

(19) 日本国特許庁(JP)

## (12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第6715607号  
(P6715607)

(45) 発行日 令和2年7月1日(2020.7.1)

(24) 登録日 令和2年6月11日(2020.6.11)

(51) Int.Cl.

A63F 5/04 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 5/04 6 5 1  
A 6 3 F 5/04 6 1 2

請求項の数 2 (全 17 頁)

(21) 出願番号 特願2016-111144 (P2016-111144)  
 (22) 出願日 平成28年1月22日 (2016.1.22)  
 (65) 公開番号 特開2017-127602 (P2017-127602A)  
 (43) 公開日 平成29年7月27日 (2017.7.27)  
 審査請求日 平成30年12月6日 (2018.12.6)

(73) 特許権者 390031772  
 株式会社オリンピア  
 東京都台東区東上野一丁目16番1号  
 (74) 代理人 110000936  
 特許業務法人青海特許事務所  
 (72) 発明者 谷川 義和  
 東京都台東区東上野一丁目16番1号 株式会社オリンピア内  
 (72) 発明者 坂田 雅史  
 東京都台東区東上野一丁目16番1号 株式会社オリンピア内  
 (72) 発明者 和田 学  
 東京都台東区東上野一丁目16番1号 株式会社オリンピア内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】遊技機

## (57) 【特許請求の範囲】

## 【請求項 1】

複数コマの図柄を可変表示させる複数の可変表示要素を有し、遊技媒体の投入下における可変表示開始操作に基づいて、内部抽せん用の乱数値を抽出し、予め定義した複数の当せんエリアに対する抽出した前記乱数値の属否により当せんエリアに含まれる役の当否を決定する内部抽せん手段と、

前記可変表示要素の可変表示を、対応する停止操作に基づいて、所定時間内で、且つ、遊技媒体を獲得できる入賞を容易にするための特別の装置で作動図柄の組合せが表示されるまで当せんの権利が持ち越されるボーナスよりも、ボーナスではない非ボーナスに係る図柄の組合せを優先表示させる条件下で各停止させ、所定の有効ラインに前記内部抽せん手段により当せんと決定した当せんエリアに含まれる役に対応した図柄の組合せの表示を許容させる可変表示制御手段とを含む遊技機において、

前記当せんエリアには、停止操作のタイミング如何により取りこぼして本来獲得できる遊技媒体を獲得できない非ボーナスに係る取りこぼし役の当せんを確定させるが、ボーナスとの重複当せんを確定させない第1特定当せんエリアと、前記取りこぼし役とボーナスとの重複当せんを確定させる第2特定当せんエリアとを含み、

前記第2特定当せんエリアには、前記取りこぼし役を取りこぼした場合に有効ラインに表示可能な図柄の組合せを有し、且つ、ボーナスの当せんを示唆させる特定役を重複当せんさせ、

前記第1特定当せんエリアには、前記特定役を重複当せんさせず、

10

20

前記特定役は、ボーナスが当せん可能な状態において、前記ボーナスが当せんする当せんエリア以外では当せんさせない仕様にしていることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記ボーナスは、遊技者に付与する利益に予め定めた相対的な優劣を付けた優側の第1ボーナスと劣側の第2ボーナスとの異種類を含み、

前記特定役は、図柄の組合せが異なる複数の役を含み、

前記第2特定当せんエリアは、当せん遊技では前記第1ボーナスか前記第2ボーナスかの種類を問わないボーナスと重複当せんとなる種類不問ボーナス当確エリアと、当せん遊技では前記第1ボーナスか前記第2ボーナスかの種類を特定したボーナスと重複当せんとなる種類特定ボーナス当確エリアとを含み、

前記種類不問ボーナス当確エリアと前記種類特定ボーナス当確エリアとで、重複当せんさせる前記特定役の内訳を異なる仕様にしている請求項1記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、回胴式遊技機、その他のスロットマシン、アーケードゲーム機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

特許文献1に、遊技媒体たる遊技メダルを獲得できる入賞を容易にするための特別の装置である第一種特別役物（レギュラーボーナス）や第一種特別役物に係る役物連続作動装置（ビッグボーナス）等の役物と、スイカやチェリー等の当せん確率が比較的低いレア役と称し、停止操作のタイミング如何により取りこぼして本来獲得できる遊技メダルを獲得できない非役物に係る入賞役とを同時に当せんさせる重複当せんエリアを設け、役物よりも非役物に係る図柄の組合せを優先して表示させる停止制御により、レア役を表示することができると役物の当せんに期待を持たせ、次ゲーム以降、遊技者に、持ち越しに係る役物を作動させる図柄の組合せを表示させることを促し得る遊技機が記載されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2012-228283号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

以上の仕様で、役物の当せんが現にある場合、例えばチェリーというレア役を取りこぼしても、役物の当せんを示唆することが遊技者の利益に叶うと考えられる。特に、狙いどおりの図柄を止める目押しの技量に劣る初心者等は、取りこぼしてチェリー図柄に接しないことも稀でないため、なおさらである。よって、チェリーの取りこぼし時に役物当せんを示唆させる所定出目を表示可能とし、さらに、単なる出目の表示だけでなく、メダルの払出等の何らかの遊技結果を生じさせて明示機能を伴う特定役を重複当せんさせることが良いと考えられる。

【0005】

しかし、この場合、特定役に接した遊技者は、特定役を役物当せん時の限定役と勘違いして役物の当せんが確定したと早合点する恐れがあり、次遊技から役物に係る図柄の停止に徹して無駄にメダルを消費してしまう。ならば、特定役を役物当せん時の限定役とすることが考えられるが、同じチェリーでも、左リールの上段又は下段の角に止まるか中段に止まるか、或は、横に並ぶチェリーが2連か3連か等の違いにより役物当せんに対する信頼度を変えることはできず、結局、チェリー役+特定役という一の確定報知役を設けたことに他ならないことになり、役物当せんの期待感を高低あれこれと煽ることができなくな

10

20

30

40

50

る。

#### 【0006】

本発明の課題は、役物の当せんに対する期待感を適切に煽ることができると共に、役物に当せんしたときには、手持ちの遊技媒体の減りを少なくできながら早期に役物を作動させることができ、

遊技興趣を高め得る遊技機を提供することにある。

#### 【課題を解決するための手段】

#### 【0007】

図面の符号を括弧内に付記して例示する。

複数コマの図柄を可変表示させる複数の可変表示要素（左リール1L，中リール1C，右リール1R）を有し、

10

遊技媒体の投入下における可変表示開始操作に基づいて、内部抽せん用の乱数値を抽出し、予め定義した複数の当せんエリアに対する抽出した前記乱数値の属否により当せんエリアに含まれる役の当否を決定する内部抽せん手段（K）と、

前記可変表示要素の可変表示を、対応する停止操作に基づいて、所定時間内で、且つ、遊技媒体を獲得できる入賞を容易にするための特別の装置で作動図柄の組合せが表示されるまで当せんの権利が持ち越されるボーナスよりも、ボーナスではない非ボーナスに係る図柄の組合せを優先表示させる条件下で各停止させ、所定の有効ラインに前記内部抽せん手段により当せんと決定した当せんエリアに含まれる役に対応した図柄の組合せの表示を許容させる可変表示制御手段（リール制御手段V）とを含む遊技機を前提とする。

20

「可変表示要素」は、リール、ベルト、画像を含む。「遊技媒体」は、遊技メダル、遊技球、貯留装置の電磁的記録を含む。

#### 【0008】

以上の遊技機において、

前記当せんエリアには、停止操作のタイミング如何により取りこぼして本来獲得できる遊技媒体を獲得できない非ボーナスに係る取りこぼし役（NML3）の当せんを確定させるが、ボーナスとの重複当せんを確定させない第1特定当せんエリア（当せんエリア「チエリー」と）、前記取りこぼし役（NML3）とボーナスとの重複当せんを確定させる第2特定当せんエリア（当せんエリア「確定チエリー」、「中段チエリー」）とを含み、

前記第2特定当せんエリアには、前記取りこぼし役を取りこぼした場合に有効ラインに表示可能な図柄の組合せを有し、且つ、ボーナスの当せんを示唆させる特定役（NML6）を重複当せんさせ、

30

前記第1特定当せんエリアには、前記特定役（NML6）を重複当せんさせず、

前記特定役は、ボーナスが当せん可能な状態において、前記ボーナスが当せんする当せんエリア以外では当せんさせない仕様にしている。

#### 【0009】

これにより、第1特定当せんエリアに当せんした場合と、第2特定当せんエリアに当せんした場合とで、当せん役の内訳が異なることとなるため、停止操作を経て表示させる図柄の表示パターンを異なるものにでき、ボーナスの当せんに対する信頼度の違いを遊技者に適切に示唆させることができる。これと共に、取りこぼし役を取りこぼした場合、「特定役の表示 = (イコール) ボーナスの当せん確定」の図式を崩すことがないほどにボーナスの当せんを強く示唆させることができ、次遊技以降、ボーナスに係る図柄の組合せを表示させるのに適した停止操作を促し得る。よって、遊技の全般を通じて、ボーナスの当せんに対する期待感を適切に煽ことができると共に、ボーナスに当せんしたときには、手持ちの遊技媒体の減りを少なくできながら早期にボーナスを作動させることができ、遊技興趣を向上できる。

40

#### 【0010】

以上のもので、

前記ボーナスは、遊技者に付与する利益に予め定めた相対的な優劣を付けた優側の第1

50

ボーナス(RBB1, RBB2)と劣側の第2ボーナス(CBB)との異種類を含み、

前記特定役は、図柄の組合せが異なる複数の役(NML6, NML7)を含み、

前記第2特定当せんエリアは、当せん遊技では前記第1ボーナスか前記第2ボーナスかの種類を問わないボーナスと重複当せんとなる種類不問ボーナス当確エリア(「RBB1+確定チエリー」、「RBB2+確定チエリー」、「CBB+確定チエリー」と、当せん遊技では前記第1ボーナスか前記第2ボーナスかの種類を特定したボーナス(第1ボーナス)と重複当せんとなる種類特定ボーナス当確エリア(「RBB1+中段チエリー」、「RBB2+中段チエリー」とを含み、

前記種類不問ボーナス当確エリアと前記種類特定ボーナス当確エリアとで、重複当せんさせる前記特定役の内訳を異なる仕様にしている(「確定チエリー」ではNML6、「中段チエリー」ではNML6+NML7)。

#### 【0011】

「遊技者に付与する利益に予め定めた相対的な優劣を付けた」とは、ボーナスの作動を契機に遊技者利益が付与される有利な遊技期間において、投入遊技媒体数に対する獲得遊技媒体数の比率が相対的に高い仕様(優側)と相対的に低い仕様(劣側)を設けたこと、或は、ボーナス作動中の総獲得遊技媒体数から総投入遊技媒体数を引いた純増数が多い仕様(優側)と少ない仕様(劣側)を設けたこと、或は、ボーナス作動中の純増数は少ないがボーナス作動終了後に移行させる再遊技高確率状態での再遊技確率及び/又は継続ゲーム数がボーナス作動中の純増数の少なさを補うのに十分なより大きい仕様(優側)とボーナス作動中の純増数は多いが再遊技高確率状態での再遊技確率及び/又は継続ゲーム数がボーナス作動中の純増数の多さを消し去ってしまう程の値に止まる仕様(劣側)とを設けたこと、或は、ボーナス作動中の純増数は少ないがボーナス作動終了後に移行させる停止操作をナビするアシストタイムの継続ゲーム数等がボーナス作動中の純増数の少なさを補うのに十分なより大きい仕様(優側)とボーナス作動中の純増数は多いがアシストタイムの継続ゲーム数等が純増数の多さを消し去ってしまう程の値に止まる仕様(劣側)とを設けたこと等を意味する。なお、投入遊技媒体数に対する獲得遊技媒体数の比率や純増数の違いは、総獲得遊技枚数の相違や、ボーナス作動継続遊技数の相違の他、規定数の相違、即作動の役物連続作動装置かシフト付きの役物連続作動装置かの相違、規定数の相違による小役配当の相違、小役当せん確率の相違、ボーナス作動中の増加役の有無等でも実現可能である。

#### 【0012】

これにより、ボーナスの当せんが確定する第2特定当せんに当せんした場合、種類不問ボーナス当確エリアに当せんしたときと、種類特定ボーナス当確エリアに当せんしたときとで、当せん役の内訳が異なるため、停止操作を経て表示させる図柄の表示パターンを異なるものにでき、遊技者に付与する利益に予め定めた相対的な優劣を付けた異種類のボーナスのうち、どの種類のボーナスに当せんしたかを絞り込むこともでき、遊技興奮をさらに向上できる。

#### 【図面の簡単な説明】

#### 【0013】

【図1】本発明遊技機の正面図。

40

【図2】可変表示要素を構成するリールの展開図。

【図3】遊技状態別の当せんエリアと作動に係る条件装置一覧表。

【図4】制御装置のブロック図。

【図5】当せんエリア「チエリー」当せん時の順押し停止制御例。

【図6】当せんエリア「確定チエリー」当せん時の順押し停止制御例。

【図7】当せんエリア「中段チエリー」当せん時の順押し停止制御例。

#### 【発明を実施するための形態】

#### 【0014】

図1に、本発明を適用する回胴式遊技機を示す。回胴式遊技機は、一般にパチスロと呼ばれ、遊技機規則、すなわち平成16年(2004年)1月30日の国家公安委員会規則

50

第1での改正を経た昭和60年(1985年)2月12日の国家公安委員会規則第4「遊技機の認定及び型式の検定等に関する規則」に適合するスロットマシンである。以下、用語及びその技術内容は現行の遊技機規則に準ずる。

#### 【0015】

遊技機筐体8Bは、箱型のリアキャビネット8R及び扉状の上下フロントキャビネット8E, 8Fを備える。上フロントキャビネット8Eには、内部にメインリール100(メインとなる回胴)を収めるリールパネル8、メインリール100の動作と協働して変動表示等させる左中右の演出図柄7L, 7C, 7Rや、背景画像等をフルカラーで映し出す演出表示装置7を構成する液晶表示装置70、所定条件下で遊技状態の告知等を行う同演出表示装置7を構成する複数の遊技演出ランプ700(71, 72, 73)、上装飾ランプ81、左装飾ランプ82、右装飾ランプ83、液晶表示装置70の角に臨む4つのアクセント装飾ランプ84、リールパネル8の上・左・右に臨む門形装飾ランプ85を備える。下フロントキャビネット8Fには、操作部8S、腰部パネル8P、左下装飾ランプ86、右下装飾ランプ87を備える。81~87の総称として、装飾ランプ88という。91~94はBGMや各種効果音等を出音するスピーカ、8Mはメダル払出口、8Gはメダル受皿、8Tは灰皿である。なお、左右は、遊技機に対面した遊技者目線における左右を意味する。

10

#### 【0016】

リールパネル8の透明な表示窓80の内部には、メインリール100を構成する複数の可変表示要素となる左リール1L、中リール1C、右リール1Rを備え、それぞれのリール帯10L, 10C, 10Rの外周に全部で21コマ配した図柄のうち連続する3コマを窓越しに臨ませている。各リール1L, 1C, 1Rの定常回転数(定速回転数)は約80回転/分であり、約750msで一回転する。通常の正転時、各図柄は上から下にスクロールし、図柄が一コマ移動するのに要する時間は約35.7msである。よって、通常のステッピングモータ制御下、遊技機規則において通常時のリール停止操作から停止までの時間が「190ms以内」というのは、 $((190 \div 35.7) - 1)$ の整数解=4コマが許容される最大滑りコマ数となり、同じく第二種特別役物の作動時の少なくとも一つのリール停止操作から停止までの時間が「75ms以内」というのは、 $((75 \div 35.7) - 1)$ の整数解=1コマが許容される最大滑りコマ数となる。

20

#### 【0017】

30

表示窓80には、遊技結果を判定する有効ラインを表示する線画や模様、ライン電飾等は意図的に付していない。表示窓80の窓越しに表示される複数列及び複数段の図柄表示位置、すなわち、左・中・右リール1L, 1C, 1Rの3列とそれぞれの上・中・下の3段との、列と段で特定される $3 \times 3 = 9$ 個の図柄表示位置において、上段ライン(左上・中上・右上)、中段ライン(左中・中中・右中)、下段ライン(左下・中下・右下)、右下リライン(左上・中中・右下)、右上リライン(左下・中中・右上)の5ラインを有効ラインとしている。この他、上V字ライン(左上・中中・右上)、下V字ライン(左中・中下・右中)等、同一段又は一段違いで隣接する図柄表示位置同士を1本の直線又は折れ線で結んだ他のラインを有効ラインとしてもよいし、中段ライン等の特定の1ラインのみを有効ラインとしてもよい。

40

#### 【0018】

操作部8Sには、遊技媒体たる遊技メダルを投入するメダル投入口2、遊技者操作を演出に関与させるプッシュボタンPBとダイヤルDAをもつジョグダイヤルJD、貯留装置の電磁的記録すなわちクレジットから一回の遊技に必要な規定数(役物作動中以外は3枚(3BET)、役物作動中は2枚(2BET))の掛けメダルを引き落とすベットボタン3、クレジットに残る数のメダルをメダル受皿8Gに落す精算ボタン4、各リール1L, 1C, 1Rの可変表示(回転)を開始させるスタートスイッチとなるスタートレバー5、各リール1L, 1C, 1Rに対応して設け、対応するリールの可変表示(回転)を個別に停止させるストップスイッチとなる左ストップボタン6L、中ストップボタン6C、右ストップボタン6R、メダル投入口2下流のメダル詰り時に押すメダル返却ボタン20、ド

50

キー穴 8 K を備える。

**【0019】**

リールパネル 8 の左右の下部には、現時のクレジット数を表示させる 2 桁 7 セグメント LED から成るクレジット表示器 DL1、入賞による払出メダル枚数を表示させる 2 桁 7 セグメント LED から成るペイアウト表示器 DL2、充当掛けメダルが 1 枚、2 枚、3 枚になる毎に点灯させる 1 ~ 3 枚ランプ EL1 ~ 3、掛けメダルが受付可能なとき点灯させるベットランプ ELb、スタートレバー 5 による始動操作が可能なとき点灯させるスタートランプ ELs、再遊技に係る図柄の組合せが表示されたとき点灯させるリプレイランプ ELr を含む遊技基本ランプ類 30 を備える。

**【0020】**

ベットランプ ELb の点灯時、掛けメダルが 0 の状態でメダル投入口 2 からメダル 1 枚を入れると 1 枚ランプ EL1 が点灯し、さらに 1 枚入れると 2 枚ランプ EL2 が点灯し、役物作動中の規定数に達し、さらに 1 枚入れると 3 枚ランプ EL3 が点灯し、役物作動中以外の通常の規定数に達する。規定数の掛けメダルになると、スタートランプ ELs が点灯し、スタートレバー 5 による始動操作が可能になる。規定数に達した状態からスタートレバー 5 を操作しないでメダル投入口 2 にさらにメダルを入れると、クレジット表示器 DL1 のカウンタを進め、所定上限数である 50 枚まで貯留可能となる。入賞により払出されたメダルも 50 枚まではクレジットに加算され、50 枚を超えて払出されたメダルは、メダル払出口 8M からメダル受皿 8G に受止められる。

**【0021】**

図 2 に示すように、各リール 1L, 1C, 1R のリール帯 10L, 10C, 10R の外周面には、赤 7、青 7、黒バー、白バー、スイカ、ベル、チェリー、リプレイ、プラムの全 9 種類の図柄を、図柄番号 0, 1 ~ 20 に対応させ且つ独特の縦の並びに従って印刷等により描いている。各リール 1L, 1C, 1R は、全 21 コマの図柄を配する 21 コママールである。各リール帯 10L, 10C, 10R の上端と下端は結ばれて輪状になり、エンドレスに図柄をスクロールさせる。

**【0022】**

図 3 に、内部抽せんでの各当せんエリアと作動に係る条件装置（当せん役）の関係を示す。内部抽せんは、スタートレバー 5 の操作時、主制御装置 MC の RWM 上で高速更新する例えば 2 バイトカウンタから抽出する乱数値が、その取り得る 0 ~ 65535 の数値範囲 65536 内に予め区分した何れの当せんエリアに属するか否かで当該ゲームでの作動に係る条件装置すなわち当せん役を決定する。

**【0023】**

条件装置は、第一種特別役物に係る役物連続作動装置による第 1 役物から成る赤 7 ビッグボーナス RBB1、同青 7 ビッグボーナス RBB2、第二種特別役物に係る役物連続作動装置による第 2 役物から成るチャレンジボーナス CBB、次遊技を新たな遊技メダルの投入なしで行える非役物に係る再遊技役として REP1, REP2, REP3, REP4、遊技メダルを獲得できる非役物に係る入賞役として、ベル揃い NML1、青 7 ベル NML2、チェリー NML3、スイカ NML4、リーチ目表示用のリーチ目役となる特定役 NML5, NML6, NML7、RBB1 又は RBB2 作動中の第一種特別役物 RBB 作動中の増加役 NML8, NML9, NML10, NML11 を含む。RBB1 又は RBB2 作動中の第一種特別役物 RBB の作動中、CBB 作動中の第二種特別役物 CBB の作動中、規定数は 2 枚、それ以外は規定数 3 枚となり、入賞時の払出メダル枚数たる配当が 1 枚 ~ 最大配当数 15 枚の範囲で予め定めている。チェリー NML3 についての ANY は、どの図柄でも良いことを示す。

**【0024】**

当せんエリアの仕様は、遊技状態により異なる。遊技状態は、再遊技役の当せん確率が約 1 / 7 . 3 (乱数分母 65536 に対する分子となる当せん値数は 8978) の非 RT (RT; リプレイタイム)、RBB1 に当せんするも赤 7 揃いできずにその当せんの権利が持ち越された RBB1 内部中、RBB2 に当せんするも青 7 揃いできずにその当せんの

10

20

30

40

50

権利が持ち越された RBB2 内部中、 CBB に当せんするも青7 - 青7 - 黒バーの第2役物作動図柄の組合せを表示できずにその当せんの権利が持ち越された CBB 内部中、赤7揃い又は青7揃いによる第1役物作動図柄の表示により開始する RB 作動中、第2役物作動図柄の表示により開始する CB 作動中、 RBB1 , RBB2 , CBB の作動終了による RB 又は CB の作動終了後から所定ゲーム例え最大30ゲームについて継続させる再遊技役の当せん確率を約1/2.3に高めたリプレイタイム RT1 を含む。

#### 【0025】

RBB1 又は RBB2 の作動は、総獲得メダル枚数が相対的に多い第1上限例え最大34枚の超過により終了し、 CBB の作動は、総獲得メダル枚数が相対的に少ない第2上限例え最大164枚の超過により終了する。 RBB1 , RBB2 , CBB 内部中へは、 RT1 から突入する場合もある。また、 RB 又は CB 作動中へは、非 RT 又は RT1 での当せんゲームで対応する役物作動図柄の組合せを表示できた場合、非 RT 又は RT1 から突入する場合もある。 CB 作動中、 75ms 以内で停止させるべきリールは、押し順によらず、左リール1L としている。

#### 【0026】

当せんエリアには、何れの役にも当せんしない不当せんを含む。 RBB1 , RBB2 , CBB の内部中、不当せんを引くと、持ち越しに係る役物作動図柄の組合せを表示できる。 RB 作動中は不当せんはない。 CB 作動中の不当せんというのは、内部抽せんの結果にかかわらず入賞に係る条件装置を作動させる第二種特別役物の定義どおり、 RB 作動中の増加役を除いた全ての入賞役 NML1 ~ 7 を当せん状態とする小役 ALL 状態となる。当せんエリア「 RB 中1 」は、全入賞役 NML1 ~ 11 を重複当せんさせ、当せんエリア「 RB 中2 」は、スイカ NML4 と特定役 NML5 ~ 7 を除く入賞役 NML1 ~ 3 + 8 ~ 11 を重複当せんさせる。 RB 中1 と RB 中2 の振り分けは例え 1 : 1 としており、 RB 中1 の当せん時は、逆押しで且つ左リール1L の青7 図柄狙いにより、 14 枚の配当を1回得、 359 枚獲得で RBB 及び RB の作動を終了させる枚数調整を可能にしている。 RBB1 , RBB2 , CBB の何れかの役物に当せんする確率は、 1/200 ~ 1/300 の範囲に設定している。

#### 【0027】

非 RT 又は RT1 時、当せんエリア「ベル」は NML1 , 2 の重複当せんに係り、同「スイカ」は NML4 の単独当せんに係り、同「チェリー」は NML3 の単独当せんに係る。 RBB1 又は RBB2 又は CBB 内部中は、それ RBB1 又は RBB2 又は CBB との重複当せんとなる。当せんエリア「ベル」「スイカ」「チェリー」は、 RB 又は CB 作動中を除く遊技状態で抽せんする。同「確定チェリー」は NML3 , 6 の当せんを含み、同「中段チェリー」は NML3 , 6 , 7 の当せんを含み、同「リーチ目1」は NML5 , 6 の当せんを含み、同「リーチ目2」は NML6 の当せんを含み、 RBB1 又は RBB2 又は CBB 内部中すなわち何れかの役物内部当せん中のみに抽せんし、それぞれ RBB1 又は RBB2 又は CBB との重複当せんとなる。

#### 【0028】

同「プラム揃い」は REP1 ~ 4 の当せんを含み、 RBB1 内部中のみに抽せんし、 RBB1 との重複当せんとなり、ストップボタン 6L , 6C , 6R を、左中右、左右中、中左右の何れかの押し順で操作したとき REP2 のプラム揃いの再遊技役を表示して、 RBB1 の当せんを確定報知する。同「プラム煽り」は REP1 , 3 , 4 の重複当せんに係り、非 RT 又は RT1 の遊技状態で抽せんし、プラム揃いしそうでない再遊技役を表示させる。同「リプレイ」は、 REP1 の当せんに係り、 RB 又は CB 作動中を除く遊技状態で抽せんし、 RBB1 又は RBB2 又は CBB 内部中は、それ RBB1 又は RBB2 又は CBB との重複当せんとなる。

#### 【0029】

非 RT 又は RT1 の遊技状態では、 RBB1 , RBB2 , CBB の単独当せんエリアの他、 RBB1 と、スイカ、チェリー、確定チェリー、中段チェリー、リーチ目1、リーチ目2、プラム揃い、リプレイ何れかが重複当せんするエリアを含み、 RBB2 と、スイカ

10

20

30

40

50

、チェリー、確定チェリー、中段チェリー、リーチ目1、リーチ目2、リブレイ何れかが重複当せんするエリアを含み、CBBと、スイカ、チェリー、確定チェリー、リーチ目1、リーチ目2、リブレイ何れかが重複当せんするエリアを含む。

#### 【0030】

なお、RBB1, RBB2, CBBの内部中、当せんエリア「スイカ」の当せん値数は、非RT又はRT1の当せんエリア番号4, 14, 23, 31の当せん値数を合計した値に、当せんエリア「チェリー」の当せん値数は、非RT又はRT1の当せんエリア番号5, 15, 24, 32の当せん値数を合計した値に、当せんエリア「確定チェリー」の当せん値数は、非RT又はRT1の当せんエリア番号16, 25, 33の当せん値数を合計した値に、当せんエリア「中段チェリー」の当せん値数は、非RT又はRT1の当せんエリア番号17, 26の当せん値数を合計した値に、当せんエリア「リーチ目1」の当せん値数は、非RT又はRT1の当せんエリア番号18, 27, 34の当せん値数を合計した値に、当せんエリア「リーチ目2」の当せん値数は、非RT又はRT1の当せんエリア番号19, 28, 35の当せん値数を合計した値になる。また、RBB1, RBB2, CBBの内部中の再遊技役の当せん確率は、それぞれの役物の当せんを得た非RT又はRT1での再遊技役の当せん確率を引き継ぐ。10

#### 【0031】

条件装置としてのチェリーNML3は、左リール1Lについての停止操作のタイミング如何により取りこぼして本来獲得できる1ラインにつき通常時2枚の遊技メダルを獲得できない非役物に係る取りこぼし役である。当せんエリアには、この取りこぼし役NML3の当せんを確定させるが、役物との重複当せんを確定させない、非RT又はRT1における当せんエリア番号5「チェリー」による第1特定当せんエリアと、取りこぼし役NML3とRBB1, RBB2, CBB何れかの役物との重複当せんを確定させる、当せんエリア番号6, 7, 16, 17, 25, 26, 33の「確定チェリー」又は「中段チェリー」による第2特定当せんエリアとを含む。「チェリー」についての当せんエリア番号15, 24, 32は役物と重複当せんとなるが、非RT又はRT1において役物と重複当せんとならない番号5の当せんエリアを独立して定義していることから、全体として、当せんエリアとしての「チェリー」は役物との重複当せんを確定させるものにはならない。20

#### 【0032】

「確定チェリー」又は「中段チェリー」による第2特定当せんエリアには、取りこぼし役NML3を取りこぼした場合に有効ラインに表示可能な図柄の組合せを有し、且つ、役物の当せんを示唆させる特定役であって役物と重複当せんにならないときには当せんとはならない、即ち、非RT又はRT1において役物と重複当せんとならない独立した当せんエリアにおいて当せんすることのない特定役「NML6」又は「NML6及びNML7」を重複当せんさせ、「チェリー」による第1特定当せんエリアには、このような特定役「NML6」又は「NML6及びNML7」を重複当せんさせない仕様にしている。30

#### 【0033】

また、役物は、遊技者に付与する利益に予め定めた相対的な優劣を付けた優側の第1役物RBB1, RBB2と劣側の第2役物CBBとの異種類を含んでおり、特定役は、図柄の組合せが異なる複数の役NML6, NML7を含み、第2特定当せんエリアは、当せん遊技では第1役物RBB1又はRBB2か第2役物CBBかの種類を問わない役物と重複当せんとなる種類不問役物当確エリア、すなわち、番号16「RBB1+確定チェリー」、番号25「RBB2+確定チェリー」、番号33「CBB+確定チェリー」と、当せん遊技では第1役物RBB1又はRBB2か第2役物CBBかの種類を特定した役物である第1役物RBB1又はRBB2と重複当せんとなる種類特定役物当確エリア、すなわち、番号17「RBB1+中段チェリー」、番号26「RBB2+中段チェリー」)とを含み、「確定チェリー」による種類不問役物当確エリアではNML6を、「中段チェリー」による種類特定役物当確エリアではNML6+NML7を重複当せんさせている。40

#### 【0034】

NML5+6を含む当せんエリア番号18, 27, 34の「リーチ目1」、又は、NM50

L 6 を含む当せんエリア番号 1 9 , 2 8 , 3 5 の「リーチ目 2 」についても、非 R T 又は R T 1 において役物と重複当せんとならない独立した当せんエリアはない。よって、「リーチ目 1 」、「リーチ目 2 」、「確定チェリー」、「中段チェリー」は、役物との重複当せんを確定させる。そのうち、「中段チェリー」は、獲得遊技媒体数でより有利な優側仕様の第 1 役物すなわち赤 7 ビッグボーナス R B B 1 又は青 7 ビッグボーナスの当せんを確定させる。

#### 【 0 0 3 5 】

図 4 に示すように、遊技機筐体 8 B の内部に組込む制御装置 C N は、遊技の進行を管理し、内部抽せん、入賞によるメダルの払出し、再遊技の作動、役物の作動等の遊技者利益に関係する主遊技制御を実行させる所謂メイン側と呼ばれる遊技機規則でいう主基板に対応する主制御装置 M C と、この主制御装置 M C から一方向性通信仕様に従って送信する情報を受け取る周辺基板に対応する周辺制御装置 S C とを含む。一方向性通信仕様とは、主基板に関して遊技機規則で規定する「周辺基板が送信する信号を受信することができるものでないこと」を満たす通信仕様をいう。

10

#### 【 0 0 3 6 】

主制御装置 M C は、読み出し専用のリードオンリーメモリ R O M 及び読み書き可能なりードライトメモリー R W M を内蔵した Z 8 0 互換チップから成る 8 ビットのメイン C P U を備え、例えば 1 2 M H z のシステムクロック動作環境下で使用している。メイン C P U は、基本的な Z 8 0 仕様に所定の遊技機用拡張仕様を適用している。

20

#### 【 0 0 3 7 】

メイン C P U の入力ポート I 1 には、各リール 1 L , 1 C , 1 R のインデックスセンサ 1 1 L , 1 1 C , 1 1 R ( I D s ) 、各ストップボタン 6 L , 6 C , 6 R 、ベットボタン 3 、精算ボタン 4 、スタートレバー 5 、メダル投入口 2 の下流に設ける投入メダルセンサ 2 1 、遊技機筐体 8 B に内蔵するメダル払出手装置 H P の出口に設ける払出手メダルセンサ 2 3 の各信号を入力している。出力ポート O 1 から、各ストップボタン 6 L , 6 C , 6 R の内蔵 L E D 6 1 , 6 2 , 6 3 を、モータドライバ回路 D r 1 を介して各リール 1 L , 1 C , 1 R に駆動軸 S H を結合させる各ステッピングモータ 1 2 L , 1 2 C , 1 2 R ( S M ) を、L E D ドライバ回路 D r 2 を介して遊技基本ランプ類 3 0 を、ソレノイドドライバ回路 D r 3 を介してリール始動後に追投入されるメダルをメダル受皿 8 G に落すメダルプロッカ 2 2 を、モータドライバ回路 D r 4 を介してメダル払出手装置 H P のメダル払出手モータ 2 4 を各制御している。

30

#### 【 0 0 3 8 】

各インデックスセンサ I D s は、各リールの内側に取付ける半円帯状のインデックス I D ( 1 L i , 1 C i , 1 R i ) のオンエッジとオフエッジとを半周毎に検出し、最先のオンエッジ又はオフエッジの検出が全リールについてされた後、ストップボタン 6 L , 6 C , 6 R の受付を可能にする。各ステッピングモータ S M は、鉄芯外周に多数のロータ小歯をもつ永久磁石内蔵式のロータ R m と、磁極内周に複数のステータ小歯をもつ複数組の磁極に A 相、B 相、C 相 ( A バー相 ( A の反転相 ) ) 、D 相 ( B バー相 ( B の反転相 ) ) の巻線を巻回したステータ S w とを有し、定常回転時、一の巻線をオンにする 1 相励磁と、一の巻線及び隣接する他の巻線をオンにする 2 相励磁とを、一割込み時間例えば  $t = 1 . 4 9 6 \text{ ms}$  毎に交互に繰返す 1 - 2 相励磁により、励磁パルスの 1 ステップ更新により半ステップ角 ( 2 ステップ更新により 1 ステップ角 ) ずつ変位させ、5 0 4 のステップ更新で一回転させる。また、励磁パルスのステップ更新方向を変更することにより正転と逆転とを可能にしている。

40

#### 【 0 0 3 9 】

各リール 1 L , 1 C , 1 R の図柄の一コマ移動は 5 0 4 / 2 1 = 2 4 ステップでされる。各インデックスセンサ I D s によるオンエッジの検出時、表示窓 8 0 中の下段等に定める基準位置に例えば図柄番号 0 の図柄が到達する関係にあり、図柄番号 0 と共に図柄番号 0 に対応する図柄のステップ数 2 4 の初期値 2 3 をセットし、各インデックスセンサ I D

50

s によるオフェッジの検出時、基準位置に図柄番号 11 の図柄の真ん中が到達する関係にあり、図柄番号 11 と共にステップ数 24 の中央値 11 をセットする。励磁パルスを 1 ステップ更新する 1 割込毎に、ステップカウンタの値を 0 に向けて更新し、ステップカウンタが 0 になった次のステップ更新により、例えば図柄番号 0 の次なら図柄番号を 20 に、ステップカウンタに初期値 23 をセットする。なお、図柄番号及びステップカウンタの格納エリアは、各リール 1L, 1C, 1R 毎に主制御装置 MC の RWM に確保している。

#### 【0040】

メイン CPU の ROM 上には、スタートレバー 5 の操作を契機に図 3 の仕様による内部抽せんを実行して当せん役を決定する内部抽せん手段 K、スタートレバー 5 の操作後で且つ前遊技の開始から 4.1 秒経過後に全リールを正転側に加速処理して定常回転速度に到達させる回胴回転装置制御手段 V1 と各リールを対応するストップボタンの操作により個別に停止させて有効ラインに当せん役に対応した図柄の組合せの表示を許容させる回転停止装置制御手段 V2 とを含む可変表示制御手段を構成するリール制御手段 V、遊技結果が入賞なら所定配当数のメダルを払出すメダル払出手段 M、遊技結果が再遊技の作動なら次ゲームの掛けメダルを同一規定数で自動投入するメダル自動投入手段 N、遊技結果が役物作動中等への移行を伴うのなら遊技状態を移行させる遊技状態移行手段 J、所定のフリーズ抽せんにより当せん役別に定めた所定確率により各リールを逆回転等させる所定の回胴演出の当否を決定するフリーズ抽せん手段 W、その当せんに係る回胴演出を実行させる回胴演出実行手段 G を設けている。

#### 【0041】

周辺制御装置 SC は、外付けする読み出し専用のリードオンリーメモリ ROM と、内蔵及び外付けする読み書き可能なリードライトメモリー RWM をもつ 32 ビット RISC (Reduced Instruction Set Computer) チップマイコンから成るサブ CPU を備え、例えば約 200MHz のシステムクロック動作環境下で使用している。サブ CPU は、リアルタイムオペレーティングシステム RTOS (Real-Time Operating System) の管理下、演出表示や音声に関するタスクに割当てる CPU 時間、優先順位を制御することにより、適切且つ効率的なタスクの並行処理を可能にしている。

#### 【0042】

サブ CPU の入力ポート I2 には、主制御装置 MC からの送信情報、ジョグダイヤル JD の信号を入力している。主制御装置 MC からの送信情報すなわち周辺制御装置 NC の受信情報には、メイン側初期化完了情報、ベットボタン 3 の操作情報を含むメダル投入情報、スタートレバー 5 の操作情報を含むリール始動情報、内部抽せんによる当せんフラグ情報、ストップボタン 6L, 6C, 6R の操作情報、遊技結果情報、遊技状態情報、フリーズ及び回胴演出情報、エラー情報等、主制御装置 MC で検出し又は決定若しくは実行する各種情報が含まれる。

#### 【0043】

サブ CPU の ROM 上には、主制御装置 MC からの受信情報に基づいて、遊技状態等に応じた演出表示を演出表示装置 7 等に出力させる演出表示手段 Y1、これに連動してスピーカ 91 ~ 94 から効果音や BGM を出音させる効果音出力手段 Y2 を設けている。サブ CPU は、I2C のマイクロコントローラとしても機能し、CPU 内蔵 I2C のシリアルクロックライン SCL とシリアルデータライン SDA に、リアルタイムクロック RTC のシリアルクロックライン SCL とシリアルデータライン SDA とは、それぞれ、抵抗 Rp を介してサブ CPU の主動作電位 Vdd = 3.3V にプルアップしている。リアルタイムクロック RTC の時計機能は、遊技機の電源オンオフに拘らず、二次電池等のバックアップ電源 BT により例えば 10 年以上の長期間にわたり継続的に維持される。

#### 【0044】

サブ CPU の CPU 内蔵バスには I2C コントローラ I2Cn を接続しており、この I2C コントローラ I2Cn のシリアルクロックライン SCL とシリアルデータライン SDA

10

20

30

40

50

Aを、表示窓80に臨む9つの図柄をリール帶10L, 10C, 10Rの背面から照明するリールバックランプBL1~9を制御するLEDライバDr5のシリアルクロックラインSCLとシリアルデータラインSDAに接続し、装飾ランプ88を制御するLEDライバDr6のシリアルクロックラインSCLとシリアルデータラインSDAに接続し、遊技演出ランプ700を制御するLEDライバDr7のシリアルクロックラインSCLとシリアルデータラインSDAに接続している。液晶表示装置70は、VDP(Vide o Display Processor)、出力ポートO2、LCDライバ回路Dr8を介して制御している。スピーカ91~94からの音声は、音声IC、出力ポートO2、パワーアンプ回路Dr9を介して制御している。

## 【0045】

10

リール制御手段Vにおける回胴回転装置制御手段V1は、スタートレバー5の操作を契機とした各リール1L, 1C, 1Rの加速処理中、全リール1L, 1C, 1Rの全図柄に対して、内部抽せんで決定した当せん役に応じて、再遊技役>入賞役>役物の順に従う役別優先順位付けと、当せん役が入賞役の場合には、払枚数が多い高配当の入賞役を優先引込みする枚数優先や図柄の組合せ個数が多くなる入賞役を優先引込みする個数優先に対応させる役内優先順位付けとをした停止候補検索データをRW M上で作成し、後の停止制御のロジック演算に備える。

## 【0046】

停止候補検索データは、例えば、当せん役が再遊技役なら、当せんに係る再遊技役の図柄の組合せを構成する各リール1L, 1C, 1Rの各図柄が有効ラインに表示されることとなるときの下段基準位置の図柄に16進数表記で08H(下位の8は再遊技役の優先順位)を、その他の図柄に01Hを記録したものとなる。01Hは消極的に表示を許容させる最下位優先順位を示す。

20

## 【0047】

当せん役が入賞役なら、原則として枚数優先に従い、当せんに係る小役の図柄の組合せを構成する各リール1L, 1C, 1Rの各図柄が有効ラインに表示されることとなるときの下段基準位置の図柄に74H(上位の7は配当(7枚払出)、下位の4は入賞役の優先順位)等を、その他の図柄に01Hを記録したものとなる。チェリーNML3の当せんがない場合、チェリー図柄を有効ラインに表示させることとなる下段基準位置の図柄には00Hが記録される。00Hは下段基準位置に停止させることのできない停止禁止データとなる。さらに、個数優先に対応させる場合には、当せんに係る入賞役の図柄の組合せが有効ラインに表示されることとなるときの下段基準位置の図柄に34H(上位の3は入賞役が表示される有効ライン数(3ラインで入賞)、下位の4は入賞役の優先順位)等を、その他の図柄に01Hを記録したものも作成する。

30

## 【0048】

当せん役がRBB1, RBB2, CBB何れかの役物なら、対応する役物作動図柄の組合せが有効ラインに表示されることとなるときの下段基準位置の図柄に02H(下位の2は役物の優先順位)を、その他の図柄に01Hを記録したものとなる。RBB1, RBB2, CBB何れかの内部中に、再遊技役や入賞役に当せんすると、当せんに係る再遊技役や入賞役の図柄の組合せを構成する各リール1L, 1C, 1Rの各図柄に対応づけて、02Hよりも大きい再遊技役の08Hや入賞役の74H, 34H等が重複して記録される。例えば、RBB2又はCBB内部中に、左リール1Lの「青7」を図柄の組合せに含むNML2を含むベルの当せんエリアに当せんした場合、左リール1Lの「青7」が有効ラインに表示されることとなるときの下段基準位置の図柄には74H + 02H = 76Hが記録されることになる。

40

## 【0049】

図5に、非RT又はRT1時、番号5の「チェリー」の当せんエリアに当せんし、左中右の順押しで停止操作した場合の停止制御例を示す。規定数3枚時、左リール1Lについて枚数優先に対応させて初期作成する停止候補検索データは、NML3の左図柄「チェリー」を上段、中段、下段に表示させることとなる図柄番号2, 1, 0, 15, 14, 13

50

に 2 4 H (上位の 2 は配当数 2、下位の 4 は入賞役の優先順位) を、その他の図柄番号に 0 1 H を記録したものとなる。

#### 【 0 0 5 0 】

第 1 番目の左リール 1 L の停止では、停止操作の検出時に下段基準位置に到達している図柄の上流側に連続する 0 コマ目 (即止め)、1 コマ目、2 コマ目、3 コマ目、4 コマ目の計 5 コマの後続図柄について、加速処理中に初期作成した停止候補検索データに基づき、最も優先順位の高い最上位の図柄を検索するロジック演算を行うと共に、同じ値の最上位の図柄が複数ある場合は予め ROM 上で定義した停止テーブルを参照することにより、最も引込み優先順位の高い唯一の停止図柄を決定し、決定した停止図柄が下段基準位置に到達するタイミング、すなわち下段基準位置の図柄が決定した停止図柄の図柄番号に更新され且つステップカウンタの値が初期値 2 3 となるときに、左リール 1 L のステッピングモータ SM に全相励磁等による停止パルスを供給する。10

#### 【 0 0 5 1 】

左リール 1 L の図柄番号 6 , 5 , 4 , 3 , 2 , 1 , 0 の連続した 7 コマ、又は、同図柄番号 19 , 18 , 17 , 16 , 15 , 14 , 13 の連続した 7 コマ、合わせて 14 コマが 0 コマ目となるタイミングで停止操作された場合、最大 4 コマ滑りにより、左上又は左下に N M L 3 の左図柄「チェリー」を表示させることができる。左中に「チェリー」を表示させることも可能だが、チェリーについての当せんエリアの当せん時、同順位の 2 4 H の中から停止図柄を決定する際に参考する左第 1 停止用の停止テーブルに、チェリー図柄を左上又は左下に限り表示させるデータを記憶している。20

#### 【 0 0 5 2 】

第 1 停止が完了すると、次のストップボタンの操作を受付可能とするまでの停止操作間隔期間中 (例えば約 2 0 0 m s の間) に、第 1 停止による表示出目に応じて、表示の対象外となる図柄について、未停止リールの停止候補検索データを書き換え、第 2 番目以後の停止に備える。チェリー役 N M L 3 の図柄の組合せは「チェリー」 - 「A N Y」 - 「A N Y」であるため、左図柄に「チェリー」が停止されると、初期作成された停止候補検索データにおける全図柄についての 2 4 H が維持される。

#### 【 0 0 5 3 】

第 2 番目の中リール 1 C の停止では、どのタイミングで停止操作しても、停止操作の検出時に下段基準位置に到達している図柄の上流側に連続する 0 コマ目 (即止め)、1 コマ目、2 コマ目、3 コマ目、4 コマ目の計 5 コマの後続図柄全てについて停止候補検索データは同順位の 2 4 H となるため、左チェリー表示後の第 2 停止用の停止テーブルにより、下段に例えばベル図柄を表示する。30

#### 【 0 0 5 4 】

第 2 停止が完了すると、最後のストップボタンの操作を受付可能とするまでの停止操作間隔期間中 (例えば約 2 0 0 m s の間) に、第 2 停止までの表示出目に応じて、表示の対象外となる図柄及び表示禁止とすべき図柄について、未停止リールの停止候補検索データを書き換え、最後の第 3 番目の停止に備える。本例の場合、左図柄に「チェリー」が停止されたため、初期作成された停止候補検索データにおける全図柄についての 2 4 H が維持される。40

#### 【 0 0 5 5 】

第 3 番目の右リール 1 R の停止では、どのタイミングで停止操作しても、停止操作の検出時に下段基準位置に到達している図柄の上流側に連続する 0 コマ目 (即止め)、1 コマ目、2 コマ目、3 コマ目、4 コマ目の計 5 コマの後続図柄全てについて停止候補検索データは同順位の 2 4 H となるため、左チェリー表示後の右第 3 停止用の停止テーブルにより、下段に例えばスイカ図柄を表示する。

#### 【 0 0 5 6 】

これにより、左リール 1 L についてチェリー図柄を表示できた場合、左上にチェリー図柄が位置して N M L 3 が上段ラインと右下リラインの 2 ラインで入賞するか、又は、左下にチェリー図柄が位置して N M L 3 が下段ラインと右上リラインの 2 ラインで入賞するか50

の何れかとなり、それぞれ 2 枚 × 2 ライン分の 4 枚のメダルが払出される。「チェリー」についての当せんエリアの当せん時、チェリー図柄が 2 つ並ぶ 2 連チェリーとなる場合もあるが、多くの場合、左リール 1 L についての単チェリーとなり、役物の当せんが確定しない所謂弱チェリーであることを遊技者に知らせる。なお、左上にチェリー図柄が位置して N M L 3 が入賞したとき、中段ラインに R B 作動中の増加役 N M L 8 と同じ「ベル」 - 「リプレイ」 - 「リプレイ」が並ぶことがあるが、R B 作動中ではないため、これによるメダルの払い出しへはない。同様に、左下にチェリー図柄が位置して N M L 3 が入賞したとき、右下リラインに R B 作動中の増加役 N M L 1 0 と同じ「リプレイ」 - 「リプレイ」 - 「スイカ」等が並ぶことがあるが、R B 作動中ではないため、これによるメダルの払い出しへはない。

10

#### 【0057】

図 6 に、非 R T 又は R T 1 時、番号 1 6 の「R B B 1 + 確定チェリー」の当せんエリアに当せんするか、又は、R B B 1 内部中に番号 6 の「確定チェリー」の当せんエリアに当せんし、左中右の順押しで停止操作した場合の停止制御例を示す。規定数 3 枚時、左リール 1 L について枚数優先に対応させて初期作成する停止候補検索データは、N M L 3 の左図柄「チェリー」を上段、中段、下段に表示させることとなる図柄番号 2 , 1 , 0 , 1 5 , 1 4 , 1 3 に 2 4 H (上位の 2 は配当数 2 、下位の 4 は入賞役の優先順位) を、R B B 1 及び N M L 6 の左図柄「赤 7 」を上段、中段、下限に表示させることとなる図柄番号 6 , 5 , 4 に 1 6 H (上位の 1 は N M L 6 の配当数 1 、下位の 6 は入賞役の優先順位 4 と役物の優先順位 2 との和) を、その他の図柄番号に 0 1 H を記録したものとなる。

20

#### 【0058】

左リール 1 L については、図 5 と同様、図柄番号 6 , 5 , 4 , 3 , 2 , 1 , 0 の連続した 7 コマ、又は、同図柄番号 1 9 , 1 8 , 1 7 , 1 6 , 1 5 , 1 4 , 1 3 の連続した 7 コマ、合わせて 1 4 コマが 0 コマ目となるタイミングで停止操作された場合、最大 4 コマ滑りにより、左上又は左下に N M L 3 の左図柄「チェリー」を表示させることができる。ただし、左図柄「チェリー」の表示後、中リール 1 C については、下段に例えばリプレイ図柄を表示して、中段に「チェリー」又は「プラム」又は「白バー」又は「スイカ」を表示し、右リール 1 R については、下段に例えばベル図柄を表示して、中段に「チェリー」又は「プラム」又は「スイカ」を表示し、2 連チェリー等の何れかの役物の当せんが確定する鉄板強チェリーたる確定チェリーを遊技者に報知する。

30

#### 【0059】

一方、左リール 1 L について、「チェリー」図柄の引き込み範囲外で停止操作した場合で、図柄番号 1 0 , 9 , 8 , 7 の 4 コマが 0 コマ目となるタイミングで停止操作した場合、最大 4 コマ滑りにより、左上に R B B 1 又は N M L 6 の左図柄「赤 7 」を表示させることができる。なお、図柄番号 2 0 , 1 2 , 1 1 が 0 コマ目となるタイミングで停止操作した場合、N M L 3 の「チェリー」並びに N M L 6 及び R B B 1 の取りこぼしが確定する。

#### 【0060】

第 1 停止で左上に「赤 7 」が表示された 後、中リール 1 C が第 2 停止となる場合、中リール 1 C について初期作成した停止候補検索データ中、初期値は全て書き換えられ、R B B 1 の中図柄「赤 7 」を中上又は中中に表示させる図柄番号 6 , 5 の 2 6 H は役物優先順位のみの 0 2 H に、N M L 6 の中図柄「青 7 」を中上又は中中に表示させる図柄番号 1 4 , 1 3 の 2 4 H は 1 4 H (上位の 1 は N M L 6 による配当数) に、他はすべて 0 1 に書き換えられる。中リール 1 C の図柄番号 1 8 , 1 7 , 1 6 , 1 5 , 1 4 , 1 3 の計 6 コマが 0 コマ目となるタイミングで停止操作された場合、最大 4 コマ滑りにより、中上、中中に N M L 6 の中図柄「青 7 」を表示させることができる。

40

#### 【0061】

第 2 停止により中上に「青 7 」が表示された 1 の後、右リール 1 R が第 3 停止となる場合、右リール 1 R についての停止候補検索データは、既に第 1 停止後に全て書き換えられているが、さらに、第 2 停止後は、第 1 停止後に 0 2 H に改められた図柄番号 8 , 6 も 0 1 H となり、第 1 停止後に 1 4 H に改められた図柄番号 1 2 も 0 1 H となり、図柄番号

50

14の14Hのみが残り、他は全て01Hとなる。よって、右リール1Rの図柄番号18, 17, 16, 15, 14の計5コマが0コマ目となるタイミングで停止操作された場合、最大4コマ滑りにより、右上にNML6の右図柄「黒バー」を表示させることができる。

#### 【0062】

第2停止により中中に「青7」が表示された2の後、右リール1Rが第3停止となる場合、右リール1Rについての停止候補検索データ中、既に第1停止後に全て書き換えられているが、さらに、第2停止後は、第1停止後に02Hに改められた図柄番号8, 6も01Hとなり、第1停止後に14Hに改められた図柄番号14も01Hとなり、図柄番号12の14Hのみが残り、他は全て01Hとなる。よって、右リール1Rの図柄番号16, 15, 14, 13, 12の計5コマが0コマ目となるタイミングで停止操作された場合、最大4コマ滑りにより、右下にNML6の右図柄「黒バー」を表示させることができる。これにより、上段ライン又は右下リラインのどちらかでリーチ目NML6を表示し、1枚のメダルが払出されると共に、何れかの役物の当せん確定を報知する。

10

#### 【0063】

図7に、非RT又はRT1時、番号17の「RGB1+中段チェリー」の当せんエリアに当せんするか、又は、RGB1内部中に番号7の「中段チェリー」の当せんエリアに当せんし、左中右の順押しで停止操作した場合の停止制御例を示す。左リール1Lについては、図柄番号6, 5, 4, 3, 2, 1, 0の連続した7コマ、又は、同図柄番号19, 18, 17, 16, 15, 14, 13の連続した7コマ、合わせて14コマが0コマ目となるタイミングで停止操作された場合、最大4コマ滑りにより、「チェリー」を表示させることができるのは図5, 6と同様であるが、図柄番号5, 4, 3, 2, 1又は18, 17, 16, 15, 14の計10コマが0コマ目となるタイミングで停止操作された場合、停止テーブルにより、左中すなわち中段にNML3の左図柄「チェリー」を表示させる。この場合、払出し枚数は2枚となるが、中段に、3連チェリー等を表示でき、鉄板強チェリーのうちでも特に優側の第1役物RGB1又はRGB2の当せん確定を遊技者に報知する。なお、取りこぼした場合にリーチ目NML6を表示するのは、図6と同様である。

20

#### 【0064】

なお、ロジック演算において、上記のような停止候補検索データは用いず、これとは別の制御データ等を用いて上記同様な枚数優先等に従う図柄の引込み及び跳飛ばし処理を行うようにしてもよい。また、以上の実施形態の説明中、具体的な図柄や数字等は一例示に過ぎないのは言うまでも無い。

30

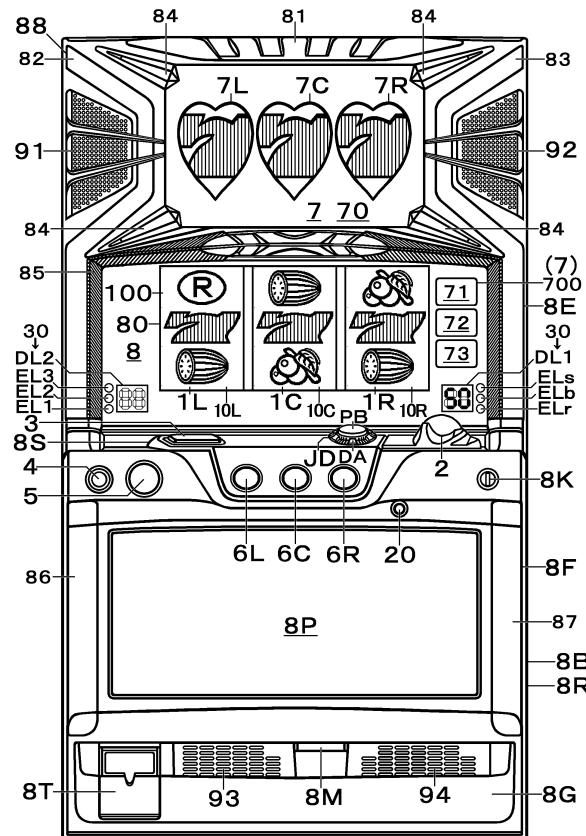
#### 【符号の説明】

#### 【0065】

1L ; 左リール、1C ; 中リール、1R ; 右リール  
 2 ; メダル投入口、3 ; ベットボタン、4 ; 精算ボタン  
 5 ; スタートレバー、6L, 6C, 6R ; 各ストップスイッチ  
 7 ; 演出表示装置、70 ; 液晶表示装置  
 8 ; リールパネル、80 ; 表示窓  
 CN ; 制御装置、MC ; 主制御装置、SC ; 周辺制御装置  
 K ; 内部抽せん手段、V ; リール制御手段  
 V1 ; 回胴回転装置制御手段、V2 ; 回転停止装置制御手段  
 M ; メダル払出手段、N ; メダル自動投入手段、J ; 遊技状態移行手段  
 W ; フリーズ抽せん手段、G ; 回胴演出実行手段  
 Y1 ; 演出表示手段、Y2 ; 効果音出力手段

40

【図1】



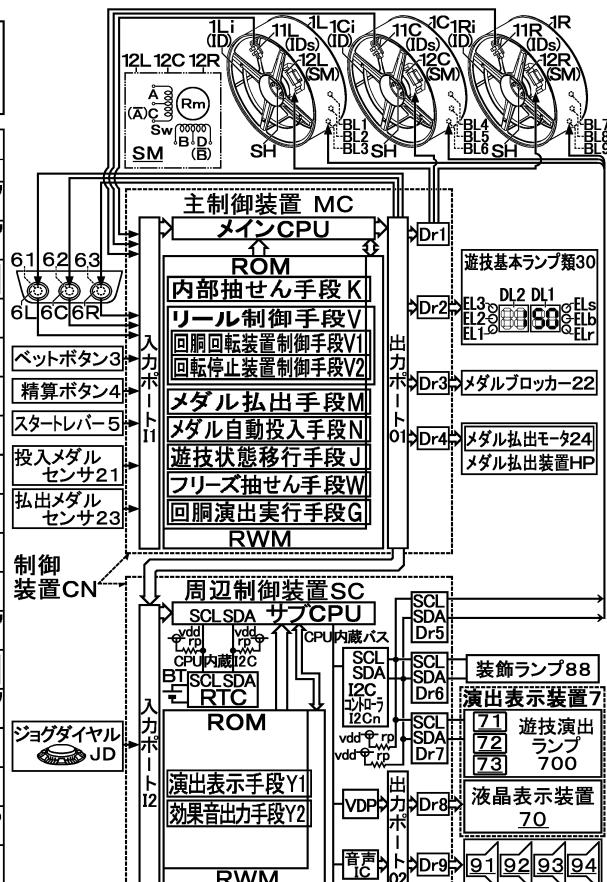
【図2】

	左リール1L 10L	中リール1C 10C	右リール1R 10R
①	チェリー	チェリー	チェリー
②	ベル	リプレイ	ベル
③	リプレイ	ベル	リプレイ
④	スイカ	スイカ	スイカ
⑤	赤7	赤7	プラム
⑥	ベル	プラム	ベル
⑦	リプレイ	リプレイ	リプレイ
⑧	スイカ	ベル	スイカ
⑨	ベル	リプレイ	ベル
⑩	スイカ	ベル	リプレイ
⑪	リプレイ1	スイカ	リプレイ
⑫	白バー	白バー	白バー
⑬	青7	青7	黒バー
⑭	チェリー	チェリー	スイカ
⑮	ベル	リプレイ	ベル
⑯	リプレイ	ベル	リプレイ
⑰	青7	スイカ	スイカ
⑱	スイカ	リプレイ	青7
⑲	ベル	黒バー	スイカ
⑳	リプレイ	チェリー	ベル
	黒バー	ベル	リプレイ

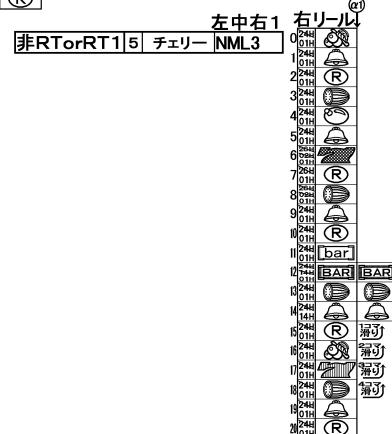
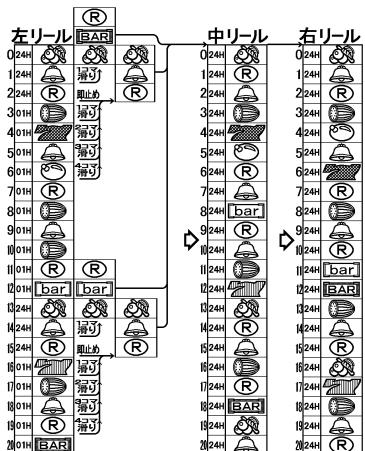
【図3】

当せん エリア	作動に 係る 条件装置 ※	抽せんの有無 (備考)遊技状態 の移行	JERT		
			RBB1内部中	RBB2内部中	CBB 内部中
0 不当せん	—	○	① 小役 ALL	② 小役 ALL	③ 小役 ALL
1 RB中1	NML1~11	○	④ 小役 ALL	⑤ 小役 ALL	⑥ 小役 ALL
2 RB中2	NML1~11	○	⑦ 小役 ALL	⑧ 小役 ALL	⑨ 小役 ALL
3 ベル	NML1+2	○	⑩ 小役 ALL	⑪ 小役 ALL	⑫ 小役 ALL
4 スイカ	NML4	○	⑬ 小役 ALL	⑭ 小役 ALL	⑮ 小役 ALL
5 チェリー	NML3	○	⑯ 小役 ALL	⑰ 小役 ALL	⑱ 小役 ALL
6 確定チエリー	NML3+6	○	⑲ 小役 ALL	⑳ 小役 ALL	⑳ 小役 ALL
7 中段チエリー	NML3+6+7	○			
8 リーチ目1	NML5+6	○			
9 リーチ目2	NML6	○			
10 プラム揃い	REP1~4	○			
11 プラム揃い	REP1~4	○			
12 リプレイ	REP1	○			
13 RBB1	RBB1	○			
14 RBB1+	RBB1+	○			
15 RBB1+	RBB1+	○			
16 RBB1+	RBB1+	○			
17 中段チエリー	NML3+6+7	○			
18 RBB1+	RBB1+	○			
19 リーチ目1	NML5+6	○			
20 リーチ目2	NML6	○			
21 プラム揃い	REP1~4	○			
22 RBB2	RBB2	○			
23 RBB2+	RBB2+	○			
24 チェリー	NML3	○			
25 確定チエリー	NML3+6	○			
26 中段チエリー	NML3+6+7	○			
27 リーチ目1	NML5+6	○			
28 リーチ目2	NML6	○			
29 リプレイ	REP2*	○			
30 CBB	CBB	○			
31 CBB+	CBB+	○			
32 CBB+	CBB+	○			
33 CBB+	CBB+	○			
34 確定チエリー	NML3+6	○			
35 リーチ目1	NML5+6	○			
36 リーチ目2	NML6	○			
	REP1	○			

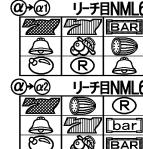
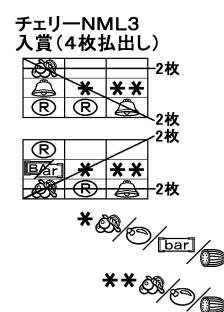
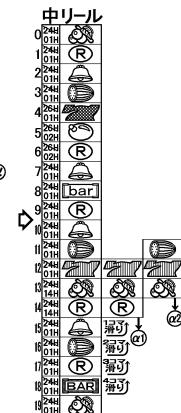
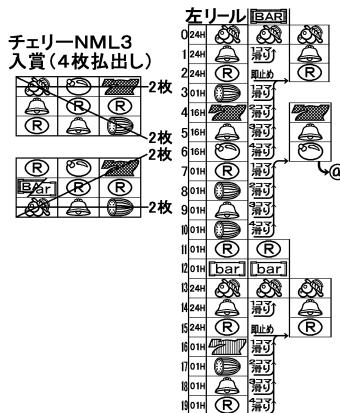
【図4】



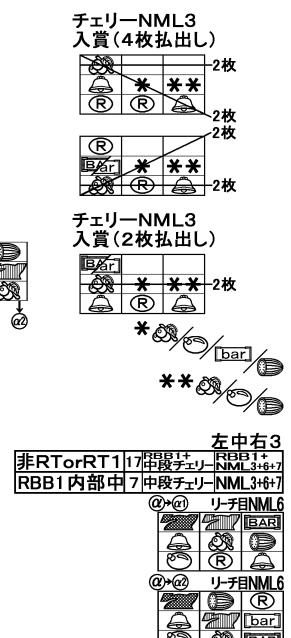
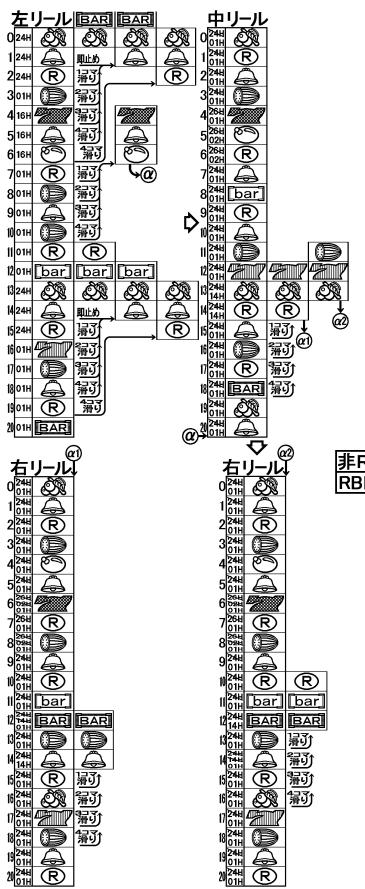
【図5】



【図6】



【図7】



---

フロントページの続き

(72)発明者 竹内 賢一  
東京都台東区東上野一丁目16番1号 株式会社オリンピア内

(72)発明者 飯沼 卓巳  
東京都台東区東上野一丁目16番1号 株式会社オリンピア内

(72)発明者 工藤 恭弘  
東京都台東区東上野一丁目16番1号 株式会社オリンピア内

(72)発明者 岡崎 秀明  
東京都台東区東上野一丁目16番1号 株式会社オリンピア内

(72)発明者 菅野 翔太  
東京都台東区東上野一丁目16番1号 株式会社オリンピア内

(72)発明者 前原 正典  
東京都台東区東上野一丁目16番1号 株式会社オリンピア内

(72)発明者 萩原 雄一  
東京都台東区東上野一丁目16番1号 株式会社オリンピア内

審査官 岡崎 彦哉

(56)参考文献 特開2014-027990(JP,A)  
特開2012-239691(JP,A)  
「ハナビ」,パチスロ必勝ガイドMAX2015年6月号,株式会社ガイドワークス,2015年  
6月 1日, p.103-107

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A 6 3 F 5 / 0 4