(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第6857354号
(P6857354)
(45)発行日　令和3年4月14日(2021.4.14)　(24)登録日　令和3年3月24日(2021.3.24)

(51)Int.Cl.　F I
A63F 5/04 (2006.01)　A63F 5/04 620

請求項の数 1　(全 59 頁)

(21)出願番号　特願2017-70061(P2017-70061)
(22)出願日　平成29年3月31日(2017.3.31)
(65)公開番号　特開2018-171171(P2018-171171A)
(43)公開日　平成30年11月8日(2018.11.8)
審査請求日　令和2年1月16日(2020.1.16)

(73)特許権者　500553844
ネット株式会社
大阪府大阪市中央区島之内一丁目２２番１７号
(72)発明者　向井　章人
大阪府大阪市中央区島之内一丁目２２番１７号　ネット株式会社内
(72)発明者　鶴川　稔浩
大阪府大阪市中央区島之内一丁目２２番１７号　ネット株式会社内
(72)発明者　岡島　永明
大阪府大阪市中央区島之内一丁目２２番１７号　ネット株式会社内

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】
遊技として、少なくとも通常遊技と、該通常遊技より有利な有利遊技が存在する遊技機において、
外周面に複数種類の図柄が配置された複数の回胴と、
遊技毎に、抽選条件が成立したことを契機に、役を内部抽選する役抽選手段と、
遊技毎に複数の回胴を回転させ、各々の回胴に対応して設けられた停止スイッチの操作を受け付けて、対応する回胴を個々に停止させ、前記内部抽選の結果に応じて図柄を表示する図柄表示制御手段と、
前記複数の回胴が全て停止したときの図柄の組合せ表示態様を判定する判定手段と、
前記判定の結果に応じて遊技価値を付与する付与手段と、
前記通常遊技と前記有利遊技とを、少なくとも実行可能な遊技実行手段と、
当落抽選を行って、当選又は落選を決定する当落決定手段と、
前記停止スイッチの操作順序を報知することが可能な報知手段と、
を具備し、
前記有利遊技が開始して、少なくとも１以上の特典が付与されて、該有利遊技の終了条件が成立すると、前記遊技実行手段は判定遊技に移行させ、
前記判定遊技において、
前記当落決定手段は、少なくとも前記特典数分の当落抽選を実行することが可能であり、
前記特典は複数種類あり、該特典の種類に応じて、固定の継続率が決められており、前記

判定遊技中の当選役に応じて、該継続率への加算が行われ、
前記当落決定手段は、前記継続率に基づいて前記当落抽選を実行し、
前記遊技実行手段は、前記当落抽選で落選が決定された場合は、現在の特典数から１を減算し、該特典数が０になったときに、前記通常遊技に移行させる一方、該当落抽選で当選が決定された場合は、使用している特典は消費せずに、現在の特典数を維持して、再び有利遊技に移行させること、
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、遊技媒体としてメダルを使用するパチスロ機や、パチンコ球を遊技媒体に使用するパチロットと称されるスロットマシン（回胴式遊技機）などの遊技機等（パチンコ機を含む）に関する。
【０００２】
また、本発明はその遊技方法を実現する為の制御ステップ又は制御手順を半導体メモリー、ＬＤ（レーザー・ディスク）、ＨＤ（ハード・ディスク）、ＣＤ（コンパクト・ディスク）、ＤＶＤ（デジタル・バーサタイル・ディスク若しくはデジタル・ビデオ・ディスク）又はブルー・レイ・ディスクなどの情報記憶媒体に記録したプログラム（例えば、ゲームソフトウェア）、インターネットを利用してダウンロードされるゲームアプリケーションそのものにも関係している。
【背景技術】
【０００３】
近年、パチスロ機と称される回胴式遊技機を用いた遊技が、従来のパチンコホールやパチスロ専用店で娯楽として盛んに行なわれている。また、遊技施設などに設置されるテレビゲーム機、及びインターネットを経由した一般家庭のパソコンやゲーム機においては、代用硬貨やクレジット（即ち、「遊技媒体」）を用いて、回胴式遊技を模擬したシミュレーションゲームが行われている。
【０００４】
例えば、上述した回胴式遊技機の通常遊技では、遊技者が所定枚数（所定量）の遊技メダル（遊技媒体）を投入した後、スタートレバーを操作すると、その操作タイミングでボーナス役、複数種類の小役、又はリプレイ役（再遊技役）の内部抽せん（以下、「内部抽選」とも記載する。）を実行して、複数の回胴（殆どの場合３つ又は、稀に４つのリールドラム）を上から下方向へ回転させて、回胴上に配置された複数の図柄（通常、この複数の図柄はリールテープに配置又は描画され、各ドラムの外周上に貼り付けられている。）を変動させる変動表示ゲームを開始すると共に、遊技者が各ドラムに対応する停止ボタンを操作して、内部当選した小役（遊技媒体の払出し枚数が定められている役）のベル、スイカやチェリー等の図柄が所定の組み合わせで有効ライン上に表示されると入賞となり、１枚～１５枚程度の遊技メダルを払い出すのに対して、リプレイ図柄が有効ライン上に表示されてリプレイ（再遊技）が作動（以下、「入賞」とも記載する。）すると、遊技メダルを投入することなく（又は、前回遊技での投入枚数をそのまま投入して）、次回の通常遊技を行うことができる再遊技可能状態になる。なお、小役を取りこぼすと配当は０枚である。
【０００５】
特に、Ａタイプと称される回胴式遊技機の場合、通常遊技の内部抽選の結果により、ビッグボーナス（１種ＢＢ又は２種ＢＢ）が内部当選し、リールドラムの個々の停止操作により特定図柄（例えば、赤７図柄や青７図柄、ＢＡＲ図柄）が有効ライン上に揃って停止及び表示された場合に、遊技者にとって最も有利な遊技モードであるビッグボーナスゲームモード（ＢＢゲームモード：役物連続作動装置の作動）に突入し、大量の遊技メダルを一気に獲得できる。また、レギュラーボーナスが当選し、特定図柄としてバー図柄が有効

ライン上に揃った場合には、レギュラーボーナスゲーム（ＲＢゲーム）が実行され、ＢＢゲームには及ばないものの、相応の遊技メダルを獲得できるようになっており、何れにせよ遊技者にとっては、これらのボーナスゲームを成立させることが回胴式遊技における最大の関心事である。なお、内部抽選を実行した結果、ボーナスゲームが当選した場合や放出する場合には、ＲＡＭ又はＲＷＭなどのデータ記憶領域にボーナスフラグを立てて記憶することにより、特定図柄（７図柄やバー図柄）が揃うまで、当該フラグは以降の変動表示ゲームに持ち越されるようになっている。

【０００６】

ところで、従来の回胴式遊技機（４号機）は射幸性が比較的高く、それを抑える為に、風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律（最終改正：平成一五年五月三〇日法律第五五号）が施行され、５号機と称される最新の回胴式遊技機に適用された。

【０００７】

例えば、５号機回胴式遊技機は、規則により出玉率（短期、中期、長期）が非常に細かく規定され、ビッグボーナスゲーム（ＢＢゲーム）においては、獲得された遊技メダル等の数量が、所定枚数（例えば、３６０枚又は４８０枚）を超えた時点で終了し、レギュラーボーナスゲームでは、ＢＢゲームには及ばないものの、１００数十枚程度を獲得した時点で終了するようになっている。特に、従来の回胴式遊技機（４号機）の最大の特徴とも言うべきボーナス・ストック機能も同規則で禁止された結果、ボーナス役を連続して放出（所謂、ボーナスの連チャンを）させることができなくなり、遊技性や射幸性が極端に低下した。

【０００８】

しかし、この様な厳格な規制状況においても多少の規制緩和がなされており、それに伴って新たな工夫が施された結果、ＡＲＴ機能（アシスト・リプレイ・タイム機能）を搭載したスロットマシンが開発された。このＡＲＴ機能は、リプレイが当選しやすい高確率再遊技状態に移行させて、内部当選している小役を入賞させる為の図柄停止操作手順（停止スイッチの操作順序や、ボーナス図柄の色を狙わせる操作タイミングを含む。）を液晶表示や音声、ＬＥＤ等で告知して、入賞を手助け（アシスト）する機能であり、現時点で５号機スロットマシンの主流となっている。

【０００９】

更に、ボーナス役（２種ＢＢ）を内部当選させた状態を維持し、通常遊技中及び特別遊技中の再遊技の当選確率を高めたＡＴ機というものが開発されている。ＡＴ機には、アシスト機能を発動させるアシストボーナス（第３のボーナス）が搭載されており、ＡＴボーナスに当選した場合、押し順小役が内部当選したときに、正解となる押し順を報知して、同時当選している複数の小役の中の最も払出し枚数が多い小役を取らせるものである。一方、通常遊技中にはアシスト機能が発動せず、遊技者は押し順小役当選時の正解操作手順を知ることができないし、変則押し（左１ｓｔ以外の押し方）をするとペナルティが発生するので、遊技回数を重ねるごとに所持メダル（持ち球）が減少するようになっている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【００１０】

【特許文献１】特開２０１３‐０９０６４２

【特許文献２】特開２０１３‐１７２７５３

【特許文献３】特開２０１２‐０５９８４１

【特許文献４】特許５９００９９８号公報

【非特許文献１】パチスロ・スーパーブラックジャック２（ネット社製）

【非特許文献２】パチスロ・シンデレラブレイド２（ネット社製）

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【００１１】

ところで、規則当初の５号機回胴式遊技機は、射幸性が非常に低かったが、改良の結果

ＡＲＴ機やＡＴ機の１ゲーム当りの平均純増枚数は２．５枚～３枚まで高められたので、４号機回胴式遊技機以上に出玉性能が良くなった。そして、１日の遊技で合計３万枚以上も出る機種も現れたので、射幸性を下げるため及び不正行為防止のために、新たに規則を改正して、６号機回胴式遊技機が現在検討されている。特に、６号機回胴式遊技機では、ＡＲＴ機能を主制御部で管理するので、メインプログラムのデータ容量を圧縮する必要がある。

【００１２】

本発明は、アシスト機能を有する６号機回胴式遊技機の開発に当たり、遊技上の技術的工夫及び特有のプログラム処理（指示遊技における抽選処理）や、押し順小役の入賞表示態様に工夫を凝らすことによって、遊技者にとって興趣が尽きず、スペシャルボタンを用いた上乗せ演出により面白味を増大させると共に、遊技者に違和感を与えることなく遊技性を増し、メインプログラムのデータ容量を圧縮することが可能な遊技機等を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【００１３】

請求項１に係る本発明の遊技機は、上記の目的を達成する為に、遊技として、少なくとも通常遊技と、該通常遊技より有利な有利遊技が存在する遊技機において、外周面に複数種類の図柄が配置された複数の回胴と、遊技毎に、抽選条件が成立したことを契機に、役を内部抽選する役抽選手段と、遊技毎に複数の回胴を回転させ、各々の回胴に対応して設けられた停止スイッチの操作を受け付けて、対応する回胴を個々に停止させ、前記内部抽選の結果に応じて図柄を表示する図柄表示制御手段と、前記複数の回胴が全て停止したときの図柄の組合せ表示態様を判定する判定手段と、前記判定の結果に応じて遊技価値を付与する付与手段と、前記通常遊技と前記有利遊技とを、少なくとも実行可能な遊技実行手段と、当落抽選を行って、当選又は落選を決定する当落決定手段と、前記停止スイッチの操作順序を報知することが可能な報知手段と、を具備し、前記有利遊技が開始して、少なくとも１以上の特典が付与されて、該有利遊技の終了条件が成立すると、前記遊技実行手段は判定遊技に移行させ、前記判定遊技において、前記当落決定手段は、少なくとも前記特典数分の当落抽選を実行することが可能であり、前記特典は複数種類あり、該特典の種類に応じて、固定の継続率が決められており、前記判定遊技中の当選役に応じて、該継続率への加算が行われ、前記当落決定手段は、前記継続率に基づいて前記当落抽選を実行し、前記遊技実行手段は、前記当落抽選で落選が決定された場合は、現在の特典数から１を減算し、該特典数が０になったときに、前記通常遊技に移行させる一方、該当落抽選で当選が決定された場合は、使用している特典は消費せずに、現在の特典数を維持して、再び有利遊技に移行させることを特徴とする。

【発明の効果】

【００１４】

本発明に係る遊技機によれば、実ボーナス及びＡＲＴボーナスを備えており、押し順小役の入賞形態の表示方法、ＡＲＴボーナスや有利区間（報知遊技区間）の抽選方法や当選報知及び指示方法に工夫を凝らしているので、遊技者にとって興趣が尽きず、独自の上乗せ演出によって面白味が増大すると共に、メインプログラムのデータ容量が圧縮や削減が可能となる。特に、遊技上の技術的工夫や特有のプログラム処理として、外部集中端子板の外部信号４（ＡＲＴ中信号）のＯＮとＯＦＦを効率よく且つ正しくＯＮ／ＯＦＦ制御することが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【００１５】

【図１】回胴式遊技機の正面模式図である。

【図２】回胴式遊技機の内部構造模式図である。

【図３】回胴式遊技機の制御回路系のブロック図である。

【図４】ドラム部を制御する制御回路系のブロック図である。

【図５】ドラム部の構成ブロック図である。

【図６】ドラムの図柄配置表である。
【図７】ドラム部の構成ブロック図である。
【図８】ドラム部の構成ブロック図である。
【図９】各信号の関係を示すタイミングチャートである。
【図１０】左ドラムの模式図である。
【図１１】左ドラム、窓部及び図柄位置データとの関係を示す模式図である。
【図１２】図柄の組合せ表示判定図である。
【図１３】表示演出装置の構成ブロック図である。
【図１４】演出パターンデータテーブルの記憶状態を示す概念図である。
【図１５】演出画面の模式図である。
【図１６】演出画面の模式図である。
【図１７】演出画面の模式図である。
【図１８】一般的な抽選テーブルの概念図である。
【図１９】図柄の組合せと獲得メダル枚数との関係を示した配当表である。
【図２０】回胴式遊技機の主要動作処理手順を示すフローチャートである。
【図２１】ドラムの図柄配置図である。
【図２２】図柄の組合せ表示判定図である。
【図２３】通常時及びボーナス作動時の配当表である。
【図２４】押し順小役（左ファースト）の条件装置の組合せ表である。
【図２５】押し順小役（中ファースト）の条件装置の組合せ表である。
【図２６】押し順小役（右ファースト）の条件装置の組合せ表である。
【図２７】窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。
【図２８】窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。
【図２９】窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。
【図３０】窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。
【図３１】窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。
【図３２】窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。
【図３３】遊技状態遷移図（ＲＴ状態）である。
【図３４】遊技状態遷移図（演出状態）及び通常モード番号算出テーブルである。
【図３５】主制御部が管理する遊技状態（遊技モード番号）の説明図である。
【図３６】各種モードにおけるゾーン処理の説明図である。
【図３７】特別上乗せ画面及び特別上乗せ抽選のフローチャートである。
【図３８】表示演出装置が表示する演出画面の模式図である。
【図３９】８ビット擬似乱数と置数の関係を示す説明図である。
【図４０】役抽選テーブルの詳細説明図である。
【図４１】指示モニター表示の詳細説明図である。
【図４２】指示情報及び指示モニター表示と指示内容の関係を示す説明図である。
【図４３】指示情報及び指示モニター表示と指示内容の関係を示す説明図である。
【図４４】指示情報及び指示モニター表示と指示内容の関係を示す説明図である。
【発明を実施するための形態】
【００１６】
定義：
リプレイ（Replay）とは、パチスロ（回胴式遊技機）において、次のプレイがベットを行わずに遊技可能となる絵柄の組み合わせのことをいう。パチスロの検定規則（遊技機の認定及び型式の検定等に関する規則）上の呼称は再遊技（さいゆうぎ）である。また、請求項で用いる「リプレイ役」は、複数のリプレイ役１～リプレイ役ｎが同時に内部当選するグループリプレイ役の場合もあり、その何れか一つのリプレイ役が最優先で（ボーナス役）よりも優先的に）作動するようになっている。すなわち、「再遊技」とは、遊技メダル等の投入（貯留装置に係るボタンその他の装置の操作により遊技メダルを遊技の用に供することを含む。）をすることによらずに行うことができる遊技をいう。

【００１７】
「作動」とは、再遊技に係る図柄又は役物連続作動装置等に係る図柄の組合せが、有効ライン上に表示された状態を含んだ文言であり、遊技媒体が払出される小役における「入賞」と同義である。従って、本明細書では、再遊技の「入賞」やボーナス役の「入賞」と便宜的に使用することもある。
【００１８】
基本実施例：
本発明に係る遊技機等の一例として、メダルを遊技媒体とする回胴式遊技機を取り上げるが、この実施例は回胴式遊技機の基本構成及び基本動作を詳細に説明するものである。
【００１９】
図１は、回胴式遊技機の正面模式図（図１（Ａ）は全体図、図１（Ｂ）は部分拡大図）である。図２は、回胴式遊技機の内部構造模式図及びクレジット投入のタイミングチャートである。
【００２０】
１は、一般に「パチスロ機」と称される回胴式遊技機本体であり、回転ドラム（リールドラム部２）を内蔵する筐体１ａ（図２参照）と前扉１ｂに大別される。
【００２１】
前扉１ｂは、回胴式遊技機の顔とも言うべき主要部であり、高級感を出すために各種のメッキを樹脂素材に付加することにより、外観に華やかさや重厚感が与えられる。前扉１ｂの前面には、上下２枚の透明パネル２２が嵌めこまれており、各種のデザインが施される。
【００２２】
上透明パネル２２ａの後方には、ゲーム状況に応じて各種演出を行う表示演出装置１１（又は、映像ディスプレイ装置、液晶表示装置等）がビス止め固定される。下透明パネル２２ｂには、デザインシート２２ｃが貼りつけられることにより、窓部３（図柄表示窓）が形成される。下透明パネル２２ｂの下部２２ｄ（図１（Ａ）破線部参照）には、表示ＬＥＤブロック４（発光表示装置４。図１（Ｂ）参照）が取り付けられる。表示ＬＥＤブロック４は、後述する表示ＬＥＤ群で構成される。
【００２３】
４ａは、投入枚数ＬＥＤであり、遊技を行うためにメダル投入部５から又はマックスベットボタン８や１ベットボタン（図示せず）によって投入された遊技メダル又はクレジットの枚数を表示する。
【００２４】
４ｂは、メダル貯留枚数表示ＬＥＤであり、遊技メダルのクレジット数（貯留枚数）を例えば所定最大数５０枚の範囲で表示する。また、貯留メダルの精算時における払い出し演出表示を行う。
【００２５】
４ｃは、メダル払出枚数表示ＬＥＤであり、入賞時に払出メダルの枚数を表示する。また、出玉率の段階設定値及び打止め中やエラー発生時のエラーコードを表示する。更に、遊技中における指示モニターとしての機能があり、後述する停止ボタン部１０の操作順序の情報に対応した数値を表示する。例えば、指示モニターＬＥＤ４ｈの表示が無い場合又は０の場合は押し順の指示なし、１の場合は左停止ボタン１０ａの押下を指示、２の場合は中停止ボタン１０ｂの押下を指示、３の場合は右停止ボタン１０ｃの押下を指示、４の場合は左停止ボタン１０ａ又は中停止ボタン１０ｂの押下を指示、５の場合は左停止ボタン１０ａ又は右停止ボタン１０ｃの押下を指示、６の場合は中停止ボタン１０ｂ又は右停止ボタン１０ｃの押下を指示となる。この表示制御は、主制御部１００が実行する。スライド式の切換スイッチがあり（図示せず）、遊技者の操作（又は、ホール側の操作）により、有利区間表示と指示モニターによる報知機能のＯＮとＯＦＦを切り換えることが可能である。主制御部１００は、切換スイッチがＯＮ状態で有利区間表示と指示モニターによる報知機能を働かせるが、ＯＦＦ状態では報知をしないようになっている。

【００２６】
また、指示モニターＬＥＤ４ｈの表示として、０の場合は押し順の指示は無し、１の場合は左中右の順で押下を指示、２の場合は左右中の順で押下を指示、３の場合は中左右の順で押下を指示、４の場合は中右左の順で押下を指示、５の場合は右左中の順で押下を指示、６の場合は右中左の順で押下を指示とすることも可能である（後に詳細説明）。
【００２７】
４ｄは、メダル投入表示ＬＥＤであり、遊技メダルの投入可能時に点灯する。
【００２８】
４ｅは、リプレイ表示ＬＥＤであり、変動表示ゲームにおいてリプレイ図柄が表示されてリプレイが作動すると点灯する。
【００２９】
４ｆは、打止め及びエラー表示ＬＥＤであり、打止め時及び重大なトラブル（例えば、ドアオープン以外のトラブル）が発生した場合に点灯する。
【００３０】
４ｇは、有利区間表示ＬＥＤであり、ドラム部２の停止操作順序や押下位置を指示する機能（以下、「指示機能」という）が発動した場合や、疑似ボーナスが当選する確率が通常遊技よりも高い状態に移行した場合に点灯する。従って、有利区間表示ＬＥＤ４ｇが点灯しても、疑似ボーナスが当選したとは限らない。なお、有利区間表示ＬＥＤ４ｇを別途設けることなく、メダル貯留枚数表示ＬＥＤ４ｂやメダル払出枚数表示ＬＥＤ４ｃの７セグの右下に一般的に設けられているドットＬＥＤ（図示せず）を利用してもよいし、更には、有利区間表示ＬＥＤ４ｇを新たに設けずに、打止め及びエラー表示ＬＥＤ４ｆにこの機能を持たせてもよい。
【００３１】
２は、筐体１ａに内蔵されているドラム部（リールドラムユニット）であり、左ドラム２ａ、中ドラム２ｂ及び右ドラム２ｃの３つのドラム及びモータや電気回路などで構成される。それぞれの各ドラムの内部には、回胴部図柄表示ＬＥＤ（図示せず）が設けられており、各種演出に応じて発光（点灯や点滅）又は消灯するようになっている。つまり、各ドラムが一列に上から下へ複数の図柄を表示する図柄列であり、この場合には、３つの図柄列（複数列）を変動させる変動表示ゲームを開始するようになっている。なお、各ドラムに替えて、液晶表示装置などを用いて図柄を表示する場合も、複数個の図柄が配置された図柄列を変動させる変動表示ゲームである。ドラム部２の外周に貼り付けられているリールテープ上の図柄が、透明な窓部３を通して目視できるようになっている。
【００３２】
５は、メダル投入部であり、変動表示ゲームを開始させるために必要な遊技メダル（遊技媒体であり、「コイン」や単に「メダル」という場合もある。）を投入するメダル投入口が設けられている。なお、メダル投入部５の両サイドには左光透過部５ａ及び右光透過部５ｂが設けられており、下側左右に取り付けられた複数の光源（例えば、ＬＥＤ）からの光によって、メダルが投入不能な場合には赤色（第一の色）で、一方、メダルが投入可能であって遊技用に加算表示されるときには青色（第二の色）で、メダル貯留装置に加算表示されるときには緑色（第三の色）で点灯する。但し、メダルが投入不能な場合には、消灯としてもよい。
【００３３】
メダル投入口から投入されたメダルは、メダル選別装置（又は、「セレクター」とも言う。図示せず）によってカウントされ、正常に投入されたメダルの数を加算して表示ＬＥＤブロック４の投入枚数ＬＥＤ４ａ又はメダル貯留枚数表示ＬＥＤ４ｂに表示するようになっている。
【００３４】
６は、精算ボタンであり、メダル貯留装置（図示せず）の起動と解除、及び投入メダルと貯留メダル（クレジット）の払出し精算時に操作される。
【００３５】

７は、十字キーであり、上下左右に配置された４つのスイッチ及び中央部の決定ボタンで構成されている。上と下または左と右のスイッチが同時に押せないようになっている。上下左右操作や決定操作により遊技の履歴情報を見たり、役の組み合わせ図柄表や配当表を表示演出装置１１に表示する際に操作される。十字キー７の近傍に１ベットボタン（図示せず）が設けられており、遊技を行うためにメダル貯留装置の貯留メダルを１枚投入するときに使用する。なお、１ベットボタンを設けない場合もある。

【００３６】

８は、マックスベットボタン（ＭＡＸベットボタン又は投入スイッチ）であり、遊技を行うためにメダル貯留装置の貯留メダルを最大数である３枚投入するときや、ボーナスゲーム時など遊技状態に応じて規定された最大投入枚数（１枚～３枚）を投入するときに使用する。なお、マックスベットボタン８の内部には、ＬＥＤが設けられており、マックスベットボタン８が操作可能な状態のときに点灯するようになっている。

【００３７】

９は、スタートレバー（回胴回転始動装置の一部）であり、遊技を行うために必要な所定数の遊技メダルを投入後、ドラム部２を一斉に回転（始動）させるときに使用する。スタートレバー９の周囲には、遊技開始表示ＬＥＤが設けられており、スタート操作が可能な状態のときに点灯するようになっている。また、スタートレバー９は、出玉率の段階設定を行う場合、段階値１～６（又は、１，３，５，７の４段階跳び番号など）の中から、選択された所望の設定値を確定させるときに使用する。

【００３８】

１０は、停止ボタン部（同義の名称として、「停止スイッチ」ともいう。）であり、回転しているドラム部２を停止させるときに使用する。この停止ボタン部１０は、左停止ボタン１０ａ、中停止ボタン１０ｂ及び右停止ボタン１０ｃの３つのボタン群（なお、４リールでは４つとなる。）で構成され、ドラム部２が回転中に停止ボタン部１０を操作することにより、それぞれのボタンに対応する左ドラム２ａ、中ドラム２ｂ及び右ドラム２ｃを停止させることができる。なお、左ドラム２ａ、中ドラム２ｂ及び右ドラム２ｃの３つのドラムの回転が所定速度（約８０回転／分）に達して、停止ボタン部１０が操作可能になった時には、停止ボタン１０ａ、停止ボタン１０ｂ及び停止ボタン１０ｃに内蔵されているＬＥＤが点灯するようになっている。また、左停止ボタン１０ａ、中停止ボタン１０ｂ及び右停止ボタン１０ｃを３つの方向入力手段として用いる場合には、それぞれ順に左方向、上方向、右方向入力に対応させることができる。

【００３９】

１１は、ＬＣＤ（液晶ディスプレイ）、ＰＤＰ（プラズマ・ディスプレイ・パネル）又は有機ＥＬ（エレクトロ・ルミネッセンス）などのＦＰＤ（フラット・パネル・ディスプレイ）からなる表示演出装置であり、回胴遊技に関する各種映像演出や所要の情報の告知等が行えるようになっている。なお、専用眼鏡を使用するか否かに拘わらず、最近では立体表示可能な表示演出装置が安価に製造されるようになっており、テンパイ状態（リーチ状態）や大当り状態で７図柄等の演出映像が飛び出す３Ｄ表示装置を採用した遊技機が主流となりつつある。

【００４０】

表示演出装置１１の左右は、機種仕様に合わせて各種ギミック（駆動役物）が設けられる領域であり、例えば右横にはピストル役物５０と、左横にはルーレット役物５１が配置される。

【００４１】

１２は、スピーカ部であり、左上スピーカ１２ａ、右上スピーカ１２ｂ、左下スピーカ１２ｃ及び右下スピーカ１２ｄの４つのスピーカで構成され、各種演出に応じた効果音や段階設定値の変更中、又は前扉１ｂが開いている状態やトラブル発生時に警告音を発生する。なお、重大なトラブル（セレクターエラー、ホッパーエラーやＲＡＭエラー。但し、ドアオープンは含まない。）が発生した場合には、警告音と共にエラー表示ＬＥＤ４ｆが点灯する。

【００４２】
１３は、遊技状態表示ＬＥＤ部であり、表示演出装置１１の上部に設けられた上部状態表示ＬＥＤ１３ａ（トップランプともいう）及び両側面に設けられた左上状態表示ＬＥＤ１３ｂと右上状態表示ＬＥＤ１３ｃ、左中状態表示ＬＥＤ１３ｄと右中状態表示ＬＥＤ１３ｅ、及び左下状態表示ＬＥＤ１３ｆ、右下状態表示ＬＥＤ１３ｇと中下状態表示ＬＥＤ１３ｈで構成され、各種の光演出を効果的に行うことができる。また、段階設定値の変更中又は前扉１ｂが開いている状態やトラブル発生時において、警告表示として点滅を繰り返す。
【００４３】
この遊技状態表示ＬＥＤ部１３（１３ａ～１３ｈ）は、前扉１ｂの外周を略一周するように配置されているので、遊技者に対して、カラフルな光が途切れることなく、外周淵部をグルグル回るような光演出を効果的に行うことが可能となる。特に、前扉１ｂの上部中央位置（遊技機本体前面の上部中央位置）に設けられた上部状態表示ＬＥＤ１３ａは、トップランプと称されており、内部当選又は入賞したレア小役に対応する固有の色で発光して、遊技者に入賞役などを報知して期待感を煽る光演出の中心的役割を成している。
【００４４】
１４は、スペシャルボタンであり、表示演出装置１１に表示される各種ゲームやその映像演出に応じて要求される情報（例えば、パワーレベルゲージの上昇、ボーナス成立図柄の表示、戦闘機の機銃操作や爆弾投下又は登場人物の移動方向やパワーアップ等の入力情報）を、遊技者自身による１回操作又は連打して入力する。なお、このスペシャルボタン１４によって入力される情報は、後述する副基板（サブブロック）に与えられ、あくまで各種映像や音響演出にのみ用いられるものであるから、遊技の結果に影響を及ぼすものではない。
【００４５】
１５は、受け皿であり、メダル払出装置１８（図２参照）から払い出された遊技メダルがメダル払出口１６より排出され、その数量として数百枚程度まで受けることができる。
【００４６】
１９は、ドア鍵穴であり、ドアキーにより回胴式遊技機本体１の前扉１ｂを開けるときや、打ち止め状態（メダル式遊技の為の操作を不能にした状態）の解除及びエラーによる遊技中止の解除の際に使用される。
【００４７】
２０は、返却ボタン（正式には、「投入メダル詰まり返却ボタン」と言う）であり、メダル投入部５に投入された遊技メダルが通過する遊技メダルセレクター（図示せず）に詰まった遊技メダルをメダル払出口１６から返却する時に使用する。
【００４８】
ここで図２を参照し、回胴式遊技機本体１の筐体１ａの中央部には、ドラム部２とその下にメダル払出装置１８（メダルホッパー１８）が配置されている。
【００４９】
筐体１ａの右上部には反射板１７が設けられ、前扉１ｂの対応位置にはフォトセンサが設けられており、前扉１ｂが閉じた状態では、フォトセンサから出射されたＬＥＤ光が反射板１７によって反射され、フォトトランジスタによって検出される一方、開いた状態では、反射光が検出されないので、前扉１ｂの開閉状態を検知することができる。
【００５０】
２１は、電源部であり、電源スイッチ２１ｃをオン状態にすると、各回路ブロックに電源が供給され、初期チェックや初期設定の後、変動表示ゲームを行うことができるようになる。
【００５１】
２１ａは、設定用キースイッチ（設定変更許可スイッチともいう）であり、出玉率の段階設定操作や段階設定値の確認を行うときに使用する。操作キーを鍵穴２１ｄに差し込んで回転させることにより、ＯＦＦからＯＮの状態又は逆のＯＮからＯＦＦの状態にするこ

とができる。

【００５２】

２１ｂは、エラー解除スイッチであり、出玉率の段階設定を行う時やエラーによる遊技の中止を解除する時に使用する。出玉率の段階設定値は、メダル払出枚数表示ＬＥＤ４ｃによって表示され、エラー解除スイッチ２１ｂを押すたびに値が＋１されて、「６」表示の次には「１」に戻り、ターンアラウンド表示する。

【００５３】

２１ｅは、確認スイッチであり、実ボーナス（ＢＢ、ＲＢ）、アシスト機能が発動するＡＴ、ＡＲＴや疑似ボーナス、チャンスゾーン等、遊技者にとって有利な有利区間の遊技比率（遊技割合）を、メダル貯留枚数表示ＬＥＤ４ｂ又はメダル払出枚数表示ＬＥＤ４ｃの何れか一方に表示させる時に使用する。

【００５４】

図３は、回胴式遊技機の制御回路系のブロック図である。

【００５５】

制御回路系は、メインブロック（主基板：破線で囲っていない部分）及びサブブロック（副基板：破線で囲った部分）とに大別され、メインブロックは遊技結果や遊技進行に関する制御を行うのに対して、サブブロックは遊技経過や内部抽せん結果の告知・表示など遊技者の関心や興味を惹く様々な演出に関する制御を司る。なお、サブブロックは、メインブロックが管理するアシスト機能の発動時において、小役入賞（入賞させることを目的とする小役の入賞）又は転落リプレイ回避の停止操作手順（停止ボタン部１０の操作順序や操作タイミング）を告知する。

【００５６】

１００は、主制御部であり、ＣＰＵを内蔵したマイクロプロセッサを搭載した一体型のワンチップマイコン（例えば、エルイーテック社製のＬＥＭ５０Ａ－Ｐ）であり、所定のデータテーブル領域や装置全体の制御手順を記述した制御プログラムを記憶するＲＯＭ１０１と、カウンタやレジスタ等が形成され制御に必要な情報を一時的に記憶するＲＡＭ１０２（ＲＷＭ：リライタブルメモリともいう。また、内蔵だけではなく、外付けＲＡＭも含む。）、各種レジスタ、カウンタ等が設けられている。このＲＡＭ１０２は、後述するように、電源スイッチ２８ｃをオフ状態にしても又は電源コードを抜いても、電源コネクタを経由して常時供給されるＲＡＭバックアップ用電源（主基板の電源コンデンサー）によって、記憶する全ての制御データは保持されるが、電源コネクタそのものが抜かれた場合には、電力が全く供給されなくなるので制御データは消去（オールクリア又は０にリセット）又は無意味な情報（不定情報）となる。

【００５７】

主制御部１００には、Ｉ／０ポート（図示せず）やデータバスを介して、スタートＳＷセンサ１１０（スタート・スイッチ・センサ１１０）、３つの停止ボタンセンサ１２０、メダル検出センサ１３０、ベットボタンセンサ１４０、段階設定部１５０及び払出センサ１８ａが接続されており、主制御部１００はこれらからの入力信号を受信可能に構成されている。

【００５８】

また、主制御部１００には、Ｉ／０ポート（図示せず）やデータバスを介して、ドラム部２、メダル払出装置１８、表示ＬＥＤブロック４及び外部集中端子板１７０が接続されており、主制御部１００は入出力信号の送受信によって、これらの各種装置を制御可能に構成されている。外部集中端子板１７０から８つの外部集中端子板信号が出力され、その仕様としては、出力端子１がメダル投入信号、出力端子２がメダル払出信号、出力端子３が外部信号１（ＲＢ）、出力端子４が外部信号２（ＢＢ）、出力端子５が外部信号３（未使用）、出力端子６がリレーコモン、出力端子７が外部信号４（ＡＲＴ中信号）、出力端子８が外部信号５（エラー信号）となっている。

【００５９】

主制御部１００は、この外部集中端子板１７０から、パチスロ店等において遊技機の稼

働状況を集計管理する為に必要な情報を出力するが、外部集中端子板１７０から如何なる情報も受信することはない。主制御部１００が外部へ出力する信号は、メダル投入信号、メダル払出信号、外部出力信号１（例えば、ＲＢＢ信号）、外部出力信号２（例えば、ＡＲＴ中信号）、外部出力信号３（例えば、未使用又は、２種ＢＢ信号）、リレーコモン、外部出力信号４（例えば、各種エラーが発生したことを示すエラー信号）、及び外部出力信号５（例えば、ドア解放エラー信号）である。特に、ＲＢＢ信号は実ボーナス役（実際のボーナス役）である一方、ＡＲＴ中信号は、アシスト情報が報知される特別役であるアシストボーナス役（「第３のボーナス役」と呼ばれている）としてホールコンピュータ（外部装置１）が集計管理するだけではなく、パチスロ機の上部付近に設置されているデータカウンタ（外部装置２）にも出力されて、遊技者にパチスロ遊技における主要情報（遊技回数、ＢＢ回数、ＡＲＴ回数、出玉情報等）を表示する為に利用される。なお、機種仕様によって、外部出力信号が意味する内容は適宜変更できる。

【００６０】

この主制御部１００は、遊技者のスタートレバー９の操作に伴って、内蔵する乱数発生部１０３で継続して発生させている乱数（０～６５５３５の値）の１つを抽出することにより内部抽選を実行し、複数個（通常は、２０個又は２１個）の図柄が描かれた３列（複数列）の図柄列であるドラム部２（左ドラム２ａ、中ドラム２ｂ及び右ドラム２ｃ）を回転させることにより図柄変動表示ゲームを開始する。例えば、この乱数抽選でベル、チェリー、スイカ又はプラム等の配当のある小役の何れかが内部当選（又は、複数の小役が同時に内部当選）し、遊技者が停止ボタン部１０の停止操作を行うと、主制御部１００は操作順に従ってドラム部２を、抽選結果と停止操作タイミングに基づく所定位置に個々に停止させる。その結果、窓部３に設定される有効ライン上のいずれかに、所定の図柄が並んで表示されれば入賞となる。但し、有効ラインは５つに限らず、メダルの投入枚数に応じて変わったり、設計仕様や遊技状態に応じて適宜１又は複数に増減される。

【００６１】

主制御部１００は、実行した総遊技回数、及び疑似ボーナスなどの遊技者にとって有利な有利区間の遊技数をＲＡＭ１０２に記憶しており、前扉１ｂを開けた状態で確認スイッチ２１ｅが操作された場合に、（総遊技回数）分の（有利区間の遊技数）×１００を算出して、メダル貯留枚数表示ＬＥＤ４ｂ又はメダル払出枚数表示ＬＥＤ４ｃの何れか一方に表示する。例えば、総遊技回数が１２３４５ゲームで、有利区間の遊技数が８０００ゲームとすると、有利区間の遊技比率は、約６４．８０３パーセントとなるが、下一桁目を四捨五入して「６５」と数字を点灯させて表示する。

【００６２】

主制御部１００には、Ｉ／０ポート（図示せず）やデータバスを介して、副制御部１６０が接続されており、サブブロックの各種制御に必要な制御データ（例えば、コイン投入データ、抽選結果や当選状況データ、段階設定値データ、段階設定部１５０のスイッチ操作状態を示すデータなど）を副制御部１６０に出力する。

【００６３】

この副制御部１６０は、主制御部１００と同様に、ＣＰＵを内蔵したマイクロプロセッサを搭載する一体型のワンチップマイコンであり、サブブロック全体の制御手順を記述した制御プログラムを記憶するＲＯＭ１６１と、カウンタ、タイマーやレジスタ等が形成され、主制御部１００から受信した制御に必要な情報を一時的に記憶するＲＡＭ１６２などが設けられている。このＲＯＭ１６１には、複数のＢＧＭ（バック・グランド・ミュージック）データが記憶されており、特にボーナスゲーム中において、遊技者の気持ちを高揚させる為に、特別にアレンジされたＢＧＭが演出場面に応じて適宜選択及び演奏される。なお、主制御部１００と副制御部１６０を別個に設ける必要はなく、１つの制御部とすることも可能であるが、ＲＯＭ１０１の容量が制限されているので、一般に副制御部１６０が設けられている。

【００６４】

副制御部１６０には、Ｉ／０ポート（図示せず）やデータバスを介して、表示演出装置

１１（表示演出制御部１１ｂを含む）、スピーカ部１２、遊技状態表示ＬＥＤ部１３、十字キーセンサ１１１、スペシャルボタンセンサ１１２及び扉異常信号出力装置１１３が接続されており、副制御部１６０はこれら各装置からの入力信号を受け付けたり、必要なデータや信号を出力して各種制御を行うことが可能である。

【００６５】

副制御部１６０は、スタートレバー９の開始操作に伴って、主制御部１００が抽出した乱数を用いて内部抽選を実行し、大当り、再遊技、各種小役又はハズレの結果通知を受信すると、遊技者に抽選結果を通知する以前に、表示演出装置１１やスピーカ部１２、遊技状態表示ＬＥＤ部１３に演出を実行させるか否かの演出抽選を行う。副制御部１６０は、演出抽選で当選すると、後述するＲＯＭ１１ｃ（図１３参照）に記憶する複数の演出映像の中から、表示する演出映像を選択して表示パネル１１ｅに出力する。

【００６６】

特に、副制御部１６０は、後述するように、ＡＲＴボーナス遊技中に、押し順小役（第一小役及び複数個の押し順規定小役中の複数一部）が内部当選した場合、当選中の第一小役図柄（例えば、ベル図柄）を有効ライン上に揃えるためのアシスト情報（補助情報）を表示演出装置１１に表示する。これにより遊技者は、第一小役を容易に入賞させることが可能になる。但し、このＡＲＴボーナス遊技は、主制御部１００の制御によって管理されており、副制御部１６０は主制御部１００の指示によりアシスト情報を表示するだけである。つまり、副制御部１６０は出玉性能に関与しない。

【００６７】

十字キーセンサ１１１は、十字キーが操作されることにより、上下左右の４方向に対応する方向信号及び中央部の決定ボタン操作信号を出力し、副制御部１６０はこの方向信号を受信して、方向信号に応じた各種映像演出や当選告知等を表示演出装置１１に表示し、更にスピーカ部１２から効果音を発生させる。また、副制御部１６０は、十字キーセンサ１１１からの信号に基づき、役の組み合わせ図柄、小役表や配当表を表示演出装置１１に表示する。

【００６８】

スペシャルボタンセンサ１１２は、スペシャルボタン１４が操作された時に、ＯＮ信号（例えば、ＨＩＧＨ信号）を、離した時にＯＦＦ信号（例えば、ＬＯＷ信号）を出力し、副制御部１６０はこのＯＮ信号を受信したタイミングやパルスを受信した回数（連打と呼ばれている。）に応じて、各種ゲーム及びその映像演出や当選告知等を表示演出装置１１に表示する。

【００６９】

扉異常信号出力装置１１３は、扉の開閉状態を検出して副制御部１６０に制御信号を出力する装置であり、主電源がＯＮの状態においては前扉１ｂの開閉に応じてＯＮ／ＯＦＦ信号を出力する一方、主電源がＯＦＦの状態においては副電源（バックアップ電池）から供給される電力によって駆動され、主電源断時の前扉１ｂの異常開閉を検出及び記憶し、その後、主電源がＯＮとなった場合でも、主電源ＯＦＦ時の異常開閉を副制御部１６０に通知する。これにより副制御部１６０は、前扉１ｂが閉まっていて全く異常がないように見えても、主電源が入れられた時に警告音を発生させるので、遊技ホールの管理者は異常事態を認識し、遊技機のチェックや点検等の適切な処置を施すことができる。

【００７０】

メダル検出センサ１３０は、メダル通過センサと近接センサ（図示せず）で構成され、メダル投入口５から投入されたメダル数に応じた数のパルス信号を出力する。主制御部１００は、このパルス信号を受信し、及びパルス信号の立ち上りや立ち下りにおけるカウンター論理演算処理を実行して、表示ＬＥＤブロック４中の投入枚数ＬＥＤ４ａ又はメダル貯留枚数表示ＬＥＤ４ｂにパルス数に応じた数だけ増加した投入枚数又はクレジット数を表示させるように制御する。

【００７１】

ベットボタン検出センサ１４０は、通常では１ベットボタンの操作に応じてパルス信号

を出力する１ベットボタン検出センサ１４０ａ、及びマックスベットボタン８の操作に応じてパルス信号を出力するマックスベットボタン検出センサ１４０ｂの２つで構成され、主制御部１００の２つのポートへ別々に接続されている（詳細図示せず）。主制御部１００は、得られたパルス信号に対応するように投入枚数ＬＥＤ４ａの枚数表示を制御する。但し、最近では１ベットボタンが設けられていない機種が多数なので、マックスベットボタン８だけが設けられていると仮定する。

【００７２】

ここで図２（Ｂ）を参照し、投入可能枚数が最大の３枚（第１枚数）、又は最大未満の枚数（第２枚数：１枚又は２枚。つまり、第２の枚数は第１の枚数より少ない）の何れでも遊技可能な状態とする。主制御部１００は、最大枚数又は最大未満の枚数で遊技可能な状態において、マックスベットボタン８がＯＮ操作されることによって、マックスベットボタン検出センサ１４０ｂから出力されるパルス信号の立ち上がりエッジを検出すると、０．８秒タイマーをスタートさせて計時を開始する。主制御部１００は、マックスベットボタン８がＯＦＦ操作されることによって、マックスベットボタン検出センサ１４０ｂから出力されるパルス信号の立ち下がりエッジを検出すると、所定時間の０．８秒が経過していなければ、所定時間に満たない短時間操作なので最大枚数の３枚を投入する（図２（Ｂ）左側図参照）。その一方、パルス信号の立ち下がりエッジを検出した場合、所定時間の０．８秒が経過していれば、所定時間を超える長時間操作なので最大未満の枚数（１枚又は２枚）を投入する（図２（Ｂ）右側図参照）。

【００７３】

また、遊技者が所定数のメダルを投入後、スタートレバー９を正規に操作すると、スタートＳＷセンサ１１０はスタート信号を出力し、主制御部１００はこのスタート信号の受信を契機として乱数抽選等を行って変動表示ゲームを開始するとともに、ドラム部２に駆動パルス信号を出力するようになっている。なお、この１回のスタートレバー９の操作によって行われる遊技が１ゲームの変動表示ゲームとなっており、遊技者はボーナスゲーム（ビッグボーナス又はレギュラーボーナス）を獲得してメダルを増やすことを目的に遊技を繰り返す。なお、ボーナスゲームとは、例えば第一種特別役物（ＲＢ）、第一種特別役物連続作動（ＲＢＢ）又は第二種特別役物連続作動（ＣＢＢ）を意味する。

【００７４】

そして、主制御部１００は、変動表示ゲーム中に停止ボタン１０ａ、１０ｂ及び１０ｃが操作されると、対応する回転ドラムの回転を個々に停止させ、所定の入賞役が成立（各回転ドラムの図柄が予め定めた所定の組み合わせで表示されると入賞となる。）してメダルの払い出しを行う場合、その払出し枚数を表示ＬＥＤブロック４中のメダル払出枚数表示ＬＥＤ４ｃに表示して、これをクレジット数に加えてメダル貯留枚数表示ＬＥＤ４ｂに表示させる。なお、精算ボタン６によって払い出し操作が行われた場合やクレジット数が例えば最大数の５０枚を超えた場合には、主制御部１００はメダル払出装置１８を駆動制御し、必要数のメダルをメダル払出口１６から排出させて受け皿１５に蓄積する。

【００７５】

さらに、主制御部１００は、再遊技や小役、特にボーナスが内部当選した場合には、副制御部１６０に内部当選等に関する制御データ（イベントデータ）を出力する。そして、副制御部１６０は、主制御部１００から制御データを受け取ると、遊技状態表示ＬＥＤ部１３の点灯制御、スピーカ部１２から効果音を発生させるための音声合成ＬＳＩ（図示せず）の制御、及び表示演出装置１１の表示画面内におけるキャラクタや背景映像の表示制御等の各種演出動作を行うように構成されている。

【００７６】

１５０は、段階設定部であり、図２０で後述する出玉率の段階設定操作を行うことにより、ホール側は、イベントや新装オープンでのメダル大量放出や収益改善のための回収状況に応じて、段階値１～６（又は、飛び番号の１，３，５，７等）の中から所望の設定値を選択することができる。

【００７７】

主制御部１００には、打ち止め設定部（図示せず）が接続されておりであり、オン（又は「１」）であれば、ボーナスゲームが終了後、投入枚数ＬＥＤ４ａ及びメダル貯留枚数表示ＬＥＤ４ｂに表示しているメダルの合計を強制的に払い出し、変動表示ゲームを行う為の操作を不能状態（打ち止め状態）にして、スピーカ部１２から警告音を発生させる。なお、最近では、この打ち止め設定部を設けないスロットマシンも多数ある。

【００７８】

図４は、ドラム部を制御する制御回路系のブロック図である。

【００７９】

ドラム部２は、左ドラム２ａ、中ドラム２ｂ及び右ドラム２ｃの３つのドラムを回転制御するためのステップモータ３０ａ、３０ｂ及び３０ｃを備えており、主制御部１００からの駆動パルス信号に応答して各ステップモータ３０ａ、３０ｂ及び３０ｃが駆動され、駆動パルス信号を何れかの２相に同時に供給し続けると、吸引力が発生して急停止するようになっている。なお、実際には、ドラム部２を所定位置に滑らかに停止させる為の、より細かな停止制御が行われる。

【００８０】

このステップモータ３０ａ、３０ｂ及び３０ｃは、４相１－２励磁方式でステップ数が２５２ステップ／回転（１．４３度／ステップ）であり、主制御部１００が駆動パルス信号を５０４パルス入力すると丁度１回転する。主制御部１００は、各ドラムに１つ設けられたフォトインタラプタからなる回胴センサ３１ａ、３１ｂ及び３１ｃから、それぞれのインデックス信号（基準信号又は基準位置信号）が１パルス返ってくるので、各ドラムの基準位置を正確に把握することができる。つまり、１つの入力パルスによる分解能は０．７１４（度／パルス）ということである。なお、更に分解能を上げる場合には、入力パルスから次の入力パルスまでの時間と回転速度を管理することにより回転位置を細かく把握できる。

【００８１】

図５は、ドラム部の構成ブロック図である。

【００８２】

ステップモータ３０ａ（図示せず）、３０ｂ（図示せず）及び３０ｃの各回転軸には、厚肉の円盤状回転体である左ドラム２ａ、中ドラム２ｂ及び右ドラム２ｃの中心部がそれぞれ連結されており、図示した矢印の方向（即ち、上から下方向）に回転する。また、各ドラムの外周部には複数種類の図柄が配置された左回胴帯３２ａ、中回胴帯３２ｂ及び右回胴帯３２ｃが貼り付けられており、変動表示ゲームにおいて同一図柄（予め決められた所定図柄）が有効ライン上に並んで窓部３に表示されれば役が成立（入賞又は作動）となる。なお、同図の星マーク、＋マーク、プラムマーク（黒丸マーク）や三角マークは便宜的に示したものであり、実際とは異なっており、７図柄、バー図柄、ベル図柄、スイカ図柄やチェリー図柄等が一般に用いられる。また、一般に、回胴帯はリールテープと呼ばれている。

【００８３】

ステップモータ３０ａ、３０ｂ及び３０ｃのそれぞれに対して、回胴センサ３１ａ、３１ｂ及び３１ｃ（図示せず。）が設けられており、ステップモータの１回転毎に各回胴センサからインデックス信号が１パルス返ってくるようになっている。主制御部１００は、このインデックス信号と、出力した駆動パルス信号の数により、基準位置（例えば、窓部３の最下位置）にある図柄番号と回転角度（２４分割／図柄）を常に把握（認識）している。

【００８４】

図６は、ドラムの図柄配置表である。

【００８５】

左ドラム２ａ、中ドラム２ｂ及び右ドラム２ｃのそれぞれには、左ドラム図柄、中ドラム図柄及び右ドラム図柄が描かれた回胴帯（図示せず）が、各ドラムの外周部において一周するように張り付けられている。

【００８６】
各回胴帯には、例示したように、それぞれ異なった並びの図柄が２１個描かれており、ボーナスが作動するビッグボーナス図柄の「赤７」、「青７」、「黄７」、「ＢＡＲ」や各種小役入賞図柄のチェリー、スイカ、ベル、及び再遊技が作動するリプレイが付されている。なお、この図にはないが「捨て図柄」（ブランク図柄ともいう。）は有効ライン上に停止しても如何なる役をも構成せず、遊技者に目立たないように、例えば薄い灰色で丸の中に「Ｎ」が印刷されていることがある。つまり、捨て図柄は入賞に絡まない図柄である。

【００８７】
図７は、ドラム部の構成ブロック図であり、図７（Ａ）及び図７（Ｂ）は右ドラム２ｃが引込制御される状態を時系列的に示している。

【００８８】
主制御部１００は、変動表示ゲームのスタート信号を受信し、抽選結果が当選となって役が内部当選した場合には、有効ライン上にその役の図柄を可能な限り引き込む為の引込制御を行う。

【００８９】
例えば、ビッグボーナス役が内部当選し、停止した左ドラム２ａと中ドラム２ｂの右斜め下の有効ライン上に図柄「７、７」が揃っている所謂リーチ状態（又はテンパイ状態）で、この有効ラインから４コマ上以内に図柄「７」が位置する場合（即ち、有効ライン上の図柄を含めて５コマ以内に位置する場合）、右停止ボタン１０ｃが停止操作されたとき（図７（Ａ）参照）、主制御部１００は、図柄「７」を強制的に有効ライン上に引き込んで「７、７、７」の組み合せとなるように揃える引込制御を行う（図７（Ｂ）参照）。

【００９０】
一方、抽選によりいずれかの役が内部当選しているとしても、役に対応する所定の図柄が有効ライン上に表示されなければ遊技者に有利な状態とはならない。例えば、ビッグボーナスゲーム（ＢＢゲーム）は、図７（Ｂ）のように表示されなければ作動しないようになっている。なお、この引込制御は、右ドラム２ｃだけではなく、左ドラム２ａや中ドラム２ｂのいずれの図柄に対しても行うようになっている。主制御部１００は、乱数抽選結果（内部当選やハズレ）に応じて、各ドラムの停止位置を決定する停止テーブルを参照して、事前に仮想停止操作図柄コマ位置に対する滑りコマ数を順次計算して、第一停止操作用の滑りコマ数テーブルを完成させる。そして、実際に停止ボタン部が停止操作された場合に、主制御部１００は、基準位置にある図柄番号に対応する滑りコマ数だけ、該当するリールドラムを移動させ、その後に停止させるように停止制御を行う。つまり、第一停止操作位置は合計６３コマ位置（２１コマ×３リール）あり、その全てのコマ位置に対する滑りコマ数を、滑りコマ数テーブルとして事前に（停止操作が可能になる前に）作成するのである。

【００９１】
図７の例では、テンパイ状態において、右ドラム２ｃの図柄「７」が丁度４コマだけ上にあり、引込制御の対象となって有効ライン上に並ぶことになる。但し、この引込制御は４コマに限定されるものではなく、フリーズ演出のリール制御において、設計仕様又は法規制に適応させるように、引き込みコマ数をソフト制御で増減させることが可能である。なお、副制御部１６０は、一般遊技で乱数抽選結果が当選である場合、引込制御により所定の組み合わせで図柄が表示されるように、回転ドラムの回転を停止させる為の補助情報（操作順序や操作タイミングなどのアシスト情報：ＡＴ情報）を表示演出装置１１や音声で通知するのである。

【００９２】
図８は、ドラム部の構成ブロック図であり、図８（Ａ）及び図８（Ｂ）は右ドラム２ｃが回避制御（又は蹴飛ばし制御）される状態を時系列的に示している。

【００９３】
主制御部１００は、変動表示ゲームのスタート信号を受信し、抽選結果がハズレとなっ

て役が不成立の場合（全ての役が内部当選していない場合）には、有効ライン上に入賞又は作動役（ボーナス、小役、リプレイ）の図柄を揃えないための回避制御を行う。

【００９４】

例えば、ビッグボーナス役が内部当選しておらず、停止した左ドラム２ａと中ドラム２ｂの右斜め下の有効ライン上に図柄「７、７」が揃っているリーチ状態（テンパイ状態）において、遊技者が「目押し」により、この有効ラインから１コマ以内に図柄「７」が位置する状態で、停止ボタン１０ｃが操作されたとき（例えば、「ビタ押し」と呼ばれている。図８（Ａ）参照）、主制御部１００は、有効ライン上に「７、７、７」が揃わないように図柄「７」を少なくとも一つ先まで移動させて強制的にハズレとする回避制御を行う（図８（Ｂ）参照）。なお、この回避制御は、右ドラム２ｃだけではなく、左ドラム２ａや中ドラム２ｂのいずれの図柄に対しても行っている。また、不当選の小役図柄が入賞しないように、回避制御を行うようになっている。これらの引込制御や回避制御（蹴飛し制御）は、主制御部１００が内部当選状況に従った停止テーブルを参照して事前に作成した滑りコマ数テーブルに基づく停止制御や、必要に応じてプログラムによるコントロール制御にて行われる。

【００９５】

図９は、インデックス信号、図柄位置データ（コマデータ）、駆動パルス信号及び停止ボタンセンサ信号との関係を示すタイミングチャートである。

【００９６】

図９（Ａ）は、各回胴センサ３１ａ、３１ｂ及び３１ｃから出力されるインデックス信号を示しており、Ｔ１が０．７５１秒（つまり、７９．９回転／分）で一定となるように主制御部１００により制御される。

【００９７】

図９（Ｂ）は回転ドラムの図柄位置データ及び図９（Ｃ）は駆動パルス信号を示している。

【００９８】

図柄位置データは駆動パルス信号を分周することにより生成され、駆動パルス信号が２４パルス毎にデータが１減算される。つまり、インデックス信号を基準とし、そこから駆動パルス信号が１パルス～２４パルスの範囲で図柄位置データは「２１」、駆動パルス信号が２５パルス～４８パルスの範囲で図柄位置データは「２０」、駆動パルス信号が４９パルス～７２パルスの範囲で図柄位置データは「１９」、…、駆動パルス信号が４８１パルス～５０４パルスの範囲で図柄位置データは「１」となり、図柄位置データは２１～１をターンアラウンドする。つまり、図柄位置データは「１」の次に「２１」に戻る。

【００９９】

駆動パルス信号は、回転ドラムを一定方向に回転させるためにモータコイルに入力される規定パターンの駆動パルスであり、図から分かるようにパターン０～７の８つのパターン番号がある。この駆動パルス信号としてパターン番号０～７をモータコイル１相～４相に３度繰り返して加えると（つまり、２４パルス入力すると）、１図柄（１コマ）分だけ回転ドラムが上から下へ回転する。

【０１００】

特に、ステップモータに入力する駆動パルスの入力パルス相データとは、回転ドラムを１コマ駆動させる０～２３の５ビットのデータであり、パターン番号０～７はその下位３ビットの相データであって、パターン番号に対応する駆動パルスがモータコイル１相～４相に実際に加わる。従って、ワークＲＡＭ（ＲＡＭ１０２）にパターン番号のみを記憶した場合でも、入力パルス相データを記憶する相データ記憶手段に該当する。

【０１０１】

図９（Ｄ）は、各停止ボタンが操作されたときに出力される停止ボタンセンサ信号を示している。この図の場合には、主制御部１００は、停止ボタンセンサ信号の立ち上がり時点において、図柄位置データ「１１」及び入力パルス相データ「１０」（又は、パターン番号「２」）を認識する。

【０１０２】
図１０は、ドラム部に含まれる左ドラム２ａの模式図である。
【０１０３】
図１０（Ａ）に示す通り、この左ドラム２ａは矢印の方向（上から下方向）へ回転しており、実線で示した３つの窓部３の上段、中段又は下段の何れかにチェリー図柄（図６では下チリ図柄）が停止すると入賞となって、所定数の遊技メダルが払い出される。なお、図１０（Ａ）は、窓部３の上段にチェリー図柄が停止した状態を示している。
【０１０４】
主制御部１００は、遊技者により変動表示ゲームの開始操作が行われると、内部抽選を行い、その結果、上段チェリー（チェリー１）が当選した場合には、停止ボタンが操作された位置（タイミング）により、チェリー図柄の引込制御（図９参照）又は回避制御（図１０参照）を行う。
【０１０５】
図１０（Ｂ）は、引込制御の可能な範囲を示しており、主制御部１００は、チェリー図柄が上段丁度の位置からその４コマ上の位置において停止ボタン１０ａが操作されると、窓部３の上段にチェリー図柄を停止させる（ビタ図柄が上段位置にあると仮定）。なお、実際には停止までに約３６ｍｓ必要なのでその分だけ上に位置するが、説明の都合上このように記している。また、停止操作から１９０ｍｓ以内に停止することが規定されているので、４コマ滑らない場合もある。図１０（Ａ）に示す１～４、及びチェリー図柄と重なった０のデータが滑りコマ数を示しており、主制御部１００は、当選役、停止制御テーブル及び得点情報に基づいて停止演算処理し、遊技者が何時どのタイミングで停止ボタン部１０を操作しても直ちに停止制御できるように、滑りコマ数テーブルを作成する。
【０１０６】
一方、図１０（Ｃ）及び図１０（Ｄ）は回避制御等が行われる範囲を示しており、主制御部１００は、上段チェリーが当選した場合であっても、チェリー図柄が上段位置から４コマより上の位置（つまり、図１０（Ａ）の４よりも上の位置）又は上段位置を少しでも過ぎた位置において停止ボタン１０ａが操作されると、上段位置の一つ上又は下段位置の一つ下にチェリー図柄を停止させハズレとする。つまり、中段チェリー（チェリー２）又は下段チェリー（チェリー３）が当選していないので、チェリー図柄を強制的に窓部３の外に停止させなければならないのである。
【０１０７】
図１１は、左ドラム２ａ、窓部３及び図柄位置データとの関係を示す模式図である。
【０１０８】
図１１（Ａ）及び図１１（Ｂ）に示す通り、左ドラム２ａ上のチェリー図柄はコマ番号８及びコマ番号１９であると仮定して（図６とは異なっている）、上段チェリーが内部当選している場合、窓部３の最下段位置を計測基準とすると、主制御部１００は図柄位置データ「１４」及び入力パルス相データ「０」～図柄位置データ「１１」及び入力パルス相データ「２３」、又は、図柄位置データ「４」及び入力パルス相データ「０」～図柄位置データ「１」及び入力パルス相データ「２３」の範囲で停止ボタン１０ａが操作されるとチェリー図柄を上段に停止させて入賞とする。つまり、適当に停止ボタン１０ａを操作しても１０／２１の確率で入賞するだけではなく、当選告知を行うと熟練者であれば目押しを行って１００％に近い確率で入賞させることができる。
【０１０９】
図１２は、図柄の組合せ表示判定図である。
【０１１０】
主制御部１００は、ドラム部２が３個すべて停止したときに、遊技メダルの投入枚数に応じた有効ライン上で入賞及び作動に係る図柄の組合せ表示判定を行う。一般に、遊技メダルを１枚投入すると有効ラインは第１ラインのみで、遊技メダルを２枚投入すると有効ラインは第１ライン、第２ライン及び第３ラインで、遊技メダルを３枚投入すると有効ラインは第１ライン～第３ラインに加えて、第４ライン及び第５ラインの全てが有効化され

る。例えば、遊技メダルを３枚投入し、左ドラム２ａの２枚払い出しのチェリー図柄が窓部３に表示された場合には、上段であれば４枚（２枚×２ライン：第２ライン及び第４ライン）、中段であれば２枚（２枚×１ライン：第１ライン）および下段であれば４枚（２枚×２ライン：第３ライン及び第５ライン）の遊技メダルを払い出す。ただし、この有効ラインは従来から採用されてきた一般的なものであり、後述するように最近では１ラインだけのものや変則ラインも多く存在する。なお、一度の払い出しの最大枚数は１５枚である。

【０１１１】

図１３は、表示演出装置の構成ブロック図である。

【０１１２】

表示演出装置１１は、副制御部１６０から演出コマンドを受信したり、及び必要な情報を送信する送受信部１１ａ、表示演出制御部１１ｂ（ＲＯＭ１１ｃ及びＲＡＭ１１ｄを含む）、及びＬＣＤや有機ＥＬ、ＬＥＤ等の表示パネル１１ｅとを備えている。なお、この図の場合、表示演出制御部１１ｂにＲＯＭ１１ｃを別途設けているが、映像データの全てをＲＯＭ１６１に記憶するようにしても問題はない。従って、ＲＯＭ１１ｃは、ＲＯＭ１６１の一部と考えてよい。

【０１１３】

図１４は、演出パターンテーブルであり、演出コマンドとＲＯＭに格納されている演出パターンデータとの関係を対応付けている。

【０１１４】

演出コマンドは、１バイト長のモードデータと１バイト長のイベントデータからなり、演出内容である演出パターンデータ（動画が主であるが、静止画もある。）とが対応付けて記憶されている。

【０１１５】

副制御部１６０は、主制御部１００から各種制御に必要な制御データ（特に、乱数抽選結果の大当り、小当り、再遊技又はハズレを示す各種データが含まれている。）を受信すると、乱数抽選の結果を通知する以前に、制御データに応じた適切な演出コマンドを表示演出装置１１側に送信し、コマンド受信部１１ａがこの演出コマンドを受信して表示演出制御部１１ｂに送信する。

【０１１６】

表示演出制御部１１ｂは、演出コマンドを受け取ると、演出コマンドに対応する演出パターンデータをＲＯＭ１１ｃから読み出してＲＡＭ１１ｄにデータ展開し、表示パネル１１ｅに送信することにより、演出コマンドに応じた演出画像を表示画面上に表示するように構成されている。

【０１１７】

図１５～図１７は、表示演出装置が表示する演出画面の模式図である。

【０１１８】

副制御部１６０が、例えば演出コマンドとして（＄Ｚ０＄００）を送信すると、表示パネル１１ｅは、疑似ボーナスのストックがない状態や疑似ボーナスが当選しにくい状態を主に示す低確率ステージの「昼の演出パターン０」を表示する（図１５（Ａ）参照）。その一方、副制御部１６０が演出コマンドとして（＄Ｙ０＄００）を送信すると、表示パネル１１ｅは、疑似ボーナスのストックがある状態や疑似ボーナスが当選し易い高確率状態を示唆する高確率ステージの「夜の演出パターン０」を表示するようになっている（図１５（Ｂ）参照）。従って、遊技者は、遊技中に高確率状態を主に示唆する「夜の演出ステージ」が表示されることを期待又は切望するのである。但し、疑似ボーナスのストックがない状態や非高確率状態でも「夜の演出ステージ」を表示するガセ演出や、その逆の疑似ボーナスのストックがある状態や高確率状態で「昼の演出ステージ」を表示することもある。なお、疑似ボーナスは、アシスト機能が発動する特別遊技であり、疑似ボーナスの放出によりアシストボーナスが開始する。

【０１１９】

更に、副制御部１６０が演出コマンドとして（＄Ｓ０＄００）を送信すると、表示パネル１１ｅは「城の演出パターン０」に対応する画像である「ドラキュラ城」を、青空の背景画面に重ねて表示（図１５（Ａ）参照）したり、月夜の背景画面に重ねて表示（図１７（Ｂ）参照）するようになっており、その後にドラキュラ城から黄色、赤色又は青色等のコウモリが飛び出してきて、成立した役（小役やリプレイ）に対応する告知画像を表示する（図１５（Ｃ）参照）。

【０１２０】

図１５（Ｂ）の演出が多段階に発展した場合は、疑似ボーナスのストックがあり放出確率が高い状態や疑似ボーナス放出の期待が大きい又は確定した前兆演出となる。例えば、図１６（Ａ）は「ドラキュラ城」の外門が拡大表示されて、鉄門が開こうとしている状態である。そしてドラキュラ城に侵入して扉が拡大し（図１６（Ｂ）参照）、扉が徐々に開かれ（図１６（Ｃ）参照）、煌びやかな「ドラキュラ城」の内部が表示される（図１６（Ｄ）参照）。その後に、主人公と吸血鬼ドラキュラ伯爵とのバトルへと発展して、主人公が勝利すれば、疑似ボーナスのストックがあり疑似ボーナスの放出確定や、実ボーナス内部が当選中で実ボーナス放出確定となる。

【０１２１】

図１７（Ａ）（図１５（Ｂ）と同じ）の夜の通常画面を表示している状態から、表示画面を左にスクロールし、墓地が拡大されてキャラクタの執事が「オリャー」という叫び声と「ティロロロローン」という効果音と共に、堀り起こされた画面中央の墓穴から主人公のキャラクタを登場させたり（図１７（Ｂ）参照）、「大当たり」を意味する「ＢＯＮＵＳ」という文字を表示（図１７（Ｃ）参照）させることにより、プレミア演出としてもよい。これらの表示演出も全て、主制御部１００から制御コマンドやイベントデータを受信して、副制御部１６０がプログラムに従って演出コマンドを出力することにより実行される。

【０１２２】

図１８は、一般的な抽選テーブルの概念図である。

【０１２３】

抽選テーブルは、ＲＯＭ１０１の所定のエリアに格納されており、当選役と乱数抽選に使用する置数との関係を規定している。

【０１２４】

本発明の回胴式遊技機の場合、主制御部１００が乱数値を発生させる。この乱数値は周期的に０～６５５３５（ｍ７）の全ての値を一周期（約６．５ｍｓ）に必ず一度だけランダムに発生するようになっている。図１８（Ａ）は、ハズレ確率が高い通常状態（初期状態又は非ＲＴ状態）で用いる抽選テーブルであり、スタートレバー９が操作されたタイミングに合わせて、主制御部１００が内部抽選をしたときに、乱数値が０～ｍ１の範囲であればビッグボーナス（ＢＢ）が当選となる。即ち、この内部抽選とは、スタート操作時に乱数値を１つだけピックアップ（抽出）し、抽選テーブルと比較して、当選役を決定することである。

【０１２５】

同様に、乱数値がｍ１＋１～ｍ２の範囲でレギュラーボーナス（ＲＢ）、乱数値がｍ２＋１～ｍ３の範囲でチェリー、乱数値がｍ３＋１～ｍ４の範囲でスイカ、乱数値がｍ４＋１～ｍ５の範囲でベル及び乱数値がｍ５＋１～ｍ６の範囲でリプレイが当選となる一方、乱数値がｍ６＋１～ｍ７の範囲でハズレとなる。

【０１２６】

通常、これらのｍ１～ｍ７の数値は、法規制（風営法）やゲーム性を考慮して適宜設定されるのであるが、ＢＢ当選確率は「１／４００」程度、ＲＢ当選確率は「１／３００」程度、チェリー及びスイカの当選確率は「１／５０」程度、ベルの当選確率は「１／６」程度及びリプレイの当選確率は１／７．３となっている。なお、ＢＢやＲＢは、単独で当選するが、レア役と同時に当選することもある。

【０１２７】

一方、図１８（Ｂ）は、高確率再遊技状態（ＲＴ状態）で用いる抽選テーブルであり、リプレイタイムではリプレイの当選範囲がαだけ広がるのに対して、ハズレとなる範囲がαだけ狭くなることにより、リプレイの当選確率を「１／２」程度とする。これにより、３枚配当に相当するリプレイ当選の確率が大幅に上がる一方、ハズレとなる確率が下がるので、リプレイタイムにおいては結果的に遊技メダルの払い出し期待値が大幅に向上又は増大することになる。また、主制御部１００が、このα値を増減させることにより、リプレイタイムの期待値を所望のものに設定できる。

【０１２８】

抽選テーブルの詳細図は省略するが、出玉率の段階設定値１～６及び投入メダル数（規定数）に対応した６つの抽選テーブル１、抽選テーブル２…抽選テーブル６があり、主制御部は段階設定部１５０により設定された段階設定値及び投入メダル数に応じて抽選テーブルを選択し、変動表示ゲームにおいてボーナスゲームや複数の小役の内部抽選を実行する。なお、内部抽選でボーナスゲームが当選する期待値は、一般に抽選テーブル１＜抽選テーブル２＜…＜抽選テーブル６となっているので、遊技者は高設定台を追い求めるのである。但し、３枚専用機であれば、メダル数１枚の抽選テーブルは不要である。

【０１２９】

図１９は、図柄の組合せと獲得メダル枚数との関係を示した配当表である。

【０１３０】

ＢＢ（ビッグボーナス）とは、「赤７」のＢＢ図柄、「青７」のＢＢ図柄、「黄７」のＢＢ図柄が有効ライン上に揃った場合の役名であり、内部当選すると、対応するフラグエリアにフラグ１を立て、これらの図柄が揃うと獲得メダル数は０で、ビッグボーナスゲーム（ＢＢ１ゲーム～ＢＢ３ゲーム：役物連続作動装置の作動）に突入し、３５９枚を超える払い出しで終了する。

【０１３１】

ＲＢ（レギュラーボーナス）とは、「赤７」「赤７」「ＢＡＲ」のＲＢ図柄、「青７」「青７」「ＢＡＲ」のＲＢ図柄、「黄７」「黄７」「ＢＡＲ」のＲＢ図柄が有効ライン上に揃った場合の役名であり、内部当選すると、対応するフラグエリアにフラグ１を立て、この図柄が揃うと獲得メダル数は０で、レギュラーボーナスゲーム（ＲＢゲーム：役物連続作動装置の作動）に突入し、１１９枚を超える払い出しで終了する。なお、これらの役物連続作動装置は、第一種特別役物又は第二種特別役物の何れでもよく、設計仕様に応じて適宜選択される。なお、後述するようにＲＴ機という機種は、ボーナス役が当選して開始したボーナス遊技が終了したとき、再遊技役の当選確率が所定確率よりも高確率で当選する高確率遊技を、あらかじめ定められた回数実行可能になる。また、このＲＴ機において、高確率遊技において特定の図柄が表示されたとき、再遊技役の当選確率が変動した高確率遊技を所定回数実行可能となるものもある。

【０１３２】

チェリー図柄が左ドラムの有効ライン上に停止した場合には、有効ライン１本につき１枚のメダルが獲得される。例えば、有効ラインが図１４の表示判定図であれば、左ドラムの中段に停止すれば１枚であるが、上段又は下段であれば有効ラインは２本となり、払い出しは合計２枚となる。スイカ図柄が有効ライン上に揃った場合には、５枚のメダルが獲得される。ベル図柄が有効ライン上に揃った場合には、８枚のメダルが獲得される。

【０１３３】

リプレイ役が内部当選すると、対応するフラグエリアにフラグ１を立て、何れかのリプレイ作動図柄が有効ライン上に必ず揃う（リプレイ役の入賞ともいう）。リプレイ作動図柄が表示されると、メダルの獲得がない再遊技が作動し、遊技者のスタートレバー９の操作により再遊技を行ってフラグを下げる（即ち、０とする）。つまり、次回のゲームはメダルを投入することなく行うことができる。なお、フラグを下げるタイミングは任意である。

【０１３４】

次に、上述の様に構成された回胴式遊技機の基本動作について、フローチャート等を参

照して説明する。

【０１３５】

まず、回胴式遊技機が工場出荷された状態では、デフォルトとして、出玉率の段階設定操作が行われた場合の警告モードは「オン状態」、打ち止め設定部１８０（打ち止め設定スイッチ）は「オフ」で、且つ段階設定値は最低の「１」が設定されているものと仮定する。

【０１３６】

遊技ホール側は、遊技者にプレイさせる前に、回胴式遊技機本体１の前扉を開けて電源スイッチ２８ｃをオン状態にすると、各回路ブロックに電源が供給され、主制御部１００は後述するステップＳ１００で初期チェック（ハードウェアの異常チェック等）や初期設定（例えば、打ち止め設定フラグ「１」、ＲＯＭ１０１が記憶する段階設定値「１」及び制御データの初期値をＲＡＭ１０２に書き込む）を実行し、副制御部１６０は警告モードを「オン状態」にセットし、前扉１ｂが閉められると変動表示ゲームを行うことができるようになる。

【０１３７】

この状態で遊技ホール側は、この設定状態でグランドオープンや新装開店又はイベントの為に、出玉率の設定変更を行おうとしていると仮定する。

【０１３８】

図２０は、回胴式遊技機の主要動作処理手順を示すフローチャートである。

【０１３９】

遊技ホールの従業員は、回胴式遊技機本体１の前扉を開けて電源スイッチ２８ｃを一旦オフ状態にし、設定変更キーを設定用キースイッチ２８ａに差し込んで右に回してＯＮ状態（図２の設定用キースイッチ拡大図参照）にし、再び電源スイッチ２８ｃをオン状態にすると、各回路ブロックに電源が供給され、ステップＳ１００で初期チェックや初期設定が実行された後、主制御部１００はステップＳ１１０で設定用キースイッチ２８ａがＯＮ状態であるか否かを判断する。

【０１４０】

主制御部１００は、設定用キースイッチ２８ａがＯＮ状態でなければ、ステップＳ１３０へ移行する一方、ＯＮ状態であれば、ステップＳ１２０で設定変更サブルーチンを呼び出す（設定変更モードへ移行する）。

【０１４１】

ステップＳ１２０の設定変更モードにおいて、遊技ホール側が遊技者にプレイさせる前に出玉率が最高の段階設定値「６」を入力し、スタートレバー９を一度叩き設定値を確定させ、設定用キースイッチ２８ａをＯＦＦ状態にすると、主制御部１００はステップＳ１００に戻り、設定値を「６」に設定するとともに、再度ハードウェアの初期チェックと初期設定等の必要な処理を行う。

【０１４２】

主制御部１００は、ステップＳ１００で初期画面の表示設定を行う為に、副制御部１６０に制御データを出力すると、副制御部１６０は、例えば演出コマンドとして（＄Ｙ０＄０１）を表示演出装置１１に送信する。その結果、表示パネル１１ｅには、スタート画面として、夜空に満月とドラキュラ城と墓地の画面で構成される「夜の演出パターン１」を表示する（図示せず）。

【０１４３】

主制御部１００は、段階設定値の変更後にステップＳ１３０に移行すると、ドアオープンやホッパーエラー、セレクターエラー等の異常発生のチェックを行い、異常があればステップＳ１４０に移行して異常処理の後に再度ステップＳ１００に戻る一方、異常がなければ、ステップＳ１５０に移行する。特に、主制御部１００は、異常チェックとして、ワークＲＡＭ領域に記憶している段階設定値のデータが０～５（メダル払出枚数表示ＬＥＤ４ｃに表示される段階設定値は各々１～６に対応する）の範囲内にあるか否かを確認し、段階設定値が所定の範囲内になければ、表示演出装置１１、スピーカ部１２及び遊技状態

表示ＬＥＤ部１３により警告（「ＥＥ」エラーの文字表示、発光及び警告音）を発生させてエラー処理（ステップＳ１４０の異常処理）を行わせる。

【０１４４】

主制御部１００は、ステップＳ１５０に移行すると、メダル検出センサ１３０又はベットボタンセンサ１４０により、遊技者が遊技に必要な数量の遊技メダルを投入したか否かを判断し、所定数だけ投入した場合には、ステップＳ１６０に移行する一方、投入していなければステップＳ１３０に戻り、メダル投入操作があるまで各ステップをループしながら待機する。

【０１４５】

主制御部１００は、ステップＳ１６０に移行すると、遊技者がスタートレバーを操作して、変動表示ゲームを開始させたか否か確認し、開始させた場合には、ステップＳ１７０に移行する一方、開始させていなければステップＳ１３０に戻り、開始操作があるまで各ステップをループしながら待機する。

【０１４６】

主制御部１００は、ステップＳ１７０で変動表示ゲームのメイン処理を実行し、スタート信号の受信タイミングに合わせて乱数抽選を行い、ピックアップ（抽出）した乱数値と現在の内部状態（ＲＴ又は非ＲＴ）の抽選テーブルとを比較して、内部当選したか否かを判断する（図１８の説明参照）。

【０１４７】

主制御部１００は、副制御部１６０に抽選結果コマンドとゲームスタート信号を送信するとともに、ドラム部２を一斉に回転させて、左ドラム２ａ、中ドラム２ｂ及び右ドラム２ｃ上に表示された複数の図柄を所定速度で変動させる変動表示ゲームを開始する。

【０１４８】

主制御部１００は、図９及び図１０で説明した通り、遊技者が停止ボタン部１０の左停止ボタン１０ａ、中停止ボタン１０ｂ又は右停止ボタン１０ｃを操作して各図柄列（回胴帯）を停止させた場合、有効ライン上に内部当選役に応じた図柄を揃えるための引込制御や、逆に図柄を揃わせないための回避制御を行う。また副制御部１６０は、主制御部１００から抽選結果コマンドとゲームスタート信号を受信すると、表示演出装置１１やスピーカ部１２、遊技状態表示ＬＥＤ部１３に演出表示等を行うか否かの演出抽選を行い、大当り（ボーナス当選）や小役、リプレイ又はハズレの抽選結果を停止ボタン部１０の操作に応じて遊技者に告知する。なお、主制御部１００は、滑りコマ数テーブルを参照して停止制御を実行する。

【０１４９】

主制御部１００は、一般遊技の各変動表示ゲームにおいて、所定の図柄が窓部３の有効ライン上に並んで表示されれば役の成立とし、ＲＯＭ１６１に記憶されている配当表（図１９参照）に従って、クレジットとして加算したり、貯留上限値を超える配当は、遊技メダルをメダル払出装置１８から払い出し、メダル払出口１６より排出する。

【０１５０】

なお、赤７が３つ揃ったビッグボーナスゲーム（ＢＢゲーム）においては、役物連続作動装置が作動して、獲得枚数が３６０枚を超えたことを契機にして、ＢＢゲームモードを終了する。また、青７図柄が３つ揃ったレギュラーボーナスゲーム（ＲＢゲーム）においては、役物連続作動装置が作動して、獲得枚数が１２０枚を超えたことを契機にして、ＲＢゲームモードを終了する。

【０１５１】

そして、主制御部１００は、ステップＳ１７０のゲームメイン処理を終了すると、ステップＳ１３０に戻り、順次処理を繰り返す。

【実施例１】

【０１５２】

次に、上述の様に基本構成された回胴式遊技機の動作について、図面やフローチャート等を参照して詳細に説明する。特に、リプレイの当選確率が変動し、実ボーナス及びアシ

ストボーナス（ＡＲＴ、第３のボーナス又は疑似ボーナス等）を搭載している回胴式遊技機（Ａ＋ＡＲＴタイプ）について説明する。

【０１５３】

図２１は、ドラムの図柄配置図である。

【０１５４】

左ドラム２ａ（第１回胴）、中ドラム２ｂ（第２回胴）及び右ドラム２ｃ（第３回胴）のそれぞれには、左ドラム図柄、中ドラム図柄及び右ドラム図柄が描かれた回胴帯（図示せず）が、各ドラムの外周部において一周するように張り付けられている。

【０１５５】

各回胴帯には、それぞれ異なった並びの図柄（上シン図柄、下シン図柄、ＢＡＲ図柄、青セブン図柄、赤チェリー図柄、青チェリー図柄、白カボチャ図柄、緑カボチャ図柄、リプレイ図柄及びベル図柄の１０種類）が２０個配置されている。

【０１５６】

図２２は、図柄の組合せ表示判定図である。

【０１５７】

主制御部１００は、ドラム部２が３個すべて停止したときに、遊技メダルの投入枚数に応じた窓部３の有効ライン上で入賞及び作動に係る図柄の組合せ表示判定を行う（図２２（Ａ）参照）。但し、全ての遊技（通常遊技、アシスト遊技及びボーナス遊技等）において、規定数は３枚と仮定して説明する。

【０１５８】

図２２（Ｂ）及び図２２（Ｃ）は、遊技メダルを規定数３枚投入した場合の有効ラインであり、左ドラム２ａ、中ドラム２ｂ及び右ドラム２ｃの順に、変則ではあるが第１ライン（下段、中段、中段：変則横ライン）のみが有効となる。すなわち、全ての遊技において、常に３枚投入で、有効ラインが変則第１ラインである。

【０１５９】

図２３は、通常時及びボーナス作動時の配当表である。

【０１６０】

主制御部１００は、リール（回胴又はドラム）が３個すべて停止したときに、有効ライン上（図２２参照）で入賞及び作動に係る図柄の組合せ表示判定を行う。

【０１６１】

（１）ボーナス１（第１種特別役物に係る役物連続作動装置）：左ドラム２ａに（ＢＡＲ）、中ドラム２ｂに（ＢＡＲ）、右ドラム２ｃに（赤チェリー）が有効ライン上に揃って停止すると、獲得枚数は０枚でその後にボーナス１が付与される（１種ＢＢ１が作動する。ＢＩＧボーナス）。ＢＡＲ図柄が右上り一直線に揃った様に見えるので、遊技者にとって違和感はない。ボーナス１の遊技で、獲得枚数が１４４を超えると終了する。

【０１６２】

（２）ボーナス２（第１種特別役物に係る役物連続作動装置）：左ドラム２ａに（ＢＡＲ）、中ドラム２ｂに（ＢＡＲ）、右ドラム２ｃに（青チェリー）が有効ライン上に揃って停止すると、獲得枚数は０枚でその後にボーナス２が付与される（１種ＢＢ２が作動する。レギュラー・ボーナス）。ＢＡＲ図柄、ＢＡＲ図柄、青７図柄が右上り一直線に揃った様に見えるので、遊技者にとって違和感はない。ボーナス２の遊技で、獲得枚数が１４４を超えると終了する。

【０１６３】

（３）中段ベル：左ドラム２ａに（リプレイ）、中ドラム２ｂに（ベル）、右ドラム２ｃに（ベル）が有効ライン上に揃って停止すると、中央一直線にベル図柄が表示され、中段ベルが入賞する。メダル（遊技媒体）の獲得枚数は、９枚となる。

【０１６４】

（４）右下ベル：例えば、左ドラム２ａに（ＢＡＲ）、中ドラム２ｂに（ベル）、右ドラム２ｃに（リプレイ）が有効ライン上に揃って停止すると、右下りにベル図柄が表示され、右下ベルが入賞する。メダル（遊技媒体）の獲得枚数は、９枚となる。

【０１６５】
（５）右下ベルハズレ（ＢＢ中増加役）：例えば、ＢＢ遊技中において、左ドラム２ａに（ＢＡＲ）、中ドラム２ｂに（ベル）、右ドラム２ｃに（ベル）が有効ライン上に揃って停止すると、右下りにベル図柄を取りこぼした様に表示され、右下ベルハズレが入賞する。メダル（遊技媒体）の獲得枚数は、９枚となる。通常遊技において、この図柄が表示されてもハズレとなり、メダル（遊技媒体）の獲得枚数は０枚となる。
【０１６６】
（６）上段ベル：例えば左ドラム２ａに（ＢＡＲ）、中ドラム２ｂに（青７）、右ドラム２ｃに（ＢＡＲ）が有効ライン上に揃って停止すると、上段にベル図柄が表示され、上段ベルが入賞する。メダル（遊技媒体）の獲得枚数は、９枚となる。上段ベルは２７種類あり、後述する押し順小役における阻害小役となる。
【０１６７】
（７）押し順小役：左１ｓｔが正解押し順の押し順ベル役（左）、中１ｓｔが正解押し順の押し順チェリー役（中）、右１ｓｔが正解押し順の押し順チェリー役（右）の３種類あり、３択の小役であって第１停止操作が正解であればその後の第２・第３操作で目的小役が入賞する。
【０１６８】
（８）中段チェリー：例えば、左ドラム２ａに２０番の（白カボチャ）、中ドラム２ｂに２番の（ＢＡＲ）、右ドラム２ｃに１１番の（ベル）が有効ライン上に揃って停止すると、中段チェリーが入賞する。メダル（遊技媒体）の獲得枚数は９枚となる。右下りにＢＡＲ図柄が３つ揃って表示させることが可能である。中段チェリー役は、フリーズ抽選の契機役であり、当選するとフリーズ演出（リールロック及びリール演出）が行われ、最低５つの疑似ボーナスがストックされて直ちに放出される。
【０１６９】
（９）右下カボチャ（右下スイカ）：例えば、左ドラム２ａに１７番の（リプレイ）、中ドラム２ｂに１４番の（白カボチャ）、右ドラム２ｃに１３番の（赤チェリー）が有効ライン上に揃って停止すると、右下りにカボチャ図柄が表示され、右下カボチャが入賞する。メダル（遊技媒体）の獲得枚数は、５枚となる。
【０１７０】
（１０）右上カボチャ（右上りスイカ）：例えば、左ドラム２ａに１３番の（緑カボチャ）、中ドラム２ｂに１９番の（白カボチャ）、右ドラム２ｃに３番の（上シン）が有効ライン上に揃って停止すると、右上りにカボチャ図柄が表示されて、右上カボチャが入賞する。メダル（遊技媒体）の獲得枚数は、５枚となる。
【０１７１】
（１１）強カボチャ（強スイカ）：例えば、左ドラム２ａに１３番の（緑カボチャ）、中ドラム２ｂに１９番の（白カボチャ）、右ドラム２ｃに３番の（下シン）が有効ライン上に揃って停止すると、右上りにカボチャ図柄と上シン図柄及び下シン図柄が表示され、強カボチャが入賞する。メダル（遊技媒体）の獲得枚数は、５枚となり、上シン図柄及び下シン図柄の２図柄が表示窓枠内に停止するので迫力がある。
【０１７２】
（１２）中段リプレイ：例えば、左ドラム２ａに１８番の（ＢＡＲ）、中ドラム２ｂに７番の（リプレイ）、右ドラム２ｃに５番の（リプレイ）が有効ライン上に揃った場合の役名であり、これに対してメダルは獲得されないが、そのゲームのベット枚数を維持した状態で次ゲームを行うことができる。次ゲーム以降連続で揃っても有効であり、リプレイが不成立となるゲームまでコインを消費せずに遊技し続けることができる。遊技開始前にメダルが自動的に投入される演出が行われ、遊技者のスタートレバー９の操作によって、次回のゲームを行うことができる。乱数抽選で通常リプレイが単独で内部当選すると、フラグエリアに対応するＲＰフラグを立て、必ずリプレイ図柄が表示される。見た目では、リプレイ図柄が中央横一直線に揃う。再遊技Ａの作動図柄が表示されても再遊技確率は変動しない。

【０１７３】
（１３）右上リプレイ：例えば、左ドラム２ａに７番の（リプレイ）、中ドラム２ｂに２番の（リプレイ）、右ドラム２ｃに１６番の（ベル）が有効ライン上に揃って停止すると、右上りにリプレイ図柄が表示され、通常リプレイと同様に再遊技が作動する。
【０１７４】
（１４）ＲＴ２移行リプレイ（再遊技２）：例えば、左ドラム２ａに（ＢＡＲ）、中ドラム２ｂに１２番の（リプレイ）、右ドラム２ｃに１４番の（白カボチャ）が有効ライン上に揃った場合の役名であり、これに対してメダルは獲得されないが、そのゲームのベット枚数を維持した状態で次ゲームを行うことができる。見た目では、２つのリプレイ図柄とカボチャ図柄（リ・リ・カ）が中央一直線に表示される。乱数抽選でＲＴ２移行リプレイが内部当選し、このリプレイ図柄が表示されると、再遊技２が作動して再遊技確率が約２／３に変動し、ＲＴ２状態に移行する。
【０１７５】
（１５）ＲＴ３移行リプレイ（再遊技３）：例えば、左ドラム２ａに１７番の（リプレイ）、中ドラム２ｂに（リプレイ）、右ドラム２ｃに（リプレイ）が有効ライン上に揃った場合の役名であり、これに対してメダルは獲得されないが、そのゲームのベット枚数を維持した状態で次ゲームを行うことができる。見た目では、ベル図柄、リプレイ図柄、リプレイ図柄（ベ・リ・リ）が中央一直線に表示される。乱数抽選でＲＴ３移行リプレイが内部当選し、このリプレイ図柄が表示されると、再遊技３が作動して再遊技確率が約２／３に変動し、ＲＴ３状態に移行する。なお、ＲＴ３状態とＲＴ２状態とでは、抽選する再遊技役の種類や当選範囲が異なっている。
【０１７６】
（１６）ＲＴ１移行リプレイ（再遊技１）：例えば、左ドラム２ａに１７番の（リプレイ）、中ドラム２ｂに１６番の（青セブン）、右ドラム２ｃに１４番の（白カボチャ）が有効ライン上に揃った場合の役名であり、これに対してメダルは獲得されないが、そのゲームのベット枚数を維持した状態で次ゲームを行うことができる。見た目では、リプレイ図柄が下段一直線に揃う。乱数抽選でＲＴ１移行リプレイが内部当選し、このリプレイ図柄が表示されると、再遊技１が作動して再遊技確率が変動し、ＲＴ１状態に移行する（転落リプレイ）。
【０１７７】
（１７）青セブン・リプレイ：例えば、左ドラム２ａに１１番の（リプレイ）、中ドラム２ｂに１６番の（青セブン）、右ドラム２ｃに１７番の（青セブン）が有効ライン上に揃って停止すると、中央一直線に青セブン図柄が揃って表示され、青セブン・リプレイ役が作動する。ＡＲＴ機能について大きな特典を獲得できる。
【０１７８】

（１８）チェリー・リプレイ：例えば、遊技者の逆押し操作によって、左ドラム２ａに１９番の（青チェリー）、中ドラム２ｂに（Ａｎｙ）、右ドラム２ｃに（Ａｎｙ）が有効ライン上に揃って停止すると、チェリーリプレイが作動する。チェリー・リプレイは強チェリー・中チェリー・弱チェリーの３種類あり、遊技者はＡＲＴ機能について大きな特典を獲得できる。
【０１７９】
（１９）シンボルリプレイ（図示せず）：例えば、遊技者の逆押し操作によって、左ドラム２ａに５番の（白カボチャ）、中ドラム２ｂに４番の（下シン）、右ドラム２ｃに４番の（下シン）が有効ライン上に揃って停止すると、全てのリールドラムの上段に完成したシンボル図柄が３つ表示されて、シンボルリプレイが作動する。遊技者は、３つの弾丸ポイントを獲得する。ＡＲＴ機能について大きな特典を獲得できる。
【０１８０】
（２０）押し順小役（押し順ベル役と押し順チェリー役）のコボシ目（１～ｍ）：後述する押し順小役でベル役を取りこぼした時に、有効ライン上に表示される特殊図柄（転落

図柄）であり、何れか一つの特殊図柄が表示されると再遊技確率が変動して、ＲＴ１状態に移行する。例えば、左ドラム２ａに１２番の（リプレイ）、中ドラム２ｂに４番の（ベル）、右ドラム２ｃに（リプレイ）が有効ライン上に表示（転落図柄の表示）されると、遊技状態がＲＴ１状態に移行する（他は省略する）。

【０１８１】

主制御部１００は、複数の小役が同時に当選する押し順小役と、複数のリプレイが同時に当選する押し順リプレイをまとめてグループ役（又は、押し順グループ役）として管理しており、非ＡＴ中（アシスト機能の非発動中）に、押し順小役又は押し順リプレイの何れが内部当選しても、グループ役が当選したという情報を副制御部１６０に送信するだけなので、副制御部１６０は正解押し順を認識できない。主制御部１００は、第二停止操作後に入賞役情報を副制御部１６０に送信し、副制御部１６０は入賞役情報に基づいて演出を行う。

【０１８２】

（２１）プレミア役（図示せず）：左ドラム２ａに（下シン）、中ドラム２ｂに（上シン）、右ドラム２ｃに（上シン）が有効ライン上に揃って停止すると、プレミア役が入賞する。メダル（遊技媒体）の獲得枚数は、３枚となる。このプレミア役は疑似ボーナスが抽選で最低１０個以上当選する特別役であり、疑似ボーナスが直ちに放出される。全てのリールドラムの下段に完成したシンボル図柄が３つ表示される。

【０１８３】

図２４～図２６は、押し順小役（左ファースト、中ファースト又は右ファースト）の条件装置の組合せ表（小役の同時当選パターン）である。

【０１８４】

押し順小役とは、停止ボタン部１０の操作順序（停止ボタン部１０の押し順）が正解の場合に必ずベル小役（右下ベル：入賞目的小役）又は角チェリー（入賞目的小役））を入賞させる一方、不正解手順の場合には、同時当選している複数種類の９枚小役（阻害小役は２７種類）の何れか１つを入賞させる時と、複数のコボシ目（阻害小役の取りこぼし図柄）の中の１つを表示する時がある重複当選小役である。この押し順小役は３分の一で入賞するので、３択小役（１／３入賞小役）と言える。つまり、第１操作が正解であれば、必ずベル小役又は角チェリーが入賞する。

【０１８５】

押し順ベル役（左）は、正解となる第一停止操作が左停止ボタン１０ａであり、続く操作は中停止ボタン１０ｂでも右停止ボタン１０ｃどちらでもよい。押し順ベル１は１回押し順タイプの押し順小役であり、入賞させることを目的とし、配当は同じ第１小役（右下りベル役：ＦＲＵ１）、第１小役の入賞を阻害する目的の第２小役群を構成する複数種類の第２小役（この場合は、３種類の９枚小役（ＦＲＵ１０、ＦＲＵ２３、ＦＲＵ３６）が同時に当選する（図２４の押し順ベル１－１参照）。押し順ベル１には、押し順ベル１－１～押し順ベル１－９まで９種類あるので、遊技者は各リールの出目（停止図柄）を見て９枚役の阻害小役を取りこぼさないように、図柄を狙って停止ボタン部１０を操作することができない。

【０１８６】

押し順チェリー役（中）は、正解となる第一停止操作が中停止ボタン１０ｂであり、続く操作は左停止ボタン１０ａでも右停止ボタン１０ｃどちらでもよい。押し順チェリー役（中）は１回押し順タイプの押し順小役であり、入賞させることを目的とし配当は同じ第１小役（角チェリー役：ＦＲＵ２）、第１小役の入賞を阻害する目的の第２小役群を構成する複数種類の第２小役（この場合には、３種類の９枚小役（ＦＲＵ１０、ＦＲＵ２３、ＦＲＵ３６）が同時に当選する（図２５の押し順チェリー２－１参照）。押し順チェリー２と押し順ベル１は、当選する第１小役が異なるだけである。押し順チェリー役（中）には、押し順チェリー２－１～押し順チェリー２－９まで９種類あるので、遊技者は各リールの出目（停止図柄）を見て９枚役の阻害小役を取りこぼさないように、図柄を狙って停止ボタン部１０を操作することができない。左ドラム２ａの下段にチェリー図柄が表示さ

れるので、遊技者には単図柄小役の下段チェリーのような印象を持ち、違和感はない。

【０１８７】

押し順チェリー役（右）は、正解となる第一停止操作が中停止ボタン１０ｂであり、続く操作は左停止ボタン１０ａでも右停止ボタン１０ｃどちらでもよい。押し順チェリー役（右）は１回押し順タイプの押し順小役であり、入賞させることを目的とし配当は同じ第１小役（角チェリー役：ＦＲＵ３）、第１小役の入賞を阻害する目的の第２小役群を構成する複数種類の第２小役（この場合には、３種類の９枚小役（ＦＲＵ１０、ＦＲＵ２３、ＦＲＵ３６）が同時に当選する（図２６の押し順チェリー３－１参照）。押し順チェリー３と押し順ベル１は、当選する第１小役が異なるだけである。押し順チェリー役（右）には、押し順チェリー３－１～押し順チェリー３－９まで９種類あるので、遊技者は各リールの出目（停止図柄）を見て９枚役の阻害小役を取りこぼさないように、図柄を狙って停止ボタン部１０を操作することができない。左ドラム２ａの下段にチェリー図柄が表示されるので、遊技者には単図柄小役の下段チェリーのような印象を持ち、違和感はない。

【０１８８】

図２７～図２８は、窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。

【０１８９】

例えば、主制御部１００は、乱数抽選により図２４に示した押し順ベル１－１を内部当選させると、上述した通り、ＦＲＵ１＋ＦＲ１０＋ＦＲ２３＋ＦＲ３６の条件装置を同時に作動（４種類の異なる９枚小役が同時当選）させ、ＲＯＭ１０１に対応して記憶する操作順序情報（左１ｓｔ）に基づいて、左の操作順序が入賞操作順序であると判断する。主制御部１００は、この状態で、当選役、停止制御テーブル及び得点情報に基づいて停止演算処理（左１ｓｔでＦＲＵ１図柄を引き込む処理）を実行し、遊技者が何時どのタイミングで停止ボタン部１０を操作しても直ちに停止制御できるように、滑りコマ数テーブルを作成する。また、第一停止操作後、及び第二停止操作後にも同様に、滑りコマ数テーブルを作成する（図１０の説明参照）。

【０１９０】

図２７（Ａ）は、全てのドラム部２が上から下へ一定速度で回転している状態を示している。遊技者が、図２７（Ａ）の状態で、正解操作順序の左停止ボタン１０ａを第一停止操作した場合、主制御部１００は、滑りコマ数テーブルを参照し、該当する滑りコマ数データに基づいて、０コマ～４コマの範囲で左ドラム２ａを停止させ、上シン図柄／ＢＡＲ図柄／緑カボチャ図柄の何れか１つを有効ラインに引き込む為の制御を行う（単に、ドラム部２を滑りコマ数分だけ移動させているに過ぎない。図２７（Ｂ）参照）。例えば、１８番のＢＡＲ図柄が有効ライン上に停止し、上段に１６番のベル図柄が表示される。この図２７（Ｂ）の状態で、主制御部１００は、中停止ボタン１０ｂ又は右停止ボタン１０ｃの何れを操作されてもいい様に、第一停止操作後の滑りコマ数テーブルを作成しており、遊技者が中停止ボタン１０ａを第二停止操作した場合、主制御部１００は、滑りコマ数テーブルを参照して、該当する滑りコマ数データに基づいて、０コマ～４コマの範囲で左ドラム２ａを停止させ、ベル図柄（小役明示図柄）を有効ラインに引き込む為の制御を行う（図２７（Ｃ）参照）。この図２７（Ｃ）の状態で、ＦＲＵ１がテンパイして、ベル図柄（小役明示図柄）が一直線に表示されている。主制御部１００は、右停止ボタン１０ｃが操作されてもいいように、第二停止操作後の滑りコマ数テーブルを作成し、右停止ボタン１０ｃを第三停止操作した場合、主制御部１００は、滑りコマ数テーブルを参照して、該当する滑りコマ数データに基づいて、０コマ～４コマの範囲で右ドラム２ｃを停止させ、リプレイ図柄を有効ラインに引き込む為の停止制御を行う（図２７（Ｄ）参照）。結果的に、第一停止操作が正解であればＦＲＵ１が必ず入賞して、ベル図柄（小役明示図柄）が右下り一直線に表示されて９枚のメダルが払い出される。但し、ベル図柄が一直線に表示されるが、入賞ライン上であっても、入賞ライン上で無くてもよい。

【０１９１】

図２８は、遊技者が左停止ボタン１０ａを第一停止操作した後に、右停止ボタン１０ｃを第二停止操作した場合を示しており、第一停止操作が正解であればＦＲＵ１が必ず入賞

して、ベル図柄（小役明示図柄）が右下り一直線に表示されて９枚のメダルが払い出される。但し、ベル図柄が一直線に表示されるが、入賞ライン上であっても、入賞ライン上で無くてもよい。

【０１９２】

図２９は、窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。但し、図２９（Ａ）は、図２７（Ａ）と同じなので、重複する説明を省略する。

【０１９３】

遊技者が、図２９（Ａ）の状態で、不正解操作順序の右停止ボタン１０ｃを第一停止操作した場合に、主制御部１００は、滑りコマ数テーブルを参照し、該当する滑りコマ数データに基づいて、０コマ～４コマの範囲で右ドラム２ｃを停止させ、ＢＡＲ図柄、上弾丸図柄又はスイカＤ図柄の何れか１つを必ず有効ラインに引き込む為の制御を行う（図２９（Ｂ）参照）。従って、３つの阻害小役の内、何れか１つの阻害小役図柄が必ず有効ライン上に停止する。この場合、ＢＡＲ図柄が有効ラインに停止しているので、この時点で、ＦＲＵ１０しか入賞する可能性はなく、またベル図柄（小役明示図柄）が右上段に停止している。

【０１９４】

この図２９（Ｂ）の状態で、主制御部１００は、左停止ボタン１０ａ又は中停止ボタン１０ｂの何れを操作されてもいいように、第一停止操作後の滑りコマ数テーブルを作成しており、遊技者が左停止ボタン１０ａを第二停止操作した場合、主制御部１００は、滑りコマ数テーブルを参照し、該当する滑りコマ数データに基づいて、０コマ～４コマの範囲で左ドラム２ａを停止させて、引き込み範囲内にＢＡＲ図柄があれば当該図柄を有効ラインに引き込む為の停止制御を行う（図２９（Ｃ）参照）。１８番のＢＡＲ図柄が引き込めるのは、有効ライン上に１８番～２番の５つの図柄があるときなので、引込確率は２５％（５／２０）となる。１８番のＢＡＲ図柄が引き込めなければ、ハズレ目図柄を有効ライン上に停止させ、第３停止で阻害役のコボシ目（ＲＴ変動契機図柄）を表示する。

【０１９５】

この図２９（Ｃ）の状態で、ＦＲＵ１０がテンパイしており、表示窓の上段にベル図柄（小役明示図柄）が一直線に２つ表示されている。主制御部１００は、中停止ボタン１０ｂが操作されてもいいように、第二停止操作後の滑りコマ数テーブルを作成し、遊技者が中停止ボタン１０ｂを第三停止操作した場合、主制御部１００は、滑りコマ数テーブルを参照し、該当する滑りコマ数データに基づいて、０コマ～４コマの範囲で中ドラム２ｂを停止させ、青セブン図柄を有効ラインに引き込む制御を行う（図２９（Ｄ）参照）。図ではＦＲＵ１０が入賞して、ベル図柄（小役明示図柄）が上段一直線に表示されて９枚のメダルが払い出される。１６番の青セブン図柄が引き込めるのは、有効ライン上に１６番～２０番の図柄があるときなので、引込確率は２５％（５／２０）となる。一方、青セブン図柄を有効ラインに引き込めない場合には、阻害役（押し順小役）のコボシ目を表示する（図示せず）。

【０１９６】

図３０～図３１は、窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。但し、図３０（Ａ）は、図２７（Ａ）と同じなので、重複する説明を省略する。

【０１９７】

例えば、主制御部１００は、乱数抽選により図２５に示した押し順チェリー２－１を内部当選させると、上述した通り、ＦＲＵ２＋ＦＲ１０＋ＦＲ２３＋ＦＲ３６の条件装置を同時に作動（４種類の異なる９枚小役が同時に当選）させ、ＲＯＭ１０１に対応して記憶する操作順序情報（中１ｓｔ）に基づいて、中の操作順序が入賞操作順序であると判断する。主制御部１００は、この状態で、当選役、停止制御テーブル及び得点情報に基づいて停止演算処理（中１ｓｔでＦＲＵ２図柄を引き込む処理）を実行し、遊技者が何時どのタイミングで停止ボタン部１０を操作しても直ちに停止制御できるように、滑りコマ数テーブルを作成する。また、第一停止操作後、及び第二停止操作後にも同様に、滑りコマ数テーブルを作成する（図１０の説明参照）。

【０１９８】
図３０（Ａ）の状態で、遊技者が正解操作順序の中停止ボタン１０ｂを第一停止操作した場合、主制御部１００は、滑りコマ数テーブルを参照し、該当する滑りコマ数データに基づいて、０コマ～４コマの範囲で中ドラム２ｂを停止させ、例えば５番のベル図柄を有効ラインに引き込む為の制御を行う。この図３０（Ｂ）の状態で、主制御部１００は、左停止ボタン１０ａ又は右停止ボタン１０ｃの何れを操作されてもいい様に、第一停止操作後の滑りコマ数テーブルを作成しており、遊技者が右停止ボタン１０ｃを第二停止操作した場合、主制御部１００は、滑りコマ数テーブルを参照して、該当する滑りコマ数データに基づいて、０コマ～４コマの範囲で右ドラム２ｃを停止させ、リプレイ図柄を有効ラインに引き込む為の制御を行う（図３０（Ｃ）参照）。この図３０（Ｃ）の状態で、ＦＲＵ２がテンパイして、ベル図柄（小役明示図柄）が一直線に表示されている。主制御部１００は、左停止ボタン１０ａが操作されてもいいように、第二停止操作後の滑りコマ数テーブルを作成し、左停止ボタン１０ａを第三停止操作した場合、主制御部１００は、滑りコマ数テーブルを参照し、該当する滑りコマ数データに基づいて、０コマ～４コマの範囲で右ドラム２ｃを停止させ、下シン図柄／赤チェリー図柄／青チェリー図柄の何れか１つを有効ラインに引き込む為の停止制御を行う（図３０（Ｄ）参照）。結果的に、第一停止操作が正解であればＦＲＵ２が必ず入賞して、チェリー図柄（特定の単図柄の小役：下シン図柄／赤チェリー図柄／青チェリー図柄）が左リール下段に表示されて９枚のメダルが払い出される。従って、遊技者は、単チェ（角チェリー）が入賞したと感じるので、全く違和感はない。ここで、特定の単図柄の小役とは、（チェリー・ａｎｙ・ａｎｙ）を遊技者に印象付ける小役を意味する。

【０１９９】
図３１は、遊技者が中停止ボタン１０ｂを第一停止操作した後に、左停止ボタン１０ａを第二停止操作した場合を示しており、第一停止操作が正解であればＦＲＵ２が必ず入賞して、チェリー図柄やシンボル図柄（特定の単図柄の小役）の何れかが、左リールの下段に表示されて（単図柄小役の入賞態様で表示されて）、９枚のメダルが払い出される。

【０２００】
図３２は、窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。但し、図３２（Ａ）は、図２７（Ａ）と同じなので、重複する説明を省略する。

【０２０１】
遊技者が、図３２（Ａ）の状態で、不正解操作順序の左停止ボタン１０ａを第一停止操作した場合に、主制御部１００は、滑りコマ数テーブルを参照し、該当する滑りコマ数データに基づいて、０コマ～４コマの範囲で右ドラム２ｃを停止させ、ＢＡＲ図柄、上シン図柄又は緑カボチャ図柄の何れか１つを必ず有効ラインに引き込む為の制御を行う（図３２（Ｂ）参照）。従って、３つの阻害小役の内、何れか１つの阻害小役図柄が必ず有効ライン上に停止する。この場合、ＢＡＲ図柄が有効ラインに停止しているので、この時点では、ＦＲＵ１０しか入賞する可能性はなく、またベル図柄（小役明示図柄）が左上段に停止している。

【０２０２】
この図３２（Ｂ）の状態で、主制御部１００は、中停止ボタン１０ｂ又は右停止ボタン１０ｃの何れを操作されてもいいように、第一停止操作後の滑りコマ数テーブルを作成しており、遊技者が右停止ボタン１０ｃを第二停止操作した場合、主制御部１００は、滑りコマ数テーブルを参照し、該当する滑りコマ数データに基づいて、０コマ～４コマの範囲で右ドラム２ｃを停止させて、引き込み範囲内にＢＡＲ図柄があれば当該図柄を有効ラインに引き込む為の停止制御を行う（図３２（Ｃ）参照）。１２番のＢＡＲ図柄が引き込めるのは、有効ライン上に１２番～１６番の５つの図柄があるときなので、引込確率は２５％（５／２０）となる。１２番のＢＡＲ図柄が引き込めなければ、ハズレ目図柄を有効ライン上に停止させ、第３停止で阻害役のコボシ目（ＲＴ変動契機図柄）を表示する。

【０２０３】
この図３２（Ｃ）の状態で、ＦＲＵ１０がテンパイしており、表示窓の上段にベル図柄

（小役明示図柄）が一直線に２つ表示されている。主制御部１００は、中停止ボタン１０ｂが操作されてもいいように、第二停止操作後の滑りコマ数テーブルを作成し、遊技者が中停止ボタン１０ｂを第三停止操作した場合、主制御部１００は、滑りコマ数テーブルを参照し、該当する滑りコマ数データに基づいて、０コマ～４コマの範囲で中ドラム２ｂを停止させ、青セブン図柄を有効ラインに引き込む制御を行う（図３２（Ｄ）参照）。図ではＦＲＵ１０が入賞して、ベル図柄（小役明示図柄）が上段一直線に表示されて９枚のメダルが払い出される。１７番の青セブン図柄が引き込めるのは、有効ライン上に１６番～２０番の図柄があるときなので、引込確率は２５％（５／２０）となる。一方、青セブン図柄を有効ラインに引き込めない場合には、阻害役（押し順小役）のコボシ目（例えば、ＢＡＲ図柄・ベル図柄・ＢＡＲ図柄）を表示する（図示せず）。なお、右ファースト不正解操作も同様の停止制御ロジックなので、説明を省略する。また、右ファースト正解の押し順チェリー役（右）も同様の停止制御ロジックなので、説明を省略する。

【０２０４】

図３３は、遊技状態遷移図（ＲＴ状態）である。

【０２０５】

図のＲＴ０は、リプレイ役（再遊技役）の当選確率が変動していない初期状態（非ＲＴ状態）であり、段階設定値が打ち直された直後のゲーム又は実ボーナスゲーム（ＢＢ１～ＢＢ２：１種役物連続作動装置）が終了した次のゲームから、初期状態（「初期リプレイ状態」とも言う。）となって一般ゲームが開始する。この一般ゲームにおけるリプレイ当選確率（リプレイ確率）は約１／７．３であり、特にＲＴ１移行リプレイ（再遊技１）、ＲＴ２移行リプレイ（再遊技２）及びＲＴ３移行リプレイ（再遊技３）が内部当選しないので、この状態からＲＴ１へ移行するには、上述した押し順小役のコボシ目が有効ライン上に表示されなければならない。一方、ＢＢ１（ボーナス１）又はＢＢ２（ボーナス２）が内部当選、図柄表示により作動又は所定枚数越えの払出しで終了してもＲＴ４、ボーナスゲーム、ＲＴ０となるだけなので、このルートでもＲＴ１へ移行することはできない。

【０２０６】

ＲＴ０状態の一般ゲームで押し順小役（押し順ベル役又は押し順チェリー役）が内部当選して、停止ボタン１０の停止操作手順をミスすることによってコボシ目図柄が有効ライン上に表示されると、次のゲームからＲＴ１状態となる（継続ゲーム数は定められていない。つまり、無限である）。このＲＴ１状態におけるリプレイ確率もまた約１／７．３であり、図２３に示した殆どの役が乱数抽選されて、単独又は複数同時当選可能となる。つまり、初期状態とＲＴ１状態の遊技が、リプレイ確率がほぼ同じ約１／７．３の遊技状態であるが、遊技者が主に滞在する通常遊技はこのＲＴ１状態である。但し、この初期状態では、ＲＴ１移行リプレイ～ＲＴ３移行リプレイは当選しないので、コボシ目図柄が有効ライン上に表示されない限り、ＲＴ１状態～ＲＴ３状態に移行できない。

【０２０７】

ＲＴ１状態でＲＴ２移行リプレイ（再遊技２）が内部当選し、作動図柄が有効ライン上に表示されると、再遊技確率が変動してＲＴ２状態に移行するが、リプレイ確率がほぼ同じ約１／７．３のままでありハズレとなることも頻繁にある。

【０２０８】

ＲＴ１移行リプレイ（再遊技１）は、遊技者が停止ボタン部１０を操作した時に、偶然に６択押し順が正解してＲＴ３移行リプレイが作動すると、ＲＴ３状態に移行してしまうので、逸早くＲＴ１状態に落とす為の機能（つまり、コボシ目と同じ機能）を有している（転落リプレイ）。

【０２０９】

ＲＴ２状態でＲＴ３移行リプレイ（再遊技３）が内部当選し、６択押し順が正解して作動図柄が有効ライン上に表示されると、リプレイ確率がほぼ同じ約１／１．５のＲＴ３状態となる。また、ＲＴ３状態は、当選するリプレイ役の種類や当選領域の大小が異なっている点で、ＲＴ１状態やＲＴ２状態と相違している。そして、リプレイ役の当選領域を狭めて、６５５／６５５３６（約１／１００）でハズレとなる領域を持たせている。その理

由は、ハズレ目を出して、遊技者にリーチ目と錯覚させることで期待感を持たすことができるからである。ＲＴ２状態又はＲＴ３状態でベル役のコボシ目が有効ライン上に表示されると、ＲＴ１状態に転落する。なお、ＲＴ２状態ではＲＴ１状態へ転落させない為に、ＲＴ１移行リプレイは当選しないようになっている。一方、ＲＴ３状態において、ＲＴ１移行リプレイをＢＢ１～ＢＢ２の何れかと同時に当選させ、ＲＴ１状態に移行せずに、ＲＴ４状態に移行させることで、遊技者にＢＢ１又はＢＢ２の何れかが内部当選したことを知らせる様になっている（特有の作用効果）。

【０２１０】

実ボーナス（ボーナス１～ボーナス２）は、初期状態、ＲＴ１状態、ＲＴ２状態及びＲＴ３状態で当選可能であるが、小役又は再遊技役と同時に当選するので、必ずボーナス内部中のＲＴ４状態を経てか入賞可能状態になる。ボーナス１は、単独当選状態で各ドラムにＢＡＲ図柄を狙った場合に、見た目上ではＢＡＲ図柄が右上り一直線に揃って停止し、作動後（ボーナス１遊技後）に払出し数が規定枚数を超えると終了して、初期リプレイ状態に戻る。ＲＴ４状態はボーナス１～ボーナス２が内部当選している状態（ボーナス持越状態）であり、この状態でハズレを引くとボーナス１図柄～ボーナス２図柄を揃えることが可能となる。その理由は、主制御部１００が内部当選しているリプレイ役の図柄をＢＡＲ図柄（ボーナス図柄）よりも優先して、また内部当選している小役の図柄をＢＡＲ図柄よりも優先して有効ライン上に引き込むようにドラム部２を停止制御している為である。

【０２１１】

図３４は、遊技状態遷移図（演出状態）及び通常モード番号算出テーブルである。図３５は、主制御部が管理する遊技状態（遊技モード番号）の説明図である。図３６は、各種モードにおけるゾーン処理の説明図である。

【０２１２】

主制御部１００は、出玉性能に関する制御を司っており、図３５に示す全ての遊技状態（遊技モード番号）を決定して、現在どの遊技状態であるかの情報（モード番号で管理された遊技状態情報）を、副制御部１６０に通知している。一方、副制御部１６０は、演出に関する制御を司っており、主制御部１００から受信した遊技状態情報に基づいて各種演出を実行するだけであり、出玉性能には無関係である。

【０２１３】

主制御部１００は、遊技状態をモード番号０～モード番号１５の１６状態で管理しており、モード番号０は通常状態、モード番号１はＣＺ前兆状態、モード番号２はＣＺ状態、モード番号３は通常武闘会待機状態、モード番号４は通常時武闘会（実ボ中）状態、モード番号５は通常時武闘会（実ボ後）状態、モード番号６はＡＲＴ状態、モード番号７はＡＲＴジャッジゲーム状態、モード番号８はハート上乗せ特化状態、モード番号９は呪いＯＰＴ状態、モード番号１０はＡＲＴ武闘会待機状態、モード番号１１はＡＲＴ時武闘会（実ボ中）状態、モード１２番号はＡＲＴ時武闘会（実ボ後）状態、モード番号１３は武闘会後ＯＰＴ状態、モード番号１４はプレミアボーナス状態、及びモード番号１５はエンディング状態である。なお、ＯＰＴとは、出願人の登録商標でオーピーティーと発声し、おしり・ぺんぺん・タイムを意味している。

【０２１４】

モード番号０の通常状態は、ゲーム数管理でＣＺ当選用ポイントの獲得期待度が変わるようになっている。モード番号１のＣＺ前兆状態は、ＣＺ潜伏状態であり、抽選で決定された所定ゲーム後にモード番号２のＣＺ状態に移行する。ＣＺ状態は、２０Ｇのチャンスゾーンでの遊技が実行され、獲得ポイントによって当選条件がクリアされるとＡＲＴ当選となる。モード番号３の通常武闘会待機状態は、通常、ＣＺ前兆、ＣＺ中、通常武闘会（実ボ後）に実ボーナスが当選した場合に移行する。

【０２１５】

モード番号４の通常時武闘会（実ボ中）状態は、主人公のＨＰ（ヒット・ポイント）と相手方のＨＰを削り合うバトル遊技状態である。実ボ中は主人公のＨＰは減るが、０になることはない。相手方のＨＰを０にすることで、ＡＲＴ当選となり、ＡＲＴ準備中へ移行

する。実ボが終了以前に勝利した時は、実ボが終了するまでハート（遊技上の特典）を獲得する為のハートストック抽選を行う。モード番号５の通常時武闘会（実ボ後）状態は、実ボが終了して、決着がついていない場合の区間である。主人公が負ける場合は、必ずこの遊技区間で負けとなる。相手ＨＰを０にすることで、ＡＲＴ当選となり、ＡＲＴ準備中へ移行する。

【０２１６】

モード番号６のＡＲＴ状態は、真魂聖勝（シンコンセイカツ）と称するＡＲＴ遊技であり、ゲーム数管理されている。残りゲーム０になるとモード番号７のＡＲＴジャッジゲーム状態へ移行する。ＡＲＴ遊技では、遊技上の特典であるハートを獲得するというゲーム性である。ＡＲＴジャッジゲーム状態では、ハートの数だけゲームを行って、１回毎に当落抽選を実行し、当選（継続条件が成立）すると、継続成功となってＡＲＴへ戻る。ハートを使い切って０になった場合は、通常へ戻るようになっている。

【０２１７】

モード番号８のハート上乗せ特化状態は、ＡＲＴ中のリプレイ連から移行し、ハートを上乗せする遊技である。最低２Ｇが保証されており、その後は継続抽選で継続条件が成立することにより継続する（平均５Ｇ）。モード番号９の呪いＯＰＴ状態は、レア役が成立して何も当選しなかった時にポイント獲得し、一定以上のポイント獲得で移行する。王子の呪いＯＰＴ(姉妹キャラクタをＯＰＴ)を実行し、ゲーム数を上乗せする。１Ｇ固定である。モード番号１０のＡＲＴ武闘会待機状態は、ＡＲＴ準備中以降に実ボーナスが当選した場合に移行する遊技状態である。

【０２１８】

モード番号１１のＡＲＴ時武闘会（実ボ中）状態は、主人公のＨＰと相手方のＨＰを削り合うバトル遊技状態である。実ボ中は主人公のＨＰは減るが、０になることはない。相手方のＨＰを０にすることで、ＯＰＴが確定する。実ボが終了すると、ＯＰＴ遊技へ移行する。実ボが終了以前に勝利した時は、実ボが終了するまでダメージ・ポイントを累積して加算する。モード１２番号のＡＲＴ時武闘会（実ボ後）状態は、実ボが終了しても決着がついていない場合の遊技区間である。主人公が負ける場合は、必ずこの遊技区間で負けとなる。相手ＨＰを０にすることで、ＯＰＴ遊技へ移行する。

【０２１９】

モード番号１３の武闘会後ＯＰＴ状態は、武闘会に勝利して、倒した相手キャラクタを相手にＯＰＴを行ってゲーム数を上乗せする。１Ｇ固定である。モード番号１４のプレミアボーナス状態は、武闘会の一部で突入するプレミア遊技であり、プレミアフラグが立てられる。キャラクタ１～キャラクタ４を相手にする４人分ＯＰＴを行う。中段チェリーはプレミアが確定する。モード番号１５は、ボスキャラのキャラクタ５を倒した場合に移行するエンディング状態である。

【０２２０】

主制御部１００は、段階設定値が打ち直されると、設定変更処理を実行して、設定値に応じて各種データをクリア及びセットして初期状態とし、遊技者は通常遊技が開始可能となる。この設定変更処理において、まず、設定変更時ゲーム数始点抽選を実行し、ＣＺ期待値を管理しているテーブルの経過ゲーム数の位置（ゲーム数）の抽選を行う。ゲーム数範囲ごとに通常モードＮｏが決められており、「通しＮｏ」を抽選で決定する。例えば、抽選で通しＮｏとして８が選ばれれば、主制御部１００は、通しＮｏの８に対応する終点ゲーム「２８８」の一つ前のデータ「２５６」を経過ゲーム数として選択する。この経過ゲーム数は消化ゲーム数とも称されており、天井ゲームまでの距離に相当するので、大きい値が選ばれる方が遊技者には有利である。天井ゲームが７７７ゲームとし、経過ゲーム数が２５６ゲームとすると、残り５２１ゲーム（７７７ゲーム－２５６ゲーム）で天井に到達する（天井到達状態）。

【０２２１】

経過ゲーム数は、ボーナス非内部状態で通常中とＣＺ前兆中において、レバーの有効操作時に１が加算される一方、ＡＲＴへ移行したときに０クリアされる。但し、ボーナス当

選の当該ゲームでは１が加算される。主制御部１００は、現在の経過ゲーム数からゲーム数を通しＮｏ０から順に減算して、０以下の値になった通しＮｏに対応する通常Ｎｏの値をモードＮｏとする。例えば、経過ゲーム数が１１２ゲームであれば、通しＮｏ０に対応するゲーム数の３２ゲームを減算して、８０ゲームを得る。０以下の値になっていないので、主制御部１００は、８０ゲームから通しＮｏ１に対応するゲーム数の３２ゲームを減算して、４８ゲームを得る。０以下の値になっていないので、主制御部１００は、４８ゲームから通しＮｏ２に対応するゲーム数の３２ゲームを減算して、１６ゲームを得る。０以下の値になっていないので、主制御部１００は、１６ゲームから通しＮｏ３に対応するゲーム数の３２ゲームを減算して、－１６ゲームを得る。０以下の値になったので、主制御部１００は、通しＮｏ３に対応する通常モードＮｏの「３」をモード値とする。この通常モードＮｏは０～３の４種類あるが、値が大きい程、ＣＺ（チャンスゾーン）に移行する為のポイントが貯まりやすくなっており、１００ポイントになるとＣＺへの移行が確定する。

【０２２２】

次に、主制御部１００は、設定変更時に「呪いＰＴ抽選」と、ＣＺ当選用の「通常ポイント抽選」を実行する。例えば、主制御部１００は、０～７の範囲で抽選した数値に、所定値の「２」を加算したものを「呪いポイント」に設定する。また、主制御部１００は、０～６３で抽選した数値に、所定値の「３６」を加算したものを「通常ポイント」に設定する。結果的に、通常ポイントは３６ポイント～９９ポイントとなる。上述した天井ゲームの処理として、ＡＲＴ間７７７Ｇ(経過ゲーム数)となった場合に、天井到達状態になるが、ＣＺクリア確定＆武闘会クリア確定となる。つまり、天井到達状態になって、移行条件が成立し、ＣＺ遊技に移行するとクリアとなって勝利する。また、天井到達状態になって、移行条件が成立し、武闘会に移行するとクリアとなって勝利する。ＣＺの場合は、７７７Ｇ以降のＣＺクリアポイント抽選の結果を０に設定し、武闘会の場合は、７７７Ｇ以降のボーナス当選時に、敵のＨＰを０に設定する。したがって、７７７Ｇ以降のＣＺジャッジゲームでは必ず成功となる。

【０２２３】

図３３で説明したＲＴ２状態は、通常中に移行した場合には「ツンデレゾーン」として利用する。ここから他のＲＴ状態へ移行した場合には、「ツンデレゾーン」の終了になる（図３６参照）。通常時にＲＴ３状態へ移行し、ＲＴ３状態中に逆押しシンデレラリプレイが当選した場合は、「シンデレラゾーン」となり、１０ゲーム間、当選したレア役（リプレイ）と押し順ベルを完全にナビゲーションする。ゾーン状態フラグがあり、１が「ツンデレゾーン」で、２が「シンデレラゾーン」であることを意味する。リプレイＡ（ＲＴ２移行リプ）は択役ではなく、押し順に無関係にリプレイＡが入賞する。リプレイＢ（ＲＴ３移行リプ）は６択正解で、ＲＴ３へ移行する。不正解でＲＴを維持する。リプレイＣ（ＲＴ１移行リプ）は３択正解で、ＲＴを維持する。不正解でＲＴ１へ移行する。
ＲＴ１且つＡＲＴ準備中フラグが１であって、リプＡ引いたときの処理、ＲＴ３でリプＢ１を引いたときにツンデレ状態にするか否かの処理、シンデレラリプを引いたときにシンデレラゾーンにするかの処理、逆押しチェリーの変換処理、ゾーン残りゲームを減算するか否かの処理は、図３６に示すとおりである。

【０２２４】

「通常時、ＣＺ前兆中抽選」：通常ポイント抽選が実行される。通常時には、固定値テーブルで、通常ポイント参照テーブルＮｏが算出できるので、それを用いて、ＣＺ当選用の通常ポイント抽選を行う。このテーブルに固定値テーブルで算出できる値を掛けたものが、獲得するポイントとなる。通常ポイントが１００を超えた場合、通常ポイントから‐１００して、ＣＺストックカウンタに１を加算する。ＣＺ当選となり次ゲームから「ＣＺ前兆」へ移行する。

【０２２５】

ＣＺ当選時潜伏ゲーム数抽選：通常時にＣＺ当選し（ＣＺ前兆）へ移行する時に（ＣＺ前兆）を行うゲーム数を抽選する。逆に、通常に戻ってくるときにＣＺストックカウンタ

が１以上ある場合も、ゲーム数を抽選する。ＣＺ前兆ゲーム数は、サブ状態がＣＺ前兆かつ非内部の時に１Ｇで１を減算する。０Ｇになった次ゲームで（ＣＺ）へ移行する。

【０２２６】

ＣＺ当選時クリアポイント抽選：ＣＺ当選時潜伏ゲーム数抽選を行ったときに、ＣＺクリアポイントを抽選する。ＣＺ中のポイント獲得抽選で、ＣＺ中ポイントを累積加算して行き、ＣＺクリアポイントに到達するとＣＺ成功となり、ＡＲＴへ移行する。通常時の経過ゲーム数が、７７７ゲームとなっている場合は、クリアポイントを０にする。

【０２２７】

ＣＺ中抽選：所定ゲーム数の２０Ｇ固定のポイントを累積してジャッジするチャンスゾーンである。演出(キャラ)は、４種類選択できる。ＣＺ途中で、舞踏会に突入することがある。その場合は、それまでに貯めたＣＺ中ポイントとクリアポイントを元に与ダメージに加算する。与ダメージ＝敵ＨＰ－（クリアポイント－ＣＺ中ポイント)で計算される。武闘会で負けた場合は、ＣＺには戻らず通常時へ戻るが、ＣＺストックが有る場合は、ＣＺ前兆へ移行する。ＣＺが始まるときに、ＣＺ残りゲーム数に２０をセットし、ＣＺストックカウンタも１減算する。ＣＺ残りゲーム数は、非内部かつ、内部にならなかった遊技の時に１減算される。ＣＺ中ポイントがＣＺクリアポイントに達したゲームの次ゲーム以降は、後述するハートストック抽選を行う。ＣＺ残りゲーム数が０になったときにクリアポイントに到達している場合は、次ゲームからＡＲＴへ移行する。クリアポイントに達していない場合は、通常時もしくはＣＺストックが有る場合は、ＣＺ前兆へ移行する。

【０２２８】

ＣＺ中ポイント抽選：ポイントを抽選し、固定値テーブルで算出できる値を掛けた数値を、ＣＺ中ポイントに加算する。ＣＺ最終ゲーム時に、ＣＺ中ポイントがＣＺクリアポイント以上になっていた場合にＡＲＴ当選となり、ＡＲＴへ移行する。押し順ベルが当選している場合は、払い出しがなかったときは、ハズレとしてポイント抽選する。一方、払出しがあった場合は、ベル用の成立役グループとしてポイント抽選する。ただし、押し順ベルをナビする場合においては、払い出しに関係なくベル用の成立役グループとして扱う。ＣＺの最終ゲームは、レバー時点で判断し、押し順ベル当選で、ベル用の成立役グループとして扱う。

ボーナス内部中の処理：（通常時）、（ＣＺ前兆）、（ＣＺ）、（通常舞踏会（実ボ後）の時に実ボーナス内部中になった場合に、通常武闘会待機へ移行する。また、ＡＲＴ～ジャッジ、ＡＲＴ武闘会（実ボ）の時に実ボーナス内部中になった場合に、ＡＲＴ武闘会待機へ移行する。

【０２２９】

通常武闘会待機の処理：通常時に移行するボーナスを揃えるまでの区間（内部中）、出玉関係の抽選は実行されない。ボーナスが揃った場合には、移行先が通常武闘会もしくはプレミアＢＢとなる。

【０２３０】

ＡＲＴ武闘会待機の処理：ＡＲＴ時に移行するボーナスを揃えるまでの区間（内部中）には、出玉関係の抽選は実行されない。特別処理として、通常武闘会（実ボ後）中に、ボーナス当選かつそのＧで勝利の場合には、ボーナス当選で１００与ダメージになる。通常武闘会待機へ移行して、キャラクタは変えずに、実ボ開始で当該キャラクタの紹介ムービーが流れる。その武闘会（実ボ）が終わった時に、ＡＲＴへ移行する。初期は４０Ｇで、実ボを消化している間は、ハートストック抽選を行う。

【０２３１】

ＡＲＴの処理：真魂聖勝と称し、女性キャラが王子キャラクタと同棲して、ハートをためていくゲーム性である。残りゲームが無くなるとジャッジゲームへ移行する。レア役の当選で、ハートストック加算の抽選を実行し、リプ連（リプレイ連続）でハートストック特化ゾーンへの移行抽選も行う。他に、呪いＯＰＴというゲーム数上乗せ用のＯＰＴの抽選も行う。通常からのＡＲＴ開始時(いわゆる初当り時)にだけ、ハート１つを加算する処理を行う。

【０２３２】
ハート種別抽選：ＡＲＴ初回突入時、ＡＲＴ中ハート獲得時、ハート上乗せ特化時のハート獲得時に、種別の抽選を行う。最初の１個目だけを種類として記憶し、それ以降は個数だけの管理とする。最大個数は２５５＋１個となる。種別は、ジャッジゲーム中に失敗してストックを消費するときにも抽選を行う。この「ハート」は、ＡＲＴのゲーム数が０になったあと、ジャッジゲームへ移行し、持っているハート１個につき１Ｇの継続ジャッジを行う。ハートには種類があって、キャラクタごとに６種類の継続率が固定で決められている。使用するハートに設定されている継続率を元に継続抽選を行い、継続に当選した場合に、上乗せ抽選を行いＡＲＴへ復帰する。成功した場合（継続に当選した場合）、使用しているハートは消費せずに、次回にまた使用できる。つまり、理論上、ハート１つあれば、永遠にＡＲＴへ復帰することが可能である。継続抽選に失敗した場合は、ハートを１減算し、０になったときに、ＡＲＴ終了となって通常へ移行する。継続抽選に失敗してもハートが存在する場合（１以上の場合）は、次ゲーム再度ジャッジゲームとなる。ジャッジゲーム中の当選役に応じて、継続率の加算を行うので、当選役によっては、継続率が１００％を超えることもある。その場合は、成功確定となる。また、ジャッジ成功時に、当選役に応じて、持ち越し継続率加算抽選を行うので、成功すればするほど、継続率が高くなる。但し、ハート継続率＋持越し継続率の最大値は７０％である。一方、ジャッジ遊技で失敗した場合には、この持越し継続率はクリアされて０になる。

【０２３３】
ハートストック加算抽選：ＡＲＴ中において、成立役グループに応じてハートストックの加算抽選を行う。１個以上のハートストックが当選した場合に、ハート種類が設定されていないときは、ハート種別抽選を行って設定する。一方、ハート種類が設定されている場合は、ハートストックに抽選された値を加算する。ハートストックの抽選契機は、ＡＲＴ中、武闘会（実ボ中）において敵ＨＰを０にした次ゲームから実ボ終了するまで、ＣＺ中にクリアポイントを超えた次ゲーム～ＣＺ終了するまで、プレミアボーナス中の４つの遊技状態中である。

【０２３４】
呪いポイント加算抽選：ハートストック加算抽選に非当選で且つ武闘会（１種ＢＢ）にも非当選だった場合に、抽選が実行される。呪いポイントに加算するポイントの抽選を行うが、当選役がレア役な程、加算されるポイントが高い。ボーナス当選時にも当該抽選は実行されるが、ボーナス当選且つ呪いポイント獲得が無いようにするために、必ず０ポイントが選ばれるようになっている。呪いポイントは設定変更時に、０～7で抽選した値に＋２した数値から始まり、１０Ｐｔに到達した時に、１０ｐｔ減算して、呪いＯＰＴ当選となり、次ゲームから呪いＯＰＴへ移行する。呪いＯＰＴ自体は１Ｇで終了する。ＡＲＴ終了時に呪いポイントはクリアせずに持ち越される。

【０２３５】
リプレイ連別ハート上乗せ特化ゾーン当選抽選：ボーナス非内部中において、５連以上（最大８連）のリプレイ連続当選毎に、ハート上乗せ特化ゾーンに移行するか否かの抽選を行う。この抽選に当選した場合に、リプレイ連を０クリアして、次ゲームからハート特化ゾーンへ移行する。特化ゾーンは２Ｇ以上続きます（継続抽選）。リプ連は、レア役ではクリアされない。但し、現在のサブ状態（演出状態）から他のサブ状態へ移行した時には、リプ連はクリアされる。リプレイＢ１に当選した場合、非ゾーン中＆ＲＴ３時には１００％ツンデレ状態となる。

【０２３６】
ＡＲＴ中シンデレラゾーン抽選：ＡＲＴ中でツンデレゾーンもしくはシンデレラゾーンでない場合に、逆押しシンデレラリプレイ（テンパイ・ハズレ含む）当選したとき、この抽選を行う。当選した場合は、逆押しナビが出るが、シンデレラが揃う場合は、次ゲームからシンデレラゾーン（固定１０Ｇ）となる。逆押しチェリー系のリプ(弱・中・強)当選時の逆押しナビ確率がツンデレゾーンより上がる（ロジックによる固定で１００％）。逆押しチェリー系リプレイ当選時において、（１）通常時→逆押し無し、（２）ツンデレ→

２５％でナビ、（３）シンデレラ→１００％でナビとなる。

【０２３７】

ＡＲＴへ移行するときの処理として、ＡＲＴ残りゲームが少ない状態で、ハート上乗せや、ＡＲＴ武闘会（実ボ）へ移行した後、ＡＲＴへ復帰する場合、ＡＲＴ残りゲームが５Ｇ未満のときには、ＡＲＴ残りゲームを５Ｇで上書きする。ＡＲＴ残りゲームは、ＡＲＴ中且つ非内部中の時に１を減算（ＢＢ当選当該ゲームは減算）する。ＡＲＴへ遷移した時にオープニングゲームとして「５Ｇ」をセットし、オープニング中は、呪いポイントを加算した場合に９以上になるときには、９で上書きする。呪いＯＰＴへ遷移させないための処理として、ＡＲＴ残りゲーム数は減算する。

【０２３８】

ＡＲＴジャッジゲーム中抽選では、ハートを使って継続抽選を行われ、１ハートにつき１ゲーム実行可能である。継続成功となった場合は、ハートは残ったままとなるので遊技者に有利である。継続失敗となった場合は、ハートを１つ消費し、ハートがなくなった場合には、ＡＲＴ終了となる。ボーナス内部中になったときのハートは、継続確定となる。ハートの種類ごとに、固定の継続率が決められている。当該Ｇで当選した役の継続率、持ち越し継続率の合計継続率（固定の継続率＋役の継続率＋持ち越し継続率）で継続抽選を行い、成功した場合は、後述するジャッジ継続率加算抽選を行って、越し継続率に加算して、次回へ持ち越しとなる。持越しの上限は、最大７０％であり、７０％を超える場合には、７０％に書き換えたうえで、当該Ｇで当選した役の継続率を加算して、継続抽選を行う。

【０２３９】

ジャッジ継続率加算抽選：ジャッジゲーム成功時に、当該当選役に応じて「持越し継続率」に加算する値を抽選で決定する。「持ち越し継続率」は次回ジャッジまで持ち越すので、「持越し継続率」と「ハート継続率」と「次回の当選役の固定継続率」の結果を、すべて足し合わせた合計継続率で、次回の継続率抽選を実行する。

【０２４０】

ハート別の上乗せゲーム数抽選：ハートによるジャッジ成功時において、ハート種類に応じて、上乗せゲーム数抽選を実行する。

【０２４１】

ジャッジゲーム中天井：ジャッジ失敗カウンタを持ち、初期は０である。ジャッジ失敗ごとに加算し、１０になった時（累計９回失敗した次のジャッジは必ず成功になる）に、当該ジャッジを成功に書き換える処理を実行する。ＡＲＴ中はジャッジに成功してもカウンタはクリアしない。但し、天井による成功時については、０にクリアする。通常へ戻るときに０クリア処理を実行する。

【０２４２】

ハート上乗せ特化ゾーン中抽選：ジャッジゲームで使用するハートを必ず獲得できるゾーンであり、基本的に数ゲーム続くようになっている。最低２Ｇ保証で、その後は継続抽選を行う。但し、ボーナスが当選した場合は、強制終了して、特典としてハート１０個を獲得する。

【０２４３】

ハート上乗せ数抽選では、当選役に応じてハート上乗せ数の抽選を実行する。ハート上乗せ特化継続抽選では、非内部もしくはボーナス入賞していない場合、ハート上乗せ特化ゾーンを継続するか否かの抽選を実行する。当該抽選に当選した場合は、ハート上乗せ特化ゾーンが継続する。ボーナスが当選した時の処理として、ハート上乗せ抽選をしない分の補填をする為に、当該ハート上乗せ特化ゾーンで獲得したハートストックを２倍（所定倍）する処理を実行する。また、最低でも１０個加算したうえで、ハート特化は終了となり、ＡＲＴ武闘会待機へ移行する。

【０２４４】

呪いＯＰＴ中抽選として、呪いＯＰＴ時キャラ抽選：ＯＰＴを行うキャラクタを味方キャラクタの中から抽選する。

【０２４５】
ＯＰＴテーブルＮｏ別の継続率抽選：キャラクタごとに、小役に応じて決められているＯＰＴテーブルＮｏ別でＯＰＴで使用する継続率の抽選を行う。テーブルＮｏは１０種類程度存在する。
【０２４６】
ＯＰＴ１ペンでのゲーム数抽選：主制御部１００は、操作ボタンを１回操作（１ペン）ごとの上乗せゲーム数を、副制御部１６０へ送信する。主制御部１００は、アーマーブレイクした時（ブレイク２回とファイナルネガティブショット）も同様に、上乗せゲーム数を副制御部１６０へ送信する。
【０２４７】
アーマーブレイク時の上乗せゲーム数抽選：キャラクタ毎にアーマーの耐久回数（固定値テーブル）が０になるごとに、上乗せゲーム数抽選を実行する。アーマーは２段階で、キャラクタ毎に固定されている。３段階目として、ファイナルネガティブショット用の耐久値と上乗せゲーム数は別で抽選する。
【０２４８】
ファイナルネガティブショット用アーマー耐久値抽選：アーマー３段階目の耐久値を決める抽選で決定する。この耐久値の回数分のペンを行うと、ファイナルネガティブショット成功となり、上乗せゲーム数を抽選する。この値をＯＰＴ終了時に大きな上乗せ表示する。
【０２４９】
武闘会後ＯＰＴ中抽選：基本的に呪いＯＰＴと同じテーブルを使って、上乗せゲーム数を抽選する。闘っていた敵キャラＮｏを使用して、ＯＰＴを実行する。ＯＰＴ終了後の移行先が、ＲＴ状態によって変更となる。ＲＴ０～ＲＴ２であればＡＲＴ準備中へ移行する一方、ＲＴ３であればＡＲＴへ移行する。
【０２５０】
武闘会では味方ＨＰ、敵ＨＰの削り合いバトル演出が表示され、武闘会中抽選が実行される。実ボーナス中（２１Ｇ程度）と、初期にもどってからの状態となる。実ボーナス終了時に勝敗が決まっていない場合は、非内部状態に戻ってからも武闘会が続行する。武闘会（実ボ中）と武闘会（非内部）でサブ状態が分けられている。更に、通常時とＡＲＴ中で役割が違うのでサブ状態が分けられている。通常時において、敵キャラと対戦し、敵を倒せばＡＲＴ確定となる。ＡＲＴ中において、敵キャラと対戦し、敵を倒せばＯＰＴ確定となる。自分ＨＰは１００に固定され、敵ＨＰも１００に固定されている。一方、遊離状態になっていればキャラクタ別に５０～８０に変更される。実ボーナス中の処理として、自分ＨＰが１までしか減らない様になっているので、実ボ中は負けることはない。
【０２５１】
武闘会開始時敵キャラ抽選：通常時かＡＲＴ中は戦闘した回数に応じて、対戦するキャラを抽選で決定する。５戦時にこの抽選を行った場合、戦闘回数を１にする一方、敵ボスに勝利した場合は戦闘回数は１のままにする。
【０２５２】
通常時武闘会開始時HP減算抽選：ＣＺ中に当選した場合、ＣＺ獲得ポイントを元にキャラＨＰから減らすポイントを抽選を実行する。クリアポイントと獲得ポイントの差分に応じて、テーブルが変更される。通常においては、この抽選は実行されない。
【０２５３】
与ダメージ抽選：成立役グループと敵キャラ別で番号（固定値テーブル）により、敵に与えるダメージの抽選を行う。番号ごとに、倍率が振り分けられているので、その倍率を掛けた数値が与ダメージとなる。倍率として、通常武闘会用とＡＲＴ武闘会用に２つ持っている。実ボ中は、（１）ベル（攻撃役）、（２）ベベリ(制御変えベル)、（３）リプレイ、（４）逆押しセブン揃い、（５）逆押しセブン揃わない、（６）弱中強チェリーリプレイ、（７）逆押し弱中強チェリーリプレイがある。実ボ中は、ベベリで与ダメージが０の場合に、被ダメージ抽選を行う。実ボ終了後は、ハズレ時に与ダメージが０の場合に、

被ダメージ抽選を行う。

【０２５４】

被ダメージ抽選：ベベリもしくは、非内部時はハズレで、与ダメージが０だった時に、敵キャラごとに、与えるダメージの抽選を行う。メインの抽選条件としては、与ダメージ０で、リプレイ又はベルではないときに自分が受けるダメージの抽選を行う。但し、武闘会の１Ｇ目は、被ダメージ抽選は行わない。

【０２５５】

残りＨＰ別のセブン扱い抽選：相手を倒していない場合に、自分のＨＰに応じて、逆押しセブン揃いリプを引いたときの、セブン扱いにするか否かを抽選する。当選した場合には、与ダメージ抽選などの成立役の種類を変え、与ダメージが１００にするので、勝利確定となる。

【０２５６】

武闘会突入時無敵抽選：武闘会突入時に、敵キャラに応じて無敵抽選を行い、これに当選した場合は、武闘会（実ボ後）にＨＰが０にならないので勝利確定となる。

【０２５７】

武闘会時リプによるＨＰ回復抽選：武闘会中のリプレイ時に自分がＨＰ回復するか否かの抽選を行う。当選した場合は、その抽選値分のＨＰが加算される。ＡＲＴ武闘会の敗北時の処理として、ＡＲＴ武闘会（実ボ後）に敗北して、次ゲームＡＲＴへ戻るときに、呪いポイントに１を加算するので、オープニングが終わった次々ゲームから呪いＯＰＴへ移行する。

【０２５８】

プレミア系の抽選：ボーナス開始時にフリーズが発生するとプレミアボーナスとなり、４人のＯＰＴが確定して、獲得枚数の期待値３０００枚となる。ボーナス当選時に抽選および中段チェリー＋ＢＢの場合には、武闘会開始時プレミア抽選が実行される。武闘会の開始時にプレミア状態へ移行するか否かを抽選し、当選した場合には、サブ状態がプレミア武闘会へ移行する。プレミア舞踏会は、４人ＯＰＴを行い、１７回のベル払い出しのうち、最後の４回のベルの時に、キャラ１～キャラ４までを当選役に応じて指定される固定値データを設定し、その抽選値でＯＰＴ処理を実行する。中段チェリーについて、当選した時に同時当選でボーナス確定＆プレミア武闘会が確定となる。ＡＲＴ中にもプレミア武闘会が当選するようになるので、プレミアによる期待枚数は３０００枚となる。

【０２５９】

ＡＲＴ武闘会で、ボスキャラ（キャラ５番目）を倒した時にエンディング状態に移行する。エンディング状態は、５Ｇ固定とし、途中でボーナスを引いた場合は、その時点で終了となる。終了後にＡＲＴへ移行する。

【０２６０】

図３７は、特別上乗せ画面（図３７（Ａ）参照）及び特別上乗せ抽選の処理手順を示すフローチャート（図３７（Ｂ）参照）である。また、図３８は、特別上乗せ画面（上乗せゲーム２の画面）の概要図である。尚、特別上乗せとは、ＯＰＴを意味する。

【０２６１】

この上乗せゲームで上乗せゲーム（何れかのＯＰＴ）が選択されると、主制御部１００は、終了決定確率であるパンク率（又は、継続決定確率であるループ率、若しくは継続率と称される）と上乗せ抽選テーブルを用いて上乗せ値を決定する為の上乗せループ抽選処理を実行する。なお、パンク率と継続率とは裏腹の関係にあり、パンク率が５％（２０回に１回終了決定）と継続率が９５％（２０回に１９回継続決定）とは表現の違いだけであり、実際には同義である。

【０２６２】

有利遊技であるＡＲＴ遊技中に、敵キャラを倒した場合、又は、所定ポイントを獲得した場合（例えば、１０００ポイントをゲット）、何れか一つが達成されたことを契機にして、上乗せ条件（上乗せゲーム２の開始条件）が成立する。また、ＢＢ中のＡＲＴ抽選に当選した場合や、ＡＲＴ中に所定ゲーム内にベルを３回入賞などのミッション達成により

成立する。

【０２６３】

主制御部１００は、ＡＲＴ遊技（有利遊技）において特別上乗条件（上乗せゲーム２）が成立して、特別上乗抽選処理を実行する場合に、このサブルーチンを呼び出す（図３７（Ｂ）参照）。主制御部１００は、ステップＳ２００に移行すると、複数の敵キャラクタの中から、抽選により今回の特別上乗せ抽選に用いる１人のキャラクタを選択する。そして、主制御部１００は、ステップＳ２００に移行すると、上乗せ形態抽選を実行して通常上乗せ又は特殊上乗せを決定する。この、特殊上乗せは、特殊上乗せ１～特殊上乗せ３があり、特殊上乗せ１（スピード上乗せ）は乱数を２つ抽出して上乗せゲーム数抽選を２回実行するもの、特殊上乗せ２（パワー上乗せ）は乱数を１つ抽出して上乗せゲーム数抽選結果を２倍にするもの、特殊上乗せ３（テクニック上乗せ）はキャラクタのＨＰ（ヒットポイント）を通常上乗せよりも４倍のポイントを減らすものである。この場合、６人のキャラクタから左端のキャラクタＡが選択され、通常上乗せが抽選で決定された状態を示している。上乗せ形態は、キャラクタＡが持つスティック（俗に、「ペンペン棒」と称している）の種類によって遊技者に認識させる様になっている。つまり、通常上乗せの場合には、図に示す通常スティックが表示されるが、特殊上乗せ１ではスピード・スティックが表示され、特殊上乗せ２ではパワー・スティックが表示され、特殊上乗せ３ではテクニック・スティックが表示される。

【０２６４】

なお、選択されたキャラクタＡと倒した敵ボス（敵キャラクタ）に応じて、保証ゲーム数抽選テーブルが設けられている。また、この保証ゲーム数抽選テーブルは、段階設定値に応じて期待値が上下するようになっている。例えば、キャラクタＡと敵ボスとの組み合わせに対応して保証ゲーム数抽選テーブルが６つ設けられているが、段階設定値が６の場合、保証ゲーム数抽選の期待値は１６回、段階設定値が５の場合、保証ゲーム数抽選の期待値は１４回、段階設定値が４の場合、保証ゲーム数抽選の期待値は１２回、段階設定値が３の場合、保証ゲーム数抽選の期待値は９回、段階設定値が２の場合、保証ゲーム数抽選の期待値は７回、段階設定値が１の場合、保証ゲーム数抽選の期待値は５回となるように数値が設計段階で予め決定されている。そして、主制御部１００は、ステップＳ２１０でこれらの保証ゲーム数抽選テーブルを用いて、抽選により保証ゲーム数を自動的に決めて、ステップＳ２２０へ移行する。

【０２６５】

主制御部１００は、今回の遊技におけるスタート操作で役抽選を実行して、ステップＳ２２０に移行すると、当選役に応じて上乗せループ率抽選を実行する。上乗せループ率とは、当選する確率であり、例えば９０％と仮定すると９０％の確率で当選し、１０％の確率でハズレとなる。上乗せループ率抽選テーブルは２種類あり、１つはレア役が当選した場合に選択され、他はレア役以外で選択される。当然ながら、レア役が当選した場合に選択される上乗せループ率抽選テーブルは、レア役以外のテーブルに比較して期待値が２～３倍程度高くなっている。また、上述した通り、段階設定値に応じて期待値が上下するようになっている。

【０２６６】

主制御部１００は、ステップＳ２３０に移行すると、決定した上乗せゲーム数抽選テーブルを用いて１つの乱数を抽出して、通常上乗せでは上乗せ抽選を１回実行する。特殊上乗せ１（スピード上乗せ）では乱数を２つ抽出（少なくとも２つ以上の乱数を抽出）して上乗せゲーム数抽選を２回実行して、２つの上乗せ値を決定する。特殊上乗せ２（パワー上乗せ）は乱数を１つ抽出して上乗せゲーム数抽選結果を２倍にして（１つの乱数を抽出して定まる値を整数倍して上乗せ値を決定して、又は、値に所定値を乗算して所定値を決定して）、１つの上乗せ値を決定する。そして、特殊上乗せ３（テクニック上乗せ）では通常上乗せと同様に、１つの乱数を抽出して上乗せ抽選を１回実行する。また、上乗せゲーム数抽選１回毎に、キャラクタの持つＨＰから所定の１ポイント（所定ポイント）を減算するが、特殊上乗せ３（テクニック上乗せ）だけは所定の１ポイント（所定ポイント）

を４倍した４ポイントをＨＰを減算する。各キャラクタの持つＨＰは３つあり、まずＨＰ１から減算し、０となって第一上乗せ抽選条件が成立すると第一特別上乗せ抽選を実行して、第一特別上乗せ値を副制御部１６０に送信する。更に、主制御部１００は、上乗せゲーム数抽選１回毎に、ＨＰ２から減算し、０となって第二上乗せ抽選条件が成立すると第二特別上乗せ抽選を実行して、第二特別上乗せ値を副制御部１６０に送信する。そして、主制御部１００は、上乗せゲーム数抽選１回毎に、ＨＰ３から減算し、０となって第三上乗せ抽選条件が成立すると第三特別上乗せ抽選を実行して、第三特別上乗せ値を副制御部１６０に送信する。この第一特別上乗せ値の期待値は約５０ゲーム、第二特別上乗せ値の期待値は約１００ゲーム、第三特別上乗せ値の期待値は約３００ゲームとなっており、特殊上乗せ３の場合には４倍でＨＰが減算されるため、特別上乗せが発生し易く、また選択されたキャラクタにも拠るが、高い確率で保証ゲーム数内に第一上乗せ抽選条件が成立する様になっている。副制御部１６０は、受信した第一特別上乗せ値～第三特別上乗せ値を個々に記憶しており、これらの特別上乗せ値を受信した場合には、特別上乗せ値に関する演出を実行可能である。例えば、副制御部１６０は、第一特別上乗せ値～第三特別上乗せ値に応じて、段階的にキャラクタの鎧を破壊する様な演出を実行するのである。

【０２６７】

主制御部１００は、ステップＳ２３５に移行すると、上限値Ｎ（送信許容回数）を超えたか否かを判断する。例えば、上限値Ｎを１００回と仮定すると、主制御部１００はステップＳ２４０で、最大１００回まで副制御部１６０に上乗せ値を送信して、残り総ゲーム数（残り総数値）に上乗せ値を加算するが、１０１回以降は残り総ゲーム数に加算するだけで、副制御部１６０に上乗せ値を送信しない。副制御部１６０は、主制御部１００から受信した上乗せ値を受信した順番に個々（別々）に記憶し行く。これによって、副制御部１６０の記憶容量を削減できるという特有の効果がある。なお、残り総数値は、ＡＲＴ遊技に関する押し順小役の残り当選回数や、残り払出し枚数などである。但し、主制御部１００は、第一特別上乗せ値～第三特別上乗せ値は、上限値Ｎとは無関係に必ず送信する。

【０２６８】

主制御部１００は、ステップＳ２５０に移行すると、保証ゲーム数があるか無いかを判断し、０でなければ（１以上であれば）、ステップＳ２８０に移行して保証ゲーム数から１を減算してステップＳ２３０に戻る。なお、換言すれば、ステップＳ２５０は保証ゲーム数を消化したか否かの判断と言え、消化していなければ１を減算してステップＳ２３０に戻る一方、消化していればステップＳ２６０に移行すると言うことである。

【０２６９】

主制御部１００は、ステップＳ２５０で保証ゲーム数が０回となってステップＳ２６０へ移行すると、決定されている上乗せループ率（この場合、当選率９０％）に従って上乗せ継続数抽選を行う。例えば、０～２５５の範囲で変動する８ビットカウンタを用いて、ランダムなタイミングでカウント値を抽出し、０～２２９の範囲を当りとすれば、当選率は約９０％となり、ステップＳ２７０で当選した場合（継続条件成立の場合）に、ステップＳ２３０に戻って上乗せループ抽選を自らが自動的に実行する。主制御部１００は、ステップＳ２７０で終了の場合（終了条件成立の場合）に、計算して求めた残り総ゲーム数（残り総数値）を副制御部１６０に送信して、上乗せループ抽選処理のサブルーチンを終了する。主制御部１００は、この残り総数値に基づいて、ＡＲＴ遊技の継続や終了、ジャッジメント遊技への移行を制御する。つまり、主制御部１００は、有利遊技の上乗せ値を決定する為に、上乗せ抽選を繰り返す上乗せループ抽選処理を実行可能であり、また、上乗せループ抽選処理を終了させるか否か決定する為の抽選を、繰り返し実行可能な制御手段である。

【０２７０】

副制御部１６０は、主制御部１００から受信した上乗せ値を受信順に個々（別々）に記憶しており、上乗せゲーム数が１回目に１、２回目に３、３回目に１、４回目に５、５回目に１、６回目に１、７回目に５０、８回目に１、９回目に１が当選し、トータル６４回獲得したことを示している（図３８（Ａ）参照）。副制御部１６０は、上乗せ値に関する

上乗せ演出を制御する演出制御手段であり、特別上乗条件（上乗せゲーム２）が成立した遊技が終了後（第３停止操作後）に、上乗せ演出の開始条件が成立して、スペシャルボタン１４（操作スイッチ）の操作を有効化する。有効化時には、副制御部１６０は、スペシャルボタン１４の内部ＬＥＤが点滅させると共に、液晶画面に「スペシャルボタン連打」と表示する。つまり、副制御部１６０は、主制御部１００から当該ゲームが終了した旨の通知（ドラム部が全て停止した状態の通知又はベットボタンが有効の通知など）を受信すると、スペシャルボタン１４を操作可能とし、表示演出装置１１に「スペシャルボタンを叩け」又は「スペシャルボタン連打」と表示する。また、現在の残りゲーム数に、スペシャルボタン操作１回毎に上乗せ値を加算した残りゲーム数も表示される（図示せず）。

【０２７１】

図３８（Ｂ）は、上乗せゲーム数が１０回目に２０、１１回目に１００、１２回目に１０、１３回目に１、１４回目に３、１５回目に１、１６回目に５、１７回目に１、１８回目に１が当選した後に、最後に受信した残り総ゲーム数（残り総数値）を記憶しており、上乗せループ抽選処理の終了条件が成立し、１回目から１８回目のトータル２０６回獲得したことを示している。副制御部１６０は、上乗せ演出の開始条件が成立し、スペシャルボタン１４を操作可能状態（有効化状態）として、遊技者がスペシャルボタン１４を１回操作する毎に、受信した順番にＲＡＭに記憶する上乗せゲーム数を１回目から最後の順に順次表示し、１９回目の操作で総上乗せゲーム数と残り総ゲーム数を表示する演出を実行する。副制御部１６０は、ＭＡＸベット操作後のスタート操作（演出キャンセル操作）により、上乗せ演出がキャンセルされた場合にも、総上乗せゲーム数を表示する様になっており、次遊技の第一停止操作が行われるまで総上乗せゲーム数表示は継続される。なお、残り総ゲーム数も表示する様にしてもよい。副制御部１６０は、受信した残り総ゲーム数（残り総数値）から上乗せ遊技前の残ゲーム数を減算することにより、総上乗せゲーム数を求めて表示する様になっている。これにより、副制御部１６０は、遊技者に代わって主制御部１００が実際に行った上乗せ抽選を再現するので、遊技者は大きな感動を覚えると共に、遊技者と遊技機との一体感を形成することができる。

【０２７２】

図３９は、８ビット擬似乱数と置数の関係を示す説明図である。図４０は、役抽選テーブルの詳細説明図である。

【０２７３】

モード番号０の通常状態は、通常モードＮｏ０～３の４種類で管理されており、この状態が大きい時にレア役等を引けば、ＡＲＴ（アシスト・リプレイ・タイム）やＣＺ（チャンスゾーン）に当選する確率が高くなる。ポイントは、０～９９の値の中から乱数抽選で決定される。

【０２７４】

８ビット擬似乱数を用いた場合、従来であれば０．３９％（１／２５６）刻みでしか確率を設定できなかったが、当選確率をもっと細かく設定する必要が生じたので技術的に工夫を凝らした（例えば、０．００６％）。主制御部１００は、乱数生成回路が周期的に生成している０～２５５までの８ビット擬似乱数の１つを所定のタイミングで取得する（図３９（Ａ）参照）。なお、この８ビット擬似乱数は１周期に一度必ず０～２５５の値が出現する。８ビット擬似乱数の第７ビット（ＭＳＢ）が指示ビットであり、この値が０であれば掛算の実行指示となるが、１であれば掛算の実行指示ではない（つまり、掛算の不実行指示）。又、指示する内容は０と１が逆でもよい（０：実行不指示、１：実行指示）。８ビット擬似乱数の他の７つのビット（第０ビットから第６ビット）で０～１２７までの何れかの数値を示すことが可能である。

【０２７５】

図３９（Ｂ）は、指示ビット（ＭＳＢ）が０で所定数を掛けることを指示するものであり、７ビットの数値を１２８倍したものが置数となり、数値が１増す毎に確率が０．７８１％増加することを示している。この分解能は、１／２５６の２倍に荒くなっている。

【０２７６】

図３９（Ｃ）は、指示ビット（ＭＳＢ）が１で所定数を掛けないことを指示するものであり、７ビットの数値が置数となり、数値が１増す毎に確率が０．００６％増加することを示している。この分解能は、１／２５６の６４倍に細かなっている。

【０２７７】

図３９（Ｄ）は、複数の当選情報（賞金ポイント０～９９の値）と置数の関係を定める抽選テーブルであり、ＲＯＭ１０１に記憶されている。賞金２０ポイントを中心にして、賞金１０ポイント～賞金３０ポイントが８０％の確率で当選するように設計されている。賞金２０ポイントを３０％の確率で当選させる場合、置数はＭＳＢが０で、７ビット数値は３８となり、真の確率は２９．６８８％（３８×１２８÷１６３８４）となる。賞金１５ポイントと賞金２５ポイントを２０％の確率で当選させる場合、置数はＭＳＢが０で、７ビット数値は２６となり、真の確率は２０．０３１％（２６×１２８÷１６３８４）となる。賞金０ポイントを０．５％の確率で当選させる場合、置数はＭＳＢが１で、７ビット数値は８２となり、真の確率は０．５００％（８２÷１６３８４）となる。賞金９０ポイントを０．０２％の確率で当選させる場合、置数はＭＳＢが１で、７ビット数値は４となり、真の確率は０．０２４％（４÷１６３８４）となる。そして、賞金９９ポイントを０．０１％の確率で当選させる場合、置数はＭＳＢが１で、７ビット数値は２となるはずだが、０～９０ポイントまでが当選していないので、最後に必ずポイントが当選するのだから、１００％を意味するＭＳＢが１で、７ビット数値は０（置数１Ｂｙｔｅデータ：１０００００００）を入れている。プログラム上の処理として、まず置数に１２８かを確認して、１２８であれば当選処理をする一方、１２８でなければ乱数から置数を累積して引き算するという処理になる。特に、確率５０％はＭＳＢが０で、７ビット数値は６４（置数１Ｂｙｔｅデータ：０１０００００００）となる。逆に、取得した１つ８ビット擬似乱数が６４（１Ｂｙｔｅデータ：０１０００００００）であれば、置数を０ポイントから順に累積して引き算して行き、乱数が負になるのが賞金２０ポイントなので、賞金２０ポイントという当選情報を導出することになる。

【０２７８】

主制御部１００は、遊技者のスタートレバー９の操作に伴って、内蔵する乱数発生部１０３で継続して発生させている２バイトの乱数（１０進数では０～６５５３５の値、２進数では０００００ｈ～１１１１ｈ）の１つＲＤ１を抽出して内部抽選処理を実行する。

【０２７９】

役抽選テーブル（図４０参照）は全て１バイトのデータであり、アドレスＮからの１バイトの第Ｎデータ、アドレスＭからの１バイトの第Ｍデータ、アドレスＬからの１バイトの第Ｌデータ群で構成され、設計仕様に応じてデータの内容が変更される。第ＮデータのＭＳＢは置数のバイト数を識別する識別ビットであり、この識別ビットが０であれば置数のバイト数が１バイトを示す状態である一方、識別ビットが１であれば置数のバイト数が２バイトを示す状態である。続く２つのビット（ビット５、ビット６）がボーナス情報であり、００でボーナス不当選、０１でボーナス１、０２でボーナス２、０３でボーナス３が当選したことを示す。下位の５ビットは抽選回数情報であり、最低１回～最大３１回の値を取ることができる。

【０２８０】

第ＭデータのＭＳＢは設定別データを識別する識別ビットであり、０であれば置数の設定差が無く共通の置数を意味するが、１であれば置数の設定差があり設定別の置数を意味する。下位７ビットは役情報であり、内部抽選処理が終了した時の当選役を意味する。７ビットなので１２８種類の当選役（当選役０～当選役１２７）を区別できる。第Ｌデータは置数の値を意味し、第ＮデータのＭＳＢが０なら１バイトの小さい置数データ（最大２５５まで）、ＭＳＢが１なら２バイトの大きい置数データ（最大６５５３５）とすることができる。

【０２８１】

主制御部１００は、ＲＤ１を抽出すると、ＲＤ１を継続して引いて行き、残り乱数値と置数値に基づく終了条件が成立によって、当選役を決定する。終了条件としては、残り乱

数値が抽選テーブルの今回引く置数値より小さくなった場合に、成立となる。より具体的には、第ＮデータのＭＳＢが１なので、主制御部１００は置数が２バイトと判断する。ボーナス情報が００なのでボーナス不当選で、抽選回数情報が（１１０１１）なので２７回抽選する（置数を引く）と判断する。

【０２８２】

主制御部１００は、第ＭデータのＭＳＢが０なので、設定差が無い共通の置数であり、役情報が４なので押し順小役（左ファースト１）と判断する。主制御部１００は、第Ｌデータ（０１ｈ）を置数の上位バイトとし、第Ｌ＋１データ（１０ｈ）を置数の下位バイトとする。この場合、置数は１０進数で３８４（２５６＋１２８）となる。ここで主制御部１００は、残り乱数値が抽選テーブルの今回の置数値より小さくなったと判断した場合に、終了条件が成立となって、押し順小役（左ファースト１）を当選役に決定する（抽選結果を導出する）。一方、終了条件が成立しなかったら、残り乱数値から、今回の置数値（３８４）を引き、残り乱数値として減算を１回終了する。次に、主制御部１００は、論理演算で押し順小役（左ファースト２）とし、終了条件が成立すると、この押し順小役（左ファースト２）を当選役に決定するが、不成立の場合、論理演算で押し順小役（左ファースト３）とし、終了条件が成立すると、この押し順小役（左ファースト３）を当選役に決定するが、不成立の場合に同様の処理を繰り返す。押し順小役（左ファースト）は１～９まで９種類、押し順小役（中ファースト）は１～９まで９種類、押し順小役（右ファースト）は１～９まで９種類あり、置数が同じなのでループ処理をすることによって、役抽選テーブルのデータ量を少なくすることが可能となる。つまり、２７回抽選（置数減算）を行っても当選しなかったら、押し順小役（左ファースト１）～押し順小役（右ファースト１）までの２７種類は不当選ということになるが、どこかで終了条件が成立すると、押し順小役の何れかが当選となる。

【０２８３】

主制御部１００は、第Ｎ＋１データのＭＳＢが０なので、主制御部１００は置数が１バイトと判断する。ボーナス情報が０１なのでボーナス１が当選で、抽選回数情報が（００００１）なので１回抽選する（置数を引く）と判断する。主制御部１００は、第Ｍ＋１データのＭＳＢが０なので、設定差が無い共通の置数であり、役情報が０なので不当選（ハズレ）と判断する。つまり、ボーナス１の単独当選であり、ここで終了条件が成立した場合には、ボーナス１だけが当選となる。なお、役情報が０以外であれば、その役とボーナス１の重複当選となる。主制御部１００は、第Ｌ＋２データ（４０ｈ）を置数とし、この場合、置数は１０進数で６４（当選確率は約１／１０００）となる。ここで主制御部１００は、残り乱数値が今回の置数値６４より小さくなったと判断した場合に、終了条件が成立となって、ボーナス１の単独当選に決定する（抽選結果を導出する）。一方、終了条件が成立しなかったら、残り乱数値から、今回の置数値（６４）を引き、残り乱数値として抽選処理１回を終了する。

【０２８４】

主制御部１００は、第Ｎ＋２データのＭＳＢが０なので、主制御部１００は置数が１バイトと判断する。ボーナス情報が００なのでボーナスが不当選で、抽選回数情報が（００００１）なので１回抽選する（置数を引く）と判断する。主制御部１００は、第Ｍ＋２データのＭＳＢが１なので、設定差がある設定別の置数であって、役情報が３なので中段チェリー（レア小役：設計時点で決まっている）と判断する。主制御部１００は、設定値を確認して、設定値が１ならば第Ｌ＋３データ（８０ｈ）を置数とし（１０進数１２８）、設定値が２ならば一つ先の第Ｌ＋４データ（８８ｈ）を置数とし（１０進数１３６）、設定値が３ならば一つ先の第Ｌ＋５データ（９０ｈ）を置数とし（１０進数１４４）、設定値が４ならば一つ先の第Ｌ＋６データ（Ａ０ｈ）を置数とし（１０進数１６０）、設定値が５ならば一つ先の第Ｌ＋７データ（Ｃ０ｈ）を置数とし（１０進数１９２）、設定値が６ならば一つ先の第Ｌ＋８データ（Ｅ０ｈ）を置数とし（１０進数２５５）、残り乱数値が今回の置数値より小さくなったと判断した場合に、終了条件が成立となって、中段チェリーの単独当選に決定する。仮にボーナス情報が１０であれば、ボーナス２と中段チェリ

ーの同時当選となる。一方、終了条件が成立しなかったら、残り乱数値から、今回の置数値を引き、残り乱数値として抽選処理１回を終了する。主制御部１００は、上記の手順を繰り返して内部抽選処理を実行し、最終的に抽選結果（当選役又は不当選）を導出することになる。効果としては、メインプログラムのデータ容量を圧縮することができる。

【０２８５】

図４１は、指示モニター表示の詳細説明図である。図４２～図４４は、指示情報及び指示モニター表示と指示内容の関係を示す説明図である。

【０２８６】

本実施例では、メダル払出枚数表示ＬＥＤ４ｃの一の位を使用して指示モニター表示を行う。指示モニター表示の発生契機は、スタートレバー作動後に内部当せん情報の値、ＲＴ情報の値、押し順情報の値及びナビモード情報に対応して指示が発生した場合、指示内容を数値化した指示情報（０～６）を設定する。その後、回胴が回転を開始して、停止ボタンの操作が受付け可になったときに、設定された指示情報（０～６）がメダル払出枚数表示ＬＥＤ４ｃの一の位に表示される（点灯）。そして、全回胴が停止すると指示モニター表示は消灯する。指示情報及び指示モニター表示と指示内容の関係は以下のとおりである。なお、「表示なし」は「０」を表示する。

【０２８７】

指示機能に係る条件装置作動時に、ナビモード情報の値が「０」の時は、イベントコマンド（当選データコマンド：Ａ９Ｈ）からグループ化した値が周辺基板（副制御部１６０）に送信される（図４２（Ａ）参照）。押し順ベル１～押し順ベル２７のグループ値は８０Ｈで、押し順リプレイ１－１～押し順リプレイ２－６のグループ値は４０Ｈである。制御部１６０は、押し順ベル又は押し順リプレイを認識できるが、操作すべき順序を認識不能なので、ナビ情報を報知できない。

【０２８８】

指示機能に係る条件装置作動時に、ナビモード情報の値が「１」の時は、一部の指示情報の値及びグループ化した値がイベントコマンド（当選データコマンド：Ａ９Ｈ）から周辺基板（副制御部１６０）に送信される（チャンスゾーン２。図４２（Ｂ）参照）。条件装置０１ＥＨ～０２６Ｈ（押し順ベル１～２７）の場合には、５０％の振分け抽せんを行って、指示モニターに表示する。押し順ベルは３択であり、第１操作が正解すれば第２操作及び第３操作の順序に拘わらずベル小役（入賞目的小役）が入賞する。具体的には、０１ＥＨ～０２６Ｈ（押し順ベル１～押し順ベル９）は左１ｓｔが正解なので、左中右を指示する「１」又は左右中を指示する「２」の何れかを５０％の確率で抽せんで決定し、指示モニターに表示すると共に、周辺基板（副制御部１６０）に決定情報を送信する。副制御部１６０は、決定情報が「１」であれば左中右の順でナビ情報を報知する一方、決定情報が「２」であれば左右中の順でナビ情報を報知する。

【０２８９】

同様に、０２７Ｈ～０２ＦＨ（押し順ベル１０～１８）は中１ｓｔが正解なので、中左右を指示する「３」又は中右左を指示する「４」の何れかを５０％の確率で抽せんで決定して、指示モニターに表示すると共に、周辺基板（副制御部１６０）に決定情報を送信する。副制御部１６０は、決定情報が「３」であれば中左右の順でナビ情報を報知するが、決定情報が「４」であれば中右左の順でナビ情報を報知する。また、０３０Ｈ～０３８Ｈ（押し順ベル１９～２７）は右１ｓｔが正解なので、右左中を指示する「５」又は右中左を指示する「６」の何れかを５０％の確率で抽せんで決定して、指示モニターに表示すると共に、周辺基板（副制御部１６０）に決定情報を送信する。副制御部１６０は、決定情報が「５」であれば右左中の順でナビ情報を報知する一方、決定情報が「４」であれば右中左の順でナビ情報を報知する。主制御部１００は、押し順リプレイ１－１～押し順リプレイ２－６のグループ値は４０Ｈを送信する。制御部１６０は、押し順リプレイを認識できるが、操作すべき順序を認識不能なので、ナビ情報を報知できない。

【０２９０】

指示機能に係る条件装置作動時に、ナビモード情報の値が「２」の時は、一部の指示情

報の値及びグループ化した値がイベントコマンド（当選データコマンド：Ａ９Ｈ）から周辺基板（副制御部１６０）に送信される（終了待ち。図４３（Ａ）参照）。押し順ベル１～押し順ベル２７のグループ値は８０Ｈであり、制御部１６０は、押し順ベルを認識できるが、操作すべき順序を認識不能なので、ナビ情報を報知できない。押し順リプレイ１はＲＴ１状態からＲＴ２状態に移行させる為の再遊技役であり、押し順リプレイ２はＲＴ２状態からＲＴ３状態に移行させる為の再遊技役である。０２Ｈ（押し順リプレイ１－１）又は０８Ｈ（押し順リプレイ２－１）は左中右の順序が正解なので、正解操作を指示する「１」を指示モニターに表示すると共に、周辺基板（副制御部１６０）に指示情報を送信する。０３Ｈ（押し順リプレイ１－２）又は０９Ｈ（押し順リプレイ２－２）は左右中の順序が正解なので、正解操作を指示する「２」を指示モニターに表示すると共に、周辺基板（副制御部１６０）に指示情報を送信する。０４Ｈ（押し順リプレイ１－３）又は０ＡＨ（押し順リプレイ２－３）は中左右の順序が正解なので、正解操作を指示する「３」を指示モニターに表示すると共に、周辺基板（副制御部１６０）に指示情報を送信する。

【０２９１】

同様に、０５Ｈ（押し順リプレイ１－４）又は０ＢＨ（押し順リプレイ２－４）は中右左の順序が正解なので、正解操作を指示する「４」を指示モニターに表示すると共に、周辺基板（副制御部１６０）に指示情報を送信する。０６Ｈ（押し順リプレイ１－５）又は０ＣＨ（押し順リプレイ２－５）は右左中の順序が正解なので、正解操作を指示する為の「５」を指示モニターに表示すると共に、周辺基板（副制御部１６０）に指示情報を送信する。０７Ｈ（押し順リプレイ１－６）又は０ＤＨ（押し順リプレイ２－６）は右中左の順序が正解なので、正解操作を指示する為の「６」を指示モニターに表示すると共に、周辺基板（副制御部１６０）に指示情報を送信する。

【０２９２】

指示機能に係る条件装置作動時に、ナビモード情報の値が「３」の時は、指示情報の値がイベントコマンド（当選データコマンド：Ａ９Ｈ）から周辺基板（副制御部１６０）に送信される（図４３（Ｂ）参照）。押し順ベル及び押し順リプレイの正解操作を指示する為の数値（１～６）を、図４２（Ｂ）及び図４３（Ａ）で説明した通りに指示モニターに表示すると共に、周辺基板（副制御部１６０）に指示情報を送信する。指示機能に係る条件装置作動時に、ＲＴ情報が「０」の時は、ナビモード情報の値が「１」～「３」であったとしても、ナビモード情報の値が「０」と同様に、イベントコマンド（当選データコマンド：Ａ９Ｈ）からグループ化した値が周辺基板（副制御部１６０）に送信される（図４４参照）。押し順ベル１～押し順ベル２７のグループ値は８０Ｈで、押し順リプレイ１－１～押し順リプレイ２－６のグループ値は４０Ｈである。制御部１６０は、押し順ベル又は押し順リプレイを認識できるが、操作すべき順序を認識不能なので、ナビ情報を報知できない。従って、副制御部１６０が改竄されてもゴト行為はできない。

【符号の説明】

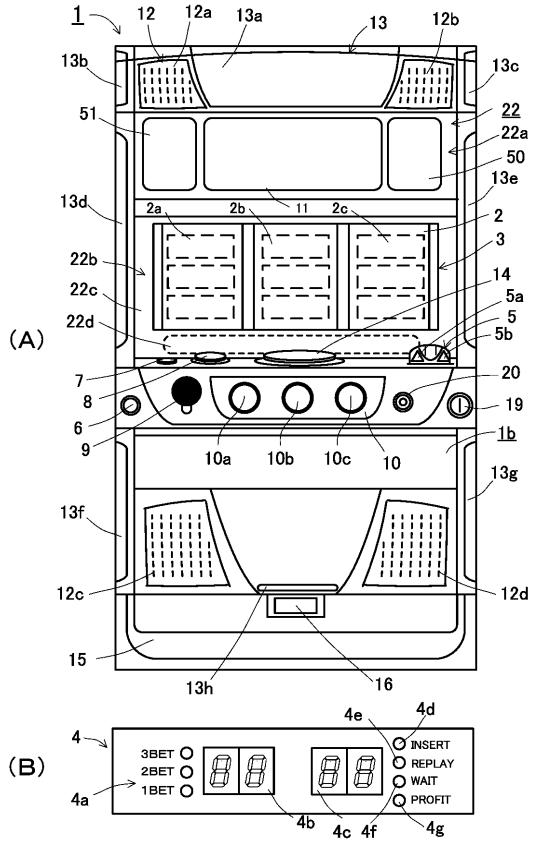
【０２９３】

１　回胴式遊技機本体
１ａ　筐体
１ｂ　前扉
２　ドラム部
２ａ　左ドラム
２ｂ　中ドラム
２ｃ　右ドラム
３　窓部
４　表示ＬＥＤブロック
４ａ　投入枚数ＬＥＤ
４ｂ　メダル貯留枚数表示ＬＥＤ
４ｃ　メダル払出枚数表示ＬＥＤ
４ｄ　メダル投入表示ＬＥＤ

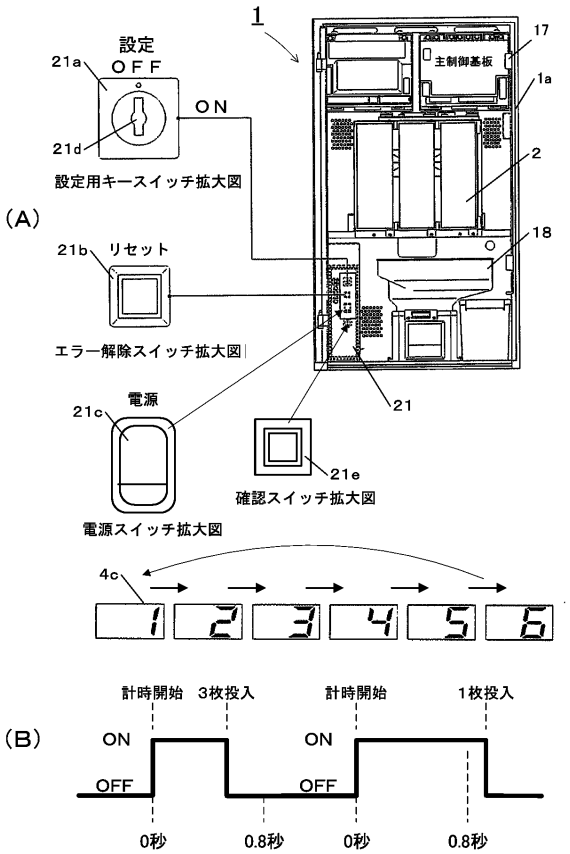
４ｅ　リプレイ表示ＬＥＤ
４ｆ　エラー表示ＬＥＤ
５　メダル投入部
５ａ　左光透過部
５ｂ　右光透過部
６　精算ボタン
７　十字キー
８　マックスベットボタン
９　スタートレバー
１０　停止ボタン部
１０ａ　左停止ボタン
１０ｂ　中停止ボタン
１０ｃ　右停止ボタン
１１　表示演出装置
１２　スピーカ部
１２ａ　左上スピーカ
１２ｂ　右上スピーカ
１２ｃ　左下スピーカ
１２ｄ　右下スピーカ
１３　遊技状態表示ＬＥＤ部
１３ａ　トップランプ
１４　スペシャルボタン
１５　受け皿
１６　メダル払出口
１７　反射板
１８　メダル払出装置
１９　ドア鍵穴
２０　返却ボタン
２１　電源部
２１ａ　設定用キースイッチ
２１ｂ　エラー解除スイッチ
２１ｃ　電源スイッチ
２１ｄ　鍵穴
２１ｅ　確認スイッチ
２２　透明パネル
２２ａ　上透明パネル
２２ｂ　下透明パネル
２２ｃ　デザインシート
２２ｄ　下部
３０ａ　ステップモータ
３０ｂ　ステップモータ
３０ｃ　ステップモータ
３１ａ　回胴センサ
３１ｂ　回胴センサ
３１ｃ　回胴センサ
３２ａ　左回胴帯
３２ｂ　中回胴帯
３２ｃ　右回胴帯
１００　主制御部
１０１　ＲＯＭ

１０２　ＲＡＭ
１１０　スタートＳＷセンサ
１１１　十字キーセンサ
１１２　スペシャルボタンセンサ
１１３　扉異常信号出力装置
１２０　停止ボタンセンサ
１３０　メダル検出センサ
１４０　ベットボタンセンサ
１５０　段階設定部
１６０　副制御部
１６１　ＲＯＭ
１６２　ＲＡＭ
１７０　外部集中端子板

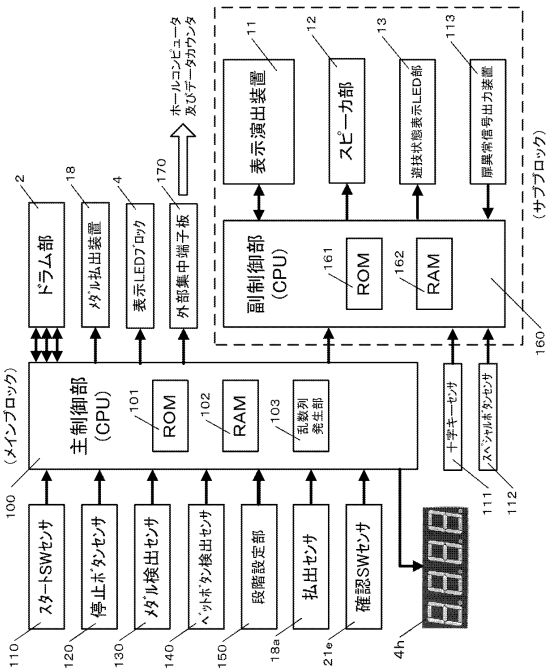
【図１】



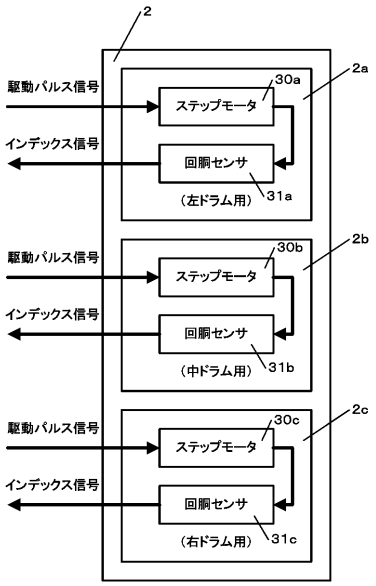
【図２】



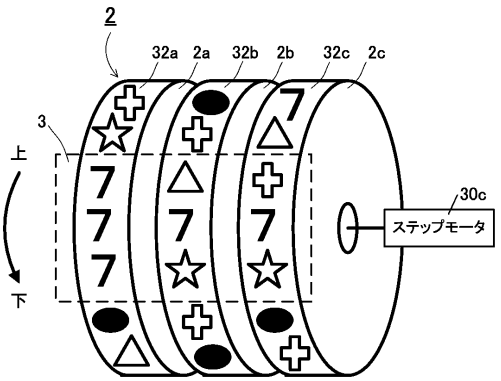
【図３】



【図４】



【図５】

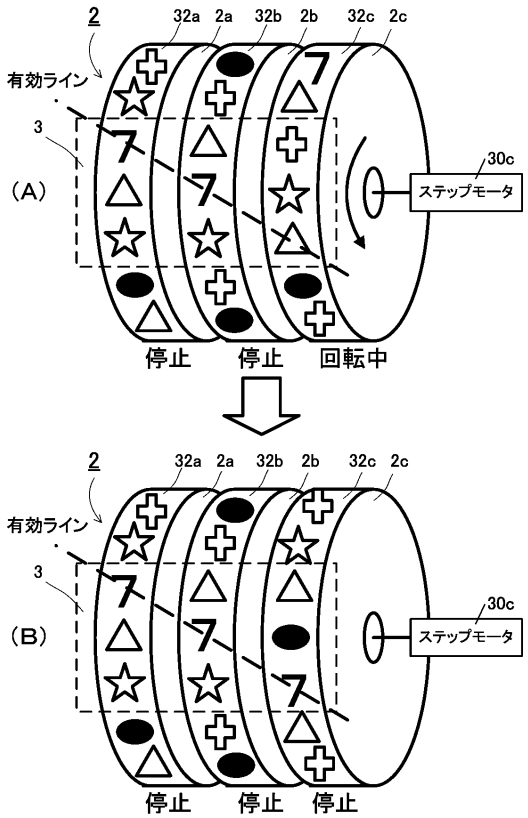


【図６】

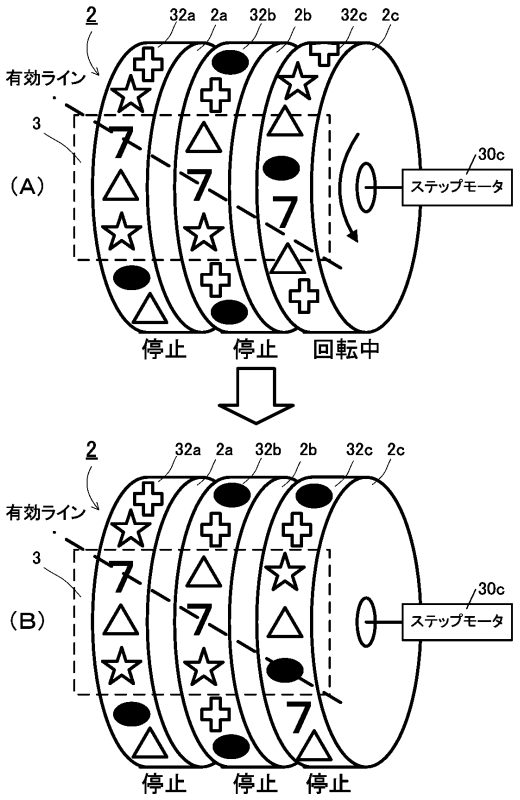
ドラムの図柄配置

No.	左ドラム	中ドラム	右ドラム
1	リプレイ	チェリー	ベル
2	赤7	赤7	赤7
3	青7	チェリー	リプレイ
4	赤7	リプレイ	スイカ
5	リプレイ	ベル	ベル
6	ベル	スイカ	チェリー
7	スイカ	青7	リプレイ
8	ベル	チェリー	BAR
9	リプレイ	リプレイ	ベル
10	黄7	ベル	チェリー
11	スイカ	BAR	リプレイ
12	ベル	黄7	スイカ
13	リプレイ	チェリー	ベル
14	BAR	リプレイ	チェリー
15	上チリ	ベル	青7
16	下チリ	スイカ	リプレイ
17	ベル	リプレイ	スイカ
18	リプレイ	ベル	ベル
19	スイカ	BAR	黄7
20	スイカ	リプレイ	リプレイ
21	ベル	ベル	スイカ

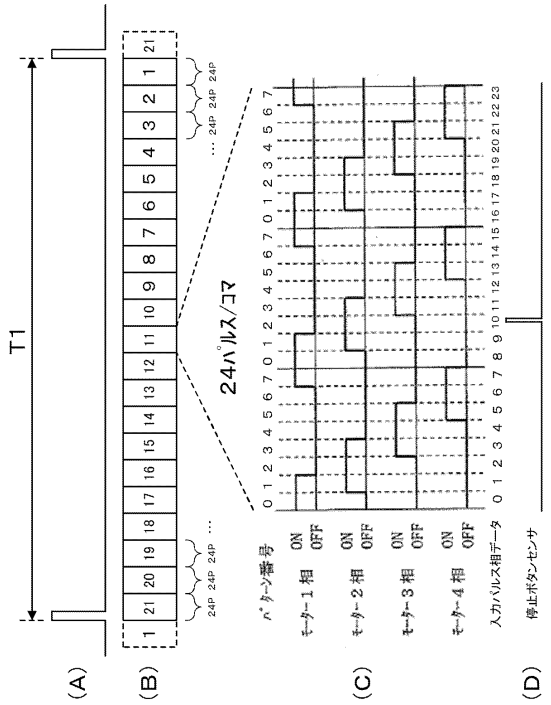
【図７】


2
32a
2a
32b
2b
32c
2c
有効ライン
3
(A)
30c
ステップモータ
停止
停止
回転中
(B)
停止
停止
停止

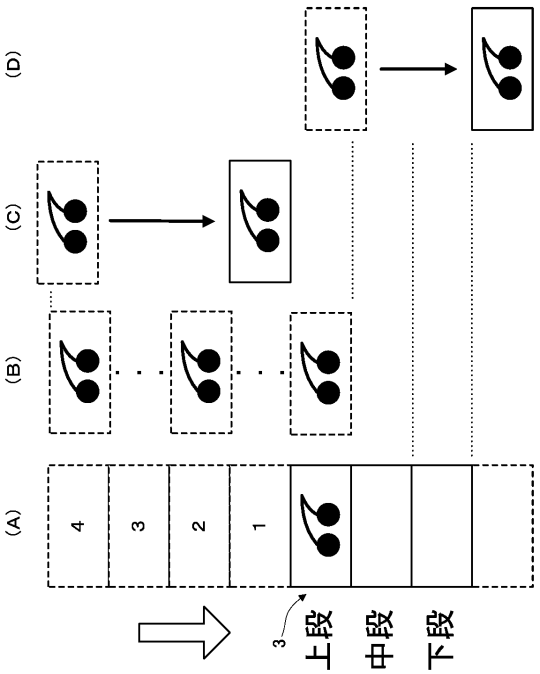
【図８】


2
32a
2a
32b
2b
32c
2c
有効ライン
3
(A)
30c
ステップモータ
停止
停止
回転中
(B)
停止
停止
停止

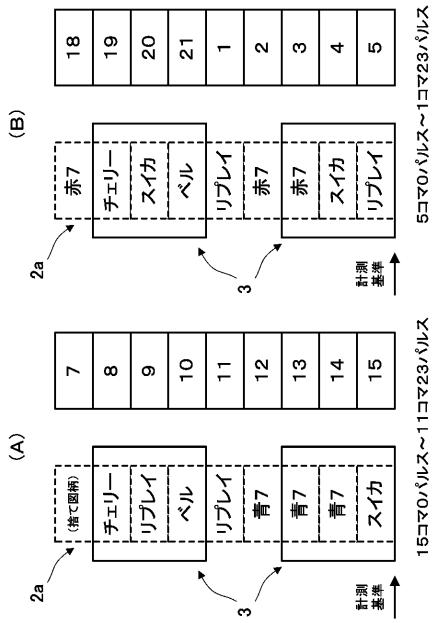
【図９】


T1
(A)
(B)
(C)
(D)
24パルス/コマ
パターン番号
モーター１相
モーター２相
モーター３相
モーター４相
入力パルス相データ
停止ボタンセンサ
ON
OFF

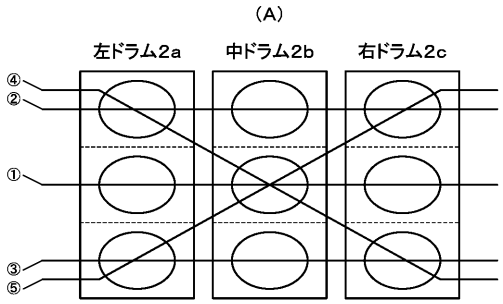
【図１０】


(A)
(B)
(C)
(D)
4
3
2
1
3
上段
中段
下段

【図１１】



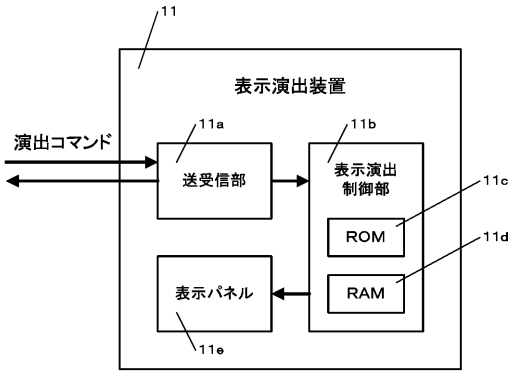
【図１２】



(B)

	ライン名称	左ドラム2a	中ドラム2b	右ドラム2c
①	第1ライン	中段	中段	中段
②	第2ライン	上段	上段	上段
③	第3ライン	下段	下段	下段
④	第4ライン	上段	中段	下段
⑤	第5ライン	下段	中段	上段

【図１３】



【図１４】

演出パターンテーブル

演出コマンド		演出パターンデータ
モード	イベント	
＄Y0	＄00	夜の演出パターン0
＄Y0	＄01	夜の演出パターン1
・ ・ ・	・ ・ ・	・ ・ ・
＄Y0	＄EE	夜の演出パターン255
＄Z0	＄00	昼の演出パターン0
＄Z0	＄01	昼の演出パターン1
・ ・ ・	・ ・ ・	・ ・ ・
＄Z0	＄EE	昼の演出パターン255
＄S0	＄00	城の演出パターン0
＄S0	＄01	城の演出パターン1
・ ・ ・	・ ・ ・	・ ・ ・

【図１５】

昼の通常画面

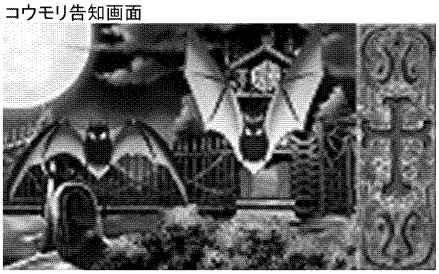
(A)

夜の通常画面

(B)

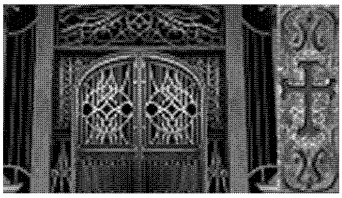
コウモリ告知画面

(C)

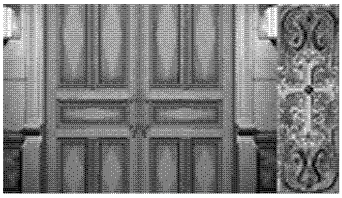


【図１６】

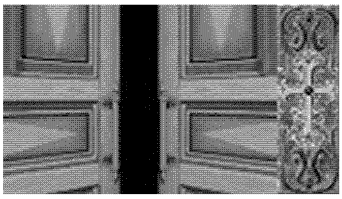
(A)



(B)



(C)



(D)

【図１７】

夜の通常画面

(A)

プレミアキャラクター告知画面

(B)

プレミア文字告知画面

(C)

【図１８】

(A)

抽選テーブル（ノーマル状態：非RT）

当選役	置数
ビッグボーナス	0～m1
レギュラーボーナス	m1＋1～m2
チェリー	m2＋1～m3
スイカ	m3＋1～m4
ベル	m4＋1～m5
リプレイ	m5＋1～m6
ハズレ	m6＋1～m7

(B)

抽選テーブル（高確率再遊技状態：RT）

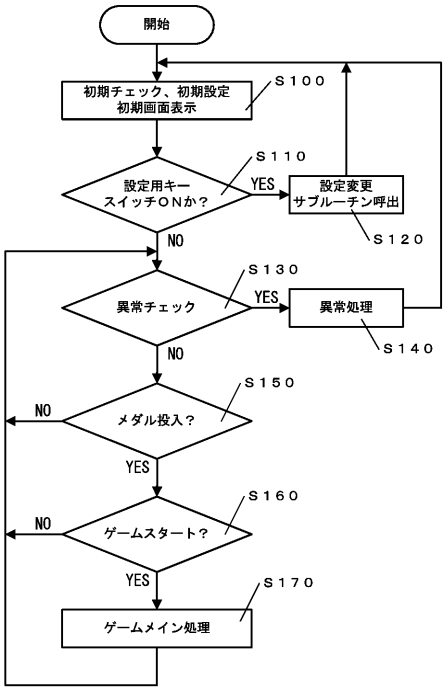
当選役	置数
ビッグボーナス	0～m1
レギュラーボーナス	m1＋1～m2
チェリー	m2＋1～m3
スイカ	m3＋1～m4
ベル	m4＋1～m5
リプレイ	m5＋1～m6＋α
ハズレ	m6＋1＋α～m7

【図１９】

配当表

左ドラム	中ドラム	右ドラム	獲得メダル枚数	作動名称
赤7	赤7	赤7	0枚	役物連続作動装置作動(BB1)
青7	青7	青7	0枚	役物連続作動装置作動(BB2)
黄7	黄7	黄7	0枚	役物連続作動装置作動(BB3)
赤7	赤7	BAR	0枚	役物連続作動装置作動(RB1)
青7	青7	BAR	0枚	役物連続作動装置作動(RB2)
黄7	黄7	BAR	0枚	役物連続作動装置作動(RB3)
チェリー	―	―	1枚	―
スイカ	スイカ	スイカ	5枚	―
ベル	ベル	ベル	8枚	―
リプレイ	リプレイ	リプレイ	再遊技	再遊技作動

【図２０】



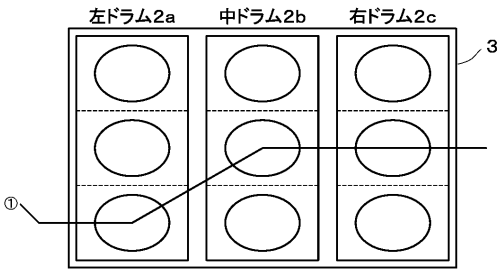
【図２１】

ドラムの図柄配置

No.	第1回胴	第2回胴	第3回胴
1	ベル	青ﾁｪ	ベル
2	ﾘﾌﾟ	ﾘﾌﾟ	緑ｶﾎﾞ
3	上ｼﾝ	上ｼﾝ	上ｼﾝ
4	下ｼﾝ	下ｼﾝ	下ｼﾝ
5	白ｶﾎﾞ	ベル	ﾘﾌﾟ
6	ベル	赤ﾁｪ	ベル
7	ﾘﾌﾟ	ﾘﾌﾟ	緑ｶﾎﾞ
8	緑ｶﾎﾞ	赤ﾁｪ	ﾘﾌﾟ
9	赤ﾁｪ	白ｶﾎﾞ	白ｶﾎﾞ
10	青ｾﾌﾞﾝ	ベル	ﾘﾌﾟ
11	ベル	赤ﾁｪ	ベル
12	ﾘﾌﾟ	ﾘﾌﾟ	BAR
13	緑ｶﾎﾞ	BAR	赤ﾁｪ
14	赤ﾁｪ	白ｶﾎﾞ	白ｶﾎﾞ
15	白ｶﾎﾞ	ベル	ﾘﾌﾟ
16	ベル	青ｾﾌﾞﾝ	ベル
17	ﾘﾌﾟ	ﾘﾌﾟ	青ｾﾌﾞﾝ
18	BAR	ベル	青ﾁｪ
19	青ﾁｪ	白ｶﾎﾞ	白ｶﾎﾞ
20	白ｶﾎﾞ	ベル	ﾘﾌﾟ

【図２２】

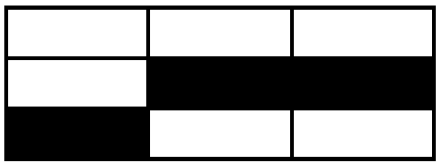
(A)



(B)

	ライン名称	左ドラム2a	中ドラム2b	右ドラム2c
①	第1ライン	下段	中段	中段

(C)



【図２３】

配当表（通常時及び役物作動時：規定数3枚）

左回胴	中回胴	右回胴	獲得メダル枚数	備考
BAR	BAR	BAR	0枚	1種BB1（見た目）
BAR	BAR	青7	0枚	1種BB2（見た目）
ベル	ベル	ベル	9枚	中段ベル役（見た目）
ベル	ベル	ベル	9枚	右下ベル役（見た目）
ベル	ベル	ベル	9枚	右下ベルハズレ役（見た目）
ベル	ベル	ベル	9枚	上段ベル役（見た目）
ベル	ベル	ベル	9枚	押し順ベル役（左）（見た目：右下りにベル）
チェリー	ー	ー	9枚	押し順チェリー役（中）（見た目：左下段にチェリー）
チェリー	ー	ー	9枚	押し順チェリー役（右）（見た目：左下段にチェリー）
チェリー	ー	ー	9枚	中段チェリー役（見た目：右斜め下にBAR揃う）
カボチャ	カボチャ	カボチャ	5枚	右下りカボチャ役（見た目）
カボチャ	カボチャ	カボチャ	5枚	右上カボチャ役（見た目）
カボチャ	カボチャ	下シン	5枚	強カボチャ役（右上に上下シン図柄）
リプレイ	リプレイ	リプレイ	0枚	中段リプレイ（再遊技作動）
リプレイ	リプレイ	リプレイ	0枚	右上リプレイ（再遊技作動）
リプレイ	リプレイ	リプレイ	0枚	RT2移行リプレイ（見た目、リ・リ・カボチャ）
リプレイ	リプレイ	リプレイ	0枚	RT3移行リプレイ（見た目、ベル・リ・リ）
リプレイ	リプレイ	リプレイ	0枚	RT1移行リプレイ（見た目、下段）
青7	青7	青7	0枚	青7・リプレイ（見た目、中段）
チェリー	ー	ー	9枚	チェリー・リプレイ役（見た目：左下にチェリー表示）
ベル	ベル	リプレイ	0枚	押し順ベル役のコボシ目（RT1へ移行）

【図２４】

押し順小役（左ファースト）の当選パターン

名称	左ドラム	中ドラム	右ドラム	条件装置
押し順ベル1－1（左→X→X）	上シン／BAR／緑カボチャ	ベル	リプレイ	FRU1
	BAR	青セブン	BAR	FRU10
	上シン	赤チェリー	青セブン	FRU23
	緑カボチャ	青チェリー	緑カボチャ	FRU36
押し順ベル1－2（左→X→X）	上シン／BAR／緑カボチャ	ベル	リプレイ	FRU1
	BAR	青セブン	青セブン	FRU11
	上シン	赤チェリー	緑カボチャ	FRU24
	緑カボチャ	青チェリー	BAR	FRU34
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
押し順ベル1－9（左→X→X）	上シン／BAR／緑カボチャ	ベル	リプレイ	FRU1
	BAR	青チェリー	緑カボチャ	FRU18
	上シン	青セブン	BAR	FRU19
	緑カボチャ	赤チェリー	青セブン	FRU32

【図２５】

押し順小役（中ファースト）の当選パターン

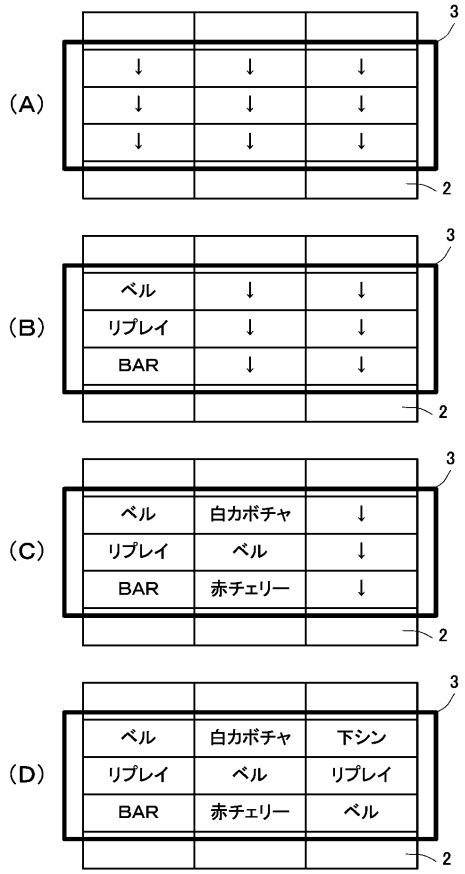
名称	左ドラム	中ドラム	右ドラム	条件装置
押し順チェリー2－1（中→X→X）	下シン／赤チェリー／青チェリー	ベル	リプレイ	FRU2
	BAR	青セブン	BAR	FRU10
	上シン	赤チェリー	青セブン	FRU23
	緑カボチャ	青チェリー	緑カボチャ	FRU36
押し順チェリー2－2（中→X→X）	下シン／赤チェリー／青チェリー	ベル	リプレイ	FRU2
	BAR	青セブン	青セブン	FRU11
	上シン	赤チェリー	緑カボチャ	FRU24
	緑カボチャ	青チェリー	BAR	FRU34
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
押し順チェリー2－9（中→X→X）	下シン／赤チェリー／青チェリー	ベル	リプレイ	FRU2
	BAR	青チェリー	緑カボチャ	FRU18
	上シン	青セブン	BAR	FRU19
	緑カボチャ	赤チェリー	青セブン	FRU32

【図２６】

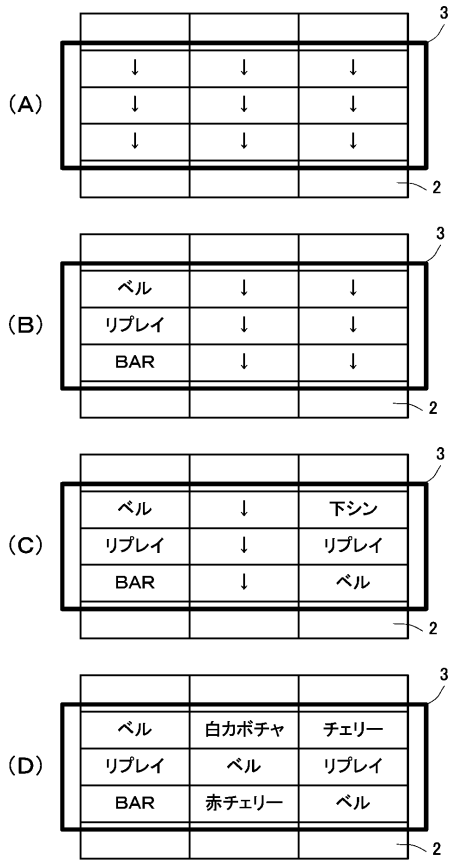
押し順小役（右ファースト）の当選パターン

名称	左ドラム	中ドラム	右ドラム	条件装置
押し順チェリー3－1（右→X→X）	下シン／赤チェリー／青チェリー	リプレイ	ベル	FRU3
	BAR	青セブン	BAR	FRU10
	上シン	赤チェリー	青セブン	FRU23
	緑カボチャ	青チェリー	緑カボチャ	FRU36
押し順チェリー3－2（右→X→X）	下シン／赤チェリー／青チェリー	リプレイ	ベル	FRU3
	BAR	青セブン	青セブン	FRU11
	上シン	赤チェリー	緑カボチャ	FRU24
	緑カボチャ	青チェリー	BAR	FRU34
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
押し順チェリー3－9（右→X→X）	下シン／赤チェリー／青チェリー	リプレイ	ベル	FRU3
	BAR	青チェリー	緑カボチャ	FRU18
	上シン	青セブン	BAR	FRU19
	緑カボチャ	赤チェリー	青セブン	FRU32

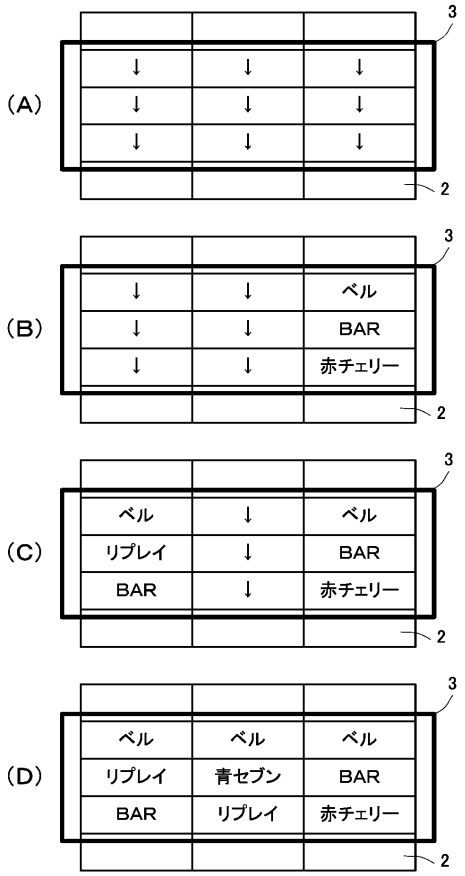
【図２７】



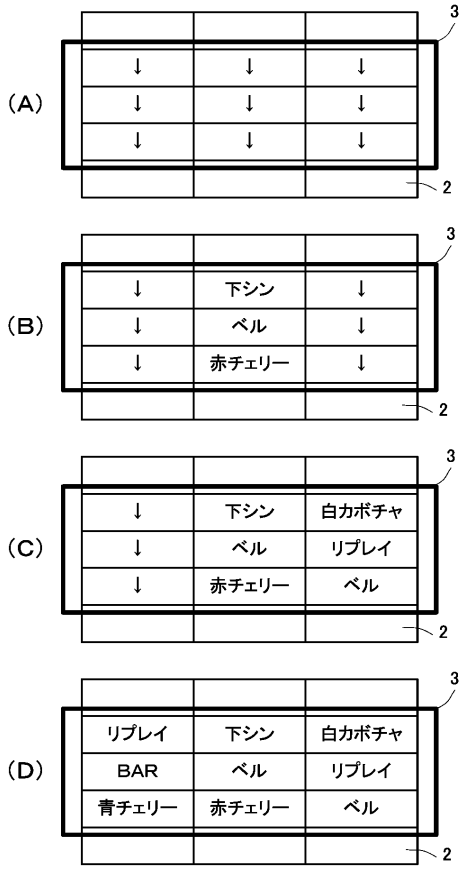
【図２８】



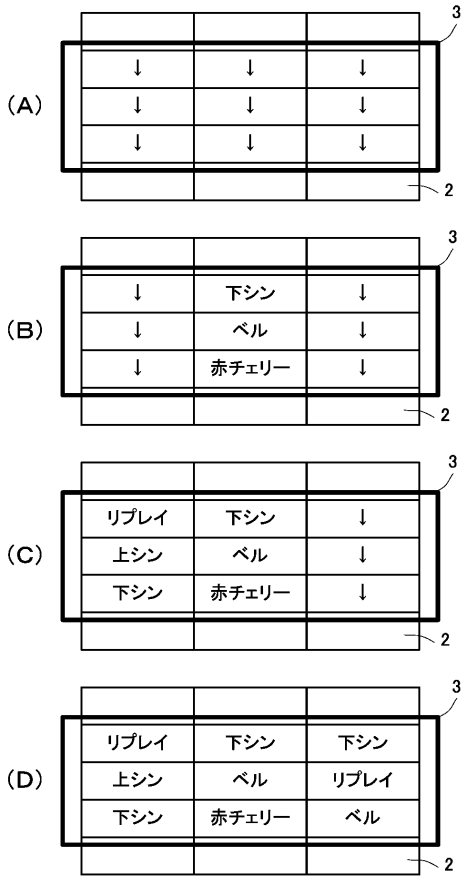
【図２９】



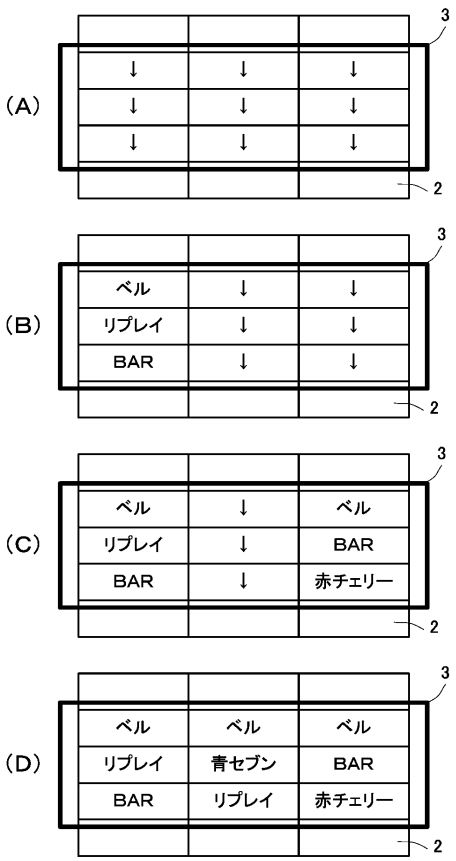
【図３０】



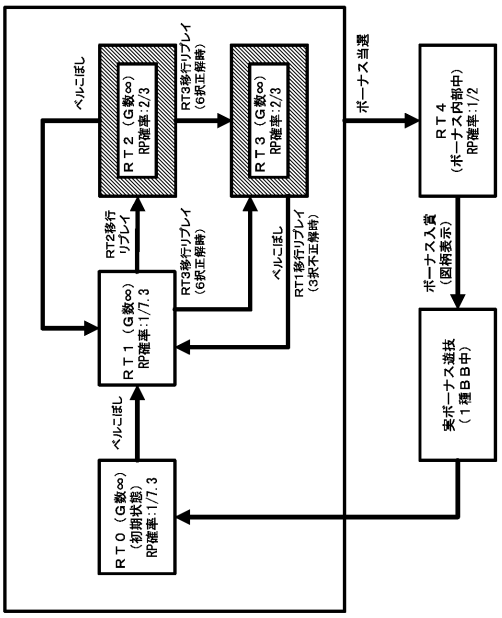
【図３１】



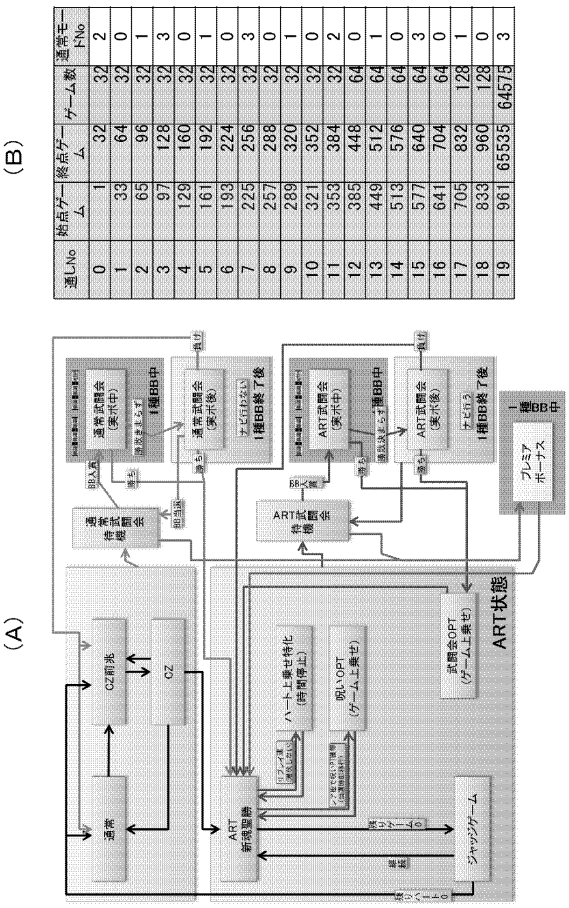
【図３２】



【図３３】



【図３４】



通しNo	始点ゲーム	終点ゲーム	ゲーム数	通常モードNo
0	1	32	32	2
1	33	64	32	0
2	65	96	32	1
3	97	128	32	3
4	129	160	32	0
5	161	192	32	1
6	193	224	32	0
7	225	256	32	3
8	257	288	32	0
9	289	320	32	1
10	321	352	32	0
11	353	384	32	2
12	385	448	64	0
13	449	512	64	1
14	513	576	64	0
15	577	640	64	3
16	641	704	64	0
17	705	832	128	1
18	833	960	128	0
19	961	65535	64575	3

【図３５】

モード番号	名称	内容
0	通常	通常状態、ゲーム数管理でCZ当選用ポイント獲得期待度が変わる。
1	CZ前兆	CZ潜伏状態
2	CZ	20Gチャンスゾーン、ポイントクリアでART当選
3	通常武闘会待機	通常、CZ前兆、CZ中、通常武闘会(実ボ後)にボーナスが当選した場合にここに遷移
4	通常時　武闘会（実ボ中）	自分HPと相手HPを削り合うバトル。実ボ中は自分HPは減るが、0になることはない。相手HPを0にすることで、ART当選となり、ART準備中へ移行する。途中で勝った時は、実ボ終了するまでハートストック抽選を行う。
5	通常時　武闘会（実ボ後）	実ボが終了して、決着がついていない場合の区間。負ける場合は必ずここで負ける。相手HPを0にすることで、ART当選となり、ART準備中へ移行する。
6	ART	ART(真魂聖勝シンコンセイカツ) ゲーム数管理。残りゲーム0でジャッジゲームへ ハートをためるゲーム性。ART準備中と統合しました。
7	ARTジャッジゲーム	ハートの数だけゲームを行い継続抽選、継続成功でARTへ戻る。ハートを使い切った場合は、通常へ戻る。
8	ハート上乗せ特化	ART中のリプレイ連から移行。ハートを上乗せ。2G保証で、継続抽選により継続する。(最低2G、平均5G)
9	呪いOPT	レア役で何も当選しなかった時にポイント獲得し、一定以上のポイント獲得で移行、王子の呪いOPT(姉妹をOPT)でゲーム数を上乗せ。1G固定
10	ART武闘会待機	ART準備中以降にボーナスが当選した場合はここに遷移
11	ART時　武闘会（実ボ中）	自分HPと相手HPを削り合うバトル。実ボ中は自分HPは減るが、0になることはない。相手HPを0にすることで、OPT確定！実ボ終了後OPTへ移行する。途中で勝った時は、実ボ終了するまでダメージポイントを累積しておく。
12	ART時　武闘会（実ボ後）	実ボが終了して、決着がついていない場合の区間。負ける場合は必ずここで負ける。相手HPを0にすることで、OPTへ移行する。
13	武闘会後OPT	武闘会勝利で勝った相手をOPTでゲーム数を上乗せ。1G固定
14	プレミアボーナス	武闘会の一部で突入するプレミアフラグ OPTを4人分、キャラ1～4行う。 中段チェリーはプレミア確定
15	エンディング	武闘会で完全勝利で移行する。

【図３６】

ツンデレ・シンデレラゾーンの処理

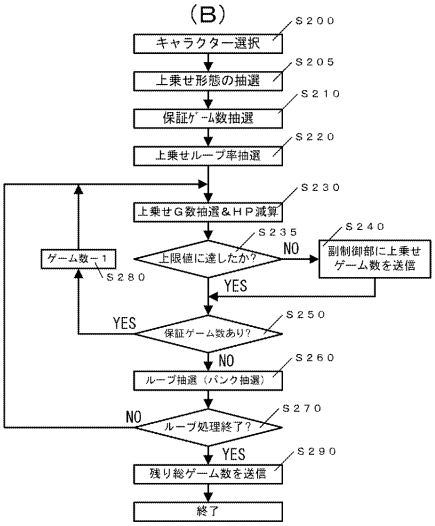
	RT1かつART準備中フラグが1かつリプレイA引いた時	RT3でリプレイB1を引いたときにツンデレ状態にするか	シンデレラリプレイを引いたときにシンデレラゾーンにするか	逆押しチェリーの変換	ゾーン残りゲームを減算するか RT0	RT1	RT2	RT3	RT4	BB中
0通常	×	×	100%							
1CZ前兆	×	×	100%							
2CZ	×	×	100%		×	○	○	○	×	×
3通常時武闘会待機	×	×	100%							
4通常時武闘会	×	×	100%							
5実ボ後通常武闘会	×	×	100%							
6ART	○	○	3%	○						
7ARTジャッジゲーム	○	×	×							
8ハート上乗せ特化	○	×	×							
9呪いOPT	○	×	×							
10ART時武闘会待機	○	×	×		×	×	×	○	×	×
11ART時武闘会	○	×	100%							
12実ボ後ART武闘会	○	○	3%							
13武闘会後OPT	○	×	×							
14プレミアボーナス	○	×	×							
15エンディング	○	×	×							

【図３７】

（A）

特別上乗せ画面

（B）



【図３８】

（A）

1回目	2回目	3回目	4回目	5回目	6回目	7回目	8回目	9回目
＋1	＋3	＋1	＋5	＋1	＋1	＋50	＋1	＋1

特別上乗せ画面

（B）

10回目	11回目	12回目	13回目	14回目	15回目	16回目	17回目	18回目
＋20	＋100	＋10	＋1	＋3	＋1	＋5	＋1	＋1

特別上乗せ画面

【図３９】

(A)

7	6	5	4	3	2	1	0
1	0	0	1	0	1	0	1

MSB　LSB

(B)

先頭ビット	7ビット数値	置数換算	確率
0	0	0/16384	0%
0	1	128/16384	0.781%
0	2	256/16384	1.563%
0	3	384/16384	2.344%
	：		：
0	64	8192/16384	50.000%
0	127	16256/16384	99.219%

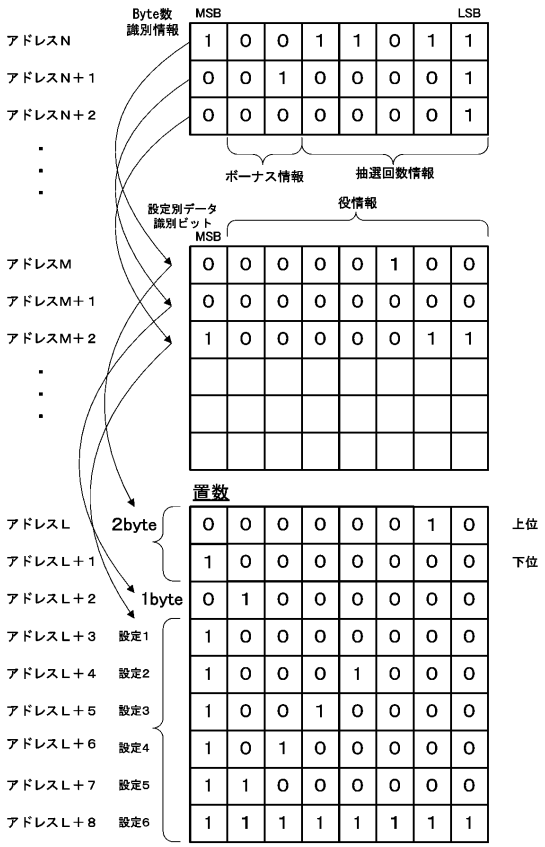
(C)

先頭ビット	7ビット数値	置数換算	確率
1	0	0/16384	0%
1	1	1/16384	0.006%
1	2	2/16384	0.012%
1	3	3/16384	0.018%
	：		：
1	64	64/16384	0.391%
1	127	127/16384	0.775%

(D)

賞金ポイント	設計時確率	置数	置数換算	真の確率
0	0．5%	1－82	82/16384	0．500%
5	3%	0－4	512/16384	3．125%
10	5%	0－6	896/16384	4．688%
15	20%	0－26	3328/16384	20．313%
20	30%	0－38	4864/16384	29．688%
25	20%	0－26	3328/16384	20．313%
30	5%	0－6	896/16384	4．688%
	：		：	
85	0．05%	1－8	8/16384	0．049%
90	0．02%	1－4	3/16384	0．024%
99	0．01%	1－0	16384/16384	100%

【図４０】



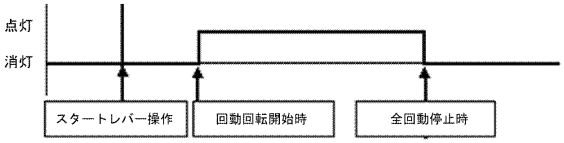
【図４１】

(A)

指示情報	指示モニタ表示	指示内容
0	表示なし	指示なし
1	［1］表示	第１停止は第１回胴に対応する停止ボタンの押下を指示 第２停止は第２回胴に対応する停止ボタンの押下を指示 第３停止は第３回胴に対応する停止ボタンの押下を指示
2	［2］表示	第１停止は第１回胴に対応する停止ボタンの押下を指示 第２停止は第３回胴に対応する停止ボタンの押下を指示 第３停止は第２回胴に対応する停止ボタンの押下を指示
3	［3］表示	第１停止は第２回胴に対応する停止ボタンの押下を指示 第２停止は第１回胴に対応する停止ボタンの押下を指示 第３停止は第３回胴に対応する停止ボタンの押下を指示
4	［4］表示	第１停止は第２回胴に対応する停止ボタンの押下を指示 第２停止は第３回胴に対応する停止ボタンの押下を指示 第３停止は第１回胴に対応する停止ボタンの押下を指示
5	［5］表示	第１停止は第３回胴に対応する停止ボタンの押下を指示 第２停止は第１回胴に対応する停止ボタンの押下を指示 第３停止は第２回胴に対応する停止ボタンの押下を指示
6	［6］表示	第１停止は第３回胴に対応する停止ボタンの押下を指示 第２停止は第２回胴に対応する停止ボタンの押下を指示 第３停止は第１回胴に対応する停止ボタンの押下を指示

(B)

指示モニター表示の表示タイミング



【図４２】

(A)

指示機能に係る条件装置作動時に、ナビモード情報の値が「0」の時		
条件装置	ナビモード情報の値 00H	
	当選データコマンド A9H （指示情報）	指示モニタ表示
01EH～026H （押し順ベル1～9）	80H	表示なし 表示なし
027H～02FH （押し順ベル10～18）	80H	表示なし 表示なし
030H～038H （押し順ベル19～27）	80H	表示なし 表示なし
02H（押し順リプ1_1） 08H（押し順リプ2_1）	40H	表示なし
03H（押し順リプ1_2） 09H（押し順リプ2_2）	40H	表示なし
04H（押し順リプ1_3） 0AH（押し順リプ2_3）	40H	表示なし
05H（押し順リプ1_4） 0BH（押し順リプ2_4）	40H	表示なし
06H（押し順リプ1_5） 0CH（押し順リプ2_5）	40H	表示なし
07H（押し順リプ1_6） 0DH（押し順リプ2_6）	40H	表示なし

(B)

指示機能に係る条件装置作動時に、ナビモード情報の値が「1」の時		
条件装置	ナビモード情報の値 01H	
	当選データコマンド A9H （指示情報）	指示モニタ表示
01EH～026H （押し順ベル1～9）	01EH～026H	「1」表示 「2」表示
027H～02FH （押し順ベル10～18）	027H～02FH	「3」表示 「4」表示
030H～038H （押し順ベル19～27）	030H～038H	「5」表示 「6」表示
02H（押し順リプ1_1） 08H（押し順リプ2_1）	40H	表示なし
03H（押し順リプ1_2） 09H（押し順リプ2_2）	40H	表示なし
04H（押し順リプ1_3） 0AH（押し順リプ2_3）	40H	表示なし
05H（押し順リプ1_4） 0BH（押し順リプ2_4）	40H	表示なし
06H（押し順リプ1_5） 0CH（押し順リプ2_5）	40H	表示なし
07H（押し順リプ1_6） 0DH（押し順リプ2_6）	40H	表示なし

【図４３】

（A）

指示機能に係る条件装置作動時に、ナビモード情報の値が「2」の時		
条件装置	ナビモード情報の値	
	02H	
	当選データコマンド A9H (指示情報)	指示モニタ表示
01EH～026H (押し順ベル1～9)	80H	表示なし
		表示なし
027H～02FH (押し順ベル10～18)	80H	表示なし
		表示なし
030H～038H (押し順ベル19～27)	80H	表示なし
		表示なし
02H(押し順リプ1_1)	02H, 08H	「1」表示
08H(押し順リプ2_1)		
03H(押し順リプ1_2)	03H, 09H	「2」表示
09H(押し順リプ2_2)		
04H(押し順リプ1_3)	04H, 0AH	「3」表示
0AH(押し順リプ2_3)		
05H(押し順リプ1_4)	05H, 0BH	「4」表示
0BH(押し順リプ2_4)		
06H(押し順リプ1_5)	06H, 0CH	「5」表示
0CH(押し順リプ2_5)		
07H(押し順リプ1_6)	07H, 0DH	「6」表示
0DH(押し順リプ2_6)		

（B）

指示機能に係る条件装置作動時に、ナビモード情報の値が「3」の時		
条件装置	ナビモード情報の値	
	03H	
	当選データコマンド A9H (指示情報)	指示モニタ表示
01EH～026H (押し順ベル1～9)	01EH～026H	「1」表示
		「2」表示
027H～02FH (押し順ベル10～18)	027H～02FH	「3」表示
		「4」表示
030H～038H (押し順ベル19～27)	030H～038H	「5」表示
		「6」表示
02H(押し順リプ1_1)	02H, 08H	「1」表示
08H(押し順リプ2_1)		
03H(押し順リプ1_2)	03H, 09H	「2」表示
09H(押し順リプ2_2)		
04H(押し順リプ1_3)	04H, 0AH	「3」表示
0AH(押し順リプ2_3)		
05H(押し順リプ1_4)	05H, 0BH	「4」表示
0BH(押し順リプ2_4)		
06H(押し順リプ1_5)	06H, 0CH	「5」表示
0CH(押し順リプ2_5)		
07H(押し順リプ1_6)	07H, 0DH	「6」表示
0DH(押し順リプ2_6)		

【図４４】

指示機能に係る条件装置作動時に、RT情報の値が「0」の時

条件装置	RT情報フラグの値	
	00H	
	当選データコマンド A9H (指示情報)	指示モニタ表示
01EH～026H (押し順ベル1～9)	80H	表示なし
		表示なし
027H～02FH (押し順ベル10～18)	80H	表示なし
		表示なし
030H～038H (押し順ベル19～27)	80H	表示なし
		表示なし
02H(押し順リプ1_1)	40H	表示なし
08H(押し順リプ2_1)		
03H(押し順リプ1_2)	40H	表示なし
09H(押し順リプ2_2)		
04H(押し順リプ1_3)	40H	表示なし
0AH(押し順リプ2_3)		
05H(押し順リプ1_4)	40H	表示なし
0BH(押し順リプ2_4)		
06H(押し順リプ1_5)	40H	表示なし
0CH(押し順リプ2_5)		
07H(押し順リプ1_6)	40H	表示なし
0DH(押し順リプ2_6)		

フロントページの続き

(72)発明者　田代　智也
大阪府大阪市中央区島之内一丁目２２番１７号　ネット株式会社内
(72)発明者　吉村　正直
大阪府大阪市中央区島之内一丁目２２番１７号　ネット株式会社内

審査官　生駒　勇人

(56)参考文献　特開２０１５－１１２３１５（ＪＰ，Ａ）
特開２０１７－０２９５２８（ＪＰ，Ａ）
特開２０１７－０３５３４０（ＪＰ，Ａ）
特開２０１７－０３５３８３（ＪＰ，Ａ）
特開２０１８－１７５３０５（ＪＰ，Ａ）
特開２０１６－０４２９９６（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　　５／０４