

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第6372655号
(P6372655)

(45) 発行日 平成30年8月15日(2018.8.15)

(24) 登録日 平成30年7月27日(2018.7.27)

(51) Int.Cl.

A 63 F 5/04 (2006.01)

F 1

A 63 F 5/04 5 1 6 D
A 63 F 5/04 5 1 6 F

請求項の数 1 (全 51 頁)

(21) 出願番号 特願2014-130601 (P2014-130601)
 (22) 出願日 平成26年6月25日 (2014.6.25)
 (65) 公開番号 特開2016-7442 (P2016-7442A)
 (43) 公開日 平成28年1月18日 (2016.1.18)
 審査請求日 平成29年6月23日 (2017.6.23)

(73) 特許権者 500553844
 ネット株式会社
 大阪府大阪市中央区島之内一丁目22番1
 7号
 (72) 発明者 後藤 雄樹
 大阪府大阪市中央区島之内一丁目22番1
 7号 ネット株式会社内
 審査官 岡崎 彦哉

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

複数の図柄が描かれた複数の回胴を回転させる図柄表示ゲームで、各々の回胴に対応して設けられた停止スイッチの操作により回転する回胴を個々に停止させ、表示窓に複数の図柄を表示する遊技機において、

前記図柄表示ゲームは、通常ゲームと、

前記通常ゲームより有利な有利ゲームがあり、

前記図柄表示ゲームにおいて、前記停止スイッチが個々に操作されると、該操作毎に個別に抽選を行うことが可能な抽選手段と、

前記抽選が当りとなつた場合に持越し抽選を実行して、次ゲーム以降に当りの抽選結果を持越し持越手段と、

前記個別の抽選の結果及び次ゲーム以降に持越している当りの抽選結果に基づく移行条件を満たしたことを契機に、前記通常ゲームから前記有利ゲームへ移行させる移行手段と、を具備することを特徴とする遊技機。

10

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、弾球式遊技機(パチンコ機)や回胴式遊技機(スロットマシン)等の遊技機に関するものである。

20

【0002】

また、本発明はその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、L D (レーザー・ディスク)、H D (ハード・ディスク)、F D (フレキシブル・ディスク)、M D (ミニ・ディスク)、C D (コンパクト・ディスク)、D V D (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)そのものにも関係している。

【背景技術】**【0003】**

近年、パチスロ機と称される回胴式遊技機を用いた遊技が、従来のパチンコホールやパチスロ専用ホールで盛んに行なわれている。また、パチンコ機(弾球式遊技機)で使用されるパチンコ球を遊技媒体として、上述した回胴式遊技を行うパチロット(又は、パロット)と呼ばれる回胴式遊技機も存在する。遊戯施設などのテレビゲーム機、及びインターネットを経由した一般家庭のパソコンやゲーム機においては、トークン(Token coin)と称される代用硬貨(即ち、「遊技媒体」)を用いて、回胴式遊技を模擬したシミュレーションゲームが行われている。10

【0004】

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。20

【0005】

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

【0006】

また、従来の回胴式遊技機(4号機)の最大の特徴とも言うべき、連続してボーナスを放出(連チャン)させる為のボーナス・ストック機能も同規則で禁止された結果、従来のスロットマシン自身に付与されていた工夫や趣向が失われ、当然ながら遊技性や射幸性が極端に低下することになり、優良顧客であった遊技者(スロッター)の客離れが進んでいく。30

【0007】

しかし、この様な厳格な規制状況においても多少の規制緩和がなされており、それに伴って新たな工夫がなされた結果、A R T機能(アシスト・リプレイ・タイム機能)又はA T機能(アシスト・タイム機能)を搭載するスロットマシンが開発された。このA R T機能(A T機能)は、リプレイが当選しやすい高確率再遊技状態にしたり、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)を液晶表示や音声で告知し、手助け(アシスト)したりする機能であり、現時点で5号機スロットマシンの主流となっている。40

【先行技術文献】**【特許文献】****【0008】****【特許文献1】特開2014-100464****【発明の概要】****【発明が解決しようとする課題】****【0009】**

従来の回胴式遊技機では、例えば特許文献1には天井ゲーム数に到達することや、スタートレバー9の操作時に役抽選を行い、レア小役解除することを契機として、A Tゲーム50

等の有利となるゲームに移行させていた。

【0010】

上記のような回胴式遊技機では、役抽選でレア小役が当選した際には、遊技者が期待を持って遊技を行っていた。

【0011】

しかしながら、レア小役が当選しないゲームでは、遊技者にとっては退屈なものになってしまい、天井ゲームに到達するのを待っているだけになってしまっていた。

【0012】

本発明は、上記課題を解決するためになされた発明である。

【課題を解決するための手段】

【0013】

請求項1に係る本発明の遊技機は、上記の目的を達成するために、複数の図柄が描かれた複数の回胴を回転させる図柄表示ゲームで、各々の回胴に対応して設けられた停止スイッチの操作により回転する回胴を個々に停止させ、表示窓に複数の図柄を表示する遊技機において、前記図柄表示ゲームは、通常ゲームと、前記通常ゲームより有利な有利ゲームがあり、前記図柄表示ゲームにおいて、前記停止スイッチが個々に操作されると、該操作毎に個別に抽選を行うことが可能な抽選手段と、前記抽選が当りとなった場合に持越し抽選を実行して、次ゲーム以降に当りの抽選結果を持越し持越手段と、前記個別の抽選の結果及び次ゲーム以降に持越ししている当りの抽選結果に基づく移行条件を満たしたことを契機に、前記通常ゲームから前記有利ゲームへ移行させる移行手段とを具備することを特徴とする。

10

20

【発明の効果】

【0019】

本発明は、停止ボタン部10の操作時に遊技者が期待を持つ新たな遊技性を持った遊技機を提供することが可能である。

【図面の簡単な説明】

【0020】

【図1】回胴式遊技機の正面模式図である。

30

【図2】回胴式遊技機の右側面図である。

【図3】デザインパネルの斜視図である。

【図4】回胴式遊技機の内部構造模式図である。

【図5】回胴式遊技機の制御回路系のブロック図である。

【図6】ドラム部を制御する制御回路系のブロック図である

【図7】ドラム部の構成ブロック図である。

【図8】ドラムの図柄配置表である。

【図9】ドラム部の構成ブロック図である。

【図10】ドラム部の構成ブロック図である。

【図11】各信号の関係を示すタイミングチャートである。

【図12】左ドラムの模式図である。

40

【図13】左ドラム、窓部及び図柄位置データとの関係を示す模式図である。

【図14】図柄の組合せ表示判定図である。

【図15】表示演出装置の構成ブロック図である。

【図16】演出パターンデータテーブルの記憶状態を示す概念図である。

【図17】演出画面の模式図である。

【図18】演出画面の模式図である。

【図19】演出画面の模式図である。

【図20】一般的な抽選テーブルの概念図である。

【図21】図柄の組合せと獲得メダル枚数との関係を示した配当表である。

【図22】回胴式遊技機の主要動作処理手順を示すフローチャートである。

50

- 【図23】ドラムの図柄配置表である。
- 【図24】図柄の組合せ表示判定図である。
- 【図25】通常時及びボーナス作動時の配当表である。
- 【図26】A T小役（押し順スイカ）の配当表である。
- 【図27】遊技状態遷移図である。
- 【図28】表示演出装置に表示される演出映像である。
- 【図29】表示演出装置に表示される演出映像である。
- 【図30】表示演出装置に表示される演出映像である。
- 【図31】ゲーム処理手順を示すフロー・チャートである。
- 【図32】ゲーム処理手順を示すフロー・チャートである。 10
- 【図33】ゲーム処理手順を示すフロー・チャートである。
- 【図34】ゲーム処理手順を示すフロー・チャートである。
- 【図35】表示演出装置に表示される演出映像である。
- 【図36】特別ゲーム抽選テーブルの概念図である。
- 【図37】ゲーム処理手順を示すフロー・チャートである。
- 【図38】ゲーム処理手順を示すフロー・チャートである。
- 【図39】ゲーム処理手順を示すフロー・チャートである。 20
- 【図40】当否抽選テーブルの概念図である。
- 【図41】表示演出装置に表示される演出映像である。
- 【図42】表示演出装置に表示される演出映像である。
- 【図43】表示演出装置に表示される演出映像である。

【発明を実施するための形態】

【0021】

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、請求項における「リプレイ役」としては、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ことも可能であり、その何れか一つのリプレイ役が最優先で（ボーナス役や小役よりも優先的に）作動するようになっている。 30

【0022】

「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、小役における「入賞」と同義である。

基本実施例：

遊技機には、回胴式遊技機（スロットマシン）、弾球式遊技機（パチンコ機）、パロットなど様々な種類が存在するが、本実施例では、回胴式遊技機を取り上げる。また、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。

【0023】

図1は、回胴式遊技機の正面模式図（（A）は全体図、（B）は前面上部図）、図2はその右側面図、及び図3はデザインパネルの斜視図である。 40

【0024】

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

【0025】

前扉1bは、回胴式遊技機の顔とも言うべき主要部であり、高級感の創出やデザイン性の要求で独特の金属感が求められており、通常のクロムめっき、ダーククロムめっき、硬質金めっき、メタライジング（めっき）やサテン調（めつき）などを樹脂素材に付加することにより、外観に華やかさや重厚感が与えられる。

【0026】

前扉1bの前面には、透明パネル21が嵌めこまれている。また、透明パネル21より 50

も内側の前扉 1 b には、デザインパネル 2 2 が取り付けられている。

【 0 0 2 7 】

デザインパネル 2 2 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) がビス止め固定される上面部 2 2 a と、窓部 3 (図柄表示窓) が形成された中面部 2 2 b、及び発光表示装置 (表示 LED ブロック 4) が取り付けられる下面部 2 2 c とによって筐体 1 a の内側方向に折れ曲がった底面部 2 2 d を形成し、底面部 2 2 d の左右を繋ぐ左側面部 2 2 e 及び右側面部 2 2 f とにより略箱型形状となって奥まった空間が形成される (特に、図 3 参照)。

【 0 0 2 8 】

この底面部 2 2 d 上には、立体的に突出する装飾物 2 3 又はゲームの進行に応じて駆動される立体的な電動式駆動物 2 4 (例えば、期待感を煽る為に、内部当選役と関係する演出に用いる電動式の玩具や開閉式の扉、上下動するバンパー又は揺動する船などがある。但し、内部当選役とは無関係な演出を単に行うこともある。) が設けられている。

10

【 0 0 2 9 】

前扉 1 b やデザインパネル 2 2 は、樹脂素材を金型で一体成形したものであるが、成形方法としては一般に、射出成形、押出成形、発泡成形や真空成形などであり、その樹脂材料としては ABS 等の各種汎用樹脂が用いられる。

【 0 0 3 0 】

2 は、筐体 1 a に内蔵されているドラム部 (リールドラム) であり、左ドラム 2 a、中ドラム 2 b 及び右ドラム 2 c の 3 つのドラムで構成される。それぞれの各ドラムの内部には、回胴部図柄表示 LED (図示せず) が設けられており、各種演出に応じて発光 (点灯や点滅) 又は消灯するようになっている。つまり、各ドラムが一列に上から下へ複数の図柄を表示する図柄列であり、この場合には、3 つの図柄列 (複数列) を変動させる変動表示ゲームを開始するようになっている。なお、各ドラムに替えて、液晶表示装置などを用いて図柄を表示する場合も、複数個の図柄が描かれた図柄列を変動させる変動表示ゲームである。

20

【 0 0 3 1 】

3 は、デザインパネル 2 2 の正面中央部に設けられた窓部であり、ドラム部 2 の外周に貼り付けられているリールテープ上の図柄が透明パネル 2 1 を通して目視できるようになっている。この窓部 3 には、横方向に延びる 3 本の有効ラインと斜め方向に交差する 2 本の有効ラインである合計 5 本の有効ラインが、左ドラム 2 a と中ドラム 2 b 及び中ドラム 2 b と右ドラム 2 c を結ぶ線で目立つように表示されている。但し、有効ラインとなるのは、横方向や斜め方向、またこの本数に限定されるものではなく、V 字やその逆の小山型など設計段階で適宜決定される。なお、この有効ラインの下側には、回胴部ライン表示 LED が埋め込まれており、入賞時や作動時に点灯又は点滅するようになっている。

30

【 0 0 3 2 】

4 は、窓部 3 の下側で且つデザインパネル 2 2 の下面部に設けられた表示 LED ブロックであり、後述するように投入枚数 LED 4 a、メダル貯留枚数表示 LED 4 b、メダル払枚数表示 LED 4 c、リプレイ表示 LED 4 d 及びエラー表示 LED 4 e の表示 LED 群で構成される。

40

【 0 0 3 3 】

5 は、メダル投入部であり、ドラム部 2 (回転ドラム) を回転及び停止させる変動表示ゲームを開始させるための遊技メダル (遊技媒体であり、「コイン」や単に「メダル」という場合もある) を投入するメダル投入口が設けられている。なお、メダル投入部 5 の両サイドには左光透過部 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。なお、ゲームソフトにおいて遊技媒体とは、遊技メダル又は遊技コインを意味するデータ (例えば、投入メダル数、クレ

50

ジット数値データ又はトークン)であって、メダル投入部5から実際の遊技メダル又は遊技コインが投入されるものではない。

【0034】

メダル投入口から投入されたメダルは、メダル選別装置(又は、「セレクター」とも言う。図示せず)によってカウントされ、正常に投入されたメダルの数を加算して表示LEDブロック4の投入枚数LED4a又はメダル貯留枚数表示LED4bに表示するようになっている。

【0035】

6は、精算ボタンであり、メダル貯留装置(図示せず)の起動と解除、及び投入メダルと貯留メダルの払い出し精算に使用する。

10

【0036】

7は、1ベットボタンであり、遊技を行うためにメダル貯留装置の貯留メダルを1枚投入するときに使用する。なお、1ベットボタン7を設けない場合もある。また、1ベットボタン7の左横には、上下左右方向へのカーソル操作や、履歴情報を見る為に必要な十字キー(図示せず)を設けることもある。

【0037】

8は、マックスベットボタンであり、遊技を行うためにメダル貯留装置の貯留メダルを最大数である3枚投入するときや、ボーナスゲーム時など遊技状態に応じて規定された最大投入枚数(1枚又は2枚)を投入するときに使用する。なお、マックスベットボタン3の内部には、LEDが設けられており、マックスベットボタン3が操作可能な状態のときに点灯するようになっている。

20

【0038】

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

【0039】

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

30

【0040】

11は、ブラウン管を利用したカラーディスプレイやLCD(液晶ディスプレイ)、PDP(プラズマ・ディスプレイ・パネル)又は有機EL(エレクトロ・ルミネッセンス)などのFPD(フラット・パネル・ディスプレイ)からなる表示演出装置であり、回胴遊技に関する各種映像演出や所要の情報の告知等が行えるようになっている。なお、専用眼鏡を使用するか否かに拘わらず、最近では立体表示可能な表示演出装置が安価に製造されるようになり、リーチ状態や大当り状態で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。

40

【0041】

12は、スピーカ部であり、左上スピーカ12a、右上スピーカ12b、左下スピーカ

50

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

【0042】

13 は、遊技状態表示 LED 部であり、表示演出装置 11 の上部に設けられた上部状態表示 LED 13a 及び両側面に設けられた左上状態表示 LED 13b と右上状態表示 LED 13c、左中状態表示 LED 13d と右中状態表示 LED 13e、及び左下状態表示 LED 13f、右下状態表示 LED 13g と中下状態表示 LED 13h で構成され、各種の光演出を効果的に行うことができる。また、段階設定値の変更中又は前扉 1b が開いている状態やトラブル発生時において、警告表示として点滅を繰り返す。
10

【0043】

この遊技状態表示 LED 部 13 (13a ~ 13h) は、前扉 1b の外周を略一周するよう配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、外周端部をグルグル回るような光演出を効果的に行うことが可能となる。特に、前扉 1b の上部中央位置（遊技機本体前面の上部中央位置）に設けられた上部状態表示 LED 13a 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。
20

【0044】

図 1 (B) は、後述するロゴパネル部 17 が無くなっている、その分だけトップランプ 13a が全体に大きくなった回胴式遊技機筐体の実施例を示している。このトップランプ 13a は、ドラム部を変動させる変動表示ゲームで、抽選により内部当選役を予め決定し、停止スイッチの操作により、3 つのドラム部が停止した場合、内部当選役又は入賞役に対応する固有の色（チェリーは赤色、プラムは紫色、ベルは黄色、リプレイは青色）で発光させた後、次の変動表示ゲームが開始するまでのインターバル期間中に消灯状態又は固有の色とは異なる白色等の中立色での発光状態になる。
20

【0045】

なお、表示演出装置 11 の左右のスペース（上面部 22a 上）に、ボーナス当選告知や必要な情報を通知する為の状態表示 LED を複数設けてもよい。また、ドラム部 2 の左右のスペース（中面部 22b 上）に、AT ストック当選告知を行う AT ストック告知ランプが設けられ、左側の AT ストック告知ランプは AT ストック数が 1 ~ 9 の範囲で当選した場合に点灯し、AT ストック数が 10 以上の範囲では左右 2 つの AT ストック告知ランプが点灯する。
30

【0046】

14 は、スペシャルボタンであり、表示演出装置 11 に表示される各種ゲームやその映像演出に応じて要求される情報（例えば、パワーレベルゲージの上昇、ボーナス成立図柄の表示、戦闘機の機銃操作や爆弾投下又は登場人物の移動方向等の入力情報）を、遊技者自身による 1 回操作又は連打して入力する。特に、スペシャルボタン 14 は、AT ストック抽選で当選した場合、「ビービービー」という効果音と共に点滅して操作を促し、遊技者がスペシャルボタン 14 に期待を込めて叩くと、「パキパキパッキーン」という効果音が発生して AT ストック告知ランプが点灯する。なお、このスペシャルボタン 14 によって入力される情報は、後述する副基板（サブプロック）に与えられ、あくまで各種映像や音響演出にのみ用いられるものであるから、遊技結果に影響を及ぼすものではない。
40

【0047】

15 は、受け皿であり、メダル払出装置 18（図 4 参照）から払い出された遊技メダルがメダル払出口 16 より排出され、その数量として数百枚程度まで受けることができる。

【0048】

17 は、ロゴパネル部であり、メーカー名又は機種名など、必要に応じて各種商標を表示する為に使用される。
50

【0049】

19は、ドア鍵穴であり、ドアキーにより回胴式遊技機本体1の前扉1bを開けるときや、打ち止め状態（メダル式遊技の為の操作を不能にした状態）の解除及びエラーによる遊技中止の解除の際に使用される。

【0050】

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に統いて遊技メダルが通過する遊技メダルセレクター（図示せず）に詰まつ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。

【0051】

ここで図3を参照して、図3(A)に示すデザインパネル22は、表示演出装置11を取り付ける表示演出装置取付部22jが形成された上面部22aと、窓部3（図柄表示窓3）が形成された中面部22bと、前述した表示LEDブロック4が取り付けられる下面部22cとによって底面部22dを形成しており、その上面に立体的に突出する装飾物又は立体的な電動式駆動物が設けられる。10

【0052】

また、底面部22dを繋ぐ左側面部22e及び右側面部22fとにより略箱型形状（又は略船型形状）となって内部に奥まった空間が形成され、その上部及び下部には前扉1bに取り付けるための複数の取付穴が形成された上部取付部22g及び下部取付部22hが設けられている。この底面部22d、左側面部22e及び右側面部22fからなる5つの内面に装飾用シールを貼ることにより、特に底面部22dでは3つの略平面を形成することになる。但し、装飾物23や電動式駆動物24が設けられているので、凹凸があるのは当然である。20

【0053】

4aは、投入枚数LEDであり、遊技を行うためにメダル投入部5から又はマックスベットボタン8や1ベットボタン7によって投入された遊技メダルの枚数を表示する。

【0054】

4bは、メダル貯留枚数表示LEDであり、遊技メダルのクレジット数（貯留枚数）を例えば所定最大数50枚の範囲で表示する。また、貯留メダルの精算時における払い出し演出表示を行う。

【0055】

4cは、メダル払出枚数表示LEDであり、入賞時に払出メダルの枚数を表示する。また、出玉率の段階設定値及び打止め中やエラー発生時のエラーコードを表示する。

【0056】

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

【0057】

4eは、エラー表示LEDであり、重大なトラブル（例えば、ドアオープン以外のトラブル）が発生した場合に点灯する。

【0058】

図3(B)に示すデザインパネル22は、更に折れ曲がった面（淵）として最上面部22iが設けられている点で図3(A)のものと相違する。なお、この最上面部22iを設けることにより、取り付けた表示演出装置11を遊技者に見えやすくできる点と、デザインパネル自身が一層強固になる点で有利となる。40

【0059】

図4は、回胴式遊技機の内部構造模式図である。

【0060】

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。

【0061】

筐体1aの右上部には反射板27が設けられ、前扉1bの対応位置にはフォトセンサが50

設けられており、前扉 1 b が閉じた状態では、フォトセンサから出射された L E D 光が反射板によって反射され、フォトトランジスタによって検出される一方、開いた状態では、反射光が検出されないので、前扉 1 b の開閉状態を検知することができる。

【 0 0 6 2 】

2 8 は、電源部であり、電源スイッチ 2 8 c をオン状態にすると、各回路ブロックに電源が供給され、初期チェックや初期設定の後、変動表示ゲームを行うことができるようになる。

【 0 0 6 3 】

2 8 a は、設定用キースイッチ（設定変更許可スイッチともいう）であり、出玉率の段階設定操作や段階設定値の確認を行うときに使用する。操作キーを鍵穴 2 8 d に差し込んで回転させることにより、O F F から O N の状態又は逆の O N から O F F の状態にすることができる。10

【 0 0 6 4 】

2 8 b は、エラー解除スイッチであり、出玉率の段階設定を行う時やエラーによる遊技の中止を解除する時に使用する。

【 0 0 6 5 】

4 c は、メダル払枚数表示 L E D であり、出玉率の段階設定値を表示しており、エラー解除スイッチ 2 8 b を押すたびに値が + 1 されて、「6」表示の次には「1」に戻り、ターンアラウンド表示する。

【 0 0 6 6 】

図 5 は、回胴式遊技機の制御回路系のブロック図である。

【 0 0 6 7 】

制御回路系は、メインブロック（主基板：破線で囲っていない部分）及びサブブロック（副基板：破線で囲った部分）とに大別され、メインブロックは遊技結果に関する制御を行うのに対して、サブブロックは遊技経過や内部抽せん結果の告知・表示など遊技者の関心や興味を惹く様々な演出に関する制御を司る。なお、サブブロックは、A R T 発動時において、小役入賞又は転落リプレイ回避の停止操作手順（停止ボタン部 1 0 の操作順序や操作タイミング）を告知する。20

【 0 0 6 8 】

1 0 0 は、主制御部であり、C P U 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 L E 4 2 8 0 B - P A - G 1 ）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 R O M 1 0 1 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 R A M 1 0 2 (R W M : 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 R A M も含む。) とが設けられている。この R A M 1 0 2 は、後述するように、電源スイッチ 2 8 c 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 R A M バックアップ用電源によって、記憶する全ての制御データは保持されるが、電源コネクタそのものが抜かれると、電力が供給されなくなるので制御データは消去（オールクリア又は 0 にリセット）又は無意味な情報となる。30

【 0 0 6 9 】

主制御部 1 0 0 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 S W センサ 1 1 0 （スタート・スイッチ・センサ 1 1 0 ）、停止ボタンセンサ 1 2 0 、メダル検出センサ 1 3 0 、ベットボタンセンサ 1 4 0 、段階設定部 1 5 0 及び打ち止め設定部 1 8 0 が接続されており、主制御部 1 0 0 はこれらからの入力信号を受信可能に構成されている。40

【 0 0 7 0 】

また、主制御部 1 0 0 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 、メダル払枚装置 1 8 、表示 L E D ブロック 4 及び外部集中端子板 1 7 0 が接続されており、主制御部 1 0 0 は入出力信号の送受信によって、これらの各装置を制御可能に構成されている。50

【0071】

主制御部100は、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ため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、B B信号）、外部出力信号2（例えば、R B信号）、外部出力信号3（例えば、A R T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信号）、外部出力信号5（例えば、ゴト行為検出信号）、及びリレー・コモン信号である。特に、B B信号及びR B信号はボーナス役、及びA R T信号は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が集計管理するだけではなく、パチスロ機の上部付近に設置されているデータカウンタにも出力されて、遊技者にパチスロ遊技の主要情報（遊技回数、B B回数、A R T回数、出玉情報）を表示する為に利用される。10

【0072】

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

【0073】

例えば、入賞の種類に応じて規定されている遊技媒体の配当枚数として、ベル1枚、チェリー2枚、スイカ5枚及びプラム8枚と仮定すると、第2ラインにベル図柄だけが並んで表示されれば、主制御部100はベル入賞として1枚を払い出す。投入規定枚数が3枚とすると、ベルが入賞しても差し引き2枚のマイナスとなるので、ボーナス役及び小役が同時に内部当選している状態で、内部当選中の小役図柄を優先して有効ライン上に停止させても、メダルを消費させることができる。一方、第2ラインにベル図柄及び第3ラインにプラム図柄が並んで表示されれば、主制御部100は入賞分のベル1枚とプラム8枚を合計して9枚を払い出すので、差し引き6枚のプラス配当となる。30

【0074】

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、サブプ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。

【0075】

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、サブプロック全体の制御手順を記述した制御プログラムを記憶するROM161と、カウンタ、タイマーやレジスタ等が形成され主制御部100から受信した制御に必要な情報を一時的に記憶するRAM162などが設けられている。このROM161には、複数のBGM（バック・グラウンド・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。40

【0076】

副制御部160には、I/Oポート（図示せず）やデータバスを介して、表示演出装置11、スピーカ部12、遊技状態表示LED部13、入力SW部25（入力スイッチ部2

10

20

30

40

50

5)、計時部 26、操作方向センサ 111、スペシャルボタンセンサ 112 及び扉異常信号出力装置 113 が接続されており、副制御部 160 はこれら各装置からの入力信号を受け付けたり、必要なデータや信号を出力して各種制御を行うことが可能である。

【0077】

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

10

【0078】

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

【0079】

また、副制御部 160 は、選択ゲームを実行するか否かを確認し、遊技者がスペシャルボタンを連打すると、連打した回数に応じたパルス信号を受けとり、そのパルス数が所定数の 8 回以上に達すると、選択ゲーム抽選を行なって当たりとする数字（例えば、「0」又は「1」）を決定する。そして、選択ゲームを発動させると、表示演出装置 11 に「又は×」や「左又は右」などを左停止ボタン 10a と右停止ボタン 10c にそれぞれ対応させて表示して、遊技者に選択操作を促す。例えば、選択ゲーム抽選結果で「0」が当選している場合に、遊技者が左停止ボタン 10a を操作して対応する「」や「左」を選択すると選択ゲームで当選となる。そして、副制御部 160 は、当選と判断すると、その後の変動表示ゲームにおいて、投入枚数や差枚数又は変動表示ゲームの回数に応じた数量の遊技媒体が増加するまで又は AT ストック抽選（1 ~ 127 個）で当選した回数分だけ、AT 機能（通知手段により補助情報を通知する機能）を発動させる。

20

【0080】

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

30

【0081】

副制御部 160 は、スタートレバー 9 の開始操作に伴って、主制御部 100 が内部で乱数抽選を実行し、大当たり、再遊技、小役又はハズレの結果通知を受けると、遊技者に抽選結果を通知する以前に、表示演出装置 11 やスピーカ部 12、遊技状態表示 LED 部 13 に演出を行うか否かの演出抽選を行う。副制御部 160 は、演出抽選で当選すると、ROM 161 に記憶する複数の演出映像の中から、表示する演出映像を選択して表示演出装置 11 に出力する。

40

【0082】

特に、副制御部 160 は、後述するように、AT ストックが存在し、押し順小役（第一小役及び複数個の押し順規定小役中の複数一部）が内部当選した場合、当選中の第一小役図柄（例えば、ベル図柄）を有効ライン上に揃えるためのアシスト情報（補助情報）を表示演出装置 11 に表示する。これにより遊技者は、第一小役を容易に入賞させることが可

50

能になる。

【 0 0 8 3 】

ここで図5に戻り、操作方向センサ111は、スタートレバー9が操作される上下左右の方向に対応する方向信号を出力し、副制御部160はこの方向信号を受信して、方向信号に応じた各種映像演出や当選告知等を表示演出装置11に表示し、更にスピーカ部12から効果音を発生させる。

【 0 0 8 4 】

スペシャルボタンセンサ112は、スペシャルボタン14が操作された時にON信号（例えば、HIGH信号）を、離した時にOFF信号（例えば、LOW信号）を出力し、副制御部160はこのON信号を受信したタイミングやパルスを受信した回数（連打と呼ばれている。）に応じて、各種ゲーム及びその映像演出や当選告知等を表示演出装置11に表示する。更に、スピーカ部12から爆弾投下や機銃操作などの効果音を発生させる。

10

【 0 0 8 5 】

扉異常信号出力装置113は、扉の開閉状態を検出して副制御部160に制御信号を出力する装置であり、主電源がONの状態においては前扉1bの開閉に応じてON/OFF信号を出力する一方、主電源がOFFの状態においては副電源（バックアップ電池）から供給される電力によって駆動され、主電源断時の前扉1bの異常開閉を検出及び記憶し、その後、主電源がONとなった場合でも、主電源断時の異常開閉を副制御部160に通知する。これにより副制御部160は、前扉1bが閉まつ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て、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。

20

【 0 0 8 6 】

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

【 0 0 8 7 】

ベットボタン検出センサ140は、1ベットボタン7の操作に応じてパルス信号を出力する1ベットボタン検出センサ140a、及びマックスベットボタン8の操作に応じてパルス信号を出力するマックスベットボタン検出センサ140bの2つで構成され、主制御部100の2つのポートへ別々に接続されている（詳細図示せず）。主制御部100は、得られたパルス信号に対応するように投入枚数LED4aの枚数表示を制御する。

30

【 0 0 8 8 】

また、遊技者が所定数のメダルを投入後、スタートレバー9を操作すると、スタートSWセンサ110はスタート信号を出力し、主制御部100はこのスタート信号の受信を契機として乱数抽選等を行って変動表示ゲームを開始するとともに、ドラム部2に駆動パルス信号を出力するようになっている。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又は第二種特別役物連続作動を意味する。

40

【 0 0 8 9 】

そして、主制御部100は、変動表示ゲーム中に停止ボタン10a、10b及び10cが操作されると、回転ドラムの回転を停止させ、所定の入賞役が成立（各回転ドラムの図柄が予め定めた所定の組み合わせで表示されると入賞となる。）してメダルの払い出しを行う場合、その払出し枚数を表示LEDブロック4中のメダル払出し枚数表示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

50枚を超えた場合には、主制御部100はメダル払出装置18を駆動制御し、必要数のメダルをメダル払出口16から排出させて受け皿15に蓄積させる。

【0090】

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。

【0091】

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

【0092】

180は、打ち止め設定部であり、オン(又は「1」)であれば、ボーナスゲームが終了後、投入枚数LED4a及びメダル貯留枚数表示LED4bに表示しているメダルの合計を強制的に払い出し、変動表示ゲームを行う為の操作を不能状態(打ち止め状態)にして、スピーカ部12から警告音を発生させる。なお、最近では、この打ち止め設定部180を設けないスロットマシンも多数ある。

【0093】

25は、各種データを入力する為の入力SW部(入力スイッチ部)であり、例えば出玉率の段階設定操作が行われた場合の警告モードの設定や、警告を発生させる又は発生させない時間帯の設定を行う。この警告モードとしては、警告発生機能のオン状態又はオフ状態と、設定した時間帯のみ警告を発生させるタイマー状態の3つのモードがある。なお、入力SW部25は、サブロックの初期化を行うための初期化スイッチとスピーカ部12の音量を切り替える際に使用する音量スイッチからなり、その両方を同時に押した場合に機能するようになっている。

【0094】

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

【0095】

図6は、ドラム部を制御する制御回路系のブロック図である。

【0096】

ドラム部2は、左ドラム2a、中ドラム2b及び右ドラム2cの3つのドラムを回転制御するためのステップモータ30a、30b及び30cを備えており、主制御部100からの駆動パルス信号に応答して各ステップモータ30a、30b及び30cが駆動され、駆動パルス信号を3相に同時に供給し続けると、吸引力が発生して急停止するようになっている。

【0097】

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

【0098】

10

20

30

40

50

図7は、ドラム部の構成ブロック図である。

【0099】

ステップモータ30a(図示せず)、30b(図示せず)及び30cの各回転軸には、厚肉の円盤状回転体である左ドラム2a、中ドラム2b及び右ドラム2cの中心部がそれぞれ連結されており、図示した矢印の方向(即ち、上から下方向)に回転する。また、各ドラムの外周部には複数種類の図柄が描かれた左回胴帯32a、中回胴帯32b及び右回胴帯32cが貼り付けられており、変動表示ゲームにおいて同一図柄(予め決められた所定図柄)が有効ライン上に並んで窓部3に表示されれば成立(入賞又は作動)となる。なお、同図の星マーク、+マーク、ラムマーク(黒丸マーク)や三角マークは便宜的に示したものであり、実際とは異なっており、7図柄、バー図柄、ベル図柄、スイカ図柄やチエリー図柄が一般に用いられる。また、一般に、回胴帯はリールテープと呼ばれている。10

【0100】

ステップモータ30a、30b及び30cのそれぞれに対して、回胴センサ31a、31b及び31c(図示せず。)が設けられており、ステップモータの1回転毎に各回胴センサからインデックス信号が1パルス返ってくるようになっている。主制御部100は、このインデックス信号と、出力した駆動パルス信号の数により、基準位置(例えば、窓部3の最下位置)にある図柄番号と回転角度(24分割/図柄)を常に把握している。20

【0101】

図8は、ドラムの図柄配置表である。

【0102】

左ドラム2a、中ドラム2b及び右ドラム2cのそれぞれには、左ドラム図柄、中ドラム図柄及び右ドラム図柄が描かれた回胴帯(図示せず)が、各ドラムの外周部において一周するように張り付けられている。20

【0103】

各回胴帯には、例示したように、それぞれ異なった並びの図柄が21個描かれており、ボーナスが作動するビッグボーナス図柄の「赤7」や「青7」、各種小役入賞図柄のチエリー、スイカ、ベル、及び再遊技が作動するリプレイが描かれている。なお、捨て図柄は有効ライン上に停止しても如何なる役をも構成せず、遊技者に目立たないように、例えば薄い灰色で丸の中に「N」が印刷されている。30

【0104】

図9は、ドラム部の構成ブロック図であり、図9(A)及び図9(B)は右ドラム2cが引込制御される状態を時系列的に示している。

【0105】

主制御部100は、変動表示ゲームのスタート信号を受信し、抽選結果が当選となって役が内部当選した場合には、有効ライン上にその役の図柄を可能な限り引き込む為の引込制御を行う。30

【0106】

例えば、ビッグボーナス役が内部当選し、停止した左ドラム2aと中ドラム2bの右斜め下の有効ライン上に図柄「7、7」が揃っている所謂リーチ状態で、この有効ラインから4コマ上以内に図柄「7」が位置する場合(即ち、有効ライン上の図柄を含めて5コマ以内に位置する場合)、右停止ボタン10cが停止操作されたとき(図9(A)参照)、主制御部100は、図柄「7」を強制的に有効ライン上に引き込んで「7、7、7」の組み合せとなるように揃える引込制御を行う(図9(B)参照)。40

【0107】

一方、抽選によりいずれかの役が内部当選しているとしても、役に対応する所定の図柄が有効ライン上に表示されなければ遊技者に有利な状態とはならない。例えば、ビッグボーナスゲーム(BBゲーム)は、図9(B)のように表示されなければ作動しないようになっている。なお、この引込制御は、右ドラム2cだけではなく、左ドラム2aや中ドラム2bのいずれの図柄に対しても行うようになっている。主制御部100は、乱数抽選状況(内部当選やハズレ)に応じて、各ドラムの停止位置を規定する停止テーブルを参照し50

て、停止制御を行っている。

【0108】

図9の例では、リーチ状態において、右ドラム2cの図柄「7」が丁度4コマだけ上にあり、引込制御の対象となって有効ライン上に並ぶことになる。但し、この引込制御は4コマに限定されるものではなく、設計仕様又は法規制に適応させるように、引き込みコマ数をソフト制御で増減させることが可能である。なお、副制御部160は、一般遊技で乱数抽選結果が当選である場合、引込制御により所定の組み合わせで図柄が表示されるよう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：A T）を通知するのである。

【0109】

図10は、ドラム部の構成ブロック図であり、図10(A)及び図10(B)は右ドラム2cが回避制御（又は跳飛ばし制御）される状態を時系列的に示している。

【0110】

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つ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。

【0111】

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10(A)参照）、主制御部100は、有効ライン上に「7、7、7」が揃わないように図柄「7」を一つ先まで移動させて強制的にハズレとする回避制御を行う（図10(B)参照）。なお、この回避制御は、右ドラム2cだけではなく、左ドラム2aや中ドラム2bのいずれの図柄に対しても行っており、また不当選の小役図柄が入賞しないように、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（跳飛し制御）は、主制御部100が内部当選状況に従った停止テーブルを参照したり、プログラムによるコントロール制御にて行われる。

【0112】

図11は、インデックス信号、図柄位置データ（コマデータ）、駆動パルス信号及び停止ボタンセンサ信号との関係を示すタイミングチャートである。

【0113】

図11(A)は、各回胴センサ31a、31b及び31cから出力されるインデックス信号を示しており、T1が0.751秒（つまり、79.9回転／分）で一定となるよう主制御部100により制御される。

【0114】

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

【0115】

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。

【0116】

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

10

20

30

40

50

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。

【0117】

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

【0118】

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

【0119】

図12は、ドラム部に含まれる左ドラム2aの模式図である。

【0120】

図12(A)に示す通り、この左ドラム2aは矢印の方向(上から下方向)へ回転しており、実線で示した3つの窓部3の上段、中段又は下段の何れかにチェリー図柄が停止すると入賞となって、所定数の遊技メダルが払い出される。なお、図12(A)は、窓部3の上段にチェリー図柄が停止した状態を示している。20

【0121】

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。

【0122】

図12(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。30

【0123】

一方、図12(C)及び図12(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コマよりも上の位置(つまり、図12(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。40

【0124】

図13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。

【0125】

図13(A)及び図13(B)に示す通り、左ドラム2a上のチェリー図柄はコマ番号8及びコマ番号19であるから(図8参照)、上段チェリーが内部当選している場合、窓部3の最下段位置を計測基準とすると、主制御部100は図柄位置データ「15」及び入力パルス相データ「0」~図柄位置データ「11」及び入力パルス相データ「23」、又は、図柄位置データ「5」及び入力パルス相データ「0」~図柄位置データ「1」及び入力パルス相データ「23」の範囲で停止ボタン10aが操作されるとチェリー図柄を上段に停止させて入賞とする。つまり、適当に停止ボタン10aを操作しても10/21の確50

率で入賞するだけではなく、当選告知を行うと熟練者であれば目押しを行って 100% に近い確率で入賞させることができる。

【0126】

図 14 は、図柄の組合せ表示判定図である。

【0127】

主制御部 100 は、ドラムが 3 個すべて停止したときに、遊技メダルの投入枚数に応じた有効ライン上で入賞及び作動に係る図柄の組合せ表示判定を行う。例えば、遊技メダルを 3 枚投入し、左ドラム 2a の 2 枚払い出しのチェリー図柄が窓部 3 に表示された場合には、上段であれば 4 枚（2 枚 × 2 ライン：第 2 ライン及び第 4 ライン）、中段であれば 2 枚（2 枚 × 1 ライン：第 1 ライン）および下段であれば 4 枚（2 枚 × 2 ライン：第 3 ライン及び第 5 ライン）の遊技メダルを払い出す。ただし、この有効ラインは従来から採用されてきた一般的なものであり、後述するように最近では変則ラインも多く存在する。10

【0128】

また、8 枚払い出しのベル図柄が窓部 3 の有効ライン上に揃って表示された場合、中段のみであれば 8 枚（8 枚 × 1 ライン：第 1 ライン）および上段と右斜め下であれば 15 枚（8 枚 × 2 ラインであるが MAX 15 枚：第 2 ライン及び第 4 ライン）の遊技メダルを払い出す。つまり、入賞の種類に応じて規定されている配当数の遊技媒体を、入賞分だけ合計して払い出すようになっているが、一度の払い出しの最大は 15 枚である。

【0129】

図 15 は、表示演出装置の構成ブロック図である。20

【0130】

表示演出装置 11 は、副制御部 160 から演出コマンドを受信するコマンド受信部 11a、表示演出制御部 11b（ROM 11c 及び RAM 11d を含む）、及び LCD や有機 EL、LED 等の表示パネル 11e とを備えている。なお、この場合、表示演出制御部 11b に ROM 11c を別途設けているが、映像データの全てを ROM 161 に記憶するようにしても問題はない。従って、ROM 11c は、ROM 161 の一部と考えてよい。

【0131】

図 16 は、演出パターンテーブルであり、演出コマンドと ROM に格納されている演出パターンデータとの関係を対応付けている。

【0132】

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。30

【0133】

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

【0134】

表示演出制御部 11b は、演出コマンドを受け取ると、演出コマンドに対応する演出パターンデータを ROM 11c から読み出して RAM 11d にデータ展開し、表示パネル 11e に送信することにより、演出コマンドに応じた演出画像を表示画面上に表示するよう構成されている。40

【0135】

図 17～図 19 は、表示演出装置が表示する演出画面の模式図である。

【0136】

副制御部 160 が、例えば演出コマンドとして（\$Z0\$00）を送信すると、表示パネル 11e は、AT ストックがない状態や AT が当選しにくい状態を主に示す低確率ステージの「昼の演出パターン 0」を表示する（図 17（A）参照）。その一方、副制御部 150

60が演出コマンドとして(\$Y0\$00)を送信すると、表示パネル11eは、ATストックがある状態やATが当選し易い高確率状態を示唆する高確率ステージの「夜の演出パターン0」を表示するようになっている(図17(B)参照)。従って、遊技者は、遊技中に高確率状態を主に示唆する「夜の演出ステージ」が表示されることを切望するのである。但し、ATストックがない状態や非高確率状態でも「夜の演出ステージ」を表示するガセ演出や、その逆のATストックがある状態や高確率状態で「昼の演出ステージ」を表示することもある。

【0137】

更に、副制御部160が演出コマンドとして(\$S0\$00)を送信すると、表示パネル11eは「城の演出パターン0」に対応する画像である「ドラキュラ城」を、青空の背景画面に重ねて表示(図17(A)参照)したり、月夜の背景画面に重ねて表示(図17(B)参照)するようになっており、その後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17(C)参照)。

10

【0138】

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

20

【0139】

図19(A)(図17(B)と同じ)の夜の通常画面を表示している状態から、表示画面を右にスクロールし、墓地が拡大されてキャラクタの執事が「オリヤー」という叫び声と「ティロロロローン」という効果音と共に、堀り起こされた画面中央の墓穴から主人公のキャラクタを登場(図19(B)参照)させたり、「大当たり」を意味する「BONUS」という文字を表示(図19(C)参照)することにより、激アツなプレミア演出としてもよい。これらの表示演出も全て、副制御部160がプログラムに従って演出コマンドを出力することにより実行される。

30

【0140】

図20は、一般的な抽選テーブルの概念図である。

【0141】

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。

【0142】

本発明の回胴式遊技機の場合、主制御部100が乱数値を発生させる。この乱数値は周期的に0~65535(m7)の全ての値を一周期に必ず一度だけランダムに発生する。図20(A)は、通常状態(非RT状態)で用いる抽選テーブルであり、スタートレバー9が操作されたタイミングに合わせて、主制御部100が内部抽選をしたときに、乱数値が0~m1の範囲であればビッグボーナス(BB)が当選となる。即ち、この内部抽選とは、スタート操作時に乱数値を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。

40

【0143】

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

【0144】

通常、これらのm1~m7の数値は、法規制(風営法)やゲーム性を考慮して適宜設定

50

されるのであるが、B B 当選確率は「1 / 200」程度、R B 当選確率は「1 / 400」程度、チエリー及びスイカの当選確率は「1 / 50」程度、ベルの当選確率は「1 / 6」程度及びリプレイの当選確率は「1 / 7.3」となっている。

【0145】

一方、図20(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だけ広がるのに対して、ハズレとなる範囲がだけ狭くなることにより、リプレイの当選確率を「1 / 2」程度とする。これにより、3枚配当に相当するリプレイ当選の確率が大幅に上がる一方、ハズレとなる確率が下がるので、リプレイタイムにおいては結果的に遊技メダルの払い出し期待値が大幅に向上又は増大することになる。また、主制御部100が、この値を増減させることにより、リプレイタイムの期待値を所望のものに設定できる。10

【0146】

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。20

【0147】

図21は、図柄の組合せと獲得メダル枚数との関係を示した配当表である。

【0148】

B B(ビッグボーナス)とは、「赤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、これが揃うと獲得メダル数は0で、対応するフラグエリアにフラグ1を立ててビッグボーナスゲーム(B Bゲーム：役物連続作動装置の作動)に突入し、360枚の払い出しで終了する。

【0149】

R B(レギュラーボーナス)とは、「青7」のR B図柄が有効ライン上に揃った場合の役名であり、これが揃うと獲得メダル数は0で、対応するフラグエリアにフラグ1を立ててレギュラーボーナスゲーム(R Bゲーム：役物連続作動装置の作動)に突入し、120枚の払い出しで終了する。なお、これらの役物連続作動装置は、第一種特別役物又は第二種特別役物の何れでもよく、設計仕様に応じて適宜選択される。30

【0150】

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

【0151】

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。

【0152】

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。40

【0153】

リプレイ図柄が有効ライン上に揃った場合には、メダル獲得されない再遊技が作動し、フラグエリアにフラグ1を立て、遊技者のスタートレバー9の操作によりリプレイ動作を行ってフラグを下げる(即ち、0とする)。つまり、次回のゲームはメダルを投入することなく行うことができる。

【0154】

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

【0155】

10

20

30

40

50

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

【0156】

遊技ホール側は、遊技者にプレイさせる前に、回胴式遊技機本体 1 の前扉を開けて電源スイッチ 28c をオン状態にすると、各回路ブロックに電源が供給され、主制御部 100 は後述するステップ S100 で初期チェック（ハードウェアの異常チェック等）や初期設定（例えば、打ち止め設定フラグ「1」、ROM 101 が記憶する段階設定値「1」及び制御データの初期値を RAM 102 に書き込む）を実行し、副制御部 160 は警告モードを「オン状態」にセットし、前扉 1b が閉められると変動表示ゲームを行うことができるようになる。10

【0157】

この遊技可能状態において、遊技ホール側が再び前扉 1b を開けて、入力 SW 部 25 を操作（初期化スイッチと音量スイッチを同時に押す操作）したとしても、副制御部 160 は、主制御部 100 から出玉率の段階設定モードを意味する制御データを受信していないので、警告モードを「オン状態」から他の状態（「オフ状態」又は「タイマー状態」）へ変更しない。従って、ゴト師などが警告モードを容易に変更できないという特有の効果がある。なお、打ち止め設定フラグ「1」は打ち止め設定部 180 が「オン」に、「0」は「オフ」に対応する。20

【0158】

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

【0159】

図 22 は、回胴式遊技機の主要動作処理手順を示すフローチャートである。

【0160】

遊技ホールの従業員は、回胴式遊技機本体 1 の前扉を開けて電源スイッチ 28c を一旦オフ状態にし、設定変更キーを設定用キースイッチ 28a に差し込んで右に回して ON 状態（図 4 の設定用キースイッチ拡大図参照）にし、再び電源スイッチ 28c をオン状態にすると、各回路ブロックに電源が供給され、ステップ S100 で初期チェックや初期設定が実行された後、主制御部 100 はステップ S110 で設定用キースイッチ 28a が ON 状態であるか否かを判断する。30

【0161】

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

【0162】

ステップ S120 の設定変更モードにおいて、遊技ホール側が遊技者にプレイさせる前に出玉率の段階設定値「6」を入力し、スタートレバー 9 を一度叩き設定値を確定させ、設定用キースイッチ 28a を OFF 状態にすると、主制御部 100 はステップ S100 に戻り、設定値を「6」に設定するとともに、再度ハードウェアの初期チェックと初期設定等の必要な処理を行う。40

【0163】

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

【0164】

主制御部 100 は、段階設定値の変更後にステップ S130 に移行すると、ドアオープニングやホッパー 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50

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 (メダル払枚数表示 LED 4c 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。

【0165】

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、投入していないければステップ 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。10

【0166】

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。

【0167】

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 20 の説明参照)。20

【0168】

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

【0169】

主制御部 100 は、図 9 及び図 10 で説明した通り、遊技者が停止ボタン部 10 の左停止ボタン 10a、中停止ボタン 10b 又は右停止ボタン 10c を操作して各図柄列 (回胴帯) を停止させた場合、有効ライン上に内部当選役に応じた図柄を揃えるための引込制御や、逆に図柄を揃えないための回避制御を行う。また副制御部 160 は、主制御部 100 から抽選結果コマンドとゲームスタート信号を受信すると、表示演出装置 11 やスピーカ部 12、遊技状態表示 LED 部 13 に演出表示等を行うか否かの演出抽選を行い、大当たり (ボーナス当選) や小役、リプレイ又はハズレの抽選結果を遊技者に告知する。30

【0170】

主制御部 100 は、一般遊技の各変動表示ゲームにおいて、所定の図柄が窓部 3 の有効ライン上に並んで表示されれば役の成立とし、図 21 に示す配当表に従って、遊技メダルをメダル払枚数表示装置 18 から払い出し、メダル払出口 16 より排出する。

【0171】

なお、赤 7 が 3 つ揃ったビッグボーナスゲーム (BB ゲーム) においては、役物連続作動装置が作動して、獲得枚数が 360 枚を超えた時点で BB ゲームモードを終了する。また、青 7 が 3 つ揃ったレギュラーボーナスゲーム (RB ゲーム) においては、役物連続作動装置が作動して、獲得枚数が 120 枚を超えた時点で RB ゲームモードを終了する。40

【0172】

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。

【0173】

実施例 1 :

実施例 1 では、BB ゲームや RB ゲームとは異なる付加機能を実行可能に構成されてい50

る。この付加機能には R T (リプレイ・タイム) 機能、A T (アシスト・タイム) 機能等がある。R T 機能は、通常時よりもリプレイ確率を上昇させ、メダル(即ち遊技媒体)の消化量を少なくさせるものである。

【0174】

また、A T 機能は当選している小役に関する情報(停止ボタン部 10 を操作するタイミング、押し順)を遊技者に通知する機能であり、遊技者は、内部当選した小役に関する情報を把握して遊技することにより、メダル(即ち遊技媒体)を通常時よりも獲得することができる。

【0175】

図 23 は、ドラムの図柄配置表である。

10

【0176】

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

【0177】

各回胴帯には、それぞれ異なった並びの図柄が 20 個描かれており、ボーナス(第二種 BB : 役物連続作動装置)が作動する図柄の「赤 7」、「黒バー」、「花」、各種小役図柄の「赤ベル」、「青ベル」、「黄ベル」、「緑ベル」、「チェリー」、「スイカ」及び再遊技が作動する「リプレイ」が描かれている。

【0178】

図 24 は、図柄の組合せ表示判定図である。

20

【0179】

主制御部 100 は、ドラムが 3 個すべて停止したときに、遊技メダルの投入枚数に応じた窓部 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。

【0180】

図 24 (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、第 1 ライン(中段、中段、中段：中央横ライン)のみが、通常時及びボーナス(第二種 BB) 作動時に有効となる。

【0181】

図 25 は、通常時及びボーナス作動時の配当表である。

30

【0182】

主制御部 100 は、リール(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 24 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。

【0183】

(1) ボーナス 1 (第 2 種役物連続作動装置)：左ドラム 2a に(赤 7)、中ドラム 2b に(赤 7)、右ドラム 2c に(赤 7)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 (BB 1) が付与される(作動する)。このボーナス 1 は、例えば当選確率が 1 / 1000 で、ボーナス 1 中のゲームの規定投入枚数が 1 枚、払出し枚数が 14 枚を超えた時点で終了する。抽選でボーナス 1 が内部当選し、ボーナス 1 フラグが立つことにより、ボーナス 1 が成立可能な状態となる。また、ボーナス 1 が内部当選すると、その後の遊技におけるリプレイ当選確率が 1 / 1.5 に上昇し、ボーナス 1 が作動したボーナスゲームの終了後に、初期リプレイ状態(リプレイ当選確率が 1 / 7.3)に戻る。ボーナス 1 が当選すると、A R T が確定する(A T 解除役、又は A T 確定役)。なお、ボーナス 1 が入賞すると赤 7 図柄が中央横一直線に停止し、メダル 3 枚を投入後にスタート操作されると、主制御部 100 は、メインリールを用いたフリーズ演出を行う。この赤 7 図柄は演出用図柄であり、主制御部 100 がフリーズ演出中に実行する継続抽選に当選する度に、何度も演出用図柄が中央横一直線に停止する。また、副制御部 160 は、主制御部 100 から継続抽選に当選したことを通知される度に、アシスト上乗せ抽選を行い、演出用図柄が中央横一直線に停止したとき、表示演出装置 11 に映像で表示するようになっている(例えば、上乗せ 300 ゲーム)。また、スピーカ部 12 は、音響や音声で

40

50

上乗せしたことを報知する。

【0184】

(2) ボーナス2(第2種役物連続作動装置)：左ドラム2aに(赤ベル/青ベル/黄ベル/緑ベル)の何れか、中ドラム2bに(赤7/黒バー/花)の何れか、右ドラム2cに(赤ベル/青ベル/黄ベル/緑ベル)の何れか、48種類の何れか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(BB2)が付与される。このボーナス2は、例えば当選確率が1/10程度で、ボーナス2中のゲームの規定投入枚数が1枚、払出し枚数が14枚を超えた時点で終了する。抽選でボーナス2が内部当選し、ボーナス2フラグが立つことにより、ボーナス2が成立可能な状態となる。

【0185】

このボーナス2は、ボーナス役が内部当選していない変動表示ゲームで、抽選により単独で内部当選するようになっており、単独当選した場合には、停止スイッチの操作に拘わらず、何れかのボーナス2図柄を100%で有効ライン上に引き込んで必ず作動する。つまり、ボーナス2が単独当選すると取りこぼさないようになっており、その理由は、ART中に取りこぼすと、リプレイが優先されてボーナス2を作動させることが困難になるので、その状態を無くす為である。しかし、仮にボーナス2がリプレイ役や小役と同時当選するようにした場合には、取りこぼすことも当然考えられるが、そのように実施しても本発明の技術範囲に属する。

【0186】

(3) 色ベル(ベル1～ベル64)：各ドラムに(赤ベル/青ベル/黄ベル/緑ベル)の何れか64種類のベル図柄が有効ライン上に揃った場合の役名であり、獲得枚数は14枚となる。抽選でベルが内部当選すると、ベル1～ベル64の条件装置64個が作動するか又は色ベルの条件装置1個が作動して、64種類のベル図柄の何れか1つが有効ライン上に表示される。この色ベルが当選すると、停止ボタン部10の停止操作順序やタイミングに拘わらず、有効ライン上に何れかのベル図柄が停止して必ず入賞する。なお、後述するAT小役の場合、ベル1～ベル64の内から4つの条件装置が押し順に応じて立つようになっている。

【0187】

(4) スイカ(FR2)：各ドラムにスイカ図柄が有効ライン上に揃った場合の役名であり、獲得枚数は14枚となる。抽選でスイカが内部当選すると、FR2の条件装置1個が作動する。スイカは、単独で当選すると停止ボタン部10の停止操作順序に拘わらず、有効ライン上にスイカ図柄が停止して必ず入賞する。

【0188】

(5) 14枚チェリー(FR3)：左ドラム2aに(チェリー又はリプレイ以外)、中ドラム2bに全ての図柄(ANY)、右ドラム2cに(チェリー)が有効ライン上に停止すると、獲得枚数は14枚となる。ボーナス1又はボーナス2が作動中に停止ボタン部10を順押し(左停止ボタン10a 中停止ボタン10b 右停止ボタン10c)又はハサミ押し(左停止ボタン10a 右停止ボタン10c 中停止ボタン10b)すると、14枚チェリーが入賞する。

【0189】

(6) 15枚チェリー(FR4)：左ドラム2aに(チェリー又はリプレイ)、中ドラム2bに全ての図柄(ANY)、右ドラム2cに(チェリー)が有効ライン上に停止すると、獲得枚数は15枚となる。ボーナス1又はボーナス2が作動中に停止ボタン部10を変則押し(上記の順押し又はハサミ押し以外の押し順操作)すると、15枚チェリーが入賞する。

【0190】

なお、順押し又はハサミ押しで15枚チェリーが入賞し、それ以外の押し順操作で14枚チェリーが入賞するようにし、アシストボーナス遊技(アシスト機能を発動させて出玉を増やす第3のボーナス。ART又はATボーナスとも称される)中において、ボーナス2が入賞すると、ボーナス2が作動した最初の遊技で「右」と押し順を報知すれば、14

10

20

30

40

50

枚チェリーが入賞するので、ボーナス2は終了しない。そして、次の遊技で「左」と押し順を報知すれば、15枚チェリーが入賞して、ボーナス2は終了する。一方、通常遊技中において、順押し又はハサミ押し以外をペナルティ操作とし、ボーナス2が入賞しても、ボーナス2が作動した最初の遊技で押し順を何も報知しなければ、遊技者は順押し又はハサミ押しをするので、15枚チェリーが入賞して、ボーナス2は1ゲームで終了する。これにより、ART又はATボーナス中の純増速度を大幅に向上させることができる。また、ボーナス1もボーナス2と同じ様にすることが可能である。

【0191】

(7) 通常リプレイ(再遊技1)：各ドラムにリプレイ図柄が有効ライン上に揃った場合の役名であり、これに対してメダルは獲得されないが、遊技開始前にメダルが自動的に投入されるので、遊技者のスタートレバー9の操作により、次回のゲームを行うことができる。乱数抽選で通常リプレイが単独で内部当選すると、フラグエリアにRP1フラグを立て、必ずリプレイ図柄が表示される。再遊技1が作動しても再遊技確率は変動しない。

10

【0192】

(8) RT2移行リプレイ(再遊技2)：左ドラム2aに(リプレイ)、中ドラム2bに(赤7/黒バー/花)の何れか、右ドラム2cに(スイカ)、3種類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、遊技開始前にメダルが自動的に投入されるので、遊技者のスタートレバー9の操作により、次回のゲームを行うことができる。乱数抽選でRT2移行リプレイが単独で内部当選すると、フラグエリアにRP2フラグを立て、必ずこのリプレイ図柄が表示される。再遊技2が作動すると再遊技確率がRT2状態に変動する。

20

【0193】

(9) RT3移行リプレイ(再遊技3)：左ドラム2aに(リプレイ)、中ドラム2bに(リプレイ)、右ドラム2cに(スイカ)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、遊技開始前にメダルが自動的に投入されるので、遊技者のスタートレバー9の操作により、次回のゲームを行うことができる。乱数抽選でRT3移行リプレイが単独で内部当選すると、フラグエリアにRP3フラグを立て、必ずこのリプレイ図柄が表示される。再遊技3が作動すると再遊技確率がRT3状態に変動する。

30

【0194】

(10) RT4移行リプレイ(再遊技4)：左ドラム2aに(スイカ)、中ドラム2bに(赤7/黒バー/花)の何れか、右ドラム2cに(スイカ)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、遊技開始前にメダルが自動的に投入されるので、遊技者のスタートレバー9の操作により、次回のゲームを行うことができる。乱数抽選でRT4移行リプレイが単独で内部当選すると、フラグエリアにRP4フラグを立て、必ずこのリプレイ図柄が表示される。再遊技4が作動すると所定ゲーム数間(例えば、10ゲーム)だけ再遊技確率がRT4状態に変動及びロックされる。このRT4状態では、RT2移行リプレイ及びRT3移行リプレイは抽選されない。

40

【0195】

(11) 1枚役1(FR1-1)：左ドラム2aに(スイカ)、中ドラム2bに(赤7/黒バー/花)の何れか、右ドラム2cに(赤7/黒バー/花)の何れか、9種類が有効ライン上に揃って停止すると、1枚役1が入賞する。

【0196】

(12) 1枚役2(FR1-2)：左ドラム2aに(赤7/黒バー/花)、中ドラム2bに(スイカ)の何れか、右ドラム2cに(赤7/黒バー/花)の何れか、9種類が有効ライン上に揃って停止すると、1枚役2が入賞する。

【0197】

(13) 1枚役3(FR1-3)：左ドラム2aに(赤7/黒バー/花)、中ドラム2bに(赤7/黒バー/花)の何れか、右ドラム2cに(スイカ)の何れか、9種類が有効ライン上に揃って停止すると、1枚役3が入賞する。

50

【0198】

(14) ベル役のコボシ目(1~n)：後述するA T小役で色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R T 1状態(リプレイ当選確率が1/7.3の通常リプレイ状態)に変動する。なお、設定変更後やボーナス1が作動したボーナスゲームの終了後に移行する初期リプレイ状態(リプレイが作動する確率は略1/7.3)において、特殊図柄が表示されてもR T 1状態に移行する。

【0199】

図26は、A T小役(押し順スイカ)の条件装置の組合せ表である。

【0200】

押し順スイカとは、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スイカ小役を入賞させる一方、不正解の場合には、ベル小役を入賞させる時とコボシ目を表示する時、若しくは1枚役を入賞させる当選役を意味する。本発明によると、第2停止操作まで正解して初めてスイカ役を入賞させることができる点で、従来にない画期的な技術と言える。

【0201】

押し順スイカ右1は、正解の押し順が右停止ボタン10c 中停止ボタン10b 左停止ボタン10aであり、同じ正解順序の押し順スイカ役は8種類ある。この押し順スイカ役は、押し順データ(右-中-左又は3-2-1)を記憶している。

【0202】

押し順スイカ右1が当選して、第一停止で左停止ボタン10aを操作すると、主制御部100は、押し順が不正解なので左ドラム2aの有効ライン上に(赤ベル/青ベル/黄ベル/緑ベル)の何れかを停止させる。例えば、赤ベルが有効ライン上に停止すると、中ドラム2bに赤ベルが停止する確率は1/4で、且つ右ドラム2cに赤ベルが停止する確率も1/4となるので、1/16の確率でしか14枚役が揃わない。同様に、第一停止で中停止ボタン10bを操作すると、主制御部100は、押し順が不正解なので中ドラム2bの有効ライン上に(赤ベル/青ベル/黄ベル/緑ベル)の何れかを停止させる。例えば、黄ベルが有効ライン上に停止すると、左ドラム2aに黄ベルが停止する確率は1/4で、且つ右ドラム2cに赤ベルが停止する確率は1/4となるので、1/16の確率でしか14枚役が揃わない。つまり、押し順スイカが当選すると、1/24(2/3×1/16)でベルが入賞し、5/8(2/3×15/16)の確率でベル役のコボシ目が有効ライン上に表示される。

【0203】

一方、押し順スイカ右1が当選して、第一停止で右停止ボタン10c(正解の押し順)を操作すると、主制御部100は、右ドラム2cの有効ライン上にスイカを停止させる。その後の第二停止で中停止ボタン10b(正解の押し順)を操作すると、主制御部100は、中ドラム2bの有効ライン上にスイカを停止させ、第三停止で左停止ボタン10aを操作すると左ドラム2aにスイカを停止させて、14枚配当のスイカ小役を入賞させる。

【0204】

しかし、第二停止で左停止ボタン10a(不正解の押し順)を操作すると、主制御部100は、左ドラム2aの有効ライン上に(赤7/黒バー/花)の何れかを停止させ、第三停止で中停止ボタン10bを操作すると中ドラム2bに(赤7/黒バー/花)の何れかを停止させて、1枚小役を入賞させる。つまり、押し順スイカが当選すると、1/6(1/3×1/2)の確率でスイカ小役又は1枚小役が入賞する。ART中には、この正解押し順を副制御部160が映像や音声で報知するようになっている。但し、主制御部100が操作順序を報知するようにしてもよい。

【0205】

図26を用いて、上述したA T小役の詳細を他の表現で再説明する。

【0206】

A T小役は、入賞させることが目的の第1小役、及び第1小役の入賞を阻害する目的の

10

20

30

40

50

第2小役群と第3小役群とで構成されている。また、抽選によりA T小役が内部当選すると、1種類の第1小役、第2小役群を構成する4種類の第2小役又は第3小役群を構成する9種類の第3小役（つまり、14種類の小役）が入賞可能な状態となり、停止ボタン部10の操作順序や操作タイミングに従って、14種類の小役の内、何れか1つの小役が入賞するか又は第2小役を取りこぼす様になっている。第1小役を入賞させる為の停止ボタン部10の操作順序は、内部当選したA T小役に対応付けて、主制御部100が備えるROM101に記憶されている。なお、正解となる操作順序データ（第1小役を引き込む為の順序データ）は、ドラム数が3であれば通常は第1～第3までの3つの順序データ（右-中-左又は3-2-1）であるが、最後の停止ドラムは必然的に決まるので、第1及び第2までの2つの順序データ（右-中又は3-2）であってもよい。換言すれば、この操作順序データは、A T小役が当選した場合において、停止ボタン部10が列毎に停止操作されたときの第1小役を入賞させる為のデータとも言える。

【0207】

更に説明すると、A T小役が内部当選して、停止ボタン部10の第1停止操作が正解の場合には、第1小役及び第3小役の共通図柄を有効ライン上に停止させて、その後に第1小役又は第3小役の何れか一つが入賞する一方、停止ボタン部10の第1停止操作が不正解の場合、その後の停止ボタン部10の操作タイミングに従って、第2小役が入賞するとき、又は取りこぼすときがある。また、停止ボタン部10の第1停止操作が正解の場合、第2停止操作も正解のときには第1小役が入賞する一方、第2停止操作が不正解のときには第3小役が入賞する（但し、取りこぼす可能性がある様にすることもできる。）。実施例では、第1小役と第2小役は払い出し枚数が同じ14枚配当で、第3小役は1枚配当として記載しているが、これに限定されるものではない。つまり、第2小役の配当を1枚とすることもできる。

【0208】

A T小役右1は、正解の押し順が右停止ボタン10c 中停止ボタン10b 左停止ボタン10aであり、同じ正解順序のA T小役は8種類ある。このA T小役は、入賞可能な8種類の小役の組合せデータと共に、押し順データ（右-中-左又は3-2-1）を記憶している。この小役の組合せデータは、1フラグで小役の組合せを決めてもいいし、又は14個の小役フラグを同時に立てるようにしてもよい。また、それらを組み合わせても実現できる。

【0209】

A T小役右1が内部当選して、第一停止で左停止ボタン10aを操作すると、主制御部100は、押し順が不正解なので、左ドラム2aの有効ライン上に引込可能なコマ数以内（一般に4コマ以内）にある（赤ベル／青ベル／黄ベル／緑ベル）の何れか1つを停止させる。例えば、赤ベルが有効ライン上に停止すると、入賞を阻害する目的の第2小役群（赤ベル-赤ベル-赤ベル、黄ベル-黄ベル-赤ベル、緑ベル-緑ベル-赤ベル、青ベル-青ベル-赤ベル）の内、入賞する可能性があるのは（赤ベル-赤ベル-赤ベル）だけとなる。この残った第2小役を入賞させる為の操作タイミングを報知しなければ、その後の停止ボタン操作で、中ドラム2bに赤ベルが偶然に停止する確率は1/4で、且つ右ドラム2cに赤ベルが停止する確率も1/4となるので、1/16の確率でしか14枚役が揃わないことになる。

【0210】

また同様に、第一停止で中停止ボタン10bを操作すると、主制御部100は、押し順が不正解なので中ドラム2bの有効ライン上に引込可能なコマ数以内にある（赤ベル／青ベル／黄ベル／緑ベル）の何れかを停止させる。例えば、黄ベルが有効ライン上に停止すると、上述した第2小役群の内、入賞する可能性があるのは（黄ベル-黄ベル-赤ベル）だけとなる。その後の停止ボタン操作で、左ドラム2aに黄ベルが偶然に停止する確率は1/4で、且つ右ドラム2cに赤ベルが停止する確率も1/4となるので、1/16の確率でしか14枚役が揃わないことになる。つまり、A T小役が当選すると、1/24（ $2/3 \times 1/16$ ）で第2小役が入賞し、5/8（ $2/3 \times 15/16$ ）の確率で第2小役

10

20

30

40

50

のコボシ目が有効ライン上に表示される。

【0211】

一方、A T 小役右1が当選し、操作順序データが示す通り、第一停止操作で右停止ボタン10c(正解の押し順)を操作すると、主制御部100は、右ドラム2cの有効ライン上に第1小役及び3つの第3小役を構成する共通図柄のスイカ図柄を停止させる。その後の第二停止で中停止ボタン10b(正解の押し順)を操作すると、主制御部100は、中ドラム2bの有効ライン上に第1小役を構成するスイカ図柄を停止させ、第三停止で左停止ボタン10aを操作すると左ドラム2aにスイカ図柄を停止させて、14枚配当の第1小役(スイカ小役)を入賞させる。

【0212】

しかし、第二停止で左停止ボタン10a(不正解の押し順)を操作すると、主制御部100は、左ドラム2aの有効ライン上に第3小役群を構成する(赤7/黒バー/花)の何れかを停止させ、第三停止で中停止ボタン10bを操作すると中ドラム2bに(赤7/黒バー/花)の何れかを停止させて、第3小役(1枚小役)を入賞させる。つまり、A T 小役が当選すると、1/6(1/3×1/2)の確率で第1小役又は第3小役が入賞する。ART中には、副制御部160が、第1小役を入賞させる為の正解押し順を映像や音声で報知するようになっている。但し、主制御部100が操作順序を報知するようにしてもよい。

【0213】

図27は、遊技状態遷移図である。

10

【0214】

ボーナス1のボーナスゲームが終了した次のゲーム又は段階設定値が打ち直された次のゲームから、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確率は約1/7.3であり、特に、RT2移行リプレイ(再遊技2)及びRT3移行リプレイ(再遊技3)が当選しないので、この状態から抜けるには上述したベル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。また、ボーナス2が内部当選、作動又は終了しても遊技状態が変わらないので、初期状態に留まり続ける。つまり、当選するリプレイの種類及びリプレイの当選確率が変更されない。

【0215】

一般ゲームで押し順スイカが内部当選し、停止ボタン10の停止操作手順をミスすることによりベル役のコボシ目図柄が有効ライン上に表示されると、次のゲームからRT1状態となる(継続ゲーム数は定められていない。つまり、無限である)。このRT1状態におけるリプレイ確率もまた約1/7.3であり、図25及び図26に示した全ての役が乱数抽選されて、単独又は複数同時当選可能となる。つまり、初期状態とRT1状態の遊技が、リプレイ確率がほぼ同じ約1/7.3の遊技状態であるが、遊技者が滞在する通常遊技はこのRT1状態である。

20

【0216】

RT1状態でRT2移行リプレイ(再遊技2)が内部当選し作動すると、リプレイ確率が約1/1.5に上昇したRT2状態となる。また、RT2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合成確率は1/1(100%)又は(65526~65535)/65536(ハズレの置数が1~10程度)となる。尚、図中の斜線部は、高確率再遊技状態であることを示している。

30

【0217】

RT4移行リプレイ(再遊技4)は、停止ボタン部10を変則押しした時又は操作順序の不正解時に作動するものであり、禁止操作を行ったことで作動するペナルティ的リプレイである。RT4移行リプレイが作動すると、所定ゲーム数間(例えば、10ゲーム)だけ再遊技確率が1/7.3のRT4状態にロックされた後に、初期状態へ戻る。RT4移行リプレイは、RT2状態及びRT3状態でも作動するようになっている。

40

【0218】

RT2状態でRT3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RT3状態となる。また、RT3状態はRT2状態で当選するリプレイ役の種類が異なっている点で相違し、RT2状態と同様にハズレがないので遊技者に有利である。後述するように、このRT3状態において、遊技媒体の増加数が所定数以上になったことを契機に、上乗せ特化ゾーンへ移行して上乗せゲームを行う。RT2状態又はRT3状態でベル役のコボシ目が有効ライン上に表示されると、RT1状態に転落する。

【0219】

ボーナス1及びボーナス2は、初期状態、RT1状態、RT2状態及びRT3状態で当選可能である。ボーナス1は、内部当選すると各ドラムに赤7図柄を狙った場合に揃って停止し、作動終了後に初期リプレイ状態に戻る。なお、ボーナス1が作動後のボーナスゲームでは、停止ボタンを順押し（左停止ボタン10a 中停止ボタン10b 右停止ボタン10c）又はハサミ押し（左停止ボタン10a 右停止ボタン10c 中停止ボタン10b）すると、14枚チェリーが入賞し、変則押し（上記の順押し以外の操作）すると、15枚チェリーが入賞する。一方、停止ボタンを順押し又はハサミ押しすると、15枚チェリーが入賞し、変則押しすると、14枚チェリーが入賞するようにもできる。この場合には、通常遊技中に順押し又はハサミ押し以外の操作でペナルティ（AT発動抽選しない等）を与えるように工夫されている。

【0220】

ボーナス2は、単独で内部当選するようになっており、その場合には停止スイッチの操作順序や操作タイミングに拘わらず、何れかのボーナス2図柄を有効ライン上に引き込んで必ず作動する。このボーナス2は、内部当選しても、図柄が表示されても又は作動が終了してもリプレイ状態を変動（移行）させないので、RT2状態やRT3状態で当選した後に、再び同じ高確率再遊技状態に戻ることができる。これによって、ART状態を維持しつつ、ボーナス2を連続して放出できるのである。なお、ボーナス2が作動後のボーナスゲームでは、リプレイ役を抽選するが、リプレイ役を内部当選させても、内部抽選の結果に拘わらず小役を入賞させる（つまり、リプレイが作動する確率は0）。特に、停止ボタンを順押しすると14枚チェリーが入賞し、変則押しすると15枚チェリーが入賞するように、主制御部100がリールの停止制御を行う。一方、ボーナス1と同様に、停止ボタンを順押し又はハサミ押しすると、15枚チェリーが入賞し、変則押しすると、14枚チェリーが入賞するようにもできる。

【0221】

図28は、表示演出装置に表示される演出映像である。

【0222】

ATバトル演出に移行すると、主人公キャラと敵ボスとのバトルに発展し、HP（ヒットポイント、体力）の削り合いとなる。マップウインドウにはマップが表示され、ガチ抽選（役抽選）でどれだけダメージを与えられるかが直接記載されている。また、マスにより“攻撃”するのか又は“防御”するのか等が既に決定されている。どのマスで“チャンス”か“危機”かを遊技者は察知できるので、気合が入ることになる。図では、攻撃（中程度）のマスになっており、次のゲームの開始で1マス下に移動する。ATバトルは続く為、ループするMAPとなっている。ガチ抽選でダメージを与え、HP（体力）を0にして、敵ボスを打ち倒して勝利出来れば上乗せステージへ移行する。このATバトルゲームが上乗せ特化ゲームの一つであり、当選役に応じてオープやゲーム数、セット数の上乗せが高確率で抽選される。このオープは、獲得した数量だけ転落小役の押し順を遊技者に報知して、ATゲームからの転落を回避させる機能を有する。

【0223】

また、上乗せ特化ゾーンで上乗せされるものとして、ATゲームが継続する継続率、ATゲームで獲得できる遊技媒体数、ATゲーム継続抽選をする権利を増やす勝負玉数等がある。

【0224】

図29は、表示演出装置に表示される演出映像である。

10

20

30

40

50

【0225】

A T 上乗せ演出に移行すると、A T 上乗せ抽選が行われる。マップウインドウにはマップが表示され、数字で上乗せゲーム数が表示される。図は、10のマスが選択されている状態を示しており、リプレイ以外なら10ゲームが獲得される。次のゲームの開始で1マス上に移動する（終了マスの1つ下のマスに移動する）。次のゲームで終了マスに止まつてもガチ抽選でリプレイ以外なら回避可能であり、永久ループを目指すこともできる。S Pマスはスペシャルマスであり、スペシャルボタンの押下で抽選が実行され、上乗せマスの数字が書き換えられる。例えば、1回目で書き換え5ゲームが当選すると、左横の50マスの数字が55に変化する。ほぼ同時に抽選に継続又はパンク（終了）が決定され、継続の場合には再度ペシャルボタンを押下可能となるが、パンクが決定されると終了する。これを繰り返し、継続が決定される度に次のマスの数字が書き換えられる。2回目の押下で、当選した値が10ゲームであれば、横の空白マスに数字10が書き換えられる。3回目の押下で、当選した値が40ゲームであれば、終了マスの上のマスに数字40が書き換えられる。これをパンクが決定されるまで繰り返すので、遊技者には魅力的であり、大変興奮する。このA T上乗せゲームも上乗せ特化ゲームの一つであり、上述のマスに表示されたゲーム数だけではなく、当選役に応じてオープやセット数の上乗せが高確率で抽選される。

【0226】

図30は、表示演出装置に表示される演出映像である。

【0227】

A T通常遊技状態で残ゲーム数が0Gになったら“逆転ステージ”へ移行する（A T逆転演出）。オープがあればその数だけ押し順ナビが発生し、転落を免れることができる。数字マスに到達すると、その分だけA Tゲーム数を獲得して、A T通常遊技状態へ移行することができるが、終了が選択されると通常遊技状態に戻る。

【0228】

図31は、ゲーム処理手順を示すフローチャートである。

【0229】

このゲーム処理は、主制御部100が全て行うと仮定して説明するが、一般的には副制御部160がA T機能（アシスト機能）に関するゲーム処理を行うようになっている。

【0230】

主制御部100は、ステップS201でゲームを開始し、ステップS202で通常ゲームを行う。主制御部100は、ステップS203に移行すると、A Tが当選したか否かを判断し、当選していればステップS204に移行する一方、当選していないければステップS202に戻って通常ゲームを繰り返し実行する。なお最近では、このA T当選をボーナス当選とし遊技者に表示し、特殊リプレイ役である赤7図柄やバー図柄を3つ一直線に揃えることにより、疑似ボーナスとして見せる機種が主流となっている。

【0231】

主制御部100は、ステップS204に移行すると、所定数Nを抽選で決定する。ただし、抽選を行わずに、予め定められた枚数（例えば、1000枚）をNとしてもよい。この所定数Nは、以下で説明する上乗せ特化ゲームへ移行させる為の天井枚数に相当する。

【0232】

主制御部100は、R T 2移行リプレイ役及びR T 3移行リプレイ役が入賞するまでの準備段階（図27参照）を経た後に、ステップS205に移行して、A Tゲームを開始する。但し、最新機種では、2種B B役を内部当選状態にして、高確率再遊技状態のままで通常ゲーム及びA Tゲームを行うので、準備段階を経ることなく次遊技からA Tゲームを開始するものもある。このA Tゲームが、第一有利ゲームに相当する。

【0233】

主制御部100は、ステップS206に移行すると、増加数Mを0に初期設定し、ステップS207でA Tゲームを実行する。この増加数Mは、A Tゲーム中に増加した遊技媒体の数量である。

10

20

30

40

50

【0234】

主制御部100は、ステップS208に移行すると、増加数Mに増減枚数Lを加算した値を計算し、その値を新たにMとする。この増減枚数Lとは、1ゲーム毎の遊技媒体の純増減枚数である。例えば、1回のATゲームで3枚投入し、15枚払い出されたと仮定すると、遊技媒体の増減枚数Lは12枚(15枚 - 3枚)となる。リプレイの場合、増減枚数Lは0である。但し、遊技者の操作ミスによって内部当選した小役を取りこぼすこともあるので、本来払い出される可能性があった遊技媒体の数量も加算して、増減枚数Lを計数してもよい。また、内部当選した小役の中で最も払出し数量の多いものを増減枚数Lとしてもよい。そして、BBゲームやRBゲーム等による遊技媒体の払出し枚数も増減枚数Lとしてもよい。

10

【0235】

小役の取りこぼしとは、例えば、図26で説明した押し順スイカが内部当選した時に、遊技者の停止ボタン部10の操作順序(押し順)が正解の場合には、スイカ小役を入賞させて、14枚の払い出しとなるので、小役の取りこぼしは0枚になる。一方、不正解の場合には、コボシ目を表示する時には0枚の払い出しとなるので、小役の取りこぼしは14枚になる一方、1枚役を入賞させた時には1枚の払い出しとなるので、小役の取りこぼしは13枚となる。つまり、内部当選した小役の全てが入賞して、最大枚数の遊技媒体を払い出したと仮定した値を増減枚数Lとしてもよいのである。

【0236】

主制御部100は、ステップS209に移行すると、増加数Mが所定数N以上か否かを判断し、条件が成立したことを契機として、ステップS211に移行して上乗せ特化ゲームを行う一方、条件が不成立であればステップS210に移行する。この上乗せ特化ゲームが、第二有利ゲームに相当する。なお、移行条件が成立した場合、直ちにステップS211に移行してもよいが、準備段階を経た後に上乗せ特化ゲームを行ってもよい。

20

【0237】

主制御部100は、ステップS210に移行すると、ATゲーム終了か否かを判断し、終了でなければステップS207に移行して再びATゲームを行う一方、終了であればステップS201に移行して通常ゲームに戻る。

【0238】

主制御部100は、ステップS211に移行して上乗せ特化ゲームを行う場合、図28で説明したATバトルゲームや図29で説明したAT上乗せゲーム等の演出が、副制御部160によって行われる。主制御部100は、ステップS212で増加数Mに増減枚数Lを加算した後、ステップS213に移行すると、上乗せ特化ゲームが終了か否かを判断する。終了条件が不成立の場合、ステップS211に移行して、上乗せ特化ゲームを継続する一方、終了条件が成立の場合、ステップS214に移行する。

30

【0239】

ATバトルゲームの場合には、バトルで敗戦が終了条件の成立であり、またAT上乗せゲームの場合には、終了マスで回避できなかったことが終了条件の成立となる。上乗せ特化ゲーム(第二有利ゲーム)は、ゲーム数やセット数、転落を回避する機能を有するオーブが獲得できるので、ATゲーム(第一有利ゲーム)を更に有利にする為のゲームに相当する。

40

【0240】

主制御部100は、ステップS214に移行すると、増加数Mから所定数Nを減算し、その値を新たな増加数MとしてステップS208に戻ってATゲームを継続する。主制御部100は、上乗せ特化ゲーム(第二有利ゲーム)中の遊技媒体の増加数Mを計数することに相当し、その分だけ次のATゲーム中の増加数Mに加算されるので、遊技者にとって有益なのである。

【0241】

図32は、ゲーム処理手順を示すフローチャートである。

【0242】

50

図31のステップS201～ステップS211までは同じなので、本図ではステップS311～ステップS314について説明する。

【0243】

主制御部100がステップS311に移行して上乗せ特化ゲームを行う場合、副制御部160はATバトルゲームやAT上乗せゲーム等の演出を行う。主制御部100は、ステップS312に移行すると、上乗せ特化ゲームが終了か否かを判断し、終了条件が不成立の場合、ステップS311に移行して、上乗せ特化ゲームを継続する一方、終了条件が成立の場合、ステップS313に移行する。

【0244】

主制御部100は、ステップS313に移行すると、新たな所定数Nを抽選で決定し、ステップS314で増加数Mを0に初期設定して、ステップS307に戻ってATゲームを実行する。この場合、上乗せ特化ゲームへ移行させる為の天井枚数が再設定され、天井枚数までが変動するので、遊技性や興趣が増す。特に、抽選される新たな所定数Nは前回の所定数Nよりも必ず少ない枚数が決定されるようにすれば、出玉に大きな波を作ることができる。また、所定範囲(100～500枚)で前回の所定数Nよりも、新たな所定数Nが少なくなるように規制してもよい。

10

【0245】

図37は、ゲーム処理手順を示すフローチャートである。

【0246】

本図のステップS2010～ステップS2040及びステップS2070～ステップS2130は、図31のステップS201～ステップS204及びステップS207～ステップS213と同じなので、ステップS2050、ステップS2060、ステップS2140及びステップS2150について説明する。

20

【0247】

主制御部100は、ステップS2040からステップS2050に移行すると、増加数M(ATゲーム中に増加した遊技媒体の数量)を0に初期設定し、ステップS2060に移行して、ATゲームを開始する。上述の図31で説明した通り、最新機種では、2種B役を内部当選状態にして、高確率再遊技状態のままで通常ゲーム及びATゲームを行うので、準備段階を経ることなく次遊技からATゲームを開始するものもある。このATゲームが、第一有利ゲームに相当する。

30

【0248】

主制御部100は、ステップS2130で上乗せ特化ゲーム終了と判断すると、ステップS2140で加算値Kを抽選する。この加算値Kは、所定数Nの増加数であり、次回の天井までの枚数を決定する。但し、加算値Kの抽選を行わずに、予め定められた値をK(例えば1000枚)としてもよい。抽選を実行する場合は、天井枚数までが変動するので、遊技性や興趣が増すのである。

【0249】

主制御部100は、ステップS2150へ移行すると、所定数Nに加算値Kを加算した値をあらたな所定数Nとし、ステップS2070へ移行する。但し、ステップS2150の処理は、ステップS2090で主制御部100が、増加数Mが所定数N以上と判断してから上乗せ特化ゲームを実行し、再びATゲームへ移行するまでの間に行えば、同様の効果が得られる。

40

【0250】

図37の処理(特にステップS2130)を行うことは、図31と同様に、上乗せ特化ゲーム(第二有利ゲーム)中の遊技媒体の増加数Mを計数することに相当し、その分だけ次のATゲーム中の増加数Mに加算されるので、遊技者にとって有益なのである。

【0251】

図38は、ゲーム処理手順を示すフローチャートである。

【0252】

本図のステップS3010～ステップS3100は、図32のステップS301～ステ

50

ップS3110と同じなので、ステップS3110～ステップ3150について説明する。

【0253】

主制御部100は、ステップS3110に移行すると、増加数Mから所定数Nを減算し、その値を新たな増加数Mとする。これは、余った増加数を引き継ぐことを意味する。この減算処理は、ステップS3090で主制御部100が、増加数Mが所定数N以上と判断してから上乗せ特化ゲームを実行し、再びATゲームへ移行するまでの間に一度だけ行えば、同様の効果が得られる。但し、増加数Mを0に初期化し、新たな増加数の初期値としてもよい。この様に初期化した場合にも同様に上述の「上乗せ特化ゲーム（第二有利ゲーム）中の遊技媒体の増加数Mを計数することに相当し、その分だけ次のATゲーム中の増加数Mに加算されるので、遊技者にとって有益なのである」といった効果が得られる。

10

【0254】

主制御部100は、ステップS3120に移行して、上述の上乗せ特化ゲームを行い、ステップS3130へ移行し、増加数Mに増減枚数Lを加算した値を新たな増加数Mとする。主制御部100は、ステップS3140で上乗せ特化ゲームが終了か否かを判断し、終了の場合にはステップS3150に移行して、所定数Nを抽選する一方、否の場合にはステップS3120へ移行して、上乗せ特化ゲームを実行する。所定数Nを抽選することにより、上述の図32で説明した上乗せ特化ゲームへ移行させる為の天井枚数が再設定され、天井枚数までが変動するので、遊技性や興趣が増すといった効果が得られるのである。

20

【0255】

図38の処理（特に、ステップS3130）を行うことは、図31と同様に、上乗せ特化ゲーム（第二有利ゲーム）中の遊技媒体の増加数Mを計数することに相当し、その分だけ次のATゲーム中の増加数Mに加算されるので、遊技者にとって有益なのである。

【0256】

図33は、ゲーム処理手順を示すフローチャートである。

【0257】

このゲーム処理は、主制御部100が全て行うと仮定して説明するが、一般的には副制御部160がAT機能（アシスト機能）に関するゲーム処理を行うようになっている。

【0258】

主制御部100は、ステップS401でゲームを開始し、ステップS402で所定数Nを抽選する。ただし、抽選を行わずに、予め定められた枚数（例えば、2000枚）をNとしてもよい。この所定数Nは、通常ゲームから上述のATゲームへ移行させる為の天井枚数に相当する。

30

【0259】

主制御部100は、ステップS403で通常ゲームを行い、ステップS404で所定数Nから減少枚数Lを減算した値を計算し、その値を新たにNとする。この減少枚数Lとは、1ゲーム毎の遊技媒体の減少枚数である。例えば、1回の通常ゲームで3枚投入し、ハズレになって0枚の払い出しと仮定すると、減少枚数Lは3枚（3枚 - 0枚）となる。リプレイの場合、減少枚数Lは0枚（3枚 - 3枚）である。チェリー小役の配当を2枚と仮定すると、減少枚数Lは1枚（3枚 - 2枚）となる。押し順には無関係に入賞する通常ベルや強ベルの場合、払い出し枚数を15枚と仮定すると、減少枚数Lは-12枚（3枚 - 15枚）となる。従って、新たなNは、増加することになる。

40

【0260】

一方、図26で説明した押し順小役（押し順スイカ、色ベル、1枚小役で構成）は、通常ゲーム中（非AT中）に取りこぼすこと目的に設計されているので、減少枚数Lは、（遊技媒体の投入枚数 - 払い出し枚数）となる。但し、遊技者が、できるだけ早く天井枚数（0 N）に到達させる為に、上述のチェリーやスイカ小役が内部当選したゲームで、意図的に取りこぼすことにより、減少枚数Lを増加させることができる。例えば、上述のチェリーでは、取りこぼすと減少枚数Lは3枚となる。この取りこぼし行為を無意味なものとするために、レア小役等の取りこぼし数量を、減少枚数Lから減算して計数してもよ

50

い。その場合、遊技者が、入賞すると2枚の払い出しがあるチェリー小役を取りこぼした場合、入賞したものとして計算し、減少枚数Lは1枚(3枚-2枚)としてもよい。

【0261】

主制御部100は、ステップS405でATゲームが当選したか否かを判断し、当選していればステップS407へ移行する一方、否の場合にはステップS406へ移行する。

【0262】

主制御部100は、ステップS406で所定数Nが0以下か否かを判断し、条件が成立したことを契機にして、ステップS407へ移行してATゲームを開始する一方、否の場合には、ステップS403へ移行して、通常ゲームを行う。

【0263】

主制御部100は、ステップS407でATゲームを行った後、ステップS408でATゲームが終了かどうか判断し、終了の場合にはステップS402へ移行して新たな所定数Nを抽選する一方、否の場合にはS407へ移行してATゲームを行う。

10

【0264】

図34は、ゲーム処理手順を示すフローチャートである。

【0265】

このゲーム処理は、主制御部100が全て行うと仮定して説明するが、一般的には副制御部160がAT機能(アシスト機能)に関するゲーム処理を行うようになっている。

【0266】

以下で説明する特別ゲームは、福引き等に使用される、ガラガラと称されるものを使ったイメージで行う抽選である。

20

【0267】

主制御部100は、ステップS1010でゲームを開始し、ステップS1020で通常ゲームを行う。

【0268】

主制御部100は、ステップS1030でATゲームに当選しているか判断し、ATゲームが当選していれば、S1040へ移行して、ATゲーム開始時のATゲーム数Nを抽選する一方、否の場合には、S1020へ移行し、通常ゲームを実行する。

【0269】

主制御部100は、ステップS1050で、特別ゲーム回数Mを抽選(例えば1から10)する。但し、抽選を行わずに、特別ゲーム回数Mは所定数であってもよい。

30

【0270】

主制御部100は、ステップS1060で、特別ゲーム回数Mが0か否かを判断し、0の場合にはステップS1150へ移行し、ATゲームを行う一方、否の場合にはステップS1070へ移行する。

【0271】

主制御部100は、ステップS1070で、ATゲーム回数Nが、特別ゲーム1回に必要とする消費ATゲーム数L以上か否かを判断し、L以上の場合には、ステップS1080へ移行する一方、否の場合には、ステップS1150へ移行する。

【0272】

40

主制御部100は、ステップS1080で遊技者が特別ゲームを選択したか否かを判断し、選択した場合にはステップS1090へ移行する一方、否の場合にはステップS1150へ移行し、ATゲームを行う。例えば、遊技者が特別ゲームを選択する場合には、スペシャルボタン14を押圧操作し、遊技者が特別ゲームを実行しない場合には、スタートレバー9を操作すると、ATゲームを開始する。

【0273】

主制御部100は、ステップS1090で、特別ゲーム回数Mから1減算し、新たな特別ゲーム回数Mとし、ステップS1100へ移行し、後述する特別ゲームを実行する。

【0274】

主制御部100は、ATゲーム数Nから消費ATゲーム数Lを減算し、ステップS11

50

10へ移行する。この消費ATゲーム数Lは後述する特別ゲームを行うために使用するATゲーム数Nであり、所定数（例えば10）とする。

【0275】

主制御部100は、ステップS1120で、ATゲーム数Nに、獲得ATゲーム数Kを加算し、新たなATゲーム数Nとし、ステップS1130へ移行する。獲得ATゲーム数Kは、特別ゲーム1回における、獲得したATゲーム数である。

【0276】

主制御部100は、ステップS1130で、抽選内容を変更するか否か判断し、変更する場合にはステップS1140へ移行して抽選内容を変更してステップS1060へ移行する一方、否の場合には、ステップS1060へ移行する。例えば、特別ゲーム抽選で大当たりが当選した場合に抽選内容を変更する等、あらかじめ決めておく。

【0277】

主制御部は、ステップS1150でATゲームを行い、ステップS1160でATゲーム数Nから1減算し、新たなATゲーム数Nとし、ステップS1170へ移行する。

【0278】

主制御部100は、ステップS1170で、ATゲーム数Nが0か否か判断し、0の場合にはステップS1180へ移行する一方、否の場合にはステップS1150へ移行する。

【0279】

主制御部100は、ステップS1180で、ATゲームが終了か否か判断し、終了の場合には、ステップS1020へ移行する一方、否の場合にはステップS1150へ移行する。

【0280】

図35は、表示演出装置に表示される演出映像である。

【0281】

副制御部160は、特別ゲームを開始すると、抽選内容から当選物を抽選する。ガラガラにたとえると、抽選内容は、ガラガラの中の玉の種類（何の玉が入っているか、当たりは何個か）であり、当選物は、出た玉である。

【0282】

抽選内容を、例えば大当たり1個、当たり5個、はずれ5個とする。この抽選内容は、表示演出装置11に表示する等して、遊技者に分かるようにする（図35（A）参照）。また、通常ゲーム中にも遊技者に抽選内容を表示してもよい。

【0283】

この抽選は、抽選内容を例えば大当たり1個、当たり5個、はずれ5個とした場合、大当たりが当選する確率は、11分の1である。又、当たりが当選する確率は11分の5、はずれが当選する確率も11分の5となる。

【0284】

副制御部160は、獲得ATゲーム数Kを特別ゲームでの抽選で大当たりが出た場合には例えば100、当たりが出た時には50、はずれが出た時には0、とあらかじめ定めておく。

【0285】

副制御部160は、特別ゲーム抽選での当選物（例えば、当たり）に基づいた値を獲得ATゲーム数Kとし、ATゲーム数Nに加算し、新たなATゲーム数Nとする。例えば当たりが出た場合には、獲得ATゲーム数Kは50となり、ATゲーム数Nに50加算し、新たなATゲーム数Nとする（図35（B）参照）。従って、特別ゲームは、ATゲーム数Nから消費ATゲーム数Lが減算され、獲得ATゲーム数Kが加算されたものが、新たなATゲーム数Nになるのである。

【0286】

副制御部160は、当選物（例えば、当たり）を、抽選内容に戻さずに新たな抽選内容とする。例えば、元の抽選内容が大当たり1個、当たり5個、はずれ5個として、当たりが当

10

20

40

50

選した場合には、当たり 1 個、当たり 4 個、はずれ 5 個を新たな抽選内容とする（図 3 5（C）参照）。その場合、当たりが当選する確率は、10 分の 1 となる。又、当たりが当選する確率は 10 分の 4、はずれが当選する確率は、10 分の 5 として、次の特別ゲームで抽選を実行する（図 3 6 参照）。

【0287】

上述の通り、当選内容を、抽選内容に戻さずに新たな抽選内容とするので、特別ゲームで行う抽選は、完全確率ではなく条件付き確率となる。

【0288】

以下に、当否抽選及び持越し（抽選）について説明する。図 3 9 は、ゲーム処理手順を示すフローチャートである。図 4 0 は、当否抽選テーブルの概念図である。

10

【0289】

このゲーム処理は、主制御部 100 が全て行うと仮定して説明するが、一般的には副制御部 160 が AT 機能（アシスト機能）に関するゲーム処理を行うようになっている。また、当否抽選は、通常ゲームから AT ゲームへの移行抽選である。又、当否抽選で使用するテーブルを 3 つとして説明するが、テーブル数は 3 以上又は以下であってもよい。

【0290】

主制御部 100 は、停止ボタン部 10 の正規操作が有効になり、操作されると、それに対応した当否抽選（左停止ボタン 10 a の操作時に第一当否抽選中、停止ボタン 10 b の操作時に第二当否抽選、右停止ボタン 10 c 操作時に第三当否抽選）を行う。

20

【0291】

当否抽選で使用するテーブルは、役抽選に基づいて決定する。例えば、役抽選でチェリー以外の役が当選すると、テーブル 1 を用いて当否抽選を実行し、役抽選でチェリーが当選した場合には、テーブル 2 を用いて当否抽選を実行する。

【0292】

主制御部 100 は、当否抽選が当りとなった場合には、持越し抽選を実行する。持越し抽選で当りとなった場合には、当りとなった次ゲーム以降（例えば次ゲームから 5 ゲーム間）の当否抽選では、図 4 0 のテーブル 3（必ず当りとなるテーブル）を用いて抽選し、必ず当りとなるので当りを持ち越すこととなる。当りを持ち越すことは、持越し抽選で当りとなった当否抽選（第一当否抽選、第二当否抽選、第三当否抽選のうち、当りとなったもの）が、次ゲーム以降の当否抽選で必ず当りとなるので、遊技者にとって有意義なのである。例えば、第二当否抽選に対応する持越し抽選のみが当選し、AT ゲームへの移行条件が成立しない場合には、次ゲーム以降（例えば次ゲームからの 5 ゲーム間）における第二当否抽選では、図 4 0 のテーブル 3 を参照し、第一当否抽選及び第三当否抽選では、上記のように役抽選に基づいて参考するテーブルを決定する。

30

【0293】

主制御部 100 は、当否抽選が全て（第一当否抽選、第二当否抽選及び第三当否抽選）当りの場合には、通常ゲームから AT ゲームに移行させる。上記 AT ゲームへの移行抽選は、従来にない抽選方法で、遊技性が増すのである。

【0294】

このゲーム処理は、主制御部 100 が全て行うと仮定して説明するが、一般的には副制御部 160 が AT 機能（アシスト機能）に関するゲーム処理を行うようになっている。

40

【0295】

主制御部 100 は、ステップ S501 でゲームを開始し、ステップ S503 で通常ゲームを行う。

【0296】

主制御部 100 は、ステップ S505 で役抽選を行い、ステップ S507 へ移行し、役抽選に基づいて、当否抽選で参考するテーブル（例えば図 4 0 テーブル 1 又はテーブル 2 から 1 つを）を決定する。例えば、役抽選でチェリー以外が当選した場合には、図 4 0 テーブル 1 を、チェリーが当選した場合には図 4 0 テーブル 2 を決定する。

【0297】

50

主制御部100は、ステップS509で停止ボタン部10が操作されたか否かを判断し、操作された場合にはステップS511へ移行する一方、否の場合には再びステップS509へ移行する。

【0298】

主制御部100は、ステップS511で上述の当否抽選を実行し、ステップS513で当否抽選が当りか否かを判断し、当りの場合にはステップS515へ移行する一方、否の場合にはステップS521へ移行する。

【0299】

主制御部100は、ステップS515で上述の持越し抽選を実行し、ステップS517で持越し抽選は当りか否かを判断し、当りの場合にはステップS519へ移行する一方、否の場合にはステップS521へ移行する。

【0300】

主制御部100は、ステップS519へ移行すると当りを持越し、ステップS521へ移行する。

【0301】

主制御部100は、ステップS521で、停止ボタン部10（左停止ボタン10a、中停止ボタン10b及び右停止ボタン10c）は全て操作されたか否かを判断し、全て操作された場合には、ステップS523へ移行する一方、否の場合には、ステップS509へ移行する。

【0302】

主制御部100は、ステップS523で当否抽選は全て（第一当否抽選、第二当否抽選及び第三当否抽選）当りか否かを判断し、全て当りの場合はステップS525へ移行する一方、否の場合には、ステップS503へ移行し、再び通常ゲームを実行する。

【0303】

主制御部100は、ステップS525へ移行すると、ATゲームを開始し、ステップS527へ移行してATゲームを実行し、ステップS529へ移行する。

【0304】

主制御部100は、ステップS529へ移行すると、ATゲームが終了か否かを判断し、終了の場合には、ステップS503へ移行し、通常ゲームを実行する一方、否の場合には、ステップS527へ移行し、繰り返しATゲームを実行する。

【0305】

図41は、表示演出装置に表示される演出映像である。

【0306】

以下に、当否抽選で全て当りとなり、ATゲームが当選となる例を挙げる。

【0307】

左の「回転中」は、第一当否抽選（左停止ボタン10aの操作時に行われる当否抽選）に対応しており、第一当否抽選で当りとなった場合には、「Z」と表示され、ハズレとなつた場合には、Z以外（例えばA乃至Y等）が表示され、同様に、中の「回転中」は、第二当否抽選（中停止ボタン10bの操作時に行われる当否抽選）に、右の「回転中」は、第三当否抽選（右停止ボタン10cの操作時に行われる当否抽選）に対応している。上記と同様に、当否抽選で当りとなった場合には、「Z」と表示され、ハズレとなつた場合には、Z以外（例えばA乃至Y等）が表示される。つまり、表示演出装置11に「Z」「Z」「Z」と表示されるとATゲーム当選なのである。

【0308】

スタートレバー9が操作されると、表示演出装置11に「回転中」「回転中」「回転中」と表示（図41（A）参照）される。

【0309】

停止ボタン部10の正規操作が有効になり、左停止ボタン10aが操作され、第一当否抽選で当りとなり、表示演出装置11に図41（B）が表示され、中停止ボタン10bが操作され、第二当否抽選にも当りとなり、表示演出装置11に図41（C）が表示され、

10

20

30

40

50

右停止ボタン 10 c が操作されて第三当否抽選にも当りとなって、41(D)が表示され、ATゲームが当選となる。

【0310】

図42及び図43は、表示演出装置に表示される演出映像である。

【0311】

以下に、第二当否抽選に対応する持越し抽選で当りとなり、当りを持越し、次ゲームで ATゲームが当選する例を挙げる。

【0312】

スタートレバー9が操作されると、表示演出装置11に「回転中」「回転中」「回転中」と表示(図42(A)参照)される。左停止ボタン10aが操作され、第一当否抽選でハズレ(S)が決定され、表示演出装置11に「S」「回転中」「回転中」と表示(図42(B)参照)される。10

【0313】

中停止ボタン10bが操作され、第二当否抽選で当り(Z)が決定され、表示演出装置11に「S」「Z」「回転中」と表示(図42(C)参照)され、第二当否抽選が当りとなつたので、第二当否抽選に対応する持越し抽選が行われる。

【0314】

第二当否抽選に対応する持越し抽選で当りとなり、右停止ボタン10cが操作され、第三当否抽選でハズレ(E)が決定され、「S」「Z(持越し中)」「E」と表示(図42(D)参照)される。20

【0315】

次ゲーム以降(例えば次ゲームから5ゲーム間)の第二当否抽選では、図40のテーブル3を参照するので、その間、第二当否抽選は必ず当りとなるのである。

【0316】

次ゲームでスタートレバー9が操作されると、役抽選を実行し、第一当否抽選と第三当否抽選で参照するテーブルを決定する。(前ゲームで第二当否抽選に対応する持越し抽選で当りとなつたので第二当否抽選はテーブル3を参照する。)

表示演出装置11に「回転中」「Z(持越し中)」「回転中」と表示(図43(A)参照)され、左停止ボタン10aが操作され、第一当否抽選で当り(Z)となり、第一当否抽選に対応する持越し抽選を実行し、表示演出装置11に「Z」「Z(持越し中)」「回転中」と表示(図43(B)参照)される。30

【0317】

右停止ボタン10cが操作され、第三当否抽選で当り(Z)となり、第三当否抽選に対応する持越し抽選を実行し、表示演出装置11に「Z」「Z(持越し中)」「Z」と表示(図43(C)参照)され、全ての当否抽選で当りとなつたので表示演出装置11には「Z」「Z」「[Z]」と表示されATゲーム当選(図43(D)参照)となる。

【符号の説明】

【0318】

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

10

20

30

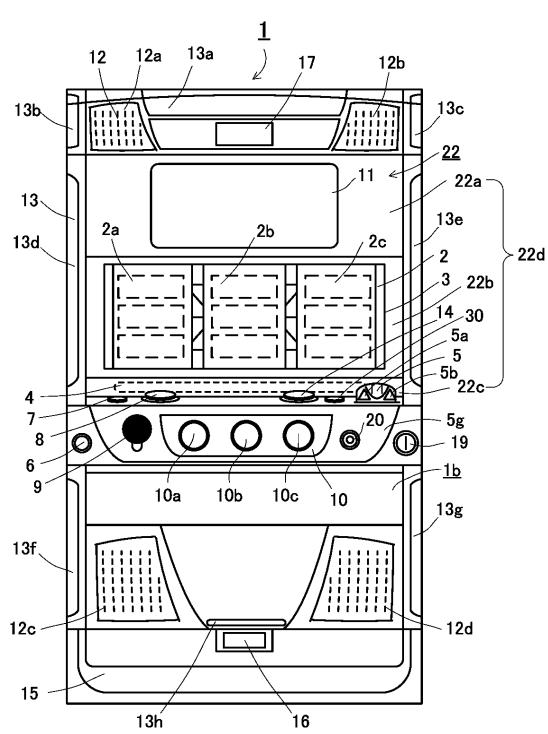
40

50

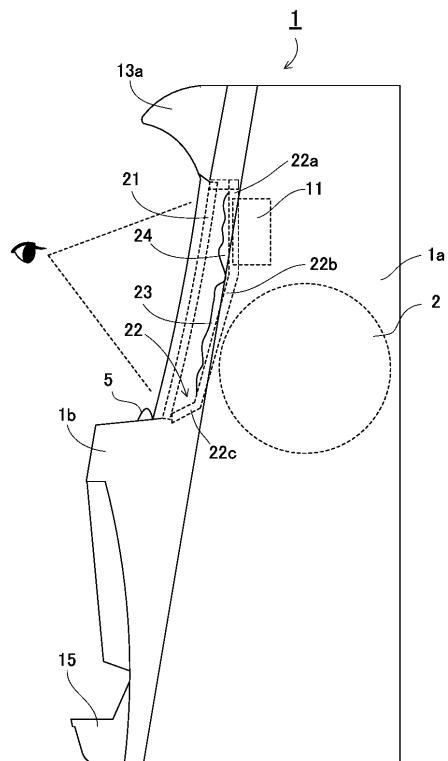
4 d	リプレイ表示 L E D	4 d
4 e	エラー表示 L E D	
5	メダル投入部	
5 a	左光透過部	
5 b	右光透過部	
6	精算ボタン	
7	1 ベットボタン	
8	マックスベットボタン	
9	スタートレバー	
1 0	停止ボタン部	10
1 0 a	左停止ボタン	
1 0 b	中停止ボタン	
1 0 c	右停止ボタン	
1 1	表示演出装置	
1 2	スピーカ部	
1 2 a	左上スピーカ	
1 2 b	右上スピーカ	
1 2 c	左下スピーカ	
1 2 d	右下スピーカ	
1 3	遊技状態表示 L E D 部	20
1 4	スペシャルボタン	
1 5	受け皿	
1 6	メダル払出口	
1 7	ロゴパネル部	
1 8	メダル払出装置	
1 9	ドア鍵穴	
2 0	返却ボタン	
2 1	透明パネル	
2 2	デザインパネル	
2 3	装飾物	30
2 4	電動式駆動物	
2 5	入力 S W 部	
2 6	計時部	
2 7	反射板	
2 8	電源部	
2 8 a	設定用キースイッチ	
2 8 b	エラー解除スイッチ	
2 8 c	電源スイッチ	
2 8 d	鍵穴	
1 0 0	主制御部	40
1 0 1	R O M	
1 0 2	R A M	
1 1 0	スタート S W センサ	
1 1 1	操作方向センサ	
1 1 2	スペシャルボタンセンサ	
1 1 3	扉異常信号出力装置	
1 2 0	停止ボタンセンサ	
1 3 0	メダル検出センサ	
1 4 0	ベットボタンセンサ	
1 5 0	段階設定部	50

- 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
 1 8 0 打ち止め設定部

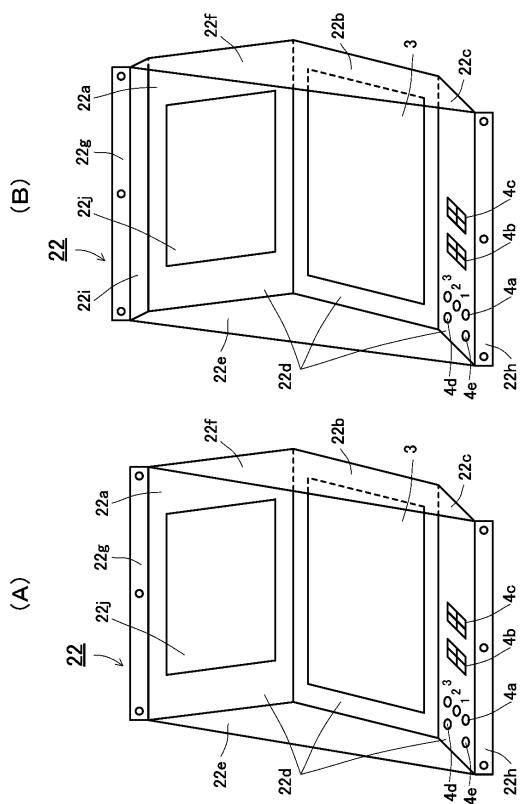
【図1】



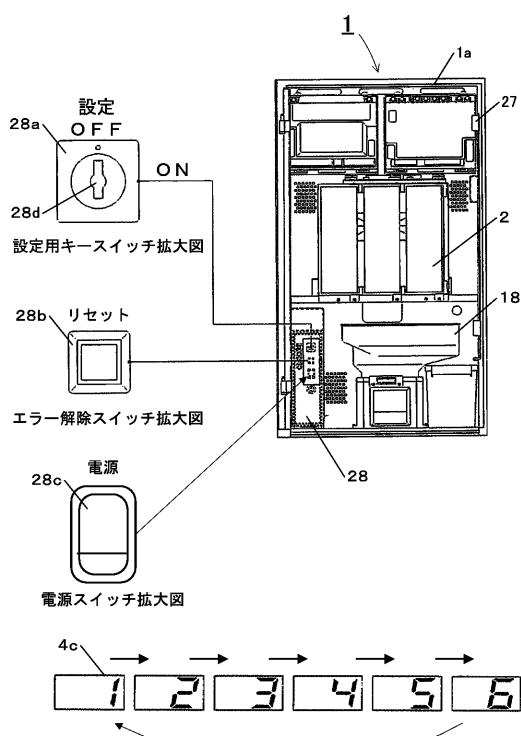
【図2】



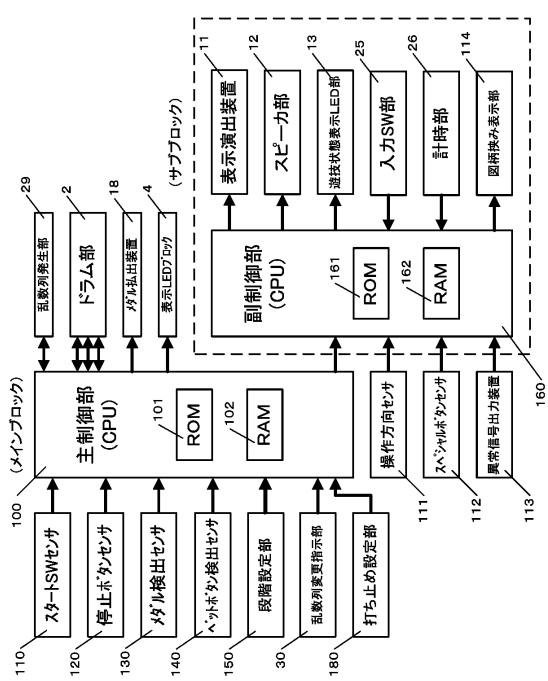
【図3】



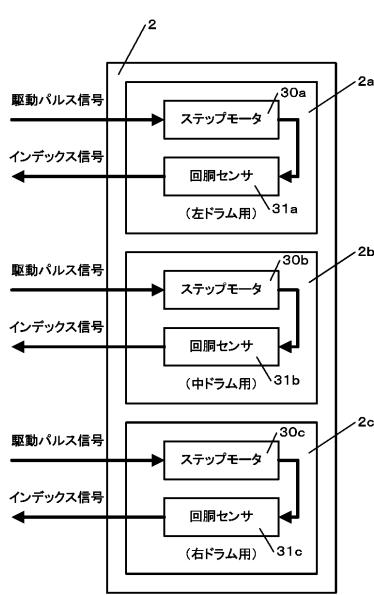
【図4】



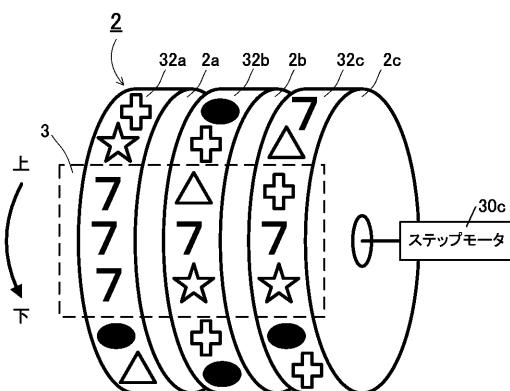
【図5】



【図6】



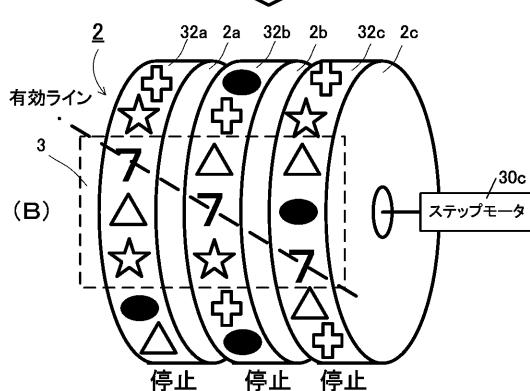
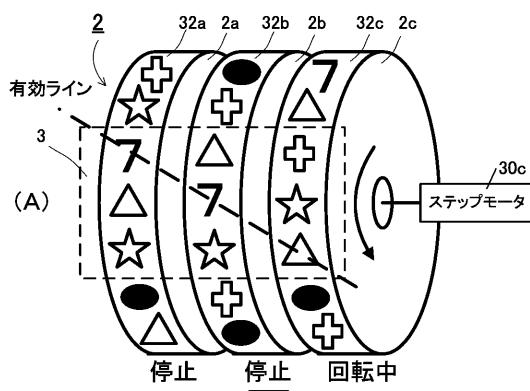
【図7】



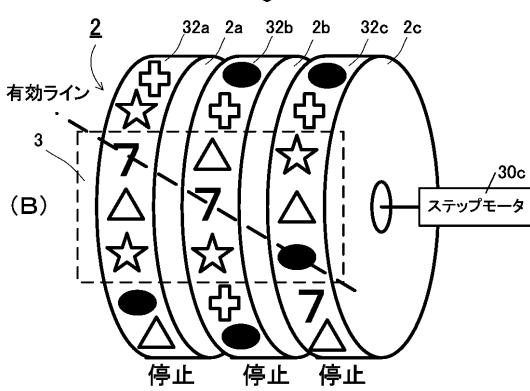
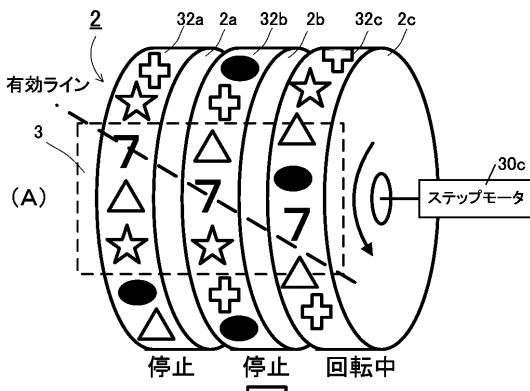
【図8】

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

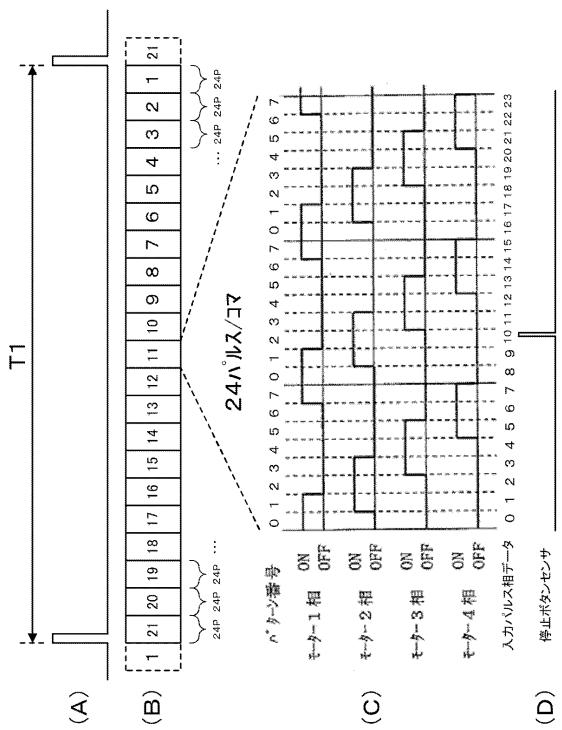
【図9】



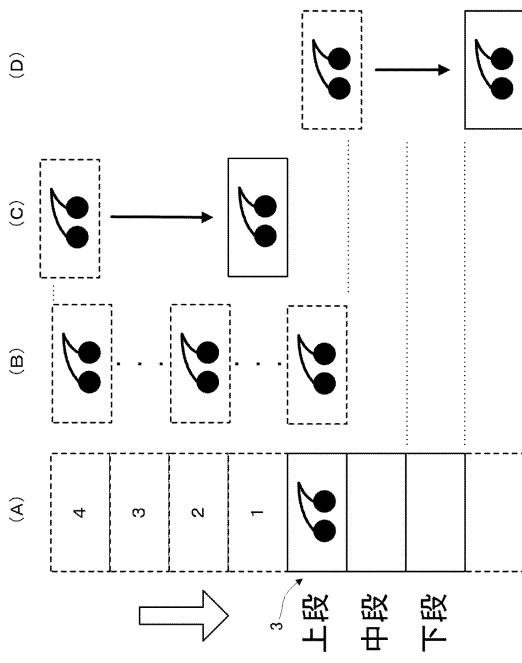
【図10】



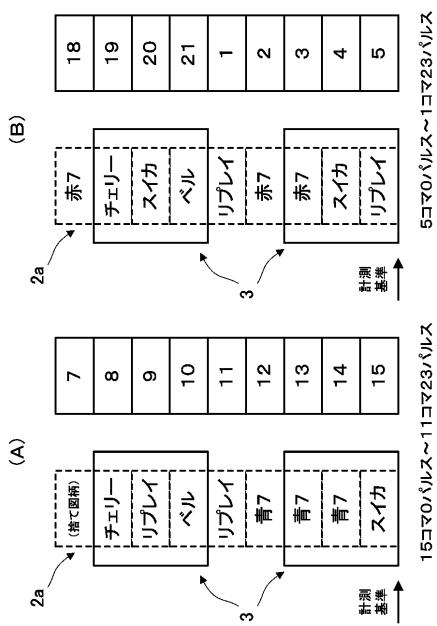
【 図 1 1 】



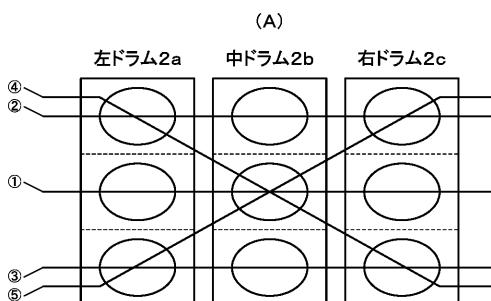
【図12】



【 図 1 3 】



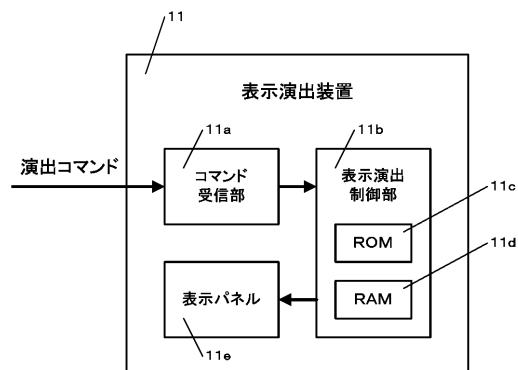
【図14】



(B)

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

【図15】

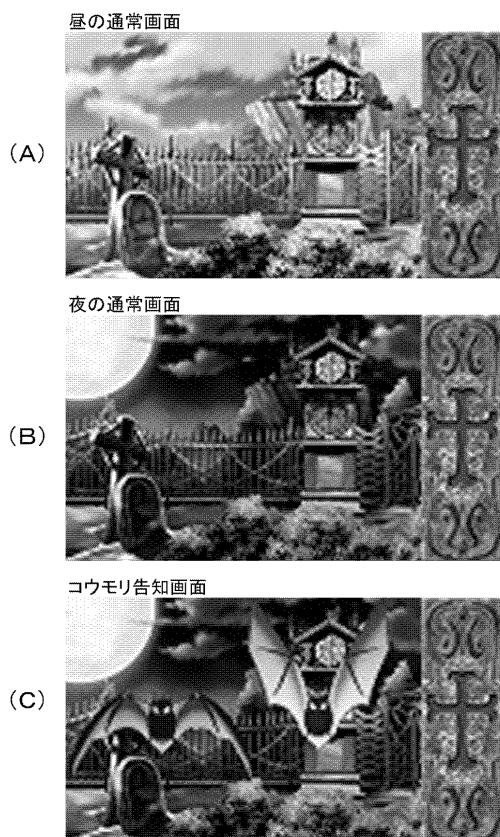


【図16】

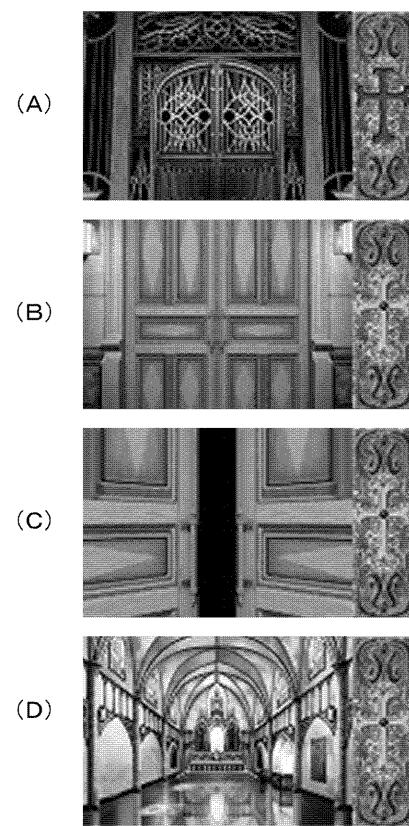
演出パターンテーブル

演出コマンド	イベント	演出パターンデータ
\$YO	\$00	夜の演出パターン0
\$YO	\$01	夜の演出パターン1
.	.	.
\$YO	\$EE	夜の演出パターン255
\$ZO	\$00	昼の演出パターン0
\$ZO	\$01	昼の演出パターン1
.	.	.
\$ZO	\$EE	昼の演出パターン255
\$SO	\$00	城の演出パターン0
\$SO	\$01	城の演出パターン1
.	.	.
.	.	.

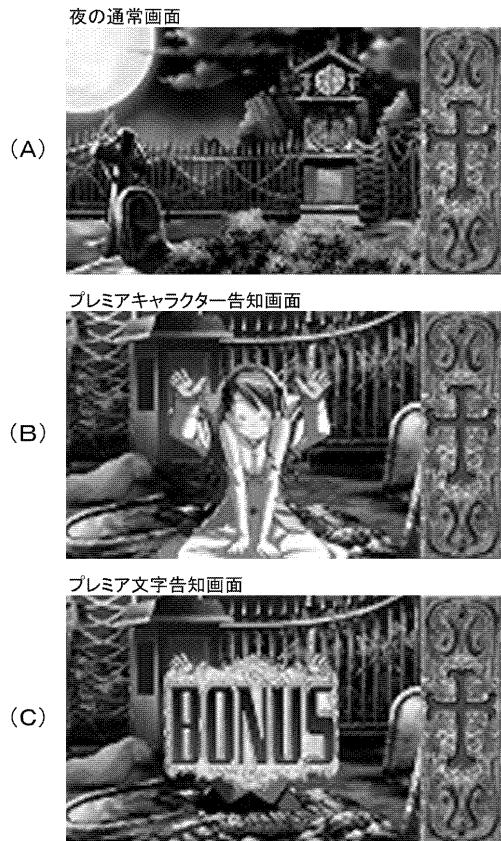
【図17】



【図18】



【図19】



【図20】

抽選テーブル(ノーマル状態:非RT)

当選役	置数
ビッグボーナス	0~m1
レギュラーボーナス	m1+1~m2
チエリー	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

抽選テーブル(高確率再遊技状態:RT)

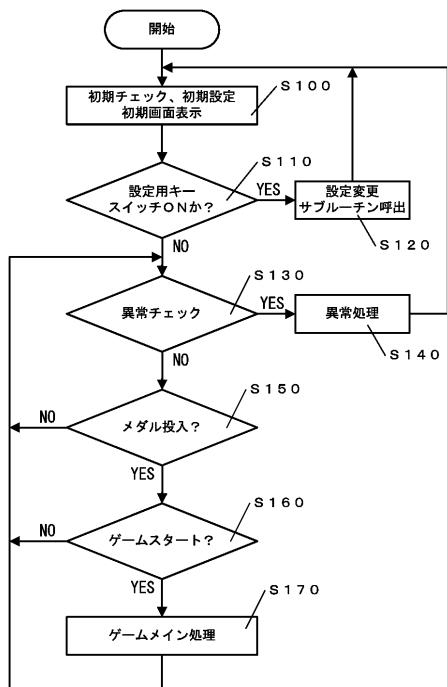
当選役	置数
ビッグボーナス	0~m1
レギュラーボーナス	m1+1~m2
チエリー	m2+1~m3
スイカ	m3+1~m4
ベル	m4+1~m5
リプレイ	m5+1~m6+α
ハズレ	m6+1+α~m7

【図21】

配当表

左ドラム	中ドラム	右ドラム	獲得メダル枚数	作動名称
赤7	赤7	赤7	0枚	役物連続作動 装置作動
青7	青7	青7	0枚	役物連続作動 装置作動
チエリー	—	—	1枚	—
スイカ	スイカ	スイカ	5枚	—
ベル	ベル	ベル	8枚	—
リプレイ	リプレイ	リプレイ	再遊技	再遊技作動

【図22】

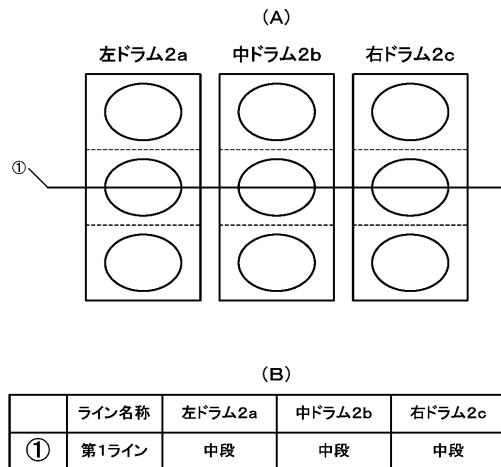


【図23】

ドラムの図柄配置

No.	左ドラム	中ドラム	右ドラム
1	赤ベル	リプレイ	赤ベル
2	赤7	赤7	赤7
3	リプレイ	スイカ	チェリー
4	スイカ	赤ベル	リプレイ
5	リプレイ	チェリー	スイカ
6	黄ベル	リプレイ	黄ベル
7	花	花	花
8	リプレイ	スイカ	チェリー
9	スイカ	黄ベル	リプレイ
10	リプレイ	花	スイカ
11	緑ベル	リプレイ	緑ベル
12	黒バー	黒バー	黒バー
13	チェリー	スイカ	チェリー
14	スイカ	緑ベル	リプレイ
15	リプレイ	リプレイ	スイカ
16	青ベル	リプレイ	青ベル
17	花	花	花
18	チェリー	スイカ	チェリー
19	スイカ	青ベル	リプレイ
20	リプレイ	チェリー	スイカ

【図24】



【図25】

配当表(役物未作動時:規定数3枚)

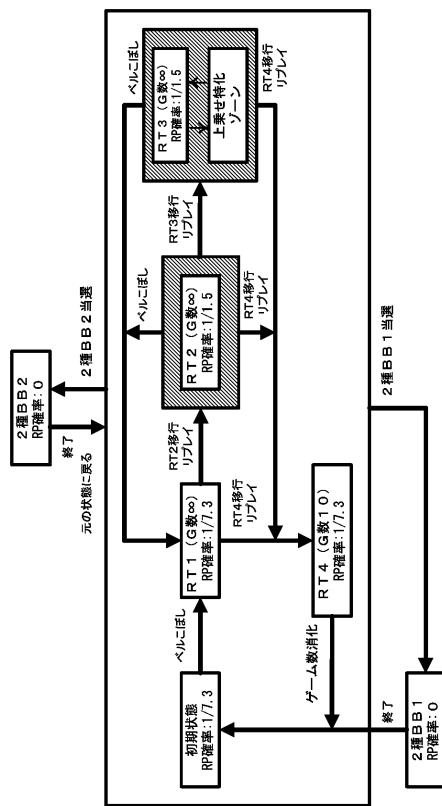
左ドラム	中ドラム	右ドラム	獲得メダル枚数	備考
赤7	赤7	赤7	0枚	2種役物連続作動 装置作動(BB1)
(赤青黄緑)ベル	赤7／黒バー／花	(赤青黄緑)ベル	0枚	2種役物連続作動 装置作動(BB2)
(赤青黄緑)ベル	(赤青黄緑)ベル	(赤青黄緑)ベル	14枚	色ベル役
スイカ	スイカ	スイカ	14枚	スイカ役
(チェリー又は リプレイ以外)	(ANY)	チェリー	14枚	14枚チェリー役
チェリー／リプレイ	(ANY)	チェリー	15枚	15枚チェリー役
リプレイ	リプレイ	リプレイ	再遊技	通常リプレイ役 (RT移行なし)
リプレイ	赤7／黒バー／花	スイカ	再遊技	RT2移行リプレイ役 (RT2→移行)
リプレイ	リプレイ	スイカ	再遊技	RT3移行リプレイ役 (RT3→移行)
スイカ	赤7／黒バー／花	スイカ	再遊技	RT4移行リプレイ役 (RT4→移行)
スイカ	赤7／黒バー／花	赤7／黒バー／花	1枚	1枚役1
赤7／黒バー／花	スイカ	赤7／黒バー／花	1枚	1枚役2
赤7／黒バー／花	赤7／黒バー／花	スイカ	1枚	1枚役3
(赤青黄緑)ベル	(赤青黄緑)ベル	スイカ	0枚	色ベル役のコボシ目1 (RT1→移行)
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
スイカ	(赤青黄緑)ベル	(赤青黄緑)ベル	0枚	色ベル役のコボシ目n (RT1→移行)

【図26】

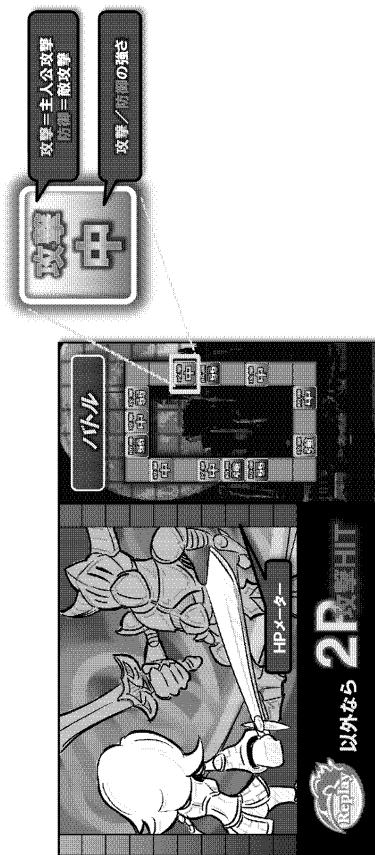
押し順スイカ(AT小役)の当選パターン(役物未作動時)

名称	左ドラム	中ドラム	右ドラム
押し順スイカ右1 (右→中→左)	赤ベル	赤ベル	赤ベル
	黄ベル	黄ベル	赤ベル
	緑ベル	緑ベル	赤ベル
	青ベル	青ベル	赤ベル
	スイカ	スイカ	スイカ
	赤7／黒バー／花	赤7／黒バー／花	スイカ
押し順スイカ右2 (右→中→左)	赤ベル	赤ベル	青ベル
	黄ベル	黄ベル	青ベル
	緑ベル	緑ベル	青ベル
	青ベル	青ベル	青ベル
	スイカ	スイカ	スイカ
	赤7／黒バー／花	赤7／黒バー／花	スイカ
⋮	⋮	⋮	⋮

【図27】



【図28】



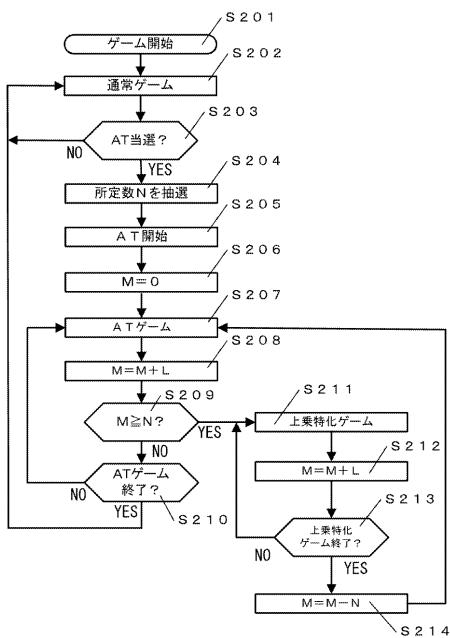
【図29】



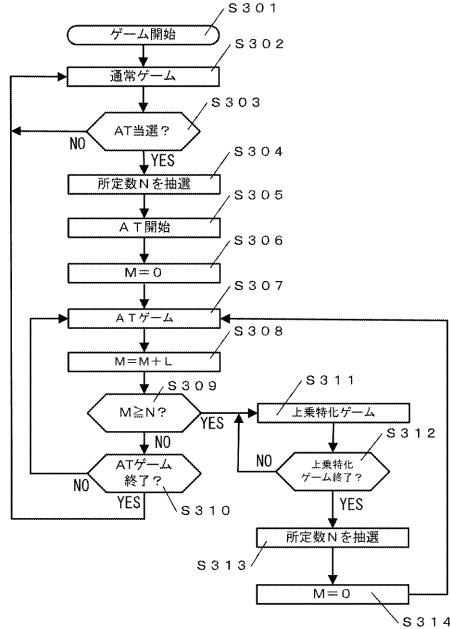
【図30】



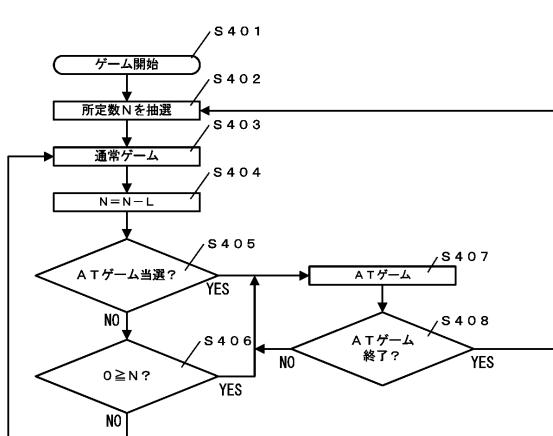
【図31】



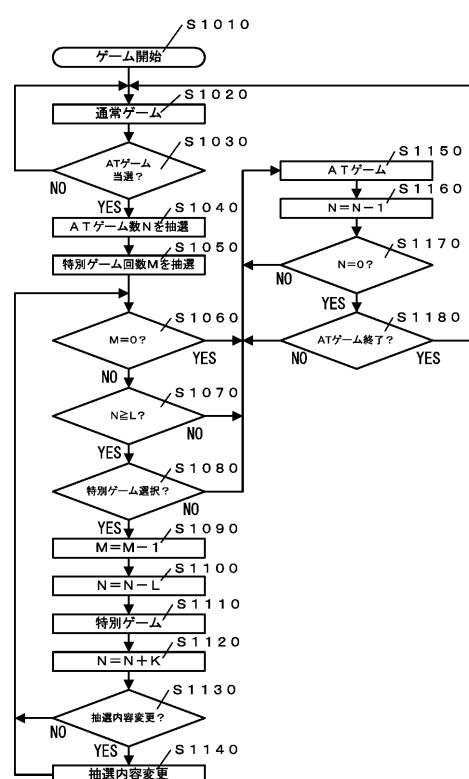
【図32】



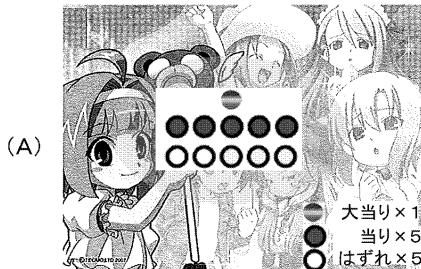
【図33】



【図34】



【図35】



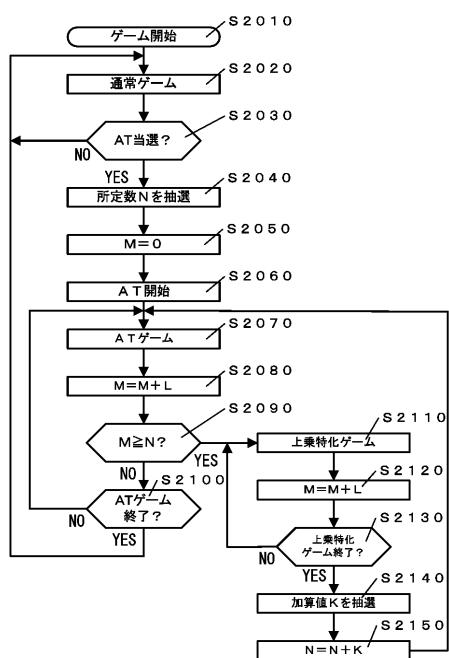
【図36】

Rd	
0	大当たり
1	当たり
2	当たり
3	当たり
4	当たり
5	当たり
6	はずれ
7	はずれ
8	はずれ
9	はずれ
10	はずれ

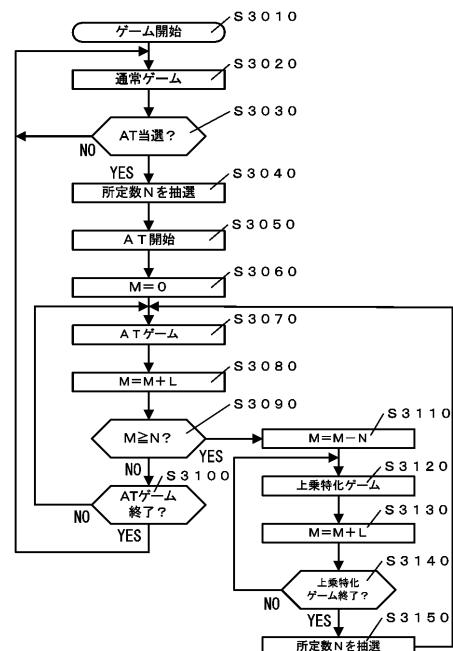


Rd	
0	大当たり
1	当たり
2	当たり
3	当たり
4	当たり
5	はずれ
6	はずれ
7	はずれ
8	はずれ
9	はずれ

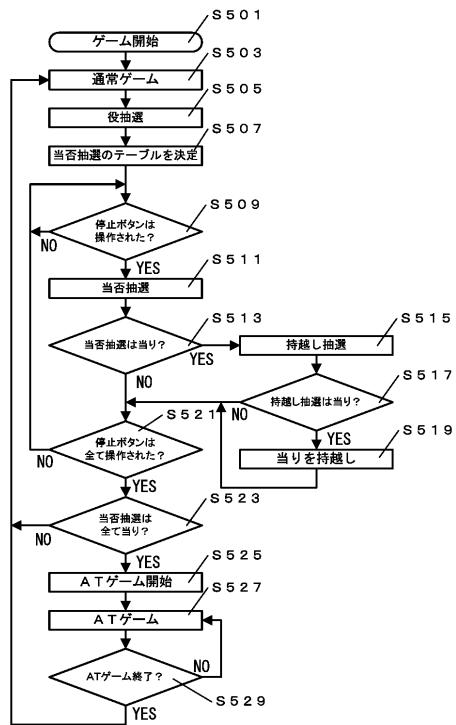
【図37】



【図38】



【図39】



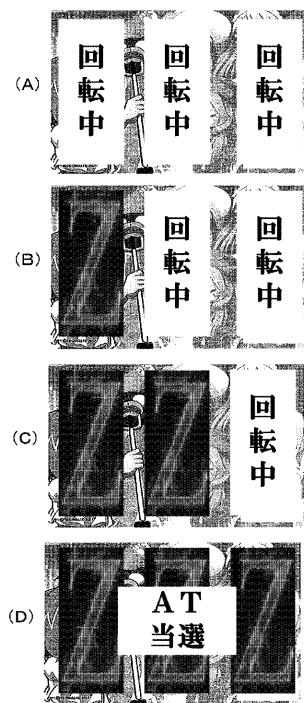
【図40】

テーブル1	
Rd	
0	当り(Z)
1	ハズレA
2	ハズレB
3	ハズレC
4	ハズレD
5	ハズレE
6	ハズレF
7	ハズレG
8	ハズレH
9	ハズレI
10	ハズレJ
11	ハズレK
12	ハズレL
13	ハズレM
14	ハズレN
15	ハズレO
16	ハズレP
17	ハズレQ
18	ハズレR
19	ハズレS
20	ハズレT
21	ハズレU
22	ハズレV
23	ハズレW
24	ハズレX
25	ハズレY

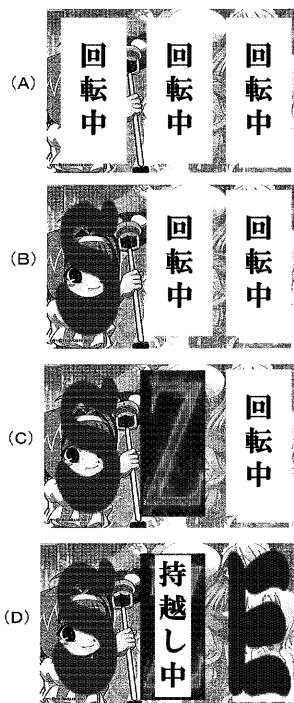
テーブル2	
Rd	
0	当り(Z)
1	当り(Z)
2	当り(Z)
3	当り(Z)
4	当り(Z)
5	当り(Z)
6	当り(Z)
7	当り(Z)
8	当り(Z)
9	当り(Z)
10	当り(Z)
11	当り(Z)
12	当り(Z)
13	当り(Z)
14	当り(Z)
15	当り(Z)
16	当り(Z)
17	当り(Z)
18	当り(Z)
19	当り(Z)
20	当り(Z)
21	当り(Z)
22	当り(Z)
23	当り(Z)
24	当り(Z)
25	当り(Z)

テーブル3	
Rd	
0	当り(Z)
1	当り(Z)
2	当り(Z)
3	当り(Z)
4	当り(Z)
5	当り(Z)
6	当り(Z)
7	当り(Z)
8	当り(Z)
9	当り(Z)
10	当り(Z)
11	当り(Z)
12	当り(Z)
13	当り(Z)
14	当り(Z)
15	当り(Z)
16	当り(Z)
17	当り(Z)
18	当り(Z)
19	当り(Z)
20	当り(Z)
21	当り(Z)
22	当り(Z)
23	当り(Z)
24	当り(Z)
25	当り(Z)

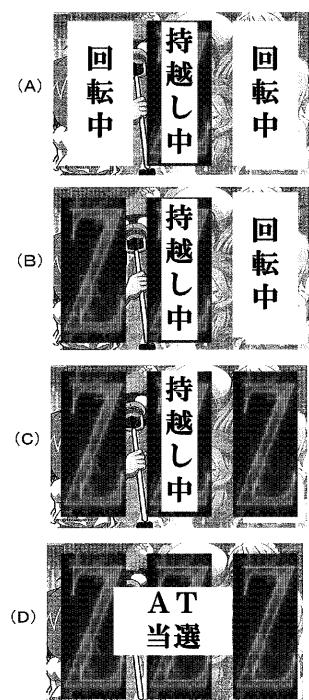
【図41】



【図42】



【図43】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開2007-209427(JP,A)
特開2014-033951(JP,A)
特開2014-068747(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A 6 3 F 5 / 0 4