

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2017-192585

(P2017-192585A)

(43) 公開日 平成29年10月26日(2017.10.26)

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

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 58 頁)

(21) 出願番号 特願2016-85136 (P2016-85136)  
 (22) 出願日 平成28年4月21日 (2016.4.21)

(71) 出願人 500553844  
 ネット株式会社  
 大阪府大阪市中央区島之内一丁目2番1  
 7号  
 (72) 発明者 郷司山 祐一  
 大阪府大阪市中央区島之内一丁目2番1  
 7号 ネット株式会社内  
 (72) 発明者 向井 章人  
 大阪府大阪市中央区島之内一丁目2番1  
 7号 ネット株式会社内  
 (72) 発明者 鶴川 稔浩  
 大阪府大阪市中央区島之内一丁目2番1  
 7号 ネット株式会社内

最終頁に続く

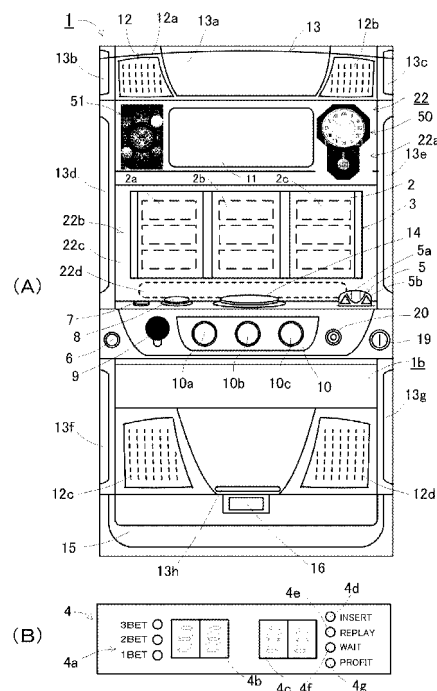
(54) 【発明の名称】 遊技機

## (57) 【要約】

【課題】時計役物を備えることにより、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。

【解決手段】表示演出装置 11 の右横には時計役物 50 と、左横には魔法陣役物 51 が配置されている。基本的に、時計役物 50 の長針は 1 遊技が終了する毎に 5 分進み、短針は 12 遊技が終了すると 1 時間進む様になっているが、ボーナス、チャンスや上乘せ等が発生すると逆回転したり、ガタガタと異様な動作をして遊技者に期待感を与える。副制御部 160 は、時計役物 50 を使って、超過する 17 ゲーム数分の時間を止める演出を行う。例えば、初期時刻 9 時 00 分で、11 時 00 分に 1 時間 (12 ゲーム分) の巻き戻りが発生し、1 ゲームが進行したにも拘らず、長針がガタガタするが 5 分進まない演出を疑似 B B 前半の間で 5 回行う。

【選択図】 図 1



**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

遊技として、通常遊技と該通常遊技より有利な特別遊技を実行可能な遊技機において、外周面に複数種類の図柄が配置された複数の回胴と、  
遊技において役を内部抽選する役抽選手段と、  
遊技において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制御手段と、  
長針と短針により時刻を表示する時計役物と、  
前記特別遊技中の所定区間における総遊技数を決定する遊技数決定手段と、

10

を具備し、

前記時計役物は、前記特別遊技の進行に応じて、前記長針を第 1 所定量移動させ、前記短針を該第 1 所定量よりも少ない第 2 所定量移動させる一方、前記総遊技数が所定遊技数を超える状態において、前記特別遊技が進行しても、前記長針を該第 1 所定量及び前記短針を該第 2 所定量移動させない演出を行う場合があること、  
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、遊技媒体としてメダルを使用するパチスロ機やパチンコ球を遊技媒体に使用するパチロットと称されるスロットマシン（回胴式遊技機）などの遊技機等（パチンコ機を含む）に関する。

20

**【0002】**

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

**【背景技術】**

30

**【0003】**

近年、パチスロ機と称される回胴式遊技機を用いた遊技が、従来のパチンコホールやパチスロ専用店で娯楽として盛んに行なわれている。また、遊技施設などに設置されるテレビゲーム機、及びインターネットを経由した一般家庭のパソコンやゲーム機においては、代用硬貨やクレジット（即ち、「遊技媒体」）を用いて、回胴式遊技を模擬したシミュレーションゲームが行われている。

**【0004】**

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

40

**【0005】**

50

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ち越されるようになっている。

10

#### 【０００６】

ところで、従来の回胴式遊技機（４号機）は射幸性が比較的高く、それを抑える為に、風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律（最終改正：平成一五年五月三〇日法律第五五号）が施行され、５号機と称される最新の回胴式遊技機に適用された。

#### 【０００７】

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

20

#### 【０００８】

しかし、このような厳格な規制状況においても多少の規制緩和がなされており、それに伴って新たな工夫が施された結果、ＡＲＴ機能（アシスト・リプレイ・タイム機能）を搭載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（停止スイッチの操作順序や、ボーナス図柄の色を狙わせる操作タイミングを含む。）を液晶表示や音声で告知し、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。

30

#### 【０００９】

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

40

#### 【先行技術文献】

#### 【特許文献】

#### 【００１０】

【特許文献１】特開２００２－１４３３８０

【特許文献２】特開２００５－１５２５１０

【特許文献３】特開２００９－０１８１２６

【特許文献４】特開２００９－０２８３０４

50

【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  
 【特許文献 10】特開 2 0 0 5 - 1 4 3 9 3 1  
 【特許文献 11】特開 2 0 0 7 - 0 7 5 3 9 8  
 【特許文献 12】特開 2 0 0 4 - 0 1 6 3 8 1  
 【特許文献 13】特開 2 0 0 9 - 0 0 5 8 2 6  
 【特許文献 14】特開 2 0 0 8 - 0 6 7 9 5 2  
 【特許文献 15】特開 2 0 0 8 - 3 0 7 1 2 6  
 【特許文献 16】特開 2 0 1 0 - 1 1 9 4 8 7  
 【特許文献 17】特開 2 0 1 0 - 0 3 5 8 9 1  
 【特許文献 18】特開 2 0 0 9 - 2 8 5 0 9 7  
 【特許文献 19】特開 2 0 1 5 - 0 2 9 7 6 6  
 【特許文献 20】特開 2 0 0 5 - 1 3 1 3 0 9  
 【特許文献 21】特開 2 0 0 2 - 1 7 2 2 0 5  
 【特許文献 22】特開 2 0 0 3 - 0 7 0 9 7 0  
 【特許文献 23】特開 2 0 1 5 - 1 1 6 4 4 6  
 【特許文献 24】特開 2 0 1 6 - 0 0 2 1 7 4  
 【特許文献 25】特開 2 0 1 5 - 2 1 7 0 8 1  
 【特許文献 26】特開 2 0 1 4 - 2 1 7 4 7 6  
 【特許文献 27】特開 2 0 0 9 - 2 1 3 5 2 6  
 【特許文献 28】特開 2 0 1 1 - 2 5 5 0 9 3

10

20

#### 【発明の概要】

#### 【発明が解決しようとする課題】

#### 【0011】

ところで、出願人が開発した A T のオリジナル技術（特許 4 4 2 8 7 2 5 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、A T ボーナスが当選した時に、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、A T ボーナス時には高確率再遊技状態に移行させてハズレをほぼ無くするので、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、大きな出玉の波を作り遊技性能を向上させることができる。

30

#### 【0012】

本発明は、誤操作による不利防止や A T ボーナス又は A R T ボーナスに新たな工夫を凝らし、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。

#### 【課題を解決するための手段】

#### 【0013】

請求項 1 に係る本発明の遊技機は、上記の目的を達成する為に、外周面に複数種類の図柄が配置された複数の回胴と、遊技において役を内部抽選する役抽選手段と、遊技において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制御手段と、移動させることが可能な長針と短針を備える時計役物と、1 セット単位の総遊技数を決定する遊技数決定手段と、を具備し、前記時計役物は、遊技の進行に応じて、前記長針を第 1 所定量移動させ、前記短針を該第 1 所定量よりも少ない第 2 所定量移動させる一方、前記総遊技数が所定遊技数を超える状態において、遊技が進行しても、前記長針を該第 1 所定量及び前記短針を該第 2 所定量移動させない演出を行う場合があることを特徴とする。

40

#### 【発明の効果】

50

## 【 0 0 1 4 】

本発明に係る遊技機によれば、遊技者にとって興味が尽きず、面白味が増大する。そして、２種ＢＢ及びＡＲＴボーナスを備えており、このＡＲＴボーナスや有利区間の当選報知に工夫を凝らしているので、興味が尽きず、面白味を増大させることが可能となる。特に、疑似ボーナスの当選状態に応じて、図柄の停止制御を変更するので、遊技者にとって興味が尽きない。また、ホール管理者にとって、利便性が高くなる。

## 【図面の簡単な説明】

## 【 0 0 1 5 】

【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。

10

【図３】回胴式遊技機の制御回路系のブロック図である。

【図４】ドラム部を制御する制御回路系のブロック図である。

【図５】ドラム部の構成ブロック図である。

【図６】ドラムの図柄配置表である。

【図７】ドラム部の構成ブロック図である。

【図８】ドラム部の構成ブロック図である。

【図９】各信号の関係を示すタイミングチャートである。

【図１０】左ドラムの模式図である。

【図１１】左ドラム、窓部及び図柄位置データとの関係を示す模式図である。

【図１２】図柄の組合せ表示判定図である。

20

【図１３】表示演出装置の構成ブロック図である。

【図１４】演出パターンデータテーブルの記憶状態を示す概念図である。

【図１５】演出画面の模式図である。

【図１６】演出画面の模式図である。

【図１７】演出画面の模式図である。

【図１８】一般的な抽選テーブルの概念図である。

【図１９】図柄の組合せと獲得メダル枚数との関係を示した配当表である。

【図２０】回胴式遊技機の主要動作処理手順を示すフローチャートである。

【図２１】ドラムの図柄配置図である。

【図２２】図柄の組合せ表示判定図である。

30

【図２３】通常時及びボーナス作動時の配当表である。

【図２４】押し順小役（中ファースト）の条件装置の組合せ表である。

【図２５】押し順小役（右ファースト）の条件装置の組合せ表である。

【図２６】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２７】窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。

【図２８】窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。

【図２９】窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。

【図３０】遊技状態遷移図（ＲＴ状態）である。

【図３１】遊技状態遷移図（演出状態）である。

【図３２】表示演出装置が表示する演出画面の模式図である。

40

【図３３】表示演出装置が表示する演出画面の模式図である。

【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】窓部の図柄表示状態を示す模式図である。

【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。

【図３８】表示演出装置が表示する演出画面の模式図である。

【図３９】押し順不問小役の条件装置の組合せ表である。

【図４０】窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。

【図４１】窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。

【図４２】リーチ目の種類を示す説明図である。

50

- 【図４３】抽選テーブルを示す概念図である。
- 【図４４】メモリマップである。
- 【図４５】設定変更装置のフローチャートである。
- 【図４６】移行リプレイ役の構成図及びＲＴ機の遊技状態遷移図である。
- 【図４７】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４８】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】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５１】有利区間処理手順を示すフローチャートである。

【００１６】

定義：

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

【００１７】

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

【００１８】

基本実施例：

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

【００１９】

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

【００２０】

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

【００２１】

前扉１ｂ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与えられる。前扉１ｂの前面には、上下２枚の透明パネル２２が嵌めこまれており、各種のデザインが施される。

【００２２】

上透明パネル２２ａ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１１（又は、映像ディスプレイ装置、液晶表示装置等）がビス止め固定される。下透明パネル２２ｂには、デザインシート２２ｃ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２２ｂの下部２２ｄ（図１（Ａ）破線部参照）には、表示ＬＥＤブロック４（発光表示装置４。図１（Ｂ）参照）が取り付けられる。表示ＬＥＤブロック４は、後述する表示ＬＥＤ群で構成される。

【００２３】

４ａは、投入枚数ＬＥＤであり、遊技を行うためにメダル投入部５から又はマックスベットボタン８や１ベットボタン（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。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 2 4 】

4 b は、メダル貯留枚数表示 L E D であり、遊技メダルのクレジット数（貯留枚数）を例えば所定最大数 5 0 枚の範囲で表示する。また、貯留メダルの精算時における払い出し演出表示を行う。

## 【 0 0 2 5 】

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

## 【 0 0 2 6 】

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

## 【 0 0 2 7 】

4 e は、リプレイ表示 L E D であり、変動表示ゲームにおいてリプレイ図柄が表示されてリプレイが作動すると点灯する。

## 【 0 0 2 8 】

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

## 【 0 0 2 9 】

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

## 【 0 0 3 0 】

2 は、筐体 1 a に内蔵されているドラム部（リールドラムユニット）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。

## 【 0 0 3 1 】

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。

## 【 0 0 3 2 】

メダル投入口から投入されたメダルは、メダル選別装置（又は、「セレクター」とも言う。図示せず）によってカウントされ、正常に投入されたメダルの数を加算して表示 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。

## 【 0 0 3 3 】

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。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 3 4 】

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。

## 【 0 0 3 5 】

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。

## 【 0 0 3 6 】

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。

## 【 0 0 3 7 】

1 0 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 1 0 は、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 の 3 つのボタン群（なお、4 リールでは 4 つとなる。）で構成され、ドラム部 2 が回転中に停止ボタン部 1 0 を操作することにより、それぞれのボタンに対応する左ドラム 2 a、中ドラム 2 b 及び右ドラム 2 c を停止させることができる。なお、左ドラム 2 a、中ドラム 2 b 及び右ドラム 2 c の 3 つのドラムの回転が所定速度（約 8 0 回転 / 分）に達して、停止ボタン部 1 0 が操作可能になった時には、停止ボタン 1 0 a、停止ボタン 1 0 b 及び停止ボタン 1 0 c に内蔵されている LED が点灯するようになっている。また、左停止ボタン 1 0 a、中停止ボタン 1 0 b 及び右停止ボタン 1 0 c を 3 つの方向入力手段として用いる場合には、それぞれ順に左方向、上方向、右方向入力に対応させることができる。

## 【 0 0 3 8 】

1 1 は、LCD（液晶ディスプレイ）、PDP（プラズマ・ディスプレイ・パネル）又は有機 EL（エレクトロ・ルミネッセンス）などの FPD（フラット・パネル・ディスプレイ）からなる表示演出装置であり、回胴遊技に関する各種映像演出や所要の情報の告知等が行えるようになっている。なお、専用眼鏡を使用するか否かに拘わらず、最近では立体表示可能な表示演出装置が安価に製造されるようになっており、テンパイ状態（リーチ状態）や大当たり状態で 7 図柄等の演出映像が飛び出す 3 D 表示装置を採用した遊技機が主流となりつつある。

## 【 0 0 3 9 】

表示演出装置 1 1 の右横には時計役物 5 0 と、左横には魔法陣役物 5 1 が配置されている。基本的に、時計役物 5 0 の長針は 1 遊技が終了する毎に 5 分進み、短針は 1 2 遊技が終了すると 1 時間進む様になっているが、ボーナス、チャンスや上乘せ等が発生すると逆回転したり、ガタガタと異様な動作をして遊技者に期待感を与える。例えば、上乘せゲーム数が 1 0 ゲームと仮定すると、現在の時計位置から 5 0 分だけ長針が逆回転する。魔法陣役物 5 1 の中央には大きなセンターランプが設けられ、その上下左右の角に 4 つの宝石ランプが設けられており、遊技状態に応じて所望の色に発光（点灯や点滅）又は消灯したりする。

## 【 0 0 4 0 】



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。

【0041】

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

10

【0042】

この遊技状態表示LED部13（13a～13h）は、前扉1bの外周を略一周するように配置されているので、遊技者に対して、カラフルな光が途切れることなく、外周淵部をグルグル回るといった光演出を効果的に行うことが可能となる。特に、前扉1bの上部中央位置（遊技機本体前面の上部中央位置）に設けられた上部状態表示LED13aは、トップランプと称されており、内部当選又は入賞したレア小役に対応する固有の色で発光して、遊技者に入賞役などを報知して期待感を煽る光演出の中心的役割を成している。

20

【0043】

14は、スペシャルボタンであり、表示演出装置11に表示される各種ゲームやその映像演出に応じて要求される情報（例えば、パワーレベルゲージの上昇、ボーナス成立図柄の表示、戦闘機の機銃操作や爆弾投下又は登場人物の移動方向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14によって入力される情報は、後述する副基板（サブブロック）に与えられ、あくまで各種映像や音響演出にのみ用いられるものであるから、遊技の結果に影響を及ぼすものではない。

【0044】

15は、受け皿であり、メダル払出装置18（図2参照）から払い出された遊技メダルがメダル払出口16より排出され、その数量として数百枚程度まで受けることができる。

30

【0045】

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

【0046】

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

40

【0047】

図2は、回胴式遊技機の内部構造模式図である。

【0048】

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

【0049】

筐体1aの右上部には反射板17が設けられ、前扉1bの対応位置にはフォトセンサが設けられており、前扉1bが閉じた状態では、フォトセンサから出射されたLED光が反射板17によって反射され、フォトランジスタによって検出される一方、開いた状態では、反射光が検出されないため、前扉1bの開閉状態を検知することができる。

50

## 【 0 0 5 0 】

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 1 】

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 5 2 】

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 5 3 】

2 1 e は、確認スイッチであり、実ボーナス（BB、RB）、アシスト機能が発動する AT、ART や疑似ボーナス、チャンスゾーン等、遊技者にとって有利な有利区間の遊技比率（遊技割合）を、メダル貯留枚数表示 LED 4 b 又はメダル払出枚数表示 LED 4 c の何れか一方に表示させる時に使用する。

## 【 0 0 5 4 】

図 3 は、胴式遊技機の制御回路系のブロック図である。

## 【 0 0 5 5 】

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、メインブロックが管理するアシスト機能の発動時において、小役入賞（入賞させることを目的とする小役の入賞）又は転落リプレイ回避の停止操作手順（停止ボタン部 1 0 の操作順序や操作タイミング）を告知する。

## 【 0 0 5 6 】

1 0 0 は、主制御部であり、CPU を内蔵したマイクロプロセッサを搭載した一体型のワンチップマイコン（例えば、エルイーテック社製の LEM50A-P）であり、所定のデータテーブル領域や装置全体の制御手順を記述した制御プログラムを記憶する ROM 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 RAM 1 0 2（RWM：リライタブルメモリともいう。また、内蔵だけではなく、外付け RAM も含む。）、各種レジスタ、カウンタ等が設けられている。この RAM 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 RAM バックアップ用電源（主基板の電源コンデンサ）によって、記憶する全ての制御データは保持されるが、電源コネクタそのものが抜かれた場合には、電力が全く供給されなくなるので制御データは消去（オールクリア又は 0 にリセット）又は無意味な情報（不定情報）となる。

## 【 0 0 5 7 】

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 SW 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 5 8 】

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、メダル払出装置 1 8 及び表示 LED 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。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 5 9 】

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。

10

## 【 0 0 6 0 】

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、下一桁目を四捨五入して「6 5」と数字を点灯させて表示する。また、R O M 1 0 1 には第一閾値、第二閾値及び第三閾値が記憶されている。この有利区間は、指示機能が作動してもよい区間（少なくとも 1 回以上は作動する区間）であって、その終了条件は最大ゲーム数以内（例えば、M A X 1 5 0 0 ゲーム以内）であれば任意のゲーム数に決めることができる。これに対して、通常区間は、指示機能が作動せず、有利区間に移行させるか否かを決定する区間（有利区間移行抽せん区間）であって、有利区間よりも不利となっている区間である。また、この通常区間において、主制御部 1 0 0 は、押し順役が当選した場合に、入賞操作順序等の操作情報を副制御部 1 6 0 に送信しないようになっている。

20

## 【 0 0 6 1 】

主制御部 1 0 0 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 1 0 0 は、確認スイッチ 2 1 e が有効に操作されると、総遊技回数が第一閾値（例えば、6 0 0 0 ゲーム）以下の場合、メダル貯留枚数表示 L E D 4 b 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 1 0 0 は、確認スイッチ 2 1 e 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、1 7 5 0 0 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 L E D 4 b の 7 セグ部に「6 5」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 1 0 0 は、確認スイッチ 2 1 e 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、1 0 0 0 0 0 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 L E D 4 b の 7 セグ部に「6 5」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 1 0 0 は、確認スイッチ 2 1 e 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 L E D 4 b の 7 セグ部に「6 5」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、1 0 0 0 0 1 ゲーム目以降）の点灯表示ということになる。なお、R A M 1 0 2 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）× 1 0 0 を算出しても同じ結果となるので、この様にしても

30

40

50

よい。

#### 【0062】

主制御部100には、I/Oポート(図示せず)やデータバスを介して、副制御部160が接続されており、サブブロックの各種制御に必要な制御データ(例えば、コイン投入データ、抽選結果や当選状況データ、段階設定値データ、段階設定部150のスイッチ操作状態を示すデータなど)を副制御部160に出力する。

#### 【0063】

この副制御部160は、主制御部100と同様に、CPUを内蔵したマイクロプロセッサを搭載する一体型のワンチップマイコンであり、サブブロック全体の制御手順を記述した制御プログラムを記憶する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が、ROM101の容量が制限されているので、一般に副制御部160が設けられている。

#### 【0064】

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

#### 【0065】

副制御部160は、スタートレバー9の開始操作に伴って、主制御部100が抽出した乱数を用いて内部抽選を実行し、大当たり、再遊技、各種小役又はハズレの結果通知を受信すると、遊技者に抽選結果を通知する以前に、表示演出装置11やスピーカ部12、遊技状態表示LED部13に演出を実行させるか否かの演出抽選を行う。副制御部160は、演出抽選で当選すると、後述する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。

#### 【0066】

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。但し、このATボーナス遊技は、主制御部100の制御によって管理されており、副制御部160は主制御部100の指示によりアシスト情報を表示するだけである。

#### 【0067】

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

#### 【0068】

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

10

20

30

40

50

## 【 0 0 6 9 】

扉異常信号出力装置 1 1 3 は、扉の開閉状態を検出して副制御部 1 6 0 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 1 b 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 1 b 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 1 6 0 に通知する。これにより副制御部 1 6 0 は、前扉 1 b 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。

## 【 0 0 7 0 】

メダル検出センサ 1 3 0 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 1 0 0 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 LED 4 a 又はメダル貯留枚数表示 LED 4 b にパルス数に応じた数だけ増加した投入枚数又はクレジット数を表示させるように制御する。

## 【 0 0 7 1 】

ベットボタン検出センサ 1 4 0 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 1 4 0 a、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 1 4 0 b の 2 つで構成され、主制御部 1 0 0 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 1 0 0 は、得られたパルス信号に対応するように投入枚数 LED 4 a の枚数表示を制御する。

## 【 0 0 7 2 】

また、遊技者が所定数のメダルを投入後、スタートレバー 9 を正規に操作すると、スタート SW センサ 1 1 0 はスタート信号を出力し、主制御部 1 0 0 はこのスタート信号の受信を契機として乱数抽選等を行って変動表示ゲームを開始するとともに、ドラム部 2 に駆動パルス信号を出力するようになっている。なお、この 1 回のスタートレバー 9 の操作によって行われる遊技が 1 ゲームの変動表示ゲームとなっており、遊技者はボーナスゲーム（ビッグボーナス又はレギュラーボーナス）を獲得してメダルを増やすことを目的に遊技を繰り返す。なお、ボーナスゲームとは、例えば第一種特別役物（RB）、第一種特別役物連続作動（RBB）又は第二種特別役物連続作動（CBB）を意味する。

## 【 0 0 7 3 】

そして、主制御部 1 0 0 は、変動表示ゲーム中に停止ボタン 1 0 a、1 0 b 及び 1 0 c 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 LED 4 c 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 LED 4 b 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 5 0 枚を超えた場合には、主制御部 1 0 0 はメダル払出装置 1 8 を駆動制御し、必要数のメダルをメダル払出口 1 6 から排出させて受け皿 1 5 に蓄積させる。

## 【 0 0 7 4 】

さらに、主制御部 1 0 0 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 1 6 0 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 1 6 0 は、主制御部 1 0 0 から制御データを受け取ると、遊技状態表示 LED 部 1 3 の点灯制御、スピーカ部 1 2 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 1 1 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。

## 【 0 0 7 5 】

1 5 0 は、段階設定部であり、図 2 0 で後述する出玉率の段階設定操作を行うことにより、ホール側は、イベントや新装オープンでのメダル大量放出や収益改善のための回収状

10

20

30

40

50

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。

【0076】

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 LED 4 a 及びメダル貯留枚数表示 LED 4 b 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。

【0077】

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。

10

【0078】

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

【0079】

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

20

【0080】

図 5 は、ドラム部の構成ブロック図である。

【0081】

ステップモータ 30 a (図示せず)、30 b (図示せず) 及び 30 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 32 a、中回胴帯 32 b 及び右回胴帯 32 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。

30

40

【0082】

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

【0083】

図 6 は、ドラムの図柄配置表である。

【0084】

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

50

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 0 8 5 】

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

【 0 0 8 6 】

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 0 8 7 】

主制御部 1 0 0 は、変動表示ゲームのスタート信号を受信し、抽選結果が当選となって役が内部当選した場合には、有効ライン上にその役の図柄を可能な限り引き込む為の引込制御を行う。

【 0 0 8 8 】

例えば、ビッグボーナス役が内部当選し、停止した左ドラム 2 a と中ドラム 2 b の右斜め下の有効ライン上に図柄「7、7」が揃っている所謂リーチ状態（又はテンパイ状態）で、この有効ラインから 4 コマ上以内に図柄「7」が位置する場合（即ち、有効ライン上の図柄を含めて 5 コマ以内に位置する場合）、右停止ボタン 1 0 c が停止操作されたとき（図 7 ( A ) 参照）、主制御部 1 0 0 は、図柄「7」を強制的に有効ライン上に引き込んで「7、7、7」の組み合わせとなるように揃える引込制御を行う（図 7 ( B ) 参照）。

【 0 0 8 9 】

一方、抽選によりいずれかの役が内部当選しているとしても、役に対応する所定の図柄が有効ライン上に表示されなければ遊技者に有利な状態とはならない。例えば、ビッグボーナスゲーム（BB ゲーム）は、図 7 ( B ) のように表示されなければ作動しないようになっている。なお、この引込制御は、右ドラム 2 c だけではなく、左ドラム 2 a や中ドラム 2 b のいずれの図柄に対しても行うようになっている。主制御部 1 0 0 は、乱数抽選結果（内部当選やハズレ）に応じて、各ドラムの停止位置を決定する停止テーブルを参照して、事前に仮想停止操作図柄コマ位置に対する滑りコマ数を順次計算して、第一停止操作用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 1 0 0 は、基準位置にある図柄番号に対応する滑りコマ数だけ、該当するリールドラムを移動させ、その後に停止させるように停止制御を行う。つまり、第一停止操作位置は合計 6 3 コマ位置（2 1 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。

【 0 0 9 0 】

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 1 6 0 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 1 1 や音声で通知するのである。

【 0 0 9 1 】

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。

【 0 0 9 2 】

主制御部 1 0 0 は、変動表示ゲームのスタート信号を受信し、抽選結果が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

10

20

30

40

50

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。

【0093】

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

10

【0094】

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。

【0095】

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

20

【0096】

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。

【0097】

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。

30

【0098】

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。

【0099】

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

40

【0100】

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

【0101】

50



図 10 は、ドラム部に含まれる左ドラム 2 a の模式図である。

【0102】

図 10 (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 (図 6 では下チリ図柄) が停止すると入賞となって、所定数の遊技メダルが払い出される。なお、図 10 (A) は、窓部 3 の上段にチェリー図柄が停止した状態を示している。

【0103】

主制御部 100 は、遊技者により変動表示ゲームの開始操作が行われると、内部抽選を行い、その結果、上段チェリー (チェリー 1) が当選した場合には、停止ボタンが操作された位置 (タイミング) により、チェリー図柄の引込制御 (図 9 参照) 又は回避制御 (図 10 参照) を行う。

【0104】

図 10 (B) は、引込制御の可能な範囲を示しており、主制御部 100 は、チェリー図柄が上段丁度の位置からその 4 コマ上の位置において停止ボタン 10 a が操作されると、窓部 3 の上段にチェリー図柄を停止させる (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 36 ms 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 190 ms 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。

【0105】

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 10 a が操作されると、上段位置の一つ上又は下段位置の一つ下にチェリー図柄を停止させハズレとする。つまり、中段チェリー (チェリー 2) 又は下段チェリー (チェリー 3) が当選していないので、チェリー図柄を強制的に窓部 3 の外に停止させなければならないのである。

【0106】

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

【0107】

図 11 (A) 及び図 11 (B) に示す通り、左ドラム 2 a 上のチェリー図柄はコマ番号 8 及びコマ番号 19 であると仮定して (図 6 とは異なっている)、上段チェリーが内部当選している場合、窓部 3 の最下段位置を計測基準とすると、主制御部 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 10 a が操作されるとチェリー図柄を上段に停止させて入賞とする。つまり、適当に停止ボタン 10 a 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。

【0108】

図 12 は、図柄の組合せ表示判定図である。

【0109】

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。一般に、遊技メダルを 1 枚投入すると有効ラインは第 1 ラインのみで、遊技メダルを 2 枚投入すると有効ラインは第 1 ライン、第 2 ライン及び第 3 ラインで、遊技メダルを 3 枚投入すると有効ラインは第 1 ライン~第 3 ラインに加えて、第 4 ライン及び第 5 ラインの全てが有効化される。例えば、遊技メダルを 3 枚投入し、左ドラム 2 a の 2 枚払い出しのチェリー図柄が窓

部 3 に表示された場合には、上段であれば 4 枚（2 枚 × 2 ライン：第 2 ライン及び第 4 ライン）、中段であれば 2 枚（2 枚 × 1 ライン：第 1 ライン）および下段であれば 4 枚（2 枚 × 2 ライン：第 3 ライン及び第 5 ライン）の遊技メダルを払い出す。ただし、この有効ラインは従来から採用されてきた一般的なものであり、後述するように最近では 1 ラインだけのものや変則ラインも多く存在する。

【0110】

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

10

【0111】

特に、現状の A タイプの 5 ライン機では遊技メダルの投入からスタートレバー作動において、規定数が複数ある遊技機の場合、最大規定数以外（規定数 1 枚や規定数 2 枚）の遊技メダルが投入されているときにスタートレバーを押すと、最大規定数以外（規定数 1 枚や規定数 2 枚）の規定数で回胴回転装置が作動することになる。遊技者は、上述した最大規定数（規定数 3 枚）だけで遊技したいが、投入枚数が 1 枚や 2 枚のときに誤ってスタートレバーを操作し、規定数 1 枚や規定数 2 枚の遊技を行うことがある。これは、規定数 1 枚や規定数 2 枚の遊技は、ボーナス確率が悪く、遊技したくないからである。

【0112】

20

この問題の改善するために以下の発明を行った。投入枚数が最大規定数に満たない遊技メダル（1 枚や 2 枚）のときにスタートレバーが押されたとき、回胴回転装置の作動を次のスタートレバーが押されるまで持ち越す機能を付加するのである。また、1 回目のスタートレバーが押されたときに、警告音を出力する機能を付加する。この発明の作用効果により、複数の規定数を持つ遊技機で、最大規定数に満たなく遊技させることを防止できることになる。

【0113】

図 13 は、表示演出装置の構成ブロック図である。

【0114】

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

30

【0115】

図 14 は、演出パターンテーブルであり、演出コマンドと ROM に格納されている演出パターンデータとの関係に対応付けている。

【0116】

演出コマンドは、1 バイト長のモードデータと 1 バイト長のイベントデータからなり、演出内容である演出パターンデータ（動画が主であるが、静止画もある。）とが対応付けて記憶されている。

40

【0117】

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

【0118】

表示演出制御部 11b は、演出コマンドを受け取ると、演出コマンドに対応する演出パ

50

ターンデータをROM 11cから読み出してRAM 11dにデータ展開し、表示パネル 11eに送信することにより、演出コマンドに応じた演出画像を表示画面上に表示するように構成されている。

#### 【0119】

図15～図17は、表示演出装置が表示する演出画面の模式図である。

#### 【0120】

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

#### 【0121】

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

#### 【0122】

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

#### 【0123】

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、墓場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「ティロロローン」という効果音と共に、掘り起こされた画面中央の墓穴から主人公のキャラクタを登場させたり(図17(B)参照)、「大当たり」を意味する「BONUS」という文字を表示(図17(C)参照)させることにより、プレミア演出としてもよい。これらの表示演出も全て、主制御部100から制御コマンドやイベントデータを受信して、副制御部160がプログラムに従って演出コマンドを出力することにより実行される。

#### 【0124】

図18は、一般的な抽選テーブルの概念図である。

#### 【0125】

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。

#### 【0126】

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

10

20

30

40

50

期的に 0 ~ 6 5 5 3 5 ( m 7 ) の全ての値を一周期 ( 約 6 . 5 m s ) 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 1 8 ( A ) は、ハズレ確率が高い通常状態 ( 初期状態又は非 R T 状態 ) で用いる抽選テーブルであり、スタートレバー 9 が操作されたタイミングに合わせて、主制御部 1 0 0 が内部抽選をしたときに、乱数値が 0 ~ m 1 の範囲であればビッグボーナス ( B B ) が当選となる。即ち、この内部抽選とは、スタート操作時に乱数値を 1 つだけピックアップ ( 抽出 ) し、抽選テーブルと比較して、当選役を決定することである。

#### 【 0 1 2 7 】

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

10

#### 【 0 1 2 8 】

通常、これらの m 1 ~ m 7 の数値は、法規制 ( 風営法 ) やゲーム性を考慮して適宜設定されるのであるが、B B 当選確率は「 1 / 4 0 0 」程度、R B 当選確率は「 1 / 3 0 0 」程度、チェリー及びスイカの当選確率は「 1 / 5 0 」程度、ベルの当選確率は「 1 / 6 」程度及びリプレイの当選確率は 1 / 7 . 3 となっている。なお、B B や R B は、単独で当選するが、レア役と同時に当選することもある。

#### 【 0 1 2 9 】

一方、図 1 8 ( B ) は、高確率再遊技状態 ( R T 状態 ) で用いる抽選テーブルであり、リプレイタイムではリプレイの当選範囲が 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 1 0 0 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。

20

#### 【 0 1 3 0 】

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 1 5 0 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。一般的にレア役と称されるチェリー役、スイカ役、強ベル役、特殊リプレイ役は、抽選テーブル 1 ~ 抽選テーブル 6 において、置数が同じ ( つまり、当選確率が同じ ) に設定されている共通当選確率役であり、主制御部 1 0 0 は、共通当選確率役が当選した場合には、実行中の有利区間としての有利遊技を終了させない。

30

#### 【 0 1 3 1 】

具体的には、通常区間において、有利区間に移行させる決定によって開始した特化ゾーンや、A R T 等の有利区間の終了抽選を、主制御部 1 0 0 は、当せん役に関係なく ( 役抽選結果を参照せず ) 、例えば 1 / 2 の確率で終了抽選 ( 一律終了抽選 ) を実行し、不当選の場合には有利区間は継続する。一方、終了の当選の場合に、主制御部 1 0 0 は有利区間を終了する決定をするが、その時、役抽選結果を参照し、共通当選確率役が当選していれば、その終了決定を無効 ( 取消 ) にする。別の方法として、主制御部 1 0 0 は、役抽選結果を参照し、共通当選確率役が当選している場合には、一律終了抽選を実行しないで有利区間を継続するが、共通当選確率役が当選していない場合には、一律終了抽選を実行し、不当選の場合には有利区間を継続する一方、終了の当選のときに、主制御部 1 0 0 は有利区間を終了する。

40

#### 【 0 1 3 2 】

50

例えば、特化ゾーン（有利区間）が 10 ゲームと仮定すると、特化ゾーンが 10 ゲーム継続し、次の 11 ゲーム目に 1 / 2 の確率で転落抽選し、転落が決定されても、レア役及び押し順ベル（共通常選確率役）の当せん時は転落しないが、通常リプレイ又はハズレを引いた時に転落する。同様に、高確率ゾーン（有利区間）が 20 ゲームと仮定して、高確率ゾーンが 20 ゲーム継続し、次の 21 ゲーム目にレア役及び押し順ベル（共通常選確率役）の当せん時は転落抽選せずに次のゲームに移行するが、通常リプレイ又はハズレを引いていれば転落抽選し、不当選の場合には有利区間を継続する一方、終了当選のときに、主制御部 100 は有利区間を終了する。

#### 【0133】

図 5 1 は、有利区間処理手順を示すフローチャートである。

10

#### 【0134】

図 5 1 (A) を参照して、主制御部 100 は、通常区間において有利区間移行抽せんに当選すると、ステップ S 200 で有利区間の遊技を実行し、ステップ S 205 で終了抽選条件が成立したか否かを判断し、成立していなければステップ S 200 へ移行する一方、成立していればステップ S 210 で終了抽選を実行する。主制御部 100 は、ステップ S 215 で終了条件が成立したか否かを判断し、成立していなければステップ S 200 へ移行する一方、成立していればステップ S 220 で共通常選確率役が当選しているか否かを判断し、当選していれば、ステップ S 200 へ移行する一方、当選していなければ終了する。

#### 【0135】

20

図 5 1 (B) を参照して、主制御部 100 は、通常区間において有利区間移行抽せんに当選すると、ステップ S 250 で有利区間の遊技を実行し、ステップ S 255 で終了抽選条件が成立したか否かを判断し、成立していなければステップ S 250 へ移行する一方、成立していればステップ S 260 で共通常選確率役が当選しているか否かを判断し、当選していれば、ステップ S 250 へ移行する一方、当選していなければステップ S 265 へ移行する。主制御部 100 は、ステップ S 265 で終了抽選を実行し、ステップ S 270 で終了条件が成立したか否かを判断し、成立していなければステップ S 250 へ移行する一方、成立していれば終了する。

#### 【0136】

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。

30

#### 【0137】

BB（ビッグボーナス）とは、「赤 7」の BB 図柄、「青 7」の BB 図柄、「黄 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、これらの図柄が揃うと獲得メダル数は 0 で、ビッグボーナスゲーム（BB 1 ゲーム～BB 3 ゲーム：役物連続作動装置の作動）に突入し、359 枚を超える払い出しで終了する。

#### 【0138】

RB（レギュラーボーナス）とは、「赤 7」「赤 7」「BAR」の RB 図柄、「青 7」「青 7」「BAR」の RB 図柄、「黄 7」「黄 7」「BAR」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、119 枚を超える払い出しで終了する。なお、これらの役物連続作動装置は、第一種特別役物又は第二種特別役物の何れでもよく、設計仕様に応じて適宜選択される。なお、後述するように RT 機という機種は、ボーナス役が当選して開始したボーナス遊技が終了したとき、再遊技役の当選確率が所定確率よりも高確率で当選する高確率遊技を、あらかじめ定められた回数実行可能になる。また、この RT 機において、高確率遊技において特定の図柄が表示されたとき、再遊技役の当選確率が変動した高確率遊技を所定回数実行可能となるものもある。

40

#### 【0139】

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

50

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

#### 【 0 1 4 0 】

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

10

#### 【 0 1 4 1 】

図 4 6 は、移行リプレイ役の構成図及び R T 機の遊技状態遷移図（R T 状態）の要部であり、一部の R T 状態を省略している。

#### 【 0 1 4 2 】

図 4 6 ( B ) の R T 0 は、リプレイ役（再遊技役）の当選確率の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から、初期状態（「初期リプレイ状態」とも言う。）となって通常ゲーム（一般ゲーム）が開始可能となる。一般ゲームにおけるリプレイの当選確率（リプレイ確率）は約  $1/7.3$  である。通常ゲームで B B 1（実ボーナスのビッグボーナス 1）が内部当選して持越し状態になると、リプレイ確率が約  $1/3$  の B B 1 内部当選中となる。B B 1 の作動図柄（赤 7、赤 7、赤 7）が表示されることによって B B 1 のボーナス遊技が開始可能となり、B B 1 遊技で規定数の 3 5 9 枚を超える（3 6 0 枚以上）払い出しにより B B 1 のボーナス遊技が終了する。この B B 1 のボーナス遊技が終了したとき、R T 1 状態となり 2 5 ゲーム（あらかじめ定められた回数）の高確率遊技が実行可能になり、2 5 ゲームの遊技結果が得られると初期状態となって通常ゲームが開始可能となる。この R T 1 状態において、再遊技役として少なくとも、R T 状態を変動させない非変動リプレイ役（「通常リプレイ役」ともいう）及び第 1 移行リプレイ役（図 4 6 ( A ) の移行リブ A \_\_ 1）を含めて抽選される。第 1 移行リプレイ役は、R P L Y 1 及び R P L Y 2 が同時に当選する再遊技役である。通常リプレイ図柄（図 4 6 ( A ) ではリブ、リブ、リブと標記）が有効ライン上に表示されると R P L Y 1 が入賞（作動）となる。特定の移行図柄（図 4 6 ( A ) では青セブン、リブ、リブと標記）が有効ライン上に表示されると R P L Y 2 が入賞（作動）となる。主制御部 1 0 0 は、R T 1 状態で特定の移行図柄が表示されたとき、再遊技役が当選する確率を変動させて R T 4 状態として、5 0 ゲーム（あらかじめ定められた回数）の R T 遊技（高確率遊技）を実行可能にする。一方、主制御部 1 0 0 は、通常リプレイ図柄が表示されても、再遊技役が当選する確率を変動させることはなく、R T 1 状態を維持する。例えば、R T 1 状態の 2 0 ゲーム目に特定の移行図柄が表示されたとき、次の遊技は R T 4 状態となり、5 0 ゲームの R T 遊技を行うことが可能となり、結果的に 7 0 ゲームの高確率遊技を行うことができるようになるが、途中の R T 遊技で実ボーナスが当選すると R T 4 状態は終了する。同様に、途中の R T 1 遊技で実ボーナスが当選すると R T 1 状態は終了する。

20

30

40

#### 【 0 1 4 3 】

通常ゲームで B B 2（実ボーナスのビッグボーナス 2）が内部当選して持越し状態になると、リプレイ確率が約  $1/3$  の B B 2 内部当選中となる。B B 2 の作動図柄（青 7、青 7、青 7）が表示されると B B 2 のボーナス遊技が開始可能となり、規定数の 3 5 9 枚を超える払い出しにより B B 2 のボーナス遊技が終了する。この B B 2 のボーナス遊技が終了したとき、R T 2 状態となり 2 5 ゲームの高確率遊技が実行可能になり、2 5 ゲームの遊技結果が得られると初期状態となって通常ゲームが開始可能となる。この R T 2 状態において、再遊技役として少なくとも、R T 状態を変動させない非変動リプレイ役及び第 2 移行リプレイ役（図 4 6 ( A ) の移行リブ A \_\_ 2）を含めて抽選される。第 2 移行リプレイ役は、R P L Y 1、R P L Y 2 及び R P L Y 3 が同時に当選する再遊技役であるが、R

50

P L Y 3 の作動図柄は表示されることはない。通常リプレイ図柄が有効ライン上に表示されると R P L Y 1 が入賞となる。特定の移行図柄が有効ライン上に表示されると R P L Y 2 が入賞となる。主制御部 1 0 0 は、R T 2 状態で特定の移行図柄が表示されたとき、再遊技役が当選する確率を変動させて R T 4 状態として、5 0 ゲームの R T 遊技（高確率遊技）を実行可能にする。一方、主制御部 1 0 0 は、通常リプレイ図柄が表示されても、再遊技役が当選する確率を変動させることはなく、R T 1 状態を維持する。

#### 【 0 1 4 4 】

図では省略しているが、通常ゲームで B B 3（実ボーナスのビッグボーナス 3）が内部当選して持越し状態になると、リプレイ確率が約 1 / 3 の B B 3 内部当選中となる。B B 3 の作動図柄（黄 7、黄 7、黄 7）が表示されると B B 3 のボーナス遊技が開始可能となり、規定数の 3 5 9 枚を超える払い出しにより B B 3 のボーナス遊技が終了する。この B B 3 のボーナス遊技が終了したとき、R T 3 状態となり 2 5 ゲームの高確率遊技が実行可能になり、2 5 ゲームの遊技結果が得られると初期状態となって通常ゲームが開始可能となる。この R T 3 状態において、再遊技役として少なくとも、R T 状態を変動させない非変動リプレイ役及び第 3 移行リプレイ役（図 4 6（A）の移行リブ A \_\_ 3）を含めて抽選される。第 2 移行リプレイ役は、R P L Y 1、R P L Y 2 及び R P L Y 4 が同時に当選する再遊技役であるが、R P L Y 4 の作動図柄は表示されることはない。通常リプレイ図柄が有効ライン上に表示されると R P L Y 1 が入賞となる。特定の移行図柄が有効ライン上に表示されると R P L Y 2 が入賞となる。主制御部 1 0 0 は、R T 2 状態で特定の移行図柄が表示されたとき、再遊技役が当選する確率を変動させて R T 4 状態として、5 0 ゲームの R T 遊技（高確率遊技）を実行可能にする。一方、主制御部 1 0 0 は、通常リプレイ図柄が表示されても、再遊技役が当選する確率を変動させることはなく、R T 1 状態を維持する。

#### 【 0 1 4 5 】

ポイントは、R T 1 状態では、移行リプレイ役として第 1 移行リプレイ役は抽選により当選するが、第 2 移行リプレイ役及び第 3 移行リプレイ役は抽選されないので当選することはない。同様に、R T 2 状態では、移行リプレイ役として第 2 移行リプレイ役は抽選により当選するが、第 1 移行リプレイ役及び第 3 移行リプレイ役は抽選されないので当選することはない。また、R T 3 状態では、移行リプレイ役として第 3 移行リプレイ役は抽選により当選するが、第 1 移行リプレイ役及び第 2 移行リプレイ役は抽選されないので当選することはない。

#### 【 0 1 4 6 】

図 4 7 ~ 図 5 0 は、窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。

#### 【 0 1 4 7 】

主制御部 1 0 0 は、R T 1 状態において第 1 移行リプレイ役が内部当選し、停止ボタン 1 0 の逆押し操作（特定操作）により、特定の移行図柄を有効ライン上に表示可能に制御し、作動図柄の表示により R P L Y 2 が入賞となる。R T 2 状態において第 2 移行リプレイ役が内部当選した場合、及び R T 3 状態において第 3 移行リプレイ役が内部当選した場合も同様であるが、主制御部 1 0 0 は各状態において停止制御を変えることで、青 7 図柄の引き込み範囲を異なるようにしている。

#### 【 0 1 4 8 】

図 4 7（A）は、第 1 移行リプレイ役 ~ 第 3 移行リプレイ役の何れかが内部当選し、全てのリールドラムが回転している状態において、第 1 停止操作（最初の操作）により右停止ボタン 1 0 c が操作され、有効ラインの第 1 ライン上にリプレイ図柄が表示されたことを示している。図 4 7（B）は、第 2 停止操作（次の操作）により中停止ボタン 1 0 b が操作され、有効ラインの第 1 ライン上にリプレイ図柄が表示されたことを示している。

#### 【 0 1 4 9 】

図 4 7（C）は、第 3 停止操作（最後の操作）により左停止ボタン 1 0 a が操作され、青 7 図柄を引き込めずに、有効ラインの第 1 ライン上にリプレイ図柄が表示され、R P L Y 1 が入賞したことを示している。なお、図 4 7（A）の状態、第 2 停止操作により左

停止ボタン 10 a が操作され、第 3 停止操作により中停止ボタン 10 b が操作された場合も、R P L Y 1 が入賞し、主制御部 100 は R P L Y 2 が入賞しないように停止制御を行う。図 47 ( D ) は、第 3 停止操作により青 7 図柄を引き込めるタイミングで左停止ボタン 10 a が操作され、有効ラインの第 1 ライン上に青 7 図柄が表示され、R P L Y 2 が入賞したことを示している。主制御部 100 は、第 1 移行リプレイ役～第 3 移行リプレイ役に応じて、青 7 図柄を引き込めるタイミング（コマ数の範囲又は引込範囲）を異にする。

#### 【 0 1 5 0 】

図 48 ( A ) は、第 1 移行リプレイ役が内部当選し、第 1 停止操作により右停止ボタン 10 c が操作され、第 2 停止操作により中停止ボタン 10 b が操作され、有効ラインの第 1 ライン上に 2 つのリプレイ図柄が表示され、左ドラム 2 a だけが回転していることを示している。図 48 ( B ) は、左ドラム 2 a が回転しており、No . 7 のスイカ図柄が第 1 ライン上に位置し、ピタ止まりできる状態を示している。図 48 ( B ) の状態で、左停止ボタン 10 a が操作されると、主制御部 100 は 5 コマ制御により最大引込範囲である 4 コマ上に位置する No . 3 の青 7 図柄を第 1 ライン上に引き込んで停止させる（図 48 ( C ) 参照）。つまり、No . 3 の青 7 図柄が 0 ～ 4 コマ以内であれば第 1 ライン上に引き込む。なお、No . 5 のリプレイ図柄は停止させない。

#### 【 0 1 5 1 】

図 49 ( A ) は、第 2 移行リプレイ役が内部当選し、第 1 停止操作により右停止ボタン 10 c が操作され、第 2 停止操作により中停止ボタン 10 b が操作され、有効ラインの第 1 ライン上に 2 つのリプレイ図柄が表示され、左ドラム 2 a だけが回転していることを示している。図 49 ( B ) は、左ドラム 2 a が回転しており、No . 4 の赤 7 図柄が第 1 ライン上に位置し、ピタ止まりできる状態を示している。図 49 ( B ) の状態で、左停止ボタン 10 a が操作されると、主制御部 100 は 1 コマ上に位置する No . 3 の青 7 図柄を第 1 ライン上に引き込んで停止させる（図 49 ( C ) 参照）。つまり、No . 3 の青 7 図柄が 0 ～ 1 コマ以内であれば第 1 ライン上に引き込む一方、それ以外では、例えば No . 1 のリプレイ図柄を引き込む。

#### 【 0 1 5 2 】

図 50 ( A ) は、第 3 移行リプレイ役が内部当選し、第 1 停止操作により右停止ボタン 10 c が操作され、第 2 停止操作により中停止ボタン 10 b が操作され、有効ラインの第 1 ライン上に 2 つのリプレイ図柄が表示され、左ドラム 2 a だけが回転していることを示している。図 50 ( B ) は、左ドラム 2 a が回転しており、No . 3 の青 7 図柄が第 1 ライン上に位置し、ピタ止まりできる状態を示している。図 50 ( B ) の状態で、左停止ボタン 10 a が操作されると、主制御部 100 は第 1 ライン上に位置する No . 3 の青 7 図柄を第 1 ライン上に引き込んで停止させる（図 50 ( C ) 参照）。つまり、No . 3 の青 7 図柄が 0 コマ（ピタ止まり位置）であるときにのみ第 1 ライン上に引き込む一方、それ以外では、例えば No . 1 のリプレイ図柄を引き込む。すなわち、主制御部 100 は、特定の移行図柄（青 7 図柄）を表示する制御を実行する場合に、少なくとも 1 つの回胴の移動範囲を、第 1 移行再遊技役と第 2 移行再遊技役とで異ならせているので、遊技者により目押しの難易度を変化させることができる。同様に、第 3 移行再遊技役とで異ならせている。

#### 【 0 1 5 3 】

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

#### 【 0 1 5 4 】

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。

#### 【 0 1 5 5 】

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

10

20

30

40

50



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

【0156】

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。

【0157】

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。

【0158】

遊技ホールの従業員は、回胴式遊技機本体 1 の前扉を開けて電源スイッチ 28c を一旦オフ状態にし、設定変更キーを設定用キースイッチ 28a に差し込んで右に回して ON 状態（図 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 28c をオン状態にすると、各回路ブロックに電源が供給され、ステップ S 100 で初期チェックや初期設定が実行された後、主制御部 100 はステップ S 110 で設定用キースイッチ 28a が ON 状態であるか否かを判断する。

【0159】

主制御部 100 は、設定用キースイッチ 28a が ON 状態でなければ、ステップ S 130 へ移行する一方、ON 状態であれば、ステップ S 120 で設定変更サブルーチンを呼び出す（設定変更モードへ移行する）。

【0160】

ステップ S 120 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 28a を OFF 状態にすると、主制御部 100 はステップ S 100 に戻り、設定値を「6」に設定するとともに、再度ハードウェアの初期チェックと初期設定等の必要な処理を行う。この初期設定の一つとして、主制御部 100 は設定変更が実行されると、時計役物 50 が最初に示す時刻を指定する時間指定情報（何時何分）を抽選で決定し、この時間指定情報（時計位置合せ情報）を副制御部 160 に送信する。副制御部 160 は、受信した時間指定情報に基づいて、時計役物 50 の長針と短針を設定変更後の初期位置に設定する。これによって、時計役物 50 は遊技上の時刻を表示する。

【0161】

ただし、他の設定変更方法として、スタートレバー 9 の叩かれた回数（操作回数）を記憶し、設定値を確定させ、その回数に応じて複数ある RAM 領域の一部又は全てクリアして、クリアした RAM 領域を初期設定等の必要な処理を行うようにしてもよいので、その方法を以下に説明する。

【0162】

図 44 は、メモリマップである。図 45 は、設定変更装置のフローチャートである。

【0163】

主制御部 100 の ROM 領域は、0000h 番地から EFFFh 番地まであり、使用している領域（未使用領域も含む）は 0000h 番地から 2FFFh 番地までで、それ以降は未使用領域となっている。主制御部 100 の RAM 領域は、F000h 番地から FFFFh 番地まであり、使用している領域は F000h 番地から F1FFh 番地までで、それ以降は未使用領域となっている。ROM 領域は、主制御部 100 を動作させる為のメインプログラムを記憶するプログラム領域、複数のデータ領域、複数のプログラム管理領域及び未使用領域で構成される。RAM 領域は、遊技を進行させる為に必要なデータを一時的に記憶する為の複数の使用 RAM 領域 1～使用 RAM 領域 N、スタック領域及び未使用領域で構成される。従来の遊技機は、設定変更時に設定キーを ON にして電源を ON し、設定ボタンで設定値を決め、スタートレバーを 1 回叩いた後、設定キーを OFF にすると設

10

20

30

40

50

定が確定し、予め定められた R A M 領域がクリアされる。クリアされる R A M 領域は遊技機ごとに決まっており、ホール管理者は選択することができず、場合によってはトラブル等で完全に初期化したい場合であっても、設定変更処理ではできないことがある。これを解決するために、スタートレバー押下回数によってクリアされる R A M 領域が異なるようにすることで、ホールにおける利便性が向上する。つまり、この発明では、設定変更操作におけるスタートレバー押下回数に応じて、クリアする R A M 領域を変化させることができるようになっている。

#### 【 0 1 6 4 】

例えば、スタートレバーを叩く回数が 1 回であれば設定値のみが変更され、遊技状態等は設定変更前のデータをすべて引き継ぐことができる。叩く回数が 2 回であれば設定値変更及び指示機能パラメータのみがクリア（データを 0 に書き換え）及び初期化されて、他のデータは設定変更前のものを引き継ぐことができる。叩く回数が 3 回であれば設定値変更、指示機能パラメータクリア及び遊技状態（R T 状態、ボーナス中、持ち越しフラグ）をクリア及び初期化されて、他のデータは設定変更前のものを引き継ぐことができる。叩く回数が 4 回であれば完全初期化（即ち、各 R O M 及び R A M を装着時と同じ状態、いわゆる工場出荷時と同じ）することができる。また、さらにクリアする R A M を細かく分ければ、必要に応じた初期設定を行うことが可能となる。

10

#### 【 0 1 6 5 】

主制御部 1 0 0 は、ステップ S 3 0 0 で現在の設定値をメモリ（R A M 領域）からロードし、ステップ S 3 1 0 でその値を表示する。主制御部 1 0 0 は、ステップ S 3 2 0 でスタートレバー 9 が操作されたか否を判断し、操作されていればステップ S 3 5 0 に移行する一方、操作されていなければステップ S 3 3 0 に移行する。主制御部 1 0 0 は、ステップ S 3 3 0 で変更スイッチ（設定ボタン）が操作されれば、ステップ S 3 4 0 で設定値に 1 を加算して、ステップ S 3 1 0 でその値を表示する一方、操作されていなければステップ S 3 2 0 に移行する。

20

#### 【 0 1 6 6 】

主制御部 1 0 0 は、ステップ S 3 5 0 でスタートレバー 9 が操作された回数を記憶し、ステップ S 3 6 0 で設定スイッチが O N 状態から O F F 状態になるのを待ち、O F F 状態になるとステップ S 3 7 0 で変更された設定値を R A M に設定（記憶）する。主制御部 1 0 0 は、ステップ S 3 8 0 で記憶する操作回数 N に応じて定められた複数の R A M 領域の一部又は全てをクリア（初期化）し、ステップ S 3 9 0 でクリアした R A M 領域の初期設定を行って、このサブルーチンを抜ける。

30

#### 【 0 1 6 7 】

ここで図 2 0 に戻り、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）。

#### 【 0 1 6 8 】

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 R A M 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 L E D 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 L E D 部 1 3 により警告（「E E」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 9 】

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

50

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

#### 【0170】

特に、投入枚数が最大規定数に満たない遊技メダル（1枚や2枚）のときにスタートレバーが押されたとき、回胴回転装置の作動を次のスタートレバーが押されるまで持ち越す処理を行うようにもできる。また、1回目のスタートレバーが押されたときに、軽めの警告音として「プッ、プッ」を出力する。つまり、主制御部 100 は、1遊技に対して最大の賭数を設定している状態で、スタート手段が操作されると、該操作を受け付けて遊技を実行する。しかし、主制御部 100 は、最大の賭数よりも少ない賭数が設定されている状態で、スタート手段が操作されると、該操作を受け付けて遊技の実行を待機し（警告音を出力するようにしてもよい）、該待機中にスタート手段が再度操作されると、該再度操作を受け付けて遊技を実行する。これによって、複数の規定数を持つ遊技機で、最大規定数に満たなく遊技させることを防止できることになる。

#### 【0171】

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。

#### 【0172】

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）。

#### 【0173】

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。

#### 【0174】

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。

#### 【0175】

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。

#### 【0176】

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。

## 【 0 1 7 7 】

そして、主制御部 1 0 0 は、ステップ S 1 7 0 のゲームメイン処理を終了すると、ステップ S 1 3 0 に戻り、順次処理を繰り返す。

## 【 実施例 1 】

## 【 0 1 7 8 】

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

## 【 0 1 7 9 】

10

図 2 1 は、ドラム図柄配置図である。

## 【 0 1 8 0 】

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 8 1 】

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、宝石図柄、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 図柄の 1 0 種類）が 2 1 個配置されている。

## 【 0 1 8 2 】

20

図 2 2 は、図柄の組合せ表示判定図である。

## 【 0 1 8 3 】

主制御部 1 0 0 は、ドラム部 2 が 3 個すべて停止したときに、遊技メダルの投入枚数に応じた窓部 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 8 4 】

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、有効ラインが中央横ワンラインである。

30

## 【 0 1 8 5 】

図 2 3 は、通常時及びボーナス作動時の配当表である。

## 【 0 1 8 6 】

主制御部 1 0 0 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 7 】

（1）ボーナス 1（第 2 種特別役物に係る役物連続作動装置）：左ドラム 2 a に（リプレイ 1 / リプレイ 2 / リプレイ 3）、中ドラム 2 b に（BAR / 宝石 / チェリー）、右ドラム 2 c に（リプレイ 1）が有効ライン上に揃って停止すると、獲得枚数は 0 枚でその後にはボーナス 1 が付与される（2 種 BB 1 が作動する。作動図柄 1）。同様に、左ドラム 2 a に（リプレイ 1 / リプレイ 2 / リプレイ 3）、中ドラム 2 b に（リプレイ 2 / リプレイ 3）、右ドラム 2 c に（BAR / 宝石 / スイカ 1）が有効ライン上に揃って停止（作動図柄 2）、又は、左ドラム 2 a に（チェリー / スイカ 2）、中ドラム 2 b に（BAR / 宝石 / チェリー）、右ドラム 2 c に（BAR / 宝石 / スイカ 1）が有効ライン上に揃って停止（作動図柄 3）すると、ボーナス 1 が付与される。このボーナス 1 は、例えば当選確率が 1 / 3 5 0 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 1 8 0 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が、ボーナス 1 は小役又はリプレイ役の何れかと必ず同時当選するので、内部当選した遊技では入賞できないようになっている。

40

50

## 【 0 1 8 8 】

また、ボーナス 1 が内部当選し、入賞できなかった場合には、次遊技以降をボーナス 1 が内部当選した持越し状態となる。このボーナス 1 は貫通型の 2 種 B B であり、内部当選しても、作動（入賞）しても、ボーナス 1 の作動が終了しても、リプレイ当選確率は変動しない。ボーナス 1 の持越し状態において、内部抽選で不当選（純ハズレ）となった場合に、必ずボーナス作動図柄を引き込んで入賞する（引込 1 0 0 %）。特に、ボーナス 1 の持越し状態で押し順小役が当選し、操作順序を間違った場合に、阻害小役が約 2 / 3 の確率で入賞する一方、ボーナス作動図柄が約 1 / 3 の確率で表示される。すなわち、ボーナス 1 と押し順小役が同時当選すると、それを構成する小役の何れかが入賞するか、又はボーナス 1 が入賞する様になっている。

10

## 【 0 1 8 9 】

（ 2 ）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 1 4 枚となる。

## 【 0 1 9 0 】

（ 3 ）右下ベル：例えば、左ドラム 2 a に（リプレイ 2 ）、中ドラム 2 b に（ベル）、右ドラム 2 c に（リプレイ 1 ）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。

## 【 0 1 9 1 】

（ 4 ）上段スイカ：例えば左ドラム 2 a （ベル）、中ドラム 2 b には（リプレイ 2 ）、右ドラム 2 c 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、1 枚となる。

20

## 【 0 1 9 2 】

（ 5 ）右下スイカ：例えば、左ドラム 2 a に（ベル）、中ドラム 2 b に（スイカ 1 ）、右ドラム 2 c に（チェリー）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、1 枚となる。

## 【 0 1 9 3 】

（ 6 ）2 連チェリー（弱チェリー）：例えば、左ドラム 2 a に 2 番の（ B A R ）、中ドラム 2 b に（チェリー）、右ドラム 2 c に（ベル）が有効ライン上に揃って停止すると、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。

30

## 【 0 1 9 4 】

（ 7 ）3 連チェリー（強チェリー）：例えば、左ドラム 2 a に 2 番の（ B A R ）、中ドラム 2 b に（チェリー）、右ドラム 2 c に（スイカ 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 3 つ表示され、3 連チェリーが入賞する。メダルの獲得枚数は、2 枚となる。なお、右ドラム 2 c に（白セブン）が停止してもよい。

## 【 0 1 9 5 】

（ 8 ）中段チェリー：例えば、左ドラム 2 a に 3 番の（チェリー）、中ドラム 2 b に 2 番の（ B A R ）、右ドラム 2 c に 1 番の（ベル）が有効ライン上に揃って停止すると、中段チェリーが入賞する。メダル（遊技媒体）の獲得枚数は 2 枚となる。右下りに B A R 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、疑似ボーナスが直ちに放出される。

40

## 【 0 1 9 6 】

（ 9 ）プレミア役：例えば、左ドラム 2 a に（宝石）、中ドラム 2 b に（宝石）、右ドラム 2 c に（宝石）が有効ライン上に揃って停止すると、プレミア役が入賞する。メダル（遊技媒体）の獲得枚数は、1 4 枚となる。このプレミア役は複数個の疑似ボーナスが当選する特別役であり、疑似ボーナスが直ちに放出される。

## 【 0 1 9 7 】

（ 1 0 ）複数種類の 1 枚役：例えば、左ドラム 2 a に（リプレイ 1 ）、中ドラム 2 b に（ B A R ）、右ドラム 2 c に（ B A R ）が有効ライン上に揃って停止すると、1 枚役 1 が

50

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。

#### 【0198】

（11）通常リプレイ：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、次のゲームを行うことができる。乱数抽選で通常リプレイが単独で内部当選すると、フラグエリアに対応するRPフラグを立て、必ずリプレイ図柄が表示される。見た目では、リプレイ図柄が中央横一直線に揃う。再遊技Aの作動図柄が表示されても再遊技確率は変動しない。

10

#### 【0199】

（12）RT1移行リプレイ（再遊技1）：例えば、左ドラム2aに（宝石）、中ドラム2bに（ベル）、右ドラム2c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、リプレイ図柄が上段一直線に揃う。乱数抽選でRT1移行リプレイが内部当選し、このリプレイ図柄が表示されると、再遊技1が作動して再遊技確率が変動し、RT1状態に移行する（所謂、転落リプレイ）。同様に、RT1状態に移行する再遊技として、リプレイ図柄が下段一直線に揃う下段リプレイもある。

20

#### 【0200】

（13）RT2移行リプレイ（再遊技2）：左ドラム2aに（ベル）、中ドラム2bに（リプレイ）、右ドラム2c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。乱数抽選でRT2移行リプレイが内部当選し、このリプレイ図柄が表示されると、再遊技2が作動して再遊技確率が約2/3に変動し、RT2状態に移行する。

#### 【0201】

（14）RT3移行リプレイ（再遊技3）：例えば、左ドラム2aに（スイカ2）、中ドラム2bに（チェリー）、右ドラム2cに（ベル）が有効ライン上に揃った場合の役名であり、これに対してメダルは獲得されないが、そのゲームのベット枚数を維持した状態で次ゲームを行うことができる。見た目では、リプレイ図柄がV字状に表示される。乱数抽選でRT3移行リプレイが内部当選し、このリプレイ図柄が表示されると、再遊技3が作動して再遊技確率が約2/3に変動し、RT3状態に移行する。

30

#### 【0202】

（15）他のリプレイ：例えば、左ドラム2aに（リプレイ）、中ドラム2bに（リプレイ）、右ドラム2cに（スイカ）が有効ライン上に揃うが、見た目ではリプレイ図柄が取りこぼした様に表示されるチャンスリプレイがある。また、左ドラム2aに（ベル）、中ドラム2bに（赤セブン）、右ドラム2cに（スイカ）が有効ライン上に揃って、赤セブン図柄が右下がりに表示されるボーナスリプレイ1と、左ドラム2aに（チェリー）、中ドラム2bに（赤セブン）、右ドラム2cに（スイカ）が有効ライン上に揃って、BAR図柄が上段一直線に表示されるボーナスリプレイ2がある。疑似ボーナスとしてビッグボーナスが当選するとボーナスリプレイ1が表示され、レギュラーボーナスが当選するとボーナスリプレイ2を表示するようになっている。つまり、疑似ボーナスが当選した場合には、逆押しで赤セブン図柄を狙う様に指示し、右ドラム2cと中ドラム2bが停止すると、ボーナスリプレイ1及びボーナスリプレイ2が共にテンパイ状態となり、最終操作で左ドラム2aが停止すると、ボーナスリプレイ1又はボーナスリプレイ2の何れかが入賞するのである。なお、（11）通常リプレイ～（15）他のリプレイは、複数種類のリプレイ役が同時に当選しており、特に操作順序に応じて予め定められたリプレイ役が入賞す

40

50

るようになっているものを押し順リプレイと称する。

#### 【0203】

(16) 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、RT1状態に移行する。例えば、左ドラム2aに(リプレイ)、中ドラム2bに(ベル)、右ドラム2cに(宝石)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RT1状態に移行する(他は省略する)。主制御部100は、押し順小役と押し順リプレイをまとめてグループ役(又は、押し順グループ役)として管理しており、非AT中(アシスト機能の非発動中)に、押し順小役又は押し順リプレイの何れが内部当選しても、グループ役が当選したという情報を副制御部160に送信する。主制御部100は、第二停止操作後に入賞役情報を副制御部160に送信し、副制御部160は入賞役情報に基づいて演出を行う。

10

#### 【0204】

図24及び図25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。

#### 【0205】

押し順小役とは、停止ボタン部10の操作順序(停止ボタン部10の押し順)が正解の場合に必ずベル小役(中段ベル又は右下ベル)を入賞させる一方、不正解の場合には、同時当選している複数種類の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。この押し順小役は3×2分の一で入賞するので、6択小役(1/6入賞小役)と言える。

20

#### 【0206】

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10bであり、続く正解の第二停止操作が左停止ボタン10a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10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、入賞させることを目的とし配当が最も多い第1小役(ベル役:FRU2)、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(FRU11~FRU16:リプレイ2-BAR-BAR、...、リプレイ1-宝石-スイカ1)、及び第1小役の入賞を阻害する目的の第3小役(FRU3:左ドラムに(チェリー/スイカ2)の何れか、中ドラムにベル、右ドラムに(リプレイ1/スイカ2)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25の押し順ベル1-1参照)。第2小役群は、第一停止操作が不正解の場合に、何れか1つの図柄が停止して、6つの第2小役中の2つの第2小役だけが入賞する可能性が残る。第3小役は、第一停止操作が正解で、第二停止操作が不正解の場合に、必ず入賞する。ただし、第三停止操作のタイミングで取りこぼすようにもできる。なお、第1小役は、特定小役、目的小役又は入賞目的小役などとも言ふ。

30

#### 【0207】

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10bであり、続く正解の第二停止操作が右停止ボタン10c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10を操作することができない。以下、押し順ベル1と同じ説明を援用する。

40

#### 【0208】

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10cであり、続く正解の第二停止操作が左停止ボタン10a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10を操作することができない。以下、押し順ベル1と同じ説明を援用する。

50

## 【0209】

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10cであり、続く正解の第二停止操作が中停止ボタン10b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10を操作することができない。以下、押し順ベル1と同じ説明を援用する。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9種類（左1st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RT1に移行するが、押し順ベル1～押し順ベル4のFRU3やFRU4が当選しないだけなので、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。

10

## 【0210】

図26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。

## 【0211】

例えば、主制御部100は、乱数抽選により図24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、FRU2+FR3+FR11～FR16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、ROM101に対応して記憶する操作順序情報（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（図10の説明参照）。

20

## 【0212】

図26（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26（A）の状態、正解操作順序の中停止ボタン10b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2b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26（B）参照）。この図26（B）の状態、主制御部100は、左停止ボタン10a又は右停止ボタン10cの何れを操作されてもよいように、第一停止操作後の滑りコマ数テーブルを作成しており、遊技者が正解操作順序の左停止ボタン10aを第二停止操作した場合、主制御部100は、滑りコマ数テーブルを参照し、該当する滑りコマ数データに基づいて、0コマ～4コマの範囲で左ドラム2aを停止させ、ベル図柄を有効ラインに引き込む為の制御を行う（図26（C）参照）。この図26（C）の状態、FRU2がテンパイしている。主制御部100は、右停止ボタン10cが操作されてもよいように、第二停止操作後の滑りコマ数テーブルを作成し、正解操作順序の右停止ボタン10cを第三停止操作した場合、主制御部100は、滑りコマ数テーブルを参照し、該当する滑りコマ数データに基づいて、0コマ～4コマの範囲で右ドラム2cを停止させ、ベル図柄を有効ラインに引き込み制御を行う（図26（D）参照）。

30

## 【0213】

図27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27（A）及び図27（B）は、図26（A）及び図26（B）と同じなので、重複する説明を省略する。

40

## 【0214】

主制御部100は、第一停止操作が正解の図27（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コマの範囲で右ドラム2cを停止させ、スイカ2図柄又はリプレイ1図柄の何れかを有効ラインに引き込む為の停止制御を行う（図27（C）参照）。こ

50



の図 27 (C) の状態で、F R U 3 がテンパイしている。主制御部 100 は、左停止ボタン 10 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 10 a 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 コマの範囲で左ドラム 2 a を停止させ、チェリー図柄又はスイカ 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 27 (D) 参照)。上記の例では、第一停止操作が正解の場合には、F R U 2 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 R U 3 図柄を配置することで、F U L 3 を取りこぼすことができるようにもできる。

【0215】

図 28 は、窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。但し、図 29 (A) は、図 26 (A) と同じなので、重複する説明を省略する。

10

【0216】

遊技者が、図 28 (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に、主制御部 100 は、滑りコマ数テーブルを参照し、該当する滑りコマ数データに基づいて、0 コマ～4 コマの範囲で右ドラム 2 c を停止させ、B A R 図柄、宝石図柄又はスイカ 1 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 28 (B) 参照)。この場合、B A R 図柄が有効ラインに停止しているので、この時点で、F R U 1 1 又は F R U 1 4 の何れか 1 つしか入賞する可能性はない。この図 28 (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 28 (C) 参照)。この図 28 (C) の状態で、F R U 1 1 及び F R U 1 4 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 コマの範囲で中ドラム 2 b を停止させ、B A R 図柄又は宝石図柄の何れかを有効ラインに引き込む制御を行う (図 28 (D) 参照)。一方、B A R 図柄又は宝石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)。なお、ボーナス 1 が内部当選している状態 (持越状態) で、押し順小役を取りこぼすと、ボーナス 1 が入賞する。つまり、ボーナス 1 内部中における図 28 (C) の状態は、障害小役及びボーナス 1 が共にテンパイしている状態である。

20

30

【0217】

図 29 は、窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。但し、図 29 (A) は、図 26 (A) と同じなので、重複する説明を省略する。

【0218】

遊技者が、図 29 (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 29 (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 F R U 1 2 又は F R U 1 5 の何れか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、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 B A R 図柄又は宝石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 17 番のベル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 B A R 図柄又は宝石図柄が共に存在しな

40

50

いので、押し順小役のコボシ目を表示させる為に15番のチェリー図柄を有効ライン上に停止させる(図29(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10c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ており、遊技者が右停止ボタン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、押し順小役のコボシ目(リプレイ3図柄、チェリー図柄、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29(D)参照)。なお、図24に示した押し順ベル2、図25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。

10

#### 【0219】

図30は、遊技状態遷移図(RT状態)である。

#### 【0220】

図のRT0は、リプレイ役(再遊技役)の当選確率の変動していない初期状態(非RT状態)であり、段階設定値が打ち直された直後のゲームから、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。一般ゲームにおけるリプレイの当選確率(リプレイ確率)は約1/7.3であり、特にRT1移行リプレイ(再遊技1)、RT2移行リプレイ(再遊技2)及びRT3移行リプレイ(再遊技3)が一切当選しないので、この状態からRT1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、BB1(ボーナス1)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、BB1が当選したRT0状態に戻るだけなので、このルートでもRT1へ移行することはできない。なお、RT0~RT3では、抽選により役が当選せずハズレ(所謂順、ハズレ)となることもある。

20

#### 【0221】

RT0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10の停止操作順序を間違え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RT1状態となる(継続ゲーム数は定められていない。つまり、無限である)。このRT1状態におけるリプレイ確率もまた約1/7.3であり、図23に示した殆どの役が乱数抽選されて、単独当選又は複数同時に当選することが可能となる。つまり、初期状態とRT1状態の遊技が、リプレイ確率がほぼ同じ約1/7.3の遊技状態であるが、遊技者が主に滞在する通常遊技はこのRT1状態である。

30

#### 【0222】

RT1状態でRT2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1/2に上昇したRT2状態となる。また、RT2状態では2つのボーナス役や小役の当選確率が約1/3なので、ボーナス役、小役及びリプレイ役の当選確率は5/6(83.3%)であり、ハズレが1/6(16.7%)の状態となる。

#### 【0223】

RT1移行リプレイ(再遊技1)は、遊技者が偶然に停止ボタン部10を変則押しした時にRT2移行リプレイが作動すると、RT2状態に移行してしまうので、逸早くRT1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)。

40

#### 【0224】

RT2状態でRT3移行リプレイ(再遊技3)が内部当選し作動すると、リプレイ確率がほぼ同じ約1/2のRT3状態となる。また、RT3状態はRT2状態で当選するリプレイ役の種類や当選領域の大小が異なっている点で相違している。RT3状態におけるハズレ確率は、RT2状態と同じ1/6(16.7%)である。

#### 【0225】

実ボーナス(ボーナス1)は、初期状態、RT1状態、RT2状態及びRT3状態で当選可能である。ボーナス1は、単独で内部当選することはなく、レア小役やリプレイ役と同時に当選して、必ずボーナス1の持越し状態となる。このボーナス持越し状態で、ハズレ

50

を引いた場合、どの様に停止ボタン部 10 を操作してもボーナス 1 は必ず入賞する（図柄引き込み 100%）。また、ボーナス持越状態で、押し順小役を取りこぼした場合、コボシ目は表示されずに、ボーナス 1 が必ず入賞するようになっている。

#### 【0226】

図 31 は、遊技状態遷移図（演出状態）である。図 32 ～図 34 は、表示演出装置が表示する演出画面の模式図である。図 35 は、窓部の図柄表示状態を示す模式図である。

#### 【0227】

主制御部 100 は、出玉性能に関する制御を司っており、図 31 に示す全ての遊技状態を決定して、副制御部 160 に現在どの遊技状態であるかの情報（遊技状態情報）を通知している。一方、副制御部 160 は、演出に関する制御を司っており、主制御部 100 から受信した遊技状態情報に基づいて各種演出を実行する。

10

#### 【0228】

段階設定値が打ち直されると、主制御部 100 は、設定値に応じて各種データをクリア及びセットして初期状態とし、遊技者は通常遊技が開始可能となる。特に、主制御部 100 は、設定変更が行われると、疑似ボーナスを当選させる為の天井情報と現在時間情報を決定する。高確率遊技（長周期）1 回と、通常遊技（短周期）12 回で 1 セットとし、天井情報は、セット数情報と短周期情報及びゲーム数情報で構成される。例えば、主制御部 100 は、3 セット目の 5 短周期目の 7 ゲーム目という様に天井情報を抽選で決定する。また、0 ～ 11 の範囲で短周期の何周期目かと、1 ～ 11 の範囲で短周期の長針位置抽選を実行する。例えば、短周期として 6、長針位置として 9 が決定されると、副制御部 160 は受信した初期時間情報により 6 時 45 分の位置に時計役物 50 の短針と長針を合わせる。つまり、主制御部 100 は、時計役物 50 の初期時間情報を 0 時 05 分～11 時 55 分の範囲で決定して、副制御部 160 に初期時間情報を送信するのである。主制御部 100 は、設定変更時に初期時間情報を決定し、副制御部 160 は受信した初期時間情報により時計役物 50 の時間合わせをするので、遊技者は設定変更されたか否かを知ることはい

20

#### 【0229】

非 ART 状態は、通常遊技（短周期）および高確率遊技（長周期）と高確率遊技（レア役）で構成されており、1 ゲームが進行（遊技が進行）すると、時計役物 50 の長針が 5 分進み（移動し）、それに応じて短針も少しだけ進む（移動する）ようになっている。時計役物 50 が 6 時 45 分を示す位置にあり、第三停止操作により 1 ゲームを消化すると 6 時 50 分の位置に移動する。そして、6 時 55 分の位置で 1 ゲーム消化すると 1 回の通常遊技（短周期）が終了する。その後、複数回のゲームを消化し、11 時 55 分の位置で 1 ゲーム消化すると 1 セットが終了（12 時間経過で終了）となり、次のセットの高確率遊技（長周期）が 20 ゲーム実行可能となる。もし、天井情報が 2 セット目の 0 短周期目の 3 ゲーム目であれば、3 ゲーム後に当選となり、主制御部 100 は、どの時点で当選を告知するかを決定する。例えば、主制御部 100 は、次の通常遊技（短周期）の 5 ゲーム目という様に決定して、副制御部 160 に告知ゲーム情報を送信するのである。

30

#### 【0230】

主制御部 100 は、通常遊技（短周期）の突入時にその短周期を何ゲーム行うかを抽選で決定する。ゲーム数抽選テーブルは 3 種類あり、疑似ボーナスが不当選（非潜伏）で通常演出状態（非ガセ演出状態）の第 1 ゲーム数抽選テーブル、疑似ボーナスが不当選（非潜伏）でアオリ演出状態（ガセ演出状態）の第 2 ゲーム数抽選テーブル及び疑似ボーナスが当選状態（潜伏状態）の第 3 ゲーム数抽選テーブルである。第 1 ゲーム数抽選テーブルでは平均してほぼ 12 ゲームが当選する一方、第 2 ゲーム数抽選テーブル及び第 3 ゲーム数抽選テーブルでは 12 ゲーム～16 ゲームの間で且つ平均してほぼ 14 ゲーム程度が選択されるので、遊技者に期待感を持たせることができる。副制御部 160 は、主制御部 100 が決定したゲーム数を受信し、時計役物 50 を使って、超過するゲーム数分の時間を止める演出を行う。例えば、受信したゲーム数が 14 であれば超過ゲーム数は 2 ゲームと

40

50

なるので、副制御部 160 は 2 ゲーム分の時間を止めるのである。つまり、1 ゲームが進行したにも拘らず、長針がガタガタするが 5 分進まない演出を 1 時間の間で 2 回行う。また、1 ゲーム終了後に長針が 10 分逆戻りする演出を行う。すなわち、総遊技数 (14 ゲーム) が所定遊技数 (12 ゲーム) を超える場合には、1 回の遊技が進行しても、長針を 5 分 (第 1 所定量) 及び短針を 1 / 12 時間 (第 2 所定量) 移動させない演出を行うときがある。ただし、これらの他に演出パターンは複数存在する。

#### 【0231】

主制御部 100 は、天井の他にも、レア小役当選時、実ボーナス当選時に疑似ボーナスの当否抽選を実行し、当選すると疑似ボーナスを放出可能状態にする。特に、主制御部 100 は、高確率遊技 (長周期) 1 回と、通常遊技 (短周期) 12 回の 1 セット内で貯めた長周期ポイントがクリアポイントに達した場合に (又は、超えた場合に)、疑似ボーナスを当選状態として、後述する点灯タイミングで有利区間表示 LED を点灯する (つまり、有利区間を当選とする)。なお、高確率遊技 (長周期) と高確率遊技 (レア役) は、有利区間としての遊技である。

10

#### 【0232】

そして、主制御部 100 は、疑似ボーナス当選フラグをその種類に応じて立てる (例えば、疑似ボーナス 1 の当選フラグ 1、疑似ボーナス 2 の当選フラグ 2、...、疑似ボーナス N の当選フラグ N)。この際、主制御部 100 は、有利区間の当選の有無、当選した有利区間の種類に応じてリールの図柄停止制御を変更する。換言すると、主制御部 100 は、疑似ボーナスが内部当選している場合には、実ボーナス絵柄が引き込めなかった時の出目としてのリーチ目を表示することが可能となる。現状において、主制御部 100 は、当選役の当選状態 (即ち、作動した条件装置) に応じて停止制御を変更しているが、これとは別のパラメータとして有利区間の当選状態及び当選した有利区間の種類に応じて停止制御を変更することにより、図柄の停止出目によって有利区間当選の期待感や当選した有利区間に対する期待感を設けることができる。有利区間当選リーチ目 (チャンス目) や一撃 3000 枚確定リーチ目などが出せるようになる (図 42 参照)。

20

#### 【0233】

主制御部 100 は、疑似ボーナス 1 の当選フラグ 1 が立っている状態において、役の抽選結果が不当選 (純ハズレ) の場合に、図柄停止制御を変更することによって、図 42 のリーチ目 1 ~ リーチ目 3 を表示することが可能となる。主制御部 100 は、疑似ボーナス 2 の当選フラグ 2 が立っている状態において、役の抽選結果が純ハズレの場合、図柄停止制御を変更することによって、図 42 のリーチ目 10 を表示することが可能となる。同様に、疑似ボーナス N - 1 の当選フラグ N - 1 が立っている状態において、役の抽選結果が純ハズレの場合、図 42 のリーチ目 11 を表示すること、疑似ボーナス N の当選フラグ N が立っている状態において、役の抽選結果が純ハズレの場合、図 42 のリーチ目 12 を表示することが可能となる。なお、図 42 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 42 の上図中央のゲチェナ) を含んでいる。

30

#### 【0234】

主制御部 100 は、当選フラグ 1 ~ N の何れかが立っている状態において、役の抽選結果がチェリーで、チェリー役を取りこぼした場合に、図柄停止制御を変更することによって、図 42 のリーチ目 4 ~ リーチ目 6 を表示することが可能となる。また、主制御部 100 は、当選フラグ 1 ~ N の何れかが立っている状態において、役の抽選結果がスイカで、スイカ役を取りこぼした場合に、図柄停止制御を変更することによって、図 42 のリーチ目 7 ~ リーチ目 9 を表示することが可能となる。特に、当選フラグ 1 ~ N の何れかが立っている状態において、役の抽選結果がスイカで、疑似ボーナスとスイカ役とが同時当選している場合、リーチ目 1 を表示することが可能となる。なお、図 42 のリーチ目は、図 21 のドラムの図柄配置図とは異なっているが、リーチ目を説明する為の参考例に過ぎないので、配列が実際のものと一致している必要はない。

40

#### 【0235】

ここで図 31 を参照し、主制御部 100 は、役抽選により抽選契機役 (レア役) が当選

50

すると、高確率遊技（レア役）に移行させるか否かの抽選を実行し、当選すると高確率遊技（レア役）に移行させる処理を実行して、有利区間表示LEDを点灯する。また、主制御部100は、有利区間表示LEDを点灯する場合、点灯するタイミング（報知するタイミング）を、スタートレバー9の操作からメダル（遊技媒体）が投入可能になるまでの間の何れかのタイミングに抽選で決定するが、疑似ボーナス（特別遊技）の報知タイミングを決定する場合と、高確率遊技状態（長周期又はレア役）の報知タイミングを決定する場合とで、異なる抽選テーブル（抽選用データ、図43参照）を用いた抽選により報知タイミングを決定する。また、当選した疑似ボーナスの種類や高確率状態A～高確率状態Nによっても、抽選テーブルが異なっている。ボーナス1（第2種特別役物に係る役物連続作動装置：実ボーナス）が当選し、同時に疑似ボーナス（特別遊技）が当選した場合には、作動図柄が表示されたことを契機にして、有利区間表示LEDを点灯させる様にしてもよい。

10

#### 【0236】

主制御部100は、疑似BBが当選すると、スタートレバー（当選確率70%）、第1停止操作（当選確率2%）、第2停止操作（当選確率3%）、第3停止操作（当選確率25%）の確率で抽選し、スタートレバーが当選するとスタートレバー9の操作後に有利区間表示LEDを点灯する。また、第3停止操作が当選すると、停止ボタン部10の最終停止操作後に有利区間表示LEDを点灯する。主制御部100は、停止ボタン部10の何れかの操作が当選した場合、操作時点（ON時点）又は操作離し時点（OFF時点）の何れかも抽選で決定する。更に、スタートレバー9や停止ボタン部10の操作時から報知するまでの時間を決定してもよい。例えば、主制御部100は、疑似BBが当選して、スタートレバー9が当選すると、リールフリーズ状態にして、スタートレバー9の操作時点から5秒後に報知したり、又は、ボタン部10の第3停止操作離し時点から1秒後などに報知する。主制御部100は、疑似RBが当選すると、スタートレバー（当選確率50%）、第1停止操作（当選確率0%）、第2停止操作（当選確率0%）、第3停止操作（当選確率50%）の確率で抽選するので、スタートレバー又は第3停止操作の2つに1つしか当選しないので、疑似BB又は疑似RBの場合は、スタートレバー又は第3停止操作時点で報知される可能性が高くなる。

20

#### 【0237】

高確率遊技（長周期）と高確率遊技（レア役）としては、遊技状態として高確率状態A（超高確率）～高確率状態Nまで複数の高確率状態が存在し、例えば、高確率状態Aが当選すると、スタートレバー（当選確率5%）、第1停止操作（当選確率75%）、第2停止操作（当選確率20%）、第3停止操作（当選確率0%）の確率で抽選される。また、高確率状態N-2は第3停止操作が100%、高確率状態N-1は第2停止操作が100%、高確率状態Nは第1停止操作が100%となっており、一義的に報知タイミングが決まっている。

30

#### 【0238】

副制御部160は、遊技状態に応じて、表示演出装置11に表示する演出映像を切り替えて表示する。図32（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）の当選確率が比較的低い通常遊技（短周期）で主に用いられる。また、画面の右下に現在時刻が表示されるが、時計役物50も同じ時刻を表示する。但し、画面の現在時刻と時計役物50が示す時刻が異なっている場合には、バトルゲーム確定や疑似ボーナス放出確定となる。図32（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高確率遊技（長周期）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、低確率の通常状態と超高確状態との中間確率の高確状態でも用いられる。

40

#### 【0239】

副制御部160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

50

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。

#### 【0240】

図32(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、副制御部160は、レア小役が当選した場合など所定条件が成立する度に疑似ボーナス抽選(ATボーナス抽選)を行う。副制御部160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に、雷鳴と共に夜ステージ画面にカミナリを落とす演出等を行う。また、実ボーナス(BB1)や疑似ボーナス(疑似BB又は疑似RB)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(BB1)が当選した場合には、昼ステージ画面から夜ステージ画面に急激に変化させて、少なくとも2度の雷連続演出を行って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、遊技者の期待感を煽ることができる。

#### 【0241】

副制御部160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33の疑似ボーナス前兆となり、図32(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33(A)参照)、停止ボタン部10の操作に応じて、プレートを持った2匹のコウモリが遠くから近付いて、徐々に「BONUS」文字が認知できるように表示し(図33(B)参照)、最後に飛び去るコウモリ告知演出を行う。

#### 【0242】

また、図33(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33(C)参照)。

#### 【0243】

ボーナス放出により疑似ボーナスが確定すると、確定報知演出後に疑似ボーナス待機中となり、昇格抽選画面が表示される(図34(A)参照)。疑似ボーナスは、疑似BBと疑似RBがある。疑似ボーナス待機中において、押し順小役が当選すると、主制御部100は、副制御部160に入賞操作順序情報をのみを送信する。副制御部160は、入賞操作順序情報だけを受信した場合、当選役が押し順小役であることを理解して(プログラムされて)いるので、演出として黄色い丸の中に押し順を示す数字の1~3を表示する(図34(B)参照)。但し、押し順リプレイの場合、主制御部100は副制御部160に、当選役がリプレイであること及び操作順序情報を送信する(図34(C)参照)。主制御部100は、昇格遊技中に疑似BBと疑似RBの何れを放出するかを決め、ボーナスリプレイ1(赤7揃い)又はボーナスリプレイ2(BAR揃い)が当選すると、逆押しで赤7図柄を狙うように指示する(図34(C)参照)。なお、この疑似ボーナス待機中に、当選役に応じて、疑似RBから疑似BBへと昇格するのである。

#### 【0244】

図34(C)の状態、遊技者が、停止ボタン部10を右から中と正しく操作(逆押し及び正しい操作タイミングで操作)すると、赤7図柄及びBAR図柄が共にテンパイ状態となる(図35(A)参照)。最後に、遊技者が、左停止ボタン10aを正しく操作すると、ボーナスリプレイ1の場合には、赤7図柄が左上り一直線に揃って表示される(図3

10

20

30

40

50

5 ( B ) 参照 ) 。 一方、ボーナスリプレイ 2 の場合には、BAR 図柄が上段横一直線に揃って表示される ( 図 3 5 ( C ) 参照 ) 。

【 0 2 4 5 】

図 3 6 ~ 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。

【 0 2 4 6 】

主制御部 1 0 0 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いる。主制御部 1 0 0 は、図 3 5 ( B ) 及び図 3 5 ( C ) の状態の後に、数秒間のフリーズ状態にして遊技の進行を遅延させ、決定した疑似ボーナス及び初期ゲーム数を副制御部 1 6 0 に送信する。副制御部 1 6 0 は、主制御部 1 0 0 が疑似 B B を発動させると、このフリーズ状態中に疑似 B B 開始画面を表示し、初期ゲーム数として時間で表示する。例えば、5 分が 1 ゲーム相当なので、図 3 6 ( A ) の 1 8 0 分は 3 6 ゲームとなる。副制御部 1 6 0 は、疑似 B B 開始画面の右上に残りゲームとして「 2 時間 6 0 分」と表示し、時計役物 5 0 を 9 時 0 0 分 ( 3 6 ゲームの遊技を実行すると、丁度 1 2 時になる位置 ) に合わせる。

【 0 2 4 7 】

例えば、この疑似 B B の開始画面が表示されるまでに、図 3 1 の高確率遊技 ( レア役 ) 疑似ボーナス待機中を経由し、1 0 0 ゲームの有利区間としての遊技 ( 消化有利ゲーム数 ) を実行したと仮定する。この有利区間は、指示機能が作動してもよい区間 ( 少なくとも 1 回以上は作動する区間 ) であって、その終了条件は最大有利ゲーム数以内 ( 例えば、MAX 1 5 0 0 ゲーム以内 ) であれば任意のゲーム数に決めることができる。この場合、既に消化有利ゲーム数は 1 0 0 ゲームであり、最大有利ゲーム数を 1 5 0 0 ゲームとすると、実行可能な残り有利ゲーム数は 1 4 0 0 ゲームとなる。また、疑似 B B 開始時に図 3 6 ( A ) の 3 6 ゲーム ( 1 8 0 分 ) の実行が決定されているので、主制御部 1 0 0 は、上乗せ抽選を実行する場合、上乗せ可能ゲーム数 ( 残り有利ゲーム数 - 実行決定ゲーム数 ) 1 3 6 4 ゲームの範囲内で抽選する。つまり、主制御部 1 0 0 は、ART の上乗せ抽せん等の処理に有利区間の残りゲーム数を参照するのである。また、主制御部 1 0 0 は、表示している ART の残りゲーム数を参照し、上乗せ可能ゲーム数を超えないように上乗せ抽せんを弱くする ( もしくは全くしなくする ) 。換言すると、表示演出装置 1 1 は実行可能な有利遊技数を表示しており、主制御部 1 0 0 は、表示している有利遊技数と有利遊技の進行に応じて増加可能最大ゲーム数を更新しており、役抽選結果に応じて上乗せ数を決定する場合、増加可能最大ゲーム数を参照して、増加させる有利遊技数を決定する。主制御部 1 0 0 は、決定した増加させる有利遊技数を副制御部 1 6 0 に送信する。副制御部 1 6 0 は、受信した有利遊技数に基づいて、複数の増加演出の中から、表示演出装置 1 1 に表示する増加演出を選択して表示する。

【 0 2 4 8 】

また、主制御部 1 0 0 は、疑似 B B の突入時に疑似 B B 前半を何ゲーム行うかを抽選で決定する。副制御部 1 6 0 は、決定された疑似 B B 前半の初期ゲーム数が 5 3 ゲームの場合でも、位置合わせ抽選で当選することによって、図 3 6 ( A ) の 1 8 0 分及び時計役物 5 0 を初期時刻として 9 時 0 0 分に合わせることがある。この場合、超過ゲーム数は 1 7 ゲーム ( 5 3 - 3 6 は 1 7 ) となり、副制御部 1 6 0 は、時計役物 5 0 を使って、超過する 1 7 ゲーム数分の時間を止める演出を行う。例えば、初期時刻 9 時 0 0 分で、1 1 時 0 0 分に 1 時間 ( 1 2 ゲーム分 ) の巻き戻りが発生し、1 ゲームが進行したにも拘らず、長針がガタガタするが 5 分進まない演出を疑似 B B 前半の間に 5 回行う。また、1 ゲーム終了後に長針が 1 0 分逆戻りする演出を行う。すなわち、総遊技数 ( 5 3 ゲーム ) が所定遊技数 ( 3 6 ゲーム ) を超える場合には、1 回の特別遊技が進行しても、長針を 5 分 ( 第 1 所定量 ) 及び短針を 1 / 1 2 時間 ( 第 2 所定量 ) 移動させない演出を行うときがある。ただし、これらの他に演出パターンは複数存在する。

【 0 2 4 9 】

主制御部 1 0 0 は、図 3 6 ( A ) の状態でスタートレバー 9 の操作を受け付けると、疑似 B B 前半を開始して、図 2 3 に示した当選役に応じて、主人公の攻撃力と守備力を決め

る為のポイント抽選とゲーム数（時間数）の上乗せ抽選を実行する。主制御部 100 は、図 24 に示す押し順ベル 2 - 1 が内部当選すると、役抽選結果としてグループ役情報及び押し順情報（中 右 左：アシスト情報）を副制御部 160 に送信する。副制御部 160 は、役抽選結果としてグループ役情報及び押し順情報を受信すると、ベル小役（FRU1）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（図 36（B）参照）。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。しかし、遊技者が操作を誤ってコボシ目が表示されると、図 30 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、主制御部 100 は、役抽選結果として、リプレイ役情報（当選役がリプレイ役であることを示す情報）及び押し順情報を主制御部 100 に送信する。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ともに、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 36（C）参照）。

10

20

30

40

50

#### 【0250】

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 37（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 37（B）参照）、払出し枚数 14 を Total「0」に順に加算して 14 枚に変更する（図 37（C）参照）。順に加算される場合の表示態様としては、Total では 0 1 2 3... 13 14 となって、1 ゲームが終了する。

#### 【0251】

また、主制御部 100 は、疑似 BB 後半になると、疑似 BB 前半で貯めたポイント（攻撃力と守備力）を元に、複数の敵将（敵キャラクター）の中の何れかとバトルを行い、1 時間ごとにミッションゲームへの移行抽選を実行する。主制御部 100 は、移行抽選に当選するとミッションゲームを行った後に、再び疑似 BB 後半の同じ時間に戻って残りを消化する。なお、ミッションゲームは指定された小役を指定された回数引けば成功となり、その後、敵将にダメージを与えたり、敵将に勝利したりする。

#### 【0252】

図 38 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。

#### 【0253】

主制御部 100 は、疑似 BB の開始から消化したゲーム回数を記憶しており、最終ゲーム（36 回、又は 180 分）で右 中 左の押し順小役 4 - 1（図 25 参照）が内部当選した状態を示している（図 38（A）参照）。

#### 【0254】

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 38（B）参照）、疑似 BB の終了条件（36 ゲーム消化、又は 180 分経過）が成立したか否かを判断し、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 38（C）参照）。副制御部 160 は、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 x1、REG ボーナスを 0 回行ったことを示す為に x0 と表示する。また、副制御部 160 は、時計役物 50 を 0 時 00 分に合わせることで終了を表示する。主制御部 100 は、この様にして疑似 BB 後半を終了すると、上乗せ及び判定ゲームを実行し、バトルに勝利すると上乗せストック抽選を行って疑似ボーナス待機中へ移行する一方、バトル敗北により高確率遊技（長周期）へ移行する。

#### 【0255】



主制御部 100 は、疑似 R B を発動させる場合、図 35 (C) の状態の後に、数秒間のフリーズ状態にして遊技の進行を遅延させ、このフリーズ状態中に疑似 B B 開始画面を表示し、初期ゲーム数として時間 (120 分) で表示する。疑似 B B と同様に、5 分が 1 ゲーム相当なので、120 分で 24 ゲームとなる。副制御部 160 は、疑似 B B 開始画面の右上に残りゲームとして「1 時間 60 分」と表示し、時計役物 50 を 10 時 00 分に合わせる (図示せず)。主制御部 100 は、疑似 R B の開始時にクリアポイントを設定し、疑似 R B 前半でポイントを貯め、疑似 R B 後半では貯めたポイントが、クリアポイントに達して、クリア条件が成立したか否かを判断して演出で成否を表現する。主制御部 100 は、疑似 R B 後半を終了すると、上乘せ及び判定ゲームを実行し、クリア条件が成立すると上乘せストック抽選を行って疑似ボーナス待機中へ移行する一方、クリア条件が不成立により高確率遊技 (長周期) へ移行する。

10

#### 【0256】

ここで図 30 及び図 31 を参照し、四角枠内の全ての遊技状態で、実ボーナス (ボーナス 1) が他の小役 (レア小役等) 又は他のリプレイ役 (特殊リプレイ役) と同時に内部当選すると、当該ゲームで入賞することは無く、必ず実ボーナス待機中 (内部中) となる。このボーナス 1 は貫通型の 2 種 B B であり、内部当選しても、作動 (入賞) しても、ボーナス 1 が終了しても、リプレイ当選確率は変動しない。図 30 の R T 0 状態及び R T 1 状態はハズレ確率が高い状態であり、次遊技以降のボーナス 1 が内部当選した持越し状態において、ハズレとなればボーナス 1 は停止ボタン部 10 の操作順序及び操作タイミングに拘わらず、必ず入賞する様になっている。しかし、R T 2 状態及び R T 3 状態はハズレ確率 0 (又は、6000 分の一程度) の高確率再遊技状態であり、抽選領域の全てで小役又はリプレイ役が当選するので、本来ならば R T 2 状態又は R T 3 状態において、B B 1 の持越し状態になると、B B 1 を入賞させることはできなくなる。

20

#### 【0257】

図 39 は、押し順不問小役 (共通ベル 1 ~ 3) 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 40 及び図 41 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。

#### 【0258】

押し順不問小役 (共通ベル) とは、停止ボタン部 10 の操作順序や操作タイミングに拘わらず必ずベル小役 (中段ベル又は右下ベル) を入賞させる一方、ボーナス 1 が内部当選している持越し状態において、第一停止操作が左停止ボタン 10 a 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、ボーナス 1 の作動図柄を表示する時がある重複当選小役のことである。共通ベルは、共通ベル 1 ~ 共通ベル 3 までの 3 種類があり、遊技者は第二停止時の図柄の停止形を見て、1 枚小役を狙って取るようにはできない。

30

#### 【0259】

共通ベル 1 は、ボーナス 1 が内部当選していない非持越し状態において、遊技者が停止ボタン部 10 をどの様に操作しても (押し順や操作タイミングに拘わらず)、ベル図柄を引き込んでベル小役が必ず入賞する。一方、共通ベル 1 は、ボーナス 1 が内部当選している持越し状態において、遊技者が第一停止操作で中停止ボタン 10 b 又は右停止ボタン 10 c (左停止ボタン 10 a 以外) を操作すると押し順や操作タイミングに拘わらず、ベル図柄を引き込んでベル小役が必ず入賞する。しかし、B B 持越し中に、遊技者が第一停止操作で左停止ボタン 10 a を操作 (特定リールの第一停止操作) すると、18 種類の障害小役を構成する図柄 (リプレイ 1、リプレイ 2 又はリプレイ 3) の何れか 1 つを有効ライン上に停止させる。ボーナス 1 の作動図柄 1 は、左ドラム 2 a に (リプレイ 1 / リプレイ 2 / リプレイ 3)、中ドラム 2 b に (B A R / 宝石 / チェリー)、右ドラム 2 c に (リプレイ 1) である。また、ボーナス 1 の作動図柄 2 は、左ドラム 2 a に (リプレイ 1 / リプレイ 2 / リプレイ 3)、中ドラム 2 b に (リプレイ 2 / リプレイ 3)、右ドラム 2 c に (B A R / 宝石 / スイカ 1) なので、障害小役を構成する図柄 (リプレイ 1、リプレイ 2 又はリプレイ 3) の何れが止まっても、ボーナス 1 と共通する図柄である。

40

50

## 【 0 2 6 0 】

持越し状態において、遊技者が第一停止操作で左停止ボタン 1 0 a を操作すると、主制御部 1 0 0 は、例えば、N o . 1 のリプレイ 3 図柄を有効ライン上に停止させる（図 4 0（A）参照）。この状態で、障害小役 0 7 ~ 0 9 又は障害小役 1 6 ~ 1 8 とボーナス 1 の入賞可能性はあるが、障害小役 0 1 ~ 0 6 又は障害小役 1 0 ~ 1 5 は入賞できない状態となっている。遊技者が第二停止操作で中停止ボタン 1 0 b を操作すると、主制御部 1 0 0 は、例えば、N o . 2 の B A R 図柄を有効ライン上に停止させる（図 4 0（B）参照）。この状態では、障害小役 0 7 又は障害小役 1 6 とボーナス 1 の入賞可能性だけ残る状態となっている。つまり、2 つの障害小役とボーナス 1 が共にテンパイ状態である。最後に、遊技者が第三停止操作で右停止ボタン 1 0 c を N o . 2 の B A R 図柄を引き込めるタイミングで操作すると、主制御部 1 0 0 は B A R 図柄を有効ライン上に停止させて、障害小役 0 7 を入賞させ、上段横一直線（非有効ライン）にベル図柄が揃ったように見せる（図 4 0（C）参照）。なお、N o . 1 8 の宝石図柄を引き込めるタイミングであれば、宝石図柄を引き込んで障害小役 1 6 が入賞する（図示せず）。一方、遊技者が第三停止操作で右停止ボタン 1 0 c を N o . 2 の B A R 図柄及び N o . 1 8 の宝石図柄をどちらも引き込めないタイミングで操作すると、主制御部 1 0 0 は、リプレイ 1 図柄を引き込んでボーナス 1 が入賞する（図 4 0（D）参照）。

10

## 【 0 2 6 1 】

図 4 1（A）は、図 4 0（A）と同じ状態なので説明を援用する。遊技者が第二停止操作で右停止ボタン 1 0 c を操作すると、主制御部 1 0 0 は、例えば、N o . 1 3 のスイカ 1 図柄を有効ライン上に停止させる（図 4 1（B）参照）。この状態では、障害小役 0 9 又は障害小役 1 7 とボーナス 1 の入賞可能性だけ残る状態となっている。つまり、2 つの障害小役とボーナス 1 が共にテンパイ状態である。最後に、遊技者が第三停止操作で中停止ボタン 1 0 b を N o . 1 0 の宝石図柄を引き込めるタイミングで操作すると、主制御部 1 0 0 は宝石図柄を有効ライン上に停止させて、障害小役 1 7 を入賞させ、上段横一直線（非有効ライン）にベル図柄が揃ったように見せる（図 4 1（C）参照）。なお、N o . 1 5 や N o . 1 8 のチェリー図柄を引き込めるタイミングであれば、チェリー図柄を引き込んで障害小役 0 9 が入賞する（図示せず）。一方、遊技者が第三停止操作で右停止ボタン 1 0 c を宝石図柄及びチェリー図柄をどちらも引き込めないタイミングで操作すると、主制御部 1 0 0 は、リプレイ 3 図柄（又は、リプレイ 2 図柄）を引き込んでボーナス 1 が入賞する（図 4 1（D）参照）。

20

30

## 【符号の説明】

## 【 0 2 6 2 】

- 1 回胴式遊技機本体
- 1 a 筐体
- 1 b 前扉
- 2 ドラム部
- 2 a 左ドラム
- 2 b 中ドラム
- 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

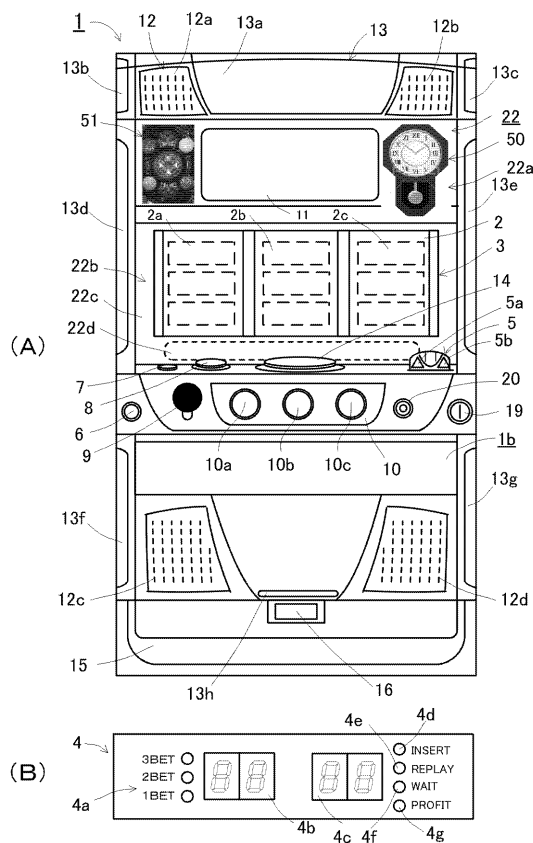
40

50

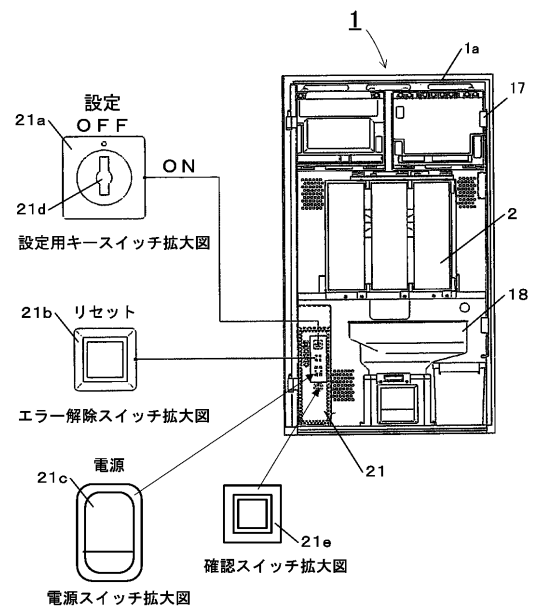
5 b	右光透過部	
6	精算ボタン	
7	十字キー	
8	マックスベットボタン	
9	スタートレバー	
1 0	停止ボタン部	
1 0 a	左停止ボタン	
1 0 b	中停止ボタン	
1 0 c	右停止ボタン	
1 1	表示演出装置	10
1 2	スピーカ部	
1 2 a	左上スピーカ	
1 2 b	右上スピーカ	
1 2 c	左下スピーカ	
1 2 d	右下スピーカ	
1 3	遊技状態表示 L E D 部	
1 3 a	トッブランプ	
1 4	スペシャルボタン	
1 5	受け皿	
1 6	メダル払出口	20
1 7	反射板	
1 8	メダル払出装置	
1 9	ドア鍵穴	
2 0	返却ボタン	
2 1	電源部	
2 1 a	設定用キースイッチ	
2 1 b	エラー解除スイッチ	
2 1 c	電源スイッチ	
2 1 d	鍵穴	
2 1 e	確認スイッチ	30
2 2	透明パネル	
2 2 a	上透明パネル	
2 2 b	下透明パネル	
2 2 c	デザインシート	
2 2 d	下部	
3 0 a	ステップモータ	
3 0 b	ステップモータ	
3 0 c	ステップモータ	
3 1 a	回胴センサ	
3 1 b	回胴センサ	40
3 1 c	回胴センサ	
3 2 a	左回胴帯	
3 2 b	中回胴帯	
3 2 c	右回胴帯	
5 0	時計役物	
5 1	魔法陣役物	
1 0 0	主制御部	
1 0 1	R O M	
1 0 2	R A M	
1 1 0	スタート S W センサ	50

1 1 1	十字キーセンサ
1 1 2	スペシャルボタンセンサ
1 1 3	扉異常信号出力装置
1 2 0	停止ボタンセンサ
1 3 0	メダル検出センサ
1 4 0	ベットボタンセンサ
1 5 0	段階設定部
1 6 0	副制御部
1 6 1	R O M
1 6 2	R A M

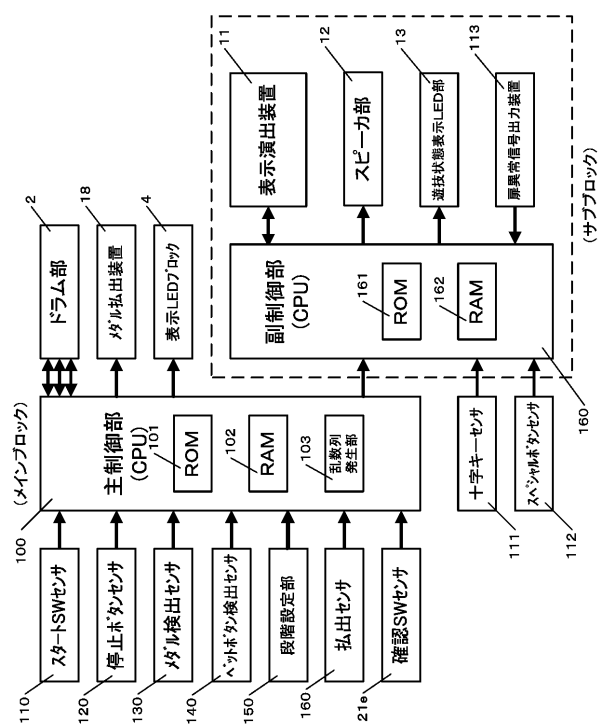
【図 1】



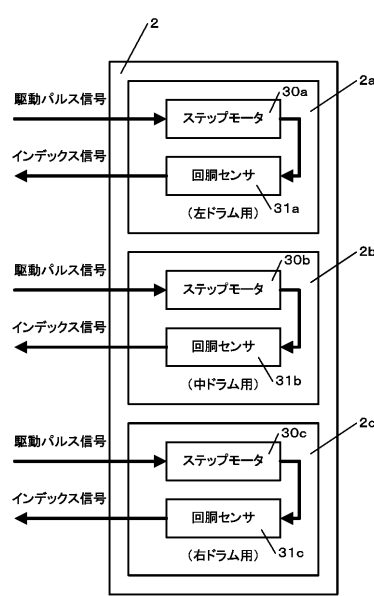
【図 2】



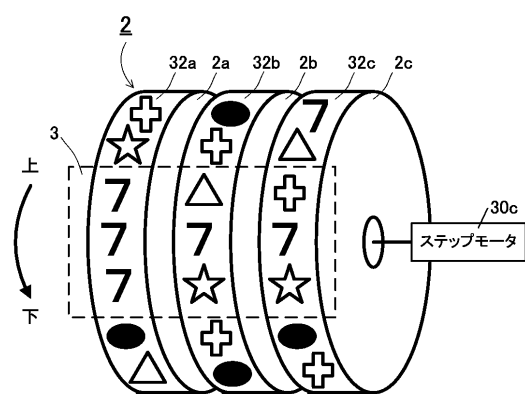
【図 3】



【図 4】



【図 5】

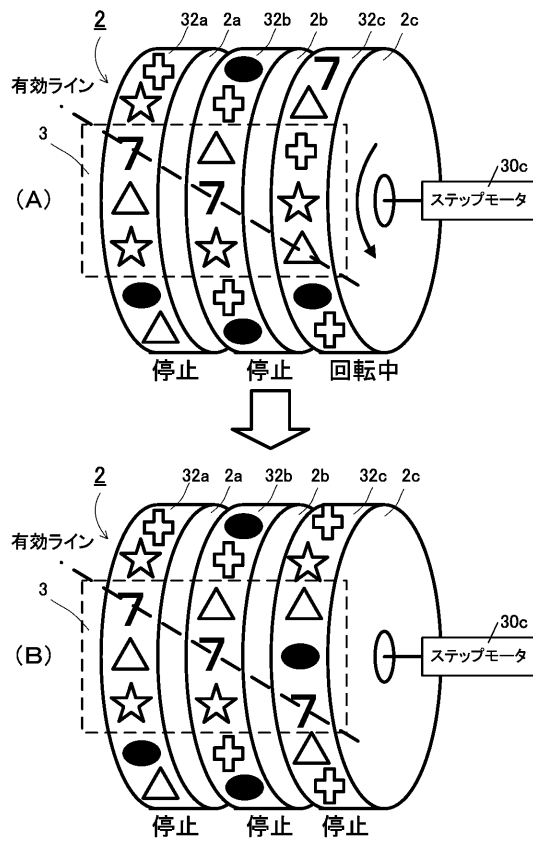


【図 6】

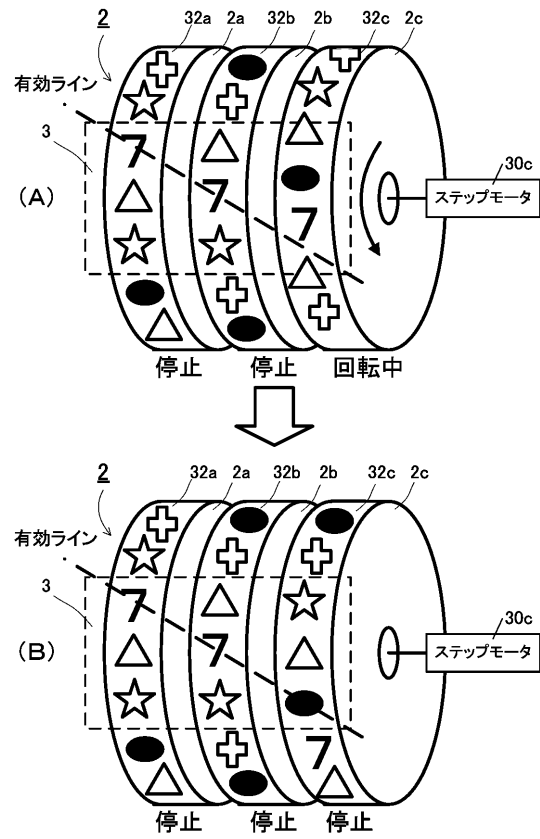
ドラムの図柄配置

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

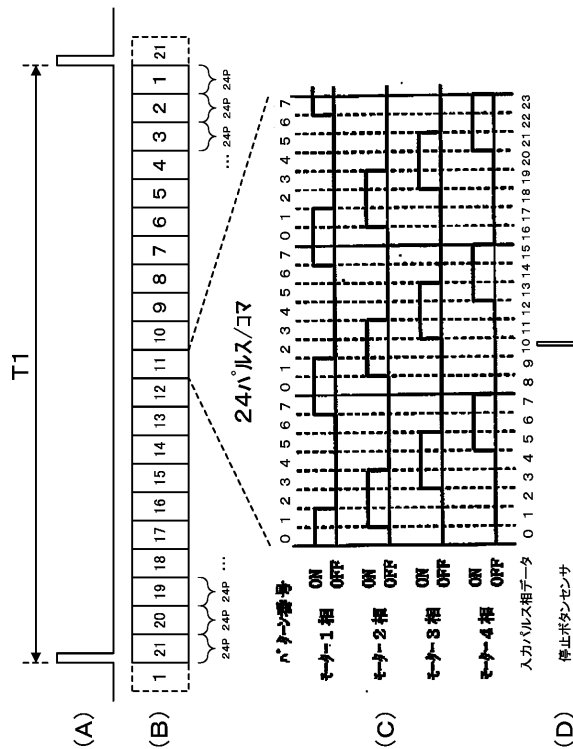
【図 7】



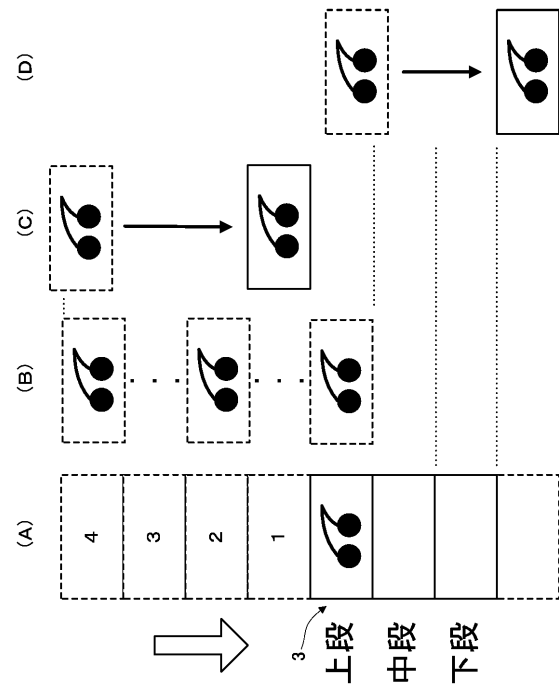
【図 8】



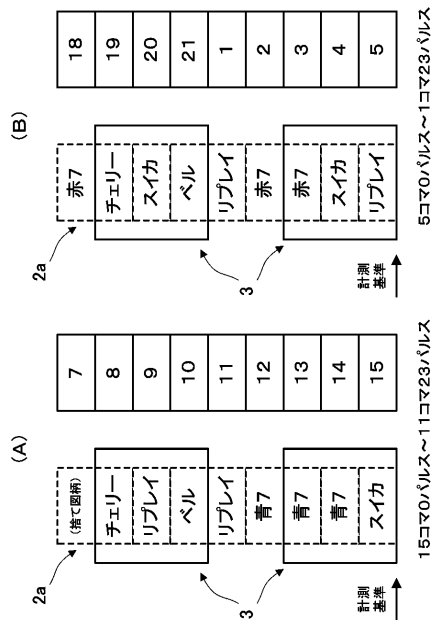
【図 9】



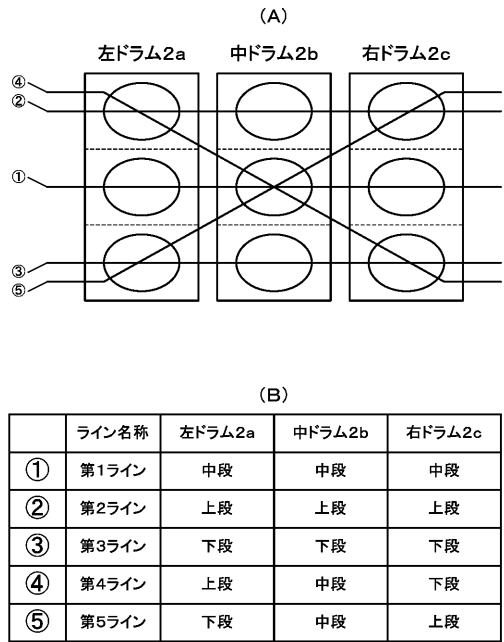
【図 10】



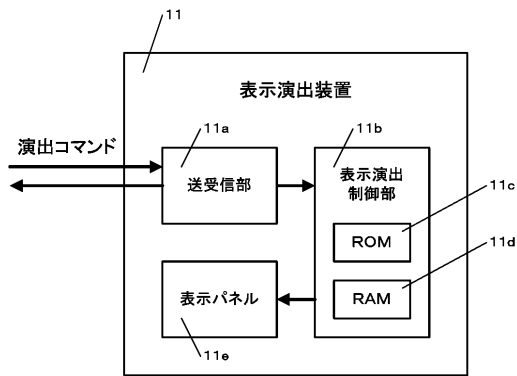
【 図 1 1 】



【 図 1 2 】



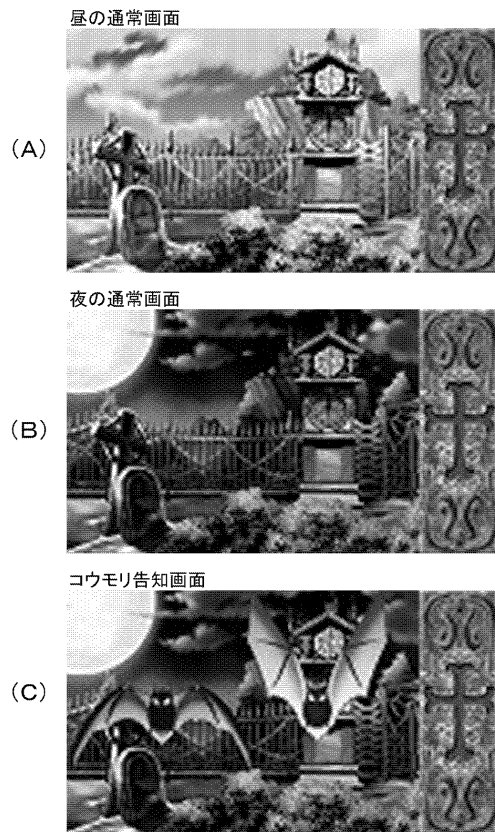
【 図 1 3 】



【 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
.	.	.
.	.	.

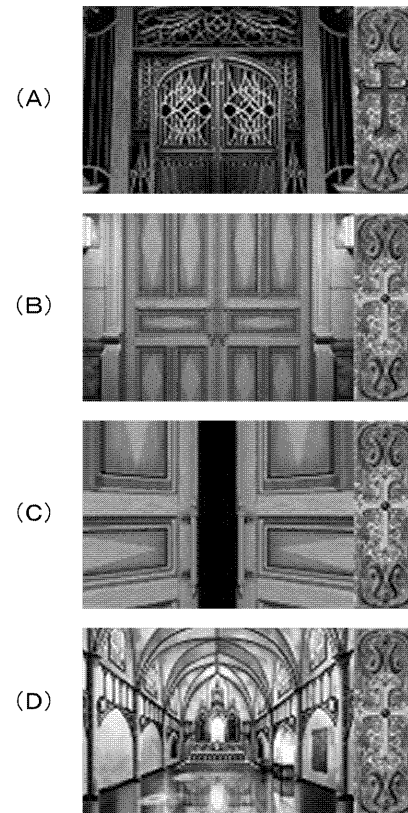
【図 15】



【図 17】



【図 16】



【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)

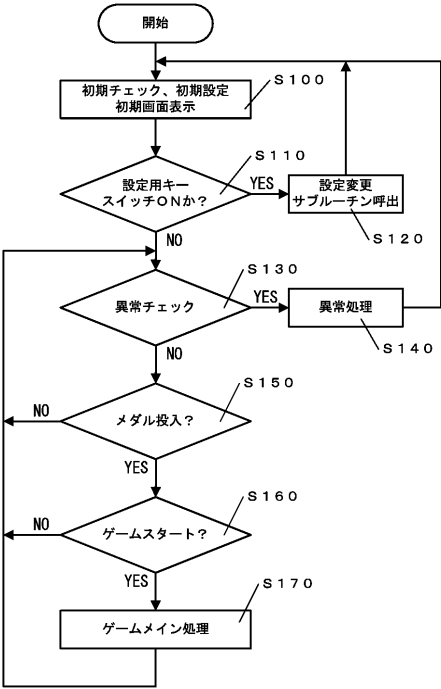
当選役	置数
ビッグボーナス	0~m1
レギュラーボーナス	m1+1~m2
チェリー	m2+1~m3
スイカ	m3+1~m4
ベル	m4+1~m5
リプレイ	m5+1~m6+ $\alpha$
ハズレ	m6+1+ $\alpha$ ~m7



【 図 1 9 】

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

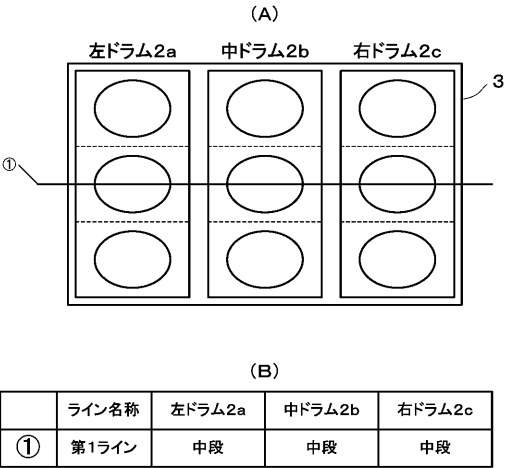
【 図 2 0 】



【 図 2 1 】

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

【 図 2 2 】



【図 2 3】

配当表(通常時及び役物作動時:規定数3枚)

左回胴	中回胴	右回胴	獲得メダル枚数	備考
リブ1/リブ2 リブ3	BAR/宝石 チェリー	リプレイ1	0枚	2種役物連続作動 装置作動(BB1)
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)
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)
宝石	宝石	宝石	14枚	プレミア役 (見た目)
リプレイ1~3	BAR	BAR	1枚	複数種類の1枚役 (バラケ目)
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)
宝石/スイカ BAR	ベル	ベル	0枚	RT1移行リプレイ (見た目、上段)
ベル	リプレイ1~3	ベル	0枚	RT2移行リプレイ (見た目、右より)
宝石/スイカ BAR	宝石/スイカ チェリー	ベル	0枚	RT3移行リプレイ (見た目、V字)
リプレイ1~3	リプレイ1~3	スイカ	0枚	チャンスリプレイ (再遊技作動)
赤セブン	赤セブン	赤セブン	0枚	ボーナスリプレイ1 (見た目)
BAR	BAR	BAR	0枚	ボーナスリプレイ2 (見た目)
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 2 4】

押し順小役(中ファースト)の当選パターン

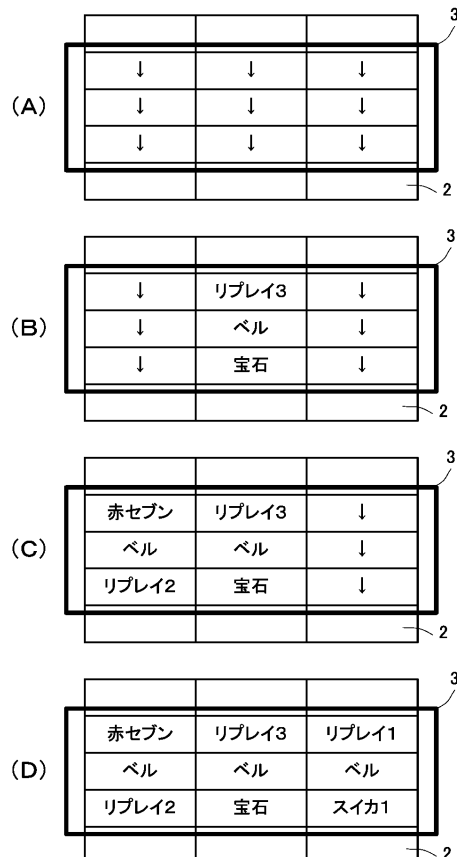
名称	左ドラム	中ドラム	右ドラム	条件装置
押し順ベル1-1 (中→左→右)	ベル	ベル	ベル	FRU2
	チェリー スイカ2	ベル	リプレイ1 スイカ2	FRU3
	リプレイ2	BAR	BAR	FRU11
	リプレイ3	BAR	宝石	FRU12
	リプレイ1	BAR	スイカ1	FRU13
	リプレイ2	宝石	BAR	FRU14
	リプレイ3	宝石	宝石	FRU15
	リプレイ1	宝石	スイカ1	FRU16
押し順ベル2-1 (中→右→左)	ベル	ベル	ベル	FRU2
	チェリー スイカ2	ベル	リプレイ1 スイカ2	FRU3
	リプレイ2	BAR	宝石	省略
	リプレイ3	BAR	スイカ1	
	リプレイ1	BAR	BAR	
	リプレイ2	宝石	宝石	
	リプレイ3	宝石	スイカ1	
	リプレイ1	宝石	BAR	
...	...	...	...	...

【図 2 5】

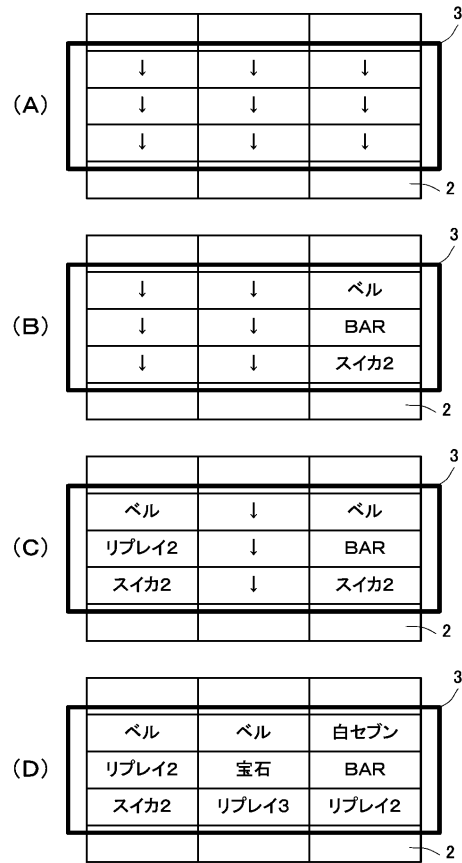
押し順小役(右ファースト)の当選パターン

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	FRU2
	チェリー スイカ2	リプレイ2 リプレイ3	ベル	FRU4
	リプレイ2	BAR	BAR	省略
	リプレイ3	宝石	BAR	
	リプレイ1	チェリー	BAR	
	リプレイ2	BAR	宝石	
	リプレイ3	宝石	宝石	
	リプレイ1	チェリー	宝石	
押し順ベル4-1 (右→中→左)	ベル	ベル	ベル	FRU2
	チェリー スイカ2	リプレイ2 リプレイ3	ベル	FRU4
	リプレイ2	宝石	BAR	省略
	リプレイ3	チェリー	BAR	
	リプレイ1	BAR	BAR	
	リプレイ2	宝石	宝石	
	リプレイ3	チェリー	宝石	
	リプレイ1	BAR	宝石	
...	...	...	...	...

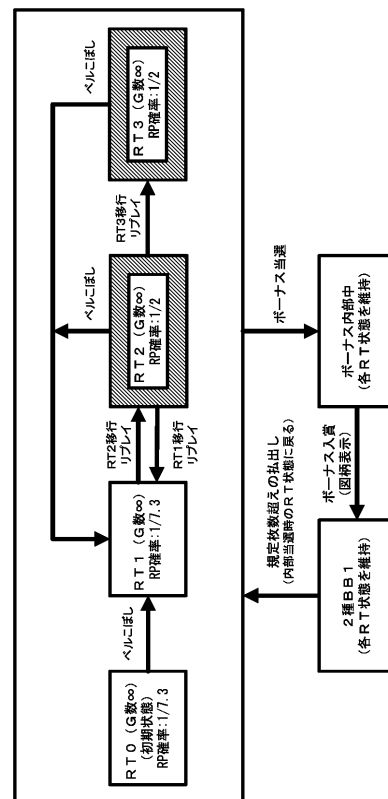
【図 2 6】



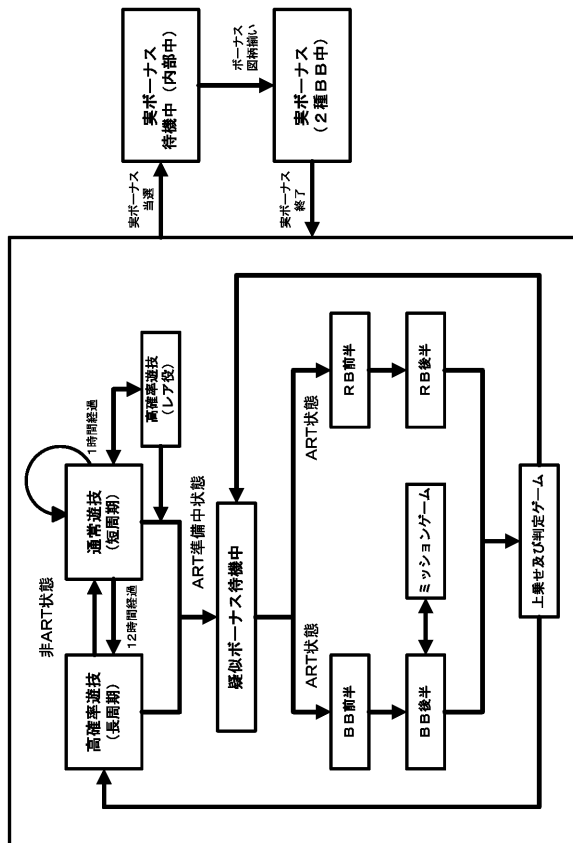
【 図 2 8 】



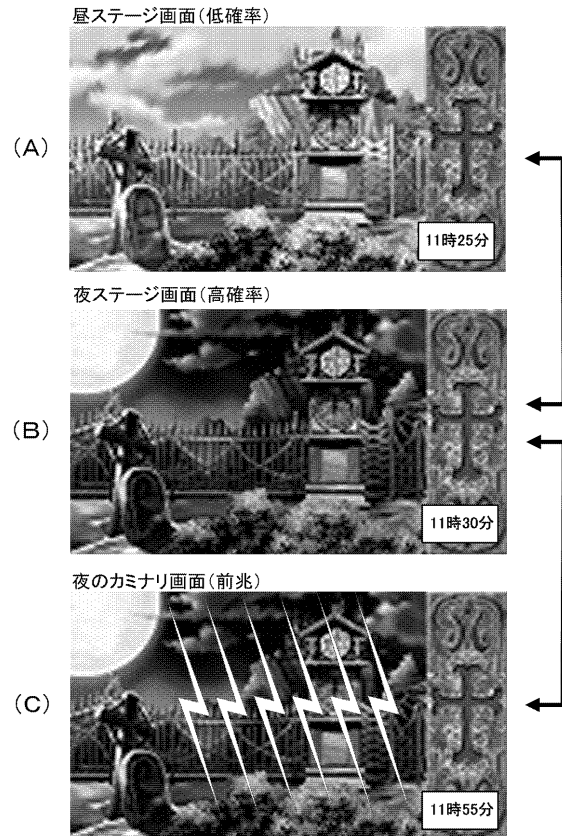
【 図 3 0 】



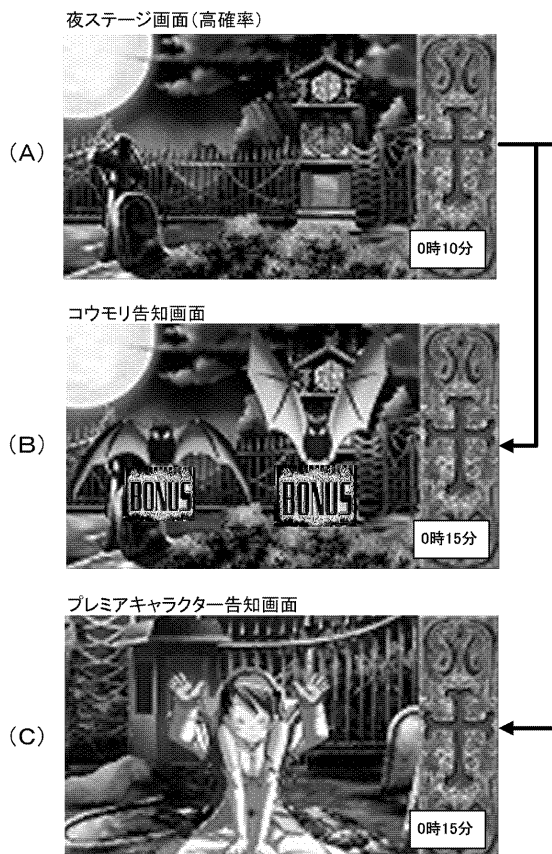
【 図 3 1 】



【 図 3 2 】



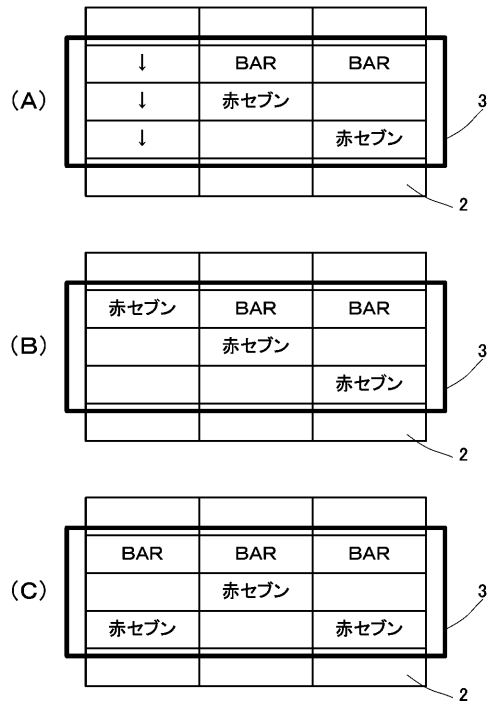
【 ㄨ 3 3 】



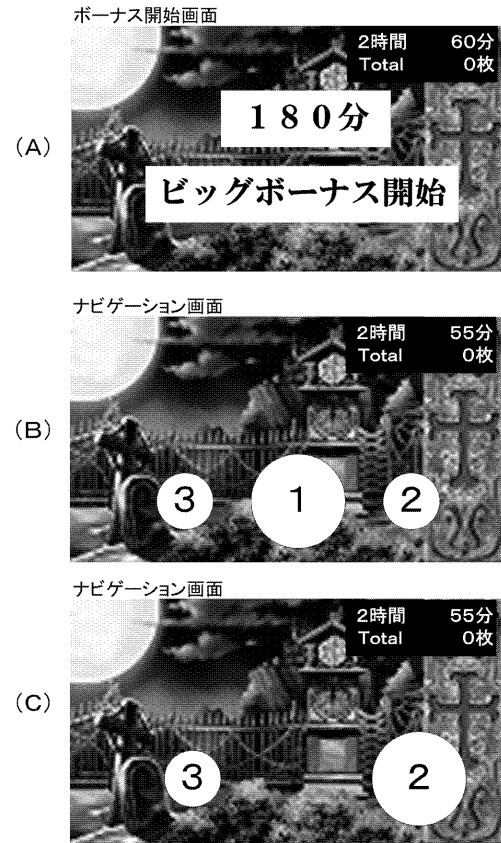
【 図 3 4 】



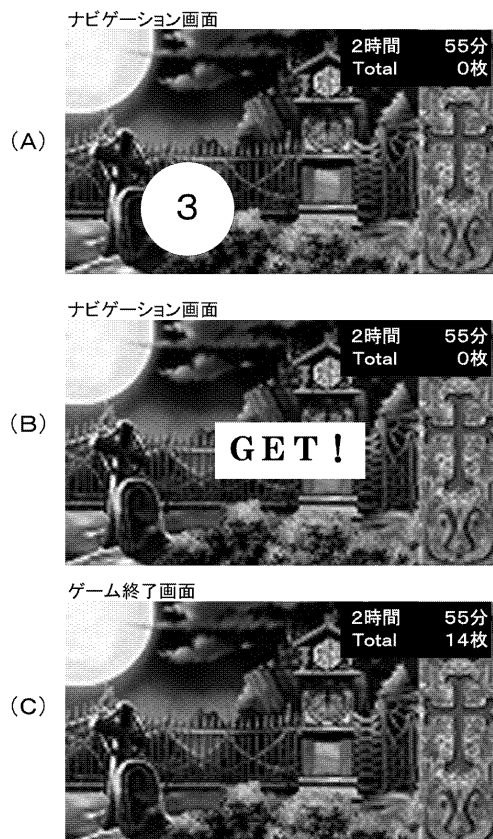
【図 3 5】



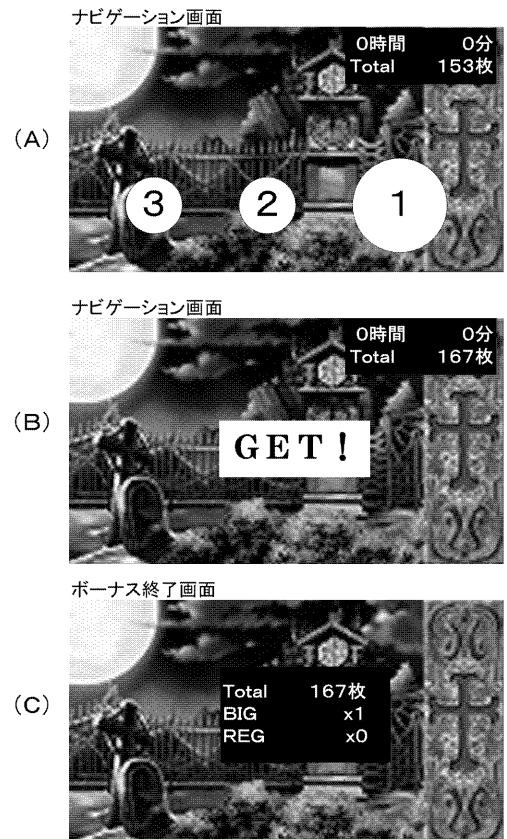
【図 3 6】



【図 3 7】



【図 3 8】

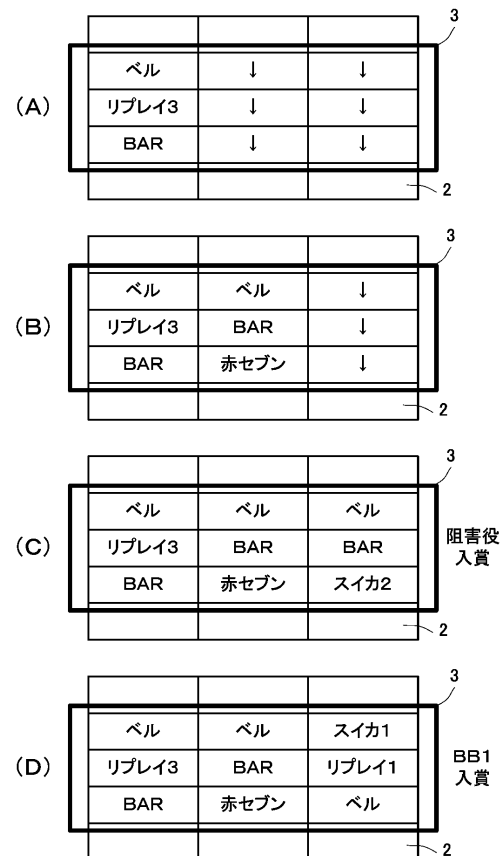


【図 39】

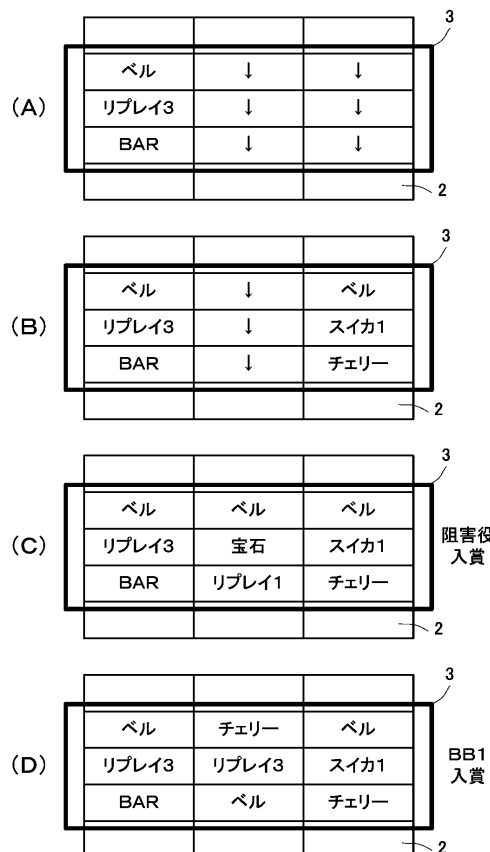
押し順不問小役の当選パターン

名称	左ドラム	中ドラム	右ドラム	条件装置
共通ベル1 (BB内部中は 左1stで役)	ベル	ベル	ベル	FRU2
	リプレイ1	BAR	BAR	阻害役01
	リプレイ1	宝石	宝石	阻害役02
	リプレイ1	チェリー	スイカ1	阻害役03
	リプレイ2	BAR	BAR	阻害役04
	リプレイ2	宝石	宝石	阻害役05
	リプレイ2	チェリー	スイカ1	阻害役06
	リプレイ3	BAR	BAR	阻害役07
	リプレイ3	宝石	宝石	阻害役08
	リプレイ3	チェリー	スイカ1	阻害役09
	リプレイ1	BAR	宝石	阻害役10
	リプレイ1	宝石	スイカ1	阻害役11
	リプレイ1	チェリー	BAR	阻害役12
	リプレイ2	BAR	宝石	阻害役13
	リプレイ2	宝石	スイカ1	阻害役14
	リプレイ2	チェリー	BAR	阻害役15
	リプレイ3	BAR	宝石	阻害役16
	リプレイ3	宝石	スイカ1	阻害役17
	リプレイ3	チェリー	BAR	阻害役18
...	...	...	...	...

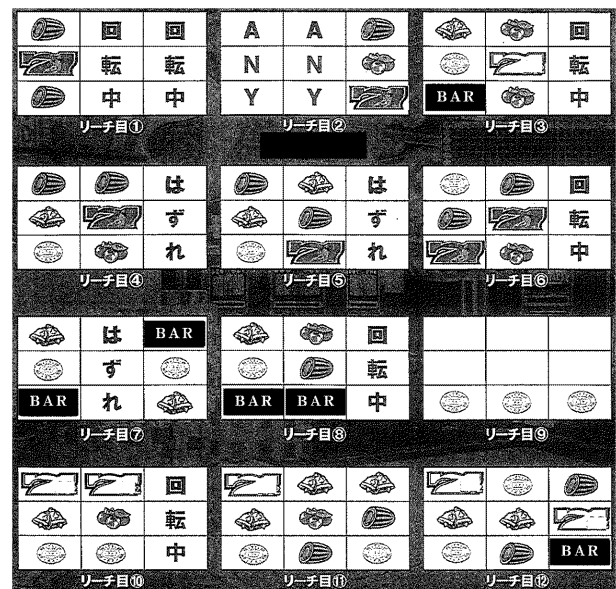
【図 40】



【図 41】



【図 42】

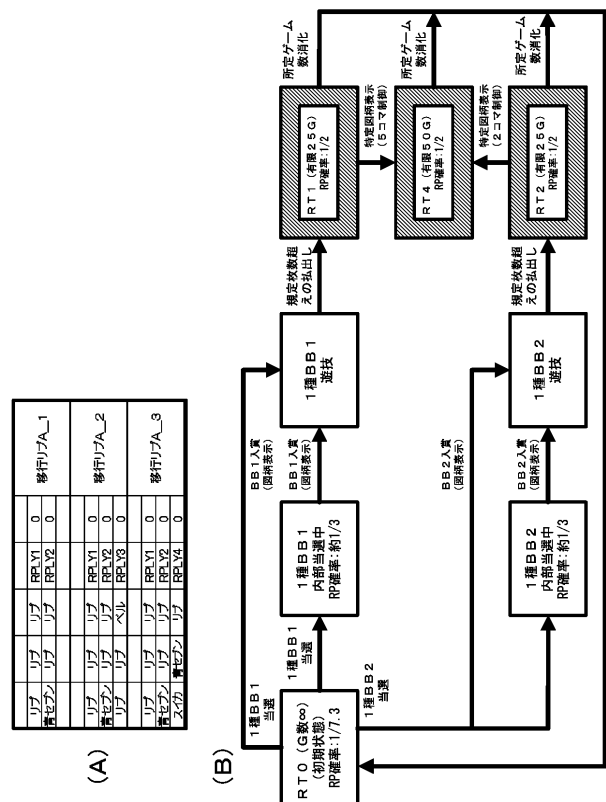


【 図 4 4 】

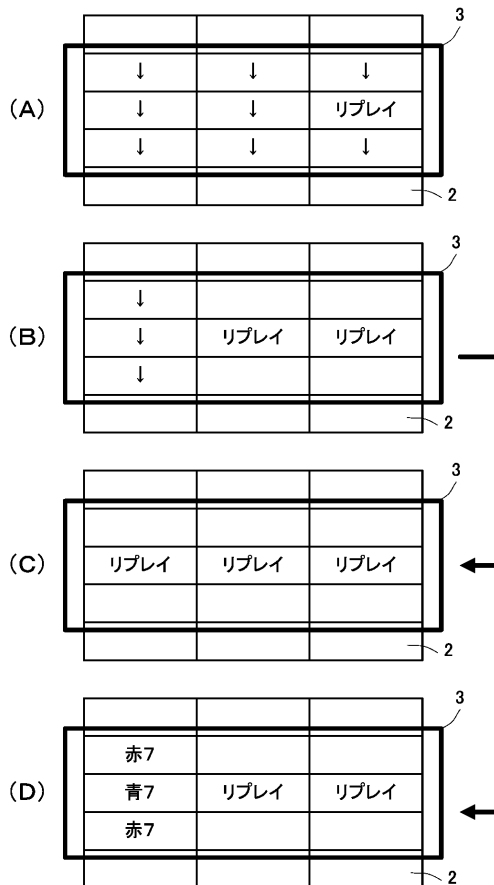
## メモリマップ

0000h	ROM領域	プログラム領域 4606バイト	0000h
		未使用領域	11FDh 11FEh 11FFh
		データ領域 3059バイト	1200h 1DF2h
2FFFh		未使用領域	1DF3h 1DFFh
3000h	未使用領域	データ領域	1E00h 1E3Fh
EFFFh		未使用領域	1E40h 2FBFh
F000h	RAM領域	プログラム管理領域	2FC0h 2FD8h
F1FFh		データ領域 12バイト	2FD9h 2FE4h
F200h	未使用領域	プログラム管理領域	2FE5h 2FFFh
		使用RAM領域1 256バイト	F000h F0FFh
		使用RAM領域N 60バイト	F100h F13Bh
		未使用RAM領域 112バイト	F13Ch F1ABh
FFFFh		スタック領域 84バイト	F1ACh F1FFFh

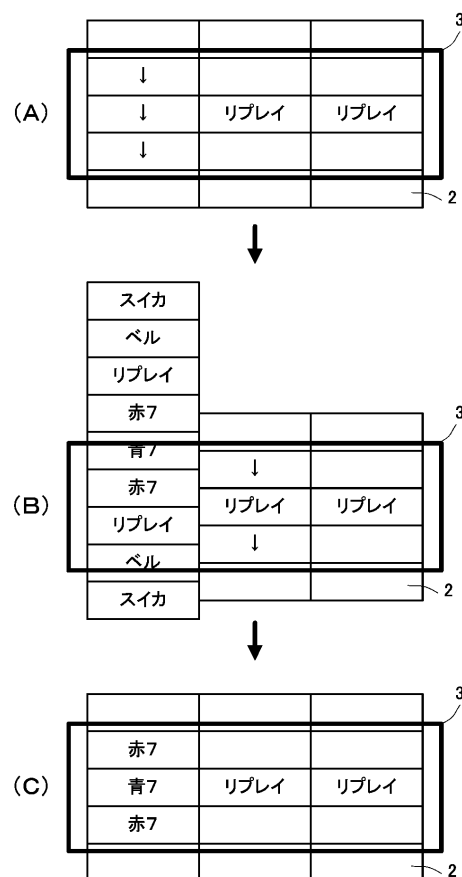
【 図 4 6 】



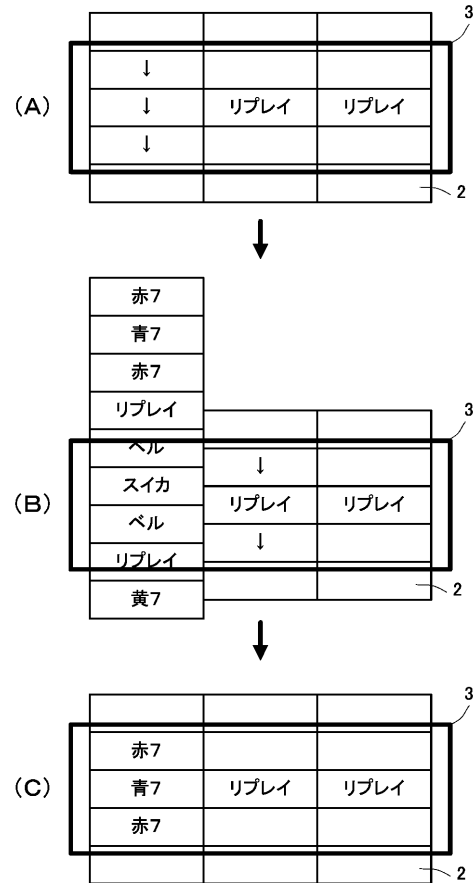
【図 47】



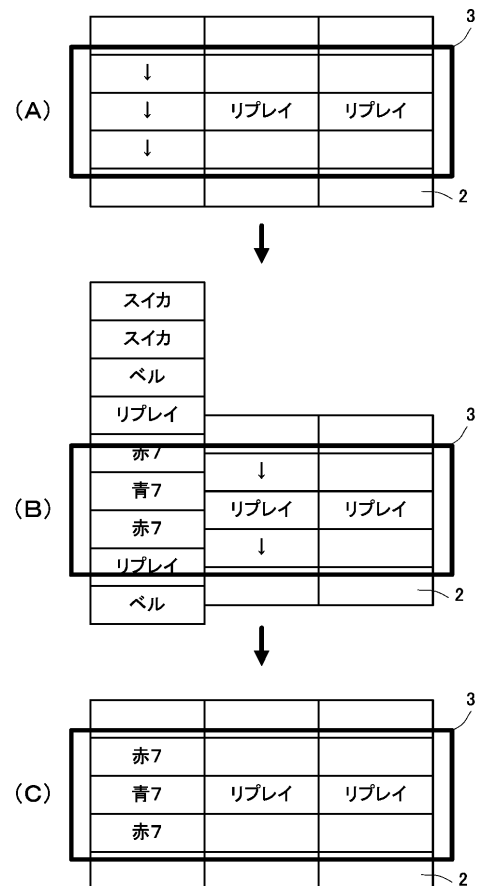
【図 49】



【図 48】

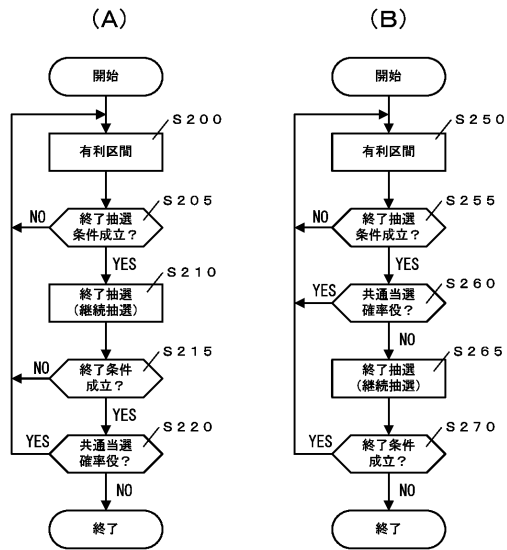


【図 50】





【図 5 1】



---

フロントページの続き

(72)発明者 西田 佳師

大阪府大阪市中央区島之内一丁目２番１７号 ネット株式会社内

(72)発明者 吉村 正直

大阪府大阪市中央区島之内一丁目２番１７号 ネット株式会社内

F ターム(参考) 2C082 AA02 AB03 AB12 AB16 AC23 AC36 AC77 BA02 BA22 BA35  
BB02 BB03 BB13 BB26 BB46 BB78 BB80 BB83 BB85 BB93  
BB94 BB96 CA02 CA27 CB04 CB23 CB33 CB42 CB45 CC01  
CC13 CC24 CC51 CD11 CD12 CD18 CD23 CD25 CD35 CD47  
CD48 CD49 CD51 DA02 DA52 DA54 DA63