

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2010-35897

(P2010-35897A)

(43) 公開日 平成22年2月18日(2010.2.18)

(51) Int.Cl. F 1 テーマコード (参考)
A 6 3 F 5/04 (2006.01) A 6 3 F 5/04 5 1 2 D 2 C 0 8 2

審査請求 未請求 請求項の数 2 O L (全 26 頁)

(21) 出願番号	特願2008-203737 (P2008-203737)	(71) 出願人	390031772
(22) 出願日	平成20年8月7日(2008.8.7)		株式会社オリンピア
			東京都台東区東上野2丁目11番7号
		(74) 代理人	100118315
			弁理士 黒田 博道
		(72) 発明者	和田 大亮
			東京都台東区東上野二丁目11番7号 株
			式会社オリンピア内
		(72) 発明者	今村 英誉
			東京都台東区東上野二丁目11番7号 株
			式会社オリンピア内
		(72) 発明者	後藤 光
			東京都台東区東上野二丁目11番7号 株
			式会社オリンピア内

最終頁に続く

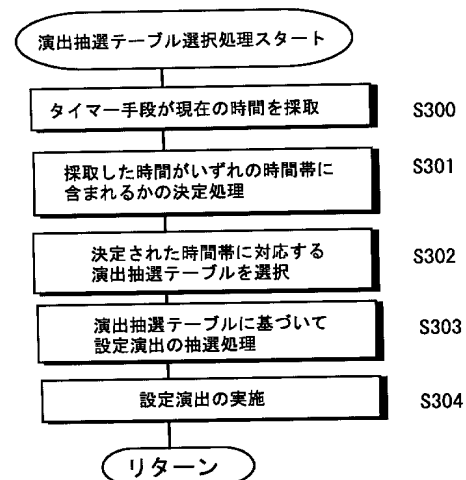
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】設定値の推測の容易性（又は困難性）を、時間によって、変更することができ、遊技内容や、遊技機選択のパターンを変化させることができ、面白みのある遊技機を提供する。

【解決手段】遊技者に遊技の種々の情報を報知する報知手段(66)と、所定時間からの計時を行うタイマー手段(120)とを備え、報知手段(66)は、設定値を遊技者が推測できる報知形態を有し、タイマー手段(120)によって計時された時間によって、設定値を推測できる報知形態の報知頻度を変更可能にしたことを特徴とする。

【選択図】図13



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

複数の図柄を変動表示又は停止表示するための図柄表示手段と、

前記図柄表示手段を変動表示から停止表示へ移行させるための変動表示停止手段と、

前記図柄の組み合わせにより構成される役を抽選により決定するとともに、前記抽選の結果、所定の前記役に当選することにより前記役に対応する当選フラグを成立させ、且つ、前記抽選の当選確率を予め定めた設定値に対応して複数段階に変化させることが可能な当選抽選手段と、

前記当選抽選手段の抽選の結果、所定の前記役の当選フラグが成立して、且つ前記役に
10 応じて予め定められた入賞図柄が所定の停止位置に停止することにより入賞となって所定数の前記遊技媒体の払い出しが実施可能となり、或いは入賞図柄が所定の停止位置に停止しないことにより外れとなって1回の遊技を終了させるための遊技制御手段とを備え、

遊技媒体の投入を条件として遊技が開始可能となり、前記当選抽選手段の抽選の結果、
所定の前記役に当選し、且つ遊技状況が前記役に応じて予め定められた図柄表示の態様になることにより入賞となり、或いは前記図柄表示の態様にならないことにより外れとな
20 て1回の遊技が終了するように設定された遊技機において、

遊技者に遊技の種々の情報を報知する報知手段と、

所定時間からの計時を行うタイマー手段とを備え、

前記報知手段は、前記設定値を遊技者が推測できる報知形態を有し、

前記タイマー手段によって計時された時間によって、前記設定値を推測できる報知形態
20 の報知頻度を変更可能にしたことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記設定値に対応する報知形態を設けて、前記設定値に対応した報知形態を実行することにより、遊技者が前記設定値を推測できるように形成し、

予め定めた複数の時間帯に対応して、前記設定値を推測できる前記報知形態を発生させるための演出抽選の抽選確率が異なる演出抽選テーブルを備え、

前記タイマー手段によって計時された時間が、予め定めた複数の時間帯のいずれの区分に含まれるかにより、その時間帯に対応する前記演出抽選テーブルを選択することで、前記設定値を推測できる報知形態の報知頻度を変更可能にしたことを特徴とする請求項 1 記載の遊技機。
30

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

この発明は、設定を示唆する演出の発生頻度を時間によって変化させる遊技機に関するものである。

【背景技術】**【0002】**

従来、この種の遊技機としては、遊技者に閉店時間が近づいていることを認識させ、食事を摂るよう促し、或いは開店時の演出を通常と異ならせる等、時刻又は所定時刻からの経過時間に応じた演出を行う遊技機であって、遊技機は時計機能を有し、時刻又は所定時刻からの経過時間に応じて、液晶表示装置およびスピーカによる演出を行うものが知られている（例えば、特許文献 1。）。
40

一方、スロットマシン等の遊技機においては、抽選確率の異なる複数の設定値が 6 段階に設定されている。具体的には、各設定値毎に抽選確率の異なる抽選確率テーブルが予め形成されてある。そして、当該遊技機を設置している遊技ホールのホール管理者が、かかる 6 段階の設定値のうちから、営業形態等を考慮して、適当な設定値を決定している。

【0003】

そして、この各遊技機ごとに遊技ホールの管理者が設定した設定値は、通常、遊技者には直接的には知らせないが、遊技者の関心を引くために、この設定値をそのまま報知することはなくとも、設定値を、有る程度、示唆するような演出を、ボーナスゲーム等の特定
50

のゲーム中に発生させることで、遊技者が設定値を推測することが可能なように設計されている遊技機が存在する。

【特許文献1】特開2001-327653号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかし、上記した従来の遊技機では、遊技機の設定値の推測が容易すぎるように設計すると、遊技者が早い段階で低設定だと確信してしまい、その後に遊技してくれなくなる可能性がある。また、遊技者が早い段階で、高設定だと確信してしまい、店側の不利益が大きくなりすぎる可能性がある。

10

また、遊技機の設定値の推測が困難すぎるように設計すると、せっかく設定を示唆する演出を設けても、遊技者が設定値の推測をあきらめてしまい、結果として、遊技性に劣る遊技機となる。このように、設定値の推測の容易性（又は困難性）が固定されていると、遊技内容や、遊技機選択のパターンが固定されてしまい、結果として、面白みの無い遊技機になってしまうといった問題点があった。

【0005】

そこで、各請求項にそれぞれ記載された各発明は、上記した従来の技術の有する問題点に鑑みてなされたものであり、その目的とするところは、次の点にある。

（請求項1）すなわち、請求項1記載の発明は、上記した従来の技術の有する問題点に鑑みてなされたものであり、その目的とするところは、設定値の推測の容易性（又は困難性）を、時間によって、変更することができて、遊技内容や、遊技機選択のパターンを変化させることができ、面白みのある遊技機を提供しようとするものである。

20

（請求項2）請求項2記載の発明は、上記した請求項1記載の発明の目的に加え、次の点を目的とする。すなわち、請求項2記載の発明は、時間帯の区分により、演出抽選テーブルを変更することで、設定値の推測の容易性（又は困難性）を、時間帯の区分により変更することができて、遊技内容や、遊技機選択のパターンを変化させることができ、面白みのある遊技機を提供しようとするものである。

【課題を解決するための手段】

【0006】

（請求項1）

30

（特徴点）請求項1記載の発明は、次の点を特徴とする。すなわち、複数の図柄(61)を変動表示又は停止表示するための図柄表示手段(41)と、前記図柄表示手段(41)を変動表示から停止表示へ移行させるための変動表示停止手段(51)と、前記図柄(61)の組み合わせにより構成される役を抽選により決定するとともに、前記抽選の結果、所定の前記役に当選することにより前記役に対応する当選フラグを成立させ、且つ、前記抽選の当選確率を予め定めた設定値に対応して複数段階に変化させることが可能な当選抽選手段(110)と、前記当選抽選手段(110)の抽選の結果、所定の前記役の当選フラグが成立して、且つ前記役に応じて予め定められた入賞図柄(61)が所定の停止位置に停止することにより入賞となって所定数の前記遊技媒体の払い出しが実施可能となり、或いは入賞図柄(61)が所定の停止位置に停止しないことにより外れとなって1回の遊技を終了させるための遊技制御手段(27)とを備え、遊技媒体の投入を条件として遊技が開始可能となり、前記当選抽選手段(110)の抽選の結果、所定の前記役に当選し、且つ遊技状況が前記役に応じて予め定められた図柄表示の態様になることにより入賞となり、或いは前記図柄表示の態様にならないことにより外れとなって1回の遊技が終了するように設定された遊技機(10)において、遊技者に遊技の種々の情報を報知する報知手段(66)と、所定時間からの計時を行うタイマー手段(120)とを備え、前記報知手段(66)は、前記設定値を遊技者が推測できる報知形態を有し、前記タイマー手段(120)によって計時された時間によって、前記設定値を推測できる報知形態の報知頻度を変更可能にしたことを特徴とする。

40

【0007】

また、ここで、「図柄表示手段(41)」とあるのは、例えば、回転リール(40)であるが、

50

周囲に複数の図柄を表示したものが、実際に回転するようなものに限定されるものではなく、液晶画面に表示されるようなものも含まれるものである。具体的には、例えば、パチンコ機等の遊技盤面の中央に設けた液晶装置を使用することにより、周囲に複数の図柄を表示した回転リールが回転するような画像を当該液晶装置によって遊技者に向かって表示するものも含まれる。

また、ここで、「役」とは、原則として図柄の組み合わせにより構成されるもので、通常、回転リールに表示される図柄を、3つ揃えた形が基本形となるものである。但し、チェリーのように、3つ揃わなくとも、特定の回転リールの入賞有効ライン上に止まるだけで、入賞となる役もある。なお、役の構成は、スロットマシンの前面側の何処かに表示されている。そして、「役」は、予め定めた入賞態様の組み合わせを意味するものであって、具体的には、例えば、左、中、右の回転リール(40)の停止図柄が、それぞれ7、7、7となることにより、入賞可能となるような入賞態様の組み合わせを含むものである。

10

【0008】

また、ここで、「遊技機(10)」とは、具体的には、例えば、スロットマシンであるが、上述した回転リール(40)を有するパチンコ機や、その他の遊技機を含むものである。

また、ここで、「遊技媒体」とは、遊技機(10)内部への投入により遊技開始の条件となり、また、入賞により所定数が遊技者へ払い出される価値物であって、具体的には、例えば、円板状の遊技メダルであるが、それに限定されるものではなく、通常のコインでもよく、また、球状のボール球でもよいものである。

また、ここで、「前記設定値を推測できる報知形態」とは、具体的には、設定値に対応した報知形態が報知演出されて、遊技が多数、進行することにより、報知形態と、設定値との関連性が、有る程度、遊技者により推測することができるようなものを含む。具体的には、例えば、赤色のキャラクターが登場する報知形態のときの遊技を繰り返し観察すると、非常に入賞の数が多い遊技状態であることを経験し、更に、黒色のキャラクターが多数、登場する報知形態のときの遊技を繰り返し観察すると、入賞の数が少ない遊技状態であることを経験することにより、遊技者は、赤色のキャラクターは、抽選確率が高い高設定値であることを推測することができ、黒色のキャラクターは、抽選確率が低い低設定値であることを推測することができる。更に、第1から第6の6段階の設定値の数値を意味するようなものを表示するようにしても良い。例えば、第6の設定値のときは、6個の同一キャラクターが表示装置68の画面上に表れて設定値を示唆するようなものでも良い。更に、また、第6の設定値のときは、6の数値のブラカードを持ったキャラクターが表示装置68の画面上に表示されるような直接的に表示されるようなものも含まれる。また、ここで、報知形態は、各設定値毎に全て異なる報知形態である必要はなく、具体的には、例えば、6段階の設定値のうち、設定値1及び2に対応する低設定演出と、設定値3及び4に対応する中間設定演出と、設定値5及び6に対応する高設定演出とを備えているようなものでも良い。

20

30

【0009】

(作用) 本発明は、タイマー手段(120)によって計時された時間によって、設定値を推測できる報知形態の報知頻度を変更可能にしている。設定値を推測できる報知形態の報知頻度を変更することにより、設定値を推測できる容易性(又は困難性)を変更することが可能となる。これにより、計時された時間によって、設定値を推測できる容易性(又は困難性)を変えることができる。具体的には、例えば、1日のうちで朝方の時間には、設定値を推測することが容易ではないが、夕方になると、設定値を推測することが容易になるというように、形成することが可能となる。

40

結果として、設定値の推測の容易性(又は困難性)を、時間によって、変更することができて、遊技内容や、遊技機選択のパターンを変化させることができ、面白みのある遊技機を提供することができる。

【0010】

(請求項2)

(特徴点) 請求項2記載の発明は、上記した請求項1記載の発明の特徴点に加え、次

50

の点を特徴とする。すなわち、前記設定値に対応する報知形態を設けて、前記設定値に対応した報知形態を実行することにより、遊技者が前記設定値を推測できるように形成し、予め定めた複数の時間帯に対応して、前記設定値を推測できる前記報知形態を発生させるための演出抽選の抽選確率が異なる演出抽選テーブルを備え、前記タイマー手段(120)によって計時された時間が、予め定めた複数の時間帯のいずれの区分に含まれるかにより、その時間帯に対応する前記演出抽選テーブルを選択することで、前記設定値を推測できる報知形態の報知頻度を変更可能にしたことを特徴とする。

【0011】

(作用) 設定値毎に対応する報知形態を設けて、かかる報知形態が実行されることにより、遊技者は、報知形態と設定値との対応関係を推測することができ、遊技者が設定値を推測することができる。

10

また、複数の時間帯に対応して、演出抽選の抽選確率が異なる演出抽選テーブルを備えている。そして、タイマー手段(120)によって計時された時間が、複数の時間帯のいずれの区分に含まれるかにより、その時間帯に対応する演出抽選テーブルが選択される。これにより、タイマー手段(120)により計時される時間によって、演出抽選テーブルが選択されて、設定値を推測できる報知形態の報知頻度を、変更することが可能となる。

【0012】

すなわち、時間帯の区分により、演出抽選テーブルを変更することで、設定値の推測の容易性(又は困難性)を、時間帯の区分により変更することができて、遊技内容や、遊技機選択のパターンを変化させることができ、面白みのある遊技機を提供提供することができる。

20

【発明の効果】

【0013】

本発明は、以上のように構成されているので、以下に記載されるような効果を奏する。

(請求項1) 請求項1記載の発明によれば、次のような効果を奏する。すなわち、請求項1記載の発明によれば、設定値の推測の容易性(又は困難性)を、時間によって、変更することができて、遊技内容や、遊技機選択のパターンを変化させることができ、面白みのある遊技機を提供することができる。

(請求項2) 請求項2記載の発明によれば、上記した請求項1記載の発明の効果に加え、次のような効果を奏する。すなわち、請求項2記載の発明によれば、時間帯の区分により、演出抽選テーブルを変更することで、設定値の推測の容易性(又は困難性)を、時間帯の区分により変更することができて、遊技内容や、遊技機選択のパターンを変化させることができ、面白みのある遊技機を提供することができる。

30

【発明を実施するための最良の形態】

【0014】

(図面の説明) 図1から図14までは、本発明の実施の形態を示すものである。図1は遊技機の入力、制御及び出力のブロック図、図2は遊技制御手段のブロック図、図3は当選抽選手段のブロック図、図4は遊技機の外観正面図、図5から図10までは時間演出テーブル、図11から図14までは遊技機の通常遊技の動作の概略のフローをそれぞれ示すものである。

40

(遊技機10) 遊技機10は、正面に向かって開口する正面開口部を有する四角箱状の筐体11を有する。この筐体11の正面開口部の向かって左縁側には、筐体11の正面開口部を開閉自在に塞ぐ前扉14がヒンジにより軸支されている。前記前扉14の中央部から上部には、遊技者側に向かって臨む略四角窓状の表示窓12が形成されている。そして、この表示窓12の略中央には、三個の回転リール40の図柄61、いわゆる停止図柄61を見ることができる図柄表示窓13が形成されている。そして、前扉14の下部には、入賞した場合に、賞品としての遊技媒体である遊技メダルが払い出される払い出し口32が形成されている。そして、この払い出し口32の下方には、払い出し口32から払い出された遊技メダルを貯留するため、上方に向かって開口する皿状の払い出し皿33が形成されている。

【0015】

50

前記回転リール40は、図4の向かって左端側に位置する左側回転リール43と、図4の向かって右端側に位置する右側回転リール45と、この左側回転リール43及び右側回転リール45の間に位置する中央回転リール44とからなるものである。そして、遊技機10の前面側には、特に図示しないが、横方向に三本、左右の対角線上の斜め方向に二本の合計五本の入賞ラインが形成されている。そして、この入賞ラインは、投入メダルの枚数に応じて入賞が有効になる入賞有効ラインとなるものである。具体的には、遊技メダルの投入枚数が、1枚の場合、五本の入賞ラインのうち、横中央の一本が入賞有効ラインとなる。そして、遊技メダルの投入枚数が、2枚の場合、五本の入賞ラインのうち、横方向の三本が入賞有効ラインとなる。そして、遊技メダルの投入枚数が、3枚の場合、対角線も含めた五本の入賞ラインの全部が、入賞有効ラインとなる。

10

【0016】

遊技機10の内部には、図示していないが、遊技機10の全体の動作を制御するための制御装置20(図1参照)が内蔵されている。

なお、ここで、「前面」や「前方向」や「手前方向」とは、遊技者が、遊技機10の正面側の前に遊技機10の方に顔を向けて座って、或いは、立っているような場合のかかる遊技者から見た場合の奥から手前へ方向を意味する。したがって、前方向や手前方向とは、遊技機10の奥から正面へ向かう方向を意味する。

また、「背面」や「後方向」や「奥方向」とは、遊技者が、遊技機10の正面側に遊技機10の方を向いて位置しているような場合のかかる遊技者から見たときの手前から奥へ方向を意味する。したがって、後方向とは、遊技機10の正面から奥(後ろ)へ向かう方向を意味する。また、本明細書における「左方向」や「右方向」等の左右方向も、かかる遊技機10の前面の方を向いて位置している者から見た場合の右方向や、左方向を意味する。

20

【0017】

(制御装置20) 前記制御装置20は、図示しないが、CPUを中心に構成され、ROM、RAM、I/O等を備えている。そして、CPUがROMに記憶されたプログラムを読み込むことで、次の(1)遊技制御装置21及び(2)演出制御装置22の装置を有するものである。

図1に示すように、スタートスイッチ30及びストップスイッチ50の操作により、回転リール40の回転及び停止を制御するための遊技制御装置21と、ランプやスピーカ等の報知手段66を制御するための演出制御装置22とが内蔵されている。また、CPUは、遊技制御装置21及び演出制御装置22に、それぞれ一個ずつ配置されているが、特にこれに限定されるものではなく、一個のCPUで制御しても良く、或いは、二個以上のCPUで制御するようにしても良いものである。また、CPU、ROM、RAM及びI/O等は一体化されてワンチップを構成しても良いものである。

30

【0018】

(遊技制御装置21) 前記遊技制御装置21は、スタートスイッチ30及びストップスイッチ50の遊技者による操作により、回転リール40の回転及び停止を制御するためのものである。この遊技制御装置21は、次の手段として機能する。

(1) 遊技制御手段27(通常遊技制御手段70、特別遊技制御手段80)

(2) 当選抽選手段110

(3) タイマー手段120

40

なお、本遊技機により行う遊技は、メダル投入を条件として、一般的(通常)に行われる通常遊技と、同一の遊技回数を基準として遊技期間で比較した場合に、この通常遊技よりも遊技者に大きな利益を付与可能な特別遊技とを備えている。この特別遊技は、通常遊技中に予め定めた所定の役に入賞することにより移行するとともに通常遊技よりも単位時間あたりの獲得可能な遊技媒体数が多くなることが可能に形成されている。

【0019】

そして、前記通常遊技制御手段70は、通常遊技を行わせるために通常遊技に関する制御を行うものであり、前記特別遊技制御手段80は、特別遊技を行わせるために特別遊技に関する制御を行うものである。

50

また、遊技制御装置21としては、上記した手段に限定されるものではなく、他の手段を含んでいても良い。

(演出制御装置22) 前記演出制御装置22は、主として演出データに関するものであって、報知ランプ69やスピーカ67等の報知手段66を制御するためのものである。そして、遊技制御装置21の内部データの信頼性を担保するため、遊技制御装置21と演出制御装置22との間での信号のやりとりは、一方通行となるように設定されている。すなわち、遊技制御装置21から、演出制御装置22に向かって出力信号のみが送出され、この演出制御装置22から遊技制御装置21に向かっていかなる信号も送出されないように設定されている。これにより、当選率等の抽選に関するデータを有する遊技制御装置21のデータ保護を容易なものにすることができる。

10

【0020】

そして、この演出制御装置22は、次の手段として機能する。

- (1) 演出データ記憶手段25
- (2) 演出制御手段26
- (3) 時間演出テーブル記憶手段130
- (4) テーブル選択手段150
- (5) 演出抽選手段140

また、演出制御装置22としては、上記した手段に限定されるものではなく、他の手段を含んでいても良い。また、ここで、遊技機10は、遊技制御装置21を配置した主基板23の他に、前記演出制御装置22を配置したサブ基板24を設けているものである。前記制御装置20の入力側には、主として制御装置20に信号を送る入力手段が配置され、前記制御装置20の出力側には、主として制御装置20からの信号が送り込まれる出力手段が配置されている。

20

【0021】

(入力手段) 前記制御装置20の入力側には、図1に示すように、次のパーツが接続されている。

- (1) 投入スイッチ15
- (2) ベットスイッチ16
- (3) 精算スイッチ17
- (4) スタートスイッチ30(変動表示開始手段31)
- (5) ストップスイッチ50(変動表示停止手段51)

30

なお、入力手段としては、上記した(1)から(5)のパーツに限定されるものではない。

【0022】

(出力手段) 前記制御装置20の出力側には、図1に示すように、次のパーツが接続されている。

- (1) 貯留払い出し手段65
- (2) リールユニット60(モータドライバ62及び駆動モータ63)
- (3) 報知手段66(スピーカ67、報知ランプ69及び表示装置68)

なお、出力手段としては、上記した(1)から(3)までのパーツに限定されるものではない。

40

(投入スイッチ15) 前記投入スイッチ15は、図4に示すように、回転リール40の斜め下方に位置するスイッチであって、遊技メダルのメダル投入口18から投入された遊技メダルを検知するためのものである。

【0023】

(ベットスイッチ16) 前記ベットスイッチ16は、図4に示すように、回転リール40の下方に位置するスイッチであって、遊技者により予め投入されて遊技機内部に貯留した貯留メダル数を減じてメダル投入に代えるためのものである。

(精算スイッチ17) 前記精算スイッチ17は、図4に示すように、回転リール40の斜め下方に位置するスイッチであって、貯留した投入メダルを払い出すためのものである。

(スタートスイッチ30) 前記スタートスイッチ30は、前記図柄表示手段41としての回

50

転リール40の回転停止表示を回転変動表示へ移行させるために遊技者により変動開始操作が可能な変動表示開始手段31である。このスタートスイッチ30は、図4に示すように、回転リール40の斜め下方に位置するレバーであって、遊技メダルの投入若しくはベットスイッチ16の投入を条件に、または、「再遊技(リプレイ、Replay)」時には前遊技から所定時間経過を条件に、リールユニット60の駆動を開始させるためのものである。

【0024】

なお、ここで、「再遊技(リプレイ、Replay)」とは、当選抽選手段110の抽選により、「再遊技(リプレイ、Replay)」のフラグが成立し、「再遊技(リプレイ、Replay)」の図柄が入賞有効ライン上に揃うことにより、次の遊技において、遊技メダルを新たに投入することなく、再度、遊技を行うことができるものである。

(ストップスイッチ50) 前記ストップスイッチ50は、前記図柄表示手段41の回転変動表示を回転停止表示へ移行させるために遊技者により複数個の前記図柄表示手段41を別個独立に停止操作が可能な変動表示停止手段51であって、リールユニット60の駆動モーターの回転を停止させるためのものである。具体的には、ストップスイッチ50は、図4に示すように、各回転リール40に対応した三個のスイッチから構成され、各回転リール40の下方に1個ずつ配置されているものである。遊技者が回転リール40に対応したストップスイッチ50を指で押す又は触れる等の停止操作により、当該対応した回転リール40が回転を停止するように設定されているものである。

【0025】

(貯留払い出し手段65) 前記貯留払い出し手段65は、いわゆるホッパーユニットであって、図示しないが、投入された遊技メダルを貯留することができるとともに、入賞した場合に、遊技者に向かって所定数の遊技媒体としての遊技メダルを払い出すためのものである。

(リールユニット60(モータードライバ62、駆動モーター63)) 前記リールユニット60は、複数の配列された図柄を回転変動表示又は回転停止表示するための複数個の図柄表示手段41を備えているものである。この図柄表示手段41は、21個の図柄を周囲に均等に配列した筒状の回転リール40を有している。すなわち、リールユニット60には、3個の駆動モーター63が、基体としての枠体に固定或いは支持されている。そして、各々の駆動モーター63の回転駆動軸には、三個の回転リール40の回転中心軸が固定されている。そして、各回転リール40は、合成樹脂からなる回転ドラムと、この回転ドラムの周囲に貼付されるテープ状のリールテープ42とを備えている。このリールテープ42の外周面には、複数個(21個)の図柄61が表示されている。そして、回転リール40の一部に、突出している突出片状のいわゆるスタートインデックスが形成してある。そして、駆動モーター63による回転を開始した後、前記スタートインデックスを光センサー等により検知してからの回転角度を認識することで、現在位置を特定し、その後、所定角度で停止させることによって、停止制御が行われるものである。この光センサーは、全体形状が、略コ字状であって、一端に発光素子(LED)が配置され、他端に受光素子(フォトランジスタ)が配置され、そのコ字状の内部を、突出片状のスタートインデックスが移動することにより、発光素子からの光が遮断され、スタートインデックスの位置を検知可能なものである。

【0026】

以下、具体的に説明すると、この回転リール40の外周表面の21個の図柄61には、各図柄61の表示位置により異なる図柄番号が付与されている。そして、この回転リール40の回転駆動軸には、回転リール40を回転駆動させるための回転駆動源である駆動モーター63としてのステッピングモーター64が固定されている。このステッピングモーター64は、リールユニット60の基体である枠体に固定されて所定の回転角度だけ回転リール40を回転させるための回転駆動力を発生するものである。このリールユニット60には、このステッピングモーター64を回転駆動させるためのモータードライバ62が形成されている。このモータードライバ62には、遊技制御装置21からの制御信号としてのパルス信号が入力されることにより、ステッピングモーター64を回転駆動させるように形成されている。

【0027】

(報知手段66) 前記報知手段66は、遊技者に遊技の種々の情報を報知するものであって、遊技者に当選や入賞等を音や光や映像で報知させるためのものである。具体的には、報知手段66は、筐体11に埋め込まれた左右のスピーカー67と、表示窓12の上部中央に配置された液晶表示装置からなる表示装置68と、表示窓12の周囲縁に配置された5個の報知ランプ69とを備えているものである。そして、この報知手段66は、演出制御装置22の制御により、当選時や入賞時にスピーカー67から当選音や入賞音を発生させ、報知ランプ69を点灯又は点滅させることにより、また、表示装置68に図柄模様や文字列を点灯表示させることにより、遊技者に当選や入賞等を報知させるためのものである。

【0028】

なお、前記報知手段66は、設定値を遊技者が推測できる報知形態を報知可能に形成されている。この設定値を遊技者が推測できる報知形態に関しては、後で詳細に説明する。

(遊技制御手段27) 前記遊技制御手段27は、遊技を行わせるためのものであって、当選抽選手段110の抽選結果に対応した停止制御を図柄表示手段41に対して行うためのものである。具体的には、遊技制御手段27は、通常遊技の制御を行う通常遊技制御手段70と、特別遊技の制御を行う特別遊技制御手段80とを備えている。

なお、ここで、遊技制御手段27が行わせる遊技は、遊技メダルの投入を条件として遊技が開始可能となり、当選抽選手段110の抽選結果、所定の役に当選し、且つ遊技状況が役に応じて予め定められた図柄表示の態様になること(役に対応する図柄が入賞有効ライン上に揃うこと)により入賞となり、或いは、かかる図柄表示の態様にならないこと(役に対応する図柄が入賞有効ライン上に揃わないこと)により外れとなって1回の遊技が終了するように設定されている。

【0029】

(通常遊技制御手段70) 前記通常遊技制御手段70は、通常遊技を行わせるためのものである。すなわち、メダルの投入若しくはベットスイッチ16の押下投入が実施され(再遊技(リプレイ、Replay)を除く)、且つ前遊技から所定時間が経過することを条件として、スタートスイッチ30が押下可能な状態(遊技開始可能な状態)となり、スタートスイッチ30を操作すると、リールユニット60が駆動され、三個の回転リール40が回転を開始する。

或いは、「再遊技(リプレイ、Replay)」時にはメダル投入やベットスイッチ16の押下投入が実施されることなく、且つ前遊技から所定時間が経過することを条件として、スタートスイッチ30が押下可能な状態(遊技開始可能な状態)となり、スタートスイッチ30を操作すると、リールユニット60が駆動され、三個の回転リール40が回転を開始する。

【0030】

その後、ストップスイッチ50の一個を操作すると、当該対応する回転リール40の回転が停止する。そして、ストップスイッチ50を三個全て操作し終わると、三個の回転リール40の回転が全て停止する。このとき、表示窓12の入賞有効ライン上に、予め設定された図柄61が停止すると、貯留払い出し手段65を介して所定枚数のメダルが払い出される。なお、メダルを払い出す代わりに、クレジットしても良い。

当選には、入賞した場合、遊技メダルの払い出しを伴い、遊技者に利益を付与する小役当選(この小役当選が入賞した場合は小役入賞となる)と、入賞した場合、この小役当選よりもさらに大きな利益を遊技者に付与する特別当選(この特別当選が入賞した場合は特別入賞となる)と、入賞した場合、遊技メダルの払い出しは無いが、遊技メダルを新たに投入することなく再度の遊技を行うことができる「再遊技(リプレイ、Replay)当選」(この再遊技当選が入賞した場合は再遊技入賞となる)の当選とを備えている。そして、その抽選結果がいずれかの当選となった場合(内部入賞とも言う。)、その当選に対応した当選フラグが成立する。

【0031】

ここで、「フラグ」とは、当選抽選手段110の抽選結果が所定の役に当選の場合に、当選であることを記憶しておくためのメモリーであり、小役当選の場合には、小役当選の当選フラグを成立させ、抽選結果が特別当選である場合には特別当選の当選フラグを成立さ

10

20

30

40

50

せるものである。そして、この特別当選の当選フラグ成立中に、リールユニット60の回転リール40の停止図柄61の組み合わせが、予め定められた所定の入賞図柄（例えば、入賞有効ライン上に「7」が三個揃うもの）と一致したことを条件に入賞し、遊技者に有利な特別遊技を行わせるように形成されている。そして、抽選により特別当選の当選フラグが成立したが、回転リール40の停止図柄61の組み合わせが入賞図柄と一致していない場合、すなわち、特別当選の当選フラグが成立している遊技で入賞できなかった場合、原則として、それ以後の遊技に特別当選の当選フラグ成立の権利が持ち越されるように設定されている。そして、原則として、当該特別当選の当選フラグを持ち越した遊技でも、入賞できなかった場合、更に、それ以後の遊技に特別当選の当選フラグの権利は、入賞できるまで持ち越されるように形成されている。（具体的には、BBゲーム及び後述する独立RBゲームへの移行当選役の当選フラグの権利は、入賞できるまで持ち越し可能に形成されている。）なお、小役当選の当選フラグは、当選フラグが成立した遊技で入賞させられない場合、当選フラグ成立の権利の次の遊技への持ち越しはない。

10

20

30

40

50

【0032】

（蹴飛ばし設定と、引き込み設定） 前記回転リール40の回転及び停止を制御する停止制御として、入賞図柄の組み合わせを遊技者がストップスイッチ50を操作して所定位置に停止させようとしても、回転リール40が回転して、かかる入賞図柄が所定位置に揃わないように設定した蹴飛ばし設定と、ストップスイッチ50を操作した状態から所定の図柄数だけ回転リール40の回転上流側に位置する引き込み可能図柄の中に、当選フラグ成立中の入賞図柄が含まれているような場合に、入賞図柄を所定位置にまで引き込んで停止するように設定した引き込み設定とを備えている。

なお、ストップスイッチ50の押下操作タイミング時の基準位置の図柄において、蹴飛ばし設定も、引き込み設定のいずれも設定されていない場合は、蹴飛ばし設定及び引き込み設定のいずれの設定も達成されたとみなして、蹴飛ばし設定及び引き込み設定のいずれも行わないで、当該基準位置の図柄で停止することになる。かかる場合、ストップスイッチ50の押下操作タイミングですぐに止まる、いわゆるビタ止めとなるものである。

【0033】

また、いずれかの当選フラグが成立中に、対応する入賞図柄を入賞有効ライン上に揃えることができるか否かは、回転リール40の回転速度が一定の場合、ストップスイッチ50のタイミングによるものである。具体的には、ストップスイッチ50を操作した後、190ms以内に回転リール40が停止するように設定されているため、ストップスイッチ50を操作した後、そのまま停止させるか、或いは190ms以内に停止可能な回転リール40の円周上の引き込み可能図柄61、例えば停止位置の図柄の上の図柄から連続する4個の引き込み可能図柄61の中、すなわち停止位置の図柄も含めて全部で5個の図柄中に、対応する入賞図柄が含まれているような場合には、停止するまでの時間を遅らせて、回転リール40は入賞有効ライン上にその入賞図柄を引き込んで停止する。一方、停止位置の図柄及びかかる4個の引き込み可能図柄61の中、すなわち全部で5個の図柄中に、対応する入賞図柄が含まれていないような場合には、入賞有効ライン上にその入賞図柄を引き込んで停止することができない。また、いずれの当選フラグも成立していない場合には、入賞図柄の入賞確定は不可能となるように設定されている。すなわち、いずれの当選フラグも成立していない場合には、蹴飛ばし設定により、入賞図柄が、所定の入賞有効ライン上に揃わないような位置に停止する、いわゆる蹴飛ばされる。

【0034】

本形態では、停止制御として、上述したような条件判断停止制御を使用しているが、特にこれに限定されるものではなく、停止制御として、停止テーブルを使用しても良い。これは、いずれかの当選フラグが成立中に、対応する入賞図柄を入賞有効ライン上に揃えることができるか否かは、選択した停止テーブル上に予め記載されている21個の図柄に対応する各停止操作位置（No0～No20）でのすべりコマ数により決定されるものである。例えば、左側回転リール43、中央回転リール44及び右側回転リール45の入賞有効ライン上の図柄が順にセブン、セブン、セブンと停止することにより、BBゲームに入賞する

ように設定されている。そして、かかるＢＢゲームの当選フラグが成立している場合に、右側回転リール45での基準位置での停止操作位置がＮｏ６であるとき、選択された停止テーブルのＮｏ６の位置から３コマ後にセブンが位置して、そのＮｏ６の位置のすべりコマ数には３が予め設定されているとする。かかる場合、その基準位置には、Ｎｏ６の図柄から３コマだけ回転移動してセブンの入賞図柄が停止することとなるものである。このように、停止テーブルには、各停止操作位置でのすべりコマ数が予め設定されている。そして、ＢＢゲームの当選の場合の停止テーブルのように、各役が当選しているときの停止テーブルや、ハズレの場合の停止テーブルが予め用意されており、当選抽選手段110の抽選結果によって、所定の停止テーブルが選択されるものである。

【００３５】

なお、ここで、「基準位置」とは、図柄表示窓13内部に停止する図柄の停止位置の範囲のうち、予め定めた所定の位置を意味する。この基準位置は、図柄表示窓13内部の位置であれば、いずれの位置に設定しても良いものであり、回転リール40の図柄の停止位置を定めるための基準となる位置である。具体的には、この基準位置は、図柄表示窓13の上段に停止する図柄位置の中央の位置に設定されているが、もちろん、他の基準位置に設定しても良い。

なお、ここで、「役」とは、各回転リール40で予め定めた入賞図柄の組み合わせを意味するものであって、入賞となる入賞態様の総称を意味するものである。具体的には、役とは、例えば、左、中、右の回転リール40の所定の入賞有効ライン上の停止図柄が、それぞれセブン、セブン、セブンとなることにより、入賞となるような入賞図柄の組み合わせ（入賞態様）を意味するものである。

【００３６】

（特別遊技制御手段80） 前記特別遊技制御手段80は、抽選手段の抽選結果に基づいて、通常遊技よりも遊技者に大きな利益を付与することができて、遊技者に有利な特別遊技を行わせるためのものである。前記特別遊技としては、大別すると、次のゲームがある。なお、当選していない役が入賞しないように不当入賞を回避するための蹴飛ばし設定や、ストップスイッチ50の操作タイミングにおける所定の位置の図柄の上から４図柄（当該図柄を含めると５図柄）の所定範囲の引き込み範囲から、引き込み可能な引き込み設定を有しているのは、通常遊技制御手段70で説明したものと同様である。

（１）特定導入遊技（ＢＢゲーム）

（２）特定遊技（ＲＢゲーム）

（３）特定当選遊技（ＪＡＣゲーム）

上述した特別遊技のうち、特定導入遊技（ＢＢゲーム）と、特定遊技（ＲＢゲーム）とは、通常遊技及び特殊遊技中に単独に実施可能に設定されている。具体的には、前記特定遊技（ＲＢゲーム）は、通常遊技及び特殊遊技から移行して単独で実施される独立ＲＢゲームと、この独立ＲＢゲームと遊技内容は同一であるが特定導入遊技（ＢＢゲーム）中に移行可能な従属ＲＢゲームとを実施可能に形成されている。

【００３７】

前記特定当選遊技（ＪＡＣゲーム）は、本形態において通常遊技から移行することはできず（単独では実施されず）、ＲＢゲーム（独立ＲＢゲーム及び従属ＲＢゲーム）の内部で実施されるものである。すなわち、前記特定当選遊技、いわゆるＪＡＣゲームは、ＲＢゲーム中に行われるものである。

また、特定遊技（ＲＢゲーム）のうち、従属ＲＢゲームは、特定導入遊技、いわゆるＢＢゲーム中に、所定の条件の範囲内（具体的には、所定の獲得遊技メダル枚数の範囲内）で入賞した場合には何回でも行われるように設定されている。そして、独立ＲＢゲームは、ＢＢゲーム中で無い場合、通常遊技や特殊遊技から移行して単独で実施される。

【００３８】

そして、特別遊技制御手段80は、図２に示すように、大別すると、次の手段を備える。

（１）特定導入遊技制御手段91（ＢＢゲーム制御手段90）

（２）特定遊技制御手段101（ＲＢゲーム制御手段100）

(特定導入遊技制御手段91)

前記特定導入遊技制御手段91は、ＢＢゲームを制御するためのＢＢゲーム制御手段90である。具体的には、ＢＢゲームに移行すると、通常遊技と同様のＢＢ中小役遊技が、最大３枚のメダルの投入によって開始され、３つの回転リール40の回転を各々停止させた際に、入賞有効ライン上に入賞図柄が揃っているか否かによって、メダルの払い出しが行われるものである。

【 0 0 3 9 】

したがって、ＢＢゲーム中のＢＢ中小役遊技では、通常遊技と同様に小役を含めた抽選が毎行われるものである。ただ、このＢＢゲーム中にＲＢゲームに移行するための入賞図柄が入賞有効ライン上に揃った場合には、その後ＲＢゲームに移行するものである。

10

なお、ＢＢゲーム中はＲＢゲームへの移行が、所定獲得枚数までは何回でも行われることになっているために、１回目のＲＢゲームが終了した後は、また前述したような通常遊技と同様なＢＢ中小役遊技の抽選及び制御が行われるものである。

そして、ＢＢゲームでは、ＢＢゲーム中の獲得遊技メダル枚数が、予め定めた特定枚数を超えるまでは、ＢＢゲーム中のＲＢゲームを何回でも行うことができるように設定されている。そして、ＢＢゲーム中の獲得遊技メダル枚数が特定枚数を超えたときに、当該ＢＢゲームは終了するものである。もちろん、終了条件はこれに限定されるものではなく、例えば、ＢＢゲーム中のＲＢゲームが所定の最大回数、例えば３回か、或いはＢＢゲーム中のＢＢ中小役遊技が所定の最大回数、例えば最大３０回の終了により、ＢＢゲームは終了するように設定しても良い。また、かかる場合のＢＢゲーム中のＲＢゲームや、ＢＢ中小役遊技の最大回数は、上述したものに限定されるものではなく、遊技機10の種類の違いにより、他の回数（例えば、ＲＢゲームの最大回数が２回）に設定されているものでも良い。

20

【 0 0 4 0 】

また、ＢＢゲームは、上述したものに限定されるものではなく、上述したＢＢ中小役遊技が存在せずに、従属ＲＢゲームだけが連続して繰り返し、所定の獲得遊技メダル枚数を超えるまで連続して発生するように形成するようなものでもよい。

(特定遊技制御手段101) 前記特定遊技制御手段101は、ＲＢゲームを制御するためのものである。具体的には、ＲＢゲームに移行すると、メダルが１枚投入となり、回転リール40の所定の図柄61が表示窓12のセンターライン上に揃った場合に入賞となる特定当選遊技（いわゆるＪＡＣゲーム）が行われるものである。そして、ＲＢゲームでは、当選するか否かの特定当選遊技（いわゆるＪＡＣゲーム）が最大１２回行えるものであり、そのうち、最大８回の入賞が可能である。すなわち、最大８回の入賞となるか、或いは最大１２回の特定当選遊技（いわゆるＪＡＣゲーム）の終了により、ＲＢゲームは終了するものである。もちろん、終了条件は、これに限定されるものではなく、予め定めた特定の獲得遊技メダル枚数に到達することにより終了するように設定しても良い。

30

【 0 0 4 1 】

(当選抽選手段110) 前記当選抽選手段110は、予め定めた当選率に基づいて当選か否かの当選判定の抽選を行うものである。

前記当選抽選手段110は、図柄61の組み合わせにより構成される役を抽選により決定するとともに、抽選の結果、所定の役に当選することにより役に対応する当選フラグを成立させる。且つ、当選抽選手段110は、前記抽選の当選確率を予め定めた設定値（１～６）に対応して複数段階（６段階）に変化させることが可能に形成されている。

40

そして、当選抽選手段110による抽選結果が当選である場合（内部入賞とも言う。）に当選フラグが成立し、この当選フラグ成立中に、回転リール40の停止図柄の組み合わせが予め定められた入賞図柄と一致したことを条件に入賞し、遊技者にメダルの払い出しや、特別遊技等の利益が付与されるように設定されている。

【 0 0 4 2 】

前記当選抽選手段110は、図３に示すように、大別すると、次の手段を備える。

(１) 当選乱数発生手段111

50

- (2) 当選乱数抽出手段112
- (3) 当選判定テーブル記憶手段113
- (4) 当選判定手段114

なお、当選抽選手段110としては、上記した(1)から(4)までに限定されるものではない。

(当選乱数発生手段111) 前記当選乱数発生手段111は、抽選用の乱数を所定の領域内(十進数で 0 ~ 6 5 5 3 5)で発生させるものである。この当選乱数発生手段111は、一定範囲の数字を高速で1ずつ加算するカウンタを用いて構成するものであって、0から6 5 5 3 5までの範囲の数字を、1秒間に数百万回程度順次繰り返すようにしたカウンタである。そして、「当選乱数抽出手段」としては、スタートスイッチ30を押したタイミングでカウンタの数字を読み取るものである。これは、「当選乱数発生手段」では乱数を発生しているわけではないものの、「当選乱数抽出手段」によって抽出される数字は、あたかも乱数のような分布となるものである。

10

【 0 0 4 3 】

なお、ここで、「当選乱数発生手段」には、ソフト乱数としての平均採中法(n桁の数字を2乗して中央のn桁の数を取り出すことの繰り返しによる乱数発生方法)等で乱数を発生させることができるものでも良い。このように結果として乱数のような分布を示す数字が得られる手段を、ここでは、「当選乱数発生手段」或いは「当選乱数抽出手段」に含めて考えるものである。

(当選乱数抽出手段112) 前記当選乱数抽出手段112は、当選乱数発生手段111が発生する乱数を、所定の条件(具体的には、スタートスイッチ30の操作)で抽出するものである。なお、この抽出した乱数を抽出乱数データとする。

20

【 0 0 4 4 】

(当選判定テーブル記憶手段113) 前記当選判定テーブル記憶手段113は、当選乱数発生手段111がとる乱数の全領域中、各当選項目の当選領域を有するものである。この当選判定テーブル記憶手段113は、異なる抽選確率を記憶した複数のものが形成されている。具体的には、当選判定テーブル記憶手段113は、第1設定当選判定テーブルと、第2設定当選判定テーブルと、第3設定当選判定テーブルと、第4設定当選判定テーブルと、第5設定当選判定テーブルと、第6設定当選判定テーブルとを備えているものである。この第1~6設定当選判定テーブルは、それぞれ異なる抽選確率が記録されており、いわゆるスロットマシンの1から6までの「設定値」に応じて使用されるものであって、第1設定当選判定テーブルから第6設定当選判定テーブルまで、順に、抽選確率が高くなるように設定されている。

30

【 0 0 4 5 】

具体的には、各設定値と、各当選判定テーブルとの対応関係は、以下の様に形成されている。設定値が1の場合には、第1設定当選判定テーブルが使用され、設定値が2の場合には、第2設定当選判定テーブルが使用され、設定値が3の場合には、第3設定当選判定テーブルが使用され、設定値が4の場合には、第4設定当選判定テーブルが使用され、設定値が5の場合には、第5設定当選判定テーブルが使用され、設定値が6の場合には、第6設定当選判定テーブルが使用される。もちろん、設定値と、当選判定テーブルとの対応関係は、上述したものに限定されるものではなく、設定値が1の場合には、第6設定当選判定テーブルが使用され、設定値が2の場合には、第5設定当選判定テーブルが使用され、設定値が3の場合には、第4設定当選判定テーブルが使用され、設定値が4の場合には、第3設定当選判定テーブルが使用され、設定値が5の場合には、第2設定当選判定テーブルが使用され、設定値が6の場合には、第1設定当選判定テーブルが使用されるような対応関係に設定しても良く、更に、上記以外の対応関係に設定しても良い。

40

【 0 0 4 6 】

なお、ここで、「設定値」は、この設定値を変更することにより、抽選確率を1から6までの6段階に変化させることができるものである。この設定値は、遊技ホールのホール管理者によって、かかる6段階の設定値のうちから、営業形態等を考慮して、遊技機10を

50

1台ずつ、適当な設定値に決定されるものである。この設定値を設定するための設定スイッチは、遊技機10の前扉14を開放した遊技機10内部に設けられてある。ホール管理者は、遊技機10の前扉14を鍵で開けて、設定値を設定可能な設定スイッチを操作することにより、それぞれの遊技機10の設定値を1から6のいずれかの数値に設定することができる。遊技ホールにおいて、新台入れ替え等のイベントを催すような場合には、抽選確率が高い設定値6の遊技機10を多数、用意しておくことにより、イベントを盛り上げることができるものである。

【0047】

(当選判定手段114) 前記当選判定手段114は、当選乱数抽出手段112が抽出した抽出乱数データと、当選判定テーブル記憶手段113の当選率データを基に当選乱数発生手段111がとる乱数の全領域中の各当選項目の当選領域からなる当選判定領域データとを照合し、当該抽出乱数データが属する当選領域に対応する当選を決定するものである。

(タイマー手段120) 前記タイマー手段120は、所定時間からの計時を行うためのものである。具体的には、午前0時からの時間をカウントアップすることにより、計時を行うものであって、現在の時刻を計時することができるものである。なお、このタイマー手段120により計時される時間は、午前0時になるとリセットされるように形成されている。このタイマー手段120により計時された時間は、時間帯によって演出抽選テーブルを選択するために、テーブル選択手段150へ出力される。

【0048】

(演出データ記憶手段25) 前記演出データ記憶手段25は、報知手段66の演出データを記憶するためのものである。具体的には、例えば、BBゲームの入賞時の報知手段66のスピーカー67から発生させるサウンドや、報知ランプ69の点灯、点滅の時間や順序等のデータや、表示装置68に表示される図柄模様及び文字列のデータが記憶されているものである。もちろん、記憶する演出内容は、これらに限定されるものではなく、予め記憶された音声や、振動や、他のランプの点灯等の種々の報知手段によるものでも良いものである。

また、前記演出データ記憶手段25は、演出の種類として、いわゆる設定値が高設定(設定値が5又は6)であることを意味する高設定演出と、設定値が中間設定(設定値が3又は4)であることを意味する中間設定演出と、設定値が低設定(設定値が1又は2)であることを意味する低設定演出とのデータや、その他の演出データ等を記憶している。

【0049】

具体的には、高設定演出は、表示装置68に赤色のキャラクターが出現するような画像データであって、中間設定演出は、表示装置68に黄色のキャラクターが出現するような画像データであって、低設定演出は、表示装置68に黒色のキャラクターが出現するような画像データである。

(演出制御手段26) 前記演出制御手段26は、演出データ記憶手段25からの各演出データを、制御装置20等からの制御信号に基づいて、報知手段66に出力し、かかる装置を制御するためのものである。

具体的には、BBゲームや、RBゲーム等や、他の小役等の当選フラグ成立の可能性が大きいときや、所定の当選フラグ成立中に所定の入賞有効ライン上に当該入賞図柄が揃うことにより入賞したときに、演出データ記憶手段25からの演出情報に基づいて、報知ランプ69の所定位置のランプを点灯や点滅させたり、スピーカー67から所定の電子音を発生させたり、表示装置68に所定の図柄模様及び文字列を点灯表示させるためのものである。

【0050】

前記演出制御手段26は、高設定演出が抽選により選択されている場合、スタートスイッチ30押下後、表示装置68に、高設定に対応した演出であって、遊技者が高設定であることを推測することができるような報知演出(赤色のキャラクターの出現)を表示させる。また、前記演出制御手段26は、中間設定演出が抽選により選択されている場合、スタートスイッチ30押下後、表示装置68に、中間設定に対応した演出であって、遊技者が中間設定であることを推測することができるような報知演出(黄色のキャラクターの出現)を表示させる。また、前記演出制御手段26は、低設定演出が抽選により選択されている場合、スタ

ートスイッチ30押下後、表示装置68に、低設定に対応した演出であって、遊技者が低設定であることを推測することができるような報知演出（黒色のキャラクターの出現）を表示させる。

【0051】

（時間演出テーブル記憶手段130） 前記時間演出テーブル記憶手段130は、時間演出テーブルのデータを記憶するものである。この時間演出テーブルとは、具体的には、例えば、図5に示すようなものであって、予め定めた3つの時間帯によって、演出抽選テーブルA、B、Cが設定されているものである。この演出抽選テーブルは、後述する演出抽選手段140の抽選に使用される複数種類の演出抽選の抽選確率が記憶されている。

すなわち、図5に示す時間演出テーブルは、以下に示すような演出抽選テーブルAと、演出抽選テーブルBと、演出抽選テーブルCとからなるものである。

具体的には、演出抽選テーブルAは、高設定演出、中間設定演出、低設定演出、その他の演出、演出無しの抽選確率が、それぞれ100分の3、100分の0.5、100分の0.3、100分の26.2、100分の70に設定されている。ここで、高設定演出は、高設定値（設定5又は6）であることを遊技者が推測することができる報知演出（赤色のキャラクターの出現）を意味する。そして、中間設定演出は、中間の設定値（設定3又は4）であることを遊技者が推測することができる報知演出（黄色のキャラクターの出現）を意味する。そして、低設定演出は、低設定値（設定1又は2）であることを遊技者が推測することができる報知演出（黒色のキャラクターの出現）を意味する。

【0052】

具体的には、演出抽選テーブルBは、高設定演出、中間設定演出、低設定演出、その他の演出、演出無しの抽選確率が、それぞれ100分の1.5、100分の0.5、100分の0.3、100分の27.7、100分の70に設定されている。

具体的には、演出抽選テーブルCは、高設定演出、中間設定演出、低設定演出、その他の演出、演出無しの抽選確率が、それぞれ100分の1、100分の0.5、100分の0.3、100分の28.2、100分の70に設定されている。

上述したような演出抽選テーブルA、B、Cを比較すると、高設定演出の抽選確率が、3、1.5、1となっており、 $A > B > C$ の順になるように形成されている。

【0053】

そして、時間帯10時～14時には、演出抽選テーブルCが配置され、時間帯14時～21時には、演出抽選テーブルBが配置され、時間帯21時～23時には、演出抽選テーブルAが配置されている。

そして、タイマー手段120により計時される現在の時間が、10時～14時の時間帯の場合には、後述するテーブル選択手段により、演出抽選テーブルCが配置される。また、タイマー手段120により計時される現在の時間が、14時～21時の時間帯の場合には、後述するテーブル選択手段により、演出抽選テーブルBが配置される。また、タイマー手段120により計時される現在の時間が、21時～23時の時間帯の場合には、後述するテーブル選択手段により、演出抽選テーブルAが配置される。

【0054】

図5に示すような時間演出テーブルは、21時～23時の時間帯に、高設定演出、中間設定演出及び低設定演出の3つの中で最も高設定演出が高くなるようにした設定示唆夕型の時間演出テーブルである。ここで、時間演出テーブルは、図5に示すものに限定されるものではなく、図6に示すように、14時～21時の時間帯に高設定演出、中間設定演出及び低設定演出の3つの中で最も高設定演出が高くなるようにした設定示唆昼型の時間演出テーブルでも良く、また、図7に示すように、10時～14時の時間帯に、高設定演出、中間設定演出及び低設定演出の3つの中で最も高設定演出が高くなるようにした設定示唆朝型の時間演出テーブルでも良い。

【0055】

更に、図5、図6及び図7に示すような3つの時間演出テーブルを予め時間演出テーブル記憶手段130に記憶しておき、遊技ホールの管理者が、図5、図6及び図7の3つの時

10

20

30

40

50

間演出テーブルから、遊技ホールの営業形態に合わせて、自由に選択することができるように形成しても良いものである。

更に、図5、図6、図7は、その他の演出や、演出無しの場合が、かなりの割合で含まれていたが、その他の演出や、演出無しの抽選確率を0に設定し、全て高設定演出、中間設定演出、低設定演出のいずれかに含まれるような演出抽選テーブルからなる時間演出テーブルであっても良いものである。具体的には、例えば、図8、図9、図10に示すような場合である。

【0056】

更に、図8、図9及び図10に示すような3つの時間演出テーブルを予め時間演出テーブル記憶手段130に記憶しておき、遊技ホールの管理者が、図8、図9及び図10の3つの時間演出テーブルから、遊技ホールの営業形態に合わせて、自由に選択することができるように形成しても良いものである。

更に、図5、図6、図7、図8、図9及び図10に示すような6つの時間演出テーブルを予め時間演出テーブル記憶手段130に記憶しておき、遊技ホールの管理者が、図5、図6、図7、図8、図9及び図10の6つの時間演出テーブルから、遊技ホールのイベント等の営業形態に合わせて、自由に選択することができるように形成しても良いものである。

【0057】

なお、ここで、図6～図10の演出抽選テーブルにおいては、中間設定演出及び低設定演出の抽選確率が、略同一で、高設定演出だけ抽選確率を高くすることで、主に、高設定を示唆するものとなっているが、特に、これらに示すような演出抽選テーブルに限定されるものではない。例えば、中間設定演出や、低設定演出の抽選確率を高くすることで、それらが示す設定であると推測させるような抽選確率の演出抽選テーブルを使用するようにしてもよいものである。

なお、時間帯は、遊技ホールの営業時間によって、決定されているものであるため、特に上述したものに限定されるものではなく、営業時間によって異なる時間帯に決定しても良いものである。また、時間帯の区切りも上述したものに限定されるものではなく、他の時間によって、区切っても良く、更に、時間帯も上述した3つに限定されるものではなく、2つに設定しても良く、また、4つ以上に時間帯を区切って、それぞれの時間帯に対応する演出抽選テーブルA、B、C、D、・・・を設定しても良いものである。

【0058】

また、上述した演出抽選テーブルは、高設定演出等の1つの設定演出に対応して2つの設定値が対応するように形成されているが、必ずしもこれに限定されるものではなく、1つの設定演出に対応して1つの設定値が対応するように形成しても良いものである。すなわち、設定値1に対応する第1設定演出と、設定値2に対応する第2設定演出と、設定値3に対応する第3設定演出と、設定値4に対応する第4設定演出と、設定値5に対応する第5設定演出と、設定値6に対応する第6設定演出とのように、各設定値ごとに設定値を推測することができるような特有の演出を有するようにしても良い。そして、演出抽選テーブルも、A、B、Cの3つではなく、A、B、C、D、E、Fのように6つ形成して、各演出抽選テーブルごとに6段階の設定値のうち1つを推測することができるような設定演出の抽選確率が高くなるように形成しても良いものである。

【0059】

(テーブル選択手段150) 前記テーブル選択手段150は、タイマー手段120により計時された時間が、図5に示す3つの時間帯のうち、いずれの時間帯に含まれるかによって、演出抽選テーブルA、B、Cのうち、いずれかの演出抽選テーブルを演出抽選用の抽選確率テーブルとして選択するものである。

(演出抽選手段140) 前記演出抽選手段140は、テーブル選択手段150により選択された演出抽選テーブルの抽選確率に基づいて、実施する演出の種類、或いは演出無し等を、抽選により決定するものである。

具体的には、当選抽選手段110と同様の機能を有する、演出乱数発生手段と、演出乱数

10

20

30

40

50

抽出手段と、演出判定テーブル記憶手段と、演出判定手段とを備えている。

【0060】

前記演出乱数発生手段は、当選乱数発生手段111と同様に、演出抽選用の乱数を所定の領域内（十進数で0～65535）で発生させるものである。

前記演出乱数抽出手段は、当選乱数抽出手段112と同様に、演出乱数発生手段が発生する乱数を、所定の条件（具体的には、スタートスイッチ30の操作）で抽出するものである。

前記演出判定テーブル記憶手段は、当選判定テーブル記憶手段113と同様に、演出乱数発生手段がとる乱数の全領域中、各演出項目の当選領域を有するものである。具体的には、時間演出テーブル記憶手段130の中の選択された演出抽選テーブルに基づいて、乱数の全領域中の各演出項目の当選領域データを格納しているものである。

10

【0061】

前記演出判定手段は、当選判定手段114と同様に、演出乱数抽出手段が抽出した抽出乱数データと、演出判定テーブル記憶手段の当選領域データとを照合し、当該抽出乱数データが属する演出当選領域に対応する演出項目を決定するものである。

（遊技機10の動作） 次に、前記構成を備えた遊技機の通常遊技の動作の概略について、図11から図14に示したフローを用いて説明する。

先ず、図11に示すステップ101において、スタートスイッチ30が操作されることにより、スタートスイッチ30がONとなる。そして、次のステップ102に進む。

ステップ102において、当選抽選手段110により抽選処理が行われる。そして、次のステップ103に進む。

20

【0062】

ステップ103において、演出抽選テーブル選択処理が行われる。そして、次のステップ104に進む。

ステップ104において、回転リール40の回転が開始する。そして、次のステップ105に進む。

ステップ105において、ストップスイッチ50が操作されることにより、ストップスイッチ50がONとなる。そして、次のステップ106に進む。

ステップ106において、回転リール40の回転停止処理が行われる。そして、次のステップ107に進む。

30

【0063】

ステップ107において、三個の回転リール40に対応するストップスイッチ50の操作が行われたか否かが判定される。そして、三個の回転リール40に対応するストップスイッチ50の操作が行われたと判定された場合、次のステップ108に進む。

ステップ108において、当選フラグ成立中に当該当選フラグに対応する入賞図柄が入賞有効ライン上に揃ったか否か、すなわち、入賞したか否かが判定される。そして、入賞したと判定された場合、次のステップ109に進む。

ステップ109において、入賞図柄に相当する予め定めた特定の枚数の遊技メダルが払い出される。そして、遊技が終了する。

【0064】

40

前記ステップ107において、三個の回転リール40に対応するストップスイッチ50の操作が行われていないと判定された場合、ステップ105に戻る。

前記ステップ108において、入賞していないと判定された場合、ステップ109を飛び越して、遊技が終了する。

上述したステップ102の当選抽選処理について、図12のフローを用いて説明する。

ステップ200において、当選抽選手段110の当選乱数発生手段111により発生された乱数の中から当選乱数抽出手段112により乱数が抽出される。そして、次のステップ201に進む。

【0065】

ステップ201において、抽出された乱数が当選乱数抽出手段112の内部に記憶される

50

。そして、次のステップ202に進む。

ステップ202において、当選判定手段114により、抽出された乱数と、当選判定テーブル記憶手段113の当選判定領域データとの比較が行われる。そして、次のステップ203に進む。

ステップ203において、当選判定手段114により、抽出された乱数が、当選判定テーブル記憶手段113のどの当選領域に含まれるか決定され、抽選処理の評価が決定される。そして、次のステップ204に進む。

【0066】

ステップ204において、所定の図柄の蹴飛ばしと、所定図柄の引き込みとが設定される。そして、当選抽選処理が終了する。

上述したステップ103の演出抽選テーブル選択処理について、図13のフローを用いて説明する。

先ず、ステップ300において、タイマー手段120により現在の時間が採取される。そして、この採取された現在の時間は、テーブル選択手段150に送出される。そして、次のステップ301に進む。

ステップ301において、テーブル選択手段150により、採取した時間が、時間演出テーブル記憶手段130に記憶された時間演出テーブルの3つの時間帯のうち、いずれの時間帯に含まれるかの決定処理が行われる。そして、次のステップ302に進む。

【0067】

ステップ302において、テーブル選択手段150により、決定された時間帯に対応する演出抽選テーブルを選択する。具体的には、図5の時間演出テーブルが有する演出抽選テーブルA、B、Cのうち、いずれかの演出抽選テーブルが選択されるものである。そして、次のステップ303に進む。

ステップ303において、選択された演出抽選テーブルに基づいて、設定演出の抽選処理が実施される。

具体的には、図12に示すような当選抽選手段110の抽選手順と略同様である。先ず、演出抽選手段140の演出乱数発生手段により発生された乱数の中から演出乱数抽出手段により乱数が抽出される。そして、抽出された乱数が演出乱数抽出手段の内部に記憶される。演出判定手段により、抽出された乱数と、演出判定テーブル記憶手段の領域データとの比較が行われる。そして、演出判定手段により、抽出された乱数が、演出判定テーブル記憶手段のどの領域に含まれるか決定され、演出抽選処理の評価が決定される。具体的には、高設定演出、中間設定演出、低設定演出、その他の演出、演出無しのうちのいずれか1つに決定されるものである。そして、次のステップ304に進む。

【0068】

ステップ304において、設定演出の実施が行われる。具体的には、上述した高設定演出等のいずれかに決定された演出項目が実行され、或いは演出無しの場合は演出は行われない。演出が実施される場合には、液晶表示装置である表示装置68に、予め定めた所定色のキャラクター等が表示されるものである。そして、当該演出抽選テーブル選択処理が終了する。

上述したステップ106の回転リール40の回転停止処理について、図14を用いて説明する。

ステップ400において、所定の図柄に対して、蹴飛ばしの設定が達成されたか否かが判定される。この蹴飛ばしの設定は、全ての入賞有効ライン上で、当選抽選手段110の抽選結果に基づいて不当入賞が発生しないように全ての停止操作タイミングにおいて、設定されているものである。なお、蹴飛ばし設定が設定されていたがその蹴飛ばし設定を全て達成した場合と、蹴飛ばし設定は1つも設定されていなかった場合とは、いずれも蹴飛ばし設定は達成されたものとみなされる。そして、所定の図柄の蹴飛ばしの設定が達成されていないと判定された場合、次のステップ401に進む。

【0069】

ステップ401において、1個の図柄分だけ、回転リール40を回転させる。すなわち、

10

20

30

40

50

1 個の図柄分だけ蹴飛ばしを行う。そして、次のステップ 4 0 2 に進む。

ステップ 4 0 2 において、上述した 1 個の図柄分だけ回転リール40を回転させた当該図柄の数がストップスイッチ50の操作後の 4 個目に該当するか否かが判定される。そして、ストップスイッチ50を操作した後、1 図柄ずつ回転リール40を回転させてずらした図柄の数が 4 個目の場合には、次のステップ 4 0 3 に進む。

ステップ 4 0 3 において、回転リール40の回転を停止させる。これにより、メダル投入から回転リール40の回転停止までの遊技機10の動作が終了する。

【 0 0 7 0 】

前記ステップ 4 0 0 において、所定の図柄の蹴飛ばしの設定が達成されていると判定された場合、次のステップ 4 0 4 に進む。

ステップ 4 0 4 において、いずれかの図柄に対して引き込みが設定されているか否かが判定される。そして、いずれかの図柄に対して引き込みが設定されていると判定された場合、次のステップ 4 0 5 に進む。

ステップ 4 0 5 において、引き込み設定が達成されたか否かが判定される。なお、引き込み設定が設定されていたがその引き込み設定を全て達成した場合と、引き込み設定は 1 つも設定されていなかった場合とは、いずれも引き込み設定は達成されたものとみなされる。そして、引き込み設定が達成されたと判定された場合、次のステップ 4 0 3 に進む。

【 0 0 7 1 】

前記ステップ 4 0 4 において、いずれの図柄に対しても引き込みが設定されていないと判定された場合、ステップ 4 0 3 に進む。

前記ステップ 4 0 5 において、引き込み設定が達成されていないと判定された場合、ステップ 4 0 1 に進む。

前記ステップ 4 0 2 において、ストップスイッチ50を操作した後、1 図柄ずつ回転リール40を回転させてずらした図柄の数が 4 個目でない場合には、ステップ 4 0 0 に戻る。

なお、上述した実施の形態において、回転リール40の停止処理に関してステップ 4 0 1 からステップ 4 0 5 までに説明しているが、この例は、引き込み範囲図柄のうち、基準位置に近い図柄から条件を調査する、いわゆる最小引き込み停止制御の例である。逆に、引き込み範囲図柄のうち、基準位置に遠い図柄から条件を調査する、いわゆる最大引き込み停止制御としても良い。

【 0 0 7 2 】

なお、ここで、「基準位置」とは、図柄表示窓13内部に停止する図柄の停止位置の範囲のうち、予め定めた所定の位置を意味する。この基準位置は、図柄表示窓13内部の位置であれば、いずれの位置に設定しても良いものであり、回転リール40の図柄の停止位置を定めるための基準となる位置である。具体的には、この基準位置には、例えば、図柄表示窓13の上段に停止する図柄位置の中央の位置等が含まれる

更には、例えば、ストップスイッチ50を押すタイミングで予め定めたテーブルに従って回転リール40の停止位置を決定する、いわゆるテーブル停止制御の方法によるものでも良いものである。このテーブル停止制御は、当選フラグ成立の有無や、当選フラグ成立中の入賞図柄に基づいた複数のテーブルを有し、この複数のテーブルから適宜、遊技状況に応じたテーブルが選択されるものである。

【 0 0 7 3 】

なお、テーブル停止制御においても、当選フラグが成立しているときには、その当選フラグに対応する図柄が入賞有効ライン上に揃うように、予めテーブルの上で停止位置が決定されており、いわゆる引き込み設定の一種を備えているものである。また、当選フラグが成立していないときには、他の入賞図柄が入賞有効ライン上に揃わないように、予めテーブルの上で停止位置が決定されており、いわゆる蹴飛ばし設定の一種を備えているものである。

(作用) 本実施の形態は、タイマー手段120によって計時された時間によって、設定値を推測できる報知形態の報知頻度を変更可能にしている。このように、設定値を推測できる報知形態の報知頻度を変更することにより、設定値を推測できる容易性(又は困難性

10

20

30

40

50

）を変更することが可能となる。これにより、計時された時間によって、設定値を推測できる容易性（又は困難性）を変えることができる。

【0074】

設定値毎に対応する報知形態を設けて、かかる報知形態が実行されることにより、遊技者は、報知形態と設定値との対応関係を推測することができ、遊技者が設定値を推測することができる。

また、複数の時間帯のそれぞれに対応して、演出抽選の抽選確率が異なる演出抽選テーブルA、B、Cを備えている。そして、タイマー手段120によって計時された時間が、複数の時間帯のいずれの区分に含まれるかにより、その時間帯に対応する演出抽選テーブルが選択される。これにより、タイマー手段120により計時される時間によって、演出抽選の抽選確率が異なる演出抽選テーブルA、B、Cのうち、いずれか1つが選択されて、設定値を推測できる報知形態の報知頻度を、変更することができる。

【0075】

具体的には、図5に示す時間演出テーブルの場合、1日のうちで朝方（10時～14時）の時間帯には、設定値を推測することが容易ではないが、昼（14時～21時）の時間帯になると、設定値を推測することが容易になり、更に夕方の遅い時間帯（21時～23時）になると、設定値を推測することが、更に容易になる。

結果として、設定値の推測の容易性（又は困難性）を、遊技を実施する時間によって、変更することができて、遊技内容や、遊技機選択のパターンを変化させることができ、面白みのある遊技機を提供することができる。

また、本実施の形態では、図5、図6、図7、図8、図9及び図10のような時間演出テーブルを予め、時間演出テーブル記憶手段130に記憶しておき、遊技ホールの管理者が、時間演出テーブルを営業形態に応じて選択することができるように形成することができる。

【0076】

図5や、図8のような高設定演出の抽選確率が夕方に最も高くなる設定示唆夕型の時間演出テーブルを選択した場合、遊技者が、朝方（10時～14時）の早い段階で、高設定であると確信してしまうことを避けることができる。これにより、遊技者が早い段階で低設定だと確信してしまい、その後に遊技をしてくれなくなるようなことを回避することができる。また、遊技者が早い段階で、高設定だと確信してしまい、遊技ホール側の不利益が大きくなりすぎるようなことを回避することができる。

図6や、図9のような高設定演出の抽選確率が昼に最も高くなる設定示唆昼型の時間演出テーブルを選択した場合、昼（14時～21時）に設定推測の機会を与えることで、昼間の稼働率が低いような場合に、昼の稼働率を向上させることができる。

【0077】

図7や、図10のような高設定演出の抽選確率が朝方に最も高くなる設定示唆朝型の時間演出テーブルを選択した場合、遊技者に朝方（10時～14時）に高設定を確信させることができ、遊技ホールのイベント時等の目玉として、客を引きつけるための見せ台とすることができる。

このように、遊技者に提供する設定値に関する情報の信頼度を、時間によって、メリハリをつけて提供することができる。

（第2の実施の形態）

本実施の形態は、時間演出テーブル記憶手段130に、図5に示す設定示唆夕型の時間演出テーブルと、図6に示す設定示唆昼型の時間演出テーブルと、図7に示す設定示唆朝型の時間演出テーブルとを備え、遊技ホールのホール管理者が、設定示唆夕型、設定示唆昼型及び設定示唆朝型の時間演出テーブルのうちからいずれか1つの時間演出テーブルを選択操作可能な設定示唆選択スイッチを備えているものである。この設定示唆選択スイッチを遊技ホールのホール管理者が操作することにより、設定示唆夕型、設定示唆昼型及び設定示唆朝型のいずれかの時間演出テーブルを選択することができ、第1の実施の形態で説明したような種々の効果を、簡単に発生させることができる。

【 0 0 7 8 】

(第 3 の 実 施 の 形 態)

本実施の形態は、時間演出テーブル記憶手段130に、図 8 に示す設定示唆夕型の時間演出テーブルと、図 9 に示す設定示唆昼型の時間演出テーブルと、図 10 に示す設定示唆朝型の時間演出テーブルとを備え、遊技ホールのホール管理者が、設定示唆夕型、設定示唆昼型及び設定示唆朝型の時間演出テーブルのうちからいずれか 1 つの時間演出テーブルを選択操作可能な設定示唆選択スイッチを備えているものである。この設定示唆選択スイッチを遊技ホールのホール管理者が操作することにより、設定示唆夕型、設定示唆昼型及び設定示唆朝型のいずれかの時間演出テーブルを選択することができ、第 1 の実施の形態で説明したような種々の効果を、簡単に発生させることができる。更に、図 5 ~ 7 と比較して、その他の演出や演出無しが設けられてないため、高設定演出、中間設定演出及び低設定演出のいずれかが実施されることになり、設定演出を、より確実に遊技者に報知させることができる。

10

【 0 0 7 9 】

(第 4 の 実 施 の 形 態)

本実施の形態は、時間演出テーブル記憶手段130に、図 5 及び図 8 に示す設定示唆夕型の時間演出テーブルと、図 6 及び図 9 に示す設定示唆昼型の時間演出テーブルと、図 7 及び図 10 に示す設定示唆朝型の時間演出テーブルとを備え、遊技ホールのホール管理者が、設定示唆夕型、設定示唆昼型及び設定示唆朝型の時間演出テーブルのうちからいずれか 1 つの時間演出テーブルを選択操作可能な設定示唆選択スイッチを備えているものである。この設定示唆選択スイッチを遊技ホールのホール管理者が操作することにより、設定示唆夕型、設定示唆昼型及び設定示唆朝型のいずれかの時間演出テーブルを選択することができ、第 1 の実施の形態で説明したような種々の効果を、簡単に発生させることができる。本実施の形態では、同一の設定示唆型の時間演出テーブルに、図 5 ~ 図 7 のグループの時間演出テーブルと、図 8 ~ 図 10 のグループの時間演出テーブルとがあるため、選択の幅を拡げることができる。すなわち、図 5 ~ 図 7 のグループよりも、図 8 ~ 図 10 のグループの時間演出テーブルを選択することにより、その他の演出や演出無しが設けられてないため、高設定演出、中間設定演出及び低設定演出のいずれかが実施されることになり、設定演出を、より確実に遊技者に報知させることができる。

20

【 図 面 の 簡 単 な 説 明 】

30

【 0 0 8 0 】

【 図 1 】 本発明の実施の形態であって、遊技機の入力、制御及び出力を示すブロック図である。

【 図 2 】 本発明の実施の形態であって、遊技制御手段を示すブロック図である。

【 図 3 】 本発明の実施の形態であって、当選抽選手段を示すブロック図である。

【 図 4 】 本発明の実施の形態であって、遊技機を示す外観正面図である。

【 図 5 】 本発明の実施の形態であって、設定示唆夕型の時間演出テーブルである。

【 図 6 】 本発明の実施の形態であって、設定示唆昼型の時間演出テーブルである。

【 図 7 】 本発明の実施の形態であって、設定示唆朝型の時間演出テーブルである。

【 図 8 】 本発明の実施の形態であって、設定示唆夕型の時間演出テーブルである。

40

【 図 9 】 本発明の実施の形態であって、設定示唆昼型の時間演出テーブルである。

【 図 10 】 本発明の実施の形態であって、設定示唆朝型の時間演出テーブルである。

【 図 11 】 本発明の実施の形態であって、遊技機の通常遊技の動作の概略を示すフローである。

【 図 12 】 本発明の実施の形態であって、遊技機の動作のうち、当選抽選処理の概略を示すフローである。

【 図 13 】 本発明の実施の形態であって、遊技機の動作のうち、演出抽選テーブル選択処理の概略を示すフローである。

【 図 14 】 本発明の実施の形態であって、遊技機の動作のうち、回転リールの回転停止処理の概略を示すフローである。

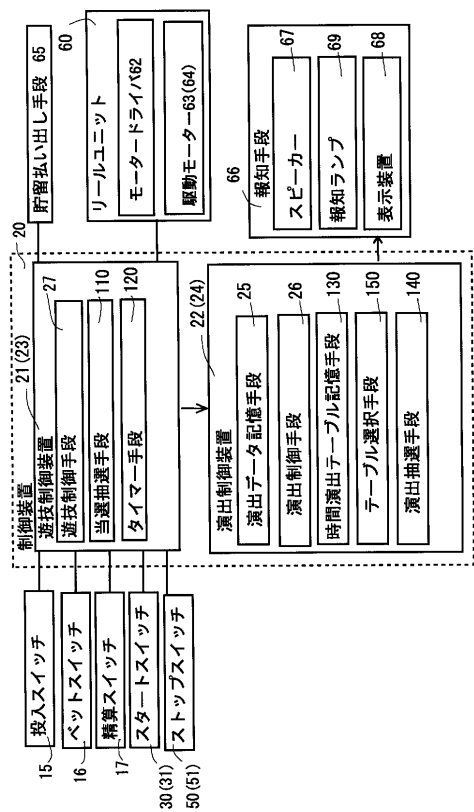
50

【符号の説明】

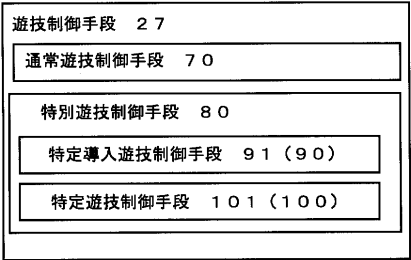
【 0 0 8 1 】

10	遊技機	11	筐体	
12	表示窓	13	図柄表示窓	
14	前扉	15	投入スイッチ	
16	ベットスイッチ	17	精算スイッチ	
18	メダル投入口	20	制御装置	
21	遊技制御装置	22	演出制御装置	
23	主基板	24	サブ基板	
25	演出データ記憶手段	26	演出制御手段	10
27	遊技制御手段	30	スタートスイッチ	
31	変動表示開始手段	32	払い出し口	
33	払い出し皿	40	回転リール	
41	図柄表示手段	42	リールテープ	
43	左側回転リール	44	中央回転リール	
45	右側回転リール	50	ストップスイッチ	
51	変動表示停止手段	60	リールユニット	
61	図柄	62	モータドライバ	
63	駆動モーター	64	ステッピングモーター	
65	貯留払い出し手段	66	報知手段	20
67	スピーカー	68	表示装置	
69	報知ランプ	70	通常遊技制御手段	
80	特別遊技制御手段	90	B B ゲーム制御手段	
91	特定導入遊技制御手段	100	R B ゲーム制御手段	
101	特定遊技制御手段	110	当選抽選手段	
111	当選乱数発生手段	112	当選乱数抽出手段	
113	当選判定テーブル記憶手段	114	当選判定手段	
120	タイマー手段	130	時間演出テーブル記憶手段	
140	演出抽選手段	150	テーブル選択手段	

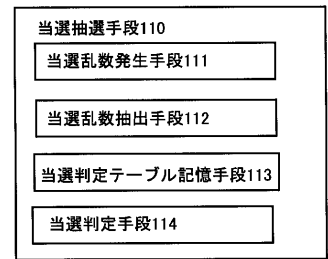
【図 1】



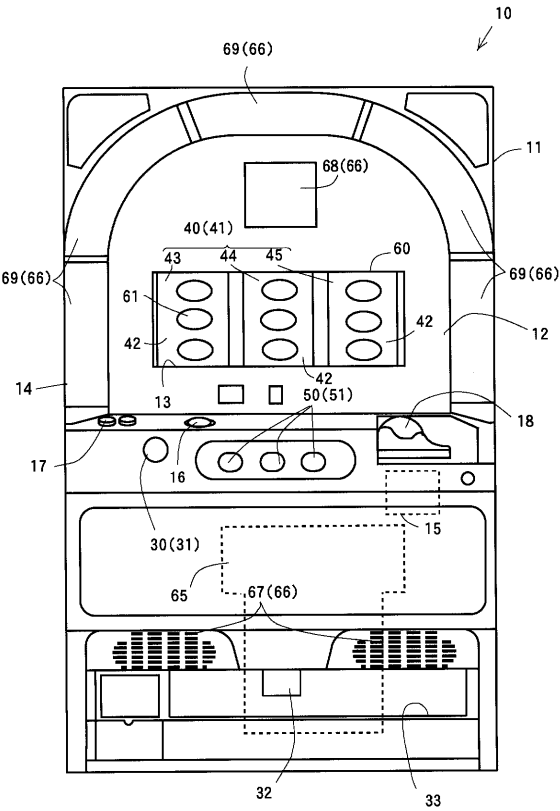
【図 2】



【図 3】



【図 4】



【図 5】

時間	テーブル	高設定演出 (%)	中間設定演出 (%)	低設定演出 (%)	その他の演出 (%)	演出無し (%)
10:00~14:00	C	1	0.5	0.3	28.2	70
14:00~21:00	B	1.5	0.5	0.3	27.7	70
21:00~23:00	A	3	0.5	0.3	26.2	70

【図 6】

時間	テーブル	高設定演出 (%)	中間設定演出 (%)	低設定演出 (%)	その他の演出 (%)	演出無し (%)
10:00~14:00	C	1	0.5	0.3	28.2	70
14:00~21:00	A	3	0.5	0.3	26.2	70
21:00~23:00	B	1.5	0.5	0.3	27.7	70

【図 7】

時間	テーブル	高設定演出 (%)	中間設定演出 (%)	低設定演出 (%)	その他の演出 (%)	演出無し (%)
10:00～14:00	A	3	0.5	0.3	26.2	70
14:00～21:00	B	1.5	0.5	0.3	27.7	70
21:00～23:00	C	1	0.5	0.3	28.2	70

【図 8】

時間	テーブル	高設定演出 (%)	中間設定演出 (%)	低設定演出 (%)	その他の演出 (%)	演出無し (%)
10:00～14:00	B	40	30	30	0	0
14:00～21:00	C	40	30	30	0	0
21:00～23:00	A	80	10	10	0	0

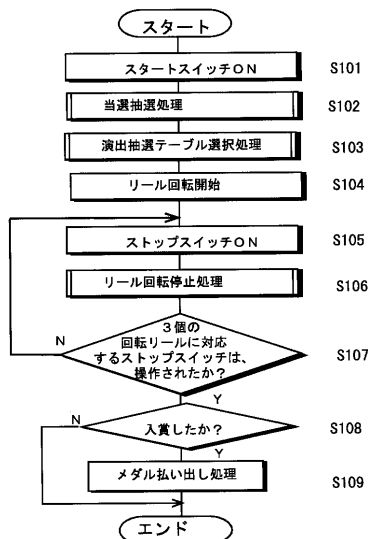
【図 9】

時間	テーブル	高設定演出 (%)	中間設定演出 (%)	低設定演出 (%)	その他の演出 (%)	演出無し (%)
10:00～14:00	B	40	30	30	0	0
14:00～21:00	A	80	10	10	0	0
21:00～23:00	C	40	30	30	0	0

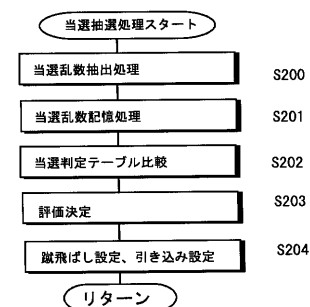
【図 10】

時間	テーブル	高設定演出 (%)	中間設定演出 (%)	低設定演出 (%)	その他の演出 (%)	演出無し (%)
10:00～14:00	A	80	10	10	0	0
14:00～21:00	B	40	30	30	0	0
21:00～23:00	C	40	30	30	0	0

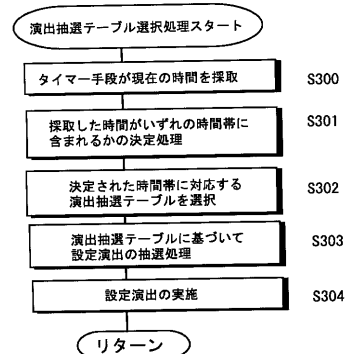
【図 11】



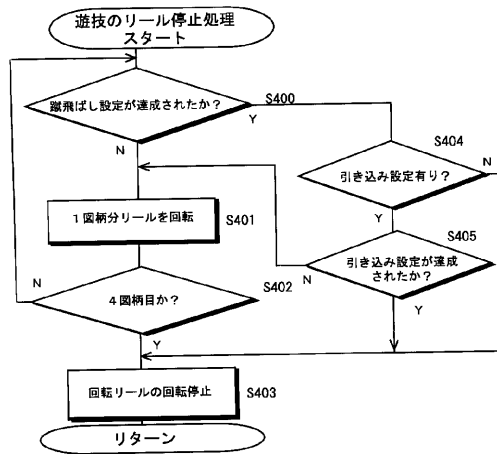
【図 12】



【図 13】



【図 14】



フロントページの続き

(72)発明者 佐々木 拓也

東京都台東区東上野二丁目 1 1 番 7 号 株式会社オリンピア内

(72)発明者 長沼 祐樹

東京都台東区東上野二丁目 1 1 番 7 号 株式会社オリンピア内

F ターム(参考) 2C082 AA02 AB05 AB06 AB12 AB16 AB25 BA02 BA07 BA22 BA32
BA35 BB02 BB22 BB35 BB48 BB51 BB78 BB93 CA02 CB04
CB23 CB32 CC01 CC13 CC24 CC28 CD03 CD12 CD18 CD23
CD25 DA52 DA55 DA58