

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B1)

(11) 特許番号

特許第5120760号
(P5120760)

(45) 発行日 平成25年1月16日(2013.1.16)

(24) 登録日 平成24年11月2日(2012.11.2)

(51) Int.Cl. F 1
A 6 3 F 5/04 (2006.01) A 6 3 F 5/04 5 1 2 D

請求項の数 1 (全 53 頁)

<p>(21) 出願番号 特願2012-11434(P2012-11434) (22) 出願日 平成24年1月23日(2012.1.23) 審査請求日 平成24年1月23日(2012.1.23) (31) 優先権主張番号 特願2012-11389(P2012-11389) (32) 優先日 平成24年1月23日(2012.1.23) (33) 優先権主張国 日本国(JP)</p> <p>早期審査対象出願</p> <p>前置審査</p>	<p>(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2番1 7号 (72) 発明者 吉村 正直 大阪府大阪市中央区島之内一丁目2番1 7号 ネット株式会社内</p> <p>審査官 鶴岡 直樹</p>
--	---

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

複数個の図柄が描かれた図柄列を複数列変動させる変動表示ゲームで役の抽選を行って、複数個の図柄列に対応して設けられた停止スイッチの操作により変動する図柄列を個々に停止させて、表示窓に複数の図柄を表示すると共に、リプレイ役の当選確率が低い通常リプレイ状態で、役の抽選によりボーナス役が内部当選すると、遊技状態をリプレイ役の当選確率が通常リプレイ状態よりも高いRT状態へ移行する遊技機において、ボーナス役が内部当選しているRT状態の変動表示ゲームで、ターゲット小役及びボーナス引き込み小役を含む複合小役を抽選により内部当選させる抽選手段と、内部当選した複合小役中のターゲット小役を入賞させる為の停止スイッチの操作順序を報知する報知手段と、

変動表示ゲームにおける抽選手段の抽選結果及び停止スイッチの操作に応じて、複数の図柄列を所定位置に停止させる制御を行う制御手段とを具備し、

前記ボーナス役は、ボーナス役が内部当選していない通常リプレイ状態の変動表示ゲームで、単独で内部当選すると、停止スイッチの操作順序やタイミングに拘わらず、何れか一つの有効ライン上に所定のボーナス役図柄が停止して必ず入賞するようになっており、前記制御手段は、ボーナス役が内部当選しているRT状態の変動表示ゲームで、抽選手段が複合小役を内部当選させた場合、停止スイッチが内部当選した複合小役に対応する所定順序で操作されたとき、停止スイッチの第一停止操作で、ボーナス役図柄及びボーナス引き込み小役図柄を兼ねる両役図柄を有効ライン上に停止させることなく、ターゲット小役

10

20

図柄を有効ライン上に停止させ、その後の停止操作で前記複合小役中のターゲット小役を入賞させる一方、停止スイッチが前記所定順序と異なる順序で操作されたとき、停止スイッチの第一停止操作で、ターゲット小役図柄を有効ライン上に停止させることなく、前記両役図柄を有効ライン上に停止させ、その後の停止操作でボーナス引き込み小役又はボーナス役の何れかを入賞させ、

前記報知手段は、AT状態において、停止スイッチの操作順序として前記複合小役中のターゲット小役を入賞させる為の前記所定順序を報知すること、

を特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

10

【0001】

本発明は、メダルやコインを遊技媒体に使用するパチスロや、遊技媒体としてパチンコ球を使用するパチロット及び実体としての遊技媒体を使用せずに電子データやトークンと称される代用硬貨（遊技価値）によって遊技を行うスロットマシン（回胴式遊技機）などの遊技機等に関する。

【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やメモリースティック、HD（ハード・ディスク）、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）そのものにも関係している。

20

【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ホールで盛んに行なわれている。また、パチンコ機（弾球式遊技機）で使用されるパチンコ球を遊技媒体として、上述した回胴式遊技を行うパチロット（又は、パロット）と呼ばれる回胴式遊技機も存在する。遊戯施設などのテレビゲーム機、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、トークン（Token coin）と称される代用硬貨（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。そして、回胴式遊技機も近い将来において、メダルやコインを使用せずに、それらと等価な電子データやトークンなどの遊技価値をICカードに記録して、遊技に使用することが計画されている。

30

【0004】

例えば、上述した回胴式遊技機の通常遊技では、遊技者が遊技メダル（遊技媒体又はトークン）を所定枚数投入した後、スタートレバーを操作すると、そのタイミングでボーナス、複数の小役、又はリプレイ役（再遊技）の内部抽選（又は「内部抽せん」とも記載する。）を実行し、複数の回胴（殆どの場合、3つ又は4つのリールドラム）を上から下へ回転させて、回胴上に表示された（描かれた）複数の図柄（通常、この複数の図柄はリールテープに描かれ、各ドラム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、内部当選した小役のベル、スイカやチェリーなどの図柄が所定の組み合わせで有効ライン上に停止及び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、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状態になる。

40

【0005】

特に、通常遊技の内部抽選の結果により、ボーナス役（一種又は二種特別役物連続作動装置）が内部当選し、リールドラムの停止操作により特定図柄（例えば、赤7図柄や青7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）に突入し、大量の遊技メダルが一気に獲得できる。また、レギュラーボーナスが当選し、特

50

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（R Bゲーム）が実行され、B B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、R A M又はR W M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、所定の特定図柄（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。

10

【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（B B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、B B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。つまり、規則改正により、一度のボーナスゲームでの払い出し枚数の上限や、1ゲーム当りのメダルの増加速度が低く制限されることになった。

【0008】

また、従来の回胴式遊技機（4号機）の最大の特徴とも言うべき、連続してボーナスを放出（連チャン）させる為のボーナス・ストック機能も同規則で禁止された結果、従来のスロットマシン自身に付与されていた工夫や性能が失われ、当然ながら遊技性や射幸性が極端に低下することになり、優良顧客であった遊技者（スロッター）の客離れが進んでいる。

20

【0009】

しかし、このよう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なされた結果、第3のボーナスと称されるA R T機能（アシスト・リプレイ・タイム機能）を搭載するスロットマシンが開発された。このA R T機能は、リプレイが当選しやすい高確率再遊技状態（つまり、ハズレ難い状態）において、抽選により内部当選した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）を液晶表示や音声で告知し、ボタン操作を手助け（アシスト）する機能であり、現時点においてA R T機が5号機スロットマシンの主流となっている。

30

【0010】

そして、特に最近では、上述したメイン制御によるビッグボーナスやレギュラーボーナスで獲得枚数を増やすのではなく、サブ制御により所望のタイミング（レア小役によるA T抽選で当選したタイミング）でA R Tを発動させて、押し順を報知することにより高確率で小役を取らせ、出玉の波を作るようになっている。更に進んで、ビッグボーナスやレギュラーボーナスを全く無くし、A R T機能だけで出玉をコントロールする機種も多数ヒットしており、多様なゲーム性を有する回胴式遊技機が続々と登場している。

40

【先行技術文献】

【特許文献】

【0011】

【特許文献1】特開2011-160844

【特許文献2】特開2011-125532

【特許文献3】特開2011-15719

【非特許文献】

【0012】

【非特許文献1】回胴式遊技機 北斗の拳-世紀末救世主伝説-(サミー社)

【非特許文献2】回胴式遊技機 緑ドン VIVA!情熱南米編(エレコ社)

50

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0013】

ところで、出願人が新規開発したARTのオリジナル技術（特許4428725号）として、単図柄小役を内部当選させ、停止ボタンの操作手順が正解すると所定の図柄（例えば、ベル図柄やチェリー図柄）を複数ライン上に入賞させる一方、不正解で少ない数のライン上に停止させるというものがある。そして、ATが当選した時に、正解の操作手順を遊技者に報知して、メダルの獲得枚数に大きな差をつける。更に、RT中には手持ちメダルを減らすことなく、大量のメダルが獲得できるので、出玉の波を作り射幸性を向上させることができるのである。

10

【0014】

また、出願人が開発したオリジナル技術として、払い出し枚数の少ないボーナスを頻繁に当選させ、AT中に停止ボタンの操作手順（順序及び/又はタイミング）を報知することによりボーナスを放出し、大量のメダルを獲得させるというものがある（特許4679654号、特許4597249号、特許4600944号：疑似確変又はネオストックと称する）。

【0015】

しかし、前者のART機能だけでは1ゲーム当りの純増枚数が最大でも2.5枚程度であり、大量メダルの基準である1万枚を獲得するには、最低でも約5時間程度連続して4000ゲームを行わなければならない。

20

【0016】

後者の疑似確変技術では、目押しと呼ばれる高度な技術が必要であるだけでなく、ボーナス役が単独当選すると、停止操作の如何に拘わらず、ボーナス図柄が自動的に揃ってしまうので、通常遊技中において1枚小役（障害小役）を頻繁に当選させてボーナス役を入賞させないようにしている。

【0017】

また、ボーナス役が既に当選してボーナスフラグが立っていても、乱数抽選によりリプレイが同時に内部当選すると、リプレイ図柄が優先して引き込まれて、必ずリプレイが入賞するので、ボーナス役が入賞できなくなる。

【0018】

つまり、本来ハズレとすべき領域を1枚小役の当選領域としているので、ハズレ領域が少ない上に、遊技者にとって好ましい筈のRT状態（高確率再遊技状態）がボーナス役を放出できない非連チャン状態となるのである。

30

【0019】

本発明は、BBやRB等の従来のボーナス役及び第三のボーナスであるART機能を搭載すると共に、1ゲーム当りの純増枚数を更に増加させ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】

【0020】

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ために、複数個の図柄が描かれた図柄列を複数列変動させる変動表示ゲームで役の抽選を行って、複数の図柄列に対応して設けられた停止スイッチの操作により変動する図柄列を個々に停止させて、表示窓に複数の図柄を表示すると共に、リプレイ役の当選確率が低い通常リプレイ状態で、役の抽選によりボーナス役が内部当選すると、遊技状態をリプレイ役の当選確率が通常リプレイ状態よりも高いRT状態へ移行する遊技機において、ボーナス役が内部当選しているRT状態の変動表示ゲームで、ターゲット小役及びボーナス引き込み小役を含む複合小役を抽選により内部当選させる抽選手段と、内部当選した複合小役中のターゲット小役を入賞させる為の停止スイッチの操作順序を報知する報知手段と、変動表示ゲームにおける抽選手段の抽選結果及び停止スイッチの操作に応じて、複数の図柄列を所定位置に停止させる制御を行う制御手段とを具備し、前記ボーナス役は、ボーナス役が内部当選していない通常

40

50

リプレイ状態の変動表示ゲームで、単独で内部当選すると、停止スイッチの操作順序やタイミングに拘わらず、何れか一つの有効ライン上に所定のボーナス役図柄が停止して必ず入賞するようになっており、前記制御手段は、ボーナス役が内部当選しているRT状態の変動表示ゲームで、抽選手段が複合小役を内部当選させた場合、停止スイッチが内部当選した複合小役に対応する所定順序で操作されたとき、停止スイッチの第一停止操作で、ボーナス役図柄及びボーナス引き込み小役図柄を兼ねる両役図柄を有効ライン上に停止させることなく、ターゲット小役図柄を有効ライン上に停止させ、その後の停止操作で前記複合小役中のターゲット小役を入賞させる一方、停止スイッチが前記所定順序と異なる順序で操作されたとき、停止スイッチの第一停止操作で、ターゲット小役図柄を有効ライン上に停止させることなく、前記両役図柄を有効ライン上に停止させ、その後の停止操作で

10

【発明の効果】

【0022】

本発明に係る遊技機によれば、ボーナス役が内部当選したRT状態で、ハズレになることなく、払い出し枚数の多いターゲット小役を頻繁に入賞させることができるので、従来に比較して、1ゲーム当りの純増枚数を増加させることが可能となる。なお、ハズレをできるだけ少なくなるようにしても、同様の効果がある。

【図面の簡単な説明】

20

【0023】

【図1】回胴式遊技機の正面模式図である。

【図2】回胴式遊技機の右側面図である。

【図3】デザインパネルの斜視図である。

【図4】回胴式遊技機の内部構造模式図である。

【図5】回胴式遊技機の制御回路系のブロック図である。

【図6】ドラム部を制御する制御回路系のブロック図である。

【図7】ドラム部の構成ブロック図である。

【図8】ドラムの図柄配置表である。

【図9】ドラム部の構成ブロック図である。

30

【図10】ドラム部の構成ブロック図である。

【図11】各信号の関係を示すタイミングチャートである。

【図12】左ドラムの模式図である。

【図13】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14】図柄の組合せ表示判定図である。

【図15】表示演出装置の構成ブロック図である。

【図16】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17】演出画面の模式図である。

【図18】演出画面の模式図である。

【図19】演出画面の模式図である。

40

【図20】一般的な抽選テーブルの概念図である。

【図21】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22】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23】ドラムの図柄配置表である。

【図24】図柄の組合せ表示判定図である。

【図25】役物未作動時（通常遊技中、規定数3枚）の配当表である。

【図26】遊技状態遷移図、及び各種役の抽選確率を示す概念図である。

【図27】役の同時当選状態を示す概念図である。

【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。

50

- 【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】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34】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35】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36】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37】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38】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39】窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。 10
- 【図40】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41】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42】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43】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44】図柄停止処理サブルーチンを示すフローチャートである。
- 【図45】表示演出装置が表示する演出画面の模式図である。
- 【図46】表示演出装置が表示する演出画面の模式図である。
- 【図47】表示演出装置が表示する演出画面の模式図である。
- 【図48】表示演出装置が表示する演出画面の模式図である。
- 【図49】表示演出装置が表示する演出画面の模式図である。 20
- 【発明を実施するための形態】

【0024】

基本実施例：

本発明に係る遊技機等の一例として、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。

【0025】

図1は、回胴式遊技機の正面模式図（（A）は全体図、（B）は前面上部図）、図2はその右側面図、及び図3はデザインパネルの斜視図である。

【0026】

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（ドラム部2）を内蔵する筐体1aと前扉1bに大別される（特に、図2参照）。 30

【0027】

前扉1bは、回胴式遊技機の顔とも言うべき主要部であり、高級感の創出やデザイン性の要求で独特の金属感が求められており、通常クロムめっき、ダーククロムめっき、硬質金めっき、メタライジング（めっき）やサテン調（めっき）など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を与えられる。

【0028】

前扉1bの前面には、透明パネル21が嵌めこまれている。また、透明パネル21よりも内側の前扉1bには、デザインパネル22が取り付けられている。

【0029】

デザインパネル22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）がピス止め固定される上面部22aと、窓部3（図柄表示窓）が形成された中面部22b、及び発光表示装置（表示LEDブロック4）が取り付けられる下面部22cとによって筐体1aの内側方向に折れ曲がった底面部22dを形成し、底面部22dの左右を繋ぐ左側面部22e及び右側面部22fとにより略箱型形状となって奥まった空間が形成される（特に、図3参照）。 40

【0030】

この底面部22d上には、立体的に突出する装飾物23又はゲームの進行に応じて駆動される立体的な電動式駆動物24（例えば、期待感を煽る為に、内部当選役と関係する演出に用いる電動式の玩具や開閉式の扉、上下動するバンパー又は揺動する船などがある。 50

但し、内部当選役とは無関係な演出を単に行うこともある。)が設けられている。

【0031】

前扉1bやデザインパネル22は、樹脂素材を金型で一体成形したものであるが、成形方法としては一般に、射出成形、押出成形、発泡成形や真空成形などであり、その樹脂材料としてはABS等の各種汎用樹脂が用いられる。

【0032】

2は、筐体1aに内蔵されているドラム部(リールドラム)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、各ドラムが一行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、複数の図柄が描かれた図柄列を変動させる変動表示ゲームに相当する。

10

【0033】

3は、デザインパネル22の正面中央部に設けられた窓部であり、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パネル21を通して目視できるようになっている。この窓部3には、横方向に延びる3本の有効ラインと斜め方向に交差する2本の有効ラインである合計5本の有効ラインが、左ドラム2aと中ドラム2b及び中ドラム2bと右ドラム2cを結ぶ線で目立つように表示されている。但し、有効ラインとなるのは、横方向や斜め方向、またこの本数に限定されるものではなく、V字やその逆の小山型など設計段階で適宜決定される。なお、この有効ラインの下側には、回胴部ライン表示LEDが埋め込まれており、入賞時や作動時に点灯又は点滅するようになっている。

20

【0034】

4は、窓部3の下側で且つデザインパネル22の下面部に設けられた表示LEDブロックであり、後述するように投入枚数LED4a、メダル貯留枚数表示LED4b、メダル払出枚数表示LED4c、リプレイ表示LED4d及びエラー表示LED4eの表示LED群で構成される。

【0035】

5は、メダル投入部であり、ドラム部2(回転ドラム)を回転及び停止させる変動表示ゲームを開始させるための遊技メダル(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。なお、ゲームソフトにおいて遊技媒体とは、遊技メダル又は遊技コインを意味するデータ(例えば、投入メダル数、クレジット数値データ又はトークン)であって、メダル投入部5から実際の遊技メダル又は遊技コインが投入されるものではない。

30

40

【0036】

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。

【0037】

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の払い出し精算に使用する。

【0038】

7は、1ベットボタンであり、遊技を行うためにメダル貯留装置の貯留メダルを1枚投

50

入るときに使用する。なお、最近では1ベットボタン7を設けない場合もある。また、1ベットボタン7の左横には、上下左右方向へのカーソル操作や、履歴情報を見る為に必要な十字キー（図示せず）を設けることもある。

【0039】

8は、マックスベットボタンであり、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枚又は2枚：最適枚数）を投入するとき使用する。なお、マックスベットボタン3の内部には、LEDが設けられており、マックスベットボタン3が操作可能な状態のときに点灯するようになっている。

【0040】

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、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（打ち直すとき）に使用する。

【0041】

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つの場合も稀にある。）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を方向入力手段として用いる場合、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。

【0042】

11は、ブラウン管を利用したカラーディスプレイや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り、リーチ状態や大当たり状態で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。

【0043】

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LED4eが点灯する。

【0044】

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。

10

20

30

40

50

【0045】

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といった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。

【0046】

図1(B)は、後述するロゴパネル部17が無くなって、その分だけトランプ13aが全体に大きくなった回胴式遊技機筐体の実施例を示している。このトランプ13aは、ドラム部を変動させる変動表示ゲームで、抽選により内部当選役を予め決定し、停止スイッチの操作により、3つのドラム部が停止した場合、内部当選役又は入賞役に対応する固有の色(チェリーは赤色、プラムは紫色、ベルは黄色、リプレイは青色)で発光させた後、次の変動表示ゲームが開始するまでのインターバル期間中に消灯状態又は固有の色とは異なる白色等の中立色での発光状態になる。

10

【0047】

なお、表示演出装置11の左右のスペース(上面部22a上)に、ボーナス当選告知や必要な情報を通知する為の状態表示LEDを複数設けてもよい。また、ドラム部2の左右のスペース(中面部22b上)に、ATストック当選告知を行うATストック告知ランプが設けられ、左側のATストック告知ランプはATストック数が1~9の範囲で当選した場合に点灯し、ATストック数が10以上の範囲では左右2つのATストック告知ランプが点灯する。

20

【0048】

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。特に、スペシャルボタン14は、ATストック抽選で当選した場合、「ピーピーピー」という効果音と共に点滅して操作を促し、遊技者がスペシャルボタン14に期待を込めて叩くと、「パキパキパキーン」という効果音が発生してATストック告知ランプが点灯する。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、遊技結果に影響を及ぼすものではない。

30

【0049】

15は、受け皿であり、メダル払出装置18(図4参照)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。

【0050】

17は、ロゴパネル部であり、メーカー名又は機種名など、必要に応じて各種商標を表示する為に使用される。

【0051】

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(メダル式遊技の為に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。

40

【0052】

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に続いて遊技メダルが通過する遊技メダルセクター(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。

【0053】

ここで図3を参照して、図3(A)に示すデザインパネル22は、表示演出装置11を取り付ける表示演出装置取付部22jが形成された上面部22aと、窓部3(図柄表示窓3)が形成された中面部22bと、前述した表示LEDブロック4が取り付けられる下面

50

部 2 2 c とによって底面部 2 2 d を形成しており、その上面に立体的に突出する装飾物又は立体的な電動式駆動物が設けられる。

【 0 0 5 4 】

また、底面部 2 2 d を繋ぐ左側面部 2 2 e 及び右側面部 2 2 f とにより略箱型形状（又は略船型形状）となって内部に奥まった空間が形成され、その上部及び下部には前扉 1 b に取り付けのための複数の取付穴が形成された上部取付部 2 2 g 及び下部取付部 2 2 h が設けられている。この底面部 2 2 d、左側面部 2 2 e 及び右側面部 2 2 f からなる 5 つの内面に装飾用シールを貼ることにより、特に底面部 2 2 d では 3 つの略平面を形成することになる。但し、装飾物 2 3 や電動式駆動物 2 4 が設けられているので、凹凸があるのは当然である。

10

【 0 0 5 5 】

4 a は、投入枚数 L E D 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 7 によって投入された遊技メダルの枚数を表示する。

【 0 0 5 6 】

4 b は、メダル貯留枚数表示 L E D 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 5 0 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。

【 0 0 5 7 】

4 c は、メダル払出枚数表示 L E D 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。

20

【 0 0 5 8 】

4 d は、リプレイ表示 L E D であり、変動表示ゲームにおいてリプレイが作動すると点灯する。

【 0 0 5 9 】

4 e は、エラー表示 L E D であり、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。

【 0 0 6 0 】

図 3（B）に示すデザインパネル 2 2 は、更に折れ曲がった面（淵）として最上面部 2 2 i が設けられている点で図 3（A）のものと相違する。なお、この最上面部 2 2 i を設けることにより、取り付けした表示演出装置 1 1 を遊技者に見えやすくできる点と、デザインパネル自身が一層強固になる点で有利となる。

30

【 0 0 6 1 】

図 4 は、回胴式遊技機の内部構造模式図である。

【 0 0 6 2 】

回胴式遊技機本体 1 の筐体 1 a の中央部には、ドラム部 2 とその下にメダル払出装置 1 8（メダルホッパー 1 8）が配置されている。

【 0 0 6 3 】

筐体 1 a の右上部には反射板 2 7 が設けられ、前扉 1 b の対応位置にはフォトセンサが設けられており、前扉 1 b が閉じた状態では、フォトセンサから出射された L E D 光が反射板によって反射され、フォ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、前扉 1 b の開閉状態を検知することができる。

40

【 0 0 6 4 】

2 8 は、電源部であり、電源スイッチ 2 8 c 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。

【 0 0 6 5 】

2 8 a 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 2 8 d に差し込んで回転させることにより、O F F から O N の状態又は逆の O N から O F F の状態にすることができる。

50

【 0 0 6 6 】

28b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。

【 0 0 6 7 】

4cは、メダル払出枚数表示LEDであり、出玉率の段階設定値を表示しており、エラー解除スイッチ28b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。

【 0 0 6 8 】

図5は、回胴式遊技機の制御回路系のブロック図である。

【 0 0 6 9 】

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、ART発動時において、小役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。

【 0 0 7 0 】

100は、主制御部であり、CPUを内蔵する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（エルイーテック社製のLE4380A-PA-S）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。）とが設けられている。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ると、電力が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）又は無意味な情報となる。

【 0 0 7 1 】

主制御部100には、I/O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）、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及び打ち止め設定部180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。

【 0 0 7 2 】

また、主制御部100には、I/O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及び表示LEDブロック4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、これらの各装置を制御可能に構成されている。

【 0 0 7 3 】

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を所定位置に順次停止させる。その結果、窓部3の5つの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増減される。

【 0 0 7 4 】

例えば、入賞の種類に応じて規定されている遊技媒体の配当枚数として、ベル1枚、チ

10

20

30

40

50

エリー 2 枚、スイカ 5 枚及びプラム 8 枚と仮定すると、第 2 ラインにベル図柄だけが並んで表示されれば、主制御部 100 はベル入賞として 1 枚を払い出す。投入規定枚数が 3 枚とすると、ベルが入賞しても差し引き 2 枚のマイナスとなるので、ボーナス役及び小役が同時に内部当選している状態で、内部当選中の小役図柄を優先して有効ライン上に停止させても、メダルを消費させることができる。一方、第 2 ラインにベル図柄及び第 3 ラインにプラム図柄が並んで表示されれば、主制御部 100 は入賞分のベル 1 枚とプラム 8 枚を合計して 9 枚を払い出すので、差し引き 6 枚のプラス配当となる。

【0075】

主制御部 100 には、I/O 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。

10

【0076】

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 ROM 161 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 RAM 162 などが設けられている。この ROM 161 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。

20

【0077】

副制御部 160 には、I/O ポート（図示せず）やデータバスを介して、表示演出装置 11、スピーカ部 12、遊技状態表示 LED 部 13、入力 SW 部 25（入力スイッチ部 25）、計時部 26、操作方向センサ 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。

【0078】

副制御部 160 は、主制御部 100 から送信される制御データ中の投入枚数データ、払出枚数データや変動表示ゲーム回数データに基づいて、初期化した後における差枚数やボーナス後に消化した変動表示ゲーム回数を計数しており、計数した差枚数や回数が所定数に達すると、AT ストック抽選や選択ゲームを発動させる。この際、副制御部 160 は、表示演出装置 11 に「選択ゲームを開始しますか。開始する場合、スペシャルボタンを連打してください。」と表示して、スペシャルボタン 14 を点滅させる。

30

【0079】

この AT ストック抽選は、例えば 0 ~ 127 個の範囲でストック数を抽選するもので、0 はハズレである一方、1 ~ 127 が当選である。仮に 127 が当選すると、最低 127 連チャンが確定することになるが、AT ストック抽選は AT がストックされている状態でも実行されるので、更に上乘せ加算されて MAX 10000 まで貯留できるようになっている。但し、これらは設計仕様に基づく単なる例示であり、この数値に限定されるものではない。

40

【0080】

また、副制御部 160 は、選択ゲームを実行するか否かを確認し、遊技者がスペシャルボタンを連打すると、連打した回数に応じたパルス信号を受けとり、そのパルス数が所定数の 8 回以上に達すると、選択ゲーム抽選を行なって当たりとする数字（例えば、「0」又は「1」）を決定する。そして、選択ゲームを発動させると、表示演出装置 11 に「又は x」や「左又は右」などを左停止ボタン 10a と右停止ボタン 10c にそれぞれ対応させて表示して、遊技者に選択操作を促す。例えば、選択ゲーム抽選結果で「0」が当選している場合に、遊技者が左停止ボタン 10a を操作して対応する「」や「左」を選択

50

すると選択ゲームで当選となる。そして、副制御部160は、当選と判断すると、その後の変動表示ゲームにおいて、投入枚数や差枚数又は変動表示ゲームの回数に応じた数量の遊技媒体が増加するまで又はATストック抽選(1~127個)で当選した回数分だけ、AT機能(通知手段により補助情報を通知する機能)を発動させる。

【0081】

これに対して、遊技者が右停止ボタン10cを操作して対応する「x」や「右」を選択すると選択ゲームで落選となる。そして、副制御部160は、落選と判断すると、AT機能を発動させることなく、差枚数又は変動表示ゲームの回数を初期化して、スタートに戻る。結果的に、遊技者はハマリ状態となっても、選択ゲームで当選すれば、今まで負けていた分以上を取り戻したり、大連チャンすることが可能となり、一発逆転を期待できるのである。上記では、二択として当選で2倍返しとしたが、例えば五択であれば当選したときに5倍返しとすることも可能であり、その倍率を遊技者が選択できるようにすると更に趣向が増す。

10

【0082】

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が内部で乱数抽選を実行し、大当たり、再遊技、小役又はハズレの結果通知を受けると、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に演出を行う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、ROM161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演出装置11に出力する。

20

【0083】

特に、副制御部160は、後述するように、ATストックが存在し、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。

【0084】

ここで図5に戻り、操作方向センサ111は、スタートレバー9が操作される上下左右の方向に対応する方向信号を出力し、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。

30

【0085】

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、離れた時に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。更に、スピーカ部12から爆弾投下や機銃操作などの効果音を発生させる。

【0086】

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、主電源断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が閉まっている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。

40

【0087】

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

50

ター論理処理を実行して、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。

【0088】

ベットボタン検出センサ140は、1ベットボタン7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。

【0089】

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。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又は第二種特別役物連続作動を意味する。

【0090】

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、回転ドラムの回転を停止させ、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、その払い出し枚数を表示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に蓄積させる。

【0091】

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。

【0092】

150は、段階設定部であり、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。

【0093】

180は、打ち止め設定部であり、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180を設けないスロットマシンも多数ある。

【0094】

25は、各種データを入力する為の入力SW部(入力スイッチ部)であり、例えば出玉率の段階設定操作が行われた場合の警告モードの設定や、警告を発生させる又は発生させない時間帯の設定を行う。この警告モードとしては、警告発生機能のオン状態又はオフ状態と、設定した時間帯のみ警告を発生させるタイマー状態の3つのモードがある。なお、

10

20

30

40

50

入力SW部25は、サブブロックの初期化を行うための初期化スイッチとスピーカ部12の音量を切り替える際に使用する音量スイッチからなり、その両方を同時に押した場合に機能するようになっている。

【0095】

26は、衛星などから絶対時間データを受け取り、正確な時間を刻む電波時計からなる計時部であり、計時した時間を副制御部160に出力し続ける。

【0096】

図6は、ドラム部を制御する制御回路系のブロック図である。

【0097】

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3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。

10

【0098】

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。

20

【0099】

図7は、ドラム部の構成ブロック図である。

【0100】

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描かれた左回胴帯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。

30

【0101】

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)を常に把握している。

40

【0102】

図8は、ドラムの図柄配置表である。

【0103】

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。

【0104】

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、

50

ボーナスが作動するビッグボーナス図柄の「赤7」や「青7」、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描かれている。なお、捨て図柄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。

【0105】

図9は、ドラム部の構成ブロック図であり、図9(A)及び図9(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。

【0106】

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。

10

【0107】

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9(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」の組み合わせとなるように揃える引込制御を行う(図9(B)参照)。

【0108】

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9(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、乱数抽選状況(内部当選やハズレ)に応じて、各ドラムの停止位置を規定する停止テーブルを参照して、停止制御を行っている。

20

【0109】

図9の例では、リーチ状態において、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、設計仕様又は法規制に適應させるように、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)を通知するのである。

30

【0110】

図10は、ドラム部の構成ブロック図であり、図10(A)及び図10(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。

【0111】

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。

40

【0112】

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、「ピタ押し」と呼ばれている。図10(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10(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おり、また不当選の小役図柄が入賞しないよう

50

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（蹴飛ばし制御）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たり、プログラムによるコントロール制御にて行われる。

【0113】

図 11 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。

【0114】

図 11（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。

10

【0115】

図 11（B）は回転ドラムの図柄位置データ及び図 11（C）は駆動パルス信号を示している。

【0116】

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。

20

【0117】

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。

【0118】

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。

30

【0119】

図 11（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で、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。

【0120】

図 12 は、ドラム部に含まれる左ドラム 2a の模式図である。

40

【0121】

図 12（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 12（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。

【0122】

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。

50

【 0 1 2 3 】

図 1 2 (B) は、引込制御の可能な範囲を示しており、主制御部 1 0 0 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 1 0 a 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（ピ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 3 6 m s 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 1 9 0 m s 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。

【 0 1 2 4 】

一方、図 1 2 (C) 及び図 1 2 (D) は回避制御等が行われる範囲を示しており、主制御部 1 0 0 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 1 2 (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 1 0 a 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。

【 0 1 2 5 】

図 1 3 は、左ドラム 2 a、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。

【 0 1 2 6 】

図 1 3 (A) 及び図 1 3 (B) に示す通り、左ドラム 2 a 上のチェリー図柄はコマ番号 8 及びコマ番号 1 9 であるから（図 8 参照）、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 1 0 0 は図柄位置データ「 1 5 」及び入力パルス相データ「 0 」～図柄位置データ「 1 1 」及び入力パルス相データ「 2 3 」、又は、図柄位置データ「 5 」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「 2 3 」の範囲で停止ボタン 1 0 a 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 1 0 a を操作しても 1 0 / 2 1 の確率で入賞するだけでなく、当選告知を行うと熟練者であれば目押しを行って 1 0 0 % に近い確率で入賞させることができる。

【 0 1 2 7 】

図 1 4 は、図柄の組合せ表示判定図である。

【 0 1 2 8 】

主制御部 1 0 0 は、ドラムが 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。例えば、遊技メダルを 3 枚投入し、左ドラム 2 a 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変則ラインも多く存在する。

【 0 1 2 9 】

また、8 枚払い出しのベル図柄が窓部 3 の有効ライン上に揃って表示された場合、中段のみであれば 8 枚（ 8 枚 × 1 ライン：第 1 ライン）および上段と右斜め下であれば 1 5 枚（ 8 枚 × 2 ラインであるが M A X 1 5 枚：第 2 ライン及び第 4 ライン）の遊技メダルを払い出す。つまり、入賞の種類に応じて規定されている配当数の遊技媒体を、入賞分だけ合計して払い出すようになっているが、一度の払い出しの最大は 1 5 枚である。

【 0 1 3 0 】

図 1 5 は、表示演出装置の構成ブロック図である。

【 0 1 3 1 】

表示演出装置 1 1 は、副制御部 1 6 0 から演出コマンドを受信するコマンド受信部 1 1 a、表示演出制御部 1 1 b（ R O M 1 1 c 及び R A M 1 1 d を含む）、及び L C D や有機 E L、 L E D 等の表示パネル 1 1 e とを備えている。なお、この場合、表示演出制御部 1 1 b に R O M 1 1 c を別途設けているが、映像データの全てを R O M 1 6 1 に記憶するよ

10

20

30

40

50

うにしても問題はない。従って、ROM 11cは、ROM 161の一部と考えてよい。

【0132】

図16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に対応付けている。

【0133】

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。

【0134】

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。

10

【0135】

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。

【0136】

20

図17～図19は、表示演出装置が表示する演出画面の様式図である。

【0137】

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、ATストックがない状態やAT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17（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、ATストックがある状態やAT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く（図17（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切望するのである。但し、AT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AT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り、遊技者の興味を誘うように工夫されている。

30

【0138】

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17（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）に対応する告知映像を表示する（図17（C）参照）。

【0139】

40

図17（B）の演出が多発して、その後多段階に発展した場合は、ATストックがある状態やAT放出の期待が大きい前兆演出（激アツ演出）となる。例えば、図18（A）は「ドラキュラ城」が拡大表示されて、鉄門が開いた状態である。そして扉がさらに拡大して（図18（B）参照）、徐々に開き（図18（C）参照）、煌びやかな「ドラキュラ城」の内部が表示される（図18（D）参照）。その後、主人公と吸血鬼ドラキュラ伯爵とのバトルへと発展し、主人公が勝利すれば、ATストックがありAT放出確定や、ボーナス内部当選中でボーナス放出確定となる。

【0140】

図19（A）（図17（B）と同じ）の夜の通常画面を表示している状態から、表示画面を右にスクロールし、墓地が拡大されてキャラクターの執事が「オリャー」という叫び声

50

と「ティロロローン」という効果音と共に、掘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（図19（B）参照）させたり、「大当たり」を意味する「BONUS」という文字を表示（図19（C）参照）することにより、激アツなプレミア演出としてもよい。これらの表示演出も全て、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。

【0141】

図20は、一般的な抽選テーブルの概念図である。

【0142】

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。

10

【0143】

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に必ず一度だけランダムに発生する。図20（A）は、通常状態（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、スタート操作時の所定タイミングに合わせて乱数値を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。

【0144】

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

20

【0145】

通常、これらの $m1 \sim m7$ 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、Aタイプのノーマル機の場合には、BB当選確率は「 $1/200$ 」程度、RB当選確率は「 $1/400$ 」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。

【0146】

一方、図20（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 だけ広がるのに対して、ハズレとなる範囲が 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 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。

30

【0147】

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、投入メダル数1枚の抽選テーブルは不要である。

40

【0148】

図21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。

【0149】

BB（ビッグボーナス）とは、「赤7」のBB図柄が有効ライン上に揃った場合の役名であり、これが揃うと獲得メダル数は0で、対応するフラグエリアにフラグ1を立ててビ

50

ッグボーナスゲーム（BBゲーム：役物連続作動装置の作動）に突入し、360枚を超える払い出しで終了する。

【0150】

RB（レギュラーボーナス）とは、「青7」のRB図柄が有効ライン上に揃った場合の役名であり、これが揃うと獲得メダル数は0で、対応するフラグエリアにフラグ1を立てて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、120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、設計仕様に依じて適宜選択される。

【0151】

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（短チェ）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（角チェ）となる。

10

【0152】

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。

【0153】

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。

【0154】

リプレイ図柄が有効ライン上に揃った場合には、メダル獲得されない再遊技が作動し、フラグエリアにフラグ1を立て、遊技者のスタートレバー9の操作によりリプレイ動作を行ってフラグを下げる（即ち、0とする）。つまり、次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。

20

【0155】

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詳細に説明する。

【0156】

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。

【0157】

30

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。

【0158】

この遊技可能状態において、遊技ホール側が再び前扉1bを開けて、入力SW部25を操作（初期化スイッチと音量スイッチを同時に押す操作）したとしても、副制御部160は、主制御部100から出玉率の段階設定モードを意味する制御データを受信していないので、警告モードを「オン状態」から他の状態（「オフ状態」又は「タイマー状態」）へ変更しない。従って、ゴト師などが警告モードを容易に変更できないという特有の効果がある。なお、打ち止め設定フラグ「1」は打ち止め設定部180が「オン」に、「0」は「オフ」に対応する。

40

【0159】

そして、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。

【0160】

図22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。

50

【 0 1 6 1 】

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 2 8 c 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 2 8 a に差し込んで右に回して ON 状態（図 4 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 2 8 c 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 S 1 0 0 で初期チェックや初期設定が実行された後、主制御部 1 0 0 はステップ S 1 1 0 で設定用キースイッチ 2 8 a が ON 状態であるか否かを判断する。

【 0 1 6 2 】

主制御部 1 0 0 は、設定用キースイッチ 2 8 a が ON 状態でなければ、ステップ S 1 3 0 へ移行する一方、ON 状態であれば、ステップ S 1 2 0 で設定変更サブルーチン呼び出す（設定変更モードへ移行する）。

10

【 0 1 6 3 】

ステップ S 1 2 0 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 2 8 a を OFF 状態にすると、主制御部 1 0 0 はステップ S 1 0 0 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。

【 0 1 6 4 】

また、主制御部 1 0 0 は、ステップ S 1 0 0 で初期画面の表示設定を行う為に、副制御部 1 6 0 に制御データを出力すると、副制御部 1 6 0 は、例えば演出コマンドとして（\$ Y 0 \$ 0 1 ）を表示演出装置 1 1 に送信する。その結果、表示パネル 1 1 e 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）。

20

【 0 1 6 5 】

主制御部 1 0 0 は、段階設定値の変更後にステップ S 1 3 0 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 S 1 4 0 に移行して異常処理の後に再度ステップ S 1 0 0 に戻る一方、異常がなければ、ステップ S 1 5 0 に移行する。特に、主制御部 1 0 0 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 LED 4 c 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れば、表示演出装置 1 1、スピーカ部 1 2 及び遊技状態表示 LED 部 1 3 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 S 1 4 0 の異常処理）を行わせる。

30

【 0 1 6 6 】

主制御部 1 0 0 は、ステップ S 1 5 0 に移行すると、メダル検出センサ 1 3 0 又はベットボタンセンサ 1 4 0 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 S 1 6 0 に移行する一方、投入していなければステップ S 1 3 0 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。

【 0 1 6 7 】

主制御部 1 0 0 は、ステップ S 1 6 0 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 S 1 7 0 に移行する一方、開始させていなければステップ S 1 3 0 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。

40

【 0 1 6 8 】

主制御部 1 0 0 は、ステップ S 1 7 0 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 2 0 の説明参照）。

【 0 1 6 9 】

50

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 2 a、中ドラム 2 b 及び右ドラム 2 c 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。

【0170】

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 10 a、中停止ボタン 10 b 又は右停止ボタン 10 c 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、逆に図柄を揃え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、大当たり（ボーナス当選）や小役、リプレイ又はハズレの抽選結果を遊技者に告知する。

10

【0171】

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、図 21 に示す配当表に従って、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。

【0172】

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 枚を超えた時点で BB ゲームモードを終了する。また、青 7 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 枚を超えた時点で RB ゲームモードを終了する。

20

【0173】

そして、主制御部 100 は、ステップ S 170 のゲームメイン処理を終了すると、ステップ S 130 に戻り、順次処理を繰り返す。

【実施例 1】

【0174】

図 23 は、ドラムの図柄配置表である。

【0175】

左ドラム 2 a、中ドラム 2 b 及び右ドラム 2 c 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。

30

【0176】

各回胴帯には、それぞれ異なった並びの図柄が 21 個描かれており、変則ではあるがボーナスが作動する図柄の「五角形（赤）」、「五角形（青）」、「五角形（白）」、各種小役を構成する図柄の「赤 7」、「ベル」、「四角形（赤）」、「四角形（青）」、「四角形（白）」、及び再遊技が作動する図柄のリプレイが描かれている。なお、3 種類の五角形図柄は小役図柄を兼ねている。

【0177】

図 24 は、図柄の組合せ表示判定図である。

【0178】

主制御部 100 は、ドラムが 3 個すべて停止したときに、遊技メダルの投入枚数（一般遊技 3 枚専用）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。

40

【0179】

図 24（B）は、遊技メダルを規定数の 3 枚を投入した場合の有効ラインであり、左ドラム 2 a、中ドラム 2 b 及び右ドラム 2 c の順に、第 1 ライン（上段、中段、下段：右下り）、第 2 ライン（下段、中段、上段：右上り）、第 3 ライン（上段、中段、上段：V 字）及び第 4 ライン（下段、中段、下段：山型又は逆 V 字）の 4 つが有効になる。なお、ボーナスゲーム（RB：第一種特別役物作動時）において、遊技メダルの規定数は 2 枚であるが、有効ラインは第 1 ライン～第 4 ラインで全く同じである。

【0180】

50

図25は、役物未作動時（通常遊技中、規定数3枚）の配当表である。

【0181】

主制御部100は、ドラムが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（図24参照）で入賞又は作動に係る図柄の組合せ表示判定を行う。この場合、投入枚数（3枚又は2枚）に拘わらず、有効ラインは同じである。

【0182】

（1）ボーナス役（RB：第1種特別役物）：左ドラム2aに（五角形（赤）、五角形（青）、五角形（白））の何れか、中ドラム2bに（五角形（赤）、五角形（青）、五角形（白））の何れか、右ドラム2cに（五角形（赤）、五角形（青）、五角形（白））の何れかが有効ライン上に停止した場合の役名であり、獲得枚数は0枚でその後にレギュラーボーナスゲームが付与される。ボーナス役は、組合せ図柄が27種類（ $3 \times 3 \times 3$ ）存在し、単独で内部当選すると、停止ボタン部10の停止操作順序やタイミングに拘わらず、何れか一つの有効ライン上に上記所定のボーナス役図柄が停止して必ず入賞するように図柄が配置されている。このレギュラーボーナスゲームは、最大8回で8回入賞すると終了しているが、投入枚数が2枚で常に2枚小役が入賞するので、メダルの増減は一切ない。一方、レギュラーボーナスゲームの増減枚数の期待値を0枚として、当選した小役を取りこぼす様に構成すれば、通常時と同様にメダルが減るので、遊技者にとって不利な状態とすることができる。初期状態（RT0状態：リプレイ確率は約1/7.3）において、ボーナス役（RB）が内部当選（条件装置作動）すると、次のゲームからリプレイの当選確率が変動して高確率再遊技状態（RT1状態：リプレイ確率約1/1.8）となる。このボーナス役の作動によるレギュラーボーナスゲームが終了（作動終了）すると、リプレイの当選確率が変動して初期状態（RT0状態）に戻る。つまり、遊技者はRT0状態、RT1状態、レギュラーボーナスゲーム状態の何れかの遊技状態に変動表示ゲームを行うことになる。なお、この初期状態が、遊技における通常時の一般遊技となる（図26参照）。

【0183】

（2）赤7小役（FR1：第1ターゲット小役）：左ドラム2aに赤7図柄、中ドラム2bにベル図柄、右ドラム2cにベル図柄が有効ライン上に揃って停止した場合の役名であり、獲得枚数（払出枚数）は15枚となる。抽選で赤7小役が内部当選すると、FR1（フルーツ1）の条件装置1個が作動する。FR1は、組合せ図柄が1種類で、単独で内部当選したと仮定すると、停止ボタン部10の停止操作順序やタイミングに拘わらず、何れか一つの有効ライン上に上記所定の赤7小役図柄が停止して必ず入賞するように図柄が配置されている。なお、後述するように、赤7小役は、RT0状態又はRT1状態において、押し順制御用の1枚小役左1～3、1枚小役中1～3、1枚小役右1～3の何れかと同時当選するようになっている。なお、第1ターゲット小役とは、入賞させるべき小役であり、遊技者にとって有利となる。

【0184】

（3）ベル小役（FR2：第2ターゲット小役）：ベル図柄が有効ライン上に揃った場合の役名であり、獲得枚数は2枚となる。抽選でベル小役が内部当選すると、FR2（フルーツ2）の条件装置1個が作動する。FR2は、組合せ図柄が1種類で、単独で内部当選したと仮定すると、停止ボタン部10の停止操作順序やタイミングに拘わらず、何れか一つの有効ライン上にベル図柄が停止して必ず入賞するように図柄が配置されている。なお、後述するように、ベル小役は、RT0状態又はRT1状態において、押し順制御用の1枚小役左1～3、1枚小役中1～3、1枚小役右1～3の何れかと同時当選するようになっている。なお、第2ターゲット小役とは、入賞させるべき小役であり、遊技者にとって有利となる。

【0185】

押し順制御用の1枚小役とは、上述したボーナス役を引き込む為の小役（ボーナス引き込み小役）であり、本実施例では9種類存在し、停止ボタン部の押し順が正解すると同時当選している赤7小役（第1ターゲット小役）又はベル小役（第2ターゲット小役）が入

10

20

30

40

50

賞する一方、不正解で1枚小役又は同時当選しているボーナス役が入賞する。なお、不正解の場合、ボーナス役が入賞する確率は2 / 3である。

【 0 1 8 6 】

(4) 1枚小役左1 (F R 3) : 左ドラム2 aに四角形(茶)図柄、中ドラム2 bに(五角形(赤)、五角形(青)、五角形(白))の何れかの図柄、右ドラム2 cに(五角形(赤)、五角形(青)、五角形(白))の何れかの図柄(図柄組合せは9種類)が有効ライン上に揃って停止した場合の役名であり、獲得枚数は1枚となる。抽選で1枚小役左1が内部当選すると、F R 3(フルーツ3)の条件装置1個が作動する。F R 3は、組合せ図柄が9種類で、単独で内部当選したと仮定すると、四角形(茶)図柄を引き込めるタイミングで左停止ボタン10 aを操作すると、他の停止ボタン部10の停止操作順序やタイミ
10
ングに拘わらず、何れか一つの有効ライン上に所定の1枚小役左1図柄が停止して入賞するように図柄が配置されている。逆に、四角形(茶)図柄を引き込めないタイミングで左停止ボタン10 aを操作すると、ハズレとなる。なお、1枚小役左1に対応付けて、第1停止操作が左停止ボタン10 aを意味する押し順データとして1が記憶されている(2ビット2進数で01)。但し、押し順判別プログラムにより、1枚小役左1であれば、第1停止操作が左停止ボタン10 aであることを導くようにロジックを組むことも可能であるが、処理時間がかかったり、必要とするデータ容量の関係で、一般的には押し順データを記憶するようにしている。

【 0 1 8 7 】

(5) 1枚小役左2 (F R 4) : 1枚小役左1とは左ドラム2 aの図柄が四角形(青)図柄に変わっただけであり、他は同様なので説明を省略する。
20

【 0 1 8 8 】

(6) 1枚小役左3 (F R 5) : 1枚小役左1とは左ドラム2 aの図柄が四角形(白)図柄に変わっただけであり、他は同様なので説明を省略する。

【 0 1 8 9 】

(7) 1枚小役中1 (F R 6) : 左ドラム2 aに(五角形(赤)、五角形(青)、五角形(白))の何れかの図柄、中ドラム2 bに四角形(茶)図柄、右ドラム2 cに(五角形(赤)、五角形(青)、五角形(白))の何れかの図柄(図柄組合せは9種類)が有効ライン上に揃って停止した場合の役名であり、獲得枚数は1枚となる。抽選で1枚小役中1が内部当選すると、F R 6(フルーツ6)の条件装置1個が作動する。F R 6は、組合せ
30
図柄が9種類で、単独で内部当選したと仮定すると、四角形(茶)図柄を引き込めるタイミングで中停止ボタン10 bを操作すると、他の停止ボタン部10の停止操作順序やタイミ
ングに拘わらず、何れか一つの有効ライン上に所定の1枚小役中1図柄が停止して入賞するように図柄が配置されている。逆に、四角形(茶)図柄を引き込めないタイミングで中停止ボタン10 bを操作すると、ハズレとなる。なお、上述した通り、1枚小役中1に対応付けて、第1停止操作が中停止ボタン10 bを意味する押し順データとして2が記憶されている(2ビット2進数で10)。

【 0 1 9 0 】

(8) 1枚小役中2 (F R 7) : 1枚小役中1とは中ドラム2 bの図柄が四角形(青)図柄に変わっただけであり、他は同様なので説明を省略する。
40

【 0 1 9 1 】

(9) 1枚小役中3 (F R 8) : 1枚小役中1とは中ドラム2 bの図柄が四角形(白)図柄に変わっただけであり、他は同様なので説明を省略する。

【 0 1 9 2 】

(10) 1枚小役右1 (F R 9) : 左ドラム2 aに(五角形(赤)、五角形(青)、五角形(白))の何れかの図柄、中ドラム2 bに(五角形(赤)、五角形(青)、五角形(白))の何れかの図柄、右ドラム2 cに四角形(茶)図柄(図柄組合せは9種類)が有効ライン上に揃って停止した場合の役名であり、獲得枚数は1枚となる。抽選で1枚小役右1が内部当選すると、F R 9(フルーツ9)の条件装置1個が作動する。F R 9は、組合
50
せ図柄が9種類で、単独で内部当選したと仮定すると、四角形(茶)図柄を引き込めるタ

タイミングで右停止ボタン10cを操作すると、他の停止ボタン部10の停止操作順序やタイミングに拘わらず、何れか一つの有効ライン上に所定の1枚小役中1図柄が停止して入賞するように図柄が配置されている。逆に、四角形(茶)図柄を引き込めないタイミングで右停止ボタン10cを操作すると、ハズレとなる。なお、上述した通り、1枚小役右1に対応付けて、第1停止操作が右停止ボタン10cを意味する押し順データとして3が記憶されている(2ビット2進数で11)。

【0193】

(11)1枚小役右2(FR10):1枚小役右1とは右ドラム2cの図柄が四角形(青)図柄に変わっただけであり、他は同様なので説明を省略する。

【0194】

(12)1枚小役右3(FR11):1枚小役右1とは右ドラム2cの図柄が四角形(白)図柄に変わっただけであり、他は同様なので説明を省略する。

【0195】

(13)リプレイ(再遊技):3つのリプレイ図柄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ず、フラグエリアにRPフラグを立て、これが単独当選した場合、又は他の小役やボーナス役と同時当選した場合にも、再遊技が必ず作動する。リプレイは組合せ図柄が1種類で、遊技者のスタートレバー9の操作により、次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、リプレイが作動しても、RT(再遊技の当選確率)の変動契機とはならない。

【0196】

本実施例は、基本構成を説明するものであり、上述した当選役だけではなく、例えばチェリーやスイカなどのレア小役、他の特殊リプレイ役やボーナスゲーム中にだけ当選する赤7リプレイ役(無効ラインである上段横ライン、中段横ライン又は下段横ラインに赤7図柄が揃ったように見えるリプレイ役)などを設けることも可能である。これらのレア小役が内部当選するとARTの抽選を行ったり、赤7リプレイ役の内部当選でARTが確定し、抽選により複数セットのARTを付与する。

【0197】

図26は、遊技状態遷移図、及び各種役の抽選確率を示す概念図である。図26(B)は一般遊技時の抽選確率、図26(C)はRB内部中の抽選確率、図26(D)はRB中の抽選確率である。

【0198】

図26(A)において、レギュラーボーナスゲーム(RBゲーム)が終了した次のゲーム又は段階設定値が打ち直された次のゲームから、一般ゲーム(図では、「一般遊技」と記載)が開始する。この一般ゲームにおけるリプレイ確率(リプレイが当選する確率)は約1/7.3である。

【0199】

ボーナス役であるRBが内部当選し、そのゲームでRBが入賞すると、次の遊技からRBゲームが開始する。RBゲームは、8ゲーム又は8回入賞で終了し、その次の遊技からリプレイ役の当選確率が低い通常リプレイ状態となる。遊技者がハマリゲーム中は、一般遊技(通常リプレイ状態においてメダル減少) RBが内部当選 RB入賞 RBゲーム8回 RBゲーム終了 一般遊技を繰り返すことになる。

【0200】

一方、一般遊技でRBが内部当選しても、RBの入賞を回避すると、ボーナス役が内部当選(RB内部中)しているRT状態となる(図26(A)斜線部参照)。このRT状態は、後述するようにハズレ(不当選)がないので、遊技者は有利な遊技状態で変動表示ゲームを行うことができる。

【0201】

一般遊技時(図26(B)参照)において、RBの置数は12000であり、当選確率は12000/65536となる。RB、ベル小役及び1枚小役が同時に当選する置数は6000であり、当選確率は6000/65536となる。赤7小役及び1枚小役が同時

10

20

30

40

50

に当選する置数は23000であり、当選確率は $23000 / 65536$ となる。リプレイの置数は8978であり、当選確率は $8978 / 65536$ ($1 / 7.3$)となる。一方、不当選(ハズレ)となる確率は $15558 / 65536$ ($1 / 4.2$)となる。

【0202】

RB内部中(図26(C)参照)において、RBの抽選は行わないので当選確率は0である。なお、RB内部中とは、RBフラグが立ち、既にRBが当たっている状態である。このRB内部中は、リプレイの当選確率が変動した高確率再遊技状態(RT状態)となる。図26(B)に示したRBの置数12000及び不当選(ハズレ)であった置数15558の抽選領域が、新たにリプレイの当選領域となる。従って、元々のリプレイの置数8978に、置数12000及び置数15558を加えた36536が置数となり、リプレイの当選確率は $36536 / 65536$ (約 $1 / 1.8$)で、且つ不当選が0となる。すなわち、ハズレが無いRB内部中において、AT機能を発動させて、赤7小役やベル小役を入賞させる為の押し順を報知することにより、遊技者に効率よくメダルを獲得させるのである。

10

【0203】

RB内部中の期待値を計算すると、赤7小役が当選する確率は $23000 / 65536$ であり、増加枚数は12枚(払出し15枚 - 投入3枚)であるから、 4.2 枚/ゲームとなる。一方、ベル小役が当選する確率は $6000 / 65536$ であり、増加枚数は-1枚(払出し2枚 - 投入3枚)であるから、 -0.09 枚/ゲームとなる。リプレイが当選してもメダルを投入することなく次遊技ができるので、期待値に変動はない。よって、RB内部中にATが発動して、赤7小役及びベル小役を入賞させれば、平均して約 4.1 枚/ゲームだけ増加することになり、5号機における最高純増枚数を達成することができる。

20

【0204】

RB中(図26(D)参照)において、ベル小役の置数は65536であり、当選確率は100%となる。払出し2枚で投入も2枚なので、この期間でのメダルの増減はない。但し、複数種類の小役を抽選し、押し順で取りこぼす仕様にすれば、意図的に獲得枚数の期待値を下げるができる。

【0205】

図27は、役の同時当選状態を示す概念図である。

【0206】

図27(A)は、一般遊技時(通常時)において、RB、ベル小役(FR2)及び1枚小役(FR3)が同時に当選した状態である(図26(B)参照)。1枚小役(FR3)の押し順データは1なので、左停止ボタン10aが正解の操作順序である。

30

【0207】

図27(B)は、一般遊技時において、赤7小役(FR1)及び1枚小役(FR7)が同時に当選した状態(図26(B)参照)である。1枚小役(FR7)の押し順データは2なので、中停止ボタン10bが正解の操作順序である。

【0208】

図27(C)は、RB内部中において、赤7小役(FR1)及び1枚小役(FR11)が同時に当選した状態(図26(C)参照)である。RB内部中は、当然ながらRBフラグが立っており、抽選しなくてもRBも当選している状態である。1枚小役(FR11)の押し順データは3なので、右停止ボタン10cが正解の操作順序である。

40

【0209】

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。

【0210】

例えば、一般遊技時において、乱数抽選により図26(B)及び図27(A)に示したRB、ベル小役(FR2)及び1枚小役(FR3)が同時に当選すると、RBフラグ、FR2フラグ及びFR3フラグが立つ。

【0211】

主制御部100は、ドラム部2の全てのドラムが回転している状態で、遊技者が第一停

50

止で左停止ボタン10aを操作すると、記憶する制御情報（左第一停止でベル図柄を引き込む）と合致した（押し順が「正解」した）と判断するので、その後の第二停止操作及び第三停止操作の順序に拘わらず、停止制御処理によりベル小役だけを必ず入賞させて2枚のメダルを払い出す。即ち、主制御部100は、3つの図柄列を変動させる変動表示ゲームを開始し、役の抽選（「図柄抽選」とも言う）によりRB、ベル小役（第2ターゲット小役）及び押し順規定小役である1枚小役（図柄組み合わせは9種類）を同時に内部当選させる。この1枚小役に対応して記憶する押し順（左ファースト）で停止ボタン部10が操作されると、ベル図柄を有効ライン上に停止させてベル小役を入賞させる。また、後述する様に、押し順が正解であれば、同時に内部当選しているRB又は1枚小役の何れも入賞させないように停止制御を行うのである。

10

【0212】

図28(A)は、ドラム部2の全てのドラムが回転している状態を示している。この状態で、遊技者が第一停止で左停止ボタン10aを、No.9の赤7が基準位置にある時に停止操作すると（左ドラム2aの下段位置にNo.9の赤7が即止まり可能な状態。図28(B)参照）、主制御部100は有効ラインの何れかにベル図柄が1つだけ止まるように引込制御を行う。この場合、4コマ上にあるNo.5のベル図柄を左ドラム2aの下段位置に停止させる（図28(C)参照）。結果的に、左ドラム2aは、4コマ滑って停止することになる。なお、主制御部100は、同時当選している1枚小役（FR3）の四角形（茶）図柄を有効ライン上に停止させることも可能であるが、払い出し枚数の多いベル小役を構成するベル図柄を停止させるのである。但し、主制御部100は、ボーナス役と小役に関して、何れの図柄も引き込める場合は、ボーナス役図柄よりも小役図柄を優先して揃えるように停止制御を行うようになっている。

20

【0213】

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。

【0214】

図29(A)は、図28(C)と同じであり、左ドラム2aが停止してベル図柄が下段に表示された状態において、遊技者が第二停止で中停止ボタン10bを停止操作すると、主制御部100は例えばNo.8のベル図柄を中ドラム2bの中段に停止させる（図29(B)参照）。なお、中ドラム2b上の5つのベル図柄は最速でも4コマ間隔に配置されているので、引込範囲にある何れかのベル図柄を中ドラム2bの中段に停止させて、テンパイ状態にすることが可能である。また、図29(B)のテンパイ状態は、同義語として所定役の「リーチ状態」とも言われている。

30

【0215】

図29(B)のテンパイ状態において、遊技者が第三停止で右停止ボタン10cを停止操作すると、主制御部100は例えばNo.7のベル図柄を右ドラム2cの上段に停止させる（図29(C)参照）。なお、右ドラム2c上の6つのベル図柄は4コマ間隔以内に配置されているので、何れかのベル図柄を右ドラム2cの上段又は下段に任意に停止させて、入賞させることが可能である（図では第2ライン）。上段に停止した場合は、強ベルとなり、高確率でAT抽選が行われる。

【0216】

図30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。

40

【0217】

図30(A)は、図29(A)と同じであり、左ドラム2aが停止してベル図柄が下段に表示された状態において、遊技者が第二停止で右停止ボタン10cを停止操作すると、図29(C)と同様に、主制御部100はNo.7のベル図柄を右ドラム2cの上段に停止させる（図30(B)参照）。なお、右ドラム2c上の6つのベル図柄は4コマ間隔以内に配置されているので、引込範囲にある何れかのベル図柄を右ドラム2cの上段又は下段に停止させて、テンパイ状態にすることが可能である。

【0218】

図30(B)のテンパイ状態において、遊技者が第三停止で中停止ボタン10bを停止

50

操作すると、主制御部 100 は例えば No. 8 のベル図柄を中ドラム 2 b の中段に停止させる（図 30 (C) 参照）。なお、中ドラム 2 b 上の 5 つのベル図柄は最遠でも 4 コマ間隔に配置されているので、引込範囲にある何れかのベル図柄を中ドラム 2 b の中段に停止させて、入賞させることが可能である（図では第 2 ライン）。つまり、RB、ベル小役及び左ファーストの 1 枚小役（FR3 ~ FR5）の何れかが同時に当選すると、最初の押し順が左停止ボタン 10 a であれば、その後、どのように操作してもベル小役が入賞するのに対して、RB 又は 1 枚小役は入賞しないようになっている。その結果、次ゲーム以降の変動表示ゲームでは、RB 内部当選中の高確率再遊技状態（RT 状態）になるので、遊技者は不当選（ハズレ）とならない状態で遊技可能となる。副制御部 160 は、AT 状態において、表示演出装置 11 及びスピーカ部 12 を用いて、ベル小役を入賞させる為の所定の第一順序（この場合、左ファースト）を報知する。

10

【0219】

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。

【0220】

図 31 (A) は、図 28 (A) と同様に、ドラム部 2 の全てのドラムが回転している状態を示している。この状態で遊技者が第一停止で中停止ボタン 10 b を、例えば No. 1 の五角形（赤）が基準位置にある時に停止操作すると（中ドラム 2 b の下段位置に No. 1 の五角形（赤）が即止まり可能な状態。図 31 (B) 参照）、主制御部 100 は有効ラインが通る中ドラム 2 b の中段位置に、5 コマ上にある No. 17 の五角形（白）図柄を停止させる（図 31 (C) 参照）。結果的に、中ドラム 2 b は、4 コマ滑って停止することになる。なお、主制御部 100 は、同時当選しているベル小役（FR2）のベル図柄（No. 19）を有効ライン上に停止させることも可能であるが、押し順データが 1 で左ファーストを意味しており、押し順が間違っているので、引き込みコマ数範囲内にある 1 枚小役（FR3）の五角形（白）図柄を有効ライン上に停止させる。また、遊技者が、第一停止で中ドラム 2 b をどのタイミングで操作しても、最遠で 4 コマ間隔に配置されている 1 枚小役（FR3）を構成する五角形（赤）図柄、五角形（青）図柄又は五角形（白）図柄の何れか 1 つを中段位置に停止させることができる。但し、主制御部 100 がベル図柄を引き込まない理由は、1 枚小役図柄を引き込んだ場合の図柄の組合せ数が 3（四角形（茶）・五角形（白）・五角形（赤/青/白））である一方、ベル小役図柄を引き込んだ場合の図柄の組合せ数が 1 であり、何れの場合も 1 枚小役（FR3）の方がベル小役より、図柄の組合せ数が多いからである。つまり、第一停止の押し順が不正解であれば、1 枚小役（FR3）を構成する図柄を有効ライン上に引き込んで停止させることができる。そして、この 1 枚小役図柄は、RB 図柄も兼ねているので、結果的に両役の図柄を引き込んでいることになる。

20

30

【0221】

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。

【0222】

図 32 (A) は、図 31 (C) と同じであり、中ドラム 2 b が停止してリプレイ図柄が下段に表示された状態において、遊技者が第二停止で右停止ボタン 10 c を停止操作すると、主制御部 100 は例えば No. 3 の五角形（赤）図柄を右ドラム 2 c 下段に停止させる（図 32 (B) 参照）。なお、1 枚小役（FR3）を構成する五角形（赤）図柄、五角形（青）図柄又は五角形（白）図柄は、右ドラム 2 c 上に 6 コマ間隔で配置されているので、引込範囲にある何れかの五角形（赤/青/白）図柄を右ドラム 2 c の上段又は下段に停止させて、テンパイ状態にすることが可能である。この場合、1 枚小役（FR3）だけではなく、RB 役もテンパイ状態（ダブルテンパイ状態）となる。

40

【0223】

図 32 (B) に示すダブルテンパイ状態において、遊技者が第三停止で左停止ボタン 10 a を、No. 5 のベル図柄が基準位置にある時に停止操作すると、主制御部 100 は 1 コマ上にある No. 4 の四角形（茶）図柄を左ドラム 2 a の下段位置に停止させ、1 枚小役（FR3）を第 4 ライン上に入賞させる（図 32 (C) 参照）。なお、No. 10 の捨

50

て図柄～No. 4の四角形(茶)図柄が基準位置にある時に左停止ボタン10aを停止操作すると、No. 4の四角形(茶)図柄を第1ライン上又は第4ライン上に停止させて、1枚小役(FR3)を入賞させることができる。つまり、21コマ中の7コマの範囲で停止操作すればよいので、入賞確率は1/3である。その結果、次ゲーム以降の変動表示ゲームでは、RB内部当選中の高確率再遊技状態(RT状態)になるので、遊技者は不当選(ハズレ)とまらない状態で遊技可能となる。

【0224】

図33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。

【0225】

図33(A)は、図32(B)と同じダブルテンパイ状態であり、遊技者が第三停止で左停止ボタン10aを、No. 3の捨て図柄が基準位置にある時に停止操作すると、主制御部100は2コマ上にあるNo. 1の五角形(赤)図柄を左ドラム2aの下段位置に停止させ、RB役を第4ライン上に入賞させる(図33(B)参照)。

【0226】

また、図33(A)の状態、遊技者が第三停止で左停止ボタン10aを、No. 11の四角形(青)が基準位置にある時に停止操作すると、主制御部100は3コマ上にあるNo. 8の五角形(青)図柄を左ドラム2aの下段位置に停止させ、RB役を第4ライン上に入賞させる(図33(C)参照)。つまり、No. 1～No. 3又はNo. 11～No. 21の図柄の何れかが基準位置にある時に、遊技者が左停止ボタン10aを停止操作すると、RB図柄が第1ライン上又は第4ライン上に停止して、RB役が入賞する。つまり、21コマ中の14コマの範囲で停止操作するとRB役が入賞することになり、その入賞確率は2/3である。その結果、次ゲームはボーナスゲームとなり、メダルは増えない状態で遊技することになる。なお、第二停止で左停止ボタン10aを操作した場合も、入賞態様は結果的に同様になるので、説明を省略する。

【0227】

図34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。

【0228】

例えば、一般遊技時において、乱数抽選により図26(B)及び図27(B)に示した赤7小役(FR1)及び1枚小役(FR7)が同時に当選すると、FR1フラグ及びFR7フラグが立つ。

【0229】

主制御部100は、ドラム部2の全てのドラムが回転している状態で、遊技者が第一停止で中停止ボタン10bを操作すると、記憶する制御情報(中第一停止でベル図柄を引き込む)と合致した(押し順が「正解」した)と判断するので、その後の第二停止操作及び第三停止操作の順序に拘わらず、停止制御処理により赤7小役だけを必ず入賞させて15枚のメダルを払い出す。即ち、主制御部100は、3つの図柄列を変動させる変動表示ゲームを開始し、役の抽選により赤7小役(第1ターゲット小役)及び押し順規定小役である1枚小役(図柄組み合わせは9種類)を同時に内部当選させる。この1枚小役に対応して記憶する押し順(中ファースト)で停止ボタン部10が操作されると、ベル図柄を有効ライン上に停止させて赤7小役を入賞させる。また、後述する様に、押し順が正解であれば、同時に内部当選している1枚小役を入賞させないように停止制御を行うのである。

【0230】

図34(A)は、ドラム部2の全てのドラムが回転している状態を示している。この状態で、遊技者が第一停止で中停止ボタン10bを、No. 8のベル図柄が基準位置にある時に停止操作すると(中ドラム2bの中段位置にNo. 7の五角形(青)図柄が即止まり可能な状態。図34(B)参照)、主制御部100は有効ライン上にベル図柄が止まるように引込制御を行う。この場合、5コマ上にあるNo. 3のベル図柄を中ドラム2bの中段位置に停止させる(図34(C)参照)。結果的に、中ドラム2bは、4コマ滑って停止することになる。なお、この場合には、主制御部100は、同時当選している1枚小役(FR7)の四角形(青)図柄が引込範囲に無いので、有効ライン上に停止させることは

10

20

30

40

50

できない。

【 0 2 3 1 】

図 3 5 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。

【 0 2 3 2 】

図 3 5 (A) は、図 3 4 (C) と同じであり、中ドラム 2 b が停止してベル図柄が中段に表示された状態において、遊技者が第二停止で右停止ボタン 1 0 c を停止操作すると、主制御部 1 0 0 は例えば No . 1 1 のベル図柄を右ドラム 2 c の上段に停止させる (図 3 5 (B) 参照) 。なお、右ドラム 2 c 上の 6 つのベル図柄は最遠でも 3 コマ間隔に配置されているので、引込範囲にある何れかのベル図柄を右ドラム 2 c の上段又は下段に停止させて、テンパイ状態にすることが可能である。

10

【 0 2 3 3 】

図 3 5 (B) のテンパイ状態において、遊技者が第三停止で左停止ボタン 1 0 a を停止操作すると、主制御部 1 0 0 は例えば No . 2 の赤 7 図柄を左ドラム 2 a の下段に停止させる (図 3 5 (C) 参照) 。左ドラム 2 a 上の 3 つの赤 7 図柄は 6 コマ間隔に配置されているので、何れかの赤 7 図柄を左ドラム 2 a の上段又は下段に停止させて、赤 7 小役 (F R 1) を入賞させることが可能である (図では第 2 ライン) 。なお、第二停止で左停止ボタン 1 0 a 第三停止で右停止ボタン 1 0 c を操作しても、同様に赤 7 小役 (F R 1) が必ず入賞し、入賞態様は結果的に同様になるので、説明を省略する。

【 0 2 3 4 】

図 3 6 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。

20

【 0 2 3 5 】

図 3 6 (A) は、図 3 4 (A) と同様に、ドラム部 2 の全てのドラムが回転している状態を示している。この状態で遊技者が第一停止で左停止ボタン 1 0 a を、例えば No . 7 のリプレイ図柄が基準位置にある時に停止操作すると (左ドラム 2 a の下段位置に No . 7 のリプレイ図柄が即止まり可能な状態。図 3 6 (B) 参照) 、主制御部 1 0 0 は有効ラインが通る左ドラム 2 a の上段位置に、6 コマ上にある No . 1 の五角形 (赤) 図柄を停止させる (図 3 6 (C) 参照) 。結果的に、左ドラム 2 a は、4 コマ滑って停止することになる。なお、主制御部 1 0 0 は、同時当選している赤 7 小役 (F R 1) の赤 7 図柄 (No . 2) を有効ライン上に停止させることも可能であるが、押し順データが 2 で中ファーストを意味しており、押し順が間違っているため、引き込みコマ数範囲内にある 1 枚小役 (F R 7) の五角形 (赤) 図柄を有効ライン上に停止させる。また、遊技者が、第一停止で左ドラム 2 a をどのタイミングで停止操作しても、最遠で 6 コマ間隔に配置されている 1 枚小役 (F R 7) を構成する五角形 (赤) 図柄、五角形 (青) 図柄又は五角形 (白) 図柄の何れか 1 つを上段又は下段位置に停止させることができる。但し、主制御部 1 0 0 が赤 7 図柄を引き込まない理由は、1 枚小役図柄を引き込んだ場合の図柄の組合せ数が 3 (五角形 (赤) ・ 四角形 (青) ・ 五角形 (赤 / 青 / 白)) である一方、赤 7 小役図柄を引き込んだ場合の図柄の組合せ数が 1 であり、何れの場合も 1 枚小役 (F R 7) の方が赤 7 小役より、図柄の組合せ数が多いからである。つまり、第一停止の押し順が不正解である場合には、1 枚小役 (F R 7) を構成する図柄を有効ライン上に引き込んで停止させることができる。なお、この 1 枚小役図柄は、R B 図柄も兼ねているので、R B が内部当選していれば、結果的に両役の図柄を引き込んでいることになる。

30

40

【 0 2 3 6 】

図 3 7 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。

【 0 2 3 7 】

図 3 7 (A) は、図 3 6 (C) と同じであり、左ドラム 2 a が停止して五角形 (赤) 図柄が上段に表示された状態において、遊技者が第二停止で右停止ボタン 1 0 c を停止操作すると、主制御部 1 0 0 は例えば No . 3 の五角形 (赤) 図柄を右ドラム 2 c 下段に停止させる (図 3 7 (B) 参照) 。なお、1 枚小役 (F R 7) を構成する五角形 (赤) 図柄、五角形 (青) 図柄又は五角形 (白) 図柄は、右ドラム 2 c 上に 6 コマ間隔で配置されているので、引込範囲にある何れかの五角形 (赤 / 青 / 白) 図柄を右ドラム 2 c の上段又は下

50

段に停止させて、テンパイ状態にすることが可能である。なお、テンパイ状態となった1枚小役図柄は、RB図柄も兼ねているので、RBが内部当選していれば、結果的に両役の図柄を引き込んだダブルテンパイ状態になる。

【0238】

図37(B)に示す1枚小役(FR7)のテンパイ状態において、遊技者が第三停止で中停止ボタン10bを、No.16の四角形(白)図柄が基準位置にある時に停止操作すると、主制御部100は5コマ上にあるNo.11の四角形(青)図柄を中ドラム2bの中段位置に停止させ、1枚小役(FR7)を第1ライン上に入賞させる(図37(C)参照)。なお、No.16の四角形(白)図柄~No.11の四角形(青)図柄が基準位置にある時に中停止ボタン10bを停止操作すると、No.10又はNo.11の四角形(青)図柄を第1ライン上に停止させて、1枚小役(FR7)を入賞させることができる。つまり、21コマ中の6コマの範囲内で停止操作すればよいので、入賞確率は3/7であるが、それ以外のタイミングで操作するとハズレとなる。なお、第二停止で中停止ボタン10b 第三停止で右停止ボタン10cを操作しても、同様に1枚小役(FR7)が入賞するか又はハズレとなり、入賞態様は結果的に同様になるので、説明を省略する。

10

【0239】

図38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。

【0240】

図26(C)に示したRB内部中の遊技ではRBフラグが立っており、そのRB内部中において、例えば、乱数抽選により図27(B)に示した赤7小役(FR1)及び1枚小役(FR11)が同時に当選すると、FR1フラグ及びFR11フラグが立つ。従って、内部状態としては、結果的にRBフラグ、FR1フラグ及びFR11フラグが立つことになる(図26(C)及び図27(C)参照)。

20

【0241】

主制御部100は、ドラム部2の全てのドラムが回転している状態で、遊技者が第一停止で右停止ボタン10cを操作すると、記憶する制御情報(右第一停止でベル図柄を引き込む)と合致した(押し順が「正解」した)と判断するので、その後の第二停止操作及び第三停止操作の順序に拘わらず、停止制御処理により赤7小役だけを必ず入賞させて15枚のメダルを払い出す。即ち、主制御部100は、3つの図柄列を変動させる変動表示ゲームを開始し、役の抽選(「図柄抽選」とも言う)によりRB、赤7小役(第1ターゲット小役)及び押し順規定小役である1枚小役(図柄組み合わせは9種類)を同時に内部当選させる。この1枚小役に対応して記憶する押し順(右ファースト)で停止ボタン部10が操作されると、赤7小役を構成するベル図柄を有効ライン上に停止させて赤7小役を入賞させる。また、後述する様に、押し順が正解であれば、同時に内部当選しているRB又は1枚小役の何れも入賞させないように停止制御を行うのである。

30

【0242】

図38(A)は、ドラム部2の全てのドラムが回転している状態を示している。この状態で、遊技者が第一停止で右停止ボタン10cを、No.4のベル図柄が基準位置にある時に停止操作すると(右ドラム2cの下段位置にNo.4のベル図柄が即止まり可能な状態。図38(B)参照)、主制御部100は有効ラインの何れかにベル図柄が1つだけ止まるように引込制御を行う。この場合は、4コマ上にあるNo.21のベル図柄を右ドラム2cの下段位置に停止させる(図38(C)参照)。ピタ止まり又は2コマ滑りでベル図柄を有効ライン上の上段又は下段に停止させることも可能であるが、特に強役の「滑り赤7小役」であるので、結果的に、右ドラム2cは、4コマ滑って停止することになり、それを確認した遊技者はART当選を期待することになる。同様に、強役の「滑り1枚小役」も存在する。なお、主制御部100は、同時当選している1枚小役(FR11)の四角形(白)図柄を有効ライン上の上段位置に停止させることも可能であるが、払い出し枚数の多い赤7小役を構成するベル図柄を有効ライン上に停止させるのである。但し、主制御部100は、ボーナス役と小役に関して、何れの図柄も引き込める場合は、ボーナス役図柄よりも小役図柄を優先して揃えるように停止制御を行うようになっている。

40

50

【 0 2 4 3 】

図 3 9 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。

【 0 2 4 4 】

図 3 9 (A) は、図 3 8 (C) と同じであり、右ドラム 2 c が停止してベル図柄が下段に表示された状態において、遊技者が第二停止で中停止ボタン 1 0 b を停止操作すると、主制御部 1 0 0 は例えば No . 8 のベル図柄を中ドラム 2 b の中段に停止させる (図 3 9 (B) 参照) 。なお、中ドラム 2 b 上の 5 つのベル図柄は最遠でも 4 コマ間隔に配置されているので、如何なるタイミングで停止操作されても引込範囲にある何れかのベル図柄を中ドラム 2 b の中段に停止させて、テンパイ状態にすることが可能である。

【 0 2 4 5 】

図 3 9 (B) のテンパイ状態において、遊技者が第三停止で左停止ボタン 1 0 a を停止操作すると、主制御部 1 0 0 は例えば No . 2 の赤 7 図柄を左ドラム 2 a の上段に停止させる (図 3 9 (C) 参照) 。なお、左ドラム 2 a 上の 3 つの赤 7 図柄は 6 コマ間隔で配置されているので、何れかの赤 7 図柄を左ドラム 2 a の上段又は下段に停止させて、入賞させることが可能である (図では第 1 ライン) 。上段に赤 7 図柄を狙ってビタ止まりした場合は、最強の赤 7 小役となり、高確率 (例えば、当選率 5 0 %) で A T 抽選が行われる。一方、弱い赤 7 小役の場合は、滑って下段位置に赤 7 図柄が停止するようになっている。従って、押し順が正解すれば、R B 内部当選状態が維持されるので、遊技者はハズレの無い状態で遊技を行うことができる。

【 0 2 4 6 】

図 4 0 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。

【 0 2 4 7 】

図 4 0 (A) は、図 3 8 (A) と同様に、ドラム部 2 の全てのドラムが回転している状態を示している。この状態で遊技者が第一停止で左停止ボタン 1 0 a を、例えば No . 7 のリプレイ図柄が基準位置にある時に停止操作すると (左ドラム 2 a の下段位置に No . 7 のリプレイ図柄が即止まり可能な状態。図 4 0 (B) 参照) 、主制御部 1 0 0 は有効ラインが通る左ドラム 2 a の上段位置に、6 コマ上にある No . 1 の五角形 (赤) 図柄を停止させる (図 4 0 (C) 参照) 。結果的に、左ドラム 2 a は、4 コマ滑って停止することになる。なお、主制御部 1 0 0 は、同時当選している赤 7 小役 (F R 1) の赤 7 図柄 (No . 2) を有効ライン上に停止させることも可能であるが、押し順データが 3 で右ファーストを意味しており、押し順が間違っているので、引き込みコマ数範囲内にある 1 枚小役 (F R 1 1) の五角形 (赤) 図柄を有効ライン上に停止させる。また、遊技者が、第一停止で左ドラム 2 a をどのタイミングで停止操作しても、6 コマ間隔で配置されている 1 枚小役 (F R 1 1) を構成する五角形 (赤) 図柄、五角形 (青) 図柄又は五角形 (白) 図柄の何れか 1 つを上段又は下段位置に停止させることができる。但し、主制御部 1 0 0 が赤 7 図柄を引き込まない理由は、1 枚小役図柄を引き込んだ場合の図柄の組合せ数が 3 (五角形 (赤) ・五角形 (赤 / 青 / 白) ・四角形 (白)) である一方、赤 7 小役図柄を引き込んだ場合の図柄の組合せ数が 1 (赤 7 ・ベル・ベル) であり、何れの場合も 1 枚小役 (F R 1 1) の方が赤 7 小役より、図柄の組合せ数が多いからである。つまり、第一停止の押し順が不正解である場合には、1 枚小役 (F R 1 1) を構成する何れか一つの図柄を有効ライン上に引き込んで停止させることができる。なお、この 1 枚小役図柄は、R B 図柄も兼ねているので、R B が内部当選していれば、結果的に両役の図柄を引き込んでいることになる。

【 0 2 4 8 】

図 4 1 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。

【 0 2 4 9 】

図 4 1 (A) は、図 4 0 (C) と同じであり、左ドラム 2 a が停止して五角形 (赤) 図柄が上段に表示された状態において、遊技者が第二停止で中停止ボタン 1 0 b を、例えば No . 1 の五角形 (赤) 図柄が基準位置にある時に停止操作すると (中ドラム 2 b の下段位置に No . 1 の五角形 (赤) 図柄が即止まり可能な状態。図 4 1 (B) 参照) 、主制御

10

20

30

40

50

部 1 0 0 は No . 1 7 の五角形 (白) 図柄を中ドラム 2 b の中段に停止させる (図 4 1 (C) 参照) 。なお、1 枚小役 (F R 1 1) を構成する五角形 (赤) 図柄、五角形 (青) 図柄又は五角形 (白) 図柄は、中ドラム 2 b 上に 4 コマ間隔以内に配置されているので、引込範囲にある何れかの五角形 (赤 / 青 / 白) 図柄を中ドラム 2 b の中段に停止させて、テンパイ状態にすることが可能である。なお、テンパイ状態となった 1 枚小役図柄は、R B 図柄も兼ねており、R B が内部当選しているので、結果的に両役の図柄を引き込んだダブルテンパイ状態になる。

【 0 2 5 0 】

図 4 2 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。

【 0 2 5 1 】

図 4 2 (A) は、図 4 1 (C) と同じであり、左ドラム 2 a が停止して五角形 (赤) 図柄が上段に表示及び中ドラム 2 b が停止して五角形 (白) 図柄が中段に表示された状態において、遊技者が第三停止で右停止ボタン 1 0 c を、例えば No . 5 のリプレイ図柄が基準位置にある時に停止操作すると (右ドラム 2 c の下段位置に No . 5 のリプレイ図柄が即止まり可能な状態。図 4 2 (B) 参照) 、主制御部 1 0 0 は No . 2 0 の四角形 (白) 図柄を右ドラム 2 c の上段に停止させて、1 枚小役 (F R 1 1) を第 3 ライン上に入賞させる (図 4 2 (C) 参照) 。なお、No . 5 のリプレイ図柄 ~ No . 2 0 の四角形 (白) 図柄が基準位置にある時に右停止ボタン 1 0 c を停止操作すると、No . 2 0 の四角形 (白) 図柄を第 1 ライン上又は第 3 ライン上に停止させて、1 枚小役 (F R 1 1) を入賞させることができる。つまり、2 1 コマ中の 7 コマの範囲内で停止操作されると、1 枚小役 (F R 1 1) が入賞するので、その入賞確率は 1 / 3 であるが、それ以外のタイミングで操作すると後述するように R B が入賞する。なお、第二停止で右停止ボタン 1 0 c 第三停止で中停止ボタン 1 0 b を操作しても、同様に 1 枚小役 (F R 7) が入賞するか又は R B が入賞となり、入賞態様は結果的に同様になるので、説明を省略する。

【 0 2 5 2 】

図 4 3 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。

【 0 2 5 3 】

図 4 3 (A) は、図 4 2 (A) と同じであり、左ドラム 2 a が停止して五角形 (赤) 図柄が上段に表示及び中ドラム 2 b が停止して五角形 (白) 図柄が中段に表示された状態において、遊技者が第三停止で右停止ボタン 1 0 c を、例えば No . 7 のベル図柄が基準位置にある時に停止操作すると (右ドラム 2 c の下段位置に No . 7 のベル図柄が即止まり可能な状態) 、主制御部 1 0 0 は No . 3 の五角形 (赤) 図柄を 4 コマ滑らせて右ドラム 2 c の下段に停止させ、R B を第 1 ライン上に入賞させる (図 4 3 (B) 参照) 。また、図 4 3 (A) の状態において、遊技者が第三停止で右停止ボタン 1 0 c を、例えば No . 1 6 の赤 7 図柄が基準位置にある時に停止操作すると (右ドラム 2 c の下段位置に No . 1 6 の赤 7 図柄が即止まり可能な状態) 、主制御部 1 0 0 は No . 1 0 の五角形 (青) 図柄を 4 コマ滑らせて右ドラム 2 c の上段に停止させ、R B を第 3 ライン上に入賞させる (図 4 3 (C) 参照) 。つまり、停止ボタン部 1 0 の操作順序を間違えると、1 / 3 の確率で 1 枚小役が入賞して R B 内部当選状態を維持する一方、2 / 3 の確率で R B が入賞して R B ゲームが始まり、終了すると一般遊技に戻ってハズレが存在するハマリ状態となる。すなわち、R B が内部当選中に赤 7 小役 (F R 1) 、ベル小役 (F R 2) 、1 枚小役 (F R 3 ~ F R 1 1) が入賞すれば、次ゲームの変動表示ゲームでは、R B 内部当選中の高確率再遊技状態 (R T 状態) になるので、遊技者は不当選 (ハズレ) とならない状態で遊技可能となる。

【 0 2 5 4 】

図 4 4 は、図柄停止処理サブルーチンを示すフローチャートである。実線は主制御部 1 0 0 が実行し、破線は副制御部 1 6 0 が実行する処理を示している。

【 0 2 5 5 】

主制御部 1 0 0 は、図 2 2 のステップ S 1 7 0 のゲームメイン処理において、遊技者のスタートレバー 9 の操作 (スタート信号の受信タイミング) に伴って乱数抽選 (役の抽選

10

20

30

40

50

又は図柄抽選)を実行し、このサブルーチンを呼び出した後、ドラム部2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。

【0256】

主制御部100は、ステップS200で告知信号(コマンドやデータ等)を出力し、抽選結果や内部状態(ボーナスフラグ、通常リプレイ状態又はRT状態、ボーナス後の消化ゲーム数等)を副制御部160に通知して、後述のステップS210へ移行する。

【0257】

副制御部160は、告知信号を受信すると、ステップSS100でコマンドやデータ等により、複合小役(図25、図26(B)及び図26(C)参照)の何れかが当選したか否かを確認し、当選していなければ他の当選役に応じた演出を行って終了する一方、当選していればステップSS110へ移行する。

10

【0258】

副制御部160は、ステップSS110において、AT中で且つ残ゲーム数の有無を確認し、残ゲーム数が無ければステップSS120へ移行する一方、ATストックがあればステップSS130へ移行する。

【0259】

副制御部160は、ステップSS120でATストックの有無及び放出(AT機能を発動)させる条件が成立しているか否かを確認し、成立していなければ終了する一方、成立していればステップSS130へ移行する。

【0260】

副制御部160は、ステップSS130でAT機能を発動させ、内部当選している複合小役に対応する停止ボタン操作の押し順を告知して、この処理を終了する。具体的にこのAT機能は、男性の声で「左だ」、「中だ」、「右だ」とか、女性の声で「左よ」、「中よ」、「右よ」との音声と共に、表示演出装置11に映像で表示する。

20

【0261】

主制御部100は、ステップS210へ移行すると、内部当選しているのが複合小役であり、且つその複合小役に対応する押し順で停止操作されると(即ち、押し順が正解であれば)、ステップS220でターゲット小役を入賞させて終了する一方、押し順が不正解であればステップS230へ移行する。なお、図には記載していないが、内部当選している役が複合小役でなければ、他の内部当選役に応じた所定の停止制御を行って終了する。

30

【0262】

主制御部100は、ステップS230へ移行すると、まずボーナス引き込み小役を構成する1つの図柄を有効ライン上に必ず停止させる。ステップS240に移行すると、その後の停止操作タイミングが合致していれば、主制御部100はステップS250でボーナス引き込み小役を入賞させて終了する一方、停止操作タイミングが合致しなければ、ステップS260へ移行する。

【0263】

主制御部100は、ステップS260へ移行すると、ボーナスが内部当選中であれば、ステップS270でボーナス役を入賞させる一方、ボーナスが内部当選中でなければ、ステップS280でドラム部2をハズレ図柄で停止させて終了する。

40

【0264】

図45は、表示演出装置が表示する演出画面の模式図である。

【0265】

副制御部160は、遊技状態に応じて、表示演出装置11に表示する演出映像を切り替えて表示する。図45(A)は昼ステージ画面であり、ATの当選確率が低い状態で用いられる。図45(B)は夜ステージ画面であり、主にATの当選確率が高い状態で用いられるので、この画面が表示されると、遊技者はAT放出の期待感で気持ちが高揚する。副制御部160は、レア小役(例えば、中段チェリー、強スイカ、強ベルなど)が当選すると、その後AT抽選(ATボーナスの放出抽選)及び高確抽選が行われる。この高確抽選で当選すると、昼の通常画面から夜の画面に切り替える一方、AT高確中にリプレイが

50

当選するたびに所定の確率で転落抽選が行われるので、一般遊技中は昼の通常画面と夜の画面が所定の頻度で交互に表示される。一般に、これらの表示画面は、遊技者に正しいモード示唆を行う為に、低確率状態や高確率状態、RB内部当選中などの滞在モードに応じて、時刻や天候等が変更されるが、ガセ演出（フェイク演出）も適宜行うことによって遊技者の期待感を更に煽ることができる。また、各種当選役に応じた通常の告知演出が実行される。

【0266】

図45(C)は夜のカミナリ画面であり、夜ステージ画面から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すると、副制御部160は、レア小役が当選した場合など所定条件が成立する度にアシスト抽選(AT抽選)を行う。副制御部160は、AT抽選を行うと、その旨を遊技者に伝える為に、停止ボタン部10の操作タイミングに合わせて、雷鳴と共に夜ステージ画面にカミナリを落とす演出を行う。また、昼ステージを表示時にATが当選した場合には、昼ステージ画面から夜ステージ画面に急激に変化させて、少なくとも2度の雷連続演出を行ってAT放出前兆を示唆する。そして、昼ステージ画面から3度連続して雷演出を行って、停止ボタン部10の操作タイミングに合わせてカミナリを3度落とした場合には、AT放出確定(ATボーナス確定)を告知する。従って、雷鳴とカミナリを適度に発生させることで、遊技者の期待感を煽ることができる。

【0267】

ATを放出する他の前兆演出として、「ゴロゴロ・ドッカーン」という効果音と共に、夜のカミナリ画面が引き続いて用いられる。特に、図26に示した一般遊技時の前兆演出中において、「RB+ベル小役+1枚小役」が内部当選すると、AT発動の激アツ演出と共に、一旦停止ボタン部10を停止操作することができないフリーズ状態とした後、ベル小役を入賞させる押し順を報知する。これによって、ボーナス内部当選状態へ誘導することができる。また、ATボーナス放出の前兆中に、図26に示した「赤7小役及び1枚小役」が内部当選すると、赤7小役を入賞させる為の押し順を報知する。

【0268】

上述したAT抽選は、ナビ抽選(「ナビゲーション抽選」の省略名称)とも呼ばれており、AT機能が発動すると、押し順小役(ターゲット小役)を入賞させる為に、副制御部160は停止ボタン部10の操作順序を告知する。また、AT抽選で当選すると、AT機能を即座に発動するのではなく、ATストック(貯蔵又は蓄え)として加算して記憶しておき、所望のタイミングで一気に放出することにより、大量のメダルを遊技者に獲得させることが可能である。例えば、当選確率が非常に低い赤7揃いの特殊リプレイ(無効ラインである上段横ライン、中段横ライン又は下段横ラインに赤7図柄が揃ったように見える赤7リプレイ役)が当選した後のRT状態(高確率再遊技状態)で、50ゲーム1セットのATストックを全て放出し、更にART中にAT抽選を行えば、RTにより持ち玉を減らすことなく、延々にARTが継続するので大きな出玉の塊を作り出すことができる。

【0269】

図46は、表示演出装置が表示する演出画面の模式図である。

【0270】

副制御部160は、AT当選を告知する場合、図45(C)のカミナリ演出を行った次の変動表示ゲームで、再び夜のステージ画面を表示し(図46(A)参照)、停止ボタン部10の操作に応じて、プレートを持った2匹のコウモリが遠くから近付いて来て、徐々に「BONUS」文字が認知できるように表示し(図46(B)参照)、最後に飛び去るコウモリ告知演出を行う。

【0271】

また、夜のステージ画面を表示している状態から、表示画面を右にスクロールして、墓地在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、掘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ることにより、遊技者にとって激アツなプレミア演出としてもよい(図46(C)参照)。

【0272】

10

20

30

40

50

図47～図48は、表示演出装置が表示する演出画面の模式図である。

【0273】

副制御部160は、上述した通り、ATボーナス当選を報知した後に、遊技者の操作で1ゲーム目が開始されると、表示演出装置11の右上に残ゲーム数と獲得枚数を表示すると共に、ART発動前の準備状態画面を表示する(図47(A)参照)。

【0274】

副制御部160は、ART準備中の1ゲーム目が開始して、その時に複合小役(赤7小役+1枚小役)が内部当選すると、ターゲット小役である赤7小役を入賞させるのに必要な停止ボタン部10の押し順を数字の1で表示する。この場合、第一停止操作を意味する数字の1を大きな円の中に表示すると共に、ドラキュラや主人公の声で「ナカ」と発音する(図47(B)参照)。なお、赤7小役は第一停止操作が正解するだけで入賞するが、停止操作を誤ると1枚小役(ボーナス引き込み小役)が入賞するか又はハズレとなる。

10

【0275】

副制御部160は、遊技者が中停止ボタン10bを正しく操作すると、中央の大きな円の文字をOKに変えて小さな円にする(図47(C)参照)。

【0276】

副制御部160は、図47(C)の状態では遊技者が第二停止で右停止ボタン10c 第三停止で左停止ボタン10aを操作すると、右側円内の文字「ANY」を「OK」に変更して(図48(A)参照)、次に左側円内の文字「ANY」を「OK」に変更する。最終的に、赤7小役が入賞するので、「15GET」及び獲得枚数を「15」に変更する(図48(B)参照)。例えば、第一停止操作を間違えて、不正解の左停止ボタン10aを操作すると、左側円内の文字「ANY」を「x」に変更して、1枚小役を入賞させる為に必要な情報を報知する。この場合、狙うべき中ドラム2bの四角形(青)を意味する「青」を拡大表示する(図48(C)参照)。中停止ボタン10bを正しいタイミングで操作すれば、四角形(青)図柄が引き込まれて1枚小役が入賞するので、仮にボーナス内部中であれば、ボーナス役の入賞を回避できる。この点は、進歩性を有する画期的なオリジナル技術である。

20

【0277】

図49は、表示演出装置が表示する演出画面の模式図である。

【0278】

図48(B)の状態では、遊技者のMAXベット操作により次のゲームが開始されると、獲得枚数を「12」に変更する。その時に「RB+ベル小役+1枚小役」が内部当選すると、ターゲット小役であるベル小役を入賞させるのに必要な停止ボタン部10の押し順を数字の1で表示する。この場合、第一停止操作を意味する数字の1を大きな右側円の中に表示すると共に、ドラキュラや主人公の声で「ミギ」と発音する(図49(A)参照)。

30

【0279】

副制御部160は、遊技者が右停止ボタン10cを正しく操作すると、右側の大きな円の文字をOKに変えて小さな円にする(図49(B)参照)。

【0280】

副制御部160は、図49(B)の状態では、遊技者が第二停止で左停止ボタン10a 第三停止で中停止ボタン10bを操作すると、左側円内の文字「ANY」を「OK」に変更し、次に中側円内の文字「ANY」を「OK」に変更する。最終的に、ベル小役が入賞して、ボーナス役が内部当選状態のRT状態になる(高確率再遊技状態。図26(A)及び図26(C)参照)。副制御部160は、表示演出装置11の画面表示を「2GET・ART開始」及び残ゲーム数「50」、獲得枚数を「14」に変更する(図49(C)参照)。一方、例えば第一停止操作を間違えて、不正解の中停止ボタン10bを操作した場合、中央円内の文字「ANY」を「x」に変更して、1枚小役を入賞させる為に必要な情報を報知する。この場合、狙うべき右ドラム2cの四角形(白)を意味する「白」を拡大表示する(図示しないが、図48(C)と同様である)。右停止ボタン10cを正しいタイミングで操作すれば、四角形(白)図柄が引き込まれて1枚小役が入賞して、ボーナス

40

50

役の入賞を回避できるので、ボーナス内部中状態を維持することができる。この点は、進歩性を有する画期的なオリジナル技術である。

【 0 2 8 1 】

A R Tが開始すると、図 2 6 (C) に示した (1) 「 R B + ベル小役 + 1 枚小役」又は (2) 「 R B + 赤 7 小役 + 1 枚小役」が内部当選し、副制御部 1 6 0 はベル小役又は赤 7 小役を入賞させる操作順序を報知するので、遊技者は R T 状態を保ったまま遊技を継続して大量のメダルを獲得することができる。なお、(3) 「 R B + リプレイ」が内部当選すると、必ず複数種類あるリプレイの何れか一つが入賞するので、次ゲームはメダルを投入する必要はない。入賞するリプレイ役を押し順に応じて変化させるようにすることも可能であり、例えば演出用の赤 7 リプレイ (赤 7 が真横に揃ったように見えるリプレイ) を入賞させる場合、転落リプレイを回避させる場合など、副制御部 1 6 0 は逆押しや回避手順などの押し順を報知するようになっている。

10

【 符号の説明 】

【 0 2 8 2 】

1	回胴式遊技機本体	
1 a	筐体	
1 b	前扉	
2	ドラム部	
2 a	左ドラム	
2 b	中ドラム	20
2 c	右ドラム	
3	窓部	
4	表示 L E D ブロック	
4 a	投入枚数 L E D	
4 b	メダル貯留枚数表示 L E D	
4 c	メダル払出枚数表示 L E D	
4 d	リプレイ表示 L E D 4 d	
4 e	エラー表示 L E D	
5	メダル投入部	
5 a	左光透過部	30
5 b	右光透過部	
6	精算ボタン	
7	1ベットボタン	
8	マックスベットボタン	
9	スタートレバー	
1 0	停止ボタン部	
1 0 a	左停止ボタン	
1 0 b	中停止ボタン	
1 0 c	右停止ボタン	
1 1	表示演出装置	40
1 2	スピーカ部	
1 2 a	左上スピーカ	
1 2 b	右上スピーカ	
1 2 c	左下スピーカ	
1 2 d	右下スピーカ	
1 3	遊技状態表示 L E D 部	
1 4	スペシャルボタン	
1 5	受け皿	
1 6	メダル払出口	
1 7	ロゴパネル部	50

1 8	メダル払出装置	
1 9	ドア鍵穴	
2 0	返却ボタン	
2 1	透明パネル	
2 2	デザインパネル	
2 3	装飾物	
2 4	電動式駆動物	
2 5	入力 S W 部	
2 6	計時部	
2 7	反射板	10
2 8	電源部	
2 8 a	設定用キースイッチ	
2 8 b	エラー解除スイッチ	
2 8 c	電源スイッチ	
2 8 d	鍵穴	
1 0 0	主制御部	
1 0 1	R O M	
1 0 2	R A M	
1 1 0	スタート S W センサ	
1 1 1	操作方向センサ	20
1 1 2	スペシャルボタンセンサ	
1 1 3	扉異常信号出力装置	
1 2 0	停止ボタンセンサ	
1 3 0	メダル検出センサ	
1 4 0	ベットボタンセンサ	
1 5 0	段階設定部	
1 6 0	副制御部	
1 6 1	R O M	
1 6 2	R A M	
		30

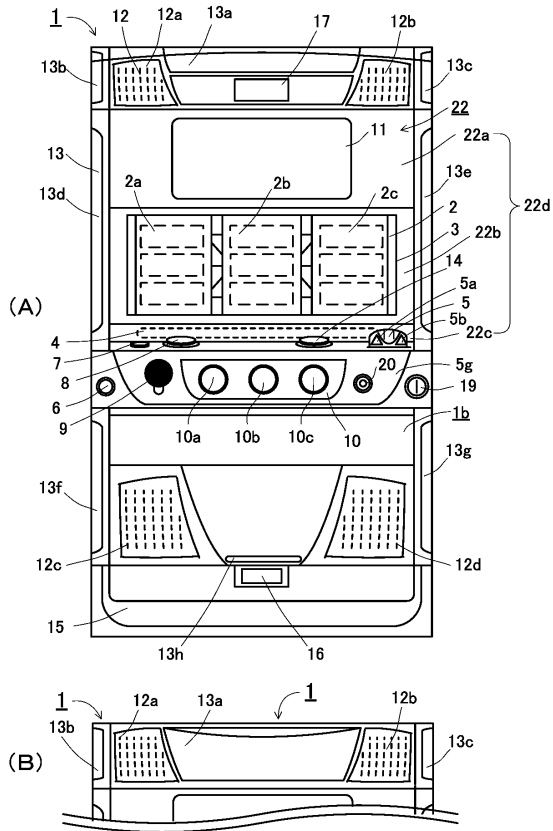
【要約】

【課題】従来のボーナス役（R B）及び第三のボーナスである A R T 機能を搭載し、1 ゲーム当りの純増枚数を最大限に増加させることが可能な遊技機等を提供することにある。

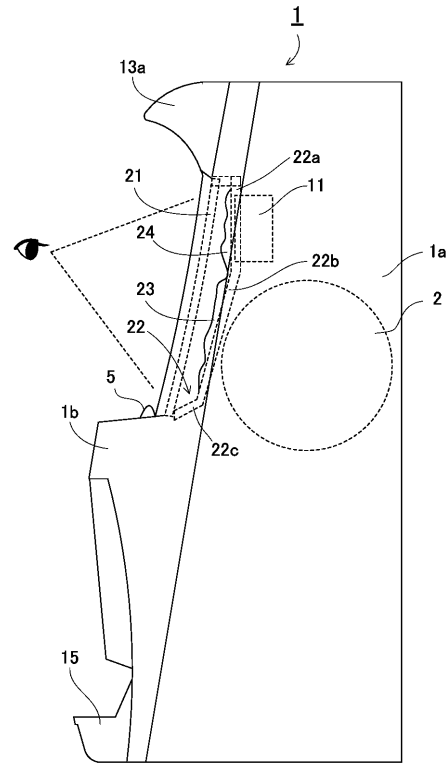
【解決手段】A R T 準備中に「R B + ベル小役 + 1 枚小役」が内部当選すると、ターゲット小役を入賞させる為の停止ボタン部 1 0 の押し順を数字の 1 で表示する。右停止ボタン 1 0 c を正しく操作すると、右側の大きな円の文字を O K に変えて小さな円にする（図 4 9（B）参照）。遊技者が第二停止で左停止ボタン 1 0 a 第三停止で中停止ボタン 1 0 b を操作すると、左側円内の文字「A N Y」を「O K」に変更し、中側円内の文字「A N Y」を「O K」に変更する。最終的に、ベル小役が入賞して、ボーナス役が内部当選状態の R T 状態になる。副制御部 1 6 0 はベル小役又は赤 7 小役を入賞させる操作順序を報知するので、R T 状態を保ったまま遊技を継続して大量のメダルを獲得することができる。

【選択図】図 4 9

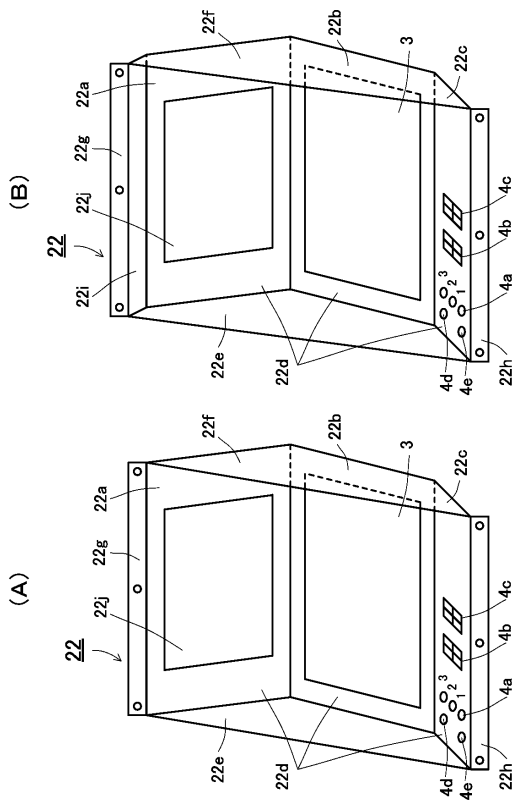
【図1】



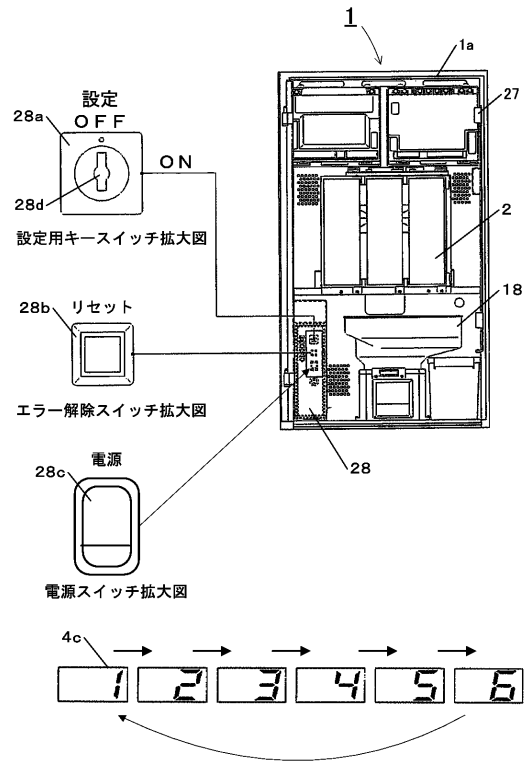
【図2】



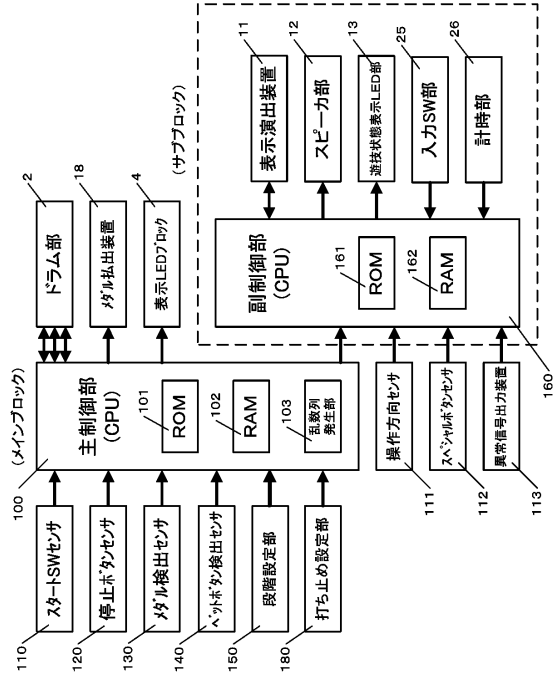
【図3】



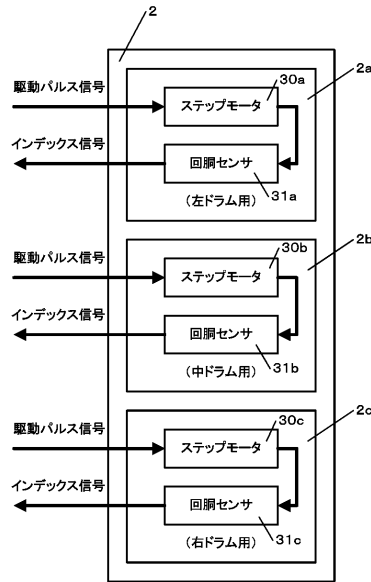
【図4】



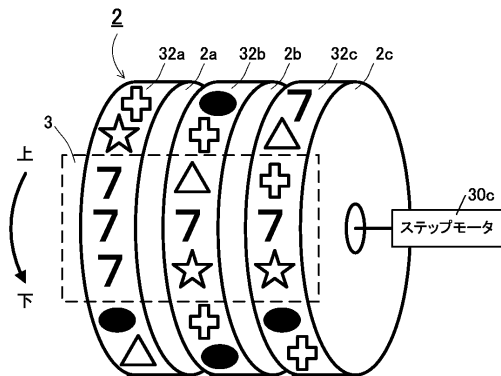
【図5】



【図6】



【図7】

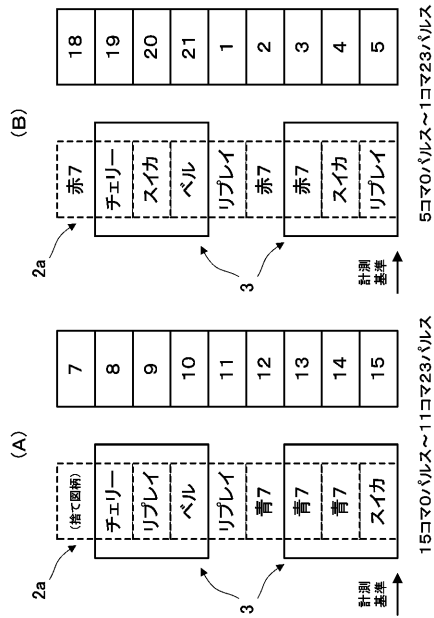


【図8】

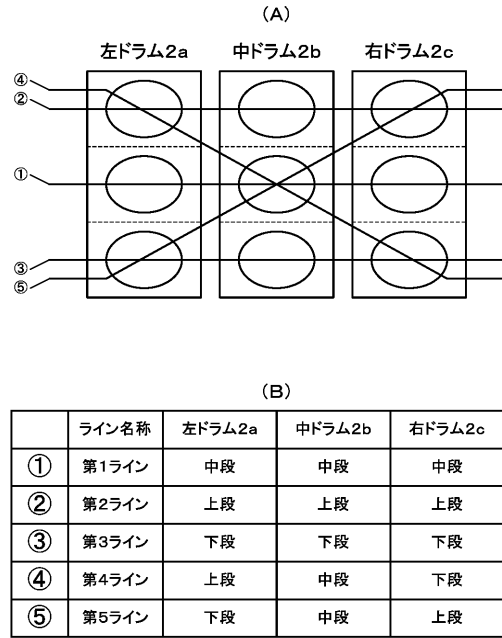
ドラムの図柄配置

No.	左ドラム	中ドラム	右ドラム
1	リプレイ	スイカ	ベル
2	赤7	赤7	赤7
3	赤7	ベル	ベル
4	スイカ	リプレイ	スイカ
5	リプレイ	チェリー	リプレイ
6	ベル	ベル	チェリー
7	(捨て図柄)	リプレイ	ベル
8	チェリー	チェリー	スイカ
9	リプレイ	(捨て図柄)	リプレイ
10	ベル	(捨て図柄)	青7
11	リプレイ	ベル	ベル
12	青7	リプレイ	スイカ
13	青7	スイカ	リプレイ
14	青7	青7	(捨て図柄)
15	スイカ	スイカ	ベル
16	ベル	ベル	スイカ
17	リプレイ	リプレイ	リプレイ
18	赤7	チェリー	チェリー
19	チェリー	ベル	ベル
20	スイカ	リプレイ	スイカ
21	ベル	(捨て図柄)	リプレイ

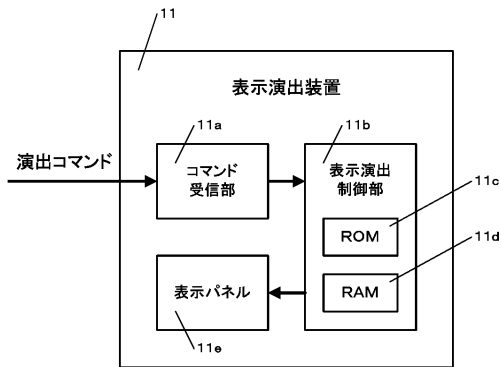
【図13】



【図14】



【図15】

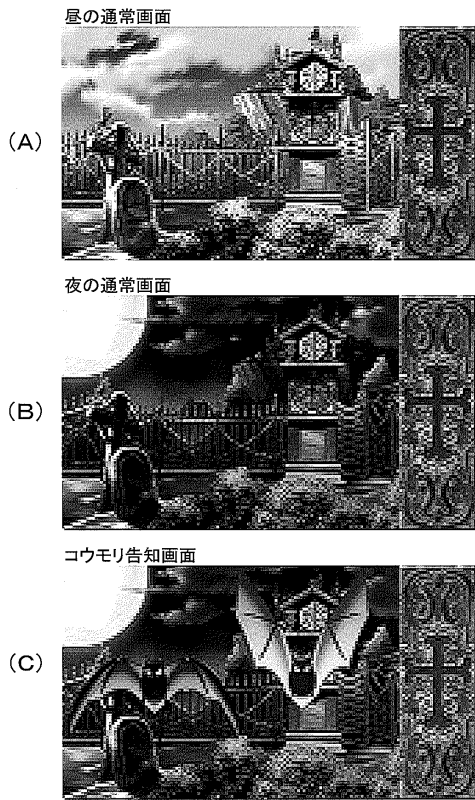


【図16】

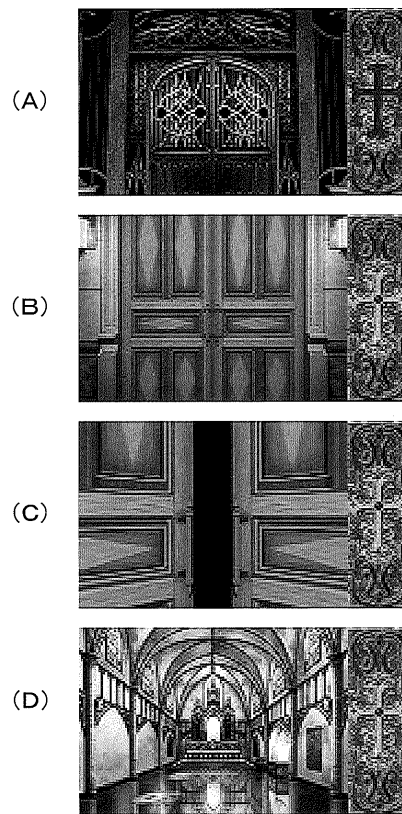
演出パターンテーブル

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
⋮	⋮	⋮
⋮	⋮	⋮

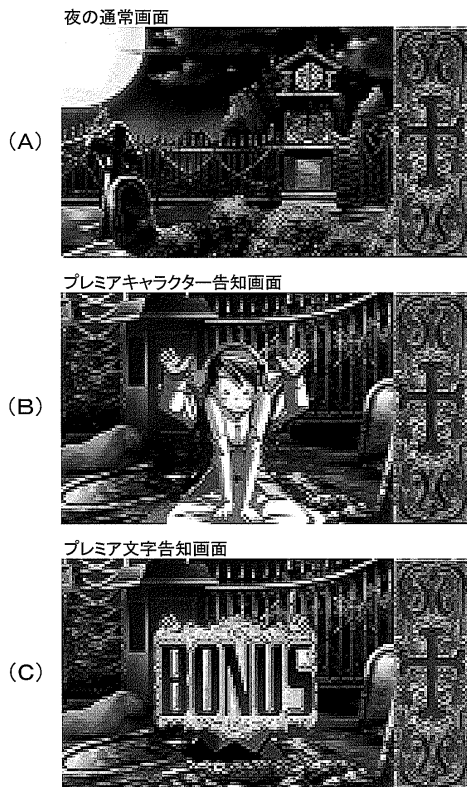
【図17】



【図18】



【図19】



【図20】

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

(A)

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

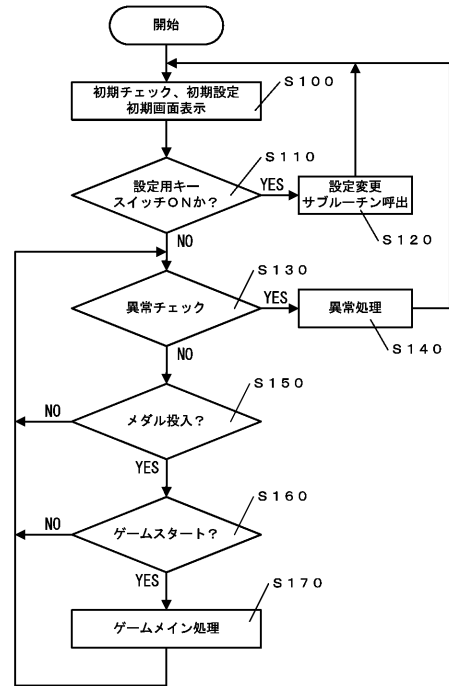
(B)

【図21】

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
青7	青7	青7	0枚	役物連続作動 装置作動
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22】

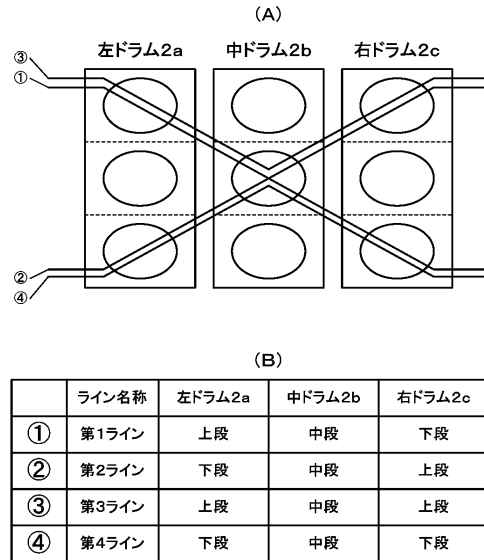


【図23】

ドラムの図柄配置

No.	左ドラム	中ドラム	右ドラム
1	五角形(赤)	五角形(赤)	リプレイ
2	赤7	赤7	赤7
3	(捨て図柄)	ベル	五角形(赤)
4	四角形(茶)	リプレイ	ベル
5	ベル	四角形(茶)	リプレイ
6	(捨て図柄)	五角形(青)	四角形(茶)
7	リプレイ	五角形(青)	ベル
8	五角形(青)	ベル	リプレイ
9	赤7	リプレイ	赤7
10	(捨て図柄)	四角形(青)	五角形(青)
11	四角形(青)	四角形(青)	ベル
12	ベル	五角形(白)	リプレイ
13	(捨て図柄)	ベル	四角形(青)
14	リプレイ	リプレイ	ベル
15	五角形(白)	ベル	リプレイ
16	赤7	四角形(白)	赤7
17	(捨て図柄)	五角形(白)	五角形(白)
18	四角形(白)	リプレイ	ベル
19	ベル	ベル	リプレイ
20	(捨て図柄)	リプレイ	四角形(白)
21	リプレイ	四角形(茶)	ベル

【図24】

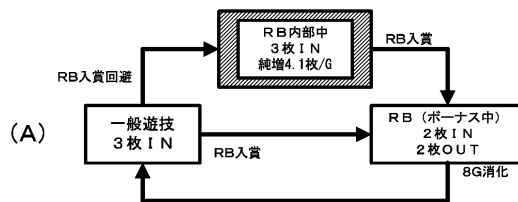


【図25】

配当表(役物未作動時:規定数3枚)

左ドラム	中ドラム	右ドラム	獲得メダル枚数	備考
五角形(赤/青/白)	五角形(赤/青/白)	五角形(赤/青/白)	0枚	1種特別役物(RB:RT変動契機)
赤7	ベル	ベル	15枚	赤7小役(FR1)
ベル	ベル	ベル	2枚	ベル小役(FR2)
四角形(茶)	五角形(赤/青/白)	五角形(赤/青/白)	1枚	1枚小役左1(FR3)
四角形(青)	五角形(赤/青/白)	五角形(赤/青/白)	1枚	1枚小役左2(FR4)
四角形(白)	五角形(赤/青/白)	五角形(赤/青/白)	1枚	1枚小役左3(FR5)
五角形(赤/青/白)	四角形(茶)	五角形(赤/青/白)	1枚	1枚小役中1(FR6)
五角形(赤/青/白)	四角形(青)	五角形(赤/青/白)	1枚	1枚小役中2(FR7)
五角形(赤/青/白)	四角形(白)	五角形(赤/青/白)	1枚	1枚小役中3(FR8)
五角形(赤/青/白)	五角形(赤/青/白)	四角形(茶)	1枚	1枚小役右1(FR9)
五角形(赤/青/白)	五角形(赤/青/白)	四角形(青)	1枚	1枚小役右2(FR10)
五角形(赤/青/白)	五角形(赤/青/白)	四角形(白)	1枚	1枚小役右3(FR11)
リプレイ	リプレイ	リプレイ	再遊技	再遊技作動
五角形(赤/青/白)	赤7	リプレイ	再遊技	再遊技作動

【図26】



抽選確率(一般遊技時)

図柄組合せ	置数(X/65536)
RB	12000
RB+ベル小役+1枚小役	6000
赤7小役+1枚小役	23000
リプレイ	8978
不当選	15558

抽選確率(RB内部中:ART)

図柄組合せ	置数(X/65536)
RB+ベル小役+1枚小役	6000
RB+赤7小役+1枚小役	23000
RB+リプレイ	36536
不当選	0

抽選確率(RB中)

図柄組合せ	置数(X/65536)
ベル小役	65536

【図27】

(A)

配当表(一般遊技時)

左ドラム	中ドラム	右ドラム	獲得メダル枚数	備考
五角形(赤/青/白)	五角形(赤/青/白)	五角形(赤/青/白)	0枚	1種特別役物(RB:RT変動契機)
ベル	ベル	ベル	2枚	ベル小役(FR2)
四角形(茶)	五角形(赤/青/白)	五角形(赤/青/白)	1枚	1枚小役左1(FR3) 押し順データ:1

(B)

配当表(一般遊技時)

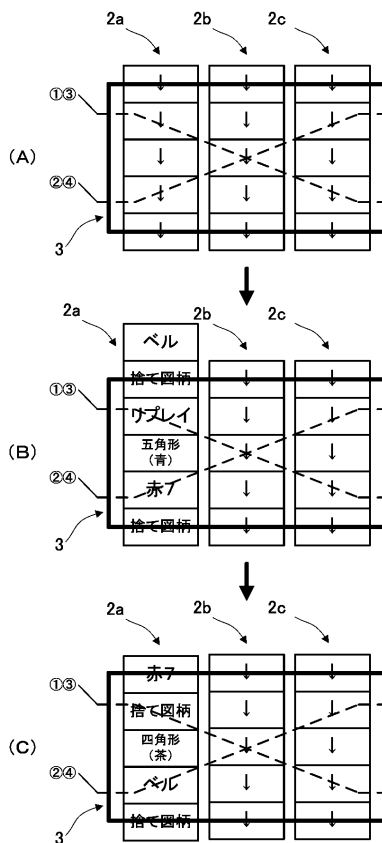
左ドラム	中ドラム	右ドラム	獲得メダル枚数	備考
赤7	ベル	ベル	15枚	赤7小役(FR1)
五角形(赤/青/白)	四角形(青)	五角形(赤/青/白)	1枚	1枚小役中2(FR7) 押し順データ:2

(C)

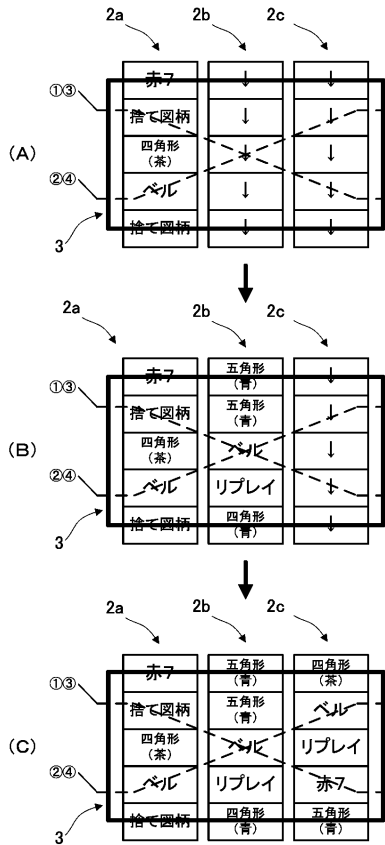
配当表(RB内部中)

左ドラム	中ドラム	右ドラム	獲得メダル枚数	備考
五角形(赤/青/白)	五角形(赤/青/白)	五角形(赤/青/白)	0枚	1種特別役物(RB:RT変動契機)
赤7	ベル	ベル	15枚	赤7小役(FR1)
五角形(赤/青/白)	五角形(赤/青/白)	四角形(白)	1枚	1枚小役中2(FR11) 押し順データ:3

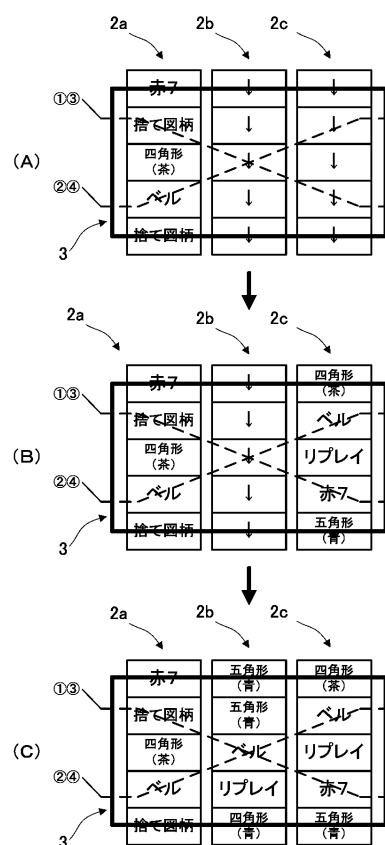
【図28】



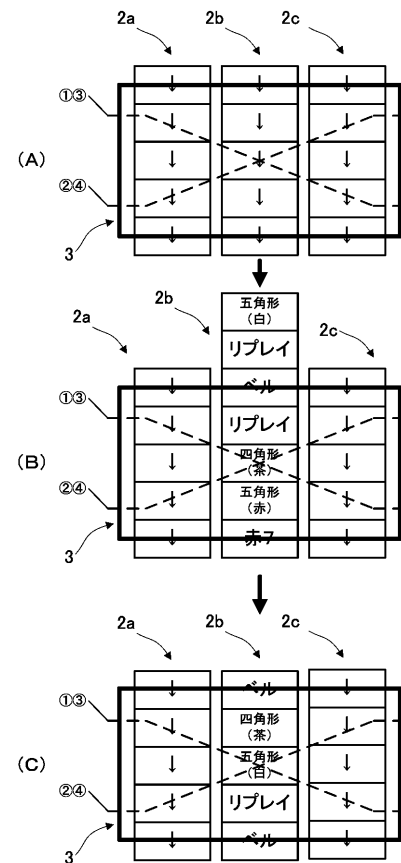
【図 29】



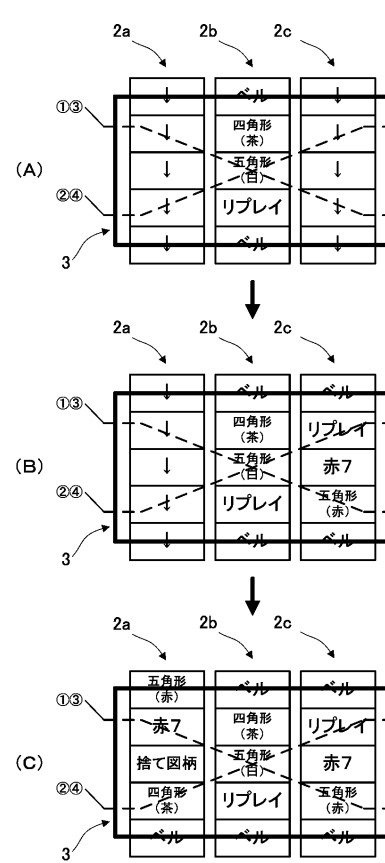
【図 30】



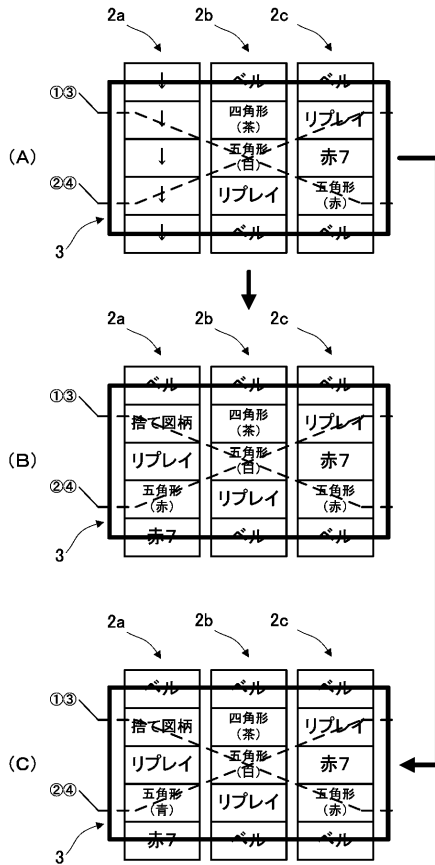
【図 31】



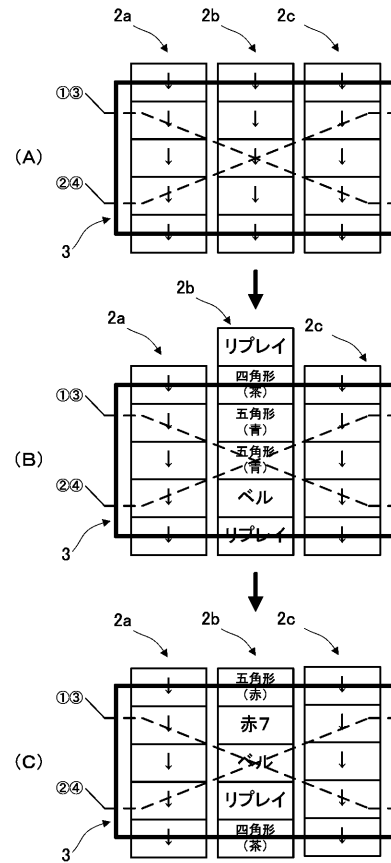
【図 32】



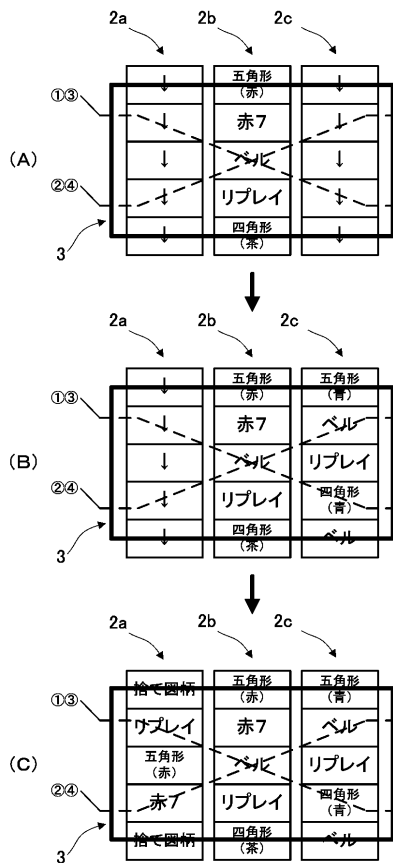
【図33】



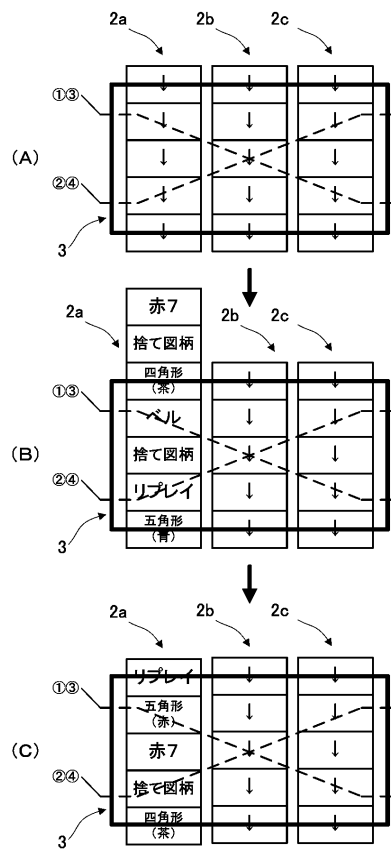
【図34】



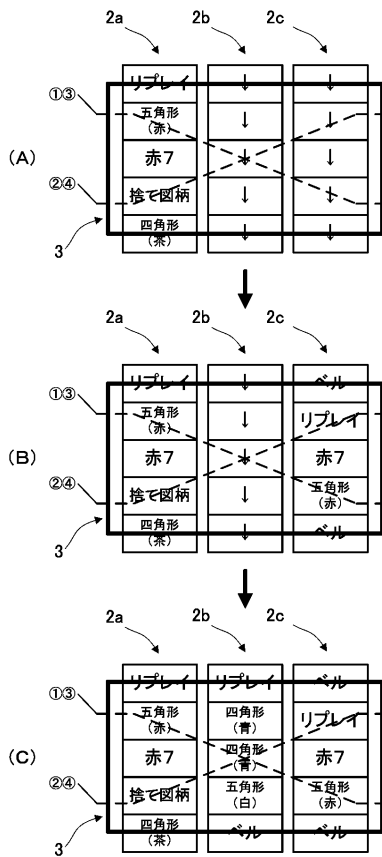
【図35】



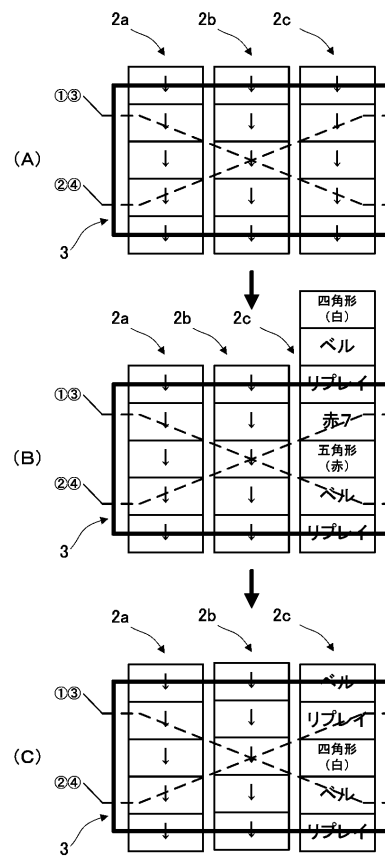
【図36】



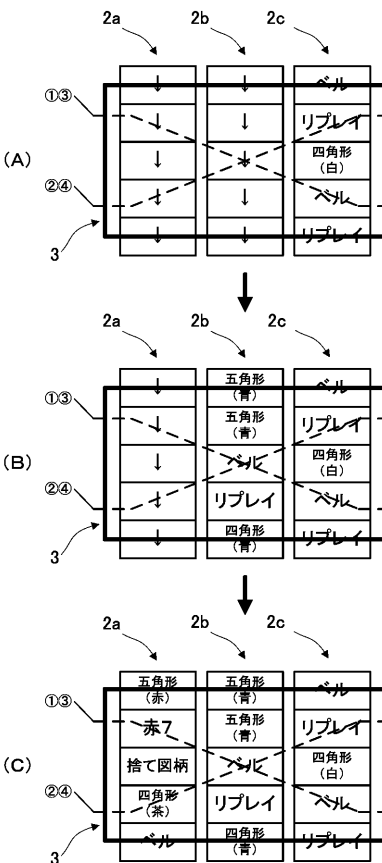
【図37】



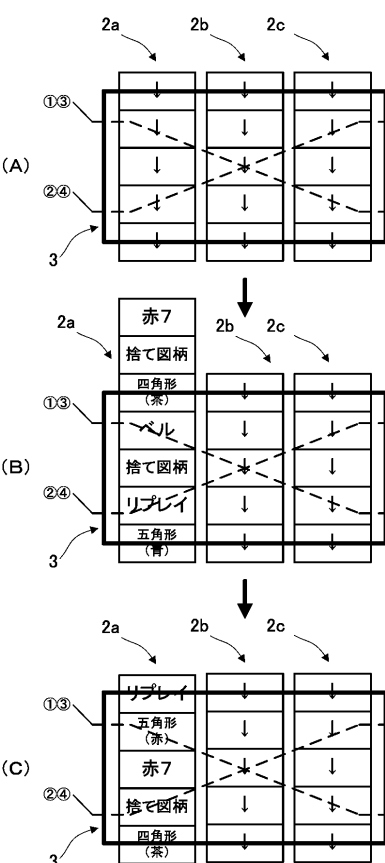
【図38】



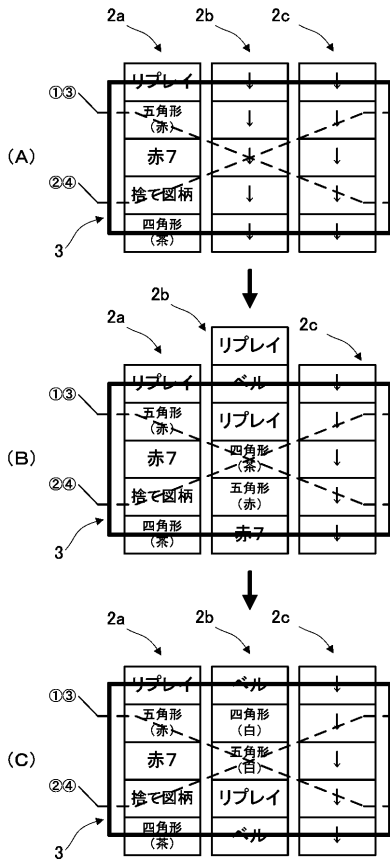
【図39】



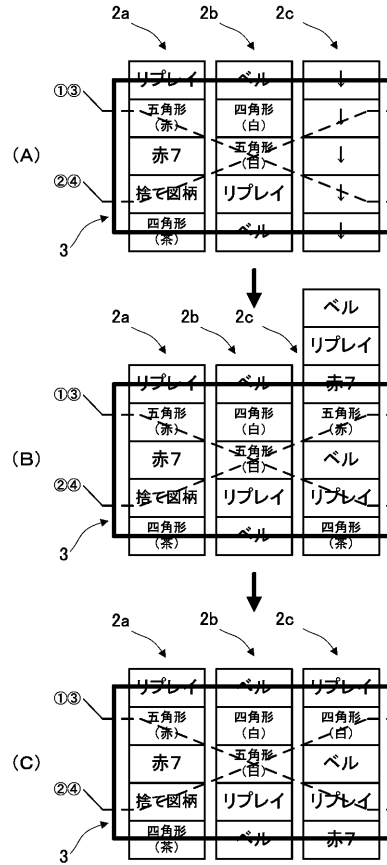
【図40】



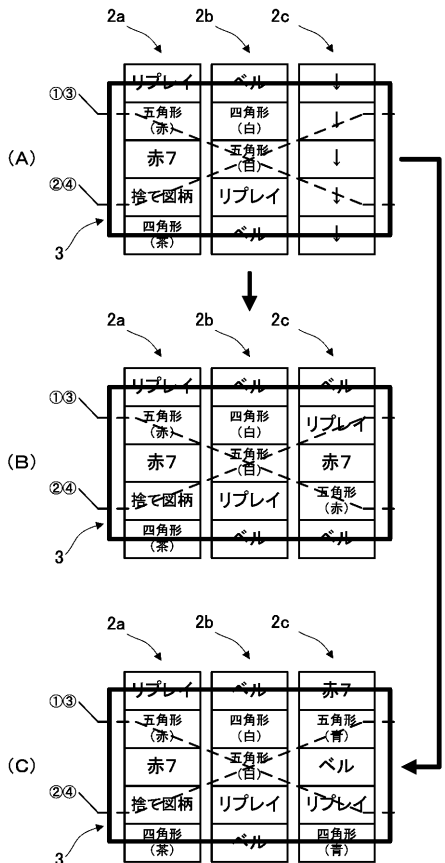
【図41】



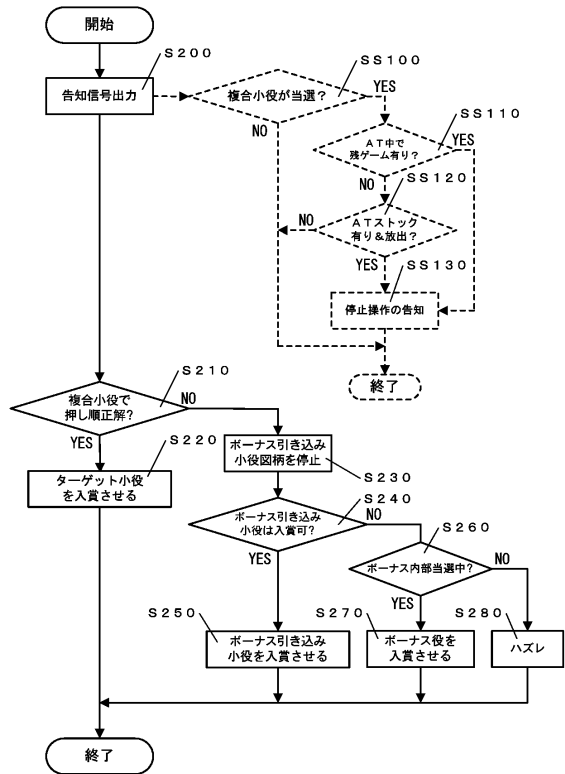
【図42】



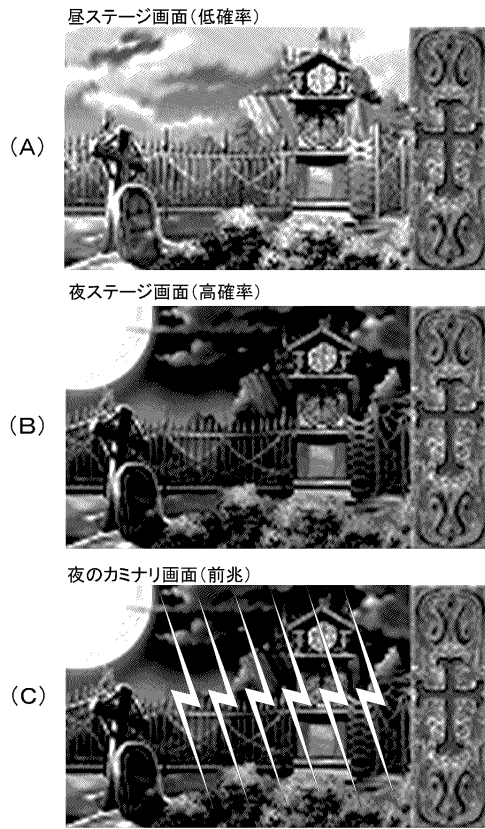
【図43】



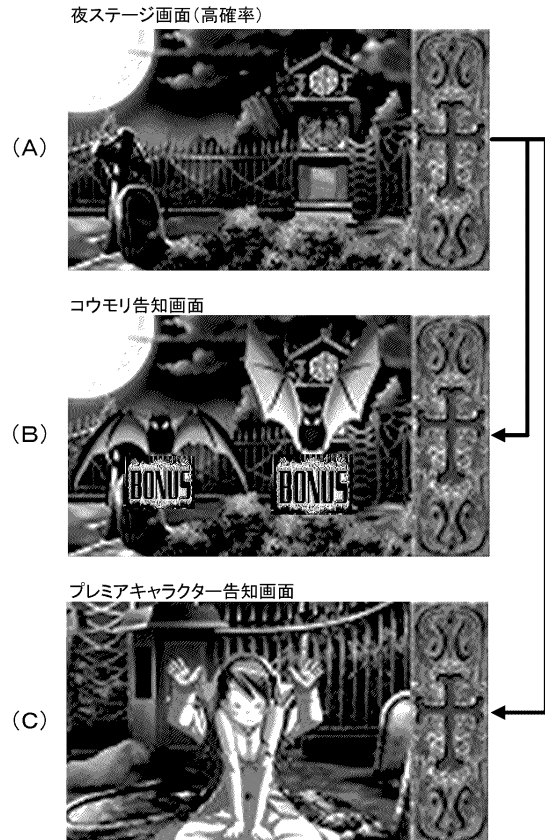
【図44】



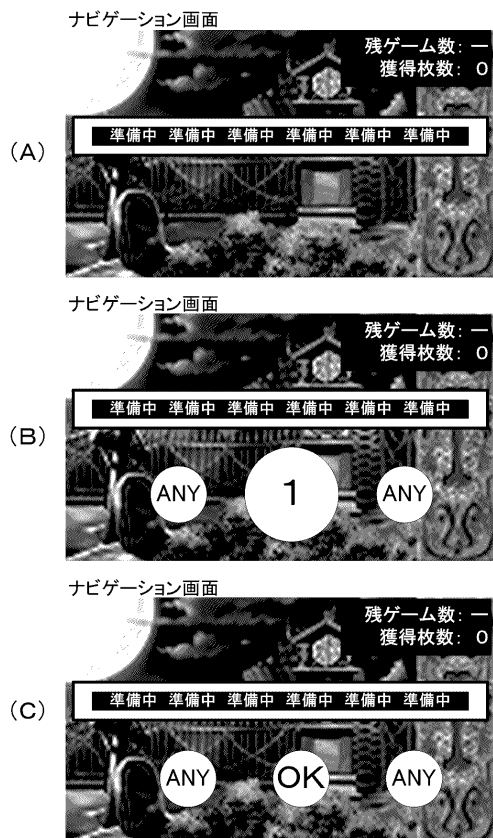
【図45】



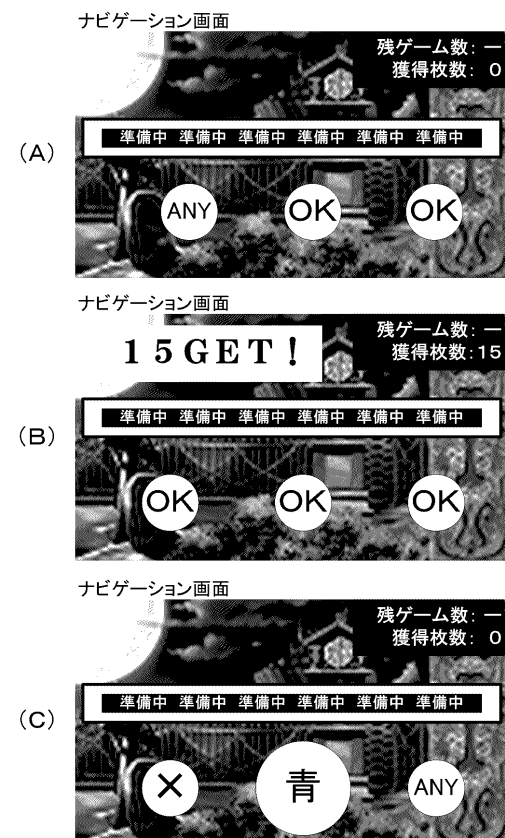
【図46】



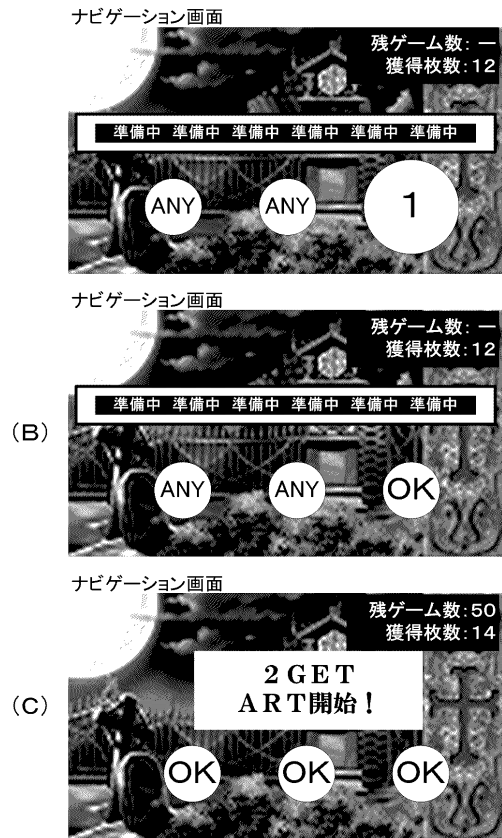
【図47】



【図48】



【図49】



フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2005-102956(JP,A)
特開2006-346431(JP,A)
特開2006-346432(JP,A)
特開2002-058793(JP,A)
特開2001-286602(JP,A)
特開2010-227533(JP,A)
特開2010-227609(JP,A)
特開2007-130251(JP,A)
特開2011-245145(JP,A)
特開2011-245104(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 5/04