

(19) 日本国特許庁(JP)

## (12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第6796833号  
(P6796833)

(45) 発行日 令和2年12月9日(2020.12.9)

(24) 登録日 令和2年11月19日(2020.11.19)

(51) Int.Cl.

A 63 F 5/04 (2006.01)

F 1

A 63 F 5/04 620

請求項の数 1 (全 88 頁)

(21) 出願番号 特願2016-152321 (P2016-152321)  
 (22) 出願日 平成28年8月2日 (2016.8.2)  
 (65) 公開番号 特開2018-19845 (P2018-19845A)  
 (43) 公開日 平成30年2月8日 (2018.2.8)  
 審査請求日 令和1年5月17日 (2019.5.17)

(73) 特許権者 500553844  
 ネット株式会社  
 大阪府大阪市中央区島之内一丁目22番1  
 7号  
 (72) 発明者 原 周祐  
 大阪府大阪市中央区島之内一丁目22番1  
 7号  
 ネット株  
 式会社内  
 (72) 発明者 向井 章人  
 大阪府大阪市中央区島之内一丁目22番1  
 7号  
 ネット株  
 式会社内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】遊戯機

## (57) 【特許請求の範囲】

## 【請求項 1】

遊戯として、指示機能が作動せず、非有利区間の通常遊戯と、少なくとも1回以上は指示機能が作動可能で、該通常遊戯より有利な有利区間の有利遊戯があり、該有利遊戯を最大数に至るまで連続して実行可能な遊戯機において、

外周面に複数種類の図柄が配置された複数の回胴と、

遊戯において役を内部抽選する役抽選手段と、

遊戯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を行う制御手段と、

移行遊戯先を決定する為の抽選用データと、

有利区間表示手段と、

を具備し、

前記有利遊戯には、報知遊戯と有利区間の通常中遊戯があり、該有利区間の通常中遊戯では該報知遊戯に当選する確率が前記通常遊戯よりも高くなっている。

前記有利遊戯には、高確率遊戯があり、該高確率遊戯では前記報知遊戯に当選する確率が前記有利区間の通常中遊戯よりも高くなっている。

前記有利区間表示手段は、前記通常遊戯から前記有利遊戯に移行した場合に点灯し、

前記制御手段は、前記報知遊戯を終了して、前記通常遊戯又は前記有利区間の通常中遊戯へ移行させる場合、前記最大数に至るまでの残り有利遊戯数の範囲と前記抽選用データが

定める当選確率で抽選して、移行遊技先を決定し、  
前記有利区間表示手段は、前記報知遊技を終了して、前記有利区間の通常中遊技に移行する場合、点灯していること、  
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。 10

【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ー、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】

【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。 20

【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、スイカやチエ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）、次回の通常遊技を行うことができる再遊技可能状態になる。 30

【0005】

特に、Aタイプと称される回胴式遊技機の場合、通常遊技の内部抽選の結果により、ビッグボーナス（1種BB又は2種BB）が内部当選し、リールドラムの個々の停止操作により特定図柄（例えば、赤7図柄や青7図柄）が有効ライン上に揃って停止及び表示された場合に、遊技者にとって最も有利な遊技モードであるビッグボーナスゲームモード（BBゲームモード：役物連続作動装置の作動）に突入し、大量の遊技メダルが一気に獲得できる。また、レギュラーボーナスが当選し、特定図柄としてバー図柄が有効ライン上に揃った場合には、レギュラーボーナスゲーム（RBゲーム）が実行され、BBゲームには及ばないものの、相応の遊技メダルを獲得できるようになっており、何れにせよ遊技者にとっては、これらのボーナスゲームを成立させることができ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 40  
50

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。

#### 【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うべきボーナス・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。10

#### 【0008】

しかし、この様な厳格な規制状況においても多少の規制緩和がなされており、それに伴って新たな工夫が施された結果、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。20

#### 【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。30

#### 【先行技術文献】

#### 【特許文献】

#### 【0010】

【特許文献1】特開2004-154438

【特許文献2】特開2003-047691

【特許文献3】特開2009-018126

【特許文献4】特開2009-028304

【特許文献5】特開2005-046458

【特許文献6】特開2010-136836

【特許文献7】特開2000-334081

【特許文献8】特開2009-011426

【特許文献9】特開2006-223396

【特許文献10】特開2005-143931

【特許文献11】特開2007-075398

【特許文献12】特開2004-016381

【特許文献13】特開2009-005826

【特許文献14】特開2008-067952

【特許文献15】特開2008-307126

40

50

【特許文献 16】特開 2010-119487  
 【特許文献 17】特開 2010-035891  
 【特許文献 18】特開 2009-285097  
 【特許文献 19】特開 2015-029766  
 【特許文献 20】特開 2005-131309  
 【特許文献 21】特開 2002-172205  
 【特許文献 22】特開 2003-070970  
 【特許文献 23】特開 2015-116446  
 【特許文献 24】特開 2016-002174  
 【特許文献 25】特開 2015-217081 10  
 【特許文献 26】特開 2014-217476  
 【特許文献 27】特開 2009-213526  
 【特許文献 28】特開 2011-255093  
 【特許文献 29】特開 2002-143380  
 【特許文献 30】特開 2004-049373  
 【特許文献 31】特開 2005-152510

【非特許文献 1】パチスロ・モンスターハンター月下雷鳴のジンオウガ役物

**【発明の概要】**

**【発明が解決しようとする課題】**

**【0011】**

20

ところで、出願人が開発したATのオリジナル技術（特許4428725号）として、単図柄小役を内部当選させ、停止ボタンの操作手順が正解すると所定の図柄（例えば、ベル図柄）を複数ライン上に入賞させる一方、不正解で少ない数のライン上に停止させるというものがある。そして、AT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、AT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。

**【0012】**

本発明は、誤操作による不利防止やATボーナス又はARTボーナスに新たな遊技上の工夫を凝らすことによって、遊技者にとって興味が尽きず、面白味を増大させることができることある。

30

**【0013】**

更には、遊技者によって位置を移動させることができ可動部を含む可動役物を設けることで、面白味を増した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】**

**【0014】**

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、遊技として、指示機能が作動せず、非有利区間の通常遊技と、少なくとも1回以上は指示機能が作動可能で、該通常遊技より有利な有利区間の有利遊技があり、該有利遊技を最大数に至るまで連続して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を行う制御手段と、移行遊技先を決定する為の抽選用データと、有利区間表示手段と、を具備し、前記有利遊技には、報知遊技と有利区間の通常中遊技があり、該有利区間の通常中遊技では該報知遊技に当選する確率が前記通常遊技よりも高くなっている、前記有利遊技には、高確率遊技があり、該高確率遊技では前記報知遊技に当選する確率が前記有利区間の通常中遊技よりも高くなっている、前記有利区間表示手段は、前記通常遊技から前記有利遊技に移行した場合に点灯し、前記制御手段は、前記報知遊技を終了して、前記通常遊技又は前記有利区間の通常中遊技へ移行させる場合、前記最大数に至るまでの残り有利遊技数の範囲と前記抽選用データが定

40

50

める当選確率で抽選して、移行遊技先を決定し、前記有利区間表示手段は、前記報知遊技を終了して、前記有利区間の通常中遊技に移行する場合、点灯していることを特徴とする。

### 【発明の効果】

#### 【0015】

本発明に係る遊技機によれば、遊技者にとって興趣が尽きず、面白味が増大する。そして、2種B.B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、攻略性を無くすことができ、興趣が尽きず、面白味を増大させることが可能となる。特に、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、遊技者にとって興趣が尽きない。また、ホール管理者にとって、利便性が高くなる。可動役物の故障が減るという効果がある。

### 【図面の簡単な説明】

#### 【0016】

【図1】回胴式遊技機の正面模式図である。

【図2】回胴式遊技機の内部構造模式図である。

【図3】回胴式遊技機の制御回路系のブロック図である。

【図4】ドラム部を制御する制御回路系のブロック図である。

【図5】ドラム部の構成ブロック図である。

【図6】ドラムの図柄配置表である。

【図7】ドラム部の構成ブロック図である。

【図8】ドラム部の構成ブロック図である。

【図9】各信号の関係を示すタイミングチャートである。

【図10】左ドラムの模式図である。

【図11】左ドラム、窓部及び図柄位置データとの関係を示す模式図である。

【図12】図柄の組合せ表示判定図である。

【図13】表示演出装置の構成ブロック図である。

【図14】演出パターンデータテーブルの記憶状態を示す概念図である。

【図15】演出画面の模式図である。

【図16】演出画面の模式図である。

【図17】演出画面の模式図である。

【図18】一般的な抽選テーブルの概念図である。

【図19】図柄の組合せと獲得メダル枚数との関係を示した配当表である。

【図20】回胴式遊技機の主要動作処理手順を示すフローチャートである。

【図21】ドラムの図柄配置図である。

【図22】図柄の組合せ表示判定図である。

【図23】通常時及びボーナス作動時の配当表である。

【図24】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。

【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。

10

20

30

40

50

【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。  
 【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。

10

【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。

【図52】小役グループ変換一覧表である。  
 【図53】回胴式遊技機の正面模式図である。  
 【図54】魚役物の説明図である。

【図55】遊技の基本概念の説明図である。

20

【図56】奪取抽選と転落抽選を決定する処理手順を示すフローチャートである。  
 【図57】ラムの図柄配置図である。  
 【図58】通常時及びシングルボーナス作動時の配当表である。  
 【図59】押し順小役の条件装置の組合せ表である。  
 【図60】押し順小役の条件装置の組合せ表である。  
 【図61】押し順小役の条件装置の組合せ表である。  
 【図62】遊技状態遷移図(RT状態)である。  
 【図63】遊技状態遷移図(演出状態)である。  
 【図64】各種抽せんテーブル及びデータ等を示している。  
 【図65】各種抽せんテーブル及びデータ等を示している。  
 【図66】各種抽せんテーブル及びデータ等を示している。

30

【図67】各種抽せんテーブル及びデータ等を示している。  
 【図68】遊技状態遷移図(演出状態)である。  
 【図69】従来と本発明による出玉の偏りの対比表である。

#### 【0017】

##### 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。

40

#### 【0018】

「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。

#### 【0019】

##### 基本実施例：

50

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。

【0020】

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。

【0021】

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。

【0022】

前扉1bは、回胴式遊技機の顔とも言うべき主要部であり、高級感を出すために各種のメッキを樹脂素材に付加することにより、外観に華やかさや重厚感が与えられる。前扉1bの前面には、上下2枚の透明パネル22が嵌めこまれてあり、各種のデザインが施される。

10

【0023】

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。

20

【0024】

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。

【0025】

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

【0026】

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

30

【0027】

4dは、メダル投入表示LEDであり、遊技メダルの投入可能時に点灯する。

【0028】

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

【0029】

4fは、打止め及びエラー表示LED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。

【0030】

40

4gは、有利区間表示LED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LED4g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LED4gを別途設けることなく、メダル貯留枚数表示LED4bやメダル払出枚数表示LED4cの7セグの右下に一般的に設けられているドットLED（図示せず）を利用してよいし、更には、打止め及びエラー表示LED4fをそのまま使用してもよい。

【0031】

2は、筐体1a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2a、中ドラム2b及び右ドラム2cの3つのドラム及びモータや電気回路などで構成さ

50

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、各ドラムが一列に上から下へ複数の図柄を表示する図柄列であり、この場合には、3つの図柄列 ( 複数列 ) を変動させる変動表示ゲームを開始するようになっている。なお、各ドラムに替えて、液晶表示装置などを用いて図柄を表示する場合も、複数個の図柄が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 2 】

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 3 】

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 4 】

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。

#### 【 0 0 3 5 】

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 11 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 6 】

8 は、マックスベットボタン ( M A X 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、L E D 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 7 】

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 ) せるとときに使用する。スタートレバー 9 の周囲には、遊技開始表示 L E D が設けられており、スタート操作が可能な状態のときに点灯するようになっている。また、スタートレバー 9 は、出玉率の段階設定を行う場合、段階値 1 ~ 6 ( 又は、1 , 3 , 5 , 7 の 4 段階飛び番号など ) の中から、選択された所望の設定値を確定させるときに使用する。

#### 【 0 0 3 8 】

10 は、停止ボタン部 ( 同義の名称として、「停止スイッチ」ともいう。) であり、回転しているドラム部 2 を停止させるとときに使用する。この停止ボタン部 10 は、左停止ボタン 10 a 、中停止ボタン 10 b 及び右停止ボタン 10 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 10 を操作することにより、それぞれのボタンに対応する左ドラム 2 a 、中ドラム 2 b 及び右ドラム 2 c

10

20

30

40

50

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 80 回転 / 分）に達して、停止ボタン部 10 が操作可能になった時には、停止ボタン 10 a、停止ボタン 10 b 及び停止ボタン 10 c に内蔵されている L E D が点灯するようになっている。また、左停止ボタン 10 a、中停止ボタン 10 b 及び右停止ボタン 10 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 9 】

11 は、L C D ( 液晶ディスプレイ ) 、P D P ( プラズマ・ディスプレイ・パネル ) 又は有機 E L ( エレクトロ・ルミネッセンス ) などの F P D ( 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。10

#### 【 0 0 4 0 】

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、チャンスや上乗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、上乗せゲーム数が 10 ゲームと仮定すると、現在の時計位置から 50 分だけ長針が逆回転する。魔法陣役物 51 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（右上から右回りに、黄色、青色、緑色、赤色）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。20

#### 【 0 0 4 1 】

12 は、スピーカ部であり、左上スピーカ 12 a、右上スピーカ 12 b、左下スピーカ 12 c 及び右下スピーカ 12 d 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 1 b が開いている状態やトラブル発生時に警告音を発生する。なお、重大なトラブル（セレクターエラー、ホッパーエラーや R A M 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 L E D 4 f が点灯する。30

#### 【 0 0 4 2 】

13 は、遊技状態表示 L E D 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 L E D 13 a ( 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 L E D 13 b と右上状態表示 L E D 13 c 、左中状態表示 L E D 13 d と右中状態表示 L E D 13 e 、及び左下状態表示 L E D 13 f 、右下状態表示 L E D 13 g と中下状態表示 L E D 13 h 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 1 b 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。

#### 【 0 0 4 3 】

この遊技状態表示 L E D 部 13 ( 13 a ~ 13 h ) は、前扉 1 b 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、外周渦部をグルグル回るような光演出を効果的に行うことが可能となる。特に、前扉 1 b の上部中央位置（遊技機本体前面の上部中央位置）に設けられた上部状態表示 L E D 13 a は、トップランプと称されており、内部当選又は入賞したレア小役に対応する固有の色で発光して、遊技者に入賞役などを報知して期待感を煽る光演出の中心的役割を成している。40

#### 【 0 0 4 4 】

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50

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。

#### 【0045】

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。

#### 【0046】

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。

10

#### 【0047】

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ター（図示せず）に詰まつた遊技メダルをメダル払出口16から返却する時に使用する。

#### 【0048】

図2は、回胴式遊技機の内部構造模式図である。

#### 【0049】

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。

#### 【0050】

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、フォトトランジスタによって検出される一方、開いた状態では、反射光が検出されないので、前扉1bの開閉状態を検知することができる。

20

#### 【0051】

21は、電源部であり、電源スイッチ21c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。

#### 【0052】

21a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21d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。

30

#### 【0053】

21b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LED4cによって表示され、エラー解除スイッチ21b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。

#### 【0054】

21e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LED4b又はメダル払出枚数表示LED4cの何れか一方に表示させる時に使用する。

40

#### 【0055】

図53は、回胴式遊技機の正面模式図である。図54は、魚役物の説明図である。図1との相違点は魔法陣役物51が魚役物52に変更されていることだけなので、他の説明は図1を援用する。

#### 【0056】

表示演出装置11の左横には魚役物52（可動役物）が配置されている。この魚役物52の下顎52aが可動部であり、通常位置（第一の位置）にある口が閉じた状態（図54

50

(A) 左図参照) から下顎 52a が下側の特定位置(第二の位置)に移動して、口が開いた状態(図 54 (A) 右図参照)となる。可動部の下顎 52a は、遊技者が触れることが可能な位置にあり、遊技者によって下顎 52a の位置を上下に移動させることができる。

#### 【0057】

図 54 (B) は下顎 52a を駆動する駆動機構の要部構成図である。この駆動機構は、プランジャ 52b、可動鉄芯 52c、プランジャヘッド 52d、下顎アッサー 52e、遮光板 52f 及び光センサ 52g で構成される。プランジャ 52b の可動鉄芯 52c にはプランジャヘッド 52d が固定されており、両者の間に嵌め込まれたバネ(図示せず)によって離間方向(下方向)に押圧されているが、駆動機構ケースに当って止まっている(図 54 (C) 左図参照)。副制御部 160 は、下顎 52a の位置を移動させる制御を行っており、プランジャ 52b のコイルに電流を流すことに拠って可動鉄芯 52c を上側に引き上げ、それに連動してプランジャヘッド 52d も上の規制位置に移動する(図 54 (C) 右図参照)。プランジャヘッド 52d と一体成型されている遮光板 52f は、コイルに通電していない時には光センサ 52g(発光素子及び受光素子を備えている)の光を遮らない位置にあるが、通電すると可動鉄芯 52c と共に遮光板 52f も上に移動し、規制位置に移動する過程で光を遮ることになる。光センサ 52g は、発光素子からの光を受光素子が受光している状態と受光していない状態とを区別して検出することで、遮光板 52f の位置が移動したことを検出する信号を出力する。副制御部 160 は、可動鉄芯 52c を上側に引き上げる制御を行っているにも拘らず、光センサ 52g から非受光状態を検出した信号(遮光状態検出信号)を受け取らなければ、表示演出装置 11 に魚役物 52 が正常に動いていない状態(不調状態)にある旨を表示する。副制御部 160 は、例えば電源投入時の初期チェック状態、設定変更後又はドア開閉後に「魚役物 52 を交換して下さい。」というメッセージを表示(警告表示)する。

#### 【0058】

下顎アッサー 52e は、下顎 52a に軸受クランク部材 52h がビス止め固定されたものである。軸受クランク部材 52h の回転軸受部に中心軸 52i が挿入され、下顎アッサー 52e は中心軸 52i を回転軸としてシーソーの様に揺動可能に軸支されている。軸受クランク部材 52h の腕部の先端にはピンが突設されており、プランジャヘッド 52d にコの字状に形成されたピン受部 52j にピンが嵌合し、ピン(凸部分)とピン受部 52j(凹部分)で回動自在に支持されている。図 54 (B) 左図が魚役物 52 の口が閉じた状態であり、この状態で副制御部 160 がプランジャ 52b のコイルに通電して可動鉄芯 52c を上側に引き上げる制御を行うと、プランジャヘッド 52d が上側に移動し、それに伴って軸受クランク部材 52h の腕部先端も上側に動く一方、逆側の下顎 52a は下側に移動する(図 54 (B) 右図参照)。光センサ 52g は、遮光板 52f によって光が受光又は遮光を検出することで、遮光板 52f の動きと連動する下顎 52a の位置が移動したこと(又は、移動していないこと)を検出する。遊技者が下顎 52a に触れて持ち、その位置を下から上又は上から下へ移動させることができる。その場合も、光センサ 52g は光を受光又は遮光の変化を検出しており、副制御部 160 は光センサ 52g の検出結果に基づいて、下顎 52a が光の検出位置より上にあるか下にあるかを判断している。

#### 【0059】

副制御部 160 は、この様に構成された魚役物 52 を使って、遊技状態に応じた各種セリフを言わせる演出を行う。各種セリフとして、遊技中に使用される複数のセリフ(遊技セリフ 1 ~ 遊技セリフ N)及び遊技の待機中に使用される複数のセリフ(待機セリフ 1 ~ 待機セリフ M)がある。また、各セリフに対応して下顎 52a を動かす為の駆動電圧パターンを ROM 161 に記憶している。例えば、副制御部 160 は、遊技セリフ 1 をスピーカから発声させると同時に、対応する駆動電圧パターン(遊技セリフ 1)を選択し、プランジャ 52b のコイルにかける電圧を ON / OFF して電流を流したり切ったりするのである。これによって魚役物 52 の口がパクパク動くので、魚役物 52 にセリフを喋っている様に動作させることができる。例えば、副制御部 160 は、遊技中のスタートレバー操作後に中段チェリー(レア役)を引いた場合、「大チャンス」とセリフを発声させると同

10

20

30

40

50

時に、駆動電圧パターンを選択しプランジャ52bへの印加電圧をON/OFFして、多色発光の2つの目玉ランプ52kを赤色に点灯する。目玉ランプ52kは、魔法陣役物51のセンターランプや4つの宝石ランプと同様に、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。

#### 【0060】

遊技の待機状態(例えば、客待ち状態やメダルが投入されていない状態、メダルが投入されただけの状態、リールが回転していない非遊技状態:後述する図20のステップS130、ステップS150、ステップS160の各ステップをループしながら待機している状態)において、遊技者(客)が下顎52aを初期位置から下に移動させて、光センサ52gが光の受光状態から遮光状態への変化を検出した場合、副制御部160は下顎52aの位置を移動させる制御を行っていない状態なので、遊技者(客)が下顎52aを意図的に下げたと判断して、例えば待機セリフ1を選択して「触らないでね」とセリフを発声させる。これと同時に、駆動電圧パターンを選択しプランジャ52bへの印加電圧をON/OFFして、多色発光の2つの目玉ランプ52kを白色に点灯する。他の待機セリフとして、「いたずらはだめよ」、「ギョッギョッギヨー」、「苦しいよー」など遊技者を驚かせる演出ができる。これによって、遊技者(客)が可動役物である魚役物52の下顎52aを触らなくなるので、可動役物の故障が減るという効果がある。10

#### 【0061】

図3は、回胴式遊技機の制御回路系のブロック図である。

#### 【0062】

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10の操作順序や操作タイミング)を告知する。20

#### 【0063】

100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ROM101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RAM102(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RAM102は、後述するように、電源スイッチ28c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ー)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。30

#### 【0064】

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、スタートSWセンサ110(スタート・スイッチ・センサ110)、3つの停止ボタンセンサ120、メダル検出センサ130、ベットボタンセンサ140及び段階設定部150が接続されており、主制御部100はこれらからの入力信号を受信可能に構成されている。40

#### 【0065】

また、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、ドラム部2、メダル払出装置18、表示LEDブロック4及び外部集中端子板170が接続されており、主制御部100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。

#### 【0066】

主制御部 100 は、この外部集中端子板 170 から、パチスロ店等において遊技機の稼働状況を集計管理する為に必要な情報を出力するが、外部集中端子板 170 から如何なる情報も受信することはない。主制御部 100 が外部へ出力する信号は、メダル投入信号、メダル払出信号、外部出力信号 1 ( 例えば、疑似 B B 信号 ) 、外部出力信号 2 ( 例えば、疑似 R B 信号 ) 、外部出力信号 3 ( 例えば、2 種 B B 信号 ) 、外部出力信号 4 ( 例えば、各種エラーが発生したことを示すエラー信号 ) 、外部出力信号 5 ( 例えば、第二種特別役物作動中になったことを示す C B 信号 ) 、及びリレーコモン信号である。特に、2 種 B B 信号は実ボーナス役 ( 実際のボーナス役 ) であるが、疑似 B B 信号及び疑似 R B 信号は、アシスト情報が報知される特別役であるアシストボーナス役 ( 「第 3 のボーナス役」と呼ばれている ) としてホールコンピュータ ( 外部装置 1 ) が集計管理するだけではなく、パチスロ機の上部付近に設置されているデータカウンタ ( 外部装置 2 ) にも出力されて、遊技者にパチスロ遊技の主要情報 ( 遊技回数、B B 回数、A R T 回数、出玉情報等 ) を表示する為に利用される。

#### 【 0067 】

この主制御部 100 は、遊技者のスタートレバー 9 の操作に伴って、内蔵する乱数発生部 103 で継続して発生させている乱数 ( 0 ~ 65535 の値 ) の 1 つを抽出することにより内部抽選を実行し、複数個 ( 通常は、20 個又は 21 個 ) の図柄が描かれた 3 列 ( 複数列 ) の図柄列であるドラム部 2 ( 左ドラム 2a 、中ドラム 2b 及び右ドラム 2c ) を回転させることにより図柄変動表示ゲームを開始する。例えば、この乱数抽選でベル、チェリー、スイカ又はプラム等の配当のある小役の何れかが内部当選 ( 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 10 の停止操作を行うと、主制御部 100 は操作順に従ってドラム部 2 を、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。

#### 【 0068 】

主制御部 100 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 RAM 102 に記憶しており、前扉 1b を開けた状態で確認スイッチ 21e が操作された場合に、( 総遊技回数 ) 分の ( 有利区間の遊技数 ) × 100 を算出して、メダル貯留枚数表示 LED 4b 又はメダル払出枚数表示 LED 4c の何れか一方に表示する。例えば、総遊技回数が 12345 ゲームで、有利区間の遊技数が 8000 ゲームとすると、有利区間の遊技比率は、約 64.803 パーセントとなるが、下一桁目を四捨五入して「 65 」と数字を点灯させて表示する。また、ROM 101 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、MAX 1500 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 100 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 160 に送信しないようになっている。

#### 【 0069 】

主制御部 100 は総遊技回数が、( 1 ) 第一閾値以下の場合、( 2 ) 第一閾値を超え第二閾値以下の場合、( 3 ) 第二閾値を超え第三閾値以下の場合、及び、( 4 ) 第三閾値を超えた場合、の 4 つの異なる表示条件の成立によって、遊技比率の表示方法を変更する。( 1 ) 主制御部 100 は、確認スイッチ 21e が有効に操作されると、総遊技回数が第一閾値 ( 例えば、6000 ゲーム ) 以下の場合、メダル貯留枚数表示 LED 4b の 7 セグ部に「 - - 」と表示して、遊技比率 ( 割合数字 ) を表示しない。( 2 ) 主制御部 100 は、確認スイッチ 21e が有効に操作されると、総遊技回数が第一閾値を超え第二閾値 ( 例えば、17500 ゲーム ) 以下の場合、上記の様にして遊技比率を求め、メダル貯留枚数表示 LED 4b の 7 セグ部に「 65 」と表示して、遊技比率を高速 ( 所定速度 ) で点滅表示

10

20

30

40

50

する。(3)主制御部100は、確認スイッチ21eが有効に操作されると、総遊技回数が第二閾値を超える場合(例えば、1000000ゲーム)以下の場合、同様に遊技比率を求め、メダル貯留枚数表示LED4bの7セグ部に「65」と表示して、遊技比率を低速(所定速度よりも遅い速度)で点滅表示する。(4)主制御部100は、確認スイッチ21eが有効に操作されると、総遊技回数が第三閾値を超える場合、同様に遊技比率を求め、メダル貯留枚数表示LED4bの7セグ部に「65」と表示して、遊技比率を点灯表示する。これによって、表示された遊技比率(数値)の信頼度が分かり易くなる。この例で言えば、信頼できるのは第三閾値を超えて遊技された後(つまり、1000001ゲーム目以降)の点灯表示ということになる。なお、RAM102に記憶している総遊技回数、及び、有利区間の遊技数は、設定変更されてもクリアされることなく記憶され続けるが、バックアップ電源が切れるとデータが破壊される(無意味なデータとなる)。また、有利区間の遊技数に替えて、非有利区間の遊技数を記憶し、(総遊技回数)分の(総遊技回数 - 非有利区間の遊技数) × 100を算出しても同じ結果となるので、この様にしてもよい。

#### 【0070】

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

#### 【0071】

この副制御部160は、主制御部100と同様に、CPUを内蔵したマイクロプロセッサを搭載する一体型のワンチップマイコンであり、サブ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。

#### 【0072】

副制御部160には、I/Oポート(図示せず)やデータバスを介して、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。

#### 【0073】

副制御部160は、スタートレバー9の開始操作に伴って、主制御部100が抽出した乱数を用いて内部抽選を実行し、大当たり、再遊技、各種小役又はハズレ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。

#### 【0074】

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

10

20

30

40

50

## 【0075】

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

## 【0076】

スペシャルボタンセンサ112は、スペシャルボタン14が操作された時にON信号(例えば、HIGH信号)を、離した時にOFF信号(例えば、LOW信号)を出力し、副制御部160はこのON信号を受信したタイミングやパルスを受信した回数(連打と呼ばれている。)に応じて、各種ゲーム及びその映像演出や当選告知等を表示演出装置11に表示する。

10

## 【0077】

扉異常信号出力装置113は、扉の開閉状態を検出して副制御部160に制御信号を出力する装置であり、主電源がONの状態においては前扉1bの開閉に応じてON/OFF信号を出力する一方、主電源がOFFの状態においては副電源(バックアップ電池)から供給される電力によって駆動され、主電源断時の前扉1bの異常開閉を検出及び記憶し、その後、主電源がONとなった場合でも、主電源断時の異常開閉を副制御部160に通知する。これにより副制御部160は、前扉1bが閉まっていて全く異常がないように見えても、主電源が入れられた時に警告音を発生させてるので、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。

20

## 【0078】

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

30

## 【0079】

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

## 【0080】

また、遊技者が所定数のメダルを投入後、スタートレバー9を正規に操作すると、スタートSWセンサ110はスタート信号を出力し、主制御部100はこのスタート信号の受信を契機として乱数抽選等を行って変動表示ゲームを開始するとともに、ドラム部2に駆動パルス信号を出力するようになっている。なお、この1回のスタートレバー9の操作によって行われる遊技が1ゲームの変動表示ゲームとなっており、遊技者はボーナスゲーム(ビッグボーナス又はレギュラーボーナス)を獲得してメダルを増やすことを目的に遊技を繰り返す。なお、ボーナスゲームとは、例えば第一種特別役物(RB)、第一種特別役物連続作動(RBB)又は第二種特別役物連続作動(CBB)を意味する。

40

## 【0081】

そして、主制御部100は、変動表示ゲーム中に停止ボタン10a、10b及び10cが操作されると、対応する回転ドラムの回転を個々に停止させ、所定の入賞役が成立(各回転ドラムの図柄が予め定めた所定の組み合わせで表示されると入賞となる。)してメダルの払い出しを行う場合、その払出し枚数を表示LEDブロック4中のメダル払枚数表示LED4cに表示して、これをクレジット数に加えてメダル貯留枚数表示LED4bに

50

表示させる。なお、精算ボタン 6 によって払い出し操作が行われた場合やクレジット数が例えば最大数の 50 枚を超えた場合には、主制御部 100 はメダル払出装置 18 を駆動制御し、必要数のメダルをメダル払出口 16 から排出させて受け皿 15 に蓄積させる。

#### 【 0082 】

さらに、主制御部 100 は、再遊技や小役、特にボーナスが内部当選した場合には、副制御部 160 に内部当選等に関する制御データ（イベントデータ）を出力する。そして、副制御部 160 は、主制御部 100 から制御データを受け取ると、遊技状態表示 LED 部 13 の点灯制御、スピーカ部 12 から効果音を発生させるための音声合成 LSI（図示せず）の制御、及び表示演出装置 11 の表示画面内におけるキャラクタや背景映像の表示制御等の各種演出動作を行うように構成されている。

10

#### 【 0083 】

150 は、段階設定部であり、図 20 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況に応じて、段階値 1 ~ 6（又は、飛び番号の 1, 3, 5, 7 等）の中から所望の設定値を選択することができる。

#### 【 0084 】

主制御部 100 には、打ち止め設定部（図示せず）が接続されておりであり、オン（又は「1」）であれば、ボーナスゲームが終了後、投入枚数 LED 4a 及びメダル貯留枚数表示 LED 4b 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。

20

#### 【 0085 】

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。

#### 【 0086 】

ドラム部 2 は、左ドラム 2a、中ドラム 2b 及び右ドラム 2c の 3 つのドラムを回転制御するためのステップモータ 30a、30b 及び 30c を備えており、主制御部 100 からの駆動パルス信号に応答して各ステップモータ 30a、30b 及び 30c が駆動され、駆動パルス信号を何れかの 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。

30

#### 【 0087 】

このステップモータ 30a、30b 及び 30c は、4 相 1 - 2 励磁方式でステップ数が 252 ステップ / 回転（1.43 度 / ステップ）であり、主制御部 100 が駆動パルス信号を 504 パルス入力すると丁度 1 回転する。主制御部 100 は、各ドラムに 1 つ設けられたフォトインタラプタからなる回胴センサ 31a、31b 及び 31c から、それぞれのインデックス信号（基準信号又は基準位置信号）が 1 パルス返ってくるので、各ドラムの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。

40

#### 【 0088 】

図 5 は、ドラム部の構成ブロック図である。

#### 【 0089 】

ステップモータ 30a（図示せず）、30b（図示せず）及び 30c の各回転軸には、厚肉の円盤状回転体である左ドラム 2a、中ドラム 2b 及び右ドラム 2c の中心部がそれぞれ連結されており、図示した矢印の方向（即ち、上から下方向）に回転する。また、各ドラムの外周部には複数種類の図柄が配置された左回胴帯 32a、中回胴帯 32b 及び右回胴帯 32c が貼り付けられており、変動表示ゲームにおいて同一図柄（予め決められた所定図柄）が有効ライン上に並んで窓部 3 に表示されれば役が成立（入賞又は作動）となる。なお、同図の星マーク、+マーク、プラムマーク（黒丸マーク）や三角マークは便宜

50

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。

#### 【0090】

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

#### 【0091】

図6は、ドラムの図柄配置表である。

#### 【0092】

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

#### 【0093】

各回胴帯には、例示したように、それぞれ異なった並びの図柄が21個描かれており、ボーナスが作動するビッグボーナス図柄の「赤7」、「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。

#### 【0094】

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2cが引込制御される状態を時系列的に示している。

#### 【0095】

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

#### 【0096】

例えば、ビッグボーナス役が内部当選し、停止した左ドラム2aと中ドラム2bの右斜め下の有効ライン上に図柄「7、7」が揃っている所謂リーチ状態（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10cが停止操作されたとき（図7(A)参照）、主制御部100は、図柄「7」を強制的に有効ライン上に引き込んで「7、7、7」の組み合せとなるように揃える引込制御を行う（図7(B)参照）。

#### 【0097】

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2cだけではなく、左ドラム2aや中ドラム2bのいずれの図柄に対しても行うようになっている。主制御部100は、乱数抽選結果（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100は、基準位置にある図柄番号に対応する滑りコマ数だけ、該当するリールドラムを移動させ、その後に停止させるように停止制御を行う。つまり、第一停止操作位置は合計63コマ位置（21コマ×3リール）あり、その全てのコマ位置に対する滑りコマ数を、滑りコマ数テーブルとして事前に作成するのである。

#### 【0098】

10

20

30

40

50

図7の例では、テンパイ状態において、右ドラム2cの図柄「7」が丁度4コマだけ上にあり、引込制御の対象となって有効ライン上に並ぶことになる。但し、この引込制御は4コマに限定されるものではなく、設計仕様又は法規制に適応させるように、引き込みコマ数をソフト制御で増減させることができる。なお、副制御部160は、一般遊技で乱数抽選結果が当選である場合、引込制御により所定の組み合わせで図柄が表示されるよう、回転ドラムの回転を停止させる為の補助情報（操作順序や操作タイミングなどのアシスト情報：AT情報）を表示演出装置11や音声で通知するのである。

#### 【0099】

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2cが回避制御（又は跳飛ばし制御）される状態を時系列的に示している。

10

#### 【0100】

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

#### 【0101】

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（跳飛し制御）は、主制御部100が内部当選状況に従った停止テーブルを参照し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。

20

#### 【0102】

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。

30

#### 【0103】

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。

#### 【0104】

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。

#### 【0105】

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。

40

#### 【0106】

駆動パルス信号は、回転ドラムを一定方向に回転させるためにモータコイルに入力される規定パターンの駆動パルスであり、図から分かるようにパターン0～7の8つのパターン番号がある。この駆動パルス信号としてパターン番号0～7をモータコイル1相～4相に3度繰り返して加えると（つまり、24パルス入力すると）、1図柄（1コマ）分だけ

50

回転ドラムが上から下へ回転する。

**【0107】**

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。

**【0108】**

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。  
10

**【0109】**

図10は、ドラム部に含まれる左ドラム2aの模式図である。

**【0110】**

図10(A)に示す通り、この左ドラム2aは矢印の方向(上から下方向)へ回転しており、実線で示した3つの窓部3の上段、中段又は下段の何れかにチェリー図柄(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。

**【0111】**

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。  
20

**【0112】**

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10aが操作されると、窓部3の上段にチェリー図柄を停止させる(ビタ図柄が上段位置にあると仮定)。なお、実際には停止までに約36ms必要なのでその分だけ上に位置するが、説明の都合上このように記している。また、停止操作から190ms以内に停止することが規定されているので、4コマ滑らない場合もある。図10(A)に示す1～4、及びチェリー図柄と重なった0のデータが滑りコマ数を示しており、主制御部100は、当選役、停止制御テーブル及び得点情報に基づいて停止演算処理し、遊技者が何時どのタイミングで停止ボタン部10を操作しても直ちに停止制御できるように、滑りコマ数テーブルを作成する。  
30

**【0113】**

一方、図10(C)及び図10(D)は回避制御等が行われる範囲を示しており、主制御部100は、上段チェリーが当選した場合であっても、チェリー図柄が上段位置から4コマより上の位置(つまり、図10(A)の4よりも上の位置)又は上段位置を少しでも過ぎた位置において停止ボタン10aが操作されると、上段位置の一つ上又は下段位置の一つ下にチェリー図柄を停止させハズレとする。つまり、中段チェリー(チェリー2)又は下段チェリー(チェリー3)が当選していないので、チェリー図柄を強制的に窓部3の外に停止させなければならないのである。  
40

**【0114】**

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

**【0115】**

図11(A)及び図11(B)に示す通り、左ドラム2a上のチェリー図柄はコマ番号8及びコマ番号19であると仮定して(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  
50

データ「1」及び入力パルス相データ「23」の範囲で停止ボタン10aが操作されるとチェリー図柄を上段に停止させて入賞とする。つまり、適当に停止ボタン10aを操作しても10/21の確率で入賞するだけではなく、当選告知を行うと熟練者であれば目押しを行って100%に近い確率で入賞させることができる。

#### 【0116】

図12は、図柄の組合せ表示判定図である。

#### 【0117】

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

10

#### 【0118】

また、8枚払い出しのベル図柄が窓部3の有効ライン上に揃って表示された場合、中段のみであれば8枚(8枚×1ライン：第1ライン)および上段と右斜め下であれば15枚(8枚×2ラインであるがMAX15枚：第2ライン及び第4ライン)の遊技メダルを払い出す。つまり、入賞の種類に応じて規定されている配当数の遊技媒体を、入賞分だけ合計して払い出すようになっているが、一度の払い出しの最大枚数は15枚である。

20

#### 【0119】

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。

30

#### 【0120】

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。

#### 【0121】

40

図13は、表示演出装置の構成ブロック図である。

#### 【0122】

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(ROM11c及びRAM11dを含む)、及びLCDや有機EL、LED等の表示パネル11eなどを備えている。なお、この図の場合、表示演出制御部11bにROM11cを別途設けているが、映像データの全てをROM161に記憶するようにしても問題はない。従って、ROM11cは、ROM161の一部と考えてよい。

#### 【0123】

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

50

パターンデータとの関係を対応付けている。

**【0124】**

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。

**【0125】**

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。10

**【0126】**

表示演出制御部11bは、演出コマンドを受け取ると、演出コマンドに対応する演出パターンデータをROM11cから読み出してRAM11dにデータ展開し、表示パネル11eに送信することにより、演出コマンドに応じた演出画像を表示画面上に表示するよう構成されている。

**【0127】**

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。

**【0128】**

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。20

**【0129】**

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）。

**【0130】**

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。40

**【0131】**

図17（A）（図15（B）と同じ）の夜の通常画面を表示している状態から、表示画面を左にスクロールし、墓地が拡大されてキャラクタの執事が「オリヤー」という叫び声50

と「ティロロロローン」という効果音と共に、堀り起こされた画面中央の墓穴から主人公のキャラクタを登場させたり(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。

#### 【0132】

図18は、一般的な抽選テーブルの概念図である。

#### 【0133】

抽選テーブルは、ROM101の所定のエリアに格納されており、当選役と乱数抽選に使用する置数との関係を規定している。10

#### 【0134】

本発明の回胴式遊技機の場合、主制御部100が乱数値を発生させる。この乱数値は周期的に $0 \sim 65535$ (m7)の全ての値を一周期(約 $6.5\text{ms}$ )に必ず一度だけランダムに発生するようになっている。図18(A)は、ハズレ確率が高い通常状態(初期状態又は非RT状態)で用いる抽選テーブルであり、スタートレバー9が操作されたタイミングに合わせて、主制御部100が内部抽選をしたときに、乱数値が $0 \sim m1$ の範囲であればビッグボーナス(BB)が当選となる。即ち、この内部抽選とは、スタート操作時に乱数値を1つだけピックアップ(抽出)し、抽選テーブルと比較して、当選役を決定することである。20

#### 【0135】

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

#### 【0136】

通常、これらの $m1 \sim m7$ の数値は、法規制(風営法)やゲーム性を考慮して適宜設定されるのであるが、BB当選確率は「1/400」程度、RB当選確率は「1/300」程度、チェリー及びスイカの当選確率は「1/50」程度、ベルの当選確率は「1/6」程度及びリプレイの当選確率は1/7.3となっている。なお、BBやRBは、単独で当選するが、レア役と同時に当選することもある。30

#### 【0137】

一方、図18(B)は、高確率再遊技状態(RT状態)で用いる抽選テーブルであり、リプレイタイムではリプレイの当選範囲がだけ広がるのに対して、ハズレとなる範囲がだけ狭くなることにより、リプレイの当選確率を「1/2」程度とする。これにより、3枚配当に相当するリプレイ当選の確率が大幅に上がる一方、ハズレとなる確率が下がるので、リプレイタイムにおいては結果的に遊技メダルの払い出し期待値が大幅に向上又は増大することになる。また、主制御部100が、この値を増減させることにより、リプレイタイムの期待値を所望のものに設定できる。

#### 【0138】

抽選テーブルの詳細図は省略するが、出玉率の段階設定値1~6及び投入メダル数(規定数)に対応した6つの抽選テーブル1、抽選テーブル2...抽選テーブル6があり、主制御部は段階設定部150により設定された段階設定値及び投入メダル数に応じて抽選テーブルを選択し、変動表示ゲームにおいてボーナスゲームや複数の小役の内部抽選を実行する。なお、内部抽選でボーナスゲームが当選する期待値は、一般に抽選テーブル1 < 抽選テーブル2 < ... < 抽選テーブル6となっているので、遊技者は高設定台を追い求めるのである。但し、3枚専用機であれば、メダル数1枚の抽選テーブルは不要である。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100は、共通当選確率役が当選した場合には、実行中の4050

有利区間としての有利遊技を終了させない。

**【0139】**

具体的には、通常区間ににおいて、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100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100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100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100は有利区間を終了する。

**【0140】**

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（共通当選確率役）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（共通当選確率役）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。

**【0141】**

図51は、有利区間処理手順を示すフローチャートである。

**【0142】**

図51(A)を参照して、主制御部100は、通常区間ににおいて有利区間移行抽せんに当選すると、ステップS200で有利区間の遊技を実行し、ステップS205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S200へ移行する一方、成立していればステップS210で終了抽選を実行する。主制御部100は、ステップS215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S200へ移行する一方、成立していればステップS220で共通当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S200へ移行する一方、当選していなければ終了する。

**【0143】**

図51(B)を参照して、主制御部100は、通常区間ににおいて有利区間移行抽せんに当選すると、ステップS250で有利区間の遊技を実行し、ステップS255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S250へ移行する一方、成立していればステップS260で共通当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S250へ移行する一方、当選していなければステップS265へ移行する。主制御部100は、ステップS265で終了抽選を実行し、ステップS270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S250へ移行する一方、成立していれば終了する。

**【0144】**

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。

**【0145】**

B B（ビッグボーナス）とは、「赤7」のB B図柄、「青7」のB B図柄、「黄7」のB B図柄が有効ライン上に揃った場合の役名であり、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（B B 1ゲーム～B B 3ゲーム：役物連続作動装置の作動）に突入し、359枚を超える払い出で終了する。

**【0146】**

10

20

30

40

50

R B (レギュラーボーナス)とは、「赤7」「赤7」「BAR」のR B図柄、「青7」「青7」「BAR」のR B図柄、「黄7」「黄7」「BAR」のR B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(R B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。

10

#### 【0147】

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

#### 【0148】

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、次回のゲームはメダルを投入することなく行うことができる。なお、フラグを下げるタイミングは任意である。

20

#### 【0149】

図46は、移行リプレイ役の構成図及びRT機の遊技状態遷移図(R T状態)の要部であり、一部のRT状態を省略している。

#### 【0150】

図46(B)のRT0は、リプレイ役(再遊技役)の当選確率が変動していない初期状態(非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。)となって通常ゲーム(一般ゲーム)が開始可能となる。通常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BB1(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BB1内部当選中となる。BB1の作動図柄(赤7、赤7、赤7)が表示されることによってBB1のボーナス遊技が開始可能となり、BB1遊技で規定数の359枚を超える(360枚以上)払い出しによりBB1のボーナス遊技が終了する。このBB1のボーナス遊技が終了したとき、RT1状態となり25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、25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RT1状態において、再遊技役として少なくとも、RT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46(A)の移行リップA\_1)を含めて抽選される。第1移行リプレイ役は、RPLY1及びRPLY2が同時に当選する再遊技役である。通常リプレイ図柄(図46(A)ではリップ、リップ、リップと標記)が有効ライン上に表示されるとRPLY1が入賞(作動)となる。特定の移行図柄(図46(A)では青セブン、リップ、リップと標記)が有効ライン上に表示されるとRPLY2が入賞(作動)となる。主制御部100は、RT1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RT4状態として、50ゲーム(あらかじめ定められた回数)のRT遊技(高確率遊技)を実行可能にする。一方、主制御部100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、RT1状態を維持する。例えば、RT1状態の20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RT4状態となり、

30

40

50

50ゲームのRT遊技を行うことが可能となり、結果的に70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RT遊技で実ボーナスが当選するとRT4状態は終了する。同様に、途中のRT1遊技で実ボーナスが当選するとRT1状態は終了する。

#### 【0151】

通常ゲームでBB2（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BB2内部当選中となる。BB2の作動図柄（青7、青7、青7）が表示されるとBB2のボーナス遊技が開始可能となり、規定数の359枚を超える払い出しによりBB2のボーナス遊技が終了する。このBB2のボーナス遊技が終了したとき、RT2状態となり25ゲームの高確率遊技が実行可能になり、25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RT2状態において、再遊技役として少なくとも、RT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46（A）の移行リプA\_2）を含めて抽選される。第2移行リプレイ役は、RPLY1、RPLY2及びRPLY3が同時に当選する再遊技役であるが、RPLY3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RPLY1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RPLY2が入賞となる。主制御部100は、RT2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RT4状態として、50ゲームのRT遊技（高確率遊技）を実行可能にする。一方、主制御部100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、RT1状態を維持する。

#### 【0152】

図では省略しているが、通常ゲームでBB3（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BB3内部当選中となる。BB3の作動図柄（黄7、黄7、黄7）が表示されるとBB3のボーナス遊技が開始可能となり、規定数の359枚を超える払い出しによりBB3のボーナス遊技が終了する。このBB3のボーナス遊技が終了したとき、RT3状態となり25ゲームの高確率遊技が実行可能になり、25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RT3状態において、再遊技役として少なくとも、RT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46（A）の移行リプA\_3）を含めて抽選される。第2移行リプレイ役は、RPLY1、RPLY2及びRPLY4が同時に当選する再遊技役であるが、RPLY4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RPLY1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RPLY2が入賞となる。主制御部100は、RT2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RT4状態として、50ゲームのRT遊技（高確率遊技）を実行可能にする。一方、主制御部100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、RT1状態を維持する。

#### 【0153】

ポイントは、RT1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、RT2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、RT3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。

#### 【0154】

図47～図50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。

#### 【0155】

主制御部100は、RT1状態において第1移行リプレイ役が内部当選し、停止ボタン部10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RPLY2が入賞となる。RT2状態において第2移行リブ

10

20

30

40

50

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 100 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 5 6 】

図 47 ( 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 10c 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 47 ( B ) は、第 2 停止操作（次の操作）により中停止ボタン 10b 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 5 7 】

図 47 ( C ) は、第 3 停止操作（最後の操作）により左停止ボタン 10a 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、RPL Y 1 が入賞したことを示している。なお、図 47 ( A ) の状態で、第 2 停止操作により左停止ボタン 10a が操作され、第 3 停止操作により中停止ボタン 10b が操作された場合も、RPL Y 1 が入賞し、主制御部 100 は RPL 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 10a 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、RPL 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 8 】

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 10c が操作され、第 2 停止操作により中停止ボタン 10b 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 2a 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 2a 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、ビ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 10a 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 9 】

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 10c が操作され、第 2 停止操作により中停止ボタン 10b 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 2a 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 2a 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、ビ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 10a 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 6 0 】

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 10c が操作され、第 2 停止操作により中停止ボタン 10b 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 2a 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 2a 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、ビ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 10a 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（ビタ止まり位置）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

10

20

30

40

50

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。

#### 【0161】

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。

#### 【0162】

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。10

#### 【0163】

遊技ホール側は、遊技者にプレイさせる前に、回胴式遊技機本体1の前扉を開けて電源スイッチ28cをオン状態にすると、各回路ブロックに電源が供給され、主制御部100は後述するステップS100で初期チェック（ハードウェアの異常チェック等）や初期設定（例えば、打ち止め設定フラグ「1」、ROM101が記憶する段階設定値「1」及び制御データの初期値をRAM102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。

#### 【0164】

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。20

#### 【0165】

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。

#### 【0166】

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S100で初期チェックや初期設定が実行された後、主制御部100はステップS110で設定用キースイッチ28aがON状態であるか否かを判断する。30

#### 【0167】

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

#### 【0168】

ステップS120の設定変更モードにおいて、遊技ホール側が遊技者にプレイさせる前に出玉率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S100に戻り、設定値を「6」に設定するとともに、再度ハードウェアの初期チェックと初期設定等の必要な処理を行う。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。40

#### 【0169】

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よいので、その方法を以下に説明する。50

**【0170】**

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。

**【0171】**

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FFFh番地まであり、使用している領域はF000h番地からF1FFFh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にすると設定が確定し、予め定められたRAM領域がクリアされる。クリアされるRAM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ます、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RAM領域が異なるようことで、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RAM領域を変化させることができるようにになっている。10 20

**【0172】**

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（RT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ROM及びRAM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RAM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。30

**【0173】**

主制御部100は、ステップS300で現在の設定値をメモリ（RAM領域）からロードし、ステップS310でその値を表示する。主制御部100は、ステップS320でスタートレバー9が操作されたか否歯を判断し、操作されていればステップS350に移行する一方、操作されていなければステップS330に移行する。主制御部100は、ステップS330で変更スイッチ（設定ボタン）が操作されれば、ステップS340で設定値に1を加算して、ステップS310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S320に移行する。

**【0174】**

主制御部100は、ステップS350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S360で設定スイッチがON状態からOFF状態になるのを待ち、OFF状態になるとステップS370で変更された設定値をRAMに設定（記憶）する。主制御部100は、ステップS380で記憶する操作回数Nに応じて定められた複数のRAM領域の一部又は全てをクリア（初期化）し、ステップS390でクリアしたRAM領域の初期設定を行って、このサブルーチンを抜ける。40

**【0175】**

ここで図20に戻り、主制御部100は、ステップS100で初期画面の表示設定を行う為に、副制御部160に制御データを出力すると、副制御部160は、例えば演出コマンドとして（\$Y0\$01）を表示演出装置11に送信する。その結果、表示パネル11eには、スタート画面として、夜空に満月とドラキュラ城と墓地の画面で構成される「夜50

の演出パターン1」を表示する（図示せず）。

**【0176】**

主制御部100は、段階設定値の変更後にステップS130に移行すると、ドアオープ  
ンやホッパーエラー、セレクターエラー等の異常発生のチェックを行い、異常があればス  
テップS140に移行して異常処理の後に再度ステップS100に戻る一方、異常がなけ  
れば、ステップS150に移行する。特に、主制御部100は、異常チェックとして、ワー  
ークRAM領域に記憶している段階設定値のデータが0～5（メダル払枚数表示LED  
4cに表示される段階設定値は各々1～6に対応する）の範囲内にあるか否かを確認し、  
段階設定値が所定の範囲内になければ、表示演出装置11、スピーカ部12及び遊技状態  
表示LED部13により警告（「EE」エラーの文字表示、発光及び警告音）を発生させ  
てエラー処理（ステップS140の異常処理）を行わせる。  
10

**【0177】**

主制御部100は、ステップS150に移行すると、メダル検出センサ130又はベット  
ボタンセンサ140により、遊技者が遊技に必要な数量の遊技メダルを投入したか否か  
を判断し、所定数だけ投入した場合には、ステップS160に移行する一方、投入してい  
なければステップS130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。

**【0178】**

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回のスタートレバーが押されるまで持ち越す  
処理を行う様にもできる。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「ブツ、ブツ」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。  
20

**【0179】**

主制御部100は、ステップS160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S170  
に移行する一方、開始させていなければステップS130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。  
30

**【0180】**

主制御部100は、ステップS170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）。

**【0181】**

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。  
40

**【0182】**

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10  
0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、大當  
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  
50

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。

#### 【0183】

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、ROM161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込装置18から払い出し、メダル払出口16より排出する。

#### 【0184】

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。10

#### 【0185】

そして、主制御部100は、ステップS170のゲームメイン処理を終了すると、ステップS130に戻り、順次処理を繰り返す。

基本実施例の変形例：

#### 【0186】

変形例1：遊技開始時に3つのリールの回転速度を遊技者が選択でき、その回転速度によって配当枚数が異なるボーナスを設けることを考案した。20

#### 【0187】

例えば、チェリー役として(チェリー-チェリー-チェリー)の入賞時において、リールの回転速度が100回転であれば配当は15枚、80回転であれば配当は10枚、60回転であれば配当は5枚となる。チェリー図柄は、各リールに1個ずつしか配置されておらず、目押しができないと揃えることが非常に困難な配列となっている。このボーナス中は、チェリー役しか当選せず(つまり、チェリー役100%当選)、チェリー図柄が3つ揃わなければ配当は得られず、目押し力が試されるボーナスとなる。一定枚数の払い出し以上でボーナスは終了する。仮に、投入枚数を3枚とすると、目押しができなければ無配当となり、1遊技で3枚のメダルが減少することになる。効果として、客が自分の技量(目押し力)に応じて、自分が識別しやすいリール回転速度を選択でき、最適なリール回転速度で遊ぶことができる。さらに、速度が速い(=難しい)ほど、配当枚数を上げることによって、より多い配当を得るために技量を磨いていくという客のチャレンジ精神をくすぐる。技量(目押し力)が高い客ほど早くボーナスを消化でき、投入枚数も少なくなるので、獲得枚数も上昇する。30

#### 【0188】

変形例2：引き込みコマ数によって配当枚数が変動するボーナスを設けることを考案した。

#### 【0189】

例えば、左リールにBAR図柄が1個しかない配列で、中リールと右リールにはベル図柄が引き込み100%の配列となっている(つまり、左リールのみ要目押し)。このボーナス中は、このBAR役として(BAR-ベル-ベル)しか当選せず(つまり、BAR役が毎遊技100%で当選)、BAR役の入賞時において、BAR図柄が0コマ滑り(ピタ停止)であれば15枚の配当、BAR図柄が1コマ滑りであれば12枚の配当、BAR図柄が2コマ滑りであれば9枚の配当、AR図柄が3コマ滑りであれば6枚の配当、AR図柄が4コマ滑りであれば3枚の配当、左記以外であれば0枚配当(ハズレ)となる。左リールの停止時に、滑ったリールのコマ数がメイン表示器(PAYOUT)と液晶等の演出用表示器に表示される。効果として、客の技量によって得られる入賞枚数が変動することにより、より多い配当を得るために技量を磨いていくという客のチャレンジ精神をくすぐる。客の技量がより大きく反映されるパチスロ機となる。40

#### 【0190】

変形例3：変形例1及び変形例2の2つを合体させたボーナスも可能であり、より難しい条件であるほど配当枚数が多くなる。例えば、100回転+ビタ停止で15枚の配当、80回転+ビタ停止で12枚の配当、60回転+ビタ停止で9枚の配当、100回転+1コマ滑りで12枚の配当、80回転+1コマ滑りで9枚の配当、60回転+1コマ滑りで6枚の配当、…となる。効果として、リールの回転速度を選択できることで、客が自分の技量に応じたメダル獲得方法を考えるという戦略性が生まれる。

#### 【0191】

変形例4：客がリール滑りコマ数を選択できるボーナスを考案した。「滑りコマ数」は客にとっては図柄を表示させるための補助機能にあたる。その補助機能のレベル（程度）を客が選択できるようにし、難しいもの（つまり、滑りコマ数を減らす）を選択した場合には、その難易度に応じて表示された図柄組合せの配当枚数が上がるようになる。客が選択した滑りコマ数は、メイン表示器（PAYOUT）と液晶等の演出用表示器に表示される。例えば、「1コマ滑り選択中」と表示する。引き込みが100%ではなく、取りこぼす可能性がある小役が当選（入賞組合せが当選）した場合、0コマ滑り（滑りナシ）で入賞すると全役で15枚の配当、1コマ滑りで入賞すると全役で12枚の配当、2コマ滑りで入賞すると全役で9枚の配当、3コマ滑りで入賞すると全役で6枚の配当、4コマ滑りで入賞すると全役で3枚の配当となる。効果として、滑りコマ数（補助機能）を選択できるので、客が自分の技量に応じたメダル獲得方法を考えるという戦略性が生まれる。

#### 【0192】

変形例5：リールの視認範囲を客が選択できるボーナスを考案した。一般的に、リールの視認範囲は3リールの場合、3コマ×3リールの9図柄である。視認範囲が狭いと図柄を識別する範囲が狭くなるため、遊技者は目押しが難しくなる。この視認範囲を客が選択することができるようになり、視認範囲を狭いほど、図柄入賞時の配当枚数が上がるようになる。例えば、視認範囲を中段の1ラインとすると全役で15枚の配当、視認範囲を中段+下段の2ラインとすると全役で12枚の配当、視認範囲を上段+中段+下段の3ラインとすると全役で9枚の配当となる。効果として、客が自分の技量（図柄の識別程度と目押し能力）に応じたメダル獲得方法を考えるという戦略性が生まれる。

#### 【0193】

変形例6：停止ボタンの操作可能となった時からすべてのリールが停止するまでの時間と、その時の出目との組合せに応じてボーナスの抽せん確率が変わる遊技機を考案した。要するに、早くリールを止めて、さらに正確な位置でリールを停止させると、ボーナス確率が上がるという性能を持つのである。すなわち、早く正確にリールを止めることがボーナス確率に影響するようになる。

#### 【0194】

変形例7：特定の図柄組合せ（パンク役）を揃えてしまうと終了してしまうボーナスを考案した。さらに、そのパンク役がボーナス作動毎に抽選で決定される。パンク図柄の組合せには、引き込みが良いものと悪いものがあり、引き込みが良いものだと回避するための目押しが難しくなるという性能を有する。ゲーム性を更に追加すると、パンク役の抽選状態が変わるチャンスゾーンを設ける。チャンスゾーン中に当たったボーナスの場合は、引き込みが悪いパンク役（回避の目押しが簡単なもの）が選ばれやすくなる。

#### 【0195】

変形例8：同じ規定数で有効ラインを増加させる役物を考案した。例えば、1ライン有効が15ライン有効になり、1枚役が15枚役に変化する。例えば、チェリー役として、（ANY - チェリー - ANY）があり、通常遊技時は中段1ラインで1枚配当であるが、同じ規定数でボーナス中は15ラインに増加して15枚配当になる。行規則では同一規定数では有効ラインは変えられないが、カジノのスロットマシンの様に有効ラインがたくさんあれば、同じ入賞でも配当枚数が重複することによって増加するのである。

#### 【実施例1】

#### 【0196】

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

10

20

30

40

50

等を参照して詳細に説明する。特に、リプレイの当選確率が変動し、実ボーナス及びアシストボーナス（A R T、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。

#### 【0197】

図21は、ドラムの図柄配置図である。

#### 【0198】

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

#### 【0199】

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、B A R図柄、ベル図柄、チェリー図柄、スイカ1図柄、スイカ2図柄、リプレイ1図柄、リプレイ2図柄、リプレイ3図柄の10種類）が21個配置されている。

#### 【0200】

図22は、図柄の組合せ表示判定図である。

#### 【0201】

主制御部100は、ドラム部2が3個すべて停止したときに、遊技メダルの投入枚数に応じた窓部3の有効ライン上で入賞及び作動に係る図柄の組合せ表示判定を行う（図22（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。

#### 【0202】

図22（B）は、遊技メダルを規定数3枚投入した場合の有効ラインであり、左ドラム2a、中ドラム2b及び右ドラム2cの順に、第1ライン（中段、中段、中段：中央横ライン）のみが有効となる。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。

#### 【0203】

図23は、通常時及びボーナス作動時の配当表である。

#### 【0204】

主制御部100は、リール（回胴又はドラム）が3個すべて停止したときに、有効ライン上（図22参照）で入賞及び作動に係る図柄の組合せ表示判定を行う。

#### 【0205】

（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2aに（リプレイ1／リプレイ2／リプレイ3）、中ドラム2bに（B A R／宝石／チェリー）、右ドラム2c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枚でその後にボーナス1が付与される（2種B B 1が作動する。作動図柄1）。同様に、左ドラム2aに（リプレイ1／リプレイ2／リプレイ3）、中ドラム2bに（リプレイ2／リプレイ3）、右ドラム2cに（B A R／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2aに（チェリー／スイカ2）、中ドラム2bに（B A R／宝石／チェリー）、右ドラム2cに（B A R／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1/350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180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。

#### 【0206】

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100%）。特に、ボーナス1の

10

20

30

40

50

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。

#### 【0207】

通常遊技やA R T遊技等の全ての遊技(図31参照)において、ボーナス1が入賞し、実ボーナスゲーム中に宝石図柄が中央一直線に揃う(状態になる)と、魔法陣役物51の宝石ランプが青色、黄色、緑色、赤色の順に一つずつ点灯する。例えば、4つの宝石ランプの全てが点灯中に、通常リプレイ1が当選すると、ベル役が当選したとして当選役変換処理が行われる。また、強チェリーが当選すると、確定役が当選したとして当選役変換処理が行われる(図52参照)。

10

#### 【0208】

(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14枚となる。

#### 【0209】

(3)右下ベル：例えば、左ドラム2aに(リプレイ2)、中ドラム2bに(ベル)、右ドラム2cに(リプレイ1)が有効ライン上に揃って停止すると、右下にベル図柄が表示され、右下ベルが入賞する。メダル(遊技媒体)の獲得枚数は、14枚となる。

#### 【0210】

(4)上段スイカ：例えば左ドラム2a(ベル)、中ドラム2bには(リプレイ2)、右ドラム2cに(チェリー)が有効ライン上に揃って停止すると、上段にスイカ図柄が表示され、上段スイカが入賞する。メダル(遊技媒体)の獲得枚数は、1枚となる。

20

#### 【0211】

(5)右下スイカ：例えば、左ドラム2aに(ベル)、中ドラム2bに(スイカ1)、右ドラム2cに(チェリー)が有効ライン上に揃って停止すると、右下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。

#### 【0212】

(6)2連チェリー(弱チェリー)：例えば、左ドラム2aに2番の(B A R)、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て停止すると、右上にチェリー図柄が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

#### 【0213】

(7)3連チェリー(強チェリー)：例えば、左ドラム2aに2番の(B A R)、中ドラム2bに(チェリー)、右ドラム2cに(スイカ2)が有効ライン上に揃って停止すると、右上にチェリー図柄が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2cに(白セブン)が停止してもよい。

#### 【0214】

(8)中段チェリー：例えば、左ドラム2aに3番の(チェリー)、中ドラム2bに2番の(B A R)、右ドラム2c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

#### 【0215】

(9)プレミア役：例えば、左ドラム2aに(宝石)、中ドラム2bに(宝石)、右ドラム2c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、14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。

#### 【0216】

(10)複数種類の1枚役：例えば、左ドラム2aに(リプレイ1)、中ドラム2bに

50

(BAR)、右ドラム2cに(BAR)が有効ライン上に揃って停止すると、1枚役1が入賞する。メダル(遊技媒体)の獲得枚数は、1枚となる。この1枚役は停止制御用の小役であり、1枚役1～1枚役n(nは、2以上の自然数)まで複数種類存在するが、他の1枚役についても同様なので、説明を省略する。

#### 【0217】

(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。次ゲーム以降連續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

#### 【0218】

(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

#### 【0219】

(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。

#### 【0220】

(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

#### 【0221】

(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、複数種類のリブ4050

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るようになっているものを押し順リプレイと称する。

#### 【0222】

(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

#### 【0223】

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。

#### 【0224】

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

#### 【0225】

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う。30

#### 【0226】

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

#### 【0227】

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。50

0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。

#### 【0228】

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1s t押し順ベル)あり、左押し順ベルが当選して中押し又は右押しした場合にベル小役を取りこぼして、コボシ目が表示されると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

#### 【0229】

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。

#### 【0230】

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

#### 【0231】

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)の状態で、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)の状態で、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いいように、第一停止操作後の滑りコマ数テーブルを作成しており、遊技者が正解操作順序の左停止ボタン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)の状態で、FRU2がテンパイしている。主制御部100は、右停止ボタン10cが操作されてもいいように、第二停止操作後の滑りコマ数テーブルを作成し、正解操作順序の右停止ボタン10cを第三停止操作した場合、主制御部100は、滑りコマ数テーブルを参照し、該当する滑りコマ数データに基づいて、0コマ~4コマの範囲で右ドラム2cを停止させ、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

#### 【0232】

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。

#### 【0233】

主制御部100は、第一停止操作が正解の図27(B)の状態で、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)参4050

照)。こ

の図27(C)の状態で、FRU3がテンパイしている。主制御部100は、左停止ボタン10aが操作されてもいいように、第二停止操作後の滑りコマ数テーブルを作成し、遊技者が左停止ボタン10a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2a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、FRU2又はFUL3の何れかが必ず入賞するが、5コマ以上の間隔でFRU3図柄を配置することで、FUL3を取りこぼすことがあるようにもできる。

#### 【0234】

10

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。

#### 【0235】

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10c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2cを停止させ、BAR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、BAR図柄が有効ラインに停止しているので、この時点で、FRU11又はFRU14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10a又は中停止ボタン10bの何れを操作されてもいいように、第一停止操作後の滑りコマ数テーブルを作成しており、遊技者が左停止ボタン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、FRU11及びFRU14が共にテンパイしている。主制御部100は、中停止ボタン10bが操作されてもいいように、第二停止操作後の滑りコマ数テーブルを作成し、遊技者が中停止ボタン10bを第三停止操作した場合、主制御部100は、滑りコマ数テーブルを参照し、該当する滑りコマ数データに基づいて、0コマ~4コマの範囲で中ドラム2bを停止させ、BAR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、BAR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、阻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

#### 【0236】

30

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。

#### 【0237】

40

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10a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、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FRU12又はFRU15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10b又は右停止ボタン10cの何れを操作されてもいいように、第一停止操作後の滑りコマ数テーブルを作成している。遊技者が中停止ボタン10bを第二停止操作した場合、主制御部100は、滑りコマ数テーブルを参照し、該当する滑りコマ数データに基づいて、0コマ~4コマの範囲で左ドラム2aを停止させ、引き込み範囲内にBAR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

50

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 10 c が操作されてもいいように、第二停止操作後の滑りコマ数テーブルを作成しており、遊技者が右停止ボタン 10 c を第三停止操作した場合、主制御部 100 は、滑りコマ数テーブルを参照し、該当する滑りコマ数データに基づいて、0コマ～4コマの範囲で右ドラム 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。

#### 【0238】

図 30 は、遊技状態遷移図（R T 状態）である。

#### 【0239】

図の R T 0 は、リプレイ役（再遊技役）の当選確率が変動していない初期状態（非 R T 状態）であり、段階設定値が打ち直された直後のゲームから、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 R T 1 移行リプレイ（再遊技 1）、R T 2 移行リプレイ（再遊技 2）及び R T 3 移行リプレイ（再遊技 3）が一切当選しないので、この状態から R T 1 へ移行するには、上述した押し順小役のコボシ目が有効ライン上に表示されなければならない。一方、B B 1（ボーナス 1）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、B B 1 が当選した R T 0 状態に戻るだけなので、このルートでも R T 1 へ移行することはできない。なお、R T 0 ~ R T 3 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。

#### 【0240】

R T 0 状態の一般ゲームで押し順小役が内部当選し、停止ボタン 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 R T 1 状態となる（継続ゲーム数は定められていない。つまり、無限である）。この R T 1 状態におけるリプレイ確率もまた約 1 / 7 . 3 であり、図 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 R T 1 状態の遊技が、リプレイ確率がほぼ同じ約 1 / 7 . 3 の遊技状態であるが、遊技者が主に滞在する通常遊技はこの R T 1 状態である。

#### 【0241】

R T 1 状態で R T 2 移行リプレイ（再遊技 2）が内部当選し、作動図柄が有効ライン上に表示されると、リプレイ確率が約 1 / 2 に上昇した R T 2 状態となる。また、R T 2 状態では 2 つのボーナス役や小役の当選確率が約 1 / 3 なので、ボーナス役、小役及びリプレイ役の当選確率は 5 / 6 ( 83 . 3 % ) であり、ハズレが 1 / 6 ( 16 . 7 % ) の状態となる。

#### 【0242】

R T 1 移行リプレイ（再遊技 1）は、遊技者が偶然に停止ボタン部 10 を変則押しした時に R T 2 移行リプレイが作動すると、R T 2 状態に移行してしまうので、逸早く R T 1 状態に落とす為の機能（つまり、コボシ目と同じ機能）を有している（転落リプレイ）。

#### 【0243】

R T 2 状態で R T 3 移行リプレイ（再遊技 3）が内部当選し作動すると、リプレイ確率がほぼ同じ約 1 / 2 の R T 3 状態となる。また、R T 3 状態は R T 2 状態で当選するリプレイ役の種類や当選領域の大小が異なっている点で相違している。R T 3 状態におけるハズレ確率は、R T 2 状態と同じ 1 / 6 ( 16 . 7 % ) である。

#### 【0244】

実ボーナス（ボーナス 1）は、初期状態、R T 1 状態、R T 2 状態及び R T 3 状態で当選可能である。ボーナス 1 は、単独で内部当選することなく、レア小役やリプレイ役と

10

20

30

40

50

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、ボーナス持越し状態で、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。

#### 【0245】

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。図55は、遊技の基本概念の説明図である。

#### 【0246】

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

#### 【0247】

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。12ゲーム～18ゲーム程度で構成される通常遊技（短周期）、12回の通常遊技（短周期）からなる短周期遊技セットと、その後に移行可能な複数ゲーム行われる高確率遊技（長周期）1回で1セット（1つのセット遊技）とし（図55（A）参照）、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できない。逆に、設定変更時に所定時間（例えば、0時0分の位置）に合わすような仕様であれば、遊技者は設定変更されたことを察知できてしまう。20

#### 【0248】

非ART状態は、基本的に通常遊技（短周期）及び高確率遊技（長周期）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7時丁度となって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ゲーム消化すると短周期遊技が終了（12時間経過で終了）して、移行条件が成立すると約20ゲーム実行可能な高確率遊技（長周期）へと移行する。この12回の通常遊技（短周期）とその後の高確率遊技（長周期）で1セットが構成されている。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。また、役抽選によりレア役が当選した時、主制御部100は移行抽選を実行し、当選すると高確率遊技（レア役）に移行させる。なお、主制御部100は、短周期遊技セットの終了した時点でクリアポイント（長周期）の残りが閾値の20ポイント以下か否かを判定し、20ポイント以下であれば高確率遊技（長周期）へと移行させる。一方、20ポイントを超えていれば、次のセット遊技の通常遊技（短周期0）へと移行させる（図55（A）参照）。304050

## 【0249】

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ことがある。ただし、これらの他に演出パターンは複数存在する。

## 【0250】

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、通常遊技（短周期）12回と、高確率遊技（長周期）1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。また、長周期ポイントは高確率遊技（レア役）においても獲得できる。

## 【0251】

ここで図55を参照して、疑似ボーナスが当選するまでの遊技の基本概念を詳細に説明する。短周期遊技は、通常遊技（短周期0）～通常遊技（短周期11）まで12遊技区間で構成されており、通常遊技（短周期11）の後に移行条件が成立すると長周期遊技が行われ、その途中でレア役遊技が行われることがある（図55（A）参照）。通常遊技（短周期0）は低確率、通常遊技（短周期1）は低確率、通常遊技（短周期2）は中確率、通常遊技（短周期3）は低確率、通常遊技（短周期4）は低確率、通常遊技（短周期5）は高確率、通常遊技（短周期6）は低確率、通常遊技（短周期7）は低確率、通常遊技（短周期8）は中確率、通常遊技（短周期9）は低確率、通常遊技（短周期10）は低確率、通常遊技（短周期11）は高確率となるように予め決められている。つまり、時計役物が3時と9時を示す短周期遊技が中確率、6時と12時を示す短周期遊技が高確率と定められており、遊技者にそれぞれの時間帯における期待度を的確に付与することができる。即ち、ポイント獲得の期待値が異なる複数のポイント抽選テーブルがあり、複数の短周期遊技（通常遊技（短周期0）～通常遊技（短周期11））に対して、どのポイント抽選テーブルを使用するかが予め定められている。

## 【0252】

主制御部100は、1セットの開始時点において、クリアポイント抽選テーブルを用いてクリアポイント（長周期）及びクリアポイント（短周期）を所定のタイミングで事前に決定している。例えば、クリアポイント（長周期）は、クリアポイント抽選テーブルを用いて抽選で得られたポイントが50ポイントとすると、その値にNを掛けた値とする。Nは5倍という固定値とすると、250ポイントとなる。なお、Nはその都度抽選で決定してもよい。次に、同じクリアポイント抽選テーブルを用いて抽選し、得られたポイントが75ポイントであれば、その値がクリアポイント（短周期）となる。以下、クリアポイント（長周期）をCpt-L、クリアポイント（短周期）をCpt-Sと記載する。

### 【0253】

主制御部100は、通常遊技(短周期0)は低確率であるから、獲得ポイント抽選テーブル(低確率用)を選択し、約12ゲームの間、役抽選結果に応じて獲得ポイントを抽選して、記憶しているCPT-L及びCPT-Sのそれぞれから獲得ポイントを減算する。CPT-L又はCPT-Sの何れかが0になると疑似ボーナス放出条件が達成となり、その後に疑似ボーナス当選が告知される。なお、通常遊技(短周期0)でCPT-Sが0とならなかった場合、通常遊技(短周期1)の開始時に新たなCPT-Sが抽選されるが、CPT-Lは長周期遊技が終了するまで引き継がれ、終了時点で次のセットの為に再びCPT-Lが抽選される。通常遊技(短周期2)と通常遊技(短周期8)は獲得ポイント抽選テーブル(中確率用)、通常遊技(短周期5)と通常遊技(短周期11)は獲得ポイント抽選テーブル(高確率用)が選択されて、役抽選結果に応じて獲得ポイントが抽選で決定される。レア役遊技においても獲得ポイントが抽選で決定され、CPT-Lから減算される。主制御部100は、通常遊技(短周期11)を終了した時点でクリアポイント(長周期)の残り(即ち、CPT-L)が閾値の20ポイント以下か否かを判定し、20ポイント以下であれば高確率遊技(長周期)へと移行させる。一方、20ポイントを超えていれば、次のセット遊技の通常遊技(短周期0)へと移行させる(図55(A)参照)。

### 【0254】

高確率遊技(長周期)に移行すると、短周期遊技と同様にCPT-Sが決定されCPT-Sが0になるとクリア(条件達成)となる。また、通常遊技(短周期0)から始まったCPT-Lも引き継いでおり、0になるとクリア(条件達成)となるので、CPT-LとCPT-Sとが共にクリアされることもある。疑似ボーナスの表ストックがなくなつて疑似ボーナスが終了すると、必ず長周期遊技となり、裏ストックがあればここで放出されるが、引き継いでいるCPT-Lから獲得ポイントが減算されるので、0となってクリアされる場合もある。仮に、裏ストックが1でCPT-Lが0とすると、裏ストックによる疑似ボーナスが実行され、裏ストックが0で疑似ボーナスを終了すると、長周期遊技におけるCPT-Lが0なので疑似ボーナスが当選となる。その場合、当該長周期遊技が終了時点で次のセット用の新たなCPT-Lが決定され、次のセットの3回の短周期遊技(通常遊技(短周期0)～通常遊技(短周期2))以内でボーナスが放出される。

### 【0255】

疑似ボーナス当選の場合、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つ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)。

### 【0256】

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

10

20

30

40

50

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。

#### 【0257】

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。10

#### 【0258】

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。20

#### 【0259】

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。3040

#### 【0260】

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。50

**【 0 2 6 1 】**

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率状態との中間確率の高確状態で用いられる。

10

**【 0 2 6 2 】**

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。

20

**【 0 2 6 3 】**

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（A T 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（B B 1）や疑似ボーナス（疑似 B B 又は疑似 R B）を放出する前兆演出として、夜のカミナリ画面が用いられる。特に、通常中に実ボーナス（B B 1）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。

30

**【 0 2 6 4 】**

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「B O N U S」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。

40

**【 0 2 6 5 】**

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「オリヤー」という叫び声と「ティロロロローン」という効果音と共に、堀り起こされた画面中央の墓穴から主人公のキャラクタを登場させることにより、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）。

**【 0 2 6 6 】**

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 B B と疑似 R B 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 10

50

0は、副制御部160に入賞操作順序情報を送信する。副制御部160は、入賞操作順序情報を受信した場合、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。

## 【0267】

10

図34（C）の状態で、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35（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35（C）参照）。

## 【0268】

主制御部100は、疑似ボーナス待機中（図30のRT1状態）において、外部集中端子板170の外部出力信号1（疑似BB信号）及び外部出力信号2（疑似RB信号）を共にOFF状態としており、RT1状態でRT2移行リプレイ（再遊技2）が内部当選した時に、停止ボタン部10の操作順序を副制御部160に報知させる。遊技者によって正しく操作されると、RT2移行リプレイの作動図柄が有効ライン上に表示され、リプレイ確率が約1/2に上昇したRT2状態となる。また、主制御部100は、RT2状態でRT3移行リプレイ（再遊技3）が内部当選した時に、停止ボタン部10の操作順序を副制御部160に報知させる。遊技者によって正しく操作されると、RT3移行リプレイの作動図柄が有効ライン上に表示され、リプレイ確率がほぼ同じ約1/2のRT3状態となる。

20

## 【0269】

主制御部100は、実ボーナス（ボーナス1）が内部当選しているか否かに拘わらずRT3状態において、放出する疑似BB又は疑似RBを決定しており、疑似BBの場合には赤7図柄（特別図柄の組合せ）が左上り一直線に揃って表示される（一直線に停止表示可能な）ボーナスリプレイ1が当選するのを待機するが、エンディングカウンタが0でなければボーナスリプレイ1が当選しても図34（C）の状態とはせずに、左ファースト又は中ファーストの操作順序を報知させる。これにより赤7図柄は一直線に表示されずに、通常リプレイが作動することになる。このエンディングカウンタは、例えば所定値が10ゲームで1ゲームが進行すると1減算され、0になっていることを条件に（ゲームカウンタに基づく逆押し報知条件が成立）、主制御部100は図34（C）の状態として、逆押し操作で特別図柄の組合せを狙わせるのである。エンディングカウンタが起動するのは、複数の敵キャラクタの中の敵ボスキャラクタを倒した場合であり、疑似ボーナス待機中が最低10ゲーム続きその後に特別図柄を表示させるものである。

30

## 【0270】

40

疑似BBを放出する場合には、主制御部100は、実ボーナスが内部当選しているか否かに拘わらずRT3状態（及び逆押し報知条件が成立状態）において、ボーナスリプレイ1が内部当選したことを契機にして、停止スイッチの最終操作によって疑似BB信号をOFFからONに出力する。このとき、赤7図柄が一直線に表示されたか否かに拘わらず、第3停止ボタン操作の離し時点を契機にして、疑似BB信号をOFFからONにする。但し、遊技者が報知した操作順序通りに停止ボタン部10を操作しなかった場合に、疑似BB信号をOFFからONにするようになっている。例えば、疑似BBを放出する場合に、RT2状態又はRT3状態の何れかで押し順ベルが当選したとき、（停止スイッチの操作順序が報知されたにも拘わらず、）そのコボシ目が表示されて払出しがなかつたら疑似BB信号を出力するが、阻害小役が入賞して例えれば1枚の払出があると疑似BB信号を出力

50

しない。又は、疑似 B B を放出する場合に、R T 2 移行リプレイ（再遊技 2 ）が内部当選して、（停止スイッチの操作順序が報知されたにも拘わらず）R T 2 移行リプレイの作動図柄が有効ライン上に表示されなかったら疑似 B B 信号を出力する。又は、疑似 B B を放出する場合に、R T 3 移行リプレイ（再遊技 3 ）が内部当選して、（停止スイッチの操作順序が報知されたにも拘わらず、）R T 3 移行リプレイの作動図柄が有効ライン上に表示されなかったら疑似 B B 信号を出力する。

#### 【 0 2 7 1 】

疑似 R B を放出する場合には、主制御部 1 0 0 は、実ボーナスが内部当選していないR T 3 状態（及び逆押し報知条件が成立状態）において、ボーナスリプレイ 2 が内部当選したことを契機にして、停止スイッチの最終操作によって疑似 R B 信号を OFF から ON に 10 出力する。このとき、B A R 図柄が一直線に表示されたか否かに拘わらず、第 3 停止ボタン操作の離し時点を契機にして、疑似 R B 信号を OFF から ON にする。但し、遊技者が報知した操作順序通りに停止ボタン部 1 0 を操作しなかった場合に、疑似 R B 信号を OFF から ON にするようになっている。例えば、疑似 R B を放出する場合に、R T 2 状態又は R T 3 状態の何れかで押し順ベルが当選したとき、（停止スイッチの操作順序が報知されたにも拘わらず、）そのコボシ目が表示されて払出しがなかつたら疑似 R B 信号を出力するが、阻害小役が入賞して、例えば 1 枚の払出があると疑似 R B 信号を出力しない。又は、疑似 R B を放出する場合に、R T 2 移行リプレイ（再遊技 2 ）が内部当選して、（停止スイッチの操作順序が報知されたにも拘わらず、）R T 2 移行リプレイの作動図柄が有効ライン上に表示されなかつたら疑似 R B 信号を出力する。又は、疑似 R B を放出する場合に、R T 3 移行リプレイ（再遊技 3 ）が内部当選して、（停止スイッチの操作順序が報知されたにも拘わらず、）R T 3 移行リプレイの作動図柄が有効ライン上に表示されなかつたら疑似 R B 信号を出力する。

#### 【 0 2 7 2 】

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。図 3 8 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の概要を表示している。

#### 【 0 2 7 3 】

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 7 4 】

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、A R T 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 A R T 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 40 50

せんを弱くする（もしくは全くしなくなる）。換言すると、表示演出装置11は実行可能な有利遊技数を表示しており、主制御部100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100は、決定した増加させる有利遊技数を副制御部160に送信する。副制御部160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11に表示する増加演出を選択して表示する。

#### 【0275】

また、主制御部100は、疑似BBの突入時に疑似BB前半を何ゲーム行うかを抽選で決定する。副制御部160は、決定された疑似BB前半の初期ゲーム数が53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36(A)の180分及び時計役物50を初期時刻として9時00分に合わせることがある。この場合、超過ゲーム数は17ゲーム（53 - 36は17）となり、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BB前半の間で5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（53ゲーム）が所定遊技数（36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1/12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。

10

20

#### 【0276】

主制御部100は、図36(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BB前半を開始して、図23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（F R U 1）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R T 1に移行するので、その場合、R T 2やR T 3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）。

30

#### 【0277】

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「G E T」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。

40

#### 【0278】

主制御部100は、疑似BB前半の開始から消化したゲーム回数を記憶しており、図38(A)は疑似BB前半の最終ゲーム（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。主制御部100は、右 中

50

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 前半の終了条件(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 前半を終了し、副制御部 160 は、増加枚数の Total が 167 枚であることを表示する。

#### 【0279】

主制御部 100 は、バトル準備の為に疑似 BB 前半の終了後に 2 ゲームを行い、副制御部 160 は主人公キャラクタを子供から大人に変身させる。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(12 ゲーム)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ることで、敵将に勝利する。主制御部 100 は、この様にして疑似 BB 後半を終了すると、RT3 状態を維持しているにも拘わらず外部集中端子板 170 の疑似 BB 信号を ON(High 信号)から一旦 OFF(Low 信号)とし、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。なお、ボーナス・ストックがあれば、疑似ボーナス待機中へ移行する。その一方、主制御部 100 はバトルに敗北すると、3 秒程度のショートフリーズ状態にして、高確率遊技(長周期)へ移行する(図 38 (C) 参照)。副制御部 160 は、ボーナス終了画面で Total が 925 枚、BIG ボーナスを 1 回行ったことを示す為に ×3、REG ボーナスを 2 回行ったことを示す為に ×2 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、高確率遊技(長周期)の開始を表示する。  
10

#### 【0280】

バトル遊技(疑似 BB 後半)の詳細：主制御部 100 は、疑似 BB 前半において、役抽選結果に応じて、攻撃レベル(攻撃力)と防御レベル(守備力：シールドポイント)を既に決定している。主制御部 100 は、バトル遊技 1 ゲーム目の開始時に、主人公を無敵にするか否かの抽選を実行し、当選すると無敵フラグを立てる。この無敵フラグが立つと、主人公は敵将(敵キャラクタ)からの攻撃でダメージを受けて防御レベルは下がるが、敗北するかどうかの抽選が無効となるので必ず勝利することになる(即ち、主人公は負けない)。また、無敵フラグオン状態の時に、副制御部 160 はプレミアの味方キャラクタを出現させるか否かの抽選を行い、当選すると味方キャラクタを表示演出装置 11 に表示して無敵になったことを示唆する。  
20

#### 【0281】

また、バトル遊技 1 ゲーム目の開始時に、複数の敵将の中の何れとバトルするかを決める抽選を実行する。複数の敵将には、ザコ敵将 1 ~ ザコ敵将 4 及びボス敵将 1 ~ ボス敵将 2 の 6 人で構成されており、ビッグボーナスに勝利した回数(勝利回数 N)に応じたザコ敵将抽選テーブルが選択される。敵将の強さは、ザコ敵将 1 < ザコ敵将 2 < ザコ敵将 3 < ザコ敵将 4 となっているが、倒した時の利益の期待値が敵将の強さの逆の関係になっている。1 回目のビッグボーナスでは、勝利した回数が 0 なので、ザコ敵将抽選テーブル 0 を用いて抽選が行われ、ザコ敵将 1 の当選確率が 60%、ザコ敵将 2 の当選確率が 25%、ザコ敵将 3 の当選確率が 10%、ザコ敵将 4 が 5% で割り振られている。なお、勝利回数カウンタには勝利回数 N が記憶されており、ビッグボーナスに勝利する毎に 1 が加算される。また、ザコ敵将を普通敵将と、ボス敵将を特別敵将と称する。  
30

#### 【0282】

2 回目のビッグボーナスでは、勝利した回数が 1 なので、ザコ敵将抽選テーブル 1 を用いて抽選が行われ、ザコ敵将 1 の当選確率が 5%、ザコ敵将 2 の当選確率が 60%、ザコ敵将 3 の当選確率が 25%、ザコ敵将 4 が 10% で割り振られている。3 回目のビッグボーナスでは、勝利した回数が 2 なので、ザコ敵将抽選テーブル 2 を用いて抽選が行われ、ザコ敵将 1 の当選確率が 10%、ザコ敵将 2 の当選確率が 5%、ザコ敵将 3 の当選確率が 60%、ザコ敵将 4 が 25% で割り振られている。4 回目のビッグボーナスでは、勝利し  
40

た回数が3なので、ザコ敵将抽選テーブル3を用いて抽選が行われ、ザコ敵将1の当選確率が25%、ザコ敵将2の当選確率が10%、ザコ敵将3の当選確率が5%、ザコ敵将4が60%で割り振られている。

#### 【0283】

5回目のビッグボーナスでは、勝利した回数が4なので、ボス敵将1～ボス敵将2の何れかが共に50%の確率で選択されるが、敵将の強さ及び倒した時の利益の期待値は同じであり、ボス敵将1又はボス敵将2に応じて異なる演出が実行される。なお、勝利回数カウンタは、5回目のビッグボーナスにおけるボス敵将1～ボス敵将2のキャラクタ抽選をした後に0にクリアされる。また、レギュラーボーナスが途中に入っても勝利回数カウンタはクリアされないが、ビッグボーナスで敗北するとクリアされる。

10

#### 【0284】

主制御部100は、役抽選結果(不当選を含む)に応じて、敵将へ与える付与ダメージの大まかな量(付与ダメージグループ:無ダメージ・小ダメージ・中ダメージ・大ダメージ・確定ダメージの5種類。「期待値の度合い」ともいう。)を抽選で決定する。役抽選結果が押し順小役、レア小役、特殊リプレイ役の場合には、必ず付与ダメージが発生する(つまり、無ダメージは選択されない)。一方、役抽選結果が通常リプレイ役又は不当選(ハズレ)の場合、抽選により無ダメージが選択される可能性があるが、逆に抽選によつては敵将へ与える付与ダメージとなる。付与ダメージグループの確定ダメージは、敵将の持つHP(ヒットポイント)の全てを奪うもので、勝利が確定する。無ダメージは、敵将へ与える付与ダメージが0(つまり、敵将の持つHPを減らせない)であり、無ダメージ時には逆に主人公の持つHPが奪われる可能性がある状態となる。大ダメージ・中ダメージ・小ダメージは、それぞれ付与ダメージ数の期待値(平均)が大中小となるもので、大小に応じた抽選テーブルを用いて抽選で決定される。

20

#### 【0285】

図52は、小役グループ変換一覧表である。

#### 【0286】

バトル遊技中(争奪遊技中)において、実ボーナスのビッグボーナス1が入賞すると、その後に実ボーナス遊技中に移行する。この実ボーナス遊技中に、複数種類の再遊技役を抽選して、特殊再遊技役が内部当選すると、宝石図柄が中央一直線に揃えることが可能になる(揃う状態になる)。主制御部100は、特殊再遊技役が内部当選した場合に、副制御部160に魔法陣役物51の宝石ランプが青色を点灯させるための点灯コマンドを送信する。更に、特殊再遊技役が内部当選する度に点灯コマンドを送信し、副制御部160に黄色、緑色、赤色の順に一つずつ点灯させるための点灯コマンドを送信する。つまり、魔法陣役物51の宝石ランプが無点灯状態、青色点灯状態、青黄色点灯状態、青黄緑色点灯状態、青黄緑赤色点灯状態がある。この全点灯状態で特殊再遊技役が内部当選すると、主制御部100は1つ～7つの範囲でART遊技のストック抽選を実行し、副制御部160にセンターランプを点灯させるための点灯コマンドを送信する。

30

#### 【0287】

4つの宝石ランプの全てが点灯していない状態(無点灯状態)で、通常リプレイ1が当選した場合に、主制御部100は、BB1非内部中(実ボーナスが内部当選していない状態)及びBB1内部中(実ボーナスが内部当選している状態)共に、リプレイが当選したとして当選役変換処理を実行する。無点灯状態で、通常リプレイ2が当選した場合、BB1非内部中であればリプレイが当選、BB1内部中であればチャンス目が当選したとして当選役変換処理が行われる。無点灯状態で、通常リプレイ3が当選した場合、BB1非内部中及びBB1内部中共に、チャンス目が当選したとして当選役変換処理が行われる。

40

#### 【0288】

4つの宝石ランプの内、青色だけが点灯している状態(青色点灯状態)で、通常リプレイ1が当選した場合に、主制御部100は、BB1非内部中及びBB1内部中共に、ベルが当選したとして当選役変換処理を実行する。青色点灯状態で、通常リプレイ2が当選した場合、BB1非内部中であればベルが当選、BB1内部中であればチャンス目が当選し

50

たとして当選役変換処理を実行する。青色点灯状態で、通常リプレイ3が当選した場合、BB1非内部中及びBB1内部中共に、チャンス目が当選したとして当選役変換処理が行われる。

#### 【0289】

4つの宝石ランプの内、黄色が点灯していない状態（黄色非点灯状態）で、共通ベル1が当選した場合に、主制御部100は、BB1非内部中であればベルが当選、BB1内部中であれば弱レア役が当選したとして当選役変換処理を実行する。黄色非点灯状態で、共通ベル2が当選した場合、BB1非内部中であればベルが当選、BB1内部中であれば強レア役が当選したとして当選役変換処理が行われる。黄色非点灯状態で、押し順ベルが当選した場合、BB1非内部中及びBB1内部中共に、ベルが当選したとして当選役変換処理が行われる。10

#### 【0290】

4つの宝石ランプの内、黄色が点灯している状態（黄色点灯状態）で、共通ベル1が当選した場合に、主制御部100は、BB1非内部中であれば弱レア役が当選、BB1内部中であれば強レア役が当選したとして当選役変換処理を実行する。黄色点灯状態で、共通ベル2が当選した場合、BB1非内部中であれば弱レア役が当選、BB1内部中であれば確定役が当選したとして当選役変換処理が行われる。黄色点灯状態で、押し順ベルが当選した場合、BB1非内部中及びBB1内部中共に、ベルが当選したとして当選役変換処理が行われる。20

#### 【0291】

4つの宝石ランプの内、緑色が点灯していない状態（緑色非点灯状態）で、弱スイカが当選した場合、主制御部100は、BB1非内部中及びBB1内部中共に、弱レア役が当選したとして当選役変換処理を実行する。緑色非点灯状態で、強スイカが当選した場合、BB1非内部中及びBB1内部中共に、強レア役が当選したとして当選役変換処理が行われる。20

#### 【0292】

4つの宝石ランプの内、緑色が点灯している状態（緑色点灯状態）で、弱スイカが当選した場合に、主制御部100は、BB1非内部中及びBB1内部中共に、強レア役が当選したとして当選役変換処理を実行する。緑色点灯状態で、強スイカが当選した場合、BB1非内部中及びBB1内部中共に、確定役が当選したとして当選役変換処理が行われる。30

#### 【0293】

4つの宝石ランプの内、赤色が点灯していない状態（赤色非点灯状態）で、弱チェリーが当選した場合に、主制御部100は、BB1非内部中及びBB1内部中共に、弱レア役が当選したとして当選役変換処理を実行する。赤色非点灯状態で、強チェリーが当選した場合、BB1非内部中及びBB1内部中共に、強レア役が当選したとして当選役変換処理が行われる。30

#### 【0294】

4つの宝石ランプの内、赤色が点灯している状態（赤色点灯状態）で、弱チェリーが当選した場合に、主制御部100は、BB1非内部中及びBB1内部中共に、強レア役が当選したとして当選役変換処理を実行する。赤色点灯状態で、強チェリーが当選した場合、BB1非内部中及びBB1内部中共に、確定役が当選したとして当選役変換処理が行われる。40

#### 【0295】

主制御部100は、決定された付与ダメージグループに応じて、付与ダメージ数を抽選で決定する。例えば、大ダメージが決定されると大ダメージ抽選テーブルが選択され、抽選により平均して付与ダメージ数が100ポイントとなる。一方、小ダメージが決定されると小ダメージ抽選テーブルが選択され、抽選により平均して付与ダメージ数が10ポイントとなる。主制御部100は、付与ダメージ数を決定すると、主人公の攻撃レベル（1～5）と滞在ステージに応じた倍率（1～3）を付与ダメージ数に掛けた数値を付与ダメージ量として決定する。例えば、主人公の攻撃レベルを4、滞在ステージ3（倍率3）、50

付与ダメージ数が 20 とすると、付与ダメージ量は  $240 (4 \times 3 \times 20)$  ポイントとなる。敵将の HP を 1000 ポイントとすると、付与ダメージ量 240 ポイントが減算されて、残り 760 ポイントとなる。敵将の HP が 0 ポイントになると、主人公が勝利する。

#### 【0296】

主制御部 100 は、役抽選結果が通常リプレイ（又は、押し順ミスによる転落時の不当選を含む）で付与ダメージグループが無ダメージの場合、主人公の SP（シールドポイント）を奪う抽選（奪取抽選）を行って、0 ポイント～3 ポイントの範囲で決定する。主人公の SP は最大 10 ポイントで、0 ポイントになっても即座に敗戦とはならず、同じ奪取抽選テーブルを用いた抽選で転落するまでの回数が事前に決定されている（使用メモリの削減となる）。例えば、主人公の SP が 1 ポイントで、奪取抽選で 3 ポイントが当選しても SP は 0 ポイントとなるだけで、一旦は持ち堪えるのである。10

#### 【0297】

主制御部 100 は、上述した様にバトル遊技 1 ゲーム目の開始時に、主人公の無敵抽選を実行するが、その後更に、転落（敗北）までの回数を決定するので、既に転落回数は決定されている。しかし、転落抽選を 8 回（所定回数）実行しても転落しない場合は、無敗戦フラグ（非敗北フラグ）を立てて必勝状態とする。主制御部 100 は、役抽選結果が通常リプレイと仮定して、無ダメージか否かを決定し、無ダメージの場合、奪取抽選により 0 ポイント～3 ポイントの範囲で決定する。主制御部 100 は、奪取抽選が 0 ポイントであれば、主人公敗北率 25% で抽選し、奪取抽選が 1 ポイントであれば、主人公敗北率 50% で抽選し、奪取抽選が 2 ポイントであれば、主人公敗北率 75% で抽選し、奪取抽選が 3 ポイントであれば、主人公敗北率 90% で当選とする。例えば、1 回目の抽選で無ダメージか否かを決定し、無ダメージでなければ（付与ダメージがあるので）、1 回目は転落しない。次に、2 回目の抽選で無ダメージか否かを決定し、無ダメージの場合に奪取抽選が 0 ポイントであれば、主人公敗北率 25% で抽選し、不当選であれば 2 回目も転落しない。次に、3 回目の抽選で無ダメージか否かを決定し、無ダメージの場合に奪取抽選が 2 ポイントであれば、主人公敗北率 75% で抽選して、不当選であれば 3 回目も転落しない。次に、4 回目の抽選で無ダメージか否かを決定し、無ダメージの場合に奪取抽選が 2 ポイントであれば、主人公敗北率 50% で抽選し、当選であれば転落するのは 4 回目と決定される。この様にして、8 回（所定回数）転落抽選を実行しても転落しない場合は、必勝状態を示す無敗戦フラグが立てられる（即ち、8 回連続不当選で必勝状態となる）。2030

#### 【0298】

つまり、特別遊技中において、表示されている敵キャラクタと味方キャラクタでポイントを奪い合う奪取ゲームを実行する奪取ゲーム実行手段と、味方のポイントが奪われるこ40とによって敗戦条件が成立した遊技から、奪取ゲームの終了条件が成立するまでの遊技回数を決定する遊技回数決定手段とを具備している。内部抽選される役には相互役があり、該相互役は敵のポイントを奪う場合と、味方のポイントを奪う場合がある役であり、前記奪取ゲームにおいて、前記奪取ゲーム実行手段は、前記内部抽選の結果が前記相互役の場合、敵のポイントを奪うか否かを決定し、非奪取のときには所定範囲内で味方のポイントを奪う奪取抽選を行って、奪取ポイントを決定し、前記遊技回数決定手段は、前記敗戦条件が成立する前に、前記奪取抽選による奪取ポイントに応じて終了抽選を実行することにより、前記遊技回数を決定する。

#### 【0299】

図 56 は、奪取抽選と転落抽選を決定する処理手順を示すフローチャートである。

#### 【0300】

主制御部 100 は、敵キャラクタに対応する抽選テーブル 1 つで奪取抽選と転落抽選を実行するので、ROM 101 のメモリ容量を削減することができる。主制御部 100 は、ステップ S 300 で敵キャラクタに対応する抽選テーブルを選択して、ステップ S 305 で所定の乱数範囲内（0～65535 の値）で発生している乱数値の中から乱数値 R d を抽出する（なお、疑似乱数カウンタ値を乱数値 R d とすることもできる）。主制御部 100 は、ステップ S 310 でループ回数 N の値を 0 に設定し、ステップ S 315 で乱数値 R 50

$d$  からループ回数  $N$  (この場合 0) に対応して記憶する置数  $P_n$  を減算した値を新しい乱数値  $R_d$  とし、ステップ S 3 2 0 に移行する。

#### 【0301】

主制御部 1 0 0 は、ステップ S 3 2 0 で乱数値  $R_d$  が 0 を超えている（正の値）か否かを判断し、超えていればステップ S 3 2 5 で  $N$  に 1 を加算した値を新たな  $N$  とし、ステップ S 3 1 5 で乱数値  $R_d$  からループ回数  $N$  (この場合 1) に対応して記憶する置数  $P_n$  を減算した値を新しい乱数値  $R_d$  とし、ステップ S 3 1 5 に移行し、終了条件が成立するまでこのループを繰り返す。一方、主制御部 1 0 0 は、乱数値  $R_d$  が 0 を超えていなければ終了条件が成立したと判断し、ステップ S 3 3 0 で主人公の SP (シールドポイント) が 0 を超えている（正の値）か否かを判断する。主制御部 1 0 0 は、超えていればステップ S 3 3 5 に移行して、ループ回数  $N$  の値をそのまま奪取シールド数（奪取シールドポイント）とし、ステップ S 3 4 0 で主人公の現在の SP から奪取シールド数を減算した値を新しい主人公の SP としてこのサブルーチンを終了する。一方、主制御部 1 0 0 は、ステップ S 3 3 0 で主人公の SP が 0 を超えていなければ、ループ回数  $N$  に対応して記憶する敗北率（当選確率：上記の場合、奪取抽選が  $N = 0$  ポイントで敗北率 25%、 $N = 1$  ポイントで敗北率 50%、 $N = 2$  ポイントで敗北率 75%、 $N = 3$  ポイントで敗北率 90%）をデータとして読み出し、ステップ S 3 5 0 で敗北抽選を実行してこのサブルーチンを終了する。10

#### 【0302】

主制御部 1 0 0 は、複数の置数を順に記憶する抽選テーブルを選択して、所定の乱数範囲内で発生している乱数値の中から 1 つの乱数値  $R_d$  を抽出し、抽出された乱数値  $R_d$  から置数を順に減じることにより、所定の終了条件が成立したか否かを判定してループ回数  $N$  を求める。主制御部 1 0 0 は、終了条件が成立するまでに減じたループ回数  $N$  に基づいて、データを算出し、このデータを用いて遊技上の処理を実行する。例えば、算出演算としてループ回数  $N$  と所定数（12 倍）との掛け算を実行し、 $12 \times N$  というデータを用いて遊技上の処理を行う。20

#### 【0303】

主制御部 1 0 0 は、役抽選結果が押し順小役（攻撃役）の場合、変更抽選により通常リプレイ役（守備役）を敵のポイントを奪う役に変更する（扱いを変える）か否かを決定する。変更抽選に当選すると、主制御部 1 0 0 は、相手を動けなくする継続ゲーム数（遊技区間）の抽選を行い、敵の時間を止める演出を行う。例えば、継続ゲーム数を 5 ゲームとし、その 2 ゲーム目と 4 ゲーム目に通常リプレイ役が当選すると、その性質を押し順小役（付与ダメージグループ）が当選したことに変更、上述したようなバトルゲームにおけるポイント奪取処理が行われる。その結果、継続ゲーム数の間は、通常リプレイ役が当選しても攻撃を受けないので、遊技者は安心感が得られる。30

#### 【0304】

主制御部 1 0 0 は、通常リプレイ役が連続当選すると、滞在ステージを移行させるか否かを抽選で決定する。移行抽選に当選すると、主制御部 1 0 0 は、倍率が 2 倍のステージ 2 又は倍率が 3 倍のステージ 3 の何れかの移行先と、継続ゲーム数（遊技区間）の抽選を行う。その結果、継続ゲーム数の間は、2 倍又は 3 倍の攻撃力となり、遊技者にとって一発逆転のチャンスが訪れる。40

#### 【0305】

主制御部 1 0 0 は、時計役物 5 0 の長針が 11 から 12 になった時に、ミッションゲームの発動抽選を実行する。この発動抽選に当選した場合、時計役物 5 0 が 12 時を指しているスタートレバー操作時に、特別なミッションゲームが開始する。このミッション内容として、例えば 10 ゲーム以内に押し順小役を 3 回当選させることや、対象小役が規定回数分当選すればミッションで、バトル勝利が確定となる。

#### 【0306】

疑似 RB の詳細：主制御部 1 0 0 は、疑似 RB を発動させる場合、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、このフリーズ状態中に疑似50

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RBの開始時にクリアポイントを設定し、疑似RB前半でポイントを貯め、疑似RB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RB後半を終了すると、RT3状態を維持しているにも拘わらず外部集中端子板170の疑似RB信号をON（High信号）から一旦OFF（Low信号）とし、上乗せ及び判定ゲームを実行し、クリア条件が成立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、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

#### 【0307】

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RT0状態及びRT1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、RT2状態及びRT3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RT2状態又はRT3状態において、BB1の持越し状態になると、BB1を入賞させることはできなくなる。

20

#### 【0308】

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。

#### 【0309】

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10a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

#### 【0310】

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10b又は右停止ボタン10c（左停止ボタン10a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、BB持越し中に、遊技者が第一停止操作で左停止ボタン10aを操作（特定リールの第一停止操作）すると、18種類の阻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2aに（リプレイ1／リプレイ2／リプレイ3）、中ドラム2bに（BAR／宝石／チェリー）、右ドラム2c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2aに（リプレイ1／リプレイ2／リプレイ3）、中ドラム2bに（リプレイ2／リプレイ3）、右ドラム2cに（BAR／宝石／スイカ1）なので、阻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と共に通する図柄である。

40

50

## 【0311】

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 10a を操作すると、主制御部 100 は、例えば、No. 1 のリプレイ 3 図柄を有効ライン上に停止させる（図 40 (A) 参照）。この状態で、阻害小役 07 ~ 09 又は阻害小役 16 ~ 18 とボーナス 1 の入賞可能性はあるが、阻害小役 01 ~ 06 又は阻害小役 10 ~ 15 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 10b を操作すると、主制御部 100 は、例えば、No. 2 の B A R 図柄を有効ライン上に停止させる（図 40 (B) 参照）。この状態では、阻害小役 07 又は阻害小役 16 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つの阻害小役とボーナス 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 10c を No. 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 100 は B A R 図柄を有効ライン上に停止させて、阻害小役 07 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 40 (C) 参照）。なお、No. 18 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阻害小役 16 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 10c を No. 2 の B A R 図柄及び No. 18 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 100 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 40 (D) 参照）。

## 【0312】

図 41 (A) は、図 40 (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 10c を操作すると、主制御部 100 は、例えば、No. 13 のスイカ 1 図柄を有効ライン上に停止させる（図 41 (B) 参照）。この状態では、阻害小役 09 又は阻害小役 17 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つの阻害小役とボーナス 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 10b を No. 10 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 100 は宝石図柄を有効ライン上に停止させて、阻害小役 17 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 41 (C) 参照）。なお、No. 15 や No. 18 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阻害小役 09 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 10c 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 100 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 41 (D) 参照）。

## 【実施例 2】

## 【0313】

図 57 は、ドラムの図柄配置図である。

## 【0314】

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

## 【0315】

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、青セブン図柄、B A R 図柄、チェリー 1 図柄、チェリー 2 図柄、スイカ図柄、ベル図柄、リプレイ図柄、ボール 1 図柄、ボール 2 図柄の 10 種類）が 20 個配置されている。なお、図柄の組合せ表示判定図は、図 22 と同じであるのでその説明を援用する。

## 【0316】

図 58 は、通常時及びシングルボーナス作動時の配当表である。

## 【0317】

主制御部 100 は、リール（回胴又はドラム）が 3 個すべて停止したときに、有効ライン上（図 22 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。

## 【0318】

(1) シングルボーナス 1 (S B 1 : 普通役物) : 左ドラム 2a にリプレイ、中ドラム

10

20

30

40

50

2 b にベル、右ドラム 2 c に青 7 / チェリー 1 / ボール 1 が有効ライン上に揃って停止すると、獲得枚数は 0 枚でその次の遊技だけシングルボーナス 1 が付与される ( S B 1 が作動する)。S B 1 は取りこぼしが無く、見た目上はベル図柄が小 V 字の様に表示され、必ず作動図柄が表示される様になっている (引込 100 %)。シングルボーナス遊技では、後述する上段ベル役 (増加役) の当選領域が増加する。この S B 1 は R T の変動契機ではないので、リプレイの当選確率は変動しない。なお、チャンス目としての機能がある。

#### 【 0 3 1 9 】

( 2 ) シングルボーナス 2 ( S B 2 : 普通役物 ) : 左ドラム 2 a にベル、中ドラム 2 b にスイカ、右ドラム 2 c にスイカが有効ライン上に揃って停止すると、獲得枚数は 0 枚でその次の遊技だけシングルボーナス 2 が付与される ( S B 2 が作動する)。S B 2 は取りこぼしが無く、見た目上はスイカ図柄を取りこぼした様に表示され、必ず作動図柄が表示される様になっている (引込 100 %)。シングルボーナス遊技では、後述する上段ベル役 (増加役) の当選領域が増加する。この S B 2 は R T の変動契機ではないので、リプレイの当選確率は変動しない。なお、チャンス目としての機能がある。

10

#### 【 0 3 2 0 】

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

#### 【 0 3 2 1 】

( 4 ) 右下ベル : 例えば、左ドラム 2 a にリプレイ、中ドラム 2 b にベル、右ドラム 2 c にリプレイが有効ライン上に揃って停止すると、右下にベル図柄が表示され、右下ベルが入賞する。メダル (遊技媒体) の獲得枚数は、14 枚となる。

20

#### 【 0 3 2 2 】

( 5 ) 上段ベル : 例えば、左ドラム 2 a にリプレイ、中ドラム 2 b にスイカ、右ドラム 2 c に青 7 が有効ライン上に揃って停止すると、上段にベル図柄が表示され、上段ベルが入賞する。シングルボーナス遊技時の増加役であり、メダル (遊技媒体) の獲得枚数は、14 枚となる。

#### 【 0 3 2 3 】

( 6 ) 中段スイカ : 例えば左ドラム 2 a にスイカ、中ドラム 2 b にスイカ、右ドラム 2 c にスイカが有効ライン上に揃って停止すると、中段にスイカ図柄が一直線に表示され、中段スイカが入賞する。メダル (遊技媒体) の獲得枚数は、14 枚となる。

30

#### 【 0 3 2 4 】

( 7 ) 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、右ドラム 2 c に赤 7 が有効ライン上に揃って停止すると、右下にスイカ図柄が一直線に表示され、右下スイカが入賞する。メダル (遊技媒体) の獲得枚数は、14 枚となる。

#### 【 0 3 2 5 】

( 8 ) 中段チェリー : 例えば、左ドラム 2 a に 9 番のチェリー 1 、中ドラム 2 b に 19 番の B A R 、右ドラム 2 c に 14 番のチェリー 1 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。右下に B A R 図柄を 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 3 2 6 】

( 9 ) 2 連チェリー (弱チェリー) : 例えば、左ドラム 2 a に 8 番の B A R 、中ドラム 2 b にチェリー 1 又はチェリー 2 、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 つ表示されて、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。

#### 【 0 3 2 7 】

( 10 ) 3 連チェリー (強チェリー) : 例えば、左ドラム 2 a に 8 番の B A R 、中ドラム 2 b にチェリー 1 又はチェリー 2 、右ドラム 2 c に 11 番のスイカ 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

50

ダルの獲得枚数は、2枚となる。

【0328】

(11) 複数種類の1枚役1~n：例えば、左ドラム2aにリプレイ、中ドラム2bにB A R、右ドラム2cに青7が有効ライン上に揃って停止すると、1枚役1が入賞する。メダル(遊技媒体)の獲得枚数は、1枚となる。この1枚役は停止制御用の小役であり、1枚役1~1枚役n(nは、2以上の自然数)まで複数種類存在するが、他の1枚役についても同様なので説明を省略する。

【0329】

(12) 通常リプレイ：各ドラムにリプレイ図柄が有効ライン上に揃った場合の役名であり、これに対してメダルは獲得されないが、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。次ゲーム以降連續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R P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。通常リプレイの作動図柄が有効ライン上に表示されても、再遊技確率は変動しない。

10

【0330】

(13) R T 1 移行リプレイ(再遊技1)：例えば、左ドラム2aにB A R、中ドラム2bにリプレイ、右ドラム2cにスイカが有効ライン上に揃った場合の役名であり、これに対してメダルは獲得されないが、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、リプレイ図柄が右下り一直線に揃う。乱数抽選でR T 1 移行リプレイが内部当選し、このリプレイ図柄が表示されると、再遊技1が作動して再遊技確率が変動し、R T 1 状態に移行する(所謂、転落リプレイ)。同様に、R T 1 状態に移行する再遊技役として、リプレイ図柄が小山状に表示される小山リプレイもある。

20

【0331】

(14) R T 2 移行リプレイ(再遊技2)：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。乱数抽選でR T 2 移行リプレイが内部当選し、このリプレイ図柄が表示されると、再遊技2が作動して再遊技確率が約2/3に変動して、R T 2 状態に移行する。

30

【0332】

(15) R T 3 移行リプレイ(再遊技3)：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った場合の役名であり、これに対してメダルは獲得されないが、そのゲームのベット枚数を維持した状態で次ゲームを行うことができる。乱数抽選でR T 3 移行リプレイが内部当選し、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に変動して、R T 2 状態に移行する。なお、R T 3 状態とR T 2 状態は再遊技確率が約2/3と同じであるが、当選する再遊技役の種類が異なっている。

40

【0333】

(16) チャンスリプレイ：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にチェリー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。

【0334】

(17) ボーナスリプレイ1：赤セブン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が停止可能な押し順と狙い図柄(赤セブン/青セブン)が表示される。

【0335】

(18) ボーナスリプレイ2：青セブン図柄が各ドラムの有効ライン上に揃って停止し

50

た場合の役名である。疑似ボーナスとしてスーパー・ビッグボーナスが当選すると、ボーナスリプレイ2が停止可能な押し順と狙い図柄（赤セブン／青セブン）が表示される。他のボーナスリプレイ2として、左ドラム2aに5番のスイカ、中ドラム2bに4番の赤セブン、右ドラム2cに5番の赤セブンが有効ライン上に揃って停止して、上段一直線に青セブンが表示されるものもある。

#### 【0336】

(19) ボーナスリプレイ3：左ドラム2aに3番の赤セブン、中ドラム2bに4番の赤セブン、右ドラム2cに15番のBARが有効ライン上に揃って停止した場合の役名である。疑似ボーナスとしてレギュラーボーナスが当選すると、ボーナスリプレイ3が停止可能な押し順と狙い図柄（赤セブン／赤セブン／BAR）が表示される。なお、(12)通常リプレイ～(19)ボーナスリプレイ3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るようになっているものを押し順リプレイと称する。10

#### 【0337】

(20) 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の当選時にベル役を取りこぼした場合に有効ライン上に表示されるRT変動契機図柄（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にベル、中ドラム2bにベル、右ドラム2cにスイカ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（他のコボシ目は省略する）。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。20

#### 【0338】

図59乃至図61は、押し順小役の条件装置の組合せ表（小役の同時当選パターン）である。

#### 【0339】

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（阻害小役）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。30

#### 【0340】

押し順ベル1グループは、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グループには、押し順ベル1-1～押し順ベル1-3まで3種類があるので、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（ベル小役：FRU1）、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（この場合は、6種類の1枚小役（FRU18、FRU22、FRU15、FRU19、FRU20：リプレイ-赤7-青7、...、リプレイ-ボール2-青7）、及び第1小役の入賞を阻害する目的の第3小役（FRU4：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（スイカ／ボール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59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4050

は、特定小役、目的小役又は入賞目的小役などとも言う。

#### 【0341】

押し順ベル2グループは、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。押し順ベルグループ2には、押し順ベル2-1～押し順ベル2-3まで3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。押し順ベル2-1は、押し順ベル1-1にFUR12が更に当選することにより停止制御(正解押し順)を変えている。以下、押し順ベル1と同じ説明を援用する。

#### 【0342】

10

押し順ベルグループ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グループには、押し順ベル3-1～押し順ベル3-3まで3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グループと同じ説明を援用する。

#### 【0343】

20

押し順ベル4グループは、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グループには、押し順ベル4-1～押し順ベル4-3まで3種類あるので、押し順ベル1グループと同様に、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。押し順ベル4-1は、押し順ベル3-1にFUR12が更に当選することにより停止制御(正解押し順)を変えている。以下、押し順ベル1と同じ説明を援用する。

#### 【0344】

30

押し順ベルグループ5は、正解となる第一停止操作が左停止ボタン10a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5グループには、押し順ベル5-1～押し順ベル5-3まで3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。入賞させることを目的とし配当が最も多い第1小役(ベル小役)はFRU2であり、ベル図柄が右下り一直線に表示されるので違和感はない。以下、押し順ベル1グループと同じ説明を援用する。

#### 【0345】

40

押し順ベル6グループは、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グループには、押し順ベル4-1～押し順ベル4-3まで3種類あるので、押し順ベル1グループと同様に、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。押し順ベル4-1は、押し順ベル3-1にFUR12が更に当選することにより停止制御(正解押し順)を変えている。以下、押し順ベル1と同じ説明を援用する。なお、押し順小役が当選した時に、操作順序と操作タイミングによりベル小役が入賞、阻害小役の入賞及び押し順ベルのコボシ目の表示については、第1実施例で説明した停止制御と原理は同じなので図26～図29の説明を援用する。

#### 【0346】

図62は、遊技状態遷移図(RT状態)である。

#### 【0347】

図のRT0は、リプレイ役(再遊技役)の当選確率が変動していない初期状態(非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)、R

50

T 2 移行リプレイ（再遊技 2）及び R T 3 移行リプレイ（再遊技 3）が一切当選しないので、この状態から R T 1 へ移行するには、上述した押し順小役のコボシ目が有効ライン上に表示されなければならない。

#### 【0348】

R T 0 状態の一般ゲームで押し順小役が内部当選し、停止ボタン 1 0 の停止操作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 R T 1 状態となる（継続ゲーム数は定められていない。つまり、無限である）。この R T 1 状態におけるリプレイ確率もまた約 1 / 7 . 3 であり、図 5 8 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 R T 1 状態の遊技が、リプレイ確率がほぼ同じ約 1 / 7 . 3 の遊技状態であるが、遊技者が主に滞在する通常遊技はこの R T 1 状態である。10

#### 【0349】

R T 1 状態で R T 2 移行リプレイ（再遊技 2）が内部当選し、作動図柄が有効ライン上に表示されると、リプレイ確率が約 1 / 2 に上昇した R T 2 状態となる。また、R T 2 状態では 2 つのシングルボーナス役や小役の当選確率が約 1 / 3 なので、シングルボーナス役、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。

#### 【0350】

R T 1 移行リプレイ（再遊技 1）は、遊技者が偶然に停止ボタン部 1 0 を変則押しした時に R T 2 移行リプレイが作動すると、R T 2 状態に移行してしまうので、逸早く R T 1 状態に落とす為の機能（つまり、コボシ目と同じ機能）を有している（転落リプレイ）。20

#### 【0351】

R T 2 状態で R T 3 移行リプレイ（再遊技 3）が内部当選し作動すると、リプレイ確率がほぼ同じ約 1 / 2 の R T 3 状態となる。また、R T 3 状態は R T 2 状態で当選するリプレイ役の種類や当選領域の大小が異なっている点で相違している。R T 3 状態におけるハズレ確率は、R T 2 状態と同じ 1 / 6 ( 16 . 7 % ) である。なお、実ボーナス（1種 B B 、2種 B B 、R B ）は搭載していない。

#### 【0352】

図 6 3 は、遊技状態遷移図（演出状態）である。

#### 【0353】

主制御部 1 0 0 は、出玉性能に関する制御を司っており、図 6 2 に示す全ての遊技状態を決定して、副制御部 1 6 0 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 1 6 0 は、演出（液晶、各種ランプや役物等）に関する制御を司っており、主制御部 1 0 0 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。30

#### 【0354】

段階設定値が打ち直されると、主制御部 1 0 0 は、設定値に応じて各種データをクリア及び各種抽選を行って必要なデータを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。通常ステージ（通常遊技）は、4つの通常ステージ A ~ 通常ステージ D 及び高確ステージで構成され、状態番号が順に 0 ~ 4 まで割り付けられている。この高確ステージは、4つの通常ステージ A ~ 通常ステージ D よりも高確率で疑似ボーナスが当選する遊技状態（疑似ボーナス当選の期待値が高い状態）である。疑似ボーナス待機状態は状態番号 4 で、R T 状態を遷移させる A R T の準備状態である。A R T 状態として、疑似ボーナスは 3 つあり、2つのビッグボーナスである青 B B （状態番号 6 ）と赤 B B （状態番号 7 ）、及びレギュラーボーナスである R B （状態番号 8 ）が設けられている。疑似ボーナス告知状態には状態番号 9 が割り当てられており、疑似ボーナス中に獲得した疑似ボーナスを告知する状態であり、1 ゲームで終了する。40

#### 【0355】

通常ステージにおいて、通常ステージ A ~ 通常ステージ D 及び高確ステージの各ステージを消化して、次のステージに移行する場合に 1 周期経過となる。例えば、通常ステージ A を完全に消化（終了）して、高確ステージへの移行条件が成立すると 1 周期となる。移50

行前のステージと移行先のステージが同じにならぬことはなく、また、A R T 状態から非 A R T 状態へ遷移する場合、高確ステージへ移行することはない。

#### 【 0 3 5 6 】

通常ステージ A では、32 ゲームと連続演出 2 ~ 6 ゲームで終了し、閾値となるポイント以上を獲得すると疑似ボーナスの当選となる。通常ステージ B では、20 ゲーム ~ 40 ゲームで終了し、小役の連続成立で A R T 抽選が行われる。通常ステージ C では、24 ゲーム ~ 48 ゲームで終了し、開始段階で A R T 抽選を行うと共に、ステージ中の当選役に応じて A R T 書換抽選が行われる。通常ステージ D では、35 ゲーム ~ 50 ゲームで終了し、開始段階で A R T 抽選を行うと共に、ステージ中の当選役に応じて A R T 書換抽選が行われる。高確ステージでは、10 ゲーム ~ 15 ゲームで終了し、開始段階で A R T 抽選を行うと共に、ステージ中の当選役に応じて A R T の書換抽選が行われる。青 B B と赤 B B は 50 ゲーム以上で、R B は 25 ゲーム以上がゲーム数保証されている。10

#### 【 0 3 5 7 】

主制御部 100 は、設定変更時に 3 つの抽選を行う。まず滞在ステージ抽せんを行い、通常ステージ A ~ 通常ステージ D の 4 つの中から何れか 1 つを同じ確率 25 % で決定する一方、高確ステージが選ばれることはない。理由は、仮に朝一高確ステージを設けると、遊技者は高確ステージを目当てに液晶表示装置を確認するだけで、実際に遊技しないということが想定されるからである。次に、主制御部 100 は、移行ポイント抽せんを行う。この移行ポイントは、高確ステージに移行させる為のポイントであって、閾値（例えば、10 ポイント）以上であれば、高確ステージへの移行条件が成立となる。移行ポイント抽せんは、MAX 20 ポイントが当選することがあるが、設定変更後に移行条件が成立していても高確ステージには移行せず、次のステージが高確ステージとなる。そして、主制御部 100 は、天井回数抽せんを行って、天井周期回数を決定する。遊技者が複数回の遊技を行って、この天井に到達した場合、主制御部 100 はその周期終了時に A R T 非当選であれば A R T 当選に書き換える。20

#### 【 0 3 5 8 】

図 64 ~ 図 67 は、各種抽せんテーブル及びデータ等を示している。

#### 【 0 3 5 9 】

設定変更時にステージ抽せんで通常ステージ A が選ばれ、高確ステージへの移行ポイントが 3 及び天井周期回数が 16 と仮定する。30

#### 【 0 3 6 0 】

ステージ移行のルール：主制御部 100 は、通常ステージ A ~ 通常ステージ D 及び高確ステージの各ステージの遊技中に、獲得ポイントテーブル（図 64 ( A ) 参照）を用いて当せん役に応じた獲得ポイントを決定する。獲得ポイントは、当せん役が弱チエリーに対して 1 ポイント、強チエリーに対して 3 ポイント、弱スイカに対して 1 ポイント、強スイカに対して 3 ポイント、S B 1 に対して 1 ポイント、S B 2 に対して 3 ポイントが予め決められている。主制御部 100 は、通常ステージ A の終了時点において、獲得ポイントの合計である総獲得ポイントと閾値とを比較して、何れのポイント抽選テーブルを選択するか決定する。通常ステージ A に対応する閾値は 5 ポイントであり、主制御部 100 は、総獲得ポイントが閾値以上であるか否かを判定し、選択条件が不成立であれば発生ポイントの期待値が低いポイント抽選テーブル A を選択して、抽選により今回の通常ステージ A における発生ポイントを決定する。一方、選択条件が成立であれば移行ポイントの期待値が高いポイント抽選テーブル B を選択して、抽選により今回の通常ステージ A における発生ポイントを決定する。主制御部 100 は、現在の移行ポイントにこの発生ポイントを加算して、次ステージに持ち越す。例えば、現在の移行ポイントが 3 で発生ポイントが 8 ポイントであれば、移行ポイントが 11 ポイントになり、閾値（10 ポイント）以上という移行条件を満たすので、次ステージを高確ステージに決定し、現在の移行ポイント 11 ポイントから閾値（10 ポイント）を減算して新たな移行ポイントを 1 とする。この移行ポイントを次の高確ステージに持ち越すのである。しかし、発生ポイントが 2 ポイントとすると、移行ポイントが 5 ポイントになり、移行条件を満たさないので、次ステージを現在の4050

通常ステージ A 以外の通常ステージ B ~ 通常ステージ D の中から決定し、現在の移行ポイントの 5 ポイントを次ステージに持ち越す。主制御部 100 は、通常ステージ A を終了したので、天井周期回数の 16 から 1 を減算して残り 15 周期で天井周期とする。

#### 【 0 3 6 1 】

ステージ移行抽選：従来までの方法では、現在の滞在ステージ（通常ステージ A）に対して、移行先の通常ステージ B ~ 通常ステージ D の 3 つの中から何れか 1 つを同じ確率 3 分の 1 で決定する為には、図 65 ( A ) に示す移行先抽選テーブルを作成し複数のデータとして記憶する必要があった。その結果、ROM 101 の記憶容量を圧迫していたので、以下の様に新たに工夫を施した。

#### 【 0 3 6 2 】

主制御部 100 は、通常ステージ A ~ 通常ステージ D の 4 つの遊技状態を 4 ビットの通常ステージデータで管理している。主制御部 100 は、通常ステージデータが 8 ( 3 bit が 1 で他の bit が 0 ) であれば通常ステージ A、通常ステージデータが 4 ( 2 bit が 1 で他の bit が 0 ) であれば通常ステージ B、通常ステージデータが 2 ( 1 bit が 1 で他の bit が 0 ) であれば通常ステージ C、通常ステージデータが 1 ( 0 bit が 1 で他の bit が 0 ) であれば通常ステージ D と現在のステージを認識する。

#### 【 0 3 6 3 】

主制御部 100 は、設定変更時の滞在ステージ抽せんでは、乱数抽選で 0 ~ 3 の何れかのステージ値を確率 25 % で決定する。主制御部 100 は、ステージ値が 0 であれば 0 bit を 1 にするので、滞在ステージは通常ステージ D となる。同様に、ステージ値が 1 であれば 1 bit を 1 として、滞在ステージを通常ステージ C とする。ステージ値が 2 であれば 2 bit を 1 として、滞在ステージを通常ステージ B とする。ステージ値が 3 であれば 3 bit を 1 として、滞在ステージを通常ステージ A とする（図 65 ( B ) 参照）。

#### 【 0 3 6 4 】

上記の実施例では、設定変更時の滞在ステージ抽せんで通常ステージ A が当選したとして説明をしているが、この通常ステージ A は滞在ステージ抽せんにおいて特別な意味を持つており、設定変更時の滞在ステージ抽せん以外では、通常ステージ A を直接的に抽選せず、論理処理で通常ステージ A に移行させるか否かを決定する。主制御部 100 は、設定変更時以外の滞在ステージ抽せんでは、乱数抽選で 0 ~ 2 の何れかのステージ値を確率三分の一 ( 1 / 3 ) で決定する。主制御部 100 は、ステージ値が 0 であれば 0 bit を 1 にするので、滞在ステージは通常ステージ D となる。同様に、ステージ値が 1 であれば 1 bit を 1 として、滞在ステージを通常ステージ C とする。ステージ値が 2 であれば 2 bit を 1 として、滞在ステージを通常ステージ B とする。即ち、現在の滞在ステージである通常ステージ A を除外して、通常ステージ A ~ 通常ステージ D の中から 1 つを抽選で決定する。図 65 ( C ) は、現在の滞在ステージが通常ステージ B において、ステージ値の 1 が当選し、1 bit を 1 として、滞在ステージを通常ステージ C に移行したことを示している。一方、図 65 ( D ) は、現在の滞在ステージが通常ステージ B において、ステージ値の 2 が当選し、移行先の滞在ステージが同じ通常ステージ B であるので、除外した通常ステージ A を当選とし、移行先の滞在ステージを通常ステージ A としたことを示している。つまり、複数の通常ステージ S1 ~ 通常ステージ Sn ( n は 3 以上の整数 ) があり、設定変更時の滞在ステージ抽せんでは、通常ステージ S1 ~ 通常ステージ Sn の中の何れか 1 つを決定する。一方、設定変更時以外における滞在ステージ抽せんでは、何れか 1 つの通常ステージを除外して移行先の通常ステージを抽選し、現在の滞在ステージと移行先の滞在ステージが同じであれば、除外された通常ステージを移行先の滞在ステージとするのである（一方、同じでなければ、そのステージを移行先の滞在ステージとする）。

#### 【 0 3 6 5 】

通常ステージの詳細：通常ステージ A では、32 ゲーム（規定ゲーム数）と遊技結果を告知する為の 2 ~ 6 ゲームのバトル演出（連続演出）が行われる。主制御部 100 は、通常ステージ A に移行すると、ART に当せんの閾値となるクリアポイントを決定し、当せん役に応じて獲得ポイントを抽せんで決定する。主制御部 100 は、獲得ポイントを合計

10

20

30

40

50

ポイントに加算して、クリアポイントに到達したか否かを判断し、クリアポイントに到達すると A R T 当選とする。主制御部 100 は、1 遊技ごとの獲得ポイントと合計ポイントを副制御部 160 に送信しており、副制御部 160 は、合計ポイントが 10 ポイント貯まる毎に、表示演出装置 11 のポイントゲージを 1 つ点灯させる。つまり、ポイントゲージは 10 マスあり、合計ポイントが 10 ポイントで 1 マス点灯し、100 ポイントで 10 マス全てが点灯すると A R T 当選が確定する。主制御部 100 は、32 ゲーム（規定ゲーム数）を消化した時点で、合計ポイントが 9 ポイント以下の場合、70 ポイント（所定ポイント）を加算する。例えば、32 ゲーム終了時に合計ポイントが 9 ポイントであれば、79 ポイントに変化する。即ち、表示演出装置 11 のポイントゲージが全く点灯していないければ、遊技者にとって有利ということになる。主制御部 100 は、当せん役が押し順小役の場合、操作順序が正解でベル小役が入賞したときに、獲得ポイントを抽せんを実行するが、ベル小役が入賞しなければ獲得ポイントを抽せんを行わない。但し、連続演出の最後のゲームで押し順小役が当せんすると、獲得ポイントを抽せんを実行する。

#### 【0366】

通常ステージ B では、主制御部 100 は、ゲーム数カウンタ B の値（滞在ゲーム数：20 ゲーム～40 ゲーム）を決定し、滞在ゲーム数の間、ハズレを引くまでに連続した小役の合計ポイントに応じて A R T の当否を抽せんし、当せんした場合には A R T ストック数に「1」を加算する。図 66 (A) に示す通り、当せん役に応じて獲得ポイントが予め決められている。但し、当せん役が押し順ベル（押し順小役）の場合、操作順序が正解でベル小役が入賞したときに、1 ポイントを獲得ポイントとするが、ベル小役が入賞しなければ獲得ポイントは 0 となる。しかし、通常ステージ B の最終ゲームで押し順小役が当せんした場合には、ベル小役の入賞の如何に拘わらず、獲得ポイントを 1 ポイントとする。なお、当せん役に応じた期待値の抽選テーブルで獲得ポイント決めてよい。

#### 【0367】

主制御部 100 は、ゲーム数カウンタ B の値から当該ステージ遊技を 1 ゲーム遊技する毎に 1 を減算し、ゲーム数カウンタ B が 0 になるまで当該ステージに滞在する。図 66 (B) において、1 ゲーム目がハズレで、2 ゲーム目に押し順ベルが当せんしてベル小役が入賞したので獲得ポイントは 1 ポイントとなる。3 ゲーム目に通常リプレイが当選したがハズレに相当し、連続獲得ポイントは 1 ポイントとなり、この 1 ポイントに対応するテーブル 1 を用いて当落抽選を行うが、当せん期待値は極低（1 / 500）程度である。同様に、2 ポイントに対応するテーブル 2、3 ポイントに対応するテーブル 3 … (N - 1) ポイントに対応するテーブル (N - 1)、(N ポイント) に対応するテーブル N を用いて当落抽選を行う（テーブル N は当選確率 100 %）。4 ゲーム目にハズレとなり獲得ポイントは 0、5 ゲーム目に中段チェリーが当せんしたので獲得ポイントは 10 ポイント、6 ゲーム目に強スイカが当せんしたので獲得ポイントは 4 ポイントで、連続獲得ポイントは加算して 16 ポイントとなる。7 ゲーム目に S B 2 が当せんしたので獲得ポイントは 3 ポイントで、連続獲得ポイントは加算して 19 ポイントとなり、8 ゲーム目がハズレなので 19 ポイントに対応する注せテーブル（超当確又は 99 % 等）を用いて当落抽選を行う（図 66 (C) 参照）。主制御部 100 は、当せんした場合には A R T ストック数に「1」を加算する。主制御部 100 は、ゲーム数カウンタ B が 0 になったら、連続演出ゲーム数抽選を行い、連続演出の最終ゲームにおいて、A R T ストック数が 1 以上であれば疑似ボーナス待機へ移行させる一方、非当選であれば非 A R T 状態の残りの 4 つのステージ（通常ステージ A、通常ステージ C、通常ステージ D 又は高確ステージ）に移行させる。

#### 【0368】

通常ステージ C では、主制御部 100 は、当該ステージの開始時に A R T の当否を抽せんし、当せんした場合には A R T ストック数に「1」を加算する。また、主制御部 100 は、このステージに移行した際に何ゲーム行うかを抽せんし、演出区間の最終ゲームで成功又は失敗（A R T の当選又は不当選）を告知する。主制御部 100 は、通常ステージ C 中の遊技において、A R T ストック数が 0 を条件にして、当せん役（役抽選結果）に応じて、書換抽選を実行し、当せんすると A R T ストック数に「1」を加算する。主制御部 1

00は、通常ステージCの最終ゲームにおいて、ARTストック数が1以上であれば疑似ボーナス待機へ移行させる一方、非当選であれば、非ART状態の残りの4つのステージ（通常ステージA、通常ステージB、通常ステージD又は高確ステージ）に移行させる。

#### 【0369】

通常ステージDでは、主制御部100は、当該ステージの開始時にARTの当否を抽せんし、当せんした場合にはARTストック数に「1」を加算する。また、主制御部100は、ゲーム数カウンタDの値（滞在ゲーム数：35ゲーム～50ゲーム）を決定し、その値から当該ステージを1ゲーム遊技する毎に1を減算し、ゲーム数カウンタBが0になるまでの間、当せん役に応じて「ARTの当たり」に切り替える抽せんを行う。この切替抽選に当選すると、残りゲーム数を再度抽せんにて決定する。但し、ARTストック数が1以上ある状態で、更にARTストック数が加算された場合には、この残りゲーム数の抽せんは実行されない。理由は、レア小役が当選しARTストック数が加算されれば、限りなく続くからである。主制御部100は、ゲーム数カウンタDが0になって、ARTストック数が1以上であれば疑似ボーナス待機へ移行させる一方、非当選であれば非ART状態の残りの4つのステージ（通常ステージA、通常ステージB、通常ステージC又は高確ステージ）に移行させる。

#### 【0370】

高確ステージ：主制御部100は、通常ステージA～通常ステージDの各ステージ終了時に、ARTが非当選で、移行ポイントが閾値（10ポイント）以上という移行条件を満たすと、次ステージを高確ステージに決定する。主制御部100は、高確ステージに移行すると、クリアポイント抽選テーブルを用いてクリアポイント（CPT）を抽選で決定して副制御部160に送信する。このCPTは、1000Pt、500Pt、200Pt、100Ptの何れかとなる。高確ステージは11ゲーム固定であるが、高確ステージの開始時に逆転抽せんを実行して、当せんの場合に高確ステージを12ゲームとし、この12ゲーム目に逆転演出を行う。主制御部100は、高確ステージは11ゲーム消化した段階でストック数が「0」の場合、ストック数に「1」加算する。つまり、逆転抽せんで当せんの場合に逆転フラグを立て、11ゲーム消化した時点でストック数が「0」の場合、次のゲームを実行して、逆転演出を行う。従って、11ゲーム以内にクリアすると、1に立っていた逆転フラグは0に書き換えられて、移行可能の設定が解除される。

#### 【0371】

主制御部100は、高確ステージの1ゲーム目～11ゲーム目において、CPTから獲得ポイントを減算し、残りのCPTが0になるとステージクリアとなってストック数に「1」加算する。高確ステージの各遊技における獲得ポイントは、当選役に依存することなく、所定の抽選テーブルを用いて、獲得ポイントの一の位（Pt1）を決定する一方、当選役に応じて、当該ゲームにおける獲得ポイントの十の位（Pt10）を決定する。その結果、当該ゲームにおける獲得ポイントは、（Pt10 × 10 + Pt1）となる。主制御部100は、この獲得ポイントを副制御部160に送信すると共に、ゲーム数カウンタが0になって、ARTストック数が1以上であれば疑似ボーナス待機へ移行させる一方、非当選であれば非ART状態の残りの4つのステージ（通常ステージA、通常ステージB、通常ステージC又は通常ステージD）に移行させる。なお、設定変更時と同様に、高確ステージ終了時に移行ポイントが10ポイント以上であったとしても、通常ステージA～通常ステージDの何れかが選択されるので、高確ステージ終了後直ちに高確ステージとはならない。なお、獲得ポイントは、十の位の値と一の位の値で構成されているが、例えば16進数（h：ヘキサ）であってもよく、この場合には1AhやFFhの様に、上位の値及び下位の値の組合せとしてもよい。

#### 【0372】

副制御部160は、主制御部100から受信した各種情報（CPT情報及び獲得ポイント情報を含む）に基づいて、表示演出装置11に敵1人を1本のボーリングのピンに模したボーリング演出を表示する。例えば、受信したCPTが1000Ptであれば、「敵1000体を倒せ」と表示演出装置11に表示する（図67（A）参照）。副制御部160

10

20

30

40

50

は、主制御部 100 から受信した高確ステージにおける 1 ゲーム目の C P t が 28 ポイントとすると、演出に迫力を出す為に、この C P t を 10 倍して 280 ポイントとすることで 10 倍ポイントを生成する。図 67 (B) は、調整ポイントテーブルであり、調整ポイントテーブル 1 ~ 調整ポイントテーブル N が存在している。調整ポイントテーブルの 1 ゲーム目 ~ 11 ゲーム目の各ポイントが調整ポイントであり、各ゲームの 10 倍ポイントに加算される。例えば、調整ポイントテーブル 1 が選択され、6 ゲーム目の 10 倍ポイントが 120 ポイントであれば、9 ポイント(調整ポイント)が加算されて 129 ポイントとなり、7 ゲーム目の 10 倍ポイントが 90 ポイントであれば、(-6) ポイント(調整ポイント)が加算されて 84 ポイントとなる(又は、6 ポイント減算される)。調整ポイントテーブル 1 ~ 調整ポイントテーブル N の 1 ゲーム目 ~ 11 ゲーム目の各ポイントの合計は、0 となるように値が割り振られているので、11 ゲーム目までいけば実際の残りポイントを表示することとなる。なお、この調整ポイントは、-9 ~ +9(0 を含む)までの 1 衔の値である。

#### 【0373】

副制御部 160 は、調整ポイントテーブル 1 ~ 調整ポイントテーブル N を抽選で選択しており、例えば調整ポイントテーブル 2 が選択されていると仮定する。主制御部 100 から受信した高確ステージの 1 ゲーム目の C P t が 28 ポイントとすると、副制御部 160 は演出に迫力を出す為に、C P t を 10 倍して 280 ポイントし、調整ポイントテーブル 2 の 1 ゲーム目の調整ポイント(-4) ポイントを加算して、表示ポイントを 276 ポイントとする。副制御部 160 は、この表示ポイントに基づいて、敵を 276 体撃破と表示し(図 67 (C) 参照)、最終的に残り 724 体と表示して、次の 2 ゲーム目 ~ 11 を 1 ゲーム目と同様に表示演出して、残り 0 体になると勝利となる。C P t を 10 倍して表示するだけだと、1 の位が必ず 0 になるので、遊技者は違和感を覚えるが、この様に調整ポイントを設けるという工夫により、演出に幅を持たせ違和感なく迫力を出すことができるという特有の効果が生じる。

#### 【0374】

主制御部 100 は、疑似ボーナス待機状態に移行すると、疑似ボーナスの種類(赤 7 B B、青 7 B B、R B)を決定すると共に、当せん役に応じて、ストック数の加算抽せんを行う。主制御部 100 は、押し順を指示することで R T 状態が R T 1 から R T 2 へ、そして R T 2 から R T 3 へ移行させ(図 62 参照)、ボーナスリプレイが成立してボーナス種別が一致していた場合に疑似ボーナス待機状態を終了して疑似ボーナスを開始する。赤 7 B B 及び青 7 B B 遊技中には、敵味方に分かれたバトルゲームが行われ、大将又は敵将 1 ~ 敵将 10 と対戦する。青 7 B B の場合には、主人公(味方)と大将とが戦い、赤 7 B B の場合には、主人公(味方)と敵将 1 ~ 敵将 10 の何れかと対戦するが、敵将 1 ~ 敵将 10 の順で戦力が弱くなり、勝利した時の報酬も少なくなる(強さ:大将 > 敵将 1 > ... > 敵将 10)。赤 7 B B 及び青 7 B B の開始時に敵の H P (ヒットポイント)を減算する抽選を行う(初期減算抽選)。赤 7 B B の場合には、敵将 1 ~ 敵将 10 の何れかを選択する。

#### 【0375】

主制御部 100 は、疑似ボーナスの種類を決定する際に R B が一定以上続く、又は R B に偏るというケースが発生するのを極力避ける為に R B 偏りポイントを加減算して、所定条件を満たすと次回の疑似ボーナスを赤 7 B B 又は青 7 B B の何れかにし、R B を選択しないようになる。R B 偏りポイントは 0 以上の整数であり、R B の開始時に「2」を加算する一方、赤 7 B B 又は青 7 B B の開始時に「1」を減算する。主制御部 100 は、疑似ボーナス待機状態に移行した際に R B 偏りポイントが「5」以上の場合に、次回の疑似ボーナスを赤 7 B B 又は青 7 B B のどちらかしか選ばない抽せんを実行する。この R B 偏りポイントは、疑似ボーナス終了後に通常ステージに移行しても維持されるので、現在の R B 偏りポイントが「5」以上であれば、次回の疑似ボーナスは必ず赤 7 B B 又は青 7 B B の何れかとなる。

#### 【0376】

主制御部 100 は、赤 7 B B 又は青 7 B B で敵将に連敗又は負けが込んでいる場合の措

10

20

30

40

50

置として連続敗北ポイントを加減算して、所定条件を満たすと次回の対戦相手を弱い敵将を選択するようになる。連続敗北ポイントは0以上の整数であり、敵将に敗北した時には「2」を加算する一方、敵将に勝利した時には「1」を減算する。主制御部100は、連続敗北ポイントが「5」以上で次の疑似ボーナスが赤7BBの場合に、最も倒しやすい敵将10を選択して、連続敗北ポイントを「0」に初期化する。

#### 【0377】

主制御部100は、赤7BB遊技又は青7BB遊技において、主人公キャラクタ達が選択された敵将キャラクタを攻撃して相手のHPを奪うバトルゲーム処理を実行し、副制御部160は主制御部100から送られてくる各種情報に基づいて、表示演出装置11にバトル演出を表示する。主制御部100は、バトルゲーム中に当せん役に応じて、抽せんによりダメージ基数値を決定し、その後に倍率抽せんを行って倍率を決定する。敵将キャラクタに与えるダメージ値はダメージ基数値×倍率となり、その演算で求めたダメージ値を相手のHPから奪い取る。10

#### 【0378】

主制御部100は、疑似ボーナス遊技をゲーム数カウンタ1及びゲーム数カウンタ2で管理しており、1ゲームが進行する毎にゲーム数カウンタ1から1を減算（演算）する。ゲーム数カウンタ2は、ゲーム数カウンタ1が「0」の場合、1ゲーム進行する毎に1が減算される。ゲーム数カウンタ1は固定値で50ゲームであるが、ゲーム数カウンタ2はループ抽選に転落するまでの回数（最低1回）となる。例えば、転落率10%（継続率90%）とすると、ループ抽選では平均10回で転落し、この10回がゲーム数カウンタ2の値となる。主制御部100は、疑似ボーナス遊技におけるメダルの投入枚数と払出枚数との差である差枚数カウンタ値を持っており、この差枚数カウンタ値が100未満で敵将キャラクタのHPが1以上の場合、ゲーム数カウンタ2の減算（演算）は行わない。その結果、疑似ボーナス遊技において、最低100枚以上のメダルの増加が保障される。20

#### 【0379】

主制御部100は、ゲーム数カウンタ1が「0」になるまでに敵将のHPが「0」になった場合、バトル勝利（敵将撃破）となるので、ゲーム数カウンタ2を「0」に書き換えて、疑似ボーナスのストック抽せんを行って、当選したストック数を加算する。そして、主制御部100は、ゲーム数カウンタ1が「0」になるまで、当せん役に応じて勝利後のストック当否抽せんを行って、当せんした場合はストック数を「1」加算する。30

#### 【0380】

主制御部100は、ゲーム数カウンタ1が「0」になった後、敵将のHPが「0」になった場合、バトル勝利となるので告知ゲーム数抽せんを行って、その結果をゲーム数カウンタ2に書き換える。そして、疑似ボーナスのストック抽せんを行って、当選したストック数を加算する。主制御部100は、枚数カウンタ値が100以上で敵将キャラクタのHPが1以上の場合、ゲーム数カウンタ2の減算（演算）を開始する。主制御部100は、疑似ボーナス遊技を進行させてゲーム数カウンタ2が「0」になったら、疑似ボーナス遊技を終了して、疑似ボーナス告知に移行する（図63参照）。主制御部100は、敵将のHPが「1」以上の状態で、ゲーム数カウンタ1及びゲーム数カウンタ2が共に「0」になつたら、バトル敗戦となるので疑似ボーナス遊技を終了し、ストックがあれば疑似ボーナス待機に移行する一方、ストックがなければ通常ステージに移行する。バトル勝利となつた後に、1ゲームの疑似ボーナス告知に移行すると、当せん役に応じてストック数の加算抽選を行う。副制御部160は、疑似ボーナスの上乗せ告知演出を行い、主制御部100は、その後に疑似ボーナス待機に移行する。40

#### 【0381】

主制御部100は、RB遊技の開始時において、抽せんで継続率を決定し、その継続率（ループ率）を用いてループ抽せんを行って滞在するゲーム数を決定する。滞在ゲーム数は、ループ抽せんの結果（最低0以上の整数）×10+20となり、最低20ゲームが保障される。そして、この滞在ゲーム数をゲーム数カウンタ1にセットする。主制御部100は、RB遊技が1ゲーム進行する毎にゲーム数カウンタ1から1を減算する。主制御部50

100は、RB遊技におけるメダルの投入枚数と払出枚数との差である差枚数カウンタ値を持っており、ゲーム数カウンタ1が「0」で差枚数カウンタ値が50未満の場合、ゲーム数カウンタ1に「10」を加算する。その結果、RB遊技において、最低50枚以上のメダルの増加が保障される。

#### 【0382】

主制御部100は、RB遊技において、当せん役に応じてストック数抽せんを行って、当せんした場合は当選したストック数を加算して、リール演出発生までの前兆ゲーム数をセットする。主制御部100は、前兆ゲーム数目になるとリールフリーズ演出を行って、BAR図柄を3つ一直線に揃えて表示することによって、遊技者に疑似ボーナス当選を通知する。ゲーム数カウンタ1が「0」になったら、RB遊技を終了する。

10

#### 【0383】

主制御部100は、疑似ボーナス（赤7BB又は青7BB、RB遊技）を終了すると、滞在ステージ抽せんを行い、通常ステージA～通常ステージDの4つの中から何れか1つを同じ確率25%で決定するが、高確ステージが選ばれることはない。次に、主制御部100は、加算移行ポイント抽せんを行って、引き継いでいる移行ポイントに当選したポイントを加算する。そして、主制御部100は、天井回数抽せんを行って、天井周期回数を決定して、通常ステージの何れかに移行する。

#### 【0384】

##### 疑似ボーナス待機状態：

主制御部100は、疑似ボーナス待機中（図60のRT1状態）において、外部集中端子板170の外部出力信号1（疑似BB信号）及び外部出力信号2（疑似RB信号）を共にOFF状態としており、RT1状態でRT2移行リプレイ（再遊技2）が内部当選した時に、停止ボタン部10の操作順序を副制御部160に報知させる。遊技者によって正しく操作されると、RT2移行リプレイの作動図柄が有効ライン上に表示され、リプレイ確率が約1/2に上昇したRT2状態となる。また、主制御部100は、RT2状態でRT3移行リプレイ（再遊技3）が内部当選した時に、停止ボタン部10の操作順序を副制御部160に報知させる。遊技者によって正しく操作されると、RT3移行リプレイの作動図柄が有効ライン上に表示され、リプレイ確率がほぼ同じ約1/2のRT3状態となる。

20

#### 【0385】

主制御部100は、RT3状態において、放出する疑似BB又は疑似RBを決定しており、疑似BBの場合には赤7図柄又は青7図柄（特別図柄の組合せ）が中央一直線に揃って表示される（一直線に停止表示可能な）ボーナスリプレイ1又はボーナスリプレイ2が当選するのを待機する。疑似RBの場合には（赤7図柄、赤7図柄、BAR図柄：特別図柄の組合せ）が中央一直線に揃って表示されるボーナスリプレイ3が当選するのを待機する。主制御部100は、この待機状態（RT3状態）において、決定されたボーナス種別に応じたボーナスリプレイ役（ボーナスリプレイ1～3）が内部当選すると、開始フラグをオン状態にする。そして、主制御部100は、開始フラグがオン状態で、放出するボーナスの種類が疑似BBの場合、全回胴が停止した後に外部出力信号1（疑似BB信号）をON状態とする。また、主制御部100は、開始フラグがオン状態で、放出するボーナスの種類が疑似RBの場合、全回胴が停止した後に外部出力信号2（疑似RB信号）をON状態とする。一方、主制御部100は、外部出力信号1がON状態の場合、遊技状態が通常状態又は疑似ボーナス告知状態になるとOFF状態とする。また、主制御部100は、外部出力信号2がON状態の場合、遊技状態が通常状態又は疑似ボーナス告知状態になるとOFF状態とする。なお、この開始フラグは、外部出力信号を出力する準備ができたことを示す準備完了フラグともいう（準備完了状態を示すフラグ。又は、疑似ボーナス信号の出力契機となる契機フラグ）。

40

#### 【0386】

主制御部100は、疑似ボーナス待機状態（RT1状態）において、RT2移行リプレイが内部当選し、RT2移行リプレイ図柄が表示されず、RT2に移行しなかったら開始フラグをオン状態とする。そして、主制御部100は、開始フラグがオン状態で、放出す

50

るボーナスの種類が疑似 B B の場合、全回胴が停止した後に外部出力信号 1 ( 疑似 B B 信号 ) を O N 状態とする。また、主制御部 100 は、開始フラグがオン状態で、放出するボーナスの種類が疑似 R B の場合、全回胴が停止した後に外部出力信号 2 ( 疑似 R B 信号 ) を O N 状態とする。

#### 【 0 3 8 7 】

主制御部 100 は、疑似ボーナス待機状態 ( R T 2 状態 ) において、 R T 3 移行リプレイが内部当選し、 R T 3 移行リプレイ図柄が表示されず、 R T 3 に移行しなかったら開始フラグをオン状態とする。そして、主制御部 100 は、開始フラグがオン状態で、放出するボーナスの種類が疑似 B B の場合、全回胴が停止した後に外部出力信号 1 ( 疑似 B B 信号 ) を O N 状態とする。また、主制御部 100 は、開始フラグがオン状態で、放出するボーナスの種類が疑似 R B の場合、全回胴が停止した後に外部出力信号 2 ( 疑似 R B 信号 ) を O N 状態とする。10

#### 【 0 3 8 8 】

主制御部 100 は、疑似ボーナス待機状態 ( R T 2 状態又は R T 3 状態 ) において、押し順小役 ( 押し順ベル役 ) が内部当選し、配当枚数が 0 枚であれば ( メダル払出がなかつた場合 ) 、開始フラグをオン状態とする。そして、主制御部 100 は、開始フラグがオン状態で、放出するボーナスの種類が疑似 B B の場合、全回胴が停止した後に外部出力信号 1 ( 疑似 B B 信号 ) を O N 状態とする。また、主制御部 100 は、開始フラグがオン状態で、放出するボーナスの種類が疑似 R B の場合、全回胴が停止した後に外部出力信号 2 ( 疑似 R B 信号 ) を O N 状態とする。20

#### 【 実施例 3 】

#### 【 0 3 8 9 】

図 68 は、遊技状態遷移図 ( 演出状態 ) である。図 69 は、従来と本発明による出玉の偏りの対比表である。

#### 【 0 3 9 0 】

実施例 3 は、実施例 1 の変形例であり、図 31 に示す疑似 B B は前半及び後半に分かれているが、本実施例では疑似 B B 全体を通して敵とのバトルゲームが行われる。図 31 との相違点は疑似 B B のみであり、他の説明は実施例 1 を援用する。

#### 【 0 3 9 1 】

主制御部 100 は、疑似 B B の突入時に疑似 B B を何ゲーム行うかを抽選で決定して副制御部 160 に送信する。副制御部 160 は、決定された疑似 B B の初期ゲーム数が 36 ゲームの場合、図 36 ( A ) の 180 分及び時計役物 50 を初期時刻として 9 時 00 分に合わせる。主制御部 100 は、役抽選結果 ( 実ボーナス、レア小役、チャンス役等 ) に応じて上乗せ数を決定する場合、残りゲーム数と消化ゲーム数との合計値に応じた確率で抽選する。例えば、初期ゲーム数が 36 ゲームで 20 ゲーム消化すると残りゲーム数は 16 ゲームとなるので、上乗せが無い状態であれば初期ゲーム数と合計値は等しくなる。30

#### 【 0 3 9 2 】

図 69 ( A ) は、従来の遊技機における出玉の偏りを示しており、合計値が 1 ゲーム ~ 200 ゲームでは、純増 1.4 枚と仮定すると獲得枚数期待値は 0 枚 ~ 280 枚、発生割合は 50 % となる。同様に、合計値が 201 ゲーム ~ 400 ゲームでは、獲得枚数期待値は 281 枚 ~ 560 枚、発生割合は 25 % となる。合計値が 401 ゲーム ~ 600 ゲームでは、獲得枚数期待値は 561 枚 ~ 840 枚、発生割合は 12.5 % となる。合計値が 601 ゲーム ~ 800 ゲームでは、獲得枚数期待値は 841 枚 ~ 1120 枚、発生割合は 6.25 % となる。合計値が 801 ゲーム ~ 1000 ゲームでは、獲得枚数期待値は 1121 枚 ~ 1400 枚、発生割合は 6.25 % となる。つまり、合計値が大きくなるに連れて発生割合がなだらかに下がるようになっている。その結果、出玉の山を偏らせることができないという問題がある。40

#### 【 0 3 9 3 】

図 69 ( B ) は、本発明の遊技機における出玉の偏りを示しており、合計値が 1 ゲーム ~ 400 ゲームは従来と同様であるが、合計値が 401 ゲーム ~ 800 ゲームまでの領域50

(合計値ゾーン)の当選確率を高確率にすることで、発生割合が0又は大幅に減るので1%未満となる。合計値が801ゲーム～1000ゲームでは、獲得枚数期待値は1121枚～1400枚、発生割合はその分だけ増えて25%となる。その結果、出玉の山を偏らせることができ、1000枚から1500枚の獲得枚数を意図的に増加させることができとなる。各領域の当選確率は、合計値が1ゲーム～200ゲームで低確率、合計値が201ゲーム～400ゲームで中確率、合計値が401ゲーム～600ゲームで高確率、合計値が601ゲーム～800ゲームで超高確率、合計値が801ゲーム～1000ゲームで超低確率となっている。疑似BBのバトルゲームにおける役抽選結果と合計値ゾーンに応じて定められた上乗せ確率で抽選し、上乗せが発生すると、その量に応じた敵のボス・キャラクタが表れて、主人公と闘って倒す演出が行われる。同様に、上乗せ枚数を決定する場合、残り枚数と獲得枚数との合計値に応じた確率で抽選する。尚、この獲得枚数には、実ボーナスにより払出された枚数も含む。更には、払出数量と投入数量との差数量を演算して、特別遊技における残り数量と前記差数量との合計値に対応する上乗せ確率で抽選して、上乗せ数量を決定するようにしてもよい。つまり、役抽選結果と合計値ゾーンに応じて定められた上乗せ確率で抽選し、上乗せが発生すると、上乗量に応じた敵のボス・キャラクタが表れて、主人公と闘って倒す演出が行われる。10

#### 【0394】

図69(C)は、本発明の遊技機における通常ステージへ又は高確ステージへ移行する期待値の相違を示している。ART終了時点において、有利区間リミッタである1500Gまでの残りゲーム数に応じて、移行する期待値が定められており、残りゲーム数が多い程、高確ステージへ移行する確率が高くなっている。これにより、残りゲーム数が少なければ高確ステージへ移行する確率が下がるので、ARTに当選して、1500Gリミッタにすぐなってしまうということが少なくなり、プレイヤーが不利とはなることを避けることができる。20

#### 【0395】

詳述すると、遊技として、通常遊技とその通常遊技より有利な有利遊技を最大数に至るまで連続して実行可能な遊技機であり、外周面に複数種類の図柄が配置された複数の回胴を備えている。主制御手段100は、遊技において役を内部抽選し、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。残り有利遊技数の範囲と当選確率との関係を定めた抽選用データ(抽選テーブル)があり、この記抽選用データは、残り有利遊技数の範囲が多い程、前記当選確率が高くなっている。有利遊技は、停止スイッチの操作順序を報知する報知遊技(ART)と、ARTの当選確率が高い高確率遊技があり、該高確率遊技では該報知遊技に当選する確率が前記通常遊技よりも高くなっている。主制御手段100は、報知遊技(ART)の終了条件が成立して、通常遊技又は高確率遊技へ移行させる場合、残り有利遊技数の範囲と前記抽選用データが定める当選確率で抽選して、移行遊技先を決定する(移行先抽選)。30

#### 【0396】

図69(D)は、本発明の遊技機におけるステージ移行の概念図である。有利区間は連続して1500Gまでしか行えないが、以下の様なゲームシステムを構築できる。プレイヤーにとっては、ART(ベルナビが出る区間)が一旦終わり、通常中(ベルナビが出ない区間)に移行し、再度ARTに当せんするといった遊技性になる。但し、高確率遊技は、内部の処理的には有利区間が1500Gに向けてカウントアップが続いている。ART引き戻しのタイミングによってはARTを引き戻したのに、すぐに1500G規制に引っ掛けたりARTを終了せざるを得ない状況に陥るが、本発明では有利区間(ART中)にARTのゲーム数が0になった際に、設定差無しで通常区間又は有利区間のどちらに遷移させるか否かを抽選する。又、その際の抽選軸として残り有利区間ゲーム数(1500Gに対して、残り何G使用することが可能か)を参照して残り有利区間ゲーム数が少ない場合は、通常区間へ遷移。多い場合は有利区間に遷移させる。40

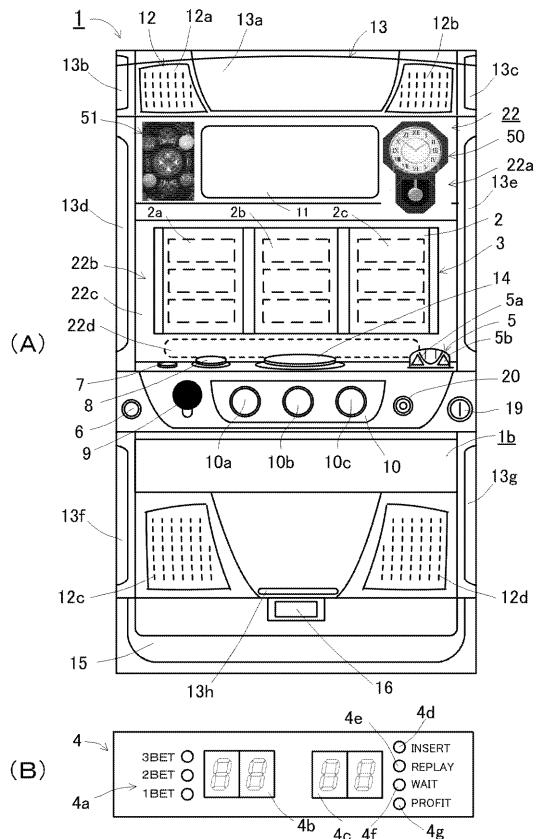
#### 【符号の説明】

## 【0397】

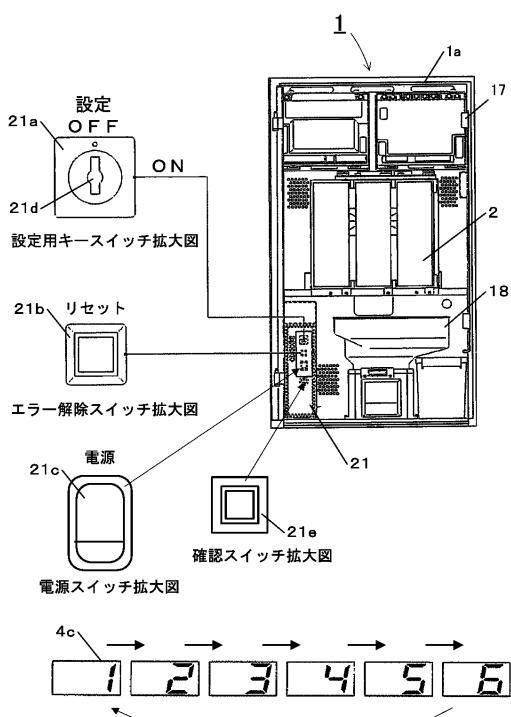
1	回胴式遊技機本体	
1 a	筐体	
1 b	前扉	
2	ドラム部	
2 a	左ドラム	
2 b	中ドラム	
2 c	右ドラム	
3	窓部	
4	表示 LED プロック	10
4 a	投入枚数 LED	
4 b	メダル貯留枚数表示 LED	
4 c	メダル払枚数表示 LED	
4 d	メダル投入表示 LED	
4 e	リプレイ表示 LED	
4 f	エラー表示 LED	
5	メダル投入部	
5 a	左光透過部	
5 b	右光透過部	
6	精算ボタン	20
7	十字キー	
8	マックスベットボタン	
9	スタートレバー	
10	停止ボタン部	
10 a	左停止ボタン	
10 b	中停止ボタン	
10 c	右停止ボタン	
11	表示演出装置	
12	スピーカ部	
12 a	左上スピーカ	30
12 b	右上スピーカ	
12 c	左下スピーカ	
12 d	右下スピーカ	
13	遊技状態表示 LED 部	
13 a	トップランプ	
14	スペシャルボタン	
15	受け皿	
16	メダル払出口	
17	反射板	
18	メダル払装置	40
19	ドア鍵穴	
20	返却ボタン	
21	電源部	
21 a	設定用キースイッチ	
21 b	エラー解除スイッチ	
21 c	電源スイッチ	
21 d	鍵穴	
21 e	確認スイッチ	
22	透明パネル	
22 a	上透明パネル	50

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	
3 1 c	回胴センサ	
3 2 a	左回胴帶	10
3 2 b	中回胴帶	
3 2 c	右回胴帶	
5 0	時計役物	
5 1	魔法陣役物	
5 2	魚役物	
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	
1 1 1	十字キーセンサ	20
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	
1 7 0	外部集中端子板	30

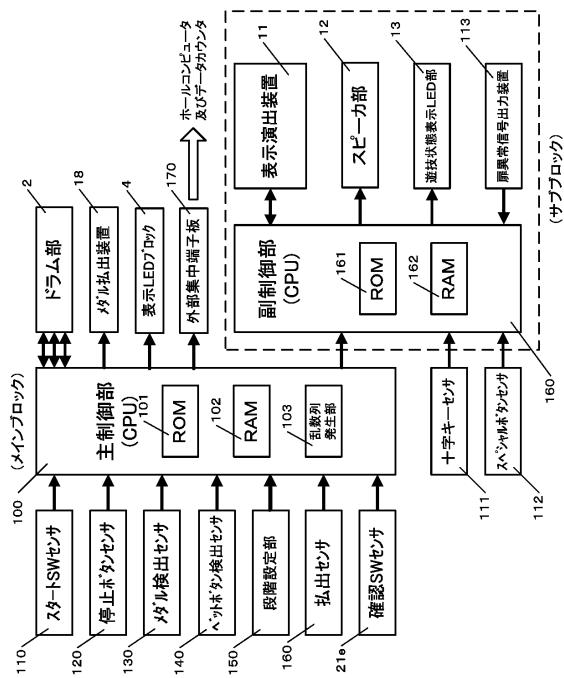
【図1】



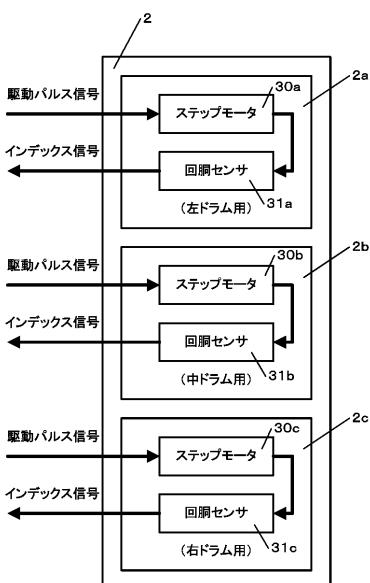
【図2】



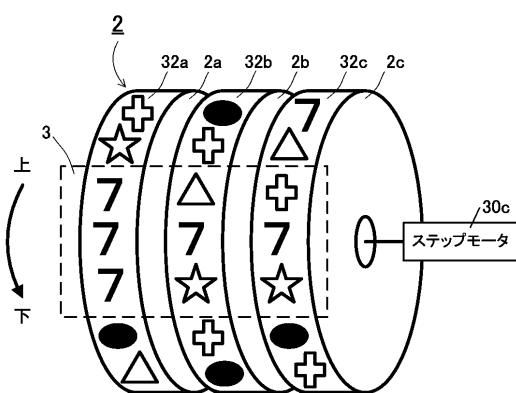
【図3】



【図4】



【図5】

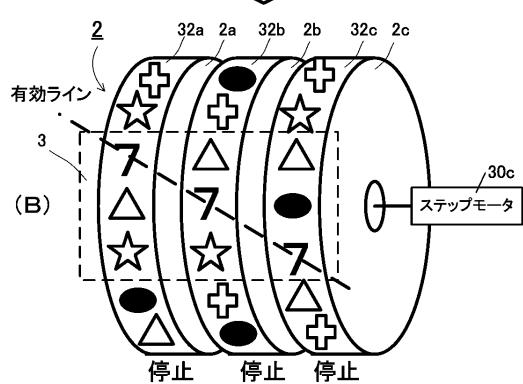
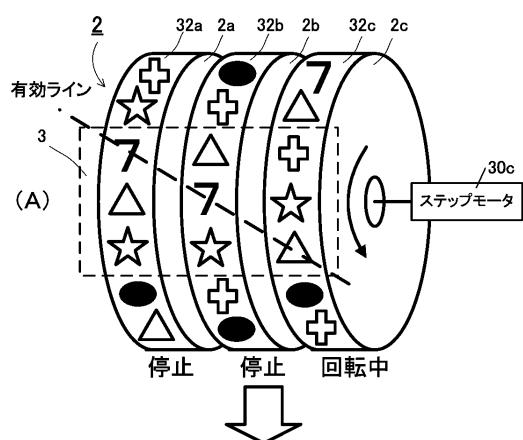


【図6】

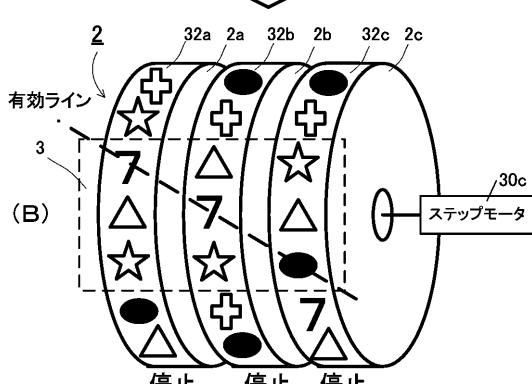
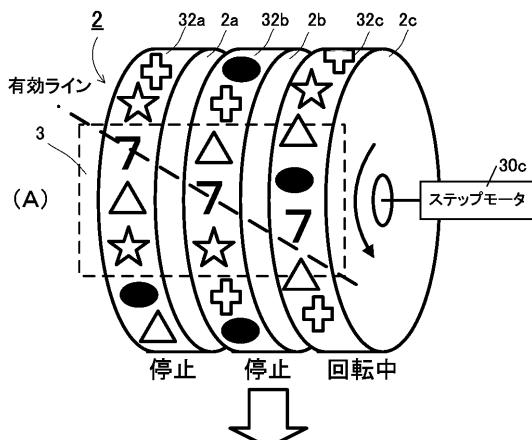
ドラムの図柄配置

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

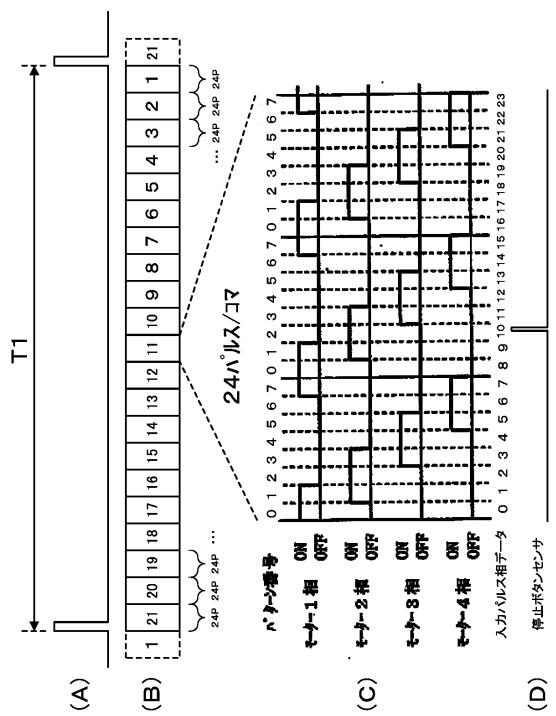
【図7】



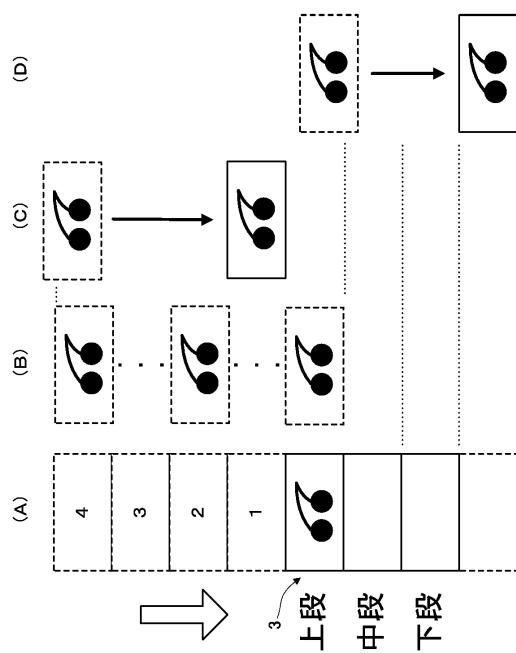
【図8】



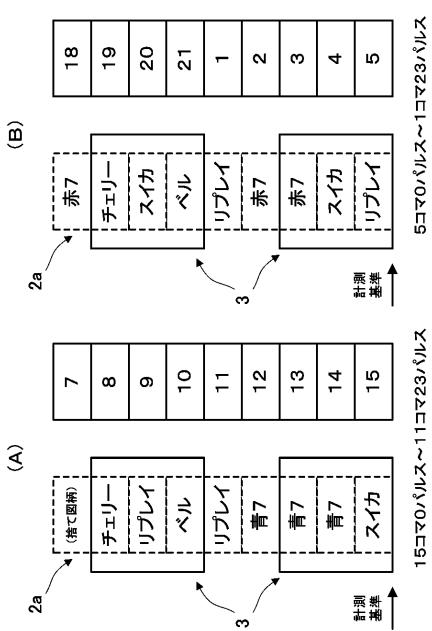
【図9】



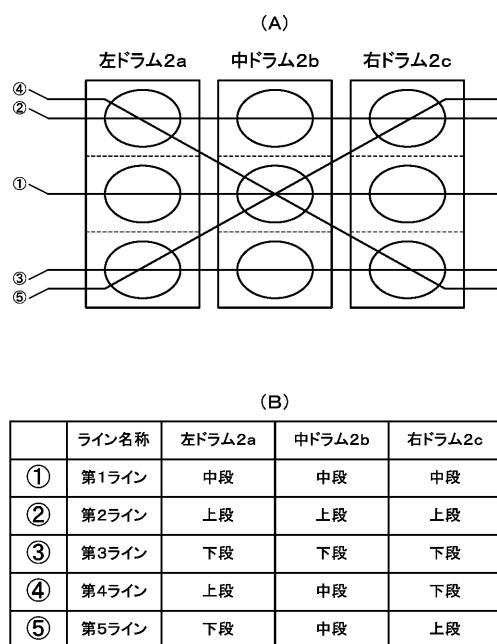
【図10】



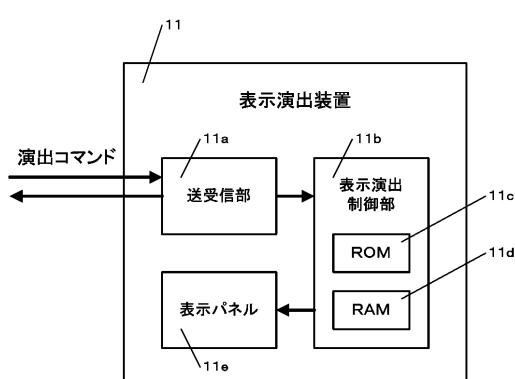
【図11】



【図12】



【図13】

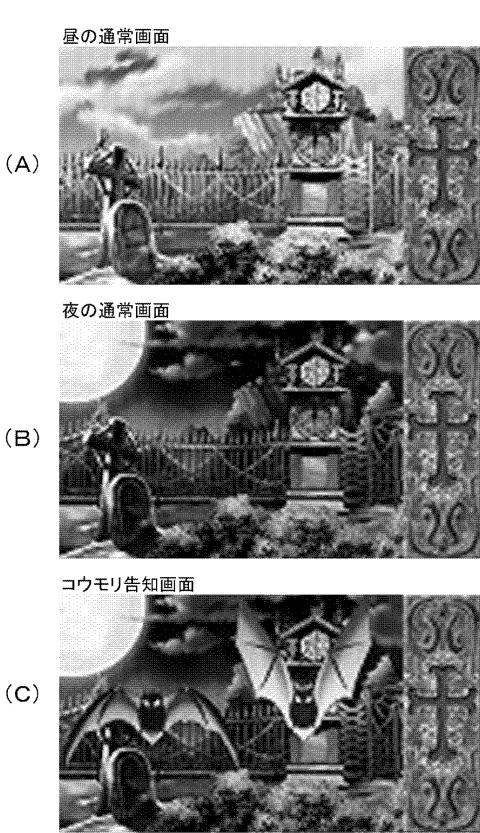


【図14】

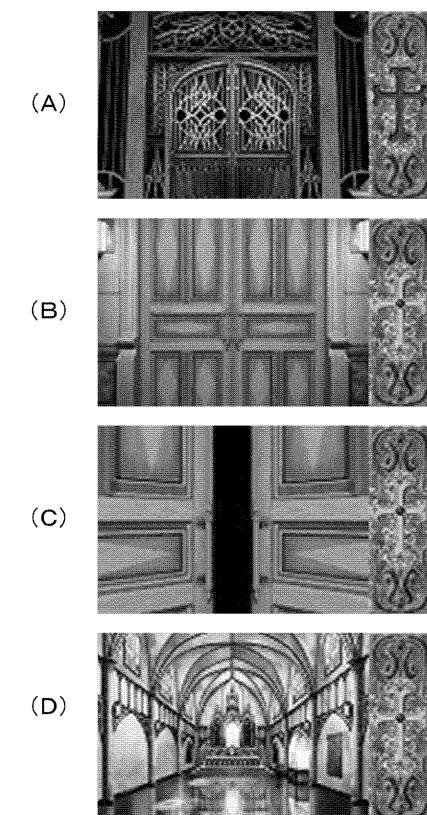
演出パターンテーブル

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

【図15】



【図16】



【図17】



【図18】

抽選テーブル(ノーマル状態:非RT)

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

抽選テーブル(高確率再遊技状態:RT)

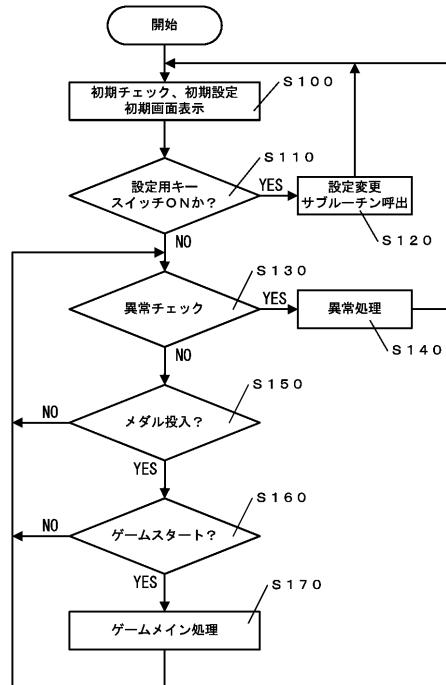
当選役	置数
ビッグボーナス	0~m1
レギュラーボーナス	m1+1~m2
チエリー	m2+1~m3
スイカ	m3+1~m4
ベル	m4+1~m5
リプレイ	m5+1~m6+α
ハズレ	m6+1+α~m7

【図19】

配当表

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

【図20】

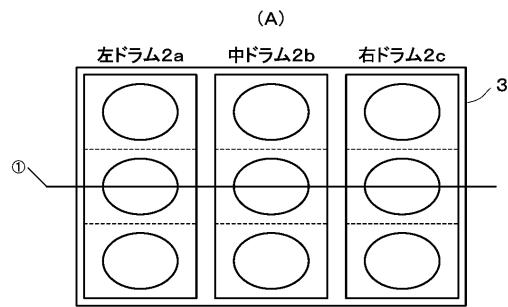


【図21】

## ドラムの図柄配置

No.	左ドラム	中ドラム	右ドラム
1	リプレイ3	ベル	ベル
2	BAR	BAR	BAR
3	チエリー	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	チエリー	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	チエリー
15	宝石	チエリー	スイカ2
16	チエリー	リプレイ3	リプレイ1
17	スイカ1	ベル	ベル
18	ベル	チエリー	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22】



(B)

	ライン名称	左ドラム2a	中ドラム2b	右ドラム2c
①	第1ライン	中段	中段	中段

【図23】

## 配当表(通常時及び役物作動時:規定数3枚)

左回胴	中回胴	右回胴	獲得メダル枚数	備考
リブ1／リブ2 リブ3	BAR／宝石 チエリー	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)
チエリー	チエリー	(ANY)	2枚	2連チエリー役 (見た目)
チエリー	チエリー	チエリー	2枚	3連チエリー役 (見た目)
チエリー	(ANY)	(ANY)	2枚	中段チエリー役 (見た目:右下にBAR補う)
宝石	宝石	宝石	14枚	ブミア役 (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、右上り)
宝石／スイカ BAR	宝石／スイカ チエリー	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	チヤンスリプレイ (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～移行)

【図24】

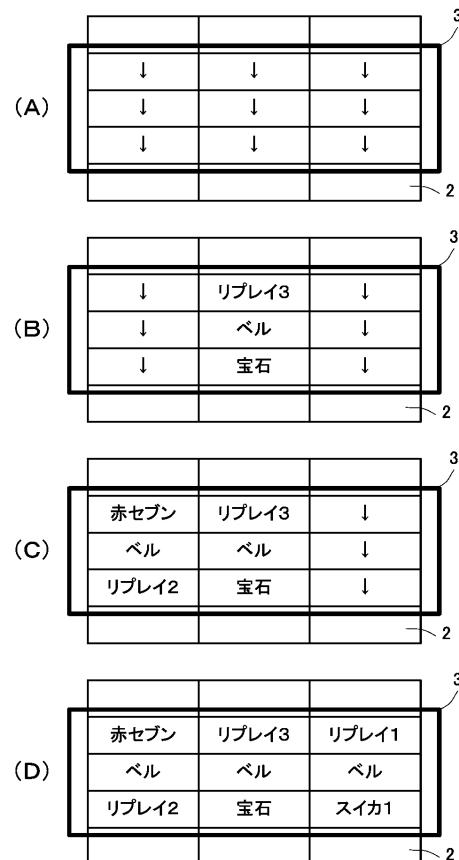
## 押し順小役(中ファースト)の当選パターン

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
	チエリー 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	BAR	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
	チエリー 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	
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

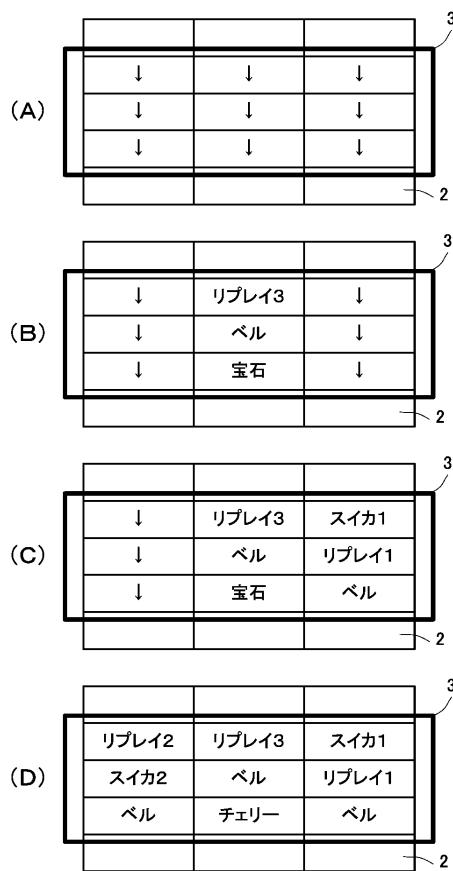
【図25】

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
	チエリー スイカ2	リプレイ2 リプレイ3	ベル	FRU4
	リプレイ2	BAR	BAR	
	リプレイ3	宝石	BAR	
	リプレイ1	チエリー	BAR	
	リプレイ2	BAR	宝石	
	リプレイ3	宝石	宝石	
押し順ベル4-1 (右→中→左)	ベル	ベル	ベル	FRU2
	チエリー 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	
	リプレイ3	チエリー	BAR	
	リプレイ1	BAR	BAR	
	リプレイ2	宝石	宝石	
	リプレイ3	チエリー	宝石	
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

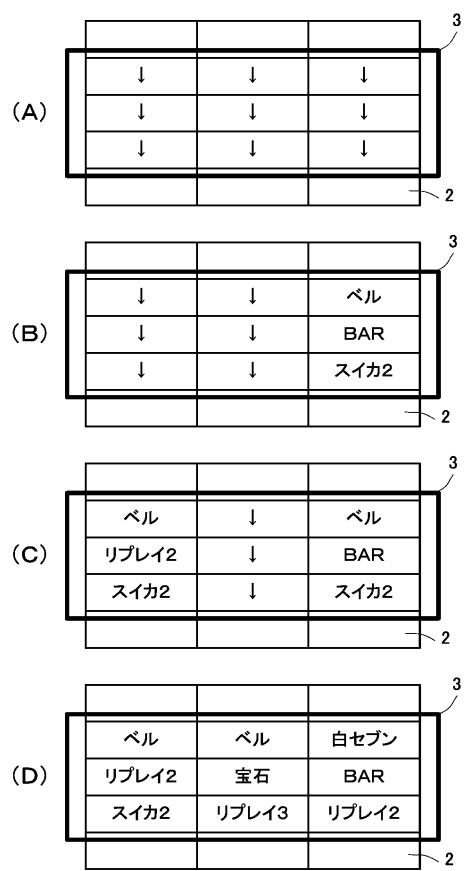
【図26】



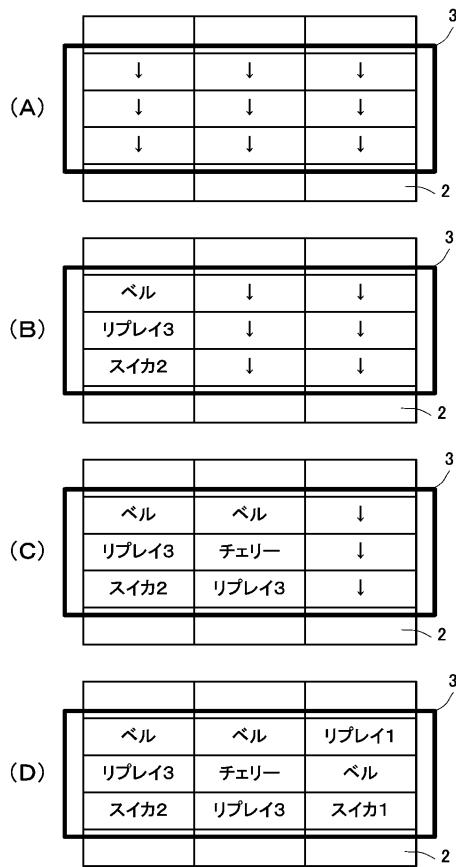
【図27】



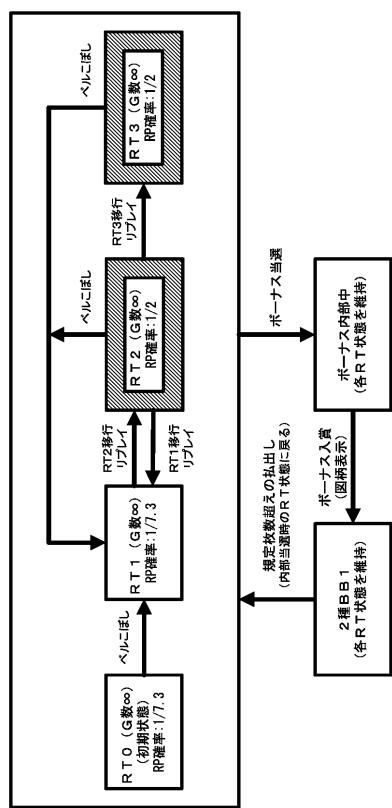
【図28】



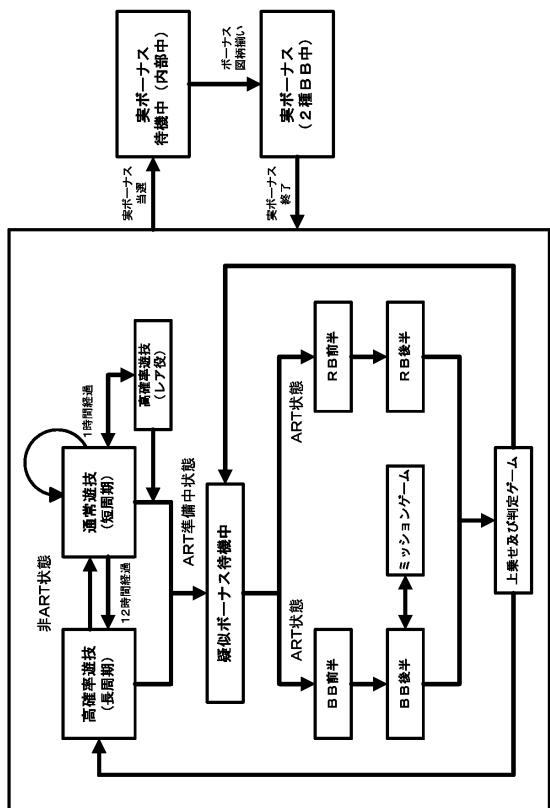
【図29】



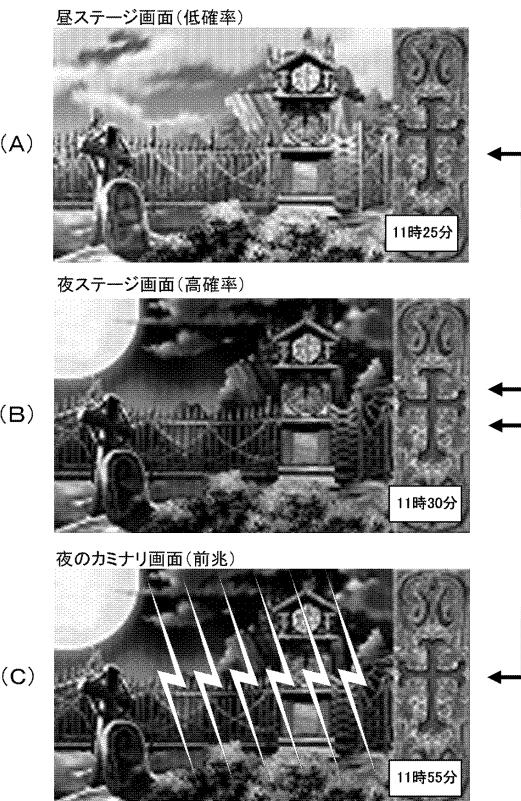
【図30】



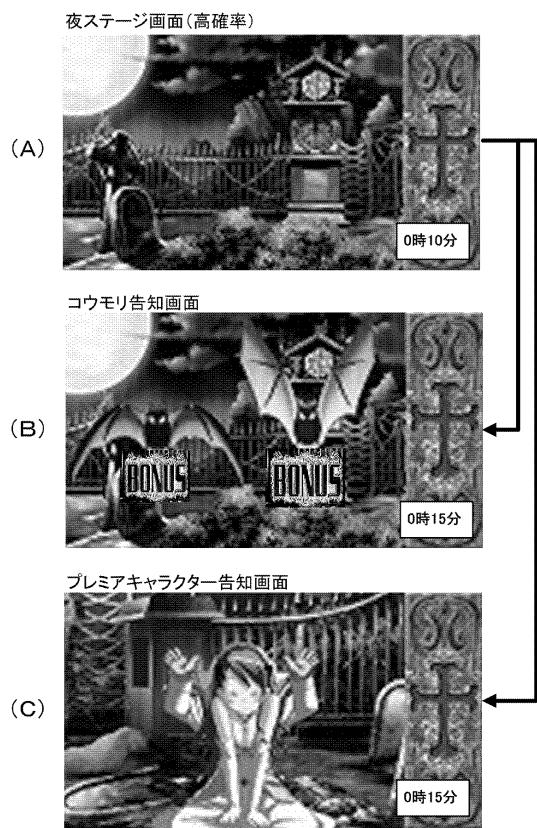
【図31】



【図32】



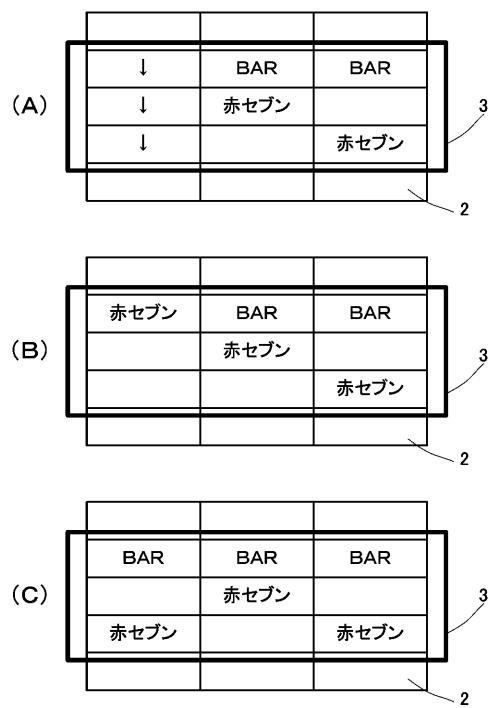
【図33】



【図34】



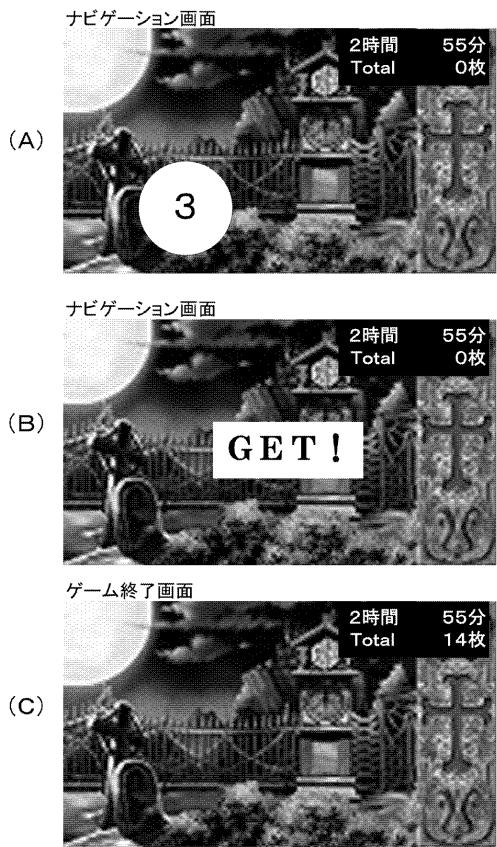
【図35】



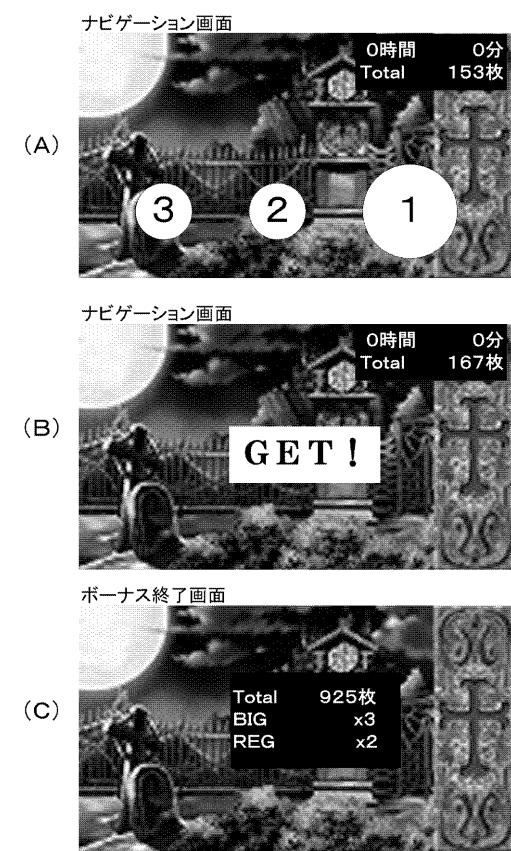
【図36】



【図37】



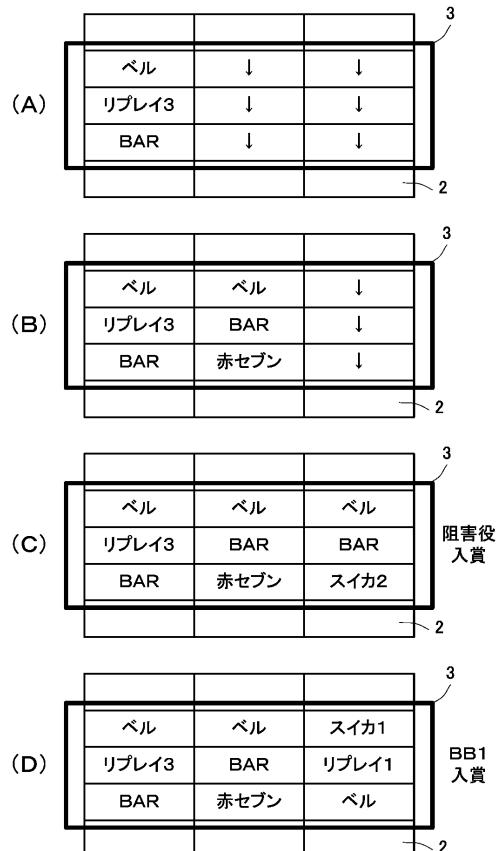
【図38】



【図39】

押し順不間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で釣役)	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】

(A)	ベル	↓	↓
	リプレイ3	↓	↓
	BAR	↓	↓

(B)	ベル	↓	ベル
	リプレイ3	↓	スイカ1
	BAR	↓	チェリー

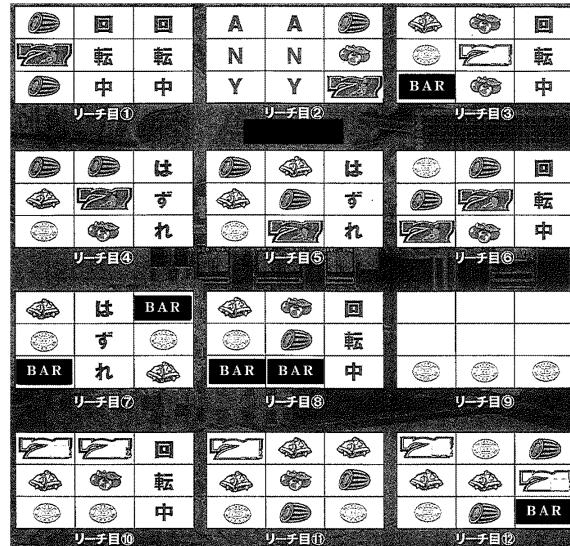
  

(C)	ベル	ベル	ベル
	リプレイ3	宝石	スイカ1
	BAR	リプレイ1	チェリー

(D)	ベル	チェリー	ベル
	リプレイ3	リプレイ3	スイカ1
	BAR	ベル	チェリー

【図42】



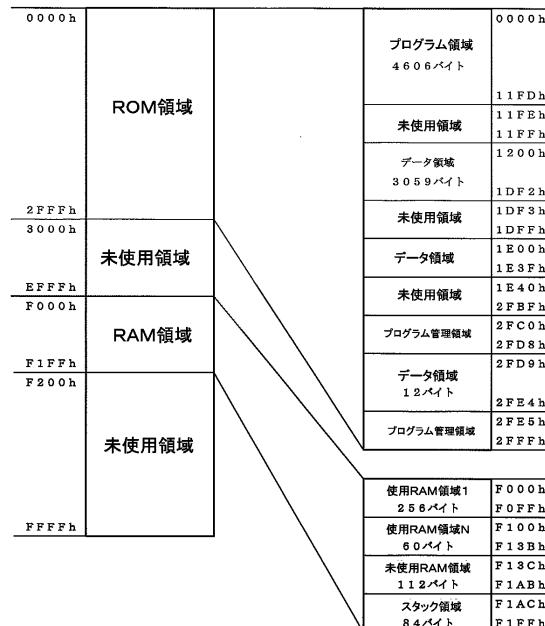
【図43】

抽選テーブル

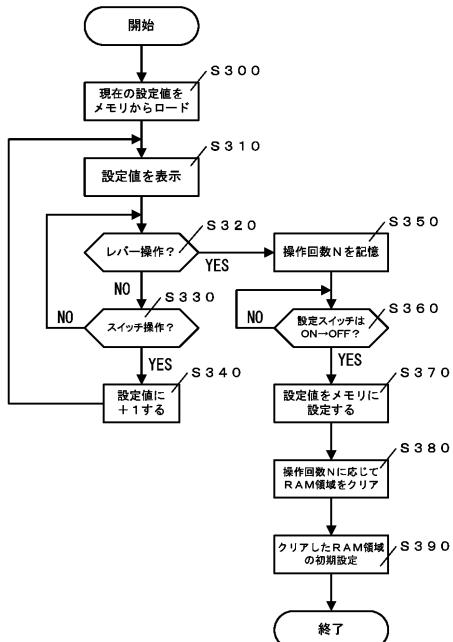
	スタートレバー	第1停止操作	第2停止操作	第3停止操作
疑似BB	70%	2%	3%	25%
疑似RB	50%	0%	0%	50%
高確率状態A	5%	75%	20%	0%
高確率状態B	10%	50%	30%	10%
高確率状態C	80%	5%	15%	0%
高確率状態D	50%	20%	15%	15%
高確率状態E	5%	20%	75%	0%
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
高確率状態N-2	0%	0%	0%	100%
高確率状態N-1	0%	0%	100%	0%
高確率状態N	0%	100%	0%	0%

【図44】

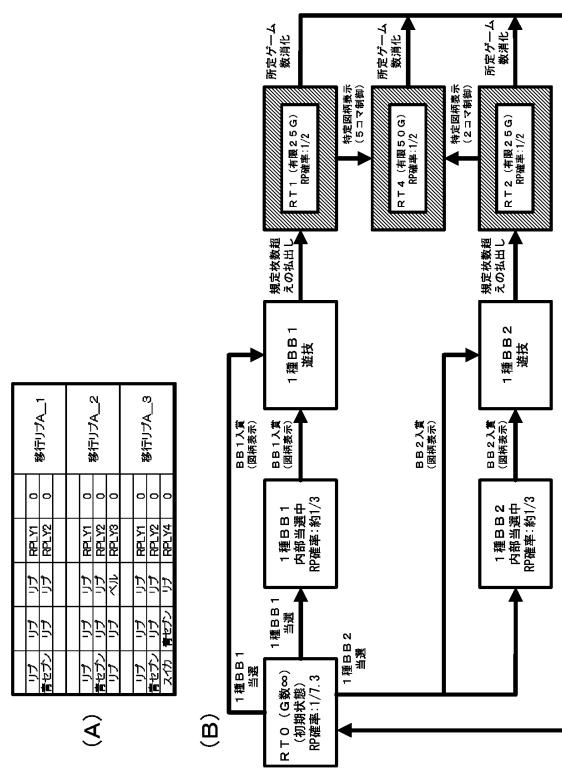
メモリマップ



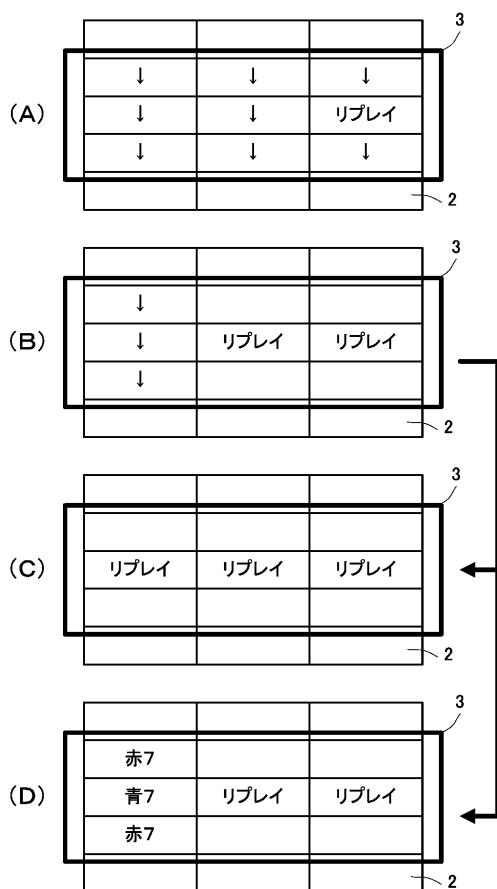
【図45】



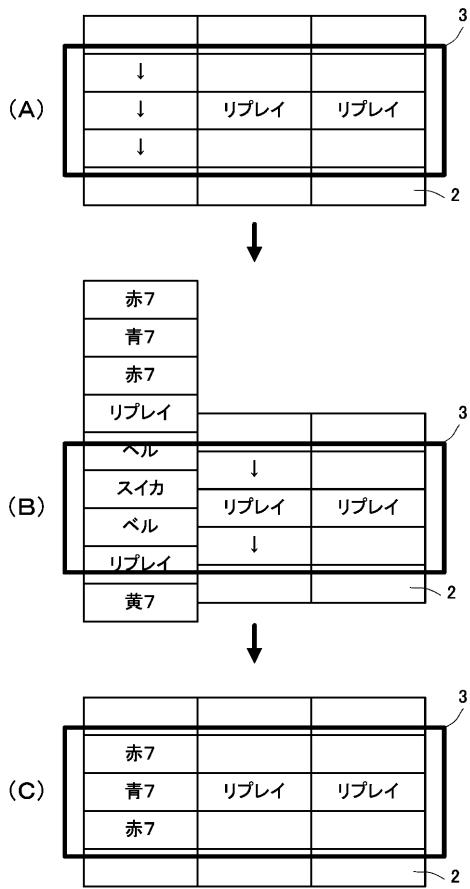
【図46】



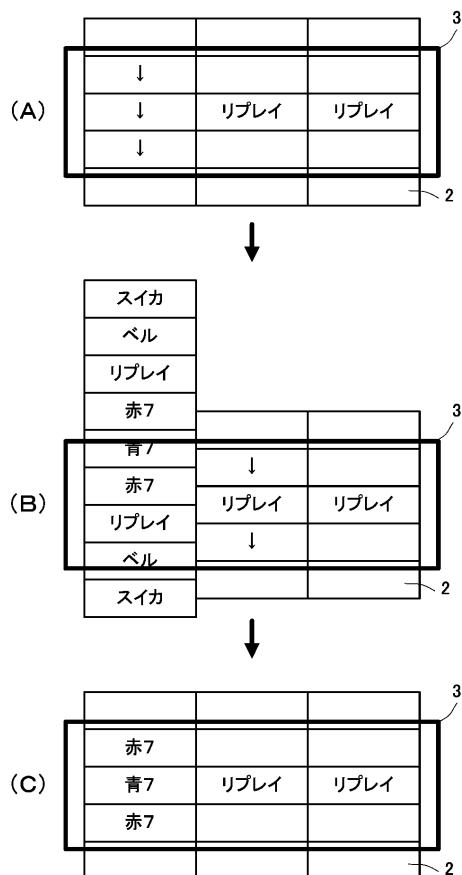
【図47】



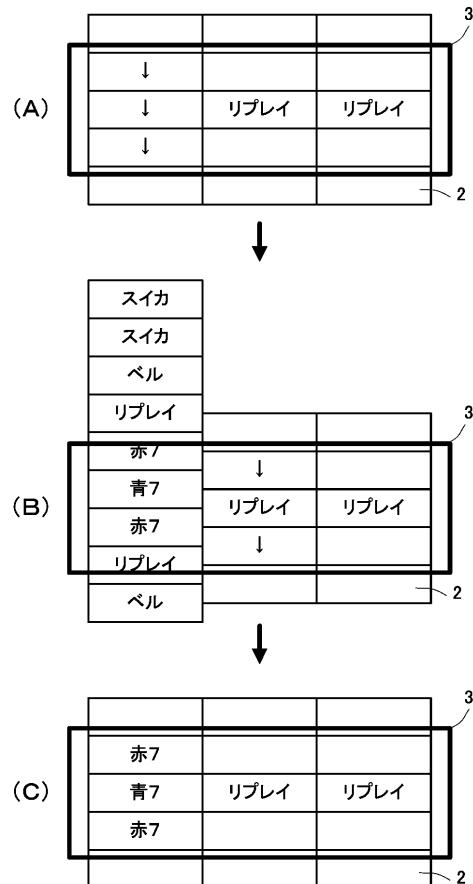
【 図 4 8 】



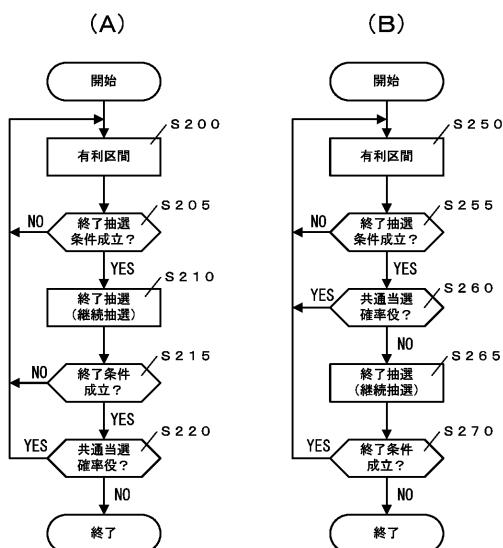
【図49】



【図50】



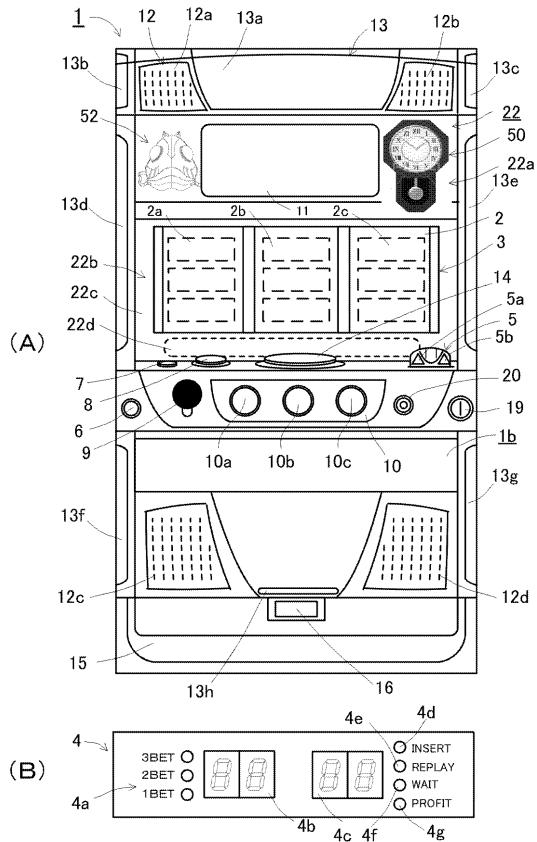
【図51】



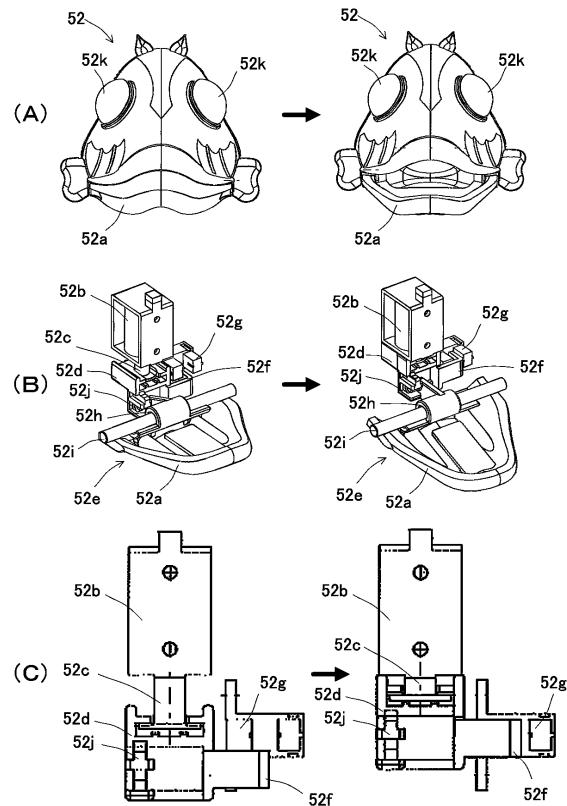
【図52】

小役とランプ色	ランプ非点灯		ランプ点灯	
	非内部	内部	非内部	内部
青色	通常リプレイ1	リプレイ	リプレイ	ベル
	通常リプレイ2	リプレイ	チャンス目	ベル
黄色	特殊リプレイ	チャンス目	チャンス目	チャンス目
	共通ベル1	ベル	弱レア役	弱レア役
緑色	共通ベル2	ベル	強レア役	確定役
	押し順ベル	ベル	ベル	ベル
赤色	弱スイカ	弱レア役	弱レア役	強レア役
	強スイカ	強レア役	強レア役	確定役
	弱チェリー	弱レア役	弱レア役	強レア役
	強チェリー	強レア役	強レア役	確定役

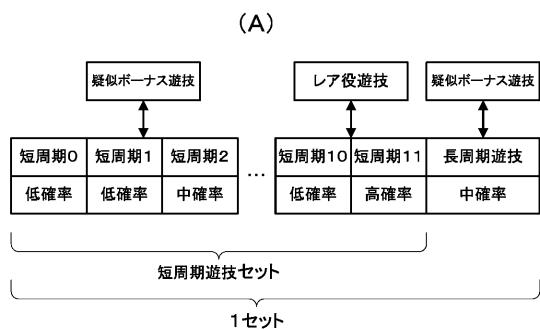
【図53】



【図54】



【図55】



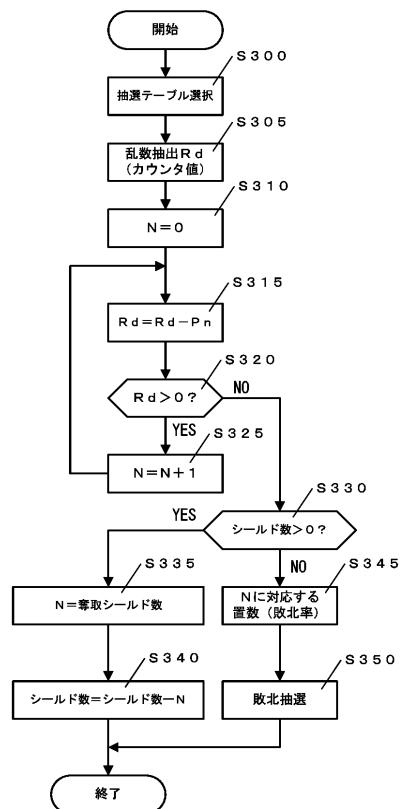
(B)

## クリアポイント抽選テーブル

(c)

獲得ポイント抽選テーブル	
抽選テーブル	期待値
低確率用	低
中確率用	中
高確率用	高

【図56】



【図57】

ドラムの回胴配置			
NO.	第1回胴	第2回胴	第3回胴
1	ベル	ベル	スイカ
2	リプレイ	スイカ	リプレイ
3	赤セブン	青セブン	ベル
4	青セブン	赤セブン	青セブン
5	スイカ	リプレイ	赤セブン
6	ベル	ベル	スイカ
7	リプレイ	ボール1	リプレイ
8	BAR	チェリー1	ベル
9	チェリー1	ボール2	ボール1
10	スイカ	リプレイ	チェリー2
11	ベル	ベル	スイカ
12	リプレイ	スイカ	リプレイ
13	ボール1	チェリー1	ベル
14	チェリー2	ボール2	チェリー1
15	スイカ	リプレイ	BAR
16	ベル	ベル	スイカ
17	リプレイ	スイカ	リプレイ
18	ボール2	チェリー1	ベル
19	青セブン	BAR	チェリー1
20	スイカ	リプレイ	ボール2

【図58】

配当表(通常時及び役物作動時・規定数3枚)

左回胴	中回胴	右回胴	獲得メダル枚数	備考
リプレイ	ベル	青7／チェリー1 ボール1	0枚	シングルボーナス1 (SB1)
ベル	スイカ／ボール1	スイカ	0枚	シングルボーナス2 (SB2)
ベル	ベル	ベル	14枚	中段ベル役 (見た目)
ベル	ベル	ベル	14枚	右下ベル役 (見た目)
ベル	ベル	ベル	14枚	上段ベル役 (見た目)
スイカ	スイカ	スイカ	14枚	中段スイカ役 (見た目)
スイカ	スイカ	スイカ	14枚	右下スイカ役 (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飾り)
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)
リプレイ	BAR	青7	1枚	複数種類の1枚役 (バラケ目)
リプレイ	リプレイ	リプレイ	0枚	中段リプレイ (再遊技作動)
赤7／BAR ボール1／ボール2	リプレイ	スイカ	0枚	RT1移行リプレイ (見た目、右下り)
リプレイ	リプレイ	ベル	0枚	RT2移行リプレイ
リプレイ	リプレイ	スイカ	0枚	RT3移行リプレイ
リプレイ	リプレイ	チェリー／青7	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
青セブン	青セブン	青セブン	0枚	ボーナスリプレイ2
赤セブン	赤セブン	BAR	0枚	ボーナスリプレイ3
ベル	ベル	スイカ1 スイカ2	0枚	押し順ベル役のボーナス目 (RT1へ移行)

【図59】

## 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	FRU1
	スイカ ボール2	ベル	赤7 スイカ	FRU4
	リプレイ	赤7	青7	FRU14
	リプレイ	BAR	チェリー1	FRU18
	リプレイ	ボール2	ボール1	FRU22
	リプレイ	赤7	チェリー1	FRU15
	リプレイ	BAR	ボール1	FRU19
	リプレイ	ボール2	青7	FRU20
	:	:	:	:
押し順ベル2-1 (中→右→左)	ベル	ベル	ベル	FRU1
	スイカ ボール2	ベル	赤7 スイカ	FRU4
	リプレイ	赤7	青7	FRU14
	リプレイ	BAR	チェリー1	FRU18
	リプレイ	ボール2	ボール1	FRU22
	リプレイ	赤7	チェリー1	FRU15
	リプレイ	BAR	ボール1	FRU19
	リプレイ	ボール2	青7	FRU20
	BAR	リプレイ	BAR	FRU12
:	:	:	:	:

【図60】

## 押し順小役(右ファースト)の当選パターン

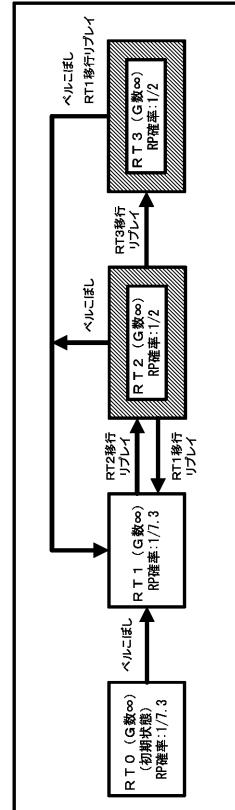
名称	左ドラム	中ドラム	右ドラム	条件装置
押し順ベル3-1 (右→左→中)	ベル	ベル	ベル	FRU1
	スイカ ボール2	スイカ ボール1	ベル	FRU5
	リプレイ	赤7	青7	FRU14
	リプレイ	BAR	チェリー1	FRU18
	リプレイ	ボール2	ボール1	FRU22
	リプレイ	赤7	チェリー1	FRU15
	リプレイ	BAR	ボール1	FRU19
	リプレイ	ボール2	青7	FRU20
	:	:	:	:
押し順ベル4-1 (右→中→左)	ベル	ベル	ベル	FRU1
	スイカ ボール2	スイカ ボール1	ベル	FRU5
	リプレイ	赤7	青7	FRU14
	リプレイ	BAR	チェリー1	FRU18
	リプレイ	ボール2	ボール1	FRU22
	リプレイ	赤7	チェリー1	FRU15
	リプレイ	BAR	ボール1	FRU19
	リプレイ	ボール2	青7	FRU20
	BAR	リプレイ	BAR	FRU12
:	:	:	:	:

【図 6 1】

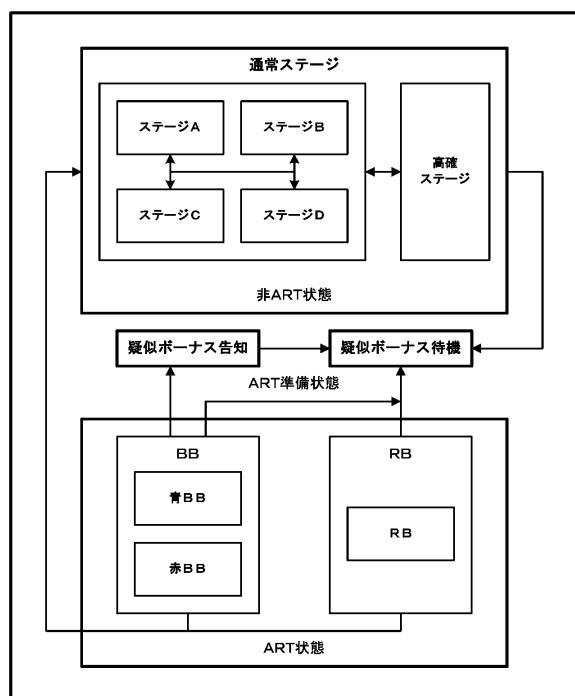
押し順小役(左ファースト)の当選パターン

名称	左ドラム	中ドラム	右ドラム	条件装置
押し順ベル5-1 (左→中→右)	リプレイ	ベル	リプレイ	FRU2
	リプレイ	スイカ ボール1	赤7 スイカ	FRU3
	青7	赤7	ベル	FRU23
	チエリー1	BAR	ベル	FRU27
	チエリー2	ボール2	ベル	FRU31
	青7	赤7	ベル	FRU26
	チエリー1	BAR	ベル	FRU30
	チエリー2	ボール2	ベル	FRU25
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
押し順ベル6-1 (左→右→中)	リプレイ	ベル	リプレイ	FRU2
	リプレイ	スイカ ボール1	赤7 スイカ	FRU3
	青7	赤7	ベル	FRU23
	チエリー1	BAR	ベル	FRU27
	チエリー2	ボール2	ベル	FRU31
	青7	赤7	ベル	FRU26
	チエリー1	BAR	ベル	FRU30
	チエリー2	ボール2	ベル	FRU25
	BAR	リプレイ	BAR	FRU12
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

【図 6 2】



【図 6 3】



【図 6 4】

獲得ポイントテーブル

当せん役	獲得ポイント
弱チエリー	1
強チエリー	3
弱スイカ	1
強スイカ	3
S B 1	1
S B 2	3

閾値テーブル

ステージ	獲得ポイント
A	5
B	5
C	6
D	6
高確	1

ポイント抽選テーブル

テーブルA	期待値（低）
テーブルB	期待値（高）

【図 6 5】

通常ステージデータ

	3bit	2bit	1bit	0bit
A	B	C	D	
1	0	0	0	ステージA
0	1	0	0	ステージB
0	0	1	0	ステージC
0	0	0	1	ステージD

(A) 移行先抽選テーブル（従来）

ステージ	移行先ステージ			
滞在ステージ	A	B	C	D
A				
B	A	C	D	
C	B	A	D	
D	B	C	A	

(B) (C) (D)

【図 6 6】

獲得ポイントテーブル

当せん役	獲得ポイント
押し順ベル	1
強ベル	2
弱チエリー	3
強チエリー	5
中段チエリー	10
弱スイカ	2
強スイカ	4
チャンスリプレイ	6
SB 1	1
SB 2	3

(A)

(B)

ポイント抽選テーブル

テーブル名	期待値（極低）
テーブル1	期待値（極低）
テーブル2	期待値（少し高）
⋮	⋮
テーブルN-1	期待値（95%）
テーブルN	期待値（100%）

(C)

【図 6 7】

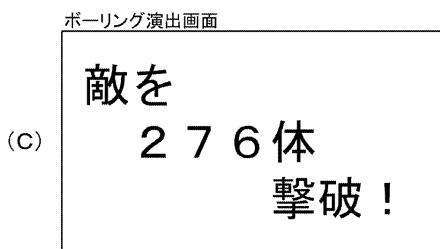
ボーリング演出画面

(A)

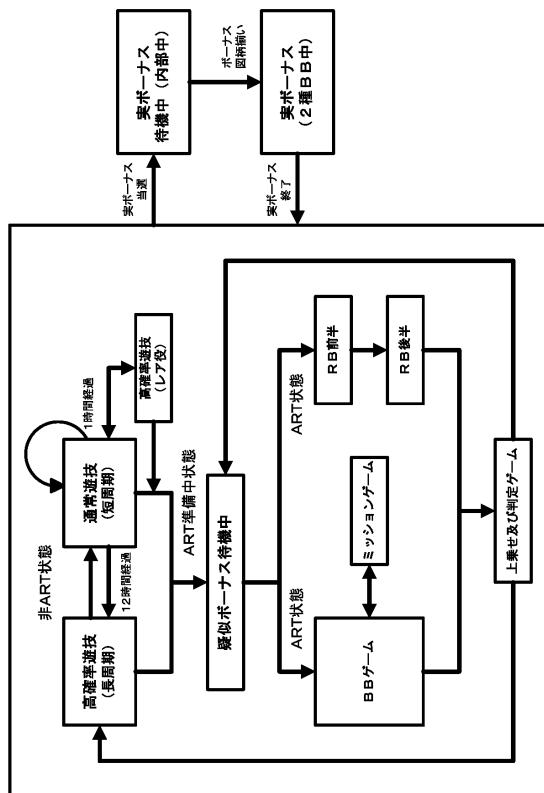
調整ポイントテーブル

テーブル名	1G	2G	3G	4G	5G	6G	7G	8G	9G	10G	11G
テーブル1	+3	-6	+7	-4	+2	+9	-6	-8	+5	+3	-5
テーブル2	-4	+9	+2	+5	-6	-8	+3	-5	-6	+3	+7
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
テーブルN	-5	+2	+9	-4	+5	-8	-6	+7	+3	-7	+4

(B)



【図 6 8】



【図 6 9】

(A)

合計値	獲得枚数(×1.4)	発生割合
1G~200G	0~280枚	50%
201G~400G	281~560枚	25%
401G~600G	561~840枚	12.5%
601G~800G	841~1120枚	6.25%
801G~1000G	1121枚~1400枚	6.25%

(B)

合計値	獲得枚数(×1.4)	発生割合
1G~200G	0~280枚	50%
201G~400G	281~560枚	25%
401G~600G	561~840枚	上乗せが発生するため終わらない
601G~800G	841~1120枚	
801G~1000G	1121枚~1400枚	

(C)

有利区間残UG	高確ステージ	通常ステージへ
0 ~ 99	0%	100%
100 ~ 199	0%	100%
200 ~ 299	5%	95%
300 ~ 399	5%	95%
400 ~ 499	5%	95%
500 ~ 599	5%	95%
600 ~ 699	10%	90%
700 ~ 799	15%	85%
800 ~ 899	20%	80%
900 ~ 999	25%	75%
1000 ~ 1099	30%	70%
1100 ~ 1199	35%	65%
1200 ~ 1299	40%	60%
1300 ~ 1399	45%	55%
1400 ~ 1500	50%	50%

(D)

```

graph LR
    A[有利区間  
ART中] -- ART終了 --> B[有利区間  
通常中]
    B -- ART引き戻し --> C[有利区間  
ART中]
  
```

---

フロントページの続き

(72)発明者 吉岡 大祐  
大阪府大阪市中央区島之内一丁目22番17号

ネット株式会社内

審査官 金子 和孝

(56)参考文献 特許第6205602(JP,B1)  
特許第6149985(JP,B1)  
特開2017-209249(JP,A)  
特開2017-074118(JP,A)  
特開2014-097111(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A 63 F 5 / 04