(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第6458222号
(P6458222)
(45)発行日　平成31年1月30日(2019.1.30)　(24)登録日　平成31年1月11日(2019.1.11)

(51)Int.Cl.　F I
A63F 5/04 (2006.01)　A63F 5/04 516F
A63F 5/04 512D

請求項の数 1　(全 26 頁)

(21)出願番号　特願2014-210286(P2014-210286)
(22)出願日　平成26年10月14日(2014.10.14)
(65)公開番号　特開2015-109949(P2015-109949A)
(43)公開日　平成27年6月18日(2015.6.18)
審査請求日　平成29年9月29日(2017.9.29)
(31)優先権主張番号　特願2013-227754(P2013-227754)
(32)優先日　平成25年10月31日(2013.10.31)
(33)優先権主張国　日本国(JP)

(73)特許権者　395018239
株式会社高尾
愛知県名古屋市中川区中京南通三丁目２２番地
(72)発明者　中谷　竜二
愛知県名古屋市中川区中京南通三丁目２２番地　株式会社高尾内

審査官　安藤　達哉

最終頁に続く

(54)【発明の名称】回胴式遊技機

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
始動レバーと、各々に複数の種類の図柄が描かれている複数の回胴と、それぞれの前記回胴に対応する複数の停止ボタンと、前記始動レバーと前記停止ボタンの操作に応じてゲームを進行させる主制御装置と、該主制御装置からの信号に応じて演出を行うサブ制御装置とを備える回胴式遊技機であって、
前記主制御装置は、
前記始動レバーの操作に応じて乱数を抽出する乱数抽出手段と、
抽出された前記乱数に基づく内部抽選を実行する内部抽選手段と、
前記内部抽選で当選する役として、ビッグボーナスの起因となるＢＢ役を少なくとも含む当選役と、
前記サブ制御装置に対し、前記当選役を示す当選役信号を送信する当選役送信手段と、
前記始動レバーの操作に応じて前記回胴を回転させる回転開始手段と、
前記停止ボタンの操作に応じて、対応する前記回胴を停止させる回転停止手段と、
全ての前記回胴の回転が停止すると、前記サブ制御装置に対し、前記当選役に対応する前記図柄が有効ライン上に並ぶことで成立した役である成立役を示す成立役信号を送信する成立役送信手段と、
前記成立役に応じて遊技者に遊技価値を付与する付与手段と、を備え、
前記サブ制御装置は、
前記当選役信号が示す前記当選役が前記ＢＢ役とは異なる特定の役か否かを判定する当

選役判定手段と、
前記当選役判定手段により肯定判定がなされると、前記特定の役が次に当選するまでの非当選期間をカウントする非当選期間カウント手段と、を備え、
前記内部抽選で当選する役として、該役に固有の順番でそれぞれの前記停止ボタンを操作することで、前記成立役となる押順小役を設け、
前記特定の役が当選したことに基づいて、所定のアシストタイム開始抽選確率によってアシストタイム開始抽選を実行し、該抽選に当選することを契機として、前記当選役信号が示す前記当選役を告知する前記演出である告知演出が所定期間に亘って行われるアシストタイムを開始させる開始手段を備え、
前記告知演出では、前記当選役信号が前記押順小役を示している場合には、該押順小役に係る前記固有の順番が告知されるようにし、
前記非当選期間カウント手段によりカウントされた前記期間が長いほど、遊技者にとって前記アシストタイムへの移行に係る有利度合いが高くなるよう制御する有利度上昇手段を備え、
前記特定の役は、第１の特定の役と、該第１の特定の役よりも前記内部抽選で当選する確率の高い第２の特定の役と、を少なくとも備え、
前記非当選期間カウント手段は、前記第１の特定の役が次に当選するまでの非当選期間をカウントする第１非当選期間カウント手段と、前記第２の特定の役が次に当選するまでの非当選期間をカウントする第２非当選期間カウント手段と、を少なくとも備え、
前記有利度上昇手段は、前記第１非当選期間カウント手段によるカウントが第１閾値を超えたこと、又は前記第２非当選期間カウント手段によるカウントが前記第１閾値よりも低い第２閾値を超えたことに基づいて、前記アシストタイムへの移行に係る有利度合いが高くなるよう制御すること、
を特徴とする回胴式遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、回胴式遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
従来、回胴式遊技機では、ゲームに必要な枚数のメダルの投入や、ＢＥＴスイッチの操作がなされると、始動レバーの操作に応じてゲームが開始され、主制御基板（主制御装置）による当否判定が実行されると共に、回胴の回転が開始される。そして、停止ボタンの操作により、内部抽選で当選した役（当選役）に対応する図柄の組合せが有効ライン上に並ぶと、役が成立する。
【０００３】
一般的に、これらの役として、再度ゲームを行う権利が付与されるリプレイや、短時間に大量のメダルを獲得可能となるＢＢ（ビッグボーナス），ＲＢ（レギュラーボーナス）等が知られている。このＢＢやＲＢは、遊技者に付与されたメダルの枚数が予め定められた範囲となることで終了し、ＢＢでは、ＲＢに比べてより多くのメダルを獲得できる。
また、その他の役として、最大１５枚程度のメダルが付与される小役も、広く知られている。小役は、役が成立することによって獲得出来るメダルの数が、ＢＢやＲＢと比較して少ない。しかし、このような小役が当選して役が成立したことを契機として所定の確率で移行抽選を行い、有利な状態に移行するように構成された回胴式遊技機も数多く開発されてきた。
【０００４】
また、最近の回胴式遊技機に設けられた小役には、所謂、押順小役がある。押順小役とは、予め定められた操作順番（押順）で停止ボタンを操作すると、対応する図柄の組合せが有効ライン上に必ず並んで役が成立するように制御されるが、逆に押順が間違っていると役が成立しないように制御される小役である。この押順小役を備えた回胴式遊技機では

、当選役の種類を告知したり、当選役が押順小役の場合には停止ボタンの操作順番を告知する告知演出が行われるアシストタイム（ＡＴ）という有利な状態に移行する機能を備え、特定の役が成立すると、所定の確率で移行抽選を行いＡＴを作動させるか否かを決定する回胴式遊技機が知られている（例えば、特許文献１）。

なお、特許文献１に記載のＡＴを備えた技術に代表される回胴式遊技機においては、ＡＴの期間中に獲得メダルを増やすことが可能となっている。このような回胴式遊技機では、ＢＢやＲＢよりも寧ろＡＴによってメダルを獲得する機会を多く設定した構成が一般的である。そのような場合には、ＢＢやＲＢの当否抽選に係る抽選確率が低く設定されていたり、或いは、ＢＢやＲＢによる獲得メダル数を少なく設定されていたりする。

更に、ＡＴへの移行抽選は、上述したように所定の小役が成立した際に、サブ制御基板（サブ制御装置）によって実行されるものであるが、多くの場合、該所定の小役は複数種類備えられており、種類毎にＡＴへの移行抽選に係る当選確率が異なるように設定されている。加えて、この小役の種類毎に異なる当選確率も、更に複数種別設けられた内部モードの種別によって異ならせて、ＡＴへ移行容易な内部モードや移行困難な内部モードを備えるようにすると共に、異なる内部モード間の移行に関しても、所定の小役の内の何れが成立したか、に基づいて決定するように構成される。このように構成される回胴式遊技機は、所定の小役の成立に因ってＡＴへの移行が容易となる内部モードへの移行を可能とし、さらに所定の小役の成立によってＡＴへの移行抽選を行って遊技者に有利な状態としてのＡＴへの移行を決定するものである。

このように、従来の回胴式遊技機の具備する小役には、単に役の成立により所定個数のメダルが払い出される機能に止まらず、役の成立の可否を遊技者の行う操作順番の正否に基づいて決定したり、或いは、成立によって例えばＡＴ等の有利な状態への移行抽選の実行の契機として機能させる等、様々な工夫が施されてきた。

【先行技術文献】

【特許文献】

【０００５】

【特許文献１】特開２０１１－１６０８４４号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【０００６】

しかしながら、上述したような様々な工夫が施されても、小役の発生は当否抽選に基づくため、発生頻度には波（偏り）があり、所定の小役に関して、前回から今回の発生までに実行されたゲーム数は、毎回、不定である。つまり、短いスパンで略連続的に発生する場合もあれば、全く発生することなく長いハマリの後にやっと発生するような場合もある。上述したＡＴや、内部モードを備えた回胴式遊技機の場合、所定の小役に関して長いハマリとなると、ＡＴへの移行はおろか、ＡＴの当選確率が高い内部モードにすら移行出来ない可能性が高くなる。このため長いハマリは、単に遊技者の遊技意欲を大きく削ぐことになっていた。

【０００７】

また、遊技者の心理は、長いハマリ期間中において、ゲーム数が増える程、徐々に焦燥感を募らせ行くが、所定の小役を成立させてハマリを抜けると、蓄積された焦燥感の反動で、一気に形勢逆転せんと勢い込むことになる。ところが、ＡＴへの移行抽選に係る当選確率は、ハマリの深さに関係なく一定であるため、このように所定の小役が久しぶりに成立しても、上述した勢いの有る遊技者心理が一切反映されることなく、面白みに欠けていた。すなわち、所定の小役の当選間のハマリの長短が、遊技の展開に反映されていなかった。

【０００８】

本願発明は上記課題に鑑みてなされたものであり、所定の小役に関する長いハマリ期間中であっても遊技者のモチベーションを維持し、所定の小役の偏り（波）に面白みを設けることができる回胴式遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】
【０００９】
上記課題に鑑みてなされた請求項１に係る発明は、
始動レバーと、各々に複数の種類の図柄が描かれている複数の回胴と、それぞれの前記回胴に対応する複数の停止ボタンと、前記始動レバーと前記停止ボタンの操作に応じてゲームを進行させる主制御装置と、該主制御装置からの信号に応じて演出を行うサブ制御装置とを備える回胴式遊技機であって、
前記主制御装置は、
前記始動レバーの操作に応じて乱数を抽出する乱数抽出手段と、
抽出された前記乱数に基づく内部抽選を実行する内部抽選手段と、
前記内部抽選で当選する役として、ビッグボーナスの起因となるＢＢ役を少なくとも含む当選役と、
前記サブ制御装置に対し、前記当選役を示す当選役信号を送信する当選役送信手段と、
前記始動レバーの操作に応じて前記回胴を回転させる回転開始手段と、
前記停止ボタンの操作に応じて、対応する前記回胴を停止させる回転停止手段と、
全ての前記回胴の回転が停止すると、前記サブ制御装置に対し、前記当選役に対応する前記図柄が有効ライン上に並ぶことで成立した役である成立役を示す成立役信号を送信する成立役送信手段と、
前記成立役に応じて遊技者に遊技価値を付与する付与手段と、を備え、
前記サブ制御装置は、
前記当選役信号が示す前記当選役が前記ＢＢ役とは異なる特定の役か否かを判定する当選役判定手段と、
前記当選役判定手段により肯定判定がなされると、前記特定の役が次に当選するまでの非当選期間をカウントする非当選期間カウント手段と、を備え、
前記内部抽選で当選する役として、該役に固有の順番でそれぞれの前記停止ボタンを操作することで、前記成立役となる押順小役を設け、
前記特定の役が当選したことに基づいて、所定のアシストタイム開始抽選確率によってアシストタイム開始抽選を実行し、該抽選に当選することを契機として、前記当選役信号が示す前記当選役を告知する前記演出である告知演出が所定期間に亘って行われるアシストタイムを開始させる開始手段を備え、
前記告知演出では、前記当選役信号が前記押順小役を示している場合には、該押順小役に係る前記固有の順番が告知されるようにし、
前記非当選期間カウント手段によりカウントされた前記期間が長いほど、遊技者にとって前記アシストタイムへの移行に係る有利度合いが高くなるよう制御する有利度上昇手段を備え、
前記特定の役は、第１の特定の役と、該第１の特定の役よりも前記内部抽選で当選する確率の高い第２の特定の役と、を少なくとも備え、
前記非当選期間カウント手段は、前記第１の特定の役が次に当選するまでの非当選期間をカウントする第１非当選期間カウント手段と、前記第２の特定の役が次に当選するまでの非当選期間をカウントする第２非当選期間カウント手段と、を少なくとも備え、
前記有利度上昇手段は、前記第１非当選期間カウント手段によるカウントが第１閾値を超えたこと、又は前記第２非当選期間カウント手段によるカウントが前記第１閾値よりも低い第２閾値を超えたことに基づいて、前記アシストタイムへの移行に係る有利度合いが高くなるよう制御すること、
を特徴とする回胴式遊技機に関するものである。
【００１０】
このように構成することにより、非当選期間カウント手段によりカウントされる特定の役が当選するまでの非当選期間が長いほど、有利度上昇手段により遊技者にとってアシストタイムへの移行に係る有利度合いが高く制御される。よって、特定の役が前回当選してから、なかなか次の当選が発生しない所謂ハマリ状態となっても、該ハマリ状態が深くな

るほどアシストタイムへの移行に係る有利度合いが高くなるので、逆に期待度が高まる。このため、特定の役が一向に発生しないことによる興趣の低下を防止するばかりか、発生しない状態が継続する長さに反比例して次に当選が発生したときの期待度が上昇するので寧ろ興趣の向上を図ることが出来る。なお、ハマリやハマルとは、この場合、上述したように特定の役が当選しない状態が連続的に継続されるといった意味で用いている。

【００１１】

また、特定の役としては、適当に当選の希少性を高めるために、例えば、当選頻度の比較的低く設定されることが一般的な、チェリーとすることが好ましい。但し、他の小役であるスイカ等を特定の役としても良い。

このように構成することにより、特定の小役の設定に係る設計の自由度が向上する。

【００１２】

さらに、特定の役は何れか１つの小役に限定しない構成も考えられる。つまり、当選確率（抽選確率或いは当選頻度とも言える）の異なるチェリーやスイカ等の複数の小役を特定の小役に設定しても良い。そして、各々の小役に個別に非当選期間カウント手段を備え、アシストタイムへの移行に係る有利度合いが低から高へ変化する閾値（例えば１００ゲーム）を、小役毎に異なる値で設定するようにしても良い。つまり、比較的当選頻度の高い例えばスイカより、当選頻度の低いチェリーの方が閾値を高く設定するようにして、小役の発生頻度に個別具体的に対応した閾値によって、ハマリが逆に有利となる遊技性を違和感なく実現することが出来る。

また、このように複数の小役を特定の役とすることで、何れかの小役に偏って発生してしまった場合でも、発生していない小役に対する期待度が向上するので、従来にない面白みを遊技者に提供することができる。

【００１３】

また、１つの特定の役に対応して、アシストタイムへの移行に係る有利度合いが低から高へ変化する閾値を、複数種類備えて各段階における有利度合いとして例えばアシストタイム開始抽選確率を異ならせる構成も考えられる。すなわち、例えば、１ゲームから５０ゲームまではアシストタイム開始抽選確率が１／２００、５１ゲームから１００ゲームまでは１／１５０、１０１ゲームから１５０ゲームまでは１／１００、及び１５１ゲームから２００ゲームまでは１／５０というような設定態様としても良い。

これにより、ハマリのプロセスが多段階になり、ハマルほど有利度合い（アシストタイム開始抽選確率）が段階的に上昇するため、興趣が増す。また、多段階であるため、非当選期間の長さの変化に有利度合いの変化をきめ細かく対応させることができ、面白みが増す。

【００１４】

また、１つの特定の役に対応して、アシストタイムへの移行に係る有利度合いが低から高へ変化する閾値を、複数種類備えて各段階における有利度合いとして例えばアシストタイム開始抽選確率を異ならせる構成であって、閾値間のスパンを不均一とする構成も考えられる。すなわち、例えば、１ゲームから１００ゲームまではアシストタイム開始抽選確率が１／２００、１０１ゲームから１６０ゲームまでは１／１５０、１６１ゲームから１９０ゲームまでは１／１００、及び１９１ゲームから２００ゲームまでは１／５０というような設定態様としても良い。

これにより、同じ非当選期間の長さの変化に対しても、アシストタイムへの移行に係る有利度合いの変化を異ならせることが出来、複雑で陳腐ではなく、面白みが増す。

【００１５】

また、非当選期間は、回胴式遊技機における所謂ゲーム数を単位としてカウントされる構成であってもよい。また、時間を回胴式遊技機が備えるタイマによって計時して期間とする構成であってもよい。

このように構成することによって、遊技が行われずにゲーム数が加算されない場合でも、非当選期間が長くなりアシストタイムへの移行に係る有利度合いが高くなるため、前の遊技者が途中で遊技を止めて放置された台が、時間の経過に伴ってアシストタイムへの移

行に係る有利度が高くなっている場合も発生し、遊技者の台選びの際の選択基準が加わり興趣が向上する。

【００１６】

また、他の単位を用いることで非当選期間をカウントするようにしても良い。

このように構成することによって、適宜様々な任意の単位によって非当選期間をカウントすることが可能となり、遊技性が拡がり、又、設計の自由度が向上する。

【００１７】

また、非当選期間を計時するタイマや、非当選ゲーム数をカウントするカウンタに加えて、ＲＴＣを更に備え、所定の時間の到来に基づいて、予め定められたアシストタイムへの移行に係る有利度合いの変化する構成に付加して、小役の非当選状態に関係なくアシストタイムへの移行に係る有利度合いが変化する構成であってもよい。

このように構成することにより、アシストタイムへの移行に係る有利度合いが、特定の小役の非当選状態を基礎として、複雑に変化可能となり、興趣が著しく向上する。

【００１８】

また、有利度上昇手段が高くなるように制御する、アシストタイムへの移行に係る有利度合いは、アシストタイム開始抽選確率であっても良い。また、アシストタイム開始抽選確率を一定としていても、当選した場合のアシストタイムの内容（実行期間の長さ、アシストの精度の高低、等）により遊技者の享受する利益の度合いを異ならせる構成であっても良い。

このように構成することにより、ハマリが深い状態で期待度が高まっていたにも拘わらず非当選となった場合でも、抽選確率が同じであるので、落胆の度合いも軽く、すぐに新たな遊技意欲を取り戻すことが容易としつつ、当選した場合には有利度合いが高いので面白みを増す。

【００１９】

さらに、アシストタイム開始抽選は、特定の役が当選したことに基づいて実行する構成であって、内部抽選による特定の役の当選を契機とする構成が考えられる。このような構成であれば、始動レバーの操作時に、アシストタイム開始抽選が実行される構成が考えられる。

但し、特定の役が当選したことに基づいてさえいれば、当選自体を契機とする構成に限定する必要はない。つまり、当選を起因として発生する事象（遊技のプロセス等）を契機として、アシストタイム開始抽選を行う構成であっても良い。例えば、特定の役が当選した状態で、停止ボタンを押下してＯＮ状態として、次いで該停止ボタンを離してＯＦＦ状態となった時点でアシストタイム開始抽選を実行するように構成しても良い。

このように構成することによって、停止ボタンを押下して離すタイミングで、抽選が行われる。よって、遊技者は今回の抽選が当たるか否かを期待しつつ、押下から離すまでの時間を遊技者が任意に決定でき、遊技者の決定したタイミングでアシストタイム開始抽選を行うことができる。

【００２０】

また、回胴式遊技機の、前記有利度上昇手段は、前記非当選期間カウント手段のカウントする非当選期間が長いほど、前記アシストタイム開始抽選確率を高くする、ようにしても良い。

【００２１】

このように構成することで、有利度上昇手段によって、非当選期間カウント手段によりカウントされる特定の役が当選するまでの非当選期間が長いほど、アシストタイム開始抽選におけるアシストタイム開始抽選確率が高くなる。このため、特定の役が一向に発生しないことによる興趣の低下を防止するばかりか、ハマリが深くなっても逆に、発生しない状態が継続する長さに反比例して次に特定の小役が当選したときのアシストタイムへ移行する可能性が高くなるので、従来にはない、期待が益々膨らむ遊技性となり、興趣の向上を図ることができる。

【００２２】

また、回胴式遊技機の、前記アシストタイムは、通常アシストタイムと、該通常アシストタイムよりも前記アシストタイムが実行される所定期間を延長し易い特別アシストタイムとを備え、

前記有利度上昇手段は、前記非当選期間カウント手段のカウントする非当選期間が長いほど、アシストタイム開始抽選に当選したとき前記特別アシストタイムへ移行し易くする、ようにしても良い。

【００２３】

このような構成によれば、アシストタイムを実行する所定期間の延長の容易性の高い特別アシストタイムと、該特別アシストタイムよりも延長の容易性の低い通常アシストタイムとで、少なくともアシストタイムを構成し、非当選期間が長いすなわちハマリが深いほど、アシストタイム開始抽選に当選したときに特別アシストタイムに移行し易くなっているので、ハマリが深くなるほどアシストタイムの発生自体への期待度が高まるだけではなく、更に有利な特別アシストタイムへの移行も期待出来るので、更に興趣の向上を図ることができる。

【００２４】

また、アシストタイムとして、通常アシストタイムと、該通常アシストタイムよりもアシストタイムが実行される所定期間を延長し易い特別アシストタイムとを備える構成として、上乗せ抽選確率を通常アシストタイムよりも特別アシストタイムの方が高く設定される構成が好適である。但し、上乗せ抽選に当選した場合の、所定期間の延長の方法としては、適宜変更可能である。

例えばアシストタイムの上乗せを、１セットが所定のゲーム数（或いは他の時間的な単位）により構成されるセット単位で増加（所定期間の延長）するように構成しても良い。この場合、さらに、上乗せ抽選に当選した場合、上乗せするセット数に多寡を設定しても良い。このように構成することにより、１回の上乗せによって、所定のゲーム数で構成されるセットを単位として上乗せするため、遊技者は纏まったゲーム数を一度に獲得でき、面白みが増す。

また、上乗せ抽選の当選によってアシストタイムを継続し、非当選によってアシストタイムを終了するようにしても良い。このように構成することにより、上乗せ抽選毎にアシストタイムが継続していく面白みを提供出来ると共に、非当選によってアシストタイムが終了してしまうのではないか、という緊迫感を遊技者に与えることができる。

また、上乗せ抽選の当選によって、１セット当たりのゲーム数を増加させるようにしても良い。このように構成することにより、例えば所定のセット数を上限としてアシストタイムの上乗せを終了する構成であったとしても、上乗せ抽選に当選すれば、セット数はそのままで、ゲーム数のみを増加させることが可能となるので、アシストタイムへの移行に係る有利度合いを充分に高くすることができる。

【００２５】

また、回胴式遊技機では、前記アシストタイム開始抽選確率が異なる複数のモードと、

前記特定の役が当選したことに基づいて、前記複数のモードの内でアシストタイム開始抽選確率が高いモードに移行するか否かの昇格抽選を実行する昇格抽選手段と、を備え、

前記有利度上昇手段は、前記特定の役が当選したときの前記非当選期間カウント手段がカウントする非当選期間が長いほど、前記昇格抽選手段によって前記アシストタイム開始抽選確率が高いモードに移行し易くする、ようにしても良い。

【００２６】

このような構成によれば、アシストタイム開始抽選確率が異なる複数のモードの内の何れのモードに滞在しているか、によって遊技者の期待度に与える影響に差異が生じ、面白みが増す。また、アシストタイム開始抽選確率が、これからより高いモードへ移行できるか否かを昇格抽選により決定するので、抽選結果に一喜一憂できる。さらに、非当選期間が長いほど、アシストタイム開始抽選確率が高いモードに移行し易くなっているので、特定の役が当選したとき、アシストタイム開始抽選の結果とは別に、昇格抽選の結果にも興味を持つことができ、ハマリの期間を興趣溢れる期間とすることができる。

【図面の簡単な説明】
【００２７】
【図１】回胴式遊技機の正面図である。
【図２】回胴式遊技機の電気的構成を示すブロック図である。
【図３】当選役の種類を示す表である。
【図４】メイン処理のフローチャートである。
【図５】当否判定処理のフローチャートである。
【図６】当選役内部抽選処理のフローチャートである。
【図７】リール停止処理のフローチャートである。
【図８】リール停止処理のフローチャートである。
【図９】リール停止処理のフローチャートである。
【図１０】リール停止処理のフローチャートである。
【図１１】リール変動開始演出処理のフローチャートである。
【図１２】ＡＴ作動処理のフローチャートである。
【図１３】ＡＴ作動処理のフローチャートである。
【図１４】ＡＴ作動処理のフローチャートである。
【図１５】第１乃至第４抽選テーブルを説明する表図と、通常及び特別アシストタイムにおける上乗せ抽選確率を説明する表図である。
【発明を実施するための形態】
【００２８】
以下、本発明の実施形態について図面を用いて説明する。なお、本発明の実施の形態は、下記の実施形態に何ら限定されることはなく、本発明の技術的範囲に属する限り種々の形態を採りうる。
【実施例１】
【００２９】
［構成の説明］
図１に示すように、本実施例の回胴式遊技機１の前面には表示窓２（３×３の停止図柄の有効領域を表示可能とする）を備えた表示パネル３が設置されている。
【００３０】
表示窓２の背後には３本のリール４（左から順に左リール４Ｌ，中リール４Ｃ，右リール４Ｒ）を有する図示しない回胴機構部が配されており、各リール４に設けられている図柄の中の３図柄を表示窓２から視認できる。また、表示窓２の周囲にはベットランプ５や、複数のデジタル表示装置６等が配されている。
【００３１】
表示窓２の下方には、ベットスイッチ７，始動レバー８，３個の停止ボタン９（左から順に左停止ボタン９Ｌ，中停止ボタン９Ｃ，右停止ボタン９Ｒ）と、メダル投入口１０等を備える操作部１１が設けられている。そして、最下部には、受皿１２やスピーカボックス１３等を備える下部構造部１４が設けられている。
【００３２】
なお、左停止ボタン９Ｌ，中停止ボタン９Ｃ，右停止ボタン９Ｒは、それぞれ、左リール４Ｌ，中リール４Ｃ，右リール４Ｒに対応している。
また、表示窓の上方には、各種演出を行うための表示画面（演出画像表示装置３３）が設けられている。
【００３３】
図２には、回胴式遊技機１の電気的構成を示すブロック図が記載されており、主制御基板２０は、ワンチップマイコン，入力ポート，出力ポート等を備えている。
主制御基板２０には、ベットスイッチ７の操作信号，精算スイッチ１６の操作信号，メダル投入口１０に設けられたメダル検出スイッチ１０ａのメダル検出信号，始動レバー８の操作信号，停止ボタン９Ｌ～９Ｒの操作信号，各リール４の位置を検出する位置検出センサ２１の信号等が入力される。

【００３４】
　また、主制御基板２０の出力側には、メダルの払出を行うためのゲートソレノイド２２や、クレジット表示装置２３や、ベット数表示装置２４や、払出メダル数表示装置２５や、リール４を回転させる駆動モータ２６Ｌ～２６Ｒや、投光ランプ２７Ｌ～２７Ｒや、中継基板３０が接続されている（なお、クレジット表示装置２３，ベット数表示装置２４，払出メダル数表示装置２５は、上述したデジタル表示装置６として構成されている）。
【００３５】
　主制御基板２０は、マイコンがプログラムに従って動作することにより、上述のベットスイッチ７の操作信号等に基づいて、クレジット表示装置２３，ベット数表示装置２４，払出メダル数表示装置２５の表示や、駆動モータ２６の回転，停止や、投光ランプ２７の点灯，消灯等を制御する。
【００３６】
　中継基板３０には、音・ランプ制御基板３１が接続されており、主制御基板２０は、中継基板３０経由で音・ランプ制御基板３１にコマンドを送ることで、効果音等の音声出力と電飾類の点灯，消灯を制御する。なお、主制御基板２０から中継基板３０に対する一方向の通信のみ可能な構成としても良い。
【００３７】
　また、音・ランプ制御基板３１には、演出画像表示装置３３を制御するための演出画像制御基板３２が接続されている。演出画像制御基板３２は、主制御基板２０が中継基板３０に送信したコマンドを、音・ランプ制御基板３１を経由して受信すると共に、該コマンドに基づいて音・ランプ制御基板３１が生成したデータを受信し、これに従って演出画像表示装置３３を制御する。
【００３８】
　なお、払出メダル数表示装置２５を廃して、その表示を演出画像表示装置３３にて行ってもよい。
　また、主制御基板２０には、払出制御基板４０が双方向通信回路として接続されており、払出制御基板４０は、主制御基板２０から受信した払出要求データに基づいて獲得メダル払出装置４１を稼働させてメダルの払出を行う。その際、払出制御基板４０は、払出検出スイッチ４２の検出信号に基づいて払出されるメダルの枚数を計数する。
【００３９】
　また、各リール４Ｌ～４Ｒには、例えば２１個の図柄が描かれており、これらの図柄は、一例として、“ＢＢ（ビックボーナス）図柄”，“スイカ図柄”，“チェリー図柄”，“ベル図柄”，“リプレイ図柄”の５種類となっている。
【００４０】
　［動作の説明］
　次に、本実施形態の回胴式遊技機１の動作について説明する。
　この回胴式遊技機１では、内部抽選により当選する役として、ＢＢと、小役であるベルＡ～Ｆ，スイカ，チェリー，リプレイとが設けられており、内部抽選でこれらの役に当選しなかった場合には、ハズレとなる（図３参照）。なお、以後、内部抽選により当選した役を当選役とも記載すると共に、表示窓２に形成された有効ライン上に対応する図柄が並び、遊技価値が付与される状態となった役を成立役とも記載する。
【００４１】
　本実施形態では、ベルＡ～Ｆは、それぞれ、停止ボタン９を操作する順番（押順）が固有に設定された押順小役として構成されており、当選役がベルＡ～Ｆとなった場合には、対応する押順で停止ボタン９が操作されると、停止ボタン９を押すタイミングに関らず有効ライン上に必ずベル図柄が並び、役が成立する。
【００４２】
　また、この回胴式遊技機１では、内部抽選でベルに当選すると、対応する押順を報知する押順ナビ演出が行われるＡＴ（アシストタイム）が設けられており、レア小役であるチェリーが当選したときに実行されるアシストタイム開始抽選における当選を契機として、

ＡＴが作動する。
ＡＴの作動に係る制御としての本実施形態のＡＴ作動処理は、本発明の要部であるため、後で詳述する。
【００４３】
また、本実施形態では、通常状態（ＢＢまたはＡＴでない状態）中は、順押（左，中，右の順で停止ボタン９を操作すること）或いは挟み押（左，右，中の順で停止ボタン９を操作すること）以外の押順で停止ボタン９を操作すること（変則押し）が禁止されている。変則押しがなされた場合、一定期間にわたりＡＴが作動しなくなるというペナルティー（詳細は後述する）が科せられる。
【００４４】
以下では、ＡＴが作動する際の動作を中心に、回胴式遊技機１の動作について詳しく説明する。
（１）メイン処理について
まず、主制御基板２０にて行われるメイン処理について、図４に記載のフローチャートを用いて説明する。なお、本処理は、回胴式遊技機１の稼動中、周期的（例えば２ｍｓ周期）に実行される。
【００４５】
Ｓ１００では、主制御基板２０は、メダルの投入を受け付けると共に、メダルの投入やベットスイッチ７の操作に応じてメダルのベットを行う。
すなわち、主制御基板２０は、メダル検出スイッチ１０ａからの検出信号によりメダルの投入を検出し、ＭＡＸベット（３枚のメダルのベット）されていない状態では、投入されたメダルを順次ベットすると共に、ＭＡＸベットされた状態では、メダルが投入される度にクレジット枚数を１加算する。なお、クレジット枚数が５０に達すると、メダルを投入してもクレジット枚数は加算されず、該メダルは受皿１２に排出される。
【００４６】
また、ベットスイッチ７の操作を検出した場合には、ＭＡＸベットを行い、クレジット枚数から３を減算する（クレジット枚数が３枚未満の場合には、クレジットされている全てのメダルをベットする）。
【００４７】
なお、本実施形態では、ＭＡＸベットが行われた状態でのみゲームを行うことが可能となっているが、これに限らず、１枚或いは２枚のメダルがベットされた状態であってもゲームを行うことができる構成としても良い。
【００４８】
続くＳ１０５では、主制御基板２０は、始動レバー８の操作に応じてゲームを開始させ、内部抽選等を行う当否判定処理を行い、Ｓ１１０に処理を移行する。
Ｓ１１０では、主制御基板２０は、停止ボタン９の操作に応じてリール４の回転を停止させるリール停止処理を行い、Ｓ１１５に処理を移行する。
【００４９】
Ｓ１１５では、主制御基板２０は、当選した小役に対応する図柄が有効ライン上に並び、該小役が成立役となった場合に、遊技者に対し、該小役に対応する枚数のメダル（賞メダル）を遊技者に付与するメダル払出処理を行い、Ｓ１２０に処理を移行する。
【００５０】
なお、賞メダルを付与する際、クレジット枚数が５０枚以下である場合には、賞メダルの枚数がクレジット枚数に加算され、クレジット枚数が５０枚を越えると、賞メダルが受皿１２に排出される。
【００５１】
Ｓ１２０では、主制御基板２０は、ＢＢを開始或いは終了させる遊技状態制御処理を行い、Ｓ１００に処理を移行する。
遊技状態制御処理では、ＢＢが成立役となった場合には、ＢＢを開始させると共に、ＢＢ中の賞メダルが予め定められた枚数に達した場合には、ＢＢを終了させる。

【００５２】
（２）当否判定処理について
次に、始動レバー８の操作に応じて内部抽選等を行う当否判定処理について、図５に記載のフローチャートを用いて説明する。なお、本処理は、メイン処理からコールされる。
【００５３】
Ｓ１５０では、主制御基板２０は、始動レバー有効条件（メダルの投入又はベットスイッチ７の操作によりＭＡＸベットされたか、或いは、前回のゲームでリプレイが成立したという条件）が満たされているか否かを判定し、肯定判定が得られた場合には（Ｓ１５０：Ｙｅｓ）、Ｓ１５５に処理を移行し、否定判定が得られた場合には（Ｓ１５０：Ｎｏ）、本処理を終了する。
【００５４】
Ｓ１５５では、主制御基板２０は、始動レバー８が操作されたか否かを判定し、肯定判定が得られた場合には（Ｓ１５５：Ｙｅｓ）、Ｓ１６０に処理を移行し、否定判定が得られた場合には（Ｓ１５５：Ｎｏ）、本処理を終了する。
【００５５】
Ｓ１６０では、主制御基板２０は、内部抽選に用いる当否乱数を抽出し、抽出した当否乱数を用いて当選役内部抽選処理を行う（Ｓ１６５）。
続くＳ１７０では、主制御基板２０は、リール４Ｌ～４Ｒの回転を開始させるリール変動開始処理を行い、本処理を終了する。
【００５６】
なお、リール変動開始処理では、主制御基板２０は、最初に、前回のゲームにおけるリール４Ｌ～４Ｒの回転開始時から４．１秒が経過しているか否かを判定する。そして、４．１秒が経過している場合には、駆動モータ２６Ｌ～２６Ｒを作動させてリール４Ｌ～４Ｒの回転を開始し、４．１秒が経過していない場合には、前回の回転開始から４．１秒が経過するまで待ち、その後、リール４Ｌ～４Ｒの回転を開始する。
【００５７】
また、停止ボタン９は、全てのリール４の回転速度が一定となった後に有効化される。
（３）当選役内部抽選処理について
次に、当否乱数に基づき内部抽選を行う当選役内部抽選処理について、図６に記載のフローチャートを用いて説明する。なお、本処理は、当否判定処理からコールされる。
【００５８】
Ｓ２００では、主制御基板２０は、ＢＢへの当選を示す当選役フラグであるボーナスフラグを参照し、ＢＢに当選した状態か否かを判定する。そして、ＢＢに当選していない状態である場合（ボーナスフラグ＝０の場合）には（Ｓ２００：Ｙｅｓ）、Ｓ２０５に処理を移行すると共に、ＢＢに当選した状態である場合には（Ｓ２００：Ｎｏ）、Ｓ２１５に処理を移行する。
【００５９】
Ｓ２０５では、主制御基板２０は、当否乱数がＢＢの当り値か否か（ＢＢに当選したか否か）を判定する。そして、肯定判定が得られた場合には（Ｓ２０５：Ｙｅｓ）、Ｓ２１０に処理を移行し、否定判定が得られた場合には（Ｓ２０５：Ｎｏ）、Ｓ２１５に処理を移行する。
【００６０】
Ｓ２１０では、主制御基板２０は、ボーナスフラグをセットし、Ｓ２６０に処理を移行する。
Ｓ２１５では、主制御基板２０は、当否乱数がチェリーの当り値か否か（チェリーに当選したか否か）を判定する。そして、肯定判定が得られた場合には（Ｓ２１５：Ｙｅｓ）、Ｓ２２０に処理を移行し、否定判定が得られた場合には（Ｓ２１５：Ｎｏ）、Ｓ２２５に処理を移行する。
【００６１】
Ｓ２２０では、主制御基板２０は、チェリーへの当選を示す当選役フラグであるチェリ

ーフラグをセットし、Ｓ２６０に処理を移行する。
Ｓ２２５では、主制御基板２０は、当否乱数がスイカの当り値か否か（スイカに当選したか否か）を判定する。そして、肯定判定が得られた場合には（Ｓ２２５：Ｙｅｓ）、Ｓ２３０に処理を移行し、否定判定が得られた場合には（Ｓ２２５：Ｎｏ）、Ｓ２３５に処理を移行する。
【００６２】
Ｓ２３０では、主制御基板２０は、スイカへの当選を示す当選役フラグであるスイカフラグをセットし、Ｓ２６０に処理を移行する。
Ｓ２３５では、主制御基板２０は、当否乱数がベルＡ～Ｆの当り値か否か（ベルＡ～Ｆに当選したか否か）を判定する。そして、肯定判定が得られた場合には（Ｓ２３５：Ｙｅｓ）、Ｓ２４０に処理を移行し、否定判定が得られた場合には（Ｓ２３５：Ｎｏ）、Ｓ２４５に処理を移行する。
【００６３】
Ｓ２４０では、主制御基板２０は、ベルへの当選を示す当選役フラグであるベルフラグをセットし、Ｓ２６０に処理を移行する。なお、ベルフラグには、ベルＡ～Ｆに対応してベルＡフラグ～ベルＦフラグの６種類が設けられており、当選したベルの種類に対応するベルフラグがセットされる。
【００６４】
Ｓ２４５では、主制御基板２０は、当否乱数がリプレイの当り値か否か（リプレイに当選したか否か）を判定する。そして、肯定判定が得られた場合には（Ｓ２４５：Ｙｅｓ）、Ｓ２５０に処理を移行し、否定判定が得られた場合には（Ｓ２４５：Ｎｏ）、Ｓ２５５に処理を移行する。
【００６５】
Ｓ２５０では、主制御基板２０は、リプレイへの当選を示す当選役フラグであるリプレイフラグをセットし、Ｓ２６０に処理を移行する。
一方、Ｓ２５５では、主制御基板２０は、ハズレフラグをセットし、Ｓ２６０に処理を移行する。
【００６６】
Ｓ２６０では、主制御基板２０は、中継基板３０を介して、音・ランプ制御基板３１や演出画像制御基板３２に対し、当選役の有無と、当選役の種類を示すコマンドである当選役情報を送信し、本処理を終了する。
【００６７】
（４）リール停止処理について
次に、停止ボタン９の操作に応じてリール４の回転を停止させるリール停止処理について、図７～１０に記載のフローチャートを用いて説明する。なお、本処理は、メイン処理からコールされる。
【００６８】
Ｓ３００では、主制御基板２０は、リール４Ｌ～４Ｒのうちの少なくとも一つが回転中であるか否かを判定する。そして、肯定判定が得られた場合には（Ｓ３００：Ｙｅｓ）、Ｓ３０２に処理を移行し、否定判定が得られた場合には（Ｓ３００：Ｎｏ）、本処理を終了する。
【００６９】
Ｓ３０２では、主制御基板２０は、停止ボタン９が有効化されたか否かを判定し、肯定判定が得られた場合には（Ｓ３０２：Ｙｅｓ）、Ｓ３０８に処理を移行すると共に、否定判定が得られた場合には（Ｓ３０２：Ｎｏ）、Ｓ３０４に処理を移行する。
【００７０】
Ｓ３０４では、主制御基板２０は、全リール４Ｌ～４Ｒの回転速度が一定となったか否かを判定する。そして、肯定判定が得られた場合には（Ｓ３０４：Ｙｅｓ）、Ｓ３０６に処理を移行すると共に、否定判定が得られた場合には（Ｓ３０４：Ｎｏ）、本処理を終了する。

【００７１】
Ｓ３０６では、主制御基板２０は、停止ボタン９を有効化し、Ｓ３０８に処理を移行する。
Ｓ３０８では、主制御基板２０は、左停止ボタン９ＬがＯＮ状態（押下された状態）であるか否かを判定し、肯定判定が得られた場合には（Ｓ３０８：Ｙｅｓ）、Ｓ３１０に処理を移行すると共に、否定判定が得られた場合には（Ｓ３０８：Ｎｏ）、Ｓ３２２に（図８）処理を移行する。
【００７２】
Ｓ３１０では、主制御基板２０は、左停止ボタン９Ｌが有効か否か（左リール４Ｌが回転中か否か）を判定する。そして、肯定判定が得られた場合には（Ｓ３１０：Ｙｅｓ）、Ｓ３１２に処理を移行すると共に、否定判定が得られた場合には（Ｓ３１０：Ｎｏ）、本処理を終了する。
【００７３】
Ｓ３１２では、主制御基板２０は、左リール４Ｌを停止させる左リール停止処理を行う。この左リール停止処理では、所謂引き込み制御が行われ、内部抽選に当選している場合には、当選役フラグが示す当選役に対応する図柄が有効ライン上に並ぶよう、左リール４Ｌの停止位置が調整される。
【００７４】
具体的には、当選役がリプレイである場合には、左リール４Ｌのリプレイ図柄が必ず有効ライン上に停止され、当選役がベルである場合には、押順が適切であれば、左リール４Ｌのベル図柄が必ず有効ライン上に停止される。また、当選役がリプレイ，ベル以外である場合には、左停止ボタン９Ｌの操作タイミングに、左リール４Ｌの対応する図柄が有効ラインから予め定められたコマ数の範囲内に位置する場合には、該図柄が有効ライン上に停止される。
【００７５】
続くＳ３１４では、主制御基板２０は、左停止ボタン９ＬがＯＦＦ状態（押下が解除された状態）であるか否かを判定し、肯定判定が得られた場合には（Ｓ３１４：Ｙｅｓ）、Ｓ３１６に処理を移行すると共に、否定判定が得られた場合には（Ｓ３１４：Ｎｏ）、Ｓ３１４に処理を移行する。
【００７６】
Ｓ３１６では、主制御基板２０は、左停止ボタン９Ｌの操作を無効化し、Ｓ３１８に処理を移行する。
Ｓ３１８では、主制御基板２０は、音・ランプ制御基板３１や演出画像制御基板３２に対し、左リール４Ｌが停止されたことと、各有効ライン上に停止された図柄を示すコマンドである左リール停止信号を送信し、Ｓ３２０に処理を移行する。
【００７７】
Ｓ３２０では、主制御基板２０は、回転中のリール４が存在するか否かを判定し、肯定判定が得られた場合には（Ｓ３２０：Ｙｅｓ）、本処理を終了すると共に、否定判定が得られた場合には（Ｓ３２０：Ｎｏ）、Ｓ３５０（図１０）に処理を移行する。
【００７８】
一方、左停止ボタン９ＬがＯＮ状態でない場合に移行するＳ３２２（図８）では、主制御基板２０は、中停止ボタン９ＣがＯＮ状態であるか否かを判定し、肯定判定が得られた場合には（Ｓ３２２：Ｙｅｓ）、Ｓ３２４に処理を移行すると共に、否定判定が得られた場合には（Ｓ３２２：Ｎｏ）、Ｓ３３６に（図９）処理を移行する。
【００７９】
Ｓ３２４では、主制御基板２０は、中停止ボタン９Ｃが有効か否か（中リール４Ｃが回転中か否か）を判定する。そして、肯定判定が得られた場合には（Ｓ３２４：Ｙｅｓ）、Ｓ３２６に処理を移行すると共に、否定判定が得られた場合には（Ｓ３２４：Ｎｏ）、本処理を終了する。
【００８０】

Ｓ３２６では、主制御基板２０は、中リール４Ｌを停止させる中リール停止処理を行う。この中リール停止処理では、左リール４Ｌと同様、引き込み制御により、当選役に対応する図柄が有効ライン上に並ぶよう中リール４Ｃの停止位置が調整される。

【００８１】

続くＳ３２８では、主制御基板２０は、中停止ボタン９ＣがＯＦＦ状態であるか否かを判定し、肯定判定が得られた場合には（Ｓ３２８：Ｙｅｓ）、Ｓ３３０に処理を移行すると共に、否定判定が得られた場合には（Ｓ３２８：Ｎｏ）、Ｓ３２８に処理を移行する。

【００８２】

Ｓ３３０では、主制御基板２０は、中停止ボタン９Ｃの操作を無効化し、Ｓ３３２に処理を移行する。

Ｓ３３２では、主制御基板２０は、音・ランプ制御基板３１や演出画像制御基板３２に対し、中リール４Ｃが停止されたことと、各有効ライン上に停止された図柄を示すコマンドである中リール停止信号を送信し、Ｓ３３４に処理を移行する。

【００８３】

Ｓ３３４では、主制御基板２０は、回転中のリール４が存在するか否かを判定し、肯定判定が得られた場合には（Ｓ３３４：Ｙｅｓ）、本処理を終了すると共に、否定判定が得られた場合には（Ｓ３３４：Ｎｏ）、Ｓ３５０（図１０）に処理を移行する。

【００８４】

また、中停止ボタン９ＣがＯＮ状態でない場合に移行するＳ３３６（図９）では、主制御基板２０は、右停止ボタン９ＲがＯＮ状態であるか否かを判定し、肯定判定が得られた場合には（Ｓ３３６：Ｙｅｓ）、Ｓ３３８に処理を移行すると共に、否定判定が得られた場合には（Ｓ３３６：Ｎｏ）、本処理を終了する。

【００８５】

Ｓ３３８では、主制御基板２０は、右停止ボタン９Ｒが有効か否か（右リール４Ｒが回転中か否か）を判定する。そして、肯定判定が得られた場合には（Ｓ３３８：Ｙｅｓ）、Ｓ３４０に処理を移行すると共に、否定判定が得られた場合には（Ｓ３３８：Ｎｏ）、本処理を終了する。

【００８６】

Ｓ３４０では、主制御基板２０は、右リール４Ｒを停止させる右リール停止処理を行う。この右リール停止処理では、他のリールと同様、引き込み制御により、当選役に対応する図柄が有効ライン上に並ぶよう右リール４Ｒの停止位置が調整される。

【００８７】

続くＳ３４２では、主制御基板２０は、右停止ボタン９ＲがＯＦＦ状態であるか否かを判定し、肯定判定が得られた場合には（Ｓ３４２：Ｙｅｓ）、Ｓ３４４に処理を移行すると共に、否定判定が得られた場合には（Ｓ３４２：Ｎｏ）、Ｓ３４２に処理を移行する。

【００８８】

Ｓ３４４では、主制御基板２０は、右停止ボタン９Ｒの操作を無効化し、Ｓ３４６に処理を移行する。

Ｓ３４６では、主制御基板２０は、音・ランプ制御基板３１や演出画像制御基板３２に対し、右リール４Ｒが停止されたことと、各有効ライン上に停止された図柄を示すコマンドである右リール停止信号を送信し、Ｓ３４８に処理を移行する。

【００８９】

Ｓ３４８では、主制御基板２０は、回転中のリール４が存在するか否かを判定し、肯定判定が得られた場合には（Ｓ３４８：Ｙｅｓ）、本処理を終了すると共に、否定判定が得られた場合には（Ｓ３４８：Ｎｏ）、Ｓ３５０（図１０）に処理を移行する。

【００９０】

全てのリールが停止した際に移行するＳ３５０（図１０）では、主制御基板２０は、成立役が発生したか否かを判定する（有効ライン上に当選役に対応する図柄が並んだか否かを位置検出センサ２１による検出結果に基づいて判定する）。そして、肯定判定が得られた場合には（Ｓ３５０：Ｙｅｓ）、Ｓ３５２に処理を移行すると共に、否定判定が得られ

た場合には（Ｓ３５０：Ｎｏ）、Ｓ３５４に処理を移行する。
【００９１】
Ｓ３５２では、主制御基板２０は、小役の成立に基づく賞メダルの設定や、リプレイの成立に基づく前回のゲームと同ＢＥＴ数の設定等、成立役に対応する処理を行い、Ｓ３５４では、ハズレに対応する処理を行う。
【００９２】
続くＳ３５６では、主制御基板２０は、中継基板３０を介して、音・ランプ制御基板３１や演出画像制御基板３２に対し、成立役の有無、及び、成立役の種類を示すコマンドである成立役情報を送信し、Ｓ３５８に処理を移行する。
【００９３】
なお、音・ランプ制御基板３１や演出画像制御基板３２では、成立役情報に基づき、各種ランプ類３１ａ，スピーカ３１ｂや演出画像表示装置３３を介して、各種演出が行われる。
【００９４】
Ｓ３５８では、主制御基板２０は、ボーナスフラグ以外の他の当選役フラグをクリアし、本処理を終了する。
（５）リール変動開始演出処理について
次に、始動レバー８の操作によりゲームが開始された後に、当選役の有無や当選役の種類に応じて各種演出を行うリール変動開始演出処理について、図１１に記載のフローチャートを用いて説明する。なお、本処理は、演出画像制御基板３２にて定期的に実行される。
【００９５】
Ｓ４００では、演出画像制御基板３２は、主制御基板２０から、当選役情報を受信したか否かを判定し、肯定判定が得られた場合には（Ｓ４００：Ｙｅｓ）、Ｓ４０５に処理を移行すると共に、否定判定が得られた場合には（Ｓ４００：Ｎｏ）、本処理を終了する。
【００９６】
Ｓ４０５では、演出画像制御基板３２は、受信した当選役情報が正常であるか否かを判定する。具体的には、例えば、該当選役情報の値が予め定められた範囲でない場合や、該当選役情報の受信時に通信エラーが生じていた場合等には、該当選役情報を異常とみなす。そして、肯定判定が得られた場合には（Ｓ４０５：Ｙｅｓ）、Ｓ４１０に処理を移行すると共に、否定判定が得られた場合には（Ｓ４０５：Ｎｏ）、本処理を終了する。
【００９７】
Ｓ４１０では、演出画像制御基板３２は、当選役情報を受信したことを示す当選役フラグをセットすると共に、続くＳ４１５にて当選役情報をＲＡＭに保存し、Ｓ４２０に処理を移行する。
【００９８】
Ｓ４２０では、演出画像制御基板３２は、ＡＴ中か否かを判定し、肯定判定が得られた場合には（Ｓ４２０：Ｙｅｓ）、Ｓ４２５に処理を移行すると共に、否定判定が得られた場合には（Ｓ４２０：Ｎｏ）、Ｓ４４５に処理を移行する。
【００９９】
Ｓ４４５では、演出画像制御基板３２は、非当選期間カウンタのカウント値のカウントアップ処理を実行して、Ｓ４３５に処理を移行する。
非当選期間カウンタは、チェリー図柄が当選しなかったゲーム数（期間）を累積して計数するカウンタである。すなわち、非当選期間カウンタは、本処理において、当選役情報を受信し（Ｓ４００：Ｙｅｓ）、且つ、アシストタイム中ではないと判断された場合（Ｓ４２０：Ｎｏ）、その都度、カウントアップする。なお、Ｓ４００にて受信したか否かを判定する当選役情報は、チェリーだけではなく、ボーナス、スイカ、ベル、リプレイ、及びハズレに関しても、上述した当選役内部抽選処理（図６）のＳ２６０にて送信されるように構成されている。そして、本処理では、チェリーに限らず上記何れかの当選役に係る情報を受信した場合であって、しかも、現在の遊技状態がアシストタイム中でない場合に

、非当選期間カウンタがカウントアップするように構成されている。
なお後述するが、チェリーが当選した場合、ＡＴ作動処理のＳ５６０にて、該非当選期間カウンタはクリアされる。よって、非当選期間カウンタのカウント値は、チェリーを引き当てていない連続して累積された総ゲーム数に相当する。
また、アシストタイムへの移行つまり開始は、チェリーの当選を契機として抽選が実行され、これに当選することで行われるが、アシストタイム中には非当選期間カウンタのカウントアップは行われない。図示しないが、アシストタイムの終了に基づいて、カウントアップを開始するように構成しても良い。
【０１００】
なお、本実施形態では、Ｓ４４５の非当選期間カウントアップ処理は、Ｓ４２０の否定判定時すなわち非アシストタイム中にのみ実行される構成となっている。しかし、アシストタイム中にもカウントアップを行う構成としても良い。
このように構成することで、遊技者は有利なアシストタイムの消化に夢中になっている間に、カウントアップが実行され、アシストタイムが所定の期間の到達によって終了しても、その時点では既に相当の回数のカウントアップがの実行されており、再度、比較的早い段階でアシストタイム開始抽選の抽選確率が高い状態となり、有利な状態が連続することで興趣が向上する。
【０１０１】
Ｓ４２５では、演出画像制御基板３２は、当選役がベルであるか否かを判定し、肯定判定が得られた場合には（Ｓ４２５：Ｙｅｓ）、Ｓ４３０に処理を移行すると共に、否定判定が得られた場合には（Ｓ４２５：Ｎｏ）、Ｓ４３５に処理を移行する。
【０１０２】
Ｓ４３０では、演出画像制御基板３２は、当選役であるベルの種類に対応する押順を判別すると共に、演出画像表示装置３３にて該押順を表示する押順ナビ演出を行い、本処理を終了する。
【０１０３】
一方、Ｓ４３５では、演出画像制御基板３２は、演出画像表示装置３３にて、当選役情報が示す当選役の有無や種類に応じた内容の演出を行い、本処理を終了する。なお、ＡＴ中は、演出画像制御基板３２は、ベル以外の当選役が生じた場合には、該当選役の種類を告知する告知演出を行っても良い。
【０１０４】
（６）ＡＴ作動処理について
次に、レア小役であるチェリーが当選したときに実行されるアシストタイム開始抽選における当選を契機にＡＴを作動させるＡＴ作動処理について、図１２乃至図１４に記載のフローチャートを用いて説明する。なお、本処理は、演出画像制御基板３２にて定期的に実行される。
【０１０５】
Ｓ５００では、演出画像制御基板３２は、主制御基板２０から成立役情報を受信したか否かを判定し、肯定判定が得られた場合には（Ｓ５００：Ｙｅｓ）、Ｓ５０５に処理を移行すると共に、否定判定が得られた場合には（Ｓ５００：Ｎｏ）、本処理を終了する。
【０１０６】
Ｓ５０５では、演出画像制御基板３２は、受信した成立役情報の内容を判断して、当選役がチェリーか否かを判定する。そして、肯定判定が得られた場合には（Ｓ５０５：Ｙｅｓ）、Ｓ５１０に処理を移行すると共に、否定判定が得られた場合には（Ｓ５０５：Ｎｏ）、本処理を終了する。
【０１０７】
Ｓ５１０では、演出画像制御基板３２は、現在の遊技状態がアシストタイム（通常アシストタイム又は特別アシストタイム）中か否かを判定する。そして、肯定判定が得られた場合には（Ｓ５１０：Ｙｅｓ）、Ｓ５１５に処理を移行すると共に、否定判定が得られた場合には（Ｓ５１０：Ｎｏ）、つまり通常アシストタイム又は特別アシストタイムの何れ

かの実行中であると判断された場合にはＳ５８５に処理を移行する。
【０１０８】
Ｓ５１５では、演出画像制御基板３２は、現在のモードが、高確率モードか否かを判定する。そして、肯定判定が得られた場合には（Ｓ５１５：Ｙｅｓ）、Ｓ５３５に処理を移行すると共に、否定判定が得られた場合には（Ｓ５１５：Ｎｏ）、つまり低確率モードであると判断された場合にはＳ５２０に処理を移行する。
【０１０９】
Ｓ５２０では、演出画像制御基板３２は、非成立ゲーム数が１００ゲーム以上であるか否かを判定する。そして、肯定判定が得られた場合には（Ｓ５２０：Ｙｅｓ）、つまり比較的多くのゲーム数に亘って（換言すれば非当選期間カウンタのカウント値が比較的高い数値となるまで）チェリーの当選が発生しなかった場合には、Ｓ５３０に処理を移行すると共に、否定判定が得られた場合には（Ｓ５２０：Ｎｏ）、つまり比較的少ないゲーム数で（換言すれば非当選期間カウンタのカウント値が比較的低い数値で）チェリーの当選が発生した場合には、Ｓ５２５に処理を移行する。
【０１１０】
なお、該Ｓ５２０及び、後述するＳ５３５の判定は、上述したリール変動開始演出処理（図１１）のＳ４４５においてカウントアップ処理を行う非当選期間カウンタのカウント値を参照することで、つまり該カウント値が１００以上であるか否かによって判定を行う。
【０１１１】
Ｓ５２５では、演出画像制御基板３２は、第１抽選テーブルを参照して設定されたアシストタイム開始抽選確率（例えば、１０／１００）に基づいてアシストタイム開始抽選を実行し、当選した場合には通常アシストタイム又は特別アシストタイムへの振分け処理を併せて実行して、Ｓ５５０に処理を移行する。
【０１１２】
Ｓ５３０では、演出画像制御基板３２は、第２抽選テーブルを参照して設定されたアシストタイム開始抽選確率（例えば、３０／１００）に基づいてアシストタイム開始抽選を実行し、当選した場合には通常アシストタイム又は特別アシストタイムへの振分け処理を併せて実行して、Ｓ５５０に処理を移行する。
【０１１３】
Ｓ５３５では、演出画像制御基板３２は、非成立ゲーム数が１００ゲーム以上であるか否かを判定する。そして、肯定判定が得られた場合には（Ｓ５３５：Ｙｅｓ）、つまり比較的多くのゲーム数に亘って（換言すれば非当選期間カウンタのカウント値が比較的高い数値となるまで）チェリーの当選が発生しなかった場合には、Ｓ５４０に処理を移行すると共に、否定判定が得られた場合には（Ｓ５３５：Ｎｏ）、つまり比較的少ないゲーム数で（換言すれば非当選期間カウンタのカウント値が比較的低い数値で）チェリーの当選が発生した場合には、Ｓ５４５に処理を移行する。
【０１１４】
Ｓ５４５では、演出画像制御基板３２は、第３抽選テーブルを参照して設定されたアシストタイム開始抽選確率（例えば、３０／１００）に基づいてアシストタイム開始抽選を実行し、当選した場合には通常アシストタイム又は特別アシストタイムへの振分け処理を併せて実行して、Ｓ５５０に処理を移行する。
【０１１５】
Ｓ５４０では、演出画像制御基板３２は、第４抽選テーブルを参照して設定されたアシストタイム開始抽選確率（例えば、９０／１００）に基づいてアシストタイム開始抽選を実行し、当選した場合には通常アシストタイム又は特別アシストタイムへの振分け処理を併せて実行して、Ｓ５５０に処理を移行する。
【０１１６】
図１３を参照して、Ｓ５５０では、演出画像制御基板３２は、アシストタイム開始抽選に当選したか否かを判定する。そして、肯定判定が得られた場合には（Ｓ５５０：Ｙｅｓ

）、Ｓ５５５に処理を移行すると共に、否定判定が得られた場合には（Ｓ５５０：Ｎｏ）、Ｓ５６５に処理を移行する。

【０１１７】

Ｓ５５５では、演出画像制御基板３２は、アシストタイム（ＡＴ）発生設定処理を実行し、Ｓ５６０に処理を移行する。

すなわち、アシストタイムの開始抽選に当選した場合、該抽選時において通常アシストタイムと特別アシストタイムの何れに振り分けられたかの結果に応じて、アシストタイムの発動に係る設定処理を行う。

このとき、図示しないが、アシストタイム実行カウンタを設定する。アシストタイム実行カウンタは、ゲーム毎にカウントアップする構成とし、アシストタイムの所定のゲーム数に到達したとき、アシストタイムの終了の契機となる。

【０１１８】

Ｓ５６５では、演出画像制御基板３２は、現状が高確率モードであるか否かを判定する。そして、肯定判定が得られた場合には（Ｓ５６５：Ｙｅｓ）、Ｓ５６０に処理を移行すると共に、否定判定が得られた場合には（Ｓ５６５：Ｎｏ）、Ｓ５７０に処理を移行する。

Ｓ５７０では、演出画像制御基板３２は、非成立ゲーム数が１００ゲーム以上であるか否かを判定する。そして、肯定判定が得られた場合には（Ｓ５７０：Ｙｅｓ）、つまり比較的多くのゲーム数に亘って（換言すれば非当選期間カウンタのカウント値が比較的高い数値となるまで）チェリーの当選が発生しなかった場合には、Ｓ５７５に処理を移行すると共に、否定判定が得られた場合には（Ｓ５７０：Ｎｏ）、つまり比較的少ないゲーム数で（換言すれば非当選期間カウンタのカウント値が比較的低い数値で）チェリーの当選が発生した場合には、Ｓ５８０に処理を移行する。

【０１１９】

Ｓ５８０では、演出画像制御基板３２は、高確率モードへの移行可能性の比較的に低い第２移行抽選処理を実行し、Ｓ５６０に処理を移行する。

また、Ｓ５７５では、演出画像制御基板３２は、高確率モードへの移行可能性が第２移行抽選処理よりも高い第１移行抽選処理を実行し、Ｓ５６０に処理を移行する。

【０１２０】

Ｓ５６０では、演出画像制御基板３２は、非当選期間カウンタのカウント値を０にクリアする処理を行い、本処理を終了する。

【０１２１】

図１４を参照して、アシストタイム中に移行する、Ｓ５８５では、演出画像制御基板３２は、現状のアシストタイムが、通常アシストタイムであるか否かを判定する。そして、肯定判定が得られた場合には（Ｓ５８５：Ｙｅｓ）、Ｓ５９０に処理を移行すると共に、否定判定が得られた場合には（Ｓ５８５：Ｎｏ）、Ｓ５９５に処理を移行する。

【０１２２】

Ｓ５９０では、演出画像制御基板３２は、ゲーム数の上乗せの可能性が比較的に低い第２上乗せ抽選処理を実行し、当選すれば所定のゲーム数をアシストタイムの現状のゲーム残数に加算して、本処理を終了する。通常アシストタイムで実行される第２上乗せ抽選処理では、上乗せ抽選確率は、例えば１０／１００にて抽選される（図１５（ｂ）参照）。

また、Ｓ５９５では、演出画像制御基板３２は、ゲーム数の上乗せの可能性が第２上乗せ抽選処理よりも比較的に高い第１上乗せ抽選処理を実行し、当選すれば所定のゲーム数をアシストタイムの現状のゲーム残数に加算して、本処理を終了する。特別アシストタイムで実行される第１上乗せ抽選処理では、上乗せ抽選確率は、例えば９０／１００にて抽選される（図１５（ｂ）参照）。

なお、上記当選した場合の、所定のゲーム数をアシストタイムの現状のゲーム残数に加算する処理は、例えば非当選期間カウンタのカウント値から所定のゲーム数に対応したカウント値を減算することになる。本実施形態では、非当選期間カウンタのカウント値はゲーム実行毎にカウント値をカウントアップさせ、カウント値が予め定められたアシストタ

イムの実行ゲーム数に対応したカウント値に到達したときに、アシストタイムを終了する構成となっている。このため、上乗せが行われると、現状のカウント値から上乗せゲーム数に対応したカウント値を減算する処理が行われることになる。

本実施形態のＡＴ作動処理は、上述したような制御により実行されるものであるが、該処理にて参照される第１乃至第４抽選テーブルについて、図１５（ａ）を参照して説明する。

【０１２３】

図１５（ａ）に示すように、本実施形態におけるアシストタイム開始抽選確率は、各種抽選テーブルによって、個々に設定されている。

各種抽選テーブルは、低確率モードにおいて非当選期間カウンタのカウント値が１００未満すなわち１００ゲーム未満の場合に参照される第１抽選テーブルと、同じく低確率モードにおいて非当選期間カウンタのカウント値が１００以上すなわち１００ゲーム以上の場合に参照される第２抽選テーブルと、高確率モードにおいて非当選期間カウンタのカウント値が１００未満すなわち１００ゲーム未満の場合に参照される第３抽選テーブルと、同じく高確率モードにおいて非当選期間カウンタのカウント値が１００以上すなわち１００ゲーム以上の場合に参照される第４抽選テーブルと、で構成されている。

【０１２４】

アシストタイム開始抽選確率は、第１抽選テーブルには１０／１００が、第２抽選テーブルには３０／１００が、第３抽選テーブルには３０／１００が、第４抽選テーブルには９０／１００が、設定されている。

なお、各種抽選テーブルにおける、通常アシストタイム及び特別アシストタイムの振分けについて説明すると、第１抽選テーブルのアシストタイム開始抽選確率である１０／１００で抽選して当選となったとき、当選となった１０／１００の内の、８／１００が通常アシストタイムに、また、２／１００が特別アシストタイムに振り分けられる。

また、第２抽選テーブルのアシストタイム開始抽選確率である３０／１００で抽選して当選となったとき、当選となった３０／１００の内の、１８／１００が通常アシストタイムに、また、１２／１００が特別アシストタイムに振り分けられる。

また、第３抽選テーブルのアシストタイム開始抽選確率である３０／１００で抽選して当選となったとき、当選となった３０／１００の内の、２４／１００が通常アシストタイムに、また、６／１００が特別アシストタイムに振り分けられる。

さらに、第４抽選テーブルのアシストタイム開始抽選確率である９０／１００で抽選して当選となったとき、当選となった９０／１００の内の、５４／１００が通常アシストタイムに、また、３６／１００が特別アシストタイムに振り分けられる。

【０１２５】

続いて、図１５（ａ）を参照しつつ本実施形態の要部を説明する。

先ず、本実施形態では、アシストタイム開始抽選確率が比較的低確率である低確率モードと、該低確率モードよりも高確率に設定される高確率モードが設けられている。そして、低確率モードから、高確率モードへの移行は、チェリーが当選したことに基づいて実行される上述した第１移行抽選処理（Ｓ５７５）又は第２移行抽選処理（Ｓ５８０）の抽選にて、これに当選することで実行される。さらに、高確率モードへの移行可能性について、第１移行抽選処理は第２移行抽選処理よりも高く設定されている。具体的には、移行抽選に係る抽選確率を、第１移行抽選処理（５０／１００）は第２移行抽選処理（１０／１００）より高い確率で設定されている。これによって、チェリーが当選したときの非当選期間カウンタの示唆するゲーム数が、１００ゲーム未満の第２移行抽選処理よりも、同じく１００ゲーム以上の第１移行抽選処理の方が、換言すれば、非当選期間が長いほど、アシストタイム抽選確率の高いモードに移行し易くなっている。

【０１２６】

また、本実施形態では、アシストタイムとして、上記、通常アシストタイムと特別アシストタイムを備えている。特別アシストタイムは、通常アシストタイムよりも、アシストタイムを実行する期間（例えば、ゲーム数）を延長し易い構成となっている。つまり図１

５（ｂ）を参照して上述したように、上乗せ抽選確率は、通常アシストタイムにおいては１０／１００であるのに対して、特別アシストタイムにおいては９０／１００となっている。

そして、ＡＴ作動処理（図１２）における、Ｓ５２５、Ｓ５３０、Ｓ５４０、及びＳ５４５で実行されるアシストタイム開始抽選で当選した場合、これに併せて、通常アシストタイムと特別アシストタイムの何れかへの振分け抽選処理が実行される。このとき、本実施形態では、非当選期間カウンタのカウント値すなわち、チェリーの非当選ゲーム数が多いほど、つまり非当選期間が長いほど、通常アシストタイムよりも特別アシストタイムに振り分けられる確率が高く設定されている。更に換言すれば、非アシストタイムから、特別アシストタイムへ移行し易く構成されている。

より詳述すると、例えばＳ５１５の判定処理で、低確率モードであると判定（Ｓ５１５：Ｎｏ）されたとき、非当選ゲーム数が１００ゲーム未満の場合に参照する第１抽選テーブルでは、アシストタイム開始抽選に当選した場合の内、８／１００が通常アシストタイムに、また２／１００が特別アシストタイムに振り分けられ、結果としてアシストタイムに当選した内の２０％が特別アシストタイムに振分けられる。これに対して、非当選ゲーム数が１００ゲーム以上の場合に参照する第２抽選テーブルでは、アシストタイム開始抽選に当選した場合の内、１８／１００が通常アシストタイムに、また１２／１００が特別アシストタイムに振り分けられ、結果としてアシストタイムに当選した内の４０％が特別アシストタイムに振分けられる。このように、低確率モードにおいて、非当選ゲーム数が多いほど、より特別アシストタイムへ振分けられ易い構成となっている。

また、例えばＳ５１５の判定処理で、高確率モードであると判定（Ｓ５１５：Ｙｅｓ）されたとき、非当選ゲーム数が１００ゲーム未満の場合に参照する第３抽選テーブルでは、アシストタイム開始抽選に当選した場合の内、２４／１００が通常アシストタイムに、また６／１００が特別アシストタイムに振り分けられ、結果としてアシストタイムに当選した内の２０％が特別アシストタイムに振分けられる。これに対して、非当選ゲーム数が１００ゲーム以上の場合に参照する第４抽選テーブルでは、アシストタイム開始抽選に当選した場合の内、５４／１００が通常アシストタイムに、また３６／１００が特別アシストタイムに振り分けられ、結果としてアシストタイムに当選した内の４０％が特別アシストタイムに振分けられる。このように、高確率モードにおいても、非当選ゲーム数が多いほど、より特別アシストタイムへ振分けられ易い構成となっている。

【０１２７】

また、上述したように、アシストタイム開始抽選確率は、低確率モードにおいて非当選ゲーム数が１００ゲーム未満の場合に参照する第１抽選テーブルでは１０／１００であるのに対して、同じく低確率モードにおいて非当選ゲーム数が１００ゲーム以上の場合に参照する第２抽選テーブルでは３０／１００が設定されている。

また同様に、アシストタイム開始抽選確率は、高確率モードにおいて非当選ゲーム数が１００ゲーム未満の場合に参照する第３抽選テーブルでは３０／１００であるのに対して、同じく高確率モードにおいて非当選ゲーム数が１００ゲーム以上の場合に参照する第４抽選テーブルでは９０／１００が設定されている。

すなわち、非当選期間カウンタのカウント値すなわち非当選ゲーム数が多いほど、アシストタイム開始抽選確率が高くなるように構成されている。

更にいえば、本実施形態では、非当選期間カウンタのカウント値すなわち非当選ゲーム数が多いほど、アシストタイムへの移行に係る有利度合いが高くなるように構成されている。

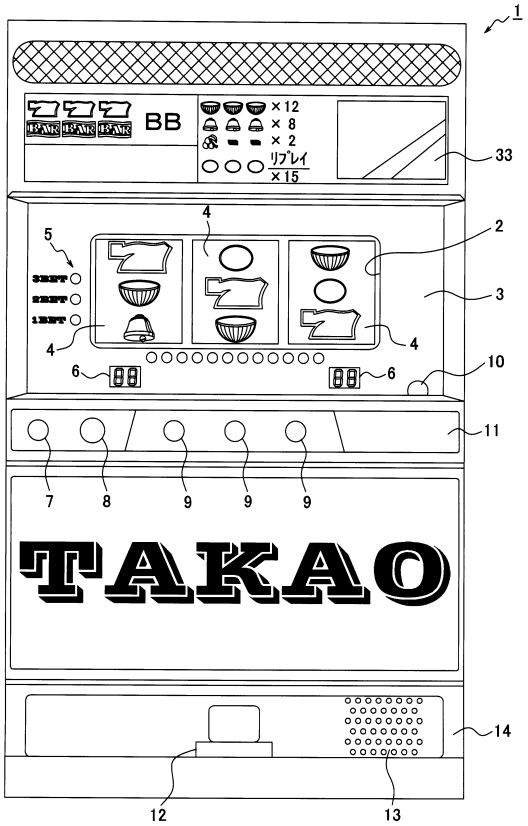
【０１２８】

以上、本発明に係る好適な実施形態を説明してきたが、本発明の技術思想に逸脱しない限り、他の実施の形態であっても構わない。

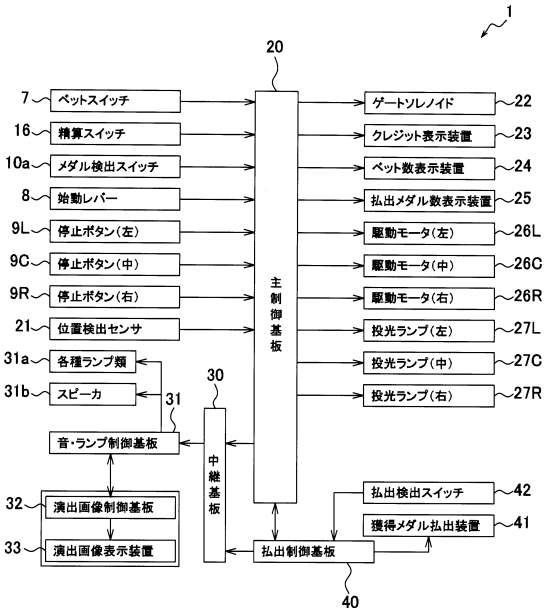
例えば、上述した実施形態に対して、所謂ＲＴ（リプレイタイム）やＡＲＴ（アシストリプレイタイム）等の機能を付加した構成であっても良い。このように構成することにより、遊技性に深みを持たせることが出来、興趣の向上を図ることが出来る。

【０１２９】
［特許請求の範囲との対応］
上記実施形態の説明で用いた用語と、特許請求の範囲の記載に用いた用語との対応を示す。
【０１３０】
リール４を構成する左リール４Ｌ，中リール４Ｃ，及び右リール４Ｒが、複数の回胴に相当する。
また、チェリーが、特定の役に、ベルが、押順小役に相当する。
【０１３１】
第１移行抽選処理（Ｓ５７５）及び第２移行抽選処理（Ｓ５８０）が、昇格抽選手段に相当する。
【０１３２】
主制御基板２０が主制御装置に、演出画像制御基板３２がサブ制御装置に相当する。
また、メイン処理のＳ１１５，Ｓ１２０が、付与手段に相当する。
また、当否判定処理のＳ１６０が乱数抽出手段に、Ｓ１６５が内部抽選手段に、Ｓ１７０が回転開始手段に相当する。
【０１３３】
また、当選役内部抽選処理のＳ２６０が当選役送信手段に相当する。
また、リール停止処理のＳ３１２，Ｓ３２６，Ｓ３４０が回転停止手段に、Ｓ３５６が成立役送信手段に相当する。
【０１３４】
また、ＡＴ作動処理のＳ５０５が、当選役判定手段に相当する。
また、リール変動開始演出処理のＳ４４５による非当選期間カウンタのカウントアップ処理が、非当選期間カウント手段に相当する。
【０１３５】
また、ＡＴ作動処理のＳ５５５が、開始手段に相当する。
また、ＡＴ作動処理が、有利度上昇手段に相当する。
【０１３６】
また、当選役信号が当選役情報に、成立役信号が成立役情報に相当し、押順ナビ演出が告知演出に相当する。
【符号の説明】
【０１３７】
１…回胴式遊技機、２…表示窓、３…表示パネル、４…リール、５…ベットランプ、６…デジタル表示装置、７…ベットスイッチ、８…始動レバー、９…停止ボタン、１０…メダル投入口、１０ａ…メダル検出スイッチ、１１…操作部、１２…受皿、１３…スピーカボックス、１４…下部構造部、１６…精算スイッチ、２０…主制御基板、２１…位置検出センサ、２２…ゲートソレノイド、２３…クレジット表示装置、２４…ベット数表示装置、２５…払出メダル数表示装置、２６…駆動モータ、２７…投光ランプ、３０…中継基板、３１…音・ランプ制御基板、３２…演出画像制御基板、３３…演出画像表示装置、４０…払出制御基板、４１…獲得メダル払出装置、４２…払出検出スイッチ。

【図１】



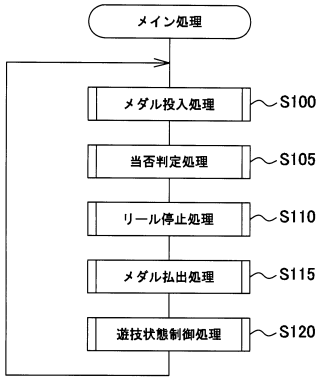
【図２】



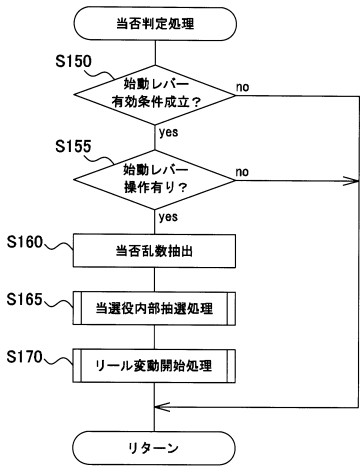
【図３】

当選役	押し順
ベルA	左→中→右
ベルB	左→右→中
ベルC	中→左→右
ベルD	中→右→左
ベルE	右→左→中
ベルF	右→中→左
スイカ	－
チェリー	－
リプレイ	－
BB	－
ハズレ	－

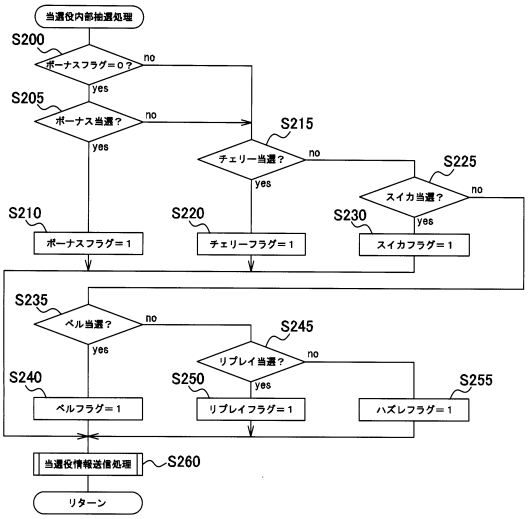
【図４】



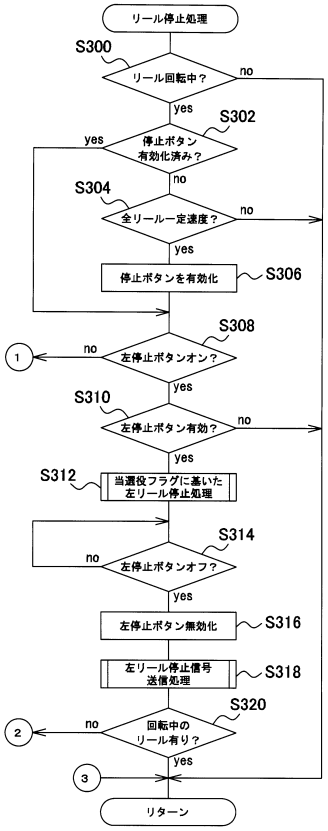
【図５】



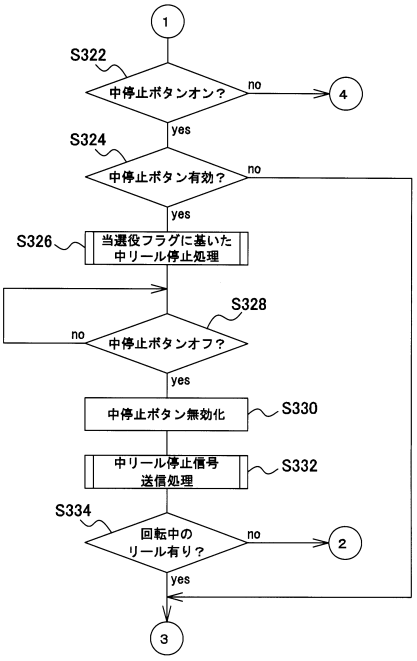
【図６】


当選役内部抽選処理
S200
ボーナスフラグ＝０？
no
yes
S205
ボーナス当選？
no
yes
S215
チェリー当選？
no
yes
S225
スイカ当選？
no
yes
S210
ボーナスフラグ＝１
S220
チェリーフラグ＝１
S230
スイカフラグ＝１
S235
ベル当選？
no
yes
S245
リプレイ当選？
no
yes
S240
ベルフラグ＝１
S250
リプレイフラグ＝１
S255
ハズレフラグ＝１
当選役情報送信処理
S260
リターン

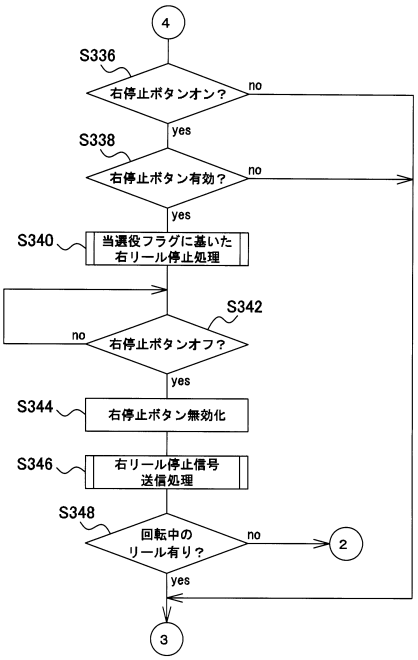
【図７】


リール停止処理
S300
リール回転中？
no
yes
S302
停止ボタン
有効化済み？
yes
no
S304
全リール一定速度？
no
yes
停止ボタンを有効化
S306
S308
左停止ボタンオン？
no
yes
1
S310
左停止ボタン有効？
no
yes
S312
当選役フラグに基いた
左リール停止処理
S314
左停止ボタンオフ？
no
yes
左停止ボタン無効化
S316
左リール停止信号
送信処理
S318
S320
回転中の
リール有り？
no
yes
2
3
リターン

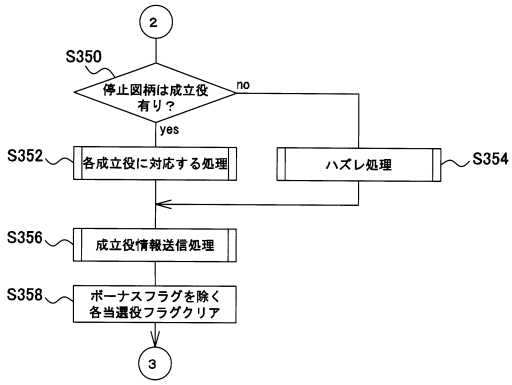
【図８】


1
S322
中停止ボタンオン？
no
4
yes
S324
中停止ボタン有効？
no
yes
S326
当選役フラグに基いた
中リール停止処理
S328
中停止ボタンオフ？
no
yes
中停止ボタン無効化
S330
中リール停止信号
送信処理
S332
S334
回転中の
リール有り？
no
2
yes
3

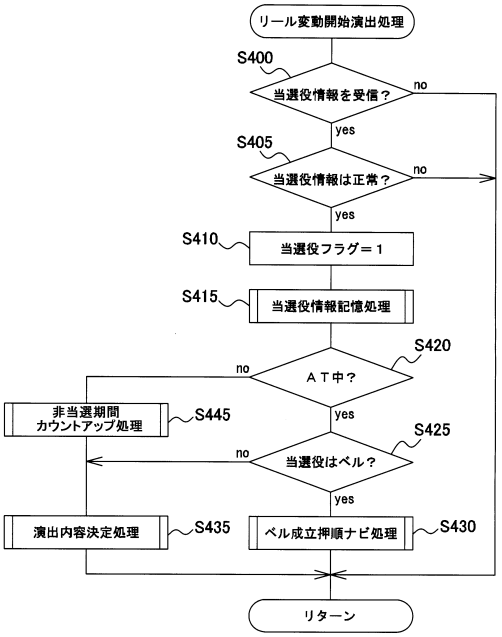
【図９】


4
S336
右停止ボタンオン？
no
yes
S338
右停止ボタン有効？
no
yes
S340
当選役フラグに基いた
右リール停止処理
S342
右停止ボタンオフ？
no
yes
S344
右停止ボタン無効化
S346
右リール停止信号
送信処理
S348
回転中の
リール有り？
no
2
yes
3

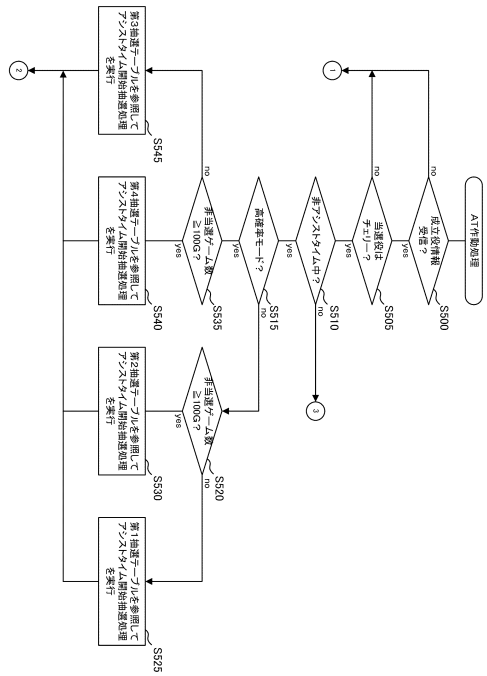
【図１０】



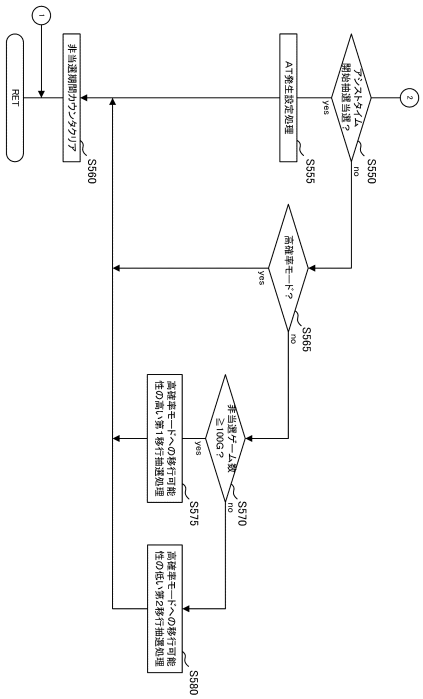
【図１１】



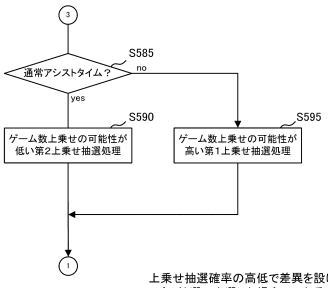
【図１２】



【図１３】



【図１４】



上乗せ抽選確率の高低で差異を設ける場合の他にも、抽選に当選した場合の、上乗せの回数の多寡で差異を設けるものであっても良い。

【図１５】

(a)

	非当選ゲーム数＜100G		非当選ゲーム数≧100G	
低確率モード	第1抽選テーブル		第2抽選テーブル	
	10/100		30/100	
	通常アシストタイム	特別アシストタイム	通常アシストタイム	特別アシストタイム
	8/100	2/100	18/100	12/100
高確率モード	第3抽選テーブル		第4抽選テーブル	
	30/100		90/100	
	通常アシストタイム	特別アシストタイム	通常アシストタイム	特別アシストタイム
	24/100	6/100	54/100	36/100

(b)

	通常アシストタイム	特別アシストタイム
上乗せ抽選確率	10/100	90/100

フロントページの続き

(56)参考文献 特開２０１３－１５８４９６（ＪＰ，Ａ）
特開２０１２－０４０２７６（ＪＰ，Ａ）
特開２００８－２９５９４４（ＪＰ，Ａ）
特開２００２－１５９６３１（ＪＰ，Ａ）
特開２００４－２２９７３０（ＪＰ，Ａ）
特許第５９９０７２５（ＪＰ，Ｂ２）
特開２０１５－０７７２９３（ＪＰ，Ａ）
「ＰＡＣＨＩＳＬＯＴ装甲騎兵ボトムズ」，パチスロ攻略マガジンドラゴン2011年8月号，株式会社双葉社，２０１１年 6月２１日，p.170-172

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ 5／０４