

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号  
特許第6715610号  
(P6715610)

(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.  
A 6 3 F 5/04 (2006.01)

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

請求項の数 2 (全 22 頁)

(21) 出願番号	特願2016-11147 (P2016-11147)	(73) 特許権者	390031772
(22) 出願日	平成28年1月22日 (2016. 1. 22)		株式会社オリンピア
(65) 公開番号	特開2017-127605 (P2017-127605A)		東京都台東区東上野一丁目16番1号
(43) 公開日	平成29年7月27日 (2017. 7. 27)	(74) 代理人	110000936
審査請求日	平成30年12月6日 (2018. 12. 6)		特許業務法人青海特許事務所
		(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	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	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
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、作動終了時の獲得遊技媒体数を調整可能にした第1ボーナス及び第2ボーナスを含む所定の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、  
前記第1ボーナスの作動中の遊技状態時、設定した一遊技の最大配当数の遊技媒体を獲得できる第1高配当役及び第2高配当役と、前記第2高配当役の図柄の組合せと一部一致し且つ前記最大配当数に満たない遊技媒体を獲得できる中配当役と、前記中配当役と合算しても前記最大配当数に満たない遊技媒体の獲得に止まる低配当役とを重複当せんさせる当せんエリアを有し、予め定めた適合停止操作手順により停止操作をしたとき、前記第1高配当役の図柄の組合せを有効ラインに並べる第1出目ではなく、前記第1高配当役の構成図柄が有効ラインに表示されるのを前記中配当役の図柄の組合せと一部一致する前記第2高配当役の構成図柄を有効ラインに表示させることにより回避し、且つ、前記第2高配当役と一致しない前記中配当役の構成図柄が有効ラインに表示されると前記低配当役が有

効ラインに並んで当せん役に係る図柄の組合せの個数が増える個数最大の関係となることにより前記第 2 高配当役でなく前記中配当役の構成図柄を有効ラインに表示させる第 1 の内部制御処理により、前記中配当役及び前記低配当役を有効ラインに並べる第 2 出目を表示させる仕様にしていると共に、

前記第 2 ボーナスの作動中の遊技状態時、前記第 2 ボーナスの作動中に通常よりも短時間で停止させるべき特定可変表示要素を、前記個数最大の関係により前記中配当役の構成図柄を有効ラインに並べるときの可変表示要素と同じに設定し、前記第 2 出目を表示させるときと同じ適合停止操作手順で停止操作をしたとき、前記特定可変表示要素以外について有効ラインに表示させる前記第 1 高配当役と同じ構成図柄と、前記特定可変表示要素について有効ラインに表示させる前記中配当役と同じ構成図柄とを合わせた図柄の組合せの表示により、前記中配当役と前記低配当役とを合算した配当と同じ数の遊技媒体を獲得できる最大未満配当役を有効ラインに表示させる第 2 の内部制御処理により、前記最大未満配当役を有効ラインに並べる第 4 出目を表示させる仕様にしていることを特徴とする遊技機。

10

#### 【請求項 2】

前記第 1 ボーナスの作動中の遊技状態時、前記適合停止操作手順に従う停止操作をするも失敗して前記中配当役及び前記低配当役を有効ラインに並べる第 2 出目を表示できなかったとき、有効ラインに前記第 2 高配当役を含む最大配当数の遊技媒体を獲得できる高配当役を並べる第 3 出目を表示可能にしていると共に、

前記第 2 ボーナスの作動中の遊技状態時、前記適合停止操作手順に従う停止操作をするも失敗して前記最大未満配当役を有効ラインに並べる第 4 出目を表示できなかったとき、有効ラインに最大配当数の遊技媒体を獲得できる高配当役を並べる第 5 出目を表示可能にしている請求項 1 記載の遊技機。

20

#### 【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、第一種特別役物に係る役物連続作動装置 R B B と、第二種特別役物に係る役物連続作動装置 C B B とを搭載し、各役物作動中の遊技途中で、一回の遊技で最大配当数 15 枚のメダルが得られる最大配当役たる 15 枚役の表示をあえて回避し、最大配当数に満たない 14 枚役を表示させ、役物作動中の遊技状態が総獲得メダル数の上限超過により終了するものとした場合に、途中で少ない配当を得ることにより上限超過となる最終ゲーム前までの獲得メダル数をできるだけ多く確保し、最終的な総獲得数をより多くすることができる枚数調整という技術介入要素を打ち出した遊技機が記載されている。

30

#### 【0003】

特許文献 1 によれば、R B B 中の第一種特別役物 R B 作動中は、左リールについて、15 枚役の「黒 7」と 14 枚役の「黒チェリー」、15 枚役の「網 7」と 14 枚役の「網チェリー」、15 枚役の「白 7」と 14 枚役の「白チェリー」が同時に引き込めない配列にしており、15 枚役と 14 枚役との重複当せん時、7 図柄狙いで 15 枚役、チェリー図柄狙いで 14 枚役を表示可能としている（段落 0424）。一方、C B B 中の第二種特別役物 C B 作動中は、リプレイ 1, 2 の非当せん時、右第 1 停止で必ず 15 枚役を、リプレイ 1, 2 の当せん時、右中左の逆押しで、且つ、75ms 以内に停止させる右リールについて特定図柄番号 0 ~ 4, 7 ~ 12, 15 ~ 17, 20 の図柄を 1 コマ以内の引込みで下段に停止できたとき 14 枚役を表示し、これ以外は 15 枚役を表示可能としている（段落 0420）。

40

#### 【先行技術文献】

#### 【特許文献】

50

【 0 0 0 4 】

【特許文献 1】特開 2 0 0 9 - 1 8 3 3 7 0 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【 0 0 0 5 】

以上のとおり、特許文献 1 のものでは、枚数調整により総数増を狙う 1 4 枚役を表示させる停止操作の手順が、第一種特別役物 R B 作動中と、第二種特別役物 C B 作動中とで相違し、遊技者は作動する役物の種類別に複数の手順を覚えておく必要があり、煩雑であると共に、手順を取り違えて不適合な操作をすると苦勞の割りに何のメリットもなく、逆に面白くない思いをする恐れがある。

10

【 0 0 0 6 】

本発明の課題は、役物の種類に拘らず、枚数調整を同手順で行え、遊技者に煩雑な思いや面白くない思いをさせず、技術介入性を適切に打ち出し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】

【 0 0 0 7 】

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 1 L，中リール 1 C，右リール 1 R）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、作動終了時の獲得遊技媒体数を調整可能にした第 1 ボーナス及び第 2 ボーナスを含む所定の役の当否を決定する内部抽せん手段（K）と、

20

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。

「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。

「作動終了時の獲得遊技媒体数を調整可能にした」とは、いわゆる枚数調整を可能にしたという意味である。なお、枚数調整可能な第 1 ボーナス及び第 2 ボーナスの他、枚数調整不可能な第 1 ボーナス（例えば、枚数調整する意義の低い単独ボーナスや、顕著に高い純増枚数やアシストタイム等のプラスアルファの特典を重視するプレミアムボーナス等）、及び/又は、枚数調整不可能な第 2 ボーナス（規定数に応じて有効ライン数を可変とする等の事情により枚数調整が却って煩雑となるチャレンジボーナス等）を「所定の役」に含んでいてもよい。

30

「第 1 ボーナス及び第 2 ボーナス」には、第一種特別役物を連続して作動させる役物連続作動装置、及び、第二種特別役物を連続して作動させる役物連続作動装置を含む。

【 0 0 0 8 】

以上の遊技機において、

40

前記第 1 ボーナスの作動中の遊技状態時（R B 作動中）、設定した一遊技の最大配当数（1 5 枚）の遊技媒体を獲得できる第 1 高配当役（N M L 1）及び第 2 高配当役（N M L 8）と、前記第 2 高配当役の図柄の組合せと一部一致し且つ前記最大配当数に満たない（例えば 1 2 枚）遊技媒体を獲得できる中配当役（N M L 9）と、前記中配当役と合算しても前記最大配当数に満たない遊技媒体の獲得に止まる低配当役（N M L 1 0，N M L 1 1）とを重複当せんさせる当せんエリア（R B 中 1）を有し、予め定めた適合停止操作手順（例えば、逆押し且つ左「青 7」狙い）により停止操作をしたとき、前記第 1 高配当役の図柄の組合せ（「ベル」 - 「ベル」 - 「ベル」）を有効ラインに並べる第 1 出目ではなく、前記第 1 高配当役の構成図柄（ベル）が有効ラインに表示されるのを前記中配当役の図柄の組合せと一部一致する前記第 2 高配当役の構成図柄（リプレイ）を有効ラインに表示

50

させることにより回避し、且つ、前記第2高配当役と一致しない前記中配当役の構成図柄（青7）が有効ラインに表示されると前記低配当役が有効ラインに並んで当せん役に係る図柄の組合せの個数が増える個数最大の関係となることにより前記第2高配当役でなく前記中配当役の構成図柄（青7）を有効ラインに表示させる第1の内部制御処理により、前記中配当役及び前記低配当役を有効ラインに並べる第2出目を表示させる仕様にしている。

#### 【0009】

これと共に、前記第2ボーナスの作動中の遊技状態時（CB作動中）、前記第2ボーナスの作動中に通常よりも短時間で停止させるべき特定可変表示要素を、前記個数最大の関係により前記中配当役の構成図柄（青7）を有効ラインに並べるときの可変表示要素と同じに設定し（左リール1Lに設定）、前記第2出目を表示させるときと同じ適合停止操作手順（逆押し且つ左「青7」狙い）で停止操作をしたとき、前記特定可変表示要素以外（中リール1C、右リール1R）について有効ラインに表示させる前記第1高配当役と同じ構成図柄（ベル）と、前記特定可変表示要素について有効ラインに表示させる前記中配当役と同じ構成図柄（青7）とを合わせた図柄の組合せ（「青7」-「ベル」-「ベル」）の表示により、前記中配当役と前記低配当役とを合算した配当と同じ数（14枚）の遊技媒体を獲得できる最大未満配当役（NML2）を有効ラインに表示させる第2の内部制御処理により、前記最大未満配当役を有効ラインに並べる第4出目を表示させる仕様にしている。

#### 【0010】

これにより、第1ボーナスの作動中の遊技状態時、中配当役及び低配当役を有効ラインに並べて最大配当数に満たない遊技媒体を獲得する第2出目を表示させる際、中配当役の図柄の組合せと一部一致する第2高配当役の構成図柄を有効ラインに表示させる制御は、入賞した場合に最も配当が多くなる枚数優先に従う停止制御により簡易且つ公正に実現でき、第2高配当役と一致しない中配当役の構成図柄を有効ラインに表示させる制御は、入賞となる図柄の組合せの個数が最も多くなる個数優先に従う停止制御により簡易且つ公正に実現できる。よって、第1ボーナスの作動中の遊技状態時、第1出目の表示に第2出目の表示を織り交ぜ、総獲得遊技媒体数をより多くする枚数調整制御が簡易且つ公正に実現できる。

#### 【0011】

一方、第2ボーナスの作動中の遊技状態時、最大未満配当役を有効ラインに並べて最大配当数に満たない遊技媒体を獲得する第4出目を表示させる際、第2出目を表示させるときと同じ適合停止操作手順で停止操作をしたとき、特定可変表示要素以外について第1高配当役と同じ構成図柄を有効ラインに表示させる制御は、入賞した場合に最も配当が多くなる枚数優先に従う停止制御により簡易且つ公正に実現でき、特定可変表示要素について中配当役と同じ構成図柄の最大未満配当役を有効ラインに表示させる制御は、短時間で停止に設定した可変表示要素についての図柄の引込みコマ数が狭められることから、最大配当数の高配当役を引込まずに最大未満配当役の構成図柄を表示できることから簡易且つ公正に実現できる。よって、第2ボーナスの作動中の遊技状態時、高配当役の表示に第4出目の表示を織り交ぜ、総獲得遊技媒体数をより多くする枚数調整制御が簡易且つ公正に実現できる。

#### 【0012】

したがって、第1ボーナスの作動中の枚数調整と、第2ボーナスの作動中の枚数調整とは、内部制御処理は相違するものの、同じ停止操作手順で行うことができ、遊技者に煩雑な思いや面白くない思いをさせずに、技術介入性を適切に打ち出し得る。

#### 【0013】

以上のもので、

前記第1ボーナスの作動中の遊技状態時（RB作動中）、前記適合停止操作手順に従う停止操作をするも失敗して前記中配当役（NML9）及び前記低配当役（NML10、NML11）を有効ラインに並べる第2出目を表示できなかったとき、有効ラインに前記第

10

20

30

40

50

2 高配当役 ( N M L 8 ) を含む最大配当数 ( 1 5 枚 ) の遊技媒体を獲得できる高配当役を並べる第 3 出目を表示可能にしていると共に、

前記第 2 ボーナスの作動中の遊技状態時 ( C B 作動中 ) 、前記適合停止操作手順に従う停止操作をするも失敗して前記最大未満配当役 ( N M L 2 ) を有効ラインに並べる第 4 出目を表示できなかったとき、有効ラインに最大配当数 ( 1 5 枚 ) の遊技媒体を獲得できる高配当役を並べる第 5 出目を表示可能にしている。

【 0 0 1 4 】

これにより、第 1 ボーナスの作動中の枚数調整時、中配当役及び低配当役を有効ラインに並べる第 2 出目の表示を逸しても、第 3 出目の表示により最大配当数の遊技媒体を獲得でき、第 2 ボーナスの作動中の枚数調整時、最大未満配当役を有効ラインに並べる第 4 出目の表示を逸しても、第 5 出目の表示により最大配当数の遊技媒体を獲得できる。よって、全体として、遊技者利益に適い、より多く遊技者を満足させることができる。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 1 5 】

【図 1】本発明遊技機の正面図。

【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】R B 作動中の当せんエリア「R B 中 2」当せん時の順押し停止制御例。

【図 6】R B 作動中の当せんエリア「R B 中 1」当せん時の逆押し停止制御例。

【図 7】C B 作動中の当せんエリア「不当せん」該当時の順押し停止制御例。

【図 8】C B 作動中の当せんエリア「不当せん」該当時の逆押し停止制御例。

【発明を実施するための形態】

【 0 0 1 6 】

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 1 6 年 ( 2 0 0 4 年 ) 1 月 3 0 日の国家公安委員会規則第 1 での改正を経た昭和 6 0 年 ( 1 9 8 5 年 ) 2 月 1 2 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。

【 0 0 1 7 】

遊技機筐体 8 B は、箱型のリアキャビネット 8 R 及び扉状の上下フロントキャビネット 8 E , 8 F を備える。上フロントキャビネット 8 E には、内部にメインリール 1 0 0 ( 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 1 0 0 の動作と協働して変動表示等させる左中右の演出図柄 7 L , 7 C , 7 R 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 7 0 、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 7 0 0 ( 7 1 , 7 2 , 7 3 ) 、上装飾ランプ 8 1 , 左装飾ランプ 8 2 , 右装飾ランプ 8 3 , 液晶表示装置 7 0 の角に臨む 4 つのアクセント装飾ランプ 8 4 , リールパネル 8 の上・左・右に臨む門形装飾ランプ 8 5 を備える。下フロントキャビネット 8 F には、操作部 8 S 、腰部パネル 8 P 、左下装飾ランプ 8 6 、右下装飾ランプ 8 7 を備える。8 1 ~ 8 7 の総称として、装飾ランプ 8 8 という。9 1 ~ 9 4 は B G M や各種効果音等を出音するスピーカ、8 M はメダル払出口、8 G はメダル受皿、8 T は灰皿である。なお、左右は、遊技機に直面した遊技者目線における左右を意味する。

【 0 0 1 8 】

リールパネル 8 の透明な表示窓 8 0 の内部には、メインリール 1 0 0 を構成する複数の可変表示要素となる左リール 1 L 、中リール 1 C 、右リール 1 R を備え、それぞれのリール帯 1 0 L , 1 0 C , 1 0 R の外周に全部で 2 1 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 1 L , 1 C , 1 R の定常回転数 ( 定速回転数 ) は約 8 0 回転 / 分であり、約 7 5 0 m s 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 3 5 . 7 m s である。よって、通常の

10

20

30

40

50

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。

#### 【0019】

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)、右下りライン(左上 - 中中 - 右下)、右上りライン(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。

10

#### 【0020】

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關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、ドアキー穴8Kを備える。

20

#### 【0021】

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になると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。

30

#### 【0022】

ベットランプELbの点灯時、掛けメダルが0の状態ではメダル投入口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。

40

#### 【0023】

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コマリ

50

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。

#### 【0024】

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。

#### 【0025】

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RB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RBの作動中、CBB作動中の第二種特別役物CB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。

#### 【0026】

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ば最大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。規定数2枚のRB作動中の入賞役NML1～11のうち、NML1, 3, 4, 8は15枚、NML2は14枚、NML9は12枚、NML5, 6, 7, 10, 11は1枚の配当（メダル払出し）となる。規定数2枚のCB作動中の入賞役NML1～7のうち、NML1, 3, 4は15枚、NML2は14枚、NML5, 6, 7は1枚の配当となる。

#### 【0027】

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上限例えば344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上限例えば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。

#### 【0028】

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

10

20

30

40

50

せんエリア「R B 中 1」は、全入賞役 N M L 1 ~ 1 1 を重複当せんさせ、当せんエリア「R B 中 2」は、スイカ N M L 4 と特定役 N M L 5 ~ 7 を除く入賞役 N M L 1 ~ 3 + 8 ~ 1 1 を重複当せんさせる。R B 中 1 と R B 中 2 の振り分けは例えば 1 : 1 としており、R B 中 1 の当せん時は、例えば逆押し且つ左「青 7」狙いにより、1 4 枚の配当を 1 回得、3 5 9 枚獲得で R B B 及び R B の作動を終了させる枚数調整を可能にしている。また、C B 作動中、同様に逆押し且つ左「青 7」狙いにより、1 4 枚の配当を 1 回得、1 7 9 枚獲得で C B B 及び C B の作動を終了させる枚数調整を可能にしている。R B B 1 , R B B 2 , C B B の何れかの役物に当せんする確率は、 $1 / 200 \sim 1 / 300$  の範囲に設定している。

#### 【 0 0 2 9 】

10

非 R T 又は R T 1 時、当せんエリア「ベル」は N M L 1 , 2 の重複当せんに係り、同「スイカ」は N M L 4 の単独当せんに係り、同「チェリー」は N M L 3 の単独当せんに係る。R B B 1 又は R B B 2 又は C B B 内部中は、それぞれ R B B 1 又は R B B 2 又は C B B 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、R B 又は C B 作動中を除く遊技状態で抽せんする。同「確定チェリー」は N M L 3 , 6 の当せんを含み、同「中段チェリー」は N M L 3 , 6 , 7 の当せんを含み、同「リーチ目 1」は N M L 5 , 6 の当せんを含み、同「リーチ目 2」は N M L 6 の当せんを含み、R B B 1 又は R B B 2 又は C B B 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 R B B 1 又は R B B 2 又は C B B との重複当せんとなる。

#### 【 0 0 3 0 】

20

同「プラム揃い」は R E P 1 ~ 4 の当せんを含み、R B B 1 内部中のみに抽せんし、R B B 1 との重複当せんとなり、ストップボタン 6 L , 6 C , 6 R 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 R E P 2 のプラム揃いの再遊技役を表示して、R B B 1 の当せんを確定報知する。同「プラム揃り」は R E P 1 , 3 , 4 の重複当せんに係り、非 R T 又は R T 1 の遊技状態で抽せんし、プラム揃いしそうでしない再遊技役を表示させる。同「リプレイ」は、R E P 1 の当せんに係り、R B 又は C B 作動中を除く遊技状態で抽せんし、R B B 1 又は R B B 2 又は C B B 内部中は、それぞれ R B B 1 又は R B B 2 又は C B B との重複当せんとなる。

#### 【 0 0 3 1 】

30

非 R T 又は R T 1 の遊技状態では、R B B 1 , R B B 2 , C B B の単独当せんエリアの他、R B B 1 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、R B B 2 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、リプレイ何れかが重複当せんするエリアを含み、C B B と、スイカ、チェリー、確定チェリー、リーチ目 1、リーチ目 2、リプレイ何れかが重複当せんするエリアを含む。

#### 【 0 0 3 2 】

40

なお、R B B 1 , R B B 2 , C B B の内部中、当せんエリア「スイカ」の当せん値数は、非 R T 又は R T 1 の当せんエリア番号 4 , 1 4 , 2 3 , 3 1 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 R T 又は R T 1 の当せんエリア番号 5 , 1 5 , 2 4 , 3 2 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 R T 又は R T 1 の当せんエリア番号 1 6 , 2 5 , 3 3 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 R T 又は R T 1 の当せんエリア番号 1 7 , 2 6 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 R T 又は R T 1 の当せんエリア番号 1 8 , 2 7 , 3 4 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 R T 又は R T 1 の当せんエリア番号 1 9 , 2 8 , 3 5 の当せん値数を合計した値になる。また、R B B 1 , R B B 2 , C B B 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 R T 又は R T 1 での再遊技役の当せん確率を引き継ぐ。

#### 【 0 0 3 3 】

50

条件装置としてのチェリー N M L 3 は、左リール 1 L 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。

10

## 【0034】

「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なっている。

## 【0035】

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。

20

30

## 【0036】

「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、役物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、役物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、役物作動中の純増数は少ないが役物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役物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）と役物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役物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、役物作動中の純増数は少ないが役物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役物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）と役物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、役物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、役物作動中の増加役の有無等でも実現可能である。

40

## 【0037】

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

50

L 6を含む当せんエリア番号19, 28, 35の「リーチ目2」についても、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RBB1又は青7ビッグボーナスの当せんを確定させる。

#### 【0038】

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RBB1又はRBB2作動により即作動する第一種特別役物の作動中の遊技状態時すなわちRB作動中、RB作動中以外の遊技状態時に当せん役としないが表示を許容させる特定図柄の組合せにより入賞とする増加役を当せんさせる当せんエリア番号1の「RB中1」と同2の「RB中2」を設けている。また、RB作動中、RB作動中以外の遊技状態時に増加役と同じ図柄の組合せの表示を許容させる当せんエリア番号5の「チェリー」等の当せんエリア及び増加役の当せんとならない当せんエリア番号0の「不当せん」を設けない仕様になっている。

#### 【0039】

増加役は、「ベル」-「リプレイ」-「リプレイ」の表示により、一遊技についての許容範囲内で設定した一遊技の最大配当数の15枚のメダルを払出す最大配当役たる高配当役NML8と、「青7」-「リプレイ」-「リプレイ」の表示により、最大配当数に満たない例えば12枚のメダルを払出す中配当役NML9と、「リプレイ」-「リプレイ」-「白バー又はスイカ又はチェリー」の表示により、中配当役の払出枚数12枚と合算しても最大配当数に満たない例えば1枚のメダルを払出す第1低配当役NML10と、「スイカ」-「リプレイ」-「赤7又はベル」の表示により、中配当役の払出枚数12枚と合算しても最大配当数に満たない例えば1枚のメダルを払出す第2低配当役NML11とを含む枚数調整役から成る。

#### 【0040】

RB作動中、設定した一遊技の最大配当数15枚のメダルを獲得できるベル揃いNML1による第1高配当役及びNML8による第2高配当役と、第2高配当役の図柄の組合せと一部一致し且つ最大配当数に満たない12枚のメダルを獲得できる中配当役NML9と、中配当役と合算しても最大配当数に満たない14枚の配当に止まり、各1枚のメダルを獲得できる低配当役NML10, NML11とを重複当せんさせる当せんエリア「RB中1」、「RB中2」を有する。

#### 【0041】

当せんエリア「RB中1」の当せん時、予め定めた適合停止操作手順、例えば、逆押し且つ左「青7」狙いにより停止操作をしたとき、NML1による第1高配当役の図柄の組合せ「ベル」-「ベル」-「ベル」を有効ラインに並べる第1出目ではなく、第1高配当役NML1の構成図柄「ベル」が有効ラインに表示されるのを中配当役NML9の図柄の組合せと一部一致する第2高配当役NML8の構成図柄「リプレイ」を有効ラインに表示させることにより回避し、且つ、第2高配当役NML8と一致しない中配当役NML9の構成図柄「青7」が有効ラインに表示されると低配当役NML10, NML11が有効ラインに並んで当せん役に係る図柄の組合せの個数が増える個数最大の関係になることにより第2高配当役NML8でなく中配当役NML9の構成図柄「青7」を有効ラインに表示させる第1の内部制御処理により、中配当役NML9及び低配当役NML10, NML11を有効ラインに並べる第2出目を表示させる仕様になっている。

#### 【0042】

また、RB作動中、逆押し且つ左「青7」狙いを試みるも、中配当役NML9及び低配当役NML10, NML11を有効ラインに並べる第2出目を表示させるのに失敗したとき、有効ラインに第2高配当役NML8を含む最大配当数15枚のメダルを獲得できる高配当役を並べる第3出目を表示させる仕様になっている。

#### 【0043】

RB作動中、RB中1の当せんエリアの当せん時、逆押し且つ左「青7」狙いにより、

中配当役 N M L 9 を中段に表示できると、右下りラインに N M L 1 0 が、右上りラインに N M L 1 1 がそれぞれ同時に表示でき、合計 1 4 枚の払出しとなる。よって、最大配当数 1 5 枚を連続して 2 3 回得ることで第 1 上限 ( 3 4 4 枚 ) を速攻で超過させるよりも、途中で 1 4 枚の配当を 1 回だけ得て、第 1 上限を超過する直前のゲームまでに、ぎりぎりの 3 4 4 枚を獲得しておき、最後のゲームで 1 5 枚の最大配当数を得る枚数調整を成功させることにより、トータル 3 5 9 枚のより多いメダルを獲得できる。

#### 【 0 0 4 4 】

C B 作動中、通常の 1 9 0 m s 以内よりも短時間の 7 5 m s 以内で停止させる少なくとも一つの特定期変表示要素たる特定リールは、R B 作動中において中配当役 N M L 9 の「青 7」を図柄の組合せ個数最大の関係すなわち個数優先により有効ラインに表示させるリールと同じ左リール 1 L に設定している。また、前記第 2 出目を表示させるときと同じ適合停止操作手順、例えば、逆押し且つ左「青 7」狙いにより停止操作をしたとき、左リール 1 L 以外について有効ラインに表示させる第 1 高配当役 N M L 1 と同じ構成図柄「ベル」と、左リール 1 L について有効ラインに表示させる中配当役 N M L 9 と同じ構成図柄「青 7」とを合わせた図柄の組合せ「青 7」-「ベル」-「ベル」の表示により、中配当役 N M L 9 と低配当役 N M L 1 0 , N M L 1 1 とを合算した配当と同じ 1 4 枚のメダルを獲得できる青 7 ベル N M L 2 による最大未満配当役 N M L 2 を有効ラインに表示させる第 2 の内部制御処理により、最大未満配当役 N M L 2 を有効ラインに並べる第 4 出目を表示させる仕様にしている。

#### 【 0 0 4 5 】

また、C B 作動中、逆押し且つ左「青 7」狙いを試みるも、最大未満配当役 N M L 2 を有効ラインに並べる第 4 出目を表示させるのに失敗したとき、有効ラインに最大配当数 1 5 枚のメダルを獲得できる高配当役を並べる第 5 出目を表示可能な仕様にしている。

#### 【 0 0 4 6 】

C B 作動中、逆押し且つ左「青 7」狙いにより、最大未満配当役 N M L 2 を中段に表示できると、1 4 枚の払出しとなる。よって、最大配当数 1 5 枚を連続して 1 1 回得ることで第 2 上限 ( 1 6 4 枚 ) を速攻で超過させるよりも、途中で 1 4 枚の配当を 1 回だけ得て、第 2 上限を超過する直前のゲームまでに、ぎりぎりの 1 6 4 枚を獲得しておき、最後のゲームで 1 5 枚の最大配当数を得る枚数調整を成功させることにより、トータル 1 7 9 枚のより多いメダルを獲得できる。

#### 【 0 0 4 7 】

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係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と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 から一方方向性通信仕様に従って送信する情報を受信して主制御装置 M C での決定事項に基づいて演出制御を実行させる所謂サブ側と呼ばれる遊技機規則という周辺基板に対応する周辺制御装置 S C とを含む。一方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。

#### 【 0 0 4 8 】

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リードライトメモリ 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。

#### 【 0 0 4 9 】

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装装置 H P の出口に設ける払出メダルセンサ 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LED 61, 62, 63を、モータドライバ回路Dr 1を介して各リール1L, 1C, 1Rに駆動軸SHを結合させる各ステッピングモータ12L, 12C, 12R(SM)を、LEDドライバ回路Dr 2を介して遊技基本ランプ類30を、ソレノイドドライバ回路Dr 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8Gに落すメダルブロッカー22を、モータドライバ回路Dr 4を介してメダル払出装置HPのメダル払出モータ24を各制御している。

【0050】

各インデックスセンサIDsは、各リールの内側に取付ける半円帯状のインデックスID(1Li, 1Ci, 1Ri)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6L, 6C, 6Rの受付を可能にする。各ステッピングモータSM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Rm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Sw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 $t = 1.496\text{ms}$ 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、504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。

【0051】

各リール1L, 1C, 1Rの図柄の一コマ移動は $504 / 21 = 24$ ステップでされる。各インデックスセンサIDsによるオンエッジの検出時、表示窓80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24の初期値23をセットし、各インデックスセンサIDsによるオフエッジの検出時、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。

【0052】

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と各リールに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可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。

【0053】

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

クに割当てて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。

【0054】

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。

10

【0055】

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を接続している。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。

20

【0056】

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を、表示窓80に臨む9つの図柄をリール帯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ドライバ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ドライバ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ドライバ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(Video Display Processor)、出力ポートO2、LCDドライバ回路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。

30

【0057】

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、入賞した場合に最も配当が多くなる高配当の入賞役を優先引込みする枚数優先や入賞となる図柄の組合せの数が最も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RWM上で作成し、後の停止制御のロジック演算に備える。

40

【0058】

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時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。

【0059】

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

50

の下段基準位置の図柄に 7 4 H (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 0 1 H を記録したものとなる。チェリー N M L 3 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 0 0 H が記録される。0 0 H 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時の下段基準位置の図柄に 3 4 H (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 0 1 H を記録したものも作成する。

#### 【 0 0 6 0 】

当せん役が R B B 1 , R B B 2 , C B B 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時の下段基準位置の図柄に 0 2 H (下位の 2 は役物の優先順位) を、その他の図柄に 0 1 H を記録したものとなる。R B B 1 , R B B 2 , C B B 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 1 L , 1 C , 1 R の各図柄に対応づけて、0 2 H よりも大きい再遊技役の 0 8 H や入賞役の 7 4 H , 3 4 H 等が重複して記録される。例えば、R B B 2 又は C B B 内部中に、左リール 1 L の「青 7」を図柄の組合せに含む N M L 2 を含むベルの当せんエリアに当せんした場合、左リール 1 L の「青 7」が有効ラインに表示されることとなる時の下段基準位置の図柄には  $7 4 H + 0 2 H = 7 6 H$  が記録されることになる。

#### 【 0 0 6 1 】

図 5 に、R B 作動中、番号 2 の「R B 中 2」の当せんエリア (N M L 1 ~ 3 + 8 ~ 1 1) 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 2 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 1 ~ 3 及び増加役 N M L 8 ~ 1 1 のうち、最大配当数の 1 5 枚配当役の左図柄となる「ベル」図柄又は「チェリー」図柄を上段、中段、下段に表示させることとなる図柄番号 0 ~ 3 , 5 ~ 7 , 9 ~ 1 1 , 1 3 ~ 1 6 , 1 8 ~ 2 0 に F 4 H (上位の F は配当数 1 5、下位の 4 は入賞役の優先順位) を、図柄番号 4 , 8 , 1 2 に 1 4 H (上位の 1 は N M L 1 1 の配当数 1、下位の 4 は入賞役の優先順位) を、図柄番号 1 7 に E 4 H (上位の E は N M L 2 の配当数 1 4、下位の 4 は入賞役の優先順位) を記録したものとなる。

#### 【 0 0 6 2 】

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 コマの検索対象となる後続図柄について、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 R O M 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 となる時に、左リール 1 L のステッピングモータ S M に全相励磁等による停止パルスを供給する。

#### 【 0 0 6 3 】

左リール 1 L の停止では、計 5 コマの検索対象図柄の同点の最高順位の F 4 H の中から停止図柄を決定する際に参照する当せんエリア「R B 中 2」の当せん時の左第 1 停止用の停止テーブルに、「ベル」図柄を左中表示させるデータを記憶しており、最大 4 コマ滑りにより、「ベル」図柄が中段に表示される。

#### 【 0 0 6 4 】

左リール 1 L について上段にチェリー、中段にベル、下段にリプレイが表示された印の表示後は、中リール 1 C について「ベル」図柄を中中表示させる下段図柄の F 4 H は維持され、「リプレイ」図柄を中中又は中下に表示させる下段図柄は 1 4 H (上位の 1 は N M L 1 0 の配当数 1、下位の 4 は入賞役の優先順位) に、それ以外は 0 1 H に書き換えられる。

## 【 0 0 6 5 】

印後の第 2 番目の中リール 1 C の停止では、最大 4 コマ滑りにより、最高順位の F 4 H の図柄が下段に停止し、「ベル」図柄が中段に表示される。中リール 1 C について中段にベルが表示された後、右リール 1 R の「ベル」図柄を右中に表示させる下段図柄の F 4 H は維持され、それ以外は 0 1 H に書き換えられる。第 3 番目の右リール 1 C の停止では、最大 4 コマ滑りにより、最高順位の F 4 H の図柄が下段に停止し、「ベル」図柄が中段に表示される。

## 【 0 0 6 6 】

これにより、左リール 1 L の上段に「チェリー」図柄が表示される N M L 3 による規定数 2 枚時の 1 5 枚 × 2 ライン分の入賞、及び / 又は、中段に「ベル」 - 「ベル」 - 「ベル」が表示される第 1 高配当役 N M L 1 による規定数 2 枚時の 1 5 枚配当の入賞により、最大配当数の 1 5 枚のメダルが払出される。左中右の順押し以外に、右中左の逆押しを含む他の押し順で停止操作をしたとしても、4 コマ滑りの範囲内で 1 0 0 % 図柄を引き込むことができる第 1 高配当役 N M L 1 を当せんさせているため、N M L 1 の「ベル」 - 「ベル」 - 「ベル」が有効ラインに並ぶ第 1 出目により最大配当数の 1 5 枚のメダル払出しが保証される。また、「R B 中 2」の当せんエリア ( N M L 1 ~ 3 + 8 ~ 1 1 ) では、増加役 N M L 8 ~ 1 1 を重複当せんさせているため、この増加役 N M L の図柄の組合せの表示を回避する特別な制御をする必要もない。

## 【 0 0 6 7 】

図 6 に、R B 作動中、番号 1 の「R B 中 1」の当せんエリア ( N M L 1 ~ 1 1 ) に当せんし、右中左の逆押しで停止操作した場合の停止制御例を示す。規定数 2 枚時、右リール 1 R 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 1 ~ 1 1 のうち、最大配当数の 1 5 枚役たる第 1 高配当役 N M L 1 の右図柄となる「ベル」図柄又は第 1 高配当役と枚数優先順位が同じ最高順位となる第 2 高配当役 N M L 8 の右図柄となる「リプレイ」図柄若しくは同第 3 高配当役 N M L 4 の右図柄「スイカ」を上段、中段、下段に表示させることとなる図柄番号 0 ~ 2 0 の全図柄に F 4 H ( 上位の F は配当数 1 5 、下位の 4 は入賞役の優先順位 ) を記録したものとなる。

## 【 0 0 6 8 】

右リール 1 R の停止では、最高順位の F 4 H の中から停止図柄を決定する際に参照する当せんエリア「R B 中 1」の当せん時の右第 1 停止用の停止テーブルに、「リプレイ」図柄を右中に表示させるデータを記憶しており、最大 4 コマ滑りにより、「リプレイ」図柄が中段に表示される。同時に、右上に増加役の第 2 低配当役 N M L 1 1 の右図柄「赤 7」又は「ベル」が表示され、右下に増加役の第 1 低配当役 N M L 1 0 の右図柄「白バー」又は「スイカ」又は「チェリー」が表示される。

## 【 0 0 6 9 】

右リール 1 R について中段にリプレイが表示された後は、中リール 1 C について、「リプレイ」図柄を中中に表示させる下段図柄の F 4 H と、左上に赤 7 でなくベルが停止したと仮定した場合には中上又は中中に「ベル」図柄を表示させる下段図柄の F 4 H は維持され、「リプレイ」図柄を中上又は中下に表示させる下段図柄は 1 4 H に、これ以外は 0 1 H に書き換えられる。

## 【 0 0 7 0 】

第 2 番目の中リール 1 C の停止では、最高順位の F 4 H の中から停止図柄を決定する際に参照する当せんエリア「R B 中 1」の当せん時の逆押し中第 2 停止用の停止テーブルに、「リプレイ」図柄を中中に表示させるデータを記憶しており、最大 4 コマ滑りにより、「リプレイ」図柄が中段に表示される。

## 【 0 0 7 1 】

第 3 番目の左リール 1 L の停止では、枚数優先から個数優先に切換え、入賞となる図柄の組合せの個数が増える表示を優先させる個数優先に従う停止候補検索データに基づいた停止制御を行う。R B 作動中の「R B 中 1」の当せんエリアに当せんしたときの逆押しによる左第 3 停止前に作成する個数優先に従う停止候補検索データは、図柄番号 0 , 2 ,

10

20

30

40

50

13, 15, 17 に対応させて 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) を、図柄番号 10 に対応させて 24H、図柄番号 1, 6, 14, 19 に対応させて 14H、図柄番号 4, 5, 9, 11, 18 に対応させて 01H、図柄番号 3, 7, 8, 12, 16, 20 に対応させて 00H を記録したものとなる。

#### 【0072】

図柄番号 0, 1 が 0 コマ目となるタイミングで停止操作された場合、0 コマ滑り (即止め)、1 コマ滑りにより、図柄番号 0 「チェリー」が下段に停止して、1 に示すように入賞する図柄の組合せ個数が 3 つで、且つ最大配当数の 15 枚のメダルが払出される。

#### 【0073】

図柄番号 2, 3, 4, 5, 6 が 0 コマ目となるタイミングで停止操作された場合、0 コマ滑り (即止め)、1 コマ滑り、2 コマ滑り、3 コマ滑り、4 コマ滑りにより、図柄番号 2 「リプレイ」が下段に停止して、2 に示すように入賞する図柄の組合せ個数が 3 つで、且つ最大配当数の 15 枚のメダルが払出される。

#### 【0074】

図柄番号 7, 8, 9 が 0 コマ目となるタイミングで停止操作された場合、1 コマ滑り、2 コマ滑り、3 コマ滑りにより、図柄番号 6 「ブラム」が下段に停止して、3 に示すように入賞する図柄の組合せ個数が 1 つで、且つ最大配当数の 15 枚のメダルが払出される。

#### 【0075】

図柄番号 10, 11, 12 が 0 コマ目となるタイミングで停止操作された場合、0 コマ滑り (即止め)、1 コマ滑り、2 コマ滑りにより、図柄番号 10 「スイカ」が下段に停止して、4 に示すように入賞する図柄の組合せ個数が 2 つで、且つ最大配当数の 15 枚のメダルが払出される。

#### 【0076】

図柄番号 13, 14 が 0 コマ目となるタイミングで停止操作された場合、0 コマ滑り (即止め)、1 コマ滑りにより、図柄番号 13 「チェリー」が下段に停止して、5 に示すように入賞する図柄の組合せ個数が 3 つで、且つ最大配当数の 15 枚のメダルが払出される。

#### 【0077】

図柄番号 15, 16 が 0 コマ目となるタイミングで停止操作された場合、0 コマ滑り (即止め)、1 コマ滑りにより、図柄番号 15 「リプレイ」が下段に停止して、6 に示すように入賞する図柄の組合せ個数が 3 つで、且つ最大配当数の 15 枚のメダルが払出される。

#### 【0078】

図柄番号 17, 18, 19, 20 が 0 コマ目となるタイミングで停止操作された場合、0 コマ滑り (即止め)、1 コマ滑り、2 コマ滑り、3 コマ滑りにより、図柄番号 17 「スイカ」が下段に停止して、7 に示すように入賞する図柄の組合せ個数が 3 つで、且つ、中段ラインに 12 枚配当の NML9、右下りラインに 1 枚配当の NML10、右上りラインに 1 枚配当の NML11 の 3 種類の増加役が入賞する第 2 出目により最大配当数の 15 枚よりも 1 枚少ない 14 枚のメダルが払出され、枚数調整がされる。青 7 図柄狙いの目押しに失敗して 7 の第 2 出目を表示できなかった場合、1 ~ 6 の NML8 の入賞等による第 3 出目により、15 枚のメダルが払出される。

#### 【0079】

当せんエリア「RB 中 1」の当せん時、右中左の逆押し以外に、中右左の中押しをした場合も同様な停止出目を表示でき、14 枚配当となる枚数調整が可能となる。これら以外、左中右の順押しを含む他の押し順で停止操作をした場合は、14 枚配当となる枚数調整はできないが、「RB 中 2」の当せん時と同様、最大配当数の 15 枚のメダル払出しは保証される。よって、RB 作動中は、14 枚配当を 1 回得るまでは右中左の逆押し又は中右左の中押しによる変則押しで且つ左ルール 1L の青 7 図柄を狙い、7 の表示による 14

10

20

30

40

50



枚配当を1回得た後は、順押しに戻して2回目の14枚配当となるリスクを避け、目押し不要の順押しにより15枚配当を確実に得ることが得策となる。

【0080】

また、RB作動中、「RB中1」の当せんエリア(NML1~11)についても、増加役NML8~11を重複当せんさせており、「RB中2」の当せんエリアと合わせて全当せんエリアについて、増加役の当せんとならない不当せんを含む他の当せんエリアはなく、しかも、RB作動中以外で抽せんし且つ増加役と同じ図柄の組合せの表示を許容させる「チェリー」の当せんエリアもないことから、停止制御を殊更複雑にすることもない。このような仕様下で増加役NML8~11により枚数調整を可能にし、RB作動中に技術介入性を打ち出しているため、RB作動中の遊技興趣を適切に向上できる。

10

【0081】

なお、枚数優先から個数優先への切替は最後に停止させる左リール1Lの停止操作受付前に行うようにしたが、左リール1Lの停止操作受付後、図柄番号17,18が0コマ目となるタイミングで停止操作された場合に限って個数優先に切替え、0コマ滑り(即止め)と、1コマ滑りとの2コマ限定下で、図柄番号17「スイカ」を下段に停止して14枚配当の枚数調整を可能にし、図柄番号17,18以外が0コマ目となるタイミングで停止操作された場合は枚数優先を維持して15枚配当となるようにするのが好ましい。この場合、左リール1Rの中段に「青7」を停止できるコマ数が2コマ未満に限定されて目押しの難易度が多少上がるが、「青7」が上段に差し掛かったときに目押しをすることにより「青7」を中段に停止できるため、極端にその難易度が上がるわけではなく、CB作動中にする枚数調整時の左リール1Lについての青7狙いの目押し精度と完全に一致させることができる。

20

【0082】

また、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又は個数優先に従う図柄の引込み及び蹴飛ばし処理を行うようにしてもよい。また、停止候補検索データでは、再遊技役>入賞役>役物の順に従う役別優先順位付けのみをし、検索対象5コマの同順位図柄からほぼ毎回停止テーブルにより停止図柄を決定してもよく、枚数調整をする際の左リール中段に「青7」を表示させる滑りコマ数等についても停止テーブルのデータに持たせてもよい。

【0083】

図7に、CB作動中の、NML1~7を全て当せんさせる小役ALLに相当する番号0「不当せん」に該当する毎遊技、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2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、NML1~7のうち、最大配当数の15枚配当役の左図柄となる「ベル」図柄又は「チェリー」図柄若しくは「スイカ」図柄を上段、中段、下段に表示させることとなる図柄番号0~20の全図柄にF4H(上位のFは配当数15、下位の4は入賞役の優先順位)を記録したものとなる。

30

【0084】

第1番目の左リール1Lは、75ms以内で停止させるべきことから、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コマ目の計2コマの検索対象となる後続図柄について、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23となるときに、左リール1L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。

40

【0085】

CB作動中の左リール1Lの停止では、計2コマの検索対象図柄の同点の最高順位のF4Hの中から停止図柄を決定する際に参照するCB作動中の左第1停止用の停止テーブル

50

に、「ベル」図柄又は「チェリー」図柄を上段又は中段又は下段に表示させるデータを記憶しており、即止めか、最大1コマ滑りにより、「ベル」又は「チェリー」が表示窓80中に表示される。左リール1Lの停止後、左上にベルが表示された左下青7を除くの場合、中リール1Cについて「ベル」図柄を中上又は中中表示させる下段図柄のF4Hは維持され、それ以外は01Hとなる。

#### 【0086】

第2番目の中リール1Cの停止では、190ms以内の停止でよく、検索対象5コマの同点の最高順位F4Hの中から停止図柄を決定する際に参照するCB作動中の中第2停止用の停止テーブルに、「ベル」図柄を中段に表示させるデータを記憶しており、最大4コマ滑りにより、「ベル」図柄が中段に表示される。中リール1Cについて中段にベルが表示された後、右リール1Rの停止候補検索データは「ベル」図柄の聴牌ラインに応じた値となるが、例えば、左上に「ベル」図柄が表示されて右下りラインが聴牌ラインの場合、右下に「ベル」図柄を表示させる下段図柄のF4Hは維持され、それ以外は01Hとなる。

10

#### 【0087】

第3番目の右リール1Cの停止では、190ms以内の停止でよいことから、最大4コマ滑りにより、最高順位のF4Hの図柄が下段に停止し、「ベル」図柄が下段に表示され、右下りラインに「ベル」が3つ並ぶ。「ベル」図柄の聴牌ラインが中段ラインであった場合は、中段ラインに「ベル」が3つ並ぶ。「ベル」図柄の聴牌ラインが右上りラインであった場合は、右上りラインに「ベル」が3つ並ぶ。

20

#### 【0088】

これにより、左リール1Lの上段又は中段若しくは下段に「チェリー」図柄が表示されるNML3による15枚払出し、又は、右下りライン又は中段ライン若しくは右上りラインに「ベル」-「ベル」-「ベル」が表示されるNML1による15枚払出しとなる。左中右の他、左右中或いは中左右の押し順でも同様の結果となり、最大配当数の15枚のメダル払出しが保証される。

#### 【0089】

図8に、CB作動中の、NML1~7を全て当せんさせる小役ALLに相当する番号0「不当せん」に該当する毎遊技、右中左の逆押しで停止操作した場合の停止制御例を示す。規定数2枚時、右リール1R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、NML1~7のうち、最大配当数の15枚役たる第1高配当役NML1の右図柄となる「ベル」図柄又は第3高配当役NML4の右図柄「スイカ」を上段、中段、下段に表示させることとなる図柄番号にF4H(上位のFは配当数15、下位の4は入賞役の優先順位)を、その他に01Hを記録したものとなる。

30

#### 【0090】

第1番目の右リール1Rの停止では、最高順位のF4Hの中から停止図柄を決定する際に参照するCB作動中の右第1停止用の停止テーブルに、「ベル」図柄を右中表示させるデータを記憶しており、最大4コマ滑りにより、「ベル」図柄が中段に表示される。右リール1Rについて中段にベルが表示された後は、中リール1Cについて、少なくとも、「ベル」図柄を中中表示させる下段図柄のF4Hは維持される。

40

#### 【0091】

第2番目の中リール1Cの停止では、最高順位のF4Hの中から停止図柄を決定する際に参照するCB作動中の中第2停止用の停止テーブルに、「ベル」図柄を中中表示させるデータを記憶しており、最大4コマ滑りにより、「ベル」図柄が中段に表示される。第2停止により、中段に「ベル」が聴牌した後、左リール1Lについて、「ベル」を左中表示させる下段図柄のF4H並びに「チェリー」を左上、左中、左下に表示させる下段図柄のF4Hは維持され、「青7」を左中表示させる下段図柄のE4H(上位のEは最大未満配当役NML2の配当数14、下位の4は入賞役の優先順位)は維持される。

#### 【0092】

第3番目の左リール1Lの停止では、75ms以内で停止させるべきことから、滑りコ

50

マ数は、0 コマ（即止め）、又は、1 コマに限定される。即止め又は1 コマ滑りにより、枚数優先順位が最高の F 4 H を下段に停止できる 1 ~ 6 , 8 の停止タイミングで停止操作されたときは、N M L 3 のチェリー又は N M L 1 のベルが表示される第5 出目が表示されて1 5 枚払出しとなる。また、停止操作のタイミング次第で取りこぼしとなる可能性もある。なお、第5 出目は図7 に示した出目と同じになる場合がある。

#### 【0093】

一方、最大未満配当役 N M L 2 の「青7」に対応する E 4 H は F 4 H に対して枚数優先順位は下であるが、図柄番号 1 8 , 1 7 が 0 コマ目となるタイミングで停止操作された7 の場合、要するに「青7」が上段に差し掛かったときに目押した場合、逆に滑りコマ数が狭められていることが幸いして、F 4 H の図柄を下段に引込んで停止するのを回避でき、E 4 H の図柄番号 1 7 のスィカを下段に停止させて中段に「青7」を表示させることができる。こうして、中段に「青7」-「ベル」-「ベル」が並ぶ最大未満配当役 N M L 2 による第4 出目が表示されて1 4 枚払出しとなり、枚数調整を成功させることができる。なお、中右左の押し順で停止操作した場合も同じ結果となる。

10

#### 【0094】

以上、R B 作動中の枚数調整と、C B 作動中の枚数調整とは、制御装置の内部で処理は相違するが、遊技者は逆押し且つ左「青7」狙いという同じ停止操作手順を踏めばよいものとなり、遊技者に煩雑な思いや面白くない思いをさせず、技術介入性を適切に打ち出すことができる。

#### 【0095】

20

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言うまでも無い。

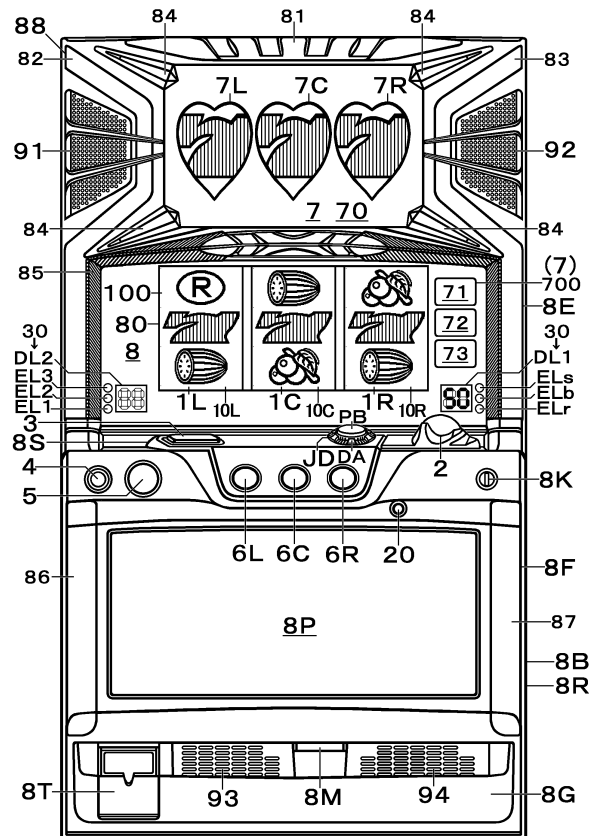
#### 【符号の説明】

#### 【0096】

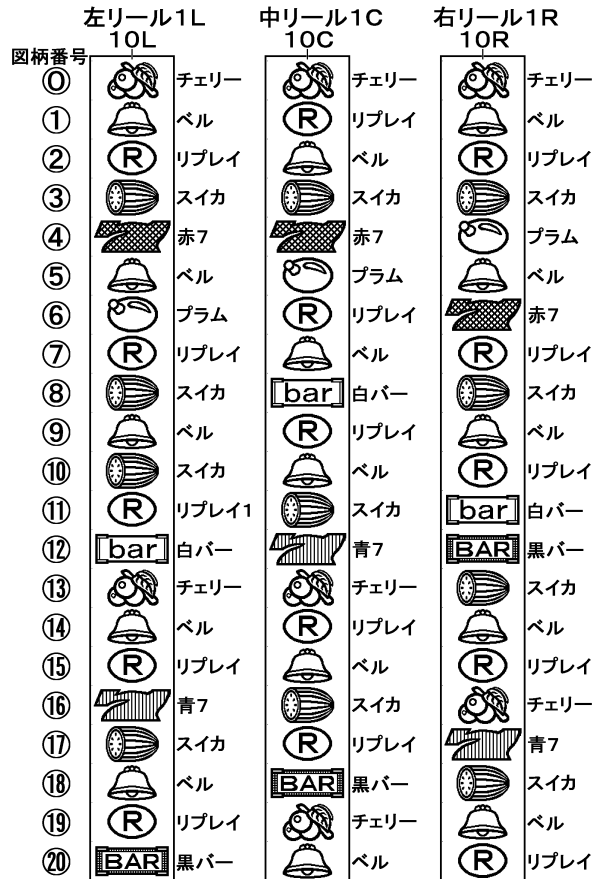
1 L ; 左リール , 1 C ; 中リール , 1 R ; 右リール  
 2 ; メダル投入口、3 ; ベットボタン、4 ; 精算ボタン  
 5 ; スタートレバー、6 L , 6 C , 6 R ; 各ストップスイッチ  
 7 ; 演出表示装置、7 0 ; 液晶表示装置  
 8 ; リールパネル、8 0 ; 表示窓  
 C N ; 制御装置、M C ; 主制御装置、S C ; 周辺制御装置  
 K ; 内部抽せん手段、V ; リール制御手段  
 V 1 ; 回胴回転装置制御手段、V 2 ; 回転停止装置制御手段  
 M ; メダル払出手段、N ; メダル自動投入手段、J ; 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  
 Y 1 ; 演出表示手段、Y 2 ; 効果音出力手段

30

【図1】



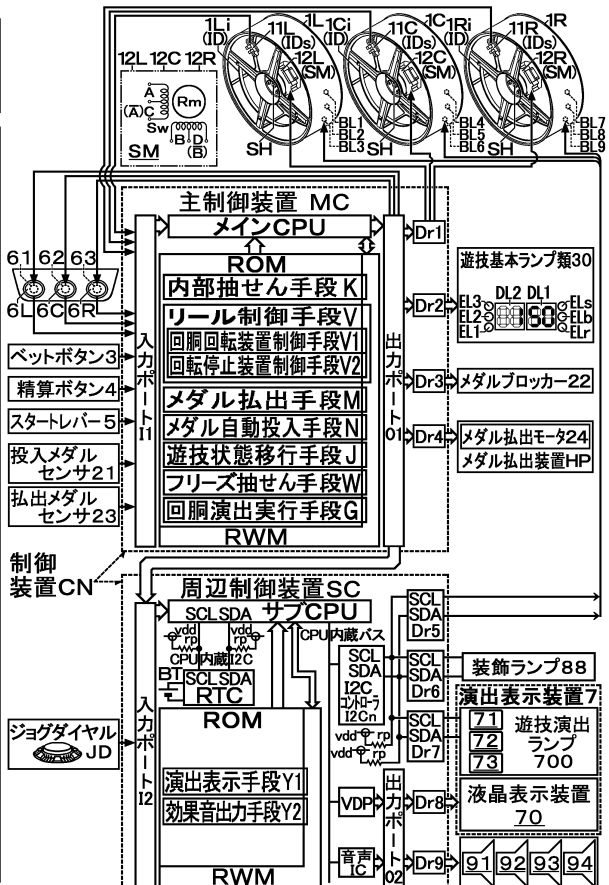
【図2】



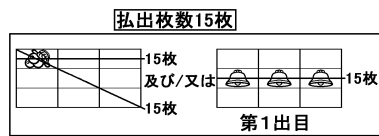
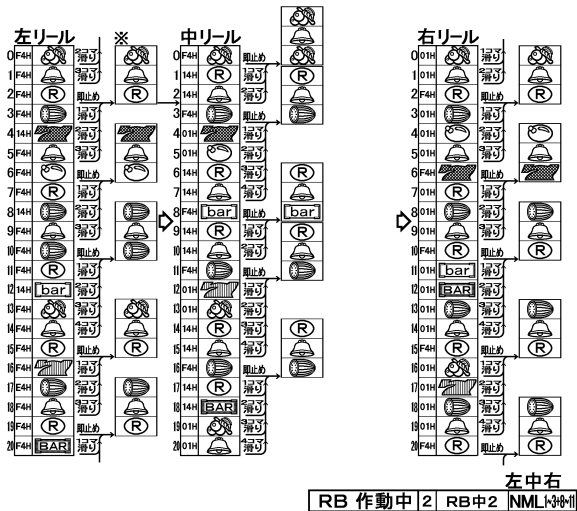
【図3】

当せん エリア	作動に 係る 条件装置	抽せんの有無 (RBB1内部中 RBB2内部中 CBB内部中)	(備考)遊技状態 の移行
0 不当せん	—	〇〇〇〇〇〇	⑧小役ALL
1 RB中1	NML1~11	〇〇〇〇〇〇	条件 23 図柄の組合せ
2 RB中2	NML1~11	〇〇〇〇〇〇	装置 23 左図柄 中図柄 右図柄
3 ベル	NML1~11	〇〇〇〇〇〇	RBB1 〇
4 スイカ	NML4	〇〇〇〇〇〇	RBB2 〇
5 チェリー	NML3	〇〇〇〇〇〇	CBB 〇
6 確定チェリー	NML3+6	〇〇〇〇〇〇	REP1 〇
7 中段チェリー	NML3+6+7	〇〇〇〇〇〇	REP2 〇
8 リーチ目1	NML5+6	〇〇〇〇〇〇	REP3 〇
9 リーチ目2	NML6	〇〇〇〇〇〇	REP4 〇
10 プラム揃い	REP1~4	〇〇〇〇〇〇	NML1 5 7
11 プラム揃い	REP1+3+4	〇〇〇〇〇〇	NML2 4 7
12 リプレイ	REP1	〇〇〇〇〇〇	NML3 15 2
13 RBB1	RBB1	〇〇〇〇〇〇	NML4 15 15
14 RBB1	RBB1	〇〇〇〇〇〇	NML5 1 1
15 RBB1	RBB1	〇〇〇〇〇〇	NML6 1 1
16 RBB1	RBB1	〇〇〇〇〇〇	NML7 1 1
17 RBB1	RBB1	〇〇〇〇〇〇	NML8 15 -
18 RBB1	RBB1	〇〇〇〇〇〇	NML9 12 -
19 RBB1	RBB1	〇〇〇〇〇〇	NML10 1 -
20 RBB1	RBB1	〇〇〇〇〇〇	NML11 1 -
21 RBB1	RBB1	〇〇〇〇〇〇	
22 RBB2	RBB2	〇〇〇〇〇〇	
23 RBB2	RBB2	〇〇〇〇〇〇	
24 RBB2	RBB2	〇〇〇〇〇〇	
25 RBB2	RBB2	〇〇〇〇〇〇	
26 RBB2	RBB2	〇〇〇〇〇〇	
27 RBB2	RBB2	〇〇〇〇〇〇	
28 RBB2	RBB2	〇〇〇〇〇〇	
29 RBB2	RBB2	〇〇〇〇〇〇	
30 CBB	CBB	〇〇〇〇〇〇	
31 CBB	CBB	〇〇〇〇〇〇	
32 CBB	CBB	〇〇〇〇〇〇	
33 CBB	CBB	〇〇〇〇〇〇	
34 CBB	CBB	〇〇〇〇〇〇	
35 CBB	CBB	〇〇〇〇〇〇	
36 RBB1	RBB1	〇〇〇〇〇〇	

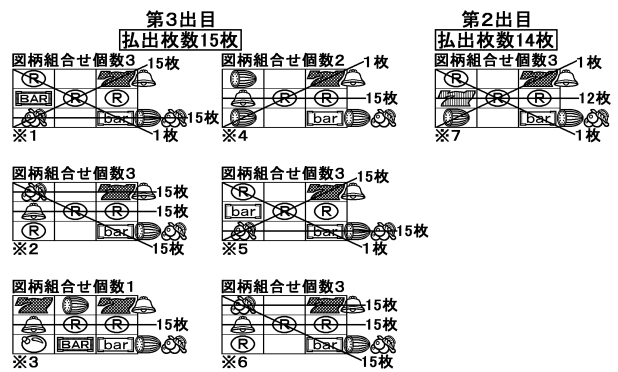
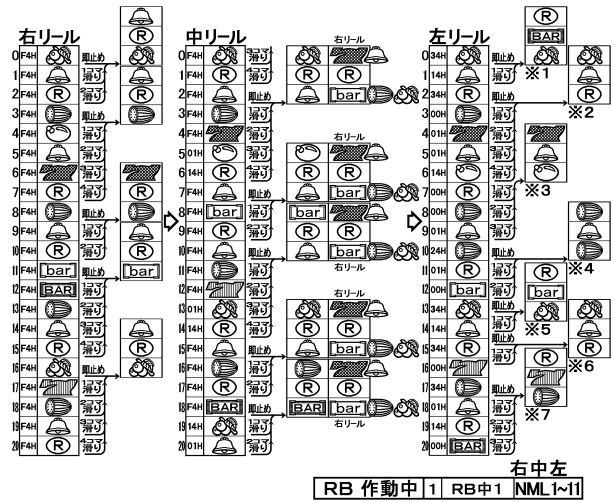
【図4】



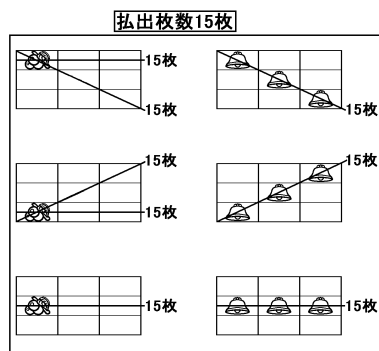
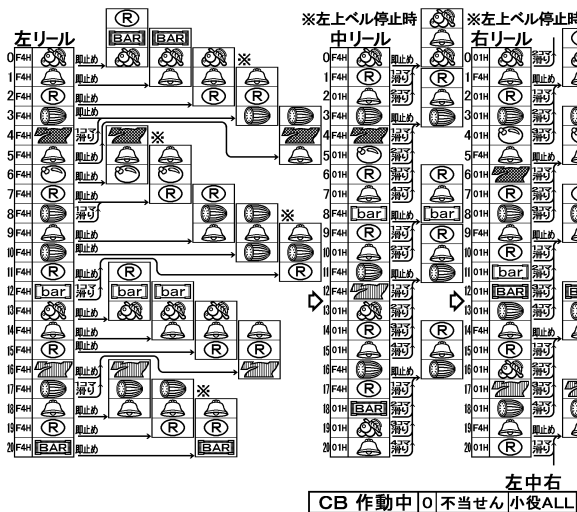
【図 5】



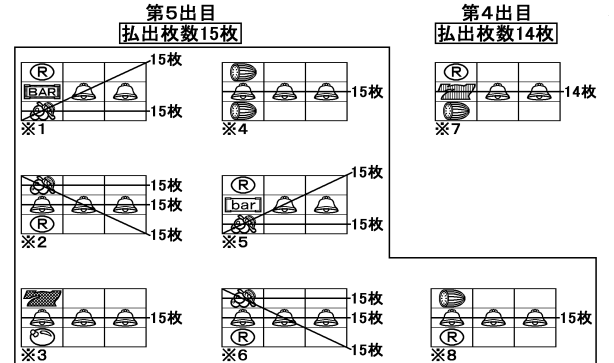
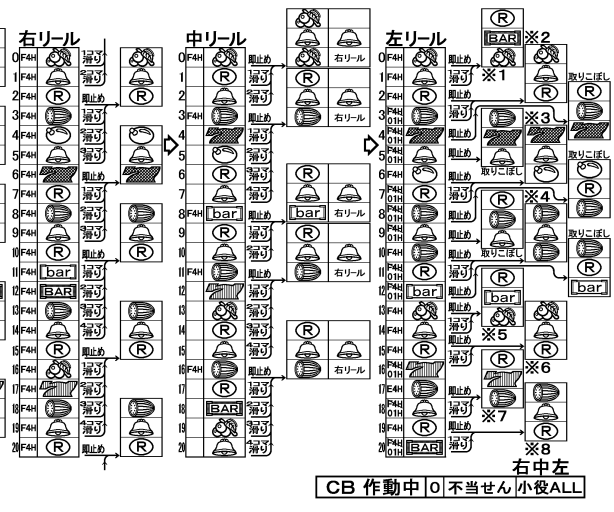
【図 6】



【図 7】



【図 8】



---

フロントページの続き

- (72)発明者 和田 学  
東京都台東区東上野一丁目１番１号 株式会社オリンピア内
- (72)発明者 竹内 賢一  
東京都台東区東上野一丁目１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１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１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１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１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１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２０１２－０２４２８６（ＪＰ，Ａ）  
特開２０１１－０６７４１６（ＪＰ，Ａ）

- (58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)  
A 63 F 5 / 04