

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号  
特許第6611333号  
(P6611333)

(45) 発行日 令和1年11月27日 (2019. 11. 27)

(24) 登録日 令和1年11月8日 (2019. 11. 8)

(51) Int. Cl.

A 6 3 F 5 / 0 4 ( 2 0 0 6 . 0 1 )

F I

A 6 3 F 5 / 0 4 6 0 3 B

A 6 3 F 5 / 0 4 6 0 3 C

請求項の数 1 (全 76 頁)

(21) 出願番号	特願2016-32986 (P2016-32986)	(73) 特許権者	500553844
(22) 出願日	平成28年2月24日 (2016. 2. 24)		ネット株式会社
(65) 公開番号	特開2017-148216 (P2017-148216A)		大阪府大阪市中央区島之内一丁目2番1
(43) 公開日	平成29年8月31日 (2017. 8. 31)		7号
審査請求日	平成30年12月12日 (2018. 12. 12)	(72) 発明者	濱田 弘
			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
		審査官	佐藤 海

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】

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、  
前記遊技には通常遊技と該通常遊技より有利な有利遊技があり、該遊技の総数と該有利遊技の総数との遊技比率を表示可能な表示手段と、  
前記遊技の総数と非有利遊技の総数とを記憶する記憶手段と、  
前記遊技比率として、（前記遊技の総数）分の（前記遊技の総数 - 非有利遊技の総数）× 1 0 0 を算出する算出手段と、  
操作手段が有効に操作されると、前記表示手段に前記遊技比率を表示させる為の制御を行う表示制御手段と、  
を具備し、  
前記表示制御手段は、前記操作手段が有効に操作されると、前記遊技の総数と閾値を用いて表示条件が成立しているか否かを判断し、前記表示条件が成立していれば前記遊技比率を表示する一方、前記表示条件が成立していなければ前記遊技比率を表示しないと共に、前記表示条件が成立している状態には、少なくとも第一成立状態、第二成立状態、第三成立状態があり、第一成立状態と第二成立状態では前記遊技比率を異なった速度で点滅表示

し、第三成立状態では前記遊技比率を点灯表示すること、  
を特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、メダルを遊技媒体に使用するパチスロ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）などの遊技機等に関する。

【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、LD（レーザー・ディスク）、HD（ハード・ディスク）、FD（フレキシブル・ディスク）、MD（ミニ・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）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。

【0004】

例えば、上述した回胴式遊技機の通常遊技では、遊技者が遊技メダル（遊技媒体、クレジット又はトークン）を所定枚数（所定量）投入した後、スタートレバーを操作すると、そのタイミングでボーナス、複数の小役、又はリプレイ役（再遊技役）の内部抽選（又は「内部抽せん」とも記載する。）を実行し、複数の回胴（殆どの場合、3つ又は4つのリールドラム）を上から下へ回転させて、回胴上に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描かれ、各ドラム上に貼り付けられている。）を変動させる変動表示ゲームを開始すると共に、遊技者が各ドラムに対応する停止ボタンを操作して、内部当選した小役のベル、スイカやチェリーなどの図柄が所定の組み合わせで有効ライン上に表示されると入賞となり、1枚～15枚程度の遊技メダルを払い出すのに対し、リプレイ図柄が有効ライン上に表示さりプレイ（再遊技）が作動すると、遊技メダルを投入することなく（又は前回遊技での投入枚数をそのまま投入して）、次の通常遊技を行うことができる再遊技状態になる。

【0005】

特に、Aタイプと称される回胴式遊技機の場合、通常遊技の内部抽選の結果により、ビッグボーナス（1種BB又は2種BB）が内部当選し、リールドラムの個々の停止操作により特定図柄（例えば、赤7図柄や青7図柄）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

10

20

30

40

50

ち越されるようになっている。

#### 【 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。つまり、規則改正により、一度のボーナスゲームでの払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。

10

#### 【 0 0 0 8 】

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特徴が失われ、当然ながら遊技性や射幸性が極端に低下することになり、優良顧客であった遊技者（スロッター）の客離れが進んでいる。

#### 【 先行技術文献 】

#### 【 特許文献 】

20

#### 【 0 0 0 9 】

【 特許文献 1 】 特開 2 0 0 2 - 1 4 3 3 8 0

【 特許文献 2 】 特開 2 0 0 5 - 1 5 2 5 1 0

【 特許文献 3 】 特開 2 0 0 9 - 0 1 8 1 2 6

【 特許文献 4 】 特開 2 0 0 9 - 0 2 8 3 0 4

【 特許文献 5 】 特開 2 0 0 5 - 0 4 6 4 5 8

【 特許文献 6 】 特開 2 0 1 0 - 1 3 6 8 3 6

【 特許文献 7 】 特開 2 0 0 0 - 3 3 4 0 8 1

【 特許文献 8 】 特開 2 0 0 9 - 0 1 1 4 2 6

【 特許文献 9 】 特開 2 0 0 6 - 2 2 3 3 9 6

30

【 特許文献 1 0 】 特開 2 0 0 5 - 1 4 3 9 3 1

【 特許文献 1 1 】 特開 2 0 0 7 - 0 7 5 3 9 8

【 特許文献 1 2 】 特開 2 0 0 4 - 0 1 6 3 8 1

【 特許文献 1 3 】 特開 2 0 0 9 - 0 0 5 8 2 6

【 特許文献 1 4 】 特開 2 0 0 8 - 0 6 7 9 5 2

【 特許文献 1 5 】 特開 2 0 0 8 - 3 0 7 1 2 6

【 特許文献 1 6 】 特開 2 0 1 0 - 1 1 9 4 8 7

【 特許文献 1 7 】 特開 2 0 1 0 - 0 3 5 8 9 1

【 特許文献 1 8 】 特開 2 0 0 9 - 2 8 5 0 9 7

【 特許文献 1 9 】 特開 2 0 1 5 - 0 2 9 7 6 6

40

【 特許文献 2 0 】 特開 2 0 0 5 - 1 3 1 3 0 9 号公報

【 特許文献 2 1 】 特開 2 0 0 2 - 1 7 2 2 0 5 号公報

【 特許文献 2 2 】 特開 2 0 0 3 - 0 7 0 9 7 0 号公報

#### 【 発明の概要 】

#### 【 発明が解決しようとする課題 】

#### 【 0 0 1 0 】

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、ＡＲＴ機能（アシスト・リプレイ・タイム機能）を搭載するスロットマシンが開発された。この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

50

タッチの操作順序や、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)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。

【0011】

更に、ボーナス役を内部当選させた状態を維持し、通常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い出し枚数が多い小役を取らせるものである。

【0012】

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

【0013】

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

【0014】

しかし、この疑似確変技術では、ボーナス役が単独当選すると、停止操作の如何に拘わらず、ボーナス図柄が自動的に揃ってしまうので、通常遊技中において1枚小役(阻害小役)を頻繁に当選させてボーナス役を入賞させないようにしている。

【0015】

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

【0016】

つまり、本来ハズレとすべき領域を1枚小役の当選領域としているので、ハズレ領域が少ない上に、遊技者にとって好ましい筈のRT状態がボーナス役を放出できない非連チャン状態となるのである。また、今後はAT機能が発動する疑似ボーナス(アシスト・ボーナス)の制御をメイン制御部で実行することになり、制御処理が従来より増大するという問題点がある。

【0017】

本発明は、第一に、遊技者にとって有利な有利区間の遊技比率を、メダル貯留枚数表示LED等に表示させることが可能な遊技機を提供することにある。遊技者が関心を寄せる設定値の示唆が可能な遊技機等を提供することにある。

【0018】

また、第二に、実ボーナスを搭載した回胴式遊技機に複数の疑似ボーナス(アシスト・ボーナス)を付加すると共に、5号機で禁じられたボーナス・ストック機能を持たせること及び独特なストック放出方法により、興味が尽きず、面白味を増大させることが可能な遊技機等を提供することにある。また、メイン制御部の行う制御処理を極力少なくすることにある。

【0019】

そして、本発明は、入賞操作順序が異なる複数種類の押し順小役(左押し順小役、中押し順小役及び右押し順小役)の何れかが当選し、DDTポイントを狙って遊技者が左停止スイッチを最初に操作しても、左回胴を停止させて特定の態様で図柄を表示することが可能な遊技機等を提供することにある。

10

20

30

40

50

## 【課題を解決するための手段】

## 【0020】

請求項1に係る本発明の遊技機は、上記の目的を達成する為に、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、前記遊技には通常遊技と該通常遊技より有利な有利遊技があり、該遊技の総数と該有利遊技の総数との遊技比率を表示可能な表示手段と、前記遊技の総数と非有利遊技の総数とを記憶する記憶手段と、前記遊技比率として、（前記遊技の総数）分の（前記遊技の総数 - 非有利遊技の総数）× 100を算出する算出手段と、操作手段が有効に操作されると、前記表示手段に前記遊技比率を表示させる為の制御を行う表示制御手段と、を具備し、前記表示制御手段は、前記操作手段が有効に操作されると、前記遊技の総数と閾値を用いて表示条件が成立しているか否かを判断し、前記表示条件が成立していれば前記遊技比率を表示する一方、前記表示条件が成立していなければ前記遊技比率を表示しないと共に、前記表示条件が成立している状態には、少なくとも第一成立状態、第二成立状態、第三成立状態があり、第一成立状態と第二成立状態では前記遊技比率を異なった速度で点滅表示し、第三成立状態では前記遊技比率を点灯表示することを特徴とする。

10

## 【発明の効果】

## 【0021】

本発明に係る遊技機によれば、表示された遊技比率（数値）の信頼度が店員に分かり易くなる。遊技比率が信頼できるのは、第三閾値を超えて遊技された後（つまり、100001ゲーム目以降）の点灯表示ということになる。

20

## 【0022】

本発明に係る遊技機によれば、所定の遊技数を消化する毎に、決定された設定値を知るための示唆演出の実行を期待できるので、遊技者に新たな興趣を提供することができる。

## 【0023】

本発明に係る遊技機によれば、5号機にボーナス・ストック機能を持たせ、更に、疑似ボーナスの遊技中にストックした疑似ボーナス・ストックを通常遊技中に移行しても使用できるので、4号機以上に興趣が尽きず、面白味を増大させることが可能となる。特に、本発明特有の方法で疑似ボーナスを放出させることができる。また、疑似ボーナス中に実ボーナスが当選すると、そのボーナスゲームの終了後に再び同じ種類の疑似ボーナスを最初から実行されるので、遊技者にとって有利となる。更に、その疑似ボーナスの有利度を向上させることが可能となる。新たな上乘せ特化ゾーンを提供でき、特別遊技を面白くできる。そして、メイン制御部の行う制御処理量を少なくすることが可能になる。

30

## 【0024】

本発明に係る遊技機によれば、DDTポイントを狙って遊技者が左停止スイッチを最初に操作すれば、左回胴を停止させて特定の態様で図柄を表示するので、遊技者に違和感を与えることがない。また、複数種類の押し順小役を取りこぼすことで1枚小役が入賞するが、その入賞確率が従来よりも高く（約2/9から約2/3）になるので、遊技メダルの減りを緩やかにできる（つまり、ベースを上げることができ射幸性が下がる）。

40

## 【図面の簡単な説明】

## 【0025】

【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。

50

- 【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。 10
- 【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】窓部の図柄表示状態を示す模式図である。
- 【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。 20
- 【図 28】窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。
- 【図 29】窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。
- 【図 30】窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。
- 【図 31】遊技状態遷移図（RT 状態）である。
- 【図 32】窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。
- 【図 33】遊技状態遷移図（演出状態）である。
- 【図 34】表示演出装置が表示する演出画面の模式図である。
- 【図 35】表示演出装置が表示する演出画面の模式図である。
- 【図 36】表示演出装置が表示する演出画面の模式図である。
- 【図 37】表示演出装置が表示する演出画面の模式図である。 30
- 【図 38】窓部の図柄表示状態を示す模式図である。
- 【図 39】演出画面の模式図及び窓部の図柄表示状態を示す模式図である。
- 【図 40】表示演出装置が表示する演出画面の模式図である。
- 【図 41】表示演出装置が表示する演出画面の模式図である。
- 【図 42】表示演出装置が表示する演出画面の模式図である。
- 【図 43】演出画面の模式図及び窓部の図柄表示状態を示す模式図である。
- 【図 44】表示演出装置が表示する演出画面の模式図である。
- 【図 45】表示演出装置が表示する演出画面の模式図である。
- 【図 46】表示演出装置が表示する演出画面の模式図である。
- 【図 47】リーチ目の種類を示す説明図である。 40
- 【図 48】超ストックタイムのフローチャートである。
- 【図 49】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 50】ドラムの図柄配置図である。
- 【図 51】通常時及びボーナス作動時の配当表である。
- 【図 52】左押し順小役の条件装置の組合せ表（小役の同時当選パターン）である。
- 【図 53】中押し順小役の条件装置の組合せ表（小役の同時当選パターン）である。
- 【図 54】右押し順小役の条件装置の組合せ表（小役の同時当選パターン）である。
- 【図 55】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 56】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 57】窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。 50

【図 5 8】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 5 9】ポイント振分け表である。

【図 6 0】抽選テーブルの概念図である。

【図 6 1】上乗せ特化テーブル及び選択画面の概念図である。

【図 6 2】疑似 S T のゲーム進行処理手順を示すフローチャートである。

【図 6 3】払出モータを駆動する制御回路のブロック図である。

【図 6 4】各種駆動信号のタイミングチャートである。

【図 6 5】各種駆動信号のタイミングチャート実測データである。

【図 6 6】抽選テーブル及び演出処理手順を示すフローチャートである。

【図 6 7】抽選テーブル及び演出処理手順を示すフローチャートである。

10

【0026】

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。

20

【0027】

「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。

【0028】

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。

【0029】

図 1 は、回胴式遊技機の正面模式図 ( ( A ) は全体図、 ( B ) は部分拡大図 ) である。

30

【0030】

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 1 a と前扉 1 b に大別される。

【0031】

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が与えられる。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。

【0032】

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) がピス止め固定される。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。

40

【0033】

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の枚数を表示する。

50

## 【0034】

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 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。

## 【0035】

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。

## 【0036】

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。

## 【0037】

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が作動すると点灯する。

## 【0038】

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。

## 【0039】

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ールテープ上の図柄が、透明な窓部 3 を通して目視できるようになっている。

## 【0040】

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、L E D）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。

## 【0041】

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 L E D ブロック 4 の投入枚数 L E D 4 a 又はメダル貯留枚数表示 L E D 4 b に表示するようになっている。

## 【0042】

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。

## 【0043】

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。

## 【0044】



8は、マックスベットボタン（MAX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～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。

【0045】

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

【0046】

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

【0047】

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

【0048】

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

【0049】

13は、遊技状態表示LED部であり、表示演出装置11の上部に設けられた上部状態表示LED13a（トッランプともいう）及び両側面に設けられた左上状態表示LED13bと右上状態表示LED13c、左中状態表示LED13dと右中状態表示LED13e、及び左下状態表示LED13f、右下状態表示LED13gと中下状態表示LED13hで構成され、各種の光演出を効果的に行うことができる。また、段階設定値の変更中又は前扉1bが開いている状態やトラブル発生時において、警告表示として点滅を繰り返す。

【0050】

この遊技状態表示LED部13（13a～13h）は、前扉1bの外周を略一周するように配置されているので、遊技者に対して、カラフルな光が途切れることなく、外周淵部

10

20

30

40

50

をグルグル回の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 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。

【 0 0 5 1 】

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。

【 0 0 5 2 】

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 5 3 】

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 を開けるときの、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 5 4 】

2 0 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 1 6 から返却する時に使用する。

【 0 0 5 5 】

図 2 は、回胴式遊技機の内部構造模式図である。

【 0 0 5 6 】

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

【 0 0 5 7 】

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

【 0 0 5 8 】

2 1 は、電源部であり、電源スイッチ 2 1 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 5 9 】

2 1 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 1 d 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。

【 0 0 6 0 】

2 1 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。出玉率の段階設定値は、メダル払出枚数表示 LED 4 c によって表示され、エラー解除スイッチ 2 1 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 1 】

2 1 e は、確認スイッチ（請求項の「操作手段」に相当）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

10

20

30

40

50

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 L E D 4 b 又はメダル払出枚数表示 L E D 4 c の何れか一方に表示させる時に使用する。

【 0 0 6 2 】

図 3 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 3 】

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、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 1 0 の操作順序や操作タイミング）を告知する。

10

【 0 0 6 4 】

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 M 5 0 A - 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 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。）、各種レジスタ、カウンタ等が設けられている。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。

20

【 0 0 6 5 】

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 ）、3 つの停止ボタンセンサ 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 及び段階設定部 1 5 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。

【 0 0 6 6 】

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、メダル払出装 1 8 及び表示 L E D ブロック 4 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、これらの各種装置を制御可能に構成されている。

30

【 0 0 6 7 】

この主制御部 1 0 0 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 1 0 3 で継続して発生させている乱数（0 ~ 6 5 5 3 5 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、2 0 個又は 2 1 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 2 a、中ドラム 2 b 及び右ドラム 2 c）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 1 0 の停止操作を行うと、主制御部 1 0 0 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。

40

【 0 0 6 8 】

主制御部 1 0 0 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 R A M 1 0 2 に記憶しており、前扉 1 b を開けた状態で確認スイッチ 2 1 e が操作された場合に、（総遊技回数）分の（有利区間の遊技数）× 1 0 0 を算出して、メダル貯留枚数表示 L E D 4 b 又はメダル払出枚数表示 L E D 4 c の何れか一方に表示する。例えば、総遊技回数が 1 2 3 4 5 ゲームで、有利区間の遊技数が 8 0 0 0 ゲームとすると、有利区間の遊技比率は、約 6 4 . 8 0 3 パーセントとなるが、下一桁目を四

50

捨五入して「65」と数字を点灯させて表示する。また、ROM101には第一閾値、第二閾値および第三閾値が記憶されている。

#### 【0069】

主制御部100は総遊技回数が、(1)第一閾値以下の場合、(2)第一閾値を超え第二閾値以下の場合、(3)第二閾値を超え第三閾値以下の場合、及び、(4)第三閾値を超えた場合、の4つの異なる表示条件の成立によって、遊技比率の表示方法を変更する。

(1)主制御部100は、確認スイッチ21eが有効に操作されると、総遊技回数が第一閾値(例えば、6000ゲーム)以下の場合、メダル貯留枚数表示LED4bの7セグ部に「- -」と表示して、遊技比率(割合数字)を表示しない。(2)主制御部100は、確認スイッチ21eが有効に操作されると、総遊技回数が第一閾値を超え第二閾値(例えば、17500ゲーム)以下の場合、上記の様に遊技比率を求め、メダル貯留枚数表示LED4bの7セグ部に「65」と表示して、遊技比率を高速(所定速度)で点滅表示する。(3)主制御部100は、確認スイッチ21eが有効に操作されると、総遊技回数が第二閾値を超え第三閾値(例えば、100000ゲーム)以下の場合、同様に遊技比率を求め、メダル貯留枚数表示LED4bの7セグ部に「65」と表示して、遊技比率を低速(所定速度よりも遅い速度)で点滅表示する。(4)主制御部100は、確認スイッチ21eが有効に操作されると、総遊技回数が第三閾値を超えている場合、同様に遊技比率を求め、メダル貯留枚数表示LED4bの7セグ部に「65」と表示して、遊技比率を点灯表示する。これによって、表示された遊技比率(数値)の信頼度が分かり易くなる。この例で言えば、信頼できるのは第三閾値を超えて遊技された後(つまり、100001ゲーム目以降)の点灯表示ということになる。なお、RAM102に記憶している総遊技回数、及び、有利区間の遊技数は、設定変更されてもクリアされることなく記憶され続けるが、バックアップ電源が切れるとデータが破壊される(無意味なデータとなる)。また、有利区間の遊技数に替えて、非有利区間の遊技数を記憶し、(総遊技回数)分の(総遊技回数 - 非有利区間の遊技数) × 100を算出しても同じ結果となるので、この様にしてもよい。

#### 【0070】

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。

#### 【0071】

この副制御部160は、主制御部100と同様に、CPUを内蔵したマイクロプロセッサを搭載する一体型のワンチップマイコンであり、サブブロック全体の制御手順を記述した制御プログラムを記憶するROM161と、カウンタ、タイマーやレジスタ等が形成され主制御部100から受信した制御に必要な情報を一時的に記憶するRAM162などが設けられている。このROM161には、複数のBGM(バック・グラウンド・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。

#### 【0072】

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、液晶制御部163、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。

#### 【0073】

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(ハズレが無い場

10

20

30

40

50

合もある。)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、後述するROM11c(図13参照)に記憶する複数の演出映像の中から、表示する演出映像を選択して表示パネル11eに出力する。

#### 【0074】

特に、副制御部160は、後述するように、AT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。

10

#### 【0075】

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。

#### 【0076】

スペシャルボタンセンサ112は、スペシャルボタン14が操作された時にON信号(例えば、HIGH信号)を、離れた時にOFF信号(例えば、LOW信号)を出力し、副制御部160はこのON信号を受信したタイミングやパルスを受信した回数(連打と呼ばれている。)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。

20

#### 【0077】

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

30

#### 【0078】

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。

40

#### 【0079】

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

#### 【0080】

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に駆動バル

50

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（R B）、第一種特別役物連続作動（R B B）又は第二種特別役物連続作動（C B B）を意味する。

#### 【0081】

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

10

#### 【0082】

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。

20

#### 【0083】

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。

#### 【0084】

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。

30

#### 【0085】

図63は、払出モータを駆動する制御回路のブロック図である。図64は、各種駆動信号のタイミングチャートである。ここで、メダル払出装置18が備える払出モータの駆動制御について説明する。

#### 【0086】

主制御部100は、メダル払出装置18がホッパー内に貯留しているメダルを払い出す為に、コネクタCN1の3番ピンの払出装置作動出力を時刻t1の時点でHighからLowにすることで、デジタル回路を経由して払出モータを駆動する。この払出装置作動出力信号は、払出モータの駆動又は停止の何れかを指示する為の1つの指示デジタル信号であり、コネクタCN2の1番ピンにはドライブ回路の3番出力端子から+24Vの電圧が出力される。その結果、払出モータMのコイル両端には該モータを駆動する為の電力が供給されて、払出モータMがメダルを払い出す方向に回転する（図63（B）参照）。

40

#### 【0087】

ドライブ回路の入力端子IN1及び入力端子IN2への入出力ファンクションとして、入力端子IN1がHigh及び入力端子IN2がLowで3番出力端子から+24Vの電圧が出力され（図63（B）参照）、入力端子IN1がHigh及び入力端子IN2がHighでショートブレーキが掛り（図63（C）参照）、入力端子IN1がLow及び入

50

力端子IN2がLowでOFF（ハイインピーダンス）となって、払出モータは停止状態になる（図63（D）参照）。ショートブレーキとは、回転している払出モータMのコイル両端子をショート（短絡）することによって掛るブレーキである。コイル両端子をショートすると逆起電力により電流が流れて発熱し、払出モータMの回転を妨げる方向に力が生じるが、払出モータMの回転軸が完全にロックされるわけではない。PS1はサーミスタであり、過電流（または加熱）により自身の抵抗値が増大し、これにより負荷へ流れる電流を制限して払出モータMを保護する役割がある。なお、払出モータMの入力端子IN1がLow及び入力端子IN2がHighで逆回転させる為の電圧が発生し、ショートブレーキ以上にブレーキが掛るが、この逆回転モードをブレーキモード又はブレーキ状態としてもよい。

10

#### 【0088】

デジタル回路は、ORゲートIC2、ANDゲートIC3、ORゲートIC4、ORゲートIC5、RC積分回路、及びノイズフィルタ（R5、R6及びC8）で構成されている。主制御部100が時刻t1で払出装置作動出力をHighからLowにすると、ORゲートIC2の1番入力端子と2番入力端子、ANDゲートIC3の4番入力端子、ORゲートIC5の13番入力端子がHighからLowになる一方、ORゲートIC2の3番出力端子はLowからHighになるが、ANDゲートIC3の5番入力端子にはRC積分回路のコンデンサCの電圧が入力される。コンデンサCの出力波形は、約63%まで上昇するのに積分回路の時定数（ $= C \times R$ ）で定まる時間だけ遅れるので、応答が遅くなってゆっくりと電圧が上昇することになる（図64の5番ピンを参照）。ANDゲートIC3の6番出力端子は、4番入力端子及び5番入力端子が共にHighの時にのみLowとなるので、時刻t1以降もHighを維持し、ORゲートIC4の9番及び10番入力端子、ORゲートIC5の12番入力端子もHighのままである。ORゲートIC5の11番出力端子は、12番入力端子又は13番入力端子の何れかがLowであれば、Highとなるので、時刻t1の時点でドライブ回路の入力端子IN1にはHighが入力される。ORゲートIC4の8番出力端子は、9番入力端子及び10番入力端子が共にHighのときにLowとなるので、時刻t1の時点でドライブ回路の入力端子IN2にはLowが入力される。その結果、ドライブ回路の3番出力端子から+24Vの電圧が出力されるので、払出モータMがメダルを払い出す方向に回転（正転）する。

20

#### 【0089】

主制御部100は、メダルを払い出す場合に払出装置作動出力（指示デジタル信号）を時刻t1の時点でHighからLowにすることで駆動指示状態とし、払出センサ160が払い出したメダルの検出信号をカウントして、必要量（N枚）のメダルを払い出したか否かを判断する。そして、N個目の検出信号の立下りでメダルN枚の払い出しを検出し、時刻t2の時点で払出装置作動出力をLowからHighにすることで払出モータMの停止指示状態とする。

30

#### 【0090】

時刻t2で停止指示状態になると、ORゲートIC2の1番入力端子と2番入力端子、ANDゲートIC3の4番入力端子、ORゲートIC5の13番入力端子がLowからHighになる一方、ORゲートIC2の3番出力端子はHighからLowになるが、ANDゲートIC3の5番入力端子にはRC積分回路のコンデンサCの電圧が入力される。コンデンサCの出力波形は、積分回路の時定数（ $= C \times R$ ）で定まる時間だけ応答が遅れるので、ゆっくりと電圧が下降することになる（図64の5番ピンを参照）。ANDゲートIC3の6番出力端子は、4番入力端子及び5番入力端子が共にHighの時にのみLowとなるが、デジタル回路が備える積分回路の静電容量（C）及び抵抗（R）による時定数（ $= C \times R$ ）に応じて定まる時間だけ5番入力端子がHighを維持するので、その遅れ時間の間、4番入力端子及び5番入力端子が共にHighとなり、遅れ時間の後に5番入力端子だけがLowとなる結果、ANDゲートIC3の6番出力端子は、遅れ時間の間はLowで、遅れ時間の後にHighを維持する。また、ORゲートIC4の9番及び10番入力端子、ORゲートIC5の12番入力端子も6番出力端子と同じ波形とな

40

50

る。なお、この遅れ時間は、時定数 ( $\tau = C \times R$ ) そのものではなく、積分回路に応じて生ずるゲート IC の応答遅延時間である。

【 0 0 9 1 】

ORゲート IC 5 の 1 1 番出力端子は、1 2 番入力端子又は 1 3 番入力端子の何れかが Low であれば、High となるので、時刻  $t_2$  の時点でもドライブ回路の入力端子 IN 1 には引き続き High が入力される。ORゲート IC 4 の 8 番出力端子は、9 番入力端子又は 1 0 番入力端子の何れかが Low のときに High になるので、時刻  $t_2$  の時点でドライブ回路の入力端子 IN 2 には High が入力される。その結果、入力端子 IN 1 及び入力端子 IN 2 が共に High となり、遅れ時間の間は払出モータ M に図 6 3 ( C ) で示したショートブレーキが掛かることになる。ANDゲート IC 3 の 6 番出力端子は、遅れ時間の後に High となり、ORゲート IC 5 の 1 2 番入力端子も 6 番出力端子と同様に High となり、1 3 番入力端子も High なので、ORゲート IC 5 の 1 1 番出力端子は遅れ時間の後に Low となる。ORゲート IC 4 の 8 番出力端子は、9 番入力端子及び 1 0 番入力端子が何れも High のときに Low になるので、遅れ時間の後にドライブ回路の入力端子 IN 2 には Low が入力される。その結果、入力端子 IN 1 及び入力端子 IN 2 が共に Low となり、遅れ時間の後は図 6 3 ( D ) で示した OFF ( ハイインピーダンス ) となって、払出モータ M は停止状態になる。なお、図 6 3 ( C ) のショートブレーキ状態から、図 6 3 ( D ) の OFF 状態 ( ハイインピーダンス ) にした場合、払出モータ M は未だ少しだけ正方向に回転しているので、その回転を維持しようとして逆起電力がコイル両端に発生する。

【 0 0 9 2 】

つまり、指示デジタル信号 ( 払出装置作動出力 ) から生成した 2 つの制御用デジタル信号 ( ORゲート IC 5 の 1 1 番出力信号及び ORゲート IC 4 の 8 番出力信号 ) を、払出モータ M を駆動する為の電力を供給するドライブ回路の第 1 入力端子 ( IN 1 ) 及び第 2 入力端子 ( IN 2 ) に入力するデジタル回路を備えている。このデジタル回路は、主制御部 1 0 0 から駆動指示状態の指示デジタル信号が出力 ( 払出装置作動出力が Low ) されると、+ 2 4 V の電圧が出力される駆動モードをドライブ回路に指示し、更に、デジタル回路は、主制御部 1 0 0 から停止指示状態の指示デジタル信号が出力 ( 払出装置作動出力が High ) されると、遅れ時間 ( ブレーキ時間 ) の間はショートブレーキが掛るブレーキモードをドライブ回路に指示し、遅れ時間後に電源 OFF 状態の停止モードをドライブ回路に指示するのである。

【 0 0 9 3 】

図 6 5 は、各種駆動信号のタイミングチャート実測データである。

【 0 0 9 4 】

主制御部 1 0 0 が払出装置作動出力を時刻  $t_1$  で High から Low にすると、デジタル回路は、ドライブ回路の入力端子 IN 1 を High 及び入力端子 IN 2 を Low のままとする。その結果、ドライブ回路の 3 番出力端子から + 2 4 V の電圧が出力されて、払出モータ M がメダルを払い出す方向に回転する。

【 0 0 9 5 】

主制御部 1 0 0 が払出装置作動出力を時刻  $t_2$  で High から Low にすると、デジタル回路は、ドライブ回路の入力端子 IN 1 及び入力端子 IN 2 を共に、遅れ時間  $t_3$  間だけ High にする。その結果、遅れ時間  $t_3$  間、払出モータ M のコイル両端子がショート ( 短絡 ) されて、ショートブレーキが掛かる。デジタル回路は、遅れ時間  $t_3$  の後に、ドライブ回路の入力端子 IN 1 及び入力端子 IN 2 を共に Low にする。その結果、払出モータ M のコイル両端子が OFF 状態 ( ハイインピーダンス ) となり、払出モータは停止状態になる。なお、払出モータ M は完全に止まっているのではなく、ゆっくり正方向に回転しているので、実測値でも逆起電力がコイル両端に発生していることが分かる。

【 0 0 9 6 】

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。

【 0 0 9 7 】



ドラム部 2 は、左ドラム 2 a、中ドラム 2 b 及び右ドラム 2 c の 3 つのドラムを回転制御するためのステップモータ 3 0 a、3 0 b 及び 3 0 c を備えており、主制御部 1 0 0 からの駆動パルス信号に応答して各ステップモータ 3 0 a、3 0 b 及び 3 0 c 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。

【 0 0 9 8 】

このステップモータ 3 0 a、3 0 b 及び 3 0 c は、4 相 1 - 2 励磁方式でステップ数が 2 5 2 ステップ / 回転 ( 1 . 4 3 度 / ステップ ) であり、主制御部 1 0 0 が駆動パルス信号を 5 0 4 パルス入力すると丁度 1 回転する。主制御部 1 0 0 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転センサ 3 1 a、3 1 b 及び 3 1 c 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 . 7 1 4 ( 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。

【 0 0 9 9 】

図 5 は、ドラム部の構成ブロック図である。

【 0 1 0 0 】

ステップモータ 3 0 a ( 図示せず )、3 0 b ( 図示せず ) 及び 3 0 c の各回転軸には、厚肉の円盤状回転体である左ドラム 2 a、中ドラム 2 b 及び右ドラム 2 c の中心部がそれぞれ連結されており、図示した矢印の方向 ( 即ち、上から下方向 ) に回転する。また、各ドラムの外周部には複数種類の図柄が配置された左回胴帯 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 1 0 1 】

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、回転センサ 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 回転毎に各回転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 ) を常に把握している。

【 0 1 0 2 】

図 6 は、ドラムの図柄配置表である。

【 0 1 0 3 】

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。

【 0 1 0 4 】

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」や「青 7」、各種小役入賞図柄のチェリー、スイカ、ベル、及び再遊技が作動するリプレイが付されている。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。

【 0 1 0 5 】

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。

【 0 1 0 6 】

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。

【0107】

例えば、ビッグボーナス役が内部当選し、停止した左ドラム 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 10 c が停止操作されたとき（図 7（A）参照）、主制御部 100 は、図柄「7」を強制的に有効ライン上に引き込んで「7、7、7」の組み合わせとなるように揃える引込制御を行う（図 7（B）参照）。 10

【0108】

一方、抽選によりいずれかの役が内部当選しているとしても、役に対応する所定の図柄が有効ライン上に表示されなければ遊技者に有利な状態とはならない。例えば、ビッグボーナスゲーム（BB ゲーム）は、図 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 100 は、乱数抽選結果（内部当選やハズレ）に応じて、各ドラムの停止位置を決定する停止テーブルを参照して、事前に仮想停止操作図柄コマ位置に対する滑りコマ数を順次計算して、第一停止操作の滑りコマ数テーブルを完成させる。そして、実際に停止ボタン部が停止操作された場合に、主制御部 100 は、基準位置にある図柄番号に対応する滑りコマ数だけ、該当する 20 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。

【0109】

図 7 の例では、テンパイ状態において、右ドラム 2 c 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。 30

【0110】

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 2 c が回避制御（又は蹴飛ばし制御）される状態を時系列的に示している。

【0111】

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

【0112】

例えば、ビッグボーナス役が内部当選しておらず、停止した左ドラム 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 10 c 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 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 40 50

御にて行われる。

【 0 1 1 3 】

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。

【 0 1 1 4 】

図 9（A）は、各回胴センサ 3 1 a、3 1 b 及び 3 1 c から出力されるインデックス信号を示しており、T 1 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 1 0 0 により制御される。

【 0 1 1 5 】

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。

10

【 0 1 1 6 】

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。

【 0 1 1 7 】

20

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 1 8 】

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 1 0 2）にパターン番号のみを記憶した場合でも、入力パルス相データを記憶する相データ記憶手段に該当する。

30

【 0 1 1 9 】

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 1 0 0 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 2 0 】

図 1 0 は、ドラム部に含まれる左ドラム 2 a の模式図である。

【 0 1 2 1 】

図 1 0（A）に示す通り、この左ドラム 2 a 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 1 0（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。

40

【 0 1 2 2 】

主制御部 1 0 0 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 1 0 参照）を行う。

【 0 1 2 3 】

図 1 0（B）は、引込制御の可能な範囲を示しており、主制御部 1 0 0 は、チェリー図

50

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。

#### 【０１２４】

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。

#### 【０１２５】

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。

#### 【０１２６】

図１１（Ａ）及び図１１（Ｂ）に示す通り、左ドラム２a上のチェリー図柄はコマ番号８及びコマ番号１９であるから（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「１４」及び入力パルス相データ「０」～図柄位置データ「１１」及び入力パルス相データ「２３」、又は、図柄位置データ「４」及び入力パルス相データ「０」～図柄位置データ「１」及び入力パルス相データ「２３」の範囲で停止ボタン１０aが操作されるとチェリー図柄を上段に停止させて入賞とする。つまり、適当に停止ボタン１０aを操作しても１０／２１の確率で入賞するだけでなく、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。

#### 【０１２７】

図１２は、図柄の組合せ表示判定図である。

#### 【０１２８】

図１２は、図柄の組合せ表示判定図である。

#### 【０１２９】

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

#### 【０１３０】

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MAX１５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枚数は１５枚である。

## 【 0 1 3 1 】

図 1 3 は、表示演出装置の構成ブロック図である。

## 【 0 1 3 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 ( R O M 1 1 c 及び R A M 1 1 d を含む )、及び L C D や有機 E L、L E D 等の表示パネル 1 1 e とを備えている。なお、この図の場合、表示演出制御部 1 1 b に R O M 1 1 c を別途設けているが、映像データの全てを R O M 1 6 1 に記憶するようにしても問題はない。従って、R O M 1 1 c は、R O M 1 6 1 の一部と考えてよい。

## 【 0 1 3 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 R O M 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。

## 【 0 1 3 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。

## 【 0 1 3 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 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 3 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 R O M 1 1 c から読み出して R A M 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に構成されている。

## 【 0 1 3 7 】

図 1 5 ~ 図 1 7 は、表示演出装置が表示する演出画面の模式図である。

## 【 0 1 3 8 】

副制御部 1 6 0 が、例えば演出コマンドとして ( \$ Z 0 \$ 0 0 ) を送信すると、表示パネル 1 1 e 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 1 5 ( A ) 参照 )。その一方、副制御部 1 6 0 が演出コマンドとして ( \$ Y 0 \$ 0 0 ) を送信すると、表示パネル 1 1 e 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 1 5 ( 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。

## 【 0 1 3 9 】

更に、副制御部 1 6 0 が演出コマンドとして ( \$ S 0 \$ 0 0 ) を送信すると、表示パネル 1 1 e 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 1 5 ( A ) 参照 ) したり、月夜の背景画面に重ねて表示 ( 図 1 7 ( 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 ( 小役やりプレイ ) に対応する告知画像を表示する ( 図 1 5 ( C ) 参照 )。

## 【 0 1 4 0 】

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、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。

#### 【0141】

図 17 (A) (図 15 (B) と同じ) の夜の通常画面を表示している状態から、表示画面を左にスクロールし、墓地が拡大されてキャラクタの執事が「オリヤー」という叫び声と「ティロロロローン」という効果音と共に、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、プレミアム演出としてもよい。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。

#### 【0142】

図 18 は、一般的な抽選テーブルの概念図である。

#### 【0143】

抽選テーブルは、ROM 101 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。

#### 【0144】

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 (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。

#### 【0145】

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。

#### 【0146】

通常、これらの m1 ~ m7 の数値は、法規制 (風営法) やゲーム性を考慮して適宜設定されるのであるが、BB 当選確率は「1 / 400」程度、RB 当選確率は「1 / 300」程度、チェリー及びスイカの当選確率は「1 / 50」程度、ベルの当選確率は「1 / 6」程度及びリプレイの当選確率は 1 / 7.3 となっている。なお、BB や RB は、単独で当選するが、レア役と同時に当選することもある。

#### 【0147】

一方、図 18 (B) は、高確率再遊技状態 (RT 状態) で用いる抽選テーブルであり、リプレイタイムではリプレイの当選範囲が 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。

#### 【0148】

10

20

30

40

50

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。なお、出玉率を決定するのは役の抽選テーブルに限らない。例えば、設定値 1 ~ 6 の全てで同じ役の抽選テーブルを使用し、特別遊技（AT 遊技や報知遊技等）の当選確率を設定値に応じて高くする為の特別遊技抽選テーブルであってもよい。これにより、設定値 1 ~ 6 における役の抽選確率を同じにするが、特別遊技へ移行する為のチャンスゾーン移行率や特別遊技の当選確率を設定値に応じて変化させることができる。

10

## 【0149】

図 19 は、図柄の組合せと獲得メダル枚数との関係を示した配当表である。

## 【0150】

BB（ビッグボーナス）とは、「赤 7」の BB 図柄が有効ライン上に揃った場合の役名であり、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、ビッグボーナスゲーム（BB ゲーム：役物連続作動装置の作動）に突入し、360 枚を超える払い出しで終了する。

## 【0151】

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

20

## 【0152】

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

30

## 【0153】

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。

## 【0154】

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。

40

## 【0155】

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

## 【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

50

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。

【0 1 5 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 5 8】

図20は、回胴式遊技機の主要動作処理手順を示すフローチャートである。

10

【0 1 5 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。

【0 1 6 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呼び出す（設定変更モードへ移行する）。

20

【0 1 6 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させ、設定用キースイッチ2 8 aをOFF状態にすると、主制御部1 0 0はステップS 1 0 0に戻り、設定値を「6」に設定するとともに、再度ハードウェアの初期チェックと初期設定等の必要な処理を行う。

【0 1 6 2】

また、主制御部1 0 0は、ステップS 1 0 0で初期画面の表示設定を行う為に、副制御部1 6 0に制御データを出力すると、副制御部1 6 0は、例えば演出コマンドとして（\$ Y 0 \$ 0 1）を表示演出装置1 1に送信する。その結果、表示パネル1 1 eには、スタート画面として、夜空に満月とドラキュラ城と墓地の画面で構成される「夜の演出パターン1」を表示する（図示せず）。

30

【0 1 6 3】

主制御部1 0 0は、段階設定値の変更後にステップS 1 3 0に移行すると、ドアオープンやホッパーエラー、セクターエラー等の異常発生のチェックを行い、異常があればステップS 1 4 0に移行して異常処理の後に再度ステップS 1 0 0に戻る一方、異常がなければ、ステップS 1 5 0に移行する。特に、主制御部1 0 0は、異常チェックとして、ワークRAM領域に記憶している段階設定値のデータが0～5（メダル払出枚数表示LED 4 cに表示される段階設定値は各々1～6に対応する）の範囲内にあるか否かを確認し、段階設定値が所定の範囲内になれば、表示演出装置1 1、スピーカ部1 2及び遊技状態表示LED部1 3により警告（「EE」エラーの文字表示、発光及び警告音）を発生させてエラー処理（ステップS 1 4 0の異常処理）を行わせる。

40

【0 1 6 4】

主制御部1 0 0は、ステップS 1 5 0に移行すると、メダル検出センサ1 3 0又はベットボタンセンサ1 4 0により、遊技者が遊技に必要な数量の遊技メダルを投入したか否かを判断し、所定数だけ投入した場合には、ステップS 1 6 0に移行する一方、投入していなければステップS 1 3 0に戻り、メダル投入操作があるまで各ステップをループしながら待機する。

【0 1 6 5】

50



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。

【0166】

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）。

【0167】

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。

【0168】

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

【0169】

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。

【0170】

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。

【0171】

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】

【0172】

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

【0173】

なお、本発明は、少なくとも（1）～（22）の特許性を有する特徴的構成を備えている。（1）疑似ボーナス中にストック抽選を行う。（2）疑似ボーナス中に実ボーナスが当選すると、実ボーナス終了後に同じ色の疑似ボーナス待機状態を経て、昇格抽選し、疑似ボーナスを再び 0 枚目から開始する。（3）疑似ボーナス後の通常遊技状態では、ゲーム毎に役抽選結果に応じたストック抽選テーブルを用いて、ストック抽選（裏ストック個数及び放出ストック個数と種類）を行うが、それに加えてボーナス間ゲーム数に応じて、

10

20

30

40

50

ボーナス放出抽選が実行される。(4)裏ストックがなければボーナス放出抽選に当選してもボーナスは放出されないが、放出天井ゲーム(777G)になると、裏ストックがなくても疑似ボーナスを放出する。(5)疑似ボーナス放出の際、白7REP入賞時にスペシャルボタンの連打で図柄の色を変化させる。(6)疑似BB(虹色)が決定されていると仮定すると、副制御部160は、変化させる色毎にスペシャルボタン14の操作回数を抽選で事前に決定し、色決定画面を表示して、スペシャルボタン14の連打操作を促す。例えば、抽選により3回で白色 黄色へ、その後に5回で黄色 緑色へ、その後に7回で緑色 赤色へという様に、色変化タイミングの操作回数を事前に決定し回胴部図柄表示LEDの発光色を制御している。なお、白7リプレイが入賞しない場合、同図の星印を付したV字形の位置にある図柄が同様に4色に変化する。(7)一方、リプレイ入賞により遊技媒体が投入された状態で、スペシャルボタン14が操作されることなく、スタートレバー9が操作されると、トッランプが決定された色で発光・点滅する。(8)疑似ボーナスやストックタイム中に実ボーナスが内部当選すると、実ボーナス遊技の終了後に長期の疑似ボーナス待機状態となり昇格抽選を行う。この疑似ボーナス待機状態を10ゲーム行う毎に疑似ボーナスの自力ランクアップ抽選が行われ、スペシャルボタン14の操作が有効になった状態(内部のLEDが点滅状態)で押下すると、そのタイミングで当落抽選が実行される。(9)ストック方法に特徴があり、抽選契機役で裏ストック個数及び種類を抽選し、放出個数を決める。(10)RT1状態では、RT3移行リブは実ボーナスと同時当選 RT1状態からRT3に移行しないので実ボーナス当選が判明する。(11)実ボーナスが内部当選状態で、中段チェリーが当選すると、チェリー図柄を角(上段又は下段)に停止させて、弱チェ又は強チェの出目をリールで表示する。(12)疑似ボーナスを裏ストックし、実ボーナスは直ちに又は数Gでボーナス告知して揃えさせる。(13)実ボーナス図柄が揃って、停止ボタン部10の最終停止操作ボタンを離れたタイミングでストック放出抽選を行う。(14)通常遊技中の役抽選で当選するリーチ目リプレイ役があり、停止操作でリーチ目が表示される。疑似遊技で、疑似ボーナスが当選すると、停止操作で同様のリーチ目を疑似停止させる。(15)疑似ボーナス中にリーチ目リプレイが当選した場合、放出抽選に放出当選しなければ右押しで通常リブ、放出当選すれば演出しない。(16)裏ストック：通常中に疑似STの当選率を下げ、当りにくくし、疑似BB中に疑似STの当選率を上げ、新しく当選した分から順に放出する。効果：疑似BB中に疑似STのループを作れる。(17)RT2状態は、ハズレが無い状態となる。その理由は、RT2状態がRT3状態へ移行させるために必要な単なる通過区間なので、RT3移行リプレイの当選領域を広げる為にハズレ領域をなくしたのである。(18)RT3状態は、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る。その理由は、ハズレ目を出すことでリーチ目と錯覚させ、遊技者に期待感を持たすことができるからである。(19)通常遊技状態と、疑似ボーナス遊技状態とで、疑似STの当選確率が大きく異なり、前者よりも後者の方が当選確率は大幅に高くなっている。ストックした疑似ボーナスの種類をストックした順番で記憶しており、最も遅く記憶した疑似ボーナスを最初に放出する。(20)疑似STは、1セットで50ゲーム実行されるが、50ゲーム間でボーナス・ストックが1つも当選しなければ、更に1セット追加され50ゲームが最初から新たに継続する。(21)実ボーナスの待機中(内部中)において、中段チェリー役が内部当選してもフリーズ抽選を行わないだけでなく、チェリー図柄を上段又は下段に停止するように停止制御を変更して、中段チェリー役を2連チェリー役又は3連チェリー役として表示する。(22)疑似ボーナス中にリーチ目リプレイが当選した場合、ストック抽選を行って、当選した時には押し順を出さないが、不当選(ハズレ)の時には右ファーストの押し順を表示する。この時、遊技者によって右ファースト操作が行われると、中段リプレイが表示されるのでリーチ目は出ないが、左ファースト操作又は中ファースト操作されるとリーチ目が表示されてストック当選を報知するようになっている。

【0174】

図21は、ドラムの図柄配置図である。

10

20

30

40

50

## 【 0 1 7 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。

## 【 0 1 7 6 】

各回胴帯には、それぞれ異なった並びの図柄（白セブン図柄、青セブン図柄、BAR 図柄、ベル図柄、チェリー図柄、スイカ 1 図柄、スイカ 2 図柄、リプレイ 1 図柄、リプレイ 2 図柄、リプレイ 3 図柄）が 21 個配置されている。

## 【 0 1 7 7 】

図 2 2 は、図柄の組合せ表示判定図である。

10

## 【 0 1 7 8 】

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 2 2（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。

## 【 0 1 7 9 】

図 2 2（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 2 a、中ドラム 2 b 及び右ドラム 2 c の順に、第 1 ライン（中段、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、中央横ワンラインである。

20

## 【 0 1 8 0 】

図 2 3 は、通常時及びボーナス作動時の配当表である。図 2 4 は、窓部の図柄表示状態を示す模式図である。

## 【 0 1 8 1 】

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 2 2 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。

## 【 0 1 8 2 】

（1）ボーナス 1（第 1 種役物連続作動装置）：左ドラム 2 a に（青 7）、中ドラム 2 b に（青 7）、右ドラム 2 c に（青 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 が付与される（BB 1 が作動する）。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 3 枚、払出し枚数が 360 枚を超えると終了する。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 が入賞可能な状態となる。また、ボーナス 1 が内部当選し、入賞できなかった場合、次遊技以降をボーナス 1 が内部当選した持越し状態（RT 4）とするが、ボーナス 1 が入賞するまで、各遊技におけるリプレイ当選確率は約 1 / 2 程度になる。ボーナス 1 の作動図柄が表示されて（ボーナス 1 が入賞して）、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 : RT 0）に戻る。

30

## 【 0 1 8 3 】

（2）ボーナス 2（第 1 種役物連続作動装置）：左ドラム 2 a に（青 7）、中ドラム 2 b に（青 7）、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 2（BB 2）が付与される（作動する）。このボーナス 2 は、例えば当選確率が 1 / 500 程度で、ボーナス 2 中のゲームの規定投入枚数が 3 枚、払出し枚数が 180 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 が入賞可能な状態となる。また、ボーナス 2 が内部当選すると、ボーナス 1 と同様に、その後の遊技におけるリプレイ当選確率が約 1 / 2 程度になる。つまり、ボーナス 2 が内部当選した持越し状態は、RT 4 となる。ボーナス 2 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 : RT 0）に戻る。実ボーナス（ボーナス 1 及びボーナス 2）の合成確率は、3 / 1000 となる。

40

## 【 0 1 8 4 】

50

(3) 中段ベル：ベル図柄が各ドラムの有効ライン上に揃って停止した場合の役名であり、獲得枚数は14枚となる。

【0185】

(4) 右下ベル：例えば、左ドラム2aに(リプレイ2)、中ドラム2bに(ベル)、右ドラム2cに(リプレイ2)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、14枚となる。

【0186】

(5) 上段ベル：例えば、左ドラム2aに(リプレイ2)、中ドラム2bに(チェリー)、右ドラム2cに(スイカ2)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、14枚となる。

10

【0187】

(6) 上段スイカ：例えば、左ドラム2aに(青7)、中ドラム2bに(BAR)、右ドラム2cに(チェリー)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、5枚となる。

【0188】

(7) 右下スイカ：例えば、左ドラム2aに(ベル)、中ドラム2bに(スイカ2)、右ドラム2cに(リプレイ2)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、5枚となる。

【0189】

(8) 2連チェリー(弱チェリー)：例えば、左ドラム2aに18番の(BAR)、中ドラム2bに(チェリー)、右ドラム2cに(リプレイ2)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。

20

【0190】

(9) 3連チェリー(強チェリー)：例えば、左ドラム2aに18番の(BAR)、中ドラム2bに(チェリー)、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、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(遊技媒体)の獲得枚数は、2枚となる。なお、右ドラム2cに(白セブン)が停止してもよい。

【0191】

(10) 中段チェリー：例えば、左ドラム2aに19番の(チェリー)、中ドラム2bに13番の(BAR)、右ドラム2cに4番の(白7)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、前兆演出を経ることなく、疑似ボーナスが直ちに放出される。

30

【0192】

(11) 複数種類の1枚役：例えば、左ドラム2aに(リプレイ2)、中ドラム2bに(リプレイ2)、右ドラム2cに(BAR)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。メダル(遊技媒体)の獲得枚数は、1枚となる。この1枚役は停止制御用の小役であり、1枚役1~1枚役n(nは、2以上の自然数)まで複数種類存在するが、他の1枚役についても同様なので、説明を省略する。

40

【0193】

(12) 通常リプレイ(再遊技A)：各ドラムにリプレイ図柄(リプレイ1~3)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。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

50

も再遊技確率は変動しない。

【 0 1 9 4 】

( 1 3 ) 通常リプレイ ( 再遊技 B ) : 例えば、左ドラム 2 a に ( ベル )、中ドラム 2 b に ( リプレイ 2 )、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、リプレイ図柄が右上り一直線に揃う。再遊技 B の作動図柄が表示されても再遊技確率は変動しない。

【 0 1 9 5 】

( 1 4 ) R T 1 移行リプレイ ( 再遊技 1 ) : 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 ( リプレイ 2 ) 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。乱数抽選で R T 1 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、R T 1 状態に移行する。

10

【 0 1 9 6 】

( 1 5 ) R T 2 移行リプレイ ( 再遊技 2 ) : 左ドラム 2 a に ( スイカ図柄 )、中ドラム 2 b に ( リプレイ図柄 )、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、リプレイ図柄が小 V 字型に表示される。乱数抽選で R T 2 移行リプレイが内部当選し、このリプレイ図柄が表示されると、再遊技 2 が作動して再遊技確率が変動し、R T 2 状態に移行する。

20

【 0 1 9 7 】

( 1 6 ) R T 3 移行リプレイ ( 再遊技 3 ) : 左ドラム 2 a に ( ベル )、中ドラム 2 b に ( リプレイ図柄 )、右ドラム 2 c に ( リプレイ 2 ) 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。乱数抽選で R T 3 移行リプレイが内部当選して、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変動し、R T 3 状態に移行する。R T 3 移行リプレイは、R T 1 状態でも内部当選し、このリプレイ図柄が表示されて再遊技 3 が作動するが、R T 1 状態ではボーナス役 ( ボーナス 1 又はボーナス 2 ) と必ず同時当選する。その結果、ボーナス役は入賞できない ( 図柄表示されない ) ので、通常遊技中に R T 3 移行リプレイ図柄が表示されても、遊技状態は上述した持越し状態である R T 4 ( ボーナス役内部中 R T ) となる。上級遊技者は、R T 1 状態で R T 3 移行リプレイが入賞しても、リプレイ確率が約 2 / 3 の R T 3 状態に移行せず、リプレイ確率が約 1 / 2 の R T 4 状態に移行したことを察知して、ボーナス役が内部当選したことを認識するのである ( 効果 )。この様な特徴的構成を有し、特有の作用効果を発揮する他の遊技機は存在しない。

30

【 0 1 9 8 】

( 1 7 ) 白 7 リプレイ : 左ドラム 2 a に ( 白 7 )、中ドラム 2 b に ( 白 7 )、右ドラム 2 c に ( 白 7 ) が有効ライン上に揃った場合の役名であり、上記と同様に、図柄が表示されると再遊技が作動する。白 7 リプレイは、停止制御用 ( 又は、押し順制御用 ) の複数種類の他のリプレイ役と同時に当選し、予め定められた押し順で白 7 図柄を狙って停止ボタン部 1 0 が操作 ( 操作順序と操作タイミングも含めた特定操作 ) されると、白 7 図柄が中央横一直線に揃って表示される ( 図 2 4 ( A ) 参照 )。一方、白 7 図柄が揃わなければ、同時当選している他のリプレイ役の何れかが必ず入賞する。

40

【 0 1 9 9 】

( 1 8 ) 白 B A R リプレイ : 左ドラム 2 a に第 5 番目の ( ベル )、中ドラム 2 b に ( 白 7 )、右ドラム 2 c に ( 白 7 ) が有効ライン上に揃った場合の役名であり、同様に、図柄が表示されると再遊技が作動する。この白 B A R リプレイは、停止制御用 ( 又は、押し順制御用 ) の複数種類の他のリプレイ役と同時に当選し、予め定められた押し順で白 7 図柄を狙って停止ボタン部 1 0 が操作 ( 操作順序と操作タイミングも含めた特定操作 ) されると、白 7 図柄、白 7 図柄、B A R 図柄が右下り一直線に揃って表示される ( 図 2 4 ( B )

50

参照)。一方、この様に表示されなくても、同時当選している他のリプレイ役の何れかが必ず入賞する。

#### 【0200】

(19)BARリプレイ：左ドラム2aに(BAR)、中ドラム2bに(BAR)、右ドラム2cに(BAR)が有効ライン上に揃った場合の役名であり、上記と同様に、図柄が表示されると再遊技が作動する。BARリプレイは、停止制御用(又は押し順制御用)の複数種類の他のリプレイ役と同時に当選し、予め定められた押し順でBAR図柄を狙って停止ボタン部10が操作(操作順序と操作タイミングも含めた特定操作)されると、BAR図柄が中央横一直線に揃って表示される(図24(C)参照)。一方、BAR図柄が揃わなければ、同時当選している他のリプレイ役の何れかが必ず入賞する。

10

#### 【0201】

白7リプレイ及び白BARリプレイは、疑似ボーナス(特別遊技1及び特別遊技2)を放出させる場合に使用される再遊技役である。具体的には、特別遊技1(疑似BB)が当選すると、白7リプレイが内部当選するのを待ち(昇格待機状態)、白7リプレイが内部当選すると、逆押しで白7図柄を狙う様に指示(特定操作を報知)し、遊技者が正しく操作すると、白7図柄が中央横一直線に揃って表示される(図24(A)参照)。特に、白7リプレイでは、ボーナスゲーム中にストックされ、放出が確定する疑似ボーナスの当選確率が異なる5つの遊技状態が存在し、それを遊技者に通知する為に、白7図柄が5色に変化する。詳述すると、ドラム部2の左ドラム2a、中ドラム2b及び右ドラム2cの3つのドラムの内部には、赤色LED・緑色LED・青色LEDで構成され任意の色に発光可能な回胴部図柄表示LEDが各ドラムそれぞれに3つ、合計9つ配置されており、副制御部160は、スペシャルボタン14の操作回数に応じて、有効ラインに対応する3つの回胴部図柄表示LEDが白色 黄色 緑色 赤色 虹色へと発光色を変化させる。遊技者には、回胴部図柄表示LEDの発光色に応じた色に、白7図柄が白から順に5色に変化して見えるので、興奮を覚え興趣が増す(後に詳述する)。

20

#### 【0202】

同様に、特別遊技2(疑似RB)が当選すると、白BARリプレイが内部当選するのを待ち(昇格待機状態)、昇格することなく白BARリプレイが内部当選すると、逆押しで白7図柄を狙う様に指示(特定操作を報知)し、遊技者が正しく操作すると、白7図柄、白7図柄、BAR図柄が右下り一直線に揃って表示される(図24(B)参照)。特に、BARリプレイは、疑似ボーナスをストックする為のストックタイムと称される特別上乗せ遊技に移行する際に、逆押しでBAR図柄を狙う様に指示(特定操作を報知)し、遊技者が正しく操作すると、BAR図柄が中央横一直線に揃って表示される(図24(C)参照)。

30

#### 【0203】

(20)リーチ目リプレイ1~5：左ドラム2aに(リプレイ3)、中ドラム2bに(スイカ2/白7/チェリー)の何れか、右ドラム2cに(リプレイ2)が有効ライン上に揃った場合の役名であり、同様に、図柄が表示されると再遊技が作動する。このリーチ目リプレイは、停止制御用(又は、押し順制御用)の複数種類の他のリプレイ役と同時に当選し、予め定められた左ファーストのハサミ押し順でBAR図柄を狙って操作すると、BAR図柄、リプレイ図柄及びベル図柄が全てテンパイ状態になったように見えるが、第3停止で13番のBAR図柄を狙って中停止ボタン10bが操作(操作順序と操作タイミングも含めた特定操作)されても、BAR図柄、リプレイ図柄又はベル図柄の何れも有効ライン上に停止せずハズレ目となる(図24(D)参照)。この様なリーチ目リプレイは1~12の12種類存在し、リーチ目が表示されるとボーナス当選となる。すなわち、3つの異なる図柄がテンパイしたにも拘らず、何れも入賞しないことでボーナスが当選したことを告知するのである(他のリーチ目リプレイは省略)。RT3状態は、リーチ目リプレイ1~5の何れかが内部当選する確率が1/28程度と比較的高く、疑似ボーナス中にリーチ目を表示させる状況でない場合、主制御部100は逆押し操作(右1st操作)を指示し、副制御部160は右1stの押し順画面を表示する。遊技者が右1stで停止操作

40

50

すると、中段リプレイが入賞するようになっている。一方、遊技者が左 1 s t 操作又は中 1 s t 操作をすると、後述する 1 2 個のリーチ目の何れかが表示される。

#### 【 0 2 0 4 】

( 2 1 ) 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 ( ベル )、中ドラム 2 b に ( ベル )、右ドラム 2 c に ( スイカ図柄 ) 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 )。

#### 【 0 2 0 5 】

図 2 5 及び図 2 6 は、押し順小役 ( 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。

#### 【 0 2 0 6 】

押し順小役とは、停止ボタン部 1 0 の操作順序 ( 停止ボタン部 1 0 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 1 枚小役の何れか 1 つを入賞させる時と、複数のコボシ目 ( ベル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。

#### 【 0 2 0 7 】

押し順ベル 1 は、正解となる第一停止操作が中停止ボタン 1 0 b であり、続く正解の第二停止操作が左停止ボタン 1 0 a の押し順小役である。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 1 枚役を取りこぼさないように、図柄を狙って停止ボタン部 1 0 を操作することができない。押し順ベル 1 は 2 回押し順タイプの押し順小役であり、入賞させることが目的の第 1 小役 ( ベル役 : F U R 1 )、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、6 種類の 1 枚小役 ( F U R 1 1 ~ F U R 1 6 : リプレイ 2 - リプレイ 2 - B A R、... リプレイ 1 - リプレイ 3 - スイカ 2 )、及び第 1 小役の入賞を阻害する目的の第 3 小役を構成する第 3 小役 ( F U R 3 : 左ドラムに ( スイカ 1 / スイカ 2 ) の何れか、中ドラムにベル、右ドラムに ( 白 7 / スイカ ) の何れかの 4 種類の図柄組合せ表示で入賞可能な小役 ) が同時に当選する ( 図 2 5 の押し順ベル 1 - 1 参照 )。

#### 【 0 2 0 8 】

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 1 0 b であり、続く正解の第二停止操作が右停止ボタン 1 0 c の押し順小役である。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、押し順ベル 1 と同様に、遊技者は各リールの出目 ( 停止図柄 ) を見て 1 枚役を取りこぼさないように、図柄を狙って停止ボタン部 1 0 を操作することができない。

#### 【 0 2 0 9 】

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 1 0 c であり、続く正解の第二停止操作が左停止ボタン 1 0 a の押し順小役である。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、押し順ベル 1 と同様に、遊技者は各リールの出目 ( 停止図柄 ) を見て 1 枚役を取りこぼさないように、図柄を狙って停止ボタン部 1 0 を操作することができない。

#### 【 0 2 1 0 】

押し順ベル 4 は、正解となる第一停止操作が右停止ボタン 1 0 c であり、続く正解の第二停止操作が中停止ボタン 1 0 b の押し順小役である。押し順ベル 4 には、押し順ベル 4 - 1 ~ 押し順ベル 4 - 9 まで 9 種類あるので、押し順ベル 1 と同様に、遊技者は各リールの出目 ( 停止図柄 ) を見て 1 枚役を取りこぼさないように、図柄を狙って停止ボタン部 1 0 を操作することができない。なお、押し順ベル役として、第 1 停止操作が正解の場合にベル役が入賞する 3 択ベルが 1 種類 ( 左 1 s t 押し順ベル ) あり、左押し順ベルが当選して中押し又は右押しした場合にベル小役を取りこぼして、コボシ目が表示されると R T 1 に移行するが、押し順ベル 1 ~ 押し順ベル 4 の F U R 3 や F U R 4 が当選しないだけなの

10

20

30

40

50

で、図による説明を省略する。即ち、押し順ベル役は、入賞させる押し順が実質 5 択ベル役となる。

【 0 2 1 1 】

図 2 7 は、窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。

【 0 2 1 2 】

例えば、主制御部 1 0 0 は、乱数抽選により図 2 5 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、F U R 1 + F R 3 + F R 1 1 ~ F R 1 6 の条件装置を同時に作動（8 種類の異なる小役が同時当選）させ、操作順序情報（2 1 3）に基づいて、中左右の操作順序が入賞操作順序であると判断する。主制御部 1 0 0 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を実行し、遊技者が何時どのタイミングで停止ボタン部 1 0 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 1 0 参照）。

【 0 2 1 3 】

図 2 7（A）は、全てのドラム部 2 が上から下へ回転している状態を示している。遊技者が、図 2 7（A）の状態、正解操作順序の中停止ボタン 1 0 b を第一停止操作した場合、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、ベル図柄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 2 7（B）参照）。この図 2 7（B）の状態、主制御部 1 0 0 は、左停止ボタン 1 0 a 又は右停止ボタン 1 0 c の何れを操作されてもいように、第一停止操作後の滑りコマ数テーブルを作成しており、遊技者が正解操作順序の左停止ボタン 1 0 a を第二停止操作した場合、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 コマの範囲で左ドラム 2 a 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 2 7（C）参照）。この図 2 7（C）の状態、F U R 1 がテンパイしている。主制御部 1 0 0 は、右停止ボタン 1 0 c が操作されてもいように、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 1 0 c 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 コマの範囲で右ドラム 2 c を停止させ、ベル図柄を有効ラインに引き込み制御を行う（図 2 7（D）参照）。

【 0 2 1 4 】

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。但し、図 2 8（A）及び図 2 8（B）は、図 2 7（A）及び図 2 7（B）と同じなので、重複する説明を省略する。

【 0 2 1 5 】

主制御部 1 0 0 は、第一停止操作が正解の図 2 8（B）の状態、第一停止操作後の滑りコマ数テーブルを作成しており、遊技者が不正解操作順序の右停止ボタン 1 0 c を第二停止操作した場合、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 コマの範囲で右ドラム 2 c を停止させ、白 7 図柄又はリプレイ 2 図柄の何れかを有効ラインに引き込む為の制御を行う（図 2 8（C）参照）。この図 2 8（C）の状態、F U R 3 がテンパイしている。主制御部 1 0 0 は、左停止ボタン 1 0 a が操作されてもいように、第二停止操作後の滑りコマ数テーブルを作成し、遊技者が左停止ボタン 1 0 a 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 コマの範囲で右ドラム 2 c を停止させ、スイカ 1 図柄又はスイカ 2 図柄の何れかを有効ラインに引き込む為の制御を行う（図 2 8（D）参照）。上記の例では、第一停止操作が正解の場合には、F U R 1 又は F U L 3 の何れかが必ず入賞するが、5 コマ以上の間隔で F U L 図柄を配置することで、F U L 3 を取りこぼすことがあるようにもできる。

【 0 2 1 6 】

図 2 9 は、窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。但し、図 2 9（A）



は、図 27 (A) と同じなので、重複する説明を省略する。

【0217】

遊技者が、図 29 (A) の状態で、不正解操作順序の右停止ボタン 10 c 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 コマの範囲で右ドラム 2 c を停止させ、BAR 図柄、青セブン図柄又はスイカ 2 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)。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 FUR 11 又は FUR 14 の何れか 1 つしか入賞する可能性はない。この図 29 (B) の状態で、主制御部 100 は、左停止ボタン 10 a 又は中停止ボタン 10 b の何れを操作されてもいいように、第一停止操作後の滑りコマ数テーブルを作成しており、遊技者が左停止ボタン 10 a 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 2 a を停止させて、引き込み範囲内にリプレイ 2 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)。この図 29 (C) の状態で、FUR 11 及び FUR 14 が共にテンパイしている。主制御部 100 は、中停止ボタン 10 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 10 b 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 2 c を停止させ、リプレイ 2 図柄又はリプレイ 3 図柄の何れかを有効ラインに引き込み制御を行う (図 29 (D) 参照)。一方、リプレイ 2 図柄又はリプレイ 3 図柄の何れも有効ラインに引き込めない場合には、押し順小役のコボシ目を表示する (図示せず)。

【0218】

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

【0219】

遊技者が、図 30 (A) の状態で、不正解操作順序の左停止ボタン 10 a を第一停止操作した場合、主制御部 100 は、滑りコマ数テーブルを参照し、該当する滑りコマ数データに基づいて、0 コマ ~ 4 コマの範囲で中ドラム 2 b を停止させ、リプレイ 1 図柄、リプレイ 2 図柄又はリプレイ 3 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 (図 30 (B) 参照)。この場合、リプレイ 3 図柄が有効ラインに停止しているので、この時点で FUR 12 又は FUR 15 の何れかしか入賞する可能性はない。この図 30 (B) の状態で、主制御部 100 は、中停止ボタン 10 b 又は右停止ボタン 10 c の何れを操作されてもいいように、第一停止操作後の滑りコマ数テーブルを作成している。遊技者が中停止ボタン 10 b 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 2 a を停止させ、引き込み範囲内にリプレイ 2 図柄又はリプレイ 3 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が、例えば 8 番のチェリー図柄が有効ライン上に位置するタイミングで中停止ボタン 10 b が操作されると、4 コマ以内にリプレイ 2 図柄及びリプレイ 3 図柄が共に存在しないので、押し順小役のコボシ目を表示させる為に 7 番のベル図柄を有効ライン上に停止させる (図 30 (C) 参照)。この時点において、全ての小役の入賞可能性は無くなっている。主制御部 100 は、右停止ボタン 10 c 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ており、遊技者が右停止ボタン 10 c 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 2 c を停止させ、押し順小役のコボシ目 (リプレイ 3 図柄、ベル図柄、ベル図柄) を表示する為にベル図柄を有効ラインに引き込む為の制御を行う (図 30 (D) 参照)。なお、図 25 に示した押し順ベル 2、図 26 に示した押し順ベル 3 及び押し順ベル 4 も停止制御としては同じロジックなので、その説明を省略する。

【0220】

図 31 は、遊技状態遷移図 (RT 状態) である。図 32 は、窓部の図柄表示状態を示し

た模式図である。

【 0 2 2 1 】

図の R T 0 は、リプレイ役（再遊技役）の当選確率が変動していない初期状態（非 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ボーナスゲーム（ B B 1 又は B B 2 : 1 種又は 2 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。

10

【 0 2 2 2 】

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）。

20

【 0 2 2 3 】

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  $1 / 1$ （100%）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。

30

【 0 2 2 4 】

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 2 5 】

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、6 5 5 / 6 5 5 3 6（約  $1 / 1 0 0$ ）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 又は B B 2 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）。

40

【 0 2 2 6 】

実ボーナス（ボーナス 1 及びボーナス 2 ）は、初期状態、R T 1 状態、R T 2 状態及び

50

R T 3 状態で当選可能である。ボーナス 1 は、単独で内部当選して各ドラムに青 7 図柄を狙った場合に揃って停止し、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 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青 7 図柄を揃えることが可能となる（図 3 2（A）参照）。その理由は、主制御部 1 0 0 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。なお、内部当選小役の図柄を引き込めないタイミングで青 7 図柄を狙えば、ボーナス図柄を揃えて停止させることが可能である。

【 0 2 2 7 】

10

ボーナス 2 は、ボーナス 1 と同様に、単独で内部当選して各ドラムに青 7 図柄、青 7 図柄、B A R 図柄を狙った場合に揃って停止し、作動後（ボーナス 2 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。また、R T 4 状態はボーナス 2 が内部当選している状態であり、この状態でハズレを引くと青 7 図柄、青 7 図柄、B A R 図柄を揃えることが可能となる（図 3 2（B）参照）。

【 0 2 2 8 】

図 3 3 は、遊技状態遷移図（演出状態）である。図 3 4 ~ 図 3 7 は、表示演出装置が表示する演出画面の模式図である。図 3 8 は、窓部の図柄表示状態を示す模式図である。

【 0 2 2 9 】

主制御部 1 0 0 は、出玉性能に関する制御を司る一方、副制御部 1 6 0 は、演出に関する制御を司っている。

20

【 0 2 3 0 】

段階設定値が打ち直されると、設定値に応じて各種データがクリア及びセットされて初期状態となり、通常遊技が開始する。通常遊技の状態は、通常状態 1、通常状態 2、高確状態及び超高確状態があり、それらの中から抽選で選択される。なお、この初期状態は、図 3 1 の R T 0 状態であり、押し順小役の取りこぼし目が表示されると、R T 1 状態となる。すなわち、通常遊技は、R T 0 及び R T 1 の状態で行われ、実ボーナス終了後にも R T 0 を経て R T 1 の状態となる。

【 0 2 3 1 】

副制御部 1 6 0 は、遊技状態に応じて、表示演出装置 1 1 に表示する演出映像を切り替えて表示する。図 3 4（A）は昼ステージ画面であり、疑似ボーナス（第 3 のボーナス又はアシストボーナス）の当選確率が低い状態（通常状態 1 又は通常状態 2）で主に用いられる。表示演出装置 1 1 の右上にはゲーム数表示部（ゲーム数表示領域）が形成されており、電源 O F F の状態から電源 O N の状態になるとゲーム数はクリアされて 0 G と表示される。その後、ゲームの開始操作を受け付ける度に 1 ゲームが加算される。図 3 4（A）は、電源 O F F の状態から電源が O N となり、1 1 0 ゲームが実行されたことを示している。図 3 4（B）は夜ステージ画面であり、主に疑似ボーナスの当選確率が非常に高い状態（超高確状態）や内部当選した状態（放出当選状態）で用いられるので、この画面が表示されると、遊技者は疑似ボーナス放出の期待感で気持ちが高揚する。なお、図示しないが、夕方ステージもあり、低確率の通常状態 1 又は通常状態 2 と超高確との中間確率の高確状態（超高確状態）で用いられる。図 3 4（B）は、図 3 4（A）の状態から次のゲームが受け付けられて、1 1 1 目ゲームが実行中であることを示している。

30

【 0 2 3 2 】

副制御部 1 6 0 は、中段チェリー（業界では、「単チェ」と呼ばれている）、強チェリー、弱チェリー、強スイカ、弱スイカや単独当選して押し順とは無関係に揃う強ベル、チャンス役等のレア小役が当選し、その後の移行抽選で更に当選すると、昼の通常画面、夕方画面から夜の画面に切り替える。一方、リプレイが当選するたびに所定の確率で転落抽選が行われるので、一般遊技中は昼の通常画面と、夕方画面、夜の画面が所定の頻度で交互に表示される。一般に、これらの表示画面は、遊技者に正しいモード示唆を行う為に、ボーナス内部当選中、低確率状態や高確率状態などの滞在モードに応じて演出を切り替え

40

50

ているが、必ずしもモード示唆が正しいとは限らず、ガセ演出も適宜行うことによって遊技者の期待感を更に煽ることができる。

#### 【 0 2 3 3 】

図 3 4 ( C ) は夜のカミナリ演出画面であり、夜ステージ画面から遊技者がスタートレバーを操作して変動表示ゲームを開始すると、主制御部 1 0 0 は、レア小役が当選した場合など所定条件が成立する度に疑似ボーナス抽選 ( A T ボーナス抽選 ) を行う。副制御部 1 6 0 は、疑似ボーナス抽選を行うと、その旨を遊技者に伝える為、雷鳴と共に夜ステージ画面にカミナリを落とす演出を行う。また、実ボーナス ( B B 1 又は B B 2 ) や疑似ボーナス ( 疑似 B B 、疑似 R B 又は疑似 S T ) を放出する前兆演出として、夜のカミナリ画面が用いられる。特に、通常中に実ボーナス ( B B 1 又は B B 2 ) が当選した場合には、  
10  
昼ステージ画面から夜ステージ画面に急激に変化させて、少なくとも 2 度の雷連続演出を行ってボーナス当選を示唆する。また、昼ステージ画面から 3 度連続して雷演出を行った場合には、実ボーナス確定と疑似ボーナス抽選に当選したことを示唆する。従って、雷鳴音とカミナリ演出を適度に発生させることで、遊技者の期待感を更に煽ることができる。なお、疑似ボーナス抽選を実行するのは、副制御部 1 6 0 で行ってもよい。図 3 4 ( C ) は、図 3 4 ( B ) の状態から 1 1 1 ゲームを消化して、2 2 2 ゲーム目が実行中であることを示している。

#### 【 0 2 3 4 】

図 6 6 は、抽選テーブル及び演出処理手順を示すフローチャートである。

#### 【 0 2 3 5 】

副制御部 1 6 0 は、複数の回胴が回転を開始したときに、主制御部 1 0 0 から各種制御制御データに加えて段階設定値データ ( 1 ~ 6 の何れかを示すデータ ) をゲーム毎に受信している。この段階設定値データの設定示唆演出について説明する。

#### 【 0 2 3 6 】

設定示唆演出は、表示演出装置 1 1 の右上に設けているゲーム数表示部 ( 領域 ) とその枠が薄っすらとピンク色に光る発光演出と停止ボタン部 1 0 ( 左停止ボタン 1 0 a 、中停止ボタン 1 0 b 及び右停止ボタン 1 0 c ) を振動させる振動演出である。ゲーム数カウンタは、電源投入 ( 電源 O N ) 又は実ボーナス、疑似ボーナスが終了によって 0 にクリアされる。このゲーム数カウンタが、1 1 1 ゲーム、1 3 5 ゲーム、2 2 2 ゲーム、2 4 6 ゲーム、3 3 3 ゲーム、... 1 1 1 1 ゲーム、1 2 2 2 ゲームになったら、設定示唆演出を実行するか否かの抽選の為に 0 ~ 3 2 7 6 7 の範囲で発生している乱数を抽出し、その乱数が置き数未満であれば当選となる。  
30

#### 【 0 2 3 7 】

副制御部 1 6 0 は、ステップ S 4 1 0 でゲーム数カウンタ N を 0 にクリアし、ステップ S 4 1 5 のスタートレバー 9 の開始操作に伴って、主制御部 1 0 0 が送信した役の抽選結果と設定値 ( 段階設定値 ) を受信する。そして副制御部 1 6 0 は、ステップ S 4 2 0 でボーナス ( 実ボーナス又は疑似ボーナス ) 中か否かを判断し、ボーナス中であればステップ S 4 5 0 ~ ステップ S 4 7 0 の停止ボタン部 1 0 の操作により遊技が終了 ( ステップ S 4 8 0 ) すると、ステップ S 4 1 5 に戻って、再びスタートレバー 9 の開始操作を待つ。一方、ボーナス中でなければステップ S 4 2 5 でゲーム数カウンタ N に 1 を加算し、ステップ S 4 3 0 でゲーム数カウンタ N が抽選置き数テーブルのゲーム数カウンタ値 ( 例えば、1 1 1 ゲーム、1 3 5 ゲーム... 1 2 2 2 ) に一致するか否かを判断する。副制御部 1 6 0 は、一致しなければ、ステップ S 4 5 0 ~ ステップ S 4 7 0 、ステップ S 4 8 0 を経てステップ S 4 1 5 に戻る一方、一致していれば、ステップ S 4 3 5 で演出抽選 ( 乱数を抽出し、その乱数が置き数未満か判断 ) を実行し、当選でなければ演出せずにステップ S 4 5 0 以降に進むが、当選であればステップ S 4 4 0 でまず発光演出を行う。また、停止ボタン部 1 0 の操作に応じて、停止ボタン部 1 0 を振動させる振動演出を行う。  
40

#### 【 0 2 3 8 】

具体的には、1 1 0 ゲーム目の図 3 4 ( A ) の状態において、スタートレバー 9 の開始操作により、役の抽選結果と設定値 1 を受信すると、副制御部 1 6 0 は、この遊技が 1 1  
50

1 ゲーム目（図34（B）参照）であり、ゲーム数カウンタ値の111と一致するので、演出抽選を行って乱数（値100とする）を抽出し、この乱数値100 < 置き数6553（設定値1に対応する置き数）の関係を充足していると判断し、示唆演出を実行してゲーム数表示部（領域）とその枠が薄っすらとピンク色に発光させる。そして、設定値1であるのでこの「1」に対応する第1停止操作（左ボタン、中ボタン、右ボタンの何れでもよい）を受け付けると、停止ボタン部10の中に配置された振動モータを振動させて遊技者に設定値1を示唆し、当該操作ボタンが離されると、振動を停止する。一方、抽出した乱数値が6553以上の値であれば不当選と判断し、示唆演出を実行しない。

#### 【0239】

また、副制御部160は、図34（C）の状態になると、この遊技が222ゲーム目であり、ゲーム数カウンタ値の222と一致するので、演出抽選を行って乱数（値2000とする）を抽出し、この乱数値2000 < 置き数3276（設定値1に対応する置き数）の関係を充足していると判断し、示唆演出を実行してゲーム数表示部（領域）とその枠が薄っすらとピンク色に発光させる。そして、設定値1であるにも拘わらず、設定値2のフェイク演出として恰もこの「2」に対応する第2停止操作（左ボタン、中ボタン、右ボタンの何れでもよい）を受け付けると、停止ボタン部10の中に配置された振動モータを振動させて遊技者に設定値2をフェイク示唆（偽示唆演出）し、当該操作ボタンが離されると、振動を停止する。その一方、抽出した乱数値が3276以上の値であれば不当選と判断し、示唆演出を実行しない。この様に、正しい示唆演出と偽の示唆演出を織り交ぜることで、遊技者に様々な設定値を想像させることができるという特有の効果がある。

#### 【0240】

示唆演出による示唆内容は、抽選テーブルの備考（図66（A）参照）に記載している様に、111ゲーム目が設定値1示唆、135ゲーム目が奇数設定示唆、222ゲーム目が設定2示唆、246ゲーム目が偶数設定示唆、333ゲーム目が設定3示唆、444ゲーム目が示唆、456ゲーム目が設定4以上又は偶数設定示唆、555ゲーム目が設定5以上又は奇数設定示唆、666ゲーム目が設定6又は偶数示唆、777ゲーム目が設定6示唆、888ゲーム目が設定23456示唆、999ゲーム目が設定3456示唆、1111ゲーム目が設定456示唆、1222ゲーム目が設定56示唆である。

#### 【0241】

換言すると、複数の設定値の中から1つを決定し、遊技には通常遊技と該通常遊技より有利な特別遊技があり、主制御部100は、移行条件が成立したことを契機にして、通常遊技から特別遊技へ移行させる。副制御部160は、決定された設定値を示唆する示唆演出を実行するものである。複数の設定値と遊技回数に応じた抽選データを定める示唆演出抽選テーブルがあり、副制御部160は、示唆演出抽選テーブルが定めた抽選データを用いて、前記示唆演出の当落抽選を行う。特別遊技への移行条件が成立する確率は、決定された設定値に応じて定まるものであり、副制御部160は、決定された設定値に応じた遊技回数に到達したことを契機にして、示唆演出の当落抽選を行い、当落抽選に当選した場合、前記示唆演出を実行する。示唆演出抽選テーブルが定める抽選データ（置き数）は、決定された設定値と示唆演出の内容との関係が正しい場合に当選確率が高く設定されている一方、正しくない場合に当選確率が低く設定されている（図66（A）参照）。複数の設定値は、奇数又は偶数の何れかの値を取り、また、整数1から整数6までの何れかの値を取るものである。

#### 【0242】

図67は、抽選テーブル及び演出処理手順を示すフローチャートである。

#### 【0243】

設定示唆演出は、停止ボタン部10を振動させる振動演出である。但し、上述の発光演出を示唆演出実行設定の時に一緒に行ってもよい。この図のステップS510からステップS525は、図66のステップS410からステップS425までと同様なので、説明を援用する。

#### 【0244】

副制御部 160 は、ステップ S530 でゲーム数カウンタ N が抽選置き数テーブルのゲーム数カウンタ値（例えば、111 ゲーム、222 ゲーム...、1222、1333）に一致するか否かを判断する。副制御部 160 は、一致しなければ、ステップ S450 ~ ステップ S470、ステップ S480 を経てステップ S415 に戻る一方、一致していれば、ステップ S535 で演出抽選（乱数を抽出し、その乱数が置き数未満か判断）を実行し、当選でなければ演出せずにステップ S550 以降に進むが、当選であればステップ S540 で示唆演出フラグ（示唆演出実行設定）を立て、停止ボタン部 10 の操作に応じて、停止ボタン部 10 を振動させる振動演出を行う為の準備をする（但し、ここで発光演出を実行してもよい）。

#### 【0245】

具体的には、110 ゲーム目の図 34（A）の状態において、スタートレバー 9 の開始操作により、役の抽選結果と設定値 2 を受信すると、副制御部 160 は、この遊技が 111 ゲーム目（図 34（B）参照）であり、ゲーム数カウンタ値の 111 と一致するので、演出抽選を行って乱数（値 5000 とする）を抽出し、この乱数値 5000 < 置き数 4096（設定値 2 に対応する置き数）の関係を充足していないと判断し、示唆演出を実行しない。一方、抽出した乱数値が 4096 未満の値であれば当選と判断し、示唆演出フラグを立てる。そして、副制御部 160 は、設定値 2 であるにも拘わらず、設定値 1 のフェイク演出として恰もこの「1」に対応する第 1 停止操作を受け付けると、停止ボタン部 10 の中に配置された振動モータを振動させて遊技者に設定値 1 をフェイク示唆し、当該操作ボタンが離されると振動を停止する。

#### 【0246】

また、副制御部 160 は、図 34（C）の状態になると、この遊技が 222 ゲーム目であり、ゲーム数カウンタ値の 222 と一致するので、演出抽選を行って乱数（値 2000 とする）を抽出し、この乱数値 2000 < 置き数 8192（設定値 2 に対応する置き数）の関係を充足していると判断し、示唆演出フラグを立てる。そして、設定値 2 であるのでこの「2」に対応する第 1 停止操作及び続く第 2 停止操作を受け付けると、停止ボタン部 10 の中に配置された振動モータを振動させて遊技者に設定値 2 を示唆し、当該操作ボタンが離されると、振動を停止する。つまり、第 1 停止操作及び第 2 停止操作共に、振動モータを振動させて遊技者に設定値 2 以上を示唆する。そして、第 3 停止操作では、振動させないように制御する。同様に、遊技が 333 ゲーム目であり、ゲーム数カウンタ値の 333 と一致し、抽選に当選して示唆演出フラグを立てると、第 1 停止操作 ~ 第 3 停止操作全てで、振動モータを振動させて遊技者に設定値 3 以上を示唆する。

#### 【0247】

更に、遊技が 444 ゲーム目で抽選に当選して示唆演出フラグを立てると、444 ゲーム目の第 1 停止操作 ~ 第 3 停止操作全てと、次ゲーム（445 ゲーム目）の第 1 停止操作で振動モータを振動させて遊技者に設定値 4 以上を示唆し、第 2 停止操作 ~ 第 3 停止操作では振動させない。また、555 ゲーム目で当選すれば第 1 停止操作 ~ 第 3 停止操作全てと、次ゲーム（556 ゲーム目）の第 1 停止操作 ~ 第 2 停止操作で振動モータを振動させて遊技者に設定値 5 以上を示唆し、第 3 停止操作では振動させない。666 ゲーム目で当選すれば第 1 停止操作 ~ 第 3 停止操作全てと、次ゲーム（667 ゲーム目）の第 1 停止操作 ~ 第 3 停止操作全てで振動モータを振動させて遊技者に設定値 6 を示唆するのである。例えば、設定 3 の場合、333 ゲーム目で示唆演出に当選する確率は 25%（8192 / 32768）と高く、666 ゲーム目までのその他では 12.5%（4096 / 32768）と低く設定されている。777 ゲーム目以降では、より正しい示唆演出がされる様になっており、例えば、設定 1 の場合、777 ゲーム目で示唆演出に当選する確率は 50%（16384 / 32768）と高く、888 ゲーム目以降では 6.25%（2048 / 32768）と低く設定されている。他の設定値の場合も同様である。

#### 【0248】

図 34（C）で述べた疑似ボーナス抽選を行う為の所定条件として、獲得した得点（ポイント）が所定の閾値に到達したこと又は超えたことで抽選条件が成立するようになって

10

20

30

40

50

いる。つまり、レア小役が当選したことと同じ意味である。

【0249】

図59は、ポイント振分け表である。図59(A)は役抽選後、図59(B)は役抽選前、及び図59(C)は当選役に対するポイント幅を示している。

【0250】

主制御部100は、スタートレバー9の操作を受け付けると全ての役(図23参照)の中から当選役を決定するが、図59(A)ではリプレイ役(中段又は右上リプレイ)が内部当選し、主制御部100が停止ボタン部10の1-2-3(左 中 右、以下同様)の操作に対して0ポイント、1-3-2の操作に対して0ポイント、2-1-3の操作に対して1ポイント、2-3-1の操作に対して0ポイント、3-1-2の操作に対して0ポイント、3-2-1の操作に対して3ポイント付与する様に抽選で事前にポイント振分け表(テーブルデータ)を作成したことを示している。このポイントは、図59(C)に示すように、リプレイ役に対して最小0ポイント~最大3ポイントまでのポイント幅で振分け抽選により決定される。平均すると4/6ポイント獲得できるように期待値が決まっている。

10

【0251】

図59(B)は、スタートレバー9の操作を受け付ける前(役の決定前)に、主制御部100が事前にポイント付与対象の全ての役(図23参照)に対してポイント振分け表を作成したことを示している。ポイント付与対象役として、不当選(ハズレ)、リプレイ、押し順ベル、上段スイカ、三連チェリー、強チャンス目を記載しているが、弱スイカや二連チェリーなどもあるが、図59(C)ではそれらを省略しているだけである。ポイント幅と平均ポイントは、それぞれ不当選(ハズレ)が0~1で1/6、押し順ベルが0~2で3/6、上段スイカが1~5で20/6、三連チェリーが5~10で36/6、強チャンス目が6~12で50/6、実ボーナスが一律50(押し順不問で、どの様に操作しても50ポイント獲得)となっており、主制御部100がゲーム毎に抽選で決定する。

20

【0252】

実施パターン1: 疑似ボーナス抽選用のポイントとしてポイント1と天井用のポイントとしてポイント2があり、段階設定値が打ち直されると共にクリアされて0に初期化される。疑似ボーナス抽選の閾値として閾値1と天井用の閾値として閾値2があり、閾値1は200ポイントで閾値2は2000に設定されている。ポイント1は初期値0から始まってポイントを獲得する度にそのポイントが累積して加算される。例えば、ポイント1及びポイント2が共に初期値0のときに図59(B)の強チャンス目を引き、その際の操作順序が2-3-1であれば12ポイントを獲得するので、ポイント1及びポイント2はそれぞれ12となる。

30

【0253】

このようにしてポイント1及びポイント2が共に197になったときに、図59(B)の三連チェリーを引き、その際の操作順序が1-2-3であれば5ポイントを獲得するので、ポイント1及びポイント2はそれぞれ202となる。主制御部100は、三連チェリー(レア小役)が当選した場合の疑似ボーナス抽選に加えて、ポイント1が閾値1の200ポイントに到達したことに基づく疑似ボーナス抽選を行う。主制御部100は、ポイント1の200ポイントから閾値1の200ポイントを差し引いて、ポイント1を2ポイントとして持ち越す一方、ポイント2は202ポイントのままとし、獲得したポイントを上述と同様に加算して行く。そして、ポイント2が閾値2の2000ポイントに到達すると(又は、超えると)、疑似ボーナスを当選させるのである。なお、ポイント1が閾値1に到達に基づく疑似ボーナス抽選で当選した場合に、ポイント2を0にクリアする様にすれば、ボーナス間の天井ポイントとすることが出来る。つまり、ポイント2が閾値2の2000ポイントに到達するまで疑似ボーナスや実ボーナスに当選しなければ、強制的に疑似ボーナスを放出するのである。

40

【0254】

実施パターン2: 主制御部100は、遊技区間(例えば、30ゲーム)と疑似ボーナス

50

を放出する為の閾値として閾値 3 を決定する。遊技区間の決定方法は、まず 10 の位と 1 の位を抽選し、遊技区間としてのゲーム数を決定する。10 の位は 1 ~ 9 で、1 の位は 0 ~ 9 となるので、遊技区間は最小 10 ゲーム ~ 最大 99 ゲームの範囲となる。閾値 3 を決定する為の抽選テーブルとしてテーブル 1 ~ テーブル 9 があり、遊技区間が 10 ゲーム ~ 19 ゲームでテーブル 1 が選択され、遊技区間が 20 ゲーム ~ 29 ゲームでテーブル 2 が選択され、... 遊技区間が 90 ゲーム ~ 99 ゲームでテーブル 9 が選択される。主制御部 100 は、遊技区間に応じてテーブル 1 ~ テーブル 9 を選択し、選択したテーブルデータを用いて抽選により閾値 3 を決定する。例えば、テーブル 1 としては、50 ポイントが 10 % で、100 ポイントが 40 % で、150 ポイントが 30 % で、250 ポイントが 20 % で当選するようになっており、閾値 3 としては小さい値が遊技者には有利である。

10

#### 【0255】

ポイント付与対象の役として、例えば通常リプレイ役や特定小役（1 枚又は 2 枚払出しの減少小役であって、押し順に影響されずに必ず入賞する役）が決定された場合に、主制御部 100 は、停止スイッチの操作順序を事前に（操作される前に）決定する。停止スイッチが 3 つの場合、操作順序は左 中 右、左 右 中、中 左 右、中 右 左、右 左 中、右 中 左の 6 通りであるが、各操作順序の当選確率は 42 / 256 となっており、4 / 256 の確率で全ての押し順が当選となる（つまり、6 通り正解操作）。

#### 【0256】

主制御部 100 は、事前に決定された操作順序で、実際に停止スイッチが操作された場合、付与するポイントを抽選で決定し、遊技区間を通して決定されたポイントの全てを累積して計数する。主制御部 100 は、累積ポイントと閾値 3 との大小関係を比較し、移行条件が成立したか否かを判断する。例えば、累積ポイントが閾値 3 と等しい又は閾値 3 を超えていると判断すると移行条件が成立し、主制御部 100 は、通常遊技から疑似ボーナスである特別遊技へ移行させる。閾値 3 を超えた分の累積ポイントは、次の遊技区間に持ち越されて加算されるので、遊技者に有利となる。一方、移行条件が不成立であれば、再度遊技区間と閾値 3 を決定し、通常遊技を繰り返す。なお、疑似ボーナス後に 29 回目の遊技区間を終了しても、疑似ボーナスがハズレ続けた場合、30 回目の遊技区間は天井周期となり、ポイント付与対象の役が当選すると、報知遊技となってポイント付与の押し順が報知される。従って、遊技者はポイントを獲得しやすくなり、疑似ボーナスを当選させることができる（天井機能）。また、天井ゲーム数（2000 ゲーム間、疑似ボーナスがハズレ）に到達すると、報知遊技としてもよい。

20

30

#### 【0257】

実施パターン 3：主制御部 100 は、所定数（一般に、「天井ゲーム数」と称されている）の通常遊技を実行したことを契機にして、通常遊技から疑似ボーナス（通常遊技より有利な遊技）へ移行させる。また、この疑似ボーナス中に獲得したポイントを RAM 102 に記憶する。獲得したポイントとしては、払い出された遊技メダルの総数（総払出枚数）、又は、獲得した遊技メダルの増加枚数（純増メダル枚数）の何れか一つである。但し、会員カードに記憶される貯メダルなどの電子データでもよい。主制御部 100 は、今回の特別遊技で獲得したポイントが前回の特別遊技で獲得したポイントを超えている場合（つまり、前回よりも今回の方が払出しメダル数又は純増枚数が多い又は超えている場合）、一義的に定まっている天井ゲーム数より少ない数（低い数）の低天井ゲーム数を新たに設定し、低天井ゲーム数の通常遊技を実行したことを契機にして、次の特別遊技へ移行させる。

40

#### 【0258】

実施パターン 4：

図 60 は、抽選テーブルの概念図である。

#### 【0259】

抽選テーブル（抽選用情報）は 1 ~ N 個（N は 2 以上の自然数）の複数あり、複数の選択ゲーム数と選択確率と当選確率との関係を定めている。例えば、抽選テーブル 1 は、選択ゲーム数の 32 ゲームに対して、選択確率 5 % と当選確率 25 % を、選択ゲーム数の 6

50



4 ゲームに対して、選択確率 5 %と当選確率 30 %を、選択ゲーム数の 96 ゲームに対して、選択確率 5 %と当選確率 50 %を、選択ゲーム数の 128 ゲームに対して、選択確率 80 %と当選確率 10 %を、選択ゲーム数の 256 ゲームに対して、選択確率 5 %と当選確率 100 %を定めている。抽選テーブル 2 ~ 抽選テーブル N - 1、抽選テーブル N も抽選テーブル 1 と同様に図示したデータが記憶されている。

#### 【0260】

主制御部 100 は、抽選テーブル 1 ~ 抽選テーブル N の中から一つの抽選テーブルを決定する。例えば、 $1/N$  の確率で一つの抽選テーブルを平等に抽選で決定してもよいが、異なる確率で抽選により決定してもよい。現在の抽選テーブル 1 に対して、次回選択される確率として抽選テーブル 1 が  $1/N$  で、抽選テーブル 2 が  $2/N$  で、抽選テーブル 3 が  $3/N$  で、... 抽選テーブル N - 1 が  $0/N$  で、抽選テーブル N が  $0/N$  というように何れかに偏るようにするのである。主制御部 100 は、例えば抽選テーブル 1 を決定すると、選択ゲーム数の 32 ゲームを選択確率 5 %で、選択ゲーム数の 64 ゲームを選択確率 5 %で、選択ゲーム数の 96 ゲームを選択確率 5 %で、選択ゲーム数の 128 ゲームを選択確率 80 %で、選択ゲーム数の 256 ゲームを選択確率 5 %で抽選することにより、複数の選択ゲーム数の中から一つの選択ゲーム数を決定する。当然ながら、選択確率の合計は 100 %となり、選択ゲーム数の 128 ゲームが選択される確率は 80 %と最も高く、他の選択ゲーム数は全て 5 %で抽選される。主制御部 100 は、例えば選択ゲーム数の 128 ゲームを抽選で選択した場合、この選択ゲーム数に対応して定まる当選確率を 10 %として当落抽選を行う。また同様に、選択ゲーム数の 32 ゲームの場合には当選確率を 25 %とし、選択ゲーム数の 64 ゲームの場合には当選確率を 30 %とし、選択ゲーム数の 96 ゲームの場合には当選確率を 50 %とし、選択ゲーム数の 256 ゲームの場合には当選確率を 100 %として当落抽選を行う。

#### 【0261】

主制御部 100 は、図 33 で示す通常遊技を、決定された選択ゲーム数実行したことを契機に当落抽選を行う。主制御部 100 は、例えば選択ゲーム数の 128 ゲームを抽選で選択した場合、128 ゲームの通常遊技を実行したことを契機に、当選確率 10 %で当落抽選を行い、当落抽選によって高確率状態へ移行させる条件が成立（当落抽選に当選すると、所定条件が成立）したことを契機に、疑似ボーナスに当選する確率（特別遊技への移行条件が成立する度合い）が高い高確率状態へ移行させる。主制御部 100 は、高確率状態の通常遊技で疑似ボーナスに当選したこと（移行条件の成立）を契機に、疑似ボーナスを放出する（特別遊技へ移行させる）。一方、当選確率 10 %で当落抽選を行い、当落抽選によって高確率状態へ移行させる条件が不成立の場合、抽選テーブル 1 ~ 抽選テーブル N の中から一つの抽選テーブルを再度選択して、選択ゲーム数を決定し、決定された選択ゲーム数の通常遊技を実行したことを契機に、選択ゲーム数に対応して定まる当選確率で当落抽選を行う。同様に、高確率状態の通常遊技へ移行したが、疑似ボーナスに当選しなかった場合も、抽選テーブルの選択、選択ゲーム数の決定及び対応する当選確率での当落抽選を繰り返して実行する。また、特別遊技終了後にも、同じ処理を行うのである。図 60 における抽選テーブル 1 ~ 抽選テーブル N の当選確率を全て 100 %（すなわち、全て当選）とすれば、決定された選択ゲーム数毎に必ず高確率状態の通常遊技へ移行させることができる。換言すれば、当選確率の情報は不要となる。更には、当落抽選で当選すると高確率状態の通常遊技へ移行することに換えて、特別遊技へ移行するようにもできる。

#### 【0262】

後述する疑似 ST 又は疑似超 ST 以外の遊技状態（特に、通常遊技状態）で、役抽選結果に応じたストック抽選テーブルを用いて、ストック抽選（裏ストック個数及び放出ストック個数と種類）が行われる。裏ストック個数とは、直ぐには放出されないが、放出抽選に当選した場合に放出される疑似ボーナス又は疑似 ST である。逆に、放出抽選に当選（例えば、2 個当選）しても、裏ストックが 0 で全く無ければ疑似ボーナスや疑似 ST は放出することができず、放出当選結果は捨てられる（廃棄される）。放出ストック個数は直ぐに放出されるものであり、待機状態を経て、疑似ボーナス又は疑似 ST として放出され

る。例えば、裏ストック個数 0 の状態でストック抽選を行い、裏ストック個数 2 及び放出ストック個数 1 が当選すれば、裏ストック個数 1 で放出ストック個数 1 となり、放出ストック 1 が疑似ボーナスや疑似 S T として放出される。つまり、裏ストックがなければ、疑似ボーナスを放出できない状態となる。

#### 【 0 2 6 3 】

副制御部 1 6 0 は、ボーナス当選（実ボーナス又は疑似ボーナス）を告知する場合、図 3 3 の疑似ボーナス前兆となり、図 3 4（C）の前兆カミナリ演出を数回行った後の告知変動表示ゲームで、再び夜のステージ画面を表示し（図 3 5（A）参照）、停止ボタン部 1 0 の操作に応じて、プレートを持った 2 匹のコウモリが遠くから近付いて、徐々に「B O N U S」文字が認知できるように表示し（図 3 5（B）参照）、最後に飛び去るコウモリ告知演出を行う。

10

#### 【 0 2 6 4 】

また、図 3 5（A）に示す夜のステージ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て、墓地が拡大されてキャラクタの執事が「オリャー」という叫び声と「ティロロローン」という効果音と共に、掘り起こされた画面中央の墓穴から主人公のキャラクタを登場させることにより、遊技者にとって激アツなプレミア演出としてもよい（図 3 5（C）参照）。中段チェリー役の当選を契機にしてフリーズ抽選が行われ、当選すると図 3 3 のフリーズ発生となり、最低でも裏ストック個数 5 及び放出ストック個数 5 が当選して、フリーズ演出後に疑似ボーナスが直ちに放出される。但し、後述する実ボーナス待機中（内部中）において、中段チェリー役が内部当選してもフリーズ抽選を行わないだけでなく、チェリー図柄を上段又は下段に停止するように停止制御を変更して、中段チェリー役を 2 連チェリー役又は 3 連チェリー役として表示する。効果として、レア小役として最高の中段チェリー役を隠すことで、遊技者に引き損感を与えないで済む。

20

#### 【 0 2 6 5 】

ボーナス放出により疑似ボーナスが確定すると、確定報知演出後に昇格抽選画面が表示される（図 3 6（A）参照）。疑似ボーナスは、疑似 B B と疑似 R B、及び特別上乘せ遊技の疑似 S T（ストックタイム）と本遊技を模した疑似遊技の疑似超 S T（超ストックタイム）がある。さらに、疑似 B B としては、疑似 B B（白色）、疑似 B B（黄色）、疑似 B B（緑）、疑似 B B（赤色）及び疑似 B B（虹色）の 5 種類があり、これらの色の違いに応じて、疑似 B B ゲーム中の疑似 B B ストック確率がそれぞれ相違している。疑似ボーナスの連チャン確率は、疑似 B B（白色）が 5 0 %、疑似 B B（黄色）が 6 0 %、疑似 B B（緑）が 7 0 %、疑似 B B（赤色）が 8 0 % 及び疑似 B B（虹色）が 9 0 % であり、疑似 R B のボーナス連チャン確率は 3 0 % と最も低くなっている。従って、遊技者は、疑似 R B よりも疑似 B B を期待し、また、疑似 B B の中でも疑似 B B（白色）< 疑似 B B（黄色）< 疑似 B B（緑）< 疑似 B B（赤色）< 疑似 B B（虹色）となることを期待する。それ以上に、遊技者は、黒バーが揃って、疑似 S T（ストックタイム）に入ることを特に期切望するのである。

30

#### 【 0 2 6 6 】

図 3 6（A）の昇格抽選画面では、トランプのダイヤ 7 が表示されているが、数字の 2 ~ 1 0 までの順で大きい方が疑似 B B に昇格する確率が高いことを示唆している。ダイヤ 7 の場合、疑似 R B になる確率が高いことを示唆している。この昇格遊技を 1 0 ゲーム行う毎に、昇格自力抽選（図 3 3 参照）が開始して、スペシャルボタン 1 4 の操作が有効になった状態で、一撃操作したタイミングで当落抽選が実行され、当選するとダイヤ 7 からダイヤ 1 0 等へと自力で昇格できる。図 3 6（B）に示す昇格抽選画面では、ダイヤ 7 からクラブのキングに変わっており、昇格抽選に当選して疑似ボーナスが昇格したことを表示している。絵札とエースは、疑似 B B 又は疑似 S T の何れかが確定であることを示している。また、図 3 6（B）の下段左にクラブ 5 が表示されているが、昇格遊技における昇格抽選で疑似ボーナスが 1 つストックされたことを示しており、数字の 5 は疑似 R B になる確率が高いことを示唆している。このストックされたクラブ 5 は、疑似ボーナスゲーム後に直ちに放出される放出ストックである。なお、昇格自力抽選は、所定ゲーム数目（1

40

50

0 ゲーム目)のスタートレバー9の操作を契機に実行して昇格の有無を決定し、そして10ゲーム目が開始して、有効になったスペシャルボタン14の一撃操作により昇格の報知演出(例えば、ダイヤ10へ昇格演出又はダイヤ7をそのままにする不昇格演出)を行う様にしてもよい。

【0267】

図36(C)の昇格抽選画面では、クラブのキングがハートのエースに変わっており、更なる昇格抽選に当選して疑似ボーナスが昇格したことを表示している。エースは、疑似BB(赤色)、疑似BB(虹色)又は疑似STの何れかが確定であることを示している。また、図36(C)の下段左にクラブ5及びジョーカーが表示されているが、昇格遊技における昇格抽選でボーナスが1つストックされたことを示している。このジョーカーは、疑似STが確定したことを表示している。従って、遊技者は、昇格遊技が長くても苦にはならず、逆に長く続くことを望むのである。

10

【0268】

主制御部100(又は、副制御部160でもよい)は、図37(A)の時点で疑似BB(赤色)、疑似BB(虹色)又は疑似STの何れかを決定しており、その決定が疑似BBの場合、白7リプレイが内部当選すると、逆押し(第一停止操作が右停止ボタン10c)で白7図柄を狙うように指示する(図37(B)参照)。一方、その決定がSTの場合、BARリプレイが内部当選すると、逆押しでBAR図柄を狙うように指示する(図37(C)参照)。

【0269】

20

遊技者が、図37(B)の状態、停止ボタン部10を正しく操作(逆押し及び正しい操作タイミング)すると、白7リプレイが入賞して白7図柄が中央横一直線に揃って表示される(図38(A)参照)。この白7図柄の内部には、多色発光可能な回胴部図柄表示LEDが配置されており、副制御部160は、スペシャルボタン14の操作に応じて、有効ラインに対応する3つの回胴部図柄表示LEDが白色 黄色 緑色 赤色 虹色に発光色を変化させる。停止ボタン部10を逆押ししたが操作タイミングを間違えると、白7リプレイは入賞せずに他のリプレイが入賞するが、この場合、同図の星印を付した図柄がV字形をしており、この位置の図柄が5色に変化する(図38(B)参照)。主制御部100は、遊技者が停止ボタン部10を逆押し操作すれば、ショートフリーズを発生させて、遊技の進行を遅延させる。なお、図37(B)のハートのエースに替えてスペード5が表示されている状態と仮定すると、白BARリプレイが内部当選したとき、同様に、逆押し(第一停止操作が右停止ボタン10c)で白7図柄を狙うように指示する。遊技者が停止ボタン部10を正しく操作(逆押し及び操作タイミング)すると、白7図柄、白7図柄、BAR図柄が右下り一直線に揃って表示される(図24(B)参照)。

30

【0270】

図37(C)の状態、遊技者が、停止ボタン部10を正しく操作(逆押し及び正しい操作タイミング)すると、BARリプレイが入賞してBAR図柄が中央横一直線に揃って表示される(図38(C)参照)。停止ボタン部10を逆押ししたが操作タイミングを間違えると、BARリプレイは入賞せずに他のリプレイが入賞するが、この場合、BARリプレイが入賞する又はしないに拘わらず、全図柄が虹色に変化する。主制御部100は、遊技者が停止ボタン部10を逆押し操作すれば、ショートフリーズを発生させて、遊技の進行を遅延させる(図38(D)参照)。

40

【0271】

図39は、表示演出装置が表示する演出画面の模式図及び窓部の図柄表示状態を示す模式図である。

【0272】

疑似BB(虹色)が決定されていると仮定すると、副制御部160は、変化させる色毎にスペシャルボタン14の操作回数を抽選で事前に決定し、色決定画面を表示して、スペシャルボタン14の連打操作を促す(図39(A)参照)。例えば、抽選により、3回で白色 黄色へ(図39(B)参照)、その後5回で黄色 緑色へ、その後7回で緑色

50

赤色へ、その後に10回で赤色 虹色へ(図39(C)参照)という様に、色変化タイミングの操作回数を事前に決定し回胴部図柄表示LEDの発光色を制御している。なお、白7リプレイが入賞しない場合(図38(B)参照)、同図の星印を付したV字形の位置にある図柄が同様に5色に変化する。一方、何れかのリプレイ入賞により遊技媒体が自動投入された状態で、スペシャルボタン14が操作されることなく、スタートレバー9が操作されると、トッランプ(上部状態表示LED13a)が決定された色(この場合、虹色)で発光・点滅する。白色の図柄は、特定色としての図柄であって、背後から照射される有色光に応じた色に変化する図柄である。この白7図柄一つだけで、あらゆる色の図柄に変化させることが可能となる。なお、薄いクレー色も特定色として使用可能だが、白色が目視的には最適な色である。

10

#### 【0273】

図40～図41は、表示演出装置が表示する演出画面の模式図である。

#### 【0274】

主制御部100は、役抽選だけではなく、出玉性能(アシスト機能)に関する制御を全て司っており、上述した疑似BB(虹色)を発動させると、疑似BBストック確率90%のストック抽選テーブルを用いて、図23に示した当選役に応じてストック抽選を行う。ストック抽選結果の告知方法は、遊技者が4種類(チャンス告知、一発告知、後告知、対決告知)の中から一つを選択できる。一方、副制御部160は、主制御部100から役抽選結果情報及び操作順序などアシスト機能に関する情報(アシスト情報)を受け取り、その情報に基づいて適切な演出を行うようになっている。

20

#### 【0275】

副制御部160は、スタートレバー9が操作され、疑似BB(虹色)を開始すると、疑似BB開始画面を表示し、放出することが決定されたストックしている疑似ボーナスの種類と個数をトランプの絵柄(種類)と枚数で、表示演出装置11の左上部に表示する(図40(A)参照)。主制御部100は、疑似BBのボーナス色(白色～虹色)とは無関係に、14枚配当のベル小役(強ベルなどの押し順不問ベルや左1stベルも含む。)が15回内部当選したことを契機にして、疑似BBを終了させるので、押し順ベル役が内部当選して、取りこぼしても1回として管理する。一方、副制御部160は、ベル小役が15回当選に相当する疑似BB終了枚数データとして、210枚という数値データを記憶している。同様に、疑似RBは、ベル小役が5回内部当選したことを契機にして終了し、疑似RB終了枚数データとして、70枚という数値データを記憶している。BB開始画面の表示000/210枚は、左側が払出し枚数、右側が終了条件となる疑似BB終了枚数データであり、Totalは増加枚数である。主制御部100は、疑似ボーナス中のベル小役の当選回数を記憶しており、疑似BBでは15回当選したこと、疑似RBでは5回当選したことを契機に疑似ボーナスを終了させる。また、疑似BB中の上乗せ抽選に当選した場合に、基礎数の15回に上乗せ当選分を加算する様にしてもよい。例えば、上乗せ抽選で5回が当選すると、疑似BBは20回当選したことを契機に終了し、副制御部160は分母の210枚を280枚(5×14枚)と加算表示する。

30

#### 【0276】

副制御部160は、図25に示す押し順ベル2-1が内部当選し、主制御部100から役抽選結果情報(押し順小役)及びアシスト情報(中 右 左)を受信すると、ベル小役(FUR1)を入賞させるのに必要な停止ボタン部10の押し順を黄色(ベル小役示唆)の円及び数字の1～3で表示する。この場合には、第一停止操作を意味する数字の1を大きな黄色円の中に表示すると共に、ドラキュラやお姫様等の主人公の声で「ナカ」と発音する(図40(B)参照)。しかし、操作を誤ってコボシ目が表示されると、図31のRT1に移行するので、その場合、RT2やRT3へ再び移行させるために押し順リプレイが当選したときに、同様の表示と音声で遊技者にアシストするようになっている。なお、押し順ベル2-1に対応して、副制御部160が中 右 左という押し順情報を記憶しておけば、主制御部100は操作順序情報を送る必要はない。

40

#### 【0277】

50

副制御部 160 は、遊技者が中停止ボタン 10b を正しく操作すると、中央の大きな黄色円を破裂させて消去すると共に、第二停止操作を意味する数字の 2 を大きな黄色円に拡大して表示する（図 40（C）参照）。

#### 【0278】

副制御部 160 は、遊技者が右停止ボタン 10c を正しく操作すると、右側の大きな黄色円を破裂させて消去すると共に、第三停止操作を意味する数字の 3 を大きな黄色円に拡大して表示する（図 41（A）参照）。そして、副制御部 160 は、遊技者が左停止ボタン 10a を最後に操作すると、左側の大きな黄色円を破裂させて消去すると共に、画面中央部に「GET」と表示し（図 41（B）参照）、払出し枚数 14 を 000 に順に加算して 014 に変更し、払出し枚数 14 を Total「0」に加算して 14 枚に変更する（図 41（C）参照）。順に加算される場合の表示態様としては、000 001 002 003... 013 014 と、Total では 0 1 2 3... 13 14 となる。一方、押し順ベル役が内部当選して、取りこぼした場合は、順に加算される表示態様ではなく、000 014 という様に飛び越し表示態様となって、1 ゲームが終了する。

#### 【0279】

図 42 は、表示演出装置が表示する演出画面の模式図であり、1 回の疑似ボーナスが終了するまでの映像の流れを表示している。

#### 【0280】

主制御部 100 は、疑似 BB の開始からベル小役が当選した回数を記憶しており、ベル小役の当選回数が 15 回目の当該ゲームで右 中 左の押し順小役 4 - 1（図 26 参照）が内部当選した状態を示している（図 42（A）参照）。なお、左上にスペードの 10 が追加表示されているが、疑似 BB（虹色）のゲーム中に放出ストックが 1 つ当選し、トータル 3 つの疑似ボーナスがストックされていることを示しており、最も左のクラブの 5 から順に放出される。

#### 【0281】

主制御部 100 は、右 中 左の押し順で停止ボタン部 10 が操作されると、ベル小役を入賞させて 14 枚の遊技媒体を払出し（図 42（B）参照）、疑似 BB の終了条件（ベル小役の当選回数が 15 回当選）が満たされたか否かを判断し、終了条件が成立すると、疑似 BB を終了させて、3 秒程度のショートフリーズ状態にする（図 42（C）参照）。副制御部 160 は、210 / 210 枚、及び増加枚数の Total が 167 枚であることを表示し、ボーナス終了画面で Total が 167 枚、BIG ボーナスを 1 回行ったことを示す為に ×1、REG ボーナスを 0 回行ったことを示す為に ×0 と表示する。なお、押し順ベル役は、入賞しても取りこぼしても、000 / 210 枚の 000 に 14 が加算されるが、ベル役以外（例えば、レア小役のチェリーやスイカ）は、000 に一切加算されない。一方、Total には実際に入賞して払出された枚数が加算され、遊技媒体の消費枚数（3 枚 / ゲーム）は減算される。

#### 【0282】

図 43 ~ 図 44 は、演出画面の模式図及び窓部の図柄表示状態を示す模式図である。

#### 【0283】

ここで図 33 を参照し、主制御部 100 は、疑似 BB の終了条件が成立すると、放出可能な疑似ボーナス及び疑似 ST のストックの有無を判断し、放出ストックがあれば疑似ボーナス又は疑似ストックタイム待機中に移行する一方、ストックがなければ通常遊技に移行する。この場合には、ストックが 3 つあり疑似ボーナスや疑似 ST を獲得した順に消化するので、図 36（A）と同様に、まずは最も左のクラブ 5 の昇格抽選画面が表示される（図 43（A）参照）。主制御部 100 は、クラブ 5 から昇格することなく、白 BAR リプレイが当選すると、副制御部 160 に逆押し（第一停止操作が右停止ボタン 10c）で白 7 図柄を狙うように指示させ（図 43（B）参照）、遊技者が停止ボタン部 10 を正しく操作（逆押し及び正しい操作タイミング）すると、白 BAR リプレイが入賞して白 7 図柄、白 7 図柄、BAR 図柄が右下り一直線に揃って表示される（図 43（C）参照）。但し、実際に入賞して作動したのは、ベル図柄、白 7 図柄、白 7 図柄のリプレイ役である。

## 【 0 2 8 4 】

主制御部 1 0 0 は、疑似 R B を発動させると、疑似 B B ストック確率 3 0 % のストック抽選テーブルを用いて、図 2 3 に示した当選役に応じてストック抽選を行う。副制御部 1 6 0 は、主制御部 1 0 0 から役抽選結果情報及び操作順序などアシスト機能に関する情報（アシスト情報）を受け取り、その情報に基づいて適切な演出を行うようになっている。

## 【 0 2 8 5 】

副制御部 1 6 0 は、スタートレバー 9 が操作され、疑似 R B を開始すると、疑似 R B 開始画面を表示し、ストックされている疑似ボーナスの種類と個数をランプの絵柄と枚数で、表示演出装置 1 1 の左上部に表示する（図 4 4（A）参照）。主制御部 1 0 0 は、1 4 枚配当のベル小役が 5 回内部当選したことを契機にして、疑似 B B を終了させるので、押し順ベル役が内部当選して、取りこぼしても 1 回として管理する。一方、副制御部 1 6 0 は、ベル小役が 5 回当選に相当する疑似 B B 終了枚数データとして、7 0 枚という数値データを記憶している。

10

## 【 0 2 8 6 】

主制御部 1 0 0 は、5 回目のベル小役を入賞させて 1 4 枚の遊技媒体を払出し（図 4 4（B）参照）、疑似 R B の終了条件が満たされたか否かを判断して、終了条件が満たされると、疑似 R B を終了させて、3 秒程度のショートフリーズ状態にする。副制御部 1 6 0 は、7 0 / 7 0 枚、及び最初の疑似 B B から継続して係数した増加枚数の T o t a l が 2 4 8 枚であることを表示し（図 4 4（B）参照）、ボーナス終了画面で T o t a l が 2 4 8 枚、B I G ボーナスを 1 回行ったことを示す為に × 1、R E G ボーナスを 1 回行ったことを示す為に × 1 と表示する。なお、押し順ベル役は、入賞しても取りこぼしても、0 0 / 7 0 枚の 0 0 に 1 4 が加算されるが、ベル役以外（例えば、レア小役のチェリーやスイカなど）は、0 0 に一切加算されない。一方、T o t a l には実際に入賞して払出された枚数が加算され、消費枚数（1 ゲーム当たり 3 枚）は減算される。

20

## 【 0 2 8 7 】

図 4 5 ~ 図 4 6 は、表示演出装置が表示する演出画面の模式図である。図 4 7 は、リーチ目の種類を示す説明図である。

## 【 0 2 8 8 】

ここで図 3 3 を参照し、主制御部 1 0 0 は、疑似 R B の終了条件が成立すると、放出する疑似ボーナス及び疑似 S T の放出ストックの有無を判断し、放出ストックがあれば疑似ボーナス又は疑似ストックタイム待機中に移行する一方、放出ストックがなければ通常遊技に移行する。この場合には、放出ストックが 2 つあり疑似ボーナスや疑似 S T を獲得した順に消化するので、図 4 3（A）と同様に、まずは最も左のジョーカーが表示され、その直下にストックされているスペードの 1 0 が表示される（図 4 5（A）参照）。ジョーカーは、最も高いストックタイムが確定した状態なので、主制御部 1 0 0 は、昇格抽選に替えて疑似ボーナスや疑似 S T のストック抽選を行う。このストック抽選は、チェリーやスイカなどの役抽選結果に応じたストック抽選テーブルを用いて実行されるので、役抽選で確定役又はレア小役が当選すればストック抽選に当選する確率が上がる（確定役は 1 0 0 % で 2 以上の複数ストック当選）。図 4 5（B）は、ストック抽選で新たに疑似ボーナス又は疑似 S T が当選し、疑似 B B（赤色）以上又は疑似 S T が確定したスペードのエースが表示されている状態を示している。

30

40

## 【 0 2 8 9 】

主制御部 1 0 0 は、図 4 5（B）の状態で B A R リプレイが当選すると、副制御部 1 6 0 に逆押で B A R 図柄を狙うように指示し（図 4 5（C）参照）、遊技者が停止ボタン部 1 0 を正しく操作すると、B A R リプレイが入賞して B A R 図柄が中央横一直線に揃って表示される（図 2 4（C）参照）。

## 【 0 2 9 0 】

主制御部 1 0 0 は、1 セットで 5 0 ゲームの疑似 S T を発動させると（図 3 3 参照）、1 セット当たり平均して 2 個ストックする確率（2 0 0 %）のストック抽選テーブルを用いて、図 2 3 に示した当選役に応じてストック抽選を行う。疑似ボーナス中に行うストッ

50

ク抽選では裏ストック個数及び放出ストック個数と種類が決定されるので、裏ストックだけが当選した場合、疑似ボーナスは放出されな。しかし、疑似STや疑似超ST中で行われるストック抽選では、裏ストック個数の有無とは無関係に、また裏ストックを使用せずに、放出ストック個数と種類が決定されるので、当選した数の疑似ボーナス等が疑似ST終了後に直ちに放出される。また、現在記憶している裏ストック個数はそのまま維持されて、疑似ボーナス遊技や通常遊技や疑似ボーナス遊技等で使用できる。

#### 【0291】

副制御部160は、スタートレバー9が操作され、疑似STを開始すると、疑似ST開始画面(ストックタイム開始画面)を表示し、現在ストックされている疑似ボーナスの種類と個数をトランプの絵柄(種類)と枚数で、表示演出装置11の左上部に表示し、この場合には1ゲーム消化したので残りゲーム数が49で、Totalで254枚増加していることを表示する(図46(A)参照)。図46(B)は疑似STの開始1ゲーム目にレア小役が当選したことを告知しており、例えば強チェリー(3連チェリー)が内部当選すると、高確率でストック抽選を行って、ドラム部2の非有効ライン(中段を除く、上段及び下段)の回胴部図柄表示LEDを2秒間程度だけ赤く点灯させる。この場合には、ボーナス・ストックが1つ当選して疑似BB(白)以上が確定のハートのクィーンが1つ追加表示されており、2枚配当の3連チェリーが入賞して、増加枚数が2枚加算されてTotalで256枚と表示される(図46(C)参照)。この疑似STは、1セットで50ゲーム実行されるが、50ゲーム間でボーナス・ストックが1つも当選しなければ、更に1セット追加され50ゲームが最初から新たに継続する。なお、追加されるゲーム数は、30ゲーム、40ゲーム、50ゲーム、100ゲーム等の中から抽選で決定してもよい。

#### 【0292】

また、疑似ST中の上乗せ抽選に当選すると、基礎数の50ゲームに上乗せ当選分を加算する様にしてもよい。例えば、(1)疑似ST中に上乗せ抽選に当選した場合、付与する上乗せゲーム数を決定する。そして、表示演出装置11に上乗せゲーム数(上乗せ量)に応じた色の上乗せ玉を表示し、50ゲームの疑似STを消化して、残りゲーム数が0になったときに、上乗せ演出を行って上乗せ当選分をこの0ゲームに加算する様にする。上乗せ玉の色は、水色が5ゲーム以下、黄色が10ゲーム以下、緑色が30ゲーム以下、赤色が50ゲーム以下、虹色が50ゲーム超を示唆している。具体的には、主制御部100は、まず役抽選でレア小役が当選したことを契機にして、上乗せチャンスゾーンへの移行抽選を行い、移行抽選に当選すると、更にポイント抽選を行って、付与する付与ポイントを決定する。なお、(2)移行抽選を実行するのではなく、疑似ST中に特定役(スペシャルリプレイ役やチャンス目リプレイ役)が当選したことを契機にして、上乗せチャンスゾーンへ移行させ、付与ポイントを決定するようにしてもよい。

#### 【0293】

図61は、上乗せ特化テーブル及び選択画面の概念図である。

#### 【0294】

上乗せ特化テーブル(図61(A)参照)は、種別として上乗せ特化01~上乗せ特化20まであり、各上乗せ特化ゲームに対して必要ポイントと上乗せ期待値が対応付けられている。例えば、上乗せ特化10の場合、選択するのに10ポイントが必要で、その平均上乗せゲーム数(上乗せ期待値)が30ゲームであることを示している。但し、上乗せゲーム数の範囲は、最低10ゲーム~最大50ゲームに納まるように抽選で決定される。

#### 【0295】

図61(B)は、遊技者に表示される表示演出装置11の選択画面であり、上乗せチャンスゾーンへ移行して、決定された付与ポイントが20ポイントであり、合計20ポイントの範囲で複数選択するように指示していることを示している。図61(C)は、遊技者が十字キー7を操作して、斜線で示す上乗せ特化02を3つ、上乗せ特化04を1つ、上乗せ特化10を1つ選択し、残ポイントが0ポイントであることを示している。なお、上乗せ特化15を1つだけ選択してもよいし、上乗せ特化09を2つ選択して、残り2ポイントを使用せずに廃棄してもよい。ただし、不使用ポイントがある場合、注意喚起の為に

警告画面が表示される。図 6 1 ( C ) の状態でスタートレバー 9 が操作されると、主制御部 1 0 0 は、上乘せ特化 0 2 ( 上乘せ期待値 6 ゲーム ) を 3 回、上乘せ特化 0 4 ( 上乘せ期待値 1 2 ゲーム ) を 1 回、上乘せ特化 1 0 ( 上乘せ期待値 3 0 ゲーム ) を 1 回の上乗せ抽選を実行し、平均 6 0 ゲーム ( 基数 N 1 ) が上乘せされるので、上乘せ玉は虹色で表示されることになる。そして、5 0 ゲームの疑似 S T を消化して、残りゲーム数が 0 になったときに掛け合せ係数 ( N 2 ) を決定し、基数 N 1 × 掛け合せ係数 N 2 ( 例えば、6 0 ゲーム × 5 倍 ) を順に表示する上乘せ演出を行って、上乘せ当選分をこの残り 0 ゲームに加算する様にする。

【 0 2 9 6 】

図 6 2 は、疑似 S T のゲーム進行処理手順を示すフローチャートである。

10

【 0 2 9 7 】

主制御部 1 0 0 は、1 セット 5 0 ゲームの疑似 S T を開始すると、疑似 S T の 1 ゲーム毎にこのサブルーチン呼び出す。主制御部 1 0 0 は、ステップ S 3 0 0 で疑似 S T の残りゲーム数が 0 ゲームか否かを確認し、0 ゲームであればステップ S 3 0 5 に移行する一方、0 ゲームでなければステップ S 3 1 0 に移行して、上乘せチャンスゾーン ( 上乘せ特化ゾーン ) が当選したか否かを確認する。当選していなければステップ S 3 0 0 へ移行する一方、当選していればステップ S 3 2 0 へ移行して、付与ポイントを抽選で決定し、ステップ S 3 3 0 で当該付与ポイントに応じて選択された上乘せ特化ゾーン ( 上乘せ特化ゲーム ) を表示する。ステップ S 3 4 0 で遊技者が十字キー 7 を操作して、1 つ以上の上乗せ特化ゾーンを選択し、スタートレバー 9 が操作されると、主制御部 1 0 0 は、S 3 5 0 で上乘せ特化ゲームを実行し、上乘せゲームの基数 N 1 を決定して、ステップ S 3 0 0 へ移行する。なお、1 セットの疑似 S T において、複数回の上乗せチャンスゾーンが当選しても、同様の処理により N 1 に累積して加算される。

20

【 0 2 9 8 】

主制御部 1 0 0 は、ステップ S 3 0 0 で疑似 S T の残りゲーム数が 0 ゲームとなってステップ S 3 0 5 に移行すると、基数 N 1 が 0 か否かを確認し、0 であれば図 3 3 の通常遊技 ( ストック無し ) 又は疑似ボーナス待機中 ( ストック有り ) へ移行する一方、0 でなければステップ S 3 6 0 に移行する。主制御部 1 0 0 は、ステップ S 3 6 0 で掛け合せ係数 N 2 を決定し、ステップ S 3 7 0 で基数 N 1 × 掛け合せ係数 N 2 ( N 1 × N 2 の掛け算 ) を演算し、ステップ S 3 8 0 で基数 N 1 を表示後に係数 N 2 を表示し、ステップ S 3 9 0 で演算結果 ( 6 0 ゲーム × 5 倍の 3 0 0 ゲーム ) を表示して、3 0 0 ゲーム継続する新たな疑似 S T を実行する。なお、係数 N 2 を 1 とすれば、基数 N 1 がそのまま上乘せゲーム数 ( 上乘せ分 ) となるので、演算処理は不要となる。この上乘せ分は、払出し枚数、差枚数やナビゲーション回数等、あらゆる上乘せを含む概念である。

30

【 0 2 9 9 】

この疑似 S T 中に当選したレア小役 ( 上段スイカ、右下スイカ、弱チェリー、強チェリー、中段チェリー、リーチ目リプレイ 1 ~ 1 2 ) は、フリーズ抽選契機役であり、フリーズ抽選で当選すると、ゲーム終了後にベットされた状態でスタートレバー 9 が操作されたことを契機に、次ゲームの本抽選 ( 実ボーナス、小役やリプレイ等を役決定 ) を実行すると共に、遊技の進行を遅延させる疑似超 S T ( 疑似遊技 ) を開始してストック抽選を実行する。フリーズ抽選が当選すると、保証ゲーム数及びループ率が設定される。ストック抽選の実行により、放出するストック抽選 ( 放出ストック個数抽選 ) 、疑似超 S T の継続又は終了を決める継続抽選 ( 又は、パンク抽選ともいう ) を行って、疑似超 S T ( 図 3 3 の「超ストックタイム」参照 ) に移行する。疑似超 S T は、本遊技を模したリールフリーズ演出を伴う疑似遊技であって、本遊技ではないが、前述したように本抽選により既に役は決定されており、本遊技の進行を停止 ( 又は、遅延 ) させる遊技である ( 図 3 3 参照 ) 。

40

【 0 3 0 0 】

疑似超 S T が開始すると、リールフリーズ演出が実行され、ドラム部 2 が本遊技と同様に回転する。ストック抽選で放出ストック個数が決定され、3 つの停止ボタン部 1 0 が操作されると、対応するドラム部 2 を停止させ、何れかのリーチ目 ( 図 4 7 参照 ) を表示す

50



ることで疑似ボーナスのストック当選を報知する。このドラム部 2 は、疑似遊技状態であることを遊技者に示す為に、最終停止操作後にドラム部 2 が上下に微動を繰り返す疑似停止状態となる。また、放出ストック個数分は、トランプの種類及び枚数で表示演出装置 11 に追加して表示される。放出ストックされた場合は、ドラム部 2 の回胴部図柄表示 LED を 2 秒～1 回の疑似遊技終了までの間多くの色（黄色、緑色、赤色、虹色）に点灯又は点滅させる。図 47 に示すリーチ目でリールが実際に停止する複数のリーチ目リプレイ役（図 23 参照）が存在しており、何れかのリーチ目リプレイ役が当選すると、押し順や操作タイミングに応じて、本遊技でも図 48 と同様のリーチ目停止形で表示されるようになっている。この疑似 ST 又は疑似超 ST では、放出抽選に当選すれば、その当選個数分だけ、疑似 ST の終了後に待機状態を経て、疑似ボーナス又は疑似 ST として放出される。つまり、疑似 ST 又は疑似超 ST では、裏ストックが全く無くても、放出抽選に当選すれば直ちに放出されるのである。また、裏ストックとして貯めていたものは、通常遊技に移行しても、裏ストック個数としてそのまま引き継がれる。なお、図 48 に示すリーチ目は実ボーナス内部中に停止する複数のリーチ目（例えば、図 48 の上図中央のゲチェナ）を含んでいる。

#### 【0301】

疑似超 ST の継続状態で、スタートレバー 9 が操作されると、ストック抽選及び継続抽選を行って、ドラム部 2 が回転して次の疑似超 ST が開始する。ストック抽選に外れたが疑似超 ST の継続が決定（終了条件不成立）され、3 つの停止ボタン部 10 が操作されると、対応するドラム部 2 を疑似的に停止させ、通常リプレイ（中段リプレイ又は右上リプレイ）を表示することで疑似超 ST の継続を報知する。一方、ストック抽選及び継続抽選に外れた場合（終了条件成立）、3 つの停止ボタン部 10 が操作されると、対応するドラム部 2 を疑似的に停止させ、ハズレ目（バラケ目だが非リーチ目）を表示することで疑似超 ST の終了を報知して、疑似 ST に戻る。なお、疑似ボーナス中にリーチ目リプレイ役が当選した場合、ストック抽選を行って、当選した時には押し順を出さないが、不当選（ハズレ）の時には右ファーストの押し順を表示する。この時、遊技者によって右ファースト操作が行われると、中段リプレイが表示されるのでリーチ目は出ないが、左ファースト操作又は中ファースト操作されるとリーチ目が表示されてストック当選を報知するようになっている。

#### 【0302】

図 48 は、超ストックタイムのフローチャートである。

#### 【0303】

フリーズ抽選に当選すると、主制御部 100 は疑似超 ST のサブルーチンを呼び出し、ステップ S200 で保証ゲーム数及びループ率を設定する。ステップ S210 でスタートレバー 9 が操作されたことを契機に、主制御部 100 はステップ S220 に移行するが、1 回目なので既にスタートレバー 9 は操作済である。なお、2 回目以降にスタートレバー 9 が操作されなければ、約 20 秒の計時時間がタイムアップし、それを契機にステップ S220 に移行する。ステップ S220 で、保証ゲーム数の有無が判断され、0 でなければステップ S223 に移行して、疑似ボーナス又は疑似 ST（疑似ボーナス等という）の種類を決定し、決定された疑似ボーナス等の種類に応じてリーチ目を決定し、停止ボタン部 10 の操作により回転しているドラム部 2 を停止（又は、疑似停止）させてリーチ目を表示する（ステップ S225）。一方、保証ゲーム数が 0 であればステップ S230 に移行して、疑似超 ST のパンク抽選（又は、継続抽選ともいう）を行って、ステップ S240 で疑似超 ST の終了条件が成立したか否かを判断する（つまり、スタートレバー 9 の操作タイミングでパンク抽選が行われる）。ステップ S240 で終了条件が成立していなければ、ステップ S250 でストック個数 N（0 以上の整数）を決定し、疑似ボーナス等の種類又はストック不当選を決定する。なお、N が 0 であれば、必ず不当選となるが、N が 1 以上でも疑似ボーナス等の種類抽選でハズレると不当選となる。ステップ S255 で疑似ボーナス等のストックの有無（ストック当選）を判断し、疑似ボーナス等の種類や個数に応じてリーチ目を決定し、停止ボタン部 10 の操作により回転しているドラム部 2 を停止（

又は、疑似停止)させてリーチ目を表示する(ステップS225)。一方、ストックがなければ、抽選が継続することを告知する為に、停止ボタン部10の操作により通常リプレイ目を表示する(ステップS228)。一方、終了条件が成立していれば、停止ボタン部10の操作によりドラム部2を停止(又は、疑似停止)させてハズレ目を表示して(ステップS260)、疑似超STを終了して疑似STを再度実行する。

#### 【0304】

図49は、表示演出装置が表示する演出画面の模式図である。

#### 【0305】

主制御部100は、50ゲームの疑似STを消化して、残りゲーム数が0になると疑似STを終了し、増加枚数のTotalが318枚であることを表示する(図49(A)参照)。また、副制御部160は、疑似ST及び疑似超STでストックした疑似ボーナス及び疑似STの種類と個数をランプの絵柄と枚数に対応付けて、表示演出装置11の左上部に表示する(図49(A)参照)。この場合、新たに6つを放出ストックし、ハートのクィーン、ダイヤの8、スペードのジャック、ハートのジャック、ジョーカー及びスペードの9が追加表示されている。

#### 【0306】

ここで図33を参照し、主制御部100は、疑似STの終了条件が成立した場合には、疑似ボーナス及び疑似STのストックの何れかが必ず存在し、放出順位が高い疑似ボーナス又は疑似ストックタイム待機中に移行する。この場合には、ストックが8つあり疑似ボーナスや疑似STを獲得した順に消化するので、図43(A)と同様に、まずは最も左のスペードの10の昇格抽選画面が表示され、その直下に他の7つのストックが表示される(図48(B)参照)。主制御部100は、昇格抽選に当選して疑似ボーナスが昇格し、スペードの10がスペードのキングになったことを副制御部160に表示させ、白7リプレイが当選すると、副制御部160に逆押し(第一停止操作が右停止ボタン10c)で白7図柄を狙うように指示させる(図49(C)参照)。

#### 【0307】

遊技者が停止ボタン部10を正しく操作すると、白7リプレイが入賞して白7図柄が中央横一直線に揃って表示される(図38(A)参照)。疑似BB(緑色)が決定されていると仮定すると、副制御部160は、変化させる色毎にスペシャルボタン14の操作回数を抽選で事前に決定し、色決定画面を表示して、スペシャルボタン14の連打操作を促す(図39(A)参照)。例えば、副制御部160は、抽選によって、5回で白色 黄色へ(図39(B)参照)、その後7回で黄色 緑色へという様に、色変化タイミングの操作回数を事前に決定し回胴部図柄表示LEDの発光色を制御している。

#### 【0308】

ここで図33を参照し、四角枠内の全ての遊技状態(通常遊技、前兆、待機、疑似ボーナス、ストックタイム、超ストックタイム)で、実ボーナス(ボーナス1、ボーナス2)が内部当選したゲームでボーナス図柄が揃って入賞すると、実ボーナスゲームが直ちに開始される。一方、内部当選したゲームでボーナス図柄が揃わなければ、実ボーナス内部中(RT4でハズレ確率1/2)の遊技状態に移行し、数ゲームの激アツ演出の後に実ボーナスの当選が告知される。この実ボーナス図柄が揃って、停止ボタン部10の最終停止操作ボタンを離れたタイミングでストック放出抽選(放出する疑似ボーナスの個数及び種類の抽選)を行う。これにより、1回の実ボーナスゲームにおいて、高確率なストック放出抽選を最低1回実行するので、実ボーナスゲーム中にレア小役を引けなかった場合でも、遊技者は疑似ボーナスが放出される期待感が高まる。つまり、実ボーナス図柄が揃ったことを契機にして、ストック抽選(裏ストック個数、放出個数、種類)を実行する。また、実ボーナスゲーム遊技中にも、役抽選結果である当選役に基づいて、ストック抽選が行われる。このストック抽選で当選する確率は、通常リプレイやベル小役などの普通役よりもレア小役の方が遥かに高いので、遊技者は特にレア小役が当選することを期待する。1回の実ボーナスゲームは、遊技メダルの払出し枚数に基づく終了条件(例えば、規定枚数を超えること)が成立したらゲーム終了となる。

10

20

30

40

50

## 【 0 3 0 9 】

特に、疑似ボーナスや疑似 S T (ストックタイム) 中に実ボーナスが内部当選すると、実ボーナス遊技の終了後に R T 0 (初期状態) となり、R T 0 状態 R T 1 状態 R T 2 状態 疑似ボーナス図柄当選 (白 7 リプレイ等) まだが昇格抽選を行う長期の疑似ボーナス待機状態となる。この疑似ボーナス待機状態を 1 0 ゲーム行う毎に疑似ボーナスの自力ランクアップ抽選が行われ、スペシャルボタン 1 4 の操作が有効になった状態 (内部の L E D が点滅状態) で押下すると、そのタイミングで当落抽選が実行され、当選の場合には「成功」となって疑似ボーナスがランクアップする。例えば、疑似 R B から疑似 B B (白色) へ、疑似 B B (赤色) から疑似 B B (虹色) へ、疑似 B B (虹色) から疑似 S T へと昇格する。一方、落選の場合は、疑似ボーナスのランクは維持される。そして、疑似ボーナス図柄が内部当選すると当該図柄を逆押しで狙わせて、疑似ボーナスを最初のスタート枚数の 0 枚目から再び実行する。

10

## 【 0 3 1 0 】

上述した様に疑似ボーナス遊技を繰り返して、ストックしている疑似ボーナス等を全て放出し、「放出ストックなし」(図 3 3 参照) となった場合には、通常遊技状態 (通常状態 1、通常状態 2、高確状態及び超高確状態の何れかの状態) に戻る。この通常遊技状態では、ゲーム毎に役抽選結果に応じたストック抽選テーブルを用いて、ストック抽選 (裏ストック個数及び放出ストック個数と種類) が行われるが、それに加えてボーナス間ゲーム数に応じて、ボーナス放出抽選が実行される。ボーナス放出の当選率は、1 ゲーム目が 2 0 %、1 1 ゲーム目が 3 %、3 3 ゲーム目が 6 %、5 5 ゲーム目が 3 %、7 7 ゲーム目が 1 5 %、9 9 ゲーム目が 3 %、1 1 1 ゲーム目が 3 %、2 2 2 ゲーム目が 3 %、3 3 3 ゲーム目が 3 0 %、4 4 4 ゲーム目が 5 %、5 5 5 ゲーム目が 1 0 %、6 6 6 ゲーム目が 5 %、7 7 7 ゲーム目が 5 0 %、8 8 8 ゲーム目が 5 %、9 9 9 ゲーム目が 1 0 0 % として割り振られており、それ以外のゲーム数 (例えば、2 ゲーム目 ~ 1 0 ゲーム目) ではボーナス放出抽選は行われない。ボーナス放出抽選に当選しても、疑似ボーナスの裏ストックが 1 個 (裏ストック 0 個) もなかったら、疑似ボーナスは放出されないが、天井の 9 9 9 ゲーム目には 1 0 0 % で最低 1 個の放出ストック個数と種類が決定され、前兆演出後に疑似ボーナス等として放出される。

20

## 【 0 3 1 1 】

図 3 3 の通常遊技状態 (通常遊技、疑似ボーナス前兆、疑似ボーナス待機中) と、疑似ボーナス遊技状態 (疑似ボーナス、ストックタイム、超ストックタイム) とで、疑似 S T (ストックタイム) の当選確率が大きく異なり、前者よりも後者の方が当選確率は大幅に高くなっている (前者は 5 %、後者 5 0 %)。つまり、通常遊技状態で当選した疑似ボーナスの内、9 0 % が疑似 B B 又は疑似 R B で、1 0 % 疑似 S T となる一方、疑似ボーナス遊技状態で当選した疑似ボーナスの内、5 0 % が疑似 B B 又は疑似 R B で、5 0 % 疑似 S T となる。そして、主制御部 1 0 0 は、ストックした疑似ボーナスの種類をストックした順番で記憶しており、最も遅く記憶した疑似ボーナスを最初に放出する (Last in First out)。これにより、疑似ボーナスからストックタイムへ、ストックタイムから疑似ボーナスへという一連の遊技ループを形成でき、出玉の大きな波を作ることが可能となる。

30

## 【 実施例 2 】

40

## 【 0 3 1 2 】

図 5 0 は、ドラムの図柄配置図である。

## 【 0 3 1 3 】

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。

## 【 0 3 1 4 】

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、B A R 図柄、ベル図柄、チェリー図柄、スイカ 1 図柄、スイカ 2 図柄、リプレイ図柄、ブランク 1 図柄、ブランク 2 図柄、ブランク 3 図柄) がそれぞれの回胴に 2 0 個配置されている。なお、図柄の組合

50

せ表示判定は図 2 2 と同様なので説明を援用する。

【 0 3 1 5 】

図 5 1 は、通常時及びボーナス作動時の配当表である。但し、本願発明の押し順小役に関する説明に必要な 3 種類のベル小役（見た目）及び阻害小役（1 枚小役）だけを示しており、図 2 3 で説明したボーナス（第 1 種役物連続作動装置）、レア小役及びリプレイ役については省略しているだけである。従って、同様の役を必要に応じて採用できるので、説明を省略する。

【 0 3 1 6 】

（ 1 ）上段ベル（ F U R 1 ）：左ドラム 2 a に（リプレイ）、中ドラム 2 b に（チェリー）、右ドラム 2 c に（スイカ 1 ）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、1 4 枚となる（配当が最も多い特定小役の一つ）。

10

【 0 3 1 7 】

（ 2 ）中段ベル（ F U R 2 ）：ベル図柄が各ドラムの有効ライン上に揃って停止した場合の役名であり、獲得枚数は 1 4 枚となる（配当が最も多い特定小役の一つ）。

【 0 3 1 8 】

（ 3 ）右下ベル（ F U R 3 ）：左ドラム 2 a に（リプレイ）、中ドラム 2 b に（ベル図柄）、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、1 4 枚となる（配当が最も多い特定小役の一つ）。

20

【 0 3 1 9 】

（ 4 ）複数種類の 1 枚役 A ：例えば、左ドラム 2 a に（リプレイ）、中ドラム 2 b に（スイカ 2 ）、右ドラム 2 c に（赤セブン）が有効ライン上に揃って停止すると、1 枚役 A が入賞する。メダル（遊技媒体）の獲得枚数は、1 枚となる。この 1 枚役は停止制御用の小役であり、1 枚役 A 1 ～ 1 枚役 A n （ n は、2 以上の自然数）まで必要に応じて複数種類存在する。中ファーストの中押し順小役又は右ファーストの右押し順小役（この 2 つの押し順小役は、左ファーストの左押し順小役以外の押し順小役である。）のいずれかが内部当選し、第一停止操作で左停止ボタン 1 0 a が操作された場合にベル小役（入賞目的小役又は特定小役）の入賞を阻害する為の 1 枚小役群である。この 1 枚役 A の特徴は、左ドラム 2 a の図柄がリプレイ図柄であって、上段ベルと同じ図柄という点である。

30

【 0 3 2 0 】

（ 5 ）複数種類の 1 枚役 B ：例えば、左ドラム 2 a に（ブランク 1 ）、中ドラム 2 b に（スイカ 2 ）、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、1 枚役 B が入賞する。メダル（遊技媒体）の獲得枚数は、1 枚となる。この 1 枚役は停止制御用の小役であり、1 枚役 B 1 ～ 1 枚役 A n （ n は、2 以上の自然数）まで必要に応じて複数種類存在する。左ファーストの左押し順小役が内部当選し、第一停止操作で中停止ボタン 1 0 b 又は右停止ボタン 1 0 c のいずれかが操作された場合にベル小役（入賞目的小役又は特定小役）の入賞を阻害する為の 1 枚小役群である。

【 0 3 2 1 】

図 5 2 は、左押し順小役（左ファースト）の条件装置の組合せ表（小役の同時当選パターン）である。

40

【 0 3 2 2 】

押し順小役（押し順ベル）とは、停止ボタン部 1 0 の操作順序（停止ボタン部 1 0 の押し順）が正解の場合に必ずベル小役（上段ベル、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 1 枚小役の何れか 1 つを入賞させる時と、複数のコボシ目（ベル小役の取りこぼし図柄、配当 0 枚）の中の 1 つを表示する時がある重複当選小役である。

【 0 3 2 3 】

左押し順ベル 1 は、正解となる第一停止操作が左停止ボタン 1 0 a であり、続く正解の第二停止操作が中停止ボタン 1 0 b の押し順小役である。左押し順ベル 1 には、左押し順

50

ベル 1 - 1 ~ 左押し順ベル 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 1 枚役を取りこぼさないように、図柄を狙って停止ボタン部 10 を操作することができない。左押し順ベル 1 は 2 回押し順タイプの押し順小役であり、入賞させることが目的の第 1 小役（上段ベル役：F U R 1）、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、6 種類の 1 枚小役（F U R 1 1 ~ F U R 1 6：ブランク 1 - スイカ 2 - リプレイ、...チェリー - スイカ 2 - リプレイ）、及び第 1 小役の入賞を阻害する目的の第 3 小役を構成する第 3 小役（F U R 4：左ドラムに（リプレイ）、中ドラムに（ベル / ブランク 1）の何れか、右ドラムに（B A R / チェリー）の何れかの 4 種類の図柄組合せ表示で入賞可能な小役）が同時に当選する（図 5 2 の左押し順ベル 1 - 1 参照）。

10

#### 【 0 3 2 4 】

左押し順ベル 2 は、正解となる第一停止操作が左停止ボタン 10 a であり、続く正解の第二停止操作が右停止ボタン 10 c の押し順小役である。左押し順ベル 2 には、押し順ベル 2 - 1 ~ 左押し順ベル 2 - 9 まで 9 種類あるので、左押し順ベル 1 と同様に、遊技者は各リールの出目（停止図柄）を見て 1 枚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。他は左押し順ベル 1 と同様なので、説明を省略する。

#### 【 0 3 2 5 】

図 5 3 は、中押し順小役（中ファースト）の条件装置の組合せ表（小役の同時当選パターン）である。

20

#### 【 0 3 2 6 】

中押し順ベル 3 は、正解となる第一停止操作が中停止ボタン 10 b であり、続く正解の第二停止操作が左停止ボタン 10 a の押し順小役である。中押し順ベル 3 には、中押し順ベル 3 - 1 ~ 中押し順ベル 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 1 枚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。中押し順ベル 3 は 2 回押し順タイプの押し順小役であり、入賞させることが目的の第 1 小役（中段ベル役：F U R 2）、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、6 種類の 1 枚小役）、及び第 1 小役の入賞を阻害する目的の第 3 小役を構成する第 3 小役（F U R 5）が同時に当選する（図 5 3 の押し順ベル 3 - 1 参照）。

30

#### 【 0 3 2 7 】

中押し順ベル 4 は、正解となる第一停止操作が中停止ボタン 10 b であり、続く正解の第二停止操作が右停止ボタン 10 c の押し順小役である。中押し順ベル 4 には、中押し順ベル 4 - 1 ~ 中押し順ベル 4 - 9 まで 9 種類あるので、中押し順ベル 3 と同様に、遊技者は各リールの出目（停止図柄）を見て 1 枚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。他は中押し順ベル 3 と同様なので、説明を省略する。

#### 【 0 3 2 8 】

図 5 4 は、右押し順小役（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。

40

#### 【 0 3 2 9 】

右押し順ベル 5 は、正解となる第一停止操作が右停止ボタン 10 c であり、続く正解の第二停止操作が左停止ボタン 10 a の押し順小役である。右押し順ベル 5 には、右押し順ベル 5 - 1 ~ 右押し順ベル 5 - 9 まで 9 種類あるので、中押し順ベル 4 と同様に、遊技者は各リールの出目（停止図柄）を見て 1 枚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。他は中押し順ベル 3 等と同様なので、説明を省略する。

#### 【 0 3 3 0 】

右押し順ベル 6 は、正解となる第一停止操作が右停止ボタン 10 c であり、続く正解の第二停止操作が中停止ボタン 10 b の押し順小役である。右押し順ベル 6 には、右押し順

50

ベル 6 - 1 ~ 右押し順ベル 6 - 9 まで 9 種類あるので、右押し順ベル 5 と同様に、遊技者は各リールの出目（停止図柄）を見て 1 枚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。他は中押し順ベル 3 等と同様なので、説明を省略する。なお、実施例 1 で説明した押し順ベル役は実質 5 択ベル役であるが、実施例 2 では正解操作順序が 6 つの 6 択ベル役となる。

#### 【 0 3 3 1 】

図 5 5 及び図 5 6 は、窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。

#### 【 0 3 3 2 】

回胴式遊技機では、内部当選した殆ど全ての小役を入賞させることを目的に特定の絵柄を狙ってリールを停止させる打ち方がある。この特定の絵柄として、多くの機種が左ドラム 2 a の B A R 図柄（D D T ポイント）を採用しており、この打ち方は殺虫剤に由来した D D T 打法と呼ばれている。B A R 図柄の下にはチェリー図柄が配置されており、チェリー役が当選していない時には、B A R 図柄が下段に停止する様になっている（B A R 落とし）。チェリー役が当選している時には、チェリー図柄が中段又は角に停止して、チェリー役を入賞させることができる。一方、スイカ役が当選している時には、B A R 図柄が下段から 1 コマ滑って上段にスイカ図柄が停止するので、その後に中ドラム 2 b 及び右ドラム 2 c にもスイカ図柄を狙って停止操作するのである。

#### 【 0 3 3 3 】

熟練の遊技者は、D D T 打法でスロット遊技を行っているので、スイカ役が当選していないにもかかわらず、スイカ図柄が左ドラム 2 a に停止することに違和感を持つので、この問題点を解決する為の押し順小役の発明である。

#### 【 0 3 3 4 】

例えば、主制御部 100 は、乱数抽選により図 5 2 に示した左押し順ベル 1 - 1 を内部当選させると、上述した通り、F U R 1 + F U R 4 + F U R 11 ~ F U R 16 の条件装置を同時に作動（8 種類の異なる小役が同時当選）させ、操作順序情報（123）に基づいて、左 中 右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。

#### 【 0 3 3 5 】

図 5 5（A）は、全てのドラム部 2 が上から下へ回転している状態を示しており、遊技者がこの状態で、D D T 打法で正解操作順序の左停止ボタン 10 a を第一停止操作した場合（図 5 5（A）参照）、主制御部 100 は、滑りコマ数テーブルを参照し、該当する滑りコマ数データに基づいて、0 コマ ~ 4 コマの範囲で中ドラム 2 b を停止させ、上段ベル役のリプレイ図柄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おり、図 5 5（B）では 4 コマ滑っている）。この図 5 5（B）の状態で、主制御部 100 は、中停止ボタン 10 b 又は右停止ボタン 10 c の何れを操作されてもいいように、第一停止操作後の滑りコマ数テーブルを作成しており、遊技者が正解操作順序の中停止ボタン 10 b 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 コマの範囲で中ドラム 2 b を停止させ、チェリー図柄を有効ラインに引き込む為の制御を行う（図 5 5（C）参照）。この図 5 5（C）の状態で、F U R 1 がテンパイしている。主制御部 100 は、右停止ボタン 10 c 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、正解操作順序の右停止ボタン 10 c 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 2 c を停止させ、スイカ 1 図柄を有効ラインに引き込み制御を行い、上段ベル役を入賞させる（図 5 5（D）参照）。

#### 【 0 3 3 6 】

図 5 6（A）及び図 5 6（B）は図 5 5（A）及び図 5 5（B）と同じ状態なので、説

10

20

30

40

50

明を省略する。

【0337】

この図56(B)の状態、主制御部100は、中停止ボタン10b又は右停止ボタン10cの何れを操作されてもいいように、第一停止操作後の滑りコマ数テーブルを作成しており、遊技者が不正解操作順序の右停止ボタン10cを第二停止操作した場合、主制御部100は、滑りコマ数テーブルを参照し、該当する滑りコマ数データに基づいて、0コマ~4コマの範囲で中ドラム2bを停止させ、例えばBAR図柄を有効ラインに引き込む為の制御を行う(図56(C)参照)。この図56(C)の状態、FUR4がテンパイしている。主制御部100は、中停止ボタン10bが操作されてもいいように、第二停止操作後の滑りコマ数テーブルを作成し、正解操作順序の中停止ボタン10bを第三停止操作した場合、主制御部100は、滑りコマ数テーブルを参照し、該当する滑りコマ数データに基づいて、0コマ~4コマの範囲で右ドラム2cを停止させ、ベル図柄を有効ラインに引き込み制御を行い、障害小役のFUR4を入賞させる(図56(D)参照)。第一停止操作が不正解操作の場合は、実施例1で図27等を用いて説明しているので、その説明を援用する。

10

【0338】

図57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。

【0339】

主制御部100は、乱数抽選により図53に示した中押し順ベル3-1を内部当選させると、上述した通り、FUR2+FUR5と6つの障害小役の条件装置を同時に作動(8種類の異なる小役が同時当選)させ、操作順序情報(213)に基づいて、中左右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。

20

【0340】

図57(A)は、図55(A)と同様に、全てのドラム部2が上から下へ回転している状態を示しており、遊技者がこの状態で、DDT打法で不正解操作順序の左停止ボタン10aを第一停止操作した場合(図57(A)参照)、主制御部100は、滑りコマ数テーブルを参照し、該当する滑りコマ数データに基づいて、0コマ~4コマの範囲で中ドラム2bを停止させ、6つの障害小役に共通するリプレイ図柄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おり、図57(B)では4コマだけ滑っている)。遊技者は、この図57(B)の状態では何ら違和感を持っておらず、押し順小役が当選していることに気付かない。主制御部100は、中停止ボタン10b又は右停止ボタン10cの何れを操作されてもいいように、第一停止操作後の滑りコマ数テーブルを作成しており、遊技者が正解操作順序の中停止ボタン10b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コマの範囲で中ドラム2bを停止させ、スイカ1図柄を有効ラインに引き込む為の制御を行う(図57(C)参照)。この図57(C)の状態、2つの障害小役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、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、赤セブン図柄を有効ラインに引き込み制御を行い、障害小役の1つを入賞させる(図57(D)参照)。但し、赤セブン図柄及びブランク1図柄の何れも引き込めない位置で停止操作されると、小役のコボシ目が表示される。正解操作の場合は、実施例1で多数の図を用いて説明しているので、その説明を援用する。

30

40

【0341】

図58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。

50

## 【 0 3 4 2 】

主制御部 1 0 0 は、乱数抽選により図 5 3 に示した右押し順ベル 5 - 1 を内部当選させると、上述した通り、F U R 2 + F U R 5 と 6 つの障害小役の条件装置を同時に作動（8 種類の異なる小役が同時当選）させ、操作順序情報（3 1 2）に基づいて、右 左 中の操作順序が入賞操作順序であると判断する。主制御部 1 0 0 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を実行し、遊技者が何時どのタイミングで停止ボタン部 1 0 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。

## 【 0 3 4 3 】

図 5 8（A）は、図 5 5（A）と同様に、全てのドラム部 2 が上から下へ回転している状態を示しており、遊技者がこの状態で、D D T 打法で不正解操作順序の左停止ボタン 1 0 a を第一停止操作した場合（図 5 8（A）参照）、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、6 つの障害小役に共通するリプレイ図柄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おき、図 5 7（B）では 4 コマだけ滑っている）。遊技者は、この図 5 8（B）の状態では何ら違和感を持っておらず、押し順小役が当選していることに気付かない。主制御部 1 0 0 は、中停止ボタン 1 0 b 又は右停止ボタン 1 0 c 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、遊技者が正解操作順序の右停止ボタン 1 0 c を第二停止操作した場合、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、ブランク 1 図柄を有効ラインに引き込む為の制御を行う（図 5 8（C）参照）。この図 5 8（C）の状態では、2 つの障害小役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 コマの範囲で右ドラム 2 c を停止させるが、スイカ 1 図柄及びスイカ 2 図柄の何れも引き込めないときには、ベル図柄を停止させて、小役のコボシ目を表示する（図 5 8（D）参照）。正解操作の場合は、実施例 1 で多数の図を用いて説明しているので、その説明を援用する。

## 【 符号の説明 】

## 【 0 3 4 4 】

- 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 L E D ブロック
- 4 a 投入枚数 L E D
- 4 b メダル貯留枚数表示 L E D
- 4 c メダル払出枚数表示 L E D
- 4 d メダル投入表示 L E D
- 4 e リプレイ表示 L E D
- 4 f 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

10

20

30

40

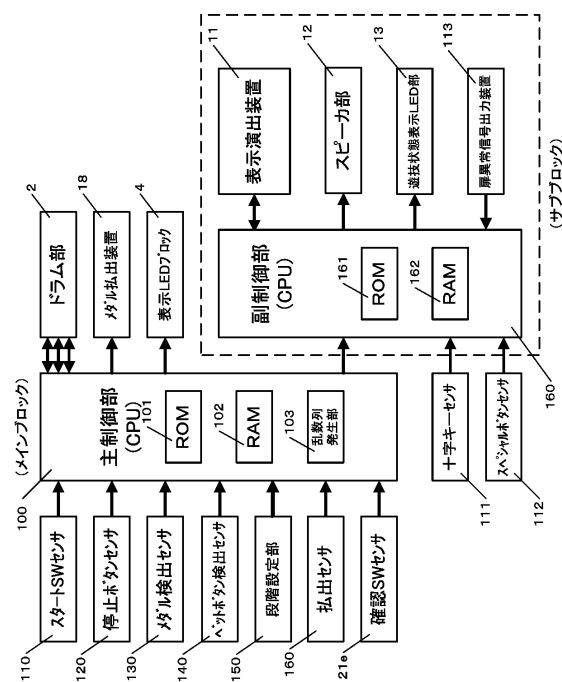
50



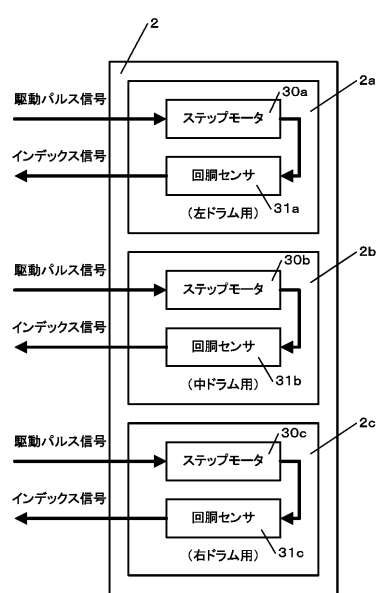
6	精算ボタン	
7	十字キー	
8	マックスベットボタン	
9	スタートレバー	
10	停止ボタン部	
10a	左停止ボタン	
10b	中停止ボタン	
10c	右停止ボタン	
11	表示演出装置	
12	スピーカ部	10
12a	左上スピーカ	
12b	右上スピーカ	
12c	左下スピーカ	
12d	右下スピーカ	
13	遊技状態表示LED部	
13a	トップランプ	
14	スペシャルボタン	
15	受け皿	
16	メダル払出口	
17	反射板	20
18	メダル払出装置	
19	ドア鍵穴	
20	返却ボタン	
21	電源部	
21a	設定用キースイッチ	
21b	エラー解除スイッチ	
21c	電源スイッチ	
21d	鍵穴	
22	透明パネル	
22a	上透明パネル	30
22b	下透明パネル	
22c	デザインシート	
22d	下部	
30a	ステップモータ	
30b	ステップモータ	
30c	ステップモータ	
31a	回胴センサ	
31b	回胴センサ	
31c	回胴センサ	
32a	左回胴帯	40
32b	中回胴帯	
32c	右回胴帯	
100	主制御部	
101	ROM	
102	RAM	
110	スタートSWセンサ	
111	十字キーセンサ	
112	スペシャルボタンセンサ	
113	扉異常信号出力装置	
120	停止ボタンセンサ	50



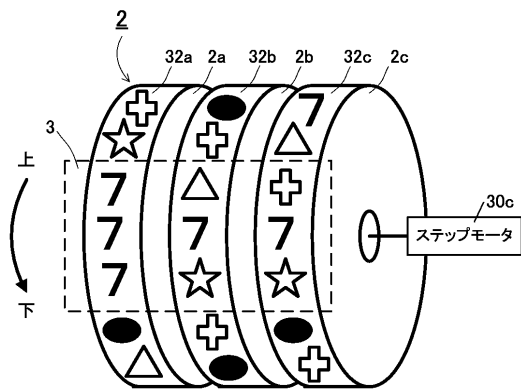
【図 3】



【図 4】



【図 5】

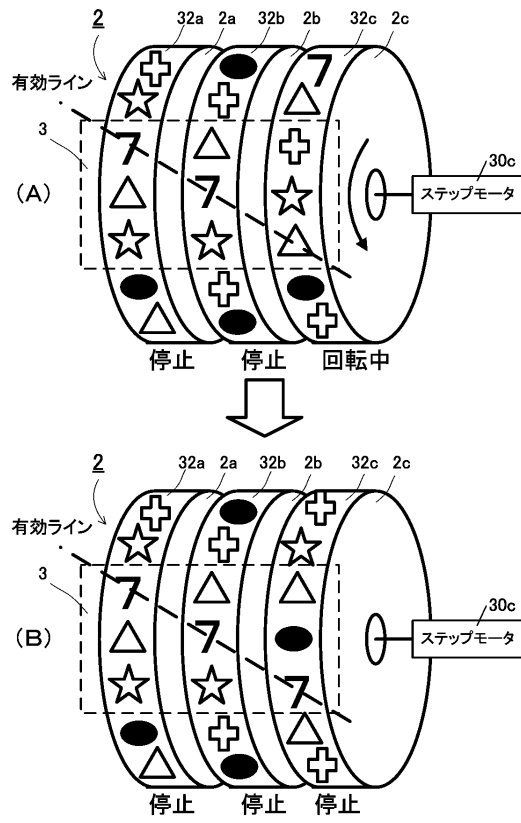


【図 6】

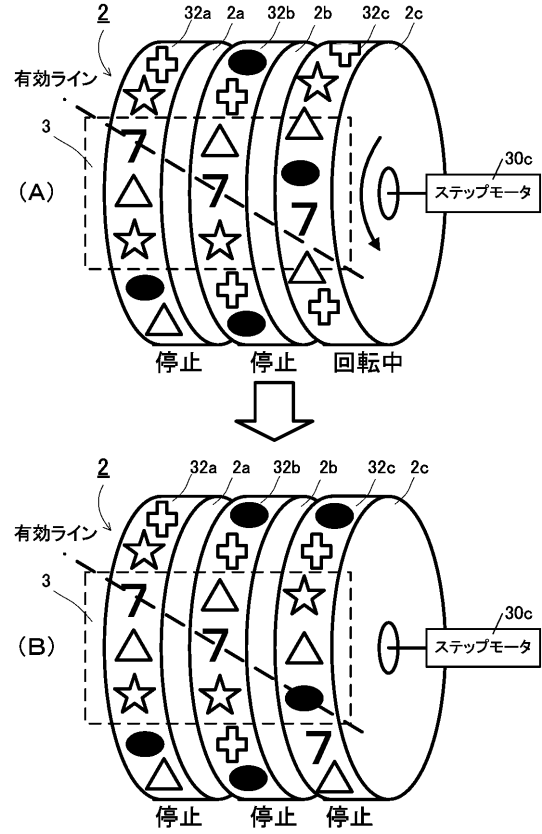
ドラムの図柄配置

No.	左ドラム	中ドラム	右ドラム
1	リプレイ	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

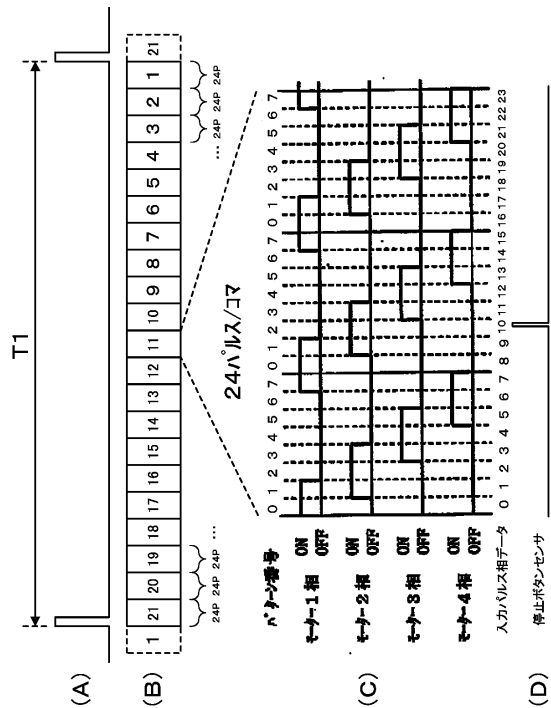
【図 7】



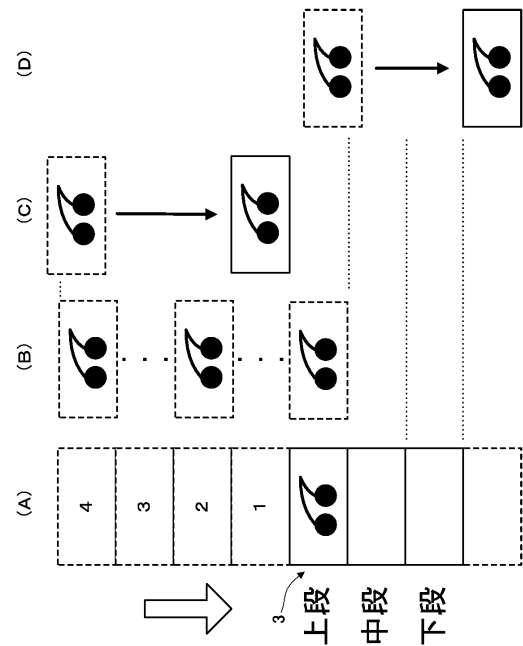
【図 8】



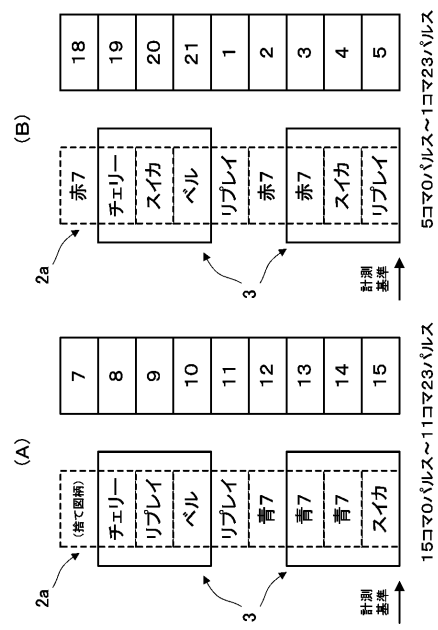
【図 9】



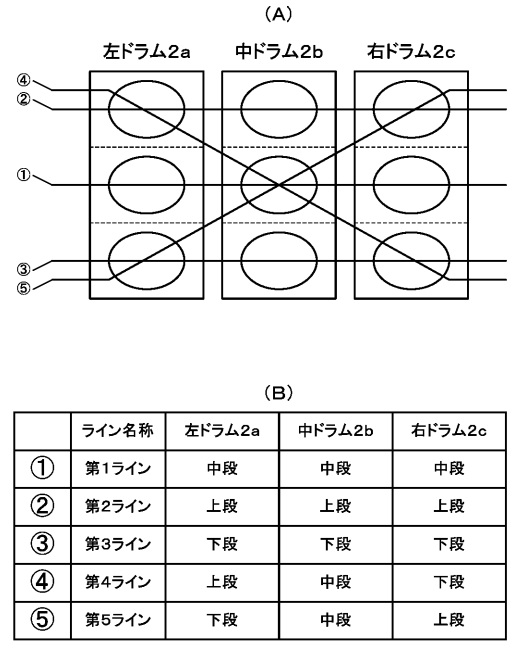
【図 10】



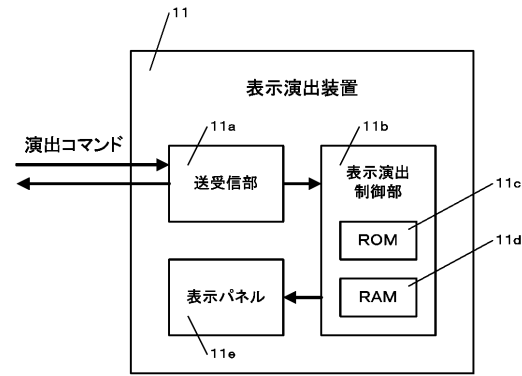
【図 1 1】



【図 1 2】



【図 1 3】

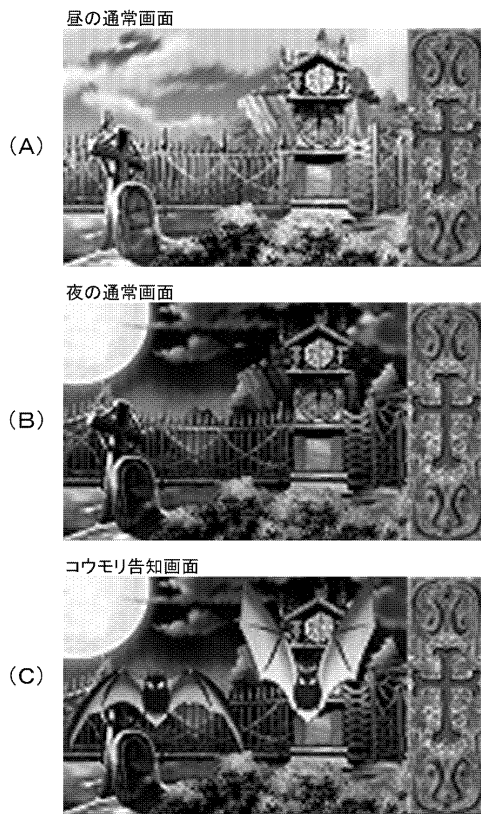


【図 1 4】

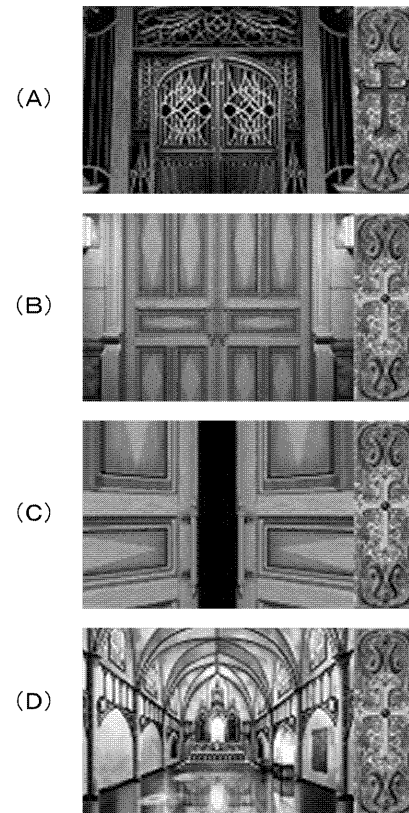
演出パターンテーブル

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
.	.	.
.	.	.

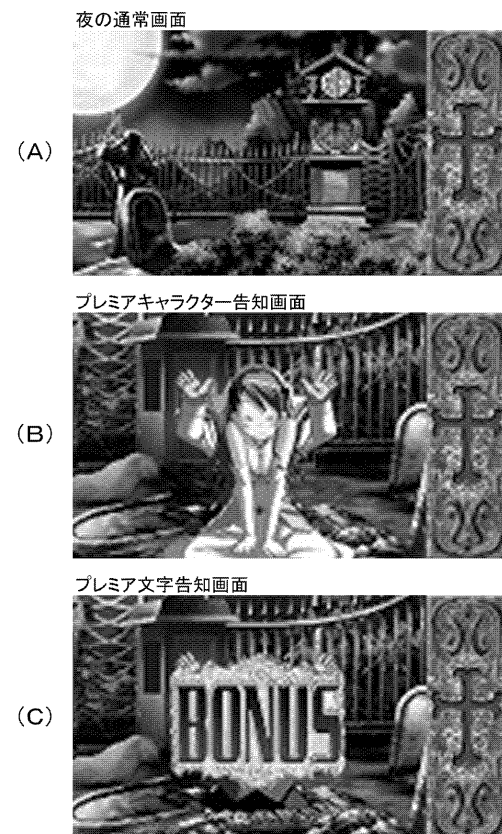
【図 15】



【図 16】



【図 17】



【図 18】

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

抽選テーブル(高確率再遊技状態:RT)

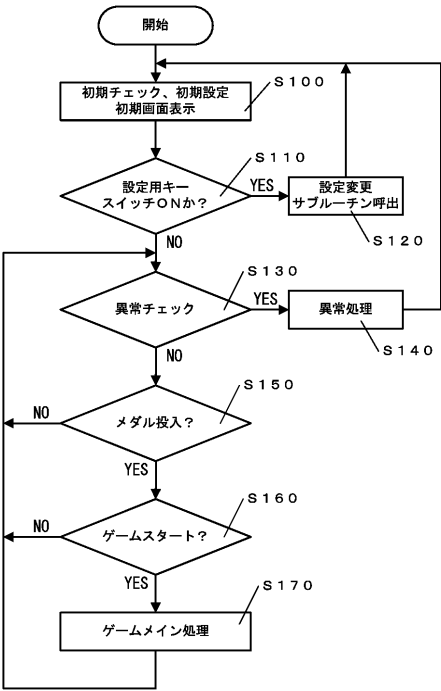
当選役	置数
ビッグボーナス	0~m1
レギュラーボーナス	m1+1~m2
チェリー	m2+1~m3
スイカ	m3+1~m4
ベル	m4+1~m5
リプレイ	m5+1~m6+ $\alpha$
ハズレ	m6+1+ $\alpha$ ~m7

【図 19】

配当表

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

【図 20】

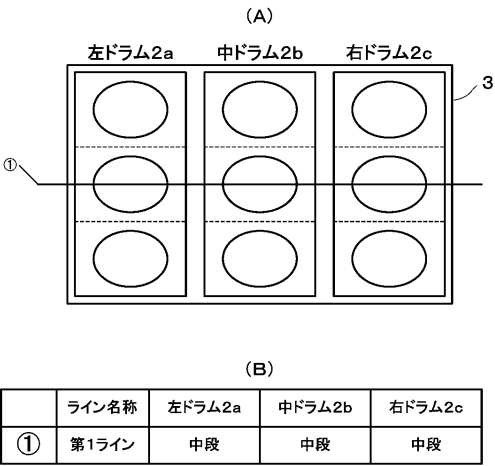


【図 21】

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1	リプレイ3	リプレイ2
2	スイカ1	ベル	ベル
3	チェリー	チェリー	スイカ1
4	白セブン	白セブン	白セブン
5	ベル	チェリー	BAR
6	リプレイ2	リプレイ1	リプレイ2
7	スイカ2	ベル	ベル
8	ベル	チェリー	スイカ1
9	リプレイ2	リプレイ1	チェリー
10	スイカ2	ベル	青セブン
11	青セブン	チェリー	リプレイ2
12	スイカ2	スイカ2	ベル
13	ベル	BAR	スイカ1
14	リプレイ3	リプレイ2	チェリー
15	スイカ2	ベル	スイカ2
16	ベル	スイカ2	リプレイ2
17	リプレイ3	青セブン	ベル
18	BAR	チェリー	スイカ2
19	チェリー	リプレイ3	リプレイ2
20	スイカ1	ベル	ベル
21	ベル	チェリー	スイカ2

【図 22】

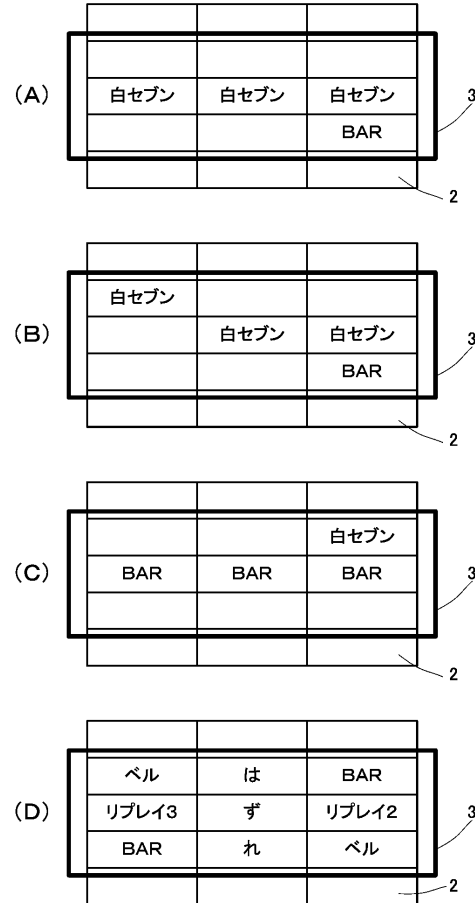


【図 23】

配当表(通常時及び役物作動時:規定数3枚)

左回胴	中回胴	右回胴	獲得メダル枚数	備考
青セブン	青セブン	青セブン	0枚	1種役物連続作動装置作動(BB1)
青セブン	青セブン	BAR	0枚	1種役物連続作動装置作動(BB2)
ベル	ベル	ベル	14枚	中段ベル役
ベル	ベル	ベル	14枚	右下ベル役(見た目)
ベル	ベル	ベル	14枚	上段ベル役(見た目)
スイカ1 スイカ2	スイカ2	スイカ1 スイカ2	5枚	上段スイカ役(見た目)
スイカ1 スイカ2	スイカ2	スイカ1 スイカ2	5枚	右下スイカ役(見た目)
チェリー	チェリー	(ANY)	2枚	2連チェリー役(見た目)
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	(ANY)	(ANY)	2枚	中段チェリー役(見た目:右下にBAR揃う)
リプレイ1~3	リプレイ1~3	BAR	1枚	バラケ(見た目)
リプレイ1~3	リプレイ1~3	リプレイ2	0枚	中段リプレイ(再遊技作動)
リプレイ1~3	リプレイ1~3	リプレイ2	0枚	右上リプレイ(再遊技作動)
ベル	ベル	リプレイ2	0枚	RT1移行リプレイ(再遊技作動)
スイカ1 スイカ2	リプレイ1~3	ベル	0枚	RT2移行リプレイ(再遊技作動)
ベル	リプレイ1~3	リプレイ2	0枚	RT3移行リプレイ(再遊技作動)
白セブン	白セブン	白セブン	0枚	白7リプレイ(再遊技作動)
ベル	白セブン	白セブン	0枚	白BARリプレイ(再遊技作動)
BAR	BAR	BAR	0枚	BARリプレイ(再遊技作動)
リプレイ3	白セブン スイカ2/チェリー	リプレイ2	0枚	リーチ目リプレイ(再遊技作動)
ベル	ベル	スイカ1 スイカ2	0枚	押し順ベル役のコボシ目(RT1へ移行)

【図 24】



【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1~1 (中→左→右)	ベル	ベル	ベル	FUR1
	スイカ1 スイカ2	ベル	白セブン リプレイ2	FUR3
	リプレイ2	リプレイ2	BAR	FUR11
	リプレイ3	リプレイ2	青セブン	FUR12
	リプレイ1	リプレイ2	スイカ2	FUR13
	リプレイ2	リプレイ3	BAR	FUR14
	リプレイ3	リプレイ3	青セブン	FUR15
	リプレイ1	リプレイ3	スイカ2	FUR16
押し順ベル2~1 (中→右→左)	ベル	ベル	ベル	FUR1
	スイカ1 スイカ2	ベル	白セブン リプレイ2	FUR3
	リプレイ2	リプレイ2	BAR	省略
	リプレイ3	リプレイ2	青セブン	
	リプレイ1	リプレイ2	スイカ2	
	リプレイ3	リプレイ1	BAR	
	リプレイ1	リプレイ1	青セブン	
	リプレイ2	リプレイ1	スイカ2	
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

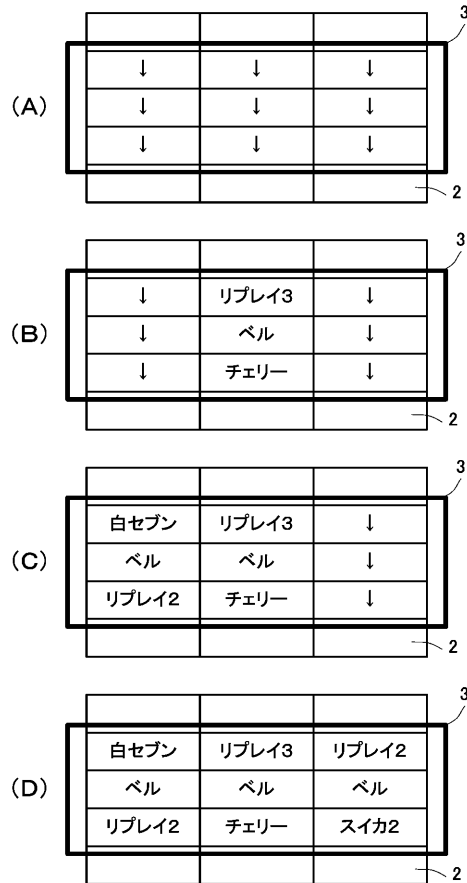
【図 26】

押し順小役(右ファースト)の当選パターン

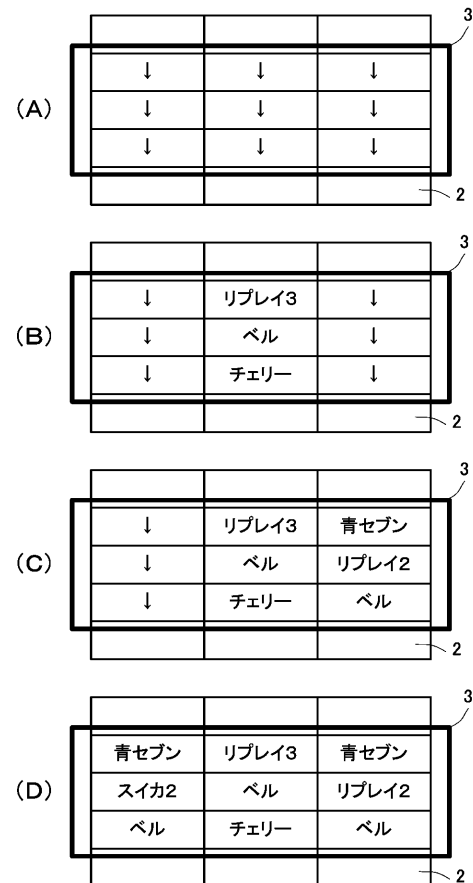
名称	左ドラム	中ドラム	右ドラム	条件装置
押し順ベル3~1 (右→左→中)	ベル	ベル	ベル	FUR1
	スイカ1 スイカ2	チェリー スイカ2	ベル	FUR4
	リプレイ2	リプレイ2	BAR	省略
	リプレイ3	リプレイ3	BAR	
	リプレイ1	リプレイ1	BAR	
	リプレイ2	リプレイ2	青セブン	
	リプレイ3	リプレイ3	青セブン	
	リプレイ1	リプレイ1	青セブン	
押し順ベル4~1 (右→中→左)	ベル	ベル	ベル	FUR1
	スイカ1 スイカ2	チェリー スイカ2	ベル	FUR4
	リプレイ2	リプレイ2	BAR	省略
	リプレイ3	リプレイ3	BAR	
	リプレイ1	リプレイ1	BAR	
	リプレイ3	リプレイ2	スイカ2	
	リプレイ1	リプレイ3	スイカ2	
	リプレイ2	リプレイ1	スイカ2	
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮



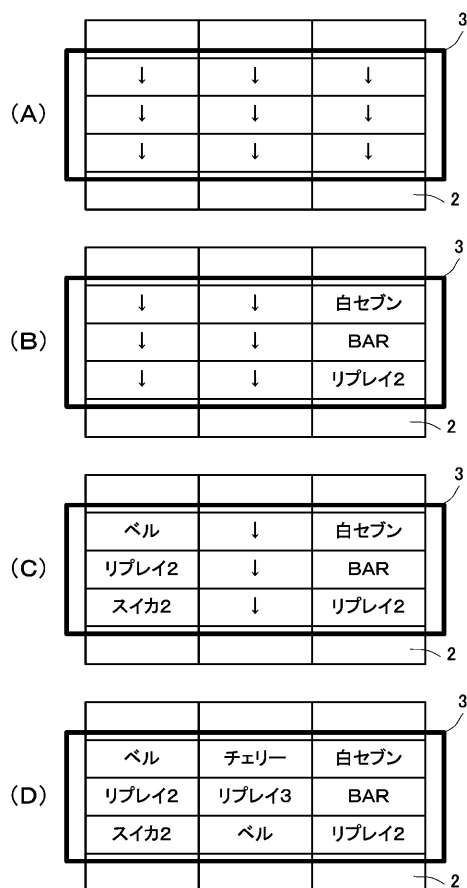
【図 27】



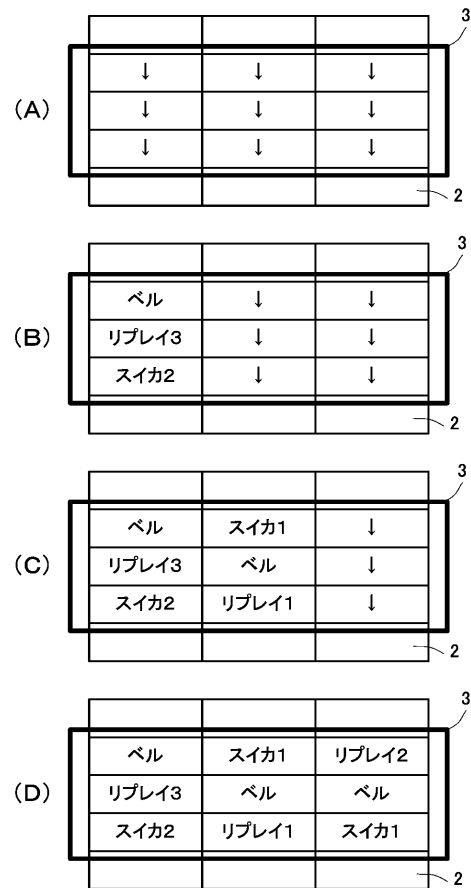
【図 28】



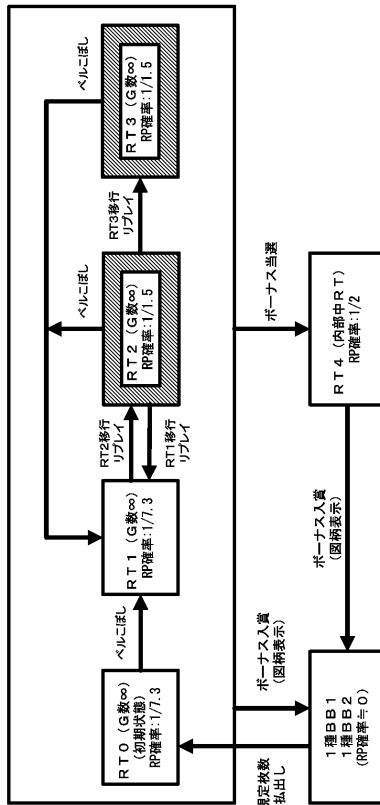
【図 29】



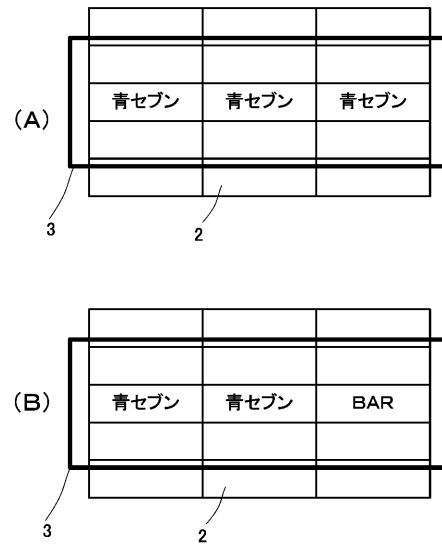
【図 30】



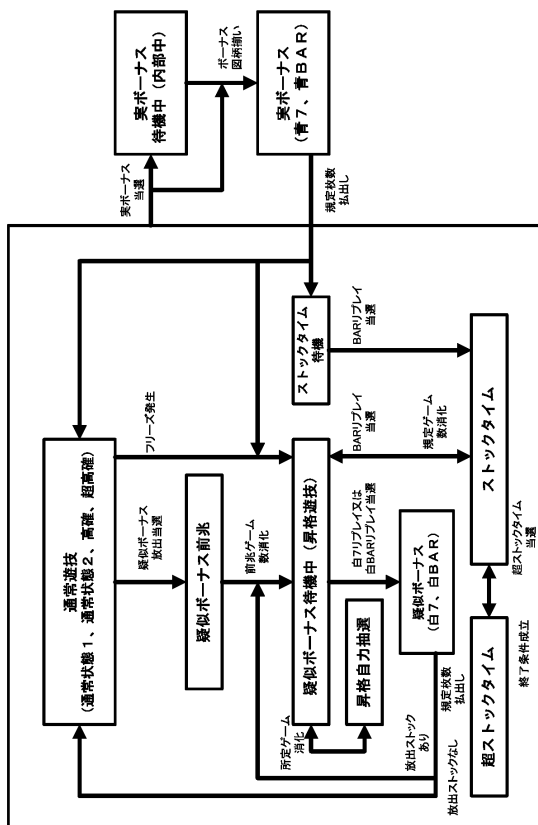
【 図 3 1 】



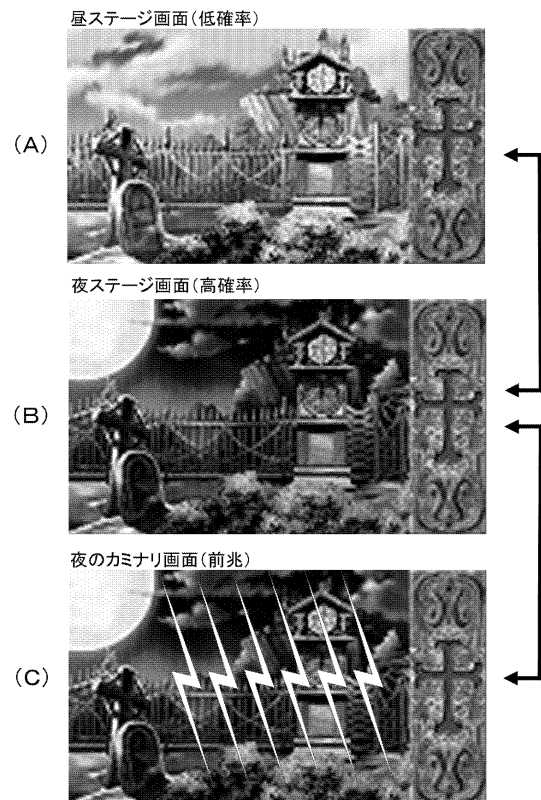
【 図 3 2 】



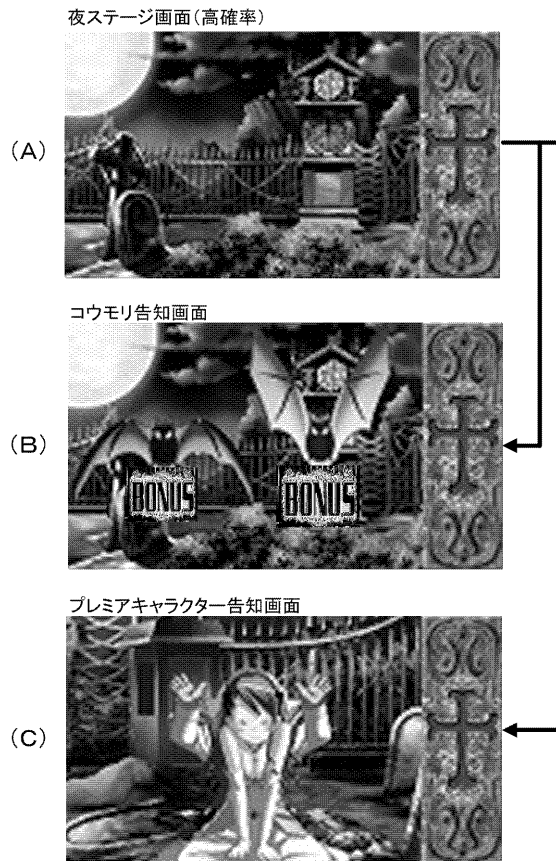
【 図 3 3 】



【 図 3 4 】



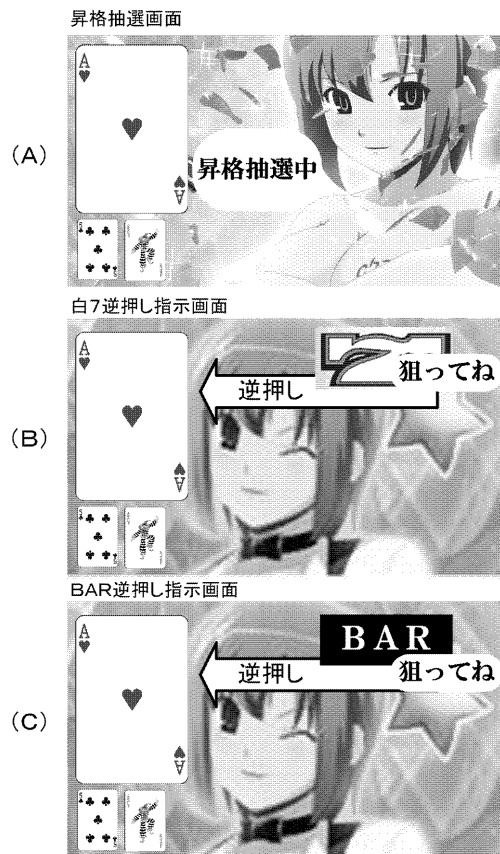
【図 3 5】



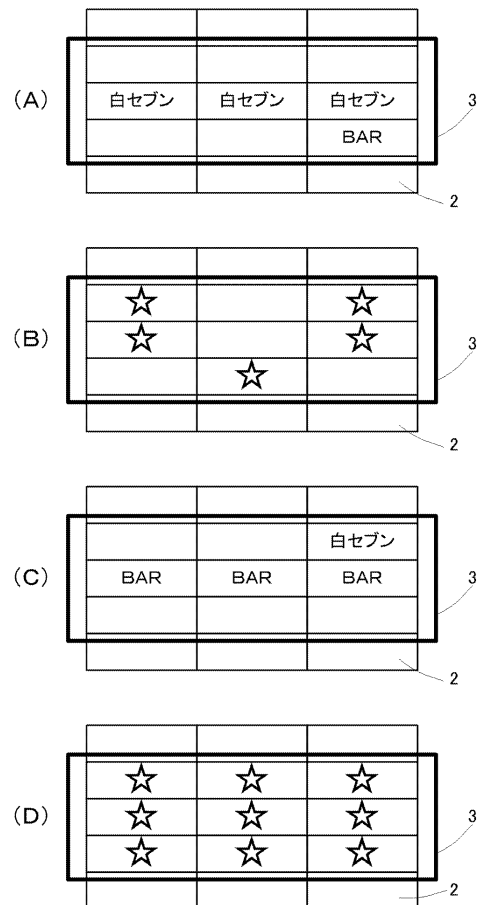
【図 3 6】



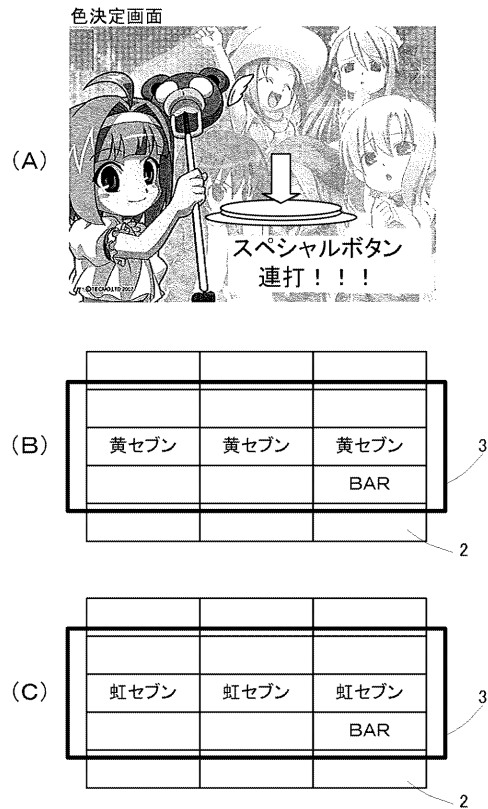
【図 3 7】



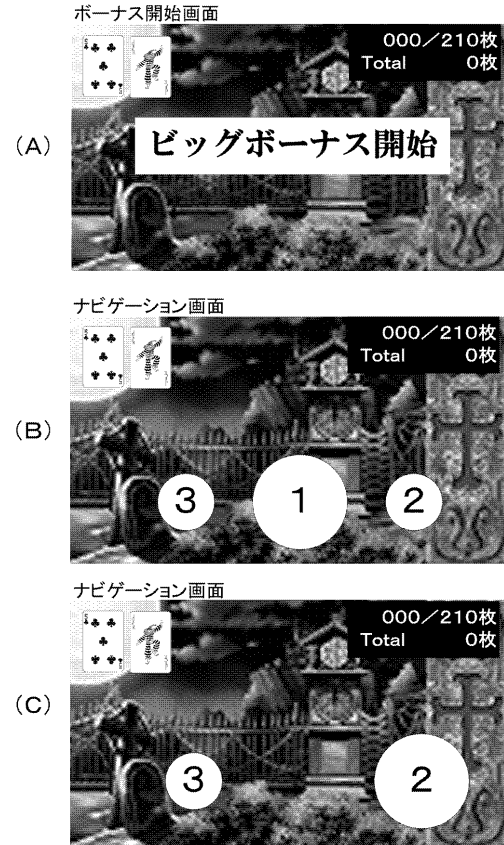
【図 3 8】



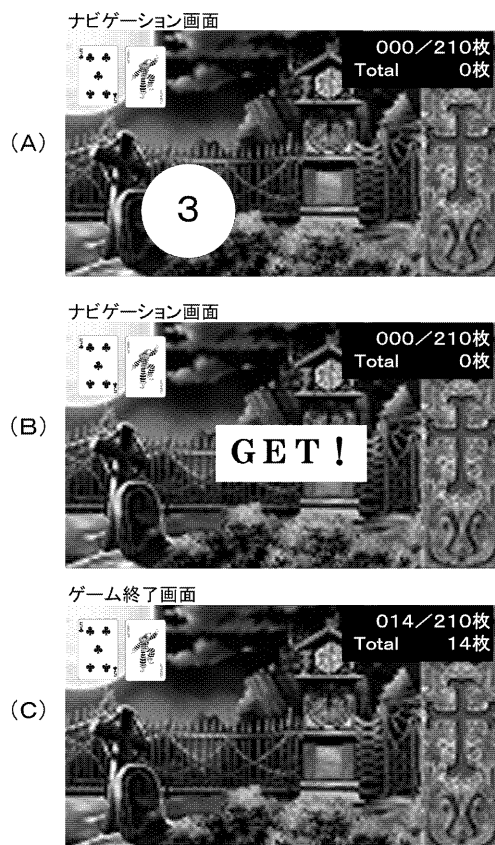
【図 39】



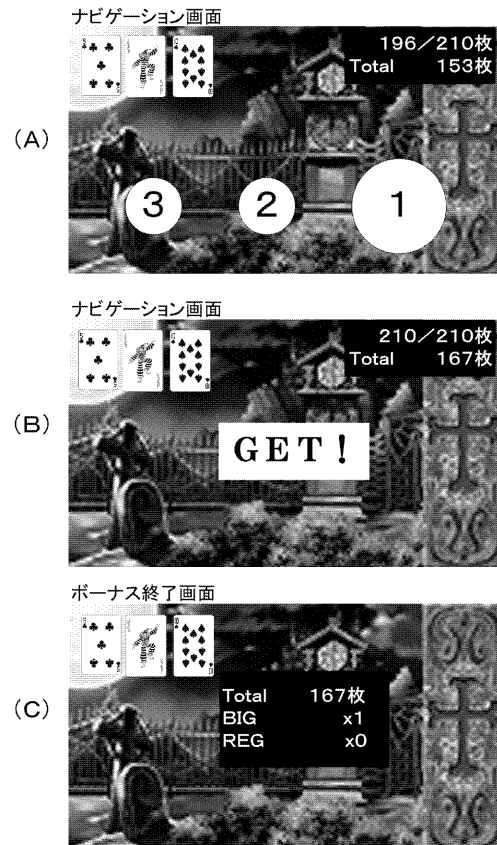
【図 40】



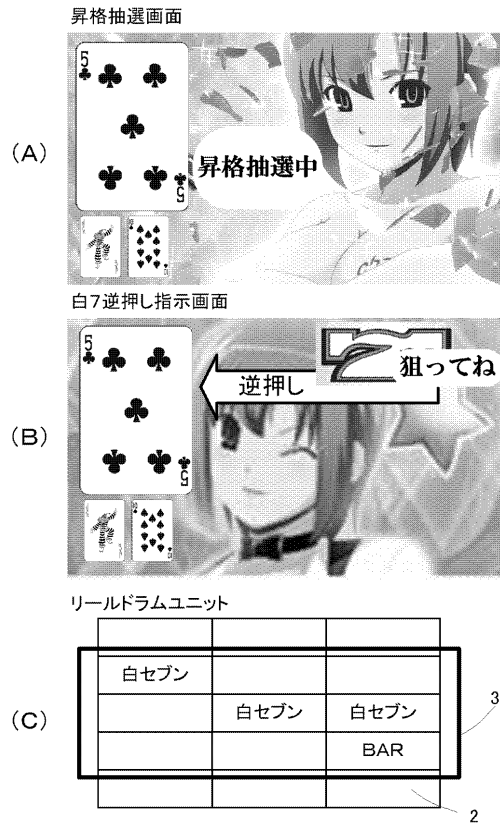
【図 41】



【図 42】



【図 4 3】



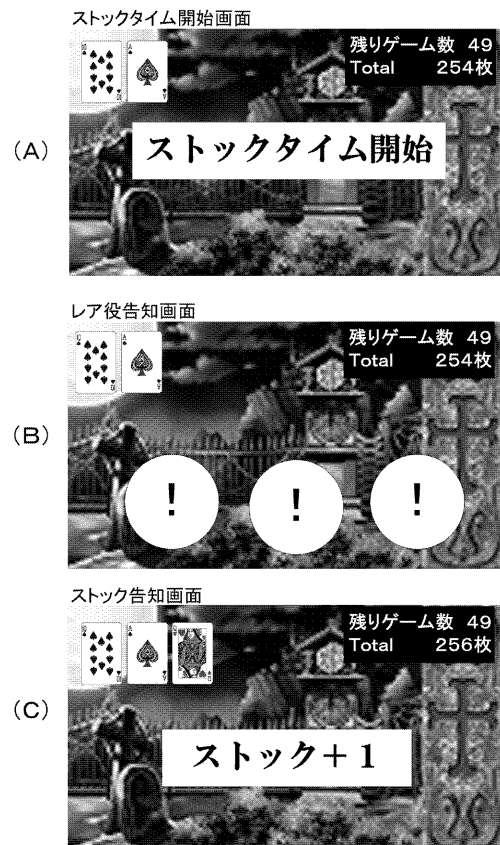
【図 4 4】



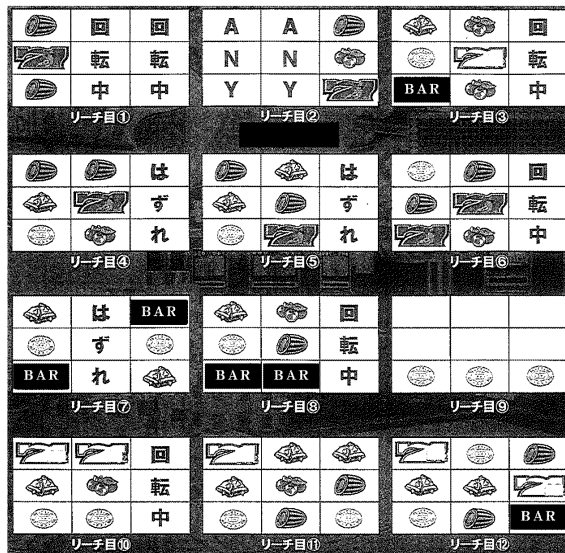
【図 4 5】



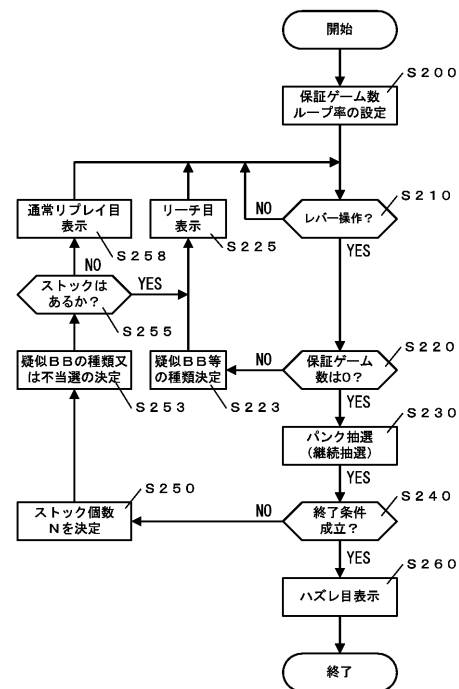
【図 4 6】



【図47】



【図48】



【図49】



【図50】

ドラムの図柄配置

No.	左ドラム	中ドラム	右ドラム
1	ベル	ベル	ベル
2	リプレイ	チェリー	スイカ1
3	スイカ1	ブランク2	BAR
4	赤セブン	赤セブン	赤セブン
5	スイカ1	リプレイ	リプレイ
6	ベル	ベル	ベル
7	リプレイ	チェリー	スイカ1
8	BAR	ブランク2	チェリー
9	チェリー	ブランク1	ブランク1
10	スイカ2	リプレイ	リプレイ
11	ベル	ベル	ベル
12	リプレイ	チェリー	スイカ1
13	スイカ1	スイカ2	チェリー
14	ブランク1	ブランク3	ブランク1
15	スイカ1	リプレイ	リプレイ
16	ベル	ベル	ベル
17	リプレイ	チェリー	スイカ1
18	ブランク2	スイカ1	チェリー
19	ブランク1	BAR	ブランク2
20	スイカ1	リプレイ	リプレイ

【図 5 1】

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
リプレイ	チェリー	スイカ1	14枚	上段ベル役(FUR1)
ベル	ベル	ベル	14枚	中段ベル役(FUR2)
リプレイ	ベル	リプレイ	14枚	右下ベル役(FUR3)
リプレイ	スイカ2	ブランク2	1枚	1枚役A (バラケ目)
リプレイ	スイカ2	赤セブン	1枚	
リプレイ	スイカ2	ブランク1	1枚	
リプレイ	ブランク2	ブランク2	1枚	
リプレイ	ブランク2	赤セブン	1枚	
リプレイ	ブランク2	ブランク1	1枚	
リプレイ	スイカ1	ブランク2	1枚	
リプレイ	スイカ1	赤セブン	1枚	
リプレイ	スイカ1	ブランク1	1枚	
ブランク1	スイカ2	リプレイ	1枚	1枚役B (バラケ目)
赤セブン	スイカ2	リプレイ	1枚	
チェリー	スイカ2	リプレイ	1枚	
ブランク1	ブランク2	リプレイ	1枚	
赤セブン	ブランク2	リプレイ	1枚	
チェリー	ブランク2	リプレイ	1枚	
ブランク1	スイカ1	リプレイ	1枚	
赤セブン	スイカ1	リプレイ	1枚	
チェリー	スイカ1	リプレイ	1枚	

【図 5 2】

左押し順小役(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
左押し順ベル1-1 (左→中→右)	リプレイ	チェリー	スイカ1	FUR1
	リプレイ	ベル ブランク1	BAR チェリー	FUR4
	ブランク1	スイカ2	リプレイ	FUR11
	赤セブン	ブランク2	リプレイ	FUR12
	チェリー	スイカ1	リプレイ	FUR13
	ブランク1	ブランク2	リプレイ	FUR14
	赤セブン	スイカ1	リプレイ	FUR15
	チェリー	スイカ2	リプレイ	FUR16
左押し順ベル2-1 (左→右→中)	リプレイ	チェリー	スイカ1	FUR1
	リプレイ	ベル ブランク1	BAR チェリー	FUR4
	チェリー	スイカ2	リプレイ	省略
	ブランク1	ブランク2	リプレイ	
	赤セブン	スイカ1	リプレイ	
	チェリー	ブランク2	リプレイ	
	ブランク1	スイカ1	リプレイ	省略
	赤セブン	スイカ2	リプレイ	
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

【図 5 3】

中押し順小役(中ファースト)の当選パターン

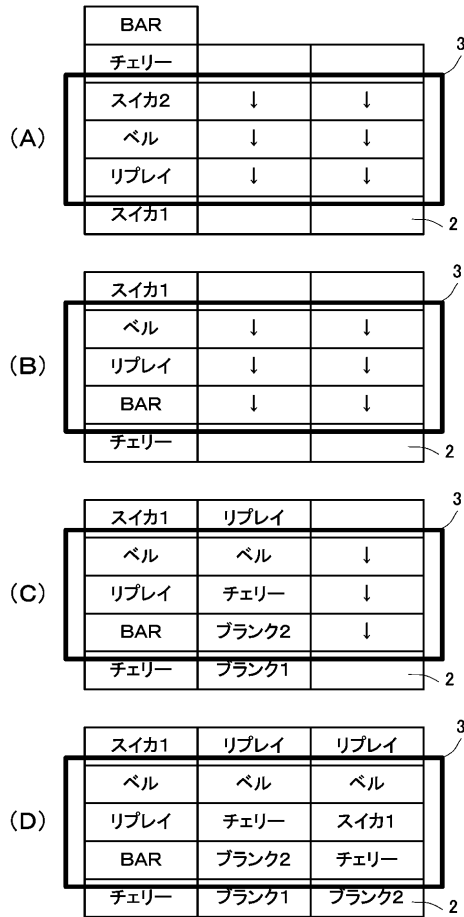
名称	左ドラム	中ドラム	右ドラム	条件装置
中押し順ベル3-1 (中→左→右)	ベル	ベル	ベル	FUR2
	スイカ1 スイカ2	ベル	BAR チェリー	FUR5
	リプレイ	スイカ2	ブランク2	省略
	リプレイ	ブランク2	赤セブン	
	リプレイ	スイカ1	ブランク1	
	リプレイ	ブランク2	ブランク2	
	リプレイ	スイカ1	赤セブン	
	リプレイ	スイカ2	ブランク1	
中押し順ベル4-1 (中→右→左)	ベル	ベル	ベル	FUR2
	スイカ1 スイカ2	ベル	BAR チェリー	FUR5
	リプレイ	スイカ2	ブランク1	省略
	リプレイ	ブランク2	ブランク2	
	リプレイ	スイカ1	赤セブン	
	リプレイ	ブランク2	ブランク1	
	リプレイ	スイカ1	ブランク2	
	リプレイ	スイカ2	赤セブン	
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

【図 5 4】

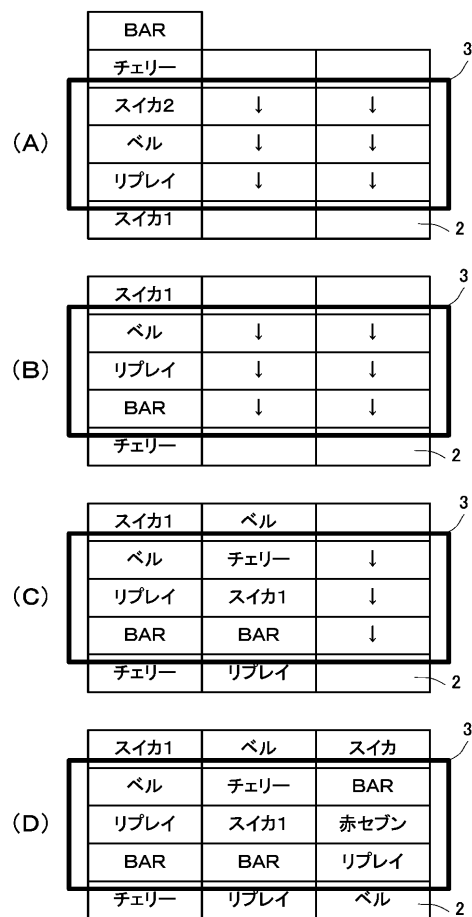
右押し順小役(右ファースト)の当選パターン

名称	左ドラム	中ドラム	右ドラム	条件装置
右押し順ベル5-1 (右→左→中)	リプレイ	ベル	リプレイ	FUR3
	スイカ1 スイカ2	チェリー ブランク1	リプレイ	FUR6
	リプレイ	スイカ2	ブランク2	省略
	リプレイ	ブランク2	赤セブン	
	リプレイ	スイカ1	ブランク1	
	リプレイ	ブランク2	ブランク2	
	リプレイ	スイカ1	赤セブン	
	リプレイ	スイカ2	ブランク1	
右押し順ベル6-1 (右→中→左)	リプレイ	ベル	リプレイ	FUR3
	スイカ1 スイカ2	チェリー ブランク1	リプレイ	FUR6
	リプレイ	スイカ2	ブランク1	省略
	リプレイ	ブランク2	ブランク2	
	リプレイ	スイカ1	赤セブン	
	リプレイ	ブランク2	ブランク1	
	リプレイ	スイカ1	ブランク2	
	リプレイ	スイカ2	赤セブン	
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

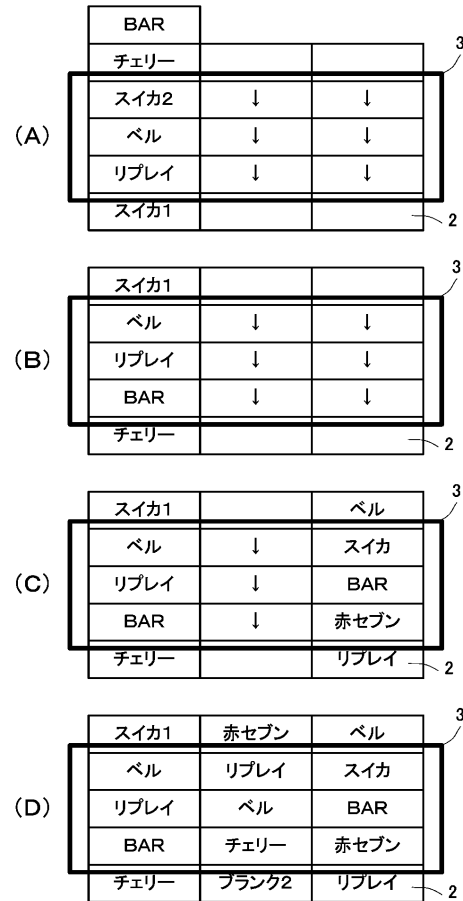
【図 5 5】



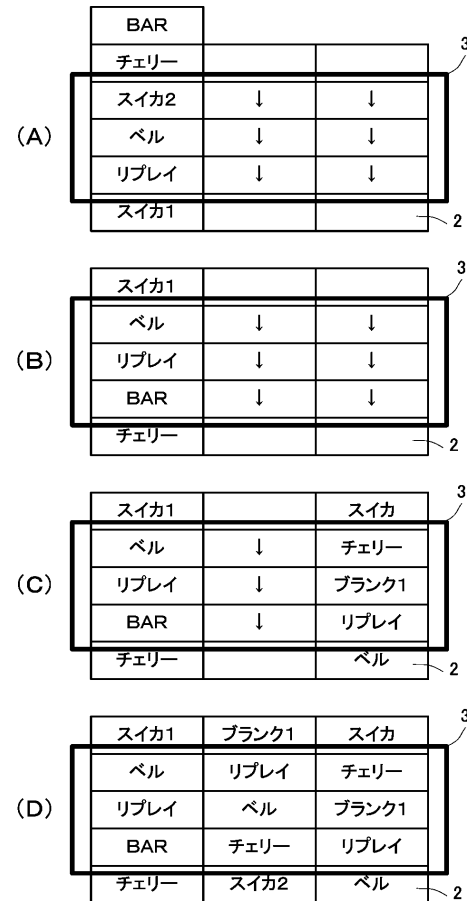
【図 5 7】



【図 5 6】



【図 5 8】





【図 59】

(A)

当選役	1-2-3	1-3-2	2-1-3	2-3-1	3-1-2	3-2-1
リプレイ	0	0	1	0	0	3

(B)

当選役	1-2-3	1-3-2	2-1-3	2-3-1	3-1-2	3-2-1
不当選	0	0	0	1	0	0
リプレイ	0	0	1	0	0	3
押し順ベル	0	1	0	0	2	0
上段スイカ	5	1	2	3	4	5
三連チェリー	5	5	7	6	7	6
強チャンス目	9	6	8	12	8	7
実ボーナス	50	50	50	50	50	50

⋮

(C)

当選役	ポイント	平均ポイント
不当選	0~1	1/6
リプレイ	0~3	4/6
押し順ベル	0~2	3/6
上段スイカ	1~5	20/6
三連チェリー	5~10	36/6
強チャンス目	6~12	50/6
実ボーナス	50	50

⋮

【図 61】

上乗せ特化テーブル

種別	必要 ポイント	上乗せ 期待値
上乗せ特化01	1	3ゲーム
上乗せ特化02	2	6ゲーム
上乗せ特化03	3	9ゲーム
上乗せ特化04	4	12ゲーム
上乗せ特化05	5	15ゲーム
上乗せ特化06	6	18ゲーム
上乗せ特化07	7	21ゲーム
上乗せ特化08	8	24ゲーム
上乗せ特化09	9	27ゲーム
上乗せ特化10	10	30ゲーム
上乗せ特化11	12	36ゲーム
上乗せ特化12	14	42ゲーム
上乗せ特化13	16	48ゲーム
上乗せ特化14	18	54ゲーム
上乗せ特化15	20	60ゲーム
上乗せ特化16	22	66ゲーム
上乗せ特化17	24	72ゲーム
上乗せ特化18	26	78ゲーム
上乗せ特化19	28	84ゲーム
上乗せ特化20	30	90ゲーム

(A)

(B)

合計20PTまで！(残20PT)  
この中から沢山選んでね

上乗せゾーン	必要 ポイント
上乗せ特化01	1
上乗せ特化02	2
上乗せ特化03	3
上乗せ特化04	4
上乗せ特化05	5
上乗せ特化06	6
上乗せ特化07	7
上乗せ特化08	8
上乗せ特化09	9
上乗せ特化10	10
上乗せ特化11	12
上乗せ特化12	14
上乗せ特化13	16
上乗せ特化14	18
上乗せ特化15	20



(C)

合計20PTまで！(残 OPT)  
この中から沢山選んでね

上乗せゾーン	必要 ポイント
上乗せ特化01	1
上乗せ特化02	2×3
上乗せ特化03	3
上乗せ特化04	4×1
上乗せ特化05	5
上乗せ特化06	6
上乗せ特化07	7
上乗せ特化08	8
上乗せ特化09	9
上乗せ特化10	10×1
上乗せ特化11	12
上乗せ特化12	14
上乗せ特化13	16
上乗せ特化14	18
上乗せ特化15	20

【図 60】

抽選テーブル1

選択ゲーム数	32	64	96	128	256
選択確率	5%	5%	5%	80%	5%
当選確率	25%	30%	50%	10%	100%

抽選テーブル2

選択ゲーム数	32	64	96	128	256
選択確率	10%	10%	25%	50%	5%
当選確率	10%	10%	10%	40%	100%

抽選テーブル3

選択ゲーム数	8	24	40	56	256
選択確率	10%	10%	20%	50%	10%
当選確率	50%	10%	50%	10%	100%

⋮

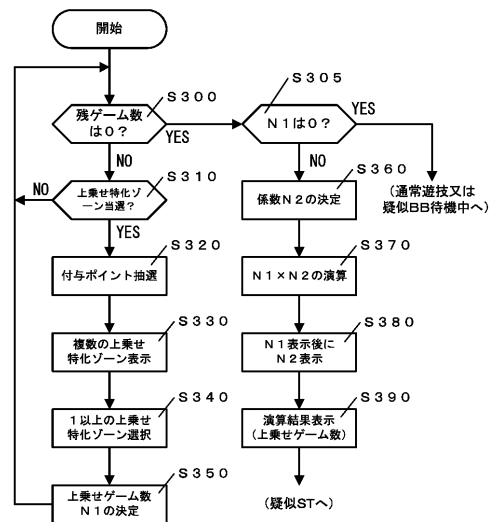
抽選テーブルN-1

選択ゲーム数	8	24	40	56	256
選択確率	10%	10%	20%	50%	10%
当選確率	10%	50%	10%	50%	100%

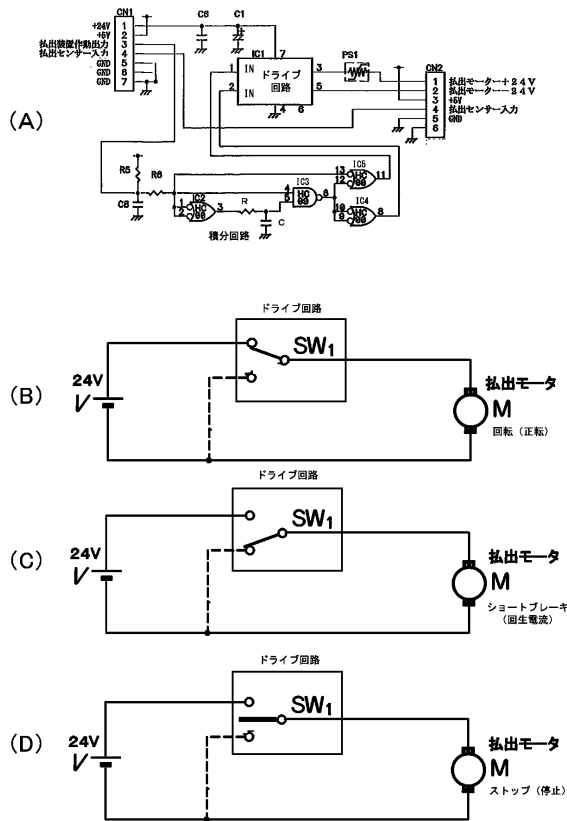
抽選テーブルN

選択ゲーム数	32	64	96	128	256
選択確率	10%	10%	20%	50%	10%
当選確率	50%	50%	50%	50%	100%

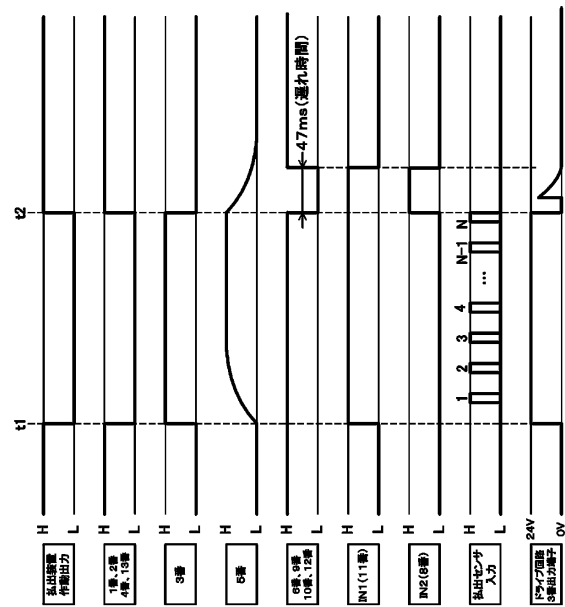
【図 62】



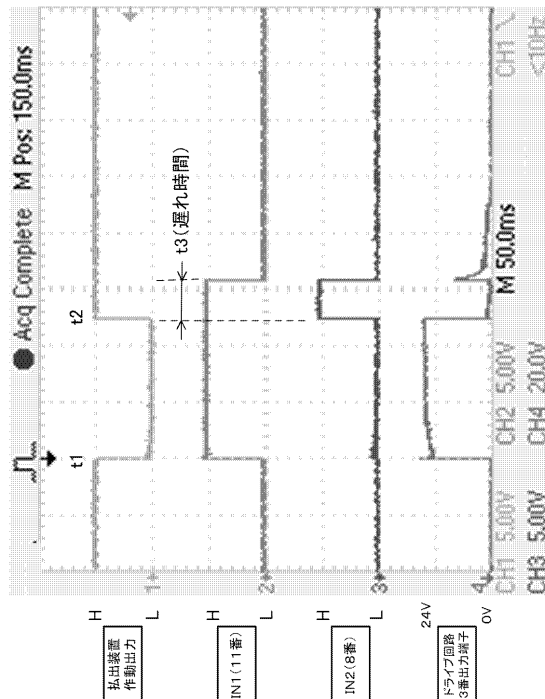
【図 6 3】



【図 6 4】



【図 6 5】

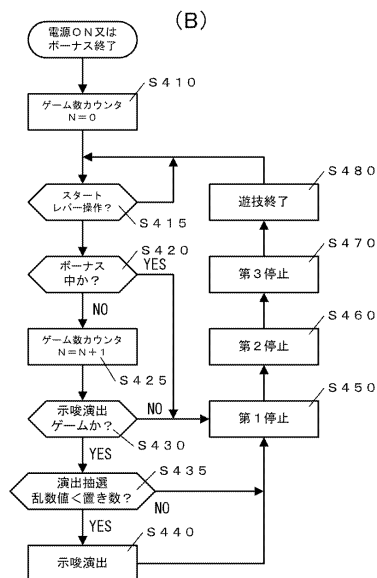


【図 6 6】

(A) 設定示唆演出 抽選置き数テーブル

ゲーム数 カウンタ	設定値1	設定値2	設定値3	設定値4	設定値5	設定値6	備考
111	6553	3276	3276	3276	3276	3276	設定1示唆
135	6553	3276	6553	3276	6553	3276	奇数設定示唆
222	3276	6553	3276	3276	3276	3276	設定2示唆
246	3276	6553	3276	6553	3276	6553	偶数設定示唆
333	3904	3904	7208	3932	3932	3932	設定3示唆
444	3904	7208	3904	7208	7208	7208	設定4以上 or 偶数設定示唆
456	3904	3904	3904	7208	7208	7208	設定4以上示唆
555	7864	3932	7864	3932	7864	7864	設定5以上 or 奇数設定示唆
666	3932	7864	3932	7864	3932	7864	設定5以上示唆
777	3932	3932	3932	3932	3932	7864	設定6示唆
888	4086	8192	8192	8192	8192	8192	設定23456示唆
999	4086	4086	8192	8192	8192	8192	設定3456示唆
1111	4086	4086	4086	8192	8192	8192	設定456示唆
1222	4086	4086	4086	4086	8192	8192	設定56示唆

※分母は32768、抽選置き数は分子



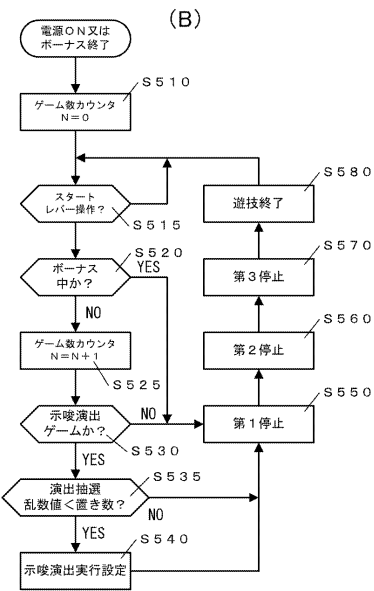
【図 67】

(A)

設定示唆演出 抽選置き数テーブル

ゲーム数カウンタ	設定値1	設定値2	設定値3	設定値4	設定値5	設定値6	備考
111	8192	4096	4096	4096	4096	4096	設定1示唆
222	4096	8192	4096	4096	4096	4096	設定2示唆
333	4096	4096	8192	4096	4096	4096	設定3示唆
444	4096	4096	4096	8192	4096	4096	設定4示唆
555	4096	4096	4096	4096	8192	4096	設定5示唆
666	4096	4096	4096	4096	4096	8192	設定6示唆
777	16384	2048	2048	2048	2048	2048	設定1示唆
888	2048	16384	2048	2048	2048	2048	設定2示唆
999	2048	2048	16384	2048	2048	2048	設定3示唆
1111	2048	2048	2048	16384	2048	2048	設定4示唆
1222	2048	2048	2048	2048	16384	2048	設定5示唆
1333	2048	2048	2048	2048	2048	16384	設定6示唆

※分母は32768。抽選置き数は分子



---

フロントページの続き

(56)参考文献 特開2009-066201(JP,A)  
特開2010-158362(JP,A)  
特開2015-096099(JP,A)  
特開2014-212792(JP,A)  
特開2015-096100(JP,A)  
特開2004-135704(JP,A)  
特開2017-148213(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)  
A63F 5/04