原因を除去することができるとともに、第１の開口（右開口Ｂ４００ａ）を介した不正なアクセスを抑制して、セキュリティを向上させることができる。

【０７８１】

（４－１） スクリーン（固定スクリーン機構Ｄ、フロントスクリーン機構Ｅ１、リールスクリーン機構Ｆ１）と、
前記スクリーンに画像を表示するための光を投射するプロジェクタ（プロジェクタ装置Ｂ２）と、
前記プロジェクタを囲うように配置されたカバー部材（プロジェクタカバーＢ１及びブラインドＢ５００）と、
前面に開口を有する本体部（キャビネットＧ）と、
前記本体部に対して開閉可能に取り付けられ、前記スクリーンに表示された画像を視認可能にするための表示領域（上側表示窓ＵＤ１）が設けられた開閉扉（上ドア機構ＵＤ）

と、
前記カバー部材の内部に配置されたファン（開口近傍用ファンＢ７００）と、を備え、
前記カバー部材には、前記カバー部材の外部空間に向けて開放した第１の開口（右開口Ｂ４００ａ）、及び、前記カバー部材の内部に形成された第１の空間（空間Ｑ）に向けて開放した第２の開口（開口Ｂ５１０）が形成されており、
前記第１の空間と、前記カバー部材の内部において前記第１の開口から連通する第２の空間（空間Ｐ）とは、前記第２の開口を介して連通しており、
前記プロジェクタは、前記第１の空間に配置されており、
前記第２の空間には、前記ファンを設置するためのファン設置用部材（ダクトカバーＢ６００）が設けられており、
前記ファンは、前記第２の空間において、前記カバー部材の内側部と前記ファン設置用部材とによって挟持されている、
ことを特徴とする遊技機。
【０７８２】
第３実施形態に係るパチスロ機１によれば、プロジェクタ（プロジェクタ装置Ｂ２）を囲うように配置されたカバー部材（プロジェクタカバーＢ１及びブラインドＢ５００）には、カバー部材（プロジェクタカバーＢ１及びブラインドＢ５００）の外部空間に向けて開放した第１の開口（右開口Ｂ４００ａ）、及び、カバー部材（プロジェクタカバーＢ１及びブラインドＢ５００）の内部空間（第１の空間（空間Ｑ））に向けて開放した第２の開口（開口Ｂ５１０）が形成されている。第１の空間（空間Ｑ）と第２の空間（空間Ｐ）（カバー部材（プロジェクタカバーＢ１及びブラインドＢ５００）の内部において第１の開口（右開口Ｂ４００ａ）から連通する空間）とは、第２の開口（開口Ｂ５１０）を介して連通している。プロジェクタ（プロジェクタ装置Ｂ２）は、第１の空間（空間Ｑ）に配置されており、第２の空間（空間Ｐ）には、ファン（開口近傍用ファンＢ７００）が配置されている。これにより、第２の空間（空間Ｐ）を介して、カバー部材（プロジェクタカバーＢ１及びブラインドＢ５００）の外部空間と内部空間との間で、空気を移動させることが可能であり、このような空気の流れを通じて、プロジェクタ（プロジェクタ装置Ｂ２）で発生した熱を効率よく放出することができる。とりわけ、第２の空間（空間Ｐ）には、ファン（開口近傍用ファンＢ７００）を設置するためのファン設置用部材（ダクトカバーＢ６００）が設けられており、ファン（開口近傍用ファンＢ７００）は、第２の空間（空間Ｐ）において、カバー部材（プロジェクタカバーＢ１及びブラインドＢ５００）の内側部とファン設置用部材（ダクトカバーＢ６００）とによって挟持されている。この点、ファン（開口近傍用ファンＢ７００）を設置するに当たり、ビスや爪等の構造を別途設けることとすれば、当該構造のために（左右方向に）新たにスペースが必要になる。これに対し、第３実施形態に係るパチスロ機１によれば、省スペースでファン（開口近傍用ファンＢ７００）を設置することが可能であり、第２の空間（空間Ｐ）内における空気の通過可能部分のスペースを最大限確保することができる。その結果、カバー部材（プロジェクタカバーＢ１及びブラインドＢ５００）の外部空間と内部空間との間での空気の移動効率を高めることが可能であり、ファン（開口近傍用ファンＢ７００）の機能を最大限活かしつつ、プロジェクタ（プロジェクタ装置Ｂ２）の冷却効果を向上させることができる。
【０７８３】
（４－２） 前記（４－１）の遊技機であって、
前記ファン設置用部材には、前記ファンにおける空気の通過可能部分（空気通過部Ｂ７１０）の形状に対応する形状を有するファン設置部（ファン設置構造Ｂ６２０）が形成されている、
ことを特徴とする。
【０７８４】
第３実施形態に係るパチスロ機１によれば、ファン設置部（ファン設置構造Ｂ６２０）は、ファン（開口近傍用ファンＢ７００）における空気の通過可能部分（空気通過部Ｂ７１０）の形状に対応する形状を有しているため、ファン設置部（ファン設置構造Ｂ６２０

）によって空気の通過が妨げられてしまうことを防止することができる。これにより、ファン（開口近傍用ファンＢ７００）の吸引力を最大限活かしつつ、プロジェクタ（プロジェクタ装置Ｂ２）の冷却効果をさらに向上させることができる。

【０７８５】

（５－１） スクリーン（固定スクリーン機構Ｄ、フロントスクリーン機構Ｅ１、リールスクリーン機構Ｆ１）と、

前記スクリーンに画像を表示するための光を投射するプロジェクタ（プロジェクタ装置Ｂ２）と、

前記プロジェクタを囲うように配置されたカバー部材（プロジェクタカバーＢ１及びブラインドＢ５００）と、

前面に開口を有する本体部（キャビネットＧ）と、

前記本体部に対して開閉可能に取り付けられ、前記スクリーンに表示された画像を視認可能にするための表示領域（上側表示窓ＵＤ１）が設けられた開閉扉（上ドア機構ＵＤ）と、を備え、

前記カバー部材には、前記カバー部材の外部空間に向けて開放した第１の開口（右開口Ｂ４００ａ）、及び、前記カバー部材の内部に形成された第１の空間（空間Ｑ）に向けて開放した第２の開口（開口Ｂ５１０）が形成されており、

前記第１の空間と、前記カバー部材の内部において前記第１の開口から連通する第２の空間（空間Ｐ）とは、前記第２の開口を介して連通しており、

前記プロジェクタは、前記第１の空間に配置されており、

前記第２の空間は、下方が閉塞することにより液体を貯留することが可能であり、

前記カバー部材には、さらに、前記カバー部材の外部に配置された機器と前記プロジェクタとを接続する配線を挿通させるための配線用開口（プロジェクタカバーＢ１の配線用開口Ｂ４１１、並びに、ブラインドＢ５００の配線用開口Ｂ５１０ａ及び配線用開口Ｂ５１１ａ）が形成されており、

前記第２の空間と前記カバー部材の外部空間とは、前記配線用開口を介して連通しており、

前記配線用開口は、前記第２の空間に貯留された液体を前記カバー部材の外部に排出するための機構（排出機構が備えるチューブ）を挿通させることが可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【０７８６】

第３実施形態に係るパチスロ機１によれば、プロジェクタ（プロジェクタ装置Ｂ２）を囲うように配置されたカバー部材（プロジェクタカバーＢ１及びブラインドＢ５００）には、カバー部材（プロジェクタカバーＢ１及びブラインドＢ５００）の外部空間に向けて開放した第１の開口（右開口Ｂ４００ａ）、及び、カバー部材（プロジェクタカバーＢ１及びブラインドＢ５００）の内部空間（第１の空間（空間Ｑ））に向けて開放した第２の開口（開口Ｂ５１０）が形成されている。第１の空間（空間Ｑ）と第２の空間（空間Ｐ）（カバー部材（プロジェクタカバーＢ１及びブラインドＢ５００）の内部において第１の開口（右開口Ｂ４００ａ）から連通する空間）とは、第２の開口（開口Ｂ５１０）を介して連通している。プロジェクタ（プロジェクタ装置Ｂ２）は、第１の空間（空間Ｑ）に配置されている。これにより、第２の空間（空間Ｐ）を介して、カバー部材（プロジェクタカバーＢ１及びブラインドＢ５００）の外部空間と内部空間との間で、空気を移動させることが可能であり、このような空気の流れを通じて、プロジェクタ（プロジェクタ装置Ｂ２）で発生した熱を効率よく放出することができる。

【０７８７】

また、第３実施形態に係るパチスロ機１によれば、カバー部材（プロジェクタカバーＢ１及びブラインドＢ５００）には、カバー部材（プロジェクタカバーＢ１及びブラインドＢ５００）の外部に配置された機器とプロジェクタ（プロジェクタ装置Ｂ２）とを接続する配線を挿通させるための配線用開口（プロジェクタカバーＢ１の配線用開口Ｂ４１１、並びに、ブラインドＢ５００の配線用開口Ｂ５１０ａ及び配線用開口Ｂ５１１ａ）が形成

されており、第２の空間（空間Ｐ）とカバー部材（プロジェクタカバーＢ１及びブラインドＢ５００）の外部空間とは、配線用開口（プロジェクタカバーＢ１の配線用開口Ｂ４１１、並びに、ブラインドＢ５００の配線用開口Ｂ５１０ａ及び配線用開口Ｂ５１１ａ）を介して連通している。そして、第２の空間（空間Ｐ）は、下方が閉塞することにより液体を貯留することが可能である一方、第２の空間（空間Ｐ）に貯留された液体は、配線用開口（プロジェクタカバーＢ１の配線用開口Ｂ４１１、並びに、ブラインドＢ５００の配線用開口Ｂ５１０ａ及び配線用開口Ｂ５１１ａ）を介して、カバー部材（プロジェクタカバーＢ１及びブラインドＢ５００）の外部に排出することが可能である。これにより、仮に、第１の開口（右開口Ｂ４００ａ）を介して、遊技機の外部からカバー部材（プロジェクタカバーＢ１及びブラインドＢ５００）の内部へと液体（遊技者が注ぎ込んだ飲み物等）が入ってきた場合であっても、当該液体を第２の空間（空間Ｐ）内に滞留させることが可能であり、当該液体が第２の空間（空間Ｐ）外の機器に侵入してしまうことを防止することができる。また、貯留された液体を配線用開口（プロジェクタカバーＢ１の配線用開口Ｂ４１１、並びに、ブラインドＢ５００の配線用開口Ｂ５１０ａ及び配線用開口Ｂ５１１ａ）から適宜排出することにより、液体の貯留量を一定限度以下に保つことが可能である。その結果、第２の空間（空間Ｐ）に液体が過剰に貯留されることに起因して、当該液体がプロジェクタ（プロジェクタ装置Ｂ２）の配置空間（第１の空間）に侵入してしまう、という事態を回避することができる。このようにして、第３実施形態に係るパチスロ機１によれば、プロジェクタ（プロジェクタ装置Ｂ２）や他の機器が液体によって故障してしまうことを抑制することができる。なお、パチスロ機１の内部温度は、比較的高い（約６０℃）ため、貯留された液体は、上記のような機構を用いて排出しなくても、放置しておけば自然に蒸発する。従って、当該排出機構を設けることは必須でなく、カバー部材（プロジェクタカバーＢ１及びブラインドＢ５００）には、配線用開口（プロジェクタカバーＢ１の配線用開口Ｂ４１１、並びに、ブラインドＢ５００の配線用開口Ｂ５１０ａ及び配線用開口Ｂ５１１ａ）が形成されていなくてもよい。

【０７８８】

（６－１）　スクリーン（固定スクリーン機構Ｄ、フロントスクリーン機構Ｅ１、リールスクリーン機構Ｆ１）と、

前記スクリーンに画像を表示するための光を投射するプロジェクタ（プロジェクタ装置Ｂ２）と、

前記プロジェクタを囲うように配置されたカバー部材（プロジェクタカバーＢ１及びブラインドＢ５００）と、

前面に開口を有する本体部（キャビネットＧ）と、

前記本体部に対して開閉可能に取り付けられ、前記スクリーンに表示された画像を視認可能にするための表示領域（上側表示窓ＵＤ１）が設けられた開閉扉（上ドア機構ＵＤ）と、

前記カバー部材の内部に配置されたファン（開口近傍用ファンＢ７００）と、を備え、

前記カバー部材には、前記カバー部材の外部空間に向けて開放した第１の開口（右開口Ｂ４００ａ）、及び、前記カバー部材の内部に形成された第１の空間（空間Ｑ）に向けて開放した第２の開口（開口Ｂ５１０）が形成されるとともに、前記第１の開口の周縁の一部（図６０に示す辺ｊ）から前記カバー部材の内側に向けて連続する開口縁部（プロジェクタカバーＢ１の前側係合部Ｂ４２１）が形成されており、

前記第１の空間と、前記カバー部材の内部において前記第１の開口から連通する第２の空間（空間Ｐ）とは、前記第２の開口を介して連通しており、

前記プロジェクタは、前記第１の空間に配置されており、

前記ファンは、前記第２の空間において前記開口縁部に当接するように配置されている、

ことを特徴とする遊技機。

【０７８９】

第３実施形態に係るパチスロ機１によれば、プロジェクタ（プロジェクタ装置Ｂ２）を囲うように配置されたカバー部材（プロジェクタカバーＢ１及びブラインドＢ５００）に

は、カバー部材（プロジェクタカバーＢ１及びブラインドＢ５００）の外部空間に向けて開放した第１の開口（右開口Ｂ４００ａ）、及び、カバー部材（プロジェクタカバーＢ１及びブラインドＢ５００）の内部空間（第１の空間（空間Ｑ））に向けて開放した第２の開口（開口Ｂ５１０）が形成されている。第１の空間（空間Ｑ）と第２の空間（空間Ｐ）（カバー部材（プロジェクタカバーＢ１及びブラインドＢ５００）の内部において第１の開口（右開口Ｂ４００ａ）から連通する空間）とは、第２の開口（開口Ｂ５１０）を介して連通している。プロジェクタ（プロジェクタ装置Ｂ２）は、第１の空間（空間Ｑ）に配置されており、第２の空間（空間Ｐ）には、ファン（開口近傍用ファンＢ７００）が配置されている。これにより、第２の空間（空間Ｐ）を介して、カバー部材（プロジェクタカバーＢ１及びブラインドＢ５００）の外部空間と内部空間との間で、空気を移動させることが可能であり、このような空気の流れを通じて、プロジェクタ（プロジェクタ装置Ｂ２）で発生した熱を効率よく放出することができる。とりわけ、カバー部材（プロジェクタカバーＢ１及びブラインドＢ５００）には、第１の開口（右開口Ｂ４００ａ）の周縁の一部（図６０に示す辺ｊ）からカバー部材（プロジェクタカバーＢ１及びブラインドＢ５００）の内側に向けて連続する開口縁部（プロジェクタカバーＢ１の前側係合部Ｂ４２１）が形成されており、ファン（開口近傍用ファンＢ７００）は、第２の空間（空間Ｐ）において開口縁部（プロジェクタカバーＢ１の前側係合部Ｂ４２１）に当接するように配置されている。これにより、仮に、第１の開口（右開口Ｂ４００ａ）を介して、カバー部材（プロジェクタカバーＢ１及びブラインドＢ５００）の内部に液体等の異物（例えば、遊技者が注ぎ込んだ飲み物等）が混入した場合であっても、当該異物がファン（開口近傍用ファンＢ７００）に直接接触してしまうことを防止することができる。一方で、ファン（開口近傍用ファンＢ７００）の設置位置を可能な限り第１の開口（右開口Ｂ４００ａ）に接近させることにより、カバー部材（プロジェクタカバーＢ１及びブラインドＢ５００）の外部空間と内部空間との間での空気移動をスムーズに行わせることができ、プロジェクタ（プロジェクタ装置Ｂ２）の冷却効果を向上させることができる。

【０７９０】

第３実施形態では、表示ユニットＡをキャビネットＧに装着した際、照射ユニットＢの前方部分がキャビネットＧの前方へと突出し、照射ユニットＢのうちキャビネットＧから突出した部分は上ドア機構ＵＤ（図３６参照）に収容されることとして説明した。このように、照射ユニットＢの前方部分がキャビネットＧの前方へと突出する場合、図７９に示すようにして上ドア機構ＵＤがキャビネットＧに取り付けられる構成を採用することが望ましい。

【０７９１】

図７９は、上ドア機構をキャビネットに取り付ける方法について説明するための図である。この構成によれば、引っ掛け部ＵＤ１２０は、上ドア機構ＵＤから後方へと突出する部材であり、ネジ締結により上ドア機構ＵＤに取り付けられる。一方、キャビネットＧの側面壁Ｇ２の内側面には、内側に向けて突出する内面側突出部材Ｇ２ａ（例えば、側面壁Ｇ２の内側面にねじ込まれたネジ等）が設けられている。

【０７９２】

上ドア機構ＵＤをキャビネットＧに取り付ける（上ドア機構ＵＤをキャビネットＧに対して閉じる）に当たっては、まず、上ドア機構ＵＤの上壁の下側面を前面側突出部材Ｇ１２０の上面に載せつつ、引っ掛け部ＵＤ１２０の欠き込みを内面側突出部材Ｇ２ａに引っ掛ける。この状態で下ドア機構ＤＤをキャビネットＧに対して閉じることで、下ドア機構ＤＤによって上ドア機構ＵＤが後方へと押し込まれる。これにより、上ドア機構ＵＤも、キャビネットＧに対して閉じられることになる。このような構成を採用することにより、上ドア機構ＵＤ及びキャビネットＧの内部スペースを有効に活用することができる。

【０７９３】

なお、第３実施形態では、上ドア機構ＵＤの上面壁に形成された開口を介して、パチスロ機１の内部空間と外部空間との間で空気が流動することとして説明したが、本発明においては、キャビネットＧの上面壁Ｇ４に形成された開口Ｇ４１（図３６参照）を介して空

気を流動させることとしてもよい。この場合には、例えば、表示ユニットＡをキャビネットＧに装着した際、キャビネットＧの上面壁Ｇ４に形成された開口Ｇ４１がプロジェクタカバーＢ１の開口Ｂ４００の真上に位置付けられるようにすればよい。

【０７９４】

また、プロジェクタカバーＢ１の開口Ｂ４００の上方に形成された開口（上ドア機構ＵＤ又はキャビネットＧに形成された開口）からパチスロ機１の内部に侵入する異物の量をなるべく少なくするために、当該開口は、プロジェクタカバーＢ１の開口Ｂ４００よりも小さい方がよく、当該開口には、異物の侵入を防止するための何らかの措置（例えば、パンチングＢ４５０と同様のメッシュ構造の設置）が施されていることが望ましい。

【０７９５】

また、第３実施形態では、プロジェクタ装置Ｂ２（ケースＢ２２の内部）に吸気用ファン２４４Ａ・２４４Ｂが配設されるとともに、プロジェクタ装置Ｂ２の外部（プロジェクタカバーＢ１の内部空間）に開口近傍用ファンＢ７００が配設されることとして説明した。本発明において、ファンの配置位置は、特に限定されず、プロジェクタ装置Ｂ２（ケースＢ２２の内部）にのみファンを配設して、プロジェクタ装置Ｂ２の外部（プロジェクタカバーＢ１の内部空間）にはファンを配設しないこととしてもよい。逆に、プロジェクタ装置Ｂ２の外部（プロジェクタカバーＢ１の内部空間）にのみファンを配設して、プロジェクタ装置Ｂ２（ケースＢ２２の内部）にはファンを配設しないこととしてもよい。

【０７９６】

図８０は、吸気用ファン及び排気用ファンの配置位置について説明するための図である。なお、この変形例では、プロジェクタカバーＢ１及びブラインドＢ５００の構成が第３実施形態におけるこれらの構成と若干異なっている。基本的な構成は同様であるため、詳細な説明は省略するが、本変形例におけるブラインドＢ５００には、第１傾斜部Ｂ５０２ａ、第２水平部Ｂ５０２ｂ、第２傾斜部Ｂ５０２ｃ、第３水平部Ｂ５０２ｄの代わりに傾斜部Ｂ５０２が形成され、小部屋Ｂ５０７は形成されていない。また、ブラインドＢ５００の後壁部Ｂ５０３は、第３実施形態よりも前方に位置付けられ、後壁部Ｂ５０３の前側の面は、プロジェクタカバーＢ１の空洞Ｂ４０２の後方に存在する面Ｂ４０２ｂと連続している。

【０７９７】

吸気用ファンは、プロジェクタカバーＢ１とブラインドＢ５００とによって形成された空間Ｐ（２つある空間Ｐのうちの右側の空間Ｐ）中の所望の位置に配設することができる。

【０７９８】

図８０では、吸気用ファンの配置位置として、Ｆ（$Ｒ_{1}$）で示す点線で囲まれた領域、Ｆ（$Ｒ_{2}$）で示す点線で囲まれた領域、Ｆ（$Ｒ_{3}$）で示す点線で囲まれた領域、及び、Ｆ（$Ｒ_{4}$）で示す点線で囲まれた領域を例示している。

【０７９９】

Ｆ（$Ｒ_{1}$）で示す点線で囲まれた領域は、右側の開口Ｂ５１０（図７１参照）近傍に位置しており、該領域に吸気用ファンが配設された場合、吸気用ファンは、ケースＢ２２の右側面に設けられた吸気口Ｂ２２Ａ（図５７参照）に近接する。これにより、プロジェクタカバーＢ１の外部から取り入れられた空気を、ケースＢ２２の内部（プロジェクタ装置Ｂ２）へと効率的に送り込むことができる。

【０８００】

Ｆ（$Ｒ_{2}$）で示す点線で囲まれた領域は、Ｆ（$Ｒ_{1}$）で示す点線で囲まれた領域の右側領域であり、プロジェクタカバーＢ１の壁面Ｂ４０１ｉを後方へ延長した箇所である。Ｆ（$Ｒ_{2}$）で示す点線で囲まれた領域に吸気用ファンが配設された場合、空間Ｐを後方に移動した空気の進行方向を、スムーズに内向きへと変えることができる。

【０８０１】

Ｆ（$Ｒ_{3}$）で示す点線で囲まれた領域は、Ｆ（$Ｒ_{2}$）で示す点線で囲まれた領域の前方領域であり、プロジェクタカバーＢ１の壁面Ｂ４０１ｊ（図５９参照）の下側領域である。Ｆ（$Ｒ_{3}$）で示す点線で囲まれた領域に吸気用ファンが配設された場合、開口Ｂ４００

を介してプロジェクタカバーＢ１の内部に取り入れられた空気を、スムーズに後方へと流すことができる。

【０８０２】

Ｆ（Ｒ$_4$）で示す点線で囲まれた領域は、Ｆ（Ｒ$_3$）で示す点線で囲まれた領域の前方領域であり、開口Ｂ４００の下方領域である。Ｆ（Ｒ$_4$）で示す点線で囲まれた領域に吸気用ファンが配設された場合、プロジェクタカバーＢ１の内部への空気の取り入れをスムーズに行うことができる。

【０８０３】

また、排気用ファンは、プロジェクタカバーＢ１とブラインドＢ５００とによって形成された空間Ｐ（２つある空間Ｐのうちの左側の空間Ｐ）中の所望の位置に配設することができる。

【０８０４】

図８０では、排気用ファンの配置位置として、Ｆ（Ｌ$_1$）で示す点線で囲まれた領域、及び、Ｆ（Ｌ$_2$）で示す点線で囲まれた領域を例示している。

【０８０５】

Ｆ（Ｌ$_1$）で示す点線で囲まれた領域は、左側の開口Ｂ５１０近傍に位置しており、該領域に排気用ファンが配設された場合、排気用ファンは、ケースＢ２２の左側面に設けられた排気口Ｂ２２Ｅ（図５８参照）に近接する。これにより、プロジェクタ装置Ｂ２で発生した熱によって温められた空気を、プロジェクタ装置Ｂ２の外部へと効率的に送り出すことができる。

【０８０６】

Ｆ（Ｌ$_2$）で示す点線で囲まれた領域は、プロジェクタカバーＢ１の壁面Ｂ４０１ｊの下側領域である。Ｆ（Ｌ$_2$）で示す点線で囲まれた領域に排気用ファンが配設された場合、ケースＢ２２から出た空気の進行方向を、スムーズに前向きへと変えることができる。

【０８０７】

以上、図８０を用いて説明した吸気用ファン及び排気用ファンは、吸気用ファンと排気用ファンとの双方を配設することとしてもよいし、吸気用ファンのみを配設することとしてもよいし、排気用ファンのみを配設することとしてもよい。

【０８０８】

また、吸気用ファンは、Ｆ（Ｒ$_1$）で示す点線で囲まれた領域、Ｆ（Ｒ$_2$）で示す点線で囲まれた領域、Ｆ（Ｒ$_3$）で示す点線で囲まれた領域、及び、Ｆ（Ｒ$_4$）で示す点線で囲まれた領域のうちの何れか１つの領域のみに配設することとしてもよいし、これらの領域のうちの２つ以上の領域に配設することとしてもよい。排気用ファンは、Ｆ（Ｌ$_1$）で示す点線で囲まれた領域とＦ（Ｌ$_2$）で示す点線で囲まれた領域とのうち、一方の領域のみに配設することとしてもよいし、双方の領域に配設することとしてもよい。

【０８０９】

なお、第３実施形態では、プロジェクタカバーＢ１の内部において、図６４中に太い矢印で示したような空気流路が形成されることとして説明した。しかし、プロジェクタカバーＢ１内の空気は、必ずしも、当該経路に完全に沿って流れる必要はない。

【０８１０】

図６４に示す空気流路以外に形成され得る空気流路について、図８１を用いて説明する。図８１は、プロジェクタカバーの内部において形成され得る空気流路を示す図である。

【０８１１】

図８１の矢印Ｘ$_1$に示すように、例えば、プロジェクタ装置Ｂ２で発生した熱によって温められた空気が、吸気口Ｂ２２Ａを介してケースＢ２２の外部に出るような流れがあってもよい。このようにして吸気口Ｂ２２Ａから流れ出た空気は、矢印Ｘ$_2$に示すように、プロジェクタカバーＢ１の後方に移動してもよい。また、矢印Ｘ$_3$に示すように、排気口Ｂ２２Ｅを介してケースＢ２２から出た空気が、後方へと向かうような空気の流れがあってもよい。

【０８１２】

プロジェクタカバーＢ１の後方は開放しているため、矢印Ｘ$_2$又は矢印Ｘ$_3$に示すように後方に移動した空気は、プロジェクタカバーＢ１の外部へと排出される。プロジェクタカバーＢ１の後方からの空気の排出がスムーズに行われるようにするため、プロジェクタカバーＢ１の後方領域に排気用ファンを配設することとしてもよい。

【０８１３】

また、第３実施形態では、空気流路と液体貯留空間とを仕切るために仕切部材（ダクトカバーＢ６００及びダクトカバーＢ６５０）を配設することとして説明したが、本発明において、仕切部材（ダクトカバーＢ６００及びダクトカバーＢ６５０）を設けることは必須ではない。

【０８１４】

上記変形例に係るパチスロ機１によれば、傾斜部Ｂ５０２は、後方に向かうにつれて下降するような傾斜を有しているため、傾斜部Ｂ５０２の後方部分は、内壁部Ｂ５０５の上端縁Ｂ５０５ａ（開口５１０の下端）との上下方向の距離が、前方部分よりも長くなっており、液体Ｌは、そのような傾斜部Ｂ５０２の後方部分（開口５１０の下端から離れた領域）に貯留される。従って、ダクトカバーＢ６００及びダクトカバーＢ６５０を設けなかったとしても、液体Ｒが開口Ｂ５１０を介してプロジェクタカバーＢ１の内部空間Ｑ（ケースＢ２２の内部）に侵入するという事態が発生してしまうことを防止することができる。

【０８１５】

さらに、上記変形例に係るパチスロ機１は、以下の特徴を備えている。

【０８１６】

（７－１）　映像を投影することが可能なプロジェクタ（プロジェクタ装置Ｂ２）と、

前記プロジェクタを囲うように配置されたカバー部材（プロジェクタカバーＢ１及びブラインドＢ５００）と、

前記プロジェクタにより投影された映像を表示可能なスクリーン（固定スクリーン機構Ｄ、フロントスクリーン機構Ｅ１、リールスクリーン機構Ｆ１）と、

前面に開口を有する本体部（キャビネットＧ）と、

前記本体部に対して開閉可能に取り付けられ、前記スクリーンを視認可能な表示領域（上側表示窓ＵＤ１）が設けられた開閉扉（上ドア機構ＵＤ）と、を備え、

前記カバー部材（プロジェクタカバーＢ１）には、上方に向けて開放した第１の開口（２つある開口Ｂ４００のうちの右側の開口Ｂ４００）及び第２の開口（２つある開口Ｂ４００のうちの左側の開口Ｂ４００）が形成されており、

前記カバー部材の内部において、前記第１の開口から連通して第１の空間（２つある空間Ｐのうちの右側の空間Ｐ）が形成される一方、前記第２の開口から連通して第２の空間（２つある空間Ｐのうちの左側の空間Ｐ）が形成されており、

前記第１の空間は、前記カバー部材の内部に形成された第３の開口（２つある開口Ｂ５１０のうちの右側の開口Ｂ５１０）により、上方とは異なる方向（左方向）に開放している一方、前記第２の空間は、前記カバー部材の内部に形成された第４の開口（２つある開口Ｂ５１０のうちの左側の開口Ｂ５１０）により、上方とは異なる方向（右方向）に開放しており、

前記第１の開口（右側の開口Ｂ４００）と前記第３の開口（右側の開口Ｂ５１０）とが連通する一方、前記第２の開口（左側の開口Ｂ４００）と前記第４の開口（左側の開口Ｂ５１０）とが連通しており、

前記プロジェクタは、前記第３の開口（右側の開口Ｂ５１０）と前記第４の開口（左側の開口Ｂ５１０）との間に配置されており、

前記カバー部材（ブラインドＢ５００）は、前記第１の空間（右側の空間Ｐ）の下端を規定する下端部（水平部Ｂ５０１及び傾斜部Ｂ５０２）を備えるとともに、前記下端部は、前記第１の開口の直下部分から離れるにつれて下降するような傾斜を有する傾斜部（傾斜部Ｂ５０２）を備えており、

前記傾斜部の少なくとも一部は、前記第３の開口の下端（内壁部Ｂ５０５の上端縁Ｂ５０５ａ）よりも下方に位置している、

ことを特徴とする遊技機。

【０８１７】

上記変形例に係るパチスロ機１によれば、プロジェクタ（プロジェクタ装置Ｂ２）を囲うように配置されたカバー部材（プロジェクタカバーＢ１）には、上方に向けて開放した第１の開口（右側の開口Ｂ４００）及び第２の開口（左側の開口Ｂ４００）が形成されている。また、カバー部材（プロジェクタカバーＢ１）の内部には、上方とは異なる方向（左右方向）に開放した第３の開口（右側の開口Ｂ５１０）及び第４の開口（左側の開口Ｂ５１０）が形成されている。第１の開口（右側の開口Ｂ４００）と第３の開口（右側の開口Ｂ５１０）とは連通しており、これにより第１の空間（右側の空間Ｐ）が形成される一方、第２の開口（左側の開口Ｂ４００）と第４の開口（左側の開口Ｂ５１０）とは連通しており、これにより第２の空間（左側の空間Ｐ）が形成されている。そして、このような第３の開口（右側の開口Ｂ５１０）と第４の開口（左側の開口Ｂ５１０）との間にプロジェクタ（プロジェクタ装置Ｂ２）が配置されている。これにより、カバー部材（プロジェクタカバーＢ１）の外部から第１の開口（右側の開口Ｂ４００）を介して流入した空気は、第１の空間（右側の空間Ｐ）及び第３の開口（右側の開口Ｂ５１０）を経由して、プロジェクタ（プロジェクタ装置Ｂ２）を通過した後、第４の開口（左側の開口Ｂ５１０）及び第２の空間（左側の空間Ｐ）を経由して、第２の開口（左側の開口Ｂ４００）を介してカバー部材（プロジェクタカバーＢ１）の外部に放出される。当該空気は、プロジェクタ（プロジェクタ装置Ｂ２）を通過する際、プロジェクタ（プロジェクタ装置Ｂ２）で発生した熱を吸収することにより温められるところ、温度の高い空気は上方に向かう性質を有する。そのため、プロジェクタ（プロジェクタ装置Ｂ２）を通過した空気は、第２の空間（左側の空間Ｐ）内を上昇し、第２の空間（左側の空間Ｐ）の上方に形成された第２の開口（左側の開口Ｂ４００）からスムーズに排出されることとなる。その結果、このような空気の流れを通じて、プロジェクタ（プロジェクタ装置Ｂ２）で発生した熱を効率よく放出することが可能となり、プロジェクタ（プロジェクタ装置Ｂ２）の冷却効率を高めることができる。

【０８１８】

また、上記変形例に係るパチスロ機１によれば、カバー部材（ブラインドＢ５００）は、第１の空間（右側の空間Ｐ）の下端を規定する下端部（水平部Ｂ５０１及び傾斜部Ｂ５０２）を備えるとともに、下端部（水平部Ｂ５０１及び傾斜部Ｂ５０２）は、第１の開口（右側の開口Ｂ４００）の直下部分から離れるにつれて下降するような傾斜を有する傾斜部（傾斜部Ｂ５０２）を備えている。従って、第１の開口（右側の開口Ｂ４００）を介して、遊技機の外部からカバー部材（プロジェクタカバーＢ１及びブラインドＢ５００）の内部へと液体（遊技者が注ぎ込んだ飲み物等）が入ってきた場合、当該液体は、第１の開口（右側の開口Ｂ４００）の直下部分から離れるにつれて下降するように、傾斜部（傾斜部Ｂ５０２）を流れることになる。ここで、傾斜部（傾斜部Ｂ５０２）の少なくとも一部は第３の開口（右側の開口Ｂ５１０）の下端（内壁部Ｂ５０５の上端縁Ｂ５０５ａ）よりも下方に位置しているため、当該液体が傾斜部（傾斜部Ｂ５０２）を下降しながら流れて第３の開口（右側の開口Ｂ５１０）の下端（内壁部Ｂ５０５の上端縁Ｂ５０５ａ）よりも下方に到達すると、当該液体よりも第３の開口（右側の開口Ｂ５１０）の下端（内壁部Ｂ５０５の上端縁Ｂ５０５ａ）の方が上方に存在することになるため、当該液体は、第３の開口（右側の開口Ｂ５１０）を通過しにくく、当該液体がプロジェクタ（プロジェクタ装置Ｂ２）の配置されている方へと侵入するということが起こりにくい状態となる。このようにして、上記変形例に係るパチスロ機１によれば、遊技機の外部から侵入してきた液体等の異物からプロジェクタ（プロジェクタ装置Ｂ２）を保護することができる。

【０８１９】

（７－２） 前記（７－１）の遊技機であって、

前記本体部の上面（キャビネットＧの上面壁Ｇ４）には、前記第１の開口及び前記第２の開口のそれぞれの上方に、第５の開口（２つある開口Ｇ４１のうちの右側の開口Ｇ４１）及び第６の開口（２つある開口Ｇ４１のうちの左側の開口Ｇ４１）が形成されている、

ことを特徴とする。

【０８２０】

上記変形例に係るパチスロ機１によれば、本体部（キャビネットＧ）の上面（上面壁Ｇ４）には、カバー部材（プロジェクタカバーＢ１）の第１の開口（右側の開口Ｂ４００）及び第２の開口（左側の開口Ｂ４００）のそれぞれの上方に、第５の開口（右側の開口Ｇ４１）及び第６の開口（左側の開口Ｇ４１）が形成されている。これにより、本体部（キャビネットＧ）の第５の開口（右側の開口Ｇ４１）を介して遊技機の外部上方から遊技機の内部に空気を取り入れ、カバー部材（プロジェクタカバーＢ１）の第１の開口（右側の開口Ｂ４００）を介してこの空気をカバー部材（プロジェクタカバーＢ１）の内部に流入させた後、プロジェクタ（プロジェクタ装置Ｂ２）を通過した空気を、カバー部材（プロジェクタカバーＢ１）の第２の開口（左側の開口Ｂ４００）及び本体部（キャビネットＧ）の第６の開口（左側の開口Ｇ４１）を介して遊技機の外部上方に放出することができる。このように、上記変形例に係るパチスロ機１では、プロジェクタ（プロジェクタ装置Ｂ２）を通過して温められた空気の排出先が遊技機の外部上方となっているが、仮に、当該空気を遊技機の背面から排出することとすれば、遊技店に設置される島設備に熱がこもってしまい、遊技機の制御に悪影響を招来してしまうことが懸念される。また、遊技機の側面から空気を排出することとすれば、温められた空気が隣の遊技機に取り込まれることになり、隣接する遊技機間で温かい空気の悪循環が生じてしまう結果として、プロジェクタ（プロジェクタ装置Ｂ２）の冷却効率を高めることができないと考えられる。さらに、遊技機の前方に空気を排出することとすれば、遊技者の顔に熱風が吹き付けられてしまう恐れがある。この点、上記変形例に係るパチスロ機１によれば、このような問題を生じさせることなく、プロジェクタ（プロジェクタ装置Ｂ２）で発生した熱を放出するための空気の流れを作り出すことができる。

【０８２１】

一方で、上記変形例に係るパチスロ機１によれば、本体部の上面（キャビネットＧの上面壁Ｇ４）に形成された第５の開口（右側の開口Ｇ４１）及び第６の開口（左側の開口Ｇ４１）が、カバー部材（プロジェクタカバーＢ１）に形成された第１の開口（右側の開口Ｂ４００）及び第２の開口（左側の開口Ｂ４００）の上方に存在しているため、第５の開口（右側の開口Ｇ４１）又は第６の開口（左側の開口Ｇ４１）を介して遊技機の外部から内部に異物が入った場合、当該異物は、第１の開口（右側の開口Ｂ４００）又は第２の開口（左側の開口Ｂ４００）を介してカバー部材（プロジェクタカバーＢ１及びブラインドＢ５００）の内部に侵入しやすくなっている。そのため、カバー部材（プロジェクタカバーＢ１及びブラインドＢ５００）の内部に入った異物がプロジェクタ（プロジェクタ装置Ｂ２）にまで到達し、プロジェクタ（プロジェクタ装置Ｂ２）に悪影響を及ぼしてしまうことが懸念される。例えば、第５の開口（右側の開口Ｇ４１）から遊技者が飲み物を注入したような場合、当該飲み物が第１の空間（右側の空間Ｐ）及び第３の開口（右側の開口Ｂ５１０）を通過してプロジェクタ（プロジェクタ装置Ｂ２）の内部にまで侵入すると、プロジェクタ（プロジェクタ装置Ｂ２）が故障してしまう恐れがある。この点、上記変形例に係るパチスロ機１によれば、第５の開口（右側の開口Ｇ４１）及び第１の開口（右側の開口Ｂ４００）を介して遊技機の外部からカバー部材（プロジェクタカバーＢ１及びブラインドＢ５００）の内部へと液体が入ってきた場合であっても、当該液体は、上述したように傾斜部（傾斜部Ｂ５０２）に沿って流れるため、このような事態が発生してしまうことを防止することができる。

【０８２２】

（７－３）　前記（７－１）又は（７－２）の遊技機であって、

前記傾斜部（傾斜部Ｂ５０２）及び前記傾斜部と連続する壁部（後壁部Ｂ５０３、外壁部Ｂ５０４、及び、内壁部Ｂ５０５）によって下方が閉塞した空間が形成されている、

ことを特徴とする。

【０８２３】

上記変形例に係るパチスロ機１によれば、傾斜部（傾斜部Ｂ５０２）及び傾斜部（傾斜

部Ｂ５０２）と連続する壁部（後壁部Ｂ５０３、外壁部Ｂ５０４、及び、内壁部Ｂ５０５）によって下方が閉塞した空間が形成されているため、傾斜部（傾斜部Ｂ５０２）を下降しながら流れてきた液体を当該空間に貯留することができる。これにより、貯留された液体の液面が第３の開口（右側の開口Ｂ５１０）の下端（内壁部Ｂ５０５の上端縁Ｂ５０５ａ）よりも下方に存在する限り、第３の開口（右側の開口Ｂ５１０）を介してプロジェクタ（プロジェクタ装置Ｂ２）の配置空間へと液体が侵入してしまうことを阻止することができる。

【０８２４】

（８－１）　映像を投影することが可能なプロジェクタ（プロジェクタ装置Ｂ２）と、

前記プロジェクタを囲うように配置されたカバー部材（プロジェクタカバーＢ１及びブラインドＢ５００）と、

前記プロジェクタにより投影された映像を表示可能なスクリーン（固定スクリーン機構Ｄ、フロントスクリーン機構Ｅ１、リールスクリーン機構Ｆ１）と、

前面に開口を有する本体部（キャビネットＧ）と、

前記本体部に対して開閉可能に取り付けられ、前記スクリーンを視認可能な表示領域（上側表示窓ＵＤ１）が設けられた開閉扉（上ドア機構ＵＤ）と、を備え、

前記カバー部材（プロジェクタカバーＢ１）には、上方に向けて開放した第１の開口（２つある開口Ｂ４００のうちの右側の開口Ｂ４００）及び第２の開口（２つある開口Ｂ４００のうちの左側の開口Ｂ４００）が形成されており、

前記カバー部材の内部において、前記第１の開口から連通して第１の空間（２つある空間Ｐのうちの右側の空間Ｐ）が形成される一方、前記第２の開口から連通して第２の空間（２つある空間Ｐのうちの左側の空間Ｐ）が形成されており、

前記第１の空間は、前記カバー部材の内部に形成された第３の開口（２つある開口Ｂ５１０のうちの右側の開口Ｂ５１０）により、上方とは異なる方向（左方向）に開放している一方、前記第２の空間は、前記カバー部材の内部に形成された第４の開口（２つある開口Ｂ５１０のうちの左側の開口Ｂ５１０）により、上方とは異なる方向（右方向）に開放しており、

前記第１の開口（右側の開口Ｂ４００）と前記第３の開口（右側の開口Ｂ５１０）とが連通する一方、前記第２の開口（左側の開口Ｂ４００）と前記第４の開口（左側の開口Ｂ５１０）とが連通しており、

前記プロジェクタは、前記第３の開口（右側の開口Ｂ５１０）と前記第４の開口（左側の開口Ｂ５１０）との間に配置されている、

ことを特徴とする遊技機。

【０８２５】

上記変形例に係るパチスロ機１によれば、プロジェクタ（プロジェクタ装置Ｂ２）を囲うように配置されたカバー部材（プロジェクタカバーＢ１）には、上方に向けて開放した第１の開口（右側の開口Ｂ４００）及び第２の開口（左側の開口Ｂ４００）が形成されている。また、カバー部材（プロジェクタカバーＢ１）の内部には、上方とは異なる方向（左右方向）に開放した第３の開口（右側の開口Ｂ５１０）及び第４の開口（左側の開口Ｂ５１０）が形成されている。第１の開口（右側の開口Ｂ４００）と第３の開口（右側の開口Ｂ５１０）とは連通しており、これにより第１の空間（右側の空間Ｐ）が形成される一方、第２の開口（左側の開口Ｂ４００）と第４の開口（左側の開口Ｂ５１０）とは連通しており、これにより第２の空間（左側の空間Ｐ）が形成されている。そして、このような第３の開口（右側の開口Ｂ５１０）と第４の開口（左側の開口Ｂ５１０）との間にプロジェクタ（プロジェクタ装置Ｂ２）が配置されている。これにより、カバー部材（プロジェクタカバーＢ１）の外部から第１の開口（右側の開口Ｂ４００）を介して流入した空気は、第１の空間（右側の空間Ｐ）及び第３の開口（右側の開口Ｂ５１０）を経由して、プロジェクタ（プロジェクタ装置Ｂ２）を通過した後、第４の開口（左側の開口Ｂ５１０）及び第２の空間（左側の空間Ｐ）を経由して、第２の開口（左側の開口Ｂ４００）を介してカバー部材（プロジェクタカバーＢ１）の外部に放出される。当該空気は、プロジェクタ

（プロジェクタ装置Ｂ２）を通過する際、プロジェクタ（プロジェクタ装置Ｂ２）で発生した熱を吸収することにより温められるところ、温度の高い空気は上方に向かう性質を有する。そのため、プロジェクタ（プロジェクタ装置Ｂ２）を通過した空気は、第２の空間（左側の空間Ｐ）内を上昇し、第２の空間（左側の空間Ｐ）の上方に形成された第２の開口（左側の開口Ｂ４００）からスムーズに排出されることとなる。その結果、このような空気の流れを通じて、プロジェクタ（プロジェクタ装置Ｂ２）で発生した熱を効率よく放出することが可能となり、プロジェクタ（プロジェクタ装置Ｂ２）の冷却効率を高めることができる。

【０８２６】

（８－２）　前記（８－１）の遊技機であって、

前記プロジェクタは、第１の通気口（吸気口Ｂ２２Ａ）及び第２の通気口（排気口Ｂ２２Ｅ）と、前記第１の通気口と前記第２の通気口との間に配置されたファン（吸気用ファン２４４Ａ・２４４Ｂ）とを備え、

前記第１の通気口（吸気口Ｂ２２Ａ）と前記第３の開口（右側の開口Ｂ５１０）とが対向する一方、前記第２の通気口（排気口Ｂ２２Ｅ）と前記第４の開口（左側の開口Ｂ５１０）とが対向するように、前記プロジェクタが配置されている、

ことを特徴とする。

【０８２７】

上記変形例に係るパチスロ機１によれば、プロジェクタ（プロジェクタ装置Ｂ２）には、第１の通気口（吸気口Ｂ２２Ａ）と第２の通気口（排気口Ｂ２２Ｅ）とが設けられるとともに、第１の通気口（吸気口Ｂ２２Ａ）と第２の通気口（排気口Ｂ２２Ｅ）との間にファン（吸気用ファン２４４Ａ・２４４Ｂ）が備えられており、第１の通気口（吸気口Ｂ２２Ａ）が第３の開口（右側の開口Ｂ５１０）と対向し第２の通気口（排気口Ｂ２２Ｅ）が第４の開口（左側の開口Ｂ５１０）と対向するようにプロジェクタ（プロジェクタ装置Ｂ２）が配置されるため、ファン（吸気用ファン２４４Ａ・２４４Ｂ）によって強制的に吸気することにより、上記のような空気の流れをスムーズに作り出すことができる。

【０８２８】

（８－３）　前記（８－１）又は（８－２）の遊技機であって、

前記本体部の上面（キャビネットＧの上面壁Ｇ４）には、前記第１の開口及び前記第２の開口のそれぞれの上方に、第５の開口（２つある開口Ｇ４１のうちの右側の開口Ｇ４１）及び第６の開口（２つある開口Ｇ４１のうちの左側の開口Ｇ４１）が形成されており、

前記プロジェクタは、前記スクリーンの上方に配置されるように、前記本体部に収容されている、

ことを特徴とする。

【０８２９】

上記変形例に係るパチスロ機１によれば、本体部（キャビネットＧ）の上面（上面壁Ｇ４）には、カバー部材（プロジェクタカバーＢ１）の第１の開口（右側の開口Ｂ４００）及び第２の開口（左側の開口Ｂ４００）のそれぞれの上方に、第５の開口（右側の開口Ｇ４１）及び第６の開口（左側の開口Ｇ４１）が形成されている。これにより、本体部（キャビネットＧ）の第５の開口（右側の開口Ｇ４１）を介して遊技機の外部上方から遊技機の内部に空気を取り入れ、カバー部材（プロジェクタカバーＢ１）の第１の開口（右側の開口Ｂ４００）を介してこの空気をカバー部材（プロジェクタカバーＢ１）の内部に流入させた後、プロジェクタ（プロジェクタ装置Ｂ２）を通過した空気を、カバー部材（プロジェクタカバーＢ１）の第２の開口（左側の開口Ｂ４００）及び本体部（キャビネットＧ）の第６の開口（左側の開口Ｇ４１）を介して遊技機の外部上方に放出することができる。このように、上記変形例に係るパチスロ機１では、プロジェクタ（プロジェクタ装置Ｂ２）を通過して温められた空気の排出先が遊技機の外部上方となっているが、仮に、当該空気を遊技機の背面から排出することとすれば、遊技店に設置される島設備に熱がこもってしまい、遊技機の制御に悪影響を招来してしまうことが懸念される。また、遊技機の側面から空気を排出することとすれば、温められた空気が隣の遊技機に取り込まれることに

なり、隣接する遊技機間で温かい空気の悪循環が生じてしまう結果として、プロジェクタ（プロジェクタ装置Ｂ２）の冷却効率を高めることができないと考えられる。さらに、遊技機の前方に空気を排出することとすれば、遊技者の顔に熱風が吹き付けられてしまう恐れがある。この点、上記変形例に係るパチスロ機１によれば、このような問題を生じさせることなく、プロジェクタ（プロジェクタ装置Ｂ２）で発生した熱を放出するための空気の流れを作り出すことができる。

【０８３０】

また、上記変形例に係るパチスロ機１によれば、プロジェクタ（プロジェクタ装置Ｂ２）は、スクリーン（固定スクリーン機構Ｄ、フロントスクリーン機構Ｅ１、リールスクリーン機構Ｆ１）の上方に配置されるように本体部（キャビネットＧ）に収容され、プロジェクタ（プロジェクタ装置Ｂ２）の配置位置が本体部の上面（キャビネットＧの上面壁Ｇ４）に近くなっている。従って、本体部の上面（キャビネットＧの上面壁Ｇ４）に形成された第５の開口（右側の開口Ｇ４１）及び第６の開口（左側の開口Ｇ４１）とプロジェクタ（プロジェクタ装置Ｂ２）との距離も短く、それに伴い、第５の開口（右側の開口Ｇ４１）及び第６の開口（左側の開口Ｇ４１）とプロジェクタ（プロジェクタ装置Ｂ２）との間に存在する部材や装置の数は比較的少なくなっている。そのため、第５の開口（右側の開口Ｇ４１）から取り入れた空気をプロジェクタ（プロジェクタ装置Ｂ２）を経由して第６の開口（左側の開口Ｇ４１）から排出するような流路を設計するに当たって、途中に存在する部材や装置を避けるために複雑な迂回経路を作る必要がなく、比較的容易に空気流路の設計を行うことができる。

【０８３１】

以上、上述した実施形態では、本発明をパチスロ遊技機に適用した場合について説明した。以下、図８２～図８６を用いて、本発明をパチンコ遊技機に適用した変形例について説明する。

【０８３２】

図８２は、パチンコ遊技機の外観を示す斜視図である。図８３は、パチンコ遊技機の分解斜視図である。図８４は、パチンコ遊技機の装飾ユニット及びフレーム部材を前方から示す分解斜視図である。

【０８３３】

図８２及び図８３に示すように、パチンコ遊技機６１００は、ガラスドア６１１１、木枠６１１２、ベースドア６１１３、遊技盤６１１４、皿ユニット６１１５、遊技球を発射する発射装置６１２２、各種の制御基板を含む基板ユニット６１２３、遊技価値としての遊技球を付与する球払出ユニットなどから構成されている。

【０８３４】

上述したガラスドア６１１１は、ベースドア６１１３に対して開閉自在に軸着されている。また、このガラスドア６１１１の中央には、開口６１１６が形成されており、その開口６１１６には、透過性を有する保護ガラス６１２４が配設されている。また、上述した木枠６１１２は、その前方にベースドア６１１３が軸着される。

【０８３５】

上述した皿ユニット６１１５は、ガラスドア６１１１の下方に位置するように、ベースドア６１１３に配設されている。皿ユニット６１１５には、その上方に上皿６１２５が、その下方に下皿６１２６が設けられている。上皿６１２５及び下皿６１２６には、遊技球の貸し出し、遊技球の払出し（賞球）を行うための払出口６１３１Ａ、６１３１Ｂが形成されており、所定の払出条件が成立した場合には、遊技球が排出され、特に、上皿６１２５には、遊技領域６１４１に発射させるための遊技球が貯留されることとなる。

【０８３６】

上述した発射装置６１２２は、皿ユニット６１１５の側方に位置するように、ベースドア６１１３に配設されている。この発射装置６１２２には、遊技者によって操作可能な発射ハンドル６１３２が配設されており、遊技者によって発射ハンドル６１３２が操作されることによりパチンコ遊技を進めることができる。この発射ハンドル６１３２が遊技者に

よって握持され、かつ、時計回り方向へ回動操作されたときには、その回動角度に応じて発射モータに電力が供給され、上皿６１２５に貯留された遊技球が遊技盤に順次発射される。

【０８３７】

上述した遊技盤６１１４は、保護ガラス６１２４の後方に位置するように、ベースドア６１１３の前方に配設されている。遊技盤６１１４は、その前面に、発射された遊技球が転動可能な遊技領域６１４１を有している。この遊技領域６１４１は、ガイドレールなどに囲まれ、遊技球が転動可能な領域である。このように、発射装置６１２２によって発射された遊技球は、遊技盤上に設けられたガイドレールに案内されて遊技盤６１１４の上部に移動し、その後、遊技領域６１４１に設けられた複数の障害釘との衝突によりその進行方向を変えながら遊技盤の上方から下方に向かって流下することとなる。

【０８３８】

図８２に示すように、ガラスドア６１１１の前面における上部領域には、装飾ユニット６２５８が設けられている。装飾ユニット６２５８は、パチンコ遊技機６１００の前方に突出するように配置されている。

【０８３９】

装飾ユニット６２５８の内部には空洞が形成されており、該空洞には、上述した実施形態で説明した照射ユニットＢが配設されている。図８２では、装飾ユニット６２５８の上方から装飾ユニット６２５８の内部を透視した状態を示している。

【０８４０】

図８３に示すように、遊技盤６１１４の背面側には、スクリーン装置Ｃ（図４０参照）が配置されている。これにより、上述した実施形態と同様に、照射ユニットＢのプロジェクタ装置Ｂ２から出射された光をスクリーン装置Ｃのスクリーン（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）に照射させることができるようになっている。

【０８４１】

装飾ユニット６２５８は、フレーム部材６２１１（図８４参照）の上部に取り付けられる。図示しないが、フレーム部材６２１１は、ガラスドア６１１１の背面側に固定されている。

【０８４２】

図８４に示すように、照射ユニットＢは、フレーム部材６２１１の上部に取り付けられる。照射ユニットＢがフレーム部材６２１１に取り付けられた状態でフレーム部材６２１１に対して装飾ユニット６２５８を取り付けることにより、装飾ユニット６２５８の内部空間に照射ユニットＢが収納される。

【０８４３】

また、フレーム部材６２１１の上部には、照射ユニットＢの左右双方において、スピーカ６１５２とスピーカホルダ６１５２Ａとが一体となって取り付けられている。一方、装飾ユニット６２５８には、右側及び左側にそれぞれ、スピーカ用孔６１５１Ａ，６１５１Ｂが設けられている。スピーカ用孔６１５１Ａ，６１５１Ｂは、メッシュ状の開口として形成されている。

【０８４４】

フレーム部材６２１１に装飾ユニット６２５８が取り付けられた状態において、スピーカ用孔６１５１Ａ，６１５１Ｂは、それぞれ、スピーカ６１５２の前方を覆っており、スピーカ用孔６１５１Ａ，６１５１Ｂを介して、スピーカ６１５２から発生した音をパチンコ遊技機６１００の外部に放出することができるようになっている。

【０８４５】

ここで、スピーカ用孔６１５１Ａは、パチンコ遊技機６１００の外部から空気を取り込むための通気口としても機能する。図８４に示すように、照射ユニットＢの前部右側には、吸気用ファン６２４４が配設されている。これにより、スピーカ用孔６１５１Ａを介して、パチンコ遊技機６１００の外部前方から、パチンコ遊技機６１００の内部に空気が取

り入れられる。
【０８４６】
この空気は、第３実施形態と同様に、プロジェクタカバーＢ１の開口Ｂ４００Ｒ（２つある開口Ｂ４００のうちの右側の開口Ｂ４００）を介して、プロジェクタカバーＢ１の内部に取り入れられ、プロジェクタ装置Ｂ２で発生した熱を奪いながらプロジェクタカバーＢ１内を進行し、開口Ｂ４００Ｌ（２つある開口Ｂ４００のうちの左側の開口Ｂ４００）を介して、プロジェクタカバーＢ１の外部に出る。
【０８４７】
プロジェクタカバーＢ１の外部に出た空気は、フレーム部材６２１１に形成された貫通孔６２４５を通過して後方へと移動し、パチンコ遊技機６１００の背面側から外部に放出される。
【０８４８】
以上で説明した空気の流れを図８２及び図８４中に矢印で示している。第３実施形態では、パチスロ機１の外部上方から空気を取り入れ、パチスロ機１の外部上方へと空気を排出する場合について説明した。これに対し、本変形例では、パチンコ遊技機６１００の外部前方から空気を取り入れ、パチンコ遊技機６１００の外部後方へと空気を排出することとしている。このように、本発明において、プロジェクタを冷却するための空気を取り入れる方向及び排出する方向は、特に限定されず、プロジェクタの配置位置やプロジェクタ周辺の構造等に応じて適宜設計することができる。
【０８４９】
なお、パチンコ遊技機は、パチスロ遊技機と比較して、遊技機の前後方向における奥行きが短いため、同じ島設備において一のパチンコ遊技機の背面側に他のパチンコ遊技機が設置されている場合、これらのパチンコ遊技機の間には比較的大きなスペースが存在する。従って、プロジェクタにより温められた空気をパチンコ遊技機の背面から排出したとしても、パチンコ遊技機の島設備においては、パチスロ遊技機の島設備ほど熱がこもってしまうことはないと考えられる。
【０８５０】
以下、他の変形例として、パチンコ遊技機６１００の外部右側から空気を取り入れ、パチンコ遊技機６１００の外部左側へと空気を排出する場合について、図８５を用いて説明する。図８５は、パチンコ遊技機の外観を示す斜視図である。
【０８５１】
図８５に示すように、装飾ユニット６２５８の右側面には、開口６３００Ｒが形成されている。これにより、開口６３００Ｒを介して、パチンコ遊技機６１００の外部右側から、パチンコ遊技機６１００の内部に空気が取り入れられる。
【０８５２】
この空気は、上述した変形例と同様に、プロジェクタカバーＢ１の開口Ｂ４００Ｒ（２つある開口Ｂ４００のうちの右側の開口Ｂ４００）を介して、プロジェクタカバーＢ１の内部に取り入れられ、プロジェクタ装置Ｂ２で発生した熱を奪いながらプロジェクタカバーＢ１内を進行し、開口Ｂ４００Ｌ（２つある開口Ｂ４００のうちの左側の開口Ｂ４００）を介して、プロジェクタカバーＢ１の外部に出る。
【０８５３】
図には表れていないが、装飾ユニット６２５８の左側面にも、右側面と同様に、開口（開口６３００Ｌ）が形成されている。これにより、開口Ｂ４００ＬからプロジェクタカバーＢ１の外部に出た空気は、開口６３００Ｌからパチンコ遊技機６１００の外部に放出される。
【０８５４】
このような空気の流れを図８５中に矢印で示している。本変形例では、空気の排出方向を遊技機の側方としていることに起因して、温められた空気が隣の遊技機に取り込まれてしまう可能性があると考えられる。このような事態が発生することを防止するため、空気の排出方向を遊技機の側方とする場合には、例えば、装飾ユニット６２５８の左右方向の

幅をもっと短くする等して、一のパチンコ遊技機における排気口（開口６３００Ｌ）と、該パチンコ遊技機の隣に設置されたパチンコ遊技機における吸気口（開口６３００Ｒ）とが、ある程度離れるように構成されていることが望ましい。

【０８５５】

以下、図８６を用いて、他の変形例について説明する。図８６は、パチンコ遊技機の分解斜視図である。

【０８５６】

上述した変形例では、照射ユニットＢがフレーム部材６２１１に取り付けられることとして説明した。これに対し、図８６に示す例において、照射ユニットＢは、ベースドア６１１３に取り付けられている。また、スピーカ６１５２も、ベースドア６１１３に取り付けられている。このような変形例においても、上述した例と同様の空気流路を形成することができる。

【０８５７】

図８６では、照射ユニットＢがベースドア６１１３の前側に取り付けられる様子を示しているが、照射ユニットＢは、ベースドア６１１３の後側に取り付けることとしてもよい。本発明において、照射ユニットＢは、遊技盤よりも前方に設置されてもよいし、遊技盤よりも後方に設置されてもよい。照射ユニットＢを遊技盤よりも後方に設置する場合には、遊技盤の背面側にスペースを形成しつつ、当該スペースを利用することにより、照射ユニットＢを配設することができる。

【０８５８】

例えば、遊技盤の中央に開口部分を備え、その開口部分に照射ユニットの前部が貫通するように、ベースドア又は遊技盤、その他パチンコ遊技機の後方部材に照射ユニットを配設するようにしてもよい。その場合、従来から存在する一般的なパチンコ遊技機（遊技盤の中央に開口を備え、その開口を通じて遊技盤の後方にある液晶表示装置等を視認可能とする構成のパチンコ遊技機）の遊技盤をそのまま転用することも可能となる。例えば、液晶表示装置を取り払い、スクリーン機構を配設し、さらに遊技盤等の後方部材に照射ユニットを配設することにより、遊技盤の形状を従来のままにしつつ、照射ユニット及びスクリーン機構を搭載した新たな遊技機とすることが可能となる。そのような構成を採用する場合、照射ユニットの前方の一部は遊技盤よりも前方に突出しているため、パチンコ遊技機の後方のスペースをより大きく確保することができる。そうすることで、島設備の狭い遊技場において、島設備全体に照射ユニット付きのパチンコ遊技機を設置した際に、島設備内の温度上昇を低減させることが可能となる。さらに、遊技者から視認可能となる照射ユニットの前方（例えば、リフレクタ保持部Ｂ１１辺り）に、機種に応じたロゴ等の装飾部材を配置したり、補助的な装飾を行う小型サイズの液晶表示装置、電飾基板等を配置したりすることにより、照射ユニットが遊技者から見えないように目隠しすることができ、さらに演出効果を高めることが可能となる。

【０８５９】

なお、スクリーン装置Ｃは、照射ユニットＢに取り付けられた状態で設置されてもよいし、照射ユニットＢとは分離した状態で設置されてもよい。

【０８６０】

以上で説明した変形例では、空気の排出方向を遊技機の後方又は側方としているが、第３実施形態と同様に、遊技機の上方から空気を排出することとしてもよい。空気の排出方向を上方とする場合には、例えば、装飾ユニット６２５８（ガラスドア６１１１）の上面に排気用の開口を形成すればよい。この場合において、照射ユニットＢを遊技盤よりも後方に設置する場合には、空気の通路を確保するために、遊技盤にも適宜開口を形成すればよい。

【０８６１】

本発明においては、空気を取り入れる方向及び排出する方向、並びに、空気を流す経路に応じて、空気流路上に存在する部材に対して、適宜開口を形成することが可能である。空気流路に応じて、管状のダクトを設けることとしてもよい。

【０８６２】
　また、空気の流れをスムーズにするために、吸気用ファン及び／又は排気用ファンを適宜配設することが可能である。例えば、空気を取り入れるための開口（例えば、図８５の開口６３００Ｒ）とプロジェクタカバーＢ１の開口Ｂ４００Ｒとの間に吸気用ファン（例えば、図８４の吸気用ファン６２４４）を配設したり、空気を排出するための開口（例えば、図８５の開口６３００Ｌ）とプロジェクタカバーＢ１の開口Ｂ４００Ｌとの間に排気用ファンを配設したりすることが可能である。もっとも、照射ユニットＢの内部に設けられたファンにより吸気や排気が充分に行われるのであれば、照射ユニットＢの外部にはファンを配設しなくてもよい。
【０８６３】
　なお、上述した変形例では、図８０で説明したプロジェクタカバーＢ１が採用されるものとして図示しているが、プロジェクタカバーの構成は特に限定されず、プロジェクタの冷却用の空気を取り入れるための開口、及び、当該空気を排出するための開口が形成されたプロジェクタカバーを適宜採用することができる。これらの開口は、プロジェクタカバーの前方や後方、上方や下方、側方等、任意の場所に形成することが可能であり、プロジェクタの冷却効率等を勘案して、開口の形成位置を適宜決定することができる。さらに、プロジェクタは、プロジェクタカバーによって覆われずに、露出した状態で遊技機の内部に配設されていてもよく、遊技機の外部から取り入れた冷却用の空気をプロジェクタに直接（プロジェクタカバーを経由することなく）当てるように構成することも可能である。
【０８６４】
［第４実施形態］
　以上、第２実施形態及び第３実施形態について説明した。以下、第４実施形態について説明する。第４実施形態に係るパチスロ機１の基本的な構成は、第２実施形態及び第３実施形態に係るパチスロ機１と同じである。以下においては、第２実施形態及び第３実施形態に係るパチスロ機１の構成要素と同一の構成要素には、同一の符号を付して説明することとする。また、第２実施形態及び第３実施形態における説明が第４実施形態においても当てはまる部分については、説明を省略することとする。
【０８６５】
＜表示ユニット９０００＞
　図８７は、表示ユニットの外観を示す斜視図である。図８８は、表示ユニットの内部構造を示す斜視図である。図８９は、図８８に示す表示ユニットからプロジェクタ及びミラーを分解した状態を示す斜視図である。図９０は、図８７に示す表示ユニットからプロジェクタ及びミラーを分解した状態においてプロジェクタから光が投射されている様子を示す斜視図である。
【０８６６】
　図８７に示す表示ユニット９０００は、第２実施形態で説明した表示ユニットＡと同様に、キャビネットＧ内の中間支持板Ｇ１（図４０参照）上に交換可能に載置される。
【０８６７】
　図８７～図８９に示すように、表示ユニット９０００は、ユニット用筐体９０１０と、プロジェクタ９０２０と、ミラー９０３０と、キャビネット側スクリーン９０４０と、を備えている。
【０８６８】
　ユニット用筐体９０１０は、水平配置された底板９０１１と、底板９０１１の右端部に立設された右側板９０１２と、底板９０１１の左端部に立設された左側板９０１３と、底板９０１１の後端部に立設された背板９０１４と、を有している。底板９０１１に対して右側板９０１２と左側板９０１３と背板９０１４とがネジ締結により連結されることによって、前面側と上面側とが開放された箱形形状の筐体が形成されている。
【０８６９】
　背板９０１４には、プロジェクタ９０２０を設置するためのプロジェクタ設置用部材９０１５が取り付けられている。プロジェクタ９０２０は、プロジェクタ設置用部材９０１

５の前方部に係合されることにより、ユニット用筐体９０１０内に設置される。
【０８７０】
プロジェクタ９０２０は、第２実施形態で説明したプロジェクタ装置Ｂ２（図４７参照）と同様の構成（例えば、投射レンズ２１０と同様の構成を有するレンズ等）を有しており、画像を含む光を投射することが可能である。プロジェクタ９０２０は、レンズが下側となるように設置され、これにより、プロジェクタ９０２０から投射された光は、下向きに進行する。
【０８７１】
プロジェクタ設置用部材９０１５の下方には、ミラー９０３０を設置するためのミラー設置部９０１６が形成されている。ミラー設置部９０１６は、背板９０１４から底板９０１１にかけて傾斜する傾斜辺９０１６ａ及び９０１６ｂを有している。
【０８７２】
ミラー９０３０は、第２実施形態で説明した光学ミラーＢ３２（図４２参照）と同様の構成を有しており、プロジェクタ９０２０から投射された光を反射することが可能である。ミラー９０３０は、ミラー設置部９０１６の傾斜辺９０１６ａ及び９０１６ｂに沿うように設置される。これにより、ミラー９０３０は、後方よりも前方の方が低くなるような傾斜を有する姿勢となる。
【０８７３】
その結果、プロジェクタ９０２０から投射されて下向きに進行した光は、ミラー９０３０によって前方に向けて反射される（図９０参照）。図９０では、光の照射範囲を斜線で示している。なお、図９０に示すプロジェクタ９０２０とミラー９０３０との相対的な位置関係は、図８８に示す状態（プロジェクタ９０２０及びミラー９０３０がユニット用筐体９０１０内に設置された状態）におけるこれらの相対的な位置関係と同じとなっている。すなわち、図９０は、図８８に示す状態におけるプロジェクタ９０２０とミラー９０３０との相対的な位置関係を保ちつつ、これらを分解して示した図である。
【０８７４】
底板９０１１の前方部には、キャビネット側スクリーン９０４０が嵌合されることにより、立設されている。これにより、プロジェクタ９０２０から投射された後ミラー９０３０によって前方に向けて反射された光は、キャビネット側スクリーン９０４０に対して後方（背面側）から入射する。
【０８７５】
キャビネット側スクリーン９０４０は、正面視長方形の形状を有しており、全面にわたって均等な厚みを有するように形成されている。キャビネット側スクリーン９０４０は、後方から投影像が投影されることで表示される透過式のものであり、プロジェクタ９０２０から投射された光が入射する一様に平坦な背面側の入射面９０４０ａと、入射面９０４０ａに入射した光が透過することで投影像が投影される前面側の表示面９０４０ｂと、を有する。キャビネット側スクリーン９０４０は、例えば、透光性を有するガラス板、アクリル板、樹脂製フィルムを主たる素材として形成され、非投影時に乳白色、半透明、あるいはグレー色を呈する。
【０８７６】
このようなキャビネット側スクリーン９０４０の入射面９０４０ａに対して、プロジェクタ９０２０から投射された光が入射することによって、キャビネット側スクリーン９０４０の表示面９０４０ｂに、遊技に関する画像（静止画像や動画像）が表示される。なお、動画像とは、多数の静止画像から構成され、多数の静止画像が経時的に連続して変化することにより得られるものである。本明細書において、動画像と映像とは同義である。
【０８７７】
＜光の照射範囲とキャビネット側スクリーン９０４０との関係＞
図９１は、プロジェクタから投射された光の照射範囲とキャビネット側スクリーンとの関係を示す図である。
【０８７８】

図９１では、キャビネット側スクリーン９０４０（表示面９０４０ｂ）を網掛けで示している。プロジェクタ９０２０から投射された光の照射範囲は、キャビネット側スクリーン９０４０よりも広くなっている。具体的に、プロジェクタ９０２０から投射された光は、キャビネット側スクリーン９０４０（入射面９０４０ａ）の全面（図９１において網掛けで示す領域）に入射するとともに、キャビネット側スクリーン９０４０の周縁領域を通過する。図９１では、プロジェクタ９０２０から投射された光の照射範囲のうち、キャビネット側スクリーン９０４０の周縁領域を斜線で示している。

【０８７９】

プロジェクタ９０２０から投射された光のうち、キャビネット側スクリーン９０４０に入射せず、図９１において斜線で示す領域を通過した光は、キャビネット側スクリーン９０４０の前方へと進行する。キャビネット側スクリーン９０４０の前方へと進行した光のうちの一部は、以下で説明するように、上ドア機構ＵＤのドア側右スクリーン９０５０及びドア側左スクリーン９０６０に入射することとなる（図９６（ｂ）及び（ｃ）参照）。

【０８８０】

＜上ドア機構ＵＤ＞

図９２は、上ドア機構を後方から見た斜視図である。図９３は、上ドア機構の分解斜視図である。図９４は、上ドア機構を前方から見た斜視図である。図９５は、遊技機の正面図である。

【０８８１】

第２実施形態で説明したように、キャビネットＧの内部は、中間支持板Ｇ１により上部空間と下部空間とに仕切られている（図４０参照）。図９２に示す上ドア機構ＵＤは、第２実施形態に係る上ドア機構ＵＤ（図３９参照）と同様に、キャビネットＧにおける上部空間の前方に配置され、キャビネットＧにおける開口の上部を閉塞することが可能なように設けられている。

【０８８２】

図９３に示すように、上ドア機構ＵＤは、上ドア機構ＵＤの骨格を成すパネルベースＨＨを有している。パネルベースＨＨの前面側には、パネル機構ＨＡ・ＨＢ・ＨＣ・ＨＤ・ＨＥ・ＨＦ・ＨＧが設けられている。また、上ドア機構ＵＤは、上側表示窓ＵＤ１（図３８参照）を中央部（正面視においてキャビネット側スクリーン９０４０と重畳する位置）に有しており、上側表示窓ＵＤ１には、透明パネルＵＤ１１が設けられている。これにより、キャビネット側スクリーン９０４０に画像が表示された場合、当該画像が遊技者から視認可能となる。

【０８８３】

図９４及び図９５に示すように、透明パネルＵＤ１１（上側表示窓ＵＤ１）の右側の若干奥まった位置には、ドア側右スクリーン９０５０が設けられている。透明パネルＵＤ１１（上側表示窓ＵＤ１）の左側の若干奥まった位置には、ドア側左スクリーン９０６０が設けられている。ドア側右スクリーン９０５０とドア側左スクリーン９０６０とは、略同一の形状を有している。

【０８８４】

ドア側右スクリーン９０５０及びドア側左スクリーン９０６０は、平坦なスクリーンを湾曲させた形状（例えば、円筒を半分に割った半円筒形状）を有しており、第２実施形態で説明したリールスクリーン機構Ｆ１（図４５参照）の側面視における形状と同様、上面視（底面視）における形状が円弧形状となっている。ドア側右スクリーン９０５０及びドア側左スクリーン９０６０は、全面にわたって均等な厚みを有するように形成されている。

【０８８５】

ドア側右スクリーン９０５０及びドア側左スクリーン９０６０は、キャビネット側スクリーン９０４０と同様に、後方から投影像が投影されることで表示される透過式のものである。ドア側右スクリーン９０５０及びドア側左スクリーン９０６０は、例えば、透光性を有するガラス板、アクリル板、樹脂製フィルムを主たる素材として形成され、非投影時に乳白色、半透明、あるいはグレー色を呈する。

【０８８６】
ドア側右スクリーン９０５０は、プロジェクタ９０２０から投射された光が入射する背面側の入射面９０５０ａと、入射面９０５０ａに入射した光が透過することで投影像が投影される前面側の表示面９０５０ｂと、を有する。ドア側左スクリーン９０６０は、プロジェクタ９０２０から投射された光が入射する背面側の入射面９０６０ａと、入射面９０６０ａに入射した光が透過することで投影像が投影される前面側の表示面９０６０ｂと、を有する。
【０８８７】
ドア側右スクリーン９０５０及びドア側左スクリーン９０６０は、それぞれ、曲率中心が背面側となるように配置されている。すなわち、ドア側右スクリーン９０５０の入射面９０５０ａ及び表示面９０５０ｂ、並びに、ドア側左スクリーン９０６０の入射面９０６０ａ及び表示面９０６０ｂは、プロジェクタ９０２０から投射された光の進行方向下流側に凸となっている。
【０８８８】
図９２では、上ドア機構ＵＤが閉じられた状態におけるドア側右スクリーン９０５０及びドア側左スクリーン９０６０と、キャビネットＧ内に配置されたキャビネット側スクリーン９０４０との位置関係を示している。図中、キャビネット側スクリーン９０４０は、仮想線で示している。
【０８８９】
図９２に示すように、ドア側右スクリーン９０５０の左端を構成する辺（図９５に示す辺９０５０ｃ）と、キャビネット側スクリーン９０４０の右端を構成する辺（図８７に示す辺９０４０ｃ）とは、近接（あるいは略当接）しており、ドア側右スクリーン９０５０の辺９０５０ｃがキャビネット側スクリーン９０４０の辺９０４０ｃよりも僅かに右側に位置している。また、ドア側左スクリーン９０６０の右端を構成する辺（図９５に示す辺９０６０ｃ）と、キャビネット側スクリーン９０４０の左端を構成する辺（図８７に示す辺９０４０ｄ）とは、近接（あるいは略当接）しており、ドア側左スクリーン９０６０の辺９０６０ｃがキャビネット側スクリーン９０４０の辺９０４０ｄよりも僅かに左側に位置している。
【０８９０】
ドア側右スクリーン９０５０の辺９０５０ｃ、ドア側左スクリーン９０６０の辺９０６０ｃ、並びに、キャビネット側スクリーン９０４０の辺９０４０ｃ及び辺９０４０ｄは、前後方向における位置が略同一となっている。すなわち、ドア側右スクリーン９０５０の後端（辺９０５０ｃ）及びドア側左スクリーン９０６０の後端（辺９０６０ｃ）は、それぞれ、キャビネット側スクリーン９０４０の表示面９０４０ｂと略同一平面上に位置している。ドア側右スクリーン９０５０及びドア側左スクリーン９０６０は、前方に凸となるように湾曲しているため、ドア側右スクリーン９０５０及びドア側左スクリーン９０６０は、全体的に、キャビネット側スクリーン９０４０の前方に位置していることになる。
【０８９１】
また、ドア側右スクリーン９０５０の下端を構成する辺（図９５に示す辺９０５０ｄ）、ドア側左スクリーン９０６０の下端を構成する辺（図９５に示す辺９０６０ｄ）、及び、キャビネット側スクリーン９０４０の下端を構成する辺（図８７に示す辺９０４０ｅ）は、上下方向における位置（高さ）が略同一となっている（これらの３つの辺は、略同一平面上に位置している）。また、ドア側右スクリーン９０５０及びドア側左スクリーン９０６０の上下方向の長さ（辺９０５０ｃ及び辺９０６０ｃ）は、キャビネット側スクリーン９０４０の上下方向の長さ（辺９０４０ｃ及び辺９０４０ｄ）よりも長くなっている。これにより、ドア側右スクリーン９０５０、ドア側左スクリーン９０６０、及び、キャビネット側スクリーン９０４０は、下端が略同一高さに位置し、キャビネット側スクリーン９０４０よりもドア側右スクリーン９０５０及びドア側左スクリーン９０６０の方が背の高い構成となっている。
【０８９２】

＜キャビネット側スクリーン９０４０、ドア側右スクリーン９０５０、及び、ドア側左スクリーン９０６０への画像の表示＞

図９６（ａ）は、プロジェクタから投射された光の照射範囲とキャビネット側スクリーンとの関係を示す図である。図９６（ｂ）は、キャビネット側スクリーンに入射しなかった光がドア側右スクリーンに入射する様子を示す図である。図９６（ｃ）は、キャビネット側スクリーンに入射しなかった光がドア側左スクリーンに入射する様子を示す図である。図９７及び図９８は、キャビネット側スクリーン、ドア側右スクリーン、及び、ドア側左スクリーンに表示される画像について説明するための図である。

【０８９３】

図９６（ａ）では、図９１において斜線で示した領域（プロジェクタ９０２０から投射された光の照射範囲のうち、キャビネット側スクリーン９０４０の周縁領域）を、便宜上３つの領域（領域Ｉ、領域ＩＩ、及び、領域ＩＩＩ）に分けて示している。領域Ｉは、キャビネット側スクリーン９０４０の右側に位置する領域である。領域ＩＩは、キャビネット側スクリーン９０４０の左側に位置する領域である。領域ＩＩＩは、キャビネット側スクリーン９０４０の上側に位置する領域である。なお、図９６（ａ）では、図９１と同様、キャビネット側スクリーン９０４０（表示面９０４０ｂ）を網掛けで示している。

【０８９４】

上述したように、プロジェクタ９０２０から投射された光のうちの一部は、キャビネット側スクリーン９０４０の入射面９０４０ａに入射する。これにより、キャビネット側スクリーン９０４０の表示面９０４０ｂに画像が表示される。

【０８９５】

また、図９６（ｂ）に示すように、プロジェクタ９０２０から投射された光のうち、キャビネット側スクリーン９０４０に入射せず、図９６（ａ）における領域Ｉを通過した光は、ドア側右スクリーン９０５０の入射面９０５０ａに入射する。これにより、ドア側右スクリーン９０５０の表示面９０５０ｂに画像が表示される。

【０８９６】

同様に、図９６（ｃ）に示すように、プロジェクタ９０２０から投射された光のうち、キャビネット側スクリーン９０４０に入射せず、図９６（ａ）における領域ＩＩを通過した光は、ドア側左スクリーン９０６０の入射面９０６０ａに入射する。これにより、ドア側左スクリーン９０６０の表示面９０６０ｂに画像が表示される。

【０８９７】

以上のようにして、キャビネット側スクリーン９０４０、ドア側右スクリーン９０５０、及び、ドア側左スクリーン９０６０のそれぞれに、画像（遊技に関する静止画像や動画像）が表示される。本実施形態では、３つのスクリーン（キャビネット側スクリーン９０４０、ドア側右スクリーン９０５０、及び、ドア側左スクリーン９０６０）に表示される各画像と、１つの画像データとが対応しており、１つの画像データを用いることにより３つのスクリーンのそれぞれに画像を表示することができる。

【０８９８】

図９７及び図９８では、このような画像データについて示している。図９７（ａ）において網掛けで示す領域（領域Ａ）は、キャビネット側スクリーン９０４０に表示される画像を示す情報を含んでいる。図９７（ａ）において斜線で示す領域（領域Ｂ）は、ドア側右スクリーン９０５０に表示される画像を示す情報を含んでいる。図９７（ａ）において斜線で示す領域（領域Ｃ）は、ドア側左スクリーン９０６０に表示される画像を示す情報を含んでいる。図９７（ａ）における残りの領域（領域Ｄ）は、画素値が０の情報を含んでいる。画素値とは、プロジェクタ９０２０の備える液晶パネルに形成された画素の光透過率に対応している。画素値が０であることは、光透過率が最小であることを示しており、画素値が０である領域に対応するスクリーンの表示面は黒色となる。

【０８９９】

図９７（ｂ）では、画像データの一例を示している。図９７（ｂ）に示す画像データは、領域Ａにおいて演出画像９１００を示す情報を含み、領域Ｂにおいて花火画像９１０１

を示す情報を含み、領域Ｃにおいて文字画像９１０２を示す情報を含んでいる。図中の斜線部分に対応する領域は、画素値が０の情報を含んでいる。このような画像データを用いることによって、キャビネット側スクリーン９０４０に演出画像９１００が表示され、ドア側右スクリーン９０５０に花火画像９１０１が表示され、ドア側左スクリーン９０６０に文字画像９１０２が表示される。

【０９００】

なお、上述したように、本実施形態では、ドア側右スクリーン９０５０の後端（辺９０５０ｃ）及びドア側左スクリーン９０６０の後端（辺９０６０ｃ）と、キャビネット側スクリーン９０４０の表示面９０４０ｂとは、前後方向における位置が略同一となっている。これにより、キャビネット側スクリーン９０４０、ドア側右スクリーン９０５０、及び、ドア側左スクリーン９０６０は、それぞれ、プロジェクタ９０２０からの前後方向における距離が概ね等しくなっており、焦点が大きくずれてしまうことがないようになっている。

【０９０１】

図９８（ａ）では、別の画像データの一例を示している。図９８（ａ）に示す画像データは、領域Ａにおいて演出画像９１００を示す情報を含み、領域Ｂにおいて装飾用画像９１１０を示す情報を含み、領域Ｃにおいて装飾用画像９１１１を示す情報を含んでいる。図中の斜線部分に対応する領域は、画素値が０の情報を含んでいる。このような画像データを用いることによって、キャビネット側スクリーン９０４０に演出画像９１００が表示され、ドア側右スクリーン９０５０に装飾用画像９１１０が表示され、ドア側左スクリーン９０６０に装飾用画像９１１１が表示される。

【０９０２】

図９８（ｂ）では、さらに別の画像データの一例を示している。図９８（ｂ）に示す画像データは、領域Ｂにおいて装飾用画像９１１０を示す情報を含み、領域Ｃにおいて装飾用画像９１１１を示す情報を含んでいる。図中の斜線部分に対応する領域は、画素値が０の情報を含んでいる。このような画像データを用いることによって、ドア側右スクリーン９０５０に装飾用画像９１１０が表示され、ドア側左スクリーン９０６０に装飾用画像９１１１が表示される。

【０９０３】

以上、本発明の一実施形態として、第４実施形態に係るパチスロ機１について説明した。

【０９０４】

従来、プロジェクタを用いることにより演出を行うことが可能な遊技機が知られている（特開平６－０３５０６６号公報及び特開２００９－２４０４５９号公報参照）。このような遊技機によれば、遊技用の映像がプロジェクタからスクリーン等の投影面に投影されることにより、液晶表示装置の代わりに、スクリーン等に映像が表示されるようになっている。

【０９０５】

しかしながら、このようなプロジェクタからスクリーンに映像が投影される遊技機においては、スクリーンが平坦であることに起因して、演出表現が乏しくなってしまうという問題があった。

【０９０６】

本発明は、上記のような問題点に鑑みてなされたものであり、多彩な演出表現を行うことが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【０９０７】

この点、第４実施形態に係るパチスロ機１は、以下の特徴を備えている。

【０９０８】

（９－１）　スクリーン（キャビネット側スクリーン９０４０、ドア側右スクリーン９０５０、及び、ドア側左スクリーン９０６０）と、

前記スクリーンに画像を表示するための光を投射するプロジェクタ（プロジェクタ９０２０）と、を備え、

前記スクリーンは、前記プロジェクタにより投射された光が背面側から入射するように配置され、背面側から入射した光により前面側に画像を表示することが可能であり、
前記スクリーンとして、第１スクリーン（キャビネット側スクリーン９０４０）、及び、正面視において前記第１スクリーンの側方又は上方若しくは下方に配置された第２スクリーン（ドア側右スクリーン９０５０及びドア側左スクリーン９０６０）が設けられ、
前記プロジェクタ、前記第１スクリーン、及び、前記第２スクリーンは、前記プロジェクタにより投射された光のうちの一部が前記第１スクリーンに入射する一方で、前記プロジェクタにより投射された光のうち前記第１スクリーンに入射しない光のうちの少なくとも一部が前記第２スクリーンに入射するように配置されている、
ことを特徴とする遊技機。

【０９０９】
第４実施形態に係るパチスロ機１によれば、第２スクリーン（ドア側右スクリーン９０５０及びドア側左スクリーン９０６０）は、正面視において第１スクリーン（キャビネット側スクリーン９０４０）の側方に配置されている。そして、プロジェクタ（プロジェクタ９０２０）により投射された光のうちの一部を第１スクリーン（キャビネット側スクリーン９０４０）に入射させる一方で、プロジェクタ（プロジェクタ９０２０）により投射された光のうち第１スクリーン（キャビネット側スクリーン９０４０）に入射しない光のうちの少なくとも一部を第２スクリーン（ドア側右スクリーン９０５０及びドア側左スクリーン９０６０）に入射させることが可能である。

【０９１０】
従って、第１スクリーン（キャビネット側スクリーン９０４０）及び第２スクリーン（ドア側右スクリーン９０５０及びドア側左スクリーン９０６０）にそれぞれ画像を表示することが可能であり、これらの画像は、遊技者から見た場合、左右に並ぶような位置関係で表示されることになる。これにより、このような２つのスクリーン（第１スクリーン（キャビネット側スクリーン９０４０）及び第２スクリーン（ドア側右スクリーン９０５０及びドア側左スクリーン９０６０））に表示された画像を通じて、遊技者を視覚的に楽しませることが可能であり、多彩な演出表現を行うことができる。

【０９１１】
（９－２） 前記（９－１）の遊技機であって、
前記第１スクリーン（キャビネット側スクリーン９０４０）を収容し、前面に開口を有する本体部（キャビネットＧ）と、
前記本体部に対して開閉可能に取り付けられ、前記第１スクリーンに表示された画像を視認可能にするための表示領域（上側表示窓ＵＤ１）が設けられた開閉扉（上ドア機構ＵＤ）と、を備え、
前記第２スクリーン（ドア側右スクリーン９０５０及びドア側左スクリーン９０６０）は、前記開閉扉に設けられている、
ことを特徴とする。

【０９１２】
一般的に、遊技機の開閉扉には、機種に応じた装飾（造形）が施されているところ、このような装飾を施すには、多額のコストが発生する。そして、新たな機種を開発するごとに（プロジェクトごとに）、開閉扉の造形をして装飾替えを行おうとすれば、相応のコストが嵩んでしまうことになる。

【０９１３】
この点、第４実施形態に係るパチスロ機１によれば、開閉扉（上ドア機構ＵＤ）に第２スクリーン（ドア側右スクリーン９０５０及びドア側左スクリーン９０６０）が設けられており、第２スクリーン（ドア側右スクリーン９０５０及びドア側左スクリーン９０６０）に画像（外観上装飾と類似するような画像）を表示することによって、当該機種特有の装飾を開閉扉（上ドア機構ＵＤ）に施さなくても、装飾を施した場合と同様の視覚的効果を得ることができる。従って、装飾を省略した簡易な開閉扉（上ドア機構ＵＤ）を採用することが可能であり、装飾にかかる費用を抑えることができる。そして、新たな機種を開

発するに際しても、開閉扉（上ドア機構ＵＤ）の装飾替えを大々的に行う必要はなく、機種に応じた画像データ（当該機種特有の装飾と類似するような画像のデータ）を準備すればよい。これにより、第２スクリーン（ドア側右スクリーン９０５０及びドア側左スクリーン９０６０）に表示する画像を当該新たな機種に応じたものにすれば、装飾替えと同様の効果を得ることが可能であり、コストの削減を図ることができる。

【０９１４】

第４実施形態では、プロジェクタ９０２０から投射された光のうち、図９６（ａ）における領域Ｉ（キャビネット側スクリーン９０４０の右側に位置する領域）を通過した光が、ドア側右スクリーン９０５０に入射し、プロジェクタ９０２０から投射された光のうち、図９６（ａ）における領域ＩＩ（キャビネット側スクリーン９０４０の左側に位置する領域）を通過した光が、ドア側左スクリーン９０６０に入射するように、ドア側右スクリーン９０５０及びドア側左スクリーン９０６０がそれぞれ配置されていることとして説明した。すなわち、ドア側右スクリーン９０５０及びドア側左スクリーン９０６０（第２スクリーン）が、正面視においてキャビネット側スクリーン９０４０（第１スクリーン）の側方に配置されていることとして説明した。

【０９１５】

本発明において、第１スクリーン（キャビネット側スクリーン）と第２スクリーンとの位置関係は、この例に限定されず、第２スクリーンは、正面視において第１スクリーン（キャビネット側スクリーン）の上方又は下方に配置されることとしてもよい。例えば、透明パネルＵＤ１１（上側表示窓ＵＤ１）の上側にドア側上スクリーンを設けつつ、プロジェクタ９０２０から投射された光のうち、図９６（ａ）における領域ＩＩＩ（キャビネット側スクリーン９０４０の上側に位置する領域）を通過した光が、ドア側上スクリーンに入射するように、構成してもよい。また、透明パネルＵＤ１１（上側表示窓ＵＤ１）の下側にドア側下スクリーンを設けつつ、プロジェクタ９０２０から投射された光のうち、キャビネット側スクリーンの下側に位置する領域（例えば、図９６（ａ）における領域ＩＩＩとキャビネット側スクリーン９０４０を挟んで対向する領域）を通過した光が、ドア側下スクリーンに入射するように、構成してもよい。本発明における第２スクリーンとしては、ドア側右スクリーン、ドア側左スクリーン、ドア側上スクリーン、及び、ドア側下スクリーンという４つのスクリーンを全て設けることとしてもよいし、４つのスクリーンのうちの任意の１つ、２つ、又は３つのスクリーンを設けることとしてもよい。なお、このようなキャビネット側スクリーンの側方に配置されたスクリーン（ドア側右スクリーン又はドア側左スクリーン）と、キャビネット側スクリーンの上方又は下方に配置されたスクリーン（ドア側上スクリーン又はドア側下スクリーン）とは、１つのスクリーンとして構成されていてもよい。例えば、ドア側右スクリーンとドア側左スクリーンとドア側上スクリーンとが、一体となるように構成されていてもよい。

【０９１６】

本発明において、開閉扉（上ドア機構ＵＤ）における第２スクリーン（ドア側右スクリーン、ドア側左スクリーン、ドア側上スクリーン、及び、ドア側下スクリーン）の配置位置は、特に限定されない。すなわち、第２スクリーン（ドア側右スクリーン、ドア側左スクリーン、ドア側上スクリーン、及び、ドア側下スクリーン）は、正面視において、第１スクリーン（キャビネット側スクリーン）と近接する領域に設けられていてもよいし、第１スクリーン（キャビネット側スクリーン）からある程度離間した領域に設けられていてもよい。例えば、トップパネル機構ＨＡ、左上パネル機構ＨＢ、右上パネル機構ＨＣ、左横パネル機構ＨＤ、右横パネル機構ＨＥ（図９５参照）等の配置位置の構造を変更して、当該位置に、ドア側上スクリーン、ドア側左スクリーン、ドア側右スクリーン等を設けることとしてもよい。これにより、これらのスクリーンの背面側にプロジェクタから投射された光を入射させて前面側に画像を表示させるようにすれば、これらのパネル機構の配置位置に相当する領域に、機種固有のデザインや機種情報を現すことができるとともに、画像データを適宜使用することにより、そのようなデザインや情報を容易に変更することができる。

【０９１７】
なお、トップパネル機構ＨＡは、上ドア機構ＵＤの上端部に配置され、左横パネル機構ＨＤは、上ドア機構ＵＤの左端部に配置され、右横パネル機構ＨＥは、上ドア機構ＵＤの右端部に配置されているところ、これらの配置位置（上ドア機構ＵＤの外周に沿った領域）に第２スクリーン（ドア側上スクリーン、ドア側左スクリーン、ドア側右スクリーン等）を設ける場合には、プロジェクタから投射された光の照射範囲（図９１参照）を広くする必要がある。例えば、照射範囲を最大限広げ、（キャビネット側スクリーンが設けられていないと仮定した場合に）上ドア機構ＵＤ全体が照射されるような構成を採用することが可能である。照射範囲を広げるためには、例えば、ミラー９０３０の配置位置や傾斜を調整すればよい。プロジェクタ９０２０とミラー９０３０との相対的な位置関係を調整することにより、照射範囲を適宜変更することができ、キャビネット側スクリーンに入射せず前方へと進行した光が、トップパネル機構ＨＡ、左横パネル機構ＨＤ、右横パネル機構ＨＥ等の配置位置（上ドア機構ＵＤの外周に沿った領域）にまで到達するように（上ドア機構ＵＤの広い範囲に亘って光が照射されるように）設計することが可能である。このように、本発明においては、開閉扉（上ドア機構ＵＤ）のうち、正面視において第１スクリーン（キャビネット側スクリーン）と近接する部分のみが、プロジェクタから投射された光によって照射されることとしてもよいし、開閉扉（上ドア機構ＵＤ）の外周部分にかけてより広い範囲で照射されることとしてもよい。
【０９１８】
第４実施形態では、画像データの例として、図９７（ａ）に示す領域Ａと領域Ｂと領域Ｃとが、それぞれ別個の画像（図９７（ｂ）の例では、演出画像９１００、花火画像９１０１、及び、文字画像９１０２）を示す情報を含むような画像データについて説明した。本発明において使用する画像データは、この例に限定されず、例えば、領域Ａと領域Ｂと領域Ｃとに跨るようにして１つの画像（例えば、演出画像９１００）を示す情報を含んでいるような画像データを用いることとしてもよい。このような画像データを用いることによって、キャビネット側スクリーン９０４０、ドア側右スクリーン９０５０、及び、ドア側左スクリーン９０６０にそれぞれ、１つの画像（例えば、演出画像９１００）の一部が表示され、各スクリーンに表示された一部の画像が一体となることにより当該１つの画像（例えば、演出画像９１００）が構成されることになる。このように、本発明においては、キャビネット側スクリーン、及び、その周縁領域（ドア側右スクリーン、ドア側左スクリーン、ドア側上スクリーン、ドア側下スクリーン等）に配置されたスクリーンに、それぞれ異なる画像を個別に表示してもよいし、各スクリーンに表示された画像が合わさることにより全体として１つの映像表現が行われることとしてもよい。
【０９１９】
また、第４実施形態では、ドア側右スクリーン９０５０及びドア側左スクリーン９０６０（第２スクリーン）がパチスロ機１の前面側に露出した状態で設けられている（ドア側右スクリーン９０５０及びドア側左スクリーン９０６０の前面側には、他の部材が設けられていない）こととして説明した。これにより、ドア側右スクリーン９０５０及びドア側左スクリーン９０６０に画像が表示された場合、当該画像は、遊技者から視認可能となる。もっとも、本発明においては、第２スクリーン（ドア側右スクリーン及びドア側左スクリーン）の前面側に透明パネルを設けることとしてもよい。透明パネルであれば、第２スクリーンに表示された画像を遊技者の視界から遮ることはなく、当該画像を遊技者が視認する上での支障はないと考えられる。一方で、第２スクリーンを透明パネルで覆うことにより、遊技機の剛性を担保し、第２スクリーンが破損してしまうことを防止することができる。透明パネルを設ける場合、透明パネルの形状は特に限定されないが、例えば、凹凸を有する透明パネルを採用することができる。これにより、第２スクリーン（ドア側右スクリーン及びドア側左スクリーン）に表示された画像に立体感を付与することが可能となり、開閉扉自体に立体的な装飾を施した場合に類似した外観を創出することができる。
【０９２０】
また、第４実施形態では、ドア側右スクリーン９０５０及びドア側左スクリーン９０６

０の形状が、平坦なスクリーンを湾曲させた形状（上面視における形状が円弧形状）であることとして説明した。しかし、本発明における第２スクリーン（ドア側右スクリーン、ドア側左スクリーン、及び、ドア側上スクリーン）の形状は、特に限定されず、任意の形状を有するスクリーンを適宜採用することができる。例えば、第２スクリーンは、キャビネット側スクリーン９０４０のような平坦な形状のスクリーンであってもよいし、凹凸を有するスクリーンであってもよいし、丸みを帯びた形状のスクリーンであってもよいし、角張った形状のスクリーンであってもよい。

【０９２１】

［第５実施形態］

以上、第２実施形態～第４実施形態について説明した。以下、第５実施形態について説明する。第５実施形態に係るパチスロ機１の基本的な構成は、第２実施形態～第４実施形態に係るパチスロ機１と同じである。以下においては、第２実施形態～第４実施形態に係るパチスロ機１の構成要素と同一の構成要素には、同一の符号を付して説明することとする。また、第２実施形態～第４実施形態における説明が第５実施形態においても当てはまる部分については、説明を省略することとする。

【０９２２】

＜光の照射範囲とスクリーンの配置位置＞

図９９は、上ドア機構及びキャビネットの縦断面図である。

【０９２３】

図９９では、プロジェクタ９０２０から投射された光の照射範囲を、一点鎖線を用いて示している。第４実施形態と同様に、プロジェクタ９０２０から投射された光は、下向きに進行した後、ミラー９０３０によって前方に向けて反射される（図９０参照）。

【０９２４】

第４実施形態では、このようにして前方に進行した光のうちの一部が、キャビネット側スクリーン９０４０（図８８参照）に対して後方（背面側）から入射することとして説明した。これに対し、第５実施形態では、キャビネット側スクリーン９０４０が設けられておらず、プロジェクタ９０２０から投射された光は、全て上ドア機構ＵＤに到達する。

【０９２５】

後述するように、上ドア機構ＵＤには、スクリーンシート１０４６、スクリーンシート１０５６、及び、スクリーンシート１０５７が設けられている（図１０２及び図１０３参照）。プロジェクタ９０２０から投射された光は、スクリーンシート１０４６、スクリーンシート１０５６、及び、スクリーンシート１０５７のそれぞれに対して後方（背面側）から入射し、これらのスクリーンシートの前面側（表示面）に画像が表示されることになる。以下、詳述する。

【０９２６】

＜上ドア機構ＵＤ＞

図１００は、上ドア機構を前方から見た斜視図である。図１０１は、上ドア機構を後方から見た斜視図である。

【０９２７】

図１００及び図１０１に示すように、上ドア機構ＵＤには、スクリーンユニット１０４０、装飾ユニット１０５０、及び、間接照明ユニット１０６０が設けられている。以下、各ユニットについて説明する。

【０９２８】

＜スクリーンユニット１０４０＞

図１０２は、上ドア機構の分解斜視図である。図１０３は、上ドア機構の分解斜視図である。図１０４は、透光板、スクリーンシート、下押さえ部材、上押さえ部材、及び、下フレームを後方から見た斜視図である。図１０５は、透光板及びスクリーンシートを後方から見る一方、下押さえ部材及び上押さえ部材を前方から見た斜視図である。図１０６は、上押さえ部材及び上フレームを下方から見た斜視図である。図１０７は、透光板、スクリーンシート、及び、下フレームを後方から見た斜視図である。

【０９２９】
なお、図１０２では、上ドア機構ＵＤの各構成要素を斜め前方から見た様子を示している。図１０３では、上ドア機構ＵＤの各構成要素を斜め後方から見た様子を示している。図１０４では、透光板１０４５、スクリーンシート１０４６、下押さえ部材ＵＤ１０１、及び、上押さえ部材ＵＤ１０２については、これらが組み付けられた状態を示し、下フレームＵＤ１００については、単独で存在する様子を示している。図１０５では、透光板１０４５及びスクリーンシート１０４６については、これらが組み付けられた状態を示し、下押さえ部材ＵＤ１０１及び上押さえ部材ＵＤ１０２については、これらがそれぞれ単独で存在する様子を示している。図１０６では、上押さえ部材ＵＤ１０２及び上フレームＵＤ１１０について、これらがそれぞれ単独で存在する様子を示している。図１０７では、透光板１０４５、スクリーンシート１０４６、及び、下フレームＵＤ１００について、これらが組み付けられた状態を示している。
【０９３０】
図１０２及び図１０３に示すように、スクリーンユニット１０４０は、透光板１０４５と、スクリーンシート１０４６と、を備えている。
【０９３１】
透光板１０４５は、透光性を有するアクリル板等の樹脂又はガラス板等を主たる素材とし、全面に亘って均等な厚みを有するように形成されている。透光板１０４５は、中央に位置する平面部１０４５ａと、平面部１０４５ａの左右双方の側縁から後方に向けて連続して形成された湾曲部１０４５ｂと、湾曲部１０４５ｂの後端から後方に向けて連続して形成された側面部１０４５ｃと、を備えている。平面部１０４５ａ及び側面部１０４５ｃは、平面形状に形成され、これらの表面は互いに略直交している。湾曲部１０４５ｂは、第４実施形態におけるドア側右スクリーン９０５０及びドア側左スクリーン９０６０（図９３参照）のように、平板を湾曲させた形状を有している。
【０９３２】
スクリーンシート１０４６は、後方から投影像が投影されることで表示される透過式のスクリーンであり、第４実施形態におけるスクリーン（キャビネット側スクリーン９０４０、ドア側右スクリーン９０５０、及び、ドア側左スクリーン９０６０）と同様に、プロジェクタ９０２０から投射された光が入射する背面側の入射面と、入射面に入射した光が透過することで投影像が投影される前面側の表示面と、を有する。スクリーンシート１０４６は、例えば、透光性を有するガラス板、アクリル板、樹脂製フィルムを主たる素材として、全面に亘って均等な厚みを有するように形成され、非投影時に乳白色、半透明、あるいはグレー色を呈する。
【０９３３】
スクリーンシート１０４６は、中央に位置する平面部１０４６ａと、平面部１０４６ａの左右双方の側縁から後方に向けて連続して形成された湾曲部１０４６ｂと、を備えている。平面部１０４６ａは、平面形状に形成され、湾曲部１０４６ｂは、平板を湾曲させた形状を有している。スクリーンシート１０４６の平面部１０４６ａ及び湾曲部１０４６ｂは、透光板１０４５の平面部１０４５ａ及び湾曲部１０４５ｂと、略同一の大きさ及び形状を有している。
【０９３４】
スクリーンシート１０４６は、透光板１０４５の背面側に配置されている。具体的には、透光板１０４５の平面部１０４５ａにおける背面側の表面と、スクリーンシート１０４６の平面部１０４６ａにおける前面側の表面とが密着し、透光板１０４５の湾曲部１０４５ｂにおける背面側の表面と、スクリーンシート１０４６の湾曲部１０４６ｂにおける前面側の表面とが密着した状態となっている。
【０９３５】
スクリーンシート１０４６の入射面（背面側の表面）に対して、プロジェクタ９０２０から投射された光が入射することによって、スクリーンシート１０４６の表示面（前面側の表面）に、遊技に関する画像（静止画像や動画像）が表示される。透光板１０４５は、

透明に形成されており、透光板１０４５の前方には遊技者の視界を遮る構造が存在しないため、スクリーンシート１０４６に画像が表示された場合、当該画像は、遊技者から視認可能となる。

【０９３６】

また、スクリーンシート１０４６は、平面部１０４６ａと湾曲部１０４６ｂとを有しており、平面部１０４６ａと湾曲部１０４６ｂとでは奥行き方向の位置が異なるため、平面部１０４６ａと湾曲部１０４６ｂの双方に画像を表示することによって、スクリーンシート１０４６に表示された画像全体に立体感を付与することができる。また、透光板１０４５及びスクリーンシート１０４６は、それぞれ、湾曲部１０４５ｂ及び湾曲部１０４６ｂがフォーミング（開放空間内成形）により形成されており、これにより、例えば、真空加工等により湾曲部を形成した場合と比較して、画像の変形を抑えることができる。

【０９３７】

以上のように構成された透光板１０４５及びスクリーンシート１０４６は、下部が下押さえ部材ＵＤ１０１によって押さえ付けられ且つ上部が上押さえ部材ＵＤ１０２によって押さえ付けられた状態で、下フレームＵＤ１００及び上フレームＵＤ１１０によって支持されている。

【０９３８】

具体的に、図１０４に示すように、下フレームＵＤ１００は、コの字状の部材として形成されており、水平配置された底板ＵＤ１００ａと、底板ＵＤ１００ａの前端において上方に向かって僅かに突設された壁部ＵＤ１００ｂと、底板ＵＤ１００ａの右端部において上下方向に延在する右側部ＵＤ１００ｃと、底板ＵＤ１００ａの左端部において上下方向に延在する左側部ＵＤ１００ｄと、を備えている。透光板１０４５及びスクリーンシート１０４６は、透光板１０４５が底板ＵＤ１００ａ、右側部ＵＤ１００ｃ、及び、左側部ＵＤ１００ｄに当接した状態で、底板ＵＤ１００ａ上に載置される。この状態において、透光板１０４５の前面下部は、壁部ＵＤ１００ｂに当接する。壁部ＵＤ１００ｂは、透光板１０４５の前面下部全体が当接可能なように、透光板１０４５の平面部１０４５ａ、湾曲部１０４５ｂ、及び、側面部１０４５ｃに対応する形状を有している。

【０９３９】

図１０５に示すように、下押さえ部材ＵＤ１０１は、板状に形成されており、その前方側面（押さえ面ＵＤ１０１ａ）は、スクリーンシート１０４６に対応して、平面形状に形成された部分と湾曲形状に形成された部分とを有している。透光板１０４５及びスクリーンシート１０４６が下フレームＵＤ１００の底板ＵＤ１００ａ上に載置された状態で、下押さえ部材ＵＤ１０１が下フレームＵＤ１００に固定されることにより、スクリーンシート１０４６の下部は、下フレームＵＤ１００の壁部ＵＤ１００ｂ及び透光板１０４５と、下押さえ部材ＵＤ１０１の押さえ面ＵＤ１０１ａとの間に挟持され、押さえ面ＵＤ１０１ａによって押さえ付けられる。なお、下押さえ部材ＵＤ１０１は、ネジ挿通孔ＵＤ１０１ｂ（図１０４参照）を通したネジを下フレームＵＤ１００のネジ穴ＵＤ１００ｅにねじ込むことにより、下フレームＵＤ１００に取り付けることができる。

【０９４０】

また、図１０６に示すように、上フレームＵＤ１１０は、正面視略四角形状の外形を有する部材として形成されており、左右方向に延在する底面ＵＤ１１０ａと、底面ＵＤ１１０ａにおける前方部から下方に僅かに突出した壁部ＵＤ１１０ｂと、を備えている。下フレームＵＤ１００に対して上フレームＵＤ１１０が固定された状態で、透光板１０４５及びスクリーンシート１０４６は、透光板１０４５の上端縁が上フレームＵＤ１１０の底面ＵＤ１１０ａに当接し、透光板１０４５の前面上部が上フレームＵＤ１１０の壁部ＵＤ１１０ｂに当接するように位置付けられる。壁部ＵＤ１１０ｂは、透光板１０４５の前面上部が一定範囲に亘って当接可能なように、透光板１０４５に対応する形状を有している。

【０９４１】

上押さえ部材ＵＤ１０２の前方側面（押さえ面ＵＤ１０２ａ、図１０５参照）は、スクリーンシート１０４６に対応して、平面形状に形成された部分と湾曲形状に形成された部

分とを有している。上押さえ部材ＵＤ１０２は、その上面が上フレームＵＤ１１０の底面ＵＤ１１０ａに当接した状態で、ネジ挿通孔ＵＤ１０２ｂを（図１０６参照）を通したネジを、上フレームＵＤ１１０の底面ＵＤ１１０ａに形成されたネジ穴ＵＤ１１０ｃにねじ込むことにより、上フレームＵＤ１１０に取り付けられる。これにより、スクリーンシート１０４６の上部は、上フレームＵＤ１１０の壁部ＵＤ１１０ｂ及び透光板１０４５と、上押さえ部材ＵＤ１０２の押さえ面ＵＤ１０２ａとの間に挟持され、押さえ面ＵＤ１０２ａによって押さえ付けられる。

【０９４２】

以上のようにして、スクリーンシート１０４６は、下部が下押さえ部材ＵＤ１０１によって押さえ付けられ且つ上部が上押さえ部材ＵＤ１０２によって押さえ付けられる。下押さえ部材ＵＤ１０１の押さえ面ＵＤ１０１ａ及び上押さえ部材ＵＤ１０２の押さえ面ＵＤ１０２ａは、それぞれ、スクリーンシート１０４６の形状に対応して、湾曲形状に形成された部分を有している。これにより、透光板１０４５とスクリーンシート１０４６との間に隙間ができたり、スクリーンシート１０４６にシワが発生したりすることを抑制しつつ、スクリーンシート１０４６を透光板１０４５に密着させることが可能となり、遊技者から視認される画像が乱れてしまうことを防止することができる。

【０９４３】

図１０７に示すように、透光板１０４５とスクリーンシート１０４６とが密着した状態において、これらを後方から見た場合、透光板１０４５の平面部１０４５ａ及び湾曲部１０４５ｂは、スクリーンシート１０４６の平面部１０４６ａ及び湾曲部１０４６ｂによって覆われている一方、透光板１０４５の側面部１０４５ｃは、スクリーンシート１０４６によって覆われず露出した状態となっている。

【０９４４】

図示していないが、透光板１０４５及びスクリーンシート１０４６の背面側には、キャビネットＧが配置される。従って、スクリーンシート１０４６の後端とキャビネットＧ（側面壁Ｇ２）の前端との間には、少なくとも透光板１０４５の側面部１０４５ｃにおける前後方向の長さに相当する隙間が存在することになる。分かりやすくするため、図１０７では、このような隙間を斜線で示している。

【０９４５】

そして、透光板１０４５のうちスクリーンシート１０４６によって覆われる部分（平面部１０４５ａ及び湾曲部１０４５ｂ）には、画像が表示される一方、透光板１０４５のうちスクリーンシート１０４６によって覆われず露出した部分（側面部１０４５ｃ、すなわち、図１０７における斜線部分）には、画像が表示されない。これにより、遊技者に対して、キャビネットＧ（側面壁Ｇ２）の前端から前方向に離間した位置において、画像が浮き出ているような印象を与えることが可能であり、多彩な画像表現を実現することができる。

【０９４６】

＜装飾ユニット１０５０＞

図１０８は、上フレーム、第１構造体、第２構造体、第３構造体、第４構造体、及び、スクリーンシートを後方から見た斜視図である。

【０９４７】

なお、図１０８では、第１構造体１０５１、第２構造体１０５２、第３構造体１０５３、及び、第４構造体１０５４については、これらが組み付けられた状態を示し、上フレームＵＤ１１０、スクリーンシート１０５６、及び、スクリーンシート１０５７については、これらがそれぞれ単独で存在する様子を示している。

【０９４８】

図１０８に示すように、装飾ユニット１０５０は、中央に配置された第１構造体１０５１と、第１構造体１０５１の周囲に配置された第２構造体１０５２と、第２構造体１０５２に隣接する第３構造体１０５３と、第３構造体１０５３に隣接する第４構造体１０５４と、これらの構造体の背面側に配置されたスクリーンシート１０５６及びスクリーンシー

ト１０５７と、を備えている。
【０９４９】
第１構造体１０５１、第２構造体１０５２、第３構造体１０５３、及び、第４構造体１０５４は、ネジ締結により上フレームＵＤ１１０に取り付けられる。スクリーンシート１０５６は、押さえ部材ＵＤ１１１によって押さえ付けられた状態で、第１構造体１０５１及び第２構造体１０５２の背面側に配置される。スクリーンシート１０５７は、押さえ部材ＵＤ１１１によって押さえ付けられた状態で、第３構造体１０５３の背面側に配置される。スクリーンシート１０５６とスクリーンシート１０５７とは、隣接するように配置され、隣接部において嵌合可能な形状を有している。第４構造体１０５４は、上フレームＵＤ１１０のスピーカ収納部ＵＤ１１０ｄの背面側に配置され、スピーカ収納部ＵＤ１１０ｄの背面側には、第４構造体１０５４とともに、図示しないスピーカが配置される。
【０９５０】
第１構造体１０５１は、透光性の素材（例えば、アクリル樹脂等）により形成され、所定の立体的形状（例えば、文字形状）に形成されている。第２構造体１０５２は、透光性の素材（例えば、アクリル樹脂等）により形成され、所定の立体的形状（例えば、炎を模した形状）に形成されている。第３構造体１０５３は、透光性の素材（例えば、アクリル樹脂等）により形成され、所定の立体的形状（例えば、鎖を模した形状）に形成されている。第４構造体１０５４は、透光性の素材（例えば、アクリル樹脂等）により形成され、所定の立体的形状（例えば、鎖を模した形状）に形成されている。
【０９５１】
スクリーンシート１０５６及びスクリーンシート１０５７は、後方から投影像が投影されることで表示される透過式のスクリーンであり、スクリーンシート１０４６と同様に、プロジェクタ９０２０から投射された光が入射する背面側の入射面と、入射面に入射した光が透過することで投影像が投影される前面側の表示面と、を有する。スクリーンシート１０５６及びスクリーンシート１０５７は、例えば、透光性を有するガラス板、アクリル板、樹脂製フィルムを主たる素材として、全面に亘って均等な厚みを有するように形成され、非投影時に乳白色、半透明、あるいはグレー色を呈する。
【０９５２】
スクリーンシート１０５６及びスクリーンシート１０５７の入射面（背面側の表面）に対して、プロジェクタ９０２０から投射された光が入射することによって、スクリーンシート１０５６及びスクリーンシート１０５７の表示面（前面側の表面）に、遊技に関する画像（静止画像や動画像）が表示される。
【０９５３】
ここで、第３構造体１０５３は、その前面側にハーフミラー（マジックミラー）が形成された構成を有している。ハーフミラーは、従来公知の方法により、半透過膜シートを基板の表面に貼り付けたり、金属膜を金属蒸着させたりすることによって形成することが可能であり、入射する光のうちの一部を反射する一方、一部を透過する性質を有する。
【０９５４】
スクリーンシート１０５７の前面側にこのようなハーフミラーを配置することにより、プロジェクタ９０２０から光が投射されていない場合には、第３構造体１０５３の周囲に存在する物体が映り、例えば、黒いメッキ加工の施されたパーツのような外観を呈することになる。第３構造体１０５３の周囲に存在する物体としては、例えば、図１００に示すような鎖を模した形状の構造物を設けることができる。なお、鎖を模した形状の構造物は、第３構造体１０５３の近傍に設けてもよいし、第３構造体１０５３（ハーフミラー）自体を当該形状に形成してもよい。一方、プロジェクタ９０２０から光が投射されている場合には、スクリーンシート１０５７に表示された画像がハーフミラーに映ることになる。例えば、第３構造体１０５３の周囲に存在する物体や第３構造体１０５３の形状に類似する形状（鎖を模した形状）の物体が流れて動いているような画像をスクリーンシート１０５７に表示することによって、プロジェクタ９０２０から光が投射されていない場合に静止していた当該物体が動いているような演出を行うことが可能となる。このように、上記

構成によれば、造形物及び当該造形物に関連する映像との双方によって、魅力的な演出を生み出すことができる。

【０９５５】

また、スクリーンシート１０５６は、光を拡散するための拡散層、入射面側に凸となる形状を有する単位プリズムが複数配列されたプリズム層を有している。これにより、プロジェクタ９０２０から投射された光が拡散され、スクリーンシート１０５６の前面側に配置された造形物と相俟って、魅力的な演出を行うことができる。例えば、図１００に示すように、第１構造体１０５１が「ＧＯＤ」という文字形状に形成されている場合、「ＧＯＤ」という文字に対応する画像をスクリーンシート１０５６に表示することによって、「ＧＯＤ」という文字がキラキラ輝いているような外観を創出することができる。また、プロジェクタ９０２０から投射される光の中心（投射レンズの光軸近傍から出射される照射光）は、スクリーンシート１０４６へと入射するところ、スクリーンシート１０５６は、画角中心から離れた位置に配置されているが、集光効果の高いプリズム層を設けることにより、スクリーンシート１０５６に表示される画像の輝度が低下してしまうことを抑えることができる。なお、スクリーンシート１０５７と同様に、スクリーンシート１０５６の前面側にもハーフミラーを配置してもよい。

【０９５６】

＜間接照明ユニット１０６０＞

図１０９は、透光板、スクリーンシート、下フレーム、ＬＥＤ基板、及び、導光部材を後方から見た斜視図である。図１１０は、透光板、スクリーンシート、下フレーム、及び、導光部材を前方から見た斜視図である。図１１１は、透光板、スクリーンシート、下フレーム、ＬＥＤ基板、及び、導光部材の断面を前方から見た斜視図である。

【０９５７】

なお、図１０９では、透光板１０４５、スクリーンシート１０４６、下フレームＵＤ１００、ＬＥＤ基板１０６１、及び、導光部材１０６２について、これらが組み付けられた状態から導光部材１０６２を取り外した様子を示している。図１１０では、透光板１０４５、スクリーンシート１０４６、下フレームＵＤ１００、及び、導光部材１０６２について、これらが組み付けられた状態から下フレームＵＤ１００の位置を僅かにずらした様子を、導光部材１０６２近傍を拡大して示している。図１１１では、透光板１０４５、スクリーンシート１０４６、下フレームＵＤ１００、ＬＥＤ基板１０６１、及び、導光部材１０６２について、これらが組み付けられた状態を水平面で切断した様子を、導光部材１０６２近傍を拡大して示している。

【０９５８】

図１０１に示すように、間接照明ユニット１０６０は、下フレームＵＤ１００の右側部ＵＤ１００ｃ及び左側部ＵＤ１００ｄのそれぞれに沿うように配置されており、各間接照明ユニット１０６０は、左右対称な構成を有している。

【０９５９】

図１０９に示すように、間接照明ユニット１０６０は、ＬＥＤ基板１０６１と、導光部材１０６２と、を備えている。

【０９６０】

ＬＥＤ基板１０６１は、下フレームＵＤ１００の右側部ＵＤ１００ｃの若干左側及び左側部ＵＤ１００ｄの若干右側のそれぞれ（透光板１０４５の側面部１０４５ｃの若干内側）において、側面部１０４５ｃと略平行に配置されている。ＬＥＤ基板１０６１には、複数のＬＥＤ１０６１ａが上下方向に等間隔に設けられている。具体的に、右側部ＵＤ１００ｃ近傍に配置されたＬＥＤ基板１０６１のＬＥＤ１０６１ａは、右方向に光を出射するように設置されており、左側部ＵＤ１００ｄ近傍に配置されたＬＥＤ基板１０６１のＬＥＤ１０６１ａは、左方向に光を出射するように設置されている。ＬＥＤ基板１０６１は、側面視において、その一部が透光板１０４５の側面部１０４５ｃと重畳するように配置されているが、ＬＥＤ１０６１ａの設置位置は、側面部１０４５ｃの後端よりも後方となっており、ＬＥＤ１０６１ａから出射された光は、側面部１０４５ｃによって遮られないよ

うになっている。なお、ＬＥＤ基板１０６１は、側面部１０４５ｃと若干離間して配置されている。

【０９６１】

導光部材１０６２は、下フレームＵＤ１００の右側部ＵＤ１００ｃ及び左側部ＵＤ１００ｄと略同一の高さを有する部材であり、内向きに開放する開口１０６２ａが上下方向に複数形成されている。導光部材１０６２には、上部と下部のそれぞれにネジ孔１０６２ｂが形成されており、ＬＥＤ基板１０６１に形成されたネジ孔１０６１ｂを挿通したネジによって、ＬＥＤ基板１０６１に対して導光部材１０６２が固定される。これにより、ＬＥＤ１０６１ａから出射された光が開口１０６２ａを通過して導光部材１０６２の内部に入るようになっている。

【０９６２】

また、導光部材１０６２は、その上部に形成されたネジ孔１０６２ｃ及び下フレームＵＤ１００の右側部ＵＤ１００ｃ（左側部ＵＤ１００ｄ）に形成されたネジ孔ＵＤ１００ｆを挿通したネジによって、下フレームＵＤ１００に対して固定される。

【０９６３】

さらに、図１１０に示すように、導光部材１０６２には、前方向に開放する開口１０６２ｄが上下方向に複数形成されている。図１０９に示す開口１０６２ａと図１１０に示す開口１０６２ｄとは、導光部材１０６２の内部において連通している。また、下フレームＵＤ１００の右側部ＵＤ１００ｃ（左側部ＵＤ１００ｄ）には、前後方向に貫通する開口ＵＤ１００ｇが上下方向に複数形成されている。これにより、導光部材１０６２が下フレームＵＤ１００に取り付けられた状態において、導光部材１０６２の開口１０６２ｄと下フレームＵＤ１００の開口ＵＤ１００ｇとが連通することになる。

【０９６４】

図１１１に示すように、導光部材１０６２の内部は、ＬＥＤ１０６１ａから出射された光の進行方向を変化させるリフレクタとなっている。ＬＥＤ１０６１ａから出射された光は、導光部材１０６２の開口１０６２ａを通過して導光部材１０６２の内部に入った後、横向きから前向きに進行方向を変えて、導光部材１０６２の開口１０６２ｄを通過し、右側部ＵＤ１００ｃ（左側部ＵＤ１００ｄ）の開口ＵＤ１００ｇから前方向に放出される。図１１１中の矢印は、ＬＥＤ１０６１ａから出射された光の進行方向を示している。

【０９６５】

ここで、図１１１に示すように、下フレームＵＤ１００の右側部ＵＤ１００ｃ（左側部ＵＤ１００ｄ）は、透光板１０４５の側面部１０４５ｃに当接している。また、右側部ＵＤ１００ｃ（左側部ＵＤ１００ｄ）の後端と側面部１０４５ｃの後端とは、前後方向における位置が略同一であり、右側部ＵＤ１００ｃ（左側部ＵＤ１００ｄ）における前後方向の長さは、側面部１０４５ｃにおける前後方向の長さよりも短くなっている。また、図示しないが、下フレームＵＤ１００の右側部ＵＤ１００ｃ（左側部ＵＤ１００ｄ）の背面側には、キャビネットＧが配置される。キャビネットＧ（側面壁Ｇ２）の前端は、右側部ＵＤ１００ｃ（左側部ＵＤ１００ｄ）の後端と近接（略当接）し、キャビネットＧの側面壁Ｇ２と、右側部ＵＤ１００ｃ（左側部ＵＤ１００ｄ）とは、略同一平面上に位置付けられる。

【０９６６】

間接照明ユニット１０６０は、周辺の部材と以上のような位置関係を有するように、透光板１０４５の側面部１０４５ｃに沿って配置されている。そして、ＬＥＤ１０６１ａから出射された光は、透光板１０４５の側面部１０４５ｃに沿って、前方へと放出されることになる。図１０７を用いて説明したように、透光板１０４５の側面部１０４５ｃは、スクリーンシート１０４６によって覆われず、当該部分（図１０７における斜線部分）には画像が表示されないため、画像が浮き出ているような印象を遊技者に与えることができる。本実施形態では、このような画像が表示されない部分から（透光板１０４５の側面部１０４５ｃに沿って）ＬＥＤ１０６１ａの光が放出されることに起因して、画像が表示される部分と画像が表示されない部分との境界を強調し、画像が浮き出ているような印象をよ

り顕著に遊技者に与えることができる。
【０９６７】
＜上ドア機構ＵＤのキャビネットＧへの取り付け＞
図１１２は、上ドア機構、引っ掛け部、及び、前面側突出部材を後方から見た斜視図である。図１１３は、上ドア機構、引っ掛け部、及び、前面側突出部材を側方から見た斜視図である。図１１４は、キャビネット、引っ掛け部、及び、前面側突出部材を側方から見た斜視図である。図１１５は、上ドア機構、キャビネット、引っ掛け部、及び、前面側突出部材の断面の右側面図である。図１１６は、上ドア機構を下方から見た斜視図である。図１１７は、上ドア機構及び下ドア機構を前方から見た斜視図である。図１１８は、上ドア機構及び下ドア機構を後方から見た斜視図である。
【０９６８】
なお、図１１２では、上ドア機構ＵＤから引っ掛け部ＵＤ１２０及び前面側突出部材Ｇ１２０を取り外した様子を示している。図１１３では、引っ掛け部ＵＤ１２０については、上ドア機構ＵＤに取り付けられている様子を示し、前面側突出部材Ｇ１２０については、上ドア機構ＵＤから取り外した様子を示している。図１１４では、引っ掛け部ＵＤ１２０及び前面側突出部材Ｇ１２０がキャビネットＧに取り付けられている様子を示している。図１１５では、上ドア機構ＵＤがキャビネットＧに対して閉じられた状態における上ドア機構ＵＤ、キャビネットＧ、引っ掛け部ＵＤ１２０、及び、前面側突出部材Ｇ１２０を前後方向の鉛直面で切断した様子を示している。分かりやすくするため、図１１５では、引っ掛け部ＵＤ１２０及び前面側突出部材Ｇ１２０を斜線で示している。図１１６では、上ドア機構ＵＤの各構成要素が組み付けられた状態を示している。図１１７では、上ドア機構ＵＤと下ドア機構ＤＤとが組み付けられていない状態において、これらを互いに異なる方向から見た様子を示しており、下ドア機構ＤＤの方が側方に近い角度から観察している。図１１８では、上ドア機構ＵＤ及び下ドア機構ＤＤがキャビネットＧに対して閉じられた状態を示している。
【０９６９】
上ドア機構ＵＤは、引っ掛け部ＵＤ１２０及び前面側突出部材Ｇ１２０により、キャビネットＧに取り付けられる。
【０９７０】
図１１２及び図１１３に示すように、引っ掛け部ＵＤ１２０は、上フレームＵＤ１１０から後方へと突出する部材であり、主面ＵＤ１２０ａには、下方が開放された欠き込みＵＤ１２０ｂが形成されている。引っ掛け部ＵＤ１２０の主面ＵＤ１２０ａと直交する面には、ネジ孔ＵＤ１２０ｃが形成されており、引っ掛け部ＵＤ１２０は、ネジ締結により上フレームＵＤ１１０に取り付けられる。引っ掛け部ＵＤ１２０が上フレームＵＤ１１０に対して固定されることにより、主面ＵＤ１２０ａは、前後方向に沿って配置される。
【０９７１】
前面側突出部材Ｇ１２０は、水平配置された主面Ｇ１２０ａと、主面Ｇ１２０ａの前端中央付近を上方に折り曲げることで形成された前端中央部Ｇ１２０ｂと、主面Ｇ１２０ａの前端右側を上方に折り曲げることで形成された前端右側部Ｇ１２０ｃと、主面Ｇ１２０ａの前端左側を上方に折り曲げることで形成された前端左側部Ｇ１２０ｄと、前端中央部Ｇ１２０ｂと前端右側部Ｇ１２０ｃとの間において主面Ｇ１２０ａの前端を上方及び後方に折り曲げることで形成された右載置部Ｇ１２０ｅと、前端中央部Ｇ１２０ｂと前端左側部Ｇ１２０ｄとの間において主面Ｇ１２０ａの前端を上方及び後方に折り曲げることで形成された左載置部Ｇ１２０ｆと、主面Ｇ１２０ａの左端及び右端双方の後部を下方に折り曲げることで形成された後側部Ｇ１２０ｇと、を備えている。
【０９７２】
前端右側部Ｇ１２０ｃ及び前端左側部Ｇ１２０ｄは、前端中央部Ｇ１２０ｂよりも後方に形成されており、前端中央部Ｇ１２０ｂ、前端右側部Ｇ１２０ｃ、及び、前端左側部Ｇ１２０ｄの高さは、略同一である。また、右載置部Ｇ１２０ｅ及び左載置部Ｇ１２０ｆは、それぞれ、前端右側部Ｇ１２０ｃ及び前端左側部Ｇ１２０ｄよりも後方に形成されてお

り、右載置部Ｇ１２０ｅ及び左載置部Ｇ１２０ｆの高さは、略同一であり、これらの高さは、前端中央部Ｇ１２０ｂ、前端右側部Ｇ１２０ｃ、及び、前端左側部Ｇ１２０ｄの高さよりも高くなっている。また、右載置部Ｇ１２０ｅ及び左載置部Ｇ１２０ｆは、水平配置された面を有している。

【０９７３】

後側部Ｇ１２０ｇには、ネジ孔Ｇ１２０ｈが形成されており、前面側突出部材Ｇ１２０は、ネジ孔Ｇ１２０ｈを挿通したネジにより、キャビネットＧの側面壁Ｇ２に内側から取り付けられる。図１１４及び図１１５に示すように、前面側突出部材Ｇ１２０がキャビネットＧに対して固定されることにより、主面ＵＤ１２０ａの前方部分（前端中央部Ｇ１２０ｂ、前端右側部Ｇ１２０ｃ、前端左側部Ｇ１２０ｄ、右載置部Ｇ１２０ｅ、及び、左載置部Ｇ１２０ｆを含む）は、キャビネットＧから前方へと突出する。

【０９７４】

一方、キャビネットＧの側面壁Ｇ２の内側面には、内側に向けて突出する内面側突出部材Ｇ２ａ（例えば、側面壁Ｇ２の内側面にねじ込まれたネジ等）が設けられており、引っ掛け部ＵＤ１２０の欠き込みＵＤ１２０ｂが内面側突出部材Ｇ２ａに引っ掛けられる。これにより、引っ掛け部ＵＤ１２０は、キャビネットＧに係止される。

【０９７５】

図１１６に示すように、下フレームＵＤ１００は、底板ＵＤ１００ａ（図１０４参照）の下側を向いた面として、下側面ＵＤ１００ｈを備えている。下側面ＵＤ１００ｈには、下方に突出する下方突出部ＵＤ１００ｉが複数形成されている。下方突出部ＵＤ１００ｉは、略直方体の形状を有しており、下側面ＵＤ１００ｈの後端から前方に向けて延在している。下方突出部ＵＤ１００ｉの後端には、ネジ穴ＵＤ１００ｅ（図１０４参照）が形成されている。

【０９７６】

図１１７に示すように、下ドア機構ＤＤは、その上部において左右方向に水平配置された上板ＤＤ１００を備えている。図１１８に示すように、上ドア機構ＵＤ及び下ドア機構ＤＤがキャビネットＧに対して閉じられた状態において、上板ＤＤ１００の後端縁ＤＤ１００ａは、下フレームＵＤ１００に形成された下方突出部ＵＤ１００ｉの前端と近接（略当接）している。

【０９７７】

上ドア機構ＵＤ及び下ドア機構ＤＤが以上のように構成されていることにより、上ドア機構ＵＤをキャビネットＧに取り付ける（上ドア機構ＵＤをキャビネットＧに対して閉じる）に当たっては、まず、上フレームＵＤ１１０の上壁の下側面を前面側突出部材Ｇ１２０の右載置部Ｇ１２０ｅ及び左載置部Ｇ１２０ｆの上面に載せつつ、引っ掛け部ＵＤ１２０の欠き込みＵＤ１２０ｂを内面側突出部材Ｇ２ａに引っ掛ける。この状態で下ドア機構ＤＤをキャビネットＧに対して閉じることで、下ドア機構ＤＤの上板ＤＤ１００の後端縁ＤＤ１００ａが下フレームＵＤ１００の下方突出部ＵＤ１００ｉに当たり、上ドア機構ＵＤが後方へと押し込まれる。これにより、上ドア機構ＵＤも、キャビネットＧに対して閉じられることになる。

【０９７８】

本実施形態では、以上のようにして上ドア機構ＵＤを閉めることが可能であるため、上ドア機構ＵＤには、キャビネットＧと連結するためのヒンジが設けられていない。ヒンジが設けられている場合には、遊技機のサイド部分において画像を表示することが可能な範囲が制限されるところ、本実施形態に係るパチスロ機１においては、ヒンジが存在しない分だけ、上ドア機構ＵＤにおける広い範囲を画像表示領域として確保することができる。具体的には、スクリーンシート１０４６の後端（透光板１０４５の左右双方の湾曲部１０４５ｂにおける後端）に亘るまでの範囲を、プロジェクタ９０２０から投射された光の左右方向における照射範囲に含めることが可能になる。これにより、大画面による迫力のある演出を行うことができる。

【０９７９】

また、スクリーンシート１０４６、スクリーンシート１０５６、及び、スクリーンシート１０５７という３つのスクリーンが設けられているが、第４実施形態と同様に、各スクリーンに表示される画像を示す情報を１つの画像データに含めれば（図９７及び図９８参照）、当該１つの画像データを用いることにより３つのスクリーンのそれぞれに画像を表示することができる。

【０９８０】

なお、以上のようにして上ドア機構ＵＤが閉じられた状態においては、上ドア機構ＵＤとキャビネットＧとの間に僅かな隙間が形成されるが（図１１５参照）、当該隙間から異物が入ってきた場合であっても、前面側突出部材Ｇ１２０が存在することにより、当該異物がキャビネットＧのより内部へと侵入してしまうことを防止することができる。

【０９８１】

［第６実施形態］

以上、第２実施形態～第５実施形態について説明した。以下、第６実施形態について説明する。第６実施形態に係るパチスロ機１の基本的な構成は、第２実施形態～第５実施形態に係るパチスロ機１と同じである。以下においては、第２実施形態～第５実施形態に係るパチスロ機１の構成要素と同一の構成要素には、同一の符号を付して説明することとする。また、第２実施形態～第５実施形態における説明が第６実施形態においても当てはまる部分については、説明を省略することとする。

【０９８２】

＜光の照射範囲とスクリーンの配置位置＞

図１１９は、上ドア機構及び下ドア機構を取り外した状態の遊技機を前方から見た斜視図である。図１２０は、プロジェクタ装置から光が投射されている様子を側方から見た斜視図である。

【０９８３】

図１１９に示すように、キャビネットＧの内部には、照射ユニットＢが配置されている。第２実施形態（図４１参照）と同様に、照射ユニットＢは、照射光を出射するプロジェクタ装置Ｂ２と、プロジェクタ装置Ｂ２から出射された照射光を反射するミラー機構Ｂ３と、プロジェクタ装置Ｂ２及びミラー機構Ｂ３を収容するプロジェクタカバーＢ１と、を備えている。

【０９８４】

プロジェクタカバーＢ１の構成は、第２実施形態と異なっており、リフレクタ保持部Ｂ１１（図４５参照）は、プロジェクタ装置Ｂ２の前方ではなく、プロジェクタ装置Ｂ２の上方に形成されている（図１２３参照）。第２実施形態と同様に、リフレクタ保持部Ｂ１１の内側面には、ミラー機構Ｂ３が設けられており、ミラー機構Ｂ３は、プロジェクタ装置Ｂ２から投射された光を反射することが可能な光学ミラーＢ３２（図４２参照）を備えている。

【０９８５】

本実施形態では、リフレクタ保持部Ｂ１１の形状及び形成位置に対応して、ミラー機構Ｂ３（光学ミラーＢ３２）が、前方よりも後方の方が低くなるような傾斜を有する姿勢で、プロジェクタ装置Ｂ２の上方に配置される。なお、ミラー機構Ｂ３自体の構成は、第２実施形態と同様であるため、詳細な説明を省略する。

【０９８６】

プロジェクタ装置Ｂ２は、前方よりも後方の方が低くなるような傾斜（光学ミラーＢ３２よりも急な傾斜）を有する姿勢で、プロジェクタカバーＢ１に対して固定されている。

【０９８７】

これにより、プロジェクタ装置Ｂ２から投射されて上向きに進行した光は、ミラー機構Ｂ３（光学ミラーＢ３２）によって前方に向けて反射される（図１２０参照）。図１２０では、光の照射範囲を斜線で示している。第５実施形態と同様に、ミラー機構Ｂ３（光学ミラーＢ３２）によって反射されて前方に進行した光は、全て上ドア機構ＵＤに到達する。上ドア機構ＵＤは、第５実施形態と同様の構成を備えており、プロジェクタ装置Ｂ２か

ら投射された光は、スクリーンシート１０４６、スクリーンシート１０５６、及び、スクリーンシート１０５７（図１００～図１０３参照）のそれぞれに対して後方（背面側）から入射し、これらのスクリーンシートの前面側（表示面）に画像が表示されることになる。

【０９８８】

＜照射光の進行方向の調節＞

図１２１は、照射ユニットを側方から見た斜視図である。図１２２は、照射ユニットを後方から見た斜視図である。

【０９８９】

第２実施形態で説明したように、プロジェクタ装置Ｂ２は、ケースＢ２２によって外装されつつ、上側台座Ｂ２２０及び下側台座Ｂ２２１を介してプロジェクタカバーＢ１に取り付けられる（図４７参照）。

【０９９０】

具体的に、上側台座Ｂ２２０の右側部分及び左側部分には、それぞれ、角孔２２０１ｃが設けられている（図４８参照）。上側台座Ｂ２２０は、角孔２２０１ｃに挿入された取付ネジＴ（図５１参照）によって、プロジェクタカバーＢ１に取り付けられる。図５１では、取付ネジＴが角孔２２０１ｃの下方から挿入される様子を示しているが、本実施形態において、取付ネジＴは、角孔２２０１ｃの上方から（ネジ頭部が上部背面側となるように）挿入される。なお、上側台座Ｂ２２０は、プロジェクタカバーＢ１ではなく、キャビネットＧの内部に固定された他の部材に取り付けることとしてもよい。

【０９９１】

また、下側台座Ｂ２２１には、ケースＢ２２をネジ止めするための複数のネジ孔２２１４が設けられており（図４７参照）、ケースＢ２２は、下側台座Ｂ２２１に対して下方からネジ締結により取り付けられる。ケースＢ２２の構成としては、特に限定されないが、本実施形態においては、直方体の箱形形状を有するケースＢ２２（図５７参照）を採用している。ケースＢ２２には、プロジェクタ装置Ｂ２の内部構成要素であるレンズユニットＢ２１（図４７参照）、ＬＥＤ基板、ＤＭＤ基板、ヒートシンク、吸気用ファン等が収容され、ケースＢ２２の下面には、プロジェクタ制御基板Ｂ２３（図４７参照）が固定されている。

【０９９２】

ここで、上側台座Ｂ２２０に形成された角孔２２０１ｃは、その縦横内径寸法が取付ネジＴのネジ軸径よりも大きくなっている。これにより、プロジェクタ装置Ｂ２のプロジェクタカバーＢ１に対する取り付け位置を左右方向及び前後方向に調整することができるようになっている。プロジェクタ装置Ｂ２の取り付け位置を調整する方法の詳細については、図５１を用いて説明した通りであるため、ここでの説明は省略する。

【０９９３】

また、上側台座Ｂ２２０と下側台座Ｂ２２１とは、３つの連結孔２２００Ａ及び３つの連結ネジ部２２１０に対応する３箇所の連結部Ｒ１，Ｒ２，Ｒ３において連結される（図４７及び図４９参照）。これにより、上側台座Ｂ２２０と下側台座Ｂ２２１とは、連結部Ｒ１，Ｒ２，Ｒ３のそれぞれにおいて互いの間隔を調整することができるようになっている。連結部Ｒ１，Ｒ２，Ｒ３は、上側台座Ｂ２２０及び下側台座Ｂ２２１に沿う平面内（水平面内）において同一直線上に位置しないように配置されており、連結部Ｒ１，Ｒ２，Ｒ３のそれぞれにおいて上側台座Ｂ２２０と下側台座Ｂ２２１との間隔を適宜変化させることによって、上側台座Ｂ２２０に対する下側台座Ｂ２２１の３次元空間内における傾き具合を調整することが可能である。各連結部Ｒ１，Ｒ２，Ｒ３において上側台座Ｂ２２０と下側台座Ｂ２２１との間隔を調整する方法の詳細については、図５２を用いて説明した通りであるため、ここでの説明は省略する。

【０９９４】

このような上側台座Ｂ２２０及び下側台座Ｂ２２１を用いることにより、プロジェクタカバーＢ１に対する上側台座Ｂ２２０の面内位置を適宜調整することが可能であり、プロジェクタ装置Ｂ２を適正な位置に配置することができる。また、上側台座Ｂ２２０に対す

る下側台座Ｂ２２１の傾きを適宜調整することが可能であり、下側台座Ｂ２２１に支持されたケースＢ２２（プロジェクタ装置Ｂ２の内部構成要素であるレンズユニットＢ２１等）の姿勢を適正なものとすることができる。このように、プロジェクタ装置Ｂ２は、キャビネットＧ内における位置や姿勢を変化させ、照射光の出射位置、進行方向、照射範囲を調整することが可能なように構成されている。

【０９９５】

図１２１に示すように、上側台座Ｂ２２０及び下側台座Ｂ２２１は、プロジェクタカバーＢ１における後方に配置されている。プロジェクタカバーＢ１は、上側台座Ｂ２２０及び下側台座Ｂ２２１の後方が開放された形状となっている。これにより、上側台座Ｂ２２０と下側台座Ｂ２２１との連結部Ｒ１，Ｒ２，Ｒ３が後方に向けて露出した状態となっている。また、図示しないが、上側台座Ｂ２２０の角孔２２０１ｃに挿入された取付ネジＴ（図５１参照）も、後方に向けて露出した状態となっている。

【０９９６】

図１２２に示すように、上側台座Ｂ２２０及び下側台座Ｂ２２１の上方には、プロジェクタカバーＢ１のリフレクタ保持部Ｂ１１が配置されている。プロジェクタカバーＢ１は、リフレクタ保持部Ｂ１１の上方及び後方が開放された形状となっている。

【０９９７】

リフレクタ保持部Ｂ１１には、角度調整穴Ｂ１１１（図４４参照）が形成され、角度調整穴Ｂ１１１には、図示しないネジが上側（背面側）から挿通されている。第２実施形態で説明したように、当該ネジを緩めたり締めたりすることによって、リフレクタ保持部Ｂ１１とミラー機構Ｂ３との距離を変化させることができる。これにより、リフレクタ保持部Ｂ１１の内側面に保持された光学ミラーＢ３２の位置（姿勢）を変化させ、プロジェクタ装置Ｂ２から出射された照射光の反射角度（反射後の照射光の進行方向）を調整することが可能である。

【０９９８】

＜操作用窓Ｇ１０及び閉塞用蓋Ｇ１００＞

図１２３は、キャビネットの縦断面図である。図１２４は、照射ユニット、閉塞用蓋、及び、キャビネットの背面壁の分解斜視図である。図１２５は、閉塞用蓋を背面壁から取り外した状態における遊技機の背面図である。図１２６は、図１２５に示す遊技機における操作用窓周辺の部分拡大図である。図１２７は、閉塞用蓋及びキャビネットの背面壁の分解斜視図である。図１２８は、閉塞用蓋及びキャビネットの背面壁の分解斜視図である。図１２９は、閉塞用蓋を背面壁に取り付けた状態の遊技機における操作用窓周辺の部分拡大図である。

【０９９９】

図１２３に示すように、照射ユニットＢがキャビネットＧの内部に配置された状態において、上側台座Ｂ２２０及び下側台座Ｂ２２１は、キャビネットＧの後方に配置され、上側台座Ｂ２２０と下側台座Ｂ２２１との連結部Ｒ１，Ｒ２，Ｒ３がキャビネットＧ（背面壁Ｇ３）に取り付けられた閉塞用蓋Ｇ１００に対向するように位置付けられる。図示しないが、上側台座Ｂ２２０の角孔２２０１ｃに挿入された取付ネジＴも、閉塞用蓋Ｇ１００に対向するように位置付けられる。上側台座Ｂ２２０の後方には、他の部材が存在しない空間が形成されている。

【１０００】

また、キャビネットＧの後方上部には、プロジェクタカバーＢ１のリフレクタ保持部Ｂ１１が配置されている。リフレクタ保持部Ｂ１１の上方及び後方には、他の部材が存在しない空間が形成されており、当該空間は、上側台座Ｂ２２０の後方空間と繋がっている。なお、図１２３では、プロジェクタ装置Ｂ２から投射された光の照射範囲を斜線で示している。

【１００１】

なお、照射ユニットＢは、ネジ締結により背面壁Ｇ３に取り付けられる。図１２２に示すように、プロジェクタカバーＢ１の後部には、ネジを挿通させるためのネジ孔Ｂ１００

ａ～ｄが形成されている。照射ユニットＢが背面壁Ｇ３に取り付けられた状態においては、ネジ孔Ｂ１００ａの形成されている面Ｂ１１０ａ、ネジ孔Ｂ１００ｂの形成されている面Ｂ１１０ｂ、ネジ孔Ｂ１００ｃ、ｄの形成されている面Ｂ１１０ｃが、それぞれ、背面壁Ｇ３の内側面（前面側の面）に当接する。これらの面Ｂ１１０ａ～ｃは、互いに分離して形成されており、これにより、プロジェクタカバーＢ１は、上側台座Ｂ２２０の後方空間、並びに、リフレクタ保持部Ｂ１１の上方及び後方空間が開放された形状となっている。

【１００２】

図１２４に示すように、キャビネットＧの背面壁Ｇ３には、操作用窓Ｇ１０が形成されている。操作用窓Ｇ１０は、キャビネットＧの外部から内部を視認することが可能な開口として形成されている。操作用窓Ｇ１０は、閉塞用蓋Ｇ１００によって閉塞することができる。

【１００３】

図１２５に示すように、閉塞用蓋Ｇ１００を背面壁Ｇ３から取り外した状態において、後方から正面視すると、操作用窓Ｇ１０を介して、上側台座Ｂ２２０と下側台座Ｂ２２１との連結部Ｒ１，Ｒ２，Ｒ３（特にナット２２１３、図５２参照）、及び、上側台座Ｂ２２０の角孔２２０１ｃに挿入された取付ネジＴの頭部（図示せず）が、操作用窓Ｇ１０を介して見える。これにより、キャビネットＧの外部からナット２２１３を操作することが可能であり、ナット２２１３を適宜回すことにより、プロジェクタ装置Ｂ２の姿勢を調整することができる。また、キャビネットＧの外部から取付ネジＴを操作することによって、上側台座Ｂ２２０に形成された角孔２２０１ｃの開口範囲内における取付ネジＴの位置を移動させることが可能であり、プロジェクタ装置Ｂ２の位置を調整することができる。

【１００４】

また、図１２６に示すように、閉塞用蓋Ｇ１００を背面壁Ｇ３から取り外した状態において、背面側下方から操作用窓Ｇ１０付近を見上げると、操作用窓Ｇ１０を介して、リフレクタ保持部Ｂ１１の角度調整穴Ｂ１１１に挿通されたネジの頭部（図示せず）も視認することができる。これにより、キャビネットＧの外部から当該ネジを操作することが可能であり、当該ネジを適宜回すことにより、ミラー機構Ｂ３の姿勢を調整することができる。

【１００５】

以下、操作用窓Ｇ１０及び閉塞用蓋Ｇ１００の構造について説明する。図１２７では、操作用窓Ｇ１０及び閉塞用蓋Ｇ１００を斜め後方から見た様子を示している。図１２８では、操作用窓Ｇ１０及び閉塞用蓋Ｇ１００を斜め前方から見た様子を示している。

【１００６】

図１２７に示すように、操作用窓Ｇ１０は、前後方向に貫通する貫通孔として横長の長方形状に形成された開口Ｇ１０ａと、開口Ｇ１０ａの周縁においてキャビネットＧの背面壁Ｇ３の外側面（背面側の面）に対して凹んだ位置に口の字状の面を有するように形成された周縁部Ｇ１０ｂと、周縁部Ｇ１０ｂに形成された４つのネジ孔Ｇ１０ｃと、周縁部Ｇ１０ｂの外縁と背面壁Ｇ３の外側面とを接続する接続部Ｇ１０ｄと、を備えている。図１２８に示すように、周縁部Ｇ１０ｂは、前方からは見えないが、ネジ孔Ｇ１０ｃは、背面壁Ｇ３を貫通しているため、前方からも確認することができ、図１２８では、開口Ｇ１０ａの側方にネジ孔Ｇ１０ｃが形成されている様子が示されている。

【１００７】

以上のように構成された操作用窓Ｇ１０は、換言すれば、背面壁Ｇ３の外側面に対して凹んだ凹部を形成するとともに、当該凹部の大部分を貫通させることにより開口を形成した形状を有している。当該開口が開口Ｇ１０ａに相当し、当該凹部のうち開口の形成されていない部分が周縁部Ｇ１０ｂに相当する。なお、周縁部Ｇ１０ｂは、背面壁Ｇ３の外側面と略平行な平坦面（鉛直方向の面）として形成されており、接続部Ｇ１０ｄは、水平方向及び鉛直方向の平坦面として形成されている。

【１００８】

閉塞用蓋Ｇ１００は、板状の部材として構成されており、横長の長方形状に形成された背面Ｇ１００ａと、背面Ｇ１００ａの反対側に形成された前面Ｇ１００ｂと、前面Ｇ１０

０ｂに設けられた４つのボス部Ｇ１００ｃと、背面Ｇ１００ａの周縁から前方に向かうように形成された周縁部Ｇ１００ｄと、を備えている。背面Ｇ１００ａ及び前面Ｇ１００ｂは、鉛直方向の平坦面として形成されている。

【１００９】

閉塞用蓋Ｇ１００（背面Ｇ１００ａ）の外形状は、操作用窓Ｇ１０の周縁部Ｇ１０ｂの外形状と略同一（周縁部Ｇ１０ｂよりも僅かに小さな相似形状）であり、操作用窓Ｇ１０の開口Ｇ１０ａよりも大きくなっている。これにより、閉塞用蓋Ｇ１００を上記凹部に嵌合する（上記凹部を埋めるように閉塞用蓋Ｇ１００を背面壁Ｇ３に取り付ける）ことで、操作用窓Ｇ１０の開口Ｇ１０ａを閉塞することができるようになっている。

【１０１０】

より詳細に説明すると、閉塞用蓋Ｇ１００の周縁部Ｇ１００ｄが操作用窓Ｇ１０の接続部Ｇ１０ｄに沿うように閉塞用蓋Ｇ１００が配置された場合、操作用窓Ｇ１０の４つのネジ孔Ｇ１０ｃと閉塞用蓋Ｇ１００の４つのボス部Ｇ１００ｃとが、それぞれ重畳するとともに、各ネジ孔Ｇ１０ｃが各ボス部Ｇ１００ｃの前方に位置付けられる。この状態で、前面側（キャビネットＧの内側）からネジ孔Ｇ１０ｃを挿通させたネジを、ボス部Ｇ１００ｃに形成された穴にねじ込むことによって、閉塞用蓋Ｇ１００がキャビネットＧ（背面壁Ｇ３）に取り付けられる。これにより、操作用窓Ｇ１０の開口Ｇ１０ａが閉塞用蓋Ｇ１００によって閉塞される。そして、閉塞用蓋Ｇ１００を背面壁Ｇ３に締結するためのネジは、キャビネットＧの内側から（ネジ頭部がキャビネットＧの内部に位置付けられるように）螺合されるため、キャビネットＧの内部に対するセキュリティを確保することができる。

【１０１１】

なお、プロジェクタ装置Ｂ２及びミラー機構Ｂ３の位置や姿勢を調整するに当たっては、上ドア機構ＵＤ及び下ドア機構ＤＤを開いた状態で、閉塞用蓋Ｇ１００と背面壁Ｇ３とを締結しているネジを前面側から操作して適宜回すことにより、当該ネジ締結を解除すればよい。これにより、閉塞用蓋Ｇ１００を背面壁Ｇ３から取り外すことが可能であり、閉塞用蓋Ｇ１００によって閉塞されていた操作用窓Ｇ１０（開口Ｇ１０ａ）を出現させることができる。この状態で、開口Ｇ１０ａを介して、キャビネットＧの外部（背面側）から、上側台座Ｂ２２０と下側台座Ｂ２２１との連結部Ｒ１，Ｒ２，Ｒ３や上側台座Ｂ２２０の角孔２２０１ｃに挿入された取付ネジＴ、プロジェクタカバーＢ１（リフレクタ保持部Ｂ１１）の角度調整穴Ｂ１１１に挿通されたネジを操作すれば、プロジェクタ装置Ｂ２及びミラー機構Ｂ３の位置や姿勢を調整することができる。

【１０１２】

ここで、閉塞用蓋Ｇ１００において、前面Ｇ１００ｂから周縁部Ｇ１００ｄの前端までの長さ（前面Ｇ１００ｂを基準とした場合における周縁部Ｇ１００ｄの前方への突出長）と、前面Ｇ１００ｂからボス部Ｇ１００ｃの先端までの長さ（ボス部Ｇ１００ｃの高さ）とは、等しくなっている。従って、閉塞用蓋Ｇ１００の周縁部Ｇ１００ｄの前端が操作用窓Ｇ１０の周縁部Ｇ１０ｂに当接するように閉塞用蓋Ｇ１００が配置された場合、閉塞用蓋Ｇ１００のボス部Ｇ１００ｃの先端も、操作用窓Ｇ１０の周縁部Ｇ１０ｂに当接することになる。

【１０１３】

図１２９では、このような状態で閉塞用蓋Ｇ１００が配置されている様子を示している。図１２９中、網掛け部分は、閉塞用蓋Ｇ１００（前面Ｇ１００ｂ）を示し、斜線部分は、背面壁Ｇ３（開口Ｇ１０ａの周縁）を示している。網掛け部分（閉塞用蓋Ｇ１００の前面Ｇ１００ｂ）と斜線部分（開口Ｇ１０ａの周縁）との間には、スペースＳが形成されており、当該スペースＳの幅（前後方向の長さ）が、上記「周縁部Ｇ１００ｄの前方への突出長」及び「ボス部Ｇ１００ｃの高さ」に相当する。

【１０１４】

このような構成を採用することにより、閉塞用蓋Ｇ１００を背面壁Ｇ３に対して安定的に取り付けることができるとともに、閉塞用蓋Ｇ１００（周縁部Ｇ１００ｄの前端）と背面壁Ｇ３（操作用窓Ｇ１０の周縁部Ｇ１０ｂ）との間に隙間ができてしまうことを回避し

、当該隙間を通じて不正行為が行われてしまうことを防止することができる。
【１０１５】
　また、操作用窓Ｇ１０の周縁部Ｇ１０ｂは、接続部Ｇ１０ｄの前後方向における長さ分だけ、背面壁Ｇ３の外側面に対して段差を有するように形成されているところ、閉塞用蓋Ｇ１００の周縁部Ｇ１００ｄの前後方向における長さ（背面Ｇ１００ａを基準とした場合における周縁部Ｇ１００ｄの前方への突出長）は、操作用窓Ｇ１０の接続部Ｇ１０ｄの前後方向における長さと略一致する（操作用窓Ｇ１０の接続部Ｇ１０ｄの前後方向における長さよりも僅かに短くなっている）。閉塞用蓋Ｇ１００の周縁部Ｇ１００ｄの前後方向における長さ、及び、操作用窓Ｇ１０の接続部Ｇ１０ｄの前後方向における長さは、それぞれ、全周に亘って一定の長さとなっている。これにより、閉塞用蓋Ｇ１００が背面壁Ｇ３に取り付けられた状態においては、閉塞用蓋Ｇ１００の背面Ｇ１００ａが背面壁Ｇ３の外側面と略同一平面を構成し（背面壁Ｇ３の外側面よりも僅かに前方に位置付けられ）、閉塞用蓋Ｇ１００の存在することが外観上認識され難くなっている。
【１０１６】
　以上、本発明の一実施形態として、第６実施形態に係るパチスロ機１について説明した。
【１０１７】
　従来、プロジェクタを用いることにより演出を行うことが可能な遊技機が知られている（特開平６－０３５０６６号公報及び特開２００９－２４０４５９号公報参照）。このような遊技機によれば、遊技用の映像がプロジェクタからスクリーン等の投影面に投影されることにより、液晶表示装置の代わりに、スクリーン等に映像が表示されるようになっている。
【１０１８】
　しかしながら、従来、このようなプロジェクタが搭載される遊技機においては、プロジェクタが遊技機の内部にいったん固定されてしまうと、その後にプロジェクタに対して微調整を施すことが困難であった。
【１０１９】
　本発明は、上記のような問題点に鑑みてなされたものであり、プロジェクタを内部に取り付けた状態でプロジェクタに対して調整を行うことが可能な遊技機を提供することを目的とする。
【１０２０】
　この点、第６実施形態に係るパチスロ機１は、以下の特徴を備えている。
【１０２１】
　（１０－１）　スクリーン（スクリーンシート１０４６、スクリーンシート１０５６、及び、スクリーンシート１０５７）と、
　前記スクリーンに画像を表示するための光を投射するプロジェクタ（プロジェクタ装置Ｂ２の内部構成要素（レンズユニットＢ２１等））と、
　前記プロジェクタにより投射される光の進行方向を調節するための調節部（上側台座Ｂ２２０と下側台座Ｂ２２１との連結部Ｒ１，Ｒ２，Ｒ３、上側台座Ｂ２２０のプロジェクタカバーＢ１への取り付け部分、ミラー機構Ｂ３のリフレクタ保持部Ｂ１１への取り付け部分等）と、
　前記プロジェクタを収容する収容部（キャビネットＧ）と、を備え、
　前記収容部には、前記調節部を外部から操作可能な位置に開口（操作用窓Ｇ１０の開口Ｇ１０ａ）が設けられるとともに、該開口を閉塞可能な閉塞部材（閉塞用蓋Ｇ１００）が取り付けられている、
　ことを特徴とする遊技機。
【１０２２】
　第６実施形態に係るパチスロ機１によれば、プロジェクタ（プロジェクタ装置Ｂ２の内部構成要素（レンズユニットＢ２１等））を収容する収容部（キャビネットＧ）には、プロジェクタ（プロジェクタ装置Ｂ２の内部構成要素（レンズユニットＢ２１等））により投射される光の進行方向を調節するための調節部（上側台座Ｂ２２０と下側台座Ｂ２２１

との連結部Ｒ１，Ｒ２，Ｒ３、上側台座Ｂ２２０のプロジェクタカバーＢ１への取り付け部分、ミラー機構Ｂ３のリフレクタ保持部Ｂ１１への取り付け部分等）を外部から操作可能な位置に開口（操作用窓Ｇ１０の開口Ｇ１０ａ）が設けられるとともに、該開口（操作用窓Ｇ１０の開口Ｇ１０ａ）を閉塞可能な閉塞部材（閉塞用蓋Ｇ１００）が取り付けられている。従って、収容部（キャビネットＧ）から閉塞部材（閉塞用蓋Ｇ１００）を取り外すことによって、閉塞部材（閉塞用蓋Ｇ１００）で閉塞されている該開口（操作用窓Ｇ１０の開口Ｇ１０ａ）を出現させることが可能であり、該開口（操作用窓Ｇ１０の開口Ｇ１０ａ）を介して、収容部（キャビネットＧ）の外部から、調節部（上側台座Ｂ２２０と下側台座Ｂ２２１との連結部Ｒ１，Ｒ２，Ｒ３、上側台座Ｂ２２０のプロジェクタカバーＢ１への取り付け部分、ミラー機構Ｂ３のリフレクタ保持部Ｂ１１への取り付け部分等）を操作することができるようになる。これにより、プロジェクタ（プロジェクタ装置Ｂ２の内部構成要素（レンズユニットＢ２１等））を収容部（キャビネットＧ）の内部に固定した後であっても、プロジェクタ（プロジェクタ装置Ｂ２の内部構成要素（レンズユニットＢ２１等））を収容部（キャビネットＧ）の内部に取り付けた状態のまま、収容部（キャビネットＧ）の外部から調節部（上側台座Ｂ２２０と下側台座Ｂ２２１との連結部Ｒ１，Ｒ２，Ｒ３、上側台座Ｂ２２０のプロジェクタカバーＢ１への取り付け部分、ミラー機構Ｂ３のリフレクタ保持部Ｂ１１への取り付け部分等）を操作することによって、プロジェクタ（プロジェクタ装置Ｂ２の内部構成要素（レンズユニットＢ２１等））により投射される光の進行方向を調節することができる。

【１０２３】

（１０－２） スクリーン（スクリーンシート１０４６、スクリーンシート１０５６、及び、スクリーンシート１０５７）と、

前記スクリーンに画像を表示するための光を投射するプロジェクタ（プロジェクタ装置Ｂ２の内部構成要素（レンズユニットＢ２１等））と、

前記プロジェクタにより投射される光の進行方向を調節するための調節部（上側台座Ｂ２２０と下側台座Ｂ２２１との連結部Ｒ１，Ｒ２，Ｒ３、上側台座Ｂ２２０のプロジェクタカバーＢ１への取り付け部分、ミラー機構Ｂ３のリフレクタ保持部Ｂ１１への取り付け部分等）と、

前記プロジェクタを収容し、前面に開口を有する本体部（キャビネットＧ）と、

前記本体部に対して開閉可能に取り付けられ、前記スクリーンに表示された画像を視認可能にするための表示領域が設けられた開閉扉（上ドア機構ＵＤ）と、を備え、

前記本体部には、前記前面とは別途、前記調節部を外部から操作可能な位置に開口（操作用窓Ｇ１０の開口Ｇ１０ａ）が設けられるとともに、該開口を閉塞可能な閉塞部材（閉塞用蓋Ｇ１００）が取り付けられている、

ことを特徴とする遊技機。

【１０２４】

第６実施形態に係るパチスロ機１によれば、プロジェクタ（プロジェクタ装置Ｂ２の内部構成要素（レンズユニットＢ２１等））を収容する本体部（キャビネットＧ）には、プロジェクタ（プロジェクタ装置Ｂ２の内部構成要素（レンズユニットＢ２１等））により投射される光の進行方向を調節するための調節部（上側台座Ｂ２２０と下側台座Ｂ２２１との連結部Ｒ１，Ｒ２，Ｒ３、上側台座Ｂ２２０のプロジェクタカバーＢ１への取り付け部分、ミラー機構Ｂ３のリフレクタ保持部Ｂ１１への取り付け部分等）を外部から操作可能な位置に開口（操作用窓Ｇ１０の開口Ｇ１０ａ）が設けられるとともに、該開口（操作用窓Ｇ１０の開口Ｇ１０ａ）を閉塞可能な閉塞部材（閉塞用蓋Ｇ１００）が取り付けられている。従って、本体部（キャビネットＧ）から閉塞部材（閉塞用蓋Ｇ１００）を取り外すことによって、閉塞部材（閉塞用蓋Ｇ１００）で閉塞されている該開口（操作用窓Ｇ１０の開口Ｇ１０ａ）を出現させることが可能であり、該開口（操作用窓Ｇ１０の開口Ｇ１０ａ）を介して、本体部（キャビネットＧ）の外部から、調節部（上側台座Ｂ２２０と下側台座Ｂ２２１との連結部Ｒ１，Ｒ２，Ｒ３、上側台座Ｂ２２０のプロジェクタカバーＢ１への取り付け部分、ミラー機構Ｂ３のリフレクタ保持部Ｂ１１への取り付け部分等）を

操作することができるようになる。これにより、プロジェクタ（プロジェクタ装置Ｂ２の内部構成要素（レンズユニットＢ２１等））を本体部（キャビネットＧ）の内部に固定した後であっても、プロジェクタ（プロジェクタ装置Ｂ２の内部構成要素（レンズユニットＢ２１等））を本体部（キャビネットＧ）の内部に取り付けた状態のまま、本体部（キャビネットＧ）の外部から調節部（上側台座Ｂ２２０と下側台座Ｂ２２１との連結部Ｒ１，Ｒ２，Ｒ３、上側台座Ｂ２２０のプロジェクタカバーＢ１への取り付け部分、ミラー機構Ｂ３のリフレクタ保持部Ｂ１１への取り付け部分等）を操作することによって、プロジェクタ（プロジェクタ装置Ｂ２の内部構成要素（レンズユニットＢ２１等））により投射される光の進行方向を調節することができる。

【１０２５】

（１０－３） 前記（１０－２）の遊技機であって、

前記閉塞部材（閉塞用蓋Ｇ１００）は、前記本体部の内側からの螺合により、前記本体部に取り付けられている、

ことを特徴とする。

【１０２６】

第６実施形態に係るパチスロ機１によれば、閉塞部材（閉塞用蓋Ｇ１００）は、本体部（キャビネットＧ）の内側からの螺合により、本体部（キャビネットＧ）に取り付けられている。従って、閉塞部材（閉塞用蓋Ｇ１００）を本体部（キャビネットＧ）から取り外すためには、本体部（キャビネットＧ）の内側から螺合を解除することが必要である。これにより、本体部（キャビネットＧ）の外部から閉塞部材（閉塞用蓋Ｇ１００）が取り外されてしまうことを回避することが可能であり、本体部（キャビネットＧ）の内部に対するセキュリティを確保しつつ、本体部（キャビネットＧ）の外部から不正行為が行われてしまうことを防止することができる。

【１０２７】

なお、本発明において、閉塞部材（閉塞用蓋Ｇ１００）を本体部（キャビネットＧ）に取り付ける方法は、特に限定されず、閉塞部材（閉塞用蓋Ｇ１００）は、本体部（キャビネットＧ）の内側からの螺合により、本体部（キャビネットＧ）に取り付けられることとしてもよいし、本体部（キャビネットＧ）の外側からの螺合により、本体部（キャビネットＧ）に取り付けられることとしてもよい。また、閉塞部材（閉塞用蓋Ｇ１００）は、螺合以外の方法により、本体部（キャビネットＧ）に取り付けられることとしてもよい。例えば、閉塞部材（閉塞用蓋Ｇ１００）を本体部（キャビネットＧ）の壁面（背面壁Ｇ３の内側面又は外側面）に沿って摺動（スライド）可能にするためのガイド部材を、キャビネットＧ（背面壁Ｇ３）の内側又は外側にレール状に形成し、該ガイド部材上において閉塞部材（閉塞用蓋Ｇ１００）を係止することとしてもよい。閉塞部材（閉塞用蓋Ｇ１００）が該ガイド部材上を左右方向（又は前後方向）に摺動することにより、開口（操作用窓Ｇ１０の開口Ｇ１０ａ）が閉塞される閉塞状態と開口（操作用窓Ｇ１０の開口Ｇ１０ａ）が開放される開放状態とが切り替えられるように構成すれば、開放状態において本体部（キャビネットＧ）の外部から調節部を操作することが可能であり、第６実施形態と同様に、プロジェクタにより投射される光の進行方向を調節することができる。なお、このような効果に鑑みれば、本発明において、閉塞部材（閉塞用蓋Ｇ１００）の構成は必須ではなく、本体部（キャビネットＧ）に閉塞部材（閉塞用蓋Ｇ１００）を取り付けず、本体部（キャビネットＧ）に設けられた開口（操作用窓Ｇ１０の開口Ｇ１０ａ）が常時開放された状態となるように構成してもよい。

【１０２８】

第６実施形態では、キャビネットＧの背面壁Ｇ３に、操作用窓Ｇ１０の開口Ｇ１０ａが形成されるとともに、閉塞用蓋Ｇ１０が取り付けられることとして説明した。本発明においては、本体部（キャビネットＧ）を構成する任意の壁面（例えば、背面壁Ｇ３、側面壁Ｇ２、上面壁Ｇ４等）に、開口（操作用窓Ｇ１０の開口Ｇ１０ａ）を設けるとともに、閉塞部材（閉塞用蓋Ｇ１００）を取り付けるように構成することが可能である。例えば、キャビネットＧの背面壁Ｇ３に代えて、側面壁Ｇ２又は上面壁Ｇ４に、開口（操作用窓Ｇ１

０の開口Ｇ１０ａ）を設けるとともに、閉塞部材（閉塞用蓋Ｇ１００）を取り付けることとしてもよい。そのように構成する場合には、調節部（例えば、上側台座Ｂ２２０と下側台座Ｂ２２１との連結部Ｒ１，Ｒ２，Ｒ３や、上側台座Ｂ２２０のプロジェクタカバーＢ１への取り付け部分、ミラー機構Ｂ３のリフレクタ保持部Ｂ１１への取り付け部分等）が側面壁Ｇ２又は上面壁Ｇ４近傍に配置されるようにすればよい。なお、上面壁Ｇ４に、開口（操作用窓Ｇ１０の開口Ｇ１０ａ）を設けるとともに閉塞部材（閉塞用蓋Ｇ１００）を取り付ける場合、開口Ｇ４１及び板部材Ｇ４２（図３６参照）をそれぞれ、操作用窓Ｇ１０の開口Ｇ１０ａ及び閉塞用蓋Ｇ１０として採用してもよいし、開口Ｇ４１及び板部材Ｇ４２を形成しないこととしつつ、別途、操作用窓Ｇ１０の開口Ｇ１０ａ及び閉塞用蓋Ｇ１０に対応する構成を採用することとしてもよい。

【１０２９】

また、本体部（キャビネットＧ）の複数の壁面（例えば、背面壁Ｇ３、側面壁Ｇ２、及び、上面壁Ｇ４のうち、２つ又は３つの壁面）に、開口（操作用窓Ｇ１０の開口Ｇ１０ａ）を設けるとともに、閉塞部材（閉塞用蓋Ｇ１００）を取り付けることとしてもよい。例えば、プロジェクタ装置Ｂ２の位置（姿勢）を調節するための調節部（例えば、上側台座Ｂ２２０と下側台座Ｂ２２１との連結部Ｒ１，Ｒ２，Ｒ３や、上側台座Ｂ２２０のプロジェクタカバーＢ１への取り付け部分等）を外部から操作可能なように、キャビネットＧの背面壁Ｇ３に操作用窓Ｇ１０の開口Ｇ１０ａを設けるとともに閉塞用蓋Ｇ１０を取り付ける一方、ミラー機構Ｂ３の位置（姿勢）を調節するための調節部（例えば、ミラー機構Ｂ３のリフレクタ保持部Ｂ１１への取り付け部分等）を外部から操作可能なように、キャビネットＧの上面壁Ｇ４に操作用窓Ｇ１０の開口Ｇ１０ａを設けるとともに閉塞用蓋Ｇ１０を取り付けることとしてもよい。

【１０３０】

また、本体部（キャビネットＧ）の１つの壁面（例えば、背面壁Ｇ３、側面壁Ｇ２、又は、上面壁Ｇ４）に、複数の開口（操作用窓Ｇ１０の開口Ｇ１０ａ）を設けるとともに、各開口を閉塞可能な閉塞部材（閉塞用蓋Ｇ１００）を取り付けることとしてもよい。例えば、プロジェクタ装置Ｂ２の位置（姿勢）を調節するための調節部（例えば、上側台座Ｂ２２０と下側台座Ｂ２２１との連結部Ｒ１，Ｒ２，Ｒ３や、上側台座Ｂ２２０のプロジェクタカバーＢ１への取り付け部分等）を外部から操作可能なように、キャビネットＧの背面壁Ｇ３の中央付近に第１の開口を設けるとともに第１の開口を閉塞可能な第１の閉塞用蓋を取り付ける一方、ミラー機構Ｂ３の位置（姿勢）を調節するための調節部（例えば、ミラー機構Ｂ３のリフレクタ保持部Ｂ１１への取り付け部分等）を外部から操作可能なように、第１の開口よりも上方に第２の開口を設けるとともに第２の開口を閉塞可能な第２の閉塞用蓋を取り付けることとしてもよい。複数の開口を設ける場合、各開口を個別に閉塞可能な閉塞部材を開口の個数分だけ取り付けることとしてもよいし、複数の開口を同時に閉塞可能な閉塞部材を１つだけ取り付けることとしてもよい。

【１０３１】

本体部（キャビネットＧ）の外部からこのような調節を行うに当たっては、調節のための操作を行いやすくするため、本体部（キャビネットＧ）の外部から開口（操作用窓Ｇ１０の開口Ｇ１０ａ）を正面視したときに、調節対象となる部材（例えば、上側台座Ｂ２２０と下側台座Ｂ２２１との連結部Ｒ１，Ｒ２，Ｒ３におけるナット２２１３や、上側台座Ｂ２２０の角孔２２０１ｃに挿入された取付ネジＴ、リフレクタ保持部Ｂ１１の角度調整穴Ｂ１１１に挿通されたネジ等）が開口（操作用窓Ｇ１０の開口Ｇ１０ａ）を介して視認可能となるように、当該部材が配置されていることが望ましい（図１２５参照）。調節対象となる部材が複数設けられている場合には、本体部（キャビネットＧ）の外部から開口（操作用窓Ｇ１０の開口Ｇ１０ａ）を正面視したときに、これらの複数の部材が全て視認可能（例えば、上側台座Ｂ２２０全体が視認可能）となるように配置されていることが望ましい。調節対象となる部材が複数設けられる場合には、例えば、当該開口（操作用窓Ｇ１０の開口Ｇ１０ａ）を、これらの部材間の距離（最も離れている部材間の距離）よりも径の大きなものとするとよい。これにより、これらの部材に対する調節を行いやすくなる

。もっとも、本体部（キャビネットＧ）の外部から開口（操作用窓Ｇ１０の開口Ｇ１０ａ）を正面視したときに、調節対象となる部材が開口（操作用窓Ｇ１０の開口Ｇ１０ａ）を介して視認可能となることは、必須ではない。例えば、本体部（キャビネットＧ）の外部から開口（操作用窓Ｇ１０の開口Ｇ１０ａ）を正面視したときに、調節対象となる部材（例えば、プロジェクタカバーＢ１（リフレクタ保持部Ｂ１１）の角度調整穴Ｂ１１１に挿通されたネジ）が見えなかったとしても、角度を変えて本体部（キャビネットＧ）の内部を覗き込んだ場合に当該部材を視認することができるような場合には（図１２６参照）、当該部材と開口（操作用窓Ｇ１０の開口Ｇ１０ａ）との間に他の部材が存在しない空間が形成されていれば、当該部材を外部から操作することは可能である。本発明においては、調節対象となる部材（調節用のネジやナット等）と開口（操作用窓Ｇ１０の開口Ｇ１０ａ）とがこのような位置関係を有するように構成されていてもよい。

【１０３２】

また、上述した実施形態では、キャビネットＧの内部が中間支持板Ｇ１により上部空間と下部空間とに仕切られており、上部空間（上ドア機構ＵＤの後側となる空間）に表示ユニットＡ（照射ユニットＢ）が収容される一方、下部空間（下ドア機構ＤＤの後側となる空間）に制御基板（主制御基板ＭＳやサブ制御装置ＳＳ等）が収容されることとして説明した（図４０参照）。しかし、本発明において、本体部（キャビネットＧ）の内部は、上部空間と下部空間とに仕切られる必要はなく、プロジェクタ（照射ユニットＢ）が収容される空間と制御基板（主制御基板ＭＳやサブ制御装置ＳＳ等）が収容される空間とを区別する必要もない。例えば、プロジェクタカバーＢ１のリフレクタ保持部Ｂ１１（ミラー機構Ｂ３）の後方空間（図１２３参照）に制御基板（主制御基板ＭＳ又はサブ制御装置ＳＳ）を配置することとしてもよい。これにより、本体部（キャビネットＧ）内のスペースを有効に活用するとともに、制御基板（主制御基板ＭＳ又はサブ制御装置ＳＳ）から発生した熱が下部空間にこもってしまう現象を緩和することができる。なお、本発明における開閉扉は、複数の扉（上ドア機構ＵＤ及び下ドア機構ＤＤ）から構成されていてもよいし、１つの扉から構成されていてもよい。

【１０３３】

［第７実施形態］

以上、第１実施形態～第６実施形態について説明した。以下、第７実施形態について説明する。第７実施形態に係るパチスロ機１の基本的な構成は、第１実施形態～第６実施形態に係るパチスロ機１と同じである。以下においては、第１実施形態～第６実施形態に係るパチスロ機１の構成要素と同一の構成要素には、同一の符号を付して説明することとする。また、第１実施形態～第６実施形態における説明が第７実施形態においても当てはまる部分については、説明を省略することとする。

【１０３４】

なお、以上の説明において、例えば、「第１実施形態では、～」や「第１実施形態のパチスロ機１では、～」のように、第１実施形態に係るパチスロ機１に限定されるような記載であったとしても、第７実施形態における趣旨を逸脱しない範囲で、第７実施形態に係るパチスロ機１にも適用することができる。同様に、以上の説明において、第２実施形態～第６実施形態に係るパチスロ機１に限定するような記載についても、第７実施形態における趣旨を逸脱しない範囲で、第７実施形態に係るパチスロ機１にも適用することができる。従って、第１実施形態～第６実施形態に示した各構成（変形例で示した各構成及び拡張例で示した各構成も含む）を、第７実施形態で示した構成と部分的に置換したり組み合わせたりすることが可能である。

【１０３５】

また、第１実施形態～第６実施形態に係るパチスロ機１と異なる形状であったとしても、同様の機能を有する構成については、便宜上、同じ符号を付している場合がある。また、第１実施形態～第６実施形態に係るパチスロ機１と同じ形状や同じ処理であったとしても、便宜上、異なる符合やステップ番号を付している場合もある。

【１０３６】

＜光の照射範囲とスクリーンの配置位置＞
本実施形態では、第５実施形態と同様に、プロジェクタ９０２０から投射された光は、下向きに進行した後、ミラー９０３０によって前方に向けて反射される（図９９参照）。そして、プロジェクタ９０２０から投射された光は、全て上ドア機構ＵＤに到達する。
【１０３７】
上ドア機構ＵＤには、中央スクリーン３０１０が設けられている（図１３２及び図１３３参照）。プロジェクタ９０２０から投射された光は、中央スクリーン３０１０に対して後方（背面側）から入射し、中央スクリーン３０１０の前面側（表示面）に画像が表示されることになる。以下、詳述する。
【１０３８】
＜上ドア機構ＵＤ＞
図１３０は、上ドア機構を前方から見た斜視図である。図１３１は、上ドア機構を後方から見た斜視図である。図１３２は、上ドア機構から中央スクリーンユニット及びフロントトップユニットを取り外した状態を前方から見た斜視図である。図１３３は、上ドア機構から中央スクリーンユニット及びフロントトップユニットを取り外した状態を後方から見た斜視図である。
【１０３９】
図１３０及び図１３１に示すように、上ドア機構ＵＤには、中央スクリーンユニット３０００が設けられている。図１３２及び図１３３に示すように、中央スクリーンユニット３０００は、中央スクリーン３０１０と後側透光板３０５０とを備えている。
【１０４０】
中央スクリーン３０１０は、後方から投影像が投影されることで表示される透過式のスクリーンであり、第４実施形態におけるスクリーン（キャビネット側スクリーン９０４０、ドア側右スクリーン９０５０、及び、ドア側左スクリーン９０６０）と同様に、プロジェクタ９０２０から投射された光が入射する背面側の入射面と、入射面に入射した光が透過することで投影像が投影される前面側の表示面と、を有する。中央スクリーン３０１０は、例えば、透光性を有するガラス板、アクリル板、樹脂製フィルムを主たる素材として、全面に亘って均等な厚みを有するように形成され、非投影時に乳白色、半透明、あるいはグレー色を呈する。中央スクリーン３０１０は、剛性を有する（可撓性を有しない）ように、立体成型により形成されている。
【１０４１】
中央スクリーン３０１０は、第４実施形態におけるスクリーンシート１０４６（図１０２参照）のように、中央に位置する平面部３０１１と、平面部３０１１の左右双方の側縁から後方に向けて連続して形成された湾曲部３０１２と、を備えている。平面部３０１１は、平面形状に形成され、湾曲部３０１２は、第４実施形態におけるドア側右スクリーン９０５０及びドア側左スクリーン９０６０（図９４参照）のように、平板を湾曲させた形状を有している。
【１０４２】
後側透光板３０５０は、透明なポリカーボネートを主たる素材とし、全面に亘って均等な厚みを有するように形成されている。後側透光板３０５０は、第４実施形態における透光板１０４５（図１０２参照）のように、中央に位置する平面部３０５１と、平面部３０５１の左右双方の側縁から後方に向けて連続して形成された湾曲部３０５２と、を備えている。平面部３０５１は、平面形状に形成され、湾曲部３０５２は、平板を湾曲させた形状を有している。
【１０４３】
中央スクリーン３０１０は、上ドア機構ＵＤ（パチスロ機１）における最前面（最外面）に配置されている。これにより、中央スクリーン３０１０と遊技者との間には、他の部材が存在しない状態となる。後側透光板３０５０は、中央スクリーン３０１０の背面側に配置されており、中央スクリーン３０１０を裏側（キャビネットＧ側）から補強している。後側透光板３０５０の材料としては、中央スクリーン３０１０を補強することが可能で

あるものであれば、特に限定されず、ポリカーボネートの他、アクリル板、ＡＢＳ等の樹脂、ガラス板等を適宜用いることができる。

【１０４４】

後側透光板３０５０は透光性を有しているため、プロジェクタ９０２０から投射された光は、後側透光板３０５０を透過し、中央スクリーン３０１０の入射面（背面側の表面）に入射する。これにより、中央スクリーン３０１０の表示面（前面側の表面）に、遊技に関する画像（静止画像や動画像）が表示される。中央スクリーン３０１０の前方には遊技者の視界を遮る構造が存在しないため、中央スクリーン３０１０に画像が表示された場合、当該画像は、遊技者から視認可能となる。

【１０４５】

また、上ドア機構ＵＤの左側部分及び右側部分には、それぞれ、左サイド装飾ユニット３１００Ｌ及び右サイド装飾ユニット３１００Ｒが設けられており、上ドア機構ＵＤの上側部分には、フロントトップユニット３２００が設けられている。以下、各構成について、より詳細に説明する。

【１０４６】

＜中央スクリーン３０１０とサイド装飾部３１１０との配置関係＞

図１３４は、中央スクリーンを前方から見た斜視図である。図１３５は、中央スクリーンにおける右サイド凹凸部近傍の部分拡大斜視図である。図１３６は、上ドア機構における右サイド装飾ユニット近傍の部分拡大斜視図である。図１３７は、図１３６に示す上ドア機構からサイド装飾部を取り外した状態を示す部分拡大斜視図である。図１３８は、右サイド装飾部を前方から見た斜視図である。図１３９は、右サイド装飾部を後方から見た斜視図である。図１４０は、右サイド装飾部の断面図である。図１４１は、中央スクリーン及び右サイド装飾部の断面図である。

【１０４７】

図１３４に示すように、中央スクリーン３０１０の湾曲部３０１２（右湾曲部３０１２Ｒ）における後側部分（右側部分）には、右サイド凹凸部３０２０Ｒ（右上サイド凹凸部３０２１Ｒ、右中サイド凹凸部３０２２Ｒ、及び、右下サイド凹凸部３０２３Ｒ）が形成されている。また、中央スクリーン３０１０の湾曲部３０１２（左湾曲部３０１２Ｌ）における後側部分（左側部分）には、左サイド凹凸部３０２０Ｌ（左上サイド凹凸部３０２１Ｌ、左中サイド凹凸部３０２２Ｌ、及び、左下サイド凹凸部３０２３Ｌ）が形成されている。

【１０４８】

中央スクリーン３０１０は、左右対称な構造を有しており、右サイド凹凸部３０２０Ｒ及び左サイド凹凸部３０２０Ｌも、互いに左右対称となっている。そこで、以下では、右サイド凹凸部３０２０Ｒ（右上サイド凹凸部３０２１Ｒ、右中サイド凹凸部３０２２Ｒ、及び、右下サイド凹凸部３０２３Ｒ）と左サイド凹凸部３０２０Ｌ（左上サイド凹凸部３０２１Ｌ、左中サイド凹凸部３０２２Ｌ、及び、左下サイド凹凸部３０２３Ｌ）とを区別せず、サイド凹凸部３０２０（上サイド凹凸部３０２１、中サイド凹凸部３０２２、及び、下サイド凹凸部３０２３）と表記することがある。

【１０４９】

図１３５に示すように、上サイド凹凸部３０２１は、周囲の面に対して凹んだ凹部３０２１ａと、凹部３０２１ａに対して突出する突起３０２１ｂと、を有している。突起３０２１ｂは、凹部３０２１ａに囲われるように形成されている。同様に、中サイド凹凸部３０２２は、周囲の面に対して凹んだ凹部３０２２ａと、凹部３０２２ａに対して突出する突起３０２２ｂと、を有している。突起３０２２ｂは、凹部３０２２ａに囲われるように形成されている。下サイド凹凸部３０２３は、周囲の面に対して凹んだ凹部３０２３ａと、凹部３０２３ａに対して突出する突起３０２３ｂと、を有している。突起３０２３ｂは、凹部３０２３ａに囲われるように形成されている。分かりやすくするため、図１３５では、凹部３０２１ａ、凹部３０２２ａ、及び、凹部３０２３ａを黒で示している。

【１０５０】

また、中央スクリーン３０１０は、湾曲部３０１２の後端から後方に向けて連続して形成された後側部３０１３を有している。後側部３０１３は、略平坦に形成されている。分かりやすくするため、図１３５では、後側部３０１３を斜線で示している。

【１０５１】

図１３６及び図１３７に示すように、中央スクリーン３０１０の右湾曲部３０１２Ｒにおける右側には、右湾曲部３０１２Ｒに沿うように右サイド装飾部３１１０Ｒが配置されている。同様に、中央スクリーン３０１０の左湾曲部３０１２Ｌにおける左側には、左湾曲部３０１２Ｌに沿うように左サイド装飾部３１１０Ｌが配置されている。右サイド装飾部３１１０Ｒ及び左サイド装飾部３１１０Ｌは、それぞれ、右サイド装飾ユニット３１００Ｒ及び左サイド装飾ユニット３１００Ｌ（図１３０参照）の構成要素となっている。右サイド装飾部３１１０Ｒ及び左サイド装飾部３１１０Ｌは、互いに左右対称な構造を有している。本明細書では、右サイド装飾部３１１０Ｒと左サイド装飾部３１１０Ｌとを区別せず、サイド装飾部３１１０と表記することがある。

【１０５２】

図１３８及び図１３９に示すように、サイド装飾部３１１０は、外側部３１１１及び内側部３１１２を有している。外側部３１１１及び内側部３１１２は、それぞれ、平板状に形成され、互いに略平行に配置されている。また、サイド装飾部３１１０は、内側部３１１２の前方部分から外側部３１１１とは反対側に向けて膨出する膨出部３１１３（上膨出部３１１４、中膨出部３１１５、及び、下膨出部３１１６）を有している。

【１０５３】

図１４０では、中膨出部３１１５を通る水平面でサイド装飾部３１１０を切断した様子を示している。図１４０に示すように、中膨出部３１１５は、前面側に配置される前側部３１１５ａと、前側部３１１５ａの側縁から屈曲して形成された屈曲部３１１５ｂと、を有している。これにより、内側部３１１２と前側部３１１５ａと屈曲部３１１５ｂ（を延長した部分）とで囲まれた三角形形状の空間３１１５ｃが形成されている。

【１０５４】

図１４１では、中膨出部３１１５を通る水平面で中央スクリーン３０１０及びサイド装飾部３１１０を切断した様子を示している。分かりやすくするため、図１４１では、上ドア機構ＵＤが組み立てられた状態における中央スクリーン３０１０及びサイド装飾部３１１０を、これらの相対的な位置関係を維持しつつ、他の構成要素を削除して示している。また、中央スクリーン３０１０の切断面を斜線で示し、サイド装飾部３１１０の切断面を黒で示している。

【１０５５】

図１４１に示すように、サイド装飾部３１１０の内側部３１１２が中央スクリーン３０１０の後側部３０１３と当接し、サイド装飾部３１１０の屈曲部３１１５ｂが中央スクリーン３０１０の中サイド凹凸部３０２２における凹部３０２２ａと当接している。これにより、中央スクリーン３０１０の中サイド凹凸部３０２２における突起３０２２ｂがサイド装飾部３１１０の空間３１１５ｃに挿入されている。

【１０５６】

同様に、詳細な図示を省略するが、サイド装飾部３１１０の上膨出部３１１４近傍は、中央スクリーン３０１０の上サイド凹凸部３０２１に対応する構造を有しており、サイド装飾部３１１０の下膨出部３１１６近傍は、中央スクリーン３０１０の下サイド凹凸部３０２３に対応する構造を有している。これにより、中央スクリーン３０１０の上サイド凹凸部３０２１における突起３０２１ｂがサイド装飾部３１１０の内側部３１１２と上膨出部３１１４とによって形成された空間に挿入されている。また、中央スクリーン３０１０の下サイド凹凸部３０２３における突起３０２３ｂがサイド装飾部３１１０の内側部３１１２と下膨出部３１１６とによって形成された空間に挿入されている。

【１０５７】

以上より、上ドア機構ＵＤが組み立てられた状態において、サイド装飾部３１１０は、中央スクリーン３０１０の湾曲部３０１２及び後側部３０１３に沿って配置される。これ

により、サイド装飾部３１１０は、中央スクリーン３０１０における後側部分を覆うような状態となる。ここで、本実施形態では、中央スクリーン３０１０の湾曲部３０１２に所定のモチーフ画像（パチスロ機１のモチーフを示す画像）が表示される。当該モチーフ画像は、柱に対応する画像（柱画像）であり、柱画像の大きさは、湾曲部３０１２の大きさに対応している。湾曲部３０１２の形状に起因して、当該柱画像は、立体的な外観を呈することになる。その結果、遊技者に対して、湾曲部３０１２の大きさ及び曲率と同等の大きさ及び曲率を有する柱が実際に存在するように見せることができるとともに、サイド装飾部３１１０が当該柱に乗り上げているように見せることができる。また、サイド装飾部３１１０の装飾（膨出部３１１３等）が当該柱に直接施されているような印象も遊技者に与えることができる。そして、遊技者と中央スクリーン３０１０との間には他の部材が存在しないため、当該柱を遊技者に直に触れさせることもできる。さらに、中央スクリーン３０１０における後側部分に表示された画像は、遊技者から歪んで見える可能性があるところ、サイド装飾部３１１０が当該部分を覆うことになるため、歪んだ画像を目隠しすることが可能であり、画像の見栄えが悪化してしまうことを防止することもできる。

【１０５８】

＜サイド装飾ユニット３１００＞

図１４２は、上ドア機構の正面図である。図１４３は、図１４２に示す上ドア機構の矢視Ａ－Ａに沿う断面図である。図１４４は、サイドＬＥＤ基板及びライトガイドの斜視図である。図１４５は、サイドＬＥＤ基板及びライトガイドの分解斜視図である。図１４６は、サイドＬＥＤ及びライトガイドの斜視図である。図１４７は、ライトガイド及びサイドライトレンズの斜視図である。図１４８は、サイドライトレンズを後方から見た斜視図である。図１４９は、サイドライトレンズの断面図である。図１５０は、サイドライトレンズの断面図である。図１５１は、後側透光板、ライトガイド、及び、サイドライトレンズの斜視図である。図１５２は、サイド装飾部の斜視図である。図１５３は、サイド装飾部及びサイドライトレンズの斜視図である。図１５４は、中央スクリーン、後側透光板、及び、サイド遮光プレートの斜視図である。図１５５は、図１５４に示す状態からサイド遮光プレートを取り外した様子を示す斜視図である。図１５６は、図１４２に示す上ドア機構の矢視Ａ－Ａに沿う断面図である。図１５７は、上ドア機構を後方から見た斜視図である。図１５８は、図１５７に示す上ドア機構からサイドＬＥＤ基板カバーを取り外した様子を示す斜視図である。

【１０５９】

図１４２に示すように、中央スクリーン３０１０における右側部分には、右サイド装飾ユニット３１００Ｒが配設されており、中央スクリーン３０１０における左側部分には、左サイド装飾ユニット３１００Ｌが配設されている。右サイド装飾ユニット３１００Ｒと左サイド装飾ユニット３１００Ｌとは、左右対称な構造を有している。本明細書では、右サイド装飾ユニット３１００Ｒと左サイド装飾ユニット３１００Ｌとを区別せず、サイド装飾ユニット３１００と表記することがある。

【１０６０】

図１４３に示すように、サイド装飾ユニット３１００は、サイド装飾部３１１０と、サイドＬＥＤ基板３１２０と、ライトガイド３１３０と、サイドライトレンズ３１４０と、を備えている。分かりやすくするため、図１４３では、中央スクリーン３０１０の切断面及び後側透光板３０５０の切断面を網掛けで示し、サイド装飾部３１１０の切断面及びサイドＬＥＤ基板３１２０の切断面を黒で示し、ライトガイド３１３０の切断面及びサイドライトレンズ３１４０の切断面を斜線で示している。

【１０６１】

図１４４では、上ドア機構ＵＤが組み立てられた状態におけるサイドＬＥＤ基板３１２０及びライトガイド３１３０を、これらの相対的な位置関係を維持しつつ、他の構成要素を削除して示している。図１４４及び図１４５に示すように、サイドＬＥＤ基板３１２０の表面３１２１には、複数のサイドＬＥＤ３１２２が設けられている。具体的には、サイドＬＥＤ３１２２ａ、サイドＬＥＤ３１２２ｂ、サイドＬＥＤ３１２２ｃ、サイドＬＥＤ

３１２２ｄ、サイドＬＥＤ３１２２ｅ、サイドＬＥＤ３１２２ｆ、及び、サイドＬＥＤ３１２２ｇが、それぞれ、２つずつ設けられている。サイドＬＥＤ３１２２は、基板表面の法線方向（概ね右方向）に光を出射するように設置されている。また、サイドＬＥＤ３１２２は、フルカラーＬＥＤであり、赤色、青色、及び、緑色を含む複数種類の色を発することが可能である。

【１０６２】

ライトガイド３１３０は、第１導光部３１３１、第２導光部３１３２、第３導光部３１３３、第４導光部３１３４、第５導光部３１３５、第６導光部３１３６、及び、第７導光部３１３７を備え、これらが順次接続された構造を有している。また、ライトガイド３１３０は、高い光透過率（例えば、７５％～９５％、望ましくは、８０％～９０％程度）を有する材料（例えば、ポリカーボネート等の透明な合成樹脂）でできている。

【１０６３】

第１導光部３１３１は、基体部３１３１ａと、基体部３１３１ａの後端から分岐した上側分岐部３１３１ｂ及び下側分岐部３１３１ｃと、を有している。同様に、第２導光部３１３２は、基体部３１３２ａと、基体部３１３２ａの後端から分岐した上側分岐部３１３２ｂ及び下側分岐部３１３２ｃと、を有している。第３導光部３１３３は、基体部３１３３ａと、基体部３１３３ａの後端から分岐した上側分岐部３１３３ｂ及び下側分岐部３１３３ｃと、を有している。第４導光部３１３４は、基体部３１３４ａと、基体部３１３４ａから分岐した上側分岐部３１３４ｂ及び下側分岐部３１３４ｃと、を有している。第５導光部３１３５は、基体部３１３５ａと、基体部３１３５ａから分岐した上側分岐部３１３５ｂ及び下側分岐部３１３５ｃと、を有している。第６導光部３１３６は、基体部３１３６ａと、基体部３１３６ａから分岐した上側分岐部３１３６ｂ及び下側分岐部３１３６ｃと、を有している。第７導光部３１３７は、基体部３１３７ａと、基体部３１３７ａから分岐した上側分岐部３１３７ｂ及び下側分岐部３１３７ｃと、を有している。

【１０６４】

図１４４に示すように、第１導光部３１３１における上側分岐部３１３１ｂ及び下側分岐部３１３１ｃは、それぞれ、２つのサイドＬＥＤ３１２２ａと近接するように配置される。同様に、第２導光部３１３２における上側分岐部３１３２ｂ及び下側分岐部３１３２ｃは、それぞれ、２つのサイドＬＥＤ３１２２ｂと近接するように配置されている。第３導光部３１３３における上側分岐部３１３３ｂ及び下側分岐部３１３３ｃは、それぞれ、２つのサイドＬＥＤ３１２２ｃと近接するように配置されている。第４導光部３１３４における上側分岐部３１３４ｂ及び下側分岐部３１３４ｃは、それぞれ、２つのサイドＬＥＤ３１２２ｄと近接するように配置されている。第５導光部３１３５における上側分岐部３１３５ｂ及び下側分岐部３１３５ｃは、それぞれ、２つのサイドＬＥＤ３１２２ｅと近接するように配置されている。第６導光部３１３６における上側分岐部３１３６ｂ及び下側分岐部３１３６ｃは、それぞれ、２つのサイドＬＥＤ３１２２ｆと近接するように配置されている。第７導光部３１３７における上側分岐部３１３７ｂ及び下側分岐部３１３７ｃは、それぞれ、２つのサイドＬＥＤ３１２２ｇと近接するように配置されている。

【１０６５】

これにより、サイドＬＥＤ３１２２ａから出射された光は、上側分岐部３１３１ｂ及び下側分岐部３１３１ｃに入射する。図１４６に示すように、上側分岐部３１３１ｂ及び下側分岐部３１３１ｃは、基体部３１３１ａに対して屈曲している。これにより、上側分岐部３１３１ｂ及び下側分岐部３１３１ｃに入射した光は、第１導光部３１３１の内部において進行方向を前向きに変えて、基体部３１３１ａの前面３１３１ｄに到達する。同様に、サイドＬＥＤ３１２２ｂから出射された光は、第２導光部３１３２における基体部３１３２ａの前面３１３２ｄに到達する。サイドＬＥＤ３１２２ｃから出射された光は、第３導光部３１３３における基体部３１３３ａの前面３１３３ｄに到達する。サイドＬＥＤ３１２２ｄから出射された光は、第４導光部３１３４における基体部３１３４ａの前面３１３４ｄに到達する。サイドＬＥＤ３１２２ｅから出射された光は、第５導光部３１３５における基体部３１３５ａの前面３１３５ｄに到達する。サイドＬＥＤ３１２２ｆから出射

された光は、第６導光部３１３６における基体部３１３６ａの前面３１３６ｄに到達する。サイドＬＥＤ３１２２ｇから出射された光は、第７導光部３１３７における基体部３１３７ａの前面３１３７ｄに到達する。

【１０６６】

分かりやすくするため、図１４６では、上ドア機構ＵＤが組み立てられた状態におけるサイドＬＥＤ３１２２ａ～３１２２ｇ及びライトガイド３１３０を、これらの相対的な位置関係を維持しつつ、他の構成要素を削除して示している。また、基体部３１３１ａ～３１３７ａの前面３１３１ｄ～３１３７ｄを斜線で示している。前面３１３１ｄ～３１３７ｄは、鉛直方向の略平坦な面として形成されており、その法線方向は前方向となっている。

【１０６７】

図１４７では、上ドア機構ＵＤが組み立てられた状態におけるライトガイド３１３０及びサイドライトレンズ３１４０を、これらの相対的な位置関係を維持しつつ、他の構成要素を削除して示している。図１４７及び図１４８に示すように、サイドライトレンズ３１４０は、第１導光部３１４１、第２導光部３１４２、第３導光部３１４３、第４導光部３１４４、第５導光部３１４５、第６導光部３１４６、及び、第７導光部３１４７を備え、これらが順次接続された構造を有している。サイドライトレンズ３１４０は、透光性を有する素材により形成されている。

【１０６８】

図１４９では、第１導光部３１４１を通る水平面でサイドライトレンズ３１４０を切断した様子を示している。図１５０では、第２導光部３１４２を通る水平面でサイドライトレンズ３１４０を切断した様子を示している。

【１０６９】

図１４９に示すように、第１導光部３１４１は、板状に形成されて後方に突出する後方突出部３１４１ａと、後方突出部３１４１ａから連続して前方に突出するように形成された前方突出部３１４１ｂと、を有している。同様に、第４導光部３１４４は、板状に形成されて後方に突出する後方突出部３１４４ａと、後方突出部３１４４ａから連続して前方に突出するように形成された前方突出部３１４４ｂと、を有している。第７導光部３１４７は、板状に形成されて後方に突出する後方突出部３１４７ａと、後方突出部３１４７ａから連続して前方に突出するように形成された前方突出部３１４７ｂと、を有している。

【１０７０】

図１５０に示すように、第２導光部３１４２は、板状に形成されて後方に突出する後方突出部３１４２ａと、後方突出部３１４２ａから連続して形成された分岐構造を経由して前方に突出する右側前方突出部３１４２ｂ及び左側前方突出部３１４２ｃと、を有している。同様に、第３導光部３１４３は、板状に形成されて後方に突出する後方突出部３１４３ａと、後方突出部３１４３ａから連続して形成された分岐構造を経由して前方に突出する右側前方突出部３１４３ｂ及び左側前方突出部３１４３ｃと、を有している。第５導光部３１４５は、板状に形成されて後方に突出する後方突出部３１４５ａと、後方突出部３１４５ａから連続して形成された分岐構造を経由して前方に突出する右側前方突出部３１４５ｂ及び左側前方突出部３１４５ｃと、を有している。第６導光部３１４６は、板状に形成されて後方に突出する後方突出部３１４６ａと、後方突出部３１４６ａから連続して形成された分岐構造を経由して前方に突出する右側前方突出部３１４６ｂ及び左側前方突出部３１４６ｃと、を有している。

【１０７１】

図１４８では、第１導光部３１４１～第７導光部３１４７における後方突出部３１４１ａ～３１４７ａの後端面３１４１ｄ～３１４７ｄを斜線で示している。図１４７に示すように、サイドライトレンズ３１４０の第１導光部３１４１～第７導光部３１４７における後端面３１４１ｄ～３１４７ｄは、それぞれ、ライトガイド３１３０の第１導光部３１３１～第７導光部３１３７における前面３１３１ｄ～３１３７ｄと対向するように配置される。

【１０７２】

図１５１では、上ドア機構ＵＤが組み立てられた状態における後側透光板３０５０、ライトガイド３１３０、及び、サイドライトレンズ３１４０を、これらの相対的な位置関係を維持しつつ、他の構成要素を削除して示している。図１５１に示すように、ライトガイド３１３０とサイドライトレンズ３１４０との間には、後側透光板３０５０の後側部３０５３が配置されている（図１４３参照）。ライトガイド３１３０の第１導光部３１３１～第７導光部３１３７における前面３１３１ｄ～３１３７ｄは、後側透光板３０５０の後側部３０５３における背面側の面と略当接している。サイドライトレンズ３１４０の第１導光部３１４１～第７導光部３１４７における後端面３１４１ｄ～３１４７ｄは、後側透光板３０５０の後側部３０５３における前面側の面と略当接している。

【１０７３】

ここで、後側透光板３０５０は、高い光透過率（例えば、７５％～９５％、望ましくは、８０％～９０％程度）を有する材料（例えば、ポリカーボネート等の透明な合成樹脂）でできている。従って、サイドＬＥＤ３１２２～３１２２ｇから出射されてライトガイド３１３０の前面３１３１ｄ～３１３７ｄに到達した光は、サイドライトレンズ３１４０の後端面３１４１ｄ～３１４７ｄに入射する。なお、後側透光板３０５０の後側部３０５３は、後側透光板３０５０の後端を折り曲げることにより、平板状に形成された部分となっている。

【１０７４】

サイドライトレンズ３１４０の後端面３１４１ｄに入射した光は、第１導光部３１４１の内部を進行し、前方突出部３１４１ｂに到達する。同様に、サイドライトレンズ３１４０の後端面３１４４ｄに入射した光は、第４導光部３１４４の内部を進行し、前方突出部３１４４ｂに到達する。サイドライトレンズ３１４０の後端面３１４７ｄに入射した光は、第７導光部３１４７の内部を進行し、前方突出部３１４７ｂに到達する。

【１０７５】

また、サイドライトレンズ３１４０の後端面３１４２ｄに入射した光は、第２導光部３１４２の内部を進行し、右側前方突出部３１４２ｂ及び左側前方突出部３１４２ｃに到達する。同様に、サイドライトレンズ３１４０の後端面３１４３ｄに入射した光は、第３導光部３１４３の内部を進行し、右側前方突出部３１４３ｂ及び左側前方突出部３１４３ｃに到達する。サイドライトレンズ３１４０の後端面３１４５ｄに入射した光は、第５導光部３１４５の内部を進行し、右側前方突出部３１４５ｂ及び左側前方突出部３１４５ｃに到達する。サイドライトレンズ３１４０の後端面３１４６ｄに入射した光は、第６導光部３１４６の内部を進行し、右側前方突出部３１４６ｂ及び左側前方突出部３１４６ｃに到達する。

【１０７６】

図１５２に示すように、サイド装飾部３１１０には、前後方向に貫通する光出射用開口３１１７（第１光出射用開口３１１７ａ、第２光出射用開口３１１７ｂ、第３光出射用開口３１１７ｃ、第４光出射用開口３１１７ｄ、第５光出射用開口３１１７ｅ、第６光出射用開口３１１７ｆ、及び、第７光出射用開口３１１７ｇ）が形成されている。第１光出射用開口３１１７ａ、第４光出射用開口３１１７ｄ、及び、第７光出射用開口３１１７ｇとしては、それぞれ、１つの開口が設けられており、第２光出射用開口３１１７ｂ、第３光出射用開口３１１７ｃ、第５光出射用開口３１１７ｅ、及び、第６光出射用開口３１１７ｆとしては、それぞれ、２つの開口が設けられている。

【１０７７】

分かりやすくするため、図１５２では、光出射用開口３１１７ａ～３１１７ｇを斜線で示している。なお、サイド装飾部３１１０は、第１光出射用開口３１１７ａの周縁、第４光出射用開口３１１７ｄの周縁、及び、第７光出射用開口３１１７ｇの周縁から前方に突出する構造を有しており、これらの突出構造は、それぞれ、上膨出部３１１４、中膨出部３１１５、及び、下膨出部３１１６と連続するように形成されている。

【１０７８】

第１光出射用開口３１１７ａ、第４光出射用開口３１１７ｄ、及び、第７光出射用開口

３１１７ｇの形状は、それぞれ、サイドライトレンズ３１４０の前方突出部３１４１ｂ、前方突出部３１４４ｂ、及び、前方突出部３１４７ｂの形状に対応している。また、２つの第２光出射用開口３１１７ｂ、２つの第３光出射用開口３１１７ｃ、２つの第５光出射用開口３１１７ｅ、及び、２つの第６光出射用開口３１１７ｆの形状は、それぞれ、右側前方突出部３１４２ｂ及び左側前方突出部３１４２ｃ、右側前方突出部３１４３ｂ及び左側前方突出部３１４３ｃ、右側前方突出部３１４５ｂ及び左側前方突出部３１４５ｃ、並びに、右側前方突出部３１４６ｂ及び左側前方突出部３１４６ｃの形状に対応している。

【１０７９】

サイドライトレンズ３１４０は、サイド装飾部３１１０における外側部３１１１と内側部３１１２（図１３９参照）との間に配置される。図１５３に示すように、上ドア機構ＵＤが組み立てられた状態において、サイドライトレンズ３１４０の前方突出部３１４１ｂ、右側前方突出部３１４２ｂ及び左側前方突出部３１４２ｃ、右側前方突出部３１４３ｂ及び左側前方突出部３１４３ｃ、前方突出部３１４４ｂ、右側前方突出部３１４５ｂ及び左側前方突出部３１４５ｃ、右側前方突出部３１４６ｂ及び左側前方突出部３１４６ｃ、並びに、前方突出部３１４７ｂは、それぞれ、サイド装飾部３１１０の光出射用開口３１１７ａ～３１１７ｇに嵌合し、これらの突出部によって、光出射用開口３１１７ａ～３１１７ｇが閉塞される。以上より、サイドＬＥＤ３１２２ａ～３１２２ｇから出射された光は、光出射用開口３１１７ａ～３１１７ｇを介して、サイドライトレンズ３１４０からパチスロ機１の外部へと放出される。なお、これらの突出部の前端面にはシボ加工が施されており、これにより、光出射用開口３１１７ａ～３１１７ｇが満遍なく光るようになっている。

【１０８０】

図１５４に示すように、上ドア機構ＵＤが組み立てられた状態において、中央スクリーン３０１０の後側部３０１３と後側透光板３０５０の後側部３０５３との間には、サイド遮光プレート３１５０が配設されている。図１５５に示すように、上ドア機構ＵＤが組み立てられた状態において、中央スクリーン３０１０の後端は、後側透光板３０５０の後端よりも前方に位置付けられており、後側透光板３０５０の後側部分が中央スクリーン３０１０によって覆われず露出した状態となっている。分かりやすくするため、図１５５では、当該露出した部分（露出部分３０５４）を斜線で示している。サイド遮光プレート３１５０は、当該露出部分３０５４を覆うように配置される。

【１０８１】

サイド遮光プレート３１５０は、遮光性を有しており、光の通過が遮断されるようになっている。サイド遮光プレート３１５０は、ポリカーボネート等を素材としてできており、黒色に着色されている。分かりやすくするため、図１５６では、サイド遮光プレート３１５０の切断面を斜線で示している。サイド遮光プレート３１５０が配設されることにより、プロジェクタ９０２０から投射された光が後側透光板３０５０の露出部分３０５４を透過してサイドライトレンズ３１４０に侵入してしまうことを防止することができるようになっている。

【１０８２】

なお、サイド遮光プレート３１５０の上端は、後側透光板３０５０の上端よりも若干低く、露出部分３０５４の上側部分は、サイド遮光プレート３１５０によって覆われず、なお露出した状態となっている。しかし、サイドライトレンズ３１４０の上端も、後側透光板３０５０の上端よりも低くなっており（サイド遮光プレート３１５０と略同じ高さとなっており）、当該露出部分を介して、プロジェクタ９０２０から投射された光がサイドライトレンズ３１４０に侵入してしまうことはない。

【１０８３】

また、図１５６では、サイドＬＥＤ基板カバー３１６０の切断面を黒で示し、遮蔽壁部材３３００の切断面を網掛けで示している。サイドＬＥＤ基板カバー３１６０には、サイドＬＥＤ基板３１２０が設置される。図１５７及び図１５８に示すように、サイドＬＥＤ基板カバー３１６０は、サイドＬＥＤ基板３１２０及びライトガイド３１３０の側方に配

置されて、サイド装飾部３１１０及び鍵受部材３３２０とともに、上ドア機構ＵＤ（パチスロ機１）における最外面を構成している。遮蔽壁部材３３００については、後に詳述する。

【１０８４】

＜遮蔽壁部材３３００＞

図１５９は、遮蔽壁部材を前方から見た斜視図である。図１６０は、遮蔽壁部材における左側部周辺の部分拡大斜視図である。図１６１は、遮蔽壁部材を後方から見た斜視図である。図１６２は、上ドア機構を後方から見た斜視図である。図１６３は、図１６２に示す上ドア機構から遮蔽壁部材及びスピーカ用ハーネスプロテクタを取り外した状態を示す斜視図である。図１６４（ａ）は、本実施形態においてプロジェクタから光が投射されている様子を上方から見た模式図である。図１６４（ｂ）は、他の実施形態においてプロジェクタから光が投射されている様子を上方から見た模式図である。図１６５は、遮蔽壁部材の正面図である。図１６６は、遮蔽壁部材及びライトガイドの部分拡大斜視図である。

【１０８５】

図１５９～図１６１に示すように、遮蔽壁部材３３００は、概ね左右対称となる構造を備え、中央が開口した矩形環状の形状を有している。具体的に、遮蔽壁部材３３００は、光通過用開口３３０１の周囲に配置された下側部３３０２、左側部３３０３、右側部３３０４、及び、上側部３３０５を備えている。

【１０８６】

下側部３３０２は、下側面３３０２ａを有している。下側面３３０２ａは、下側部３３０２の上面（光通過用開口３３０１に面した面）を構成しており、略水平方向に形成されている。図示しないが、下側面３３０２ａには、シボ加工が施されることにより、微細な凹凸が形成されている。シボ加工は、表面にシボ（皺模様）が形成される加工であり、光拡散処理として、当該加工が施されている。本明細書において、シボ加工により形成される凹凸の形状（皺模様）は、特に限定されず、梨地、木目、岩目、砂目、布目・絹目等の模様や、幾何学模様、平行な細い線が等間隔に並ぶような模様等を適宜形成することが可能である。

【１０８７】

図１６０に示すように、左側部３３０３は、第１左側内壁面３３０３ａ、第２左側内壁面３３０３ｂ、第３左側内壁面３３０３ｃ、及び、第４左側内壁面３３０３ｄを備えている。第１左側内壁面３３０３ａ、第２左側内壁面３３０３ｂ、第３左側内壁面３３０３ｃ、及び、第４左側内壁面３３０３ｄは、左側部３３０３における右側の面（光通過用開口３３０１に面した面）を構成しており、略鉛直方向に形成されている。なお、分かりやすくするため、図１６０では、左側部３３０３を水平面で切断した様子を示している。

【１０８８】

第１左側内壁面３３０３ａは、左側部３３０３の前端面の右端から斜め後方に向けて連続して形成されている。第２左側内壁面３３０３ｂは、第１左側内壁面３３０３ａの後端（右端）から第１左側内壁面３３０３ａよりも急な傾斜で後方に向けて連続して形成されている。第３左側内壁面３３０３ｃは、第２左側内壁面３３０３ｂの後端から第１左側内壁面３３０３ａよりも急な傾斜且つ第２左側内壁面３３０３ｂよりも緩やかな傾斜で後方に向けて連続して形成されている。第４左側内壁面３３０３ｄは、第３左側内壁面３３０３ｃの後端から第２左側内壁面３３０３ｂよりも急な傾斜で後方に向けて連続して形成されている。

【１０８９】

また、左側部３３０３は、後端を右方に僅かに折り曲げることで形成された左側後端部３３０３ｅを有している。左側後端部３３０３ｅの前面３３０３ｆは、第４左側内壁面３３０３ｄの後端から右側に向けて連続して形成されている。前面３３０３ｆと第４左側内壁面３３０３ｄとは、略直交している。なお、第４左側内壁面３３０３ｄは、上方に向かうにつれて前後方向の長さが短くなっており、左側部３３０３の上部においては、第４左側内壁面３３０３ｄが形成されておらず、左側後端部３３０３ｅの前面３３０３ｆは、第

３左側内壁面３３０３ｃと連続している。
【１０９０】
同様に、詳細な説明は省略するが、右側部３３０４は、第１右側内壁面３３０４ａ、第２右側内壁面３３０４ｂ、第３右側内壁面３３０４ｃ、第４右側内壁面３３０４ｄ、及び、右側後端部３３０４ｅを備えている。第１右側内壁面３３０４ａ、第２右側内壁面３３０４ｂ、第３右側内壁面３３０４ｃ、第４右側内壁面３３０４ｄ、及び、右側後端部３３０４ｅは、それぞれ、第１左側内壁面３３０３ａ、第２左側内壁面３３０３ｂ、第３左側内壁面３３０３ｃ、第４左側内壁面３３０３ｄ、及び、左側後端部３３０３ｅと左右対称となっている。
【１０９１】
左側後端部３３０３ｅ及び右側後端部３３０４ｅは、それぞれ、略鉛直方向に形成されている。分かりやすくするため、図１６１では、左側後端部３３０３ｅの背面３３０３ｇ及び右側後端部３３０４ｅの背面３３０４ｇを斜線で示している。
【１０９２】
図１６２及び図１６３に示すように、遮蔽壁部材３３００の下側部３３０２は、中継基板３３３０及び中継基板カバー３３３１の上側に配置される。これにより、中継基板３３３０及び中継基板カバー３３３１は、下側部３３０２（下側面３３０２ａ）によって略完全に覆われる。遮蔽壁部材３３００の下側部３３０２の前端縁３３０２ｂにおける前後方向の位置は、後側透光板３０５０の下側部３０５５の後端縁における前後方向の位置と略一致している。すなわち、下側部３３０２の前端縁３３０２ｂは、平面視において、下側部３０５５の後端縁と略一致しており、下側部３３０２及び下側部３０５５は、略隙間なく配置されている。なお、後側透光板３０５０の下側部３０５５は、平面部３０５１及び湾曲部３０５２の下端から後方に向けて連続して形成され、略水平に配置されている。
【１０９３】
遮蔽壁部材３３００の右側部３３０４は、右サイドＬＥＤ基板３１２０Ｒ及び右側鍵受部材３３２０Ｒの左側に配置される。これにより、右サイドＬＥＤ基板３１２０Ｒ及び右側鍵受部材３３２０Ｒは、右側部３３０４（第１右側内壁面３３０４ａ、第２右側内壁面３３０４ｂ、第３右側内壁面３３０４ｃ、及び、第４右側内壁面３３０４ｄ）によって略完全に覆われる。
【１０９４】
同様に、図示しないが、遮蔽壁部材３３００の左側部３３０３は、左サイドＬＥＤ基板３１２０Ｌ及び左側鍵受部材３３２０Ｌの右側に配置される。これにより、左サイドＬＥＤ基板３１２０Ｌ及び左側鍵受部材３３２０Ｌは、左側部３３０３（第１左側内壁面３３０３ａ、第２左側内壁面３３０３ｂ、第３左側内壁面３３０３ｃ、及び、第４左側内壁面３３０３ｄ）によって略完全に覆われる。
【１０９５】
ここで、上述したように、プロジェクタ９０２０から投射された光（ミラー９０３０によって反射された光）は、前方（中央スクリーン３０１０の配置されている側）に向けて進行する（図９９参照）。図１６４では、このような光の照射範囲を斜線で示している。
【１０９６】
本実施形態では、図１６４（ａ）に示すように、ミラー９０３０によって反射された光の大部分は、遮蔽壁部材３３００の光通過用開口３３０１を通過して、中央スクリーン３０１０に到達する。一方、ミラー９０３０によって反射された光のうちの一部は、遮蔽壁部材３３００の左側部３３０３（左側後端部３３０３ｅの右側部分）及び右側部３３０４（右側後端部３３０４ｅの左側部分）に入射する。遮蔽壁部材３３００は、透光性を有していないため、当該光は、左側部３３０３及び右側部３３０４を透過することができず、左側部３３０３及び右側部３３０４によって反射されるため、中央スクリーン３０１０には到達しない。
【１０９７】
これに対し、図１６４（ｂ）に示す他の実施形態は、遮蔽壁部材３３００が設けられて

いない点を除いて、本実施形態と同じ構成を有している。この実施形態では、ミラー９０３０によって反射された光の進行が遮蔽壁部材３３００によって妨げられることがないため、図１６４（ｂ）に示す照射範囲は、図１６４（ａ）に示す照射範囲よりも広くなっている。具体的に、図１６４（ａ）では、領域Ｉ及び領域ＩＩが照射範囲となっていないのに対し、図１６４（ｂ）では、領域Ｉ及び領域ＩＩが照射範囲となっている。領域Ｉ及び領域ＩＩは、正面視において中央スクリーン３０１０の周縁に位置付けられる領域である。

【１０９８】

領域Ｉには、左サイドＬＥＤ基板３１２０Ｌ及び左側鍵受部材３３２０Ｌが配置されている。また、領域ＩＩには、右サイドＬＥＤ基板３１２０Ｒ及び右側鍵受部材３３２０Ｒが配置されている。そのため、他の実施形態では、プロジェクタ９０２０から投射された光の一部が、左サイドＬＥＤ基板３１２０Ｌ及び左側鍵受部材３３２０Ｌ、並びに、右サイドＬＥＤ基板３１２０Ｒ及び右側鍵受部材３３２０Ｒによって反射され、当該反射された光が中央スクリーン３０１０に入射するといった状況が発生し得る。これに対し、本実施形態では、領域Ｉ及び領域ＩＩが照射範囲に含まれないため、プロジェクタ９０２０から投射された光の一部が、左サイドＬＥＤ基板３１２０Ｌ及び左側鍵受部材３３２０Ｌ、並びに、右サイドＬＥＤ基板３１２０Ｒ及び右側鍵受部材３３２０Ｒによって反射される（反射された光が中央スクリーン３０１０に入射する）といった事態を防止することができる。

【１０９９】

図１６０に示すように、左側部３３０３は、前端を左方に僅かに折り曲げることで形成された左側前端部３３０３ｈを有している。同様に、右側部３３０４は、前端を右方に僅かに折り曲げることで形成された右側前端部３３０４ｈを有している。図１６５に示すように、左側前端部３３０３ｈ及び右側前端部３３０４ｈには、前後方向に貫通するライトガイド用開口３３０６（第１ライトガイド用開口３３０６ａ、第２ライトガイド用開口３３０６ｂ、第３ライトガイド用開口３３０６ｃ、第４ライトガイド用開口３３０６ｄ、第５ライトガイド用開口３３０６ｅ、第６ライトガイド用開口３３０６ｆ、及び、第７ライトガイド用開口３３０６ｇ）が形成されている。

【１１００】

ライトガイド用開口３３０６ａ～３３０６ｇは、正面視における形状が、ライトガイド３１３０の第１導光部３１３１～第７導光部３１３７における基体部３１３１ａ～３１３７ａよりも僅かに大きくなっている。図１６６に示すように、上ドア機構ＵＤが組み立てられた状態において、ライトガイド用開口３３０６ａ～３３０６ｇには、それぞれ、ライトガイド３１３０の第１導光部３１３１～第７導光部３１３７における基体部３１３１ａ～３１３７ａの前部が挿入される。基体部３１３１ａ～３１３７ａの前面３１３１ｄ～３１３７ｄは、右側前端部３３０４ｈ（左側前端部３３０３ｈ）の前面３３０４ｉ（前面３３０３ｉ）と略同一平面上に位置付けられる。これにより、ライトガイド３１３０を透過した光は、ライトガイド用開口３３０６ａ～３３０６ｇを介して、ライトガイド３１３０からサイドライトレンズ３１４０へと進行することになる。

【１１０１】

＜空気流路の形成＞

図１６７は、遮蔽壁部材を後方から見た斜視図である。図１６８は、上ドア機構からトップフレームベースを取り外した状態を示す斜視図である。図１６９は、図１６８に示す状態から上部前後フレーム及びダクトシールを取り外した様子を示す斜視図である。図１７０は、上部前後フレームを後方から見た斜視図である。図１７１は、上部前後フレームを前方から見た部分拡大斜視図である。図１７２は、トップフレームベースを後方且つ下方から見た斜視図である。図１７３は、図１７２に示すトップフレームベースの部分拡大斜視図である。図１７４は、トップフレームベース及び上部前後フレームを後方から見た部分拡大斜視図である。図１７５は、トップフレームベース及び上部前後フレームの断面図である。図１７６は、上ドア機構からスピーカ用ハーネスプロテクタを取り外した状態を示す斜視図である。

【１１０２】
図１６７に示すように、遮蔽壁部材３３００の上側部３３０５には、右側通気用開口３３０７Ｒ及び左側通気用開口３３０７Ｌが形成されている。右側通気用開口３３０７Ｒ及び左側通気用開口３３０７Ｌは、それぞれ、前後方向に空気が通過可能なように形成されている。分かりやすくするため、図１６７では、右側通気用開口３３０７Ｒ及び左側通気用開口３３０７Ｌを斜線で示している。
【１１０３】
また、図１６８に示すように、トップフレームベース３２１０は、上面壁３２１１を有している。トップフレームベース３２１０は、フロントトップユニット３２００（図１３０参照）の構成要素であり、フロントトップユニット３２００の骨格を構成する部材となっている。上面壁３２１１には、右側通気口３２１２Ｒ及び左側通気口３２１２Ｌがそれぞれ複数形成されている。トップフレームベース３２１０は、ポリカーボネート等を素材としてできており、左右対称な構造を有している。なお、トップフレームベース３２１０は、成形前に樹脂材料に顔料又は染料を混ぜて着色することにより、黒色が付されている。これにより、トップフレームベース３２１０は、光を透過させないようになっている。
【１１０４】
トップフレームベース３２１０の下側には、上部前後フレーム３２３０が配置されている。図１６９及び図１７０に示すように、上部前後フレーム３２３０は、右側部３２３０Ｒ及び左側部３２３０Ｌが中央部３２３０Ｃにより接続された構造を有している。右側部３２３０Ｒには、上方に向けて開放した右側開口３２３１Ｒと、後方に向けて開放した右側開口３２３２Ｒと、が形成されている。左側部３２３０Ｌには、上方に向けて開放した左側開口３２３１Ｌと、後方に向けて開放した左側開口３２３２Ｌと、が形成されている。
【１１０５】
右側開口３２３１Ｒと右側開口３２３２Ｒとは、右側部３２３０Ｒの内部に形成された右側空洞３２３３Ｒを介して連通しており、左側開口３２３１Ｌと左側開口３２３２Ｌとは、左側部３２３０Ｌの内部に形成された左側空洞３２３３Ｌを介して連通している。分かりやすくするため、図１７０では、開口３２３１（右側開口３２３１Ｒ及び左側開口３２３１Ｌ）並びに開口３２３２（右側開口３２３２Ｒ及び左側開口３２３２Ｌ）を斜線で示している。
【１１０６】
トップフレームベース３２１０と上部前後フレーム３２３０との間には、ダクトシール３２４０（右側ダクトシール３２４０Ｒ及び左側ダクトシール３２４０Ｌ）が配置されている。右側ダクトシール３２４０Ｒ及び左側ダクトシール３２４０Ｌは、それぞれ、中央が大きく開口した矩形形状を有しており、上部前後フレーム３２３０における右側開口３２３１Ｒ及び左側開口３２３１Ｌの周縁に沿うように配設されている。ダクトシール３２４０としては、トップフレームベース３２１０と上部前後フレーム３２３０との間を密閉することが可能な緩衝部材（例えば、ゴムパッキン）を適宜採用することができる。
【１１０７】
ここで、トップフレームベース３２１０の右側通気口３２１２Ｒ及び左側通気口３２１２Ｌは、それぞれ、上部前後フレーム３２３０の右側開口３２３１Ｒ及び左側開口３２３１Ｌを介して、右側空洞３２３３Ｒ及び左側空洞３２３３Ｌと連通している。右側空洞３２３３Ｒ及び左側空洞３２３３Ｌは、それぞれ、右側開口３２３２Ｒ及び左側開口３２３２Ｌを介して、遮蔽壁部材３３００の右側通気用開口３３０７Ｒ及び左側通気用開口３３０７Ｌと連通している。
【１１０８】
これにより、例えば、左側通気口３２１２Ｌ、左側空洞３２３３Ｌ、及び、左側通気用開口３３０７Ｌを介して、パチスロ機１の外部からキャビネットＧの内部に空気が取り入れられる。この空気は、吸気口Ｂ２２Ａ（図５７参照）を介してケースＢ２２の内部に入る。ケースＢ２２の内部に入った空気は、ケースＢ２２内で発生した熱を奪いながら右方向に進み、排気口Ｂ２２Ｅ（図５８参照）を介してケースＢ２２を出る。ケースＢ２２を

出た空気は、右側通気用開口３３０７Ｒ、右側空洞３２３３Ｒ、及び、右側通気口３２１２Ｒを介して、パチスロ機１の外部に放出される。

【１１０９】

このようにして、プロジェクタ９０２０において発生した熱をパチスロ機１の外部に排出することができる。なお、第２実施形態では、ケースＢ２２の右側に吸気口Ｂ２２Ａが設けられている一方、ケースＢ２２の左側に排気口Ｂ２２Ｅが設けられていることとして説明した。これに対し、本実施形態では、ケースＢ２２の左側に吸気口Ｂ２２Ａが設けられている一方、ケースＢ２２の右側に排気口Ｂ２２Ｅが設けられている。

【１１１０】

また、図１７０に示すように、上部前後フレーム３２３０の中央部３２３０Ｃには、フレームベース係合用溝３２３４（フレームベース係合用溝３２３４Ｒ及びフレームベース係合用溝３２３４Ｌ）が形成されている。フレームベース係合用溝３２３４は、周囲の面よりも凹んだ凹部として、前後方向に延在するように形成されている。フレームベース係合用溝３２３４Ｒとフレームベース係合用溝３２３４Ｌとは、略同一の構成を有しており、互いに略平行となるように設けられている。

【１１１１】

図１７１に示すように、フレームベース係合用溝３２３４は、溝底部３２３４ａ、並びに、溝底部３２３４ａと周囲の面とを接続する左側壁面３２３４ｂ及び右側壁面３２３４ｃによって構成されている。フレームベース係合用溝３２３４は、中央部３２３０Ｃの前端から後方にかけて形成されているが、フレームベース係合用溝３２３４の後端は、中央部３２３０Ｃの後端よりも前方に位置付けられている。これにより、フレームベース係合用溝３２３４の左右（溝左側部３２３５及び溝右側部３２３６）は、フレームベース係合用溝３２３４の後部（溝後側部３２３７）によって接続されている。

【１１１２】

また、フレームベース係合用溝３２３４の後端には、後方に向けて開放した溝後部開口３２３４ｄが形成されている。分かりやすくするため、図１７１では、フレームベース係合用溝３２３４Ｌの左側壁面３２３４ｂを黒で示し、フレームベース係合用溝３２３４Ｒの溝後部開口３２３４ｄを斜線で示している。

【１１１３】

図１７２に示すように、トップフレームベース３２１０の上面壁３２１１の下面３２１１ａには、前後フレーム係合用突起３２１３（前後フレーム係合用突起３２１３Ｒ及び前後フレーム係合用突起３２１３Ｌ）が形成されている。前後フレーム係合用突起３２１３は、周囲の面よりも突出する凸部として、前後方向に延在するように形成されている。前後フレーム係合用突起３２１３Ｒと前後フレーム係合用突起３２１３Ｌとは、略同一の構成を有しており、互いに略平行となるように設けられている。

【１１１４】

前後フレーム係合用突起３２１３Ｒと前後フレーム係合用突起３２１３Ｌとの距離は、上部前後フレーム３２３０におけるフレームベース係合用溝３２３４Ｒとフレームベース係合用溝３２３４Ｌとの距離と略同一となっている。また、前後フレーム係合用突起３２１３Ｒ及び前後フレーム係合用突起３２１３Ｌの大きさは、フレームベース係合用溝３２３４Ｒ及びフレームベース係合用溝３２３４Ｌよりもやや小さくなっている。

【１１１５】

図１７３に示すように、前後フレーム係合用突起３２１３は、前後フレーム係合用爪３２１３ａを有している。前後フレーム係合用爪３２１３ａは、前後フレーム係合用突起３２１３の後端において、その下部が後方に突出することにより形成されている。分かりやすくするため、図１７３では、前後フレーム係合用突起３２１３の側面を黒で示している。

【１１１６】

図１７４に示すように、上ドア機構ＵＤが組み立てられた状態において、トップフレームベース３２１０の前後フレーム係合用爪３２１３ａが上部前後フレーム３２３０の溝後部開口３２３４ｄから後方に突出している。なお、上部前後フレーム３２３０の中央部３

２３０Ｃにおける下面のうち、フレームベース係合用溝３２３４の形成されている部分には、フレームベース係合用溝３２３４が凹んでいることに対応して下方に向けてコの字状に突出した構造３２３８が形成されている。

【１１１７】

図１７５では、上ドア機構ＵＤが組み立てられた状態におけるトップフレームベース３２１０及び上部前後フレーム３２３０を前後方向の鉛直面（前後フレーム係合用突起３２１３Ｒ及びフレームベース係合用溝３２３４Ｒを通る面）で切断した様子を示している。分かりやすくするため、図１７５では、トップフレームベース３２１０の切断面を斜線で示し、上部前後フレーム３２３０の切断面を黒で示している。

【１１１８】

図１７５に示すように、トップフレームベース３２１０の前後フレーム係合用突起３２１３Ｒ及び前後フレーム係合用突起３２１３Ｌは、それぞれ、上部前後フレーム３２３０のフレームベース係合用溝３２３４Ｒ及びフレームベース係合用溝３２３４Ｌに挿入されている。この状態で、トップフレームベース３２１０の前後フレーム係合用爪３２１３ａは、上部前後フレーム３２３０における溝後側部３２３７の下側に位置付けられている。

【１１１９】

トップフレームベース３２１０の上面壁３２１１は、平板状に形成されており、支柱となる構造を基本的に有していないため、充分な強度が確保されていない。この点、前後フレーム係合用突起３２１３をフレームベース係合用溝３２３４に沿わせてスライドさせれば、トップフレームベース３２１０を上部前後フレーム３２３０に容易に取り付けることが可能であり、取り付けに際してトップフレームベース３２１０が破損してしまうことを防止することができる。そして、取り付け後は、上部前後フレーム３２３０によってトップフレームベース３２１０を支持し、上面壁３２１１が撓んでしまうことを防止することができる。

【１１２０】

なお、図１６７に示すように、遮蔽壁部材３３００の右側部３３０４と上側部３３０５との境界部分（右上角部３３１０Ｒ）は、光通過用開口３３０１側に膨出した構造を有している。右上角部３３１０Ｒには、スピーカ用開口３３１１が形成されている。分かりやすくするため、図１６７では、スピーカ用開口３３１１を斜線で示している。

【１１２１】

スピーカ用開口３３１１の下方には、後方に向かうにつれて下降するような傾斜を有するスピーカ用傾斜部３３１２が設けられている。これにより、スピーカ用傾斜部３３１２の上方には、ハーネス配置用空間３３１３が形成されている。図１７６に示すように、ハーネス配置用空間３３１３には、スピーカ３４１０への接続用のハーネス３３１４が配置される。ハーネス３３１４は、スピーカ用開口３３１１を介してスピーカ３４１０に接続される。図１７６では、スピーカ３４１０の一部がスピーカ用開口３３１１を介して露出している様子が示されている。

【１１２２】

スピーカ用開口３３１１の背面側には、スピーカ用ハーネスプロテクタ３３１５が配置される。スピーカ用ハーネスプロテクタ３３１５は、概ね前後方向の面と上下方向の面とによって所定の段差が形成された構造を有している。これにより、ハーネス配置用空間３３１３は、スピーカ用ハーネスプロテクタ３３１５によって閉塞され、ハーネス３３１４は、スピーカ用傾斜部３３１２及びスピーカ用ハーネスプロテクタ３３１５により構成される壁部によって取り囲まれた状態となる。

【１１２３】

同様に、遮蔽壁部材３３００の左側部３３０３と上側部３３０５との境界部分（左上角部３３１０Ｌ）には、スピーカ用開口３３１１及びスピーカ用傾斜部３３１２が形成されている。左上角部３３１０Ｌは、右上角部３３１０Ｒと左右対称な構造を有しているため、詳細な説明は省略する。なお、図１７６では、右上角部３３１０Ｒの背面側のスピーカ用ハーネスプロテクタ３３１５が取り外されている一方、左上角部３３１０Ｌの背面側の

スピーカ用ハーネスプロテクタ３３１５は取り付けられている。
【１１２４】
＜トップフレームベース３２１０における画像の反射＞
図１７７は、トップフレームベースを前方から見た斜視図である。図１７８は、トップフレームベースの底面図である。図１７９は、上ドア機構をやや下方から見た斜視図である。図１８０は、中央スクリーン及びトップフレームベースの断面図である。図１８１は、中央スクリーンにおける平面部及びトップフレームベースにおける下面壁の模式図である。
【１１２５】
図１７７に示すように、トップフレームベース３２１０は、下面壁３２１４を備えている。下面壁３２１４は、平板状に形成されており、上面壁３２１１と略平行となっている。上面壁３２１１及び下面壁３２１４は、略水平に配置されている。分かりやすくするため、図１７７では、下面壁３２１４を斜線で示している。
【１１２６】
図１７８に示すように、下面壁３２１４の下面３２１５は、画像反射面３２１６と装飾面３２１７とを有している。画像反射面３２１６は、弓形（円弧と、当該円弧の端部同士を結んだ弦とで囲まれた図形）の形状を有している。画像反射面３２１６は、凹状の溝として形成された模様３２１６ａを除いて、シボ加工等は施されておらず、全体的に略平坦なツルツルの面となっている。装飾面３２１７は、画像反射面３２１６を囲っている部分であり、全体的に凹凸による装飾が施されている。
【１１２７】
画像反射面３２１６は、反射塗料が塗布されることにより、光を反射することが可能となっている。従来公知のように、反射塗料は、透明性塗料とガラスビーズとを含んで構成されており、強い反射性能を有している。透明性塗料としては、任意の塗料（例えば、後述する遮光塗料と同じ樹脂材料）を用いることが可能である。塗装方法としては、特に限定されず、例えば、スプレー塗装を採用することが可能である。反射塗料には、黒色顔料（例えば、カーボンブラック）が含まれており、画像反射面３２１６は、黒色の外観を呈している。画像反射面３２１６の色は、特に限定されず、任意の色に塗装することが可能である。
【１１２８】
図１７９に示すように、上ドア機構ＵＤを下から見上げると（遊技者の目線から見ると）、画像反射面３２１６が視界に入る。図１８０では、上ドア機構ＵＤが組み立てられた状態における中央スクリーン３０１０及びトップフレームベース３２１０を前後方向の鉛直面（画像反射面３２１６の左右方向における概ね中央部分を通る面）で切断した様子を示している。分かりやすくするため、図１８０では、中央スクリーン３０１０（平面部３０１１）の切断面を黒で示し、トップフレームベース３２１０（下面壁３２１４）の切断面を斜線で示している。
【１１２９】
図１８０に示すように、上ドア機構ＵＤが組み立てられた状態では、トップフレームベース３２１０の下面壁３２１４における後端縁３２１４ａ（弓形における弦に対応する部分）が中央スクリーン３０１０の平面部３０１１における前面側の面（表示面３０１１ａ）と略当接している。中央スクリーン３０１０の表示面３０１１ａとトップフレームベース３２１０の画像反射面３２１６とは略直交するように配置されている。これにより、画像反射面３２１６は、表示面３０１１ａの上部（上端よりも僅かに下方）から前方に向けて連続する面となっている。
【１１３０】
図１８１では、上ドア機構ＵＤを下から見上げた状態における中央スクリーン３０１０の平面部３０１１及びトップフレームベース３２１０の下面壁３２１４を模式的に示している。また、この模式図では、中央スクリーン３０１０の平面部３０１１に半円形状の画像（半円画像３０１１ｂ）が表示されている様子を示している。半円画像３０１１ｂは、

プロジェクタ９０２０により投影された画像である。
【１１３１】
ここで、上記のように、画像反射面３２１６が光を反射することが可能であることに起因して、画像反射面３２１６に反射画像３２１６ａが表示されている。反射画像３２１６ａは、中央スクリーン３０１０における画像反射面３２１６との当接部分（下面壁３２１４における後端縁３２１４ａの下端）を対称の軸として線対称な図形形状（半円形状）を有している。従って、半円画像３０１１ｂ及び反射画像３２１６ａを遊技者に見せることにより、円が表示されているかのように知覚させることができる。なお、図１８１では、半円画像３０１１ｂ及び反射画像３２１６ａをそれぞれ斜線で示している。
【１１３２】
＜中央スクリーン３０１０とトップフレームベース３２１０との配置関係＞
図１８２は、中央スクリーンを前方且つ下方から見た斜視図である。図１８３は、中央スクリーンを後方且つ下方から見た斜視図である。図１８４は、中央スクリーンを後方且つ上方から見た斜視図である。図１８５は、トップフレームベースを後方且つ下方から見た斜視図である。図１８６は、図１８５に示すトップフレームベースの部分拡大斜視図である。図１８７～図１８９は、中央スクリーン及びトップフレームベースの断面図である。
【１１３３】
図１８２に示すように、中央スクリーン３０１０は、前面３０１４の上端から前方に向けて突出して形成された前方上端部３０１５を有している。前面３０１４は、平面部３０１１における前面側の表面（表示面３０１１ａ）と、湾曲部３０１２における前面側の表面３０１２ａと、により構成される。前方上端部３０１５は、前面３０１４に対して略垂直に形成されている。
【１１３４】
具体的に、前方上端部３０１５は、中央部３０１５ａ、第１左側部３０１５ｂ、第２左側部３０１５ｃ、第１右側部３０１５ｄ、及び、第２右側部３０１５ｅを有している。中央部３０１５ａは、中央スクリーン３０１０の中央において略水平に形成されている。第１左側部３０１５ｂは、中央部３０１５の左端から左下方に向けて連続して形成されている。第２左側部３０１５ｃは、第１左側部３０１５ｂの左端から左方に向けて連続して形成されている。第１右側部３０１５ｄは、中央部３０１５ａの右端から右下方に向けて連続して形成されている。第２右側部３０１５ｅは、第１右側部３０１５ｄの右端から右方に向けて連続して形成されている。分かりやすくするため、図１８２では、前方上端部３０１５の下面３０１５ｆを黒で示している。
【１１３５】
第１左側部３０１５ｂの近傍には、貫通孔３０１６Ｌが形成されており、第１右側部３０１５ｄの近傍には、貫通孔３０１６Ｒが形成されている。貫通孔３０１６（貫通孔３０１６Ｌ及び貫通孔３０１６Ｒ）は、中央スクリーン３０１０を前後方向に貫通するように形成されている。また、中央スクリーン３０１０は、前面３０１４の下端近傍から前方に向けて突出して形成された前方下端部３０１７を有している。前方下端部３０１７は、前方上端部３０１５と同様に、前面３０１４に対して略垂直に形成されている。
【１１３６】
図１８３に示すように、中央スクリーン３０１０は、背面３０１８の上端から後方に向けて突出して形成された後方上端部３０１９を有している。背面３０１８は、平面部３０１１における背面側の表面と、湾曲部３０１２における背面側の表面と、により構成される。後方上端部３０１９は、背面３０１８に対して略垂直に形成されている。具体的に、後方上端部３０１９は、左側部３０１９ａ及び右側部３０１９ｂを有している。分かりやすくするため、図１８３では、後方上端部３０１９の下面３０１９ｃを黒で示している。
【１１３７】
図１８４に示すように、左側部３０１９ａの上面３０１９ｄは、第１左側部３０１５ｂの上面及び第２左側部３０１５ｃの上面と連続し、これらの面は一体となっている。同様に、右側部３０１９ｂの上面３０１９ｅは、第１右側部３０１５ｄの上面及び第２右側部

３０１５ｅの上面と連続し、これらの面は一体となっている。また、中央スクリーン３０１０は、背面３０１８の下端から後方に向けて突出して形成された後方下端部３０２０を有している。後方下端部３０２０は、後方上端部３０１９と同様に、背面３０１８に対して略垂直に形成されている。

【１１３８】

図１８５及び図１８６に示すように、トップフレームベース３２１０には、音放出用開口３２１８（音放出用開口３２１８Ｌ及び音放出用開口３２１８Ｒ）が形成されている。また、トップフレームベース３２１０には、スクリーン当接部３２１９が形成されている。分かりやすくするため、図１８５では、音放出用開口３２１８Ｌ及び音放出用開口３２１８Ｒを斜線で示している。また、図１８６では、スクリーン当接部３２１９を黒で示している。

【１１３９】

スクリーン当接部３２１９の一部は、下面壁３２１４の後端縁３２１４ａとなっており、スクリーン当接部３２１９は、後端縁３２１４ａ（スクリーン当接部３２１９Ｃ）と、後端縁３２１４ａの左端から左方に向けて連続して形成された部分（スクリーン当接部３２１９Ｌ）と、後端縁３２１４ａの右端から右方に向けて連続して形成された部分（スクリーン当接部３２１９Ｒ）と、により構成される。

【１１４０】

音放出用開口３２１８Ｌの周辺右下部分には、スクリーン当接部３２１９Ｌよりも後方に突出するようにボス部３２２０Ｌが形成されている。同様に、音放出用開口３２１８Ｒの周辺左下部分には、スクリーン当接部３２１９Ｒよりも後方に突出するようにボス部３２２０Ｒが形成されている。また、ボス部３２２０（ボス部３２２０Ｌ及びボス部３２２０Ｒ）の近傍には、前後方向に貫通するネジ孔３２２１（ネジ孔３２２１Ｌ及びネジ孔３２２１Ｒ）が形成されている。

【１１４１】

図１８７では、上ドア機構ＵＤが組み立てられた状態における中央スクリーン３０１０及びトップフレームベース３２１０を前後方向の鉛直面（中央スクリーン３０１０の平面部３０１１の左右方向における概ね中央部分を通る面）で切断した様子を示している。分かりやすくするため、図１８７では、中央スクリーン３０１０（平面部３０１１）の切断面を黒で示し、トップフレームベース３２１０（下面壁３２１４）の切断面を斜線で示している。

【１１４２】

図１８７に示すように、トップフレームベース３２１０のスクリーン当接部３２１９Ｃ（後端縁３２１４ａ）は、中央スクリーン３０１０の前面３０１４と略当接している。この状態において、スクリーン当接部３２１９Ｃは、中央スクリーン３０１０における前方上端部３０１５（中央部３０１５ａ）の僅かに下方に位置付けられる。

【１１４３】

図１８８では、上ドア機構ＵＤが組み立てられた状態における中央スクリーン３０１０及びトップフレームベース３２１０を前後方向の鉛直面（中央スクリーン３０１０の右湾曲部３０１２Ｒを通る面）で切断した様子を示している。分かりやすくするため、図１８８では、中央スクリーン３０１０（右湾曲部３０１２Ｒ）の切断面を黒で示し、トップフレームベース３２１０の切断面を斜線で示している。

【１１４４】

図１８８に示すように、トップフレームベース３２１０のスクリーン当接部３２１９Ｒは、中央スクリーン３０１０の前面３０１４と略当接している。この状態において、スクリーン当接部３２１９Ｒは、中央スクリーン３０１０における前方上端部３０１５（第２右側部３０１５ｅ）の僅かに下方に位置付けられる。同様に、図示しないが、トップフレームベース３２１０のスクリーン当接部３２１９Ｌは、中央スクリーン３０１０の前面３０１４と略当接している。この状態において、スクリーン当接部３２１９Ｌは、中央スクリーン３０１０における前方上端部３０１５（第２左側部３０１５ｃ）の僅かに下方に位

置付けられる。
【１１４５】
このように、トップフレームベース３２１０のスクリーン当接部３２１９（スクリーン当接部３２１９Ｌ、スクリーン当接部３２１９Ｃ、及び、スクリーン当接部３２１９Ｒ）は、全体的に、中央スクリーン３０１０の前面３０１４と略当接している。そして、スクリーン当接部３２１９の上方には、中央スクリーン３０１０の前方上端部３０１５（中央部３０１５ａ、第１左側部３０１５ｂ、第２左側部３０１５ｃ、第１右側部３０１５ｄ、及び、第２右側部３０１５ｅ）が配設されている。これにより、仮に、トップフレームベース３２１０のスクリーン当接部３２１９と中央スクリーン３０１０の前面３０１４との間に僅かな隙間が生じている場合、当該隙間を通じて針金形状の器具を侵入させようとしたとしても、前方上端部３０１５が邪魔になって、当該侵入を阻止することができるようになっている。従って、当該隙間を通じてゴト行為が行われてしまうことを防止することができる。
【１１４６】
図１８９では、上ドア機構ＵＤが組み立てられた状態における中央スクリーン３０１０及びトップフレームベース３２１０を前後方向の鉛直面（中央スクリーン３０１０の貫通孔３０１６Ｌ及びトップフレームベース３２１０のボス部３２２０Ｌを通る面）で切断した様子を示している。分かりやすくするため、図１８９では、中央スクリーン３０１０の切断面を斜線で示し、トップフレームベース３２１０の切断面を黒で示し、中央スクリーン３０１０における後方上端部３０１９（左側部３０１９ａ）及び前方上端部３０１５（第２左側部３０１５ｃ）の上面を網掛けで示している。
【１１４７】
図１８９に示すように、上ドア機構ＵＤが組み立てられた状態においては、中央スクリーン３０１０の貫通孔３０１６Ｌとトップフレームベース３２１０のボス部３２２０Ｌとが重畳する。これにより、ボス部３２２０Ｌは、貫通孔３０１６Ｌに挿入されて、ボス部３２２０Ｌの後部が中央スクリーン３０１０の背面３０１８よりも僅かに後方へ突出した状態となる。貫通孔３０１６Ｌの径は、ボス部３２２０Ｌの径よりも若干大きくなっている。
【１１４８】
同様に、図示しないが、上ドア機構ＵＤが組み立てられた状態においては、中央スクリーン３０１０の貫通孔３０１６Ｒとトップフレームベース３２１０のボス部３２２０Ｒとが重畳する。これにより、ボス部３２２０Ｒは、貫通孔３０１６Ｒに挿入されて、ボス部３２２０Ｒの後部が中央スクリーン３０１０の背面３０１８よりも僅かに後方へ突出した状態となる。貫通孔３０１６Ｒの径は、ボス部３２２０Ｒの径よりも若干大きくなっている。
【１１４９】
貫通孔３０１６（貫通孔３０１６Ｌ及び貫通孔３０１６Ｒ）、並びに、ボス部３２２０（ボス部３２２０Ｌ及びボス部３２２０Ｒ）は、後側透光板３０５０がトップフレームベース３２１０に対してネジ締結により取り付けられるに当たって用いられるものとなっている。これについては、後に詳述する。
【１１５０】
＜中央スクリーン３０１０と後側透光板３０５０との配置関係＞
図１９０は、中央スクリーン及び後側透光板の断面図である。図１９１（ａ）は、本実施形態においてプロジェクタから投射された光が後側透光板に入射する様子を上方から見た模式図である。図１９１（ｂ）は、他の実施形態においてプロジェクタから投射された光が後側透光板に入射する様子を上方から見た模式図である。図１９２は、中央スクリーン及び後側透光板の断面図である。図１９３は、後側透光板を後方から見た斜視図である。図１９４は、中央スクリーン及び後側透光板を後方から見た斜視図である。
【１１５１】
図１９０では、中央スクリーン３０１０及び後側透光板３０５０が組み付けられた状態

において、これらを水平面で切断した様子を示している。図１９１では、図１９０に示す中央スクリーン３０１０及び後側透光板３０５０の切断面を模式的に示している。図１９２では、図１９０に示す中央スクリーン３０１０及び後側透光板３０５０を部分的に拡大して示している。

【１１５２】

図１９０に示すように、中央スクリーン３０１０の平面部３０１１における背面側の表面と後側透光板３０５０の平面部３０５１における前面側の表面とは密着している（又は、近接（略当接）している）が、中央スクリーン３０１０の湾曲部３０１２における背面側の表面と後側透光板３０５０の湾曲部３０５２における前面側の表面との間には、隙間が形成されている。分かりやすくするため、図１９０では、中央スクリーン３０１０及び後側透光板３０５０の切断面を黒で示している。

【１１５３】

上述したように、プロジェクタ９０２０から投射された光は、下向きに進行した後、ミラー９０３０によって前方に向けて反射される（図９９参照）。これにより、プロジェクタ９０２０から投射された光は、後側透光板３０５０に入射する。図１９１（ａ）では、ミラー９０３０によって反射されて直線Ｌに沿った方向に進行した光が後側透光板３０５０上の点Ｘに入射する様子を示している。ここでは、便宜上、後側透光板３０５０の湾曲部３０５２の一部が略平坦である（曲率が０である）こととして説明する。

【１１５４】

このとき、点Ｘにおける湾曲部３０５２に対する接線（$Ｌ_{1}$（Ｘ））の方向は、湾曲部３０５２の形成方向と略一致する。直線Ｌと直線$Ｌ_{1}$（Ｘ）とは略直交し、直線Ｌと直線$Ｌ_{1}$（Ｘ）とのなす角度αは、略９０°となっている。すなわち、直線Ｌに沿った方向に進行した光の湾曲部３０５２に対する入射角（９０°－α）は、略０°である。

【１１５５】

これに対し、図１９１（ｂ）に示す他の実施形態においては、後側透光板３０５０の平面部３０５１及び湾曲部３０５２は、中央スクリーン３０１０の平面部３０１１及び湾曲部３０１２と、略同一の大きさ及び形状を有している。これにより、中央スクリーン３０１０の平面部３０１１における背面側の表面と後側透光板３０５０の平面部３０５１における前面側の表面とが密着し、中央スクリーン３０１０の湾曲部３０１２における背面側の表面と後側透光板３０５０の湾曲部３０５２における前面側の表面とが密着している。

【１１５６】

図１９１（ｂ）に示す他の実施形態に係る後側透光板３０５０の湾曲部３０５２の曲率は、中央スクリーン３０１０の湾曲部３０１２の曲率と略同一となっている。図１９１（ｂ）では、ミラー９０３０によって反射されて直線Ｌに沿った方向に進行した光が後側透光板３０５０上の点Ｙに入射する様子を示している。点Ｙは、他の実施形態に係る後側透光板３０５０の湾曲部３０５２上の点であり、直線Ｌ上において点Ｘよりも光の進行方向下流側の点である。点Ｙにおける湾曲部３０５２に対する接線（$Ｌ_{1}$（Ｙ））に対して垂直な直線（$Ｌ_{2}$（Ｙ））と直線Ｌとのなす角度β、すなわち、直線Ｌに沿った方向に進行した光の湾曲部３０５２に対する入射角は、本実施形態における当該入射角（９０°－α）と比較して大きくなっている。

【１１５７】

直線Ｌに沿った方向に進行した光の湾曲部３０５２に対する入射角が以上のようになっていることから、他の実施形態では、点Ｙにおいて反射した光が中央スクリーン３０１０の平面部３０１１側に進行しやすくなっている。これに対し、本実施形態では、このような反射を抑制し、反射された光が中央スクリーン３０１０に入射するといった状況が発生することを防止することができる。

【１１５８】

図１９２に示すように、後側透光板３０５０の湾曲部３０５２Ｌにおける背面側の表面の左端部近傍においては、所定範囲に亘ってシボ加工が施されることにより、微細な凹凸が形成されている。図１９２では、シボ加工が施されている領域（シボ加工領域３０５２

Ｘ）を黒で示している。上述したように、シボ加工は、表面にシボ（皺模様）が形成される加工であり、光拡散処理として、当該加工が施されている。

【１１５９】

後側透光板３０５０は、左右対称な構造を有しており、図示しないが、後側透光板３０５０の湾曲部３０５２Ｒにおける背面側の表面の右端部近傍にも、同様のシボ加工が施されている。これにより、プロジェクタ９０２０から投射された光が反射によって中央スクリーン３０１０に入射するといった事態を効果的に防止することができる。

【１１６０】

また、中央スクリーン３０１０の湾曲部３０１２又は後側部３０１３における背面側（パチスロ機１の内側）の表面（後側透光板３０５０のシボ加工領域３０５２Ｘ近傍）にも、同様のシボ加工を施すこととしてもよい。後側透光板３０５０に対するシボ加工及び中央スクリーン３０１０に対するシボ加工のうちの何れか一方又は双方のシボ加工を施さないようにしてもよい。

【１１６１】

図１９３に示すように、後側透光板３０５０の上部には、ネジ孔３０５６Ｌ及びネジ孔３０５６Ｒが形成されている。図１９４に示すように、上ドア機構ＵＤが組み立てられた状態においては、中央スクリーン３０１０の貫通孔３０１６Ｌ及び貫通孔３０１６Ｒが、それぞれ、後側透光板３０５０のネジ孔３０５６Ｌ及びネジ孔３０５６Ｒと重畳する。なお、分かりやすくするため、図１９４では、中央スクリーン３０１０の前方上端部３０１５（第１左側部３０１５ｂ、第２左側部３０１５ｃ、第１右側部３０１５ｄ、及び、第２右側部３０１５ｅ）を黒で示している。

【１１６２】

＜中央スクリーン３０１０の固定＞

図１９５は、上ドア機構の断面図である。図１９６は、上ドア機構からアンダーフレームを取り外した状態を示す斜視図である。図１９７は、上ドア機構の断面図である。

【１１６３】

図１９５では、上ドア機構ＵＤを前後方向の鉛直面（中央スクリーン３０１０の貫通孔３０１６Ｌ、後側透光板３０５０のネジ孔３０５６Ｌ、及び、トップフレームベース３２１０のボス部３２２０Ｌを通る面）で切断した様子を示している。分かりやすくするため、図１９５では、中央スクリーン３０１０の切断面及びネジ３０９０の切断面を網掛けで示し、後側透光板３０５０の切断面を斜線で示し、トップフレームベース３２１０の切断面を黒で示している。

【１１６４】

図１９５に示すように、上ドア機構ＵＤが組み立てられた状態においては、後側透光板３０５０のネジ孔３０５６Ｌとトップフレームベース３２１０のボス部３２２０Ｌとが重畳する。同様に、図示しないが、後側透光板３０５０のネジ孔３０５６Ｒとトップフレームベース３２１０のボス部３２２０Ｒとが重畳する。ネジ孔３０５６（ネジ孔３０５６Ｌ及びネジ孔３０５６Ｒ）を挿通させたネジ３０９０を、ボス部３２２０（ボス部３２２０Ｌ及びボス部３２２０Ｒ）に形成された穴にねじ込むことによって、後側透光板３０５０がトップフレームベース３２１０に取り付けられる。また、上述したように、中央スクリーン３０１０の前面３０１４は、トップフレームベース３２１０のスクリーン当接部３２１９（スクリーン当接部３２１９Ｌ、スクリーン当接部３２１９Ｃ、及び、スクリーン当接部３２１９Ｒ）と略当接している。これにより、中央スクリーン３０１０は、後側透光板３０５０とトップフレームベース３２１０との間に挟持された状態となる。

【１１６５】

図１９６に示すように、上ドア機構ＵＤの下部には、アンダーフレーム３０７０が配置される。具体的に、アンダーフレーム３０７０は、中央スクリーン３０１０における後方下端部３０２０の下面３０２０ａ及び後側透光板３０５０における下側部３０５５の下面３０５５ａを覆うように配置される。

【１１６６】

図１９７では、上ドア機構ＵＤを前後方向の鉛直面（上ドア機構ＵＤの左右方向における概ね中央部分を通る面）で切断した様子を示している。分かりやすくするため、図１９７では、中央スクリーン３０１０の切断面を斜線で示し、後側透光板３０５０の切断面を網掛けで示し、アンダーフレーム３０７０の切断面を黒で示している。

【１１６７】

図１９７に示すように、アンダーフレーム３０７０は、前端を上方に折り曲げることで形成された上側部３０７１を有している。上側部３０７１は、後方に向けて屈曲した構造を有しており、その後端縁３０７１ａは、中央スクリーン３０１０の前面３０１４と略当接している。この状態において、後端縁３０７１ａは、中央スクリーン３０１０における前方下端部３０１７の僅かに上方に位置付けられる。これにより、仮に、アンダーフレーム３０７０と中央スクリーン３０１０の前面３０１４との間に僅かな隙間が生じている場合、当該隙間を通じて針金形状の器具を侵入させようとしたとしても、前方下端部３０１７が邪魔になって、当該侵入を阻止することができるようになっている。従って、当該隙間を通じてゴト行為が行われてしまうことを防止することができる。

【１１６８】

なお、前方下端部３０１７は、前面３０１４の下端よりも僅かに上方に形成されている。また、後側透光板３０５０の下側部３０５５は、段差を有するように構成されており、その前部は、中央スクリーン３０１０の後方下端部３０２０に載置されるように配置されている。

【１１６９】

＜スピーカユニット３４００＞

図１９８は、上ドア機構からトップサイドパネルを取り外した状態を示す正面図である。図１９９は、上ドア機構からトップサイドパネル及びスピーカグリルを取り外した状態を示す部分拡大斜視図である。図２００は、上ドア機構からトップフレーム飾りを取り外した状態を示す部分拡大斜視図である。

【１１７０】

図１９８及び図１９９に示すように、上ドア機構ＵＤには、左側スピーカユニット３４００Ｌ及び右側スピーカユニット３４００Ｒが設けられている。左側スピーカユニット３４００Ｌと右側スピーカユニット３４００Ｒとは、左右対称な構造を有しているため、以下では、左側スピーカユニット３４００Ｌについてのみ説明する。また、左側スピーカユニット３４００Ｌと右側スピーカユニット３４００Ｒとを区別せず、スピーカユニット３４００と表記する。

【１１７１】

スピーカユニット３４００は、スピーカ３４１０と、スピーカグリル３４２０と、トップサイドパネル３４３０と、複数のスピーカユニット用ＬＥＤ３４４０と、スピーカサイドレンズ３４５０と、トップフレーム飾り３４６０と、を備えている。なお、図１９８では、左側スピーカユニット３４００Ｌのトップサイドパネル３４３０が取り外されている一方、右側スピーカユニット３４００Ｒのトップサイドパネル３４３０は取り付けられている。

【１１７２】

スピーカグリル３４２０及びトップサイドパネル３４３０は、スピーカ３４１０の前方に配置される。スピーカグリル３４２０は、メッシュ構造（網目状の構造）を有しており、複数の孔３４２１が形成されている。トップサイドパネル３４３０には、中央に音放出用開口３４３１が形成されている。スピーカ３４１０から出力された音声は、これらの孔３４２１及び音放出用開口３４３１を通じて前方に放出されるようになっている。

【１１７３】

スピーカユニット用ＬＥＤ３４４０としては、スピーカ３４１０に対して上ドア機構ＵＤ中央側に配置されたスピーカユニット用ＬＥＤ３４４０ａ、及び、スピーカ３４１０に対して上ドア機構ＵＤ外方側に配置されたスピーカユニット用ＬＥＤ３４４０ｂが設けられている。スピーカユニット用ＬＥＤ３４４０は、前方向に光を出射するように設置され

ている。また、スピーカユニット用ＬＥＤ３４４０は、フルカラーＬＥＤであり、赤色、青色、及び、緑色を含む複数種類の色を発することが可能となっている。

【１１７４】

トップサイドパネル３４３０は、透光性を有する素材により形成され、スピーカユニット用ＬＥＤ３４４０の前面側に配置されている。スピーカユニット用ＬＥＤ３４４０ａから出射された光は、トップサイドパネル３４３０の内側部３４３２を透過して、パチスロ機１の外部へと放出される。また、スピーカユニット用ＬＥＤ３４４０ｂから出射された光は、トップサイドパネル３４３０の外側部３４３３を透過して、パチスロ機１の外部へと放出される。

【１１７５】

トップサイドパネル３４３０の内側部３４３２には、光出射用開口３４３４が形成されている。光出射用開口３４３４は、スピーカサイドレンズ３４５０に対応する形状を有しており、スピーカサイドレンズ３４５０が光出射用開口３４３４に嵌合し、これにより、光出射用開口３４３４は閉塞されている。スピーカサイドレンズ３４５０は、透光性を有する素材により形成されている。図示しないが、スピーカサイドレンズ３４５０の背面側には、スピーカユニット用ＬＥＤ３４４０ｃが配設されている。スピーカユニット用ＬＥＤ３４４０ｃから出射された光は、スピーカサイドレンズ３４５０を透過して、パチスロ機１の外部へと放出される。

【１１７６】

また、トップサイドパネル３４３０には、ネジ孔３４３５が形成されている。トップフレーム飾り３４６０は、ネジ孔３４３５の前面側に配置されている。図２００に示すように、トップフレーム飾り３４６０の背面３４６１には、後方に突出するようにボス部３４６２が形成されている。図２００では、トップフレーム飾り３４６０については後方から見た様子を示す一方、他の構成については前方から見た様子を示している。

【１１７７】

上ドア機構ＵＤが組み立てられた状態においては、トップフレームベース３２１０のネジ孔３２２１（図１８５参照）とトップサイドパネル３４３０のネジ孔３４３５とトップフレーム飾り３４６０のボス部３４６２とが重畳する。ネジ孔３２２１及びネジ孔３４３５を挿通させたネジを、ボス部３４６２に形成された穴にねじ込むことによって、トップフレームベース３２１０がトップフレーム飾り３４６０に取り付けられる。当該ネジは、トップフレーム飾り３４６０の背面側に配置されて、遊技者からは見えないため、良好な見栄えを実現することができる。

【１１７８】

＜フロントトップユニット３２００＞

図２０１は、上ドア機構からトップセンターパネル及びトップレンズを取り外した状態を示す正面図である。図２０２は、図２０１に示す状態の上ドア機構の部分拡大正面図である。図２０３は、図２０１に示す状態の上ドア機構からトップリフレクタ及び矢印眼リフレクタを取り外した状態を示す部分拡大斜視図である。図２０４は、図２０３に示す状態の上ドア機構から、トップフレームベース及びトップインナーカバーを取り外した状態を示す部分拡大斜視図である。図２０５は、トップフレームベース、トップセンターＬＥＤ基板、及び、センターＬＥＤ基板ベースの断面図である。

【１１７９】

上述したように、上ドア機構ＵＤには、フロントトップユニット３２００が設けられている（図１３０参照）。図２０１～図２０４に示すように、フロントトップユニット３２００は、トップセンターＬＥＤ基板３２５０と、トップリフレクタ３２６０と、矢印眼リフレクタ３２７０（左矢印眼リフレクタ３２７０Ｌ及び右矢印眼リフレクタ３２７０Ｒ）と、トップレンズ３２８０と、トップセンターパネル３２９０と、を備えている。

【１１８０】

トップセンターＬＥＤ基板３２５０の表面３２５１には、複数のセンターＬＥＤ３２５２が設けられている。センターＬＥＤ３２５２は、基板表面の法線方向（前方向）に光を

出射するように設置されている。センターＬＥＤ３２５２は、フルカラーＬＥＤであり、赤色、青色、及び、緑色を含む複数種類の色を発することが可能である。センターＬＥＤ３２５２としては、センターＬＥＤ３２５２ａ、センターＬＥＤ３２５２ｂ、センターＬＥＤ３２５２ｃ、センターＬＥＤ３２５２ｄ、センターＬＥＤ３２５２ｅ、センターＬＥＤ３２５２ｆ、及び、センターＬＥＤ３２５２ｇが設けられている。

【１１８１】

センターＬＥＤ３２５２ａは、トップセンターＬＥＤ基板３２５０の中央に設けられている。センターＬＥＤ３２５２ｂ及びセンターＬＥＤ３２５２ｃは、センターＬＥＤ３２５２ａの左側に設けられており、センターＬＥＤ３２５２ｃの配置箇所は、センターＬＥＤ３２５２ｂの配置箇所に囲まれた領域となっている。センターＬＥＤ３２５２ｄ及びセンターＬＥＤ３２５２ｅは、センターＬＥＤ３２５２ａの右側に設けられており、センターＬＥＤ３２５２ｅの配置箇所は、センターＬＥＤ３２５２ｄの配置箇所に囲まれた領域となっている。センターＬＥＤ３２５２ｆは、センターＬＥＤ３２５２ｂの左側に設けられており、センターＬＥＤ３２５２ｇは、センターＬＥＤ３２５２ｄの右側に設けられている。

【１１８２】

トップフレームベース３２１０は、上面壁３２１１と下面壁３２１４とを接続する接続部３２２２（第１接続部３２２２ａ、第２接続部３２２２ｂ、第３接続部３２２２ｃ、第４接続部３２２２ｄ、第５接続部３２２２ｅ、及び、第６接続部３２２２ｆ）を有している。これにより、中央領域３２２３ａ、第１左側領域３２２３ｂ、第１右側領域３２２３ｃ、第２左側領域３２２３ｄ、及び、第２右側領域３２２３ｅが区画されている。

【１１８３】

中央領域３２２３ａは、正面視において、上面壁３２１１と下面壁３２１４と第１接続部３２２２ａと第２接続部３２２２ｂとによって囲まれた領域である。第１左側領域３２２３ｂは、正面視において、上面壁３２１１と下面壁３２１４と第１接続部３２２２ａと第３接続部３２２２ｃとによって囲まれた領域である。第１右側領域３２２３ｃは、正面視において、上面壁３２１１と下面壁３２１４と第２接続部３２２２ｂと第４接続部３２２２ｄとによって囲まれた領域である。

【１１８４】

第２左側領域３２２３ｄは、正面視において、上面壁３２１１と下面壁３２１４と第３接続部３２２２ｃと第５接続部３２２２ｅとによって囲まれた領域である。第２右側領域３２２３ｅは、正面視において、上面壁３２１１と下面壁３２１４と第４接続部３２２２ｄと第６接続部３２２２ｆとによって囲まれた領域である。なお、第５接続部３２２２ｅ及び第６接続部３２２２ｆは、それぞれ、音放出用開口３２１８Ｌ及び音放出用開口３２１８Ｒの周縁の一部を構成している。

【１１８５】

中央領域３２２３ａ、第１左側領域３２２３ｂ、第１右側領域３２２３ｃ、第２左側領域３２２３ｄ、及び、第２右側領域３２２３ｅは、それぞれ、前後方向に貫通する空洞部分となっている。正面視において、センターＬＥＤ３２５２ａは中央領域３２２３ａに位置付けられており、センターＬＥＤ３２５２ｂ及びセンターＬＥＤ３２５２ｃは第１左側領域３２２３ｂに位置付けられており、センターＬＥＤ３２５２ｄ及びセンターＬＥＤ３２５２ｅは第１右側領域３２２３ｃに位置付けられており、センターＬＥＤ３２５２ｆは第２左側領域３２２３ｄに位置付けられており、センターＬＥＤ３２５２ｇは第２右側領域３２２３ｅに位置付けられている。

【１１８６】

トップセンターＬＥＤ基板３２５０における左側部分の前面側には、左側トップインナーカバー３２５５Ｌが設けられている。左側トップインナーカバー３２５５Ｌは、第２左側領域３２２３ｄの外形形状と概ね合致しており、正面視において第２左側領域３２２３ｄと重畳するように配置される。同様に、トップセンターＬＥＤ基板３２５０における右側部分の前面側には、右側トップインナーカバー３２５５Ｒが設けられている。右側トッ

プインナーカバー３２５５Ｒは、第２右側領域３２２３ｅの外形形状と概ね合致しており、正面視において第２右側領域３２２３ｅと重畳するように配置される。

【１１８７】

図２０５では、上ドア機構ＵＤが組み立てられた状態におけるトップフレームベース３２１０、トップセンターＬＥＤ基板３２５０、及び、センターＬＥＤ基板ベース３２５６を前後方向の鉛直面（第２右側領域３２２３ｅを通る面）で切断した様子を示している。分かりやすくするため、図２０５では、トップフレームベース３２１０の切断面を斜線で示し、トップセンターＬＥＤ基板３２５０及びセンターＬＥＤ基板ベース３２５６の切断面を黒で示している。

【１１８８】

図２０５に示すように、トップフレームベース３２１０には、センターＬＥＤ基板ベース３２５６が取り付けられている。センターＬＥＤ基板ベース３２５６は、上部がトップフレームベース３２１０の上面壁３２１１と略当接しており、下部がトップフレームベース３２１０の下面壁３２１４と略当接している。トップセンターＬＥＤ基板３２５０は、センターＬＥＤ基板ベース３２５６に設置されている。これにより、トップセンターＬＥＤ基板３２５０は、トップフレームベース３２１０の上面壁３２１１と下面壁３２１４との間に、鉛直方向に（基板表面の法線方向が前方向となるように）配置されている。従って、センターＬＥＤ３２５２は、前方向に光を出射することが可能となっている。

【１１８９】

＜トップリフレクタ３２６０＞

図２０６は、トップリフレクタを前方から見た斜視図である。図２０７は、トップリフレクタの背面図である。図２０８は、トップリフレクタ及びトップセンターＬＥＤ基板の正面図である。図２０９及び図２１０は、トップリフレクタ及びトップセンターＬＥＤ基板の部分拡大斜視図である。図２１１は、トップリフレクタ、トップセンターＬＥＤ基板、及び、トップフレームベースの部分拡大斜視図である。

【１１９０】

図２０６及び図２０７に示すように、トップリフレクタ３２６０は、上面壁３２６１と、下面壁３２６２と、中央仕切部３２６３と、第１左側仕切部３２６４と、第１右側仕切部３２６５と、第２左側仕切部３２６６と、第２右側仕切部３２６７と、を備えている。

【１１９１】

中央仕切部３２６３は、トップリフレクタ３２６０における左右方向中央において、上面壁３２６１と下面壁３２６２とを接続するように形成されている。第１左側仕切部３２６４は、中央仕切部３２６３の左側において、上面壁３２６１の後端と下面壁３２６２の後端とを接続するように形成されている。第１右側仕切部３２６５は、中央仕切部３２６３の右側において、上面壁３２６１の後端と下面壁３２６２の後端とを接続するように形成されている。第２左側仕切部３２６６は、第１左側仕切部３２６４の左端から左方に向けて連続して形成されている。第２右側仕切部３２６７は、第１右側仕切部３２６５の右端から右方に向けて連続して形成されている。

【１１９２】

中央仕切部３２６３には、背面側に光出射用開口３２６８ａが形成されており、第１左側仕切部３２６４には、背面側に光出射用開口３２６８ｂ及び光出射用開口３２６８ｃが形成されており、第１右側仕切部３２６５には、背面側に光出射用開口３２６８ｄ及び光出射用開口３２６８ｅが形成されており、第２左側仕切部３２６６には、背面側に光出射用開口３２６８ｆが形成されており、第２右側仕切部３２６７には、背面側に光出射用開口３２６８ｇが形成されている。

【１１９３】

分かりやすくするため、図２０７では、光出射用開口３２６８ａ～３２６８ｇを斜線で示している。光出射用開口３２６８ａは、前面側にかけて中央仕切部３２６３を貫通している。光出射用開口３２６８ｂ及び光出射用開口３２６８ｃは、前面側にかけて第１左側仕切部３２６４を貫通している。光出射用開口３２６８ｄ及び光出射用開口３２６８ｅは

、前面側にかけて第１右側仕切部３２６５を貫通している。光出射用開口３２６８ｆは、前面側にかけて第２左側仕切部３２６６を貫通している。光出射用開口３２６８ｇは、前面側にかけて第２右側仕切部３２６７を貫通している。

【１１９４】

これにより、各光出射用開口３２６８ａ～３２６８ｇに対応して、所定の広がりを有する空間（光通過空間３２６９ａ～３２６９ｇ）が形成されている。また、各光出射用開口３２６８ａ～３２６８ｇの周縁部分は、トップセンターＬＥＤ基板３２５０の表面３２５１と近接（略当接）している。

【１１９５】

図２０８に示すように、上ドア機構ＵＤが組み立てられた状態において、センターＬＥＤ３２５２ａ～３２５２ｇは、それぞれ、光出射用開口３２６８ａ～３２６８ｇと重畳するように位置付けられる。これにより、センターＬＥＤ３２５２ａ～３２５２ｇから出射された光は、それぞれ、光通過空間３２６９ａ～３２６９ｇを通過することになる。ここで、一の光通過空間３２６９と他の光通過空間３２６９とは、トップリフレクタ３２６０に設けられた壁部によって隔てられている。以下、これについて説明する。

【１１９６】

図２０９及び図２１０に示すように、中央仕切部３２６３は、三角柱形状の基体部３２６３ａと、基体部３２６３ａから前方に突出する突出部３２６３ｂと、を有しており、基体部３２６３ａから突出部３２６３ｂにかけて連通する空洞３２６３ｃが形成されている。空洞３２６３ｃは、左側内壁部３２６３ｄと右側内壁部３２６３ｅと上側内壁部３２６３ｆとによって囲まれる空間となっている。分かりやすくするため、図２０９では、左側内壁部３２６３ｄの前端縁、右側内壁部３２６３ｅの前端縁、及び、上側内壁部３２６３ｆの前端縁を黒で示している。なお、これらの後端縁は、光出射用開口３２６８ａの周縁を構成しており、左側内壁部３２６３ｄと右側内壁部３２６３ｅとは、これらの後端部において接続されている。

【１１９７】

光通過空間３２６９ａは、空洞３２６３ｃとして構成されている。これにより、光通過空間３２６９ａは、基体部３２６３ａの左側部分によって光通過空間３２６９ｂから隔てられており、基体部３２６３ａの右側部分によって光通過空間３２６９ｄから隔てられている。

【１１９８】

また、光通過空間３２６９ｂは、第１左側仕切部３２６４の傾斜壁部３２６４ａによって囲まれた空間となっている。傾斜壁部３２６４ａによって、一の光通過空間３２６９ｂの範囲が画定されており、当該一の光通過空間３２６９ｂは、他の光通過空間３２６９ｂから隔てられている。分かりやすくするため、図２０９では、一の光通過空間３２６９ｂを画定する傾斜壁部３２６４ａの側面を斜線で示している。傾斜壁部３２６４ａは、その後端縁により囲まれる部分（光出射用開口３２６８ｂ）の面積よりも前端縁により囲まれる部分の面積の方が大きくなるように、前方に向かうにつれて広がるような傾斜を有して形成されている。

【１１９９】

また、光通過空間３２６９ｃは、第１左側仕切部３２６４の矢印眼用周辺壁部３２６４ｂによって囲まれた空間となっている。矢印眼用周辺壁部３２６４ｂによって、光通過空間３２６９ｃは、光通過空間３２６９ｂから隔てられている。矢印眼用周辺壁部３２６４ｂによって規定される領域は、矢印眼用中央壁部３２６４ｃによって２つに区画されている。これにより、一の光通過空間３２６９ｃは、他の光通過空間３２６９ｃから隔てられている。

【１２００】

分かりやすくするため、図２０９では、矢印眼用周辺壁部３２６４ｂの前端縁３２６４ｄを黒で示し、光出射用開口３２６８ｃの周縁から連続する前面３２６４ｅを斜線で示し、矢印眼用中央壁部３２６４ｃの前面３２６４ｆを網掛けで示している。矢印眼用中央壁

部３２６４ｃは、前面３２６４ｅよりも前方に突出するように形成されている。また、矢印眼用中央壁部３２６４ｃは、矢印眼用周辺壁部３２６４ｂと比較して、前後方向の長さが短くなっており、矢印眼用中央壁部３２６４ｃの前面３２６４ｆは、矢印眼用周辺壁部３２６４ｂの前端縁３２６４ｄよりも後方に位置付けられている。なお、矢印眼用中央壁部３２６４ｃには、第１左側仕切部３２６４を前後方向に貫通するネジ孔３２６４ｇが形成されている。

【１２０１】

また、光通過空間３２６９ｆは、第２左側仕切部３２６６の傾斜壁部３２６６ａによって囲まれた空間となっている。傾斜壁部３２６６ａによって、一の光通過空間３２６９ｆの範囲が画定されており、当該一の光通過空間３２６９ｆは、他の光通過空間３２６９ｆから隔てられている。分かりやすくするため、図２０９では、一の光通過空間３２６９ｆを画定する傾斜壁部３２６６ａの側面を斜線で示している。傾斜壁部３２６６ａは、その後端縁により囲まれる部分（光出射用開口３２６８ｆ）の面積よりも前端縁により囲まれる部分の面積の方が大きくなるように、前方に向かうにつれて広がるような傾斜を有して形成されている。

【１２０２】

トップリフレクタ３２６０は、左右対称な構造を有しており、同様に、光通過空間３２６９ｄは、第１右側仕切部３２６５の傾斜壁部３２６５ａによって囲まれた空間となっており、傾斜壁部３２６５ａによって、一の光通過空間３２６９ｄは、他の光通過空間３２６９ｄから隔てられている。また、光通過空間３２６９ｅは、第１右側仕切部３２６５の矢印眼用周辺壁部３２６５ｂによって囲まれた空間となっており、矢印眼用周辺壁部３２６５ｂによって、光通過空間３２６９ｅは、光通過空間３２６９ｄから隔てられている。矢印眼用周辺壁部３２６５ｂによって規定される領域は、矢印眼用中央壁部３２６５ｃによって２つに区画されている。これにより、一の光通過空間３２６９ｅは、他の光通過空間３２６９ｅから隔てられている。また、光通過空間３２６９ｇは、第２右側仕切部３２６７の傾斜壁部３２６７ａによって囲まれた空間となっており、傾斜壁部３２６７ａによって、一の光通過空間３２６９ｇは、他の光通過空間３２６９ｇから隔てられている。

【１２０３】

なお、図２１１に示すように、上ドア機構ＵＤが組み立てられた状態において、トップリフレクタ３２６０における上面壁３２６１の上面は、トップフレームベース３２１０における上面壁３２１１の下面と略当接し、トップリフレクタ３２６０における下面壁３２６２の下面は、トップフレームベース３２１０における下面壁３２１４の上面と略当接する。

【１２０４】

これにより、光通過空間３２６９ｄ及び光通過空間３２６９ｅの前方は、トップリフレクタ３２６０の上面壁３２６１と下面壁３２６２と中央仕切部３２６３の右側壁面３２６３ｇとトップフレームベース３２１０の第４接続部３２２２ｄとによって区画された空間となっている。分かりやすくするため、図２１１では、トップリフレクタ３２６０における上面壁３２６１の下面を斜線で示し、下面壁３２６２の上面を黒で示し、右側壁面３２６３ｇを網掛けで示している。同様に、図示しないが、光通過空間３２６９ｂ及び光通過空間３２６９ｃの前方は、トップリフレクタ３２６０の上面壁３２６１と下面壁３２６２と中央仕切部３２６３の左側壁面３２６３ｈとトップフレームベース３２１０の第３接続部３２２２ｃとによって区画された空間となっている。

【１２０５】

＜矢印眼リフレクタ３２７０＞

図２１２は、左矢印眼リフレクタを前方且つ右方から見た斜視図である。図２１３は、左矢印眼リフレクタの背面図である。図２１４は、左矢印眼リフレクタを後方から見た斜視図である。図２１５は、左矢印眼リフレクタの断面図である。図２１６及び図２１７は、センターＬＥＤ、トップリフレクタ、及び、左矢印眼リフレクタの斜視図である。図２１８は、センターＬＥＤ、トップリフレクタ、及び、左矢印眼リフレクタの断面図である。

【１２０６】
左矢印眼リフレクタ３２７０Ｌと右矢印眼リフレクタ３２７０Ｒとは、左右対称な構造を有しているため、以下では、これらを区別せず、矢印眼リフレクタ３２７０として説明する。図２１２～図２１４に示すように、矢印眼リフレクタ３２７０は、前方及び後方が開放した中空の立体形状を有している。
【１２０７】
具体的に、矢印眼リフレクタ３２７０は、基体部３２７１と、前側部３２７２と、後側部３２７３と、を備えている。基体部３２７１は、矢印眼リフレクタ３２７０の大部分を占める構造となっている。前側部３２７２は、基体部３２７１の前端部から前方に突出するように形成されている。後側部３２７３は、基体部３２７１の後端部から後方に突出するように形成されている。
【１２０８】
分かりやすくするため、図２１２では、基体部３２７１の前端縁３２７１ａ及び前側部３２７２の前端縁３２７２ａを黒で示している。基体部３２７１の外壁面３２７１ｂと前側部３２７２の外壁面３２７２ｂとは、基体部３２７１の前端縁３２７１ａにおいて段差を有するように形成されている。前側部３２７２の外壁面３２７２ｂは、基体部３２７１の前端縁３２７１ａと前側部３２７２の前端縁３２７２ａとを接続するように形成されている。
【１２０９】
前側部３２７２の前端縁３２７２ａにより規定される図形と、基体部３２７１の前端縁３２７１ａにより規定される図形とは、概ね相似形状を有しており、前側部３２７２の前端縁３２７２ａにより規定される図形の方が、基体部３２７１の前端縁３２７１ａにより規定される図形よりも小さくなっている。また、前側部３２７２には、前方に向けて開放する前側開口３２７２ｃが形成されている。前側開口３２７２ｃの周縁は、前側部３２７２の前端縁３２７２ａと一致している。
【１２１０】
基体部３２７１の外壁面３２７１ｂと後側部３２７３の外壁面３２７３ａとは、基体部３２７１の後端部３２７１ｃにおいて段差を有するように形成されている。また、後側部３２７３には、後方に向けて開放する第１後側開口３２７３ｂ及び第２後側開口３２７３ｃが形成されている。矢印眼リフレクタ３２７０の内部には空洞が形成されており、第１後側開口３２７３ｂ及び第２後側開口３２７３ｃは、前側開口３２７２ｃと連通している。
【１２１１】
また、後側部３２７３は、第１後側開口３２７３ｂと第２後側開口３２７３ｃとの間に後側仕切部３２７３ｄを有している。後側仕切部３２７３ｄは、後側部３２７３の上部及び下部を接続するように、平板状に形成されている。後側仕切部３２７３ｄには、ネジ穴３２７３ｅが形成されている。分かりやすくするため、図２１３では、基体部３２７１の後端部３２７１ｃを黒で示し、第１後側開口３２７３ｂ及び第２後側開口３２７３ｃを斜線で示し、後側仕切部３２７３ｄの背面３２７３ｆを網掛けで示している。
【１２１２】
第１後側開口３２７３ｂにおける周縁の一部には、後側仕切部３２７３ｄの背面３２７３ｆよりも後方に突出するように第１後側開口周縁部３２７３ｇが形成されている。また、第２後側開口３２７３ｃにおける周縁の一部には、後側仕切部３２７３ｄの背面３２７３ｆよりも後方に突出するように第２後側開口周縁部３２７３ｈが形成されている。第１後側開口周縁部３２７３ｇの側面及び第２後側開口周縁部３２７３ｈの側面は、後側部３２７３の外壁面３２７３ａと一致している。分かりやすくするため、図２１４では、第１後側開口周縁部３２７３ｇの後端面３２７３ｉ及び第２後側開口周縁部３２７３ｈの後端面３２７３ｊを斜線で示し、基体部３２７１の後端部３２７１ｃを黒で示している。
【１２１３】
図２１５では、矢印眼リフレクタ３２７０を左右方向の鉛直面（基体部３２７１を通る面）で切断した様子を示している。図２１５に示すように、矢印眼リフレクタ３２７０の

内壁面３２７０ａは、前方に向かうにつれて広がるような傾斜を有して形成されている。これにより、矢印眼リフレクタ３２７０を左右方向の鉛直面（第１後側開口３２７３ｂ及び第２後側開口３２７３ｃとの前後方向の距離がＸとなるような鉛直面）で切断したとき、その断面に対応する開口（断面開口３２７０Ｘ）は、Ｘの値が大きいほどその面積が大きくなる。

【１２１４】

分かりやすくするため、図２１５では、矢印眼リフレクタ３２７０の切断面を斜線で示している。断面開口３２７０Ｘは、当該斜線により囲まれた部分である。なお、上述したように、矢印眼リフレクタ３２７０の外壁面（外壁面３２７１ｂ、外壁面３２７２ｂ、外壁面３２７３ａ）には、基体部３２７１と前側部３２７２との間及び基体部３２７１と後側部３２７３との間に、それぞれ段差が形成されているが、内壁面３２７０ａは、このような段差を有することなく、基体部３２７１と前側部３２７２と後側部３２７３との間に連続的に形成されている。従って、前側部３２７２の厚み（外壁面３２７２ｂと内壁面３２７０ａとの距離）は、基体部３２７１の厚み（外壁面３２７１ｂと内壁面３２７０ａとの距離）よりも小さくなっている。図２１５では、基体部３２７１の厚みをｄで示している。なお、基体部３２７１及び前側部３２７２は、それぞれ、略一様な厚みを有するように形成されている。

【１２１５】

詳しくは後述するが、前側部３２７２の前端縁３２７２ａは、トップレンズ３２８０の後面側に近接する（図２２４参照）。ここで、矢印眼リフレクタ３２７０自体は光を通さないため、矢印眼リフレクタ３２７０周辺のセンターＬＥＤ３２５２を発光させてフロントトップユニット３２００で発光演出を行う場合に、矢印眼リフレクタ３２７０の影（特に、矢印眼リフレクタ３２７０前端部の影）がトップレンズ３２８０及びトップセンターパネル３２９０越しに遊技者から見えてしまい、遊技機の美観の低下に繋がることが懸念される。しかし、本実施形態のように、矢印眼リフレクタ３２７０の前端側に段を設けて、前側部３２７２を基体部３２７１と比べて薄肉状にすることで、矢印眼リフレクタ３２７０前端部の面積を小さくすることが可能であり、結果として、発光演出時における矢印眼リフレクタ３２７０前端部の影を小さくすることができ、遊技機の美観を向上させるという効果を奏する。

【１２１６】

また、矢印眼リフレクタ３２７０には、後側部３２７３の後側仕切部３２７３ｄから前方に突出するようにボス部３２７０ｂが形成されている。ボス部３２７０ｂは、円柱形状を有しており、ネジ穴３２７３ｅは、後側仕切部３２７３ｄを貫通して、ボス部３２７０ｂの一部にかけて形成されている。分かりやすくするため、図２１５では、後側仕切部３２７３ｄの前面３２７３ｋを黒で示し、ボス部３２７０ｂの前面を網掛けで示している。

【１２１７】

なお、図示されるように、左矢印眼リフレクタ３２７０Ｌにおけるボス部３２７０ｂの前面には、「Ｌ」の文字が形成されている。これに対し、右矢印眼リフレクタ３２７０Ｒにおけるボス部３２７０ｂの前面には、「Ｒ」の文字が形成されている。これにより、左矢印眼リフレクタ３２７０Ｌと右矢印眼リフレクタ３２７０Ｒとを容易に区別することが可能となっている。

【１２１８】

図２１６では、トップリフレクタ３２６０及び左矢印眼リフレクタ３２７０Ｌについて、これらを分解するとともに、トップリフレクタ３２６０については前方（概ね正面）から見た様子を示す一方、左矢印眼リフレクタ３２７０Ｌについては後方（概ね背面）から見た様子を示している。図２１７では、トップリフレクタ３２６０及び左矢印眼リフレクタ３２７０Ｌについて、これらが組み付けられた状態を前方から見た様子を示している。図２１８では、トップリフレクタ３２６０及び左矢印眼リフレクタ３２７０Ｌについて、これらが組み付けられた状態における断面を左方から見た様子を示している。また、図２１６～図２１８では、センターＬＥＤ３２５２とトップリフレクタ３２６０との相対的な

位置関係を維持しつつ、センターＬＥＤ３２５２、トップリフレクタ３２６０、及び、左矢印眼リフレクタ３２７０Ｌ以外の構成要素を削除して示している。

【１２１９】

図２１６に示すように、トップリフレクタ３２６０の矢印眼用中央壁部３２６４ｃには、ネジ孔３２６４ｇが形成されている。上述したように、ネジ孔３２６４ｇは、第１左側仕切部３２６４を前後方向に貫通するように形成されている。同様に、図示しないが、トップリフレクタ３２６０の矢印眼用中央壁部３２６５ｃには、ネジ孔３２６５ｇが形成されている。ネジ孔３２６５ｇは、第１右側仕切部３２６５を前後方向に貫通するように形成されている。

【１２２０】

上ドア機構ＵＤが組み立てられた状態においては、トップリフレクタ３２６０のネジ孔３２６４ｇと左矢印眼リフレクタ３２７０Ｌのネジ穴３２７３ｅとが重畳する。ネジ孔３２６４ｇを挿通させたネジを、ネジ穴３２７３ｅにねじ込むことによって、左矢印眼リフレクタ３２７０Ｌがトップリフレクタ３２６０に取り付けられる。同様に、上ドア機構ＵＤが組み立てられた状態においては、トップリフレクタ３２６０のネジ孔３２６５ｇと右矢印眼リフレクタ３２７０Ｒのネジ穴３２７３ｅとが重畳する。ネジ孔３２６５ｇを挿通させたネジを、ネジ穴３２７３ｅにねじ込むことによって、右矢印眼リフレクタ３２７０Ｒがトップリフレクタ３２６０に取り付けられる。

【１２２１】

これにより、左矢印眼リフレクタ３２７０Ｌ及び右矢印眼リフレクタ３２７０Ｒは、それぞれ、トップリフレクタ３２６０の前面側に配置される。このとき、左矢印眼リフレクタ３２７０Ｌの第１後側開口３２７３ｂ及び第２後側開口３２７３ｃが、それぞれ、トップリフレクタ３２６０における２つの光出射用開口３２６８ｃと重畳する。そして、第１後側開口３２７３ｂと光出射用開口３２６８ｃとが連通するとともに、第２後側開口３２７３ｃと光出射用開口３２６８ｃとが連通する。同様に、右矢印眼リフレクタ３２７０Ｒの第１後側開口３２７３ｂ及び第２後側開口３２７３ｃが、それぞれ、トップリフレクタ３２６０における２つの光出射用開口３２６８ｅと重畳する。そして、第１後側開口３２７３ｂと光出射用開口３２６８ｅとが連通するとともに、第２後側開口３２７３ｃと光出射用開口３２６８ｅとが連通する。

【１２２２】

図２１８では、上ドア機構ＵＤが組み立てられた状態におけるセンターＬＥＤ３２５２、トップリフレクタ３２６０、及び、左矢印眼リフレクタ３２７０Ｌを前後方向の鉛直面（左矢印眼リフレクタ３２７０Ｌの第２後側開口３２７３ｃを通る面）で切断した様子を示している。分かりやすくするため、図２１８では、トップリフレクタ３２６０の切断面を斜線で示し、左矢印眼リフレクタ３２７０Ｌの切断面を網掛けで示し、左矢印眼リフレクタ３２７０Ｌの後側仕切部３２７３ｄにおける側面及び前面３２７３ｋをそれぞれ斜線及び黒で示している。

【１２２３】

図２１８に示すように、左矢印眼リフレクタ３２７０Ｌにおける第２後側開口周縁部３２７３ｈの後端面３２７３ｊがトップリフレクタ３２６０における光出射用開口３２６８ｃの周縁部における前面３２６４ｅと略当接し、左矢印眼リフレクタ３２７０Ｌにおける後側仕切部３２７３ｄの背面３２７３ｆがトップリフレクタ３２６０における矢印眼用中央壁部３２６４ｃの前面３２６４ｆと略当接し、左矢印眼リフレクタ３２７０Ｌにおける基体部３２７１の後端部３２７１ｃがトップリフレクタ３２６０における矢印眼用周辺壁部３２６４ｂの前端縁３２６４ｄと略当接する。同様に、右矢印眼リフレクタ３２７０Ｒもトップリフレクタ３２６０と略当接する。

【１２２４】

＜センターＬＥＤ３２５２からの光の出射＞

以上で説明したように、上ドア機構ＵＤが組み立てられた状態においては、センターＬＥＤ３２５２ａがトップリフレクタ３２６０の光出射用開口３２６８ａと重畳する（図２

０８参照）。これにより、センターＬＥＤ３２５２ａから出射された光は、トップリフレクタ３２６０の光通過空間３２６９ａ（図２０６参照）を通過して上ドア機構ＵＤにおける前方部分へと進行する。光通過空間３２６９ａは、トップリフレクタ３２６０における空洞３２６３ｃ（左側内壁部３２６３ｄと右側内壁部３２６３ｅと上側内壁部３２６３ｆとによって囲まれる空間）となっている（図２０９参照）。

【１２２５】

また、上ドア機構ＵＤが組み立てられた状態においては、センターＬＥＤ３２５２ｂがトップリフレクタ３２６０の光出射用開口３２６８ｂと重畳する（図２０８参照）。これにより、センターＬＥＤ３２５２ｂから出射された光は、トップリフレクタ３２６０の光通過空間３２６９ｂ（図２０６参照）を通過して上ドア機構ＵＤにおける前方部分へと進行する。光通過空間３２６９ｂは、トップリフレクタ３２６０における傾斜壁部３２６４ａによって囲まれた空間となっている（図２０９参照）。

【１２２６】

また、上ドア機構ＵＤが組み立てられた状態においては、センターＬＥＤ３２５２ｃがトップリフレクタ３２６０の光出射用開口３２６８ｃ並びに左矢印眼リフレクタ３２７０Ｌの第１後側開口３２７３ｂ及び第２後側開口３２７３ｃと重畳する（図２０８及び図２１７参照）。これにより、センターＬＥＤ３２５２ｃから出射された光は、トップリフレクタ３２６０の光通過空間３２６９ｃ（図２０６参照）並びに左矢印眼リフレクタ３２７０Ｌの内部空間（第１後側開口３２７３ｂ及び第２後側開口３２７３ｃと前側開口３２７２ｃとを連通させる空洞）を通過して、上ドア機構ＵＤにおける前方部分へと進行する。光通過空間３２６９ｃは、トップリフレクタ３２６０における矢印眼用周辺壁部３２６４ｂ及び矢印眼用中央壁部３２６４ｃによって囲まれた空間となっている（図２０９参照）。

【１２２７】

また、上ドア機構ＵＤが組み立てられた状態においては、センターＬＥＤ３２５２ｄがトップリフレクタ３２６０の光出射用開口３２６８ｄと重畳する（図２０８参照）。これにより、センターＬＥＤ３２５２ｄから出射された光は、トップリフレクタ３２６０の光通過空間３２６９ｄ（図２０６参照）を通過して上ドア機構ＵＤにおける前方部分へと進行する。光通過空間３２６９ｄは、トップリフレクタ３２６０における傾斜壁部３２６５ａによって囲まれた空間となっている（図２１０参照）。

【１２２８】

また、上ドア機構ＵＤが組み立てられた状態においては、センターＬＥＤ３２５２ｅがトップリフレクタ３２６０の光出射用開口３２６８ｅ並びに右矢印眼リフレクタ３２７０Ｒの第１後側開口３２７３ｂ及び第２後側開口３２７３ｃと重畳する（図２０８及び図２１７参照）。これにより、センターＬＥＤ３２５２ｅから出射された光は、トップリフレクタ３２６０の光通過空間３２６９ｅ（図２０６参照）並びに右矢印眼リフレクタ３２７０Ｒの内部空間（第１後側開口３２７３ｂ及び第２後側開口３２７３ｃと前側開口３２７２ｃとを連通させる空洞）を通過して、上ドア機構ＵＤにおける前方部分へと進行する。光通過空間３２６９ｅは、トップリフレクタ３２６０における矢印眼用周辺壁部３２６５ｂ及び矢印眼用中央壁部３２６５ｃによって囲まれた空間となっている（図２１０参照）。

【１２２９】

また、上ドア機構ＵＤが組み立てられた状態においては、センターＬＥＤ３２５２ｆがトップリフレクタ３２６０の光出射用開口３２６８ｆと重畳する（図２０８参照）。これにより、センターＬＥＤ３２５２ｆから出射された光は、トップリフレクタ３２６０の光通過空間３２６９ｆ（図２０６参照）を通過して上ドア機構ＵＤにおける前方部分へと進行する。光通過空間３２６９ｆは、トップリフレクタ３２６０における傾斜壁部３２６６ａによって囲まれた空間となっている（図２０９参照）。

【１２３０】

また、上ドア機構ＵＤが組み立てられた状態においては、センターＬＥＤ３２５２ｇがトップリフレクタ３２６０の光出射用開口３２６８ｇと重畳する（図２０８参照）。これにより、センターＬＥＤ３２５２ｇから出射された光は、トップリフレクタ３２６０の光

通過空間３２６９ｇ（図２０６参照）を通過して上ドア機構ＵＤにおける前方部分へと進行する。光通過空間３２６９ｇは、トップリフレクタ３２６０における傾斜壁部３２６７ａによって囲まれた空間となっている（図２１０参照）。

【１２３１】

センターＬＥＤ３２５２ａ～３２５２ｇから出射された光は、以上のように進行するが、当該光の通過経路に位置するトップリフレクタ３２６０の壁面（左側内壁部３２６３ｄ、右側内壁部３２６３ｅ、上側内壁部３２６３ｆ、傾斜壁部３２６４ａ、傾斜壁部３２６５ａ、傾斜壁部３２６６ａ、傾斜壁部３２６７ａ、右側壁面３２６３ｇ、左側壁面３２６３ｈ等）、及び、矢印眼リフレクタ３２７０の壁面（内壁面３２７０ａ、外壁面３２７１ｂ、外壁面３２７２ｂ等）は、光を反射するリフレクタとなっている。これにより、センターＬＥＤ３２５２ａ～３２５２ｇから出射された光は、これらの壁面によって反射されながら前方へと進行するようになっている。

【１２３２】

なお、トップリフレクタ３２６０における第２左側仕切部３２６６の前面側には、左側トップインナーカバー３２５５Ｌが設けられており、トップリフレクタ３２６０における第２右側仕切部３２６７の前面側には、右側トップインナーカバー３２５５Ｒが設けられている（図２０３参照）。左側トップインナーカバー３２５５Ｌは、平板状に形成されており、その背面が第２左側仕切部３２６６の前面（傾斜壁部３２６６ａの周縁部）と略当接するように配置されている。右側トップインナーカバー３２５５Ｒは、平板状に形成されており、その背面が第２右側仕切部３２６７の前面（傾斜壁部３２６７ａの周縁部）と略当接するように配置されている。

【１２３３】

これにより、センターＬＥＤ３２５２ｆから出射された光は、左側トップインナーカバー３２５５Ｌの背面に入射する。左側トップインナーカバー３２５５Ｌは、透光性を有する素材により形成されており、当該光は、左側トップインナーカバー３２５５Ｌを透過して、左側トップインナーカバー３２５５Ｌの前方へと進行する。同様に、センターＬＥＤ３２５２ｇから出射された光は、右側トップインナーカバー３２５５Ｒの背面に入射する。右側トップインナーカバー３２５５Ｒは、透光性を有する素材により形成されており、当該光は、右側トップインナーカバー３２５５Ｒを透過して、右側トップインナーカバー３２５５Ｒの前方へと進行する。

【１２３４】

＜トップレンズ３２８０＞

図２１９は、トップフレームベース及びトップレンズの斜視図である。図２２０は、図２１９に示す状態からトップレンズを取り外した様子を示す斜視図である。図２２１は、トップレンズを後方且つ上方から見た斜視図である。図２２２は、トップセンターＬＥＤ基板、トップリフレクタ、左矢印眼リフレクタ、右矢印眼リフレクタ、及び、トップレンズの斜視図である。図２２３及び図２２４は、トップセンターＬＥＤ基板、トップリフレクタ、左矢印眼リフレクタ、右矢印眼リフレクタ、及び、トップレンズの断面図である。図２２５は、左矢印眼リフレクタ及びトップレンズの部分拡大斜視図である。図２２６は、左矢印眼リフレクタ及びトップレンズの断面図である。

【１２３５】

図２１９及び図２２０に示すように、トップレンズ３２８０は、トップフレームベース３２１０における上面壁３２１１の前端縁３２１１ｂと下面壁３２１４の前端縁３２１４ｂと第５接続部３２２２ｅと第６接続部３２２２ｆとによって囲まれる図形の外形形状と概ね合致している。トップレンズ３２８０は、これらの前端縁３２１１ｂ、前端縁３２１４ｂ、第５接続部３２２２ｅ、及び、第６接続部３２２２ｆに沿うように配置される。

【１２３６】

これにより、上ドア機構ＵＤが組み立てられた状態において、トップフレームベース３２１０の中央領域３２２３ａ、第１左側領域３２２３ｂ、第１右側領域３２２３ｃ、第２左側領域３２２３ｄ、及び、第２右側領域３２２３ｅ（図２０４参照）は、トップレンズ

３２８０によって前方から覆われている。
【１２３７】
具体的に、トップレンズ３２８０は、左右対称な構造を有しており、中央部３２８１と、左側部３２８２と、右側部３２８３と、を備えている。中央部３２８１は、三角形形状を有して形成されている。左側部３２８２は、中央部３２８１の左端から左方に向けて連続するように形成されている。左側部３２８２は、左方に向かうにつれて後寄りとなるような傾斜を有している。右側部３２８３は、中央部３２８１の右端から右方に向けて連続するように形成されている。右側部３２８３は、右方に向かうにつれて後寄りとなるような傾斜を有している。
【１２３８】
中央部３２８１の前面側には、中央前側凸部３２８１ａが形成されている。中央前側凸部３２８１ａは、周囲の面に対して僅かに前方に膨出する凸部として、左右方向中央において上下方向に延在している。また、中央部３２８１には、貫通孔３２８１ｂ及び貫通孔３２８１ｃが形成されている。トップフレームベース３２１０の第１接続部３２２２ａ及び第２接続部３２２２ｂには、それぞれ、貫通孔３２８１ｂ及び貫通孔３２８１ｃと重畳する箇所にネジ孔３２２４ａ及びネジ孔３２２４ｂが形成されている。
【１２３９】
左側部３２８２は、左上側部３２８２ａと、左上側部３２８２ａの下端から後方に向けて屈曲した左下側部３２８２ｂと、を有している。左上側部３２８２ａ及び左下側部３２８２ｂは、それぞれ、略一様な厚みを有するように形成されている。左上側部３２８２ａの前面側には、３つの左前側凸部３２８４（第１左前側凸部３２８４ａ、第２左前側凸部３２８４ｂ、及び、第３左前側凸部３２８４ｃ）が形成されている。第１左前側凸部３２８４ａ、第２左前側凸部３２８４ｂ、及び、第３左前側凸部３２８４ｃは、それぞれ、周囲の面（前側主面３２８２ｃ）に対して僅かに膨出する凸部として、くの字を反転させた形状を有している。
【１２４０】
同様に、右側部３２８３は、右上側部３２８３ａと、右上側部３２８３ａの下端から後方に向けて屈曲した右下側部３２８３ｂと、を有している。右上側部３２８３ａ及び右下側部３２８３ｂは、それぞれ、略一様な厚みを有するように形成されている。右上側部３２８３ａの前面側には、３つの右前側凸部３２８５（第１右前側凸部３２８５ａ、第２右前側凸部３２８５ｂ、及び、第３右前側凸部３２８５ｃ）が形成されている。第１右前側凸部３２８５ａ、第２右前側凸部３２８５ｂ、及び、第３右前側凸部３２８５ｃは、それぞれ、周囲の面（前側主面３２８３ｃ）に対して僅かに膨出する凸部として、くの字形状を有している。
【１２４１】
また、左下側部３２８２ｂには、下方に向けて突出する左下突出部３２８２ｄが形成されている。左下突出部３２８２ｄには、周囲の面に対して僅かに膨出する左下前側凸部３２８２ｅが形成されている。また、右下側部３２８３ｂには、下方に向けて突出する右下突出部３２８３ｄが形成されている。右下突出部３２８３ｄには、周囲の面に対して僅かに膨出する右下前側凸部３２８３ｅが形成されている。上ドア機構ＵＤが組み立てられた状態において、左下突出部３２８２ｄ及び右下突出部３２８３ｄは、それぞれ、トップフレームベース３２１０における下面壁３２１４から下方に向けて突出する左下突出部３２２５ａ及び右下突出部３２２５ｂに嵌合される。
【１２４２】
図２２１に示すように、中央部３２８１の背面側には、中央後側凹部３２８１ｄが形成されている。中央後側凹部３２８１ｄは、周囲の面（周縁部３２８１ｅ）に対して僅かに窪む凹部として、左右方向中央において上下方向に延在している。中央後側凹部３２８１ｄの形成箇所は、中央前側凸部３２８１ａの形成箇所と重畳している。これにより、トップレンズ３２８０を正面視したとき、中央後側凹部３２８１ｄの外縁は、中央前側凸部３２８１ａの外縁と略一致している。分かりやすくするため、図２２１では、中央後側凹部

３２８１ｄを斜線で示している。

【１２４３】

また、左側部３２８２の背面側には、３つの左後側凹部３２８６（第１左後側凹部３２８６ａ、第２左後側凹部３２８６ｂ、及び、第３左後側凹部３２８６ｃ）が形成されている。第１左後側凹部３２８６ａ、第２左後側凹部３２８６ｂ、及び、第３左後側凹部３２８６ｃは、それぞれ、周囲の面（後側主面３２８２ｆ）に対して僅かに窪む凹部として、くの字形状を有している。これらの左後側凹部３２８６は、基本的に、左上側部３２８２ａに形成されているが、第１左後側凹部３２８６ａの下側における僅かな部分は、左下側部３２８２ｂに形成されている。

【１２４４】

第１左後側凹部３２８６ａ、第２左後側凹部３２８６ｂ、及び、第３左後側凹部３２８６ｃの形成箇所は、それぞれ、第１左前側凸部３２８４ａ、第２左前側凸部３２８４ｂ、及び、第３左前側凸部３２８４ｃの形成箇所と重畳している。これにより、トップレンズ３２８０を正面視したとき、第１左後側凹部３２８６ａ、第２左後側凹部３２８６ｂ、及び、第３左後側凹部３２８６ｃの外縁は、それぞれ、第１左前側凸部３２８４ａ、第２左前側凸部３２８４ｂ、及び、第３左前側凸部３２８４ｃの外縁と略一致している。

【１２４５】

また、第１左後側凹部３２８６ａと第２左後側凹部３２８６ｂとの間には、２つの凸部（第１左後側凸部３２８８ａ及び第２左後側凸部３２８８ｂ）が形成されており、第２左後側凹部３２８６ｂと第３左後側凹部３２８６ｃとの間には、２つの凸部（第３左後側凸部３２８８ｃ及び第４左後側凸部３２８８ｄ）が形成されている。第１左後側凸部３２８８ａ、第２左後側凸部３２８８ｂ、第３左後側凸部３２８８ｃ、及び、第４左後側凸部３２８８ｄは、それぞれ、周囲の面（後側主面３２８２ｆ）に対して僅かに膨出する凸部として、隣り合う左後側凹部３２８６を接続するように形成されている。

【１２４６】

同様に、右側部３２８３の背面側には、３つの右後側凹部３２８７（第１右後側凹部３２８７ａ、第２右後側凹部３２８７ｂ、及び、第３右後側凹部３２８７ｃ）が形成されている。第１右後側凹部３２８７ａ、第２右後側凹部３２８７ｂ、及び、第３右後側凹部３２８７ｃは、それぞれ、周囲の面（後側主面３２８３ｆ）に対して僅かに窪む凹部として、くの字を反転させた形状を有している。これらの右後側凹部３２８７は、基本的に、右上側部３２８３ａに形成されているが、第１右後側凹部３２８７ａの下側における僅かな部分は、右下側部３２８３ｂに形成されている。

【１２４７】

第１右後側凹部３２８７ａ、第２右後側凹部３２８７ｂ、及び、第３右後側凹部３２８７ｃの形成箇所は、それぞれ、第１右前側凸部３２８５ａ、第２右前側凸部３２８５ｂ、及び、第３右前側凸部３２８５ｃの形成箇所と重畳している。これにより、トップレンズ３２８０を正面視したとき、第１右後側凹部３２８７ａ、第２右後側凹部３２８７ｂ、及び、第３右後側凹部３２８７ｃの外縁は、それぞれ、第１右前側凸部３２８５ａ、第２右前側凸部３２８５ｂ、及び、第３右前側凸部３２８５ｃの外縁と略一致している。

【１２４８】

また、第１右後側凹部３２８７ａと第２右後側凹部３２８７ｂとの間には、２つの凸部（第１右後側凸部３２８９ａ及び第２右後側凸部３２８９ｂ）が形成されており、第２右後側凹部３２８７ｂと第３右後側凹部３２８７ｃとの間には、２つの凸部（第３右後側凸部３２８９ｃ及び第４右後側凸部３２８９ｄ）が形成されている。第１右後側凸部３２８９ａ、第２右後側凸部３２８９ｂ、第３右後側凸部３２８９ｃ、及び、第４右後側凸部３２８９ｄは、それぞれ、周囲の面（後側主面３２８３ｆ）に対して僅かに膨出する凸部として、隣り合う右後側凹部３２８７を接続するように形成されている。

【１２４９】

また、左下突出部３２８２ｄの背面側には、周囲の面に対して僅かに窪む左下後側凹部３２８２ｇが形成されている。また、右下突出部３２８３ｄの背面側には、周囲の面に対

して僅かに窪む右下後側凹部３２８３ｇが形成されている。左下後側凹部３２８２ｇ及び右下後側凹部３２８３ｇの形成箇所は、それぞれ、左下前側凸部３２８２ｅ及び右下前側凸部３２８３ｅの形成箇所と重畳している。これにより、トップレンズ３２８０を正面視したとき、左下後側凹部３２８２ｇ及び右下後側凹部３２８３ｇの外縁は、それぞれ、左下前側凸部３２８２ｅ及び右下前側凸部３２８３ｅの外縁と略一致している。

【１２５０】

図２２２～図２２４に示すように、上ドア機構ＵＤが組み立てられた状態において、トップレンズ３２８０は、トップリフレクタ３２６０、左矢印眼リフレクタ３２７０Ｌ、及び、右矢印眼リフレクタ３２７０Ｒの前面側に配置されている。このとき、トップリフレクタ３２６０における左側内壁部３２６３ｄの前端縁、右側内壁部３２６３ｅの前端縁、及び、上側内壁部３２６３ｆの前端縁（図２０９参照）と、トップレンズ３２８０における中央部３２８１の周縁部３２８１ｅとが互いに略平行な面となり、これらの面が略当接する。

【１２５１】

また、左矢印眼リフレクタ３２７０Ｌにおける前側部３２７２の前端縁３２７２ａ（図２１２参照）と、トップレンズ３２８０における左側部３２８２の後側主面３２８２ｆとが互いに略平行な面となり、これらの面が略当接する。同様に、右矢印眼リフレクタ３２７０Ｒにおける前側部３２７２の前端縁３２７２ａ（図２１２参照）と、トップレンズ３２８０における右側部３２８３の後側主面３２８３ｆとが互いに略平行な面となり、これらの面が略当接する。

【１２５２】

図２２３では、上ドア機構ＵＤが組み立てられた状態におけるトップセンターＬＥＤ基板３２５０、トップリフレクタ３２６０、左矢印眼リフレクタ３２７０Ｌ、右矢印眼リフレクタ３２７０Ｒ、及び、トップレンズ３２８０を水平面（矢印眼リフレクタ３２７０のボス部３２７０ｂを通る面）で切断した様子を示している。分かりやすくするため、図２２３では、トップリフレクタ３２６０における中央仕切部３２６３の切断面を斜線で示し、左矢印眼リフレクタ３２７０Ｌの切断面を黒で示している。

【１２５３】

図２２４では、上ドア機構ＵＤが組み立てられた状態におけるトップセンターＬＥＤ基板３２５０、トップリフレクタ３２６０、左矢印眼リフレクタ３２７０Ｌ、右矢印眼リフレクタ３２７０Ｒ、及び、トップレンズ３２８０を前後方向の鉛直面（トップレンズ３２８０の第１左後側凸部３２８８ａ及び第２左後側凸部３２８８ｂを通る面）で切断した様子を示している。分かりやすくするため、図２２４では、左矢印眼リフレクタ３２７０Ｌの切断面を網掛けで示し、トップレンズ３２８０の切断面を斜線で示している。

【１２５４】

図２２５では、左矢印眼リフレクタ３２７０Ｌ及びトップレンズ３２８０について、これらを分解するとともに、左矢印眼リフレクタ３２７０Ｌについては前方から見た様子を示す一方、トップレンズ３２８０については後方から見た様子を示している。図２２６では、上ドア機構ＵＤが組み立てられた状態における左矢印眼リフレクタ３２７０Ｌ及びトップレンズ３２８０を左右方向の鉛直面（左矢印眼リフレクタ３２７０Ｌの基体部３２７１を通る面）で切断した様子を示している。また、図２２６では、左矢印眼リフレクタ３２７０Ｌの切断面を網掛けで示し、トップレンズ３２８０における第１左後側凹部３２８６ａ、第２左後側凹部３２８６ｂ、及び、第３左後側凹部３２８６ｃを斜線で示している。

【１２５５】

図２２５及び図２２６に示すように、左矢印眼リフレクタ３２７０Ｌにおける前側部３２７２の前端縁３２７２ａの外形形状は、トップレンズ３２８０における３つの左後側凹部３２８６により規定される仮想図形３２８６Ｘの形状と略一致する。仮想図形３２８６Ｘは、図２２５中のＰ、Ｑ、Ｒ、及び、Ｓによって囲まれる図形である。図２２５では、左矢印眼リフレクタ３２７０Ｌの前端縁３２７２ａを黒で示している。

【１２５６】

具体的に、左矢印眼リフレクタ３２７０Ｌの前端縁３２７２ａは、上前端縁３２７２ｐと下前端縁３２７２ｑと左前端縁３２７２ｒと右前端縁３２７２ｓとによって構成されている。上前端縁３２７２ｐ及び下前端縁３２７２ｑは、それぞれ直線状に形成されている。左前端縁３２７２ｒ及び右前端縁３２７２ｓは、それぞれくの字を反転させた形状に形成されている。

【１２５７】

一方、トップレンズ３２８０における３つの左後側凹部３２８６は、それぞれ、その外縁が、直線状の上端縁３２８６ｐ及び下端縁３２８６ｑ、並びに、くの字状の左端縁３２８６ｒ及び右端縁３２８６ｓにより構成されている。仮想図形３２８６Ｘは、３つの左後側凹部３２８６の上端縁３２８６ｐを結ぶ線分（Ｐ）と、３つの左後側凹部３２８６の下端縁３２８６ｑを結ぶ線分（Ｑ）と、第３左後側凹部３２８６ｃの左端縁３２８６ｒ（Ｒ）と、第１左後側凹部３２８６ａの右端縁３２８６ｓ（Ｓ）と、によって囲まれる図形である。

【１２５８】

第１左後側凹部３２８６ａの上端縁３２８６ｐ、第２左後側凹部３２８６ｂの上端縁３２８６ｐ、及び、第３左後側凹部３２８６ｃの上端縁３２８６ｐは、同一直線上に位置付けられている。また、第１左後側凹部３２８６ａの下端縁３２８６ｑ、第２左後側凹部３２８６ｂの下端縁３２８６ｑ、及び、第３左後側凹部３２８６ｃの下端縁３２８６ｑは、同一直線上に位置付けられている。

【１２５９】

上ドア機構ＵＤが組み立てられた状態においては、左矢印眼リフレクタ３２７０Ｌの上前端縁３２７２ｐがトップレンズ３２８０における３つの左後側凹部３２８６の上端縁３２８６ｐと略重畳し、左矢印眼リフレクタ３２７０Ｌの下前端縁３２７２ｑがトップレンズ３２８０における３つの左後側凹部３２８６の下端縁３２８６ｑと略重畳し、左矢印眼リフレクタ３２７０Ｌの左前端縁３２７２ｒがトップレンズ３２８０における第３左後側凹部３２８６ｃの左端縁３２８６ｒと略重畳し、左矢印眼リフレクタ３２７０Ｌの右前端縁３２７２ｓがトップレンズ３２８０における第１左後側凹部３２８６ａの右端縁３２８６ｓと略重畳する。そして、左矢印眼リフレクタ３２７０Ｌの前端縁３２７２ａは、トップレンズ３２８０における仮想図形３２８６Ｘの周縁に沿うように配置されて、後側主面３２８２ｆと略当接する。

【１２６０】

以上より、左矢印眼リフレクタ３２７０Ｌの内部空間（第１後側開口３２７３ｂ及び第２後側開口３２７３ｃと前側開口３２７２ｃとを連通させる空洞）を通過した光（センターＬＥＤ３２５２ｃから出射された光）は、トップレンズ３２８０の第１左後側凹部３２８６ａ、第２左後側凹部３２８６ｂ、及び、第３左後側凹部３２８６ｃに入射する（図２１７参照）。

【１２６１】

同様に、図示しないが、右矢印眼リフレクタ３２７０Ｒの内部空間（第１後側開口３２７３ｂ及び第２後側開口３２７３ｃと前側開口３２７２ｃとを連通させる空洞）を通過した光（センターＬＥＤ３２５２ｅから出射された光）は、トップレンズ３２８０の第１右後側凹部３２８７ａ、第２右後側凹部３２８７ｂ、及び、第３右後側凹部３２８７ｃに入射する。

【１２６２】

また、トップリフレクタ３２６０における中央仕切部３２６３の空洞３２６３ｃ（図２０９参照）を通過した光（センターＬＥＤ３２５２ａから出射された光）は、トップレンズ３２８０の中央後側凹部３２８１ｄに入射する（図２１６参照）。また、センターＬＥＤ３２５２ｂ、センターＬＥＤ３２５２ｄ、センターＬＥＤ３２５２ｆ、及び、センターＬＥＤ３２５２ｇから出射された光は、トップレンズ３２８０における中央後側凹部３２８１ｄの形成領域、左後側凹部３２８６の形成領域、及び、右後側凹部３２８７の形成領域以外の領域に入射する。

【１２６３】
センターＬＥＤ３２５２ａから出射された光の通過経路は、トップリフレクタ３２６０の壁面によって、他のセンターＬＥＤ３２５２から出射された光の通過経路と仕切られている。これにより、センターＬＥＤ３２５２ａ以外のセンターＬＥＤ３２５２から出射された光がトップレンズ３２８０の中央後側凹部３２８１ｄに入射することがないようになっている。
【１２６４】
また、センターＬＥＤ３２５２ｃから出射された光の通過経路は、左矢印眼リフレクタ３２７０Ｌの壁面によって、他のセンターＬＥＤ３２５２から出射された光の通過経路と仕切られている。これにより、センターＬＥＤ３２５２ｃ以外のセンターＬＥＤ３２５２から出射された光がトップレンズ３２８０の左後側凹部３２８６に入射することがないようになっている。
【１２６５】
同様に、センターＬＥＤ３２５２ｅから出射された光の通過経路は、右矢印眼リフレクタ３２７０Ｒの壁面によって、他のセンターＬＥＤ３２５２から出射された光の通過経路と仕切られている。これにより、センターＬＥＤ３２５２ｅ以外のセンターＬＥＤ３２５２から出射された光がトップレンズ３２８０の右後側凹部３２８７に入射することがないようになっている。
【１２６６】
トップレンズ３２８０は、透光性を有する素材により形成されており、トップレンズ３２８０に入射した光は、トップレンズ３２８０を透過する。そして、トップレンズ３２８０を透過した光は、トップレンズ３２８０の前面側に配置されているトップセンターパネル３２９０に入射する（あるいは、後述するように、トップセンターパネル３２９０に形成された開口を介してパチスロ機１の外部へと放出される）ことになる。
【１２６７】
＜トップセンターパネル３２９０＞
図２２７は、トップセンターパネルを前方から見た斜視図である。図２２８は、トップセンターパネルの部分拡大正面図である。図２２９は、トップセンターパネルを後方且つ上方から見た斜視図である。図２３０は、トップセンターパネル及びトップレンズの背面図である。図２３１は、トップセンターパネル及びトップレンズの断面図である。図２３２は、トップセンターパネル及びトップレンズの正面図である。
【１２６８】
図２２７及び図２２８に示すように、トップセンターパネル３２９０は、左右対称な構造を有しており、正面視における外形形状がトップレンズ３２８０と対応している（トップセンターパネル３２９０の方がトップレンズ３２８０よりも僅かに大きくなっている）。具体的に、トップセンターパネル３２９０は、中央部３２９１と、左側部３２９２と、右側部３２９３と、を備えている。
【１２６９】
中央部３２９１は、三角形形状を有して形成されている。中央部３２９１には、中央開口３２９１ａが形成されている。中央開口３２９１ａは、前後方向に貫通する貫通口として、左右方向中央において上下方向に延在するように形成されている。中央開口３２９１ａの形状は、トップレンズ３２８０における中央前側凸部３２８１ａに対応する形状となっている。分かりやすくするため、図２２８では、中央開口３２９１ａを網掛けで示している。
【１２７０】
左側部３２９２は、中央部３２９１の左端から左方に向けて連続するように形成されている。左側部３２９２は、左方に向かうにつれて後寄りとなるような傾斜を有している。左側部３２９２は、左上側部３２９２ａと、左上側部３２９２ａの下端から後方に向けて屈曲した左屈曲部３２９２ｂと、左屈曲部３２９２ｂの下端から下方に向けて連続して形成された左下側部３２９２ｃと、を有している。左上側部３２９２ａには、３つの左側開

口３２９４（第１左側開口３２９４ａ、第２左側開口３２９４ｂ、及び、第３左側開口３２９４ｃ）が形成されている。

【１２７１】

第１左側開口３２９４ａ、第２左側開口３２９４ｂ、及び、第３左側開口３２９４ｃは、それぞれ、前後方向に貫通する貫通口として、くの字を反転させた形状を有している。第１左側開口３２９４ａ、第２左側開口３２９４ｂ、及び、第３左側開口３２９４ｃの形状は、それぞれ、トップレンズ３２８０における第１左前側凸部３２８４ａ、第２左前側凸部３２８４ｂ、及び、第３左前側凸部３２８４ｃに対応する形状となっている。分かりやすくするため、図２２８では、第１左側開口３２９４ａ、第２左側開口３２９４ｂ、及び、第３左側開口３２９４ｃを斜線で示している。

【１２７２】

右側部３２９３は、中央部３２９１の右端から右方に向けて連続するように形成されている。右側部３２９３は、右方に向かうにつれて後寄りとなるような傾斜を有している。右側部３２９３は、右上側部３２９３ａと、右上側部３２９３ａの下端から後方に向けて屈曲した右屈曲部３２９３ｂと、右屈曲部３２９３ｂの下端から下方に向けて連続して形成された右下側部３２９３ｃと、を有している。右上側部３２９３ａには、３つの右側開口３２９５（第１右側開口３２９５ａ、第２右側開口３２９５ｂ、及び、第３右側開口３２９５ｃ）が形成されている。

【１２７３】

第１右側開口３２９５ａ、第２右側開口３２９５ｂ、及び、第３右側開口３２９５ｃは、それぞれ、前後方向に貫通する貫通口として、くの字形状を有している。第１右側開口３２９５ａ、第２右側開口３２９５ｂ、及び、第３右側開口３２９５ｃの形状は、それぞれ、トップレンズ３２８０における第１右前側凸部３２８５ａ、第２右前側凸部３２８５ｂ、及び、第３右前側凸部３２８５ｃに対応する形状となっている。

【１２７４】

また、トップセンターパネル３２９０は、左下側部３２９２ｃから下方に向けて突出するように形成された左下突出部３２９２ｄ、及び、右下側部３２９３ｃから下方に向けて突出するように形成された右下突出部３２９３ｄを有している。左下突出部３２９２ｄには、前後方向に貫通する貫通口として、左下開口３２９２ｅが形成されており、右下突出部３２９３ｄには、前後方向に貫通する貫通口として、右下開口３２９３ｅが形成されている。分かりやすくするため、図２２８では、左下開口３２９２ｅを斜線で示している。左下開口３２９２ｅ及び右下開口３２９３ｅの形状は、それぞれ、トップレンズ３２８０における左下前側凸部３２８２ｅ及び右下前側凸部３２８３ｅに対応する形状となっている。

【１２７５】

また、トップセンターパネル３２９０には、溝部３２９６が複数形成されている。各溝部３２９６は、上部前後フレーム３２３０のフレームベース係合用溝３２３４（図１７１参照）と同様に、周囲の面よりも凹んだ凹部となっている。左側部３２９２及び右側部３２９３には、それぞれ、３つの溝部３２９６が設けられており、これらの溝部３２９６は、トップセンターパネル３２９０の前面３２９０ａ（前側の面）において所定の長さに亘って延在するように形成されている。分かりやすくするため、図２２７では、溝部３２９６を黒で示している。

【１２７６】

図２２９に示すように、トップセンターパネル３２９０は、上端突出部３２９７を有している。上端突出部３２９７は、トップセンターパネル３２９０の上端において、後方に突出するように形成されている。分かりやすくするため、図２２９では、上端突出部３２９７の上面３２９７ａを斜線で示している。

【１２７７】

また、中央部３２９１の背面側には、ボス部３２９１ｂ及びボス部３２９１ｃが形成されている。上ドア機構ＵＤが組み立てられた状態においては、ボス部３２９１ｂ及びボス

部３２９１ｃがそれぞれ、トップレンズ３２８０の貫通孔３２８１ｂ及び貫通孔３２８１ｃに挿入されている。上述したように、トップレンズ３２８０の貫通孔３２８１ｂ及び貫通孔３２８１ｃは、それぞれ、トップフレームベース３２１０のネジ孔３２２４ａ及びネジ孔３２２４ｂと重畳する（図２２０参照）。

【１２７８】

トップフレームベース３２１０のネジ孔３２２４ａを挿通させたネジをトップセンターパネル３２９０のボス部３２９１ｂに形成された穴にねじ込むとともに、トップフレームベース３２１０のネジ孔３２２４ｂを挿通させたネジをトップセンターパネル３２９０のボス部３２９１ｃに形成された穴にねじ込むことによって、トップフレームベース３２１０とトップレンズ３２８０とトップセンターパネル３２９０とが連結される。

【１２７９】

図２３０～図２３２に示すように、上ドア機構ＵＤが組み立てられた状態においては、トップレンズ３２８０がトップセンターパネル３２９０の背面側に嵌合されたように配置される。これにより、トップレンズ３２８０における中央前側凸部３２８１ａ、３つの左前側凸部３２８４（第１左前側凸部３２８４ａ、第２左前側凸部３２８４ｂ、及び、第３左前側凸部３２８４ｃ）、３つの右前側凸部３２８５（第１右前側凸部３２８５ａ、第２右前側凸部３２８５ｂ、及び、第３右前側凸部３２８５ｃ）、左下前側凸部３２８２ｅ、並びに、右下前側凸部３２８３ｅが、それぞれ、トップセンターパネル３２９０における中央開口３２９１ａ、３つの左側開口３２９４（第１左側開口３２９４ａ、第２左側開口３２９４ｂ、及び、第３左側開口３２９４ｃ）、３つの右側開口３２９５（第１右側開口３２９５ａ、第２右側開口３２９５ｂ、及び、第３右側開口３２９５ｃ）、左下開口３２９２ｅ、並びに、右下開口３２９３ｅに嵌合し、トップレンズ３２８０におけるそれらの凸部によって、トップセンターパネル３２９０におけるそれらの開口が閉塞される。

【１２８０】

なお、トップレンズ３２８０における前面側の面（中央前側凸部３２８１ａ、左前側凸部３２８４、右前側凸部３２８５、左下前側凸部３２８２ｅ、右下前側凸部３２８３ｅ等の凸部を除く部分）は、トップセンターパネル３２９０における背面側の面（中央開口３２９１ａ、左側開口３２９４、右側開口３２９５、左下開口３２９２ｅ、右下開口３２９３ｅ等の開口を除く部分）と対応する形状を有しており、これらの面が全体的に略当接することになる。

【１２８１】

分かりやすくするため、図２３０では、トップレンズ３２８０の外縁を太線で示している。図２３１では、上ドア機構ＵＤが組み立てられた状態におけるトップレンズ３２８０及びトップセンターパネル３２９０を前後方向の鉛直面（トップレンズ３２８０の第１左前側凸部３２８４ａを通る面）で切断した様子を示している。図２３１では、トップセンターパネル３２９０の切断面を網掛けで示し、トップレンズ３２８０の切断面を斜線で示している。また、図２３２では、トップレンズ３２８０の中央前側凸部３２８１ａ、３つの左前側凸部３２８４（第１左前側凸部３２８４ａ、第２左前側凸部３２８４ｂ、及び、第３左前側凸部３２８４ｃ）、３つの右前側凸部３２８５（第１右前側凸部３２８５ａ、第２右前側凸部３２８５ｂ、及び、第３右前側凸部３２８５ｃ）、左下前側凸部３２８２ｅ、並びに、右下前側凸部３２８３ｅを斜線で示している。

【１２８２】

＜フロントトップユニット３２００における発光演出＞

以上より、トップレンズ３２８０における中央後側凹部３２８１ｄに入射した光（センターＬＥＤ３２５２ａから出射された光）は、トップセンターパネル３２９０における中央開口３２９１ａを介して、トップレンズ３２８０における中央前側凸部３２８１ａからパチスロ機１の外部へと放出される。

【１２８３】

また、トップレンズ３２８０における３つの左後側凹部３２８６（第１左後側凹部３２８６ａ、第２左後側凹部３２８６ｂ、及び、第３左後側凹部３２８６ｃ）に入射した光（

センターＬＥＤ３２５２ｃから出射された光）は、トップセンターパネル３２９０における３つの左側開口３２９４（第１左側開口３２９４ａ、第２左側開口３２９４ｂ、及び、第３左側開口３２９４ｃ）を介して、トップレンズ３２８０における３つの左前側凸部３２８４（第１左前側凸部３２８４ａ、第２左前側凸部３２８４ｂ、及び、第３左前側凸部３２８４ｃ）からパチスロ機１の外部へと放出される。

【１２８４】

また、トップレンズ３２８０における３つの右後側凹部３２８７（第１右後側凹部３２８７ａ、第２右後側凹部３２８７ｂ、及び、第３右後側凹部３２８７ｃ）に入射した光（センターＬＥＤ３２５２ｅから出射された光）は、トップセンターパネル３２９０における３つの右側開口３２９５（第１右側開口３２９５ａ、第２右側開口３２９５ｂ、及び、第３右側開口３２９５ｃ）を介して、トップレンズ３２８０における３つの右前側凸部３２８５（第１右前側凸部３２８５ａ、第２右前側凸部３２８５ｂ、及び、第３右前側凸部３２８５ｃ）からパチスロ機１の外部へと放出される。

【１２８５】

また、トップレンズ３２８０における中央後側凹部３２８１ｄの形成領域、左後側凹部３２８６の形成領域、及び、右後側凹部３２８７の形成領域以外の領域に入射した光（センターＬＥＤ３２５２ｂ、センターＬＥＤ３２５２ｄ、センターＬＥＤ３２５２ｆ、及び、センターＬＥＤ３２５２ｇから出射された光）は、トップセンターパネル３２９０における中央開口３２９１ａの形成領域、３つの左側開口３２９４（第１左側開口３２９４ａ、第２左側開口３２９４ｂ、及び、第３左側開口３２９４ｃ）の形成領域、並びに、３つの右側開口３２９５（第１右側開口３２９５ａ、第２右側開口３２９５ｂ、及び、第３右側開口３２９５ｃ）の形成領域以外の領域に入射する。

【１２８６】

トップセンターパネル３２９０は、透光性を有する素材により形成されており、センターＬＥＤ３２５２が発光していない状態で銀色を呈している。トップセンターパネル３２９０の前面３２９０ａ（図２２７参照）には、全体的に金属膜が蒸着されており、蒸着させる金属としては、例えば、スズ及びインジウムが用いられている。これにより、トップセンターパネル３２９０の光透過率は、２０％程度となっている。なお、溝部３２９６（図１７１に示す溝底部３２３４ａに相当する部分）においては、前面３２９０ａにおける他の箇所と比較して、蒸着される金属膜が薄くなっている。これにより、溝部３２９６の光透過率は、相対的に高くなっている。

【１２８７】

センターＬＥＤ３２５２が発光している状態においては、トップセンターパネル３２９０に入射した光（センターＬＥＤ３２５２ｂ、センターＬＥＤ３２５２ｄ、センターＬＥＤ３２５２ｆ、及び、センターＬＥＤ３２５２ｇから出射された光）がトップセンターパネル３２９０を透過し、当該光は、トップセンターパネル３２９０の前面３２９０ａからパチスロ機１の外部へと放出される。これにより、センターＬＥＤ３２５２ｂ、センターＬＥＤ３２５２ｄ、センターＬＥＤ３２５２ｆ、及び、センターＬＥＤ３２５２ｇの発光色に応じて、トップセンターパネル３２９０の色味が銀色から変化する。

【１２８８】

ここで、上述したように、センターＬＥＤ３２５２ａから出射された光の通過経路、センターＬＥＤ３２５２ｃから出射された光の通過経路、及び、センターＬＥＤ３２５２ｅから出射された光の通過経路は、それぞれ、トップリフレクタ３２６０、左矢印眼リフレクタ３２７０Ｌ、及び、右矢印眼リフレクタ３２７０Ｒによって、他のセンターＬＥＤ３２５２から出射された光の通過経路と仕切られている。また、センターＬＥＤ３２５２ｂ及びセンターＬＥＤ３２５２ｆから出射された光の通過経路と、センターＬＥＤ３２５２ｄ及びセンターＬＥＤ３２５２ｇから出射された光の通過経路とは、トップリフレクタ３２６０によって仕切られている。

【１２８９】

以上より、フロントトップユニット３２００は、正面視において、以下の領域に区分さ

れる。
（ｉ）トップレンズ３２８０における中央前側凸部３２８１ａの形成領域
（ｉｉ）トップレンズ３２８０における３つの左前側凸部３２８４の形成領域
（ｉｉｉ）トップレンズ３２８０における３つの右前側凸部３２８５の形成領域
（ｉｖ）上記（ｉ）よりも左側の領域のうち上記（ｉｉ）を除く領域
（ｖ）上記（ｉ）よりも右側の領域のうち上記（ｉｉｉ）を除く領域
【１２９０】
上記（ｉ）の領域は、センターＬＥＤ３２５２ａから出射された光によって照射される。上記（ｉｉ）の領域は、センターＬＥＤ３２５２ｃから出射された光によって照射される。上記（ｉｉｉ）の領域は、センターＬＥＤ３２５２ｅから出射された光によって照射される。上記（ｉｖ）の領域は、センターＬＥＤ３２５２ｂ及びセンターＬＥＤ３２５２ｆから出射された光によって照射される。上記（ｖ）の領域は、センターＬＥＤ３２５２ｄ及びセンターＬＥＤ３２５２ｇから出射された光によって照射される。
【１２９１】
従って、センターＬＥＤ３２５２ａ～３２５２ｇから出射される光の色に応じて、上記（ｉ）～（ｖ）の領域における色の見え方を異ならせることができる。例えば、遊技の状況に応じてセンターＬＥＤ３２５２ａ～３２５２ｇの発光色を異ならせることにより、上記（ｉ）～（ｖ）の領域における色の見え方を変化させることができる。
【１２９２】
例えば、第１の状態（例えば、通常状態）においては、センターＬＥＤ３２５２ｂ及びセンターＬＥＤ３２５２ｆの発光色を第１の色（例えば、オレンジ色）とし、センターＬＥＤ３２５２ｄ及びセンターＬＥＤ３２５２ｇの発光色を第２の色（例えば、白色）とし、第２の状態（例えば、第１のＣＺ状態）においては、センターＬＥＤ３２５２ｂ及びセンターＬＥＤ３２５２ｆの発光色、並びに、センターＬＥＤ３２５２ｄ及びセンターＬＥＤ３２５２ｇの発光色を、何れも第１の色（例えば、オレンジ色）とし、第３の状態（例えば、第１のＣＺ状態とは異なる第２のＣＺ状態）においては、センターＬＥＤ３２５２ｂ及びセンターＬＥＤ３２５２ｆの発光色、並びに、センターＬＥＤ３２５２ｄ及びセンターＬＥＤ３２５２ｇの発光色を、何れも第２の色（例えば、白色）とするように構成することが可能である。
【１２９３】
これにより、第１の状態（例えば、通常状態）においては、上記（ｉｖ）の領域を第１の色（例えば、オレンジ色）を基調とした色味に見せる一方、上記（ｖ）の領域を第２の色（例えば、白色）を基調とした色味に見せ、第２の状態（例えば、第１のＣＺ状態）においては、上記（ｉｖ）及び（ｖ）の双方の領域を第１の色（例えば、オレンジ色）を基調とした色味に見せ、第３の状態（例えば、第２のＣＺ状態）においては、上記（ｉｖ）及び（ｖ）の双方の領域を第２の色（例えば、白色）を基調とした色味に見せるといったことができる。
【１２９４】
このとき、センターＬＥＤ３２５２ｃの発光色は、センターＬＥＤ３２５２ｂ及びセンターＬＥＤ３２５２ｆの発光色と同じ色としてもよいし異なる色としてもよい。例えば、遊技の状況に応じて、センターＬＥＤ３２５２ｂ及びセンターＬＥＤ３２５２ｆの発光色と同じ色（例えば、オレンジ色）の光をセンターＬＥＤ３２５２ｃから出射させる場合と、センターＬＥＤ３２５２ｂ及びセンターＬＥＤ３２５２ｆの発光色と異なる色（例えば、青色）の光をセンターＬＥＤ３２５２ｃから出射させる場合と、を切り替えることとしてもよい。
【１２９５】
同様に、センターＬＥＤ３２５２ｅの発光色は、センターＬＥＤ３２５２ｄ及びセンターＬＥＤ３２５２ｇの発光色と同じ色としてもよいし異なる色としてもよい。例えば、遊技の状況に応じて、センターＬＥＤ３２５２ｄ及びセンターＬＥＤ３２５２ｇの発光色と同じ色（例えば、白色）の光をセンターＬＥＤ３２５２ｅから出射させる場合と、センタ

ーＬＥＤ３２５２ｄ及びセンターＬＥＤ３２５２ｇの発光色と異なる色（例えば、青色）の光をセンターＬＥＤ３２５２ｅから出射させる場合と、を切り替えることとしてもよい。

【１２９６】

また、センターＬＥＤ３２５２ａの発光色は、他のセンターＬＥＤ３２５２の発光色と同じ色としてもよいし異なる色としてもよい。例えば、センターＬＥＤ３２５２ａの発光色については、他のセンターＬＥＤ３２５２の発光色と常に異なる色（例えば、緑色）となるように構成してもよい。

【１２９７】

なお、上述したように、トップリフレクタ３２６０の傾斜壁部３２６４ａ、傾斜壁部３２６５ａ、傾斜壁部３２６６ａ、及び、傾斜壁部３２６７ａ（図２０９及び図２１０参照）、並びに、矢印眼リフレクタ３２７０の内壁面３２７０ａ（図２１５参照）は、前方に向かうにつれて広がるような傾斜を有して形成されている。これにより、センターＬＥＤ３２５２から出射された光は、光源から拡散されながら前進し、トップレンズ３２８０乃至トップセンターパネル３２９０全体を満遍なく光らせることが可能となっている。

【１２９８】

また、センターＬＥＤ３２５２ｂから出射された光の一部は、トップレンズ３２８０における左下前側凸部３２８２ｅに導光されて、トップセンターパネル３２９０における左下開口３２９２ｅを介して、左下前側凸部３２８２ｅからパチスロ機１の外部へと放出される。同様に、センターＬＥＤ３２５２ｄから出射された光の一部は、トップレンズ３２８０における右下前側凸部３２８３ｅに導光されて、トップセンターパネル３２９０における右下開口３２９３ｅを介して、右下前側凸部３２８３ｅからパチスロ機１の外部へと放出される。これにより、中央スクリーン３０１０に表示された半円画像３０１１ｂ乃至トップフレームベース３２１０の画像反射面３２１６に表示された反射画像３２１６ａ（図１８１参照）とも相俟って、半円画像３０１１ｂ乃至反射画像３２１６ａがキャラクタの顔の輪郭であり、左下前側凸部３２８２ｅ及び右下前側凸部３２８３ｅにおける発光がキャラクタの目であるかのように、遊技者に見せることができる。

【１２９９】

また、センターＬＥＤ３２５２ｂ及びセンターＬＥＤ３２５２ｆの発光色と同じ色（例えば、オレンジ色）の光を左側スピーカユニット３４００Ｌにおけるスピーカユニット用ＬＥＤ３４４０ａ（図１９９参照）から出射させ、センターＬＥＤ３２５２ｄ及びセンターＬＥＤ３２５２ｇの発光色と同じ色（例えば、白色）の光を右側スピーカユニット３４００Ｒにおけるスピーカユニット用ＬＥＤ３４４０ａから出射させるようにしてもよい。これにより、フロントトップユニット３２００における発光演出とスピーカユニット３４００における発光演出とを協働させることができる。これらの発光演出における一体感を高めるため、スピーカユニット３４００の内側部３４３２（図１９９参照）に、トップセンターパネル３２９０と同様の金属膜を蒸着させることとしてもよい。

【１３００】

＜フロントトップユニット３２００における光漏れ対策＞

図２３３は、トップフレームベース及びトップセンターパネルをやや上方から見た様子を分解して示す斜視図である。図２３４は、トップフレームベースにトップセンターパネルが取り付けられた状態をやや上方から見た様子を示す斜視図である。図２３５は、トップセンターパネルを後方且つやや下方から見た斜視図である。図２３６は、トップフレームベースを前方から見た部分拡大斜視図である。図２３７は、トップセンターパネルを後方且つやや上方から見た部分拡大斜視図である。図２３８は、トップフレームベース、トップレンズ、及び、トップセンターパネルの断面図である。図２３９は、トップレンズを下方から見た斜視図である。図２４０は、トップレンズの断面図である。図２４１は、トップセンターＬＥＤ基板、トップフレームベース、トップレンズ、及び、トップセンターパネルの模式図である。図２４２は、トップフレームベース、トップレンズ、及び、トップセンターパネルの断面図である。

【１３０１】

図２３３及び図２３４に示すように、上ドア機構ＵＤが組み立てられた状態において、トップセンターパネル３２９０は、トップフレームベース３２１０における上面壁３２１１の前端縁３２１１ｂと下面壁３２１４の前端縁３２１４ｂと第５接続部３２２２ｅと第６接続部３２２２ｆとによって囲まれる図形の外形形状と概ね合致している。トップセンターパネル３２９０は、これらの前端縁３２１１ｂ、前端縁３２１４ｂ、第５接続部３２２２ｅ、及び、第６接続部３２２２ｆに沿うように配置される。

【１３０２】

これにより、上ドア機構ＵＤが組み立てられた状態において、トップフレームベース３２１０の中央領域３２２３ａ、第１左側領域３２２３ｂ、第１右側領域３２２３ｃ、第２左側領域３２２３ｄ、及び、第２右側領域３２２３ｅ（図２０４参照）は、トップセンターパネル３２９０によって前方から覆われている。

【１３０３】

トップフレームベース３２１０の上面壁３２１１は、上壁前側面３２２６を有している。上壁前側面３２２６の形状は、トップセンターパネル３２９０における上端突出部３２９７の形状と略一致している。上ドア機構ＵＤが組み立てられた状態においては、トップセンターパネル３２９０の上端突出部３２９７がトップフレームベース３２１０の上壁前側面３２２６の上側に配設されており、上壁前側面３２２６は、上端突出部３２９７によって覆われている。このとき、上端突出部３２９７の下面３２９７ｂ（図２３５参照）が上壁前側面３２２６と略当接している。

【１３０４】

また、トップフレームベース３２１０は、下面壁３２１４の前方部分から下方に突出して形成された下側当接面３２２７を有している。一方、図２３５に示すように、トップセンターパネル３２９０は、背面側の下端付近に下側当接面３２９８を有している。上ドア機構ＵＤが組み立てられた状態においては、トップフレームベース３２１０の下側当接面３２２７とトップセンターパネル３２９０の下側当接面３２９８とが略当接している。

【１３０５】

分かりやすくするため、図２３３では、トップフレームベース３２１０の上壁前側面３２２６を斜線で示し、図２３４では、トップセンターパネル３２９０の上端突出部３２９７の上面３２９７ａを斜線で示し、図２３５では、トップセンターパネル３２９０における上端突出部３２９７の下面３２９７ｂ及び下側当接面３２９８を黒で示している。以下、トップフレームベース３２１０とトップセンターパネル３２９０との位置関係について、より詳細に説明する。

【１３０６】

図２３６及び図２３７に示すように、トップフレームベース３２１０は、上壁前側面３２２６の後端から上方に向けて僅かに立設された上側当接面３２２８を有している。分かりやすくするため、図２３６では、上側当接面３２２８を黒で示している。上側当接面３２２８の上端は、上壁主面３２１１ｃと連続している。これにより、上壁主面３２１１ｃと上壁前側面３２２６とは、上側当接面３２２８により接続されており、上側当接面３２２８において段差を有している。

【１３０７】

上壁主面３２１１ｃ及び上壁前側面３２２６は、上面壁３２１１の上面を構成している。トップセンターパネル３２９０における上端突出部３２９７の後端縁３２９７ｃは、トップフレームベース３２１０の上側当接面３２２８に対応する形状を有している。また、トップセンターパネル３２９０の上端突出部３２９７は、トップフレームベース３２１０の上側当接面３２２８における上下方向の長さと同程度の（僅かに小さな）厚みを有するように形成されている。

【１３０８】

これにより、上ドア機構ＵＤが組み立てられた状態においては、トップセンターパネル３２９０における上端突出部３２９７の後端縁３２９７ｃがトップフレームベース３２１０の上側当接面３２２８と左右方向全体に亘って略当接している。そして、トップセンタ

ーパネル３２９０における上端突出部３２９７の上面３２９７ａと、トップフレームベース３２１０の上壁主面３２１１ｃとが、略同一平面を構成するように位置付けられる。

【１３０９】

また、トップフレームベース３２１０の下側当接面３２２７は、第１下側当接面３２２７ａ及び第２下側当接面３２２７ｂを有している。第１下側当接面３２２７ａは、左下突出部３２２５ａの左側及び右下突出部３２２５ｂ（図２２０参照）の右側において、僅かに湾曲した曲面として、左右方向に延在するように形成されている。第２下側当接面３２２７ｂは、左下突出部３２２５ａから右下突出部３２２５ｂにかけて形成されている。図２３６では、トップフレームベース３２１０の左側部分しか図示していないが、トップフレームベース３２１０の右側部分も同様の構造を有している。

【１３１０】

また、トップフレームベース３２１０における下面壁３２１４の前端縁３２１４ｂは、第１下側当接面３２２７ａの上端から前方に突出するように形成されている。分かりやすくするため、図２３６では、トップフレームベース３２１０の第１下側当接面３２２７ａを斜線で示し、下面壁３２１４の前端縁３２１４ｂ及び第２下側当接面３２２７ｂを黒で示している。

【１３１１】

トップセンターパネル３２９０の下側当接面３２９８は、トップフレームベース３２１０の下側当接面３２２７に対応する形状を有しており、トップセンターパネル３２９０の下側当接面３２９８とトップフレームベース３２１０の下側当接面３２２７とは、左右方向全体に亘って略当接させることが可能となっている。

【１３１２】

具体的に、図２３７に示すように、トップセンターパネル３２９０の下側当接面３２９８は、第１下側当接面３２９８ａ及び第２下側当接面３２９８ｂを有している。第１下側当接面３２９８ａは、左下突出部３２９２ｄの左側及び右下突出部３２９３ｄの右側において、僅かに湾曲した曲面として、左右方向に延在するように形成されている。第２下側当接面３２９８ｂは、左下突出部３２９２ｄから右下突出部３２９３ｄにかけて形成されている。図２３７では、トップセンターパネル３２９０の左側部分しか図示していないが、トップセンターパネル３２９０の右側部分も同様の構造を有している。

【１３１３】

左下側部３２９２ｃ及び右下側部３２９３ｃ（図２２７参照）の背面側における下端部近傍は、後方に向けて僅かに膨出した構造を有しており、当該膨出部分の背面が第１下側当接面３２９８ａとなっている。分かりやすくするため、図２３７では、第１下側当接面３２９８ａを斜線で示し、第２下側当接面３２９８ｂを黒で示している。上ドア機構ＵＤが組み立てられた状態においては、トップセンターパネル３２９０の第１下側当接面３２９８ａがトップフレームベース３２１０の第１下側当接面３２２７ａと略当接し、トップセンターパネル３２９０の第２下側当接面３２９８ｂがトップフレームベース３２１０の第２下側当接面３２２７ｂと略当接することになる。

【１３１４】

図２３８では、上ドア機構ＵＤが組み立てられた状態におけるトップフレームベース３２１０、トップレンズ３２８０、及び、トップセンターパネル３２９０を前後方向の鉛直面（トップフレームベース３２１０の第１下側当接面３２２７ａ及びトップセンターパネル３２９０の第１下側当接面３２９８ａを通る面）で切断した様子を示している。分かりやすくするため、図２３８では、トップフレームベース３２１０の切断面を斜線で示し、トップレンズ３２８０の切断面を黒で示し、トップセンターパネル３２９０の切断面を網掛けで示している。

【１３１５】

図２３８に示すように、上ドア機構ＵＤが組み立てられた状態において、トップフレームベース３２１０の第１下側当接面３２２７ａとトップセンターパネル３２９０の第１下側当接面３２９８ａとが略当接している。図２３８では、このようなトップフレームベー

ス３２１０及びトップセンターパネル３２９０の下部におけるこれらの略当接部分（境界部）を境界部Ａとして示している。トップレンズ３２８０の下端縁３２８０ａは、境界部Ａの近傍に位置付けられている。トップレンズ３２８０の下端縁３２８０ａと境界部Ａとの間において、トップフレームベース３２１０とトップセンターパネル３２９０とは当接しておらず、トップフレームベース３２１０とトップセンターパネル３２９０との間には、隙間Ｘが形成されている。

【１３１６】

図２３９に示すように、トップレンズ３２８０の下端縁３２８０ａには、黒色の遮光塗料が塗布されている。これにより、トップレンズ３２８０の下端縁３２８０ａは、遮光性を有し、光の通過を遮断することが可能となっている。塗装方法としては、特に限定されず、例えば、マスキング治具を用いたスプレー塗装を採用することが可能である。図２３９では、トップレンズ３２８０の下端縁３２８０ａ（遮光塗料が塗布されている部分）を黒で示している。

【１３１７】

図２４０に示すように、トップレンズ３２８０における前面側の面（前側主面３２８２ｃ及び前側主面３２８３ｃ）と背面側の面（後側主面３２８２ｆ及び後側主面３２８２ｆ）とは、互いに略平行となるように形成されている。下端縁３２８０ａは、これらの面を接続する部分（図中太線で示す部分）として形成されている。なお、図２４０では、トップレンズ３２８０を前後方向の鉛直面で切断した様子を示している。分かりやすくするため、図２４０では、トップレンズ３２８０の切断面を斜線で示している。

【１３１８】

図２４１では、上ドア機構ＵＤが組み立てられた状態におけるトップセンターＬＥＤ基板３２５０、トップレンズ３２８０、トップセンターパネル３２９０を前後方向の鉛直面で切断した様子を模式的に示している。分かりやすくするため、図２４１では、トップフレームベース３２１０の切断面を斜線で示し、トップセンターパネル３２９０の切断面を網掛けで示し、トップリフレクタ３２６０及び矢印眼リフレクタ３２７０については図示を省略している。

【１３１９】

図２４１に示すように、センターＬＥＤ３２５２から出射されてトップレンズ３２８０に入射した光の一部は、トップレンズ３２８０の内部において導光されて下端縁３２８０ａに到達する。しかし、下端縁３２８０ａは遮光性を有しているため、当該光は、下端縁３２８０ａを通過することができない。従って、当該光が下端縁３２８０ａを通過して隙間Ｘ及び境界部Ａに形成されたごく僅かな隙間からパチスロ機１の外部に漏れ出してしまうことを防止することができる。

【１３２０】

なお、図２３８に示すように、境界部Ａの上方には、トップフレームベース３２１０における下面壁３２１４の前端縁３２１４ｂが配設されている。これにより、仮に、境界部Ａに僅かな隙間が生じている場合、当該隙間を通じて針金形状の器具を侵入させようとしたとしても、前端縁３２１４ｂが邪魔になって、当該侵入を阻止することができるようになっている。従って、当該隙間を通じてゴト行為が行われてしまうことを防止することができる。

【１３２１】

以上のように、トップレンズ３２８０の下端縁３２８０ａは、遮光性を有するように黒色の遮光塗料が塗布されている（黒色塗装が施されている）が、トップレンズ３２８０の上端縁３２８０ｂは、このような黒色塗装が施されていない。以下、この点について説明する。

【１３２２】

図２３８に示すように、上ドア機構ＵＤが組み立てられた状態において、トップフレームベース３２１０の上壁前側面３２２６とトップセンターパネル３２９０における上端突出部３２９７の下面３２９７ｂとが略当接し、トップフレームベース３２１０の上側当接

面３２２８とトップセンターパネル３２９０における上端突出部３２９７の後端縁３２９７ｃとが略当接している。図２３８では、このようなトップフレームベース３２１０及びトップセンターパネル３２９０の上部におけるこれらの略当接部分（境界部）を境界部Ｂとして示している。また、トップレンズ３２８０の上端縁３２８０ｂと境界部Ｂとの間において、トップフレームベース３２１０とトップセンターパネル３２９０とは当接しておらず、トップフレームベース３２１０とトップセンターパネル３２９０との間には、隙間Ｙが形成されている。

【１３２３】

ここで、境界部Ａは、トップフレームベース３２１０の第１下側当接面３２２７ａとトップセンターパネル３２９０の第１下側当接面３２９８ａとが略当接している部分（上下方向の部分）のみで構成されており、トップフレームベース３２１０とトップセンターパネル３２９０との境界部の構造がシンプル（断面視において直線的な構造）になっている。これに対し、境界部Ｂは、トップフレームベース３２１０の上壁前側面３２２６とトップセンターパネル３２９０における上端突出部３２９７の下面３２９７ｂとが略当接している部分（前後方向の部分）と、トップフレームベース３２１０の上側当接面３２２８とトップセンターパネル３２９０における上端突出部３２９７の後端縁３２９７ｃとが略当接している部分（上下方向の部分）とにより構成されており、トップフレームベース３２１０とトップセンターパネル３２９０との境界部の構造が複雑で入り組んだもの（断面視において屈曲した構造）となっている。

【１３２４】

従って、境界部Ｂは、境界部Ａと比較して光が通り抜け難く、トップレンズ３２８０の上端縁３２８０ｂが遮光性を有していなくても、上端縁３２８０ｂを通過した光が隙間Ｙ及び境界部Ｂに形成されたごく僅かな隙間からパチスロ機１の外部に漏れ出してしまう、といったことは起こり難くなっている。一方で、隙間Ｙを通過した光は、トップセンターパネル３２９０の上端突出部３２９７に入射し、これにより、上端突出部３２９７を光らせることが可能となっている。

【１３２５】

なお、トップフレームベース３２１０とトップセンターパネル３２９０との境界部の構造が入り組んでいる場合、当該境界部から光が漏れ出し難いという観点からすると、例えば、トップレンズ３２８０における左下突出部３２８２ｄの下端縁及び右下突出部３２８３ｄの下端縁（図２３９参照）には、上記のような黒色塗装を施さないこととしてもよい。

【１３２６】

図２４２では、上ドア機構ＵＤが組み立てられた状態におけるトップフレームベース３２１０、トップレンズ３２８０、及び、トップセンターパネル３２９０を前後方向の鉛直面（トップレンズ３２８０の左下前側凸部３２８２ｅ及びトップセンターパネル３２９０の左下開口３２９２ｅを通る面）で切断した様子を示している。分かりやすくするため、図２４２では、トップフレームベース３２１０の切断面を斜線で示し、トップレンズ３２８０の切断面を黒で示し、トップセンターパネル３２９０の切断面を網掛けで示している。

【１３２７】

図２４２に示すように、上ドア機構ＵＤが組み立てられた状態において、トップフレームベース３２１０の第２下側当接面３２２７ｂとトップセンターパネル３２９０の第２下側当接面３２９８ｂとが略当接している。トップセンターパネル３２９０における第２下側当接面３２９８ｂの上側には、第２下側当接面３２９８ｂよりも後方に突出する下側後方突出部３２９９が形成されている。一方、トップフレームベース３２１０における第２下側当接面３２２７ｂの上側には、第２下側当接面３２２７ｂに対して凹んだ凹部３２２９が形成されている。そして、トップセンターパネル３２９０の下側後方突出部３２９９がトップフレームベース３２１０の凹部３２２９に収容された状態となっている。

【１３２８】

このように、トップフレームベース３２１０の左下突出部３２２５ａとトップセンターパネル３２９０の左下突出部３２９２ｄとの境界部は、入り組んだ構造となっており、当

該境界部から光が漏れ出すということが起こり難くなっている。トップフレームベース３２１０の右下突出部３２２５ｂとトップセンターパネル３２９０の右下突出部３２９３ｄとの境界部についても同様である。そこで、これらの境界部近傍に配置されるトップレンズ３２８０の下端縁（左下突出部３２８２ｄの下端縁及び右下突出部３２８３ｄの下端縁）には、上記のような黒色塗装を施さないようにすることが可能であるが、もちろん黒色塗装を施すこととしてもよい。また、トップレンズ３２８０の上端縁３２８０ｂにも、黒色塗装を施すこととしてもよい。

【１３２９】

なお、トップレンズ３２８０の下端縁３２８０ａや上端縁３２８０ｂに遮光性を持たせるための方法は、塗装に限定されず、遮光性を有するシール（シート）を貼り付けることとしてもよいし、遮光性を有する別部材（例えば、図１５４に示すサイド遮光プレート３１５０のような部材）を下端縁３２８０ａの下側乃至上端縁３２８０ｂの上側に配設することとしてもよい。

【１３３０】

以上、本発明の一実施形態として、第７実施形態に係るパチスロ機１について説明した。

【１３３１】

＜付記Ａ＞

従来、光反射部を備える集光部材を用いて発光装飾部を強く発光させることで装飾効果を高めるようにした遊技機が知られている（特開２０１７－０１８６３１号公報参照）。

【１３３２】

本発明者は、このような発光手段を備える遊技機について、鋭意検討を重ねる過程において、導光部材の構成に関して工夫を凝らすことにより、遊技機の美観を向上させることができるのではないかという考えに至った。

【１３３３】

本発明は、上記のような点に鑑みてなされたものであり、発光手段を備える遊技機の美観を向上させることを目的とする。

【１３３４】

この点、第７実施形態に係るパチスロ機１は、以下の特徴を備えている。

【１３３５】

（Ａ－１）　光を発することが可能な発光手段（センターＬＥＤ３２５２）と、

前記発光手段から発せられる光を導光可能な導光部材（トップレンズ３２８０）と、

前記導光部材に対して前記発光手段から発せられた光の進行方向下流側に配置された第１部材（トップセンターパネル３２９０）と、を備え、

前記導光部材は、前記発光手段から発せられた光の進行を抑制する光抑制部（黒色塗装部）を備える、

ことを特徴とする遊技機。

【１３３６】

本発明に係る遊技機を開発するに当たり、本発明者は、導光部材（トップレンズ３２８０）に対して発光手段（センターＬＥＤ３２５２）から発せられた光の進行方向下流側に第１部材（トップセンターパネル３２９０）を配置したとき、当該光が意図しない箇所から漏れてしまう可能性を想定した。そして、本発明者は、このような光漏れを防止することが可能な措置を施すことにより、遊技機の美観を向上させることができるのではないかという着想に至った。この点、第７実施形態に係るパチスロ機１によれば、導光部材（トップレンズ３２８０）には、発光手段（センターＬＥＤ３２５２）から発せられた光の進行を抑制する光抑制部（黒色塗装部）が設けられている。このように構成することにより、第１部材（トップセンターパネル３２９０）周辺における発光を所望の態様で実現することが可能となり、これにより、本発明者は、遊技機の美観を向上させることができることに成功した。

【１３３７】

光抑制部（黒色塗装部）に対して、発光手段（センターＬＥＤ３２５２）から発せられ

た光の進行方向下流側には、所定の間隙が存在しており、仮に光抑制部（黒色塗装部）が設けられていなかったとしたら、当該間隙を通じて、発光手段（センターＬＥＤ３２５２）から発せられた光が遊技機の外部に漏れ出してしまうことが懸念される。第７実施形態に係るパチスロ機１によれば、光抑制部（黒色塗装部）の存在により、このような光漏れを防止することが可能となっている。上記所定の間隙は、光が通過可能な空間を有するものであれば特に限定されず、第１部材（トップセンターパネル３２９０）と他の部材（遊技機構成部品）との境界部に形成された隙間や、第１部材（トップセンターパネル３２９０）に設けられた孔（例えば、ネジ孔）等を挙げることができる。光漏れを防止することが可能な措置としては、黒色塗装（遮光塗料の塗布）に限定されず、遮光性を有するシール（シート）を貼り付けることとしてもよいし、遮光性を有する別部材を配設することとしてもよい。

【１３３８】

（Ａ－２）　前記（Ａ－１）の遊技機であって、

前記第１部材と略当接するように配置された第２部材（トップフレームベース３２１０）を備え、

前記光抑制部は、前記導光部材における第１の位置（下端縁３２８０ａ）に設けられており、

前記第１の位置は、前記発光手段から発せられた光が透過可能な第２の位置（前側主面３２８２ｃ及び前側主面３２８３ｃ）よりも、前記第１部材と前記第２部材との境界部に近い、

ことを特徴とする。

【１３３９】

第７実施形態に係るパチスロ機１によれば、第２部材（トップフレームベース３２１０）は、第１部材（トップセンターパネル３２９０）と略当接するように配置されており、光抑制部（黒色塗装部）は、導光部材（トップレンズ３２８０）における第１の位置（下端縁３２８０ａ）に設けられており、第１の位置（下端縁３２８０ａ）は、発光手段（センターＬＥＤ３２５２）から発せられた光が透過可能な第２の位置（前側主面３２８２ｃ及び前側主面３２８３ｃ）よりも、第１部材（トップセンターパネル３２９０）と第２部材（トップフレームベース３２１０）との境界部に近くなっている。これにより、発光手段（センターＬＥＤ３２５２）から発せられて導光部材（トップレンズ３２８０）における第１の位置（下端縁３２８０ａ）に到達した光は、第１の位置（下端縁３２８０ａ）を通過することができないため、仮に、第１部材（トップセンターパネル３２９０）と第２部材（トップフレームベース３２１０）との境界部に僅かな隙間が生じている場合であっても、当該隙間から遊技機の外部に光が漏れ出してしまうことを防止することができる。

【１３４０】

とりわけ、第２部材（トップフレームベース３２１０）は、黒色の外観を呈しているため、第１部材（トップセンターパネル３２９０）と第２部材（トップフレームベース３２１０）との境界部から光が漏れてしまうと、黒色の第２部材（トップフレームベース３２１０）とのコントラストにより、当該光漏れが目立ってしまい、遊技機の美観を大きく損ねてしまうことが懸念される。この点、第７実施形態に係るパチスロ機１によれば、このような光漏れを防止することが可能であり、遊技機の美観を適切に維持することができる。

【１３４１】

光漏れを防止することが可能な措置を施す位置（第１の位置）としては、特に限定されないが、例えば、導光部材（トップレンズ３２８０）の端縁（端部）に適宜当該措置を施すことが可能である。このとき、導光部材（トップレンズ３２８０）の端縁（端部）が第１部材（トップセンターパネル３２９０）と第２部材（トップフレームベース３２１０）との境界部の近傍に位置付けられる（境界部に近接する）ように、導光部材（トップレンズ３２８０）を配設することが可能である。あるいは、導光部材（トップレンズ３２８０）の端縁（端部）が第１部材（トップセンターパネル３２９０）と第２部材（トップフレームベース３２１０）との境界部に対向するように、導光部材（トップレンズ３２８０）

を配設することとしてもよい。

【１３４２】

第７実施形態では、第１部材（トップセンターパネル３２９０）と第２部材（トップフレームベース３２１０）とが境界部Ａ及び境界部Ｂにおいてそれぞれ略当接しており、境界部Ｂが境界部Ａと比較して入り組んだ構造となっていることとして説明した。具体的に、境界部Ｂは、トップフレームベース３２１０の上壁前側面３２２６とトップセンターパネル３２９０における上端突出部３２９７の下面３２９７ｂとが略当接している部分（第１の部分と呼ぶ）と、トップフレームベース３２１０の上側当接面３２２８とトップセンターパネル３２９０における上端突出部３２９７の後端縁３２９７ｃとが略当接している部分（第２の部分と呼ぶ）とにより構成されている。第１の部分及び第２の部分がそれぞれ平坦であるとすると、第１の部分における法線と第２の部分における法線とのなす角度は、９０°程度となっている。

【１３４３】

以上の事項をより汎用的に以下のように表現する。第１部材（トップセンターパネル３２９０）と第２部材（トップフレームベース３２１０）とが第１の境界部（境界部Ａ）及び第２の境界部（境界部Ｂ）においてそれぞれ略当接しているとき、第１の境界部（境界部Ａ）上の任意の点における各法線のうち、所定方向（例えば、鉛直方向）に最も近い法線と最も遠い法線とのなす角度（各法線のなす角度の最大値）をθ_1とし、第２の境界部（境界部Ｂ）上の任意の点における各法線のうち、所定方向（例えば、鉛直方向）に最も近い法線と最も遠い法線とのなす角度（各法線のなす角度の最大値）をθ_2とする。例えば、第１の境界部（境界部Ａ）が平坦な面同士が略当接することにより構成されている場合、$\theta_1=0$となる。また、第２の境界部（境界部Ｂ）が、第１の方向（例えば、前後方向）に延在する平坦な面同士が略当接する部分と第２の方向（例えば、上下方向）に延在する平坦な面同士が略当接する部分とによって構成されている場合、θ_2は、第１の方向（例えば、前後方向）と第２の方向（例えば、上下方向）とのなす角度（例えば、９０°）となる。

【１３４４】

本発明においては、第１部材（トップセンターパネル３２９０）と第２部材（トップフレームベース３２１０）とが第１の境界部（境界部Ａ）及び第２の境界部（境界部Ｂ）においてそれぞれ略当接しているとき、導光部材（トップレンズ３２８０）の端縁（端部）のうち、第１の境界部（境界部Ａ）に近い端縁（端部）を光抑制部（黒色塗装部）とする一方、第２の境界部（境界部Ｂ）に近い端縁（端部）を光抑制部（黒色塗装部）とはしないように構成することが可能である。このような構成は、θ_2がθ_1よりも大きな値となる場合に、採用することとしてもよい。また、θ_1がα以下（例えば、３０°以下、１５°以下、５°以下等）である場合に第１の境界部（境界部Ａ）に近い端縁（端部）を光抑制部（黒色塗装部）とすることとしてもよい。また、θ_2がβ以上（例えば、４５°以上、６０°以上、７５°以上等）である場合に第２の境界部（境界部Ｂ）に近い端縁（端部）を光抑制部（黒色塗装部）としないこととしてもよい。

【１３４５】

また、第１部材（トップセンターパネル３２９０）が第１部材側当接面Ｘ（例えば、第１下側当接面３２９８ａ）、第１部材側当接面Ｙ（例えば、上端突出部３２９７の下面３２９７ｂ）、及び、第１部材側当接面Ｚ（例えば、上端突出部３２９７の後端縁３２９７ｃ）を有し、第２部材（トップフレームベース３２１０）が第２部材側当接面Ｘ（例えば、第１下側当接面３２２７ａ）、第２部材側当接面Ｙ（例えば、上壁前側面３２２６）、及び、第２部材側当接面Ｚ（例えば、上側当接面３２２８）を有し、第１部材側当接面Ｘ、第１部材側当接面Ｙ、及び、第１部材側当接面Ｚが、それぞれ、第２部材側当接面Ｘ、第２部材側当接面Ｙ、及び、第２部材側当接面Ｚと略当接している場合において、第１部材側当接面Ｘと第２部材側当接面Ｘとの略当接部分を、第１の境界部（境界部Ａ）として構成し、第１部材側当接面Ｙと第２部材側当接面Ｙとの略当接部分（第１の部分）及び第１部材側当接面Ｚと第２部材側当接面Ｚとの略当接部分（第２の部分）を、第２の境界部

（境界部Ｂ）として構成することとしてもよい。これらの当接面が全て略平坦であるとき、第１部材側当接面Ｙにおける法線と第１部材側当接面Ｚにおける法線とのなす角度（第２部材側当接面Ｙにおける法線と第２部材側当接面Ｚにおける法線とのなす角度）は、上記θ_2となる。また、第２部材側当接面Ｙにおける法線方向（第１部材側当接面Ｙにおける法線方向）と第２の境界部（境界部Ｂ）に近い端縁（例えば、上端縁３２８０ｂ）における法線方向（当該端縁における光の出射方向）とのなす角度がγ以下（例えば、４５°以下、３０°以下、１５°以下等）、あるいは０°（すなわち、これらの法線方向が略平行）となるように構成してもよい。

【１３４６】

本明細書において、「略当接」とは、２つの部材が完全に当接している状態だけではなく、２つの部材が近接している状態を含む概念である。「近接」とは、２つの部材間の距離（間隙）がこれらの部材の大きさに対して充分に小さい状態を指す。例えば、２つの部材間の距離が一方の部材（例えば、小さい方の部材）の大きさ（例えば、左右方向の長さ）の１／２０以下（又は、１／５０以下、１／１００以下等）である場合、これらの部材は近接していると言える。あるいは、２つの部材間の距離が５ｍｍ以下（又は、２ｍｍ以下、１ｍｍ以下、０．５ｍｍ以下等）である場合、これらの部材は近接していると言ってもよい。

【１３４７】

（Ａ－３） 前記（Ａ－１）又は（Ａ－２）の遊技機であって、

前記第１部材と略当接するように配置された第２部材（トップフレームベース３２１０）を備え、

前記導光部材の上下方向における端縁（上端縁３２８０ｂ）近傍において、前記第１部材と前記第２部材とが上下に重なっている、

ことを特徴とする。

【１３４８】

第７実施形態に係るパチスロ機１によれば、第２部材（トップフレームベース３２１０）は、第１部材（トップセンターパネル３２９０）と略当接するように配置されており、導光部材（トップレンズ３２８０）の上下方向における端縁（上端縁３２８０ｂ）近傍において、第１部材（トップセンターパネル３２９０）と第２部材（トップフレームベース３２１０）とが上下に重なっている。ここで、発光手段（センターＬＥＤ３２５２）から発せられた光が導光部材（トップレンズ３２８０）における当該端縁（上端縁３２８０ｂ）に到達したとき、当該端縁（上端縁３２８０ｂ）における光の出射方向は、上方向乃至下方向となる。これに対し、仮に、第１部材（トップセンターパネル３２９０）と第２部材（トップフレームベース３２１０）とが上下に重なっている部分に僅かな隙間が生じている場合、当該隙間の延在方向は、前後方向乃至左右方向（上下方向とは異なる方向）となる。従って、導光部材（トップレンズ３２８０）における当該端縁（上端縁３２８０ｂ）から出た光が当該隙間に侵入したとしても、光の進行方向と隙間の形成方向とが異なるため、当該光が当該隙間を通過することは困難である。これにより、当該隙間から遊技機の外部に光が漏れ出してしまうことを防止することができる。

【１３４９】

第７実施形態では、第１部材（トップセンターパネル３２９０）と第２部材（トップフレームベース３２１０）とが上下に重なっている部分が、導光部材（トップレンズ３２８０）における上端縁（上端縁３２８０ｂ）近傍に配置されることとして説明した。これにより、上方向への光漏れを防止することが可能となる。この点、上方向への光漏れは、台の手前に座る遊技者からは見え難いが、他の顧客から見える可能性があるところ、第７実施形態に係るパチスロ機１によれば、このような他の顧客に対しても、良好な見栄えを実現することができる。

【１３５０】

もっとも、本発明においては、第１部材（トップセンターパネル３２９０）と第２部材（トップフレームベース３２１０）とが上下に重なっている部分が、導光部材（トップレ

ンズ３２８０）における下端縁（下端縁３２８０ａ）近傍に配置されることとしてもよい。また、第７実施形態では、第１部材（トップセンターパネル３２９０）が第２部材（トップフレームベース３２１０）の上側に配置されることとして説明した。本発明においては、第２部材（トップフレームベース３２１０）が第１部材（トップセンターパネル３２９０）の上側に配置されることとしてもよい。

【１３５１】

本発明において、第１部材（トップセンターパネル３２９０）と第２部材（トップフレームベース３２１０）とが上下に重なっている部分は、上記第２の境界部（境界部Ｂ）を構成するものとしてもよい。また、本発明においては、導光部材（トップレンズ３２８０）の左右方向における端縁（左端縁又は右端縁）近傍において、第１部材（トップセンターパネル３２９０）と第２部材（トップフレームベース３２１０）とが左右に重なるように構成してもよい。この場合、第１部材（トップセンターパネル３２９０）と第２部材（トップフレームベース３２１０）とが左右に重なっている部分が、上記第２の境界部（境界部Ｂ）を構成するものとしてもよい。第２の境界部（境界部Ｂ）は、第１の境界部（境界部Ａ）と比較して、第１部材（トップセンターパネル３２９０）と第２部材（トップフレームベース３２１０）とが略当接している部分の面積が大きくなるように構成してもよい。

【１３５２】

第７実施形態では、第１部材（トップセンターパネル３２９０）と第２部材（トップフレームベース３２１０）とが第１の境界部（境界部Ａ）及び第２の境界部（境界部Ｂ）においてそれぞれ略当接していることとして説明した。本発明において、第１部材（トップセンターパネル３２９０）と第２部材（トップフレームベース３２１０）とは、第１の境界部（境界部Ａ）と第２の境界部（境界部Ｂ）とのうち、一方の境界部においてのみ略当接させることとしてもよい。このとき、第１部材（トップセンターパネル３２９０）と第２部材（トップフレームベース３２１０）とが略当接する一の境界部は、第１の境界部（境界部Ａ）であってもよいし、第２の境界部（境界部Ｂ）であってもよい。

【１３５３】

（Ａ－４）　前記（Ａ－１）～（Ａ－３）の何れかの遊技機であって、

前記第１部材は、透光性を有しており、

前記発光手段から発せられる光の色として、複数の色が設けられており、

前記発光手段から第１の色（オレンジ色）の光が発せられているときと、前記発光手段から第２の色（白色）の光が発せられているときとで、前記第１部材の外観色が異なる、

ことを特徴とする。

【１３５４】

第７実施形態に係るパチスロ機１によれば、発光手段（センターＬＥＤ３２５２）から第１の色（オレンジ色）の光が発せられているときと、発光手段（センターＬＥＤ３２５２）から第２の色（白色）の光が発せられているときとで、第１部材（トップセンターパネル３２９０）の外観色が異なるように構成されている。これにより、遊技の状況に応じて発光手段（センターＬＥＤ３２５２）から発せられる光の色を切り替えることを通じて、魅力的な発光演出を実現することができる。

【１３５５】

本発明における発光手段としては、フルカラーＬＥＤを用いることが望ましいが、単色ＬＥＤを用いることも可能である。

【１３５６】

（Ａ－５）　前記（Ａ－１）～（Ａ－４）の何れかの遊技機であって、

前記第１部材は、第１開口部（第１左側開口３２９４ａ）及び第２開口部（第２左側開口３２９４ｂ）を有しており、

前記第１開口部を介して前記導光部材の第１領域（第１左前側凸部３２８４ａ）が視認可能であり、

前記第２開口部を介して前記導光部材の第２領域（第２左前側凸部３２８４ｂ）が視認

可能である、
　ことを特徴とする。
【１３５７】
　第７実施形態に係るパチスロ機１によれば、第１部材（トップセンターパネル３２９０）は、第１開口部（第１左側開口３２９４ａ）及び第２開口部（第２左側開口３２９４ｂ）を有しており、第１開口部（第１左側開口３２９４ａ）を介して導光部材（トップレンズ３２８０）の第１領域（第１左前側凸部３２８４ａ）が視認可能であり、第２開口部（第２左側開口３２９４ｂ）を介して導光部材（トップレンズ３２８０）の第２領域（第２左前側凸部３２８４ｂ）が視認可能である。これにより、第１開口部（第１左側開口３２９４ａ）及び第２開口部（第２左側開口３２９４ｂ）を介して導光部材（トップレンズ３２８０）の第１領域（第１左前側凸部３２８４ａ）及び第２領域（第２左前側凸部３２８４ｂ）における照射態様を遊技者に見せることが可能であり、斬新な発光演出を実現することができる。また、第１領域（第１左前側凸部３２８４ａ）及び第２領域（第２左前側凸部３２８４ｂ）は、それぞれ、１個の導光部材（トップレンズ３２８０）の一部として構成されているところ、第１開口部（第１左側開口３２９４ａ）及び第２開口部（第２左側開口３２９４ｂ）の各々に導光部材（レンズ）を嵌める必要がない（開口部ごとに導光部材（レンズ）を用意する必要がなく、全体として１個の導光部材（トップレンズ３２８０）を配置すれば足りる）ため、製造工程にかかる負担を軽減することができる。また、第１開口部（第１左側開口３２９４ａ）及び第２開口部（第２左側開口３２９４ｂ）の各々に導光部材（レンズ）を嵌めた場合には、部品点数が増加し、それに伴い管理面の負担も増大してしまうと考えられるが、第７実施形態に係るパチスロ機１によれば、そのような負担も軽減することができる。
【１３５８】
　本発明における第１開口部及び第２開口部としては、第１部材（トップセンターパネル３２９０）に形成された複数の開口（中央開口３２９１ａ、第１左側開口３２９４ａ、第２左側開口３２９４ｂ、第３左側開口３２９４ｃ、第１右側開口３２９５ａ、第２右側開口３２９５ｂ、第３右側開口３２９５ｃ、左下開口３２９２ｅ、及び、右下開口３２９３ｅ）のうちの任意の２つの開口を採用することが可能である。また、本発明における第１領域及び第２領域としては、導光部材（トップレンズ３２８０）に形成された複数の凸部（中央前側凸部３２８１ａ、第１左前側凸部３２８４ａ、第２左前側凸部３２８４ｂ、第３左前側凸部３２８４ｃ、第１右前側凸部３２８５ａ、第２右前側凸部３２８５ｂ、第３右前側凸部３２８５ｃ、左下前側凸部３２８２ｅ、及び、右下前側凸部３２８３ｅ）のうち、第１部材（トップセンターパネル３２９０）における２つの開口に対応する２つの凸部を採用することが可能である。
【１３５９】
　（Ａ－６）　前記（Ａ－１）～（Ａ－５）の何れかの遊技機であって、
　前記第１部材は、開口部（左側開口３２９４及び右側開口３２９５）を有しており、
　前記開口部を介して前記導光部材の特定領域（左前側凸部３２８４及び右前側凸部３２８５）が視認可能であり、
　前記発光手段として、前記特定領域に対して光を発することが可能な第１発光手段（センターＬＥＤ３２５２ｃ及びセンターＬＥＤ３２５２ｅ）と、前記導光部材における前記特定領域以外の領域に対して光を発することが可能な第２発光手段（センターＬＥＤ３２５２ｂ及びセンターＬＥＤ３２５２ｄ）と、が設けられており、
　前記第１発光手段から発せられる光の通過経路と前記第２発光手段から発せられる光の通過経路とを仕切る仕切部材（左矢印眼リフレクタ３２７０Ｌ及び右矢印眼リフレクタ３２７０Ｒ）を備える、
　ことを特徴とする。
【１３６０】
　第７実施形態に係るパチスロ機１によれば、第１部材（トップセンターパネル３２９０）は、開口部（左側開口３２９４及び右側開口３２９５）を有しており、開口部（左側開

口３２９４及び右側開口３２９５）を介して導光部材（トップレンズ３２８０）の特定領域（左前側凸部３２８４及び右前側凸部３２８５）が視認可能である。また、発光手段（センターＬＥＤ３２５２）として、特定領域（左前側凸部３２８４及び右前側凸部３２８５）に対して光を発することが可能な第１発光手段（センターＬＥＤ３２５２ｃ及びセンターＬＥＤ３２５２ｅ）と、導光部材（トップレンズ３２８０）における特定領域（左前側凸部３２８４及び右前側凸部３２８５）以外の領域に対して光を発することが可能な第２発光手段（センターＬＥＤ３２５２ｂ及びセンターＬＥＤ３２５２ｄ）と、が設けられており、第１発光手段（センターＬＥＤ３２５２ｃ及びセンターＬＥＤ３２５２ｅ）から発せられる光の通過経路と第２発光手段（センターＬＥＤ３２５２ｂ及びセンターＬＥＤ３２５２ｄ）から発せられる光の通過経路とは、仕切部材（左矢印眼リフレクタ３２７０Ｌ及び右矢印眼リフレクタ３２７０Ｒ）によって仕切られている。これにより、第１発光手段（センターＬＥＤ３２５２ｃ及びセンターＬＥＤ３２５２ｅ）及び第２発光手段（センターＬＥＤ３２５２ｂ及びセンターＬＥＤ３２５２ｄ）を用いて、導光部材（トップレンズ３２８０）における特定領域（左前側凸部３２８４及び右前側凸部３２８５）と他の領域とをそれぞれ個別に照射することが可能であるため、遊技の状況に応じて第１発光手段（センターＬＥＤ３２５２ｃ及びセンターＬＥＤ３２５２ｅ）及び第２発光手段（センターＬＥＤ３２５２ｂ及びセンターＬＥＤ３２５２ｄ）の発光態様をそれぞれ切り替えることを通じて、バリエーションに富んだ発光演出を実現することができる。

【１３６１】

本発明における開口部としては、中央開口３２９１ａを採用することも可能である。この場合、特定領域としては中央前側凸部３２８１ａを採用し、第１発光手段としてはセンターＬＥＤ３２５２ａを採用し、第２発光手段としてはセンターＬＥＤ３２５２ｂ及びセンターＬＥＤ３２５２ｄを採用し、仕切部材としてはトップリフレクタ３２６０を採用することが可能である。

【１３６２】

（Ａ－７）　前記（Ａ－１）～（Ａ－６）の何れかの遊技機であって、

前記発光手段から発せられる光が通過可能な領域を区画する仕切部材（矢印眼リフレクタ３２７０）を備え、

前記仕切部材の先端部（前側部３２７２）は、前記仕切部材における他の部分と比較して薄肉状に形成されている、

ことを特徴とする。

【１３６３】

第７実施形態に係るパチスロ機１によれば、発光手段（センターＬＥＤ３２５２）から発せられる光が通過可能な領域が仕切部材（矢印眼リフレクタ３２７０）によって区画されており、仕切部材（矢印眼リフレクタ３２７０）の先端部（前側部３２７２）は、仕切部材における他の部分と比較して薄肉状に形成されている。これにより、仕切部材（矢印眼リフレクタ３２７０）の存在に起因する影が生じ難く、見栄えの良い発光演出を実現することができる。

【１３６４】

とりわけ、第７実施形態に係るパチスロ機１によれば、仕切部材（矢印眼リフレクタ３２７０）の先端部（前側部３２７２）が導光部材（トップレンズ３２８０）と略当接しており、仕切部材（矢印眼リフレクタ３２７０）の存在に起因する影が生じやすい配置関係となっている。仮に、先端部（前側部３２７２）が他の部分（基体部３２７１）と同程度の厚みを有していれば、そのような影が発生する可能性が高まってしまうと考えられる。この点、第７実施形態では、先端部（前側部３２７２）の厚みを他の部分（基体部３２７１）の厚みよりも小さくする（先細りする形状とする）ことにより、仕切部材（矢印眼リフレクタ３２７０）と導光部材（トップレンズ３２８０）とが略当接する部分の面積を小さくしている。これにより、そのような影が生じてしまうことを抑制することが可能となっている。

【１３６５】

なお、第７実施形態では、先端部（前側部３２７２）の厚みを他の部分（基体部３２７１）の厚みよりも小さくするために、これらの間に段部を設けることとして説明した。本発明においては、先端部（前側部３２７２）の厚みが他の部分（基体部３２７１）の厚みよりも小さくなれば他の形状を採用することも可能であり、例えば、仕切部材（矢印眼リフレクタ３２７０）の壁面（外壁面又は内壁面）がテーパー状に先細りする形状となるように構成してもよい。

【１３６６】

（Ａ－８）　前記（Ａ－１）～（Ａ－７）の何れかの遊技機であって、

前記発光手段から発せられる光が通過可能な領域を区画する仕切部材（矢印眼リフレクタ３２７０）を備え、

前記仕切部材により区画される領域（断面開口３２７０Ｘの周縁壁部により囲まれる領域）は、第３の位置（光源に近い位置）と比較して、前記第３の位置よりも前記発光手段から発せられた光の進行方向下流側の第４の位置（光源から遠い位置）の方が大きい、

ことを特徴とする。

【１３６７】

第７実施形態に係るパチスロ機１によれば、発光手段（センターＬＥＤ３２５２）から発せられる光が通過可能な領域が仕切部材（矢印眼リフレクタ３２７０）によって区画されており、仕切部材（矢印眼リフレクタ３２７０）により区画される領域（断面開口３２７０Ｘの周縁壁部により囲まれる領域）は、第３の位置（光源に近い位置）と比較して、第３の位置（光源に近い位置）よりも発光手段（センターＬＥＤ３２５２）から発せられた光の進行方向下流側の第４の位置（光源から遠い位置）の方が大きくなっている。これにより、発光手段（センターＬＥＤ３２５２）から発せられた光を拡散させながら前進させることが可能であり、導光部材（トップレンズ３２８０）の広い範囲を光らせることができるとともに、仕切部材（矢印眼リフレクタ３２７０）の存在に起因する影も生じ難くすることができる。

【１３６８】

このように、矢印眼リフレクタ３２７０は、発光手段（センターＬＥＤ３２５２）から発せられた光の進行方向下流側（前方）に向かうにつれて広がるような傾斜を有しているところ、当該傾斜は、仮に矢印眼リフレクタ３２７０とトップリフレクタ３２６０とを一体成型した場合に、金型のテーパー面の傾斜（樹脂部品を金型から抜くための傾斜）とは逆の傾斜となる。そこで、矢印眼リフレクタ３２７０については、トップリフレクタ３２６０とは別部品として成型するのがよい。

【１３６９】

本発明における発光手段として、ＬＥＤを用いる場合、ＬＥＤのタイプは特に限定されず、所謂表面実装型ＬＥＤを採用してもよいし、所謂砲弾型ＬＥＤを採用してもよい。表面実装型ＬＥＤとしては、凹状の収納部内に発光素子を載置し、発光素子を樹脂にて充填して形成したものを用いることができる。砲弾型ＬＥＤとしては、外面を構成する樹脂の形状を砲弾型に形成したものを用いることができる。砲弾型ＬＥＤは、砲弾型の封止樹脂を備えているため、一般的に、表面実装型ＬＥＤと比較して、指向性を有しており、照射範囲が狭くなっている。

【１３７０】

上記のように、発光手段（センターＬＥＤ３２５２）から発せられた光を拡散させながら前進させるという観点からすると、表面実装型ＬＥＤを用いるのが望ましい。これにより、導光部材（トップレンズ３２８０）乃至第１部材（トップセンターパネル３２９０）の広い範囲を光らせることができる。また、単位立体角あたりに含まれる光の量が少なくなるため、遊技者から見て光源の位置を分かり難くすることができる。この点、光源の位置（ＬＥＤの粒）が遊技者から丸見えになってしまうと見栄えが悪くなってしまうことが懸念されるところ、広角タイプのＬＥＤを用いれば、このようなＬＥＤの粒が目立ち難く、良好なデザイン性を確保することができる。

【１３７１】

また、仮に導光部材（トップレンズ３２８０）を配設しなかったとしても、発光手段（センターＬＥＤ３２５２）から発せられた光を第１部材（トップセンターパネル３２９０）に直接入射させることにより、第７実施形態と同様の発光演出を行うことは可能であるが、導光部材（トップレンズ３２８０）を配設することにより、ＬＥＤの粒をより目立ち難くすることができる。また、ＬＥＤの粒を目立ち難くするという観点からすると、導光部材（トップレンズ３２８０）の成形前に樹脂材料に顔料又は染料を混ぜることにより、導光部材（トップレンズ３２８０）を所定の色（例えば、乳白色）に着色することとしてもよい。同様に、第１部材（トップセンターパネル３２９０）の成形前に樹脂材料に顔料又は染料を混ぜることにより、第１部材（トップセンターパネル３２９０）を所定の色（例えば、乳白色）に着色することとしてもよい。これにより、導光部材（トップレンズ３２８０）乃至第１部材（トップセンターパネル３２９０）全体を満遍なくぼんやりと光らせることができる。

【１３７２】

（Ａ－９）　前記（Ａ－１）～（Ａ－８）の何れかの遊技機であって、

前記第１部材は、透光性を有しており、外面に金属面が形成されている、

ことを特徴とする。

【１３７３】

第７実施形態に係るパチスロ機１によれば、第１部材（トップセンターパネル３２９０）は、透光性を有しており、外面に金属面が形成されている。これにより、発光手段（センターＬＥＤ３２５２）から光が発せられていない状況においても、第１部材（トップセンターパネル３２９０）が金属光沢を有しているため、デザイン性に優れた外観を実現することができる。また、発光手段（センターＬＥＤ３２５２）から光が発せられている状況においては、第１部材（トップセンターパネル３２９０）の外観色を変化させることが可能であり、遊技の状況に応じて色とりどりの第１部材（トップセンターパネル３２９０）を遊技者に見せることができる。

【１３７４】

このように、第１部材（トップセンターパネル３２９０）は、金属面を備えたハーフミラーとして構成することが可能である。ハーフミラーは、光の透過率が５０％であるものに限定されず、任意の透過率を有するハーフミラーを適宜採用することが可能である。透過率は、例えば、５％～３０％（例えば、２０％）程度としてもよいし、３０％～６０％程度としてもよい。蒸着させるスズやインジウム、あるいは、銀、アルミニウム等の量を適宜調整することにより、このようなハーフミラーを製造することができる。金属面を厚くするほど、透過率は低くなり、金属光沢が強まることになる。なお、金属面の形成方法は、特に限定されず、金属蒸着の他、例えば、メッキにより金属面をコーティングすることとしてもよい。金属面の色は、特に限定されず、用いる金属の種類に応じて任意の色を採用することが可能である。

【１３７５】

第１部材（トップセンターパネル３２９０）における金属面の形成箇所は、特に限定されず、第１部材（トップセンターパネル３２９０）の外表面（外部から視認可能な面）における任意の箇所に金属面を形成することが可能である。例えば、トップセンターパネル３２９０における前面３２９０ａの他、上端突出部３２９７の上面３２９７ａに金属面を形成することとしてもよい。もちろん、第１部材（トップセンターパネル３２９０）の外表面に金属面を一切形成しないこととしてもよい。

【１３７６】

（Ａ－１０）　前記（Ａ－１）～（Ａ－９）の何れかの遊技機であって、

前記第１部材は、透光性を有しており、第１領域（前面３２９０ａ）と、前記第１領域よりも光透過率が高い第２領域（溝部３２９６）と、を有している、

ことを特徴とする。

【１３７７】

第７実施形態に係るパチスロ機１によれば、第１部材（トップセンターパネル３２９０

）は、透光性を有しており、第２領域（溝部３２９６）は、第１領域（前面３２９０ａ）よりも光透過率が高くなっている。これにより、第２領域（溝部３２９６）は、第１領域（前面３２９０ａ）と比較して、発光手段（センターＬＥＤ３２５２）から発せられた光を通過させやすく、当該領域を相対的に強く光らせることができる。このように、第１領域（前面３２９０ａ）と第２領域（溝部３２９６）との間で光の強さにコントラストを設けることを通じて、魅力的な発光演出を実現することができる。

【１３７８】

第７実施形態において、第２領域（溝部３２９６）は、凹部として形成されており、第１領域（前面３２９０ａ）と比較して、第１部材（トップセンターパネル３２９０）における前後方向の厚みが小さくなっている。これにより、第２領域（溝部３２９６）は、発光手段（センターＬＥＤ３２５２）から発せられた光を相対的に通過させやすくなっている。加えて、第２領域（溝部３２９６）は、その形状（溝引いてあること）に起因して、金属の蒸着量が少なく、金属膜が相対的に薄くなっている。これにより、第１領域（前面３２９０ａ）と第２領域（溝部３２９６）との光透過率の差がさらに大きくなっている。第２領域（溝部３２９６）には、金属膜が一切形成されないように構成してもよい。第１領域（前面３２９０ａ）と第２領域（溝部３２９６）との間に光透過率の差異を生じさせるための方法としては、特に限定されず、上記以外に例えば、第２領域（溝部３２９６）の色が第１領域（前面３２９０ａ）の色よりも光を透過させやすい色となるように構成してもよい。

【１３７９】

また、第７実施形態では、第２領域（溝部３２９６）が所定の長さに亘って延在するように（線状に）形成されていることとして説明した。これにより、発光手段（センターＬＥＤ３２５２）から光が発せられていない状況においても、第２領域（溝部３２９６）をデザイン目的で形成された線として見せることが可能であるため、違和感を与えてしまうことがない。このような観点から、第２領域（溝部３２９６）は、所定の模様として形成されていることが望ましい。模様の形状は、特に限定されず、線（直線又は曲線）状に形成されていてもよいし、幾何学模様であってもよいし、文字、図形、記号、又は、これらの組合せ等により構成されていてもよい。

【１３８０】

このように、第１部材（トップセンターパネル３２９０）は、装飾性を備えた部材（装飾部材）として構成することが可能である。また、第２部材（トップフレームベース３２１０）も、装飾部材として構成することが可能である。

【１３８１】

（Ａ－１１）　前記（Ａ－１）～（Ａ－１０）の何れかの遊技機であって、

前記光抑制部は、前記導光部材において塗装を施した部位である、

ことを特徴とする。

【１３８２】

第７実施形態に係るパチスロ機１によれば、光抑制部（黒色塗装部）は、導光部材（トップレンズ３２８０）において塗装を施した部位となっている。これにより、発光手段（センターＬＥＤ３２５２）から発せられた光の進行を抑制すべき部位が複雑乃至細密な構造を有していたとしても、当該部位に塗装を施すことにより、簡易に且つ低コストで、光漏れを防止することが可能な措置を講じることができる。

【１３８３】

第７実施形態では、黒色の遮光塗料が塗布されることにより光抑制部（黒色塗装部）が形成されていることとして説明した。遮光塗料としては、光を吸収する特性を有する従来公知の塗料を適宜採用することが可能である。例えば、遮光塗料は、樹脂材料及び着色剤を含む構成とすることが可能であり、樹脂材料としては、任意の塗料（アクリル樹脂塗料、水性アクリル樹脂塗料、ウレタン系塗料等）を用いることが可能である。着色剤としては、任意の顔料（例えば、カーボンブラック）又は染料を用いることが可能である。光抑制部の色は、黒に限定されず、例えばグレーであってもよい。遮光塗料に含まれる顔料乃

至染料の種類と割合とを変えることにより、光抑制部を任意の色に構成することが可能である。着色剤は、複数種類の顔料乃至染料（黒色、白色、赤色、黄色、青色等）を含むものであってもよい。

【１３８４】

なお、光漏れがより目立たないようにするため、第１部材（トップセンターパネル３２９０）の端縁（導光部材（トップレンズ３２８０）の光抑制部（黒色塗装部）近傍に配置される端縁）にも遮光塗料を塗布することとしてもよい。ただ、第１部材（トップセンターパネル３２９０）に金属面が形成されている場合には、塗装の作業中に金属膜が剥がれてしまう恐れがあるため、そのような第１部材（トップセンターパネル３２９０）への塗装は、あえて施さない方が望ましい。

【１３８５】

＜付記Ｂ＞

従来、プロジェクタを用いることにより演出を行うことが可能な遊技機が知られている（特開平６－０３５０６６号公報及び特開２００９－２４０４５９号公報参照）。このような遊技機によれば、遊技用の映像がプロジェクタからスクリーン等の投影面に投影されることにより、液晶表示装置の代わりに、スクリーン等に映像が表示されるようになっている。

【１３８６】

本発明者は、このようなプロジェクタが搭載される遊技機について、鋭意検討を重ねる過程において、スクリーン周辺の配置構造に関して工夫を凝らすことにより、映像表現の迫力を高めることができるのではないかという考えに至った。

【１３８７】

本発明は、上記のような点に鑑みてなされたものであり、映像表現の迫力を高めることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【１３８８】

この点、第７実施形態に係るパチスロ機１は、以下の特徴を備えている。

【１３８９】

（Ｂ－１）　スクリーン（中央スクリーン３０１０）と、

前記スクリーンに画像を表示するための光を投射するプロジェクタ（プロジェクタ９０２０）と、

所定部材（後側透光板３０５０）と、を備え、

前記プロジェクタと前記スクリーンとは、前記プロジェクタにより投射された光が前記スクリーンの背面側に入射するように配置されており、

前記所定部材は、前記スクリーンに対して前記プロジェクタにより投射された光の進行方向上流側に配置されている、

ことを特徴とする遊技機。

【１３９０】

第７実施形態に係るパチスロ機１によれば、プロジェクタ（プロジェクタ９０２０）とスクリーン（中央スクリーン３０１０）とは、プロジェクタ（プロジェクタ９０２０）により投射された光がスクリーン（中央スクリーン３０１０）の背面側に入射するように配置されており、スクリーン（中央スクリーン３０１０）に対してプロジェクタ（プロジェクタ９０２０）により投射された光の進行方向上流側に所定部材（後側透光板３０５０）が配置されている。このように構成することにより、本発明者は、スクリーン（中央スクリーン３０１０）を用いた映像表現の迫力を高めることができることを見出した。この点、所定部材（後側透光板３０５０）を配置することにより、スクリーン（中央スクリーン３０１０）が単独で設けられている場合と比較して、スクリーン（中央スクリーン３０１０）を補強し、遊技者により外力が加えられたとしてもスクリーン（中央スクリーン３０１０）を保護することが可能となっている。このような所定部材（後側透光板３０５０）に関しては、プロジェクタ（プロジェクタ９０２０）により投射された光の進行方向下流側に配置することも考えられた。しかし、この場合、スクリーン（中央スクリーン３０１

０）の前面側に所定部材（後側透光板３０５０）が存在するため、遊技者は所定部材（後側透光板３０５０）ごしに映像を見ることになる。そのため、映像がやや奥の方に存在するような印象を遊技者に与え、映像に対する遊技者の没入感が低下してしまうことが懸念された。これに対し、第７実施形態に係るパチスロ機１によれば、そのような印象を払拭することが可能であり、映像表現の迫力を高めるとともに、映像に対する遊技者の没入感を高めることができる。

【１３９１】

（Ｂ－２）　前記（Ｂ－１）の遊技機であって、

前記所定部材は、前記スクリーンの背面側から前記スクリーンを保護しており、

前記スクリーンは、遊技機の最外面を構成している、

ことを特徴とする。

【１３９２】

第７実施形態に係るパチスロ機１によれば、所定部材（後側透光板３０５０）は、スクリーン（中央スクリーン３０１０）の背面側からスクリーン（中央スクリーン３０１０）を保護しており、スクリーン（中央スクリーン３０１０）は、遊技機（パチスロ機１）の最外面を構成している。これにより、スクリーン（中央スクリーン３０１０）を増強することが可能であるとともに、遊技者とスクリーン（中央スクリーン３０１０）との間には何ら部材が存在しないため、スクリーン（中央スクリーン３０１０）に表示された画像を遊技者の目に直接入れることができ、映像表現の迫力や臨場感を一層高めることができる。

【１３９３】

また、例えば、第５実施形態に係るパチスロ機１では、透光板１０４５がスクリーンシート１０４６の前面側に配置されているところ、このような態様を採用した場合、遊技店内の光（パチスロ機１の外部に存在する光）が透光板１０４５によって照り返されることに起因して、映像の見栄えが悪化してしまうことも懸念される。これに対し、第７実施形態に係るパチスロ機１では、所定部材（後側透光板３０５０）がスクリーン（中央スクリーン３０１０）の背面側に存在するため、このような照り返しを防止することが可能であり、映像の見栄えを良好なものとすることができる。また、第５実施形態に係るパチスロ機１では、特にパチスロ機１を横から見た際に透光板１０４５の存在が目立つことに起因して、（映像の見栄えだけでなく）パチスロ機１自体の見栄えも悪化してしまうことが懸念される。これに対し、第７実施形態に係るパチスロ機１では、スクリーン（中央スクリーン３０１０）の外側には他の部材が存在しないため、洗練された外観を実現することができる。

【１３９４】

（Ｂ－３）　前記（Ｂ－１）又は（Ｂ－２）の遊技機であって、

前記スクリーンは、少なくとも一の端部近傍に、湾曲した形状の曲面部（湾曲部３０１２）を有する、

ことを特徴とする。

【１３９５】

第７実施形態に係るパチスロ機１によれば、スクリーン（中央スクリーン３０１０）は、少なくとも一の端部近傍に、湾曲した形状の曲面部（湾曲部３０１２）を有している。曲面部（湾曲部３０１２）に画像が表示されることにより、表示される画像に立体感を付与することが可能であり、リアリティに富んだ映像表現を実現することができる。

【１３９６】

第７実施形態では、スクリーン（中央スクリーン３０１０）における左端部及び右端部の各近傍に曲面部（左湾曲部３０１２Ｌ及び右湾曲部３０１２Ｒ）が設けられていることとして説明した。本発明において、曲面部（湾曲部３０１２）の位置及び個数は、特に限定されない。例えば、スクリーン（中央スクリーン３０１０）における左端部及び右端部のうち、何れか一方の端部近傍にのみ曲面部（湾曲部３０１２）を設け、他方の端部近傍は平坦に形成することとしてもよい。また、スクリーン（中央スクリーン３０１０）における左右方向中央寄りの箇所に曲面部（湾曲部３０１２）を設けることとしてもよい。ま

た、スクリーン（中央スクリーン３０１０）全体が曲面部（湾曲部３０１２）として構成されていてもよい。

【１３９７】

（Ｂ－４） 前記（Ｂ－１）～（Ｂ－３）の何れかの遊技機であって、

前記プロジェクタを制御することにより、演出を実行することが可能な演出実行手段（副制御回路２００）を備え、

前記スクリーンは、所定の曲率を有する曲面部（湾曲部３０１２）を有し、

前記演出実行手段は、前記所定の曲率に対応する曲面が前記曲面部に存在するような視認態様で、該曲面に対応する画像を前記曲面部に表示させることが可能である、

ことを特徴とする。

【１３９８】

第７実施形態に係るパチスロ機１によれば、スクリーン（中央スクリーン３０１０）は、所定の曲率を有する曲面部（湾曲部３０１２）を有し、該所定の曲率に対応する曲面が曲面部（湾曲部３０１２）に存在するような視認態様で、該曲面に対応する画像を曲面部（湾曲部３０１２）に表示させることが可能となっている。これにより、スクリーン（中央スクリーン３０１０）の曲面部（湾曲部３０１２）に該曲面を有する物体が現に存在するかのようなリアリティに富んだ映像表現を実現することができる。

【１３９９】

なお、曲率とは、曲線や曲面の曲がり具合を表す量であるが、局所的な曲がり具合を円に近似することができ、近似した円の半径を曲率半径という。例えば、半径ｒの円周の曲率は１／ｒであり、曲率半径はｒである。曲線の曲がり具合がきついほど曲率は大きくなり、曲率半径は小さくなる。曲率半径は、曲線が円弧である場合には、当該円弧の半径で表すことができ、一方、円弧とは異なる曲線の場合には、曲線の曲がり具合を表す所定の関数により曲率半径を表すことができる。

【１４００】

（Ｂ－５） 前記（Ｂ－１）～（Ｂ－４）の何れかの遊技機であって、

立体装飾部（サイド装飾部３１１０）を備え、

前記スクリーンは、湾曲した形状の曲面部（湾曲部３０１２）を有し、

前記立体装飾部は、正面視において、少なくとも一部が前記曲面部と重畳するように配置される、

ことを特徴とする。

【１４０１】

第７実施形態に係るパチスロ機１によれば、スクリーン（中央スクリーン３０１０）は、湾曲した形状の曲面部（湾曲部３０１２）を有し、正面視において、少なくとも一部が曲面部（湾曲部３０１２）と重畳するように立体装飾部（サイド装飾部３１１０）が配置されている。これにより、曲面部（湾曲部３０１２）に表示される画像に立体感を付与することが可能であり、当該立体感と立体装飾部（サイド装飾部３１１０）における立体的形状とが相俟って、画像と立体装飾部（サイド装飾部３１１０）との間に三次元的な一体感を創出することができる。

【１４０２】

ここで、仮に、スクリーン（中央スクリーン３０１０）の前面側に透光部材（第５実施形態における透光板１０４５のような部材）が配置されているとすると、スクリーン（中央スクリーン３０１０）と立体装飾部（サイド装飾部３１１０）との間に当該透光部材が介在するため、曲面部（湾曲部３０１２）に表示される画像（柱画像）と立体装飾部（サイド装飾部３１１０）との一体感が崩れ、違和感が生じてしまうことが懸念される。これに対し、第７実施形態に係るパチスロ機１では、スクリーン（中央スクリーン３０１０）と立体装飾部（サイド装飾部３１１０）との間には他の部材が介在しないため、このような違和感を払拭することが可能であり、上記一体感を高めることができる。さらには、これらと左側スピーカユニット３４００Ｌ及び右側スピーカユニット３４００Ｒとの一体感も高めることが可能であり、パチスロ機１全体の外観を洗練されたものとすることができ

る。
【１４０３】
第７実施形態では、スクリーン（中央スクリーン３０１０）における後側部分を覆うように立体装飾部（サイド装飾部３１１０）が配置されており、正面視において立体装飾部（サイド装飾部３１１０）の一部が曲面部（湾曲部３０１２）の一部と重畳することとして説明した。本発明において、立体装飾部（サイド装飾部３１１０）は、曲面部（湾曲部３０１２）の近傍に適宜配置することが可能であり、立体装飾部（サイド装飾部３１１０）は、曲面部（湾曲部３０１２）を全く覆っていなくてもよい。例えば、立体装飾部（サイド装飾部３１１０）を曲面部（湾曲部３０１２）と隣接するように配置し、立体装飾部（サイド装飾部３１１０）の表面と曲面部（湾曲部３０１２）の表面とが略連続する表面を構成するようにしてもよい。
【１４０４】
（Ｂ－６） 前記（Ｂ－１）～（Ｂ－５）の何れかの遊技機であって、
立体装飾部（サイド装飾部３１１０）を備え、
前記スクリーンは、湾曲した形状の曲面部（湾曲部３０１２）を有するとともに、前記立体装飾部の形状に対応して前記立体装飾部と対向する対向部（サイド凹凸部３０２０）を有し、
前記立体装飾部は、前記曲面部に沿うように配置される、
ことを特徴とする。
【１４０５】
第７実施形態に係るパチスロ機１によれば、スクリーン（中央スクリーン３０１０）は、湾曲した形状の曲面部（湾曲部３０１２）を有し、曲面部（湾曲部３０１２）に沿うように立体装飾部（サイド装飾部３１１０）が配置されている。これにより、曲面部（湾曲部３０１２）に表示される画像に立体感を付与することが可能であり、当該立体感と立体装飾部（サイド装飾部３１１０）における立体的形状とが相俟って、画像と立体装飾部（サイド装飾部３１１０）との間に三次元的な一体感を創出することができる。また、スクリーン（中央スクリーン３０１０）は、立体装飾部（サイド装飾部３１１０）の形状に対応して立体装飾部（サイド装飾部３１１０）と対向する対向部（サイド凹凸部３０２０）を有しているため、対向部（サイド凹凸部３０２０）に嵌合させるようにして立体装飾部（サイド装飾部３１１０）を配置することができる。これにより、立体装飾部（サイド装飾部３１１０）と曲面部（湾曲部３０１２）との相対的な位置関係を適切なものとすることが可能であり、上記一体感を確実に奏することができる。
【１４０６】
第７実施形態では、スクリーン（中央スクリーン３０１０）の曲面部（湾曲部３０１２）に対向部（サイド凹凸部３０２０）が形成されていることとして説明した。本発明において、対向部（サイド凹凸部３０２０）の形成位置は、特に限定されず、例えば、曲面部（湾曲部３０１２）と連続する部分（例えば、後側部３０１３）に対向部（サイド凹凸部３０２０）を形成することとしてもよい。また、曲面部（湾曲部３０１２）と当該部分（例えば、後側部３０１３）に跨るように対向部（サイド凹凸部３０２０）を形成することとしてもよい。立体装飾部（サイド装飾部３１１０）は、当該部分（例えば、後側部３０１３）に沿うように配置することとしてもよい。また、第７実施形態では、対向部（サイド凹凸部３０２０）が凹部（凹部３０２１ａ、凹部３０２２ａ、及び、凹部３０２３ａ）並びに凸部（突起３０２１ｂ、突起３０２２ｂ、及び、突起３０２３ｂ）の双方により構成されることとして説明した。本発明における対向部（サイド凹凸部３０２０）は、凹部のみで構成されていてもよいし、凸部のみで構成されていてもよい。また、対向部（サイド凹凸部３０２０）の個数は、もちろん限定されず、任意の数の対向部（サイド凹凸部３０２０）を適宜形成することが可能である。
【１４０７】
（Ｂ－７） 前記（Ｂ－１）～（Ｂ－６）の何れかの遊技機であって、
前記プロジェクタにより投射された光が前記所定部材を透過して漏れるのを抑制するよ

うに配設された遮光部材（サイド遮光プレート３１５０）を備える、
　ことを特徴とする。
【１４０８】
　第７実施形態に係るパチスロ機１によれば、遮光部材（サイド遮光プレート３１５０）が配設されることにより、プロジェクタ（プロジェクタ９０２０）により投射された光が所定部材（後側透光板３０５０）を透過して漏れるのを抑制することが可能となっている。仮に、プロジェクタ（プロジェクタ９０２０）により投射された光がスクリーン（中央スクリーン３０１０）以外の部分から漏れ出すと、当該部分が不自然に光って見栄えが悪くなってしまうところ、遮光部材（サイド遮光プレート３１５０）の存在により、このような事態が発生してしまうことを防止することができる。
【１４０９】
　（Ｂ－８）　前記（Ｂ－１）～（Ｂ－７）の何れかの遊技機であって、
　光を発することが可能な発光手段（サイドＬＥＤ３１２２ａ～３１２２ｇ）と、
　前記発光手段から発せられた光を導光する導光部材（サイドライトレンズ３１４０）と、
　前記プロジェクタにより投射された光が前記導光部材に到達するのを抑制するように配設された遮光部材（サイド遮光プレート３１５０）と、を備える、
　ことを特徴とする。
【１４１０】
　第７実施形態に係るパチスロ機１によれば、遮光部材（サイド遮光プレート３１５０）が配設されることにより、プロジェクタ（プロジェクタ９０２０）により投射された光が導光部材（サイドライトレンズ３１４０）に到達するのを抑制することが可能となっている。仮に、プロジェクタ（プロジェクタ９０２０）により投射された光が導光部材（サイドライトレンズ３１４０）に侵入すると、発光手段（サイドＬＥＤ３１２２ａ～３１２２ｇ）から発せられた光とプロジェクタ（プロジェクタ９０２０）により投射された光とが混ざる結果、意図した発光演出を行うことができなくなってしまうことが懸念されるところ、遮光部材（サイド遮光プレート３１５０）の存在により、このような事態が発生してしまうことを防止することができる。
【１４１１】
　第７実施形態では、所定部材（後側透光板３０５０）のうちスクリーン（中央スクリーン３０１０）によって覆われない部分（隙間）を塞ぐように遮光部材（サイド遮光プレート３１５０）が配置されることとして説明した。光が当該隙間を通過して先に進行することを遮断することが可能であれば、遮光部材（サイド遮光プレート３１５０）の配置位置は、特に限定されない。具体的に、遮光部材（サイド遮光プレート３１５０）は、所定部材（後側透光板３０５０）よりもパチスロ機１の外方側に配置することとしてもよいし、所定部材（後側透光板３０５０）よりもパチスロ機１の内方側に配置することとしてもよい。
【１４１２】
　（Ｂ－９）　前記（Ｂ－１）～（Ｂ－８）の何れかの遊技機であって、
　前記スクリーンの近傍に配設される光反射部（画像反射面３２１６）を備え
　前記光反射部は、前記スクリーンに表示された画像の少なくとも一部を反射することが可能である、
　ことを特徴とする。
【１４１３】
　第７実施形態に係るパチスロ機１によれば、スクリーン（中央スクリーン３０１０）の近傍に光反射部（画像反射面３２１６）が配設されており、光反射部（画像反射面３２１６）は、スクリーン（中央スクリーン３０１０）に表示された画像の少なくとも一部を反射することが可能となっている。これにより、スクリーン（中央スクリーン３０１０）に表示された画像と当該画像が光反射部（画像反射面３２１６）で反射されることにより光反射部（画像反射面３２１６）に映り込む画像とが合わさることで、スクリーン（中央スクリーン３０１０）だけでは遊技者に知覚させることのできない斬新な画像表現を実現す

ることができる。
【１４１４】
ここで、仮に、スクリーン（中央スクリーン３０１０）の前面側に透光部材（第５実施形態における透光板１０４５のような部材）が配置されているとすると、スクリーン（中央スクリーン３０１０）の表示面と光反射部（画像反射面３２１６）との間に当該透光部材が存在することになる。従って、透光部材の存在に起因して、反射部（画像反射面３２１６）に映り込む画像の見栄えが悪化してしまう（特に、スクリーン（中央スクリーン３０１０）の表示面と光反射部（画像反射面３２１６）との境界部分に筋のようなものが入ることにより画像の一体感が失われてしまう）ことが懸念される。これに対し、第７実施形態に係るパチスロ機１では、スクリーン（中央スクリーン３０１０）の表示面と光反射部（画像反射面３２１６）との間には他の部材が存在しないため、反射部（画像反射面３２１６）に映り込む画像を鮮明なものとし、スクリーン（中央スクリーン３０１０）に表示される画像と光反射部（画像反射面３２１６）に映り込む画像とを一体的に見せることができる。
【１４１５】
また、第７実施形態では、反射塗料が塗布されることにより光反射部（画像反射面３２１６）が構成されていることとして説明した。本発明における光反射部（画像反射面３２１６）は、この例に限定されず、鏡として構成されていてもよいし、金属膜を蒸着させることにより構成されていてもよいし、光を反射するシートを貼付することにより構成されていてもよいし、鏡面加工を施す（研磨や切削により表面粗さを小さくする）ことにより構成されていてもよい。また、第７実施形態では、光反射部として画像反射面３２１６が形成されていることとして説明したが、画像反射面３２１６に加えて、装飾面３２１７も光反射部として構成してもよい。また、光反射部としては、スクリーン（中央スクリーン３０１０）の周縁（上端、下端、左端、右端等）近傍から前方に膨出した構成を適宜採用することが可能である。なお、上記第２部材（トップフレームベース３２１０）全体が反射性能を有していれば、光反射部を形成するための処理を特別に施すことなく、成形後の第２部材（トップフレームベース３２１０）における所定部位（例えば、下面壁３２１４の下面３２１５）をそのまま光反射部としてもよい。
【１４１６】
（Ｂ－１０）　前記（Ｂ－１）～（Ｂ－９）の何れかの遊技機であって、
前記スクリーンの周縁の少なくとも一部に沿うように、前記スクリーンの表面から突出する突出部（前方上端部３０１５及び前方下端部３０１７）が形成されている、
ことを特徴とする。
【１４１７】
第７実施形態に係るパチスロ機１によれば、スクリーン（中央スクリーン３０１０）の周縁の少なくとも一部に沿うように、スクリーン（中央スクリーン３０１０）の表面から突出する突出部（前方上端部３０１５及び前方下端部３０１７）が形成されている。これにより、スクリーン（中央スクリーン３０１０）の表面と他の部材との間に隙間が生じているような場合、当該隙間を通じて針金形状の器具を侵入させようとしたとしても、突出部（前方上端部３０１５及び前方下端部３０１７）が邪魔になって、当該侵入を阻止することが可能である。従って、当該隙間を通じてゴト行為が行われてしまうことを防止することができる。また、突出部（前方上端部３０１５及び前方下端部３０１７）の存在によりスクリーン（中央スクリーン３０１０）の剛性を高めることが可能であり、組み立て作業等の際に力が加わった場合においても、スクリーン（中央スクリーン３０１０）が歪んでしまうことを抑制することができる。
【１４１８】
第７実施形態では、スクリーン（中央スクリーン３０１０）の突出部として、前方上端部３０１５、前方下端部３０１７、後方上端部３０１９、後方下端部３０２０が設けられており、これらの突出部のうち、前方上端部３０１５及び前方下端部３０１７の存在によりゴト行為を防止することができることとして説明した。同様に、後方上端部３０１９や

後方下端部３０２０に対して、針金形状の器具を侵入させることを阻止する機能を担わせ、これによりゴト行為を防止することが可能なように構成してもよい。

【１４１９】

（Ｂ－１１） 前記（Ｂ－１）～（Ｂ－１０）の何れかの遊技機であって、

前記スクリーンには、貫通孔（貫通孔３０１６Ｌ及び貫通孔３０１６Ｒ）が形成されており、

前記所定部材は、前記貫通孔を用いた螺子締結により固定されている、

ことを特徴とする。

【１４２０】

第７実施形態に係るパチスロ機１によれば、スクリーン（中央スクリーン３０１０）には、貫通孔（貫通孔３０１６Ｌ及び貫通孔３０１６Ｒ）が形成されており、所定部材（後側透光板３０５０）は、該貫通孔（貫通孔３０１６Ｌ及び貫通孔３０１６Ｒ）を用いた螺子締結により固定されている。これにより、所定部材（後側透光板３０５０）の固定を通じて、スクリーン（中央スクリーン３０１０）を適切な位置に配置することができる。

【１４２１】

ここで、第５実施形態に係るパチスロ機１では、スクリーンシート１０４６が下押さえ部材ＵＤ１０１及び上押さえ部材ＵＤ１０２によって押さえ付けられている。これに対し、第７実施形態に係るパチスロ機１では、このような押さえ付けを行うことなく、所定部材（後側透光板３０５０）やトップフレームベース３２１０を介した螺子締結によりスクリーン（中央スクリーン３０１０）が固定されている。これにより、下押さえ部材ＵＤ１０１や上押さえ部材ＵＤ１０２のような部品が不要であり、コストを削減することができる。なお、第５実施形態におけるスクリーンシート１０４６は、可撓性を有する薄いシート状のスクリーンであるところ、湿度の変化によって伸縮が生じやすくなっている。そのため、螺子締結により他の部材と密着するように固定すると、伸縮に起因して破損してしまうことが懸念され、上記のような押さえ付けを行うことが望ましかった。これに対し、第７実施形態におけるスクリーン（中央スクリーン３０１０）は、ある程度の厚み（例えば、２ｍｍ）とともに剛性を有しており、湿度が変化しても伸縮はそれほど生じない。そのため、螺子締結を行ったとしても破損が生じ難いため、以上のような構成を採用することが可能となった。スクリーン（中央スクリーン３０１０）の厚みは、特に限定されないが、１ｍｍ～５ｍｍ程度（あるいは、１．５ｍｍ～３ｍｍ程度、又は、１．８ｍｍ～２．５ｍｍ程度）とすることが望ましい。スクリーン（中央スクリーン３０１０）を薄くすると画像の解像度が上がるが、金型から外す際に破損してしまう可能性が高くなる。スクリーン（中央スクリーン３０１０）の厚みは、この点を考慮して適宜決定することが可能である。

【１４２２】

［第８実施形態］

以上、第１実施形態～第７実施形態について説明した。以下、第８実施形態について説明する。第８実施形態に係るパチスロ機１の基本的な構成は、第１実施形態～第７実施形態に係るパチスロ機１と同じである。以下においては、第１実施形態～第７実施形態に係るパチスロ機１の構成要素と同一の構成要素には、同一の符号を付して説明することとする。また、第１実施形態～第７実施形態における説明が第８実施形態においても当てはまる部分については、説明を省略することとする。

【１４２３】

なお、以上の説明において、例えば、「第１実施形態では、～」や「第１実施形態のパチスロ機１では、～」のように、第１実施形態に係るパチスロ機１に限定されるような記載であったとしても、第８実施形態における趣旨を逸脱しない範囲で、第８実施形態に係るパチスロ機１にも適用することができる。同様に、以上の説明において、第２実施形態～第７実施形態に係るパチスロ機１に限定するような記載についても、第８実施形態における趣旨を逸脱しない範囲で、第８実施形態に係るパチスロ機１にも適用することができる。従って、第１実施形態～第７実施形態に示した各構成（変形例で示した各構成及び拡

張例で示した各構成も含む）を、第８実施形態で示した構成と部分的に置換したり組み合わせたりすることが可能である。

【１４２４】

また、第１実施形態～第７実施形態に係るパチスロ機１と異なる形状であったとしても、同様の機能を有する構成については、便宜上、同じ符号を付している場合がある。また、第１実施形態～第７実施形態に係るパチスロ機１と同じ形状や同じ処理であったとしても、便宜上、異なる符合やステップ番号を付している場合もある。

【１４２５】

＜ロック演出＞

図２４３は、ロック演出の例を示す図である。図２４４は、ロック演出番号「１」に対応するロック演出の具体的態様を示す図である。図２４５は、ロック演出番号「２」に対応するロック演出の具体的態様を示す図である。図２４６は、ロック演出番号「３」に対応するロック演出の具体的態様を示す図である。図２４７は、ロック演出番号「４」に対応するロック演出の具体的態様を示す図である。図２４８は、ロック演出番号「５」に対応するロック演出の具体的態様を示す図である。図２４９は、ロック演出番号「６」に対応するロック演出の具体的態様を示す図である。

【１４２６】

第１実施形態で説明したように、ロック演出は、遊技の進行を所定期間停止させる（遊技者の遊技操作を所定期間無効にする）演出である。本実施形態では、第１実施形態と同様に、ロック演出の実行中にリール演出乃至疑似遊技を実行することが可能なように構成されている。

【１４２７】

第１実施形態で説明したように、リール演出は、遊技者の遊技操作を無効とした期間中において、遊技者の遊技操作によらずして各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒを回転させたり、停止（仮停止）させたりすることで演出を行うものである。また、疑似遊技は、遊技者の遊技操作を無効とした期間中において、遊技者の遊技操作を疑似的に受け付け、これによって各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒを回転させたり、停止（仮停止）させたりすることで演出を行うものである。

【１４２８】

なお、ロック演出（リール演出乃至疑似遊技）においては、図柄の組合せが停止表示されることがあるが、当該図柄の組合せが停止表示されたことに基づいて遊技者に特典が付与されることはない。例えば、リール演出乃至疑似遊技において停止表示された図柄の組合せが図柄組合せテーブル（図１１～図１４参照）に規定された図柄の組合せと一致する場合であっても、当該図柄の組合せに応じたメダルの払出は行われない。

【１４２９】

また、例えば、本実施形態では、リール演出乃至疑似遊技において特定の図柄組合せ（例えば、「赤７」図柄揃い）が停止表示される場合に、ＡＴ状態に移行することがあるが、これは、ＡＴ状態に移行させることが既に決定されている状態において、特定の図柄組合せ（例えば、「赤７」図柄揃い）を介して、ＡＴ状態に移行させることが決定されたことを報知（示唆）しているにすぎず、特定の図柄組合せ（例えば、「赤７」図柄揃い）が停止表示されたことを受けて、ＡＴ状態に移行させることが決定されるものではない。

【１４３０】

本実施形態では、このようなロック演出として、図２４３に示すようなロック演出（ロック演出番号「１」～「６」に対応するロック演出）が設けられている。ロック演出番号「１」～「６」に対応するロック演出は、それぞれ、下記（ｉ）～（ｉｖ）のロック演出のうちの一のロック演出、又は、これらのロック演出のうちの２つのロック演出の組合せにより構成されている。

【１４３１】

（ｉ）リール演出において「赤７」図柄が揃う

（ｉｉ）リール演出において「赤７」図柄が揃わない

（ｉｉｉ）疑似遊技において「赤７」図柄が揃う
（ｉｖ）疑似遊技において「赤７」図柄が揃わない

【１４３２】

ロック演出番号「１」に対応するロック演出においては、上記（ｉ）の演出が行われる。ロック演出番号「２」に対応するロック演出においては、上記（ｉｉ）の演出が行われる。ロック演出番号「３」に対応するロック演出においては、上記（ｉｉｉ）の演出が行われる。ロック演出番号「４」に対応するロック演出においては、上記（ｉｖ）の演出が行われる。ロック演出番号「５」に対応するロック演出においては、上記（ｉｖ）の演出が行われた後、上記（ｉ）の演出が行われる。ロック演出番号「６」に対応するロック演出においては、上記（ｉｉ）の演出が行われた後、上記（ｉｉｉ）の演出が行われる。

【１４３３】

なお、本実施形態では、第１実施形態と同様の図柄配置テーブル（図９参照）が用いられており、「赤７」は、図柄位置「０」に配置されている。図２４４～図２４９では、停止表示される図柄に対応する図柄位置を示す数字を併せて示している。

【１４３４】

具体的に、図２４４に示すように、ロック演出番号「１」に対応するロック演出においては、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転が開始した後（図２４４（ａ）参照）、遊技者の停止操作によらずして（自動的に）右リール３Ｒの回転が停止し、右リール３Ｒの中段領域に「赤７」が停止表示される（図２４４（ｂ）参照）。続いて、遊技者の停止操作によらずして（自動的に）中リール３Ｃの回転が停止し、中リール３Ｃの中段領域に「赤７」が停止表示される（図２４４（ｃ）参照）。そして、遊技者の停止操作によらずして（自動的に）左リール３Ｌの回転が停止し、左リール３Ｌの中段領域に「赤７」が停止表示される（図２４４（ｄ）参照）。

【１４３５】

図２４５に示すように、ロック演出番号「２」に対応するロック演出においては、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転が開始した後（図２４５（ａ）参照）、遊技者の停止操作によらずして（自動的に）右リール３Ｒの回転が停止し、右リール３Ｒの中段領域に「赤７」が停止表示される（図２４５（ｂ）参照）。続いて、遊技者の停止操作によらずして（自動的に）中リール３Ｃの回転が停止し、中リール３Ｃの中段領域に「赤７」が停止表示される（図２４５（ｃ）参照）。そして、遊技者の停止操作によらずして（自動的に）左リール３Ｌの回転が停止し、左リール３Ｌの中段領域に「赤７」以外の図柄（この例では、「白ブランク１」）が停止表示される（図２４５（ｄ）参照）。

【１４３６】

図２４６に示すように、ロック演出番号「３」に対応するロック演出においては、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転が開始した後（図２４６（ａ）参照）、右リール３Ｒに対する停止操作に応じて右リール３Ｒの回転が停止し、右リール３Ｒの中段領域に「赤７」が停止表示される（図２４６（ｂ）参照）。この状態において、右リール３Ｒは、所定のタイミングで揺動している。続いて、中リール３Ｃに対する停止操作に応じて中リール３Ｃの回転が停止し、中リール３Ｃの中段領域に「赤７」が停止表示される（図２４６（ｃ）参照）。この状態において、中リール３Ｃは、所定のタイミングで揺動しており、右リール３Ｒの揺動も継続している。そして、左リール３Ｌに対する停止操作に応じて左リール３Ｌの回転が停止し、左リール３Ｌの中段領域に「赤７」が停止表示される（図２４６（ｄ）参照）。この状態において、左リール３Ｌは、所定のタイミングで揺動しており、右リール３Ｒ及び中リール３Ｃの揺動も継続している。

【１４３７】

図２４７に示すように、ロック演出番号「４」に対応するロック演出においては、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転が開始した後（図２４７（ａ）参照）、右リール３Ｒに対する停止操作に応じて右リール３Ｒの回転が停止し、右リール３Ｒの中段領域に「赤７」が停止表示される（図２４７（ｂ）参照）。この状態において、右リール３Ｒは、所定のタイミングで揺動している。続いて、中リール３Ｃに対する停止操作に応じて中リール３Ｃ

の回転が停止し、中リール３Ｃの中段領域に「赤７」が停止表示される（図２４７（ｃ）参照）。この状態において、中リール３Ｃは、所定のタイミングで揺動しており、右リール３Ｒの揺動も継続している。そして、左リール３Ｌに対する停止操作に応じて左リール３Ｌの回転が停止し、左リール３Ｌの中段領域に「赤７」以外の図柄（この例では、「白ブランク１」）が停止表示される（図２４７（ｄ）参照）。この状態において、左リール３Ｌは、所定のタイミングで揺動しており、右リール３Ｒ及び中リール３Ｃの揺動も継続している。

【１４３８】

図２４８に示すように、ロック演出番号「５」に対応するロック演出においては、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転が開始した後（図２４８（ａ）参照）、右リール３Ｒに対する停止操作に応じて右リール３Ｒの回転が停止し、右リール３Ｒの中段領域に「赤７」が停止表示される（図２４８（ｂ）参照）。この状態において、右リール３Ｒは、所定のタイミングで揺動している。続いて、中リール３Ｃに対する停止操作に応じて中リール３Ｃの回転が停止し、中リール３Ｃの中段領域に「赤７」が停止表示される（図２４８（ｃ）参照）。この状態において、中リール３Ｃは、所定のタイミングで揺動しており、右リール３Ｒの揺動も継続している。そして、左リール３Ｌに対する停止操作に応じて左リール３Ｌの回転が停止し、左リール３Ｌの中段領域に「赤７」以外の図柄（この例では、「白ブランク１」）が停止表示される（図２４８（ｄ）参照）。この状態において、左リール３Ｌは、所定のタイミングで揺動しており、右リール３Ｒ及び中リール３Ｃの揺動も継続している。その後、左リール３Ｌが再度回転し（図２４８（ｅ）参照）、遊技者の停止操作によらずして（自動的に）左リール３Ｌの回転が停止し、左リール３Ｌの中段領域に「赤７」が停止表示される（図２４８（ｆ）参照）。この状態において、左リール３Ｌは、所定のタイミングで揺動しており、右リール３Ｒ及び中リール３Ｃの揺動も継続している。

【１４３９】

図２４９に示すように、ロック演出番号「６」に対応するロック演出においては、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転が開始した後（図２４９（ａ）参照）、遊技者の停止操作によらずして（自動的に）右リール３Ｒの回転が停止し、右リール３Ｒの中段領域に「赤７」が停止表示される（図２４９（ｂ）参照）。続いて、遊技者の停止操作によらずして（自動的に）中リール３Ｃの回転が停止し、中リール３Ｃの中段領域に「赤７」が停止表示される（図２４９（ｃ）参照）。そして、遊技者の停止操作によらずして（自動的に）左リール３Ｌの回転が停止し、左リール３Ｌの中段領域に「赤７」以外の図柄（この例では、「白ブランク１」）が停止表示される（図２４９（ｄ）参照）。その後、左リール３Ｌが再度回転し（図２４９（ｅ）参照）、左リール３Ｌに対する停止操作に応じて左リール３Ｌの回転が停止し、左リール３Ｌの中段領域に「赤７」が停止表示される（図２４９（ｆ）参照）。この状態において、左リール３Ｌは、所定のタイミングで揺動している一方、右リール３Ｒ及び中リール３Ｃは揺動していない。なお、左リール３Ｌの中段領域に「赤７」が停止表示された後に、左リール３Ｌと同様に、右リール３Ｒ及び中リール３Ｃが所定のタイミングで揺動するようにしてもよい。

【１４４０】

＜ロック演出決定処理＞

図２５０は、主制御回路において行われるロック演出決定処理を示すフローチャートである。

【１４４１】

図２５０に示すロック演出決定処理は、図２３（メイン処理）のステップＳ６の処理（遊技開始時状態制御処理）が実行された後に、主制御回路１００において行われる処理である。

【１４４２】

ロック演出決定処理において、まず、メインＣＰＵ１０１は、現在の遊技区間が有利区間であるか否かを判断する（ステップＳ１００１）。第１実施形態で説明したように、有利区間は、遊技者にとって有利な停止操作の情報が報知される遊技状態（ＡＴ状態）に制

御可能な遊技期間であり、有利区間としては、演出区間（有利区間・通常遊技）及び増加区間（有利区間・疑似ボーナス）が設けられている（図５参照）。演出区間は、遊技者にとって有利な停止操作の情報が報知されない遊技状態（非ＡＴ状態）であり、遊技者にとって不利な遊技状態である点においては非有利区間と同様であるが、モード移行が行われる点において非有利区間と異なっている。増加区間は、ＡＴ状態（遊技者にとって有利な遊技状態）である。

【１４４３】

現在の遊技区間が有利区間ではないと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、本サブルーチンを終了する。一方、現在の遊技区間が有利区間であると判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、疑似ボーナス中であるか否かを判断する（ステップＳ１００２）。第１実施形態で説明したように、疑似ボーナスは、遊技者にとって有利な停止操作の情報が報知される遊技状態（ＡＴ状態）である。メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３のモードフラグ格納領域（図２０参照）を参照することにより、疑似ボーナス中であるか否かを判断することができる。

【１４４４】

疑似ボーナス中であると判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、疑似ボーナスに移行したのが今回遊技であるか否かを判断する（ステップＳ１００３）。第１実施形態で説明したように、内部抽籤処理（図２３のステップＳ５参照）により内部当籤役が決定されると、当該内部当籤役に応じた二次情報（サブフラグ）としての有利区間当籤時サブフラグ（図７（ａ）参照）が決定される。そして、演出区間（有利区間・通常遊技）においては、疑似ボーナス移行抽籤テーブル（図７（ｃ）参照）が参照され、乱数値及び有利区間当籤時サブフラグに基づく抽籤（疑似ボーナス移行抽籤）が行われることにより、疑似ボーナス移行抽籤の結果として「当籤」又は「非当籤」が決定される。「当籤」としては、「当籤（今回遊技）」及び「当籤（次回遊技）」が設けられている。

【１４４５】

「当籤（今回遊技）」が決定された場合には、例えば、今回の遊技（当該疑似ボーナス移行抽籤が行われた遊技）における有利区間中遊技開始時処理（図２８参照）のステップＳ１０６において、モードフラグ格納領域（図２０参照）における「疑似ボーナス」に対応するビットが「１」にセットされる。これにより、「当籤（今回遊技）」が決定された場合には、今回の遊技から疑似ボーナスに移行する。同様に、「当籤（次回遊技）」が決定された場合には、例えば、次回の遊技（当該疑似ボーナス移行抽籤が行われた遊技の次回の遊技）における有利区間中遊技開始時処理（図２８参照）のステップＳ１０６において、モードフラグ格納領域（図２０参照）における「疑似ボーナス」に対応するビットが「１」にセットされる。これにより、「当籤（次回遊技）」が決定された場合には、次回の遊技から疑似ボーナスに移行する。

【１４４６】

疑似ボーナスに移行したのが今回遊技ではないと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、１Ｇ連抽籤に当籤したか否かを判断する（ステップＳ１００４）。第１実施形態で説明したように、疑似ボーナスにおいては、１Ｇ連抽籤テーブル（図７（ｄ）参照）が参照され、乱数値及び有利区間当籤時サブフラグに基づく抽籤（１Ｇ連抽籤）が行われることにより、１Ｇ連抽籤の結果として「当籤」又は「非当籤」が決定される。「当籤」としては、「当籤（１Ｇ連＋１）」が設けられている。

【１４４７】

「当籤（１Ｇ連＋１）」が決定された場合には、例えば、有利区間中遊技開始時処理（図２８参照）のステップＳ１０３において、１Ｇ連を発生させる権利（１Ｇ連ストック）が１個付与される（１Ｇ連ストックカウンタが１加算される）。疑似ボーナスが終了したときに、１Ｇ連ストックカウンタの値が１以上である場合（すなわち、１Ｇ連ストックを保有している場合）には、１Ｇ連ストックが１つ消化され（１Ｇ連ストックカウンタが１減算され）、疑似ボーナス終了後の次回遊技から再度疑似ボーナスが開始されることになる。

【１４４８】
ステップＳ１００３において疑似ボーナスに移行したのが今回遊技であると判断した場合、又は、ステップＳ１００４において１Ｇ連抽籤に当籤したと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、ロック演出番号「１」及び「６」（図２４３参照）のうちの何れかを抽籤により選択する（ステップＳ１００５）。そして、メインＣＰＵ１０１は、ロック演出開始フラグをオンにセットし（ステップＳ１００６）、本サブルーチンを終了する。これにより、ロック演出番号「１」又は「６」に対応するロック演出が行われることになる。ロック演出番号「１」又は「６」に対応するロック演出は、第１実施形態で説明した「赤７揃い」演出に相当する演出である。なお、１Ｇ連抽籤に当籤した場合には、疑似ボーナスに移行した場合に行われるロック演出（「赤７揃い」演出）とは異なるロック演出（例えば、第１実施形態で説明した特別ボーナス中演出）が行われるように構成してもよい。
【１４４９】
ステップＳ１００２において疑似ボーナス中ではないと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、特別ロック演出発生条件が成立したか否かを判断する（ステップＳ１００７）。第１実施形態で説明したように、特別ロック演出は、有利区間当籤時サブフラグとして「確定役」（図７（ａ）参照）が決定され、且つ、モード移行抽籤（図８（ｆ）参照）により天国Ｃモード（図６参照）に移行することが決定された場合に、所定の確率で実行可能な演出である。すなわち、特別ロック演出発生条件は、有利区間当籤時サブフラグとして「確定役」が決定され、モード移行抽籤により天国Ｃモードに移行することが決定され、且つ、所定の確率で当籤可能な特別ロック演出発生抽籤に当籤すること、である。
【１４５０】
なお、有利区間当籤時サブフラグとして「確定役」が決定された場合には、疑似ボーナス移行抽籤の結果として、必ず「当籤（次回遊技）」が決定され（図７（ｃ）参照）、疑似ボーナスへの移行が確定する。また、天国Ｃモードは、疑似ボーナスが連荘することが期待できるモードとなっている。疑似ボーナスが開始するとき、天井短縮抽籤テーブル（図８（ｅ）参照）が参照され、乱数値に基づく抽籤（天井短縮抽籤）が行われることにより、天井短縮抽籤の結果として「当籤」又は「非当籤」が決定される。「当籤」が決定された場合には、疑似ボーナスが終了するときに、天井ゲーム数として「０ゲーム」がセットされる。これにより、疑似ボーナス終了後の次回遊技から再度疑似ボーナスが開始されることになる。天国Ｃモードは、天井短縮抽籤に当籤可能なモード（天国モード）であり、且つ、天国モードが維持されやすいモード（遊技者にとって有利なモード）となっている。
【１４５１】
ステップＳ１００４において１Ｇ連抽籤に当籤していないと判断した場合、又は、ステップＳ１００７において特別ロック演出発生条件が成立していないと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、ロック演出抽籤を実行する（ステップＳ１００８）。この処理において、メインＣＰＵ１０１は、乱数値に基づく抽籤を行うことにより、「当籤」又は「非当籤」を決定する。続いて、メインＣＰＵ１０１は、ロック演出抽籤に当籤したか否かを判断する（ステップＳ１００９）。ロック演出抽籤に当籤していないと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、本サブルーチンを終了する。
【１４５２】
一方、ロック演出抽籤に当籤したと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、ロック演出番号「２」及び「４」（図２４３参照）のうちの何れかを抽籤により選択する（ステップＳ１０１０）。そして、メインＣＰＵ１０１は、ロック演出開始フラグをオンにセットし（ステップＳ１０１１）、本サブルーチンを終了する。これにより、ロック演出番号「２」又は「４」に対応するロック演出（所謂ガセ演出）が行われることになる。
【１４５３】
ステップＳ１００７において特別ロック演出発生条件が成立したと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、ロック演出番号「３」及び「５」（図２４３参照）のうちの何れかを抽籤により選択する（ステップＳ１０１２）。そして、メインＣＰＵ１０１は、ロック演

出開始フラグをオンにセットし（ステップＳ１０１３）、本サブルーチンを終了する。これにより、ロック演出番号「３」又は「５」に対応するロック演出が行われることになる。

【１４５４】

ロック演出番号「３」又は「５」に対応するロック演出は、第１実施形態で説明した特別ロック演出に相当する演出となっている。第１実施形態と同様に、特別ロック演出は、有利区間中における遊技の進行度合い（遊技履歴）が所定の条件を満たす場合には実行されないように構成することが可能である。このような遊技履歴としては、有利区間ゲーム数カウンタの値、制御用ゲーム数カウンタの値、有利区間払出数カウンタの値、制御用払出数カウンタの値等（リミット処理において参照される値）を採用することができる。有利区間が継続する期間には上限（リミッタ）が設けられており、リミット処理は、当該リミッタに到達したことより有利区間を終了させるための処理である（図１６参照）。

【１４５５】

なお、図２５０に示すロック演出決定処理では、疑似ボーナス移行抽籤乃至１Ｇ連抽籤に当籤した場合にロック演出番号「１」又は「６」に対応するロック演出が行われる（ロック演出番号「３」及び「５」に対応するロック演出は行われない）こととして説明した。もっとも、本実施形態においては、疑似ボーナス移行抽籤乃至１Ｇ連抽籤に当籤した場合にロック演出番号「３」又は「５」に対応するロック演出（特別ロック演出）が行われ得ることとしてもよい。第１実施形態で説明したように、準リミット処理（ゲーム数）又は準リミット処理（払出数）が作動すると、１Ｇ連抽籤が実行されなくなる（図１６参照）。また、準リミット処理（ゲーム数）又は準リミット処理（払出数）が作動すると、疑似ボーナス移行抽籤が実行されなくなるようにしてもよい。疑似ボーナス移行抽籤及び１Ｇ連抽籤が実行されなくなると、図２５０のステップＳ１００３、ステップＳ１００４、及び、ステップＳ１００７における判断結果が全て「ＮＯ」となり、ロック演出は実行されなくなる。本実施形態においては、例えば、有利区間中の変数（有利区間ゲーム数カウンタの値、制御用ゲーム数カウンタの値、有利区間払出数カウンタの値、若しくは、制御用払出数カウンタの値、又は、これらの値と１Ｇ連ストックカウンタの値とに基づいて算出される値等）が所定の値以上となった場合に、ロック演出（特別ロック演出としての疑似遊技）が実行されなくなるように構成することが可能である。

【１４５６】

＜ロック演出実行処理＞

図２５１は、主制御回路において行われるロック演出実行処理を示すフローチャートである。図２５２は、疑似遊技においてメイン表示装置に表示される画像の一例を示す図である。

【１４５７】

図２５１に示すロック演出実行処理は、主制御回路１００において図２３（メイン処理）のステップＳ８（遊技開始時メイン側演出制御処理）で行われる処理である。

【１４５８】

ロック演出実行処理において、まず、メインＣＰＵ１０１は、ロック演出開始フラグ（図２５０のステップＳ１００６、ステップＳ１０１１、及び、ステップＳ１０１３参照）がオンにセットされているか否かを判断する（ステップＳ１０２１）。ロック演出開始フラグがオンにセットされていないと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、本サブルーチンを終了する。

【１４５９】

一方、ロック演出開始フラグがオンにセットされていると判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、ロックコマンド生成格納処理を実行する（ステップＳ１０２２）。この処理において、メインＣＰＵ１０１は、ロックコマンドデータを生成し、生成したロックコマンドデータをメインＲＡＭ１０３の通信データ格納領域に格納する。通信データ格納領域に格納されたロックコマンドデータは、通信データ送信処理（図３２のステップＳ２０４参照）において主制御回路１００から副制御回路２００へ送信される。これにより、副制御回路２００では、リールのロックが開始されたことを認識することができるようになり、

各種の演出を実行するタイミング等を決定することができる。
【１４６０】
具体的に、ロックコマンドデータを受信したことを契機として、副制御回路２００では、各種ロック演出に対応する演出データがセットされる。これにより、例えば、ロック演出決定処理（図２５０参照）においてロック演出番号「３」～「５」のうちの何れかに対応するロック演出が選択されている場合には、図２５２に示す「７を狙え」演出画像１１００がメイン表示装置２１０に表示される。「７を狙え」演出画像１１００は、「右リール３Ｒ→中リール３Ｃ→左リール３Ｌ」の順序、及び、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒにおいて「赤７」図柄が停止表示され得るタイミングで停止操作を行うことを示唆する画像である。「７を狙え」演出画像１１００を表示することによって、示唆される順序で遊技者にストップボタン８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを操作させることが可能であり、その結果、遊技者を疑似遊技に参加させることができる。
【１４６１】
次に、メインＣＰＵ１０１は、ロック演出開始フラグをオフにセットする（ステップＳ１０２３）。続いて、メインＣＰＵ１０１は、ロック演出用加速処理を実行する（ステップＳ１０２４）。この処理において、メインＣＰＵ３０３１は、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転の開始を要求する。リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転開始が要求されると、リール制御処理（図３２のステップＳ２０３参照）によってステッピングモータの駆動が制御され、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転が開始される。そして、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒは、その回転が定速に達するまで加速が行われ、その後、定速が維持されるように制御される。なお、当該定速に達するまでの各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転態様は、通常の回転（順回転）に限定されず、スロー回転、高速回転、逆回転、これらの組合せ等のリールアクションを含むものであってもよい。また、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒは、定速での回転状態を維持せずに、所定速度に達した後、すぐに減速させることとしてもよい。
【１４６２】
リール制御処理（図３２のステップＳ２０３参照）において、メインＣＰＵ１０１は、励磁相の励磁パターンを経時的に切り換えることによって、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒが図２４４～図２４９に示すような態様で回転し停止するように、各ステッピングモータ５１Ｌ，５１Ｃ，５１Ｒを制御する。リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転を加速させる場合、メインＣＰＵ１０１は、加速用の励磁パターンに基づいて励磁相が励磁されるようにパルス信号を出力する。リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒを定速で回転させる場合、メインＣＰＵ１０１は、定速用の励磁パターンに基づいて励磁相が励磁されるようにパルス信号を出力する。リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転を減速させる場合、メインＣＰＵ１０１は、減速用の励磁パターンに基づいて励磁相が励磁されるようにパルス信号を出力する。リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒを停止させた状態で維持する場合、メインＣＰＵ１０１は、停止用の励磁パターンに基づいて励磁相が励磁されるようにパルス信号を出力する。リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒを揺動させる場合、メインＣＰＵ１０１は、揺動用の励磁パターンに基づいて励磁相が励磁されるようにパルス信号を出力する。各励磁パターンは、予め定められた時間に亘って保持される。当該時間は、タイマ更新処理（図３２のステップＳ２０６参照）によって管理される。なお、励磁方式は、特に限定されず、２相励磁乃至１－２相励磁等を適宜採用することが可能である。また、ステッピングモータ５１Ｌ，５１Ｃ，５１Ｒは、ＰＭ型のステッピングモータであってもよいし、ＨＢ型のステッピングモータであってもよい。駆動方式は、バイポーラ方式であってもよいし、ユニポーラ方式であってもよい。
【１４６３】
ステップＳ１０２４の処理を実行した後、メインＣＰＵ１０１は、疑似遊技中フラグがオンにセットされているか否かを判断する（ステップＳ１０２５）。疑似遊技中フラグは、疑似遊技が実行されている状態であることを示すフラグである。図示しないが、ロック演出番号「３」～「５」のうちの何れかに対応するロック演出が選択されている場合、メインＣＰＵ１０１は、ステップＳ１０２４の処理において、疑似遊技中フラグをオンにセットする処理を併せて行う。また、ロック演出番号「６」に対応するロック演出が選択さ

れている場合、メインＣＰＵ１０１は、リール演出において左リール３Ｌを停止させた状態で維持する制御（図２４９（ｄ）参照）を開始するとき（各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転が開始してから所定時間が経過したとき）に、疑似遊技中フラグをオンにセットする。

【１４６４】

疑似遊技中フラグがオンにセットされていると判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、疑似遊技中処理を実行する（ステップＳ１０２６）。疑似遊技中処理については、後に図２５３を用いて説明する。

【１４６５】

ステップＳ１０２５において疑似遊技中フラグがオンにセットされていないと判断した場合、又は、ステップＳ１０２６の処理を実行した後、メインＣＰＵ１０１は、ロック演出終了フラグがオンにセットされているか否かを判断する（ステップＳ１０２７）。ロック演出終了フラグは、ロック演出が終了したことを示すフラグである。図示しないが、ロック演出番号「１」又は「２」に対応するロック演出が選択されている場合、メインＣＰＵ１０１は、左リール３Ｌを停止させた状態で維持する制御（図２４４（ｄ）及び図２４５（ｄ）参照）を開始するとき（各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転が開始してから所定時間が経過したとき）に、ロック演出終了フラグをオンにセットする。また、ロック演出番号「３」又は「４」に対応するロック演出が選択されている場合、メインＣＰＵ１０１は、左リール３Ｌを揺動させる制御（図２４６（ｄ）及び図２４７（ｄ）参照）を開始するとき（疑似遊技における各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに対する停止操作が全て完了したとき）に、ロック演出終了フラグをオンにセットする（図２５４のステップＳ１０７３参照）。また、ロック演出番号「５」に対応するロック演出が選択されている場合、メインＣＰＵ１０１は、再回転後に停止した左リール３Ｌを揺動させる制御（図２４８（ｆ）参照）を開始するとき（左リール３Ｌの再回転が開始してから所定時間が経過したとき）に、ロック演出終了フラグをオンにセットする（図２５５のステップＳ１０８４参照）。また、ロック演出番号「６」に対応するロック演出が選択されている場合、メインＣＰＵ１０１は、再回転後に停止した左リール３Ｌを揺動させる制御（図２４９（ｆ）参照）を開始するとき（再回転後の疑似遊技における左リール３Ｌに対する停止操作が完了したとき）に、ロック演出終了フラグをオンにセットする（図２５６のステップＳ１１１２参照）。

【１４６６】

ロック演出終了フラグがオンにセットされていないと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、ステップＳ１０２５に処理を戻す。一方、ロック演出終了フラグがオンにセットされていると判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、ランダム遅延フラグをオンにセットし（ステップＳ１０２８）、本サブルーチンを終了する。ランダム遅延フラグは、ランダム遅延処理を行うために用いられるフラグである。第１実施形態で説明したように、ランダム遅延処理は、ロック演出の後、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに対してランダムに遅延期間を発生させてから回転を開始させるための処理であり、ロック演出の結果として遊技者が「目押し」を行いやすくなってしまうことを防止するために行われる。ランダム遅延処理の詳細については、後に図２５８を用いて説明する。

【１４６７】

＜疑似遊技中処理＞

図２５３は、主制御回路において行われる疑似遊技中処理を示すフローチャートである。

【１４６８】

図２５３に示す疑似遊技中処理は、主制御回路１００において図２５１（ロック演出実行処理）のステップＳ１０２６で行われる処理である。

【１４６９】

疑似遊技中処理において、まず、メインＣＰＵ１０１は、ロック演出決定処理（図２５０参照）において選択されたロック演出番号がロック演出番号「６」であるか否かを判断する（ステップＳ１０４１）。

【１４７０】

選択されたロック演出番号がロック演出番号「６」ではないと判断した場合、メインＣ

ＰＵ１０１は、通常疑似遊技中処理を実行する（ステップＳ１０４２）。通常疑似遊技中処理については、後に図２５４を用いて説明する。ステップＳ１０４２の処理を実行した後、メインＣＰＵ１０１は、本サブルーチンを終了する。

【１４７１】

一方、選択されたロック演出番号がロック演出番号「６」であると判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、リール演出後疑似遊技中処理を実行する（ステップＳ１０４３）。リール演出後疑似遊技中処理については、後に図２５６を用いて説明する。ステップＳ１０４３の処理を実行した後、メインＣＰＵ１０１は、本サブルーチンを終了する。

【１４７２】

＜通常疑似遊技中処理＞

図２５４は、主制御回路において行われる通常疑似遊技中処理を示すフローチャートである。

【１４７３】

図２５４に示す通常疑似遊技中処理は、主制御回路１００において図２５３（疑似遊技中処理）のステップＳ１０４２で行われる処理である。

【１４７４】

通常疑似遊技中処理において、まず、メインＣＰＵ１０１は、ステップＳ１０６１～ステップＳ１０６８の処理を実行するが、これらの処理は、図２９（リール停止制御処理）のステップＳ１１１～ステップＳ１２０の処理と基本的に同様の処理である。

【１４７５】

ここで、図２５４に示す通常疑似遊技中処理では、図２９のステップＳ１１６及びステップＳ１１７に相当する処理が行われないこととしている。すなわち、滑り駒数（ステップＳ１１７参照）は決定されず、ステップＳ１０６６の処理において、メインＣＰＵ１０１は、停止開始位置（ステップＳ１１６参照）にかかわらず、最終的に図柄が停止する位置として予め定められた位置を停止予定位置として決定し格納する。これにより、図２４６（ｂ）～（ｄ）、図２４７（ｂ）～（ｄ）、及び、図２４８（ｂ）～（ｄ）に示すような態様で、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒが停止する。疑似遊技においては、このように、停止開始位置及び滑り駒数とは無関係に予め定められた図柄が停止表示されることとしてもよいし、図２９に示す（メイン遊技における）リール停止制御処理と同様に、停止開始位置及び滑り駒数に基づいて各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒを停止させる制御を行うこととしてもよい。この場合には、例えば、ロック演出番号「３」又は「５」に対応するロック演出が選択されていても、停止操作のタイミングが適切でなかった場合には、「赤７」図柄が揃わないことになる。なお、停止開始位置及び滑り駒数に基づいて各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒを停止させる場合、疑似遊技における最大滑り駒数は、メイン遊技における最大滑り駒数と同じであることとしてもよいし、メイン遊技における最大滑り駒数よりも多いこととしてもよいし、メイン遊技における最大滑り駒数よりも少ないこととしてもよい。

【１４７６】

また、図２９のステップＳ１１１では、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒが定速で回転しているときの速度（定速回転速度）の例として、８０回転／１分を挙げて説明した。疑似遊技における定速回転速度は、メイン遊技における定速回転速度と同じである（例えば、８０回転／１分）こととしてもよいし、メイン遊技における定速回転速度よりも速い（例えば、９０～１８０回転／１分、あるいは、１２０～１６０回転／１分）こととしてもよいし、メイン遊技における定速回転速度よりも遅い（例えば、１０～６０回転／１分、あるいは、３０～４５回転／１分）こととしてもよい。また、図２５４に示す通常疑似遊技中処理では、疑似遊技においても、メイン遊技と同様に、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転速度が定速回転速度に達するのを待って、各ストップボタン８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを有効化することとしている（ステップＳ１０６２参照）。しかし、疑似遊技においては、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転速度が定速回転速度に達する前に、各ストップボタン８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを有効化することとしてもよい。

【１４７７】

ステップＳ１０６８の処理を実行した後、メインＣＰＵ１０１は、制御対象リール（ステップＳ１０６５参照）が停止したか否かを判断する（ステップＳ１０６９）。この処理において、メインＣＰＵ１０１は、制御対象リールの回転を減速させる制御が終了したか否かを判断する。メインＣＰＵ１０１は、減速用の励磁パターンの保持時間が満了したとき（制御対象リールの回転を停止させるのに要する時間が経過したとき）に、制御対象リールの回転を減速させる制御が終了した（制御対象リールが停止した）ことを認識することができる。

【１４７８】

制御対象リールが停止していないと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、再度ステップＳ１０６９の処理を実行する。一方、制御対象リールが停止したと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、制御対象リールを揺動させる制御を実行する（ステップＳ１０７０）。この処理において、メインＣＰＵ１０１は、制御対象リールを揺動させるための揺動用の励磁パターンに対応するデータをセットする。これにより、制御対象リールに対応するステッピングモータ５１が駆動制御され、制御対象リールが所定の態様で揺動する。揺動用の励磁パターンは、特に限定されないが、以下のように励磁パターンＩと励磁パターンＩＩとを繰り返すように２相励磁を行う構成を採用することが可能である。

【１４７９】

図示しないが、各ステッピングモータ５１Ｌ，５１Ｃ，５１Ｒには、４つの励磁相（Ａ相、Ｂ相、Ｃ相、及び、Ｄ相）が時計回りに順次配置されており、１－２相励磁のパターンとして、８つの励磁パターン（Ａ相－Ｂ相、Ｂ相、Ｂ相－Ｃ相、Ｃ相、Ｃ相－Ｄ相、Ｄ相、Ｄ相－Ａ相、及び、Ａ相）が設けられている。例えば、上記励磁パターンＩとして基準となる励磁パターンからのオフセット値が２となる励磁パターン（例えば、Ｂ相－Ｃ相）を時間$Ｔ_1$（例えば、３割込時間）に亘って保持し、上記励磁パターンＩＩとして基準となる励磁パターンからのオフセット値が０となる励磁パターン（例えば、Ａ相－Ｂ相）を時間$Ｔ_2$（例えば、３００割込時間）に亘って保持するような構成を採用することが可能である。$Ｔ_2$は５００ｍｓ未満とすることが望ましく、また、$Ｔ_1$と$Ｔ_2$との合計時間も５００ｍｓ未満とすることが望ましく、例えば、$Ｔ_1$を１～２０ｍｓ（あるいは、２～１０ｍｓ）程度の時間とし、$Ｔ_2$を１００～４９０ｍｓ（あるいは、２００～４５０ｍｓ）程度の時間とすることが可能である。また、揺動用の励磁パターンに基づく励磁制御が行われる際のステッピングモータ５１の使用電流は、停止用の励磁パターンに基づく励磁制御が行われる際のステッピングモータ５１の使用電流よりも多くなるように構成し、定速用の励磁パターンに基づく励磁制御が行われる際のステッピングモータ５１の使用電流と同程度としてもよい。例えば、揺動用の励磁パターンに基づく励磁制御が行われる際のステッピングモータ５１の使用電流は、加速用の励磁パターン乃至減速用の励磁パターンに基づく励磁制御が行われる際のステッピングモータ５１の使用電流の６０％程度（例えば、４０～８０％、あるいは、５０～７０％程度）としてもよい。

【１４８０】

以上のようにステッピングモータ５１を駆動制御することにより、リール３を上下に揺動させることができる（図２４６（ｂ）～（ｄ）、図２４７（ｂ）～（ｄ）、及び、図２４８（ｂ）～（ｄ）参照）。リール３の揺動態様は、遊技者が認識可能な程度にリール３が動いている限り、特に限定されない。もっとも、「揺動」とは、微振動であり、「仮停止」とも言い得るものであるため、振動の幅は、１図柄分（あるいは、１／２図柄分、１／４図柄分、１／８図柄分、又は、１／１６図柄分）を超えないことが望ましい。なお、「揺動」は、リール３が一定の周期で動作する場合だけでなく、リール３が非周期的に動作する場合を含む概念である。また、リール３が略完全に停止している期間が含まれる場合も、「揺動」に含まれるが、当該期間は、５００ｍｓ未満（例えば、１００～４９０ｍｓ、あるいは、２００～４５０ｍｓ）であることが望ましい。すなわち、５００ｍｓ未満の範囲でリール３が何らかの動作を行う場合には、「揺動」と呼ぶことが可能である。

【１４８１】

ステップＳ１０７０の処理を実行した後、メインＣＰＵ１０１は、有効なストップボタ

ン８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが存在するか否かを判断する（ステップＳ１０７１）。この処理は、図２９（リール停止制御処理）のステップＳ１２１の処理と同様の処理である。メインＣＰＵ１０１は、作動ストップボタン格納領域（図２１参照）を参照することにより、ストップボタン８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの操作状況を認識することができる。

【１４８２】

有効なストップボタン８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが存在すると判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、ステップＳ１０６３に処理を移す。一方、有効なストップボタン８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが存在しないと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、ロック演出決定処理（図２５０参照）において選択されたロック演出番号がロック演出番号「５」であるか否かを判断する（ステップＳ１０７２）。

【１４８３】

選択されたロック演出番号がロック演出番号「５」ではないと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、ロック演出終了フラグをオンにセットし（ステップＳ１０７３）、本サブルーチンを終了する。一方、選択されたロック演出番号がロック演出番号「５」であると判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、疑似遊技後リール演出処理を実行する（ステップＳ１０７４）。疑似遊技後リール演出処理については、後に図２５５を用いて説明する。ステップＳ１０７４の処理を実行した後、メインＣＰＵ１０１は、本サブルーチンを終了する。

【１４８４】

＜疑似遊技後リール演出処理＞

図２５５は、主制御回路において行われる疑似遊技後リール演出処理を示すフローチャートである。

【１４８５】

図２５５に示す疑似遊技後リール演出処理は、主制御回路１００において図２５４（通常疑似遊技中処理）のステップＳ１０７４で行われる処理である。

【１４８６】

疑似遊技後リール演出処理において、まず、メインＣＰＵ１０１は、再加速処理を実行する（ステップＳ１０８１）。この処理は、図２５１（ロック演出実行処理）のステップＳ１０２４の処理と同様の処理である。ステップＳ１０２４の処理において、メインＣＰＵ３０３１は、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転の開始を要求するが、ステップＳ１０８１の処理において、メインＣＰＵ３０３１は、左リール３Ｌの回転の開始のみを要求する。これ以外の点については、ステップＳ１０２４において説明した通りである。ステップＳ１０８１の処理が実行されることにより、ステッピングモータ５１Ｌの駆動が制御され、左リール３Ｌの回転が開始される（図２４８（ｅ）参照）。

【１４８７】

次に、メインＣＰＵ１０１は、左リール３Ｌが停止したか否かを判断する（ステップＳ１０８２）。この処理は、図２５４（通常疑似遊技中処理）のステップＳ１０６９の処理と同様の処理である。メインＣＰＵ１０１は、左リール３Ｌの再回転が開始してから所定時間が経過したときに、左リール３Ｌが停止したことを認識することができる。

【１４８８】

左リール３Ｌが停止していないと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、再度ステップＳ１０８２の処理を実行する。一方、左リール３Ｌが停止したと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、左リール３Ｌを揺動させる制御を実行する（ステップＳ１０８３）。この処理は、図２５４（通常疑似遊技中処理）のステップＳ１０７０の処理と同様の処理である。これにより、ステッピングモータ５１Ｌの駆動が制御され、左リール３Ｌを上下に揺動させることができる（図２４８（ｆ）参照）。

【１４８９】

その後、メインＣＰＵ１０１は、ロック演出終了フラグをオンにセットし（ステップＳ１０８４）、本サブルーチンを終了する。

【１４９０】

＜リール演出後疑似遊技中処理＞
図２５６は、主制御回路において行われるリール演出後疑似遊技中処理を示すフローチャートである。
【１４９１】
図２５６に示すリール演出後疑似遊技中処理は、主制御回路１００において図２５３（疑似遊技中処理）のステップＳ１０４３で行われる処理である。上述したように、ロック演出番号「６」に対応するロック演出が選択されている場合、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転（図２５１のステップＳ１０２４参照）が開始してから所定時間が経過したときに、疑似遊技中フラグがオンにセットされる。これにより、図２５１のステップＳ１０２５の判断結果が「ＹＥＳ」となり、図２５６に示すリール演出後疑似遊技中処理が開始されることになる。
【１４９２】
リール演出後疑似遊技中処理において、まず、メインＣＰＵ１０１は、リール演出後疑似遊技開始コマンド生成格納処理を実行する（ステップＳ１１０１）。この処理において、メインＣＰＵ１０１は、リール演出後疑似遊技開始コマンドデータを生成し、生成したリール演出後疑似遊技開始コマンドデータをメインＲＡＭ１０３の通信データ格納領域に格納する。通信データ格納領域に格納されたリール演出後疑似遊技開始コマンドデータは、通信データ送信処理（図３２のステップＳ２０４参照）において主制御回路１００から副制御回路２００へ送信される。これにより、副制御回路２００では、上記（ｉｉ）のリール演出が終了して上記（ｉｉｉ）の疑似遊技が開始されること（図２４３参照）を認識することができるようになり、各種の演出を実行するタイミング等を決定することができる。具体的に、リール演出後疑似遊技開始コマンドデータを受信したことを契機として、副制御回路２００では、リール演出が終了して疑似遊技が開始されることに対応する演出データがセットされる。これにより、例えば、図示しないが、「レバーを叩け」といった内容の文字画像（「レバーを叩け」画像）がメイン表示装置２１０に表示され、遊技者に対してスタートレバー７を操作することを促すことができる。
【１４９３】
次に、メインＣＰＵ１０１は、スタートレバー７が操作されたか否かを判断する（ステップＳ１１０２）。この処理において、メインＣＰＵ１０１は、スタートスイッチ７Ｓがオン状態（図２５のステップＳ５０参照）となったか否かを判断する。スタートレバー７が操作されていないと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、再度ステップＳ１１０２の処理を実行する。一方、スタートレバー７が操作されたと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、再加速処理を実行する（ステップＳ１１０３）。この処理は、図２５５（疑似遊技後リール演出処理）のステップＳ１０８１の処理と同様の処理である。これにより、ステッピングモータ５１Ｌの駆動が制御され、左リール３Ｌの回転が開始される（図２４９（ｅ）参照）。このように、図２５６に示すリール演出後疑似遊技中処理では、リール演出の終了後、スタートレバー７が操作されることを条件として左リール３Ｌの再回転が行われることとして説明している。しかし、左リール３Ｌの再回転は、リール演出の終了後自動的に（リール演出において全てのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転が停止してから所定時間が経過したときに）行われることとしてもよい。
【１４９４】
次に、メインＣＰＵ１０１は、左リール３Ｌの回転速度が定速回転速度に到達したか否かを判断する（ステップＳ１１０４）。上述したように、疑似遊技における定速回転速度は、メイン遊技における定速回転速度（８０回転／１分）と異なっていてもよい（図２５４のステップＳ１０６１参照）。左リール３Ｌの回転速度が定速回転速度に到達していないと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、再度ステップＳ１１０４の処理を実行する。一方、左リール３Ｌの回転速度が定速回転速度に到達したと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、左リール３Ｌの停止を許可する（ステップＳ１１０５）。この処理において、メインＣＰＵ１０１は、作動ストップボタン格納領域（図２１参照）のビット４に「１」を格納する。これにより、左ストップボタン８Ｌが有効化される。なお、上述したように

、左リール３Ｌの回転速度が定速回転速度に達する前に、左ストップボタン８Ｌを有効化することとしてもよい（図２５４のステップＳ１０６２参照）。
【１４９５】
　続いて、メインＣＰＵ１０１は、ステップＳ１１０６～ステップＳ１１１１の処理を実行するが、これらの処理は、図２５４のステップＳ１０６３～ステップＳ１０７０の処理と基本的に同様の処理である。図２５４に示す通常疑似遊技中処理では、操作されたストップボタン８Ｌ，８Ｃ，８Ｒに対応するリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒが制御対象リールとして決定されるが、図２５６に示すリール演出後疑似遊技中処理では、左リール３Ｌが制御対象リールとなっている。ステップＳ１１１１の処理が実行されることにより、ステッピングモータ５１Ｌの駆動が制御され、左リール３Ｌを上下に揺動させることができる（図２４９（ｆ）参照）。その後、メインＣＰＵ１０１は、ロック演出終了フラグをオンにセットし（ステップＳ１１１２）、本サブルーチンを終了する。
【１４９６】
＜リール回転開始処理＞
　図２５７は、主制御回路において行われるリール回転開始処理を示すフローチャートである。
【１４９７】
　図２５７に示すリール回転開始処理は、主制御回路１００において図２３（メイン処理）のステップＳ１０で行われる処理である。
【１４９８】
　リール回転開始処理において、まず、メインＣＰＵ１０１は、ランダム遅延フラグ（図２５１のステップＳ１０２８参照）がオンにセットされているか否かを判断する（ステップＳ１１２１）。
【１４９９】
　ランダム遅延フラグがオンにセットされていると判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、ランダム遅延フラグがオンにセットされてから（ロック演出が終了してから）所定時間が経過したか否かを判断する（ステップＳ１１２２）。所定時間が経過していないと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、再度ステップＳ１１２２の処理を実行する。一方、所定時間が経過したと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、ランダム遅延処理を実行する（ステップＳ１１２３）。上述したように、ランダム遅延処理は、ロック演出の後、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに対してランダムに遅延期間を発生させてから回転を開始させるための処理である。ランダム遅延処理の詳細については、後に図２５８を用いて説明する。ステップＳ１１２３の処理を実行した後、メインＣＰＵ１０１は、ランダム遅延フラグをオフにセットし（ステップＳ１１２４）、本サブルーチンを終了する。
【１５００】
　一方、ステップＳ１１２１においてランダム遅延フラグがオンにセットされていないと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、通常時加速処理を実行する（ステップＳ１１２５）。この処理は、図２３（メイン処理）のステップＳ１０で説明した通りの処理である。ステップＳ１１２５の処理において、メインＣＰＵ１０１は、ランダム遅延処理とは異なり、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転の開始を同時に要求する。これにより、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒにおける回転の開始及び加速が同時に行われ、同時に定速に達する。ステップＳ１１２５の処理を実行した後、メインＣＰＵ１０１は、本サブルーチンを終了する。
【１５０１】
　図２５７に示すリール回転開始処理では、ロック演出が終了すると、遊技者による操作を要することなく自動的にランダム遅延処理が実行されることとして説明している。しかし、ロック演出の終了後、遊技者による操作（例えば、スタートレバー７操作）が行われることを条件として、ランダム遅延処理が実行されることとしてもよい。この場合には、例えば、ステップＳ１１２２の判断結果が「ＹＥＳ」となったときに、上述した「レバーを叩け」画像（図２５６のステップＳ１１０１参照）をメイン表示装置２１０に表示させるとよい。その後、スタートレバー７が操作されると、スタートレバー７が操作されたタ

イミングでランダム遅延処理（ステップＳ１１２３の処理）を開始するように構成することが可能である。一方、「レバーを叩け」画像が表示された後、所定時間以内にスタートレバー７が操作されなかった場合には、所定時間が経過したタイミングでランダム遅延処理を開始するようにしてもよい。

【１５０２】

＜ランダム遅延処理＞

図２５８は、主制御回路において行われるランダム遅延処理を示すフローチャートである。

【１５０３】

図２５８に示すランダム遅延処理は、主制御回路１００において図２５７（リール回転開始処理）のステップＳ１１２３で行われる処理である。

【１５０４】

ランダム遅延処理において、まず、メインＣＰＵ１０１は、左リール用乱数値、中リール用乱数値、及び、右リール用乱数値をそれぞれ取得する（ステップＳ１１４１）。左リール用乱数値、中リール用乱数値、及び、右リール用乱数値は、それぞれ、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転開始タイミングをランダムに決定するための乱数値である。ステップＳ１１４１の処理において、メインＣＰＵ１０１は、左リール用乱数値として０～２０のうちの一の数値を取得し、中リール用乱数値として０～２０のうちの一の数値を取得し、右リール用乱数値として０～２０のうちの一の数値を取得する。

【１５０５】

次に、メインＣＰＵ１０１は、左リール用乱数値、中リール用乱数値、及び、右リール用乱数値に対応する値を、それぞれ、左リール加速用タイマ、中リール加速用タイマ、及び、右リール加速用タイマにセットする（ステップＳ１１４２）。この処理において、メインＣＰＵ１０１は、左リール用乱数値に所定数（例えば、３２）を乗じて得られる値を左リール加速用タイマにセットし、中リール用乱数値に所定数（例えば、３２）を乗じて得られる値を中リール加速用タイマにセットし、右リール用乱数値に所定数（例えば、３２）を乗じて得られる値を右リール加速用タイマにセットする。例えば、左リール用乱数値が５であれば、左リール加速用タイマに「１６０」をセットし、中リール用乱数値が１０であれば、左リール加速用タイマに「３２０」をセットし、右リール用乱数値が１５であれば、右リール加速用タイマに「４８０」をセットする。左リール加速用タイマ、中リール加速用タイマ、及び、右リール加速用タイマは、それぞれ、タイマ更新処理（図３２のステップＳ２０６参照）により更新される。すなわち、左リール加速用タイマ、中リール加速用タイマ、及び、右リール加速用タイマは、それぞれ、定期割込処理（図３２参照）が１回行われるごとに１減少する。

【１５０６】

次に、メインＣＰＵ１０１は、左リール３Ｌが加速済みであるか否かを判断する（ステップＳ１１４３）。メインＣＰＵ１０１は、左リール加速済フラグ（ステップＳ１１４６参照）がオンにセットされている場合に、左リール３Ｌが加速済みであることを認識することができる。左リール３Ｌが加速済みではないと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、左リール加速用タイマが０であるか否かを判断する（ステップＳ１１４４）。左リール加速用タイマが０であると判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、左リール加速処理を実行する（ステップＳ１１４５）。この処理において、メインＣＰＵ１０１は、通常時加速処理（図２５７のステップＳ１１２４参照）において左リール３Ｌを加速させる際に用いられる励磁パターンと同じ励磁パターンに基づいて励磁相が励磁されるように制御を行う。そして、メインＣＰＵ１０１は、左リール加速済フラグをオンにセットする（ステップＳ１１４６）。

【１５０７】

ステップＳ１１４３において左リール３Ｌが加速済みであると判断した場合、ステップＳ１１４４において左リール加速用タイマが０ではないと判断した場合、又は、ステップＳ１１４６の処理を実行した後、メインＣＰＵ１０１は、中リール３Ｃが加速済みである

か否かを判断する（ステップＳ１１４７）。メインＣＰＵ１０１は、中リール加速済フラグ（ステップＳ１１５０参照）がオンにセットされている場合に、中リール３Ｃが加速済みであることを認識することができる。中リール３Ｃが加速済みではないと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、中リール加速用タイマが０であるか否かを判断する（ステップＳ１１４８）。中リール加速用タイマが０であると判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、中リール加速処理を実行する（ステップＳ１１４９）。この処理において、メインＣＰＵ１０１は、通常時加速処理（図２５７のステップＳ１１２４参照）において中リール３Ｃを加速させる際に用いられる励磁パターンと同じ励磁パターンに基づいて励磁相が励磁されるように制御を行う。そして、メインＣＰＵ１０１は、中リール加速済フラグをオンにセットする（ステップＳ１１５０）。

【１５０８】

ステップＳ１１４７において中リール３Ｃが加速済みであると判断した場合、ステップＳ１１４８において中リール加速用タイマが０ではないと判断した場合、又は、ステップＳ１１５０の処理を実行した後、メインＣＰＵ１０１は、右リール３Ｒが加速済みであるか否かを判断する（ステップＳ１１５１）。メインＣＰＵ１０１は、右リール加速済フラグ（ステップＳ１１５４参照）がオンにセットされている場合に、右リール３Ｒが加速済みであることを認識することができる。右リール３Ｒが加速済みではないと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、右リール加速用タイマが０であるか否かを判断する（ステップＳ１１５２）。右リール加速用タイマが０であると判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、右リール加速処理を実行する（ステップＳ１１５３）。この処理において、メインＣＰＵ１０１は、通常時加速処理（図２５７のステップＳ１１２４参照）において右リール３Ｒを加速させる際に用いられる励磁パターンと同じ励磁パターンに基づいて励磁相が励磁されるように制御を行う。そして、メインＣＰＵ１０１は、右リール加速済フラグをオンにセットする（ステップＳ１１５４）。

【１５０９】

ステップＳ１１５１において右リール３Ｒが加速済みであると判断した場合、ステップＳ１１５２において右リール加速用タイマが０ではないと判断した場合、又は、ステップＳ１１５４の処理を実行した後、メインＣＰＵ１０１は、全てのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒが加速済みであるか否かを判断する（ステップＳ１１５５）。メインＣＰＵ１０１は、左リール加速済フラグ、中リール加速済フラグ、及び、右リール加速済フラグが全てオンにセットされている場合に、全てのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒが加速済みであることを認識することができる。少なくとも一のリール３が加速済みではないと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、ステップＳ１１４３に処理を戻す。一方、全てのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒが加速済みであると判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、本サブルーチンを終了する。

【１５１０】

以上より、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転開始タイミングは、ランダムに決定され、この点において、ランダム遅延処理（ロック演出が行われた場合におけるリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの加速処理）は、通常時加速処理（ロック演出が行われなかった場合におけるリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの加速処理）と異なっている。もっとも、回転後の各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの挙動（各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転が開始してから定速に達するまでの時間）は、ロック演出が行われた場合とロック演出が行われなかった場合とで同じとなっている。

【１５１１】

＜疑似遊技におけるリール制御状態＞

図２５９～図２６１は、疑似遊技が行われる場合におけるリール制御状態の時間的変化の一例を示す図である。

【１５１２】

図２５９及び図２６０では、ロック演出番号「３」（図２４３参照）に対応するロック演出が行われる場合における遊技者による操作とリール制御状態との関係性を示している。図２６１では、ロック演出番号「６」（図２４３参照）に対応するロック演出が行われ

る場合における遊技者による操作とリール制御状態との関係性を示している。図中、「加速」は、リール制御状態が加速制御状態であることを示し、「定速」は、リール制御状態が定速制御状態であることを示し、「減速」は、リール制御状態が減速制御状態であることを示し、「停止」は、リール制御状態が停止制御状態であることを示し、「揺動」は、リール制御状態が揺動制御状態であることを示す。

【１５１３】

加速制御状態は、加速用の励磁パターンに基づいて励磁相が励磁される状態であり、定速制御状態は、定速用の励磁パターンに基づいて励磁相が励磁される状態であり、減速制御状態は、減速用の励磁パターンに基づいて励磁相が励磁される状態であり、停止制御状態は、停止用の励磁パターンに基づいて励磁相が励磁される状態であり、揺動制御状態は、揺動用の励磁パターンに基づいて励磁相が励磁される状態である。リール制御状態を示す情報（リール制御状態フラグ）は、メインＲＡＭ１０３のリール制御状態フラグ格納領域（図示せず）に格納されている。メインＣＰＵ１０１は、リール制御状態フラグ格納領域を参照することにより、現在のリール制御状態を認識し、リール制御処理（図３２のステップＳ２０３参照）において、当該リール制御状態に応じた励磁パターンに基づいて励磁相が励磁されるように、各ステッピングモータ５１Ｌ，５１Ｃ，５１Ｒを制御する。

【１５１４】

図２５９に示す例では、スタートレバー７が操作されると、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに対するリール制御状態が加速制御状態となり、所定時間が経過すると、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに対するリール制御状態は、定速制御状態となる。その後、第１停止操作として何れかのストップボタン８が操作されると、当該停止操作の対象となったリール３（第１停止リール）に対するリール制御状態が減速制御状態となり、当該第１停止リールの回転が停止すると、当該第１停止リールのリール制御状態は、揺動制御状態となる。同様に、第２停止操作として何れかのストップボタン８が操作されると、当該停止操作の対象となったリール３（第２停止リール）に対するリール制御状態が減速制御状態となり、当該第２停止リールの回転が停止すると、当該第２停止リールのリール制御状態は、揺動制御状態となる。同様に、第３停止操作として何れかのストップボタン８が操作されると、当該停止操作の対象となったリール３（第３停止リール）に対するリール制御状態が減速制御状態となり、当該第３停止リールの回転が停止すると、当該第３停止リールのリール制御状態は、揺動制御状態となる。そして、全てのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに対するリール制御状態が揺動制御状態となった後、ランダム遅延処理が行われると、ランダムなタイミングで、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに対するリール制御状態が加速制御状態となり、その後、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに対するリール制御状態は、定速制御状態となる。

【１５１５】

図２６０に示す例では、スタートレバー７が操作されると、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに対するリール制御状態が加速制御状態となり、所定時間が経過すると、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに対するリール制御状態は、定速制御状態となる。その後、第１停止操作として何れかのストップボタン８が操作されると、当該停止操作の対象となったリール３（第１停止リール）に対するリール制御状態が減速制御状態となり、当該第１停止リールの回転が停止すると、当該第１停止リールのリール制御状態は、揺動制御状態となる。同様に、第２停止操作として何れかのストップボタン８が操作されると、当該停止操作の対象となったリール３（第２停止リール）に対するリール制御状態が減速制御状態となり、当該第２停止リールの回転が停止すると、当該第２停止リールのリール制御状態は、揺動制御状態となる。同様に、第３停止操作として何れかのストップボタン８が操作されると、当該停止操作の対象となったリール３（第３停止リール）に対するリール制御状態が減速制御状態となり、当該第３停止リールの回転が停止すると、当該第３停止リールのリール制御状態は、揺動制御状態となる。そして、全てのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに対するリール制御状態が揺動制御状態となってから所定時間が経過したときに、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに対するリール制御状態が停止制御状態となる。その後、ランダム遅延処理が行われると、ランダムなタイミングで、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに対するリール制御状態が加

速制御状態となり、その後、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに対するリール制御状態は、定速制御状態となる。

【１５１６】

以上のように、ランダム遅延処理が行われるとき、図２５９に示す例では、揺動制御状態から加速制御状態に直接移行させることとしているのに対し、図２６０に示す例では、揺動制御状態からいったん停止制御状態に移行させ、その後、停止制御状態から加速制御状態に移行させることとしている。本実施形態では、このように、揺動制御状態と加速制御状態との間に停止制御状態を介在させてもよいし介在させなくてもよい。停止制御状態を介在させる場合、揺動制御状態から停止制御状態に移行させるタイミングは、特に限定されない。例えば、図２５７のステップＳ１１２２の判断結果が「ＹＥＳ」となったときに、全てのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに対するリール制御状態を揺動制御状態から停止制御状態に移行させることとしてもよい。また、疑似遊技からメイン遊技に移行させる際に（例えば、図２５７のステップＳ１１２２の判断結果が「ＹＥＳ」となったときに）、上述した「レバーを叩け」画像（図２５６のステップＳ１１０１参照）をメイン表示装置２１０に表示させることとし、スタートレバー７が操作されたときに、全てのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに対するリール制御状態を揺動制御状態から停止制御状態に移行させることとしてもよい。これらの場合には、停止制御状態に移行するタイミングで、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの揺動が同時に終了することになる。当該タイミングは、ランダム遅延処理（図２５７のステップＳ１１２３参照）が開始される前であってもよいし、ランダム遅延処理が開始された後であってもよい。一方で、本実施形態では、リール３ごとに異なるタイミングで（停止操作が行われた順序で）、揺動を終了させることとしてもよい。例えば、それぞれのリール３について、リール制御状態が揺動制御状態に移行してから（回転が停止してから）所定時間が経過したときに、揺動制御状態から停止制御状態に移行させることとしてもよい。

【１５１７】

図２６１に示す例では、スタートレバー７が操作されると、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに対するリール制御状態が加速制御状態となり、所定時間が経過すると、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに対するリール制御状態は、定速制御状態となる。その後、所定時間が経過すると、遊技者の停止操作によらずして（自動的に）、第１停止リール（例えば、右リール３Ｒ）に対するリール制御状態が減速制御状態を経て停止制御状態となる。同様に、遊技者の停止操作によらずして（自動的に）、第２停止リール（例えば、中リール３Ｃ）に対するリール制御状態が減速制御状態を経て停止制御状態となる。同様に、遊技者の停止操作によらずして（自動的に）、第３停止リール（例えば、左リール３Ｌ）に対するリール制御状態が減速制御状態を経て停止制御状態となる。その後、上述した「レバーを叩け」画像（図２５６のステップＳ１１０１参照）がメイン表示装置２１０に表示され、スタートレバー７が操作されると、第３停止リール（例えば、左リール３Ｌ）に対するリール制御状態が加速制御状態を経て定速制御状態となる。そして、第３停止リールに対応するストップボタン８（例えば、左ストップボタン８Ｌ）が操作されると、当該停止操作の対象となったリール３（第３停止リール）に対するリール制御状態が減速制御状態となり、当該第３停止リールの回転が停止すると、当該第３停止リールのリール制御状態は、揺動制御状態となる。その後、ランダム遅延処理が行われると、ランダムなタイミングで、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに対するリール制御状態が加速制御状態となり、その後、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに対するリール制御状態は、定速制御状態となる。

【１５１８】

以上のように、図２６１に示す例では、第１停止リール（例えば、右リール３Ｒ）及び第２停止リール（例えば、中リール３Ｃ）の回転が自動的に停止されるところ、これらのリールについては、停止後にリール制御状態が揺動制御状態とならないこととしている。このように、本実施形態においては、遊技者の停止操作によらずして一のリール３が停止する場合、当該リール３を揺動させないように構成することが可能である。例えば、第１停止リール（例えば、右リール３Ｒ）及び第２停止リール（例えば、中リール３Ｃ）の回

転が自動的に停止された後、遊技者の停止操作に応じて第３停止リール（例えば、左リール３Ｌ）の回転が停止される場合、第１停止リール（例えば、右リール３Ｒ）及び第２停止リール（例えば、中リール３Ｃ）が停止したときにはこれらのリール３を揺動させない一方、第３停止リール（例えば、左リール３Ｌ）が停止したときには当該リール３を揺動させることとしてもよい。この場合、図２６１に示す例のように、第３停止リール（例えば、左リール３Ｌ）をいったん自動的に停止させ、再回転後に行われる停止操作に応じて当該第３停止リールを再度停止させてもよいし、第３停止リール（例えば、左リール３Ｌ）をいったん自動的に停止させることなく、（再回転を経由することなく最初から）停止操作に応じて第３停止リール（例えば、左リール３Ｌ）を停止させることとしてもよい。同様に、第１停止リール（例えば、右リール３Ｒ）の回転が自動的に停止された後、遊技者の停止操作に応じて第２停止リール（例えば、中リール３Ｃ）及び第３停止リール（例えば、左リール３Ｌ）の回転が停止される場合、第１停止リール（例えば、右リール３Ｒ）が停止したときには当該リール３を揺動させない一方、第２停止リール（例えば、中リール３Ｃ）及び第３停止リール（例えば、左リール３Ｌ）が停止したときにはこれらのリール３を揺動させることとしてもよい。以上では、先に停止されるリール３が自動的に停止され、後で停止されるリール３が遊技者の停止操作に応じて停止されることとして説明したが、逆に、先に停止されるリール３が遊技者の停止操作に応じて停止され、後で停止されるリール３が自動的に停止されることとしてもよい。

【１５１９】

なお、本実施形態においては、遊技者の停止操作によらずして一のリール３が停止する場合であっても、当該リール３を揺動させるように構成することも可能である。例えば、図２６１に示すような態様で第１停止リール（例えば、右リール３Ｒ）～第３停止リール（例えば、左リール３Ｌ）の回転が自動的に停止される場合、第１停止リール（例えば、右リール３Ｒ）が停止したときに第１停止リール（例えば、右リール３Ｒ）を揺動させ、第２停止リール（例えば、中リール３Ｃ）が停止したときに第２停止リール（例えば、中リール３Ｃ）を揺動させ、第３停止リール（例えば、左リール３Ｌ）が停止したときに第３停止リール（例えば、左リール３Ｌ）を揺動させることとしてもよい。

【１５２０】

図２５９～図２６１では、遊技者が一のストップボタン８を操作し、当該ストップボタン８が操作状態から非操作状態に変化した（ストップスイッチ８Ｓがオン状態からオフ状態に変化した、すなわち、オフエッジとなった）後、当該ストップボタン８に対応するリール３に対するリール制御状態が揺動制御状態となるものとして図示した。本実施形態では、ストップボタン８が操作状態から非操作状態に変化した（オフエッジとなった）ときに当該ストップボタン８に対応するリール３の揺動を開始してもよいし、ストップボタン８が非操作状態から操作状態に変化した（ストップスイッチ８Ｓがオフ状態からオン状態に変化した、すなわち、オンエッジとなった）ときに当該ストップボタン８に対応するリール３の揺動を開始してもよい。例えば、第１停止操作のオンエッジ時（第１停止リールの揺動無し）→第１停止操作のオフエッジ時（第１停止リールの揺動開始）→第２停止操作のオンエッジ時（第２停止リールの揺動無し）→第２停止操作のオフエッジ時（第２停止リールの揺動開始）→第３停止操作のオンエッジ時（第３停止リールの揺動無し）→第３停止操作のオフエッジ時（第３停止リールの揺動開始）となるように構成してもよい。

【１５２１】

また、本実施形態では、遊技者の停止操作に応じて第１停止リール（例えば、右リール３Ｒ）～第３停止リール（例えば、左リール３Ｌ）の回転が停止される場合（図２５９及び図２６０参照）、第１停止リール（例えば、右リール３Ｒ）及び第２停止リール（例えば、中リール３Ｃ）が停止したときにはこれらのリール３を揺動させず、第３停止リール（例えば、左リール３Ｌ）が停止したときに全てのリール３を揺動させることとしてもよい。例えば、第３停止リール（例えば、左リール３Ｌ）に対応するストップスイッチ８Ｓのオフエッジが検出されたときに、全てのリール３を揺動させることとしてもよい。あるいは、このとき、第１停止リール（例えば、右リール３Ｒ）及び第２停止リール（例えば

、中リール３Ｃ）は揺動させず、第３停止リール（例えば、左リール３Ｌ）のみを揺動させることとしてもよい。例えば、第１停止操作のオンエッジ時（第１停止リールの揺動無し）→第１停止操作のオフエッジ時（第１停止リールの揺動無し）→第２停止操作のオンエッジ時（第２停止リールの揺動無し）→第２停止操作のオフエッジ時（第２停止リールの揺動無し）→第３停止操作のオンエッジ時（第３停止リールの揺動無し）→第３停止操作のオフエッジ時（全てのリールの揺動開始）となるように構成してもよい。

【１５２２】

以上、本発明の一実施形態として、第８実施形態に係るパチスロ機１について説明した。

【１５２３】

＜付記Ｃ＞

従来、当籤役抽籤の結果を報知するためのメインリールと、演出用のサブリールと、を備えた遊技機が知られている（特開２０１０－２１４０５０号公報参照）。サブリールは、メインリールよりも大型に形成されるとともに、目立つ位置に配置され、また、遊技者にとって識別しやすい図柄が識別しやすい配列で配置されている。これにより、サブリールがあたかも中心的なリールであるかのように遊技者に見せている。

【１５２４】

このようなサブリールを備える遊技機においては、遊技者が停止操作を行うことで、メインリールでは実行することが困難な態様（例えば、逆回転やコマ送り等）でサブリールを回転させた後に停止させるリール演出が実行されることがある。

【１５２５】

一方、メインリールのみを備える遊技機においても、このようなリールを用いた演出（遊技者が停止操作を行うことでリールが停止するが、停止されたリールの表示態様に応じた遊技媒体（メダル等）を付与しない演出）を実行することが望まれている。しかしながら、メインリールにおいてこのような演出（疑似遊技）が行われる場合、遊技者がメイン遊技と誤認してしまう恐れがある。

【１５２６】

本発明は、上記のような点に鑑みてなされたものであり、メインリールにおいて疑似遊技が行われても、遊技者がメイン遊技と誤認してしまうことを防止することが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【１５２７】

この点、第８実施形態に係るパチスロ機１は、以下の特徴を備えている。

【１５２８】

（Ｃ－１）　複数の図柄が施され、回転駆動可能な複数のリール（リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、

遊技者による停止操作の検出を行うことが可能な停止操作検出手段（ストップスイッチ８Ｓ）と、

前記リールを制御するリール制御手段（図３２のステップＳ２０３の処理等を実行するメインＣＰＵ１０１）と、を備え、

前記リール制御手段は、前記停止操作検出手段により前記停止操作が検出された場合に、回転中の前記リールを停止させる停止操作後停止制御を実行可能であり、

前記停止操作後停止制御により前記リールが停止された場合に前記複数のリールの図柄態様に応じた遊技媒体（メダル）又は遊技媒体データを付与し得るメイン遊技と、前記停止操作後停止制御により前記リールが停止された場合に前記複数のリールの図柄態様に応じた遊技媒体又は遊技媒体データを付与しない疑似遊技と、を実行可能であり、

前記リール制御手段（図２５４のステップＳ１０７０の処理、図２５５のステップＳ１０８３の処理、図２５６のステップＳ１１１１の処理等を実行するメインＣＰＵ１０１）は、前記停止操作後停止制御により停止された前記リールを動作させる停止後動作制御（揺動制御）を実行可能であり、前記疑似遊技において所定の条件（T_1とT_2との合計時間の経過）を満たした場合に前記停止後動作制御を実行する、

ことを特徴とする遊技機。

【１５２９】
第８実施形態に係るパチスロ機１によれば、停止操作後停止制御によりリールが停止された場合に複数のリール（リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）の図柄態様に応じた遊技媒体（メダル）又は遊技媒体（メダル）データを付与し得るメイン遊技と、停止操作後停止制御によりリールが停止された場合に複数のリール（リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）の図柄態様に応じた遊技媒体（メダル）又は遊技媒体（メダル）データを付与しない疑似遊技と、を実行可能である。そして、停止操作後停止制御により停止されたリールを動作させる停止後動作制御（揺動制御）を実行可能であり、疑似遊技において所定の条件（$Ｔ_1$と$Ｔ_2$との合計時間の経過）を満たした場合に停止後動作制御（揺動制御）を実行するように構成されている。これにより、停止後動作制御（揺動制御）を通じて、現在行われている遊技が疑似遊技であることを遊技者に認識させることが可能であり、遊技者が当該遊技をメイン遊技と誤認してしまうことを防止することができる。
【１５３０】
第８実施形態では、疑似ボーナス移行抽籤（ＡＴ抽籤）乃至１Ｇ連抽籤（ＡＴ上乗せ抽籤）に当籤した場合に、疑似遊技が実行され得ることとして説明した。疑似遊技を発生させるための条件は、疑似ボーナス移行抽籤（ＡＴ抽籤）乃至１Ｇ連抽籤（ＡＴ上乗せ抽籤）に当籤することに限定されず、遊技者に対して特典（例えば、遊技者にとって有利な遊技状態（有利状態）の発生を許容する権利）を付与することが決定された場合に適宜疑似遊技を発生させることが可能である。例えば、特定の役が内部当籤役として決定された場合に疑似遊技を発生させることとしてもよいし、特定の図柄組合せが停止表示された場合に疑似遊技を発生させることとしてもよい。特定の役としては、例えば、有利状態への移行が確定する役や有利状態への移行に高確率で当籤し得る役（レア役）を採用することができる。特定の図柄組合せとしては、例えば、有利状態への移行が確定する図柄組合せや有利状態への移行に高確率で当籤し得る図柄組合せを採用することができる。有利状態としては、第１実施形態で説明したような遊技状態を適宜採用することが可能であり、疑似ボーナス（ＡＴ状態）の他に、例えば、ボーナス状態を挙げることができる。また、有利区間を有利状態として採用し、非有利区間から有利区間に移行することが決定された場合（有利区間移行抽籤に当籤した場合）に、疑似遊技が実行され得ることとしてもよい。
【１５３１】
また、一の単位遊技（１回のメイン処理（図２３参照）が開始してから終了するまでの期間）において上記権利を付与することが決定された場合（例えば、ＡＴ抽籤に当籤した場合）、疑似遊技は、当該単位遊技（当籤ゲーム）において実行してもよいし、当該単位遊技（当籤ゲーム）よりも所定回数（例えば、３回）後の単位遊技において実行してもよい。例えば、スタートレバー７の操作を契機とする内部抽籤の結果に基づいて疑似遊技を発生させることが決定された場合、当該決定の直後に疑似遊技を実行することとしてもよいし、当該決定が行われた単位遊技（当籤ゲーム）よりも所定回数（例えば、３回）後の単位遊技におけるスタートレバー７操作を契機として疑似遊技を実行することとしてもよい。また、特定の図柄組合せが停止表示されたことに基づいて疑似遊技を発生させることが決定された場合、当該決定が行われた単位遊技（当籤ゲーム）の次の単位遊技におけるスタートレバー７操作を契機として疑似遊技を実行することとしてもよいし、当該決定が行われた単位遊技（当籤ゲーム）よりも所定回数（例えば、３回）後の単位遊技におけるスタートレバー７操作を契機として疑似遊技を実行することとしてもよい。これらの場合、スタートレバー７が操作されなくても、疑似遊技を実行することとしてもよい。当籤ゲームにおいて疑似遊技を実行せず、当籤ゲーム以降の単位遊技において疑似遊技を実行する場合には、当籤ゲーム以降疑似遊技を実行するまでの間に、有利状態への移行が示唆される前兆演出（例えば、第１実施形態で説明したＡＴ前兆演出）を実行することとしてもよい。これにより、例えば、特定の図柄組合せ（例えば、「赤７」図柄揃い）が停止表示されたことに基づいて疑似遊技を発生させることが決定された状況において、すぐに疑似遊技が行われる場合、１ゲーム後に疑似遊技が行われる場合、２ゲーム後に疑似遊技が行われる場合、３ゲーム後に疑似遊技が行われる場合等、疑似遊技の開始タイミングにバリ

エーションを持たせることが可能であり、疑似遊技がいつ行われるのかについて、遊技者に期待感を抱かせることができる。

【１５３２】

また、第８実施形態では、スタートレバー７が操作されたとき（第１停止操作が行われる前）に疑似遊技を実行することとして説明した。疑似遊技を実行するタイミングは、特に限定されず、スタートレバー７が操作されたとき（第１停止操作が行われる前）であってもよいし、第１停止操作が行われたとき（第２停止操作が行われる前）であってもよいし、第２停止操作が行われたとき（第３停止操作が行われる前）であってもよいし、第３停止操作が行われたとき（次回の単位遊技におけるスタートレバー７操作が行われる前）であってもよい。また、スタートレバー７が操作された後、全リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転速度が定速回転速度に達する前にストップボタン８が操作されたことを条件として、疑似遊技に移行させることとしてもよい。すなわち、全リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転速度が定速回転速度に達する前にストップボタン８が操作された場合には、当該ストップボタン８の操作を疑似遊技用の第１停止操作として扱う一方、全リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転速度が定速回転速度に達した後にストップボタン８が操作された場合には、当該ストップボタン８の操作をメイン遊技用の第１停止操作として扱うこととしてもよい。

【１５３３】

なお、以上では、有利状態の発生を許容する権利を付与することが決定された場合に疑似遊技を発生させることとして説明したが、疑似遊技を発生させるか否かを決定するための抽籤（疑似遊技発生抽籤）を行い、当該疑似遊技発生抽籤に当籤した場合に、疑似遊技を発生させるとともに、有利状態の発生を許容する権利を付与することとしてもよい。この場合には、例えば、上述した疑似ボーナス移行抽籤（ＡＴ抽籤）に代えて、疑似遊技発生抽籤を行うとよい。例えば、上述した有利区間当籤時サブフラグ乃至有利区間入賞時サブフラグに基づいて疑似遊技発生抽籤の結果（当籤又は非当籤）が決定されるように構成することが可能である。

【１５３４】

また、第８実施形態では、疑似遊技において所定の条件（$Ｔ_1$と$Ｔ_2$との合計時間の経過）を満たした場合に停止後動作制御（揺動制御）を実行することとして説明した。停止後動作制御（揺動制御）としては、上述した励磁パターンＩに基づく励磁制御を採用することが可能である。停止後動作制御（揺動制御）は、５００ｍｓ未満の範囲でリール３に何らかの動作を行わせる制御である限り、特に限定されず、所定の条件としても任意の条件を適宜採用することが可能である。すなわち、揺動用の励磁パターンに基づいて励磁相が励磁されているときには常に、一の励磁パターンの保持時間が５００ｍｓに達する前に他の励磁パターンに切り換える（一の励磁パターンの保持時間を５００ｍｓ未満とする）ことが望ましい。当該励磁パターンの切り換え（位相信号の変化）は、回胴の速度を物理的に変化させるための制御である。励磁パターンの切り換えが行われている場合であっても、当該切り換えが回胴の速度を物理的に変化させるために用いられていない場合、又は、当該切り換えによる回胴の物理的な速度変化を人為的に阻害していると認められる場合には、当該切り換えが行われていないものとして扱うとよい。なお、揺動用の励磁パターンに基づいて励磁相が励磁されているときには、リール３が微動しているが、本明細書では、このときのリール３の状態を「仮停止」乃至「停止」と表現することがある。

【１５３５】

パチスロ機１において物理的なメダルを用いて遊技が行われる場合、メイン遊技は、停止操作後停止制御によりリールが停止された場合に複数のリール（リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）の図柄態様に応じた遊技媒体（メダル）を付与し得る遊技であり、疑似遊技は、停止操作後停止制御によりリールが停止された場合に複数のリール（リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）の図柄態様に応じた遊技媒体（メダル）を付与しない遊技である。一方、パチスロ機１が第１実施形態で説明したメダルレス遊技機である場合、メイン遊技は、停止操作後停止制御によりリールが停止された場合に複数のリール（リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）の図柄態様に応じた遊技媒体（メダル）データを付与し得る遊技であり、疑似遊技は、停止操作後

停止制御によりリールが停止された場合に複数のリール（リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）の図柄態様に応じた遊技媒体（メダル）データを付与しない遊技である。遊技媒体（メダル）データは、遊技者が保有する遊技価値に相当するデータであり、第１実施形態で説明したように、電磁的に（あるいは、遊技者が遊技価値に直接接触できない態様で）管理されるものである。

【１５３６】

（Ｃ－２）　前記（Ｃ－１）の遊技機であって、

前記停止操作後停止制御によらずに前記リールが停止される回胴演出（リール演出）を実行可能であり、

前記リール制御手段は、前記回胴演出においては前記停止後動作制御を実行しない一方、前記疑似遊技においては前記停止後動作制御を実行することが可能である、

ことを特徴とする。

【１５３７】

第８実施形態に係るパチスロ機１によれば、停止操作後停止制御によらずに（遊技者による停止操作の検出が行われなくても）リールが停止される回胴演出（リール演出）を実行可能であり、回胴演出（リール演出）においては停止後動作制御（揺動制御）を実行しないように構成されている。回胴演出（リール演出）においては、遊技者が停止操作を行わなくてもリールが停止されるため、当該回胴演出（リール演出）を遊技者がメイン遊技と誤認してしまう可能性は、相対的に低くなっている。このような回胴演出（リール演出）においては停止後動作制御（揺動制御）を実行しないようにすることで、疑似遊技における停止後動作制御（揺動制御）を際立たせることが可能であり、結果として、遊技者が疑似遊技をメイン遊技と誤認してしまうことを効果的に防止することができる。

【１５３８】

第８実施形態では、回胴演出（リール演出）が、遊技者が停止操作を行わなくてもリールが停止されるものであることとして説明した。回胴演出（リール演出）においてリールが停止される契機としては、遊技者による停止操作以外の契機を適宜採用することが可能である。例えば、リールの回転が開始されてから所定時間が経過したときに（自動的に）リールを停止させることとしてもよいし、メイン遊技において停止操作に用いられる操作部（ストップボタン８Ｌ，８Ｃ，８Ｒ）以外の操作部（例えば、スタートレバー７やベットボタン）が操作されたことを契機としてリールを停止させることとしてもよい。このような態様で（ストップボタン８を介することなく）リールを停止させる演出は、回胴演出（リール演出）と呼ぶことができる。回胴演出（リール演出）においては、停止後動作制御（揺動制御）を実行しないことが望ましいが、停止後動作制御（揺動制御）を実行することとしてもよい。

【１５３９】

（Ｃ－３）　前記（Ｃ－１）又は（Ｃ－２）の遊技機であって、

前記リール制御手段は、前記停止後動作制御として、前記停止操作後停止制御により停止された前記リールを所定の周期で揺動させる揺動制御を実行可能である、

ことを特徴とする。

【１５４０】

第８実施形態に係るパチスロ機１によれば、停止後動作制御（揺動制御）として、停止操作後停止制御により停止されたリールを所定の周期で揺動させる揺動制御を実行可能なように構成されている。このような揺動制御を通じて、揺動の周期に遊技者を着目させる斬新な演出を実現することが可能であるとともに、遊技者が疑似遊技をメイン遊技と誤認してしまうことを効果的に防止することができる。

【１５４１】

揺動の周期は、特に限定されず、例えば、上述したT_1とT_2との合計時間を１周期として、所定の揺動パターンを繰り返すような揺動制御を実行する構成を採用することが可能である。もっとも、停止後動作制御（揺動制御）は、リールを周期的に動作させる制御に限定されず、リールを非周期的に動作させる制御であってもよい。例えば、第１の停止

後動作制御（揺動制御）が行われてから第１の時間が経過したときに第２の停止後動作制御（揺動制御）を行い、第２の停止後動作制御（揺動制御）が行われてから第２の時間が経過したときに第３の停止後動作制御（揺動制御）を行う場合、第１の時間と第２の時間とが異なるようにしてもよい。例えば、励磁パターンＩを時間$Ｔ_{1}$（例えば、３割込時間）に亘って保持し、励磁パターンＩＩを時間$Ｔ_{2}$（例えば、３００割込時間）に亘って保持し、その後、励磁パターンＩ（又は、励磁パターンＩ及び励磁パターンＩＩとは異なる励磁パターンＩＩＩ）を時間$Ｔ_{3}$（例えば、５割込時間）に亘って保持するような構成を採用することが可能である。時間$Ｔ_{3}$（例えば、５割込時間）が経過した後は、励磁パターンＩＩを時間$Ｔ_{2}$（例えば、３００割込時間）に亘って保持してもよいし、励磁パターンＩＩ（又は、励磁パターンＩ、励磁パターンＩＩ、及び、励磁パターンＩＩＩとは異なる励磁パターンＩＶ）を時間$Ｔ_{4}$（例えば、２００割込時間）に亘って保持してもよい。

【１５４２】

（Ｃ－４）　前記（Ｃ－１）～（Ｃ－３）の何れかの遊技機であって、

前記リール制御手段は、前記停止後動作制御を実行することにより、前記停止操作後停止制御により停止された前記リールが動作する状態と該動作が中断する状態とを繰り返し発生させることが可能である、

ことを特徴とする。

【１５４３】

第８実施形態に係るパチスロ機１によれば、停止後動作制御（揺動制御）を実行することにより、停止操作後停止制御により停止されたリールが動作する状態と該動作が中断する状態とを繰り返し発生させることが可能なように構成されている。これにより、リールの動作を通じて、遊技者が疑似遊技をメイン遊技と誤認してしまうことを防止することが可能であるとともに、当該動作が中断する期間を設けることで、リールが停止（仮停止）したことを遊技者に明確に認識させ、リールが停止（仮停止）したかどうかが分からず遊技者に混乱を来してしまうことを回避することができる。

【１５４４】

リールの動作が中断する状態は、一の励磁パターンを所定期間に亘って保持することにより、発生させることができる。当該所定期間は、例えば、１００～４９０ｍｓ（あるいは、２００～４５０ｍｓ）程度の時間とすることが可能である。もっとも、停止後動作制御（揺動制御）は、リールの動作が中断する状態を発生させるものに限定されず、リールの動作（例えば、微振動）を継続させるものであってもよい。

【１５４５】

（Ｃ－５）　前記（Ｃ－１）～（Ｃ－４）の何れかの遊技機であって、

前記リール制御手段（例えば、図２５８の処理等を実行するメインＣＰＵ１０１）は、

前記疑似遊技において前記複数のリールが停止された後、前記メイン遊技のために、前記複数のリールのうちの一の前記リールの回転を開始させ、さらに、該一のリールの回転開始タイミングよりも遅いタイミングで他の前記リールの回転を開始させることが可能であり、

該一のリールの回転を開始させた後、該他のリールの回転を開始させるまで、該他のリールに対する前記停止後動作制御を継続することが可能である、

ことを特徴とする。

【１５４６】

第８実施形態に係るパチスロ機１によれば、疑似遊技において複数のリール（リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）が停止された後、メイン遊技のために、複数のリール（リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）のうちの一のリールの回転を開始させ、さらに、該一のリールの回転開始タイミングよりも遅いタイミングで他のリールの回転を開始させることが可能である。そして、該一のリールの回転を開始させた後、該他のリールの回転を開始させるまで、該他のリールに対する停止後動作制御（揺動制御）を継続することが可能なように構成されている。これにより、該一のリールの回転を開始させた後も、疑似遊技が行われたことを遊技者に認識させることが可能であり、遊技者が疑似遊技をメイン遊技と誤認してしまうことを

効果的に防止することができる。
【１５４７】
もっとも、第８実施形態で説明したように、一のリールの回転を開始させた後、他のリールの回転を開始させるまでの間、該他のリールに対する停止後動作制御（揺動制御）を行わないこととしてもよい。例えば、複数のリール（リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）のうち、ランダム遅延処理により何れか一のリールの回転が開始されるタイミングで（１つ目のリールが回転を開始するときに）、全てのリールに対する停止後動作制御（揺動制御）を終了することとしてもよい。ランダム遅延処理において、各リールの回転が開始される順序は、特に限定されず、ランダムに決定されることとしてもよいし、予め定められた順序（例えば、左リール３Ｌ→中リール３Ｃ→右リール３Ｒ）で回転が開始されることとしてもよい。予め定められた順序で各リールの回転を開始させる場合には、例えば、まずは、左リール加速用タイマをセットし、左リール加速用タイマが０となったときに左リール３Ｌの回転を開始させ、その後、中リール加速用タイマをセットし、中リール加速用タイマが０となったときに中リール３Ｃの回転を開始させ、その後、右リール加速用タイマをセットし、右リール加速用タイマが０となったときに右リール３Ｒの回転を開始させるようにすればよい。
【１５４８】
（Ｃ－６）　前記（Ｃ－１）～（Ｃ－５）の何れかの遊技機であって、
前記リール制御手段は、
前記複数のリールのうちの一の前記リールを前記停止操作後停止制御によらずに停止させる一方、前記複数のリールのうちの他の前記リールを前記停止操作後停止制御により停止させることが可能であり、
該一のリールに対しては前記停止後動作制御を実行しない一方、該他のリールに対しては前記停止後動作制御を実行することが可能である、
ことを特徴とする。
【１５４９】
第８実施形態に係るパチスロ機１によれば、複数のリール（リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）のうちの一のリールを停止操作後停止制御によらずに停止させる一方、複数のリール（リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）のうちの他のリールを停止操作後停止制御により停止させることが可能である。そして、該一のリールに対しては停止後動作制御（揺動制御）を実行しない一方、該他のリールに対しては停止後動作制御（揺動制御）を実行することが可能なように構成されている。停止操作後停止制御によらずにリールが停止される場合、リールが停止されるに当たって停止操作が行われていないため、当該リールの停止を遊技者がメイン遊技と誤認してしまう可能性は、相対的に低くなっている。このような場合には停止後動作制御（揺動制御）を実行しないようにすることで、停止操作後停止制御によりリールが停止される場合における停止後動作制御（揺動制御）を際立たせることが可能であり、結果として、遊技者が疑似遊技をメイン遊技と誤認してしまうことを効果的に防止することができる。
【１５５０】
上記一のリールが停止されるタイミングと上記他のリールが停止されるタイミングとは、何れのタイミングが先であってもよい。すなわち、複数のリール（リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）のうちの一のリールを停止操作後停止制御によらずに停止させた後、複数のリール（リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）のうちの他のリールを停止操作後停止制御により停止させることとしてもよいし、複数のリール（リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）のうちの一のリールを停止操作後停止制御により停止させた後、複数のリール（リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）のうちの他のリールを停止操作後停止制御によらずに停止させることとしてもよい。また、停止操作後停止制御により停止されるリールの個数、及び、停止操作後停止制御によらずに停止されるリールの個数は、特に限定されない。例えば、停止操作後停止制御により停止されるリールの個数を１とし、停止操作後停止制御によらずに停止されるリールの個数を２としてもよいし、停止操作後停止制御により停止されるリールの個数を２とし、停止操作

後停止制御によらずに停止されるリールの個数を１としてもよい。
【１５５１】
例えば、第１停止リール（例えば、左リール３Ｌ）及び第２停止リール（例えば、中リール３Ｃ）の回転が自動的に停止された後、遊技者の停止操作に応じて第３停止リール（例えば、右リール３Ｒ）の回転が停止される場合、第１停止リール（例えば、左リール３Ｌ）及び第２停止リール（例えば、中リール３Ｃ）が停止したときにはこれらのリール３を揺動させない一方、第３停止リール（例えば、右リール３Ｒ）が停止したときには当該リール３を揺動させることとしてもよい。また、遊技者の停止操作に応じて第１停止リール（例えば、左リール３Ｌ）の回転が停止された後、第２停止リール（例えば、中リール３Ｃ）及び第３停止リール（例えば、右リール３Ｒ）の回転が自動的に停止される場合、第１停止リール（例えば、左リール３Ｌ）が停止したときには当該リール３を揺動させる一方、第２停止リール（例えば、中リール３Ｃ）及び第３停止リール（例えば、右リール３Ｒ）が停止したときにはこれらのリール３を揺動させないこととしてもよい。
【１５５２】
停止操作後停止制御によらずにリールが停止される場合、リールが停止される契機としては、遊技者による停止操作以外の契機を適宜採用することが可能である。例えば、リールの回転が開始されてから所定時間が経過したときに（自動的に）リールを停止させることとしてもよいし、メイン遊技において停止操作に用いられる操作部（ストップボタン８Ｌ，８Ｃ，８Ｒ）以外の操作部（例えば、スタートレバー７やベットボタン）が操作されたことを契機としてリールを停止させることとしてもよい。このような態様で（ストップボタン８を介することなく）リールを停止させる場合においては、停止後動作制御（揺動制御）を実行しないことが望ましいが、停止後動作制御（揺動制御）を実行することとしてもよい。
【１５５３】
（Ｃ－７）　前記（Ｃ－１）～（Ｃ－６）の何れかの遊技機であって、
前記疑似遊技を実行する旨決定することが可能な疑似遊技決定手段（図２５０の処理を実行するメインＣＰＵ１０１）と、
所定の期間（有利区間）中における前記メイン遊技の進行に応じて更新され得る所定の変数（有利区間ゲーム数カウンタの値、制御用ゲーム数カウンタの値、有利区間払出数カウンタの値、制御用払出数カウンタの値）が特定の条件（リミッタの作動条件）を満たした場合に、前記所定の期間を終了させることが可能な所定期間終了手段と、を備え、
前記疑似遊技決定手段は、前記所定の期間において前記疑似遊技を実行する旨決定することが可能である一方、前記所定の変数が前記特定の条件を満たす前の特定期間（準リミット処理（ゲーム数）又は準リミット処理（払出数）が作動した後の期間）においては前記疑似遊技を実行する旨決定しない、
ことを特徴とする。
【１５５４】
第８実施形態に係るパチスロ機１によれば、所定の期間（有利区間）中におけるメイン遊技の進行に応じて更新され得る所定の変数（有利区間ゲーム数カウンタの値、制御用ゲーム数カウンタの値、有利区間払出数カウンタの値、制御用払出数カウンタの値）が特定の条件（リミッタの作動条件）を満たした場合に、所定の期間（有利区間）を終了させることが可能である。そして、所定の期間（有利区間）において疑似遊技を実行する旨決定することが可能である一方、所定の変数（有利区間ゲーム数カウンタの値、制御用ゲーム数カウンタの値、有利区間払出数カウンタの値、制御用払出数カウンタの値）が特定の条件を満たす前の特定期間（準リミット処理（ゲーム数）又は準リミット処理（払出数）が作動した後の期間）においては疑似遊技を実行する旨決定しないように構成されている。疑似遊技が実行された場合には遊技者に対して期待感を抱かせると考えられるところ、特定期間（準リミット処理（ゲーム数）又は準リミット処理（払出数）が作動した後の期間）においては、疑似遊技を実行しないことにより、当該期待感を過度に煽ってしまうことを抑制することができる。

【１５５５】
特定期間は、準リミット処理（ゲーム数）又は準リミット処理（払出数）が作動した後の期間に限定されず、所定の期間（有利区間）が終了する前の任意の期間において疑似遊技を実行する旨決定しないように構成することが可能である。特定期間としては、例えば、有利区間ゲーム数カウンタの値が所定の値（例えば、１２００）以上である期間や、有利区間払出数カウンタの値が所定の値（例えば、１９２０）以上である期間等を採用することとしてもよい。これにより、所定の期間（有利区間）が終了するまでの残り遊技回数が所定回数以下となった場合や所定の期間（有利区間）が終了するまでの残り払出数が所定数以下となった場合には、疑似遊技が実行されないようにすることができる。あるいは、第１実施形態で説明したＭＹが所定数以上となった場合に、疑似遊技が実行されないようにしてもよい。なお、所定の期間は、有利区間に限定されず、非有利区間であってもよい。また、所定の期間が有利区間である場合、当該有利区間は、演出区間（有利区間・通常遊技）であってもよいし、増加区間（有利区間・疑似ボーナス）であってもよい。また、演出区間（有利区間・通常遊技）中の何れかのモードを所定の期間として採用してもよい。
【１５５６】
（Ｃ－８） 前記（Ｃ－１）～（Ｃ－７）の何れかの遊技機であって、
遊技者による所定操作（スタートレバー７操作）の検出を行うことが可能な所定操作検出手段と、
前記所定操作を行うことを遊技者に促すための画像（「レバーを叩け」画像）を表示することが可能な表示手段（メイン表示装置２１０）と、を備え、
前記所定操作検出手段により前記所定操作が検出された場合に、前記疑似遊技を開始させることが可能である、
ことを特徴とする。
【１５５７】
第８実施形態に係るパチスロ機１によれば、所定操作（スタートレバー７操作）を行うことを遊技者に促すための画像（「レバーを叩け」画像）を表示することが可能であり、所定操作（スタートレバー７操作）が検出された場合に疑似遊技を開始させることが可能なように構成されている。これにより、自身の意思により遊技者を疑似遊技に参加させることが可能であり、疑似遊技に対する遊技者の関心を高めることができる。
【１５５８】
第８実施形態では、リール演出が行われた後疑似遊技が行われる演出（ロック演出番号「６」に対応するロック演出）において、リール演出の終了後、所定操作（スタートレバー７操作）が行われたことを契機として疑似遊技に移行する（疑似遊技用の回転が開始される）こととして説明した。このように、所定操作（スタートレバー７操作）は、リール演出から疑似遊技に移行する契機として採用することができる。もっとも、所定操作（スタートレバー７操作）により疑似遊技に移行する場面は、この例に限定されない。例えば、疑似遊技が行われた後再度疑似遊技が行われる（疑似遊技が複数回繰り返し行われる）場合において、所定操作（スタートレバー７操作）が行われたことを契機として、次の疑似遊技に移行させることとしてもよい。
【１５５９】
疑似遊技が複数回繰り返し行われる場合としては、例えば、ＡＴ状態の延長（上乗せ）に関する演出が行われる場合を挙げることができる。例えば、ＡＴ状態が２００ゲーム上乗せされることが決定されている状況において、１回目の疑似遊技で「赤７」図柄が揃うとともにＡＴ状態が１００ゲーム上乗せされたことを示す画像を表示し、２回目の疑似遊技で「赤７」図柄が揃うとともにＡＴ状態がさらに１００ゲーム（合計２００ゲーム）上乗せされたことを示す画像を表示し、３回目の疑似遊技で「赤７」図柄が揃わずＡＴ状態の上乗せがこれ以上発生しなかった（上乗せゲーム数が２００ゲームで終了した）ことを示す画像を表示するような演出を採用することが可能である。当該演出では、一の疑似遊技において特定の図柄組合せが停止表示された（例えば、「赤７」図柄が揃った）場合に

は、ＡＴ状態が所定ゲーム数上乗せされた（あるいは、１Ｇ連ストックが所定数付与された）ことを報知（示唆）するとともに、次の疑似遊技に移行可能とする一方、一の疑似遊技において特定の図柄組合せが停止表示されなかった（例えば、「赤７」図柄が揃わなかった）場合には、ＡＴ状態の上乗せがこれ以上行われなかった（あるいは、１Ｇ連ストックがこれ以上付与されなかった）ことを報知（示唆）するとともに、次の疑似遊技には移行しない（当該演出を終了する）ように構成することができる。これにより、疑似遊技を通じて、遊技者に対して、獲得した上乗せゲーム数（あるいは、１Ｇ連ストックの数）を小出しに報知（示唆）することが可能である。なお、以上では、疑似遊技が複数回繰り返し行われることとして説明したが、当該複数回の疑似遊技のうちの少なくとも一の疑似遊技に代えて、回胴演出（リール演出）を行うこととしてもよい。

【１５６０】

また、第８実施形態では、ロック演出番号「３」～「５」のうちの何れかに対応するロック演出が選択された場合、通常のスタートレバー７操作（図２５のステップＳ５０参照）とは別途所定操作（スタートレバー７操作）を要することなく、自動的に疑似遊技が開始される（ロック演出用加速処理（図２５１のステップＳ１０２４参照）が実行されることにより、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転が開始される）こととして説明した。しかし、第９実施形態で説明するように、この場合においても、所定操作（スタートレバー７操作）が行われることを、疑似遊技が開始されるための条件として採用し、所定操作（スタートレバー７操作）が行われたことを契機として、疑似遊技を開始させることとしてもよい。上記所定操作（スタートレバー７操作）により疑似遊技に移行する場面としては、このような場面を採用することも可能である。

【１５６１】

なお、疑似遊技に移行させるための所定操作（スタートレバー７操作）が行われなかった場合には、所定の待機時間が経過したことを契機として疑似遊技に移行させることとしてもよいし、そもそも疑似遊技に移行させないこととしてもよい。また、所定操作としては、特に限定されず、任意の操作部（例えば、スタートレバー７、ＭＡＸベットボタン６ａ、１ベットボタン６ｂ、精算ボタン９等）の操作を適宜採用することが可能である。

【１５６２】

（Ｃ－９）　前記（Ｃ－１）～（Ｃ－８）の何れかの遊技機であって、

前記停止操作後停止制御によらずに前記リールが停止される回胴演出（リール演出）を実行可能であり、

前記リール制御手段は、

前記回胴演出として、前記停止操作後停止制御によらずに前記複数のリールを停止させることが可能な回胴演出用リール制御手段と、

前記疑似遊技として、前記回胴演出用リール制御手段により停止された前記複数のリールのうちの少なくとも一の前記リールの回転を開始させた後、該少なくとも一のリールを前記停止操作後停止制御により停止させることが可能な疑似遊技用リール制御手段（図２５６の処理を実行するメインＣＰＵ１０１）と、を備え、

前記回胴演出用リール制御手段により停止された前記複数のリールに対しては前記停止後動作制御を実行しない一方、前記疑似遊技用リール制御手段により停止された前記少なくとも一のリールに対しては前記停止後動作制御を実行することが可能である、

ことを特徴とする。

【１５６３】

第８実施形態に係るパチスロ機１によれば、回胴演出（リール演出）として、停止操作後停止制御によらずに（遊技者による停止操作の検出が行われなくても）複数のリール（リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）を停止させることが可能であり、また、疑似遊技として、回胴演出（リール演出）において停止された複数のリール（リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）のうちの少なくとも一のリールの回転を開始させた後、該少なくとも一のリールを停止操作後停止制御により停止させることが可能である。そして、回胴演出（リール演出）において停止された複数のリール（リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）に対しては停止後動作制御（揺動制御

）を実行しない一方、疑似遊技において停止された少なくとも一のリールに対しては停止後動作制御（揺動制御）を実行することが可能なように構成されている。回胴演出（リール演出）においては、遊技者が停止操作を行わなくてもリールが停止されるため、当該回胴演出（リール演出）を遊技者がメイン遊技と誤認してしまう可能性は、相対的に低くなっている。このような回胴演出（リール演出）においては停止後動作制御（揺動制御）を実行しないようにすることで、疑似遊技における停止後動作制御（揺動制御）を際立たせることが可能であり、結果として、遊技者が疑似遊技をメイン遊技と誤認してしまうことを効果的に防止することができる。

【１５６４】

第８実施形態では、リール演出が行われた後疑似遊技が行われる演出（ロック演出番号「６」に対応するロック演出）において、疑似遊技では、回胴演出（リール演出）において停止された複数のリール（リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）のうち、一のリールの回転を開始させた後、該一のリールを停止操作後停止制御により停止させることとして説明した。疑似遊技において回転及び停止するリールの個数は、特に限定されず、１つであってもよいし、２つであってもよいし、３つ（全てのリール）であってもよい。本明細書において、「疑似遊技」は、全てのリールが停止操作後停止制御により停止され得るロック演出に限定されず、停止操作後停止制御により停止され得るリールが少なくとも１つ存在するロック演出については、広く「疑似遊技」と呼んでいる。疑似遊技において、回転するリールの個数と停止操作後停止制御により停止され得るリールの個数とは、同じであってもよいし、異なっていてもよい。例えば、一のリールのみが回転し、当該一のリールが停止操作後停止制御により停止され得るようなロック演出は、疑似遊技と呼ぶことができるし、全てのリールが回転し、少なくとも一のリールが停止操作後停止制御により停止され得るようなロック演出も、疑似遊技と呼ぶことができる。なお、疑似遊技において、リールの回転は、１回転（１周）に満たないものであってもよく、図柄数個分の回動（例えば、コマ送り）であってもよい。このように、回胴演出（リール演出）が行われた後疑似遊技が行われる場合、回胴演出（リール演出）においては、停止後動作制御（揺動制御）を実行しないことが望ましいが、停止後動作制御（揺動制御）を実行することとしてもよい。なお、回胴演出が行われた後疑似遊技が行われる場合、当該回胴演出は、リール演出を含むものであってもよいし、リール演出を含まないもの（単なるフリーズ）であってもよい。

【１５６５】

（Ｃ－１０）　前記（Ｃ－１）～（Ｃ－９）の何れかの遊技機であって、

前記停止操作後停止制御によらずに前記リールが停止される回胴演出（リール演出）を実行可能であり、

前記リール制御手段は、

前記疑似遊技として、前記停止操作後停止制御により前記複数のリールを停止させることが可能な疑似遊技用リール制御手段（図２５４の処理を実行するメインＣＰＵ１０１）と、

前記回胴演出として、前記疑似遊技用リール制御手段により停止された前記複数のリールのうちの少なくとも一の前記リールの回転を開始させた後、該少なくとも一のリールを前記停止操作後停止制御によらずに停止させることが可能な回胴演出用リール制御手段（図２５５の処理を実行するメインＣＰＵ１０１）と、を備え、

前記疑似遊技用リール制御手段により停止された前記複数のリールに対して前記停止後動作制御を実行し、前記回胴演出用リール制御手段により停止された前記少なくとも一のリールに対しても前記停止後動作制御を実行することが可能である、

ことを特徴とする。

【１５６６】

第８実施形態に係るパチスロ機１によれば、疑似遊技として、停止操作後停止制御により複数のリール（リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）を停止させることが可能であり、また、回胴演出（リール演出）として、疑似遊技において停止された複数のリール（リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）のうちの少なくとも一のリールの回転を開始させた後、該少なくとも一のリー

ルを停止操作後停止制御によらずに（遊技者による停止操作の検出が行われなくても）停止させることが可能である。そして、疑似遊技において停止された複数のリール（リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）に対して停止後動作制御（揺動制御）を実行し、回胴演出（リール演出）において停止された少なくとも一のリールに対しても停止後動作制御（揺動制御）を実行することが可能なように構成されている。回胴演出（リール演出）においては、遊技者が停止操作を行わなくてもリールが停止されるため、当該回胴演出（リール演出）を遊技者がメイン遊技と誤認してしまう可能性は相対的に低いようにも考えられるが、回胴演出（リール演出）が疑似遊技に続いて行われる場合、当該回胴演出（リール演出）は疑似遊技と一体的なものとして、遊技者がメイン遊技と誤認してしまう可能性が存在すると言える。このような回胴演出（リール演出）において停止後動作制御（揺動制御）を実行することで、当該回胴演出（リール演出）を遊技者がメイン遊技と誤認してしまうことを効果的に防止することができる。

【１５６７】

第８実施形態では、疑似遊技が行われた後リール演出が行われる演出（ロック演出番号「５」に対応するロック演出）において、回胴演出（リール演出）では、疑似遊技において停止された複数のリール（リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）のうち、一のリールの回転を開始させた後、該一のリールを停止操作後停止制御によらずに停止させることとして説明した。回胴演出（リール演出）において回転及び停止するリールの個数は、特に限定されず、１つであってもよいし、２つであってもよいし、３つ（全てのリール）であってもよい。本明細書において、「リール演出」は、全てのリールが停止操作後停止制御によらずに停止され得るロック演出に限定されず、停止操作後停止制御によらずに停止され得るリールが少なくとも１つ存在するロック演出については、広く「リール演出」と呼んでいる。リール演出において、回転するリールの個数と停止操作後停止制御によらずに停止され得るリールの個数とは同じである。すなわち、回転している全てのリールが停止操作後停止制御によらずに停止され得るようなロック演出は、リール演出と呼ぶことができる。一方、回転しているリールのうち少なくとも一のリールが停止操作後停止制御により停止され得るようなロック演出は、疑似遊技と呼ぶことができる。なお、リール演出において、リールの回転は、１回転（１周）に満たないものであってもよく、図柄数個分の回動（例えば、コマ送り）であってもよい。このように、疑似遊技が行われた後回胴演出（リール演出）が行われる場合、回胴演出（リール演出）においては、停止後動作制御（揺動制御）を実行することが望ましいが、停止後動作制御（揺動制御）を実行しないこととしてもよい。

【１５６８】

（Ｃ－１１）　前記（Ｃ－１）～（Ｃ－１０）の何れかの遊技機であって、

前記複数のリールの図柄態様として特定の図柄組合せ（「赤７」図柄揃い）が停止表示され得るように前記停止操作を行うことを遊技者に促すための画像（「７を狙え」演出画像１１００）を表示することが可能な表示手段（メイン表示装置２１０）を備え、

前記特定の図柄組合せは、前記複数のリールのうちの一の前記リールにおける図柄が特定図柄（「赤７」図柄）であり、

前記リール制御手段は、前記疑似遊技において、該一のリールが前記停止操作後停止制御により停止されたとき、該一のリールにおいて前記特定図柄が表示され得るように前記停止後動作制御を実行することが可能である、

ことを特徴とする。

【１５６９】

第８実施形態に係るパチスロ機１によれば、複数のリール（リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）の図柄態様として特定の図柄組合せ（「赤７」図柄揃い）が停止表示され得るように停止操作を行うことを遊技者に促すための画像（「７を狙え」演出画像１１００）を表示することが可能であり、特定の図柄組合せ（「赤７」図柄揃い）は、複数のリール（リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）のうちの一のリールにおける図柄が特定図柄（「赤７」図柄）となっている。そして、疑似遊技において、該一のリールが停止操作後停止制御により停止されたとき、該一のリールにおいて特定図柄（「赤７」図柄）が表示され得るように停止後動作

制御（揺動制御）を実行することが可能なように構成されている。これにより、停止後動作制御（揺動制御）を通じて、遊技者が疑似遊技をメイン遊技と誤認してしまうことを防止しつつ、特定図柄（「赤７」図柄）（特定の図柄組合せ（「赤７」図柄揃い）を構成する図柄）を遊技者に見せることが可能であり、特定図柄（「赤７」図柄）を介して遊技者に対して期待感を抱かせることができる。

【１５７０】

第８実施形態で説明したように、停止後動作制御（揺動制御）を実行することにより、一のリールを揺動（振動）させたり、略完全に停止させたりすることができる。これにより、当該リールが振動の中心に位置している状態乃至当該リールが略完全に停止している状態において所定位置（有効ライン上）に存在する図柄を、当該リールが停止操作後停止制御により停止されたとき（例えば、図２５４のステップＳ１０６９参照）に所定位置（有効ライン上）に存在する図柄（例えば、図２４６（ｄ）参照）と同じ図柄（例えば、「赤７」図柄）とすることが可能である。停止後動作制御（揺動制御）が実行されている期間中、当該図柄（例えば、「赤７」図柄）が所定位置（有効ライン上）に存在する時間は、他の図柄が所定位置（有効ライン上）に存在する時間と比較して長くなっている。第８実施形態では、第１実施形態と同様に、有効ラインが「センターライン」の１ラインのみとなっている。なお、特定の図柄組合せとしては、任意の図柄組合せを適宜採用することが可能であり、「赤７」図柄揃いの他、例えば、第９実施形態で説明する「ＢＡＲ」図柄揃いであってもよい。また、特定の図柄組合せは、同じ図柄の組合せに限定されず、異なる図柄が含まれるものであってもよい。また、特定図柄としても、「赤７」図柄の他、「ＢＡＲ」図柄等、任意の図柄を適宜採用することが可能である。

【１５７１】

また、第１実施形態で説明したように、ＡＴ状態としては、例えば、疑似ＢＢ（ビッグボーナス）及び疑似ＲＢ（レギュラーボーナス）を採用することができる。そして、疑似ＢＢに移行させることが決定された場合には、疑似遊技で第１の図柄組合せ（例えば、「赤７」図柄揃い）が停止表示され、疑似ＲＢに移行させることが決定された場合には、疑似遊技で第２の図柄組合せ（例えば、「ＢＡＲ」図柄揃い）が停止表示されるようにしてもよい。その際、疑似ＢＢに移行させることが決定された場合には、上述した「７を狙え」演出画像１１００を表示させ、疑似ＲＢに移行させることが決定された場合には、第９実施形態で説明する「ＢＡＲを狙え」演出画像を表示させることとしてもよい。

【１５７２】

さらに、疑似遊技で「赤７」図柄揃いが停止表示された場合には、疑似ＢＢ演出を行い、疑似遊技で「ＢＡＲ」図柄揃いが停止表示された場合には、疑似ＲＢ演出を行うようにしてもよい。疑似ＢＢ演出では、疑似ＢＢ示唆画像（疑似ＢＢに移行させることが決定されたことを示唆する画像）がメイン表示装置２１０に表示され、疑似ＲＢ演出では、疑似ＲＢ示唆画像（疑似ＲＢに移行させることが決定されたことを示唆する画像）がメイン表示装置２１０に表示される。疑似遊技において停止表示された図柄を示す情報（停止位置情報）が主制御回路１００から副制御回路２００へと送信されることにより、副制御回路２００は、疑似ＢＢ演出及び疑似ＲＢ演出を行うことができる。

【１５７３】

また、第８実施形態で説明したように、疑似遊技においても、メイン遊技と同様に、停止開始位置及び滑り駒数に基づいて各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒを停止させる制御を行うこととしてもよい。この場合には、例えば、ロック演出番号「３」に対応するロック演出が選択されていても、停止操作のタイミングが適切でなかった場合には、「赤７」図柄が揃わないことになる。仮に、少なくとも一のリールにおいて、停止操作のタイミングが適切でなかったことにより「赤７」図柄が停止表示されなかった場合、その後、当該リールにおいて回胴演出（リール演出）を行うことにより「赤７」図柄を停止表示させ、これにより、複数のリール（リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）において「赤７」図柄が揃うように構成してもよい。

【１５７４】

なお、疑似遊技において「赤７」図柄が停止表示されない場合における停止操作後停止制御は、メイン遊技における停止操作後停止制御と同じ停止操作後停止制御であってもよいし、メイン遊技における停止操作後停止制御とは異なる停止操作後停止制御であってもよい。例えば、内部当籤役として赤７役（例えば、赤７リプレイ）を設け、当該赤７役に対応する図柄の組合せを「赤７－赤７－赤７」であることとする。そして、当該赤７役が内部当籤役として決定された場合には、メイン遊技において、左リール３Ｌの中段領域に「赤７」図柄が停止表示され、中リール３Ｃの中段領域に「赤７」図柄が停止表示され、右リール３Ｒの中段領域に「赤７」図柄が停止表示されるように停止操作後停止制御を行う一方、当該赤７役が内部当籤役として決定されなかった場合には、メイン遊技において、左リール３Ｌの中段領域に「リプレイ」図柄が停止表示され、中リール３Ｃの中段領域に「リプレイ」図柄が停止表示され、右リール３Ｒの中段領域に「赤７」図柄が停止表示されるように停止操作後停止制御を行うことが可能であることとする。このようなメイン遊技における停止操作後停止制御と同じ停止操作後停止制御を疑似遊技においても行うこととしてもよい。これにより、例えば、特定の図柄組合せ（「赤７」図柄揃い）が停止表示され得るように停止操作を行うことを遊技者に促すための画像（「７を狙え」演出画像１１００）が表示される演出（「赤７を狙え」演出）において、右リール３Ｒ→中リール３Ｃ→左リール３Ｌの順に、遊技者が「赤７」図柄を狙って停止操作を行ったとき、右リール３Ｒの中段領域に「赤７」図柄が停止表示され、中リール３Ｃの中段領域に「リプレイ」図柄が停止表示され、左リール３Ｌの中段領域に「リプレイ」図柄が停止表示されるように停止操作後停止制御を行うこととしてもよい。

【１５７５】

また、第８実施形態で説明したように、疑似遊技における最大滑り駒数は、メイン遊技における最大滑り駒数（例えば、「４」）よりも多いこととしてもよい。例えば、疑似遊技においては、２０コマ制御を行う（停止操作が行われてから最大で図柄２０個分リールを回転させた上で停止させる）こととしてもよい。この場合、疑似遊技において「赤７」図柄が停止表示されない場合に停止表示される図柄を、メイン遊技において小役を取りこぼした場合に停止表示される図柄と同じ図柄であることとしてもよい。例えば、第１実施形態で説明したように、内部当籤役として特定役（例えば、スイカ）が決定され得るようにし、当該特定役は、遊技者の停止操作態様（停止操作タイミングであってもよいし、押し順であってもよいし、これらの組合せであってもよい）に応じて付与されるメダル数が変動するものとする（例えば、停止操作態様が適切（正解）であれば８枚の払出、不適切（不正解）であれば１枚の払出又は払出なし）。そして、当該スイカが内部当籤役として決定された場合、メイン遊技において、停止操作態様が適切（正解）である場合には、左リール３Ｌの中段領域に「スイカ」図柄が停止表示され、中リール３Ｃの中段領域に「スイカ」図柄が停止表示され、右リール３Ｒの中段領域に「スイカ」図柄が停止表示される一方、停止操作態様が不適切（不正解）である（スイカを取りこぼした）場合には、左リール３Ｌの中段領域に「スイカ」図柄が停止表示され、中リール３Ｃの中段領域に「スイカ」図柄が停止表示され、右リール３Ｒの中段領域に「リプレイ」図柄が停止表示されることとする。疑似遊技において「赤７」図柄が停止表示されない場合には、このようなメイン遊技において小役を取りこぼした場合に停止表示される図柄の組合せ（小役のこぼし目）と同じ図柄の組合せで停止表示されることとしてもよい。このような小役のこぼし目は、特に限定されず、スイカの他、ベル等の小役を取りこぼした場合に停止表示される図柄の組合せを適宜採用することが可能である。

【１５７６】

また、上述したように、本発明においては、疑似遊技を発生（継続）させるか否かを決定するための抽籤（疑似遊技発生抽籤）を行い、当該疑似遊技発生抽籤に当籤した場合に、疑似遊技を発生（継続）させるとともに、有利状態の発生を許容する権利を付与することとしてもよい。また、疑似遊技が行われた後再度疑似遊技が行われる（疑似遊技が複数回繰り返し行われる）場合において、所定操作（スタートレバー７操作）が行われたことを契機として、次の疑似遊技に移行させることとしてもよく、疑似遊技が複数回繰り返し

行われる場合としては、例えば、ＡＴ状態の延長（上乗せ）に関する演出が行われる場合を挙げることができる。以下のように、これらの構成を組み合わせることも可能である。

【１５７７】

例えば、所定操作（スタートレバー７操作）を契機として疑似遊技に移行させ、当該疑似遊技において特定の図柄組合せ（「赤７」図柄揃い）が停止表示されると、ＡＴ状態の延長（上乗せ）が行われ（上乗せゲーム数を示す画像を表示し）、その後、所定操作（スタートレバー７操作）を行うことを遊技者に促すための画像（「レバーを叩け」画像）が表示され、所定操作（スタートレバー７操作）を契機として疑似遊技に移行させる。このような態様で疑似遊技を繰り返し行うように構成することが可能である。ここで、一の疑似遊技において特定の図柄組合せ（「赤７」図柄揃い）が停止表示された場合には、次の疑似遊技への移行が可能である（当該一の疑似遊技の結果として、ＡＴ状態の延長（上乗せ）が行われる）一方、一の疑似遊技において特定の図柄組合せ（「赤７」図柄揃い）が停止表示されなかった場合には当該疑似遊技で終了する（当該一の疑似遊技の結果として、ＡＴ状態の延長（上乗せ）が行われない）こととし、一の疑似遊技が行われた後次の疑似遊技が行われるか否か（特定の図柄組合せ（「赤７」図柄揃い）が停止表示されるか否か）を決定するための抽籤（疑似遊技発生抽籤）を行い、当該疑似遊技発生抽籤に当籤した場合に、一の疑似遊技において特定の図柄組合せ（「赤７」図柄揃い）を停止表示させるとともに、次の疑似遊技への移行が可能であるように構成してもよい。これにより、疑似遊技発生抽籤（疑似遊技継続抽籤）に当籤する限り、疑似遊技が繰り返し行われるとともに、ＡＴ状態の延長（上乗せ）が行われることになる。なお、上述したように、ＡＴ状態の遊技期間は、ゲーム数管理、セット数管理、払出数管理、差枚数管理、ナビ回数管理等によって管理され、これに対応して、ＡＴ状態の延長（上乗せ）においては、ゲーム数、セット数、払出数、差枚数管理、又は、ナビ回数等が上乗せされる。

【１５７８】

ＡＴ状態の延長（上乗せ）が行われるための条件は、疑似遊技において特定の図柄組合せ（「赤７」図柄揃い）が停止表示されることに限定されず、疑似遊技において任意の条件が成立した場合にＡＴ状態の延長（上乗せ）が行われるように構成することが可能である。例えば、疑似遊技は、５回を１セットとして行われることとし、各疑似遊技においては、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに対する停止操作の順序として正解の押し順が設定されるものとする。第９実施形態で説明する疑似遊技進行用ストップボタンと同様に、正解の押し順は、各疑似遊技において抽籤により決定することができる。一のセットの疑似遊技が開始されると、遊技者は、正解の押し順で停止操作を行うことを狙って５回の疑似遊技を行う。５回の疑似遊技が行われる間、正解の押し順で停止操作が行われる毎に（最大で５回）ＡＴ状態の延長（上乗せ）が行われる。そして、５回の疑似遊技が行われた後、疑似遊技を終了し、メイン遊技に移行する。このような構成を採用することができる。

【１５７９】

また、一のセットの疑似遊技（５回の疑似遊技）において少なくとも１回正解の押し順で停止操作が行われた場合には、次のセットの疑似遊技（５回の疑似遊技）への移行が可能である（当該一のセットの疑似遊技の結果として、ＡＴ状態の延長（上乗せ）が行われる）一方、一のセットの疑似遊技（５回の疑似遊技）において１回も正解の押し順で停止操作が行われなかった場合には、当該セットの疑似遊技（５回の疑似遊技）で終了する（当該一のセットの疑似遊技の結果として、ＡＴ状態の延長（上乗せ）が行われない）ようにしてもよい。あるいは、一のセットを構成する５回の疑似遊技が行われる間、当該５回の疑似遊技のうちの一の疑似遊技において正解の押し順で停止操作が行われた場合には、次の疑似遊技への移行が可能である（当該一の疑似遊技の結果として、ＡＴ状態の延長（上乗せ）が行われる）一方、一の疑似遊技において正解の押し順で停止操作が行われなかった場合には、（５回の疑似遊技が全て消化されていなかったとしてもその時点で）当該疑似遊技で終了する（当該一の疑似遊技の結果として、ＡＴ状態の延長（上乗せ）が行われない）ようにしてもよい。また、正解の押し順で停止操作が行われたことによりＡＴ状態の延長（上乗せ）が行われる場合、基本的には所定ゲーム数の上乗せが行われる一方、

２回の疑似遊技において連続して正解の押し順で停止操作が行われた場合には、所定ゲーム数よりも多いゲーム数の上乗せが行われるようにしてもよい。さらに、正解の押し順で停止操作が行われた疑似遊技が連続する回数（連続成功回数）が増えるにつれて、上乗せゲーム数が段階的に増えるように構成してもよい。

【１５８０】

以上のような正解の押し順で停止操作が行われたことによりＡＴ状態の延長（上乗せ）が行われる態様（押し順当て）を採用する場合、このような押し順当てをメイン遊技で行おうとすると、押し順正解用の図柄組合せ、押し順不正解用の図柄組合せ、目押しミス用の図柄組合せ等のために新たにデータを作成する必要があり、また、これらの図柄組合せ用のリール配列やリール停止制御等のために新たにデータを作成する必要があり、データ量が増大してしまう。この点、このような押し順当てを疑似遊技で行う場合には、メイン遊技のように内部当籤役に対応する図柄組合せ等に限定されることなく、任意の図柄組合せを自由に停止させることが可能であるため、データ量を増大させることなく押し順当てを実現することができる。また、これにより節約したデータ容量を用いて新たな遊技性を追加し興趣を高める余地も創出することができる。

【１５８１】

以上で説明したようなＡＴ状態の延長（上乗せ）は、ＡＴ状態において疑似遊技が行われた場合に行うことが可能である。以下、このようなＡＴ状態について、具体例を示して説明する。

【１５８２】

この例では、遊技者が遊技を行う状態として、遊技者にとって有利な有利遊技状態であるＡＴ遊技と、ＡＴ遊技よりも相対的に不利な通常遊技状態である通常遊技とに大別される。通常遊技からＡＴ遊技への移行は、ＡＴ遊技終了後の遊技回数が天井ゲーム数に至ったこと（天井ゲーム数消化）、確定役に当籤したこと（確定役当籤）、メインＣＺ状態において特定のリールアクションが決定されたこと（ＣＺ成功）を契機として行われることとなる。

【１５８３】

「確定役」とは、ＡＴ遊技が開始されることが確定する役を意味し、ここでは、「チェリーリプ」、「強チェリーリプ」及び「強ベル」を示すものとする。確定役当籤により通常遊技からＡＴ遊技に移行する場合には、まず、確定役に当籤したことに基づいて、ＡＴ遊技の基本継続回数が付与（ＡＴ管理用差枚数カウンタに１５０が加算）される。その後、確定役の種別に応じて、複数種類のリールアクションのなかからリールアクション（特別リールアクション）が決定され、決定されたリールアクションに応じたＡＴ遊技の付加継続回数が付与（ＡＴ管理用差枚数カウンタに３００、４００又は５００が加算）されることとなる。なお、リールアクションは、以上で説明した回胴演出（リール演出）である。

【１５８４】

また、通常遊技において、「強チャンスリプ」（レア役）が内部当籤役として決定され、「特殊リプＡ１～６」又は「特殊リプＢ」のいずれかに入賞（強チャンスリプ成立）すると、メインＣＰＵ１０１の制御により演出遊技状態が「通常遊技状態」から「メインＣＺ状態１」に移行し、８ゲームの間、メインＣＺ状態となる。そして、演出遊技状態が「メインＣＺ状態１」、又はその後移行する「メインＣＺ状態２」である場合に、特定のリールアクションが決定され、実行されるとＣＺ成功となり、通常遊技からＡＴ遊技に移行することとなっている。

【１５８５】

ＡＴ遊技に移行すると、ＡＴ管理用差枚数カウンタの値が０以下となる（ＡＴ回数を消化する）まで、遊技者にとって有利となる停止操作の手順が報知されることとなり、その報知にしたがって停止操作を行うことにより、遊技者はメダルを増加させることができる。具体的に、ＡＴ中において、「押し順小役」である「中左右ベル」、「中右左ベル」「右左中ベル」及び「右中左ベル」が内部当籤役として決定された場合に、７枚のメダルが払い出されることとなる停止操作順序を報知することとしている。

【１５８６】
ここで、ＡＴ遊技中の状態として、ＡＴ回数（ＡＴ管理用差枚数カウンタの値）を加算させることができる疑似確変状態が設けられている。具体的に、ＡＴ遊技において、「ベルリプ１～４」のいずれかが内部当籤役として決定され、疑似確変状態の移行抽籤に当籤すると、特定のリールアクションが実行され、メインＣＰＵ１０１の制御により疑似確変状態に移行する。この疑似確変状態では、遊技開始時ロックが１回実行される場合の疑似遊技回数が決定され、決定された回数の疑似遊技を行うことができる。なお、疑似遊技回数の決定に際しては、複数回の疑似遊技回数が決定可能となっている。
【１５８７】
ここで、疑似遊技は、遊技開始時ロック中のベットボタン（ＭＡＸベットボタン６ａ又は１ベットボタン６ｂ）への操作（疑似投入操作）、スタートレバー（スタートレバー７）への操作（疑似開始操作）、疑似内部当籤役の決定、ストップボタン（ストップボタン８Ｌ，８Ｃ，８Ｒ）への操作（疑似停止操作）が行われることにより、その進行が制御されるものであり、あたかも通常遊技（メイン遊技）と同様に遊技が進行しているかのように遊技者に印象付けることができる。なお、疑似内部当籤役の決定は、通常遊技における内部当籤役の決定と同様に、疑似開始操作に基づいて行われる。
【１５８８】
そして、疑似確変状態においては、決定された内部当籤役に基づいてＡＴ回数（ＡＴ管理用差枚数カウンタの値）の上乗せ抽籤が行われるとともに、決定された疑似内部当籤役に基づいてＡＴ回数（ＡＴ管理用差枚数カウンタの値）の上乗せ抽籤が行われることとなる。疑似内部当籤役の決定は、疑似開始操作に基づいて行われる態様に限定されず、例えば、疑似投入操作又は疑似停止操作（特に、第１停止操作に係る疑似停止操作）に基づいて行われることとしてもよい。これに伴い、ＡＴ回数の上乗せ抽籤が行われるタイミングも、疑似開始操作が行われたタイミングに限定されず、疑似投入操作又は疑似停止操作（特に、第１停止操作に係る疑似停止操作）が行われたタイミングであってもよい。また、疑似遊技において全てのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒが停止（疑似停止）したタイミング（疑似内部当籤役に対応する図柄組合せが停止表示されたタイミング）において、ＡＴ回数の上乗せ抽籤を行うこととしてもよい。この場合、疑似停止により表示された図柄組合せ（疑似図柄組合せ）に基づいてＡＴ回数の上乗せ抽籤を行うこととしてもよい。上乗せ抽籤が行われると、抽籤結果（ＡＴ回数）がＡＴ管理用差枚数カウンタの値に加算される。
【１５８９】
また、疑似確変状態には、「疑似確変状態１」（第１のモード）と、「疑似確変状態１」（第１のモード）よりも相対的に多くの疑似遊技回数が決定される「疑似確変状態２」（第２のモード）とがあり、所定の移行条件の成立（例えば、高確移行抽籤に当籤したこと）に基づいて、「疑似確変状態１」（第１のモード）から「疑似確変状態２」（第２のモード）に移行することとなる。この「疑似確変状態２」（第２のモード）では、疑似遊技が実行される場合には、必ず２回以上の疑似遊技回数が決定されることとなるため、疑似内部当籤役に基づくＡＴ回数の上乗せ抽籤の機会を複数回享受させることができ、疑似確変状態という遊技者に有利な上乗せ抽籤状態を多様化させることができる。
【１５９０】
また、「疑似確変状態２」（第２のモード）から「疑似確変状態１」（第１のモード）への移行は、実際に疑似遊技が行われた回数（高確保障ゲーム数）に基づいて行われるため、「疑似確変状態２」（第２のモード）における疑似遊技に基づくＡＴ回数の上乗せ抽籤の機会を確実に享受させることができる。なお、疑似確変状態への移行は、ＡＴ遊技中のみならず、通常遊技中にも実行されることとしてもよい。この場合は、決定された内部当籤役に基づいてＡＴ遊技、又はメインＣＺ状態への移行抽籤が行われるとともに、決定された疑似内部当籤役に基づいてＡＴ遊技、又はメインＣＺ状態への移行抽籤が行われることとすればよい。
【１５９１】
以上で説明したように、疑似確変状態は、一の単位遊技において複数回の疑似遊技を実

行可能な状態である。複数回の疑似遊技は、例えば、図２３（メイン処理）のステップＳ８（遊技開始時メイン側演出制御処理）において行うことが可能である。そして、疑似遊技の結果に基づいてＡＴ状態の延長（上乗せ）が行われることから、疑似確変状態は、ＡＴ状態における上乗せ特化ゾーンの役割を果たしている。ここで、ＡＴ状態の延長（上乗せ）に関わる「疑似遊技の結果」は、上述したように、疑似内部当籤役であってもよいし、疑似図柄組合せであってもよい。

【１５９２】

ＡＴ状態の延長（上乗せ）に関わる「疑似遊技の結果」として疑似内部当籤役を採用する場合、以下のような例を挙げることができる。この例では、ＡＴ遊技中のみならず、通常遊技中においても、疑似確変状態に滞在可能となっている。また、疑似遊技は、４回を１セットとして行われ、疑似遊技継続抽籤（当籤確率：５０％）に当籤した場合には、一のセットが行われた後、次のセットへの移行が可能となっている。疑似確変状態としては、疑似確変状態Ａ（モードＡ）、疑似確変状態Ｂ（モードＢ）、及び、疑似確変状態Ｃ（モードＣ）という３種類のモードが設けられている。疑似内部当籤役として特定の役（レア役）が決定される確率は、疑似確変状態Ａ（１／４）→疑似確変状態Ｂ（１／２）→疑似確変状態Ｃ（１／１）と順に高くなる。疑似内部当籤役として特定の役が決定された場合には、ＡＴ状態の延長（上乗せ）が行われる。疑似内部当籤役は、通常の内部当籤役と同じであってもよいし、疑似遊技専用の内部当籤役を設けることとしてもよい。また、特定の図柄組合せが表示された場合には、一の疑似確変状態から、当該疑似確変状態よりも有利な疑似確変状態へと昇格する。このような疑似確変状態の昇格は、特定の図柄組合せの種別に応じて、１段階（疑似確変状態Ａ→疑似確変状態Ｂ、又は、疑似確変状態Ｂ→疑似確変状態Ｃ）であってもよいし、２段階（疑似確変状態Ａ→疑似確変状態Ｃ）であってもよい。

【１５９３】

ＡＴ状態の延長（上乗せ）に関わる「疑似遊技の結果」として疑似図柄組合せを採用する場合、以下のような例を挙げることができる。この例において、疑似遊技は、５回を１セットとして行われる。そして、一のセットの疑似遊技（５回の疑似遊技）において疑似図柄組合せとして特定の図柄組合せ（「赤７」図柄揃い）が少なくとも１回表示された場合には、次のセットの疑似遊技（５回の疑似遊技）への移行が可能である（当該一のセットの疑似遊技の結果として、ＡＴ状態の延長（上乗せ）が行われる）一方、一のセットの疑似遊技（５回の疑似遊技）において疑似図柄組合せとして特定の図柄組合せ（「赤７」図柄揃い）が１回も表示されなかった場合には、当該セットの疑似遊技（５回の疑似遊技）で終了する（当該一のセットの疑似遊技の結果として、ＡＴ状態の延長（上乗せ）が行われない）。

【１５９４】

停止後動作制御（揺動制御）が実行されることにより、リールが揺動する場合、当該揺動の態様（パターン）は、常に一定であってもよいし、複数の揺動パターンを設けることとしてもよい。当該複数の揺動パターンは、停止後動作制御（揺動制御）が実行されている状態におけるリールの動作パターンが互いに異なるものである。例えば、微振動の周期及び／又は振幅が互いに異なる複数の揺動パターンとして、揺動パターンＡ、揺動パターンＢ、及び、揺動パターンＣを設けることとし、図２５４のステップＳ１０７０乃至図２５５のステップＳ１０８３における揺動制御では、これらの揺動パターンのなかから選択された一の揺動パターンでリールを揺動させることが可能である。揺動パターンを選択するタイミングは、特に限定されず、例えば、揺動制御が行われるごとに抽籤により一の揺動パターンを選択することとしてもよい。また、非有利区間において一の揺動パターンを選択し、当該非有利区間から移行した有利区間においては、常に当該一の揺動パターンでリールを揺動させることとしてもよい。そして、当該有利区間から非有利区間に移行した場合、再度一の揺動パターンを選択することとしてもよい。あるいは、揺動制御が行われるとき、所定の変数（値）に基づいて一の揺動パターンを選択することとし、非有利区間において当該値の更新を行うこととしてもよい。例えば、各揺動パターンには、所定の数

値範囲（例えば、揺動パターンＡ：１～１００、揺動パターンＢ：１０１～２００、揺動パターンＣ：２０１～３００）が対応付けられており、非有利区間中に抽籤により更新された値（１～３００のうちの何れかの値）に対応する揺動パターンを選択することとしてもよい。また、当該変数は、上述した有利区間ゲーム数カウンタの値、制御用ゲーム数カウンタの値、有利区間払出数カウンタの値、制御用払出数カウンタの値等であってもよい。これにより、有利区間において行われた単位遊技の回数が増えるにつれて、揺動パターンＡ→揺動パターンＢ→揺動パターンＣといったように、揺動パターンを変化させることもできる。当該変数乃至選択された揺動パターンを示す情報は、疑似遊技におけるリールの動作を管理するためのＲＷＭ（あるいは、ＲＡＭ）に記憶させることが可能である。当該ＲＷＭは、指示機能に一切影響を与えないものとなっている。

【１５９５】

揺動パターンを複数設ける場合、遊技者に対して付与される特典の種別に応じた揺動パターンで、リールを揺動させることとしてもよい。例えば、当該特典が有利区間への移行である場合（例えば、有利区間移行抽籤に当籤した場合）には、揺動パターンＡでリールを揺動させ、当該特典が疑似ボーナス（ＡＴ状態）への移行である場合（例えば、疑似ボーナス移行抽籤に当籤した場合）には、揺動パターンＢでリールを揺動させ、当該特典が疑似ボーナスの延長（ゲーム数延長やセット数上乗せ）である場合（例えば、１Ｇ連抽籤に当籤した場合）には、揺動パターンＣでリールを揺動させるといったように構成することが可能である。このような特典の種別に応じた揺動パターンで揺動させるのは、第３停止リールに限定し、第１停止リール及び第２停止リールは、各種特典に共通の揺動パターンで揺動させることとしてもよい。

【１５９６】

以上で説明した疑似遊技は、メインリール（リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）とは別途設けられたリール状の物理的な構造物（サブリール）で行うこととしてもよいし、メイン演出表示部２１や液晶表示装置にリール様の画像（ビデオリール）を表示することにより行うこととしてもよい。このような態様で行われる疑似遊技は、副制御回路２００によって制御される演出として採用することが可能である。もっとも、当該演出を遊技者がメイン遊技と誤認してしまうことがないように、主制御回路１００によって制御されるメインリールをパチスロ機１上で明示することが望ましい。例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの近傍において、パネル上又は液晶表示装置等で「回胴」という文字を常時表示するように構成することが可能である。当該表示は、遊技が行われている状態においてのみ表示し、遊技が行われていない（デモ画面が表示されている）状態（遊技待機中）、エラーが発生している状態、設定変更操作が行われている状態等においては表示しないこととしてもよい。

【１５９７】

また、疑似遊技が行われているときに電断が発生した場合、電断から復帰した際に疑似遊技が再開されることとしてもよい。図示しないが、本実施形態において、主制御回路１００は、電源管理回路を備えている。電源管理回路は、電源基板から供給される直流１２Ｖの電源電圧の変動を管理する。そして、電源管理回路は、例えば、電源が投入された際（電源電圧が０Ｖから起動電圧値（１０Ｖ）を上回った際）には、メインＣＰＵ１０１、メインＲＯＭ１０２、メインＲＡＭ１０３等により構成されるマイクロコンピュータにリセット信号を出力し、電断が発生した際（電源電圧が１２Ｖから停電電圧値（１０．５Ｖ）を下回った際）には、電断検知信号をマイクロコンピュータに出力する。そして、電源管理回路から電断検知信号が出力された場合、メインＣＰＵ１０１は、疑似遊技中フラグに対応する情報（疑似遊技中情報）を、メインＲＡＭ１０３の所定領域にバックアップデータとして記憶させる。疑似遊技中フラグは、疑似遊技が実行されている状態であることを示すフラグであり（図２５１のステップＳ１０２５参照）、疑似遊技が開始するときにオンにセットされ、疑似遊技が終了するとき（例えば、ロック演出終了フラグ（図２５４のステップＳ１０７３及び図２５５のステップＳ１０８４参照）がオンにセットされるとき）にオフにセットされる。電断から復帰した際、当該バックアップデータに基づいて、メインＣＰＵ１０１は、電断時に疑似遊技が行われていたことを認識することが可能であ

り、疑似遊技を再開させることができる（図２４のステップＳ２９参照）。なお、電断からの復帰時においては、疑似遊技の最初から再開させてもよいし、電断が発生した時点における疑似遊技の状況から（疑似遊技の途中から）再開させてもよい。例えば、全てのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒが回転している状況で電断が発生した場合には、全てのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転を開始するところ（図２５１のステップＳ１０２４参照）から再開させてもよいし、少なくとも一のリールが停止されている状況で電断が発生した場合には、当該リールを電断時の図柄位置で停止させつつ、電断時に回転していたリールに対する停止操作を受け付けるところ（図２５４のステップＳ１０６３参照）から再開させてもよい。

【１５９８】

また、疑似遊技が行われているときに電断が発生した場合において、電断から復帰する際に設定値が変更された場合には、設定値変更後の遊技において、疑似遊技が再開されないこととしてもよい。この場合には、例えば、設定値が変更されたことを契機として、メインＲＡＭ１０３の所定領域に記憶された上記疑似遊技中情報をメインＣＰＵ１０１が初期化することとしてもよい（図２４のステップＳ２３参照）。これにより、疑似遊技が行われているときに電断が発生した場合において、電断から復帰する際に設定値が変更されなかった場合には疑似遊技が再開される一方、設定値が変更された場合には疑似遊技が再開されないように構成することが可能である。あるいは、疑似遊技が行われているときに電断が発生した場合においては、電断から復帰する際に設定値が変更されたか否かにかかわらず、疑似遊技が再開されないように構成してもよい。

【１５９９】

また、第１実施形態で説明したように、ＡＴ状態中の一の単位遊技において報知対象役が内部当籤役として決定された場合であっても、当該単位遊技において疑似遊技が行われる場合、当該疑似遊技中は、指示モニタにおいて停止操作の情報が報知されないように構成することが望ましい。この場合、疑似遊技においては、報知対象役に対応する図柄組合せを停止表示させることとしてもよいし、報知対象役とは無関係な図柄組合せを停止表示させることとしてもよい。また、当該単位遊技（メイン遊技）において指示モニタに停止操作の情報を表示させる場合には、ランダム遅延処理が開始されるとき（例えば、図２５７のステップＳ１１２２の判断結果が「ＹＥＳ」となったとき）や、ランダム遅延処理により１つ目のリールが回転を開始するタイミングで、当該表示を開始するように構成することが可能である。また、疑似遊技中は、指示モニタにおいて、当該遊技が疑似遊技であることに一義的に対応する表示（疑似遊技であることを報知するための表示）を行うこととしてもよい。

【１６００】

（Ｃ－１２）　前記（Ｃ－１）～（Ｃ－１１）の何れかの遊技機であって、

遊技者による開始操作の検出を行うことが可能な開始操作検出手段（スタートスイッチ７Ｓ）と、

前記開始操作検出手段により前記開始操作が検出された場合に、当籤役を決定することが可能な役決定手段（図２３のステップＳ５の処理を実行するメインＣＰＵ１０１）と、

前記メイン遊技において、前記複数のリールの図柄態様に応じた遊技媒体又は遊技媒体データを付与することが可能な付与手段（図２３のステップＳ１４の処理を実行するメインＣＰＵ１０１）と、

遊技者にとって有利な情報を報知することが可能な報知手段（指示モニタ）と、を備え、

前記付与手段は、

前記メイン遊技において、前記複数のリールが停止されることで該複数のリールの図柄態様として所定の図柄態様（小役に係る図柄の組合せ）が導出された場合に、該所定の図柄態様に応じた遊技媒体又は遊技媒体データを付与することが可能であり、

前記リール制御手段は、

前記疑似遊技において前記複数のリールが停止された後、前記メイン遊技のために、前記複数のリールのうちの一の前記リールの回転を開始させ、さらに、該一のリールの回転開始タイミングよりも遅いタイミングで他の前記リールの回転を開始させることが可能な

疑似遊技後リール回転開始制御手段（図２５８の処理等を実行するメインＣＰＵ１０１）を備え、
前記役決定手段により所定の役（報知対象役）が当籤役として決定された場合において、前記疑似遊技後リール回転開始制御手段により前記リールの回転を開始させた後、前記停止操作として所定の停止操作（正解押し順）が検出された場合に、前記複数のリールの図柄態様として前記所定の図柄態様が導出されるように前記停止操作後停止制御を実行することが可能であり、
前記報知手段は、
前記役決定手段により前記所定の役が当籤役として決定された場合、前記疑似遊技においては前記有利な情報として前記所定の停止操作に関する情報を報知せず、前記疑似遊技後リール回転開始制御手段により前記リールの回転を開始させた後に該所定の停止操作に関する情報を報知することが可能である、
ことを特徴とする。
【１６０１】
第８実施形態に係るパチスロ機１によれば、疑似遊技において複数のリール（リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）が停止された後、メイン遊技のために、複数のリール（リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）のうちの一のリールの回転を開始させ、さらに、該一のリールの回転開始タイミングよりも遅いタイミングで他のリールの回転を開始させることが可能である。また、所定の役（報知対象役）が当籤役として決定された場合において、疑似遊技後にリールの回転を開始させた後、停止操作として所定の停止操作（正解押し順）が検出された場合に、所定の図柄態様（小役に係る図柄の組合せ）が導出されるように停止操作後停止制御を実行することが可能であり、メイン遊技において、所定の図柄態様（小役に係る図柄の組合せ）が導出された場合に、該所定の図柄態様（小役に係る図柄の組合せ）に応じた遊技媒体又は遊技媒体データを付与することが可能である。そして、所定の役（報知対象役）が当籤役として決定された場合、疑似遊技においては所定の停止操作（正解押し順）に関する情報を報知せず、疑似遊技後にリールの回転を開始させた後に該所定の停止操作（正解押し順）に関する情報を報知することが可能なように構成されている。これにより、疑似遊技において遊技者が所定の停止操作（正解押し順）を行うべき旨勘違いしてしまうことを回避することが可能であり、停止後動作制御（揺動制御）と相俟って、遊技者が疑似遊技をメイン遊技と誤認してしまうことを効果的に防止することができる。
【１６０２】
所定の役（報知対象役）としては、上述した特定役と同様に、遊技者の停止操作態様（押し順）に応じて付与されるメダル数が変動する役（例えば、停止操作態様が適切（正解）であれば８枚の払出、不適切（不正解）であれば１枚の払出又は払出なし）を採用することが可能である。所定の停止操作（正解押し順）に関する情報の報知（指示モニタにおける停止操作の情報の表示）は、疑似遊技後にリールの回転を開始させた後、例えば、メイン遊技における第３停止操作（あるいは、第１停止操作又は第２停止操作）が完了するまで継続させるように構成するとよい。
【１６０３】
［第９実施形態］
以上、第１実施形態～第８実施形態について説明した。以下、第９実施形態について説明する。第９実施形態に係るパチスロ機１の基本的な構成は、第１実施形態～第８実施形態に係るパチスロ機１と同じである。以下においては、第１実施形態～第８実施形態に係るパチスロ機１の構成要素と同一の構成要素には、同一の符号を付して説明することとする。また、第１実施形態～第８実施形態における説明が第９実施形態においても当てはまる部分については、説明を省略することとする。
【１６０４】
なお、以上の説明において、例えば、「第１実施形態では、～」や「第１実施形態のパチスロ機１では、～」のように、第１実施形態に係るパチスロ機１に限定されるような記載であったとしても、第９実施形態における趣旨を逸脱しない範囲で、第９実施形態に係

るパチスロ機１にも適用することができる。同様に、以上の説明において、第２実施形態～第８実施形態に係るパチスロ機１に限定するような記載についても、第９実施形態における趣旨を逸脱しない範囲で、第９実施形態に係るパチスロ機１にも適用することができる。従って、第１実施形態～第８実施形態に示した各構成（変形例で示した各構成及び拡張例で示した各構成も含む）を、第９実施形態で示した構成と部分的に置換したり組み合わせたりすることが可能である。

【１６０５】

また、第１実施形態～第８実施形態に係るパチスロ機１と異なる形状であったとしても、同様の機能を有する構成については、便宜上、同じ符号を付している場合がある。また、第１実施形態～第８実施形態に係るパチスロ機１と同じ形状や同じ処理であったとしても、便宜上、異なる符合やステップ番号を付している場合もある。

【１６０６】

＜ロック演出実行処理＞

図２６２は、主制御回路において行われるロック演出実行処理を示すフローチャートである。図２６３は、主制御回路において行われる疑似遊技開始用処理を示すフローチャートである。

【１６０７】

図２６２に示すロック演出実行処理は、主制御回路１００において図２３（メイン処理）のステップＳ８（遊技開始時メイン側演出制御処理）で行われる処理である。第８実施形態では、図２３（メイン処理）のステップＳ８（遊技開始時メイン側演出制御処理）で行われる処理として、図２５１に示すロック演出実行処理が行われることとして説明した。本実施形態では、図２３（メイン処理）のステップＳ８（遊技開始時メイン側演出制御処理）で行われる処理として、図２５１に示すロック演出実行処理が行われることとしてもよいし、図２６２に示すロック演出実行処理が行われることとしてもよい。

【１６０８】

ロック演出実行処理において、まず、メインＣＰＵ１０１は、ロック演出開始フラグ（図２５０のステップＳ１００６、ステップＳ１０１１、及び、ステップＳ１０１３参照）がオンにセットされているか否かを判断する（ステップＳ１２０１）。ロック演出開始フラグがオンにセットされていないと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、本サブルーチンを終了する。

【１６０９】

一方、ロック演出開始フラグがオンにセットされていると判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、疑似遊技開始用処理を実行する（ステップＳ１２０２）。ここで、図２６３を用いて、疑似遊技開始用処理について説明する。

【１６１０】

疑似遊技開始用処理において、まず、メインＣＰＵ１０１は、ロック演出決定処理（図２５０参照）において選択されたロック演出番号がロック演出番号「３」、「４」、及び、「５」のうちの何れかであるか否かを判断する（ステップＳ１２２１）。選択されたロック演出番号がロック演出番号「３」、「４」、及び、「５」のうちの何れでもないと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、本サブルーチンを終了する。

【１６１１】

一方、選択されたロック演出番号がロック演出番号「３」、「４」、及び、「５」のうちの何れかであると判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、所定時間（例えば、５秒）に対応する値を疑似遊技開始時ロックタイマにセットする（ステップＳ１２２２）。疑似遊技開始時ロックタイマは、タイマ更新処理（図３２のステップＳ２０６参照）により更新される。すなわち、疑似遊技開始時ロックタイマは、定期割込処理（図３２参照）が１回行われるごとに１減少する。

【１６１２】

次に、メインＣＰＵ１０１は、疑似遊技開始時ロックタイマが０であるか否かを判断する（ステップＳ１２２３）。疑似遊技開始時ロックタイマが０ではないと判断した場合、

メインＣＰＵ１０１は、再度ステップＳ１２２３の処理を実行する。これにより、所定時間（例えば、５秒）に亘って疑似遊技開始時ロックが行われることになる。疑似遊技開始時ロックは、リール演出及び疑似遊技を伴わないロック演出（フリーズ）であってもよいし、リール演出（スロー回転、高速回転、逆回転等のリールアクション）を伴うロック演出であってもよい。疑似遊技開始時ロックが行われている間、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒは、停止した状態が維持されており、遊技者が何らかの操作を行ったとしても、当該操作は無効となる。

【１６１３】

一方、疑似遊技開始時ロックタイマが０であると判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、疑似遊技開始コマンド生成格納処理を実行する（ステップＳ１２２４）。この処理において、メインＣＰＵ１０１は、疑似遊技開始コマンドデータを生成し、生成した疑似遊技開始コマンドデータをメインＲＡＭ１０３の通信データ格納領域に格納する。通信データ格納領域に格納された疑似遊技開始コマンドデータは、通信データ送信処理（図３２のステップＳ２０４参照）において主制御回路１００から副制御回路２００へ送信される。これにより、副制御回路２００では、疑似遊技が開始するタイミングであることを認識することができるようになり、各種の演出を実行するタイミング等を決定することができる。

【１６１４】

具体的に、疑似遊技開始コマンドデータを受信したことを契機として、副制御回路２００では、疑似遊技が開始されることに対応する演出データがセットされる。これにより、例えば、図示しないが、「レバーを叩け」といった内容の文字画像（「レバーを叩け」画像）がメイン表示装置２１０に表示され、遊技者に対してスタートレバー７を操作することを促すことができる。

【１６１５】

次に、メインＣＰＵ１０１は、スタートレバー７が操作されたか否かを判断する（ステップＳ１２２５）。この処理において、メインＣＰＵ１０１は、スタートスイッチ７Ｓがオン状態（図２５のステップＳ５０参照）となったか否かを判断する。スタートレバー７が操作されたと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、本サブルーチンを終了する。

【１６１６】

一方、スタートレバー７が操作されていないと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、疑似遊技開始コマンド生成格納処理を実行してから（「レバーを叩け」画像が表示されてから）所定時間が経過したか否かを判断する（ステップＳ１２２６）。所定時間が経過していないと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、ステップＳ１２２５に処理を戻す。一方、所定時間が経過したと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、疑似遊技キャンセルフラグをオンにセットする（ステップＳ１２２７）。疑似遊技キャンセルフラグは、疑似遊技をキャンセルするために用いられるフラグである。その後、メインＣＰＵ１０１は、ロック演出開始フラグをオフにセットし（ステップＳ１２２８）、本サブルーチンを終了する。

【１６１７】

以上、図２６３を用いて、図２６２のステップＳ１２０２で行われる疑似遊技開始用処理について説明した。図２６２に説明を戻す。

【１６１８】

ステップＳ１２０２の処理を実行した後、メインＣＰＵ１０１は、疑似遊技キャンセルフラグがオンにセットされているか否かを判断する（ステップＳ１２０３）。疑似遊技キャンセルフラグがオンにセットされていると判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、本サブルーチンを終了する。

【１６１９】

一方、疑似遊技キャンセルフラグがオンにセットされていないと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、ステップＳ１２０４～ステップＳ１２１０の処理を実行するが、これらの処理は、図２５１のステップＳ１０２２～ステップＳ１０２８の処理と同様の処理であるため、ここでの説明は省略する。その後、メインＣＰＵ１０１は、本サブルーチンを終

了する。
【１６２０】
以上より、ロック演出決定処理（図２５０参照）においてロック演出番号「３」～「５」のうちの何れかに対応するロック演出が選択された場合には、疑似遊技開始時ロックが行われる。その後、スタートレバー７が操作された場合には、疑似遊技用にリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転が開始されて疑似遊技が行われ（図２６２のステップＳ１２０６及びステップＳ１２０８参照）、ランダム遅延処理（図２５７のステップＳ１１２３参照）を経て、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転がメイン遊技用の定速回転となる。一方、「レバーを叩け」画像が表示されてから所定時間以内にスタートレバー７が操作されなかった場合には、疑似遊技（疑似遊技用のリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転）が行われずに、通常時加速処理（図２５７のステップＳ１１２５参照）を経て、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転がメイン遊技用の定速回転となる。
【１６２１】
このように、図２６２に示すロック演出実行処理では、スタートレバー７が操作されることを条件として、疑似遊技が開始されることとして説明した。しかし、第８実施形態で説明したように、疑似遊技が開始されるための条件は、スタートレバー７の操作に限定されず、任意の操作部（例えば、スタートレバー７、ＭＡＸベットボタン６ａ、１ベットボタン６ｂ、精算ボタン９等）の操作を適宜採用することが可能である。また、疑似遊技がキャンセルされる（疑似遊技キャンセルフラグがオンにセットされる）ための条件は、所定時間の経過に限定されず、任意の操作部（例えば、スタートレバー７、ＭＡＸベットボタン６ａ、１ベットボタン６ｂ、精算ボタン９等）の操作を適宜採用することが可能である。
【１６２２】
＜通常疑似遊技中処理＞
図２６４は、主制御回路において行われる通常疑似遊技中処理を示すフローチャートである。図２６５は、主制御回路において行われるストップボタン操作受付処理を示すフローチャートである。図２６６は、主制御回路において行われる揺動制御処理を示すフローチャートである。図２６７は、主制御回路において行われる疑似遊技終了用処理を示すフローチャートである。
【１６２３】
図２６４に示す通常疑似遊技中処理は、主制御回路１００において図２５３（疑似遊技中処理）のステップＳ１０４２で行われる処理である。第８実施形態では、図２５３（疑似遊技中処理）のステップＳ１０４２で行われる処理として、図２５４に示す通常疑似遊技中処理が行われることとして説明した。本実施形態では、図２５３（疑似遊技中処理）のステップＳ１０４２で行われる処理として、図２５４に示す通常疑似遊技中処理が行われることとしてもよいし、図２６４に示す通常疑似遊技中処理が行われることとしてもよい。
【１６２４】
通常疑似遊技中処理において、まず、メインＣＰＵ１０１は、ステップＳ１２４１及びステップＳ１２４２の処理を実行するが、これらの処理は、図２５４のステップＳ１０６１及びステップＳ１０６２の処理と同様の処理であるため、ここでの説明は省略する。
【１６２５】
ステップＳ１２４２の処理を実行した後、メインＣＰＵ１０１は、ストップボタン操作受付処理を実行する（ステップＳ１２４３）。ここで、図２６５を用いて、ストップボタン操作受付処理について説明する。
【１６２６】
ストップボタン操作受付処理において、まず、メインＣＰＵ１０１は、ストップボタン操作キャンセルフラグがオンにセットされているか否かを判断する（ステップＳ１２６１）。ストップボタン操作キャンセルフラグは、疑似遊技においてＭＡＸベットボタン６ａが操作された場合にセットされるフラグである（ステップＳ１２６４参照）。ストップボ

タン操作キャンセルフラグがオンにセットされていると判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、本サブルーチンを終了する。

【１６２７】

一方、ストップボタン操作キャンセルフラグがオンにセットされていないと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、有効なストップボタン８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが操作されたか否かを判断する（ステップＳ１２６２）。この処理は、図２５４のステップＳ１０６３の処理と同様の処理である。メインＣＰＵ１０１は、作動ストップボタン格納領域（図２１参照）を参照することにより、有効なストップボタン８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを認識することができる。

【１６２８】

有効なストップボタン８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが操作されたと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、本サブルーチンを終了する。一方、有効なストップボタン８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが操作されていないと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、ＭＡＸベットボタン６ａが操作されたか否かを判断する（ステップＳ１２６３）。この処理において、メインＣＰＵ１０１は、ベットスイッチ６Ｓがオン状態となったか否かを判断する。

【１６２９】

ＭＡＸベットボタン６ａが操作されたと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、ストップボタン操作キャンセルフラグをオンにセットする（ステップＳ１２６４）。ストップボタン操作キャンセルフラグは、残っているストップボタン操作を全て省略することを示すフラグである。ステップＳ１２６４の処理を実行した後、メインＣＰＵ１０１は、本サブルーチンを終了する。

【１６３０】

一方、ＭＡＸベットボタン６ａが操作されていないと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、図２６５に示すストップボタン操作受付処理を開始してから所定時間が経過したか否かを判断する（ステップＳ１２６５）。所定時間が経過していないと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、ステップＳ１２６２に処理を戻す。一方、所定時間が経過したと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、ストップボタン操作省略フラグをオンにセットする（ステップＳ１２６６）。ストップボタン操作省略フラグは、今回のストップボタン操作を省略することを示すフラグである。ステップＳ１２６６の処理を実行した後、メインＣＰＵ１０１は、本サブルーチンを終了する。

【１６３１】

以上、図２６５を用いて、図２６４のステップＳ１２４３で行われるストップボタン操作受付処理について説明した。図２６４に説明を戻す。

【１６３２】

ステップＳ１２４３の処理を実行した後、メインＣＰＵ１０１は、作動ストップボタン格納領域及び押下順序格納領域を更新し（ステップＳ１２４４）、制御対象リールを決定する（ステップＳ１２４５）。これらの処理において、メインＣＰＵ１０１は、ストップボタン操作キャンセルフラグ及びストップボタン操作省略フラグが何れもオンにセットされていない場合、図２５４のステップＳ１０６４及びステップＳ１０６５の処理と同様の処理を行う。一方、メインＣＰＵ１０１は、ストップボタン操作キャンセルフラグ又はストップボタン操作省略フラグがオンにセットされている場合、有効なストップボタン８Ｌ，８Ｃ，８Ｒのうち最も左に位置するストップボタン８が操作されたものとして、作動ストップボタン格納領域を更新するとともに、制御対象リールを決定する。

【１６３３】

例えば、全てのストップボタン８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが有効である場合、メインＣＰＵ１０１は、左ストップボタン８Ｌが操作されたときと同様に、作動ストップボタン格納領域のビット０に「１」を格納し、ビット４を「０」に更新するとともに、左リール３Ｌを制御対象リールとして決定する。また、中ストップボタン８Ｃ及び右ストップボタン８Ｒが有効である場合、メインＣＰＵ１０１は、中ストップボタン８Ｃが操作されたときと同様に、作動ストップボタン格納領域のビット１に「１」を格納し、ビット５を「０」に更新す

るとともに、中リール３Ｃを制御対象リールとして決定する。また、左ストップボタン８Ｌ及び中ストップボタン８Ｃが有効である場合、メインＣＰＵ１０１は、左ストップボタン８Ｌが操作されたときと同様に、作動ストップボタン格納領域のビット０に「１」を格納し、ビット４を「０」に更新するとともに、左リール３Ｌを制御対象リールとして決定する。また、右ストップボタン８Ｒのみが有効である場合、メインＣＰＵ１０１は、右ストップボタン８Ｒが操作されたときと同様に、作動ストップボタン格納領域のビット２に「１」を格納し、ビット６を「０」に更新するとともに、右リール３Ｒを制御対象リールとして決定する。

【１６３４】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、ステップＳ１２４６～ステップＳ１２４９の処理を実行するが、これらの処理は、図２５４のステップＳ１０６６～ステップＳ１０６９の処理と基本的に同様の処理である。ステップＳ１２４６の処理において、ステップＳ１０６６の処理と同様に、メインＣＰＵ１０１は、停止開始位置（ステップＳ１１６参照）にかかわらず、最終的に図柄が停止する位置として予め定められた位置を停止予定位置として決定し格納する。これにより、ストップボタン操作キャンセルフラグ乃至ストップボタン操作省略フラグがオンにセットされているか否かにかかわらず、図２４６（ｂ）～（ｄ）、図２４７（ｂ）～（ｄ）、及び、図２４８（ｂ）～（ｄ）に示すような態様で、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒが停止する。

【１６３５】

ここで、ストップボタン操作キャンセルフラグ乃至ストップボタン操作省略フラグがオンにセットされている場合には、ストップボタン操作キャンセルフラグ及びストップボタン操作省略フラグがオンにセットされていない場合と比較して、制御対象リールが停止するまでの回転態様を異ならせることとしてもよい。例えば、ストップボタン操作キャンセルフラグがオンにセットされている場合（ＭＡＸベットボタン６ａが操作された場合）には、ストップボタン操作キャンセルフラグ及びストップボタン操作省略フラグが何れもオンにセットされていない場合（ストップボタン８が操作された場合）と比較して、当該ボタンが操作されてから制御対象リールが停止するまでの時間が長くなるようにしてもよい（例えば、制御対象リールを１回余分に回転させた上で停止させることとしてもよい）。ただ、回転態様に差異があったとしても、最終的に停止表示される図柄は、ストップボタン操作キャンセルフラグ乃至ストップボタン操作省略フラグがオンにセットされているか否かにかかわらず同じ図柄となっている。

【１６３６】

ステップＳ１２４９において制御対象リールが停止したと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、揺動制御処理を実行する（ステップＳ１２５０）。ここで、図２６６を用いて、揺動制御処理について説明する。

【１６３７】

揺動制御処理において、まず、メインＣＰＵ１０１は、ストップボタン操作キャンセルフラグがオンにセットされているか否かを判断する（ステップＳ１２８１）。ストップボタン操作キャンセルフラグがオンにセットされていないと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、ストップボタン操作省略フラグがオンにセットされているか否かを判断する（ステップＳ１２８２）。ストップボタン操作省略フラグがオンにセットされていると判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、ストップボタン操作省略フラグをオフにセットする（ステップＳ１２８３）。

【１６３８】

ステップＳ１２８１においてストップボタン操作キャンセルフラグがオンにセットされていると判断した場合、又は、ステップＳ１２８３の処理を実行した後、メインＣＰＵ１０１は、制御対象リールを停止させる制御を実行する（ステップＳ１２８４）。この処理において、メインＣＰＵ１０１は、制御対象リールを停止させるための停止用の励磁パターンに対応するデータをセットする。これにより、図２４６（ｂ）～（ｄ）、図２４７（ｂ）～（ｄ）、及び、図２４８（ｂ）～（ｄ）に示すような態様で制御対象リールが停止

した状態が維持される（図示とは異なり、揺動は発生しない）。
【１６３９】
ステップＳ１２８２においてストップボタン操作省略フラグがオンにセットされていないと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、制御対象リールを揺動させる制御を実行する（ステップＳ１２８５）。この処理は、図２５４のステップＳ１０７０の処理と同様の処理である。これにより、図２４６（ｂ）～（ｄ）、図２４７（ｂ）～（ｄ）、及び、図２４８（ｂ）～（ｄ）に示すような態様で制御対象リールが揺動する。
【１６４０】
ステップＳ１２８４又はステップＳ１２８５の処理を実行した後、メインＣＰＵ１０１は、本サブルーチンを終了する。
【１６４１】
以上、図２６６を用いて、図２６４のステップＳ１２５０で行われる揺動制御処理について説明した。図２６４に説明を戻す。
【１６４２】
ステップＳ１２５０の処理を実行した後、メインＣＰＵ１０１は、有効なストップボタン８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが存在するか否かを判断する（ステップＳ１２５１）。この処理は、図２５４のステップＳ１０７１の処理と同様の処理である。有効なストップボタン８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが存在しないと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、疑似遊技終了用処理を実行する（ステップＳ１２５２）。ここで、図２６７を用いて、疑似遊技終了用処理について説明する。
【１６４３】
疑似遊技終了用処理において、まず、メインＣＰＵ１０１は、ロック演出決定処理（図２５０参照）において選択されたロック演出番号がロック演出番号「３」であるか否かを判断する（ステップＳ１３０１）。選択されたロック演出番号がロック演出番号「３」であると判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、外部集中端子板５５を介してＡＴ相当信号を出力する（ステップＳ１３０２）。第１実施形態で説明したように、外部集中端子板５５は、パチスロ機１外部のデータ表示機やホールコンピュータに接続されており、これらの機器においても、パチスロ機１におけるメダルの投入状況や遊技状態の遷移状況が認識可能となっている。
【１６４４】
ＡＴ相当信号は、ＡＴ状態が開始されることに基づいてオン状態とされ、ＡＴ状態が終了されることに基づいてオフ状態とされる外部信号である。ステップＳ１３０２の処理において、メインＣＰＵ１０１は、当該外部信号をオン状態とする。同様に、図示しないが、メインＣＰＵ１０１は、図２５５のステップＳ１０８３の処理を実行した後、当該外部信号をオン状態とする。これにより、データ表示機やホールコンピュータでは、ＡＴ状態が開始されたと認識されることになる。
【１６４５】
このように、本実施形態では、ロック演出番号「３」又は「５」に対応するロック演出が終了する際（「赤７」図柄揃いが停止表示されたとき）に、ＡＴ相当信号をオン状態とするように構成されている。また、第１実施形態で説明したように、複数のＡＴ状態（所定のＡＴ状態及び特定のＡＴ状態）を設け、各ＡＴ状態は、遊技者にとっての有利度が互いに異なるようにしてもよい。このようなＡＴ状態としては、例えば、第１実施形態で説明した疑似ＢＢ（ビッグボーナス）及び疑似ＲＢ（レギュラーボーナス）を採用することができる。そして、疑似ＢＢに移行させることが決定された場合及び疑似ＲＢに移行させることが決定された場合の双方において、疑似遊技で同一の図柄組合せ（例えば、「赤７」図柄揃い）が停止表示されるようにしてもよい。さらに、疑似ＢＢに移行させることが決定された場合に疑似遊技で特定の図柄組合せ（例えば、「赤７」図柄揃い）が停止表示されたときと、疑似ＲＢに移行させることが決定された場合に疑似遊技で特定の図柄組合せ（例えば、「赤７」図柄揃い）が停止表示されたときとで、同一のＡＴ相当信号をオン状態とするようにしてもよい。これにより、疑似遊技で特定の図柄組合せ（例えば、「赤

７」図柄揃い）が停止表示された時点では、疑似ＢＢと疑似ＲＢとのうち何れの疑似ボーナスに移行させることが決定されたのかを分からなくすることが可能であり、遊技者に対して期待感を抱かせることができる。なお、実際に疑似ＢＢ乃至疑似ＲＢが開始するタイミングは、特に限定されないが、疑似遊技で特定の図柄組合せ（例えば、「赤７」図柄揃い）が停止表示された後（当該疑似遊技が行われた単位遊技、又は、当該単位遊技よりも所定回数後に行われる単位遊技）とすることが可能である。例えば、メイン遊技において「赤７」図柄揃いが有効ラインに沿って停止表示されたことを契機として疑似ＢＢが開始され、メイン遊技において「ＢＡＲ」図柄揃いが有効ラインに沿って停止表示されたことを契機として疑似ＲＢが開始されるようにしてもよい。

【１６４６】

以上では、疑似遊技において特定の図柄組合せ（例えば、「赤７」図柄揃い）が停止表示されたとき（ランダム遅延処理が開始される前）にＡＴ相当信号をオン状態とすることとして説明したが、同様に、リール演出において特定の図柄組合せ（例えば、「赤７」図柄揃い）が停止表示されたとき（ランダム遅延処理が開始される前）にＡＴ相当信号をオン状態とすることとしてもよい。また、実際に疑似ボーナスが開始するタイミング（例えば、図２８のステップＳ１０６）でＡＴ相当信号をオン状態とすることとしてもよい。また、ＡＴ相当信号をオフ状態とするタイミングも、特に限定されないが、実際に疑似ボーナスが終了するタイミング（例えば、図３１のステップＳ１５５）でＡＴ相当信号をオフ状態とすることが可能である。なお、第１実施形態で説明したように、最初の１セット目のＡＴ状態が開始されたことに基づいて外部信号１（上記ＡＴ相当信号）をオン状態とし、２セット目以降は当該セットが開始される度に外部信号２をオン状態としてもよい。この観点から、疑似遊技は、最初の１セット目のＡＴ状態に移行させることが決定された場合にのみ行われる（例えば、１Ｇ連抽籤に当籤した場合には行われない）こととしてもよい。また、ＡＴ相当信号をオン状態とするときには、第１実施形態で説明した区間ランプが点灯した状態となっている。

【１６４７】

ステップＳ１３０１においてロック演出番号がロック演出番号「３」ではないと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、ロック演出決定処理（図２５０参照）において選択されたロック演出番号がロック演出番号「５」であるか否かを判断する（ステップＳ１３０３）。ステップＳ１３０２の処理を実行した後、又は、ステップＳ１３０３においてロック演出番号がロック演出番号「５」ではない（すなわち、ロック演出番号「４」である）と判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、外部集中端子板５５を介してメダル投入信号を出力する（ステップＳ１３０４）。

【１６４８】

第１実施形態で説明したように、メダル投入信号は、メダルが投入された場合に外部集中端子板５５から出力される信号である（図２５のステップＳ４２及びステップＳ４６参照）。すなわち、メダル投入信号は、メイン遊技が１回行われるごとに出力され、メダル投入信号を介して、データ表示機やホールコンピュータにおいてパチスロ機１で行われた遊技の回数を認識することができるようになっている。本実施形態では、疑似遊技においてもメダル投入信号を出力することにより、当該遊技の回数は、疑似遊技も含めた回数（メイン遊技の回数と疑似遊技の回数との合計回数）となっている。これにより、疑似遊技が行われた場合においても遊技回数がカウントアップされる仕様となっている。図示しないが、メインＣＰＵ１０１は、図２５５のステップＳ１０８３の処理を実行した後においても、メダル投入信号を出力する。

【１６４９】

メダル投入信号は、疑似遊技が開始するタイミング又は疑似遊技が終了するタイミングで出力することが可能である。疑似遊技が開始するタイミングとしては、例えば、スタートレバー７が操作されたとき（例えば、図２６３のステップＳ１２２５の判断結果が「ＹＥＳ」となったとき）や、疑似遊技用のリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転が開始するとき（例えば、図２６２のステップＳ１２０６の処理が行われるタイミング）を挙げることがで

きる。疑似遊技が終了するタイミングとしては、例えば、疑似遊技用のリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転が停止したとき（例えば、図２６７の処理が行われるタイミング）や、メイン遊技用のリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転が開始するとき（例えば、図２５７のステップＳ１１２２の判断結果が「ＹＥＳ」となったときや、ランダム遅延処理により１つ目のリールが回転を開始するタイミング）を挙げることができる。なお、疑似遊技においてメダル投入信号が出力される場合、当該疑似遊技の行われる単位遊技においては、メダルが投入された際にメダル投入信号が出力されないように構成してもよい。

【１６５０】

ステップＳ１３０４の処理を実行した後、メインＣＰＵ１０１は、ロック演出終了フラグをオンにセットし（ステップＳ１３０５）、本サブルーチンを終了する。一方、ステップＳ１３０３においてロック演出番号がロック演出番号「5」であると判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、疑似遊技後リール演出処理を実行する（ステップＳ１３０６）。疑似遊技後リール演出処理については、図２５５を用いて説明した通りであるため、ここでの説明は省略する。ステップＳ１３０６の処理を実行した後、メインＣＰＵ１０１は、本サブルーチンを終了する。

【１６５１】

以上、図２６７を用いて、図２６４のステップＳ１２５２で行われる疑似遊技終了用処理について説明した。図２６４に説明を戻す。ステップＳ１２５２の処理を実行した後、メインＣＰＵ１０１は、本サブルーチンを終了する。

【１６５２】

＜疑似遊技チャレンジ操作受付処理＞

図２６８は、主制御回路において行われる疑似遊技チャレンジ操作受付処理を示すフローチャートである。

【１６５３】

図２６８に示す疑似遊技チャレンジ操作受付処理は、主制御回路１００において図２６４（通常疑似遊技中処理）のステップＳ１２４３で行われる処理である。以上では、図２６４（通常疑似遊技中処理）のステップＳ１２４３で行われる処理として、図２６５に示すストップボタン操作受付処理が行われることとして説明した。本実施形態では、図２６４（通常疑似遊技中処理）のステップＳ１２４３で行われる処理として、図２６８に示す疑似遊技チャレンジ操作受付処理が行われる場合があることとしてもよい。

【１６５４】

具体的に、全てのストップボタン８が有効である場合（ストップボタン８がまだ１つも操作されていない場合）、すなわち、今回の停止操作が第１停止操作である場合には、図２６８に示す疑似遊技チャレンジ操作受付処理が行われることとし、無効なストップボタン８が存在する場合（少なくとも一のストップボタン８が操作済みである場合）、すなわち、今回の停止操作が第２停止操作又は第３停止操作である場合には、図２６５に示すストップボタン操作受付処理が行われることとしてもよい。メインＣＰＵ１０１は、作動ストップボタン格納領域（図２１参照）を参照することにより、有効なストップボタン８Ｌ，８Ｃ，８Ｒ及び無効なストップボタン８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを認識することができる。

【１６５５】

疑似遊技チャレンジ操作受付処理において、まず、メインＣＰＵ１０１は、疑似遊技進行用ストップボタンを決定する（ステップＳ１３２１）。この処理において、メインＣＰＵ１０１は、乱数値に基づく抽籤を行うことにより、左ストップボタン８Ｌ、中ストップボタン８Ｃ、及び、右ストップボタン８Ｒのうちの一のストップボタン８を疑似遊技進行用ストップボタンとして決定する。

【１６５６】

次に、メインＣＰＵ１０１は、疑似遊技開始コマンド生成格納処理を実行する（ステップＳ１３２２）。この処理において、メインＣＰＵ１０１は、疑似遊技開始コマンドデータを生成し、生成した疑似遊技開始コマンドデータをメインＲＡＭ１０３の通信データ格納領域に格納する。通信データ格納領域に格納された疑似遊技開始コマンドデータは、通

信データ送信処理（図３２のステップＳ２０４参照）において主制御回路１００から副制御回路２００へ送信される。これにより、副制御回路２００では、疑似遊技が開始するタイミングであることを認識することができるようになり、各種の演出を実行するタイミング等を決定することができる。

【１６５７】

具体的に、疑似遊技開始コマンドデータを受信したことを契機として、副制御回路２００では、疑似遊技が開始されることに対応する演出データがセットされる。これにより、例えば、図示しないが、「ストップボタンの３択正解で疑似遊技スタート」といった内容の文字画像がメイン表示装置２１０に表示され、遊技者に対してストップボタン８を操作することを促すことができる。

【１６５８】

次に、メインＣＰＵ１０１は、有効なストップボタン８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが操作されたか否かを判断する（ステップＳ１３２３）。この処理は、図２５４のステップＳ１０６３の処理と同様の処理である。有効なストップボタン８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが操作されたと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、操作されたストップボタン８がステップＳ１３２１で決定した疑似遊技進行用ストップボタンと一致するか否かを判断する（ステップＳ１３２４）。

【１６５９】

操作されたストップボタン８が疑似遊技進行用ストップボタンと一致すると判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、本サブルーチンを終了し、図２６４のステップＳ１２４４に処理を移す。一方、操作されたストップボタン８が疑似遊技進行用ストップボタンと一致しないと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、疑似遊技キャンセルフラグをオンにセットし（ステップＳ１３２５）、本サブルーチンを終了する。

【１６６０】

図示しないが、疑似遊技キャンセルフラグがオンにセットされている場合、メインＣＰＵ１０１は、図２６８に示す疑似遊技チャレンジ操作受付処理を終了した後、図２６４のステップＳ１２４４～ステップＳ１２５２の処理を行うことなく、図２６４に示す通常疑似遊技中処理を終了し、さらに、図２６２のステップＳ１２０９及びステップＳ１２１０の処理を行うことなく、図２６２に示すロック演出実行処理を終了する。

【１６６１】

ステップＳ１３２３において有効なストップボタン８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが操作されていないと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、ステップＳ１３２６～ステップＳ１３２９の処理を実行するが、これらの処理は、図２６５のステップＳ１２６３～ステップＳ１２６６の処理と同様の処理であるため、ここでの説明は省略する。その後、メインＣＰＵ１０１は、本サブルーチンを終了する。

【１６６２】

以上より、第１停止操作として疑似遊技進行用ストップボタン（例えば、左ストップボタン８Ｌ）が操作された場合（ストップボタンの３択に正解した場合）には、疑似遊技が続行し、ランダム遅延処理（図２５７のステップＳ１１２３参照）を経て、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転がメイン遊技用の定速回転となる。一方、第１停止操作として疑似遊技進行用ストップボタン以外のストップボタン８（例えば、中ストップボタン８Ｃ又は右ストップボタン８Ｒ）が操作された場合（ストップボタンの３択に失敗した場合）には、その時点で疑似遊技が終了し、通常時加速処理（図２５７のステップＳ１１２５参照）を経て、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転がメイン遊技用の定速回転となる。

【１６６３】

このように、本実施形態では、疑似遊技用のリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転が開始された後、適切なストップボタン８が操作されたことを条件として疑似遊技が進行するように構成することが可能である。一方、このような適切なストップボタン８の操作は、疑似遊技が開始されるための条件として採用してもよい。例えば、図２６３では、スタートレバー７が操作されることを条件として疑似遊技が開始されることとして説明したが、スター

トレバー７の操作に代えて、適切なストップボタン８（例えば、左ストップボタン８Ｌ）が操作されることを条件として疑似遊技（疑似遊技用のリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転）が開始されることとしてもよい。そして、不適切なストップボタン８（例えば、中ストップボタン８Ｃ又は右ストップボタン８Ｒ）が操作された場合には、疑似遊技がキャンセルされる（そもそも、疑似遊技用のリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転も行われない）ようにしてもよい。

【１６６４】

＜フリーズ種別の決定＞

図２６９は、メイン表示装置に表示される画像の一例を示す図である。

【１６６５】

図２６９では、メイン表示装置２１０においてフリーズ種別決定画面が表示されている様子を示している。本実施形態では、複数種類のフリーズ（フリーズＡ、フリーズＢ、及び、フリーズＣ）が設けられている。フリーズＡは、リール演出及び疑似遊技を伴わないロック演出である。フリーズＢは、順回転のリール演出を伴うロック演出である。フリーズＣは、逆回転のリール演出を伴うロック演出である。フリーズ種別決定画面は、フリーズＡ、フリーズＢ、及び、フリーズＣのなかから一のフリーズを決定するための画面である。決定されたフリーズは、例えば、疑似遊技開始時ロック（図２６３のステップＳ１２２３参照）として実行されることになる。

【１６６６】

具体的に、図２６９では、フリーズ種別決定画面として、フリーズＡ画像１２０１、フリーズＢ画像１２０２、フリーズＣ画像１２０３、及び、矢印画像１２０４が表示されている様子を示している。矢印画像１２０４は、フリーズＡ画像１２０１、フリーズＢ画像１２０２、及び、フリーズＣ画像１２０３のうちの何れの画像が選択されているのかを示すための画像である。図２６９に示す例では、矢印画像１２０４がフリーズＡ画像１２０１の横に近接して表示されており、フリーズＡ画像１２０１が選択されていることを示している。

【１６６７】

このように、フリーズＡ画像１２０１が選択されている状態（フリーズＡ選択状態）においては、矢印画像１２０４がフリーズＡ画像１２０１の横に表示される。同様に、フリーズＢ画像１２０２が選択されている状態（フリーズＢ選択状態）においては、矢印画像１２０４がフリーズＢ画像１２０２の横に表示される。フリーズＣ画像１２０３が選択されている状態（フリーズＣ選択状態）においては、矢印画像１２０４がフリーズＣ画像１２０３の横に表示される。

【１６６８】

矢印画像１２０４の位置は、下記（ａ）～（ｃ）のうちの何れかの方法で、切り替えることが可能である。例えば、ホールメニューにおいて、これらの方法のうちの一の方法が設定されるようになっている。

（ａ）ストップボタン８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの操作

（ｂ）ＭＡＸベットボタン６ａの操作

（ｃ）タイマ管理

【１６６９】

上記（ａ）が設定されている場合、遊技者は、フリーズ種別決定画面がメイン表示装置２１０に表示されているときに、ストップボタン８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを操作することにより、矢印画像１２０４の位置を切り替えることが可能であり、ＭＡＸベットボタン６ａを操作することにより、フリーズの種別を決定することができる。具体的に、フリーズＡ選択状態においてＭＡＸベットボタン６ａが操作された場合にはフリーズＡが決定され、フリーズＢ選択状態においてＭＡＸベットボタン６ａが操作された場合にはフリーズＢが決定され、フリーズＣ選択状態においてＭＡＸベットボタン６ａが操作された場合にはフリーズＣが決定される。

【１６７０】

上記（ｂ）が設定されている場合、遊技者は、フリーズ種別決定画面がメイン表示装置２１０に表示されているときに、ＭＡＸベットボタン６ａを操作することにより、矢印画像１２０４の位置を切り替えることが可能であり、スタートレバー７を操作することにより、フリーズの種別を決定することができる。具体的に、フリーズＡ選択状態においてスタートレバー７が操作された場合にはフリーズＡが決定され、フリーズＢ選択状態においてスタートレバー７が操作された場合にはフリーズＢが決定され、フリーズＣ選択状態においてスタートレバー７が操作された場合にはフリーズＣが決定される。

【１６７１】

上記（ｃ）が設定されている場合には、フリーズ種別決定画面がメイン表示装置２１０に表示されているときに、フリーズＡ選択状態、フリーズＢ選択状態、フリーズＣ選択状態にうちの一の状態から他の状態へと（例えば、フリーズＡ選択状態→フリーズＢ選択状態→フリーズＣ選択状態→フリーズＡ選択状態・・・といったように）、所定時間ごとに切り替わる。このとき、遊技者は、ＭＡＸベットボタン６ａを操作することにより、フリーズの種別を決定することができる。具体的に、フリーズＡ選択状態においてＭＡＸベットボタン６ａが操作された場合にはフリーズＡが決定され、フリーズＢ選択状態においてＭＡＸベットボタン６ａが操作された場合にはフリーズＢが決定され、フリーズＣ選択状態においてＭＡＸベットボタン６ａが操作された場合にはフリーズＣが決定される。なお、予め定められた時間以内にＭＡＸベットボタン６ａが操作されなかった場合には、当該時間が経過したときの状態に応じた種別のフリーズが決定される。あるいは、抽籤により選択された種別のフリーズが決定されることとしてもよい。

【１６７２】

フリーズ種別決定画面がメイン表示装置２１０に表示されるタイミングは、特に限定されないが、例えば、ＢＢに係る図柄の組合せが有効ラインに沿って停止表示された（ＢＢが入賞した）場合にフリーズ種別決定画面が表示されるように構成することが可能である。例えば、一の単位遊技においてＢＢが入賞し、次の単位遊技におけるスタートレバー７操作が行われたときに、フリーズ種別決定画面が表示されるようにしてもよい。あるいは、一の単位遊技においてＢＢが入賞したとき、次の単位遊技におけるスタートレバー７操作が行われるまでの間に、フリーズ種別決定画面が表示されるようにしてもよい。

【１６７３】

以上では、フリーズの種別が決定される場合について説明したが、同様の方法により、疑似ボーナス移行抽籤に当籤した場合や１Ｇ連抽籤に当籤した場合に行われるロック演出の種別を決定することとしてもよい。例えば、図２６９と同様の画面において、上記（ａ）～（ｃ）のような方法で、ロック演出Ａ（例えば、リール演出及び疑似遊技を伴わないロック演出）、ロック演出Ｂ（例えば、リール演出を伴うロック演出）、及び、ロック演出Ｃ（例えば、疑似遊技を伴うロック演出）のうちの一のロック演出を決定することができるように構成してもよい。図２５０のステップＳ１００５、ステップＳ１０１０、及び、ステップＳ１０１２においては、このようにして決定されたロック演出を選択することとしてもよい。また、同様の方法により、揺動パターンの種別（例えば、第８実施形態で説明した揺動パターンＡ、揺動パターンＢ、及び、揺動パターンＣのうちの一の揺動パターン）を決定することができるように構成してもよい。なお、このようにして決定される演出は、主制御回路１００により制御される演出に限定されず、副制御回路２００により制御される演出であってもよい。

【１６７４】

＜ボーナス当籤時処理＞

図２７０は、主制御回路において行われるボーナス当籤時処理を示すフローチャートである。

【１６７５】

図２７０に示すボーナス当籤時処理は、図２６（内部抽籤処理）のステップＳ７０の処理が実行された後に、主制御回路１００において行われる処理である。すなわち、ボーナス当籤時処理は、ボーナス当籤ゲーム（ボーナス役が内部当籤役として決定されることに

より、非ボーナス状態（ボーナス状態でなく持越状態でもない状態）から持越状態（フラグ間）へと移行した単位遊技）において、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転が開始する前に行われる処理である。

【１６７６】

ボーナス当籤時処理において、まず、メインＣＰＵ１０１は、ＢＢが内部当籤役として決定されているか（今回の単位遊技がＢＢ当籤ゲームであるか）否かを判断する（ステップＳ１３４１）。ＢＢが内部当籤役として決定されていないと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、本サブルーチンを終了する。

【１６７７】

一方、ＢＢが内部当籤役として決定されていると判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、ロック演出番号「１」、「３」、「５」、及び、「６」（図２４３参照）のうちの何れかを抽籤により選択する（ステップＳ１３４２）。そして、メインＣＰＵ１０１は、ロック演出開始フラグをオンにセットし（ステップＳ１３４３）、本サブルーチンを終了する。これにより、ロック演出番号「１」、「３」、「５」、又は、「６」に対応するロック演出が行われることになる。

【１６７８】

第８実施形態では、疑似遊技に対応するロック演出番号が選択された場合、「７を狙え」演出画像１１００（図２５２参照）がメイン表示装置２１０に表示される（図２５１のステップＳ１０２２参照）こととして説明した。これにより、疑似遊技中、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒにおいて「赤７」図柄が停止表示され得るタイミングで停止操作を行うことを遊技者に促すことができる。本実施形態においても、同様に、「７を狙え」演出画像１１００がメイン表示装置２１０に表示されることとしてもよいが、ここでは、「ＢＡＲを狙え」演出画像（図示せず）がメイン表示装置２１０に表示されることとする。これにより、疑似遊技中、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒにおいて「ＢＡＲ」図柄が停止表示され得るタイミングで停止操作を行うことを遊技者に促すことができる。

【１６７９】

また、ここでは、ＢＢが内部当籤役として決定された後、メイン遊技において「赤７」図柄揃いが有効ラインに沿って停止表示された（「赤７」図柄揃いが成立した）場合にＢＢ状態が開始され、ＭＢが内部当籤役として決定された後、メイン遊技において「ＢＡＲ」図柄揃いが有効ラインに沿って停止表示された（「ＢＡＲ」図柄揃いが成立した）場合にＭＢ状態が開始されることとする。この場合、ＢＢ当籤ゲーム（メイン遊技）において、遊技者は、各ストップボタン８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを操作するに当たって、「赤７」図柄を狙うべきであると言える。

【１６８０】

しかしながら、上記のように、疑似遊技において「ＢＡＲを狙え」演出画像が表示される場合、仮に、疑似遊技が終了しメイン遊技に移行した後も、「ＢＡＲを狙え」演出画像が継続的に表示されるとすると、遊技者に対して、本来狙うべき図柄（「赤７」図柄）とは異なる図柄（「ＢＡＲ」図柄）を狙わせることになる。そうすると、「赤７」図柄揃いが有効ラインに沿って停止表示されない（ＢＢが入賞しない）可能性が高くなってしまう。

【１６８１】

とりわけ、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒにおいて「赤７」図柄と「ＢＡＲ」図柄とが離間して配置されている場合には、その蓋然性が非常に高い。例えば、図９に示すように、少なくとも一のリール３（中リール３Ｃ）において、「赤７」図柄に対応する図柄位置（「０」）が「ＢＡＲ」図柄に対応する図柄位置（「９」）に対して最大滑り駒数（４図柄）の範囲内に存在しない場合、当該リール３（中リール３Ｃ）に対して、「ＢＡＲ」図柄が有効ライン上に表示されるタイミングで停止操作が行われたとすると、ＢＢが入賞することは不可能となる。この意味において、当該「ＢＡＲを狙え」演出画像は、ＢＢを入賞させないようにするための示唆となってしまう。

【１６８２】

何れにしても、疑似遊技において表示された「ＢＡＲを狙え」演出画像は、遊技者が狙

うべき図柄（内部当籤役）を誤認してしまうことを抑制することができるように、所定のタイミングで表示を終了することが望ましい。当該タイミングは、ランダム遅延処理（図２５７のステップＳ１１２３参照）が開始される前であってもよいし、ランダム遅延処理が開始された後であってもよい。具体的に、当該タイミングとしては、例えば、疑似遊技において第２停止リールが停止した後第３停止リールが停止するまでの間（例えば、図２６５のステップＳ１２６２の判断結果が「ＹＥＳ」となり当該ストップボタン８の操作が第３停止操作であるときや、図２６５のステップＳ１２６５の判断結果が「ＹＥＳ」となり第３停止操作が省略されるとき）、残っているストップボタン操作が全て省略されたとき（例えば、図２６５のステップＳ１２６３の判断結果が「ＹＥＳ」となったとき）、第３停止リールが停止した後当該第３停止リールが揺動を開始するまでの間（例えば、図２６４のステップＳ１２４９の判断結果が「ＹＥＳ」となり当該制御対象リールが第３停止リールであるとき）、疑似遊技において全てのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒが停止したタイミング（例えば、図２６４のステップＳ１２５１の判断結果が「ＹＥＳ」となった後、ステップＳ１２５２の処理が行われる前）、メイン遊技用のリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転が開始するとき（例えば、図２５７のステップＳ１１２２の判断結果が「ＹＥＳ」となったときや、ランダム遅延処理により１つ目のリールが回転を開始するタイミング）、メイン遊技用に各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転が開始した後全てのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転が定速に達するまでの間等を挙げることができる。

【１６８３】

また、「ＢＡＲを狙え」演出画像の表示を終了するタイミングで、他に疑似遊技用の演出（例えば、揺動制御）が行われていれば、当該演出も終了するとよい。さらに、当該タイミングで、ＢＢが内部当籤役として決定されたことに対応する演出（ＢＢ示唆演出）を開始する（ＢＢが内部当籤役として決定されたことを示唆する画像（例えば、「７を狙え」演出画像１１００）を表示する）こととしてもよい。これにより、遊技者が狙うべき図柄（内部当籤役）を誤認してしまうことを効果的に防止するとともに、「赤７」図柄を狙うべき示唆を与えることができる。

【１６８４】

なお、第８実施形態で説明したように、疑似遊技においては、停止開始位置及び滑り駒数とは無関係に予め定められた図柄が停止表示されるように構成することが可能である。そこで、疑似遊技では、各ストップボタン８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを操作するに当たって、遊技者が「ＢＡＲ」図柄を狙ったとしても（各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒにおいて「ＢＡＲ」図柄が停止表示され得るタイミングで停止操作が行われたとしても）、「赤７」図柄揃いが成立するようにしてもよい。これにより、当該「赤７」図柄揃いを介して、ＢＢが内部当籤役として決定されたことを示唆することができる。疑似遊技で「赤７」図柄揃いが成立した場合には、メイン遊技において上記ＢＢ示唆演出を行わないこととしてもよい。

【１６８５】

あるいは、疑似遊技では、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒにおいて「ＢＡＲ」図柄が停止表示され得るタイミングで停止操作が行われたことに応じて「ＢＡＲ」図柄揃いが成立する（適切なタイミングで停止操作が行われなかった場合には、「ＢＡＲ」図柄揃いが成立しない）ように構成してもよい。また、疑似遊技では、停止開始位置及び滑り駒数とは無関係に「ＢＡＲ」図柄揃いが成立するようにしてもよい。あるいは、疑似遊技では、「ＢＡＲ」図柄がテンパイするものの、「ＢＡＲ」図柄揃いが成立しない（残り１つの「ＢＡＲ」図柄が停止表示されない）ようにしてもよい。疑似遊技で「赤７」図柄揃いが成立しなかった場合には、メイン遊技において上記ＢＢ示唆演出を行うことが望ましい。

【１６８６】

このように、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒにおいて「赤７」図柄乃至「ＢＡＲ」図柄が停止表示されるごとに、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに対して揺動制御（図２６６のステップＳ１２８５参照）が行われる。第８実施形態で説明したように、当該揺動制御は、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒが振動の中心に位置している状態乃至各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒが略完全に停止している状態において、「赤７」図柄乃至「ＢＡＲ」図柄が有効ライン上に位

置付けられるように行われる。
【１６８７】
以上、図２７０に示すボーナス当籤時処理が行われる場合には、図２５０に示すロック演出決定処理が行われないこととしてもよいし、図２７０に示すボーナス当籤時処理と併せて、図２５０に示すロック演出決定処理も行われることとしてもよい。また、図示しないが、ＢＢが内部当籤役として決定されていない場合に、ロック演出番号「２」又は「４」に対応するロック演出（所謂ガセ演出）が行われることとしてもよい。
【１６８８】
＜遊技終了時ロック演出決定処理＞
図２７１は、主制御回路において行われる遊技終了時ロック演出決定処理を示すフローチャートである。
【１６８９】
図２７１に示す遊技終了時ロック演出決定処理は、図３１（有利区間中遊技終了時処理）のステップＳ１５６の処理が実行された後に、主制御回路１００において行われる処理である。
【１６９０】
遊技終了時ロック演出決定処理において、まず、メインＣＰＵ１０１は、現在の遊技区間が有利区間であるか否かを判断する（ステップＳ１３６１）。この処理は、図２５０のステップＳ１００１の処理と同様の処理である。現在の遊技区間が有利区間ではないと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、本サブルーチンを終了する。
【１６９１】
一方、現在の遊技区間が有利区間であると判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、疑似ボーナス移行抽籤に当籤したか否かを判断する（ステップＳ１３６２）。第１実施形態で説明したように、メイン遊技におけるリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転が停止すると、停止表示された図柄の組合せに応じた二次情報（サブフラグ）としての有利区間入賞時サブフラグ（図７（ａ）参照）が決定される。そして、演出区間（有利区間・通常遊技）においては、疑似ボーナス移行抽籤テーブル（図７（ｃ）参照）が参照され、乱数値及び有利区間入賞時サブフラグに基づく抽籤（疑似ボーナス移行抽籤）が行われることにより、疑似ボーナス移行抽籤の結果として「当籤」又は「非当籤」が決定される。なお、「当籤」としては、「当籤（今回遊技）」及び「当籤（次回遊技）」が設けられているが、ここでは、これらを区別しないこととする。
【１６９２】
疑似ボーナス移行抽籤に当籤していないと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、本サブルーチンを終了する。一方、疑似ボーナス移行抽籤に当籤したと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、ロック演出番号「１」、「３」、「５」、及び、「６」（図２４３参照）のうちの何れかを抽籤により選択する（ステップＳ１３６３）。そして、メインＣＰＵ１０１は、ロック演出開始フラグをオンにセットし（ステップＳ１３６４）、本サブルーチンを終了する。これにより、ロック演出番号「１」、「３」、「５」、又は、「６」に対応するロック演出が行われることになる。
【１６９３】
なお、図示しないが、１Ｇ連抽籤（図７（ｄ）参照）に当籤した場合においても、ロック演出番号「１」、「３」、「５」、及び、「６」のうちの何れかが選択される（ロック演出番号「１」、「３」、「５」、又は、「６」に対応するロック演出が行われる）ようにしてもよい。また、疑似ボーナス移行抽籤（及び１Ｇ連抽籤）に当籤していない場合に、ロック演出番号「２」及び「４」のうちの何れかが選択される（ロック演出番号「２」又は「４」に対応するロック演出が行われる）ようにしてもよい。
【１６９４】
＜遊技終了時ロック演出実行処理＞
図２７２は、主制御回路において行われる遊技終了時ロック演出実行処理を示すフローチャートである。図２７３は、主制御回路において行われる遊技終了時ロック演出開始用

処理を示すフローチャートである。
【１６９５】
図２７２に示す遊技終了時ロック演出実行処理は、主制御回路１００において図２３（メイン処理）のステップＳ１６（遊技終了時メイン側演出制御処理）で行われる処理である。
【１６９６】
遊技終了時ロック演出実行処理において、まず、メインＣＰＵ１０１は、ロック演出開始フラグ（図２７１のステップＳ１３６４参照）がオンにセットされているか否かを判断する（ステップＳ１３８１）。ロック演出開始フラグがオンにセットされていないと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、本サブルーチンを終了する。
【１６９７】
一方、ロック演出開始フラグがオンにセットされていると判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、遊技終了時ロック演出開始用処理を実行する（ステップＳ１３８２）。ここで、図２７３を用いて、遊技終了時ロック演出開始用処理について説明する。
【１６９８】
遊技終了時ロック演出開始用処理において、まず、メインＣＰＵ１０１は、リプレイが入賞したか否かを判断する（ステップＳ１４０１）。この処理において、メインＣＰＵ１０１は、有効ラインに沿って停止表示された図柄の組合せがリプレイ役に係る図柄の組合せ（図１１～図１４参照）であるか否かを判断する。
【１６９９】
リプレイが入賞したと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、リプレイ入賞時ロック演出開始コマンド生成格納処理を実行する（ステップＳ１４０２）。この処理において、メインＣＰＵ１０１は、リプレイ入賞時ロック演出開始コマンドデータを生成し、生成したリプレイ入賞時ロック演出開始コマンドデータをメインＲＡＭ１０３の通信データ格納領域に格納する。通信データ格納領域に格納されたリプレイ入賞時ロック演出開始コマンドデータは、通信データ送信処理（図３２のステップＳ２０４参照）において主制御回路１００から副制御回路２００へ送信される。これにより、副制御回路２００では、リプレイが入賞してロック演出が開始されるタイミングであることを認識することができるようになり、各種の演出を実行するタイミング等を決定することができる。
【１７００】
具体的に、リプレイ入賞時ロック演出開始コマンドデータを受信したことを契機として、副制御回路２００では、リプレイが入賞してロック演出が開始されることに対応する演出データがセットされる。これにより、例えば、図示しないが、「ベットして下さい」といった内容の文字画像（ベット要求画像）がメイン表示装置２１０に表示され、遊技者に対してベットボタン（ＭＡＸベットボタン６ａ又は１ベットボタン６ｂ）を操作することを促すことができる。リプレイが入賞した場合には、ベットボタンの操作は不要であるはずところ、ベット要求画像を通じて、遊技者を意外に感じさせることができる。
【１７０１】
次に、メインＣＰＵ１０１は、ベットボタン（ＭＡＸベットボタン６ａ又は１ベットボタン６ｂ）が操作されたか否かを判断する（ステップＳ１４０３）。この処理において、メインＣＰＵ１０１は、ベットスイッチ６Ｓがオン状態となったか否かを判断する。ＭＡＸベットボタン６ａと１ベットボタン６ｂとのうちの何れかが操作されたと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、本サブルーチンを終了する。
【１７０２】
一方、ＭＡＸベットボタン６ａ及び１ベットボタン６ｂが何れも操作されていないと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、スタートレバー７が操作されたか否かを判断する（ステップＳ１４０４）。この処理において、メインＣＰＵ１０１は、スタートスイッチ７Ｓがオン状態（図２５のステップＳ５０参照）となったか否かを判断する。スタートレバー７が操作されていないと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、リプレイ入賞時ロック演出開始コマンド生成格納処理を実行してから（ベット要求画像が表示されてから）所定

時間（例えば、３０秒）が経過したか否かを判断する（ステップＳ１４０５）。
【１７０３】
所定時間が経過していないと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、ステップＳ１４０３に処理を戻す。ステップＳ１４０４においてスタートレバー７が操作されたと判断した場合、又は、ステップＳ１４０５において所定時間が経過したと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、ロック演出キャンセルフラグをオンにセットする（ステップＳ１４０６）。ロック演出キャンセルフラグは、ロック演出をキャンセルするために用いられるフラグである。その後、メインＣＰＵ１０１は、ロック演出開始フラグをオフにセットし（ステップＳ１４０７）、本サブルーチンを終了する。
【１７０４】
ステップＳ１４０１においてリプレイが入賞していないと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、リプレイ以外入賞時ロック演出開始コマンド生成格納処理を実行する（ステップＳ１４０８）。この処理において、メインＣＰＵ１０１は、リプレイ以外入賞時ロック演出開始コマンドデータを生成し、生成したリプレイ以外入賞時ロック演出開始コマンドデータをメインＲＡＭ１０３の通信データ格納領域に格納する。通信データ格納領域に格納されたリプレイ以外入賞時ロック演出開始コマンドデータは、通信データ送信処理（図３２のステップＳ２０４参照）において主制御回路１００から副制御回路２００へ送信される。これにより、副制御回路２００では、リプレイ以外の役が入賞してロック演出が開始されるタイミングであることを認識することができるようになり、各種の演出を実行するタイミング等を決定することができる。
【１７０５】
具体的に、リプレイ以外入賞時ロック演出開始コマンドデータを受信したことを契機として、副制御回路２００では、リプレイ以外の役が入賞してロック演出が開始されることに対応する演出データがセットされる。これにより、例えば、図示しないが、「レバーを叩け」といった内容の文字画像（「レバーを叩け」画像）がメイン表示装置２１０に表示され、遊技者に対してスタートレバー７を操作することを促すことができる。リプレイ以外の役が入賞した場合には、スタートレバー７を操作する前に、ベットボタンの操作が必要であるはずところ、「レバーを叩け」画像を通じて、遊技者を意外に感じさせることができる。
【１７０６】
次に、メインＣＰＵ１０１は、スタートレバー７が操作されたか否かを判断する（ステップＳ１４０９）。この処理において、メインＣＰＵ１０１は、スタートスイッチ７Ｓがオン状態（図２５のステップＳ５０参照）となったか否かを判断する。スタートレバー７が操作されたと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、本サブルーチンを終了する。
【１７０７】
一方、スタートレバー７が操作されていないと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、リプレイ以外入賞時ロック演出開始コマンド生成格納処理を実行してから（「レバーを叩け」画像が表示されてから）所定時間（例えば、３０秒）が経過したか否かを判断する（ステップＳ１４１０）。所定時間が経過していないと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、ステップＳ１４０９に処理を戻す。一方、所定時間が経過したと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、ロック演出キャンセルフラグをオンにセットする（ステップＳ１４１１）。ロック演出キャンセルフラグは、ロック演出をキャンセルするために用いられるフラグである。その後、メインＣＰＵ１０１は、ロック演出開始フラグをオフにセットし（ステップＳ１４１２）、本サブルーチンを終了する。
【１７０８】
以上、図２７３を用いて、図２７２のステップＳ１３８２で行われる遊技終了時ロック演出開始用処理について説明した。図２７２に説明を戻す。
【１７０９】
ステップＳ１３８２の処理を実行した後、メインＣＰＵ１０１は、ロック演出キャンセルフラグがオンにセットされているか否かを判断する（ステップＳ１３８３）。ロック演

出キャンセルフラグがオンにセットされていると判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、本サブルーチンを終了する。

【１７１０】

一方、ロック演出キャンセルフラグがオンにセットされていないと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、ステップＳ１３８４～ステップＳ１３９０の処理を実行するが、これらの処理は、図２５１のステップＳ１０２２～ステップＳ１０２８の処理と同様の処理であるため、ここでの説明は省略する。その後、メインＣＰＵ１０１は、本サブルーチンを終了する。

【１７１１】

以上より、リプレイが入賞した単位遊技においてロック演出が行われる旨決定された場合には、ベットボタン（ＭＡＸベットボタン６ａ又は１ベットボタン６ｂ）が操作されることにより、ロック演出用にリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転が開始されてロック演出が行われ（図２７２のステップＳ１３８６及びステップＳ１３８８参照）、次回の単位遊技において、ランダム遅延処理（図２５７のステップＳ１１２３参照）を経て、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転がメイン遊技用の定速回転となる。一方、リプレイが入賞した単位遊技においてロック演出が行われる旨決定されたが、ベット要求画像が表示されてから所定時間以内にベットボタン（ＭＡＸベットボタン６ａ又は１ベットボタン６ｂ）が操作されなかった場合、又は、スタートレバー７が操作された場合には、ロック演出（ロック演出用のリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転）が行われずに、次回の単位遊技において、通常時加速処理（図２５７のステップＳ１１２５参照）を経て、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転がメイン遊技用の定速回転となる。

【１７１２】

なお、図２７３に示す遊技終了時ロック演出開始用処理では、ベットボタン（ＭＡＸベットボタン６ａ又は１ベットボタン６ｂ）が操作されずにスタートレバー７が操作された場合には、次回の単位遊技へと進行することとしている。この場合、次回の単位遊技におけるスタートレバー７操作を省略することとしてもよい。すなわち、図２７３のステップＳ１４０４の判断結果が「ＹＥＳ」となった場合には、次回の単位遊技においてスタートレバー７が操作されるのを待つことなく、図２５のステップＳ５０の判断結果が「ＹＥＳ」となるように構成してもよい。もっとも、図２７３に示す遊技終了時ロック演出開始用処理とは異なり、ベットボタン（ＭＡＸベットボタン６ａ又は１ベットボタン６ｂ）が操作されない限り次回の単位遊技へと進行しないように構成してもよい。また、ベットボタン（ＭＡＸベットボタン６ａ又は１ベットボタン６ｂ）が操作されない場合であっても次回の単位遊技へと進行するとしても、相当長い時間（例えば、１分）に亘ってベットボタン（ＭＡＸベットボタン６ａ又は１ベットボタン６ｂ）が操作されない場合にようやく次回の単位遊技へと進行するように構成してもよい。

【１７１３】

また、リプレイ以外の役が入賞した単位遊技においてロック演出が行われる旨決定された場合には、スタートレバー７が操作されることにより、ロック演出用にリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転が開始されてロック演出が行われ（図２７２のステップＳ１３８６及びステップＳ１３８８参照）、次回の単位遊技において、ランダム遅延処理（図２５７のステップＳ１１２３参照）を経て、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転がメイン遊技用の定速回転となる。一方、リプレイ以外の役が入賞した単位遊技においてロック演出が行われる旨決定されたが、「レバーを叩け」画像が表示されてから所定時間以内にスタートレバー７が操作されなかった場合には、ロック演出（ロック演出用のリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転）が行われずに、次回の単位遊技において、通常時加速処理（図２５７のステップＳ１１２５参照）を経て、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転がメイン遊技用の定速回転となる。なお、スタートレバー７が操作されない限り次回の単位遊技へと進行しないように構成してもよいし、相当長い時間（例えば、１分）に亘ってスタートレバー７が操作されない場合にようやく次回の単位遊技へと進行するように構成してもよい。

【１７１４】

＜疑似遊技中ストップボタン発光制御処理＞
図示しないが、主制御回路１００では、疑似遊技中に疑似遊技中ストップボタン発光制御処理が行われる。具体的に、メインＣＰＵ１０１は、図２６４のステップＳ１２４３の処理を実行した後、疑似遊技中ストップボタン発光制御処理を実行する。これにより、例えば、各ストップボタン８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの点灯態様が変化する。以下、詳細に説明する。
【１７１５】
各ストップボタン８Ｌ，８Ｃ，８Ｒは、それぞれ、同様の構成を有しており、遊技者が接触可能な押圧部分を有するストップボタンカバーと、ストップボタンカバーよりも奥まった箇所に配設されたストップボタン用ＬＥＤと、を備えている。ストップボタン用ＬＥＤは、フルカラーＬＥＤであり、赤色、青色、及び、緑色を含む複数種類の色を発することが可能となっている。ストップボタンカバーは、透光性を有する素材により形成されており、ストップボタン用ＬＥＤから出射された光は、ストップボタンカバーを透過して、パチスロ機１の外部へと放出され、遊技者から視認可能となっている。
【１７１６】
本実施形態では、疑似遊技において、有効なストップボタン８Ｌ，８Ｃ，８Ｒのストップボタン用ＬＥＤを発光させるように構成されている。具体的に、図２６４のステップＳ１２４２において、メインＣＰＵ１０１は、全てのストップボタン８Ｌ，８Ｃ，８Ｒのストップボタン用ＬＥＤが点灯するように制御する。また、図２６４のステップＳ１２４４において、メインＣＰＵ１０１は、今回操作されたストップボタン８（又は、ストップボタン操作が省略され、操作されたと見做されたストップボタン８）のストップボタン用ＬＥＤが消灯するように制御する。あるいは、ステップＳ１２４４ではなく、ステップＳ１２４９において制御対象リールが停止したと判断した場合に、今回操作されたストップボタン８（又は、ストップボタン操作が省略され、操作されたと見做されたストップボタン８）のストップボタン用ＬＥＤが消灯するように制御してもよい。
【１７１７】
また、メインＣＰＵ１０１は、有効なストップボタン８Ｌ，８Ｃ，８Ｒのストップボタン用ＬＥＤを点灯させるとき、当該ストップボタン用ＬＥＤの発光色が特定の色（例えば、赤色）となるように制御してもよい。また、メインＣＰＵ１０１は、今回操作されたストップボタン８（又は、ストップボタン操作が省略され、操作されたと見做されたストップボタン８）のストップボタン用ＬＥＤが特定の色（例えば、赤色）で発光するように制御してもよい。
【１７１８】
このとき、遊技者に対して特典を付与することが決定されている場合（例えば、疑似ボーナス移行抽籤（ＡＴ抽籤）に当籤している場合）に、当該特典を付与することが決定されていない場合（例えば、疑似ボーナス移行抽籤（ＡＴ抽籤）に当籤していない場合）と比較して、高い確率でストップボタン用ＬＥＤが特定の色（例えば、赤色）で発光するように制御してもよい。また、遊技者に対して特典を付与することが決定されている場合（例えば、疑似ボーナス移行抽籤（ＡＴ抽籤）に当籤している場合）には、ストップボタン用ＬＥＤの発光色が所定の色（例えば、青色）となる確率よりも、ストップボタン用ＬＥＤの発光色が特定の色（例えば、赤色）となる確率が高くなるように制御してもよい。
【１７１９】
これにより、ストップボタン用ＬＥＤの発光色を通じて、遊技者に対して当該疑似遊技の期待度を示唆することができる。このような制御は、３つのストップボタン８Ｌ，８Ｃ，８Ｒに対して個別に行うことが可能である。例えば、ストップボタン８が３つとも特定の色（例えば、赤色）で点灯した場合には遊技者を大いに期待させ、１つのストップボタン８のみが特定の色（例えば、赤色）で点灯した場合には遊技者の期待感を相対的に低下させるといったこともできる。
【１７２０】
以上では、各ストップボタン８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの点灯態様が変化する演出について説明したが、スタートレバー７やベットボタン（ＭＡＸベットボタン６ａ及び１ベットボタン

６ｂ）の点灯態様を変化させることとしてもよい。例えば、スタートレバー７、並びに、ＭＡＸベットボタン６ａ及び１ベットボタン６ｂは、それぞれ、ストップボタン８と同様に、透光性を有するカバー及びＬＥＤを備えることとする。スタートレバー７のカバーは、遊技者が把持可能な球状部分とすることが可能である。例えば、上述した「レバーを叩け」画像がメイン表示装置２１０に表示されたときにスタートレバー７のＬＥＤを点灯させることとしてもよいし、上述したベット要求画像がメイン表示装置２１０に表示されたときにＭＡＸベットボタン６ａ乃至１ベットボタン６ｂのＬＥＤを点灯させることとしてもよい。

【１７２１】

また、このとき、スタートレバー７乃至ベットボタンにおけるＬＥＤの発光色を通じて、遊技者に対して当該疑似遊技の期待度を示唆することとしてもよい。例えば、遊技者に対して特典を付与することが決定されている場合（例えば、疑似ボーナス移行抽籤（ＡＴ抽籤）に当籤している場合）に、当該特典を付与することが決定されていない場合（例えば、疑似ボーナス移行抽籤（ＡＴ抽籤）に当籤していない場合）と比較して、高い確率でスタートレバー７乃至ベットボタンのＬＥＤが特定の色（例えば、赤色）で発光するように制御してもよい。また、遊技者に対して特典を付与することが決定されている場合（例えば、疑似ボーナス移行抽籤（ＡＴ抽籤）に当籤している場合）には、スタートレバー７乃至ベットボタンにおけるＬＥＤの発光色が所定の色（例えば、青色）となる確率よりも、スタートレバー７乃至ベットボタンにおけるＬＥＤの発光色が特定の色（例えば、赤色）となる確率が高くなるように制御してもよい。

【１７２２】

ストップボタン８、スタートレバー７、ＭＡＸベットボタン６ａ、及び、１ベットボタン６ｂに設けられたＬＥＤは、主制御回路１００により制御されることとしてもよいし、副制御回路２００により制御されることとしてもよい。当該ＬＥＤが副制御回路２００により制御されるように構成されている場合、メインＣＰＵ１０１は、当該ＬＥＤの点灯態様を変化させるとき、当該点灯態様の変化に対応するコマンドデータを生成し、生成したコマンドデータを副制御回路２００へと送信するようにすればよい。なお、メイン遊技においても、疑似遊技と同様に、当該ＬＥＤの点灯態様を変化させる演出を行うこととしてもよい。

【１７２３】

＜バックライト演出＞

第１実施形態で説明したように、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの内部には、少なくともメイン表示窓４から図柄が視認される位置に光源（リールランプ）が設けられ、少なくとも各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒが回転中であるときにはこれらを内部から一定の輝度で照明することで、図柄の視認性を確保している。

【１７２４】

本実施形態では、このようなリールランプ（リールバックライト）を用いた演出（バックライト演出）が行われる。図示しないが、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒには、リールバックライトとしてＬＥＤ（リール照明用ＬＥＤ）が複数配設されている。これらのリール照明用ＬＥＤは、メイン表示窓４の枠内に停止表示された９個の図柄を１個ずつ個別に照射することができるように、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒにおけるリール本体の内側に配置されている。

【１７２５】

以下では、左リール３Ｌの上段領域を照射可能なリール照明用ＬＥＤを左上リール照明用ＬＥＤと呼び、左リール３Ｌの中段領域を照射可能なリール照明用ＬＥＤを左中リール照明用ＬＥＤと呼び、左リール３Ｌの下段領域を照射可能なリール照明用ＬＥＤを左下リール照明用ＬＥＤと呼び、中リール３Ｃの上段領域を照射可能なリール照明用ＬＥＤを中上リール照明用ＬＥＤと呼び、中リール３Ｃの中段領域を照射可能なリール照明用ＬＥＤを中中リール照明用ＬＥＤと呼び、中リール３Ｃの下段領域を照射可能なリール照明用ＬＥＤを中下リール照明用ＬＥＤと呼び、右リール３Ｒの上段領域を照射可能なリール照明

用ＬＥＤを右上リール照明用ＬＥＤと呼び、右リール３Ｒの中段領域を照射可能なリール照明用ＬＥＤを右中リール照明用ＬＥＤと呼び、右リール３Ｒの下段領域を照射可能なリール照明用ＬＥＤを右下リール照明用ＬＥＤと呼ぶこととする。

【１７２６】

左上リール照明用ＬＥＤ、左中リール照明用ＬＥＤ、左下リール照明用ＬＥＤ、中上リール照明用ＬＥＤ、中中リール照明用ＬＥＤ、中下リール照明用ＬＥＤ、右上リール照明用ＬＥＤ、右中リール照明用ＬＥＤ、及び、右下リール照明用ＬＥＤとしては、それぞれ、複数のＬＥＤが設けられており、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒにおいて複雑な点灯パターンを有するバックライト演出を実現することができるようになっている。

【１７２７】

バックライト演出は、疑似遊技において、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒが停止するのに伴って、点灯中のリール照明用ＬＥＤを消灯させることにより行われる。具体的に、メインＣＰＵ１０１は、疑似遊技において各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転を開始させるとき（図２６２のステップＳ１２０６及び図２７２のステップＳ１３８６参照）、左上リール照明用ＬＥＤ、左中リール照明用ＬＥＤ、左下リール照明用ＬＥＤ、中上リール照明用ＬＥＤ、中中リール照明用ＬＥＤ、中下リール照明用ＬＥＤ、右上リール照明用ＬＥＤ、右中リール照明用ＬＥＤ、及び、右下リール照明用ＬＥＤが全て点灯するように制御する。

【１７２８】

そして、メインＣＰＵ１０１は、図２６４のステップＳ１２４９において制御対象リールが停止したと判断した場合に、制御対象リールの上段領域を照射可能なリール照明用ＬＥＤ、制御対象リールの中段領域を照射可能なリール照明用ＬＥＤ、及び、制御対象リールの下段領域を照射可能なリール照明用ＬＥＤのうち、有効ライン上に位置しない領域を照射可能なリール照明用ＬＥＤが消灯するように制御する。例えば、有効ラインがセンターラインであり、制御対象リールが左リール３Ｌであるとする。この場合、メインＣＰＵ１０１は、左上リール照明用ＬＥＤ及び左下リール照明用ＬＥＤが消灯する一方、左中リール照明用ＬＥＤは点灯した状態が維持されるように制御する。有効ライン上に位置しない領域を照射可能なリール照明用ＬＥＤを消灯させる際、当該リール照明用ＬＥＤとして設けられた複数のＬＥＤを全て消灯させることとしてもよいし、当該複数のＬＥＤのうちの一部のＬＥＤを消灯させることとしてもよい。

【１７２９】

これにより、有効ライン上に位置しない領域に停止表示された図柄の視認性は低下するが、有効ライン上に位置する領域に停止表示された図柄の視認性は確保される。例えば、ロック演出番号「３」に対応するロック演出（図２４３参照）において、図２４６（ｂ）に示す状態では、右リール３Ｒに関し、「ＢＡＲ」及び「リプレイ」の視認性が低下する一方、「赤７」の視認性は確保される。図２４６（ｃ）に示す状態では、右リール３Ｒに関しては図２４６（ｂ）に示す状態と同じであり、中リール３Ｃに関しては、「スイカ」及び「黄ブランク」の視認性が低下する一方、「赤７」の視認性は確保される。図２４６（ｄ）に示す状態では、右リール３Ｒ及び中リール３Ｃに関しては図２４６（ｃ）に示す状態と同じであり、左リール３Ｌに関しては、「白ブランク１」及び「スイカ」の視認性が低下する一方、「赤７」の視認性は確保される。従って、一部のリール照明用ＬＥＤが消灯したとしても、「赤７」図柄が揃ったことを遊技者に対して明確に認識させることができる。

【１７３０】

なお、有効ライン上に位置しない領域を照射可能なリール照明用ＬＥＤを消灯させる場合、当該リール照明用ＬＥＤが消灯することにより、有効ライン上に位置する領域における図柄の視認性が低下しないように構成することが望ましい。例えば、各領域における図柄の視認性が他の領域におけるリール照明用ＬＥＤの点灯態様によって干渉されないように、隣接する領域間に仕切り板等を設けた構造にするとよい。

【１７３１】

また、有効ライン上に位置しない領域を照射可能なリール照明用ＬＥＤを消灯させた後

、当該ＬＥＤを再度点灯させたり消灯させたりすることとしてもよい。その際、当該ＬＥＤの点灯パターンを通じて、遊技者に対して当該疑似遊技の期待度を示唆することとしてもよい。例えば、遊技者に対して特典を付与することが決定されている場合（例えば、疑似ボーナス移行抽籤（ＡＴ抽籤）に当籤している場合）に、当該特典を付与することが決定されていない場合（例えば、疑似ボーナス移行抽籤（ＡＴ抽籤）に当籤していない場合）と比較して、高い確率で特定のパターンで当該ＬＥＤが点灯するように制御してもよい。また、遊技者に対して特典を付与することが決定されている場合（例えば、疑似ボーナス移行抽籤（ＡＴ抽籤）に当籤している場合）には、所定のパターンで当該ＬＥＤが点灯する確率よりも、特定のパターンで当該ＬＥＤが点灯する確率が高くなるように制御してもよい。

【１７３２】

リール照明用ＬＥＤは、主制御回路１００により制御されることとしてもよいし、副制御回路２００により制御されることとしてもよい。リール照明用ＬＥＤが副制御回路２００により制御されるように構成されている場合、メインＣＰＵ１０１は、リール照明用ＬＥＤの点灯態様を変化させるとき、当該点灯態様の変化に対応するコマンドデータを生成し、生成したコマンドデータを副制御回路２００へと送信するようにすればよい。なお、メイン遊技においても、疑似遊技と同様に、リール照明用ＬＥＤの点灯態様を変化させる演出を行うこととしてもよい。

【１７３３】

＜メインＲＯＭ及びメインＲＡＭの内部構成（メモリマップ）＞

次に、図２７４Ａ～図２７４Ｃを参照しながら、主制御回路１００に含まれるメインＲＯＭ１０２及びメインＲＡＭ１０３の内部構成（以下「メモリマップ」という）について説明する。なお、図２７４Ａは、メモリ全体のメモリマップを示す図であり、図２７４Ｂは、メインＲＯＭ１０２のメモリマップを示す図であり、図２７４Ｃは、メインＲＡＭ１０３のメモリマップを示す図である。

【１７３４】

主制御回路１００が備えるメモリ全体のメモリマップでは、図２７４Ａに示すように、アドレスの先頭（０００００Ｈ）側から、メインＲＯＭ１０２のメモリ領域、メインＲＡＭ１０３のメモリ領域、内蔵レジスタエリア及びＸＣＳデコードエリアが、不使用領域を間に挟んでこの順で、それぞれ所定のアドレスに配置される。

【１７３５】

メインＲＯＭ１０２のメモリマップでは、図２７４Ｂに示すように、メインＲＯＭ１０２のアドレスの先頭（００００Ｈ）側から、プログラムエリア、データエリア、規定外エリア、商標記録エリア、プログラム管理エリア及びセキュリティ設定エリアが、この順で、それぞれ所定のアドレスに配置される。

【１７３６】

なお、プログラムエリアには、遊技者により実施される遊技の遊技性に関連する各種制御処理において、メインＣＰＵ１０１により実行される各種処理の制御プログラムが記憶される。データエリアには、遊技者により実施される遊技の遊技性に関連する各種制御処理において、メインＣＰＵ１０１により使用される各種データ（例えば、内部抽籤テーブル等のデータテーブル、副制御回路４２に対して各種制御指令（コマンド）を送信するためのデータ等）が記憶される。すなわち、プログラムエリアとデータエリアとからなる遊技用ＲＯＭ領域（遊技用記憶領域）には、遊技店で遊技者が実際に行う遊技の遊技性に関連する制御処理（遊技性に関する処理）に必要な各種プログラム及び各種データが格納される。

【１７３７】

また、規定外エリアには、遊技者により実施される遊技の遊技性に直接関与しない各種処理（遊技性に影響を与えない処理）の制御プログラム及びデータが記憶される。例えば、パチスロ１の検定試験（試射試験）で使用されるプログラム及びデータ、電断時のチェックサム生成処理や電源復帰時のサムチェック処理などで使用される制御プログラム及び

データ、並びに、不正対策プログラム及びそれに必要なデータ等が、規定外エリアに格納される。

【１７３８】

メインＲＡＭ１０３のメモリマップでは、図２７４Ｃに示すように、メインＲＡＭ１０３のアドレスの先頭（Ｆ０００Ｈ）側から、遊技用ＲＡＭ領域（所定格納領域、遊技用一時記憶領域）及び規定外ＲＡＭ領域（規定外一時記憶領域）が、この順で、それぞれ所定のアドレスに配置される。

【１７３９】

遊技用ＲＡＭ領域には、遊技者により実施される遊技の遊技性に関連する制御プログラムの実行により決定された例えば内部当籤役等の各種データを一時的に格納する作業領域及びスタックエリアが設けられる。そして、各種データのそれぞれは、遊技用ＲＡＭ領域内の所定アドレスの作業領域に格納される。

【１７４０】

また、規定外ＲＡＭ領域には、遊技者により実施される遊技の遊技性に直接関与しない各種処理の作業領域となる規定外作業領域と、規定外スタックとが設けられる。本実施形態では、この規定外ＲＡＭ領域を使用して、例えばサムチェック処理等の遊技者により実施される遊技の遊技性に直接関与しない各種処理が実行される。

【１７４１】

上述のように、本実施形態のパチスロ機１では、メインＲＯＭ１０２内において、遊技者により実施される遊技の遊技性に直接関与しない各種処理に使用される各種プログラム及び各種データ（テーブル）を、遊技用ＲＯＭ領域とは異なるアドレスに配置された規定外ＲＯＭ領域（規定外記憶領域）に格納する。また、そのような遊技者により実施される遊技の遊技性に直接関与しない各種処理は、メインＲＡＭ１０３内において、遊技用ＲＡＭ領域とは異なるアドレスに配置された規定外ＲＡＭ領域を使用して行われる。

【１７４２】

このようなメインＲＯＭ１０２の構成では、従来の規則上においてプログラム等の配置不可とされていたＲＯＭ領域（規定外ＲＯＭ領域）に、遊技者が実際に行う遊技そのものには不要なプログラム及びデータを配置することができる。それゆえ、本実施形態では、遊技用ＲＯＭ領域の容量の圧迫を回避することができる。

【１７４３】

＜試射試験信号制御処理（規定外）＞

図示しないが、主制御回路１００では、定期割込処理（図３２参照）において試射試験信号制御処理（規定外）が行われる。メインＣＰＵ１０１は、図３２のステップＳ２０８の処理を実行した後、試射試験信号制御処理（規定外）を実行する。この処理において、メインＣＰＵ１０１は、試験機用第１インターフェースボード３０１及び試験機用第２インターフェースボード３０２（図３参照）を介して試験機に各種試験信号を出力する際の制御処理を行う。

【１７４４】

具体的に、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３のスタックエリアのアドレスを退避させ、スタックポインタ（ＳＰ）に規定外スタックエリアのアドレスをセットし、全レジスタのデータを退避させる。そして、メインＣＰＵ１０１は、試験機用第１インターフェースボード３０１乃至試験機用第２インターフェースボード３０２を介して試験機に出力される信号に関する処理として、各リールの回転制御信号（駆動信号）、ボーナス（特賞）のＯＮ／ＯＦＦ信号（試験信号）、条件装置信号制御フラグの状態に対応する制御信号等を出力するための処理を行う。そして、メインＣＰＵ１０１は、退避させた全レジスタのデータの復帰処理を行い、退避させたスタックエリアのアドレスをスタックポインタ（ＳＰ）にセットする。

【１７４５】

このような試射試験信号制御処理（規定外）は、メインＲＡＭ１０３の規定外作業領域（図２７４Ｃ参照）を用いて実行される。なお、試射試験信号制御処理（規定外）は、試

射試験時以外のとき（パチスロ機１が遊技店に設置された後）にも行われるが、このときには、主制御基板７１が試験機用第１インターフェースボード３０１乃至試験機用第２インターフェースボード３０２を介して試験機に接続されていないので、各種試験信号は生成されても出力されない。

【１７４６】

ここで、第１実施形態で説明したように、疑似遊技中は、試験機側で疑似遊技中であることを認識可能とするための試験信号（疑似遊技信号）が出力されるように構成することが可能である。疑似遊技信号を出力する際の制御処理は、試射試験信号制御処理（規定外）において行われることとしてもよい。この場合、疑似遊技信号を出力する際の制御処理は、メインＲＡＭ１０３の規定外作業領域（図２７４Ｃ参照）を用いて実行されることになる。

【１７４７】

また、第１実施形態で説明したように、試験機用第１インターフェースボード３０１は、疑似遊技信号を受信した場合、疑似遊技進行制御用の信号を主制御基板７１に出力することで、主制御基板７１側で疑似遊技が進行されるようにしてもよい（すなわち、試験機用第１インターフェースボード３０１に疑似遊技進行機能をもたせてもよい）。この場合、主制御基板７１から試験機用第２インターフェースボード３０２に疑似遊技信号を入力し、試験機用第２インターフェースボード３０２から試験機用第１インターフェースボード３０１に疑似遊技信号を入力するように構成してもよい。その上で、試験機用第１インターフェースボード３０１から主制御基板７１に疑似遊技進行制御用の信号（停止信号）を送信することで、疑似遊技において各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒが停止（疑似停止）されるように構成することが可能である。これにより、試射試験をスムーズに進めることができる。

【１７４８】

また、リプレイが入賞して疑似遊技が行われる場合には（図２７３参照）、リプレイが入賞したことをキャンセルする旨を試験機側で認識可能とするための試験信号（キャンセル信号）が出力されるように構成することが可能である。この場合、試験機用第１インターフェースボード３０１（試験機用第２インターフェースボード３０２）を介して主制御基板７１から試験機にキャンセル信号（ベットボタンの操作を催促する旨の信号）を出力することとしてもよいし、主制御基板７１から試験機用第１インターフェースボード３０１（試験機用第２インターフェースボード３０２）に、リプレイが入賞して疑似遊技が行われることを示す信号を入力した上で、試験機用第１インターフェースボード３０１（試験機用第２インターフェースボード３０２）から試験機にキャンセル信号を出力することとしてもよい。その後、ベットが行われたことに対応する信号（ベット信号）を試験機に出力することにより、次の遊技が開始されるようにすることが可能であり、試射試験を円滑に進めることができる。このような信号を出力する際の制御処理も、試射試験信号制御処理（規定外）において行われるように構成することが可能である。なお、リプレイが入賞して疑似遊技が行われる場合としては、有効ライン外において各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに停止表示された図柄の組合せが「ベル」－「ベル」－「ベル」となっているが入賞役がリプレイであるような場合を採用することができる。

【１７４９】

以上、本発明の一実施形態として、第９実施形態に係るパチスロ機１について説明した。

【１７５０】

＜付記Ｄ＞

従来、当籤役抽籤の結果を報知するためのメインリールと、演出用のサブリールと、を備えた遊技機が知られている（特開２０１０－２１４０５０号公報参照）。サブリールは、メインリールよりも大型に形成されるとともに、目立つ位置に配置され、また、遊技者にとって識別しやすい図柄が識別しやすい配列で配置されている。これにより、サブリールがあたかも中心的なリールであるかのように遊技者に見せている。

【１７５１】

このようなサブリールを備える遊技機においては、遊技者が停止操作を行うことで、メインリールでは実行することが困難な態様（例えば、逆回転やコマ送り等）でサブリールを回転させた後に停止させるリール演出が実行されることがある。

【１７５２】

一方、メインリールのみを備える遊技機においても、このようなリールを用いた演出（遊技者が停止操作を行うことでリールが停止するが、停止されたリールの表示態様に応じた遊技媒体（メダル等）を付与しない演出）を実行することが考えられるが、メインリールにおいてこのような演出（疑似遊技）が行われる場合、疑似遊技に関する操作について遊技者自身が決定することができるように、当該操作の自由度を高めることが望まれる。

【１７５３】

本発明は、上記のような点に鑑みてなされたものであり、疑似遊技に関する操作について遊技者自身が決定可能であり、当該操作の自由度を高めることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【１７５４】

この点、第９実施形態に係るパチスロ機１は、以下の特徴を備えている。

【１７５５】

（Ｄ－１）　複数の図柄が施され、回転駆動可能な複数のリール（リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、

遊技者による停止操作の検出を行うことが可能な停止操作検出手段（ストップスイッチ８Ｓ）と、

前記リールを制御するリール制御手段（図３２のステップＳ２０３の処理等を実行するメインＣＰＵ１０１）と、を備え、

前記リール制御手段は、前記停止操作検出手段により前記停止操作が検出された場合に、回転中の前記リールを停止させる停止操作後停止制御を実行可能であり、

前記停止操作後停止制御により前記リールが停止された場合に前記複数のリールの図柄態様に応じた遊技媒体（メダル）又は遊技媒体データを付与し得るメイン遊技と、前記停止操作後停止制御により前記リールが停止された場合に前記複数のリールの図柄態様に応じた遊技媒体又は遊技媒体データを付与しない疑似遊技と、を実行可能であり、

前記疑似遊技を進行させるための操作を省略可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【１７５６】

第９実施形態に係るパチスロ機１によれば、停止操作後停止制御によりリールが停止された場合に複数のリール（リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）の図柄態様に応じた遊技媒体（メダル）又は遊技媒体（メダル）データを付与し得るメイン遊技と、停止操作後停止制御によりリールが停止された場合に複数のリール（リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）の図柄態様に応じた遊技媒体（メダル）又は遊技媒体（メダル）データを付与しない疑似遊技と、を実行可能であり、疑似遊技を進行させるための操作を省略可能なように構成されている。これにより、疑似遊技を進行させるための操作を遊技者の意思でキャンセルすることができるため、当該操作について遊技者自身が決定可能であり、当該操作の自由度を高めることができる。また、当該操作を省略することを望む遊技者のニーズに応えることが可能であり、操作負担の軽減も図ることができる。

【１７５７】

上記疑似遊技を進行させるための操作には、疑似遊技が行われているときに該疑似遊技を進行させるための操作（例えば、第１停止操作、第２停止操作、及び、第３停止操作）の他、疑似遊技を開始させるための操作も含まれる。疑似遊技を開始させるための操作は、所定操作が検出された場合に疑似遊技を開始させることが可能なように構成されている場合における当該所定操作である。第８実施形態でも説明したように、所定操作としては、特に限定されず、任意の操作部（例えば、スタートレバー７、ＭＡＸベットボタン６ａ、１ベットボタン６ｂ、精算ボタン９等）の操作を適宜採用することが可能である。

【１７５８】

第８実施形態で説明したように、パチスロ機１において物理的なメダルを用いて遊技が行われる場合、メイン遊技は、停止操作後停止制御によりリールが停止された場合に複数のリール（リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）の図柄態様に応じた遊技媒体（メダル）を付与し得る遊技であり、疑似遊技は、停止操作後停止制御によりリールが停止された場合に複数のリール（リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）の図柄態様に応じた遊技媒体（メダル）を付与しない遊技である。一方、パチスロ機１が第１実施形態で説明したメダルレス遊技機である場合、メイン遊技は、停止操作後停止制御によりリールが停止された場合に複数のリール（リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）の図柄態様に応じた遊技媒体（メダル）データを付与し得る遊技であり、疑似遊技は、停止操作後停止制御によりリールが停止された場合に複数のリール（リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）の図柄態様に応じた遊技媒体（メダル）データを付与しない遊技である。遊技媒体（メダル）データは、遊技者が保有する遊技価値に相当するデータであり、第１実施形態で説明したように、電磁的に（あるいは、遊技者が遊技価値に直接接触できない態様で）管理されるものである。

【１７５９】

（Ｄ－２）　前記（Ｄ－１）の遊技機であって、

前記リール制御手段（図２６４の処理等を実行するメインＣＰＵ１０１）は、前記疑似遊技において該疑似遊技を進行させるための操作が省略された場合、該疑似遊技において前記停止操作後停止制御により前記複数のリールが停止された場合における該複数のリールの図柄態様と同じ図柄態様となるように、前記複数のリールを停止させることが可能である、

ことを特徴とする。

【１７６０】

第９実施形態に係るパチスロ機１によれば、疑似遊技において該疑似遊技を進行させるための操作が省略された場合、該疑似遊技において停止操作後停止制御により複数のリール（リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）が停止された場合における該複数のリール（リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）の図柄態様と同じ図柄態様となるように、複数のリール（リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）を停止させることが可能なように構成されている。これにより、疑似遊技を進行させるための操作が省略されたとしても、疑似遊技の結果として、当該操作が省略されなかった場合と同じ図柄態様が導出されるため、当該操作を省略する旨の意思決定を遊技者に安心して行ってもらうことができる。

【１７６１】

もっとも、疑似遊技において該疑似遊技を進行させるための操作が省略されて複数のリール（リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）が停止された場合における該複数のリール（リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）の図柄態様と、該疑似遊技において停止操作後停止制御により複数のリール（リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）が停止された場合における該複数のリール（リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）の図柄態様と、が異なることがあってもよい。例えば、疑似遊技において停止操作後停止制御により複数のリール（リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）が停止される場合には、停止操作のタイミングが適切であれば、予め定められた図柄（例えば、「赤７」図柄）が停止表示されるが、停止操作のタイミングが適切でないと、予め定められた図柄（例えば、「赤７」図柄）が停止表示されない一方、該疑似遊技において該疑似遊技を進行させるための操作が省略されて複数のリール（リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）が停止される場合には、予め定められた図柄（例えば、「赤７」図柄）が必ず停止表示されるように構成してもよい。

【１７６２】

（Ｄ－３）　前記（Ｄ－１）又は（Ｄ－２）の遊技機であって、

前記停止操作とは異なる所定操作（ＭＡＸベットボタン６ａ操作）の検出を行うことが可能な所定操作検出手段を備え、

前記リール制御手段（図２６４の処理等を実行するメインＣＰＵ１０１）は、前記疑似遊技において前記所定操作検出手段により前記所定操作が検出された場合に、回転中の前記リールを停止させる所定操作後停止制御を実行可能である、

ことを特徴とする。
【１７６３】
第９実施形態に係るパチスロ機１によれば、疑似遊技において停止操作とは異なる所定操作（ＭＡＸベットボタン６ａ操作）が検出された場合に、回転中のリールを停止させる所定操作後停止制御を実行可能なように構成されている。これにより、疑似遊技を進行させるための操作として、遊技者の意思で、停止操作に代えて（停止操作を省略して）所定操作（ＭＡＸベットボタン６ａ操作）を行うことが可能であり、疑似遊技において停止操作以外の操作を行うことを望む遊技者のニーズに応えることができるとともに、疑似遊技における操作の自由度を一層高めることができる。
【１７６４】
第９実施形態では、疑似遊技において所定操作（ＭＡＸベットボタン６ａ操作）が行われた場合に、残っているストップボタン操作が全て省略されることとして説明した。所定操作（ＭＡＸベットボタン６ａ操作）が行われた場合に省略されるストップボタン操作は、この例に限定されず、今回のストップボタン操作のみが省略されることとしてもよい。また、所定操作としては、特に限定されず、任意の操作部（例えば、スタートレバー７、ＭＡＸベットボタン６ａ、１ベットボタン６ｂ、精算ボタン９等）の操作を適宜採用することが可能である。例えば、一の操作部（例えば、ＭＡＸベットボタン６ａ）が操作された場合には、残っているストップボタン操作が全て省略される一方、他の操作部（例えば、１ベットボタン６ｂ）が操作された場合には、今回のストップボタン操作のみが省略されるように構成してもよい。
【１７６５】
なお、所定操作後停止制御は、停止操作後停止制御と同じ制御であってもよいし、停止操作後停止制御とは異なる制御であってもよい。所定操作後停止制御が停止操作後停止制御と同じ制御である場合、停止操作後停止制御としてのステッピングモータ５１の駆動制御（ステッピングモータ５１の励磁制御に用いられる減速用の励磁パターンに対応する励磁用データ）と、所定操作後停止制御としてのステッピングモータ５１の駆動制御（ステッピングモータ５１の励磁制御に用いられる減速用の励磁パターンに対応する励磁用データ）とは、同一の制御（励磁用データ）となる。一方、所定操作後停止制御が停止操作後停止制御と異なる制御である場合、停止操作後停止制御としてのステッピングモータ５１の駆動制御（ステッピングモータ５１の励磁制御に用いられる減速用の励磁パターンに対応する励磁用データ）と、所定操作後停止制御としてのステッピングモータ５１の駆動制御（ステッピングモータ５１の励磁制御に用いられる減速用の励磁パターンに対応する励磁用データ）とは、異なる制御（励磁用データ）となる。
【１７６６】
（Ｄ－４）　前記（Ｄ－１）～（Ｄ－３）の何れかの遊技機であって、
前記停止操作後停止制御によらずに前記リールが停止される回胴演出（リール演出）を実行可能であり、
前記回胴演出が終了した後に、前記疑似遊技を実行可能である、
ことを特徴とする。
【１７６７】
第９実施形態に係るパチスロ機１によれば、停止操作後停止制御によらずにリールが停止される回胴演出（リール演出）が終了した後に、疑似遊技を実行可能なように構成されている。これにより、回胴演出（リール演出）及び疑似遊技の２段階で演出を行うことが可能であり、回胴演出（リール演出）が発生した段階で、続いて疑似遊技が発生することを遊技者に期待させることができる。
【１７６８】
回胴演出（リール演出）としては、疑似遊技開始時ロック（図２６３のステップＳ１２２３参照）を採用してもよいし、ロック演出番号「６」（図２４３参照）に対応するロック演出において行われるリール演出を採用してもよい。
【１７６９】

（Ｄ－５）　前記（Ｄ－１）～（Ｄ－４）の何れかの遊技機であって、
遊技者による操作が所定時間無効化される所定ロック（疑似遊技開始時ロック）を実行することが可能なロック実行手段（図２６３のステップＳ１２２３の処理を実行するメインＣＰＵ１０１）を備え、
前記ロック実行手段により実行される前記所定ロックが終了した後に、前記疑似遊技を実行可能であり、
前記リール制御手段（図２６６の処理を実行するメインＣＰＵ１０１）は、前記疑似遊技においては前記停止操作後停止制御により停止された前記リールを動作させる停止後動作制御（揺動制御）を実行可能である一方、前記ロック実行手段により前記所定ロックが実行されている間は前記停止後動作制御を実行しない、
ことを特徴とする。

【１７７０】
第９実施形態に係るパチスロ機１によれば、遊技者による操作が所定時間無効化される所定ロック（疑似遊技開始時ロック）が終了した後に、疑似遊技を実行可能であり、疑似遊技においては停止操作後停止制御により停止されたリールを動作させる停止後動作制御（揺動制御）を実行可能である一方、所定ロック（疑似遊技開始時ロック）が実行されている間は停止後動作制御（揺動制御）を実行しないように構成されている。これにより、所定ロック（疑似遊技開始時ロック）及び疑似遊技の２段階で演出を行うことが可能であり、所定ロック（疑似遊技開始時ロック）が発生した段階で、続いて疑似遊技が発生することを遊技者に期待させることができる。また、疑似遊技においては、停止後動作制御（揺動制御）を通じて、現在行われている遊技が疑似遊技であることを遊技者に認識させることが可能であり、遊技者が当該遊技をメイン遊技と誤認してしまうことを防止することができる。一方で、所定ロック（疑似遊技開始時ロック）においては、遊技者による操作が無効化され、当該所定ロック（疑似遊技開始時ロック）を遊技者がメイン遊技と誤認してしまう可能性は、相対的に低くなっている。このような所定ロック（疑似遊技開始時ロック）においては停止後動作制御（揺動制御）を実行しないようにすることで、疑似遊技における停止後動作制御（揺動制御）を際立たせることが可能であり、結果として、遊技者が疑似遊技をメイン遊技と誤認してしまうことを効果的に防止することができる。

【１７７１】
第９実施形態で説明したように、所定ロック（疑似遊技開始時ロック）が実行されている間、遊技者が何らかの操作を行ったとしても当該操作は無効となり、所定ロック（疑似遊技開始時ロック）が終了した後に、疑似遊技用の操作が受け付けられるようになる（図２６３のステップＳ１２２５、並びに、図２６５のステップＳ１２６２及びステップＳ１２６３参照）。また、第９実施形態で説明したように、所定ロック（疑似遊技開始時ロック）は、リール演出を伴わないロック演出であってもよいし、リール演出を伴うロック演出であってもよい。所定ロック（疑似遊技開始時ロック）がリール演出を伴うものである場合、当該リール演出においてリールが停止したとき、停止後動作制御（揺動制御）を行うこととしてもよいし、停止後動作制御（揺動制御）を行わないこととしてもよい。

【１７７２】
（Ｄ－６）　前記（Ｄ－１）～（Ｄ－５）の何れかの遊技機であって、
前記停止操作とは異なる所定操作（ＭＡＸベットボタン６ａ操作）の検出を行うことが可能な所定操作検出手段を備え、
前記リール制御手段（図２６４の処理等を実行するメインＣＰＵ１０１）は、
前記疑似遊技において前記所定操作検出手段により前記所定操作が検出された場合に、回転中の前記リールを停止させる所定操作後停止制御を実行可能であり、
前記停止操作後停止制御が実行される場合には、前記停止操作が検出されてから所定のタイミングで前記リールを停止させる一方、前記所定操作後停止制御が実行される場合には、前記所定操作が検出されてから前記所定のタイミングよりも遅いタイミングで前記リールを停止させることが可能である、
ことを特徴とする。

【１７７３】
第９実施形態に係るパチスロ機１によれば、疑似遊技において停止操作とは異なる所定操作（ＭＡＸベットボタン６ａ操作）が検出された場合に、回転中のリールを停止させる所定操作後停止制御を実行可能である。そして、停止操作後停止制御が実行される場合には、停止操作が検出されてから所定のタイミングでリールを停止させる一方、所定操作後停止制御が実行される場合には、所定操作（ＭＡＸベットボタン６ａ操作）が検出されてから所定のタイミングよりも遅いタイミングでリールを停止させることが可能なように構成されている。これにより、疑似遊技を進行させるための操作として、遊技者の意思で、停止操作に代えて（停止操作を省略して）所定操作（ＭＡＸベットボタン６ａ操作）を行うことが可能であり、疑似遊技において停止操作以外の操作を行うことを望む遊技者のニーズに応えることができるとともに、疑似遊技における操作の自由度を一層高めることができる。また、所定操作（ＭＡＸベットボタン６ａ操作）が行われた場合におけるリールの停止タイミングを停止操作が行われた場合よりも遅らせることを通じて、遊技者に対して斬新なリールアクションを提供することが可能であり、停止操作を省略したとしても、遊技者に疑似遊技を楽しんでもらうことができる。
【１７７４】
所定操作（ＭＡＸベットボタン６ａ操作）が行われた場合におけるリールアクションは、特に限定されず、停止操作が行われた場合よりも余分に回転させた上でリールを停止させることとしてもよいし、停止操作が行われた場合と比較して回転速度を変更（遅く）した上で（例えば、コマ送りにして）リールを停止させることとしてもよいし、回転方向を変更した（逆回転させた）上でリールを停止させることとしてもよい。このようなリールアクションは、所定操作（ＭＡＸベットボタン６ａ操作）が行われた場合に、停止操作が行われた場合とは異なる励磁パターンに基づいてステッピングモータ５１の駆動制御を行うことにより実現することができる。
【１７７５】
なお、このようなリールアクション（余分な回転、回転速度の変更、回転方向の変更等）は、疑似遊技において停止操作（ストップボタン８操作）が行われた場合においても実行することとしてもよい。例えば、複数のリール（リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）のうち少なくとも一のリールについて、当該リールに対する停止操作が行われた後も、すぐに停止させず、１周又は複数周回させた上で（当該リールに対応するストップボタン８が操作されてから所定時間が経過したときに自動的に）停止させることとしてもよい。当該一のリールは、第１停止リール（第１停止操作の対象となったリール）であってもよいし、第２停止リール（第２停止操作の対象となったリール）であってもよいし、第３停止リール（第３停止操作の対象となったリール）であってもよい。当該一のリールが第１停止リールである場合、第２停止リール乃至第３停止リールが停止した後に、第１停止リールが停止することがあってもよいし、同様に、当該一のリールが第２停止リールである場合、第３停止リールが停止した後に、第２停止リールが停止することがあってもよい。また、全てのリール（リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）について、このようなリールアクションを行うこととしてもよい。リールアクションが行われたとしても、停止操作が行われたことによりリールが停止される点に変わりはないので、停止操作後停止制御によりリールが停止される場合として、当該リールに対しては停止後動作制御（揺動制御）が実行されることとするのが望ましい。
【１７７６】
（Ｄ－７）　前記（Ｄ－１）～（Ｄ－６）の何れかの遊技機であって、
前記リール制御手段（図２６６の処理を実行するメインＣＰＵ１０１）は、前記疑似遊技において前記停止操作後停止制御により前記リールが停止された場合には停止された該リールを動作させる停止後動作制御（揺動制御）を実行可能である一方、前記疑似遊技において該疑似遊技を進行させるための操作が省略されて前記リールが停止された場合には前記停止後動作制御を実行しない、
ことを特徴とする。

【１７７７】
第９実施形態に係るパチスロ機１によれば、疑似遊技において停止操作後停止制御によりリールが停止された場合には停止された該リールを動作させる停止後動作制御（揺動制御）を実行可能である一方、疑似遊技において該疑似遊技を進行させるための操作が省略されてリールが停止された場合には停止後動作制御（揺動制御）を実行しないように構成されている。疑似遊技を進行させるための操作が省略されてリールが停止された場合においては、当該操作を省略する旨の意思決定を遊技者自身が行っている可能性が高いため、当該疑似遊技を遊技者がメイン遊技と誤認してしまう可能性は、相対的に低くなっている。このような場合においては停止後動作制御（揺動制御）を実行しないようにすることで、停止操作後停止制御によりリールが停止された場合における停止後動作制御（揺動制御）を際立たせることが可能であり、結果として、遊技者が疑似遊技をメイン遊技と誤認してしまうことを効果的に防止することができる。
【１７７８】
もっとも、疑似遊技において該疑似遊技を進行させるための操作が省略されてリールが停止された場合においても停止後動作制御（揺動制御）を実行するように構成してもよい。また、残っているストップボタン操作が全て省略された場合には、停止後動作制御（揺動制御）を実行しない一方、今回のストップボタン操作のみが省略された場合には、停止後動作制御（揺動制御）を実行するように構成してもよい。例えば、所定操作（ＭＡＸベットボタン６ａ操作）が行われることによりリールが停止した場合には、停止後動作制御（揺動制御）を実行しない一方、ストップボタン８が操作されずに所定時間が経過したことによりリールが停止した場合には、停止後動作制御（揺動制御）を実行するように構成してもよい。
【１７７９】
（Ｄ－８）　前記（Ｄ－１）～（Ｄ－７）の何れかの遊技機であって、
前記リール制御手段（図２６４の処理等を実行するメインＣＰＵ１０１）は、前記疑似遊技において前記停止操作検出手段により前記停止操作が検出されずに所定時間が経過した場合に、回転中の前記リールを停止させる自動停止制御を実行可能である、
ことを特徴とする。
【１７８０】
第９実施形態に係るパチスロ機１によれば、疑似遊技において停止操作が検出されずに所定時間が経過した場合に、回転中のリールを停止させる自動停止制御を実行可能なように構成されている。これにより、疑似遊技を進行させるための操作としての停止操作を行わずに、遊技者の意思で所定時間待機することにより、当該停止操作を省略することが可能であり、停止操作を省略することを望む遊技者のニーズに応えることができるとともに、疑似遊技における操作の自由度を一層高めることができる。
【１７８１】
第９実施形態では、疑似遊技においてストップボタン８が操作されずに所定時間が経過した場合に、今回のストップボタン操作のみが省略されることとして説明した。ストップボタン８が操作されずに所定時間が経過した場合に省略されるストップボタン操作は、この例に限定されず、残っているストップボタン操作が全て省略されることとしてもよい。
【１７８２】
なお、自動停止制御は、停止操作後停止制御と同じ制御であってもよいし、停止操作後停止制御とは異なる制御であってもよい。自動停止制御が停止操作後停止制御と同じ制御である場合、停止操作後停止制御としてのステッピングモータ５１の駆動制御（ステッピングモータ５１の励磁制御に用いられる減速用の励磁パターンに対応する励磁用データ）と、自動停止制御としてのステッピングモータ５１の駆動制御（ステッピングモータ５１の励磁制御に用いられる減速用の励磁パターンに対応する励磁用データ）とは、同一の制御（励磁用データ）となる。一方、自動停止制御が停止操作後停止制御と異なる制御である場合、停止操作後停止制御としてのステッピングモータ５１の駆動制御（ステッピングモータ５１の励磁制御に用いられる減速用の励磁パターンに対応する励磁用データ）と、

自動停止制御としてのステッピングモータ５１の駆動制御（ステッピングモータ５１の励磁制御に用いられる減速用の励磁パターンに対応する励磁用データ）とは、異なる制御（励磁用データ）となる。

【１７８３】

（Ｄ－９）　前記（Ｄ－１）～（Ｄ－８）の何れかの遊技機であって、

前記疑似遊技において所定の条件（所定時間の経過）が成立した場合に、該疑似遊技を進行させるための操作を省略可能であり、

前記リール制御手段（図２６４の処理等を実行するメインＣＰＵ１０１）は、前記疑似遊技において前記複数のリールのうちの２つ以上のリールが回転しているときに前記所定の条件が成立した場合、該２つ以上のリールのうちの一のリールを前記停止操作後停止制御によらずに停止させることが可能である、

ことを特徴とする。

【１７８４】

第９実施形態に係るパチスロ機１によれば、疑似遊技において所定の条件（所定時間の経過）が成立した場合に、該疑似遊技を進行させるための操作を省略可能であり、疑似遊技において複数のリール（リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）のうちの２つ以上のリールが回転しているときに所定の条件（所定時間の経過）が成立した場合、該２つ以上のリールのうちの一のリールを停止操作後停止制御によらずに停止させることが可能なように構成されている。これにより、所定の条件（所定時間の経過）を成立させることで一のリールに対する停止操作を省略することが可能であり、当該停止操作を省略することを望む遊技者のニーズに応えることができるとともに、疑似遊技における操作の自由度を一層高めることができる。

【１７８５】

第９実施形態では、上記所定の条件として、所定時間の経過を採用した例について説明したが、所定の条件は、この例に限定されず、任意の操作部（例えば、スタートレバー７、ＭＡＸベットボタン６ａ、１ベットボタン６ｂ、精算ボタン９等）の操作を適宜採用することが可能である。例えば、上述したように、第９実施形態では、疑似遊技において所定操作（ＭＡＸベットボタン６ａ操作）が行われた場合に、残っているストップボタン操作が全て省略されることとして説明したが、この場合、今回のストップボタン操作のみが省略されることとしてもよい。

【１７８６】

（Ｄ－１０）　前記（Ｄ－１）～（Ｄ－９）の何れかの遊技機であって、

前記疑似遊技において所定の条件（ＭＡＸベットボタン６ａ操作）が成立した場合に、該疑似遊技を進行させるための操作を省略可能であり、

前記リール制御手段（図２６４の処理等を実行するメインＣＰＵ１０１）は、前記疑似遊技において前記複数のリールのうちの２つ以上のリールが回転しているときに前記所定の条件が成立した場合、該２つ以上のリール全てを前記停止操作後停止制御によらずに停止させることが可能である、

ことを特徴とする。

【１７８７】

第９実施形態に係るパチスロ機１によれば、疑似遊技において所定の条件（ＭＡＸベットボタン６ａ操作）が成立した場合に、該疑似遊技を進行させるための操作を省略可能であり、疑似遊技において複数のリール（リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）のうちの２つ以上のリールが回転しているときに所定の条件（ＭＡＸベットボタン６ａ操作）が成立した場合、該２つ以上のリール全てを停止操作後停止制御によらずに停止させることが可能なように構成されている。これにより、所定の条件（ＭＡＸベットボタン６ａ操作）を成立させることで回転中の全てのリールに対する停止操作を省略することが可能であり、当該停止操作を省略することを望む遊技者のニーズに応えることができるとともに、操作負担の軽減も一層図ることができる。

【１７８８】

第９実施形態では、上記所定の条件として、ＭＡＸベットボタン６ａ操作を採用した例について説明したが、所定の条件は、この例に限定されず、任意の操作部（例えば、スタートレバー７、ＭＡＸベットボタン６ａ、１ベットボタン６ｂ、精算ボタン９等）の操作を適宜採用することが可能である。また、所定時間の経過を所定の条件として採用してもよい。例えば、上述したように、第９実施形態では、疑似遊技においてストップボタン８が操作されずに所定時間が経過した場合に、今回のストップボタン操作のみが省略されることとして説明したが、この場合、残っているストップボタン操作が全て省略されることとしてもよい。

【１７８９】

（Ｄ－１１）　前記（Ｄ－１）～（Ｄ－１０）の何れかの遊技機であって、

前記疑似遊技を実行する旨決定することが可能な疑似遊技決定手段（図２５０及び図２７１の処理を実行するメインＣＰＵ１０１）と、

所定の期間（有利区間）中における前記メイン遊技の進行に応じて更新され得る所定の変数（有利区間ゲーム数カウンタの値、制御用ゲーム数カウンタの値、有利区間払出数カウンタの値、制御用払出数カウンタの値）が特定の条件（リミッタの作動条件）を満たした場合に、前記所定の期間を終了させることが可能な所定期間終了手段と、を備え、

前記疑似遊技決定手段は、前記所定の期間において前記疑似遊技を実行する旨決定することが可能である一方、前記所定の変数が前記特定の条件を満たす前の特定期間（準リミット処理（ゲーム数）又は準リミット処理（払出数）が作動した後の期間）においては前記疑似遊技を実行する旨決定しない、

ことを特徴とする。

【１７９０】

第９実施形態に係るパチスロ機１によれば、所定の期間（有利区間）中におけるメイン遊技の進行に応じて更新され得る所定の変数（有利区間ゲーム数カウンタの値、制御用ゲーム数カウンタの値、有利区間払出数カウンタの値、制御用払出数カウンタの値）が特定の条件（リミッタの作動条件）を満たした場合に、所定の期間（有利区間）を終了させることが可能である。そして、所定の期間（有利区間）において疑似遊技を実行する旨決定することが可能である一方、所定の変数（有利区間ゲーム数カウンタの値、制御用ゲーム数カウンタの値、有利区間払出数カウンタの値、制御用払出数カウンタの値）が特定の条件を満たす前の特定期間（準リミット処理（ゲーム数）又は準リミット処理（払出数）が作動した後の期間）においては疑似遊技を実行する旨決定しないように構成されている。疑似遊技が実行された場合には遊技者に対して期待感を抱かせると考えられるところ、特定期間（準リミット処理（ゲーム数）又は準リミット処理（払出数）が作動した後の期間）においては、疑似遊技を実行しないことにより、当該期待感を過度に煽ってしまうことを抑制することができる。

【１７９１】

第８実施形態で説明したように、準リミット処理（ゲーム数）又は準リミット処理（払出数）が作動すると、疑似ボーナス移行抽籤が実行されなくなるように構成してもよい。当該疑似ボーナス移行抽籤は、有利区間当籤時サブフラグ（内部当籤役）に基づく抽籤であってもよいし、有利区間入賞時サブフラグ（停止表示された図柄の組合せ）に基づく抽籤であってもよい。なお、第８実施形態で説明したように、上記特定期間は、準リミット処理（ゲーム数）又は準リミット処理（払出数）が作動した後の期間に限定されず、所定の期間（有利区間）が終了する前の任意の期間において疑似遊技を実行する旨決定しないように構成することが可能である。

【１７９２】

（Ｄ－１２）　前記（Ｄ－１）～（Ｄ－１１）の何れかの遊技機であって、

遊技者による所定操作（スタートレバー７操作やベットボタン操作）の検出を行うことが可能な所定操作検出手段と、

前記所定操作を行うことを遊技者に促すための画像（「レバーを叩け」画像やベット要求画像）を表示することが可能な表示手段（メイン表示装置２１０）と、を備え、

前記所定操作検出手段により前記所定操作が検出された場合に、前記疑似遊技を開始させることが可能である、
ことを特徴とする。
【１７９３】
第９実施形態に係るパチスロ機１によれば、所定操作（スタートレバー７操作やベットボタン操作）を行うことを遊技者に促すための画像（「レバーを叩け」画像やベット要求画像）を表示することが可能であり、所定操作（スタートレバー７操作やベットボタン操作）が検出された場合に疑似遊技を開始させることが可能なように構成されている。これにより、自身の意思により遊技者を疑似遊技に参加させることが可能であり、疑似遊技を行うか否かに関し、遊技の状況に応じて臨機応変に決定する機会を遊技者に提供することができる。
【１７９４】
第９実施形態では、ロック演出番号「３」～「５」のうちの何れかに対応するロック演出が選択された場合において、疑似遊技開始時ロックが行われた後、所定操作（スタートレバー７操作）が行われたことを契機として疑似遊技に移行する（疑似遊技用の回転が開始される）こととして説明した。また、リプレイが入賞した単位遊技においてロック演出番号「３」～「５」のうちの何れかに対応するロック演出が選択された場合に、所定操作（ベットボタン操作）が行われたことを契機として疑似遊技に移行する（疑似遊技用の回転が開始される）こととして説明した。また、リプレイ以外の役が入賞した単位遊技においてロック演出番号「３」～「５」のうちの何れかに対応するロック演出が選択された場合に、所定操作（スタートレバー７）が行われたことを契機として疑似遊技に移行する（疑似遊技用の回転が開始される）こととして説明した。このように、所定操作（スタートレバー７操作やベットボタン操作）が行われることを、疑似遊技が開始されるための条件として採用し、所定操作（スタートレバー７操作やベットボタン操作）が行われたことを契機として、疑似遊技を開始させることとしてもよい。
【１７９５】
なお、疑似遊技を開始させるための所定操作（スタートレバー７操作やベットボタン操作）が行われなかった場合には、所定の待機時間が経過したことを契機として疑似遊技に移行させることとしてもよいし、所定の待機時間が経過した場合には疑似遊技に移行させない（疑似遊技がキャンセルされる）こととしてもよい。疑似遊技開始時ロックは、当該所定の待機時間に亘って行われるロックであることとしてもよい。この場合、疑似遊技開始時ロックにおいては、所定操作のみを受け付けることとし、他の遊技操作が行われても当該操作を無効とするように構成してもよい。第８実施形態で説明したように、所定操作としては、特に限定されず、任意の操作部（例えば、スタートレバー７、ＭＡＸベットボタン６ａ、１ベットボタン６ｂ、精算ボタン９等）の操作を適宜採用することが可能である。
【１７９６】
［第１０実施形態］
以上、第１実施形態～第９実施形態について説明した。以下、第１０実施形態について説明する。第１０実施形態に係るパチスロ機１の基本的な構成は、第１実施形態～第９実施形態に係るパチスロ機１と同じである。以下においては、第１実施形態～第９実施形態に係るパチスロ機１の構成要素と同一の構成要素には、同一の符号を付して説明することとする。また、第１実施形態～第９実施形態における説明が第１０実施形態においても当てはまる部分については、説明を省略することとする。
【１７９７】
なお、以上の説明において、例えば、「第１実施形態では、～」や「第１実施形態のパチスロ機１では、～」のように、第１実施形態に係るパチスロ機１に限定されるような記載であったとしても、第１０実施形態における趣旨を逸脱しない範囲で、第１０実施形態に係るパチスロ機１にも適用することができる。同様に、以上の説明において、第２実施形態～第９実施形態に係るパチスロ機１に限定するような記載についても、第１０実施形

態における趣旨を逸脱しない範囲で、第１０実施形態に係るパチスロ機１にも適用することができる。従って、第１実施形態～第９実施形態に示した各構成（変形例で示した各構成及び拡張例で示した各構成も含む）を、第１０実施形態で示した構成と部分的に置換したり組み合わせたりすることが可能である。

【１７９８】

また、第１実施形態～第９実施形態に係るパチスロ機１と異なる形状であったとしても、同様の機能を有する構成については、便宜上、同じ符号を付している場合がある。また、第１実施形態～第９実施形態に係るパチスロ機１と同じ形状や同じ処理であったとしても、便宜上、異なる符合やステップ番号を付している場合もある。

【１７９９】

＜設定示唆演出実行処理＞

図２７５は、副制御回路において行われる設定示唆演出実行処理を示すフローチャートである。

【１８００】

図２７５に示す設定示唆演出実行処理は、設定示唆演出を実行するための処理である。設定示唆演出は、パチスロ機１に対して設定されている設定値を示唆し得る演出である。第１実施形態で説明したように、設定値は、遊技に関する遊技者の有利さの度合いを示すもの（６段階の設定１～設定６）であり、設定値が低いほど（設定１に近いほど）遊技者の有利さの度合いが相対的に低くなり、設定値が高いほど（設定６に近いほど）遊技者の有利さの度合いが相対的に高くなる。

【１８０１】

設定示唆演出としては、設定示唆演出Ｉ、設定示唆演出ＩＩ、設定示唆演出ＩＩＩ、設定示唆演出ＩＶ、及び、設定示唆演出Ｖが設けられている。設定示唆演出Ｉは、設定値が設定２～６の何れかである場合にのみ発生し得る（設定値が設定１である場合には発生し得ない）演出である。設定示唆演出ＩＩは、設定値が設定３～６の何れかである場合にのみ発生し得る（設定値が設定１、２の何れかである場合には発生し得ない）演出である。

【１８０２】

設定示唆演出ＩＩＩは、設定値が設定４～６の何れかである場合にのみ発生し得る（設定値が設定１～３の何れかである場合には発生し得ない）演出である。設定示唆演出ＩＶは、設定値が設定５、６の何れかである場合にのみ発生し得る（設定値が設定１～４の何れかである場合には発生し得ない）演出である。設定示唆演出Ｖは、設定値が設定６である場合にのみ発生し得る（設定値が設定１～５の何れかである場合には発生し得ない）演出である。

【１８０３】

すなわち、設定示唆演出Ｉが発生した場合には、設定値が設定２以上であることが確定し、設定示唆演出ＩＩが発生した場合には、設定値が設定３以上であることが確定し、設定示唆演出ＩＩＩが発生した場合には、設定値が設定４以上であることが確定し、設定示唆演出ＩＶが発生した場合には、設定値が設定５以上であることが確定し、設定示唆演出Ｖが発生した場合には、設定値が設定６であることが確定する。このように、設定示唆演出Ｉ～Ｖを用いて、設定値について示唆することができるようになっている。

【１８０４】

各設定示唆演出においては、設定値を示唆するための画像（キャラクタ画像）がメイン表示装置２１０に表示される。設定示唆演出Ｉにおいては、キャラクタ画像Ｉ（所定のキャラクタ画像）がメイン表示装置２１０に表示され、これにより、設定値が設定２以上であることが示唆される。また、設定示唆演出ＩＩにおいては、キャラクタ画像ＩＩ（キャラクタ画像Ｉとは異なるキャラクタ画像）がメイン表示装置２１０に表示され、これにより、設定値が設定３以上であることが示唆される。

【１８０５】

また、設定示唆演出ＩＩＩにおいては、キャラクタ画像ＩＩＩ（キャラクタ画像Ｉ及びキャラクタ画像ＩＩとは異なるキャラクタ画像）がメイン表示装置２１０に表示され、こ

れにより、設定値が設定４以上であることが示唆される。設定示唆演出ＩＶにおいては、キャラクタ画像ＩＶ（キャラクタ画像Ｉ、キャラクタ画像ＩＩ、及び、キャラクタ画像ＩＩＩとは異なるキャラクタ画像）がメイン表示装置２１０に表示され、これにより、設定値が設定５以上であることが示唆される。

【１８０６】

設定示唆演出Ｖにおいては、キャラクタ画像Ｖ（キャラクタ画像Ｉ、キャラクタ画像ＩＩ、キャラクタ画像ＩＩＩ、及び、キャラクタ画像ＩＶとは異なるキャラクタ画像）がメイン表示装置２１０に表示され、これにより、設定値が設定６であることが示唆される。キャラクタ画像Ｉ、キャラクタ画像ＩＩ、キャラクタ画像ＩＩＩ、キャラクタ画像ＩＶ、及び、キャラクタ画像Ｖに対応する画像データは、それぞれ、ロムカートリッジ基板２０２（図３参照）に記憶されている。

【１８０７】

また、図２７５に示す設定示唆演出実行処理は、ＡＴ状態が終了したときに副制御回路２００において行われる処理である。図示しないが、ＡＴ状態の終了条件が成立すると、メインＣＰＵ１０１は、ＡＴ状態終了コマンドデータを生成し、生成したＡＴ状態終了コマンドデータを副制御回路２００へと送信する。これにより、副制御回路２００では、ＡＴ状態が終了したことを認識することができるようになる。

【１８０８】

第１実施形態で説明したように、ＡＴ状態の遊技期間は、ゲーム数管理、セット数管理、払出数管理、差枚数管理、ナビ回数管理等によって管理される。メインＣＰＵ１０１は、図３１のステップＳ１５１において、これらの変数（カウンタ）を更新する。そして、更新後のカウンタの値が所定値に達した場合、メインＣＰＵ１０１は、ＡＴ状態終了コマンドデータを副制御回路２００に送信する。

【１８０９】

なお、更新後のカウンタの値が所定値に達した場合であっても、次回遊技から再度ＡＴ状態が開始される場合（例えば、１Ｇ連ストックを保有している場合や天井短縮抽籤に当籤している場合）、メインＣＰＵ１０１は、ＡＴ状態終了コマンドデータを副制御回路２００に送信しないこととしてもよい。すなわち、予め定められたＡＴ状態の遊技期間が終了し、且つ、ＡＴ状態の延長が行われない場合に、ＡＴ状態終了コマンドデータが主制御回路１００から副制御回路２００へと送信されるようにしてもよい。

【１８１０】

設定示唆演出実行処理において、まず、サブＣＰＵ２０１は、正式なログインが行われているか否かを判断する（ステップＳ１５０１）。後述するように、正式なログインは、遊技者が会員登録を行った上でパスワードを入力することにより行われるものである。正式なログインを行うための操作が行われた場合、サブＣＰＵ２０１は、正式ログインフラグをオンにセットする。ステップＳ１５０１の処理において、サブＣＰＵ２０１は、正式ログインフラグがオンにセットされているか否かを判断する。正式なログインが行われていないと判断した場合、サブＣＰＵ２０１は、本サブルーチンを終了する。

【１８１１】

一方、正式なログインが行われていると判断した場合、サブＣＰＵ２０１は、設定示唆演出設定が有効になっているか否かを判断する（ステップＳ１５０２）。この処理において、サブＣＰＵ２０１は、設定示唆演出設定画面（図２８１参照）において設定示唆演出設定として「有効」が設定されているか否かを判断する。設定示唆演出設定が有効になっていないと判断した場合、サブＣＰＵ２０１は、本サブルーチンを終了する。

【１８１２】

一方、設定示唆演出設定が有効になっていると判断した場合、サブＣＰＵ２０１は、設定示唆演出用期間を特定する（ステップＳ１５０３）。設定示唆演出用期間としては、「期間Ａ」、「期間Ｂ」、「期間Ｃ」、「期間Ｄ」、「期間Ｅ」、「期間Ｆ」、「期間Ｇ」、「期間Ｈ」、「期間Ｉ」、及び、「期間Ｊ」が設けられている。

【１８１３】

「期間Ａ」は、電源投入後ゲーム回数が１回以上１０００回以下であるような期間である。「期間Ｂ」は、電源投入後ゲーム回数が１００１回以上２０００回以下であるような期間である。「期間Ｃ」は、電源投入後ゲーム回数が２００１回以上３０００回以下であるような期間である。「期間Ｄ」は、電源投入後ゲーム回数が３００１回以上４０００回以下であるような期間である。「期間Ｅ」は、電源投入後ゲーム回数が４００１回以上５０００回以下であるような期間である。「期間Ｆ」は、電源投入後ゲーム回数が５００１回以上６０００回以下であるような期間である。「期間Ｇ」は、電源投入後ゲーム回数が６００１回以上７０００回以下であるような期間である。「期間Ｈ」は、電源投入後ゲーム回数が７００１回以上８０００回以下であるような期間である。「期間Ｉ」は、電源投入後ゲーム回数が８００１回以上９０００回以下であるような期間である。「期間Ｊ」は、電源投入後ゲーム回数が９００１回以上であるような期間である。

【１８１４】

後述するように、設定示唆演出設定画面（図２８１参照）では、「期間Ａ」、「期間Ｂ」、「期間Ｃ」、「期間Ｄ」、「期間Ｅ」、「期間Ｆ」、「期間Ｇ」、「期間Ｈ」、「期間Ｉ」、及び、「期間Ｊ」のそれぞれに対して、設定示唆演出タイプを設定することができるようになっている。設定示唆演出タイプとしては、「タイプＡ」、「タイプＢ」、及び、「タイプＣ」が設けられている。本実施形態では、「タイプＡ」、「タイプＢ」、及び、「タイプＣ」のうち、何れの設定示唆演出タイプが設定されているのかによって、発生する設定示唆演出の種別が異なり得るようになっている。

【１８１５】

電源投入後ゲーム回数は、電源が投入されてからパチスロ機１で行われた単位遊技の回数であり、電源投入後ゲーム回数カウンタにおいて管理されている。図示しないが、メインＣＰＵ１０１は、図２３のステップＳ１４の処理を実行した後、電源投入後ゲーム回数カウンタの値を１加算する。電源投入後ゲーム回数カウンタの値を示す情報は、主制御回路１００から副制御回路２００へと送信され、これにより、副制御回路２００は、電源投入後ゲーム回数を認識することができる。

【１８１６】

ステップＳ１５０３の処理において、サブＣＰＵ２０１は、１０個の設定示唆演出用期間（「期間Ａ」、「期間Ｂ」、「期間Ｃ」、「期間Ｄ」、「期間Ｅ」、「期間Ｆ」、「期間Ｇ」、「期間Ｈ」、「期間Ｉ」、及び、「期間Ｊ」）のうち、現在の電源投入後ゲーム回数が属する一の設定示唆演出用期間を特定する。例えば、サブＣＰＵ２０１は、現在の電源投入後ゲーム回数が１００回であれば、一の設定示唆演出用期間として「期間Ａ」を特定し、現在の電源投入後ゲーム回数が７７７７回であれば、一の設定示唆演出用期間として「期間Ｈ」を特定する。

【１８１７】

次に、サブＣＰＵ２０１は、ステップＳ１５０３で特定した設定示唆演出用期間においてＡＴ状態が終了したのが初めてであるか否かを判断する（ステップＳ１５０４）。この処理において、サブＣＰＵ２０１は、当該設定示唆演出用期間において主制御回路１００からＡＴ状態終了コマンドデータを受信したのが１回目であるか否かを判断する。当該設定示唆演出用期間においてＡＴ状態が終了したのが初めてではないと判断した場合、サブＣＰＵ２０１は、本サブルーチンを終了する。

【１８１８】

一方、ステップＳ１５０３で特定した設定示唆演出用期間においてＡＴ状態が終了したのが初めてであると判断した場合、サブＣＰＵ２０１は、当該設定示唆演出用期間に対して設定された設定示唆演出タイプが「タイプＡ」であるか否かを判断する（ステップＳ１５０５）。当該設定示唆演出用期間に対して設定された設定示唆演出タイプが「タイプＡ」であると判断した場合、サブＣＰＵ２０１は、タイプＡ用設定示唆演出実行処理を実行する（ステップＳ１５０６）。タイプＡ用設定示唆演出実行処理については、後に図２７６を用いて説明する。ステップＳ１５０６の処理を実行した後、サブＣＰＵ２０１は、本サブルーチンを終了する。

【１８１９】
ステップＳ１５０５において、ステップＳ１５０３で特定した設定示唆演出用期間に対して設定された設定示唆演出タイプが「タイプＡ」ではないと判断した場合、サブＣＰＵ２０１は、当該設定示唆演出用期間に対して設定された設定示唆演出タイプが「タイプＢ」であるか否かを判断する（ステップＳ１５０７）。当該設定示唆演出用期間に対して設定された設定示唆演出タイプが「タイプＢ」であると判断した場合、サブＣＰＵ２０１は、タイプＢ用設定示唆演出実行処理を実行する（ステップＳ１５０８）。タイプＢ用設定示唆演出実行処理については、後に図２７７を用いて説明する。ステップＳ１５０８の処理を実行した後、サブＣＰＵ２０１は、本サブルーチンを終了する。
【１８２０】
ステップＳ１５０７において、ステップＳ１５０３で特定した設定示唆演出用期間に対して設定された設定示唆演出タイプが「タイプＢ」ではないと判断した場合、サブＣＰＵ２０１は、当該設定示唆演出用期間に対して設定された設定示唆演出タイプが「タイプＣ」であるか否かを判断する（ステップＳ１５０９）。当該設定示唆演出用期間に対して設定された設定示唆演出タイプが「タイプＣ」であると判断した場合、サブＣＰＵ２０１は、タイプＣ用設定示唆演出実行処理を実行する（ステップＳ１５１０）。タイプＣ用設定示唆演出実行処理については、後に図２７８を用いて説明する。ステップＳ１５０９において当該設定示唆演出用期間に対して設定された設定示唆演出タイプが「タイプＣ」ではないと判断した場合、又は、ステップＳ１５１０の処理を実行した後、サブＣＰＵ２０１は、本サブルーチンを終了する。
【１８２１】
＜タイプＡ用設定示唆演出実行処理＞
図２７６は、副制御回路において行われるタイプＡ用設定示唆演出実行処理を示すフローチャートである。
【１８２２】
図２７６に示すタイプＡ用設定示唆演出実行処理は、副制御回路２００において図２７５（設定示唆演出実行処理）のステップＳ１５０６で行われる処理である。
【１８２３】
タイプＡ用設定示唆演出実行処理において、まず、サブＣＰＵ２０１は、パチスロ機１の設定値が６種類の設定値（設定１～設定６）のうち設定１であるか否かを判断する（ステップＳ１５２１）。
【１８２４】
パチスロ機１の設定値が６種類の設定値（設定１～設定６）のうち設定１ではない（設定２～設定６の何れかである）と判断した場合、サブＣＰＵ２０１は、設定示唆演出Ｉを実行する（ステップＳ１５２２）。この処理において、サブＣＰＵ２０１は、キャラクタ画像Ｉに対応する画像データをセットする。これにより、キャラクタ画像Ｉがメイン表示装置２１０に表示される。
【１８２５】
ステップＳ１５２１においてパチスロ機１の設定値が６種類の設定値（設定１～設定６）のうち設定１であると判断した場合、又は、ステップＳ１５２２の処理を実行した後、サブＣＰＵ２０１は、本サブルーチンを終了する。
【１８２６】
＜タイプＢ用設定示唆演出実行処理＞
図２７７は、副制御回路において行われるタイプＢ用設定示唆演出実行処理を示すフローチャートである。
【１８２７】
図２７７に示すタイプＢ用設定示唆演出実行処理は、副制御回路２００において図２７５（設定示唆演出実行処理）のステップＳ１５０８で行われる処理である。
【１８２８】
タイプＢ用設定示唆演出実行処理において、まず、サブＣＰＵ２０１は、パチスロ機１

の設定値が６種類の設定値（設定１～設定６）のうち設定１であるか否かを判断する（ステップＳ１５４１）。パチスロ機１の設定値が６種類の設定値（設定１～設定６）のうち設定１であると判断した場合、サブＣＰＵ２０１は、本サブルーチンを終了する。

【１８２９】

一方、パチスロ機１の設定値が６種類の設定値（設定１～設定６）のうち設定１ではない（設定２～設定６の何れかである）と判断した場合、サブＣＰＵ２０１は、パチスロ機１の設定値が６種類の設定値（設定１～設定６）のうち設定２であるか否かを判断する（ステップＳ１５４２）。パチスロ機１の設定値が６種類の設定値（設定１～設定６）のうち設定２であると判断した場合、サブＣＰＵ２０１は、設定示唆演出Ｉを実行する（ステップＳ１５４３）。この処理において、サブＣＰＵ２０１は、キャラクタ画像Ｉに対応する画像データをセットする。これにより、キャラクタ画像Ｉがメイン表示装置２１０に表示される。ステップＳ１５４３の処理を実行した後、サブＣＰＵ２０１は、本サブルーチンを終了する。

【１８３０】

ステップＳ１５４２においてパチスロ機１の設定値が６種類の設定値（設定１～設定６）のうち設定２ではない（設定３～設定６の何れかである）と判断した場合、サブＣＰＵ２０１は、パチスロ機１の設定値が６種類の設定値（設定１～設定６）のうち設定３であるか否かを判断する（ステップＳ１５４４）。パチスロ機１の設定値が６種類の設定値（設定１～設定６）のうち設定３であると判断した場合、サブＣＰＵ２０１は、設定示唆演出Ｉ及び設定示唆演出ＩＩのうちの何れかを抽籤により選択する（ステップＳ１５４５）。設定示唆演出Ｉが選択される確率及び設定示唆演出ＩＩが選択される確率は、それぞれ、任意に設計することができるが、ここでは、これらの確率が同一（それぞれ１／２）であることとする。

【１８３１】

そして、サブＣＰＵ２０１は、ステップＳ１５４５で選択した設定示唆演出を実行する（ステップＳ１５４６）。この処理において、サブＣＰＵ２０１は、ステップＳ１５４５で選択した設定示唆演出の種別に応じて、キャラクタ画像Ｉに対応する画像データ又はキャラクタ画像ＩＩに対応する画像データをセットする。これにより、キャラクタ画像Ｉ及びキャラクタ画像ＩＩのうちの何れかのキャラクタ画像がメイン表示装置２１０に表示される。ステップＳ１５４６の処理を実行した後、サブＣＰＵ２０１は、本サブルーチンを終了する。

【１８３２】

ステップＳ１５４４においてパチスロ機１の設定値が６種類の設定値（設定１～設定６）のうち設定３ではない（設定４～設定６の何れかである）と判断した場合、サブＣＰＵ２０１は、パチスロ機１の設定値が６種類の設定値（設定１～設定６）のうち設定４であるか否かを判断する（ステップＳ１５４７）。パチスロ機１の設定値が６種類の設定値（設定１～設定６）のうち設定４であると判断した場合、サブＣＰＵ２０１は、設定示唆演出Ｉ、設定示唆演出ＩＩ、及び、設定示唆演出ＩＩＩのうちの何れかを抽籤により選択する（ステップＳ１５４８）。設定示唆演出Ｉが選択される確率、設定示唆演出ＩＩが選択される確率、及び、設定示唆演出ＩＩＩが選択される確率は、それぞれ、任意に設計することができるが、ここでは、これらの確率が同一（それぞれ１／３）であることとする。

【１８３３】

そして、サブＣＰＵ２０１は、ステップＳ１５４８で選択した設定示唆演出を実行する（ステップＳ１５４９）。この処理において、サブＣＰＵ２０１は、ステップＳ１５４８で選択した設定示唆演出の種別に応じて、キャラクタ画像Ｉに対応する画像データ、キャラクタ画像ＩＩに対応する画像データ、又は、キャラクタ画像ＩＩＩに対応する画像データをセットする。これにより、キャラクタ画像Ｉ、キャラクタ画像ＩＩ、及び、キャラクタ画像ＩＩＩのうちの何れかのキャラクタ画像がメイン表示装置２１０に表示される。ステップＳ１５４９の処理を実行した後、サブＣＰＵ２０１は、本サブルーチンを終了する。

【１８３４】

ステップＳ１５４７においてパチスロ機１の設定値が６種類の設定値（設定１～設定６）のうち設定４ではない（設定５及び設定６の何れかである）と判断した場合、サブＣＰＵ２０１は、パチスロ機１の設定値が６種類の設定値（設定１～設定６）のうち設定５であるか否かを判断する（ステップＳ１５５０）。パチスロ機１の設定値が６種類の設定値（設定１～設定６）のうち設定５であると判断した場合、サブＣＰＵ２０１は、設定示唆演出Ｉ、設定示唆演出ＩＩ、設定示唆演出ＩＩＩ、及び、設定示唆演出ＩＶのうちの何れかを抽籤により選択する（ステップＳ１５５１）。設定示唆演出Ｉが選択される確率、設定示唆演出ＩＩが選択される確率、設定示唆演出ＩＩＩが選択される確率、及び、設定示唆演出ＩＶが選択される確率は、それぞれ、任意に設計することができるが、ここでは、これらの確率が同一（それぞれ１／４）であることとする。

【１８３５】

そして、サブＣＰＵ２０１は、ステップＳ１５５１で選択した設定示唆演出を実行する（ステップＳ１５５２）。この処理において、サブＣＰＵ２０１は、ステップＳ１５５１で選択した設定示唆演出の種別に応じて、キャラクタ画像Ｉに対応する画像データ、キャラクタ画像ＩＩに対応する画像データ、キャラクタ画像ＩＩＩに対応する画像データ、又は、キャラクタ画像ＩＶに対応する画像データをセットする。これにより、キャラクタ画像Ｉ、キャラクタ画像ＩＩ、キャラクタ画像ＩＩＩ、及び、キャラクタ画像ＩＶのうちの何れかのキャラクタ画像がメイン表示装置２１０に表示される。ステップＳ１５５２の処理を実行した後、サブＣＰＵ２０１は、本サブルーチンを終了する。

【１８３６】

ステップＳ１５５０においてパチスロ機１の設定値が６種類の設定値（設定１～設定６）のうち設定５ではない（設定６である）と判断した場合、サブＣＰＵ２０１は、設定示唆演出Ｉ、設定示唆演出ＩＩ、設定示唆演出ＩＩＩ、設定示唆演出ＩＶ、及び、設定示唆演出Ｖのうちの何れかを抽籤により選択する（ステップＳ１５５３）。設定示唆演出Ｉが選択される確率、設定示唆演出ＩＩが選択される確率、設定示唆演出ＩＩＩが選択される確率、設定示唆演出ＩＶが選択される確率、及び、設定示唆演出Ｖが選択される確率は、それぞれ、任意に設計することができるが、ここでは、これらの確率が同一（それぞれ１／５）であることとする。

【１８３７】

そして、サブＣＰＵ２０１は、ステップＳ１５５３で選択した設定示唆演出を実行する（ステップＳ１５５４）。この処理において、サブＣＰＵ２０１は、ステップＳ１５５３で選択した設定示唆演出の種別に応じて、キャラクタ画像Ｉに対応する画像データ、キャラクタ画像ＩＩに対応する画像データ、キャラクタ画像ＩＩＩに対応する画像データ、キャラクタ画像ＩＶに対応する画像データ、又は、キャラクタ画像Ｖに対応する画像データをセットする。これにより、キャラクタ画像Ｉ、キャラクタ画像ＩＩ、キャラクタ画像ＩＩＩ、キャラクタ画像ＩＶ、及び、キャラクタ画像Ｖのうちの何れかのキャラクタ画像がメイン表示装置２１０に表示される。ステップＳ１５５４の処理を実行した後、サブＣＰＵ２０１は、本サブルーチンを終了する。

【１８３８】

＜タイプＣ用設定示唆演出実行処理＞

図２７８は、副制御回路において行われるタイプＣ用設定示唆演出実行処理を示すフローチャートである。図２７９は、ＡＴ状態終了時にメイン表示装置に表示される画像の一例を示す図である。

【１８３９】

図２７８に示すタイプＣ用設定示唆演出実行処理は、副制御回路２００において図２７５（設定示唆演出実行処理）のステップＳ１５１０で行われる処理である。

【１８４０】

タイプＣ用設定示唆演出実行処理において、まず、サブＣＰＵ２０１は、パチスロ機１の設定値が６種類の設定値（設定１～設定６）のうち設定１であるか否かを判断する（ステップＳ１５６１）。パチスロ機１の設定値が６種類の設定値（設定１～設定６）のうち

設定１であると判断した場合、サブＣＰＵ２０１は、本サブルーチンを終了する。
【１８４１】
一方、パチスロ機１の設定値が６種類の設定値（設定１～設定６）のうち設定１ではない（設定２～設定６の何れかである）と判断した場合、サブＣＰＵ２０１は、パチスロ機１の設定値が６種類の設定値（設定１～設定６）のうち設定２であるか否かを判断する（ステップＳ１５６２）。パチスロ機１の設定値が６種類の設定値（設定１～設定６）のうち設定２であると判断した場合、サブＣＰＵ２０１は、設定示唆演出Ｉを実行する（ステップＳ１５６３）。この処理において、サブＣＰＵ２０１は、キャラクタ画像Ｉに対応する画像データをセットする。これにより、キャラクタ画像Ｉがメイン表示装置２１０に表示される。ステップＳ１５６３の処理を実行した後、サブＣＰＵ２０１は、本サブルーチンを終了する。
【１８４２】
ステップＳ１５６２においてパチスロ機１の設定値が６種類の設定値（設定１～設定６）のうち設定２ではない（設定３～設定６の何れかである）と判断した場合、サブＣＰＵ２０１は、パチスロ機１の設定値が６種類の設定値（設定１～設定６）のうち設定３であるか否かを判断する（ステップＳ１５６４）。パチスロ機１の設定値が６種類の設定値（設定１～設定６）のうち設定３であると判断した場合、サブＣＰＵ２０１は、設定示唆演出ＩＩを実行する（ステップＳ１５６５）。この処理において、サブＣＰＵ２０１は、キャラクタ画像ＩＩに対応する画像データをセットする。これにより、キャラクタ画像ＩＩがメイン表示装置２１０に表示される。ステップＳ１５６５の処理を実行した後、サブＣＰＵ２０１は、本サブルーチンを終了する。
【１８４３】
ステップＳ１５６４においてパチスロ機１の設定値が６種類の設定値（設定１～設定６）のうち設定３ではない（設定４～設定６の何れかである）と判断した場合、サブＣＰＵ２０１は、パチスロ機１の設定値が６種類の設定値（設定１～設定６）のうち設定４であるか否かを判断する（ステップＳ１５６６）。パチスロ機１の設定値が６種類の設定値（設定１～設定６）のうち設定４であると判断した場合、サブＣＰＵ２０１は、設定示唆演出ＩＩＩを実行する（ステップＳ１５６７）。この処理において、サブＣＰＵ２０１は、キャラクタ画像ＩＩＩに対応する画像データをセットする。これにより、キャラクタ画像ＩＩＩがメイン表示装置２１０に表示される。ステップＳ１５６７の処理を実行した後、サブＣＰＵ２０１は、本サブルーチンを終了する。
【１８４４】
ステップＳ１５６６においてパチスロ機１の設定値が６種類の設定値（設定１～設定６）のうち設定４ではない（設定５及び設定６の何れかである）と判断した場合、サブＣＰＵ２０１は、パチスロ機１の設定値が６種類の設定値（設定１～設定６）のうち設定５であるか否かを判断する（ステップＳ１５６８）。パチスロ機１の設定値が６種類の設定値（設定１～設定６）のうち設定５であると判断した場合、サブＣＰＵ２０１は、設定示唆演出ＩＶを実行する（ステップＳ１５６９）。この処理において、サブＣＰＵ２０１は、キャラクタ画像ＩＶに対応する画像データをセットする。これにより、キャラクタ画像ＩＶがメイン表示装置２１０に表示される。ステップＳ１５６９の処理を実行した後、サブＣＰＵ２０１は、本サブルーチンを終了する。
【１８４５】
ステップＳ１５６８においてパチスロ機１の設定値が６種類の設定値（設定１～設定６）のうち設定５ではない（設定６である）と判断した場合、サブＣＰＵ２０１は、設定示唆演出Ｖを実行する（ステップＳ１５７０）。この処理において、サブＣＰＵ２０１は、キャラクタ画像Ｖに対応する画像データをセットする。これにより、キャラクタ画像Ｖがメイン表示装置２１０に表示される。ステップＳ１５７０の処理を実行した後、サブＣＰＵ２０１は、本サブルーチンを終了する。
【１８４６】
図２７９では、メイン表示装置２１０においてＡＴ終了画面が表示されている様子を示

している。ＡＴ終了画面は、ＡＴ状態が終了したときにメイン表示装置２１０に表示される画面である。ＡＴ終了画面は、画面略中央のＡＴ終了表示領域１２５１と、画面上方のＡＴ状態中遊技結果表示領域１２５２と、画面右下の設定示唆画像表示領域１２５３と、を有する。ＡＴ終了表示領域１２５１には、ＡＴ状態が終了したことを示す画像が表示される。ＡＴ状態中遊技結果表示領域１２５２には、ＡＴ状態において行われた遊技の結果（例えば、メダルの払出数）を示す画像が表示される。設定示唆画像表示領域１２５３には、設定示唆画像として、キャラクタ画像Ｉ～Ｖのうちの何れかが表示される。図２７９に示す例では、キャラクタ画像Ｖが表示され、設定値が設定６であることが確定したことが示されている。

【１８４７】

＜ホールメニュー画面＞

図２８０は、設定確認状態においてメイン表示装置に表示されるホールメニュー画面の一例を示す図である。

【１８４８】

第１実施形態で説明したように、遊技店側の管理者が設定確認操作又は設定変更操作を行っているとき、ホールメニュー（ホールメニュー画面）が表示される。設定確認操作は、パチスロ機１の設定値を確認するための操作である。設定変更操作は、パチスロ機１の設定値を変更するための操作である。

【１８４９】

設定確認操作及び設定変更操作は、それぞれ、設定用鍵型スイッチ５２を用いて行われる。設定用鍵型スイッチ５２は、例えば、遊技店側の管理者が鍵穴に設定キー（不図示）を挿入して初期位置から左に回すとオン状態となり、左に回した状態から初期位置に戻すとオフ状態となる。パチスロ機１の電源がオフ状態のとき、設定用鍵型スイッチ５２をオン状態としてから電源をオン状態とすると設定変更が可能な状態（設定変更状態）となり、パチスロ機１の電源がオン状態のままで設定用鍵型スイッチ５２をオン状態とすると設定確認が可能な状態（設定確認状態）となる。

【１８５０】

このようにして設定確認状態になったとき、図２８０に示すホールメニュー画面がメイン表示装置２１０に表示される。設定変更状態になったときにも、同様のホールメニュー画面がメイン表示装置２１０に表示される。設定確認状態になると、そのことを示すコマンドデータ（設定確認開始コマンドデータ）が主制御回路１００から副制御回路２００へと送信される。また、設定変更状態になると、そのことを示すコマンドデータ（設定変更開始コマンドデータ）が主制御回路１００から副制御回路２００へと送信される。これにより、副制御回路２００では、設定確認状態乃至設定変更状態になったことを認識することができるようになる。

【１８５１】

図２８０に示すように、ホールメニュー画面は、画面左側領域のホールメニュー項目表示領域１３００と、画面下方の左右方向略中央のボタン表示領域１３１０と、画面右側領域のプレビュー表示領域１３２０と、を有する。

【１８５２】

ホールメニュー項目表示領域１３００には、複数のホールメニュー項目が表示される。ホールメニュー項目としては、時刻設定、トータルメダル情報、設定変更・確認履歴、エラー情報履歴、監視履歴、警告設定、省電力モード設定、打ち止め設定、自動精算設定、及び、設定示唆演出設定が設けられている。時刻設定、トータルメダル情報、設定変更・確認履歴、エラー情報履歴、監視履歴、警告設定、省電力モード設定、打ち止め設定、及び、自動精算設定については、第１実施形態で説明した通りである。設定示唆演出設定については、後に図２８１を用いて説明する。

【１８５３】

ボタン表示領域１３１０には、演出用ボタン群（図３参照）に対応する画像が表示される。演出用ボタン群は、中央に配置される決定ボタンと、決定ボタンの周囲に配置される

選択ボタン（上選択ボタン、下選択ボタン、左選択ボタン、及び、右選択ボタン）と、を有する。各選択ボタンを操作することで、遊技店側の管理者は、複数のホールメニュー項目のうちの何れかを選択することができる。図２８０では、現在選択されているホールメニュー項目を実線で囲んで示しており、選択されていないホールメニュー項目を点線で囲んで示している。一のホールメニュー項目が選択されている状態で決定ボタンを操作することで、遊技店側の管理者は、当該ホールメニュー項目に決定することができる。なお、ホールメニュー項目として「時刻設定」が選択されている状態の画面がホールメニュー画面の初期画面となっている。

【１８５４】

プレビュー表示領域１３２０には、複数のホールメニュー項目のうちの選択されている一のホールメニュー項目についてのプレビュー画面が表示される。図２８０では、ホールメニュー項目として「時刻設定」が選択されている状態において、時刻設定画面がプレビュー表示されている様子を示している。一のホールメニュー項目について新たな設定（例えば、時刻設定）を行う場合、遊技店側の管理者は、当該ホールメニュー項目が選択されている状態で決定ボタンを操作する。これにより、当該ホールメニュー項目が決定されると、当該新たな設定を行うための画面（例えば、時刻設定画面）が表示され、当該画面において選択ボタン及び決定ボタンを操作することにより、当該新たな設定を行うことができる。

【１８５５】

また、ホールメニュー画面における右下の極小領域には、設定確認状態においては「設定確認中です」という文字が表示され、設定変更状態においては「設定変更中です」という文字が表示される。これにより、遊技店側の管理者は、設定確認状態乃至設定変更状態であることを把握することができるようになっている。設定確認状態において表示されるホールメニュー画面と設定変更状態において表示されるホールメニュー画面とは、当該文字が違うだけであり、ホールメニュー項目表示領域１３００、ボタン表示領域１３１０、及び、プレビュー表示領域１３２０の内容は同一となっている。

【１８５６】

なお、設定確認状態乃至設定変更状態が終了した場合には、ホールメニュー画面の表示も終了するように構成することが可能である。設定確認状態乃至設定変更状態において設定用鍵型スイッチ５２がオフ状態になると、そのことを示すコマンドデータが主制御回路１００から副制御回路２００へと送信される。これにより、副制御回路２００では、設定確認状態乃至設定変更状態が終了したことを認識することができる。

【１８５７】

あるいは、設定変更状態において設定変更が行われた場合には、設定変更状態が終了した後も、ホールメニュー画面を表示することとしてもよい。このときに表示されるホールメニュー画面においては、図２８０に示すホールメニュー項目に加えて、「ホールメニュー終了」を表示することとしてもよい。設定変更状態が終了すると、遊技の実行が可能であるところ、遊技店側の管理者は、選択ボタン及び決定ボタンを操作することにより、「ホールメニュー終了」を選択し決定することが可能であり、これにより、ホールメニュー画面の表示を終了させ、遊技画面に移行させることができる。一方、設定確認状態乃至設定変更状態においては、遊技を行うことができないため、選択ボタン及び決定ボタンの操作により、ホールメニュー画面の表示を終了させることはできない。

【１８５８】

第１実施形態で説明したように、設定変更は、設定変更状態においてリセットスイッチ５３を操作することにより行うことができる。設定変更が行われた場合には、初期化コマンドデータ（図２４のステップＳ２７参照）が主制御回路１００から副制御回路２００へと送信されるところ、当該初期化コマンドデータには、設定変更が行われたことを示す情報が含まれている。これにより、副制御回路２００では、設定変更が行われたことを認識することができる。

【１８５９】

＜設定示唆演出設定画面＞
図２８１～図２８３は、設定確認状態においてメイン表示装置に表示される設定示唆演出設定画面の一例を示す図である。
【１８６０】
図２８１に示す設定示唆演出設定画面は、ホールメニュー画面においてホールメニュー項目として「設定示唆演出設定」が選択・決定されたときにメイン表示装置２１０に表示される画面である。遊技店側の管理者は、設定示唆演出設定画面上で選択ボタン及び決定ボタンを用いて操作を行うことにより、各設定示唆演出用期間に対して設定示唆演出タイプを設定することができる。
【１８６１】
設定示唆演出設定画面は、画面上方の操作項目表示領域１３３０と、操作項目表示領域１３３０の下方に配置される有効／無効設定領域１３４０と、有効／無効設定領域１３４０の下方に配置される設定示唆演出タイプ設定領域１３５０と、を有する。
【１８６２】
操作項目表示領域１３３０には、遊技店側の管理者が操作可能な項目として、「戻る」、「決定」、「設定履歴」、「パスワード」、及び、「初期化」が表示される。遊技店側の管理者は、選択ボタン及び決定ボタンを操作することにより、「戻る」、「決定」、「設定履歴」、「パスワード」、及び、「初期化」のうちの何れかを選択・決定することができる。有効／無効設定領域１３４０には、設定示唆演出設定を無効化乃至有効化するための選択項目として、「無効」及び「有効」が表示される。遊技店側の管理者は、選択ボタン及び決定ボタンを操作することにより、「無効」及び「有効」のうちの何れかを選択・決定することができる。
【１８６３】
設定示唆演出タイプ設定領域１３５０には、１０種類の設定示唆演出用期間（「期間Ａ」、「期間Ｂ」、「期間Ｃ」、「期間Ｄ」、「期間Ｅ」、「期間Ｆ」、「期間Ｇ」、「期間Ｈ」、「期間Ｉ」、及び、「期間Ｊ」）が表示されるとともに、各設定示唆演出用期間の横に、設定示唆演出タイプとして、「なし」、「タイプＡ」、「タイプＢ」、及び、「タイプＣ」が表示される。遊技店側の管理者は、選択ボタン及び決定ボタンを操作することにより、１０種類の設定示唆演出用期間のそれぞれについて、「なし」、「タイプＡ」、「タイプＢ」、及び、「タイプＣ」のうちの何れかを選択・決定することができる。
【１８６４】
図２７５～図２７８を用いて説明したように、「タイプＡ」は、表示可能なキャラクタ画像（設定示唆画像）のうちキャラクタ画像Ｉを必ず出現させるように制御するための設定示唆演出タイプである。「タイプＢ」は、表示可能なキャラクタ画像（設定示唆画像）を均等に出現させるように制御するための設定示唆演出タイプである。「タイプＣ」は、表示可能なキャラクタ画像（設定示唆画像）のうち最高の（最も有利な示唆を行うことが可能な）キャラクタ画像を出現させるように制御するための設定示唆演出タイプである。「なし」は、キャラクタ画像を出現させないように制御するための設定示唆演出タイプである。表示可能なキャラクタ画像とは、設定値が設定２である場合にはキャラクタ画像Ｉであり、設定値が設定３である場合にはキャラクタ画像Ｉ及びキャラクタ画像ＩＩであり、設定値が設定４である場合にはキャラクタ画像Ｉ、キャラクタ画像ＩＩ、及び、キャラクタ画像ＩＩＩであり、設定値が設定５である場合にはキャラクタ画像Ｉ、キャラクタ画像ＩＩ、キャラクタ画像ＩＩＩ、及び、キャラクタ画像ＩＶであり、設定値が設定６である場合にはキャラクタ画像Ｉ、キャラクタ画像ＩＩ、キャラクタ画像ＩＩＩ、キャラクタ画像ＩＶ、及び、キャラクタ画像Ｖである。
【１８６５】
遊技店側の管理者は、下記（ｉ）～（ｉｖ）の手順により、設定示唆演出タイプを設定することができる。
（ｉ）有効／無効設定領域１３４０において、選択ボタン及び決定ボタンを操作することにより、「有効」を選択し決定する。

（ｉｉ）設定示唆演出タイプ設定領域１３５０において、選択ボタン及び決定ボタンを操作することにより、「期間Ａ」に対する設定示唆演出タイプとして、「なし」、「タイプＡ」、「タイプＢ」、及び、「タイプＣ」のうちの何れかを選択し決定する。

（ｉｉｉ）「期間Ｂ」、「期間Ｃ」、「期間Ｄ」、「期間Ｅ」、「期間Ｆ」、「期間Ｇ」、「期間Ｈ」、「期間Ｉ」、及び、「期間Ｊ」について、それぞれ上記（ｉｉ）と同様の操作を繰り返す。

（ｉｖ）操作項目表示領域１３３０において、選択ボタン及び決定ボタンを操作することにより、「決定」を選択し決定する。

【１８６６】

これにより、１０種類の設定示唆演出用期間に対してそれぞれ設定示唆演出タイプが設定され、現在設定されている設定値、並びに、上記（ｉｉ）及び（ｉｉｉ）において選択・決定された内容に応じて、ＡＴ状態が終了したときに、上述した設定示唆演出が行われることになる（図２７５～図２７８参照）。

【１８６７】

ここで、図示しないが、上記（ｉｖ）の操作が行われると、「この設定示唆演出設定を登録しますか？」というメッセージが表示される。これに対し、選択ボタン及び決定ボタンを操作することにより、「ＹＥＳ」を選択・決定すると、上記（ｉｉ）及び（ｉｉｉ）において選択・決定された内容が登録される。登録された当該内容を設定示唆演出設定用プリセットと呼ぶこととする。設定示唆演出設定用プリセットは、各設定示唆演出用期間と当該設定示唆演出用期間に対して選択・決定された設定示唆演出タイプとの対応関係を示すものである。設定示唆演出設定用プリセットを登録するに当たっては、所定の操作を行うことにより、当該設定示唆演出設定用プリセットに対して名称（例えば、「イベント日用カスタム」、「回収日用カスタム」等）を付すことが可能である。当該名称（設定示唆演出設定用名称）は、設定示唆演出設定用プリセットとともに保存される。すなわち、サブＣＰＵ２０１は、設定示唆演出設定用プリセットと設定示唆演出設定用名称とを対応付けてサブＲＡＭ２０３に記憶させる。

【１８６８】

また、上記（ｉｖ）の操作が行われると、パスワードが表示（発行）される。当該パスワードを設定示唆演出設定用パスワードと呼ぶこととする。設定示唆演出設定用パスワードは、上記（ｉｉ）及び（ｉｉｉ）において選択・決定された内容（各設定示唆演出用期間と当該設定示唆演出用期間に対して選択・決定された設定示唆演出タイプとの対応関係）を暗号化したものである。サブＣＰＵ２０１は、当該対応関係を示す情報を複数の記号（文字及び数字を含む）から構成される記号列に変換することにより、設定示唆演出設定用パスワードを生成する。生成された設定示唆演出設定用パスワードは、メイン表示装置２１０に表示される。パチスロ機１は、当該対応関係を示す情報を記号列に変換するためのテーブル等の構成を有しており、設定示唆演出設定用パスワードを決定することが可能である。パスワードの生成に係る技術は、遊技機分野における従来周知の技術であるため（例えば、特開２０１５－１３９５１９号公報参照）、詳細な説明は省略する。

【１８６９】

上記設定示唆演出設定用プリセットが登録されている場合、遊技店側の管理者は、上記（ｉ）～（ｉｖ）の手順に代えて、下記（ｖ）～（ｖｉｉｉ）の手順により、設定示唆演出タイプを設定することもできる。

（ｖ）操作項目表示領域１３３０において、選択ボタン及び決定ボタンを操作することにより、「設定履歴」を選択し決定する。

（ｖｉ）上記（ｖ）により画面が切り替わり、登録済の設定示唆演出設定用プリセット（設定示唆演出設定用名称）が一覧表示される。

（ｖｉｉ）選択ボタン及び決定ボタンを操作することにより、上記（ｖｉ）により表示された設定示唆演出設定用名称のうちの何れかを選択し決定する。

（ｖｉｉｉ）上記（ｖｉｉ）により設定示唆演出設定画面に戻り、操作項目表示領域１３３０において、選択ボタン及び決定ボタンを操作することにより、「決定」を選択し決

定する。
【１８７０】
上記（ｖｉｉｉ）の設定示唆演出設定画面では、上記（ｖｉｉ）で選択・決定した設定示唆演出設定用名称に対応する設定示唆演出設定用プリセットと同じ対応関係で、各設定示唆演出用期間に対して設定示唆演出タイプが選択・決定された状態となっている。これにより、当該設定示唆演出設定用プリセットと同じ内容で設定示唆演出タイプを設定することが可能である。
【１８７１】
また、遊技店側の管理者は、上記（ｉ）～（ｉｖ）の手順に代えて、下記（ｉｘ）～（ｘｉｉ）の手順により、設定示唆演出タイプを設定することもできる。
（ｉｘ）操作項目表示領域１３３０において、選択ボタン及び決定ボタンを操作することにより、「パスワード」を選択し決定する。
（ｘ）上記（ｉｘ）により画面が切り替わり、パスワード入力画面（複数の記号が配列された画面）が表示される。
（ｘｉ）パスワード入力画面において、選択ボタン及び決定ボタンを操作することにより、予め把握している記号列（設定示唆演出設定用パスワード）を入力する。
（ｘｉｉ）上記（ｘｉ）により設定示唆演出設定画面に戻り、操作項目表示領域１３３０において、選択ボタン及び決定ボタンを操作することにより、「決定」を選択し決定する。
【１８７２】
上記（ｘｉｉ）の設定示唆演出設定画面では、上記（ｘｉ）で入力された設定示唆演出設定用パスワードに対応する内容（各設定示唆演出用期間と設定示唆演出タイプとの対応関係）と同じ対応関係で、各設定示唆演出用期間に対して設定示唆演出タイプが選択・決定された状態となっている。サブＣＰＵ２０１は、上記（ｘｉ）で入力された設定示唆演出設定用パスワードにより暗号化された情報を解読し、解読した内容を上記（ｘｉｉ）の設定示唆演出設定画面に反映させる。パチスロ機１は、当該暗号化された情報を特定するためのテーブル等の構成を有しており、当該情報を解読することが可能である。パスワードの解読に係る技術は、遊技機分野における従来周知の技術であるため（例えば、特開２０１３－０８１５２１号公報参照）、詳細な説明は省略する。
【１８７３】
これにより、過去に発行された設定示唆演出設定用パスワードを記録しておき、当該設定示唆演出設定用パスワードを入力することで、当該設定示唆演出設定用パスワードに対応する内容と同じ内容で設定示唆演出タイプを設定することが可能である。また、パチスロ機１以外の遊技機においても、当該設定示唆演出設定用パスワードを入力することで、パチスロ機１と同じ内容で設定示唆演出タイプを設定することが可能である。
【１８７４】
なお、操作項目表示領域１３３０において、選択ボタン及び決定ボタンを操作することにより、「初期化」を選択し決定すると、現在設定されている設定示唆演出設定が解除される。これにより、全ての設定示唆演出用期間に対して、設定示唆演出タイプとして、「なし」が設定される。すなわち、設定示唆演出設定が初期化される。このような初期化は、設定示唆演出設定画面において「初期化」が選択・決定された場合にのみ行われ、設定値が変更されたとしても、設定示唆演出設定は初期化されない。また、操作項目表示領域１３３０において、選択ボタン及び決定ボタンを操作することにより、「戻る」を選択し決定すると、設定示唆演出設定画面からホールメニュー画面へと画面が切り替わるようになっている。
【１８７５】
以上、図２８１に示す設定示唆演出設定画面では、１０種類の設定示唆演出用期間（「期間Ａ」、「期間Ｂ」、「期間Ｃ」、「期間Ｄ」、「期間Ｅ」、「期間Ｆ」、「期間Ｇ」、「期間Ｈ」、「期間Ｉ」、及び、「期間Ｊ」）のそれぞれに対して設定示唆演出タイプを設定することができることとして説明した。

【１８７６】
これに対し、図２８２に示す設定示唆演出設定画面では、８種類のＡＴ終了回数（「ＡＴ終了１回」、「ＡＴ終了２～９回」、「ＡＴ終了１０回」、「ＡＴ終了１１～１９回」、「ＡＴ終了２０回」、「ＡＴ終了２１～２９回」、「ＡＴ終了３０回」、及び、「ＡＴ終了３１回～」）のそれぞれに対して設定示唆演出タイプを設定することができることとしている。上述したように、設定示唆演出は、ＡＴ状態が終了したときに行われる。
【１８７７】
「ＡＴ終了１回」は、電源投入後１回目のＡＴ状態が終了したときに行われる設定示唆演出を指している。「ＡＴ終了２～９回」は、電源投入後２～９回目の何れかのＡＴ状態が終了したときに行われる設定示唆演出を指している。「ＡＴ終了１０回」は、電源投入後１０回目のＡＴ状態が終了したときに行われる設定示唆演出を指している。「ＡＴ終了１１～１９回」は、電源投入後１１～１９回目の何れかのＡＴ状態が終了したときに行われる設定示唆演出を指している。「ＡＴ終了２０回」は、電源投入後２０回目のＡＴ状態が終了したときに行われる設定示唆演出を指している。「ＡＴ終了２１～２９回」は、電源投入後２１～２９回目の何れかのＡＴ状態が終了したときに行われる設定示唆演出を指している。「ＡＴ終了３０回」は、電源投入後３０回目のＡＴ状態が終了したときに行われる設定示唆演出を指している。「ＡＴ終了３１回～」は、電源投入後３１回目以降のＡＴ状態が終了したときに行われる設定示唆演出を指している。
【１８７８】
図２８１を用いて説明した手順と同様の手順により、このようなＡＴ終了回数に対して設定示唆演出タイプを設定することができる。これにより、ＡＴ状態が終了したとき、現在設定されている設定値及び当該ＡＴ状態が電源投入後何回目のＡＴ状態であるのかに応じて、設定示唆演出Ⅰ～Ⅴのうちの何れかの設定示唆演出を行うことができる。例えば、設定値として設定６が設定されており、「ＡＴ終了１回」に対して「タイプＣ」が設定されている場合には、電源投入後初めてＡＴ状態が終了したときに、表示可能なキャラクタ画像のうち最高のキャラクタ画像（すなわち、キャラクタ画像Ⅴ）を出現させることができる。
【１８７９】
また、図２８３に示す設定示唆演出設定画面では、８種類の時間範囲（「１０時～１１時」、「１１時～１２時」、「１２時～１４時」、「１４時～１６時」、「１６時～１８時」、「１８時～２０時」、「２０時～２２時」、及び、「２２時～２３時」）のそれぞれに対して設定示唆演出タイプを設定することができることとしている。図２８１を用いて説明した手順と同様の手順により、このような時間範囲に対して設定示唆演出タイプを設定することができる。これにより、ＡＴ状態が終了したとき、現在設定されている設定値及び当該ＡＴ状態が終了した時刻に応じて、設定示唆演出Ⅰ～Ⅴのうちの何れかの設定示唆演出を行うことができる。例えば、設定値として設定６が設定されており、「１０時～１１時」に対して「タイプＣ」が設定されている場合、ＡＴ状態が１０時５０分に終了したときに、表示可能なキャラクタ画像のうち最高のキャラクタ画像（すなわち、キャラクタ画像Ⅴ）を出現させることができる。
【１８８０】
＜ログイン＞
図２８４（Ａ）は、メイン表示装置に表示されるメニュー画面の概要を示す図である。図２８４（Ｂ）は、メニュー画面の構成例を示す図である。図２８５は、キャラクタのカスタマイズを行うためのキャラクタカスタマイズ画面を示す図である。図２８６は、遊技履歴画面の一例を示す図である。図２８７は、遊技システムを示す図である。
【１８８１】
副制御回路２００は、遊技が行われていない状況で演出用ボタン群の決定ボタンが操作されると、図２８４（Ａ）に示すメニュー画面を呼び出し、メイン表示装置２１０に表示する。上述したように、演出用ボタン群は、十字キー（上選択ボタン、下選択ボタン、左選択ボタン、及び、右選択ボタン）並びに決定ボタンを含み、遊技者が十字キーを操作す

ると、選択カーソルが操作された方向に移動し、遊技者が決定ボタンを操作すると、選択カーソルが指し示している項目が選択（決定）される。

【１８８２】

図２８４（Ｂ）に示すように、メニュー画面には、メインメニューとして「カスタム遊技」「音量調整」「遊技データ」「配当・配列」「専用サイト」が設けられ、一部のメインメニューには更に詳細なサブメニューが設けられている。例えば、メインメニュー「カスタム遊技」には、サブメニュー「キャラ選択」「かんたんスタート」「パスワードを入力」「途中記録を見る」「記録して終了」「会員登録」が設けられる。サブメニュー「キャラ選択」は、メイン表示装置２１０上で行う演出に用いるキャラクタのカスタマイズ（カスタム）を行うメニューである。

【１８８３】

サブメニュー「かんたんスタート」～「会員登録」は、遊技者の登録遊技に関して用いられるメニューである。近年のパチスロ機では、遊技を行う遊技者の登録を行うことで、登録を行わない遊技者に比べて出玉には影響のない特典を付与することがある。具体的には、副制御回路２００は、遊技者の登録を行った場合には、登録を行った後の遊技の履歴（例えば、ボーナス回数や小役の当籤確率といった遊技履歴に加え、実行した演出の演出履歴なども含む）を管理し、この履歴に基づいて一定の特典を付与する。この遊技の履歴は、今回の遊技に関するものだけでなく、前回行った遊技に関するものも含めることが可能である。具体的には、遊技者毎の遊技の履歴をサーバ上で管理しておき、遊技を行う際に携帯電話などを介してサーバから遊技機に遊技の履歴を通知することで、前回の遊技の履歴を引き継いで遊技を行うことができる。

【１８８４】

サブメニュー「かんたんスタート」は、前回の遊技の履歴は引き継ぐことなく今回の遊技の履歴の蓄積のみを行う場合、すなわち簡易的なログインを行うために操作されるメニューである。また、サブメニュー「パスワードを入力」は、前回の遊技の履歴を引き継ぎつつ今回の遊技の履歴を更に蓄積する場合、すなわち正式なログインを行うために操作されるメニューである。ここで、簡易的なログインは、サブメニュー「かんたんスタート」が操作されるだけで完了する一方で、正式なログインは、会員登録を行ったうえで、パチスロ機１にパスワードを入力することで行われる。そのため、簡易的なログインと正式なログインとを比較すると、簡易的なログインは正式なログインよりも簡易な登録手順であるといえ、反対に、正式なログインは簡易的なログインよりも煩雑な登録手順であるといえる。

【１８８５】

サブメニュー「途中記録を見る」は、ログイン（簡易又は正式）を行っている場合に、それまでに蓄積した遊技の履歴の途中記録を確認する場合に操作されるメニューである。サブメニュー「記録して終了」は、ログイン（簡易又は正式）を行っている場合に、それまでに蓄積した遊技の履歴をサーバ上に記録する場合に操作されるメニューである。これらサブメニュー「途中記録を見る」「記録して終了」が操作されると、蓄積した遊技の履歴がパチスロ機１から遊技者の携帯電話やサーバ上に読み出される。また、サブメニュー「会員登録」は、サーバ上に遊技者の初期登録を行うために操作されるメニューである。

【１８８６】

図２８５に示すキャラクタカスタマイズ画面では、「キャラクタ」選択欄と「コスチューム」選択欄と「ポーズ」選択欄と「アクセサリー」選択欄とが設けられ、それぞれの選択欄には選択可能な複数のアイコンが設けられる。パチスロ機１では、決定アイコンが操作されたタイミングでそれぞれの選択欄において選択されていたアイコン内容に基づいて、キャラクタがカスタマイズされる。

【１８８７】

「キャラクタ」選択欄は、キャラクタを選択するために用いられ、副制御回路２００は、複数種類のキャラクタの中から「キャラクタ」選択欄において選択された一のキャラクタを決定する。また、「コスチューム」選択欄は、キャラクタのコスチュームを選択する

ために用いられ、「ポーズ」選択欄は、キャラクタのポーズを選択するために用いられ、「アクセサリー」選択欄は、キャラクタのアクセサリーを選択するために用いられる。「コスチューム」選択欄～「アクセサリー」選択欄は、それぞれキャラクタの表示態様（コスチューム、ポーズ、アクセサリー）に関するカスタマイズを行うために用いられる。副制御回路２００は、対応する選択欄に応じた複数の表示態様の中から、当該選択欄において選択された一の表示態様を決定する。

【１８８８】

このキャラクタカスタマイズ画面において、遊技者は、演出用ボタン群を用いたボタン操作を行うことにより、キャラクタのカスタマイズを行うことができる。キャラクタのカスタマイズが行われると、副制御回路２００は、「コスチューム」選択欄において選択したコスチューム、及び「アクセサリー」選択欄において選択したアクセサリーを身に着けた「キャラクタ」選択欄において選択したキャラクタを、「ポーズ」選択欄において選択したポーズで、メイン表示装置２１０に表示する。

【１８８９】

カスタム遊技では、カスタマイズの内容に応じたキャラクタを用いた演出が行われる。カスタム遊技は、決定アイコンが操作される（カスタム開始操作が行われる）ことにより開始し、終了アイコン（図示せず）が操作される（カスタム終了操作が行われる）ことにより終了する。

【１８９０】

図２８６（Ａ）は、サブメニュー「遊技履歴１」から呼び出される遊技履歴の１ページ目であり、図２８６（Ｂ）は、サブメニュー「遊技履歴２」から呼び出される遊技履歴の２ページ目である。図２８６（Ａ）に示すように、遊技履歴の１ページ目には、総ゲーム数、現在のゲーム数、ボーナス回数、ＣＺ回数、ＡＲＴ回数、上乗せゾーン１，２回数及び上乗せゾーン３回数が表示される。このように遊技履歴の１ページ目には、総ゲーム数や現在のゲーム数に加え、ボーナスやＡＲＴなどの遊技者にとって有利な遊技状態が行われた回数が表示される。

【１８９１】

また、図２８６（Ａ）に示すように、遊技履歴の１ページ目には、「次ページへ」アイコンが表示される。この「次ページへ」アイコンが選ばれた場合には、遊技履歴の２ページ目が呼び出される。なお、遊技履歴の１ページ目は、全ての遊技者が表示可能であるものの、遊技履歴の２ページ目は、正式ログインを行った遊技者のみが表示することができ、非ログインの遊技者や簡易ログインの遊技者は表示することはできない。そこで、副制御回路２００は、ログインが行われていない場合や簡易ログインのみが行われている場合には、「次ページへ」アイコンを非表示や選ぶことができないようにする。

【１８９２】

続いて、図２８６（Ｂ）に示すように、遊技履歴の２ページ目には、スイカ（「Ｆ＿スイカ」）が内部当籤役として決定された回数（当籤回数）と、チャンス目Ａ（「Ｆ＿チャンス役１」）の当籤回数、チャンス役Ｂ（「Ｆ＿チャンス役２」）の当籤回数、弱チェリー（「Ｆ＿弱チェリー」）の当籤回数、強チェリー（「Ｆ＿強チェリー」）の当籤回数、及び確定チェリー（「Ｆ＿確定チェリー」）の当籤回数が表示される。すなわち、遊技履歴の２ページ目には、所謂レア役の当籤回数が表示される。

【１８９３】

このように正式なログインを行った遊技者についてのみレア役の当籤回数を表示することで、パチスロ機１では、わざわざ正式な手順を踏んで登録を行った遊技者に対して、遊技には直接影響しない程度の特典（レア役の当籤回数の表示）を与えることができる。これによりレア役の当籤回数の表示を望む遊技者に対して、正式な登録の利用を促すことができ、結果、遊技機に対して愛着を持たせ、遊技機の稼動を上げることができる。

【１８９４】

また、パチスロ機１では、簡易的な手順でログインを行った遊技者に対しては、レア役の当籤回数を表示する遊技履歴の２ページ目を表示しないため、簡易的なログイン手順を

利用してログインのみを行っておき、他人が遊技を行った後に当該他人の遊技の結果を盗み見る行為を防止することができる。

【１８９５】

以下、図２８７を用いて、正式なログインについて、より詳細に説明する。遊技システム１５００は、パチスロ機１と管理サーバ１５１０と携帯端末機１５２０とを備える。携帯端末機１５２０と管理サーバ１５１０とは、インターネットを介した通信により、互いにデータのやり取りを行うことができる。

【１８９６】

遊技を開始するのに先立ち、遊技者は、自身の所有する携帯端末機１５２０において所定のアプリケーションを起動させた状態で、管理サーバ１５１０からパスワードの発行を受ける。パスワードは、前回までに行った遊技の履歴を暗号化したものである。管理サーバ１５１０には、前回までに行った遊技の履歴を示す遊技履歴情報が記憶されており、管理サーバ１５１０は、当該遊技履歴を、複数の記号（文字及び数字を含む）から構成される記号列に変換する。パスワードは、このような遊技履歴に対応する記号列である。遊技者は、所定の操作を行うことにより、パスワードを携帯端末機１５２０に表示させることができる。

【１８９７】

その後、遊技を開始するに当たり、遊技者は、パチスロ機１において演出用ボタン群を操作することにより、メニュー画面（図２８４（Ａ）参照）をメイン表示装置２１０に表示させ、メニュー画面においてメインメニュー「カスタム遊技」を選択する。これにより、サブメニュー画面として、「キャラ選択」、「かんたんスタート」、「パスワードを入力」、「途中記録を見る」、「記録して終了」、及び、「会員登録」のうちの何れかを選択するための画面（図２８４（Ｂ）参照）がメイン表示装置２１０に表示される。

【１８９８】

そして、遊技者は、サブメニュー画面においてサブメニュー「パスワードを入力」を選択する。これにより、パスワードを入力するための画面（パスワード入力画面）がメイン表示装置２１０に表示される。遊技者は、パスワード入力画面において、演出用ボタン群を用いたボタン操作を行って、管理サーバ１５１０から発行されたパスワードを入力することにより、正式なログインを行うことができる。これにより、前回までに行った遊技の履歴を引き継ぎつつ、今回行われた遊技の履歴が蓄積される。

【１８９９】

遊技の履歴（遊技履歴）には、総遊技回数、遊技者にとって有利な遊技状態（特定遊技状態）の発生回数（例えば、ボーナス回数やＡＲＴ回数等）、各役の当籤回数や当籤確率、遊技媒体の投入枚数及び払出枚数の他、実行された演出の履歴（演出履歴）が含まれる。演出履歴には、各種演出の発生回数の他、カスタム遊技（キャラクタのカスタマイズ）に関する履歴が含まれる。カスタム遊技に関する履歴としては、各種キャラクタが選択された回数や、カスタム遊技の種別（選択されたキャラクタの種別）ごとの遊技履歴が挙げられる。選択されたキャラクタの種別ごとの遊技履歴としては、各種キャラクタのカスタマイズが行われた状態で行われた遊技の回数（例えば、キャラクタＡが選択された状態で行われた遊技の回数、及び、キャラクタＢが選択された状態で行われた遊技の回数）や、各種キャラクタのカスタマイズが行われた状態で特定遊技状態（例えば、ボーナスやＡＲＴ等）が発生した回数（例えば、キャラクタＡが選択された状態で特定遊技状態が発生した回数、及び、キャラクタＢが選択された状態で特定遊技状態が発生した回数）等が挙げられる。

【１９００】

管理サーバ１５１０では、このような遊技履歴が、会員登録を行っている遊技者毎に割り当てられる会員ＩＤと対応付けて管理されている。例えば、管理サーバ１５１０には、一の遊技者がキャラクタＡを選択した状態で行った遊技の回数及びキャラクタＢを選択した状態で行った遊技の回数がそれぞれ記憶されるとともに、他の遊技者がキャラクタＡを選択した状態で行った遊技の回数及びキャラクタＢを選択した状態で行った遊技の回数も

それぞれ記憶されている。これにより、管理サーバ１５１０は、各遊技者の遊技履歴を比較することができるようになっている。パスワードには、このような各遊技者の遊技履歴の比較結果（所定の方法により決定された順位）も暗号化されて含まれている。

【１９０１】

遊技を終了するに当たり、遊技者は、サブメニュー画面においてサブメニュー「記録して終了」を選択する。これにより、メイン表示装置２１０に２次元コードが表示される。当該２次元コードは、管理サーバ１５１０のアドレス情報及びパチスロ機１において蓄積された遊技履歴情報をコード化したものである。遊技者は、携帯端末機１５２０が備えるカメラにより、２次元コードを撮像することができる。携帯端末機１５２０は、カメラが２次元コードを撮像した際に得られる画像データから２次元コードを認識し、この認識した２次元コードから、管理サーバ１５１０のアドレス情報を生成する。その結果、管理サーバ１５１０にアクセスすることが可能となる。また、携帯端末機１５２０から管理サーバ１５１０に遊技履歴情報が送信される。これにより、当該遊技履歴は、管理サーバ１５１０において管理されることになる。

【１９０２】

なお、初めて正式なログインを行うためには、会員登録を行う必要がある。会員登録を行うに当たり、遊技者は、サブメニュー画面においてサブメニュー「会員登録」を選択する。これにより、メイン表示装置２１０に２次元コードが表示される。当該２次元コードは、管理サーバ１５１０のアドレス情報及び会員登録に係る情報をコード化したものである。遊技者は、携帯端末機１５２０が備えるカメラにより、２次元コードを撮像することができる。携帯端末機１５２０は、カメラが２次元コードを撮像した際に得られる画像データから２次元コードを認識し、この認識した２次元コードから、管理サーバ１５１０のアドレス情報を生成する。その結果、管理サーバ１５１０にアクセスすることが可能となる。また、携帯端末機１５２０から管理サーバ１５１０に会員登録に係る情報が送信される。これにより、管理サーバ１５１０において当該遊技者用のＩＤが設定されることになる。

【１９０３】

ここで、図２７５では、正式なログインが行われている場合に設定示唆演出が行われる（すなわち、会員登録をしない限り、設定示唆演出が行われない）こととして説明した。これにより、遊技者に対して、正式なログイン（会員登録）を行うことを促すことができる。もっとも、設定示唆演出が行われるための条件は、この例に限定されない。例えば、正式なログインが行われている場合だけでなく、簡易的なログインが行われている場合にも、設定示唆演出が行われることとしてもよい。また、正式なログインが行われておらず、簡易的なログインも行われていない場合であっても（ログインが行われているか否かにかかわらず）、設定示唆演出が行われることとしてもよい。あるいは、設定示唆演出設定画面において、設定示唆演出とログインとを連携させるか否か（「有効」又は「無効」）を設定することが可能なように構成し、「有効」が設定された場合には、ログインが行われていることを条件として（上記と同様に、正式なログインを必要としてもよいし、簡易的なログインで足りることとしてもよい）設定示唆演出が行われることとし、「無効」が設定された場合には、ログインの有無にかかわらず設定示唆演出が行われることとしてもよい。

【１９０４】

また、以上では、図２８４～図２８６に示す画面がメイン表示装置２１０に表示されることとして説明したが、これらの画面は、メイン表示装置２１０とは別途設けられた専用のタッチパネル液晶に表示することとしてもよい。これにより、遊技中（メイン表示装置２１０で演出が行われているとき）であっても、遊技者は、メニュー画面上で操作を行うことができる。

【１９０５】

また、キャラクタのカスタマイズは、遊技者の所有する携帯端末機１５２０を操作することにより行うことができるようにしてもよい。例えば、会員登録を行った遊技者が、携

帯端末機において所定のアプリケーションを起動させた状態で、キャラクタカスタマイズ画面（図２８５と同様の画面）を携帯端末機１５２０に表示させ、当該キャラクタカスタマイズ画面上にて、携帯端末機１５２０に対してタッチ操作又はボタン操作を行うことにより、キャラクタのカスタマイズを行うことができるように構成してもよい。この場合、カスタマイズの内容は、管理サーバ１５１０を介してパチスロ機１に送信可能なように構成してもよいし、非接触式短距離通信（ＮＦＣ通信）等により携帯端末機携帯端末機１５２０からパチスロ機１に直接送信可能なように構成してもよい。

【１９０６】

＜設定示唆演出のバリエーション＞

図２８８～図２９８は、設定示唆演出の一例を示す図である。

【１９０７】

以上では、設定示唆演出について説明したが、本実施形態では、上述した設定示唆演出とは異なる設定示唆演出を行うことが可能である。以下で説明する設定示唆演出は、上述した設定示唆演出に代えて行うこととしてもよいし、上述した設定示唆演出とは別途行う（一のパチスロ機１において、上述した設定示唆演出及び以下で説明する設定示唆演出の双方の設定示唆演出が行われ得る）こととしてもよい。以下で説明する設定示唆演出において表示されるキャラクタ画像としては、上述したキャラクタ画像Ｉ～Ｖのうちの何れかのキャラクタ画像を採用することとしてもよい。

【１９０８】

設定示唆演出の一例として、図２８８（ａ）では、ＡＴ状態が終了するまでの残り遊技回数が所定回数（１００回）以下となったときに「Ｅｎｄｉｎｇ」という文字画像がメイン表示装置２１０に表示され、ＡＴ状態のエンディング期間が開始された様子を示している。図２８８（ｂ）では、図２８８（ａ）に示す状態の後、レア役が内部当籤役として決定されたことにより、下段チェリーが入賞するとともに、「おめでとう！」という文字画像がメイン表示装置２１０に表示され、当該文字画像を通じて、相対的に高い設定値（設定５）以上であることが確定したことが示唆されている様子を示している。図２８８（ｃ）では、図２８８（ｂ）に示す状態の後、ＡＴ状態が終了したことに伴い、「Ｔｈｅ　ｅｎｄ」という文字画像がメイン表示装置２１０に表示されている様子を示している。そして、図２８８（ｄ）では、図２８８（ｃ）に示す状態の後、画面が切り替わり、キャラクタが全員集合してメイン表示装置２１０に表示され、これにより、最高の設定値（設定６）であることが確定したことが示唆されている様子を示している。このように、図２８８に示す例では、ＡＴ状態のエンディング期間中にレア役が内部当籤役として決定された場合に、設定示唆演出が行われるようになっている。

【１９０９】

設定示唆演出の別の一例として、図２８９（ａ）では、「Ｒｕｓｈ開始」という文字画像がメイン表示装置２１０に表示され、ＡＴ状態が開始された様子を示している。図２８９（ｂ）では、図２８９（ａ）に示す状態の後、レア役が内部当籤役として決定された（下段チェリーが入賞した）ことにより、ゲージが上昇していることを示す画像がメイン表示装置２１０に表示されている様子を示している。図２８９（ｃ）では、図２８９（ｂ）に示す状態の後、ＡＴ状態が終了したことに伴い、「Ｒｕｓｈ終了」という文字画像がメイン表示装置２１０に表示されている様子を示している。図２８９（ｄ）では、図２８９（ｃ）に示す状態の後、画面が切り替わり、キャラクタが全員集合してメイン表示装置２１０に表示され、これにより、最高の設定値（設定６）であることが確定したことが示唆されている様子を示している。このように、図２８９に示す例では、ＡＴ状態中（ＡＴ状態のエンディング期間に限定してもよい）にレア役が内部当籤役として決定されるごとにゲージが上昇する（メーターが溜まる）ように制御される。そして、メーターがたくさん溜まっているほど高い確率で設定示唆演出が行われるようになっている。

【１９１０】

設定示唆演出の別の一例として、図２９０（ａ）では、「Ｒｕｓｈ開始１回目」という文字画像がメイン表示装置２１０に表示されることにより、初当りとなったことに伴い１

セット目のＡＴ状態が開始された様子を示すとともに、所定のキャラクタ画像がメイン表示装置２１０に表示されることにより、当該キャラクタ画像を通じて、一の設定値（設定２）以上であることが確定したことが示唆されている様子を示している。図２９０（ｂ）では、図２９０（ａ）に示す状態の後、「Ｒｕｓｈ継続６回目」という文字画像がメイン表示装置２１０に表示されることにより、ＡＴ状態が連荘している（延長されている）ことに伴い６セット目のＡＴ状態が開始された様子を示す一方、キャラクタ画像がメイン表示装置２１０に表示されていない様子を示している。図２９０（ｃ）では、図２９０（ｂ）に示す状態の後、「Ｒｕｓｈ継続８回目」という文字画像がメイン表示装置２１０に表示されることにより、ＡＴ状態が連荘している（延長されている）ことに伴い８セット目のＡＴ状態が開始された様子を示すとともに、メイン表示装置２１０に表示されているキャラクタ画像の数が図２９０（ａ）に示す状態よりも増えていることにより、当該文字画像を通じて、一の設定値（設定３）以上であることが確定したことが示唆されている様子を示している。図２９０（ｄ）では、図２９０（ｃ）に示す状態の後、「Ｒｕｓｈ継続１０回目」という文字画像がメイン表示装置２１０に表示されることにより、ＡＴ状態が連荘している（延長されている）ことに伴い１０セット目のＡＴ状態が開始された様子を示すとともに、キャラクタが全員集合してメイン表示装置２１０に表示され、これにより、最高の設定値（設定６）であることが確定したことが示唆されている様子を示している。図２９０に示す例では、ＡＴ状態が開始されるときに設定示唆演出が行われる場合があるところ、１０セット目のＡＴ状態が開始されるときには、設定示唆演出が行われる可能性が相対的に高くなっている。

【１９１１】

設定示唆演出の別の一例として、図２９１（ａ）では、「Ｒｕｓｈ開始」という文字画像がメイン表示装置２１０に表示され、ＡＴ状態が開始された様子を示している。図２９１（ｂ）では、図２９１（ａ）に示す状態の後、左リール３Ｌの上段領域、中段領域、下段領域にそれぞれ「Ｖ」図柄が停止表示されたことに伴い、所定のキャラクタ画像がメイン表示装置２１０に表示され、当該キャラクタ画像を通じて、一の設定値（設定４）以上であることが確定したことが示唆されている様子を示している。このように、図２９１に示す例では、リール３の特定位置（例えば、同種の図柄が連続して配置されている箇所）を目押しで狙い（図示しないが、前提として、目押しすべきことを示唆する特定演出が発生する）、当該目押しに成功した場合に設定示唆演出が行われるようになっている。

【１９１２】

設定示唆演出の別の一例として、図２９２（ａ）では、「ＢＯＮＵＳ確定」という文字画像（ボーナス確定画面：ボーナス役が内部当籤役として決定された場合にのみ表示され得る画像）がメイン表示装置２１０に表示されることにより、ボーナス役が内部当籤役として決定されたことを報知するとともに、所定のキャラクタ画像がメイン表示装置２１０に表示されることにより、当該キャラクタ画像を通じて、一の設定値（設定４）以上であることが確定したことが示唆されている様子を示している。図２９２（ｂ）では、図２９２（ａ）に示す状態の後、「ＢＯＮＵＳ終了」という文字画像（ボーナス終了画面）がメイン表示装置２１０に表示されることにより、ボーナス状態が終了した様子を示すとともに、所定のキャラクタ画像がメイン表示装置２１０に表示され、これにより、最高の設定値（設定６）であることが確定したことが示唆されている様子を示している。これに対し、図２９２（ｃ）では、図２９２（ａ）に示す状態の後、「ＢＯＮＵＳ終了」という文字画像（ボーナス終了画面）がメイン表示装置２１０に表示されることにより、ボーナス状態が終了した様子を示す一方、所定のキャラクタ画像がメイン表示装置２１０に表示されていない様子を示している。このように、図２９２に示す例では、ボーナス確定画面及びボーナス終了画面の双方で所定のキャラクタ画像がメイン表示装置２１０に表示された場合には、最高の設定値（設定６）であることが確定する一方、ボーナス確定画面及びボーナス終了画面のうちの何れか一方でのみ所定のキャラクタ画像がメイン表示装置２１０に表示された場合には、一の設定値（設定４）以上であることが確定するようになっている。

【１９１３】

設定示唆演出の別の一例として、図２９３（ａ）では、「Ｒｕｓｈ回数３回」という文字画像がメイン表示装置２１０に表示されることにより、３セット目のＡＴ状態が終了した様子を示すとともに、所定のキャラクタ画像がメイン表示装置２１０に表示されることにより、当該キャラクタ画像を通じて、一の設定値（設定４）以上であることが確定したことが示唆されている様子を示している。図２９３（ｂ）では、図２９３（ａ）に示す状態の後、「Ｒｕｓｈ回数４回」という文字画像がメイン表示装置２１０に表示されることにより、４セット目のＡＴ状態が終了した様子を示すとともに、所定のキャラクタ画像がメイン表示装置２１０に表示され、これにより、一の設定値（設定５）以上であることが確定したことが示唆されている様子を示している。図２９３（ｃ）では、図２９３（ｂ）に示す状態の後、「Ｒｕｓｈ回数５回」という文字画像がメイン表示装置２１０に表示されることにより、５セット目のＡＴ状態が終了した様子を示すとともに、所定のキャラクタ画像がメイン表示装置２１０に表示され、これにより、最高の設定値（設定６）であることが確定したことが示唆されている様子を示している。このように、図２９３に示す例では、一のＡＴ状態が終了したときに表示されるＡＴ終了画面において所定のキャラクタ画像がメイン表示装置２１０に表示された場合には、一の設定値（設定４）以上であることが確定し、当該ＡＴ状態の次のセットのＡＴ状態が終了したときに表示されるＡＴ終了画面において所定のキャラクタ画像がメイン表示装置２１０に表示された場合（所定のキャラクタ画像が２回連続表示された場合）には、当該一の設定値よりも有利な設定値（設定５）以上であることが確定し、当該セットの次のセットのＡＴ状態が終了したときに表示されるＡＴ終了画面において所定のキャラクタ画像がメイン表示装置２１０に表示された場合（所定のキャラクタ画像が３回連続表示された場合）には、最高の設定値（設定６）であることが確定する。

【１９１４】

設定示唆演出の別の一例として、図２９４（ａ）では、「Ｒｕｓｈ回数３回」という文字画像がメイン表示装置２１０に表示されることにより、３セット目のＡＴ状態が終了した様子を示すとともに、所定のキャラクタ画像がメイン表示装置２１０に表示されることにより、当該キャラクタ画像を通じて、一の設定値（設定４）以上であることが確定したことが示唆されている様子を示している。図２９４（ｂ）では、図２９４（ａ）に示す状態の後、ＡＴ状態の連荘が３セットで終了し、演出区間（有利区間・通常遊技）に移行した様子を示している。図２９４（ｃ）では、図２９４（ｂ）に示す状態の後、「Ｒｕｓｈ開始」という文字画像がメイン表示装置２１０に表示され、ＡＴ状態が再度開始された様子を示している。図２９４（ｄ）では、図２９４（ｃ）に示す状態の後、「Ｒｕｓｈ回数２回」という文字画像がメイン表示装置２１０に表示されることにより、２セット目のＡＴ状態が終了した様子を示すとともに、所定のキャラクタ画像がメイン表示装置２１０に表示されることにより、当該キャラクタ画像を通じて、一の設定値（設定５）以上であることが確定したことが示唆されている様子を示している。図２９４（ｅ）では、図２９４（ｄ）に示す状態の後、ＡＴ状態の連荘が２セットで終了し、演出区間（有利区間・通常遊技）に移行した様子を示している。図２９４（ｆ）では、図２９４（ｅ）に示す状態の後、「Ｒｕｓｈ回数５回」という文字画像がメイン表示装置２１０に表示されることにより、５セット目のＡＴ状態が終了した（前提として、ＡＴ状態に再度移行している）様子を示すとともに、所定のキャラクタ画像がメイン表示装置２１０に表示され、これにより、最高の設定値（設定６）であることが確定したことが示唆されている様子を示している。なお、図２９４（ｆ）に示す状態の後、ＡＴ状態の連荘は５セットで終了し、演出区間（有利区間・通常遊技）に移行する。このように、図２９４に示す例では、図２９３に示す例と同様に、ＡＴ終了画面において所定のキャラクタ画像が連続して表示される回数が増えるにつれて、より有利な設定値以上であることが確定するが、ＡＴ終了画面は、ＡＴ状態の延長（継続）が行われない場合（ＡＴ状態から通常遊技に転落する場合）にのみ表示されるようになっている。

【１９１５】

設定示唆演出の別の一例として、図２９５（ａ）では、「Ｒｕｓｈ回数７回」という文

字画像がメイン表示装置２１０に表示されることにより、７セット目のＡＴ状態が終了した様子を示すとともに、所定のキャラクタ画像がメイン表示装置２１０に表示されている様子を示している。図２９５（ｂ）では、図２９５（ａ）に示す状態の後、「まだまだ！」という文字画像（復活演出）がメイン表示装置２１０に表示されることにより、ＡＴ状態が継続することが決定された様子を示している。これに対し、図２９５（ｃ）では、図２９５（ａ）に示す状態の後、ＡＴ状態の連荘が７セットで終了し、演出区間（有利区間・通常遊技）に移行した様子を示すとともに、これにより、図２９５（ａ）に示す状態において表示された所定のキャラクタ画像を通じて、最高の設定値（設定６）であることが確定したことが示唆されている様子を示している。このように、図２９５に示す例では、ＡＴ終了画面において所定のキャラクタ画像がメイン表示装置２１０に表示された場合、当該所定のキャラクタ画像は、設定値を示唆している可能性がある。しかし、その後ＡＴ状態が継続する場合には、当該所定のキャラクタ画像は設定値を示唆する役割を果たしていなかったことになり、当該所定のキャラクタ画像は無効なものとなる（設定示唆演出とは無関係な演出であった（相対的に高い設定値以上であることが確定したわけではない）ことが事後的に判明する）。一方、ＡＴ状態から通常遊技に転落する場合には、当該所定のキャラクタ画像は設定値を示唆する役割を果たしていたことになり、当該所定のキャラクタ画像は有効なものとなる（設定示唆演出であった（相対的に高い設定値以上であることが確定した）ことが事後的に判明する）。

【１９１６】

設定示唆演出の別の一例として、図２９６（ａ）では、「Ｒｕｓｈ開始」という文字画像がメイン表示装置２１０に表示され、ＡＴ状態が開始された様子を示している。図２９６（ｂ）では、図２９６（ａ）に示す状態の後、所定の役が内部当籤役として決定されたことに伴い、第９実施形態で説明した「ＢＡＲを狙え」演出画像がメイン表示装置２１０に表示され、リール３において「ＢＡＲ」図柄揃いが停止表示された様子を示している。図２９６（ｃ）では、図２９６（ｂ）に示す状態の後、「ＢＡＲ」図柄揃いが停止表示されたことに伴い、「ＰＵＳＨ」ボタン画像（演出ボタンの操作を促す画像）がメイン表示装置２１０に表示されている様子を示している。図２９６（ｄ）では、図２９６（ｃ）に示す状態の後、演出ボタンが操作されたことに伴い、キャラクタが全員集合してメイン表示装置２１０に表示され、これにより、最高の設定値（設定６）であることが確定したことが示唆されている様子を示している。このように、図２９６に示す例では、特定図柄（例えば、「ＢＡＲ」図柄）を目押しで狙い、当該目押しに成功した場合に演出ボタンの操作指示が出現し、演出ボタンを操作することにより設定示唆演出が行われるようになっている。

【１９１７】

設定示唆演出の別の一例として、図２９７（ａ）では、「Ｒｕｓｈ開始」という文字画像がメイン表示装置２１０に表示され、ＡＴ状態が開始された様子を示している。図２９７（ｂ）では、図２９７（ａ）に示す状態の後、所定の役が内部当籤役として決定されたことに伴い、第９実施形態で説明した「ＢＡＲを狙え」演出画像がメイン表示装置２１０に表示され、リール３において「ＢＡＲ」図柄揃いが停止表示された様子を示している。図２９７（ｃ）では、図２９７（ｂ）に示す状態の後、「ＢＡＲ」図柄揃いが停止表示されたことに伴い、「ＰＵＳＨ」ボタン画像（演出ボタンの操作を促す画像）がメイン表示装置２１０に表示されている様子を示している。図２９７（ｄ）では、図２９７（ｃ）に示す状態の後、演出ボタンが操作されたことに伴い、「＋４５６枚」という文字画像がメイン表示装置２１０に表示され、これにより、設定値が４～６の何れかであることが確定したことが示唆されている様子を示している。このように、図２９７に示す例では、「４５６」に対応する数字を含む画像が表示されることを通じて、設定値が４～６の何れかであることが確定するようになっている。このような画像としては、ＡＴ状態の上乗せゲーム数に対応する画像（「＋４５６枚」）、ＡＴ状態において獲得したメダルの枚数を報知する画像（「ＯＶＥＲ４５６枚」）、敵撃破演出（例えば、復活演出）において表示される画像（「敵を４５６匹倒しました」）等を採用することが可能である。

【１９１８】
設定示唆演出の別の一例として、図２９８（ａ）では、「ＢＩＧ　ＢＯＮＵＳ」という文字画像がメイン表示装置２１０に表示され、ＢＢ状態（疑似ＢＢ）が開始された様子を示している。図２９８（ｂ）では、図２９８（ａ）に示す状態の後、「一発告知モード」、「最終告知モード」、及び、「チャンス告知モード」のうちの何れかを選択するための画面がメイン表示装置２１０に表示されている様子を示している。「一発告知モード」、「最終告知モード」、及び、「チャンス告知モード」は、それぞれ、演出モードの１種であり、例えば、ＡＴ状態が継続するか否かを告知する方法（復活演出の内容）が互いに異なっている。遊技者は、演出ボタンを操作することにより、一の演出モードを選択することができる。そして、選択された演出モードに応じて、各設定示唆演出（例えば、設定示唆演出Ⅰ～Ⅴ）が出現する割合が異なるようになっている。例えば、「チャンス告知モード」が選択されている場合には、「一発告知モード」乃至「最終告知モード」が選択されている場合と比較して、相対的に低い設定値以上であることが確定する設定示唆演出（例えば、設定示唆演出Ⅰ）が発生しやすいが、相対的に高い設定値以上であることが確定する設定示唆演出（例えば、設定示唆演出ⅠⅤや設定示唆演出Ⅴ）が発生し難くなるように構成してもよい。また、「一発告知モード」が選択されている場合には、設定示唆演出として、相対的に高い設定値以上であることが確定する設定示唆演出（例えば、設定示唆演出ⅠⅠⅠや設定示唆演出ⅠⅤや設定示唆演出Ⅴ）のみが発生する（設定示唆演出Ⅰや設定示唆演出ⅠⅠは発生しない）が、そもそも、「最終告知モード」乃至「チャンス告知モード」が選択されている場合と比較して、設定示唆演出の発生確率が低くなるように構成してもよい。
【１９１９】
設定示唆演出の別の一例として、図示しないが、有利区間が開始されるときに行われる設定示唆演出を設けることとしてもよい。当該設定示唆演出は、演出区間（通常遊技）におけるモードの種別に応じて内容を異ならせることとしてもよい。例えば、有利区間が開始されるときのモードが特定のモードである場合には、相対的に高い設定値以上であることが確定する設定示唆演出（例えば、設定示唆演出ⅠⅠⅠや設定示唆演出ⅠⅤや設定示唆演出Ⅴ）を行うこととしてもよい。あるいは、特定のモードが開始されること自体が、相対的に高い設定値（例えば、設定４）以上であることが確定することと同義である（特定のモード専用の画面が表示されることが設定示唆演出に相当する）こととしてもよい。特定のモードが開始された場合には、相対的に高い設定値（例えば、設定４）以上であることが確定するとともに、所定ゲーム数以内に疑似ボーナス移行抽籤に当籤することが確定する（所定ゲーム数以内に必ず疑似ボーナス移行抽籤に当籤させる）こととしてもよい。また、非有利区間専用の設定示唆演出を設けることとしてもよい。
【１９２０】
また、特定の状況（例えば、ＡＴ状態が終了したとき）において発生し得る設定示唆演出が設けられている場合、当該設定示唆演出は、所定操作（例えば、演出ボタンやタッチパネルの操作）が行われたことを条件として発生させる一方、所定操作（例えば、演出ボタンやタッチパネルの操作）が行われない場合には発生させないこととしてもよい。また、遊技者にとって有利な遊技状態（有利状態）として、第１有利状態（例えば、疑似ＢＢ（ビッグボーナス））と、第１有利状態と比較して有利度合いが小さな第２有利状態（例えば、疑似ＲＢ（レギュラーボーナス））と、が設けられている場合において、第２有利状態中に設定示唆演出が行われる（第１有利状態中には設定示唆演出が行われない、あるいは、第１有利状態中は第２有利状態中と比較して設定示唆演出の発生確率が低い）こととしてもよい。
【１９２１】
また、電源が投入されてから（又は、設定値が変更されてから）の特定の状況（例えば、ＡＴ状態が終了したとき）の発生回数が特定回数である場合には（例えば、１回目や１０回目の特定の状況においては）、当該発生回数が特定回数以外である場合と比較して、設定示唆演出の発生確率が高くなるようにしてもよい。例えば、１回目の特定の状況（例

えば、ＡＴ状態が終了したとき）における設定示唆演出の発生確率が高くなるように設定した場合には、朝の開店後早い時間における集客を図るといったことが可能となる。

【１９２２】

また、過去の設定値を含めた示唆を行うことが可能な設定示唆演出を設けることとしてもよい。例えば、直近数日間のうち少なくとも１日は設定６が設定されている（本日の設定値、前日の設定値、及び、前々日の設定値のうちの何れかが設定６である）ことが確定するような設定示唆演出を設けることとしてもよい。また、前日よりも本日の方が高い設定値（例えば、設定５や設定６）が設定されていることが確定するような設定示唆演出を設けることとしてもよい。これにより、過去の設定値に関する情報をデータ表示機やデータサイト等で確認した遊技者に対して、当該設定示唆演出を通じて、設定推測を楽しませることができる。

【１９２３】

また、第１実施形態で説明したように、例えば、内部当籤役として特定役（例えば、スイカ）が決定され得るようにし、当該特定役は、遊技者の停止操作態様（停止操作タイミングであってもよいし、押し順であってもよいし、これらの組合せであってもよい）に応じて付与されるメダル数が変動するものとする（例えば、停止操作態様が適切（正解）であれば８枚の払出、不適切（不正解）であれば１枚の払出又は払出なし）。そして、特定の遊技状態において当該特定役に当籤した場合、８枚の払出があった場合には今回の遊技においてＡＴ状態に移行するか否か（ＡＴ状態において当該ＡＴ状態の遊技期間を延長するか否かも含み得る。以下同じ）の有利度合いを有利なものに変動させるか否かの決定（直接ＡＴ状態に移行させるか否か、あるいは直接当該ＡＴ状態の遊技期間を延長するか否かの決定も含み得る。以下「有利決定」として説明する）を行わない一方、８枚の払出がなかった場合には今回の遊技において当該有利決定を行うように構成することが可能である。

【１９２４】

また、第１実施形態で説明したように、メイン遊技におけるリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転が停止すると、停止表示された図柄の組合せに応じた二次情報（サブフラグ）としての有利区間入賞時サブフラグ（図７（ａ）参照）が決定される。そして、演出区間（有利区間・通常遊技）においては、疑似ボーナス移行抽籤テーブル（図７（ｃ）参照）が参照され、乱数値及び有利区間入賞時サブフラグに基づく抽籤（疑似ボーナス移行抽籤）が行われる。疑似ボーナス移行抽籤は、基本的に毎回の単位遊技において行われるが、遊技者が特定の遊技方法（例えば、上記のように８枚のメダルが払い出されるような遊技方法）で遊技を行った単位遊技においては、有利決定としての疑似ボーナス移行抽籤を行わないこととしてもよい。あるいは、遊技者が特定の遊技方法で遊技を行った単位遊技においては、遊技者が特定の遊技方法で遊技を行わなかった単位遊技と比較して、有利決定としての疑似ボーナス移行抽籤の当籤確率が相対的に低下することとしてもよい。このような場合において、疑似ボーナス移行抽籤が行われた回数が所定回数となったときに発生し得る設定示唆演出を設けることとしてもよい。これにより、遊技者としては、特定の遊技方法で遊技を行わない方が早いタイミングで設定示唆演出を享受することが可能となる。

【１９２５】

特定の遊技方法としては、例えば、特定役が内部当籤役として決定された単位遊技において、所定のリール（例えば、左リール３Ｌ）に対する停止操作が、所定の範囲に属する図柄（例えば、図柄位置「１０」～「１８」の図柄）のうちの何れかの図柄が中段領域に表示されているタイミングで行われるような遊技方法や、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに対する停止操作の順序が特定の順序となるような遊技方法を挙げることができる。このように、特定の遊技において、特定の停止順が他の停止順に比べて一方的に有利である場合に限り、当該特定の停止順で遊技を行った場合に、当該特定の遊技において、有利決定を行わない（又は、有利決定において有利度合いを有利なものに変動させる旨決定される確率を低下させる）ように構成することが可能である。なお、第１実施形態で説明したように、このような制限は、当該単位遊技限りのものとすることが望ましい。

【１９２６】
　また、有利決定を行わない（又は、有利決定において有利度合いを有利なものに変動させる旨決定される確率を低下させる）のに代えて、天井までの遊技数の計測を停止する（又は、当該天井までの遊技数の延長を行う）こととしてもよい。例えば、第１実施形態で説明したように、演出区間（通常遊技）において、疑似ボーナス移行抽籤（入賞時）の結果、疑似ボーナスに移行させることが決定されなかった場合、天井ゲーム数を更新し（加算方式でも減算方式でもよい）、天井ゲーム数が現在のモードに対応付けられた（あるいは、有利区間移行時等において予め決定された）天井ゲーム数に達した場合には、疑似ボーナスに移行させることが決定される。この点、遊技者が特定の遊技方法で遊技を行った単位遊技においては、天井ゲーム数を更新しない（又は、天井ゲーム数を増加させる）こととしてもよい。
【１９２７】
＜ロック＞
　図２９９及び図３００は、第１停止時ロックの一例を示す図である。図３０１及び図３０２は、中停止時ロックの一例を示す図である。
【１９２８】
　第１実施形態で説明したように、ロック演出（ロック）は、遊技の進行を所定期間停止させる（遊技者の遊技操作を所定期間無効にする）演出である。本実施形態では、所定の役が内部当籤役として決定された場合に第１停止時ロックが実行されるように構成することが可能である。あるいは、所定の役が内部当籤役として決定された場合に中停止時ロックが実行されるように構成してもよい。
【１９２９】
　所定の役としては、遊技者による停止操作の態様（停止操作のタイミング）に応じて付与されるメダル数が変動するもの（例えば、上述した特定役）を採用することが可能である。すなわち、所定の役（例えば、スイカ）が内部当籤役として決定された場合において、停止操作のタイミングが適切である場合には、所定枚数（例えば、８枚）のメダルが払い出される。一方、停止操作のタイミングが適切でない場合には、取りこぼしが発生し、停止操作のタイミングが適切である場合よりもメダルの払出枚数が少なくなる（又は、メダルが一切払い出されない）。
【１９３０】
　ここで、パチスロ機１において遊技を行う遊技者のなかには、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに対する停止操作を行うに当たって、左ストップボタン８Ｌ→中ストップボタン８Ｃ→右ストップボタン８Ｒの順に指を滑らせるような打ち方（以下、滑らせ打法と呼ぶこととする）で遊技を行う者が存在すると考えられる。所定の役（例えば、スイカ）が内部当籤役として決定された場合に、このような滑らせ打法で遊技を行うと、当該所定の役（例えば、スイカ）を取りこぼしてしまう可能性が高い。
【１９３１】
　この点、所定の役（例えば、スイカ）が内部当籤役として決定された場合に、第１停止時ロック乃至中停止時ロックを実行することで、滑らせ打法で遊技を行った場合であっても、このような取りこぼしが発生することを防止することが可能となっている。以下、図２９９及び図３００を用いて第１停止時ロックについて説明し、図３０１及び図３０２を用いて中停止時ロックについて説明する。
【１９３２】
　図２９９（ａ）では、一の単位遊技において各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転が開始し、全てのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒが回転している様子を示している。その後、所定の役（スイカ）が内部当籤役として決定されているか否かによって、リール３の挙動が異なることになる。図２９９（ｂ）及び図３００（ａ）～（ｄ）では、所定の役（スイカ）が内部当籤役として決定されている場合について示しており、図２９９（ｃ）では、所定の役とは異なる役（リプレイ）が内部当籤役として決定されている場合について示している。
【１９３３】

具体的に、図２９９（ｂ）では、所定の役（スイカ）が内部当籤役として決定されている場合において、図２９９（ａ）に示す状態の後、第１停止操作として左ストップボタン８Ｌが操作されたことに伴い、左リール３Ｌの回転が停止し、左リール３Ｌの上段領域に「スイカ」が停止表示された様子を示している。このとき、第１停止操作が行われたことにより、第１停止時ロックが発生する。第１停止時ロックは、第１停止操作が行われた後第２停止操作が行われる前に発生するロックである。第１停止時ロックが発生すると、第１停止操作が行われた後遊技者による操作（例えば、ストップボタン８の操作）が無効化される。第１停止時ロックは、中ストップボタン８Ｃが操作されるまで継続する。すなわち、第１停止時ロックは、中ストップボタン８Ｃが操作されたことを契機として解除される。なお、図中の矢印は、滑らせ打法において遊技者がどの位置まで指を滑らせたのかを示している。

【１９３４】

図３００（ａ）では、図２９９（ｂ）に示す状態の後、滑らせ打法において中ストップボタン８Ｃまで指を滑らせた（中ストップボタン８Ｃが操作された）様子を示している。このとき、中ストップボタン８Ｃが操作されたことに伴い、第１停止時ロックが終了する。中ストップボタン８Ｃの操作は、第１停止時ロックを解除させるための操作としては有効であるが、中リール３Ｃを停止させるための操作としては無効である。

【１９３５】

図３００（ｂ）では、図３００（ａ）に示す状態の後、滑らせ打法において右ストップボタン８Ｒまで指を滑らせた（右ストップボタン８Ｒが操作された）様子を示している。第１停止時ロックは既に終了しているため、右ストップボタン８Ｒの操作は、右リール３Ｒを停止させるための操作として有効である。これにより、図３００（ｂ）では、右リール３Ｒの回転が停止し、右リール３Ｒの下段領域に「スイカ」が停止表示され、有効ライン（ここでは、クロスダウンライン）に沿って「スイカ」がリーチ態様（左リール３Ｌ及び右リール３Ｒにおいて「スイカ」が停止表示され、中リール３Ｃのみが回転している状態）となっている様子を示している。なお、所定の役（スイカ）が内部当籤役として決定されている場合、左リール３Ｌ及び右リール３Ｒにおいては、左ストップボタン８Ｌ乃至右ストップボタン８Ｒの操作タイミングにかかわらず、「スイカ」が停止表示されるようになっている。

【１９３６】

図３００（ｃ）では、図３００（ｂ）に示す状態の後、第９実施形態で説明した「ＢＡＲを狙え」演出画像がメイン表示装置２１０に表示されている様子を示している。ここでは、中リール３Ｃにおいて、「スイカ」に対応する図柄位置は、「ＢＡＲ」に対応する図柄位置と近くなっている（最大滑り駒数（４図柄）の範囲内に存在する）こととする。これにより、所定の役（スイカ）が内部当籤役として決定されている場合において、中ストップボタン８Ｃの操作タイミングが適切である場合（例えば、「ＢＡＲ」が中段領域に表示されているタイミングで中ストップボタン８Ｃの操作が行われた場合）には、中リール３Ｃにおいて「スイカ」が停止表示され、クロスダウンラインに沿って「スイカ」が揃う（入賞する）。一方、中ストップボタン８Ｃの操作タイミングが適切でない場合には、中リール３Ｃにおいて「スイカ」が停止表示されず、クロスダウンラインに沿って「スイカ」が揃わない（取りこぼす）。

【１９３７】

図３００（ｄ）では、図３００（ｃ）に示す状態の後、中ストップボタン８Ｃが適切なタイミングで操作されたことに伴い、中リール３Ｃにおいて「スイカ」が停止表示され、クロスダウンラインに沿って「スイカ」が揃った様子を示している。これにより、所定枚数（例えば、８枚）のメダルが払い出される。なお、以上では、「ＢＡＲを狙え」演出画像（停止操作のタイミングを示唆する画像）をメイン表示装置２１０に表示することとして説明したが、このような画像は表示しないこととしてもよい。また、「スイカ」が揃った場合には、上述した設定示唆演出を行うこととしてもよい。

【１９３８】

以上の例では、所定の役（スイカ）が内部当籤役として決定されている場合には第１停止時ロックが発生するのに対し、所定の役（スイカ）が内部当籤役として決定されていない場合には第１停止時ロックが発生しない。図２９９（ｃ）では、所定の役とは異なる役（リプレイ）が内部当籤役として決定されている場合において、図２９９（ａ）に示す状態の後、リプレイが入賞した様子を示している。この場合には、第１停止時ロックが発生しないため、滑らせ打法による左ストップボタン８Ｌ、中ストップボタン８Ｃ、及び、右ストップボタン８Ｒの操作が、それぞれ、第１停止操作、第２停止操作、及び、第３停止操作として有効なものとなる。

【１９３９】

以上とは別の態様として、図３０１（ａ）では、一の単位遊技において各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転が開始し、全てのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒが回転している様子を示している。その後、所定の役（スイカ）が内部当籤役として決定されているか否かによって、リール３の挙動が異なることになる。図３０１（ｂ）及び図３０２（ａ）～（ｂ）では、所定の役（スイカ）が内部当籤役として決定されている場合について示しており、図３０１（ｃ）では、所定の役とは異なる役（リプレイ）が内部当籤役として決定されている場合について示している。

【１９４０】

具体的に、図３０１（ｂ）では、所定の役（スイカ）が内部当籤役として決定されている場合において、図３０１（ａ）に示す状態の後、第１停止操作として左ストップボタン８Ｌが操作されたことに伴い、左リール３Ｌの回転が停止し、左リール３Ｌの上段領域に「スイカ」が停止表示された様子を示している。ここで、図３０１（ｂ）では、滑らせ打法において中ストップボタン８Ｃまで指を滑らせた（中ストップボタン８Ｃが操作された）様子を示しているが、中リール３Ｃの回転は停止していない。この例では、中ストップボタン８Ｃが操作されることにより、中停止時ロックが発生する。中停止時ロックは、中ストップボタン８Ｃが操作された後に発生するロックである。中停止時ロックが発生すると、中ストップボタン８Ｃが操作された後所定時間（例えば、２秒）が経過するまで、遊技者による操作（例えば、ストップボタン８の操作）が無効化される。

【１９４１】

滑らせ打法における中ストップボタン８Ｃの操作は、中停止時ロックを発生させるための操作としては有効であるが、中リール３Ｃを停止させるための操作としては無効である。また、滑らせ打法においては、通常、中ストップボタン８Ｃが操作されてから所定時間（中停止時ロックにより遊技者による操作が無効化される時間）以内に右ストップボタン８Ｒが操作されるため、滑らせ打法における右ストップボタン８Ｒの操作も、右リール３Ｒを停止させるための操作としては無効である。

【１９４２】

図３０２（ａ）では、図３０１（ｂ）に示す状態の後、第９実施形態で説明した「ＢＡＲを狙え」演出画像がメイン表示装置２１０に表示されている様子を示している。ここでは、上記と同様に、中リール３Ｃにおいて、「スイカ」に対応する図柄位置は、「ＢＡＲ」に対応する図柄位置と近くなっている（最大滑り駒数（４図柄）の範囲内に存在する）こととする。これにより、所定の役（スイカ）が内部当籤役として決定されている場合において、中ストップボタン８Ｃの操作タイミングが適切である場合（例えば、「ＢＡＲ」が中段領域に表示されているタイミングで中ストップボタン８Ｃの操作が行われた場合）には、中リール３Ｃにおいて「スイカ」が停止表示される。一方、中ストップボタン８Ｃの操作タイミングが適切でない場合には、中リール３Ｃにおいて「スイカ」は停止表示されない。なお、上記と同様に、所定の役（スイカ）が内部当籤役として決定されている場合、左リール３Ｌ及び右リール３Ｒにおいては、左ストップボタン８Ｌ乃至右ストップボタン８Ｒの操作タイミングにかかわらず、「スイカ」が停止表示されるようになっている。

【１９４３】

図３０２（ｂ）では、図３０２（ａ）に示す状態の後、中ストップボタン８Ｃが適切なタイミングで操作されたこと（右ストップボタン８Ｒが任意のタイミングで操作されたこ

と）に伴い、中リール３Ｃ及び右リール３Ｒにおいて「スイカ」が停止表示され、クロスダウンラインに沿って「スイカ」が揃った様子を示している。これにより、所定枚数（例えば、８枚）のメダルが払い出される。なお、以上では、「ＢＡＲを狙え」演出画像（停止操作のタイミングを示唆する画像）をメイン表示装置２１０に表示することとして説明したが、このような画像は表示しないこととしてもよい。また、「スイカ」が揃った場合には、上述した設定示唆演出を行うこととしてもよい。

【１９４４】

以上の例では、所定の役（スイカ）が内部当籤役として決定されている場合には中停止時ロックが発生するのに対し、所定の役（スイカ）が内部当籤役として決定されていない場合には中停止時ロックが発生しない。図３０１（ｃ）では、所定の役とは異なる役（リプレイ）が内部当籤役として決定されている場合において、図３０１（ａ）に示す状態の後、リプレイが入賞した様子を示している。この場合には、中停止時ロックが発生しないため、滑らせ打法による左ストップボタン８Ｌ、中ストップボタン８Ｃ、及び、右ストップボタン８Ｒの操作が、それぞれ、第１停止操作、第２停止操作、及び、第３停止操作として有効なものとなる。

【１９４５】

以上、本発明の一実施形態として、第１０実施形態に係るパチスロ機１について説明した。

【１９４６】

＜付記Ｅ＞

従来、ＢＢ遊技状態の終了時に設定値を示唆可能な設定示唆演出を行うことが可能な遊技機が知られている（特開２００３－２４５４０３号公報参照）。

【１９４７】

このような従来の遊技機において、設定示唆演出は、他の演出と同様に、メーカ側が設定した出現率等に応じて発生する。一方で、ホール（店舗）側が意図した態様で設定値（遊技者にとっての有利度）を示唆することができれば、顧客獲得のための営業戦略等を立案するに当たっても有用であると考えられる。

【１９４８】

本発明は、上記のような点に鑑みてなされたものであり、店舗側の意図に沿って有利度に関する示唆を行うことが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【１９４９】

この点、第１０実施形態に係るパチスロ機１は、以下の特徴を備えている。

【１９５０】

（Ｅ－１）　遊技者にとっての有利度として複数種類設けられた有利度（設定値）のうちの何れかに管理者が設定可能な有利度設定手段と、

前記有利度設定手段により設定された有利度に関して示唆し得る示唆制御を実行可能な示唆制御手段（図２７５～図２７８の処理を実行するサブＣＰＵ２０１）と、

前記管理者により前記示唆制御を実行するための示唆情報（設定示唆演出タイプ）を設定可能な示唆情報設定手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【１９５１】

第１０実施形態に係るパチスロ機１によれば、遊技者にとっての有利度として複数種類設けられた有利度（設定値）のうちの何れかに管理者が設定可能であり、設定された有利度（設定値）に関して示唆し得る示唆制御を実行可能である。そして、示唆制御を実行するための示唆情報（設定示唆演出タイプ）を管理者により設定可能なように構成されている。これにより、営業戦略等を考慮した上で、店舗側の意図に沿って示唆情報（設定示唆演出タイプ）を設定することが可能であり、当該意図に沿って有利度（設定値）に関する示唆を行うことができる。

【１９５２】

第１０実施形態では、設定示唆演出Ⅰ～Ⅴが発生した場合に所定の設定値以上であるこ

とが確定することとして説明した。設定示唆演出は、所定の設定値以上である場合にのみ発生する（所定の設定値以上であることが確定する）演出であってもよいし、所定の設定値以上である可能性が高いことを示唆する演出であってもよい。例えば、設定示唆演出Ｖは、設定値が設定６であることを所定の確率（例えば、８０％）で示唆する演出である（当該演出が出現した際に、設定値が設定６である確率が８０％である）こととしてもよい。また、設定示唆演出Ｉは、設定値が設定２以上であることを所定の確率（例えば、８０％）で示唆する演出である（当該演出が出現した際に、設定値が設定２以上である確率が８０％である）こととしてもよい。また、設定示唆演出として、設定値が奇数（１、３、又は、５）であることが確定する（あるいは、可能性が高いことを示唆する）演出や、設定値が偶数（２、４、又は、６）であることが確定する（あるいは、可能性が高いことを示唆する）演出を採用することとしてもよい。

【１９５３】

また、第１０実施形態では、本発明をパチスロ遊技機に適用した例について説明したが、本発明は、パチンコ遊技機に適用することも可能である。パチンコ遊技機においても、パチンコゲームに関する各種データが互いに異なる複数の設定値（「１」～「６」の６段階）が設けられており、セットした設定値を変更するための操作（設定変更）及びセットした設定値を確認するための操作（設定確認）を行うことができるように構成することが可能である。例えば、電源が投入されていない状態で、設定キーをＯＮ操作し、バックアップクリアスイッチの押下操作及び電源スイッチのＯＮ操作の両方を行うことで、設定変更状態となるようにするとよい。設定変更状態において設定スイッチを押下することにより、設定値を変更することが可能である。また、例えば、電源が投入されていない状態で、設定キーをＯＮ操作し、バックアップクリアクリアスイッチを押下操作せずに、電源スイッチのＯＮ操作を行うことで、設定確認状態となるようにするとよい。設定確認状態においては、例えば、性能表示モニタに設定値を示す情報が表示され、設定値を確認することが可能である。設定変更状態及び設定確認状態は、設定キーをＯＦＦ操作することにより終了する。

【１９５４】

示唆情報（設定示唆演出タイプ）は、設定示唆演出設定画面が表示されているときに設定することが可能である。設定示唆演出設定画面は、設定確認操作が行われているときに表示されることとしてもよいし、設定変更操作が行われているときに表示されることとしてもよい。設定確認操作乃至設定変更操作を行うためには、電源スイッチ乃至設定用鍵型スイッチ（バックアップクリアクリアスイッチ）を操作する必要があるところ、これらのスイッチは、キャビネットＧの内部に設けられている。従って、示唆情報（設定示唆演出タイプ）は、前扉（上ドア機構ＵＤ又は下ドア機構ＤＤ）を開けることにより設定することが可能であると言うことができる。あるいは、パチンコ遊技機においては、本体の裏側（背面側）に設定変更スイッチが設けられる場合がある。基本的に島内に人が立ち入ることはできないため、本体の裏面（裏面に配設された基板ケース等に収容された設定変更スイッチ）を操作するためには、鍵を用いて枠を回動させる必要がある。従って、示唆情報（設定示唆演出タイプ）は、枠を回動させた場合に設定することができるようにしてもよい。換言すれば、示唆情報（設定示唆演出タイプ）は、回動開閉部を開放させた後に設定可能なように構成することができる。回動開閉部は、パチスロ遊技機における前扉であってもよいし、パチンコ遊技機における本体枠（外枠に対して回動可能な部分）であってもよい。何れにしても、示唆情報（設定示唆演出タイプ）は、遊技者が操作することができない操作部が操作された場合に設定することが可能であると言うことができる。

【１９５５】

第１０実施形態では、メニュー画面が表示される状況として、遊技が行われていない状況を採用してもよいし、遊技が行われている状況を採用してもよいこととして説明した。「遊技が行われている状況」とは、主制御回路側で遊技処理が行われていない（すなわち、１遊技が終了し、ＢＥＴ操作やスタートレバー操作を待っている）状態ではない状態を指す。遊技処理は、例えば、ＢＥＴ操作（スタートレバー操作）が行われた後メダルの払

出が行われるまでの間に行われる遊技に係る処理である。「遊技が行われている状況」は、表示装置にデモ画面が表示されていない状況を指すこととしてもよい。デモ画面は、遊技が行われていない（客待ち状態である）と判断される場合に移行される画面である。デモ画面への移行条件としては、従来公知の条件を適宜採用することが可能である。例えば、パチスロ遊技機においては、メダルの払出が行われた後ＢＥＴが行われないまま所定時間（例えば、１０秒）が経過すること、再遊技による自動投入の後スタートレバーが操作されないまま所定時間が経過すること、Ｃ／Ｐボタンが操作されクレジットされているメダルが全て払い出されること、電源が投入されること（ＢＥＴが行われるまでの間）、といった条件を、デモ画面への移行条件として挙げることができる。また、パチンコ遊技機においては、図柄の変動が停止した後ハンドルの操作が検出されないまま所定時間が経過すること、図柄の変動が停止した後始動口への入賞が発生しないまま所定時間が経過すること、保留がなく図柄の変動が行われない状態が所定時間継続すること、といった条件を、デモ画面への移行条件として挙げることができる。設定示唆演出設定画面は、「遊技が行われていない状況」において表示される画面であるとも言える。

【１９５６】

（Ｅ－２） 前記（Ｅ－１）の遊技機であって、

前記示唆情報設定手段は、複数の期間（設定示唆演出用期間）のそれぞれに対して前記示唆情報を設定可能である、

ことを特徴とする。

【１９５７】

第１０実施形態に係るパチスロ機１によれば、複数の期間（設定示唆演出用期間）のそれぞれに対して示唆情報（設定示唆演出タイプ）を設定可能なように構成されている。これにより、有利度（設定値）に関する示唆の態様を期間（設定示唆演出用期間）ごとに異ならせることが可能であり、各期間（設定示唆演出用期間）に応じた営業戦略等を立案しようとする店舗のニーズに応えることができる。

【１９５８】

もっとも、複数の期間（設定示唆演出用期間）を設けることは必須ではなく、このような期間とは無関係に（全期間に対して一の）示唆情報（設定示唆演出タイプ）を設定可能なように構成してもよい。

【１９５９】

（Ｅ－３） 前記（Ｅ－１）又は（Ｅ－２）の遊技機であって、

前記示唆情報設定手段は、所定期間（「期間Ａ」、「期間Ｂ」、「期間Ｃ」、「期間Ｄ」、「期間Ｅ」、「期間Ｆ」、「期間Ｇ」、「期間Ｈ」、「期間Ｉ」、又は、「期間Ｊ」）に対して前記示唆情報を設定可能であり、

前記示唆制御手段は、前記所定期間において所定の条件（ＡＴ状態の終了条件）を満たした場合に、前記示唆情報設定手段により該所定期間に対して設定された前記示唆情報に応じた前記示唆制御を実行可能である、

ことを特徴とする。

【１９６０】

第１０実施形態に係るパチスロ機１によれば、所定期間（「期間Ａ」、「期間Ｂ」、「期間Ｃ」、「期間Ｄ」、「期間Ｅ」、「期間Ｆ」、「期間Ｇ」、「期間Ｈ」、「期間Ｉ」、又は、「期間Ｊ」）に対して示唆情報（設定示唆演出タイプ）を設定可能であり、所定期間（「期間Ａ」、「期間Ｂ」、「期間Ｃ」、「期間Ｄ」、「期間Ｅ」、「期間Ｆ」、「期間Ｇ」、「期間Ｈ」、「期間Ｉ」、又は、「期間Ｊ」）において所定の条件（ＡＴ状態の終了条件）を満たした場合に、該所定期間（「期間Ａ」、「期間Ｂ」、「期間Ｃ」、「期間Ｄ」、「期間Ｅ」、「期間Ｆ」、「期間Ｇ」、「期間Ｈ」、「期間Ｉ」、又は、「期間Ｊ」）に対して設定された示唆情報（設定示唆演出タイプ）に応じた示唆制御を実行可能なように構成されている。これにより、所定期間（「期間Ａ」、「期間Ｂ」、「期間Ｃ」、「期間Ｄ」、「期間Ｅ」、「期間Ｆ」、「期間Ｇ」、「期間Ｈ」、「期間Ｉ」、又は、「期間Ｊ」）において所定の条件（ＡＴ状態の終了条件）を満たした場合に、該所定期

間（「期間Ａ」、「期間Ｂ」、「期間Ｃ」、「期間Ｄ」、「期間Ｅ」、「期間Ｆ」、「期間Ｇ」、「期間Ｈ」、「期間Ｉ」、又は、「期間Ｊ」）に応じた態様で有利度（設定値）に関する示唆を行うことが可能であり、該所定期間（「期間Ａ」、「期間Ｂ」、「期間Ｃ」、「期間Ｄ」、「期間Ｅ」、「期間Ｆ」、「期間Ｇ」、「期間Ｈ」、「期間Ｉ」、又は、「期間Ｊ」）に着目した営業戦略等を立案しようとする店舗のニーズに応えることができる。

【１９６１】

第１０実施形態では、所定の条件として、ＡＴ状態の終了条件を採用した例について説明した。所定の条件は、この例に限定されず、任意の条件を適宜採用することが可能である。このような条件としては、例えば、所定の遊技状態が終了することという条件、所定の遊技状態が開始することという条件、遊技者に対して特典が付与されたことという条件、所定の役が内部当籤役として決定されることという条件、所定の図柄組合せが停止表示されることという条件等を挙げることができる。所定の遊技状態としては、例えば、遊技者にとって有利な遊技状態（有利状態）を採用することが可能であり、パチスロ遊技機におけるボーナス状態（ＢＢ状態やＭＢ状態等）、ＲＴ状態、ＡＴ状態（ＡＲＴ状態）、パチンコ遊技機における大当り遊技状態、確変遊技状態、時短遊技状態等の遊技状態等を挙げることができる。これらの条件は、単独で採用してもよいし、複数の条件を併用してもよい。複数の条件を併用する場合には、条件ごとに示唆情報（設定示唆演出タイプ）を設定可能なように構成してもよい。

【１９６２】

また、所定の遊技状態が複数種類設けられている場合、第１の所定の遊技状態に関する条件が成立したときには設定示唆演出が行われる一方、第２の所定の遊技状態に関する条件が成立したときには設定示唆演出が行われないように構成してもよい。設定示唆演出が行われる頻度が高すぎると、遊技者に容易に設定値を察知されてしまうところ、このような構成を採用することで、当該頻度を調整することができる。第１の所定の遊技状態と第２の所定の遊技状態とは、遊技者にとっての有利度合いが互いに異なるように構成することが可能であり、このような第１の所定の遊技状態及び第２の所定の遊技状態としては、それぞれ、第１実施形態で説明した疑似ＢＢ（ビッグボーナス）及び疑似ＲＢ（レギュラーボーナス）を採用することができる。第１の所定の遊技状態の方が第２の所定の遊技状態よりも有利であることとしてもよいし、逆に、第２の所定の遊技状態の方が第１の所定の遊技状態よりも有利であることとしてもよい。

【１９６３】

また、第１０実施形態では、一の期間（設定示唆演出用期間）において所定の条件（ＡＴ状態の終了条件）が成立したとき、当該期間（設定示唆演出用期間）において所定の条件（ＡＴ状態の終了条件）が成立したのが初めてである場合のみ、設定示唆演出が行われることとして説明した。しかし、一の期間（設定示唆演出用期間）において所定の条件（ＡＴ状態の終了条件）が成立したとき、当該期間（設定示唆演出用期間）において所定の条件（ＡＴ状態の終了条件）が成立したのが２回目以降である場合においても、設定示唆演出が行われることとしてもよい。所定の条件（ＡＴ状態の終了条件）が複数回成立した場合、当該所定の条件（ＡＴ状態の終了条件）の成立が何回目であるのかによって、各設定示唆演出の発生する確率を異ならせることとしてもよい。この場合、所定の条件（ＡＴ状態の終了条件）の成立回数は、期間（設定示唆演出用期間）ごとにカウントされることとしてもよいし、期間（設定示唆演出用期間）とは無関係にカウントされることとしてもよい。

【１９６４】

また、所定の条件（ＡＴ状態の終了条件）が成立したときに、設定示唆演出を発生させるか否かを決定するための抽籤（設定示唆演出発生抽籤）を行い、当該設定示唆演出発生抽籤に当籤した場合に、設定示唆演出を行うこととしてもよい。また、所定の条件（ＡＴ状態の終了条件）が成立したときに、特定のキャラクタ画像（特定画像）を表示するか否かを決定するための抽籤（特定画像出現抽籤）を行い、当該特定画像出現抽籤に当籤した

場合には、当該キャラクタ画像を表示することとしてもよい。この場合には、当該所定の条件（ＡＴ状態の終了条件）が成立したときに、設定示唆演出を行わないこととしてもよい。一方で、所定の条件（ＡＴ状態の終了条件）が成立したときに特定のキャラクタ画像が表示された場合には、次に所定の条件（ＡＴ状態の終了条件）が成立したときに、必ず設定示唆演出を行うようにしてもよい。当該設定示唆演出は、設定された示唆情報（設定示唆演出タイプ）に基づいて行うこととしてもよいし、予め定められた設定示唆演出を行うこととしてもよい。これにより、特定のキャラクタ画像が表示された場合、遊技者に対して遊技を継続するモチベーションを与えることが可能であり、遊技機の稼働を促進させることができる。特定のキャラクタ画像の表示タイミングは、所定の条件（ＡＴ状態の終了条件）が成立したときに限定されず、任意のタイミングで特定のキャラクタ画像を表示することが可能である。例えば、図２８８～図２９８を用いて説明した設定示唆演出において表示されるキャラクタ画像を特定のキャラクタ画像として採用し、当該設定示唆演出の実行タイミングを特定のキャラクタ画像の表示タイミングとして採用してもよい。何れにしても、特定のキャラクタ画像が表示された場合には、次回所定の条件（ＡＴ状態の終了条件）が成立したときに必ず設定示唆演出を行うように構成することが可能である。

【１９６５】

なお、設定示唆演出（キャラクタ画像Ｉ～Ｖの表示）は、ごく短い時間だけ（例えば、３秒以内）行われるものであり、一の単位遊技において設定示唆演出が開始された場合、当該設定示唆演出は、当該一の単位遊技が終わるまでに完了する（キャラクタ画像Ｉ～Ｖが表示された状態は、すぐに終了し、次の単位遊技に持ち越されない）ように構成することが可能である。あるいは、当該設定示唆演出は、次の単位遊技を開始させるためのスタートレバー操作が行われたことを契機として終了することとしてもよい。

【１９６６】

（Ｅ－４）　前記（Ｅ－１）～（Ｅ－３）の何れかの遊技機であって、

前記示唆情報として、複数種類の示唆情報（「タイプＡ」、「タイプＢ」、及び、「タイプＣ」）が設けられており、

前記示唆情報設定手段は、前記複数種類の示唆情報のなかから選択された一の前記示唆情報を設定可能である、

ことを特徴とする。

【１９６７】

第１０実施形態に係るパチスロ機１によれば、示唆情報（設定示唆演出タイプ）として複数種類の示唆情報（「タイプＡ」、「タイプＢ」、及び、「タイプＣ」）が設けられており、複数種類の示唆情報（「タイプＡ」、「タイプＢ」、及び、「タイプＣ」）のなかから選択された一の示唆情報（設定示唆演出タイプ）を設定可能なように構成されている。これにより、予め設けられた複数種類の示唆情報（「タイプＡ」、「タイプＢ」、及び、「タイプＣ」）のなかから一の示唆情報（設定示唆演出タイプ）を選択することで示唆情報（設定示唆演出タイプ）を設定することが可能であり、管理者が示唆情報（設定示唆演出タイプ）を設定するための操作を簡便にすることができる。

【１９６８】

（Ｅ－５）　前記（Ｅ－１）～（Ｅ－４）の何れかの遊技機であって、

情報を報知可能な報知手段（メイン表示装置２１０）を備え、

前記示唆制御手段は、前記報知手段による情報の報知を制御可能な報知制御手段を備え、

前記報知手段により報知可能な情報として、前記有利度設定手段により設定された有利度が第１の有利度（設定２）又は該第１の有利度よりも遊技者にとって有利な有利度である場合にのみ報知され得る第１の情報（キャラクタ画像Ｉ）が設けられており、

前記報知制御手段は、前記示唆情報設定手段により設定された前記示唆情報が第１示唆情報（「タイプＡ」）である場合において、前記有利度設定手段により設定された有利度が前記第１の有利度又は該第１の有利度よりも遊技者にとって有利な有利度である場合、前記有利度設定手段により設定された有利度にかかわらず、前記報知手段による前記第１の情報の報知を制御可能である、

ことを特徴とする。

【１９６９】

第１０実施形態に係るパチスロ機１によれば、報知手段（メイン表示装置２１０）により報知可能な情報として、第１の有利度（設定２）又は該第１の有利度（設定２）よりも遊技者にとって有利な有利度（設定値）が設定されている場合にのみ報知され得る第１の情報（キャラクタ画像Ｉ）が設けられている。そして、示唆情報（設定示唆演出タイプ）として第１示唆情報（「タイプＡ」）が設定されている場合において、第１の有利度（設定２）又は該第１の有利度（設定２）よりも遊技者にとって有利な有利度（設定値）が設定されている場合、設定された有利度（設定値）にかかわらず、第１の情報（キャラクタ画像Ｉ）の報知を制御可能なように構成されている。これにより、第１の情報（キャラクタ画像Ｉ）を通じて、第１の有利度（設定２）又は該第１の有利度（設定２）よりも遊技者にとって有利な有利度（設定値）が設定されていることを示唆することが可能であり、このような態様で有利度（設定値）に関する示唆を行いたいと考える店舗のニーズに応えることができる。

【１９７０】

（Ｅ－６） 前記（Ｅ－１）～（Ｅ－５）の何れかの遊技機であって、

情報を報知可能な報知手段（メイン表示装置２１０）を備え、

前記示唆制御手段は、前記報知手段による情報の報知を制御可能な報知制御手段を備え、

複数種類の有利度として、少なくとも、第１の有利度（設定２）、及び、該第１の有利度よりも遊技者にとって有利な第２の有利度（設定３）が設けられており、

前記報知手段により報知可能な情報として、前記有利度設定手段により設定された有利度が前記第１の有利度よりも遊技者にとって不利な有利度である場合には報知され得ない第１の情報（キャラクタ画像Ｉ）、及び、前記有利度設定手段により設定された有利度が前記第２の有利度よりも遊技者にとって不利な有利度である場合には報知され得ない第２の情報（キャラクタ画像ＩＩ）を含む複数種類の情報が設けられており、

前記報知制御手段は、前記示唆情報設定手段により設定された前記示唆情報が第２示唆情報（「タイプＢ」）である場合において、前記有利度設定手段により設定された有利度が前記第１の有利度又は該第１の有利度よりも遊技者にとって有利な有利度である場合、前記複数種類の情報のなかから前記有利度設定手段により設定された有利度に応じて選択された一の情報が前記報知手段により報知されるように制御可能である、

ことを特徴とする。

【１９７１】

第１０実施形態に係るパチスロ機１によれば、報知手段（メイン表示装置２１０）により報知可能な情報として、第１の有利度（設定２）よりも遊技者にとって不利な有利度（設定値）が設定されている場合には報知され得ない第１の情報（キャラクタ画像Ｉ）、及び、第２の有利度（設定３）よりも遊技者にとって不利な有利度（設定値）が設定されている場合には報知され得ない第２の情報（キャラクタ画像ＩＩ）を含む複数種類の情報が設けられている。そして、示唆情報（設定示唆演出タイプ）として第２示唆情報（「タイプＢ」）が設定されている場合において、第１の有利度（設定２）又は該第１の有利度（設定２）よりも遊技者にとって有利な有利度（設定値）が設定されている場合、設定された有利度（設定値）に応じて複数種類の情報のなかから選択された一の情報が報知手段（メイン表示装置２１０）により報知されるように制御可能なように構成されている。これにより、例えば、第１の情報（キャラクタ画像Ｉ）を通じて第１の有利度（設定２）又は該第１の有利度（設定２）よりも遊技者にとって有利な有利度（設定値）が設定されていることを示唆したり、第２の情報（キャラクタ画像ＩＩ）を通じて第２の有利度（設定３）又は該第２の有利度（設定３）よりも遊技者にとって有利な有利度（設定値）が設定されていることを示唆したりすることが可能であり、このような態様で有利度（設定値）に関する示唆を行いたいと考える店舗のニーズに応えることができる。

【１９７２】

（Ｅ－７） 前記（Ｅ－１）～（Ｅ－６）の何れかの遊技機であって、

情報を報知可能な報知手段（メイン表示装置２１０）を備え、
前記示唆制御手段は、前記報知手段による情報の報知を制御可能な報知制御手段を備え、
複数種類の有利度として、少なくとも、第１の有利度（設定２）、及び、該第１の有利度よりも遊技者にとって有利な第２の有利度（設定３）が設けられており、
前記報知手段により報知可能な情報として、前記有利度設定手段により設定された有利度が前記第１の有利度よりも遊技者にとって不利な有利度である場合には報知され得ない第１の情報（キャラクタ画像Ｉ）、及び、前記有利度設定手段により設定された有利度が前記第２の有利度よりも遊技者にとって不利な有利度である場合には報知され得ない第２の情報（キャラクタ画像ＩＩ）が設けられており、
前記報知制御手段は、前記示唆情報設定手段により設定された前記示唆情報が第３示唆情報（「タイプＣ」）である場合において、前記有利度設定手段により設定された有利度が前記第１の有利度である場合には前記報知手段による前記第１の情報の報知を制御可能であり、前記有利度設定手段により設定された有利度が前記第２の有利度である場合には前記報知手段による前記第２の情報の報知を制御可能である、
ことを特徴とする。

【１９７３】

第１０実施形態に係るパチスロ機１によれば、報知手段（メイン表示装置２１０）により報知可能な情報として、第１の有利度（設定２）よりも遊技者にとって不利な有利度（設定値）が設定されている場合には報知され得ない第１の情報（キャラクタ画像Ｉ）、及び、第２の有利度（設定３）よりも遊技者にとって不利な有利度（設定値）が設定されている場合には報知され得ない第２の情報（キャラクタ画像ＩＩ）が設けられている。そして、示唆情報（設定示唆演出タイプ）として第３示唆情報（「タイプＣ」）が設定されている場合において、第１の有利度（設定２）が設定されている場合には第１の情報（キャラクタ画像Ｉ）の報知を制御可能であり、第２の有利度（設定３）が設定されている場合には第２の情報（キャラクタ画像ＩＩ）の報知を制御可能なように構成されている。これにより、例えば、第２の有利度（設定３）が設定されている場合には、第１の情報（キャラクタ画像Ｉ）を通じた示唆ではなく、第２の情報（キャラクタ画像ＩＩ）を通じた示唆（第１の情報（キャラクタ画像Ｉ）を通じた示唆よりも遊技者にとって有利な示唆）を行うことが可能であり、このような態様で有利度（設定値）に関する示唆を行いたいと考える店舗のニーズに応えることができる。

【１９７４】

以上では、設定２が第１の有利度に相当することとして説明したが、第１の有利度は、設定３～設定５の何れかであってもよい。また、以上では、設定３が第２の有利度に相当することとして説明したが、第２の有利度は、設定４～設定６の何れかであってもよい。第２の有利度が第１の有利度よりも遊技者にとって有利な有利度（設定値）である限り、第１の有利度としては、設定２～設定５のうちの任意の有利度（設定値）を採用することが可能であり、第２の有利度としては、設定３～設定６のうちの任意の有利度（設定値）を採用することが可能である。

【１９７５】

第１０実施形態では、第１の有利度（設定２）よりも遊技者にとって不利な有利度（設定値）が設定されている場合においても、示唆情報（設定示唆演出タイプ）として、第１示唆情報（「タイプＡ」）、第２示唆情報（「タイプＢ」）、及び、第３示唆情報（「タイプＣ」）のうちの何れかを設定することができることとして説明した。しかし、第１の有利度（設定２）よりも遊技者にとって不利な有利度（設定値）が設定されている場合には、そもそも、第１示唆情報（「タイプＡ」）、第２示唆情報（「タイプＢ」）、及び、第３示唆情報（「タイプＣ」）を設定することができないように構成してもよい。例えば、第１の有利度（設定２）よりも遊技者にとって不利な有利度（設定値）が設定されている場合には、第１示唆情報（「タイプＡ」）、第２示唆情報（「タイプＢ」）、及び、第３示唆情報（「タイプＣ」）を選択ボタンにより選択することができないように構成してもよい。

【１９７６】
　また、第１０実施形態では、示唆情報（設定示唆演出タイプ）として、第１示唆情報（「タイプＡ」）、第２示唆情報（「タイプＢ」）、及び、第３示唆情報（「タイプＣ」）が設けられていることとして説明した。示唆情報（設定示唆演出タイプ）は、これらの例に限定されず、例えば、設定示唆演出を高確率で発生させるための示唆情報（設定示唆演出タイプ）や設定示唆演出を低確率で発生させるための示唆情報（設定示唆演出タイプ）等を設けることとしてもよい。その上で、設定示唆演出を高確率で発生させるための示唆情報（設定示唆演出タイプ）が設定されている場合と、設定示唆演出を低確率で発生させるための示唆情報（設定示唆演出タイプ）が設定されている場合とで、上述した設定示唆演出発生抽籤の当籤確率が異なるように構成することが可能である。また、設定示唆演出を高確率で発生させるための示唆情報（設定示唆演出タイプ）が設定されている場合には、設定示唆演出を高確率で発生させる一方、相対的に低い設定値以上であることが確定する設定示唆演出（例えば、設定示唆演出Ｉ）が発生しやすいが、相対的に高い設定値以上であることが確定する設定示唆演出（例えば、設定示唆演出ＩＶや設定示唆演出Ｖ）が発生し難くなるように構成してもよい。また、設定示唆演出を低確率で発生させるための示唆情報（設定示唆演出タイプ）が設定されている場合には、設定示唆演出を低確率で発生させる一方、設定示唆演出として、相対的に高い設定値以上であることが確定する設定示唆演出（例えば、設定示唆演出ＩＩＩや設定示唆演出ＩＶや設定示唆演出Ｖ）のみが発生する（設定示唆演出Ｉや設定示唆演出ＩＩは発生しない）ように構成してもよい。
【１９７７】
　なお、報知手段による報知は、画像の表示に限定されず、音の出力であってもよいし、光の出力であってもよいし、これらの任意の組合せであってもよい。すなわち、報知手段は、画像表示手段（表示装置）であってもよいし、音出力手段（スピーカ）であってもよいし、発光手段であってもよい。
【１９７８】
　（Ｅ－８）　前記（Ｅ－１）～（Ｅ－７）の何れかの遊技機であって、
　前記示唆情報設定手段は、前記有利度設定手段により一の有利度が設定されている状態において示唆情報を設定した後、前記有利度設定手段により該一の有利度とは異なる有利度が設定された場合、該示唆情報を維持することが可能である、
　ことを特徴とする。
【１９７９】
　第１０実施形態に係るパチスロ機１によれば、一の有利度（設定値）が設定されている状態において示唆情報（設定示唆演出タイプ）を設定した後、該一の有利度（設定値）とは異なる有利度（設定値）が設定された場合、該示唆情報（設定示唆演出タイプ）を維持することが可能なように構成されている。これにより、有利度（設定値）の設定が変更された場合であっても、示唆情報（設定示唆演出タイプ）の設定を再度行う必要がなく、管理者にとっての利便性を図ることができる。
【１９８０】
　（Ｅ－９）　前記（Ｅ－１）～（Ｅ－８）の何れかの遊技機であって、
　前記示唆情報設定手段は、
　複数の設定対象（設定示唆演出用期間）のそれぞれに対して所定の操作（設定示唆演出タイプを選択する操作）が繰り返し行われることにより、各設定対象に対して前記示唆情報を設定可能な第１示唆情報設定手段と、
　特定の操作（設定示唆演出設定用パスワードの入力操作や設定示唆演出設定用プリセットから選択する操作）が行われることにより、前記複数の設定対象のそれぞれに対して前記示唆情報を設定可能な第２示唆情報設定手段と、を備える、
　ことを特徴とする。
【１９８１】
　第１０実施形態に係るパチスロ機１によれば、複数の設定対象（設定示唆演出用期間）のそれぞれに対して所定の操作（設定示唆演出タイプを選択する操作）が繰り返し行われ

ることにより各設定対象（設定示唆演出用期間）に対して示唆情報（設定示唆演出タイプ）を設定可能である一方、特定の操作（設定示唆演出設定用パスワードの入力操作や設定示唆演出設定用プリセットから選択する操作）が行われることでも複数の設定対象（設定示唆演出用期間）のそれぞれに対して示唆情報（設定示唆演出タイプ）を設定可能なように構成されている。これにより、有利度（設定値）に関する示唆の態様を設定対象（設定示唆演出用期間）ごとに異ならせることが可能であり、各設定対象（設定示唆演出用期間）に応じた営業戦略等を立案しようとする店舗のニーズに応えることができる。また、複数の設定対象（設定示唆演出用期間）のそれぞれに対して示唆情報（設定示唆演出タイプ）を設定するに当たって、特定の操作（設定示唆演出設定用パスワードの入力操作や設定示唆演出設定用プリセットから選択する操作）を行うことで所定の操作（設定示唆演出タイプを選択する操作）を繰り返し行う手間を省くことが可能であり、管理者にとっての利便性を図ることができる。

【１９８２】

（Ｅ－１０）　前記（Ｅ－１）～（Ｅ－９）の何れかの遊技機であって、

前記示唆情報設定手段は、

複数の設定対象（設定示唆演出用期間）のそれぞれに対して所定の操作（設定示唆演出タイプを選択する操作）が繰り返し行われることにより、各設定対象に対して前記示唆情報を設定可能な第１示唆情報設定手段と、

前記第１示唆情報設定手段により各設定対象に対して前記示唆情報が設定された場合、各設定対象と該設定対象に対して設定された前記示唆情報との対応関係を示す設定対象毎示唆情報（設定示唆演出設定用プリセット）を登録可能な設定対象毎示唆情報登録手段と、

前記設定対象毎示唆情報登録手段により登録された前記設定対象毎示唆情報を選択する旨の操作が行われることにより、前記複数の設定対象のそれぞれに対して、該設定対象毎示唆情報に応じた前記示唆情報を設定可能な第２示唆情報設定手段と、を備える、

ことを特徴とする。

【１９８３】

第１０実施形態に係るパチスロ機１によれば、複数の設定対象（設定示唆演出用期間）のそれぞれに対して所定の操作（設定示唆演出タイプを選択する操作）が繰り返し行われることにより、各設定対象（設定示唆演出用期間）に対して示唆情報（設定示唆演出タイプ）を設定可能であり、このようにして各設定対象（設定示唆演出用期間）に対して示唆情報（設定示唆演出タイプ）が設定された場合、各設定対象（設定示唆演出用期間）と該設定対象（設定示唆演出用期間）に対して設定された示唆情報（設定示唆演出タイプ）との対応関係を示す設定対象毎示唆情報（設定示唆演出設定用プリセット）を登録可能である。そして、このようにして登録された設定対象毎示唆情報（設定示唆演出設定用プリセット）を選択する旨の操作が行われることにより、複数の設定対象のそれぞれに対して、該設定対象毎示唆情報（設定示唆演出設定用プリセット）に応じた示唆情報（設定示唆演出タイプ）を設定可能なように構成されている。これにより、有利度（設定値）に関する示唆の態様を設定対象ごとに異ならせることが可能であり、各設定対象に応じた営業戦略等を立案しようとする店舗のニーズに応えることができる。また、各設定対象に対して示唆情報（設定示唆演出タイプ）をいったん設定すると、各設定対象と該設定対象に対して設定された示唆情報（設定示唆演出タイプ）との対応関係を示す設定対象毎示唆情報（設定示唆演出設定用プリセット）を登録することが可能であり、次回同様の対応関係で各設定対象に対して示唆情報（設定示唆演出タイプ）を設定するに当たっては、登録された設定対象毎示唆情報（設定示唆演出設定用プリセット）を選択する旨の操作を行えばよく、管理者にとっての利便性を図ることができる。

【１９８４】

（Ｅ－１１）　前記（Ｅ－１）～（Ｅ－１０）の何れかの遊技機であって、

複数の設定対象（設定示唆演出用期間）のそれぞれと各設定対象に対する前記示唆情報との対応関係を示す設定対象毎示唆情報が暗号化された暗号化情報（設定示唆演出設定用パスワード）を入力可能な入力手段を備え、

前記示唆情報設定手段は、前記入力手段において前記暗号化情報が入力された場合、前記複数の設定対象のそれぞれに対して、該暗号化情報から特定される前記設定対象毎示唆情報に応じた前記示唆情報を設定可能である、
ことを特徴とする。
【１９８５】
第１０実施形態に係るパチスロ機１によれば、複数の設定対象（設定示唆演出用期間）のそれぞれと各設定対象（設定示唆演出用期間）に対する示唆情報（設定示唆演出タイプ）との対応関係を示す設定対象毎示唆情報が暗号化された暗号化情報（設定示唆演出設定用パスワード）を入力可能であり、該暗号化情報（設定示唆演出設定用パスワード）が入力された場合、複数の設定対象（設定示唆演出用期間）のそれぞれに対して、該暗号化情報（設定示唆演出設定用パスワード）から特定される設定対象毎示唆情報に応じた示唆情報（設定示唆演出タイプ）を設定可能なように構成されている。これにより、有利度（設定値）に関する示唆の態様を設定対象（設定示唆演出用期間）ごとに異ならせることが可能であり、各設定対象（設定示唆演出用期間）に応じた営業戦略等を立案しようとする店舗のニーズに応えることができる。また、暗号化情報（設定示唆演出設定用パスワード）を入力するだけで、複数の設定対象（設定示唆演出用期間）のそれぞれに対して示唆情報（設定示唆演出タイプ）を設定することが可能であるため、管理者にとっての利便性を図ることができる。
【１９８６】
第１０実施形態では、選択ボタン及び決定ボタンを操作することにより、暗号化情報（設定示唆演出設定用パスワード）を入力可能であることとして説明した。暗号化情報を遊技機に入力する方法は、ボタンやタッチパネル等の操作手段を用いてパスワードを入力する方法に限定されない。例えば、遊技機にカメラを設けるとともに、当該暗号化情報として携帯端末機に表示された２次元コードを当該カメラにより読み取らせることとしてもよい。あるいは、管理サーバから遊技機に暗号化情報を送信可能なように構成してもよいし、非接触式短距離通信（ＮＦＣ通信）等により携帯端末機から遊技機に暗号化情報を送信可能なように構成してもよい。
【１９８７】
また、第１０実施形態では、各設定対象（設定示唆演出用期間）と示唆情報（設定示唆演出タイプ）との対応関係を示す設定対象毎示唆情報（設定示唆演出設定用プリセット）が暗号化された暗号化情報（設定示唆演出設定用パスワード）を出力可能であることとして説明した。暗号化情報を出力する方法は、パスワードを表示装置に表示させる方法に限定されない。例えば、暗号化情報として２次元コードを表示装置に表示させることとしてもよい。この場合、上記のように、遊技機にカメラを設けるとともに、暗号化情報として携帯端末機に表示された２次元コードを当該カメラにより読み取らせることが可能なように構成することが望ましい。これにより、一の遊技機において暗号化情報として２次元コードが表示された場合には、携帯端末機に設けられたカメラにより当該２次元コードを撮像し、当該２次元コードを当該携帯端末機に表示させた上で、他の遊技機に設けられたカメラにより当該２次元コードを読み取らせることにより、当該一の遊技機において設定された示唆情報（設定示唆演出タイプ）と同じ示唆情報（設定示唆演出タイプ）を、当該他の遊技機においても設定することが可能である。
【１９８８】
以上では、設定示唆演出用期間が上記設定対象に相当することとして説明したが、上記設定対象としては、この例に限定されず、時間の経過とともに（遊技の進行に伴って）変化し得る変数の属する範囲を適宜採用することが可能である。当該変数は、単位遊技の回数（例えば、電源投入後ゲーム回数）であってもよいし、所定の条件（ＡＴ状態の終了条件）の成立回数（例えば、ＡＴ終了回数）であってもよいし、所定の条件の成立した単位遊技の回数であってもよいし、時間であってもよい。これにより、所定の条件（ＡＴ状態の終了条件）が成立したとき、その時点における当該変数の属する範囲に対して設定された示唆情報（設定示唆演出タイプ）に応じて、設定示唆演出を行うことが可能である。上

述したように、所定の条件としては、例えば、所定の遊技状態が終了することという条件、所定の遊技状態が開始することという条件、遊技者に対して特典が付与されたことという条件、所定の役が内部当籤役として決定されることという条件、所定の図柄組合せが停止表示されることという条件等を採用することが可能である。所定の遊技状態としては、例えば、遊技者にとって有利な遊技状態（有利状態）を採用することが可能であり、パチスロ遊技機におけるボーナス状態（ＢＢ状態やＭＢ状態等）、ＲＴ状態、ＡＴ状態（ＡＲＴ状態）、パチンコ遊技機における大当り遊技状態、確変遊技状態、時短遊技状態等の遊技状態等を挙げることができる。

【１９８９】

以上のような設定対象を採用した場合、例えば、朝の開店後早い時間に対応する設定対象（例えば、図２８１に示す「期間Ａ」、図２８２に示す「ＡＴ終了１回」、図２８３に示す「１０時～１１時」等）に対して「タイプＣ」を設定することにより、当該時間における集客を図るといったことが可能となる。なお、第１０実施形態では、上記変数としての単位遊技の回数乃至所定の条件（ＡＴ状態の終了条件）の成立回数が、電源が投入されてから行われた単位遊技の回数乃至電源が投入されてから成立した所定の条件（ＡＴ状態の終了条件）の回数であることとして説明した。しかし、上記変数としては、有利度（設定値）が変更されてから行われた単位遊技の回数乃至有利度（設定値）が変更されてから成立した所定の条件（ＡＴ状態の終了条件）の回数を採用してもよい。

【１９９０】

＜付記Ｆ＞

従来、当籤役抽籤の結果を報知するためのメインリールと、演出用のサブリールと、を備えた遊技機が知られている（特開２０１０－２１４０５０号公報参照）。

【１９９１】

このような従来の遊技機においては、所定の役が内部当籤役として決定されている場合に、遊技者による停止操作の態様に応じて、当該役に対応する図柄の組合せが停止表示されたり、当該図柄の組合せが停止表示されなかったりする。

【１９９２】

この点、遊技者のなかには、特に何も考えず、適当な停止操作を行う者も存在するところ、当該役が内部当籤役として決定された単位遊技において、このような適当な停止操作を行ってしまうと、当該役を取りこぼしてしまう可能性がある。そこで、遊技者が適当な停止操作を行う場合であっても、このような役を取りこぼさないようにすることが望まれる。

【１９９３】

本発明は、上記のような点に鑑みてなされたものであり、遊技者が適当な停止操作を行う場合であっても、取りこぼす可能性のある役に対応する図柄の組合せが停止表示される機会を提供することが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【１９９４】

この点、第１０実施形態に係るパチスロ機１によれば、取りこぼす可能性のある役（スイカ）が内部当籤役として決定された場合に、第１停止時ロック乃至中停止時ロックが実行されるように構成されている。これにより、適当な停止操作により当該役（スイカ）を取りこぼしてしまうことを防止することが可能であり、当該役（スイカ）に対応する図柄の組合せが停止表示されるように、遊技者に対して目押しの機会を提供することができる。

【１９９５】

＜付記（その他）＞

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、遊技メダルやコイン等（「メダル等」）が投入され、遊技者によりスタートレバーが操作されたことを検出し、複数のリールの回転の開始を要求するスタートスイッチと、複数のリールのそれぞれ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トップスイッチと、複数のリールのそれぞれに対応して設けられ、それぞれの駆動力を各リールに伝達するステッピングモータと、スタ

ートスイッチおよ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、各リールの回転およびその停止を行うリール制御部とを備え、スタートレバーが操作されたことを検出すると、乱数値に基づいて抽籤を行い、この抽籤の結果（「内部当籤役」）とストップボタンが操作されたことを検出したタイミングとに基づいてリールの回転の停止を行う、いわゆるパチスロと称される遊技機が知られている。

【１９９６】

また、従来、発射された遊技球が転動可能な遊技領域に設けられた始動領域を遊技球が通過したことなど、所定の可変表示開始条件の成立により、可変表示装置の表示領域上に識別情報を変動表示する制御を行い、変動表示が行われている識別情報を導出表示する制御を行う可変表示制御手段が備えられ、導出表示された識別情報が所定の組合せとなった場合に遊技者に有利な大当り遊技状態（所謂「大当り」）に移行するようにしたパチンコ遊技機が知られている。

【１９９７】

しかしながら、従来のパチスロ遊技機やパチンコ遊技機では、本発明のような遊技機としての構成や機能を有さないことから、興趣の向上を効果的に図ることができなかった。本発明は、このような点に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣を向上させることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【１９９８】

以上、第１実施形態～第１０実施形態について説明した。上述した実施形態では、本発明をパチスロ遊技機に適用した場合について説明したが、本発明は、他の遊技機（例えば、パチンコ遊技機やスロットマシン等）に適用することも可能である。

【１９９９】

以上、本発明の第１実施形態～第１０実施形態を説明したが、具体例を例示したに過ぎず、特に本発明を限定するものではなく、各手段等の具体的構成は、適宜設計変更可能である。また、本発明の実施形態に記載された効果は、本発明から生じる最も好適な効果を列挙したに過ぎず、本発明による効果は、本発明の実施形態に記載されたものに限定されるものではない。

【２０００】

また、上述した詳細な説明では、本発明をより容易に理解できるように、特徴的部分を中心に説明した。本発明は、上述した詳細な説明に記載する実施形態に限定されず、その他の実施形態にも適用することができ、その適用範囲は多様である。また、本明細書において用いた用語及び語法は、本発明を的確に説明するために用いたものであり、本発明の解釈を制限するために用いたものではない。また、当業者であれば、本明細書に記載された発明の概念から、本発明の概念に含まれる他の構成、システム、方法等を推考することは容易であると思われる。従って、請求の範囲の記載は、本発明の技術的思想の範囲を逸脱しない範囲で均等な構成を含むものであるとみなされなければならない。また、要約書の目的は、特許庁及び一般的公共機関や、特許、法律用語又は専門用語に精通していない本技術分野に属する技術者等が本出願の技術的な内容及びその本質を簡易な調査で速やかに判定し得るようにするものである。従って、要約書は、請求の範囲の記載により評価されるべき発明の範囲を限定することを意図したものではない。また、本発明の目的及び本発明の特有の効果を十分に理解するために、すでに開示されている文献等を充分に参酌して解釈されることが望まれる。

【２００１】

上述した詳細な説明は、コンピュータで実行される処理を含むものである。以上での説明及び表現は、当業者が最も効率的に理解することを目的として記載している。本明細書では、１の結果を導き出すために用いられる各処理は、自己矛盾がない処理として理解されるべきである。また、各処理では、電気的又は磁気的な信号の送受信、記録等が行われる。各処理における処理では、このような信号を、ビット、値、シンボル、文字、用語、数字等で表現しているが、これらは単に説明上便利であるために用いたものであることに留意する必要がある。また、各処理における処理は、人間の行動と共通する表現で記載さ

れる場合があるが、本明細書で説明する処理は、原則的に各種の装置により実行されるものである。また、各処理を行うために要求されるその他の構成は、以上の説明から自明になるものである。

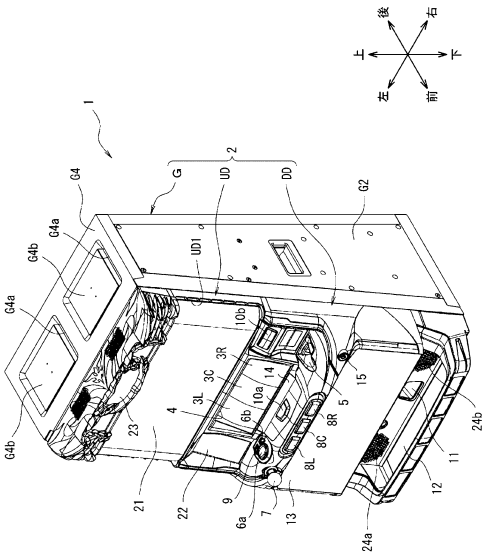
【符号の説明】

【２００２】

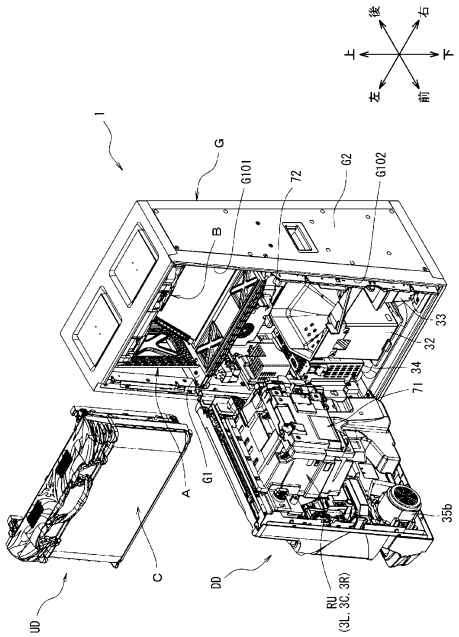
１　パチスロ機
Ａ　表示ユニット
Ｂ　照射ユニット
Ｃ　スクリーン装置
Ｇ　キャビネット
ＵＤ　上ドア機構
ＤＤ　下ドア機構

【図面】

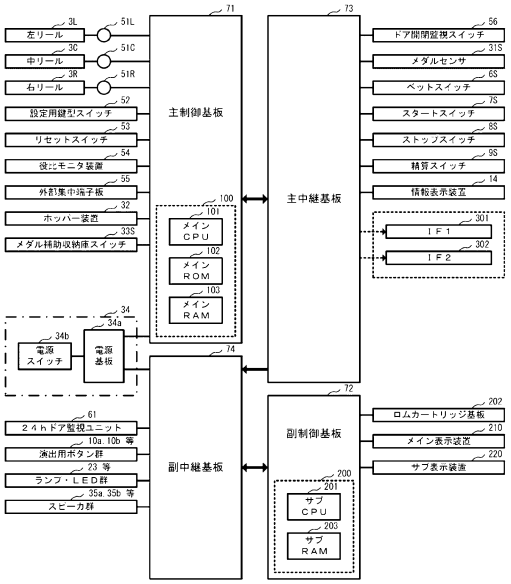
【図１】


後
右
上
下
左
前
1
2
G
UD
DD
G2
G4
G4a
G4b
UD1
10b
3R
3C
3L
14
10a
6b
8R
8C
8L
5
15
24b
11
12
4
23
21
22
9
6a
7
13
24a

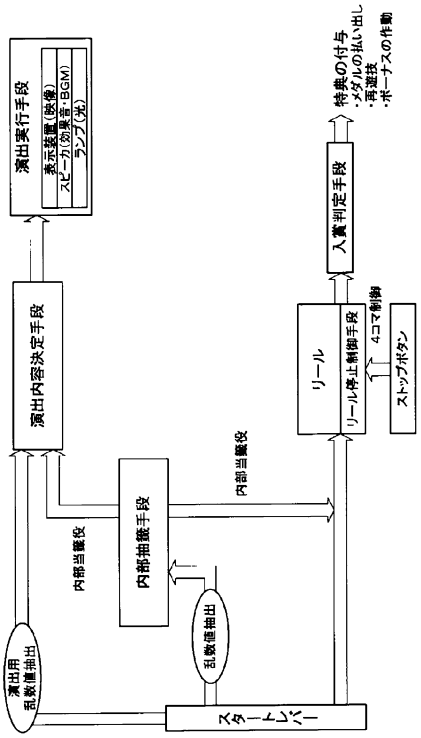
【図２】


後
右
上
下
左
前
1
G
G101
72
G2
G102
B
33
32
34
71
35b
A
G1
C
DD
RU
(3L, 3C, 3R)
UD

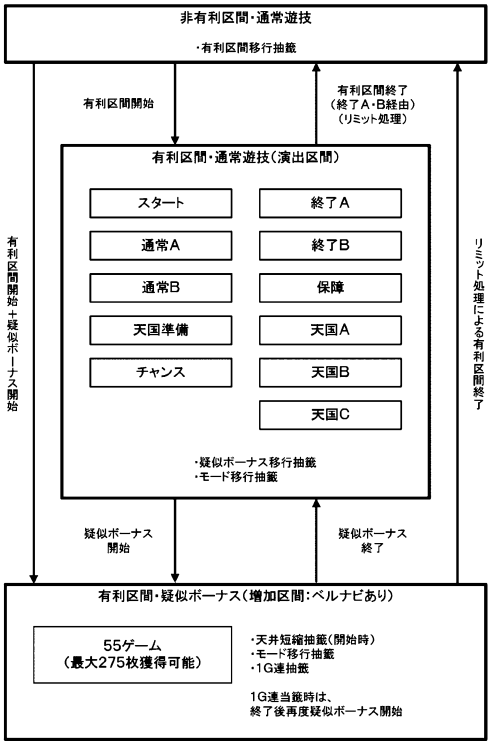
【図３】


3L
左リール
51L
3C
中リール
51C
3R
右リール
51R
52
設定用鍵型スイッチ
53
リセットスイッチ
54
役ごとモニタ装置
55
外部集中端子板
32
ホッパー装置
33S
メダル補助収納庫スイッチ
34
34a
電源基板
34b
電源スイッチ
61
24hドア監視ユニット
10a, 10b 等
演出用ボタン群
23 等
ランプ・LED群
35a, 35b 等
スピーカ群
71
主制御基板
100
101
メインCPU
102
メインROM
103
メインRAM
74
副中継基板
73
主中継基板
56
ドア開閉監視スイッチ
31S
メダルセンサ
6S
ベットスイッチ
7S
スタートスイッチ
8S
ストップスイッチ
9S
精算スイッチ
14
情報表示装置
301
IF1
302
IF2
72
副制御基板
200
201
サブCPU
203
サブRAM
202
ロムカートリッジ基板
210
メイン表示装置
220
サブ表示装置

【図４】


演出実行手段
表示装置(映像)
スピーカ(効果音・BGM)
ランプ(光)
特典の付与
・メダルの払い出し
・再遊技
・ボーナスの作動
入賞判定手段
演出内容決定手段
リール
リール停止制御手段
4コマ制御
ストップボタン
内部当籤役
内部抽籤手段
内部当籤役
乱数値抽出
演出用
乱数値抽出
スタートレバー

【図５】



【図６】

各モードの概要

名称	概要
スタートモード	演出区間移行時に滞在しやすいモード
通常Aモード	天井965G(疑似ボーナス後約999G) 天国移行率低
通常Bモード	天井965G(疑似ボーナス後約999G) 天国移行率高
天国準備モード	天井466G(疑似ボーナス後約500G) 疑似ボーナス移行で天国移行確定
チャンスモード	天井222G(疑似ボーナス後約256G) 疑似ボーナス移行率高
終了Aモード	天国非移行時の疑似ボーナス終了後32G開滞在するモード(疑似ボーナス移行率低)
終了Bモード	天国非移行時の疑似ボーナス終了後32G開滞在するモード(疑似ボーナス移行率高)
保障モード	天井32G 天国Cからの転落時に移行するモード
天国Aモード	天井32G 天国モードループ率中
天国Bモード	天井32G 天国モードループ率高
天国Cモード	天井32G 天国モードループ率激高

【図７】

(a)サブフラグの概要

非有利区間サブフラグ	はずれ	リプベル	弱チェ	スイカ	確定役	中チェ
有利区間当籤時サブフラグ	はずれ	ベル	弱チェ	スイカ	確定役	中チェ
有利区間入賞時サブフラグ	はずれ	通リプ1	通リプ2			

(b)有利区間移行抽籤テーブル(確率分母:256)

移行先モード等	非有利区間サブフラグ					
	はずれ	リプベル	弱チェ	スイカ	確定役	中チェ
移行なし	256	0	0	0	0	0
スタートモード	0	74	74	74	0	0
通常Aモード	0	73	73	73	0	0
通常Bモード	0	73	73	73	0	0
天国準備モード	0	2	2	2	0	0
チャンスモード	0	34	31	24	0	0
終了Aモード	0	0	0	0	0	0
終了Bモード(＋疑似ボーナス)	0	0	2	6	224	0
保障モード(＋疑似ボーナス)	0	0	0	0	0	0
天国Aモード(＋疑似ボーナス)	0	0	1	3	74	85
天国Bモード(＋疑似ボーナス)	0	0	0	1	8	85
天国Cモード(＋疑似ボーナス)	0	0	0	0	0	86

(c)疑似ボーナス移行抽籤テーブル(確率分母:65536)

モード	抽籤結果	有利区間当籤時(入賞時)サブフラグ							
		はずれ	通リプ1	通リプ2	ベル	弱チェ	スイカ	確定役	中チェ
下記以外	非当籤	65536	65408	65280	65280	65280	63488	0	0
	当籤(今回遊技)	0	0	0	128	0	0	0	0
	当籤(次回遊技)	0	128	256	128	256	2048	65536	65536
チャンスモード	非当籤	65536	65152	64768	64768	64768	58982	0	0
	当籤(今回遊技)	0	0	0	384	0	0	0	0
	当籤(次回遊技)	0	384	768	384	768	6554	65536	65536
終了Aモード	非当籤	65536	65536	65536	65536	65536	65536	0	0
	当籤(今回遊技)	0	0	0	0	0	0	0	0
	当籤(次回遊技)	0	0	0	0	0	0	65536	65536
保障モード 天国Aモード 天国Bモード 天国Cモード	非当籤	65536	62536	59536	59536	61440	52736	0	0
	当籤(今回遊技)	0	0	0	3000	0	0	0	0
	当籤(次回遊技)	0	3000	6000	3000	4096	12800	65536	65536

(d)1G連抽籤テーブル(確率分母:256)

モード	抽籤結果	有利区間当籤時(入賞時)サブフラグ							
		はずれ	通リプ1	通リプ2	ベル	弱チェ	スイカ	確定役	中チェ
下記以外	非当籤	255	256	256	256	255	252	0	0
	当籤(1G連＋1)	1	0	0	0	1	4	256	256
終了Aモード	非当籤	256	256	256	256	256	256	0	0
	当籤(1G連＋1)	0	0	0	0	0	0	256	256

【図８】

(e)天井短縮抽籤テーブル(確率分母:256)

抽籤結果	開始カモード										
	スタート	通常A	通常B	天国準備	チャンス	終了A	終了B	保障	天国A	天国B	天国C
非当籤	255	254	254	254	252	256	256	224	224	224	224
当籤(天井ゲーム数-0を除)	1	2	2	2	4	0	0	32	32	32	32

(f)モード移行抽籤テーブル(確率分母:256)

有利区間当籤時(入賞時)サブフラグ	移行先モード	開始カモード										
		スタート	通常A	通常B	天国準備	チャンス	終了A	終了B	保障	天国A	天国B	天国C
ベル 天井到達時	スタート	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	通常A	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	通常B	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	天国準備	0	0	0	0	32	0	0	0	0	0	0
	チャンス	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	終了A	205	95	95	0	96	128	128	128	64	0	0
	終了B	0	95	95	0	96	128	128	128	64	0	0
	保障	0	0	0	0	0	0	0	0	0	96	24
	天国A	0	64	64	224	20	0	0	0	128	0	0
	天国B	0	2	1	1	2	0	0	0	2	159	0
	天国C	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	229
弱チェ	スタート	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	通常A	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	通常B	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	天国準備	0	0	0	0	32	0	0	0	0	0	0
	チャンス	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	終了A	256	95	95	0	96	128	128	0	0	0	0
	終了B	0	95	95	0	96	128	128	0	0	0	0
	保障	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	天国A	0	64	64	240	20	0	0	0	254	0	0
	天国B	0	2	1	14	2	0	0	0	2	255	0
	天国C	0	0	1	2	0	0	0	0	0	1	256
スイカ	スタート	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	通常A	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	通常B	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	天国準備	0	0	0	64	0	0	0	0	0	0	0
	チャンス	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	終了A	256	89	89	0	64	128	128	0	0	0	0
	終了B	0	89	89	0	64	128	128	0	0	0	0
	保障	0	0	0	0	0	0	0	255	0	0	0
	天国A	0	82	82	192	60	0	0	1	252	0	0
	天国B	0	4	3	63	4	0	0	0	4	255	0
	天国C	0	0	1	4	0	0	0	0	0	1	256
確定役	スタート	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	通常A	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	通常B	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	天国準備	0	0	0	86	0	0	0	0	0	0	0
	チャンス	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	終了A	64	64	64	0	33	64	64	0	0	0	0
	終了B	64	64	64	0	33	64	64	0	0	0	0
	保障	0	0	0	0	0	0	0	152	0	0	0
	天国A	120	120	120	154	96	120	122	96	240	0	0
	天国B	8	8	8	96	8	8	8	8	14	248	0
	天国C	0	0	0	6	0	0	0	0	2	8	256
中チェ	スタート	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	通常A	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	通常B	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	天国準備	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	チャンス	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	終了A	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	終了B	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	保障	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	天国A	96	89	96	0	96	96	96	96	0	0	0
	天国B	32	32	32	128	32	32	32	32	128	0	0
	天国C	128	128	128	128	128	128	128	128	128	256	256
通リプ1	スタート	192	64	64	0	0	0	0	0	0	0	0
	通常A	64	128	64	0	0	0	0	0	0	0	0
	通常B	0	64	192	0	0	0	0	0	0	0	0
	天国準備	0	0	0	256	0	0	0	0	0	0	0
	チャンス	0	0	0	0	256	0	0	0	0	0	0
	終了A	0	0	0	0	0	256	0	0	0	0	0
	終了B	0	0	0	0	0	0	256	0	0	0	0
	保障	0	0	0	0	0	0	0	256	0	0	0
	天国A	0	0	0	0	0	0	0	0	256	0	0
	天国B	0	0	0	0	0	0	0	0	0	256	0
	天国C	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	256
通リプ2	スタート	128	32	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	通常A	128	128	32	0	0	0	0	0	0	0	0
	通常B	0	96	224	0	0	0	0	0	0	0	0
	天国準備	0	0	0	256	0	0	0	0	0	0	0
	チャンス	0	0	0	0	256	0	0	0	0	0	0
	終了A	0	0	0	0	0	256	0	0	0	0	0
	終了B	0	0	0	0	0	0	256	0	0	0	0
	保障	0	0	0	0	0	0	0	254	0	0	0
	天国A	0	0	0	0	0	0	0	0	256	0	0
	天国B	0	0	0	0	0	0	0	0	0	256	0
	天国C	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	256

【図９】

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	スイカ	19	黄ブランク	19	リプレイ
18	ベル	18	リプレイ	18	ベル
17	リプレイ	17	ベル	17	チェリー
16	BAR	16	スイカ	16	白ブランク2
15	チェリー	15	赤ブランク	15	スイカ
14	スイカ	14	白ブランク1	14	リプレイ
13	ベル	13	リプレイ	13	ベル
12	リプレイ	12	ベル	12	チェリー
11	黄ブランク	11	チェリー	11	白ブランク1
10	白ブランク2	10	赤ブランク	10	スイカ
9	スイカ	9	BAR	9	リプレイ
8	ベル	8	リプレイ	8	ベル
7	リプレイ	7	ベル	7	チェリー
6	赤ブランク	6	チェリー	6	黄ブランク
5	白ブランク2	5	赤ブランク	5	スイカ
4	スイカ	4	白ブランク2	4	リプレイ
3	ベル	3	リプレイ	3	ベル
2	リプレイ	2	ベル	2	チェリー
1	白ブランク1	1	スイカ	1	BAR
0	赤7	0	赤7	0	赤7

図柄コード表

図柄コード	内容	
	図柄	データ
1	赤7	00000001
2	BAR	00000010
3	リプレイ	00000011
4	ベル	00000100
5	スイカ	00000101
6	チェリー	00000110
7	赤ブランク	00000111
8	黄ブランク	00001000
9	白ブランク1	00001001
10	白ブランク2	00001010

【図１０】

内部抽籤テーブル(確率分母:65536)

No.	略称	非ボーナス状態		ボーナス状態	対応する図柄組合せ
		2枚ベット	3枚ベット		
0	はずれ	0	0	5536	−
1	F_2BB	9184(※)	0	0	BB01
2	F_3BB	0	4000(※)	0	BB02
3	F_ﾘﾌﾚｲA	3000	3000	0	REP64～73
4	F_ﾘﾌﾚｲB	3000	3000	0	REP64～72
5	F_ﾁｪﾘｰ	2000	2000	0	REP28,57～63,72
6	F_確定ﾁｪﾘｰ	326	326	0	REP02,03,07～14,28～56,72
7	F_中段ﾁｪﾘｰ	326	326	0	REP02,03,07～27,72
8	F_ﾘｰﾁ目	326	326	0	REP01～14,72
9	F_ｽｲｶ	1030	1030	0	FRU08～12
10	F_ﾍﾞﾙ123A1	1931	2147	0	FRU03,19,32,36,37,55,56,64,75,99,100
11	F_ﾍﾞﾙ123A2	1931	2147	0	FRU01,02,15,38,39,44,53,54,57,58,97,98
12	F_ﾍﾞﾙ123B1	1931	2147	0	FRU01,02,19,32,36,37,55,56,64,75,99,100
13	F_ﾍﾞﾙ123B2	1931	2147	0	FRU03,15,38,39,44,53,54,57,58,97,98
14	F_ﾍﾞﾙ132A1	1931	2147	0	FRU03,13,14,25,30,48,51,52,60,103,104
15	F_ﾍﾞﾙ132A2	1931	2147	0	FRU01,02,22,23,29,41,68,69,73,74,101,102
16	F_ﾍﾞﾙ132B1	1931	2147	0	FRU03,13,14,22,29,48,51,52,60,103,104
17	F_ﾍﾞﾙ132B2	1931	2147	0	FRU01,02,23,25,30,41,68,69,73,74,101,102
18	F_ﾍﾞﾙ213A1	1931	2147	0	FRU04,16,17,24,42,84,85,107,108
19	F_ﾍﾞﾙ213A2	1931	2147	0	FRU04,20,21,26,40,79,80,105,106
20	F_ﾍﾞﾙ213B1	1931	2147	0	FRU04,16,20,21,24,84,85,107,108
21	F_ﾍﾞﾙ213B2	1931	2147	0	FRU04,17,26,40,42,79,80,105,106
22	F_ﾍﾞﾙ231A1	1931	2147	0	FRU05,18,27,28,43,88,89,111,112
23	F_ﾍﾞﾙ231A2	1931	2147	0	FRU05,31,33～35,91,92,109,110
24	F_ﾍﾞﾙ231B1	1931	2147	0	FRU05,18,33～35,88,89,111,112
25	F_ﾍﾞﾙ231B2	1931	2147	0	FRU05,27,28,31,43,91,92,109,110
26	F_ﾍﾞﾙ312A1	1931	2147	0	FRU06,46,47,65,76,83,90,113,114
27	F_ﾍﾞﾙ312A2	1931	2147	0	FRU06,61,62,66,71,77,78,115,116
28	F_ﾍﾞﾙ312B1	1931	2147	0	FRU06,47,65,71,76,83,90,114,115
29	F_ﾍﾞﾙ312B2	1931	2147	0	FRU06,46,61,62,66,77,78,113,116
30	F_ﾍﾞﾙ321A1	1931	2147	0	FRU07,50,63,70,72,86,87,95,96
31	F_ﾍﾞﾙ321A2	1931	2147	0	FRU07,45,49,59,67,81,82,93,94
32	F_ﾍﾞﾙ321B1	1931	2147	0	FRU07,4563,67,72,86,87,95,96
33	F_ﾍﾞﾙ321B2	1931	2147	0	FRU07,49,50,59,70,81,82,93,94
34	F_RB役8枚	0	0	10000	FRU01～116
35	F_RB役1枚	0	0	50000	FRU13～120

※非フラグ間のときの抽籤値。フラグ間では「はずれ」の値となる。

【図１１】

図柄組合せテーブル(その1)

図柄の組合せ			表示役				払出等	
左リール	中リール	右リール	格納領域	データ	内容	名称	2枚ベット	3枚ベット
赤7	BAR	BAR	1	00000001	BB01	C_2BB	0(2BB)	−
赤7	スイカ	BAR		00000010	BB02	C_3BB	−	0(3BB)
−	−	−		00000100		−	−	−
−	−	−		00001000		−	−	−
−	−	−		00010000		−	−	−
−	−	−		00100000		−	−	−
−	−	−		01000000		−	−	−
−	−	−		10000000		−	−	−
リプレイ	ベル	リプレイ	2	00000001	REP01	C_ﾘｰﾁ目1	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	スイカ	リプレイ		00000010	REP02	C_ﾘｰﾁ目2_1	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	チェリー	リプレイ		00000100	REP03	C_ﾘｰﾁ目2_2	0(再遊技)	0(再遊技)
リプレイ	赤7	リプレイ		00001000	REP04	C_ﾘｰﾁ目3_1	0(再遊技)	0(再遊技)
リプレイ	BAR	リプレイ		00010000	REP05	C_ﾘｰﾁ目3_2	0(再遊技)	0(再遊技)
リプレイ	赤ブランク	リプレイ		00100000	REP06	C_ﾘｰﾁ目4	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	赤7	BAR		01000000	REP07	C_ﾘｰﾁ目5_1	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	赤7	白ブランク1		10000000	REP08	C_ﾘｰﾁ目5_2	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	赤7	黄ブランク	3	00000001	REP09	C_ﾘｰﾁ目5_3	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	赤7	白ブランク2		00000010	REP10	C_ﾘｰﾁ目5_4	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	赤ブランク	BAR		00000100	REP11	C_ﾘｰﾁ目6_1	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	赤ブランク	白ブランク1		00001000	REP12	C_ﾘｰﾁ目6_2	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	赤ブランク	黄ブランク		00010000	REP13	C_ﾘｰﾁ目6_3	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	赤ブランク	白ブランク2		00100000	REP14	C_ﾘｰﾁ目6_4	0(再遊技)	0(再遊技)
チェリー	赤7	チェリー		01000000	REP15	C_中ﾁｪﾘｰ1_1	0(再遊技)	0(再遊技)
チェリー	BAR	チェリー		10000000	REP16	C_中ﾁｪﾘｰ1_2	0(再遊技)	0(再遊技)
チェリー	スイカ	チェリー	4	00000001	REP17	C_中ﾁｪ2_1	0(再遊技)	0(再遊技)
チェリー	チェリー	チェリー		00000010	REP18	C_中ﾁｪ2_2	0(再遊技)	0(再遊技)
チェリー	スイカ	リプレイ		00000100	REP19	C_中ﾁｪ3	0(再遊技)	0(再遊技)
赤7	赤7	チェリー		00001000	REP20	C_中ﾁｪ4_1	0(再遊技)	0(再遊技)
白ブランク1	赤7	チェリー		00010000	REP21	C_中ﾁｪ4_2	0(再遊技)	0(再遊技)
赤7	BAR	チェリー		00100000	REP22	C_中ﾁｪ4_3	0(再遊技)	0(再遊技)
白ブランク1	BAR	チェリー		01000000	REP23	C_中ﾁｪ4_4	0(再遊技)	0(再遊技)
赤7	スイカ	チェリー		10000000	REP24	C_中ﾁｪ5_1	0(再遊技)	0(再遊技)
白ブランク1	スイカ	チェリー	5	00000001	REP25	C_中ﾁｪ5_2	0(再遊技)	0(再遊技)
赤7	チェリー	チェリー		00000010	REP26	C_中ﾁｪ5_3	0(再遊技)	0(再遊技)
白ブランク1	チェリー	チェリー		00000100	REP27	C_中ﾁｪ5_4	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	赤7	チェリー		00001000	REP28	C_JL用ﾁｪ	0(再遊技)	0(再遊技)
スイカ	赤7	赤7		00010000	REP29	C_確定ﾁｪKB1_1	0(再遊技)	0(再遊技)
スイカ	赤7	スイカ		00100000	REP30	C_確定ﾁｪKB1_2	0(再遊技)	0(再遊技)
スイカ	チェリー	BAR		01000000	REP31	C_確定ﾁｪKB2_1	0(再遊技)	0(再遊技)
スイカ	チェリー	白ブランク1		10000000	REP32	C_確定ﾁｪKB2_2	0(再遊技)	0(再遊技)
スイカ	チェリー	黄ブランク	6	00000001	REP33	C_確定ﾁｪKB2_3	0(再遊技)	0(再遊技)
スイカ	チェリー	白ブランク2		00000010	REP34	C_確定ﾁｪKB2_4	0(再遊技)	0(再遊技)
スイカ	スイカ	BAR		00000100	REP35	C_確定ﾁｪKB2_5	0(再遊技)	0(再遊技)
スイカ	スイカ	白ブランク1		00001000	REP36	C_確定ﾁｪKB2_6	0(再遊技)	0(再遊技)
スイカ	スイカ	黄ブランク		00010000	REP37	C_確定ﾁｪKB2_7	0(再遊技)	0(再遊技)
スイカ	スイカ	白ブランク2		00100000	REP38	C_確定ﾁｪKB2_8	0(再遊技)	0(再遊技)
赤ブランク	赤7	チェリー		01000000	REP39	C_確定ﾁｪKB3_1	0(再遊技)	0(再遊技)
黄ブランク	赤7	チェリー		10000000	REP40	C_確定ﾁｪKB3_2	0(再遊技)	0(再遊技)
白ブランク2	赤7	チェリー	7	00000001	REP41	C_確定ﾁｪKB3_3	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	BAR	BAR		00000010	REP42	C_確定ﾁｪ1	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	ベル	ベル		00000100	REP43	C_確定ﾁｪ2	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	BAR	白ブランク2		00001000	REP44	C_確定ﾁｪ3_1	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	BAR	黄ブランク		00010000	REP45	C_確定ﾁｪ3_2	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	BAR	白ブランク1		00100000	REP46	C_確定ﾁｪ3_3	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	赤7	赤7		01000000	REP47	C_確定ﾁｪ4_1	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	赤7	スイカ		10000000	REP48	C_確定ﾁｪ4_2	0(再遊技)	0(再遊技)

【図１２】

図柄組合せテーブル(その2)

図柄の組合せ			表示役				払出等	
左リール	中リール	右リール	格納領域	データ	内容	名称	2枚ベット	3枚ベット
BAR	チェリー	白ブランク1	8	00000001	REP49	C_確定ﾁｪ5_1	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	チェリー	黄ブランク		00000010	REP50	C_確定ﾁｪ5_2	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	チェリー	白ブランク2		00000100	REP51	C_確定ﾁｪ5_3	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	スイカ	白ブランク1		00001000	REP52	C_確定ﾁｪ5_4	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	スイカ	黄ブランク		00010000	REP53	C_確定ﾁｪ5_5	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	スイカ	白ブランク2		00100000	REP54	C_確定ﾁｪ5_6	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	チェリー	BAR		01000000	REP55	C_確定ﾁｪ6_1	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	スイカ	BAR		10000000	REP56	C_確定ﾁｪ6_2	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	リプレイ	スイカ	9	00000001	REP57	C_ﾁｪﾘｰKB1_1	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	リプレイ	赤7		00000010	REP58	C_ﾁｪﾘｰKB1_2	0(再遊技)	0(再遊技)
スイカ	リプレイ	ベル		00000100	REP59	C_ﾁｪﾘｰKB2	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	チェリー	ベル		00001000	REP60	C_ﾁｪ1_1	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	スイカ	ベル		00010000	REP61	C_ﾁｪ1_2	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	BAR	ベル		00100000	REP62	C_ﾁｪ2	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	リプレイ	ベル		01000000	REP63	C_ﾁｪ3	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	BAR	スイカ		10000000	REP64	C_BTﾘﾌﾟﾚ1_1	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	白ブランク1	スイカ	10	00000001	REP65	C_BTﾘﾌﾟﾚ1_2	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	黄ブランク	スイカ		00000010	REP66	C_BTﾘﾌﾟﾚ1_3	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	白ブランク2	スイカ		00000100	REP67	C_BTﾘﾌﾟﾚ1_4	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	BAR	赤7		00001000	REP68	C_BTﾘﾌﾟﾚ2_1	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	白ブランク1	赤7		00010000	REP69	C_BTﾘﾌﾟﾚ2_2	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	黄ブランク	赤7		00100000	REP70	C_BTﾘﾌﾟﾚ2_3	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	白ブランク2	赤7		01000000	REP71	C_BTﾘﾌﾟﾚ2_4	0(再遊技)	0(再遊技)
リプレイ	リプレイ	リプレイ		10000000	REP72	C_中段ﾘﾌﾟ	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	リプレイ	ベル	11	00000001	REP73	C_CUﾘﾌﾟ	0(再遊技)	0(再遊技)
−	−	−		00000010		−	−	−
−	−	−		00000100		−	−	−
−	−	−		00001000		−	−	−
−	−	−		00010000		−	−	−
−	−	−		00100000		−	−	−
−	−	−		01000000		−	−	−
−	−	−		10000000		−	−	−
リプレイ	チェリー	チェリー	12	00000001	FRU01	C_TPﾍﾞﾙ1_1	2	8
リプレイ	スイカ	チェリー		00000010	FRU02	C_TPﾍﾞﾙ1_2	2	8
リプレイ	ベル	リプレイ		00000100	FRU03	C_CDﾍﾞﾙ	2	8
ベル	ベル	ベル		00001000	FRU04	C_CTﾍﾞﾙ	2	8
スイカ	ベル	チェリー		00010000	FRU05	C_CUﾍﾞﾙ	2	8
スイカ	ベル	リプレイ		00100000	FRU06	C_MTﾍﾞﾙ	2	8
スイカ	リプレイ	リプレイ		01000000	FRU07	C_BTﾍﾞﾙ	2	8
ベル	スイカ	BAR		10000000	FRU08	C_ｽｲｶKB1_1	1	1
ベル	チェリー	BAR	13	00000001	FRU09	C_ｽｲｶKB1_2	1	1
ベル	スイカ	白ブランク2		00000010	FRU10	C_ｽｲｶ1_1	2	3
ベル	スイカ	黄ブランク		00000100	FRU11	C_ｽｲｶ1_2	2	3
ベル	スイカ	白ブランク1		00001000	FRU12	C_ｽｲｶ1_3	2	3
黄ブランク	白ブランク1	赤7		00010000	FRU13	C_右一枚1	1	1
白ブランク2	白ブランク2	スイカ		00100000	FRU14	C_右一枚2	1	1
白ブランク2	白ブランク2	赤7		01000000	FRU15	C_右一枚3	1	1
白ブランク2	黄ブランク	スイカ		10000000	FRU16	C_右一枚4	1	1
白ブランク2	黄ブランク	赤7	14	00000001	FRU17	C_右一枚5	1	1
白ブランク2	BAR	スイカ		00000010	FRU18	C_右一枚6	1	1
黄ブランク	白ブランク1	スイカ		00000100	FRU19	C_右一枚7	1	1
白ブランク2	BAR	赤7		00001000	FRU20	C_右一枚8_1	1	1
BAR	BAR	赤7		00010000	FRU21	C_右一枚8_2	1	1
白ブランク2	白ブランク1	スイカ		00100000	FRU22	C_右一枚9	1	1
BAR	白ブランク2	赤7		01000000	FRU23	C_右一枚10	1	1
赤ブランク	白ブランク2	スイカ		10000000	FRU24	C_右一枚11	1	1

【図１３】

図柄組合せテーブル(その3)

図柄の組合せ			表示役				払出等	
左リール	中リール	右リール	格納領域	データ	内容	名称	2枚ベット	3枚ベット
白ブランク2	白ブランク1	赤7	15	00000001	FRU25	C.右一枚12	1	1
BAR	白ブランク2	スイカ		00000010	FRU26	C.右一枚13	1	1
BAR	黄ブランク	赤7		00000100	FRU27	C.右一枚14.1	1	1
赤ブランク	黄ブランク	赤7		00001000	FRU28	C.右一枚14.2	1	1
赤ブランク	白ブランク2	赤7		00010000	FRU29	C.右一枚15	1	1
黄ブランク	白ブランク2	スイカ		00100000	FRU30	C.右一枚16	1	1
BAR	BAR	スイカ		01000000	FRU31	C.右一枚17	1	1
赤ブランク	黄ブランク	スイカ		10000000	FRU32	C.右一枚18	1	1
黄ブランク	黄ブランク	スイカ	16	00000001	FRU33	C.右一枚19	1	1
赤ブランク	BAR	赤7		00000010	FRU34	C.右一枚20.1	1	1
赤ブランク	白ブランク1	赤7		00000100	FRU35	C.右一枚20.2	1	1
黄ブランク	黄ブランク	赤7		00001000	FRU36	C.右一枚21.1	1	1
黄ブランク	白ブランク2	赤7		00010000	FRU37	C.右一枚21.2	1	1
BAR	黄ブランク	スイカ		00100000	FRU38	C.右一枚22.1	1	1
BAR	白ブランク1	スイカ		01000000	FRU39	C.右一枚22.2	1	1
赤ブランク	BAR	スイカ		10000000	FRU40	C.右一枚23	1	1
黄ブランク	BAR	スイカ	17	00000001	FRU41	C.右一枚24	1	1
BAR	白ブランク1	赤7		00000010	FRU42	C.右一枚25	1	1
赤ブランク	白ブランク1	スイカ		00000100	FRU43	C.右一枚26	1	1
黄ブランク	BAR	赤7		00001000	FRU44	C.右一枚27	1	1
赤ブランク	赤7	白ブランク1		00010000	FRU45	C.中一枚1	1	1
赤ブランク	赤7	BAR		00100000	FRU46	C.中一枚2	1	1
BAR	赤ブランク	白ブランク2		01000000	FRU47	C.中一枚3	1	1
BAR	赤ブランク	黄ブランク		10000000	FRU48	C.中一枚4	1	1
BAR	赤ブランク	白ブランク1		00000001	FRU49	C.中一枚5	1	1
BAR	赤ブランク	BAR	18	00000010	FRU50	C.中一枚6	1	1
BAR	赤7	黄ブランク		00000100	FRU51	C.中一枚7.1	1	1
BAR	赤7	白ブランク2		00001000	FRU52	C.中一枚7.2	1	1
BAR	赤7	BAR		00010000	FRU53	C.中一枚8.1	1	1
BAR	赤7	白ブランク1		00100000	FRU54	C.中一枚8.2	1	1
黄ブランク	赤7	BAR		01000000	FRU55	C.中一枚9.1	1	1
黄ブランク	赤7	白ブランク1		10000000	FRU56	C.中一枚9.2	1	1
赤ブランク	赤ブランク	黄ブランク		00000001	FRU57	C.中一枚10.1	1	1
赤ブランク	赤ブランク	白ブランク2		00000010	FRU58	C.中一枚10.2	1	1
黄ブランク	赤7	黄ブランク		00000100	FRU59	C.中一枚11	1	1
赤ブランク	赤ブランク	白ブランク1	19	00001000	FRU60	C.中一枚12	1	1
赤ブランク	赤ブランク	BAR		00010000	FRU61	C.中一枚13	1	1
黄ブランク	赤7	白ブランク2		00100000	FRU62	C.中一枚14	1	1
赤ブランク	赤7	白ブランク2		01000000	FRU63	C.中一枚15	1	1
白ブランク2	赤ブランク	白ブランク2		10000000	FRU64	C.中一枚16	1	1
赤ブランク	赤7	黄ブランク		00000001	FRU65	C.中一枚17	1	1
白ブランク2	赤ブランク	白ブランク1		00000010	FRU66	C.中一枚18	1	1
白ブランク2	赤ブランク	BAR		00000100	FRU67	C.中一枚19	1	1
白ブランク2	赤7	黄ブランク	20	00001000	FRU68	C.中一枚20.1	1	1
白ブランク2	赤7	白ブランク2		00010000	FRU69	C.中一枚20.2	1	1
白ブランク2	赤7	白ブランク1		00100000	FRU70	C.中一枚21	1	1
白ブランク2	赤7	BAR		01000000	FRU71	C.中一枚22	1	1
黄ブランク	赤ブランク	白ブランク2		10000000	FRU72	C.中一枚23	1	1
黄ブランク	赤ブランク	BAR		00000001	FRU73	C.中一枚24.1	1	1
黄ブランク	赤ブランク	白ブランク1		00000010	FRU74	C.中一枚24.2	1	1
白ブランク2	赤ブランク	黄ブランク		00000100	FRU75	C.中一枚25	1	1
黄ブランク	赤ブランク	黄ブランク	21	00001000	FRU76	C.中一枚26	1	1
リプレイ	黄ブランク	黄ブランク		00010000	FRU77	C.左一枚1.1	1	1
リプレイ	白ブランク2	黄ブランク		00100000	FRU78	C.左一枚1.2	1	1
リプレイ	黄ブランク	白ブランク1		01000000	FRU79	C.左一枚2.1	1	1
リプレイ	白ブランク2	白ブランク1		10000000	FRU80	C.左一枚2.2	1	1

【図１４】

図柄組合せテーブル(その4)

図柄の組合せ			表示役				払出等	
左リール	中リール	右リール	格納領域	データ	内容	名称	2枚ベット	3枚ベット
リプレイ	黄ブランク	BAR	22	00000001	FRU81	C.左一枚3.1	1	1
リプレイ	白ブランク2	BAR		00000010	FRU82	C.左一枚3.2	1	1
リプレイ	BAR	BAR		00000100	FRU83	C.左一枚4	1	1
リプレイ	BAR	白ブランク2		00001000	FRU84	C.左一枚5.1	1	1
リプレイ	白ブランク1	白ブランク2		00010000	FRU85	C.左一枚5.2	1	1
リプレイ	BAR	黄ブランク		00100000	FRU86	C.左一枚6.1	1	1
リプレイ	白ブランク1	黄ブランク		01000000	FRU87	C.左一枚6.2	1	1
リプレイ	BAR	白ブランク1		10000000	FRU88	C.左一枚7.1	1	1
リプレイ	白ブランク1	白ブランク1	23	00000001	FRU89	C.左一枚7.2	1	1
リプレイ	白ブランク1	BAR		00000010	FRU90	C.左一枚8	1	1
リプレイ	黄ブランク	白ブランク2		00000100	FRU91	C.左一枚9.1	1	1
リプレイ	白ブランク2	白ブランク2		00001000	FRU92	C.左一枚9.2	1	1
ベル	BAR	リプレイ		00010000	FRU93	C.逆ハサミ一枚1.1	1	1
ベル	黄ブランク	リプレイ		00100000	FRU94	C.逆ハサミ一枚1.2	1	1
ベル	白ブランク2	リプレイ		01000000	FRU95	C.逆ハサミ一枚2.1	1	1
ベル	白ブランク1	リプレイ		10000000	FRU96	C.逆ハサミ一枚2.2	1	1
リプレイ	黄ブランク	ベル	24	00000001	FRU97	C.ハサミ一枚1.1	1	1
リプレイ	白ブランク2	ベル		00000010	FRU98	C.ハサミ一枚1.2	1	1
リプレイ	BAR	ベル		00000100	FRU99	C.ハサミ一枚2.1	1	1
リプレイ	白ブランク1	ベル		00001000	FRU100	C.ハサミ一枚2.2	1	1
リプレイ	リプレイ	黄ブランク		00010000	FRU101	C.順一枚1.1	1	1
リプレイ	リプレイ	白ブランク2		00100000	FRU102	C.順一枚1.2	1	1
リプレイ	リプレイ	BAR		01000000	FRU103	C.順一枚2.1	1	1
リプレイ	リプレイ	白ブランク1		10000000	FRU104	C.順一枚2.2	1	1
黄ブランク	ベル	リプレイ	25	00000001	FRU105	C.中右一枚1.1	1	1
白ブランク2	ベル	リプレイ		00000010	FRU106	C.中右一枚1.2	1	1
BAR	ベル	リプレイ		00000100	FRU107	C.中右一枚2.1	1	1
赤ブランク	ベル	リプレイ		00001000	FRU108	C.中右一枚2.2	1	1
ベル	ベル	白ブランク1		00010000	FRU109	C.中左一枚1.1	1	1
ベル	ベル	黄ブランク		00100000	FRU110	C.中左一枚1.2	1	1
ベル	ベル	BAR		01000000	FRU111	C.中左一枚2.1	1	1
ベル	ベル	白ブランク2		10000000	FRU112	C.中左一枚2.2	1	1
白ブランク2	リプレイ	リプレイ	26	00000001	FRU113	C.逆一枚1	1	1
黄ブランク	リプレイ	リプレイ		00000010	FRU114	C.逆一枚2	1	1
赤ブランク	リプレイ	リプレイ		00000100	FRU115	C.逆一枚3	1	1
BAR	リプレイ	リプレイ		00001000	FRU116	C.逆一枚4	1	1
赤7	赤7	赤7		00010000	FRU117	C.RB一枚1	−	1
ベル	赤7	赤7		00100000	FRU118	C.RB一枚2	−	1
ベル	ベル	赤7		01000000	FRU119	C.RB一枚3	−	1
赤	ベル	赤7		10000000	FRU120	C.RB一枚4	−	1

【図１５】

内部当籤役と停止操作態様と表示役等との対応関係

図柄	打順1	打順2	打順3	打順4	打順5	打順6
F.2BB	2枚ベット＋当籤ゲームorフラグ開はずれ時に押下位置○で2BB状態移行					
F.3BB	3枚ベット＋当籤ゲームorフラグ開はずれ時に押下位置○で3BB状態移行					
F.リプレイA	非フラグ開・2BBフラグ開：平行リプ／3BBフラグ開：右上がりリプ					
F.リプレイB	平行リプ					
F.チェリー	2枚ベット：中段リプ／3枚ベット：押下位置○で下段チェリー表示のチェリーリプ、押下位置×でその他チェリーリプ					
F.確定チェリー	2枚ベット：中段リプ 3枚ベット：押下位置○で下段チェリー表示の確定チェリーリプ、押下位置×でその他確定チェリーリプ				3枚ベット：中段リプ	
F.中段チェリー	2枚ベット：中段リプ 3枚ベット：押下位置○で中段チェリー表示の中段チェリーリプ、押下位置×でその他中段チェリーリプ				3枚ベット：中段リプ	
F.リーチ目	2枚ベット：中段リプ 3枚ベット：リーチ目リプ				3枚ベット：中段リプ	
F.スイカ	押下位置○でスイカ(3枚ベット：3枚、2枚ベット：2枚)、押下位置×でスイカこぼし：1枚					
F.ベル123A1	右下がりベル (3枚ベット：8枚、 2枚ベット：2枚)	(※)	(※)	(※)	(※)	(※)
F.ベル123A2	上段ベル (3枚ベット：8枚、 2枚ベット：2枚)	(※)	(※)	(※)	(※)	(※)
F.ベル123B1	2枚ベット：上段ベル：2枚、3枚ベット＋3BBフラグ開：上段ベル：8枚					
	3枚ベット＋3BBフラグ開以外：					
	上段ベル：8枚	(※)	(※)	(※)	(※)	(※)
F.ベル123B2	2枚ベット：右下がりベル：2枚、3枚ベット＋3BBフラグ開：右下がりベル：8枚					
	3枚ベット＋3BBフラグ開以外：					
	右下がりベル：8枚	(※)	(※)	(※)	(※)	(※)
F.ベル132A1	(※)	右下がりベル (3枚ベット：8枚、 2枚ベット：2枚)	(※)	(※)	(※)	(※)
F.ベル132A2	(※)	上段ベル (3枚ベット：8枚、 2枚ベット：2枚)	(※)	(※)	(※)	(※)
F.ベル132B1	2枚ベット：右下がりベル：2枚、3枚ベット＋3BBフラグ開：右下がりベル：8枚					
	3枚ベット＋3BBフラグ開以外：					
	(※)	右下がりベル：8枚	(※)	(※)	(※)	(※)
F.ベル132B2	2枚ベット：上段ベル：2枚、3枚ベット＋3BBフラグ開：上段ベル：8枚					
	3枚ベット＋3BBフラグ開以外：					
	(※)	上段ベル：8枚	(※)	(※)	(※)	(※)
F.ベル213A1 F.ベル213A2	(※)	(※)	中段ベル (3枚ベット：8枚、 2枚ベット：2枚)	(※)	(※)	(※)
F.ベル213B1 F.ベル213B2	2枚ベット：中段ベル：2枚、3枚ベット＋3BBフラグ開：中段ベル：8枚					
	3枚ベット＋3BBフラグ開以外：					
	(※)	(※)	中段ベル：8枚	(※)	(※)	(※)
F.ベル231A1 F.ベル231A2	(※)	(※)	(※)	右上がりベル (3枚ベット：8枚、 2枚ベット：2枚)	(※)	(※)
F.ベル231B1 F.ベル231B2	2枚ベット：右上がりベル：2枚、3枚ベット＋3BBフラグ開：右上がりベル：8枚					
	3枚ベット＋3BBフラグ開以外：					
	(※)	(※)	(※)	右上がりベル：8枚	(※)	(※)
F.ベル312A1 F.ベル312A2	(※)	(※)	(※)	(※)	小山ベル (3枚ベット：8枚、 2枚ベット：2枚)	(※)
F.ベル312B1 F.ベル312B2	2枚ベット：小山ベル：2枚、3枚ベット＋3BBフラグ開：小山ベル：8枚					
	3枚ベット＋3BBフラグ開以外：					
	(※)	(※)	(※)	(※)	小山ベル：8枚	(※)
F.ベル321A1 F.ベル321A2	(※)	(※)	(※)	(※)	(※)	下段ベル (3枚ベット：8枚、 2枚ベット：2枚)
F.ベル321B1 F.ベル321B2	2枚ベット：下段ベル：2枚、3枚ベット＋3BBフラグ開：下段ベル：8枚					
	3枚ベット＋3BBフラグ開以外：					
	(※)	(※)	(※)	(※)	(※)	下段ベル：8枚
F.RBB各枚	ベルのいずれか：8枚					
F.RBB'1枚	1枚役のいずれか：1枚					

(※) 押下位置○で当籤している1枚役のいずれか：1枚、押下位置×で取りこぼし：0枚

【図１６】

各リミット処理の概要

名称	概要			作動結果
	作動	抽選開始		
通常リミット処理(ゲーム数)	有利区間(ゲーム数≧1500	有利区間(演出区間含む)開始時	有利区間(演出区間含む)開始時	非有利区間移行(有利区間強制終了)
通常リミット処理(払出数)	有利区間(払出数≧2401	有利区間(演出区間含む)開始時	有利区間(演出区間含む)開始時	非有利区間移行(有利区間強制終了)
特殊リミット処理(ゲーム数)	制御用ゲーム数カウンタ≧1445	有利区間(演出区間含む)開始時	有利区間(演出区間含む)開始時	・疑似ボーナス中であれば、疑似ボーナス終了後に非有利区間移行(有利区間強制終了) ・疑似ボーナス中でなければ、疑似ボーナス移行、当該疑似ボーナス終了後に非有利区間移行(有利区間強制終了)
特殊リミット処理(払出数)	制御用払出数カウンタ≧2126	有利区間(演出区間含む)開始時	有利区間(演出区間含む)開始時	・疑似ボーナス中であれば、疑似ボーナス終了後に非有利区間移行(有利区間強制終了) ・疑似ボーナス中でなければ、疑似ボーナス移行、当該疑似ボーナス終了後に非有利区間移行(有利区間強制終了)
準リミット処理(ゲーム数)	制御用ゲーム数カウンタ＋(1Gあたりのストック数×55)≧1390	有利区間(演出区間含む)開始時	有利区間(演出区間含む)開始時	・疑似ボーナスでは、1G連当籤、天井短縮当籤が実行されなくなる ・演出区間中は、確定役当籤時に特殊処理が行われる
準リミット処理(払出数)	制御用払出数カウンタ＋(1Gあたりのストック数×275)≧1851	有利区間(演出区間含む)開始時	有利区間(演出区間含む)開始時	・疑似ボーナスでは、1G連当籤、天井短縮当籤が実行されなくなる ・演出区間中は、確定役当籤時に特殊処理が行われる

【図１７】

当選フラグ格納領域・入賞作動フラグ格納領域・図柄コード格納領域

格納領域	データ		コンビネーション(左・中・右)			内容
格納領域26	ビット7	0 or 1	赤	ベル	赤7	FRU120
	ビット6	0 or 1	ベル	ベル	赤7	FRU119
	ビット5	0 or 1	ベル	赤7	赤7	FRU118
	ビット4	0 or 1	赤7	赤7	赤7	FRU117
	ビット3	0 or 1	BAR	リプレイ	リプレイ	FRU116
	ビット2	0 or 1	赤ブランク	リプレイ	リプレイ	FRU115
	ビット1	0 or 1	異ブランク	リプレイ	リプレイ	FRU114
	ビット0	0 or 1	白ブランク2	リプレイ	リプレイ	FRU113
・・・	・・・		・・・			・・・
格納領域1	ビット7	0	ー	ー	ー	ー
	ビット6	0	ー	ー	ー	ー
	ビット5	0	ー	ー	ー	ー
	ビット4	0	ー	ー	ー	ー
	ビット3	0	ー	ー	ー	ー
	ビット2	0	ー	ー	ー	ー
	ビット1	0 or 1	赤7	スイカ	BAR	BB02
	ビット0	0 or 1	赤7	BAR	BAR	BB01

【図１８】

持越役格納領域

格納領域	データ		内容
持越役格納領域	ビット7	0	未使用
	ビット6	0	未使用
	ビット5	0	未使用
	ビット4	0	未使用
	ビット3	0	未使用
	ビット2	0	未使用
	ビット1	0 or 1	3BB
	ビット0	0 or 1	2BB

【図１９】

遊技状態フラグ格納領域

格納領域	データ		内容
遊技状態フラグ格納領域	ビット7	0	未使用
	ビット6	0	未使用
	ビット5	0	未使用
	ビット4	0	未使用
	ビット3	0	未使用
	ビット2	0	未使用
	ビット1	0 or 1	3BB状態
	ビット0	0 or 1	2BB状態

【図２０】

モードフラグ格納領域

格納領域	データ		内容
モードフラグ格納領域2	ビット7	0	未使用
	ビット6	0	未使用
	ビット5	0	未使用
	ビット4	0	未使用
	ビット3	0 or 1	疑似ﾎﾞｰﾅｽ
	ビット2	0 or 1	天国C
	ビット1	0 or 1	天国B
	ビット0	0 or 1	天国A
モードフラグ格納領域1	ビット7	0 or 1	保障
	ビット6	0 or 1	終了B
	ビット5	0 or 1	終了A
	ビット4	0 or 1	チャンス
	ビット3	0 or 1	天国準備
	ビット2	0 or 1	通常B
	ビット1	0 or 1	通常A
	ビット0	0 or 1	スタート

【図２１】

作動ストップボタン格納領域

データ		内容
ビット7	0	未使用
ビット6	0 or 1	右ストップボタン有効
ビット5	0 or 1	中ストップボタン有効
ビット4	0 or 1	左ストップボタン有効
ビット3	0	未使用
ビット2	0 or 1	右ストップボタン操作
ビット1	0 or 1	中ストップボタン操作
ビット0	0 or 1	左ストップボタン操作

※ビット0～2は、「0」で操作なし「1」で操作あり
※ビット4～6は、「0」で無効 「1」で有効

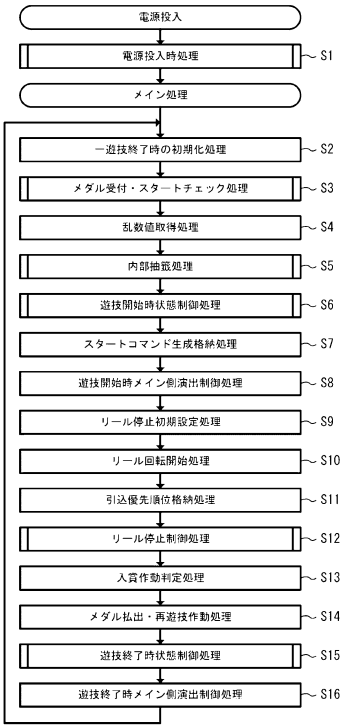
【図２２】

押下順序格納領域

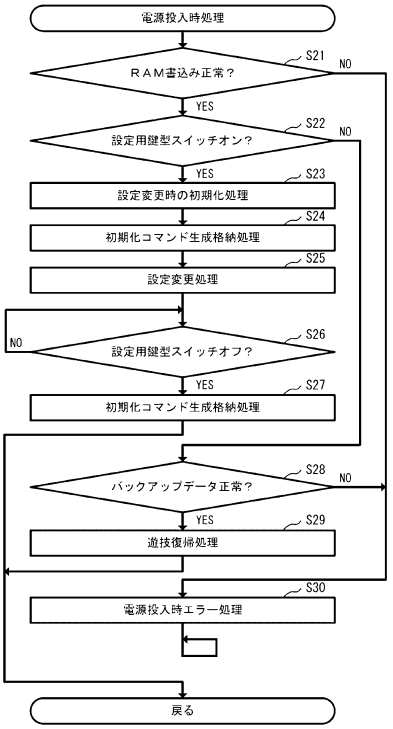
データ		内容
ビット7	0	未使用
ビット6	0	未使用
ビット5	0 or 1	右⇒中⇒左
ビット4	0 or 1	右⇒左⇒中
ビット3	0 or 1	中⇒右⇒左
ビット2	0 or 1	中⇒左⇒右
ビット1	0 or 1	左⇒右⇒中
ビット0	0 or 1	左⇒中⇒右

※ビット0～5は、「0」で無効 「1」で有効

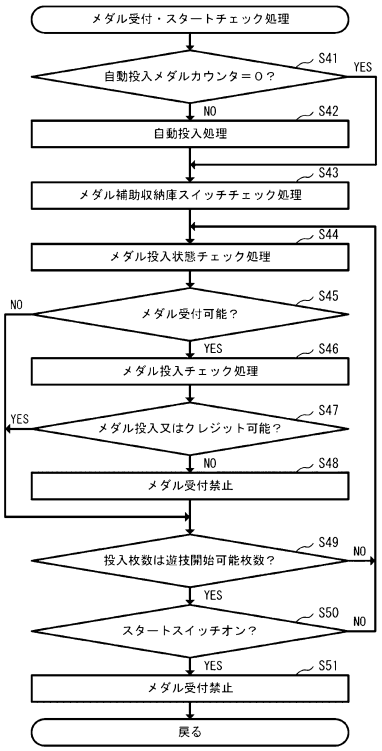
【図２３】



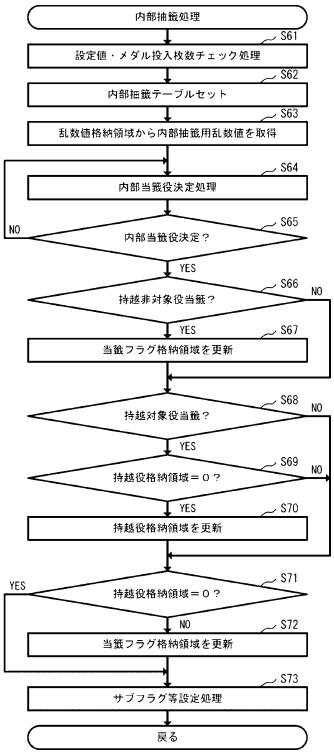
【図２４】



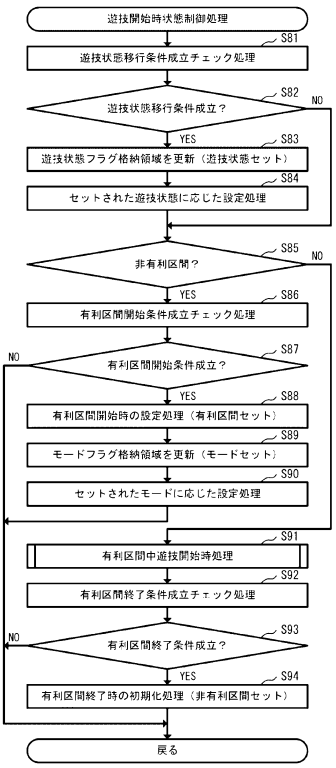
【図２５】



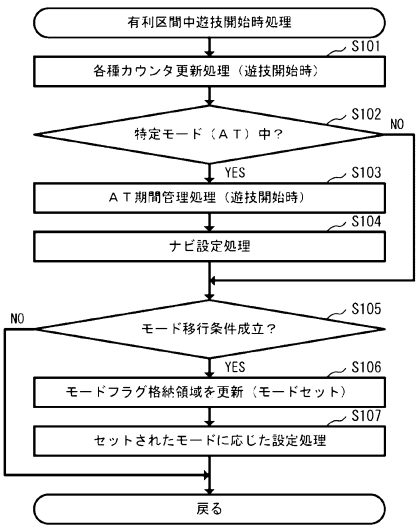
【図２６】



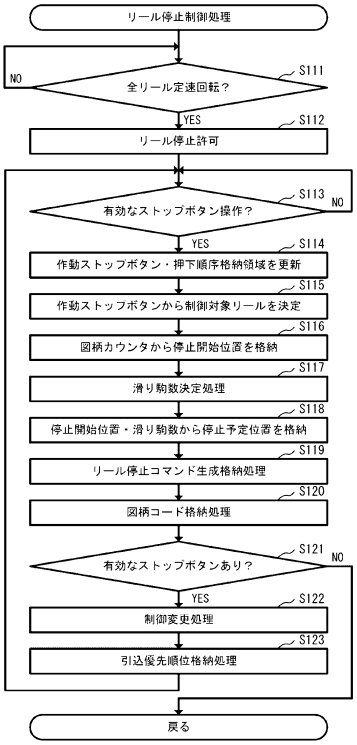
【図２７】



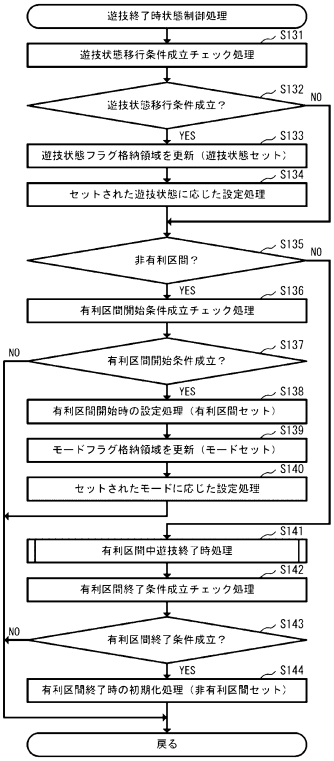
【図２８】



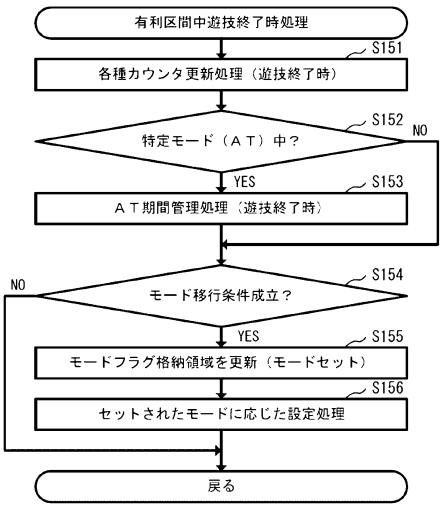
【図２９】



【図３０】



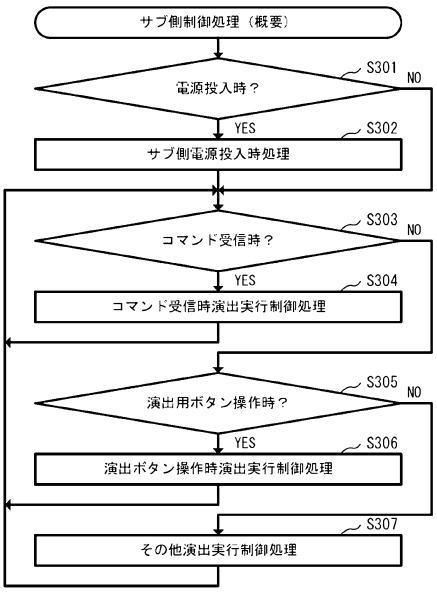
【図３１】



【図３２】

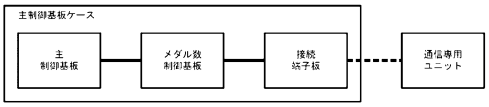


【図３３】

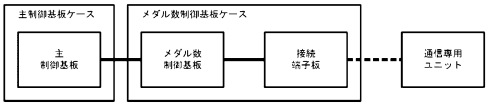


【図３４】

＜構成例１＞



＜構成例２＞

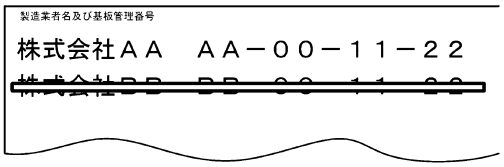


＜蓄積データ例＞

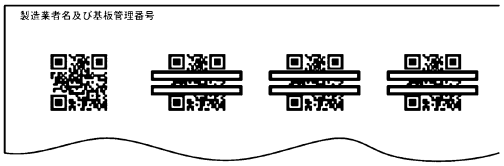
蓄積データ	内容
総投入枚数	電源投入からの累積投入枚数（再遊技は含まない）
総払出枚数	電源投入からの累積払出枚数（再遊技は含まない）
ＭＹ	電源投入以降の最大ＭＹ
役物総払出枚数	電源投入からの累積払出枚数（全ての役物）
連続役物総払出枚数	電源投入からの累積払出枚数（連続役物）
役物比率	役比モニタの情報
連続役物比率	役比モニタの情報
有利区間比率	役比モニタの情報
指示込役物比率	役比モニタの情報
役物等状態比率	役比モニタの情報
遊技回数	電源投入からの累積遊技回数
主制御チップＩＤ番号	主制御基板（チップ）のＩＤ番号
主制御チップメーカコード	主制御基板（チップ）のメーカコード
主制御チップ製品コード	主制御基板（チップ）の製品コード
メダル数制御チップＩＤ番号	メダル数制御基板（チップ）のＩＤ番号（非搭載時は０）
メダル数制御チップメーカコード	メダル数制御基板（チップ）のメーカコード（非搭載時は０）
メダル数制御チップ製品コード	メダル数制御基板（チップ）の製品コード（非搭載時は０）

【図３５】

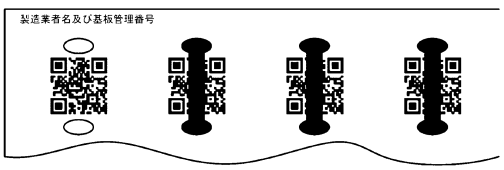
＜構成例１＞



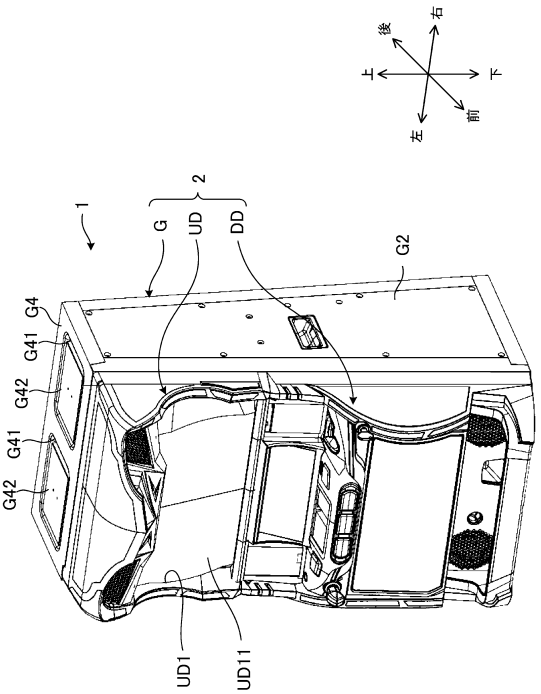
＜構成例２＞



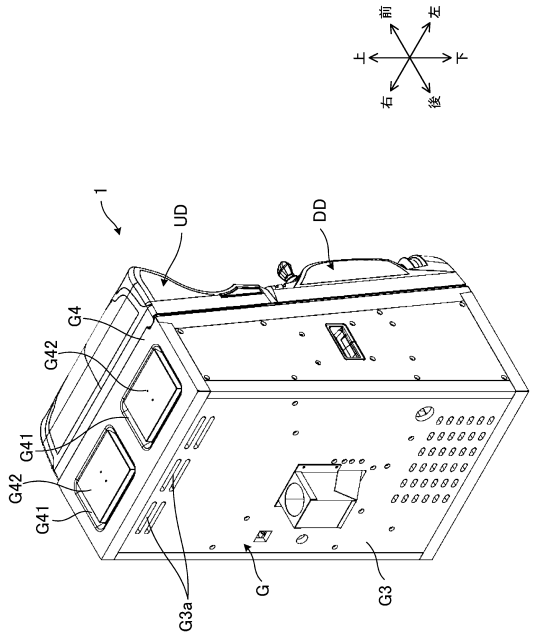
＜構成例３＞



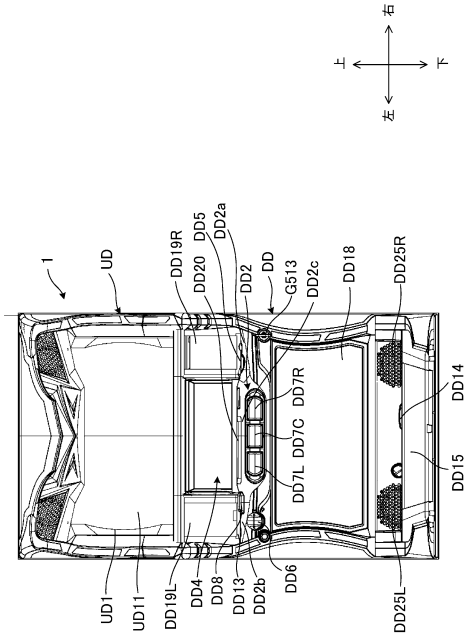
【図３６】



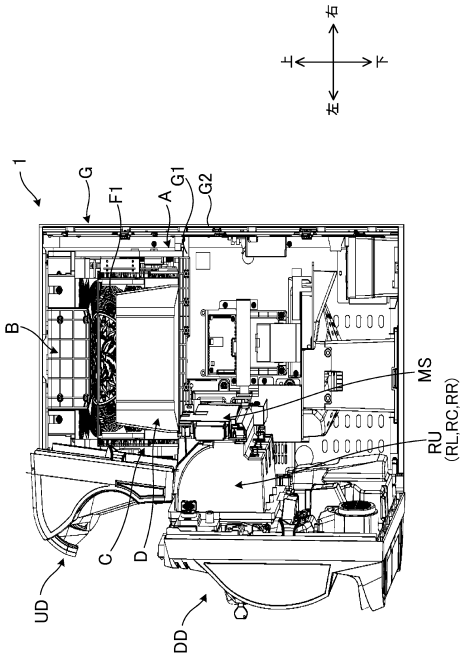
【図３７】



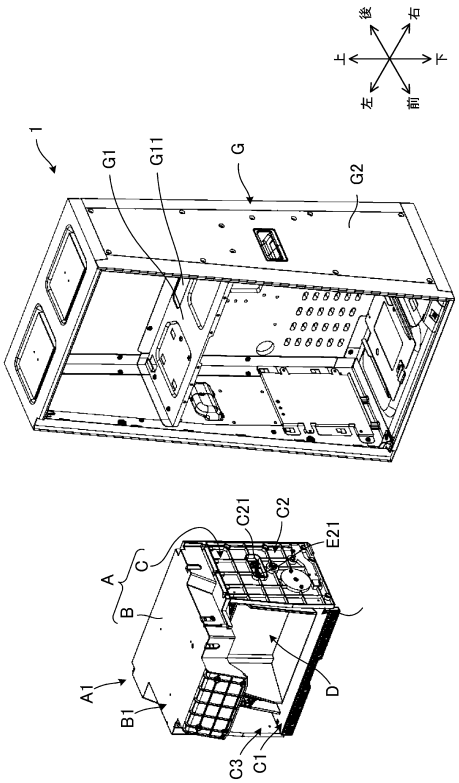
【図３８】



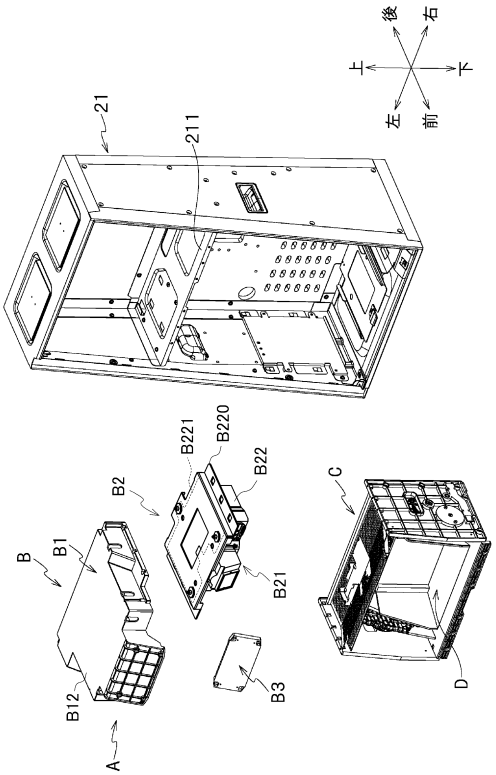
【図３９】



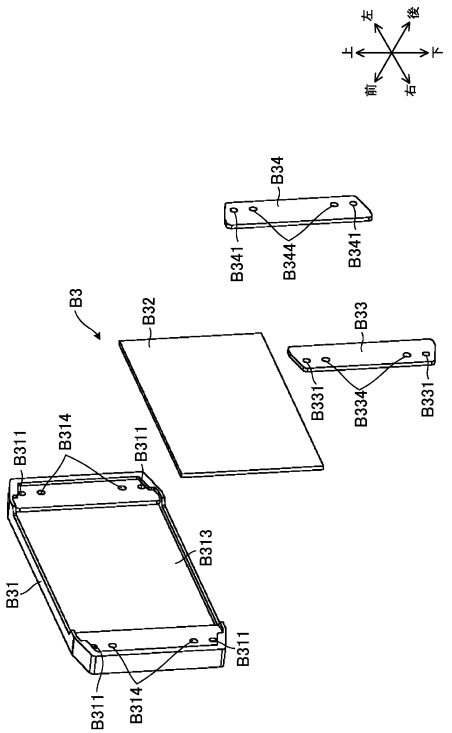
【図４０】



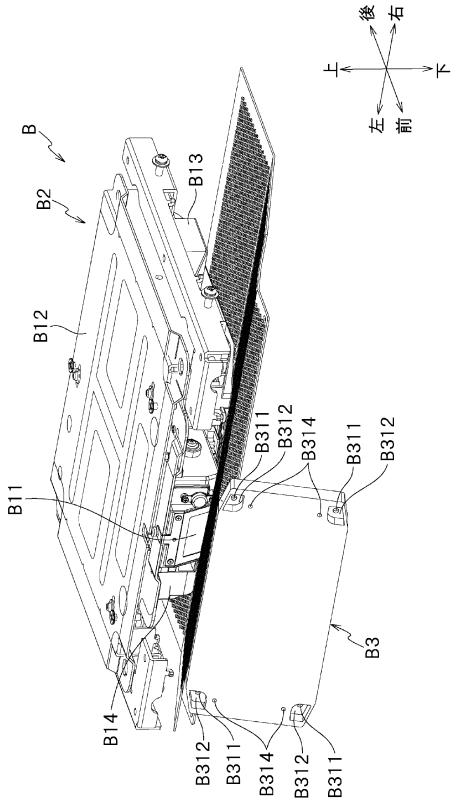
【図４１】



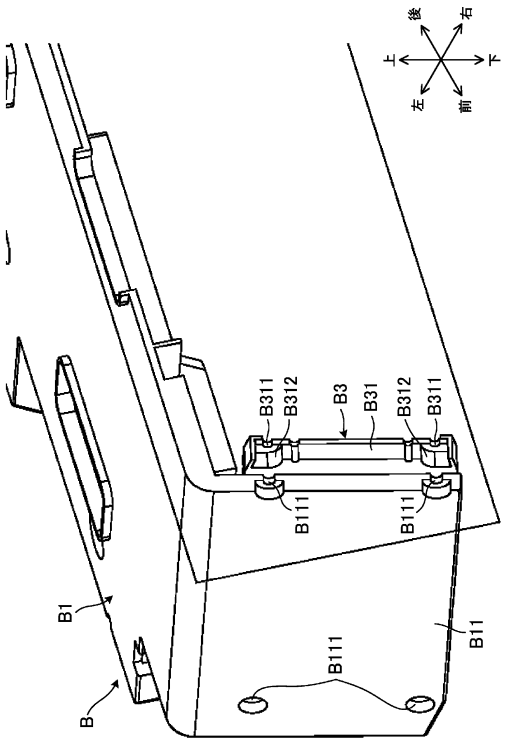
【図４２】



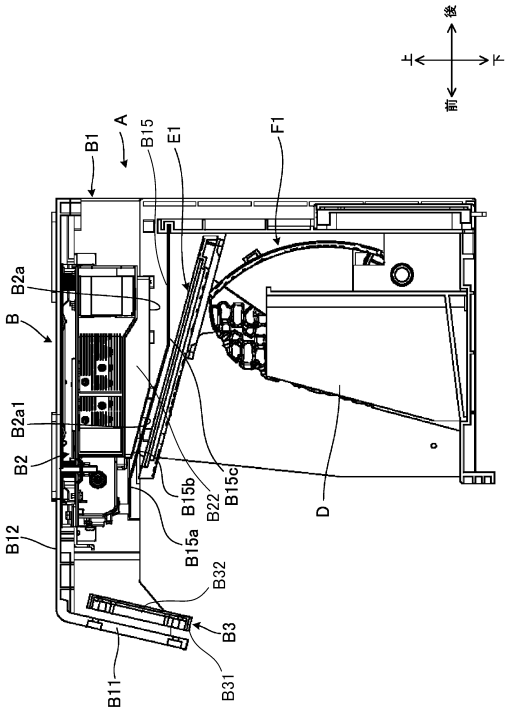
【図４３】



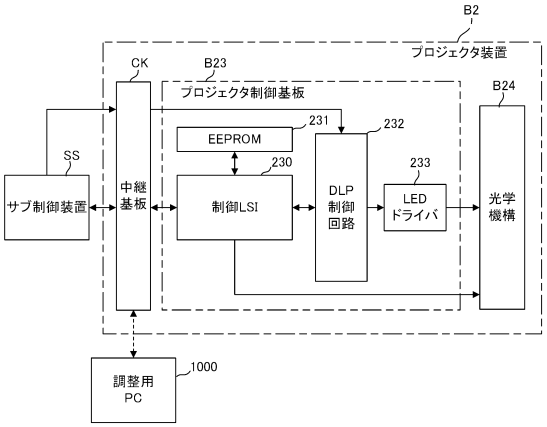
【図４４】



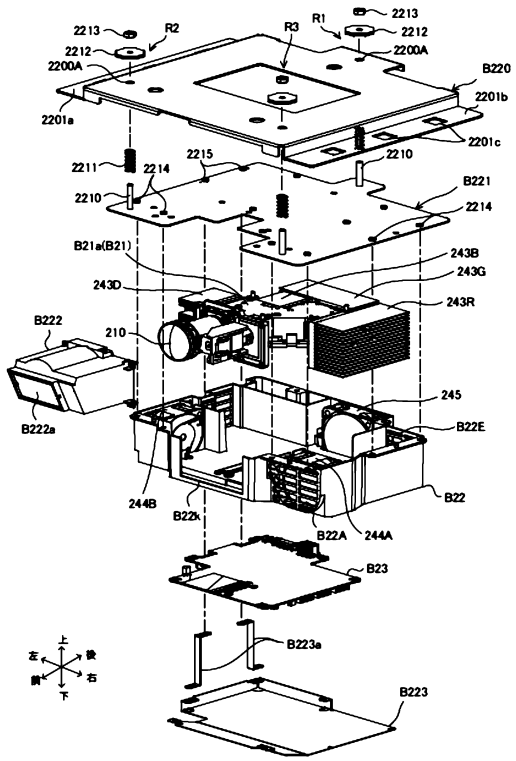
【図４５】



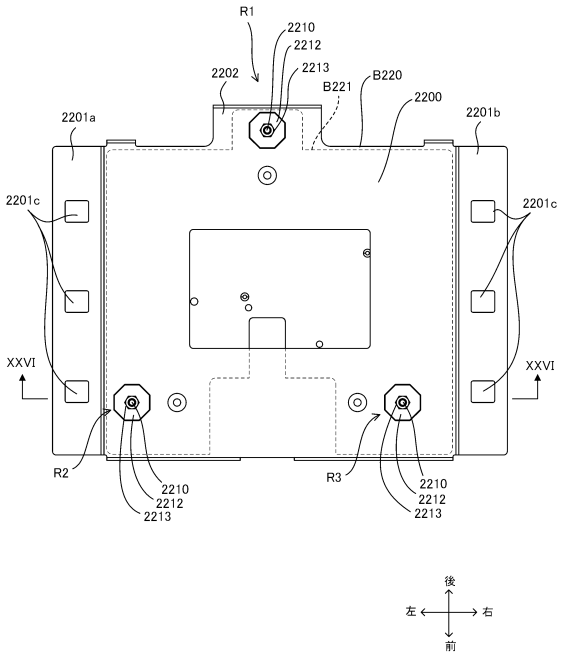
【図４６】



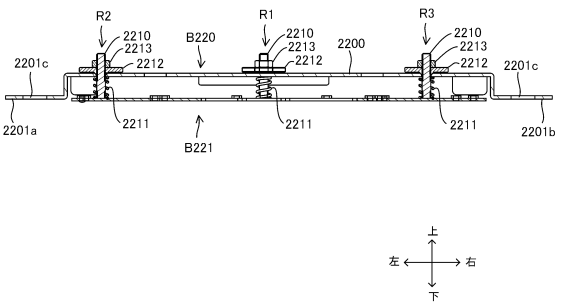
【図４７】



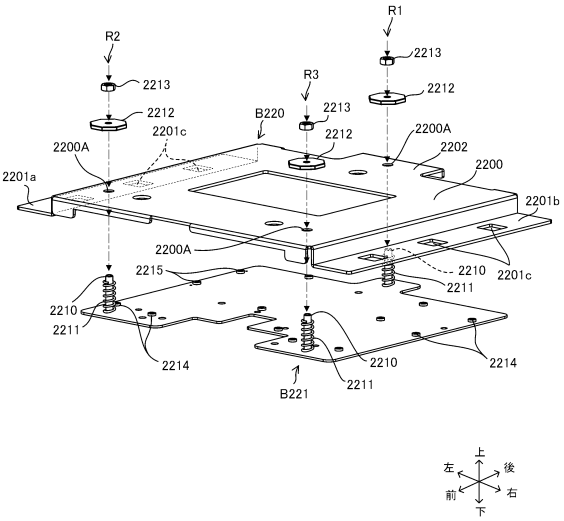
【図４８】



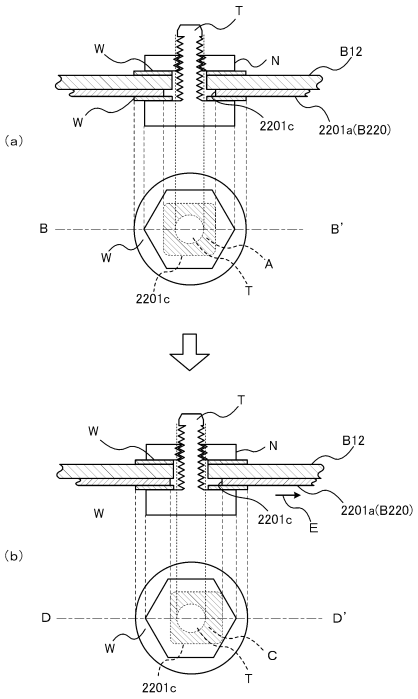
【図４９】



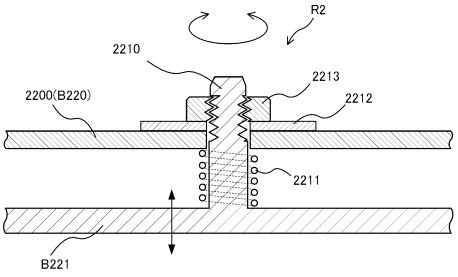
【図５０】



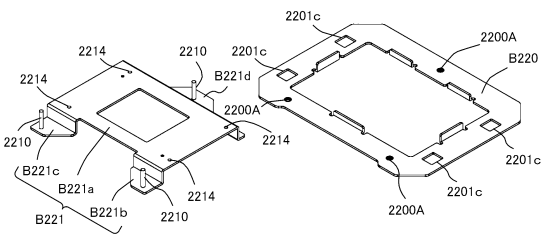
【図５１】



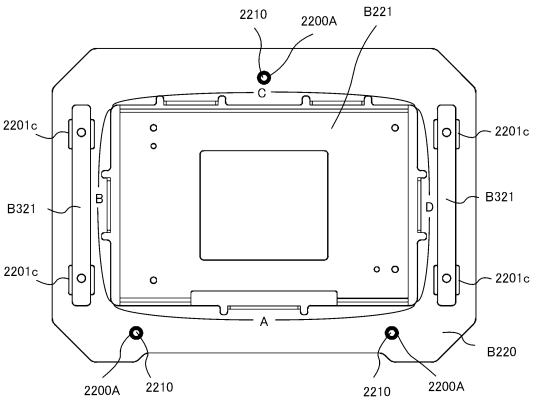
【図５２】



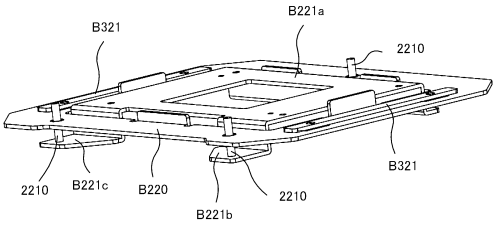
【図５３】



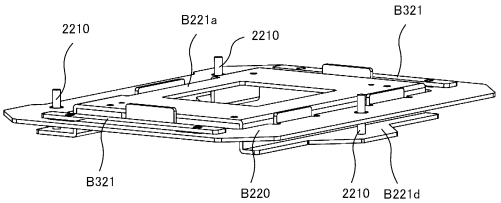
【図５４】



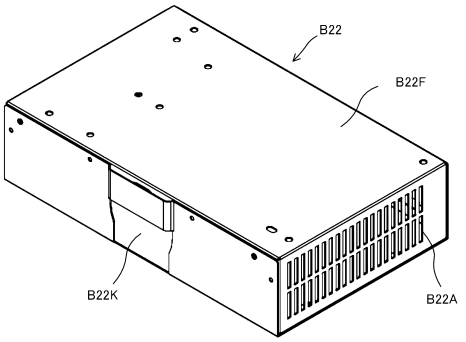
【図５５】



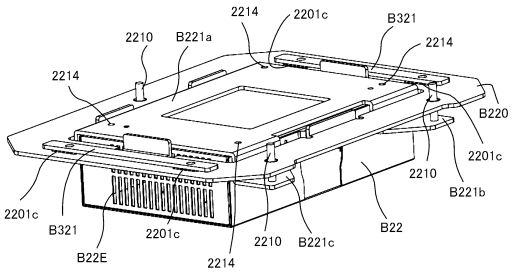
【図５６】



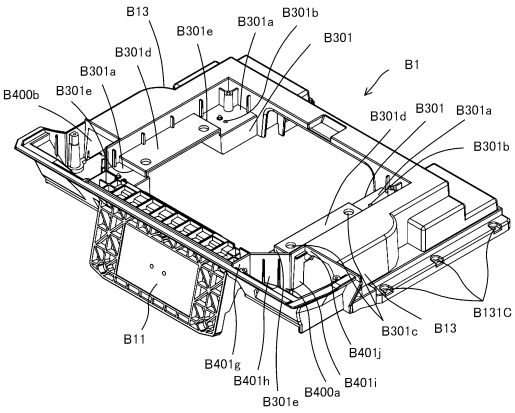
【図５７】



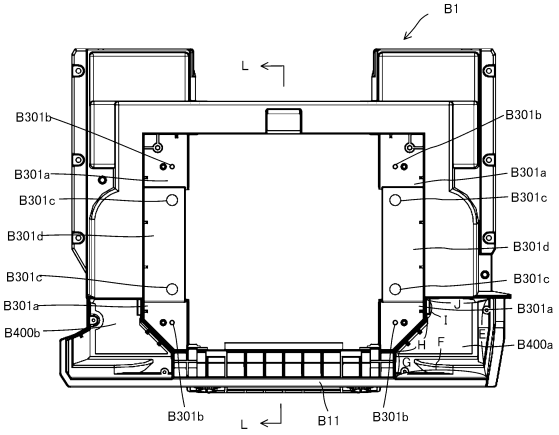
【図５８】



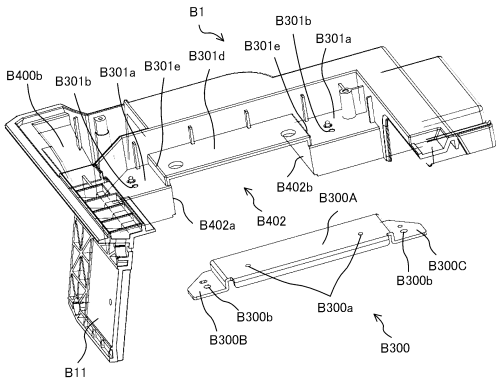
【図５９】



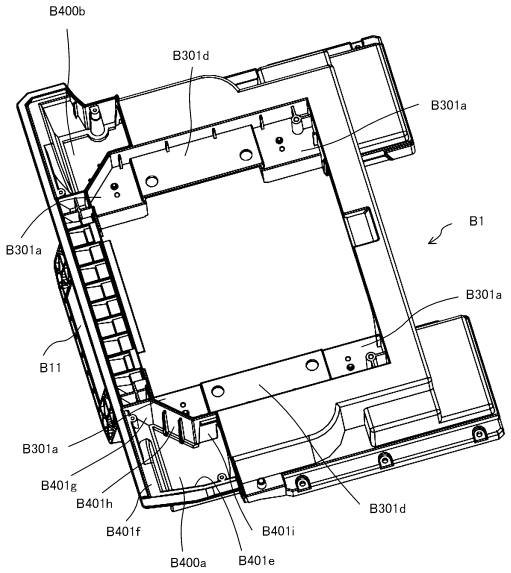
【図６０】



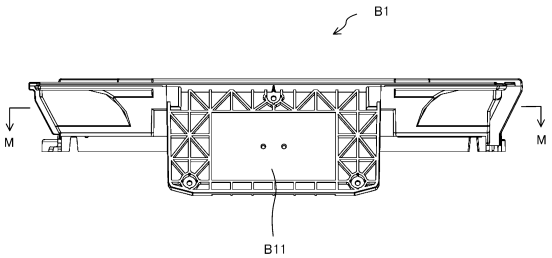
【図６１】



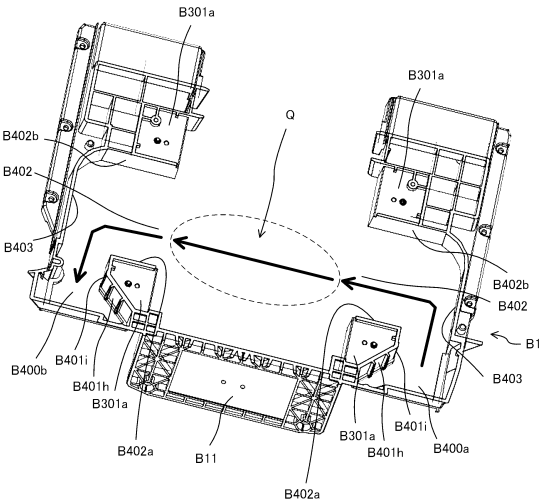
【図６２】



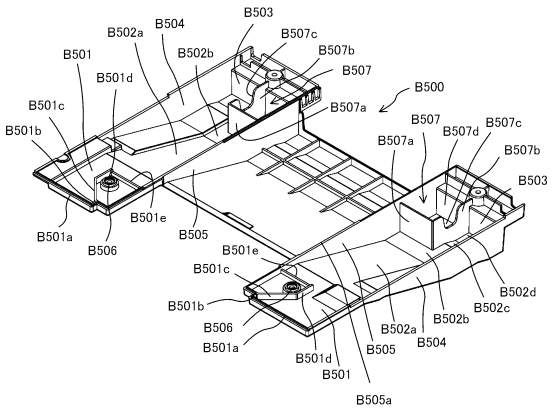
【図６３】



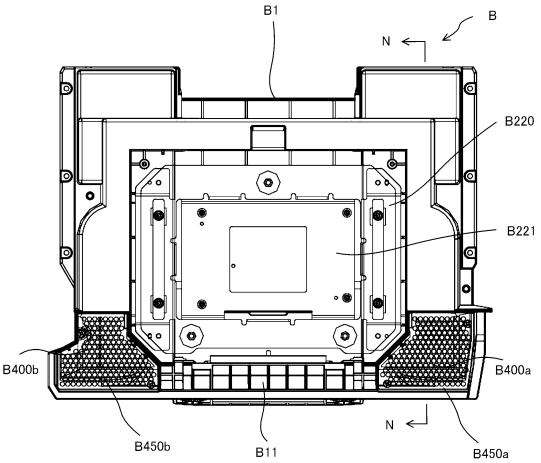
【図６４】



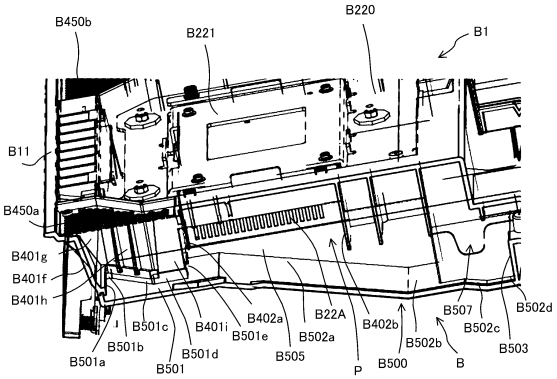
【図６５】



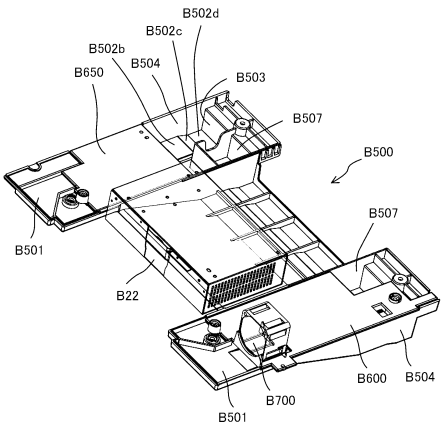
【図６６】



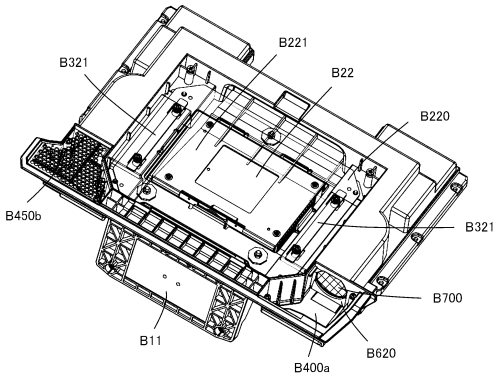
【図６７】



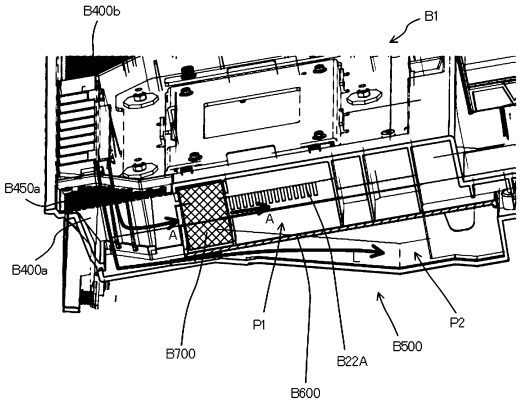
【図６８】



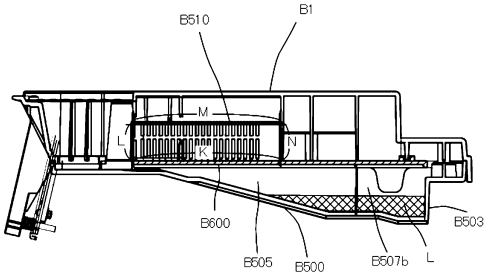
【図６９】



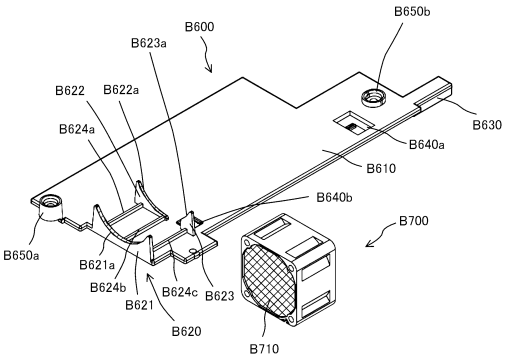
【図７０】



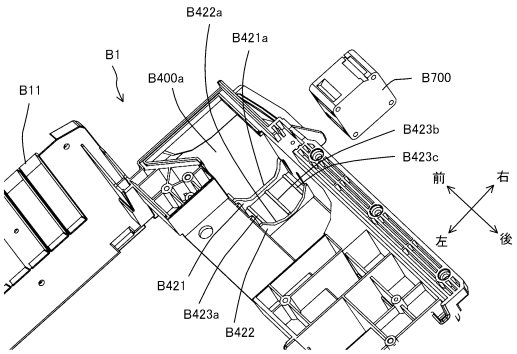
【図７１】



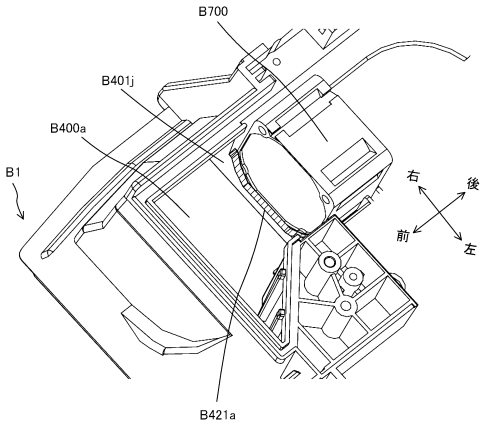
【図７２】



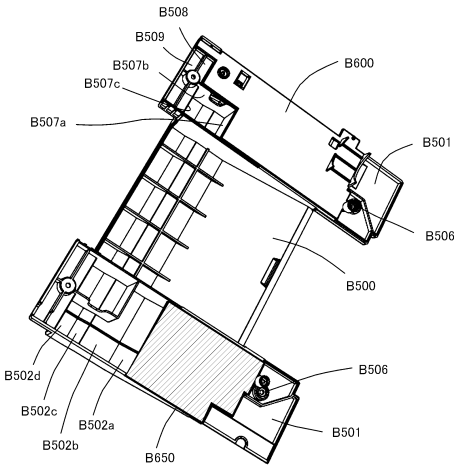
【図７３】



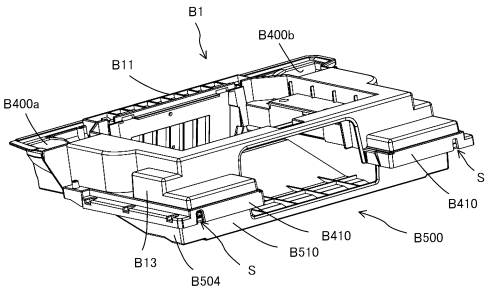
【図７４】



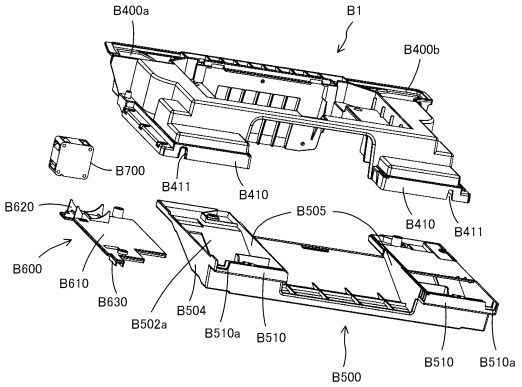
【図７５】



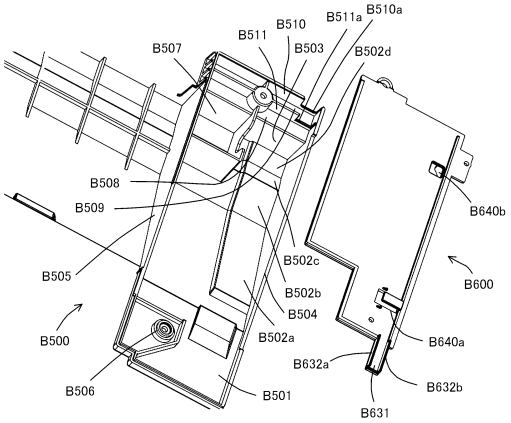
【図７６】



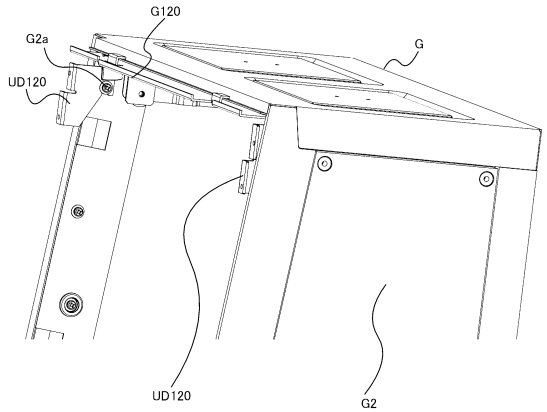
【図７７】



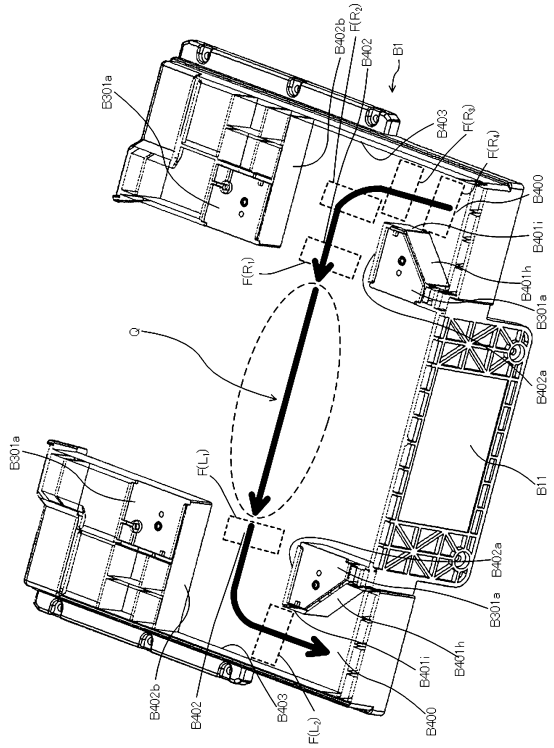
【図７８】



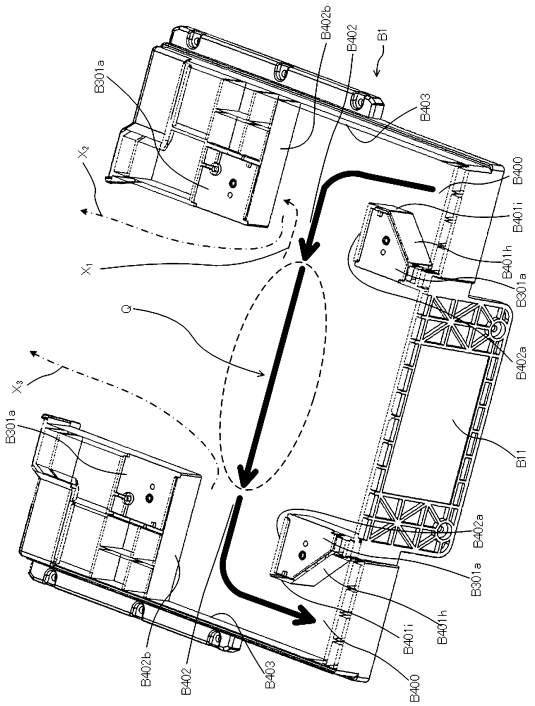
【図７９】



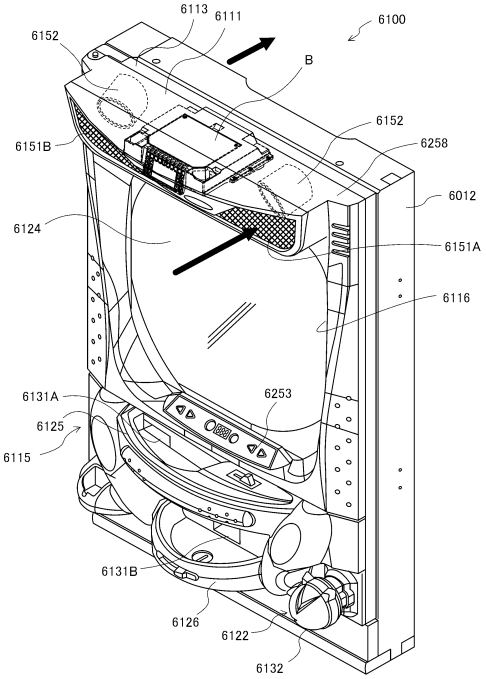
【図８０】



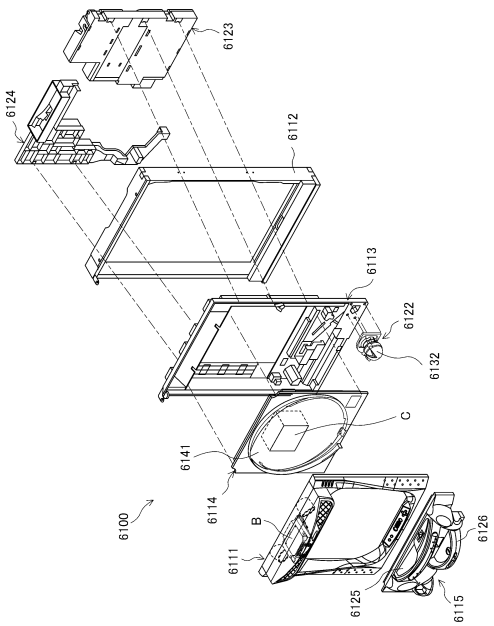
【図８１】



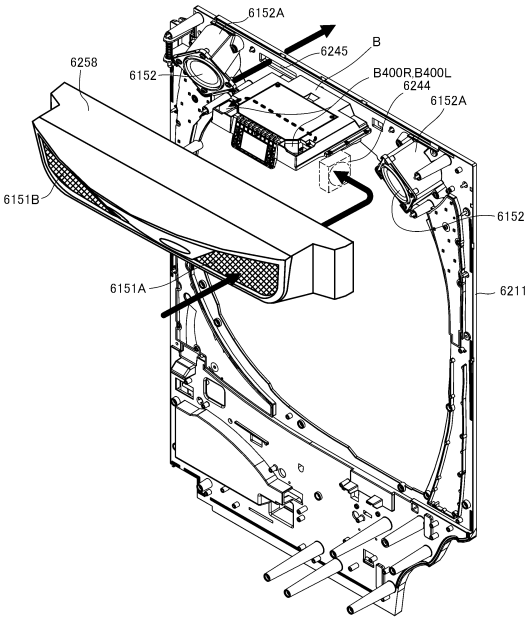
【図８２】



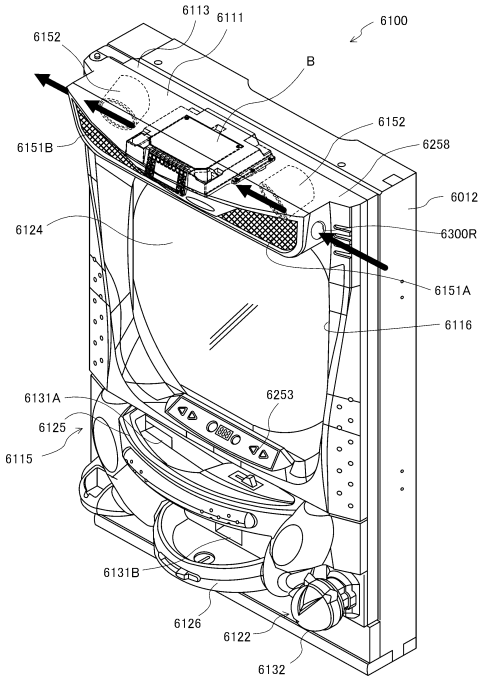
【図８３】



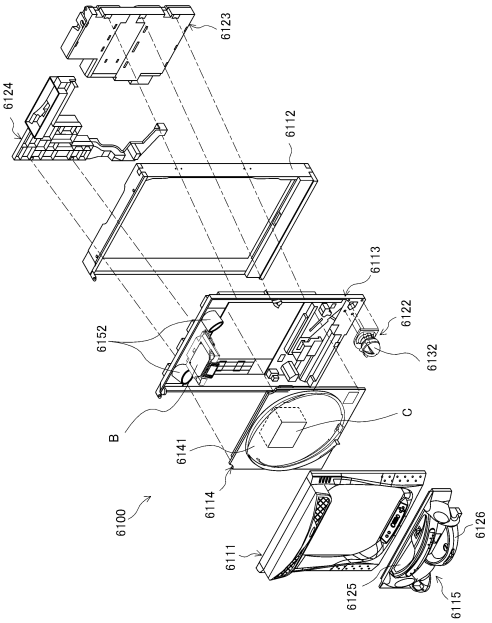
【図８４】



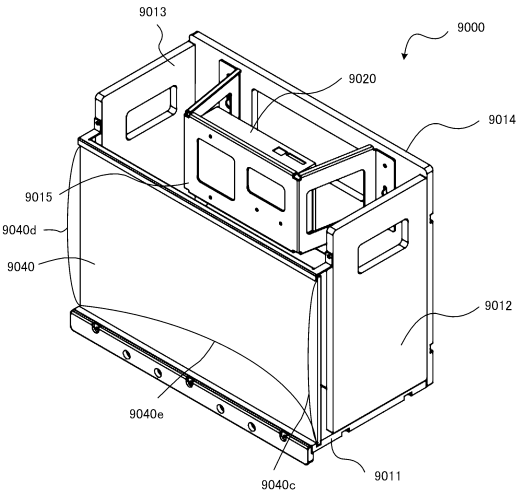
【図８５】



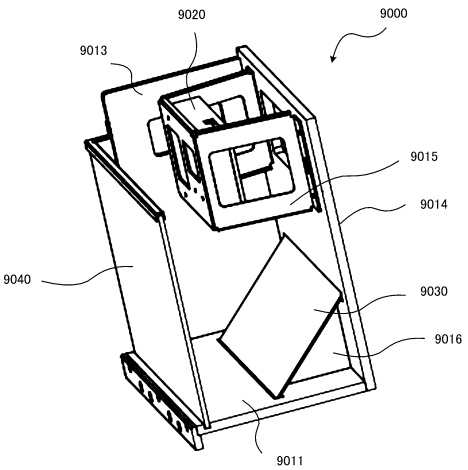
【図８６】



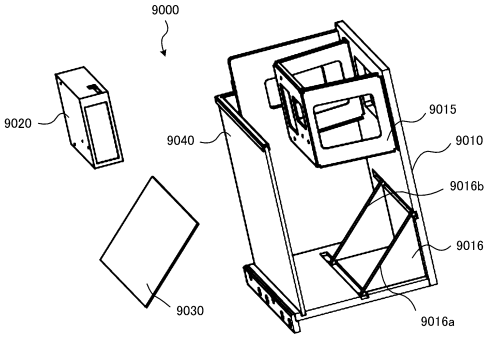
【図８７】



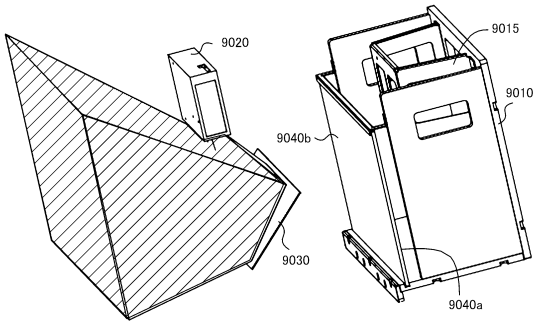
【図８８】



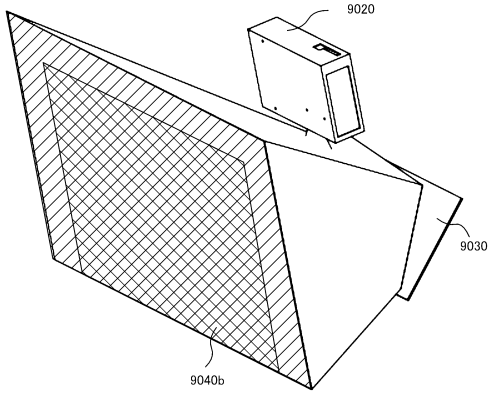
【図８９】



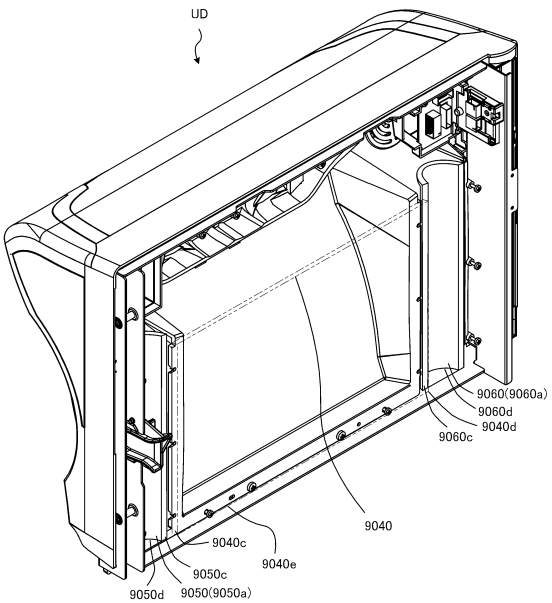
【図９０】



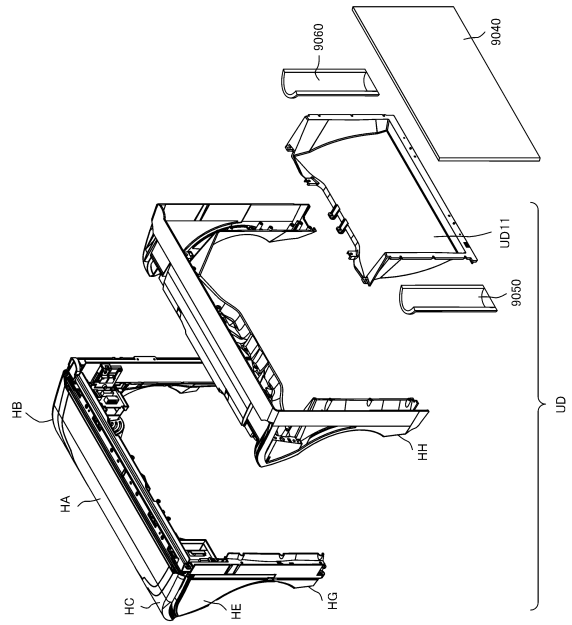
【図９１】



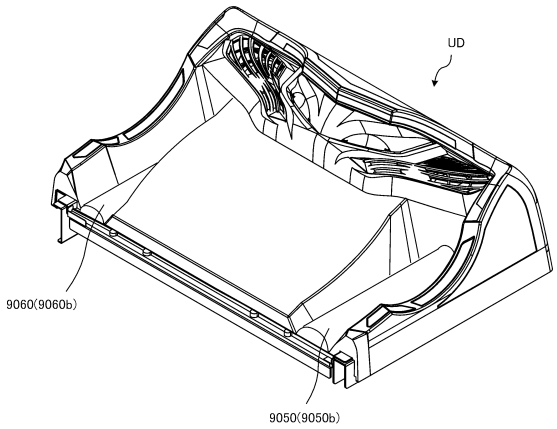
【図９２】



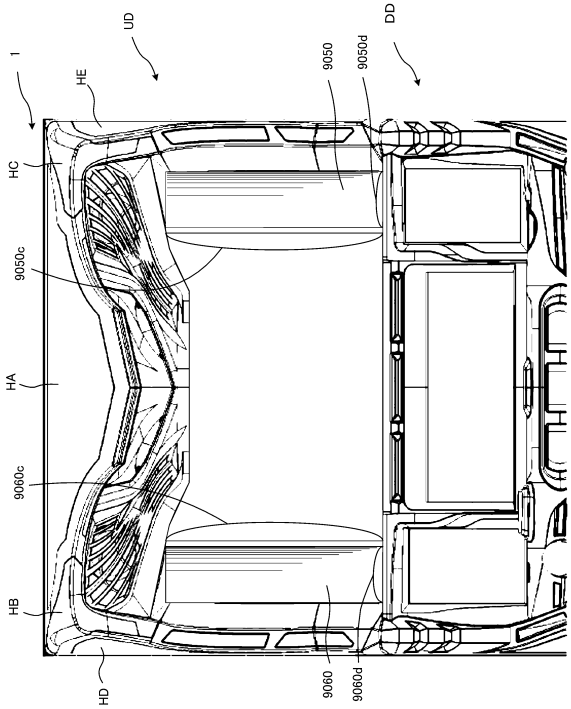
【図９３】



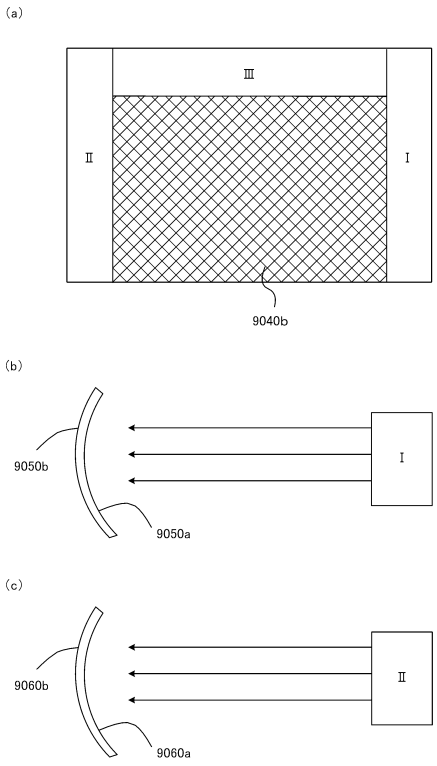
【図９４】



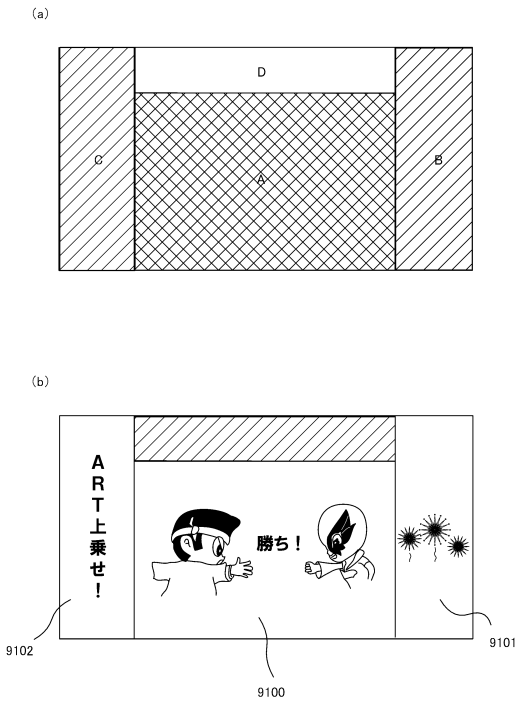
【図９５】



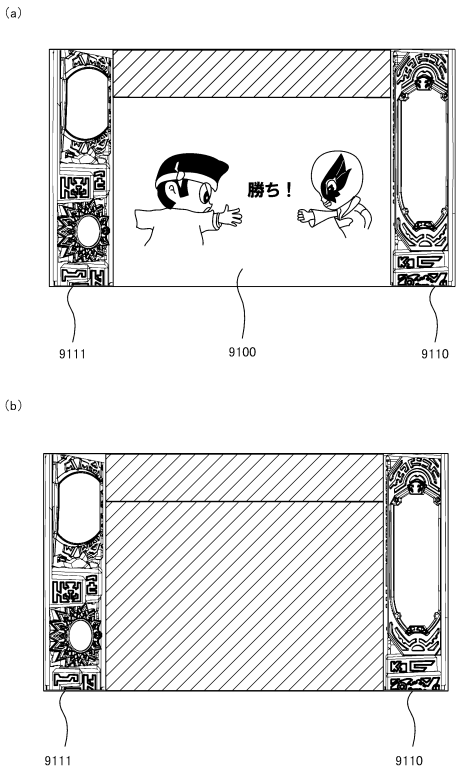
【図９６】



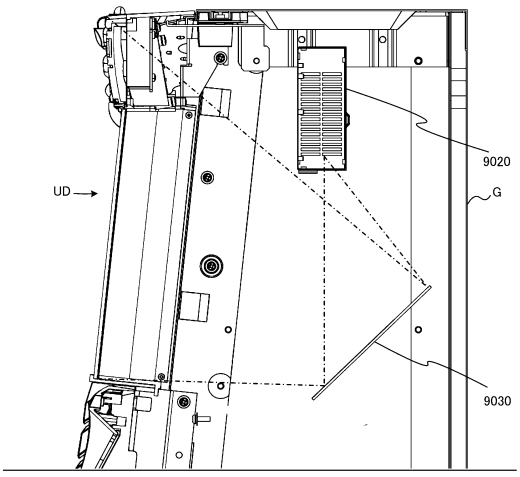
【図９７】



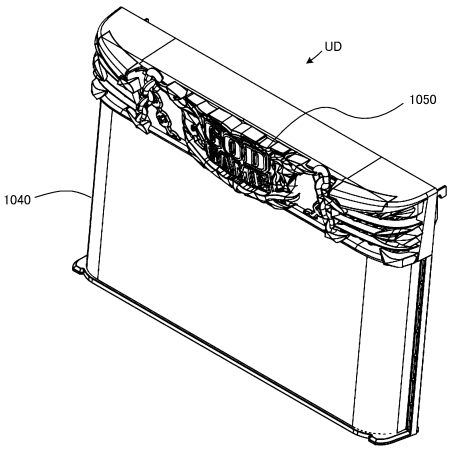
【図９８】



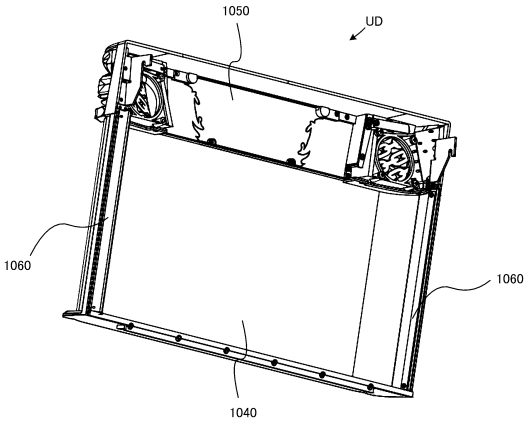
【図９９】



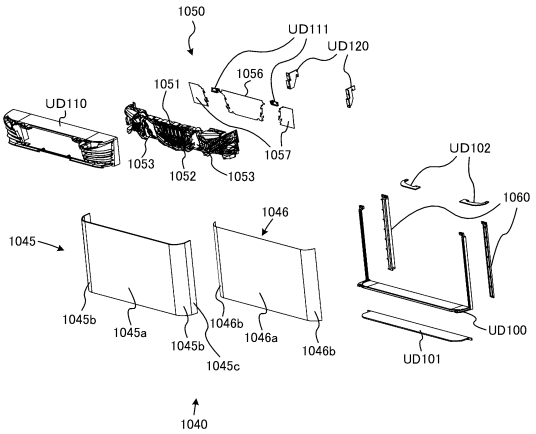
【図１００】



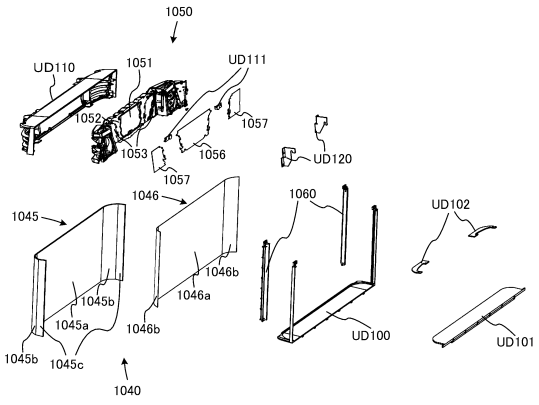
【図１０１】



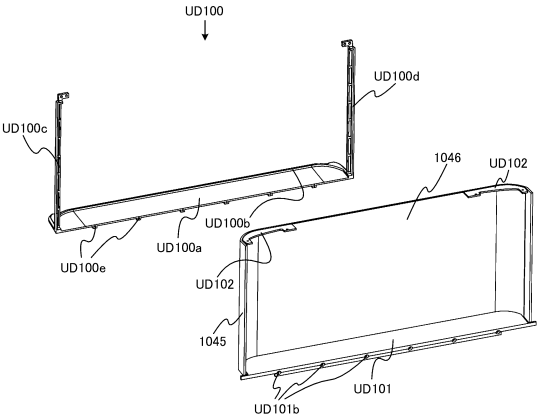
【図１０２】



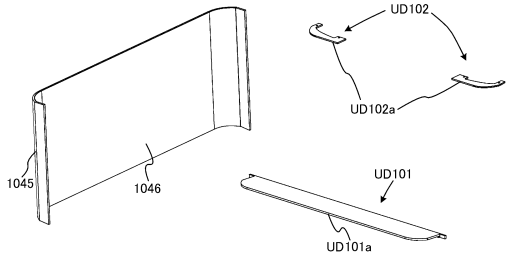
【図１０３】



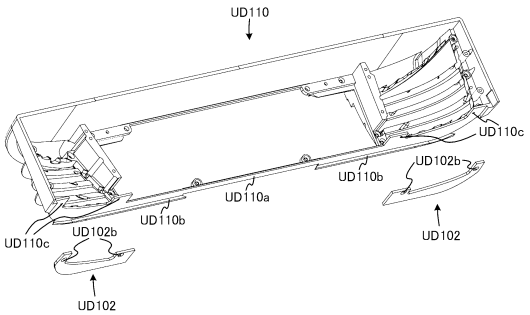
【図１０４】



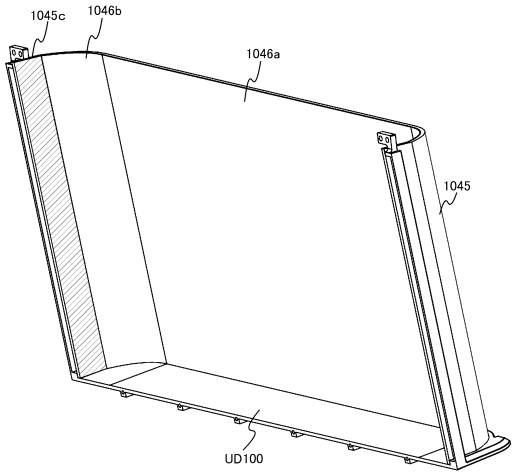
【図１０５】



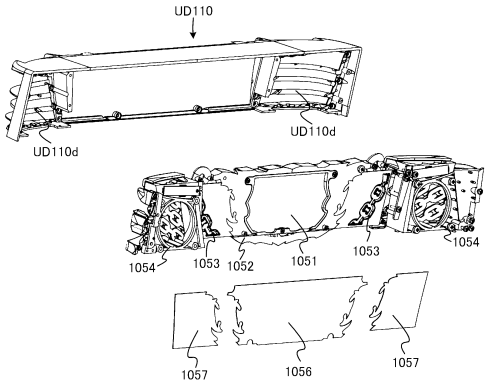
【図１０６】



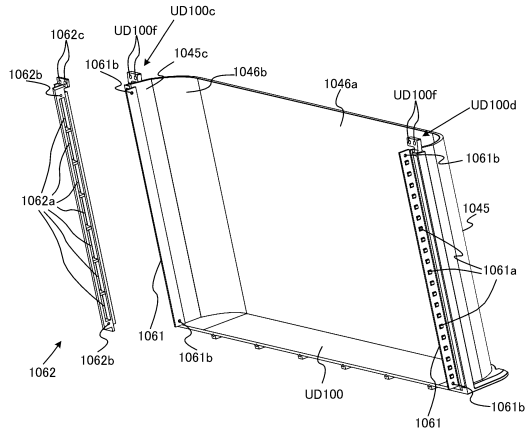
【図１０７】



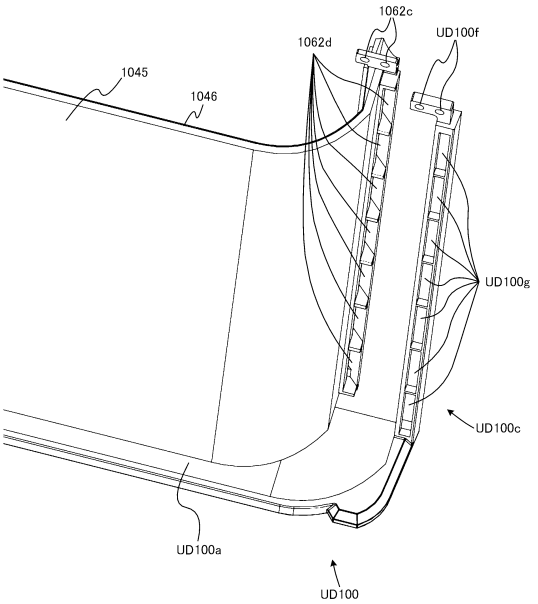
【図１０８】



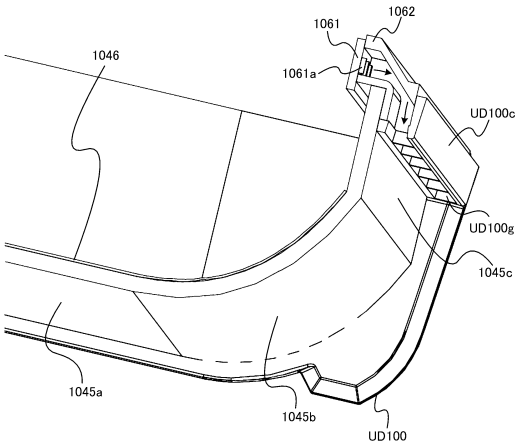
【図１０９】



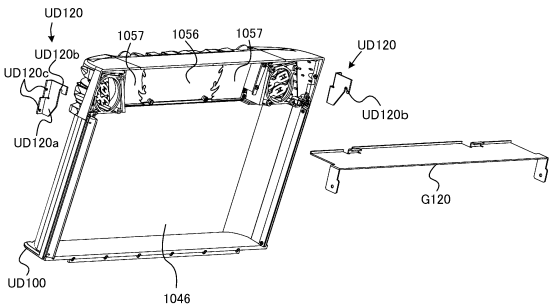
【図１１０】



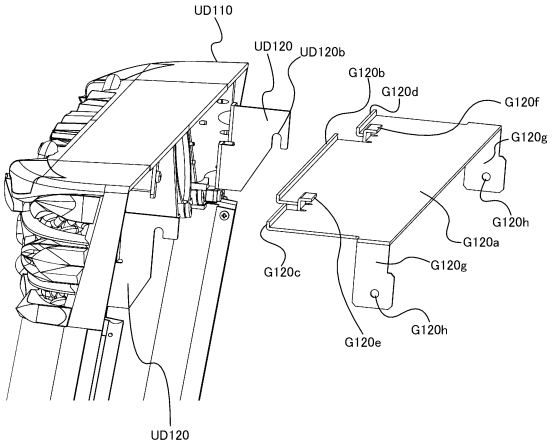
【図１１１】



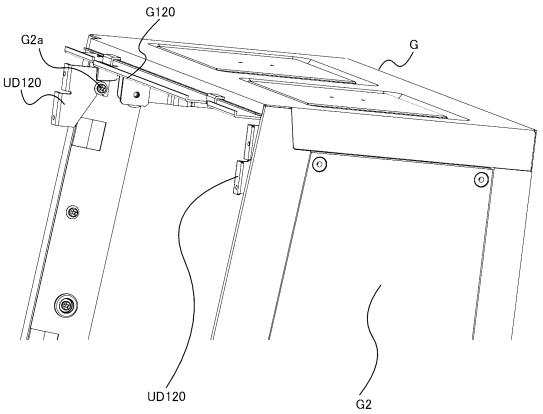
【図１１２】



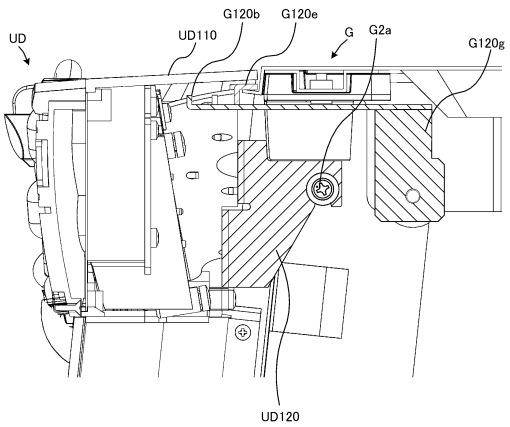
【図１１３】



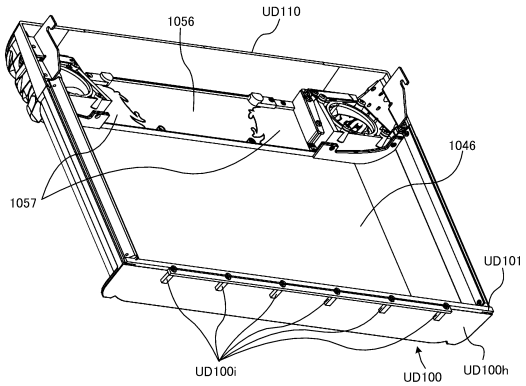
【図１１４】



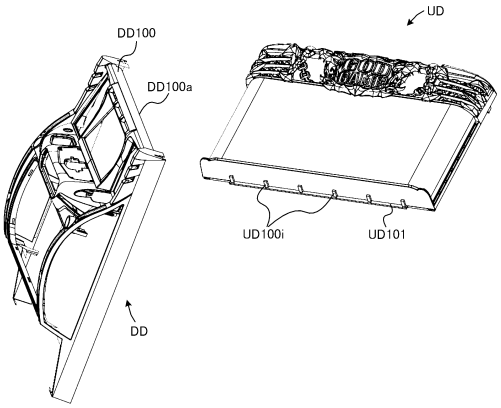
【図１１５】



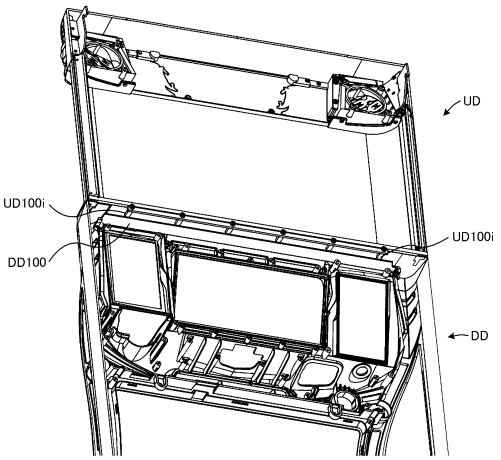
【図１１６】



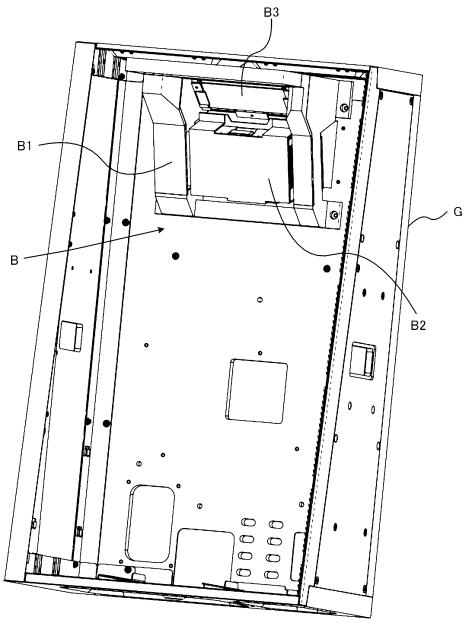
【図１１７】



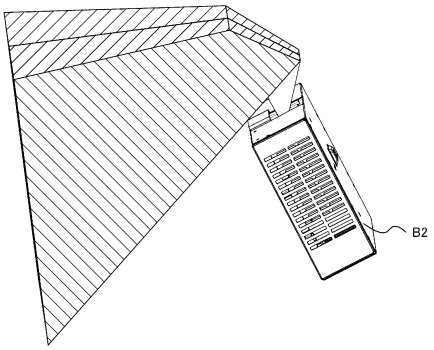
【図１１８】



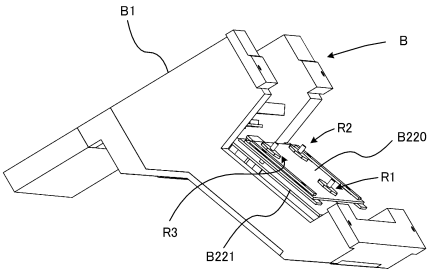
【図１１９】



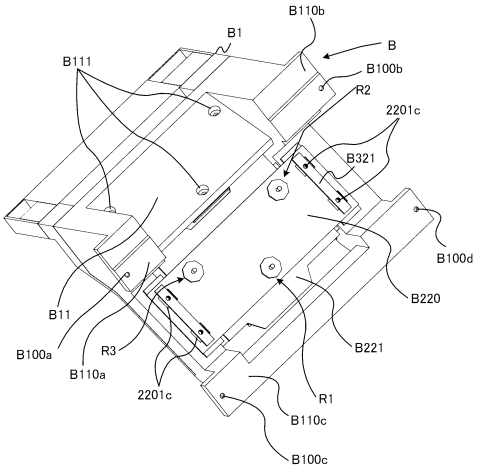
【図１２０】



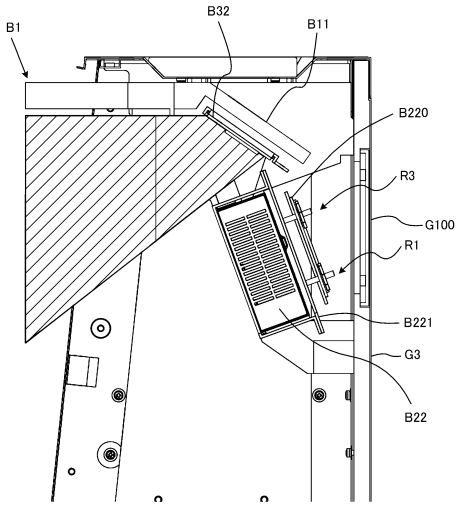
【図１２１】



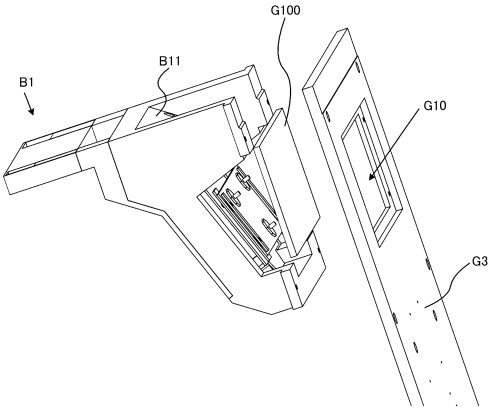
【図１２２】



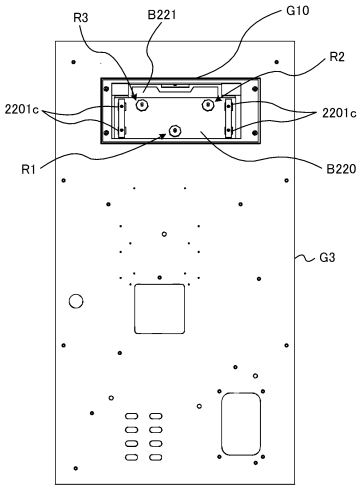
【図１２３】



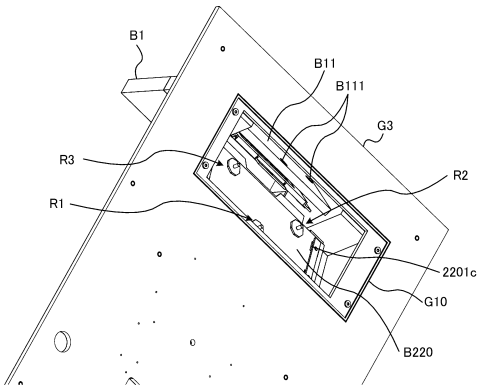
【図１２４】



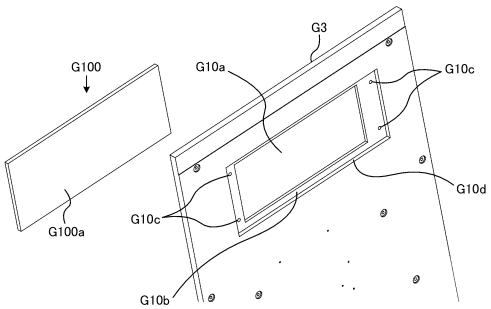
【図１２５】



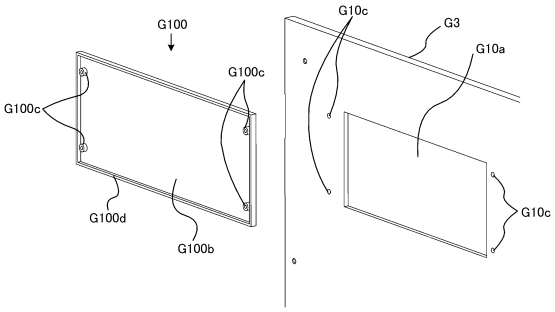
【図１２６】



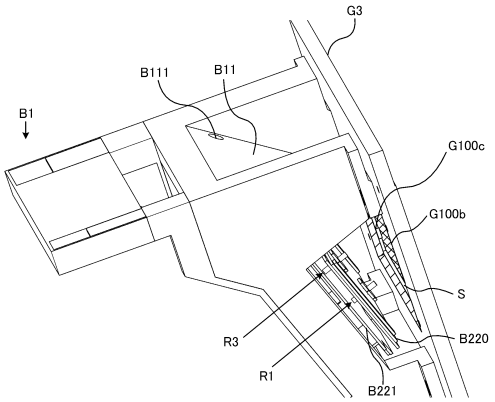
【図１２７】



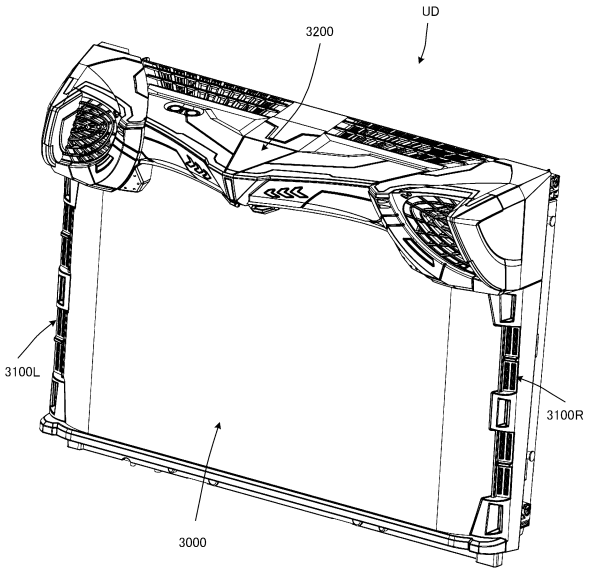
【図１２８】



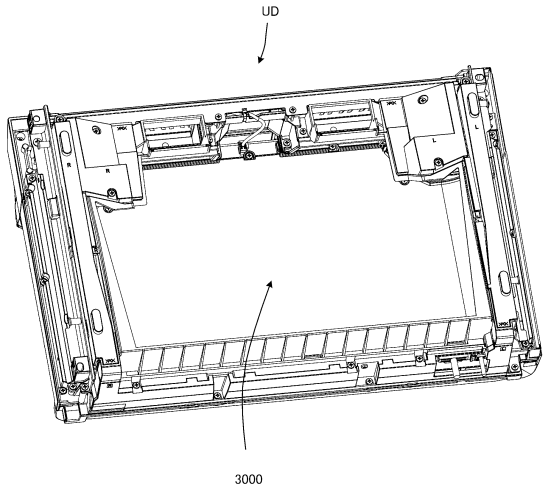
【図１２９】



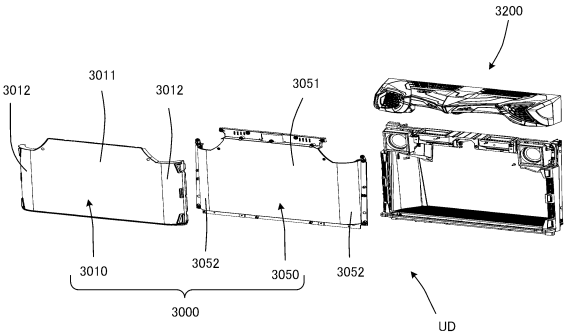
【図１３０】



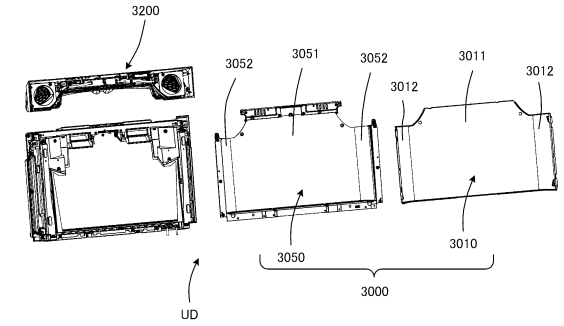
【図１３１】



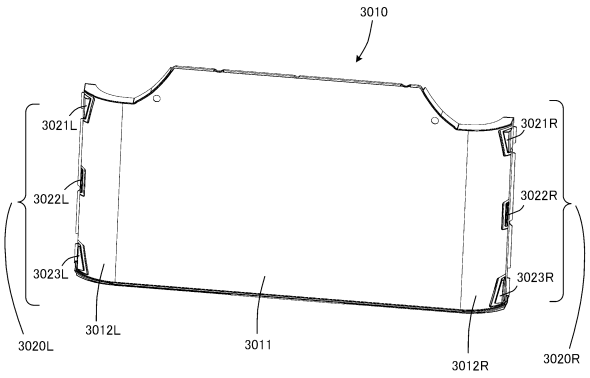
【図１３２】



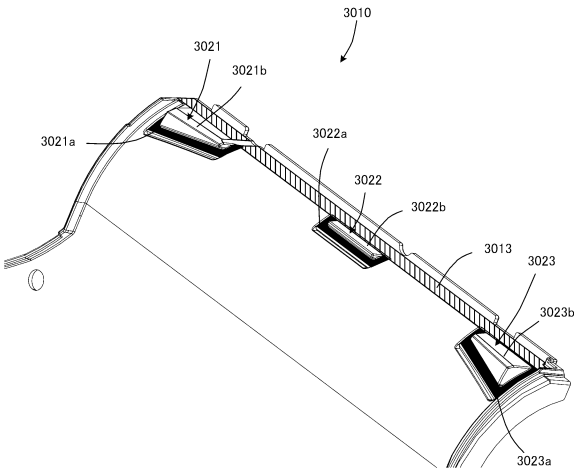
【図１３３】



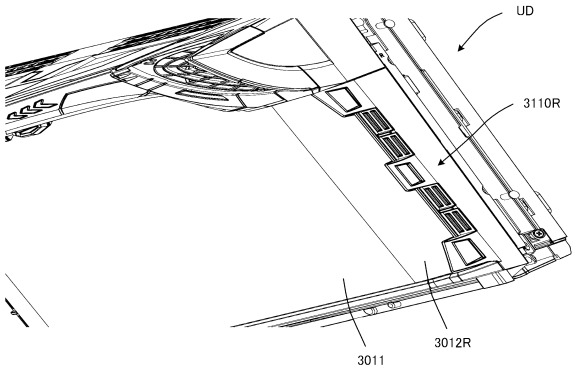
【図１３４】



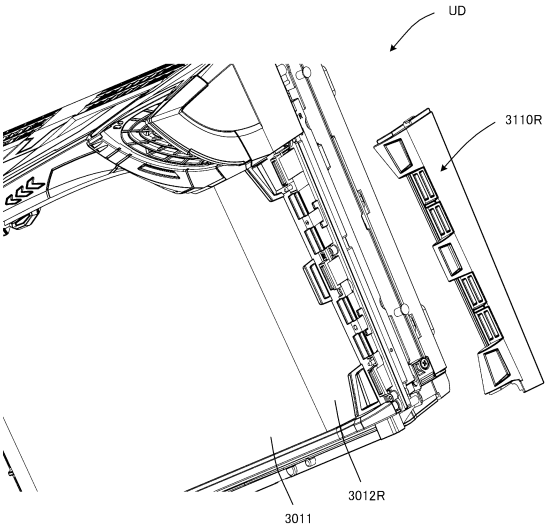
【図１３５】



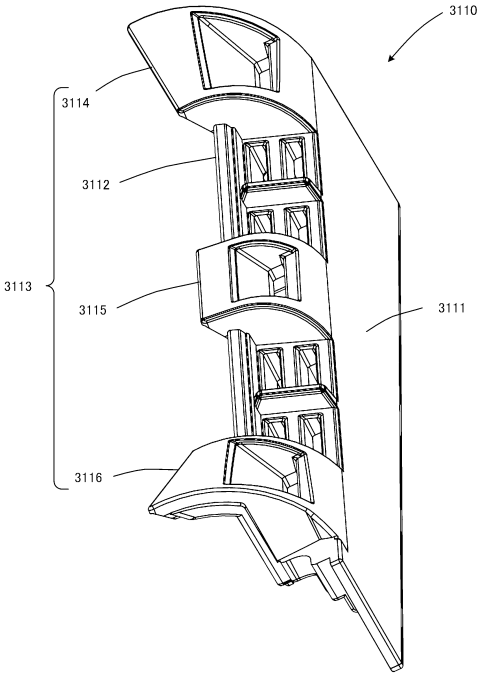
【図１３６】



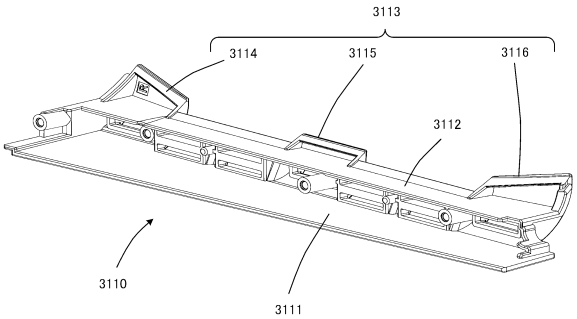
【図１３７】



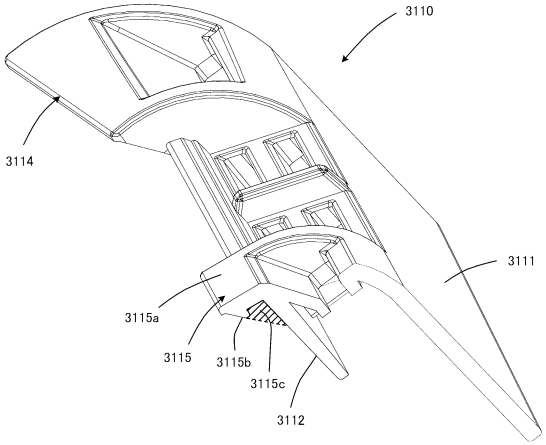
【図１３８】



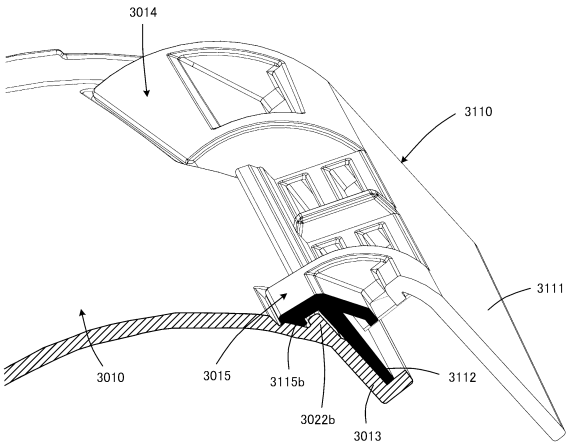
【図１３９】



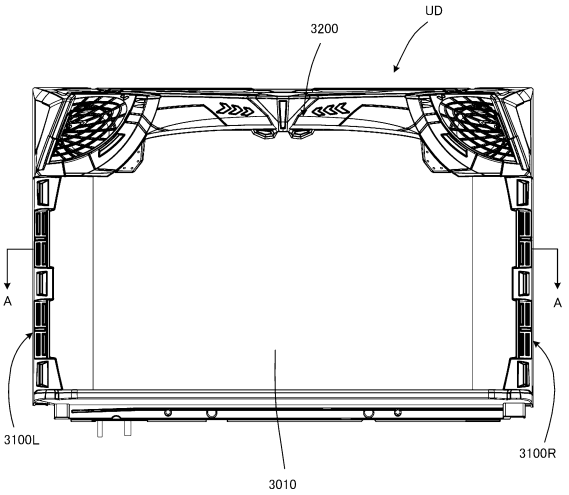
【図１４０】



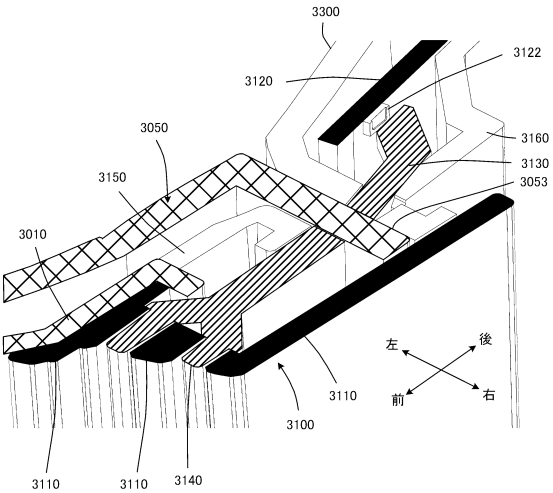
【図１４１】



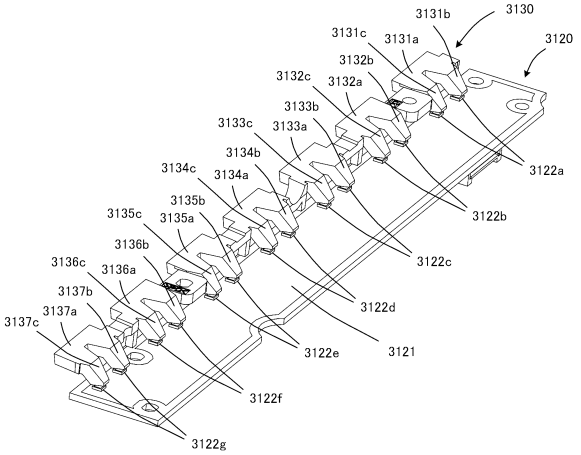
【図１４２】



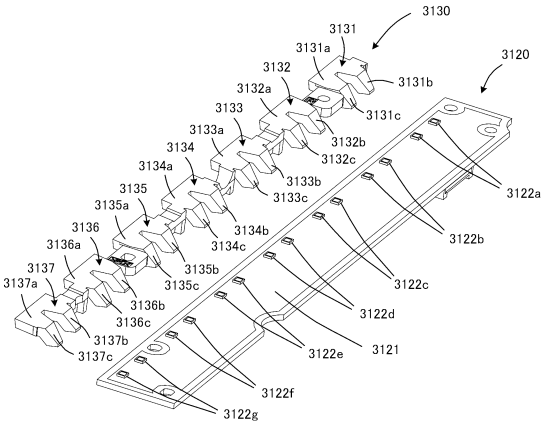
【図１４３】



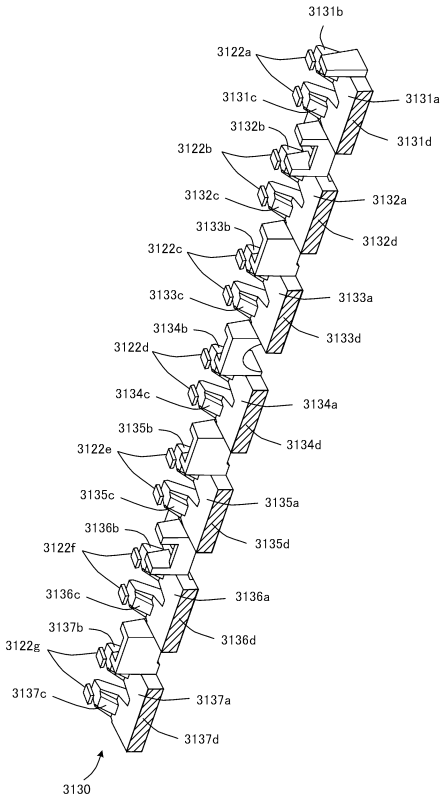
【図１４４】



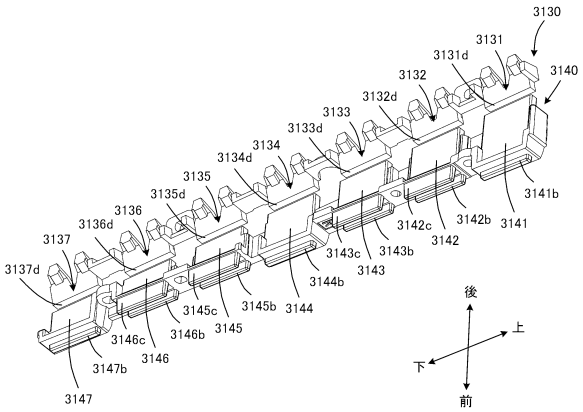
【図１４５】



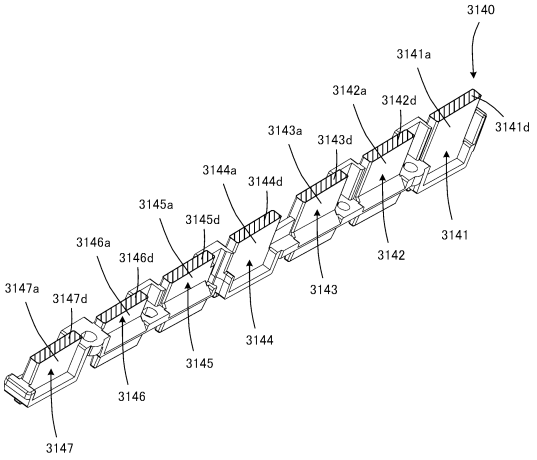
【図１４６】



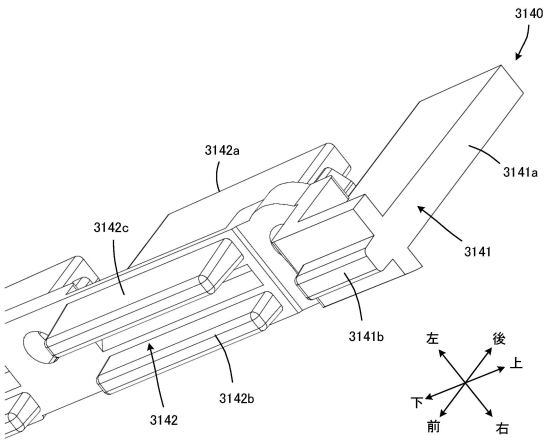
【図１４７】



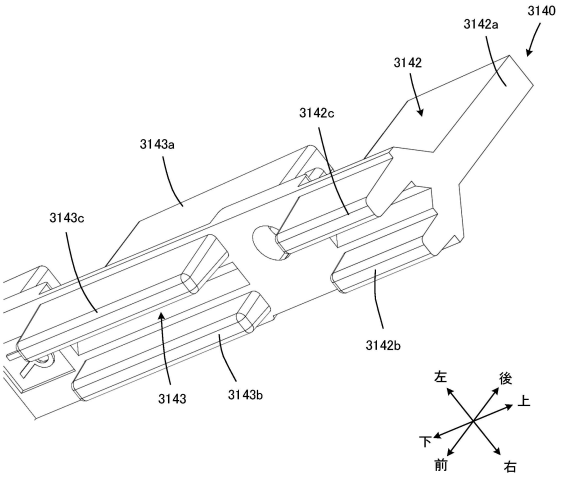
【図１４８】



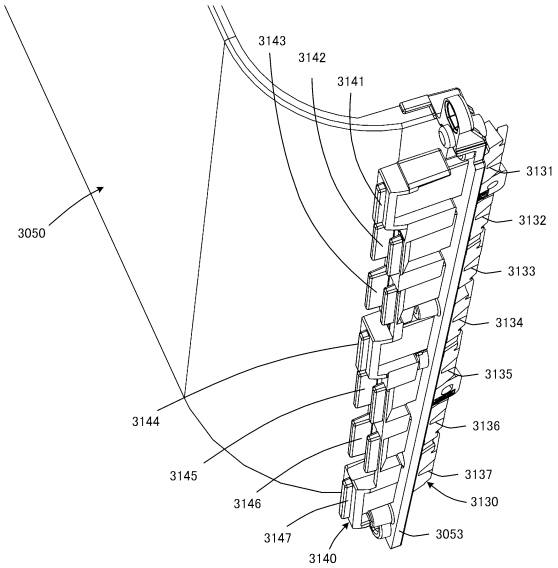
【図１４９】



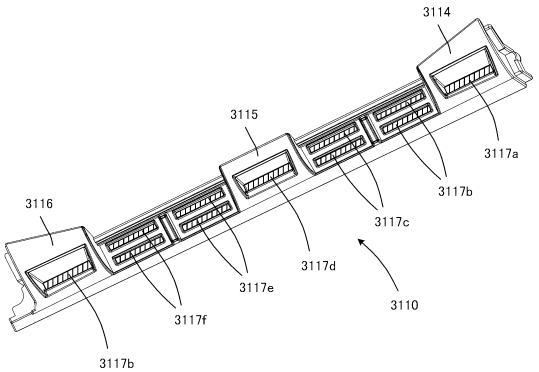
【図１５０】



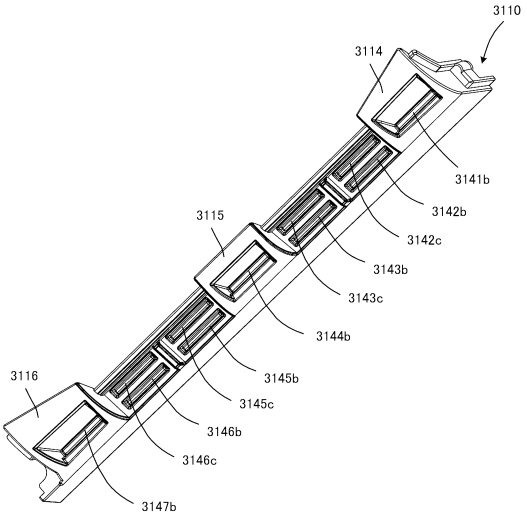
【図１５１】



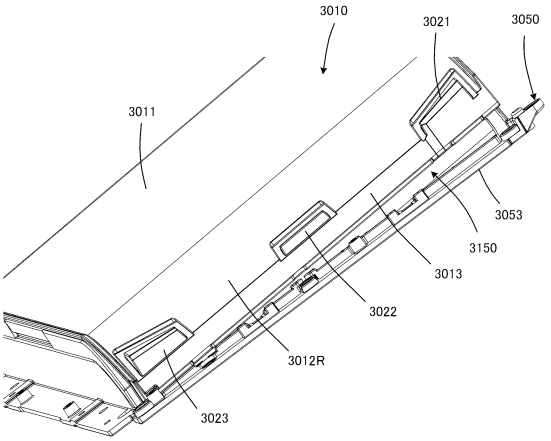
【図１５２】



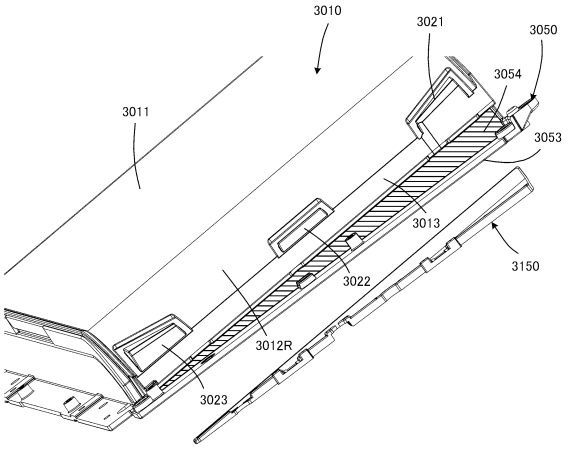
【図１５３】



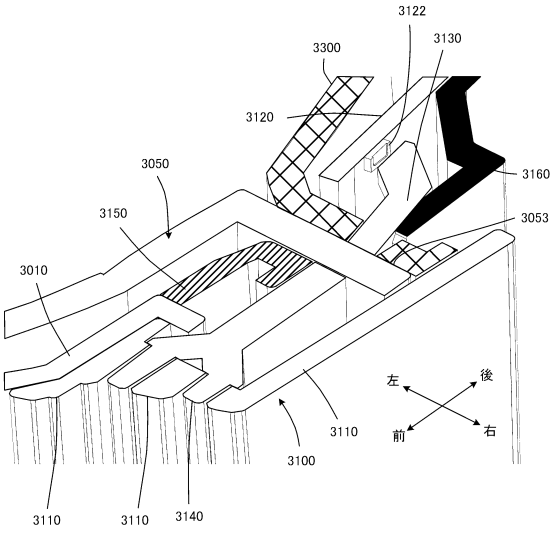
【図１５４】



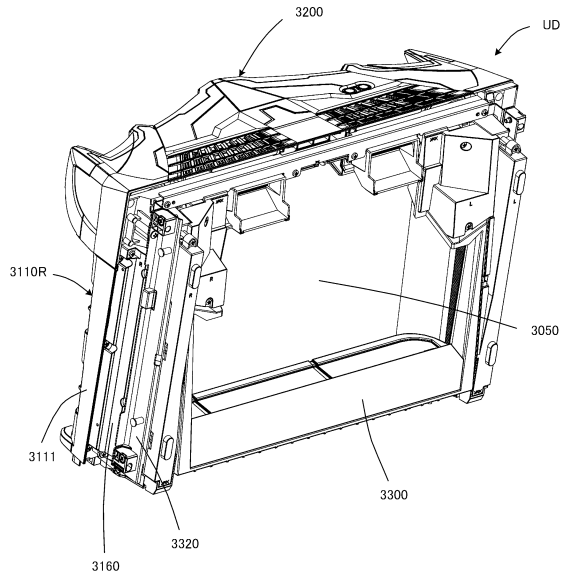
【図１５５】



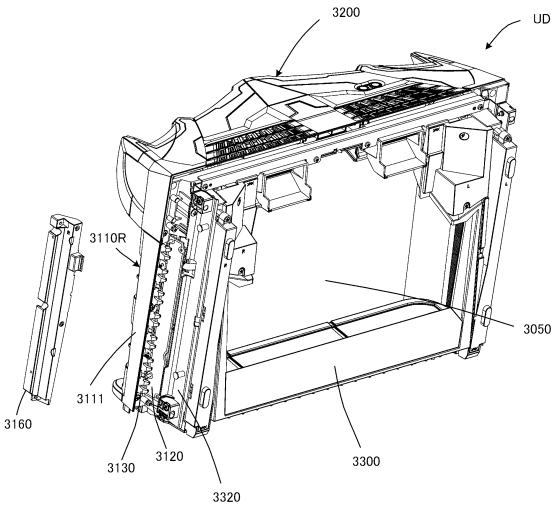
【図１５６】



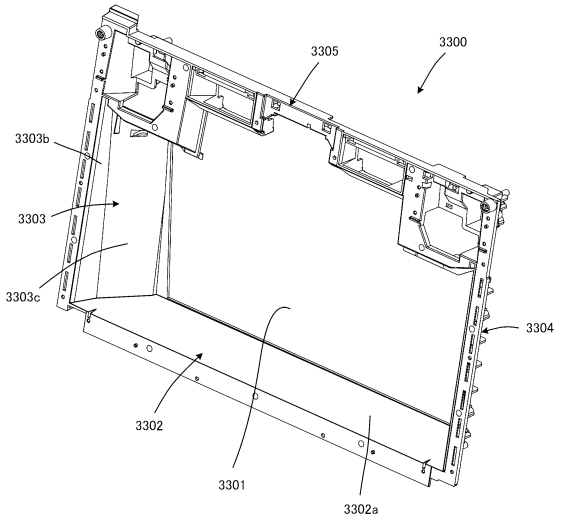
【図１５７】



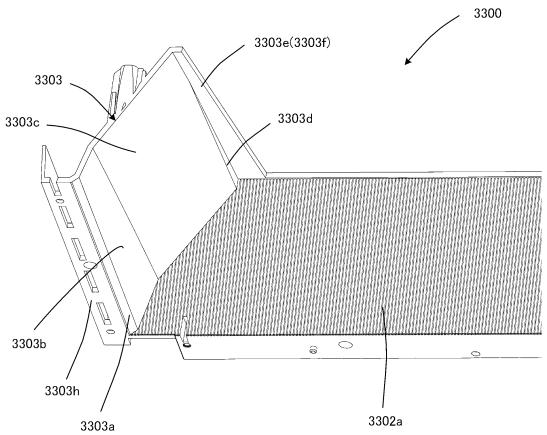
【図１５８】



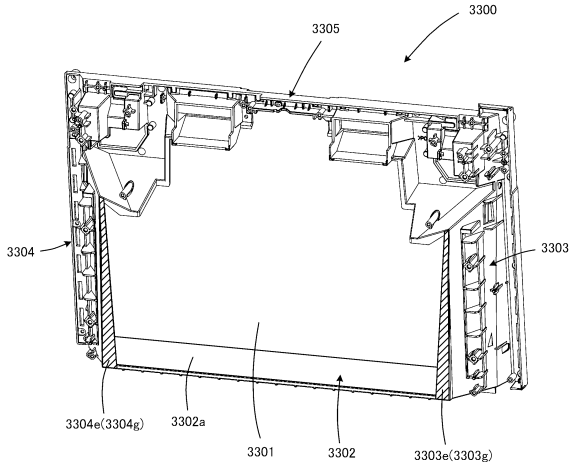
【図１５９】



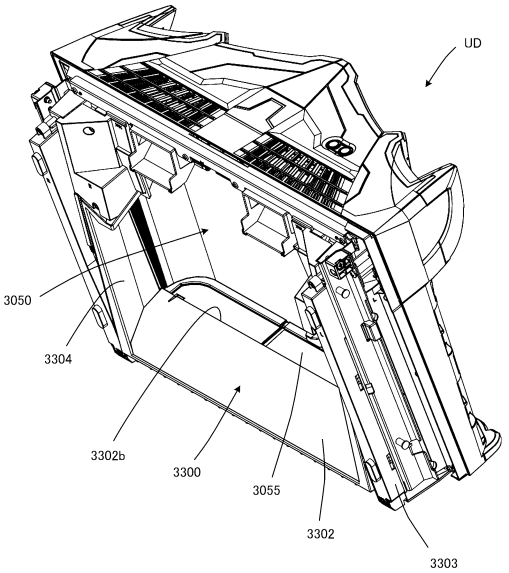
【図１６０】



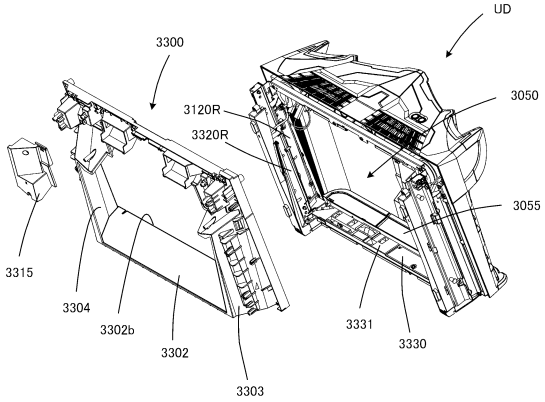
【図１６１】



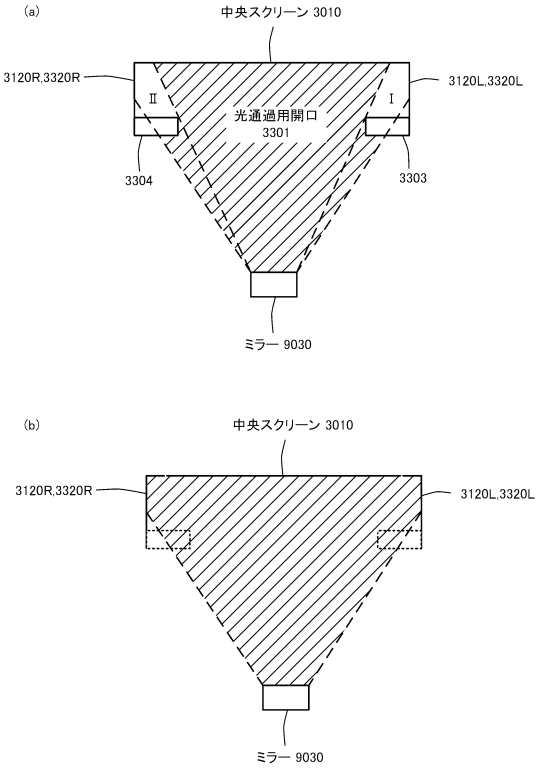
【図１６２】



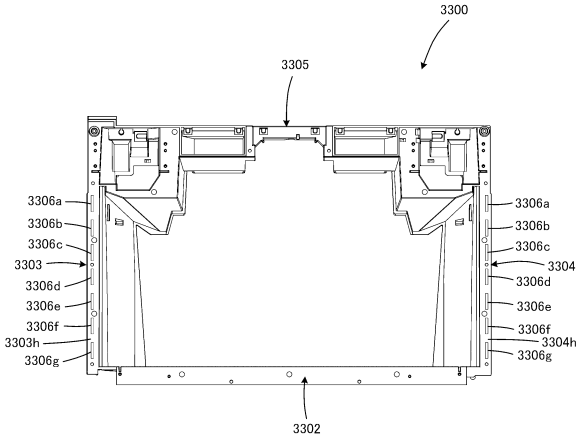
【図１６３】



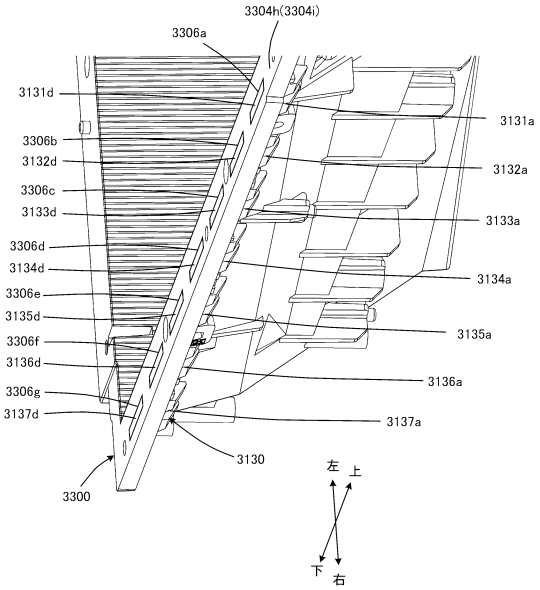
【図１６４】



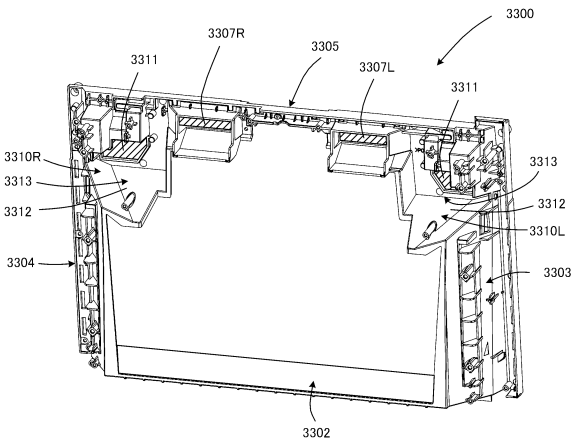
【図１６５】



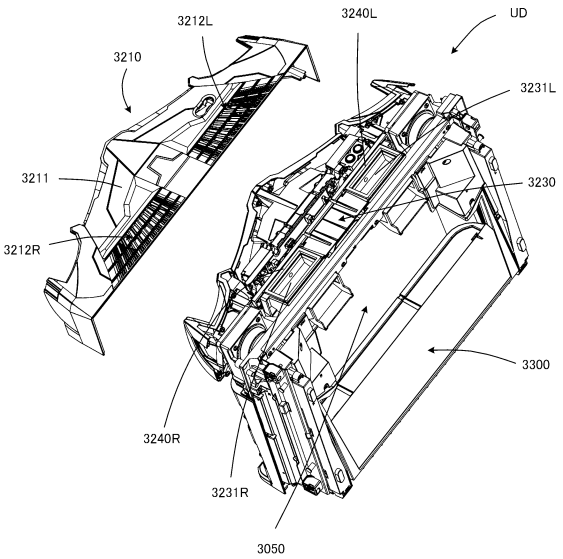
【図１６６】



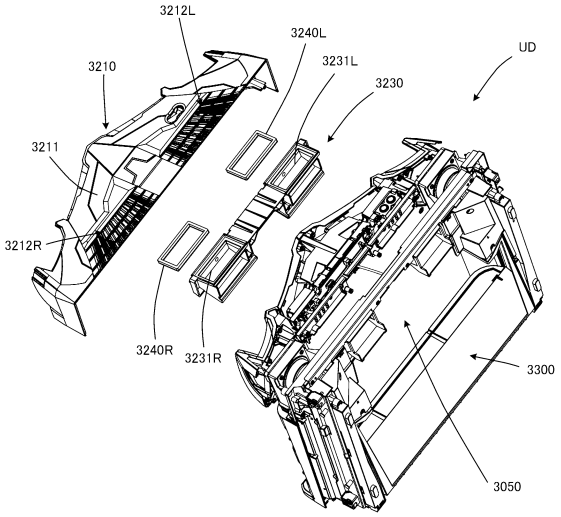
【図１６７】



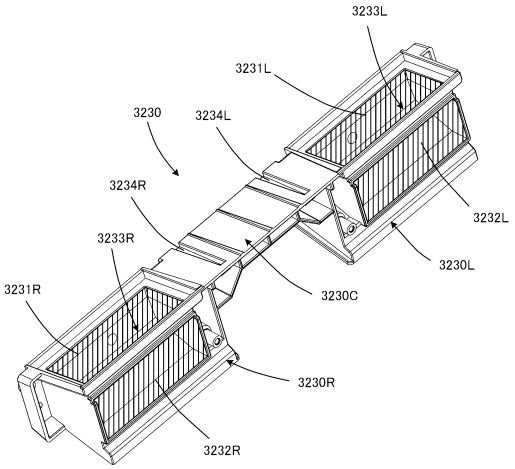
【図１６８】



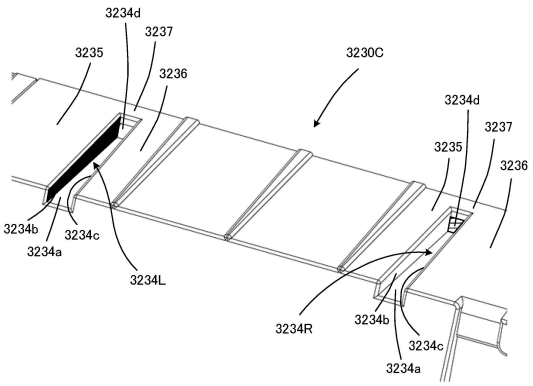
【図１６９】



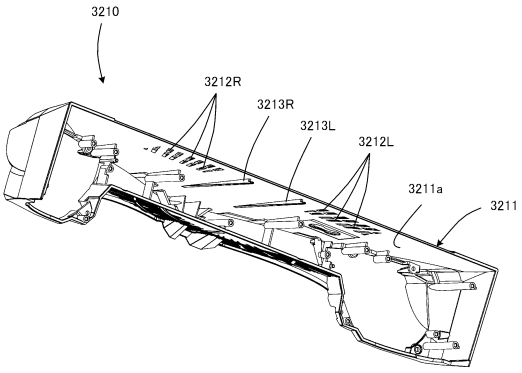
【図１７０】



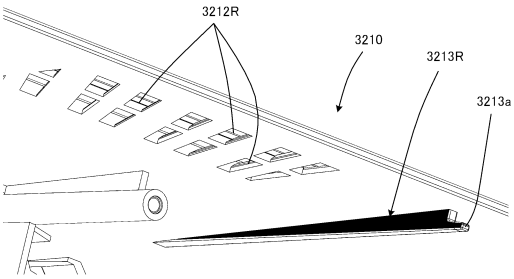
【図１７１】



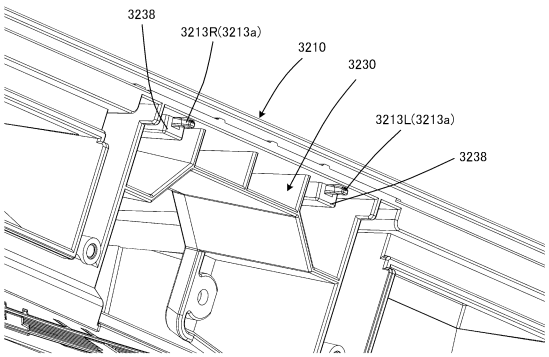
【図１７２】



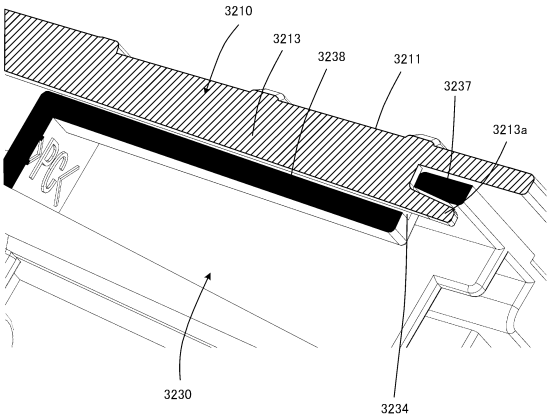
【図１７３】



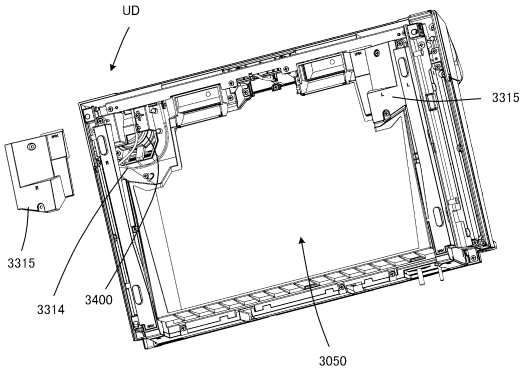
【図１７４】



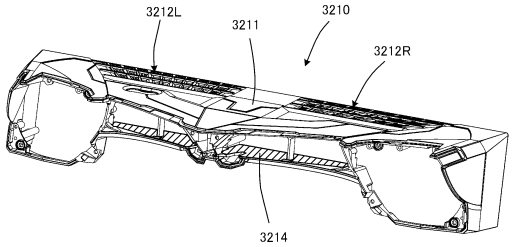
【図１７５】



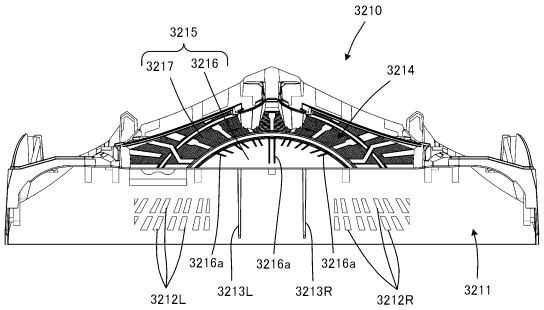
【図１７６】



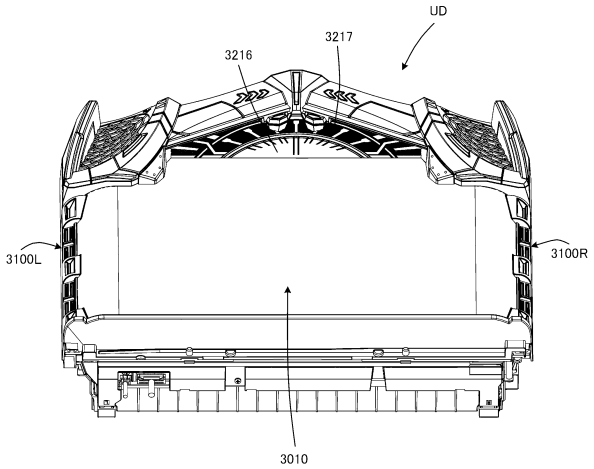
【図１７７】



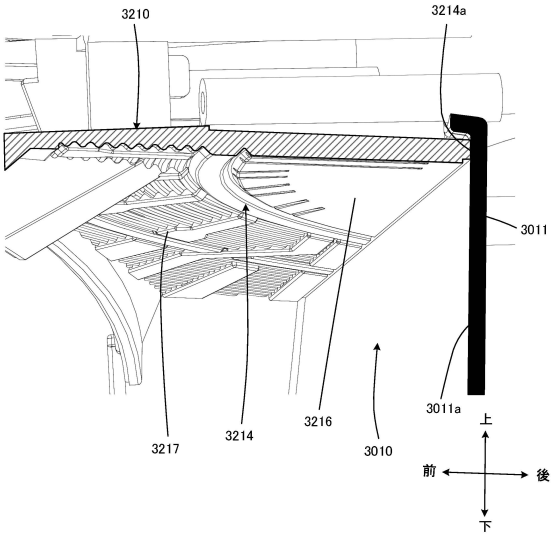
【図１７８】



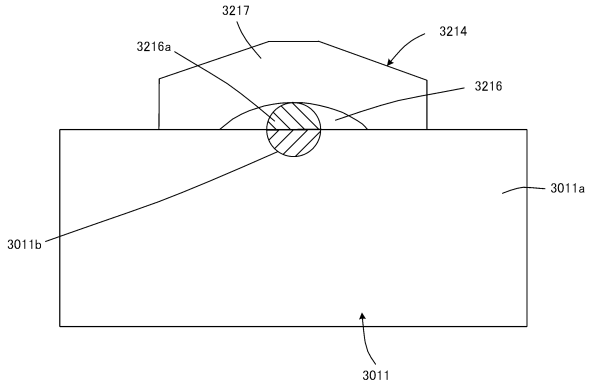
【図１７９】



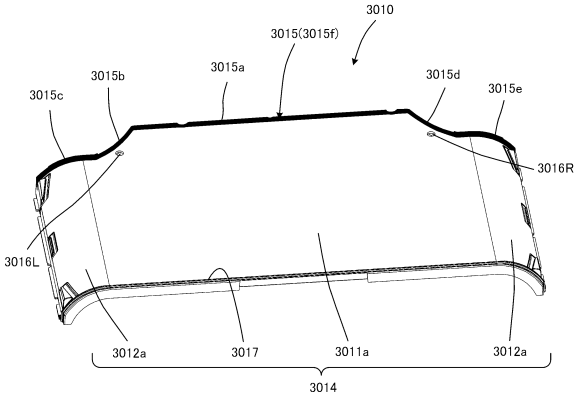
【図１８０】



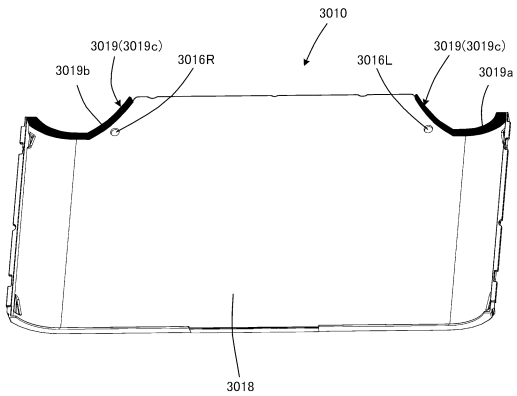
【図１８１】



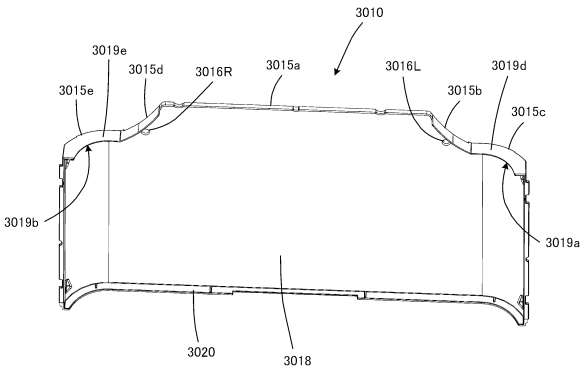
【図１８２】



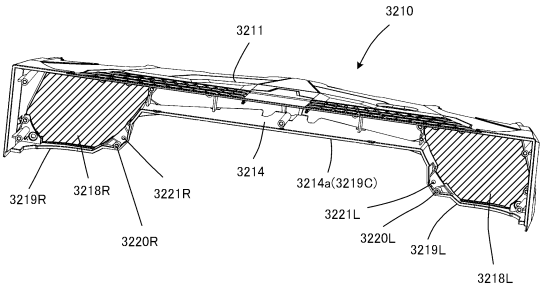
【図１８３】



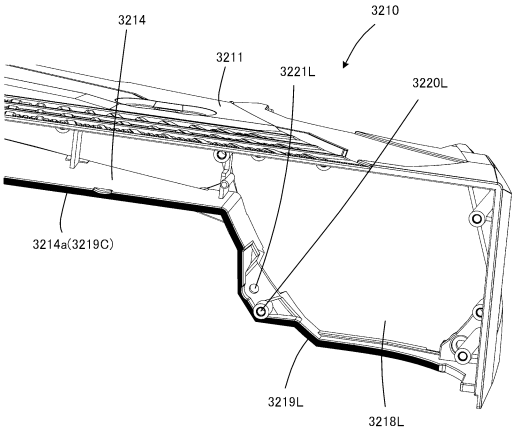
【図１８４】



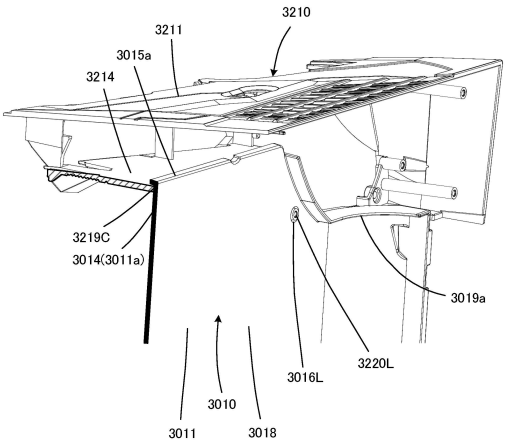
【図１８５】



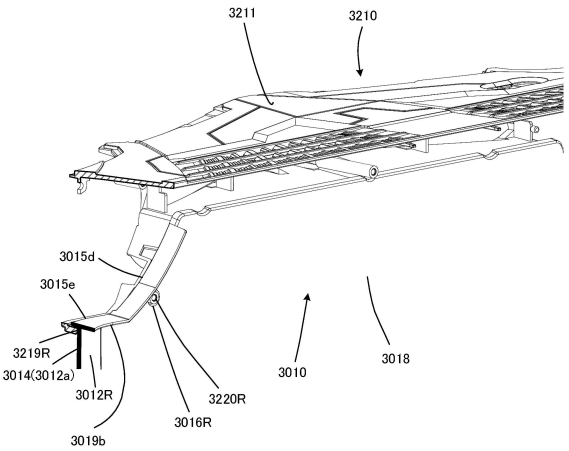
【図１８６】



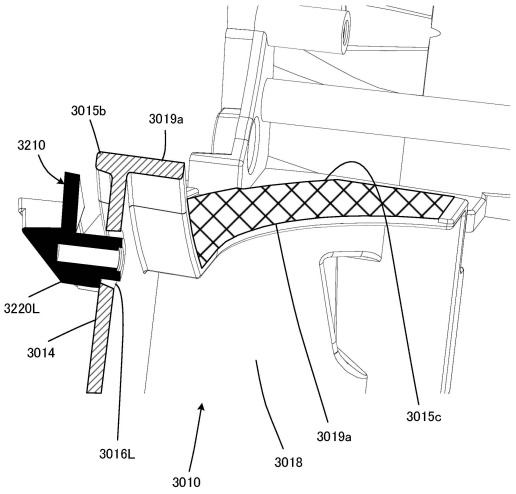
【図１８７】



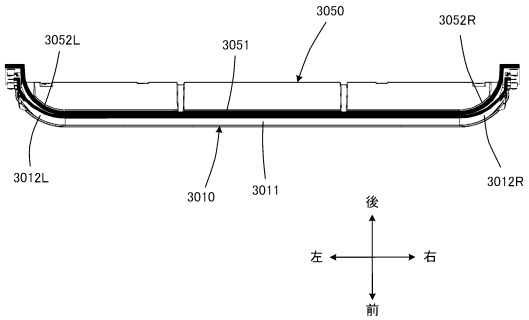
【図１８８】



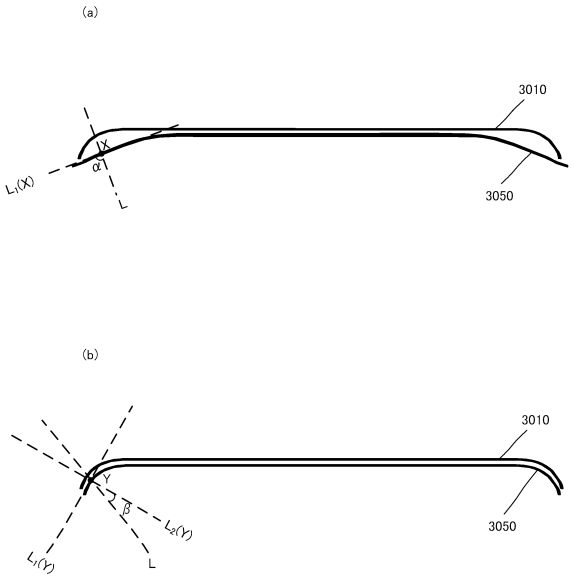
【図１８９】



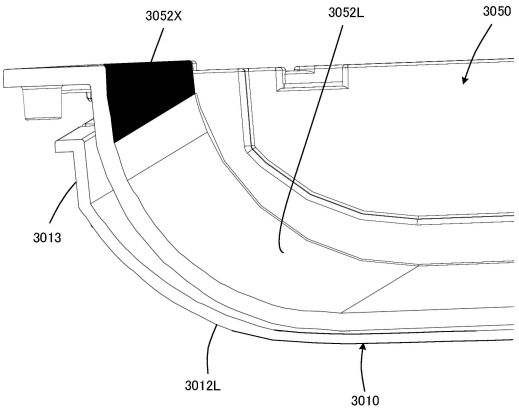
【図１９０】



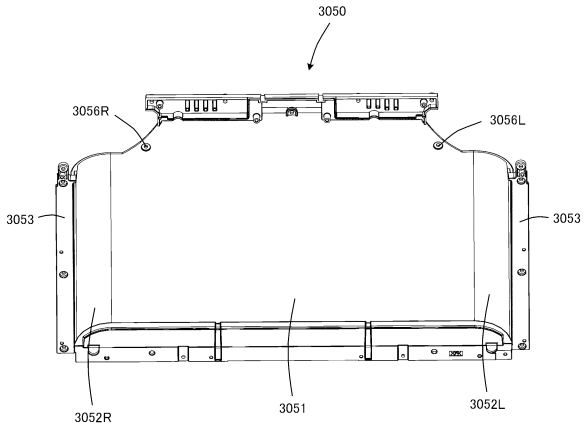
【図１９１】



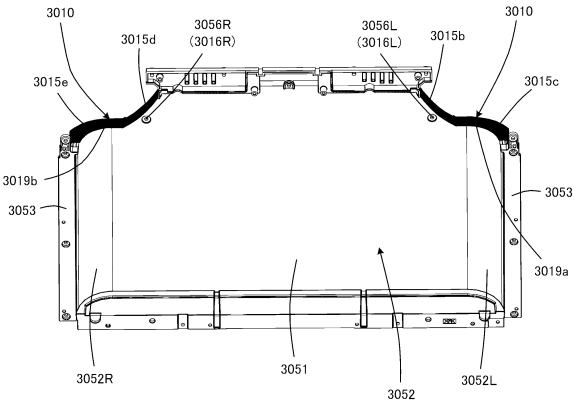
【図１９２】



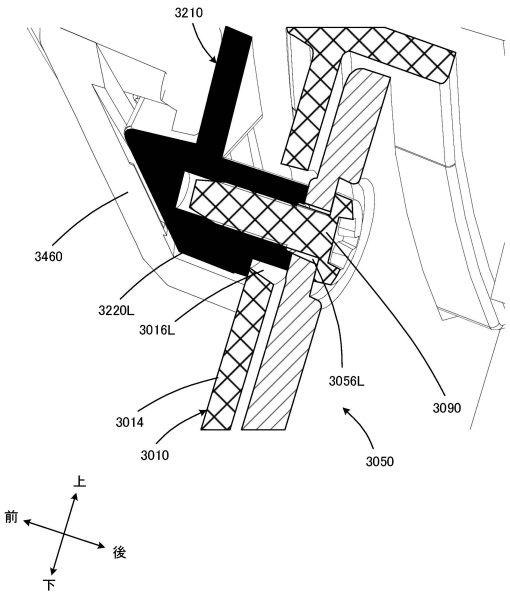
【図１９３】



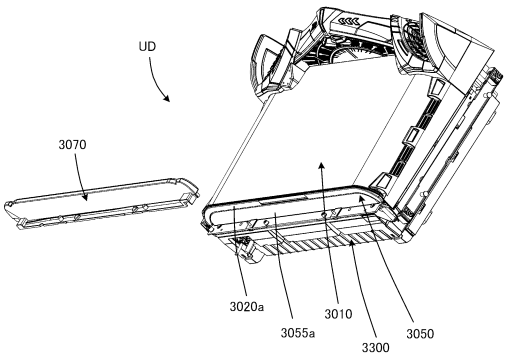
【図１９４】



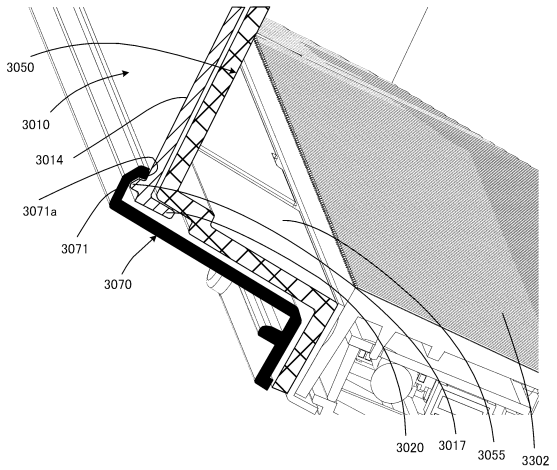
【図１９５】



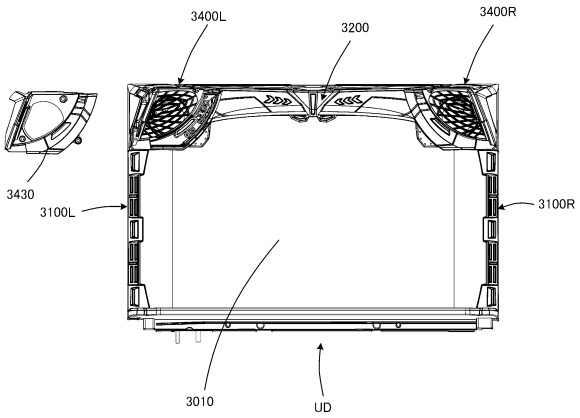
【図１９６】



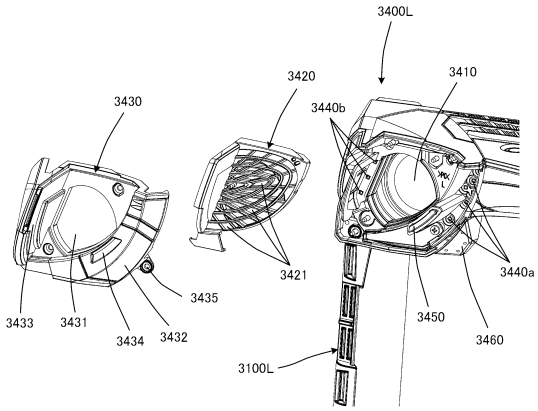
【図１９７】



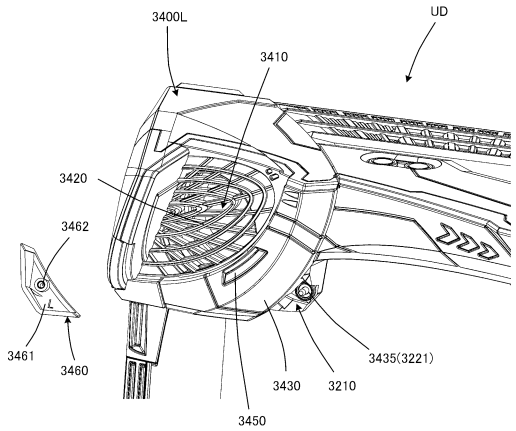
【図１９８】



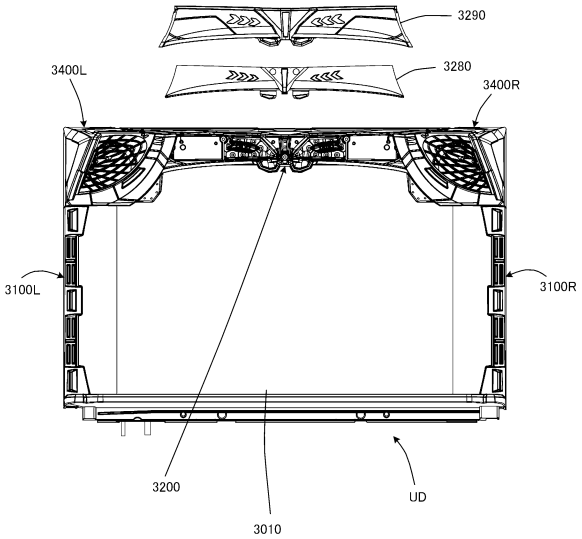
【図１９９】



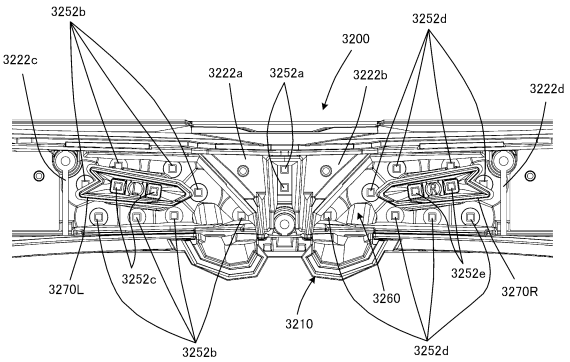
【図２００】



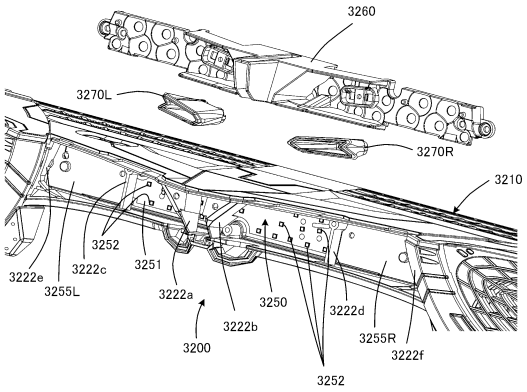
【図２０１】



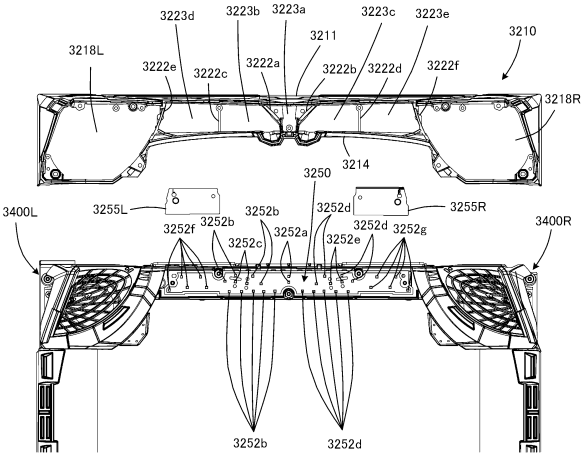
【図２０２】



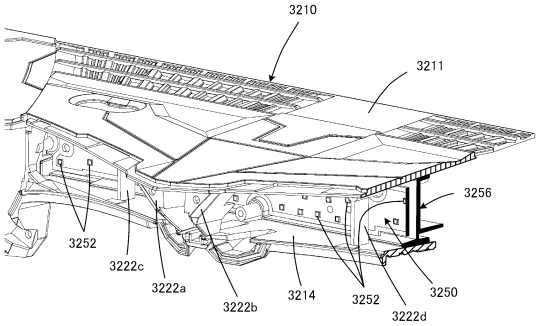
【図２０３】



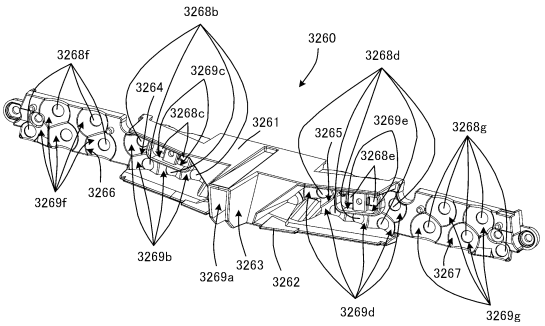
【図２０４】



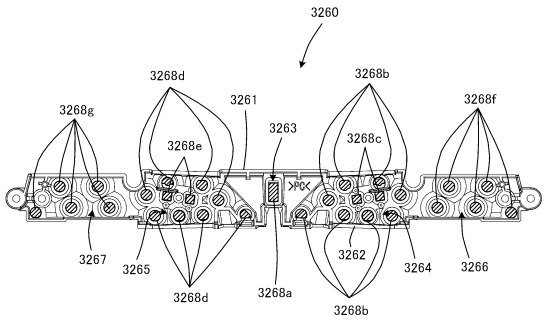
【図２０５】



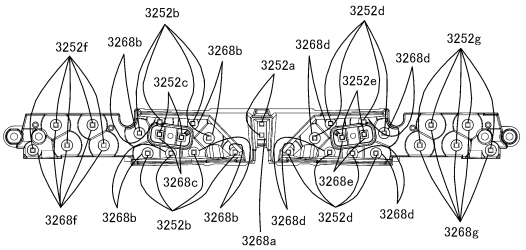
【図２０６】



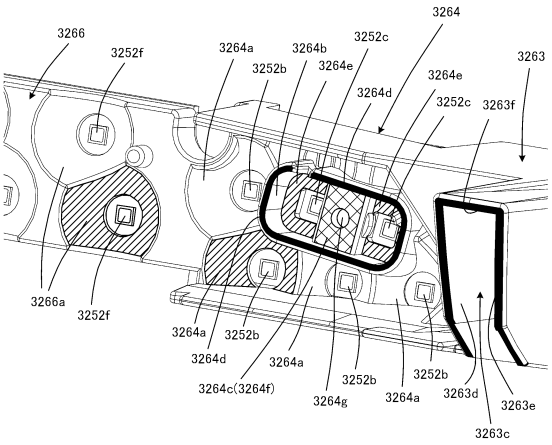
【図２０７】



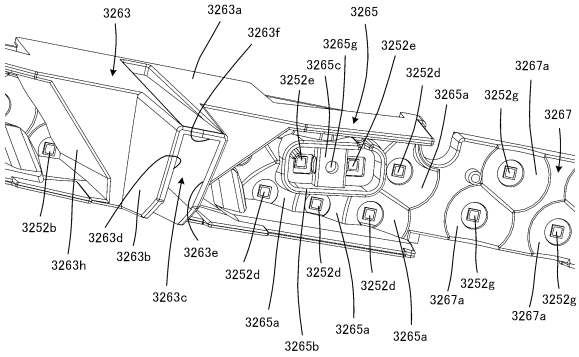
【図２０８】



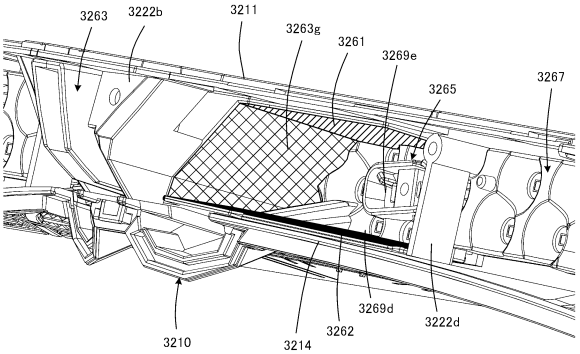
【図２０９】



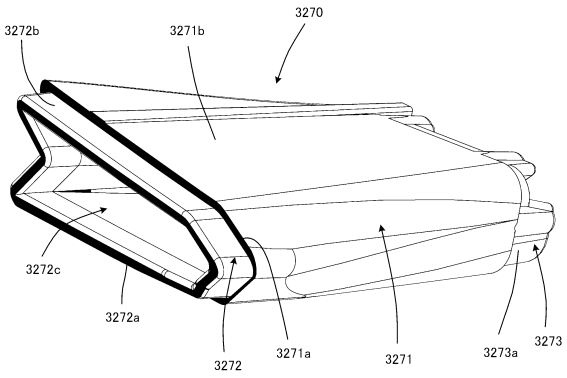
【図２１０】



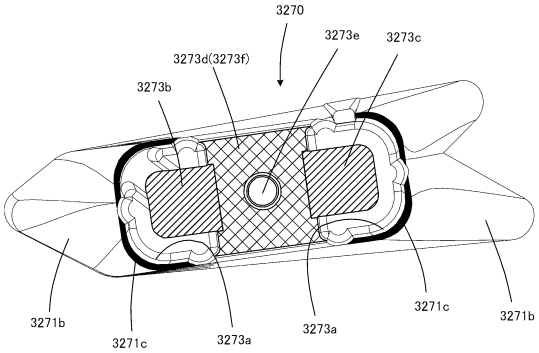
【図２１１】



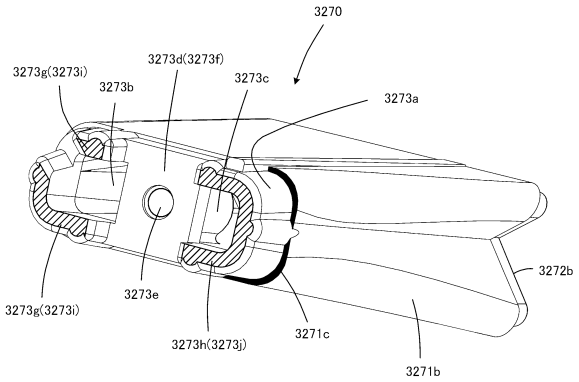
【図２１２】



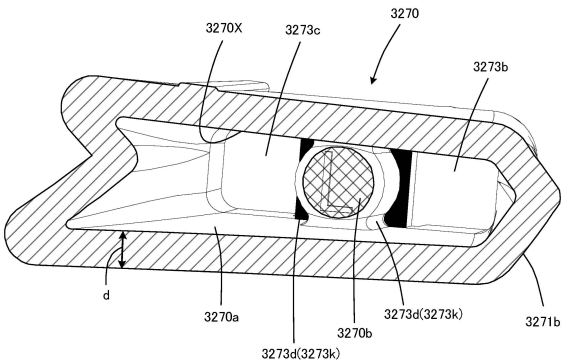
【図２１３】



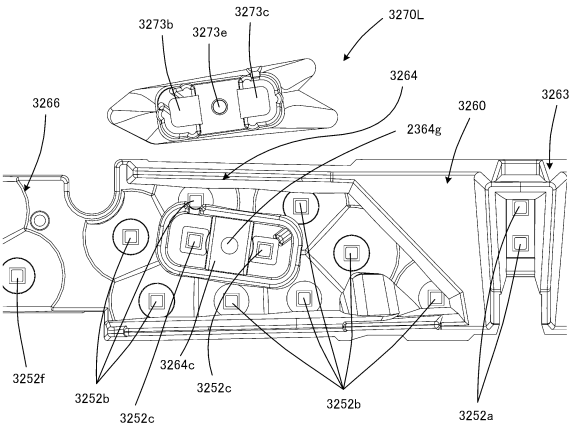
【図２１４】



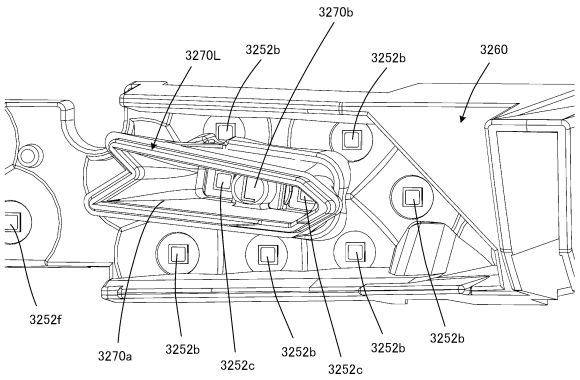
【図２１５】



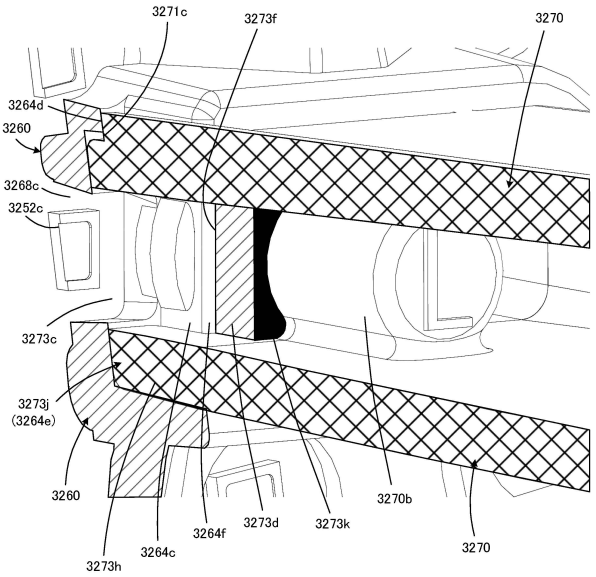
【図２１６】



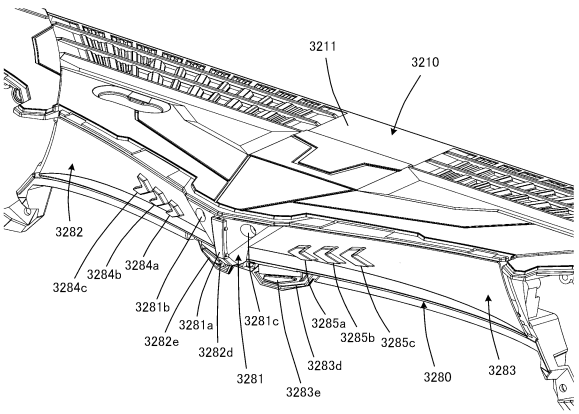
【図２１７】



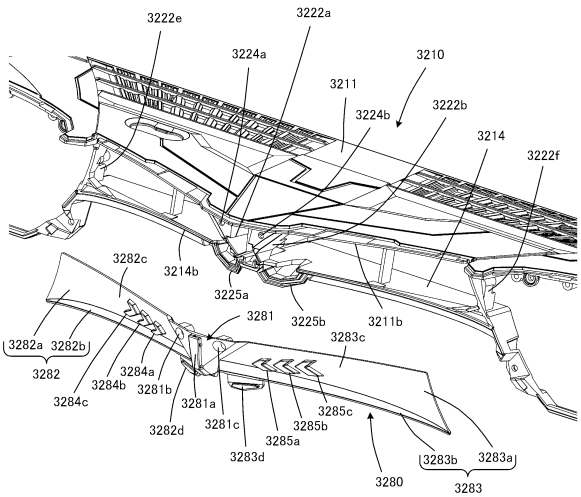
【図２１８】



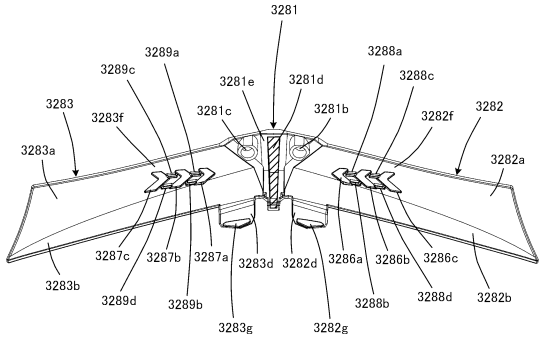
【図２１９】



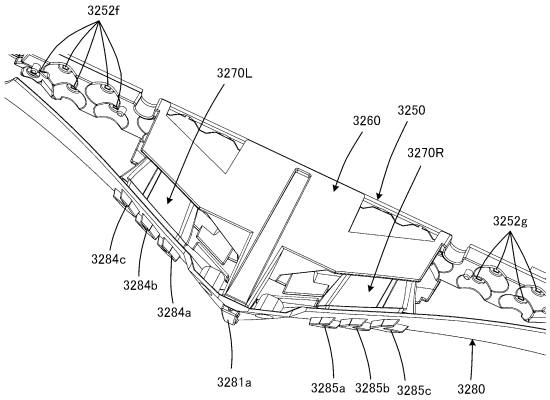
【図２２０】



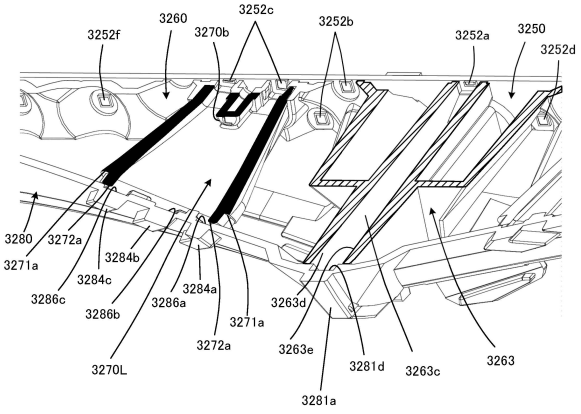
【図２２１】



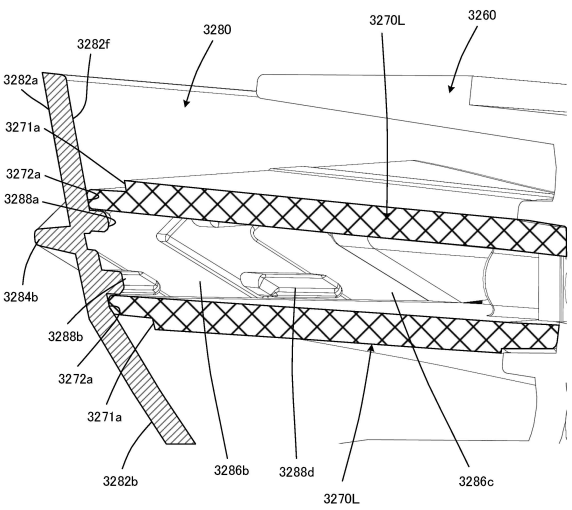
【図２２２】



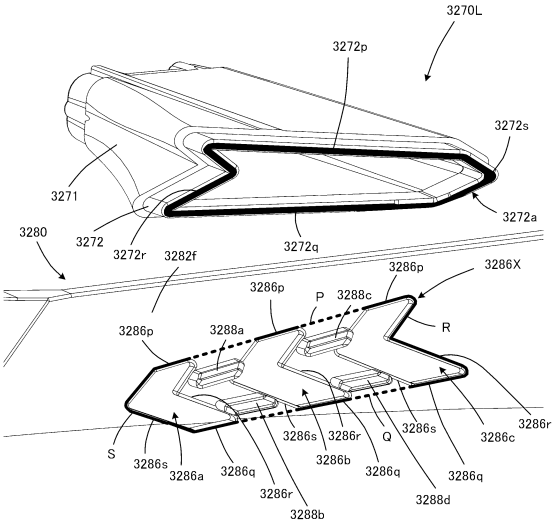
【図２２３】



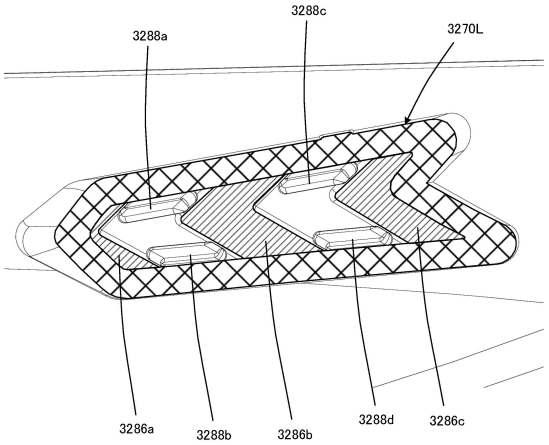
【図２２４】



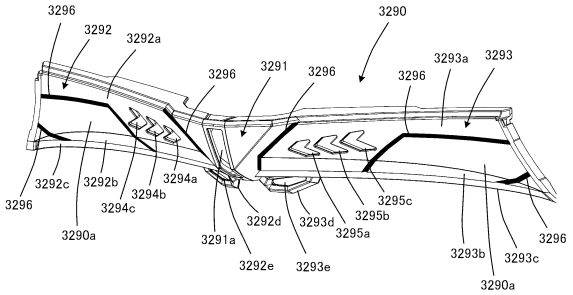
【図２２５】



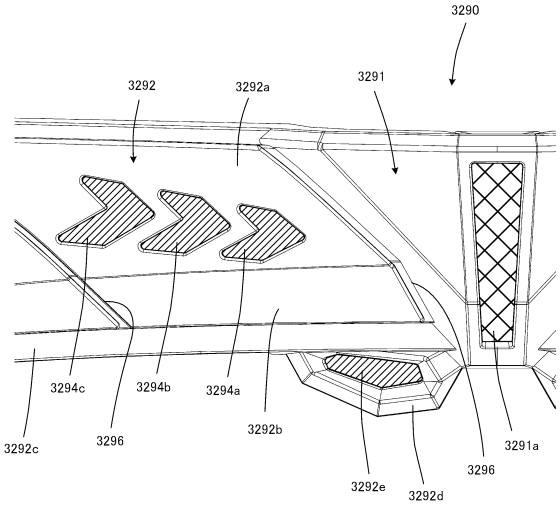
【図２２６】



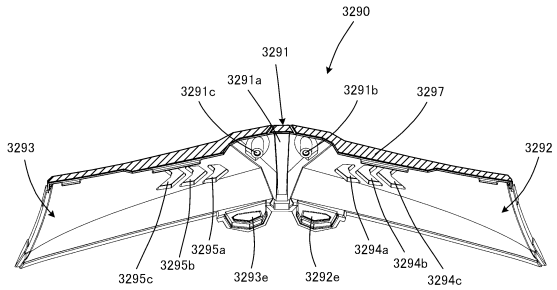
【図２２７】



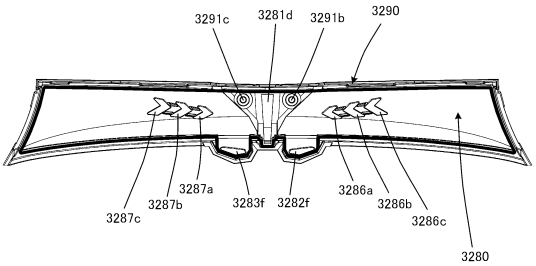
【図２２８】



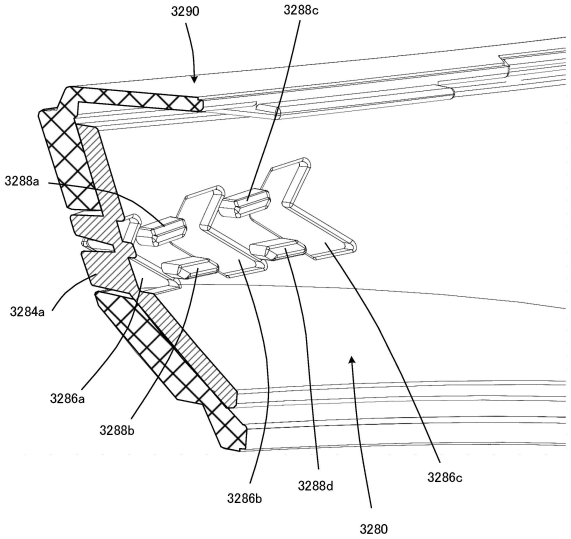
【図２２９】



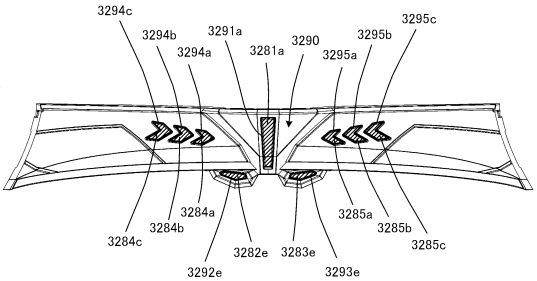
【図２３０】



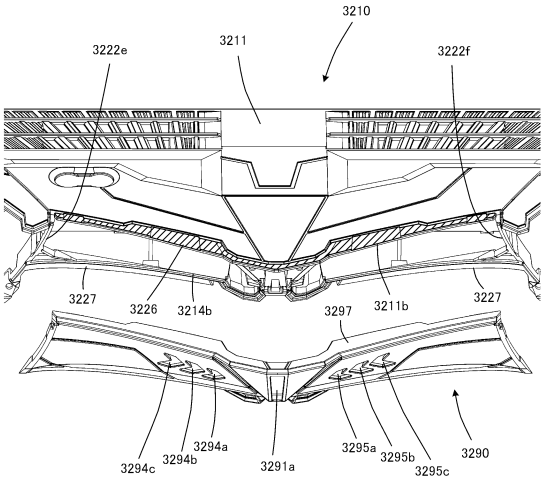
【図２３１】



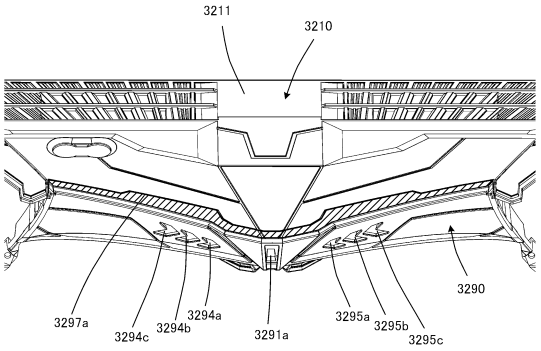
【図２３２】



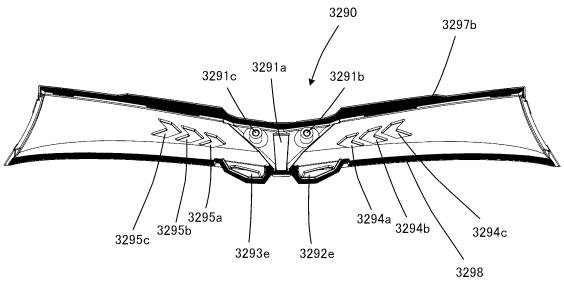
【図２３３】



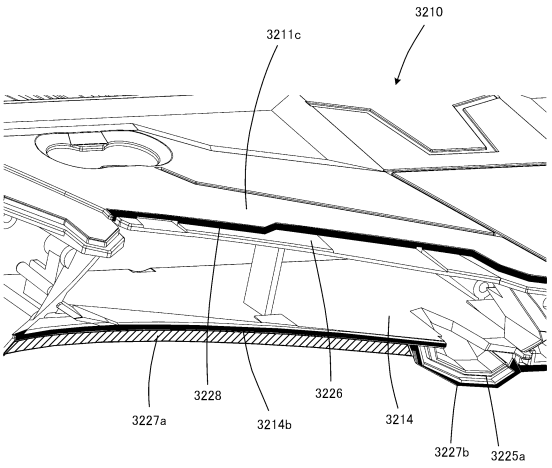
【図２３４】



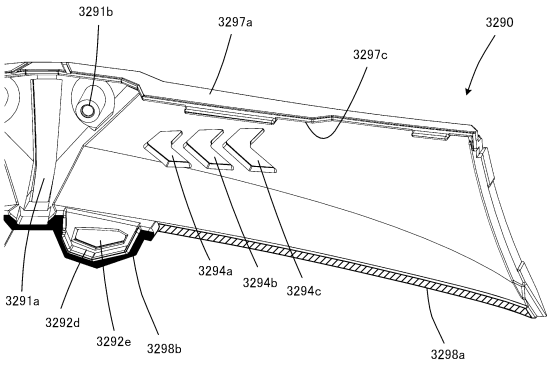
【図２３５】



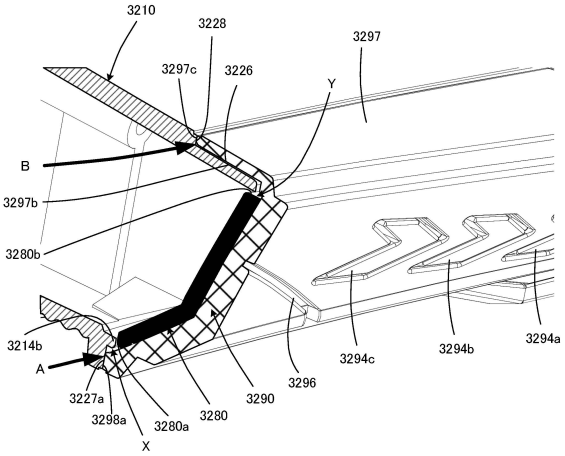
【図２３６】



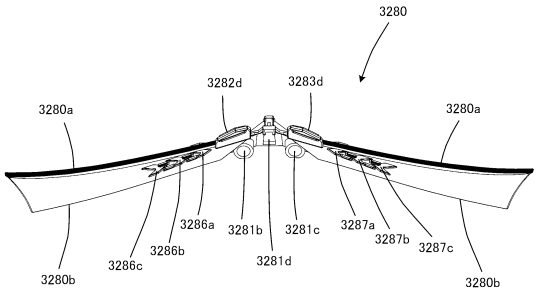
【図２３７】



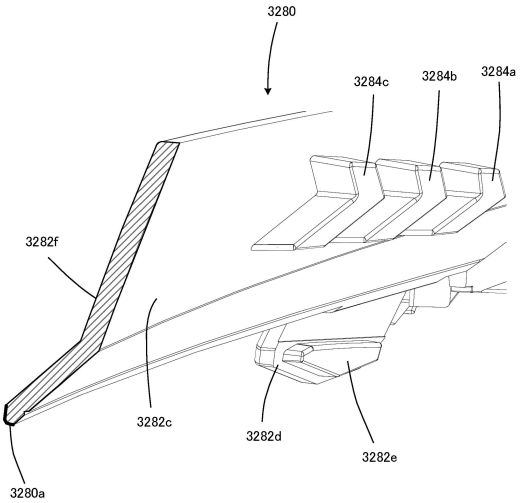
【図２３８】



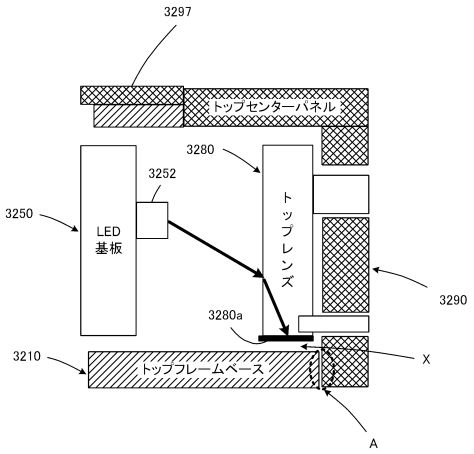
【図２３９】



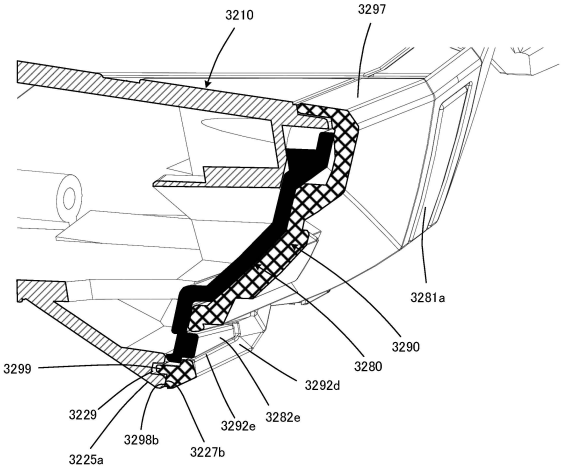
【図２４０】



【図２４１】



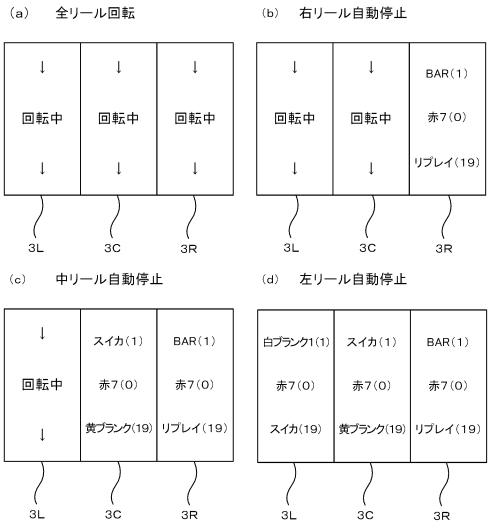
【図２４２】



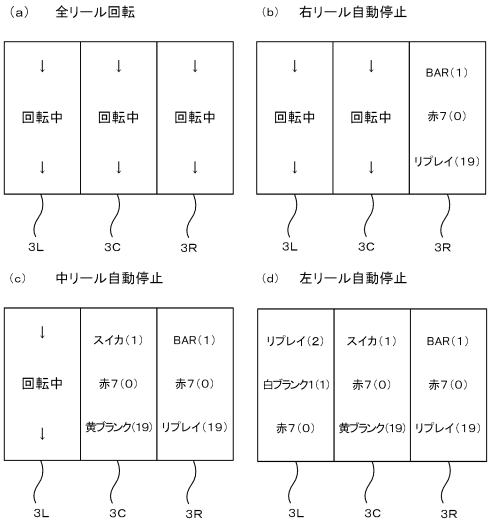
【図２４３】

ロック演出番号	演出内容
1	（ｉ）リール演出において「赤７」図柄が揃う
2	（ｉｉ）リール演出において「赤７」図柄が揃わない
3	（ｉｉｉ）疑似遊技において「赤７」図柄が揃う
4	（ｉｖ）疑似遊技において「赤７」図柄が揃わない
5	（ｉｖ）疑似遊技において「赤７」図柄が揃わない→（ｉ）リール演出において「赤７」図柄が揃う
6	（ｉｉ）リール演出において「赤７」図柄が揃わない→（ｉｉｉ）疑似遊技において「赤７」図柄が揃う

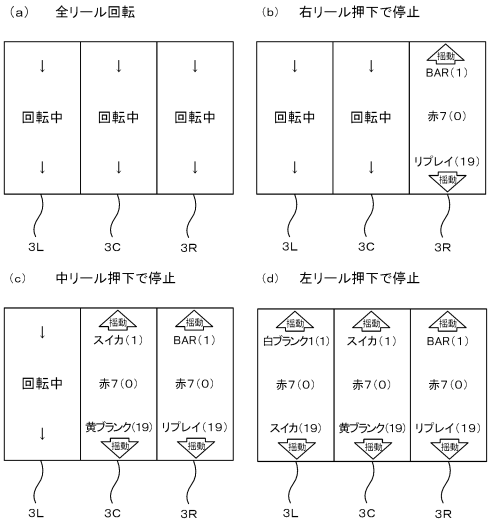
【図２４４】



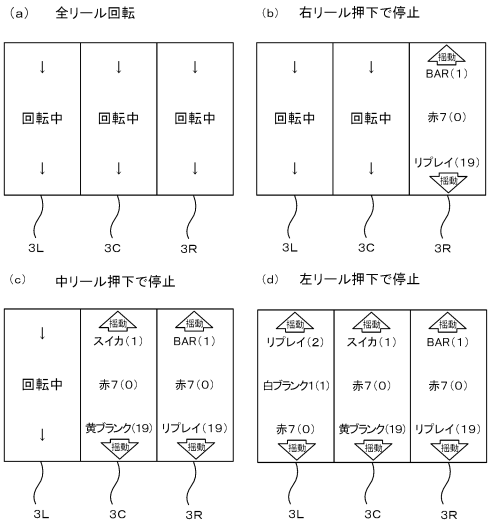
【図２４５】



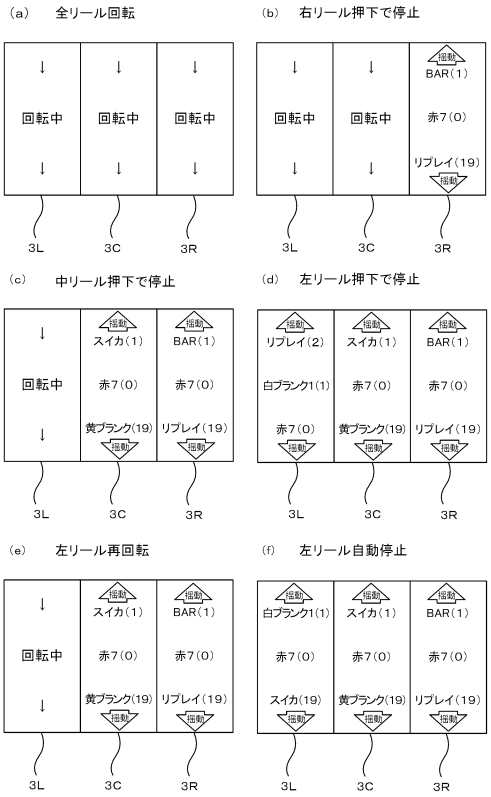
【図２４６】



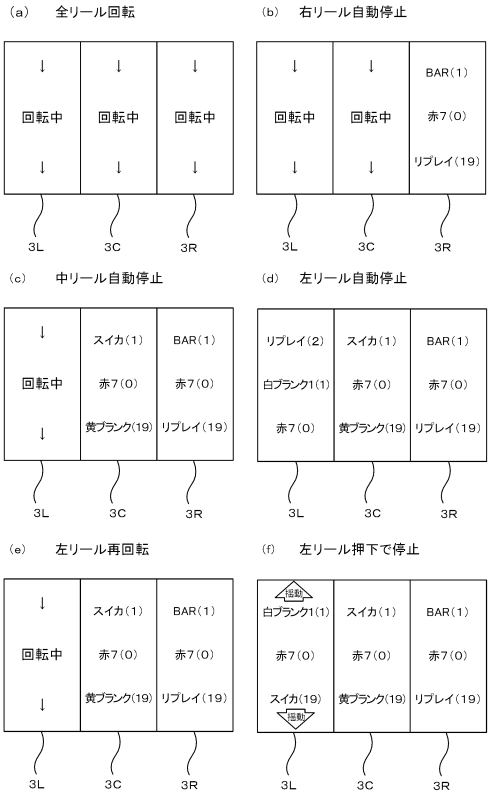
【図２４７】



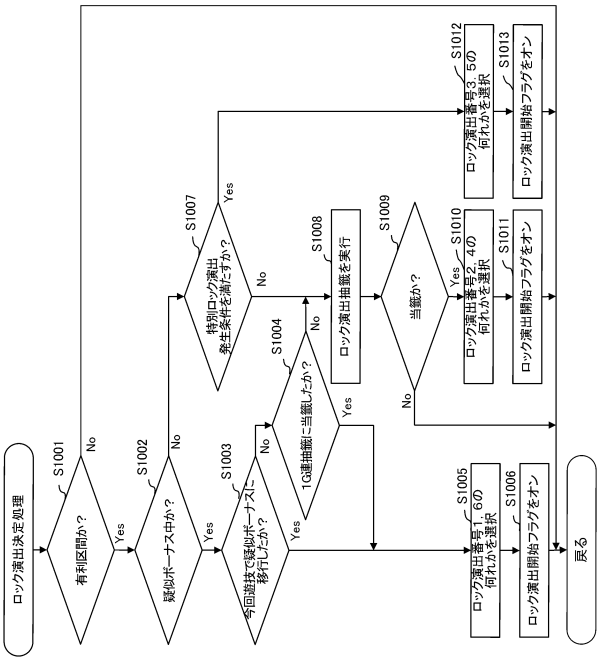
【図２４８】



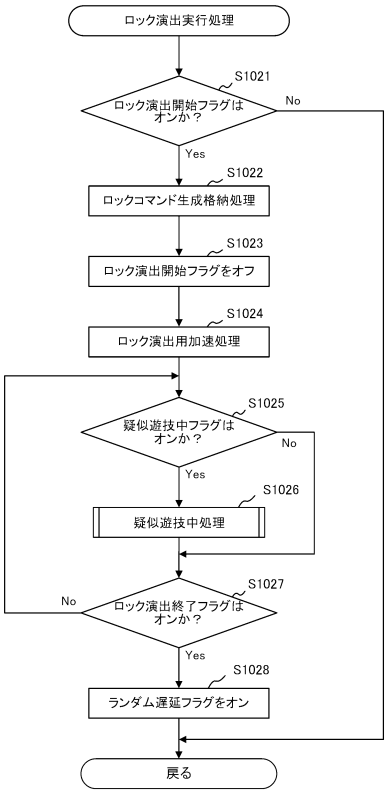
【図２４９】



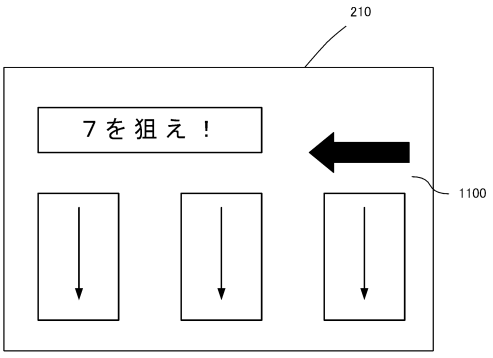
【図２５０】



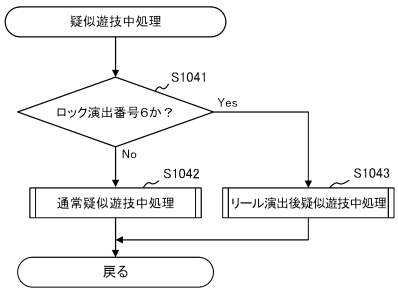
【図２５１】



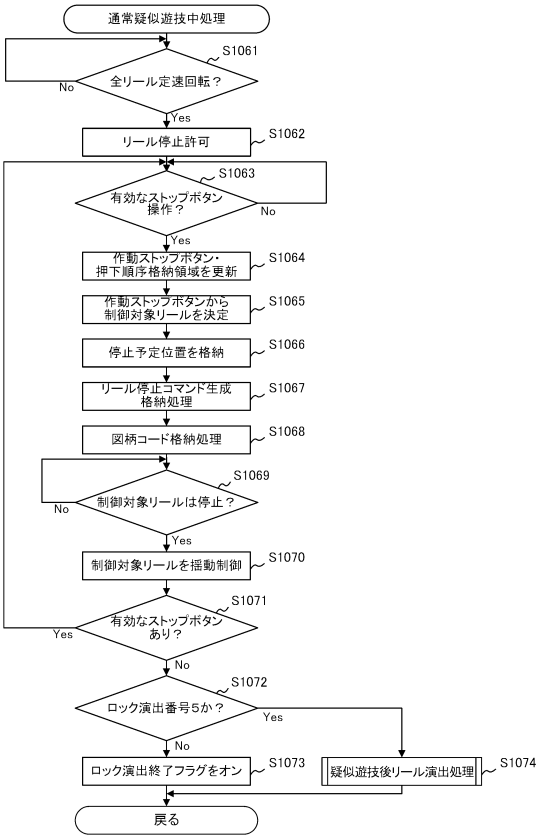
【図２５２】



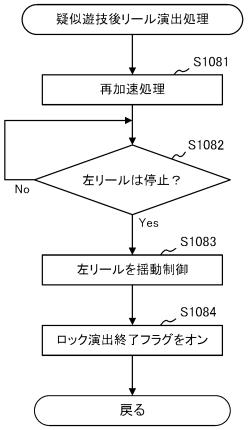
【図２５３】



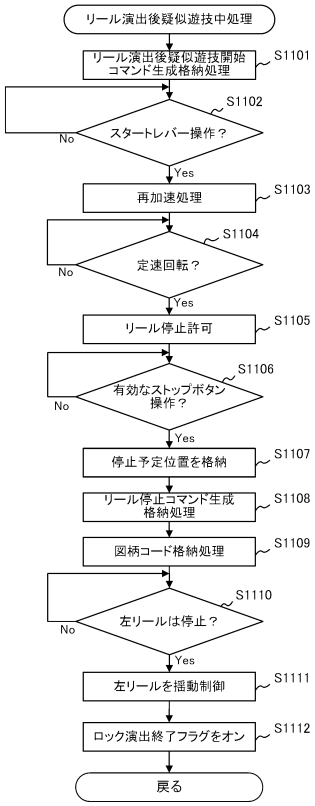
【図２５４】



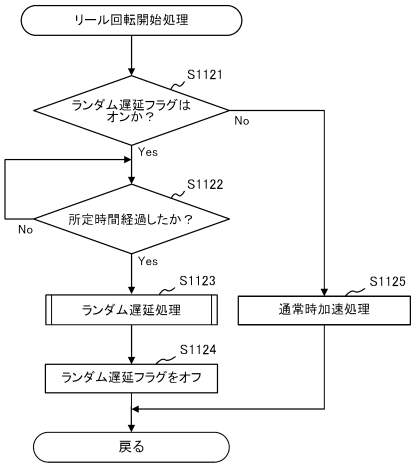
【図２５５】



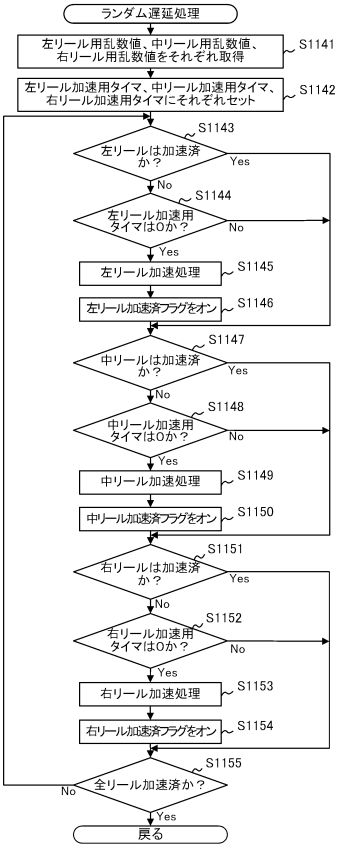
【図２５６】



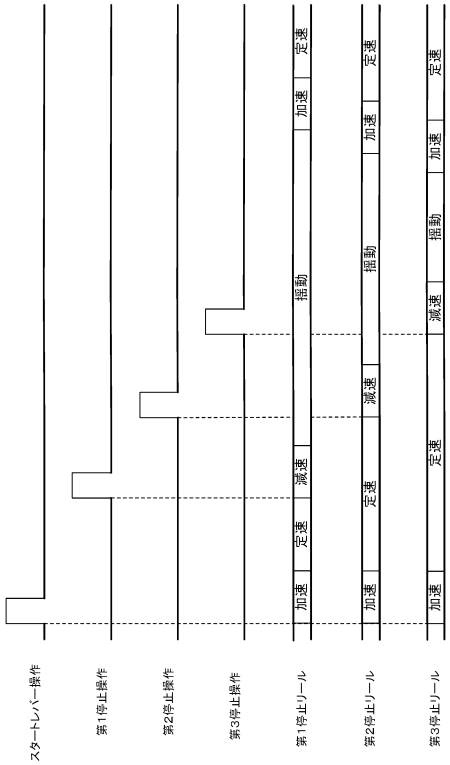
【図２５７】



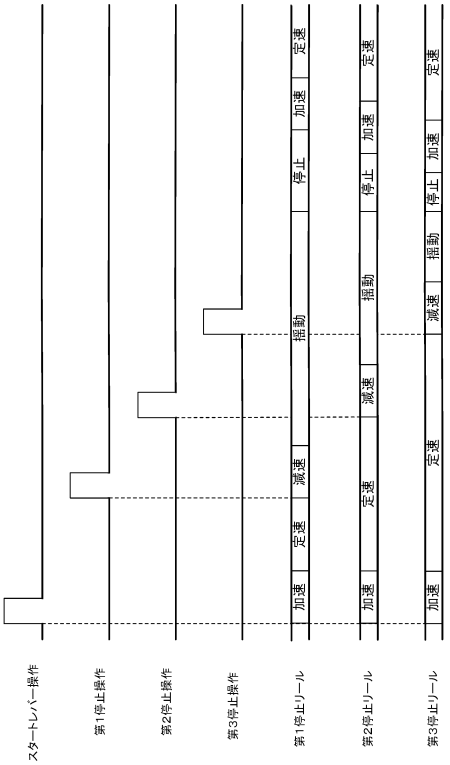
【図２５８】



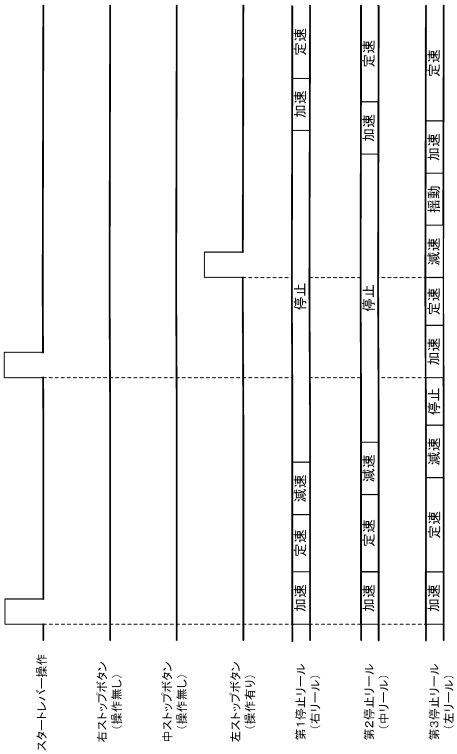
【図２５９】



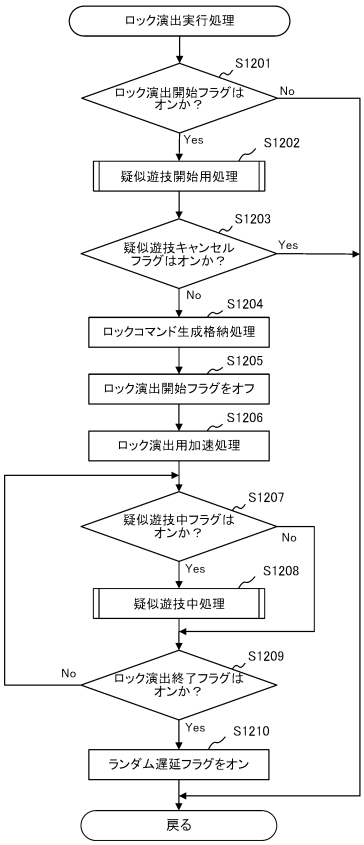
【図２６０】



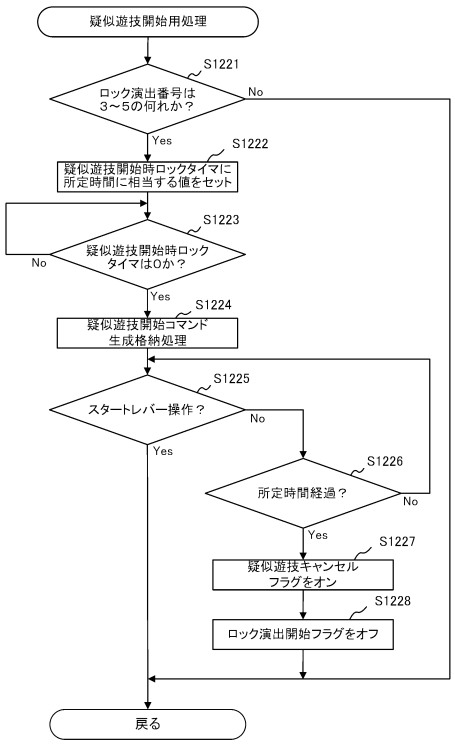
【図２６１】



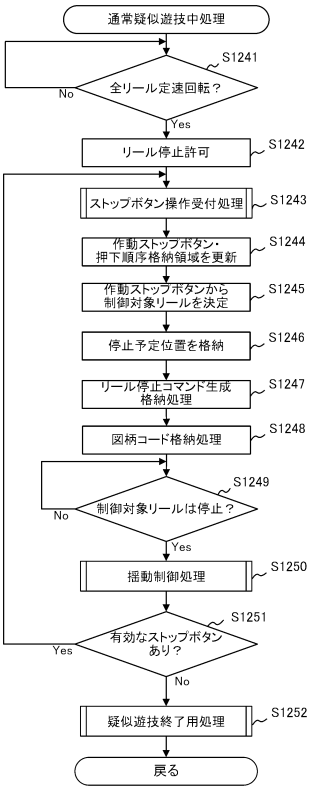
【図２６２】



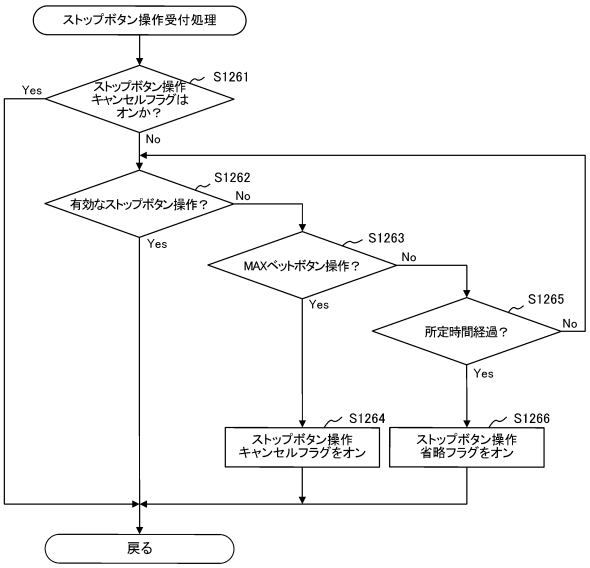
【図２６３】



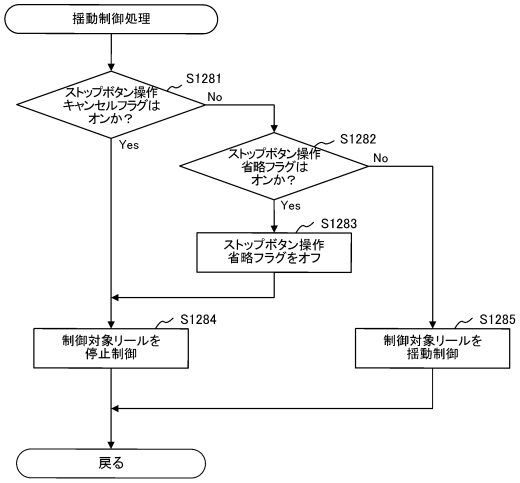
【図２６４】



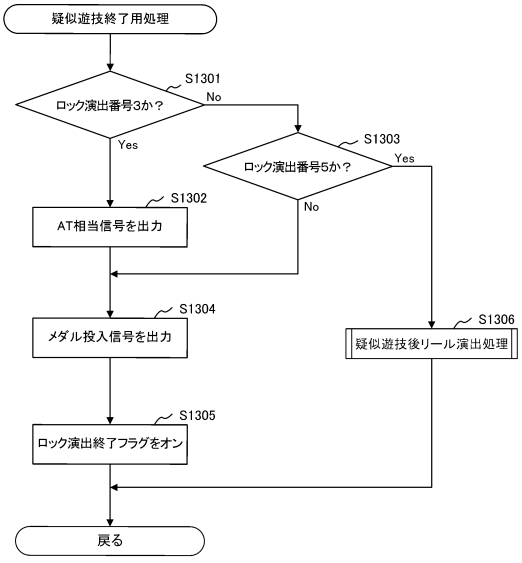
【図２６５】



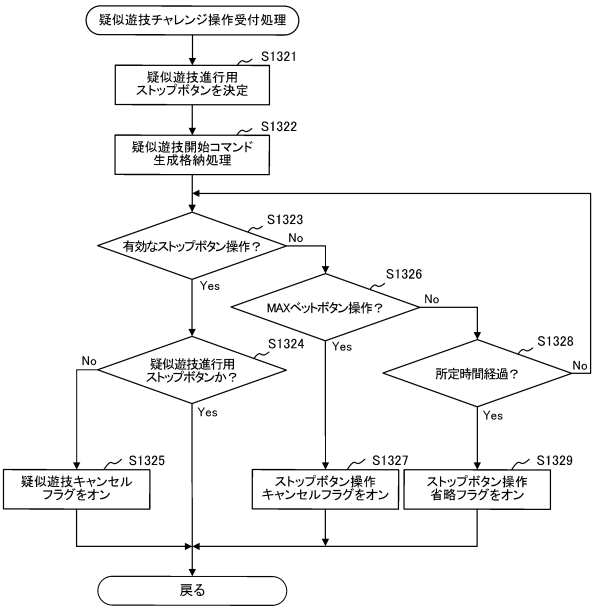
【図２６６】



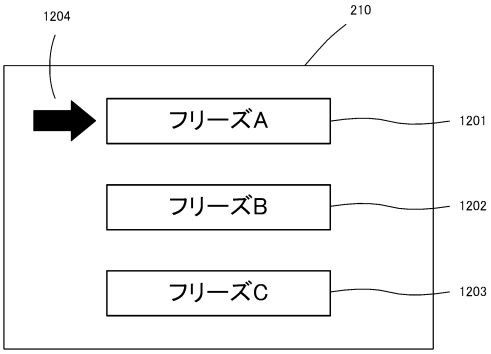
【図２６７】



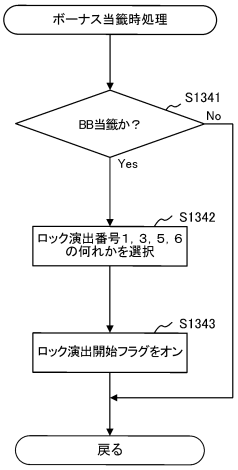
【図２６８】



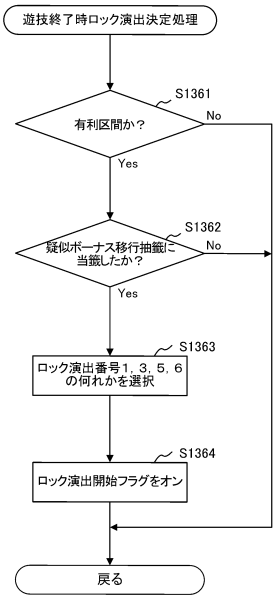
【図２６９】



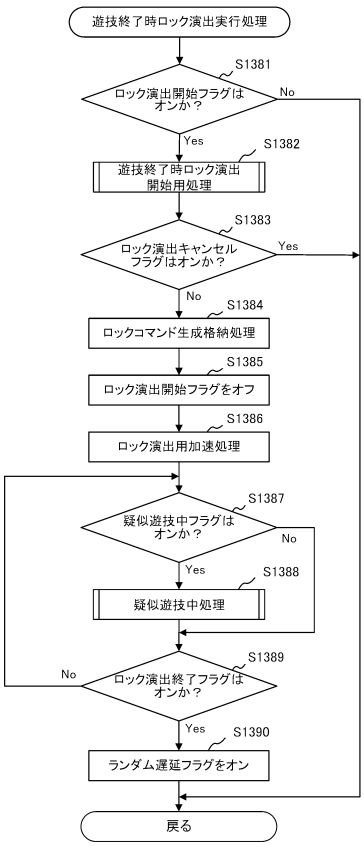
【図２７０】



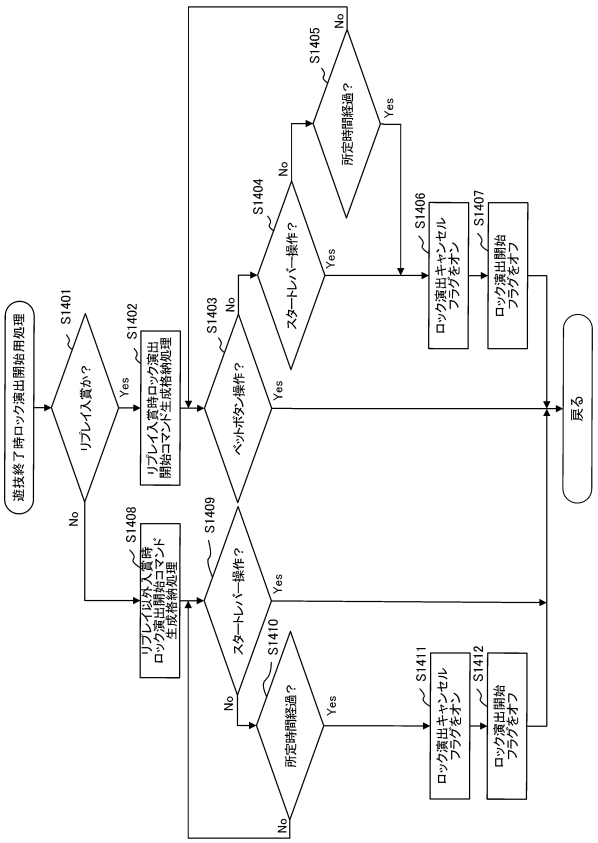
【図２７１】



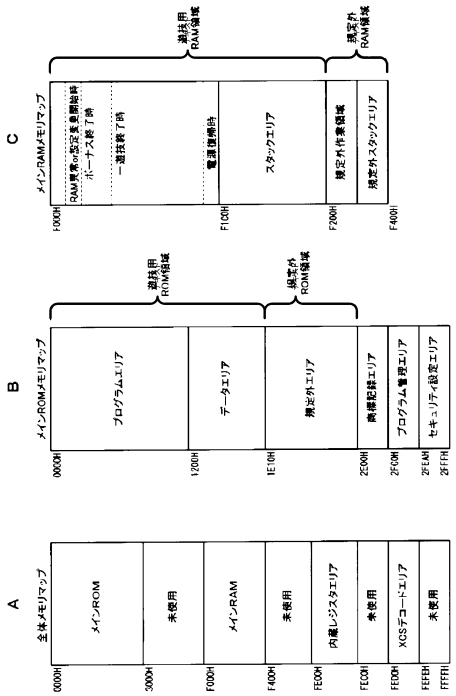
【図２７２】



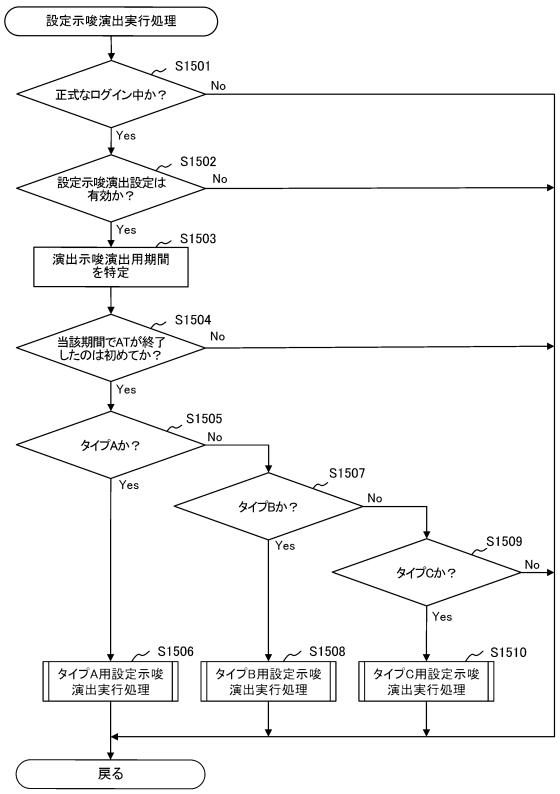
【図２７３】



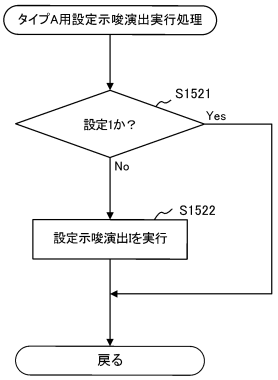
【図２７４】



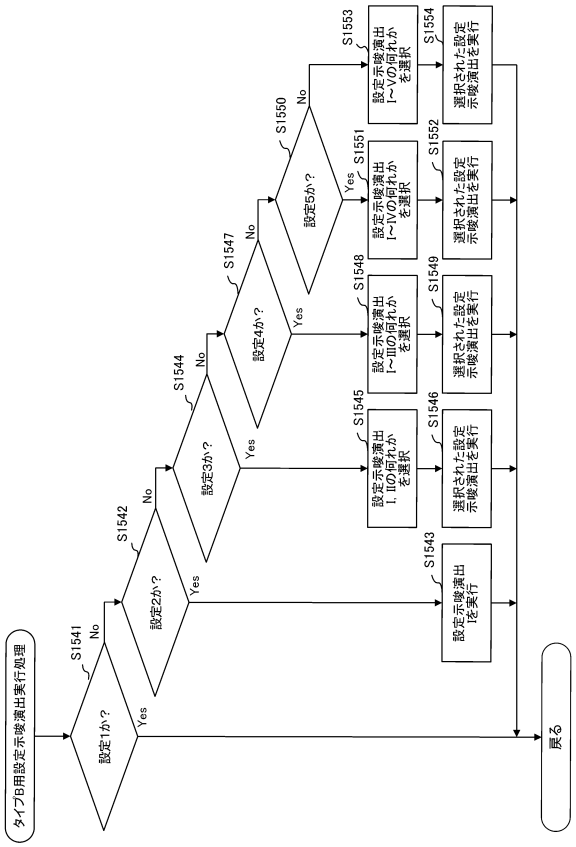
【図２７５】



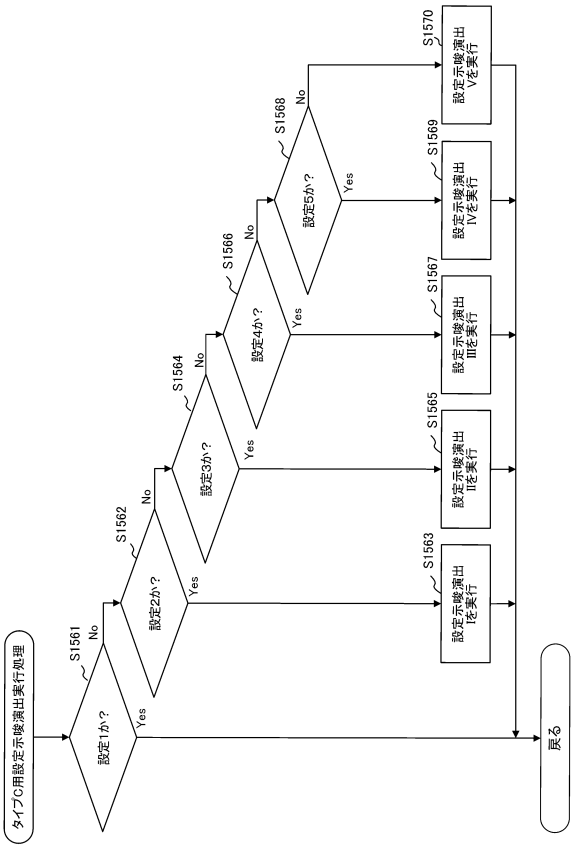
【図２７６】



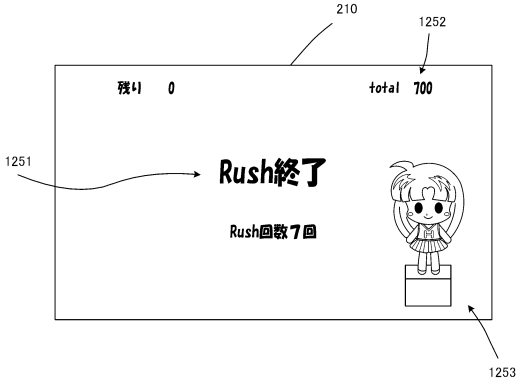
【図２７７】



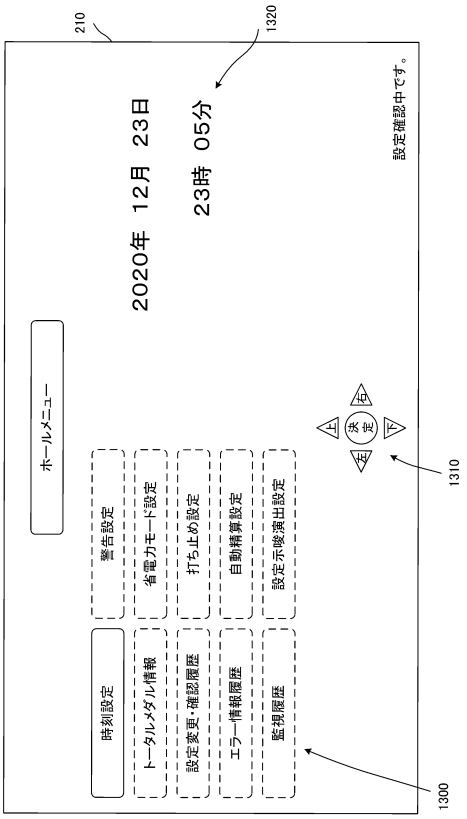
【図２７８】



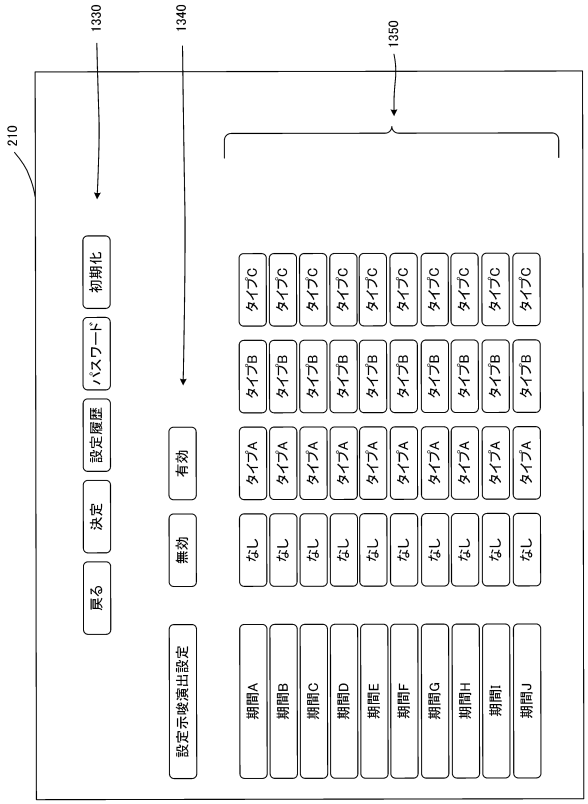
【図２７９】



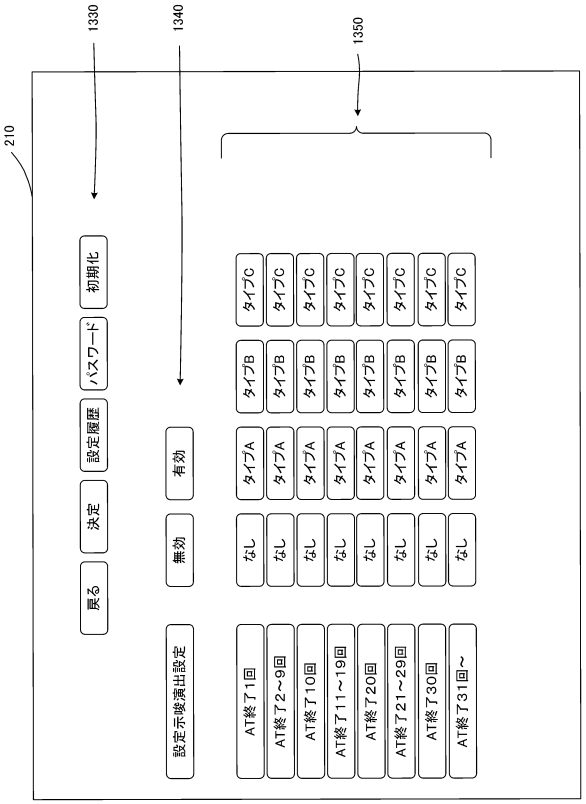
【図２８０】



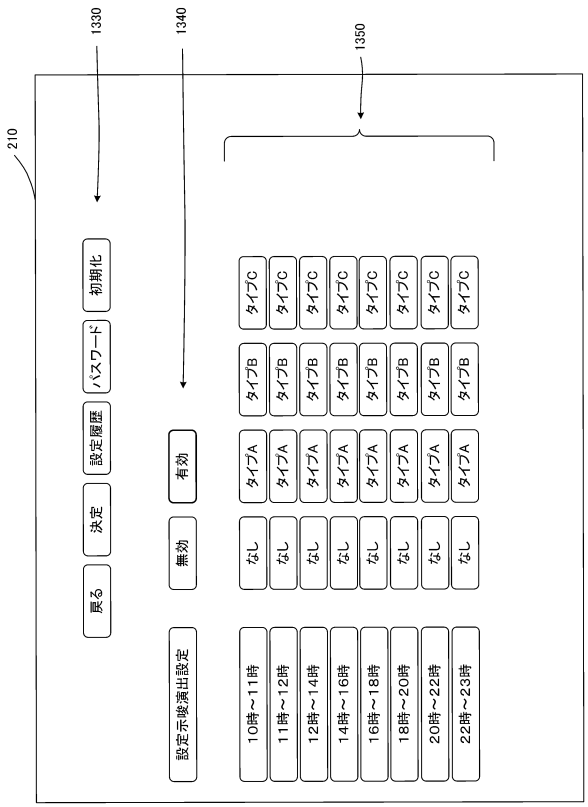
【図２８１】



【図２８２】

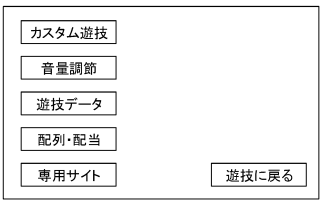


【図２８３】



【図２８４】

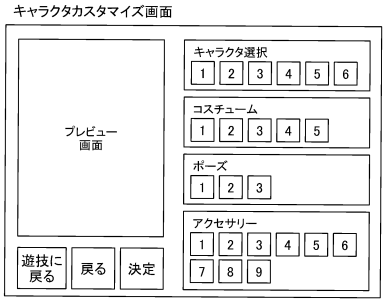
(A) メニュー画面



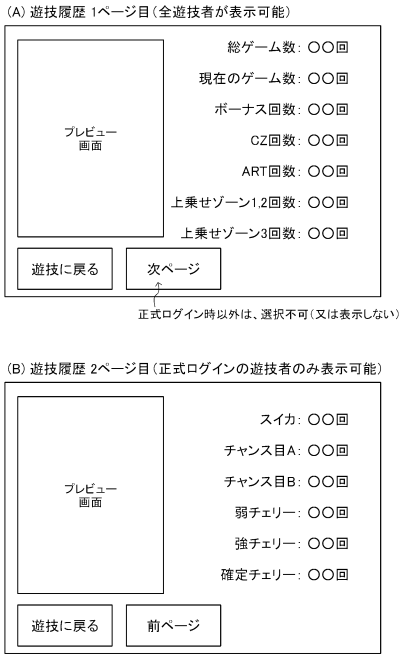
(B) メニュー構成

メインメニュー	サブメニュー	内容
カスタム遊技	キャラ選択	キャラクタのカスタマイズ
	かんたんスタート	簡易ログイン
	パスワードを入力	正式ログイン
	途中記録を見る	ユーザ端末に記録送信
	記録して終了	プレイデータを記録
	会員登録	会員登録
音量調節		音量調節
遊技データ	遊技履歴1	履歴1ページ目
	遊技履歴2	履歴2ページ目（正式ログイン時のみ）
配列・配当	配列	リール配列表示
	配当	配当表示
	リーチ目	リーチ目表示
専用サイト		専用サイト表示

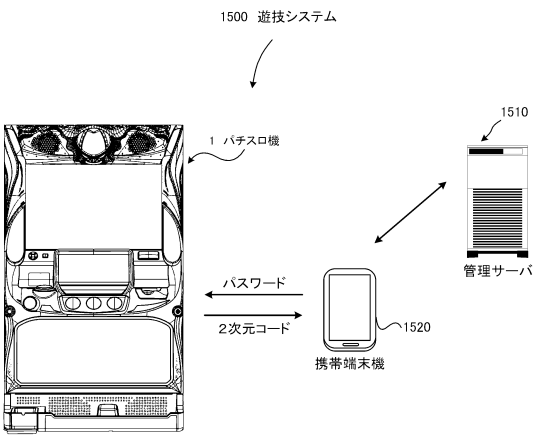
【図２８５】



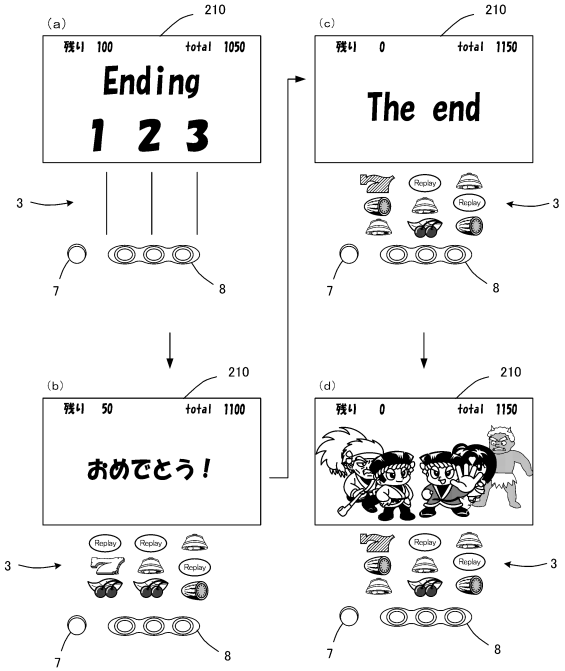
【図２８６】



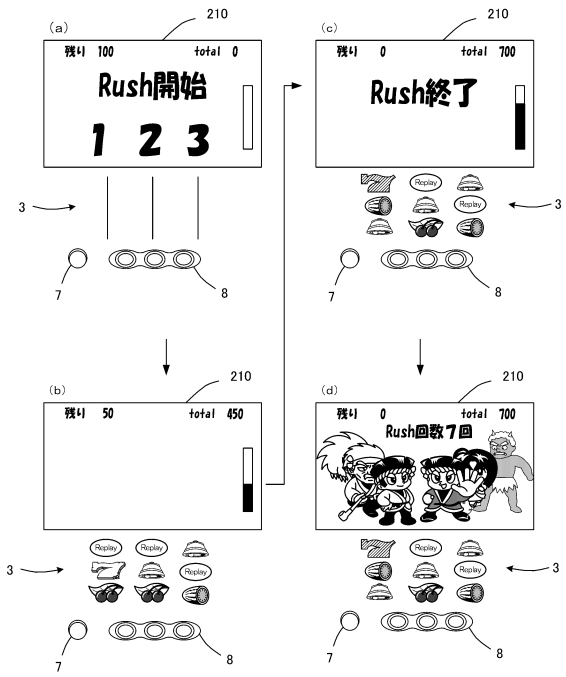
【図２８７】



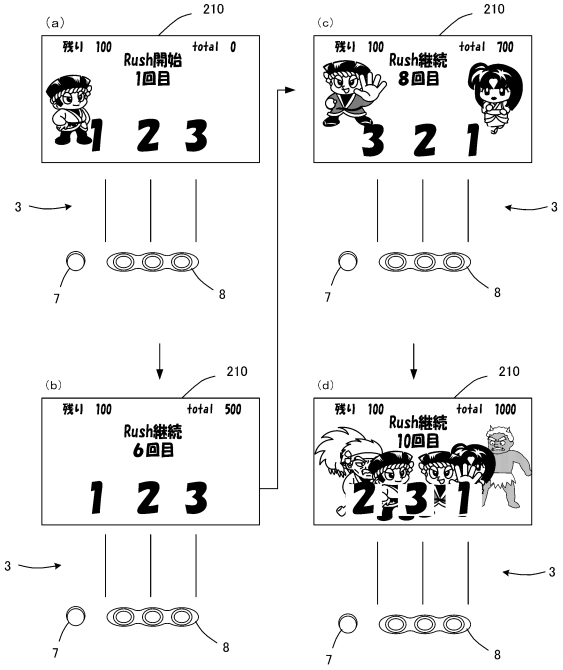
【図２８８】



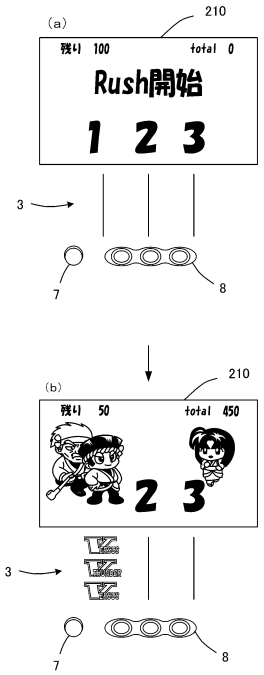
【図２８９】



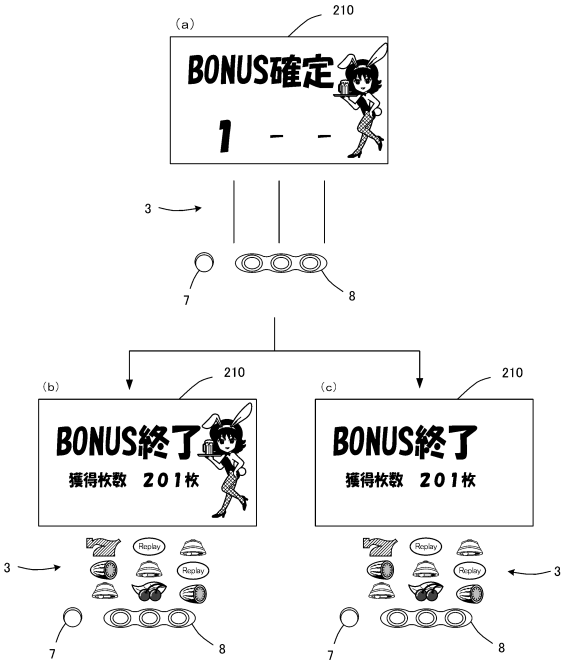
【図２９０】



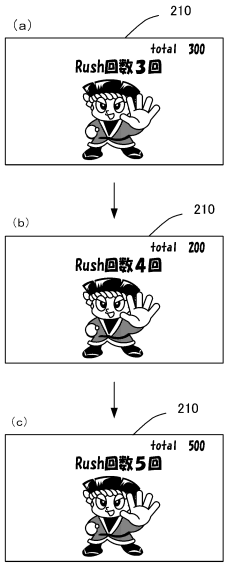
【図２９１】



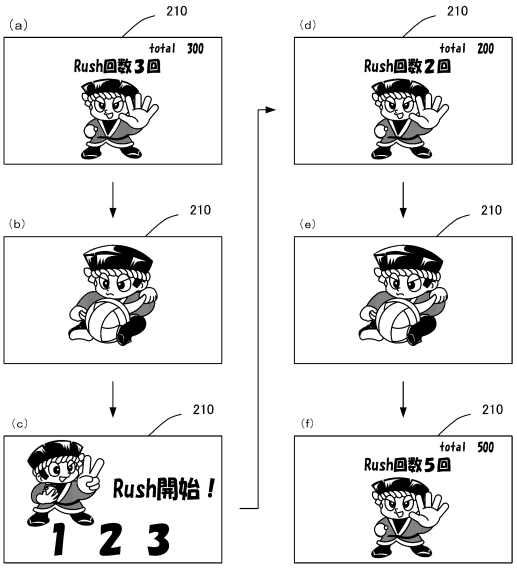
【図２９２】



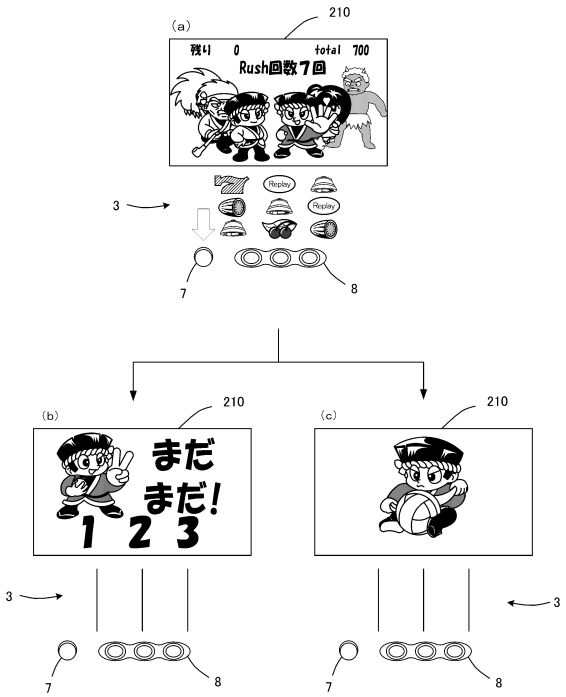
【図２９３】



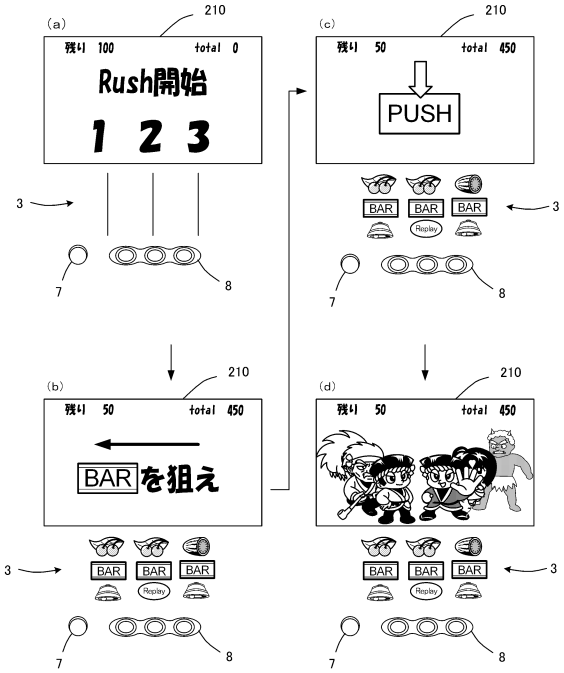
【図２９４】



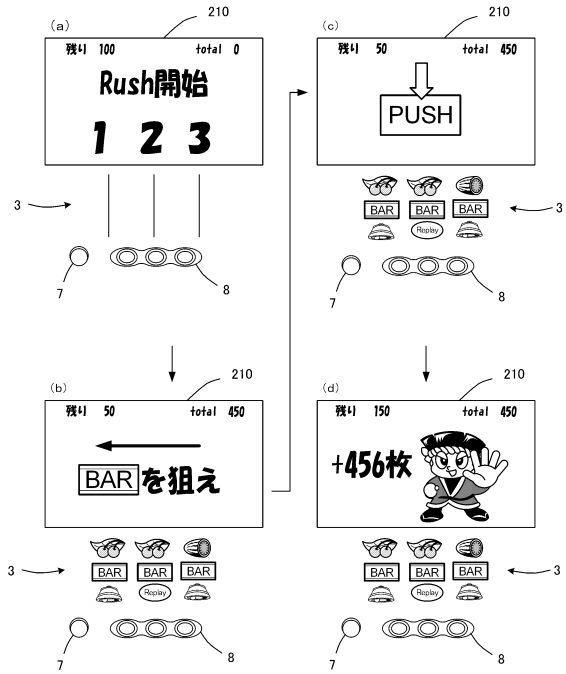
【図２９５】



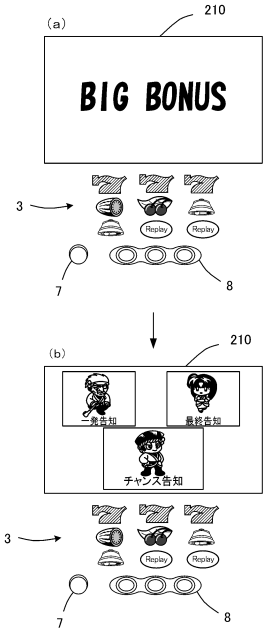
【図２９６】



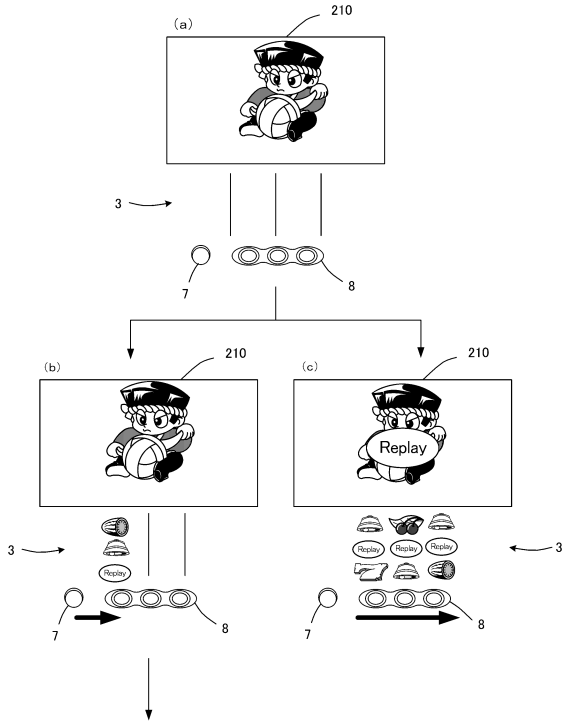
【図２９７】



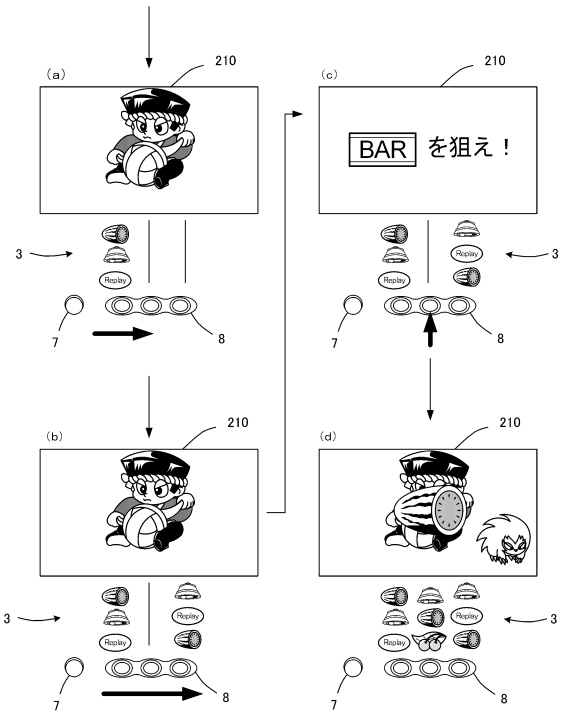
【図２９８】



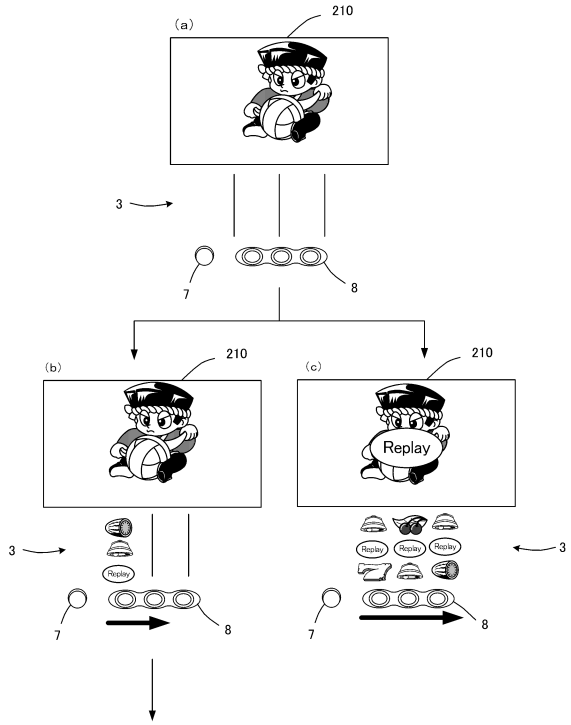
【図２９９】



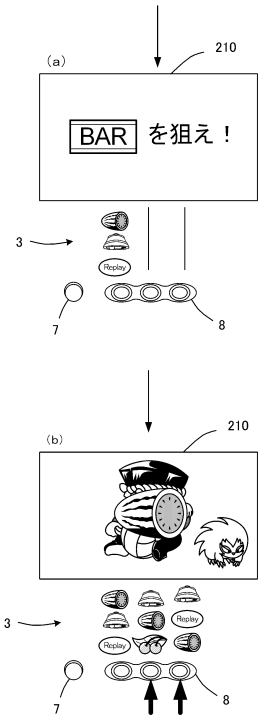
【図３００】



【図３０１】


(a)
210
3
7
8
(b)
210
Replay
(c)
210
Replay

【図３０２】


(a)
210
BAR を狙え！
3
Replay
7
8
(b)
210
Replay

フロントページの続き

(72)発明者　塚越 繁
東京都江東区有明三丁目７番２６号
(72)発明者　土居 卓矢
東京都江東区有明三丁目７番２６号
(72)発明者　八木 正史
東京都江東区有明三丁目７番２６号
(72)発明者　岡本 裕暉
東京都江東区有明三丁目７番２６号

審査官　酒井 保

(56)参考文献　特開２０２１－０５３１２２（ＪＰ，Ａ）
特開２０１６－２１４５２５（ＪＰ，Ａ）
特開２０１７－０００３６０（ＪＰ，Ａ）
特開２０２２－０１６１６０（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野　(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　５／０４