



**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

複数の図柄列に存する複数種類の図柄を移動させる図柄表示ゲームを行うと共に、各図柄列に対応して設けられた停止手段が操作されると、対応する図柄列を停止させて、前記図柄を表示する遊技機において、

入賞させる為の入賞操作順序が決められた押し順役と、

前記図柄表示ゲームで役抽選を行うと共に、該役抽選で前記押し順役が内部当選し、前記停止手段が前記入賞操作順序で操作されると、前記図柄列を停止させて、前記押し順役を入賞させる主制御手段と、

前記入賞操作順序を、報知手段に報知させる為の制御を行う報知制御手段と、

前記主制御手段から役抽選結果を受信すると共に、前記報知制御手段に前記入賞操作順序を報知させる為の報知命令を送信する副制御手段と、

前記副制御手段を動作させるためのプログラム、及び該プログラムを構成するデータから演算により求められた認証コードを記憶する記憶手段と、

を具備することを特徴とする遊技機。

**【発明の詳細な説明】****【技術分野】****【0001】**

本発明は、メダルを遊技媒体に使用するパチスロやパチンコ球を遊技媒体に使用するパチロットと称されるスロットマシン（回胴式遊技機）などの遊技機等に関する。

**【0002】**

また、本発明はその方法を実現する為の制御ステップ又は制御手順を半導体メモリー、LD（レーザー・ディスク）、HD（ハード・ディスク）、FD（フレキシブル・ディスク）、MD（ミニ・ディスク）、CD（コンパクト・ディスク）、DVD（デジタル・バーサタイル・ディスク若しくはデジタル・ビデオ・ディスク）又はブルー・レイ・ディスクなどの情報記憶媒体に記録したプログラム（例えば、ゲームソフトウェア）そのものにも関係している。

**【背景技術】****【0003】**

近年、パチスロ機と称される回胴式遊技機を用いた遊技が、従来のパチンコホールやパチスロ専用ホールで盛んに行なわれている。また、パチンコ機（弾球式遊技機）で使用されるパチンコ球を遊技媒体として、上述した回胴式遊技を行うパチロット（又は、パロット）と呼ばれる回胴式遊技機も存在する。遊戯施設などのテレビゲーム機、及びインターネットを経由した一般家庭のパソコンやゲーム機においては、トークン（Token coin）と称される代用硬貨（即ち、「遊技媒体」）を用いて、回胴式遊技を模擬したシミュレーションゲームが行われている。

**【0004】**

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

**【0005】**

特に、通常遊技の内部抽選の結果により、ビッグボーナスが内部当選し、リールドラム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）に突入し、大量の遊技メダルが一気に獲得できる。また、レギュラーボーナスが当選し、特定図柄としてバー図柄が有効ライン上に揃った場合には、レギュラーボーナスゲーム（RB ゲーム）が実行され、BB ゲームには及ばないものの、相応の遊技メダルを獲得できるようになっており、何れにせよ遊技者にとっては、これらのボーナスゲームを成立させることが回胴式遊技における最大の関心事である。なお、内部抽選を実行した結果、ボーナスゲームが当選した場合や放出する場合には、RAM 又は RWM などのデータ記憶領域にボーナスフラグを立てて記憶することにより、特定図柄（7 図柄やバー図柄）が揃うまで、当該フラグは以降の変動表示ゲームに持ち越されるようになっている。

10

#### 【0006】

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

#### 【0007】

例えば、5 号機回胴式遊技機は、規則により出玉率（短期、中期、長期）が非常に細かく規定され、ビッグボーナスゲーム（BB ゲーム）においては、獲得された遊技メダル等の数量が、所定枚数（例えば、360 枚又は 480 枚）を超えた時点で終了し、レギュラーボーナスゲームでは、BB ゲームには及ばないものの、100 数十枚程度を獲得した時点で終了するようになっている。つまり、規則改正により、一度のボーナスゲームでの払い出し枚数の上限やメダルの増加速度が、低く制限されることになった。

20

#### 【0008】

また、従来の回胴式遊技機（4 号機）の最大の特徴とも言うべき、連続してボーナスを放出（連チャン）させる為のボーナス・ストック機能も同規則で禁止された結果、従来のスロットマシン自身に付与されていた工夫や趣向が失われ、当然ながら遊技性や射幸性が極端に低下することになり、優良顧客であった遊技者（スロッター）の客離れが進んでいる。

#### 【0009】

30

しかし、このような厳格な規制状況においても多少の規制緩和がなされており、それに伴って新たな工夫がなされた結果、ART 機能（アシスト・リプレイ・タイム機能）を搭載するスロットマシンが開発された。この ART 機能は、リプレイが当選しやすい高確率再遊技状態において、内部当選している小役を入賞させる為の図柄停止操作手順（停止スイッチの操作順序や、ボーナス図柄の色を狙わせる操作タイミング）を液晶表示や音声で告知し、手助け（アシスト）する機能であり、現時点で 5 号機スロットマシンの主流となっている。

#### 【先行技術文献】

#### 【特許文献】

#### 【0010】

40

【特許文献 1】特開 2002 - 143380

【特許文献 2】特開 2005 - 152510

【特許文献 3】特開 2009 - 018126

【特許文献 4】特開 2009 - 028304

【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

50

【特許文献 1 1】特開 2 0 0 7 - 0 7 5 3 9 8  
 【特許文献 1 2】特開 2 0 0 4 - 0 1 6 3 8 1  
 【特許文献 1 3】特開 2 0 0 9 - 0 0 5 8 2 6  
 【特許文献 1 4】特開 2 0 0 8 - 0 6 7 9 5 2  
 【特許文献 1 5】特開 2 0 0 8 - 3 0 7 1 2 6  
 【特許文献 1 6】特開 2 0 1 0 - 1 1 9 4 8 7  
 【特許文献 1 7】特開 2 0 1 0 - 0 3 5 8 9 1  
 【特許文献 1 8】特開 2 0 0 9 - 2 8 5 0 9 7  
 【特許文献 1 9】特許第 4 6 0 0 9 4 4 号公報  
 【特許文献 2 0】特開 2 0 0 5 - 1 3 1 3 0 9 号公報  
 【特許文献 2 1】特開 2 0 0 2 - 1 7 2 2 0 5 号公報  
 【特許文献 2 2】特開 2 0 0 3 - 0 7 0 9 7 0 号公報  
 【特許文献 2 3】特開平 7 - 2 5 3 8 7 8 号公報  
 【特許文献 2 4】特開平 1 1 - 1 5 6 6 1 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0 0 1 1】

ところで、出願人が開発した A T のオリジナル技術（特許 4 4 2 8 7 2 5 号）として、単図柄小役を内部当選させ、停止ボタンの操作手順が正解すると所定の図柄（例えば、ベル図柄）を複数ライン上に入賞させる一方、不正解で少ない数のライン上に停止させるというものがある。そして、A T 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、R T 中には手持ちメダルを減らすことなく、大量のメダルを獲得できるので、出玉の波を作り射幸性を向上させることができる。

【0 0 1 2】

また、出願人のオリジナル技術として、払い出し枚数の少ないボーナスを頻繁に当選させ、A T 中に停止ボタンの操作手順とタイミングを報知することにより、ボーナスを放出し、大量のメダルを獲得させるというものがある（特許 4 6 7 9 6 5 4 号、特許 4 5 9 7 2 4 9 号、特許 4 6 0 0 9 4 4 号：疑似確変又はネオストックと称する）。

【0 0 1 3】

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

【0 0 1 4】

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

【0 0 1 5】

つまり、本来ハズレとすべき領域を 1 枚小役の当選領域としているので、ハズレ領域が少ない上に、遊技者にとって好ましい筈の R T 状態がボーナス役を放出できない非連チャン状態となるのである。

【0 0 1 6】

特に、特許文献 2 3 には、A R T を不正に発生させるゴト対策技術として、「遊技機に装着された表示装置の画像処理用のプログラムの制御を行う装置において、そのプログラムの改ざん等の不正を防止する。」ことを目的とし、「所定の領域に記憶されたアプリケーションプログラム及び該アプリケーションプログラムから所定のアルゴリズムの基に暗号化された認証コード等が格納された外部記憶手段と、前記アプリケーションプログラムから認証コードを算出するアルゴリズム及び認証コード算出用の単数又は複数のキーコードが格納されたチップ内蔵記憶手段と、前記外部記憶手段及びチップ内蔵記憶手段とデータバス及びアドレスバスを介して接続された中央処理装置（C P U）とからなり、前記 C P U が外部記憶手段に格納された認証コードと、外部記憶手段のデータに基づき算出され

10

20

30

40

50



る認証コードが一致した時に記憶手段切換回路を介して内蔵記憶手段から外部記憶手段へと切換接続されるように構成される。」という遊技機が開示されている。

【0017】

本発明は、第一に、AT機能を悪用する裏ROMを作成することを困難にし、不正行為を減少させること、及び、ゴト行為によって、アシスト機能を意図的に又は強制的に発動させることを防止することが可能な遊技機等を提供することにある。また、ミッションゲーム中に、操作ゲームの継続抽選に用いる継続率をアップ表示し、ミッション達成するとアップさせた継続率で操作ゲームの継続抽選を行うことで、遊技者に刺激を与えることが可能な遊技機等を提供することにある。

【0018】

そして、疑似確変ART(NS-ART)の当選を遊技者に激しく印象付けるように、赤7図柄などの演出用図柄を表示窓に一直線に揃えて表示し、フリーズ状態中に演出用図柄を用いた激アツな上乗せ演出を行う遊技機等を提供することにある。

【0019】

また、従来の特別ゲーム(ART)の復活(継続)は、前段階で予め内部的に決定されており、復活演出は単なる結果表示に過ぎず、実際に遊技者の操作により復活抽選(継続抽選)を行っているものはなかった。また、遊技者によるSPボタン押下操作の契機で、実際に抽選することで、遊技者に「自分の運で抽選している熱さ」を提供することが可能な遊技機等を提供することにある。そして、特別ゲーム復活までの道のりを遊技者が認識でき、期待度をより明示的にすることが可能な遊技機等を提供することにある。

【0020】

更に、本発明は、AT状態(アシスト機能の発動状態)になった回数を正確に遊技者に伝えることや、2種BBとART技術を融合し、遊技状態に応じて2種BB中に特定図柄(例えば、ボーナス図柄、白7図柄、赤7図柄、黒バー図柄)が揃う確率を変えて、遊技者に刺激を与えることが可能な遊技機等を提供することにある。

【0021】

また、本発明は、遊技状態に応じて1種BB又は2種BB中に演出用図柄(例えば、ボーナス図柄、白7図柄、赤7図柄、黒バー図柄)が揃う確率を変えて、遊技者に刺激を与えることが可能な遊技機等を提供することにある。

【0022】

また、ART技術と疑似確変技術を融合させて、1ゲーム当りの純増枚数を最大限に増加させることが可能な遊技機等を提供することにある。そして、ARTが天井まで当選しなくても、遊技者が期待感をもってゲームを継続することが可能な遊技機等を提供することにある。そして、遊技者がART終了後に自力でARTを継続させることにより、興奮と感動を強烈に与えることが可能な遊技機等を提供することにある。

【0023】

また、これらの目的を達成する為に、順押し以外の操作が行われるとペナルティを効果的に与えることにより、変則押しによる攻略性を低下させることが可能な遊技機等を提供することにある。

【0024】

そして、第2停止操作まで正解するとAT小役が入賞するART技術により攻略性を低下させることにある。

【0025】

また、天井までのゲーム数を自力で短縮可能な遊技機等を提供することにある。また、ATゲーム数又はATセット数を自力で獲得できる期待感を与え、遊技者に刺激を与えることが可能な遊技機等を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0026】

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、複数の図柄列に存する複数種類の図柄を移動させる図柄表示ゲームを行うと共に、各図柄列に対応して設けられ

10

20

30

40

50

た停止手段が操作されると、対応する図柄列を停止させて、前記図柄を表示する遊技機において、入賞させる為の入賞操作順序が決められた押し順役と、前記図柄表示ゲームで役抽選を行うと共に、該役抽選で前記押し順役が内部当選し、前記停止手段が前記入賞操作順序で操作されると、前記図柄列を停止させて、前記押し順役を入賞させる主制御手段と、前記入賞操作順序を、報知手段に報知させる為の制御を行う報知制御手段と、前記主制御手段から役抽選結果を受信すると共に、前記報知制御手段に前記入賞操作順序を報知させる為の報知命令を送信する副制御手段と、前記副制御手段を動作させるためのプログラム、及び該プログラムを構成するデータから演算により求められた認証コードを記憶する記憶手段と、を具備し、前記報知制御手段は、前記プログラムを構成するデータから演算により検証用認証コードを求め、前記副制御手段は、前記プログラムを実行すると共に、  
10 報知条件が成立している場合、前記主制御手段から役抽選結果として、前記押し順役が内部当選したことを示す情報を受信したら、前記報知制御手段に前記報知命令を送信し、前記報知制御手段は、前記報知命令を受信すると、前記報知手段に前記入賞操作順序を報知させる一方、前記検証用認証コードと前記認証コードとを比較して、一致しなかった場合には、前記報知命令を受信しても、前記報知手段に前記入賞操作順序を報知させないことを特徴とする。

【0027】

請求項2に係る本発明の遊技機は、複数の図柄列に存する複数種類の図柄を移動させる図柄表示ゲームを行うと共に、各図柄列に対応して設けられた停止手段が操作されると、対応する図柄列を停止させて、前記図柄を表示する遊技機において、入賞させる為の入賞  
20 操作順序が決められた押し順役と、前記図柄表示ゲームで役抽選を行うと共に、該役抽選で前記押し順役が内部当選し、前記停止手段が前記入賞操作順序で操作されると、前記図柄列を停止させて、前記押し順役を入賞させる主制御手段と、前記入賞操作順序を、報知手段に報知させる為の制御を行う報知制御手段と、前記主制御手段から役抽選結果を受信すると共に、前記報知制御手段に前記入賞操作順序を報知させる為の報知命令を送信する副制御手段と、前記副制御手段を動作させるためのプログラムを記憶する第一記憶手段と、前記プログラムの全て又は一部を比較用データとして記憶する第二記憶手段と、を具備し、前記副制御手段は、前記プログラムを実行すると共に、報知条件が成立している場合、前記主制御手段から役抽選結果として、前記押し順役が内部当選したことを示す情報を受信したら、前記報知制御手段に前記報知命令を送信し、前記報知制御手段は、前記報知  
30 命令を受信すると、前記報知手段に前記入賞操作順序を報知させる一方、前記プログラム中の検証用データと、前記第二記憶手段が該検証用データに対応して記憶する比較用データとを比較して、一致しなかった場合には、前記報知命令を受信しても、前記報知手段に前記入賞操作順序を報知させないことを特徴とする。

【0028】

請求項3に係る本発明の遊技機は、複数の図柄列に存する複数種類の図柄を移動させる図柄表示ゲームを行うと共に、各図柄列に対応して設けられた停止手段が操作されると、対応する図柄列を停止させて、前記図柄を表示する遊技機において、入賞させる為の入賞  
40 操作順序が決められた押し順役と、前記図柄表示ゲームで役抽選を行うと共に、該役抽選で前記押し順役が内部当選し、前記停止手段が前記入賞操作順序で操作されると、前記図柄列を停止させて、前記押し順役を入賞させる主制御手段と、前記入賞操作順序を、報知手段に報知させる為の制御を行う報知制御手段と、前記主制御手段から役抽選結果を受信すると共に、前記報知制御手段に前記入賞操作順序を報知させる為の報知命令を送信する副制御手段と、前記副制御手段を動作させるためのプログラムを記憶する第一記憶手段と、前記プログラムの全て又は一部を比較用データとして記憶する第二記憶手段と、を具備し、前記副制御手段は、前記プログラムを実行すると共に、報知条件が成立している場合、前記主制御手段から役抽選結果として、前記押し順役が内部当選したことを示す情報を受信したら、前記報知制御手段に前記報知命令を送信し、前記報知制御手段は、前記報知命令を受信すると、前記報知手段に前記入賞操作順序を報知させる一方、前記プログラム中のデータから演算により求めたチェックサム値と、前記比較用データから演算により求  
50

めたチェックサム値とを比較して、一致しなかった場合には、前記報知命令を受信しても、前記報知手段に前記入賞操作順序を報知させないことを特徴とする。

【0029】

請求項4に係る本発明の遊技機は、複数の図柄列に存する複数種類の図柄を移動させる図柄表示ゲームを行うと共に、各図柄列に対応して設けられた停止手段が操作されると、対応する図柄列を停止させて、前記図柄を表示する遊技機において、入賞させる為の入賞操作順序が決められた押し順役と、前記図柄表示ゲームで役抽選を行うと共に、該役抽選で前記押し順役が内部当選し、前記停止手段が前記入賞操作順序で操作されると、前記図柄列を停止させて、前記押し順役を入賞させる主制御手段と、前記入賞操作順序を、報知手段に報知させる為の制御を行う報知制御手段と、前記主制御手段から役抽選結果を受信すると共に、前記報知制御手段に前記入賞操作順序を報知させる為の報知命令を送信する副制御手段と、前記副制御手段を動作させるためのプログラムを記憶する第一記憶手段と、前記プログラムの全て又は一部を比較用データとして記憶する第二記憶手段と、を具備し、前記副制御手段は、前記プログラムを実行すると共に、報知条件が成立している場合、前記主制御手段から役抽選結果として、前記押し順役が内部当選したことを示す情報を受信したら、前記報知制御手段に前記報知命令を送信し、前記報知制御手段は、前記報知命令を受信すると、前記報知手段に前記入賞操作順序を報知させる一方、前記プログラム中の検証用データと、前記第二記憶手段が該検証用データに対応して記憶する比較用データとを比較して、一致しなかった場合には、前記報知手段に警報を報知させることを特徴とする。

10

20

【0030】

請求項5に係る本発明の遊技機は、複数の図柄列に存する複数種類の図柄を移動させる図柄表示ゲームを行うと共に、各図柄列に対応して設けられた停止手段が操作されると、対応する図柄列を停止させて、前記図柄を表示する遊技機において、入賞させる為の入賞操作順序が決められた押し順役と、前記図柄表示ゲームで役抽選を行うと共に、該役抽選で前記押し順役が内部当選し、前記停止手段が前記入賞操作順序で操作されると、前記図柄列を停止させて、前記押し順役を入賞させる主制御手段と、前記入賞操作順序を、報知手段に報知させる為の制御を行う報知制御手段と、前記主制御手段から役抽選結果を受信すると共に、前記報知制御手段に前記入賞操作順序を報知させる為の報知命令を送信する副制御手段と、前記副制御手段を動作させるためのプログラムを記憶する記憶手段と、を具備し、前記副制御手段は、前記プログラムを実行すると共に、報知条件が成立している場合、前記主制御手段から役抽選結果として、前記押し順役が内部当選したことを示す情報を受信したら、前記報知制御手段に前記報知命令を送信し、前記報知制御手段は、前記報知命令を受信した場合、前記プログラムを構成するデータに基づいて、前記報知手段に前記入賞操作順序を報知させるか否かの制御を行うことを特徴とする。

30

【発明の効果】

【0031】

本発明に係る遊技機によれば、AT機能を悪用する裏ROMを作成することを困難にし、不正行為を減少させること、及び、ゴト行為によって、アシスト機能を意図的に又は強制的に発動させることを防止することが可能となる。

40

【0032】

また、本発明に係る遊技機によれば、天井までのゲーム数を自力で短縮可能となる。また、スペシャルボタン14を押下するタイミングで継続抽選と上乘せアシストゲーム数を抽選するので、遊技者はアシストゲーム数を自力で獲得することにより興奮と感動を覚える。また、前兆演出中にゲージが100%に充填されても、自力解除ミッションに移行しなければ、特別遊技が数ゲーム後に当選することが明確に分かるので、安心して遊技を行うことができる。

【0033】

更に、以下の効果がある。本発明に係る遊技機によれば、遊技者が選択したスイッチが正解するとART等の特典を付与するので、遊技者は自力で獲得したことによる興奮と共

50

に、感動を覚える。

【 0 0 3 4 】

本発明に係る遊技機によれば、遊技者はデータカウンタから A R T 状態になった回数を正確に得ることが可能となる。

【 0 0 3 5 】

本発明に係る遊技機によれば、遊技状態に応じて演出用図柄が揃う確率が変わり、演出用図柄が揃うと A T ゲーム数又は A T セット数を抽選により付与されるので、遊技者は興奮と感動を覚えると共に、出玉の大きな波を作り出すことができる。

【 0 0 3 6 】

本発明に係る遊技機によれば、最初に変動する図柄列（リールドラム）を当てる回数に応じて、A R T 等の特典が付与されるので、遊技者は自力で獲得したことによる興奮と感動を覚える。

【 0 0 3 7 】

本発明に係る遊技機によれば、B B 1 が内部当選した遊技状態（通常リプレイ状態又は A T リプレイ状態）に応じて、ボーナスゲーム中に特定図柄（例えば、赤 7 図柄）が一直線に揃う確率が変わるので、遊技者は最大 A R T 状態（R T 5）で B B 1 が当選することを切望し、そして実際に当選すると非常に熱い気持ちになれる。

【 0 0 3 8 】

本発明に係る遊技機によれば、従来の単なる消化ゲーム数天井ではなく、ボーナスゲームでチェリー役（A T 天井カウント小役）が入賞すると、抽選を行って A T 天井ポイントを決定し、高得点の場合には一気に天井に到達するので、遊技者が常に期待感をもってゲームを継続することが可能となる。また、2 種類のチェリー役により、得点率も異なっているので遊技者の自力感が増す。また、A R T 中にボーナスが当選し、ボーナスゲームでチェリー役（A T 継続抽選用小役）が入賞した分だけチェリー画像又はチェリー入賞数を表示装置に表示し、A R T 継続ゲーム数が終了後にジャッジ画面に切り替えて、1 ゲーム毎に継続抽選結果を報知するので、遊技者は興奮と感動を覚える。

【 0 0 3 9 】

本発明に係る遊技機によれば、A R T 中にボーナスが当選し、ボーナスゲームでチェリー役（A T 継続抽選用小役）が入賞した分だけチェリー画像又はチェリー入賞数を表示装置に表示し、A R T 継続ゲーム数が終了後にジャッジ画面に切り替えて、1 ゲーム毎に継続抽選結果を報知するので、遊技者は興奮と感動を覚える。

【 0 0 4 0 】

本発明に係る遊技機によれば、A T リプレイ状態でのボーナスゲーム中に第一リプレイ役を内部当選させると、所定数量以下の遊技媒体しか払い出さないのので、次のボーナスゲームを行うことができるのに対して、通常リプレイ状態では第二リプレイ役を内部当選させても、させなくても所定数量を超えた遊技媒体を払い出すので、ボーナスゲームを 1 度しか行えない。その結果、A T リプレイ状態では獲得枚数を上げることができ、逆に通常リプレイ状態では獲得枚数を下げることができるので、出玉の波を A T リプレイ状態に集中させることができる。

【 0 0 4 1 】

本発明に係る遊技機によれば、2 回押し順タイプの A T 小役の場合、正解押し順を 4 択にしても、変則押し（順押し又はハサミ押し以外）の期待枚数を低く抑えることができるので、変則押しによる攻略を防止できる。また、順押し又はハサミ押しの期待枚数を 1 枚以下にでき、更に押し順不問小役の割合を増やすことができるので、図柄配列上の自由度が増すと共に、演出もやりやすくなる。

【 0 0 4 2 】

本発明に係る遊技機によれば、ボーナス非内部中の変動表示ゲームでは、リプレイ役が最優先で作動するので、リプレイ役の当選確率が通常リプレイ状態より高い A T リプレイ状態ではハズレが少なくなつてメダルが減らないだけでなく、この A T リプレイ状態において上記 2 回押し順タイプの A T 小役を当選させて、押し順を報知することにより、1

10

20

30

40

50

ゲーム当りの純増枚数を大幅に増やすことができる。また、ＡＴリプレイ状態において単独でボーナス役が内部当選して、その変動表示ゲームで取りこぼすことなくボーナス役が必ず作動するので、ボーナス役を頻繁に且つ連続して放出できる。

【００４３】

そして、ボーナス役が作動した後の変動表示ゲームでリプレイ役が当選しても、小役を入賞可能となっているので、メダルを遊技者に獲得させることができるだけでなく、ボーナスゲームの終了後にもＡＴリプレイ状態を維持できる。

【図面の簡単な説明】

【００４４】

【図１】回胴式遊技機の正面模式図である。

10

【図２】回胴式遊技機の右側面図である。

【図３】デザインパネルの斜視図である。

【図４】回胴式遊技機の内部構造模式図である。

【図５】回胴式遊技機の制御回路系のブロック図である。

【図６】ドラム部を制御する制御回路系のブロック図である。

【図７】ドラム部の構成ブロック図である。

【図８】ドラムの図柄配置表である。

【図９】ドラム部の構成ブロック図である。

【図１０】ドラム部の構成ブロック図である。

【図１１】各信号の関係を示すタイミングチャートである。

20

【図１２】左ドラムの模式図である。

【図１３】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１４】図柄の組合せ表示判定図である。

【図１５】表示演出装置の構成ブロック図である。

【図１６】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１７】演出画面の模式図である。

【図１８】演出画面の模式図である。

【図１９】演出画面の模式図である。

【図２０】一般的な抽選テーブルの概念図である。

【図２１】図柄の組合せと獲得メダル枚数との関係を示した配当表である。

30

【図２２】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２３】ドラムの図柄配置表である。

【図２４】図柄の組合せ表示判定図である。

【図２５】役物未作動時（通常遊技中）の配当表である。

【図２６】押し順規定小役の配当表である。

【図２７】役物連続作動時（ボーナスゲーム中）の配当表である。

【図２８】押し順小役の条件装置の組合せ表である。

【図２９】条件装置の組合せ及び図柄規定データを示した表である。

【図３０】窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。

【図３１】窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。

40

【図３２】窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。

【図３３】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３４】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３５】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３６】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３７】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３８】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３９】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。

50

- 【図 4 2】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 4 3】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 4 4】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 4 5】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 4 6】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 4 7】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 4 8】窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。
- 【図 4 9】窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。
- 【図 5 0】図柄停止処理サブルーチンを示すフローチャートである。
- 【図 5 1】表示演出装置が表示する演出画面の模式図である。 10
- 【図 5 2】表示演出装置が表示する演出画面の模式図である。
- 【図 5 3】表示演出装置が表示する演出画面の模式図である。
- 【図 5 4】表示演出装置が表示する演出画面の模式図である。
- 【図 5 5】表示演出装置が表示する演出画面の模式図である。
- 【図 5 6】ドラムの図柄配置表である。
- 【図 5 7】図柄の組合せ表示判定図である。
- 【図 5 8】役物未作動時（通常遊技中、規定数 3 枚）の配当表である。
- 【図 5 9】条件装置の組合せ表である。
- 【図 6 0】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 6 1】窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。 20
- 【図 6 2】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 6 3】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 6 4】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 6 5】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 6 6】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 6 7】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 6 8】窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。
- 【図 6 9】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 7 0】条件装置の組合せ表であり、再遊技役が同時当選する状態を示している。
- 【図 7 1】状態遷移図である。 30
- 【図 7 2】A R T ゲーム数の抽選範囲を示す概念図である。
- 【図 7 3】マックスベットボタンのタイミングチャートである。
- 【図 7 4】役物未作動時（通常遊技中、規定数 1 枚）の配当表である。
- 【図 7 5】ドラムの図柄配置表である。
- 【図 7 6】図柄の組合せ表示判定図である。
- 【図 7 7】通常時及び S R B 作動時の配当表である。
- 【図 7 8】通常時及び S R B 作動時の配当表である。
- 【図 7 9】押し順ベルの条件装置の組合せ表である。
- 【図 8 0】リプレイの条件装置の組合せ表である。
- 【図 8 1】リプレイ状態ごとの条件装置の組合せ表である。 40
- 【図 8 2】処理手順を示すフローチャートである。
- 【図 8 3】処理手順を示すフローチャートである。
- 【図 8 4】A R T 開始までの処理手順を示すフローチャートである。
- 【図 8 5】A R T ストック告知の処理手順を示すフローチャートである。
- 【図 8 6】表示演出装置が表示する演出画面の模式図である。
- 【図 8 7】表示演出装置が表示する演出画面の模式図である。
- 【図 8 8】表示演出装置が表示する演出画面の模式図等である。
- 【図 8 9】表示演出装置が表示する演出画面の模式図である。
- 【図 9 0】表示演出装置が表示する演出画面の模式図である。
- 【図 9 1】表示演出装置が表示する演出画面の模式図である。 50

- 【図 9 2】表示演出装置が表示する演出画面の模式図である。
- 【図 9 3】窓部の図柄表示状態を示した模式図である。
- 【図 9 4】窓部の図柄表示状態を示した模式図である。
- 【図 9 5】トッランプの発光状態を時系列的に示したタイミングチャートである。
- 【図 9 6】表示演出装置及び制御回路系の要部ブロック図である。
- 【図 9 7】表示演出装置が表示するルーレット画面の模式図である。
- 【図 9 8】表示演出装置が表示するルーレット画面の模式図である。
- 【図 9 9】表示演出装置が表示するルーレット画面の模式図である。
- 【図 1 0 0】ドラムの図柄配置表である。
- 【図 1 0 1】図柄の組合せ表示判定図である。 10
- 【図 1 0 2】通常時及びボーナス作動時の配当表である。
- 【図 1 0 3】A T 小役（押し順スイカ）の条件装置の組合せ表である。
- 【図 1 0 4】遊技状態遷移図である。
- 【図 1 0 5】ドラムの図柄配置表である。
- 【図 1 0 6】図柄の組合せ表示判定図である。
- 【図 1 0 7】通常時及びボーナス作動時の配当表である。
- 【図 1 0 8】遊技状態遷移図である。
- 【図 1 0 9】B B 2 のボーナスゲーム中に入賞する小役の対応表である。
- 【図 1 1 0】通常時の遊技概要図である。
- 【図 1 1 1】チャンス演出の概要図である。 20
- 【図 1 1 2】7 R U S H 演出の概要図である。
- 【図 1 1 3】2 回押し順タイプの A T 小役の説明図である。
- 【図 1 1 4】通常時の配当表抜粋等である。
- 【図 1 1 5】2 種 B B 中のシステム説明図である。
- 【図 1 1 6】A R T 中の演出説明図である。
- 【図 1 1 7】A R T 中の演出説明図である。
- 【図 1 1 8】チェリーポイント天井システムの説明図である。
- 【図 1 1 9】各種テーブルの説明図である。
- 【図 1 2 0】通常遊技中の演出説明図である。
- 【図 1 2 1】通常時及びボーナス作動時の配当表である。 30
- 【図 1 2 2】2 種 B B 中のシステム説明図である。
- 【図 1 2 3】通常時及びボーナス作動時の配当表である。
- 【図 1 2 4】2 種 B B 中に入賞する小役の対応表である。
- 【図 1 2 5】2 種 B B 中のシステム説明図である。
- 【図 1 2 6】2 種 B B 中のシステム説明図である。
- 【図 1 2 7】図柄の組合せ表示判定図である。
- 【図 1 2 8】通常時及びボーナス作動時の配当表である。
- 【図 1 2 9】窓部の図柄表示状態を示した模式図である。
- 【図 1 3 0】遊技状態遷移図である。
- 【図 1 3 1】赤 7 小役が成立する確率の対応表である。 40
- 【図 1 3 2】A R T 開始までの処理手順を示すフローチャートである。
- 【図 1 3 3】特別上乗せ抽選の処理手順を示すフローチャートである。
- 【図 1 3 4】特別上乗せ画面の模式図である。
- 【図 1 3 5】特別上乗せ画面の模式図である。
- 【図 1 3 6】特別上乗せ画面の模式図である。
- 【図 1 3 7】ドラムの図柄配置表である。
- 【図 1 3 8】図柄の組合せ表示判定図である。
- 【図 1 3 9】通常時及びボーナス作動時の配当表である。
- 【図 1 4 0】窓部の図柄表示状態を示した模式図である。
- 【図 1 4 1】遊技状態遷移図である。 50

- 【図 1 4 2】 B B 2 中に抽選するリプレイ役及び白 7 小役の対応表である。
- 【図 1 4 3】 セブンアタック演出の概要図である。
- 【図 1 4 4】 図柄表示状態を示した模式図及びボーナス作動時の配当表である。
- 【図 1 4 5】 的中ゲーム抽選テーブル及び図柄表示状態を示した模式図である。
- 【図 1 4 6】 窓部の図柄表示状態を示した模式図である。
- 【図 1 4 7】 B B 1 による A R T 開始までの処理手順を示すフローチャートである。
- 【図 1 4 8】 A R T を付与する処理手順を示すフローチャート等である。
- 【図 1 4 9】 外部集中端子板が出力する A R T 信号のタイミングチャートである。
- 【図 1 5 0】 B B 1 ゲーム中の一直線演出抽選テーブル及び窓部の図柄表示状態を示した模式図である。 10
- 【図 1 5 1】 窓部の図柄表示状態を示した模式図である。
- 【図 1 5 2】 窓部の図柄表示状態を示した模式図である。
- 【図 1 5 3】 B B 1 ゲームによる A R T 開始までの処理手順を示すフローチャートである。
- 【図 1 5 4】 宝探しチャレンジの処理手順を示すフローチャートである。
- 【図 1 5 5】 通常遊技中（通常リプレイ状態又は高確率リプレイ状態）の一直線演出抽選テーブル及び窓部の図柄表示状態を示した模式図である。
- 【図 1 5 6】 窓部の図柄表示状態を示した模式図である。
- 【図 1 5 7】 窓部の図柄表示状態を示した模式図である。
- 【図 1 5 8】 窓部の図柄表示状態を示した模式図である。 20
- 【図 1 5 9】 通常遊技による A R T 開始までのフローチャートである。
- 【図 1 6 0】 特別上乗せ画面（図 1 6 0（A）参照）及び特別上乗せ抽選の処理手順を示すフローチャート（図 1 6 0（B）参照）である。
- 【図 1 6 1】 上乗せゲーム数抽選テーブルの模式図である。
- 【図 1 6 2】 特別上乗せ画面の模式図である。
- 【図 1 6 3】 上乗せゲーム数抽選テーブル 2 の模式図である。
- 【図 1 6 4】 特別上乗せ画面の模式図である。
- 【図 1 6 5】 胴式遊技機の正面模式図（（A）は全体図、（B）は表示演出装置）である。
- 【図 1 6 6】 特別上乗せゲームで登場するキャラクタの模式図である。 30
- 【図 1 6 7】 特別上乗せゲームで登場するキャラクタの模式図である。
- 【図 1 6 8】 特別上乗せ成立画面（図 1 6 8（A）参照）及び特別上乗せ抽選の処理手順を示すフローチャート（図 1 6 8（B）参照）である。
- 【図 1 6 9】 特別上乗せ画面の模式図である。
- 【図 1 7 0】 特別上乗せ画面の模式図である。
- 【図 1 7 1】 特別上乗せ成立画面（図 1 7 1（A）参照）及び特別上乗せ抽選の処理手順を示すフローチャート（図 1 7 1（B）参照）である。
- 【図 1 7 2】 特別上乗せ画面の模式図である。
- 【図 1 7 3】 特別上乗せ抽選の処理手順を示すフローチャートである。
- 【図 1 7 4】 特別上乗せ抽選の処理手順を示すフローチャートである。 40
- 【図 1 7 5】 特別上乗せ抽選の処理手順を示すフローチャートである。
- 【図 1 7 6】 入賞結果（パターン）によってボーナス抽せんを行う仕様例 1 を示す表である。
- 【図 1 7 7】 定められた入賞順序をどこまでクリアしたかによってボーナス抽せんを行う仕様例 2 を示す表である。
- 【図 1 7 8】 当たりフラグを遊技者が遊技操作で狙える役物の仕様例を示す図である。
- 【図 1 7 9】 「遊技の結果」を遊技者が選択できる仕様例 1 を示す表である。
- 【図 1 8 0】 「遊技の結果」を遊技者が選択できない（運次第）の仕様例 2 を示す表である。 50



- 【図 1 8 1】ゲーム数天井システムの説明図である。
- 【図 1 8 2】各種テーブルの説明図である。
- 【図 1 8 3】ゲーム数天井システムの処理手順を示すフローチャートである。
- 【図 1 8 4】ゲーム数天井システムの処理手順を示すフローチャートである。
- 【図 1 8 5】復活抽選画面及び復活抽選の処理手順を示すフローチャートである。
- 【図 1 8 6】復活抽選画面の模式図である。
- 【図 1 8 7】復活抽選画面の模式図である。
- 【図 1 8 8】窓部の図柄表示状態を示した模式図及びフリーズ演出の処理手順を示すフローチャートである。
- 【図 1 8 9】窓部の図柄表示状態の流れを示した模式図である。 10
- 【図 1 9 0】出目抽選テーブルの概念図である。
- 【図 1 9 1】継続抽選テーブルの概念図である。
- 【図 1 9 2】突破ミッションゲームの開始画面及びその処理手順を示すフローチャートである。
- 【図 1 9 3】突破チャレンジ画面である。
- 【図 1 9 4】操作ゲームの開始画面及びその処理手順を示すフローチャートである。
- 【図 1 9 5】ゲーム数天井システムの説明図である。
- 【図 1 9 6】ゲージの模式図及びゲーム数天井システムの流れ図である。
- 【図 1 9 7】通常時（ボーナス未作動時）の配当表である。
- 【図 1 9 8】A T 小役 2（押し順スイカ 2）の条件装置の組合せ表である。 20
- 【図 1 9 9】1 回押し順タイプ（3 択）の A T 小役 2 の説明図である。
- 【図 2 0 0】窓部の図柄表示状態を示した模式図である。
- 【図 2 0 1】窓部の図柄表示状態を示した模式図である。
- 【図 2 0 2】窓部の図柄表示状態を示した模式図である。
- 【図 2 0 3】表示演出装置に表示される演出映像である。
- 【図 2 0 4】マップ及びシナリオの概念図である。
- 【図 2 0 5】移動体及びマスの説明図である。
- 【図 2 0 6】表示演出装置に表示される演出映像である。
- 【図 2 0 7】遊技状態遷移図である。
- 【図 2 0 8】表示演出装置に表示される演出映像である。 30
- 【図 2 0 9】表示演出装置に表示される演出映像である。
- 【図 2 1 0】表示演出装置に表示される演出映像である。
- 【図 2 1 1】表示演出装置に表示される演出映像である。
- 【図 2 1 2】表示演出装置に表示される演出映像である。
- 【図 2 1 3】表示演出装置に表示される演出映像である。
- 【図 2 1 4】表示演出装置に表示される演出映像である。
- 【図 2 1 5】不正防止のための演算回路の構成を示すブロック図である。
- 【図 2 1 6】演算回路の動作を示すフローチャートである。
- 【図 2 1 7】暗号化アルゴリズムを示すフローチャートである。
- 【図 2 1 8】不正防止機構の概略図である。 40
- 【図 2 1 9】不正防止のための演算回路の構成を示すブロック図である。
- 【図 2 2 0】演算回路の動作を示すフローチャートである。
- 【図 2 2 1】制御回路系の要部ブロック図である。
- 【図 2 2 2】制御回路系の要部ブロック図である。
- 【発明を実施するための形態】
- 【0 0 4 5】

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

求項における「リプレイ役」としては、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ことも可能であり、その何れか一つのリプレイ役が最優先で（ボーナス役や小役よりも優先的に）作動するようになっている。

【0046】

「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、小役における「入賞」と同義である。

【0047】

基本実施例：

本発明に係る遊技機等の一例として、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。

10

【0048】

図 1 は、回胴式遊技機の正面模式図（（A）は全体図、（B）は前面上部図）、図 2 はその右側面図、及び図 3 はデザインパネルの斜視図である。

【0049】

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

【0050】

前扉 1 b は、回胴式遊技機の顔とも言えるべき主要部であり、高級感の創出やデザイン性の要求で独特の金属感が求められており、通常のクロムめっき、ダーククロムめっき、硬質金めっき、メタライジング（めっき）やサテン調（めっき）など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。

20

【0051】

前扉 1 b の前面には、透明パネル 2 1 が嵌めこまれている。また、透明パネル 2 1 よりも内側の前扉 1 b には、デザインパネル 2 2 が取り付けられている。

【0052】

デザインパネル 2 2 は、ゲーム状況に応じて各種演出を行う表示演出装置 1 1（又は、映像ディスプレイ装置）がビス止め固定される上面部 2 2 a と、窓部 3（図柄表示窓）が形成された中面部 2 2 b、及び発光表示装置（表示 LED ブロック 4）が取り付けられる下面部 2 2 c とによって筐体 1 a の内側方向に折れ曲がった底面部 2 2 d を形成し、底面部 2 2 d の左右を繋ぐ左側面部 2 2 e 及び右側面部 2 2 f とにより略箱型形状となって奥まった空間が形成される（特に、図 3 参照）。

30

【0053】

この底面部 2 2 d 上には、立体的に突出する装飾物 2 3 又はゲームの進行に応じて駆動される立体的な電動式駆動物 2 4（例えば、期待感を煽る為に、内部当選役と関係する演出に用いる電動式の玩具や開閉式の扉、上下動するバンパー又は揺動する船などがある。但し、内部当選役とは無関係な演出を単に行うこともある。）が設けられている。

【0054】

前扉 1 b やデザインパネル 2 2 は、樹脂素材を金型で一体成形したものであるが、成形方法としては一般に、射出成形、押出成形、発泡成形や真空成形などであり、その樹脂材料としては ABS 等の各種汎用樹脂が用いられる。

40

【0055】

2 は、筐体 1 a に内蔵されているドラム部（リールドラム）であり、左ドラム 2 a、中ドラム 2 b 及び右ドラム 2 c の 3 つのドラムで構成される。それぞれの各ドラムの内部には、回胴部図柄表示 LED（図示せず）が設けられており、各種演出に応じて発光（点灯や点滅）又は消灯するようになっている。つまり、各ドラムが一行に上から下へ複数の図柄を表示する図柄列であり、この場合には、3 つの図柄列（複数列）を変動させる変動表示ゲームを開始するようになっている。なお、各ドラムに替えて、液晶表示装置などを用いて図柄を表示する場合も、複数個の図柄が描かれた図柄列を変動させる変動表示ゲームである。

【0056】

50

3 は、デザインパネル 2 2 の正面中央部に設けられた窓部であり、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パネル 2 1 を通して目視できるようになっている。この窓部 3 には、横方向に延びる 3 本の有効ラインと斜め方向に交差する 2 本の有効ラインである合計 5 本の有効ラインが、左ドラム 2 a と中ドラム 2 b 及び中ドラム 2 b と右ドラム 2 c を結ぶ線で目立つように表示されている。但し、有効ラインとなるのは、横方向や斜め方向、またこの本数に限定されるものではなく、V 字やその逆の小山型など設計段階で適宜決定される。なお、この有効ラインの下側には、回胴部ライン表示 LED が埋め込まれており、入賞時や作動時に点灯又は点滅するようになっている。

【0057】

4 は、窓部 3 の下側で且つデザインパネル 2 2 の下面部に設けられた表示 LED ブロックであり、後述するように投入枚数 LED 4 a、メダル貯留枚数表示 LED 4 b、メダル払出枚数表示 LED 4 c、リプレイ表示 LED 4 d 及びエラー表示 LED 4 e の表示 LED 群で構成される。

【0058】

5 は、メダル投入部であり、ドラム部 2 ( 回転ドラム ) を回転及び停止させる変動表示ゲームを開始させるための遊技メダル ( 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、LED ) 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。なお、ゲームソフトにおいて遊技媒体とは、遊技メダル又は遊技コインを意味するデータ ( 例えば、投入メダル数、クレジット数値データ又はトークン ) であって、メダル投入部 5 から実際の遊技メダル又は遊技コインが投入されるものではない。

【0059】

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

【0060】

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の払い出し精算に使用する。

【0061】

7 は、1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 1 枚投入するときに使用する。なお、1ベットボタン 7 を設けない場合もある。また、1ベットボタン 7 の左横には、上下左右方向へのカーソル操作や、履歴情報を見る為に必要な十字キー ( 図示せず ) を設けることもある。

【0062】

8 は、マックス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 枚又は 2 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 3 の内部には、LED が設けられており、マックスベットボタン 3 が操作可能な状態のときに点灯するようになっている。

【0063】

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 を一斉に始動させるときに使用する。スタートレバー 9 の周囲には、LED が設けられており、スタート操作が可能な状態のときに点灯するようになっている。また、スタートレバー 9 は、出玉率の段階設定を行う場合、段階値 1 ~ 6 ( 又は、1, 3, 5, 7 の 4 段階跳び番号など ) の中から、選択された所望の設定

10

20

30

40

50

値を確定させるときに使用する。

【 0 0 6 4 】

1 0 は、停止ボタン部（同義の名称として、「停止スイッチ」ともいう。）であり、回転しているドラム部 2 を停止させるときに使用する。この停止ボタン部 1 0 は、左停止ボタン 1 0 a、中停止ボタン 1 0 b 及び右停止ボタン 1 0 c の 3 つのボタン群（なお、4 つの場合も稀にある。）で構成され、ドラム部 2 が回転中に停止ボタン部 1 0 を操作することにより、それぞれのボタンに対応する左ドラム 2 a、中ドラム 2 b 及び右ドラム 2 c を停止させることができる。なお、左ドラム 2 a、中ドラム 2 b 及び右ドラム 2 c の 3 つのドラムの回転が所定速度（約 8 0 回転 / 分）に達して、停止ボタン部が操作可能になった時には、停止ボタン 1 0 a、停止ボタン 1 0 b 及び停止ボタン 1 0 c に内蔵されている L E D が点灯するようになっている。また、左停止ボタン 1 0 a、中停止ボタン 1 0 b 及び右停止ボタン 1 0 c を方向入力手段として用いる場合、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。

10

【 0 0 6 5 】

1 1 は、ブラウン管を利用したカラーディスプレイや 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り、リーチ状態や大当り状態で 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。

20

【 0 0 6 6 】

1 2 は、スピーカ部であり、左上スピーカ 1 2 a、右上スピーカ 1 2 b、左下スピーカ 1 2 c 及び右下スピーカ 1 2 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 e が点灯する。

【 0 0 6 7 】

1 3 は、遊技状態表示 L E D 部であり、表示演出装置 1 1 の上部に設けられた上部状態表示 L E D 1 3 a 及び両側面に設けられた左上状態表示 L E D 1 3 b と右上状態表示 L E D 1 3 c、左中状態表示 L E D 1 3 d と右中状態表示 L E D 1 3 e、及び左下状態表示 L E D 1 3 f、右下状態表示 L E D 1 3 g と中下状態表示 L E D 1 3 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。

30

【 0 0 6 8 】

この遊技状態表示 L E D 部 1 3（1 3 a ~ 1 3 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、外周淵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 1 3 a は、ト

40

【 0 0 6 9 】

図 1（B）は、後述するロゴパネル部 1 7 が無くなって、その分だけトップランプ 1 3 a が全体に大きくなった回胴式遊技機筐体の実施例を示している。このトップランプ 1 3 a は、ドラム部を変動させる変動表示ゲームで、抽選により内部当選役を予め決定し、停止スイッチの操作により、3 つのドラム部が停止した場合、内部当選役又は入賞役に対応する固有の色（チェリーは赤色、ブラムは紫色、ベルは黄色、リプレイは青色）で発光させた後、次の変動表示ゲームが開始するまでのインターバル期間中に消灯状態又は固有の色とは異なる白色等の中立色での発光状態になる。

50

## 【 0 0 7 0 】

なお、表示演出装置 1 1 の左右のスペース（上面部 2 2 a 上）に、ボーナス当選告知や必要な情報を通知する為の状態表示 L E D を複数設けてもよい。また、ドラム部 2 の左右のスペース（中面部 2 2 b 上）に、A T ストック当選告知を行う A T ストック告知ランプが設けられ、左側の A T ストック告知ランプは A T ストック数が 1 ～ 9 の範囲で当選した場合に点灯し、A T ストック数が 1 0 以上の範囲では左右 2 つの A T ストック告知ランプが点灯する。

## 【 0 0 7 1 】

1 4 は、スペシャルボタンであり、表示演出装置 1 1 に表示される各種ゲームやその映像演出に応じて要求される情報（例えば、パワーレベルゲージの上昇、ボーナス成立図柄の表示、戦闘機の機銃操作や爆弾投下又は登場人物の移動方向等の入力情報）を、遊技者自身による 1 回操作又は連打して入力する。特に、スペシャルボタン 1 4 は、A T ストック抽選で当選した場合、「ピーピーピー」という効果音と共に点滅して操作を促し、遊技者がスペシャルボタン 1 4 に期待を込めて叩くと、「パキパキパッキーン」という効果音が発生して A T ストック告知ランプが点灯する。なお、このスペシャルボタン 1 4 によって入力される情報は、後述する副基板（サブブロック）に与えられ、あくまで各種映像や音響演出にのみ用いられるものであるから、遊技結果に影響を及ぼすものではない。

10

## 【 0 0 7 2 】

1 5 は、受け皿であり、メダル払出装置 1 8（図 4 参照）から払い出された遊技メダルがメダル払出口 1 6 より排出され、その数量として数百枚程度まで受けることができる。

20

## 【 0 0 7 3 】

1 7 は、ロゴパネル部であり、メーカー名又は機種名など、必要に応じて各種商標を表示する為に使用される。

## 【 0 0 7 4 】

1 9 は、ドア鍵穴であり、ドアキーにより回胴式遊技機本体 1 の前扉 1 b を開けるときや、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。

## 【 0 0 7 5 】

2 0 は、返却ボタン（正式には、「投入メダル詰まり返却ボタン」と言う）であり、メダル投入部 5 に続いて遊技メダルが通過する遊技メダルセクター（図示せず）に詰まった遊技メダルをメダル払出口 1 6 から返却する時に使用する。

30

## 【 0 0 7 6 】

ここで図 3 を参照して、図 3（A）に示すデザインパネル 2 2 は、表示演出装置 1 1 を取り付ける表示演出装置取付部 2 2 j が形成された上面部 2 2 a と、窓部 3（図柄表示窓 3）が形成された中面部 2 2 b と、前述した表示 L E D ブロック 4 が取り付けられる下面部 2 2 c とによって底面部 2 2 d を形成しており、その上面に立体的に突出する装飾物又は立体的な電動式駆動物が設けられる。

## 【 0 0 7 7 】

また、底面部 2 2 d を繋ぐ左側面部 2 2 e 及び右側面部 2 2 f とにより略箱型形状（又は略船型形状）となって内部に奥まった空間が形成され、その上部及び下部には前扉 1 b に取り付けのための複数の取付穴が形成された上部取付部 2 2 g 及び下部取付部 2 2 h が設けられている。この底面部 2 2 d、左側面部 2 2 e 及び右側面部 2 2 f からなる 5 つの内面に装飾用シールを貼ることにより、特に底面部 2 2 d では 3 つの略平面を形成することになる。但し、装飾物 2 3 や電動式駆動物 2 4 が設けられているので、凹凸があるのは当然である。

40

## 【 0 0 7 8 】

4 a は、投入枚数 L E D 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 7 によって投入された遊技メダルの枚数を表示する。

## 【 0 0 7 9 】

4 b は、メダル貯留枚数表示 L E D であり、遊技メダルのクレジット数（貯留枚数）を

50

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。

【0080】

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。

【0081】

4d 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が作動すると点灯する。

【0082】

4e は、エラー表示 LED であり、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。

【0083】

図 3（B）に示すデザインパネル 22 は、更に折れ曲がった面（淵）として最上面部 22i が設けられている点で図 3（A）のものと相違する。なお、この最上面部 22i を設けることにより、取り付けた表示演出装置 11 を遊技者に見えやすくできる点と、デザインパネル自身が一層強固になる点で有利となる。

【0084】

図 4 は、胴式遊技機の内部構造模式図である。

【0085】

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。

【0086】

筐体 1a の右上部には反射板 27 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 光が反射板によって反射され、フォトランジスタによって検出される一方、開いた状態では、反射光が検出されないため、前扉 1b の開閉状態を検知することができる。

【0087】

28 は、電源部であり、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、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。

【0088】

28a 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 28d 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。

【0089】

28b 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。

【0090】

4c は、メダル払出枚数表示 LED であり、出玉率の段階設定値を表示しており、エラー解除スイッチ 28b 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。

【0091】

図 5 は、胴式遊技機の制御回路系のブロック図である。

【0092】

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、ART 発動時において、小役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

10

20

30

40

50

操作タイミング)を告知する。

【0093】

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LE4280B-PA-G1)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。)とが設けられている。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によって、記憶する全ての制御データは保持されるが、電源コネクタそのものが抜かれると、電力が供給されなくなるので制御データは消去(オールクリア又は0にリセット)又は無意味な情報となる。

10

【0094】

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)、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、段階設定部150及び打ち止め設定部180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。

【0095】

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、これらの各装置を制御可能に構成されている。

20

【0096】

主制御部100は、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ため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、BB信号)、外部出力信号2(例えば、RB信号)、外部出力信号3(例えば、ART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信号)、外部出力信号5(例えば、ゴト行為検出信号)、及びリレーコモン信号である。特に、BB信号及びRB信号はボーナス役、及びART信号は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、BB回数、ART回数、出玉情報)を表示する為に利用される。

30

【0097】

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を所定位置に順次停止させる。その結果、窓部3の5つの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増減される。

40

【0098】

例えば、入賞の種類に応じて規定されている遊技媒体の配当枚数として、ベル1枚、チェリー2枚、スイカ5枚及びプラム8枚と仮定すると、第2ラインにベル図柄だけが並んで表示されれば、主制御部100はベル入賞として1枚を払い出す。投入規定枚数が3枚

50

とすると、ベルが入賞しても差し引き 2 枚のマイナスとなるので、ボーナス役及び小役が同時に内部当選している状態で、内部当選中の小役図柄を優先して有効ライン上に停止させても、メダルを消費させることができる。一方、第 2 ラインにベル図柄及び第 3 ラインにプラム図柄が並んで表示されれば、主制御部 100 は入賞分のベル 1 枚とプラム 8 枚を合計して 9 枚を払い出すので、差し引き 6 枚のプラス配当となる。

#### 【0099】

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

10

#### 【0100】

この副制御部 160 は、主制御部 100 と同様に、CPU を内蔵したマイクロプロセッサを搭載する一体型のワンチップマイコンであり、サブブロック全体の制御手順を記述した制御プログラムを記憶する ROM 161 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 RAM 162 などが設けられている。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。

#### 【0101】

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、演出制御装置 163、入力 SW 部 25（入力スイッチ部 25）、計時部 26、操作方向センサ 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。演出制御装置 163 は、主制御部 100 や副制御部 160 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、制御プログラムを記憶する ROM 163a と、カウンタ、タイマーやレジスタ等が形成され副制御部 160 から受信した制御に必要な情報を一時的に記憶する RAM 163b などが設けられている。演出制御装置 163 には、表示演出装置 11、スピーカ部 12、遊技状態表示 LED 部 13、画像 ROM 163c が接続されている。この画像 ROM 163c には、液晶演出映像や静止画像及び複数の BGM（バック・グラウンド・ミュージック）データが記憶されており、特にボーナスゲーム中において、遊技者の気持ちを高揚させる為に、特別にアレンジされた演出映像や BGM が演出場面に応じて適宜選択及び演奏される。

20

30

#### 【0102】

副制御部 160 は、主制御部 100 から送信される制御データ中の投入枚数データ、払出枚数データや変動表示ゲーム回数データに基づいて、初期化した後における差枚数やボーナス後に消化した変動表示ゲーム回数を計数しており、計数した差枚数や回数が所定数に達すると、AT ストック抽選や選択ゲームを発動させる。この際、副制御部 160 は、表示演出装置 11 に「選択ゲームを開始しますか。開始する場合、スペシャルボタンを連打してください。」と表示して、スペシャルボタン 14 を点滅させる。

#### 【0103】

この AT ストック抽選は、例えば 0 ~ 127 個の範囲でストック数を抽選するもので、0 はハズレである一方、1 ~ 127 が当選である。仮に 127 が当選すると、最低 127 連チャンが確定することになるが、AT ストック抽選は AT がストックされている状態でも実行されるので、更に上乗せ加算されて MAX 10000 まで貯留できるようになっている。但し、これらは設計仕様に基づく単なる例示であり、この数値に限定されるものではない。

40

#### 【0104】

また、副制御部 160 は、選択ゲームを実行するか否かを確認し、遊技者がスペシャルボタンを連打すると、連打した回数に応じたパルス信号を受けとり、そのパルス数が所定数の 8 回以上に達すると、選択ゲーム抽選を行なって当たりとする数字（例えば、「0」

50



又は「１」)を決定する。そして、選択ゲームを発動させると、表示演出装置１１に「又は×」や「左又は右」などを左停止ボタン１０aと右停止ボタン１０cにそれぞれ対応させて表示して、遊技者に選択操作を促す。例えば、選択ゲーム抽選結果で「０」が当選している場合に、遊技者が左停止ボタン１０aを操作して対応する「」や「左」を選択すると選択ゲームで当選となる。そして、副制御部１６０は、当選と判断すると、その後の変動表示ゲームにおいて、投入枚数や差枚数又は変動表示ゲームの回数に応じた数量の遊技媒体が増加するまで又はＡＴストック抽選（１～１２７個）で当選した回数分だけ、ＡＴ機能（通知手段により補助情報を通知する機能）を発動させる。

#### 【０１０５】

これに対して、遊技者が右停止ボタン１０cを操作して対応する「×」や「右」を選択すると選択ゲームで落選となる。そして、副制御部１６０は、落選と判断すると、ＡＴ機能を発動させることなく、差枚数又は変動表示ゲームの回数を初期化して、スタートに戻る。結果的に、遊技者はハマリ状態となっても、選択ゲームで当選すれば、今まで負けていた分以上を取り戻したり、大連チャンすることが可能となり、一発逆転を期待できるのである。上記では、二択として当選で２倍返しとしたが、例えば五択であれば当選したときに５倍返しとすることも可能であり、その倍率を遊技者が選択できるようにすると更に趣向が増す。

#### 【０１０６】

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が内部で乱数抽選を実行し、大当り、再遊技、小役又はハズレの結果通知を受けると、遊技者に抽選結果を通知する以前に、表示演出装置１１やスピーカ部１２、遊技状態表示ＬＥＤ部１３に演出を行うか否かの演出抽選を行う。副制御部１６０は、演出抽選で当選すると、ＲＯＭ１６１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演出装置１１に出力する。

#### 【０１０７】

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

#### 【０１０８】

ここで図５に戻り、操作方向センサ１１１は、スタートレバー９が操作される上下左右の方向に対応する方向信号を出力し、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。

#### 【０１０９】

スペシャルボタンセンサ１１２は、スペシャルボタン１４が操作された時にＯＮ信号（例えば、ＨＩＧＨ信号）を、離れた時にＯＦＦ信号（例えば、ＬＯＷ信号）を出力し、副制御部１６０はこのＯＮ信号を受信したタイミングやパルスを受信した回数（連打と呼ばれている。）に応じて、各種ゲーム及びその映像演出や当選告知等を表示演出装置１１に表示する。更に、スピーカ部１２から爆弾投下や機銃操作などの効果音を発生させる。

#### 【０１１０】

扉異常信号出力装置１１３は、扉の開閉状態を検出して副制御部１６０に制御信号を出力する装置であり、主電源がＯＮの状態においては前扉１bの開閉に応じてＯＮ／ＯＦＦ信号を出力する一方、主電源がＯＦＦの状態においては副電源（バックアップ電池）から供給される電力によって駆動され、主電源断時の前扉１bの異常開閉を検出及び記憶し、その後、主電源がＯＮとなった場合でも、主電源断時の異常開閉を副制御部１６０に通知する。これにより副制御部１６０は、前扉１bが閉まっていて全く異常がないように見えても、主電源が入れられた時に警告音を発生させるので、遊技ホールの管理者は異常事態を認識し、遊技機のチェックや点検等の適切な処置を施すことができる。

10

20

30

40

50

## 【 0 1 1 1 】

メダル検出センサ 1 3 0 は、メダル通過センサと近接センサ（図示せず）で構成され、メダル投入口 5 から投入されたメダル数に応じた数のパルス信号を出力する。主制御部 1 0 0 は、このパルス信号を受信し、及びパルス信号の立ち上りや立ち下りにおけるカウンタ論理処理を実行して、表示 L E D ブロック 4 中の投入枚数 L E D 4 a 又はメダル貯留枚数表示 L E D 4 b にパルス数に応じた数だけ増加した投入枚数又はクレジット数を表示させるように制御する。

## 【 0 1 1 2 】

ベットボタン検出センサ 1 4 0 は、1 ベットボタン 7 の操作に応じてパルス信号を出力する 1 ベットボタン検出センサ 1 4 0 a、及びマックスベットボタン 8 の操作に応じてパルス信号を出力するマックスベットボタン検出センサ 1 4 0 b の 2 つで構成され、主制御部 1 0 0 の 2 つのポートへ別々に接続されている（詳細図示せず）。主制御部 1 0 0 は、得られたパルス信号に対応するように投入枚数 L E D 4 a の枚数表示を制御する。

## 【 0 1 1 3 】

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

## 【 0 1 1 4 】

そして、主制御部 1 0 0 は、変動表示ゲーム中に停止ボタン 1 0 a、1 0 b 及び 1 0 c が操作されると、回転ドラムの回転を停止させ、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 L E D ブロック 4 中のメダル払出枚数表示 L E D 4 c に表示して、これをクレジット数に加えてメダル貯留枚数表示 L E D 4 b に表示させる。なお、精算ボタン 6 によって払い出し操作が行われた場合やクレジット数が例えば最大数の 5 0 枚を超えた場合には、主制御部 1 0 0 はメダル払出装置 1 8 を駆動制御し、必要数のメダルをメダル払出口 1 6 から排出させて受け皿 1 5 に蓄積させる。

## 【 0 1 1 5 】

さらに、主制御部 1 0 0 は、再遊技や小役、特にボーナスが内部当選した場合には、副制御部 1 6 0 に内部当選等に関する制御データ（イベントデータ）を出力する。そして、副制御部 1 6 0 は、主制御部 1 0 0 から制御データを受け取ると、遊技状態表示 L E D 部 1 3 の点灯制御、スピーカ部 1 2 から効果音を発生させるための音声合成 L S I（図示せず）の制御、及び表示演出装置 1 1 の表示画面内におけるキャラクタや背景映像の表示制御等の各種演出動作を行うように構成されている。

## 【 0 1 1 6 】

1 5 0 は、段階設定部であり、後述する出玉率の段階設定操作を行うことにより、ホール側は、イベントや新装オープンでのメダル大量放出や収益改善のための回収状況に応じて、段階値 1 ～ 6（又は、飛び番号の 1, 3, 5, 7 等）の中から所望の設定値を選択することができる。

## 【 0 1 1 7 】

1 8 0 は、打ち止め設定部であり、オン（又は「1」）であれば、ボーナスゲームが終了後、投入枚数 L E D 4 a 及びメダル貯留枚数表示 L E D 4 b に表示しているメダルの合計を強制的に払い出し、変動表示ゲームを行う為の操作を不能状態（打ち止め状態）にして、スピーカ部 1 2 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 1 8 0 を設けないスロットマシンも多数ある。

## 【 0 1 1 8 】

25は、各種データを入力する為の入力SW部（入力スイッチ部）であり、例えば出玉率の段階設定操作が行われた場合の警告モードの設定や、警告を発生させる又は発生させない時間帯の設定を行う。この警告モードとしては、警告発生機能のオン状態又はオフ状態と、設定した時間帯のみ警告を発生させるタイマー状態の3つのモードがある。なお、入力SW部25は、サブブロックの初期化を行うための初期化スイッチとスピーカ部12の音量を切り替える際に使用する音量スイッチからなり、その両方を同時に押した場合に機能するようになっている。

【0119】

26は、衛星などから絶対時間データを受け取り、正確な時間を刻む電波時計からなる計時部であり、計時した時間を副制御部160に出力し続ける。

10

【0120】

図6は、ドラム部を制御する制御回路系のブロック図である。

【0121】

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3相に同時に供給し続けると、吸引力が発生して急停止するようになっている。

【0122】

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、各ドラムの位置を正確に把握することができる。つまり、1つの入力パルスによる分解能は0.714（度/パルス）ということである。なお、更に分解能を上げる場合には、入力パルスから次の入力パルスまでの時間と回転速度を管理することにより回転位置を細かく把握できる。

20

【0123】

図7は、ドラム部の構成ブロック図である。

30

【0124】

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描かれた左回胴帯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に表示されれば成立（入賞又は作動）となる。なお、同図の星マーク、+マーク、プラマーク（黒丸マーク）や三角マークは便宜的に示したものであり、実際とは異なっており、7図柄、バー図柄、ベル図柄、スイカ図柄やチェリー図柄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。

40

【0125】

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。

【0126】

図8は、ドラムの図柄配置表である。

【0127】

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

50

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

【0128】

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」や「青7」、各種小役入賞図柄のチェリー、スイカ、ベル、及び再遊技が作動するリプレイが描かれている。なお、捨て図柄は有効ライン上に停止しても如何なる役をも構成せず、遊技者に目立たないように、例えば薄い灰色で丸の中に「N」が印刷されている。

【0129】

図9は、ドラム部の構成ブロック図であり、図9（A）及び図9（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。

10

【0130】

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。

【0131】

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9（A）参照）、主制御部100は、図柄「7」を強制的に有効ライン上に引き込んで「7、7、7」の組み合わせとなるように揃える引込制御を行う（図9（B）参照）。

20

【0132】

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9（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、乱数抽選状況（内部当選やハズレ）に応じて、各ドラムの停止位置を規定する停止テーブルを参照して、停止制御を行っている。

30

【0133】

図9の例では、リーチ状態において、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應させるように、引き込みコマ数をソフト制御で増減させることが可能である。なお、副制御部160は、一般遊技で乱数抽選結果が当選である場合、引込制御により所定の組み合わせで図柄が表示されるように、回転ドラムの回転を停止させる為の補助情報（操作順序や操作タイミングなどのアシスト情報：AT）を通知するのである。

【0134】

図10は、ドラム部の構成ブロック図であり、図10（A）及び図10（B）は右ドラム2cが回避制御（又は蹴飛ばし制御）される状態を時系列的に示している。

40

【0135】

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。

【0136】

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

50

る。図 10 (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 10 (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おり、また不当選の小役図柄が入賞しないように、回避制御を行うようになっている。これらの引込制御や回避制御(蹴飛ばし制御)は、主制御部 100 が内部当選状況に従った停止テーブルを参照したり、プログラムによるコントロール制御にて行われる。

【0137】

図 11 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。

10

【0138】

図 11 (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。

【0139】

図 11 (B) は回転ドラムの図柄位置データ及び図 11 (C) は駆動パルス信号を示している。

【0140】

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。

20

【0141】

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

30

【0142】

特に、ステップモータに入力する駆動パルスの入力パルス相データとは、回転ドラムを 1 コマ駆動させる 0～23 の 5 ビットのデータであり、パターン番号 0～7 はその下位 3 ビットの相データであって、パターン番号に対応する駆動パルスがモータコイル 1 相～4 相に実際に加わる。従って、ワーク RAM (RAM 102) 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。

【0143】

図 11 (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で、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。

40

【0144】

図 12 は、ドラム部に含まれる左ドラム 2a の模式図である。

【0145】

図 12 (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 12 (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。

【0146】

50

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。

【0147】

図 12（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。

10

【0148】

一方、図 12（C）及び図 12（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 12（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。

【0149】

20

図 13 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。

【0150】

図 13（A）及び図 13（B）に示す通り、左ドラム 2a 上のチェリー図柄はコマ番号 8 及びコマ番号 19 であるから（図 8 参照）、上段チェリーが内部当選している場合、窓部 3 の最下段位置を計測基準とすると、主制御部 100 は図柄位置データ「15」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「5」及び入力パルス相データ「0」～図柄位置データ「1」及び入力パルス相データ「23」の範囲で停止ボタン 10a が操作されるとチェリー図柄を上段に停止させて入賞とする。つまり、適当に停止ボタン 10a を操作しても 10/21 の確率で入賞するだけでなく、当選告知を行うと熟練者であれば目押しを行って 100% に近い確率で入賞させることができる。

30

【0151】

図 14 は、図柄の組合せ表示判定図である。

【0152】

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

40

【0153】

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

【0154】

図 15 は、表示演出装置の構成ブロック図である。

【0155】

50

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

【0156】

図 16 は、演出パターンテーブルであり、演出コマンドと ROM に格納されている演出パターンデータとの関係に対応付けている。

【0157】

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。

【0158】

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り、小当り、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 11 a がこの演出コマンドを受信して表示演出制御部 11 b に送信する。

【0159】

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

【0160】

図 17 ~ 図 19 は、表示演出装置が表示する演出画面の模式図である。

【0161】

副制御部 160 が、例えば演出コマンドとして ( \$ Z 0 \$ 0 0 ) を送信すると、表示パネル 11 e は、AT ストックがない状態や AT 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 17 (A) 参照)。その一方、副制御部 160 が演出コマンドとして ( \$ Y 0 \$ 0 0 ) を送信すると、表示パネル 11 e は、AT ストックがある状態や AT 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 17 (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切望するのである。但し、AT 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 AT 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。

【0162】

更に、副制御部 160 が演出コマンドとして ( \$ S 0 \$ 0 0 ) を送信すると、表示パネル 11 e は「城の演出パターン 0」に対応する画像である「ドラキュラ城」を、青空の背景画面に重ねて表示 (図 17 (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 17 (C) 参照)。

【0163】

図 17 (B) の演出が多段階に発展した場合は、AT ストックがある状態や AT 放出の期待が大きい前兆演出 (激アツ演出) となる。例えば、図 18 (A) は「ドラキュラ城」が拡大表示されて、鉄門が開いた状態である。そして扉がさらに拡大して (図 18 (B) 参照)、徐々に開き (図 18 (C) 参照)、煌びやかな「ドラキュラ城」の内部が表示される (図 18 (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、主人公が勝利すれば、AT ストックがあり AT 放出確定や、ボーナス内部当選中で

10

20

30

40

50

ボーナス放出確定となる。

【0164】

図19(A)(図17(B)と同じ)の夜の通常画面を表示している状態から、表示画面を右にスクロールし、墓が拡大されてキャラクタの執事が「オリー」という叫び声と「ティロロローン」という効果音と共に、掘り起こされた画面中央の墓穴から主人公のキャラクタを登場(図19(B)参照)させたり、「大当たり」を意味する「BONUS」という文字を表示(図19(C)参照)することにより、激アツなプレミア演出としてもよい。これらの表示演出も全て、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。

【0165】

図20は、一般的な抽選テーブルの概念図である。

【0166】

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。

【0167】

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

【0168】

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

【0169】

通常、これらのm1~m7の数値は、法規制(風営法)やゲーム性を考慮して適宜設定されるのであるが、BB当選確率は「1/200」程度、RB当選確率は「1/400」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。

【0170】

一方、図20(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。

【0171】

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。

【0172】

図21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。



## 【 0 1 7 3 】

B B (ビッグボーナス)とは、「赤 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、これが揃うと獲得メダル数は 0 で、対応するフラグエリアにフラグ 1 を立ててビッグボーナスゲーム (B B ゲーム: 役物連続作動装置の作動) に突入し、3 6 0 枚の払い出しで終了する。

## 【 0 1 7 4 】

R B (レギュラーボーナス)とは、「青 7」の R B 図柄が有効ライン上に揃った場合の役名であり、これが揃うと獲得メダル数は 0 で、対応するフラグエリアにフラグ 1 を立てて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、1 2 0 枚の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。

10

## 【 0 1 7 5 】

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 1 4 の表示判定図であれば、左ドラムの中段に停止すれば 1 枚であるが、上段又は下段であれば有効ラインは 2 本となり、払い出しは合計 2 枚となる。

## 【 0 1 7 6 】

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。

## 【 0 1 7 7 】

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。

20

## 【 0 1 7 8 】

リプレイ図柄が有効ライン上に揃った場合には、メダル獲得されない再遊技が作動し、フラグエリアにフラグ 1 を立て、遊技者のスタートレバー 9 の操作によりリプレイ動作を行ってフラグを下げる (即ち、0 とする)。つまり、次のゲームはメダルを投入することなく行うことができる。

## 【 0 1 7 9 】

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

## 【 0 1 8 0 】

まず、回胴式遊技機が工場出荷された状態では、デフォルトとして警告モードは「オン状態」、打ち止め設定部 1 8 0 (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。

30

## 【 0 1 8 1 】

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 2 8 c をオン状態にすると、各回路ブロックに電源が供給され、主制御部 1 0 0 は後述するステップ S 1 0 0 で初期チェック (ハードウェアの異常チェック等) や初期設定 (例えば、打ち止め設定フラグ「1」、ROM 1 0 1 が記憶する段階設定値「1」及び制御データの初期値を RAM 1 0 2 に書き込む) を実行し、副制御部 1 6 0 は警告モードを「オン状態」にセットし、前扉 1 b が閉められると変動表示ゲームを行うことができるようになる。

40

## 【 0 1 8 2 】

この遊技可能状態において、遊技ホール側が再び前扉 1 b を開けて、入力 SW 部 2 5 を操作 (初期化スイッチと音量スイッチを同時に押す操作) したとしても、副制御部 1 6 0 は、主制御部 1 0 0 から出玉率の段階設定モードを意味する制御データを受信していないので、警告モードを「オン状態」から他の状態 (「オフ状態」又は「タイマー状態」) へ変更しない。従って、ゴト師などが警告モードを容易に変更できないという特有の効果がある。なお、打ち止め設定フラグ「1」は打ち止め設定部 1 8 0 が「オン」に、「0」は「オフ」に対応する。

## 【 0 1 8 3 】

そして、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

50

為に、出玉率の設定変更を行おうとしていると仮定する。

【0184】

図22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。

【0185】

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4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。

10

【0186】

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)。

【0187】

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。

20

【0188】

また、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「夜の演出パターン1」を表示する(図示せず)。

【0189】

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をチェックを行い、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、ワークRAM領域に記憶している段階設定値のデータが0~5(メダル払出枚数表示LED4cに表示される段階設定値は各々1~6に対応する)の範囲内にあるか否かを確認し、段階設定値が所定の範囲内になれば、表示演出装置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。

30

【0190】

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。

40

【0191】

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を確認し、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。

【0192】

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

50

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２０の説明参照）。

【０１９３】

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。

【０１９４】

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、逆に図柄を揃えないための回避制御を行う。また副制御部１６０は、主制御部１００から抽選結果コマンドとゲームスタート信号を受信すると、表示演出装置１１やスピーカ部１２、遊技状態表示ＬＥＤ部１３に演出表示等を行うか否かの演出抽選を行い、大当たり（ボーナス当選）や小役、リプレイ又はハズレの抽選結果を遊技者に告知する。

【０１９５】

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、図２１に示す配当表に従って、遊技メダルをメダル払出装置１８から払い出し、メダル払出口１６より排出する。

【０１９６】

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枚を超えた時点でＢＢゲームモードを終了する。また、青７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枚を超えた時点でＲＢゲームモードを終了する。

【０１９７】

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。

【実施例１】

【０１９８】

この実施例１は、通常遊技中及びＲＴ（リプレイタイム）中に、出玉が比較的少ない第二種ＢＢを頻繁に当選させると共に、ＡＴ（アシストタイム）機能により、内部当選した押し順小役を入賞させ、１ゲーム当りの純増枚数を大幅に向上させる基本技術（ＮＳ－ＡＲＴ技術と称する。ＮＳとは、ネオ・ストック（Neo Stock）を意味する。）に関するものである。なお、押し順小役や押し順リプレイ、及びＡＴ抽選については、図２３～図９９を用いて詳細に説明するが、このＮＳ－ＡＲＴ技術に利用できる。

【０１９９】

図１００は、ドラムの図柄配置表である。

【０２００】

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。

【０２０１】

各回胴帯には、それぞれ異なった並びの図柄が２０個描かれており、ボーナス（第二種ＢＢ：役物連続作動装置）が作動する図柄の「赤７」、「黒バー」、「花」、各種小役図柄の「赤ベル」、「青ベル」、「黄ベル」、「緑ベル」、「チェリー」、「スイカ」及び再遊技が作動する「リプレイ」が描かれている。なお、この図では、左ドラム２ａの３番及び８番はリプレイ図柄であるが、チェリーに置き換えることもできる。その場合、チェリー図柄の間隔は４コマとなり、どのタイミングで停止操作されても、有効ライン上にチェリー図柄を停止させることが可能となる。

【０２０２】

図１０１は、図柄の組合せ表示判定図である。

10

20

30

40

50

## 【0203】

主制御部100は、ドラムが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。

## 【0204】

図101(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、通常時及びボーナス(第二種BB)作動時に有効となる。

## 【0205】

図102は、通常時(ボーナス未作動時)の配当表である。

## 【0206】

主制御部100は、リール(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101参照)で入賞及び作動に係る図柄の組合せ表示判定を行う。

## 【0207】

(1) ボーナス1(第2種役物連続作動装置): 左ドラム2aに(赤7)、中ドラム2bに(赤7)、右ドラム2cに(赤7)が有効ライン上に揃って停止すると、獲得枚数は0枚でその後にボーナス1(BB1)が付与される(作動する)。このボーナス1は、例えば当選確率が1/1000で、ボーナス1中のゲームの規定投入枚数が1枚、払出し枚数が14枚を超えた時点で終了する。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が成立可能な状態となる。また、ボーナス1が内部当選すると、その後の遊技におけるリプレイ当選確率が1/1.5に上昇し、ボーナス1が作動したボーナスゲームの終了後に、初期リプレイ状態(リプレイ当選確率が1/7.3)に戻る。ボーナス1が当選すると、ARTが確定する(AT解除役、又はAT確定役)。なお、ボーナス1が入賞すると赤7図柄が中央横一直線に停止し、メダル3枚を投入後にスタート操作されると、主制御部100は、メインリールを用いたフリーズ演出を行う。この赤7図柄は演出用図柄であり、主制御部100がフリーズ演出中に実行する継続抽選に当選する度に、何度も演出用図柄が中央横一直線に停止する。また、副制御部160は、主制御部100から継続抽選に当選したことを通知される度に、アシスト上乗せ抽選を行い、演出用図柄が中央横一直線に停止したとき、表示演出装置11に映像で表示するようになっている(例えば、上乗せ300ゲーム)。また、スピーカ部12は、音響や音声で上乗せしたことを報知する。

## 【0208】

(2) ボーナス2(第2種役物連続作動装置): 左ドラム2aに(赤ベル/青ベル/黄ベル/緑ベル)の何れか、中ドラム2bに(赤7/黒バー/花)の何れか、右ドラム2cに(赤ベル/青ベル/黄ベル/緑ベル)の何れか、48種類の何れかが有効ライン上に揃って停止すると、獲得枚数は0枚でその後にボーナス2(BB2)が付与される。このボーナス2は、例えば当選確率が1/10程度で、ボーナス2中のゲームの規定投入枚数が1枚、払出し枚数が14枚を超えた時点で終了する。抽選でボーナス2が内部当選し、ボーナス2フラグが立つことにより、ボーナス2が成立可能な状態となる。

## 【0209】

このボーナス2は、ボーナス役が内部当選していない変動表示ゲームで、抽選により単独で内部当選するようになっており、単独当選した場合には、停止スイッチの操作に拘わらず、何れかのボーナス2図柄を100%で有効ライン上に引き込んで必ず作動する。つまり、ボーナス2が単独当選すると取りこぼさないようになっており、その理由は、ART中に取りこぼすと、リプレイが優先されてボーナス2を作動させることが困難になるので、その状態を無くす為である。しかし、仮にボーナス2がリプレイ役や小役と同時当選するようにした場合には、取りこぼすことも当然考えられるが、そのように実施しても本発明の技術範囲に属する。

## 【0210】

(3) 色ベル(ベル1~ベル64): 各ドラムに(赤ベル/青ベル/黄ベル/緑ベル)の何れか64種類のベル図柄が有効ライン上に揃った場合の役名であり、獲得枚数は14

10

20

30

40

50

枚となる。抽選でベルが内部当選すると、ベル 1 ~ ベル 6 4 の条件装置 6 4 個が作動するか又は色ベルの条件装置 1 個が作動して、6 4 種類のベル図柄の何れか 1 つが有効ライン上に表示される。この色ベルが当選すると、停止ボタン部 1 0 の停止操作順序やタイミングに拘わらず、有効ライン上に何れかのベル図柄が停止して必ず入賞する。なお、後述する A T 小役の場合、ベル 1 ~ ベル 6 4 の内から 4 つの条件装置が押し順に応じて立つようになっている。

【 0 2 1 1 】

( 4 ) スイカ ( F R 2 ) : 各ドラムにスイカ図柄が有効ライン上に揃った場合の役名であり、獲得枚数は 1 4 枚となる。抽選でスイカが内部当選すると、F R 2 の条件装置 1 個が作動する。スイカは、単独で当選すると停止ボタン部 1 0 の停止操作順序に拘わらず、有効ライン上にスイカ図柄が停止して必ず入賞する。

10

【 0 2 1 2 】

( 5 ) 1 4 枚チェリー ( F R 3 ) : 左ドラム 2 a に ( チェリー又はリプレイ以外 )、中ドラム 2 b に全ての図柄 ( A N Y )、右ドラム 2 c に ( チェリー ) が有効ライン上に停止すると、獲得枚数は 1 4 枚となる。ボーナス 1 又はボーナス 2 が作動中に停止ボタン部 1 0 を順押し ( 左停止ボタン 1 0 a 中停止ボタン 1 0 b 右停止ボタン 1 0 c ) 又はハサミ押し ( 左停止ボタン 1 0 a 右停止ボタン 1 0 c 中停止ボタン 1 0 b ) すると、1 4 枚チェリーが入賞する。

【 0 2 1 3 】

( 6 ) 1 5 枚チェリー ( F R 4 ) : 左ドラム 2 a に ( チェリー又はリプレイ )、中ドラム 2 b に全ての図柄 ( A N Y )、右ドラム 2 c に ( チェリー ) が有効ライン上に停止すると、獲得枚数は 1 5 枚となる。ボーナス 1 又はボーナス 2 が作動中に停止ボタン部 1 0 を変則押し ( 上記の順押し又はハサミ押し以外の押し順操作 ) すると、1 5 枚チェリーが入賞する。

20

【 0 2 1 4 】

なお、順押し又はハサミ押しで 1 5 枚チェリーが入賞し、それ以外の押し順操作で 1 4 枚チェリーが入賞するようにし、アシストボーナス遊技 ( アシスト機能を発動させて出玉を増やす第 3 のボーナス。A R T 又は A T ボーナスとも称される ) 中において、ボーナス 2 が入賞すると、ボーナス 2 が作動した最初の遊技で「右」と押し順を報知すれば、1 4 枚チェリーが入賞するので、ボーナス 2 は終了しない。そして、次の遊技で「左」と押し順を報知すれば、1 5 枚チェリーが入賞して、ボーナス 2 は終了する。一方、通常遊技中において、順押し又はハサミ押し以外をペナルティ操作とし、ボーナス 2 が入賞しても、ボーナス 2 が作動した最初の遊技で押し順を何も報知しなければ、遊技者は順押し又はハサミ押しをするので、1 5 枚チェリーが入賞して、ボーナス 2 は 1 ゲームで終了する。これにより、A R T 又は A T ボーナス中の純増速度を大幅に向上させることができる。また、ボーナス 1 もボーナス 2 と同じ様にすることが可能である。

30

【 0 2 1 5 】

( 7 ) 通常リプレイ ( 再遊技 1 ) : 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、遊技開始前にメダルが自動的に投入されるので、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 R P 1 フラグを立て、必ずリプレイ図柄が表示される。再遊技 1 が作動しても再遊技確率は変動しない。

40

【 0 2 1 6 】

( 8 ) R T 2 移行リプレイ ( 再遊技 2 ) : 左ドラム 2 a に ( リプレイ )、中ドラム 2 b に ( 赤 7 / 黒 バー / 花 ) の何れか、右ドラム 2 c に ( スイカ )、3 種類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、遊技開始前にメダルが自動的に投入されるので、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 R T 2 移行リプレイが単独で内部当選すると、フラグエリアに R P 2 フラグを立て、必ずこのリプレイ図柄が表示される。再遊技 2 が作動すると再遊技確率が R T 2 状態に変動する。

50

## 【0217】

(9) RT3 移行リプレイ (再遊技3) : 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、遊技開始前にメダルが自動的に投入されるので、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RT3 移行リプレイが単独で内部当選すると、フラグエリアにRP3 フラグを立て、必ずこのリプレイ図柄が表示される。再遊技3が作動すると再遊技確率がRT3 状態に変動する。

## 【0218】

(10) RT4 移行リプレイ (再遊技4) : 左ドラム2aに(スイカ)、中ドラム2bに(赤7/黒バー/花)の何れか、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、遊技開始前にメダルが自動的に投入されるので、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RT4 移行リプレイが単独で内部当選すると、フラグエリアにRP4 フラグを立て、必ずこのリプレイ図柄が表示される。再遊技4が作動すると所定ゲーム数間(例えば、10ゲーム)だけ再遊技確率がRT4 状態に変動及びロックされる。このRT4 状態では、RT2 移行リプレイ及びRT3 移行リプレイは抽選されない。

## 【0219】

(11) 1枚役1 (FR1-1) : 左ドラム2aに(スイカ)、中ドラム2bに(赤7/黒バー/花)の何れか、右ドラム2cに(赤7/黒バー/花)の何れか、9種類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。

## 【0220】

(12) 1枚役2 (FR1-2) : 左ドラム2aに(赤7/黒バー/花)、中ドラム2bに(スイカ)の何れか、右ドラム2cに(赤7/黒バー/花)の何れか、9種類が有効ライン上に揃って停止すると、1枚役2が入賞する。

## 【0221】

(13) 1枚役3 (FR1-3) : 左ドラム2aに(赤7/黒バー/花)、中ドラム2bに(赤7/黒バー/花)の何れか、右ドラム2cに(スイカ)の何れか、9種類が有効ライン上に揃って停止すると、1枚役3が入賞する。

## 【0222】

(14) ベル役のコボシ目(1~n) : 後述するAT小役で色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RT1 状態(リプレイ当選確率が1/7.3の通常リプレイ状態)に変動する。なお、設定変更後やボーナス1が作動したボーナスゲームの終了後に移行する初期リプレイ状態(リプレイが作動する確率は略1/7.3)において、特殊図柄が表示されてもRT1 状態に移行する。

## 【0223】

図103は、AT小役(押し順スイカ)の条件装置の組合せ表である。

## 【0224】

押し順スイカとは、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スイカ小役を入賞させる一方、不正解の場合には、ベル小役を入賞させる時とコボシ目を表示する時、若しくは1枚役を入賞させる当選役を意味する。本発明によると、第2停止操作まで正解して初めてスイカ役を入賞させることができる点で、従来にない画期的な技術と言える。

## 【0225】

押し順スイカ右1は、正解の押し順が右停止ボタン10c 中停止ボタン10b 左停止ボタン10aであり、同じ正解順序の押し順スイカ役は8種類ある。この押し順スイカ役は、押し順データ(右-中-左又は3-2-1)を記憶している。

## 【0226】

押し順スイカ右1が当選して、第一停止で左停止ボタン10aを操作すると、主制御部

10

20

30

40

50

100は、押し順が不正解なので左ドラム2aの有効ライン上に(赤ベル/青ベル/黄ベル/緑ベル)の何れかを停止させる。例えば、赤ベルが有効ライン上に停止すると、中ドラム2bに赤ベルが停止する確率は1/4で、且つ右ドラム2cに赤ベルが停止する確率も1/4となるので、1/16の確率でしか14枚役が揃わない。同様に、第一停止で中停止ボタン10bを操作すると、主制御部100は、押し順が不正解なので中ドラム2bの有効ライン上に(赤ベル/青ベル/黄ベル/緑ベル)の何れかを停止させる。例えば、黄ベルが有効ライン上に停止すると、左ドラム2aに黄ベルが停止する確率は1/4で、且つ右ドラム2cに赤ベルが停止する確率は1/4となるので、1/16の確率でしか14枚役が揃わない。つまり、押し順スイカが当選すると、1/24(2/3×1/16)でベルが入賞し、5/8(2/3×15/16)の確率でベル役のコボシ目が有効ライン上に表示される。

10

#### 【0227】

一方、押し順スイカ右1が当選して、第一停止で右停止ボタン10c(正解の押し順)を操作すると、主制御部100は、右ドラム2cの有効ライン上にスイカを停止させる。その後の第二停止で中停止ボタン10b(正解の押し順)を操作すると、主制御部100は、中ドラム2bの有効ライン上にスイカを停止させ、第三停止で左停止ボタン10aを操作すると左ドラム2aにスイカを停止させて、14枚配当のスイカ小役を入賞させる。

#### 【0228】

しかし、第二停止で左停止ボタン10a(不正解の押し順)を操作すると、主制御部100は、左ドラム2aの有効ライン上に(赤7/黒バー/花)の何れかを停止させ、第三停止で中停止ボタン10bを操作すると中ドラム2bに(赤7/黒バー/花)の何れかを停止させて、1枚小役を入賞させる。つまり、押し順スイカが当選すると、1/6(1/3×1/2)の確率でスイカ小役又は1枚小役が入賞する。ART中には、この正解押し順を副制御部160が映像や音声で報知するようになっている。但し、主制御部100が操作順序を報知するようにしてもよい。

20

#### 【0229】

図103を用いて、上述したAT小役の詳細を他の表現で再説明する。

#### 【0230】

AT小役は、入賞させることが目的の第1小役、及び第1小役の入賞を阻害する目的の第2小役群と第3小役とで構成されている。また、抽選により、AT小役が内部当選すると、1種類の第1小役、第2小役群を構成する4種類の第2小役又は第3小役(図柄組合せは9種類)の何れか(つまり、6種類)の小役が入賞可能な状態となり、停止ボタン部10の操作順序や操作タイミングに従って、6種類の小役の内、何れか1つの小役が入賞するか又は第2小役を取りこぼす様になっている。第1小役を入賞させる為の停止ボタン部10の操作順序は、内部当選したAT小役に対応付けて、主制御部100が備えるROM101に記憶されている。なお、正解となる操作順序データ(第1小役を引き込む為の順序データ)は、ドラム数が3であれば通常は第1~第3までの3つの順序データ(右-中-左又は3-2-1)であるが、最後の停止ドラムは必然的に決まるので、第1及び第2までの2つの順序データ(右-中又は3-2)であってもよい。換言すれば、この操作順序データは、AT小役が当選した場合において、停止ボタン部10が列毎に停止操作されたときの第1小役を入賞させる為のデータとも言える。

30

40

#### 【0231】

更に説明すると、AT小役が内部当選して、停止ボタン部10の第1停止操作が正解の場合には、第1小役及び第3小役の共通図柄を有効ライン上に停止させて、その後に第1小役又は第3小役の何れか一つが入賞する一方、停止ボタン部10の第1停止操作が不正解の場合、その後の停止ボタン部10の操作タイミングに従って、第2小役が入賞するとき、又は取りこぼすときがある。また、停止ボタン部10の第1停止操作が正解の場合、第2停止操作も正解のときには第1小役が入賞する一方、第2停止操作が不正解のときには第3小役が入賞する(但し、取りこぼす可能性がある様にすることもできる。)。実施例では、第1小役と第2小役は払い出し枚数が同じ14枚配当で、第3小役は1枚配当と

50

して記載しているが、これに限定されるものではない。つまり、第2小役の配当を1枚とすることもできる。

#### 【0232】

A T小役右1は、正解の押し順が右停止ボタン10c 中停止ボタン10b 左停止ボタン10aであり、同じ正解順序のA T小役は8種類ある。このA T小役は、入賞可能な8種類の小役の組合せデータと共に、押し順データ(右-中-左又は3-2-1)を記憶している。この小役の組合せデータは、1フラグで小役の組合せを決めてもいいし、又は14個の小役フラグを同時に立てるようにしてもよい。また、それらを組み合わせても実現できる。

#### 【0233】

10

A T小役右1が内部当選して、第一停止で左停止ボタン10aを操作すると、主制御部100は、押し順が不正解なので、左ドラム2aの有効ライン上に引込可能なコマ数以内(一般に4コマ以内)にある(赤ベル/青ベル/黄ベル/緑ベル)の何れか1つを停止させる。例えば、赤ベルが有効ライン上に停止すると、入賞を阻害する目的の第2小役群(赤ベル-赤ベル-赤ベル、黄ベル-黄ベル-赤ベル、緑ベル-緑ベル-赤ベル、青ベル-青ベル-赤ベル)の内、入賞する可能性があるのは(赤ベル-赤ベル-赤ベル)だけとなる。この残った第2小役を入賞させる為の操作タイミングを報知しなければ、その後の停止ボタン操作で、中ドラム2bに赤ベルが偶然に停止する確率は1/4で、且つ右ドラム2cに赤ベルが停止する確率も1/4となるので、1/16の確率でしか14枚役が揃わないことになる。

20

#### 【0234】

また同様に、第一停止で中停止ボタン10bを操作すると、主制御部100は、押し順が不正解なので中ドラム2bの有効ライン上に引込可能なコマ数以内にある(赤ベル/青ベル/黄ベル/緑ベル)の何れかを停止させる。例えば、黄ベルが有効ライン上に停止すると、上述した第2小役群の内、入賞する可能性があるのは(黄ベル-黄ベル-赤ベル)だけとなる。その後の停止ボタン操作で、左ドラム2aに黄ベルが偶然に停止する確率は1/4で、且つ右ドラム2cに赤ベルが停止する確率も1/4となるので、1/16の確率でしか14枚役が揃わないことになる。つまり、A T小役が当選すると、1/24(2/3×1/16)で第2小役が入賞し、5/8(2/3×15/16)の確率で第2小役のコボシ目が有効ライン上に表示される。

30

#### 【0235】

一方、A T小役右1が当選し、操作順序データが示す通り、第一停止操作で右停止ボタン10c(正解の押し順)を操作すると、主制御部100は、右ドラム2cの有効ライン上に第1小役及び3つの第3小役を構成する共通図柄のスイカ図柄を停止させる。その後の第二停止で中停止ボタン10b(正解の押し順)を操作すると、主制御部100は、中ドラム2bの有効ライン上に第1小役を構成するスイカ図柄を停止させ、第三停止で左停止ボタン10aを操作すると左ドラム2aにスイカ図柄を停止させて、14枚配当の第1小役(スイカ小役)を入賞させる。

#### 【0236】

40

しかし、第二停止で左停止ボタン10a(不正解の押し順)を操作すると、主制御部100は、左ドラム2aの有効ライン上に第3小役を構成する(赤7/黒バー/花)の何れかを停止させ、第三停止で中停止ボタン10bを操作すると中ドラム2bに(赤7/黒バー/花)の何れかを停止させて、第3小役(1枚小役)を入賞させる。つまり、A T小役が当選すると、1/6(1/3×1/2)の確率で第1小役又は第3小役が入賞する。A R T中には、副制御部160が、第1小役を入賞させる為の正解押し順を映像や音声で報知するようになっている。但し、主制御部100が、正解の操作順序を報知するようにしてもよい。

#### 【0237】

図113は、2回押し順タイプ(6択)のA T小役の説明図である。

#### 【0238】

50



A T小役中1は、入賞させることが目的の第1小役（スイカ役）、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（赤ベル - 赤ベル - 赤ベル、黄ベル - 赤ベル - 黄ベル、緑ベル - 赤ベル - 緑ベル、青ベル - 赤ベル - 青ベル）、及び第1小役の入賞を阻害する目的の第3小役（図柄組合せは、左ドラムに（赤7 / 黒バー / 花）の何れか、中ドラムにスイカ、右ドラムに（赤7 / 黒バー / 花）の何れかの9種類）が入賞可能な小役である（図113（A）参照）。

#### 【0239】

主制御部100は、変動表示ゲームを開始すると、複数のA T小役の中から1つを抽選により内部当選させ、抽選結果及び停止ボタン部10の操作に応じて、左ドラム2a、中ドラム2b及び右ドラム2c（複数の図柄列）を所定位置に停止させるようにドラム部2の停止制御を行う。ROM101は、抽選される複数のA T小役に対応付けて、停止スイッチの操作順序を操作順序データ（この場合、中 左 右又は2 - 1 - 3）として記憶している。また、ROM101には、第1小役であるスイカ役の配当14枚（所定枚数）、第2小役である色ベル役の配当14枚及び第3小役である1枚役1～1枚役3の配当1枚が記憶されている。

10

#### 【0240】

主制御部100は、内部当選したA T小役の操作順序が中 左 右であることを認識又は確認し、停止ボタン部10の第一停止操作が第1小役を入賞させる為の操作順序である場合（即ち、中停止ボタン10bの場合）、第1小役及び第3小役の共通図柄であるスイカ図柄を有効ライン上に停止させる。次に、主制御部100は、停止ボタン部10の第二停止操作が第1小役を入賞させる為の操作順序である場合（即ち、左停止ボタン10aの場合）、第1小役図柄であるスイカ図柄を有効ライン上に停止させて第1小役をテンパイ状態とし、その後の停止操作で第1小役を入賞させる。一方、主制御部100は、第二停止操作が第1小役を阻害する操作順序（即ち、右停止ボタン10c）であるとき、第3小役図柄を有効ライン上に停止させて第3小役をテンパイ状態にする。そして、その後の停止操作で第3小役を入賞させる。

20

#### 【0241】

これに対して、主制御部100は、内部当選した操作順序が中 左 右であることを認識し、停止ボタン部10の第一停止操作が第1小役を阻害する操作順序である場合、（即ち、左停止ボタン10a又は右停止ボタン10cの場合）、赤ベル、黄ベル、緑ベル又は青ベルからなる4種類の第2小役図柄の内、有効ライン上に引込可能なコマ数以内にある1つの第2小役図柄を停止させる。例えば、右ドラム2cの有効ライン上に赤ベル図柄が停止すると、その後の停止操作で第2小役である（赤ベル - 赤ベル - 赤ベル）を入賞させるか又は第2小役のコボシ目図柄を有効ライン上に表示する。

30

#### 【0242】

2回押し順タイプのA T小役は、第2小役の色ベル図柄が4種類あるので引き込み率は6.25パーセント（1 / 16）であるが、第1小役のスイカ及び第3小役の1枚役1～1枚役3は100パーセントである（図113（B）参照）。

#### 【0243】

図113（C）に示した通り、2回押し順タイプのA T小役の場合、第一停止操作を中停止ボタン10b又は右停止ボタン10cの何れかに限定し、正解押し順4択にしても、変則押しの期待枚数を4.2枚と低く抑えることができる。また、順押し又はハサミ押しの期待枚数を1枚以下にできる。その結果、変則押し（順押し又はハサミ押し以外）による攻略を防止できると共に、第一停止操作が左停止ボタン10aの正解押し順のA T小役を無くすことができるので、図柄配列上の自由度が増し、更に押し順不問小役の割合が増やせるので、演出もやりやすくなるという特有の効果がある。

40

#### 【0244】

図197は、通常時（ボーナス未作動時）の配当表である。図102との相違点は、1枚役4～1枚役6が増えただけなので、その部分のみを説明し、他は援用する。

#### 【0245】

50

(15) 1枚役4 (FR1 - 4) : 左ドラム2 aに(リプレイ)、中ドラム2 bに(赤7 / 黒バー / 花)の何れか、右ドラム2 cに(赤7 / 黒バー / 花)の何れか、9種類が有効ライン上に揃って停止すると、1枚役4が入賞する。

【0246】

(12) 1枚役5 (FR1 - 5) : 左ドラム2 aに(赤7 / 黒バー / 花)、中ドラム2 bに(リプレイ)の何れか、右ドラム2 cに(赤7 / 黒バー / 花)の何れか、9種類が有効ライン上に揃って停止すると、1枚役5が入賞する。

【0247】

(13) 1枚役6 (FR1 - 6) : 左ドラム2 aに(赤7 / 黒バー / 花)、中ドラム2 bに(赤7 / 黒バー / 花)の何れか、右ドラム2 cに(リプレイ)の何れか、9種類が有効ライン上に揃って停止すると、1枚役6が入賞する。

【0248】

(14) 単チェリー役(単チェ) : 左ドラム2 aに(チェリー)、中ドラム2 bに全ての図柄(ANY)、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14枚となる。なお、右ドラム2 cの図柄を(ANY)としてもよい。

【0249】

図198は、AT小役2(押し順スイカ2)の条件装置の組合せ表である。

【0250】

押し順スイカ2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スイカ小役を入賞させる一方、不正解の場合には、ベル小役を入賞させる時とコボシ目を表示する時がある当選役を意味する。AT小役2によれば、第1停止操作だけが正解であれば、第2、第3停止操作の順序に拘わらず、上述の押し順スイカと同様に、スイカ役を入賞させることができる。上述した押し順スイカ又は押し順スイカ2が当選し、操作順序の指示が第一回胴及び第二回胴(及び第三停止)までの場合と、第一回胴だけの場合があり、何れの場合も同じスイカ小役が入賞するようにできるので、従来にない画期的な技術と言える。

【0251】

押し順スイカ2右1は、正解の押し順が右停止ボタン10c ANY ANYであり、同じ正解順序の押し順スイカ2役は8種類ある。この押し順スイカ2役は、押し順データ(右又は3)を記憶している。

【0252】

押し順スイカ2右1が当選して、第一停止で左停止ボタン10aを操作すると、主制御部100は、押し順が不正解なので、左ドラム2 aの有効ライン上に(赤ベル / 青ベル / 黄ベル / 緑ベル)の何れかを停止させる。例えば、赤ベルが有効ライン上に停止すると、中ドラム2 bに赤ベルが停止する確率は1 / 4で、且つ右ドラム2 cに赤ベルが停止する確率も1 / 4となるので、1 / 16の確率でしか14枚役が揃わない。同様に、第一停止で中停止ボタン10bを操作すると、主制御部100は、押し順が不正解なので中ドラム2 bの有効ライン上に(赤ベル / 青ベル / 黄ベル / 緑ベル)の何れかを停止させる。例えば、黄ベルが有効ライン上に停止すると、左ドラム2 aに黄ベルが停止する確率は1 / 4で、且つ右ドラム2 cに赤ベルが停止する確率は1 / 4となるので、1 / 16の確率でしか14枚役が揃わない。つまり、押し順スイカ2が当選すると、1 / 24 (2 / 3 × 1 / 16) でベルが入賞し、5 / 8 (2 / 3 × 15 / 16) の確率でベル役のコボシ目が有効ライン上に表示される。

【0253】

その一方、押し順スイカ2右1が当選して、第一停止で右停止ボタン10c(正解の押し順)を操作すると、主制御部100は、右ドラム2 cの有効ライン上にスイカを停止させる。その後の第二停止で中停止ボタン10b又は左停止ボタン10aの何れの順序で操作しても、中ドラム2 b及び左ドラム2 aの有効ライン上にスイカを停止させ、第三停止で14枚配当のスイカ小役を入賞させる。つまり、正解操作が3択となる。

【0254】

10

20

30

40

50

その理由は、同時に当選している 1 枚役 6 の入賞図柄は、左ドラム 2 a が（赤 7 / 黒バー / 花）の何れか、中ドラム 2 b が（赤 7 / 黒バー / 花）の何れか、右ドラム 2 c がリプレイ図柄であり、右ドラム 2 c にスイカ図柄が停止すると、1 枚役 6 は既にハズレ状態となっているからである。つまり、押し順スイカ 2 が当選すると、1 / 3 の確率でスイカ小役が入賞する。ART 中（アシスト機能の発動中）には、この正解押し順を副制御部 1 6 0 が映像や音声で報知するようになっている。但し、主制御部 1 0 0 が操作順序を報知するようにしてもよい。なお、副制御部 1 6 0 は、通常遊技中（非 ART 中）に左停止ボタン 1 0 a が最初に操作されると、ペナルティを与えないようになっている。例えば、副制御部 1 6 0 は、第一停止操作で右停止ボタン 1 0 c 又は中停止ボタン 1 0 b が操作されて、押し順スイカや押し順スイカ 2 が入賞したり、押し順リプレイが入賞すると、アシスト抽選をしなかったり、天井ゲーム数までの回数を加算しなかったり等、遊技者にとって不利になるようにペナルティを与えるようになっている。従って、遊技者は、たとえ出率の低くても、アシスト機能を発動させる為に、第一停止操作で左停止ボタン 1 0 a を操作するようになる。

#### 【 0 2 5 5 】

図 1 9 9 は、1 回押し順タイプ（3 択）の ART 小役 2 の説明図である。

#### 【 0 2 5 6 】

ART 小役 2 中 1 は、入賞させることが目的の第 1 小役（スイカ役）及び第 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（赤ベル - 赤ベル - 赤ベル、黄ベル - 赤ベル - 黄ベル、緑ベル - 赤ベル - 緑ベル、青ベル - 赤ベル - 青ベル）が入賞可能な小役である一方、当選フラグを変更する目的の第 4 小役（図柄組合せは、左ドラムに（赤 7 / 黒バー / 花）の何れか、中ドラムにリプレイ、右ドラムに（赤 7 / 黒バー / 花）の何れかの 9 種類）であり、第 4 小役は入賞しない（図 1 9 9（A）参照）。

#### 【 0 2 5 7 】

主制御部 1 0 0 は、変動表示ゲームを開始すると、複数の ART 小役 2 の中から 1 つを抽選により内部当選させ、抽選結果及び停止ボタン部 1 0 の操作に応じて、左ドラム 2 a、中ドラム 2 b 及び右ドラム 2 c（複数の図柄列）を所定位置に停止させるようにドラム部 2 の停止制御を行う。ROM 1 0 1 は、抽選される複数の ART 小役に対応付けて、停止スイッチの操作順序を操作順序データ（この場合、中 ANY ANY 又は 2 - ANY - ANY）として記憶している。また、ROM 1 0 1 には、第 1 小役であるスイカ役の配当 1 4 枚（所定枚数）、第 2 小役である色ベル役の配当 1 4 枚及び第 4 小役である 1 枚役 4 ~ 1 枚役 6 の配当 1 枚が記憶されている。

#### 【 0 2 5 8 】

主制御部 1 0 0 は、内部当選した ART 小役 2 の操作順序が中であることを認識又は確認し、停止ボタン部 1 0 の第一停止操作が第 1 小役を入賞させる為の操作順序である場合（即ち、中停止ボタン 1 0 b の場合）、第 1 小役図柄であるスイカ図柄を有効ライン上に停止させる。次に、主制御部 1 0 0 は、停止ボタン部 1 0 の第二停止操作が左右の何れであっても、第 1 小役図柄であるスイカ図柄を有効ライン上に停止させて第 1 小役をテンパイ状態とし、その後の停止操作で第 1 小役を入賞させる。

#### 【 0 2 5 9 】

これに対して、主制御部 1 0 0 は、内部当選した操作順序が中 左 右であることを認識し、停止ボタン部 1 0 の第一停止操作が第 1 小役を阻害する操作順序である場合、（即ち、左停止ボタン 1 0 a 又は右停止ボタン 1 0 c の場合）、赤ベル、黄ベル、緑ベル又は青ベルからなる 4 種類の第 2 小役図柄の内、有効ライン上に引込可能なコマ数以内にある 1 つの第 2 小役図柄を停止させる。例えば、右ドラム 2 c の有効ライン上に赤ベル図柄が停止すると、その後の停止操作で第 2 小役である（赤ベル - 赤ベル - 赤ベル）を入賞させるか又は第 2 小役のコボシ目図柄を有効ライン上に表示する。

#### 【 0 2 6 0 】

2 回押し順タイプの ART 小役は、第 2 小役の色ベル図柄が 4 種類あるので引き込み率は 6 . 2 5 パーセント（1 / 1 6）であるが、第 1 小役のスイカは 1 0 0 パーセントで、第

10

20

30

40

50

4小役の1枚役4～1枚役6は0パーセントである(図199(B)参照)。

【0261】

図199(C)に示した通り、1回押し順タイプのAT小役2の場合、第一停止操作を中停止ボタン10b又は右停止ボタン10cの何れかに限定し、正解押し順を2択にしても、変則押しの期待枚数を7枚と比較的低く抑えることができる。また、順押し又はハサミ押しの期待枚数を1枚以下にできる。上述した2回押し順タイプのAT小役と、この1回押し順タイプのAT小役2を含めて抽選すれば、変則押し(順押し又はハサミ押し以外)による攻略を防止できると共に、第一停止操作が左停止ボタン10aの正解押し順のAT小役を無くすることができるので、図柄配列上の自由度が増す。また、押し順不問小役の割合が増やせるので、演出もやりやすくなるという特有の効果がある。更に、押し順指示が第一停止回胴だけの場合と、第一停止回胴及び第二停止回胴の場合(つまり、第三停止までの場合)とで、同じスイカ小役を入賞させることが可能となる。

10

【0262】

図200は、窓部の図柄表示状態を示した模式図である。

【0263】

主制御部100は、通常の変動表示ゲーム(通常遊技)又はアシスト機能が発動中(ART中)の変動表示ゲームで、乱数抽選(絵柄抽選)により単チェリー役及びスイカ役(図197参照)が同時に内部当選すると、単チェリー役及びスイカ役2つのフラグ(条件装置)を作動させ、停止操作の順序やタイミングに拘わらず、単チェリー役又はスイカ役の何れかを必ず入賞させる。

20

【0264】

図200(A)は、ドラム部2の全てのリールが回転している状態を示している。この状態で、遊技者が第一停止で左停止ボタン10aを、No.3のリプレイが基準位置にある時(No.2の赤7が有効ライン上にある時)に停止操作すると、主制御部100は、4コマだけリールを滑らせてNo.18のチェリーを有効ライン上に停止させる(図200(B)参照)。なお、No.2の赤7～No.19のスイカが基準位置にある時に停止操作しても、No.18のチェリーが有効ライン上に停止する。

【0265】

図200(C)は、図200(A)と同様に、ドラム部2の全てのリールが回転している状態を示している。この状態で、遊技者が第一停止で左停止ボタン10aを、No.18のチェリーが基準位置にある時(No.17の花が有効ライン上にある時)に停止操作すると、主制御部100は、4コマだけリールを滑らせてNo.13のチェリーを有効ライン上に停止させる(図200(B)参照)。なお、No.17の赤7～No.14のスイカが基準位置にある時に停止操作しても、No.13のチェリーが有効ライン上に停止する。

30

【0266】

図201は、窓部の図柄表示状態を示した模式図である。上述と同様に、単チェリー役及びスイカ役が同時に内部当選している状態である。

【0267】

図201(A)は、ドラム部2の全てのリールが回転している状態を示している。この状態で、遊技者が第一停止で左停止ボタン10aを、No.13のチェリーが基準位置にある時(No.12の黒バーが有効ライン上にある時)に停止操作すると、主制御部100は、3コマだけリールを滑らせてNo.9のスイカを有効ライン上に停止させる(図201(B)参照)。なお、No.12の黒バー～No.10のリプレイが基準位置にある時に停止操作しても、No.9のスイカが有効ライン上に停止する。

40

【0268】

図201(C)は、図201(A)と同様に、ドラム部2の全てのリールが回転している状態を示している。この状態で、遊技者が第一停止で左停止ボタン10aを、No.9のスイカが基準位置にある時(No.8のリプレイが有効ライン上にある時)に停止操作すると、主制御部100は、4コマだけリールを滑らせてNo.4のスイカを有効ライン

50

上に停止させる（図201（B）参照）。なお、No. 8のリプレイ～No. 5のリプレイが基準位置にある時に停止操作しても、No. 4のスイカが有効ライン上に停止する。

【0269】

即ち、単チェリー役（第1役）及びスイカ役（第1役と異なる第2役）が同時に内部当選している場合、第一停止操作が左停止ボタン10aで、且つ、左ドラム2aの第1領域（No. 1～No. 3、No. 14～No. 20の図柄が基準位置にある範囲）で操作されると、主制御部100は単チェリー役の図柄を有効ライン上に停止させる。なお、単チェリー役の図柄組合せは、チェリー図柄、（ANY）、スイカ図柄なので、左ドラム2aの有効ライン上にチェリー図柄が停止しただけでは入賞とならない。しかし、右ドラム2cは如何なるタイミングで操作されてもスイカ図柄を有効ライン上に停止させることができるので、単チェリー役は必ず入賞してメダルを獲得することができる。また、単チェリー役の図柄組合せを、チェリー図柄、（ANY）、（ANY）としてもよい。更に、払出しのある小役ではなく、リプレイ役（再遊技）とすることも可能である。

10

【0270】

一方、単チェリー役及びスイカ役が同時に内部当選している場合、第一停止操作が左停止ボタン10aで、且つ、左ドラム2aの第2領域（No. 4～No. 13の図柄が基準位置にある範囲、第1領域と異なる第2領域）で操作されると、主制御部100はスイカ役の図柄を有効ライン上に停止させる。左ドラム2aの有効ライン上にチェリー図柄が停止しただけでは入賞とならない。また、中ドラム2b及び右ドラム2cは如何なるタイミングで操作されてもスイカ図柄を有効ライン上に停止させることができるので、スイカ役は必ず入賞してメダルを獲得することができる。同様に、スイカ役を払出しのある小役ではなく、リプレイ役（再遊技）とすることも可能である。

20

【0271】

図202は、窓部の図柄表示状態を示した模式図である。上述と同様に、単チェリー役及びスイカ役が同時に内部当選している状態である。

【0272】

図202（A）は、ドラム部2の全てのリールが回転している状態から、遊技者が第一停止で右停止ボタン10cを停止操作し、スイカ図柄が有効ライン上に停止したことを示している。スイカ図柄同士の間隔は4コマなので、主制御部100は、右停止ボタン10cがどのようなタイミングで操作されても、スイカ図柄を有効ライン上に引き込んで停止させることができる。

30

【0273】

図202（B）は、図202（A）の状態から、遊技者が第二停止で中停止ボタン10bを停止操作し、スイカ図柄が有効ライン上に停止したことを示している。同様に、スイカ図柄同士の間隔は4コマなので、主制御部100は、中停止ボタン10bがどのようなタイミングで操作されても、スイカ図柄を有効ライン上に引き込んで停止させることができる。図202（B）の状態は、所謂スイカのテンパイ状態である。なお、第一停止操作が中停止ボタン10bで、第二停止操作が右停止ボタン10cであっても、同様にスイカのテンパイ状態となる。

【0274】

40

図202（C）は、図202（B）の状態から、遊技者が第三停止で左ドラム2aの第1領域（No. 1～No. 3、No. 14～No. 20の図柄が基準位置にある範囲）で操作すると、主制御部100は単チェリー役の図柄を有効ライン上に停止させる。単チェリー役の図柄組合せは、チェリー図柄、（ANY）、スイカ図柄なので、単チェリー役が入賞となる。なお、単チェリー役の図柄組合せを、チェリー図柄、（ANY）、（ANY）としてもよく、その場合は、スイカ図柄が右ドラム2cの有効ライン上に停止する必要はない。

【0275】

図202（D）は、図202（B）の状態から、遊技者が第三停止で左ドラム2aの第2領域（No. 4～No. 13の図柄が基準位置にある範囲）で操作すると、主制御部1

50

00はスイカ図柄を有効ライン上に停止させ、スイカ役を入賞させる。単チェリー役とスイカ役の配当は同じである。なお、図202(C)において、主制御部100はチェリー図柄停止させて単チェリー役を入賞させたが、第三停止で左ドラム2aの第1領域が操作されても、スイカ図柄を有効ライン上に停止させて、スイカ役を入賞させるようにしてもよい。つまり、第一停止が左ドラム2a以外の場合は、スイカ図柄を引き込んで入賞させてもよい。また、図201(B)の状態から、遊技者が第二停止で中停止ボタン10bを停止操作した場合、ベル図柄(スイカ図柄以外の図柄)を有効ライン上に停止させるようにすれば、順押し又はハサミ押しで、チェリー図柄、ベル図柄、スイカ図柄となる一方、それ以外の操作で、チェリー図柄、スイカ図柄、スイカ図柄と停止表示させて、単チェリー役を入賞させることができる。

10

#### 【0276】

例えば、チェリー、又はスイカに当選するとART確定とした場合、チェリー及びスイカを同時に当選させ、赤セブン付近を狙えば第1停止でART当選を報知できる一方、黒バー付近を狙えば第3停止でスイカが揃ってART当選を報知できる。

#### 【0277】

図203は、表示演出装置に表示される演出映像である。この明細書で説明するアシスト機能を有する全ての遊技機の実施例で、以下の表示演出を採用することができる。

#### 【0278】

表示演出装置11の画面は、概ね3つウィンドウで構成されている。中央部は演出ウィンドウであり、マスが示唆するイベント内容の詳細を表示する。その下側は、配当ウィンドウであり、当選役と結果の関係を表示する。演出ウィンドウの右側はマップウィンドウであり、マップと現在位置を表示する。

20

#### 【0279】

マップウィンドウに表示されるマップは、複数個のマスで構成されており、ゲーム(遊技)を行う為にメダルが投入(ベット操作による投入やリプレイ役の入賞による疑似的な投入も含む)されると、キャラクタ(移動体)が1マスずつ上に進んで行く。このマップが最初に表示された状態では、一番下のマスにキャラクタが表示される。つまり、前に表示されていたマップ(直前のマップ)の一番上にキャラクタが表示されている状態で、遊技者がMAXベット操作をすると、直前のマップが消え、このマップが選択されて、表示された新マップの最下段のマスにキャラクタが表示される。遊技者が、スタート操作 停止操作 MAXベット操作をすると、キャラクタが最下段マスから一つ上に移動して、この表示状態となる。なお、リプレイ役が入賞するとタイマーが働いて計時を開始し、所定時間経過(例えば、15秒経過)すると、疑似的な投入(「自動投入」とも言う)が行われて投入枚数LED4aが3つ点灯する。この計時を中止するには、遊技メダルの直接投入又はMAXベット操作をすればよい。

30

#### 【0280】

図204は、マップ及びシナリオの概念図である。

#### 【0281】

マップは番号1～番号Nまでの複数個で構成されており、ROM161に記憶されている(図204(A)参照)。各マップ同士は、複数のマスの組合せ又は配置がそれぞれ異なり、左側の通常ルートと右側のチャンスルートが存在する。但し、この図には表示していないが、1つのルートしかないマップも存在する。

40

#### 【0282】

シナリオは、選択されるマップの順番を決めるものであり、1番目からM番目の順でマップが選択される(図204(B)参照)。シナリオは番号1～番号Lまでの複数個で構成されており、ROM161に記憶されている。副制御部160は、ATボーナスが終了すると、抽選により、番号1～番号Lの何れかのシナリオ一つを決定し、マップの1番目から順に表示演出装置11に表示する。また、設定変更された場合にも、シナリオ抽選が実行される。マップの1番目の最終マスにキャラクタが到達し、MAXベット操作されると、マップの2番目が選択され、それをマップのM番目まで繰り返す。そして、M番目の

50

マップの最終マスは当りマスとなっており、キャラクタが最終マスに到達すると、ボーナス当選となりアシスト機能が発動する。つまり、シナリオはボーナス当選までの道のり（ストーリー）であり、天井ゲーム数と言うことができる。なお、当然ながら、最終マスに到達するまでに、バトル勝利などでATボーナスが当選する場合は殆どである。例えば、シナリオ2は、1番目と3番目がマップ番号4であり、1つのシナリオに同じマップが割り当てられることもある。

【0283】

図205は、移動体及びマスの説明図である。

【0284】

図205（A）は移動体であり、表示演出ストーリーに登場する主人公の女性キャラクタである。

10

【0285】

図205（B）は複数種類ある演出用のマスの一部を示しており、マスの中のアイコンで示す演出（イベント）が行われる。空白マスは、ランダムで何らかの演出が起こるかも知れないことを示している。宝箱マスは、ポイント（コインや宝石の数量等であって、遊技メダル以外の遊技上の特典）が貰えることを示している。クエスチョンマスは、ランダムで何らかの演出が必ず起こることを示している。罠マスは、ポイントが減る可能性があり、ピンチであることを示している。ボス注意マスは、敵ボスのキャラクタが出現する可能性があることを示しており、敵ボスを倒すとアシストボーナスの当選となる。分岐マスは、獲得しているポイントを使って、通常ルートから分岐したより良いチャンスルートへ移行可能であることを示している。これらの演出マスの配置抽選は、直前のマップから新マップを表示する時に、遊技状態（低確率状態、中確率状態、高確率状態）に応じて、配置位置及び個数が決定される。これにより、ほぼ無限の配置パターンが生まれる。

20

【0286】

ここで、図203に戻って、説明を続ける。図203の状態、スタート操作 停止操作 MAXベット操作をすると、キャラクタが左に一つだけマスを移動し、再びスタート操作 停止操作 MAXベット操作をすると、キャラクタが上に一つだけ移動して宝箱マスに到達する。1Gにつき1マス進む双六の様な画期的なゲーム性があり、マップ上のマスが見えているので後何ゲームで熱い演出が行われるのか一目瞭然となる。演出ウィンドウには、主人公の女性キャラクタと宝箱演出が表示される。左上には、現在獲得しているコインの数が表示される（即ち、29枚）。配当ウィンドウには、主制御部100が行う役抽選結果に応じて獲得するコインの数が表示され、ハズレの場合に10枚、ベル役の場合に20枚、リプレイの場合に30枚、レア小役（チェリー、スイカ、チャンス目）の場合に100枚となる。なお、ベル役は、ベルリプレイ役であってもよいが、強ベル役であれば、獲得枚数は100枚に変更される。この場合、ハズレとなって10枚獲得し、コインの数が39枚と仮定する。

30

【0287】

図206は、表示演出装置に表示される演出映像である。

【0288】

主人公の女性キャラクタが宝箱マスから2つ上に移動し、分岐マスに到達した状態を示している。宝箱マス上に女性キャラクタが重ねて一旦表示されるが、その後に宝箱マスが浮き上がり、宝箱マスと女性キャラクタが交互に表示され、それが演出終了まで繰り返される。

40

【0289】

演出ウィンドウ左上に、コイン枚数39が表示されている。分岐マスでは分岐演出が実行され、分岐の妖精キャラクタが出現する。妖精キャラクタは、「へっ・・コインを払えば通してやるぜ。無ければ草でも食って帰れ。」と悪態を吐く。配当ウィンドウには、右のチャンスルートに行く為に必要とするコインの数量が、開始操作の前に表示される。この分岐演出では、何の小役が出たらどうなるかを明確に表示するので、遊技者はスタート操作に力が入るのである。この場合、役抽選結果がハズレでコイン50枚又はリプレイで

50

コイン40枚必要となるので、通常ルートが選択される一方、ベルでコイン30枚又はレア小役でコイン0枚必要となるので、チャンスルートが選択される。通常ルートは、クエスチョンマス2つで10マスある。一方、チャンスルートは、ボス注意マス2つと宝箱マス1つで8マスなので、遊技に有利な演出マス数と通過すべきマス数が少ないので、通常ルートよりも遥かに有利なのである。

#### 【0290】

図207は、遊技状態遷移図である。

#### 【0291】

副制御部160は、AT通常遊技状態で残りゲーム数が0となり、AT逆転演出で終了が選択された場合、通常遊技状態となる。この通常遊技状態及び連続演出が、一般的に言う通常遊技である。図207の他の状態は、AT状態又はAT発動可能な状態と言える。副制御部160は、通常遊技状態になった場合、又は設定変更された場合、シナリオ抽選を実行して、シナリオは番号1～番号Lの何れか一つを選択する。各シナリオには、当選確率が何%かが割り付けられている。

#### 【0292】

図206の状態から、主人公の女性キャラクタがチャンスルートを5つ進み、ボス注意マスに到達して、敵ボスのキャラクタが出現すると、バトルに発展して連続演出が行われる。

#### 【0293】

図208は、表示演出装置に表示される演出映像である。

#### 【0294】

主人公の女性キャラクタと敵ボスとがミッション形式のバトルを行い、数ゲーム内で規定の条件を満たせば、敵ボスに勝利しATボーナス当選となる。バトル連続演出中に行われる役抽選結果によって、例えば、壊せる柱の数が決められており、マップウィンドウにはゲーム数と攻撃内容が表示される。図208(A)は、ベル役で攻撃がヒットすることを示している。当然ながら、レア小役であればヒット数も多くなり、一撃で全ての柱を壊すことも可能である。図208(B)は、女性キャラクタが敵ボスに勝利し、ATボーナスが当選したことを示している。図207に示す連続演出の勝利でAT初期ゲーム数決定ゾーンへと移行する一方、敗北で通常遊技状態に戻り、図206に示すチャンスルートを進んで行くことになる。

#### 【0295】

図209は、表示演出装置に表示される演出映像であり、図207の遊技状態遷移図に対応している。図210は、表示演出装置に表示される演出映像である。

#### 【0296】

副制御部160は、バトルに勝利すると、AT初期ゲーム数決定ゾーンへと移行し、AT初期値を決定する。マップウィンドウにはマップが表示され、マップのマスには上乗せゲーム数が表示される。この場合、一番左のルートが上乗せ10ゲーム、20ゲーム、50ゲームがあるので最も良いコースである。例えば、キャラクタが上乗せ10ゲームのマスに進み、役抽選結果が、リプレイであれば1倍、ベルであれば2倍、チェリーであれば5倍、スイカであれば10倍になるので、遊技者はレバー操作に気合いがこもる。真ん中のルートが上乗せ20ゲーム、一番右のルートが上乗せ10ゲームで、最後のマスでそれぞれ50ゲームが上乗せされる。

#### 【0297】

図211は、表示演出装置に表示される演出映像である。

#### 【0298】

マップウィンドウにはマップが表示され、マップのマスには演出が表示され、ATゲームでMAXベットされる度に、キャラクタが1マス移動する。右側がチャンスルートであり、ボスと遭遇するとATゲーム数の上乗せチャンスとなる。AT中は“オーブ”を集めることができ、多くのオーブが集まるとAT逆転演出ゾーンでチャンスが増える。オーブは演出でいい結果が出ると獲得できるので、通常のコインと同じだが、使い方コインでは

10

20

30

40

50



大きく異なっている。図では、オーブを3つ獲得していることを示している。

【0299】

図212は、表示演出装置に表示される演出映像である。

【0300】

A Tバトル演出に移行すると、主人公キャラと敵ボスとのバトルに発展し、HP（ヒットポイント、体力）の削り合いとなる。マップウィンドウにはマップが表示され、ガチ抽選（役抽選）でどれだけダメージを与えられるかが直接記載されている。また、マスにより“攻撃”するのか又は“防御”するのか等が既に決定されている。どのマスで“チャンス”か“危機”かを遊技者は察知できるので、気合が入ることになる。バトルは続く為、ループするMAPとなっている。ガチ抽選でダメージを与え、HP（体力）を0にして、敵ボスを打ち倒して勝利出来れば上乗せステージへ移行する。

10

【0301】

図213は、表示演出装置に表示される演出映像である。

【0302】

A T上乗せ演出に移行すると、A T上乗せ抽選が行われる。マップウィンドウにはマップが表示され、数字で上乗せゲーム数が表示される。10のマスが選択されている状態を示しており、リプレイ以外なら10ゲームが獲得される。終了マスに止まってもガチ抽選でリプレイ以外なら回避可能であり、永久ループを目指すこともできる。SPマスはスペシャルマスであり、スペシャルボタンの押下で抽選が実行され、上乗せマスの数字が書き換えられる。例えば、1回目で書き換え5ゲームが当選すると、左横の50マスの数字が55に変化する。ほぼ同時に抽選に継続又はパンク（終了）が決定され、継続の場合には再度スペシャルボタンを押下可能となるが、パンクが決定されると終了する。これを繰り返し、継続が決定される度に次のマスの数字が書き換えられる。2回目の押下で、当選した値が10ゲームであれば、横の空白マスに数字10が書き換えられる。3回目の押下で、当選した値が40ゲームであれば、終了マスの上のマスに数字40が書き換えられる。これをパンクが決定されるまで繰り返すので、遊技者には魅力的であり、大変興奮する。

20

【0303】

図214は、表示演出装置に表示される演出映像である。

【0304】

A T通常遊技状態で残ゲーム数が0Gになったら“逆転ステージ”へ移行する（A T逆転演出）。オーブがあればその数だけ押し順ナビが発生し、転落を免れることができる。数字マスに到達すると、その分だけA Tゲーム数を獲得して、A T通常遊技状態へ移行することができるが、終了が選択されると通常遊技状態に戻る。

30

【0305】

上記アイデアのポイントは、（1）天井までのシナリオを以下の方式であらかじめ決めておく点、（2）スゴスロはマスの集合体のMAPと、そのMAPの順番を決めるシナリオで構成されており、このシナリオを抽選することにより、天井までARTをどのように当てるかが決められる点（スゴスロはあくまでARTに当選するために良いMAPに移行する確率である）、（3）マスのレベル管理として、マスにあらかじめレベル（例えば、1～3とか）を設定しておき、高確率状態だと上位のレベルを参照するなどの処理を行う点、（4）コインを集めて良い抽選状態へ移行する。通常時はART当選に対してではなく、コインというポイントを溜め、その溜まり具合に寄って良い抽選状態へ移行する点、（5）SPボタンPUSHのガチ抽選でマスを変える。SPボタン押下のロジックで抽選状態を変化させる点。ゲーム数上乗せではなくあくまで抽選状態を変化させるのがポイントである。

40

【0306】

ペナルティ区間として、通常遊技状態で変則押し（第一停止操作が左停止ボタン以外の操作。又は順押し又はハサミ押し以外の操作）を行った場合、所定ゲーム数だけマスの移動ができないようにして、前の状態を維持する。また、遊技者に有利なあらゆる抽選や処理を行わない。

50

## 【0307】

図215は、不正防止のための演算回路の構成を示すブロック図である。

## 【0308】

163は、画像処理制御用のCPU（演出制御装置）であり、アドレスバス及びデータバスを介して内蔵記憶手段としての内部ROM163a及び副制御部160と接続されている。161は、副制御部160がサブブロック全体の制御を行う手順を記述した制御プログラムを記憶するROMである。また、副制御部160は、後述する演算回路を介してハード的に接続されており、パワーオンリセットが入ると、ROM161が記憶するプログラム（実行ファイル）を実行し、初期チェックを行った後に、遊技開始の待機状態となる。副制御部160とCPU163とは、データの送受信が相互に可能である。CPU163は、パワーオンリセットが入ると、初期チェックを行った後に、遊技開始の待機状態となると共に、ROM161が記憶するプログラム（実行ファイル）を構成するデータを読み出して、演算により比較用認証コードを求める。また、ROM161が記憶する認証コードを読み出して記憶する。

10

## 【0309】

副制御部160の入力側は、CPU163と接続されたアドレスカウンタ164と接続されており、出力側はROM161が記憶する16nビットデータ（ $n = 1, 2, 3$ 等の自然数、本実施例では $n = 1$ ）を一時的に記憶するレジスタ165と接続されている。このレジスタ165の出力側は、セクター166と接続され、セレクトされた2つの8nビットデータのの一つと8ビットレジスタ168に一時的に記憶されたデータ（最初は0）とを演算する8ビット演算器167に入力される。本実施例では、演算器167として加算器を用いている。つまり、副制御部160は、ROM161に記憶するデータを演算器167に出力するようになっている。

20

## 【0310】

演算されたデータは8ビットレジスタ168に一時保存され、その演算データと残りの8ビットデータとが演算器167に入力される。8ビット演算器167の算出結果は、8ビットレジスタ168に格納される。演算器167としては、加算器、減算器、積算器又は割算器等を用いることができる。

## 【0311】

尚、8ビットレジスタ168では、演算結果が9ビットとなる場合に9ビット目のデータはカットするように構成されている。また、8ビット演算器167の出力側は、演算器167の演算回数をカウントするカウンタ・レジスタ169（例えば、512回）と接続されており、このカウンタ・レジスタ169は、512回カウントした時点での計算値8iをCPU163のデータレジスタ（図示せず）にセットすると共に、アドレスカウンタ164にストップ信号を出力する。カウント数が512回に満たない場合は、カウンタ・レジスタ169からアドレスカウンタ164に対してアドレスカウンタ制御信号を出力する。アドレスカウンタ164は、その制御信号に基づき、副制御部160に対して次の16ビットデータをレジスタ165へ出力するように指示する。

30

## 【0312】

また、所定回数毎にCPU163のデータレジスタにセットされた計算値8iは、内部ROM163aに記憶された暗号化アルゴリズム及びキーコードKに基づき所定の暗号化計算の基に暗号化される。CPU163は、アドレスカウンタ164に対して、アドレスカウンタスタート信号を出力する。副制御部160は、ROM161が記憶する次の16ビットデータをレジスタ165へ出力を開始する。

40

## 【0313】

図216は、演算回路の動作を示すフローチャートである。

## 【0314】

具体的には、図に示すように、パワーオンリセットが入ると、CPU163は、アドレスカウンタ164にアドレスカウンタスタート信号を出力させ、カウンタ・レジスタ169のデータ読み込みフラグが“H”になるまで監視する。データ読み込みフラグが“H”

50

になったら、8ビットレジスタ168よりリードデータをCPU163のリードデータレジスタが読み込むと同時に、アドレスカウンタ・スタート信号を出力させ、アドレスカウンタ164を再スタートさせる（フラグが“L”となる）。この時CPU163では、演算回路と並列に計算が行われており、CPU163内の暗号化計算が終了するまでは、所定回数後の計算値がCPU163のデータレジスタにセットされても、アドレスカウンタ164にスタート信号が出力されないように構成されている。このリードデータをもとに暗号化の計算を行い、各計算値に基づき所定回数（例えば、1024回）暗号化計算を行う。次に、認証コードのチェックを行い、OKならば通常通りの演出を行い、NGならばROMが改ざんされていることを示すフラグ（ROM改ざんフラグ）をRAM163bにセットして、通常と異なる演出を行う。例えば、CPU163は、副制御部160から押し順役を入賞させる操作順序を報知する操作順序報知コマンドを受信しても、表示演出装置11に入賞操作順序を表示しない。また、スピーカ部12にも入賞操作順序を音声で報知させないし、遊技状態表示LED部13に表示させない。その結果、ROM161が改ざんされていた場合、認証コードをチェックするまでは通常に遊技でき、押し順も報知するが、認証コードのチェックによりROM改ざんフラグがセットされた後は、押し順役が内部当選し、操作順序報知コマンドを受信しても、CPU163は押し順を報知しないようになる。

10

#### 【0315】

図217は、暗号化アルゴリズムを示すフローチャートである（8ビット認証コードアルゴリズム）。

20

#### 【0316】

8ビットの認証コードのCPU163内の暗号化アルゴリズムは、図に示すように、演算論理に、カウンタ・レジスタが512回カウントした時点での演算器167の計算値 $8^i$ （ $i$ ：自然数）と $8^{i-1}$ （初期値0）とを入力し、EXOR回路を通して拡散した $8^i$ と所定のキーコードKを与えた状態で、認証コード $8^i$ を算出する。得られた認証コード $8^i$ と次の計算値 $8^{i+1}$ とをEXOR回路に入力して拡散させながら、次々に認証コードを算出していき、最終の計算値 $8^n$ を入力した時点で算出された認証コード $8^n$ を認証コードとする。

#### 【0317】

図218は、不正防止機構の概略図である。

30

#### 【0318】

上記の認証コードアルゴリズム用い、ROMライター装置での書き込み段階でROM161のプログラムデータから所定の暗号化アルゴリズムで算出される認証コードCがROM161に書き込まれており、16ビット毎に排出されたデータから次々に演算を行い、512バイト毎の計算値 $8^i$ を順次CPU163で暗号化しながら最終データの暗号コード $8^n$ を認証コードcとするように構成しているので、各アドレスの殆どのデータが適合していたとしても、1カ所のデータに間違い（改変）があれば算出される認証コードcが異なるため、プログラムの改変は極めて難しいものとなる。

#### 【0319】

図219は、不正防止のための演算回路の構成を示すブロック図である。

40

#### 【0320】

図215の16ビットレジスタ165及びセレクタ166の代わりに、レジスタ165（8ビット）を接続し、副制御部160は、ROM161が記憶する8ビットづつのデータを出力し、該データを演算器7に入力して、8ビットレジスタ9に記憶された前計算値との演算を行うように構成したものであり、他の構成は図215と同じものなので説明を援用する。

#### 【0321】

図220は、演算回路の動作を示すフローチャートである。

#### 【0322】

CPU163内に8個分のデータレジスタを設け、そのデータレジスタが満杯になった

50

時点で64ビットのデータとして暗号化計算を行うように構成したものである。この場合には、暗号化方法としては図217に説明した8ビット暗号化アルゴリズムを64ビットに置き換えて計算が行われる。

#### 【0323】

CPU163は、ROM改ざんフラグが立っていれば、副制御部160のROM161が改ざんされていることを認識しているので、アシスト指示命令を受けても表示演出装置11に押し順等の画像や、スピーカ部12から音声指示を生じさせない。その結果、ROM161が改ざんされていても、不正に遊技媒体を出させる為のゴト行為ができないようになっている。尚、本実施例に用いるカウンタ・レジスタ169としては、9ビットカウンタ・レジスタ(512回)、8ビットカウンタ・レジスタ(256回)、7ビットカウンタ・レジスタ(128回)等を適宜選択して用いる。また、本実施例において、カウンタ・レジスタ169を介してCPU163に計算値8iが読み込まれた時点で、CPU163から8ビットレジスタ168に対してリセット信号を発信してデータをクリアするように構成したが、これに限定されるものではなく、所定回数(例えば512回)計算した後の8ビットレジスタ9に格納されたデータをリセットしないで、次の演算に使用するように構成しても良い。

10

#### 【0324】

以上述べた構成において、本実施例の不正防止構成では、アドレスカウンタ164の指示に従いROM161に書かれた16ビットのデータをレジスタ165に一時記憶し、2サイクル毎にセクタ166でラッチ(記憶保持)し、8ビット演算器167は1サイクル毎に計算を行いカウンタ・レジスタ169にカウントさせながら512バイト分の計算を行う。計算が終了するとカウンタ・レジスタ169を介してその計算値をCPU163内のデータレジスタにセットし、同時に読み込みフラグもセットする。この時、内部アダプター用ラッチはクリアする。このように512バイト分のROM161の各アドレスに記憶されたデータを演算して計算値8iを算出しながら、図217に示すように、計算値8iを暗号化アルゴリズム(例えば、フィードバック)により暗号化し、最終的に所定容量の計算値81~8nのデータに基づき認証コードc(比較用認証コード)を算出し、ROM161の所定のアドレスに書き込まれた認証コードcと一致するか否かをチェックする。チェックの結果、一致したときには、副制御部160のコマンド通りの通常演出(正規の画像制御)を行う。

20

30

#### 【0325】

一方、一致しなかったときには、ROMが改ざんされていることを示すフラグ(ROM改ざんフラグ)をセットして、正規又は通常とは異なる画像制御を行う。つまり、副制御部160がアシスト機能を発動させても、CPU163は表示演出装置11に押し順等の画像や、スピーカ部12から音声指示を生じさせない(押し順の報知を行わない)。その結果、副制御部160のアプリケーションプログラムが記憶されたROM161が改ざんされていても、不正に遊技媒体を出させる為のゴト行為ができないようになっている。

#### 【0326】

図221及び図222は、制御回路系の要部ブロック図である。

#### 【0327】

主制御部100は、副制御部160にデータやコマンド等の情報を送信のみ行う一方、入力としては図5で示した各種センサからの情報を受け取るだけである。つまり、副制御部160や演出制御装置163からは一切の情報を受信できないようになっている。副制御部160が具備するROM161には、アプリケーションプログラム(実行ファイル)が記憶されている。副制御部160は、アプリケーションプログラムを実行することによって、演出制御装置163を制御する。

40

#### 【0328】

主制御部100は、複数のリールドラム部2の上に描かれた複数種類の図柄を移動させる図柄表示ゲームを行うと共に、複数のリールドラム部2に対応して設けられた停止ボタン部10(停止手段)が操作されると、対応する図柄列を停止させて、表示窓に図柄を表

50

示する。主制御部 100 は、図柄表示ゲームで役抽選を行って、入賞させる為の入賞操作順序が決められた押し順役（小役又はリプレイ役）が内部当選し、停止ボタン部 10 が入賞操作順序で操作されると、リールドラム部 2 を停止させて、押し順役を入賞させるように停止制御を行う。

#### 【0329】

副制御部 160 は、主制御部 100 から押し順役が内部当選したことを示す情報を受信した場合、アシスト機能を発動させる状態にあれば、演出制御装置 163 に入賞操作順序の表示及び報知の指示コマンドを出す。演出制御装置 163 は、指示コマンドを受け取ると、表示演出装置 11 に押し順を表示させ、且つスピーカ部 12 から音声で押し順を報知させる。また、演出制御装置 163 は、押し順に応じた LED を遊技状態表示 LED 部 13 に点灯させる。

10

#### 【0330】

演出制御装置 163 の ROM 163a は、ROM 161 が記憶するアプリケーションプログラムの全てのデータ（全く同じデータ）又は一部のデータを比較用データとして記憶する。アプリケーションプログラムの一部としては、出玉に影響のある出玉抽選値や演出抽選値を記憶する。例えば、出玉抽選値は、当りの範囲が置数 0～99 が正規のものとすると、ゴト行為により当りの範囲が置数 0～999 と書き換えれば、10 倍当り易くなるからである。

#### 【0331】

副制御部 160 は、ゲーム中及び待機中に、ROM 161 のデータを、そのアドレスと共に演出制御装置 163 に送信する。演出制御装置 163 は、アドレス及びデータを受信すると、ROM 163a に対応して記憶するアドレス及びデータを比較して確認し、異常を検知した場合（不一致の場合）には、副制御部 160 から押し順小役の操作順序の報知命令を受信しても、報知手段に入賞操作順序を報知させない。なお、演出制御装置 163 は、ROM 161 のアドレス及びデータを自ら読み出して、比較してもよい。

20

#### 【0332】

また、副制御部 160 は、ゲーム中及び待機中に、ROM 161 のデータからチェックサム値を求め、そのチェックサム値を演出制御装置 163 に送信するようにしてもよい。その場合、演出制御装置 163 は、ROM 163a に対応して記憶する比較用データからチェックサム値を求め、両者を比較して、一致しなかったときには、副制御部 160 から押し順小役の操作順序の報知命令を受信しても、報知手段に入賞操作順序を報知させないようにもできる。なお、演出制御装置 163 は、ROM 161 のデータを自ら読み出してチェックサム値を求め、両者を比較してもよい。ROM 161 の容量を 16MB と仮定すると、副制御部 160 がチェックサム値を求める時間は約 4.25 秒となる。チェックサム値の計算範囲を 400 分の一にすると、計算時間は約 10.6 ミリ秒となるので、毎遊技の送信が可能となる。

30

#### 【0333】

チェックサム(Check Sum)とは誤り検出符号の一種であり、符号値そのものを指すこともある。他の誤り検出符号と比べて信頼性は低いが、それでも単純計算で 99.5% 以上(1オクテットのチェックサムの場合 255/256、2オクテットなら 65535/65536)の検出率がある上にアルゴリズムが簡単であることから、簡易な誤り検出に用いられる。

40

#### 【0334】

加算方式：計算方式として出てくるものでは非常にポピュラーなものの 1 つで、データを足し算する。例えば、データが 01 02 03 04 と並んでいた場合、01+02+03+04 という計算式になりチェックサムは 0A となる。

#### 【0335】

減算方式：加算とは逆の減算で、引き算する。例えば、データが 01 02 03 04 と並んでいた場合、00-01-02-03-04 と最初に 00 が付き、チェックサムは F6 となる。

#### 【0336】

領域固定型（領域多数型）：計算領域をあらかじめ指定するもので、開始アドレスから

50

終了アドレスまでのチェックサムを計算する。

【0337】

チェックサムの求め方としては、Xor方式、CRC方式、パリティ方式、ビットシフト方式、積算方式、領域変動型、多連領域型、多重領域型（2重チェックサム）、Not方式（ビット反転型）、整合型など多数存在するが、周知なので説明を省略する。

【0338】

図104は、遊技状態遷移図である。

【0339】

ボーナス1のボーナスゲームが終了した次のゲーム又は段階設定値が打ち直された次のゲームから、初期状態（初期リプレイ状態とも言う。）となって一般ゲームが開始する。この一般ゲームにおけるリプレイ確率は約1/7.3であり、特に、RT2移行リプレイ（再遊技2）及びRT3移行リプレイ（再遊技3）が当選しないので、この状態から抜けるには上述したベル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。また、ボーナス2が内部当選、作動又は終了しても遊技状態が変わらないので、初期状態に留まり続ける。つまり、当選するリプレイの種類及びリプレイの当選確率が変更されない。

10

【0340】

一般ゲームで押し順スイカが内部当選し、停止ボタン10の停止操作手順をミスすることによりベル役のコボシ目図柄が有効ライン上に表示されると、次のゲームからRT1状態となる（継続ゲーム数は定められていない。つまり、無限である）。このRT1状態におけるリプレイ確率もまた約1/7.3であり、図102及び図103に示した全ての役が乱数抽選されて、単独又は複数同時当選可能となる。つまり、初期状態とRT1状態の遊技が、リプレイ確率がほぼ同じ約1/7.3の遊技状態であるが、遊技者が滞在する通常遊技はこのRT1状態である。

20

【0341】

RT1状態でRT2移行リプレイ（再遊技2）が内部当選し作動すると、リプレイ確率が約1/1.5に上昇したRT2状態となる。また、RT2状態では2つのボーナス役や小役の当選確率が約1/3なので、ボーナス役、小役及びリプレイ役の合成確率は1/1（100%）又は（65526～65535）/65536（ハズレの置数が1～10程度）となる。尚、図中の斜線部は、高確率再遊技状態であることを示している。

30

【0342】

RT4移行リプレイ（再遊技4）は、停止ボタン部10を変則押しした時又は操作順序の不正解時に作動するものであり、禁止操作を行ったことで作動するペナルティ的なリプレイである。RT4移行リプレイが作動すると、所定ゲーム数間（例えば、10ゲーム）だけ再遊技確率が1/7.3のRT4状態にロックされた後に、初期状態へ戻る。RT4移行リプレイは、RT2状態及びRT3状態でも作動するようになっている。

40

【0343】

RT2状態でRT3移行リプレイ（再遊技3）が内部当選し作動すると、リプレイ確率がほぼ同じ約1/1.5のRT3状態となる。また、RT3状態はRT2状態で当選するリプレイ役の種類が異なっている点で相違し、RT2状態と同様にハズレがないので遊技者に有利である。RT2状態又はRT3状態でベル役のコボシ目が有効ライン上に表示されると、RT1状態に転落する。

40

【0344】

ボーナス1及びボーナス2は、初期状態、RT1状態、RT2状態及びRT3状態で当選可能である。ボーナス1は、内部当選すると各ドラムに赤7図柄を狙った場合に揃って停止し、作動終了後に初期リプレイ状態に戻る。なお、ボーナス1が作動後のボーナスゲームでは、停止ボタンを順押し（左停止ボタン10a 中停止ボタン10b 右停止ボタン10c）又はハサミ押し（左停止ボタン10a 右停止ボタン10c 中停止ボタン10b）すると、14枚チェリーが入賞し、変則押し（上記の順押し以外の操作）すると、15枚チェリーが入賞する。一方、停止ボタンを順押し又はハサミ押しすると、15枚チェリーが入賞し、変則押しすると、14枚チェリーが入賞するようになる。この場合

50

には、通常遊技中に順押し又はハサミ押し以外の操作でペナルティ（ＡＴ発動抽選しない等）を与えるように工夫されている。

#### 【０３４５】

ボーナス２は、単独で内部当選するようになっており、その場合には停止スイッチの操作順序や操作タイミングに拘わらず、何れかのボーナス２図柄を有効ライン上に引き込んで必ず作動する。このボーナス２は、内部当選しても、図柄が表示されても又は作動が終了してもリプレイ状態を変動（移行）させないので、ＲＴ２状態やＲＴ３状態で当選した後に、再び同じ高確率再遊技状態に戻ることができる。これによって、ＡＲＴ状態を維持しつつ、ボーナス２を連続して放出できるのである。なお、ボーナス２が作動後のボーナスゲームでは、リプレイ役を抽選するが、リプレイ役を内部当選させても、内部抽選の結果に拘わらず小役を入賞させる（つまり、リプレイが作動する確率は０）。特に、停止ボタンを順押しすると１４枚チェリーが入賞し、変則押しすると１５枚チェリーが入賞するように、主制御部１００がリールの停止制御を行う。一方、ボーナス１と同様に、停止ボタンを順押し又はハサミ押しすると、１５枚チェリーが入賞し、変則押しすると、１４枚チェリーが入賞するようにもできる。

10

#### 【０３４６】

図１８８は、窓部の図柄表示状態を示した模式図及びフリーズ演出の処理手順を示すフローチャートである。図１８９は、窓部の図柄表示状態の流れを示した模式図である。

#### 【０３４７】

図１８８（Ａ）は、内部当選したボーナス１が入賞した状態を示しており、３個のリールドラム（左ドラム２ａ、中ドラム２ｂ及び右ドラム２ｃ）に描かれた赤７図柄（演出用図柄）が窓部３の中央横一直線に停止して表示される。主制御部１００は、ボーナス１が入賞すると、スタート操作から３個のリールドラムの回転方向及び速さが一定になって、停止スイッチの正規操作が有効になるまでの間に、３個のリールドラムによるフリーズ演出を行う。ただし、説明の都合上、広く採用されている３個のリールドラムの遊技機を実施例とするが、規則上は、リールドラムの数Ｎは、３以上の自然数であればよい。

20

#### 【０３４８】

図１８８（Ｂ）を参照し、ボーナス１が入賞すると、ステップＳ１７００で、メダル３枚を投入後にスタート操作（レバーＯＮ）されると、フリーズ演出が開始される。このフリーズ演出は、３個の図柄列に描かれた赤７図柄を表示窓に一直線に表示する一直線フリーズ演出、及び２個以下（即ち、０個、１個、又は２個）の赤７図柄を表示窓に表示する示唆フリーズ演出がある。一直線フリーズ演出は、アシスト機能を発動させる為の上乗せ抽選で当選したこと（又は、継続抽選に当選したこと）を、遊技者に直感的かつ刺激的に示す演出である。示唆フリーズ演出は、一直線フリーズ演出が行われる可能性を、表示窓に表示する赤７図柄の個数の大小で遊技者に示唆する演出である。つまり、一直線フリーズ演出が行われる可能性が高い場合（期待度：大）、赤７図柄を表示窓に２個表示する一方、可能性が低い場合（期待度：小）、赤７図柄を表示窓に０個表示するのである。赤７図柄を表示窓に１個表示する場合は、期待度中である。

30

#### 【０３４９】

しかし、主制御部１００は、赤７図柄を表示する個数を出目抽選テーブル（第１抽選情報）又は第２抽選情報を用いて出目抽選を行う。これにより、赤７図柄を表示窓に２個表示しても、継続抽選にハズレて一直線フリーズ演出を行わないことや、赤７図柄を表示窓に０個表示しても、継続抽選に当選して一直線フリーズ演出を行うことがあるので、遊技者に緊張感やドキドキ感を与えることができる。

40

#### 【０３５０】

図１９０は、出目抽選テーブルの概念図である。

#### 【０３５１】

図１９０（Ａ）は、出目抽選テーブル（当選）であり、主制御部１００は、一直線フリーズ演出を行う場合（つまり、保証された回数又は継続抽選で当選している場合）に、この出目抽選テーブル（当選）を用いて出目抽選を行う。例えば、発生させている乱数が０

50

～ 99 の 100 個と仮定し、抽出した乱数が 0 ～ M1 で赤 7 図柄を表示窓に 2 個表示し、抽出した乱数が M1 + 1 ～ M2 で 1 個表示し、抽出した乱数が M2 + 1 ～ 99 で 0 個表示する。仮に、M1 を 79 及び N2 を 94 とした場合、80 % の確率で 2 個、15 % の確率で 1 個、5 % の確率で 0 個の赤 7 図柄が表示窓に表示される示唆フリーズ演出が行われた後に、一直線フリーズ演出が実行される。この場合、示唆フリーズ演出で赤 7 図柄を表示窓に表示する数の期待値（平均値）は、 $1.75$  個（ $0.8 \times 2 + 0.15 \times 1 + 0.05 \times 0$  個）となる。ただし、M1 と M2 は設計的事項であり、遊技者に期待を持たせるような値が設定される。

#### 【0352】

図 190 (B) は、出目抽選テーブル（ハズレ）であり、主制御部 100 は、一直線フリーズ演出を行わない場合（つまり、継続抽選で不当選の場合）に、この出目抽選テーブル（ハズレ）を用いて出目抽選を行う。例えば、発生させている乱数が 0 ～ 99 の 100 個と仮定し、抽出した乱数が 0 ～ M3 で赤 7 図柄を表示窓に 0 個表示し、抽出した乱数が M3 + 1 ～ M4 で 1 個表示し、抽出した乱数が M4 + 1 ～ 99 で 2 個表示する。仮に、M1 を 49 及び N2 を 84 とした場合、50 % の確率で 0 個、35 % の確率で 1 個、15 % の確率で 2 個の赤 7 図柄が表示窓に表示される示唆フリーズ演出が行われた後に、一直線フリーズ演出が実行されずに、フリーズ演出を終了する。そして、主制御部 100 は、3 個のリールドラムを上から下に回転させ、速さを所定速度にすると、停止スイッチの正規操作を有効にする。この場合、示唆フリーズ演出で赤 7 図柄を表示窓に表示する数の期待値は、 $0.65$  個（ $0.5 \times 0 + 0.35 \times 1 + 0.15 \times 2$  個）となる。ただし、M3 と M4 は設計的事項であり、遊技者に期待を余り持たせないような値が設定される。当然ながら、示唆フリーズ演出で演出用図柄を表示窓に表示する数の期待値は、出目抽選テーブル（当選）を用いた抽選の方が出目抽選テーブル（ハズレ）を用いた抽選よりも大きくなっているため、表示窓に表示される赤 7 図柄の数が多い程、一直線フリーズ演出が行われる可能性が高くなる。本発明の特徴は、保証された回数又は継続抽選で当選している場合、つまり主制御部 100 は事前に一直線フリーズ演出を実行することが分かった上で、第 1 抽選情報を用いて出目抽選を行う点であり、上記の効果が得られる。また、継続抽選で不当選の場合には、主制御部 100 は、事前に一直線フリーズ演出を実行しないことが分かっており、第 2 抽選情報を用いて出目抽選を行うので、同様の効果が得られる。

#### 【0353】

ここで、図 188 (B) に戻って説明を続けると、主制御部 100 は、ステップ S1700 でフリーズ演出を開始すると、ステップ S1710 に移行して、保証ゲーム数 N の抽選を行う。この保証ゲーム数 N は、継続抽選を行うことなく一直線フリーズ演出を行うことができる回数であり、少なくとも 1 回以上が保証されている。例えば、1 回から 10 回の範囲で抽選し、その期待値は 3 回程度に設計されるが、単なる設計的事項であるので任意に決めることができる。なお、抽選せずに所定回数（例えば、3 ～ 4 回程度）に固定してもよい。

#### 【0354】

図 191 は、継続抽選テーブルの概念図である。

#### 【0355】

主制御部 100 は、ステップ S1720 に移行すると、継続率の抽選を行う。具体的には、ROM 101 に 6 つ記憶されており、継続抽選テーブル（70 %）～継続抽選テーブル（95 %）の何れか一つを抽選で選択する（図 191 (A) ～図 191 (F) 参照）。継続率とは、1 回の継続抽選で当選する確率であり、当選すると再度継続抽選が行われ、ハズレ（不当選）になるまでこれを繰り返す。図 191 (A) に示す継続抽選テーブル（70 %）は、1 回の継続抽選で当選する確率が 70 % で、ハズレ確率が 30 % であり、期待値は 3.33 回（ $1 / (1 - 0.7)$  回）である。また同様に、継続抽選テーブル（75 %）は、当選確率が 75 %、ハズレ確率が 25 %、期待値 4 回（ $1 / (1 - 0.75)$  回）であり、継続抽選テーブル（80 %）は、当選確率が 80 %、ハズレ確率が 20 %、期待値 5 回（ $1 / (1 - 0.8)$  回）であり、継続抽選テーブル（85 %）は、当選確率



が 85%、ハズレ確率が 15%、期待値 6.67 回 ( $1 / (1 - 0.85)$  回) であり、継続抽選テーブル (90%) は、当選確率が 90%、ハズレ確率が 10%、期待値 10 回 ( $1 / (1 - 0.9)$  回) であり、継続抽選テーブル (95%) は、当選確率が 95%、ハズレ確率が 5%、期待値 20 回 ( $1 / (1 - 0.95)$  回) である。

#### 【0356】

継続抽選テーブル (70%) が抽選で選択される確率は 60% で、順に継続抽選テーブル (75%) は 20% で、継続抽選テーブル (80%) は 10% で、継続抽選テーブル (85%) は 6% で、継続抽選テーブル (90%) は 3% で、継続抽選テーブル (95%) は 1% である。ただし、これらの値は設計的事項であり、任意に設定される。

#### 【0357】

ここで、図 188 (B) に戻って説明を続けると、主制御部 100 は、ステップ S1720 で継続率の抽選を行って、ステップ S1730 で出目抽選を行うが、ステップ S1740 に必ず移行するので「一直線フリーズ演出を行う場合」に相当し、出目抽選テーブル (当選) を用いて出目抽選を行う。なお、ここまでの全ての処理は、スタート操作から数十ミリ秒程度しか経過していないので、遊技者にとっては瞬時である。

#### 【0358】

主制御部 100 は、ステップ S1730 で出目抽選を行うと、3 個のリールドラム (左ドラム 2a、中ドラム 2b 及び右ドラム 2c) を同時に逆回転させ、全ての赤 7 図柄を一旦窓部 3 の外に移動させた後、更に逆回転を 1 周程度続けると、赤 7 図柄が窓部 3 の下から上に移動し、抽選で当選した数 (0 ~ 2 個) の赤 7 図柄を窓部 3 の中に停止させて表示する。赤 7 図柄が、準備目として 2 個表示されると期待度大で、1 個表示されると期待度中で、0 個表示されると期待度小となる (図 189 参照)。

#### 【0359】

主制御部 100 は、準備目表示を行うと、ステップ S1735 に移行して、有効化されたスタートレバー 9 の操作によりスタート信号が入力されたか、又は所定時間 (設計値は 6 秒) が経過したかを判断する。ただし、スタート信号に限定されない。例えば、操作部としてはマックスベットボタン 8、1 ベットボタン 7 又は停止ボタン部 10 等、操作信号が主制御部 100 に入力されるものであればよい。

#### 【0360】

主制御部 100 は、スタート信号入力又は所定時間経過によりステップ S1740 に移行すると、この場合は必ず一直線フリーズ演出を行って、赤 7 図柄を 3 つ横一直線に揃えて約 2 秒間だけ停止させる (図 189 の「777」表示参照)。また、ほぼ同時にステップ S1720 で選択した継続抽選テーブル (70%) ~ 継続抽選テーブル (95%) の何れか一つを用いて、継続抽選を実行する (つまり、継続当選またはハズレを決定する)。主制御部 100 は、ステップ S1745 に移行すると、アシスト機能を発動させる為の上乗せ抽選を行って、当選した上乗せ数を副制御部 160 に送信する。副制御部 160 は、受信した上乗せ数を表示演出装置 11 に表示する。概要は、図 112 (C) の様な表示が行われる。ただし、一般に副制御部 160 は、主制御部 100 から継続抽選に当選したデータを受信したときに上乗せ抽選を行って、一直線フリーズ演出を行ったことを示すデータを受信したときに上乗せ数を表示するようになっている。なお、副制御部 160 は、保証ゲームの期間であれば、そのデータを受信したときに上乗せ抽選を行う。

#### 【0361】

主制御部 100 は、ステップ S1750 に移行すると、保証ゲーム数が 1 か否かを判断し、1 でなければ (つまり、2 以上)、ステップ S1755 で  $N - 1$  を演算した値を新たな  $N$  として、ステップ S1730 に移行して、出目抽選テーブル (当選) を用いて出目抽選を行う一方、1 であればステップ S1760 に移行する。

#### 【0362】

主制御部 100 は、ステップ S1760 に移行すると、継続抽選に当選したか否かを判断し、当選であれば、ステップ S1730 に移行して、出目抽選テーブル (当選) を用いて出目抽選を行う一方、当選でなければ、ステップ S1760 に移行して、出目抽選テ

10

20

30

40

50

ブル（ハズレ）を用いて出目抽選を行って、ステップS 1 7 7 0に移行する。

【0 3 6 3】

主制御部1 0 0は、ステップS 1 7 7 0に移行すると、準備目表示を行い、ステップS 1 7 8 0に移行して、有効化されたスタートレバー9の操作によりスタート信号が入力されたか、又は所定時間（設計値は6秒）が経過したかを判断する。

【0 3 6 4】

主制御部1 0 0は、スタート信号入力又は所定時間経過すると、フリーズ演出を終了して、3個のリールドラムの回転方向及び速さを一定にして、停止スイッチの正規操作を有効にする。

【0 3 6 5】

図1 9 2は、突破ミッションゲームの開始画面（図1 9 2（A）参照）及びその処理手順を示すフローチャート（図1 9 2（B）参照）である。図1 9 3は、突破チャレンジ画面である。

【0 3 6 6】

副制御部1 6 0は、図1 8 3のステップS 1 5 8 0で特別遊技を開始し、所定条件が成立（例えば、獲得ポイントが天井到達、ゲージやパワーが充電完了又は特別遊技の残ゲーム数が0）すると、このサブルーチン呼び出して突破ミッションゲームを開始すると、ステップS 1 8 0 0からステップS 1 8 2 0で初期設定を行う。

【0 3 6 7】

副制御部1 6 0は、ステップS 1 8 0 0に移行すると、段階設定値又は遊技状態（超天国状態、通常状態、地獄状態など）に応じて保証ゲーム数抽選テーブルを選択して、保証ゲーム数を自動的に抽選する。段階設定値が高い（例えば、設定6）又は遊技状態が良い（例えば、超天国状態）場合には、保証ゲーム数抽選の期待値が高い保証ゲーム数抽選テーブルが抽選で選択されるようになっている。なお、保証ゲーム数とは、終了抽選を行うことなく突破ミッションゲームを行うことが保証された回数であり、この終了抽選（つまり、パンク抽選）で当選すると突破ミッションゲームが終了する。即ち、保証ゲーム数が0ゲームになるか又は保証ゲーム数に達するまで（例えば、保証ゲーム数を5ゲームとすると、保証ゲーム数が0ゲームになるか又は保証ゲーム数の5ゲームに達するまで）、終了することなく突破ミッションゲームを行うことができる。なお、この実施例では、1回の終了抽選で当選（つまり、終了当選）すると、突破ミッションゲームを終了するが、例えば、減算値を抽選により求め、徐々にパワーが1 0 0 %から減算され、最終的に0 %になったら段階的に終了するようにしてもよい。

【0 3 6 8】

副制御部1 6 0は、ステップS 1 8 1 0に移行すると、段階設定値又は遊技状態（超天国状態、通常状態、地獄状態など）に応じてクリアゲーム数抽選テーブルを選択して、クリアゲーム数抽選を実行する。クリアゲーム数（所定ゲーム数）とは、ミッションが達成（又は、クリア）となるまでのゲーム数であり、開始したミッションゲームが終了することなく、所定ゲーム数に到達した場合、操作ゲームを開始することができる。

【0 3 6 9】

副制御部1 6 0は、ステップS 1 8 2 0に移行すると、操作ゲームの継続抽選に用いる継続率を4 0 %～9 5 %の範囲内で抽選により決定して、初期設定を終了する。なお、初期継続率を抽選によらず、例えば5 0 %というように固定値でもよい。説明の都合上、保証ゲーム数が3回、クリアゲーム数が1 5回、初期継続率が5 0 %と仮定する。

【0 3 7 0】

主制御部1 0 0は、所定数のメダル投入後に、スタート操作されると役抽選を行って、副制御部1 6 0に役抽選を送信する。副制御部1 6 0は、ステップS 1 8 3 0に移行すると、受信した役抽選の結果に基づいてアップ抽選を行う。例えば、役抽選の結果がボーナス2やレア小役（チェリー、スイカ、チャンス目等）であれば、アップ抽選の当選率及びアップ率の期待値が高い抽選テーブルを用いるが、押し順ベル小役の場合には、当選率及びアップ率の期待値が低い抽選テーブルを用いてアップ抽選を行う。

## 【 0 3 7 1 】

図 1 9 3 の突破チャレンジ画面に示す様に、初期継続率が 5 0 % を表示している状態でボーナス 2 やレア小役等が当選すると、副制御部 1 6 0 はスペシャルボタンの映像と「スペシャルボタン連打」と表示し（図 1 9 3（A）参照）、ボタン操作によりアップ抽選が行われ、画面が爆発して当選した 5 % 及び加算した現在の継続率 5 5 % を表示する（図 1 9 3（B）参照）。

## 【 0 3 7 2 】

副制御部 1 6 0 は、ステップ S 1 8 5 0 に移行すると、クリアゲーム数の 1 5 回に到達したか否かを判断する。この場合、1 ゲーム目なので N O（非到達）となり、消化ゲーム数の 1 を記憶して、ステップ S 1 8 6 0 に移行する一方、到達していればステップ S 1 8 5 5 に移行して後述の操作ゲームを実行する。

10

## 【 0 3 7 3 】

副制御部 1 6 0 は、ステップ S 1 8 6 0 に移行すると、保証ゲーム数が 0 か否かを判断する。この場合、3 なので N O となり、ステップ S 1 8 6 5 で現在の保証ゲーム数から 1 を引いてステップ S 1 8 3 0 に戻って、上記ステップをループする。従って、保証ゲーム数 + 1 回目（4 ゲーム目）で初めて保証ゲーム数が 0 になる。副制御部 1 6 0 は、ステップ S 1 8 6 0 で保証ゲーム数が 0 になると転落抽選を行う。この転落抽選は、アップ抽選と同様に、主制御部 1 0 0 から受信した役抽選の結果に基づいて、副制御部 1 6 0 が転落抽選を行う様になっている。アップ抽選はボーナス 2 やレア小役、押し順小役の場合に実行されるが、副制御部 1 6 0 はリプレイ役の場合に、所定の転落確率（4 0 % 程度）で転落抽選を実行する。

20

## 【 0 3 7 4 】

副制御部 1 6 0 は、ステップ S 1 8 8 0 に移行すると、転落抽選に当選（即ち、終了）したか否かを判断し、当選していなければステップ S 1 8 3 0 に戻って、上記ステップをループする一方、当選していれば突破ミッションゲームを終了する。

## 【 0 3 7 5 】

図 1 9 4 は、操作ゲームの開始画面（図 1 9 4（A）参照）及びその処理手順を示すフローチャート（図 1 9 4（B）参照）である。

## 【 0 3 7 6 】

副制御部 1 6 0 は、ステップ S 1 9 0 0 に移行すると、アップさせた最終の継続率から当選とする乱数の範囲を決める。継続率セットとは、置数 N 1 を決めることであり、0 ~ 9 9 の 1 0 0 個と仮定すると、抽出した乱数値が 0 ~ N 1 で継続当選となる一方、N 1 + 1 ~ 9 9 でハズレとなる。具体的には、最終の継続率が 7 0 % であれば、N 1 は 6 9（即ち、7 0 - 1）となる。保証ゲーム数は 1 回であり、その結果、少なくとも 2 回はスペシャルボタン 1 4（操作手段）を押下することができる。

30

## 【 0 3 7 7 】

主制御部 1 0 0 は、所定数のメダル投入後に、スタート操作されると役抽選を行って、副制御部 1 6 0 に役抽選結果を送信し、副制御部 1 6 0 はステップ S 1 9 1 0 で役抽選結果を受信する。副制御部 1 6 0 は、ステップ S 1 9 2 0 で、受信した役抽選の結果に基づいて、アシスト機能の上乗せ抽選を実行する。例えば、役抽選の結果がボーナス 2 やレア小役（チェリー、スイカ、チャンス目等）であれば、上乗せ抽選の上乗せ期待値が高い抽選テーブルを用いるが、押し順ベル小役やリプレイの場合には、上乗せ期待値が低い抽選テーブルを用いて上乗せ抽選を行う。なお、アシスト機能の上乗せ抽選とは、アシストゲーム数、アシストセット数、ナビ回数、獲得枚数等を上乗せするものである。

40

## 【 0 3 7 8 】

副制御部 1 6 0 は、ステップ S 1 9 3 0 に移行すると、スペシャルボタン 1 4 の操作回数を抽選で決定する。例えば、上乗せ数が 5 ~ 1 0 であれば平均 3 回となるような抽選テーブル又は演算処理により操作回数を決定する。また、上乗せ数が 1 5 ~ 2 0 であれば平均 5 回、上乗せ数が 2 5 ~ 3 0 であれば平均 7 回、上乗せ数が 3 5 ~ 5 0 であれば平均 1 0 回、上乗せ数が 1 0 0 以上であれば平均 1 5 回となるように操作回数を決定する。従っ

50

て、遊技者は操作回数が多い程、上乗せ数が多いことが分かるので、大変熱くなれる。

【0379】

副制御部160は、ステップS1940に移行すると、決定された回数だけスペシャルボタン14が操作されたか否かを判断し、操作されていなければループする一方、操作されれば、ステップS1950に移行して上乗せ数を表示する。なお、マックスベットボタン8の操作や、スタートレバーの正規操作でキャンセルされると、同様にステップS1950に移行して上乗せ数を表示する。

【0380】

副制御部160は、ステップS1960に移行すると、前回の図柄表示ゲームで行った操作ゲームの継続抽選に当選しているか否かを判断する。この場合、1回目の図柄表示ゲームであり、保証ゲームが1なので、自動的に前回継続当選となる。

10

【0381】

副制御部160は、ステップS1970に移行すると、操作ゲームの継続抽選及びアシスト機能の上乗せ抽選を実行し、次の図柄表示ゲームでスタートレバーが正規操作されるのを待機する。つまり、ステップS1970までが今回の図柄表示ゲームであり、ステップS1940でスペシャルボタン14が操作されると、上乗せ数を表示し、操作ゲームの継続抽選に当選している場合、図柄表示ゲーム1回毎に、操作ゲームの継続抽選及びアシスト機能の上乗せ抽選を実行するのである。従って、副制御部160は次の図柄表示ゲームが開始されるまでに、継続抽選結果及び上乗せ抽選結果を認識可能となる。

【0382】

20

副制御部160はステップS1975に移行すると、スタート操作により主制御部100から役抽選結果を受信してステップS1930に移行する。以下、同様の処理を実行するが、副制御部160はステップS1960で、前回の図柄表示ゲームで行った操作ゲームの継続抽選にハズレている場合、ステップS1980に移行し、上乗せトータルゲーム数を表示して、操作ゲームを終了する。副制御部160は、このサブルーチンを終了すると、元々ある上乗せゲーム数にその上乗せトータルゲーム数を加算してアシスト機能を継続して発動させる。

【0383】

図195は、ゲーム数天井システムの説明図である。

【0384】

30

このゲーム数天井システムは、図181で示したゲーム数天井システムの改良であり、図118で示したチェリーポイントがフルに貯まることによる自力解除ゾーン及び上乗せ特化ゾーンへ移行させることが特徴である。従って、図118～図120及び図181～図184の基本部分の説明を援用し、追加した発明について詳細に説明する。

【0385】

図181(A)は、図118で示したチェリーポイント天井システムの改良であり、ゲーム数天井システムの遊技の流れを示している。

【0386】

まず、ステップS1400で現在の滞在モードに応じて天井ゲーム数及び継続率を決定する。継続率とは、開始した特別遊技の継続抽選に使用する当選確率であり、10%～90%まで10%刻みで9つの中から抽選で決定される。当然ながら、10%が当選する確率は高く(約50%)、90%が当選する確率は低い(1%)。

40

【0387】

特別遊技が確定するのは、消化したゲーム数が天井ゲーム数に到達した場合(ステップS1410参照)、解除役の当選時(ステップS1420参照)、及びチェリーポイント(遊技価値)がフルに貯まって自力解除ゾーンに移行し、レア小役に応じた解除抽選で当選した時である(ステップS1425参照)。この特別遊技(「特別ゲーム」とも言う)は、第3のボーナスと称されるアシスト機能が発動するATボーナス(アシスト・ボーナス)だけではなく、4号機時代の1種ボーナス又は2種ボーナスのストック放出やCTボーナスによる遊技である。また、解除役としては、例えば、約32000分の1程度の当

50

選確率の特殊リプレイ役であり、当選時に停止ボタン部 10 の逆押し操作（右停止ボタン 10 c 中停止ボタン 10 b 左停止ボタン 10 a の順序）で赤 7 図柄が表示窓に一直線に表示される。他の解除役としては、約 6 4 0 0 0 分の 1 程度の当選確率のボーナス 1（2 種 B B）であり、停止ボタン部 10 の逆押し操作で青 7 図柄を有効ライン上に引き込んで表示窓に一直線に表示される。

#### 【0388】

ステップ S 1 4 3 0 で特別遊技が当選したことを報知すると、ステップ S 1 4 4 0 でモード移行抽選を行った後に、ステップ S 1 4 5 0 で特別遊技が開始される。この特別遊技の開始操作が行われたタイミングで上記の継続率を用いて、特別遊技の継続抽選を行う。従って、継続抽選に当選すれば、ストック 1 となり、次の特別遊技が確定することになる。ステップ S 1 4 5 2 で特別遊技中となり、チェリーポイントがフルに貯まった場合、直ちに 4 ゲーム程度の移行演出を行った後に、上乗せ特化ゾーンへ移行して上乗せ抽選を行う。また、レア小役の当選により上乗せ演出を行った後に、直接上乗せの報知が行われる（例えば、上乗せ 10 ゲーム）。ただし、上乗せ演出中にチェリーポイントがフルに貯まった場合には、直接上乗せ報知はキャンセルされて、以下で説明する終了判定演出中に直接上乗せの報知が行われる（上記の、上乗せ 10 ゲーム）。同様に、レア小役の当選により上乗せ特化ゾーンへの移行が確定し、4 ゲーム程度の移行演出を行っている状態で、チェリーポイントがフルに貯まった場合、上乗せ特化ゾーンへの移行報知はキャンセルされて、終了判定演出中に上乗せ特化ゾーンへ移行することになる。つまり、移行演出又は上乗せ演出を行っている状態で、チェリーポイントがフルに貯まると、それらの特典は特別遊技が終了するか否かの終了判定演出までストックされることになる。例えば、特別遊技の最終遊技の最終停止操作で、上乗せの報知又は上乗せ特化ゾーンへの移行報知を行うようにすれば、遊技者は緊張感をもって特別遊技を行うことができ、またそれらの報知により継続することになるので、安堵を覚えるのである。

#### 【0389】

ステップ S 1 4 5 4 で継続ゲーム数（残ゲーム数）が 5 ゲームになったときに、終了判定演出を開始して、上乗せストックがあれば、継続ゲーム数が 0 になった時に放出する。なお、終了判定演出として、主人公と敵キャラとのバトル演出を行う。また、上乗せストックの放出は、終了判定演出中であればよい。

#### 【0390】

具体的には、ストック 1 として 10 ゲーム、ストック 2 として 5 ゲーム、ストック 3 として 20 ゲームが貯留され、継続当選数が 1 の場合、最終ゲームがスタートし、停止ボタン部 10 が最終停止操作されたときに、表示演出装置 11 にストック 1 の「10 ゲーム」が上乗せ表示されてステップ S 1 4 5 2 に戻る。同様に、継続ゲーム数が 5 ゲームになったときに、終了判定演出を開始して、最終ゲームの最終停止操作でストック 2 の「5 ゲーム」が上乗せ表示されてステップ S 1 4 5 2 に戻る。そして、この場合、継続ゲーム数が 5 ゲームなので直ちに終了判定演出を開始して、最終ゲームの最終停止操作でストック 3 の「20 ゲーム」が上乗せ表示されてステップ S 1 4 5 2 に戻る。最後に、継続ゲーム数が 5 ゲームになったときに、終了判定演出を開始して、最終ゲームの最終停止操作で「継続」又は「勝利」と表示して、ステップ S 1 4 5 0 に戻って、継続抽選を行って特別遊技が再開される。一方、ステップ S 1 4 5 4 で上乗せストックもなく、継続抽選でハズレの場合、ステップ S 1 4 6 0 で特別遊技を終了して、ステップ S 1 4 0 0 に移行する。

#### 【0391】

図 196 は、ゲージの模式図及びゲーム数天井システムの流れ図である。

#### 【0392】

図 196（A）は、ゲージ（又はレベルメーター）であり、役抽選によって黒で塗りつぶしたゲージが 0 % から右へ進んで 100 % に充填されると、ゲージ充填演出を行った後に、各種のミッションが発動する。例えば、通常遊技中に役抽選結果によって、ゲージが 100 % に充填された場合（遊技価値がフルに貯まった場合）、自力解除ミッションに移行する。副制御部 160 は、自力解除ミッション中に、主制御部 100 が行った役の抽選

結果に基づいて解除抽選を行って、解除抽選で当選すると特別遊技を開始する。特別遊技中にゲージが100%に充填された場合、副制御部160は、上乗せ特化ゾーンへ移行して上乗せ抽選を行う。なお、このゲージは、レベルが0%から100%であるが、得点が0点から100点、コイン枚数が0枚から100枚、宝石が0個から100個などでよいし、フルに貯まった場合が得点10点、コイン枚数10枚、宝石10個などでよい。

#### 【0393】

図196(B)は、消化した図柄表示ゲーム数が天井ゲーム数に到達すると、8ゲームから32ゲームの前兆演出を経て、ART等の特別遊技の当選を報知する。そして、準備状態を経由して特別遊技を開始する場合を示している。図196(C)は、天井ゲーム数に到達する前に8ゲームから32ゲームの前兆演出を開始し、天井ゲーム数に到達したと同時に特別遊技の当選を報知する。そして、準備状態を経由して特別遊技を開始する場合を示している。図196(D)は、天井ゲーム数に到達する前に8ゲームから32ゲームの前兆演出を開始し、天井ゲーム数に到達したと同時に特別遊技の当選を報知し、準備状態を経由することなく、次遊技から特別遊技を開始する場合を示している。すなわち、図196(B)~図196(D)に示す遊技機は、消化した図柄表示ゲーム数が天井ゲーム数に到達すると、通常の図柄表示ゲームより有利な特別図柄表示ゲームを開始して、終了判定演出を行って、継続又は終了することになる。

#### 【0394】

副制御部160は、前兆演出を開始するまでの通常遊技中に、ゲージが100%に充填されると、上述の自力解除ミッションに移行させる。そして、自力解除遊技中に役抽選結果に基づいて解除抽選を行って、解除抽選で当選すると、特別図柄表示ゲームを開始させる。しかし、副制御部160は、前兆演出を行っている状態で、ゲージが100%に充填されても、ゲージ充填演出を行うことなく、前兆演出を継続させる。つまり、副制御部160は、前兆演出中にゲージが100%に充填されても、自力解除ミッションに移行させない。従って、遊技者は、この前兆演出はフェイクではなく、特別遊技が数ゲーム後に当選することが明確に分かるので、安心して遊技を行うことができる。

#### 【0395】

副制御部160は、特別遊技の当選演出を行って、準備状態を経て又は次の遊技で特別遊技を開始する。この特別遊技の開始操作が行われたタイミングで、副制御部160は、ステップS1400で抽選により決まっていた継続率(10%~90%)のアップ抽選を行い、必ず継続率は向上される。例えば、旧の継続率が30%とすると、抽選により40%~90%の範囲で新たな継続率が決定される。レアなケースではあるが、旧の継続率が90%の場合には、新たな継続率のMAX値の99%が決定されるので、継続抽選に延々と当選し続けることになる。そして、副制御部160は、特別遊技の終了判定演出を開始した場合、継続抽選で当選しているとき、特別遊技を継続して行う一方、継続抽選で不当選のとき、特別遊技を終了する。

#### 【0396】

図114は、通常時の配当表抜粋等である。

#### 【0397】

図114(A)は、図102の通常リプレイ(再遊技1)、RT2移行リプレイ(再遊技2)及びRT4移行リプレイ(再遊技4)のみを示しており、説明しやすいように作動図柄を書き直しただけである。また、遊技状態は、図104で説明した通りである。

#### 【0398】

(1)通常リプレイ(再遊技1):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、再遊技1が作動しても再遊技確率は変動しない。リプレイが作動する確率は略1/7.3である。

#### 【0399】

(2)RT2移行リプレイ(再遊技2):左ドラム2aに(チェリー)、中ドラム2b及び右ドラム2c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、再遊技2が作動すると再遊技確率がRT2状態(ATリプレイ状態)に変動する。リプレイが作動す

10

20

30

40

50

る確率は略 1 / 1 . 5 である。

#### 【 0 4 0 0 】

( 3 ) R T 4 移行リプレイ ( 再遊技 4 ) : 左ドラム 2 a に ( スイカ )、中ドラム 2 b 及び右ドラム 2 c 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、再遊技 4 が作動すると所定ゲーム数間 ( 例えば、 1 0 ゲーム ) だけ再遊技確率が R T 4 状態 ( ペナルティリプレイ状態 ) に変動及びロックされる。この R T 4 状態では、R T 2 移行リプレイ及び前述の R T 3 移行リプレイは抽選されない。リプレイが作動する確率は略 1 / 7 . 3 である。

#### 【 0 4 0 1 】

図 1 0 4 に示した R T 1 状態において、複合リプレイ役 ( 通常リプレイ、R T 2 移行リプレイ及び R T 4 移行リプレイ ) が内部当選すると、何れかのリプレイ役が作動可能となる。R O M 1 0 1 は、この複合リプレイ役に対応付けて、停止スイッチの操作順序データ ( R T 2 移行リプレイを引き込む為の順序データ。押し順データとも言う。 ) を記憶している。この場合、操作順序データは第 1 ~ 第 3 までの 3 つの順序データ ( 中 - 左 - 右又は 2 - 1 - 3 ) であるが、最後の停止ドラムは必然的に決まるので、第 1 及び第 2 までの 2 つの順序データ ( 中 - 左又は 2 - 1 ) であってもよい。順序データとしては 4 種類あり、他に ( 中 - 右 - 左 )、( 右 - 左 - 中 )、( 右 - 中 - 左 ) がある。また、図 8 0 に示したリプレイと同様に、4 種類の複合リプレイ役は、同時当選しているリプレイ役の種類や組合せが個々に相違している ( 図 1 1 4 ( B ) 参照 )。

#### 【 0 4 0 2 】

主制御部 1 0 0 は、この複合リプレイ役が内部当選すると、R O M 1 0 1 に対応付けて記憶する操作順序データを読み取って、R T 2 移行リプレイを引き込む為の操作順序 ( 中 - 左 - 右 ) を認識する。まず、停止ボタン部 1 0 の第一停止操作が左停止ボタン 1 0 a ( 所定の第一停止スイッチ ) であれば、主制御部 1 0 0 は左ドラム 2 a の有効ライン上にリプレイ図柄を停止させ、その後の停止操作が中停止ボタン 1 0 b 又は右停止ボタン 1 0 c の何れであっても、中ドラム 2 b 及び右ドラム 2 c の有効ライン上にリプレイ図柄を停止させて、通常リプレイを作動させる ( 図 1 1 4 ( C ) 左 1 s t の場合参照 )。つまり、左停止ボタン 1 0 a が第一停止操作の順押しの場合には、推奨される操作順序なので、ペナルティを付与しないのである。

#### 【 0 4 0 3 】

これに対して、第一停止操作が中停止ボタン 1 0 b ( 第二停止スイッチ ) であれば、まず中ドラム 2 b の有効ライン上にリプレイ図柄を停止させる ( 図 1 1 4 ( C ) 中 1 s t の場合参照 )。続く第二停止操作が左停止ボタン 1 0 a の場合、第二停止操作までの操作順序が認識した ( 中 - 左 - 右 ) と一致しているので、主制御部 1 0 0 は左ドラム 2 a の有効ライン上にチェリー図柄を停止させ ( 図 1 1 4 ( C ) 左 2 n d の場合参照 )、その後の停止操作で右ドラム 2 c の有効ライン上にリプレイ図柄を停止させて、A T 移行リプレイを作動させる。

#### 【 0 4 0 4 】

その一方、続く第二停止操作が右停止ボタン 1 0 c の場合、右ドラム 2 c の有効ライン上にリプレイ図柄を停止させ ( 図 1 1 4 ( C ) 右 2 n d の場合参照 )、その後の第三停止操作で左停止ボタン 1 0 a が操作されると、主制御部 1 0 0 は第二停止操作までの操作順序が認識した ( 中 - 左 - 右 ) と一致していないので、左ドラム 2 a の有効ライン上にスイカ図柄を停止させ、R T 4 移行リプレイ ( ペナルティ移行リプレイ ) を作動させる。さらに、第一停止操作が右停止ボタン 1 0 c であれば、右ドラム 2 c の有効ライン上にリプレイ図柄を停止させ、その後に左停止ボタン 1 0 a が停止操作されたとき、主制御部 1 0 0 は第二停止操作までの操作順序が認識した ( 中 - 左 - 右 ) と一致していないので、左ドラム 2 a の有効ライン上にスイカ図柄を停止させ、R T 4 移行リプレイを作動させる。つまり、認識した操作順序と異なる順序で停止スイッチが操作された場合、ペナルティ移行リプレイを作動させる。換言すると、変則押しされた場合には、主制御部 1 0 0 は左停止ボタン 1 0 a が停止操作されたときに、操作順序を比較し、一致すれば R T 2 移行リプレイ

10

20

30

40

50

を作動させる一方、一致しなければ R T 4 移行リプレイを作動させる。その結果、変則押しでは 1 / 4 でしか R T 2 移行リプレイが作動せず、加えて 3 / 4 で R T 4 移行リプレイが作動し、10 ゲーム間だけペナルティ状態を抜けることができないので、攻略されることが無い。

【0405】

図 115 は、2 種 B B 中のシステム説明図である。

【0406】

図 115 (A) は、図 102 で説明した 15 枚チェリー (F R 4) を示している。図では、説明の容易化の為、左ドラム 2 a の下段及び右ドラム 2 c の上段にチェリー図柄が停止しているが、実際には第 1 ライン上 (有効ライン上) の左ドラム 2 a に (チェリー又はリプレイ)、中ドラム 2 b に全ての図柄 (A N Y)、右ドラム 2 c に (チェリー) が停止している。

10

【0407】

同様に、図 115 (B) 上図は、図 102 で説明した 14 枚チェリー (F R 3) を示している。図では、右ドラム 2 c の上段にチェリー図柄が停止しているが、実際には第 1 ライン上 (有効ライン上) の左ドラム 2 a に (チェリー又はリプレイ以外)、中ドラム 2 b に全ての図柄 (A N Y)、右ドラム 2 c に (チェリー) が停止している。

【0408】

図 104 の R T 1 状態 (リプレイ役の当選確率が低い通常リプレイ状態) でボーナス 2 が作動すると、制御部 (主制御部 100 又は副制御部 160) は逆押しの指示 (例えば、「右」と音声と映像で指示) を出し、遊技者が停止ボタン部 10 を逆押しすると 15 枚チェリーが入賞し、獲得枚数は 15 枚となる (図 115 (A) 参照)。ボーナス 2 は、払出し枚数が 14 枚を超えた時点で終了するので、ボーナスゲームは 1 ゲームだけとなる。この場合、チェリー小役 (A T 天井カウント小役) が一度だけ入賞するので、1 ポイントが獲得される。なお、逆押しの指示に従わずに、遊技者が停止ボタン部 10 を順押しすると 14 枚チェリーが入賞するが、その場合には大きなペナルティ (例えば、ポイント非加算及び A R T 抽選しない) が与えられることになる。この非 A R T 状態での差枚数は、12 枚 (獲得 15 枚 - 規定枚数 3 枚) となり、通常時のベースが下がることになるので好ましいと言える。

20

【0409】

図 104 の R T 2 状態又は R T 3 状態 (リプレイ役の当選確率が通常リプレイ状態より高い A R T 状態) でボーナス 2 が作動すると、制御部は順押しの指示 (例えば、「左」と音声と映像で指示) を出し、遊技者が停止ボタン部 10 を順押しすると 14 枚チェリーが入賞し、獲得枚数は 14 枚となる (図 115 (B) 上図参照)。ボーナス 2 は、払出し枚数が 14 枚を超えた時点で終了するので、パンクせずに次のボーナスゲームを行うことができる。なお、順押しの操作指示を出さない場合には、遊技者は通常遊技における推奨操作手順である順押しを行わせるようにしても、また順押しの操作が「得」と音声と映像で指示してもよい。次のボーナスゲームでは、上述した通り、制御部は逆押しの指示を出すので、獲得枚数は 15 枚となる (図 115 (B) 下図参照)。A R T 状態での差枚数は、23 枚 ((獲得 14 枚 - 規定枚数 3 枚) + (獲得 15 枚 - 規定枚数 3 枚)) で、A R T 時の増加枚数が通常時の約 2 倍に上がることになり、その分だけ A R T 中の 1 ゲーム当りの純増が増え、出玉のピークを作り出すことが可能となるので非常に好ましい。

30

40

【0410】

図 116 は、A R T 中の演出説明図である。

【0411】

A R T モード中は、表示演出装置 11 にハイビスカスの花が咲いた画像を表示し、例えば、40 ゲームで 1 セットの A R T が開始して、2 回押し順タイプの A T 小役が当選すると、右 中 左というように遊技者に操作順序を報知することで、A T 小役の入賞を容易にする。また、A R T 中にボーナス 2 が作動すると、制御部は 1 ゲーム目にリプレイ役を抽選して、順押しの指示を出すか又は何も指示を出さない。これにより遊技者は、停止ボ

50



タン部 10 を順押しして 14 枚チェリーが入賞するので、入賞したチェリー画像 1 つを表示画面上にストックする（図 116（A）参照）。なお、チェリー小役が A T 継続抽選用小役に相当し、チェリー小役の入賞数を数字で表示するようにしてもよい。そして、制御部は 2 ゲーム目にリプレイ役を抽選して、逆押しの指示を出す。これにより、遊技者が停止ボタン部 10 を逆押しすると 15 枚チェリーが入賞するので、入賞したチェリー画像 1 つを表示画面上に加算してストックが 2 つとなる（図 116（B）参照）。

#### 【0412】

同様に、A R T 中にボーナス 2 が再び作動すると、制御部は 1 ゲーム目に 14 枚チェリーを入賞させ、続く 2 ゲーム目に 15 枚チェリーを入賞させて、チェリー画像 2 つを表示画面上に加算する。その結果、合計 4 つのチェリーがストックされる（図 116（C）及び図 116（D）参照）。そして、A R T 40 ゲームが消化されると、表示演出装置 11 にハイビスカスの花が窄んだ映像を表示して、A R T の継続判定を行う（開花チャレンジ画面）。

#### 【0413】

A R T 終了後の第 1 ゲーム目で、遊技者がマックスベットボタン 8 を操作して、スタートレバー 9 を叩くと A R T の継続判定が行われる。第 1 ゲーム目の判定ではハイビスカスの花が窄んだままなのでハズレとなり、1 ゲームに 1 つのチェリーが消費されて画像が消去される（図 116（E）参照）。なお、チェリー小役の入賞数を数字で表示した場合、入賞数を減算してもよい。同様に、第 2 ゲーム目もハイビスカスが開花せず、ハズレとなって 1 つのチェリー画像が消去される（図 116（F）参照）。

#### 【0414】

続く第 3 ゲーム目で、遊技者がマックスベットボタン 8 を操作して、スタートレバー 9 を叩くと、ハイビスカスの花が咲いて A R T の当選を報知する（図 116（G）参照）。その後、新たな A R T 40 ゲームが開始する（図 116（H）参照）。

#### 【0415】

図 117 は、A R T 中の演出説明図である。

#### 【0416】

図 117（A）～図 117（G）までは図 116（A）～図 116（G）と同じなので説明を省略する。

#### 【0417】

図 117（G）で A R T の継続が確定しても、入賞したチェリー小役が残っており、遊技者がマックスベットボタン 8 を操作すると、一旦ハイビスカスの花が窄んだ映像を表示して、モードアップ判定を行う（図 117（H）の蝶開花チャレンジ画面参照）。遊技者がスタートレバー 9 を操作するとモードアップ判定が行われ、ハズレれば図 116（H）で示した A R T 40 ゲームが開始する一方、当選すれば開花したハイビスカスの中から虹色の蝶々が飛び出して、モードアップ当選を報知する（図 117（I）参照）。その後、蝶 A R T モードとなり 100 ゲームの A R T が開始する（図 117（J）参照）。蝶 A R T モードでは、小役やレア小役、ボーナス等が当選する毎にゲーム数が上乘せされて、延々と A R T ゲームが継続する。そして、ゲーム数が 0 になったら蝶 A R T モードが終了して、新たな A R T 40 ゲームが開始する（図 116（H）参照）。

#### 【0418】

なお、上述した A R T の継続抽選及びモードアップ抽選は、チェリー小役が入賞したときに制御部が自動的に行ってもよい（即ち、事前抽選判定）。この場合、当選した 3 ゲーム目のチェリー図柄又は周辺をレインボー色に表示して、期待度を表現できる。

#### 【0419】

一方、遊技者がマックスベットボタン 8、スタートレバー 9 又は停止ボタン部 10 を操作した何れかのタイミングで乱数値又はカウンタ値を取得して抽選を実行すれば、自力感を持たせることができるので遊技者は気合が入り、当選時には激アツな気分になれる。

#### 【0420】

図 118 は、チェリーポイント天井システムの説明図である。

10

20

30

40

50

## 【 0 4 2 1 】

図 1 1 8 ( A ) は、遊技の流れを示しており、まず現在の滞在モードに応じてチェリーポイント天井 ( A T 天井値 ) を決定する。本システムで A R T が確定するのは、ボーナス 1 の当選時及び後述するチェリーポイントが A T 天井値に到達した時である。A R T が当選すると、モード移行抽選を行った後に A R T が開始され、継続ゲーム数が 0 になった時に終了して、再度チェリーポイント天井を決定する。この状態を繰り返ループする。

## 【 0 4 2 2 】

図 1 1 8 ( B ) は、モード別チェリーポイント天井テーブルを示している。滞在モードには、「地獄モード」、「通常モード」、「天国モード」及び「超天国モード」の 4 種類がある。現在の滞在モードが「地獄モード」であれば、チェリーポイント天井は 1 0 0 ポイントに必ず決定される。また、「通常モード」であれば、抽選により 1 ポイント ~ 1 0 0 ポイントの何れかで決定されるが、1 0 ポイント毎に振り分けられる確率が他に比べて 1 0 倍となっている。これにより、チャンスゾーンが 1 0 ポイント毎に出現するので、遊技者は後 1 0 ポイント、後 1 0 ポイント、... というように期待感を強く持ち、最終的に 1 0 0 ポイントまで止めずに遊技を続けるという特有の効果がある。「天国モード」であれば、1 ポイント及び 1 0 ポイントに振り分けられる確率が 2 5 % と高く、8 ポイント及び 9 ポイントが 1 0 % 、他は 5 % の確率となる。「超天国モード」であれば、1 ポイントが 5 0 % 、2 ポイントが 1 0 % 、他は 5 % の確率となる。つまり、「天国モード」又は「超天国モード」であれば、チェリーポイントが 1 0 ポイント貯まるまでに A R T が確定するので、1 0 ポイントまでが連チャンゾーンとなり、遊技者は止めることができない。

## 【 0 4 2 3 】

図 1 1 9 は、各種テーブルの説明図である。

## 【 0 4 2 4 】

図 1 1 9 ( A ) は、チェリーポイント加算テーブルである。図 1 0 2 で示した 1 5 枚チェリー役には、右ドラム 2 c の上段にチェリー図柄が停止する角チェと、同中段にチェリー図柄が停止する中チェとが存在し、約 1 0 : 1 の比率で振り分けられており、制御部が B B 2 作動中に抽選するリプレイの種類または組合せにより、チェリー図柄の停止位置が上段又は中段に決定される。比率が 9 割の角チェの場合、チェリーポイント加算テーブルを用いた抽選により、付与するチェリーポイントを決定し、今までストックしたチェリーポイントに加算される。1 ポイントが 9 1 % で、他の 2 ポイント ~ 1 0 ポイントは 1 % の確率となる。同様に、比率が 1 割の中チェの場合、同テーブルを用いた抽選により、2 ポイント ~ 9 ポイントが 1 0 % で、1 0 ポイントは 2 0 % の確率となり、高得点が期待できる。つまり、B B 2 作動中に中チェを引けば、大量ポイントが獲得され易いようになっている。なお、R T 1 状態 ( 通常リプレイ状態 ) の一般遊技中に角チェ又は中チェを引いた場合には、A R T が確定 ( レア小役解除 ) し、更に中チェであれば超天国モードとなって A R T が開始される。

## 【 0 4 2 5 】

図 1 1 9 ( B ) は、モード移行テーブル ( 天井 ) であり、チェリーポイント天井到達による A R T 当選時に使用される。移行前の滞在モードが「地獄モード」の場合には、抽選により 9 0 % の確率で「天国モード」へ、又は 1 0 % の確率で「超天国モード」へモードアップ移行する。つまり、「地獄モード」から脱出すれば「天国モード」又は「超天国モード」に必ず成るので、遊技者はそれを期待して遊技を続けるのである。

## 【 0 4 2 6 】

移行前の滞在モードが「通常モード」の場合には、抽選により 2 0 % の確率で「地獄モード」へ転落し、5 0 % の確率で「通常モード」を維持する一方、2 5 % の確率で「天国モード」へ、又は 5 % の確率で「超天国モード」へモードアップ移行する。

## 【 0 4 2 7 】

移行前の滞在モードが「天国モード」の場合には、抽選により 1 0 % の確率で「地獄モード」へ、又は 4 0 % の確率で「通常モード」へ転落する一方、4 5 % の確率で「天国モード」を維持し、又は 5 % の確率で「超天国モード」へモードアップ移行する。

## 【0428】

移行前の滞在モードが「超天国モード」の場合には、抽選により25%の確率で「天国モード」へ転落する一方、75%の確率で「超天国モード」を維持する。

## 【0429】

図119(C)は、モード移行テーブル(BB1)であり、ボーナス1の当選によるART当選時に使用される。移行前の滞在モードが「地獄モード」の場合には、抽選により50%の確率で「天国モード」へ、又は50%の確率で「超天国モード」へモードアップ移行する。移行前の滞在モードが「通常モード」の場合には、抽選により20%の確率で「地獄モード」へ転落し、45%の確率で「通常モード」を維持する一方、25%の確率で「天国モード」へ、又は10%の確率で「超天国モード」へモードアップ移行する。

10

## 【0430】

移行前の滞在モードが「天国モード」の場合には、抽選により10%の確率で「地獄モード」へ、又は10%の確率で「通常モード」へ転落する一方、60%の確率で「天国モード」を維持し、又は20%の確率で「超天国モード」へモードアップ移行する。移行前の滞在モードが「超天国モード」の場合には、100%の確率で「超天国モード」を維持する。つまり、「超天国モード」から転落しないようになっている。

## 【0431】

図120は、通常遊技中の演出説明図である。

## 【0432】

通常遊技中(図104のRT1状態)の画面構成として、基本的に通常時画面(図120左図)、BB2中画面(図120中央図)及びBB2終了後画面(図120右図)の3つがある。

20

## 【0433】

通常時画面の上から順に、夜画面、曙画面、昼画面及び雪画面から成っており、チェリーポイント天井(AT天井値)までの大よその距離を遊技者に印象付けている。例えば、チェリーポイント天井値が最大の100ポイントとすると、右上に表示されるストックしたチェリーポイントが0~29で夜画面、同ポイントが30~59で曙画面、ポイントが60以上で昼画面となり、残り5ポイント程度で天井に達する場合にはMAX表示を点滅させて雪画面を表示する。なお、当然ながら遊技者に期待感を与える為にガセ演出を行って、昼画面から再び夜画面を経て曙画面に移行させることもある。つまり、この夜画面~昼画面を何度も繰り返すのである。なお、最大天井値は100ポイントであり、これを超えることはないので、遊技者は我慢しながら遊技を継続する。

30

## 【0434】

通常遊技中にボーナス2(図104の2種BB2)が内部当選すると、派手なチャンス演出が行われ、停止スイッチの操作に拘わらず、ボーナス2図柄が有効ライン上に引き込まれて必ず作動する。次のゲームがBB2のボーナス遊技となり、スタートレバー操作後に逆押しの指示が出る(この場合、右 中 左の押し順ナビ。図120中央上図参照)。

## 【0435】

遊技者が第一停止で右停止ボタン10cを操作すると、チェリー図柄が右ドラム2cの上段又は中段に停止すると共に、表示されていた数字の1がチェリー図柄に変化する(図120中央中図参照)。その時、遊技者が右停止ボタン10cを離れたタイミングでチェリーポイント抽選を行う(図119(A)参照)。遊技者が中 左の順で停止ボタン部10を操作すると、15枚チェリーが入賞し、第三停止操作後に、チェリー図柄を当選したチェリーポイント数に置き換えて、その分を加算して右上に表示する(図120中央下図参照)。一方、遊技者が第一停止で左停止ボタン10aを操作すると、14枚チェリーが入賞するが、その場合にはペナルティとしてチェリーポイントを加算しない。なお、チェリーポイントの抽選は、第三停止操作ボタンを離れたタイミング(瞬間)で行うと、遊技者の期待感をより増幅させることができる。

40

## 【0436】

遊技者がマックスベットボタン8を操作すると、元のステージ画面を表示し(図120

50

右上図参照)、ストックしたチェリーポイントが天井に達していれば、ハイビスカスの花が咲いた画像を表示演出装置 11 に表示して、40 ゲームで 1 セットの A R T が開始する(図 120 右下図参照)。しかし、天井に達していなければ、元の通常時画面に戻る。

#### 【0437】

図 181 は、ゲーム数天井システムの説明図である。

#### 【0438】

図 181 (A) は、図 118 で示したチェリーポイント天井システムの改良であり、ゲーム数天井システムの遊技の流れを示している。

#### 【0439】

まず、ステップ S 1400 で現在の滞在モードに応じて天井ゲーム数及び継続率を決定する。特別遊技が確定するのは、消化したゲーム数が天井ゲーム数に到達した場合(ステップ S 1410 参照)、及び解除役の当選時である(ステップ S 1420 参照)。この特別遊技(「特別ゲーム」とも言う)は、第 3 のボーナスと称されるアシスト機能が発動する A T ボーナス(アシストボーナス)だけではなく、4 号機時代の 1 種ボーナス又は 2 種ボーナスのストック放出や C T ボーナスによる遊技である。また、解除役としては、例えば、約 32000 分の 1 程度の当選確率の特殊リプレイ役であり、当選時に停止ボタン部 10 の逆押し操作(右停止ボタン 10c 中停止ボタン 10b 左停止ボタン 10a の順序)で赤 7 図柄が表示窓に一直線に表示される。ステップ S 1430 で特別遊技が当選すると、ステップ S 1440 でモード移行抽選を行った後に、ステップ S 1450 で特別遊技が開始され、ステップ S 1460 で継続ゲーム数が 0 になった時に特別遊技を終了して、ステップ S 1400 で再度天井ゲーム数を決定する。この処理を繰り返しループする。なお、モード移行抽選は特別遊技が当選したときに行っているが、それには限らず、特別遊技中や特別遊技終了後に行ってもよい。なお、天井ゲーム数に到達と同時に特別遊技が当選し、開始するようにしてもいい。また、天井ゲーム数に到達すると、前兆演出を行って特別遊技の当選を報知し、準備段階を経て開始するようにしてもいい。

#### 【0440】

図 181 (B) は、モード別の天井ゲーム数テーブルを示している。滞在モードには、「地獄モード」、「通常モード」、「天国モード」及び「超天国モード」の 4 種類があるが、更に増やしてもよい(超地獄モード、通常 A モード及び通常 B モード等)。現在の滞在モードが「地獄モード」であれば、天井ゲーム数は 1000 ゲームに必ず決定される。また、「通常モード」であれば、抽選により 10 ゲーム～1000 ゲームの何れかで決定されるが、100 ゲーム毎に振り分けられる確率が他に比べて 100 倍となっている。但し、1000 ゲームのみ 1% の確率である。これにより、チャンスゾーンが 100 ゲーム毎に出現するので、遊技者は後 100 ゲーム、後 100 ゲーム、... というように期待感を強く持ち、最終的に 1000 ゲームまで止めずに遊技を続けるという特有の効果がある。「天国モード」であれば、10 ゲーム及び 100 ゲームに振り分けられる確率が 25% と高く、80 ゲーム及び 90 ゲームが 10%、他は 5% の確率となる。「超天国モード」であれば、10 ゲームが 50%、20 ゲームが 10%、他は 5% の確率となる。つまり、「天国モード」又は「超天国モード」であれば、消化したゲーム数が 100 ゲームまでに特別遊技が確定するので、100 ゲームまでが連チャンゾーンとなり、遊技者は止めることができない。なお、10 ゲームとは、1～10 ゲームを意味している。例えば、通常モードの 100 ゲームとは、91～100 ゲームの何れかが天井ゲーム数であり、抽選で決定される。

#### 【0441】

図 182 は、各種テーブルの説明図である。

#### 【0442】

図 182 (A) は、モード移行テーブル(天井)であり、天井ゲーム数到達による特別遊技(A T 又は A R T 等)の当選時に使用される。移行前の滞在モードが「地獄モード」の場合には、抽選により 90% の確率で「天国モード」へ、又は 10% の確率で「超天国モード」へモードアップ移行する。すなわち、「地獄モード」から脱出すれば「天国モー

ド」又は「超天国モード」に必ずモードアップするので、「地獄モード」が明らかでも遊技者はそれを期待して遊技を続けるのである。

【0443】

移行前の滞在モードが「通常モード」の場合には、抽選により20%の確率で「地獄モード」へモードダウンし、50%の確率で「通常モード」を維持する一方、25%の確率で「天国モード」へ、又は5%の確率で「超天国モード」へモードアップ移行する。

【0444】

移行前の滞在モードが「天国モード」の場合には、抽選により10%の確率で「地獄モード」へ、又は40%の確率で「通常モード」へモードダウンする一方、45%の確率で「天国モード」を維持し、又は5%の確率で「超天国モード」へモードアップ移行する。

10

【0445】

移行前の滞在モードが「超天国モード」の場合には、抽選により25%の確率で「天国モード」へモードダウンする一方、75%の確率で「超天国モード」を維持する。

【0446】

図182(B)は、モード移行テーブル(解除役)であり、解除役の当選による特別遊技(AT又はART等)の当選時に使用されるが、この場合、モードダウンすることは無い。移行前の滞在モードが「地獄モード」の場合には、抽選により50%の確率で「天国モード」へ、又は50%の確率で「超天国モード」へモードアップ移行する。移行前の滞在モードが「通常モード」の場合には、抽選により45%の確率で「通常モード」を維持する一方、35%の確率で「天国モード」へ、又は10%の確率で「超天国モード」へモードアップ移行する。

20

【0447】

移行前の滞在モードが「天国モード」の場合には、抽選により60%の確率で「天国モード」を維持し、又は40%の確率で「超天国モード」へモードアップ移行する。移行前の滞在モードが「超天国モード」の場合には、100%の確率で「超天国モード」を維持する。つまり、「超天国モード」からモードダウンしないようになっている。

【0448】

図183は、ゲーム数天井システムの処理手順を示すフローチャートである。

【0449】

制御部(主制御部100又は副制御部160)は、電源が投入されて段階設定値が打ち直されると、初期設定を行ってステップS1500で段階設定値に応じて抽選で天井ゲーム数N及び短縮ゲーム数Lを決定し、ステップS1505でN-Lを演算し、新たな天井ゲーム数Nを決定する。この短縮ゲーム数Lは、モーニング機能と称されており、このゲーム数分だけ天井ゲーム数が短くなるので遊技者には有利である。ステップS1507でLを0にしてリセットする。なお、ステップS1505でN<Lの場合は、ステップS1507でL-Nが新しいLとなり、天井ゲーム数Nは0なので1ゲーム連チャン(1ゲーム目に放出)が確定する。

30

【0450】

制御部は、変動表示ゲームを開始すると役の抽選を行って、ステップS1510で解除役が当選したか否かを判断し、当選していなければステップS1520へ移行する一方、当選していればステップS1515でワープゲーム数Mを最大値(Mmax)の1000ゲームにセットする。このMmaxは、最大天井ゲーム数と同じ値である。ステップS1545でワープゲーム数M-天井ゲーム数Nを演算し(MからNを引く)、その値を短縮ゲーム数LとしてステップS1550へ移行する。例えば、天井ゲーム数Nが最大の1000の時のまさしく1ゲーム目に解除役が当選すると、1000-1000で短縮ゲーム数Lは0となる。また、天井ゲーム数Nが例えば50の時(即ち、残り50ゲームで特別遊技当選の時)に解除役が当選すると、1000-50で短縮ゲーム数Lは950となるので引き損は無くなる。

40

【0451】

制御部は、ステップS1520で契機役が当選したか否かを判断し、当選していなけれ

50

ばステップS 1 5 2 5で天井ゲーム数 $N - 1$ を演算し( $N$ から1を引く)、その値を新たな天井ゲーム数 $N$ としてステップS 1 5 5 0へ移行する一方、当選していればステップS 1 5 3 0でワープゲーム数 $M$ を抽選する。これにより、1ゲーム消化する度に天井ゲーム数 $N$ から1が減算されるので、天井ゲームに向かって一步一步着実に近づくことになる。

#### 【0452】

契機役とは、一般にレア小役と呼ばれており、センターチェリー役、強チェリー役、弱チェリー役、強スイカ役、弱スイカ役、強チャンス目役、弱チャンス目役、強ベル役等である。ワープゲーム数とは、瞬時に目的地に達すること又は飛び越えることを意味しており、ジャンプゲーム数と言ってもよい。例えば、ワープゲーム数 $M$ が10とすると天井ゲーム数 $N$ から10が減算されるので、ワープしたことになり遊技者にとって大変有利である。ワープゲーム数 $M$ は最小1ゲーム～最大1000ゲームであり、期待値は契機役の種類によって異なっている。例えば、最強のセンターチェリー役の場合、期待値は100ゲームで、最弱の弱スイカ役の場合、期待値は3ゲームである。なお、期待値の振り分けは単なる設計的事項である。また、最小1ゲームは、ステップS 1 5 2 5で1が減算されるので、実質的にハズレと同じである。

10

#### 【0453】

制御部は、ステップS 1 5 3 5に移行すると、ワープゲーム数 $M$ が天井ゲーム数 $N$ より大きいかなかを判断し、大きければステップS 1 5 4 5へ移行して、ワープゲーム数 $M -$ 天井ゲーム数 $N$ を演算し( $M$ から $N$ を引く)、その値を短縮ゲーム数 $L$ に加算してステップS 1 5 6 0に移行する。殆どの場合、短縮ゲーム数 $L$ は0であるが、0でない場合もあるので加算の方が遊技者には有利である。一方、大きくなければステップS 1 5 4 0へ移行して、天井ゲーム数 $N -$ ワープゲーム数 $M$ を演算し( $N$ から $M$ を引く)、その値を新たな天井ゲーム数 $N$ としてステップS 1 5 5 0に移行する。

20

#### 【0454】

制御部は、ステップS 1 5 5 0に移行すると、天井ゲーム数 $N$ が0かなかを判断(すなわち、天井ゲーム数したことを判断)し、0でなければステップS 1 5 1 0に移行する一方、0であればステップS 1 5 6 0に移行する。制御部は、ステップS 1 5 6 0で特別遊技が当選すると、ステップS 1 5 7 0でモード移行抽選を行った後に、ステップS 1 5 8 0で特別遊技を開始し、ステップS 1 5 9 0で継続ゲーム数が0になった時に特別遊技を終了して、ステップS 1 5 0 0で再度天井ゲーム数を決定する。この処理を繰り返しループする。なお、モード移行抽選は特別遊技が当選したときに行っているが、それには限らず、特別遊技中や特別遊技終了後に行ってもよい。また、ステップS 1 5 6 0で特別遊技が当選した後に、ステップS 1 5 8 0で特別遊技を開始するが、直ちに特別遊技を開始してもよいし、通常リプレイ状態から高確率再遊技状態までの準備段階を経てから開始してもよい。

30

#### 【0455】

応用例1:

図184は、ゲーム数天井システムの処理手順を示すフローチャートである。図183との相違点は、ステップS 1 5 8 2及びステップS 1 5 8 4が増えただけなので、その点を詳細に説明し、他は図183の説明を援用する。

40

#### 【0456】

ステップS 1 5 8 0で特別遊技を開始し、ステップS 1 5 8 2で所定条件が成立したかなかを判断する。この所定条件とは、例えば、特別遊技の残ゲーム数(継続ゲーム数)が0になったか、特別遊技のセット数が0又は特別遊技後のバトルで負けたか等である。この条件成立が、所定条件の成立により、特別ゲームを行っている状態から通常の変動表示ゲームを行う状態に移行させるかなかを決定する場合(アシスト機能の発動状態から非発動状態に移行させるかなかを決定する場合)に相当し、仮終了と等価の意味である。

#### 【0457】

制御部は、ステップS 1 5 8 4に移行すると、スペシャルボタン14又はマックスベットボタン8を連打する連打ゲーム(操作手段を連続的に操作する操作ゲーム)を行う為の

50

サブルーチンを呼び出し、特別遊技を復活させるか否かを決定する（サブルーチンは後述する）。制御部は、ステップS 1 5 8 4で復活の場合（YESの場合）、ステップS 1 5 8 0に移行して、引き続いて特別ゲームを行う状態にする一方、復活させない場合（NOの場合）、ステップS 1 5 0 0に移行して、通常の変動表示ゲームを行う状態（つまり、特別遊技の終了状態）にする。

#### 【0458】

図185は、復活抽選画面（図185（A）参照）及び復活抽選の処理手順を示すフローチャート（図185（B）参照）である。また、図186～図187は、復活抽選画面の模式図である。なお、制御部として副制御部160を例にして説明するが、主制御部100であってもよい。

#### 【0459】

副制御部160は、図184のステップS 1 5 8 2で所定条件が成立（例えば、特別遊技の残ゲーム数が0）すると、ステップS 1 5 8 4に移行して、この復活抽選サブルーチンを呼び出す。副制御部160は、ステップS 1 6 0 0に移行すると、段階設定値又は遊技状態（超天国状態、通常状態、地獄状態など）に応じて保証ゲーム数抽選テーブルを選択し、保証ゲーム数を自動的に抽選する。段階設定値が高い（例えば、設定6）又は遊技状態が良い（例えば、超天国状態）場合には、保証ゲーム数抽選の期待値が高い保証ゲーム数抽選テーブルが抽選で選択されるようになっている。なお、保証ゲーム数とは、復活チャレンジゲーム（操作ゲーム）でスペシャルボタン14（操作手段であり、マックスベットボタン8又はスタートレバー9等でもよい）の押下操作を行うことが保証された回数である。即ち、保証ゲーム数が0ゲームになるか又は保証ゲーム数に達するまで（例えば、保証ゲーム数を5ゲームとすると、保証ゲーム数が0ゲームになるか又は保証ゲーム数の5ゲームに達するまで）、転落することなく押下操作を行うことができる。そして、保証ゲーム数が0ゲームとなった次の押下操作で継続抽選が実行されるので、結果的に保証ゲーム数プラス1回だけ押下操作が可能である。

#### 【0460】

次に、副制御部160は、ステップS 1 6 1 0に移行すると、段階設定値又は遊技状態（超天国状態、通常状態、地獄状態など）に応じて復活率抽選テーブルを選択し、復活率抽選を実行する。復活率とは、復活抽選に当選する確率であり、例えば10%と仮定すると10%の確率で当選し、90%の確率でハズレとなる。当然ながら、復活率が高い程、復活抽選に当選し易くなるので遊技者には有利である。この場合、期待値としては、10回操作すれば、1回当選する確率である。

#### 【0461】

そして、副制御部160は、ステップS 1 6 2 0に移行すると、継続ループ率抽選を実行する。継続ループ率とは、継続抽選に当選する確率であり、例えば90%と仮定すると90%の確率で当選し、10%の確率でハズレとなる。継続ループ率抽選テーブルは2種類あり、1つは、復活チャレンジゲームを行う変動表示ゲームの役抽選で、レア役が当選した場合に選択され、他はレア役以外で選択される。当然ながら、レア役が当選した場合に選択される継続ループ率抽選テーブルは、レア役以外のテーブルに比較して期待値が2～3倍程度高くなっている。また、段階設定値や遊技状態（超天国状態、通常状態、地獄状態など）に応じて期待値が上下するようになっている。当然ながら、継続ループ率が高い程、継続抽選に当選し易くなり、継続抽選に当選すれば再び復活抽選が行われるので、遊技者には有利である。この場合、期待値としては、10回操作すれば、9回当選する確率である。

#### 【0462】

副制御部160は、ステップS 1 6 3 0に移行すると、図185（A）に示す複数のキャラクタの中から、保証ゲーム数、復活率及び継続ループ率に応じて、今回の復活抽選に用いる1人のキャラクタを選択する（つまり、保証ゲーム数、復活率及び継続ループ率のそれぞれの値が大きい程、復活する確率が高いので、それに応じたキャラクタが選択される）。この場合、6人のキャラクタから左端のキャラクタAが選択された状態を示してい

10

20

30

40

50

る。副制御部 160 は、図 185 (A) に示す通り、スペシャルボタン 14 を連打する復活チャレンジゲームを開始すると、スペシャルボタン 14 の操作を有効にしたとき、表示演出装置 11 にスペシャルボタン 14 の模擬画像及び「スペシャルボタン連打」と表示する。

#### 【0463】

副制御部 160 は、ステップ S 1640 に移行し、スペシャルボタン 14 が操作されると、その 1 回の操作タイミングに基づいて、ステップ S 1650 で特別ゲームを引き続き行う為の復活抽選（この場合、1 / 10 の当選確率）を実行する。副制御部 160 は、ステップ S 1660 に移行して、復活抽選に当選したか否かを判断し、当選していなければステップ S 1670 に移行する一方、当選していればステップ S 1665 に移行して、復活（つまり、復活フラグ 1 又は ON）となって、このサブルーチンを終了する。なお、復活の場合、図 186 (B) に示す通り、演出装置 11 に爆発画像を表示した後、図 187 (A) に示した女性キャラクタ及び「復活よ」と表示し、引き続いて特別ゲームを行う状態にする。

10

#### 【0464】

一方、副制御部 160 は、ステップ S 1670 に移行すると、保証ゲーム数が 0 か否かを判断し、0 でなければステップ S 1675 で現在の保証ゲーム数から 1 を減算し、ステップ S 1670 に移行して、上記の処理を繰り返すが、保証ゲーム数が 0 であればステップ S 1680 に移行する。

#### 【0465】

副制御部 160 は、ステップ S 1680 に移行すると、復活チャレンジゲームを継続する為の継続抽選（この場合、9 / 10 の当選確率）を実行する。なお、保証ゲーム数が 0 の場合、ステップ S 1660 の復活抽選に不当選のとき、この継続抽選をスペシャルボタン 14 の操作 1 回毎に実行しており、復活抽選に当選又は継続抽選に不当選となるまで、二つの抽選が繰り返される。副制御部 160 は、ステップ S 1690 で継続抽選に当選すれば、ステップ S 1640 に移行して、スペシャルボタン 14 の操作を待機する一方、継続抽選に不当選であれば、非復活（つまり、復活フラグ 0 又は OFF）となって、このサブルーチンを終了する。なお、非復活の場合、図 186 (B) に示す通り、演出装置 11 に爆発画像を表示した後、図 187 (B) に示した敵キャラクタ及び「終わりじゃ」と表示し、通常の変動表示ゲームを行う状態にする（つまり、特別ゲーム終了）。

20

30

#### 【0466】

応用例 2（復活抽選）：

副制御部 160 は、復活チャレンジゲームで復活抽選に当選又は継続抽選に不当選となるまで、二つの抽選を繰り返していたが、押下規定回数を予め設定し、その回数を押下すると「復活」となるようにしてもよい。例えば、押下規定回数を抽選で 15 回に設定した場合、復活抽選に連続して不当選であっても、継続抽選に当選し続け、15 回目を叩けたときに、強制的に復活抽選に当選とするのである。なお、押下規定回数が少なければ少ない程、遊技者に有利なので、段階設定値や遊技状態（超天国状態、通常状態、地獄状態など、遊技モードとも言う。）に応じて、押下規定回数の期待値が上下するようになっている。これにより、特別ゲームへの復活期待度（押下規定回数）に応じて、演出を変化させることが可能となる。

40

#### 【0467】

すなわち、スペシャルボタン 14 の押下規定回数が少ないほど、期待度（特別ゲーム復活の可能性）が高くなる。復活抽選におけるパンク抽選の当選確率が低い程、期待度（特別ゲーム復活の可能性）が高くなる。また、特別ゲーム復活までの残り回数を、表示演出装置 11 に表示すれば、遊技者は「あと何回叩ければ特別ゲームが復活するか」が確認でき、さらに熱くなれる。

#### 【0468】

実施例 1 の応用例 1：

図 121 は、通常時及びボーナス作動時の配当表である。

50



## 【0469】

この配当表は、図102とほぼ同じなので相違する点について説明する。なお、図102の内、(1)ボーナス1(第2種役物連続作動装置)、(2)ボーナス2(第2種役物連続作動装置)、(3)色ベル(ベル1~ベル64)、(4)スイカ(FR2)、(7)通常リプレイ(再遊技1)~(14)ベル役のコボシ目(1~n)は同一内容なので説明を省略する。

## 【0470】

主制御部100は、リール(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101参照)で入賞及び作動に係る図柄の組合せ表示判定を行う。

## 【0471】

(4-2)スイカ2(FR2-2):左ドラム2a及び中ドラム2bにスイカ図柄、右ドラム2c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、獲得枚数は15枚となる。このスイカ2は、非常に低い確率(1/30000程度)で他の小役(例えば、1枚役1(FR1-1))と同時に当選するが、その場合でも、停止ボタン部10を順押しすると他の小役に対する引込制御が行われるので、入賞させるには逆押し(順押し又はハサミ押し以外)する必要がある。また、ボーナス1又はボーナス2が作動中には、停止ボタン部10をどのように操作しても、入賞しないようになっている。つまり、スイカ2は、遊技中に入賞することが殆どない小役である。ただし、ボーナス2(請求項中に記載の「ボーナス役」)は、メダルの払出しが14枚を超えるか又は最大でも2ゲームを消化すると作動が終了する。

## 【0472】

(5-2)4枚チェリー役(FR3-2):左ドラム2aに(チェリー又はリプレイ以外)、中ドラム2bに全ての図柄(ANY)、右ドラム2cに(チェリー)が有効ライン上に停止すると、獲得枚数は4枚となる。ボーナス1又はボーナス2が作動中に停止ボタン部10を順押し(左停止ボタン10a 中停止ボタン10b 右停止ボタン10c又は左停止ボタン10a 右停止ボタン10c 中停止ボタン10b)すると、4枚チェリーが入賞する。

## 【0473】

(6-2)14枚チェリー役(FR4-2):左ドラム2aに(チェリーまたはリプレイ)、中ドラム2bに全ての図柄(ANY)、右ドラム2cに(チェリー)が有効ライン上に停止すると、獲得枚数は14枚となる。ボーナス1又はボーナス2が作動中に停止ボタン部10を変則押し(上記の順押し以外の操作)すると、14枚チェリーが入賞する。

## 【0474】

図122は、2種BB中のシステム説明図である。

## 【0475】

図122(A)は、図121で説明した4枚チェリー(FR3-2)を示している。図では、説明の容易化の為、右ドラム2cの上段にチェリー図柄が停止しているが、実際には第1ライン上(有効ライン上)の左ドラム2aに(チェリー又はリプレイ以外)、中ドラム2bに全ての図柄(ANY)、右ドラム2cに(チェリー)が停止している。

## 【0476】

同様に、図122(B)は、図121で説明した14枚チェリー(FR4-2)を示している。図では、左ドラム2aの下段及び右ドラム2cの上段にチェリー図柄が停止しているが、実際には第1ライン上(有効ライン上)の左ドラム2aに(チェリー又はリプレイ)、中ドラム2bに全ての図柄(ANY)、右ドラム2cに(チェリー)が停止している。

## 【0477】

図104のRT1状態(リプレイ役の当選確率が低い通常リプレイ状態)で、最大でも2ゲームを消化すると終了するボーナス2が作動しても、制御部(主制御部100又は副制御部160)は、非ART状態なので、何ら操作指示しないか又は順押しの指示(例えば、「左」と音声及び映像で指示)を出す。遊技者が停止ボタン部10を順押し又はハサ

10

20

30

40

50

ミ押しすると4枚チェリーが入賞して、獲得枚数は4枚となる(図122(A)参照)。ボーナス2は、払出し枚数が14枚を超えた時点で終了するが、4枚しか払い出されていないので、パンクせずに次のボーナスゲームを行うことになる。しかし、投入メダルが3枚で、獲得メダルが4枚なので、1枚しか増えない。なお、4枚チェリーの獲得メダルは4枚に限定されず、出玉設計により適宜1~3枚としてもよい。また、順押しの指示に従わずに、遊技者が停止ボタン部10を逆押しすると14枚チェリーが入賞するが、その場合には大きなペナルティ(例えば、ポイント非加算及びART抽選しない)が与えられることになる。

#### 【0478】

次ゲームもボーナス2が作動しているが、遊技者は同様に順押しすると、獲得メダルが4枚となり、1枚しか増えずにボーナス2の作動が終了する。結果的に、この非ART状態での差枚数は、2枚((獲得4枚-規定枚数3枚)+(獲得4枚-規定枚数3枚))となり、通常時のベースが下がることになるので好ましいと言える。なお、ボーナス2が作動中のボーナスゲームでは、全ての小役が内部当選した状態となり、主制御部100はリプレイの抽選のみ行って、何れかのリプレイ(複数のリプレイが同時当選する複合リプレイでもよい)を当選させるか又はハズレとなる。

#### 【0479】

図104のRT2状態又はRT3状態(リプレイ役の当選確率が通常リプレイ状態より高いART状態)で、且つAT発動中にボーナス2が作動すると、制御部は逆押しの指示(例えば、「右」と音声と映像で指示)を出し、遊技者が停止ボタン部10を逆押しすると14枚チェリーが入賞し、獲得枚数は14枚となる(図122(B)参照)。ボーナス2は、総払出し枚数が14枚を超えると終了するので、パンクせずに次のボーナスゲームを行うことができる。また、次のボーナスゲームでも、上述した通り、制御部は逆押しの指示を出すので、獲得枚数は14枚となり(図122(B)参照)、ボーナス2の作動が終了する。ART状態での差枚数は、22枚((獲得14枚-規定枚数3枚)+(獲得14枚-規定枚数3枚))で、ART時の増加枚数が通常時より20枚多いことになり、その分だけART中の1ゲーム当りの純増が増え、出玉のピークを作り出すことが可能となるので非常に好ましい。

#### 【0480】

実施例1の応用例2:

図123は、通常時及びボーナス作動時の配当表である。

#### 【0481】

この配当表は、図121とほぼ同じであり、相違する点は(1)ボーナス2が作動中の規定枚数が1枚になったこと、及び(2)4枚チェリー役(FR3-2)が1枚チェリー役(FR3-3)になったことだけである。

#### 【0482】

図124は、2種BB中(ボーナスゲーム中)に入賞する小役の対応表である。なお、同様の内容は、既に図109でも説明している。

#### 【0483】

左端に示す当選役は、BB2中に抽選するリプレイ役を示しており、ハズレ、通常リプレイ、RT2移行リプレイ、RT3移行リプレイ、又はRT4移行リプレイの何れかが、それぞれ1/5の確率で当選するようになっている。なお、抽選するリプレイの種類をリプレイ1~リプレイ4の様に異ならせてもいいが、リプレイの種類をリプレイ1~リプレイ3とすれば、(リプレイ1単独当選)、(リプレイ2単独当選)、(リプレイ3単独当選)、(リプレイ1+リプレイ2同時当選)、(リプレイ1+リプレイ3同時当選)、(リプレイ2+リプレイ3同時当選)、(リプレイ1+リプレイ2+リプレイ3同時当選)と言うように、最大7種類の異なるリプレイを設けることができる。なお、ROM101は、当選役(ハズレを含む)に対応して、2種BB中に14枚チェリー役が揃う押し順を記憶している。

#### 【0484】

B B 2 のボーナスゲームにおいて、リプレイの抽選にハズレた場合（リプレイが不当選の場合）、第 1 停止操作で左停止ボタン 1 0 a が操作されると、1 4 枚チェリー役が入賞し、それ以外の操作では 1 枚チェリー役が入賞する。なお、第 1 停止操作が左停止ボタン 1 0 a の場合、第 2 及び第 3 停止操作は、どちらの停止ボタンが先に操作されてもよい。

【0 4 8 5】

リプレイの抽選で通常リプレイが当選した場合、第 1 停止操作で中停止ボタン 1 0 b、第 2 停止操作で左停止ボタン 1 0 a、及び第 3 停止操作で右停止ボタン 1 0 c が操作されると、1 4 枚チェリー役が入賞し、それ以外の停止操作では 1 枚チェリー役が入賞する。

【0 4 8 6】

リプレイの抽選で R T 2 移行リプレイが当選した場合、第 1 停止操作で中停止ボタン 1 0 b、第 2 停止操作で右停止ボタン 1 0 c、及び第 3 停止操作で左停止ボタン 1 0 a が操作されると、1 4 枚チェリー役が入賞し、それ以外の停止操作では 1 枚チェリー役が入賞する。

【0 4 8 7】

リプレイの抽選で R T 3 移行リプレイが当選した場合、第 1 停止操作で右停止ボタン 1 0 c、第 2 停止操作で左停止ボタン 1 0 a、及び第 3 停止操作で中停止ボタン 1 0 b が操作されると、1 4 枚チェリー役が入賞し、それ以外の停止操作では 1 枚チェリー役が入賞する。

【0 4 8 8】

リプレイの抽選で R T 4 移行リプレイが当選した場合、第 1 停止操作で右停止ボタン 1 0 c、第 2 停止操作で中停止ボタン 1 0 b、及び第 3 停止操作で左停止ボタン 1 0 a が操作されると、1 4 枚チェリー役が入賞し、それ以外の停止操作では 1 枚チェリー役が入賞する。

【0 4 8 9】

B B 2 のボーナスゲームにおいて、A T 機能が作動し、停止ボタン部 1 0 の操作順序を報知すると、2 ゲームで投入枚数が 2 枚、獲得枚数が 2 8 枚となる。一方、A T 機能が作動せず、停止ボタン部 1 0 の操作順序を報知しないと、2 ゲームで投入枚数が 2 枚、獲得枚数が 3 . 6 枚（期待値：1 4 枚 × 1 / 5 + 1 枚 × 4 / 5）となる。また、B B 2 の入賞時（作動図柄表示時）には、投入枚数が 3 枚で獲得枚数が 0 枚である。従って、B B 2 が内部当選から終了までの 3 ゲームで 5 枚投入して、A T 作動時には獲得枚数が 2 8 枚なので 2 3 枚増加する一方、A T 未作動時には獲得枚数が 3 . 6 枚なので平均で 1 . 4 枚のメダルが減ることになる。即ち、B B 2 を頻繁に当選させたとしても、A T 機能が作動しない限り、遊技者はメダルを増やすことができない。本発明特有のこの作用・効果により、1 ゲーム当りの純増枚数を最大限に増加させること及び出玉の大波を作り出すことが可能になる。

【0 4 9 0】

図 1 2 5 は、2 種 B B 中のシステム説明図である。

【0 4 9 1】

主制御部 1 0 0 は、内部当選させたリプレイ役又はハズレに対応して決まっている停止スイッチの操作順序に基づいて、内部当選したリプレイ役を作動させることなく、内部当選した状態になっている複数の全小役の内、払出し枚数が 1 4 枚の 1 4 枚チェリー（第一小役）又は払出し枚数が 1 枚の 1 枚チェリー（第二小役）の何れかを入賞させる。

【0 4 9 2】

図 1 2 5（A - 3）は、図 1 2 1 で説明した 1 4 枚チェリー（F R 4 - 2）が入賞した状態を示している。図では、説明の容易化の為、左ドラム 2 a の下段及び右ドラム 2 c の上段にチェリー図柄が停止しているが、実際には第 1 ライン上（有効ライン上）の左ドラム 2 a に（チェリー又はリプレイ）、中ドラム 2 b に全ての図柄（A N Y）、右ドラム 2 c に（チェリー）が停止するようになっている。

【0 4 9 3】

主制御部 1 0 0 は、B B 2 のボーナスゲームにおいて、リプレイの抽選にハズレた場合

(リプレイが不当選の場合)、第1停止操作で左停止ボタン10aが操作されると、ROM101に記憶する操作順序に一致すると判断して、左ドラム2aの下段にチェリー図柄(又はリプレイ図柄)を停止させる(図125(A-1)参照)。次に、第2停止操作で中停止ボタン10bが操作されると、1コマ以内の範囲で中ドラム2bを停止させ、任意の図柄(ANY)を有効ライン上に表示する(図125(A-2)参照)。最後に、第3停止操作で右停止ボタン10cが操作されると、右ドラム2cの上段にチェリー図柄を停止させ(図125(A-3)参照)、14枚チェリーを入賞させてメダルを14枚払い出す。

#### 【0494】

その一方、主制御部100は、BB2のボーナスゲームにおいて、リプレイの抽選にハズレた場合、第1停止操作で中停止ボタン10bが操作されると、1コマ以内の範囲で中ドラム2bを停止させ、任意の図柄(ANY)を有効ライン上に表示する(図125(B-1)参照)。次に、第2停止操作で右停止ボタン10cが操作されると、右ドラム2cの上段にチェリー図柄を停止させる(図125(B-2)参照)。最後に、第3停止操作で左停止ボタン10aが操作されると、ROM101に記憶する操作順序に一致しないと判断して、左ドラム2aの下段にチェリー図柄(又はリプレイ図柄)を停止させることなく、他の図柄を停止させ(図125(B-3)参照)、1枚チェリーを入賞させてメダルを1枚払い出す。なお、他の停止操作も同様に、1枚チェリーが入賞するので、説明を省略する。

10

#### 【0495】

図126は、2種BB中のシステム説明図である。

20

#### 【0496】

主制御部100は、BB2のボーナスゲームにおいて、リプレイの抽選で通常リプレイが当選した場合、第1停止操作で中停止ボタン10bが操作されると、1コマ以内の範囲で中ドラム2bを停止させ、任意の図柄(ANY)を有効ライン上に表示する(図126(A-1)参照)。次に、第2停止操作で左停止ボタン10aが操作されると、ROM101に記憶する操作順序に一致すると判断し、左ドラム2aの下段にチェリー図柄(又はリプレイ図柄)を停止させる(図126(A-2)参照)。最後に、第3停止操作で右停止ボタン10cが操作されると、右ドラム2cの上段にチェリー図柄を停止させ(図126(A-3)参照)、14枚チェリーを入賞させてメダルを14枚払い出す。

30

#### 【0497】

その一方、主制御部100は、BB2のボーナスゲームにおいて、リプレイの抽選で通常リプレイが当選した場合、第1停止操作で右停止ボタン10cが操作されると、右ドラム2cの上段にチェリー図柄を停止させる(図126(B-1)参照)。次に、第2停止操作で中停止ボタン10bが操作されると、1コマ以内の範囲で中ドラム2bを停止させて、任意の図柄(ANY)を有効ライン上に表示する(図126(B-2)参照)。最後に、第3停止操作で左停止ボタン10aが操作されると、ROM101に記憶する操作順序に一致しないと判断して、左ドラム2aの下段にチェリー図柄(又はリプレイ図柄)を停止させることなく、他の図柄を停止させ(図126(B-3)参照)、1枚チェリーを入賞させてメダルを1枚払い出す。なお、他の停止操作も同様に、1枚チェリーが入賞するので、説明を省略する。また、リプレイの抽選で他のリプレイ(RT2移行リプレイ~RT2移行リプレイ)が当選した場合も、同様なので説明を省略する。

40

#### 【実施例2】

#### 【0498】

この実施例2は、上述の実施例1を改良した関連発明である。

#### 【0499】

図105は、ドラムの図柄配置表である。

#### 【0500】

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

50

周するように張り付けられている。

#### 【0501】

各回胴帯には、左ドラム 2 a だけが異なり、中ドラム 2 b 及び右ドラム 2 c が同じ並びの図柄が 20 個描かれており、ボーナス（第二種 BB：役物連続作動装置）が作動する図柄の「白 7」、遊技状態を RT3 に移行させる図柄の「赤 7」及び赤青緑白紫茶の 6 色の菱形図柄（つまり、6 種類の異なる図柄）が描かれている。これらの菱形図柄の内、予め定められた所定の図柄が有効ライン上に表示されると第二種 BB（役物連続作動装置）、各種リプレイ（RT 変動なし又は各種 RT 移行リプレイ）、小役及び押し順小役が作動又は入賞する。一方、RT1 移行リプレイが作動するか、又は押し順小役を取りこぼして小役コボシ目図柄が有効ライン上に表示されると通常状態（RT1 状態）へ転落する。

10

#### 【0502】

この「赤 7」図柄及び「白 7」図柄は「演出用図柄」を兼ねており、スタートレバー 9 の操作後から停止スイッチが操作可能となるまでのフリーズ状態において、停止ボタン部 10 の操作を無効にし、その間に主制御部 100 はドラム部 2 を利用して、例えば 3 つの「赤 7」図柄や「白 7」図柄を一直線に揃える激アツ・リール演出を行う。

#### 【0503】

主制御部 100 は、抽選により AT 状態とするゲーム数（例えば、300 ゲーム）又はセット数（例えば、1 セット 50 ゲームで 10 セット）を抽選で決定する。そして、主制御部 100 は、ゲーム数が 300 ゲームの場合、変動表示ゲーム（遊技）の遊技状態を参照して、真横や斜めに 3 つの「赤 7」図柄を一直線に 3 度揃え、一度目は 50 ゲーム、2 度目は 100 ゲーム、及び三度目は 150 ゲームと表示して、最終的に「300 ゲーム獲得」と表示演出装置 11 に表示する。また、主制御部 100 は、セット数が 10 セットの場合、同様に 3 つの「赤 7」図柄を斜めや横一直線に 10 度揃え、最終的に「10 セット獲得」と表示演出装置 11 に表示する。なお、この遊技状態とは、ボーナスゲームの 1 ゲーム目又は終了ゲーム、RT 状態が変動した 1 ゲーム目というものであり、前遊技の当選役や停止位置を参照するものではない。従って、ボーナスが作動した後に、リールを強制的に回転させて図柄をズラすと、「赤 7」図柄を一直線に揃えることはできない。

20

#### 【0504】

図 106 は、図柄の組合せ表示判定図である。

#### 【0505】

主制御部 100 は、ドラムが 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。

30

#### 【0506】

図 106（B）は、遊技メダルを規定数 3 枚投入した場合の有効ラインであり、左ドラム 2 a、中ドラム 2 b 及び右ドラム 2 c の順に、第 1 ライン（中段、中段、中段：中央横ライン）のみが、通常時及びボーナス（第二種 BB）作動時に有効となる。つまり、この実施例の場合には、常に投入枚数が 3 枚で、有効ラインは第 1 ラインだけとなる。

#### 【0507】

図 107 は、通常時及びボーナス作動時の配当表である。

#### 【0508】

主制御部 100 は、リール（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 106 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。

40

#### 【0509】

（1）ボーナス 1（第 2 種役物連続作動装置）：左ドラム 2 a に（白 7）、中ドラム 2 b に（白 7）、右ドラム 2 c に（白 7）が有効ライン上に揃って停止すると、獲得枚数は 0 枚でその後にボーナス 1（BB1）が付与される。このボーナス 1 は、例えば当選確率が 1 / 1000 で、ボーナス 1 中のゲームの規定投入枚数が 3 枚、払出し枚数が 14 枚を超えた時点で終了する。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 が成立可能な状態となる。このボーナス 1 は、ボーナス役が内部当選していない変動表示ゲームで、抽選により単独で内部当選するようになっており、単独当選

50

した場合には、全てのリールに白7図柄を狙って停止スイッチの操作を行えば成立させることができる。従って、遊技者は白7をDDTポイントとして狙い、停止操作することになる。ボーナス1が作動することとなった図柄の組合せが表示されると、次のゲームからボーナスゲーム（ボーナス遊技状態）となるが、主制御部100はこの遊技状態に移行した最初のゲーム（1ゲーム目）であることを参照又は認識して、「白7」図柄を一直線に揃える激アツ・リール演出を行う。

【0510】

ボーナス1が内部当選すると、リプレイ確率が約1/3程度に変動し、ボーナスゲームが終了すると初期状態に戻し、ARTが確定する。

【0511】

（2）ボーナス2（第2種役物連続作動装置）：左ドラム2aに（菱形（赤）/菱形（青）/菱形（黄）/菱形（茶））の何れか、中ドラム2bに菱形（緑）、右ドラム2cに菱形（緑）の4種類が有効ライン上に揃って停止すると、獲得枚数は0枚でその後にボーナス2（BB2）が付与される。このボーナス2は、例えば当選確率が1/10程度で、ボーナス2中のゲームの規定投入枚数が3枚、払い出し枚数が14枚を超えた時点で終了する。抽選でボーナス2が内部当選し、ボーナス2フラグが立つことにより、ボーナス2が成立可能な状態となる。

【0512】

このボーナス2は、基本的にボーナス役が内部当選していない変動表示ゲームで、抽選により単独で内部当選するようになっており、単独当選した場合には、停止スイッチの操作に拘わらず、何れかのボーナス2図柄を100%で有効ライン上に引き込んで必ず作動する。つまり、ボーナス2が単独当選すると必ず作動するが、ボーナス2がリプレイ役や小役（ボーナスよりも優先される当選役）と同時当選するように設計した場合には、直ぐに作動しないことも当然考えられる。

【0513】

ボーナス2が作動することとなった図柄の組合せが表示されると、表示窓の枠外（上段の1つ上）に必ず赤7図柄が一直線に揃っており、次のゲームからボーナスゲーム（ボーナス遊技状態）となるが、主制御部100はこの遊技状態に移行した最初のゲーム（1ゲーム目）であることを参照又は認識して、「赤7」図柄を一直線に揃える激アツ・リール演出（「7RUSH」（セブンラッシュ）と称する）を行って、ATの当選を報知する。

【0514】

このボーナス2は、内部当選しても、図柄が表示されても又は作動が終了してもリプレイ状態を変動（移行）させないので、RT2状態～RT5状態でボーナス2ゲームを行った後に、再び同じ高確率再遊技状態に戻ることができる。これによって、ART状態を維持しつつ、ボーナス2を連続して放出できるのである。なお、ボーナス2が作動後のボーナスゲームでは、リプレイ役を抽選するが、リプレイ役を内部当選させても、内部抽選の結果に拘わらず小役を入賞させる（つまり、リプレイが作動する確率は0）。特に、内部当選したリプレイ役又は同時当選したリプレイの組合せに応じて、停止ボタンを順押し（左停止ボタン10a 中停止ボタン10b 右停止ボタン10c又は左停止ボタン10a 右停止ボタン10c 中停止ボタン10b）した場合の入賞小役（14枚又は15枚）を変化させ、払い出し枚数に差をつけるようになっている。この画期的な新技術により純増枚数を大幅に増やすことができる。

【0515】

（3）通常リプレイ（通常再遊技）：各ドラムに所定のリプレイ図柄（色菱形の組合せ図柄）が有効ライン上に揃って表示され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、遊技開始前にメダルが自動的に投入されるので、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。通常リプレイには、2種類の通常リプレイA及び通常リプレイBがあり、これらの通常再遊技が作動しても再遊技確率（RT状態）は変動しない。

【0516】

10

20

30

40

50

(4) RT1 移行リプレイ(再遊技1): 各ドラムに所定のリプレイ図柄(色菱形の組合せ図柄)が有効ライン上に揃って表示され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、遊技開始前にメダルが自動的に投入され、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。RT1 移行リプレイは、後述するRT2 状態で他のリプレイ(例えば、通常リプレイやRT3 移行リプレイ)と同時に当選し、押し順が正解すると他のリプレイが作動するが、不正解の場合にはRT1 移行リプレイが作動して、再遊技確率がRT1 状態(リプレイ当選確率が1/7.3の通常リプレイ状態)に転落する。つまり、攻略させない為のペナルティ的なリプレイである。

【0517】

(5) RT2 移行リプレイ(再遊技2): 各ドラムに所定のリプレイ図柄(色菱形の組合せ図柄)が有効ライン上に揃って表示され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、遊技開始前にメダルが自動的に投入され、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。RT2 移行リプレイが作動すると、再遊技確率が約1/1.5のRT2 状態に変動する。

10

【0518】

(6) RT3 移行リプレイ(再遊技3): 左ドラム2aに(赤7)、中ドラム2bに(赤7)、右ドラム2cに(赤7)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、遊技開始前にメダルが自動的に投入されるので、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。RT3 移行リプレイが作動すると、再遊技確率がRT3 状態に変動する。RT3 移行リプレイが作動することとなった図柄の組合せが表示されると、次のゲームからRT3 状態となるが、主制御部100は、この遊技状態に移行した最初のゲーム(1ゲーム目)であることを参照又は認識して、「赤7」図柄を一直線に揃える激アツ・リール演出を行う。

20

【0519】

(7) RT4 移行リプレイ(再遊技4): 左ドラム2aに菱形(白)、中ドラム2bに菱形(紫)、右ドラム2cに菱形(紫)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、遊技開始前にメダルが自動的に投入されるので、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。なお、ドラム部の下段に「赤7」図柄が3つ横一列になって表示され、遊技者は「赤7」が入賞したかのように感じるので、何ら違和感はない。RT4 移行リプレイが作動すると、再遊技確率がRT4 状態に変動する。RT4 移行リプレイが作動することとなった図柄の組合せが表示されると、次のゲームからRT4 状態となるが、主制御部100は、この遊技状態に移行した最初のゲーム(1ゲーム目)であることを参照又は認識して、「赤7」図柄を一直線に揃える激アツ・リール演出を行う。

30

【0520】

(8) RT5 移行リプレイ(再遊技5): 左ドラム2aに菱形(紫)、中ドラム2bに菱形(白)、右ドラム2cに菱形(白)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、遊技開始前にメダルが自動的に投入されるので、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。なお、ドラム部の上段に「赤7」図柄が3つ横一列になって表示され、遊技者は「赤7」が入賞したかのように感じるので、何ら違和感はない。RT5 移行リプレイが作動すると、再遊技確率がRT5 状態に変動する。RT5 移行リプレイが作動することとなった図柄の組合せが表示されると、次のゲームからRT5 状態となるが、主制御部100は、この遊技状態に移行した最初のゲーム(1ゲーム目)であることを参照又は認識して、「赤7」図柄を一直線に揃える激アツ・リール演出を行う。

40

【0521】

(9) RT6 移行リプレイ(再遊技6): 左ドラム2aに菱形(紫)、中ドラム2bに菱形(白)、右ドラム2cに菱形(白)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、遊技開始前にメダルが自動的に投入されるので、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。RT6 移行リブ

50

レイが作動すると、再遊技確率が R T 6 状態（通常リプレイ状態と同様のリプレイ当選確率が  $1/7.3$  の）に変動する。この R T 6 状態は、いわゆるチャンス状態であり、リプレイ当選確率は  $1/7.3$  であるものの上述した R T 3 移行リプレイ～R T 5 移行リプレイが抽選され、当選すれば R T 3 状態～R T 5 状態に変動し、A R T 状態となる。

【0522】

（10）色菱形小役（非押し順小役）：各ドラムに所定の色菱形図柄（色菱形の組合せ図柄）が有効ライン上に揃って表示された場合の役名であり、獲得枚数は15枚となる。抽選で色菱形小役が内部当選すると、停止ボタン部10の停止操作順序やタイミングに拘わらず、64種類の色菱形図柄の何れか1つが有効ライン上に停止して必ず入賞する。

【0523】

（11）A T 色菱形小役（押し順小役）：停止ボタン部10の操作順序が正解（停止ボタン部10の押し順が押し順データと一致）の場合、特定の色菱形小役（例えば、3つの菱形（緑））を必ず入賞させる一方、不正解の場合には、64種類ある色菱形小役の図柄を揃えて入賞させる時とコボシ目を表示する時、若しくは1枚役を入賞させる当選役を意味する。図103で説明したA T 小役（押し順スイカ）と同じ原理であるので、説明を省略する。

【0524】

（12）1枚小役1～1枚小役3：各ドラムに所定の色菱形図柄（色菱形の組合せ図柄）が有効ライン上に揃って表示された場合の役名であり、獲得枚数は1枚となる（図103参照）。

【0525】

（13）2種中小役1：各ドラムに所定の色菱形図柄（色菱形の組合せ図柄）が有効ライン上に揃って表示された場合の役名であり、獲得枚数は14枚となる。但し、通常遊技中には約6万分の1程度でしか当選しない。

【0526】

（14）2種中小役2：各ドラムに所定の色菱形図柄（色菱形の組合せ図柄）が有効ライン上に揃って表示された場合の役名であり、獲得枚数は15枚となる。但し、通常遊技中には約6万分の1程度でしか当選しない。

【0527】

（15）A T 色菱形小役のコボシ目（1～n）：A T 色菱形小役で色菱形小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 R T 1 状態（リプレイ当選確率が  $1/7.3$  の通常リプレイ状態）に変動する。なお、設定変更後やボーナス1が作動したボーナスゲームの終了後に移行する初期リプレイ状態において、この特殊図柄が表示されても R T 1 状態に移行する。

【0528】

図108は、遊技状態遷移図である。

【0529】

ボーナス1のボーナスゲームが終了した次のゲーム又は段階設定値が打ち直された次のゲームから、初期状態（「初期リプレイ状態」とも言う。）となって一般ゲームが開始する。この一般ゲームにおけるリプレイ確率は約  $1/7.3$  であり、この状態から抜け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。また、ボーナス2が内部当選、作動（図柄表示）又は終了しても遊技状態が変わらないので、初期状態に留まり続けることになる。

【0530】

一般ゲームで押し順小役が内部当選し、停止ボタン10の停止操作手順（順序又はタイミング）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107に示した全ての役を含めて乱数抽選され、単独又は複数同時当選可能となる。つまり、初期状態と R T 1

10

20

30

40

50



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、遊技者が滞在する通常遊技はこの R T 1 状態である。

【0531】

R T 1 状態で、R T 2 移行リプレイ（再遊技 2）が内部当選して作動すると、リプレイ確率が約  $1/1.5$  に上昇した R T 2 状態（準備状態）となる。また、R T 1 状態で、通常リプレイ B 及び R T 2 移行リプレイ（準備リプレイ）が同時に内部当選すると、記憶する押し順情報（押し順データ）に従って、通常リプレイ B 又は R T 2 移行リプレイの何れか一方を作動させる。例えば、押し順情報が「2 - 1 - 3」であれば、中停止ボタン 10 b 左停止ボタン 10 a 右停止ボタン 10 c の順に停止操作されると R T 2 移行リプレイを作動させる一方、それと異なる停止操作が行われると通常リプレイ B を作動させる。この R T 1 状態では、当選確率が  $1/3000$  程度の低確率ではあるが、後述する R T 3 移行リプレイ～R T 5 移行リプレイや、当選確率が  $1/200$  程度の R T 6 移行リプレイが当選するので、A R T ゾーンやチャンスゾーンに移行可能である。

10

【0532】

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合成確率は  $1/1$ （100%）又は（65526～65535）/65536（ハズレの置数が 1～10 程度）となる。尚、図中の斜線部は、高確率再遊技状態であることを示している。

【0533】

この R T 2 状態では、R T 1 移行リプレイ（転落リプレイ）及び R T 3 移行リプレイ（A T リプレイ）が同時に当選し、記憶する押し順情報（押し順データ）に従って、R T 1 移行リプレイ又は R T 3 移行リプレイの何れか一方を作動させる。例えば、押し順情報が「3 - 2 - 1」であれば、右停止ボタン 10 c 中停止ボタン 10 b 左停止ボタン 10 a の順に停止操作されると R T 3 移行リプレイを作動させる一方、異なる停止操作が行われると R T 1 移行リプレイを作動させる。また、押し順小役のコボシ目が表示されても R T 1 状態へ転落するので、A R T 状態では、この正解となる押し順を報知（ナビ）するようになっている。

20

【0534】

R T 2 状態において R T 3 移行リプレイが作動すると、3 つの赤 7 図柄が中央横一直線に揃って表示されるので、遊技者はボーナス入賞と同様の激アツな印象を持つ。また、主制御部 100 は、R T 3 移行リプレイが作動すると、次の遊技が R T 3 状態となった最初のゲームであることを参照又は認識して、ドラム部 2 を利用したフリーズ演出を行う。例えば、A R T 状態とするゲーム数又はセット数を抽選で決定し、その決定結果に基づいてドラム部 2（複数の図柄列）を変動又は回転させ、赤 7 図柄を真横や斜め一直線にセット数分だけ揃える。これにより、前遊技の当選役や停止位置を参照することなく、リールを用いたフリーズ演出を行うのである。同様に、ボーナス 1 又はボーナス 2 が作動すると、次の遊技が B B 1 状態又は B B 2 状態となった最初のゲームであることを参照又は認識して、激熱フリーズ演出を行う（詳細は後述する）。

30

【0535】

R T 2 移行リプレイ作動後の R T 3 状態は、R T 2 状態と同様にリプレイ確率が約  $1/1.5$  であるが、抽選するリプレイの種類が R T 2 状態とは異なり、通常リプレイ B、R T 4 移行リプレイ及び R T 5 移行リプレイを抽選し、R T 1 移行リプレイは作動しないようになっている。

40

【0536】

R T 3 状態において R T 4 移行リプレイが作動すると、3 つの赤 7 図柄が下段横一直線に揃って表示される。同様に、R T 3 状態において R T 5 移行リプレイが作動すると、3 つの赤 7 図柄が上段横一直線に揃って表示される。主制御部 100 は、R T 4 移行リプレイ又は R T 5 移行リプレイが作動すると、次の遊技が R T 4 状態又は R T 5 状態となった最初のゲームであることを参照又は認識して、ドラム部 2 を利用した激熱フリーズ演出を行う。この R T 4 状態では、通常リプレイ B、R T 3 移行リプレイ及び R T 5 移行リプレ

50

イを抽選する。また、R T 5 状態では、通常リプレイ B、R T 3 移行リプレイ及び R T 4 移行リプレイを抽選する。両状態共に、R T 1 移行リプレイは作動しないようになっている。

#### 【0537】

R T 3 状態～R T 5 状態でアシスト機能が発動すると所謂 A R T 状態となり、それだけでもメダルを減らすことなく遊技を行うことができる。A R T 状態で A T 色菱形小役が当選すると、主制御部 100 は入賞させる為の押し順を遊技者に報知するので、容易にメダルを獲得できる。一方、押し順を報知しないと、高い確率（5 / 6 程度）で A T 色菱形小役を取りこぼし、その時にコボシ目が表示されて R T 1 状態へ転落する。更に、ボーナス 2 は 1 / 10 程度で頻繁に当選し、B B 2 中に 2 ゲームで最大 23 枚増加するので、5 号機回胴式遊技機で今まで実現できなかった純増速度（約 4 枚 / ゲーム）を達成できる。

10

#### 【0538】

R T 1 状態において R T 6 移行リプレイが作動すると、次のゲームから R T 6 状態となる。この R T 6 状態は、R T 1 状態と同様にリプレイ確率が約 1 / 7.3 であるが、抽選するリプレイの種類が R T 1 状態とは異なり、通常リプレイ A、R T 3 移行リプレイ、R T 4 移行リプレイ及び R T 5 移行リプレイを抽選し、R T 1 移行リプレイは作動しないようになっている。R T 6 状態は、所謂チャンスゾーンであり、所定ゲーム数（例えば、30 ゲーム）又は抽選により決定したゲーム数だけ A T 状態とし、その間は A T 色菱形小役の押し順を報知するので R T 1 状態へ転落しない。また、チャンスゾーン中に R T 3 移行リプレイ、R T 4 移行リプレイ又は R T 5 移行リプレイを当選させると、R T 3 状態～R T 5 状態になり、自力で A R T を引き当てることができるので、遊技者がスタートレバーに力を込める熱い瞬間である。

20

#### 【0539】

ボーナス 1 及びボーナス 2 は、初期状態及び R T 1 状態～R T 6 状態の全てにおいて当選可能であり、ボーナス 1 の場合は B B 1 ゲーム終了後に初期状態に戻る一方、ボーナス 2 の場合はリプレイ確率を一切変動させずに、B B 2 ゲーム終了後に元の状態へ戻る。なお、R T 1 状態が通常リプレイ状態であり、R T 2 状態～R T 5 状態が A T リプレイ状態である。

#### 【0540】

図 109 は、B B 2 のボーナスゲーム中に入賞する小役の対応表である。

30

#### 【0541】

左端の当選役は、B B 2 中に抽選するリプレイ役を示している。初期状態及び R T 1 状態～R T 6 状態の各遊技状態において、内部当選したリプレイ役又は同時当選したリプレイ役の組合せに応じて、B B 2 のボーナスゲーム中に停止ボタン部 10 を順押しすると、右端に示した 14 枚小役（所定数量）又は 15 枚小役が入賞するので、1 ゲーム又は 2 ゲームでボーナスゲームが終了し、最低 15 枚～最大 29 枚のメダル（遊技媒体：パチンコ球やトークンであってもよい）が払い出される。なお、停止ボタン部 10 を順押し以外で操作すると、B B 2 中のボーナス遊技（変動表示ゲーム）では必ず 15 枚小役が入賞するようになっている。つまり、1 ゲーム目に 14 枚小役（所定数量）を入賞させ、2 ゲーム目に 15 枚小役を入賞させると、最大 29 枚のメダルを獲得できるので、最も純増速度が高くなる。また、B B 2 中のボーナス遊技において、停止ボタン部 10 の操作順序に応じて、14 枚小役又は 15 枚小役の何れかを入賞させる様にもできる。この場合、A T 中に停止ボタン部 10 の操作順序を報知して、1 ゲーム目に 14 枚小役、2 ゲーム目に 15 枚小役を入賞させるようになる。

40

#### 【0542】

初期状態において B B 2 のボーナスゲームを行うと、1 / 7.3 で通常リプレイ A（第二リプレイ役）が当選するのに対し、それ以外でハズレとなる。なお、B B 2 中は小役を抽選しないが、全ての小役が内部当選した状態となっている。この初期状態では、リプレイの抽選結果（当選又はハズレ）に拘わらず、停止ボタンを順押しすると、必ず 15 枚小役が入賞するので、B B 2 は 1 ゲームで終了して純増は 12 枚（払出しメダル 15 枚 - 投

50

入メダル3枚)となる。

【0543】

同様にRT1状態(通常リプレイ状態)では、1/7.3で通常リプレイA又はRT2移行リプレイ(共に、第二リプレイ役)が内部当選し、停止ボタン部10の順押し及び逆押し(変則押し)で15枚小役が入賞するので、BB2は1ゲームで終了する。また、RT3移行リプレイ~RT5移行リプレイ(何れも通常リプレイ状態における第一リプレイ役に相当する)の各々が1/3000で内部当選し、その場合には順押しで14小役が入賞するので、BB2が1ゲームで終了せずに、2ゲーム目を行うことになる。RT1状態は非AT中であるが、BB2の1ゲーム目にRT3移行リプレイ~RT5移行リプレイの何れかが内部当選すると、制御部(主制御部100及び/又は副制御部160)は順押しを示唆(又は指示、若しくは不指示)し、2ゲーム目に右押しを指示する。また、BB2中にRT3移行リプレイ~RT5移行リプレイの何れかが内部当選すると、激アツ演出を行ってATが確定する。なお、上述した第一リプレイ役と第二リプレイ役は、内部当選したリプレイ役の種類が異なっているだけでもよいが、例えば図80に示した10種類のリプレイ役のように、内部当選したリプレイ役の組合せが異なってもよい。

10

【0544】

更に、RT6移行リプレイ(第二リプレイ役)が1/200で内部当選した場合には、順押しで15枚小役が入賞するので、BB2は1ゲームで終了する。その結果、RT1状態では、999/1000の確率で純増を12枚に制限できる。つまり、通常遊技状態であるRT1状態でBB2を頻繁に当選させても、強制的に払い出しを低く抑えることができるという特有の作用効果がある。

20

【0545】

同様にRT2状態では、1/1.5でRT1移行リプレイ又はRT3移行リプレイ(共に、第一リプレイ役)が内部当選(両リプレイの同時当選でもよい)して、順押し(第一操作手順)で14枚小役が入賞するので、その場合にはBB2が1ゲームで終了せずに、2ゲーム目を行うことになる。しかし、1ゲーム目に右押し(第二操作手順)をすると、15小役が入賞するので、その場合にはBB2が1ゲームで終了することになる。

【0546】

RT2状態でAT中(所謂ART中)であれば、制御部は1ゲーム目に順押しを示唆して、2ゲーム目に右押しを指示する。一方、RT2状態で非AT中であれば、1ゲーム目に順押しで14小役が入賞可能であっても、右押しを指示してBB2を1ゲームで強制終了させる。なお、この右押し指示に反して順押しすれば2ゲーム目を行うことが可能であるが、その場合には制御部はART抽選をしないなどの大きなペナルティを与えるので、指示に従わなければ、結果的に遊技者にとってマイナスとなる。

30

【0547】

他方、RT2状態では1/3でハズレとなり、その場合にはBB2は1ゲームで終了する。その結果、RT2状態のAT中にBB2が当選すると約19.3枚(23枚×2/3+12枚×1/3)のメダルの純増が期待できる。また、非AT中には、右押しを指示するので、純増は12枚となり、AT中と非AT中とで払出し枚数に大きな差をつけることが可能となる。つまり、従来の押し順小役で増やすだけのART技術に加えて、AT小役機能を有するBB2を設けることにより、ART中に純増速度を大幅に向上させることができるという、本願発明特有の作用効果がある。

40

【0548】

同様に、RT3状態では、1/1.5で通常リプレイB(第一リプレイ役)が内部当選して、順押しで14小役が入賞するので、その場合にはBB2が1ゲームで終了せずに、2ゲーム目を行うことになる。RT3状態は一般にART状態であり、制御部はBB2の1ゲーム目に順押しを示唆して、2ゲーム目に右押しを指示する。また、RT4移行リプレイ又はRT5移行リプレイ(共に第一リプレイ役)の各々が1/200で内部当選し、制御部は同様の指示を行う。一方、RT3状態では1/3でハズレとなり、BB2は1ゲームで終了する。その結果、RT3状態のAT中にBB2が当選すると約19.3枚のメ

50

ダルの純増が期待できる。なお、R T 4 状態及び R T 5 状態は、この R T 3 状態と内部当選する R T 移行リプレイの種類が異なるだけなので上記説明を援用する。

【 0 5 4 9 】

同様に R T 6 状態では、1 / 7 . 3 で通常リプレイ A ( 第二リプレイ役 ) が内部当選して、順押しで 1 5 枚小役が入賞するので、B B 2 は 1 ゲームで終了する。また、R T 3 移行リプレイ ~ R T 5 移行リプレイ ( 共に、第一リプレイ役 ) の各々が 1 / 2 0 0 で内部当選し、その場合には順押しで 1 4 小役が入賞するので、B B 2 が 1 ゲームで終了せずに、2 ゲーム目を行うことになる。R T 1 状態は非 A T 中であるが、B B 2 の 1 ゲーム目に R T 3 移行リプレイ ~ R T 5 移行リプレイの何れかが内部当選すると、制御部は順押しを示唆し、2 ゲーム目に右押しを指示する。また、B B 2 中に R T 3 移行リプレイ ~ R T 5 移行リプレイの何れかが内部当選すると、激アツ演出を行って A T が確定する。

10

【 0 5 5 0 】

図 1 1 0 は、通常時の遊技概要図である。

【 0 5 5 1 】

主制御部 1 0 0 は、A R T の抽選を全て行っており、抽選結果に応じてメインリール ( 左ドラム 2 a、中ドラム 2 b 及び右ドラム 2 c ) による演出を制御する。A R T の抽選契機は、( 1 ) ボーナス 2 揃い、( 2 ) ボーナス 1 揃い ( 白 7 )、及び ( 3 ) 赤 7 揃い ( R T 3 移行リプレイ ~ R T 5 移行リプレイ作動時 ) である。

【 0 5 5 2 】

副制御部 1 6 0 は表示演出装置 1 1 に通常画面を表示しており、主制御部 1 0 0 がボーナス 2 を作動させると、チャンス画面を表示し、次のゲームのスタートレバー 9 の開始操作時 ( レバー O N 時 ) にチャンス演出を行うと共に、主制御部 1 0 0 はメインリールによるフリーズ演出を行う。A R T が当選すると、A R T へ移行する一方、A R T がハズレで通常画面に戻る。また、主制御部 1 0 0 がボーナス 1 を作動させると、副制御部 1 6 0 は大チャンス画面を表示し、その後、同様に表示や動作を行う。主制御部 1 0 0 が R T 3 移行リプレイ ~ R T 5 移行リプレイを作動させ、赤 7 を揃わせると A R T が確定する。

20

【 0 5 5 3 】

図 1 1 1 は、チャンス演出の概要図である。

【 0 5 5 4 】

副制御部 1 6 0 は、主制御部 1 0 0 が第 3 停止でボーナス 2 を作動させると、チャンス画面を表示する ( 図 1 1 1 ( A ) 参照 )。主制御部 1 0 0 は、ボーナス 2 が作動することとなった図柄の組合せが表示されると、表示窓の枠外 ( 上段の 1 つ上 ) に赤 7 図柄が一直線に揃っていることを認識している。主制御部 1 0 0 はこの遊技状態に移行した最初のゲーム ( 1 ゲーム目 ) であることを参照し、次ゲームのスタートレバー 9 の開始操作時にメインリールによるフリーズ演出を行って、停止ボタン部 1 0 の操作を無効にする。

30

【 0 5 5 5 】

主制御部 1 0 0 は、ドラム部 2 を所定回数だけ回転させた後に左ドラム 2 a 及び中ドラム 2 b を中央ラインに赤 7 図柄を疑似停止させると共に、副制御部 1 6 0 はこの回転と停止に同期させるようにして、赤 7 図柄を表示演出装置 1 1 に停止させる。また、左ドラム 2 a 及び中ドラム 2 b の疑似停止中には、赤 7 図柄が上下に震動させる ( 図 1 1 1 ( B ) 参照 )。A R T が不当選の場合には、右ドラム 2 c の赤 7 図柄は振動しながら下段に停止し、表示演出装置 1 1 の赤 7 図柄も他の図柄が停止して、最終的に赤 7 図柄が共に一直線に揃わない ( 図 1 1 1 ( C ) 参照 )。その一方、A R T が当選の場合には、振動を続ける赤 7 図柄及び表示演出装置 1 1 の赤 7 図柄も一直線に揃って停止して ( 図 1 1 1 ( D ) 参照 )、フリーズ演出が終了する。その後、再び全リールが一定速度で回転して、停止ボタン部 1 0 の操作が有効になる ( 図 1 1 1 ( E ) 参照 )。

40

【 0 5 5 6 】

図 1 1 2 は、7 R U S H 演出の概要図である。

【 0 5 5 7 】

副制御部 1 6 0 は、主制御部 1 0 0 が第 3 停止で R T 3 移行リプレイ ~ R T 5 移行リブ

50

レイの何れかを作動させると、表示演出装置 11 の赤 7 図柄を一直線に揃えて停止させ、ART ゲーム数の 50 ゲームを表示する（図 112（A）参照）。主制御部 100 は、7 RUSH 抽選を行って当選すると、副制御部 160 にその旨を通知して、7 RUSH フリーズ演出を行う。主制御部 100 は、RT3 移行リプレイ～RT5 移行リプレイの何れかが作動すると、遊技状態が RT3～RT5（複数の異なる AT 遊技状態）に移行した最初のゲーム（1 ゲーム目）であることを参照し、次ゲームのスタートレバー 9 の開始操作時にメインリールによる 7 RUSH フリーズ演出を行って、停止ボタン部 10 の操作を無効にする。

#### 【0558】

主制御部 100 は、ドラム部 2 を上方向に揃えて回転させ（図 112（B）参照）、振動を続ける赤 7 図柄を中央一直線に揃えて停止させて窓部 3 に表示し、ART 上乗せゲーム数の 50 ゲームを表示する（図 112（C）参照）。この表示は、当選した回数だけ何度も繰り返されるので、遊技者は興奮と感動を覚える。一方、7 RUSH が不当選の場合又は 7 RUSH が終了する場合は、ドラム部 2 を順方向に回転させる（図 112（D）参照）。これらのフリーズ演出をキャンセルさせる場合には、演出中に MAX ベットボタンを操作すればよい。また、MAX ベットボタンを連打してメインリールを動かす演出を搭載すれば、遊技者は激アツな気分になる。更に、リール演出中に停止ボタンを押せば、赤 7 図柄を揃えられるようにしてもよい。

#### 【0559】

実施例 2 の改良 1：ドラムの図柄配置は、図 105 と同じなので、説明を省略する。

#### 【0560】

図 127 は、図柄の組合せ表示判定図である。

#### 【0561】

主制御部 100 は、ドラムが 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。

#### 【0562】

図 127（B）の第 1 ラインは、通常時に遊技メダルを規定数の 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（中段、中段、中段：中央横ライン）のみが有効となる。一方、他のラインはボーナス（第 2 種 BB）作動時に遊技メダルを規定数の 2 枚投入した場合の有効ラインであり、第 2 ラインの（上段、中段、上段：V 字ライン）及び第 3 ラインの（下段、中段、上段：右上がりライン）の 2 つが有効となる。

#### 【0563】

図 128 は、通常時及びボーナス作動時の配当表である。なお、図 107 と相違する点のみ説明するが、ボーナス 2（第 2 種役物連続作動装置）は無くなっている。

#### 【0564】

主制御部 100 は、リール（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 127 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。

#### 【0565】

（1）ボーナス 1（第 2 種役物連続作動装置）：左ドラム 2a に（白 7）、中ドラム 2b に（白 7）、右ドラム 2c に（白 7）が有効ライン上に揃って停止すると、獲得枚数は 0 枚でその後にボーナス 1（BB1）が付与される。このボーナス 1 は、例えば当選確率が 1/250 で、ボーナス 1 中のゲームの規定投入枚数が 2 枚、払出し枚数が 210 枚を超えた時点で終了する。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 が成立可能な状態となる。このボーナス 1 は、ボーナス役が内部当選していない変動表示ゲームで、単独又は特殊リプレイ（RT3 移行リプレイ～RT5 移行リプレイ）と同時に内部当選するようになっており、単独当選した場合には、全てのリールに白 7 図柄を狙って停止スイッチの操作を行えば成立させることができる。従って、遊技者は白 7 を DDT ポイントとして狙い、停止操作することになる。

#### 【0566】

このボーナス１は、内部当選しても、図柄が表示されても又は作動が終了してもリプレイ状態を変動（移行）させない（現状のＲＴ状態を維持する）ので、特にＡＲＴ状態のＲＴ２状態～ＲＴ５状態でボーナス１のゲームを行った後に、再び同じ高確率再遊技状態に戻ることができる。これによって、ＡＲＴ状態を維持しつつ、ボーナス１を放出できるのである。尚、ボーナス２が作動後のボーナスゲームでは、リプレイ役を抽選するが、ハズレ又はリプレイ役を内部当選させても、当選したリプレイ役の種類又は組合せに応じて、非赤７小役又は赤７小役の何れかを入賞させて１５枚のメダルを払い出す。また、ハズレの場合は非赤７小役を入賞させるのが一般的である。つまり、ボーナス１が作動後の変動表示ゲームでは、ハズレ、当選したリプレイ役の種類又は組合せに応じて、赤７小役（特定図柄小役）又は非赤７小役（非特定図柄小役）が入賞するようになっている。

10

#### 【０５６７】

図１２９は、窓部の図柄表示状態を示した模式図である。

#### 【０５６８】

主制御部１００は、ボーナス１が作動後の変動表示ゲーム（ボーナスゲーム）で、抽選によりＲＴ３移行リプレイ～ＲＴ５移行リプレイの何れか（又は、同時当選したリプレイの異なる組合せ）が内部当選すると、赤７小役を有効ライン上（図の場合は、第３ライン上）に停止するように引込制御を行う。なお、左ドラム２ａだけが１コマ滑り制御されるようになっているので、遊技者は目押しで狙う必要がある。

#### 【０５６９】

図１２９（Ａ）は、遊技者が第一停止で左停止ボタン１０ａを操作して、左ドラム２ａの有効ライン上に菱形（紫）が停止した状態を示している。この状態において、無効ラインではあるが第１ライン上に赤７図柄が停止する。

20

#### 【０５７０】

図１２９（Ｂ）は、遊技者が第二停止で中停止ボタン１０ｂを操作して、中ドラム２ｂの有効ライン上に赤７図柄が停止した状態を示している。この状態において、無効ラインではあるが第１ライン上に赤７図柄が２つ停止する。

#### 【０５７１】

図１２９（Ｃ）は、遊技者が第三停止で右停止ボタン１０ｃを操作して、右ドラム２ｃの有効ライン上に菱形（紫）が停止した状態を示して、赤７小役が入賞し１５枚を払い出す。この状態において、無効ラインではあるが第１ライン上に赤７図柄が３つ揃って停止することにより、ＡＲＴが確定し１～１６の範囲でストック数を抽選する。つまり、赤７図柄（特定図柄）が一直線上に並んで停止することにより、ＡＲＴ当選を遊技者へ報知するのである。なお、左停止ボタン１０ａの目押しミスで赤７図柄が揃わなくても、内部的には同様にＡＲＴが確定するようになっている。

30

#### 【０５７２】

図１３０は、遊技状態遷移図である。図１３１は、ボーナス１が当選した時のＲＴ状態における、赤７小役が成立する確率の対応表である。

#### 【０５７３】

ＲＡＭがクリアされた次のゲーム又は段階設定値が打ち直された次のゲームから、初期状態（「初期リプレイ状態」とも言う。）となって一般ゲームが開始する。この一般ゲームにおけるリプレイ確率は約１／７．３であり、この状態から抜け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。また、ボーナス１が内部当選、作動（図柄表示）又は終了しても遊技状態が変わらないので、初期状態に留まり続けることになる。この初期状態でボーナス１が当選すると、ボーナスゲーム中に複数種類のリプレイ役を抽選するが、赤７小役が入賞する特殊リプレイ役が当選する確率は、１／２００であり、ボーナスゲーム終了後に初期状態に戻る。

40

#### 【０５７４】

初期状態における一般ゲームで押し順小役が内部当選し、停止ボタン１０の停止操作手順（順序又はタイミング）を間違えることにより、コボシ目図柄が有効ライン上に表示されると、次のゲームからＲＴ１状態となる（継続ゲーム数は定められていない。つまり、

50

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 1 2 8 に示した全ての役を含めて乱数抽選され、単独又は複数の役が同時当選可能となる。つまり、初期状態と R T 1 状態の遊技が、リプレイ確率がほぼ同じ約  $1 / 7.3$  の遊技状態であるが、遊技者が滞在する通常遊技はこの R T 1 状態である。この R T 1 状態でボーナス 1 が当選すると、ボーナスゲーム中に複数種類のリプレイ役を抽選するが、赤 7 小役が入賞する特殊リプレイ役が当選する確率は、 $1 / 200$  であり、ボーナスゲーム終了後に R T 1 状態に戻る。

#### 【 0 5 7 5 】

R T 1 状態で、R T 2 移行リプレイ (再遊技 2) が内部当選して作動すると、リプレイ確率が約  $1 / 1.5$  に上昇した R T 2 状態 (高確率再遊技状態) となる。その一方、R T 2 状態で、押し順小役のコボシ目が有効ライン上に表示されると R T 1 状態へ転落する。なお、アシスト機能が作動した A R T 状態では、押し順小役が入賞する押し順を報知 (ナビ) するようになっている。この R T 2 状態でボーナス 1 が当選すると、ボーナスゲーム中に複数種類のリプレイ役を抽選するが、赤 7 小役が入賞する特殊リプレイ役が当選する確率は、 $1 / 100$  であり、ボーナスゲーム終了後に R T 2 状態に戻る。

#### 【 0 5 7 6 】

R T 2 状態で、R T 3 移行リプレイ (再遊技 3) が内部当選して作動すると、リプレイ確率が約  $1 / 1.5$  に上昇した R T 3 状態 (高確率再遊技状態) となる。その一方、R T 3 状態で、押し順小役のコボシ目が有効ライン上に表示されると R T 1 状態へ一気に転落する。なお、アシスト機能が作動した A R T 状態では、押し順小役が入賞する押し順を報知 (ナビ) するようになっている。この R T 3 状態でボーナス 1 が当選すると、ボーナスゲーム中に複数種類のリプレイ役を抽選するが、赤 7 小役が入賞する特殊リプレイ役が当選する確率は、 $1 / 50$  であり、ボーナスゲーム終了後に R T 3 状態に戻る。

#### 【 0 5 7 7 】

R T 3 状態で、R T 4 移行リプレイ (再遊技 4) が内部当選して作動すると、リプレイ確率が約  $1 / 1.5$  に上昇した R T 4 状態 (高確率再遊技状態) となる。その一方、R T 4 状態で、押し順小役のコボシ目が有効ライン上に表示されると R T 1 状態へ一気に転落する。なお、アシスト機能が作動した A R T 状態では、押し順小役が入賞する押し順を報知 (ナビ) するようになっている。この R T 4 状態でボーナス 1 が当選すると、ボーナスゲーム中に複数種類のリプレイ役を抽選するが、赤 7 小役が入賞する特殊リプレイ役が当選する確率は、 $1 / 25$  であり、ボーナスゲーム終了後に R T 4 状態に戻る。なお、R T 3 状態では、R T 5 移行リプレイも当選可能である。

#### 【 0 5 7 8 】

R T 4 状態で、R T 5 移行リプレイ (再遊技 5) が内部当選して作動すると、リプレイ確率が約  $1 / 1.5$  に上昇した R T 5 状態 (高確率再遊技状態) となる。その一方、R T 4 状態で、押し順小役のコボシ目が有効ライン上に表示されると R T 1 状態へ一気に転落する。なお、アシスト機能が作動した A R T 状態では、押し順小役が入賞する押し順を報知 (ナビ) するようになっている。この R T 5 状態でボーナス 1 が当選すると、ボーナスゲーム中に複数種類のリプレイ役を抽選するが、赤 7 小役が入賞する特殊リプレイ役が当選する確率は、 $1 / 5$  であり、ボーナスゲーム終了後に R T 5 状態に戻る。なお、R T 4 状態では、R T 3 移行リプレイも当選可能である。

#### 【 0 5 7 9 】

R T 5 状態はいわゆる天国状態であり、R T 3 移行リプレイ又は R T 4 移行リプレイが内部当選するが、A T 機能により押し順操作を告知して、通常リプレイが作動すると、転落を回避することができる。

#### 【 0 5 8 0 】

つまり、初期リプレイ状態、通常リプレイ状態又は複数の A T リプレイ状態に変動表示ゲームを行って、主制御部 100 はボーナス役が内部当選しても、作動図柄が表示されても又は作動が終了してもリプレイ状態を変動させずに、ボーナス役が内部当選した時のリプレイ状態に戻す。通常リプレイ状態と A T リプレイ状態では、当選するリプレイ役の種

10

20

30

40

50

類や組合せが異なる様に抽選テーブルが記憶されており、図 1 3 1 に示す通り、初期状態と通常リプレイ状態（R T 1）では、赤 7 小役が入賞する特殊リプレイ役が当選する確率が同じ 1 / 2 0 0 になっている。一方、A T リプレイ状態では、 $R T 2 < R T 3 < R T 4 < R T 5$  になっている。ボーナスゲーム中に特殊リプレイ役が当選すると、見ただ目で赤 7 図柄が一直線に揃えることが可能になる。なお、赤 7 小役を（赤 7 図柄、赤 7 図柄、赤 7 図柄）とすれば右斜め上に赤 7 図柄を一直線に揃えることが可能になる。赤 7 図柄が揃うと、A T ストックや A T ゲーム数の上乘せが確定する。なお、制御部とは、主制御部 1 0 0 を意味しており、A T 機能を制御するのは主制御部 1 0 0 及び / 又は副制御部 1 6 0 である。

#### 【 0 5 8 1 】

実施例 2 の改良 2 :

上記実施例 2 の改良 1 では、ボーナス 1 のボーナスゲーム中に赤 7 小役又は非赤 7 小役の何れかを入賞させたが、この改良 2 ではボーナス 2 のボーナスゲーム中に白 7 小役又は非白 7 小役の何れかを入賞させて 1 5 枚のメダルを払い出す点が相違する。しかし、技術思想としては実施例 1、実施例 2 及び実施例 2 の改良 1 において、既に開示している。なお、白 7 図柄、赤 7 図柄、青 7 図柄、パー図柄などを演出図柄と称し、「白 7」図柄が一直線に揃う白 7 小役や「赤 7」図柄が一直線に揃う赤 7 小役を総称して「演出図柄小役」と定義する。ただし、3 つのリールに白 7 図柄、白 7 図柄、赤 7 図柄などが揃っても演出図柄小役であることに違いはない。

#### 【 0 5 8 2 】

図 1 3 7 は、ドラムの図柄配置表である。但し、図 1 0 5 と同じであるが再説明する。

#### 【 0 5 8 3 】

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

#### 【 0 5 8 4 】

各回胴帯には、左ドラム 2 a だけが異なり、中ドラム 2 b 及び右ドラム 2 c が同じ並びの図柄が 2 0 個描かれており、ビッグボーナスとしてのボーナス 1（第一種 B B 又は第二種 B B : 役物連続作動装置）が作動する図柄の「白 7」、遊技状態を R T 3 に移行させる図柄の「赤 7」及び赤青緑白紫茶の 6 色の菱形図柄（つまり、6 種類の異なる図柄）が描かれている。これらの菱形図柄の内、予め定められた所定の図柄が有効ライン上に表示されるとレギュラーボーナスとしてのボーナス 2（第二種 B B : 役物連続作動装置）、各種リプレイ（R T 変動なし又は各種 R T 移行リプレイ）、小役及び押し順小役が作動又は入賞する。一方、R T 1 移行リプレイが作動するか、又は押し順小役を取りこぼして小役コボシ目図柄が有効ライン上に表示されると通常状態（R T 1 状態）へ転落する。

#### 【 0 5 8 5 】

この「赤 7」図柄及び「白 7」図柄は「演出用図柄」を兼ねており、スタートレバー 9 の操作後から停止スイッチが操作可能となるまでのフリーズ状態において、停止ボタン部 1 0 の操作を無効にし、その間に主制御部 1 0 0 はドラム部 2 を利用して、例えば 3 つの「赤 7」図柄や「白 7」図柄を一直線に揃える激アツ・リール演出を行う。

#### 【 0 5 8 6 】

主制御部 1 0 0 は、抽選により A T 状態とするゲーム数（例えば、3 0 0 ゲーム）又はセット数（例えば、1 セット 5 0 ゲームで 1 0 セット）を抽選で決定する。そして、主制御部 1 0 0 は、ゲーム数が 3 0 0 ゲームの場合、回胴センサ 3 1 a、3 1 b 及び 3 1 c から得られるインデックス信号（基準信号又は基準位置信号）から各ドラムの回転位置を正確に把握（認識）して、真横や斜めに 3 つの「赤 7」図柄や「白 7」図柄を一直線に揃えて停止（又は微動停止）させる演出を行う。従って、リールがどのように停止していても演出図柄を一直線に揃えて停止させる演出を行うことが可能である。

#### 【 0 5 8 7 】

図 1 3 8 は、図柄の組合せ表示判定図である。但し、図 1 2 7 と同じであるが、再説明



する。

#### 【0588】

主制御部100は、ドラムが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。

#### 【0589】

図138(B)に示した第1ラインは、通常時に遊技メダルを規定数の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(中段、中段、中段:中央横ライン)のみが有効となる。一方、他のラインは後述するボーナス2(第二種BB)作動時に遊技メダルを規定数の2枚投入(又は1枚投入)した場合の有効ラインであり、第2ラインの(上段、中段、上段:V字ライン)及び第3ラインの(下段、中段、上段:右上がりライン)の2つが有効となる。従って、ボーナス1中又はボーナス2中には、第1ラインは無効ラインとなる。但し、規定枚数はこれに限定されない。

#### 【0590】

図139は、通常時及びボーナス作動時の配当表である。

#### 【0591】

主制御部100は、リール(又はドラム)が3個すべて停止したときに、窓部3(図柄表示窓)の有効ライン上(図138参照)で入賞及び作動に係る図柄の組合せ表示判定を行う。

#### 【0592】

図139(A)は、規定数が3枚の通常遊技中である。

#### 【0593】

(1)ボーナス1(第1種役物連続作動装置):左ドラム2aに(白7)、中ドラム2bに(白7)、右ドラム2cに(白7)が有効ライン上に揃って停止すると、獲得枚数は0枚でその後にボーナス1(BB1)が付与される。このボーナス1は、例えば当選確率は設定値に拘わりなく1/16000で、ボーナス1中のゲーム(ボーナスゲーム)の規定投入枚数が3枚、払出し枚数が300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が成立可能な状態となる。このボーナス1は、ボーナス役が内部当選していない変動表示ゲームで、単独、特殊リプレイ(RT3移行リプレイ~RT5移行リプレイ)又はレア小役(チェリーやスイカなど)と同時に内部当選するようになっており、単独当選した場合には、全てのリールに白7図柄を狙って停止スイッチの操作を行えば成立させることができる。従って、遊技者は左ドラム2aの白7をDDTポイントとして狙い、停止操作することになる。なお、ボーナス1は第2種役物連続作動装置であってもよい。

#### 【0594】

ボーナス1が内部当選すると、その後の遊技におけるリプレイ当選確率が1/1.5に変動(移行)し、ボーナス図柄の組合せが窓部3に表示され、ボーナス1が作動したボーナスゲームの終了後に、初期リプレイ状態(リプレイ当選確率が1/7.3)に戻る。ボーナス1が当選すると、ARTが確定する(解除役)。

#### 【0595】

(2)ボーナス2(第2種役物連続作動装置):左ドラム2aに(白7)、中ドラム2bに(白7)、右ドラム2cに(赤7)が有効ライン上に揃って停止すると、獲得枚数は0枚でその後にボーナス1(BB2)が付与される。このボーナス2は、例えば当選確率が1/200程度で、ボーナス2中のゲームの規定投入枚数が2枚、払出し枚数が60枚を超えると終了する。抽選でボーナス2が内部当選し、ボーナス2フラグが立つことにより、ボーナス2が成立可能な状態となる。

#### 【0596】

このボーナス2は、ボーナス1と同様に、ボーナス役が内部当選していない変動表示ゲームで、単独、特殊リプレイ(RT3移行リプレイ~RT5移行リプレイ)又はレア小役(チェリーやスイカなど)と同時に内部当選するようになっており、単独当選した場合には、左ドラム2a及び中ドラム2bに白7図柄、右ドラム2cに赤7図柄を狙って停止ス

10

20

30

40

50

イチの操作を行えば成立（「入賞」ともいう。）させることができるが、狙わなければ取りこぼすことになる。また、ART中にボーナス2が小役やリプレイ役と同時当選した状態になると、押し順小役が内部当選したときに、各リールに上記ボーナス図柄を狙えばボーナスを成立（有効ライン上にBB2図柄表示）させることができる。

#### 【0597】

このボーナス2は、内部当選しても、ボーナス図柄が表示されても又はボーナス役の作動（つまり、BB2のボーナスゲーム）が終了してもリプレイ状態を変動（移行）させないので、RT2状態～RT5状態でボーナス2ゲームを行った後に、再び同じ高確率再遊技状態に戻ることができる。これによって、ART状態を維持しつつ、ボーナス2を放出できるのである。なお、ボーナス2が作動したボーナスゲームでは、リプレイ役を抽選するが、リプレイ役を内部当選させても、内部抽選の結果に拘わらず小役を入賞させる（つまり、リプレイ図柄が表示されてリプレイが作動する確率は0）。特に、内部当選したリプレイ役又は同時当選したリプレイの組合せに応じて、後述する白7小役（配当15枚）又は非白7小役（配当15枚）の何れかを入賞させるので、ボーナス2の作動図柄が表示されたRT状態（初期状態、RT1状態、RT2状態～RT5状態、RT6状態）で白7小役の入賞確率を変化させることができる。特殊リプレイ役又はリプレイの組合せ役の当選確率を初期状態<RT1状態<RT6状態<RT2状態<RT3状態<RT4状態<RT5状態とすれば、同じボーナス2でも白7小役の成立条件を変化させることが可能となる（七変化ボーナス）。換言すると、ボーナス2のボーナスゲーム中に特殊リプレイ役又はリプレイの組合せ役が当選すると白7小役が入賞する一方、通常リプレイが当選すると非白7小役が入賞するようになっている。そして、特殊リプレイ役又はリプレイの組合せ役の当選確率が初期状態<RT1状態<RT6状態<RT2状態<RT3状態<RT4状態<RT5状態となっている。従って、RT5状態でボーナス2が入賞すると、特殊リプレイ役又はリプレイの組合せ役が当選する確率が最大であり、初期状態が最小なので、同じボーナス2であっても白7小役が入賞する確率を変化させることができるのである。

#### 【0598】

（3）通常リプレイ（通常再遊技）：各ドラムに所定のリプレイ図柄（色菱形の組合せ図柄）が有効ライン上に揃って表示され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、遊技開始前にメダルが自動的に投入されるので、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。通常リプレイには、2種類の通常リプレイA及び通常リプレイBがあり、これらの通常再遊技が作動しても再遊技確率（RT状態）は変動しない。

#### 【0599】

（4）RT1移行リプレイ（再遊技1）：各ドラムに所定のリプレイ図柄（色菱形の組合せ図柄）が有効ライン上に揃って表示され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、遊技開始前にメダルが自動的に投入され、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。RT1移行リプレイは、後述するRT2状態で他のリプレイ（例えば、通常リプレイやRT3移行リプレイ）と同時に当選し、押し順が正解すると他のリプレイが作動するが、不正解の場合にはRT1移行リプレイが作動して、再遊技確率がRT1状態（リプレイ当選確率が1/7、3の通常リプレイ状態）に転落する。つまり、攻略させない為のペナルティ的なリプレイである。

#### 【0600】

（5）RT2移行リプレイ（再遊技2）：各ドラムに所定のリプレイ図柄（色菱形の組合せ図柄）が有効ライン上に揃って表示され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、遊技開始前にメダルが自動的に投入され、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。RT2移行リプレイが作動すると、再遊技確率が約1/1.5のRT2状態に変動（移行）する。ATが当選中でAT機能が作動すれば、RT2状態からRT3状態へ移行させる為の停止ボタン部の操作順序が画像と音声で報知される。

#### 【0601】

10

20

30

40

50

(6) RT3 移行リプレイ(再遊技3): 左ドラム2aに(赤7)、中ドラム2bに(赤7)、右ドラム2cに(赤7)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、遊技開始前にメダルが自動的に投入されるので、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。RT3 移行リプレイが作動すると、再遊技確率がRT3状態に変動する。RT3 移行リプレイが作動することとなった図柄の組合せが表示されると、次のゲームからRT3状態となるが、主制御部100は、リールインデックス信号とステップモータ30a~30cへの入力パルス数(図6参照)により図柄位置を認識して、「赤7」図柄を一直線に揃える激アツ・リール演出を行う。ただし、主制御部100は、遊技状態に移行した最初のゲーム(1ゲーム目)であることを参照又は認識してもよい。

10

#### 【0602】

(7) RT4 移行リプレイ(再遊技4): 左ドラム2aに菱形(白)、中ドラム2bに菱形(紫)、右ドラム2cに菱形(紫)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、遊技開始前にメダルが自動的に投入されるので、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。なお、ドラム部の下段に「赤7」図柄が3つ横一列になって表示され、遊技者は「赤7」が入賞したかのように感じるので、何ら違和感はない。RT4 移行リプレイが作動すると、再遊技確率がRT4状態に変動する。RT4 移行リプレイが作動することとなった図柄の組合せが表示されると、次のゲームからRT4状態となるが、主制御部100は、リールインデックス信号により図柄位置を認識して、「赤7」図柄を一直線に揃える激アツ・リール演出を行う。なお、主制御部100は、遊技状態に移行した最初のゲーム(1ゲーム目)であることを参照又は認識してもよい。

20

#### 【0603】

(8) RT5 移行リプレイ(再遊技5): 左ドラム2aに菱形(紫)、中ドラム2bに菱形(白)、右ドラム2cに菱形(白)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、遊技開始前にメダルが自動的に投入されるので、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。なお、ドラム部の上段に「赤7」図柄が3つ横一列になって表示され、遊技者は「赤7」が入賞したかのように感じるので、何ら違和感はない。RT5 移行リプレイが作動すると、再遊技確率がRT5状態に変動する。RT5 移行リプレイが作動することとなった図柄の組合せが表示されると、次のゲームからRT5状態となるが、主制御部100は、リールインデックス信号により図柄位置を認識して、「赤7」図柄を一直線に揃える激アツ・リール演出を行う。なお、主制御部100は、遊技状態に移行した最初のゲーム(1ゲーム目)であることを参照又は認識してもよい。

30

#### 【0604】

(9) RT6 移行リプレイ(再遊技6): 左ドラム2aに菱形(紫)、中ドラム2bに菱形(白)、右ドラム2cに菱形(白)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、遊技開始前にメダルが自動的に投入されるので、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。RT6 移行リプレイが作動すると、再遊技確率がRT6状態(通常リプレイ状態と同様のリプレイ当選確率が1/7.3の)に変動する。このRT6状態は、いわゆるチャンス状態であり、リプレイ当選確率は1/7.3であるものの上述したRT3移行リプレイ~RT5移行リプレイが抽選され、当選すればRT3状態~RT5状態に変動し、ART状態となる。

40

#### 【0605】

(10) 色菱形小役(非押し順小役): 各ドラムに所定の色菱形図柄(色菱形の組合せ図柄)が有効ライン上に揃って表示された場合の役名であり、獲得枚数は15枚となる。抽選で色菱形小役が内部当選すると、停止ボタン部10の停止操作順序やタイミングに拘わらず、64種類の色菱形図柄の何れか1つが有効ライン上に停止して必ず入賞する。

#### 【0606】

(11) AT色菱形小役(押し順小役): 停止ボタン部10の操作順序が正解(停止ボ

50

タン部 10 の押し順が押し順データと一致) の場合、特定の色菱形小役 (例えば、3 つの菱形 (緑)) を必ず入賞させる一方、不正解の場合には、64 種類ある色菱形小役の図柄を揃えて入賞させる時とコボシ目を表示する時、若しくは 1 枚役を入賞させる当選役を意味する。図 103 で説明した A T 小役 (押し順スイカ) と同じ原理であるので、説明を省略する。また、A R T 中にボーナス 2 が小役やリプレイ役と同時当選した状態になると、押し順小役である A T 色菱形小役が内部当選したときに、全てのリールに白 7 図柄を狙えばボーナスを成立 (有効ライン上に B B 2 図柄表示) させることができる。

#### 【0607】

(12) 1 枚小役 1 ~ 1 枚小役 3 : 各ドラムに所定の色菱形図柄 (色菱形の組合せ図柄) が有効ライン上に揃って表示された場合の役名であり、獲得枚数は 1 枚となる (図 103 参照)。

10

#### 【0608】

(13) A T 色菱形小役のコボシ目 (1 ~ n) : A T 色菱形小役で色菱形小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、何れか一つの小役取りこぼし図柄が表示されると再遊技確率が R T 1 状態 (リプレイ当選確率が 1 / 7 . 3 の通常リプレイ状態) に変動する。なお、設定変更後やボーナス 1 が作動したボーナスゲームの終了後に移行する初期リプレイ状態において、この小役取りこぼし図柄が表示されても R T 1 状態に移行する。

#### 【0609】

図 139 (B) は、規定数が 2 枚である B B 2 のボーナス遊技中である。

20

#### 【0610】

(14) 非白 7 小役 : 各ドラムに所定の色菱形図柄 (色菱形の組合せ図柄) や白 7 図柄等が有効ライン上に揃って表示された場合の役名であり、獲得枚数は 15 枚となる。非白 7 小役が入賞しても、特別図柄である演出用図柄 (ボーナス図柄) は一直線に表示されない。

#### 【0611】

(15) 白 7 小役 : 各ドラムに所定の色菱形図柄 (色菱形の組合せ図柄) や白 7 図柄等が有効ライン上に揃って表示された場合の役名であり、獲得枚数は 15 枚となる。白 7 小役が入賞すると、白 7 図柄を狙えば特別図柄である演出用図柄 (ボーナス図柄) が一直線に揃って表示され、A T が確定すると共に、A T ストック数抽選又は A T ゲーム数抽選が行われる。なお、仮に白 7 図柄が一直線に揃って表示されなくても、払い出し枚数や A T 抽選に何の影響も与えない。

30

#### 【0612】

図 140 は、窓部の図柄表示状態を示した模式図である。

#### 【0613】

主制御部 100 は、ボーナス 2 が作動した変動表示ゲーム (ボーナスゲーム) で、抽選により特殊リプレイ役 (R T 3 移行リプレイ ~ R T 5 移行リプレイの何れか、又は、同時当選したリプレイの異なる組合せ) が内部当選すると、白 7 小役を有効ライン上 (図の場合は、第 3 ライン上) に停止するように引込制御を行う。なお、左ドラム 2 a だけが 1 コマ滑り制御されるようになっているので、遊技者は目押しで狙う必要がある。

40

#### 【0614】

図 140 (A) は、遊技者が第一停止で左停止ボタン 10 a を操作して、左ドラム 2 a の有効ライン上に赤 7 図柄が停止した状態を示している。この状態において、無効ラインではあるが第 1 ライン上に白 7 図柄が停止する。

#### 【0615】

図 140 (B) は、遊技者が第二停止で中停止ボタン 10 b を操作して、中ドラム 2 b の有効ライン上に白 7 図柄が停止した状態を示している。この状態において、無効ラインではあるが第 1 ライン上に白 7 図柄が 2 つ停止する。

#### 【0616】

図 140 (C) は、遊技者が第三停止で右停止ボタン 10 c を操作して、右ドラム 2 c

50

の有効ライン上に赤 7 図柄が停止した状態を示しており、これにより白 7 小役が入賞し 15 枚を払い出す。この状態において、無効ラインではあるが第 1 ライン上に白 7 図柄が 3 つ揃って停止することにより、ART が確定し 1 ~ 3 2 の範囲でストック数を抽選する。つまり、白 7 図柄（演出用図柄又は BB 1 図柄）を一直線上に並んで停止させることにより、ART 当選を遊技者へ報知するのである。なお、左停止ボタン 10 a の目押しミスで赤 7 図柄が揃わなくても、内部的には同様に ART が確定するようになっている。なお、演出用図柄の白 7 図柄（BB 1 図柄）を横一直線の中央ライン上に並んで停止させているが、上段又は下段横一直線や斜め横一直線に演出用図柄を停止させてもよい。

#### 【0617】

図 141 は、遊技状態遷移図である。図 142 は、BB 2 のボーナスゲーム中に抽選するリプレイ役の当選確率及び白 7 小役が成立する確率の対応表である（図 108 及び図 109 参照）。図 139（B）で説明した通り、BB 2 のボーナスゲーム中に入賞する小役は、白 7 小役又は非白 7 小役の何れかであり、共に払い出し枚数は 15 枚である。BB 2 のボーナスゲームは、60 枚を超える払い出し枚数で終了するので、5 ゲームを行うことになる。なお、白 7 小役に替えて、図 128 及び図 129 に示した赤 7 小役とすることも可能である。

#### 【0618】

RAM がクリアされた次のゲーム又は段階設定値が打ち直された次のゲームから、初期状態（「初期リプレイ状態」とも言う。）となって一般ゲームが開始する。この一般ゲームにおけるリプレイ確率は約  $1/7.3$  であり、この状態から抜け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。また、ボーナス 1 が内部当選、作動（図柄表示）又は終了しても遊技状態が変わらないので、押し順小役を取りこぼすまで初期状態に留まり続けることになる。この初期状態でボーナス 2 が内部当選し、BB 2 図柄表示されると（BB 2 入賞又は BB 2 作動）、遊技状態に応じてボーナスゲーム中に複数種類のリプレイ役を抽選するが、白 7 小役が入賞するリプレイ役（以下、「演出リプレイ役」と言う）が当選する確率は、 $4.11\%$ （ $1/7.3 \times 3/10$ ）であり、BB 2 のボーナスゲーム終了後に内部当選時の遊技状態である初期状態に戻る。

#### 【0619】

通常リプレイ A は、通常リプレイ A 1（当選確率  $1/7.3 \times 7/10$ ）及び演出リプレイ役である通常リプレイ A 2（当選確率  $1/7.3 \times 3/10$ ）からなっており、BB 2 のボーナスゲーム中に通常リプレイ A 2 が当選すると、白 7 小役が入賞可能となる。例えば、通常リプレイ A 1 は通常リプレイ A のみが当選する一方、通常リプレイ A 2 は通常リプレイ A 及び RT 3 移行リプレイが同時当選するが、通常遊技時（非ボーナス遊技時）に入賞又は作動するのは、通常リプレイ A だけである。なお、設定変更後又はボーナス 1 のボーナスゲーム終了後、押し順小役のコボシ目が有効ライン上に表示されるまでの短い間に、BB 2 が内部当選するというのは非常に稀なので、通常リプレイ A 2（演出リプレイ役）の当選確率を高くしている。

#### 【0620】

初期状態における一般ゲームで押し順小役が内部当選し、停止ボタン 10 の停止操作手順（順序及びタイミング）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、RT 1 状態（継続ゲーム数は定められていない。つまり、無限である。）となって次のゲームを行う。この RT 1 状態におけるリプレイ確率もまた約  $1/7.3$  であり、図 139（A）に示した全ての役を含めて乱数抽選され、単独又は複数の役が同時当選可能となる。つまり、初期状態と RT 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、遊技者が滞在する通常遊技は殆どが RT 1 状態である。

#### 【0621】

通常リプレイ A 又は RT 2 移行リプレイは、通常リプレイ A が単独当選して必ず入賞する通常リプレイ A 1、又は通常リプレイ A、RT 2 移行リプレイ及び押し順制御用の他のリプレイ役と同時当選する通常リプレイ A 2 から成る。通常リプレイ A 2 は、押し順が正解であれば RT 2 移行リプレイが入賞する一方、不正解で通常リプレイ A が入賞する役で

ある。抽選で A T 役が当選すると、制御部（主制御部又は副制御部）は、R T 2 移行リプレイが入賞する押し順を報知するようになっている。上述した通り、リプレイが当選する確率  $1/7.3$  の内、通常リプレイ A 2 が確率  $1/7.3 \times 1/32$  で当選し、B B 2 のボーナスゲーム中に押し順リプレイ A 2 が当選すると、白 7 小役が入賞する。また、R T 3 移行リプレイ～R T 6 移行リプレイ（演出リプレイ役）が当選しても白 7 小役が入賞するので、B B 2 のボーナスゲーム中に約 1 %（当選確率  $1/7.3 \times 1/32 + 1/3000 \times 3 + 1/200$ ）で白 7 小役を揃えることができる。B B 2 のボーナスゲーム終了後に R T 1 状態に戻る。

#### 【0622】

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、押し順が正解して R T 2 移行リプレイが作動すると、リプレイ確率が約  $1/1.5$  に上昇した R T 2 状態（高確率再遊技状態）となる。その一方、R T 2 状態で、押し順小役のコボシ目が有効ライン上に表示されるか又は R T 1 移行リプレイが作動すると R T 1 状態へ転落する。なお、アシスト機能が発動した A R T 状態では、押し順小役が入賞又は R T 3 移行リプレイが作動（入賞）する押し順を報知（ナビ）するようになっている。この R T 2 状態でボーナス 2 が当選すると、ボーナスゲーム中に複数種類のリプレイ役を抽選するが、白 7 小役が入賞する演出リプレイ役が当選する確率は、 $1/16$  であり、B B 2 のボーナスゲーム終了後に R T 2 状態に戻る。つまり、B B 2 内部当選、B B 2 図柄入賞及び B B 2 ゲーム終了しても、当選するリプレイの種類も含めて一切リプレイの当選確率を変動させない。即ち、B B 2 は、内部当選等が再遊技確率の変動契機ではないのである。

10

20

#### 【0623】

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、押し順が正解して R T 3 移行リプレイが入賞（作動）すると、リプレイ確率が約  $1/1.5$  に上昇した R T 3 状態（高確率再遊技状態）となる。その一方、R T 3 状態で、押し順小役のコボシ目が有効ライン上に表示されると R T 1 状態へ一気に転落する。なお、アシスト機能が作動した A R T 状態では、押し順小役が入賞する押し順を報知（ナビ）するようになっている。この R T 3 状態でボーナス 2 が当選すると、B B 2 のボーナスゲーム中に複数種類のリプレイ役を抽選するが、白 7 小役が入賞する演出リプレイ役が当選する確率は、通常リプレイ B の当選確率（ $2/3$ ）の内の  $1/8$  であり、B B 2 のボーナスゲーム終了後に R T 3 状態に戻る。

30

#### 【0624】

通常リプレイ B は、通常リプレイ B 1（当選確率  $2/3 \times 7/8$ ）及び演出リプレイ役の通常リプレイ B 2（当選確率  $2/3 \times 1/8$ ）からなっており、B B 2 のボーナスゲーム中に通常リプレイ B 2 が当選すると、白 7 小役が入賞するが、それ以外で非白 7 小役が入賞する。例えば、通常リプレイ B 1 は通常リプレイ B のみが当選する一方、通常リプレイ B 2 は通常リプレイ B 及び R T 3 移行リプレイが同時当選するが、通常遊技時（非ボーナス遊技時）において入賞又は作動するのは、通常リプレイ B だけである。また、R T 4 移行リプレイ（演出リプレイ役）が当選しても白 7 小役が入賞するので、B B 2 のボーナスゲーム中に約 8.83 %（当選確率  $2/3 \times 1/8 + 1/200$ ）で白 7 小役を揃えることができる。

40

#### 【0625】

R T 3 状態で、R T 4 移行リプレイ（再遊技 4）が内部当選して R T 4 移行リプレイが作動すると、リプレイ確率が約  $1/1.5$  に上昇した R T 4 状態（高確率再遊技状態）となる。その一方、R T 4 状態で、押し順小役のコボシ目が有効ライン上に表示されると R T 1 状態へ一気に転落する。なお、アシスト機能が作動した A R T 状態では、押し順小役が入賞する押し順を報知（ナビ）するようになっている。この R T 4 状態でボーナス 2 が当選すると、ボーナスゲーム中に複数種類のリプレイ役を抽選するが、白 7 小役が入賞する演出リプレイ役が当選する確率は、通常リプレイ B 又は R T 3 移行リプレイの当選確率（ $2/3$ ）の内の  $1/4$  であり、B B 2 のボーナスゲーム終了後に R T 4 状態に戻る。また、R T 5 移行リプレイ（演出リプレイ役）が当選しても白 7 小役が入賞するので、B B

50

2のボーナスゲーム中に約17.2%(当選確率 $2/3 \times 1/4 + 1/200$ )で白7小役を揃えることができる。

#### 【0626】

RT4状態で、RT5移行リプレイ(再遊技5)が内部当選してRT5移行リプレイが作動すると、リプレイ確率が約1/1.5に上昇したRT5状態(高確率再遊技状態)となる。その一方、RT5状態で、押し順小役のコボシ目が有効ライン上に表示されるとRT1状態へ一気に転落する。なお、アシスト機能が作動したART状態では、押し順小役が入賞する押し順を報知(ナビ)するようになっている。このRT5状態でボーナス2が当選すると、ボーナスゲーム中に複数種類のリプレイ役を抽選するが、白7小役が入賞する演出リプレイ役が当選する確率は、通常リプレイB又はRT3移行リプレイの当選確率(2/3)の内の1/2であり、BB2のボーナスゲーム終了後にRT5状態に戻る。BB2のボーナスゲーム中に約33.3%(当選確率 $2/3 \times 1/2$ )で白7小役を揃えることができる。

10

#### 【0627】

RT5状態はいわゆる天国状態であり、RT3移行リプレイ又は通常リプレイBが内部当選するが、AT機能により停止ボタン部10の操作順序を告知(報知)して、通常リプレイBが作動すると、転落を回避することができる。

#### 【0628】

RT1状態で、RT6移行リプレイ(再遊技6)が内部当選してRT6移行リプレイが作動すると、リプレイ確率が約1/7.3に変化したRT6状態となる。その一方、RT6状態で、押し順小役のコボシ目が有効ライン上に表示されるとRT1状態へ転落する。このRT6状態は、いわゆるチャンス状態(チャンスリプレイ状態)であり、リプレイ当選確率は1/7.3であるものの上述したRT3移行リプレイ~RT5移行リプレイが抽選され、当選すればRT3状態~RT5状態に移行してART状態となる。なお、RT6状態においてアシスト機能が発動すると、押し順小役が入賞する押し順を報知(ナビ)するようになっているのでRT6状態を維持可能である。このRT6状態でボーナス2が当選すると、ボーナスゲーム中に複数種類のリプレイ役を抽選するが、白7小役が入賞する演出リプレイ役が当選する確率は、初期状態で説明した通り、通常リプレイA2(当選確率 $1/7.3 \times 3/10$ )に加えて、3種類の演出リプレイ役であるRT3移行リプレイ~RT5移行リプレイの当選確率 $1/200 \times 3$ なので、5.61%となる。

20

30

#### 【0629】

つまり、初期リプレイ状態、通常リプレイ状態、チャンスリプレイ状態又は複数のARTリプレイ状態で変動表示ゲームを行って、主制御部100はボーナス役(BB2)が内部当選しても、作動図柄が窓部に表示されても又は作動が終了してもリプレイ状態を変動させずに、ボーナス役(BB2)が内部当選した時のリプレイ状態に戻す(又はリプレイ状態を維持する)。各リプレイ状態において、プレイ役の当選確率及び当選するリプレイ役の種類や組合せが異なる様に抽選テーブルが記憶されており、図142に示す通り、各リプレイ状態では、白7小役が入賞する演出リプレイ役が当選する確率が異なっている。また、ARTリプレイ状態では、 $RT2 < RT3 < RT4 < RT5$ になっている。ボーナスゲーム中に演出リプレイ役が当選すると、白7図柄を一直線に揃えることが可能になり、更に同じBB2であってもARTリプレイ状態に応じて演出用図柄が揃う確率を変えることができる。なお、図140(C)に示す白7小役の替わりに、無効ラインである中央横ライン上に揃う小役を(白7図柄、白7図柄、赤7図柄)とすればBB2が入賞したように見せることもできる。更に、中央横ライン上に(赤7図柄、赤7図柄、赤7図柄)を揃うようにもできる。演出用図柄(BB1図柄やBB2図柄、特殊リプレイの赤7図柄)が一直線に揃う演出リプレイ役が当選すると、ATストック又はATゲーム数の上乘せが確定する。

40

#### 【0630】

図143は、セブンアタック演出の概要図である。なお、図112で同様の7RUSH演出を説明している。

50

## 【 0 6 3 1 】

B B 2 のボーナスゲーム中に主制御部 1 0 0 が演出リプレイ役を当選させると、A T 上乗せゲーム数又は A T 上乗せセット数抽選を行う。副制御部 1 6 0 は「白 7 を狙え」と表示演出装置に表示して、遊技者が停止ボタン部 1 0 を操作して、第 3 停止で白 7 図柄を一直線に揃えたと、副制御部 1 6 0 はセブンアタック演出画面を表示する。なお、白 7 図柄が一直線に揃わなくてもセブンアタック演出が行われる（図 1 4 3（A）参照）。また、演出リプレイ役が当選した場合、A T 上乗せゲーム数は 5 0 以上又は A T 上乗せセット数は 1 セット以上で抽選により決定される。M A X ベット操作及びスタート操作後にセブンラッシュが発生しない場合、停止操作が無効となるフリーズ演出を実行し、A T 上乗せセット数は 1 セットと表示した後に、停止操作を有効とする（図 1 4 3（D）参照）。そして、A T 上乗せゲーム数であれば、副制御部 1 6 0 の抽選により最低 5 0 ゲーム以上が決定されて表示される。

10

## 【 0 6 3 2 】

一方、各操作後にセブンラッシュが発生する場合、主制御部 1 0 0 は副制御部 1 6 0 にその旨を通知して、7 R U S H フリーズ演出を行って、停止ボタン部 1 0 の操作を無効にする。なお、A T 上乗せゲーム数は 1 0 0 以上又は A T 上乗せセット数は 2 セット以上で 7 R U S H フリーズ演出を行う。

## 【 0 6 3 3 】

主制御部 1 0 0 は、ドラム部 2 を上方向に揃えて回転させ、副制御部 1 6 0 は、少しズレた白 7 図柄を重ねるように中央に移動させながら窓部 3 に表示する（図 1 4 3（B）参照）。なお、ドラム部 2 の回転方向は図 1 4 3（D）と同様に下方向でもよい。主制御部 1 0 0 は、逆回転するドラム部 2 の白 7 図柄を中央一直線に揃えて停止又は疑似停止（微動停止）させ、これと同時に副制御部 1 6 0 は白 7 図柄を重ねて表示して、その後画面一杯に白 7 図柄を拡大表示する（図 1 4 3（C）参照）。例えば、当選した A T 上乗せセット数が 5 セットであれば、主制御部 1 0 0 は、7 R U S H フリーズ演出を 4 回行う。つまり、図 1 4 3（A）で 1 セット、及び 7 R U S H フリーズ演出 4 回で 4 セット、合計 5 セットの上乗せ当選を遊技者に表示することで、激アツな気分させる。なお、A T 上乗せゲーム数の場合、図 1 4 3（A）で 5 0 ゲーム、7 R U S H フリーズ演出を 4 回で、1 0 0 ゲーム、1 5 0 ゲーム、2 0 0 ゲーム、3 0 0 ゲーム、合計 8 0 0 ゲームの上乗せゲーム数を図 1 4 3（D）の状態になってから表示する。

20

30

## 【 0 6 3 4 】

図 1 4 4 は、窓部の図柄表示状態を示した模式図及びボーナス作動時の配当表である。図 1 4 4（A）は、通常遊技中にボーナス 1 の作動図柄が表示された状態（入賞状態）を示しており、次の遊技からボーナス 1（B B 1 ゲーム）が付与される。

## 【 0 6 3 5 】

図 1 4 4（B）は、規定数が 3 枚の B B 1 のボーナス遊技中に当選する小役を示しており、菱形（緑）小役又は白 7 小役が当選して入賞するようになっている。払出し枚数が 3 0 0 枚を超えると終了するので、B B 1 のボーナス遊技を 2 1 ゲーム行うことになる。なお、1 / 8 0 0 0 ~ 1 / 6 4 0 0 0 程度でハズレを設けてもよく、その場合に、4 5 秒間のフリーズ状態となった後、停止ボタン部の操作で赤 7 図柄が非有効ラインの右上がり一直線に表示され、A T 付与が確定すると共に、大量の A T ストック数が確定し、更に A T ストック又は A T ゲーム数の上乗せ当選率が最大（9 0 % 程度）となる。つまり、B B 1 終了後の A R T 状態で上乗せ契機役が当選すると、最大確率で A T ストック又は A T ゲーム数が当選するので、結果的に一日中メダルが出続けることになる。

40

## 【 0 6 3 6 】

（1）菱形（緑）小役：各ドラムの有効ライン上に菱形（緑）図柄が揃って表示された場合の役名であり、獲得枚数は 1 5 枚となる。菱形（緑）小役が入賞しても、特別図柄である演出用図柄（ボーナス図柄）は一直線に表示されない（図 1 4 4（C）参照）。

## 【 0 6 3 7 】

（2）白 7 小役：左ドラム 2 a に菱形（緑）、中ドラム 2 b に（白 7）、右ドラム 2 c

50



に菱形（緑）図柄が有効ライン上に揃って表示された場合の役名であり、獲得枚数は１５枚となる。白７小役が入賞すると、特別図柄である演出用図柄（ボーナス図柄の白７）が右上がり一直線に表示され、ＡＴ付与が確定すると共に、ＡＴストック数抽選又はＡＴゲーム数抽選が行われる（図１４４（Ｄ）参照）。なお、仮に白７図柄が一直線に揃って表示されなくても、払い出し枚数やＡＴ抽選に何の影響も与えない。

#### 【０６３８】

図１４５は、的中ゲーム抽選テーブル及び窓部の図柄表示状態を示した模式図である。

#### 【０６３９】

主制御部１００は、図１４５（Ａ）に示す的中ゲーム抽選テーブルを用いた抽選により的中ゲームを行うか否かを決定する。左ドラム２ａ、中ドラム２ｂ又は右ドラム２ｃの当選確率はそれぞれ１／９であり、合計すると１／３となる。従って、１／３の確率で左ドラム２ａ、中ドラム２ｂ又は右ドラム２ｃの何れかが当選して的中ゲームを行うことになる一方、２／３でハズレとなる。ボーナス１遊技（ＢＢ１ゲーム）は最小でも２１回行われるので、的中ゲームは平均して７回（２１回×１／３）実行される。なお、最低５回の保証回数を決められており、ボーナス１遊技の残り払い出し枚数に応じて、強制的に的中ゲームを当選させるようになっている。つまり、左ドラム２ａ、中ドラム２ｂ又は右ドラム２ｃの当選確率を１／３とした的中ゲーム抽選テーブルに変更し、１００％で何れか１つが決定されることになる。要は、図１４５（Ａ）に示したハズレを無くした的中ゲーム抽選テーブルによって抽選が行われる。

#### 【０６４０】

主制御部１００は、ボーナス１が入賞し（図１４５（Ｂ）参照）、ＭＡＸベット操作で規定枚数のメダルを投入後にスタート操作されると、上述した抽選を実行して、的中ゲームを開始するか否かを決定する。主制御部１００は、的中ゲームを行わない場合、フリーズ演出を行うことなく、ボーナス１ゲームで役抽選を実行し、３つのリールドラムの回転の速さを一定にした後（図１４５（Ｃ）参照）、停止ボタン部１０の操作を有効とする。殆どの場合、菱形（緑）小役が当選して、停止ボタン部１０の停止操作に拘わらず、菱形（緑）小役が入賞する（図１４５（Ｄ）参照）。その後のボーナス１ゲームで、図１４５（Ｃ）～図１４５（Ｄ）を繰り返すことになる。一方、白７小役が当選すると、表示演出装置１１に「白７を狙え」と表示して、音声でその旨を報知する（入賞態様は、図１４４（Ｄ）参照）。なお、当然ながら「白７を狙え」演出は、ガゼ報知の場合もある。

#### 【０６４１】

図１４６は、窓部の図柄表示状態を示した模式図である。

#### 【０６４２】

主制御部１００は、図１４５（Ａ）に示す的中ゲーム抽選テーブルを用いた抽選により的中ゲームを行うか否かを決定する。一例として、例えば中ドラム２ｂが当選したと仮定して説明する。

#### 【０６４３】

主制御部１００は、ボーナス１ゲームで役抽選を実行し、的中ゲームで中ドラム２ｂが抽選により決定されると、副制御部１６０に中ドラム２ｂ及び的中ゲーム・フリーズ演出を行う旨の的中ゲーム開始コマンドを出力する。副制御部１６０は、中ドラム２ｂ及び的中ゲーム開始コマンドを受け取ると、表示演出装置１１に「的中ゲーム開始」とタイトルを表示して所定時間の３秒が経過するのを待つ。主制御部１００は、タイトル表示とほぼ同時に、３つのリールドラムを上下にブルブルと振動させ、遊技者が停止ボタン部１０を操作するのを促す（図１４６（Ａ）参照）。主制御部１００は、３秒が経過するまでに停止ボタン部１０の何れかが操作されると、遊技者が選択した停止ボタン部１０（例えば、右停止ボタン１０ｃ）を副制御部１６０に通知する。一方、遊技者が３秒経過するまでに停止ボタン部１０を選択しなかった場合、所定の左停止ボタン１０ａが選択されたものとして、左停止ボタン１０ａを副制御部１６０に通知する。つまり、タイムアップすると、自動的に左停止ボタン１０ａを選択するようになっているが、何れにせよ当選確率は１／３である。なお、的中ゲーム・フリーズ演出中において、停止ボタン部１０の操作を受け

10

20

30

40

50

付けるが、正規の変動表示ゲームとは無関係な操作の受け付けである。

【0644】

副制御部160は、選択された停止ボタン部10の通知（この場合、右停止ボタン10c）を受け取ると、表示演出装置11に表示していたキャラクタを画面の右側に移動させて、右停止ボタン10cの操作により右ドラム2cが選択されたことを表示する。なお、左停止ボタン10aが選択された場合には、キャラクタを画面の左側に移動させ、中停止ボタン10bが選択された場合には、キャラクタを画面の中央に移動させる。

【0645】

主制御部100は、タイムアップから更に1秒経過すると、当選した中ドラム2bを最初に変動させ（図146（B）参照）、その後3つのリールドラムの回転速度を約80回転/分で一定（図146（C）参照）となるように制御する。そして、回転速度が一定になったら、主制御部100は、停止ボタン部10の操作を有効にして、役抽選で当選した菱形（緑）小役（図146（D）参照）又は白7小役（図144（D）参照）を入賞させる。なお、リールインデックスを見て図柄の位置合わせをした場合は、目押し補助とならないようにリールの位置をランダム遅延させて任意にズラした後に、回転速度を一定にする。

【0646】

副制御部160は、的中ゲームで抽選により決定されたドラム部2（この場合、中ドラム2b）と遊技者が選択したドラム部2に対応する停止ボタン部10（この場合、右停止ボタン10cなので右ドラム2c）とが異なるので、表示演出装置11に「失敗」と表示して、ハズレた事を通知する。一方、遊技者が選択したドラム部2に対応する停止ボタン部10が中停止ボタン10bであったと仮定すると、最初に回転したドラム部2と遊技者が選択したドラム部2とが一致するので、表示演出装置11に「成功」と表示して、的中した事を通知する。

【0647】

主制御部100は、図146（D）の状態で、遊技者がMAXベット操作で規定枚数のメダルを投入後にスタート操作すると、上述した抽選を実行して、的中ゲームを開始するか否かを決定し、的中ゲームを行わない場合、ボーナス1ゲームで役抽選を実行し、3つのリールドラムの回転の速さを一定にした後、停止ボタン部10の操作を有効とする（つまり、図146（C）～図146（D）を繰り返す）。一方、的中ゲーム抽選によりドラム部2の3つのリールの内の一つが決定されると、図146（A）～図146（D）を繰り返す。

【0648】

前述した通り、ボーナス1ゲームは21ゲームであり、1/3で的中ゲームが当選するので、平均して7回だけの中ゲームが行われ、その1/3で的中ゲームに成功するので成功する期待値は約2.33回となる。副制御部160は、的中ゲームで最初に回転したドラム部2と遊技者が選択又は主制御部100が自動的に選択したドラム部2とが一致した回数をカウントしている。このカウント回数に対応する抽選テーブルがROM161に記憶されており、副制御部160はこの抽選テーブルを用いて特典の付与抽選を実行する。例えば、この付与抽選で当選すると特典として、アシスト機能を発動させるセット数又はゲーム数が付与される。ATセット数としては、0セット～10セットまでが当選するように当選率を調整できる。例えば、成功回数が0～1回で、0セット確率95%、1セット確率3%、2セット確率1%、3セット確率0.5%...10セット確率0.0001%など任意に設定とできる。また、特典として、アシスト機能抽選での継続率（当選確率）を向上させる。例えば、継続率30%だったものを、特典として継続率50% 70% 85% 95%のように段階的に向上させる。更には、ボーナスを放出する天井ゲーム数を低下させる。例えば、天井ゲーム数を残り1000ゲームから残り100ゲーム低下させれば、ボーナスが直ぐに放出される。また、ストックしているAT機能を発動させる第3のボーナスの放出が一気に行われる。例えば、AT50セットをストックしていれば、AT50セットを連続して放出することが可能となる。

10

20

30

40

50

## 【0649】

抽選テーブルは、カウント回数に対応して21個用意してもよい。例えば、0回成功した場合には抽選テーブル0（当選率0.5%）を用いて抽選される。同様に、抽選テーブル1（当選率0.75%）、抽選テーブル2（当選率1.0%）、抽選テーブル3（当選率1.5%）...抽選テーブル21（当選率100%）としてもよい。また、抽選テーブル7以上で当選率100%として、更に継続率や天井ゲーム数、ボーナスの放出数などをカウント回数に応じて増大させる様にしてもよい。

## 【0650】

副制御部160は、特典の付与抽選を実行し、当選した場合には、ボーナス1ゲームの終了後に表示演出装置11に「大成功」と表示する一方、当選しなかった場合には、ボーナス1ゲームの終了後に表示演出装置11に「大失敗」と表示する。なお、当選した場合には、当選特典数を表示演出装置11に表示してもよい。例えば、「ARTセット数10」と刺激的に表示する。

## 【0651】

図147は、BB1ゲームによるART開始までの処理手順を示すフローチャートである。なお、付与される特典としてART機能のセット数について説明するが、上述した特典にも当然に適用できる。

## 【0652】

通常遊技中にボーナス1の作動図柄が表示されてBB1が作動すると（図144（A）参照）、主制御部100は、ステップS700でBB1ゲームを開始して、ステップS702で白7小役が内部当選してART確定したか否かを判断する。なお、白7小役を狙えばART確定図柄（ボーナス図柄：図144（D）参照）が一直線に表示されるが、表示の如何に拘わらず白7小役が内部当選すればARTは確定する。

## 【0653】

ステップS702で白7小役が内部当選した場合、主制御部100は白7小役当選コマンドを副制御部160に送信する。副制御部160は、ステップS714でART抽選テーブル（白7小役）を選択してART抽選を行い、ステップS716で1～10セットの範囲でARTセット数を上乘せして、ステップS712へ移行する。つまり、ハズレがないので最低でもART1セットが確定することになる。

## 【0654】

ステップS702で白7小役が内部当選しなかった場合、主制御部100は、図145（A）に示した的中ゲーム抽選テーブルを用いた抽選によりの的中ゲームを行うか否かを決定し、行わない場合はステップS712へ移行する。一方、的中ゲームを行う場合、主制御部100は、ステップS706でフリーズ状態に的中ゲームを行い、副制御部160に最初に回転させたドラム部2（左ドラム2a、中ドラム2b又は右ドラム2cの何れか1つ）と遊技者が選択したドラム部2（左ドラム2a、中ドラム2b又は右ドラム2cの何れか1つ）を通知する。副制御部160は、ステップS708で通知された2つのリールドラムが一致する場合、ステップS710で正解数を1つカウントアップしてステップS712へ移行する一方、一致しなければステップS712へ移行する。

## 【0655】

主制御部100は、ステップS712へ移行すると、払出し枚数が規定数を越えたか否かを判断し、越えていなければステップS700へ移行してBB1ゲームを続ける一方、越えていればステップS718へ移行してBB1を終了する。

## 【0656】

ステップS720へ移行すると、副制御部160は、的中ゲームの正解数に対応する抽選テーブルをROM161から読み出して、ART機能抽選（又はART抽選）を行って、ステップS722へ移行する。この抽選テーブルは、上述した通り、的中ゲームの正解数が大きくなるに従って、当選しやすくなっている。

## 【0657】

副制御部160は、ステップS722でART確定図柄が表示されたか否かを判断し、

10

20

30

40

50

表示されていれば、ステップS738へ移行してART準備中状態とし、主制御部100が変動表示ゲームを行う。その後に、準備段階を経て、複数回の特殊リプレイ役の入賞によりARTゲームが開始される。一方、ART確定図柄が表示されていなければ、副制御部160は、ステップS724で的中ゲームによる抽選でAT機能(AT)が当選したか否かを判断し、当選していなければ、ステップS726でモード抽選を行って、ステップS728で主制御部100が通常ゲームを行う。副制御部160が行うモード抽選は、AT機能の当選し易さを決める状態であり、天国モード、高確率モード、普通モード、低確率モード又は地獄モードの順でAT機能が当選し難くなる。当然ながら、天国モードでは32ゲーム以内でARTボーナスが放出され、高確率モードではART抽選契機役が当選すれば高い確率でARTボーナスが当選する。

10

#### 【0658】

副制御部160は、ステップS724で的中ゲームによる抽選でAT機能が当選していれば、ステップS730で前兆ゲーム数抽選を行う。例えば、ステップS720においてAT機能抽選で当選したことを表示演出装置11に表示すれば、前兆状態にする意味がないので「前兆なし」となるが、当選したことを報知しなかった場合には8ゲームから32ゲームの間でART当選報知の前兆ゲーム数が決定される。副制御部160は、ステップS732で前兆なしの場合、ステップS738へ移行してART準備中状態とし、主制御部100が変動表示ゲームを行う。一方、前兆ありの場合、ステップS734で前兆ゲームを行って、ステップS736で前兆ゲームを消化すると、ステップS738へ移行してART準備中状態となる。

20

#### 【0659】

図148は、ミッションゲームでARTを付与する処理手順を示すフローチャート及び的中ゲームにおける始動リール抽選テーブルである。なお、付与される特典としてAT機能のセット数について説明するが、上述した特典にも当然に適用できる。また、制御手段として、主制御部100及び副制御部160を分けて説明しているが、1つの制御部だけで制御することも可能である。

#### 【0660】

通常遊技中にレア小役、チャンス役(チャンス目)や特殊リプレイ等の抽選契機役が内部当選すると、ミッションゲームの発動抽選が行われる。この発動抽選に当選すると、ミッション的中ゲームが開始される。なお、ミッションゲームの開始条件としては、ボーナス終了後の所定ゲーム数消化後が挙げられる。例えば、ボーナス終了後、128ゲーム毎にミッション的中ゲームの発動抽選を行ったり、天井ゲームとして1024ゲーム数消化後には必ずミッション的中ゲームを発動させるようにしてもよい。また、レギュラーボーナス終了後に抽選を行って、ミッション的中ゲームを発動させるゲーム数を決定してもよい。例えば、64ゲーム以内に20%、128ゲーム付近で20%、256ゲーム付近で20%...1024ゲームで100%(天井ゲーム)としてもよい。

30

#### 【0661】

ミッション(mission)とは「任務や使命」のことを意味し、例えば、「的中ゲームを3ゲーム行って、1回当てろ」という達成可能なミッションであり、達成されると上述の特典が付与される。

40

#### 【0662】

主制御部100は、ミッションゲームの開始条件が成立すると、ミッション的中ゲームを行うゲーム数(例えば、5ゲーム)を副制御部160に通知する。副制御部160は、ステップS800でミッション的中ゲームのクリア条件(達成条件)を決定し、表示演出装置11に表示する(例えば、5ゲーム中に正解2回でミッション条件をクリア)。主制御部100が決定するゲーム数は任意であるが、1回~10回の範囲で決定し、副制御部160は通知されたゲーム数と内部モード(上述した天国モード、高確率モード、普通モード、低確率モード又は地獄モード等)によってクリア条件を決定する。副制御部160は天国モードであれば、例えば、10ゲーム中に正解1回でミッション条件をクリア(ミッション達成)や、地獄モードであれば3ゲーム中に正解3回でミッション条件をクリア

50

と決定する。

【0663】

主制御部100は、遊技者がMAXベット操作で規定枚数のメダルを投入後にスタート操作すると役抽選を実行し、ステップS810に移行して、図148(B)に示した始動リール抽選テーブルを用いた抽選で3つのドラム部2(左ドラム2a、中ドラム2b又は右ドラム2c)の中から1つのリールドラムを決定し、該リールドラムを副制御部160に通知する。そして、主制御部100は、フリーズ状態にして的中ゲームを行う(図146参照)。なお、この役抽選でBB1又はBB2が内部当選するとミッションクリア条件が成立し、抽選により高確率で上乗せセット数が当選する。

【0664】

主制御部100は、副制御部160によるタイトル表示とほぼ同時に、3つのリールドラムを上下にブルブルと振動させ、遊技者が停止ボタン部10を操作するのを促す(図146(A)参照)。主制御部100は、3秒が経過するまでに停止ボタン部10の何れかが操作されると、遊技者が選択した停止ボタン部10(例えば、中停止ボタン10b)を副制御部160に通知する。一方、遊技者が3秒経過するまでに停止ボタン部10を選択しなかった場合、所定の左停止ボタン10aが選択されたものとして、左停止ボタン10aを副制御部160に通知する。つまり、タイムアップすると、自動的に左停止ボタン10aを選択するようになっているが、何れにせよ当選確率は1/3である。なお、的中ゲーム・フリーズ演出中において、停止ボタン部10の操作を受け付けるが、正規の変動表示ゲームとは無関係な操作の受け付けである。

【0665】

副制御部160は、選択された停止ボタン部10の通知(この場合、中停止ボタン10b)を受け取ると、表示演出装置11に表示していたキャラクタを画面の中央に移動させて、中停止ボタン10bの操作により中ドラム2bが選択されたことを表示する。

【0666】

主制御部100は、タイムアップから更に1秒経過すると、決定した中ドラム2bを最初に変動させ(図146(B)参照)、その後3つのリールドラムの回転速度を約80回転/分で一定(図146(C)参照)となるように制御する。そして、回転速度が一定になったら、主制御部100は、停止ボタン部10の正規操作を有効にして、役抽選結果と停止ボタン部10の操作に応じてドラム部2を停止制御する。

【0667】

副制御部160は、ステップS820に移行すると、抽選により決定されたドラム部2(この場合、中ドラム2b)と遊技者が選択したドラム部2に対応する停止ボタン部10(この場合、中停止ボタン10bなので中ドラム2b)とが一致するので、表示演出装置11に「成功」と表示して、正解した事を通知し、ステップS840で正解数を1だけカウントアップ(加算)して、ステップS830に移行する。一方、遊技者が選択したドラム部2に対応する停止ボタン部10が中停止ボタン10b以外であったと仮定すると、最初に回転したドラム部2と遊技者が選択したドラム部2とが異なるので、表示演出装置11に「失敗」と表示して、ステップS830に移行する。

【0668】

主制御部100は、ステップS830で、ミッション的中ゲームを行うゲーム数(この場合、5ゲーム)を消化したか否かを判断し、消化していればステップS850へ移行する一方、消化していなければステップS810へ移行して、各ステップを繰り返す。つまり、的中ゲームを5ゲーム必ず行うのである。ただし、ボーナスが内部当選したらこのフローを抜けて、ボーナスゲーム終了後にS890へ移行する。この場合には、大量のATストックが獲得され、上乗せ当選確率も高い天国状態となる。

【0669】

副制御部160は、ステップS850へ移行すると、ミッションの達成の如何に拘わらず、的中ゲームの正解数に対応する抽選テーブルをROM161から読み出して、AT機能抽選(又はART抽選)を行って、ステップS860へ移行する。つまり、ミッション

10

20

30

40

50

が達成されなくても、この抽選で当選する可能性もあり、更に、ミッションが達成されていれば、この抽選で上乗せ当選するようになっている。この抽選テーブルは、的中ゲームの正解数が大きくなるに従って、当選しやすくなっているため、例えばミッションが途中で未達成になることが判明しても、遊技者は力がこもる瞬間となる。

【0670】

副制御部160は、ステップS860で、ミッション的中ゲームのクリア条件（達成条件）が満たされたか否かを判断する（この場合、5ゲーム中で正解2回を達成したかを判断する）。

【0671】

副制御部160は、クリア条件が満足する場合、ステップS890へ移行してART準備中状態とし、主制御部100が変動表示ゲームを行う。その後に、準備段階を経て、複数回の特殊リプレイ役の入賞によりARTゲームが開始される。一方、クリア条件を満足しない場合、ステップS870に移行して、副制御部160は、ステップS850においてAT機能（ART）が当選したか否かを判断し、当選していなければ、ステップS880に移行して、主制御部100がミッション前のモードを維持し他状態で通常ゲームを行う一方、当選していれば、ステップS890へ移行する。

【0672】

他の実施例として、通常ゲームにおいて、主制御部100が行う抽選でAT機能が当選した場合に、意図的にミッション的中ゲームを開始して、必ずミッションをクリアさせるようにもできる。例えば、主制御部100は、AT機能が当選した状態において、ミッションゲームの開始条件が成立すると、ミッション的中ゲームを行うゲーム数（例えば、3ゲーム）及びクリア条件（正解1回）を副制御部160に通知する。つまり、3ゲーム中に正解1回でミッション条件をクリアとなる。副制御部160は、ステップS800でミッション的中ゲームのクリア条件を表示演出装置11に表示する（この場合、3ゲーム中に正解1回でミッション条件をクリア）。

【0673】

主制御部100は、遊技者がMAXベット操作で規定枚数のメダルを投入後にスタート操作すると役抽選を実行し、ステップS810に移行して、副制御部160にハズレコマンドを送信する。このハズレコマンドは、的中ゲームで必ず不正解にすることという意味しており、その結果、1ゲーム目で正解することはなくなる。

【0674】

主制御部100は、副制御部160によるタイトル表示とほぼ同時に、3つのリールドラムを上下にブルブルと振動させ、遊技者が停止ボタン部10を操作するのを促す（図146（A）参照）。主制御部100は、3秒が経過するまでに停止ボタン部10の何れかが操作されると、遊技者が選択した停止ボタン部10（例えば、左停止ボタン10a）を副制御部160に通知する。一方、遊技者が3秒経過するまでに停止ボタン部10を選択しなかった場合、所定の左停止ボタン10aが選択されたものとして、左停止ボタン10aを副制御部160に通知する。

【0675】

副制御部160は、選択された停止ボタン部10の通知（この場合、左停止ボタン10a）を受け取ると、表示演出装置11に表示していたキャラクタを画面の左側に移動させて、左停止ボタン10aの操作により左ドラム2aが選択されたことを表示する。

【0676】

主制御部100は、タイムアップと同時に、ハズレとなる様に始動リールを決定する。つまり、中ドラム2b又は右ドラム2cの中から1つのリールドラムを決定し、該リールドラムを副制御部160に通知する。主制御部100は、タイムアップから更に1秒経過すると、決定した中ドラム2bを最初に変動させ（図146（B）参照）、その後に3つのリールドラムの回転速度を約80回転/分で一定（図146（C）参照）となるように制御する。そして、回転速度が一定になったら、主制御部100は、停止ボタン部10の正規操作を有効にして、役抽選結果と停止ボタン部10の操作に応じてドラム部2を停止

10

20

30

40

50

制御する。

【0677】

副制御部160は、ステップS820に移行すると、最初に回転したドラム部2と遊技者が選択したドラム部2とが異なるので、表示演出装置11に「失敗」と表示して、ステップS830に移行する。これを2回連続して行うことにより、遊技者に緊張感を与えることが可能になる。

【0678】

主制御部100は、遊技者がMAXベット操作で規定枚数のメダルを投入後にスタート操作すると役抽選を実行し、ステップS810に移行して、副制御部160に当選コマンドを送信する。この当選コマンドは、的中ゲームで必ず正解にすることという意味しており、その結果、3ゲーム目で正解することになる。

10

【0679】

主制御部100は、副制御部160によるタイトル表示とほぼ同時に、3つのリールドラムを上下にブルブルと振動させ、遊技者が停止ボタン部10を操作するのを促す(図146(A)参照)。主制御部100は、3秒が経過するまでに停止ボタン部10の何れかが操作されると、遊技者が選択した停止ボタン部10(例えば、中停止ボタン10b)を副制御部160に通知する。

【0680】

副制御部160は、選択された停止ボタン部10の通知(この場合、中停止ボタン10b)を受け取ると、表示演出装置11に表示していたキャラクタを画面の中央に移動させて、中停止ボタン10bの操作により中ドラム2bが選択されたことを表示する。

20

【0681】

主制御部100は、タイムアップと同時に、正解となる様に始動リールを決定する。つまり、中ドラム2bを決定し、該リールドラムを副制御部160に通知する。主制御部100は、タイムアップから更に1秒経過すると、決定した中ドラム2bを最初に変動させ(図146(B)参照)、その後3つのリールドラムの回転速度を約80回転/分で一定(図146(C)参照)となるように制御する。そして、回転速度が一定になったら、主制御部100は、停止ボタン部10の正規操作を有効にして、役抽選結果と停止ボタン部10の操作に応じてドラム部2を停止制御する。これにより、3ゲーム目に意図的にミッションをクリアさせることが可能となる。この様にすれば、遊技者に緊張感と共に、自力で獲得したという達成感を与えることができるので、興趣が増す。

30

【0682】

図154は、宝探しチャレンジ(ミッションゲーム)でARTを付与する処理手順を示すフローチャートである。なお、付与される特典としてAT機能のセット数について説明するが、上述した特典にも当然に適用できる。また、制御手段として、主制御部100及び副制御部160を分けて説明しているが、1つの制御部だけで制御することも可能である。

【0683】

通常遊技中にレア小役、チャンス役(チャンス目)や特殊リプレイ等の抽選契機役が内部当選すると、宝探しチャレンジの発動抽選が行われる。この発動抽選に当選すると、宝探しチャレンジが開始される。他としては、宝探しチャレンジの開始条件として、ボーナス終了後の所定ゲーム数消化後が挙げられる。例えば、ボーナス終了後、128ゲーム毎にミッション的中ゲームの発動抽選を行ったり、天井ゲームとして1024ゲーム数消化後には必ずミッション的中ゲームを発動させるようにしてもよい。また、レギュラーボーナス終了後に抽選を行って、宝探しチャレンジを発動させるゲーム数を決定してもよい。例えば、64ゲーム以内に20%、128ゲーム付近で20%、256ゲーム付近で20%...1024ゲームで100%(天井ゲーム)としてもよい。

40

【0684】

主制御部100は、規定枚数のメダルが投入後にスタートレバー9が正規操作されて、宝探しチャレンジの開始条件が成立すると、ステップ900で演出の為にリールドラムを

50

フリーズ状態にし、ステップ 9 1 0 で複数のスイッチの中から正解とするスイッチを決定して、副制御部 1 6 0 に通知する。このスイッチとしては、精算ボタン 6、ベットボタン（1ベットボタン 7 又はマックスベットボタン 8）、スタートレバー 9、停止ボタン部 1 0（左停止ボタン 1 0 a、中停止ボタン 1 0 b 及び右停止ボタン 1 0 c のボタン群）である。また、スペシャルボタン 1 4 や十字キー（中央及び上下左右で合計 5 個のスイッチ）でもよい。

#### 【0685】

主制御部 1 0 0 は、複数のスイッチの内、抽選により少なくとも 1 つ又は 2 つ以上を正解とするが、極端な場合には全てを正解とすることもある。なお、主制御部 1 0 0 がフリーズ状態にするのは最大 1 0 秒間で、その間に何れのスイッチも選択されなければ、予め定められたマックスベットボタン 8 を自動的に選択するようになっている。また、1 0 秒経過すると、全てのスイッチの中から抽選で 1 つのスイッチを自動的に選択するようにしてもよい。時間制限を加えることで、遊技者をドキドキさせることができる。

10

#### 【0686】

副制御部 1 6 0 は、ステップ 9 2 0 で宝探しチャレンジのタイトル及び複数のスイッチの全ての画像を表示演出装置 1 1 に表示すると共に、1 0、9、8...と残り時間をカウントダウンする。この時、副制御部 1 6 0 は、遊技状態（例えば、高確率状態）に応じて、正解のスイッチを含んだ少数のスイッチに絞り込んで表示（例えば、マックスベットボタン 8 又はスタートレバー 9 の二択表示）したり、正解のスイッチそのものだけを表示することも可能である。通常、副制御部 1 6 0 は、全てのスイッチを表示演出装置 1 1 にそのまま表示するが、当選の可能性が高いものを意図的に示唆する表示を行うこともできる。例えば、副制御部 1 6 0 は、正解のスイッチが中停止ボタン 1 0 b の場合、精算ボタン 6 を青色で、1ベットボタン 7 及びマックスベットボタン 8 を緑色で、スタートレバー 9 を赤色で、左停止ボタン 1 0 a、中停止ボタン 1 0 b 及び右停止ボタン 1 0 c を虹色で表示すると、この順番で当選の可能性が高くなる。遊技者は、停止ボタン部 1 0 のの中から選択するので、1 / 3 の確率で正解することになる。また、特典としての A R T ゲーム数又は A R T セット数の当選確率が高いが、受ける特典を低くする一方、当選確率は低い、受ける特典を高くすることもできる。例えば、マックスベットボタン 8 は当選確率 5 0 %、特典の A R T ゲーム数を 1 0 0 ゲームとすれば、期待値は 5 0 ゲームとなる。また、スタートレバー 9 は当選確率 1 0 %、特典の A R T ゲーム数を 5 0 0 ゲームとすれば、期待値は 5 0 ゲームとなる。即ち、各スイッチに応じて性格（報酬の傾向）を持たせ、特典は少ないが当り易いという安定志向か、特典は大きい当り難いというようにすることで、射幸性を向上させる共に、期待値（報酬）を同じにできるという効果がある。

20

30

#### 【0687】

主制御部 1 0 0 は、ステップ 9 3 0 で遊技者が何れかのスイッチを操作するか、又は 1 0 秒のタイムアップにより、複数のスイッチの中から選択されたスイッチを認識すると、副制御部 1 6 0 に認識したスイッチを通知する。主制御部 1 0 0 は、ステップ 9 4 0 に移行し、正解としたスイッチと認識したスイッチが一致した場合、ステップ 9 5 0 で一直線演出を行って、ステップ 9 6 0 で遊技における特典を付与する。例えば、その特典は、アシスト機能を発動させるセット数又はゲーム数、アシスト機能抽選の継続率の向上、アシスト機能のセット数又はゲーム数の当選率の向上、ボーナス天井ゲーム数の低下、ストックしているボーナスの放出、の何れかである。一方、ステップ 9 4 0 でスイッチが一致しなかった場合、ステップ 9 7 0 でハズレ演出を行って、ステップ 9 8 0 で通常ゲームを行う。

40

#### 【0688】

この一直線演出及びハズレ演出を図 1 5 1 及び図 1 5 2 を用いて説明する。主制御部 1 0 0 は、副制御部 1 6 0 にフリーズ演出開始コマンドを出力する。このフリーズ演出開始コマンド中には、一直線演出の当否情報も含まれている。副制御部 1 6 0 は、フリーズ演出開始コマンドを受け取ると、一直線演出の当否を加味して表示演出装置 1 1 にフリーズ演出映像を表示する。

50



## 【0689】

主制御部100は、インデックスを参照することにより、基準位置に停止している3つのリールドラムの図柄番号を全て認識しており、フリーズ演出映像とほぼ同時に3つのリールドラムを上下にブルブルと振動させ、フリーズ演出が開始することを遊技者に知らせた後に、3つのリールドラムを回転させる(図151(A)~(B)参照)。主制御部100は、所定時間が経過すると、左ドラム2aを停止(又は疑似停止)させて、例えばNo.8の赤7図柄を中段に表示する(図151(C)参照)。また、副制御部160も表示演出装置11の左ドラム2aに対応する位置に赤7図柄を表示する。また同様に、主制御部100は、所定時間が経過すると中ドラム2bを停止(又は疑似停止)させて、例えばNo.8の赤7図柄を中段に表示する(図151(D)参照)。また、副制御部160も表示演出装置11の中ドラム2bに対応する位置に赤7図柄を表示する(図111(B)参照)。

10

## 【0690】

図152を参照し、主制御部100は、その後に所定時間が経過すると右ドラム2cの回転速度を徐々に遅くして、例えばNo.8の赤7図柄が上段を過ぎた辺りから上下にブルブルと震動させながら下にゆっくりと移動させる(図152(A)~(B)参照)。この時、副制御部160は、表示演出装置11にマックスベットボタン8又はスペシャルボタン14を叩く様に又は連打する様に演出表示する。なお、遊技者が各ボタンを叩いても又は連打してもリールドラムの停止態様は同じである。つまり、図柄の表示結果に影響はない。

20

## 【0691】

主制御部100は、一直線演出に当選しているときには、右ドラム2cを停止(又は疑似停止)させて、例えばNo.8の赤7図柄を中段に表示して、副制御部160に一直線停止コマンドを送信する(図152(C)参照)。また、副制御部160も表示演出装置11の右ドラム2cに対応する位置に赤7図柄を表示する(図111(D)参照)。例えば、主制御部100は、特典としてARTゲーム数の抽選を行って400ゲームが当選したと仮定すると、副制御部160に一直線演出を5回行うことを事前に通知する。副制御部160は、400ゲームの分割表示演出を選択して、1回目に20ゲーム、2回目に30ゲーム、3回目に50ゲーム、4回目に100ゲーム、5回目に200ゲームと一直線停止コマンドを受信する毎に表示演出装置11に表示して、最後にトータル400ゲーム上乗せと刺激的に表示する。同様に、特典のARTセット数が5であれば、一直線停止コマンドを受信する毎に1セット上乗せと表示演出装置11に表示して、最後にトータル5セット上乗せと表示する。これは図112で説明した7RUSHフリーズ演出と同様であるので、説明を省略する。

30

## 【0692】

一方、主制御部100は、一直線演出に不当選のときには、No.8の赤7図柄を中段から下段に移動させて停止表示する(図152(D)参照)。また、副制御部160も表示演出装置11の右ドラム2cに対応する位置に菱形図柄(赤7図柄以外)を表示する(図111(D)参照)。なお、一直線演出に当選しているときに、復活演出をすることも可能であり、図152(D)に示した状態から再び右ドラム2cがブルブルと振動を開始した後、図152(C)に示した状態になる。主制御部100から最初に復活コマンドを受けた場合、副制御部160は表示演出装置11の右ドラム2cに対応する位置にクエスチョンマークを表示し、右ドラム2cが上に1コマ移動するのと同時に、そのクエスチョンマークを爆発させて赤7図柄を表示する。また、復活演出をする場合、マックスベットボタン8又はスペシャルボタン14を叩く様に又は連打する様に表示演出装置11に演出表示する。

40

## 【0693】

なお、ATゲーム数又はATセット数以外の特典として、アシスト機能抽選での継続率(当選確率)を向上させる。例えば、継続率30%だったものを、特典として継続率50% 70% 85% 95%のように段階的に向上させる。更には、ボーナスを放出する

50

天井ゲーム数を低下させる。例えば、天井ゲーム数を残り 1 0 0 0 ゲームから残り 1 0 0 ゲーム低下させれば、ボーナスが直ぐに放出される。また、ストックしている A T 機能を発動させる第 3 のボーナスの放出が一気に行われる。例えば、A T 5 0 セットをストックしていれば、A T 5 0 セットを連続して放出することが可能となる。

【 0 6 9 4 】

図 1 5 0 は、B B 1 ゲーム中の一直線演出抽選テーブル及び窓部の図柄表示状態を示した模式図である。

【 0 6 9 5 】

図 1 4 5 で説明したフリーズ演出で行う的中ゲームに替えて、一直線演出を行う場合を説明する。

【 0 6 9 6 】

主制御部 1 0 0 は、図 1 5 0 ( A ) に示す一直線演出抽選テーブルを用いた抽選により一直線演出を行うか否かを決定する。この一直線演出は、B B 1 が入賞すると開始されるボーナスゲームで、スタート手段の正規操作から停止スイッチが有効化されるまでに、演出の為に 3 つ ( 複数 ) のリールドラムを変動させるフリーズ演出であって、赤 7 図柄 ( 演出用図柄 ) を中段横ラインに一直線に揃えて停止させるか否かの激アツ演出を意味する。例えば、発生させている乱数が 0 ~ 9 9 の 1 0 0 個と仮定し、抽出した乱数が 0 ~ N 1 でハズレとなりフリーズ演出そのものが行われない。抽出した乱数が N 1 + 1 ~ 9 9 で当選となりフリーズ演出が行われる。抽出した乱数が N 1 + 1 ~ N 2 で一直線演出がハズレとなり赤 7 図柄は一直線に揃わない。一方、N 2 + 1 ~ 9 9 で一直線演出が当選となりリールドラムに描かれた赤 7 図柄が中央横一直線に揃って停止する。この N 1 及び N 2 の値を調整することにより、フリーズ演出の発生確率及び一直線演出の発生確率を任意に設定することができる。例えば、N 1 を 4 9 及び N 2 を 7 4 と仮定すると、二分の一の確率でフリーズ演出が当選し、その二分の一の確率で一直線演出が当選する。つまり、四分の一の確率で一直線演出が行われる。なお、「停止」とは、遊技者が停止したと認識できる程度でもよく、リールドラムが少し上下に振動しているような疑似停止でも含まれる。なお、赤 7 図柄が揃って停止するのは中央横一直線に限られず、例えば上段横一直線、下段横一直線、右上がり斜め一直線又は右下がり斜め一直線でもよい。

【 0 6 9 7 】

ここで図 1 4 1 を参照し、遊技状態として初期状態、R T 1 状態及び R T 6 状態がリプレイ役の当選確率が低い通常リプレイ状態である。また、R T 2 状態、R T 3 状態、R T 4 状態及び R T 5 状態がリプレイ役の当選確率が通常リプレイ状態よりも高い高確率再遊技状態である。

【 0 6 9 8 】

主制御部 1 0 0 は、B B 1 が内部当選した遊技状態に応じて、通常リプレイ状態用の一直線演出抽選テーブル又は高確率再遊技状態の一直線演出抽選テーブルの何れかを選択して、ボーナスゲーム中にフリーズ演出及び一直線演出を抽選する。高確率再遊技状態の一直線演出抽選テーブルは、通常リプレイ状態用の一直線演出抽選テーブルよりもフリーズ演出及び一直線演出の当選確率が高くなっている。高確率再遊技状態の一直線演出抽選テーブルは、上述したように、N 1 を 4 9 及び N 2 を 7 4 とすると、二分の一の確率でフリーズ演出が当選し、その二分の一の確率で一直線演出が当選する。一方、通常リプレイ状態用の一直線演出抽選テーブルの N 1 を 8 9 及び N 2 を 9 4 とすると、十分の一の確率でフリーズ演出が当選し、その二分の一の確率で一直線演出が当選する。つまり、二十分の一の確率で一直線演出が行われる。また、フリーズ演出が起こると、その半分で赤 7 図柄が一直線に揃って停止する。なお、この比率は任意に設計できる。

【 0 6 9 9 】

上述した 4 つの高確率再遊技状態同士でも当選確率に差が付いており、R T 2 状態 < R T 3 状態 < R T 4 状態 < R T 5 状態であり、具体的には R T 5 状態でフリーズ演出が 1 / 2 で一直線演出が 1 / 4 で当選し、R T 4 状態でフリーズ演出が 2 / 5 で一直線演出が 1 / 5 で当選し、R T 3 状態でフリーズ演出が 2 / 6 で一直線演出が 1 / 6 で当選し、R T

10

20

30

40

50

2 状態でフリーズ演出が 2 / 7 で一直線演出が 1 / 7 で当選する。また同様に、3 つの通常リプレイ状態同士でも当選確率に差が付いており、RT 1 状態 < 初期状態 < RT 6 状態であり、具体的には RT 6 状態でフリーズ演出が 2 / 20 で一直線演出が 1 / 20 で当選し、初期状態でフリーズ演出が 2 / 25 で一直線演出が 1 / 25 で当選し、RT 1 状態でフリーズ演出が 2 / 30 で一直線演出が 1 / 30 で当選する。各一直線演出抽選テーブルとして N 1 及び N 2 が ROM 101 に記憶されており、主制御部 100 は、BB 1 が内部当選した遊技状態に対応する一直線演出抽選テーブルを読み出して、各 BB 1 ボーナスゲーム（ボーナス 1 ゲーム）で行うフリーズ演出及び一直線演出の抽選に使用する。

#### 【0700】

主制御部 100 は、ボーナス 1 が入賞し（図 150（B）参照）、MAX ベット操作で規定枚数のメダルを投入後にスタート操作されると、上述した一直線演出抽選テーブルを用いた演出抽選及び役抽選を実行して、フリーズ演出及び一直線演出を開始するか否かを決定する。主制御部 100 は、抽選にハズレた場合、フリーズ演出を行うことなく 3 つのリールドラムの回転の速さを一定にした後（図 150（C）参照）、停止ボタン部 10 の操作を有効とする。殆どの場合、役抽選では菱形（緑）小役が当選して、停止ボタン部 10 の停止操作の如何に拘わらず、菱形（緑）小役が入賞する（図 150（D）参照）。その後のボーナス 1 ゲームでは、図 150（C）～図 150（D）を繰り返すことになる。一方、白 7 小役が当選すると、表示演出装置 11 に「白 7 を狙え」と表示して、音声でその旨を報知する（入賞態様は、図 144（D）参照）。なお、当然ながら「白 7 を狙え」演出は、ガゼ報知の場合もある。

#### 【0701】

図 151 は、窓部の図柄表示状態を示した模式図である。

#### 【0702】

主制御部 100 は、ボーナス 1 ゲームで役抽選を実行し、図 150（A）に示す一直線演出抽選テーブルを用いた抽選でフリーズ演出を当選させると、副制御部 160 にフリーズ演出開始コマンドを出力する。このフリーズ演出開始コマンド中には、一直線演出の当否情報も含まれている。副制御部 160 は、フリーズ演出開始コマンドを受け取ると、一直線演出の当否を加味して表示演出装置 11 に「チャンス」又は「大チャンス」と表示する（図 111（A）～（E）参照）。一直線演出がハズレの場合、例えば「チャンス」と「大チャンス」が 9 : 1 の比率で表示され、一直線演出が当選の場合には、「チャンス」と「大チャンス」が 1 : 2 の比率で表示される。

#### 【0703】

主制御部 100 は、インデックスを参照することにより、基準位置に停止している 3 つのリールドラムの図柄番号を全て認識しており、チャンス表示とほぼ同時に 3 つのリールドラムを上下にブルブルと振動させ、フリーズ演出が開始することを遊技者に知らせた後に、3 つのリールドラムを回転させる（図 151（A）～（B）参照）。主制御部 100 は、所定時間が経過すると、左ドラム 2 a を停止（又は疑似停止）させて、例えば No. 8 の赤 7 図柄を中段に表示する（図 151（C）参照）。また、副制御部 160 も表示演出装置 11 の左ドラム 2 a に対応する位置に赤 7 図柄を表示する。また同様に、主制御部 100 は、所定時間が経過すると中ドラム 2 b を停止（又は疑似停止）させて、例えば No. 8 の赤 7 図柄を中段に表示する（図 151（D）参照）。また、副制御部 160 も表示演出装置 11 の中ドラム 2 b に対応する位置に赤 7 図柄を表示する（図 111（B）参照）。

#### 【0704】

図 152 は、窓部の図柄表示状態を示した模式図である。

#### 【0705】

主制御部 100 は、その後に所定時間が経過すると右ドラム 2 c の回転速度を徐々に遅くして、例えば No. 8 の赤 7 図柄が上段を過ぎた辺りから上下にブルブルと震動させながら下にゆっくりと移動させる（図 152（A）～（B）参照）。この時、副制御部 160 は、表示演出装置 11 にマックスベットボタン 8 又はスペシャルボタン 14 を叩く様に

又は連打する様に演出表示する。なお、遊技者が各ボタンを叩いても又は連打してもリールドラムの停止態様は同じである。つまり、図柄の表示結果に影響はない。

#### 【0706】

主制御部100は、一直線演出に当選しているときには、右ドラム2cを停止（又は疑似停止）させて、例えばNo. 8の赤7図柄を中段に表示する（図152（C）参照）。また、副制御部160も表示演出装置11の右ドラム2cに対応する位置に赤7図柄を表示する（図111（D）参照）。結果的に、ボーナス1ゲームでフリーズ演出を行って、一直線演出に当選したときには赤7図柄（演出用図柄）が表示窓に一直線に揃えて停止表示されることになる。一方、主制御部100は、一直線演出に不当選のときには、No. 8の赤7図柄を中段から下段に移動させて停止表示する（図152（D）参照）。また、副制御部160も表示演出装置11の右ドラム2cに対応する位置に菱形図柄（赤7図柄以外）を表示する（図111（D）参照）。なお、一直線演出に当選しているときに、復活演出をすることも可能であり、図152（D）に示した状態から再び右ドラム2cがブルブルと振動を開始した後、図152（C）に示した状態になる。主制御部100から最初に復活コマンドを受けた場合、副制御部160は表示演出装置11の右ドラム2cに対応する位置にクエスチョンマークを表示し、右ドラム2cが上に1コマ移動すると同時に、そのクエスチョンマークを爆発させて赤7図柄を表示する。また、復活演出をする場合、マックスベットボタン8又はスペシャルボタン14を叩く様に又は連打する様に演出装置11に演出表示する。

#### 【0707】

主制御部100は、一直線演出に当選し、更に7RUSH抽選で当選すると、副制御部160にその旨を通知して、図152（C）の状態から7RUSHフリーズ演出を行う。主制御部100は、図112（B）と同様にドラム部2を上方向に揃えて回転させ、振動を続ける赤7図柄を中央一直線に揃えて停止させて窓部3に表示し、ART上乗せゲーム数の50ゲームを表示する（図112（C）参照）。この表示は、当選した回数だけ何度も繰り返されるので、遊技者は興奮と感動を覚える。なお、ART上乗せセット数の場合には、1回停止する毎に1セット上乗せされ、最終的に総ART上乗せセット数が表示演出装置11に表示される。7RUSHが終了する場合は、ドラム部2を順方向に回転させる（図112（D）参照）。

#### 【0708】

一方、7RUSHが不当選の場合には、主制御部100は、図152（C）又は図152（D）に示した状態から、その後に3つのリールドラムの回転速度を約80回転/分で一定となるように回転制御する（図146（C）参照）。そして、回転速度が一定になったら、主制御部100は、停止ボタン部10の操作を有効にして、役抽選で当選した菱形（緑）小役（図146（D）参照）又は白7小役（図144（D）参照）を入賞させる。なお、リールインデックスを見て図柄の位置合わせをした場合は、目押し補助とならないようにリールの位置をランダム遅延させて任意にズラした後に、回転速度を一定にする。

#### 【0709】

つまり、AT抽選手段（アシスト抽選手段）は、一直線演出に当選するとATゲーム数又はATセット数を抽選する。ボーナス1ゲームが終了すると、表示演出装置11やスピーカ部12は、主制御部100が役抽選で押し順役を内部当選させた場合、ワークRAMに記憶するATゲーム数又はATセット数に基づいて、押し順役を入賞させる停止スイッチの操作順序を報知するようになっている。なお、ATゲーム数又はATセット数以外の特典として、アシスト機能抽選での継続率（当選確率）を向上させる。例えば、継続率30%だったものを、特典として継続率50% 70% 85% 95%のように段階的に向上させる。更には、ボーナスを放出する天井ゲーム数を低下させる。例えば、天井ゲーム数を残り1000ゲームから残り100ゲーム低下させれば、ボーナスが直ぐに放出される。また、ストックしているAT機能を発動させる第3のボーナスの放出が一気に行われる。例えば、AT50セットをストックしていれば、AT50セットを連続して放出することが可能となる。

## 【0710】

図153は、BB1ゲームによるART開始までの処理手順を示すフローチャートである。なお、付与される特典としてAT機能のセット数について説明するが、上述した特典にも当然に適用できる。

## 【0711】

通常遊技中にボーナス1の作動図柄が表示されてボーナス1が入賞すると(図150(A)参照)、主制御部100は、ステップS800でボーナス1が内部当選した遊技状態(通常リプレイ状態又は高確率再遊技状態)に応じて、フリーズ演出抽選テーブルを選択する。遊技者がスタート操作をすると、ステップS802でBB1ゲームを開始して、ステップS804で白7小役が内部当選してART確定したか否かを判断する。なお、白7小役を狙えばART確定図柄(ボーナス図柄:図144(D)参照)が一直線に表示されるが、表示の如何に拘わらず白7小役が内部当選すればARTは確定する。

## 【0712】

ステップS804で白7小役が内部当選した場合、主制御部100は白7小役当選コマンドを副制御部160に送信する。副制御部160は、ステップS806でART抽選テーブル(白7小役)を選択してART抽選を行い、ステップS806で1~10セットの範囲でARTセット数を上乘せして、ステップS810へ移行する。つまり、ハズレがないので最低でもART1セットが確定することになる。なお、ART上乘せゲーム数抽選でも構わない。

## 【0713】

ステップS804で白7小役が内部当選しなかった場合、主制御部100は、ステップS810へ移行して図150(A)に示したフリーズ演出抽選テーブル(一直線演出抽選テーブル)を用いた抽選によりフリーズ演出を行うか否かを決定し、行わない場合はステップS816へ移行する。一方、フリーズ演出を行う場合、主制御部100は、フリーズ状態にしてステップS812へ移行し、一直線演出に当選したときには赤7図柄(演出用図柄)を表示窓に一直線に揃えて停止表示する(図152(C)参照)。この時に主制御部100は、ステップS814でART抽選テーブル(一直線演出)を選択してART抽選を行い、1~10セットの範囲でARTセット数(又はゲーム数)を上乘せして、ステップS816へ移行する。複数セットが当選すると、主制御部100は、図112(A)~(C)で示した通り、当選したセット数分だけセブンラッシュ演出を発生させて、赤7図柄を表示窓に一直線に揃えて停止表示する。なお、ART上乘せゲーム数抽選でも構わない。一方、一直線演出に不当選のとき、主制御部100は、演出用図柄を表示窓に一直線に揃えることなくズラして停止させる(図152(D)参照)。

## 【0714】

主制御部100は、ステップS816へ移行すると、払出し枚数が規定数を越えたか否かを判断し、越えていなければステップS802へ移行してBB1ゲームを続ける一方、越えていればステップS818へ移行してBB1を終了する。

## 【0715】

副制御部160は、ステップS820でART確定図柄(白7図柄又は赤7図柄)が表示されたか否かを判断し、表示されていれば、ステップS836へ移行してART準備中状態とし、主制御部100が変動表示ゲームを行う。その後、準備段階を経て、複数回の特殊リプレイ役の入賞によりARTゲームが開始される。表示演出装置11やスピーカ部12(報知手段)は、当選したATゲーム数又はATセット数に基づいて、役抽選により内部当選した押し順役を入賞させる停止スイッチの操作順序を報知する。一方、ART確定図柄が表示されていなければ、副制御部160は、ステップS822でBB1ゲーム中のミッションゲームやレア小役による抽選でAT機能(ART)が当選したか否かを判断し、当選していなければ、ステップS824でモード抽選を行って、ステップS826で主制御部100が通常ゲームを行う。副制御部160が行うモード抽選は、AT機能の当選し易さを決める状態であり、天国モード、高確率モード、普通モード、低確率モード又は地獄モードの順でAT機能が当選し難くなる。当然ながら、天国モードでは32ゲーム

以内でARTボーナスが放出され、高確率モードではART抽選契機役が当選すれば高い確率でARTボーナスが当選する。

#### 【0716】

副制御部160は、ステップS822でミッションゲームやレア小役による抽選でAT機能が当選していれば、ステップS828で前兆ゲーム数抽選を行う。例えば、ステップS822においてAT機能抽選で当選したことを表示演出装置11に表示すれば、前兆状態にする意味がないので「前兆なし」となるが、当選したことを報知しなかった場合には8ゲームから32ゲームの間でART当選報知の前兆ゲーム数が決定される。副制御部160は、ステップS832で前兆なしの場合、ステップS836へ移行してART準備中状態とし、主制御部100が変動表示ゲームを行う。一方、前兆ありの場合、ステップS832で前兆ゲームを行って、ステップS834で前兆ゲームを消化すると、ステップS836へ移行してART準備中状態となる。ARTが開始すると、副制御部160は、当選したATゲーム数又はATセット数に基づいて、役抽選により内部当選した押し順役を入賞させる停止スイッチの操作順序を表示演出装置11やスピーカ部12（報知手段）を用いて報知する。

#### 【0717】

図155は、通常遊技中（通常リプレイ状態又は高確率リプレイ状態）の一直線演出抽選テーブル及び窓部の図柄表示状態を示した模式図である。

#### 【0718】

図150で説明したBB1ゲーム中に行う一直線演出に替えて、通常遊技中に行う場合を説明する。なお、技術思想としては同様であり、既に開示している。

#### 【0719】

主制御部100は、通常遊技でRT3移行リプレイ～RT5移行リプレイ（図139参照）や単チェ（中段チェリー）、強スイカ、チャンス目と呼ばれるレア小役であるフリーズ演出抽選契機役（所定役）が内部当選すると、図155（A）に示す一直線演出抽選テーブルを用いた抽選により一直線演出を行うか否かを決定する。この一直線演出は、通常遊技（通常の変動表示ゲーム）で、スタート手段の正規操作から停止スイッチが有効化されるまでに、演出の為に3つ（複数）のリールドラムを変動させるフリーズ演出であり、例えば白7図柄（演出用図柄）を下段横ラインに一直線に揃えて停止させるか否かの激アツ演出を意味する。例えば、発生させている乱数が0～99の100個と仮定し、抽出した乱数が0～N1でハズレとなりフリーズ演出そのものが行われず、抽出した乱数がN1+1～99で当選となりフリーズ演出が行われる。抽出した乱数がN1+1～N2で一直線演出がハズレとなり白7図柄は一直線に揃わない。一方、N2+1～99で一直線演出が当選となりリールドラムに描かれた白7図柄が下段横一直線に揃って停止する。このN1及びN2の値を調整することにより、フリーズ演出の発生確率及び一直線演出の発生確率を任意に設定することができる。例えば、N1を49及びN2を74と仮定すると、二分の一の確率でフリーズ演出が当選し、その二分の一の確率で一直線演出が当選する。つまり、四分の一の確率で一直線演出が行われる。なお、「停止」とは、遊技者が停止したと認識できる程度でもよく、リールドラムが少し上下に振動しているような疑似停止でも含まれる。なお、赤7図柄が揃って停止するのは下段横一直線に限られず、例えば上段横一直線、中央横一直線、右上がり斜め一直線又は右下がり斜め一直線でもよい。通常遊技でRT3移行リプレイ～RT5移行リプレイや上記レア小役に対応する一直線演出抽選テーブルがROM101に記憶されており、一直線演出の当選確率がそれぞれ異なる様に設計されている。

#### 【0720】

ここで図141を参照し、遊技状態として初期状態、RT1状態及びRT6状態がリプレイ役の当選確率が低い通常リプレイ状態である。また、RT2状態、RT3状態、RT4状態及びRT5状態がリプレイ役の当選確率が通常リプレイ状態よりも高い高確率リプレイ状態（高確率再遊技状態）である。

#### 【0721】

10

20

30

40

50

主制御部 100 は、フリーズ演出抽選契機役が内部当選した遊技状態に応じて、通常リプレイ状態用の一直線演出抽選テーブル又は高確率再遊技状態用の一直線演出抽選テーブルの何れかを選択して、通常遊技中にフリーズ演出及び一直線演出を抽選する。高確率再遊技状態の一直線演出抽選テーブルは、通常リプレイ状態用の一直線演出抽選テーブルよりもフリーズ演出及び一直線演出の当選確率が高くなっている。高確率再遊技状態の一直線演出抽選テーブルは、上述したように、N1 を 49 及び N2 を 74 とすると、二分の一の確率でフリーズ演出が当選し、その二分の一の確率で一直線演出が当選する。一方、通常リプレイ状態用の一直線演出抽選テーブルの N1 を 89 及び N2 を 94 とすると、十分の一の確率でフリーズ演出が当選し、その二分の一の確率で一直線演出が当選する。つまり、二十分の一の確率で一直線演出が行われる。また、フリーズ演出が起これば、その半分で赤 7 図柄が一直線に揃って停止する。なお、この比率はフリーズ演出抽選契機役に応じて、任意に設計できる。例えば、単チェ（中段チェリー）> RT3 移行リプレイ ~ RT5 移行リプレイ > 強チャンス目 > 強スイカ > 弱チャンス目 > 弱スイカ > 角チェ（弱チェリー）のように設計される。

10

20

30

40

50

#### 【0722】

上述した 4 つの高確率再遊技状態同士でも当選確率に差が付いており、RT2 状態 < RT3 状態 < RT4 状態 < RT5 状態の確率で一直線演出が当選する。また同様に、3 つの通常リプレイ状態同士でも当選確率に差が付いており、RT1 状態 < 初期状態 < RT6 状態の確率で一直線演出が当選する。各一直線演出抽選テーブルとして N1 及び N2 が ROM 101 に記憶されており、主制御部 100 は、各通常遊技（非ボーナスゲーム）において、フリーズ演出抽選契機役が内部当選した遊技状態及び該契機役に対応する一直線演出抽選テーブルを読み出して、フリーズ演出及び一直線演出の抽選に使用する。

#### 【0723】

主制御部 100 は、前の通常遊技がハズレの状態において（図 155（B）参照）、MAX ベット操作で規定枚数のメダルを投入後にスタート操作され、今回の通常遊技の役抽選でフリーズ演出抽選契機役が内部当選すると、上述した一直線演出抽選テーブルを用いた演出抽選を実行して、フリーズ演出を開始するか否か及び一直線演出を行うか否かを決定する。主制御部 100 は、抽選にハズレた場合、フリーズ演出を行うことなく 3 つのリールドラムの回転の速さを一定にした後（図 155（C）参照）、停止ボタン部 10 の操作を有効とする。この場合、役抽選では菱形（緑）小役が当選して、菱形（緑）小役が入賞したことを示している（図 150（D）参照）。その後の通常遊技では、役抽選を行って、図 155（C）～図 155（D）を繰り返すことになる。

#### 【0724】

図 156 は、窓部の図柄表示状態を示した模式図である。

#### 【0725】

主制御部 100 は、通常遊技で役抽選を実行し、フリーズ演出抽選契機役が内部当選すると、図 155（A）に示す一直線演出抽選テーブルを用いて抽選を行い、フリーズ演出が当選すると、副制御部 160 にフリーズ演出開始コマンドを出力する。このフリーズ演出開始コマンド中には、一直線演出の当否情報も含まれている。副制御部 160 は、フリーズ演出開始コマンドを受け取ると、一直線演出の当否を加味して表示演出装置 11 に、「チャンス」又は「大チャンス」と表示する（図 111（A）～（E）参照）。一直線演出がハズレの場合には、例えば「チャンス」と「大チャンス」が 9：1 の比率で表示される一方、一直線演出が当選の場合には、「チャンス」と「大チャンス」が 1：2 の比率で表示される。

#### 【0726】

主制御部 100 は、回胴センサ 31a、31b 及び 31c からのインデックス信号インデックス信号をそれぞれ参照することにより、基準位置に停止している 3 つのリールドラムの図柄番号を全て認識しており、チャンス表示とほぼ同時に 3 つのリールドラムを上下にブルブルと振動させ、フリーズ演出を開始することを遊技者に知らせた後に、3 つのリールドラムを回転させる（図 156（A）～（B）参照）。主制御部 100 は、所定時間

が経過すると、左ドラム 2 a を停止（又は疑似停止）させて、例えば No. 2 の白 7 図柄を下段に表示する（図 1 5 6（C）参照）。また、副制御部 1 6 0 も表示演出装置 1 1 の左ドラム 2 a に対応する位置に白 7 図柄を表示する。また同様に、主制御部 1 0 0 は、所定時間が経過すると中ドラム 2 b を停止（又は疑似停止）させて、例えば No. 4 の白 7 図柄を下段に表示する（図 1 5 6（D）参照）。また、副制御部 1 6 0 も表示演出装置 1 1 の中ドラム 2 b に対応する位置に白 7 図柄を表示する（図 1 1 1（B）参照）。

#### 【0727】

図 1 5 7 は、窓部の図柄表示状態を示した模式図である。

#### 【0728】

主制御部 1 0 0 は、その後に所定時間が経過すると右ドラム 2 c の回転速度を徐々に遅くして、例えば No. 4 の白 7 図柄が上段を過ぎた辺りから上下にブルブルと震動させながら下にゆっくりと移動させる（図 1 5 7（A）～（B）参照）。この時、副制御部 1 6 0 は、表示演出装置 1 1 にマックスベットボタン 8 又はスペシャルボタン 1 4 を叩く様に又は連打する様に演出表示する。なお、遊技者が各ボタンを叩いても又は連打してもリールドラムの停止態様は同じである。つまり、図柄の表示結果に影響はない。

#### 【0729】

主制御部 1 0 0 は、一直線演出に当選しているときには、右ドラム 2 c を停止（又は疑似停止）させて、例えば No. 4 の白 7 図柄を下段に表示する（図 1 5 7（C）参照）。また、副制御部 1 6 0 も表示演出装置 1 1 の右ドラム 2 c に対応する位置に白 7 図柄を表示する（図 1 1 1（D）参照）。結果的に、通常リプレイ状態又は高確率リプレイ状態の通常遊技でフリーズ演出を行って、一直線演出に当選したときには、白 7 図柄（演出用図柄）が表示窓に一直線に揃えて停止表示されることになる。一方、主制御部 1 0 0 は、一直線演出に不当選のときには、No. 4 の白 7 図柄を中段から枠外に 2 コマ移動させて停止表示する（図 1 5 7（D）参照）。また、副制御部 1 6 0 も表示演出装置 1 1 の右ドラム 2 c に対応する位置に菱形図柄（白 7 図柄及び赤 7 図柄以外）を表示する（図 1 1 1（D）参照）。なお、一直線演出に当選しているときには、復活演出をすることも可能であり、図 1 5 7（D）に示した状態から再び右ドラム 2 c がブルブルと振動を開始して、正規回転又は逆回転した後に、図 1 5 7（C）に示した状態になる。主制御部 1 0 0 から最初に復活コマンドを受けた場合、副制御部 1 6 0 は表示演出装置 1 1 の右ドラム 2 c に対応する位置にクエスチョンマークを表示し、右ドラム 2 c が上に 2 コマ移動すると同時に、そのクエスチョンマークを爆発させて白 7 図柄を表示する。また、復活演出をする場合、マックスベットボタン 8 又はスペシャルボタン 1 4 を叩く様に又は連打する様に演出装置 1 1 に激アツ演出を表示する。

#### 【0730】

主制御部 1 0 0 は、一直線演出に当選し、更に 7 R U S H 抽選で当選すると、副制御部 1 6 0 にその旨を通知して、図 1 5 7（C）の状態から 7 R U S H フリーズ演出を行う。主制御部 1 0 0 は、図 1 1 2（B）と同様にドラム部 2 を上方向に揃えて回転させ、振動を続ける赤 7 図柄を中央一直線に揃えて停止させて窓部 3 に表示し、ART 上乗せゲーム数の 5 0 ゲームを表示する（図 1 1 2（C）参照）。この表示は、当選した回数だけ何度も繰り返されるので、遊技者は興奮と感動を覚える。なお、ART 上乗せセット数の場合には、1 回停止する毎に 1 セット上乗せされ、最終的に総 ART 上乗せセット数が表示演出装置 1 1 に表示される。

#### 【0731】

図 1 5 8 は、窓部の図柄表示状態を示した模式図である。図 1 5 8（A）は、図 1 5 7（C）と同じ状態である。

#### 【0732】

主制御部 1 0 0 は、7 R U S H を終了させる場合、ドラム部 2 を順方向に回転させる（図 1 5 8（B）参照）。

#### 【0733】

一方、7 R U S H が不当選の場合には、主制御部 1 0 0 は、図 1 5 7（C）又は図 1 5

10

20

30

40

50



7 (D) に示した状態から、その後に3つのリールドラムの回転速度を約80回転/分で一定となるように回転制御する(図158(B)参照)。そして、回転速度が一定になったら、主制御部100は、停止ボタン部10の正規操作を有効にして、役抽選で当選した図柄を有効ライン上に引込制御により停止させて、各種役を入賞させる。図158(C)は、フリーズ演出抽選契機役としてRT3移行リプレイが内部当選後に入賞した状態である。同様に図158(D)は、フリーズ演出抽選契機役として単チェ(中段チェリー)が内部当選後に入賞した状態を示している。一方、ハズレの場合、主制御部100は入賞させないように蹴飛ばし制御を行う。なお、リールインデックスを見て図柄の位置合わせをした場合は、目押し補助とならないようにリールの位置をランダム遅延させて任意にズラした後に、回転速度を一定にする。

10

#### 【0734】

つまり、AT抽選手段(アシスト抽選手段)は、フリーズ演出抽選契機役が内部当選すると、遊技状態(通常リプレイ状態、高確率リプレイ状態)に応じて、第1フリーズ演出抽選テーブル(通常リプレイ状態で選択)又は第2フリーズ演出抽選テーブル(高確率リプレイ状態で選択)を用いてフリーズ演出の抽選を行う。また、高確率リプレイ状態も複数あるので(図141に示すRT2~RT5参照)、例えば、高確率リプレイ状態1であれば、第2-1フリーズ演出抽選テーブルが選択されるが、高確率リプレイ状態2であれば、第2-2フリーズ演出抽選テーブルが選択され、高確率リプレイ状態Nであれば、第2-Nフリーズ演出抽選テーブルが選択される(Nは任意の自然数)。高確率リプレイ状態は、当選するリプレイの種類が異なるが、リプレイの当選確率は2/3とほぼ同じである(図141参照)。

20

#### 【0735】

AT抽選手段(アシスト抽選手段)は、一直線演出に当選するとATゲーム数又はATセット数を抽選し、その後直ちに又は準備状態を経てART状態に誘導する。一般に表示演出装置11やスピーカ部12を制御する副制御部160は、主制御部100が役抽選で押し順役を内部当選させた場合、ワークRAMに記憶するATゲーム数又はATセット数に基づいて、押し順役を入賞させる停止スイッチの操作順序を報知する。ただし、主制御部100が行っても何ら問題ない。なお、ATゲーム数又はATセット数以外の特典として、アシスト機能抽選での継続率(当選確率)を向上させる。例えば、継続率30%だったものを、特典として継続率50% 70% 85% 95%のように段階的に向上させる。更には、ボーナスを放出する天井ゲーム数を低下させる。例えば、天井ゲーム数を残り1000ゲームから残り100ゲーム低下させれば、ボーナスが直ぐに放出される。また、ストックしているAT機能を発動させる第3のボーナスの放出が一気に行われる。例えば、AT50セットをストックしていれば、AT50セットを連続して放出することが可能となる。

30

#### 【0736】

図159は、通常遊技(通常リプレイ状態又は高確率リプレイ状態)によるART開始までの処理手順を示すフローチャートである。なお、付与される特典としてAT機能のセット数について説明するが、上述した特典にも当然に適用できる。

#### 【0737】

40

遊技者が通常遊技中にスタート操作をして、フリーズ演出抽選契機役を内部当選させると、主制御部100は、このサブルーチン呼び出す。主制御部100は、ステップS900で当該抽選契機役が内部当選した遊技状態(通常リプレイ状態又は複数の高確率再遊技状態)に応じて、フリーズ演出抽選テーブルを選択し、ステップS910でフリーズ演出の抽選を行う。主制御部100は、ステップS920でフリーズ演出に当選していなければ、このサブルーチンを終了する一方、フリーズ演出に当選していれば、ステップS930に移行する。次に、主制御部100は、ステップS930で一直線演出に当選していなければ、ステップS940でフリーズ演出のみ行って(一直線演出は行わないで)終了する一方、フリーズ演出に当選していれば、ステップS950に移行する。主制御部100は、ステップS950でART抽選(上乗せゲーム数や上乗せセット数)を行って、ステ

50

ップ S 9 6 0 でフリーズ演出及び一直線演出を行って終了する。なお、図 1 5 8 ( C ) 又は図 1 5 8 ( D ) の状態で、遊技者が次の遊技のスタートレバー操作をした後に、図 1 5 8 ( B ) を経て、図 1 5 7 ( A ) ( B ) ( C ) 又は図 1 5 7 ( A ) ( B ) ( D ) となるようにしても、遊技者に興奮と感動や刺激を与えることができる。

【 0 7 3 8 】

図 1 4 9 は、外部集中端子板から出力される A R T 信号のタイミングチャートである。

【 0 7 3 9 】

図 1 4 9 ( A ) ~ 図 1 4 9 ( B ) は、従来の方法で出力される A R T 信号であり、遊技者の誤操作によって A R T 信号が O N - O F F したことを示している。図 1 4 9 ( C ) ~ 図 1 4 9 ( D ) は、本発明の方法により出力される A R T 信号であり、遊技者が誤操作しても A R T 信号が O N - O F F しないことを示している。なお、A R T 信号が O N の状態が、アシスト発動状態であることを示す信号であり、O F F の状態がアシスト発動状態でないことを示す信号である。

【 0 7 4 0 】

主制御部 1 0 0 は、変動表示ゲームで役抽選を行って、役抽選結果を副制御部 1 6 0 に送信するが、副制御部 1 6 0 からは如何なる情報も受信しないようになっている。換言すると、副制御部 1 6 0 は、例えば、アシスト発動情報（アシスト機能を発動させたか否かの情報）を主制御部 1 0 0 に送信しないので、主制御部 1 0 0 はアシスト機能の発動状態か否かを知り得ないように構成されている。

【 0 7 4 1 】

副制御部 1 6 0 は、主制御部 1 0 0 から役抽選結果を受信して、A T 抽選契機役が当選するとアシスト機能の発動抽選（A T ストック又は A T ゲーム数抽選）を行う。A T 抽選で当選すると、副制御部 1 6 0 はアシスト機能を発動させて、内部当選した押し順役（押し順小役又は押し順リプレイ役）に対応する操作順序を報知する。

【 0 7 4 2 】

主制御部 1 0 0 は、通常確率リプレイ状態（図 7 1 の R T 1 ）で押し順リプレイ役（図 5 8 及び図 7 0 で示した押し順リプ 1 ~ 押し順リプ 5 ）が内部当選し、予め決められた操作順序（遊技者にとって有利な操作順序又は正解順序）で停止スイッチが操作されると、図 5 8 で示した再遊技 2 が入賞して、リプレイ確率上昇図柄が有効ライン上に表示される（再遊技 2 作動）。そして、次の遊技を高確率リプレイ状態とする。従来からの方法であれば、主制御部 1 0 0 は、アシスト発動状態か否かに拘わらず、再遊技 2 が入賞すると、図 1 4 9 ( A ) で示した時刻 T 1 で外部集中端子板 1 7 0 から A R T 信号を O N に出力する。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は、この出力を受けて A R T 回数をカウントアップする（即ち、1 を加算する）。

【 0 7 4 3 】

主制御部 1 0 0 は、押し順小役に対応して予め決められた操作順序（遊技者にとって有利な操作順序又は正解順序）で停止スイッチが操作されると、例えば、ベル小役（図 5 8 で示した F R 1 ）を必ず入賞させる。一方、その有利な操作順序と異なる不利な操作順序（遊技者にとって不利な操作順序又は不正解順序）で停止スイッチが操作されると、主制御部 1 0 0 は、ベル小役を入賞せずに、高い確率で押し順制御用の小役（例えば、図 5 8 で示した F R 2 ~ F R 2 8 のプラム小役）を取りこぼして、有効ライン上に小役コボシ目（リプレイ確率下降図柄）を表示させるか、又は低確率で内部当選中のプラム小役の何れか一つを入賞させる。主制御部 1 0 0 は、高確率リプレイ状態で小役コボシ目を表示すると、次の遊技を通常確率リプレイ状態とし、図 1 4 9 ( A ) で示した時刻 T 2 で外部集中端子板 1 7 0 から A R T 信号を O F F に出力する。データカウンタはこの出力を受けて、A R T 終了状態を表示する（例えば、電飾を消灯など）。つまり、図 1 4 9 ( A ) は、副制御部 1 6 0 がアシスト機能を発動させていない状態で、押し順リプレイ役が内部当選したときに、遊技者が禁じられた操作（ペナルティ操作）や偶然により、再遊技 2 を入賞させても、主制御部 1 0 0 は A R T 信号を O N に出力するので、データカウンタは 1 回多く A T が当選したことを表示することになる。その結果、遊技者は A T 回数の正しい情報を

得られないという問題点がある。

【0744】

図149(B)は、副制御部160がアシスト機能を発動させた状態で、押し順リプレイ役が内部当選したときに、遊技者が報知された通りの操作順序で停止スイッチを操作して、再遊技2を入賞させたことを示している。主制御部100は、時刻T3でART信号をONに出力するので、データカウンタはART回数を正しくカウントアップする。ところが、その後において、押し順役(押し順小役又は押し順リプレイ役)が内部当選した時に、副制御部160が操作順序を報知しているにも拘わらず、遊技者の誤操作により小役コボシ目表示又は転落リプレイを入賞させると、主制御部100は時刻T4でART信号をOFFに出力する。

10

【0745】

そして、副制御部160はアシスト機能を発動させているので、内部当選した押し順役の操作順序を報知し続け、再遊技2を再び入賞させてART状態に戻す。主制御部100は時刻T5でART信号をONに出力し、データカウンタはART回数をカウントアップする。副制御部160はARTを終了すると、押し順役の操作順序の報知を止めるので、遊技者は不本意でも小役コボシ目表示又は転落リプレイを入賞させてしまうので、主制御部100は時刻T6でART信号をOFFに出力する。つまり、図149(B)は、副制御部160がアシスト機能を発動させた状態で、押し順役が内部当選したときに、遊技者の誤操作によりART状態を一旦転落させ、再びART状態に戻ると、主制御部100はART信号をONに出力するので、データカウンタは1回多くATが当選したことを表示することになる。その結果、遊技者はAT回数の正しい情報を得られないという問題点がある。即ち、図149(A)及び図149(B)に示す従来の方法では、本来1回のAT当選を表示すべきであるにも拘わらず、データカウンタは3回という虚偽表示をするのである。

20

【0746】

上述した従来の方法であれば、主制御部100は、再遊技2が入賞すると、図149(A)で示した時刻T1で外部集中端子板170からART信号をONに出力し、時刻T2でART信号をOFFに出力する。一方、本願発明では、図149(C)に示す通り、内部当選した押し順役に対応する有利な操作順序で停止スイッチが操作されて再遊技2が時刻T1で入賞しても、高確率リプレイ状態に移行させるが、2回連続して(又は複数回以上連続して)押し順役を成立させていないので、直ぐにART信号をONに出力しない。なお、実験によれば、この複数回は2回でも良いが、3回~数回でART回数の虚偽表示をしないという十分な結果が得られている。

30

【0747】

そして、副制御部160はアシスト機能を発動させておらず、内部当選した押し順役に対応する有利な操作順序を報知しないので、遊技者は高い確率で小役コボシ目表示又は転落リプレイを入賞させてしまう。従って、主制御部100は、この場合にはART信号をON-OFFすることなく、再び通常確率リプレイ状態に戻すことになる。つまり、図149(C)は、遊技者が禁じられた操作(ペナルティ操作)や偶然により、再遊技2を入賞させても、主制御部100はART信号を直ぐにONに出力せず、再び通常確率リプレイ状態に転落するので、データカウンタの表示は変更されない。その結果、遊技者はAT回数の正しい情報を得ることが可能となる。

40

【0748】

また、上述した従来の方法であれば、図149(B)で説明した通り、遊技者の誤操作により、時刻T4でART状態から一旦転落してART信号をOFFに出力し、時刻T5でART状態に復帰すると、ART信号をONに出力するので、ART回数に誤カウントが生じる。

【0749】

一方、本願発明では、図149(D)に示す通り、副制御部160がアシスト機能を発動させると、内部当選した押し順役に対応する有利な操作順序で停止スイッチが操作され

50

て再遊技 2 が時刻 T 3 で入賞して、主制御部 1 0 0 は高確率リプレイ状態に移行させる。しかし、主制御部 1 0 0 は、2 回連続して（又は複数回以上連続して）押し順役を成立させていないので、直ぐに A R T 信号を O N に出力しない。副制御部 1 6 0 は、引き続きアシスト機能を発動させており、内部当選した押し順役に対応する有利な操作順序を報知するので、遊技者は確実に押し順役を入賞させることになる。

#### 【 0 7 5 0 】

主制御部 1 0 0 は、時刻 T 3 ' で押し順役が 2 回連続して（又は複数回以上連続して）入賞して、遊技状態が通常確率リプレイ状態から高確率リプレイ状態になっているので、A R T 信号を O N に出力する。その後において、押し順役（押し順小役又は押し順リプレイ役）が内部当選した時に、副制御部 1 6 0 は操作順序を報知しているが、遊技者の誤操作により小役コボシ目表示又は転落リプレイを入賞させても、前回も含めて 2 回又は前回も含めて複数回以上連続して操作されていないので、主制御部 1 0 0 は時刻 T 4 で A R T 信号を O F F に出力しない。副制御部 1 6 0 は、引き続いてアシスト機能を発動させており、内部当選した押し順役に対応する有利な操作順序を報知するので、遊技者は確実に押し順役を入賞させることになる。

#### 【 0 7 5 1 】

A R T ゲーム数の消化により、副制御部 1 6 0 がアシスト機能を終了させると、操作順序を報知しなくなるので、遊技者の通常操作により小役コボシ目表示又は転落リプレイを入賞させて、時刻 T 6 で遊技状態が高確率リプレイ状態から通常確率リプレイ状態になってしまう。しかし、主制御部 1 0 0 は、前回も含めて 2 回連続して（又は前回も含めて複数回以上連続して）押し順役を成立させていないので、直ぐに A R T 信号を O F F に出力しない。副制御部 1 6 0 は押し順役の操作順序を報知しないので、遊技者は押し順役を成立させることができず、不本意でも小役コボシ目表示又は転落リプレイを入賞させてしまう。主制御部 1 0 0 は、前回も含めて 2 回連続して（又は前回も含めて複数回以上連続して）時刻 T 6 ' で押し順役の操作順序を間違えると、A R T 信号を O F F に出力する。

#### 【 0 7 5 2 】

即ち、主制御部 1 0 0 は、高確率リプレイ状態において、押し順役が内部当選したときに、不利な操作順序で停止スイッチが操作され、有効ライン上にリプレイ確率下降図柄が停止して通常確率リプレイ状態に移行した場合、押し順役が再び内部当選したときに不利な操作順序で停止スイッチが、前回も含めて 2 回又は複数回以上連続して操作されると、外部集中端子板から遊技状態情報としてアシスト発動状態でないことを示す信号（A R T 信号を O F F ）を出力する。つまり、図 1 4 9（D）は、遊技者の誤操作により、小役コボシ目表示又は転落リプレイを入賞させても、主制御部 1 0 0 は A R T 信号を直ぐに O F F に出力せず、副制御部 1 6 0 は再び高確率リプレイ状態に移行するように導くだけであり、データカウンタの表示が誤って変更されることはない。また、主制御部 1 0 0 は、前回も含めて 2 回連続して（又は前回も含めて複数回以上連続して）押し順役の操作順序を間違えると、A R T 信号を O F F に出力する。その結果、遊技者はデータカウンタから A T 回数の正しい情報を得ることが可能となる。

A R T 実施例 1 :

小役を押し順で入賞させる為の A R T に関する実施例を以下で詳述するが、上記の主実施例で採用可能である。

#### 【 0 7 5 3 】

図 2 3 は、ドラムの図柄配置表である。

#### 【 0 7 5 4 】

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

#### 【 0 7 5 5 】

各回胴帯には、それぞれ異なった並びの図柄が 2 0 個描かれており、ボーナスが作動する図柄の「赤 7」、「青 7」、「黒バー」、各種小役図柄の「ベル」、「スイカ」、「チ

ェリー」、「ブラム（赤）」、「ブラム（青）」、「ブラム（白）」及び再遊技が作動するリプレイが描かれている。

【0756】

図24は、図柄の組合せ表示判定図である。

【0757】

主制御部100は、ドラムが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。

【0758】

図24(B)は、遊技メダルを規定数3枚投入（一般遊技3枚専用：非役物作動時）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）、第2ライン（上段、上段、上段：上部横ライン）、第3ライン（下段、中段、上段：右上り）の3つが有効となる。

【0759】

図24(C)は、ボーナスゲーム中において遊技メダルを規定数2枚（BB中）又は規定数3枚（RB中）投入した場合の有効ラインであり、上記の第2ライン及び第4ライン（下段、下段、下段：下部横ライン）の2つが有効となる。

【0760】

図25は役物未作動時（通常遊技中）の配当表、図26は押し順規定小役の配当表、及び図27は役物連続作動時（ボーナスゲーム中）の配当表である。

【0761】

主制御部100は、ドラムが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（図24参照）で入賞及び作動に係る図柄の組合せ表示判定を行う。

【0762】

（1）第一ボーナス（BB1）：左ドラム2aに（赤7）、中ドラム2bに（赤7）、右ドラム2cに（赤7）が、3つの有効ライン上の何れかに揃って停止すると、獲得枚数は0枚でその後に第一ボーナスゲームが付与される。この第一ボーナスは、例えば当選確率が1/400で、第一ボーナスゲームの規定投入枚数が2枚、払出し枚数が360枚を超えた時点で終了する。抽選で第一ボーナスが内部当選し、第一ボーナスフラグが立つことにより、第一ボーナスが成立可能な状態となる。なお、第一ボーナスのみが単独当選することは稀であり、殆どの場合、レア小役と呼ばれるスイカ（FR1：フルーツ1）やチェリー（CH）、又は弱チャンス目（FR3）や強チャンス目（FR4）と同時に当選するので、これらが表示されると遊技者は激アツな気分になる。

【0763】

（2）第二ボーナス（BB2）：左ドラム2aに（青7）、中ドラム2bに（青7）、右ドラム2cに（青7）が、3つの有効ライン上の何れかに揃って停止すると、獲得枚数は0枚でその後に第二ボーナスゲームが付与される。この第二ボーナスは、例えば当選確率が1/400で、第二ボーナスゲームの規定投入枚数が2枚、払出し枚数が260枚を超えた時点で終了する。抽選で第一ボーナスが内部当選し、第二ボーナスフラグが立つことにより、第二ボーナスが成立可能な状態となる。なお、第二ボーナスのみが単独当選することは稀であり、殆どの場合、レア小役と呼ばれるスイカ（FR1：フルーツ1）やチェリー（CH）、又は弱チャンス目（FR3）や強チャンス目（FR4）と同時に当選するので、これらが表示されると遊技者は激アツな気分になる。

【0764】

（3）第三ボーナス（RB）：左ドラム2aに（赤7）、中ドラム2bに（赤7）、右ドラム2cに（黒バー）が、3つの有効ライン上の何れかに揃って停止すると、獲得枚数は0枚でその後に第三ボーナスゲームが付与される。この第三ボーナスは、例えば当選確率が1/400で、第三ボーナスゲームの規定投入枚数が3枚、払出し枚数が60枚を超えた時点で終了する。抽選で第三ボーナスが内部当選し、第三ボーナスフラグが立つことにより、第三ボーナスが成立可能な状態となる。なお、第三ボーナスのみが単独当選することは稀であり、殆どの場合、レア小役と呼ばれるスイカ（FR1：フルーツ1）やチェ

10

20

30

40

50

リー（ＣＨ）、又は弱チャンス目（ＦＲ３）や強チャンス目（ＦＲ４）と同時に当選するので、これらが表示されると遊技者は激アツな気分になる。

【０７６５】

（４）スイカ（ＦＲ１：ＡＴ抽選役）：スイカ図柄が有効ライン上に揃った場合の役名であり、獲得枚数は４枚となる。抽選でスイカが内部当選すると、ＦＲ１（フルーツ１）の条件装置１個が作動し、それを契機に遊技機内部でアシストストック抽選（ＡＴストック抽選：０～２５５回の範囲）が行われる。

【０７６６】

また、スイカが内部当選して、アシストストック抽選を行った結果、ハズレ（ＡＴ抽選で０回の当選）となった場合には、副制御部１６０はＲＡＭ１６２のスイカ・カウンタに１を加算する。一方、アシストストック抽選で当選すると、スイカ・カウンタをクリアしてゼロに戻す。即ち、アシストストック抽選で連続してハズレとなった回数をカウントアップして記憶するのがスイカ・カウンタである。このスイカ・カウンタが所定値に達すると、副制御部１６０はハズレのない抽選テーブルに変更して、アシストストック数を抽選する。例えば、スイカ・カウンタが１０に達すると（つまり、１０回連続でハズレ）、アシストストック数の抽選を１～２５５回の範囲で行い（つまり、ハズレなし）、その後、アシストストック回数だけ１セット２０ゲーム続くナビゲーションを行って、ベル小役を入賞させるように遊技者をアシストする。なお、内部的にスイカは、ＡＴストックが当り難いノーマル・スイカとＡＴストックが当り易いチャンス・スイカに分かれており、その比率は５：１となっている。従って、同じスイカでもチャンス・スイカの場合には遊技者の気を引くような派手な演出（例えば、表示演出装置１１に緑色の大オーラが出現や複数個のスイカの落下など）がなされる。

【０７６７】

（５）ベル（ＦＲ２）：ベル図柄が有効ライン上に揃った場合の役名であり、獲得枚数は１５枚となる。抽選でベルが内部当選すると、ＦＲ２（フルーツ２）の条件装置１個が作動する。ＦＲ２は、単独で当選すると、停止ボタン部１０の停止操作順序に拘わらず、何れか一つの有効ライン上にベル図柄が停止して必ず入賞する。なお、後述するように、押し順制御用の複数一部のプラム小役（複数個の押し順規定小役中の複数一部）とベル小役が同時当選すると、複数一部のプラム小役によって決まる押し順で停止操作された場合には、ベル小役が入賞する一方、内部当選中のプラム小役の何れも入賞しない。また、複数一部のプラム小役によって決まる押し順で停止操作されなかった場合には、ベル小役は入賞しないで、殆どの場合ハズレとなるか又は低確率で内部当選中のプラム小役の何れか一つが入賞する。

【０７６８】

（６）一枚役１（ＦＲ３：弱チャンス目）：左ドラム２ａに（赤７）、中ドラム２ｂに（青７）、右ドラム２ｃに（チェリー）が有効ライン上に停止すると、獲得枚数は１枚となる。一枚役１は、低確率～中確率で第一ボーナス～第三ボーナスの何れかと同時に当選するので、これが表示されると遊技者は胸を躍らせる。

【０７６９】

（７）一枚役２（ＦＲ４：強チャンス目）：左ドラム２ａに（赤７）、中ドラム２ｂに（黒バー）、右ドラム２ｃに（チェリー）が有効ライン上に停止すると、獲得枚数は１枚となる。一枚役２は、中確率～高確率で第一ボーナス～第三ボーナスの何れかと同時に当選するので、これが表示されると遊技者は激アツな気分になる。

【０７７０】

（８）押し順規定小役（ＦＲ５～ＦＲ３１：合計２７個）：左ドラム２ａに（プラム（赤）、プラム（青）、プラム（白））の何れか、中ドラム２ｂに（プラム（赤）、プラム（青）、プラム（白））の何れか、右ドラム２ｃに（プラム（赤）、プラム（青）、プラム（白））の何れかが有効ライン上に停止すると、獲得枚数は１５枚となる（詳細は図２６参照）。この押し順規定小役は合計２７個（複数個）存在するが、その中の３個（複数一部）がベルと同時に内部当選するようになっており、同時当選中の押し順規定小役で一

義的に決まる押し順で停止操作されるとベル小役が入賞する。

【0771】

(9) チェリー (CH) : チェリー図柄が左ドラム 2 a の有効ライン上に停止した場合の役名であり、獲得枚数は 1 枚となる。抽選でチェリーが内部当選すると、CH の条件装置 1 個が作動し、それを契機に遊技機内部でアシストストック抽選 (AT スtock 抽選 : 0 ~ 255 回の範囲) が行われる。なお、チェリーは単図柄小役であり、中ドラム 2 b 及び右ドラム 2 c にどのような図柄が停止しても、入賞には無関係である。

【0772】

また、チェリーが内部当選して、アシストストック抽選を行った結果、ハズレ (AT 抽選で 0 回の当選) となった場合には、副制御部 160 は RAM 162 のチェリー・カウンタに 1 を加算する。一方、アシストストック抽選で当選すると、チェリー・カウンタをクリアしてゼロに戻す。即ち、アシストストック抽選で連続してハズレとなった回数をカウントアップして記憶するのがチェリー・カウンタである。このチェリー・カウンタが所定値に達すると、副制御部 160 はハズレのない抽選テーブルに変更して、アシストストック数を抽選する。例えば、チェリー・カウンタが 5 に達すると (つまり、5 回連続でハズレ)、アシストストック数の抽選を 1 ~ 255 回の範囲で行い (つまり、ハズレなし)、その後、アシストストック回数だけ 1 セット 20 ゲーム続くナビゲーションを行って、ベル小役を入賞させるように遊技者をアシストする。なお、内部的にチェリーは、AT スtock が当り難いノーマル・チェリーと AT スtock が当り易いチャンス・チェリーに分かれており、その比率は 2 : 1 となっている。従って、同じチェリーでもチャンス・チェリーの場合には遊技者の気を引くような派手な演出 (例えば、表示演出装置 11 に赤色の大オーラが出現や複数個のチェリーの落下など) がなされる。

【0773】

(10) リプレイ 1 (RP1) : 3 つの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ず、フラグエリアに RP1・フラグを立て、単独当選した場合には再遊技 1 が必ず作動する。遊技者のスタートレバー 9 の操作により、次のゲームはメダルを投入することなく行うことができる。なお、後述する他のリプレイ 2 ~ リプレイ 4 の何れかと同時当選すると、押し順によって何れかのリプレイ図柄が表示されて作動する。

【0774】

(11) リプレイ 2 (RP2) : 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た場合の役名であり、これに対してメダルは獲得されず、フラグエリアに RP2・フラグを立て、単独当選した場合には再遊技 2 が必ず作動する。遊技者のスタートレバー 9 の操作により、次のゲームはメダルを投入することなく行うことができる。なお、RT1 状態 (リプレイ確率約 1 / 7、3 の初期状態で押し順ベルが当選し、取りこぼし図柄が表示されるとリプレイ確率約 1 / 2 程度に上昇した状態) でリプレイ 2 が有効ライン上に揃って表示されると、リプレイ確率が約 1 / 1、2 程度に上昇した RT2 状態に移行する。殆どの場合、リプレイ 1 と同時当選又は他のリプレイと重複当選し、押し順が正解すると遊技者に有利な RT2 状態になってアシスト機能が発動する。

【0775】

(12) リプレイ 3 (RP3) : 左ドラム 2 a に (リプレイ)、中ドラム 2 b に (リプレイ)、右ドラム 2 c に プラム (赤)、プラム (青)、プラム (白) の何れか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ず、フラグエリアに RP3・フラグを立て、単独当選した場合には再遊技 3 が必ず作動する。遊技者のスタートレバー 9 の操作によって、次のゲームは新たなメダルを投入することなく行うことができる。なお、RT1 状態 (リプレイ確率約 1 / 2 程度) でリプレイ 3 が有効ライン上に揃って表示されると、リプレイ確率が約 1 / 6 程度に下降した RT3 状態に移行して、10 ゲーム間だけチャンスゾーンとなる。この RT3 状態において、再びリプレイ 4 が当選するとアシストストック抽選が高い当選確率で行われるので、遊技者にとって興奮と感動を覚

える至福の期間となる。

【 0 7 7 6 】

( 1 3 ) リプレイ 4 ( R P 4 ) : 左ドラム 2 a にブラム ( 赤 )、ブラム ( 青 )、ブラム ( 白 ) の何れか、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た場合の役名であり、これに対してメダルは獲得されず、フラグエリアに R P 4 ・フラグを立て、単独当選した場合には再遊技 3 が必ず作動する。遊技者のスタートレバー 9 の操作により、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、殆どの場合、リプレイ 4 はリプレイ 1 と同時当選又は他のリプレイと重複当選し、押し順によってリプレイ 4 又はリプレイ 1 が作動する。R T 1 状態 ( リプレイ確率約 1 / 2 程度 ) で押し順が不正解の場合、リプレイ 4 が有効ライン上に揃って表示され、リプレイ確率が約 1 / 7 . 3 程度に下降した遊技者にとって不利な R T 4 状態に移行して、1 0 0 ゲーム間だけハマリ R T ゾーンとなる。

10

【 0 7 7 7 】

( 1 4 ) リプレイ 5 ( R P 5 ) : 左ドラム 2 a に ( 青 7 )、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た場合の役名であり、これに対してメダルは獲得されず、フラグエリアに R P 5 ・フラグを立て、単独当選した場合には再遊技 5 が必ず作動する。遊技者のスタートレバー 9 の操作により、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、リプレイ 5 は押し順制御用のリプレイで、実際に表示されるのは何れかのボーナスが内部当選中のみであり、それ以外では有効ライン上に揃うことは無い。従って、遊技者は、ボーナスが当選しているか否かが不明な状態でリプレイ 5 が作動すると、「ボーナス確定」となるので、ほっと一安心するのである。

20

【 0 7 7 8 】

図 2 8 は押し順小役の条件装置の組合せ表である。

【 0 7 7 9 】

押し順小役とは、停止ボタン部 1 0 の操作順序が正解の場合にベル小役 ( 第一小役 ) を入賞させ、不正解の場合にベル小役を入賞させない当選役を意味する。本発明では、第一停止操作が正解するとベル小役が入賞するので、入賞確率は 1 / 3 となる。一方、第一停止操作が不正解の場合、ハズレ ( 小役取りこぼし目 ) 又はブラム小役が 2 / 2 7 の確率で入賞する。よって、払い出しの期待値は、1 5 枚  $\times$  ( 1 / 3 + 2 / 2 7 ) で約 6 . 1 枚となる。

30

【 0 7 8 0 】

ベル小役と押し順小役の組み合わせは、図示した通り、番号 0 1 ~ 番号 2 7 まで 2 7 種類存在する。押し順規定小役として 2 7 個 ( 種類 ) の異なるブラム小役があり、その中の 3 個 ( 複数個の押し順規定小役中の複数一部 ) とベル小役 ( 第一小役 ) が一度の乱数抽選で同時に内部当選するようになっている。

【 0 7 8 1 】

番号 0 1 ~ 番号 0 9 の何れかが内部当選し、第一停止で左停止ボタン 1 0 a が操作されると、ベル小役が入賞する一方、それ以外の停止ボタン部 1 0 が第一停止操作されると、ハズレとなるか又はブラム小役が低確率で入賞する。同様に、番号 1 0 ~ 番号 1 8 の何れかが内部当選して、第一停止で中停止ボタン 1 0 b が操作されると、ベル小役が入賞する一方、それ以外の停止ボタン部 1 0 が第一停止操作されると、ハズレ又はブラム小役が入賞する。また、番号 1 9 ~ 番号 2 7 の何れかが内部当選し、第一停止で右停止ボタン 1 0 c が操作されると、ベル小役が入賞する一方、それ以外の停止ボタン部 1 0 が第一停止操作されると、ハズレ又はブラム小役が入賞する。

40

【 0 7 8 2 】

図 2 9 は、条件装置の組合せ及び図柄規定データを示した表である。図 2 9 ( A ) は番号 0 1 ( 図 2 8 参照 ) の押し順小役の条件装置の組合せ表であり、図 2 9 ( B ) は図柄規定データの構成を概念的に示している。

【 0 7 8 3 】

ベル小役と押し順小役の組み合わせとして、番号 0 1 が内部当選すると、F R 2 + F R

50



5 + F R 9 + F R 1 3 の条件装置（フラグ）が作動する（図 2 9（A）参照）。従って、遊技者の停止ボタン部 1 0 の操作に応じて、F R 2 のベル・ベル・ベル、F R 5 のプラム（赤）・プラム（赤）・プラム（赤）、F R 9 のプラム（青）・プラム（青）・プラム（青）又は F R 1 3 のプラム（白）・プラム（白）・プラム（白）の何れか一つの小役が入賞したり、メダルの払い出しがないハズレ（全ての小役が入賞しない状態）になる。

【0784】

図柄規定データは図柄の停止制御に使用される情報であって、図柄データ（第一情報）及び色データ（第二情報）で構成されている。ベル図柄は、色情報を持っておらず、図柄データの 0 4 H のみで特定される（即ち、単色なので色データは不要である）。一方、プラム図柄は形状が同じではあるが、色が赤青白と異なっているので、プラム（赤）図柄は図柄データが 2 0 H で色データが 1 0 H、プラム（青）図柄は図柄データが 2 0 H で色データが 2 0 H、プラム（白）図柄は図柄データが 2 0 H で色データが 4 0 H と区別することにより、3 色のプラム図柄をそれぞれ特定可能に構成されている。

【0785】

次に、上述の様に構成された回胴式遊技機の動作について、図面やフローチャート等を参照して詳細に説明する。

【0786】

図 3 0 は、窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。

【0787】

例えば、乱数抽選により図 2 8 に示した番号 0 1 が当選すると、上述した通り、F R 2 + F R 5 + F R 9 + F R 1 3 の条件装置が作動する。主制御部 1 0 0 は、この状態で遊技者が第一停止で左停止ボタン 1 0 a を操作すると、記憶する制御情報（左第一停止）と合致した（押し順が「正解」した）と判断するので、その後の第二停止操作及び第三停止操作の順序に拘わらず、ベル小役だけを必ず入賞させて 1 5 枚のメダルを払い出す。即ち、主制御部 1 0 0 は、3 つの図柄列を変動させる変動表示ゲームを開始し、抽選によりベル小役及び押し順規定小役である 2 7 個のプラム小役の内、3 個を同時に内部当選させる。この 3 個のプラム小役で決まる押し順で停止ボタン部 1 0 が操作されると、ベル小役を入賞させる一方、後述するように、同時に内部当選した 3 個のプラム小役の何れも入賞させないように停止制御を行うのである。

【0788】

図 3 0（A）は、ドラム部 2 の全てのドラムが回転している状態を示している。この状態で、遊技者が第一停止で左停止ボタン 1 0 a を、No. 8 のチェリーが基準位置にある時に停止操作すると（左ドラム 2 a の下段位置に No. 8 のチェリーが即止まり可能な状態。図 3 0（B）参照）、主制御部 1 0 0 は有効ラインの何れかにベル図柄が最短で止まるように引込制御を行う。この場合、2 コマ上にある No. 4 のベル図柄を第 2 ライン（上段、上段、上段：上部横ライン）に停止させる（図 3 0（C）参照）。

【0789】

図 3 1 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。

【0790】

ドラム部 2 の全てのドラムが回転している状態（図 3 0（A）参照）で、遊技者が第一停止で左停止ボタン 1 0 a を、No. 6 のリプレイが基準位置にある時に停止操作すると（左ドラムの下段位置に No. 6 のリプレイが即止まり可能な状態。）、主制御部 1 0 0 はドラムを即止めして、図 3 0（C）と同様に、No. 4 のベル図柄を第 2 ライン（上段、上段、上段：上部横ライン）に停止させる（図 3 1（A）参照）。

【0791】

一方、図 3 0（A）の状態、遊技者が第一停止で左停止ボタン 1 0 a を、No. 5 のプラム（赤）が基準位置にある時に停止操作すると（左ドラムの下段位置に No. 5 のプラム（赤）が即止まり可能な状態。）、主制御部 1 0 0 はドラムを即止めして、No. 4 のベル図柄を第 1 ライン（中段、中段、中段：中央横ライン）に停止させる（図 3 1（B）参照）。

## 【 0 7 9 2 】

また、図 3 0 ( A ) の状態で、遊技者が第一停止で左停止ボタン 1 0 a を、N o . 4 のベルが基準位置にある時に停止操作すると、主制御部 1 0 0 はドラムを即止めして、N o . 4 のベル図柄を第 3 ライン ( 下段、中段、上段 : 右上り ) に停止させる ( 図 3 1 ( C ) 参照 ) 。

## 【 0 7 9 3 】

図 3 2 は、窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。

## 【 0 7 9 4 】

図 3 2 ( A ) は、図 3 1 ( A ) と同じであり、左ドラム 2 a が停止してベル図柄が上段に表示された状態において、遊技者が第二停止で中停止ボタン 1 0 b を停止操作すると、主制御部 1 0 0 は例えば N o . 4 のベル図柄を中ドラム 2 b の上段に停止させる ( 図 3 2 ( B ) 参照 ) 。なお、中ドラム 2 b 上の 4 つのベル図柄は 4 コマ間隔で配置されているので、引込範囲にある何れかのベル図柄を中ドラム 2 b の上段に停止させて、リーチ状態にすることが可能である。

## 【 0 7 9 5 】

また、図 3 2 ( A ) の状態から、遊技者が第二停止で右停止ボタン 1 0 c を停止操作すると、主制御部 1 0 0 は例えば N o . 6 のベル図柄を右ドラム 2 c の上段に停止させる ( 図 3 2 ( C ) 参照 ) 。なお、中ドラム 2 b 上の 4 つのベル図柄は 4 コマ間隔で配置されているので、引込範囲にある何れかのベル図柄を右ドラム 2 c の上段に停止させて、リーチ状態にすることが可能である。

## 【 0 7 9 6 】

なお、「リーチ状態」とは、最後に回転している一つの図柄列以外の図柄列の有効ライン上に、所定役を構成する図柄が揃っている状態であって、最後の回転図柄列が停止したときに、所定図柄が有効ライン上に表示されたら、該所定役が入賞する状態である ( 図 3 2 ( B ) 及び図 3 2 ( C ) 参照 ) 。このリーチ状態は、同義語として所定役の「テンパイ状態」とも言われており、図 3 2 では、ベル小役の「リーチ状態」又は「テンパイ状態」となっている。

## 【 0 7 9 7 】

図 3 3 は、窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。

## 【 0 7 9 8 】

図 3 3 ( A ) は、図 3 2 ( B ) と同様に、左ドラム 2 a 及び中ドラム 2 b が停止して、ベル図柄が第 2 ライン上に 2 つ揃って表示され、ベル小役がリーチ状態となっており、遊技者が第三停止で右停止ボタン 1 0 c を停止操作すると、主制御部 1 0 0 は例えば N o . 6 のベル図柄を中ドラム 2 b の上段に停止させ、第 2 ライン上にベル小役を入賞させる ( 図 3 3 ( A ) 右図参照 ) 。なお、前述したとおり、右ドラム 2 c 上の 4 つのベル図柄は 4 コマ間隔で配置されているので、ベル小役のリーチ状態から、引込範囲 ( 現在の規則では「4 コマ」 ) にある何れかのベル図柄を右ドラム 2 c の上段に停止させて、ベル小役を入賞させることが可能である。

## 【 0 7 9 9 】

また、図 3 3 ( B ) 左図の状態から、遊技者が第三停止で中停止ボタン 1 0 b を停止操作すると、主制御部 1 0 0 は例えば N o . 4 のベル図柄を中ドラム 2 b の上段に停止させて、第 2 ライン上にベル小役を入賞させる ( 図 3 3 ( B ) 右図参照 ) 。なお、右ドラム 2 c と同様に、中ドラム 2 b 上の 4 つのベル図柄は 4 コマ間隔で配置されているので、ベル小役のリーチ状態から、引込範囲にある何れかのベル図柄を中ドラム 2 b の上段に停止させて、ベル小役を入賞させることが可能である。そして、図 3 3 ( A ) 及び図 3 3 ( B ) に示した通り、主制御部 1 0 0 はベル小役 ( 第一小役 ) を入賞させた場合には、同時に内部当選している 3 つの押し順規定小役である F R 5 のプラム ( 赤 ) ・プラム ( 赤 ) ・プラム ( 赤 ) 、 F R 9 のプラム ( 青 ) ・プラム ( 青 ) ・プラム ( 青 ) 又は F R 1 3 のプラム ( 白 ) ・プラム ( 白 ) ・プラム ( 白 ) の何れも入賞させない。また、この時には 2 7 種類全てのプラム小役がリーチ状態になることもない。つまり、図 3 3 ( A ) 左図又は図 3 3 (

B) 左図で、ベル小役がリーチ状態になる一方、ベル小役のリーチ状態においてはブラム小役がリーチ状態にもならないので、当然に入賞することもない。

【0800】

なお、上記では番号01が当選し、押し順が正解してベル小役が入賞する場合を説明したが、図28に示した番号02～番号09が当選した場合も、遊技者が第一停止で左停止ボタン10aを操作すると、その後の第二停止操作及び第三停止操作の順序に拘わらず、ベル小役だけが必ず入賞する。また同様に、図28に示した番号10～番号18が当選した場合には、第一停止で中停止ボタン10bが操作されたとき、又は、番号19～番号27が当選した場合には、第一停止で右停止ボタン10cが操作されたとき、ベル小役だけが必ず入賞する。即ち、停止ボタン部10の第一停止操作だけで、ベル小役の入賞又は非入賞が決まり、図柄の停止制御動作は同じなので説明を省略する。

10

【0801】

図34～図35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。

【0802】

図30で説明したとおり、乱数抽選により番号01(図28参照)が当選すると、FR2+FR5+FR9+FR13の条件装置が作動する。主制御部100は、この状態で遊技者が第一停止で中停止ボタン10bを操作すると、記憶する制御情報(左第一停止)と合致しない(押し順が「不正解」と判断し、同時当選しているFR5+FR9+FR13の何れかの図柄を最初に有効ライン上に引き込む一方、ベル図柄を有効ライン上から蹴飛ばすので、その後の第二停止操作及び第三停止操作をどの様に行っても、ベル小役を入賞させないように停止制御を行う。また、この場合において、主制御部100はベル小役をリーチ状態にすることもなく不成立とするが、この点は本発明の特許性を肯定する重要な構成要件である。

20

【0803】

図34(A)は、ドラム部2の全てのドラムが回転している状態を示している。この状態で、遊技者が第一停止で中停止ボタン10bを、No.7のブラム(白)が基準位置にある時に停止操作すると(中ドラム2bの下段位置にNo.7のブラム(白)が即止まり可能な状態。図34(B)参照)、主制御部100はFR5+FR9+FR13の中ドラム図柄である赤青白何れかのブラム図柄(図29(A)参照)を、中ドラム2bの上段位置に止まるように、3コマ滑らせる引込制御を行う(図34(C)参照)。なお、この場合、主制御部100はFR5の中ドラム図柄であるブラム(赤)を第2ライン上に停止させているが、ブラム図柄を引き込むときに図柄データ「20H」のみを検索して、合致した図柄を所定位置に停止させ、時間的に余裕のある図柄の停止後に実際に停止したブラム図柄の色をRAM102に記憶する(中ドラム上段に赤色)。つまり、図29(B)で示したとおり、ブラム図柄は図柄データ及び色データで構成されているが、第一停止制御中には色データ処理を省略し、図柄データのみを用いて何れかのブラム図柄を引き込んでおり、その分だけ停止位置を計算する時間を少なくできるので、ドラム停止時の図柄の位置ズレを無くすることができる。

30

【0804】

また、ベル図柄は中ドラム2bの下段位置に停止しており、有効ラインから外れているので、その後の停止操作でベル小役が入賞する可能性は完全に無くなっている。この点(第一停止の押し順が不正解の場合に、第一小役であるベル小役の入賞可能性を無くす点)は、本発明の特許性を肯定する構成要件の一つである。

40

【0805】

図34(C)以外の停止態様として、中ドラム2bの上段位置に(1)No.7のブラム(白)が停止する場合(図35(A)参照)、(2)No.12のブラム(青)が停止する場合(図35(B)参照)、及び(3)No.17のブラム(青)が停止する場合(図35(C)参照)があるが、第一停止の押し順に不正解だと、図34(C)と同様に、この時点でベル小役の入賞可能性が無くなっている。

【0806】

50

図 3 6 は、窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。

【 0 8 0 7 】

図 3 6 ( A ) は、図 3 4 ( C ) と同じであり、中ドラム 2 b が停止して N o . 2 のブラム ( 赤 ) 図柄が上段に表示された状態において、遊技者が第二停止で左停止ボタン 1 0 a を停止操作すると、主制御部 1 0 0 は例えば N o . 5 のブラム ( 赤 ) 図柄を左ドラム 2 a の上段に停止させる ( 図 3 6 ( B ) 参照 ) 。なお、左ドラム 2 a 上の 4 つのブラム図柄は 4 コマ間隔で配置されているので、内部当選している 3 個のブラム小役図柄と無関係に、引込範囲にある何れかのブラム図柄を左ドラム 2 b の上段に停止させて、2 7 種類あるブラム小役の何れかをリーチ状態にすることが可能である。この場合、主制御部 1 0 0 は赤青白何れかのブラム図柄を引き込むときに図柄データ「2 0 H」のみを検索して、合致した図柄を所定位置に停止させ、時間的に余裕のある図柄の停止後に実際に停止したブラム図柄の色を R A M 1 0 2 に記憶する ( 左ドラム上段に赤色、中ドラム上段に赤色 ) 。

10

【 0 8 0 8 】

図 3 6 ( B ) の場合は、内部当選している F R 5 のブラム ( 赤 ) 図柄が左ドラム上段及び中ドラム上段に ( 第 2 ライン上に ) 停止しているので、F R 5 が入賞する可能性は残されている。しかし、図 3 6 ( C ) の場合も、R A M 1 0 2 に左ドラム上段に白色、中ドラム上段に赤色が停止していることを記憶しており、主制御部 1 0 0 は図 2 6 に示した F R 2 3 ~ F R 2 5 がリーチ状態になっていることを認識しているが、それらの条件装置が作動していないので、最終的にハズレになるように図柄の停止制御を行う。また、主制御部 1 0 0 は、図柄データのみを用いて何れかのブラム図柄を引き込んでおり、その分だけ停止位置の計算に要する時間を少なくできるので、ドラム停止時の図柄の位置ズレを無くすることができる。

20

【 0 8 0 9 】

図 3 7 は、窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。

【 0 8 1 0 】

図 3 7 ( A ) は、図 3 6 ( B ) と同じであり、ブラム ( 赤 ) 図柄が左ドラム上段及び中ドラム上段に ( 第 2 ライン上に ) 停止しているので、内部当選している F R 5 + F R 9 + F R 1 3 の内、F R 5 がリーチ状態となっており、第 2 ライン上にブラム ( 赤 ) 図柄が揃って入賞する可能性がある。つまり、図 3 7 ( A ) に示す様に、主制御部 1 0 0 は押し順が不正解であれば、ベル小役をリーチ状態とすることなく、全ての押し順規定小役図柄 ( 2 7 種類あるブラム小役図柄 ) の何れか一つを停止させてリーチ状態とするのである。この場合、ブラム小役が内部当選しているか否かは判断しないので、処理時間が短くなり図柄停止制御を素早く行うことが可能となる。

30

【 0 8 1 1 】

図 3 7 ( A ) の状態で、最後に回転している右ドラム 2 c に対応する右停止ボタン 1 0 c が停止操作された場合、主制御部 1 0 0 は引き込み駒数以内 ( この場合、即止まり可能な右ドラム 2 c の上段位置を含めて 5 コマ以内 ) にあるブラム図柄がブラム ( 赤 ) 図柄であれば、内部当選中の押し順規定小役の一つである F R 5 に一致するので、ブラム ( 赤 ) 図柄を第 2 ライン上に停止させて入賞させる ( 図 3 7 ( B ) 参照 ) 。その一方、引き込み駒数以内にあるのがブラム ( 赤 ) 図柄以外であれば、主制御部 1 0 0 は、リーチ状態となった F R 5 を入賞させないように右ドラム 2 c の停止制御を行う。例えば、N o . 1 0 のブラム ( 白 ) 図柄が右ドラム 2 c の上段に位置すれば、3 コマ下に滑らせて N o . 7 のリプレイ図柄を右ドラム 2 c の上段に停止させる ( 図 3 7 ( C ) 参照 ) 。このブラム図柄、ブラム図柄、リプレイ図柄は、小役取りこぼし目と呼ばれる特殊図柄であり、リプレイ確率が 1 / 7 . 3 の初期状態において特殊図柄が有効ライン上に表示されると、所定ゲーム数間だけリプレイ確率が高確率 ( 1 / 2 ) の R T 1 状態となる。

40

【 0 8 1 2 】

図 3 8 は、窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。

【 0 8 1 3 】

図 3 8 ( A ) は、図 3 6 ( C ) と同じであり、第 2 ライン上である左ドラム上段にブラ

50

ム（白）図柄、中ドラム上段にブラム（赤）図柄が停止しているので、内部当選しているFR5 + FR9 + FR13の何れもがリーチ状態となっておらず、第2ライン上にブラム図柄が揃って入賞する可能性はない。つまり、図38（A）に示す様に、主制御部100は押し順が不正解であれば、ベル小役をリーチ状態とすることなく、全ての押し順規定小役図柄（27種類あるブラム小役図柄）の何れか一つを停止させてリーチ状態とするのである。この場合、ブラム小役が内部当選しているか否かは判断しないので、処理時間が短くなり図柄停止制御を素早く行うことが可能となる。

【0814】

図38（A）の状態、最後に回転している右ドラム2cに対応する右停止ボタン10cが停止操作された場合、主制御部100は引き込み駒数以内（この場合、即止まり可能な右ドラム2cの上段位置を含めて5コマ以内）にあるブラム図柄が赤青白何れのブラム図柄であっても、内部当選中の押し順規定小役であるFR5 + FR9 + FR13に一致しないので、引き込み駒数以内にあるリプレイ図柄を右ドラム2cの上段に停止させるように右ドラム2cの停止制御を行う。例えば、No.10のブラム（白）図柄が右ドラム2cの上段1コマ上に位置すれば（図38（B）参照）、4コマ下に滑らせてNo.7のリプレイ図柄を右ドラム2cの上段に停止させる（図38（C）参照）。このブラム図柄、ブラム図柄及びリプレイ図柄は、上述したとおり小役取りこぼし目と呼ばれる特殊図柄であり、リプレイ確率が1/7.3の初期状態において特殊図柄が有効ライン上に表示されると、所定ゲーム数間だけリプレイ確率が高確率（1/2）のRT1状態となる。

【0815】

図39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。

【0816】

図39（A）は、図36（A）と同じであり、中ドラム2bが停止してNo.2のブラム（赤）図柄が上段に表示された状態において、遊技者が第二停止で右停止ボタン10cを停止操作すると、主制御部100は例えばNo.5のブラム（赤）図柄を右ドラム2cの上段に停止させる（図39（B）参照）。なお、右ドラム2c上の4つのブラム図柄は4コマ間隔で配置されているので、内部当選している3個のブラム小役図柄と無関係に、引込範囲にある何れかのブラム図柄を右ドラム2cの上段に停止させて、27種類あるブラム小役の何れかをリーチ状態にすることが可能である。この場合、主制御部100は赤青白何れかのブラム図柄を引き込むときに図柄データ「20H」のみを検索して、合致した図柄を所定位置に停止させ、時間的に余裕のある図柄の停止後に実際に停止したブラム図柄の色をRAM102に記憶する（中ドラム上段に赤色、右ドラム上段に赤色）。

【0817】

図39（B）の場合は、内部当選しているFR5のブラム（赤）図柄が中ドラム上段及び右ドラム上段に（第2ライン上に）停止しているので、FR5が入賞する可能性は残されている。しかし、図39（C）の場合も、RAM102に中ドラム上段に赤色、右ドラム上段に白色が停止していることを記憶しており、主制御部100は図26に示したFR7、FR16及びFR25がリーチ状態になっていることを認識しているが、それらの条件装置が作動していないので、最終的にハズレになる様に図柄の停止制御を行う。また、主制御部100は、図柄データのみを用いて何れかのブラム図柄を引き込んでおり、その分だけ停止位置の計算に要する時間を少なくできるので、ドラム停止時の図柄の位置ズレを無くすることができる。

【0818】

図40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。

【0819】

図40（A）は、図39（B）と同じであり、ブラム（赤）図柄が中ドラム上段及び右ドラム上段に（第2ライン上に）停止しているので、内部当選しているFR5 + FR9 + FR13の内、FR5がリーチ状態となっており、第2ライン上にブラム（赤）図柄が揃って入賞する可能性がある。つまり、図40（A）に示す様に、主制御部100は押し順が不正解であれば、ベル小役をリーチ状態とすることなく、全ての押し順規定小役図柄（

27種類あるブラム小役図柄)の何れか一つを停止させてリーチ状態とするのである。この場合、ブラム小役が内部当選しているか否かは判断しないので、処理時間が短くなり図柄停止制御を素早く行うことが可能となる。

【0820】

図40(A)の状態、最後に回転している左ドラム2aに対応する左停止ボタン10aが停止操作された場合、主制御部100は引き込み駒数以内(この場合、即止まり可能な左ドラム2aの上段位置を含めて5コマ以内)にあるブラム図柄がブラム(赤)図柄であれば、内部当選中の押し順規定小役の一つであるFR5に一致するので、ブラム(赤)図柄を第2ライン上に停止させて入賞させる(図40(B)参照)。その一方、引き込み駒数以内にあるのがブラム(赤)図柄以外であれば、主制御部100は、リーチ状態とな

10

【0821】

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。

【0822】

図41(A)は、図39(C)と同じであり、第2ライン上である中ドラム上段にブラム(赤)図柄、右ドラム上段にブラム(白)図柄が停止しているので、内部当選しているFR5+FR9+FR13の何れもがリーチ状態となっておらず、第2ライン上にブラム図柄が揃って入賞する可能性はない。つまり、図41(A)に示す様に、主制御部100は押し順が不正解であれば、ベル小役をリーチ状態とすることなく、全ての押し順規定小役図柄(27種類あるブラム小役図柄)の何れか一つを停止させてリーチ状態とするのである。この場合、ブラム小役が内部当選しているか否かは判断しないので、処理時間が短くなり図柄停止制御を素早く行うことが可能となる。

20

【0823】

図41(A)の状態、最後に回転している左ドラム2aに対応する左停止ボタン10aが停止操作された場合、主制御部100は引き込み駒数以内(この場合、即止まり可能な左ドラム2aの上段位置を含めて5コマ以内)にあるブラム図柄が赤青白何れのブラム図柄であっても、内部当選中の押し順規定小役であるFR5+FR9+FR13に一致しないので、引き込み駒数以内にあるリプレイ図柄を左ドラム2aの上段に停止させるように左ドラム2aの停止制御を行う。例えば、No.15のブラム(白)図柄がドラム2cの上段に位置すれば(図41(B)参照)、4コマ下に滑らせてNo.11のリプレイ図柄をドラム2cの上段に停止させる(図41(C)参照)。このリプレイ図柄、ブラム図柄、ブラム図柄は、上述したとおり小役取りこぼし目と呼ばれる特殊図柄であり、リプレイ確率が1/7.3の初期状態において特殊図柄が有効ライン上に表示されると、所定ゲーム数間だけリプレイ確率が高確率(1/2)のRT1状態となる。

30

【0824】

図42~図43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。

40

【0825】

図30で説明したとおり、乱数抽選により番号01(図28参照)が当選すると、FR2+FR5+FR9+FR13の条件装置が作動する。主制御部100は、この状態で遊技者が第一停止で右停止ボタン10cを操作すると、記憶する制御情報(左第一停止)と合致しない(押し順が「不正解」と判断し、同時当選しているFR5+FR9+FR13の何れかの図柄を最初に有効ライン上に引き込む一方、ベル図柄を有効ライン上から蹴飛ばすので、その後の第二停止操作及び第三停止操作をどの様に行っても、ベル小役を入賞させないように停止制御を行う。また、この場合において、主制御部100はベル小役をリーチ状態にすることもなく不成立とするが、この点は本発明の特許性を肯定する最重

50

要な構成要件である。

【0826】

図24(A)は、ドラム部2の全てのドラムが回転している状態を示している。この状態で、遊技者が第一停止で右停止ボタン10cを、No.9の黒バーが基準位置にある時に停止操作すると(右ドラム2cの下段位置にNo.9の黒バーが即止まり可能な状態。図42(B)参照)、主制御部100はFR5+FR9+FR13の右ドラム図柄である赤青白何れかのブラム図柄(図29(A)参照)を、右ドラム2cの中段位置に止まるように3コマ滑らせる引込制御を行う(図42(C)参照)。なお、この場合、主制御部100はFR5の右ドラム図柄であるブラム(赤)を第1ライン上に停止させているが、ブラム図柄を引き込むときに図柄データ「20H」のみを検索して、合致した図柄を所定位置に停止させ、時間的に余裕のある図柄の停止後に実際に停止したブラム図柄の色をRAM102に記憶する(右ドラム中段に赤色)。つまり、図29(B)で示したとおり、ブラム図柄は図柄データ及び色データで構成されているが、第一停止制御中には色データ処理を省略し、図柄データのみを用いて何れかのブラム図柄を引き込んでおり、その分だけ停止位置を計算する時間を少なくできるので、ドラム停止時の図柄の位置ズレを無くすることができる。

10

【0827】

また、ベル図柄は右ドラム2cの下段位置に停止しており、有効ラインから外れているので、その後の停止操作でベル小役が入賞する可能性は完全に無くなっている。この点(第一停止の押し順が不正解の場合に、第一小役であるベル小役の入賞可能性を無くす点)は、本発明の特許性を肯定する構成要件の一つである。

20

【0828】

図42(C)以外の停止態様として、右ドラム2cの中段位置に(1)No.10のブラム(白)が停止する場合(図43(A)参照)、(2)No.15のブラム(青)が停止する場合(図43(B)参照)及び(3)No.20のブラム(青)が停止する場合(図43(C)参照)があるが、第一停止の押し順に不正解だと、図42(C)と同様に、この時点でベル小役の入賞可能性が無くなっている。

【0829】

図44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。

【0830】

図44(A)は、図42(C)と同じであり、右ドラム2cが停止してNo.5のブラム(赤)図柄が中段に表示された状態において、遊技者が第二停止で左停止ボタン10aを停止操作すると、主制御部100は例えばNo.5のブラム(赤)図柄を左ドラム2aの中段に停止させる(図44(B)参照)。なお、左ドラム2a上の4つのブラム図柄は4コマ間隔で配置されているので、内部当選している3個のブラム小役図柄と無関係に、引込範囲にある何れかのブラム図柄を左ドラム2bの中段に停止させて、27種類あるブラム小役の何れかをリーチ状態にすることが可能である。この場合、主制御部100は赤青白何れかのブラム図柄を引き込むときに図柄データ「20H」のみを検索して、合致した図柄を所定位置に停止させ、時間的に余裕のある図柄の停止後に実際に停止したブラム図柄の色をRAM102に記憶する(左ドラム中段に赤色、右ドラム中段に赤色)。

30

40

【0831】

図44(B)の場合は、内部当選しているFR5のブラム(赤)図柄が左ドラム中段及び右ドラム中段に(第1ライン上に)停止しているので、FR5が入賞する可能性は残されている。しかし、図44(C)の場合も、RAM102に左ドラム中段に白色、右ドラム中段に赤色が停止していることを記憶しており、主制御部100は図26に示したFR23、FR26及びFR29がリーチ状態になっていることを認識しているが、それらの条件装置が作動していないので、最終的にハズレになるように図柄の停止制御を行う。また、主制御部100は、図柄データのみを用いて何れかのブラム図柄を引き込んでおり、その分だけ停止位置の計算に要する時間を少なくできるので、ドラム停止時の図柄の位置ズレを無くすることができる。

50

## 【 0 8 3 2 】

図 4 5 は、窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。

## 【 0 8 3 3 】

図 4 5 ( A ) は、図 4 4 ( B ) と同じであり、ブラム ( 赤 ) 図柄が左ドラム中段及び右ドラム中段に ( 第 1 ライン上に ) 停止しているので、内部当選している F R 5 + F R 9 + F R 1 3 の内、F R 5 がリーチ状態となっており、第 1 ライン上にブラム ( 赤 ) 図柄が揃って入賞する可能性がある。つまり、図 4 5 ( A ) に示す様に、主制御部 1 0 0 は押し順が不正解であれば、ベル小役をリーチ状態とすることなく、全ての押し順規定小役図柄 ( 2 7 種類あるブラム小役図柄 ) の何れか一つを停止させてリーチ状態とするのである。この場合、ブラム小役が内部当選しているか否かは判断しないので、処理時間が短くなり図柄停止制御を素早く行うことが可能となる。

10

## 【 0 8 3 4 】

図 4 5 ( A ) の状態で、最後に回転している中ドラム 2 b に対応する中停止ボタン 1 0 b が停止操作された場合、主制御部 1 0 0 は引き込み駒数以内 ( この場合、即止まり可能な中ドラム 2 b の中段位置を含めて 5 コマ以内 ) にあるブラム図柄がブラム ( 赤 ) 図柄であれば、内部当選中の押し順規定小役の一つである F R 5 に一致するので、ブラム ( 赤 ) 図柄を第 1 ライン上に停止させて入賞させる ( 図 4 5 ( B ) 参照 ) 。その一方、引き込み駒数以内にあるのがブラム ( 赤 ) 図柄以外であれば、主制御部 1 0 0 は、リーチ状態となった F R 5 を入賞させないように中ドラム 2 b の停止制御を行う。例えば、N o . 7 のブラム ( 白 ) 図柄が中ドラム 2 b の中段に位置すれば、2 コマ下に滑らせて N o . 5 のリブレイ図柄を中ドラム 2 b の中段に停止させる ( 図 4 2 ( C ) 参照 ) 。このブラム図柄、リブレイ図柄、ブラム図柄は、小役取りこぼし目と呼ばれる特殊図柄であり、リブレイ確率が 1 / 7 . 3 の初期状態において特殊図柄が有効ライン上に表示されると、所定ゲーム数間だけリブレイ確率が高確率 ( 1 / 2 ) の R T 1 状態となる。

20

## 【 0 8 3 5 】

図 4 6 は、窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。

## 【 0 8 3 6 】

図 4 6 ( A ) は、図 4 4 ( C ) と同じであり、第 1 ライン上である左ドラム中段にブラム ( 白 ) 図柄、右ドラム中段にブラム ( 赤 ) 図柄が停止しているので、内部当選している F R 5 + F R 9 + F R 1 3 の何れもがリーチ状態となっておらず、第 1 ライン上にブラム図柄が揃って入賞する可能性はない。つまり、図 4 6 ( A ) に示す様に、主制御部 1 0 0 は押し順が不正解であれば、ベル小役をリーチ状態とすることなく、全ての押し順規定小役図柄 ( 2 7 種類あるブラム小役図柄 ) の何れか一つを停止させてリーチ状態とするのである。この場合、ブラム小役が内部当選しているか否かは判断しないので、処理時間が短くなり図柄停止制御を素早く行うことが可能となる。

30

## 【 0 8 3 7 】

図 4 6 ( A ) の状態で、最後に回転している中ドラム 2 b に対応する中停止ボタン 1 0 b が停止操作された場合、主制御部 1 0 0 は引き込み駒数以内 ( この場合、即止まり可能な中ドラム 2 b の中段位置を含めて 5 コマ以内 ) にあるブラム図柄が赤青白何れのブラム図柄であっても、内部当選中の押し順規定小役である F R 5 + F R 9 + F R 1 3 に一致しないので、引き込み駒数以内にあるリブレイ図柄を中ドラム 2 b の中上段に停止させるように中ドラム 2 b の停止制御を行う。例えば、N o . 7 のブラム ( 白 ) 図柄が中ドラム 2 b の上段 1 コマ上に位置すれば ( 図 4 6 ( B ) 参照 ) 、4 コマ下に滑らせて N o . 5 のリブレイ図柄を中ドラム 2 b の中段に停止させる ( 図 4 6 ( C ) 参照 ) 。このブラム図柄、リブレイ図柄及びブラム図柄は、上述したとおり小役取りこぼし目と呼ばれる特殊図柄であり、リブレイ確率が 1 / 7 . 3 の初期状態において特殊図柄が有効ライン上に表示されると、所定ゲーム数間だけリブレイ確率が高確率 ( 1 / 2 ) の R T 1 状態となる。

40

## 【 0 8 3 8 】

図 4 7 は、窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。

## 【 0 8 3 9 】

50



図47(A)は、図44(A)と同じであり、右ドラム2cが停止してNo.5のブラム(赤)図柄が中段に表示された状態において、遊技者が第二停止で中停止ボタン10bを停止操作すると、主制御部100は例えばNo.2のブラム(赤)図柄を中ドラム2bの中段に停止させる(図47(B)参照)。なお、中ドラム2b上の4つのブラム図柄は4コマ間隔で配置されているので、内部当選している3個のブラム小役図柄と無関係に、引込範囲にある何れかのブラム図柄を中ドラム2bの中段に停止させて、27種類あるブラム小役の何れかをリーチ状態にすることが可能である。この場合、主制御部100は赤青白何れかのブラム図柄を引き込むときに図柄データ「20H」のみを検索して、合致した図柄を所定位置に停止させ、時間的に余裕のある図柄の停止後に実際に停止したブラム図柄の色をRAM102に記憶する(中ドラム中段に赤色、右ドラム中段に赤色)。

10

#### 【0840】

図47(B)の場合は、内部当選しているFR5のブラム(赤)図柄が中ドラム中段及び中ドラム中段に(第1ライン上に)停止しているので、FR5が入賞する可能性は残されている。しかし、図47(C)の場合も、RAM102に中ドラム中段に白色、右ドラム中段に赤色が停止していることを記憶しており、主制御部100は図26に示したFR11、FR20及びFR29がリーチ状態になっていることを認識しているが、それらの条件装置が作動していないので、最終的にハズレになるように図柄の停止制御を行う。また、主制御部100は、図柄データのみを用いて何れかのブラム図柄を引き込んでおり、その分だけ停止位置の計算に要する時間を少なくできるので、ドラム停止時の図柄の位置ズレを無くすることができる。

20

#### 【0841】

図48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。

#### 【0842】

図48(A)は、図47(B)と同じであり、ブラム(赤)図柄が中ドラム中段及び右ドラム中段に(第1ライン上に)停止しているので、内部当選しているFR5+FR9+FR13の内、FR5がリーチ状態となっており、第1ライン上にブラム(赤)図柄が揃って入賞する可能性がある。つまり、図48(A)に示す様に、主制御部100は押し順が不正解であれば、ベル小役をリーチ状態とすることなく、全ての押し順規定小役図柄(27種類あるブラム小役図柄)の何れか一つを停止させてリーチ状態とするのである。この場合、ブラム小役が内部当選しているか否かは判断しないので、処理時間が短くなり図柄停止制御を素早く行うことが可能となる。

30

#### 【0843】

図48(A)の状態、最後に回転している左ドラム2aに対応する左停止ボタン10aが停止操作された場合、主制御部100は引き込み駒数以内(この場合、即止まり可能な左ドラム2aの中段位置を含めて5コマ以内)にあるブラム図柄がブラム(赤)図柄であれば、内部当選中の押し順規定小役の一つであるFR5に一致するので、ブラム(赤)図柄を第1ライン上に停止させて入賞させる(図48(B)参照)。その一方、引き込み駒数以内にあるのがブラム(赤)図柄以外であれば、主制御部100は、リーチ状態となったFR5を入賞させないように左ドラム2aの停止制御を行う。例えば、No.15のブラム(白)図柄が左ドラム2aの中段に位置すれば、4コマ下に滑らせてNo.11のリプレイ図柄を左ドラム2aの中段に停止させる(図48(C)参照)。このリプレイ図柄、ブラム図柄、ブラム図柄は、小役取りこぼし目と呼ばれる特殊図柄であり、リプレイ確率が1/7.3の初期状態において特殊図柄が有効ライン上に表示されると、所定ゲーム数間だけリプレイ確率が高確率(1/2)のRT1状態となる。

40

#### 【0844】

図49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。

#### 【0845】

図49(A)は、図47(C)と同じであり、第1ライン上である中ドラム中段にブラム(白)図柄、右ドラム中段にブラム(赤)図柄が停止しているので、内部当選しているFR5+FR9+FR13の何れもがリーチ状態となっておらず、第1ライン上にブラム

50

図柄が揃って入賞する可能性はない。つまり、図49(A)に示す様に、主制御部100は押し順が不正解であれば、ベル小役をリーチ状態とすることなく、全ての押し順規定小役図柄(27種類あるプラム小役図柄)の何れか一つを停止させてリーチ状態とするのである。この場合、プラム小役が内部当選しているか否かは判断しないので、処理時間が短くなり図柄停止制御を素早く行うことが可能となる。

#### 【0846】

図49(A)の状態、最後に回転している左ドラム2aに対応する左停止ボタン10aが停止操作された場合、主制御部100は引き込み駒数以内(この場合、即止まり可能な左ドラム2aの中段位置を含めて5コマ以内)にあるプラム図柄が赤青白何れのプラム図柄であっても、内部当選中の押し順規定小役であるFR5+FR9+FR13に一致しないので、引き込み駒数以内にあるリプレイ図柄を左ドラム2aの中段に停止させるように左ドラム2aの停止制御を行う。例えば、No.15のプラム(白)図柄がドラム2cの中段に位置すれば(図49(B)参照)、4コマ下に滑らせてNo.11のリプレイ図柄をドラム2cの中段に停止させる(図49(C)参照)。このリプレイ図柄、プラム図柄、プラム図柄は、上述したとおり小役取りこぼし目と呼ばれる特殊図柄であり、リプレイ確率が1/7.3の初期状態において特殊図柄が有効ライン上に表示されると、所定ゲーム数間だけリプレイ確率が高確率(1/2)のRT1状態となる。

#### 【0847】

なお、上記では番号01が当選し、押し順が不正解してベル小役が入賞しない場合を説明したが、図28に示した番号02~番号09が当選した場合も、遊技者が第一停止で左停止ボタン10a以外を操作すると、その後の第二停止操作及び第三停止操作の順序に拘わらず、ベル小役は入賞することはない。また同様に、図28に示した番号10~番号18が当選した場合には、第一停止で中停止ボタン10b以外が操作されたとき、又は、番号19~番号27が当選した場合には、第一停止で右停止ボタン10c以外が操作されたとき、ベル小役は入賞することはない。即ち、停止ボタン部10の第一停止操作だけで、ベル小役の入賞又は非入賞が決まり、プラム小役の入賞又は小役取りこぼし目に関する図柄の停止制御動作は同じなので説明を省略する。

#### 【0848】

図50は、図柄停止処理サブルーチンを示すフローチャートである。実線は主制御部100が実行し、破線は副制御部160が実行する処理を示している。

#### 【0849】

主制御部100は、図22のステップS170のゲームメイン処理において、遊技者のスタートレバー9の操作(スタート信号の受信タイミング)に伴って乱数抽選を実行し、このサブルーチンを呼び出した後、ドラム部2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。

#### 【0850】

主制御部100は、ステップS200で告知信号(コマンドやデータ等)を出力し、抽選結果や内部状態(ボーナスフラグ、RT状態、ボーナス後の消化ゲーム数等)を副制御部160に通知して、ステップS210へ移行する。

#### 【0851】

副制御部160は、告知信号を受信すると、ステップSS100でコマンドやデータ等により、押し順小役(図28に示した条件装置の組合せ番号01~番号27)の何れかが当選したか否かを確認し、当選していなければ終了する一方、当選していればステップSS110へ移行する。

#### 【0852】

副制御部160は、ステップSS110でATストックの有無を確認し、ATストックが無ければ終了する一方、ATストックが有ればステップSS120へ移行する。

#### 【0853】

副制御部160は、ステップSS120でATストックを放出(AT機能を発動)させる条件が成立しているか否かを確認し、成立していなければ終了する一方、成立していれば

10

20

30

40

50

ばステップ S S 1 3 0 へ移行する。

【 0 8 5 4 】

副制御部 1 6 0 は、ステップ S S 1 3 0 で A T 機能を発動し、停止ボタン操作の押し順を告知して、この処理を終了する。具体的にこの A T 機能は、男性の声で「左だ」、「中だ」、「右だ」や女性の声で「左よ」、「中よ」、「右よ」との音声と共に、表示演出装置 1 1 に映像で表示する。

【 0 8 5 5 】

主制御部 1 0 0 は、ステップ S 2 1 0 へ移行すると、内部当選している押し順小役（番号 0 1 ～ 番号 2 7 ）によって決まる押し順で停止操作されることにより、押し順が正解と判断すると、ステップ S 2 2 0 でベル小役を入賞させて終了する一方、押し順が不正解であればステップ S 2 3 0 へ移行する。

10

【 0 8 5 6 】

主制御部 1 0 0 は、ステップ S 2 3 0 へ移行すると、ドラム部 2 の二つが停止した時点で 2 7 種類あるプラム小役の何れか一つをリーチ状態にし、ステップ S 2 4 0 でドラム部 2 の最終停止操作時点でリーチ状態となったプラム小役が入賞可能か判断し、入賞可能であればステップ S 2 5 0 でプラム小役を入賞させて終了する一方、入賞不可であればステップ S 2 6 0 で特殊図柄（取りこぼし目）を表示し、高確率再遊技状態である R T 1 状態にして終了する。

【 0 8 5 7 】

図 5 1 は、表示演出装置が表示する演出画面の模式図である。

20

【 0 8 5 8 】

副制御部 1 6 0 は、遊技状態に応じて、表示演出装置 1 1 に表示する演出映像を切り替えて表示する。図 5 1（A）は昼ステージ画面であり、A T の当選確率が低い状態で用いられる。図 5 1（B）は夜ステージ画面であり、主にボーナスの内部当選中や A T の当選確率が高い状態で用いられるので、この画面が表示されると、遊技者はボーナスや A T 放出の期待感で気持ちが高揚する。副制御部 1 6 0 は、中段チェリー（業界では「単チェ」と呼ばれている）、スイカや単独当選して押し順とは無関係に揃う強ベル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、時刻や天候等が変更されるが、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。

30

【 0 8 5 9 】

図 5 1（C）は夜のカミナリ画面であり、夜ステージ画面から遊技者がスタートレバーを操作して変動表示ゲームを開始すると、副制御部 1 6 0 は、レア小役が当選した場合など所定条件が成立する度にアシスト抽選（A T 抽選）を行う。副制御部 1 6 0 は、A T 抽選を行うと、その旨を遊技者に伝える為、雷鳴と共に夜ステージ画面にカミナリを落とす演出を行う。また、ボーナスや A T を放出する前兆演出として、夜のカミナリ画面が用いられる。特に、ボーナス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確定を示唆する。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、ボーナス確定と A T 抽選に当選したことを示唆する。従って、雷鳴とカミナリ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。

40

【 0 8 6 0 】

上述した A T 抽選は、ナビ抽選（「ナビゲーション抽選」の省略名称）とも呼ばれており、A T 機能が発動すると、押し順小役を入賞又は転落リプレイを回避させる為に、副制御部 1 6 0 は停止ボタン部 1 0 の操作順序を告知する。また、A T 抽選で当選すると、A T 機能を即座に発動するのではなく、A T ストック（貯蔵又は蓄え）として加算して記憶しておき、所望のタイミングで一気に放出することにより、大量のメダルを遊技者に獲得

50

させることが可能である。例えば、当選確率が非常に低い赤 7 揃いのプレミアボーナスが当選した後の R T 状態（高確率再遊技状態）で、50 ゲーム 1 セットの A T ストックを全て放出し、更に A R T 中に A T 抽選を行えば、R T により持ち玉を減らすことなく、延々に A R T が継続するので出玉の塊を作り出すことができる。

#### 【0861】

図 5 2 は、表示演出装置が表示する演出画面の模式図である。

#### 【0862】

副制御部 160 は、ボーナス当選を告知する場合、図 5 1 (C) のカミナリ演出を行った次の変動表示ゲームで、再び夜のステージ画面を表示し（図 5 2 (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 5 2 (B) 参照）、最後に飛び去るコウモリ告知演出を行う。

10

#### 【0863】

また、夜のステージ画面を表示している状態から、表示画面を右にスクロールして、墓地が拡大されてキャラクタの執事が「オリャー」という叫び声と「ティロロロローン」という効果音と共に、掘り起こされた画面中央の墓穴から主人公のキャラクタを登場させることにより、遊技者にとって激アツなプレミア演出としてもよい（図 5 2 (C) 参照）。

#### 【0864】

図 5 3 は、表示演出装置が表示する演出画面の模式図である。

#### 【0865】

20

副制御部 160 は、A T 放出を告知する場合、ボーナス告知と同様にカミナリ演出を行った次の変動表示ゲームで、再び夜のステージ画面を表示し（図 5 3 (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、徐々にアシスト機能の発動を意味する「A R T S T A R T」の文字が認知できるように表示し（図 5 3 (B) 参照）、最後に飛び去るコウモリ告知演出を行う。

#### 【0866】

また、夜のステージ画面を表示している状態から、表示画面を右にスクロールして、墓地が拡大されてキャラクタの執事が「オリャー」という叫び声と「ティロロロローン」という効果音と共に、画面中央の墓穴から「A R T S T A R T」が書かれたプレートを掘り起こすことにより、遊技者にとって激アツなプレミア演出としてもよい（図 5 3 (C) 参照）。

30

#### 【0867】

図 5 4 ~ 図 5 5 は、表示演出装置が表示する演出画面の模式図である。

#### 【0868】

副制御部 160 は、上述したとおり、1 セットで 50 ゲーム続く A R T 機能を発動させると、表示演出装置 11 の右上に残りゲーム数と純増メダル数を意味する獲得枚数を表示する。なお、一般に A T 機能は R T 状態で発動させるので、A R T 機能を例にして説明する。

#### 【0869】

40

副制御部 160 は、1 ゲーム目が開始すると、残りゲーム数を 49 及び純増メダル数を 0 と表示し、その時に押し順ベルが当選すると、ベル小役を入賞させるのに必要な停止ボタン部 10 の押し順を数字の 1 ~ 3 で表示する。この場合、第一停止操作を意味する数字の 1 を大きな円の中に表示すると共に、ドラキュラや主人公の声で「ナカ」と発音する（図 5 4 (A) 参照）。なお、操作を誤ると R T がパンクする押し順リプレイが当選した場合も、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。

#### 【0870】

副制御部 160 は、遊技者が中停止ボタン 10 b を正しく操作すると、中央の大きな円の文字を O K に変えて小さな円にすると共に、第二停止操作を意味する数字の 2 を大きな円に拡大して表示する（図 5 4 (B) 参照）。

#### 【0871】

50

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、右側の大きな円の文字を OK に変えて小さな円にすると共に、第三停止操作を意味する数字の 3 を大きな円に拡大して表示する（図 54（C）参照）。なお、上述したとおり、押し順ベルは第一停止操作が正解するだけで入賞するが、第二及び第三停止操作を表示しないと遊技者が混乱するので、それを避けるために表示しているのである。ただし、第二及び第三停止操作順序を間違えた場合、ベル小役は入賞するものの、次回の変動表示ゲームでアシスト抽選を行わないようにしても良い。

#### 【0872】

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、左側の大きな円の文字を OK に変えて小さな円にする（図 55（A）参照）。そして、ベル小役入賞を意味する「GET」を表示して、メダルを 15 枚払い出すのと連動して獲得枚数を 0～15 枚に加算表示する（図 55（B）参照）。

A R T 実施例 2：

図 56 は、ドラムの図柄配置表である。

#### 【0873】

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。

#### 【0874】

各回胴帯には、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図柄の「赤 7」、「青 7」、「黒バー」、各種小役図柄群の「ベル」、「チェリー」、「ブラム（赤）」、「ブラム（青）」、「ブラム（白）」及び再遊技が作動するリプレイと青リプレイが描かれている。

#### 【0875】

図 57 は、図柄の組合せ表示判定図である。

#### 【0876】

主制御部 100 は、ドラムが 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。

#### 【0877】

図 57（B）は、遊技メダルを規定数 3 枚投入（一般遊技 3 枚専用）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（上段、中段、下段：右下り）、第 2 ライン（下段、中段、上段：右上り）、第 3 ライン（上段、中段、上段：V 字）及び第 4 ライン（下段、中段、下段：逆 V 字）の 4 つが有効となる。なお、ボーナスゲーム（役物作動時）において、遊技メダルの規定数は 2 枚となるが、有効ラインは第 1 ライン～第 4 ラインで同じである。

#### 【0878】

図 58 は、役物未作動時（通常遊技中、規定数 3 枚）の配当表である。

#### 【0879】

主制御部 100 は、ドラムが 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（図 57 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。この場合、投入枚数に拘わらず同じである。

#### 【0880】

（1）第一ボーナス（BB1）：左ドラム 2a に（赤 7）、中ドラム 2b に（赤 7）、右ドラム 2c に（赤 7）が、4 つの有効ライン上の何れかに揃って停止すると、獲得枚数は 0 枚でその後に第一ボーナスゲームが付与される。この第一ボーナスは、例えば当選確率が 1/400 で、第一ボーナスゲームの規定投入枚数が 2 枚、払出し枚数が 360 枚を超えた時点で終了する。抽選で第一ボーナスが内部当選し、第一ボーナスフラグが立つことにより、第一ボーナスが成立可能な状態となる。なお、第一ボーナスのみが単独当選することは稀であり、殆どの場合、レア小役と呼ばれる 4 枚チェリー（FR11）、強ブラムや R T 開始リプレイ（再遊技 2）等と同時に当選するので、これらが表示されると遊技

10

20

30

40

50

者は激アツな気分になる。強ブラムと通常ブラムは、共にブラム図柄が有効ライン上に揃った場合に入賞となるので、それらの区別がつかないが、強ブラムは入賞と同時にラインランプが高速で点滅するので、遊技者は認識可能となる。リプレイ役の当選確率が R T 1 (第一確率) の状態で、この第一ボーナスが内部当選すると、次のゲームからリプレイ役の当選確率が R T 2 (リプレイ役の当選確率が第一確率よりもボーナス役で決まる第二確率) となって役の抽選を行う (つまり、リプレイ役の当選確率の変動契機)。なお、R T 1 の状態で、後述する再遊技 2 (リプレイ、リプレイ、青リプレイ) が作動すると R T 2 となるが、第一ボーナスが内部当選後の R T 2 と全く同じであってもよいが、一般にはこれらの R T 2 とは多少異なっており、ほぼ同じ程度の R T 確率を意味しているに過ぎない。例えば、再遊技 2 後の R T 2 では当選しない特殊リプレイを、第一ボーナス後の R T 2 でのみ当選させるようにすれば、上級者や知ってプレーヤのみに判別できるので、ゲーム性が向上する。

#### 【0881】

(2) 第二ボーナス (B B 2) : 左ドラム 2 a に (青 7)、中ドラム 2 b に (青 7)、右ドラム 2 c に (青 7) が、4 つの有効ライン上の何れかに揃って停止すると、獲得枚数は 0 枚でその後に第二ボーナスゲームが付与される。この第二ボーナスは、例えば当選確率が 1 / 4 0 0 で、第二ボーナスゲームの規定投入枚数が 2 枚、払出し枚数が 3 6 0 枚を超えた時点で終了する。抽選で第二ボーナスが内部当選し、第二ボーナスフラグが立つことにより、第二ボーナスが成立可能な状態となる。なお、第二ボーナスのみが単独当選することは稀であり、第一ボーナスと同様にレア小役と同時当選する。リプレイ役の当選確率が R T 1 (第一確率) の状態で、この第二ボーナスが内部当選しても、リプレイ役の当選確率は変動せず R T 1 の状態を保つ。これにより、リプレイ役の当選確率が R T 1 のままでもボーナス役が当選する場合が生じるので、リプレイ確率が低い状態で激アツな連続演出を行っても遊技者に期待感を持たせ続けることができる。

#### 【0882】

(3) 第三ボーナス (B B 3) : 左ドラム 2 a に (青 7)、中ドラム 2 b に (青 7)、右ドラム 2 c に (赤 7) が、4 つの有効ライン上の何れかに揃って停止すると、獲得枚数は 0 枚でその後に第三ボーナスゲームが付与される。この第三ボーナスは、例えば当選確率が 1 / 4 0 0 で、第三ボーナスゲームの規定投入枚数が 2 枚、払出し枚数が 2 6 0 枚を超えた時点で終了する。抽選で第三ボーナスが内部当選し、第三ボーナスフラグが立つことにより、第三ボーナスが成立可能な状態となる。なお、第三ボーナスのみが単独当選することは稀であり、第一ボーナスと同様にレア小役と同時当選する。第一ボーナスと同様に、リプレイ役の当選確率が R T 1 (第一確率) の状態で、この第三ボーナスが内部当選すると、次のゲームからリプレイ役の当選確率が R T 2 となる。

#### 【0883】

(4) 第四ボーナス (B B 4) : 左ドラム 2 a に (赤 7)、中ドラム 2 b に (赤 7)、右ドラム 2 c に (青 7) が、4 つの有効ライン上の何れかに揃って停止すると、獲得枚数は 0 枚でその後に第四ボーナスゲームが付与される。この第四ボーナスは、例えば当選確率が 1 / 4 0 0 で、第四ボーナスゲームの規定投入枚数が 2 枚、払出し枚数が 2 6 0 枚を超えた時点で終了する。抽選で第四ボーナスが内部当選し、第四ボーナスフラグが立つことにより、第四ボーナスが成立可能な状態となる。なお、第四ボーナスのみが単独当選することは稀であり、第一ボーナスと同様にレア小役と同時当選する。第二ボーナスと同様に、この第四ボーナスが内部当選しても、リプレイ役の当選確率は変動せず R T 1 の状態を保つ。

#### 【0884】

(5) 第五ボーナス (R B 1) : 左ドラム 2 a に (赤 7)、中ドラム 2 b に (赤 7)、右ドラム 2 c に (黒バー) が、4 つの有効ライン上の何れかに揃って停止すると、獲得枚数は 0 枚でその後に第五ボーナスゲームが付与される。この第五ボーナスは、例えば当選確率が 1 / 2 0 0 で、第五ボーナスゲームの規定投入枚数が 2 枚、3 回入賞又は 8 ゲーム作動すると終了する。抽選で第五ボーナスが内部当選し、第五ボーナスフラグが立つこと

10

20

30

40

50

により、第五ボーナスが成立可能な状態となる。なお、第五ボーナスのみが単独当選することは稀であり、第一ボーナスと同様にレア小役と同時当選する。また、第一ボーナスと同様に、リプレイ役の当選確率が R T 1 (第一確率) の状態で、この第五ボーナスが内部当選すると、次のゲームからリプレイ役の当選確率が R T 2 となる。

#### 【0885】

(6) 第六ボーナス (R B 2) : 左ドラム 2 a に (青 7)、中ドラム 2 b に (青 7)、右ドラム 2 c に (黒バー) が、4 つの有効ライン上の何れかに揃って停止すると、獲得枚数は 0 枚でその後に第六ボーナスゲームが付与される。この第六ボーナスは、例えば当選確率が 1 / 200 で、第六ボーナスゲームの規定投入枚数が 2 枚、3 回入賞又は 8 ゲーム作動すると終了する。抽選で第六ボーナスが内部当選し、第六ボーナスフラグが立つことにより、第六ボーナスが成立可能な状態となる。なお、第六ボーナスのみが単独当選することは稀であり、第一ボーナスと同様にレア小役と同時当選する。また、第二ボーナスと同様に、この第六ボーナスが内部当選しても、リプレイ役の当選確率は変動せず R T 1 の状態を保つ。

#### 【0886】

つまり、リプレイ役の当選確率の変動契機が否かでボーナスグループを分けると、第一ボーナス (B B 1)、第三ボーナス (B B 3) 及び第五ボーナス (R B 1) が変動契機となるボーナスグループ A であり、第二ボーナス (B B 2)、第四ボーナス (B B 4) 及び第六ボーナス (R B 2) が変動契機ではないボーナスグループ B (非変動契機) となる。なお、ボーナスグループ B が後述する再遊技 2 と同時に当選しても、リプレイ確率は変動しない。

#### 【0887】

(7) ベル (F R 1) : ベル図柄が有効ライン上に揃った場合の役名であり、獲得枚数は 15 枚となる。抽選でベルが内部当選すると、F R 1 (フルーツ 1) の条件装置 1 個が作動する。F R 1 は、単独で内部当選すると、停止ボタン部 10 の停止操作順序に拘わらず、何れか一つの有効ライン上にベル図柄が停止して必ず入賞する。なお、後述するように、押し順制御用の複数一部のプラム小役 (複数個の押し順規定小役中の複数一部) とベル小役が同時当選すると、内部当選している複数一部の押し順規定小役に従った第一小役引込押し順で停止ボタン部 10 が停止操作された場合には、ベル小役が入賞する一方、内部当選しているプラム小役の何れも入賞しない。また、第一小役引込押し順で停止操作されなかった場合 (つまり、第一小役引込押し順と異なる第一小役蹴飛押し順で停止操作された場合) には、ベル小役は一切入賞しない。しかし、低確率で内部当選中のプラム小役の何れか一つが入賞するが、殆どの場合、内部当選しているベル小役や複数一部のプラム小役を取りこぼしたときに表示される所定図柄である小役コボシ目図柄 (R T 開始目 1 ~ R T 開始目 3) が有効ライン上に停止して、獲得メダルは 0 枚でボーナス後の初期状態である R T 一般中から R T 1 へリプレイ確率が移行する。なお、R T 一般中と R T 1 は、リプレイ確率が約 1 / 7 . 3 程度の低確率状態であり、全く同じ確率であっても異なっているが、R T 一般中には再遊技 2 と再遊技 4 を抽選せず、R T 1 で初めて再遊技 2 を抽選する点が大きく異なっている。他方、R T 一般中に再遊技 2 と再遊技 4 を抽選したとしても、再遊技 2 と再遊技 4 の何れも揃わないようにすれば、結果的に抽選しないのと同じことになるので、この様にしても良い。

#### 【0888】

(8) 押し順規定小役 (F R 2 ~ F R 2 8 : 合計 27 個) : 左ドラム 2 a に (プラム (赤)、プラム (青)、プラム (白)) の何れか、中ドラム 2 b に (プラム (赤)、プラム (青)、プラム (白)) の何れか、右ドラム 2 c に (プラム (赤)、プラム (青)、プラム (白)) の何れかが有効ライン上に停止すると、獲得枚数は 2 枚となる。この押し順規定小役は合計 27 個 (複数個) 存在するが、その中の 6 個 (複数一部) がベルと同時に内部当選するようになっており、同時当選中の押し順規定小役で一義的に決まる押し順で停止操作されるとベル小役が入賞する。一方、第一小役蹴飛押し順で停止操作された場合には、ベル小役は一切入賞せずに、プラム小役の何れか一つが入賞するか又は小役コボシ目

10

20

30

40

50

図柄が有効ライン上に表示される。

【 0 8 8 9 】

( 9 ) 4 枚チェリー ( F R 2 9 ) : チェリー図柄が中ドラム 2 b の有効ライン上に停止した場合の役名であり、獲得枚数は 1 ラインで 1 枚であるが、4 本の有効ラインが通っているので合計 4 枚となる。抽選でチェリーが内部当選すると、F R 2 9 の条件装置 1 個が作動し、それを契機に遊技機内部でアシストストック抽選 ( A T ストック抽選 : 0 ~ 2 5 5 回の範囲 ) が行われる。この 4 枚チェリーは単図柄小役であり、左ドラム 2 a 及び右ドラム 2 c にどのような図柄が停止しても、入賞には無関係である。なお、4 枚チェリーは、内部的にボーナスとの同時当選や A T ストック当選率が中程度の弱 4 枚チェリー ( 2 連チェリー ) と、との同時当選や A T ストックが当たり易い強 4 枚チェリー ( 3 連チェリー ) に分かれており、その比率は 3 : 1 となっている。

10

【 0 8 9 0 】

( 1 0 ) 1 枚チェリー ( F R 3 0 ) : チェリー図柄又は黒バー図柄が左ドラム 2 a の有効ライン上に停止した場合の役名であり、獲得枚数は 1 枚である。抽選でチェリーが内部当選すると、F R 3 0 の条件装置 1 個が作動し、それを契機に遊技機内部でアシストストック抽選 ( A T ストック抽選 : 0 ~ 1 6 回の範囲 ) が行われるが、A T ストックの当選確率は 1 % 程度とかなり低く、またボーナスとの同時当選確率は 0 . 5 % と極低の設定となっている。チェリー図柄が左ドラム 2 a の下段に停止すると、遊技者は強 4 枚チェリーか否かを確認するために、中ドラム 2 b にチェリー図柄を狙い、2 連チェリーとなった後に右ドラム 2 c にチェリー図柄を狙って 3 連チェリーを目押しする。これにより、遊技者の期待感を煽ることができる。

20

【 0 8 9 1 】

( 1 1 ) ボーナス確定役 ( F R 3 1 ) : 左ドラム 2 a に ( 青 7 ) 、中ドラム 2 b に ( 赤 7 ) 、右ドラム 2 c に ( 黒バー ) が有効ライン上に停止すると、獲得枚数は 1 枚でボーナス確定となるので、遊技者は激アツな気分になる。なお、このボーナス確定役は、リールの停止制御を変えるために設けられてもいる。

【 0 8 9 2 】

( 1 2 ) リプレイ 1 ( 再遊技 1 ) : 3 つの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ず、フラグエリアに R P 1 ・フラグを立て、これが単独当選した場合には再遊技 1 が必ず作動する。遊技者のスタートレバー 9 の操作により、次のゲームはメダルを投入することなく行うことができる。なお、後述する他のリプレイ 2 ~ リプレイ 4 の何れかと同時当選すると、押し順によって何れかのリプレイ図柄が表示されて作動するが、R T の変動契機とはならない。

30

【 0 8 9 3 】

( 1 3 ) リプレイ 2 ( 再遊技 2 ) : 左ドラム 2 a に ( リプレイ ) 、中ドラム 2 b に ( リプレイ ) 、右ドラム 2 c に ( 青リプレイ ) 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ず、フラグエリアに R P 2 ・フラグを立て、単独当選した場合には再遊技 2 が必ず作動する。遊技者のスタートレバー 9 の操作により、次のゲームはメダルを投入することなく行うことができる。なお、R T 1 状態 ( リプレイ確率約 1 / 7 . 3 の通常遊技状態 ) でリプレイ 2 が有効ライン上に揃って表示されると、リプレイ確率が約 1 / 1 . 5 ~ 1 / 2 程度に上昇した R T 2 状態に移行する。リプレイ 1 、リプレイ 2 及び後述するリプレイ 3 ~ リプレイ 5 を重複当選させることにより、5 択の押し順リプレイとすることができ、押し順が正解するとリプレイ 2 又はリプレイ 4 が作動して、遊技者に有利な R T 2 状態になる。また、アシストストックやアシスト抽選で当選するとアシスト機能が発動するので、効率よくメダルを獲得できる。なお、この R T 2 状態は無限 ( 終りが定まっていない ) であるが、後述する R T 変動契機となる複数の小役コボシ目図柄の何れか一つが有効ライン上に停止すると、R T 1 状態へ転落する。

40

【 0 8 9 4 】

( 1 4 ) リプレイ 3 ( R P 3 ) : 左ドラム 2 a に ( リプレイ ) 、中ドラム 2 b に ( 青リプレイ ) 、右ドラム 2 c に ( リプレイ ) が有効ライン上に揃った場合の役名であり、これ

50



に対してメダルは獲得されず、フラグエリアに R P 3 ・フラグを立て、単独当選した場合には再遊技 3 が必ず作動する。遊技者のスタートレバー 9 の操作によって、次のゲームは新たなメダルを投入することなく行うことができる。

【 0 8 9 5 】

( 1 5 ) リプレイ 4 ( R P 4 ) : 左ドラム 2 a に ( リプレイ )、中ドラム 2 b に ( 青リプレイ )、右ドラム 2 c に ( 青リプレイ ) 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ず、フラグエリアに R P 4 ・フラグを立て、単独当選した場合には再遊技 4 が必ず作動する。遊技者のスタートレバー 9 の操作により、次のゲームはメダルを投入することなく行うことができる。なお、R T 1 状態 ( リプレイ確率約 1 / 7 . 3 の通常遊技状態 ) でリプレイ 4 が有効ライン上に揃って表示されると、リプレイ確率が約 1 / 2 程度に上昇した R T 2 状態に移行する。リプレイ 1 ~ リプレイ 5 を重複当選させることにより、5 択の押し順リプレイとすることができ、押し順が正解するとリプレイ 2 又はリプレイ 4 が作動して、遊技者に有利な R T 2 状態になる。また、アシストストックやアシスト抽選で当選するとアシスト機能が発動するので、効率よくメダルを獲得できる。なお、この R T 2 状態は無限であるが、複数の小役コボシ目図柄の何れかが一つが有効ライン上に停止すると、R T 1 状態へ転落する。

10

【 0 8 9 6 】

( 1 6 ) リプレイ 5 ( R P 5 ) : 左ドラム 2 a に ( 赤 7 )、中ドラム 2 b に ( リプレイ )、右ドラム 2 c に ( リプレイ ) 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ず、フラグエリアに R P 5 ・フラグを立てるが、単独当選することはない。遊技者のスタートレバー 9 の操作により、次のゲームはメダルを投入することなく行うことができる。なお、リプレイ 5 は押し順制御用のリプレイで、実際に表示されるのは何れかのボーナスが内部当選中のみであり、それ以外では有効ライン上に揃うことは無い。従って、遊技者は、ボーナスが当選しているか否かが不明な状態でリプレイ 5 が作動すると、「ボーナス確定」となるので、ほっと一安心するのである。

20

【 0 8 9 7 】

( 1 7 ) R T 開始目 1 : 左ドラム 2 a に ( ブラム ( 赤 )、ブラム ( 青 )、ブラム ( 白 ) ) の何れか、中ドラム 2 b に ( ブラム ( 赤 )、ブラム ( 青 )、ブラム ( 白 ) ) の何れか、右ドラム 2 c に ( ベル ) 又は ( 青リプレイ ) の何れかが有効ライン上に停止すると、小役コボシ目となり、R T 2 状態やボーナスゲーム終了後の初期状態である一般遊技状態から R T 1 状態へ転落又は移行する。なお、一般遊技状態と R T 1 状態は、リプレイの当選確率が約 1 / 7 . 3 で殆ど変わらないか又は同じ確率である。

30

【 0 8 9 8 】

( 1 8 ) R T 開始目 2 : 左ドラム 2 a に ( ブラム ( 赤 )、ブラム ( 青 )、ブラム ( 白 ) ) の何れか、中ドラム 2 b に ( ベル )、( リプレイ ) ( 青リプレイ ) の何れか、右ドラム 2 c に ( ブラム ( 赤 )、ブラム ( 青 )、ブラム ( 白 ) ) の何れかが有効ライン上に停止すると、小役コボシ目となり、R T 2 状態やボーナスゲーム終了後の初期状態である一般遊技状態から R T 1 状態へ転落又は移行する。

【 0 8 9 9 】

( 1 9 ) R T 開始目 3 : 左ドラム 2 a に ( ベル )、中ドラム 2 b に ( ブラム ( 赤 )、ブラム ( 青 )、ブラム ( 白 ) ) の何れか、右ドラム 2 c に ( ブラム ( 赤 )、ブラム ( 青 )、ブラム ( 白 ) ) の何れかが有効ライン上に停止すると、小役コボシ目となり、R T 2 状態やボーナスゲーム終了後の初期状態である一般遊技状態から R T 1 状態へ転落又は移行する。

40

【 0 9 0 0 】

図 5 9 は、条件装置の組合せ表であり、ベル役と複数のブラム役が同時当選する状態を示している。

【 0 9 0 1 】

左ベルは 1 ~ 9 まで 9 種類あり、第一停止で左停止ボタン 1 0 a が操作されると、ベル小役が入賞する一方、それ以外の停止ボタン部 1 0 が第一停止操作されると、ハズレとな

50

り小役コボシ目が表示されるか又はブラム小役が引き込める場合にのみ入賞する。各左ベルは、図示したようにベル役と6つの異なるブラム役が同時に当選する。

【0902】

中ベルは1～9まで9種類あり、第一停止で中停止ボタン10bが操作されると、ベル小役が入賞する一方、それ以外の停止ボタン部10が第一停止操作されると、ハズレとなり小役コボシ目が表示されるか又はブラム小役が引き込める場合にのみ入賞する。各中ベルは、図示したようにベル役と6つの異なるブラム役が同時に当選する。

【0903】

右ベルは1～9まで9種類あり、第一停止で右停止ボタン10cが操作されると、ベル小役が入賞する一方、それ以外の停止ボタン部10が第一停止操作されると、ハズレとなり小役コボシ目が表示されるか又はブラム小役が引き込める場合にのみ入賞する。各右ベルは、図示したようにベル役と6つの異なるブラム役が同時に当選する。

【0904】

図60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。

【0905】

例えば、乱数抽選により図59に示した左ベル1が当選すると、図示した通り、条件装置(ベル、ベル、ベル)、(赤ブラム、赤ブラム、赤ブラム)、(赤ブラム、青ブラム、青ブラム)、(赤ブラム、白ブラム、白ブラム)、(青ブラム、赤ブラム、赤ブラム)、(青ブラム、青ブラム、青ブラム)、(青ブラム、白ブラム、白ブラム)の合計7つのフラグが作動する。主制御部100は、この状態で遊技者が第一停止で左停止ボタン10aを操作すると、記憶する制御情報(左第一停止でベル図柄を引き込む)と合致した(押し順が「正解」した)と判断するので、その後の第二停止操作及び第三停止操作の順序に拘わらず、ベル小役だけを必ず入賞させて15枚のメダルを払い出す。即ち、主制御部100は、3つの図柄列を変動させる変動表示ゲームを開始し、役の抽選によりベル小役及び押し順規定小役である27個(複数)のブラム小役の内、何れか6個を同時に内部当選させる。この6個(複数一部)のブラム小役に従った押し順で停止ボタン部10が操作されると、ベル図柄を有効ライン上に停止させてベル小役を入賞させる一方、後述する様に、同時に内部当選した6個のブラム小役の何れも入賞させないように停止制御を行うのである。なお、赤ブラム、青ブラム、白ブラムの各表記は、ブラム(赤)、ブラム(青)、ブラム(白)と同じ意味である。

【0906】

図60(A)は、ドラム部2の全てのドラムが回転している状態を示している。この状態で、遊技者が第一停止で左停止ボタン10aを、No.8のリブレイが基準位置にある時に停止操作すると(左ドラム2aの下段位置にNo.8のリブレイが即止まり可能な状態。図60(B)参照)、主制御部100は有効ラインの何れかにベル図柄が1つだけ止まるように引込制御を行う。この場合、1コマ上にあるNo.7のベル図柄を左ドラム2aの下段位置に停止させると、No.5のベル図柄も上段に停止するのでそれを回避し、No.5のベル図柄を下段位置に停止させる(図60(C)参照)。結果的に、左ドラム2aは、3コマ滑って停止することになる。

【0907】

図61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。

【0908】

図61(A)は、図60(C)と同じであり、左ドラム2aが停止してベル図柄が下段に表示された状態において、遊技者が第二停止で中停止ボタン10bを停止操作すると、主制御部100は例えばNo.5のベル図柄を中ドラム2bの中段に停止させる(図61(B)参照)。なお、中ドラム2b上の5つのベル図柄は最遠でも4コマ間隔に配置されているので、引込範囲にある何れかのベル図柄を中ドラム2bの中段に停止させて、テンパイ状態にすることが可能である。また、図61(B)のテンパイ状態は、同義語として所定役の「リーチ状態」とも言われている。

【0909】

図 6 1 ( B ) のテンパイ状態において、遊技者が第三停止で右停止ボタン 1 0 c を停止操作すると、主制御部 1 0 0 は例えば No . 4 のベル図柄を右ドラム 2 c の上段に停止させる ( 図 6 1 ( C ) 参照 ) 。なお、右ドラム 2 c 上の 3 つのベル図柄は 6 コマ間隔に配置されているので、何れかのベル図柄を右ドラム 2 c の上段又は下段に停止させて、入賞させることが可能である ( 図では第 2 ライン ) 。

【 0 9 1 0 】

図 6 2 は、窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。

【 0 9 1 1 】

図 6 2 ( A ) は、図 6 0 ( C ) と同じであり、左ドラム 2 a が停止してベル図柄が下段に表示された状態において、遊技者が第二停止で右停止ボタン 1 0 c を停止操作すると、主制御部 1 0 0 は例えば No . 4 のベル図柄を右ドラム 2 c の上段に停止させる ( 図 6 2 ( B ) 参照 ) 。このテンパイ状態において、遊技者が第三停止で中停止ボタン 1 0 b を停止操作すると、主制御部 1 0 0 は例えば No . 5 のベル図柄を中ドラム 2 b の中段に停止させ、第 2 ラインにベル役が入賞する ( 図 6 2 ( C ) 参照 ) 。つまり、左ベル 1 ~ 9 の何れかが当選すると、最初の押し順が左停止ボタン 1 0 a であれば、その後、どのように操作してもベルが入賞するようになっている。

【 0 9 1 2 】

図 6 3 は、窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。

【 0 9 1 3 】

同様に、図 5 9 に示した左ベル 1 が当選すると、図示したとおり、条件装置 ( ベル、ベル、ベル ) 、 ( 赤ブラム、赤ブラム、赤ブラム ) 、 ( 赤ブラム、青ブラム、青ブラム ) 、 ( 赤ブラム、白ブラム、白ブラム ) 、 ( 青ブラム、赤ブラム、赤ブラム ) 、 ( 青ブラム、青ブラム、青ブラム ) 、 ( 青ブラム、白ブラム、白ブラム ) の合計 7 つのフラグが作動する。

【 0 9 1 4 】

図 6 3 ( A ) は、ドラム部 2 の全てのドラムが回転している状態を示している。この状態で主制御部 1 0 0 は、遊技者が第一停止で、例えば、中停止ボタン 1 0 b を、No . 8 のリプレイが基準位置にある時に停止操作すると、記憶する制御情報 ( 左第一停止でベル図柄を引き込む。 ) と合致しない ( 押し順が「不正解」 ) と判断する。この場合、主制御部 1 0 0 は、条件装置が 1 つのベル図柄に換えて、条件装置が 2 つ立っている赤ブラム、青ブラム、白ブラムの何れの図柄でも停止させることができるので、停止操作から 5 コマ以内のブラム図柄を中ドラム 2 b の中段 ( 即ち、有効ライン上 ) に停止させる。例えば、主制御部 1 0 0 は、図 6 3 ( B ) に示す位置から No . 4 の赤ブラム図柄を 3 コマ滑らせて、中ドラム 2 b の中段に停止させる ( 図 6 3 ( C ) 参照 ) 。この場合、ベル図柄は有効ライン上に停止しないので、この段階でベルの入賞は無くなる。

【 0 9 1 5 】

図 6 4 及び図 6 5 は、窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。

【 0 9 1 6 】

図 6 4 ( A ) は、図 6 3 ( C ) と同じであり、中ドラム 2 b が停止して赤ブラム図柄が中段に表示された状態において、遊技者が第二停止で左停止ボタン 1 0 a を、No . 9 の青 7 が基準位置にある時に停止操作すると、主制御部 1 0 0 は図 6 4 ( B ) に示す位置から、条件装置 ( 赤ブラム、赤ブラム、赤ブラム ) の図柄である No . 6 の赤ブラム図柄を 1 コマ滑らせて、有効ライン上である左ドラム 2 a の上段に停止させる ( 図 6 4 ( C ) 参照 ) 。なお、左停止ボタン 1 0 a の第二停止操作で No . 1 3 の青ブラム図柄を引き込む場合には、同様に青ブラム図柄を有効ライン上に停止させる ( 図示せず ) 。よって、停止操作手順を間違った場合には、約 3 分の 2 の確率でブラムがテンパイする。

【 0 9 1 7 】

また、図 6 5 ( A ) も図 6 3 ( C ) と同じであり、中ドラム 2 b が停止して赤ブラム図柄が中段に表示された状態において、遊技者が第二停止で左停止ボタン 1 0 a を、No . 3 のチェリーが基準位置にある時に停止操作すると、主制御部 1 0 0 は条件装置 ( 赤ブラ

ム、赤ブラム、赤ブラム)の赤ブラム図柄、又は条件装置(青ブラム、赤ブラム、赤ブラム)の青ブラム図柄の何れも5コマ以内に無く、有効ライン上に引き込むことができないので、同時に内部当選している6つのブラム小役(複数個の押し順規定小役中の複数一部の小役)を取りこぼしたときに表示されるベル図柄を、有効ライン上である左ドラム2aの上段に停止させる(図65(C)参照)。よって、停止操作手順を間違った場合には、約3分の1の確率でブラムがテンパイせず、ブラム小役のコボシ目図柄が表示されることになる。

#### 【0918】

図66及び図67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。

#### 【0919】

10

図66(A)は、図64(C)と同じであり、左ドラム2a及び中ドラム2bが停止して赤ブラム図柄がテンパイした状態を示している。この状態において、遊技者が第三停止で右停止ボタン10cを、No.6の青リプレイが基準位置にある時に停止操作すると、主制御部100は図66(B)に示す位置から、条件装置(赤ブラム、赤ブラム、赤ブラム)の図柄であるNo.3の赤ブラム図柄を1コマ滑らせて、有効ライン上である右ドラム2cの上段に停止させて、(赤ブラム、赤ブラム、赤ブラム)を入賞させる(図66(C)参照)。よって、停止操作手順を間違っ

#### 【0920】

20

また、図67(A)も図64(C)と同じであり、左ドラム2a及び中ドラム2bが停止して赤ブラム図柄がテンパイした状態を示している。この状態において、遊技者が第三停止で右停止ボタン10cを、No.2の赤7が基準位置にある時(即ち、No.3の赤ブラムが行きすぎた時)に停止操作すると、主制御部100は赤ブラム図柄を引き込めない

#### 【0921】

図68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。

30

#### 【0922】

図68(A)は、図65(C)と同じであり、左ドラム2a及び中ドラム2bが停止して小役コボシ目図柄がテンパイした状態を示している。この状態において、遊技者が第三停止で右停止ボタン10cを、No.6の青リプレイが基準位置にある時に停止操作すると、主制御部100は、図68(B)に示す位置からNo.3の赤ブラム図柄を1コマ滑らせ、有効ライン上である右ドラム2cの上段に停止させて、RT開始目3を表示する。なお、RT開始目3における右ドラム2cのブラム図柄は、赤ブラム図柄、青ブラム図柄又は白ブラム図柄の何れでもよいので、小役コボシ目図柄がテンパイした場合には、必ず小役コボシ目図柄(小役を取りこぼしたときに表示される所定図柄)が有効ライン上に停止する。

40

#### 【0923】

図69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。

#### 【0924】

図69(A)は、図63(A)と同じ状態であり、図59に示した左ベル1が当選し、ドラム部2の全てのドラムが回転している状態を示している。

#### 【0925】

この状態で主制御部100は、遊技者が第一停止で、例えば、右停止ボタン10cを、No.7のリプレイが基準位置にある時に停止操作すると、記憶する制御情報(左第一停止でベル図柄を引き込む)と合致しない(押し順が「不正解」と判断する。この場合、主制御部100は、条件装置が1つのベル図柄に換えて、条件装置が2つ立っている赤ブ

50

ラム、青ブラム、白ブラムの何れの図柄でも停止させることができるので、停止操作から5コマ以内のブラム図柄を右ドラム2cの上段（即ち、有効ライン上）に停止させる。例えば、主制御部100は、図69（B）に示す位置からNo.3の赤ブラム図柄を2コマ滑らせて、右ドラム2cの上段に停止させる（図69（C）参照）。この場合、ベル図柄は有効ライン上に停止しないので、この段階でベルの入賞は無くなる。

【0926】

この後のドラムの停止状態は、図63～図68と同様に、遊技者の停止操作に応じて、ブラム小役が入賞するか、又は小役コボシ目図柄のRT開始目1～RT開始目3の何れかが表示されるだけなので、その説明を省略（援用）する。

【0927】

図70は、条件装置の組合せ表であり、再遊技役が同時当選する状態を示している。

【0928】

押し順リプレイは、押し順リブ1～押し順リブ5（「押し順リプレイ」の略）まで5種類ある。

【0929】

押し順リブ1は、第一停止で左停止ボタン10a、第二停止で中停止ボタン10b、第三停止で右停止ボタン10cの順で停止操作されると、再遊技2（リプレイ、リプレイ、青リプレイ：図58参照）が有効ライン上に停止して作動する一方、異なる操作手順で停止操作されると、再遊技1（リプレイ、リプレイ、リプレイ：図58参照）が有効ライン上に停止して作動する。図58で説明した通り、RT1状態（リプレイ確率約1/7.3の通常遊技状態）でリプレイ2が有効ライン上に揃って表示されると、リプレイ確率が約1/2程度に上昇したRT2状態に移行するので、再遊技2が作動すると遊技者にとって有利な状態となる。

【0930】

押し順リブ2は、第一停止で左停止ボタン10a、第二停止で右停止ボタン10c、第三停止で中停止ボタン10bの順で停止操作されると、再遊技2が作動する一方、異なる操作手順で停止操作されると、再遊技1が作動する。

【0931】

押し順リブ3は、第一停止で中停止ボタン10b、第二停止で左停止ボタン10a、第三停止で右停止ボタン10cの順で停止操作されると、再遊技2が作動する一方、異なる操作手順で停止操作されると、再遊技1が作動する。

【0932】

押し順リブ4は、第一停止で中停止ボタン10b、第二停止で右停止ボタン10c、第三停止で左停止ボタン10aの順で停止操作されると、再遊技2が作動する一方、異なる操作手順で停止操作されると、再遊技1が作動する。

【0933】

押し順リブ5は、第一停止で右停止ボタン10cが停止操作されれば、その後、左停止ボタン10aと中停止ボタン10bの操作手順を問わず、再遊技2が作動する一方、第一停止で右停止ボタン10c以外が停止操作されると、再遊技1が作動する。

【0934】

図71は、状態遷移図であり、図71（A）は主制御部100の遊技状態遷移図、及び図71（B）は副制御部160の遊技状態遷移図である。

【0935】

図71（A）において、ボーナスゲームが終了した次のゲーム又は段階設定値が打ち直された次のゲームから、一般ゲーム（図では「一般中」又は「一般遊技」と記載。）を開始する。この一般ゲームにおけるリプレイ確率は約1/7.3であり、特に、RTリプレイ（再遊技2及び再遊技4）が一切当選しないか、又はRTリプレイはボーナスと同時に当選するので、RT2状態（高確率再遊技状態：約1/1.5）に直接移行することはない。なお、一般ゲーム中にRTリプレイを当選させる場合には、置数として1～5程度であれば許容される範囲ではあるが、上述の通り、一切抽選しないようにするのが最適であ

10

20

30

40

50

る。

#### 【0936】

一般ゲーム（規定数3枚又は1枚）で押し順ベルが内部当選し、停止ボタン10の停止操作手順をミスすることにより小役コボシ目図柄（RT開始目1～RT開始目3図柄）が有効ライン上に表示されると（図58参照）、次のゲームからRT1状態となる。このRT1状態におけるリプレイ確率もまた約1/7.3（全く同じ又はほぼ同じ確率が採用される）であり、図58に示した全ての役が乱数抽選されて、単独又は複数同時当選可能となる。つまり、一般遊技とRT1状態の遊技が、リプレイ確率が約1/7.3でほぼ同じの通常遊技である。通常遊技中にボーナスグループBの何れかが内部当選しても、RTの変動契機ではないので、リプレイ確率は低確率のままであるが、ボーナスグループBの存在により、リプレイ確率が高くななくてもボーナス当選の可能性が残り、その分だけ期待感が継続するので、遊技性向上の点で大変効果的である。

10

#### 【0937】

RT1状態でRTリプレイ（再遊技2及び再遊技4）が内部当選し作動すると、リプレイ確率が約1/1.5に上昇したRT2状態となる。また、RT2状態では小役の当選確率が約1/3なので、小役とリプレイの合成確率は1/1（100%）又は（65526～65535）/65536（ハズレの置数が1～10程度）となる。尚、図71（A）中の斜線部は、高確率再遊技状態であることを示している。

#### 【0938】

RT2の状態で押し順ベルが内部当選し、停止ボタン10の停止操作手順をミスすることにより小役コボシ目図柄が有効ライン上に表示されると（図58参照）、次のゲームからRT1状態に転落する。しかし、ATストック（アシスト・タイム・ストック）が残っていれば、押し順リプ1～押し順リプ5（図70参照）が当選したときに、再遊技2が揃う押し順を告知することで、再びRT2状態とすることが可能である（つまり、操作ミスを救済できる）。

20

#### 【0939】

RT2の状態でボーナスグループAが内部当選すると、RT2と同様にリプレイ確率が約1/1.5程度のRT3状態となる一方、RT2の状態でボーナスグループBが内部当選すると、RT2の状態を維持し続ける。また、通常遊技中にRTの変動契機のボーナスグループAの何れかが内部当選すると、リプレイ確率が高確率のRT3状態となるが、この時にRTリプレイ（再遊技2及び再遊技4）が表示されていなければ、遊技者はボーナスグループAの内部当選を確信することになる。つまり、RTの変動契機ではないのに、リプレイ確率が高くなるとボーナスグループAが確定する。このボーナスグループA及びボーナスグループBの存在により、遊技性が向上するのである。

30

#### 【0940】

図71（B）において、副制御部160は通常遊技中にRTリプレイ（特殊リプレイ）が単独で又はボーナスと同時に当選して、RTリプレイが作動するとチャンスゾーン（RT2、内部中RT2又は内部中RT3）に移行する。このチャンスゾーンに入ると、ATストックの有無にかかわらず、少なくとも7ゲーム間は押し順ベルが内部当選すると、停止ボタン10の停止操作手順を告知する（例えば、「左」「中」「右」ボタンを押せとの告知する）。これにより、RT1状態への転落を阻止すると共に、遊技者の期待感を煽っている。ATストックが無ければ、ART（アシスト・リプレイ・タイム）は非発動となり、その後遊技者が停止ボタン10の停止操作手順をミスすることにより小役コボシ目図柄（RT開始目1～RT開始目3図柄）が有効ライン上に表示されると、RT1状態へ戻る。

40

#### 【0941】

一方、レア小役当選による事前のAT抽選、又はRTリプレイ当選やボーナス当選と同時にされるAT抽選でATストックが少なくとも1つ以上存在すれば、ARTが発動する（図71（B）の斜線部）。このARTゲームは前半と後半に分かれており、前半はゲームを消化しながら主人公が階段を駆け上り、ボーナスが確定する高層フロア（例えば、

50

50階)を目指すという演出と、後半は主人公が敵キャラとバトルをして勝てばボーナス確定となる演出である。

【0942】

ここで図71に戻り、更に詳細に説明する。

【0943】

一般ゲームで押し順ベルが内部当選し、停止ボタン10の停止操作手順をミスすることにより小役コボシ目図柄(RT開始目1~RT開始目3図柄)が有効ライン上に表示されると、次のゲームからRT1状態となる。RT1状態でRTリプレイ(再遊技2及び再遊技4:リプレイ確率上昇役)が内部当選し作動(有効ライン上にリプレイ確率上昇図柄が表示)すると、リプレイ確率が約1/1.5に上昇したRT2状態となる。なお、このRT1状態は俗に言う「無限RT」であり、主制御部100は遊技回数を決めることなく継続させる。

10

【0944】

RT2の状態で押し順ベルが内部当選し、停止ボタン10の停止操作手順をミスすることにより小役コボシ目図柄(リプレイ確率下降図柄)が有効ライン上に表示されると、次のゲームからRT1状態に転落する。このRT2状態から転落したRT1状態も俗に言う「無限RT」であり、主制御部100は遊技回数を決めることなく継続させる。

【0945】

主制御部100は、抽出した乱数により図58に示した全ての役を抽選し、少なくともボーナスA役(第一ボーナス(BB1)、第三ボーナス(BB3)及び第五ボーナス(RB1))又はボーナスB役(第二ボーナス(BB2)、第四ボーナス(BB4)及び第六ボーナス(RB2))の何れかを内部当選させる。そして、ボーナスA役が内部当選すると、主制御部100は次回以降の遊技でリプレイの当選確率を上昇させる一方、ボーナスB役が内部当選すると現在のリプレイの当選確率を次回以降の遊技でも維持する。

20

【0946】

主制御部100は、上述したように、RT1状態とRT2状態とを、遊技回数を決めることなく継続させるのに対して、RT1状態でボーナスB役及びRTリプレイ(リプレイ確率上昇役)を同時に内部当選させ、有効ライン上にリプレイ確率上昇図柄である(リプレイ、リプレイ、青リプレイ)が表示された場合には、現在のリプレイの当選確率を次回以降の遊技でも維持する。つまり、本来ならばリプレイ確率が上昇すべきであるにも拘らず、低確率状態の維持を認識することにより、遊技者はボーナスB役が内部当選したことを逸早く知ることができる。

30

【0947】

同様に、主制御部100は、RT1状態とRT2状態とを、遊技回数を決めることなく継続させるのに対して、RT1状態で抽選手段がボーナスA役及び小役(FR29又はFR30の必ず揃うチェリー役:リプレイ確率非上昇役)を同時に内部当選させた場合には、有効ライン上にチェリー役(リプレイ確率非上昇図柄)を表示して、次回以降の遊技でリプレイの当選確率を上昇させる。つまり、本来ならばリプレイ確率が上昇すべきでないにも拘らず、リプレイ確率が高確率状態へ上昇したことを認識することにより、遊技者はボーナスA役が内部当選したことを逸早く知ることができる。

40

【0948】

更に、主制御部100は、RT1状態とRT2状態とを、遊技回数を決めることなく継続させるのに対して、RT1状態でボーナスB役およびRTリプレイを同時に内部当選させ、有効ライン上にリプレイ確率上昇図柄であるが表示された場合には、現在のリプレイの当選確率を次回以降の遊技でも維持する一方、RT1状態で抽選手段がボーナスA役及び小役を同時に内部当選させた場合には、有効ライン上にチェリー役を表示して、次回以降の遊技でリプレイの当選確率を上昇させる。つまり、本来ならばリプレイ確率が上昇すべきであるにも拘らず、低確率状態を維持すると共に、リプレイ確率が上昇すべきでないにも拘らず、リプレイ確率が高確率状態へ上昇することにより、遊技者はボーナスB役が内部当選したことを逸早く知ることができる。

50

## 【0949】

図72は、ARTゲーム数の抽選範囲を示す概念図である。

## 【0950】

副制御部160は、特殊リプレイ役とボーナス役が同時に内部当選している場合には、ボーナス役が内部当選していることを意味する所定数（この場合、50ゲーム）以上のゲーム数の範囲内でアシスト機能を発動させるゲーム数を抽選する（図72（A）参照）。但し、当然ながら抽選結果は、所定数よりも少ないゲーム数（例えば、10ゲーム～49ゲーム程度）となることもある。また、一度の抽選でトータルのアシストゲーム数を抽選することもあるが、何度かに分けて抽選し、結果的にアシストゲーム数が50以上となってもよい。

10

## 【0951】

その一方、特殊リプレイ役とボーナス役が同時に内部当選していない場合には、所定数（50ゲーム）より少ないゲーム数の範囲内でアシスト機能を発動させるゲーム数を抽選するので、抽選結果が所定数以上となることはない（図72（B）参照）。なお、ボーナス役が内部当選していない状態で、その後のARTゲーム中にボーナス役が内部当選したとき、アシスト機能を発動させるゲーム数を再抽選してもよい。その結果、ARTゲーム数が長く続けば続く程、遊技者はボーナス当選の期待感を高める。また、それ以上に、ARTゲーム数が所定数（50ゲーム）に到達すると、ボーナス内部当選が確定し、主人公がバトルで敵キャラを必ず倒すことを事前に知るので、遊技者は興奮と感動するだけではなく、安心感を持ってバトルを眺めることができる。

20

## 【0952】

ここで図71（B）に戻り、ARTの後半はバトル演出であり、ボーナスが内部当選していれば、後半のARTゲーム数を消化後に「ボーナス確定」画面を表示する一方、ボーナスが内部当選していなければ、後半のARTゲーム数を消化後に再びチャンス・ゾーンに移行し、ARTストック数に応じてARTの発動/非発動を決定して繰り返す。なお、ボーナスがRTリプレイとの同時当選でない場合には、激熱な連続演出を経て、「ボーナス確定」画面を表示する。

## 【0953】

図73は、マックスベットボタンのタイミングチャートである。

## 【0954】

RT2状態及びRT3状態は、上述したとおり、共に小役とリプレイの合成確率がほぼ100%であり、主制御部100はリプレイ図柄、小役図柄の順で優先的に図柄を引込制御するので、仮にボーナスが内部当選していたとしても、ボーナス図柄を揃えることが不可能か又はハズレを引くまで揃えることが非常に困難な状態となっている。

30

## 【0955】

そこで、「ボーナス確定」画面を表示した後に、遊技メダルの投入枚数を3枚から1枚にすることにより、当選役の乱数抽選テーブルを変更してハズレの確率を上げる。この場合、「ボーナス確定」画面に加えて、1枚賭けするように液晶に表示する。例えば、RT2状態又はRT3状態におけるメダル3枚掛けのリプレイ確率を1/1.5及び小役の当選確率を約1/3とするとハズレは0%となるが、この状態で1枚掛けにするとリプレイ確率を1/7.3、小役の当選確率を約1/3及びハズレ確率は約1/2となるので、2回に1度の割合でボーナス図柄を揃えることが可能となる。

40

## 【0956】

メダルを1枚賭けする方法としては、メダル投入口から1枚だけ投入すればよいのであるが、遊技者の利便性を考慮して、マックスベットボタン8の簡易操作による3枚掛け・1枚掛け切替方法を本願出願人は考案した。

## 【0957】

マックスベットボタン8は、通常時（一般遊技又はRT1）の遊技において、オン・オフ操作（0.8秒未満オン）で、メダル貯留装置の貯留メダルを最大数である3枚投入するときに使用する（図73（A）参照）。一方、マックスベットボタン8のオン操作で3

50



枚投入後に、連続して0.8秒以上の時間だけ長押し（最適値は0.6秒～1秒の範囲）を続けると、投入した3枚のメダルの内2枚を受け皿15に払い戻して、投入枚数LED4aの表示を1にする（図73（B）参照）。なお、1枚又は2枚投入時に、マックスベットボタン8を図73（A）に示すタイミングで操作すると3枚投入となる。また、1枚又は2枚投入時に、マックスベットボタン8を図73（B）に示すタイミングで操作すると3枚投入を経て、その内2枚をメダル払出装置18が受け皿15に払い戻して、最終的に1枚投入となる。

#### 【0958】

つまり、遊技者は、「ボーナス確定」画面が出て、1枚賭けするように指示されたら、マックスベットボタン8を0.8秒以上長押しするだけで1枚賭けができるので、利便性に富んでいる。また、1枚賭け専用ボタンをマックスベットボタン8とは別個独立に設ける必要が無いので、製造コストも安価になる。

10

#### 【0959】

他の実施例としては、マックスベットボタン8の操作により、3枚投入を経てメダル払出装置18に2枚払い出させることに代えて、主制御部100は投入枚数LED4aの表示を3枚から1枚に変更し、差数量の2枚をメダル貯留枚数表示LED4bに加算して表示する。また、主制御部100は、差数量の2枚をメダル貯留枚数表示LED4bに加算しているときに、最大表示数量の50枚に達すると、メダル払出装置18に差数量の残り数と同じ数の遊技媒体を払い出させる。例えば、メダル貯留枚数表示LED4bの表示数量が49枚のときに、マックスベットボタン8を操作し続けると、主制御部100は、メダル貯留枚数表示LED4bの表示数量を最大表示数量の50に加算表示して、残り数の1枚をメダル払出装置18から払い出す。

20

#### 【0960】

また、メダル貯留枚数表示LED4bに貯留するメダルの数（胴式遊技機では0～50）を表示している状態で、マックスベットボタン8が操作されると、投入されたメダルの投入数量（メダル投入部5からのメダル投入も含んだ投入数量。）を投入枚数LED4aに表示し、メダル貯留枚数表示LED4bが表示しているメダルの貯留数量から投入数量を差し引いた差引貯留数量をメダル貯留枚数表示LED4bに表示する。例えば、メダル貯留枚数表示LED4bが「50」枚、及び投入枚数LED4aが「1」枚を表示している状態で、マックスベットボタン8が操作されると、主制御部100は、投入枚数LED4aの表示を最大投入枚数の「3」枚に変更し、貯留数量から投入数量を差し引いた差引貯留数量の「48」枚を表示する。

30

#### 【0961】

主制御部100は、タイマー（計時手段）を走らせ、マックスベットボタン8のオン操作で3枚投入後に、連続して0.8秒以上の時間だけ長押し（最適値は0.6秒～1秒の範囲）が続けられると（第一所定時間に達するか又は第一所定時間を超えると）、投入した3枚のメダルの内2枚（一部）をメダル払出装置18から受け皿15に払い戻して、投入枚数LED4aの表示を「1」枚（払い出し枚数を差し引いて残った遊技媒体の投入数量）に変更する（図73（B）参照）。なお、1枚又は2枚投入時に、マックスベットボタン8を図73（A）に示すタイミングで操作すると3枚投入となる。また、1枚又は2枚投入時に、マックスベットボタン8を図73（B）に示すタイミングで操作すると3枚投入を経て、その内2枚をメダル払出装置18が受け皿15に払い戻して、最終的に1枚投入となる。また、更にマックスベットボタン8が操作され続け、タイマーが0.4秒（0.3～0.5秒）を計時すると、メダルを一枚ずつメダル払出装置18から、投入されたメダルの投入数量が「0」枚になるまで順次払い出しを続ける。

40

#### A R T実施例3：

実施例3は実施例2の改良である。図71（A）に示す一般ゲーム（一般ゲーム状態）からRT1状態へ移行させるには、押し順ベルが内部当選し、停止ボタン10の停止操作手順をミスして小役コボシ目図柄（RT開始目1～RT開始目3図柄）が有効ライン上に表示されると、次のゲームからRT1状態となるのであるが、小役コボシ目図柄が表示さ

50

れるまでに比較的長いゲーム数（例えば、平均 10 ～ 20 ゲーム程度）を要する。この問題を解決する為に、本願出願人はメダルの 1 枚賭けを併用する方法を考案した。

【0962】

図 7 4 は、役物未作動時（通常遊技中、規定数 1 枚）の配当表である。

【0963】

主制御部 100 は、ドラムが 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（図 5 7 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。この場合、投入枚数に拘わらず同じである。

【0964】

主制御部 100 は、図 5 8 で説明した第一ボーナス～第六ボーナスの 6 つのボーナス抽選は行わない。また、本実施例は極端な例ではあるが、図 5 8 の（7）ベル（FR1）、（8）押し順規定小役（FR2～FR28：合計 27 個）及び（12）リプレイ 1（再遊技 1）の抽選しか行わない。そして、図 5 9 で説明した各 9 種類の左ベル、中ベル及び右ベルしか抽選しない。例えば、主制御部 100 による乱数抽選の結果として、押し順ベルが約 1/2、リプレイ 1 が 1/7、3 及びハズレが約 3/8 で当選する。その結果、小役コボシ目図柄が 1/3（1/2 × 2/3）で表示されるので、約 3 ゲームで一般ゲームから RT1 状態に移行可能となる。

【0965】

手順として、主制御部 100 は、3 枚賭け数（第 1 賭け数）で使用していた第 1 抽選テーブルを、1 枚賭け数（第 1 賭け数より少ない第 2 賭け数）だけ投入されると、第 2 抽選テーブルに変更することにより、押し順小役が当選する確率を 3 枚賭け数（第 1 賭け数）よりも向上させる。その結果、遊技者はボーナス終了後の画面が出て、1 枚賭けするように指示されたら、マックスベットボタン 8 を 0.8 秒以上長押しするだけで 1 枚賭けができ、約 3 ゲームという短期間に RT1 状態に移行できるので、従来のイライラ感が低減できる。

【0966】

更に詳細に説明すると、ボーナスゲームの終了後に変動表示ゲームを行うが、リプレイの当選確率は 1/7、3 ～ 1/2 程度の任意の所定確率であり、設計段階で決めるこの状態を一般ゲーム状態と称している。一般ゲーム状態の変動表示ゲームで役の抽選を行い、内部当選したベル（FR1）やプラム（FR2～FR28）の所定役を取りこぼした時に有効ライン上に RT 開始目 1～3（リプレイ状態移行図柄）の何れかが表示されると、リプレイの当選確率が低確率で且つハズレとなる確率が高確率の RT1 状態に移行する。また、RT1 状態で役の抽選を行って、有効ライン上に RT リプレイ（リプレイ確率上昇図柄）が表示されると、遊技回数を決めることなくリプレイの当選確率が高確率で且つハズレとなる確率が低確率の RT2 状態になる一方、RT2 状態で有効ライン上にリプレイ確率下降図柄が表示されると、遊技回数を決めることなく RT1 状態に移行する。

【0967】

主制御部 100 は、投入されたメダルの数に応じて抽選テーブルを選択し、選択した抽選テーブルに従って役の抽選を行う。投入されたメダルの数が 1 枚の場合、メダルの数が 3 枚のときよりも押し順ベルを高確率で内部当選させる。

【0968】

主制御部 100 は、内部当選した押し順ベル及び停止スイッチの操作に従って、変動する図柄列（ドラム部 2）を所定位置に停止させるが、ベル役やプラム役を入賞させることができない手順で操作されたとき、有効ライン上に RT 開始目 1～RT 開始目 3 を表示させる。なお、副制御部 160 は、ボーナスゲーム終了後の一般ゲーム状態で、表示演出装置 11 及び音声により遊技者に 1 枚賭けするように指示し、遊技者はマックスベットボタン 8 を 0.8 秒以上長押しするだけで 1 枚賭けができるので、利便性に富んでいる。

【0969】

一方、RT2 状態における ART 中に、遊技者が誤って 1 枚賭けした場合にも、押し順小役が 1/2 で当選することになり、押し順小役取りこぼすと RT1 状態へ転落すること

10

20

30

40

50

になる。そこで、副制御部 160 は、RT2 状態において 1 枚賭けして押し順小役が当選した場合には、押し順小役（この場合、ベル小役）を入賞させる押し順をナビ（ナビゲーション）する。特に、RT2 状態における ART 中には、RT1 状態へ転落させないように押し順をナビするようになっている。

#### 【0970】

この点について、図 71 を用いて更に詳細に説明する。RT1 状態はリプレイの当選確率が低確率で且つハズレとなる確率が高確率な状態であり、有効ライン上にリプレイ確率上昇図柄の（リプレイ、リプレイ、青リプレイ）が表示されると無限の（遊技回数を決めることなく）RT2 状態になる。RT2 状態は、RT1 状態よりもリプレイの当選確率が高確率で且つハズレとなる確率が低確率な状態であり、RT2 状態で有効ライン上にリプレイ確率下降図柄である小役コボシ目図柄（RT 開始目 1 ～ RT 開始目 3）が表示されると、無限の（遊技回数を決めることなく）RT1 状態になる。そして、回胴式遊技機は、3 枚（第一規定枚数）のメダル（遊技媒体）又は 1 枚（第二規定枚数）のメダルを受け入れて、通常 3 ～ 4 列の回転ドラム（ドラム部 2、又は「リール」とも言う）を変動させる変動表示ゲームを行い、停止ボタン部 10 の操作により回転ドラムの変動を停止させる。

#### 【0971】

主制御部 100 は、投入されたメダルの数に応じて抽選テーブルを選択し、選択した抽選テーブルに従って役の抽選を行う。投入されたメダルの数が 1 枚の場合、メダルの数が 3 枚のときよりも押し順ベル（リプレイ確率下降役）を高確率で内部当選させ、副制御部 160 は停止ボタン部 10 の内部当選した押し順ベルに従って、操作順序を告知（アシスト）する。

#### 【0972】

主制御部 100 は、告知した操作順序で停止ボタン部 10 が操作されると、有効ライン上の所定位置にベル図柄を停止させて、ベル役を入賞させる。つまり、有効ライン上に RT 開始目 1 ～ RT 開始目 3 を表示させない。

#### 【0973】

他方、主制御部 100 は、告知した操作順序で停止ボタン部 10 が操作されない場合には、有効ライン上の所定位置にプラム図柄を停止させて、プラム役を入賞させるか、又は有効ライン上に RT 開始目 1 ～ RT 開始目 3 を表示させる。つまり、有効ライン上に RT 開始目 1 ～ RT 開始目 3 を表示させ得る。

ART 実施例 4：

図 75 は、ドラムの図柄配置表である。

#### 【0974】

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。

#### 【0975】

各回胴帯には、それぞれ異なった並びの図柄が 20 個描かれており、ビッグボーナス（第一種 BB：役物連続作動装置）が作動する図柄の「赤 7」、「青 7」、「金メダル」、各種小役図柄の「ベル」、「チェリー」、「プラム（赤）」、「プラム（白）」及び再遊技が作動する「リプレイ」及び「青リプレイ」や「黒バー」が描かれている。

#### 【0976】

図 76 は、図柄の組合せ表示判定図である。

#### 【0977】

主制御部 100 は、ドラムが 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。

#### 【0978】

図 76（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、通常時及び SRB（シフトレギュラーボーナス）作動時に有効となる。な

お、通常時とは、ビッグボーナスが作動中の「一般ゲーム」及びビッグボーナスが未作動の「通常ゲーム」を行っている時である。従って、規定数は全遊技を通じて常に3枚となる。

#### 【0979】

図77及び図78は、通常時及びSRB作動時の配当表である。

#### 【0980】

主制御部100は、リール（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76参照）で入賞及び作動に係る図柄の組合せ表示判定を行う。

#### 【0981】

（1）ビッグボーナス1（第1種役物連続作動装置）：左ドラム2aに（青7）、中ドラム2bに（青7）、右ドラム2cに（青7）が有効ライン上に揃って停止すると、獲得枚数は0枚でその後にビッグボーナス1（BB1）が付与される。このビッグボーナス1は、例えば当選確率が1/16000で、ビッグボーナス1中のゲームの規定投入枚数が3枚、払出し枚数が160枚を超えた時点で終了する。抽選でビッグボーナス1が内部当選し、ビッグボーナス1フラグが立つことにより、ビッグボーナス1が成立可能な状態となる。なお、ビッグボーナス1のみが単独当選することは稀であり、殆どの場合、レア小役と呼ばれるチェリー（CH）や、強ブラム又はチャンス目と同時に当選するので、これらが表示されると遊技者は激アツな気分になる。

#### 【0982】

（2）ビッグボーナス2（第1種役物連続作動装置）：左ドラム2aに（赤7）、中ドラム2bに（金メダル）、右ドラム2cに（赤7）、又は左ドラム2aに（赤7）、中ドラム2bに（赤7）、右ドラム2cに（リプレイ）が有効ライン上に揃って停止すると、獲得枚数は0枚でその後にビッグボーナス2（BB2）が付与される。このビッグボーナス2は、例えば当選確率が1/800で、ビッグボーナス2中のゲームの規定投入枚数が3枚、払出し枚数が80枚を超えた時点で終了する。抽選でビッグボーナス2が内部当選し、ビッグボーナス2フラグが立つことにより、ビッグボーナス2が成立可能な状態となる。なお、ビッグボーナス2のみが単独当選することは稀であり、殆どの場合、レア小役と呼ばれるチェリー（CH）や、強ブラム又はチャンス目と同時に当選するので、これらが表示されると遊技者は激アツな気分になる。

#### 【0983】

（3）ビッグボーナス3（第1種役物連続作動装置）：左ドラム2aに（赤7）、中ドラム2bに（赤7）、右ドラム2cに（赤7）が有効ライン上に揃って停止すると、獲得枚数は0枚でその後にビッグボーナス3（BB3）が付与される。このビッグボーナス3は、例えば当選確率が1/90で、ビッグボーナス3中のゲームの規定投入枚数が3枚、払出し枚数が50枚を超えた時点で終了する。抽選でビッグボーナス3が内部当選し、ビッグボーナス3フラグが立つことにより、ビッグボーナス3が成立可能な状態となる。なお、ビッグボーナス3のみが単独当選することは稀であり、殆どの場合、レア小役と呼ばれるチェリー（CH）や、強ブラム又はチャンス目と同時に当選するので、これらが表示されると遊技者は激アツな気分になる。

#### 【0984】

（4）レギュラーボーナス（RB）：ビッグボーナス1～ビッグボーナス3の何れかが作動中の一般ゲームで、後述する何れかのレギュラーボーナスが内部当選して、所定の図柄が有効ライン上に揃って停止すると、獲得枚数は0枚でその後にシフト・レギュラーボーナス（シフトRB又はSRB）が付与され、その終了契機は12ゲーム消化、8回入賞又は規定枚数の払い出しによるビッグボーナスの作動が終了した時である。このシフト・レギュラーボーナスは、上記ビッグボーナス中にしか内部当選せず、リプレイ確率を内部当選したシフト・レギュラーボーナスによって決まるリプレイ状態に移行させる。

#### 【0985】

レギュラーボーナスの組合せ図柄は、SRB1が左ドラム2aに（黒バー）、中ドラム2bに（ブラム（白））、右ドラム2cに（金メダル）、SRB2が左ドラム2aに（黒

10

20

30

40

50

バー)、中ドラム 2 b に(金メダル)、右ドラム 2 c に(プラム(白))、S R B 3 が左ドラム 2 a に(青 7)、中ドラム 2 b に(プラム(白))、右ドラム 2 c に(金メダル)及び S R B 4 が左ドラム 2 a に(青 7)、中ドラム 2 b に(金メダル)、右ドラム 2 c に(プラム(白))である。主制御部 1 0 0 は、S R B 1 ~ S R B 4 の何れかが内部当選中にビッグボーナスが終了すると、リプレイ確率を S R B で決定されたリプレイ状態に維持する。

【0986】

(5) リプレイ 1 (再遊技 1) : 各ドラムにリプレイ図柄又は青リプレイ図柄の何れか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、遊技開始前にメダルが自動投入されるので、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。乱数抽選でリプレイ 1 が内部当選すると、フラグエリアに R P 1 ・フラグを立て、8 種類ある組合せ図柄の何れか一つが表示されて、再遊技 1 が作動しても再遊技確率は変動しない。なお、リプレイ 1 及び後述する他のリプレイ 2 ~ リプレイ 7 の複数組合せ(当選パターン)と同時に内部当選すると、押し順によって何れか 1 つのリプレイ役の図柄を表示するように停止制御される。

10

【0987】

(6) リプレイ 2 (再遊技 2) : 左ドラム 2 a に(ベル)、中ドラム 2 b に(ベル)、右ドラム 2 c に(金メダル/プラム(赤)/プラム(白))が有効ライン上に揃った場合の役名(図柄組合せ 3 種類)であり、これに対してメダルは獲得されないが、遊技開始前にメダルが自動投入される。乱数抽選でリプレイ 2 が内部当選すると、フラグエリアに R P 2 ・フラグを立て、3 種類ある組合せ図柄の何れか一つが表示されて、再遊技 2 が作動しても再遊技確率は変動しない。なお、見た目上は、リプレイ図柄又は青リプレイ図柄が下段(例えば、図 1 4 第 3 ライン参照)に一直線に表示されるので、遊技者にとって違和感はない。

20

【0988】

(7) リプレイ 3 (再遊技 3) : 左ドラム 2 a に(ベル)、中ドラム 2 b に(リプレイ/青リプレイ)、右ドラム 2 c に(チェリー)が有効ライン上に揃った場合の役名(図柄組合せ 2 種類)であり、これに対してメダルは獲得されないが、遊技開始前にメダルが自動投入される。乱数抽選でリプレイ 3 が内部当選すると、フラグエリアに R P 3 ・フラグを立て、2 種類ある再遊技 3 の組合せ図柄の何れか一つが表示されて、再遊技 3 が作動しても再遊技確率は変動しない。なお、見た目上は、リプレイ図柄又は青リプレイ図柄が右斜め上(例えば、図 1 4 第 5 ライン参照)に一直線に表示されるので、遊技者にとって違和感はない。リプレイ 1 ~ リプレイ 3 は、再遊技確率を変動させないので通常リプレイと呼ぶ。

30

【0989】

(8) リプレイ 4 (再遊技 4) : 左ドラム 2 a に(リプレイ/青リプレイ)、中ドラム 2 b に(リプレイ/青リプレイ)、右ドラム 2 c に(ベル)が有効ライン上に揃った場合の役名(図柄組合せ 4 種類)であり、これに対してメダルは獲得されないが、遊技開始前にメダルが自動投入される。乱数抽選でリプレイ 4 が内部当選すると、フラグエリアに R P 4 ・フラグを立て、4 種類ある再遊技 4 の組合せ図柄の何れか一つが表示されて、再遊技 4 が作動すれば、再遊技確率が変動する(転落リプレイ)。リプレイ 4 が作動して再遊技確率が変動すると、一般的に再遊技確率が 1 / 7 . 3 程度の低確率状態になるので、遊技者にとって不利である。

40

【0990】

(9) リプレイ 5 (再遊技 5) : 左ドラム 2 a に(リプレイ/青リプレイ)、中ドラム 2 b に(リプレイ/青リプレイ)、右ドラム 2 c に(チェリー)が有効ライン上に揃った場合の役名(図柄組合せ 4 種類)であり、これに対してメダルは獲得されないが、遊技開始前にメダルが自動投入される。乱数抽選でリプレイ 5 が内部当選すると、フラグエリアに R P 5 ・フラグを立て、4 種類ある再遊技 5 の組合せ図柄の何れか一つが表示されて、再遊技 5 が作動すれば、再遊技確率が変動する(準備リプレイ)。リプレイ 5 が作動して

50

再遊技確率変動すると、一般的に再遊技確率が 1 / 3 程度の中確率状態になるので、遊技者にとってやや有利である。

【 0 9 9 1 】

( 1 0 ) リプレイ 6 ( 再遊技 6 ) : 左ドラム 2 a に ( ベル )、中ドラム 2 b に ( リプレイ / 青リプレイ )、右ドラム 2 c に ( ベル ) が有効ライン上に揃った場合の役名 ( 図柄組合せ 2 種類 ) であり、これに対してメダルは獲得されないが、遊技開始前にメダルが自動投入される。乱数抽選でリプレイ 6 が内部当選すると、フラグエリアに R P 6 ・フラグを立て、2 種類ある再遊技 6 の組合せ図柄の何れか一つが表示されて、再遊技 6 が作動すれば、再遊技確率変動する ( 発動リプレイ )。リプレイ 6 が作動して再遊技確率変動すると、再遊技確率が 1 / 1 . 5 程度の高確率状態になるので、遊技者にとって大変有利である。

10

【 0 9 9 2 】

( 1 1 ) リプレイ 7 ( 再遊技 7 ) : 左ドラム 2 a に ( ブラム ( 赤 ) )、中ドラム 2 b に ( ベル )、右ドラム 2 c に ( 金メダル / ブラム ( 赤 ) / ブラム ( 白 ) ) が有効ライン上に揃った場合の役名 ( 図柄組合せ 3 種類 ) であり、これに対してメダルは獲得されないが、遊技開始前にメダルが自動投入される。乱数抽選でリプレイ 7 が内部当選すると、フラグエリアに R P 7 ・フラグを立て、3 種類ある組合せ図柄の何れか一つが表示されて、再遊技 2 が作動しても再遊技確率は変動しない。なお、各ドラムに赤 7 図柄や青 7 図柄を全て狙うと、赤 7 図柄又は青 7 図柄が上段 ( 例えば、図 1 4 第 2 ライン参照 ) に一直線に表示され、A T ストックが確定するので、遊技者にとって激アツな瞬間となる。このリプレイ 7 は、再遊技確率を変動させないが、A T ストックが確定するので A T ストックリプレイと呼ぶ。

20

【 0 9 9 3 】

ここから図 7 8 を参照する。

【 0 9 9 4 】

( 1 2 ) ブラム ( A T 抽選役 ) : 各ドラムにブラム ( 赤 ) 図柄又はブラム ( 白 ) 図柄の何れかが有効ライン上に揃った場合の役名であり、獲得枚数は 9 枚となる。抽選でブラムが内部当選すると、ブラムの条件装置 1 個が作動し、それを契機に遊技機内部でアシストストック抽選 ( A T ストック抽選 : 0 ~ 2 5 5 回の範囲 ) が行われる。なお、ビッグボーナスのみが単独当選することは稀であり、殆どの場合、レア小役と呼ばれるブラムや後述するチェリー ( C H )、又は弱チャンス目 ( F R 1 ) や強チャンス目 ( F R 2 ) と同時に内部当選するので、これらが表示されると遊技者は激アツな気分になる。

30

【 0 9 9 5 】

( 1 3 ) チェリー ( C H : A T 抽選役 ) : チェリー図柄が左ドラム 2 a の有効ライン上 ( センター位置 ) に停止した場合の役名であり、獲得枚数は 2 枚となる。抽選でチェリーが内部当選すると、C H の条件装置 1 個が作動し、それを契機に遊技機内部でアシストストック抽選 ( A T ストック抽選 : 0 ~ 2 5 5 回の範囲 ) が行われる。なお、チェリーは単図柄小役であり、中ドラム 2 b 及び右ドラム 2 c にどのような図柄が停止しても、入賞には無関係である。このチェリーは「単チェ」と称される最強当選役であり、ビッグボーナスや A T ストック抽選の当選確率が 7 5 % と高確率なので、これが表示されるだけで遊技者は最激アツになる。

40

【 0 9 9 6 】

( 1 4 ) 一枚役 1 ( F R 1 : 弱チャンス目 ) : 左ドラム 2 a に ( ベル )、中ドラム 2 b に ( 赤 7 / 青 7 / 黒バー )、右ドラム 2 c に ( 金メダル / ブラム ( 赤 ) / ブラム ( 白 ) ) の 9 種類、又は左ドラム 2 a に ( ベル )、中ドラム 2 b に ( 金メダル / ブラム ( 赤 ) / ブラム ( 白 ) )、右ドラム 2 c に ( リプレイ / 青リプレイ ) の 6 種類 ( 合計 1 5 種類 ) が有効ライン上に停止すると、獲得枚数は 1 枚となる。一枚役 1 は、低確率 ~ 中確率で B B 1 ~ B B 3 の何れかと同時に当選するので、これが表示されると遊技者は胸を躍らせる。

【 0 9 9 7 】

( 1 5 ) 一枚役 2 ( F R 2 : 強チャンス目 ) : 左ドラム 2 a に ( ベル )、中ドラム 2 b

50

に（赤 7 / 青 7 / 黒バー）、右ドラム 2 c に（赤 7 / 青 7 / 黒バー）の 9 種類、又は左ドラム 2 a に（ベル）、中ドラム 2 b に（金メダル / プラム（赤） / プラム（白））、右ドラム 2 c に（チェリー）の 3 種類（合計 12 種類）が有効ライン上に停止すると、獲得枚数は 1 枚となる。一枚役 1 は、中確率～高確率で BB 1～BB 3 の何れかと同時に当選するので、これが表示されると遊技者は激アツな気分になる。

#### 【0998】

（16）ベル（ベル 1）：各ドラムにベル図柄が有効ライン上に揃った場合の役名であり、獲得枚数は 15 枚となる。抽選でベルが内部当選すると、ベル 1 の条件装置 1 個が作動する。ベル 1 は、単独で当選すると、停止ボタン部 10 の停止操作順序に拘わらず、有効ライン上にベル図柄が停止して必ず入賞する。

10

#### 【0999】

（17）押し順制御ベル（ベル 2～ベル 11）：図 78 に示した図柄が有効ライン上に揃った場合の役名であり、獲得枚数は 15 枚となる。ベル 1 及び押し順ベルのベル 2～ベル 11 が同時に複数当選すると、主制御部 100 は押し順に従って何れか 1 つのベル役の図柄を有効ライン上に表示して入賞させたり、ベル役のコボシ目図柄を表示するように停止制御を行う。押し順制御ベルが入賞した場合、ベル 2 ではベル図柄が右斜め下（図 14 第 4 ライン参照）、ベル 3 ではベル図柄が右斜め上（図 14 第 5 ライン参照）、及びベル 4～ベル 11 ではベル図柄が上段（図 14 第 2 ライン参照）に一直線に表示されるので、遊技者にとって違和感はない。

#### 【1000】

20

なお、ベル役のコボシ目図柄としては、コボシ目 1 が左ドラム 2 a に（リプレイ / 青リプレイ）、中ドラム 2 b に（リプレイ / 青リプレイ）、右ドラム 2 c に（金メダル / プラム（赤） / プラム（白））の 12 種類、コボシ目 2 が左ドラム 2 a に（リプレイ / 青リプレイ）、中ドラム 2 b に（ベル）、右ドラム 2 c に（赤 7 / 青 7 / 黒バー）の 6 種類、及びコボシ目 3 が左ドラム 2 a に（ベル）、中ドラム 2 b に（リプレイ / 青リプレイ）、右ドラム 2 c に（赤 7 / 青 7 / 黒バー）の 6 種類、合計 24 種類であり、通常ゲームでコボシ目 1～コボシ目 3 が有効ライン上に表示されると、主制御部 100 はリプレイ確率をリプレイ通常状態（リプレイ確率が約 1 / 7.3）に変更するので、遊技者にとって不利になる。

#### 【1001】

30

図 79 は、押し順ベルの条件装置の組合せ表である。

#### 【1002】

押し順ベルとは、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を入賞させる一方、不正解の場合には、ベル小役を入賞させる時とコボシ目を表示する時がある当選役を意味する。押し順ベル 1～押し順ベル 12 の当選パターンがある。

#### 【1003】

乱数抽選で押し順ベル 1 が当選すると、条件装置（フラグ）のベル 2 + ベル 4 + ベル 6 + ベル 9 + ベル 11 が同時に立つ（当選パターン）。その時に、停止ボタン部 10 の押し順が左停止ボタン 10 a 中停止ボタン 10 b 右停止ボタン 10 c であれば、必ずベル 2 を入賞させる（図の押し順ベル 1 の斜線部参照）。停止ボタン部 10 の押し順が、左停止ボタン 10 a 右停止ボタン 10 c 中停止ボタン 10 b であれば、右停止ボタン 10 c と中停止ボタン 10 b の操作タイミングにより、ベル 2 若しくは他のベル（ベル 4 + ベル 6 + ベル 9 + ベル 11）が入賞するか、又はコボシ目が表示される。

40

#### 【1004】

また、停止ボタン部 10 の押し順として、第一停止操作が中停止ボタン 10 b の場合には、左停止ボタン 10 a と右停止ボタン 10 c の操作タイミングにより、他のベル（ベル 4 + ベル 6 + ベル 9 + ベル 11）が入賞するか又はコボシ目が表示されるが、ベル 2 は入賞しない。停止ボタン部 10 の押し順として、第一停止操作が右停止ボタン 10 c の場合には、左停止ボタン 10 a と中停止ボタン 10 b の操作タイミングにより、他のベル（ベ

50

ル 4 + ベル 6 + ベル 9 + ベル 1 1 ) が入賞するか又はコボシ目が表示されるが、ベル 2 は入賞しない。押し順ベル 2 は押し順ベル 1 と同様であり、詳細は図示した通りなので説明を省略する。なお、この様に同種の押し順ベルを複数設けるのは、狙い撃ちできないようにする為であり、これにより攻略不能になる。

【 1 0 0 5 】

乱数抽選で押し順ベル 3 が当選すると、条件装置 ( フラグ ) のベル 2 + ベル 4 + ベル 6 + ベル 9 + ベル 1 1 + F R 1 が同時に立つ ( 当選パターン )。その時に、停止ボタン部 1 0 の押し順が左停止ボタン 1 0 a 右停止ボタン 1 0 c 中停止ボタン 1 0 b であれば、必ずベル 2 を入賞させる ( 図の押し順ベル 3 の斜線部参照 )。停止ボタン部 1 0 の押し順が、左停止ボタン 1 0 a 中停止ボタン 1 0 b 右停止ボタン 1 0 c であれば、中停止ボタン 1 0 b と右停止ボタン 1 0 c の操作タイミングにより、ベル 2 若しくは他のベル ( ベル 4 + ベル 6 + ベル 9 + ベル 1 1 ) が入賞するか、又はコボシ目が表示される。

10

【 1 0 0 6 】

また、停止ボタン部 1 0 の押し順として、第一停止操作が中停止ボタン 1 0 b の場合には、左停止ボタン 1 0 a と右停止ボタン 1 0 c の操作タイミングにより、他のベル ( ベル 4 + ベル 6 + ベル 9 + ベル 1 1 ) が入賞するか又はコボシ目が表示されるが、ベル 2 は入賞しない。停止ボタン部 1 0 の押し順として、第一停止操作が右停止ボタン 1 0 c の場合には、左停止ボタン 1 0 a と中停止ボタン 1 0 b の操作タイミングにより、他のベル ( ベル 4 + ベル 6 + ベル 9 + ベル 1 1 ) が入賞するか又はコボシ目が表示されるが、ベル 2 は入賞しない。押し順ベル 4 は押し順ベル 3 と同様であり、詳細は図示した通りなので説明を省略する。なお、この様に同種の押し順ベルを複数設けるのは、狙い撃ちできないようにする為であり、これにより攻略不能になる。

20

【 1 0 0 7 】

乱数抽選で押し順ベル 5 が当選すると、条件装置 ( フラグ ) のベル 1 + ベル 4 + ベル 1 1 が同時に立つ ( 当選パターン )。その時に、停止ボタン部 1 0 の押し順として、第一停止操作が中停止ボタン 1 0 b の場合には、必ずベル 1 を入賞させる ( 図の押し順ベル 5 の斜線部参照 )。停止ボタン部 1 0 の押し順が、左停止ボタン 1 0 a 中停止ボタン 1 0 b 右停止ボタン 1 0 c の場合、左停止ボタン 1 0 a 右停止ボタン 1 0 c 中停止ボタン 1 0 b の場合、又は第一停止操作が右停止ボタン 1 0 c の場合には、停止ボタン部 1 0 の操作タイミングにより、他のベル ( ベル 4 + ベル 1 1 ) が入賞するか又はコボシ目が表示されるが、ベル 1 は入賞しない。押し順ベル 6 ~ 押し順ベル 8 は押し順ベル 5 と同様であり、詳細は図示した通りなので説明を省略する。なお、この様に同種の押し順ベルを複数設けるのは、狙い撃ちできないようにする為であり、これにより攻略不能になる。

30

【 1 0 0 8 】

乱数抽選で押し順ベル 9 が当選すると、条件装置 ( フラグ ) のベル 1 + ベル 4 + ベル 1 1 + F R 1 が同時に立つ ( 当選パターン )。その時、停止ボタン部 1 0 の押し順として、第一停止操作が右停止ボタン 1 0 c の場合には、必ずベル 1 を入賞させる ( 図の押し順ベル 9 の斜線部参照 )。停止ボタン部 1 0 の押し順が、左停止ボタン 1 0 a 中停止ボタン 1 0 b 右停止ボタン 1 0 c の場合、左停止ボタン 1 0 a 右停止ボタン 1 0 c 中停止ボタン 1 0 b の場合、又は第一停止操作が中停止ボタン 1 0 b の場合には、停止ボタン部 1 0 の操作タイミングにより、他のベル ( ベル 4 + ベル 1 1 ) が入賞するか又はコボシ目が表示されるが、ベル 1 は入賞しない。押し順ベル 1 0 ~ 押し順ベル 1 2 は押し順ベル 9 と同様であり、詳細は図示した通りなので説明を省略する。なお、この様に同種の押し順ベルを複数設けるのは、狙い撃ちできないようにする為であり、これにより攻略不能になる。

40

【 1 0 0 9 】

図 8 0 は、リプレイの条件装置の組合せ表である。

【 1 0 1 0 】

乱数抽選で通常リプレイが当選すると、条件装置 ( フラグ ) の R P 1 + R P 2 + R P 3 が同時に立つ ( 当選パターン )。その時に、停止ボタン部 1 0 をどのような順序で操作して

50



も、R P 1、R P 2 又は R P 3 の何れかが作動する。なお、R P とはリプレイ又は再遊技を意味する（以下、同様である）。

【 1 0 1 1 】

乱数抽選で A T ストックリプレイが当選すると、条件装置（フラグ）の R P 2 + R P 7 が同時に立つ（当選パターン）。その時に、停止ボタン部 1 0 をどのような順序で操作しても、R P 2 又は R P 7 の何れかが作動するが、各ドラムに赤 7 図柄や青 7 図柄を全て狙うと、R P 7 が作動すると共に、赤 7 図柄又は青 7 図柄が上段（例えば、図 1 4 第 2 ライン参照）に一直線に表示されて、A T ストックが確定する。

【 1 0 1 2 】

乱数抽選で押し順リプレイ 1 が当選すると、条件装置（フラグ）の R P 1 + R P 3 + R P 5 が同時に立つ（当選パターン）。その時に、停止ボタン部 1 0 の押し順として、第一停止操作が左停止ボタン 1 0 a の場合には、R P 1 が作動する。また、停止ボタン部 1 0 の押し順が、中停止ボタン 1 0 b 左停止ボタン 1 0 a 右停止ボタン 1 0 c であれば R P 5（準備リプレイ）が作動する一方、その他の操作では R P 3 が作動する。R P 5 が作動すると、再遊技確率が 1 / 3 程度の中確率状態に変動して、A R T を開始する為の準備モードとなる。なお、押し順リプレイ 2 ~ 押し順リプレイ 4 は、押し順ベル 1 と同様であり、詳細は図示した通りなので説明を省略する。つまり、停止ボタン部 1 0 の押し順が、押し順リプレイ 2 の場合には中停止ボタン 1 0 b 右停止ボタン 1 0 c 左停止ボタン 1 0 a で、押し順リプレイ 3 の場合には右停止ボタン 1 0 c 左停止ボタン 1 0 a 中停止ボタン 1 0 b で、押し順リプレイ 4 の場合には右停止ボタン 1 0 c 中停止ボタン 1 0 b 左停止ボタン 1 0 a で、R P 5 が作動する一方、その他の操作で R P 3 が作動する。

【 1 0 1 3 】

乱数抽選で押し順リプレイ 5 が当選すると、条件装置（フラグ）の R P 1 + R P 4 + R P 6 が同時に立つ（当選パターン）。その時に、停止ボタン部 1 0 の押し順として、第一停止操作が左停止ボタン 1 0 a の場合には、R P 4（転落リプレイ）が作動する。また、停止ボタン部 1 0 の押し順が、中停止ボタン 1 0 b 左停止ボタン 1 0 a 右停止ボタン 1 0 c であれば R P 6（発動リプレイ）が作動する一方、その他の操作で R P 4 が作動する。R P 6 が作動すると、再遊技確率が 1 / 1 . 5 程度の高確率状態に変動して、A R T モードとなる。なお、押し順リプレイ 6 ~ 押し順リプレイ 8 は、押し順ベル 5 と同様であり、詳細は図示した通りなので説明を省略する。つまり、停止ボタン部 1 0 の押し順が、押し順リプレイ 6 の場合には中停止ボタン 1 0 b 右停止ボタン 1 0 c 左停止ボタン 1 0 a で、押し順リプレイ 7 の場合には右停止ボタン 1 0 c 左停止ボタン 1 0 a 中停止ボタン 1 0 b で、押し順リプレイ 8 の場合には右停止ボタン 1 0 c 中停止ボタン 1 0 b 左停止ボタン 1 0 a で、R P 6 が作動する一方、その他の操作で R P 4 が作動する。

【 1 0 1 4 】

図 8 1 は、リプレイ状態ごとの条件装置の組合せ表である。

【 1 0 1 5 】

（ 1 ）初期リプレイ状態：出玉率の段階設定を行った後、通常遊技で R P 4 が作動した後、ビッグボーナス図柄が表示された後、又はレギュラーボーナス図柄が表示された後に再遊技確率が変動して、このリプレイ状態になる。乱数抽選でリプレイが当選すると、条件装置の R P 1 + R P 2 + R P 3 が同時に立ち、何れかが一つが作動する。リプレイの当選確率は、約 1 / 7 . 3 である。

【 1 0 1 6 】

（ 2 ）通常リプレイ状態：通常遊技でベル役のコボシ目図柄（抽選手段が抽選した当選役のコボシ目図柄）が表示された後に再遊技確率が変動して、このリプレイ状態になる。乱数抽選でリプレイが当選すると、当選パターンとして、R P 1 + R P 3 + R P 5、R P 1 + R P 2 + R P 3 + R P 5、R P 1 + R P 3 + R P 5 + R P 7、又は R P 1 + R P 2 + R P 3 + R P 5 + R P 7 の何れかの組の条件装置が同時に立ち、何れか一つのリプレイが作動する。リプレイの当選確率は、約 1 / 7 . 3 である。

【 1 0 1 7 】

(3) 準備リプレイ状態：通常遊技で R P 5 図柄が表示された後に再遊技確率変動して、このリプレイ状態になる。乱数抽選でリプレイが当選すると、当選パターンとして、R P 1 + R P 4 + R P 6、R P 1 + R P 2 + R P 4 + R P 6、R P 1 + R P 4 + R P 6 + R P 7、又は R P 1 + R P 2 + R P 4 + R P 6 + R P 7 の何れかの組の条件装置が同時に立ち、何れか一つのリプレイが作動する。リプレイの当選確率は、約 1 / 3 である。

【1018】

(4) A T リプレイ状態：通常遊技で R P 6 図柄が表示された後に再遊技確率変動して、このリプレイ状態になる。乱数抽選でリプレイが当選すると、当選パターンとして、R P 1 + R P 2 + R P 3、又は R P 2 + R P 7 の何れかの組の条件装置が同時に立ち、何れか一つのリプレイが作動する。リプレイの当選確率は、約 1 / 1.5 である。特に、R P 2 + R P 7 が当選すると、A T ストックの上乗せが確定し、抽選した数だけ A T ストック数が加算される。

10

【1019】

(5) B B 内部リプレイ状態：通常遊技でビッグボーナスが内部当選した後に再遊技確率変動して、このリプレイ状態になる。乱数抽選でリプレイが当選すると、条件装置の R P 1 + R P 2 + R P 3 が同時に立ち、何れか一つが作動する。リプレイの当選確率は、約 1 / 3 である。

【1020】

(6) R B 内部リプレイ状態：ビッグボーナスが作動中の一般ゲームでレギュラーボーナス (S R B) が内部当選後に再遊技確率変動して、このリプレイ状態になる。乱数抽選でリプレイが当選すると、当選パターンとして、R P 1 + R P 2 + R P 3、R P 1 + R P 4 + R P 6、R P 1 + R P 2 + R P 4 + R P 6、R P 1 + R P 4 + R P 6 + R P 7、R P 1 + R P 2 + R P 4 + R P 6 + R P 7、又は R P 2 + R P 7 の何れかの組の条件装置が同時に立ち、何れか一つのリプレイが作動する。リプレイの当選確率は、約 1 / 1.5 である。特に、R P 2 + R P 7 が当選すると、A T ストックの上乗せが確定し、抽選した数だけ A T ストック数が加算される。

20

【1021】

図 8 2 は、処理手順を示すフローチャートである。

【1022】

主制御部 100 は、段階設定値の変更後 (同じ値に打ち直すことも含む)、通常ゲームで R P 4 図柄を表示後、ビッグボーナス図柄を表示後、又はレギュラーボーナス図柄を表示後にステップ S 300 へ移行し、リプレイ確率が約 1 / 7.3 の初期リプレイ状態にして通常ゲームを行う。この初期リプレイ状態では、リプレイの当選パターンとして (R P 1 + R P 2 + R P 3) の同時当選しかないので、R P 5 や R P 6 が表示されることはないが、ステップ S 310 で押し順ベル役のコボシ目 1 ~ コボシ目 3 の何れかが有効ライン上に表示されると、主制御部 100 はステップ S 320 へ移行して、リプレイ確率が約 1 / 7.3 の通常リプレイ状態に変更する一方、コボシ目が表示されなければステップ S 300 へ移行する。

30

【1023】

主制御部 100 は、ステップ S 320 に移行して、通常リプレイ状態における通常ゲームで R P 5 図柄を表示 (ステップ S 330) すると、ステップ S 340 へ移行する一方、R P 5 図柄が表示されなければステップ S 320 へ移行する。

40

【1024】

主制御部 100 は、ステップ S 340 に移行して、準備リプレイ状態における通常ゲームで小役図柄やハズレ図柄 (その他の表示：ステップ S 350) が表示されるとステップ S 340 へ移行する。その一方、ステップ S 360 でコボシ目 1 ~ コボシ目 3 の何れかが有効ライン上に表示されると、ステップ S 320 へ移行して、通常リプレイ状態に変更される (転落)。ステップ S 370 で R P 4 図柄が有効ライン上に表示されると、ステップ S 300 へ移行して、初期リプレイ状態に変更される (転落)。なお、この実施例では最も深い初期リプレイ状態まで転落させたが、コボシ目図柄表示と同様に、通常リプレイ状

50

態に変更してもよい。つまり、準備リプレイ状態における通常ゲームで、R P 4 図柄が有効ライン上に表示されると、ステップ S 3 2 0 へ移行して、通常リプレイ状態に変更してもよい。

【 1 0 2 5 】

これに対して、ステップ S 3 8 0 で R P 6 図柄が有効ライン上に表示されると、ステップ S 3 8 2 へ移行して、リプレイ確率が約  $1 / 1.5$  と高確率の A T リプレイ状態に変更される。副制御部 1 6 0 は、複数設けられた停止スイッチの操作順序を案内するか否かを抽選で決定すると共に、当選した場合には 1 ~ 1 2 8 セットの範囲でナビ・ストック数抽選（ナビゲーション・ストック数抽選）を行う。副制御部 1 6 0 は、1 ストックで 5 0 ゲーム間だけ停止スイッチの操作順序を案内するが、その間にビッグボーナスやレア小役（チェリー、プラム又はチャンス目等）が当選すると、上乗せゲーム数や加算ナビストック抽選も行う。

10

【 1 0 2 6 】

主制御部 1 0 0 は、ステップ S 3 8 2 の A T リプレイ状態でコボシ目 1 ~ コボシ目 3 の何れかが有効ライン上に表示（ステップ S 3 8 4 ）されると、ステップ S 3 2 0 へ移行して、通常リプレイ状態に変更する。また、ステップ S 3 8 6 で R P 4 図柄が有効ライン上に表示されると、ステップ S 3 0 0 へ移行して、初期リプレイ状態に変更する。

【 1 0 2 7 】

副制御部 1 6 0 は、この A T リプレイ状態でナビ・ストックがある場合には、ステップ S 3 8 4 で押し順ベル役が内部当選すると、図 7 9 に示したベル 1 又はベル 2 を入賞させる為の停止スイッチの操作順序を案内する。これにより通常リプレイ状態に転落しないようになっている。また、ステップ S 3 8 6 で押し順リプレイが内部当選すると、図 8 0 に示した R P 6 を入賞（作動）させる為の停止スイッチの操作順序を案内する。これにより初期リプレイ状態に転落しないようになっている。

20

【 1 0 2 8 】

なお、ナビ・ストックや A T 残りゲーム数があるにも拘わらず、遊技者の操作ミスにより初期リプレイ状態や通常リプレイ状態に転落することがあるが、その場合に副制御部 1 6 0 は、R P 5（準備リプレイ）や R P 6（A T リプレイ）が当選したときに、それらのリプレイを作動させる為の停止スイッチの操作順序を案内するようになっている。

【 1 0 2 9 】

30

図 8 3 は、処理手順を示すフローチャートである。

【 1 0 3 0 】

主制御部 1 0 0 は、ビッグボーナスが内部当選（B B 条件装置作動）すると、ステップ S 4 0 0 でリプレイ確率が約  $1 / 3$  の B B 内部リプレイ状態にして、その後に遊技者の操作で一般ゲームを行い、ステップ S 4 0 5 で B B 図柄が有効ライン上に表示されると、ステップ S 4 1 0 へ移行して B B を作動させる一方、B B 図柄が表示されなければステップ S 4 0 0 へ移行する。

【 1 0 3 1 】

主制御部 1 0 0 は、ステップ S 4 1 0 で B B を作動させると、ステップ S 4 2 0 でリプレイ確率を初期リプレイ状態にして、B B 中の一般ゲームを行い、ステップ S 4 2 5 で R B が内部当選（シフト R B の条件装置作動）すると、ステップ S 4 3 0 へ移行する一方、R B が内部当選しなければステップ S 4 2 0 へ移行する。

40

【 1 0 3 2 】

主制御部 1 0 0 は、ステップ S 4 3 0 でリプレイ確率が約  $1 / 1.5$  の R B 内部リプレイ状態にして、その後に遊技者の操作で一般ゲームを行い、ステップ S 4 3 5 で獲得した遊技メダルが所定枚数を超えていない場合、ステップ S 4 4 0 へ移行する一方、超えた場合、ビッグボーナスを終了してステップ S 4 7 0 へ移行するが、その時に S R B が内部当選中であればその状態を解除して終了する（つまり、シフト R B の条件装置を下げて終了する）。

【 1 0 3 3 】

50

主制御部 100 は、ステップ S 440 で R B 図柄が有効ライン上に表示されると、ステップ S 450 へ移行して R B を作動させる一方、R B 図柄が表示されなければステップ S 430 へ移行する。

【1034】

主制御部 100 は、ステップ S 450 で R B を作動させると、ステップ S 460 でリプレイ確率を初期リプレイ状態にして R B ゲームを行い、ステップ S 465 で R B 終了条件が満足するとステップ S 420 へ移行する。なお、ステップ S 465 の R B ゲーム中に、獲得した遊技メダルが所定枚数を越えた場合、ビッグボーナスを終了してステップ S 470 へ移行する。

【1035】

主制御部 100 は、ビッグボーナスを終了してステップ S 470 へ移行すると、リプレイ状態を現状のまま維持し、ステップ S 480 で S R B が内部当選中であれば図 82 の (2) へ移行する一方、内部当選中でなければ同図 (1) へ移行する。なお、この R B 内部リプレイ状態は準備リプレイ状態とほぼ同じリプレイ状態あり、図 80 に示した押し順リプレイ 5 ~ 押し順リプレイ 8 の何れかが高確率で当選するので、A T リプレイ状態にして A R T を発動させる場合には R P 6 (発動リプレイ) を作動させる為の停止スイッチの操作順序を案内する一方、初期リプレイ状態に転落させる場合には、操作順序を案内しないで直ぐに転落する。この点は、特に進歩性を有するポイントでもある。

【1036】

図 84 は、A R T 開始までの処理手順を示すフローチャートである。

【1037】

A R T が開始するまでの手順としては、通常ルート (図の左側のフロー参照) と B B ルート (図の右側のフロー参照) があるが、まず通常ルートを説明する。

【1038】

通常ゲームが開始されると、副制御部 160 は抽選で通常モード (ステップ S 500) 又は高確率モード (ステップ S 510) の何れかを決定し、ステップ S 520 で主制御部 100 が行う乱数抽選で特定契機役が内部当選すると、ステップ S 522 でモード移行抽選を行う。例えば、特定契機役としてレア小役 (チェリー、プラム又はチャンス目等) が当選すると高確率モードへの移行抽選が行われる一方、リプレイが当選すると通常モードへの移行抽選が行われる。この高確率モードでは、通常モードに比較して約 10 倍 ~ 100 倍程度の高確率で A R T (A T ナビ・ストック) が当選し、その為に多数の抽選テーブルの中から 1 つが選択されるようになっている。

【1039】

副制御部 160 は、ステップ S 524 において A R T 抽選に当選しなければ、ステップ S 500 又はステップ S 510 へ移行する一方、当選すると A R T ストック数抽選 (ステップ S 526) 及び前兆ゲーム数抽選 (ステップ S 528) を行う。この前兆ゲーム数は A R T の当選を遊技者に告知するまでに要するゲーム数であり、ステップ S 530 の前兆モードに移行して激アツな演出が 8 ゲームから 32 ゲーム程度継続する。

【1040】

副制御部 160 は、ステップ S 532 で A R T の当選確定演出を行って、図 80 で示した押し順リプレイ 1 ~ 押し順リプレイ 4 の何れかが通常リプレイ状態で内部当選するのを待ち、当選すると R P 5 が入賞 (作動) する停止ボタン部 10 (停止スイッチ) の操作順序をナビゲーション (案内) する。なお、主制御部 100 は、乱数抽選結果や内部リプレイ状態、ドラム部 2 の回転状態や停止状態、遊技者の操作状態など必要な情報を副制御部 160 にその都度コマンドで通知している。また、副制御部 160 は、準備リプレイ状態で押し順リプレイ 5 ~ 押し順リプレイ 8 の何れかが内部当選すると、R P 6 が入賞する停止ボタン部 10 の操作順序をナビゲーションし、ステップ S 540 で A R T を開始する。

【1041】

副制御部 160 は、ステップ S 542 で乱数抽選により特定契機役が内部当選すると、ステップ S 544 で A R T の上乗せ抽選 (ゲーム数や加算ナビストック) を行う。副制御

10

20

30

40

50

部 1 6 0 は、ステップ S 5 4 6 で A R T の終了条件を満足したか否かを判断し、満足しなければステップ S 5 4 2 へ移行する一方、満足すればステップ S 5 4 8 で抽選により通常モードか高確モードを決定してステップ S 5 0 0 又はステップ S 5 1 0 へ移行する。

【 1 0 4 2 】

次に、B B ルートを説明する。通常ゲームで主制御部 1 0 0 が行う乱数抽選により B B が内部当選（ステップ S 5 5 0 ）すると、副制御部 1 6 0 はステップ S 5 5 2 でモード移行抽選を行う。副制御部 1 6 0 はステップ S 5 5 4 で B B 内部当選中モードになると、数ゲーム間だけ激アツ演出を行った後、当選した B B 図柄を遊技者に告知する。

【 1 0 4 3 】

副制御部 1 6 0 は、遊技者の停止ボタン部 1 0 の操作により B B が作動（入賞：ステップ S 5 5 6 ）した後、S R B が内部当選（ステップ S 5 5 8 ）すると、ステップ S 5 6 0 で A R T 抽選を行う。また、副制御部 1 6 0 は、R B 内部リプレイ状態において、レア小役（チェリー、プラム、A T リプレイ又はチャンス目等）が当選すると A R T 抽選を行い（ステップ S 5 6 2 ）、獲得した遊技メダルが所定枚数を超えた場合、ビッグボーナスを終了する（ステップ S 5 6 4 ）。副制御部 1 6 0 は、A R T ストックがある場合（ステップ S 5 6 6 ）、ステップ S 5 4 0 へ移行して A R T を開始する一方、A R T ストックがない場合（ステップ S 5 6 8 ）、ステップ S 5 5 2 で当選したモードにセットして、ゲーム開始の（ 1 ）へ移行する。

【 1 0 4 4 】

図 8 5 は、A R T ストック告知の処理手順を示すフローチャートである。図 8 6 乃至図 8 8 （ A ）は、表示演出装置が表示する演出画面の模式図であり、図 8 8 （ B ）乃至図 8 8 （ D ）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。また、図 8 9 乃至図 9 2 は、表示演出装置が表示する演出画面の模式図である。

【 1 0 4 5 】

副制御部 1 6 0 は、図 8 4 のステップ S 5 5 6 ～ステップ S 5 7 0 に示すボーナスゲーム中において、表示演出装置 1 1 （映像表示装置）に A R T 役が当選したことを当選映像によって報知する。なお、一般ゲーム中にボーナス役が小役又はリプレイと同時に当選した場合も、同様の当選映像によって報知するようにしてもよい（詳細説明を省略する）。

【 1 0 4 6 】

副制御部 1 6 0 は、ビッグボーナス（B B ）が開始（作動）すると、ステップ S 6 0 0 で複数の図柄が描かれたドラム部 2 （左ドラム 2 a 、中ドラム 2 b 及び右ドラム 2 c ）を回転させ、抽選により内部当選役を予め決定して、停止ボタン部 1 0 （左停止ボタン 1 0 a 、中停止ボタン 1 0 b 及び右停止ボタン 1 0 c ）が操作可能となる前に、大勢のキャラクターが登場する背景映像に重ねて、表示演出装置 1 1 に内部当選した図柄を右下位置に表示する。

【 1 0 4 7 】

図 8 6 （ A ）はリプレイが当選した場合、また図 8 6 （ B ）はベルが当選した場合の表示画面であり、停止ボタン部 1 0 の操作順序に拘わらず、必ず作動又は入賞する。図 8 7 （ A ）はチェリーが当選した場合、また図 8 7 （ B ）はプラムが当選した場合の表示画面であり、それぞれの図柄を狙って停止ボタン部 1 0 を停止操作すると、これらのレア小役が入賞する。なお、レア小役が内部当選すると、B B 中に A R T 抽選（ストック及び上乗せゲーム数抽選）が行われる（図 8 4 のステップ S 5 6 2 参照）。

【 1 0 4 8 】

図 8 7 （ A ）は S R B 1 ～ S R B 4 （図 7 7 参照）の何れかが当選した場合の表示画面であり、S R B の作動を避けさせるために表示演出装置 1 1 に赤色のビックリマークを 3 つ表示して、遊技者に赤 7 図柄を狙うように暗に指示する。遊技者が赤 7 図柄を上段を狙って左ドラム 2 a 及び中ドラム 2 b を停止操作すると、非有効ラインの上段に赤 7 図柄があたかもテンパイしたかのように停止する（図 8 8 （ B ）参照）。これにより S R B の作動図柄が有効ライン上に揃って停止することが無くなる。

【 1 0 4 9 】

10

20

30

40

50

当選した一種特別役物がSRB1～SRB3の何れかであれば、図88(B)の状態  
遊技者が赤7図柄を上段に狙って右停止ボタン10cを停止操作すると、非有効ラインの  
上段に赤7図柄が横一列に揃って停止し、各図柄がフラッシュしてART当選を報知する  
(図88(C)参照)。副制御部160は、抽選により1～128個の間でARTストック  
数を決定する(図84のステップS560参照)。なお、当選したSRB1～SRB3  
に応じて、異なったART抽選テーブル(TBL1、TBL2、TBL3)が選択され、  
ARTストック数の期待値はSRB1>SRB2>SRB3の順で決まっている。

【1050】

一方、当選した一種特別役物がSRB4であれば、図88(B)の状態で遊技者が赤7  
図柄を上段に狙って右停止ボタン10cを停止操作しても、下段に滑って赤7図柄が揃わ  
ない(図88(D)参照)。なお、SRB4の場合には、基本的にART抽選を行わない  
ようになっているが、非常に低い確率(1～5%程度)でART抽選を行うようにしても  
よい。また、ビックリマークの本数であるが、SRB1～SRB3の場合に複数本を選択  
し、SRB4の場合に1本が選択され易いように、ビックリマーク表示抽選テーブルの選  
択確率が振り分けられているので、遊技者により一層の興奮と刺激及び揃った場合の感動  
を与えることができる。

【1051】

図89(A)は、ボーナスゲーム中画面であり、表示しているARTのSTOCK数が  
1つ、トータルの払い出し枚数が111枚、及びBBゲームでの払い出し枚数80枚中、  
40枚が払い出され、このゲームでベル小役が内部当選したことを表示している。

【1052】

副制御部160は、ステップS605に移行すると、ボーナスゲーム画面からチャレン  
ジ画面への画面変更条件が成立したか否かを判断する(図89(A)参照)。この画面変  
更条件は、所定ゲーム数でボーナスゲームが終了することの真偽であり、真の場合に条件  
が成立する。例えば、最大獲得枚数を15枚とし、残り払い出し枚数が16枚～30枚と  
なった場合には、残り2ゲームでボーナスゲームが終了する可能性があるので、画面変更  
条件は成立となる。一方、残り払い出し枚数が31枚以上であれば、残り2ゲームでボ  
ナスゲームが終了する可能性はないので、画面変更条件は不成立となる。

【1053】

副制御部160は、図89(A)に示したベル小役が入賞後にステップS605で画面  
変更条件が成立したと判断すると、ステップS610に移行して、まずARTチャレンジ  
告知画面を表示する(図89(B)参照)。この図89(B)の場合、表示ARTのST  
OCK数が1つで、トータルの払い出し枚数が126枚、及びBBゲームでの払い出し枚  
数80枚中、55枚が払い出されていることを表示している。従って、残り25枚でBB  
ゲームが終了するので、BB終了までの残りゲーム数は最短で2ゲームとなる。なお、A  
RTの内部STOCK数は、表示STOCK数と等しいか又は大きい値である。

【1054】

副制御部160は、ステップS615に移行すると、内部STOCK数から表示STO  
CK数の差が0か、1～2か、又は3以上かを判断して、判断結果に応じた回転灯抽選テ  
ーブルを選択する。この回転灯抽選テーブルは、判断結果が3以上の場合には90%の確  
率で、また判断結果が1～2の場合には50%の確率で当選するようになっているが、演  
算値が0の場合には当選することはない(即ち、全てハズレ)。

【1055】

副制御部160は、ステップS620に移行すると、上記抽選テーブルを用いた回転灯  
演出(当選映像)の抽選を行って、当選すればステップS630に移行する一方、当選し  
なければステップS635に移行する。

【1056】

副制御部160は、回転灯演出に当選した場合(つまり、ART役が当選したことを報  
知する場合)、ステップS630において高確率で花丸映像の付加抽選(第一確率で付加  
映像の加算抽選)を行う一方、回転灯演出に当選しなかった場合、ステップS635にお

10

20

30

40

50

いて低確率で花丸映像の付加抽選を行って、ステップS 6 4 0に移行する。

【1057】

副制御部160は、ステップS 6 4 0で花丸演出が当選した場合、次ゲームで主制御部100から内部当選役（例えば、リプレイ）が通知されると、リプレイ図柄に花丸映像を加算した映像を右下に表示する（図89（C）参照）。

【1058】

副制御部160は、図90（A）に示す様に、リプレイの場合にはメダルの払い出しが無く、残りゲーム数が減っていないので、再挑戦を意味する「ARTチャレンジ再告知画面」を表示する。

【1059】

副制御部160は、ステップS 6 3 0で花丸映像の付加抽選を再度行って、ステップS 6 4 0で花丸演出が当選した場合、次ゲームで主制御部100から内部当選役（例えば、ベル小役）が通知されると、ベル図柄に花丸映像を加算した映像を右下に表示する（図90（B）参照）。その後、ステップS 6 5 0に移行して、遊技者による停止ボタン部10の操作により、表示演出装置11に表示された大勢のキャラクタの背景映像中にモンスターが登場し、その口から回転灯（当選映像）を表示することにより、ART役が当選したことを報知する（図90（C）参照）。なお、ART当選の報知時期は、停止ボタン部10の操作終了時点が最も効果的であるが、第一停止操作や第二停止操作の時点で行ってもよい。

【1060】

その結果、図90（C）は、表示しているARTのSTOCK数が2つ、トータルの払い出し枚数が141枚、及びBBゲームでの払い出し枚数80枚中、70枚が払い出されたことを表示している。特に、ART役の当選報知時期として、停止ボタン部10の最終操作（第3停止操作）時点が効果的である。なお、図91は、図90において花丸演出が不当選の場合を示しており、内部当選したベル図柄だけを右下に表示している。回転灯を表示してART役が当選を報知すると、ステップS 6 7 0でBBゲームの終了後にART状態へ移行する（ステップS 5 4 0参照）。

【1061】

他方、副制御部160は、ステップS 6 4 0で花丸演出が当選しなかった場合、図89（B）と同様に表示演出装置11に図92（A）を表示して、次ゲームで主制御部100から内部当選役（例えば、ベル小役）が通知されると、ベル図柄の映像だけを右下に表示する（図92（B）参照）。その後、ステップS 6 5 5に移行して、遊技者による停止ボタン部10の操作により、表示演出装置11に表示された大勢のキャラクタの背景映像中にモンスターが登場するが、その口からは「残念」の文字プレートが飛び出し、ART役の不当選を報知する（図92（C）参照）。回転灯を非表示（不出現）の場合、ステップS 6 6 0でART役がストックされているかを判断し、ストックされていればステップS 6 7 0へ移行する一方、ストックされていなければ、ステップS 6 7 5でBBゲームを終了及びモードセットする（ステップS 5 7 0参照）。

【1062】

図93乃至図94は、窓部の図柄表示状態を示した模式図である。

【1063】

チェリー役は、第1強役としてセンターチェリー（図93（A）参照）及び強チェリー（図93（B）参照）がある一方、第1弱役として弱チェリー（図93（C）参照）がある。センターチェリーの場合、左ドラム2aの中段にチェリー図柄が停止し、ボーナス当選確率は70%及びAT当選確率は90%となっているので、遊技者にとって激アツである。強チェリーの場合、左ドラム2aの下段、中ドラム2bの中段及び右ドラム2cの上段にチェリー図柄が停止し、ボーナス当選確率は10%及びAT当選確率は20%となっているので、遊技者にとって熱い瞬間であり、共に興奮と感動を覚える。弱チェリーの場合、左ドラム2aの下段、中ドラム2bの中段及び右ドラム2cの下段にチェリー図柄が山型に停止し、ボーナス当選確率は3%及びAT当選確率は5%となっているので、相応

10

20

30

40

50

に期待する瞬間である。

【 1 0 6 4 】

ブラム役は、第 2 強役として強ブラム（図 9 4（A）参照）がある一方、第 2 弱役として弱ブラム（図 9 4（B）参照）がある。強ブラムの場合、左ドラム 2 a の上段、中ドラム 2 b の上段及び右ドラム 2 c の上段にブラム図柄が停止し、ボーナス当選確率は 3 0 % 及び A T 当選確率は 5 0 % で激アツである。弱ブラムの場合、左ドラム 2 a の上段、中ドラム 2 b の中段及び右ドラム 2 c の下段にブラム図柄が停止し、ボーナス当選確率は 2 % 及び A T 当選確率は 4 % となっているので、相応に期待する瞬間である。

【 1 0 6 5 】

ベル役は、第 3 強役として強ベル（図 9 4（C）参照）がある一方、第 3 弱役として押し順小役としての弱ベル（図示せず）があり、ベル図柄が上段や斜め一直線に揃う。強ブラムの場合、左ドラム 2 a の中段、中ドラム 2 b の中段及び右ドラム 2 c の中段にベル図柄が停止し、ボーナス当選確率は 1 5 % 及び A T 当選確率は 3 0 % で激アツである。弱ベルの場合には、ボーナス及び A T 当選確率は 0 % ~ 0 . 1 % 程度となっているので、遊技者は殆ど期待しない。なお、第 1 役としてチェリー、第 2 役としてブラム、第 3 役としてベルを例示したが、請求項とは無関係であり、第 1 役がブラムやベルであってもよい。

【 1 0 6 6 】

図 9 5 は、トップランプの発光状態を時系列的に示したタイミングチャートである。

【 1 0 6 7 】

副制御部 1 6 0 は、ゲーム終了から次のゲームが開始されるまでの間、トップランプ 1 3 a を消灯状態又は中立色での発光状態とする。この中立色は、一般に白色とするが、小役やリプレイを示す固有の色（チェリーは赤色、ブラムは紫色、ベルは黄色、リプレイは青色）以外の遊技者に混乱を生じさせない色であれば良い（図 9 5（A）参照）。

【 1 0 6 8 】

副制御部 1 6 0 は、ゲームが開始されると主制御部 1 0 0 から抽選結果（例えば、リプレイ内部当選）を受け取り、表示演出装置 1 1 や遊技状態表示 L E D 部 1 3 の演出制御を行う。遊技者が停止ボタン部 1 0 の操作により、ドラム部（左ドラム 2 a、中ドラム 2 b 及び右ドラム 2 c）を停止させた場合、トップランプ 1 3 a を青色（内部当選役又は入賞役に対応する固有の色）で点灯又は点滅させ、その後にニュートラル状態（消灯状態又は中立色での発光状態）にする。

【 1 0 6 9 】

副制御部 1 6 0 は、図 9 5（A）の状態、次のゲームが開始されると主制御部 1 0 0 から抽選結果（例えば、強役のセンターチェリー内部当選）を受け取ると、表示演出装置 1 1 及び遊技状態表示 L E D 部 1 3 に激アツ演出を行い、遊技者が停止ボタン部 1 0（特に、左停止ボタン 1 0 a）の操作により、ドラム部 2（左ドラム 2 a、中ドラム 2 b 及び右ドラム 2 c）を停止させた場合、トップランプ 1 3 a を赤色（内部当選役又は入賞役に対応する固有の色）で点灯又は点滅させ、その後に 3 2 ゲーム消化（所定数の変動表示ゲームが実行）されるまでの間、インターバル期間中にトップランプ 1 3 a を赤色で点灯又は点滅させ続ける。これにより、遊技者に期待感を継続して与えることが可能となる（図 9 5（B）参照）。

【 1 0 7 0 】

副制御部 1 6 0 は、図 9 5（B）の状態、次のゲームが開始されると主制御部 1 0 0 から抽選結果（例えば、強役の強ブラム内部当選）を受け取ると、表示演出装置 1 1 及び遊技状態表示 L E D 部 1 3 に激アツ演出を行い、遊技者が停止ボタン部 1 0（特に、左停止ボタン 1 0 a）の操作により、ドラム部 2（左ドラム 2 a、中ドラム 2 b 及び右ドラム 2 c）を停止させた場合、トップランプ 1 3 a を紫色で点灯又は点滅させ、その後に 3 2 ゲーム消化されるまでの間、インターバル期間中にトップランプ 1 3 a を紫色で点灯又は点滅させ続ける（図 9 5（C）参照）。

【 1 0 7 1 】

一方、副制御部 1 6 0 は、図 9 5（B）の状態、次のゲームが開始されると主制御部

10

20

30

40

50



100から抽選結果（例えば、弱役の弱ブラム内部当選）を受け取ると、表示演出装置11及び遊技状態表示LED部13にレア小役演出を行い、遊技者が停止ボタン部10（特に、左停止ボタン10a）の操作により、ドラム部（左ドラム2a、中ドラム2b及び右ドラム2c）を停止させた場合、トッランプ13aを紫色で点灯又は点滅させ、32ゲームとセンターチェリー後に実行した変動表示ゲーム数との差ゲームが消化（実行した所定数の変動表示ゲームの残数が実行）されるまでの間、インターバル期間中にトッランプ13aを赤色で点灯又は点滅させ続ける（図95（C）参照）。なお、トッランプ13aを赤色で発光させている状態で再び強チェリーが内部当選すると、消化ゲーム数はリセットされて、その時点から再び32ゲームのカウントダウンが開始される。

#### 【1072】

副制御部160は、トッランプ13aをインターバル期間中に、センターチェリー又は強チェリー後の32ゲーム間、赤色で高速点滅させ、また強ブラム後の32ゲーム間、紫色で高速点滅させることにより、ART抽選の高確率状態、又はボーナスやARTの前兆状態を示唆する。

#### 【1073】

他の実施例として、副制御部160は、センターチェリー＞強ブラム＞強ベルの順で当選確率が高い場合には、発光状態を変更しない。例えば、センターチェリー後のインターバル期間中にトッランプ13aを赤色で点灯又は点滅させている場合、強ブラムが内部当選しても、赤色で発光させ続けたり、赤色と紫色で交互に発光させる。そして、32ゲーム間、赤色で発光させたときに、残りゲーム数だけ紫色のみで発光させる。

#### 【1074】

図96は、表示演出装置及び制御回路系の要部ブロック図である。

#### 【1075】

副制御部160は、図84のステップS564でビッグボーナスを終了すると、ターゲットゲームを開始する為に、ボーナスゲーム中に抽選で事前に決まる内部状態（低確率、通常確率、高確率、超高確率等）に応じて表示データ及びズレ数抽選確率データを表示制御部11aに送信する。表示データは、図中の黒丸で示したボール（移動子）が停止可能な位置（0番～15番のポケット）に対応する1～5の数値データであり、現在黒丸が停止している0番の位置には数値5が入っている（右回りで順に、1番が1、2番が4、3番が2、以下この4つの同じ値をサイクリックに15番まで繰り返す）。

#### 【1076】

ズレ数抽選確率データは、0～3までのズレ数を抽選で決める為の確率値であり、例えば、ズレ数0が10%、ズレ数1が20%、ズレ数2が30%、ズレ数3が40%という確率データである。なお、副制御部160は、ターゲットゲームが超高確率の場合には、全ての数値データを10にして、全て10セット当選確定と表示したり、0番～7番を7及び8番～15番を3にして、7セット又は3セットの何れかが当選するようにする。一方、ターゲットゲームが低確率の場合には、0番のみを10や5で、他を全て0や1にして、当選し難くする。なお、ズレ数を0～3の4つとしているが、この値に限定されず、都度の抽選により0～14までを決定して、そのズレ数抽選確率データを送信するようにしてもよい（ズレ数抽選確率データは、ズレ数とその抽選確率値である）。

#### 【1077】

表示制御部11aは、副制御部160から表示データ及びズレ数抽選確率データを受信すると、CG-ROM11cから画像データを読み出し、表示演出装置11の表示画面11bにターゲットゲームの選択画面を表示すると共に、ズレ数を抽選で事前に決定する。この選択画面は「START: YES」（ハッチング部）を表示している。一方、左右キー（図示せず）の操作によりNOを選択して、スペシャルボタン14を操作すると、ターゲットゲームはキャンセルされて平均期待値（AV: アベレージ）の3となることを示している。なお、このターゲットゲームでは、黒丸で示したボールが右回転（矢印の方向）し、低速から徐々に高速になり一定速度に達するか又は所定時間が経過すると再びスペシャルボタン14が操作可能になる。

10

20

30

40

50

## 【 1 0 7 8 】

図 9 7 及び図 9 8 は、表示演出装置が表示するルーレット画面の模式図である。

## 【 1 0 7 9 】

副制御部 1 6 0 は、図 9 6 の状態から遊技者がスペシャルボタン 1 4 を操作して、スペシャルボタンセンサ 1 1 2 から入力信号を受け取ると、表示制御部 1 1 a にスタートコマンドを送信する。

## 【 1 0 8 0 】

表示制御部 1 1 a は、スタートコマンドを受信すると、図 9 7 ( A ) の状態から移動子としてのボールを 1 つ右のポケットに移動させる ( 図 9 7 ( B ) 参照 )。この同様の 1 コマだけ移動させる描画を複数回続ける ( 図 9 7 ( C ) ~ 図 9 7 ( D ) 参照 )。そして、図 9 7 ( E ) ~ 図 9 7 ( F ) に示す様に、右側 2 コマ分のボールを同時に描画すると、ボールの移動速度が 2 倍となって中速移動となる。

## 【 1 0 8 1 】

そして、2 コマ描画した図 9 8 ( A ) の状態から、右側 3 コマ分のボールを同時に描画すると ( 図 9 8 ( B ) 参照 )、初期速度の 3 倍で高速移動させることができる。その後、ボールの移動が一定速度に達したとき ( 又は、所定時間が経過したとき )、副制御部 1 6 0 はスペシャルボタン 1 4 の操作を受け付け可能となり ( 図 9 8 ( C ) ~ 図 9 8 ( F ) 参照 )、表示画面 1 1 b の上部に「スペシャルボタンを押せ」と表示する。

## 【 1 0 8 2 】

図 9 9 は、表示演出装置が表示するルーレット画面の模式図である。

## 【 1 0 8 3 】

副制御部 1 6 0 は、図 9 9 ( A ) の状態で遊技者がスペシャルボタン 1 4 を操作して、スペシャルボタンセンサ 1 1 2 から入力信号を受け取ると、表示制御部 1 1 a にストップコマンドを送信する。表示制御部 1 1 a は、副制御部 1 6 0 からストップコマンドを受信するまでの間にも描画を続けており、例えば、2 画面分だけボールを継続移動させる ( 図 9 9 ( B ) ~ 図 9 9 ( C ) 参照 )。

## 【 1 0 8 4 】

表示制御部 1 1 a は、副制御部 1 6 0 からストップコマンドを受信しても既に次の描画処理を行っているので、更に 1 画面分だけ 3 つのボールを移動表示させるが、この時点でボールの停止可能位置を先頭のボール位置 ( 数字 2 の位置 ) と判断する ( 図 9 9 ( D ) 参照 )。なお、この判断をする理由は、停止可能位置を非先頭位置 ( 数字 4 又は 1 の位置 ) とすると、残像によりボールがバックしたように見えるので、遊技者に違和感を与えないようにする為である。

## 【 1 0 8 5 】

そして、表示制御部 1 1 a は、次の描画でボールを停止させるが、決定したズレ数が 0 の場合は、数字 2 の位置でボールがピタ止まりする一方 ( 図 9 9 ( E ) 参照 )、ズレ数が 3 の場合には、数字 4 の位置までボールが滑って停止する ( 図 9 9 ( F ) 参照 )。なお、当然ながら、ズレ数が 1 の場合は数字 5 の位置で、ズレ数が 2 の場合は数字 1 の位置で停止する。これにより、遊技者がボーナスや A R T を直接狙って勝ち取ることができるだけでなく、ズレ数を遊技機内部で決定するので完全に狙い撃ちすることができないようになっている。

## 【 1 0 8 6 】

表示制御部 1 1 a は、図 9 9 ( E ) の場合、ボールの停止位置に対応する数値データ ( 遊技価値データ ) の「 2 」を、また図 9 9 ( F ) の場合には「 4 」を副制御部 1 6 0 に送信する。

## 【 1 0 8 7 】

表示制御部 1 1 a は、受診した数値データに基づいて判断し、A R T ストックがある場合 ( 図 8 4 ステップ S 5 6 6 )、ステップ S 5 4 0 へ移行して A R T を開始する一方、A R T ストックがない場合 ( ステップ S 5 6 8 )、ステップ S 5 5 2 で当選したモードにセットして、ゲーム開始の ( 1 ) へ移行する。

10

20

30

40

50

## 【 1 0 8 8 】

図 1 3 2 は、A R T 開始までの処理手順を示すフローチャートである。図 8 4 との相違点は、ステップ S 5 4 5 及びステップ S 5 4 7 が追加されただけである。

## 【 1 0 8 9 】

ステップ S 5 4 0 で A R T が開始されると、副制御部 1 6 0 は、ステップ S 5 4 2 において主制御部 1 0 0 の乱数抽選により特定契機役が内部当選すると、ステップ S 5 4 4 で A R T の上乘せ抽選（ゲーム数や加算ナビストック）を行う。

## 【 1 0 9 0 】

次に、副制御部 1 6 0 は、ステップ S 5 4 5 で特別上乘条件が成立したか否かを確認する。この特別上乘条件は、例えば、ステップ S 5 6 0 の A R T 抽選に当選した場合、ステップ S 5 6 2 の B B 中の A R T 抽選に当選した場合や、ステップ S 5 4 0 の A R T 中に所定ゲーム内にベルを 3 回入賞、所定ポイント獲得（例えば、1 0 0 ポイントをゲット）、敵のボスキャラクタを倒した場合などのミッション達成により成立する。

## 【 1 0 9 1 】

図 1 3 3 は、特別上乘せ画面（図 1 3 3（A）参照）及び特別上乘せ抽選の処理手順を示すフローチャート（図 1 3 3（B）参照）である。また、図 1 3 4 は、特別上乘せ画面の模式図である。

## 【 1 0 9 2 】

副制御部 1 6 0 は、ステップ S 5 4 5 で特別上乘条件が成立し、その次のゲームでステップ S 5 4 7 の特別上乘抽選処理を実行する場合にこのサブルーチン呼び出す。副制御部 1 6 0 は、ステップ S 6 0 0 に移行すると、図 1 3 3（A）に示す複数のキャラクタの中から、抽選により今回の特別上乘せ抽選に用いる 1 人のキャラクタを選択する。この場合、6 人のキャラクタから左端のキャラクタ A が選択された状態を示している。各キャラクタに応じて、保証ゲーム数抽選テーブルが設けられている。また、この保証ゲーム数抽選テーブルは、段階設定値に応じて期待値が上下するようになっている。例えば、キャラクタ A に対応して保証ゲーム数抽選テーブルが 6 つ設けられているが、段階設定値が 6 の場合、保証ゲーム数抽選の期待値は 1 6 回、段階設定値が 5 の場合、保証ゲーム数抽選の期待値は 1 4 回、段階設定値が 4 の場合、保証ゲーム数抽選の期待値は 1 2 回、段階設定値が 3 の場合、保証ゲーム数抽選の期待値は 9 回、段階設定値が 2 の場合、保証ゲーム数抽選の期待値は 7 回、段階設定値が 1 の場合、保証ゲーム数抽選の期待値は 5 回となるように数値が設計段階で予め決定されている。そして、副制御部 1 6 0 は、ステップ S 6 1 0 でこれらの保証ゲーム数抽選テーブルを用いて、抽選により保証ゲーム数を自動的に決めて、ステップ S 6 2 0 へ移行する。なお、保証ゲーム数とは、特別上乘せゲーム（連打ゲーム）でスペシャルボタン 1 4（押下スイッチ）の押下操作を行うことが保証された回数である。即ち、保証ゲーム数が 0 ゲームになるか又は保証ゲーム数に達するまで（例えば、保証ゲーム数を 5 ゲームとすると、保証ゲーム数が 0 ゲームになるか又は保証ゲーム数の 5 ゲームに達するまで）、転落することなく押下操作を行うことができる。そして、保証ゲーム数が 0 ゲームとなった次の押下操作で転落抽選が実行されるので、結果的に保証ゲーム数プラス 1 回だけ押下操作が可能である。

## 【 1 0 9 3 】

副制御部 1 6 0 は、ステップ S 6 2 0 に移行すると、上乘せループ率抽選を実行する。上乘せループ率とは、上乘せ継続抽選に当選する確率であり、例えば 9 0 % と仮定すると 9 0 % の確率で当選し、1 0 % の確率でハズレとなる。上乘せループ率抽選テーブルは 2 種類あり、1 つはレア役が当選した場合に選択され、他はレア役以外で選択される。当然ながら、レア役が当選した場合に選択される上乘せループ率抽選テーブルは、レア役以外のテーブルに比較して期待値が 2 ～ 3 倍程度高くなっている。また、段階設定値に応じて期待値が上下するようになっている。

## 【 1 0 9 4 】

ステップ S 6 0 0 からステップ S 6 2 0 までを具体的に説明する。特別上乘せ抽選を行うゲームのスタートレバー 9 が操作されると、副制御部 1 6 0 により、ステップ S 6 0 0

10

20

30

40

50

のキャラクタ選択、ステップS 6 1 0の保証ゲーム数抽選、及びステップS 6 2 0の上乗セループ率抽選が自動的に実行及び決定される（図中の破線より上の処理）。

【1095】

副制御部160は、選択されたキャラクタ（自動抽選で決定されキャラクタ又は倒した敵キャラクタ）及び段階設定値に対応する保証ゲーム数抽選テーブルを選択し、抽選により保証ゲーム数を自動的に決める（ステップS 6 1 0）。副制御部160は、主制御部100から通知された内部当選役及び段階設定値に応じて、上乗セループ率抽選テーブルを選択し、抽選により上乗セループ率を自動的に決める（ステップS 6 2 0）。例えば、レア役の「中段チェリー」が当選した場合に選択される上乗セループ率抽選テーブルは、上乗セループ率が80%、83%、86%、89%、92%及び95%の6段階に振り分けられており、振り分け確率は順に50%、30%、10%、6%、3%及び1%となっている。つまり、「中段チェリー」が当選した場合、上乗セループ率が80%となる確率は50%を意味している。一方、リプレイやベル役などの非レア小役（又は、ハズレ）が当選した場合に選択される上乗セループ率抽選テーブルは、上乗セループ率が60%、63%、66%、69%、62%及び65%の6段階に振り分けられており、振り分け確率は順に40%、25%、15%、10%、6%及び4%となっている。そして、段階設定値1～6に応じて、順に上乗セループ率の期待値が高くなるように予め決定されている。以下、説明の都合上、保証ゲーム数を9回、上乗セループ率を90%と仮定する。

【1096】

副制御部160は、主制御部100から当該ゲームが終了した旨の通知（ドラム部が全て停止した状態の通知又はベットボタンが有効の通知など）を受信すると、スペシャルボタン14を操作可能とし、表示演出装置11に「スペシャルボタンを叩け」又は「スペシャルボタン連打」と表示する。副制御部160は、ステップS 6 3 0でスペシャルボタン14が押下されると、段階設定値に応じて選択している上乗せゲーム数抽選テーブルを用いて抽選し、ステップS 6 4 0で当選した上乗せゲーム数を表示して、最終的に総上乗せゲーム数を残りARTゲーム数に加算する。この上乗せゲーム数抽選テーブルは、ハズレが無く（つまり、0回当選がない）、最低1回から300回までの値で振り分けられているが、1回が当る確率は90%で、その他の回数は数値が大きくなる程、当選率が下がる様に決められている（300回当選確率は約0.01%程度）。なお、上乗せゲーム数だけではなく、上乗せセット数の抽選を行ってもよい（例えば、1セット100ゲームであれば、1セット上乗せがARTボーナス1回当選を意味する）。

【1097】

副制御部160は、ステップS 6 5 0で保証ゲーム数が0回か否かを判断し、YESならばステップS 6 6 0へ移行する一方、NOならばステップS 6 8 0へ移行する。この場合、保証ゲーム数は9回なので、ステップS 6 8 0へ移行して、保証ゲーム数から1を減算し残りは8回となる。これにより、少なくとも保証ゲーム数回だけスペシャルボタン14を叩くことが可能になる。図134（A）は、スペシャルボタン14を9回連打して、上乗せゲーム数が1回目に1、2回目に1、3回目に50、4回目に1、5回目に1、6回目に5、7回目に1、8回目に3、9回目に1が当選し、トータル64回獲得したことを示している。

【1098】

副制御部160は、ステップS 6 5 0で保証ゲーム数が0回となってステップS 6 6 0へ移行すると、決定されている上乗セループ率（この場合、当選率90%）に従って上乗せ継続数抽選を行う。例えば、0～255の範囲で変動する8ビットカウンタを用いて、スペシャルボタン14が押下られたタイミングでカウント値を抽出し、0～229の範囲を当りとすれば、当選率は約90%となり、当選した場合に上乗せ継続数を1にセットとする。これにより、上乗せ継続抽選にハズレるまでスペシャルボタン14を連続的に押下して、AT上乗せゲーム数（AT上乗せセット数又はARTボーナス当選）を自力で獲得することができる。また、上乗せ継続抽選に当選した時に、上乗せ継続数を1～9回の範囲で抽選してもよい。例えば、9回が当ると、最初の状態に戻ることができる。なお、上

10

20

30

40

50

乗せ継続抽選がハズレとは、上乗せ継続数が 0 ゲームであり、当選とは上乗せ継続数が 1 ゲーム又は 1 ゲーム以上を意味する。

【1099】

図134(B)は、図134(A)の後に3回だけ上乗せ継続抽選に当選し、1回目に10、2回目に100、3回目に20が当選し、トータル194回の上乗せゲーム数を獲得したことを示している。そして、スペシャルボタン14の4回目の押下でハズレとなって0がセットされ、ステップS670でYESとなり、ステップS690で総上乗せゲーム数(194回)を残ARTゲーム数に加算して終了する。なお、特別上乗せ抽選時にマックスベットボタン8が操作された時、又は所定枚数のメダルが投入(若しくはマックスベットボタン8の操作)されて、スタートレバー9が有効に受けつけられた時、副制御部160は特別上乗せ抽選が終了し、そのときの残りゲーム数とループ率に基づいて、キャンセル抽選テーブルを選択して、自動抽選により上乗せゲーム数を決める。なお、特別上乗せ抽選をキャンセルした場合の期待値は、継続した場合よりも小さくなるようにテーブルが設定されている。具体的には、残りゲーム数2、ループ率90%及び連打ゲーム期待値2ゲーム/回とし、キャンセル期待値を1.8ゲーム/回と仮定すると、キャンセルした場合の上乗せゲーム数は22回( $2 \times 2 + 10 \times 1.8$ )となる。なお、従来通り、キャンセル期待値(平均20ゲーム当選)に基づいて、乱数を用いた上乗せゲーム数抽選を単純に行い、10~300ゲーム程度を当選させる様にしてもよい。

【1100】

また、他の実施例として、副制御部160は、遊技者がマックスベットボタン8又はスタートレバー9を操作することにより、特別上乗せ抽選の中止指示を受けると、疑似連打ゲームを実行する。この疑似連打ゲームは、スペシャルボタン14の押下タイミングではなく、発生している乱数を所定のタイミングで抽出して、上述した上乗せ継続抽選及び加算するATゲーム数のゲーム数抽選を自動的に実行する。これにより、遊技者はスペシャルボタン14の押下を繰り返すことなく、連打ゲームを行うことができる。なお、上記所定のタイミングも一定間隔ではなく、抽出した乱数を用いることによりランダム間隔とする方がよい。

【1101】

さらに、自動的に実行される継続抽選に当選し続けた場合、無限に当選し続けることもあり得るので、副制御部160は、当選回数が上限回数(例えば、10000回)に達すると上乗せATゲーム数抽選を終了する。そして、副制御部160は、変動表示ゲームの開始から連打ゲームが有効となるまでの間(約2~5秒程度)に、上乗せATゲーム数抽選を事前に実行して、上乗せATゲーム数を記憶する。これにより、特別上乗せ抽選の中止指示を受けると同時に、上乗せ演出ができるので好都合である。

【1102】

副制御部160は、図132のステップS546でARTの終了条件(例えば、残ARTゲーム数が0)を満足したか否かを判断し、満足しなければステップS542へ移行する一方、満足すればステップS548で抽選により通常モードか高確モードを決定してステップS500又はステップS510へ移行する。

【1103】

要約すると、主制御部100は、メダルが3枚投入されてスタートレバー9が操作されると、複数個の図柄が描かれたドラム部2(3つの左ドラム2a、中ドラム2b、右ドラム2c)を上から下へ回転させて変動表示ゲームを開始する。なお、一般的にスタートレバー9が操作された後、ドラム部2が回転開始する前に、主制御部100はスタート操作に応じたタイミングで乱数を抽出して役抽選(ボーナス役、押し順役、小役、リプレイ役などの抽選)を実行する。主制御部100は、押し順役が内部当選し、ドラム部2に対応して設けられた停止ボタン部10が押し順役(小役又はリプレイ役)によって規定されている操作順序で操作されると、押し順役図柄を入賞ライン上に停止させて入賞させる。

【1104】

副制御部160は、押し順役を入賞させる停止スイッチの操作順序を、表示演出装置1

10

20

30

40

50

1 に表示し、スピーカ部 12 からの音声（左、中、右）で告知する。副制御部 160 は、特別上乗せゲーム（連打ゲーム）の開始条件を満足すると、スペシャルボタン 14（押下スイッチ）の操作を有効にし、操作されたタイミングに基づいて、特別上乗せゲームを継続するか否かの継続抽選を押下 1 回毎に抽選する。また、加算する A T ゲーム数のゲーム数抽選を実行する。マックスベットボタン 8 が操作されると、ループ率及びキャンセル期待値に基づいて上乗せゲーム数を決定する。副制御部 160 は、特別上乗せゲームを終了すると、ゲーム数抽選により得られた A T ゲーム数の合計を表示演出装置 11 に表示し、A R T ゲームに戻ると、残っている A T ゲーム数に、特別上乗せゲームで獲得した A T ゲーム数の合計を加算したトータル A T ゲーム数を新たな A T ゲーム数とする。そして、新たな A T ゲーム数間だけ押し順小役が当選すると、停止ボタン部 10 の操作順序を告知する。

10

#### 【1105】

図 135 ~ 図 136 は、特別上乗せ画面の模式図である。

#### 【1106】

上述した内容を更にまとめて詳細に説明する。副制御部 160 は、ステップ S540 の A R T 開始時に、残りゲーム数及び獲得枚数を画面左下に表示し、特別上乗せ条件が成立していると、「WIN スペシャルタイム」の表示と共に、特別上乗せ抽選に用いるキャラクタを選択する（図 135（A）参照）。この状態で、マックスベットボタン 8 の操作により所定枚数のメダル 3 枚が投入され、スタートレバー 9 が有効に操作されると、残りゲーム数から 1 を引いて 24 に、及び獲得枚数から 3 を引いて 350 に変更する（図 135（B）左下参照）。そして、スタートレバー 9 の操作タイミングに従って役抽選を行い、リールドラムを回転させる変動表示ゲームを開始する。役抽選により押し順役が内部当選すると、押し順役を入賞させる停止スイッチの操作順序を表示画面に表示するが、図では省略している。この役抽選結果に基づいて、ループ率が決定されるので、スタートレバー 9 操作は遊技者にとって力がこもる瞬間である。なお、15 枚払い出しの強ベル役（押し順不問ベル役）が内部当選したと仮定する。つまり、副制御部 160 は、特別上乗せ抽選（連打ゲーム）を行う直近の変動表示ゲームにおける役抽選結果に基づいて、上乗せループ率を決定する。

20

#### 【1107】

副制御部 160 は、停止スイッチの操作により全リールが停止して、主制御部 100 から当該ゲームが終了した旨のコマンド及び払出枚数コマンドを受信すると、獲得枚数を 365 に変更して、スペシャルボタン 14 を操作可能とし、表示演出装置 11 に「スペシャルボタンを叩け」又は「スペシャルボタン連打」と表示する（図 135（C）参照）。その後は、図 134（A）で説明した様に、スペシャルボタン 14 を 9 回連打して、上乗せゲーム数が 1 回目に 1、2 回目に 1、3 回目に 50、4 回目に 1、5 回目に 1、6 回目に 5、7 回目に 1、8 回目に 3、9 回目に 1 が当選し、トータル 64 回獲得したことを示している。なお、図 135（C）は次の押下操作（10 回目の押下操作）を行っていない状態であり、スペシャルボタン 14（押下スイッチ）の操作が有効な状態である。

30

#### 【1108】

副制御部 160 は、図 135（C）の状態でもマックスベットボタン 8（投入スイッチ又は投入手段）が操作されると、最終上乗せゲーム数を決定して特別上乗せゲーム（連打ゲーム）を終了する（図 136（A）参照）。この時、副制御部 160 は、決定した最終上乗せゲーム数「+86 ゲーム」を表示演出装置 11 の表示画面に一旦表示し、トータル上乗せゲーム数 64 ゲームと 86 ゲームを合算した総上乗せゲーム数「+150」を表示演出装置 11 の表示画面に一旦表示して、残 A T ゲーム数 24 ゲームに総上乗せゲーム数 150 ゲームを加えた新たな残 A T ゲーム数（トータル残 A T ゲーム数）として 174 を表示する（図 136（B）参照）。一方、図 135（C）の状態において、入賞役がリプレイの場合には、メダルが自動投入されるのでマックスベットボタン 8 の正規操作はできないが、マックスベットボタン 8 の非正規操作を主制御部 100 が検出し、副制御部 160 に検出信号を送信すると、副制御部 160 はマックスベットボタン 8 が操作されたことを

40

50

受け付けて最終上乘せゲーム数を決定して特別上乘せゲーム（連打ゲーム）を終了する（図136（A）参照）。なお、この場合、マックスベットボタン8の非正規操作を受け付けずに、スタートレバー9が操作されると、最終上乘せゲーム数を決定して、特別上乘せゲームを終了するようにしてもよい。

#### 【1109】

主制御部100は、図136（B）の状態スタートレバー9が操作されると、複数個の図柄が描かれたドラム部2を上から下へ回転させて変動表示ゲームを開始し、副制御部160は、ナビゲーション画面を表示して、内部当選した押し順役に従った操作順序を、表示画面に「円内の数字」で表示及びスピーカから中右左の順で報知（発声）することによって告知する。

10

#### 【1110】

追加実施例1：

図160は、特別上乘せ画面（図160（A）参照）及び特別上乘せ抽選の処理手順を示すフローチャート（図160（B）参照）である。

#### 【1111】

副制御部160は、図132のステップS545でAT中（アシストタイム中）又はART中（アシストリプレイタイム中）のミッション達成等により特別上乘条件が成立し、その次のゲームでステップS547の特別上乘抽選処理を実行する場合にこのサブルーチン呼び出す。副制御部160は、ステップS1000に移行すると、図160（A）に示す複数のキャラクタの中から定められた順番で今回の特別上乘せ抽選に用いる1人のキャラクタを選択する。図では、キャラクタ1～キャラクタ6まで示しているが、キャラクタの人数Nは任意の数（例えば、20名）であり、まず最初に選択されるのはキャラクタ1である。次に、キャラクタ2、キャラクタ3...という順に選択される。なお、前述した通り、特別上乘せ抽選に用いるキャラクタを抽選により選択してもよい。この場合、左端のキャラクタ1が選択された状態を示している。

20

#### 【1112】

各キャラクタに応じて、保証ゲーム数抽選テーブルが設けられており、この保証ゲーム数抽選テーブルは、段階設定値に応じて期待値が上下するようになっている。例えば、キャラクタ1には段階設定値に対応して保証ゲーム数抽選テーブルが6つ設けられており、段階設定値が6の場合、保証ゲーム数抽選の最大値は20回～最小値は8回で期待値は約12回、段階設定値が5の場合、保証ゲーム数抽選の最大値は18回～最小値は7回で期待値は約10回、段階設定値が4の場合、保証ゲーム数抽選の最大値は16回～最小値は6回で期待値は約8回、段階設定値が3の場合、保証ゲーム数抽選の最大値は14回～最小値は5回で期待値は約7回、段階設定値が2の場合、保証ゲーム数抽選の最大値は12回～最小値は4回で期待値は約6回、段階設定値が1の場合、保証ゲーム数抽選の最大値は10回～最小値は3回で期待値は約5回となるように数値が設計段階で予め決定されている。段階設定値が6の保証ゲーム数抽選テーブルを例示すると、保証ゲーム数20回の当選確率は5%、同18回の当選確率は10%、同16回の当選確率は10%、同14回の当選確率は10%、同12回の当選確率は10%、同10回の当選確率は30%、同8回の当選確率は25%、期待値は12回丁度となる様に事前に設計されている。段階設定値が1～5も、設計手法は同様なので説明を省略する。なお、段階設定値が同じでも滞在モード（超天国モード、天国モード、高確率モード、通常Aモード、通常Bモード、低確率モード、地獄モード、超地獄モード）に応じて、保証ゲーム数の期待値が上下するようにしてもよい（この場合、期待値は順に下がる）。

30

40

#### 【1113】

そして、副制御部160は、ステップS1010でこれらの保証ゲーム数抽選テーブルを用いて、抽選により保証ゲーム数を自動的に決めて、ステップS1015へ移行する。なお、保証ゲーム数とは、特別上乘せゲーム（連打ゲーム）でスペシャルボタン14（押下スイッチ）の押下操作を行うことが保証された回数である。即ち、保証ゲーム数が0ゲームになるか又は保証ゲーム数に達するまで（例えば、保証ゲーム数を10ゲームとする

50

と、保証ゲーム数が0ゲームになるか又は保証ゲーム数の10ゲームに達するまで)、押下操作を行うことができる。なお、押下スイッチ(操作スイッチ又は操作手段)として副制御部160に信号を出力するスペシャルボタン14を例にしているが、マックスベットボタン8やスタートレバー9でもよい。例えば、マックスベットボタン8の正規操作により所定枚数のメダルを投入すると、正規操作が効かなくなるが、この状態でマックスベットボタン8を操作すると主制御部100に信号を出力することができる。そして、主制御部100はマックスベットボタン8が操作されたことを示す情報(コマンド)を副制御部160に送信することにより、副制御部160はマックスベットボタン8が押下(又は、操作)されたことを瞬時に知ることができる。同様に、主制御部100はスタートレバー9の正規操作によりドラム部2を正規回転させるが、正規操作が効かなくなる。この状態でスタートレバー9を操作すると主制御部100に信号を出力するので、結果的に副制御部160はスタートレバー9が押下(操作)されたことを瞬時に知ることができる。なお、主制御部100はスタートレバー9の正規操作によりドラム部2をフリーズ状態にして正規回転させないようにし、特別上乗せ抽選が終了すると、フリーズ状態を解除してドラム部2を正規回転させることも可能である。

10

#### 【1114】

図161は、上乗せゲーム数抽選テーブルの模式図である。

#### 【1115】

副制御部160は、ステップS1015に移行すると、上乗せゲーム数抽選テーブルを選択する。この上乗せゲーム数抽選テーブルは、各キャラクタ(1~N)及び段階設定値に応じて、複数設けられており、押下スイッチ(操作スイッチ)が操作される度に行われる1抽選当りの当選ゲーム数の期待値が上下するようになっている。例えば、図161(A)に示す様に、キャラクタ1には段階設定値に対応して上乗せゲーム数抽選テーブルが6つ設けられており、段階設定値が6の場合、上乗せゲーム数の最大値は20ゲーム~最小値(ハズレ)は0ゲームで期待値は約5ゲームである。段階設定値が1の場合には、上乗せゲーム数の最大値及び最小値は同じで期待値は約4ゲームである。段階設定値が2~5の場合、期待値は順に中間値の4.2ゲーム~4.8ゲームとなるように設計されている。図から分かる様に、上乗せが0ゲームのハズレ領域は比較的少なくなっているが期待値は低い。即ち、押下スイッチの操作1回毎に行われる上乗せ抽選には当り易いが、当選毎の上乗せゲーム数が小さいということを意味している。

20

30

#### 【1116】

一方、図161(B)に示す様に、キャラクタN(Nは2以上の任意の自然数)には段階設定値に対応して上乗せゲーム数抽選テーブルが6つ設けられており、段階設定値が6の場合、上乗せゲーム数の最大値は100ゲーム~最小値(ハズレ)は0ゲームで期待値は約12ゲームである。段階設定値が1の場合、上乗せゲーム数の最大値及び最小値は同じで期待値は約10ゲームである。段階設定値が2~5の場合、期待値は順に中間値の10.4ゲーム~11.6ゲームとなるように設計されている。図から分かる様に、上乗せが0ゲームのハズレ領域はキャラクタ1と比較して多くなっているが逆に期待値は高い。即ち、押下スイッチの操作1回毎に行われる上乗せ抽選には当り難いが、当選毎の上乗せゲーム数が大きいということを意味している。この様な設計手法でキャラクタ毎の上乗せ当選確率及び期待値が決定されているので、各キャラクタに対して個性を持たすことが可能となる。なお、段階設定値が同じでも滞在モード(超天国モード、天国モード、高確率モード、通常Aモード、通常Bモード、低確率モード、地獄モード、超地獄モード)に応じて、上乗せゲーム数抽選テーブルの期待値が上下するようにしてもよい(この場合、期待値は順に下がる)。

40

#### 【1117】

副制御部160は、ステップS1020に移行すると、上乗せループ率の抽選を実行する。上乗せループ率とは、上乗せ継続抽選に当選する確率であり、例えば90%と仮定すると90%の確率で当選し再度押下スイッチを操作でき、10%の確率でハズレとなって特別上乗せ抽選を終了する。上乗せループ率抽選テーブルは当選役に対応して複数種類設

50



けられている。特別上乗せ抽選を行う遊技でスタートレバー 9 が操作されると役抽選を行うが、当選役がボーナス役であれば上乗せループ率は最大の 99% が確定する。この場合には 100 回程度押下スイッチを操作可能である。また、ART 中のハズレ（不当選、その確率は 6500 分の 1 以下）の場合も、上乗せループ率 99% が確定する。当選役がレア役（中段チェリー、強チャンス目、強チェリー、強スイカ、強ベル、弱チャンス目、弱チェリー、弱スイカ、特殊リプレイ等）であれば比較的高い上乗せループ率が抽選で決定される。例えば、中段チェリーであれば、上乗せループ率は、95%（5割）、96%（3割）、97%（1割）、98%（0.7割）、99%（0.3割）となるように割り振られた抽選テーブルによって抽選される。押し順小役や通常のリプレイ役の場合は、上乗せループ率が 80%～95% の範囲で上乗せループ率が抽選で決定される。上乗せループ率が 80% であれば 5 回程度押下スイッチを操作すると転落する。この上乗せループ率の期待値は、段階設定値 1～6 に応じて、順に高くなるように予め決定されている。なお、段階設定値が同じでも滞在モード（超天国モード、天国モード、高確率モード、通常 A モード、通常 B モード、低確率モード、地獄モード、超地獄モード）に応じて、上乗せループ率が上下するようにしてもよい（この場合、期待値は順に下がる）。以下、説明の都合上、保証ゲーム数を 10 回、上乗せループ率を 90% と仮定する。

10

#### 【1118】

図 162 は、特別上乗せ画面の模式図である。

#### 【1119】

副制御部 160 は、主制御部 100 から当該ゲームが終了した旨の通知（ドラム部が全て停止した状態の通知又はベットボタンの正規操作が有効の通知など）を受信すると、副制御部 160 は、ステップ S1025 に移行して、ステップ S1010 にて抽選で決定した保証ゲーム数から 1 を減算すると共に（この時点で保証ゲーム数は 9 回となる。）、特別上乗せ抽選の為にスペシャルボタン 14 を操作可能とし、表示演出装置 11 に「スペシャルボタンを叩け」又は「スペシャルボタン連打」と表示する（図 162（A）参照）。

20

#### 【1120】

副制御部 160 は、ステップ S1030 でスペシャルボタン 14 が押下されると、段階設定値及びキャラクタ（キャラクタ 1～N）に応じて選択している上乗せゲーム数抽選テーブルを用いて抽選し、ステップ S1035 で当選した上乗せゲーム数を表示する。この上乗せゲーム数抽選テーブルは、上述したようにハズレがあるが（つまり、0 回当選）、ハズレがないようにしてもよい。なお、上乗せゲーム数だけではなく、上乗せセット数の抽選を行ってもよい（例えば、1 セット 100 ゲームであれば、1 セット上乗せが ART ボーナス 1 回当選を意味する）。上乗せゲーム数と上乗せセット数を合わせて、請求項の上乗せ数と解釈してもよい。

30

#### 【1121】

副制御部 160 は、ステップ S1040 で保証ゲーム数が 0 回か否かを判断し、YES ならばステップ S1045 へ移行する一方、NO ならばステップ S1025 へ移行する。この場合、保証ゲーム数は 9 回なので、ステップ S1025 へ移行して、保証ゲーム数から 1 を減算し残りは 8 回となる。これにより、少なくとも保証ゲーム数回（10 回）だけスペシャルボタン 14 を叩くことが可能になる。図 162（A）は、スペシャルボタン 14 を 9 回連打した状態であり、上乗せゲーム数が 1 回目に 1、2 回目に 0、3 回目に 5、4 回目に 1、5 回目に 0、6 回目に 2、7 回目に 1、8 回目に 3、9 回目に 10 が当選して、トータル 23 回獲得したことを示している。同図の下段にはゲージ（又はレベルメーター）が表示されており、黒で塗りつぶした約 20% 程度までゲージが左から右へ進んでいる。このゲージが 100% まで充填されると「撃破」され、ミッション達成（後述のクリア条件達成）となる。

40

#### 【1122】

図 162（B）は、スペシャルボタン 14 を更に 6 回連打した状態であり、上乗せゲーム数が 10 回目に 0、11 回目に 5、12 回目に 1、13 回目に 10、14 回目に 50、15 回目に 20 が当選して、トータル 109 回獲得したことを示している。連打が 10 回

50

目になると保証ゲーム数が0となっており、ステップS1040でYESとなるのでステップS1045へ移行して、上述の上乗セループ率90%を用いて上乗せ継続数抽選を行う。例えば、0～999の範囲で変動するカウンタを用いて、スペシャルボタン14が押下されたタイミングでカウント値(乱数)を抽出し、0～899の範囲を当りとすれば、当選率は90%となり、当選した場合に上乗せ継続数を1にセットとする。これにより、上乗せ継続抽選にハズレるまでスペシャルボタン14を連続的に押下して、アシスト機能を発動させる為の上乗せゲーム数(上乗せセット数、疑似ボーナス、アシストボーナス又は第3のボーナス当選)を自力で獲得することができる。つまり、スペシャルボタン14(操作手段)が操作されたタイミングに基づいて、操作1回毎に上乗せゲーム数抽選及び継続抽選をほぼ同時に実行することになる。また、上乗せ継続抽選に当選した時に、上乗せ継続数を1～10回の範囲で抽選してもよい。例えば、10回が当たると、最初の状態に戻ることができる。なお、上乗せ継続抽選がハズレとは上乗せ継続数が0ゲームであり、当選とは上乗せ継続数が1ゲーム又は1ゲーム以上を意味する。

10

20

30

40

50

#### 【1123】

副制御部160は、ステップS1045へ移行すると、決定されている上乗セループ率90%に従って上乗せ継続数抽選を行う。図162(B)は、5回連続して1が当選したことを示している(ステップS1050へ移行して、上乗せ継続数が1なので、ステップS1025へ移行する)。同図下段のゲージは100%に充填されると花丸の「撃破」が表示され、ミッション達成となる。この場合のミッション・クリア条件(達成条件)は、特別上乗せゲームで獲得した上乗せゲーム数が100回と仮定しており、14回目に50を獲得した時点では上乗せゲーム数が89回なのでクリア条件(所定条件)は達成されていないが、15回目に20を獲得した時点で100回に達したのでミッション・クリアとなる。

#### 【1124】

図162(C)は、スペシャルボタン14を更に4回連打した状態であり、上乗せゲーム数が16回目に0、17回目に2、18回目に1、19回目に3が当選して、トータル115回獲得したことを示している。連打19回目で保証ゲーム数が0となってステップS1045へ移行し、上乗せ継続数抽選でハズレになると、ステップS1050へ移行して、上乗せ継続数が0なので、ステップS1055へ移行する。

#### 【1125】

副制御部160は、ステップS1055へ移行すると、クリア条件が達成されているかを判断し、達成されていなければステップS1080へ移行して総上乗せゲーム数を残AT回数に加算(連打ゲームで獲得した総上乗せ回数を残存するアシスト回数に加算)して、キャラクタ1による特別上乗せゲームを終了する一方、クリア条件が達成されていればステップS1060へ移行する。この場合、クリア条件達成なので、キャラクタ1の撃破タイムとなる。副制御部160は、ステップS1060へ移行すると、一旦スペシャルボタン14の操作を無効とし、後述する上乗せゲーム数抽選テーブル2を選択して、特大スペシャルボタン画像を約3秒表示した後に「叩け」と表示する。

#### 【1126】

図163は、上乗せゲーム数抽選テーブル2の模式図である。

#### 【1127】

上乗せゲーム数抽選テーブル2は、各キャラクタ(1～N)及び段階設定値に応じて、複数設けられており、所定条件が満足した場合に行われる撃破タイムで使用させる。選択された上乗せゲーム数抽選テーブル2に応じて、撃破タイムで押下スイッチが操作された時に行われる1抽選当りの当選ゲーム数の期待値が上下するようになっている。例えば、図163(A)に示す様に、キャラクタ1には段階設定値に対応して上乗せゲーム数抽選テーブルが6つ設けられており、段階設定値が6の場合、上乗せゲーム数の最大値は200ゲーム～最小値20ゲームで、期待値は約50ゲームである。段階設定値が1の場合、上乗せゲーム数の最大値及び最小値は同じで、期待値は約40ゲームである。段階設定値が2～5の場合、期待値は順に中間値の42ゲーム～48ゲームとなるように設計されて

いる。図から分かる様に、上乗せが0ゲームのハズレ領域はなく、抽選による上乗せゲーム数が比較的少ないことが特徴である。

【1128】

一方、図163(B)に示す様に、キャラクタN(Nは2以上の任意の自然数)には段階設定値に対応して上乗せゲーム数抽選テーブル2が6つ設けられており、段階設定値が6の場合、上乗せゲーム数の最大値は500ゲーム~最小値50ゲームで、期待値は約90ゲームである。段階設定値が1の場合、上乗せゲーム数の最大値及び最小値は同じで期待値は約70ゲームである。段階設定値が2~5の場合、期待値は順に中間値の74ゲーム~86ゲームとなるように設計されている。図から分かる様に、上乗せが0ゲームのハズレ領域はなく、抽選による上乗せゲーム数が比較的多いことが特徴である。この様な設計手法でキャラクタ毎の上乗せ期待値が決定されているので、各キャラクタに対して個性を持たすことが可能となる。なお、段階設定値が同じでも滞在モード(超天国モード、天国モード、高確率モード、通常Aモード、通常Bモード、低確率モード、地獄モード、超地獄モード)に応じて、上乗せゲーム数抽選テーブル2の期待値が上下するようにしてもよい(この場合、期待値は順に下がる)。

10

【1129】

図164は、特別上乗せ画面の模式図である。

【1130】

副制御部160は、図162(C)の特大スペシャルボタン画像を表示した状態でスペシャルボタンが叩かれると、ステップS1065へ移行して、選択された上乗せゲーム数抽選テーブル2を用いて抽選を実行し、当選した上乗せゲーム数を表示する。この場合、100ゲームが当選したことを表示する(図164(A)参照)。副制御部160は、ステップS1070へ移行して、キャラクタ1による上乗せ抽選(連打ゲーム及び撃破タイム)で当選した総上乗せゲーム数215ゲームを表示して、ステップS1000へ移行する。副制御部160は、ステップS1000に移行すると、キャラクタ2を選択して、同様の処理を繰り返す。これにより、遊技者は(1)「キャラクタを自力で撃破すること」の興奮及び達成感と、(2)アシスト数(アシストゲーム数又はアシストストック数)を自力で獲得することとが相俟って、遊技者に感動を与えることが可能となる。

20

【1131】

副制御部160は、クリア条件達成の判断を行う処理をステップS1055で行っているが、ステップS1045の上乗せ継続数抽選処理の前又は後の何れかで行ってもよい。その場合には、上乗せ継続抽選に当選していても、クリア条件達成によりステップS1060、ステップS1065、ステップS1000へ移行することになる。つまり、まだ連打ゲームが継続しているにも拘わらず、強制的に中段させられることになり、遊技者にとって不利になるので図160に示す様にすることが望ましい。

30

【1132】

上述の実施例では、キャラクタを倒すミッション・クリア条件(所定条件)として上乗せゲーム数が所定数(100ゲーム)に達したとき又は超えたときとしたが、以下の様にしてもよい。(1)上乗せ抽選に当選した回数が所定回数(例えば、20回)に達したとき、(2)押下回数が所定回数(例えば、30回)に達したとき、(3)ミッション・クリア抽選に当選したとき、(4)キャラクタ毎に設定された制限時間に達したとき、等が考えられる。

40

【1133】

上乗せゲーム数が所定数(100ゲーム)に達したときを条件とすると、この実施例ではクリア条件(所定条件)を満たすが、同じ実施例で「上乗せ抽選に当選した回数が所定回数(20回)に達したとき」、又は「押下回数が所定回数(例えば、30回)に達したとき」とすると、クリア条件(所定条件)は達成されていないので、撃破タイム(上乗せ抽選)に移行しないことになる。

【1134】

ミッション・クリア抽選とは、ステップS1030において、スペシャルボタン14(

50

操作手段)が操作されたタイミングに基づいて、操作1回毎に実行される抽選であり、当選するとミッション・クリアとなる。このミッション・クリア抽選テーブルは、各キャラクタ(1~N)及び段階設定値に応じて、複数設けられており、当選の期待値が上下するようになっている。例えば、キャラクタ1には段階設定値に対応してミッション・クリア抽選テーブルが6つ設けられており、段階設定値が6の場合には10%の確率で、段階設定値が1の場合には4%の確率で当選するようになっている。段階設定値が2~5の場合はその中間値で順に大きくなる。キャラクタN(Nは2以上の任意の自然数)には段階設定値に対応して1%~2%の確率で順に大きくなるように設定されているので、各キャラクタに対して個性を持たすことが可能となる。この場合、クリアし難いが、クリアしたときに獲得される上乗せゲーム数が大きくなるように特典が与えられる。なお、段階設定値が同じでも滞在モード(超天国モード、天国モード、高確率モード、通常Aモード、通常Bモード、低確率モード、地獄モード、超地獄モード)に応じて、ミッション・クリア抽選テーブルの期待値が上下するようにしてもよい(この場合、期待値は順に下がる)。

10

#### 【1135】

副制御部160は、スペシャルボタン14の操作1回毎に、上乗せゲーム数抽選に加えて、ミッション・クリア抽選をステップS1035の後に実行する。従って、副制御部160は、スペシャルボタン14(操作手段)が操作されたタイミングに基づいて、操作1回毎に上乗せゲーム数抽選、ミッション・クリア抽選及び継続抽選をほぼ同時に実行することになる。

20

#### 【1136】

追加実施例2:

図165は、図1と同様に回胴式遊技機の正面模式図((A)は全体図、(B)は表示演出装置)である。

#### 【1137】

停止ボタン部10の左停止ボタン10a、中停止ボタン10b及び右停止ボタン10cの対応位置に、表示演出装置11の表示領域11a、11b及び11cが割り付けられている(図165(A)参照)。各表示領域11a、11b及び11cにはモグラ穴がそれぞれ3つあり、合計9つのモグラ穴が設けられている(図165(B)参照)。後述するように、例えば、表示領域11bにモグラのキャラクタが表示されている状態で、遊技者が中停止ボタン10bを操作すると、上からハンマーが出てきてモグラを有効に叩くことができる。一方、遊技者が間違って、左停止ボタン10a又は右停止ボタン10cを操作すると、ハンマーは出てくるが空振りとなり、モグラを叩くことができない。また、モグラ表示状態から所定時間(例えば、0.3秒~0.5秒程度)が経過すると、モグラのキャラクタが消去されるので、その状態で中停止ボタン10bを操作してもモグラを叩くことができない。つまり、遅きに失するので操作無効となる。

30

#### 【1138】

図166及び図167は、特別上乗せゲームで登場するキャラクタの模式図である。

#### 【1139】

この特別上乗せゲームは、ゲームセンターで一般的なモグラ叩きゲームを模している。通常モグラ叩きゲーム機は、まずコインを投入し、人工芝に覆われた台に開いた8つの穴から代わる代わるモグラが頭を出し、それを備え付けのハンマーで叩くと得点が加算されるようになっている。モグラ叩きゲームは1分ほどの制限時間があり、時間内で獲得した得点を競うものであるが、回胴式遊技機の場合には、特典(得点)としてアシスト上乗せ数(上乗せゲーム数、上乗せセット数、ボーナス・ストック放出又は第3のボーナス当選等)を付与するものである。なお、特別上乗せゲームで使用するキャラクタは、歴史上の人物(伊達正宗、クレオパトラやジンギスカン等)をモグラにデフォルメして擬人化した人物等であるが、表示演出装置11の表示領域11a、11b又は11cに表示される記号や数字であってもよい(キャラクタ映像も同様である)。

40

#### 【1140】

特別上乗せゲームが開始されると、表示演出装置11の表示領域11a、11b又は1

50

1 c に図 1 6 6 ( A ) 又は図 1 6 7 に示すキャラクタ ( キャラクタ映像 ) が表示される。キャラクタ映像の表示状態が停止ボタン部 1 0 の操作が有効な期間であり、対応する左停止ボタン 1 0 a、中停止ボタン 1 0 b 又は右停止ボタン 1 0 c が操作されると叩けた ( 成功した ) ことになり、キャラクタに応じたアシスト上乗せ数が付与される。一方、キャラクタ映像が消去された状態で停止ボタン部 1 0 の操作を行っても有効ではないので、アシスト上乗せ数は付与されない。追加実施例 1 と同様に、ゲージが 1 0 0 % まで充填されると「撃破」されて、ミッション達成 ( 後述のクリア条件達成 ) となる。その場合には、図 1 6 6 ( B ) に示す追加キャラクタ ( 海外武将のボス・キャラ ) が登場して、「撃破タイム」となる。

#### 【 1 1 4 1 】

10

図 1 6 6 ( A ) に示すキャラクタは、左から順に ( 1 ) 足軽モグラ、( 2 ) 足軽大将モグラ、( 3 ) 侍大将モグラ、及び ( 4 ) 戦国大名モグラであり、モグラ叩きゲームを模した特別上乗せゲームで使用される。各キャラクタ ( 1 ~ 4 ) 及び段階設定値に応じて、上乗せゲーム数抽選テーブルが複数設けられており、停止ボタン部 1 0 が有効操作される度に行われる 1 抽選当りの当選ゲーム数の期待値が上下するようになっている。例えば、足軽モグラに対応して上乗せゲーム数抽選テーブルが 6 つ設けられており、段階設定値が 6 の場合、上乗せゲーム数の最小値は 1 ゲーム ~ 最大値 5 ゲームで期待値は約 3 ゲームである。段階設定値が 1 の場合には、上乗せゲーム数の最小値及び最大値は同じで期待値は約 2 ゲームである。段階設定値が 2 ~ 5 の場合、上乗せゲーム数の最小値及び最大値は同じであるが、期待値は順に中間値の 2 . 2 ゲーム ~ 2 . 8 ゲームとなるように設計されている。

20

#### 【 1 1 4 2 】

また同様に、戦国大名モグラに対応して上乗せゲーム数抽選テーブルが 6 つ設けられており、段階設定値が 6 の場合、上乗せゲーム数の最小値は 5 0 ゲーム ~ 最大値 5 0 0 ゲームで期待値は約 1 0 0 ゲームである。段階設定値が 1 の場合には、上乗せゲーム数の最小値及び最大値は同じで期待値は約 7 5 ゲームである。段階設定値が 2 ~ 5 の場合、上乗せゲーム数の最小値及び最大値は同じであるが、期待値は順に中間値の 8 0 ゲーム ~ 9 5 ゲームとなるように設計されている。図 1 6 6 ( A ) に示す戦国大名モグラ 1 の他に、戦国大名モグラ 2 ~ 戦国大名モグラ 8 が用意されており、それぞれ上乗せゲーム数の最小値、最大値及び期待値が異なっている。特に、戦国大名モグラ 6 ~ 戦国大名モグラ 8 が表示されると、3 秒から 5 秒程度の連打が可能となるので大量上乗せが期待できる。撃破タイムで使用される海外武将のボス・キャラ 1 ~ 7 も、それぞれ上乗せゲーム数の最小値、最大値及び期待値が異なっている。

30

#### 【 1 1 4 3 】

図 1 6 8 は、特別上乗せ成立画面 ( 図 1 6 8 ( A ) 参照 ) 及び特別上乗せ抽選の処理手順を示すフローチャート ( 図 1 6 8 ( B ) 参照 ) である。図 1 6 9 及び図 1 7 0 は、特別上乗せ画面の模式図である。

#### 【 1 1 4 4 】

副制御部 1 6 0 は、図 1 3 2 のステップ S 5 4 5 で A T 中 ( アシストタイム中 ) 又は A R T 中 ( アシストリプレイタイム中 ) のミッション達成等により特別上乗条件が成立 ( ステップ S 5 4 5 ) し、その次のゲームでステップ S 5 4 7 の特別上乗抽選処理を実行する場合にこのサブルーチンを呼び出す。副制御部 1 6 0 は、特別上乗せゲームを開始して、ステップ S 1 1 0 0 に移行すると、モグラ叩きゲーム ( 特別上乗せゲーム ) でモグラのキャラクタを表示する回数 N を抽選で決定する。例えば、表示回数 N を 1 0 回とすると、モグラ叩きゲームで 1 0 回モグラのキャラクタを表示するので、叩けるチャンスが 1 0 回となる。従って、表示回数 N が多い程、遊技者に有利となる。この表示回数 N は、段階設定値や滞在モードにより期待値が決まっており、最低 5 回から 5 0 回の間で抽選により決定される。なお、抽選に依らず固定値 ( 例えば、2 0 回 ) でもよい。なお、回数 N に加えてステップ S 1 1 0 0 で制限時間を設定してもよい。例えば、表示回数 N を 1 0 回で制限時間を 1 0 秒とし、ステップ S 1 1 4 5 で表示回数が 0 又は制限時間が 0 であれば、ステッ

40

50

ブ S 1 1 5 0 に移行させるようにすれば、表示回数に達していなくても制限時間になるとモグラ叩きゲームを終了させることができる。

【 1 1 4 5 】

副制御部 1 6 0 は、モグラ叩きゲームを開始してステップ S 1 1 1 0 に移行すると、表示するキャラクタを図 1 6 6 ( A ) の中から抽選で選択する。各キャラクタの当選確率は ( 1 ) 足軽モグラ 6 0 %、( 2 ) 足軽大将モグラ 3 5 %、( 3 ) 侍大将モグラ 4 %、及び ( 4 ) 戦国大名モグラ 1 % 程度であり、段階設定値や滞在モードによってそれぞれの確率が上下する。例えば、段階設定値が 6 で、滞在モードが超天国モードであれば、( 1 ) 足軽モグラ 4 0 %、( 2 ) 足軽大将モグラ 3 0 %、( 3 ) 侍大将モグラ 2 0 %、及び ( 4 ) 戦国大名モグラ 1 0 % となり、期待値が大幅に上昇するが、段階設定値が 1 で、滞在モードが超地獄であれば、逆に期待値が大幅に下がる。なお、戦国大名モグラが当選した場合には、戦国大名モグラ 1 ~ 8 の中の一つが抽選で決定される。

10

【 1 1 4 6 】

副制御部 1 6 0 は、ステップ S 1 1 1 5 に移行すると、モグラのキャラクタを表示する位置を表示領域 1 1 a、1 1 b 及び 1 1 c の中から抽選で決定する (つまり、左中右の何れかを定めるが、表示時間は所定時間の 0 . 3 秒程度)。なお、副制御部 1 6 0 は、この位置抽選と同時に表示時間を抽選で決定してもよい。遊技者にとって、表示時間が短ければ停止ボタン部 1 0 を正しく押すことが難しく、長ければ正しく押し易いので、技量 (反射神経) の差を獲得する上乗せ数に反映できる様になる。

【 1 1 4 7 】

20

副制御部 1 6 0 は、ステップ S 1 1 2 0 に移行すると、表示回数から 1 を減算した後、モグラのキャラクタを抽選で決定した位置に表示すると共に、計時を開始して、特別上乗せゲームにおける停止ボタン部 1 0 の操作を有効にする。この場合、例えば表示演出装置 1 1 は、図 1 6 5 ( C ) の状態から、戦国大名 1 が表示領域 1 1 b に表示された図 1 6 9 ( A ) の状態になる。なお、同図の下段にはゲージ (又はレベルメーター) が表示されており、黒で塗りつぶしたゲージが 0 % から右へ進んで 1 0 0 % に充填されると、ミッション達成 (後述のクリア条件達成) となる。

【 1 1 4 8 】

副制御部 1 6 0 は、ステップ S 1 1 3 0 に移行すると、モグラの表示開始から所定時間 (例えば、0 . 3 秒 ~ 0 . 5 秒程度) が経過したか、又は、停止ボタン部 1 0 が操作されたかを判断し、何れかの条件が成立 ( Y E S ) するとステップ S 1 1 3 5 に移行する。なお、副制御部 1 6 0 は、主制御部 1 0 0 から送信されるコマンド (情報) により、停止ボタン部 1 0 (左停止ボタン 1 0 a、中停止ボタン 1 0 b 又は右停止ボタン 1 0 c) の何れが操作されたかを瞬時に判断することができる。

30

【 1 1 4 9 】

副制御部 1 6 0 は、ステップ S 1 1 3 5 に移行すると、停止ボタン部 1 0 が正しく操作されたか否かを判断し、正しければステップ S 1 1 4 0 に移行して、上乗せ数を抽選して表示する。この場合、副制御部 1 6 0 は、表示演出装置 1 1 に打ち出の小槌を上から落下させ、表示領域 1 1 b に表示された戦国大名 1 を激しく叩く (図 1 6 9 ( B ) 参照)。そして、打ち出の小槌を消し、フラフラになって頭に星が飛んでいる戦国大名 1 及び上乗せ数 5 0 を表示する (図 1 6 9 ( C ) 参照)。また、ゲージが約 3 0 % まで充填され、ミッション達成までに必要な上乗せ数のイメージを遊技者に提供している。なお、打ち出の小槌の大きさが、上乗せ数の大きさを間接的に示しており、例えば上乗せ数が 2 であれば小さな打ち出の小槌が表示される。一方、副制御部 1 6 0 は、ステップ S 1 1 3 5 に移行して停止ボタン部 1 0 が正しく操作されていない場合 (即ち、タイムアップ又は停止ボタン部 1 0 の誤操作)、プシュという失敗音を発生させ、「 x 」又は「ミス」と表示して、上乗せ数を発生させない。なお、タイムアップ又は誤操作の場合には、特別上乗せゲームを強制的に終了させ、ステップ S 1 1 5 0 又はステップ S 1 1 7 0 に移行させる様にしてもよい。他のペナルティとしては、叩ける回数を減算したり、制限時間を減算してもよい。

40

【 1 1 5 0 】

50

図 1 6 9 ( A ) では、副制御部 1 6 0 は、戦国大名 1 だけを表示領域 1 1 b に表示したが、図 1 7 0 ( A ) に示す様に複数のキャラクタを同時に表示してもよい。この場合、表示領域 1 1 a に足軽大将モグラ、表示領域 1 1 b に戦国大名モグラ、表示領域 1 1 c に侍大将モグラを表示しているが、叩けた場合の上乗せ数が戦国大名モグラ、侍大将モグラ、足軽大将モグラの順に小さくなるので、遊技価値の高い戦国大名モグラを遊技者は当然に狙うことになる。比較的短い所定時間内に一度だけ停止ボタン部 1 0 を操作可能なので、遊技者は緊張するのと同時に、操作が成功した時には大きな興奮と感動を覚える。図 1 7 0 ( B ) は遊技者が中停止ボタン 1 0 b を操作して戦国大名モグラを叩けたことを示しており、副制御部 1 6 0 は、図 1 7 0 ( C ) で上乗せ数の 5 0 を表示する。なお、停止ボタン部 1 0 の操作を一度だけ可能としたが、所定時間内であれば何度でも操作可能としてもよい。この例では、中停止ボタン 1 0 b、右停止ボタン 1 0 c、左停止ボタン 1 0 a の順（つまり、中右左の順）で操作すると上乗せ数の期待値が高くなるので、望ましい操作順序となる。

10

20

30

40

50

#### 【 1 1 5 1 】

副制御部 1 6 0 は、ステップ S 1 1 4 5 に移行すると、表示回数が 0 か否かを判断し、0 でなければステップ S 1 1 1 0 に移行して、上述した処理を繰り返す一方、0 であればステップ S 1 1 5 0 に移行して、ミッション・クリアの条件（所定条件）が達成されたか否かを判断する。例えば、特別上乗せゲームで獲得した上乗せゲーム数のトータルが 2 0 0 回でミッション・クリア（所定条件達成）となり、「撃破タイム」に移行することができる。また、所定条件として、（ 1 ）正しくモグラ・キャラクタを叩けた回数が所定回数（例えば、2 0 回）に達したとき、（ 2 ）モグラ・キャラクタを正しく叩く度に実行されるミッション・クリア抽選に当選したとき、等が考えられる。

#### 【 1 1 5 2 】

副制御部 1 6 0 は、ステップ S 1 1 5 0 でクリア条件が達成されていれば、海外武将の中から一つの追加キャラクタ（図 1 6 6 ( B ) 参照）を抽選で選択し、更に、抽選により「撃破タイム」における操作時間（制限時間）を決定する。例えば、操作時間を 1 0 秒とすると、1 0 秒間だけ操作手段（スペシャルボタン 1 4、停止ボタン部 1 0、マックスベットボタン 8 又はスタートレバー 9）を操作して、操作 1 回毎に上乗せ抽選を実行する。従って、操作手段を如何に早く操作又は連打できるかが大量上乗せの鍵になるし、当然に操作時間が長ければ大量上乗せの可能性が高くなる。撃破タイムで使用される海外武将のボス・キャラ 1 ~ 7 も、それぞれ上乗せゲーム数の最小値、最大値及び期待値が異なっているため、追加キャラクタ抽選も重要となる。

#### 【 1 1 5 3 】

副制御部 1 6 0 は、ステップ S 1 1 6 0 でタイマーを走らせて計時し、操作手段の操作 1 回毎に上乗せ抽選を実行し、タイムアップするとステップ S 1 1 7 0 に移行して、総上乗せゲーム数を表示及び残アシスト回数に加算（特別上乗せゲームで獲得した総上乗せ回数を残存するアシスト回数に加算）して終了する。なお、ステップ S 1 1 5 0 でクリア条件が達成されていなければ、同様に総上乗せゲーム数を表示及び残 A T 回数に加算して終了する。副制御部 1 6 0 は、ステップ S 1 1 5 0 でクリア条件が達成されていれば、「撃破タイム」における操作時間を決定したが、操作時間に替えて操作回数（叩ける回数）を抽選で決定してもよい。例えば、操作回数を 2 0 回とすると、時間を気にすることなく 2 0 回だけ操作手段を操作できるので、遊技者は余裕を持つことが可能になる。一方、ステップ S 1 1 5 0 ~ ステップ S 1 1 6 0 では、操作手段を連続して操作する連打ゲームを行うようにしてもよい。例えば、ステップ S 1 1 5 0 で操作手段が操作されたタイミングに基づいて、連打ゲームを継続するか否かの継続抽選及び加算するアシスト上乗せゲーム数のゲーム数抽選を操作手段の操作 1 回毎に実行させ、ステップ S 1 1 6 0 において継続抽選の結果、連打ゲームが終了したときにステップ S 1 1 7 0 へ移行させてもよい。

#### 【 1 1 5 4 】

追加実施例 2 の改良 1 :

図 1 7 1 は、特別上乗せ成立画面（図 1 7 1 ( A ) 参照）及び特別上乗せ抽選の処理手

順を示すフローチャート（図 171（B）参照）である。なお、図 171（A）は図 168（A）と同様なので説明を省略する。

【1155】

副制御部 160 は、特別上乗せゲームを開始して、ステップ S 1200 に移行すると、モグラ叩きゲーム（特別上乗せゲーム）でモグラのキャラクタを表示する回数 N を抽選で決定する。例えば、表示回数 N を 10 回とすると、モグラ叩きゲームで 10 回モグラのキャラクタを表示するので、叩けるチャンスが 10 回となる。

【1156】

副制御部 160 は、モグラ叩きゲームを開始してステップ S 1210 に移行すると、表示するキャラクタを図 166（A）及び図 166（B）の中から抽選で選択する。各キャラクタの当選確率は（1）足軽モグラ 60 %、（2）足軽大将モグラ 30 %、（3）侍大将モグラ 7 %、（4）戦国大名 2 %、及び（5）海外武将 1 % 程度であり、段階設定値や滞在モードによってそれぞれの確率が上下する。例えば、段階設定値が 6 で、滞在モードが超天国モードであれば、期待値が大幅に上昇するが、段階設定値が 1 で、滞在モードが超地獄であれば、逆に期待値が大幅に下がる。なお、戦国大名が当選した場合には、戦国大名モグラ 1～8 の中の一つが、又は海外武将が当選した場合には、海外武将 1～7 の中の一つが抽選で決定される。特に、海外武将が当選すると、後述するように操作手段を連打することが可能となる。

【1157】

副制御部 160 は、ステップ S 1215 に移行すると、モグラのキャラクタを表示する位置を表示領域 11a、11b 及び 11c のの中から抽選で決定する（つまり、左中右の何れかを決める）。なお、副制御部 160 は、この位置抽選と同時に表示時間を抽選で決定してもよい。遊技者にとって、表示時間が短ければ停止ボタン部 10 を正しく押すことが難しく、長ければ正しく押し易いので、技量（反射神経）の差を獲得する上乗せ数に反映できるようになる。

【1158】

副制御部 160 は、ステップ S 1220 に移行すると、表示回数から 1 を減算した後、モグラのキャラクタを抽選で決定した位置に表示すると共に、計時を開始して、特別上乗せゲームにおける停止ボタン部 10 の操作を有効にする。副制御部 160 は、ステップ S 1230 に移行すると、モグラの表示開始から所定時間（例えば、0.3 秒～0.5 秒程度）が経過したか、又は、停止ボタン部 10 が操作されたかを判断し、何れかの条件が成立（YES）するとステップ S 1235 に移行する。なお、副制御部 160 は、主制御部 100 から送信されるコマンド（情報）により、停止ボタン部 10 の何れが操作されたかを瞬時に判断することができる。

【1159】

副制御部 160 は、ステップ S 1235 に移行すると、停止ボタン部 10 が正しく操作されたか否かを判断し、正しければステップ S 1240 に移行して、上乗せ数を抽選して表示する（図 169 参照）。副制御部 160 は、ステップ S 1241 に移行すると、表示回数を加算するか否かを判断する。表示回数を加算する条件としては、ステップ S 1215 で海外武将 1～7 の中の一つが表示されて、ステップ S 1235 で海外武将を叩くことに成功した場合に成立する。従って、海外武将を上手に叩くことができれば、大量の上乗せが期待できる。副制御部 160 は、ステップ S 1241 で表示回数の加算条件が成立すると、ステップ S 1242 で抽選により追加の表示回数を決定し、現在の表示回数に加算する。

【1160】

図 172 は、特別上乗せ画面の模式図である。

【1161】

副制御部 160 は、ステップ S 1210 で海外武将が当選した場合には、海外武将 1～7 の中の一つを抽選で選択し、操作手段の操作回数又は操作時間を決定する。例えば、操作回数 6 回又は操作時間 3 秒である。そして、ステップ S 1230 の処理が一部変更にな

10

20

30

40

50



る。副制御部 160 は、ステップ S 1220 で表示回数から 1 を減算した後、海外武将のキャラクタを抽選で決定した位置（この場合、表示領域 11b）に表示し、連打と表示する（図 172（A）参照）。副制御部 160 は、ステップ S 1230 でモグラの表示開始から操作時間（例えば、3 秒）が経過したか、又は、停止ボタン部 10 が（操作回数 - 1 回）操作されたかを判断し、何れかの条件が成立（YES）するとステップ S 1235 に移行する。中停止ボタン 10b が正しく操作されると、上乗せ数をその都度抽選して表示する。この場合、1 回目に 5 回、2 回目に 30 回、3 回目に 5 回、4 回目に 20 回、5 回目に 10 回当選したことを示している（図 172（B）参照）。

#### 【1162】

副制御部 160 は、中停止ボタン 10b の 6 回目の操作でステップ S 1235 に移行して、停止ボタン部 10 が正しく操作されたか否かを判断し、正しければステップ S 1240 に移行して、上乗せ数を抽選して表示する。この場合、30 回であり、副制御部 160 は、表示演出装置 11 に打ち出の小槌を上から落下させ、表示領域 11b に表示された海外武将を激しく叩く（図 172（B）参照）。そして、打ち出の小槌を消し、フラフラになって頭に星が飛んでいる海外武将及び上乗せ数の合計が 100 回当選したことを表示する（図 172（C）参照）。なお、ゲージが 80% に達したことを示している。以下、同様なので説明を省略する。

#### 【1163】

効果として、ゲームセンターのモグラ叩きに近いゲーム性をパチスロで実現することができる。また、叩くだけでなく、「どれを叩くか」を遊技者が考えて操作することにより遊技性を向上させることができる（「素早さ」や「正確さ」を求められる）。制限回数や制限時間が増える（変動する）ことによる遊技性向上させることができる。すなわち、パンク抽選だと「いつ終わるか」だけだが、プラス方向にも動くようにすることで安心感や嬉しさが増すのである。

#### 【1164】

図 173 は、特別上乗せ抽選の処理手順を示すフローチャートである。図 168（B）との相違点は、ステップ S 1100 及びステップ S 1145 で、且つステップ S 1120 がなくなったことである。前者の場合、モグラ叩きゲームでモグラのキャラクタを表示する回数 N を抽選で決定することにより、叩ける回数に上限を設けた。この図 173 の場合には、ステップ S 1100 で制限時間を抽選で決定し、ステップ S 1145 で制限時間に達したか否かを判断するようにした。これにより、制限時間内であれば何度でもモグラのキャラクタを叩くことができ、遊技者の技量によって上乗せ数に差が設けられるので、遊技性が向上する。他の処理は同様なので説明を省略する。

#### 【1165】

図 174 は、特別上乗せ抽選の処理手順を示すフローチャートである。図 171（B）との相違点は、ステップ S 1200、ステップ S 1241、ステップ S 1242 及びステップ S 1245 で、且つステップ S 1220 がなくなったことである。前者の場合、モグラ叩きゲームでモグラのキャラクタを表示する回数 N を抽選で決定することにより、叩ける回数に上限を設けた。この図 174 の場合には、ステップ S 1200 で制限時間を抽選で決定し、ステップ S 1245 で制限時間に達したか否かを判断するようにした。これにより、制限時間内であれば何度でもモグラのキャラクタを叩くことができ、遊技者の技量によって上乗せ数に差が設けられるので、遊技性が向上する。他の処理は同様なので説明を省略する。

#### 【1166】

図 175 は、特別上乗せ抽選の処理手順を示すフローチャートである。最もシンプルな処理手順を示している。

#### 【1167】

副制御部 160 は、特別上乗条件が成立し、特別上乗抽選処理を実行する場合にこのサブルーチン呼び出す。副制御部 160 は、特別上乗せゲームを開始して、ステップ S 1300 に移行すると、モグラ叩きゲーム（特別上乗せゲーム）でモグラのキャラクタを表

示する回数 N を抽選で決定する（10 回）。但し、固定値（例えば、20 回）であれば抽選する必要はない。また、表示回数 N に替えて、制限時間を抽選で決定してもよいし、固定値（例えば、10 秒）であれば抽選する必要はない。

【1168】

副制御部 160 は、モグラ叩きゲームを開始してステップ S 1310 に移行すると、表示するキャラクタを抽選で決定（選択）する。なお、モグラ叩きゲームで表示するキャラクタを 1 つにすれば、抽選する必要はない。

【1169】

副制御部 160 は、ステップ S 1320 に移行すると、キャラクタの表示位置を抽選で決定する。実施例では、表示領域は 3 つであるが、停止ボタン部 10 の数に合わせて増減する。例えば、停止ボタン部 10 が 4 つであれば、表示領域も 4 つになる。なお、副制御部 160 は、この表示位置抽選と同時に表示時間を抽選で決定してもよいし、固定値（例えば、表示時間 0.3 秒）であれば抽選する必要はない。

【1170】

副制御部 160 は、ステップ S 1330 に移行すると、表示回数から 1 を減算した後、キャラクタを抽選で決定した位置に表示すると共に、計時を開始して、特別上乗せゲームにおける停止ボタン部 10 の操作を受け付ける。なお、ステップ S 1300 で制限時間にした場合には、この減算ステップは不要である。

【1171】

副制御部 160 は、ステップ S 1340 に移行すると、キャラクタの表示開始から表示時間が経過したか、又は、停止ボタン部 10 が操作されたかを判断し、何れかの条件が成立するとステップ S 1350 に移行する。

【1172】

副制御部 160 は、ステップ S 1350 に移行すると、表示時間内に正しい停止ボタン部 10 が操作されたか否かを判断する。正しければステップ S 1360 に移行して、上乗せ数を抽選して表示する。副制御部 160 は、ステップ S 1370 に移行すると、表示回数が 0 か否かを判断する。なお、ステップ S 1300 で制限時間にした場合には、表示回数判断ではなく、このステップ S 1370 で制限時間に達したか否かが判断される。

【1173】

副制御部 160 は、ステップ S 1370 で表示回数が 0 でなければステップ S 1310 に移行して、上述した処理を繰り返す一方、0 であればステップ S 1380 に移行して、総上乗せゲーム数を表示及び残アシスト回数に加算（特別上乗せゲームで獲得した総上乗せ回数を残存するアシスト回数に加算）して終了する。

【1174】

追加実施例 3 - 1 :

2 種 BB（2 種特別役物連続作動装置）の遊技性を向上させる為に、遊技履歴によって BB や RT が作動する様にした。

【1175】

作動条件：（1）役物作動図柄が表示された時、又は（2）当該役物の作動に係る条件装置作動したとき。

【1176】

役物動作：（1）内部抽せんの結果によらず、すべての入賞に係る条件装置が毎遊技作動し、（2）すべての回胴が即時停止（ビタ停止）し、（3）当該役物作動中の入賞パターンに応じて当該役物終了時にボーナス抽せんを行う。なお、即時停止とは操作されたコマ位置で停止又は 1 コマ滑ることを許容して停止することをいう。

【1177】

作動終了条件：（1）当該役物作動後の規定遊技回数を行った時、又は（2）当該役物作動中の獲得枚数が規定枚数を越えた時、に作動が終了する。

【1178】

効果：（1）遊技履歴（複数遊技の結果）に応じてボーナス抽選を行うことで、役物作

10

20

30

40

50

動中の期待度が複数遊技に渡って継続するので、遊技者に複数遊技に渡る期待感を提供することができる。(2)遊技者の技量(目押し)が遊技結果に大きく影響を及ぼすので、遊技者の技量を獲得枚数に反映させることができる。(3)どの入賞図柄から狙うか等、遊技者が戦略性を持って遊技するので、遊技者の戦略性を反映させることができる。

#### 【1179】

図176は、入賞結果(パターン)によってボーナス抽せんを行う仕様例1を示す表である。

#### 【1180】

この仕様例1は、役物作動終了時に入賞結果(パターン)に応じてボーナスを抽せんを行うものである。例えば、図176(A)に示す通り、役物作動終了条件は、(1)獲得枚数が24枚を超えた時、又は(2)遊技回数が5回となった時である。図176(B)に示す通り、入賞図柄、配当枚数、引込率は、(1)スイカ-スイカ-スイカ、15枚、普通、(2)ベル-ベル-ベル、9枚、高い、及び(3)チェリー-(ANY)-(ANY)、1枚、低い、である。引込率とは、図柄を狙った時の停止し易さであり、ベル役は入賞させ易く、チェリー役は入賞させ難いという意味である。

10

#### 【1181】

図176(C)は、役物作動終了時の入賞結果(パターン)とボーナス当選確率を示しており、例えば同図のような抽せんテーブルを予め持っておき、役物作動終了時にこのテーブルを使ってボーナス抽せんを行う。入賞図柄の数、種類、難易度等に応じてボーナス当選確率を設定する。どの順序で入賞図柄を揃えるかは遊技者の自由(戦略)である。この例では、「スイカ」「ベル」「チェリー」の3種類を入賞させることができればボーナス確定となる。引込率の低いチェリー役とスイカ役を入賞させれば、ボーナスを80%の確率で抽選し、当選すれば放出となる。なお、このボーナスは1種ボーナスや2種ボーナスだけではなく、第3のボーナスのATボーナスも含む概念である。

20

#### 【1182】

図177は、定められた入賞順序をどこまでクリアしたかによってボーナス抽せんを行う仕様例2を示す表である。

#### 【1183】

この仕様例2は、役物作動終了時に入賞順序をどこまでクリアできたかによってボーナスの抽せんを行うものである。例えば、図177(A)に示すとおり、役物作動終了条件は、(1)遊技回数が5回となった時である。図177(B)に示す通り、入賞図柄、配当枚数、引込率は、(1)スイカ-スイカ-スイカ、15枚、普通、(2)ベル-ベル-ベル、9枚、高い、及び(3)チェリー-(ANY)-(ANY)、1枚、低い、である。

30

#### 【1184】

図177(C)は、役物作動終了時の入賞順序クリアパターンとボーナス当選確率を示しており、例えば同図のような抽せんテーブルを予め持っておき、役物作動終了時にこのテーブルを使ってボーナス抽せんを行う。ボーナス抽せんを行う入賞順序を予め設定し、定められた入賞順序であればボーナス抽選を行うが、定められた入賞順序でないとボーナス抽選を行わないというものである。連続でステップ(1)をクリアしなければステップ(2)に進めない。また、連続でステップ(1)及びステップ(2)をクリアしなければステップ(3)に進めないというものである。5回の遊技終了時にどのステップまでクリアしたかによってボーナスの抽せんを行う。

40

#### 【1185】

追加実施例3-2:

当たりフラグを遊技者が遊技操作で狙える役物を考案した。

#### 【1186】

作動条件:(1)役物作動図柄が表示された時、又は(2)当該役物の作動に係る条件装置作動したとき。

#### 【1187】

役物動作:(1)抽せん周期が長くなる、(2)抽せん方法及び抽せん結果を遊技者が

50

確認することができる、及び(3)抽せんタイミングを遊技者が決定することができることにより、内部抽せんに当選する機会が容易に推定できるようにした。

【1188】

作動終了条件：(1)技回数が予め定められた回数に達した時、(2)作動中の純増枚数があらかじめ定められた枚数を超えた時、又は(3)他の役物条件装置が作動した時、である。

【1189】

効果：(1)内部抽せんの可視化をゲーム性へ利用することにより、「遊技者が抽せん結果に直接関与できる」という新たな遊技性を提供できる。(2)リールの目押しと同様に、遊技操作が遊技結果に影響を与えるので「スタートレバーを叩く」遊技動作がアツくなり、遊技者の技量を遊技結果へ反映できる。(3)「何を狙うか」又は「何を狙うか狙わないか」等、ゲーム展開を遊技者が決定するので、遊技者の戦略性を遊技結果へ反映できる。

10

【1190】

図178は、当たりフラグを遊技者が遊技操作で狙える役物の仕様例を示す図である。

【1191】

この仕様例は、(1)内部抽せんの態様をメイン表示では7セグ、サブ表示では液晶等でメインと同期して表示する。遊技者は「何(どこ)が当たりなのか」及び「当たりが表示される周期」を確認可能となる。(2)スタートレバー押下で抽せんし、スタートレバーが押下された時に表示されていた内容がそのまま抽せん結果となる。(3)抽せん結果に応じた条件装置が作動する。(4)作動した条件装置に係る図柄の組合せが表示可能となる。(5)作動終了条件を満たすまで(1)~(4)を継続する。

20

【1192】

メイン側での表示：メイン基板上に内部抽せんが見える表示器(7セグ、LED等)を設ける(図178(A)参照)。数字は当選範囲の大きさにより、表示時間が異なりながら、数字が回転(変化)する。狙いたい数字(当たり)の時に、スタートレバーを押下する。

【1193】

サブ側での表示：当たりゾーンが描かれた回転する回転板をスタートレバーで止めるようにする(図178(B)参照)。サブ基板側の表示では液晶等で自由に表現できる。例えば、ルーレット、射的、疑似リール等である。

30

【1194】

追加実施例3-3：

複数の遊技の結果に応じてボーナス当選判定をするようにした。じゃん球・麻雀等の本当のゲーム結果に応じて役物等が当選する機能である。

【1195】

作動条件：(1)役物作動図柄が表示された時、又は(2)当該役物の作動に係る条件装置作動したとき。

【1196】

役物動作：(1)内部抽せんの結果によらず、すべての入賞に係る条件装置が毎遊技作動し、(2)例えば、第1回胴(左リール)が即時停止(ビタ停止)し、(3)当該役物作動中の入賞結果に応じたボーナス条件装置が作動する。なお、即時停止とは操作されたコマ位置で停止又は1コマ滑ることを許容して停止することをいう。

40

【1197】

作動終了条件：当該役物作動後の規定遊技回数を行った時に作動が終了する。

【1198】

効果：(1)遊技履歴(複数遊技の結果)に応じてボーナス抽選を行うことで、役物作動中の期待度が複数遊技に渡って継続するので、複数遊技に渡る期待感の提供することができる。(2)遊技者の技量(目押し)が遊技結果に大きく影響を及ぼすので、遊技者の技量を獲得枚数に反映させることができる。(3)どの入賞図柄から狙うか等、遊技者が

50

戦略性を持って遊技するので、遊技者の戦略性を反映させることができる。(4)表現手法によっては他のゲームを行っているように見せることができるので、新たなゲーム性を提供することができる。

#### 【1199】

図179は、「遊技の結果」を遊技者が選択できる仕様例1を示す表である。

#### 【1200】

この仕様例1は、遊技回数が10回となった時に役物の作動が終了(図179(A)参照)するものであり、10回遊技を行ったうちの9回の結果について、図179(B)及び図179(C)に示す表の組合せの何れかに該当すれば、当該ボーナスの条件装置が作動する。「どんじゃら」的なゲームをパチスロで展開できる。ドラえもん(図柄組合:  
- (ANY) - (ANY)) のび太(図柄組合: 黒三角 - (ANY) - (ANY)) しず  
かちゃん(図柄組合: 黒四角 - (ANY) - (ANY)) ジャイアン(図柄組合: × - (ANY) - (ANY)) スネ夫(図柄組合: 黒星 - (ANY) - (ANY))の順に引込率  
が高くなる(即ち、ドラえもん、のび太、しずかちゃんを入賞させるのは困難である)。規定数は2枚を想定しており、結果的にメダルが増加しないようになる。遊技1回目から3回目全てでドラえもんが入賞し、また遊技4回目から6回目全てでドラえもんが入賞し、遊技7回目から9回目全てでのび太が入賞した場合、BB2が当選することを示している。

#### 【1201】

図180は、「遊技の結果」を遊技者が選択できない(運次第)の仕様例2を示す表である。

#### 【1202】

この仕様例2は、遊技回数が8回となった時に、役物の作動が終了するものであり(図180(A)参照)、8回の遊技を行った時、作動中の当選役とその当選回数が図180(B)~図180(D)に示す表の組合せの何れかに該当すれば、当該ボーナスの条件装置が作動する。表現的には、「ビンゴゲーム」のように見せることができる。図180(B)に示す通り、入賞図柄、配当枚数、当選確率は、(1)スイカ - スイカ - スイカ、15枚、1/10、(2)ベル - ベル - ベル、9枚、1/2、(3)チェリー - (ANY) - (ANY)、2枚、1/20、及び(4)RP - RP - RP、再遊技、1/7.3である。図180(C)~図180(D)の丸数字は何回目を示している。例えば、ベルと丸数字2は、2回目のベル当選を意味する。難易度の高い組合せは、ボーナスの性能が良くなる。また、重複当選時は性能が高い方のボーナスが当選する(ランクアップ方式)。

#### 【符号の説明】

#### 【1203】

- 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ブロック
- 4 a 投入枚数LED
- 4 b メダル貯留枚数表示LED
- 4 c メダル払出枚数表示LED
- 4 d リプレイ表示LED 4 d
- 4 e エラー表示LED
- 5 メダル投入部
- 5 a 左光透過部

10

20

30

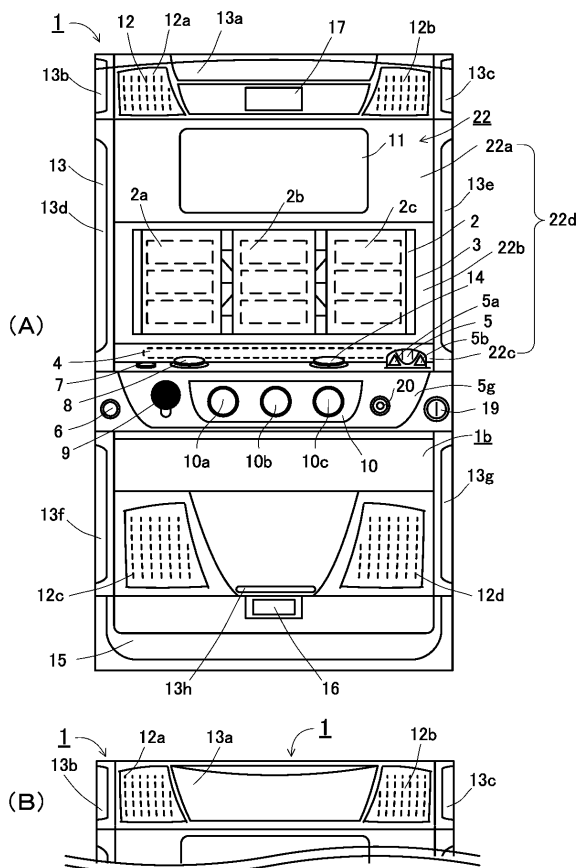
40

50

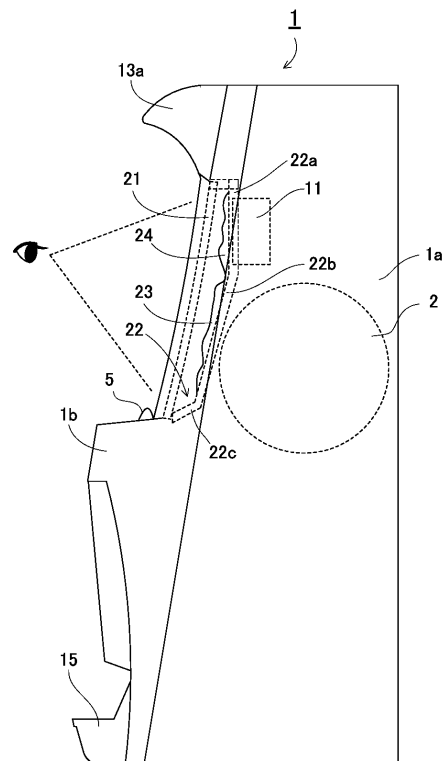
5 b	右光透過部	
6	精算ボタン	
7	１ベットボタン	
8	マックスベットボタン	
9	スタートレバー	
1 0	停止ボタン部	
1 0 a	左停止ボタン	
1 0 b	中停止ボタン	
1 0 c	右停止ボタン	
1 1	表示演出装置	10
1 2	スピーカ部	
1 2 a	左上スピーカ	
1 2 b	右上スピーカ	
1 2 c	左下スピーカ	
1 2 d	右下スピーカ	
1 3	遊技状態表示ＬＥＤ部	
1 4	スペシャルボタン	
1 5	受け皿	
1 6	メダル払出口	
1 7	ロゴパネル部	20
1 8	メダル払出装置	
1 9	ドア鍵穴	
2 0	返却ボタン	
2 1	透明パネル	
2 2	デザインパネル	
2 3	装飾物	
2 4	電動式駆動物	
2 5	入力ＳＷ部	
2 6	計時部	
2 7	反射板	30
2 8	電源部	
2 8 a	設定用キースイッチ	
2 8 b	エラー解除スイッチ	
2 8 c	電源スイッチ	
2 8 d	鍵穴	
1 0 0	主制御部	
1 0 1	ＲＯＭ	
1 0 2	ＲＡＭ	
1 1 0	スタートＳＷセンサ	
1 1 1	操作方向センサ	40
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	ＲＯＭ	
1 6 2	ＲＡＭ	
1 7 0	外部集中端子板	50

## 180 打ち止め設定部

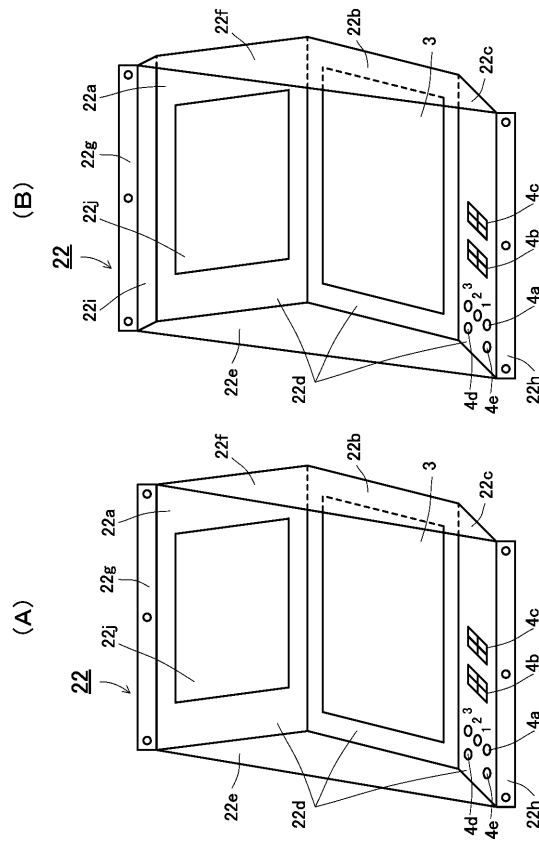
【図1】



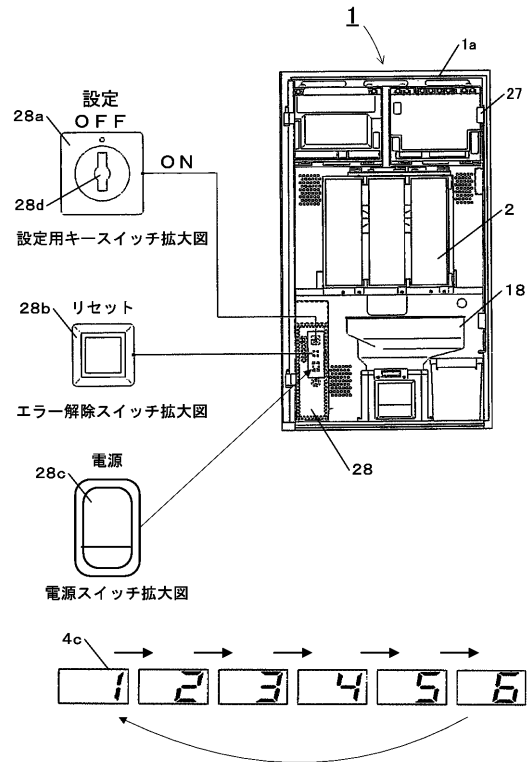
【図2】



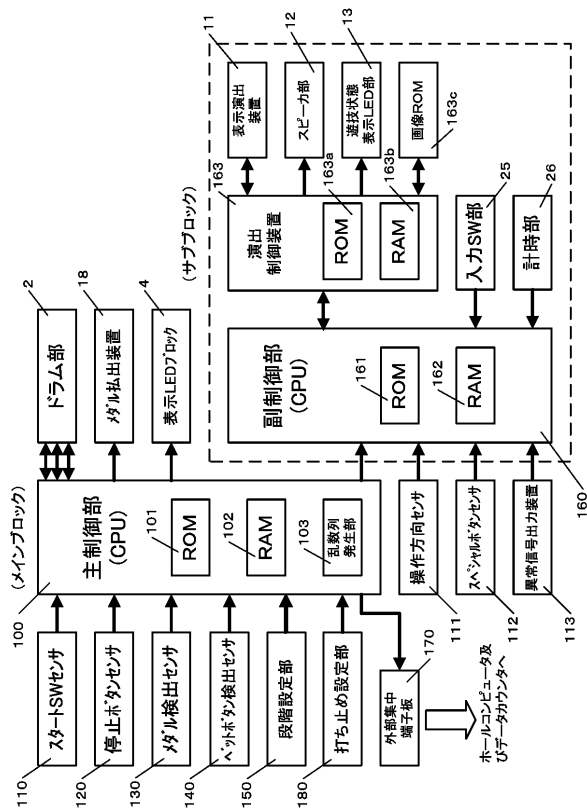
【図 3】



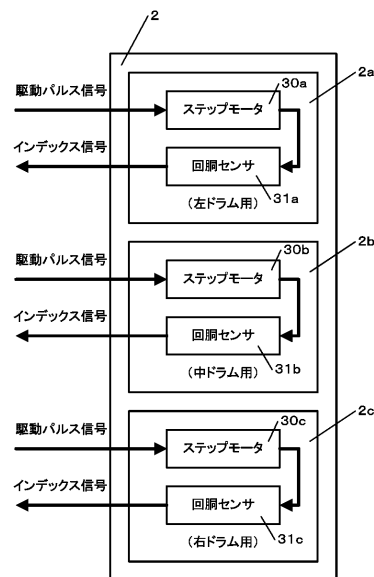
【図 4】



【図 5】

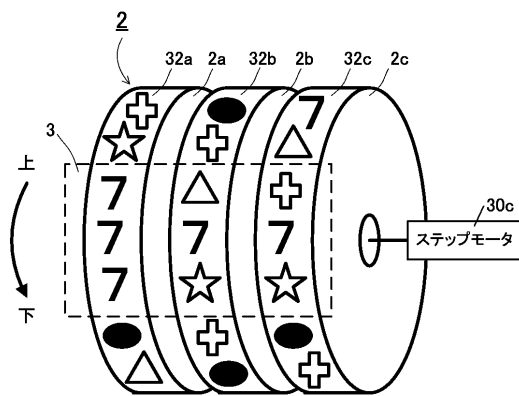


【図 6】





【図 7】

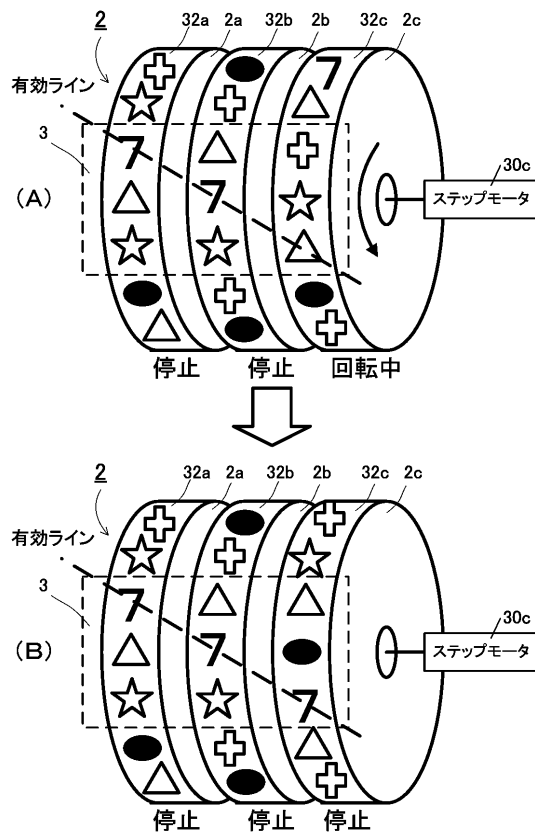


【図 8】

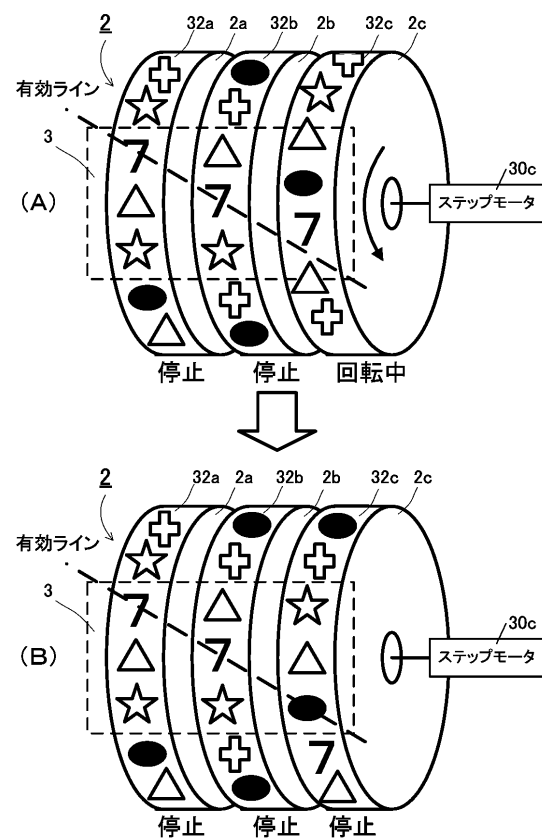
ドラムの図柄配置

No.	左ドラム	中ドラム	右ドラム
1	リプレイ	スイカ	ベル
2	赤7	赤7	赤7
3	赤7	ベル	ベル
4	スイカ	リプレイ	スイカ
5	リプレイ	チェリー	リプレイ
6	ベル	ベル	チェリー
7	(捨て図柄)	リプレイ	ベル
8	チェリー	チェリー	スイカ
9	リプレイ	(捨て図柄)	リプレイ
10	ベル	(捨て図柄)	青7
11	リプレイ	ベル	ベル
12	青7	リプレイ	スイカ
13	青7	スイカ	リプレイ
14	青7	青7	(捨て図柄)
15	スイカ	スイカ	ベル
16	ベル	ベル	スイカ
17	リプレイ	リプレイ	リプレイ
18	赤7	チェリー	チェリー
19	チェリー	ベル	ベル
20	スイカ	リプレイ	スイカ
21	ベル	(捨て図柄)	リプレイ

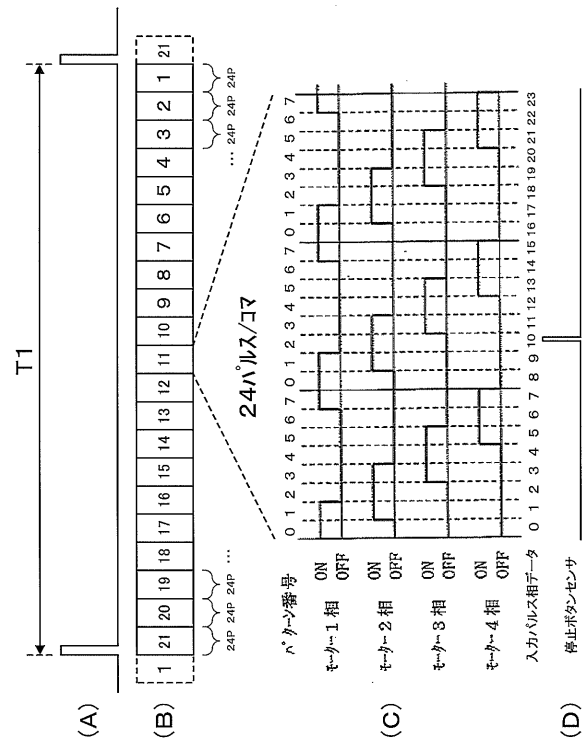
【図 9】



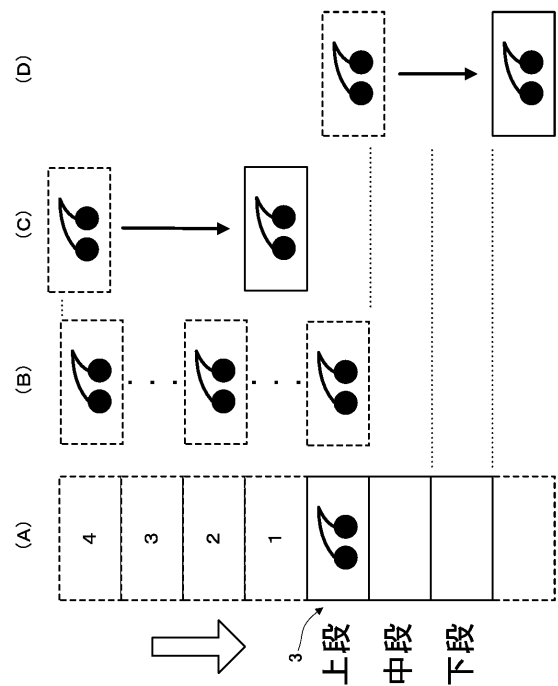
【図 10】



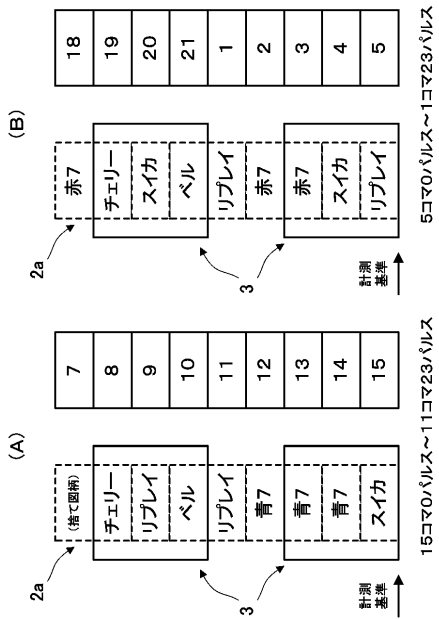
【図 1 1】



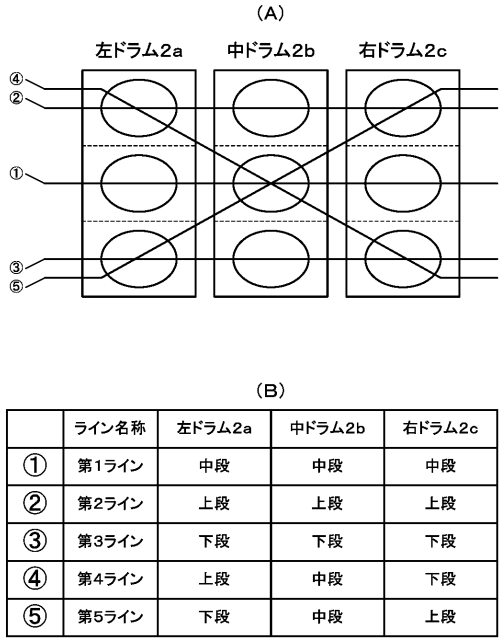
【図 1 2】



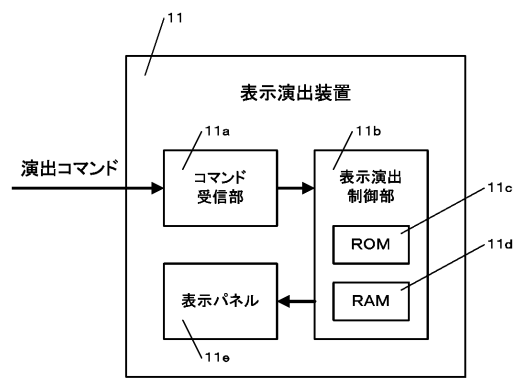
【図 1 3】



【図 1 4】



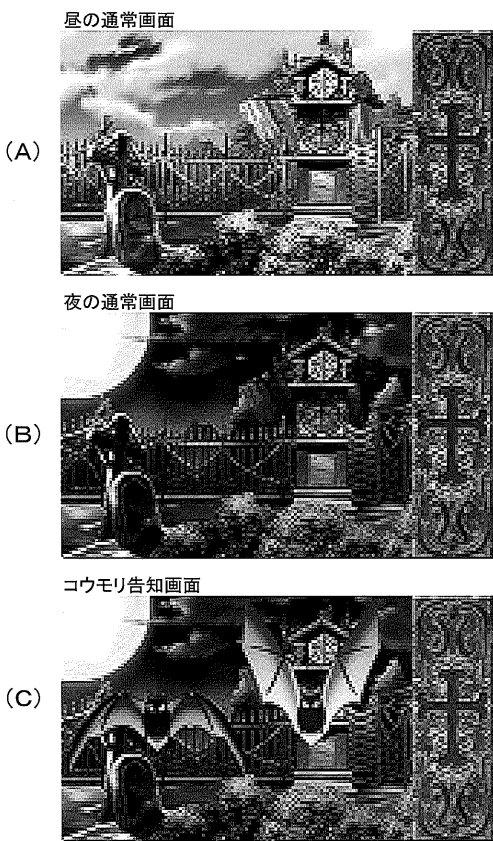
【 図 1 5 】



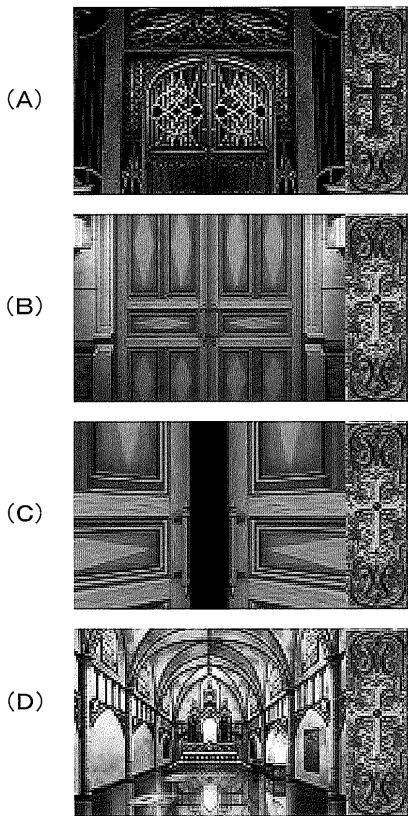
【 図 1 6 】

演出パターンテーブル		
演出コマンド		演出パターンデータ
モード	イベント	
\$Y0	\$00	夜の演出パターン0
\$Y0	\$01	夜の演出パターン1
⋮	⋮	⋮
\$Y0	\$EE	夜の演出パターン255
\$Z0	\$00	昼の演出パターン0
\$Z0	\$01	昼の演出パターン1
⋮	⋮	⋮
\$Z0	\$EE	昼の演出パターン255
\$S0	\$00	城の演出パターン0
\$S0	\$01	城の演出パターン1
⋮	⋮	⋮

【 図 1 7 】



【 図 1 8 】



【 図 1 9 】



【 図 2 0 】

抽選テーブル(ノーマル状態:非RT)

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

(A)

抽選テーブル(高確率再遊技状態:RT)

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

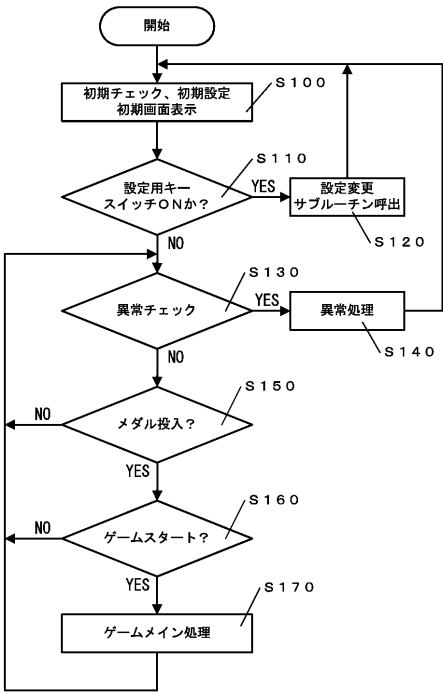
(B)

【 図 2 1 】

配当表

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

【 図 2 2 】

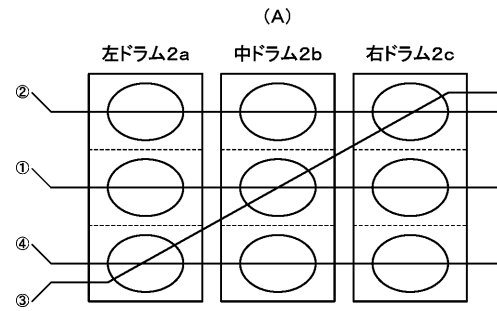


【図 2 3】

ドラムの図柄配置

No.	左ドラム	中ドラム	右ドラム
1	リプレイ	スイカ	ベル
2	赤7	プラム(赤)	リプレイ
3	赤7	赤7	赤7
4	ベル	ベル	赤7
5	プラム(赤)	リプレイ	プラム(赤)
6	リプレイ	スイカ	ベル
7	リプレイ	プラム(白)	リプレイ
8	チェリー	黒バー	スイカ
9	ベル	ベル	黒バー
10	プラム(青)	リプレイ	プラム(白)
11	リプレイ	スイカ	ベル
12	青7	プラム(青)	リプレイ
13	スイカ	青7	スイカ
14	ベル	ベル	青7
15	プラム(白)	リプレイ	プラム(青)
16	リプレイ	スイカ	ベル
17	黒バー	プラム(青)	リプレイ
18	チェリー	チェリー	スイカ
19	ベル	ベル	チェリー
20	プラム(白)	リプレイ	プラム(青)

【図 2 4】



(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
②	第2ライン	上段	上段	上段
③	第3ライン	下段	中段	上段

(C)

	ライン名称	左ドラム2a	中ドラム2b	右ドラム2c
①	第2ライン	上段	上段	上段
②	第4ライン	下段	下段	下段

【図 2 5】

配当表(役物未作動時:規定数3枚)

左ドラム	中ドラム	右ドラム	獲得メダル枚数	備考
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)
赤7	赤7	黒バー	0枚	役物連続作動装置作動(RB)
スイカ	スイカ	スイカ	4枚	FR1
ベル	ベル	ベル	15枚	FR2
赤7	青7	チェリー	1枚	FR3
赤7	黒バー	チェリー	1枚	FR4
プラム(赤/青/白)	プラム(赤/青/白)	プラム(赤/青/白)	15枚	FR5~FR31 (27種類:図26参照)
チェリー	(ANY)	(ANY)	1枚	CH
リプレイ	リプレイ	リプレイ	再遊技	再遊技1作動
リプレイ	ベル	リプレイ	再遊技	再遊技2作動
リプレイ	リプレイ	プラム(赤/青/白)	再遊技	再遊技3作動
プラム(赤/青/白)	ベル	リプレイ	再遊技	再遊技4作動
青7	ベル	リプレイ	再遊技	再遊技5作動

【図 2 6】

配当表(役物未作動時:規定数3枚)

左ドラム	中ドラム	右ドラム	獲得メダル枚数	備考
プラム(赤)	プラム(赤)	プラム(赤)	15枚	FR5
プラム(赤)	プラム(赤)	プラム(青)	15枚	FR6
プラム(赤)	プラム(赤)	プラム(白)	15枚	FR7
プラム(赤)	プラム(青)	プラム(赤)	15枚	FR8
プラム(赤)	プラム(青)	プラム(青)	15枚	FR9
プラム(赤)	プラム(青)	プラム(白)	15枚	FR10
プラム(赤)	プラム(白)	プラム(赤)	15枚	FR11
プラム(赤)	プラム(白)	プラム(青)	15枚	FR12
プラム(赤)	プラム(白)	プラム(白)	15枚	FR13
プラム(青)	プラム(赤)	プラム(赤)	15枚	FR14
プラム(青)	プラム(赤)	プラム(青)	15枚	FR15
プラム(青)	プラム(赤)	プラム(白)	15枚	FR16
プラム(青)	プラム(青)	プラム(赤)	15枚	FR17
プラム(青)	プラム(青)	プラム(青)	15枚	FR18
プラム(青)	プラム(青)	プラム(白)	15枚	FR19
プラム(青)	プラム(白)	プラム(赤)	15枚	FR20
プラム(青)	プラム(白)	プラム(青)	15枚	FR21
プラム(青)	プラム(白)	プラム(白)	15枚	FR22
プラム(白)	プラム(赤)	プラム(赤)	15枚	FR23
プラム(白)	プラム(赤)	プラム(青)	15枚	FR24
プラム(白)	プラム(赤)	プラム(白)	15枚	FR25
プラム(白)	プラム(青)	プラム(赤)	15枚	FR26
プラム(白)	プラム(青)	プラム(青)	15枚	FR27
プラム(白)	プラム(青)	プラム(白)	15枚	FR28
プラム(白)	プラム(白)	プラム(赤)	15枚	FR29
プラム(白)	プラム(白)	プラム(青)	15枚	FR30
プラム(白)	プラム(白)	プラム(白)	15枚	FR31

【 図 2 7 】

配当表(BB作動時:規定数2枚)				
左ドラム	中ドラム	右ドラム	獲得メダル枚数	備考
スイカ	スイカ	スイカ	4枚	—
ベル	ベル	ベル	15枚	—
赤7	青7	チェリー	1枚	—
赤7	黒バー	チェリー	1枚	—
ブラム (赤/青/白)	ブラム (赤/青/白)	ブラム (赤/青/白)	15枚	27種類
チェリー	(ANY)	(ANY)	1枚	—

配当表(RB作動時:規定数3枚)				
左ドラム	中ドラム	右ドラム	獲得メダル枚数	備考
スイカ	スイカ	スイカ	4枚	—
ベル	ベル	ベル	15枚	—
赤7	青7	チェリー	1枚	—
赤7	黒バー	チェリー	1枚	—
ブラム (赤/青/白)	ブラム (赤/青/白)	ブラム (赤/青/白)	15枚	27種類
チェリー	(ANY)	(ANY)	1枚	—

【 図 2 9 】

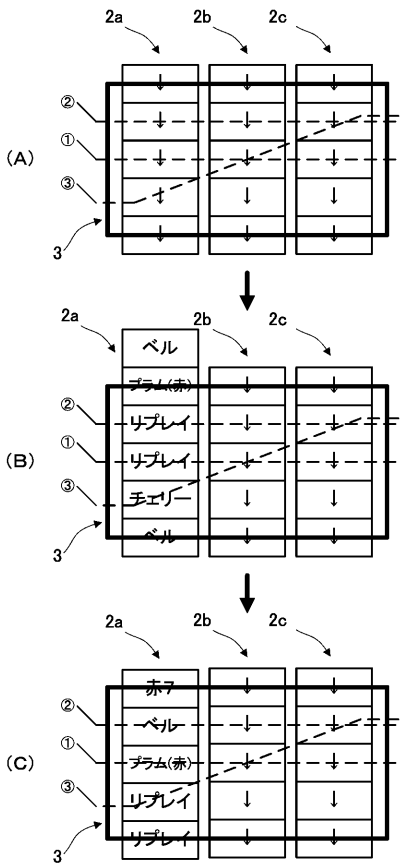
条件装置の組合せ表(番号01)				
左ドラム	中ドラム	右ドラム	獲得メダル枚数	備考
ベル	ベル	ベル	15枚	FR2
ブラム(赤)	ブラム(赤)	ブラム(赤)	15枚	FR5
ブラム(赤)	ブラム(青)	ブラム(青)	15枚	FR9
ブラム(赤)	ブラム(白)	ブラム(白)	15枚	FR13

図柄規定データの構成		
	図柄データ (第一情報)	色データ (第二情報)
ベル	04H	—
ブラム(赤)	20H	10H
ブラム(青)	20H	20H
ブラム(白)	20H	40H

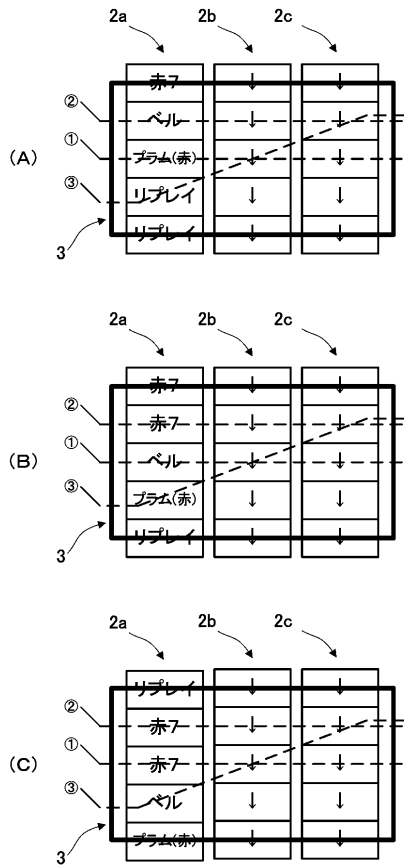
【 図 2 8 】

条件装置の組合せ表				
番号	AT後の抽選内容	押し順保留		
		左停止ボタンから	中停止ボタンから	右停止ボタンから
01	FR2+FR5+FR9+FR13	FR2	小役取りこぼし目 or プラム図柄	小役取りこぼし目 or プラム図柄
02	FR2+FR6+FR10+FR11	FR2	小役取りこぼし目 or プラム図柄	小役取りこぼし目 or プラム図柄
03	FR2+FR7+FR8+FR12	FR2	小役取りこぼし目 or プラム図柄	小役取りこぼし目 or プラム図柄
04	FR2+FR14+FR18+FR22	FR2	小役取りこぼし目 or プラム図柄	小役取りこぼし目 or プラム図柄
05	FR2+FR15+FR19+FR20	FR2	小役取りこぼし目 or プラム図柄	小役取りこぼし目 or プラム図柄
06	FR2+FR16+FR17+FR21	FR2	小役取りこぼし目 or プラム図柄	小役取りこぼし目 or プラム図柄
07	FR2+FR23+FR27+FR31	FR2	小役取りこぼし目 or プラム図柄	小役取りこぼし目 or プラム図柄
08	FR2+FR24+FR28+FR29	FR2	小役取りこぼし目 or プラム図柄	小役取りこぼし目 or プラム図柄
09	FR2+FR25+FR26+FR30	FR2	小役取りこぼし目 or プラム図柄	小役取りこぼし目 or プラム図柄
10	FR2+FR5+FR15+FR25	小役取りこぼし目 or プラム図柄	FR2	小役取りこぼし目 or プラム図柄
11	FR2+FR6+FR16+FR23	小役取りこぼし目 or プラム図柄	FR2	小役取りこぼし目 or プラム図柄
12	FR2+FR7+FR14+FR24	小役取りこぼし目 or プラム図柄	FR2	小役取りこぼし目 or プラム図柄
13	FR2+FR8+FR18+FR28	小役取りこぼし目 or プラム図柄	FR2	小役取りこぼし目 or プラム図柄
14	FR2+FR9+FR19+FR26	小役取りこぼし目 or プラム図柄	FR2	小役取りこぼし目 or プラム図柄
15	FR2+FR10+FR17+FR27	小役取りこぼし目 or プラム図柄	FR2	小役取りこぼし目 or プラム図柄
16	FR2+FR11+FR21+FR31	小役取りこぼし目 or プラム図柄	FR2	小役取りこぼし目 or プラム図柄
17	FR2+FR12+FR22+FR29	小役取りこぼし目 or プラム図柄	FR2	小役取りこぼし目 or プラム図柄
18	FR2+FR13+FR20+FR30	小役取りこぼし目 or プラム図柄	FR2	小役取りこぼし目 or プラム図柄
19	FR2+FR5+FR17+FR29	小役取りこぼし目 or プラム図柄	小役取りこぼし目 or プラム図柄	FR2
20	FR2+FR6+FR18+FR30	小役取りこぼし目 or プラム図柄	小役取りこぼし目 or プラム図柄	FR2
21	FR2+FR7+FR19+FR31	小役取りこぼし目 or プラム図柄	小役取りこぼし目 or プラム図柄	FR2
22	FR2+FR8+FR20+FR23	小役取りこぼし目 or プラム図柄	小役取りこぼし目 or プラム図柄	FR2
23	FR2+FR9+FR21+FR24	小役取りこぼし目 or プラム図柄	小役取りこぼし目 or プラム図柄	FR2
24	FR2+FR10+FR22+FR25	小役取りこぼし目 or プラム図柄	小役取りこぼし目 or プラム図柄	FR2
25	FR2+FR11+FR14+FR26	小役取りこぼし目 or プラム図柄	小役取りこぼし目 or プラム図柄	FR2
26	FR2+FR12+FR15+FR27	小役取りこぼし目 or プラム図柄	小役取りこぼし目 or プラム図柄	FR2
27	FR2+FR13+FR16+FR28	小役取りこぼし目 or プラム図柄	小役取りこぼし目 or プラム図柄	FR2

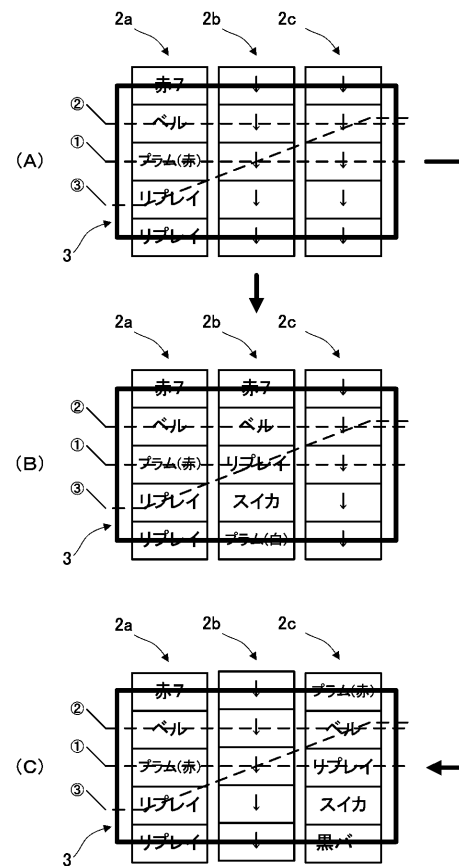
【 図 3 0 】



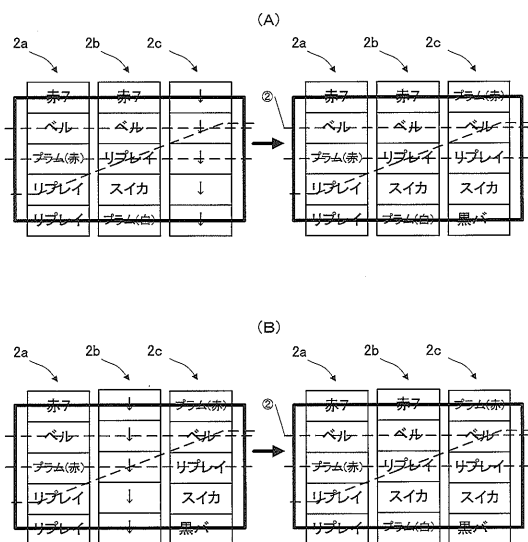
【図 3 1】



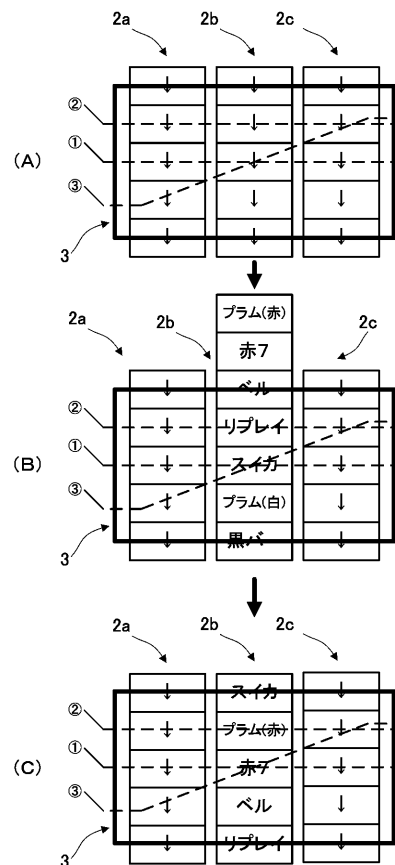
【図 3 2】



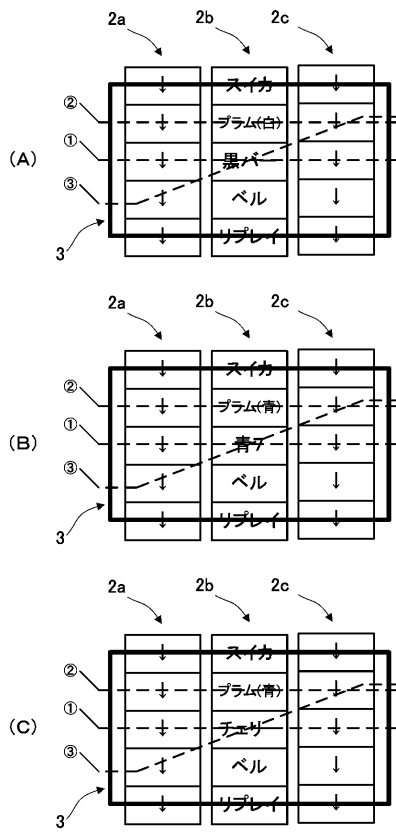
【図 3 3】



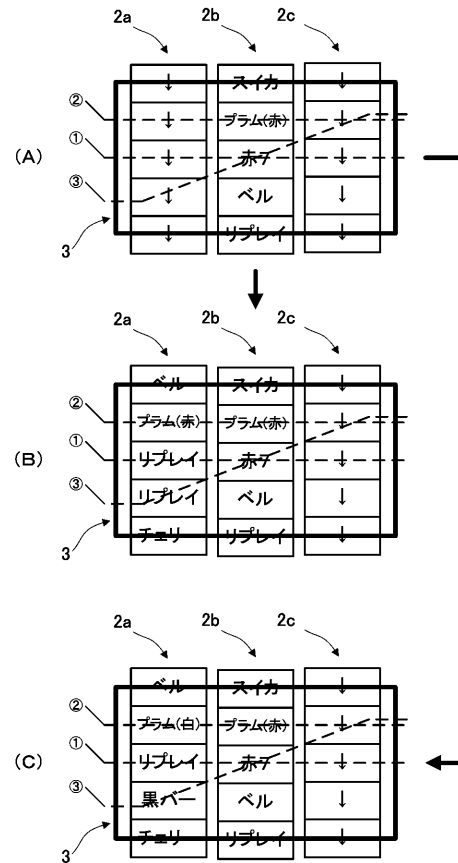
【図 3 4】



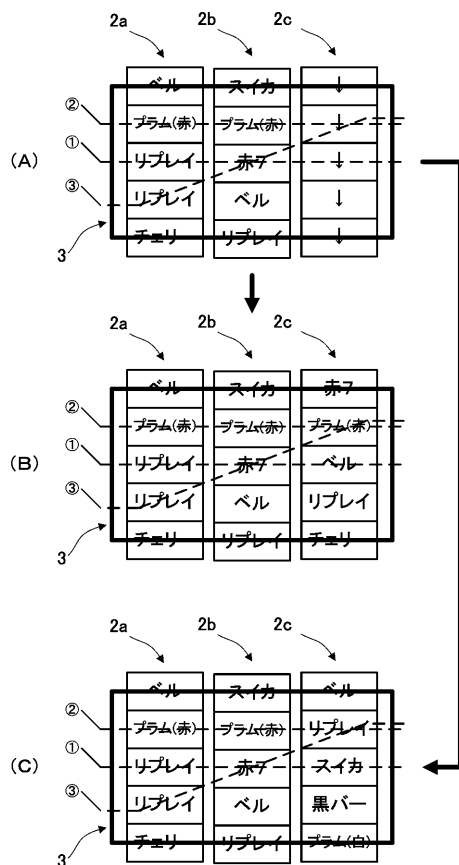
【図 3 5】



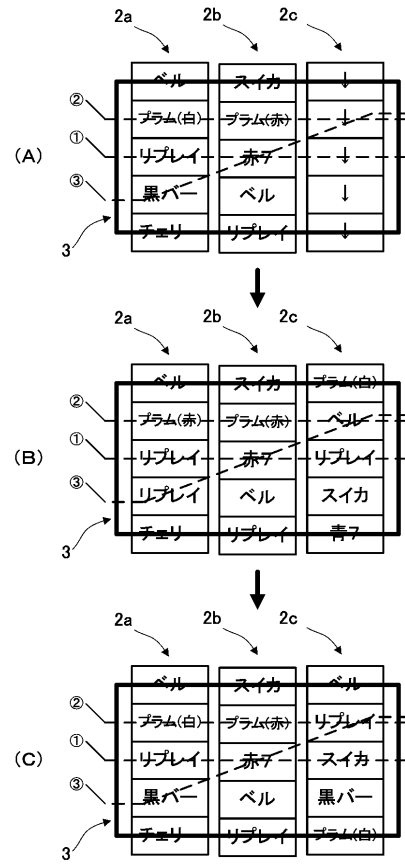
【図 3 6】



【図 3 7】

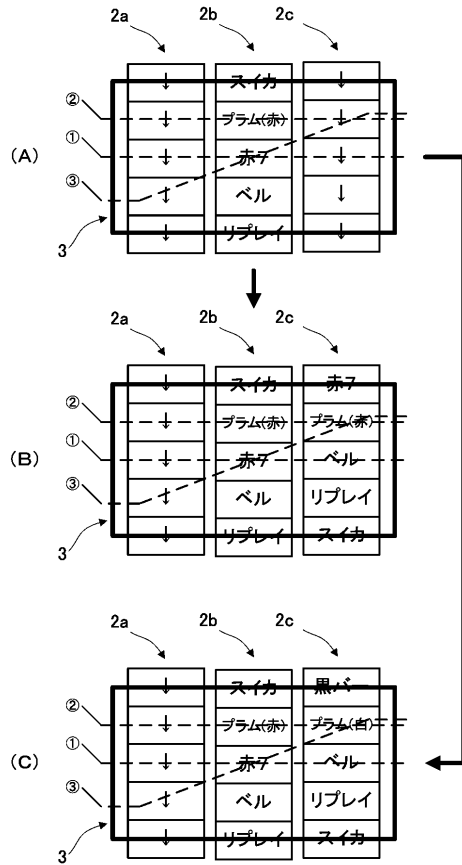


【図 3 8】

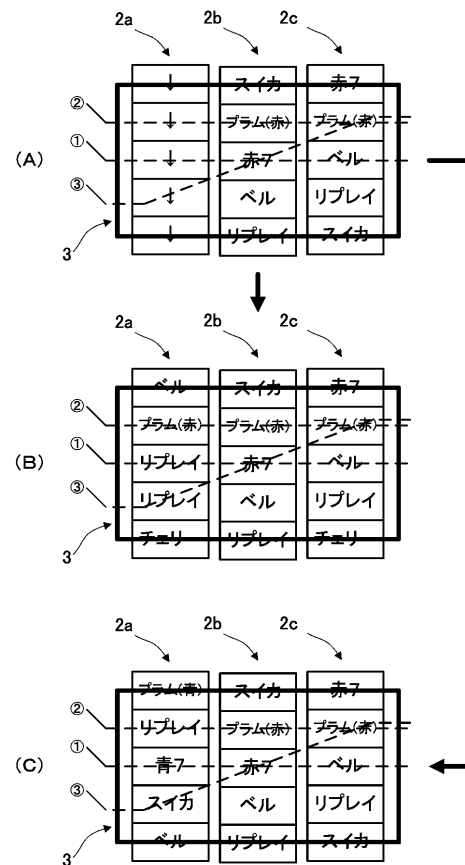




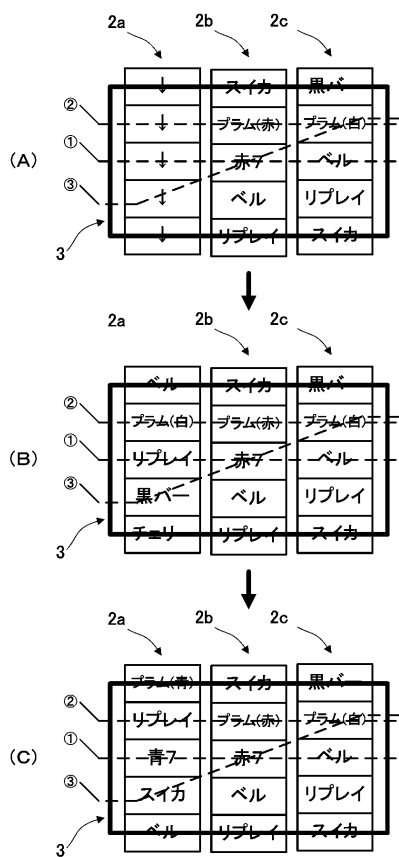
【図 39】



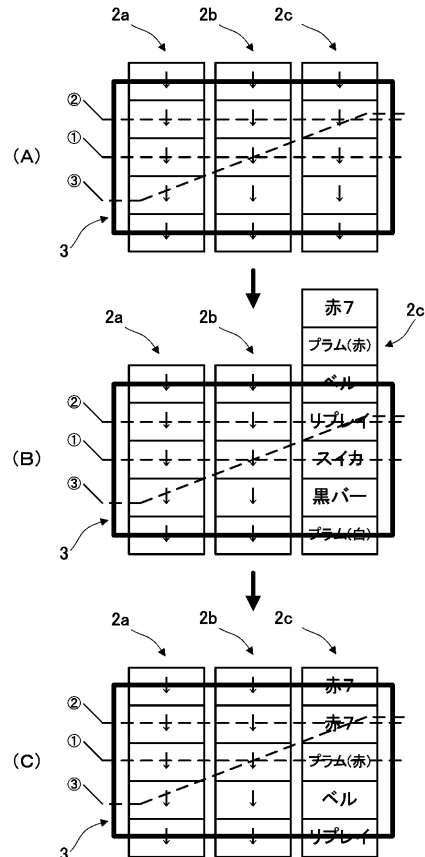
【図 40】



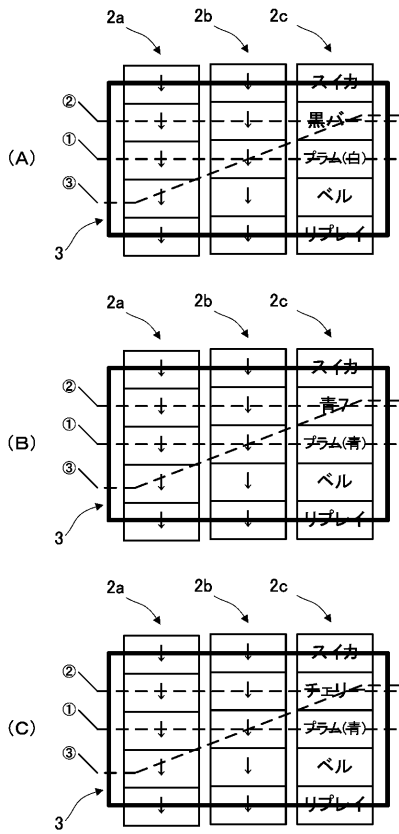
【図 41】



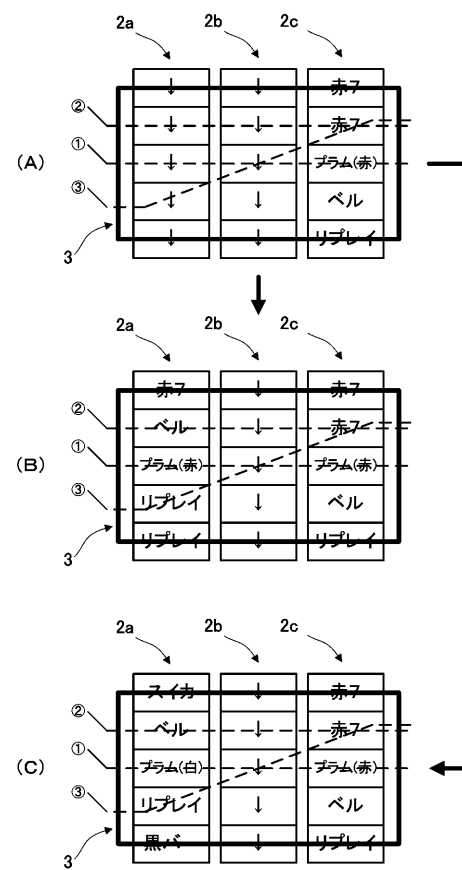
【図 42】



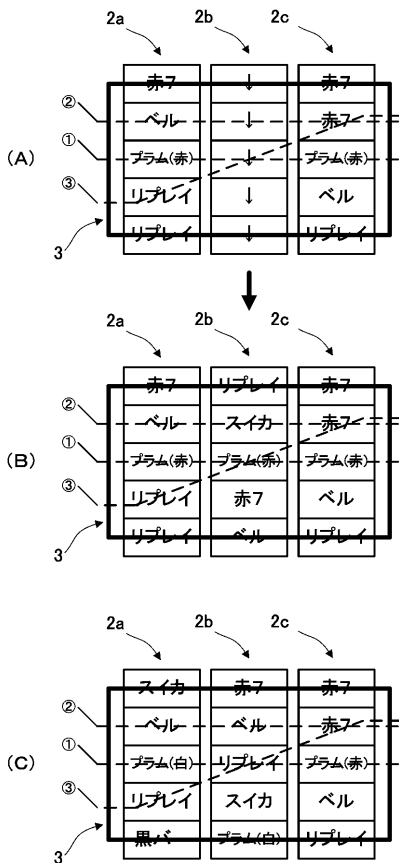
【図 4 3】



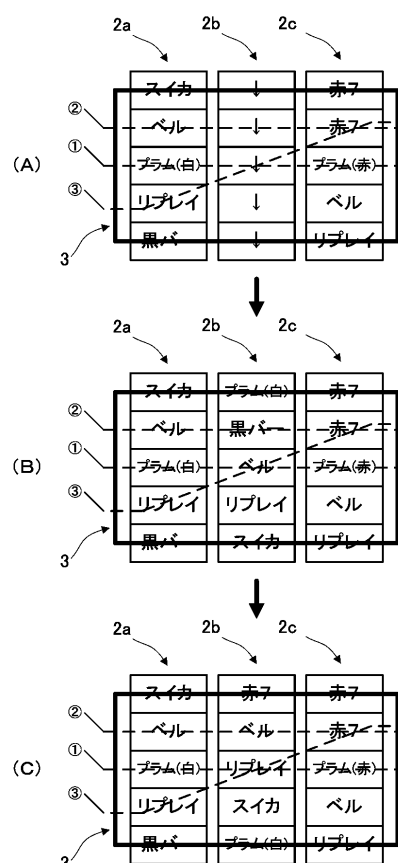
【図 4 4】



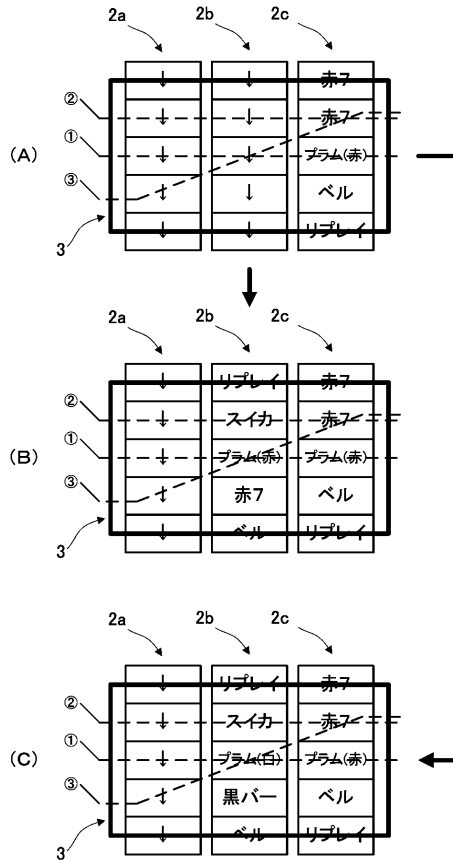
【図 4 5】



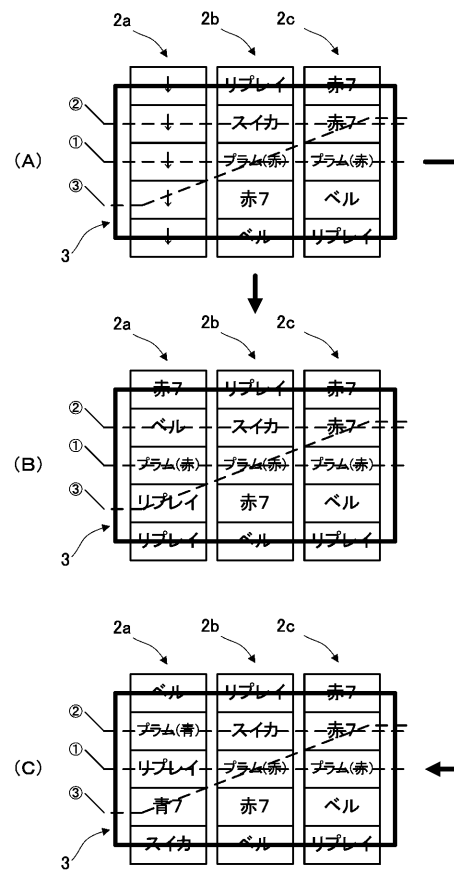
【図 4 6】



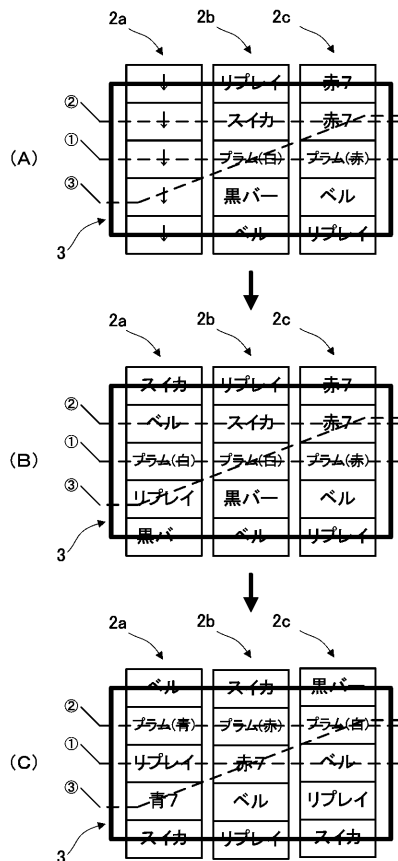
【図 47】



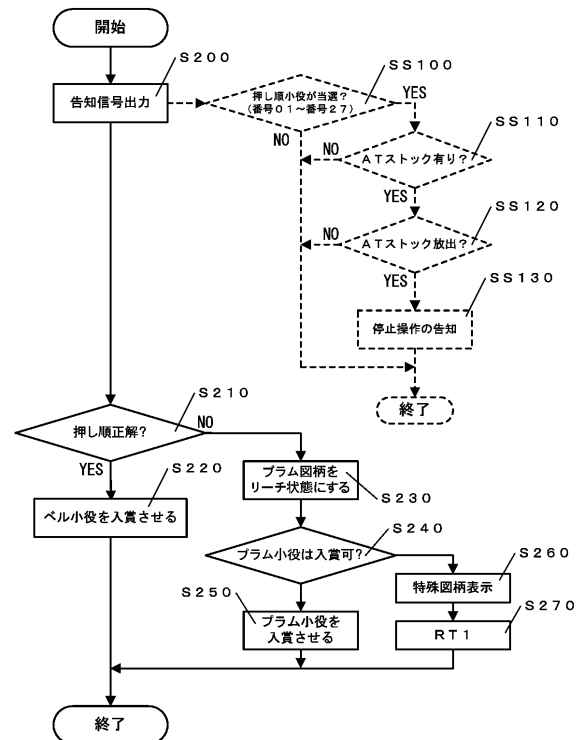
【図 48】



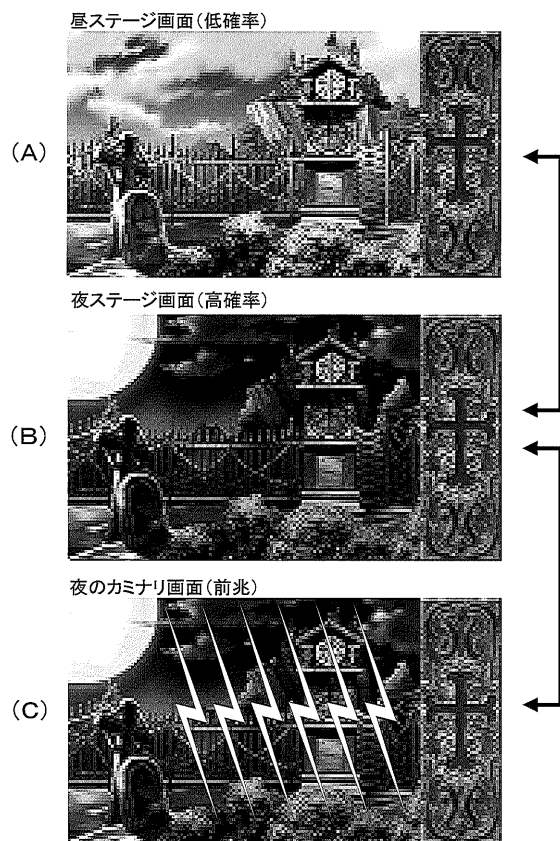
【図 49】



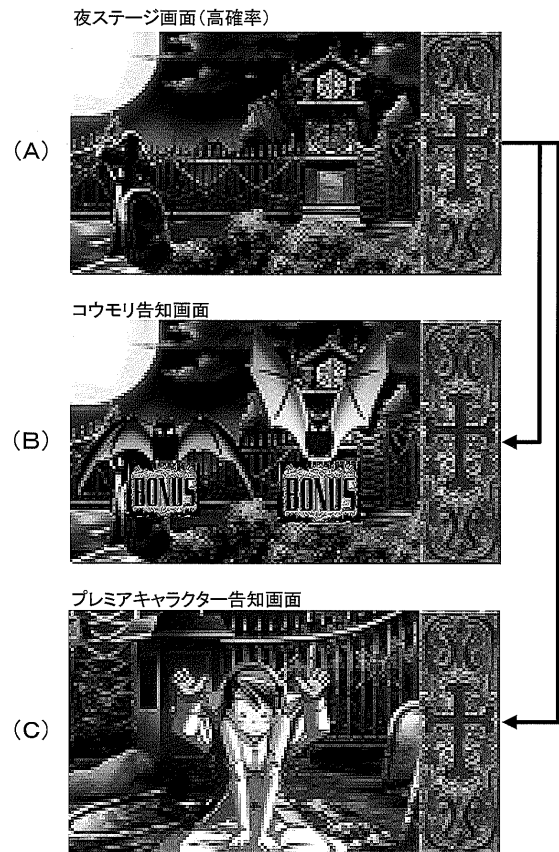
【図 50】



【図 5 1】



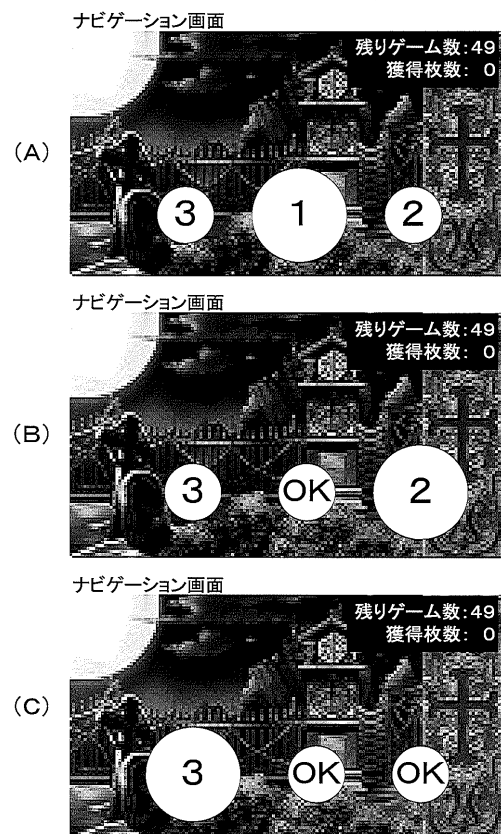
【図 5 2】



【図 5 3】



【図 5 4】



【 図 5 5 】

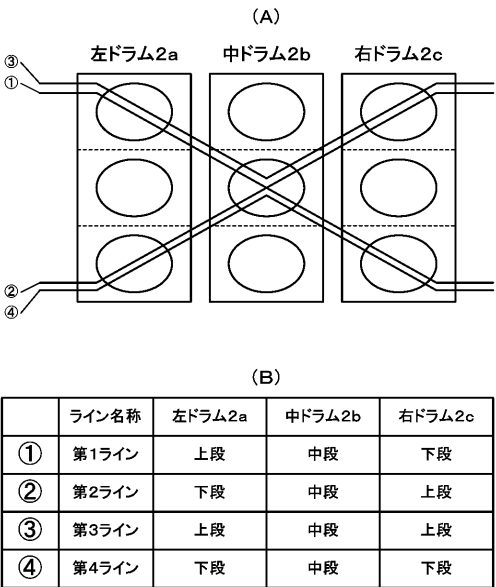


【 図 5 6 】

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	リプレイ	チェリー
2	赤7	赤7	赤7
3	チェリー	チェリー	ブラム(赤)
4	リプレイ	ブラム(赤)	ベル
5	ベル	ベル	チェリー
6	ブラム(赤)	リプレイ	青リプレイ
7	ベル	青7	リプレイ
8	リプレイ	リプレイ	青7
9	青7	ブラム(白)	チェリー
10	チェリー	ベル	ブラム(青)
11	リプレイ	黒バー	ベル
12	青7	リプレイ	チェリー
13	ブラム(青)	ベル	青リプレイ
14	ベル	ブラム(青)	リプレイ
15	リプレイ	青リプレイ	チェリー
16	ベル	ベル	黒バー
17	黒バー	リプレイ	ブラム(白)
18	黒バー	チェリー	ベル
19	リプレイ	ブラム(赤)	チェリー
20	ブラム(白)	ブラム(赤)	青リプレイ
21	ベル	ベル	リプレイ

【 図 5 7 】



【 図 5 8 】

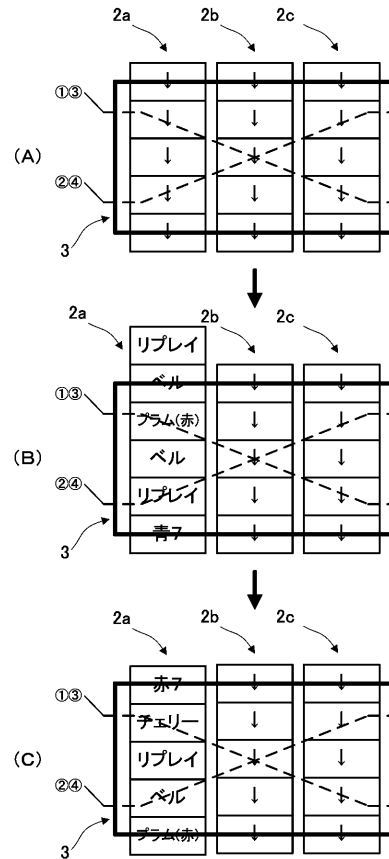
配当表(役物未作動時:規定数3枚)

左ドラム	中ドラム	右ドラム	獲得メダル枚数	備考
赤7	赤7	赤7	0枚	役物連続作動装置作動(BB1:RT変動契機)
青7	青7	青7	0枚	役物連続作動装置作動(BB2:RT非変動契機)
青7	青7	赤7	0枚	役物連続作動装置作動(BB3:RT変動契機)
赤7	赤7	青7	0枚	役物連続作動装置作動(BB4:RT非変動契機)
赤7	赤7	黒バー	0枚	1種特別役物(RB1:RT変動契機)
青7	青7	黒バー	0枚	1種特別役物(RB2:RT非変動契機)
ベル	ベル	ベル	15枚	FR1
ブラム(赤/青/白)	ブラム(赤/青/白)	ブラム(赤/青/白)	2枚	FR2~FR28
(ANY)	チェリー	(ANY)	1枚	FR29
チェリー/黒バー	リプレイ	ブラム(赤/青/白)	1枚	FR30
青7	赤7	黒バー	1枚	FR31
リプレイ	リプレイ	リプレイ	再遊技	再遊技1作動
リプレイ	リプレイ	青リプレイ	再遊技	再遊技2作動
リプレイ	青リプレイ	リプレイ	再遊技	再遊技3作動
リプレイ	青リプレイ	青リプレイ	再遊技	再遊技4作動
赤7	リプレイ	リプレイ	再遊技	再遊技5作動
ブラム(赤/青/白)	ブラム(赤/青/白)	ベル/青リプレイ	0枚	RT開始目1(小役コボシ目)
ブラム(赤/青/白)	ベル/リプレイ/青リプレイ	ブラム(赤/青/白)	0枚	RT開始目2(小役コボシ目)
ベル	ブラム(赤/青/白)	ブラム(赤/青/白)	0枚	RT開始目3(小役コボシ目)

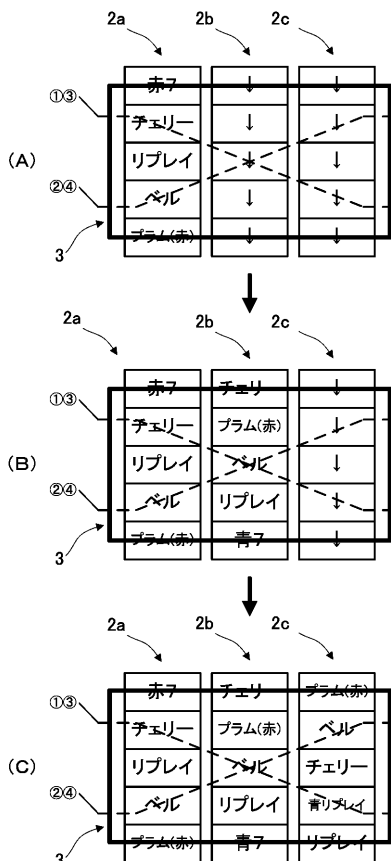
【 図 5 9 】

[illegible]

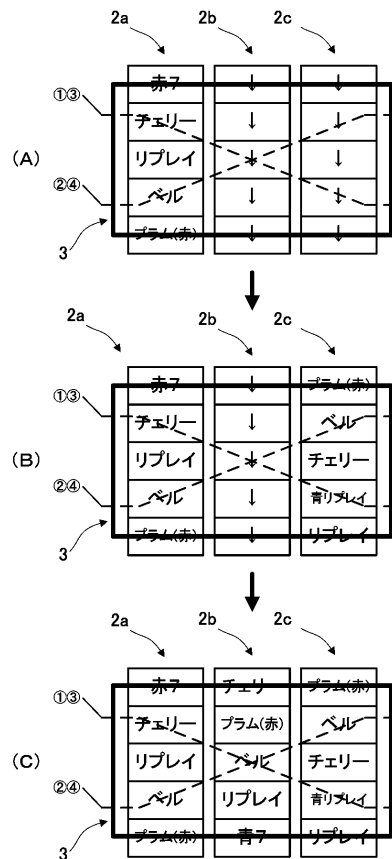
【 ㄨ 6 0 】



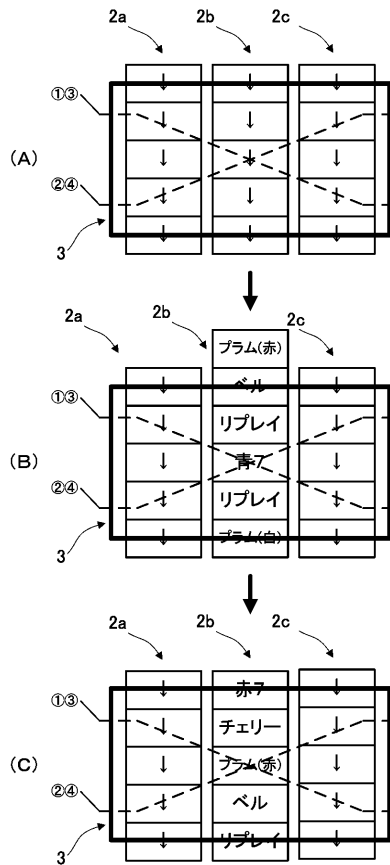
【 図 6 1 】



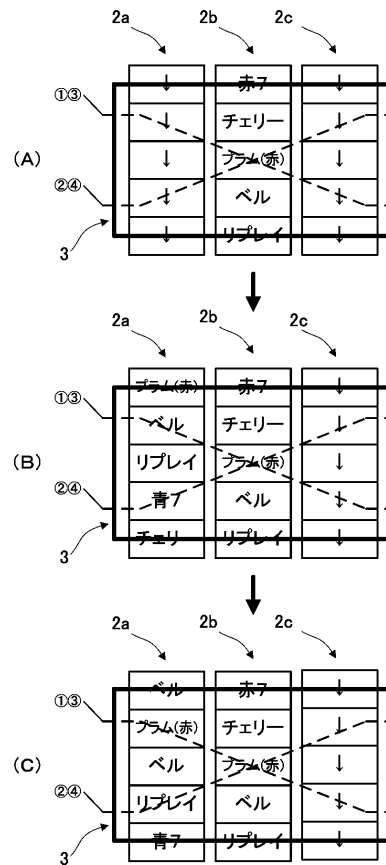
【 図 6 2 】



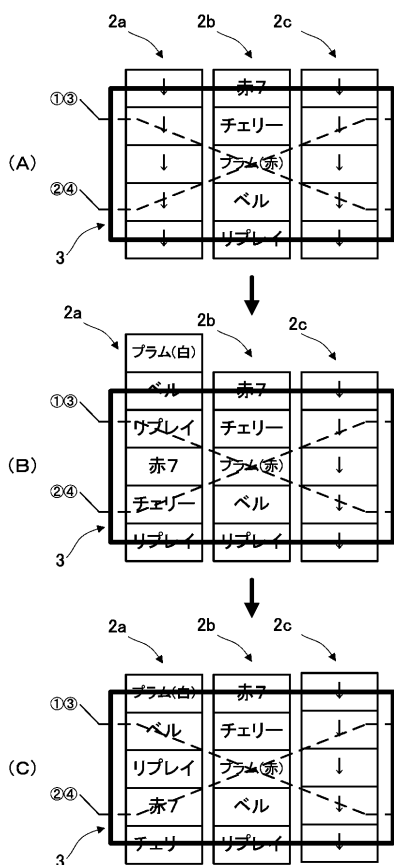
【図 6 3】



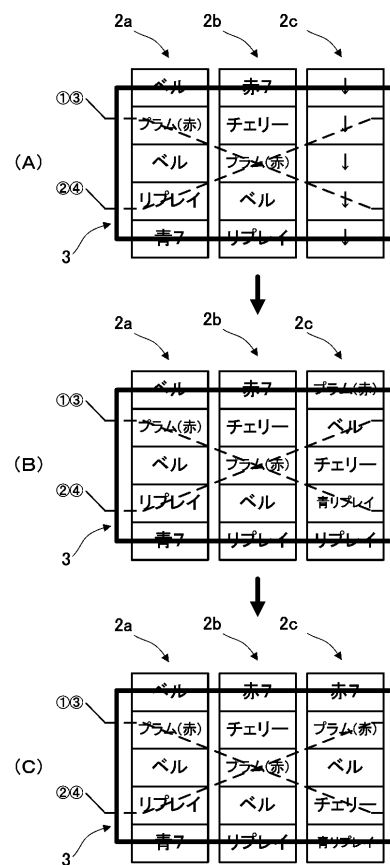
【図 6 4】



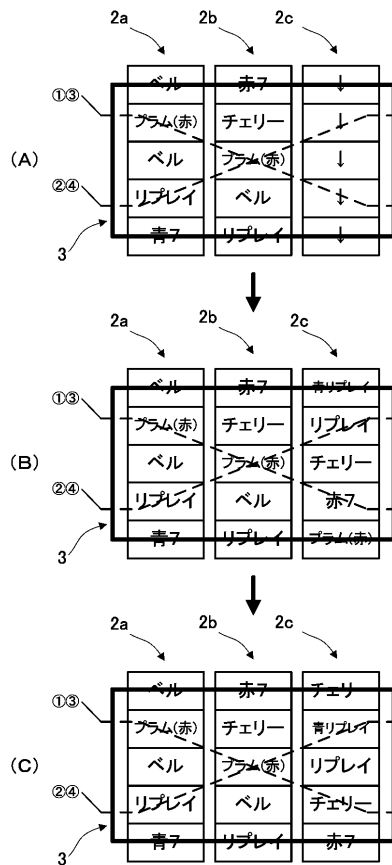
【図 6 5】



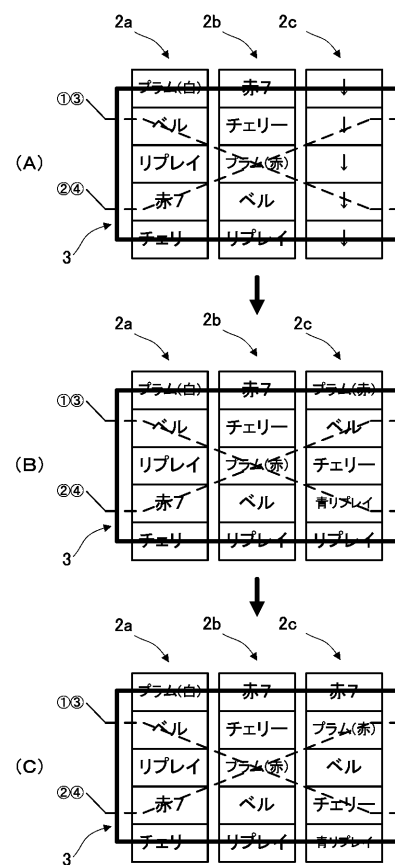
【図 6 6】



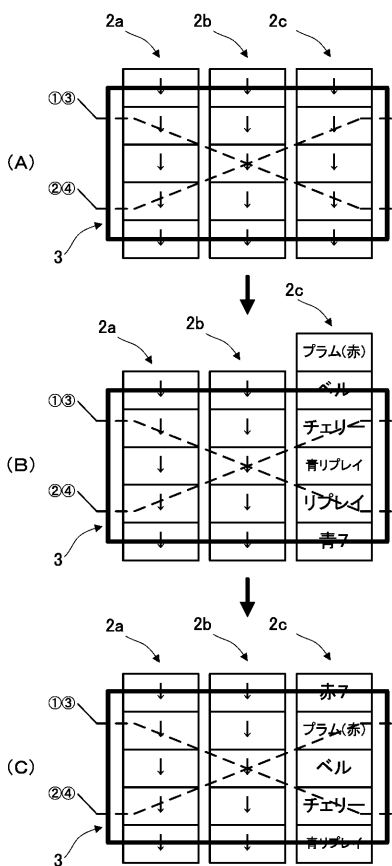
【図 67】



【図 68】



【図 69】



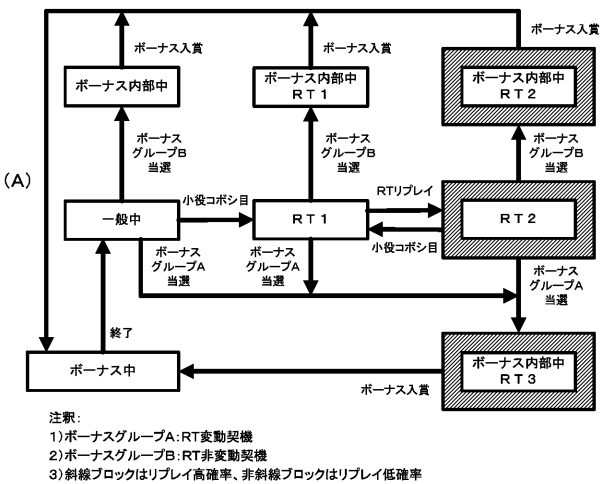
【図 70】

再遊技役の同時当選一覧表

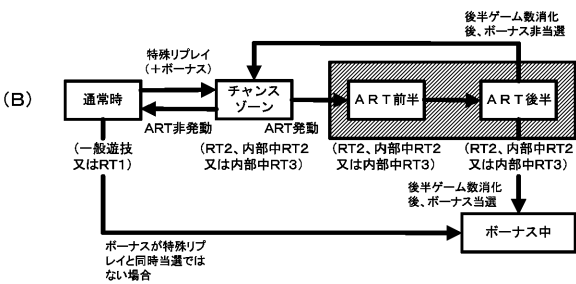
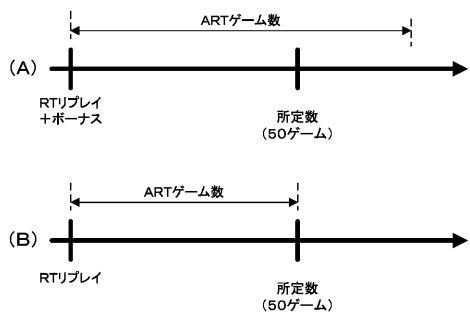
押し順リブ1	リプレイ	リプレイ	リプレイ
	リプレイ	リプレイ	RTリブ
押し順リブ2	リプレイ	リプレイ	リプレイ
	リプレイ	リプレイ	RTリブ
	リプレイ	RTリブ	リプレイ
押し順リブ3	リプレイ	リプレイ	リプレイ
	リプレイ	リプレイ	RTリブ
	リプレイ	RTリブ	RTリブ
押し順リブ4	リプレイ	リプレイ	リプレイ
	リプレイ	リプレイ	RTリブ
	赤セブン	リプレイ	リプレイ
	リプレイ	RTリブ	リプレイ
押し順リブ5	リプレイ	リプレイ	リプレイ
	リプレイ	リプレイ	RTリブ
	赤セブン	リプレイ	リプレイ
	リプレイ	RTリブ	RTリブ



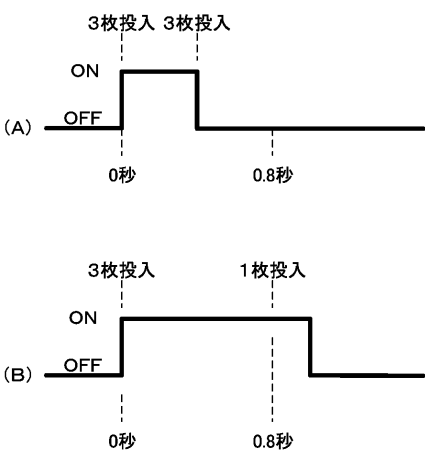
【 図 7 1 】



【 図 7 2 】



【 図 7 3 】



【 図 7 4 】

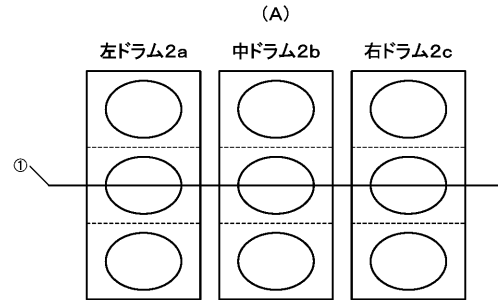
配当表(役物未作動時:規定数1枚)				
左ドラム	中ドラム	右ドラム	獲得メダル枚数	備考
ベル	ベル	ベル	2枚	FR1
ブラム (赤/青/白)	ブラム (赤/青/白)	ブラム (赤/青/白)	1枚	FR2~FR28
リプレイ	リプレイ	リプレイ	再遊技	再遊技1作動
ブラム (赤/青/白)	ブラム (赤/青/白)	ベル/青リプレイ	0枚	RT開始目1 (小役コボシ目)
ブラム (赤/青/白)	ベル/リプレイ/青リプレイ	ブラム (赤/青/白)	0枚	RT開始目2 (小役コボシ目)
ベル	ブラム (赤/青/白)	ブラム (赤/青/白)	0枚	RT開始目3 (小役コボシ目)

【図 7 5】

ドラムの図柄配置

No.	左ドラム	中ドラム	右ドラム
1	ベル	リプレイ	ベル
2	リプレイ	チェリー	赤7
3	金メダル	金メダル	金メダル
4	赤7	赤7	リプレイ
5	プラム(赤)	ベル	チェリー
6	ベル	リプレイ	ベル
7	青リプレイ	チェリー	黒バー
8	プラム(白)	プラム(白)	プラム(白)
9	チェリー	黒バー	青リプレイ
10	プラム(白)	ベル	チェリー
11	ベル	青リプレイ	ベル
12	リプレイ	チェリー	青7
13	青7	プラム(赤)	プラム(赤)
14	青7	青7	青リプレイ
15	プラム(赤)	ベル	チェリー
16	ベル	リプレイ	ベル
17	リプレイ	チェリー	黒バー
18	黒バー	プラム(赤)	プラム(赤)
19	チェリー	黒バー	青リプレイ
20	プラム(白)	ベル	チェリー

【図 7 6】



(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 7 7】

配当表1-1(役物未作動時:規定数3枚)

左ドラム	中ドラム	右ドラム	獲得メダル枚数	備考
青7	青7	青7	0枚	一種役物連続作動装置作動(BB1)
赤7	金メダル	赤7	0枚	一種役物連続作動装置作動(BB2)
赤7	赤7	リプレイ	0枚	一種役物連続作動装置作動(BB2)
赤7	赤7	赤7	0枚	一種役物連続作動装置作動(BB3)
黒バー	プラム(白)	金メダル	0枚	一種特別役物(SRB1)
黒バー	金メダル	プラム(白)	0枚	一種特別役物(SRB2)
青7	プラム(白)	金メダル	0枚	一種特別役物(SRB3)
青7	金メダル	プラム(白)	0枚	一種特別役物(SRB4)
リプレイ/青リプレイ	リプレイ/青リプレイ	リプレイ/青リプレイ	再遊技	再遊技1(8種類)
ベル	ベル	金メダル プラム(赤/白)	再遊技	再遊技2(3種類)
ベル	リプレイ/青リプレイ	チェリー	再遊技	再遊技3(2種類)
リプレイ/青リプレイ	リプレイ/青リプレイ	ベル	再遊技	再遊技4(4種類)
リプレイ/青リプレイ	リプレイ/青リプレイ	チェリー	再遊技	再遊技5(4種類)
ベル	リプレイ/青リプレイ	ベル	再遊技	再遊技6(2種類)
プラム(赤)	ベル	金メダル プラム(赤/白)	再遊技	再遊技7(3種類)

【図 7 8】

配当表1-2(役物未作動時:規定数3枚)

左ドラム	中ドラム	右ドラム	獲得メダル枚数	備考
プラム(赤/白)	プラム(赤/白)	プラム(赤/白)	9枚	プラム
チェリー	(ANY)	(ANY)	2枚	CH
ベル	赤7/青7 黒バー	金メダル プラム(赤/白)	1枚	FR1 (15種類)
ベル	金メダル プラム(赤/白)	リプレイ/青リプレイ	1枚	FR2 (12種類)
ベル	赤7/青7 黒バー	赤7/青7 黒バー	1枚	FR2 (12種類)
ベル	金メダル プラム(赤/白)	チェリー	1枚	FR2 (12種類)
ベル	ベル	ベル	15枚	ベル1 (1種類)
リプレイ/青リプレイ	ベル	チェリー	15枚	ベル2 (2種類)
プラム(赤)	ベル	赤7/青7 黒バー	15枚	ベル3 (3種類)
リプレイ	リプレイ	赤7	15枚	ベル4 (1種類)
リプレイ	青リプレイ	赤7	15枚	ベル5 (1種類)
青リプレイ	リプレイ	赤7	15枚	ベル6 (1種類)
青リプレイ	青リプレイ	赤7	15枚	ベル7 (1種類)
リプレイ	リプレイ	青7/黒バー	15枚	ベル8 (2種類)
リプレイ	青リプレイ	青7/黒バー	15枚	ベル9 (2種類)
青リプレイ	リプレイ	青7/黒バー	15枚	ベル10 (2種類)
青リプレイ	青リプレイ	青7/黒バー	15枚	ベル11 (2種類)

【図 79】

押し順ベルの当選パターン(役物未作動時:規定数3枚)

名称	当選パターン	押し順 左→中→右	押し順 左→右→中	押し順 中	押し順 右
押し順ベル1	ベル2+ベル4+ベル6 +ベル9+ベル11	ベル2	ベル2 他のベル コボシ目	他のベル コボシ目	他のベル コボシ目
押し順ベル2	ベル2+ベル5+ベル7 +ベル8+ベル10	ベル2	ベル2 他のベル コボシ目	他のベル コボシ目	他のベル コボシ目
押し順ベル3	ベル2+ベル4+ベル6 +ベル9+ベル11+FR1	ベル2 他のベル コボシ目	ベル2	他のベル コボシ目	他のベル コボシ目
押し順ベル4	ベル2+ベル5+ベル7 +ベル8+ベル10+FR1	ベル2 他のベル コボシ目	ベル2	他のベル コボシ目	他のベル コボシ目
押し順ベル5	ベル1+ベル4+ベル11	他のベル コボシ目	他のベル コボシ目	ベル1	他のベル コボシ目
押し順ベル6	ベル1+ベル7+ベル8	他のベル コボシ目	他のベル コボシ目	ベル1	他のベル コボシ目
押し順ベル7	ベル1+ベル6+ベル9	他のベル コボシ目	他のベル コボシ目	ベル1	他のベル コボシ目
押し順ベル8	ベル1+ベル5+ベル10	他のベル コボシ目	他のベル コボシ目	ベル1	他のベル コボシ目
押し順ベル9	ベル1+ベル4 +ベル11+FR1	他のベル コボシ目	他のベル コボシ目	他のベル コボシ目	ベル1
押し順ベル10	ベル1+ベル7 +ベル8+FR1	他のベル コボシ目	他のベル コボシ目	他のベル コボシ目	ベル1
押し順ベル11	ベル1+ベル6 +ベル9+FR1	他のベル コボシ目	他のベル コボシ目	他のベル コボシ目	ベル1
押し順ベル12	ベル1+ベル5 +ベル10+FR1	他のベル コボシ目	他のベル コボシ目	他のベル コボシ目	ベル1

【図 80】

リブレイの当選パターン

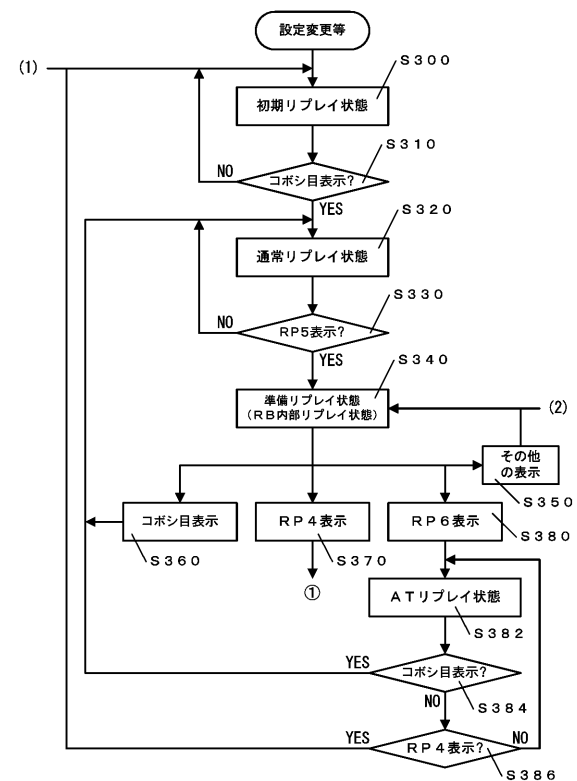
名称	当選パターン	押し順 左	押し順 中→左→右	押し順 中→右→左	押し順 右→左→中	押し順 右→中→左
通常 リブレイ	RP1+RP2+RP3	RP1 RP2 RP3	RP1 RP2 RP3	RP1 RP2 RP3	RP1 RP2 RP3	RP1 RP2 RP3
ATストック リブレイ	RP2+RP7	RP2 RP7	RP2 RP7	RP2 RP7	RP2 RP7	RP2 RP7
押し順 リブレイ1	RP1+RP3+RP5	RP1	RP5	RP3	RP3	RP3
押し順 リブレイ2	RP1+RP2 +RP3+RP5	RP1	RP3	RP5	RP3	RP3
押し順 リブレイ3	RP1+RP3 +RP5+RP7	RP1	RP3	RP3	RP5	RP3
押し順 リブレイ4	RP1+RP2+RP3 +RP5+RP7	RP1	RP3	RP3	RP3	RP5
押し順 リブレイ5	RP1+RP4+RP6	RP4	RP6	RP4	RP4	RP4
押し順 リブレイ6	RP1+RP2 +RP4+RP6	RP4	RP4	RP6	RP4	RP4
押し順 リブレイ7	RP1+RP4 +RP6+RP7	RP4	RP4	RP4	RP6	RP4
押し順 リブレイ8	RP1+RP2+RP4 +RP6+RP7	RP4	RP4	RP4	RP4	RP6

【図 81】

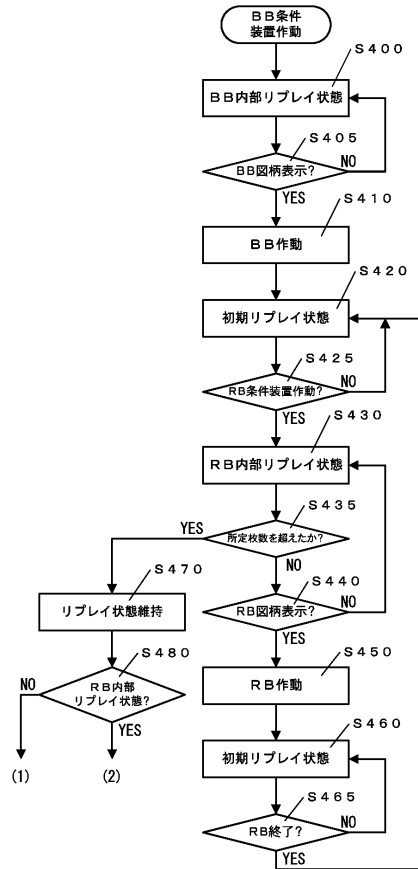
リブレイ状態ごとの当選パターン

名称	条件	当選パターン	リブレイ 当選確率
初期リブレイ状態	1)設定変更後 2)RP4表示後 3)BB作動後 4)RB作動後	1)RP1+RP2+RP3	約1/7.3
通常リブレイ状態	1)コボシ目表示後	1)RP1+RP3+RP5 2)RP1+RP2+RP3+RP5 3)RP1+RP3+RP5+RP7 4)RP1+RP2+RP3+RP5+RP7	約1/7.3
準備リブレイ状態	1)RP5表示後	1)RP1+RP4+RP6 2)RP1+RP2+RP4+RP6 3)RP1+RP4+RP6+RP7 4)RP1+RP2+RP4+RP6+RP7	約1/3
ATリブレイ状態	1)RP6表示後	1)RP1+RP2+RP3 2)RP2+RP7	約1/1.5
BB内部リブレイ状態	1)BB内部当選後	1)RP1+RP2+RP3	約1/3
RB内部リブレイ状態	1)RB内部当選後	1)RP1+RP2+RP3 2)RP1+RP4+RP6 3)RP1+RP2+RP4+RP6 4)RP1+RP4+RP6+RP7 5)RP1+RP2+RP4+RP6+RP7 6)RP2+RP7	約1/1.5

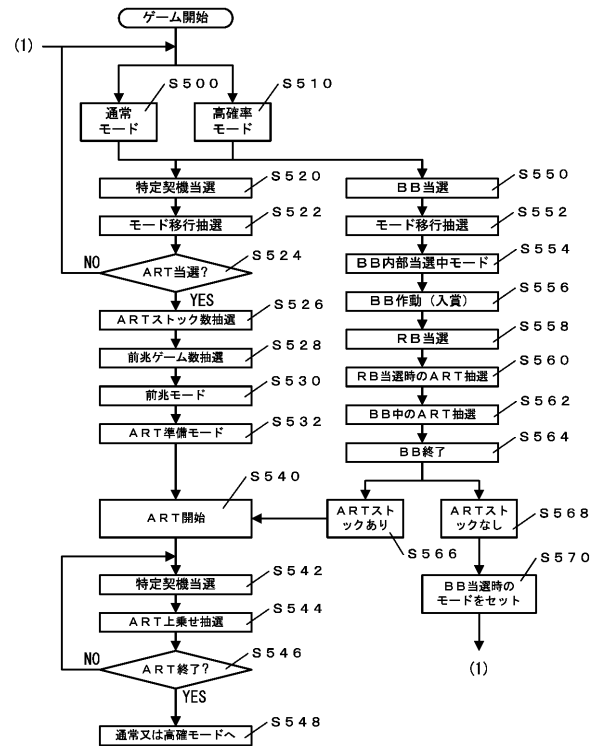
【図 82】



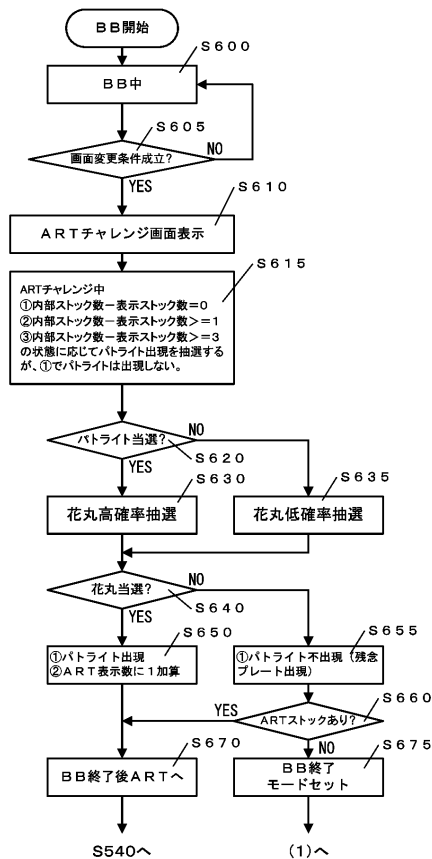
【図 83】



【図 84】



【図 85】



【図 86】

ボーナスゲーム中画面



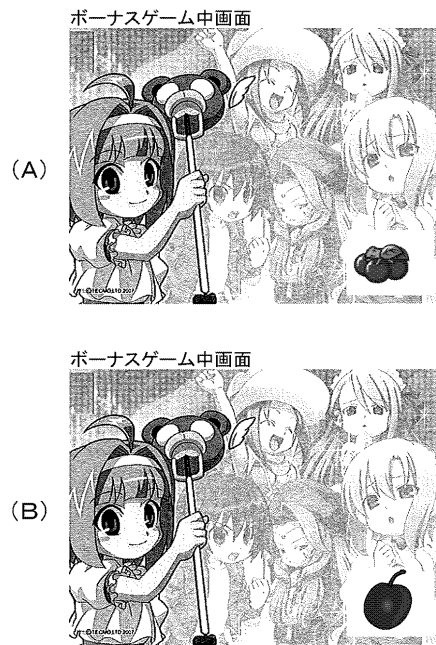
(A)

ボーナスゲーム中画面

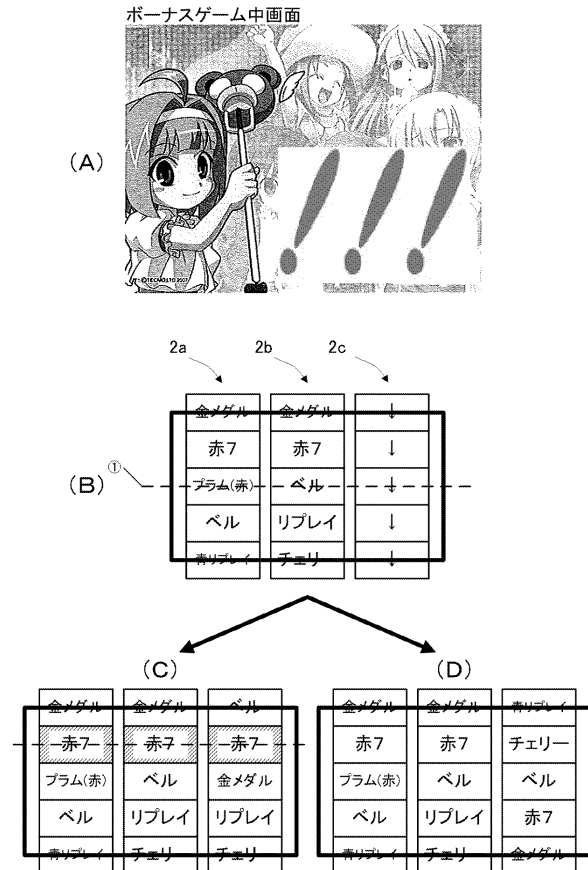


(B)

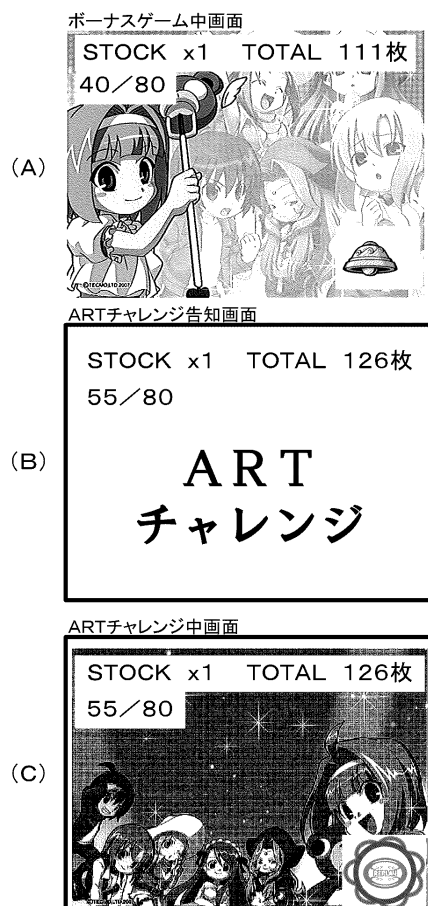
【図 87】



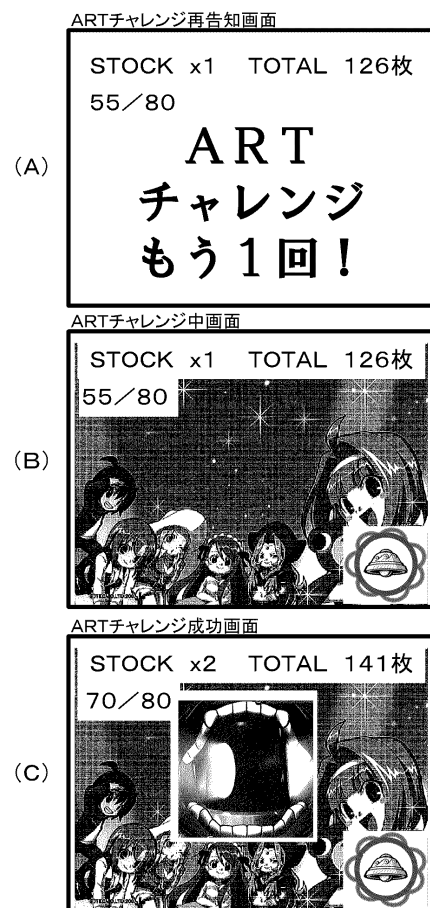
【図 88】



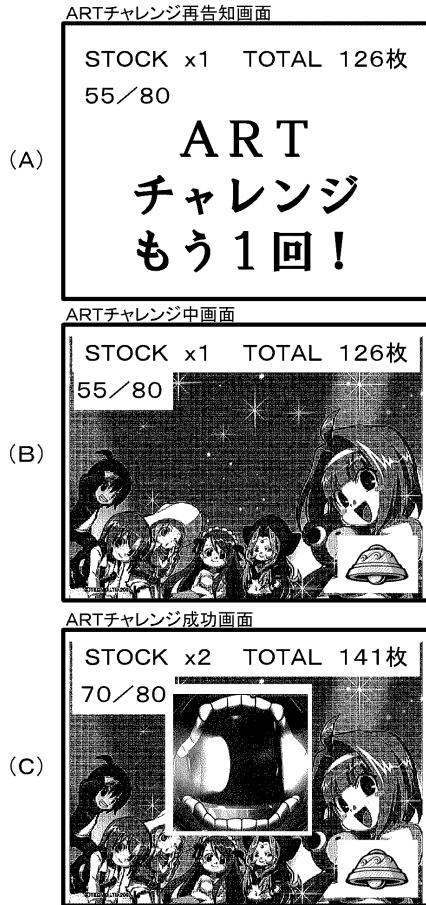
【図 89】



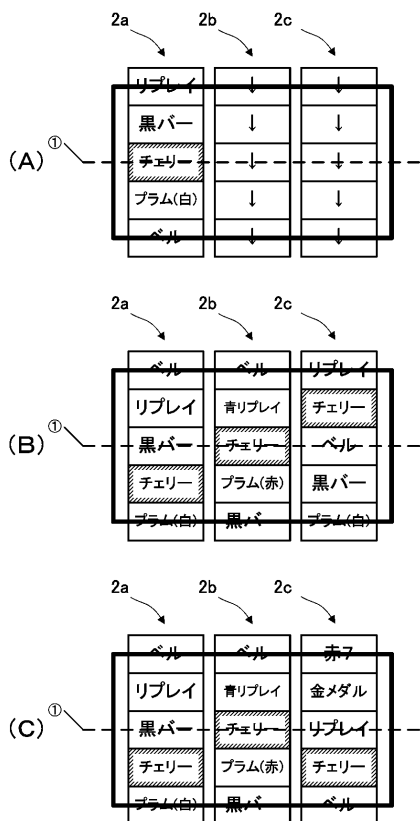
【図 90】



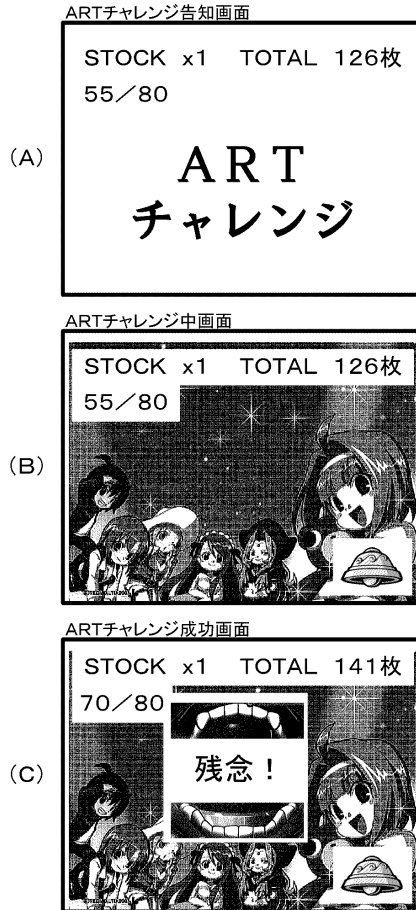
【図 9 1】



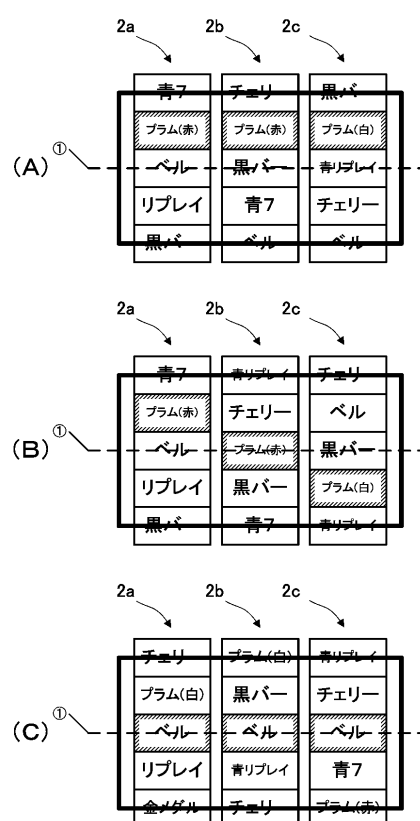
【図 9 3】



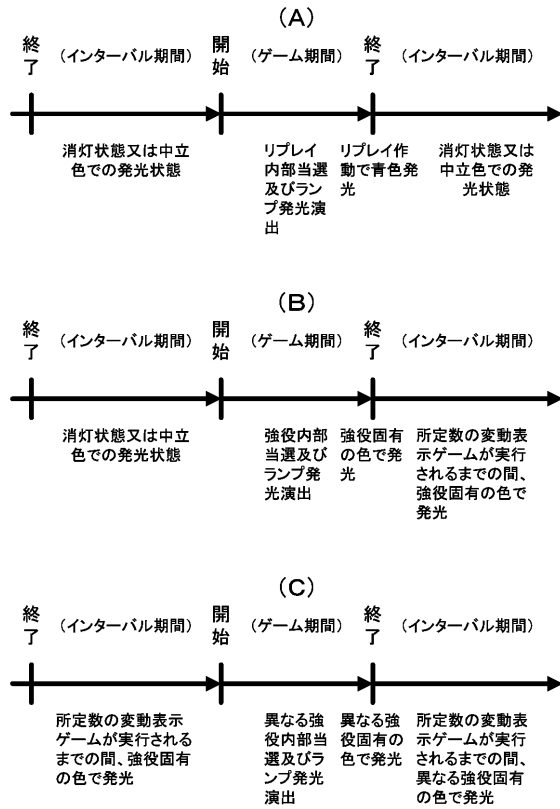
【図 9 2】



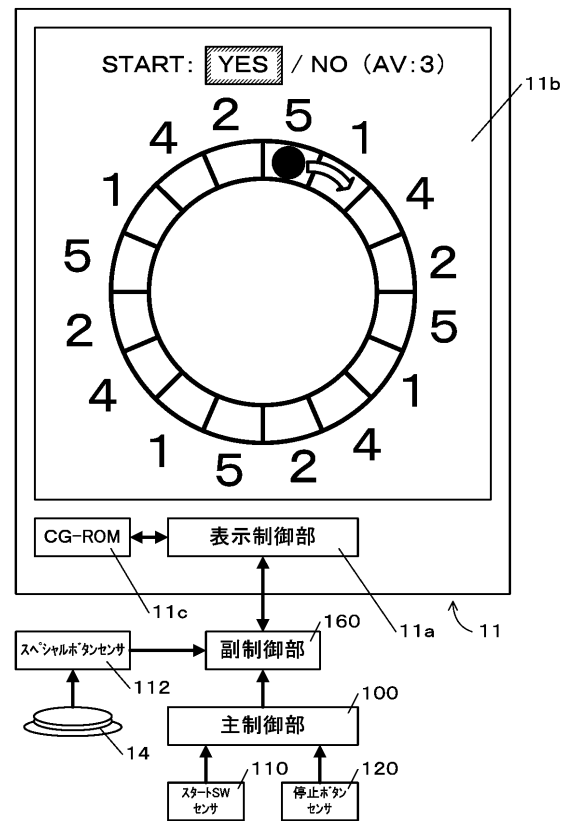
【図 9 4】



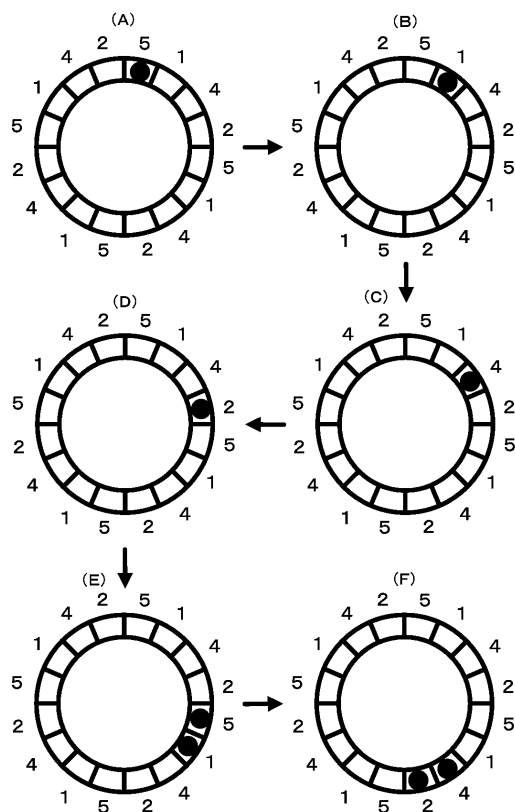
【図 9 5】



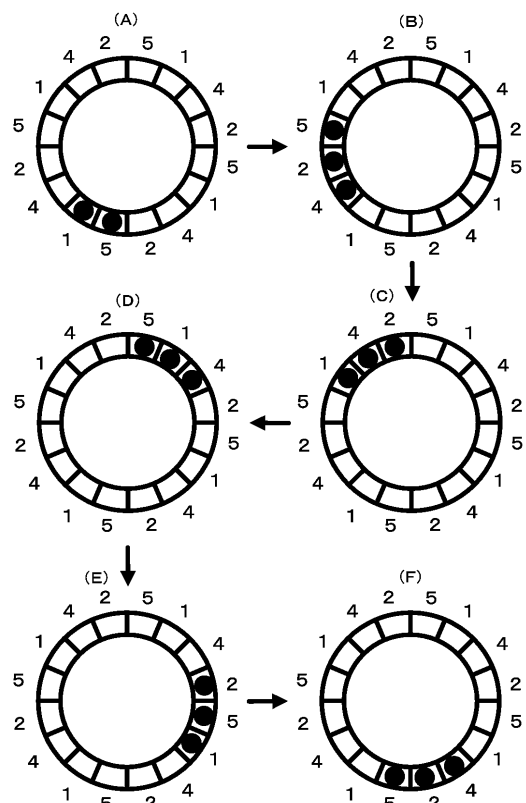
【図 9 6】



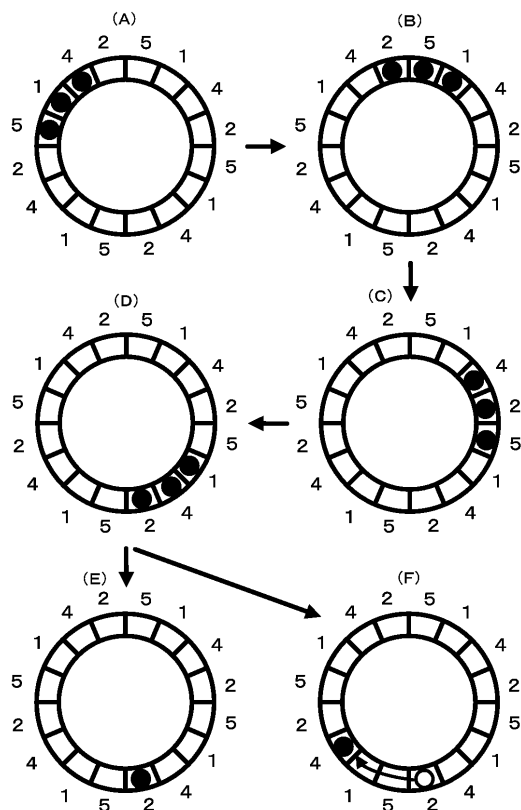
【図 9 7】



【図 9 8】



【図 99】

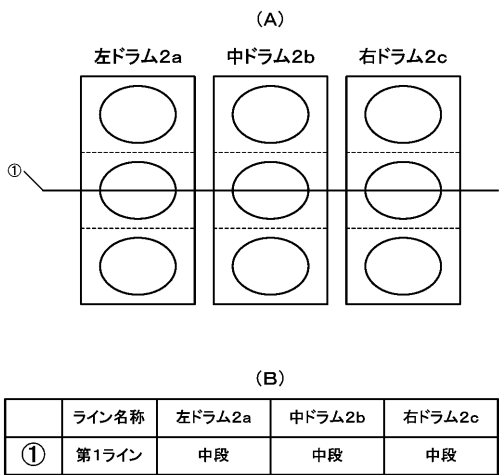


【図 100】

ドラムの図柄配置

No.	左ドラム	中ドラム	右ドラム
1	赤ベル	リプレイ	赤ベル
2	赤7	赤7	赤7
3	リプレイ	スイカ	チェリー
4	スイカ	赤ベル	リプレイ
5	リプレイ	チェリー	スイカ
6	黄ベル	リプレイ	黄ベル
7	花	花	花
8	リプレイ	スイカ	チェリー
9	スイカ	黄ベル	リプレイ
10	リプレイ	花	スイカ
11	緑ベル	リプレイ	緑ベル
12	黒バー	黒バー	黒バー
13	チェリー	スイカ	チェリー
14	スイカ	緑ベル	リプレイ
15	リプレイ	リプレイ	スイカ
16	青ベル	リプレイ	青ベル
17	花	花	花
18	チェリー	スイカ	チェリー
19	スイカ	青ベル	リプレイ
20	リプレイ	チェリー	スイカ

【図 101】



【図 102】

配当表(役物未作動時:規定数3枚)

左ドラム	中ドラム	右ドラム	獲得メダル枚数	備考
赤7	赤7	赤7	0枚	2種役物連続作動装置作動(BB1)
(赤青黄緑)ベル	赤7/黒バー/花	(赤青黄緑)ベル	0枚	2種役物連続作動装置作動(BB2)
(赤青黄緑)ベル	(赤青黄緑)ベル	(赤青黄緑)ベル	14枚	色ベル役
スイカ	スイカ	スイカ	14枚	スイカ役
(チェリー又はリプレイ以外)	(ANY)	チェリー	14枚	14枚チェリー役
チェリー/リプレイ	(ANY)	チェリー	15枚	15枚チェリー役
リプレイ	リプレイ	リプレイ	再遊技	通常リプレイ役(RT移行なし)
リプレイ	赤7/黒バー/花	スイカ	再遊技	RT2移行リプレイ役(RT2へ移行)
リプレイ	リプレイ	スイカ	再遊技	RT3移行リプレイ役(RT3へ移行)
スイカ	赤7/黒バー/花	スイカ	再遊技	RT4移行リプレイ役(RT4へ移行)
スイカ	赤7/黒バー/花	赤7/黒バー/花	1枚	1枚役1
赤7/黒バー/花	スイカ	赤7/黒バー/花	1枚	1枚役2
赤7/黒バー/花	赤7/黒バー/花	スイカ	1枚	1枚役3
(赤青黄緑)ベル	(赤青黄緑)ベル	スイカ	0枚	色ベル役のコボシ目1(RT1へ移行)
...	...	...	...	...
スイカ	(赤青黄緑)ベル	(赤青黄緑)ベル	0枚	色ベル役のコボシ目n(RT1へ移行)

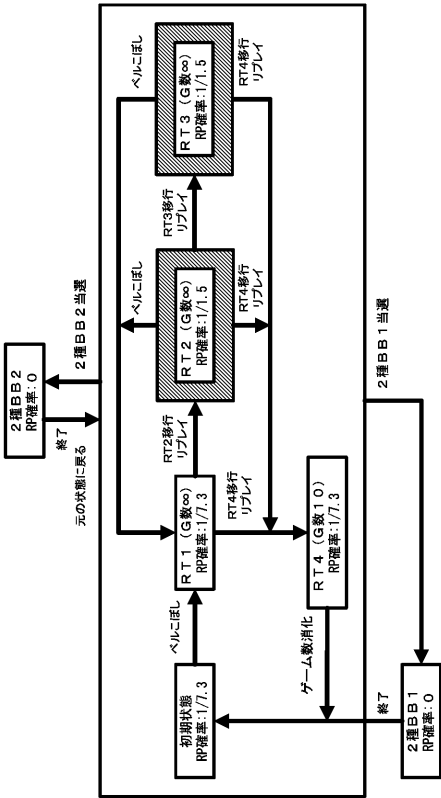


【 図 1 0 3 】

押し順スイカ(AT小役)の当選パターン(役物未作動時)

名称	左ドラム	中ドラム	右ドラム
押し順スイカ右1 (右→中→左)	赤ベル	赤ベル	赤ベル
	黄ベル	黄ベル	赤ベル
	緑ベル	緑ベル	赤ベル
	青ベル	青ベル	赤ベル
	スイカ	スイカ	スイカ
	赤7／黒バー／花	赤7／黒バー／花	スイカ
押し順スイカ右2 (右→中→左)	赤ベル	赤ベル	青ベル
	黄ベル	黄ベル	青ベル
	緑ベル	緑ベル	青ベル
	青ベル	青ベル	青ベル
	スイカ	スイカ	スイカ
	赤7／黒バー／花	赤7／黒バー／花	スイカ
...	...	...	...

【 図 1 0 4 】

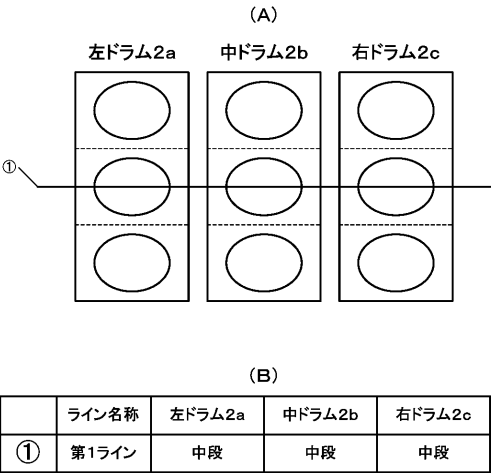


【 図 1 0 5 】

ドラムの図柄配置

No.	左ドラム	中ドラム	右ドラム
1	菱形(緑)	菱形(赤)	菱形(赤)
2	白7	菱形(紫)	菱形(紫)
3	赤7	赤7	赤7
4	菱形(紫)	白7	白7
5	菱形(青)	菱形(緑)	菱形(緑)
6	菱形(緑)	菱形(青)	菱形(青)
7	菱形(白)	菱形(紫)	菱形(紫)
8	赤7	赤7	赤7
9	菱形(紫)	菱形(白)	菱形(白)
10	菱形(黄)	菱形(緑)	菱形(緑)
11	菱形(緑)	菱形(黄)	菱形(黄)
12	菱形(白)	菱形(紫)	菱形(紫)
13	赤7	赤7	赤7
14	菱形(紫)	菱形(白)	菱形(白)
15	菱形(茶)	菱形(緑)	菱形(緑)
16	菱形(緑)	菱形(茶)	菱形(茶)
17	菱形(白)	菱形(紫)	菱形(紫)
18	赤7	赤7	赤7
19	菱形(紫)	菱形(白)	菱形(白)
20	菱形(赤)	菱形(緑)	菱形(緑)

【 図 1 0 6 】

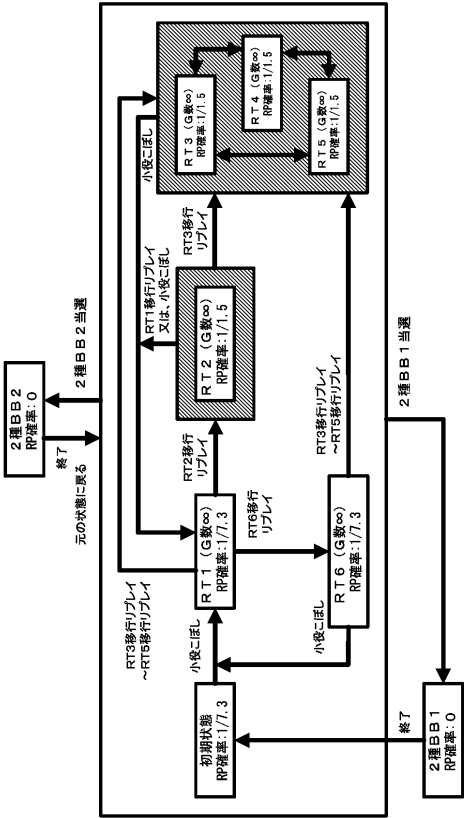


【図 107】

配当表(規定数3枚)

左ドラム	中ドラム	右ドラム	獲得メダル枚数	備考
白7	白7	白7	0枚	2種BB1 (14枚超で終了)
菱形 (赤/青/黄/茶)	菱形 (緑)	菱形 (緑)	0枚	2種BB1 (14枚超で終了)
菱形の組合せ(組合せは省略)			再遊技	通常リプレイ役 (RT変動なし)
菱形の組合せ(組合せは省略)			再遊技	RT1移行リプレイ役 (RT1へ移行)
菱形の組合せ(組合せは省略)			再遊技	RT2移行リプレイ役 (RT2へ移行)
赤7	赤7	赤7	再遊技	RT3移行リプレイ役 (RT3へ移行)
菱形 (白)	菱形 (紫)	菱形 (紫)	再遊技	RT4移行リプレイ役 (RT4へ移行)
菱形 (紫)	菱形 (白)	菱形 (白)	再遊技	RT5移行リプレイ役 (RT5へ移行)
菱形の組合せ(組合せは省略)			再遊技	RT6移行リプレイ役 (RT6へ移行)
菱形の組合せ(組合せは省略)			15枚	非押し順小役 (必ず入賞)
菱形の組合せ(組合せは省略)			15枚	押し順小役 (コボシ目でRT1へ移行)
菱形の組合せ(組合せは省略)			1枚	1枚小役
菱形の組合せ(組合せは省略)			14枚	2種BB中の小役
菱形の組合せ(組合せは省略)			15枚	2種BB中の小役

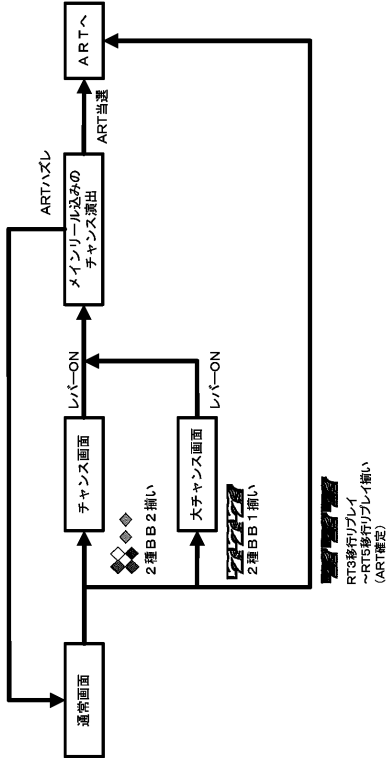
【図 108】



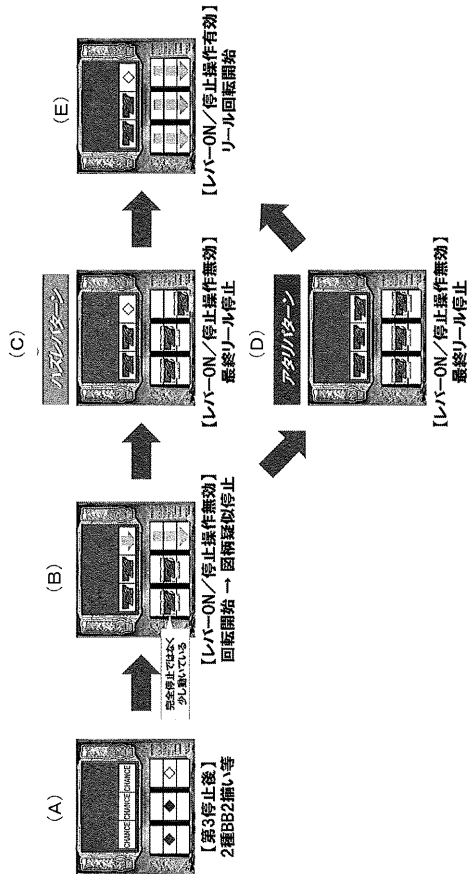
【図 109】

当選役/遊技状態	初期状態	RT1	RT2	RT3	RT4	RT5	RT6	2種BB中に 順押しで揃う小役
通常リプレイA (RT変動なし)	1/7.3	—	—	—	—	—	1/7.3	15枚役
通常リプレイB (RT変動なし)	—	—	—	1/1.5	1/1.5	1/1.5	—	14枚役
通常リプレイA 又はRT2移行リプレイ	—	1/7.3	—	—	—	—	—	15枚役
RT1移行リプレイ 又はRT3移行リプレイ	—	—	1/1.5	—	—	—	—	14枚役
RT3移行リプレイ	—	1/3000	—	—	1/200	1/200	1/200	14枚役
RT4移行リプレイ	—	1/3000	—	1/200	—	1/200	1/200	14枚役
RT5移行リプレイ	—	1/3000	1/200	1/200	1/200	—	1/200	14枚役
RT6移行リプレイ	—	1/200	—	—	—	—	—	15枚役
リプレイ以外								15枚役

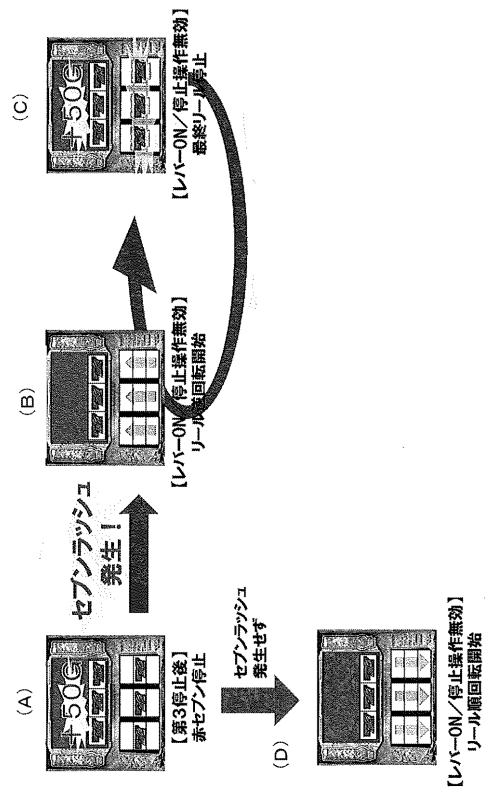
【図 110】



【図 1 1 1】



【図 1 1 2】



【図 1 1 3】

(A)

小役の当選パターン

名称	左ドラム	中ドラム	右ドラム
押し順スイカ中1 (中→左→右)	赤ベル	赤ベル	赤ベル
	黄ベル	黄ベル	赤ベル
	緑ベル	緑ベル	赤ベル
	青ベル	青ベル	赤ベル
	スイカ	スイカ	スイカ
	赤7／黒バー／花	スイカ	赤7／黒バー／花

【図 1 1 4】

(A)

配当表(役物未作動時:規定数3枚)

左ドラム	中ドラム	右ドラム	獲得メダル枚数	備考
			再遊技	通常リプレイ役 (RT移行なし)
			再遊技	RT2移行リプレイ役 (RT2へ移行)
			再遊技	RT4移行リプレイ役 (RT4へ移行)
			再遊技	RT4移行リプレイ役 (RT4へ移行)

(B)

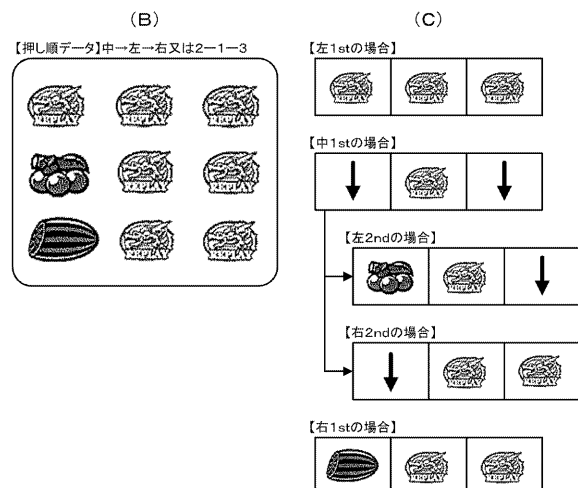
AT小役(2回押し順タイプ)

図柄			獲得メダル枚数	引き込み	備考
(赤青黄緑)ベル	(赤青黄緑)ベル	(赤青黄緑)ベル	14枚	6.25%	ベル図柄が4色有り
スイカ	スイカ	スイカ	14枚	100%	スイカ図柄1色のみ
赤7/黒バー/花	スイカ	赤7/黒バー/花	1枚	100%	—

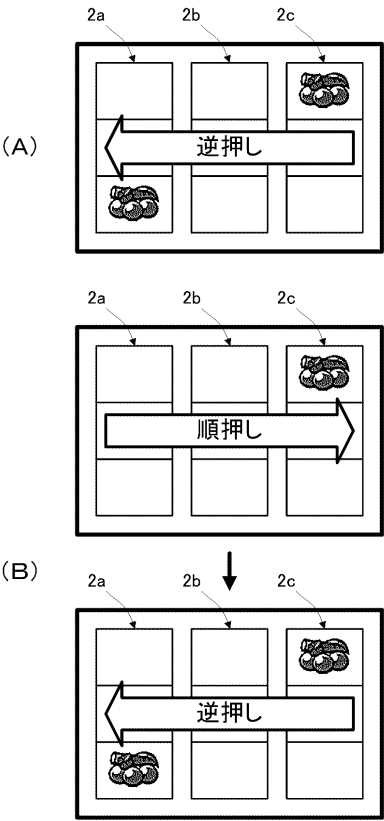
(C)

AT小役の期待値

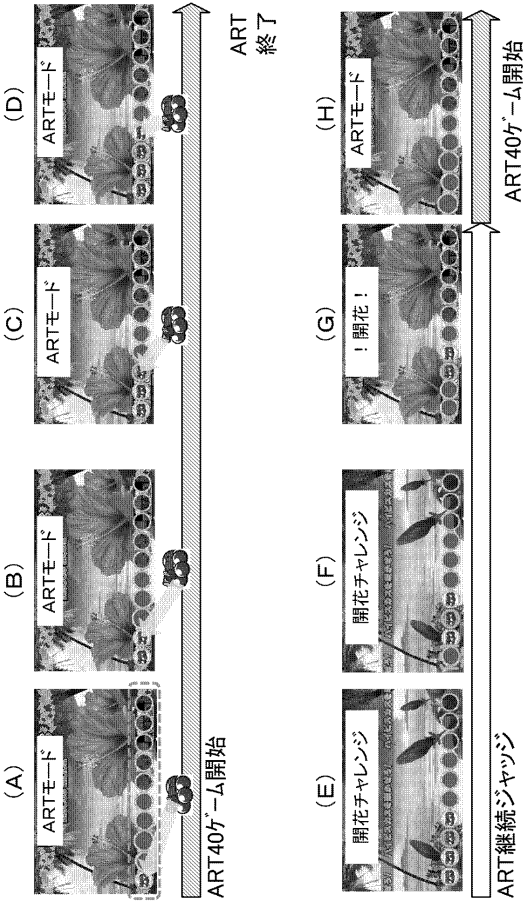
AT小役の択数 (中又は右1st)	期待枚数(スイカ・ベル共に14枚小役)	
	順押し・ハサミ押し	変則押し
4択	0.88枚	4.2枚



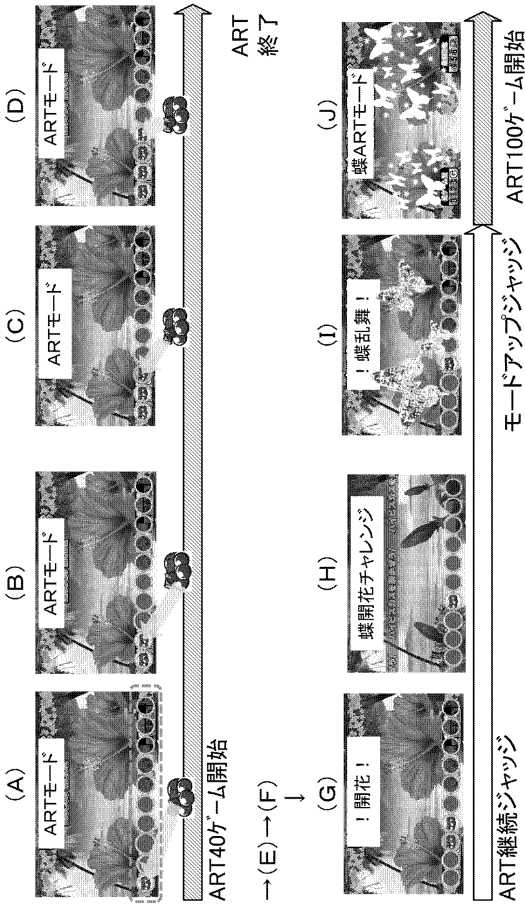
【図 1 1 5】



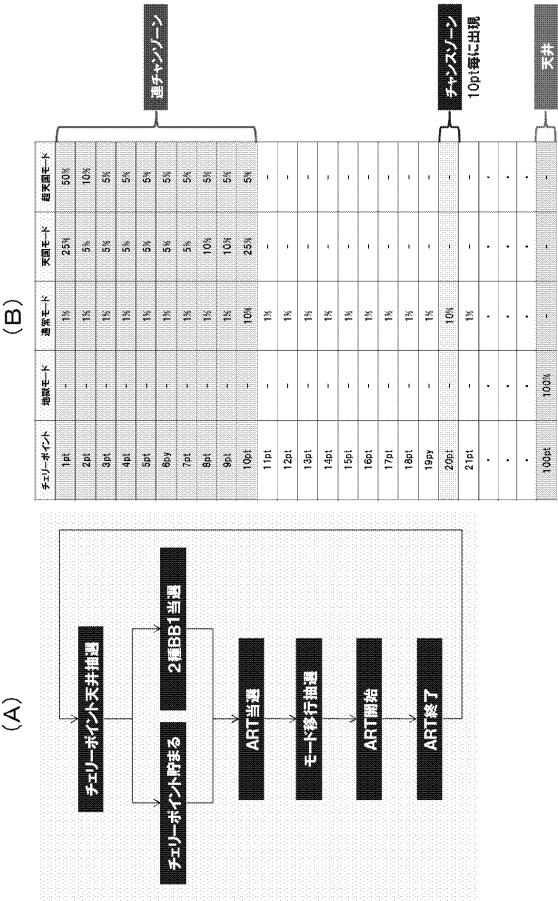
【図 1 1 6】



【図 1 1 7】



【図 1 1 8】



【図 1 1 9】

(A)

チェリーポイント	2種BB中	
	角チェ	中チェ
1pt	91%	-
2pt	1%	10%
3pt	1%	10%
4pt	1%	10%
5pt	1%	10%
6pt	1%	10%
7pt	1%	10%
8pt	1%	10%
9pt	1%	10%
10pt	1%	20%
100pt	0%	0%

(B)

移行前\移行後	地獄モード	通常モード	天国モード	超天国モード
地獄モード			90%	10%
通常モード	20%	50%	25%	5%
天国モード	10%	40%	45%	5%
超天国モード			25%	75%

(C)

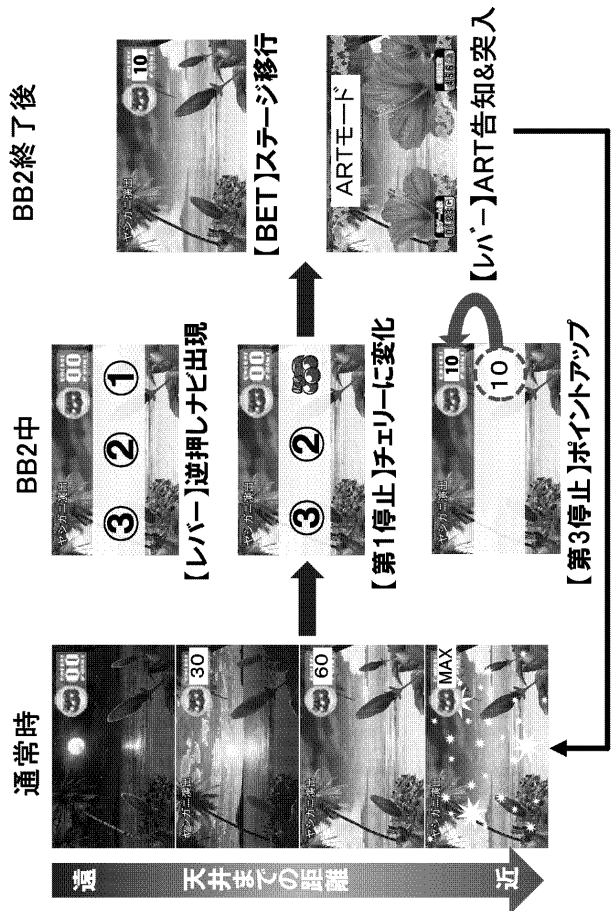
移行前\移行後	地獄モード	通常モード	天国モード	超天国モード
地獄モード			50%	50%
通常モード	20%	45%	25%	10%
天国モード	10%	10%	60%	20%
超天国モード				100%

【図 1 2 1】

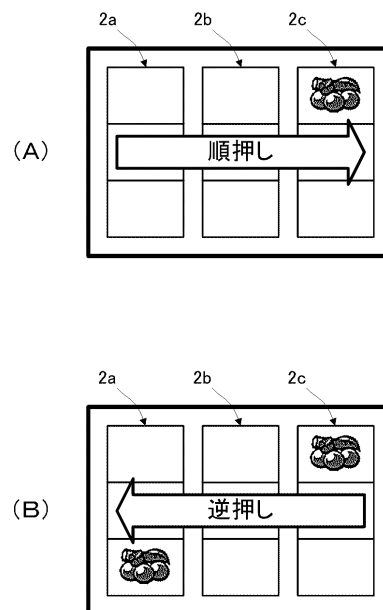
配当表(役物未作動時:規定数3枚)

左ドラム	中ドラム	右ドラム	獲得メダル枚数	備考
赤7	赤7	赤7	0枚	2種役物連続作動装置作動(BB1)
(赤青黄緑)ベル	赤7/黒バー/花	(赤青黄緑)ベル	0枚	2種役物連続作動装置作動(BB2)
(赤青黄緑)ベル	(赤青黄緑)ベル	(赤青黄緑)ベル	14枚	色ベル役
スイカ	スイカ	スイカ	14枚	スイカ役
スイカ	スイカ	リプレイ	15枚	スイカ役2
(チェリー又はリプレイ以外)	(ANY)	チェリー	4枚	4枚チェリー役
チェリー/リプレイ	(ANY)	チェリー	14枚	14枚チェリー役
リプレイ	リプレイ	リプレイ	再遊技	通常リプレイ役(RT移行なし)
リプレイ	赤7/黒バー/花	スイカ	再遊技	RT2移行リプレイ役(RT2へ移行)
リプレイ	リプレイ	スイカ	再遊技	RT3移行リプレイ役(RT3へ移行)
スイカ	赤7/黒バー/花	スイカ	再遊技	RT4移行リプレイ役(RT4へ移行)
スイカ	赤7/黒バー/花	赤7/黒バー/花	1枚	1枚役1
赤7/黒バー/花	スイカ	赤7/黒バー/花	1枚	1枚役2
赤7/黒バー/花	赤7/黒バー/花	スイカ	1枚	1枚役3
(赤青黄緑)ベル	(赤青黄緑)ベル	スイカ	0枚	色ベル役のコボシ目1(RT1へ移行)
...	...	...	...	...
スイカ	(赤青黄緑)ベル	(赤青黄緑)ベル	0枚	色ベル役のコボシ目n(RT1へ移行)

【図 1 2 0】



【図 1 2 2】



【図 1 2 3】

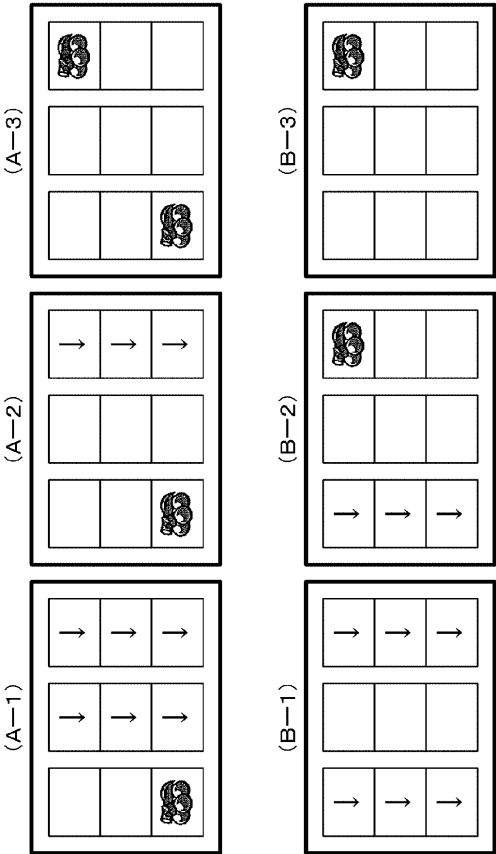
配当表(役物未作動時・規定数3枚)

左ドラム	中ドラム	右ドラム	獲得メダル枚数	備考
赤7	赤7	赤7	0枚	2種役物連続作動装置作動(BB1)
(赤青黄緑)ベル	赤7/黒バー/花	(赤青黄緑)ベル	0枚	2種役物連続作動装置作動(BB2)
(赤青黄緑)ベル	(赤青黄緑)ベル	(赤青黄緑)ベル	14枚	色ベル役
スイカ	スイカ	スイカ	14枚	スイカ役
スイカ	スイカ	リプレイ	15枚	スイカ役2
(チェリー又はリプレイ以外)	(ANY)	チェリー	1枚	1枚チェリー役
チェリー/リプレイ	(ANY)	チェリー	14枚	14枚チェリー役
リプレイ	リプレイ	リプレイ	再遊技	通常リプレイ役(RT移行なし)
リプレイ	赤7/黒バー/花	スイカ	再遊技	RT2移行リプレイ役(RT2へ移行)
リプレイ	リプレイ	スイカ	再遊技	RT3移行リプレイ役(RT3へ移行)
スイカ	赤7/黒バー/花	スイカ	再遊技	RT4移行リプレイ役(RT4へ移行)
スイカ	赤7/黒バー/花	赤7/黒バー/花	1枚	1枚役1
赤7/黒バー/花	スイカ	赤7/黒バー/花	1枚	1枚役2
赤7/黒バー/花	赤7/黒バー/花	スイカ	1枚	1枚役3
(赤青黄緑)ベル	(赤青黄緑)ベル	スイカ	0枚	色ベル役のコボシ目1(RT1へ移行)
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
スイカ	(赤青黄緑)ベル	(赤青黄緑)ベル	0枚	色ベル役のコボシ目n(RT1へ移行)

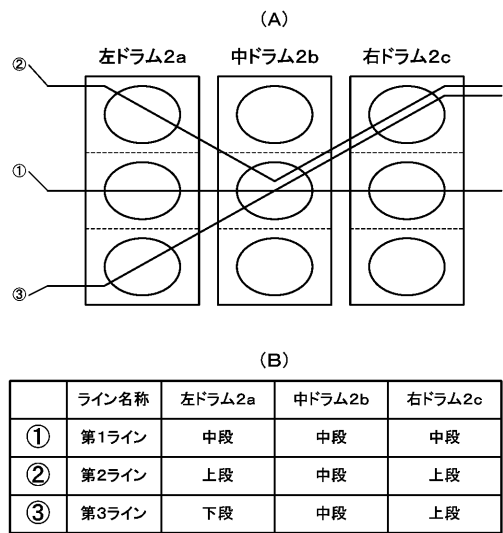
【図 1 2 4】

当選役	2種BB中に14枚チェリー役が揃う押し順			当選確率
	第1停止	第2停止	第3停止	
ハズレ	左ボタン	—	—	1／5
通常リプレイ	中ボタン	左ボタン	右ボタン	1／5
RT2移行リプレイ	中ボタン	右ボタン	左ボタン	1／5
RT3移行リプレイ	右ボタン	左ボタン	中ボタン	1／5
RT4移行リプレイ	右ボタン	中ボタン	左ボタン	1／5

【図 1 2 5】



【 図 1 2 7 】

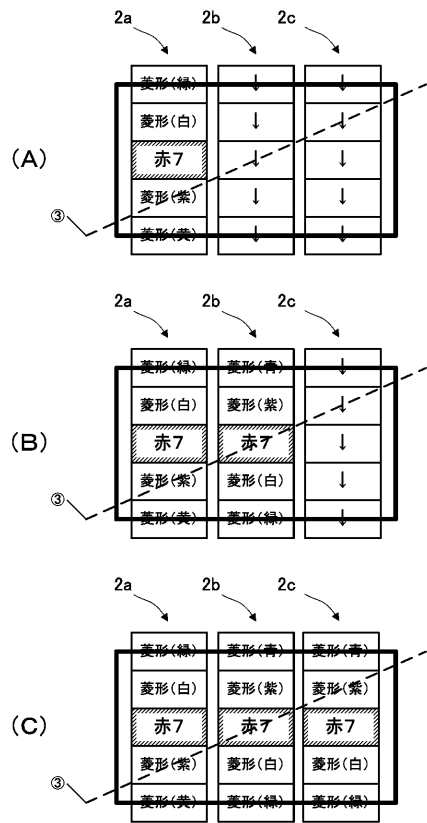


【 図 1 2 8 】

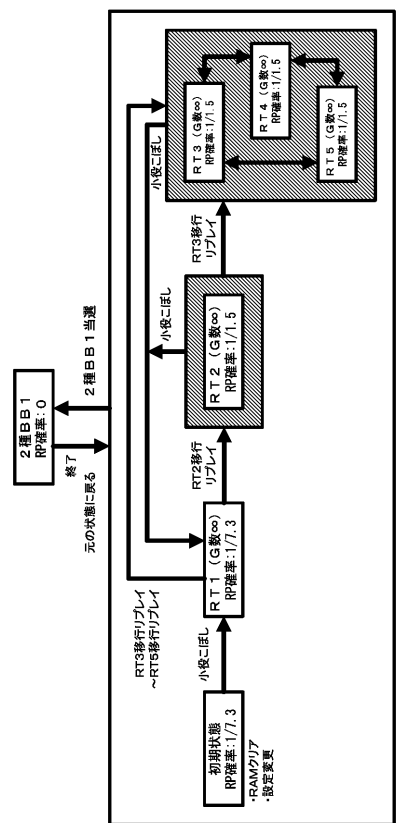
配当表(規定数3枚)

左ドラム	中ドラム	右ドラム	獲得メダル枚数	備考
白7	白7	白7	0枚	2種BB1 (210枚超で終了)
菱形の組合せ(組合せは省略)			再遊技	通常リプレイ役 (RT変動なし)
菱形の組合せ(組合せは省略)			再遊技	RT1移行リプレイ役 (RT1へ移行)
菱形の組合せ(組合せは省略)			再遊技	RT2移行リプレイ役 (RT2へ移行)
赤7	赤7	赤7	再遊技	RT3移行リプレイ役 (RT3へ移行)
菱形(白)	菱形(紫)	菱形(紫)	再遊技	RT4移行リプレイ役 (RT4へ移行)
菱形(紫)	菱形(白)	菱形(白)	再遊技	RT5移行リプレイ役 (RT5へ移行)
菱形の組合せ(組合せは省略)			再遊技	RT6移行リプレイ役 (RT6へ移行)
菱形の組合せ(組合せは省略)			15枚	非押し順小役 (必ず入賞)
菱形の組合せ(組合せは省略)			15枚	押し順小役 (コボシ目でRT1へ移行)
菱形の組合せ(組合せは省略)			15枚	2種BB中の非赤7小役
菱形(紫)	赤7	菱形(紫)	15枚	2種BB中の赤7小役 (RT3~RT5当選時)

【 図 1 2 9 】



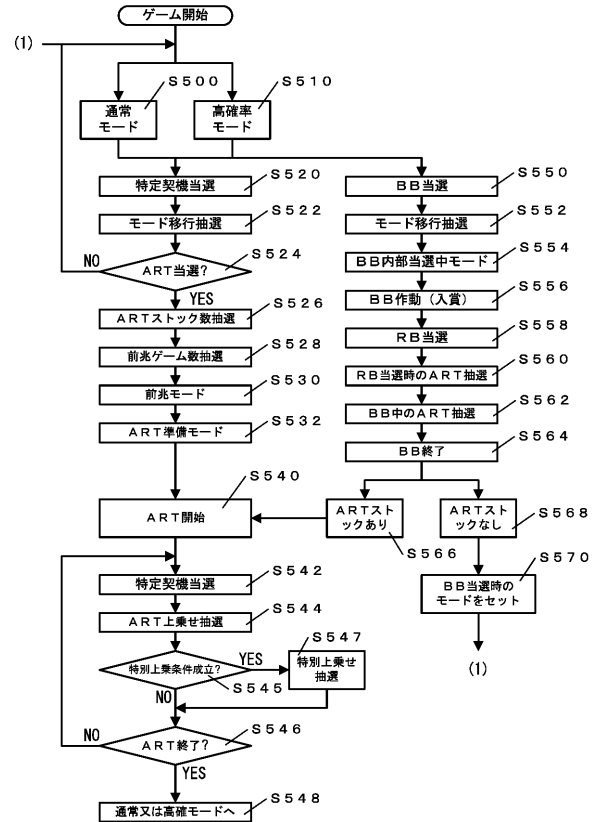
【 図 1 3 0 】



【図 1 3 1】

ボーナス当選時のRT状態	赤7小役揃い確率
初期状態	1/200
RT1	1/200
RT2	1/100
RT3	1/50
RT4	1/25
RT5	1/5

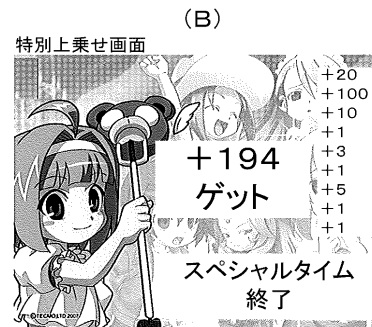
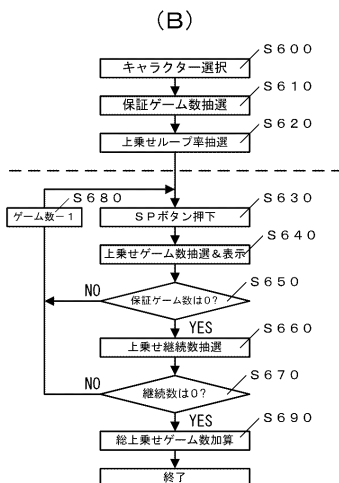
【図 1 3 2】



【図 1 3 3】



【図 1 3 4】

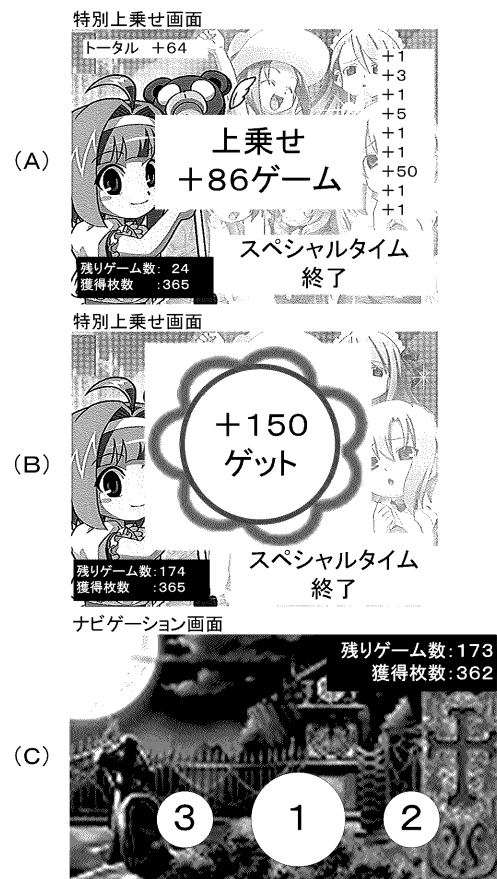




【図 1 3 5】



【図 1 3 6】

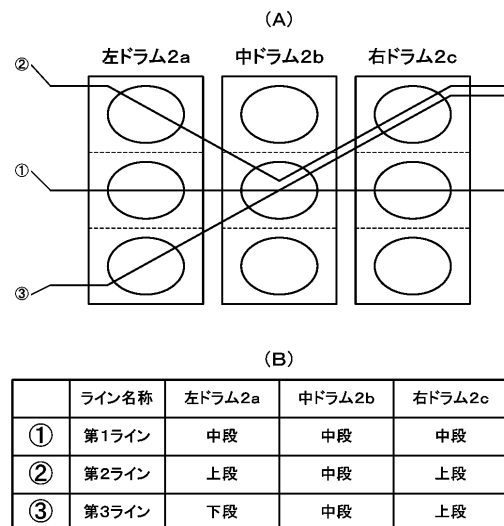


【図 1 3 7】

ドラムの図柄配置

No.	左ドラム	中ドラム	右ドラム
1	菱形(緑)	菱形(赤)	菱形(赤)
2	白7	菱形(紫)	菱形(紫)
3	赤7	赤7	赤7
4	菱形(紫)	白7	白7
5	菱形(青)	菱形(緑)	菱形(緑)
6	菱形(緑)	菱形(青)	菱形(青)
7	菱形(白)	菱形(紫)	菱形(紫)
8	赤7	赤7	赤7
9	菱形(紫)	菱形(白)	菱形(白)
10	菱形(黄)	菱形(緑)	菱形(緑)
11	菱形(緑)	菱形(黄)	菱形(黄)
12	菱形(白)	菱形(紫)	菱形(紫)
13	赤7	赤7	赤7
14	菱形(紫)	菱形(白)	菱形(白)
15	菱形(茶)	菱形(緑)	菱形(緑)
16	菱形(緑)	菱形(茶)	菱形(茶)
17	菱形(白)	菱形(紫)	菱形(紫)
18	赤7	赤7	赤7
19	菱形(紫)	菱形(白)	菱形(白)
20	菱形(赤)	菱形(緑)	菱形(緑)

【図 1 3 8】



【図 1 3 9】

(A)

配当表(規定数3枚)

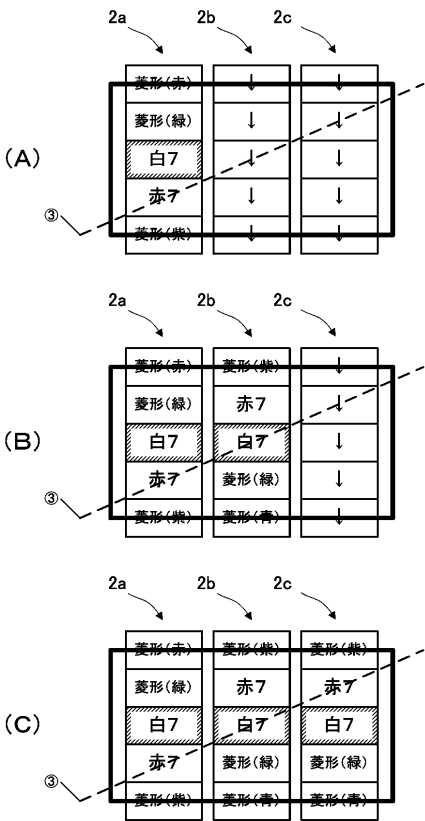
左ドラム	中ドラム	右ドラム	獲得メダル枚数	備考
白7	白7	白7	0枚	1種BB1 (300枚超で終了)
白7	白7	赤7	0枚	2種BB2 (60枚超で終了)
菱形の組合せ(組合せは省略)			再遊技	通常リプレイ役 (RT変動なし)
菱形の組合せ(組合せは省略)			再遊技	RT1移行リプレイ役 (RT1へ移行)
菱形の組合せ(組合せは省略)			再遊技	RT2移行リプレイ役 (RT2へ移行)
赤7	赤7	赤7	再遊技	RT3移行リプレイ役 (RT3へ移行)
菱形(白)	菱形(紫)	菱形(紫)	再遊技	RT4移行リプレイ役 (RT4へ移行)
菱形(紫)	菱形(白)	菱形(白)	再遊技	RT5移行リプレイ役 (RT5へ移行)
菱形の組合せ(組合せは省略)			再遊技	RT6移行リプレイ役 (RT6へ移行)
菱形の組合せ(組合せは省略)			15枚	非押し順小役 (必ず入賞)
菱形の組合せ(組合せは省略)			15枚	押し順小役 (コボシ目でRT1へ移行)
菱形の組合せ(組合せは省略)			1枚	1枚小役

(B)

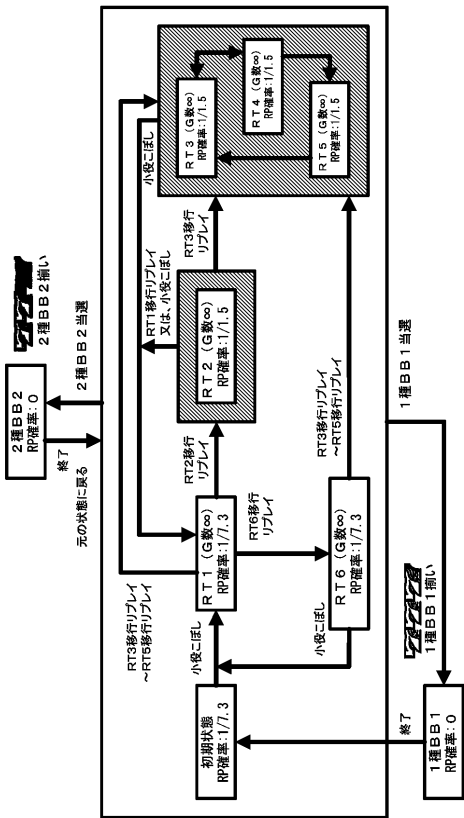
配当表(規定数2枚)

赤7	白7	菱形(緑)	15枚	2種BB2中の非白7小役
赤7	白7	赤7	15枚	2種BB2中の白7小役 (RT3~RT5当選時)

【図 1 4 0】



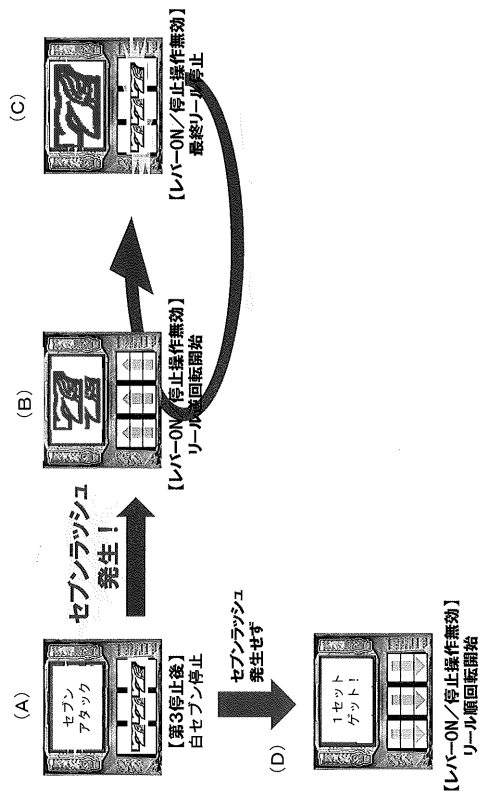
【図 1 4 1】



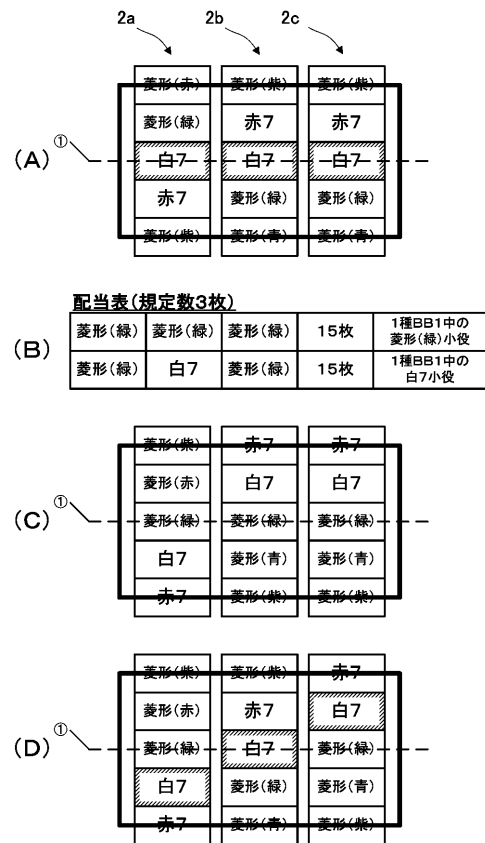
【図 1 4 2】

当選役/遊技状態	初期状態	RT1	RT2	RT3	RT4	RT5	RT6	2種BB2中に 揃う小役
通常リプレイA (RT変動なし)	1/7.3 (3/10)	-	-	-	-	-	1/7.3 (3/10)	15枚役
通常リプレイB (RT変動なし)	-	-	-	1/1.5 (1/8)	-	-	-	15枚役
通常リプレイA 又はRT2移行リプレイ	1/7.3 (1/32)	-	-	-	-	-	-	15枚役
通常リプレイB 又はRT3移行リプレイ	-	1/1.5 (1/16)	-	-	1/1.5 (1/4)	1/1.5 (1/2)	-	15枚役
通常リプレイA 又はRT3移行リプレイ	1/3000	-	-	-	-	-	-	15枚役
RT3移行リプレイ	1/3000	-	-	-	-	-	1/200	15枚役
RT4移行リプレイ	1/3000	-	-	-	-	-	1/200	15枚役
RT5移行リプレイ	1/3000	-	-	-	-	-	1/200	15枚役
RT6移行リプレイ	1/200	-	-	-	-	-	-	15枚役
リプレイ以外	-	-	-	-	-	-	-	15枚役

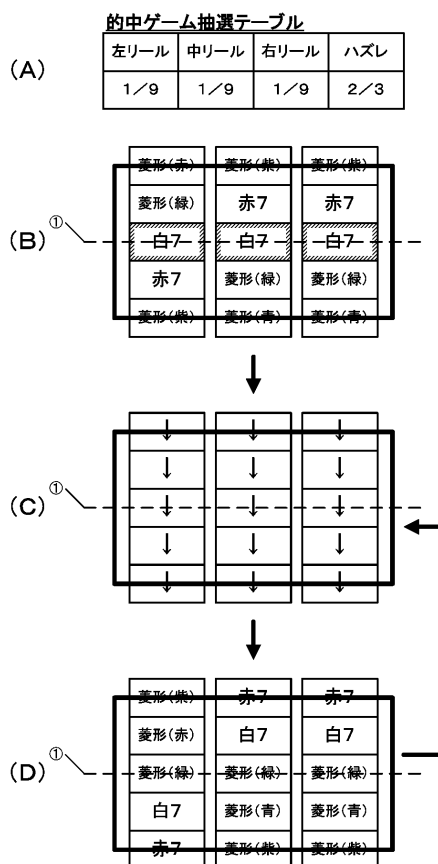
【 図 1 4 3 】



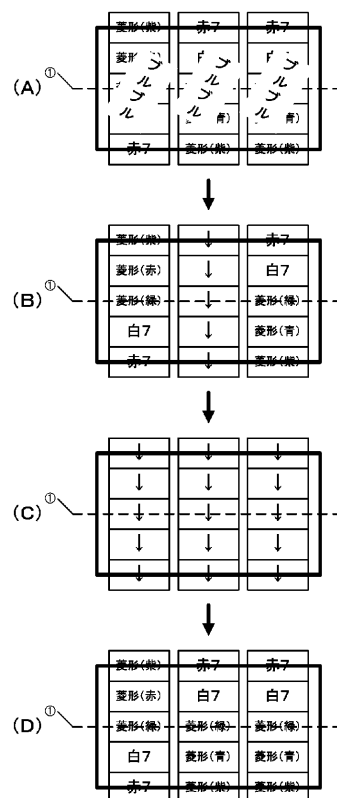
【 図 1 4 4 】



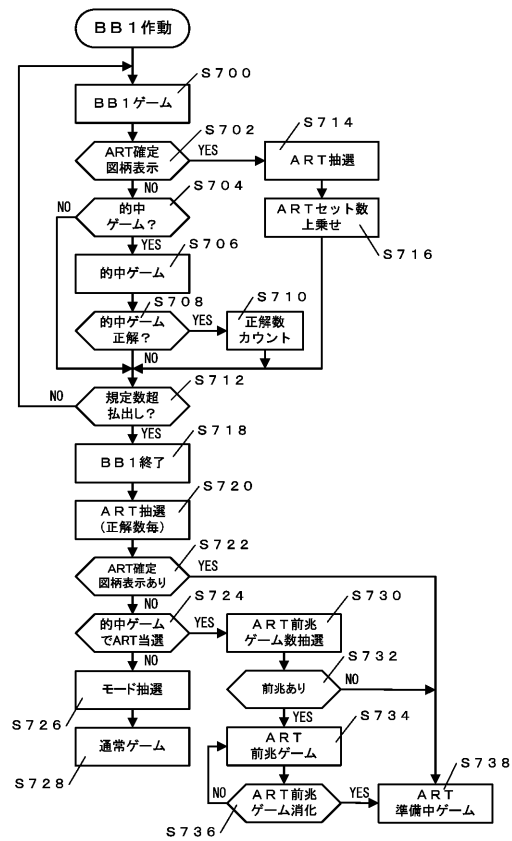
【 図 1 4 5 】



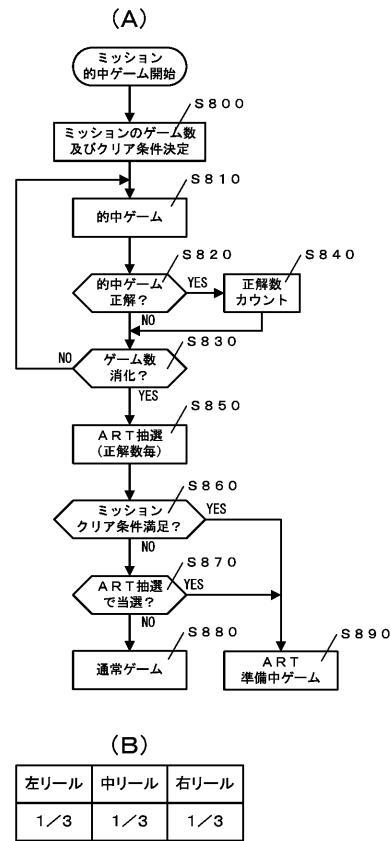
【 図 1 4 6 】



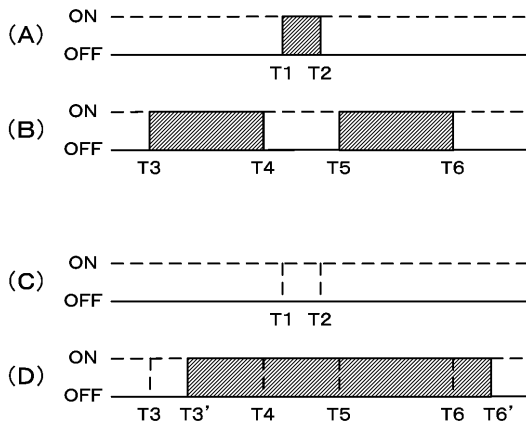
【図 1 4 7】



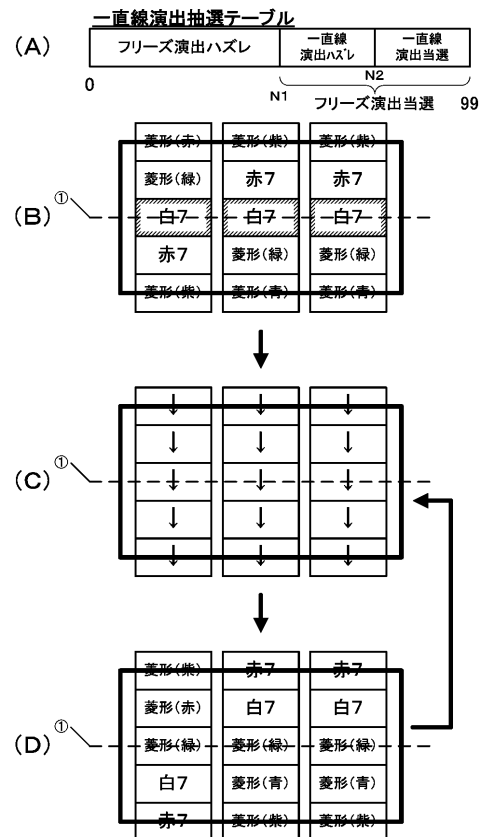
【図 1 4 8】



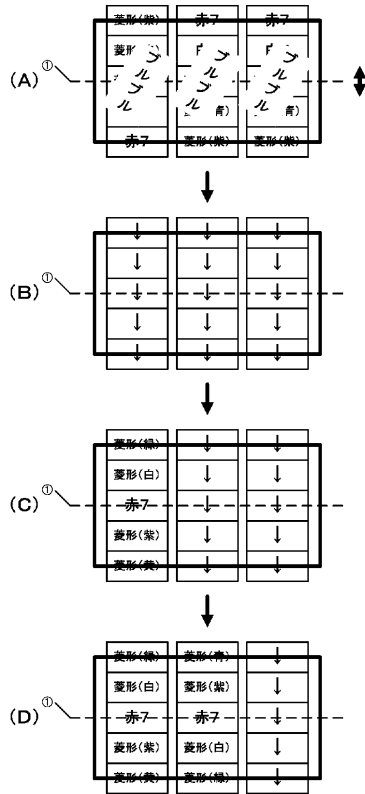
【図 1 4 9】



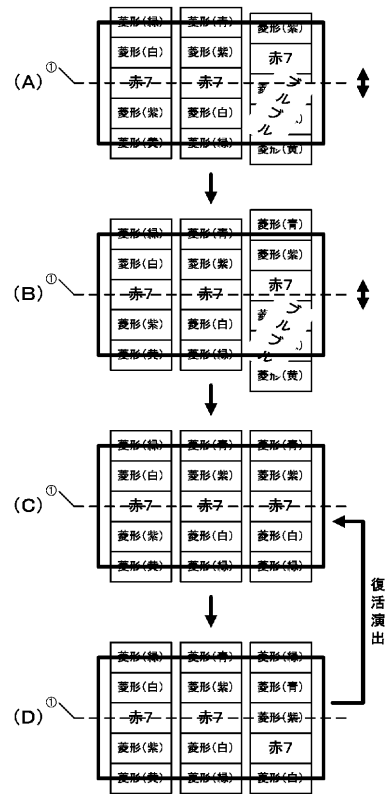
【図 1 5 0】



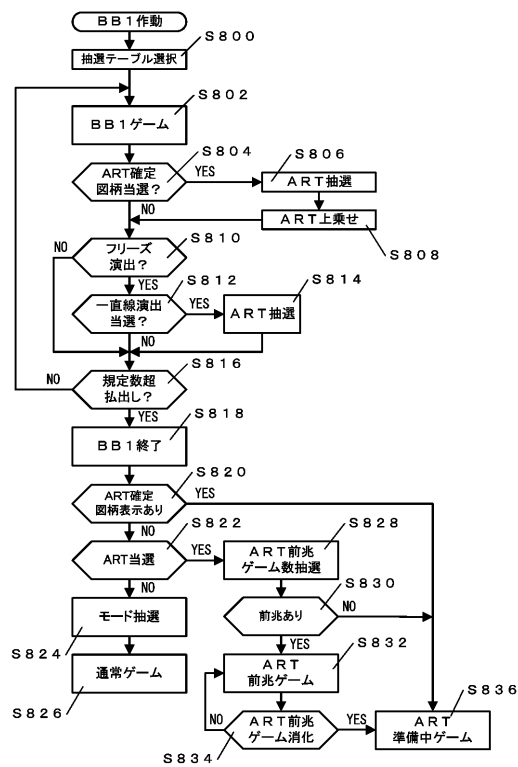
【図 151】



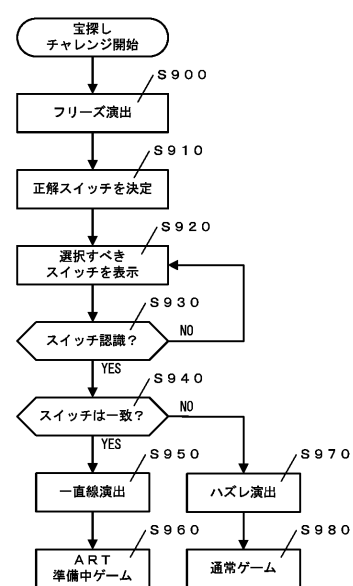
【図 152】



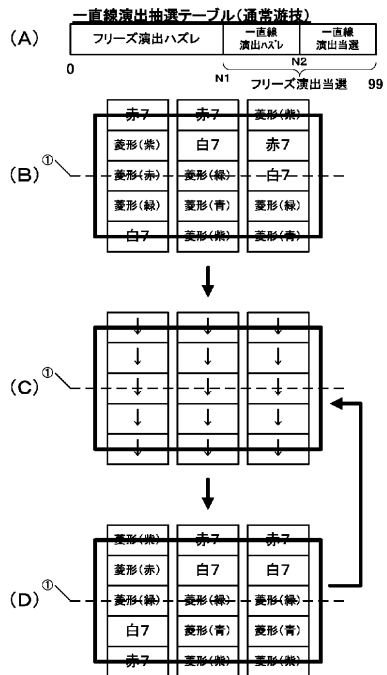
【図 153】



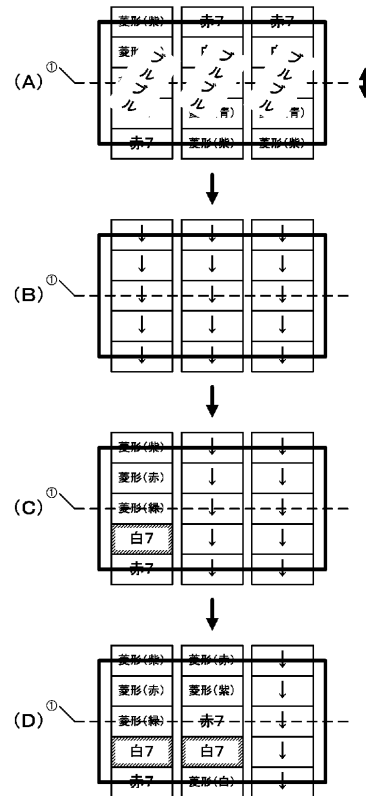
【図 154】



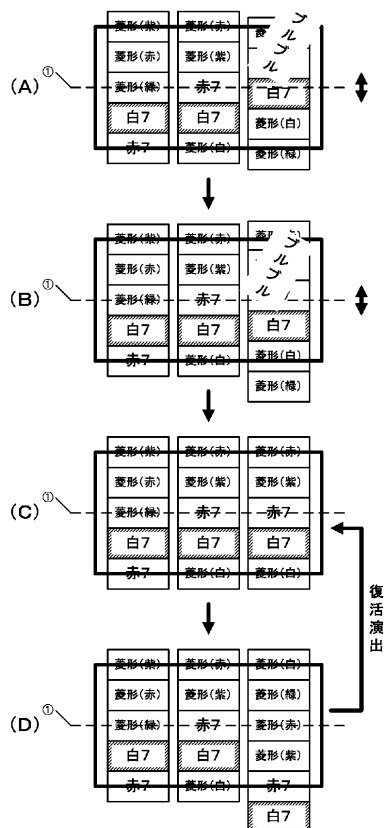
【図 155】



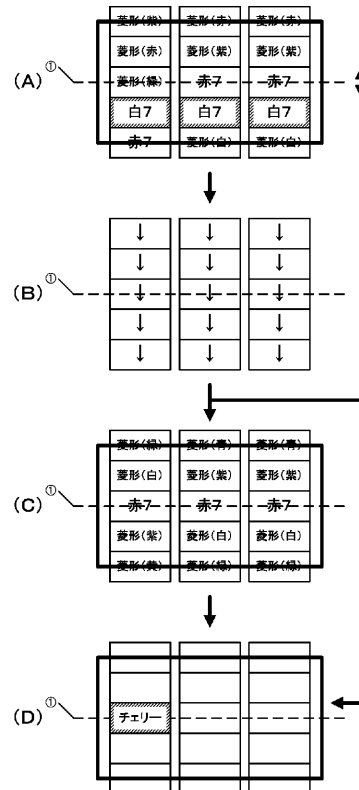
【図 156】



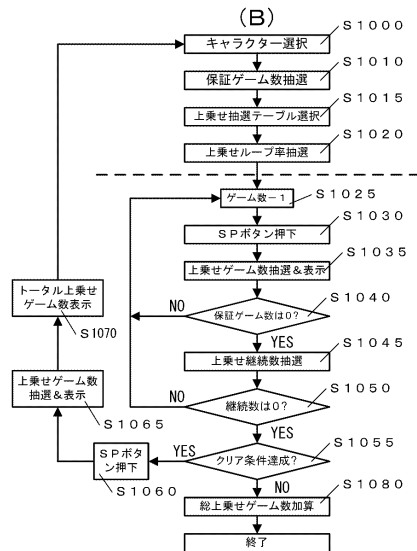
【図 157】



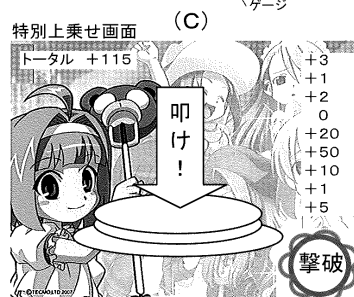
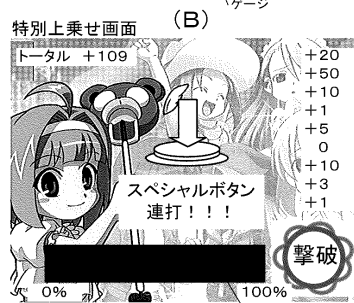
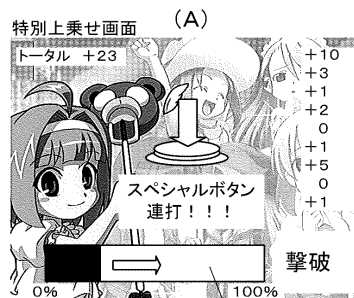
【図 158】



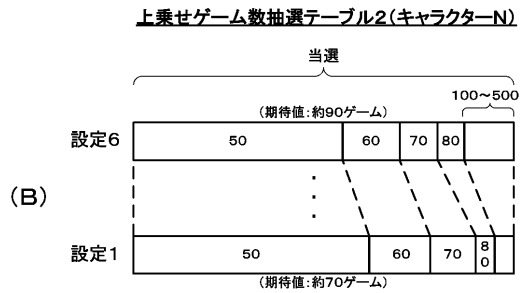
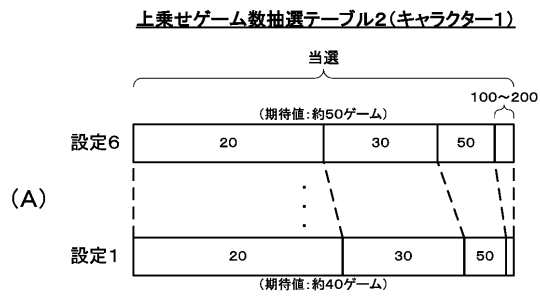
【 図 1 6 0 】



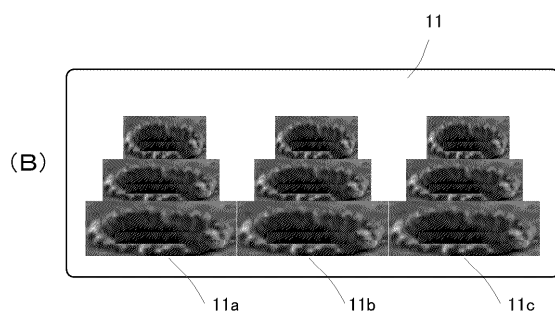
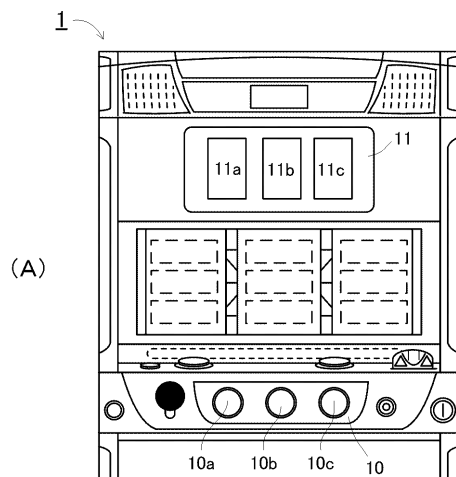
【 図 1 6 2 】



【図 1 6 3】



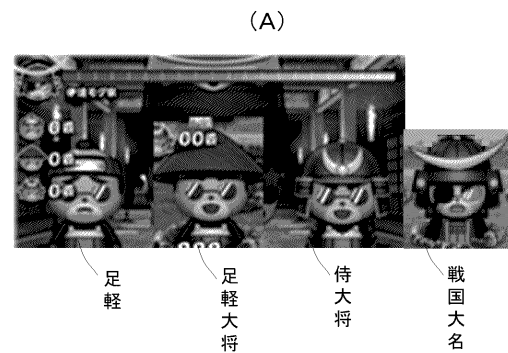
【図 1 6 5】



【図 1 6 4】



【図 1 6 6】

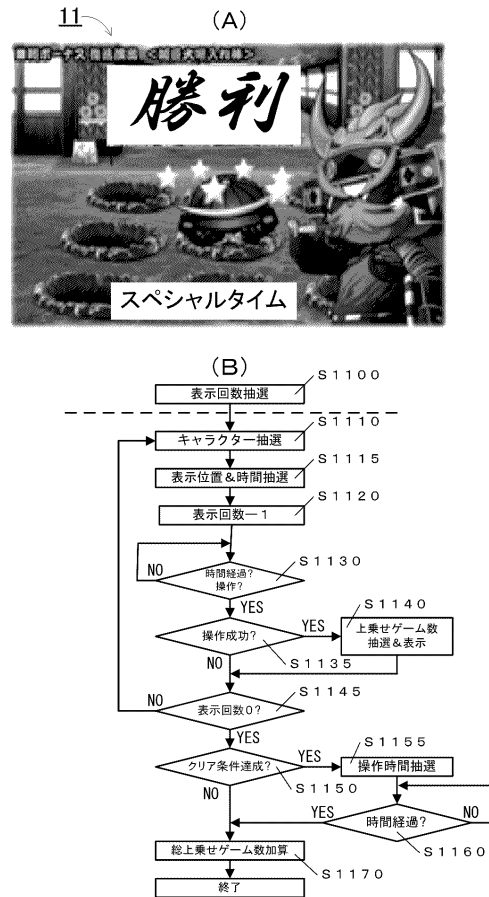




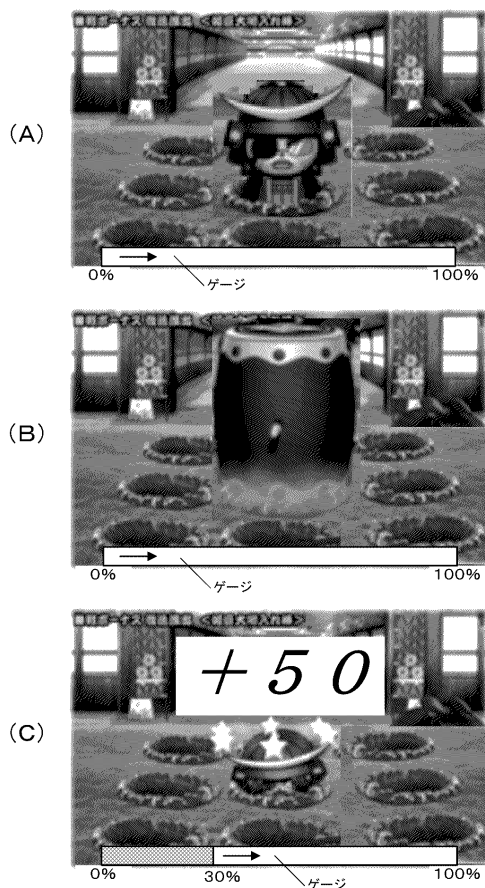
【図 1 6 7】



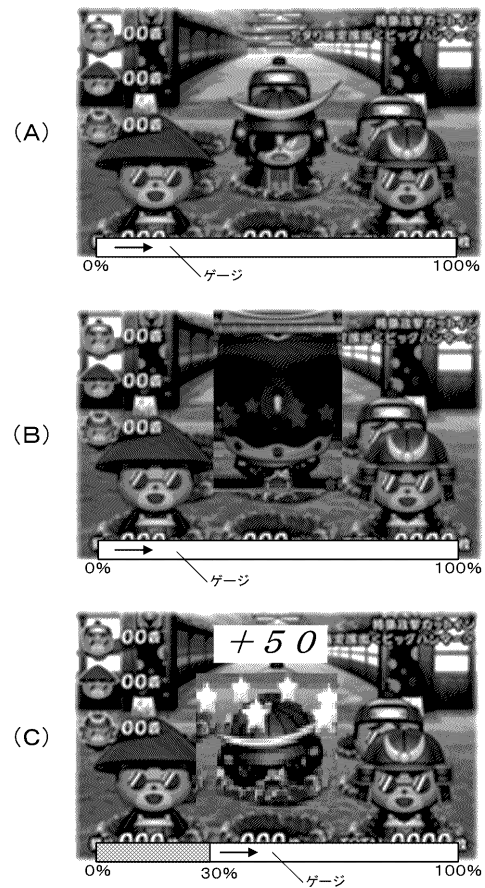
【図 1 6 8】



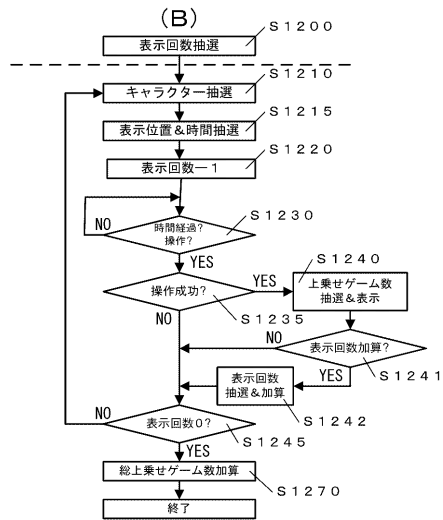
【図 1 6 9】



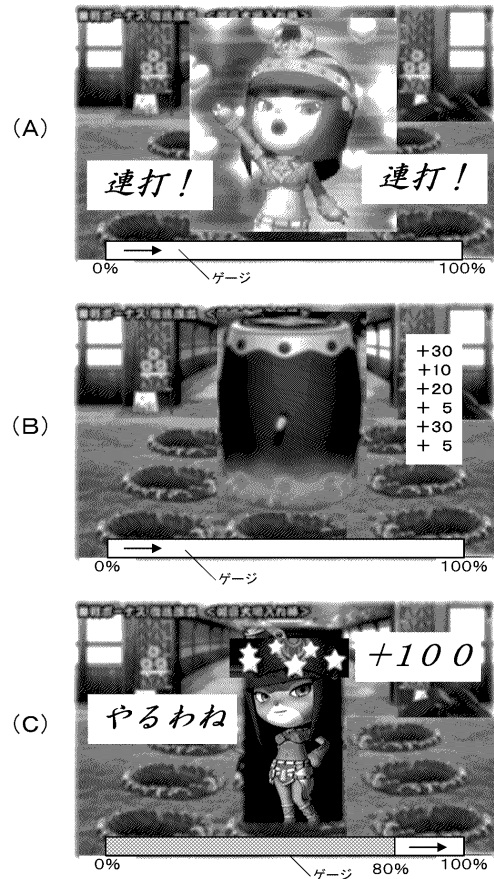
【図 1 7 0】



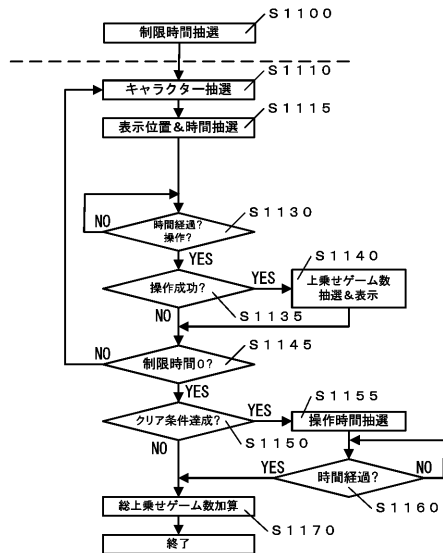
【図 171】



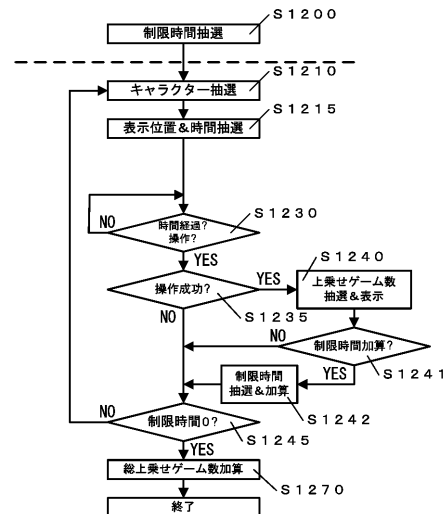
【図 172】



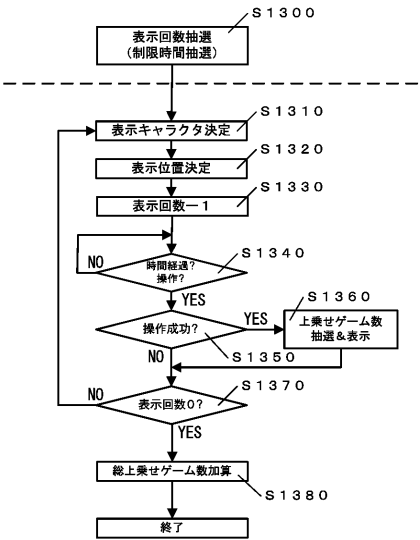
【図 173】



【図 174】



【 図 1 7 5 】



【 図 1 7 6 】

(A)

役物作動終了条件	
①	獲得枚数が24枚を超えた時
②	遊技回数が5回となった時

(B)

図柄		配当枚数	引込み
A	スイカ-スイカ-スイカ	15枚	中
B	ベル-ベル-ベル	9枚	高
C	チェリー-ANY-ANY	1枚	低

(C)

入賞結果 (パターン)			ボーナス 当選確率
A	B	C	
○	○	○	100%
○	×	○	80%
×	○	○	70%
○	○	×	60%
×	×	○	50%
○	×	×	40%
×	○	×	30%
×	×	×	10%

【 図 1 7 7 】

(A)

役物作動終了条件	
①	遊技回数が5回となった時

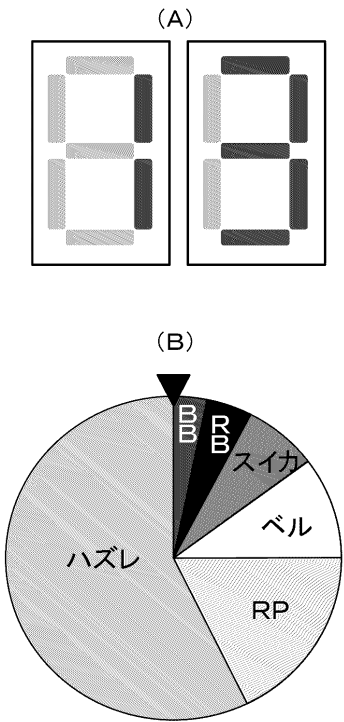
(B)

図柄		配当枚数	引込み
A	スイカ-スイカ-スイカ	15枚	中
B	ベル-ベル-ベル	9枚	高
C	チェリー-ANY-ANY	1枚	低

(C)

入賞順序			ボーナス 当選確率
ステップ①	ステップ②	ステップ③	
ベル (B)	スイカ (A)	チェリー (C)	
○	×	×	10%
○	○	×	50%
○	○	○	100%

【 図 1 7 8 】



【図 1 7 9】

(A)

役物作動終了条件			
①	遊技回数が10回となった時		

(B)

牌	図柄組合せ	配当枚数	引込み
ドラえもん	●-ANY-ANY	2枚	低 ↑ ↓ 高
のび太	▲-ANY-ANY	2枚	
しずかちゃん	■-ANY-ANY	2枚	
ジャイアン	×-ANY-ANY	2枚	
スネ夫	★-ANY-ANY	2枚	

※規定数2枚を想定。(メダルが増加しない)

<配当(役)表>

(C)

牌の種類と数					ボーナス種類
ドラえもん	のび太	しずかちゃん	ジャイアン	スネ夫	
9	—	—	—	—	BB①
6	3	—	—	—	BB②
3	6	—	—	—	BB③
0	9	—	—	—	BB④
3	3	3	—	—	BB⑤
...	...	...	...	...	...
0	0	0	0	0	ハズレ

1 2 3 4 5 6 1 2 3 →BB②当選！

【図 1 8 0】

(A)

役物作動終了条件	
①	遊技回数が8回となった時

(B)

図柄組合せ	配当枚数	当選確率
スイカ-スイカ-スイカ	15枚	1/10
ベル-ベル-ベル	9枚	1/2
チェリー-ANY-ANY	2枚	1/20
RP-RP-RP	再遊技	1/7.3

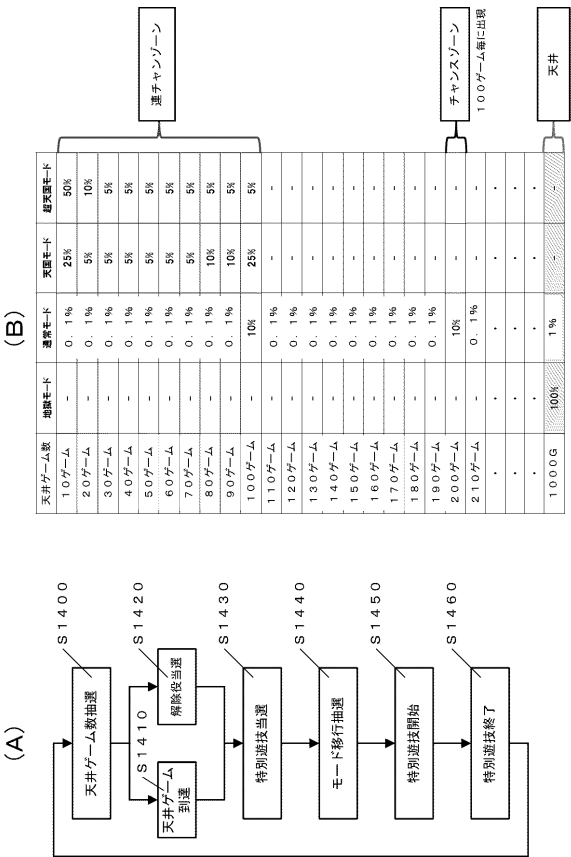
(C)

K	A	B	C	D	E	L
F	CH①	ベル②	SK①	ベル②	CH①	
G	RP①	ベル②	SK①	ベル①	RP②	
H	SK①	RP②	CH①	RP①	SK①	
I	RP①	ベル①	SK①	ベル①	RP①	
J	CH①	ベル③	SK①	ベル③	CH①	

(D)

	スイカ (SK)	ベル	チェリー	リプレイ	ボーナス
E	①	—	①	①②	BB①
A	①	—	①	①	BB②
J	①	③	①	—	BB③
	...	...	...	...	...
D	—	①②③	—	①	BB?

【図 1 8 1】



【図 1 8 2】

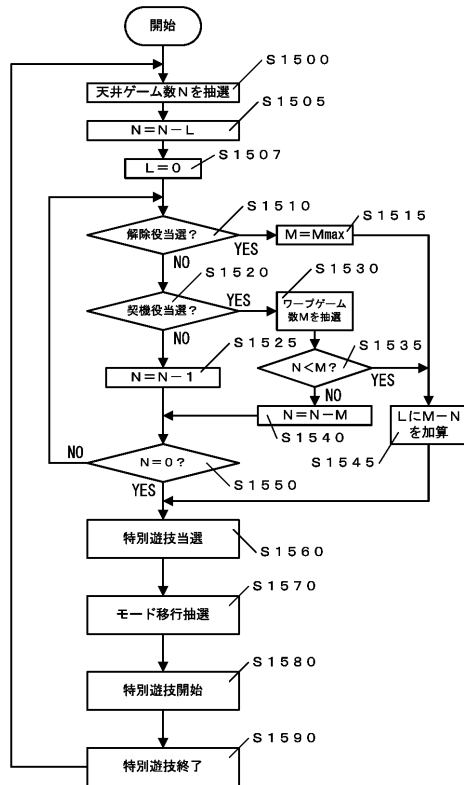
(A)

モード移行テーブル(天井)				
移行前\移行後	地獄モード	通常モード	天国モード	超天国モード
地獄モード			90%	10%
通常モード	20%	50%	25%	5%
天国モード	10%	40%	45%	5%
超天国モード			25%	75%

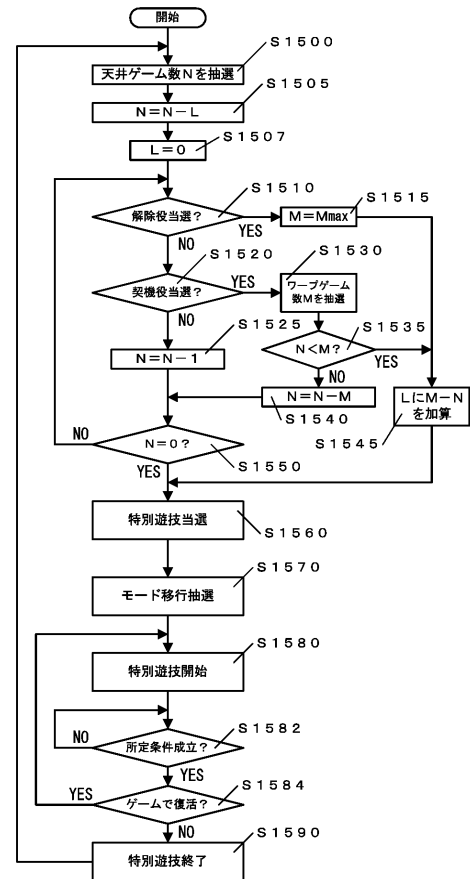
(B)

モード移行テーブル(解除役)				
移行前\移行後	地獄モード	通常モード	天国モード	超天国モード
地獄モード			50%	50%
通常モード		45%	35%	20%
天国モード			60%	40%
超天国モード				100%

【図183】



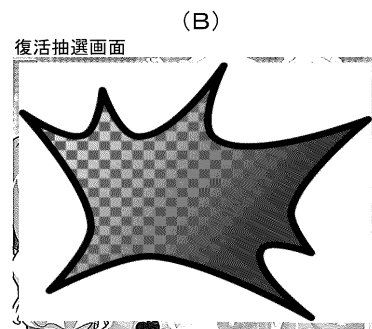
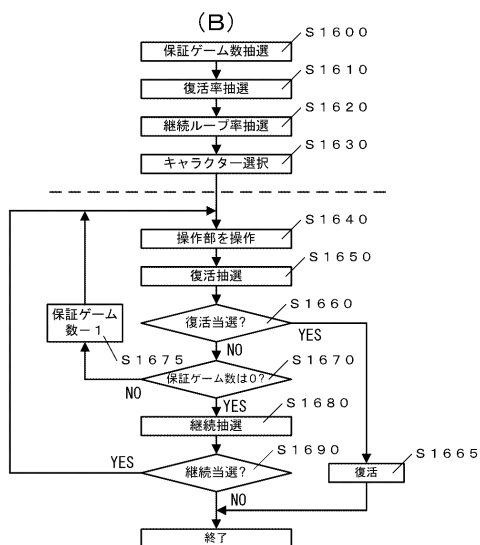
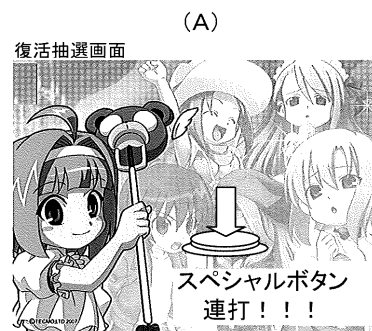
【図184】



【図185】



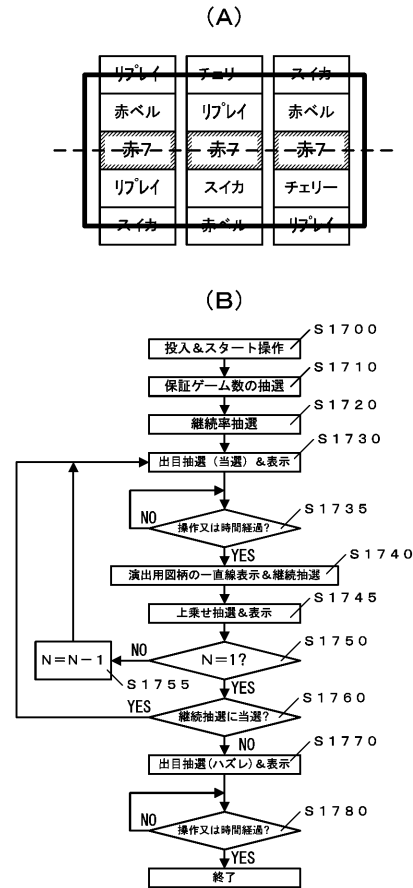
【図186】



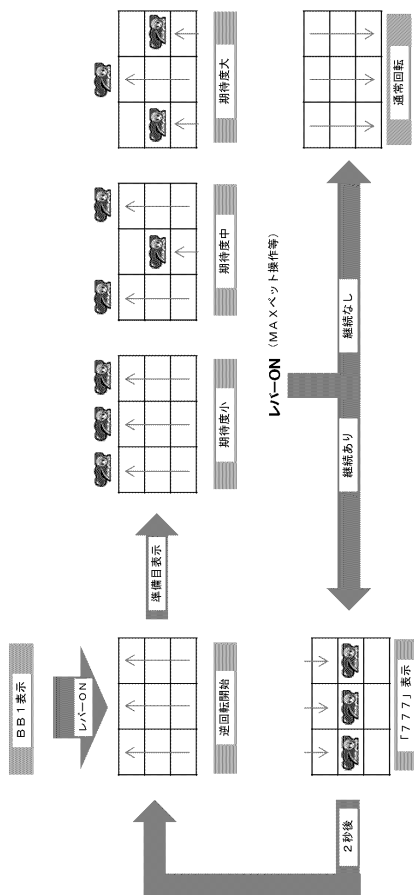
【図 187】



【図 188】



【図 189】



【図 190】

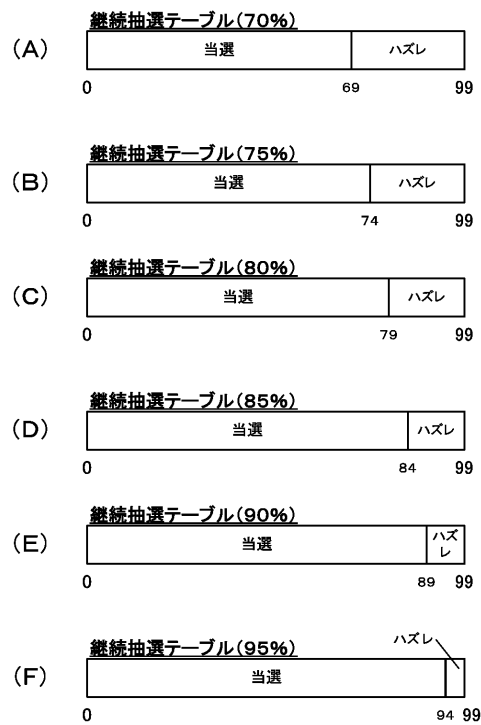
(A) 出目抽選テーブル(当選)

2	1	0
0	M1	M2 99

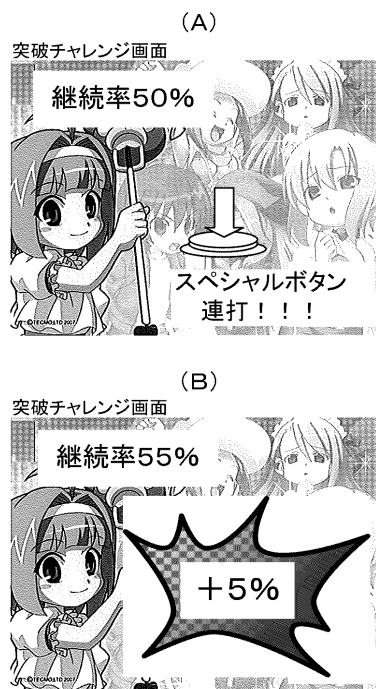
(B) 出目抽選テーブル(ハズレ)

0	1	2
0	M3	M4 99

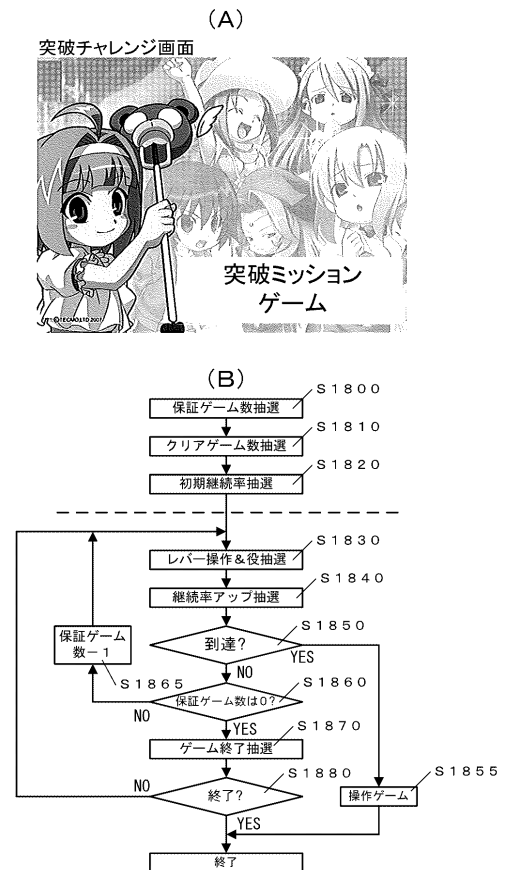
【図 191】



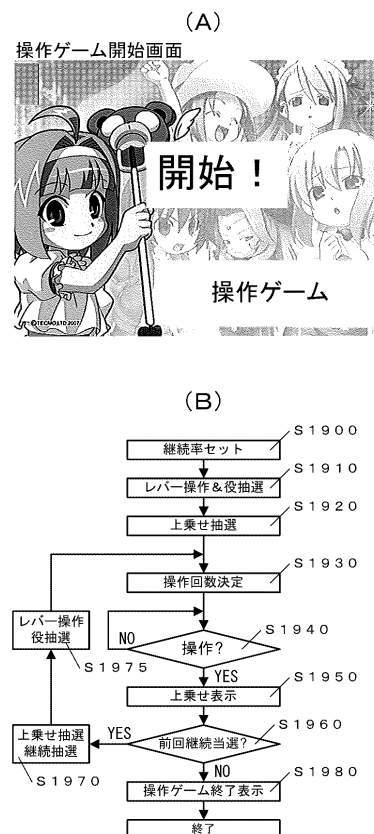
【図 193】



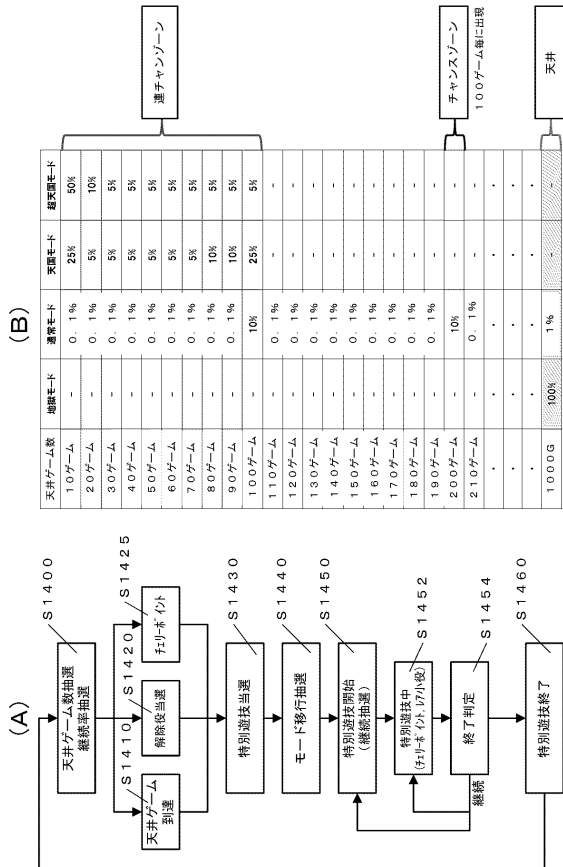
【図 192】



【図 194】



【 図 1 9 5 】

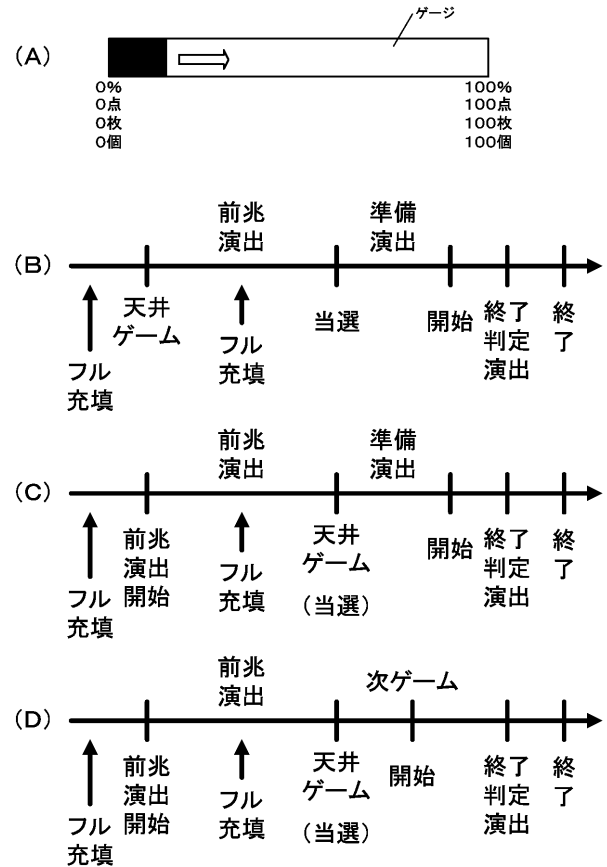


【 図 1 9 7 】

配当表(役物未作動時:規定数3枚)

左ドラマ	中ドラマ	右ドラマ	獲得メダル枚数	備考
赤7	赤7	赤7	0枚	2種役物連続作動装置作動(BB1)
(赤青黄緑)ベル	赤7／黒バー／花	(赤青黄緑)ベル	0枚	2種役物連続作動装置作動(BB2)
(赤青黄緑)ベル	(赤青黄緑)ベル	(赤青黄緑)ベル	14枚	色ベル役
スイカ	スイカ	スイカ	14枚	スイカ役
(チェリー又はリプレイ以外)	(ANY)	チェリー	14枚	14枚チェリー役
チェリー／リプレイ	(ANY)	チェリー	15枚	15枚チェリー役
リプレイ	リプレイ	リプレイ	再遊技	通常リプレイ役(RT移行なし)
リプレイ	赤7／黒バー／花	スイカ	再遊技	RT2移行リプレイ役(RT2へ移行)
リプレイ	リプレイ	スイカ	再遊技	RT3移行リプレイ役(RT3へ移行)
スイカ	赤7／黒バー／花	スイカ	再遊技	RT4移行リプレイ役(RT4へ移行)
スイカ	赤7／黒バー／花	赤7／黒バー／花	1枚	1枚役1
赤7／黒バー／花	スイカ	赤7／黒バー／花	1枚	1枚役2
赤7／黒バー／花	赤7／黒バー／花	スイカ	1枚	1枚役3
(赤青黄緑)ベル	(赤青黄緑)ベル	スイカ	0枚	色ベル役のコボシ目1(RT1へ移行)
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
スイカ	(赤青黄緑)ベル	(赤青黄緑)ベル	0枚	色ベル役のコボシ目2(RT1へ移行)
リプレイ	赤7／黒バー／花	赤7／黒バー／花	1枚	1枚役4
赤7／黒バー／花	リプレイ	赤7／黒バー／花	1枚	1枚役5
赤7／黒バー／花	赤7／黒バー／花	リプレイ	1枚	1枚役6

【 図 1 9 6 】



【 図 1 9 8 】

押し順スイカ(AT小役)の当選パターン(役物未作動時)

名称	左ドラム	中ドラム	右ドラム
押し順スイカ2右1 (右→ANY→ANY)	赤ベル	赤ベル	赤ベル
	黄ベル	黄ベル	赤ベル
	緑ベル	緑ベル	赤ベル
	青ベル	青ベル	赤ベル
	スイカ	スイカ	スイカ
	赤7／黒バー／花	赤7／黒バー／花	リブレイ
押し順スイカ2右2 (右→ANY→ANY)	赤ベル	赤ベル	青ベル
	黄ベル	黄ベル	青ベル
	緑ベル	緑ベル	青ベル
	青ベル	青ベル	青ベル
	スイカ	スイカ	スイカ
	赤7／黒バー／花	赤7／黒バー／花	リブレイ
⋮	⋮	⋮	⋮



【 図 1 9 9 】

(A)

小役の当選パターン

名称	左ドラム	中ドラム	右ドラム
押し順スイカ2中1 (中→ANY→ANY)	赤ベル	赤ベル	赤ベル
	黄ベル	赤ベル	黄ベル
	緑ベル	赤ベル	緑ベル
	青ベル	赤ベル	青ベル
	スイカ	スイカ	スイカ
	赤7ノ黒バーノ花	リプレイ	赤7ノ黒バーノ花

(B)

AT小役(2回押し順タイプ)

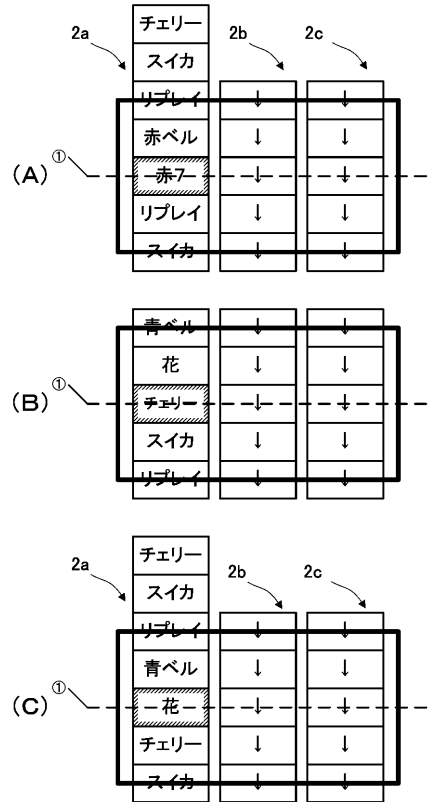
図柄			獲得メダル枚数	引き込み	備考
(赤青黄緑)ベル	(赤青黄緑)ベル	(赤青黄緑)ベル	14枚	6.25%	ベル図柄が4色有り
スイカ	スイカ	スイカ	14枚	100%	スイカ図柄1色のみ
赤7ノ黒バーノ花	リプレイ	赤7ノ黒バーノ花	1枚	0%	—

(C)

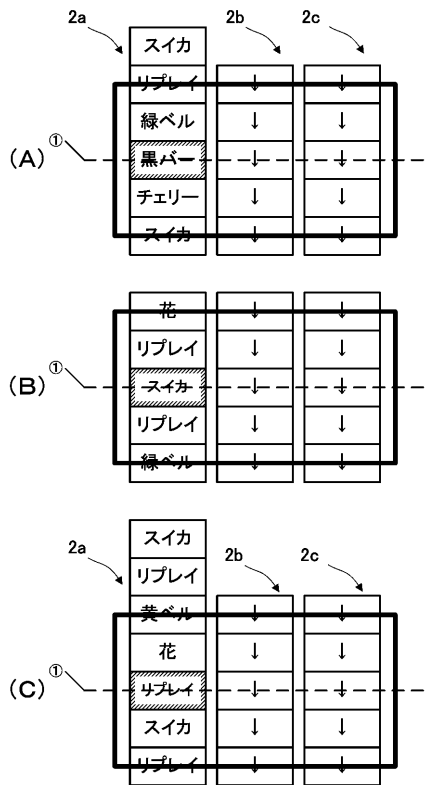
AT小役の期待値

AT小役の択数 (中又は右1st)	期待枚数(スイカ・ベル共に14枚小役)	
	順押し・ハサミ押し	変則押し
4択	0.88枚	7枚

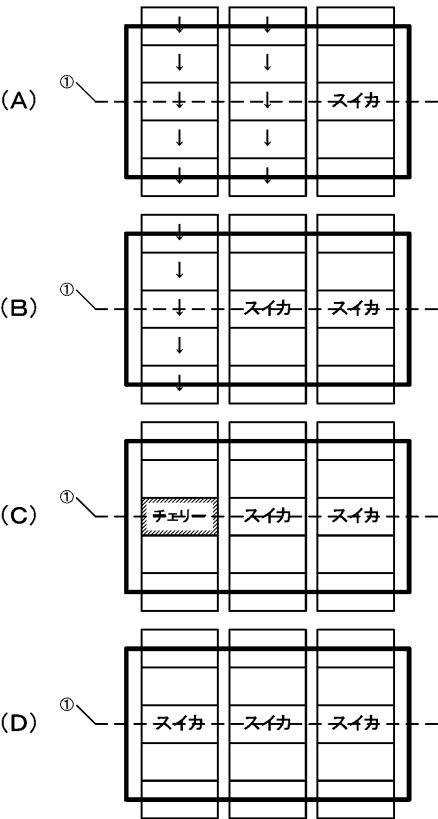
【 図 2 0 0 】



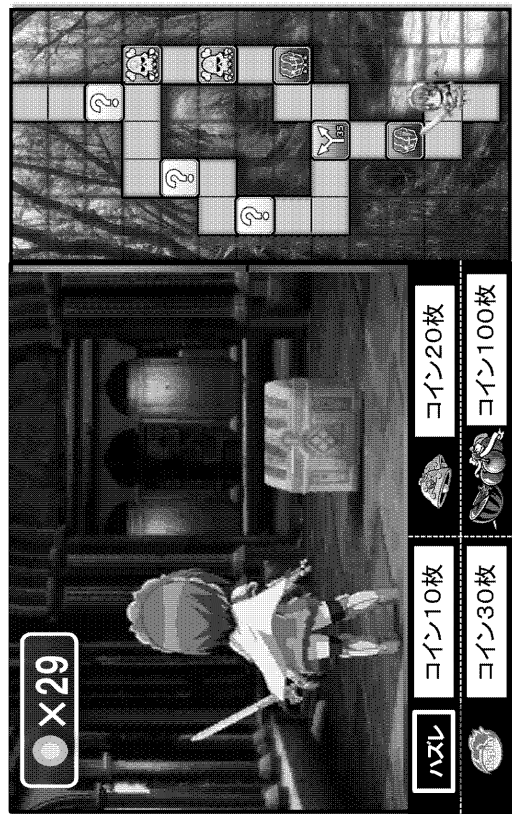
【 図 2 0 1 】



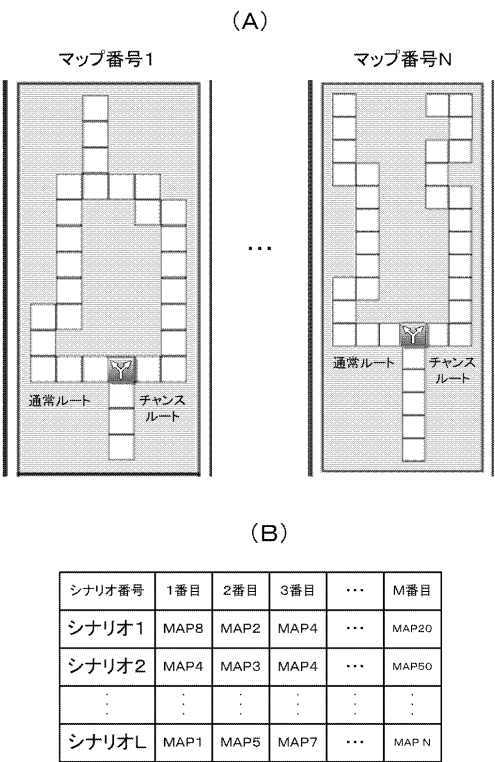
【 図 2 0 2 】



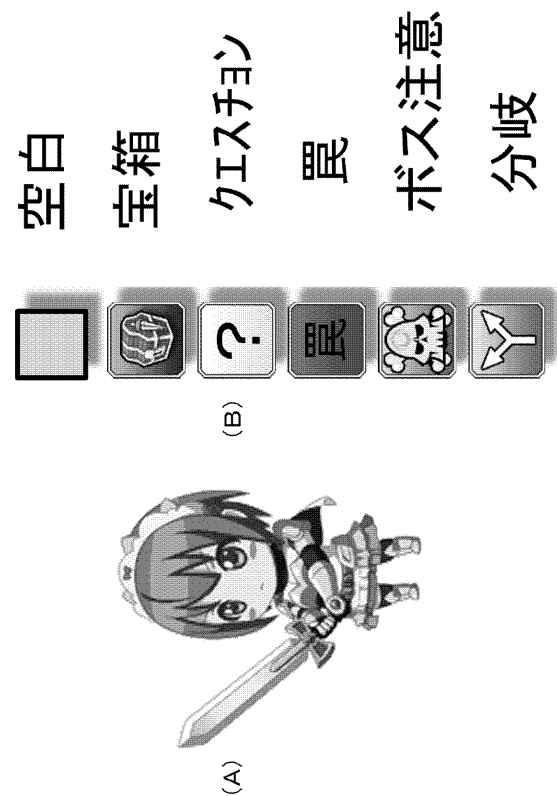
【図 203】



【図 204】



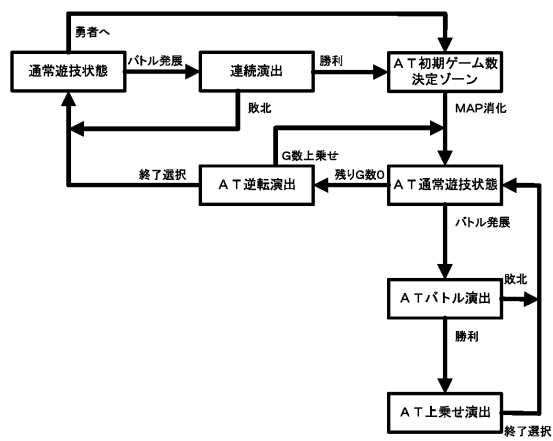
【図 205】



【図 206】

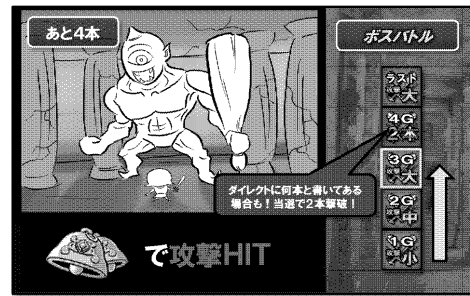


【図 207】



【図 208】

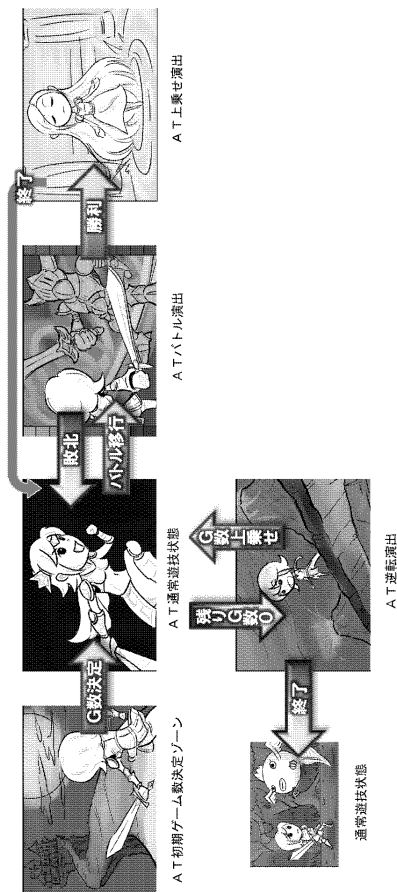
(A)



(B)



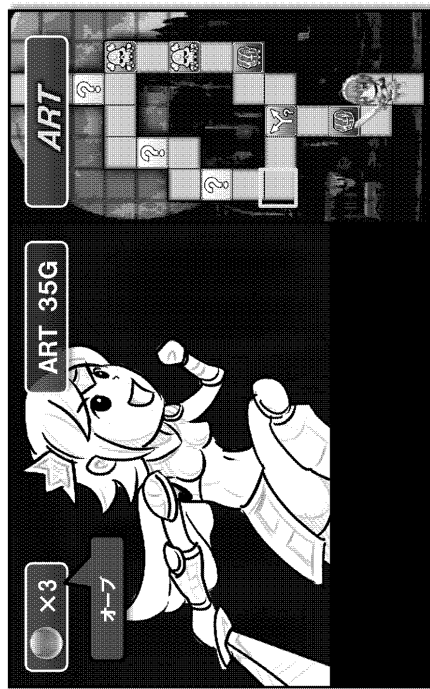
【図 209】



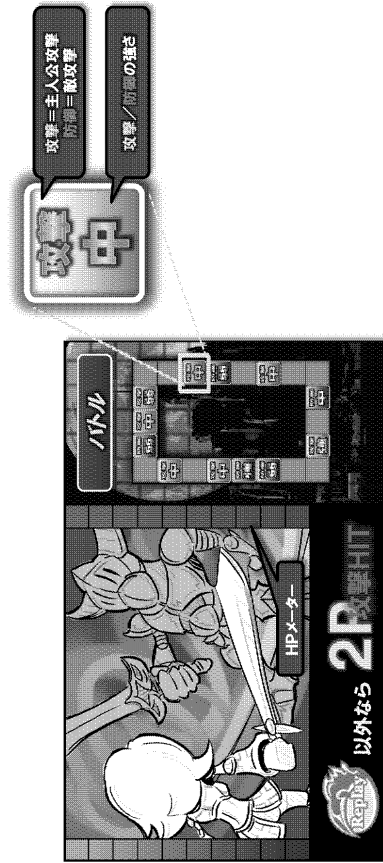
【図 210】



【図 2 1 1】



【図 2 1 2】



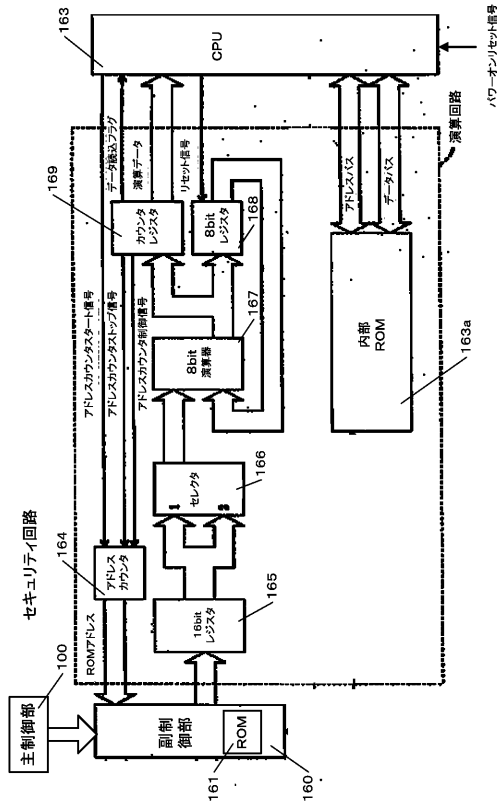
【図 2 1 3】



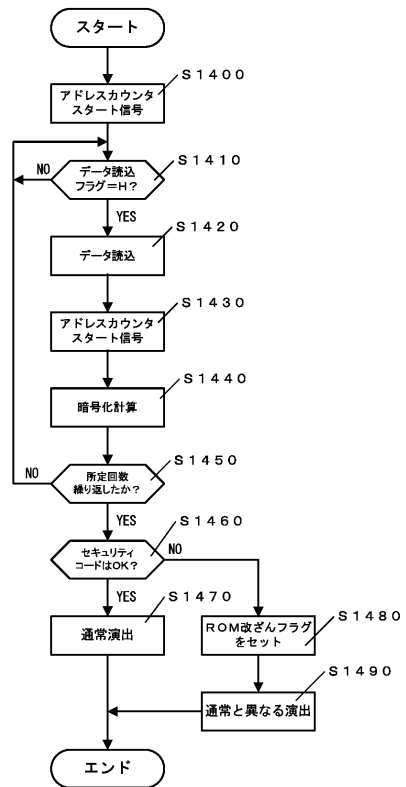
【図 2 1 4】



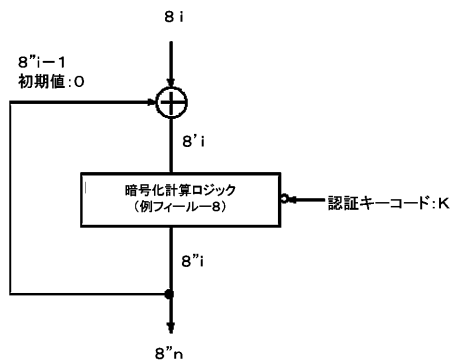
【図 2 1 5】



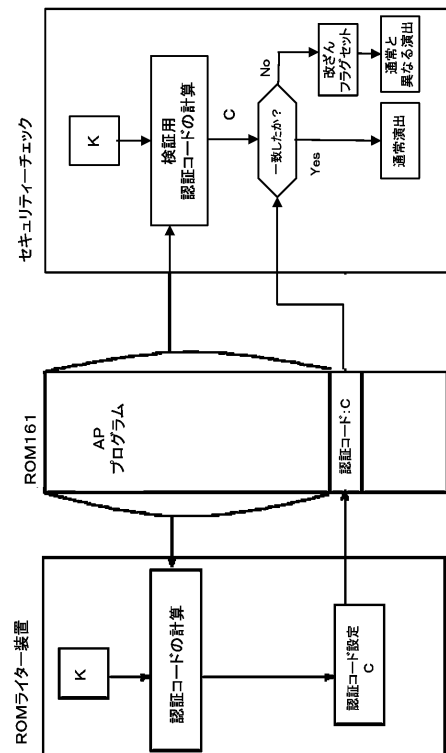
【図 2 1 6】



【図 2 1 7】



【図 2 1 8】





---

フロントページの続き

F ターム(参考) 2C082 AA02 AA05 AB03 AB12 AB16 AC14 AC23 AC34 AC52 AC64  
AC65 AC77 AC82 BA03 BA12 BA17 BA22 BA32 BA35 BA38  
BB02 BB13 BB15 BB16 BB34 BB46 BB48 BB78 BB83 BB93  
BB96 CA02 CA23 CA24 CA25 CA27 CA29 CB04 CB23 CB28  
CB33 CB42 CC01 CC12 CC25 CC28 CD11 CD12 CD18 CD23  
CD35 CD48 CD49 CD55 CE15 CE22 DA52 DA54 DA58 DA63  
DA64 DA65 DB07 DB17 DB23 EA07 EA24 EA26