

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6654418号
(P6654418)

(45) 発行日 令和2年2月26日(2020.2.26)

(24) 登録日 令和2年2月3日(2020.2.3)

(51) Int.Cl.

F I

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

A 6 3 F 5/04 6 2 0

A 6 3 F 5/04 6 1 2

請求項の数 3 (全 29 頁)

(21) 出願番号 特願2015-238096 (P2015-238096)
 (22) 出願日 平成27年12月4日(2015.12.4)
 (65) 公開番号 特開2017-99829 (P2017-99829A)
 (43) 公開日 平成29年6月8日(2017.6.8)
 審査請求日 平成30年9月20日(2018.9.20)

早期審査対象出願

(73) 特許権者 390031772
 株式会社オリンピア
 東京都台東区東上野一丁目16番1号
 (74) 代理人 100082337
 弁理士 近島 一夫
 (74) 代理人 100141508
 弁理士 大田 隆史
 (72) 発明者 山口 貴之
 東京都台東区東上野一丁目16番1号 株
 式会社オリンピア内
 (72) 発明者 北 正吾
 東京都台東区東上野一丁目16番1号 株
 式会社オリンピア内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

複数コマの図柄を可変表示させる複数の可変表示要素を有し、

遊技媒体の投入下における可変表示開始操作に基づいて、内部抽せん用の乱数値を抽出し、予め定義した複数の当せんエリアに対する抽出した前記乱数値の属否により当せんエリアに含まれる、小役及び特別役を含む役の当否を決定する内部抽せんを実行する内部抽せん手段と、

前記可変表示要素の可変表示を、対応する停止操作に基づいて各停止させ、所定の有効ラインに前記内部抽せん手段により当せんと決定した当せんエリアに含まれる役に対応した図柄の組合せの表示を許容させる可変表示制御手段と、

一般中状態と、前記特別役に当せんした場合に移行する内部中状態と、前記有効ラインに前記特別役の図柄の組合せを表示した場合に移行する作動中状態と、の間で遊技状態移行させる遊技状態移行手段と、を含み、

前記小役には、特定役を含み、

前記内部抽せん手段は、

前記一般中状態及び前記内部中状態において、複数の前記特定役が重複せずに他の小役と重複当せんする複数の第1当せんエリアが存在するように前記内部抽せんを行い、

前記作動中状態において、複数の前記特定役が重複して当せんする第2当せんエリアが存在するように前記内部抽せんを行い、

前記作動中状態における前記内部抽せんで前記第2当せんエリアに当せんする確率は、

10

20

前記一般中状態及び前記内部中状態における前記内部抽せんで前記複数の第1当せんエリアのいずれかに当せんする確率よりも低く、

前記作動中状態における前記内部抽せんでの全ての小役のそれぞれの当せん確率は、前記一般中状態及び前記内部中状態における前記内部抽せんでの全ての小役のそれぞれの当せん確率以上であり、

前記作動中状態における前記内部抽せんで小役全体の当せん確率は、前記一般中状態及び前記内部中状態における前記内部抽せんで小役全体の当せん確率よりも高く、

通常状態と、

特定役を入賞させるための適合停止操作情報を遊技者に報知させる補助遊技を作動させ、前記内部抽せんにおいて前記第1当せんエリアが当せんした場合に前記適合停止操作情報に基づいて適合停止操作を行うと前記特定役が入賞する補助遊技状態と、

前記補助遊技状態が終了した後、前記補助遊技状態よりも遊技者にとって有利でなく、かつ前記通常状態よりも前記補助遊技状態への移行に関して遊技者にとって有利な有利状態と、を実行可能にした、

ことを特徴とする遊技機。

【請求項2】

前記有利状態において、所定条件下で当初に設定した遊技期間より短い期間で終了する、

ことを特徴とする請求項1に記載の遊技機。

【請求項3】

前記有利状態において、前記補助遊技状態の実行が確定した後に前記有利状態を継続し、前記補助遊技状態の実行とは別の特典付与を実行可能である、

ことを特徴とする請求項1又は2に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、回胴式遊技機、その他のスロットマシン、アーケードゲーム機等の遊技機に関する。特に、液晶表示装置等にストップボタンの押し順や狙うべき図柄を表示し、投入遊技媒体数を超える遊技媒体を容易に獲得できるアシストタイム（ＡＴともいう）の機能を搭載した遊技機に係る。

【背景技術】

【0002】

特許文献1に、実際にＡＴを作動させる前段階で予告をする本前兆遊技期間中、又は、実際にはＡＴを作動させない本前兆に似せたガセ前兆遊技期間中に、遊技の進行を一時的に遅延させる所定のフリーズ演出が実行されることを条件に、本前兆遊技期間を短縮し、或は、ガセ前兆を本前兆に改めてその前兆遊技期間を短縮する遊技機が記載されている。また、特許文献2に、次回ＡＴが作動するまでに費やすべき数百ゲーム～千数百ゲームのいわゆる天井遊技数を所定条件下で短縮する遊技機が記載されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2012-183257号公報

【特許文献2】特開2015-84883号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

上記文献1, 2のものは、アシストタイムが作動していない非ＡＴ状態からアシストタイムが作動するＡＴ状態に切り換える際の遊技期間を短縮するものであり、遊技者の手持ちのメダル消費をできるだけ少なくする観点から、遊技者にとって前兆遊技期間や天井遊技数の短縮は一律に歓迎されるものとなる。

10

20

30

40

50

【 0 0 0 5 】

しかし、一旦 A T が作動し、所定ゲーム数や所定獲得数に達して A T の作動が終了した後、引き続いて引戻し期間として設けるチャンスゾーン中は、A T の作動確率が初作動する通常遊技期間よりも高い有利な遊技期間となるため、5 ゲームよりも 1 0 ゲーム、1 0 ゲームよりも 2 0 ゲーム、2 0 ゲームよりも 3 0 ゲーム等とより長い遊技期間（ゲーム数）が確保される方が遊技者に歓迎される。ちょうど、パチンコ機で、大当たり終了後の確変及び／又は時短の継続回転数（有効な始動入賞回数）が多いほど歓迎されるのと同様である。

【 0 0 0 6 】

ただ、パチンコ機の場合、一回の演出時間が数十秒～数分にわたるスーパーリーチ演出により一変動内で遊技者の期待感を十分に煽ることができるため、一旦、継続数の多い確変及び／又は時短が設定されても、大当たりした時点で、その長いスーパーリーチ演出後に大当たり遊技に即移行させることができる。一方、パチスロの場合、遊技の進行は遊技者に委ねられるため、チャンスゾーン中に A T に当せんした次ゲームで A T を即作動させると、チャンスゾーンの開始から数ゲームにわたり展開してきたバトル演出等の、相互に前後が関連する演出が繋がらない等の演出の体裁が悪化し、遊技者に A T の引戻しを効果的に印象付けることが困難となる。このため、チャンスゾーンの開始時に明示的或は内部的に設定した 3 0 ゲーム等のバトル演出等の終盤例えば最終ゲームで、A T の引戻しに成功した場合は勝利画面等で、A T の引戻しに失敗した場合は敗北画面等で各完結させるのがより良いと考えられる。しかし、この場合には、引戻しに成功したとしても、手持ちのメダルは、当初歓迎される長いチャンスゾーンが設定されるほど減ってしまうことになる。

【 0 0 0 7 】

本発明の課題は、A T 作動終了後に引き続くチャンスゾーンについて開始当初は歓迎される長目の期間が足かせにならず、手持ちのメダルの減りを極力少なくできながら引戻しの印象付け等も妨げない遊技機を提供する点にある。

【課題を解決するための手段】

【 0 0 0 8 】

図面の符号を括弧内に付記して例示する。

本遊技機は、

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

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

前記可変表示要素の可変表示を、対応する停止操作に基づいて各停止させ、所定の有効ラインに前記内部抽せん手段により当せんと決定した当せんエリアに含まれる役に対応した図柄の組合せの表示を許容させる可変表示制御手段（リール制御手段 V）と、

一般中状態と、前記特別役に当せんした場合に移行する内部中状態と、前記有効ラインに前記特別役の図柄の組合せを表示した場合に移行する作動中状態と、の間に遊技状態を移行させる遊技状態移行手段（J）と、を含み、

前記小役には、特定役を含み、

前記内部抽せん手段は、

前記一般中状態及び前記内部中状態において、複数の前記特定役が重複せずに他の小役と重複当せんする複数の第 1 当せんエリアが存在するように前記内部抽せんを行い、

前記作動中状態において、複数の前記特定役が重複して当せんする第 2 当せんエリアが存在するように前記内部抽せんを行い、

前記作動中状態における前記内部抽せんで前記第 2 当せんエリアに当せんする確率は、前記一般中状態及び前記内部中状態における前記内部抽せんで前記複数の第 1 当せんエリアのいずれかに当せんする確率よりも低く、

10

20

30

40

50

前記作動中状態における前記内部抽せんでの全ての小役のそれぞれの当せん確率は、前記一般中状態及び前記内部中状態における前記内部抽せんでの全ての小役のそれぞれの当せん確率以上であり、

前記作動中状態における前記内部抽せんで小役全体の当せん確率は、前記一般中状態及び前記内部中状態における前記内部抽せんで小役全体の当せん確率よりも高く、

通常状態と、

特定役を入賞させるための適合停止操作情報を遊技者に報知させる補助遊技を作動させ、前記内部抽せんにおいて前記第1当せんエリアが当せんした場合に前記適合停止操作情報に基づいて適合停止操作を行うと前記特定役が入賞する補助遊技状態と、

前記補助遊技状態が終了した後、前記補助遊技状態よりも遊技者にとって有利でなく、かつ前記通常状態よりも前記補助遊技状態への移行に関して遊技者にとって有利な有利状態と、を実行可能にしたことを特徴とする。

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

【0009】

以上の遊技機において、

前記有利状態において、所定条件下で当初に設定した遊技期間より短い期間で終了する。

【0010】

また、以上の遊技機において、

前記有利状態において、前記補助遊技状態の実行が確定した後に前記有利状態を継続し、前記補助遊技状態の実行とは別の特典付与を実行可能である。

【図面の簡単な説明】

【0013】

【図1】本発明遊技機の正面図。

【図2】可変表示要素を構成するリールの展開図。

【図3】図柄の組合せ一覧表。

【図4】当せんエリアと当せん値数等の一覧表。

【図5】非AT時とAT時との当せんエリアに対する指示情報の一覧表。

【図6】遊技状態の遷移図。

【図7】制御装置のブロック図。

【図8】演出状態の遷移図。

【図9】AT中である擬似ボーナスのフロー図。

【図10】チャンスゾーンのフロー図。

【発明を実施するための形態】

【0014】

図1に、本発明を適用する回胴式遊技機を示す。回胴式遊技機は、一般にパチスロと呼ばれ、「遊技機規則」、すなわち平成16年(2004年)1月30日の国家公安委員会規則第1での改正を経た昭和60年(1985年)2月12日の国家公安委員会規則第4「遊技機の認定及び型式の検定等に関する規則」、に適合するスロットマシンである。用語及びその技術内容は現行の遊技機規則に準じている。

【0015】

遊技機筐体8Bは、箱型のリアキャビネット8R及び扉状の上下フロントキャビネット8E、8Fを備える。上フロントキャビネット8Eには、内部にメインリール100(メインとなる回胴)を収めるリールパネル8、メインリール100の動作と協働して変動表示等させる左中右の演出図柄7L、7C、7Rや、背景画像、当せん役に対応した有利な図柄の組合せを表示させる停止操作情報を教える有利遊技期間たるアシストタイムAT作動中の所定ナビ情報等をフルカラーで映し出し、遊技状況或は演出状態に応じた演出表示を出力させる演出表示装置7を構成する大画面の液晶表示装置70、上装飾ランプ81、左装飾ランプ82、右装飾ランプ83、リールパネル8の角に臨む4つのアクセント装飾

10

20

30

40

50

ランプ 84, 液晶表示装置 70 の上・左・右に臨む門形装飾ランプ 85 を備える。下フロントキャビネット 8F には、操作部 8S、腰部パネル 8P、左下装飾ランプ 86、右下装飾ランプ 87 を備える。81 ~ 87 の総称として、装飾ランプ 88 という。91 ~ 94 は BGM や各種効果音等を出音するスピーカ、8M はメダル払出口、8G はメダル受皿、8T は灰皿である。なお、左右は、遊技機に対面した遊技者目線における左右を意味する。

【0016】

リールパネル 8 の透明な表示窓 80 の内部には、メインリール 100 を構成する複数の可変表示要素となる左リール 1L、中リール 1C、右リール 1R を備え、それぞれのリール帯 10L, 10C, 10R の外周に全部で 20 コマ配した図柄のうち連続する 3 コマを窓越しに臨ませている。各リール 1L, 1C, 1R の定常回転数 (定速回転数) は約 80 回転 / 分 (本実施形態のものは約 79.9 回転 / 分) であり、約 750 ms (本実施形態のものは約 751 ms) で一回転する。通常の前転時、各図柄は上から下にスクロールし、図柄が 1 コマ移動するのに要する時間は平均約 37.6 ms となる。よって、遊技機規則第 6 条別表第五 (1) イ (ト) において通常時のリール停止操作から停止までの規定時間が「190 ms 以内」というのは、 $((190 \div 37.6) - 1)$ の整数解 = 4 コマが許容される最大滑りコマ数となる。

【0017】

表示窓 80 には、遊技結果を判定する有効ラインを表示する線画や模様、ライン電飾等は意図的に付していない。表示窓 80 の窓越しに表示される複数列及び複数段の図柄表示位置、すなわち、左・中・右リール 1L, 1C, 1R の 3 列とそれぞれの上・中・下の 3 段との、列と段で特定される $3 \times 3 = 9$ 個の図柄表示位置において、例えば中段ライン (左中 - 中中 - 右中) のみを有効ラインとしている。もっとも、上段ライン (左上 - 中上 - 右上)、下段ライン (左下 - 中下 - 右下)、右下りライン (左上 - 中中 - 右下)、右上りライン (左下 - 中中 - 右上)、上 V 字ライン (左上 - 中中 - 右上)、下 V 字ライン (左中 - 中下 - 右中) 等、同一段又は一段違いで隣接する図柄表示位置同士を 1 本の直線又は折れ線で結んだ他のラインを有効ラインとしてもよいし、中段ラインを含めた 2 本以上のラインを有効ラインとしてもよい。

【0018】

操作部 8S には、遊技媒体たる遊技メダルを投入するメダル投入口 2、遊技者操作を演出に關与させるプッシュボタン PB とダイヤル DA をもつジョグダイヤル JD、貯留装置の電磁的記録すなわちクレジットから一回の遊技に必要な規定数として 3 枚の掛けメダルを引き落とすベットボタン 3、クレジットに残る数のメダルをメダル受皿 8G に落す精算ボタン 4、メインリール 100 の各リール 1L, 1C, 1R の可変表示 (回転) を開始させるスタートスイッチとなるスタートレバー 5、各リール 1L, 1C, 1R に対応して設け、対応するリールの可変表示を個別に停止させるストップスイッチとなる左ストップボタン 6L、中ストップボタン 6C、右ストップボタン 6R、メダル投入口 2 下流のメダル詰り時に押すメダル返却ボタン 20、ドアキー穴 8K を備える。

【0019】

液晶表示装置 70 の左右の下部には、現時のクレジット数を表示させる 2 桁 7 セグメント LED から成るクレジット表示器 DL1、入賞による払出メダル枚数を表示させると共にアシストタイム AT 作動中等において演出表示装置 7 上の所定ナビ情報と対応する AT 指示情報を表示させる指示モニタ MA を兼ねる 2 桁 7 セグメント LED から成るペイアウト表示器 DL2、充当掛けメダルが 1 枚、2 枚、3 枚になる毎に点灯させる 1 ~ 3 枚ランプ EL1 ~ 3、掛けメダルが受付可能なとき点灯させるベットランプ ELb、スタートレバー 5 による始動操作が可能になるとき点灯させるスタートランプ ELs、再遊技に係る図柄の組合せが表示されたとき点灯させるリプレイランプ ELr を含む遊技基本ランプ類 30 を備える。なお、指示モニタ MA は、ペイアウト表示器 DL2 とは別個独立に設けてもよいし、7 セグメント LED に限らず、多数のランプや LED の並びや、液晶表示器、ドットマトリクス表示器等を用いてもよい。

【0020】

ベットランプ E L b の点灯時、掛けメダルが 0 の状態でメダル投入口 2 からメダル 1 枚を入れると 1 枚ランプ E L 1 が点灯し、さらに 1 枚入れると 2 枚ランプ E L 2 が点灯し、さらに 1 枚入れると 3 枚ランプ E L 3 が点灯し、3 枚掛けの規定数になる。規定数の掛けメダルになると、スタートランプ E L s が点灯し、スタートレバー 5 による始動操作が可能となる。3 枚ランプ E L 3 の点灯後、スタートレバー 5 を操作せずにメダル投入口 2 にさらにメダルを入れると、クレジット表示器 D L 1 のカウンタを進め、所定上限数である 50 枚まで貯留可能となる。入賞により払出されたメダルも 50 枚まではクレジットに加算され、50 枚を超えて払出されたメダルは、メダル払出口 8 M からメダル受皿 8 G に受止められる。

【0021】

図 2 に示すように、各リール 1 L, 1 C, 1 R のリール帯 10 L, 10 C, 10 R の外周面には、赤 7、白 7、バー、スイカ 1、スイカ 2、ベル 1、ベル 2、チェリー、リプレイ、ハートの全 10 類の図柄を、図柄番号 0, 1 ~ 19 に対応させ且つ独特の縦の並びに従って印刷等により描いている。各リール 1 L, 1 C, 1 R は、全 20 コマの図柄を配する 20 コマリールである。各リール帯 10 L, 10 C, 10 R の上端と下端は結ばれて輪状になり、エンドレスに図柄をスクロールさせる。図柄のうち、赤 7、白 7、バーは、遊技機業界内で古くから機種を問わず汎用的に遊技者に有利に働く象徴的な図柄の一つとして用いられ、横幅が比較的大きく、赤や白や黒等を基調とした比較の見やすい特徴を有する。なお、実際のリール帯 10 L, 10 C, 10 R 上に、図柄番号や図柄名やステップ数が印刷等されていないのは言うまでもない。

【0022】

各リール 1 L, 1 C, 1 R の駆動には、標準的な 21 コマリール駆動用の 1 ステップ角が約 1.43 度、1 - 2 相励磁により 504 ステップで一回転する仕様のステッピングモータを用いている。21 コマリールの場合、一図柄あたり $504 / 21 = 24$ ステップの均等ステップ数を割付けることができるが、20 コマリールでは、 $504 / 20 = 25.2$ で整数解にならないため、不均等ステップ数を割付けている。

【0023】

その不均等ステップ数は、ステップ数の多い方を 26、ステップ数の少ない方を 24 とし、その差を 2 以上の偶数具体的には最も好ましい例として 2 ステップとしており、且つ、何れも偶数としている。20 コマリールにおける 0 を含む図柄番号 0 ~ 19 (丸で囲む番号) を 5 で割った整数解の余りが奇数となる図柄番号 1, 3, 6, 8, 11, 13, 16, 18 に対応する各図柄に少ない方の偶数ステップ数である 24 ステップを割付け、その他の図柄番号 0, 2, 4, 5, 7, 9, 10, 12, 14, 15, 17, 19 (丸で囲む番号) の各図柄に多い方の偶数ステップ数である 26 ステップを割付けている。こうして、ステップ数 26 を割付ける図柄とステップ数 24 を割付ける図柄とを所定の繰返しパターン(「26, 24, 26, 24, 26」の 4 回繰返しパターン)により配置し、不均等ステップ数を割付ける 20 コマリールにおいても、各リール 1 L, 1 C, 1 R の外周に各図柄をほぼ均等に分散して配置している。

【0024】

図柄中、各リールのリプレイ相互間、ベル 1 又はベル 2 相互間は、それぞれ中間に 4 コマを介在させて 5 コマ置きに配置しており、任意のタイミングで停止操作しても最大 4 コマ滑りの範囲内で有効ラインに引込むことができる(図柄引込率 1)。左リール 1 L の図柄番号 1 ~ 10 の計 10 コマの第 1 領域のみに属する特定引込図柄「赤 7」「ベル 1」は、図柄番号 11 ~ 19, 0 の計 10 コマの第 2 領域からは引込むことができず、第 2 領域のみに属する特定引込図柄「ベル 2」「ハート」は、第 1 領域からは引込むことができない(図柄引込率 1/2)。中リール 1 C の図柄番号 19, 0 ~ 8 の計 10 コマの第 1 領域のみに属する特定引込図柄「スイカ 2」「ハート」は、図柄番号 9 ~ 18 の計 10 コマの第 2 領域からは引込むことができず、第 2 領域のみに属する特定引込図柄「スイカ 1」「バー」は、第 1 領域からは引込むことができない(図柄引込率 1/2)。右リール 1 R の図柄番号 3 ~ 12 の計 10 コマの第 1 領域のみに属する特定引込図柄「白 7」「スイカ 1

」は、図柄番号 13 ~ 19, 0, 1, 2 の計 10 コマの第 2 領域からは引込むことができず、第 2 領域のみに属する特定引込図柄「スイカ 2」「パー」は、第 1 領域からは引込むことができない(図柄引込率 1/2)。

【0025】

図 3 に、内部抽せんで決定する作動に係る条件装置すなわち当せん役(当せんフラグ)に対応する有効ライン上の図柄の組合せを示す。入賞を容易にするための役物を作動させる特別役に、左図柄「赤 7」- 中図柄「白 7」- 右図柄「ハート」の役物作動図柄の組合せの表示で始まる役物作動中の遊技状態時に、単位投入遊技媒体数(1 枚)あたりの獲得遊技媒体数の期待値が 1 未満、つまり総獲得遊技媒体数が総投入遊技媒体数を下回り、総獲得遊技媒体数が上限例えば 240 枚を超過するとその作動を終了させる第一種特別役物

10

【0026】

なお、「第一種特別役物」とは、規定数ごとの入賞に係る図柄の組合せの数を増加させ、又は規定数ごとの入賞に係る条件装置が作動する確率を上昇させる役物で、あらかじめ定められた場合に作動し 12 回を超えない回数の遊技の結果が得られるまで作動を継続することができるものをいう(遊技機規則第 6 条別表第二(3)ト)。「役物連続作動装置」とは、第一種特別役物又は第二種特別役物を連続して作動させることができる装置で、特定の図柄の組合せが表示された場合に作動しあらかじめ定められた場合に作動を終了するものをいう(遊技機規則第 6 条別表第二(3)チ)。

【0027】

20

ただし、本機は、特別役 R B B の作動によりメダルを増やすことは意図していない。特別役 R B B は、単位投入遊技媒体数(1 枚)あたりの獲得遊技媒体数の期待値が 1 未満、すなわち、手持ちのメダルが増加する確率よりもメダルが減少する確率が高い、いわゆる減るボーナスである。本機は、専ら、アシストタイム A T の作動状態となる擬似ボーナス(役物に係るボーナスではないボーナス)により、メダルを増やす仕様にしている。よって、遊技機筐体 8 B 等に特別役 R B B の存在を明示する一切の宣伝文句等もなく、専ら遊技機の内部状態として存在価値を有する。

【0028】

新たな遊技媒体の投入無しで元の掛け数と同じ掛け数で次遊技が行える再遊技役として R E P 1 ~ 10 を定義し、遊技メダルを獲得できる入賞役すなわち小役として N M L 1 ~ 27 を定義している。小役のうち、N M L 1 ~ 4 は、投入数を上回る 8 枚のメダルを獲得できる第 1 ~ 第 4 高配当役である。N M L 5 ~ 16 は、投入数を下回る 1 枚のメダルを獲得できる低配当役である。N M L 17 ~ 27 は、投入数と同数の 3 枚のメダルを獲得できる中配当役である。一つの欄に複数の図柄を列挙しているものがあるが、例えば R E P 3 について言うと、左リール 1 L の図柄はベル 1 又はベル 2 という意味である。備考欄に、役に対応した表示窓 80 中の表示出目例を示す。

30

【0029】

第 1 高配当役 N M L 1 は上段にベル 1 又は 2 を並べ、第 3 高配当役 N M L 3 は右上りにベル 1 又は 2 を並べ、第 4 高配当役 N M L 4 は下段にベル 1 又は 2 を並べ、第 2 高配当役 N M L 2 は右下りにベル 1 又は 2 を並べる。中配当役のうち、第 1 中配当役 N M L 17 は、左上 - 中中 - 右上の小 V 字形にベル 1 又は 2 を並べ(小 V)、第 2 中配当役 N M L 18 は、左下 - 中中 - 右下の小山字形にベル 1 又は 2 を並べる(小山)。

40

【0030】

低配当役のうち、N M L 5 ~ 8 の第 1 グループは、第 1 又は第 2 高配当役 N M L 1, 2 に対応させる正解の左第 1 停止時に表示させる左図柄と同じリプレイ図柄を左図柄とし、この左図柄リプレイと中及び右図柄の第 1 又は第 2 領域の特定引込図柄の各引込率を乗じた 1/4 が図柄引込率となる。N M L 9 ~ 12 の第 2 グループは、第 3 又は第 2 高配当役 N M L 3, 2 に対応させる正解の中第 1 停止時に表示させる中図柄と同じベル 1 図柄を中図柄とし、この中図柄ベル 1 と左及び右図柄の第 1 又は第 2 領域の特定引込図柄の各引込率を乗じた 1/4 が図柄引込率となる。N M L 13 ~ 16 の第 3 グループは、第 4 又は第

50

2 高配当役 N M L 4 , 2 に対応させる正解の右第 1 停止時に表示させる右図柄と同じ赤 7 又はチェリー図柄を右図柄とし、この右図柄赤 7 又はチェリーと左及び中図柄の第 1 又は第 2 領域の特定引込図柄の各引込率を乗じた $1 / 4$ が図柄引込率となる。

【 0 0 3 1 】

第 1 グループ中、N M L 5 と 8 を重複当せんさせる N M L 5 + 8 の場合、N M L 6 と 7 を重複当せんさせる N M L 6 + 7 の場合、第 2 グループ中、N M L 9 と 1 2 を重複当せんさせる N M L 9 + 1 2 の場合、N M L 1 0 と 1 1 を重複当せんさせる N M L 1 0 + 1 1 の場合、第 3 グループ中、N M L 1 3 と 1 6 を重複当せんさせる N M L 1 3 + 1 6 の場合、N M L 1 4 と 1 5 を重複当せんさせる N M L 1 4 + 1 5 の場合、それぞれ $1 / 2$ が図柄引込率となる。

10

【 0 0 3 2 】

図 4 に、内部抽せんでの各当せんエリアと作動する条件装置（当せん役）の関係を示す。内部抽せんは、スタートレバー 5 の操作時、主制御装置 M C の R W M 上で高速更新する例えば 2 バイトカウンタから抽出する乱数値が、その取り得る 0 ~ 6 5 5 3 5 の数値範囲 $M = 6 5 5 3 6$ 内に予め区分した何れの当せんエリアに属するか否かで当該ゲームでの作動に係る条件装置すなわち当せん役を決定する。

【 0 0 3 3 】

当せんエリアには、何れの役にも当せんしない不当せん、入賞役（小役）に対応する、小役 A L L 、1 枚役 A L L 、停止操作如何により遊技結果が異なることとなる停止操作依存役当せんエリアで且つ高配当択役当せんエリアであり、8 枚の高配当が得られる適合停止操作すなわち正解押し順が

20

「左中右」の順番である上段ベル 1 , 3 、右下りベル 1 , 7 、
 「左右中」の順番である上段ベル 2 , 4 、右下りベル 2 , 8 、
 「中左右」の順番である右上りベル 1 , 3 、右下りベル 3 , 9 、
 「中右左」の順番である右上りベル 2 , 4 、右下りベル 4 , 1 0 、
 「右左中」の順番である下段ベル 1 , 3 、右下りベル 5 , 1 1 、
 「右中左」の順番である下段ベル 2 , 4 、右下りベル 6 , 1 2 の各区分エリアを含む。

【 0 0 3 4 】

また、当せんエリアには、停止操作如何により遊技結果が異なることとなる停止操作依存役当せんエリアで且つ中配当択役当せんエリアであり、小 V 又は小山による 3 枚配当が得られる正解押し順が

30

「左中右」の順番である小 V ベル 1 , 3 、
 「左右中」の順番である小 V ベル 2 , 4 、
 「中左右」の順番である小山ベル 1 , 5 、
 「中右左」の順番である小山ベル 2 , 6 、
 「右左中」の順番である小山ベル 3 , 7 、
 「右中左」の順番である小山ベル 4 , 8 の各区分エリアを含む。

【 0 0 3 5 】

さらに、当せんエリアには、第 1 番目「左」の左第 1 停止時は小 V を、第 1 番目「中」の中第 1 停止時は赤 7 揃いを、第 1 番目「右」の右第 1 停止時は白 7 揃い又はバー（B A R）揃いを表示させる共通 3 枚ベル 1 、左第 1 停止時は小 V を、中第 1 停止時は白 7 揃いを、右第 1 停止時は赤 7 揃い又はバー（B A R）揃いを表示させる共通 3 枚ベル 2 、弱チェ、強チェの各区分エリアを含む。

40

【 0 0 3 6 】

さらにまた、当せんエリアには、再遊技役に対応する、中段チェ、中第 1 停止時は右上りにリプレイを並べる斜めリブを表示させるリプレイ、リール逆回転等の回胴演出が付帯されるフリーズリブ、中第 1 停止時に赤 7 揃いを右第 1 停止時に白 7 揃いさせる押し順リブ 1 , 3 、中第 1 停止時に白 7 揃いを右第 1 停止時に赤 7 揃いさせる押し順リブ 2 , 4 、スイカ、チャンリブ、滑りチャンリブ、特別役に対応する R B B の各区分エリアを含む。

【 0 0 3 7 】

50

以上の当せんエリアにおいて、各区分欄に列挙した条件装置（役）を単独当せん又は重複当せんさせ、遊技状態（遊技の種類）に応じて抽せん対象役及びその当せんとなる当せん値数（当せん置数ともいう）を定めている。当せんエリアは、内部抽せんテーブルとも呼ばれ、遊技状態毎に、異なる仕様、すなわち、単独当せん又は重複当せんとなる条件装置の内訳及び当せんとなる当せん値数を、主制御装置MCのROM上に定義している。

【0038】

小役ALL、1枚役ALLは、特別役RBBに係る役物作動中の遊技状態時のみに抽せんする入賞役であって、小役ALLは全ての高配当役NML1～4を含む全入賞役NML1～27を重複当せんさせ、1枚役ALLは全ての低配当役NML5～16を重複当せんさせる。全ての高配当役NML1～4を含む小役ALLの当せん確率は、役物作動中以外の遊技状態時における各高配当役の当せん確率以上で且つ何れかの高配当役が当せんする確率よりも低くしている。また、特別役RBBに係る役物作動中の遊技状態時、遊技媒体を獲得できる入賞役についての各当せん確率は役物作動中以外の遊技状態時を下回らず且つ入賞役についてのトータル当せん確率は役物作動中以外の遊技状態時よりも高くするが、総投入遊技媒体数よりも総獲得遊技媒体数が下回る仕様にしている。

10

【0039】

高配当役は、正解となる第1番目の停止操作が相互に異なるように設定する第1高配当役NML1、第3高配当役NML3及び第4高配当役NML4と、第1高配当役の正解押し順で第1番目の停止操作をしたとき第1高配当役と同じ「リプレイ」図柄を表示させ、第3高配当役の正解押し順で第1番目の停止操作をしたとき第3高配当役と同じ「ベル1」図柄を表示させ、第4高配当役の正解押し順で第1番目の停止操作をしたとき第4高配当役と同じ「赤7」又は「チェリー」図柄を表示させる第2高配当役NML2とを含む。

20

【0040】

何れかの高配当役と重複当せんさせる低配当役は、第1高配当役又は第2高配当役に対応した正解押し順により第1番目の停止操作がされたとき第1高配当役又は第2高配当役と同じ「リプレイ」図柄を有効ラインに表示させる第1グループの低配当役NML5～8と、第3高配当役又は第2高配当役に対応した正解押し順により第1番目の停止操作がされたとき第3高配当役又は第2高配当役と同じ「ベル1」図柄を有効ラインに表示させる第2グループの低配当役NML9～12と、第4高配当役又は第2高配当役に対応した正解押し順により第1番目の停止操作がされたとき第4高配当役又は第2高配当役と同じ「赤7」又は「チェリー」図柄を有効ラインに表示させる第3グループの低配当役NML13～16とを合わせた全体から、少なくとも2グループ以上に属するものの中から予め選んだ複数の組合せから成る。

30

【0041】

高配当択役当せんエリアには、同一の正解押し順「左中右」に対応させて、左第1停止により有効ラインに表示させる図柄を同じ「リプレイ」図柄とする異種の高配当役NML1又はNML2の一つを抽せん対象とする別区分、すなわち当せんエリア番号3「上段ベル1」と15「右下りベル1」を有し、各区分で重複当せんさせる低配当役を第1～3グループのNML5, 8, 9, 12, 14, 15とし、全部一致させている。

同様に、同一の正解押し順「左右中」に対応させて、左第1停止により有効ラインに表示させる図柄を同じ「リプレイ」図柄とする異種の高配当役NML1又はNML2の一つを抽せん対象とする別区分、すなわち当せんエリア番号4「上段ベル2」と16「右下りベル2」を有し、各区分で重複当せんさせる低配当役を第1～3グループのNML5, 8, 10, 11, 13, 16とし、全部一致させている。

40

【0042】

また、同一の正解押し順「中左右」に対応させて、中第1停止により有効ラインに表示させる図柄を同じ「ベル1」図柄とする異種の高配当役NML3又はNML2の一つを抽せん対象とする別区分、すなわち当せんエリア番号5「右上りベル1」と17「右下りベル3」を有し、各区分で重複当せんさせる低配当役を第1, 第2グループのNML5, 8, 9, 12とし、全部一致させている。

50

同様に、同一の正解押し順「中右左」に対応させて、中第1停止により有効ラインに表示させる図柄を同じ「ベル1」図柄とする異種の高配当役NML3又はNML2の一つを抽せん対象とする別区分、すなわち当せんエリア番号6「右上りベル2」と18「右下りベル4」を有し、各区分で重複当せんさせる低配当役を第1,第2グループのNML5,8,10,11とし、全部一致させている。

【0043】

さらに、同一の正解押し順「右左中」に対応させて、右第1停止により有効ラインに表示させる図柄を同じ「赤7」又は「チェリー」図柄とする異種の高配当役NML4又はNML2の一つを抽せん対象とする別区分、すなわち当せんエリア番号7「下段ベル1」と19「右下りベル5」を有し、各区分で重複当せんさせる第1~3グループの低配当役のうちNML5,8について一部一致させている。

10

同様に、同一の正解押し順「右中左」に対応させて、右第1停止により有効ラインに表示させる図柄を同じ「赤7」又は「チェリー」図柄とする異種の高配当役NML4又はNML2の一つを抽せん対象とする別区分、すなわち当せんエリア番号8「下段ベル2」と20「右下りベル6」を有し、各区分で重複当せんさせる第1~3グループの低配当役のうちNML5,8について一部一致させている。

【0044】

また、同一の正解押し順「左中右」に対応させて、左第1停止により有効ラインに表示させる図柄を同じ「リプレイ」図柄とする異種の高配当役NML1又はNML2の一つを抽せん対象とする別区分、すなわち当せんエリア番号9「上段ベル3」と21「右下りベル7」を有し、各区分で重複当せんさせる第1~3グループの低配当役のうちNML6,7,9,12について一部一致させている。

20

同様に、同一の正解押し順「左右中」に対応させて、左第1停止により有効ラインに表示させる図柄を同じ「リプレイ」図柄とする異種の高配当役NML1又はNML2の一つを抽せん対象とする別区分、すなわち当せんエリア番号10「上段ベル4」と22「右下りベル8」を有し、各区分で重複当せんさせる第1~3グループの低配当役のうちNML6,7,10,11について一部一致させている。

【0045】

さらに、同一の正解押し順「中左右」に対応させて、中第1停止により有効ラインに表示させる図柄を同じ「ベル1」図柄とする異種の高配当役NML3又はNML2の一つを抽せん対象とする別区分、すなわち当せんエリア番号11「右上りベル3」と23「右下りベル9」を有し、各区分で重複当せんさせる低配当役を第1,第2グループのNML6,7,10,11とし、全部一致させている。

30

同様に、同一の正解押し順「中右左」に対応させて、中第1停止により有効ラインに表示させる図柄を同じ「ベル1」図柄とする異種の高配当役NML3又はNML2の一つを抽せん対象とする別区分、すなわち当せんエリア番号12「右上りベル4」と24「右下りベル10」を有し、各区分で重複当せんさせる低配当役を第1,第2グループのNML6,7,9,12とし、全部一致させている。

【0046】

さらにまた、同一の正解押し順「右左中」に対応させて、右第1停止により有効ラインに表示させる図柄を同じ「赤7」又は「チェリー」図柄とする異種の高配当役NML4又はNML2の一つを抽せん対象とする別区分、すなわち当せんエリア番号13「下段ベル3」と25「右下りベル11」を有し、各区分で重複当せんさせる第1~3グループの低配当役のうちNML6,7,10,11について一部一致させている。

40

同様に、同一の正解押し順「右中左」に対応させて、右第1停止により有効ラインに表示させる図柄を同じ「赤7」又は「チェリー」図柄とする異種の高配当役NML4又はNML2の一つを抽せん対象とする別区分、すなわち当せんエリア番号14「下段ベル4」と26「右下りベル12」を有し、各区分で重複当せんさせる第1~3グループの低配当役のうちNML6,7,9,12について一部一致させている。

【0047】

50

中配当択役当せんエリアには、

正解押し順「左中右」時に入賞させる第1中配当役NML17と、不正解時に1/2の確率で何れかを入賞させる低配当役NML5, 8, 9, 12, 14, 15とを重複当せんさせる「小Vベル1」、

正解押し順「中左右」時に入賞させる第2中配当役NML18と、不正解時に1/2の確率で何れかを入賞させる低配当役NML5, 8, 9, 12とを重複当せんさせる「小山ベル1」、

正解押し順「右左中」時に入賞させる第2中配当役NML18と、不正解時に1/2の確率で何れかを入賞させる低配当役NML5, 8, 9, 12, 13, 16とを重複当せんさせる「小山ベル3」を含み、

これらは低配当役NML5, 8, 9, 12を重複当せん対象役として共通に用いている。

【0048】

正解押し順「左右中」に対応させる「小Vベル2」と、正解押し順「中右左」に対応させる「小山ベル2」と、正解押し順「右中左」に対応させる「小山ベル4」も同様の関係にあり、この場合は、低配当役NML5, 8, 10, 11を重複当せん対象役として共通に用いている。また、正解押し順「左中右」に対応させる「小Vベル3」と、正解押し順「中右左」に対応させる「小山ベル6」と、正解押し順「右中左」に対応させる「小山ベル8」も同様の関係にあり、この場合は、低配当役NML6, 7, 9, 12を重複当せん対象役として共通に用いている。さらに、正解押し順「左右中」に対応させる「小Vベル4」と、正解押し順「中左右」に対応させる「小山ベル5」と、正解押し順「右左中」に対応させる「小山ベル7」も同様の関係にあり、この場合は、低配当役NML6, 7, 10, 11を重複当せん対象役として共通に用いている。

【0049】

共通3枚ベル1, 2、押し順リブ1~4は、左第1停止以外の場合、アシストタイムATの作動中となる擬似ボーナスへの突入を遊技者に効果的に印象づける7揃い役を兼ねる。AT作動による擬似ボーナスは、獲得遊技媒体数に相対的に多い少ないの優劣が生じる複数の種別を有し、ATの継続ゲーム数を相対的に少ない第1ゲーム数例えば30ゲームに定めた赤7ボーナス、ATの継続ゲーム数を相対的に多い第2ゲーム数例えば70ゲームに定めた白7ボーナス、この白7ボーナスにさらに有利な特典を付加したスペシャルボーナスの3種別を定義している。赤7揃いは赤7ボーナスに、白7揃いは白7ボーナス又はスペシャルボーナスに対応させている。

【0050】

弱チェ、スイカ、チャンリブ、強チェ、滑りチャンリブは、アシストタイムATの作動抽せん契機となるチャンス役であり、弱チェ<スイカ<チャンリブ<強チェ<滑りチャンリブの順に、アシストタイムATの作動すなわち擬似ボーナスの突入や、擬似ボーナス中の擬似ボーナスのストックや、AT期間すなわち擬似ボーナス期間を延長させることとなるゲーム数等の上乗せ等、AT関連の特典に対する期待値を高めている。中段チェ、フリーズリブは、当せん時点でATの作動等のAT関連特典を確定させる確定役である。各チャンス役は、1/50の確率を下回る数百分の一オーダーの内部当せん確率としており、各確定役は、数千分の一を下回るオーダーの内部当せん確率にしている。チャンス役と確定役を合せて所定役或はレア役という。

【0051】

リブレイは、中第1停止時に、右上リラインにリブレイ図柄を並べる斜めリブを表示でき、スペシャルボーナスに当せんしたときに所定ゲーム数例えば最大10ゲームについて行うスペシャルチャンスから上乗せ特化ゾーンとするバトルボーナスへの昇格条件として、レア役の当せんの他、リブレイの当せんを加え、リブレイ当せん時はフリーズリブの当せん時と同様に液晶表示装置70に中第1停止ナビを出し、斜めリブの表示を可能にしてバトルボーナスへの昇格を効果的に演出させる。バトルボーナスへの昇格条件は、共通3枚ベル2の当せんをも加え、共通3枚ベル2当せん時は、液晶表示装置70に右第1停止

10

20

30

40

50

ナビを出し、バー揃いによりバトルボーナスへの昇格を効果的に演出させる。

【 0 0 5 2 】

小役 A L L は、N M L 1 ~ 4 の何れかの高配当役たる 8 枚役を入賞させ、1 枚役 A L L は、N M L 5 ~ 1 6 の何れかの 1 枚役を入賞させる。上段ベル 1 ~ 右下りベル 1 2 の各高配当択役は、押し順正解時に重複当せん役を含む高配当役 (8 枚) を入賞させ、押し順不正解時に図柄引込率 1 / 2 で低配当役たる 1 枚役を入賞させる。小 V ベル 1 ~ 小山ベル 8 の各中配当択役は、押し順正解時に重複当せん役を含む小 V 又は小山の 3 枚役を入賞させ、押し順不正解時に図柄引込率 1 / 2 で 1 枚役を入賞させる。

【 0 0 5 3 】

高配当択役の当せんエリアは、4 種類の高配当役 N M L 1 ~ 4 の何れか一つと、複数の低配当役 N M L 5 ~ 1 6 とを重複当せんさせる 6 通りの正解押し順に対しそれぞれ 4 区分ずつ、合計 2 4 個の区分エリアを有する。また、中配当択役の当せんエリアは、2 種類の第 1 , 第 2 中配当役 N M L 1 7 , 1 8 の何れか一つと、複数の低配当役 N M L 5 ~ 1 6 とを重複当せんさせる 6 通りの正解押し順に対しそれぞれ 2 区分ずつ、合計 1 2 個の区分エリアを有する。これら高配当択役及び中配当択役は、どちらも、6 通りの正解押し順に対する確率は均等に配分している。

【 0 0 5 4 】

図 5 に示すように、「上段ベル 1」~「右下りベル 1 2」の高配当択役と、「小 V ベル 1」~「小山ベル 8」の中配当択役を合わせた当せんエリア番号 3 ~ 3 8 の 3 6 区分の停止操作依存役たる択役の当せんエリアは、当せんエリア番号の増加に伴い、一区分に対応させる一の適合停止操作すなわち正解押し順が重複なく順に一巡更新、すなわち、「左中右」「左右中」「中左右」「中右左」「右左中」「右中左」の順で更新され、且つこの一巡更新が複数回たる 6 回について繰り返される関係に配列している。

【 0 0 5 5 】

内部抽せんにより当せんと決定した当せんエリア番号が、何れかの停止操作依存役当せんエリアたる択役当せんエリアに対応する場合、択役当せんエリアについての一巡更新関係に基づいた所定の算式により、当せんに係る択役当せんエリアの適合停止操作情報となる正解押し順番号を求め、この求めた正解押し順番号を指示モニタ M A に出力させる仕様にしている。具体的には、注のフローチャートに示すとおり、内部抽せんにより当せんと決定した当せんエリア番号から択役当せんエリアの先頭エリア番号である 3 を減じた答えに相当する番号が 0 ~ 3 5 の択役当せんエリアにある場合、一巡更新した場合に変化する当せんエリア番号の数 6 で割った整数解の余り 0 , 1 , 2 , 3 , 4 , 5 を求め、この余りに所定係数の 1 を加算した値、要するに「(当せんエリア番号 - 先頭番号 3) ÷ 6 の整数解の余り + 1」で求めた解となる指示モニタ番号 1 , 2 , 3 , 4 , 5 , 6 を、指示モニタ M A の出力表示としている。1 番が「左中右」に、2 番が「左右中」に、3 番が「中左右」に、4 番が「中右左」に、5 番が「右左中」に、6 番が「右中左」に対応する。

【 0 0 5 6 】

主制御装置 M C から周辺制御装置 S C へ送信するコマンド自体は、「上段ベル 1」~「右下りベル 1 2」の高配当択役当せんエリアは 3 番で統一し、「小 V ベル 1」~「小山ベル 8」の中配当択役当せんエリアは 4 番で統一している。同時に送信する指示モニタ番号 1 , 2 , 3 , 4 , 5 , 6 に基づいて、液晶表示装置 7 0 に、正解押し順が「左中右」の場合はストップボタン 6 L , 6 C , 6 R の物理的配置に対応させたボタン対応ナビ「1 2 3」を、正解押し順が「左右中」の場合は同「1 3 2」を、正解押し順が「中左右」の場合は同「2 1 3」を、正解押し順が「中右左」の場合は同「3 1 2」を、正解押し順が「右左中」の場合は同「2 3 1」を、正解押し順が「右中左」の場合は同「3 2 1」を各表示させるようにしている。また、これらの場合に、コマンド 3 番のときは、そのボタン対応ナビの色を例えば黄色に、コマンド 4 番のときは、そのボタン対応ナビの色を例えば白色にしている。このように、押し順に係る当せんエリアに関しては、主制御装置 M C から周辺制御装置 S C へは、指示モニタ M A に出力する指示モニタ番号と、高配当択役当せんエリア又は中配当択役当せんエリア毎に束ねた情報となる 3 番又は 4 番のコマンド番号のみ

10

20

30

40

50

を送信することとしており、これにより、「サブ側の周辺制御装置を改造等することで、サブ側独自でATを実行可能とすること」を確実に防いでいる。

【0057】

なお、アシストタイムATが作動するAT中であっても、択役以外の当せんエリアの当せん時、指示モニタMAに押し順を識別する番号の表示はせず、当せんエリア番号等をコマンドとして周辺制御装置SCに送信し、液晶表示装置70上にもボタン対応ナビは出さない。また、アシストタイムATが非作動の非AT中は、択役を含め、指示モニタMA上に押し順を識別する番号も、液晶表示装置70上のボタン対応ナビも出さない。

【0058】

図6に示すように、遊技状態は、「一般中」「RBB内部中」「RBB作動中」の3つとなり、当せんエリアの内訳及び当せん値数を異にする。アシストタイムATが作動するAT中となるのは何れの遊技状態でも起こり得る。しかし、遊技者に最大限付与可能な遊技特典が最も多くなる当せんエリアの仕様をもつ遊技状態を「RBB内部中」に設定しており、最初の遊技者に遊技を提供する営業開始前であって店舗導入時の受入確認試験等において、店舗係員等により、「一般中」からRBBの当せんを得て、当せんゲームでRBB作動図柄の組合せを表示させないことにより、「RBB内部中」に予め移行させておく運用を予定している。

10

【0059】

「一般中」の遊技状態時、再遊技確率は、中段チェ～滑りチャンリブを合算した8978/65536 1/7.3である。特別役RBBは「一般中」のみで抽せんし、その当せん確率は800/65536 1/82である。規定数は3枚である。不利遊技状態である「RBB作動中」の遊技状態が、総獲得遊技媒体数の上限240枚超過による所定終了条件の具備により終了した場合の、復帰先の遊技状態となる。

20

【0060】

「RBB内部中」の遊技状態は、「一般中」の遊技状態で特別役RBBに当せんするも役物作動図柄の組合せを表示できずにその当せんの権利が持ち越された状態にある。一般中のRBBの当せん値数800と不当せんエリア166を再遊技役の当せん値数にシフトして合計の再遊技役の当せん値数を9944とし、再遊技役の確率を9944/65536 1/6.6と適度に高めている。規定数は3枚である。

【0061】

30

「RBB内部中」、不当せんエリアはなく、持ち越しに係るRBB作動図柄の組合せよりも優先的に表示させる何れかの入賞役(小役)又は再遊技役が当せんし、且つ、当せんに係る入賞役(小役)を取りこぼしても(再遊技役については取りこぼしはない)、RBB作動図柄の組合せを表示できないフルヒット仕様にしているため、RBB作動図柄の組合せを表示できず、RBB内部中からRBB作動中には移行しない。もっとも、RBB内部中に不当せんエリアを極僅か例えば1だけ確保する等して、数万分の一オーダーの極めて低い確率で、RBB内部中からRBB作動中に稀に移行できる仕様にしてもよい。なお、本実施形態では、RBB内部中に滞在時、電源オンオフやリセット処理等をして一般中に復帰しない仕様にしており、一旦内部中に滞在すると、基本的には、RBB作動中や一般中の遊技状態に移ることはない。ただし、主制御装置MCでRWMエラー等の深刻な異常が発生したとき、広範囲なRWM領域の初期化処理を伴ういわゆるコールドスタートにより一般中の遊技状態からリスタート可能となった場合、一般中の遊技状態から遊技を始めることになる。

40

【0062】

また、店舗側において、内部抽せん仕様の設定(規定数に応じた入賞役、再遊技役、特別役についての当せん確率の組合せ(遊技機規則第6条別表第二(3)へ))を有利不利に複数段階について変更するいわゆる設定変更をした場合、RBB作動中は、一般中の遊技状態に復帰させる仕様にしている。これにより、遊技者若しくはメーカー作業員又は店舗係員等により、誤って或は意図せずに、一般中のRBBの当せんゲームでRBB作動図柄の組合せを表示させてRBB作動中に移行させてしまっても、長期間となるRBB作動

50

中を消化することなく、直ちに、一般中から R B B 内部中に移行させる準備をやり直すことができるようにしている。なお、R B B 作動中を除く他の遊技状態時に設定変更をした場合は、元の遊技状態を維持する仕様にしており、R B B 内部中に設定変更をしても内部中を維持できるものとしている。

【 0 0 6 3 】

「 R B B 作動中」の遊技状態は、小役 A L L と 1 枚役 A L L を合せて当せん値数を 5 5 5 9 3 とし、一般中及び内部中の 5 5 5 9 2 よりも 1 だけ大きくしている。再遊技確率は 0 である。規定数は 3 枚である。

【 0 0 6 4 】

「 R B B 作動中」の遊技状態は、一般中の遊技状態で R B B に当せんし且つ当せん遊技で R B B 作動図柄の組合せを表示させた場合に移行し、移行前の「一般中」の遊技状態に比べて、遊技者に最大限付与可能な遊技特典が少なくなる当せんエリアの仕様をもつ不利遊技状態である。すなわち、8 枚配当が得られる可能性のあるのは当せん値数 9 8 2 8 の小役 A L L のみで小さく、独立したレア役の区分エリアがないため、非 A T 中は A T が作動する可能性はなく、仮に A T 中であっても継続ゲーム数の上乘せ等の新たな A T 関連特典が付与される可能性もない。

【 0 0 6 5 】

これに対し、「一般中」又は「 R B B 内部中」の遊技状態は、8 枚配当が得られる可能性のある区分エリアは全部で 3 9 3 1 2 で大きく、独立したレア役の区分エリアの当せんにより、非 A T 中は A T が作動する可能性及び A T 中は新たな A T 関連特典が付与される可能性がある。「 R B B 内部中」は、さらに、「一般中」に比べて不当せんのエリアが小さく、入賞役（小役）の区分エリアに当せんしなかった場合を再遊技役の当せんとし、メダルの減少をより少なくできるため、「 R B B 内部中」が最大の有利遊技状態となる。従って、「 R B B 作動中」 < 「一般中」 < 「 R B B 内部中」の順位で有利となる。また、「 R B B 作動中」という役物作動中の遊技状態は、「一般中」又は「 R B B 内部中」という役物非作動中の遊技状態よりも不利になる。

【 0 0 6 6 】

各遊技状態において、当せんエリアの区分に応じた入賞役について当せんと決定する入賞役当せん値数と、任意の順序及び任意のタイミングで停止操作をした場合に 1 9 0 m s の規定時間内に当せんに係る入賞役に対応した図柄の組合せを有効ラインに表示できる表示確率と、有効ラインに表示された入賞役についての図柄の組合せによる獲得遊技媒体数を投入遊技媒体数で割った配当比とを掛算して求める入賞役定数を遊技状態に応じた抽せん対象の全入賞役について合算した総入賞役定数を s 、再遊技役の当せんと決定する再遊技役当せん値数を r 、内部抽せん用の乱数の数値範囲を M とした場合の、再遊技抜き期待値 $E_o = s / (M - r)$ 、再遊技込み期待値 $E_i = (s + r) / M$ を各求めると以下のとおりとなる。図 6 備考 1 に全結果を示す。

【 0 0 6 7 】

ア) 一般中

$$\begin{aligned} s &= 39312 \times (1/6 \times 8/3 + 5/12 \times 1/3) ; \text{高配当択役} \\ &+ 9000 \times (1/6 \times 3/3 + 5/12 \times 1/3) ; \text{中配当択役} \\ &+ 6000 \times 3/3 ; \text{共通 3 枚ベル 1, 2} \\ &+ 1024 \times 12/20 \times 3/3 ; \text{弱チェ} \\ &+ 256 \times 12/20 \times 3/3 ; \text{強チェ} \\ &= 32450、 \end{aligned}$$

$r = 8978$ のため、

$$E_o = 32450 / (65536 - 8978) = 0.5737 (57.37\%)$$

$$E_i = (32450 + 8978) / 65536 = 0.6321 (63.21\%)$$

【 0 0 6 8 】

イ) R B B 内部中

$$s = 32450、$$

10

20

30

40

50

$r = 9944$ のため、

$$E_o = 32450 / (65536 - 9944) = 0.5837 \text{ (58.37\%)}$$

$$E_i = (32450 + 9944) / 65536 = 0.6469 \text{ (64.69\%)}$$

【0069】

ウ) RBB 作動中

$$\begin{aligned} s &= 9828 \times 1 \times 8 / 3 \quad ; \text{小役ALL} \\ &+ 45765 \times 1 \times 1 / 3 \quad ; \text{1枚役ALL} \\ &= 41463、 \end{aligned}$$

$r = 0$ のため、

$$E_o = E_i = 41463 / 65536 = 0.6327 \text{ (63.27\%)}$$

10

なお、小役ALLの当せん値数9828は、第1, 2, 3, 4高配当役NML1, 2, 3, 4の各当せん値数9828と同一としている。小役ALLの当せん値数は、第1, 2, 3, 4高配当役NML1, 2, 3, 4の各当せん値数以上であればよく、同一でも差し支えない。

【0070】

以上のように、RBB作動中の遊技状態の再遊技抜き期待値 $E_o = 63.27\%$ を、全ての役物非作動中の遊技状態すなわち一般中又はRBB内部中の再遊技抜き期待値 $E_o = 57.37\%$ 又は 58.37% よりも高くし、かつ、RBB作動中の遊技状態の再遊技込み期待値 $E_i = 63.27\%$ を、少なくとも一の役物非作動中の遊技状態すなわちRBB内部中の再遊技込み期待値 $E_i = 64.69\%$ よりも低い仕様にしている。そして、主に、RBB作動中の遊技状態の低い再遊技込み期待値 $E_i = 63.27\%$ に対して高い再遊技込み期待値 $E_i = 64.69\%$ となるRBB内部中の遊技状態時に、アシストタイムATを作動させることにより、遊技者に還元できるメダルを効果的に高めている。

20

【0071】

備考2に示すように、RBB作動中の遊技状態時、個々の入賞役(NML1~27)の当せん値数(当せん確率)は、他の役物非作動中の遊技状態から低下させることなく(同一又は増加)、合計の入賞役(小役ALL+1枚役ALL)の当せん値数(当せん確率)も、他の役物非作動中の合計入賞役(上段ベル1~強チェ)よりも高めている。よって、第一種特別役物に係る役物連続作動装置についての要件を完全に満たしている。

【0072】

30

アシストタイムATを作動可能とするRBB内部中の遊技状態時、再遊技込み期待値 E_i よりも低い値となる再遊技抜き期待値は $E_o = 58.37\%$ であり、遊技機規則第6条別表第五(1)ロ(リ)で規定する所定下限値である $11/20 = 55\%$ を所定量上回り、上限の1.2倍(120%)を超えることもない。アシストタイムATの作動による純増は、投入遊技媒体数に対して獲得遊技媒体数が異なることとなる入賞役についての、高配当役の入賞と取りこぼし無しの入賞とを前提に計算できるため、

$$\begin{aligned} \text{AT純増} &= (8 - 3) \times 39312 / 65536 \quad ; \text{高配当択役} \\ &= 3.0 \text{ 枚/ゲームとなり、高純増ATを実現できる。} \end{aligned}$$

【0073】

遊技機規則 第6条別表第五(1)ロ(ヘ)で規定するシミュレーション試験は、「内部抽せんを行い、条件装置が作動した場合には当該条件装置に係る図柄の組合せが表示され、当該図柄の組合せにより獲得することができる遊技メダル等の最大数が獲得されること」を要件としているため、一般中の取りこぼし無しの条件下での総入賞役定数 s は、

40

$$\begin{aligned} s &= 39312 \times 8 / 3 \quad ; \text{高配当択役} \\ &+ 9000 \times 3 / 3 \quad ; \text{中配当択役} \\ &+ 6000 \times 3 / 3 \quad ; \text{共通3枚ベル1, 2} \\ &+ 1024 \times 3 / 3 \quad ; \text{弱チェ} \\ &+ 256 \times 3 / 3 \quad ; \text{強チェ} \\ &= 121112 \text{ となり、} r = 8978 \text{ のため、} \end{aligned}$$

$$E_o = 121112 / (65536 - 8978) = 2.1414 \text{ (約214.14\%) と}$$

50

なる。よって、

$$17500 \text{ ゲーム換算投入メダル数} = 3 \times 17500 = 52500 \text{ 枚}$$

$$17500 \text{ ゲーム換算獲得メダル数} = 2 \cdot 1414 \times 3 \times 17500 = 112423.5 \text{ 枚となる。}$$

【0074】

また、シミュレーション試験では一般中に R B B に当せんすると当せんゲームで R B B 作動図柄の組合せを表示でき、R B B 作動中は、240枚超過で終了するが、概算値で約124ゲームを見込むことができ、この間、

$$\text{投入メダル数} = 3 \times 124 = 372 \text{ 枚、}$$

$$\text{獲得メダル数} = 0.6327 \times 3 \times 124 = 235 \text{ 枚}$$

となり、R B B 作動中の継続数の長さから 372 枚 - 235 枚 = -137 枚という十分なメダル減少効果を達成できる。

$$17500 \text{ ゲーム中の R B B 作動による投入メダル数} \\ = 372 \times 17500 \times 800 / (65536 - 8978) = 92082.5 \text{ 枚、}$$

$$17500 \text{ ゲーム中の R B B 作動による獲得メダル数} \\ = 235 \times 17500 \times 800 / (65536 - 8978) = 58170.4 \text{ 枚となる。}$$

【0075】

したがって、規定数3枚時、

$$\text{総投入メダル数} = 52500 + 92082.5 = 144582.5 \text{ 枚、}$$

$$\text{総獲得メダル数} = 112423.5 + 58170.4 = 170593.9 \text{ 枚となり、}$$

出玉率 = $170593.9 / 144582.5 = 1.180$ (約118.0%) となり、遊技機規則第6条別表第五(1)口(ヌ)で規定する出玉率の所定上限値120%(1.2倍)を下回り、規則に適合する。また、

役物比率 = $58170.4 / 170593.9 = 0.3410$ (約34.10%) となり、遊技機規則第6条別表第五(1)口(ヲ)で規定する上限60%(6割)を下回り、規則に適合する。

【0076】

以上、役物作動中の遊技状態で獲得できる遊技媒体数が投入遊技媒体数よりも少ない所謂減るボーナス仕様の第1種特別役物に係る役物連続作動装置 R B B との組合せにおいて、所定の規定下限55%を超え及び規定上限120%未満の適正出玉範囲内で、A T 純増3.0枚/ゲームの高純増 A T を適切且つ容易に実現できる。

【0077】

図7に示すように、遊技機筐体8Bの内部に組込む制御装置 C N は、遊技の進行を管理し、内部抽せん、入賞によるメダルの払出し、再遊技の作動、役物の作動、アシストタイム A T の作動等の遊技者利益に係る主遊技制御を実行させる所謂メイン側と呼ばれる遊技機規則という主基板に対応する主制御装置 M C と、この主制御装置 M C から一方向性通信仕様に従って送信する情報を受信して主制御装置 M C での決定事項に基づいて演出制御を実行させる所謂サブ側と呼ばれる遊技機規則という周辺基板に対応する周辺制御装置 S C とを含む。一方向性通信仕様とは、主基板に関して遊技機規則で規定する「周辺基板が送信する信号を受信することができるものでないこと」を満たす通信仕様をいう。

【0078】

主制御装置 M C は、読み出し専用のリードオンリーメモリ R O M 及び読み書き可能なリードライトメモリ R W M を内蔵した Z 8 0 互換チップから成る8ビットのメイン C P U を備え、例えば12MHzのシステムクロック動作環境下で使用している。

【0079】

メイン C P U の入力ポート I 1 には、各リール 1 L , 1 C , 1 R のインデックスセンサ 1 1 L , 1 1 C , 1 1 R (I D s)、各ストップボタン 6 L , 6 C , 6 R、ベットボタン 3、精算ボタン 4、スタートレバー 5、メダル投入口 2 の下流に設ける投入メダルセンサ 2 1、遊技機筐体 8 B に内蔵するメダル払出装装置 H P の出口に設ける払出メダルセンサ 2 3 の各信号を入力している。出力ポート O 1 から、各ストップボタン 6 L , 6 C , 6 R の

内蔵LED 61, 62, 63を、モータドライバ回路Dr1を介して各リール1L, 1C, 1Rに駆動軸SHを結合させる各ステッピングモータ12L, 12C, 12R(SM)を、LEDドライバ回路Dr2を介して遊技基本ランプ類30を、ソレノイドドライバ回路Dr3を介してリール始動後に追投入されるメダルをメダル受皿8Gに落すメダルブロッカー22を、モータドライバ回路Dr4を介してメダル払出装置HPのメダル払出モータ24を各制御している。

【0080】

各インデックスセンサIDsは、各リールの内側に取付ける半円帯状のインデックスID(1Li, 1Ci, 1Ri)のオンエッジとオフエッジとを半周毎に検出し、最先のオンエッジ又はオフエッジの検出が全リールについてされた後、ストップボタン6L, 6C, 6Rの受付を可能にする。各ステッピングモータSMは、鉄芯外周に多数のロータ小歯をもつ永久磁石内蔵式のロータRmと、磁極内周に複数のステータ小歯をもつ複数組の磁極にA相、B相、C相(Aバー相(Aの反転相))、D相(Bバー相(Bの反転相))の巻線を巻回したステータSwとを有し、定常回転時、一の巻線をオンにする1相励磁と、一の巻線及び隣接する他の巻線をオンにする2相励磁とを、1割込み時間 $t = 1.49\text{ms}$ 毎に交互に繰返す1-2相励磁により、励磁パルスの1ステップ更新により半ステップ角(2ステップ更新により1ステップ角)ずつ変位させる。また、励磁パルスのステップ更新方向を変更することにより正転と逆転とを可能にしている。なお、インデックスセンサIDsは、任意の固定した回転角においてリール一回転毎にオンエッジ又はオフエッジが少なくとも1回検出できれば足りる。

【0081】

各インデックスセンサIDsによるオンエッジの検出時、表示窓80中の上段等に定める基準位置に例えば図柄番号0の図柄が到達する関係にあり、図柄番号0と共に図柄番号0に対応する図柄のステップ数26の初期値25をセットし、各インデックスセンサIDsによるオフエッジの検出時、基準位置に図柄番号10の図柄が到達する関係にあり、図柄番号10と共に図柄番号10に対応する図柄のステップ数26の初期値25をセットする。励磁パルスを1ステップ更新する1割込毎に、ステップカウンタの値25から24, 23, ..., 1, 0と更新して、ステップカウンタが0になった次のステップ更新により、例えば図柄番号0の次なら図柄番号を19に、ステップカウンタの値に図柄番号19に対応する図柄のステップ数26の初期値25をセットする。ステップ数24の図柄については、ステップカウンタの値を初期値23から22, ..., 1, 0と更新する。ステップカウンタの初期値での励磁パルスは1相励磁としている。なお、図柄番号及びステップカウンタの格納エリアは、各リール1L, 1C, 1R毎に主制御装置MCのRWMに確保している。

【0082】

最大滑りコマ数が4コマとなる20コマリールでは、各ストップボタン6L, 6C, 6Rを押した時点で基準位置に到達している図柄の上流に後続する0コマ目~4コマ目の計5コマから停止図柄を決定する。どのタイミングでストップボタン6L, 6C, 6Rを押しても、3つがステップ数26の図柄、2つがステップ数24の図柄となり、基準位置から最も遠い4コマ目の図柄を引込む場合にも、ストップボタンによる停止操作の検出に1割込、4コマ目の図柄を引込むのに最大 $26 \times 3 + 24 \times 2 = 126$ 割込、合計で最大127割込、よって $1.49\text{ms} \times 127 = 189.23\text{ms}$ が最大時間となり、遊技機規則で定める停止までの規定時間190ms以内を満足できる。

【0083】

各リール1L, 1C, 1Rを停止させる停止パルスには、A相、B相、C相、D相の各巻線を所定時間例えば135割込に相当する201.15msについて全てオンにする全相励磁パルスを用いている。また、停止から定常回転に到達させる加速シーケンスでは、前回の停止時の全相励磁による停止パルスの直前の2相励磁パルスパターンから励磁を始め、最初は42割込時間62.58msの長いオン時間の2相励磁とし、次のステップ更新で9割込時間13.41msの1相励磁とする等、徐々にオン時間を短くしていき、約

106ms 経過後に定常回転に到達させる。なお、基準位置は有効ラインに必ずしも一致させる必要はなく、表示窓80中の中段や下段や表示窓80外に定めてもよい。基準位置と有効ラインとが異なる場合、基準位置に停止対象に決定した図柄を停止させると、有効ラインに当せん役に対応した図柄が表示される関係になる。

【0084】

メインCPUのROM上には、スタートレバー5の操作を契機に図4の遊技状態毎の当せんエリアの仕様に基づく内部抽せんを実行して当せん役を決定する内部抽せん手段K、スタートレバー5の操作後で且つ前遊技の開始から4.1秒経過後に全リールを正転側に加速処理して定常回転速度に到達させる回胴回転装置制御手段V1と各リールに対応するストップボタンの操作により個別に停止させて有効ラインに当せん役に対応した図柄の組合せの表示を許容させる回転停止装置制御手段V2とを含み、可変表示要素となる各リール1L, 1C, 1Rの可変表示(回転)を、対応するストップボタン6L, 6C, 6Rの停止操作に基づいて各停止させ、所定の有効ラインに内部抽せん手段Kにより当せんと決定した当せんエリアに含まれる役に対応した図柄の組合せの表示を許容させる可変表示制御手段を構成するリール制御手段V、遊技結果が入賞なら所定配当数のメダルを払出すメダル払出手段P、遊技結果が再遊技の作動なら次ゲームの掛けメダルを同一規定数で自動投入するメダル自動投入手段N、遊技結果が内部中や役物作動中等への移行を伴うのなら遊技状態を移行させる遊技状態移行手段J、所定のフリーズ抽せんにより当せん役別に定めた所定確率により遊技の進行を一時的に中断(凍結)するいわゆるフリーズ条件下で各リールを逆回転等させる所定の回胴演出の当否を決定するフリーズ抽せん手段F、その当

【0085】

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

【0086】

サブCPUの入力ポートI2には、主制御装置MCからの送信情報、ジョグダイヤルJDの信号を入力している。主制御装置MCからの送信情報すなわち周辺制御装置NCの受信情報には、メイン側初期化完了情報、ベットボタン3の操作情報を含むメダル投入情報、スタートレバー5の操作情報を含むリール始動情報、内部抽せんによる当せんフラグ情報、ストップボタン6L, 6C, 6Rの操作情報、遊技結果情報、遊技状態情報、フリーズ及び回胴演出情報、AT作動情報、AT指示情報、AT関連特典情報、AT終了情報、エラー情報等、主制御装置MCで検出し又は決定若しくは実行する各種情報が含まれる。出力ポートO2から、LEDドライバ回路Dr5を介して表示窓80に臨む9つの図柄をリール帯10L, 10C, 10Rの背面から照明するLED式リールバックランプBL1~9を、LEDドライバ回路Dr6を介して装飾ランプ88を、LCDドライバ回路Dr7を介して液晶表示装置70を、パワーアンプ回路Dr9を介してスピーカ91~94を各制御している。

【0087】

サブCPUのROM上には、主制御装置MCからの受信情報に基づいて、「一般中」「RBB内部中」「RBB作動中」の各遊技状態並びに「非AT中」「AT中(擬似ボーナス)」等に応じて適切な演出を行うための演出状態を管理する演出状態管理手段W、液晶表示装置70等にAT指示情報出力手段H4から出力するAT指示情報に従ったナビ例えば正解押し順が「左中右」ならボタン対応ナビ「123」等を表示させるナビ手段X1、ナビ手段X1の表示に連動してスピーカ91~94から操作すべきストップボタンが左か

中か右かを音声で知らせる音声ナビ手段 X 2、演出状態に応じて液晶表示装置 70 に映し出す動画展開等を変更表示させる演出表示手段 Y 1、これに連動してスピーカ 91 ~ 94 から効果音や BGM を出音させる効果音出力手段 Y 2 等を設けている。

【0088】

図 8 に、所定移行契機により移行する複数の演出状態の遷移図を示す。演出状態とは、当せんエリアの仕様が異なる遊技状態とは異なり、遊技状態の違いによらず、アシストタイム A T の作動又はその作動延長に係る上乗せ等の A T 関連特典の付与の有無或いは A T 関連特典の付与仕様が特定のものに設定された状態をいう。遊技者目線からは、演出状態の違いは、液晶表示装置 70 等の演出表示装置 7 への表示出力態様の違いに現れる。図の演出状態フローに示すように、主に R B B 内部中における非 A T 下の通常中の演出状態から、アシストタイム A T の作動による擬似ボーナス（役物の作動によらないボーナス）の演出状態への移行は、内部抽せん役である弱チェ、スイカ、チャンリブ、強チェ、滑りチャンリブの各チャンス役と、中段チェによる確定役を合わせた所定のレア役の何れかに当せんし、かつ、内部抽せんが続いて行う A T 抽せんにより、予め定めた振分当せん確率（赤 7、白 7、スペシャルの各ボーナスの何れの当せんとするかの確率）に従ってその当せんが判定され、内部的な A T の作動が確定された後、最大 16 ゲーム等の所定の前兆演出ゲーム、並びに、ボーナス確定画面中に「昇格演出中」を表示させたボーナス準備中の演出状態を経て、共通 3 枚ベル 1, 2 又は押し順リブ 1 ~ 4 の何れかの 7 揃い役の当せんを突入条件としてされる。擬似ボーナスの演出状態は、突入前の非 A T の通常中等の演出状態に比べて遊技媒体を獲得し易い有利演出状態たる有利遊技期間となり、この有利遊技期間の生起手段を構成する A T 作動決定手段 H 1 は、メイン CPU の ROM 上に設けている。

【0089】

なお、共通 3 枚ベル 1, 2 又は押し順リブ 1 ~ 4 の何れかの 7 揃い役の当せん時、振分済の赤 7 ボーナス又は白 7 ボーナスの当せん種別に対応させて、中第 1 停止ナビ又は右第 1 停止ナビが出される。また、確定役たる中段チェの当せんエリアの当せん時の 50 %、同確定役たるフリーズリブの当せんエリアの当せん時の 100 % については、スペシャルボーナスの当せんを確定させ、かつ、リール逆回転によるレアな回胴演出を必ず伴わせることとしており、前兆演出ゲームやボーナス準備中を経由せずに、5 ゲーム又は 6 ゲームについて毎ゲーム連続して A T の継続ゲーム数を上乗せする 1 ゲーム連の上乗せ特化ゾーンとするバトルボーナスと命名する極めて有利な演出状態に即移行させる仕様にしている。

【0090】

擬似ボーナス中、白 7 ボーナスは突入から最低 70 ゲーム、赤 7 ボーナスは突入から最低 30 ゲーム継続し、その間に、アシストタイム A T の作動を延長させる実質的な上乗せとなる擬似ボーナスのストックという、有利遊技期間たる A T に関して遊技者に有利となる所定の A T 関連特典を付与するか否かを、所定契機、すなわち、内部抽せん役である弱チェ、スイカ、チャンリブ、強チェ、滑りチャンリブの各チャンス役と、中段チェ、フリーズリブの各確定役を合わせた所定のレア役何れかに当せんしたことを契機に、内部抽せんが続いて行う A T 抽せんにより予め定めた当せん確率に従って判定する。この A T 中特典付与判定手段 H 2 は、メイン CPU の ROM 上に設けている。また、サブ CPU の ROM 上には、特典付与の判定時、液晶表示装置 70 に「ボーナスストック」を明示する特典付与の報知情報を出力させる特典付与報知手段 Z 1 を設けている。

【0091】

図 9 に明示するように、白 7 ボーナス又は赤 7 ボーナスは、数十秒間例えば 30 秒の固定時間について機種の世界観を物語り的に紹介するプロローグ演出を再生する定時間再生演出を含むプロモーションビデオ P V 風の継続演出を液晶表示装置 70 に出力させる。プロローグ演出では、背景の動画展開に伴い、「地球暦 3 H 7 億年。2 回目の惑星衝突 G I により、地球上から生命は途絶えた。人類の一部は、他の銀河に難を逃れ、独自の進化を遂げた。地球への帰還を夢見る彼らは、新生地球に誕生した人類を知らない。二つの月が

超新星太陽を覆うXデー、新旧の人類は、互いに相手を侵略者とし、戦いを始めることとなった。・・・」といった、ストーリー性のある遊技者に興味を惹く内容としている。このプロローグ演出による定時間再生演出を含む継続演出を液晶表示装置70に出力させる継続演出実行手段Z2は、サブCPUのROM上に設けている。

【0092】

継続演出中におけるプロローグ演出による定時間再生演出中に、擬似ボーナスをストックする特典付与の判定がされたとき、この判定結果を記憶し、少なくとも定時間再生演出の終了後まで、例えば、白7ボーナス又は赤7ボーナスのラストゲームまで、特典付与報知手段Z1の作動を保留させる。この保留を行う特典保留記憶手段Z3は、サブCPUのROM上に設けている。

10

【0093】

プロローグ演出後、引き続いてプロモーションビデオPVの本体となるバトル演出をループ再生し、ゲーム数の進展に伴い、レア役の当せんにより擬似ボーナスがストックされると、その都度、ストックした当該ゲームにおいて、特典付与報知手段Z1により「ボーナスストック」が報知される。ラスト5ゲーム等の終盤になると、ゲーム数管理下で、「ラスト5G!」「ラスト4G!」・・・のカウントダウンを進めながら、擬似ボーナス中のこれまでのボーナスストック状況に応じて、勝ち又は負けをある程度示唆させながらストーリーを完結させるエピローグ演出を展開させる。このエピローグ演出中に擬似ボーナスのストックがある場合にも、内部的に記憶し、ラストゲームまで報知を保留する。

【0094】

20

エピローグ演出のラストゲームでは、ストップボタン6L, 6C, 6Rの停止操作に連動させて、液晶表示装置70において表示する左中右の擬似リール7a, 7b, 7cを順次停止表示させ、擬似ボーナスのストック数に応じて、例えば、ストック一つの場合は、左1個×中1個×右1個のお宝(金の延べ棒の3段重ね等)の獲得を明示して「×1」すなわちストック数1を報知し、二つの場合は、左1個×中1個×右2個のお宝の獲得を明示して「×2」すなわちストック数2を報知する。ストックのない場合は、最後に停止させる擬似リールにドクロマーク等を表示させる。

【0095】

プロローグ演出又はエピローグ演出で特典保留記憶手段Z3に特典付与の判定結果が記憶されているとき、ラストゲームにおいて、例えば、最後に停止させる擬似リール上のお宝がバトル中の例えば1個を一旦表示した後、直ぐに再変動させて、さらに1個等が追加されて2個等に増加する演出を出す。このように、特典付与の判定結果の記憶に基づく報知情報を、判定時のゲームに対して遅延させて液晶表示装置70に出力させる遅延報知手段Z4は、サブCPUのROM上に設けている。

30

【0096】

図8に示すように、擬似ボーナス中に擬似ボーナスのストックがあると、アシストタイムATを継続して作動させるストックしたボーナス種別を告知するボーナスジャッジと命名し、有利演出状態を維持した所定ゲーム数例えば1回のゲームで、アシストタイムの作動内容たる擬似ボーナスの種別を明示する演出状態に移る。液晶表示装置70に例えば「赤7」2つ、「白7」一つ、「スペシャル」一つを明示したルーレットを表示し、ジョグダイヤルJDを押すことを促す表示と組合せて、ジョグダイヤルJDが押されると、ストックした擬似ボーナスの種別を報知し、その種別が赤7ボーナス又は白7ボーナスである場合は、ボーナス準備中に移行させて、7揃い役の当せんを待って再び擬似ボーナスに突入させる。

40

【0097】

ストックした種別がスペシャルボーナスである場合は、バトルジャッジ10と命名する所定ゲーム数ここでは最大10ゲームについて継続させるチャンスアップ期間の有利演出状態に移行させる。バトルジャッジ10では、何れかのレア役の当せん、又は、共通3枚ベル2の当せん、若しくはリブレイの当せんがあると、上乘せ特化ゾーンであるバトルボーナスという最も有利な演出状態に昇格移行させる。10ゲーム中にレア役等の当せんが

50

ない場合は、ボーナス準備中を経て白7ボーナスを実行することになる。

【0098】

バトルボーナスでは、その後に突入させる白7ボーナスの70ゲームに追加するAT継続ゲーム数を、5ゲーム又は6ゲームについて上乘せする。レア役以外についても最低5ゲーム、レア役なら100ゲームの3桁上乘せも期待できる遊技者の興味を最も煽る有利な1ゲーム連の上乗せ特化ゾーンである。継続ゲームが6ゲームとなるのは、例えば、前5ゲームでレア役に当せんしたことを条件としている。また、5ゲーム又は6ゲームの経過後、1ゲーム毎に行う継続抽せんにより50～80%の確率で、その1ゲーム連が追加され得る。バトルボーナスが継続抽せんにもれて終了すると、ボーナス準備中を経て白7ボーナスを実行することになり、70ゲーム+アルファの擬似ボーナスが実行される。

10

【0099】

図10に明示するように、擬似ボーナス中にボーナスストックがなく、擬似ボーナスが終了すると、引き続いて、遊技回例えば開始時抽せん時に決定する10～50ゲームの間の遊技期間を、ATの作動条件の具備確率をATが通常時に初作動する初作動条件の具備確率(図8中の通常中AT関連特典の当せん確率)よりも高めたAT作動高確率ゾーン(図8中のCZ中AT関連特典の当せん確率によるゾーン)であり、敵を倒す勝利により擬似ボーナスに引戻すことができるリベンジチャンスと命名するチャンスゾーンCZに移行させる。このチャンスゾーンCZは、擬似ボーナス中等と比べれば不利な演出状態であるが、通常中と比べれば有利な演出状態である。

【0100】

20

チャンスゾーンCZの開始時、開始時抽せんを実行し(ステップS1)、所定の初期当せん確率、例えば12.5%で赤7ボーナス(勝利)を、1%で白7ボーナス(勝利)を初期当せんさせ、86.5%で初期外れ(敗北)を決定すると共に、チャンスゾーンの継続ゲーム数を所定ゲーム数の範囲内例えば20～50ゲームの範囲内で決定する。開始時抽せんでは初期当せんした場合は、同開始時抽せんでは決定した継続ゲーム数について液晶表示装置70上に展開させるリベンジチャンスのバトル継続演出を最終的に敵に勝利する勝利シナリオに、開始時抽せんでは初期当せんのない初期外れの場合は同継続演出を最終的に敵に敗北する敗北シナリオにそれぞれ設定する。このチャンスゾーンCZにおけるリベンジチャンスの継続演出は、擬似ボーナス中の継続演出と同様、サブCPUのROM上に設けた継続演出実行手段Z2により実行されるが、擬似ボーナス中の継続演出とは異なり、リベンジチャンスの勝利シナリオ又は敗北シナリオに適合した動画及び音楽で構成される。なお、開始時抽せんでは、勝利か敗北かは決定せず、継続ゲーム数と、「敵キャラと対戦し、継続ゲーム中のレア役等の当せんを契機とした勝利への決定がない場合は敵キャラを倒せずにバトルが進行する」といった大まかな演出シナリオだけを決定し、継続演出中の遊技毎にレア役等の当せんを契機に、勝利又は敗北あるいは敗北から勝利への変更を都度決定するようにしてもよい。

30

【0101】

開始時抽せんの後、ゲーム毎に、残ゲーム数をマイナス1して更新し(ステップS2)、当該ゲームよりも前に、開始時抽せん等により既に勝利すなわち擬似ボーナスへの引戻しが確定済か否かを判定し(ステップS3)、確定済の場合、レア役の当否を判定し(ステップS4)、レア役に当せんした場合は、既に作動が確定している擬似ボーナスの種別よりも優位の種別の作動条件を満たすか否かを判定し(S5)、優位種別の作動条件を満たす場合は、既に作動が確定している擬似ボーナスに代えて優位の種別の擬似ボーナスの作動に変更してアップグレードする(S6)。

40

【0102】

続いて、残遊技期間が所定以上例えば1以上の所定数j回例えば10G(ゲーム)以上あるか否かを判定し(ステップS7)、所定数j回以上ある場合は、短縮後の最小ゲーム数がj回以上確保されるように、チャンスゾーンCZの残遊技期間(残ゲーム数)を現在のゲーム数から短縮する抽せんをし、抽せんでは決定したゲーム数について残ゲーム数を短縮する(ステップS8)。ステップS7の判定で残遊技期間が所定数j回以上ない場合は

50

、残遊技期間の短縮は行わない。

【0103】

短縮する場合に、短縮後に確保する最小ゲーム数を短縮判定時のj回と同じにしているのは、勝利シナリオのエンディングを遊技者に十分見せるためであるが、短縮後に確保する最小ゲーム数は、短縮判定時のj回よりも少ないゲーム数例えば5ゲーム等としてもよく、少なくともアシストタイムの作動確定下で実行する演出状態であって前記チャンスゾーンとは異なる他の演出状態に移ることを示唆させる告知演出期間、すなわちどの種別のアシストタイム（擬似ボーナス）を作動させるかを明示するボーナスジャッジの演出状態に移行することを液晶表示装置70上において「次のゲームからボーナスジャッジ」等と明示するnゲーム間例えば1ゲーム間の告知演出期間が確保されればよい。よって、前記j回はj = n = 1回でもよい。

10

【0104】

残ゲーム数が告知演出期間n回を残すのみとなったゲームでは（ステップ9）、各リール1L, 1C, 1Rの停止に連動して勝利する動画に流しつつ全リール停止時に液晶表示装置70上に「勝ち！！」を明示する継続演出結末画面を表示し、ラストn = 1回の告知演出期間のゲームでは、各リール1L, 1C, 1Rの停止に連動させて背景にレインボー等を表示しつつ全リール停止時に液晶表示装置70上に「次のゲームからボーナスジャッジ」を明示する告知演出画面を表示する。

【0105】

この告知演出は、上部の液晶表示装置70に「PUSH」の文字を表示した後、腰部パネル8Pの部分に設ける特大押しボタン兼用の下部液晶表示装置にその「PUSH」の文字を上からゆっくりと移動させて表示し、上部の液晶表示装置70に「ボーナスジャッジ準備完了」等と表示してもよい。この場合、ボーナスジャッジではジョグダイヤルJDの押圧に代えて腰部パネル8Pの部分に設ける特大押しボタンを押圧することになる。勝ちを表示した次ゲームから即ボーナスジャッジに移行させるのではなく、ボーナスジャッジに移行する旨の告知演出期間をわざわざ設けているのは、勝ちを表示したゲームの全リール停止後の待機中にボーナスジャッジに移行する旨の告知を続けて出した場合、遊技者によっては勝ちの表示を見た瞬間にスタートレバー5を叩いて次ゲームすなわちボーナスジャッジに突入させてしまうことがあり、引戻しの感動を薄めてしまう恐れ等があるからである。

20

30

【0106】

独立したn = 1回のゲームとする告知演出期間は、残ゲーム数が告知演出期間n回を残すのみとなったゲームにおいて、全リール停止時に液晶表示装置70上に「勝ち！！」の表示と共に「次のゲームからボーナスジャッジ」の表示も同時に行う場合等には、アシストタイムの作動確定下の演出状態であってボーナスジャッジよりもATの実作動場面である擬似ボーナスにより近い、図8の「ボーナス準備中」又は「バトルジャッジ」の演出状態に移ることを知らせることとなるボーナスジャッジ自体を告知演出期間に置換してもよい。この場合、「次のゲームからボーナスジャッジ」を表示する独立したゲームは設けず、n = 1回のボーナスジャッジ自体が告知演出期間となり、ステップS9までの処理により、適切なチャンスゾーン期間の短縮が行えながら、ボーナスジャッジという告知演出期間が適切に確保できる。なお、告知演出期間は、ルーレット式のボーナスジャッジの他、液晶表示装置70上やリール1L, 1C, 1R上で行う7揃い演出ゲームやBAR揃い演出ゲームに置換することも可能である。

40

【0107】

以上のように、チャンスゾーンCZ中に所定役たるレア役に当せんし、かつ、この当せんを得た遊技よりも前の遊技であってチャンスゾーンCZの開始以後に既にアシストタイムの作動が確定している場合、チャンスゾーンCZの残遊技期間を、所定条件下、すなわち少なくとも、短縮後の残遊技期間に、有利演出状態への移行確定すなわちアシストタイムの作動確定下で実行する演出状態であって、継続演出実行状態たるチャンスゾーンCZとは異なる他の演出状態、すなわちボーナスジャッジの演出状態に移ることを示唆させ

50

る告知演出期間 $n = 1$ ゲームを確保するという条件下、最小ゲーム数 j ゲームに短縮する旨の、上記ステップ $S3$, $S4$, $S7$, $S8$ 等によるチャンスゾーン短縮手段 $H31$ は、メインCPUのROM上に設けている。

【0108】

また、獲得遊技媒体数に相対的に多い少ないの優劣が生じ得る赤7ボーナス、白7ボーナス、スペシャルボーナスという複数種別のアシストタイムを有し、チャンスゾーンCZ中に所定役たるレア役に当せんし、かつ、既に作動が確定しているアシストタイムの種別よりも優位の種別のアシストタイムの作動条件を満たしたとき、既に作動が確定しているアシストタイムに代えて優位の種別のアシストタイムの作動に変更する旨の、ステップ $S5$, $S6$ 等によるアップグレード手段 $H32$ も、メインCPUのROM上に設けている。

10

【0109】

以上の処理において、ステップ $S2$ のチャンスゾーンCZの残ゲーム数の更新に続いて、当該ゲームよりも前に勝利が確定されていない場合（ステップ $S3$ でNo判定時）、レア役に当せんし（ステップ $S10$ ）且つ図8中のCZ中AT関連特典の高い当せん確率（通常中AT関連特典よりも高い確率）により何れかの擬似ボーナスに当せんしたとき（ステップ $S11$ ）、擬似ボーナスの作動を確定させると共に、リベンジチャンスのシナリオを敗北から勝利に書換える（ステップ $S12$ ）。

【0110】

続いて、残遊技期間が所定以上例えば1以上の所定数 j 回例えば10G（ゲーム）以上あるか否かを判定し（ステップ $S13$ ）、所定数 j 回以上ある場合は、短縮後の最小ゲーム数が j 回以上確保されるように、チャンスゾーンCZの残遊技期間（残ゲーム数）を現在のゲーム数から短縮する抽せんをし、抽せんで決定したゲーム数について残ゲーム数を短縮する（ステップ $S8$ ）。ステップ $S13$ の判定で残遊技期間が所定数 j 回以上ない場合は、残ゲーム数に告知演出期間の $n = 1$ Gを加算して残遊技期間を延長させる（ステップ $S14$ ）。

20

【0111】

チャンスゾーンCZにより擬似ボーナスの当せんを確定させて勝利となる場合、ステップ $S9$ において残ゲーム数が告知演出期間 n 回を残すのみが判定されたゲーム、すなわち告知演出期間に入る前の遊技回にて、各リール1L, 1C, 1Rの停止に連動して勝利する動画に流しつつ全リール停止時に液晶表示装置70上にアシストタイムの作動を示唆させる結末となる「勝ち!!」を明示する画面を表示し、ラスト $n = 1$ 回の告知演出期間のゲームで、各リール1L, 1C, 1Rの停止に連動させて背景にレインボー等を表示しつつ全リール停止時に液晶表示装置70上に「次のゲームからボーナスジャッジ」を明示する告知演出画面を表示し、その次のゲームで、ボーナスジャッジに移行させる。チャンスゾーンCZにより擬似ボーナスに当せんできずに残ゲーム数が0となった場合（ステップ $S15$ ）、60%等の所定の継続抽せんにより継続ありに当せんした場合は（ステップ $S16$ ）、残ゲーム数0に1をプラスして（ステップ $S17$ ）、再度の擬似ボーナスの当せんに期待できるようにしており、継続抽せんに外れた場合、敵に敗れて負けとなる結末画面を出した後、通常中に移行させる。

30

【0112】

以上のように、複数の演出状態のうち、アシストタイム（擬似ボーナス）の終了という所定の演出状態の移行契機に基づいて、複数の遊技回を跨ぐ所定長さの遊技期間について液晶表示装置70にリベンジチャンスのシナリオに沿った継続演出を表示させるチャンスゾーンCZという継続演出実行状態中に、この継続演出実行状態よりも遊技者に有利となる有利演出状態たるアシストタイム（擬似ボーナス）に移行させる条件具備を判定したとき、チャンスゾーンCZたる継続演出の残遊技期間が所定以上ない場合は、チャンスゾーンCZたる継続演出の残遊技期間に、有利演出状態への移行確定すなわちアシストタイムの作動確定下で実行する演出状態であって、継続演出実行状態たるチャンスゾーンCZとは異なる他の演出状態、すなわちボーナスジャッジの演出状態に移ることを示唆させる告知演出期間 $n = 1$ ゲームを加算して、チャンスゾーンCZたる継続演出の残遊技期間を

40

50

延長させる旨の、上記ステップS10, S11, S13, S14等による継続演出期間延長手段H33は、メインCPUのROM上に設けている。

【0113】

また、チャンスゾーンCZたる継続演出実行状態中に、有利演出状態たるアシストタイム（擬似ボーナス）に移行させる条件具備を判定したとき、チャンスゾーンCZたる継続演出の残遊技期間が所定以上ある場合は、少なくとも短縮後の残遊技期間に、有利演出状態への移行確定すなわちアシストタイムの作動確定下で実行する演出状態であって、継続演出実行状態たるチャンスゾーンCZとは異なる他の演出状態、すなわちボーナスジャッジの演出状態に移ることを示唆させる告知演出期間 $n = 1$ ゲームが確保されることを条件にチャンスゾーンCZたる継続演出の残遊技期間を短縮する旨の、上記ステップS10, S11, S13, S8等による継続演出期間短縮手段H310は、メインCPUのROM上に設けている。

10

【0114】

なお、継続演出期間延長手段H33や継続演出期間短縮手段H310を適用する継続演出実行状態であるチャンスゾーンは、アシストタイム（擬似ボーナス）の終了後に引き続く引き戻しゾーンである他、通常中の演出状態から、例えば所定ゲーム数の経過や、ゲーム毎に当せん役に依拠して10～5000ポイントの範囲内で加算するポイントが所定量例えば10000ポイント貯まったときや、所定のレア役の当せん等を契機に移行させる、ATの初作動確率を通常中よりも高めた初当り高確チャンスゾーンでもよい。また、AT中における特別な継続演出の実行状態下で、ATの継続ゲーム数等の上乗せ性能（上乗せ当せん確率や、上乗せするゲーム数）を優遇する特化ゾーンへの昇格を抽せんするAT中チャンスゾーンに、継続演出期間延長手段H33や継続演出期間短縮手段H310を適用してもよい。

20

【0115】

図7に示すように、メインCPUのROM上には、チャンスゾーン短縮手段H31、継続演出期間短縮手段H310、アップグレード手段H32、継続演出期間延長手段H33を下位概念で含み、ATの内部的な作動確定から実作動、作動延長、作動終了を含む一切のATの作動を管理するAT継続管理手段H3を設けている。また、択役についての正解押し順等のAT指示情報を主制御装置MCで管理する指示モニタMAに出力させると共に周辺制御装置SCで管理する液晶表示装置70等に出力させるAT指示情報出力手段H4を設けている。

30

【0116】

また、サブCPUのROM上には、演出表示手段Y1の下位概念として、運用の徹底不備等により不利遊技状態たる「RBB作動中」に移行したとき、液晶表示装置70に、「RBB作動中」以外の「一般中」や「RBB内部中」の遊技状態で液晶表示装置70上に表示可能な通常態様の演出表示を出力させる不利時通常態様演出手段Y10を設けている。

【0117】

図8に示すように、RBB作動中、不利時通常態様演出手段Y10の作動による通常態様の演出表示は、液晶表示装置70の背景として映し出す複数種類ある通常ステージ1～3（例えばステージ1は新生地球ステージ、ステージ2は銀河ステージ、ステージ3は旧地球ステージ）のうち、電源オン時の初期ステージであるステージ1としている。「RBB作動中」は、ステージ移行の契機となる小役等の仕様が「一般中」や「RBB内部」と大きく異なるため、他のステージへは基本的に移行せず、ステージ1が継続的に表示されることになる。不利時通常態様演出手段Y10が作動する「RBB作動中」、液晶表示装置70には、不利遊技状態以外の遊技状態と区別する「一種BB作動中」の赤文字メッセージ等の所定の第1識別情報7i1を出力させる仕様にしている。また、「RBB作動中」の復帰先となる「一般中」は、液晶表示装置70の背景画面の一部に、一般中以外の遊技状態と区別する小さなオレンジ色による星印等の所定の第2識別情報7i2を出力させる仕様にしている。

40

50

【 0 1 1 8 】

なお、不利時通常態様演出手段 Y 1 0 による表示は、電源オン時の初期ステージに代え、複数あるステージ 1 ~ 3 の何れかを抽せんで決定して表示してもよい。各ステージ 1 ~ 3 を背景として数ゲームに跨ぐ連続演出がされている途中で「 R B B 作動中」に移行した場合は、連続演出を維持又は中止して、初期ステージ或は抽せんで決定するするステージを表示させる。 A T 中（擬似ボーナス中）に「 R B B 作動中」に移行した場合は、 A T 中の演出を継続してもよい。 A T の実作動までの本前兆中あるいは実作動させないが期待感を煽るガセ前兆中に「 R B B 作動中」に移行した場合は、 A T の実作動の有無を問わずに非 A T 中の初期ステージ等に戻してもよいし、本前兆中なら前兆演出ゲームを維持してもよいし、 A T 中の演出に突入させてもよい。チャンスゾーン C Z 中に「 R B B 作動中」に移行した場合も、チャンスゾーン演出を維持してもよいし、 A T 中の演出に突入させてもよい。

10

【 0 1 1 9 】

以上の実施形態では、 A T の作動等を主制御装置 M C で決定するようにしたが、周辺制御装置 S C で決定するようにしてもよい。

また、 A T 作動下で再遊技高確率状態たるリプレイタイム R T への移行契機図柄の組合せを表示させるアシストリプレイタイム A R T 機に本発明を適用してもよい。

回胴式遊技機は、風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律第 2 条第 1 項で規定するぱちんこ屋の営業に供されるのが本来であるが、本発明に係る遊技機はこれに限らず、その他の店舗等での営業に供されるスロットマシンや、同法律の規制が及ばないアーケードゲーム機や、リールを映像等で表現したシミュレーションゲーム機等にも適用できる。なお、以上の説明中、確率や数字、図柄の組合せ等は一例示に過ぎないの言うまでも無い。

20

【 符号の説明 】

【 0 1 2 0 】

1 L ; 左リール、 1 C ; 中リール、 1 R ; 右リール（各可変表示要素）

2 ; メダル投入口、 3 ; ベットボタン、 4 ; 精算ボタン

5 ; スタートレバー（スタートスイッチ）

6 L , 6 C , 6 R ; 各ストップスイッチ

6 L ; 左ストップボタン、 6 C ; 中ストップボタン、 6 R ; 右ストップボタン

30

7 ; 演出表示装置、 7 0 ; 液晶表示装置

M A ; メインモニタ

8 ; リールパネル、 8 0 ; 表示窓

C N ; 制御装置、 M C ; 主制御装置、 S C ; 周辺制御装置

K ; 内部抽せん手段、 V ; リール制御手段（可変表示制御手段）

V 1 ; 回胴回転装置制御手段、 V 2 ; 回転停止装置制御手段

P ; メダル払出手段、 N ; メダル自動投入手段、 J ; 遊技状態移行手段

F ; フリーズ抽せん手段、 Q ; 回胴演出実行手段

H 1 ; A T 作動決定手段、 H 2 ; A T 中特典付与判定手段

H 3 ; A T 継続管理手段、 H 4 ; A T 指示情報出力手段

40

H 3 1 ; チャンスゾーン短縮手段、 H 3 2 ; アップグレード手段

H 3 1 0 ; 継続演出期間短縮手段、 H 3 3 ; 継続演出期間延長手段

W ; 演出状態管理手段

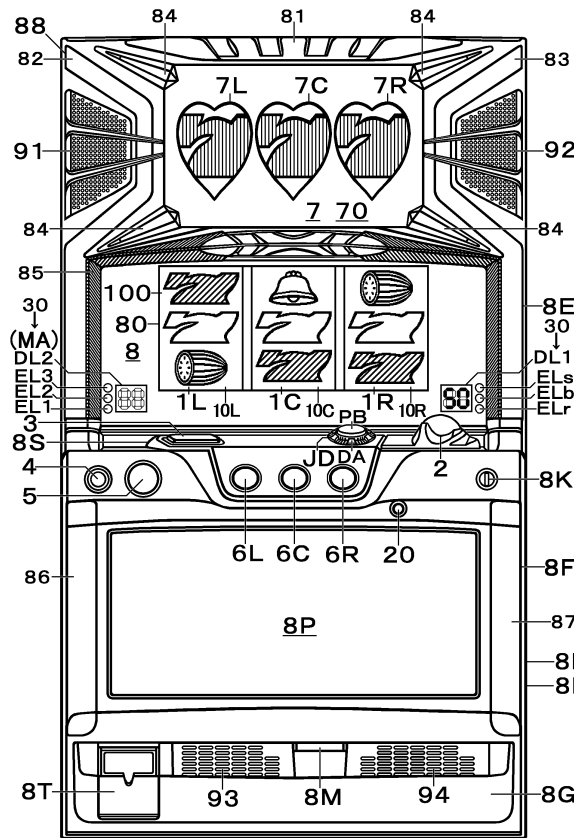
X 1 ; ナビ手段、 X 2 ; 音声ナビ手段、 Y 1 ; 演出表示手段

Y 1 0 ; 不利時通常態様演出手段、 Y 2 ; 効果音出力手段

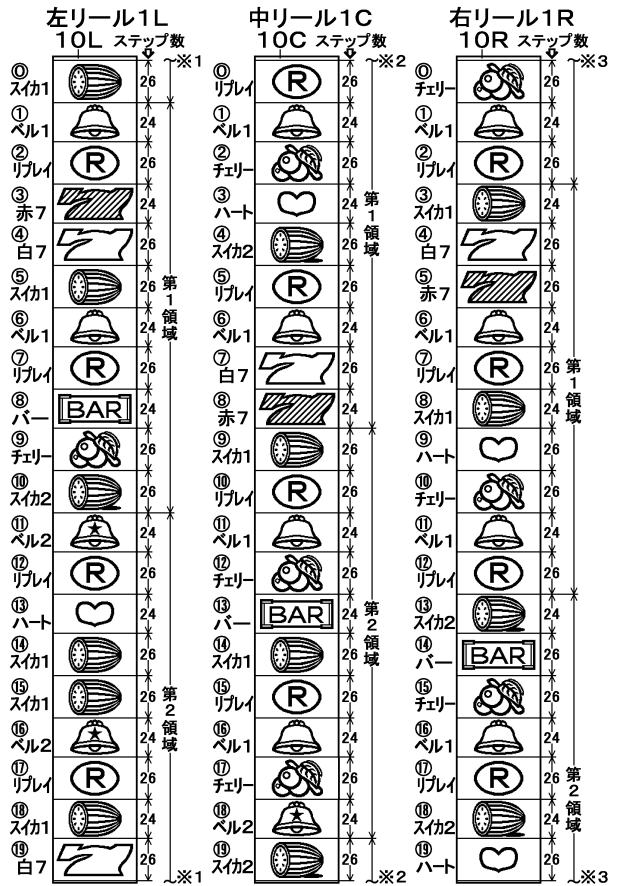
Z 1 ; 特典付与報知手段、 Z 2 ; 継続演出実行手段

Z 3 ; 特典保留記憶手段、 Z 4 ; 遅延報知手段

【図1】



【図2】



【図3】

条件装置	配当	有効ラインの組合せ	備考
RBB1	○	左図柄 中図柄 右図柄	REP5 スイカ
REP1	○	左図柄 中図柄 右図柄	REP8 赤7
REP2	○	左図柄 中図柄 右図柄	REP8 白7
REP3	○	左図柄 中図柄 右図柄	REP9 斜めリフ
REP4	○	左図柄 中図柄 右図柄	REP9 斜めリフ
REP5	○	左図柄 中図柄 右図柄	REP9 斜めリフ
REP6	○	左図柄 中図柄 右図柄	REP9 斜めリフ
REP7	○	左図柄 中図柄 右図柄	REP9 斜めリフ
REP8	○	左図柄 中図柄 右図柄	REP9 斜めリフ
REP9	○	左図柄 中図柄 右図柄	REP9 斜めリフ
REP10	○	左図柄 中図柄 右図柄	REP9 斜めリフ
NML1	8	左図柄 中図柄 右図柄	NML1 上段ベル
NML2	8	左図柄 中図柄 右図柄	NML2 右トリベル
NML3	8	左図柄 中図柄 右図柄	NML3 右トリベル
NML4	8	左図柄 中図柄 右図柄	NML4 下段ベル
NML5	1	左図柄 中図柄 右図柄	NML5 小ベル
NML6	1	左図柄 中図柄 右図柄	NML6 小ベル
NML7	1	左図柄 中図柄 右図柄	NML7 小ベル
NML8	1	左図柄 中図柄 右図柄	NML8 小ベル
NML9	1	左図柄 中図柄 右図柄	NML9 小ベル
NML10	1	左図柄 中図柄 右図柄	NML10 小ベル
NML11	1	左図柄 中図柄 右図柄	NML11 小ベル
NML12	1	左図柄 中図柄 右図柄	NML12 小ベル
NML13	1	左図柄 中図柄 右図柄	NML13 小ベル
NML14	1	左図柄 中図柄 右図柄	NML14 小ベル
NML15	1	左図柄 中図柄 右図柄	NML15 小ベル
NML16	1	左図柄 中図柄 右図柄	NML16 小ベル
NML17	3	左図柄 中図柄 右図柄	NML17 小ベル
NML18	3	左図柄 中図柄 右図柄	NML18 小ベル
NML19	3	左図柄 中図柄 右図柄	NML19 小ベル
NML20	3	左図柄 中図柄 右図柄	NML20 小ベル
NML21	3	左図柄 中図柄 右図柄	NML21 小ベル
NML22	3	左図柄 中図柄 右図柄	NML22 小ベル
NML23	3	左図柄 中図柄 右図柄	NML23 小ベル
NML24	3	左図柄 中図柄 右図柄	NML24 小ベル
NML25	3	左図柄 中図柄 右図柄	NML25 小ベル
NML26	3	左図柄 中図柄 右図柄	NML26 小ベル
NML27	3	左図柄 中図柄 右図柄	NML27 小ベル

【図4】

当せん	作動する条件装置	当せん値数	遊技結果
0 不当中	166	9943	8枚
1 小役ALL	NML1~27	9828	1枚
2 1枚役ALL	NML5~16	45765	8枚
3 上段ベル1	NML1+5+8+9+12+14+15	2457 2457	1枚
4 上段ベル2	NML1+5+8+10+11+13+16	2457 2457	1枚
5 上段ベル1	NML3+5+8+9+12	2457 2457	1枚
6 上段ベル2	NML3+5+8+10+11	2457 2457	1枚
7 下段ベル1	NML4+5+8+9+12+13+16	2457 2457	1枚
8 下段ベル2	NML4+5+8+10+11+14+15	2457 2457	1枚
9 上段ベル3	NML1+6+7+9+12+14+15	2457 2457	1枚
10 上段ベル4	NML1+6+7+10+11+13+16	2457 2457	1枚
11 上段ベル3	NML3+6+7+10+11	2457 2457	1枚
12 上段ベル4	NML3+6+7+9+12	2457 2457	1枚
13 下段ベル3	NML4+6+7+10+11+14+15	2457 2457	1枚
14 下段ベル4	NML4+6+7+9+12+13+16	2457 2457	1枚
15 上段ベル1	NML2+5+8+9+12+14+15	819 819	1枚
16 上段ベル2	NML2+5+8+10+11+13+16	819 819	1枚
17 上段ベル3	NML2+5+8+9+12	819 819	1枚
18 上段ベル4	NML2+5+8+10+11	819 819	1枚
19 上段ベル5	NML2+5+8+10+11+14+15	819 819	1枚
20 上段ベル6	NML2+5+8+9+12+13+16	819 819	1枚
21 上段ベル7	NML2+6+7+9+12+13+16	819 819	1枚
22 上段ベル8	NML2+6+7+10+11+14+15	819 819	1枚
23 上段ベル9	NML2+6+7+10+11	819 819	1枚
24 上段ベル10	NML2+6+7+9+12	819 819	1枚
25 上段ベル11	NML2+6+7+10+11+13+16	819 819	1枚
26 上段ベル12	NML2+6+7+9+12+14+15	819 819	1枚
27 小役ベル1	NML5+8+9+12+14+15+17	750 750	1枚
28 小役ベル2	NML5+8+10+11+13+16+17	750 750	1枚
29 小役ベル1	NML5+8+9+12+18	750 750	1枚
30 小役ベル2	NML5+8+10+11+18	750 750	1枚
31 小役ベル3	NML5+8+9+12+13+16+18	750 750	1枚
32 小役ベル4	NML6+7+9+12+14+15+17	750 750	1枚
33 小役ベル5	NML6+7+10+11+13+16+17	750 750	1枚
34 小役ベル6	NML6+7+9+12+18	750 750	1枚
35 小役ベル7	NML6+7+10+11+14+15+18	750 750	1枚
36 小役ベル8	NML6+7+9+12+13+16+18	750 750	1枚
37 小役ベル9	NML5+9+11+17+20+25+27	3000 3000	1枚
38 小役ベル10	NML5+9+11+17+19+20+25+27	3000 3000	1枚
40 小役ベル12	NML21	1024 1024	1枚
41 小役ベル13	NML21	1024 1024	1枚
42 小役ベル14	NML22~24	256 256	1枚
43 小役ベル15	REP6+7	5 5	1枚
44 小役ベル16	REP1+9	1024 1990	1枚
45 小役ベル17	REP1+2+9	1 1	1枚
46 小役ベル18	REP1+8+10	1664 1664	1枚
47 小役ベル19	REP1+2+8+10	1664 1664	1枚
48 小役ベル20	REP1+3+8+10	1664 1664	1枚
49 小役ベル21	REP1~3+8+10	1664 1664	1枚
50 小役ベル22	REP5	652 652	1枚
51 小役ベル23	REP2	512 512	1枚
52 小役ベル24	REP3+4	128 128	1枚
53 小役ベル25	RBB	800	1枚

【图 6】

遊技状態フロー
【規定数3枚】

```
graph TD; A[RBB 作動中  
リブ確率0  
240枚超で終了  
(減るボーナス)] -- "フルヒットのため  
*揃えられない" --> B[RBB 内部中  
リブ確率1/6.6  
フルヒット]; B --> C[一般中  
リブ確率1/7.3  
RBB確率1/82]; C --> A; C --> D[当せんゲーム  
で表示];
```

RBB 作動中
リブ確率0
240枚超で終了
(減るボーナス)

↑フルヒットのため
*揃えられない

RBB 内部中
リブ確率1/6.6
フルヒット

一般中
リブ確率1/7.3
RBB確率1/82

当せんゲーム
で表示

(備考1)

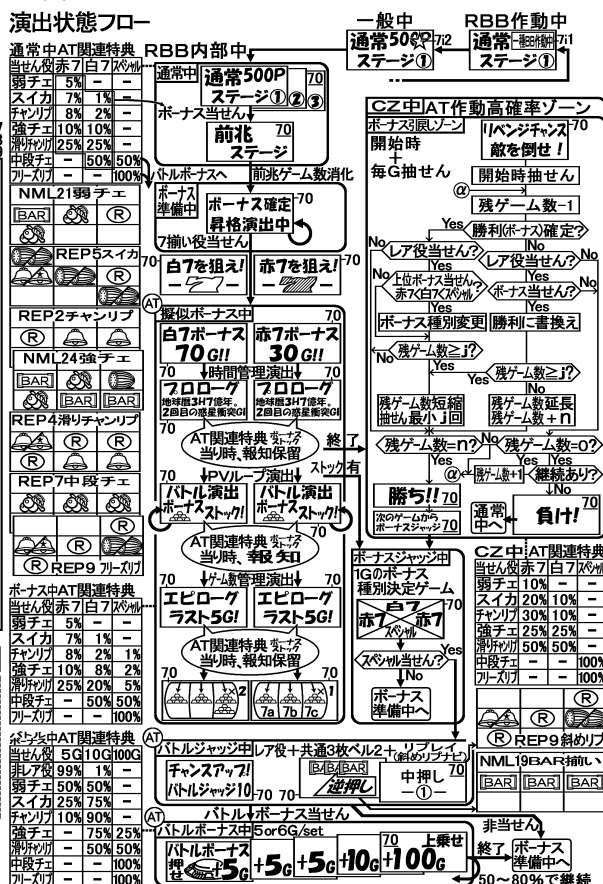
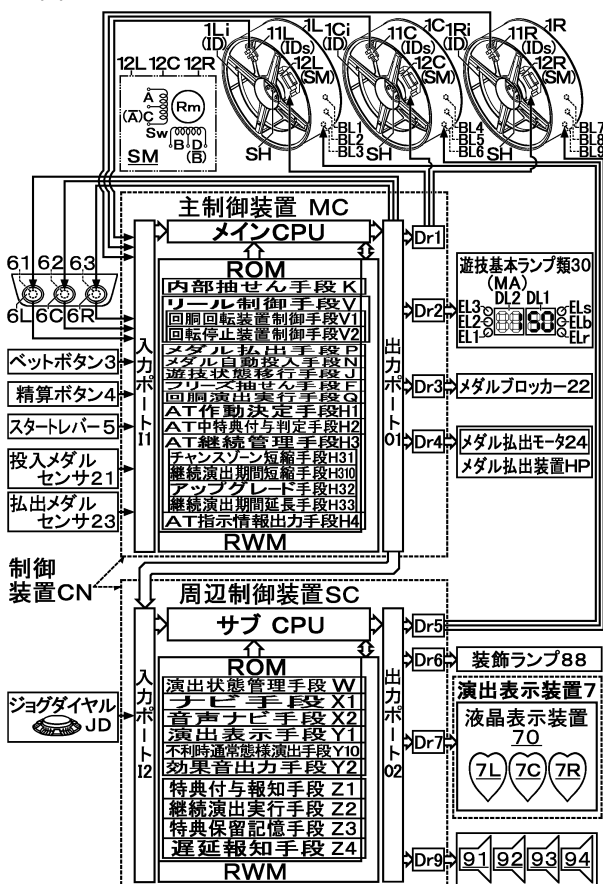
遊技狀態

【備考2】

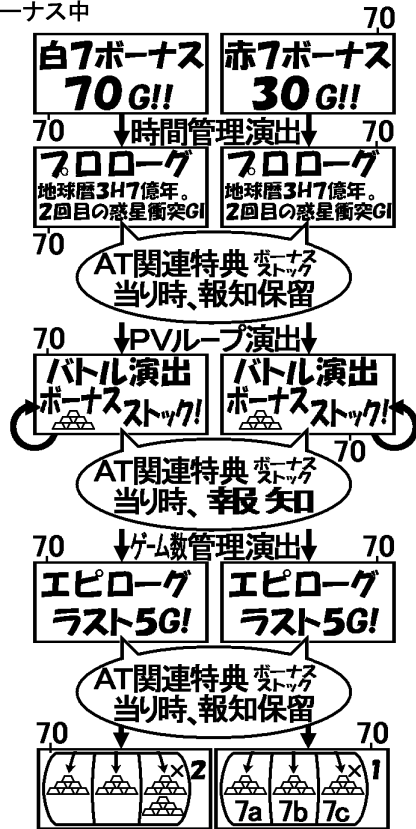
遊技狀態

一般中			内部中			作動中		
0	不当せん	166				9943		
1	小役ALL					9828		
2	1枚役ALL					45765		
3	高配当振役	上段 ベル1						
27	27	下り ベル12	39312	39312				
38	38	小Vベル1						
39	39	小山ベル8	9000	9000				
40	40	3枚ベル1	3000	3000				
41	41	共通3枚ベル2	3000	3000				
42	42	弱子エ	1024	1024				
43	43	強テ	256	256				
52	52	再遊技役	8978	9944				
53	53	RBB	800					
総入賞役定数S		32450	32450	41463				
再遊技役当せん回数r		8978	9944	O				
再遊技抜き 期待値		$E_o = \frac{S}{M}$	57.37%	58.37%	63.27%			
再遊技込み 期待値		$E_i = \frac{S+r}{M}$	63.21%	64.69%	63.27%			

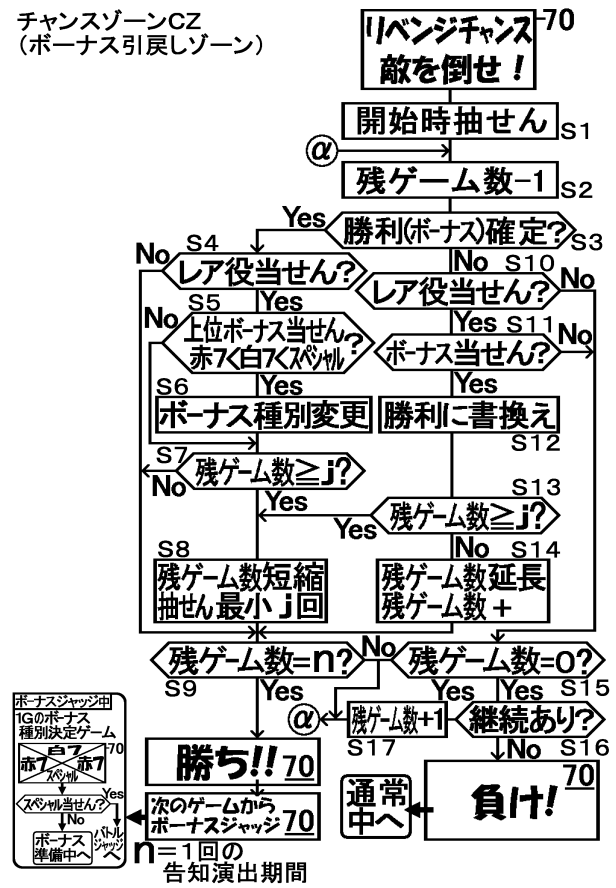
【 ㄨ 8 】



【図9】

AT中
擬似ボーナス中

【図10】

チャンスゾーンCZ
(ボーナス引戻しゾーン)

フロントページの続き

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

審査官 森田 真彦

- (56)参考文献 特開２０１７－０９９８３０（ＪＰ，Ａ）
特開２０１５－１２３３１２（ＪＰ，Ａ）
特許第５８１０２０３（ＪＰ，Ｂ１）
特開２０１５－１５４８６３（ＪＰ，Ａ）
特開２０１５－１２３３０７（ＪＰ，Ａ）

- (58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ ５／０４