

(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2018-121737

(P2018-121737A)

(43) 公開日 平成30年8月9日(2018.8.9)

(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 6 F 2 C 0 8 2
 A 6 3 F 5/04 5 1 2 D

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 61 頁)

(21) 出願番号 特願2017-14418 (P2017-14418)
 (22) 出願日 平成29年1月30日 (2017.1.30)

(71) 出願人 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 田代 智也
 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
 (72) 発明者 岡島 永明
 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
 (72) 発明者 鶴川 稔浩
 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

最終頁に続く

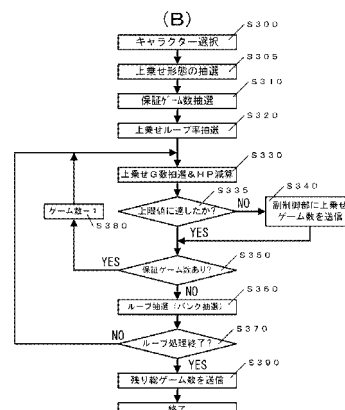
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】 6号機回胴式遊技機の開発に当り、スペシャルボタンを用いた上乗せ演出により面白味を増大させることと、メインプログラムのデータ圧縮が可能な遊技機の提供。

【解決手段】 主制御部100は、ステップS330～ステップS390で上乗せ抽選を繰り返す上乗せループ抽選処理を実行する。また、上乗せループ抽選処理を終了させる抽選を繰り返し実行する。主制御部100は、ステップS370で終了の場合、計算して求めた残り総ゲーム数を副制御部160に送信して、上乗せループ抽選処理のサブルーチンを終了する。副制御部160は、受信した上乗せ値を受信順に個々に記憶しており、上乗せ演出の開始条件が成立して、スペシャルボタン14の操作を有効化する。遊技者がスペシャルボタン14を1回操作する毎に、受信した順番にRAMに記憶する上乗せゲーム数を1回目から最後の順に順次表示する。

【選択図】 図40



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

遊技として、少なくとも通常遊技と、該通常遊技より有利な有利遊技が存在する遊技機において、

外周面に複数種類の図柄が配置された複数の回胴と、

遊技毎に、抽選条件が成立したことを契機に、役を内部抽選する役抽選手段と、

遊技毎に複数の回胴を回転させ、各々の回胴に対応して設けられた停止スイッチの操作を受け付けて、対応する回胴を個々に停止させ、前記内部抽選の結果に応じて図柄を表示する図柄表示制御手段と、

前記図柄の表示態様に応じて遊技価値を付与する付与手段と、

10

前記通常遊技と前記有利遊技とを、少なくとも実行可能な遊技実行手段と、

前記停止スイッチの操作順序を報知することが可能な報知手段と、

前記有利遊技の上乗せ値を決定する為に、上乗せ抽選を繰り返す上乗せループ抽選処理を実行可能な上乗せ抽選手段と、

前記上乗せループ抽選処理を終了させるか否か決定する為の抽選を、繰り返し実行可能な終了抽選手段と、

前記上乗せ値に関する上乗せ演出を制御する演出制御手段と、

操作スイッチが操作されたことを検出する検出手段と、

を具備し、

前記有利遊技の上乗せ条件が成立したことを契機にして、送信許容回数まで、

20

前記上乗せ抽選手段は、前記上乗せループ抽選処理で決定した上乗せ値を、個々に前記演出制御手段に送信するが、該送信の回数が送信許容回数に達したことに基づく送信中止条件を満たしたら、該上乗せ値の送信を中止する一方、前記終了抽選手段が終了を決定したことを契機にして、前記上乗せループ抽選処理を終了すると、前記有利遊技の残り総数値を前記演出制御手段に送信し、

前記演出制御手段は、前記上乗せ抽選手段から受信した上乗せ値を個々に記憶し、且つ前記残り総数値を記憶し、

前記上乗せ演出の開始条件が成立して、前記操作スイッチの操作が有効化された場合、前記演出制御手段は、前記検出手段が前記操作スイッチの操作を一回検出する毎に、個々に記憶している上乗せ値に関する演出を実行可能に構成されている一方、該演出のキャンセル操作が行われたことを契機にして、上乗せ値の総数を表示すること、

30

を特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、遊技媒体としてメダルを使用するパチスロ機や、パチンコ球を遊技媒体に使用するパチロットと称されるスロットマシン（回胴式遊技機）などの遊技機等（パチンコ機を含む）に関する。

【0002】

また、本発明はその遊技方法を実現する為の制御ステップ又は制御手順を半導体メモリー、LD（レーザー・ディスク）、HD（ハード・ディスク）、CD（コンパクト・ディスク）、DVD（デジタル・バーサタイル・ディスク若しくはデジタル・ビデオ・ディスク）又はブルー・レイ・ディスクなどの情報記憶媒体に記録したプログラム（例えば、ゲームソフトウェア）、インターネットを利用してダウンロードされるゲームアプリケーションそのものにも関係している。

40

【背景技術】**【0003】**

近年、パチスロ機と称される回胴式遊技機を用いた遊技が、従来のパチンコホールやパチスロ専用店で娯楽として盛んに行なわれている。また、遊技施設などに設置されるテレビゲーム機、及びインターネットを経由した一般家庭のパソコンやゲーム機においては、

50

代用硬貨やクレジット（即ち、「遊技媒体」）を用いて、回胴式遊技を模擬したシミュレーションゲームが行われている。

【 0 0 0 4 】

例えば、上述した回胴式遊技機の通常遊技では、遊技者が所定枚数（所定量）の遊技メダル（遊技媒体）を投入した後、スタートレバーを操作すると、その操作でタイミングでボーナス役、複数種類の小役、又はリプレイ役（再遊技役）の内部抽せん（以下、「内部抽選」とも記載する。）を実行し、複数の回胴（殆どの場合、3つ又は4つのリールドラム）を上から下方向へ回転させて、回胴上に配置された複数の図柄（通常、この複数の図柄はリールテープに配置され、各ドラムの外周上に貼り付けられている。）を変動させる変動表示ゲームを開始すると共に、遊技者が各ドラムに対応する停止ボタンを操作して、内部当選した小役のベル、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表示されると入賞となり、1枚～15枚程度の遊技メダルを払い出すのに対して、リプレイ図柄が有効ライン上に表示されてリプレイ（再遊技）が作動（以下、「入賞」とも記載する。）すると、遊技メダルを投入することなく（又は前回遊技での投入枚数をそのまま投入して）、次の通常遊技を行うことができる再遊技可能状態になる。なお、小役を取りこぼすと配当は0枚である。

10

【 0 0 0 5 】

特に、Aタイプと称される回胴式遊技機の場合、通常遊技の内部抽選の結果により、ビッグボーナス（1種BB又は2種BB）が内部当選し、リールドラムの個々の停止操作により特定図柄（例えば、赤7図柄や青7図柄、BAR図柄）が有効ライン上に揃って停止及び表示された場合に、遊技者にとって最も有利な遊技モードであるビッグボーナスゲームモード（BBゲームモード：役物連続作動装置の作動）に突入し、大量の遊技メダルが一気に獲得できる。また、レギュラーボーナスが当選し、特定図柄としてバー図柄が有効ライン上に揃った場合には、レギュラーボーナスゲーム（RBゲーム）が実行され、BBゲームには及ばないものの、相応の遊技メダルを獲得できるようになっており、何れにせよ遊技者にとっては、これらのボーナスゲームを成立させることが回胴式遊技における最大の関心事である。なお、内部抽選を実行した結果、ボーナスゲームが当選した場合や放出する場合には、RAM又はRWMなどのデータ記憶領域にボーナスフラグを立てて記憶することにより、特定図柄（7図柄やバー図柄）が揃うまで、当該フラグは以降の変動表示ゲームに持ち越されるようになっている。

20

30

【 0 0 0 6 】

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。

【 0 0 0 7 】

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

40

【 0 0 0 8 】

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施された結果、ART機能（アシスト・リプレイ・タイム機能）を搭載したスロットマシンが開発された。このART機能は、リプレイが当選しやすい高確率再遊技状態において、内部当選している小役を入賞させる為の図柄停止操作手順（停止スイッチの操作順序や、ボーナス図柄の色を狙わせる操作タイミングを含む。）を液晶表示や音声で告知して、入賞を手助け（アシスト）する機能であり、現時点で5号機スロットマシンの主流となっている。

50

【 0 0 0 9 】

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

【 先行技術文献 】

【 特許文献 】

【 0 0 1 0 】

【 特許文献 1 】 特開 2 0 1 3 - 0 9 0 6 4 2

【 特許文献 2 】 特開 2 0 1 3 - 1 7 2 7 5 3

【 特許文献 3 】 特開 2 0 1 2 - 0 5 9 8 4 1

【 特許文献 4 】 特許 5 9 0 0 9 9 8 号 公 報

【 非特許文献 1 】 パチスロ・スーパーブラックジャック 2（ネット社製）

【 非特許文献 2 】 パチスロ・シンデレラブレイド 2（ネット社製）

【 発明の概要 】

【 発明が解決しようとする課題 】

【 0 0 1 1 】

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

【 0 0 1 2 】

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

【 課題を解決するための手段 】

【 0 0 1 3 】

請求項１に係る本発明の遊技機は、上記の目的を達成する為に、遊技として、少なくとも通常遊技と、該通常遊技より有利な有利遊技が存在する遊技機において、外周面に複数種類の図柄が配置された複数の回胴と、遊技毎に、抽選条件が成立したことを契機に、役を内部抽選する役抽選手段と、遊技毎に複数の回胴を回転させ、各々の回胴に対応して設けられた停止スイッチの操作を受け付けて、対応する回胴を個々に停止させ、前記内部抽選の結果に応じて図柄を表示する図柄表示制御手段と、前記図柄の表示態様に依りて遊技価値を付与する付与手段と、前記通常遊技と前記有利遊技とを、少なくとも実行可能な遊技実行手段と、前記停止スイッチの操作順序を報知することが可能な報知手段と、前記有利遊技の上乗せ値を決定する為に、上乘せ抽選を繰り返す上乘せループ抽選処理を実行可能な上乘せ抽選手段と、前記上乘せループ抽選処理を終了させるか否か決定する為の抽選を、繰り返し実行可能な終了抽選手段と、前記上乘せ値に関する上乘せ演出を制御する演出制御手段と、操作スイッチが操作されたことを検出する検出手段と、を具備し、前記有利遊技の上乗せ条件が成立したことを契機にして、前記上乘せ抽選手段は、前記上乘せループ抽選処理で決定した上乘せ値を、個々に前記演出制御手段に送信する一方、前記終了

10

20

30

40

50

抽選手段が終了を決定したことを契機にして、前記上乘せループ抽選処理を終了すると、前記有利遊技の残り総数値を前記演出制御手段に送信し、前記演出制御手段は、前記上乘せ抽選手段から受信した上乘せ値を個々に記憶し、且つ前記残り総数値を記憶し、前記上乘せ演出の開始条件が成立して、前記操作スイッチの操作が有効化された場合、前記演出制御手段は、前記検出手段が前記操作スイッチの操作を一回検出する毎に、個々に記憶している上乘せ値に関する演出を実行可能に構成されている一方、該演出のキャンセル操作が行われたことを契機にして、上乘せ値の総数を表示することを特徴とする。

【発明の効果】

【0014】

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

【図面の簡単な説明】

【0015】

【図1】回胴式遊技機の正面模式図である。

【図2】回胴式遊技機の内部構造模式図である。

【図3】回胴式遊技機の制御回路系のブロック図である。

【図4】ドラム部を制御する制御回路系のブロック図である。

【図5】ドラム部の構成ブロック図である。

【図6】ドラムの図柄配置表である。

【図7】ドラム部の構成ブロック図である。

【図8】ドラム部の構成ブロック図である。

【図9】各信号の関係を示すタイミングチャートである。

【図10】左ドラムの模式図である。

【図11】左ドラム、窓部及び図柄位置データとの関係を示す模式図である。

【図12】図柄の組合せ表示判定図である。

【図13】表示演出装置の構成ブロック図である。

【図14】演出パターンデータテーブルの記憶状態を示す概念図である。

【図15】演出画面の模式図である。

【図16】演出画面の模式図である。

【図17】演出画面の模式図である。

【図18】一般的な抽選テーブルの概念図である。

【図19】図柄の組合せと獲得メダル枚数との関係を示した配当表である。

【図20】回胴式遊技機の主要動作処理手順を示すフローチャートである。

【図21】ドラムの図柄配置図である。

【図22】図柄の組合せ表示判定図である。

【図23】通常時及びボーナス作動時の配当表である。

【図24】押し順小役（左ファースト）の条件装置の組合せ表である。

【図25】押し順小役（中ファースト）の条件装置の組合せ表である。

【図26】押し順小役（右ファースト）の条件装置の組合せ表である。

【図27】窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。

【図28】窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。

【図29】窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。

【図30】遊技状態遷移図（RT状態）である。

【図31】遊技状態遷移図（演出状態）である。

【図32】表示演出装置が表示する演出画面の模式図である。

【図33】表示演出装置が表示する演出画面の模式図である。

10

20

30

40

50

【図 3 4】8 ビット擬似乱数と置数の関係を示す説明図である。

【図 3 5】役抽選テーブルの詳細説明図である。

【図 3 6】指示モニター表示の詳細説明図である。

【図 3 7】指示情報及び指示モニター表示と指示内容の関係を示す説明図である。

【図 3 8】指示情報及び指示モニター表示と指示内容の関係を示す説明図である。

【図 3 9】指示情報及び指示モニター表示と指示内容の関係を示す説明図である。

【図 4 0】特別上乗せ画面及び上乗せ抽選の処理手順を示すフローチャートである。

【図 4 1】特別上乗せ画面（上乗せゲーム 2 の画面）の概要図である。

【発明を実施するための形態】

【0016】

10

定義：

リプレイ（Replay）とは、パチスロ（回胴式遊技機）において、次のプレイがベットを行わずに遊技可能となる絵柄の組み合わせのことをいう。パチスロの検定規則（遊技機の認定及び型式の検定等に関する規則）上の呼称は再遊技（さいゆうぎ）である。また、請求項で用いる「リプレイ役」は、複数のリプレイ役 1 ～リプレイ役 n が同時に内部当選するグループリプレイ役の場合もあり、その何れか一つのリプレイ役が最優先で（ボーナス役）よりも優先的に）作動するようになっている。すなわち、「再遊技」とは、遊技メダル等の投入（貯留装置に係るボタンその他の装置の操作により遊技メダルを遊技の用に供することを含む。）をすることによらずに行うことができる遊技をいう。

【0017】

20

「作動」とは、再遊技に係る図柄又は役物連続作動装置等に係る図柄の組合せが、有効ライン上に表示された状態を含んだ文言であり、遊技媒体が払出される小役における「入賞」と同義である。従って、本明細書では、再遊技の「入賞」やボーナス役の「入賞」と便宜的に使用することもある。

【0018】

基本実施例：

本発明に係る遊技機等の一例として、メダルを遊技媒体とする回胴式遊技機を取り上げるが、この実施例は回胴式遊技機の基本構成及び基本動作を詳細に説明するものである。

【0019】

図 1 は、回胴式遊技機の正面模式図（図 1（A）は全体図、図 1（B）は部分拡大図）である。図 2 は、回胴式遊技機の内部構造模式図及びクレジット投入のタイミングチャートである。

30

【0020】

1 は、一般に「パチスロ機」と称される回胴式遊技機本体であり、回転ドラム（リールドラム部 2）を内蔵する筐体 1 a（図 2 参照）と前扉 1 b に大別される。

【0021】

前扉 1 b は、回胴式遊技機の顔とも言えるべき主要部であり、高級感を出すために各種のメッキを樹脂素材に付加することにより、外観に華やかさや重厚感を与えられる。前扉 1 b の前面には、上下 2 枚の透明パネル 2 2 が嵌めこまれており、各種のデザインが施される。

40

【0022】

上透明パネル 2 2 a の後方には、ゲーム状況に応じて各種演出を行う表示演出装置 1 1（又は、映像ディスプレイ装置、液晶表示装置等）がビス止め固定される。下透明パネル 2 2 b には、デザインシート 2 2 c が貼りつけられることにより、窓部 3（図柄表示窓）が形成される。下透明パネル 2 2 b の下部 2 2 d（図 1（A）破線部参照）には、表示 LED ブロック 4（発光表示装置 4。図 1（B）参照）が取り付けられる。表示 LED ブロック 4 は、後述する表示 LED 群で構成される。

【0023】

4 a は、投入枚数 LED であり、遊技を行うためにメダル投入部 5 から又はマックスベットボタン 8 や 1 ベットボタン（図示せず）によって投入された遊技メダル又はクレジット

50

トの枚数を表示する。

【 0 0 2 4 】

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 2 5 】

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。更に、遊技中における指示モニターとしての機能があり、後述する停止ボタン部 1 0 の操作順序の情報に対応した数値を表示する。例えば、指示モニター L E D 4 h の表示が無い場合又は 0 の場合は押し順の指示なし、1 の場合は左停止ボタン 1 0 a の押下を指示、2 の場合は中停止ボタン 1 0 b の押下を指示、3 の場合は右停止ボタン 1 0 c の押下を指示、4 の場合は左停止ボタン 1 0 a 又は中停止ボタン 1 0 b の押下を指示、5 の場合は左停止ボタン 1 0 a 又は右停止ボタン 1 0 c の押下を指示、6 の場合は中停止ボタン 1 0 b 又は右停止ボタン 1 0 c の押下を指示となる。この表示制御は、主制御部 1 0 0 が実行する。スライド式の切換スイッチがあり（図示せず）、遊技者の操作（又は、ホール側の操作）により、有利区間表示と指示モニターによる報知機能の O N と O F F を切り換えることが可能である。主制御部 1 0 0 は、切換スイッチが O N 状態で有利区間表示と指示モニターによる報知機能を働かせるが、O F F 状態では報知をしないようになっている。

【 0 0 2 6 】

また、指示モニター L E D 4 h の表示として、0 の場合は押し順の指示は無し、1 の場合は左中右の順で押下を指示、2 の場合は左右中の順で押下を指示、3 の場合は中左右の順で押下を指示、4 の場合は中右左の順で押下を指示、5 の場合は右左中の順で押下を指示、6 の場合は右中左の順で押下を指示とすることも可能である（後に詳細説明）。

【 0 0 2 7 】

4 d は、メダル投入表示 L E D であり、遊技メダルの投入可能時に点灯する。

【 0 0 2 8 】

4 e 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図柄が表示されてリプレイが作動すると点灯する。

【 0 0 2 9 】

4 f は、打止め及びエラー表示 L E D であり、打止め時及び重大なトラブル（例えば、ドアオープン以外のトラブル）が発生した場合に点灯する。

【 0 0 3 0 】

4 g は、有利区間表示 L E D であり、ドラム部 2 の停止操作順序や押下位置を指示する機能（以下、「指示機能」という）が発動した場合や、疑似ボーナスが当選する確率が通常遊技よりも高い状態に移行した場合に点灯する。従って、有利区間表示 L E D 4 g が点灯しても、疑似ボーナスが当選したとは限らない。なお、有利区間表示 L E D 4 g を別途設けることなく、メダル貯留枚数表示 L E D 4 b やメダル払出枚数表示 L E D 4 c の 7 セグの右下に一般的に設けられているドット L E D（図示せず）を利用してもよいし、更には、有利区間表示 L E D 4 g を新たに設けずに、打止め及びエラー表示 L E D 4 f この機能を持たせてもよい。

【 0 0 3 1 】

2 は、筐体 1 a に内蔵されているドラム部（リールドラムユニット）であり、左ドラム 2 a、中ドラム 2 b 及び右ドラム 2 c の 3 つのドラム及びモータや電気回路などで構成される。それぞれの各ドラムの内部には、回胴部図柄表示 L E D（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、複数個の図柄が配置された図柄列を変動させる変動表示ゲームである。ドラム部 2 の外周に貼り付けられているリ

10

20

30

40

50

ールテーブル上の図柄が、透明な窓部 3 を通して目視できるようになっている。

【 0 0 3 2 】

5 は、メダル投入部であり、変動表示ゲームを開始させるために必要な遊技メダル（遊技媒体であり、「コイン」や単に「メダル」という場合もある。）を投入するメダル投入口が設けられている。なお、メダル投入部 5 の両サイドには左光透過部 5 a 及び右光透過部 5 b 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。

10

【 0 0 3 3 】

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 LED 4 a 又はメダル貯留枚数表示 LED 4 b に表示するようになっている。

【 0 0 3 4 】

6 は、精算ボタンであり、メダル貯留装置（図示せず）の起動と解除、及び投入メダルと貯留メダル（クレジット）の払出し精算時に操作される。

【 0 0 3 5 】

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

20

【 0 0 3 6 】

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

30

【 0 0 3 7 】

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

【 0 0 3 8 】

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 10 a、中停止ボタン 10 b 及び右停止ボタン 10 c の 3 つのボタン群（なお、4 リールでは 4 つとなる。）で構成され、ドラム部 2 が回転中に停止ボタン部 10 を操作することにより、それぞれのボタンに対応する左ドラム 2 a、中ドラム 2 b 及び右ドラム 2 c を停止させることができる。なお、左ドラム 2 a、中ドラム 2 b 及び右ドラム 2 c の 3 つのドラムの回転が所定速度（約 80 回転/分）に達して、停止ボタン部 10 が操作可能になった時には、停止ボタン 10 a、停止ボタン 10 b 及び停止ボタン 10 c 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 10 a、中停止ボタン 10 b 及び右停止ボタン 10 c を 3 つの方向入力手段として用いる場合には、それぞれ順に左方向、上方向、右方向入力に対応させることができる。

40

50

【 0 0 3 9 】

1 1 は、LCD（液晶ディスプレイ）、PDP（プラズマ・ディスプレイ・パネル）又は有機EL（エレクトロ・ルミネッセンス）などのFPD（フラット・パネル・ディスプレイ）からなる表示演出装置であり、回胴遊技に関する各種映像演出や所要の情報の告知等が行えるようになっている。なお、専用眼鏡を使用するか否かに拘わらず、最近では立体表示可能な表示演出装置が安価に製造されるようになっており、テンパイ状態（リーチ状態）や大当たり状態で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。

【 0 0 4 0 】

表示演出装置 1 1 の左右は、機種仕様に合わせて各種ギミック（駆動役物）が設けられる領域であり、例えば右横にはピストル役物 5 0 と、左横にはルーレット役物 5 1 が配置される。

10

【 0 0 4 1 】

1 2 は、スピーカ部であり、左上スピーカ 1 2 a、右上スピーカ 1 2 b、左下スピーカ 1 2 c 及び右下スピーカ 1 2 d 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 1 b 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LED 4 f が点灯する。

【 0 0 4 2 】

1 3 は、遊技状態表示LED部であり、表示演出装置 1 1 の上部に設けられた上部状態表示LED 1 3 a（トップランプともいう）及び両側面に設けられた左上状態表示LED 1 3 b と右上状態表示LED 1 3 c、左中状態表示LED 1 3 d と右中状態表示LED 1 3 e、及び左下状態表示LED 1 3 f、右下状態表示LED 1 3 g と中下状態表示LED 1 3 h 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 1 b 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。

20

【 0 0 4 3 】

この遊技状態表示LED部 1 3（1 3 a～1 3 h）は、前扉 1 b 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 1 b 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LED 1 3 a は、トップランプと称されており、内部当選又は入賞したレア小役に対応する固有の色で発光して、遊技者に入賞役などを報知して期待感を煽る光演出の中心的役割を成している。

30

【 0 0 4 4 】

1 4 は、スペシャルボタンであり、表示演出装置 1 1 に表示される各種ゲームやその映像演出に応じて要求される情報（例えば、パワーレベルゲージの上昇、ボーナス成立図柄の表示、戦闘機の機銃操作や爆弾投下又は登場人物の移動方向やパワーアップ等の入力情報）を、遊技者自身による1回操作又は連打して入力する。なお、このスペシャルボタン 1 4 によって入力される情報は、後述する副基板（サブブロック）に与えられ、あくまで各種映像や音響演出にのみ用いられるものであるから、遊技の結果に影響を及ぼすものではない。

40

【 0 0 4 5 】

1 5 は、受け皿であり、メダル払出装置 1 8（図2参照）から払い出された遊技メダルがメダル払出口 1 6 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。

【 0 0 4 6 】

1 9 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 1 b を開けるときや、打ち止め状態（メダル式遊技の為の操作を不能にした状態）の解除及びエラーによる遊技中止の解除の際に使用される。

【 0 0 4 7 】

50

20は、返却ボタン（正式には、「投入メダル詰まり返却ボタン」と言う）であり、メダル投入部5に投入された遊技メダルが通過する遊技メダルセクター（図示せず）に詰まった遊技メダルをメダル払出口16から返却する時に使用する。

【0048】

ここで図2を参照し、回胴式遊技機本体1の筐体1aの中央部には、ドラム部2とその下にメダル払出装置18（メダルホッパー18）が配置されている。

【0049】

筐体1aの右上部には反射板17が設けられ、前扉1bの対応位置にはフォトセンサが設けられており、前扉1bが閉じた状態では、フォトセンサから出射されたLED光が反射板17によって反射され、フォト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ため、前扉1bの開閉状態を検知することができる。

10

【0050】

21は、電源部であり、電源スイッチ21cをオン状態にすると、各回路ブロックに電源が供給され、初期チェックや初期設定の後、変動表示ゲームを行うことができるようになる。

【0051】

21aは、設定用キースイッチ（設定変更許可スイッチともいう）であり、出玉率の段階設定操作や段階設定値の確認を行うときに使用する。操作キーを鍵穴21dに差し込んで回転させることにより、OFFからONの状態又は逆のONからOFFの状態にすることができる。

20

【0052】

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

【0053】

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

30

【0054】

図3は、回胴式遊技機の制御回路系のブロック図である。

【0055】

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

40

【0056】

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

50

合には、電力が全く供給されなくなるので制御データは消去（オールクリア又は0にリセット）又は無意味な情報（不定情報）となる。

【0057】

主制御部100には、I/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）、3つの停止ボタンセンサ120、メダル検出センサ130、ベットボタンセンサ140、段階設定部150及び払出センサ18aが接続されており、主制御部100はこれらからの入力信号を受信可能に構成されている。

【0058】

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

【0059】

主制御部100は、この外部集中端子板170から、パチスロ店等において遊技機の稼働状況を集計管理する為に必要な情報を出力するが、外部集中端子板170から如何なる情報も受信することはない。主制御部100が外部へ出力する信号は、メダル投入信号、メダル払出信号、外部出力信号1（例えば、疑似BB信号）、外部出力信号2（例えば、疑似RB信号）、外部出力信号3（例えば、2種BB信号）、外部出力信号4（例えば、各種エラーが発生したことを示すエラー信号）、外部出力信号5（例えば、第二種特別役物作動中になったことを示すCB信号）、及びリレーコモン信号である。特に、2種BB信号は実ボーナス役（実際のボーナス役）であるが、疑似BB信号及び疑似RB信号は、アシスト情報が報知される特別役であるアシストボーナス役（「第3のボーナス役」と呼ばれている）としてホールコンピュータ（外部装置1）が集計管理するだけでなく、パチスロ機の上部付近に設置されているデータカウンタ（外部装置2）にも出力されて、遊技者にパチスロ遊技の主要情報（遊技回数、BB回数、ART回数、出玉情報等）を表示する為に利用される。なお、機種仕様によって、外部出力信号が意味する内容は適宜変更できる。

【0060】

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

【0061】

主制御部100は、実行した総遊技回数、及び疑似ボーナスなどの遊技者にとって有利な有利区間の遊技数をRAM102に記憶しており、前扉1bを開けた状態で確認スイッチ21eが操作された場合に、（総遊技回数）分の（有利区間の遊技数）×100を算出して、メダル貯留枚数表示LED4b又はメダル払出枚数表示LED4cの何れか一方に表示する。例えば、総遊技回数が12345ゲームで、有利区間の遊技数が8000ゲー

10

20

30

40

50

ムとすると、有利区間の遊技比率は、約 64.803 パーセントとなるが、下一桁目を四捨五入して「65」と数字を点灯させて表示する。

【0062】

主制御部 100 には、I/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。

【0063】

この副制御部 160 は、主制御部 100 と同様に、CPU を内蔵したマイクロプロセッサを搭載する一体型のワンチップマイコンであり、サブブロック全体の制御手順を記述した制御プログラムを記憶する 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・グラウンド・ミュージック）データが記憶されており、特にボーナスゲーム中において、遊技者の気持ちを高揚させる為に、特別にアレンジされた BGM が演出場面に応じて適宜選択及び演奏される。なお、主制御部 100 と副制御部 160 を別個に設ける必要はなく、1つの制御部とすることも可能であるが、ROM 101 の容量が制限されているので、一般に副制御部 160 が設けられている。

【0064】

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

【0065】

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

【0066】

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

【0067】

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

【0068】

スペシャルボタンセンサ 112 は、スペシャルボタン 14 が操作された時に ON 信号（例えば、HIGH 信号）を、離れた時に 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

10

20

30

40

50

れている。)に応じて、各種ゲーム及びその映像演出や当選告知等を表示演出装置 11 に表示する。

【0069】

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

10

【0070】

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

【0071】

ベットボタン検出センサ 140 は、通常では 1 ベットボタンの操作に応じてパルス信号を出力する 1 ベットボタン検出センサ 140a、及びマックスベットボタン 8 の操作に応じてパルス信号を出力するマックスベットボタン検出センサ 140b の 2 つで構成され、主制御部 100 の 2 つのポートへ別々に接続されている（詳細図示せず）。主制御部 100 は、得られたパルス信号に対応するように投入枚数 LED 4a の枚数表示を制御する。但し、最近では 1 ベットボタンが設けられていない機種が多数なので、マックスベットボタン 8 だけが設けられていると仮定する。

20

【0072】

ここで図 2（B）を参照し、投入可能枚数が最大の 3 枚（第 1 枚数）、又は最大未満の枚数（第 2 枚数：1 枚又は 2 枚。つまり、第 2 の枚数は第 1 の枚数より少ない）の何れでも遊技可能な状態とする。主制御部 100 は、最大枚数又は最大未満の枚数で遊技可能な状態において、マックスベットボタン 8 が ON 操作されることによって、マックスベットボタン検出センサ 140b から出力されるパルス信号の立ち上がりエッジを検出すると、0.8 秒タイマーをスタートさせて計時を開始する。主制御部 100 は、マックスベットボタン 8 が OFF 操作されることによって、マックスベットボタン検出センサ 140b から出力されるパルス信号の立ち下がりエッジを検出すると、所定時間の 0.8 秒が経過していなければ、所定時間に満たない短時間操作なので最大枚数の 3 枚を投入する（図 2（B）左側図参照）。その一方、パルス信号の立ち下がりエッジを検出した場合、所定時間の 0.8 秒が経過していれば、所定時間を超える長時間操作なので最大未満の枚数（1 枚又は 2 枚）を投入する（図 2（B）右側図参照）。

30

【0073】

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

40

【0074】

そして、主制御部 100 は、変動表示ゲーム中に停止ボタン 10a、10b 及び 10c

50

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

【0075】

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

【0076】

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

【0077】

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

【0078】

図4は、ドラム部を制御する制御回路系のブロック図である。

【0079】

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

【0080】

このステップモータ30a、30b及び30cは、4相1-2励磁方式でステップ数が252ステップ/回転（1.43度/ステップ）であり、主制御部100が駆動パルス信号を504パルス入力すると丁度1回転する。主制御部100は、各ドラムに1つ設けられたフォトインタラプタからなる回胴センサ31a、31b及び31cから、それぞれのインデックス信号（基準信号又は基準位置信号）が1パルス返ってくるので、各ドラムの基準位置を正確に把握することができる。つまり、1つの入力パルスによる分解能は0.714（度/パルス）ということである。なお、更に分解能を上げる場合には、入力パルスから次の入力パルスまでの時間と回転速度を管理することにより回転位置を細かく把握できる。

【0081】

図5は、ドラム部の構成ブロック図である。

【0082】

ステップモータ30a（図示せず）、30b（図示せず）及び30cの各回転軸には、厚肉の円盤状回転体である左ドラム2a、中ドラム2b及び右ドラム2cの中心部がそれぞれ連結されており、図示した矢印の方向（即ち、上から下方向）に回転する。また、各

10

20

30

40

50

ドラムの外周部には複数種類の図柄が配置された左回胴帯 3 2 a、中回胴帯 3 2 b 及び右回胴帯 3 2 c が貼り付けられており、変動表示ゲームにおいて同一図柄（予め決められた所定図柄）が有効ライン上に並んで窓部 3 に表示されれば役が成立（入賞又は作動）となる。なお、同図の星マーク、+ マーク、プラマーク（黒丸マーク）や三角マークは便宜的に示したものであり、実際とは異なっており、7 図柄、バー図柄、ベル図柄、スイカ図柄やチェリー図柄等が一般に用いられる。また、一般に、回胴帯はリールテープと呼ばれている。

【 0 0 8 3 】

ステップモータ 3 0 a、3 0 b 及び 3 0 c のそれぞれに対して、回胴センサ 3 1 a、3 1 b 及び 3 1 c（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 1 0 0 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（2 4 分割 / 図柄）を常に把握（認識）している。

10

【 0 0 8 4 】

図 6 は、ドラムの図柄配置表である。

【 0 0 8 5 】

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。

20

【 0 0 8 6 】

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 2 1 個描かれており、ボーナスが作動するビッグボーナス図柄の「赤 7」、「青 7」、「黄 7」、「BAR」や各種小役入賞図柄のチェリー、スイカ、ベル、及び再遊技が作動するリプレイが付されている。なお、この図にはないが「捨て図柄」は有効ライン上に停止しても如何なる役をも構成せず、遊技者に目立たないように、例えば薄い灰色で丸の中に「N」が印刷されていることがある。つまり、捨て図柄は入賞に絡まない図柄である。

【 0 0 8 7 】

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

30

【 0 0 8 8 】

主制御部 1 0 0 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。

【 0 0 8 9 】

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 2 a と中ドラム 2 b の右斜め下の有効ライン上に図柄「7、7」が揃っている所謂リーチ状態（又はテンパイ状態）で、この有効ラインから 4 コマ上以内に図柄「7」が位置する場合（即ち、有効ライン上の図柄を含めて 5 コマ以内に位置する場合）、右停止ボタン 1 0 c が停止操作されたとき（図 7（A）参照）、主制御部 1 0 0 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 7（B）参照）。

40

【 0 0 9 0 】

一方、抽選によりいずれかの役が内部当選しているとしても、役に対応する所定の図柄が有効ライン上に表示されなければ遊技者に有利な状態とはならない。例えば、ビッグボーナスゲーム（BB ゲーム）は、図 7（B）のように表示されなければ作動しないようになっている。なお、この引込制御は、右ドラム 2 c だけではなく、左ドラム 2 a や中ドラム 2 b 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 1 0 0 は、乱数抽選結果（内部当選やハズレ）に応じて、各ドラムの停止位置を決定する停止テーブルを参照して、事前に仮想停止操作図柄コマ位置に対する滑りコマ数を順次計算して、第一停止操作の滑りコマ数テーブルを完成させる。そして、実際に停止ボタン部が停止操作された場

50

合に、主制御部 100 は、基準位置にある図柄番号に対応する滑りコマ数だけ、該当するリールドラムを移動させ、その後に停止させるように停止制御を行う。つまり、第一停止操作位置は合計 63 コマ位置 (21 コマ × 3 リール) あり、その全てのコマ位置に対する滑りコマ数を、滑りコマ数テーブルとして事前に作成するのである。

【0091】

図 7 の例では、テンパイ状態において、右ドラム 2c の図柄「7」が丁度 4 コマだけ上にあり、引込制御の対象となって有効ライン上に並ぶことになる。但し、この引込制御は 4 コマに限定されるものではなく、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 情報) を表示演出装置 11 や音声で通知するのである。

10

【0092】

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

【0093】

主制御部 100 は、変動表示ゲームのスタート信号を受信し、抽選結果がハズレとなって役が不成立の場合 (全ての役が内部当選していない場合) には、有効ライン上に入賞又は作動役 (ボーナス、小役、リプレイ) の図柄を揃えないための回避制御を行う。

【0094】

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

20

30

【0095】

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

【0096】

図 9 (A) は、各回胴センサ 31a、31b 及び 31c から出力されるインデックス信号を示しており、T1 が 0.751 秒 (つまり、79.9 回転 / 分) で一定となるように主制御部 100 により制御される。

【0097】

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

40

【0098】

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

50

【 0 0 9 9 】

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。

【 0 1 0 0 】

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（RAM 102）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。

10

【 0 1 0 1 】

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

【 0 1 0 2 】

図 10 は、ドラム部に含まれる左ドラム 2a の模式図である。

【 0 1 0 3 】

20

図 10（A）に示す通り、この左ドラム 2a は矢印の方向（上から下方向）へ回転しており、実線で示した 3 つの窓部 3 の上段、中段又は下段の何れかにチェリー図柄（図 6 では下チリ図柄）が停止すると入賞となって、所定数の遊技メダルが払い出される。なお、図 10（A）は、窓部 3 の上段にチェリー図柄が停止した状態を示している。

【 0 1 0 4 】

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。

【 0 1 0 5 】

30

図 10（B）は、引込制御の可能な範囲を示しており、主制御部 100 は、チェリー図柄が上段丁度の位置からその 4 コマ上の位置において停止ボタン 10a が操作されると、窓部 3 の上段にチェリー図柄を停止させる（ビタ図柄が上段位置にあると仮定）。なお、実際には停止までに約 36ms 必要なのでその分だけ上に位置するが、説明の都合上このように記している。また、停止操作から 190ms 以内に停止することが規定されているので、4 コマ滑らない場合もある。図 10（A）に示す 1 ~ 4、及びチェリー図柄と重なった 0 のデータが滑りコマ数を示しており、主制御部 100 は、当選役、停止制御テーブル及び得点情報に基づいて停止演算処理し、遊技者が何時どのタイミングで停止ボタン部 10 を操作しても直ちに停止制御できるように、滑りコマ数テーブルを作成する。

【 0 1 0 6 】

40

一方、図 10（C）及び図 10（D）は回避制御等が行われる範囲を示しており、主制御部 100 は、上段チェリーが当選した場合であっても、チェリー図柄が上段位置から 4 コマより上の位置（つまり、図 10（A）の 4 よりも上の位置）又は上段位置を少しでも過ぎた位置において停止ボタン 10a が操作されると、上段位置の一つ上又は下段位置の一つ下にチェリー図柄を停止させハズレとする。つまり、中段チェリー（チェリー 2）又は下段チェリー（チェリー 3）が当選していないので、チェリー図柄を強制的に窓部 3 の外に停止させなければならないのである。

【 0 1 0 7 】

図 11 は、左ドラム 2a、窓部 3 及び図柄位置データとの関係を示す模式図である。

【 0 1 0 8 】

50

図 1 1 (A) 及び図 1 1 (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 であると仮定して (図 6 とは異なっている)、上段チェリーが内部当選している場合、窓部 3 の最下段位置を計測基準とすると、主制御部 1 0 0 は図柄位置データ「 1 4 」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「 4 」及び入力パルス相データ「 0 」～図柄位置データ「 1 」及び入力パルス相データ「 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はなく、当選告知を行うと熟練者であれば目押しを行って 1 0 0 % に近い確率で入賞させることができる。

【 0 1 0 9 】

10

図 1 2 は、図柄の組合せ表示判定図である。

【 0 1 1 0 】

主制御部 1 0 0 は、ドラム部 2 が 3 個すべて停止したときに、遊技メダルの投入枚数に応じた有効ライン上で入賞及び作動に係る図柄の組合せ表示判定を行う。一般に、遊技メダルを 1 枚投入すると有効ラインは第 1 ラインのみで、遊技メダルを 2 枚投入すると有効ラインは第 1 ライン、第 2 ライン及び第 3 ラインで、遊技メダルを 3 枚投入すると有効ラインは第 1 ライン～第 3 ラインに加えて、第 4 ライン及び第 5 ラインの全てが有効化される。例えば、遊技メダルを 3 枚投入し、左ドラム 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 1 ラインだけのものや変則ラインも多く存在する。なお、一度の払い出しの最大枚数は 1 5 枚である。

20

【 0 1 1 1 】

図 1 3 は、表示演出装置の構成ブロック図である。

【 0 1 1 2 】

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したり、及び必要な情報を送信する送受信部 1 1 a、表示演出制御部 1 1 b (ROM 1 1 c 及び RAM 1 1 d を含む)、及び LCD や有機 EL、LED 等の表示パネル 1 1 e とを備えている。なお、この図の場合、表示演出制御部 1 1 b に ROM 1 1 c を別途設けているが、映像データの全てを ROM 1 6 1 に記憶するようにしても問題はない。従って、ROM 1 1 c は、ROM 1 6 1 の一部と考えてよい。

30

【 0 1 1 3 】

図 1 4 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。

【 0 1 1 4 】

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。

40

【 0 1 1 5 】

副制御部 1 6 0 は、主制御部 1 0 0 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 1 1 側に送信し、コマンド受信部 1 1 a がこの演出コマンドを受信して表示演出制御部 1 1 b に送信する。

【 0 1 1 6 】

表示演出制御部 1 1 b 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 ROM 1 1 c から読み出して RAM 1 1 d にデータ展開し、表示パネル 1 1 e 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

50

に構成されている。

【0117】

図15～図17は、表示演出装置が表示する演出画面の模式図である。

【0118】

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

10

【0119】

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

20

【0120】

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

30

【0121】

図17（A）（図15（B）と同じ）の夜の通常画面を表示している状態から、表示画面を左にスクロールし、墓地在拡大されてキャラクタの執事が「オリヤー」という叫び声と「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させたり（図17（B）参照）、「大当たり」を意味する「BONUS」という文字を表示（図17（C）参照）させることにより、プレミア演出としてもよい。これらの表示演出も全て、主制御部100から制御コマンドやイベントデータを受信して、副制御部160がプログラムに従って演出コマンドを出力することにより実行される。

40

【0122】

図18は、一般的な抽選テーブルの概念図である。

【0123】

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

【0124】

本発明の回胴式遊技機の場合、主制御部100が乱数値を発生させる。この乱数値は周期的に0～65535（m7）の全ての値を一周期（約6.5ms）に必ず一度だけランダムに発生するようになっている。図18（A）は、ハズレ確率が高い通常状態（初期状

50

態又は非 R T 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 ~ m 1 の範囲であればビッグボーナス (B B) が当選となる。即ち、この内部抽選とは、スタート操作時に乱数値を 1 つだけピックアップ (抽出) し、抽選テーブルと比較して、当選役を決定することである。

【 0 1 2 5 】

同様に、乱数値が m 1 + 1 ~ m 2 の範囲でレギュラーボーナス (R B)、乱数値が m 2 + 1 ~ m 3 の範囲でチェリー、乱数値が m 3 + 1 ~ m 4 の範囲でスイカ、乱数値が m 4 + 1 ~ m 5 の範囲でベル及び乱数値が m 5 + 1 ~ m 6 の範囲でリプレイが当選となる一方、乱数値が m 6 + 1 ~ m 7 の範囲でハズレとなる。

10

【 0 1 2 6 】

通常、これらの m 1 ~ m 7 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、 B B 当選確率は「 1 / 4 0 0 」程度、 R B 当選確率は「 1 / 3 0 0 」程度、チェリー及びスイカの当選確率は「 1 / 5 0 」程度、ベルの当選確率は「 1 / 6 」程度及びリプレイの当選確率は 1 / 7 . 3 となっている。なお、 B B や R B は、単独で当選するが、レア役と同時に当選することもある。

【 0 1 2 7 】

一方、図 1 8 (B) は、高確率再遊技状態 (R T 状態) で用いる抽選テーブルであり、リプレイタイムではリプレイの当選範囲が α だけ広がるのに対して、ハズレとなる範囲が α だけ狭くなることにより、リプレイの当選確率を「 1 / 2 」程度とする。これにより、3 枚配当に相当するリプレイ当選の確率が大幅に上がる一方、ハズレとなる確率が下がるので、リプレイタイムにおいては結果的に遊技メダルの払い出し期待値が大幅に向上又は増大することになる。また、主制御部 100 が、この α 値を増減させることにより、リプレイタイムの期待値を所望のものに設定できる。

20

【 0 1 2 8 】

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

30

【 0 1 2 9 】

図 1 9 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。

【 0 1 3 0 】

B B (ビッグボーナス) とは、「赤 7」の B B 図柄、「青 7」の B B 図柄、「黄 7」の B B 図柄が有効ライン上に揃った場合の役名であり、内部当選すると、対応するフラグエリアにフラグ 1 を立て、これらの図柄が揃うと獲得メダル数は 0 で、ビッグボーナスゲーム (B B 1 ゲーム ~ B B 3 ゲーム : 役物連続作動装置の作動) に突入し、359 枚を超える払い出しで終了する。

40

【 0 1 3 1 】

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

50

て、高確率遊技において特定の図柄が表示されたとき、再遊技役の当選確率が変動した高確率遊技を所定回数実行可能となるものもある。

【 0 1 3 2 】

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 1 4 の表示判定図であれば、左ドラムの中段に停止すれば 1 枚であるが、上段又は下段であれば有効ラインは 2 本となり、払い出しは合計 2 枚となる。スイカ図柄が有効ライン上に揃った場合には、5 枚のメダルが獲得される。ベル図柄が有効ライン上に揃った場合には、8 枚のメダルが獲得される。

【 0 1 3 3 】

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

10

【 0 1 3 4 】

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

【 0 1 3 5 】

まず、回胴式遊技機が工場出荷された状態では、デフォルトとして、出玉率の段階設定操作が行われた場合の警告モードは「オン状態」、打ち止め設定部 1 8 0（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。

20

【 0 1 3 6 】

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 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、主制御部 1 0 0 は後述するステップ S 1 0 0 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」、ROM 1 0 1 が記憶する段階設定値「1」及び制御データの初期値を RAM 1 0 2 に書き込む）を実行し、副制御部 1 6 0 は警告モードを「オン状態」にセットし、前扉 1 b 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。

30

【 0 1 3 7 】

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

【 0 1 3 8 】

図 2 0 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。

【 0 1 3 9 】

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 2 の設定用キースイッチ拡大図参照）にし、再び電源スイッチ 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。

40

【 0 1 4 0 】

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を呼び出す（設定変更モードへ移行する）。

【 0 1 4 1 】

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が最高の段階設定値「6」を入力し、スタートレバー 9 を一度叩き設定値を確定

50

させ、設定用キースイッチ 28 a を OFF 状態にすると、主制御部 100 はステップ S 100 に戻り、設定値を「6」に設定するとともに、再度ハードウェアの初期チェックと初期設定等の必要な処理を行う。

【0142】

主制御部 100 は、ステップ S 100 で初期画面の表示設定を行う為に、副制御部 160 に制御データを出力すると、副制御部 160 は、例えば演出コマンドとして（\$Y0\$01）を表示演出装置 11 に送信する。その結果、表示パネル 11 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）。

【0143】

主制御部 100 は、段階設定値の変更後にステップ S 130 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 140 に移行して異常処理の後に再度ステップ S 100 に戻る一方、異常がなければ、ステップ S 150 に移行する。特に、主制御部 100 は、異常チェックとして、ワーク RAM 領域に記憶している段階設定値のデータが 0 ~ 5（メダル払出枚数表示 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 11、スピーカ部 12 及び遊技状態表示 LED 部 13 により警告（「EE」エラーの文字表示、発光及び警告音）を発生させてエラー処理（ステップ S 140 の異常処理）を行わせる。

【0144】

主制御部 100 は、ステップ S 150 に移行すると、メダル検出センサ 130 又はベットボタンセンサ 140 により、遊技者が遊技に必要な数量の遊技メダルを投入したか否かを判断し、所定数だけ投入した場合には、ステップ S 160 に移行する一方、投入していなければステップ S 130 に戻り、メダル投入操作があるまで各ステップをループしながら待機する。

【0145】

主制御部 100 は、ステップ S 160 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を確認し、開始させた場合には、ステップ S 170 に移行する一方、開始させていなければステップ S 130 に戻り、開始操作があるまで各ステップをループしながら待機する。

【0146】

主制御部 100 は、ステップ S 170 で変動表示ゲームのメイン処理を実行し、スタート信号の受信タイミングに合わせて乱数抽選を行い、ピックアップ（抽出）した乱数値と現在の内部状態（RT 又は非 RT）の抽選テーブルとを比較して、内部当選したか否かを判断する（図 18 の説明参照）。

【0147】

主制御部 100 は、副制御部 160 に抽選結果コマンドとゲームスタート信号を送信するとともに、ドラム部 2 を一斉に回転させて、左ドラム 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。

【0148】

主制御部 100 は、図 9 及び図 10 で説明した通り、遊技者が停止ボタン部 10 の左停止ボタン 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、逆に図柄を揃わせないための回避制御を行う。また副制御部 160 は、主制御部 100 から抽選結果コマンドとゲームスタート信号を受信すると、表示演出装置 11 やスピーカ部 12、遊技状態表示 LED 部 13 に演出表示等を行うか否かの演出抽選を行い、大当たり（ボーナス当選）や小役、リプレイ又はハズレの抽選結果を停止ボタン部 10 の操作に応じて遊技者に告知する。なお、主制御部 100 は、滑りコマ数テーブルを参照して停止制御を実行する。

【0149】

主制御部 100 は、一般遊技の各変動表示ゲームにおいて、所定の図柄が窓部 3 の有効ライン上に並んで表示されれば役の成立とし、ROM 161 に記憶されている配当表（図 19 参照）に従って、クレジットとして加算したり、貯留上限値を超える配当は、遊技メダルをメダル払出装置 18 から払い出し、メダル払出口 16 より排出する。

【0150】

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

10

【0151】

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】

【0152】

次に、上述の様に基本構成された回胴式遊技機の動作について、図面やフローチャート等を参照して詳細に説明する。特に、リプレイの当選確率の変動し、実ボーナス及びアシストボーナス（ART、第 3 のボーナス又は疑似ボーナス等）を搭載している回胴式遊技機（A + ART タイプ）について説明する。

【0153】

20

図 21 は、ドラムの図柄配置図である。

【0154】

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

【0155】

各回胴帯には、それぞれ異なった並びの図柄（赤セブン図柄、青セブン図柄、BAR 図柄、チェリー図柄、上弾丸図柄、下弾丸図柄、リプレイ図柄、スイカ D 図柄、スイカ S 図柄及びベル図柄の 10 種類）が 20 個配置されている。

【0156】

30

図 22 は、図柄の組合せ表示判定図である。

【0157】

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

【0158】

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

40

【0159】

図 23 は、通常時及びボーナス作動時の配当表である。

【0160】

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

【0161】

（1）ボーナス 1（第 1 種特別役物に係る役物連続作動装置）：左ドラム 2a に（赤セブン）、中ドラム 2b に（青セブン）、右ドラム 2c に（青セブン）が有効ライン上に揃って停止すると、獲得枚数は 0 枚でその後にボーナス 1 が付与される（1 種 BB 1 が作動

50

する。)。青セブン図柄が中央一直線に揃った様に見えるので、違和感はない。ボーナス 1 の遊技で、獲得枚数が 305 を超えると終了する。

【0162】

(2) ボーナス 2 (第 1 種特別役物に係る役物連続作動装置) : 左ドラム 2 a に (赤セブン)、中ドラム 2 b に (赤セブン)、右ドラム 2 c に (青セブン) が有効ライン上に揃って停止すると、獲得枚数は 0 枚でその後にボーナス 2 が付与される (1 種 B B 2 が作動する。)。赤セブン図柄が右上り一直線に揃った様に見えるので、違和感はない。ボーナス 2 の遊技で、獲得枚数が 305 を超えると終了する。

【0163】

(3) ボーナス 3 (第 1 種特別役物に係る役物連続作動装置) : 左ドラム 2 a に (チェリー)、中ドラム 2 b に (BAR)、右ドラム 2 c に (BAR) が有効ライン上に揃って停止すると、獲得枚数は 0 枚でその後にプレミアボーナス 3 が付与される (1 種 B B 3 が作動する。)。BAR 図柄が中央一直線に揃った様に見えるので、違和感はない。ボーナス 3 の遊技で、獲得枚数が 305 を超えると終了する。

【0164】

(4) ボーナス 4 (第 1 種特別役物に係る役物連続作動装置) : 左ドラム 2 a に (赤セブン)、中ドラム 2 b に (青セブン)、右ドラム 2 c に (BAR) が有効ライン上に揃って停止すると、獲得枚数は 0 枚でその後にボーナス 4 が付与される (1 種 B B 4 が作動する。)。青セブン図柄 2 つと BAR 図柄が中央一直線に揃った様に見えるので、違和感はない。ボーナス 4 の遊技で、獲得枚数が 63 を超えると終了する。RB に相当する。

【0165】

(5) ボーナス 5 (第 1 種特別役物に係る役物連続作動装置) : 左ドラム 2 a に (赤セブン)、中ドラム 2 b に (赤セブン)、右ドラム 2 c に (上弾丸) が有効ライン上に揃って停止すると、獲得枚数は 0 枚でその後にボーナス 5 が付与される (1 種 B B 2 が作動する。)。赤セブン図柄 2 つと BAR 図柄が右上り一直線に揃った様に見えるので、違和感はない。ボーナス 5 の遊技で、獲得枚数が 63 を超えると終了する。なお、ボーナス 1 ~ 5 が内部当選し、入賞できなかった場合には、次遊技以降をボーナス 1 ~ 5 が内部当選した持越し状態となる。RB に相当する。

【0166】

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

【0167】

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

【0168】

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

【0169】

(9) 上段ベル : 例えば左ドラム 2 a に (青セブン)、中ドラム 2 b に (スイカ S)、右ドラム 2 c に (スイカ D) が有効ライン上に揃って停止すると、上段にベル図柄が表示され、上段ベルが入賞する。メダル (遊技媒体) の獲得枚数は、9 枚となる。

【0170】

(10) 中段チェリー : 例えば、左ドラム 2 a に 4 番の (スイカ S)、中ドラム 2 b に 2 番の (BAR)、右ドラム 2 c に 1 番の (ベル) が有効ライン上に揃って停止すると、中段チェリーが入賞する。メダル (遊技媒体) の獲得枚数は 2 枚となる。右下りに BAR 図柄が 3 つ揃って表示させることが可能である。中段チェリー役は、フリーズ抽選の契機役であり、当選するとフリーズ演出 (リールロック及びリール演出) が行われ、最低 5 つ

10

20

30

40

50

の疑似ボーナスがストックされて直ちに放出される。

【0171】

(11) 3連チェリー(強チェリー)：例えば、左ドラム2aに2番の(BAR)、中ドラム2bに(チェリー)、右ドラム2cに20番の(リプレイ)が有効ライン上に揃って停止すると、右上りにチェリー図柄が3つ表示され、3連チェリーが入賞する。メダルの獲得枚数は、2枚となる。

【0172】

(12) 2連チェリー(弱チェリー)：例えば、左ドラム2aに2番の(BAR)、中ドラム2bに(チェリー)、右ドラム2cに11番の(ベル)が有効ライン上に揃って停止すると、右上りにチェリー図柄が2つ表示され、2連チェリーが入賞する。メダル(遊技媒体)の獲得枚数は、2枚となる。9番のチェリー図柄が枠外に停止するので、遊技者は弱チェリーと認識できる。

【0173】

(13) 上段スイカ：例えば、左ドラム2aに1番の(リプレイ)、中ドラム2bに6番の(上弾丸)、右ドラム2cに13番の(赤セブン)が有効ライン上に揃って停止すると、上段にスイカ図柄が表示され、上段スイカが入賞する。メダル(遊技媒体)の獲得枚数は、3枚となる。

【0174】

(14) 右下スイカ：例えば、左ドラム2aに1番の(リプレイ)、中ドラム2bに5番の(スイカD)、右ドラム2cに6番の(ベル)が有効ライン上に揃って停止すると、右下りにスイカ図柄が表示され、右下スイカが入賞する。メダル(遊技媒体)の獲得枚数は、3枚となる。

【0175】

(15) 通常リプレイ：例えば、左ドラム2aに2番の(BAR)、中ドラム2bに3番の(リプレイ)、右ドラム2cに5番の(リプレイ)が有効ライン上に揃った場合の役名であり、これに対してメダルは獲得されないが、そのゲームのベット枚数を維持した状態で次ゲームを行うことができる。次ゲーム以降連続で揃っても有効であり、リプレイが不成立となるゲームまでコインを消費せずに遊技し続けることができる。遊技開始前にメダルが自動的に投入される演出が行われ、遊技者のスタートレバー9の操作により、次のゲームを行うことができる。乱数抽選で通常リプレイが単独で内部当選すると、フラグエリアに対応するRPフラグを立て、必ずリプレイ図柄が表示される。見た目では、リプレイ図柄が中央横一直線に揃う。再遊技Aの作動図柄が表示されても再遊技確率は変動しない。

【0176】

(16) 右上リプレイ：例えば、左ドラム2aに1番の(リプレイ)、中ドラム2bに3番の(リプレイ)、右ドラム2cに11番の(ベル)が有効ライン上に揃って停止すると、右上りにリプレイ図柄が表示され、通常リプレイと同様に再遊技が作動する。

【0177】

(17) RT1移行リプレイ(再遊技1)：例えば左ドラム2aに2番の(BAR)、中ドラム2bに4番の(ベル)、右ドラム2cに2番の(BAR)が有効ライン上に揃った場合の役名であり、これに対してメダルは獲得されないが、そのゲームのベット枚数を維持した状態で次ゲームを行うことができる。見た目では、リプレイ図柄が上段一直線に揃う。乱数抽選でRT1移行リプレイが内部当選し、このリプレイ図柄が表示されると、再遊技1が作動して再遊技確率が変動し、RT1状態に移行する(転落リプレイ)。

【0178】

(18) RT2移行リプレイ(再遊技2)：例えば、左ドラム2aに(リプレイ)、中ドラム2bに(BAR)、右ドラム2cに14番の(青セブン)が有効ライン上に揃った場合の役名であり、これに対してメダルは獲得されないが、そのゲームのベット枚数を維持した状態で次ゲームを行うことができる。見た目では、リプレイ図柄が下段一直線に揃って表示される。乱数抽選でRT2移行リプレイが内部当選し、このリプレイ図柄が表示

10

20

30

40

50

されると、再遊技 2 が作動して再遊技確率が約 2 / 3 に変動し、R T 2 状態に移行する。

【 0 1 7 9 】

(1 9) R T 3 移行リプレイ (再遊技 3) : 例えば、左ドラム 2 a に (チェリー)、中ドラム 2 b に (リプレイ)、右ドラム 2 c に (ベル) が有効ライン上に揃った場合の役名であり、これに対してメダルは獲得されないが、そのゲームのベット枚数を維持した状態で次ゲームを行うことができる。見た目では、リプレイ図柄が V 字状に表示される。乱数抽選で R T 3 移行リプレイが内部当選し、このリプレイ図柄が表示されると、再遊技 3 が作動して再遊技確率が約 2 / 3 に変動し、R T 3 状態に移行する。なお、R T 3 状態と R T 2 状態とでは、抽選する再遊技役の種類や当選範囲が異なっている。

【 0 1 8 0 】

(2 0) 複数のチャンスリプレイ : 例えば、左ドラム 2 a に 1 番の (リプレイ)、中ドラム 2 b に 5 番の (スイカ D)、右ドラム 2 c に 7 番の (スイカ D) が有効ライン上に揃って停止すると、右下りにスイカ図柄を取りこぼしたように表示され、強チャンス再遊技役が作動する。また、左ドラム 2 a に 2 番の (BAR)、中ドラム 2 b に (ベル)、右ドラム 2 c に 4 番の (下弾丸) が有効ライン上に揃って停止すると、右下りにベル図柄を取りこぼしたように表示され、弱チャンス再遊技役が作動する。なお、両チャンス役は、右ドラム 2 c に 4 番の (下弾丸) が停止してもよく、完成した弾丸図柄が 1 つ表示させることもできる。

【 0 1 8 1 】

(2 1) 弾丸リプレイ 1 : 例えば、左ドラム 2 a に 1 5 番の (ベル)、中ドラム 2 b に 8 番の (リプレイ)、右ドラム 2 c に 5 番の (リプレイ) が有効ライン上に揃って停止すると、左ドラム 2 a にだけ完成した弾丸図柄が 1 つ表示されて、弾丸リプレイ 1 が作動する。遊技者は、1 つの弾丸ポイントを獲得し、他の弾丸図柄を引き込めなかったと認識する。

【 0 1 8 2 】

(2 2) 弾丸リプレイ 2 : 例えば、左ドラム 2 a に 1 5 番の (ベル)、中ドラム 2 b に 8 番の (下弾丸)、右ドラム 2 c に 5 番の (リプレイ) が有効ライン上に揃って停止すると、左ドラム 2 a と中ドラム 2 b に完成した弾丸図柄が 2 つ表示されて、弾丸リプレイ 2 が作動する。遊技者は、2 つの弾丸ポイントを獲得し、他の弾丸図柄を引き込めなかったと認識する。

【 0 1 8 3 】

(2 3) 弾丸リプレイ 3 : 例えば左ドラム 2 a に 1 5 番の (ベル)、中ドラム 2 b に 8 番の (下弾丸)、右ドラム 2 c に 4 番の (下弾丸) が有効ライン上に揃って停止すると、全てのリールドラムの上段に完成した弾丸図柄が 3 つ表示されて、弾丸リプレイ 3 が作動する。遊技者は、3 つの弾丸ポイントを獲得する。

【 0 1 8 4 】

(2 4) 押し順小役 (押し順ベル役) のコボシ目 (1 ~ m) : 後述する押し順小役でベル役を取りこぼした時に有効ライン上に表示される特殊図柄 (転落図柄) であり、何れか一つの特殊図柄が表示されると再遊技確率が変動し、R T 1 状態に移行する。例えば、左ドラム 2 a に 1 番の (リプレイ)、中ドラム 2 b に 4 番の (ベル)、右ドラム 2 c に (リプレイ) が有効ライン上に表示 (転落図柄の表示) されると、遊技状態が R T 1 状態に移行する (他は省略する)。

【 0 1 8 5 】

主制御部 1 0 0 は、押し順小役と押し順リプレイをまとめてグループ役 (又は、押し順グループ役) として管理しており、非 A T 中 (アシスト機能の非発動中) に、押し順小役又は押し順リプレイの何れが内部当選しても、グループ役が当選したという情報を副制御部 1 6 0 に送信するだけなので、副制御部 1 6 0 は正解押し順を認識できない。主制御部 1 0 0 は、第二停止操作後に入賞役情報を副制御部 1 6 0 に送信し、副制御部 1 6 0 は入賞役情報に基づいて演出を行う。

【 0 1 8 6 】

10

20

30

40

50

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

【0187】

図 2 4 ~ 図 2 6 は、押し順小役 (左ファースト、中ファースト又は右ファースト) の条件装置の組合せ表 (小役の同時当選パターン) である。

【0188】

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

【0189】

押し順ベル 1 は、正解となる第一停止操作が左停止ボタン 10 a であり、続く操作は中停止ボタン 10 b でも右停止ボタン 10 c どちらでもよい。押し順ベル 1 は 1 回押し順タイプの押し順小役であり、入賞させることを目的とし配当は同じ第 1 小役 (ベル役：FRU1)、第 1 小役の入賞を阻害する目的の第 2 小役群を構成する複数種類の第 2 小役 (この場合は、3 種類の 9 枚小役 (FRU9、FRU22、FRU35) が同時に当選する (図 2 4 の押し順ベル 1 - 1 参照)。押し順ベル 1 には、押し順ベル 1 - 1 ~ 押し順ベル 1 - 9 まで 9 種類あるので、遊技者は各リールの出目 (停止図柄) を見て 9 枚役の阻害小役を取りこぼさないように、図柄を狙って停止ボタン部 10 を操作することができない。

【0190】

押し順ベル 2 は、正解となる第一停止操作が中停止ボタン 10 b であり、続く操作は左停止ボタン 10 a でも右停止ボタン 10 c どちらでもよい。押し順ベル 2 は 1 回押し順タイプの押し順小役であり、入賞させることを目的とし配当は同じ第 1 小役 (ベル役：FRU8)、第 1 小役の入賞を阻害する目的の第 2 小役群を構成する複数種類の第 2 小役 (この場合は、3 種類の 9 枚小役 (FRU9、FRU22、FRU35) が同時に当選する (図 2 5 の押し順ベル 2 - 1 参照)。押し順ベル 2 と押し順ベル 1 は、当選する第 1 小役が異なるだけである。押し順ベル 2 には、押し順ベル 2 - 1 ~ 押し順ベル 2 - 9 まで 9 種類あるので、遊技者は各リールの出目 (停止図柄) を見て 9 枚役の阻害小役を取りこぼさないように、図柄を狙って停止ボタン部 10 を操作することができない。

【0191】

押し順ベル 3 は、正解となる第一停止操作が右停止ボタン 10 c であり、続く操作は中停止ボタン 10 b でも左停止ボタン 10 a どちらでもよい。押し順ベル 3 は 1 回押し順タイプの押し順小役であり、入賞させることを目的とし配当は同じ第 1 小役 (ベル役：FRU8)、第 1 小役の入賞を阻害する目的の第 2 小役群を構成する複数種類の第 2 小役 (この場合は、3 種類の 9 枚小役 (FRU9、FRU22、FRU35) 及び制御用小役の FRU36 (配当 3 枚) が同時に当選する (図 2 6 の押し順ベル 3 - 1 参照)。押し順ベル 2 と押し順ベル 3 は、制御用小役が当選するか否かだけであるが、この制御用小役は入賞することはない。押し順ベル 3 には、押し順ベル 3 - 1 ~ 押し順ベル 3 - 9 まで 9 種類あるので、遊技者は各リールの出目 (停止図柄) を見て 9 枚役の阻害小役を取りこぼさないように、図柄を狙って停止ボタン部 10 を操作することができない。

【0192】

図 2 7 及び図 2 8 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。

【0193】

例えば、主制御部 100 は、乱数抽選により図 2 4 に示した押し順ベル 1 - 1 を内部当選させると、上述した通り、FRU1 + FRU9 + FRU22 + FRU35 の条件装置を同時に

10

20

30

40

50

作動（４種類の異なる９枚小役が同時当選）させ、ＲＯＭ１０１に対応して記憶する操作順序情報（左１ｓｔ）に基づいて、左の操作順序が入賞操作順序であると判断する。主制御部１００は、この状態で、当選役、停止制御テーブル及び得点情報に基づいて停止演算処理（左１ｓｔでＦＲＵ１図柄を引き込む）を実行し、遊技者が何時どのタイミングで停止ボタン部１０を操作しても直ちに停止制御できるように、滑りコマ数テーブルを作成する。また、第一停止操作後、及び第二停止操作後にも同様に、滑りコマ数テーブルを作成する（図１０の説明参照）。

【０１９４】

図２７（Ａ）は、全てのドラム部２が上から下へ一定速度で回転している状態を示している。遊技者が、図２７（Ａ）の状態、正解操作順序の左停止ボタン１０ａを第一停止操作した場合、主制御部１００は、滑りコマ数テーブルを参照し、該当する滑りコマ数データに基づいて、０コマ～４コマの範囲で左ドラム２ａを停止させ、青セブン図柄／ＢＡＲ図柄／スイカＤ図柄の何れか１つを有効ラインに引き込む為の制御を行う（単に、ドラム部２を滑りコマ数分だけ移動させているに過ぎない。図２７（Ｂ）参照）。例えば、２番のＢＡＲ図柄が有効ライン上に停止し、上段に２０番のベル図柄が表示される。この図２７（Ｂ）の状態、主制御部１００は、中停止ボタン１０ａ又は右停止ボタン１０ｃの何れを操作されてもよいように、第一停止操作後の滑りコマ数テーブルを作成しており、遊技者が中停止ボタン１０ａを第二停止操作した場合、主制御部１００は、滑りコマ数テーブルを参照して、該当する滑りコマ数データに基づいて、０コマ～４コマの範囲で左ドラム２ａを停止させ、ベル図柄を有効ラインに引き込む為の制御を行う（図２７（Ｃ）参照）。この図２７（Ｃ）の状態、ＦＲＵ１がテンパイしている。主制御部１００は、右停止ボタン１０ｃが操作されてもよいように、第二停止操作後の滑りコマ数テーブルを作成し、正解操作順序の右停止ボタン１０ｃを第三停止操作した場合、主制御部１００は、滑りコマ数テーブルを参照し、該当する滑りコマ数データに基づいて、０コマ～４コマの範囲で右ドラム２ｃを停止させ、リプレイ図柄を有効ラインに引き込む制御を行う（図２７（Ｄ）参照）。結果的に、第一停止操作が正解であればＦＲＵ１が必ず入賞して、ベル図柄が一直線に表示されて９枚のメダルが払い出される。

【０１９５】

図２８は、遊技者が左停止ボタン１０ａを第一停止操作した後に、右停止ボタン１０ｃを第二停止操作した場合を示しており、第一停止操作が正解であればＦＲＵ１が必ず入賞して、ベル図柄が一直線に表示されて９枚のメダルが払い出される。

【０１９６】

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

【０１９７】

遊技者が、図２９（Ａ）の状態、不正解操作順序の右停止ボタン１０ｃを第一停止操作した場合に、主制御部１００は、滑りコマ数テーブルを参照し、該当する滑りコマ数データに基づいて、０コマ～４コマの範囲で右ドラム２ｃを停止させ、ＢＡＲ図柄、上弾丸図柄又はスイカＤ図柄の何れか１つを必ず有効ラインに引き込む為の制御を行う（図２９（Ｂ）参照）。従って、何れか１つの障害小役図柄がけならず有効ライン上に停止する。この場合、ＢＡＲ図柄が有効ラインに停止しているので、この時点で、ＦＲＵ２２しか入賞する可能性はない。この図２９（Ｂ）の状態、主制御部１００は、左停止ボタン１０ａ又は中停止ボタン１０ｂの何れを操作されてもよいように、第一停止操作後の滑りコマ数テーブルを作成しており、遊技者が左停止ボタン１０ａを第二停止操作した場合、主制御部１００は、滑りコマ数テーブルを参照し、該当する滑りコマ数データに基づいて、０コマ～４コマの範囲で左ドラム２ａを停止させて、引き込み範囲内にＢＡＲ図柄があれば当該図柄を有効ラインに引き込む為の制御を行う（図２９（Ｃ）参照）。２番のＢＡＲ図柄が引き込めるのは、有効ライン上に２番～６番の図柄があるときなので、引込確率は２５％（５／２０）となる。２番のＢＡＲ図柄が引き込めなければ、ハズレ目図柄を有効ライン上に停止させ、第３停止で障害役のコボシ目を表示する。

【 0 1 9 8 】

この図 2 9 (C) の状態で、F R U 2 2 がテンパイしている。主制御部 1 0 0 は、中停止ボタン 1 0 b が操作されてもいいように、第二停止操作後の滑りコマ数テーブルを作成し、遊技者が中停止ボタン 1 0 b を第三停止操作した場合、主制御部 1 0 0 は、滑りコマ数テーブルを参照し、該当する滑りコマ数データに基づいて、0 コマ ~ 4 コマの範囲で中ドラム 2 b を停止させ、スイカ S 図柄を有効ラインに引き込む制御を行う (図 2 9 (D) 参照) 。図では F R 2 2 が入賞して、9 枚のメダルが払い出される。1 0 番のスイカ S 図柄が引き込めるのは、有効ライン上に 1 0 番 ~ 1 4 番の図柄があるときなので、引込確率は 2 5 % (5 / 2 0) となる。一方、スイカ S 図柄を有効ラインに引き込めない場合に、阻害役 (押し順小役) のコボシ目を表示する (図示せず) 。なお、中ファースト正解の押し順小役又は右ファースト正解の押し順小役も同様の停止制御ロジックなので、説明を省略する。

10

【 0 1 9 9 】

図 3 0 は、遊技状態遷移図 (R T 状態) である。

【 0 2 0 0 】

図の R T 0 は、リプレイ役 (再遊技役) の当選確率が変わ動していない初期状態 (非 R T 状態) であり、段階設定値が打ち直された直後のゲーム又は実ボーナスゲーム (B B 1 ~ B B 5 : 1 種役物連続作動装置) が終了した次のゲームから、初期状態 (「初期リプレイ状態」とも言う。) となって一般ゲームが開始する。この一般ゲームにおけるリプレイ当選確率 (リプレイ確率) は約 1 / 7 . 3 であり、特に R T 1 移行リプレイ (再遊技 1) 、 R T 2 移行リプレイ (再遊技 2) 及び R T 3 移行リプレイ (再遊技 3) が内部当選しないので、この状態から R T 1 へ移行するには、上述した押し順小役のコボシ目が有効ライン上に表示されなければならない。一方、B B 1 (ボーナス 1) 又は B B 2 (ボーナス 2) が内部当選、図柄表示により作動又は所定枚数越えの払出しで終了しても R T 4 、ボーナスゲーム、R T 0 となるだけなので、このルートでも R T 1 へ移行することはできない。

20

【 0 2 0 1 】

R T 0 状態の一般ゲームで押し順小役が内部当選し、停止ボタン 1 0 の停止操作手順をミスすることによりコボシ目図柄が有効ライン上に表示されると、次のゲームから R T 1 状態となる (継続ゲーム数は定められていない。つまり、無限である) 。この R T 1 状態におけるリプレイ確率もまた約 1 / 7 . 3 であり、図 2 3 に示した殆どの役が乱数抽選されて、単独又は複数同時当選可能となる。つまり、初期状態と R T 1 状態の遊技が、リプレイ確率がほぼ同じ約 1 / 7 . 3 の遊技状態であるが、遊技者が主に滞在する通常遊技はこの R T 1 状態である。但し、R T 3 移行リプレイは、R T 1 状態及び R T 2 状態でも当選するが、R T 1 状態では B B 1 又は B B 2 の何れかと必ず同時に当選するので、R T 3 状態に移行せずに、R T 4 状態に移行することになる。従って、R T 1 状態で R T 3 移行リプレイ図柄が有効ライン上に表示されると、遊技者は B B 1 又は B B 2 の何れかが内部当選したことを知ることができる (特有の作用効果) 。

30

【 0 2 0 2 】

R T 1 状態で R T 2 移行リプレイ (再遊技 2) が内部当選し、作動図柄が有効ライン上に表示されると、リプレイ確率が約 1 / 1 . 5 に上昇した R T 2 状態となる。また、R T 2 状態では 2 つのボーナス役や小役の当選確率が約 1 / 3 なので、ボーナス役、小役及びリプレイ役の当選確率は 1 / 1 (1 0 0 %) であり、ハズレが全く無い状態となる。その理由は、R T 2 状態が R T 3 状態へ移行させるために必要な単なる通過区間なので、R T 3 移行リプレイの当選領域をできるだけ広げる為にハズレ領域をなくしたのである。

40

【 0 2 0 3 】

R T 1 移行リプレイ (再遊技 1) は、遊技者が偶然に停止ボタン部 1 0 を変則押しした時に R T 2 移行リプレイが作動すると、R T 2 状態に移行してしまうので、逸早く R T 1 状態に落とす為の機能 (つまり、コボシ目と同じ機能) を有している (転落リプレイ) 。

【 0 2 0 4 】

R T 2 状態で R T 3 移行リプレイ (再遊技 3) が内部当選し作動すると、リプレイ確率

50

がほぼ同じ約 $1/1.5$ の R T 3 状態となる。また、R T 3 状態は R T 2 状態で当選するリプレイ役の種類や当選領域の大小が異なっている点で相違している。そして、リプレイ役の当選領域を狭めて、 $655/65536$ (約 $1/100$) でハズレとなる領域を持たせている。その理由は、ハズレ目を出して、遊技者にリーチ目と錯覚させることで期待感を持たすことができるからである。R T 2 状態又は R T 3 状態でベル役のコボシ目が有効ライン上に表示されると、R T 1 状態に転落する。なお、R T 3 状態から R T 1 状態へ転落させない為に R T 1 移行リプレイは当選しないようになっている。一方、R T 3 状態において、R T 1 移行リプレイを B B 1 ~ B B 5 の何れかと同時に当選させ、R T 1 状態に移行せずに、R T 4 状態に移行させることで、遊技者に B B 1 又は B B 2 の何れかが内部当選したことを知らせる様にもできる (特有の作用効果)。

10

【0205】

実ボーナス (ボーナス 1 ~ ボーナス 5) は、初期状態、R T 1 状態、R T 2 状態及び R T 3 状態で当選可能である。ボーナス 1 は、単独で内部当選した状態で各ドラムに青 7 図柄を狙った場合に中央一直線に揃って停止し、作動後 (ボーナス 1 遊技後) に払出し数が規定枚数を超えると終了して、初期リプレイ状態に戻る。R T 4 状態はボーナス 1 ~ ボーナス 5 が内部当選している状態 (ボーナス持越状態) であり、この状態でハズレを引くとボーナス 1 図柄 ~ ボーナス 5 図柄を揃えることが可能となる。その理由は、主制御部 100 が、内部当選しているリプレイ役の図柄を青 7 図柄 (ボーナス図柄) よりも優先して、また内部当選している小役の図柄を青 7 図柄よりも優先して有効ライン上に引き込むようにドラム部 2 を停止制御している為である。

20

【0206】

図 3 1 は、遊技状態遷移図 (演出状態) である。図 3 2 は、主制御部の遊技状態及び B B 後の移行先の説明図である。図 3 3 は、リブ連時 C Z 抽選の処理手順を示すフローチャートである。図 3 4 は、8 ビット擬似乱数と置数の関係を示す説明図である。図 3 5 は、役抽選テーブルの詳細説明図である。

【0207】

主制御部 100 は、出玉性能に関する制御を司っており、図 3 1 に示す全ての遊技状態を決定して、副制御部 160 に現在どの遊技状態であるかの情報 (遊技状態情報) を通知している。一方、副制御部 160 は、演出に関する制御を司っており、主制御部 100 から受信した遊技状態情報に基づいて各種演出を実行する。

30

【0208】

段階設定値が打ち直されると、主制御部 100 は、設定値に応じて各種データをクリア及びセットして初期状態とし、遊技者は通常遊技が開始可能となる。特に、主制御部 100 は、設定変更が行われると、滞在モード及び賞金 (遊技上のポイント) を抽選する。滞在モードは、低確率 (識別番号 0)、通常確率 (識別番号 1)、高確率 (識別番号 2) で管理されており、この状態が高い時にレア役を引けば、A R T (アシスト・リプレイ・タイム) や C Z (チャンスゾーン) に当選する確率が高くなる。賞金は、0 ~ 99 の値の中から乱数抽選で決定される。

【0209】

8 ビット擬似乱数を用いた場合、従来であれば 0.39% ($1/256$) 刻みでしか確率を設定できなかったが、当選確率をもっと細かく設定する必要が生じたので技術的に工夫を凝らした (例えば、 0.006%)。主制御部 100 は、乱数生成回路が周期的に生成している 0 ~ 255 までの 8 ビット擬似乱数の 1 つを所定のタイミングで取得する (図 3 4 (A) 参照)。なお、この 8 ビット擬似乱数は 1 周期に一度必ず 0 ~ 255 の値が出現する。8 ビット擬似乱数の第 7 ビット (M S B) が指示ビットであり、この値が 0 であれば掛算の実行指示となるが、1 であれば掛算の実行指示ではない (つまり、掛算の実行指示)。又、指示する内容は 0 と 1 が逆でもよい (0 : 実行不指示、1 : 実行指示)。8 ビット擬似乱数の他の 7 つのビット (第 0 ビットから第 6 ビット) で 0 ~ 127 までの何れかの数値を示すことが可能である。

40

【0210】

50

図34(B)は、指示ビット(MSB)が0で所定数を掛けることを指示するものであり、7ビットの数値を128倍したものが置数となり、数値が1増す毎に確率が0.781%増加することを示している。この分解能は、1/256の2倍に荒くなっている。

【0211】

図34(C)は、指示ビット(MSB)が1で所定数を掛けないことを指示するものであり、7ビットの数値が置数となり、数値が1増す毎に確率が0.006%増加することを示している。この分解能は、1/256の64倍に細くなっている。

【0212】

図34(D)は、複数の当選情報(賞金ポイント0~99の値)と置数の関係を定める抽選テーブルであり、ROM101に記憶されている。賞金20ポイントを中心にして、賞金10ポイント~賞金30ポイントが80%の確率で当選するように設計されている。賞金20ポイントを30%の確率で当選させる場合、置数はMSBが0で、7ビット数値は38となり、真の確率は29.688%($38 \times 128 \div 16384$)となる。賞金15ポイントと賞金25ポイントを20%の確率で当選させる場合、置数はMSBが0で、7ビット数値は26となり、真の確率は20.031%($26 \times 128 \div 16384$)となる。賞金0ポイントを0.5%の確率で当選させる場合、置数はMSBが1で、7ビット数値は82となり、真の確率は0.500%($82 \div 16384$)となる。賞金90ポイントを0.02%の確率で当選させる場合、置数はMSBが1で、7ビット数値は4となり、真の確率は0.024%($4 \div 16384$)となる。そして、賞金99ポイントを0.01%の確率で当選させる場合、置数はMSBが1で、7ビット数値は2となるはずだが、0~90ポイントまでが当選していないので、最後に必ずポイントが当選するのだから、100%を意味するMSBが1で、7ビット数値は0(置数1Byteデータ:10000000)を入れている。プログラム上の処理として、まず置数に128かを確認して、128であれば当選処理をする一方、128でなければ乱数から置数を累積して引き算するという処理になる。特に、確率50%はMSBが0で、7ビット数値は64(置数1Byteデータ:01000000)となる。逆に、取得した1つ8ビット擬似乱数が64(1Byteデータ:01000000)であれば、置数を0ポイントから順に累積して引き算して行き、乱数が負になるのが賞金20ポイントなので、賞金20ポイントという当選情報を導出することになる。

【0213】

主制御部100は、遊技者のスタートレバー9の操作に伴って、内蔵する乱数発生部103で継続して発生させている2バイトの乱数(10進数では0~65535の値、2進数では0000h~1111h)の1つRD1を抽出して内部抽選処理を実行する。

【0214】

役抽選テーブル(図35参照)は全て1バイトのデータであり、アドレスNからの1バイトの第Nデータ、アドレスMからの1バイトの第Mデータ、アドレスLからの1バイトの第Lデータ群で構成され、設計仕様に依じてデータの内容が変更される。第NデータのMSBは置数のバイト数を識別する識別ビットであり、この識別ビットが0であれば置数のバイト数が1バイトを示す状態である一方、識別ビットが1であれば置数のバイト数が2バイトを示す状態である。続く2つのビット(ビット5、ビット6)がボーナス情報であり、00でボーナス不当選、01でボーナス1、02でボーナス2、03でボーナス3が当選したことを示す。下位の5ビットは抽選回数情報であり、最低1回~最大31回の値を取ることができる。

【0215】

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

ができる。

【0216】

主制御部100は、RD1を抽出すると、RD1を継続して引いて行き、残り乱数値と置数値に基づく終了条件が成立によって、当選役を決定する。終了条件としては、残り乱数値が抽選テーブルの今回引く置数値より小さくなった場合に、成立となる。より具体的には、第NデータのMSBが1なので、主制御部100は置数が2バイトと判断する。ボーナス情報が00なのでボーナス不当選で、抽選回数情報が(11011)なので27回抽選する(置数を引く)と判断する。

【0217】

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

【0218】

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

【0219】

主制御部100は、第N+2データのMSBが0なので、主制御部100は置数が1バイトと判断する。ボーナス情報が00なのでボーナスが不当選で、抽選回数情報が(00001)なので1回抽選する(置数を引く)と判断する。主制御部100は、第M+2データのMSBが1なので、設定差がある設定別の置数であって、役情報が3なので中段チェリー(レア小役:設計時点で決まっている)と判断する。主制御部100は、設定値を確認して、設定値が1ならば第L+3データ(80h)を置数とし(10進数128)、設定値が2ならば一つ先の第L+4データ(88h)を置数とし(10進数136)、設定値が3ならば一つ先の第L+5データ(90h)を置数とし(10進数144)、設定値が4ならば一つ先の第L+6データ(A0h)を置数とし(10進数160)、設定値

10

20

30

40

50

が5ならば一つ先の第L+7データ(C0h)を置数とし(10進数192)、設定値が6ならば一つ先の第L+8データ(E0h)を置数とし(10進数255)、残り乱数値が今回の置数値より小さくなったと判断した場合に、終了条件が成立となって、中段チェリーの単独当選に決定する。仮にボーナス情報が10であれば、ボーナス2と中段チェリーの同時当選となる。一方、終了条件が成立しなかったら、残り乱数値から、今回の置数値を引き、残り乱数値として抽選処理1回を終了する。主制御部100は、上記の手順を繰り返して内部抽選処理を実行し、最終的に抽選結果(当選役又は不当選)を導出することになる。効果としては、メインプログラムのデータ容量を圧縮することができる。

【0220】

主制御部100は、遊技状態を識別番号0～識別番号18で管理しており、遊技状態に応じてメイン状態フラグを立てる。識別番号0は通常状態であり、上述した3つの滞在モードの何れかとなる。識別番号1は通常時前兆であり、ARTやCZに当選している場合に滞在する。識別番号2は通常時実ボーナス前兆であり、通常時に実ボーナスが内部成立した場合に滞在する。識別番号3は通常時実ボーナス1～3中であり、通常時に実ボーナス1～3が作動した場合に滞在する。識別番号4は通常時実ボーナス4～5中であり、通常時に実ボーナス4～5が作動した場合に滞在する。識別番号5は通常時CZ1であり、CZ1が発動した場合に滞在する。識別番号6は通常時CZ2であり、CZ2が発動した場合に滞在する。識別番号7はART待機であり、ARTに当選した場合にRT状態を移行させるまで滞在する。識別番号8はARTであり、ART通常時に滞在する。識別番号9はART中CZ前兆あり、ART中にCZに当選している場合に滞在する。

【0221】

識別番号10はART中実ボーナス前兆であり、ART中に実ボーナスが内部当選した場合に滞在する。識別番号11はART中実ボーナス1～3中であり、ART中に実ボーナス1～3が作動した場合に滞在する。識別番号12はART中実ボーナス4～5中であり、ART中に実ボーナス4～5が作動した場合に滞在する。識別番号13はART中バトルであり、ART中のCZその1の場合に滞在する。識別番号14はART中賞タイムであり、ART中のCZその2の場合に滞在する。識別番号15はART中上乗せゲームであり、ART残りゲーム数を加算する区間の場合に滞在する。識別番号16はART中特化ゾーン1であり、上乗せ特化1の遊技を実行する場合に滞在するが、1ゲーム目が上乗せ特化ゾーン1を告知する待機ゲームとなる。識別番号17はART中特化ゾーン2であり、上乗せ特化2の遊技を実行する場合に滞在するが、1ゲーム目が上乗せ特化ゾーン2を告知する待機ゲームとなる。識別番号18はART終了待ちであり、ART終了待機状態の場合に滞在する。

【0222】

主制御部100は、実ボーナスに当選していない場合に、通常状態(識別番号0)に滞在しており、当選役と滞在モードに応じて、モード移行抽選及びCZ・ART抽選を行うが、実ボーナスの当選時はこの抽選を行わない。主制御部100は、滞在モードが昇格した場合に、モード昇格時保証ゲーム数の抽選を行い、滞在モードが昇格した後の転落をブロックするゲーム数を決定する。CZ・ART抽選では、CZ及びARTの両方に当選することもある。主制御部100は、押し順不問の共通ベルが当選するとART抽選を行って、当選した場合にはARTストック数を1加算する。また、規定ゲーム数(例えば、111ゲーム)を消化する毎にCZ・ART抽選を行う。この規定ゲーム数カウンタは、444ゲームで0にリセットされる。111ゲーム目のCZ当選率X1%、ART当選率Y1%で、222ゲーム目のCZ当選率X2%、ART当選率Y2%で、333ゲーム目のCZ当選率X3%、ART当選率Y3%で、444ゲーム目のCZ当選率X4%、ART当選率Y4%で規定される抽選テーブルを持っており、555ゲーム目では111ゲーム目の抽選データを用い、666ゲーム目では222ゲーム目の抽選データを用い、... 888ゲーム目では444ゲーム目の抽選データを用い、999ゲーム目では111ゲーム目の抽選データを用い、1110ゲーム目(ゾロ目であれば、1111ゲーム目でもよい)では222ゲーム目の抽選データを用いる。これによって、主制御部100のプログラム

容量の削減になるという効果がある。

【0223】

主制御部100は、ARTストックが「0」の場合、CZに当選するとCZ種別抽選を実行し、CZ1又はCZ2を決定する。そして、前兆ゲーム数抽選を行って次ゲームからCZ前兆状態に移行する。なお、CZストックがある場合にもCZ種別抽選を実行する。

【0224】

主制御部100は、ART当選した場合又はARTストックが「1」以上の場合に、ART当選時前兆ゲーム数抽選を行うが、実ボーナスの当選時と実ボーナスの内部当選状態ではこの抽選を行わない。主制御部100は、この通常状態でCZストックとARTストックの両方がある場合は、ARTストックから優先的に使用ようになっていく。主制御部100は、通常時、通常時前兆、CZ1、CZ2中に通常遊技を消化したゲーム数を1G毎に天井カウンタを1加算し、その値が1200に到達した場合、天井到達によりARTを1セット加算する。この天井カウンタは実ボーナスが成立したゲームでは更新しないが、実ボーナス終了又はART終了時に初期化されて0になる。

【0225】

主制御部100は、通常状態でCZ又はARTのいずれかに当選し、その時に前兆ゲーム数をセットした場合、通常時前兆（識別番号1）に滞在する。主制御部100は、実ボーナスが当選すると通常時実ボーナス前兆（識別番号2）となり、実ボーナスが当選時にCZ前兆であった場合はCZの種別をそのまま保持する。また、主制御部100は、CZ1又はCZ2の前兆中にARTに当選した場合はART前兆へ書き換えて、ARTへの前兆ゲームを実行する（ART前兆ゲーム）。

【0226】

主制御部100は、通常状態又は通常時前兆でボーナス図柄が揃ってボーナス1～3が作動すると、通常時実ボーナス1～3（識別番号3）に滞在する。実ボーナス1～3のBBゲーム中には、共通ベル役と弾丸リプレイ1～3の4種類の役しか当選しないが、当選役として弾丸リプレイ1～3の何れかが決定されると、主制御部100はCZ及びARTの抽選を行う（通常時ビッグ中抽選）。主制御部100は、CZが当選すると副制御部160に通知し、副制御部160はCZの当選演出を実行する。

【0227】

主制御部100は、ボーナス図柄が揃ったときに、BB中獲得ポイントを「1」に設定し、BBゲームで弾丸リプレイの当選時に固定ポイントを付与し、獲得ポイントが6ポイントに到達した場合にCZ及びARTの抽選（特典の付与抽選）を行う（規定ポイント獲得時抽選）。付与される獲得ポイントは、弾丸リプレイ1で1ポイント、弾丸リプレイ2で3ポイント、弾丸リプレイ3で5ポイントとなっている。規定ポイント獲得時抽選が行われると獲得ポイントから6ポイント減算されて、新たな獲得ポイントとなる。獲得ポイントとは別に累積ポイントがあり、獲得ポイントの累積した合計値を保持しており、累積ポイントがBB終了時に12以上であれば、CZストック数に1が加算される。主制御部100は、BBの終了ゲームに滞在モード抽選を実行し、当選した滞在モードと元々滞在していた滞在モードとを比較し、抽選結果によってモードがアップとなれば、滞在モードを抽選結果に書き換え、保証ゲーム数を再度決定する。副制御部160は、BBの終了時に主制御部100から通知された累積ポイントの回数、遊技者にピストル役物の引金を引かず演出を行って、1回ごとにCZの当否及びARTの当否を通知する。例えば、累積ポイント5であれば、引金を5回引かせ、1回目「ハズレ演出」、2回目「ハズレ演出」、3回目「CZ当選演出」、4回目「ハズレ演出」、5回目「ART当選演出」をして当否を通知する。

【0228】

主制御部100は、BB作動前に保持していたストックとBB中に獲得した結果別の処理を図32（B）の通りに行う。主制御部100は、ボーナス図柄が揃う前にARTストックが有りCZストックが無い場合、BBゲームでARTストックもCZストックも当選しなかったとき、通常状態に遷移する。通常時前兆に遷移する場合、前兆ゲーム数は再設

定される。ボーナス図柄が揃う前に、ARTストックが無くCZストックが有る場合、BBゲームでARTストックもCZストックも当選しなかったとき、通常状態に遷移する。通常時前兆に遷移する場合、前兆ゲーム数は再設定されるがCZ種別はそのまま保持される。ボーナス図柄が揃う前に、ARTストックもCZストックも共に有る場合、BBゲームでARTストックもCZストックも当選しなかったとき、通常状態に遷移する。通常時前兆に遷移する場合、前兆ゲーム数は再設定される。

【0229】

主制御部100は、ボーナス図柄が揃う前にARTストックが有りCZストックが無い場合、BBゲームでARTストックが当選し、CZストックが当選しなかったとき、ART待機状態に遷移する。ボーナス図柄が揃う前に、ARTストックが無くCZストックが有る場合、BBゲームでARTストックが当選し、CZストックが当選しなかったとき、ART待機状態に遷移する。ボーナス図柄が揃う前に、ARTストックが有りCZストックが無い場合、BBゲームでARTストックが当選せず、CZストックが当選したとき、ART待機状態に遷移する。特に、副制御部160は、CZストックが当選したにも拘らず、CZ当選演出をするのではなく、ART当選演出を実行してARTの当選を遊技者に通知する。

10

【0230】

主制御部100は、ボーナス図柄が揃う前にARTストックが無くCZストックが有る場合、BBゲームでARTストックが当選せず、CZストックが当選したとき、CZに遷移するが、CZの種類はそのまま保持する。ボーナス図柄が揃う前に、ARTストックが有りCZストックが無い場合、BBゲームでARTストック及びCZストックが共に当選したとき、ART待機状態に遷移する。ボーナス図柄が揃う前に、ARTストックが無くCZストックが有る場合、BBゲームでARTストック及びCZストックが共に当選したとき、ART待機状態に遷移する。ボーナス図柄が揃う前に、ARTストック及びCZストックが有る場合、BBゲームでARTストック及びCZストックが共に当選したとき、ART待機状態に遷移する。

20

【0231】

主制御部100は、通常状態又は通常時前兆でボーナス図柄が揃ってボーナス4～5が作動すると、通常時実ボーナス4～5（識別番号4）に滞在する。実ボーナス4～5のBBゲーム中には、共通ベル役と押し順ベル役の何れかしか当選しないが、押し順当て遊技が実行される。この押し順ベル役は6択であり、正解操作でベル役1が入賞してベル図柄が一直線に表示される一方、不正解操作でベル役2が入賞してベル図柄が一直線に表示されない。共通ベル役の場合、どのような押し順でもベル図柄が一直線に表示される。共通ベル役が当選すると、実ボーナス4～5中のポイント抽選が実行される。6択ベルの場合には、押し順正解でベル役1が入賞したことを条件にポイント抽選が実行される。この遊技状態で獲得ポイントが8以上の場合（所定条件を満たした場合）には、終了時にARTストックを1つ獲得し、ART待機状態へと遷移させる。9以上のポイントを獲得していた場合は、余剰ポイント（獲得ポイント-8）×10の賞金を表賞金（表示している賞金）に加算する。獲得ポイントが7ポイント以下であった場合には、実ボーナス終了時において、獲得ポイントに応じた抽選テーブルが選択されて、CZ抽選が行われ、当選するとCZを1つ獲得する。主制御部100は、RB作動前に保持していたストックとBB中に獲得した結果別の処理を図32（B）の通りに行う。なお、主制御部100は、賞金を表賞金と裏賞金として管理し、裏賞金は遊技者に表示しないがメモリに記憶している賞金である。この賞金は、獲得ポイントとは異なる遊技ポイントである。

30

40

【0232】

主制御部100は、通常時CZ1（識別番号5）に移行すると、役抽選で終了抽選契機役（リプレイ又はハズレ）が当選したら、CZを終了するか否かの抽選を実行する（CZ1終了抽選で終了又は継続を決定する）。但し、最初の複数ゲーム間（例えば、3ゲーム間）は、CZ1終了抽選を実行しない。所定ゲーム間（例えば、18ゲーム間）、終了とならなければCZ成功（クリア）となり、ARTが当選（報知遊技の当選）となって、A

50

R Tストックに1加算する。また、通常時C Z 1中に実ボーナスが当選してもC Z成功となる。主制御部100は、役抽選でクリア抽選契機役(終了抽選契機役以外)に応じて、C Z 1終了抽選を実行しなくなるか否かの抽選を行う(クリア確定抽選で当選又は非当選を決定する)。主制御部100は、クリア確定抽選で当選を決定すると、C Z成功となってA R Tが当選する。そして、主制御部100は、残りゲーム数を書き換える書換抽選を行い、残りゲーム数間はC Z 1終了抽選を実行しない。但し、残りゲーム数が増えてしまう場合は、書き換えを行わない。つまり、残りゲーム数がN 1で、書換抽選で残りN 2が当選して、条件 $N 1 < N 2$ が成立すると、N 2を破棄して残りゲーム数をN 1のままにする。主制御部100は、C Z 1終了抽選で終了を決定すると、C Z失敗となるが、C Zストックを獲得するか否かの抽選を行う(C Z引き戻し抽選)。但し、C Z成功となった場合には、C Z引き戻し抽選を行わない。

10

【0233】

主制御部100は、通常時C Z 2(識別番号6)に移行した場合には、1ゲーム毎に抽選契機役が当選すると、当選役に応じてポイント獲得抽選を行う。所定ゲーム数以内(例えば、20ゲーム以内)に一定ポイント以上獲得したらC Z成功となってA R Tが当選するが、獲得できなければC Z失敗となる。また、通常時C Z 2中に実ボーナスが当選してもC Z成功となる。主制御部100は、C Z成功になると、残りゲーム数を書き換える書換抽選を行う。但し、残りゲーム数が増えてしまう場合は書き換えを行わない。つまり、残りゲーム数がN 1で、書換抽選で残りN 2が当選して、条件 $N 1 < N 2$ が成立すると、N 2を破棄して残りゲーム数をN 1のままにする。非抽選契機役(リプレイ又はハズレ)が当選したら、ポイント獲得抽選は行われない。C Z失敗となった場合、当選役に応じて最終ゲーム抽選(復活抽選)を実行し、C Z成功又はC Z失敗の何れかを決定する。主制御部100は、C Z失敗を決定すると、C Zストックを獲得するか否かの抽選を行う(C Z引き戻し抽選)。但し、C Z成功となった場合には、C Z引き戻し抽選を行わない。

20

【0234】

主制御部100は、A R Tゲーム数が1以上の状態で、R T状態がR T 0~R T 2の場合にA R T待機(識別番号7)に移行する。但し、A R T中の押し順ミスでR T状態が転落してもA R T待機に移行しない。主制御部100は、A R T待機に移行した場合には、1ゲーム毎に抽選契機役が当選すると、当選役に応じて賞金獲得抽選を行う。但し、非抽選契機役(リプレイ又はハズレ)が当選したら、賞金獲得抽選は行われない。また、主制御部100は、継続率を抽選で決定し、この継続率を用いて当落抽選を実行して、次のA R T 1セットを行うか否かを決定する(A R T継続抽選)。具体的には、抽選で決定した継続率が80%だとすると、80%の確率で当選し、当選の場合には今回のA R T 1セットを行った後に、次のA R T 1セットを行うことが事前に決定される一方、落選の場合には今回のA R T 1セットを終了すると、A R T終了待ち(識別番号18)を経て通常状態(識別番号0)へと移行させる。これは今回の1つのA R Tストックにより、A R T 1セット遊技に移行させた場合、このA R T 1セット内で、喩えA R Tストックが当選したとしても通常状態へ一旦落ちる様になっている。換言すると、1つのストックにより、最低でも1回のA R T 1セット遊技に移行して、全てのA R T 1セットを実行したら、通常遊技に一旦戻ってから、次のストックにより次のA R T 1セットに移行させるのである。また、今回のA R T 1セットを行った後に、次のA R T 1セットを行う場合にも、最初のゲームの開始時に再び継続率を抽選で決定し、この継続率を用いて次のセットの当落抽選を実行する。即ち、A R T 1セットの開始ゲームで当落抽選を繰り返し実行して、次回セットを行うか否かをあらかじめ決定するのである。そして、ストック1つに対して、A R Tが転落(つまり、非継続)の場合には、必ず通常状態(識別番号0)へと移行させる構成である。なお、A R T 1セット遊技において、実ボーナス1~3が当選すると、A R Tストック抽選が実行されて、当選すると最低1以上のA R Tストックが加算される。

30

40

【0235】

A R T中に発生する上乗せ演出は3種類あって、上乗せ演出の発生順序を定めた複数の上乗せシナリオ1~Nがあり、主制御部100は、今回のA R T 1セットで使用する上乗

50

せシナリオと、次回のART1セットで使用する上乗せシナリオの2セット分を抽選で決定する(ART上乗せシナリオ抽選)。以降は、今回のART1セットで使用した上乗せシナリオが1つ終わった段階で、新しいシナリオを抽選で決定する。

【0236】

主制御部100は、RT1の状態ではRT2移行リプレイが当選すると、副制御部160にナビゲーションコマンドで指示し、RT2図柄が表示される操作順序を報知させる。遊技者が報知された操作順序で停止ボタン部10を操作するとRT2状態に移行する。同様に、RT2の状態ではRT3移行リプレイが当選すると、RT3図柄が表示される操作順序を報知させ、遊技者が報知された操作順序で停止ボタン部10を操作するとRT3状態に移行する。

10

【0237】

主制御部100は、外部集中端子板170の外部信号4(ART中信号)のONとOFFを制御しており、(1)メイン状態フラグが「ART待機」で、RT状態がRT2の時に、RT3移行リプレイ(押し順リプレイ)が当選したゲームの終了後、次ゲームのスタートレバー9がONになったことを契機に、OFF状態からON状態にする。(2)メイン状態フラグが「ART待機」で、RT状態がRT1の時に、RT2移行リプレイ(押し順リプレイ)が当選し、停止ボタン部10の停止操作順序を誤ったゲームの終了後、次ゲームのスタートレバー9がONになったことを契機に、OFF状態からON状態にする。(3)メイン状態フラグが「ART待機」で、RT状態がRT2又はRT3の時に、押し順小役が当選し、停止ボタン部10の停止操作順序を誤って9枚の払出しが無かったゲームの終了後、次ゲームのスタートレバー9が有効に操作されてONになったことを契機にして、OFF状態からON状態にする。(4)メイン状態フラグが「ART待機」で、RT状態が既にRT3の時に、何れかのリプレイが当選したゲームの終了後、次ゲームのスタートレバー9がONになったことを契機に、OFF状態からON状態にする。

20

【0238】

一方、主制御部100は、(5)メイン状態フラグが「ART終了待ち状態」(終了待機中)で、押し順小役が当選し、停止ボタン部10の停止操作順序を誤って9枚の払出しが無いゲームの最終停止操作が終了(ボタン離し)したことを契機にして、ON状態からOFF状態にする。(6)ボーナス1~ボーナス5の何れかの作動図柄が表示されたゲームの最終停止操作が終了(ボタン離し)したことを契機にして、ON状態からOFF状態にする。

30

【0239】

主制御部100は、ARTゲーム数が1以上あり、ART中CZに当選していない場合にART通常時(識別番号8)に滞在し、当選役が抽選契機役の場合、抽選契機役に応じて、ART中CZストックを獲得するか否かの抽選を実行する(ART中CZ抽選)。ART中CZストックを獲得した場合、バトル遊技(敵種別含む)又は賞タイム遊技の何れを行うかを抽選で決定する(種別抽選)。敵種別により、敵のHP(ヒット・ポイント又は体力)と転落抽選時のバトル終了確率、保証ゲーム数が異なる。主制御部100は、種別抽選でバトル遊技が決定された場合、バトル前兆ゲーム数抽選を行って、次ゲームからART中CZ前兆状態(識別番号9)に移行する。但し、次ゲームがいきなりART中バトル(識別番号13)となるときには、バトル保証ゲーム数抽選を実行し、このバトル遊技が開始から最低何ゲーム継続するかを抽選で決定する。主制御部100は、種別抽選で賞タイム遊技が決定された場合、賞タイム前兆ゲーム数抽選を行って、次ゲームからART中CZ前兆状態(識別番号9)に移行する。但し、前兆ゲーム数がART残りゲーム数以上となった場合、前兆ゲーム数を(ART残りゲーム数-1)の値に書き換えるが、ART残りゲーム数が1以下の場合には前兆ゲーム数を「0」とする。

40

【0240】

主制御部100は、ART通常時(識別番号8)に滞在している場合に、リプレイ連数(リプレイの連続当選回数)が5回又は10回の倍数になったら、リプレイ連時CZ抽選を実行してART中CZストックを獲得するか否かを決定する。なお、リプレイ連5回用で当

50

選確率が所定の抽選テーブルA（低確率）と、リプレイ連10回用で当選確率が高い抽選テーブルB（高確率）があり、リプレイ連数が5回になったら抽選テーブルA（低確率）を用いて1回抽選する。リプレイ連数が10回になったら抽選テーブルB（高確率）を用いて1回抽選してカウンタをリセットする。更に、リプレイ連数が15回で抽選テーブルA（低確率）と、リプレイ連数が20回で抽選テーブルB（高確率）...というように、抽選テーブルを交互に選択して抽選を繰り返す。

【0241】

ここで図33を参照して、主制御部100の内部処理手順を説明する。主制御部100は、役抽選を行うとステップS200でリプレイ役等のカウンタ更新役（リプレイやBB等）が当選したか否かを判断し、カウンタ更新役でなければステップS202でリブ連カウンタ（リプレイ連続カウンタ）とリブ連フラグ（リプレイ連続フラグ）を共に0にリセットして終了する一方、カウンタ更新役が当選するとステップS205でリブ連カウンタ（リプレイ連続カウンタ）に1を加算し、ステップS210でリブ連カウンタが5に達したか判定する。主制御部100は、リブ連カウンタが5に達していなければこのサブルーチンを終了する一方、5に達していればステップS220でリブ連カウンタを0にリセットし、ステップS230でリブ連フラグ（リプレイ連続フラグ）が0か否かを判定する。

10

【0242】

主制御部100は、リブ連フラグが0であればカウンタ値（ $5 + 5 \times \text{リブ連フラグ値}$ ）は5、リブ連フラグが1であればカウンタ値（ $5 + 5 \times \text{リブ連フラグ値}$ ）は10である。主制御部100は、リブ連フラグが0であればステップS240でリプレイ連5回用の抽選テーブルA（低確率）を選択する一方、リブ連フラグが1であればステップS250でリプレイ連10回用の抽選テーブルB（高確率）を選択して、ステップS260でCZ抽選を実行する。主制御部100は、ステップS270でリブ連フラグに1を加算し、ステップS280でリブ連フラグが2か否かを判断し、2でなければ終了する一方、2であればリブ連フラグを0にリセットして終了する。なお、CZ抽選に替えて、ART等の有利遊技のストック抽選としてもよい。即ち、有利遊技状態に移行させる為の抽選に用いる抽選テーブルA（低確率：第1抽選テーブル）及び抽選テーブルB（高確率：第2抽選テーブル）を備えており、第1抽選テーブルを用いた抽選よりも、第2抽選テーブルを用いた抽選の方が有利遊技状態への当選確率は高く設定されている。リブ連カウンタは、カウンタ更新役が連続して当選した回数を所定数までカウントする。リブ連カウンタが所定回数をカウントしたのが奇数回目であれば第1抽選テーブルを用いて抽選を行う一方、偶数回目であれば第2抽選テーブルを用いて抽選を行う。

20

30

【0243】

他のCZ抽選の仕様としては、（1）リプレイ連5回用で当選確率が所定の抽選テーブルA（低確率）と、リプレイ連10回用で当選確率が高い抽選テーブルB（高確率）があり、リプレイ連数が5回になったら抽選テーブルA（低確率）を用いて1回抽選する。リプレイ連数が10回になったら抽選テーブルB（高確率）を用いて1回抽選して、更に抽選テーブルA（低確率）を用いて2回抽選する。即ち、リプレイ連数N回とすると、Nが5で割り切れた場合、その商をMとすると、抽選テーブルA（低確率）を用いてM回抽選する。また、Nが10で割り切れた場合に、その商をMとすると、抽選テーブルB（高確率）を用いてM回抽選し、抽選テーブルA（低確率）を用いて $M \times 2$ 回抽選する。（2）リプレイ連数N回とし、Nが5で割り切れて且つ10で割り切れなかった場合、抽選テーブルA（低確率）を用いて1回抽選する一方、Nが10で割り切れた場合、抽選テーブルB（高確率）を用いて1回抽選する。この様にすれば、抽選テーブルA（低確率）と抽選テーブルB（高確率）を交互に用いて抽選することができる。

40

【0244】

主制御部100は、抽選契機役に応じてART中CZ抽選を実行した場合、CZが不当選のとき、遊技者に期待感を与える為のフェイク演出を行うか否かを決定する。主制御部100は、フェイクゲーム数をセットするか否かの抽選を行い、当選の場合、抽選でフェイクゲーム数を決定する。

50

【 0 2 4 5 】

主制御部 1 0 0 は、A R T 通常時（識別番号 8）に滞在している場合、通常状態（識別番号 0）と同様に、当選役と滞在モードに応じて、モード移行抽選を行う。また、主制御部 1 0 0 は、当選役と滞在モードに応じて、賞金直乗せ抽選を実行し、当選すると獲得した賞金を表側か裏側かどちらに乘せるか抽選する（賞金直乗せ種別抽選）。但し、フェイクゲーム数が 1 ゲーム以上ある場合には、賞金直乗せ種別抽選を実行せずに裏乗せにする（裏賞金）。

【 0 2 4 6 】

主制御部 1 0 0 は、A R T 通常にて C Z に当選し前兆ゲーム数がセットされた場合に、A R T 中 C Z 前兆（識別番号 9）に移行する。当選役と滞在モードに応じて、賞金直乗せ抽選及び A R T 中 C Z 抽選を実行する。滞在モードは、低確率（識別番号 0）、通常確率（識別番号 1）、高確率（識別番号 2）で管理されており、この状態が高い時にレア役を引けば、A R T（アシスト・リプレイ・タイム）や C Z（チャンスゾーン）に当選してストックする確率が高くなる。主制御部 1 0 0 は、モード移行抽選及びリブ連時 C Z 抽選を実行し、バトル遊技の場合には、バトル保証ゲーム数抽選を実行する。

10

【 0 2 4 7 】

主制御部 1 0 0 は、A R T 中に実ボーナスが内部当選した場合に A R T 中実ボーナス前兆（識別番号 1 0）に滞在する。主制御部 1 0 0 は、A R T 中に実ボーナス 1 ～ 3 が作動した場合に A R T 中実ボーナス 1 ～ 3 中（識別番号 1 1）に滞在し、当選役に応じて、賞金を獲得するか否かを抽選する。主制御部 1 0 0 は、A R T 中に実ボーナス 4 ～ 5 が作動した場合に A R T 中実ボーナス 4 ～ 5 中（識別番号 1 2）に滞在して、押し順当て遊技を実行する。

20

【 0 2 4 8 】

主制御部 1 0 0 は、C Z としてバトル遊技を行う場合に、A R T 中バトル（識別番号 1 3）に滞在するが、バトル遊技中には A R T 残りゲーム数の減算はしない。主制御部 1 0 0 は、当選役がダメージ付与役であることを契機にして、ダメージ付与役に応じて敵に与えるダメージを抽選で決定する。敵の H P から与えたダメージポイントを減算し、敵の H P が 0 になったら勝利（C Z 成功）となる。C Z 中に実ボーナスが内部当選しても C Z 成功となる。バトル遊技の 1 ゲーム目はオープニングゲームとし、バトルを終了しない保証ゲームとなっている。主制御部 1 0 0 は、保証ゲームが無く、勝利確定では無い場合、当選役が終了抽選役であることを契機に抽選を行って、バトル遊技終了又はバトル遊技継続を決定する（バトル中終了抽選）。押し順リプレイが内部当選した場合に、弾丸図柄が枠内（表示窓内）に停止させることが可能な押し順を指示（弾丸変換指示）するか否かを決定する（バトル中ナビ発生抽選）。主制御部 1 0 0 は、押し順指示の決定をすると、副制御部にコマンドを送信し、例えば逆押しで弾丸図柄（特定図柄）を狙う様に表示させる。バトル遊技の 1 ゲーム目で敵の H P が 0 になっていた場合には、2 ゲーム目に当選役に拘わらず、必ずバトルを終了して勝利にする。バトルに勝利した場合、主制御部 1 0 0 は遊技上の特典として、A R T ストックや上乗せゲーム数を決定して付与する。主制御部 1 0 0 は、実ボーナス成立以外で、バトル中終了抽選により終了が決定されて、敗北する場合には、A R T 残りゲーム数が 1 以下のとき、A R T 残りゲーム数を「2」に書き換える。

30

40

【 0 2 4 9 】

主制御部 1 0 0 は、C Z として賞タイム遊技を行う場合に、A R T 中賞タイム（識別番号 1 4）に滞在するが、賞金上乗せ特化ゾーンである賞タイム遊技中には A R T 残りゲーム数の減算はしない。主制御部 1 0 0 は、当選役が賞金付与役（遊技ポイント付与役）であることを契機にして、賞金付与役に応じて獲得する賞金ポイントを抽選するが、ハズレ（不当選）や通常リプレイは賞金付与役ではないので、賞金ポイントは抽選されない。賞金付与役には種類に応じて倍率が予め定められている。例えば、押し順小役は 1 倍、2 連チェリーと弾丸リプレイ 1 は 2 倍、弱チャンス目は 3 倍、3 連チェリーと弾丸リプレイ 2 は 4 倍、強チャンス目は 6 倍、中段チェリーと弾丸リプレイ 3 は 1 0 倍、中段チェリーと弾丸リプレイ 3 は 1 0 倍と定められている。賞タイム遊技の 1 ゲーム目の倍率は、「1」

50

に固定されており、1ゲーム目で2連チェリーが当選すると、2連チェリーのポイント10と倍率1が掛け算(10pt×1)されて、獲得する賞金ポイントは10ポイントとなる。また、2連チェリーの倍率「2」が、次の賞金付与役が当選するまで記憶される。2ゲーム目で通常リプレイが当選しても、賞金ポイントは抽選されないが倍率は2のままである(リプレイ作動時には倍率を更新しない)。3ゲーム目で弾丸リプレイ3が当選すると、弾丸リプレイ3のポイント1000と倍率2が掛け算(1000pt×2)されて、獲得する賞金ポイントは2000ポイントとなる。そして、弾丸リプレイ3の倍率の「10」が、次の賞金付与役が当選するまで記憶される。すなわち、賞タイム遊技中には、前のゲームで決められた持越倍率と、今回遊技で当選した賞金付与役のポイントとを掛けた値が賞金ポイントとなり、今回遊技の賞金付与役の倍率が持ち越されて、次回遊技用の持越倍率となる。

10

【0250】

主制御部100は、押し順リプレイが内部当選した場合に、弾丸図柄が枠内に停止する押し順を指示(弾丸変換指示)するか否かを決定する(賞タイム中ナビ発生抽選)。主制御部100は、保証ゲームが無い場合、当選役が終了抽選役であることを契機に終了抽選を行って、賞タイム遊技終了又は賞タイム遊技継続を決定する(賞タイム終了抽選)。主制御部100は、実ボーナス成立以外で、賞タイム終了抽選によって終了が決定された場合に、ART残りゲーム数が1以下のときには、ART残りゲーム数を「2」に書き換える。

20

【0251】

主制御部100は、ART中上乗せゲーム(識別番号15)に滞在すると、1ゲームで終了する上乗せゲームを実行する。この上乗せゲームで上乗せゲーム1が選択されると、表賞金から1000ポイントが減算された後、当選役に応じて、獲得するゲーム数を抽選で決定するが、実ボーナスが内部当選した場合は3000ゲームを上乗せする。実ボーナス以外で上乗せゲームを行った後、賞金が1000ポイント以上残っていた場合は、ART通常へ遷移せずに再度いずれかの上乗せを行う。上乗せシナリオが終わっていれば、次の上乗せシナリオが抽選で決定される。

【0252】

図40は、特別上乗せ画面(図40(A)参照)及び特別上乗せ抽選の処理手順を示すフローチャート(図40(B)参照)である。また、図41は、特別上乗せ画面(上乗せゲーム2の画面)の概要図である。

30

【0253】

この上乗せゲームで上乗せゲーム2が選択されると、主制御部100は、終了決定確率であるパンク率(又は、継続決定確率であるループ率、若しくは継続率)と上乗せ抽選テーブルを用いて上乗せ値を決定する為の上乗セループ抽選処理を実行する。なお、パンク率と継続率とは裏腹の関係にあり、パンク率が5%(20回に1回終了決定)と継続率が95%(20回に19回継続決定)とは表現の違いだけであり、実際には同義である。

【0254】

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

40

【0255】

主制御部100は、ART遊技(有利遊技)において特別上乗条件(上乗せゲーム2)が成立して、特別上乗抽選処理を実行する場合に、このサブルーチン呼び出す(図40(B)参照)。主制御部100は、ステップS300に移行すると、複数の敵キャラクタの中から、抽選により今回の特別上乗せ抽選に用いる1人のキャラクタを選択する。そして、主制御部100は、ステップS300に移行すると、上乗せ形態抽選を実行して通常上乗せ又は特殊上乗せを決定する。この、特殊上乗せは、特殊上乗せ1～特殊上乗せ3が

50

あり、特殊上乗せ 1（スピード上乗せ）は乱数を 2 つ抽出して上乗せゲーム数抽選を 2 回実行するもの、特殊上乗せ 2（パワー上乗せ）は乱数を 1 つ抽出して上乗せゲーム数抽選結果を 2 倍にするもの、特殊上乗せ 3（テクニク上乗せ）はキャラクタの HP（ヒットポイント）を通常上乗せよりも 4 倍のポイントを減らすものである。この場合、6 人のキャラクタから左端のキャラクタ A が選択され、通常上乗せが抽選で決定された状態を示している。上乗せ形態は、キャラクタ A が持つスティック（俗に、「ペンペン棒」と称している）の種類によって遊技者に認識させる様になっている。つまり、通常上乗せの場合には、図に示す通常スティックが表示されるが、特殊上乗せ 1 ではスピード・スティックが表示され、特殊上乗せ 2 ではパワー・スティックが表示され、特殊上乗せ 3 ではテクニク・スティックが表示される。

10

【0256】

なお、選択されたキャラクタ A と倒した敵ボス（敵キャラクタ）に応じて、保証ゲーム数抽選テーブルが設けられている。また、この保証ゲーム数抽選テーブルは、段階設定値に応じて期待値が上下するようになっている。例えば、キャラクタ A と敵ボスとの組み合わせに対応して保証ゲーム数抽選テーブルが 6 つ設けられているが、段階設定値が 6 の場合、保証ゲーム数抽選の期待値は 16 回、段階設定値が 5 の場合、保証ゲーム数抽選の期待値は 14 回、段階設定値が 4 の場合、保証ゲーム数抽選の期待値は 12 回、段階設定値が 3 の場合、保証ゲーム数抽選の期待値は 9 回、段階設定値が 2 の場合、保証ゲーム数抽選の期待値は 7 回、段階設定値が 1 の場合、保証ゲーム数抽選の期待値は 5 回となるように数値が設計段階で予め決定されている。そして、主制御部 100 は、ステップ S310 でこれらの保証ゲーム数抽選テーブルを用いて、抽選により保証ゲーム数を自動的に決めて、ステップ S320 へ移行する。

20

【0257】

主制御部 100 は、今回の遊技におけるスタート操作で役抽選を実行して、ステップ S320 に移行すると、当選役に応じて上乗セループ率抽選を実行する。上乗セループ率とは、当選する確率であり、例えば 90% と仮定すると 90% の確率で当選し、10% の確率でハズレとなる。上乗セループ率抽選テーブルは 2 種類あり、1 つはレア役が当選した場合に選択され、他はレア役以外で選択される。当然ながら、レア役が当選した場合に選択される上乗セループ率抽選テーブルは、レア役以外のテーブルに比較して期待値が 2 ~ 3 倍程度高くなっている。また、上述した通り、段階設定値に応じて期待値が上下するようになっている。

30

【0258】

主制御部 100 は、ステップ S330 に移行すると、決定した上乗せゲーム数抽選テーブルを用いて 1 つの乱数を抽出して、通常上乗せでは上乗せ抽選を 1 回実行する。特殊上乗せ 1（スピード上乗せ）では乱数を 2 つ抽出（少なくとも 2 つ以上の乱数を抽出）して上乗せゲーム数抽選を 2 回実行して、2 つの上乗せ値を決定する。特殊上乗せ 2（パワー上乗せ）は乱数を 1 つ抽出して上乗せゲーム数抽選結果を 2 倍にして（1 つの乱数を抽出して定まる値を整数倍して上乗せ値を決定して、又は、値に所定値を乗算して所定値を決定して）、1 つの上乗せ値を決定する。そして、特殊上乗せ 3（テクニク上乗せ）では通常上乗せと同様に、1 つの乱数を抽出して上乗せ抽選を 1 回実行する。また、上乗せゲーム数抽選 1 回毎に、キャラクタの持つ HP から所定の 1 ポイント（所定ポイント）を減算するが、特殊上乗せ 3（テクニク上乗せ）だけは所定の 1 ポイント（所定ポイント）を 4 倍した 4 ポイントを HP を減算する。各キャラクタの持つ HP は 3 つあり、まず HP 1 から減算し、0 となって第一上乗せ抽選条件が成立すると第一特別上乗せ抽選を実行して、第一特別上乗せ値を副制御部 160 に送信する。更に、主制御部 100 は、上乗せゲーム数抽選 1 回毎に、HP 2 から減算し、0 となって第二上乗せ抽選条件が成立すると第二特別上乗せ抽選を実行して、第二特別上乗せ値を副制御部 160 に送信する。そして、主制御部 100 は、上乗せゲーム数抽選 1 回毎に、HP 3 から減算し、0 となって第三上乗せ抽選条件が成立すると第三特別上乗せ抽選を実行して、第三特別上乗せ値を副制御部 160 に送信する。この第一特別上乗せ値の期待値は約 50 ゲーム、第二特別上乗せ値の

40

50

期待値は約 100 ゲーム、第三特別上乗せ値の期待値は約 300 ゲームとなっており、特殊上乗せ 3 の場合には 4 倍で H P が減算されるため、特別上乗せが発生し易く、また選択されたキャラクタにも拠るが、高い確率で保証ゲーム数内に第一上乗せ抽選条件が成立する様になっている。副制御部 160 は、受信した第一特別上乗せ値～第三特別上乗せ値を個々に記憶しており、これらの特別上乗せ値を受信した場合には、特別上乗せ値に関する演出を実行可能である。例えば、副制御部 160 は、第一特別上乗せ値～第三特別上乗せ値に応じて、段階的にキャラクタの鎧を破壊する様な演出を実行するのである。

【0259】

主制御部 100 は、ステップ S335 に移行すると、上限値 N（送信許容回数）を超えたか否かを判断する。例えば、上限値 N を 100 回と仮定すると、主制御部 100 はステップ S340 で、最大 100 回まで副制御部 160 に上乗せ値を送信して、残り総ゲーム数（残り総数値）に上乗せ値を加算するが、101 回以降は残り総ゲーム数に加算するだけで、副制御部 160 に上乗せ値を送信しない。副制御部 160 は、主制御部 100 から受信した上乗せ値を受信した順番に個々（別々）に記憶し行く。これによって、副制御部 160 の記憶容量を削減できるという特有の効果がある。なお、残り総数値は、A R T 遊技に関する押し順小役の残り当選回数や、残り払出し枚数などである。但し、主制御部 100 は、第一特別上乗せ値～第三特別上乗せ値は、上限値 N とは無関係に必ず送信する。

【0260】

主制御部 100 は、ステップ S350 に移行すると、保証ゲーム数があるか無いかを判断し、0 でなければ（1 以上であれば）、ステップ S380 に移行して保証ゲーム数から 1 を減算してステップ S330 に戻る。なお、換言すれば、ステップ S350 は保証ゲーム数を消化したか否かの判断と言え、消化していなければ 1 を減算してステップ S330 に戻る一方、消化していればステップ S360 に移行するということである。

【0261】

主制御部 100 は、ステップ S350 で保証ゲーム数が 0 回となってステップ S360 へ移行すると、決定されている上乗セループ率（この場合、当選率 90%）に従って上乗せ継続数抽選を行う。例えば、0～255 の範囲で変動する 8 ビットカウンタを用いて、ランダムなタイミングでカウント値を抽出し、0～229 の範囲を当りとすれば、当選率は約 90% となり、ステップ S370 で当選した場合（継続条件成立の場合）に、ステップ S330 に戻って上乗セループ抽選を自らが自動的に実行する。主制御部 100 は、ステップ S370 で終了の場合（終了条件成立の場合）に、計算して求めた残り総ゲーム数（残り総数値）を副制御部 160 に送信して、上乗セループ抽選処理のサブルーチンを終了する。主制御部 100 は、この残り総数値に基づいて、A R T 遊技の継続や終了、ジャッジメント遊技への移行を制御する。つまり、主制御部 100 は、有利遊技の上乗せ値を決定する為に、上乗せ抽選を繰り返す上乗セループ抽選処理を実行可能であり、また、上乗セループ抽選処理を終了させるか否か決定する為の抽選を、繰り返し実行可能な制御手段である。

【0262】

副制御部 160 は、主制御部 100 から受信した上乗せ値を受信順に個々（別々）に記憶しており、上乗せゲーム数が 1 回目に 1、2 回目に 3、3 回目に 1、4 回目に 5、5 回目に 1、6 回目に 1、7 回目に 50、8 回目に 1、9 回目に 1 が当選し、トータル 64 回獲得したことを示している（図 41（A）参照）。副制御部 160 は、上乗せ値に関する上乗せ演出を制御する演出制御手段であり、特別上乗条件（上乗せゲーム 2）が成立した遊技が終了後（第 3 停止操作後）に、上乗せ演出の開始条件が成立して、スペシャルボタン 14（操作スイッチ）の操作を有効化する。有効化時には、副制御部 160 は、スペシャルボタン 14 の内部 L E D が点滅させると共に、液晶画面に「スペシャルボタン連打」と表示する。つまり、副制御部 160 は、主制御部 100 から当該ゲームが終了した旨の通知（ドラム部が全て停止した状態の通知又はベットボタンが有効の通知など）を受信すると、スペシャルボタン 14 を操作可能とし、表示演出装置 11 に「スペシャルボタンを叩け」又は「スペシャルボタン連打」と表示する。また、現在の残りゲーム数に、スペシ

10

20

30

40

50

ャルボタン操作 1 回毎に上乗せ値を加算した残りゲーム数も表示される（図せず）。

【0263】

図 4 1 (B) は、上乗せゲーム数が 1 0 回目に 2 0、1 1 回目に 1 0 0、1 2 回目に 1 0、1 3 回目に 1、1 4 回目に 3、1 5 回目に 1、1 6 回目に 5、1 7 回目に 1、1 8 回目に 1 が当選した後に、最後に受信した残り総ゲーム数（残り総数値）を記憶しており、上乗せループ抽選処理の終了条件が成立し、1 回目から 1 8 回目のトータル 2 0 6 回獲得したことを示している。副制御部 1 6 0 は、上乗せ演出の開始条件が成立し、スペシャルボタン 1 4 を操作可能状態（有効化状態）として、遊技者がスペシャルボタン 1 4 を 1 回操作する毎に、受信した順番に R A M に記憶する上乗せゲーム数を 1 回目から最後の順に順次表示し、1 9 回目の操作で総上乗せゲーム数と残り総ゲーム数を表示する演出を実行する。副制御部 1 6 0 は、M A X ベット操作後のスタート操作（演出キャンセル操作）により、上乗せ演出がキャンセルされた場合にも、総上乗せゲーム数を表示する様になっており、次遊技の第一停止操作が行われるまで総上乗せゲーム数表示は継続される。なお、残り総ゲーム数も表示する様にしてもよい。副制御部 1 6 0 は、受信した残り総ゲーム数（残り総数値）から上乗せ遊技前の残ゲーム数を減算することにより、総上乗せゲーム数を求めて表示する様になっている。これにより、副制御部 1 6 0 は、遊技者に代わって主制御部 1 0 0 が実際に行った上乗せ抽選を再現するので、遊技者は大きな感動を覚えると共に、遊技者と遊技機との一体感を形成することができる。

【0264】

図 3 1 及び図 3 2 に戻り、主制御部 1 0 0 は、A R T 中特化ゾーン 1（識別番号 1 6）に滞在すると、上乗せ特化 1 の遊技を実行する。A R T 中特化ゾーン 1 の 1 ゲーム目はオープニングゲーム（待機中 1）とし、表賞金（表示している遊技ポイント）から 1 0 0 0 ポイント（所定ポイント）を減算した後に、賞金直乗せ抽選のみを行うが、残りゲーム数の減算及び上乗せは行わない。主制御部 1 0 0 は、賞金直乗せ抽選を実行して、当選すると、獲得した賞金を表側か裏側かどちらに乘せるか抽選する（賞金直乗せ種別抽選）。また、当選役に応じて、獲得するゲーム数を抽選で決定する。主制御部 1 0 0 は、特化 1 の残りゲーム内に上乗せを行えば、特化 1 の残りゲーム内を再度元に戻す S T 方式（スペシャル・タイム方式）で管理する。主制御部 1 0 0 は、上乗せが 1 度も発生せずに残りゲーム数が 0 になった場合、強制的に所定ゲーム数（例えば、上乗せ量 1 0 ゲーム）を上乗せし、残りゲーム数を所定値の N（例えば、5 ゲーム）に戻す。特化 1 状態（オープニングも含む）で実ボーナスが成立した場合は 3 0 0 0 ゲームを上乗せするが、A R T 中特化ゾーン 1 は終了となる。実ボーナス以外で特化 1 状態を行った後、賞金が 1 0 0 0 ポイント以上残っていた場合は、A R T 通常へ遷移せずに再度いずれかの上乗せを行う。上乗せシナリオが終わっていれば、次の上乗せシナリオが抽選で決定される。

【0265】

A R T 中特化ゾーン 1 を更に詳細に説明すると、遊技には通常遊技と、この通常遊技より有利な A R T（報知遊技）があり、表示演出装置 1 1 は、残り遊技数の最大値が設定された A R T 中特化ゾーン 1 の演出を表示する。内部抽選する役の中には、少なくとも回復役（例えば、ベル役、押し順ベル役、チェリー等のレア小役、弾丸リプレイ等のレア再遊技役）と非回復役（例えば、通常リプレイや不当選）がある。5 つのボーナス役は、上乗せ量（例えば、最大ゲーム数の 3 0 0 0 ゲーム）が発生するが、A R T 中特化ゾーン 1 の終了契機役である。スタート操作によって、遊技の始動条件が成立したことを契機に残り遊技数から 1 が減算される（例えば、表示演出装置 1 1 は、弾丸 5 つを表示している状態から、1 つ消して弾丸 4 つを表示する）。残り遊技数 1 から 1 が減算され、残り遊技数が 0 になって、表示している弾丸が無くなったときに非回復役が当選すると、A R T 中特化ゾーン 1 は終了となる。一方、A R T 中特化ゾーン 1 が終了となるまでに、複数の回復役の中の何れか 1 つが当選すると、残り遊技数が最大値に回復する（例えば、表示演出装置 1 1 は、弾丸 0 から弾丸 5 つ表示に戻す）。そして、主制御部 1 0 0 は、当選した回復役に応じて上乗せ量を決定し、表示演出装置 1 1 は、上乗せ量を累積して加算した総上乗せ量を表示する。例えば、現在表示している総上乗せ量が 1 0 0 ゲームで、決定された上乗

せ量が50ゲームであれば、累積加算した総上乗せ量150ゲームを表示する。上乗せ遊技が終了すると、主制御部100は、報知遊技の残量と総上乗せ量を加算して、報知遊技を再実行する。

【0266】

主制御部100は、上乗せ量が1度も発生せず、残り遊技数が0になって（無くなって）非回復役が当選したら、残り遊技数を最大値の5ゲームに戻すと共に、上乗せ量を決定する。例えば、5ゲーム連続して通常リプレイを引いたら、残り遊技数を5ゲームに戻して、10ゲーム上乗せする。主制御部100は、ART中特化ゾーン1において、ボーナス役が当選したら、上乗せ量を決定（例えば、最大量3000ゲーム）して、該上乗せ遊技を終了する。主制御部100は、上乗せ遊技を行う場合、表示している遊技ポイントから所定ポイントを減算するので、賞金が所定ポイント未満であれば、ART中特化ゾーン1に移行させない。

【0267】

主制御部100は、ART中特化ゾーン2（識別番号17）に滞在すると、上乗せ特化2の遊技（毎ゲーム上乗せの遊技）を実行する。ART中特化ゾーン2の1ゲーム目はオープニングゲーム（待機中2）とし、表賞金から1000ポイントを減算した後、賞金直乗せ抽選のみを行い、残りゲーム数の減算及び上乗せは行わない。主制御部100は、リプレイ又はハズレ時に特化ゾーン2の終了の抽選を行う。但し、保証ゲーム数を予めセットしておき、その値が1以上の場合は終了しない。主制御部100は、賞金直乗せ抽選を実行して、当選すると獲得した賞金を表側か裏側かどちらに乘せるか抽選する（賞金直乗せ種別抽選）。また、主制御部100は、当選役に応じて、獲得するゲーム数を抽選で決定するが、この獲得ゲーム数が0ゲームとなった場合、継続率（ループ率）と保証回数N回を用いてループ抽選を実行して、獲得ゲーム数を自動的に計算して決定する。例えば、継続率80%と保証回数5回、当選毎に10ゲーム加算とすると、最低保障の獲得ゲーム数50ゲーム（5回×10ゲーム/回）となる。また、継続率80%であるから平均4回継続し、5回目に終了するので、獲得ゲーム数40ゲーム（4回×10ゲーム/回）となり、結果的に合計獲得ゲーム数は90ゲームとなる。特化2状態（オープニングも含む）で実ボーナスが成立した場合は3000ゲームを上乗せする。実ボーナス以外で特化2状態を行った後、賞金が1000ポイント以上残っていた場合は、ART通常へ遷移せずに再度いずれかの上乗せを行う。上乗せシナリオが終わってれば、次の上乗せシナリオが抽選で決定される。

【0268】

主制御部100は、ARTの残りゲーム数と残りセット数が0になったらART終了待ち（識別番号18）に滞在し、この状態で押し順ベルのコボシ目が表示されたら通常状態（識別番号0）へと移行させる。主制御部100は、当選役に応じて、獲得する賞金を決定する（終了待ち状態賞金直乗せ抽選）。しかし、リプレイ、不当選の時はこの抽選を行わない。主制御部100は、終了待ち状態から通常状態に遷移する際にCZ又はARTの抽選を実行する（終了待ち状態引き戻し抽選）。

【0269】

（有利抽選処理1）遊技として、通常遊技（通常（識別番号0）～通常時CZ2（識別番号6）まで）と、通常遊技より有利な指示遊技（ART待機（識別番号7）～ART終了待ち（識別番号18）まで）が存在する遊技機である。主制御部100は、所定の遊技媒体が投入された状態で、スタートレバー9が操作されると、1ゲーム毎に抽選条件が成立して、これを契機に役の内部抽選を実行する。主制御部100は、1ゲーム毎に全ての回胴（左ドラム2a、中ドラム2b及び右ドラム2c）を回転させ、各々の回胴に対応して設けられた停止スイッチの操作を受け付けると、対応する回胴を個々に停止させ、内部抽選の結果に応じて図柄を表示し、有効ライン上に停止した図柄の組合せに応じて遊技メダルやクレジットなどの遊技媒体を付与する。

【0270】

図9で説明した通り、主制御部100は、停止スイッチの操作の受け付けを契機に、対

10

20

30

40

50

応する回胴の押下位置（押下タイミング）を検出している。そして、第1停止操作（最初に操作）された第1停止回胴と、第2停止操作（2番目に操作）された第2停止回胴に対するそれぞれの押下位置をRAM102やバッファ等に記憶する。なお、全ての回胴に対する各押下位置を記憶する様にしてもよいし、抽選で決定された何れか1つの回胴、又は、何れか2つの回胴について押下位置を記憶する様にしてもよい。即ち、第3停止操作（最後に操作）された第3停止回胴に対する押下位置も記憶する様にしてもよいし、抽選で決定された回胴に対する押下位置を記憶する様にしてもよい。また、押下位置（押下タイミング）としては、基本的に図柄位置データだけであるが、図柄位置データ及び入力パルス相データを共に記憶してもよい。

【0271】

主制御部100は、通常遊技と指示遊技を少なくとも実行可能な遊技実行手段であり、少なくとも2つ以上の回胴における比較基準とする押下位置（基準押下位置）を決定することができる。例えば、図21の場合、抽選で1～20の範囲で、第1停止回胴の基準押下位置（図柄位置）をNo.9の図柄位置、抽選で第2停止回胴の基準押下位置（図柄位置）をNo.12の図柄位置等の様に事前に決定する。同様にして、第3停止回胴の基準押下位置（図柄位置）をNo.20の図柄位置と決定してもよい。そして、主制御部100は、第1停止回胴及び第2停止回胴の押下位置をRAM102やバッファ等に記憶する。なお、全ての基準押下位置を記憶してもよいし、抽選で決定された何れか1つの回胴、又は、何れか2つの回胴に対する基準押下位置を記憶してもよい。

【0272】

図3に示す副制御部160を含むサブブロック（副基板：破線で囲った部分）は、停止スイッチの操作順序を報知することが可能な報知手段であり、主制御部100からの指示情報（指示コマンド）に基づいて、遊技者にとって有利となる停止スイッチの操作順序を報知するように構成されている。主制御部100は、役抽選で1～6までの設定差のない役（例えば、共通ベル、チェリーやスイカ等のレア小役、通常リプレイ役）を指示機能に関する抽選契機役としており、指示遊技（ART待機（識別番号7）～ART終了待ち（識別番号18）まで）において、主制御部100は、抽選契機役が内部当選すると、全ての回胴が停止したことを契機に（全ての回胴の停止を契機に）、押下位置と基準押下位置との比較結果に基づいて、指示遊技を有利にする為の抽選処理を実行する。この抽選処理は、指示遊技区間の上乗せ抽選や、チャンスゾーン抽選、指示遊技のストック抽選等である。押下位置と基準押下位置との比較結果とは、例えば、2つの回胴の押下位置を比較する場合、第1停止回胴の基準押下位置をNo.9の図柄位置、第2停止回胴の基準押下位置をNo.12の図柄位置と仮定し、実際の押下位置が第1停止（No.9）で第2停止（No.12）であるとすると、完全一致である。この確率は、各回胴に20図柄あるので、 $1/400$ となり、指示遊技を有利にする為の抽選処理を100%当選としてもよいし、当選確率95%の抽選テーブルを使用して抽選処理を行ってもよい。実際の押下位置が第1停止（No.9）で第2停止（No.4）であると仮定すると、第1停止だけが一致する確率は約 $1/20$ なので、当選確率50%の抽選テーブルを使用して当落の抽選処理を行ってもよい。同様に、第2停止だけが一致する確率は約 $1/20$ なので、当選確率50%の抽選テーブルを使用して抽選処理を行ってもよい。

【0273】

他の比較方法として、第1停止回胴の基準押下位置をNo.9の図柄位置、第2停止回胴の基準押下位置をNo.12の図柄位置と仮定し、実際の押下位置が第1停止（No.9）で第2停止（No.12）であるとすると、完全一致であり、基準押下位置と実際の押下位置との差は0である。この確率は、上記と同様に、指示遊技を有利にする為の抽選処理を100%当選としてもよいし、当選確率95%の抽選テーブルを使用して抽選処理を行ってもよい。実際の押下位置が第1停止（No.7）で第2停止（No.4）であると仮定すると、第1停止における差の絶対値は2（ $9-7$ ）、第2停止における差の絶対値は8（ $12-4$ ）となり、差の合計は10となる。主制御部100は、基準押下位置と実際の押下位置との差（又は、差の合計）に応じて定められた抽選テーブルを用いて、指

10

20

30

40

50

示遊技を有利にする為の抽選処理を実行する。例えば、差（又は、差の合計）が0であれば100%当選とし、差が1～2で当選確率70%の抽選テーブル1、差が3～5で当選確率40%の抽選テーブル2、差が6～10で当選確率10%の抽選テーブル3、差が11以上で当選確率1%の抽選テーブル4を用いて、指示遊技を有利にする為の抽選処理を実行する。

【0274】

（有利抽選処理2）遊技として、通常遊技（通常（識別番号0）～通常時CZ2（識別番号6）まで）と、通常遊技より有利な指示遊技（ART待機（識別番号7）～ART終了待ち（識別番号18）まで）が存在する遊技機である。主制御部100は、所定の遊技媒体が投入された状態で、スタートレバー9が操作されると、1ゲーム毎に抽選条件が成立して、これを契機に役の内部抽選を実行する。主制御部100は、1ゲーム毎に全ての回胴（左ドラム2a、中ドラム2b及び右ドラム2c）を回転させ、各々の回胴に対応して設けられた停止スイッチの操作を受け付けると、対応する回胴を個々に停止させ、内部抽選の結果に応じて図柄を表示し、有効ライン上に停止した図柄の組合せに応じて遊技メダルやクレジットなどの遊技媒体を付与する。

10

【0275】

主制御部100は、通常遊技と指示遊技を少なくとも実行可能であり、比較基準とする時間（基準時間）を決定することができる。副制御部160を含むサブブロック（副基板：破線で囲った部分）は、停止スイッチの操作順序を報知することが可能な報知手段であり、主制御部100からの指示情報（指示コマンド）に基づいて、遊技者にとって有利となる停止スイッチの操作順序を報知するように構成されている。主制御部100は、役抽選で1～6までの設定差のない役（例えば、共通ベル、チェリーやスイカ等のレア小役、通常リプレイ役）を指示機能に関する抽選契機役としており、指示遊技（ART待機（識別番号7）～ART終了待ち（識別番号18）まで）において、1ゲーム毎に役の内部抽選で抽選契機役が当選すると、計測条件が成立して、これを契機にタイマーを走らせて、時間の計測を開始する。一方、全ての回胴の停止を契機にして時間の計測を終了して、計測時間をRAMやバッファ等に記憶する。主制御部100は、抽選契機役が内部当選すると、全ての回胴が停止したことを契機に（全ての回胴の停止を契機に）、計測時間と基準時間との比較結果に基づいて、指示遊技を有利にする為の抽選処理を実行する。この抽選処理は、指示遊技区間の上乗せ抽選や、チャンスゾーン抽選、指示遊技のストック抽選等である。計測時間と基準時間との比較結果とは、例えば、計測時間が2.25秒で基準時間が2.85秒とすると、時間の差の絶対値が0.60秒なので、時間の差に応じた抽選テーブルを用いて抽選処理を行う。また、他の例としては、2.20～2.30というように基準時間として時間幅を決定し、計測時間がその中に入れば抽選処理を実行する一方、入らなければ抽選処理を実行しないようにもできる。

20

30

【0276】

図36は、指示モニター表示の詳細説明図である。図37～図39は、指示情報及び指示モニター表示と指示内容の関係を示す説明図である。

【0277】

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

40

【0278】

指示機能に係る条件装置作動時に、ナビモード情報の値が「0」の時は、イベントコマンド（当選データコマンド：A9H）からグループ化した値が周辺基板（副制御部160

50

）に送信される（図 3 7（A）参照）。押し順ベル 1 ～押し順ベル 2 7 のグループ値は 8 0 H で、押し順リプレイ 1 - 1 ～押し順リプレイ 2 - 6 のグループ値は 4 0 H である。制御部 1 6 0 は、押し順ベル又は押し順リプレイを認識できるが、操作すべき順序を認識不能なので、ナビ情報を報知できない。

【 0 2 7 9 】

指示機能に係る条件装置作動時に、ナビモード情報の値が「 1 」の時は、一部の指示情報の値及びグループ化した値がイベントコマンド（当選データコマンド：A 9 H）から周辺基板（副制御部 1 6 0）に送信される（チャンスゾーン 2。図 3 7（B）参照）。条件装置 0 1 E H ～ 0 2 6 H（押し順ベル 1 ～ 2 7）の場合には、5 0 % の振分け抽せんを行って、指示モニターに表示する。押し順ベルは 3 択であり、第 1 操作が正解すれば第 2 操作及び第 3 操作の順序に拘わらずベル小役（入賞目的小役）が入賞する。具体的には、0 1 E H ～ 0 2 6 H（押し順ベル 1 ～押し順ベル 9）は左 1 s t が正解なので、左中右を指示する「 1 」又は左右中を指示する「 2 」の何れかを 5 0 % の確率で抽せん決定し、指示モニターに表示すると共に、周辺基板（副制御部 1 6 0）に決定情報を送信する。副制御部 1 6 0 は、決定情報が「 1 」であれば左中右の順でナビ情報を報知する一方、決定情報が「 2 」であれば左右中の順でナビ情報を報知する。

【 0 2 8 0 】

同様に、0 2 7 H ～ 0 2 F H（押し順ベル 1 0 ～ 1 8）は中 1 s t が正解なので、中左右を指示する「 3 」又は中右左を指示する「 4 」の何れかを 5 0 % の確率で抽せん決定して、指示モニターに表示すると共に、周辺基板（副制御部 1 6 0）に決定情報を送信する。副制御部 1 6 0 は、決定情報が「 3 」であれば中左右の順でナビ情報を報知するが、決定情報が「 4 」であれば中右左の順でナビ情報を報知する。また、0 3 0 H ～ 0 3 8 H（押し順ベル 1 9 ～ 2 7）は右 1 s t が正解なので、右左中を指示する「 5 」又は右中左を指示する「 6 」の何れかを 5 0 % の確率で抽せん決定して、指示モニターに表示すると共に、周辺基板（副制御部 1 6 0）に決定情報を送信する。副制御部 1 6 0 は、決定情報が「 5 」であれば右左中の順でナビ情報を報知する一方、決定情報が「 4 」であれば右中左の順でナビ情報を報知する。主制御部 1 0 0 は、押し順リプレイ 1 - 1 ～押し順リプレイ 2 - 6 のグループ値は 4 0 H を送信する。制御部 1 6 0 は、押し順リプレイを認識できるが、操作すべき順序を認識不能なので、ナビ情報を報知できない。

【 0 2 8 1 】

指示機能に係る条件装置作動時に、ナビモード情報の値が「 2 」の時は、一部の指示情報の値及びグループ化した値がイベントコマンド（当選データコマンド：A 9 H）から周辺基板（副制御部 1 6 0）に送信される（終了待ち。図 3 8（A）参照）。押し順ベル 1 ～押し順ベル 2 7 のグループ値は 8 0 H であり、制御部 1 6 0 は、押し順ベルを認識できるが、操作すべき順序を認識不能なので、ナビ情報を報知できない。押し順リプレイ 1 は R T 1 状態から R T 2 状態に移行させる為の再遊技役であり、押し順リプレイ 2 は R T 2 状態から R T 3 状態に移行させる為の再遊技役である。0 2 H（押し順リプレイ 1 - 1）又は 0 8 H（押し順リプレイ 2 - 1）は左中右の順序が正解なので、正解操作を指示する「 1 」を指示モニターに表示すると共に、周辺基板（副制御部 1 6 0）に指示情報を送信する。0 3 H（押し順リプレイ 1 - 2）又は 0 9 H（押し順リプレイ 2 - 2）は左右中の順序が正解なので、正解操作を指示する「 2 」を指示モニターに表示すると共に、周辺基板（副制御部 1 6 0）に指示情報を送信する。0 4 H（押し順リプレイ 1 - 3）又は 0 A H（押し順リプレイ 2 - 3）は中左右の順序が正解なので、正解操作を指示する「 3 」を指示モニターに表示すると共に、周辺基板（副制御部 1 6 0）に指示情報を送信する。

【 0 2 8 2 】

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

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

【0283】

指示機能に係る条件装置作動時に、ナビモード情報の値が「3」の時は、指示情報の値がイベントコマンド（当選データコマンド：A9H）から周辺基板（副制御部160）に送信される（図38（B）参照）。押し順ベル及び押し順リプレイの正解操作を指示する為の数値（1～6）を、図37（B）及び図38（A）で説明した通りに指示モニターに表示すると共に、周辺基板（副制御部160）に指示情報を送信する。指示機能に係る条件装置作動時に、RT情報が「0」の時は、ナビモード情報の値が「1」～「3」であったとしても、ナビモード情報の値が「0」と同様に、イベントコマンド（当選データコマンド：A9H）からグループ化した値が周辺基板（副制御部160）に送信される（図39参照）。押し順ベル1～押し順ベル27のグループ値は80Hで、押し順リプレイ1～押し順リプレイ2 - 6のグループ値は40Hである。制御部160は、押し順ベル又は押し順リプレイを認識できるが、操作すべき順序を認識不能なので、ナビ情報を報知できない。

10

【符号の説明】

【0284】

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

2 c 右ドラム

3 窓部

4 表示LEDブロック

4 a 投入枚数LED

4 b メダル貯留枚数表示LED

4 c メダル払出枚数表示LED

4 d メダル投入表示LED

4 e リプレイ表示LED

4 f エラー表示LED

5 メダル投入部

5 a 左光透過部

5 b 右光透過部

6 精算ボタン

7 十字キー

8 マックスベットボタン

9 スタートレバー

10 停止ボタン部

10 a 左停止ボタン

10 b 中停止ボタン

10 c 右停止ボタン

11 表示演出装置

12 スピーカ部

12 a 左上スピーカ

12 b 右上スピーカ

12 c 左下スピーカ

12 d 右下スピーカ

20

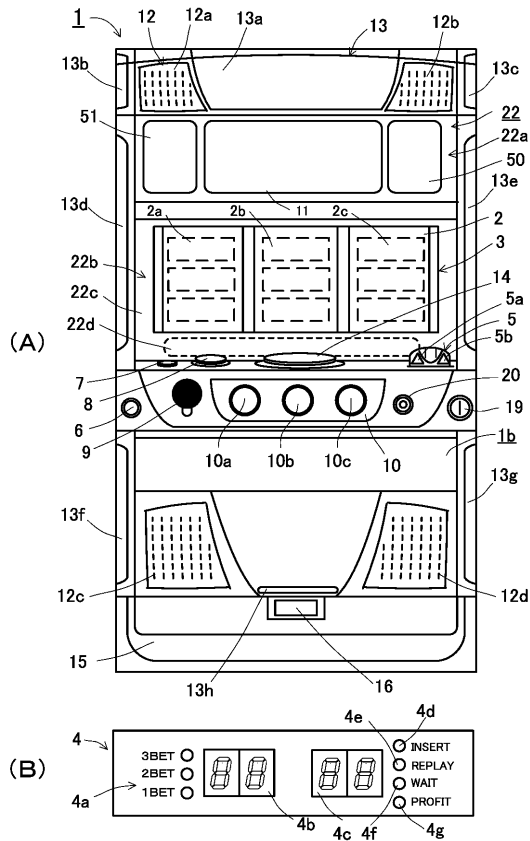
30

40

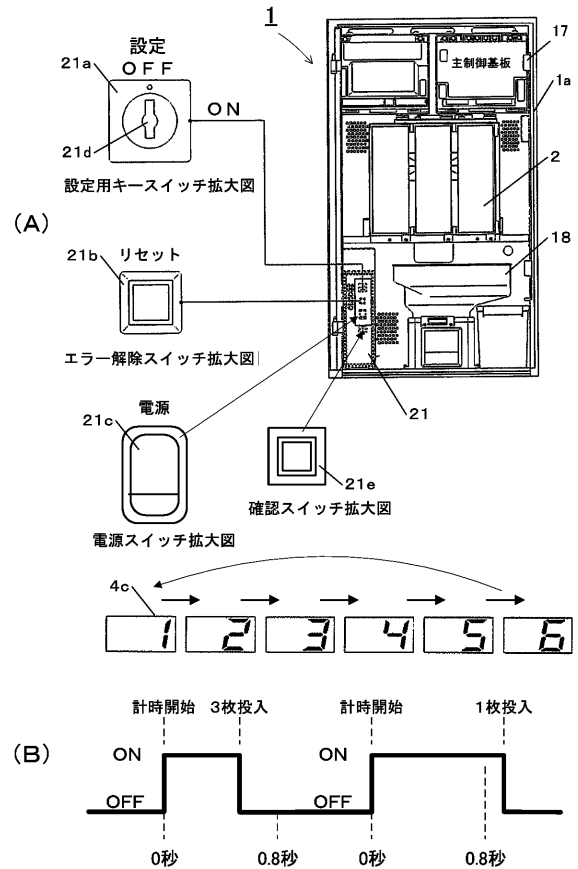
50

1 3	遊技状態表示 L E D 部	
1 3 a	トップランプ	
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	反射板	
1 8	メダル払出装置	
1 9	ドア鍵穴	
2 0	返却ボタン	
2 1	電源部	10
2 1 a	設定用キースイッチ	
2 1 b	エラー解除スイッチ	
2 1 c	電源スイッチ	
2 1 d	鍵穴	
2 1 e	確認スイッチ	
2 2	透明パネル	
2 2 a	上透明パネル	
2 2 b	下透明パネル	
2 2 c	デザインシート	
2 2 d	下部	20
3 0 a	ステップモータ	
3 0 b	ステップモータ	
3 0 c	ステップモータ	
3 1 a	回胴センサ	
3 1 b	回胴センサ	
3 1 c	回胴センサ	
3 2 a	左回胴帯	
3 2 b	中回胴帯	
3 2 c	右回胴帯	
5 0	ピストル役物	30
5 1	ルーレット役物	
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	十字キーセンサ	
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	40
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	
1 7 0	外部集中端子板	

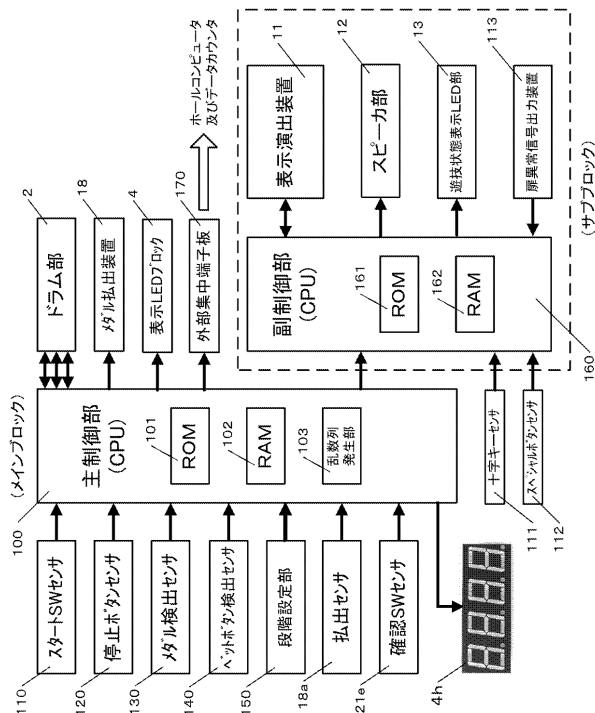
【図 1】



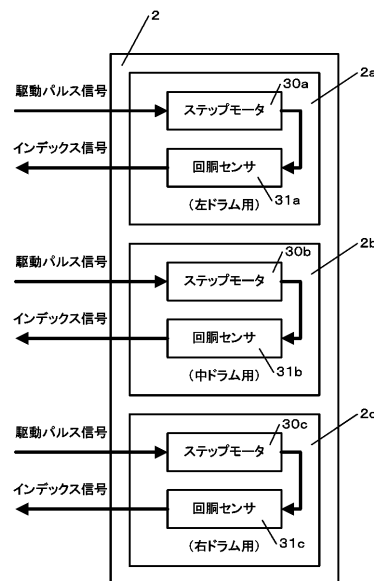
【図 2】



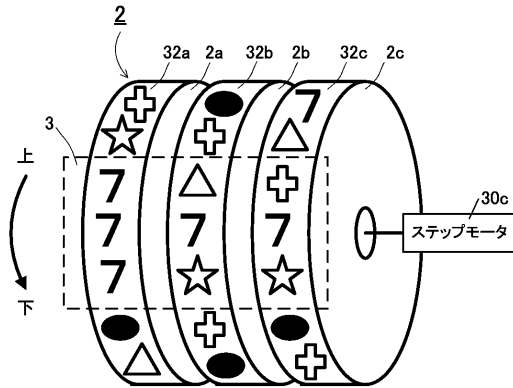
【図 3】



【図 4】



【図 5】

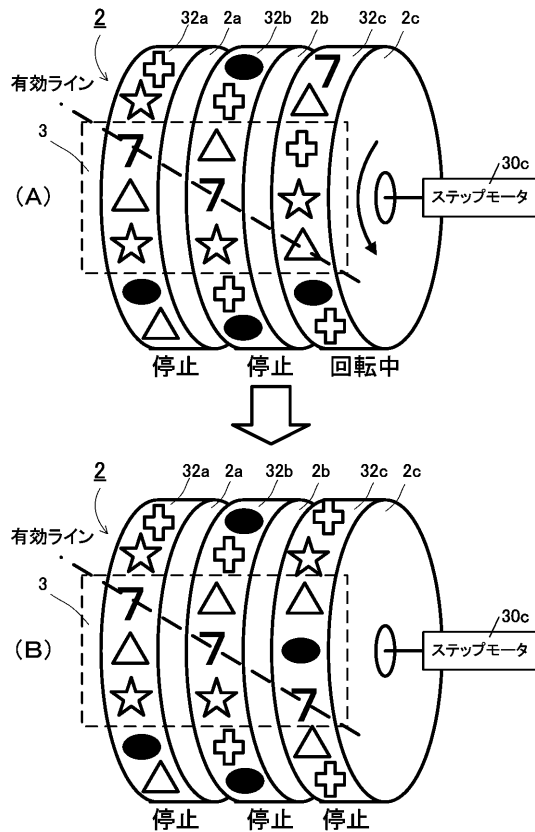


【図 6】

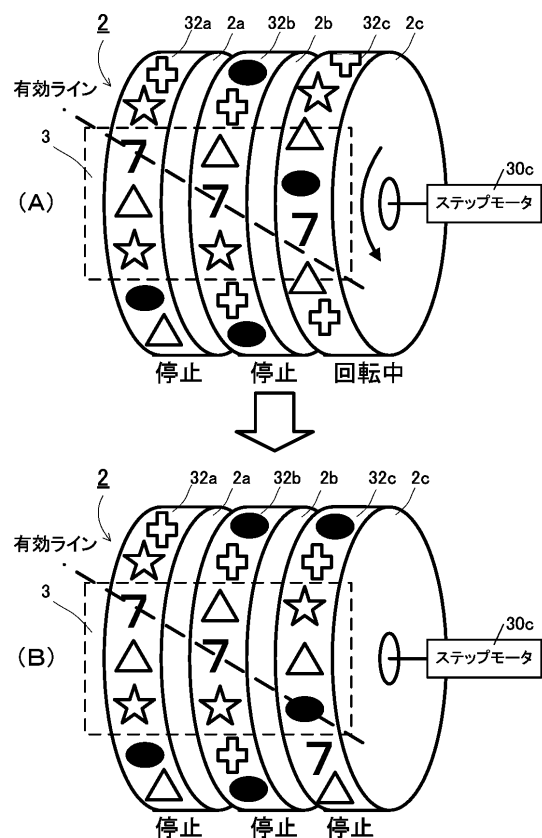
ドラムの図柄配置

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

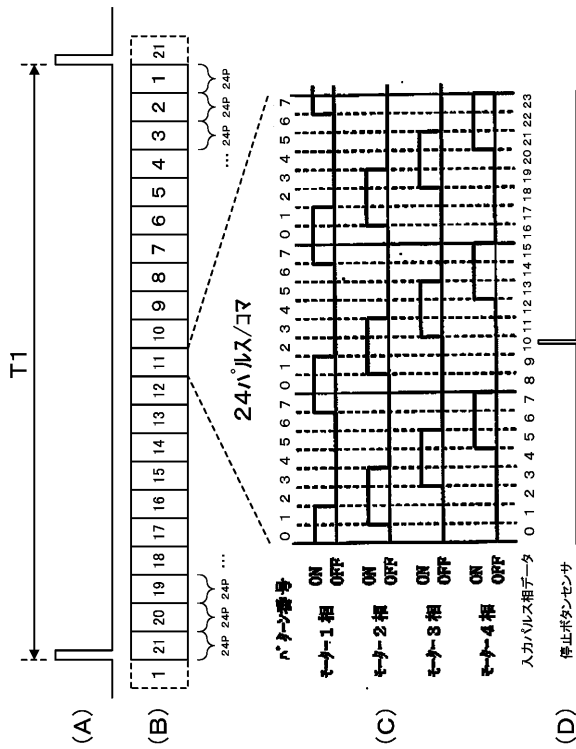
【図 7】



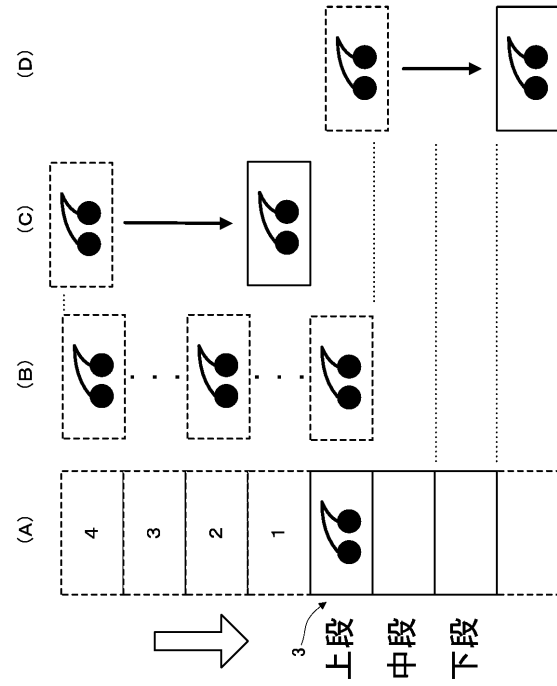
【図 8】



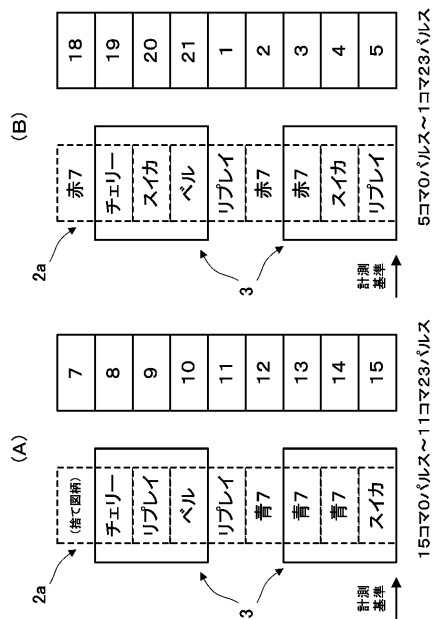
【 図 9 】



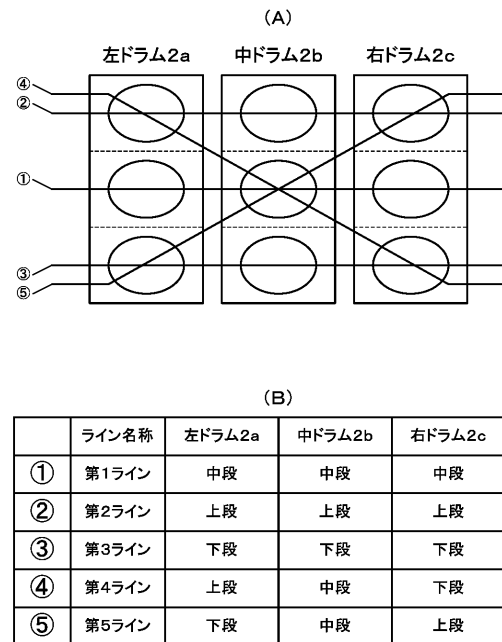
【 図 1 0 】



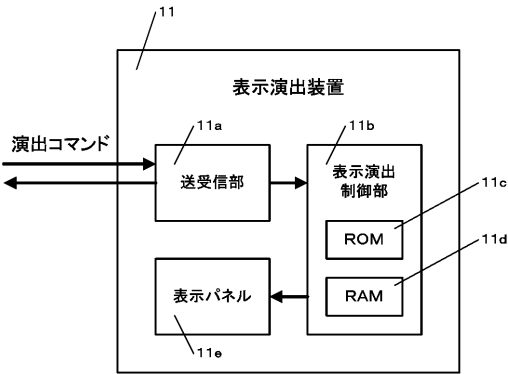
【 図 1 1 】



【 図 1 2 】



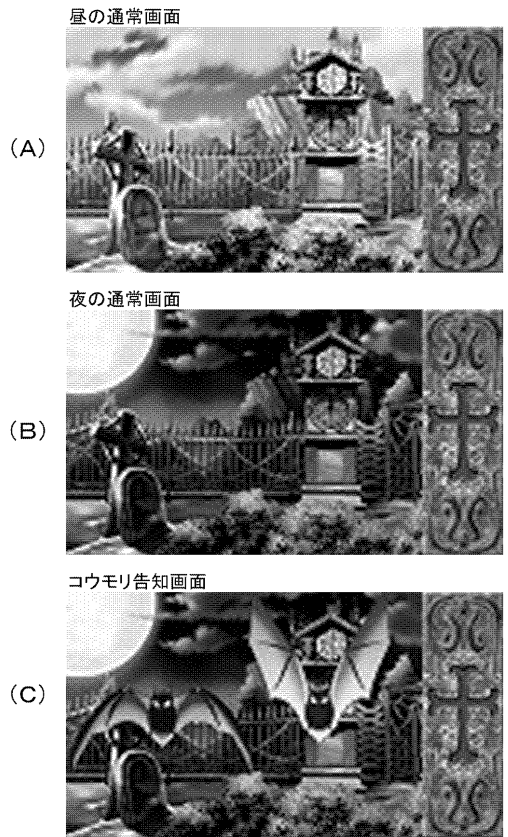
【 図 1 3 】



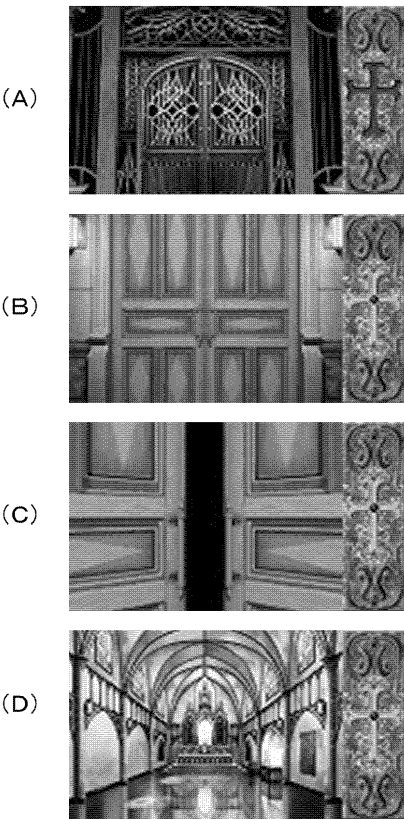
【 図 1 4 】

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 1 5 】



【 図 1 6 】



【 図 1 7 】



【 図 1 8 】

(A) 抽選テーブル(ノーマル状態:非RT)

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

(B) 抽選テーブル(高確率再遊技状態:RT)

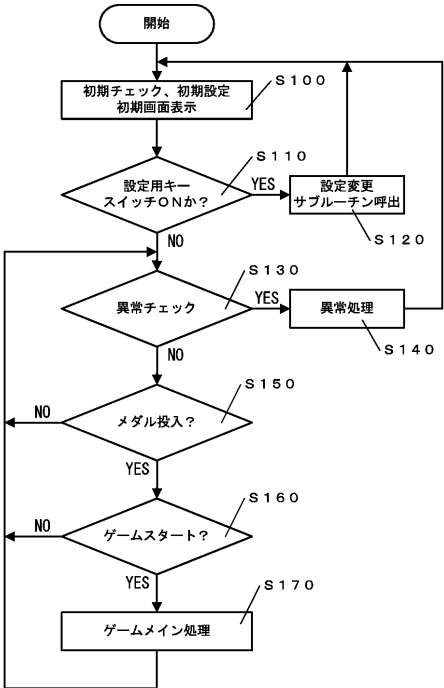
当選役	置数
ビッグボーナス	0~m1
レギュラーボーナス	m1+1~m2
チェリー	m2+1~m3
スイカ	m3+1~m4
ベル	m4+1~m5
リプレイ	m5+1~m6+ α
ハズレ	m6+1+ α ~m7

【 図 1 9 】

配当表

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

【 図 2 0 】

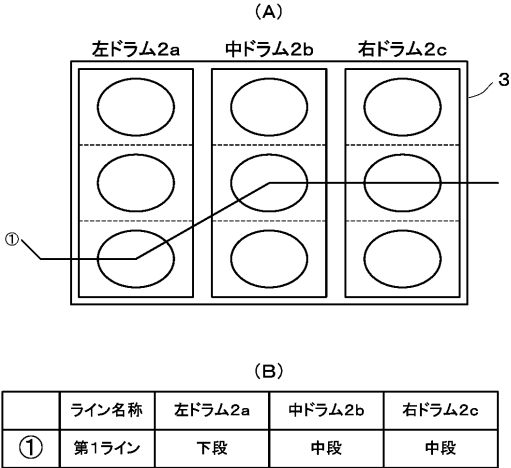


【 図 2 1 】

ドラムの図柄配置

NO	第1回胴	第2回胴	第3回胴
1	リプレイ	リプレイ	ベル
2	BAR	BAR	BAR
3	チェリー	リプレイ	上弾丸
4	スイカS	ベル	下弾丸
5	ベル	スイカD	リプレイ
6	リプレイ	上弾丸	ベル
7	青セブン	下弾丸	スイカD
8	赤セブン	リプレイ	リプレイ
9	スイカS	ベル	チェリー
10	ベル	スイカS	リプレイ
11	リプレイ	リプレイ	ベル
12	青セブン	青セブン	スイカS
13	上弾丸	リプレイ	赤セブン
14	下弾丸	ベル	青セブン
15	ベル	チェリー	リプレイ
16	リプレイ	リプレイ	ベル
17	スイカD	赤セブン	スイカD
18	ベル	リプレイ	リプレイ
19	スイカS	ベル	チェリー
20	ベル	スイカD	リプレイ

【 図 2 2 】



【 図 2 3 】

配当表(通常時及び役物作動時:規定数3枚)

左回胴	中回胴	右回胴	獲得メダル枚数	備考
青7	青7	青7	0枚	1種BB1(見た目)
赤7	赤7	赤7	0枚	1種BB2(見た目)
BAR	BAR	BAR	0枚	1種BB3(見た目)
青7	青7	BAR	0枚	1種BB4(見た目)
赤7	赤7	BAR	0枚	1種BB5(見た目)
ベル	ベル	ベル	9枚	中段ベル役(見た目)
ベル	ベル	ベル	9枚	右下ベル役(見た目)
ベル	ベル	ベル	9枚	右上ベル役(見た目)
ベル	ベル	ベル	9枚	上段ベル役(見た目)
チェリー	—	—	2枚	中段チェリー役(見た目:右下にBAR横う)
チェリー	チェリー	チェリー	2枚	3連チェリー役(見た目)
チェリー	チェリー	—	2枚	2連チェリー役(見た目)
スイカ	スイカ	スイカ	3枚	上段スイカ役(見た目)
スイカ	スイカ	スイカ	3枚	右下スイカ役(見た目)
リプレイ	リプレイ	リプレイ	0枚	中段リプレイ(再遊技作動)
リプレイ	リプレイ	リプレイ	0枚	右上リプレイ(再遊技作動)
リプレイ	リプレイ	リプレイ	0枚	RT1移行リプレイ(見た目、上段)
リプレイ	リプレイ	リプレイ	0枚	RT2移行リプレイ(見た目、下段)
リプレイ	リプレイ	リプレイ	0枚	RT3移行リプレイ(見た目、V字)
ベル	ベル	リプレイ	0枚	押し順ベル役のコボシ目(RT1へ移行)

【 図 2 4 】

押し順小役(左ファースト)の当選パターン

名称	左ドラム	中ドラム	右ドラム	条件装置
押し順ベル1-1(左→X→X)	青セブン/BAR/スイカD	ベル	リプレイ	FRU1
	青セブン	チェリー	スイカS	FRU9
	BAR	スイカS	BAR	FRU22
	スイカD	スイカD	スイカD	FRU35
押し順ベル1-2(左→X→X)	青セブン/BAR/スイカD	ベル	リプレイ	FRU1
	青セブン	チェリー	BAR	FRU10
	BAR	スイカS	スイカD	FRU23
	スイカD	スイカD	スイカS	FRU33
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
押し順ベル1-9(左→X→X)	青セブン/BAR/スイカD	ベル	リプレイ	FRU1
	青セブン	スイカD	スイカD	FRU17
	BAR	チェリー	スイカS	FRU18
	スイカD	スイカS	BAR	FRU31

【図 25】

押し順小役(中ファースト)の当選パターン

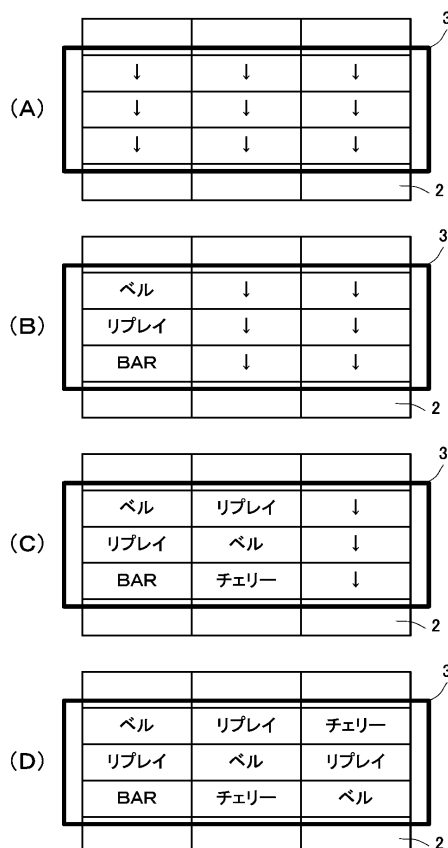
名称	左ドラム	中ドラム	右ドラム	条件装置
押し順ベル2-1 (中→X→X)	リプレイ	ベル	ベル	FRU8
	青セブン	チェリー	スイカS	FRU9
	BAR	スイカS	BAR	FRU22
	スイカD	スイカD	スイカD	FRU35
押し順ベル2-2 (中→X→X)	リプレイ	ベル	ベル	FRU8
	青セブン	チェリー	BAR	FRU10
	BAR	スイカS	スイカD	FRU23
	スイカD	スイカD	スイカS	FRU33
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
押し順ベル2-9 (中→X→X)	リプレイ	ベル	ベル	FRU8
	青セブン	スイカD	スイカD	FRU17
	BAR	チェリー	スイカS	FRU18
	スイカD	スイカS	BAR	FRU31

【図 26】

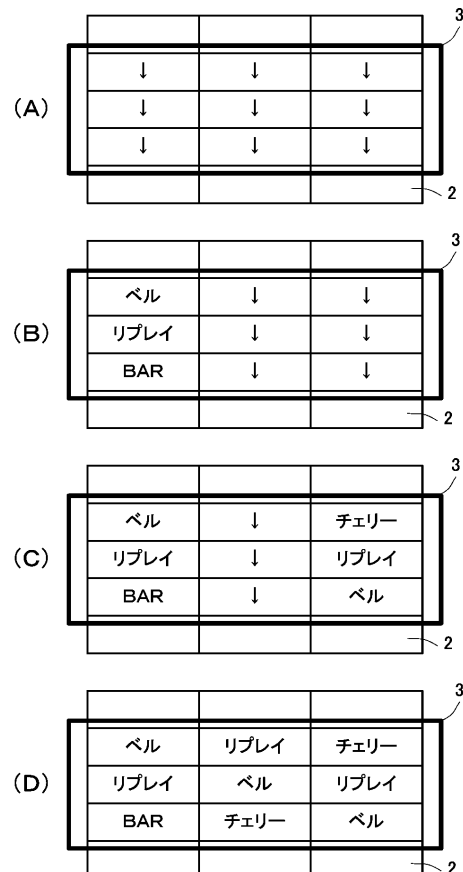
押し順小役(右ファースト)の当選パターン

名称	左ドラム	中ドラム	右ドラム	条件装置
押し順ベル3-1 (右→X→X)	リプレイ	ベル	ベル	FRU8
	青セブン	チェリー	スイカS	FRU9
	BAR	スイカS	BAR	FRU22
	スイカD	スイカD	スイカD	FRU35
	赤セブン	BAR	青セブン	FRU36
押し順ベル3-2 (右→X→X)	リプレイ	ベル	ベル	FRU8
	青セブン	チェリー	BAR	FRU10
	BAR	スイカS	スイカD	FRU23
	スイカD	スイカD	スイカS	FRU33
	赤セブン	BAR	青セブン	FRU36
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
押し順ベル3-9 (右→X→X)	リプレイ	ベル	ベル	FRU8
	青セブン	スイカD	スイカD	FRU17
	BAR	チェリー	スイカS	FRU18
	スイカD	スイカS	BAR	FRU31
	赤セブン	BAR	青セブン	FRU36

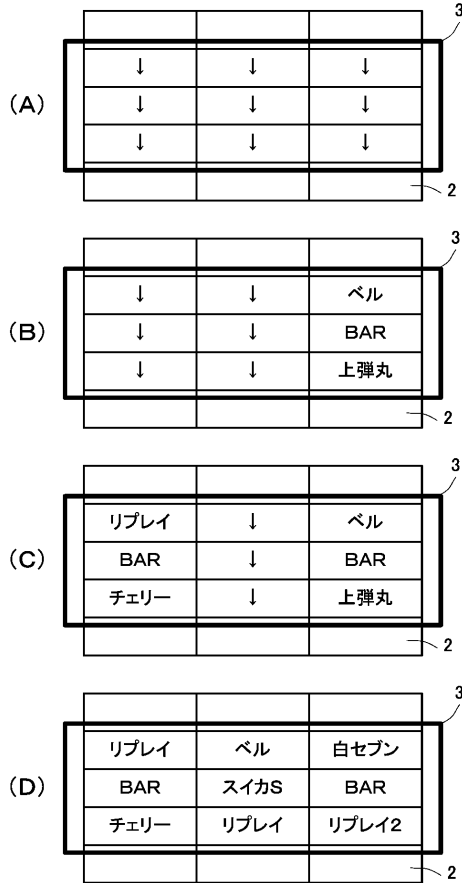
【図 27】



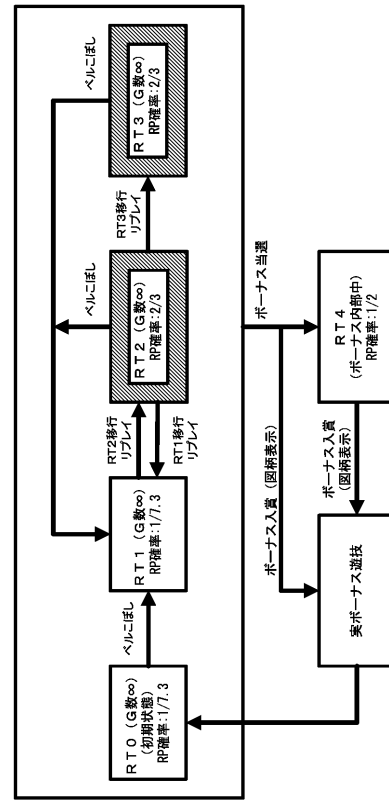
【図 28】



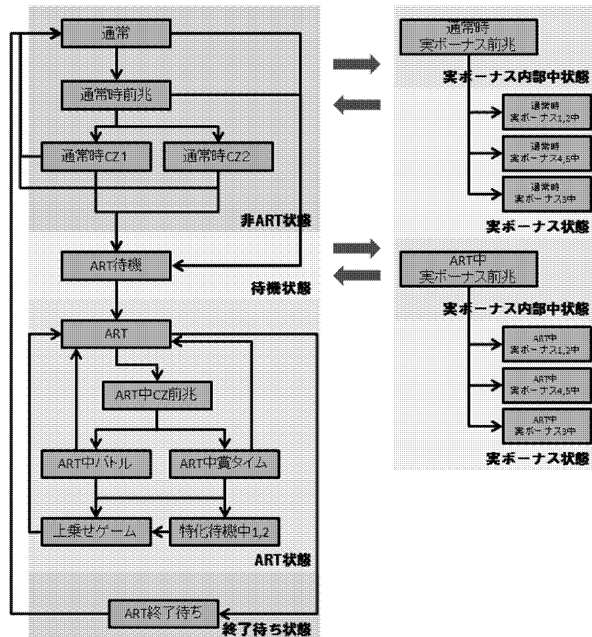
【図 29】



【図 30】



【図 31】



【図 32】

遊技状態説明図

種別 番号	状態名	概要
0	通常	通常
1	通常時前兆	ART又はCZに当せんしている場合に滞在
2	通常時実ボーナス前兆	通常時に実ボーナスが内部成立した場合に滞在
3	通常時実ボーナス1〜3中	通常時に実ボーナス1〜3が作動した場合に滞在
4	通常時実ボーナス4,5中	通常時に実ボーナス4,5が作動した場合に滞在
5	通常時CZ1	CZ1が発動した場合に滞在
6	通常時CZ2	CZ2が発動した場合に滞在
7	ART待機	ARTに当選した場合にRT状態を移行させるまで滞在
8	ART	ART通常
9	ART中CZ前兆	ART中にCZに当せんしている場合に滞在
10	ART中実ボーナス前兆	ART中に実ボーナスが内部成立した場合に滞在
11	ART中実ボーナス1〜3中	ART中に実ボーナス1〜3が作動した場合に滞在
12	ART中実ボーナス4,5中	ART中に実ボーナス4,5が作動した場合に滞在
13	ART中バトル	ART中のCZその1
14	ART中賞タイム	ART中のCZその2
15	ART中上乗せゲーム	ART残りゲーム数を加算する区間
16	ART中特化ゾーン1	上乗せ特化ゾーン1を告知するゲーム
17	ART中特化ゾーン2	上乗せ特化ゾーン2を告知するゲーム
18	ART終了待ち	ART終了待機状態

(B)

BB後の移行先の説明図

ARTストック	CZストック	BB中ART獲得	BB中CZ獲得	処理内容
○	×	×	×	通常に遷移(前兆ゲームは再設定)
×	○	×	×	通常に遷移(前兆ゲームは再設定 種類は保持)
○	○	×	×	通常に遷移(前兆ゲームは再設定)
○	×	○	×	ART待機へ遷移
×	○	○	×	ART待機へ遷移
○	×	×	○	ART待機へ遷移
×	○	×	○	ART待機へ遷移
×	○	×	○	CZへ遷移(種類は保持)
○	×	○	○	ART待機へ遷移
×	○	○	○	ART待機へ遷移
○	○	○	○	ART待機へ遷移

【図 37】

(A)

指示機能に係る条件装置作動時に、ナビモード情報の値が「0」の時

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

【図 38】

(A)

指示機能に係る条件装置作動時に、ナビモード情報の値が「2」の時

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

(B)

指示機能に係る条件装置作動時に、ナビモード情報の値が「1」の時

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

(B)

指示機能に係る条件装置作動時に、ナビモード情報の値が「3」の時

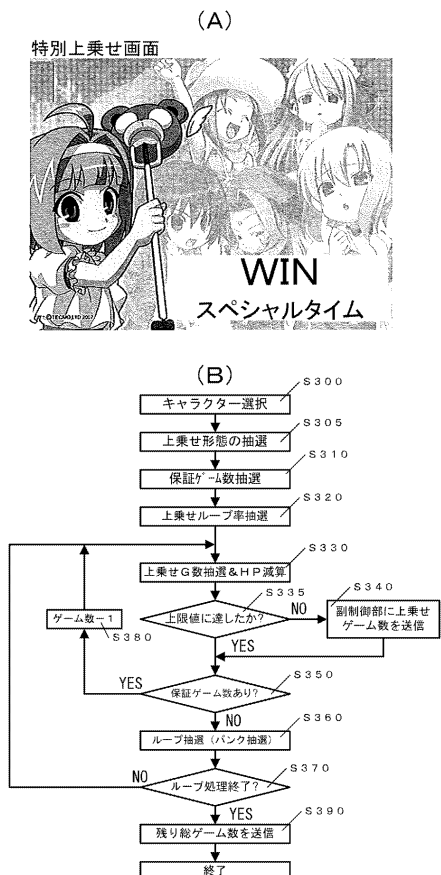
条件装置	ナビモード情報の値	
	当選データコマンド	指示モニタ表示
	A9H (指示情報)	03H
01EH~026H (押し順ベル1~9)	01EH~026H	「1」表示
027H~02FH (押し順ベル10~18)	027H~02FH	「2」表示
030H~038H (押し順ベル19~27)	030H~038H	「3」表示
02H(押し順リフ1_1)	02H, 08H	「4」表示
03H(押し順リフ1_2)	03H, 09H	「5」表示
04H(押し順リフ1_3)	04H, 0AH	「6」表示
05H(押し順リフ1_4)	05H, 0BH	表示なし
06H(押し順リフ2_1)	06H, 0CH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

【図 39】

指示機能に係る条件装置作動時に、RT情報の値が「0」の時

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

【図 40】



【 図 4 1 】



フロントページの続き

(72)発明者 吉村 正直

大阪府大阪市中央区島之内一丁目 2 2 番 1 7 号 ネット株式会社内

F ターム(参考) 2C082 AB03 AB12 AB16 AC14 AC23 AC27 AC32 AC34 AC52 AC64
AC77 AC82 BA17 BB16 BB78 BB93 BB96 CD12 CD41