

(19) 日本国特許庁(JP)

## (12) 特許公報(B1)

(11) 特許番号

特許第4600945号  
(P4600945)

(45) 発行日 平成22年12月22日(2010.12.22)

(24) 登録日 平成22年10月8日(2010.10.8)

(51) Int.Cl.

**A63F 5/04 (2006.01)**

F 1

A 6 3 F 5/04 5 1 4 E  
A 6 3 F 5/04 5 1 6 D

請求項の数 9 (全 127 頁)

(21) 出願番号 特願2009-193751 (P2009-193751)  
 (22) 出願日 平成21年8月25日 (2009.8.25)  
   審査請求日 平成21年8月25日 (2009.8.25)  
 (31) 優先権主張番号 特願2009-24637 (P2009-24637)  
 (32) 優先日 平成21年2月5日 (2009.2.5)  
 (33) 優先権主張国 日本国 (JP)  
 (31) 優先権主張番号 特願2009-47864 (P2009-47864)  
 (32) 優先日 平成21年3月2日 (2009.3.2)  
 (33) 優先権主張国 日本国 (JP)  
 (31) 優先権主張番号 特願2009-193681 (P2009-193681)  
 (32) 優先日 平成21年8月24日 (2009.8.24)  
 (33) 優先権主張国 日本国 (JP)

早期審査対象出願

(73) 特許権者 500553844  
   ネット株式会社  
   大阪府大阪市中央区島之内一丁目22番1  
   7号  
 (72) 発明者 吉村 正直  
   大阪府大阪市中央区島之内一丁目22番1  
   7号 ネット株式会社内  
 (72) 発明者 上原 令章  
   大阪府大阪市中央区島之内一丁目22番1  
   7号 ネット株式会社内  
 審査官 太田 恒明

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】遊技機及びボーナス放出方法

## (57) 【特許請求の範囲】

## 【請求項 1】

複数個の図柄が描かれた図柄列を複数列変動させる変動表示ゲームを開始し、抽選によりボーナス役及び小役が同時に内部当選している状態で、複数の図柄列の何れか一つが第一停止操作されると、所定の引き込みコマ数以内に位置する小役図柄をボーナス役図柄に優先して有効ライン上に停止させるように引き込み制御を行うと共に、有効ライン上に小役図柄又はボーナス役図柄が所定の組み合わせで揃って表示されると該内部当選役が成立する遊技機において、

複数種類のボーナス役図柄のみの組み合わせからなる第一ボーナス役、及び前記ボーナス役図柄を含まない複数種類の小役図柄のみの組み合せからなる複数個の第一小役の一部で構成される複数種類の第一小役群を抽選すると共に、一度の抽選で前記第一小役群の一つを前記第一ボーナス役と同時に内部当選させることが可能な抽選手段と、

変動表示ゲームにおける前記抽選手段の抽選結果と図柄列毎の停止操作に従って、図柄列に描かれた図柄を所定位置に停止させる制御手段とを具備し、

前記制御手段は、前記第一ボーナス役が内部当選していない状態から、前記抽選手段が前記第一ボーナス役と同時に前記第一小役群の一つを内部当選させた場合、内部当選した第一小役群で決まる第一停止操作図柄列と第一停止操作タイミングで前記図柄列が第一停止操作されたとき、前記第一小役群の小役図柄を有効ライン上に停止させることなく、ボーナス役図柄の一つを有効ライン上に停止させ、その後の停止操作で第一ボーナス役を成立させる一方、該第一停止操作タイミングで前記図柄列が第一停止操作されなかったとき、

第一ボーナス役を成立させないこと、  
を特徴とする遊技機。

【請求項 2】

請求項 1 に記載の遊技機において、  
内部当選した第一小役群で決まる第一停止操作図柄列を通知する操作図柄列通知手段、  
を具備することを特徴とする遊技機。

【請求項 3】

請求項 2 に記載の遊技機において、  
前記操作図柄列通知手段は、前記制御手段が所定条件を満足したと判断した場合、内部当  
選した第一小役群で決まる第一停止操作図柄列を通知すること、  
を特徴とする遊技機。

10

【請求項 4】

請求項 1 乃至請求項 3 のいずれかに記載の遊技機において、  
内部当選した第一小役群で決まる第一停止操作タイミングを通知する操作タイミング通知  
手段、  
を具備することを特徴とする遊技機。

【請求項 5】

請求項 4 に記載の遊技機において、  
前記操作タイミング通知手段は、前記制御手段が所定条件を満足したと判断した場合、内  
部当選した第一小役群で決まる第一停止操作タイミングを通知すること、  
を特徴とする遊技機。

20

【請求項 6】

請求項 1 乃至請求項 5 のいずれかに記載の遊技機において、  
前記抽選手段は、前記第一ボーナス役と異なる図柄の第二ボーナス役を抽選し、  
前記制御手段は、何れのボーナス役も内部当選していない状態から、前記抽選手段が前記  
第二ボーナス役のみを内部当選させた場合、複数の図柄列の全てが停止操作されたとき、  
第二ボーナス役図柄を有効ライン上に停止させて第二ボーナス役を成立させること、  
を特徴とする遊技機。

【請求項 7】

請求項 6 に記載の遊技機において、  
前記制御手段は、第二ボーナス役が成立した後に行われる第二ボーナスゲームが終了する  
と、その後の変動表示ゲームで再遊技役が当選する確率を向上させる一方、純ハズレが当  
選する確率を低下させること、  
を特徴とする遊技機。

30

【請求項 8】

請求項 7 に記載の遊技機において、  
前記制御手段は、第二ボーナスゲーム後の変動表示ゲームで所定ゲーム数間、第一ボーナ  
ス役が成立しなかった場合、その後の変動表示ゲームで再遊技役が当選する確率を低下さ  
せる一方、純ハズレが当選する確率を向上させること、  
を特徴とする遊技機。

40

【請求項 9】

複数個の図柄が描かれた図柄列を複数列変動させる変動表示ゲームを開始し、抽選により  
ボーナス役及び小役が同時に内部当選している状態で、複数の図柄列の何れか一つが第一  
停止操作されると、所定の引き込みコマ数以内に位置する小役図柄をボーナス役図柄に優  
先して有効ライン上に停止させるように引き込み制御を行うと共に、有効ライン上に小役  
図柄又はボーナス役図柄が所定の組み合わせで揃って表示されると該内部当選役が成立す  
る遊技機のボーナス放出方法において、

複数種類のボーナス役図柄のみの組み合わせからなる第一ボーナス役、及び前記ボーナス  
役図柄を含まない複数種類の小役図柄のみの組み合せからなる複数個の第一小役の一部で  
構成される複数種類の第一小役群を抽選すると共に、一度の抽選で前記第一小役群の一つ

50

を前記第一ボーナス役と同時に内部当選させることができ可能な抽選ステップと、変動表示ゲームにおける前記抽選ステップの抽選結果と図柄列毎の停止操作に従って、図柄列に描かれた図柄を所定位置に停止させる制御ステップとを含み、

前記制御ステップは、前記第一ボーナス役が内部当選していない状態から、前記抽選ステップが前記第一ボーナス役と同時に前記第一小役群の一つを内部当選させた場合、内部当選した第一小役群で決まる第一停止操作図柄列と第一停止操作タイミングで前記図柄列が第一停止操作されたとき、前記第一小役群の小役図柄を有効ライン上に停止させることなく、ボーナス役図柄の一つを有効ライン上に停止させ、その後の停止操作で第一ボーナス役を成立させる一方、該第一停止操作タイミングで前記図柄列が第一停止操作されなかつたとき、第一ボーナス役を成立させないこと、

を特徴とするボーナス放出方法。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチスロと称されるメダルを遊技媒体に使用する回胴式遊技機やパチロット（又は、パロット）と称されるパチンコ球を遊技媒体に使用するスロットマシンなどの遊技機及び操作手順告知方法に係り、更に詳しくは、複数個の図柄が描かれた図柄列を複数列変動させる変動表示ゲームを開始し、抽選によりボーナス役及び第一特別小役が同時に内部当選している状態で、変動する複数の図柄列に対応して設けられた図柄列停止部が、少なくとも2回以上の前記第一特別小役で決まる操作順序と操作タイミングで停止操作された場合、有効ライン上にボーナス役図柄を引き込んでボーナス役を成立させると共に、該ボーナス役が成立した後にボーナスゲームを行う遊技機等に関する。 10

【0002】

また、本発明はその方法を実現する為のステップ又は手順を、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。 20

【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。 30

【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ゲームや複数の小役の内部抽選（又は、「内部抽せん」とも記載する。）を実行し、複数の回胴（多くの場合、3つ又は4つのドラム）を回転させて、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（前回の投入枚数をそのまま投入して）、次回の通常遊技を行うことができる再遊技状態になる。 40

**【 0 0 0 5 】**

特に、通常遊技の内部抽選の結果、ビッグボーナスが当選し、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（B B 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（R B ゲーム）が実行され、B B ゲームには及ばないものの、相応の遊技メダルを獲得できるようになっており、何れにせよ遊技者にとっては、これらのボーナスゲームを成立させることができが回胴式遊技における最大の関心事である。なお、内部抽選を実行した結果、ボーナスゲームが当選した場合や放出する場合には、RAMや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

**【 0 0 0 6 】**

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。その結果として、5号機回胴式遊技機は、出玉率が細かく規制されると共に、回胴の図柄停止操作の順序に応じて、当選している図柄を適宜停止させて、入賞させることや逆にハズレとする機能も付与することができなくなり、当然ながら遊技性や射幸性が極端に低下することになった。

20

**【 0 0 0 7 】**

例えば、ビッグボーナスゲーム（B B 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、B B 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が、低く制限されることになった。

**【 0 0 0 8 】**

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著しく失われ、優良顧客であった遊技者（スロッター）の客離れが続出している。そして、現状においてスロット業界は大変低迷することになり、予想を大きく超えた数の遊技ホールが倒産の危機に瀕している。

30

**【 0 0 0 9 】**

なお、本発明に關係する第1従来技術（特許文献1）としては、「1遊技における役抽選で複数種類の役を同時に重複当選可能としたスロットマシンにおいて、これら同時に重複当選した役のうち何れの役を入賞できるかを遊技者の操作に委ねることにより、遊技性を深めた遊技者参加型のスロットマシンを提供することを目的とする」ことを課題とし、「1遊技における役抽選で複数種類の役を同時に重複当選可能とし、これら重複当選した役ごとにその入賞図柄の有効ライン上への停止表示を許容する停止ボタンの操作順（押し順）を定め、実際に遊技者により操作された停止ボタンの押し順が上記定めた押し順のいずれかに対応する場合には、その押し順に対応する役を入賞可能とするようにした。」というスロットマシンが出願公開されている。

40

**【 0 0 1 0 】**

第2従来技術（特許文献2）としては、「例えば1回の入賞によるメダル獲得枚数が少ない小役が報知対象として決定された場合、報知処理回数を上乗せすることによりベット回数が多くなった分のメダル消費枚数を補填し、報知対象として決定された小役の種類間におけるメダル獲得枚数の不均衡を是正する。」ことを課題とし、「複数種類の小役から成る重複小役が当選した場合、報知対象決定部205は、その重複小役から遊技者の選択操作により選択された小役を報知対象として決定し、演出表示部40やスピーカ71は、報知対象決定部205により報知対象として決定された当該小役を入賞させるための操作

50

スイッチの操作要領を、当該小役の種類に応じた回数分、遊技者に対して報知するが、報知対象となる当該小役の種類に応じて、当該小役を入賞させるための報知処理を上乗せする。」という遊技機が出願公開されている。

#### 【0011】

第3従来技術（特許文献3）としては、「遊技者が報知期間の長短を選択でき、全体的な遊技の流れのなかでのA Tの位置付け乃至役割を遊技者自らの志向に沿って決定することが可能な遊技機を提供する。」ことを課題とし、「複数種類の小役の重複当選を抽選結果として含む役の抽選処理が行われ、その結果複数種類の小役が重複当選した場合、当該複数種類の小役からの所望の小役の選択が演出表示部40及び／又はスピーカ71によって遊技者に対して促され、それに応じて遊技者により選択された小役が報知対象決定部205により報知対象として決定される。演出表示部40及び／又はスピーカ71は、報知対象決定部205により報知対象として決定された当該小役を入賞させるための操作スイッチの操作要領を、当該小役の種類に応じた回数分、遊技者に対して報知する。」という遊技機が出願公開されている。

#### 【0012】

また、特許文献4～特許文献8及び非特許文献も、関連技術として公知である。

#### 【先行技術文献】

##### 【特許文献】

###### 【0013】

【特許文献1】特開2007-282683  
 【特許文献2】特開2005-192907  
 【特許文献3】特開2005-103040  
 【特許文献4】特開2007-236556  
 【特許文献5】特開2007-195578  
 【特許文献6】特開2007-054242  
 【特許文献7】特開2008-206585  
 【特許文献8】特開2004-008600

10

##### 【非特許文献】

###### 【0014】

【非特許文献1】パチスロ必勝ガイド、日本、株式会社白夜書房、2001年6月1日、第12巻第8号、p.4-9

20

【非特許文献2】パチスロ必勝ガイドMAX、日本、株式会社白夜書房、1999年6月1日、第2巻第6号、p.115

30

【非特許文献3】パチスロ必勝ガイド、株式会社白夜書房、2009年1月29日、2009年3月号、8～9頁、ネット製「ドラキュラZ1」

【非特許文献4】パチスロ必勝ガイドMAX、日本、株式会社白夜書房、2002年7月1日、第5巻第9号、第93頁、アリストクラート製「爆裂王7」

#### 【発明の概要】

#### 【発明が解決しようとする課題】

###### 【0015】

40

端的に言うと、規則改正により、5号機回胴式遊技機はボーナス連チャンやメダル獲得枚数が低下したので、遊技性と射幸性及び集客力が失われたのである。

###### 【0016】

ところで、本願出願人は、連チャン機能を実現する新たな発明・アイデアとして、特願2008-066684（出願日：平成20年3月14日、国内優先の基礎出願）とその分割特願2008-066989、並びに当該出願を国内優先の基礎とする特願2008-103258（国内優先の基礎出願）、特願2008-103365、特願2008-105846（国内優先の基礎出願）、特願2008-105940、特願2008-114884、特願2008-115400、特願2008-137354、特願2008-142494、特願2008-157889、特願200

50

8 - 1 6 9 4 3 2、特願2008 - 1 8 4 3 6 3、特願2008 - 3 2 5 3 7 0、特願2009 - 0 2 4 6 3 7、特願2009 0 6 1 4 4 2、特願2009 - 0 6 2 1 0 7、特願2009 - 0 6 2 9 9 6、特願2009 - 1 4 2 7 6 3、特願2009 - 1 6 4 2 0 6、特願2009 - 1 6 7 2 2 7、特願2009 - 1 7 3 0 1 8、特願2009 - 1 7 9 8 8 3、特願2009 - 1 8 7 6 1 9、特願2009 - 1 8 8 1 0 4 及び特願2009 - 1 8 8 1 0 5 等を既に特許出願している。

#### 【0017】

本願出願人は、この連チャン機能を有する遊技機を疑似確変機と命名し、あたかも貯留している複数のボーナスを連続して放出するネオストック機 (Neo-Stock Machine) として商標登録出願（商願2009 - 0 0 3 2 6 0 : 平成21年1月21日出願、商標登録番号第5254481号）しており、その動作原理は、（1）抽選でハズレになると、内部当選中のボーナスを放出する（つまり、純ハズレを引く確率を高低に変動させることで、ボーナス役の放出確率を制御している。）、換言すれば、（2）ボーナス役及び小役が同時に内部当選している状態で、図柄列毎に停止操作されると、小役図柄を優先して有効ライン上に停止させる一方、小役図柄を有効ライン上に停止させることができない場合、内部当選しているボーナス役図柄を有効ライン上に停止させるように引き込み制御を行う（つまり、ハズレと同じ様に、小役図柄を引き込めない時に、ボーナス役図柄を引き込んでボーナスを成立させる）というものである。

#### 【0018】

本発明は、改正風営法を順守すると共に、ハマリ状態に導くボーナスが内部当選した時に、停止ボタンの操作手順によってハマリボーナスの放出を制御すること、及びAT（アシスト）機能により操作手順を遊技者に通知することでボーナス高確率状態を維持することが可能な遊技機等を提供することにある。特に、ボーナスゲーム終了後、所定ゲーム数以内に（8～16ゲーム以内に）又は所定条件を満足する状態でハマリボーナスが内部当選すると、AT機能を発動してボーナスを成立させ（又は、成立確率を向上させ）、遊技者が自力で連チャンさせることの達成感を喚起させること（即ち、激アツ感を味わわせること）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】

#### 【0019】

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ために、複数個の図柄が描かれた図柄列を複数列変動させる変動表示ゲームを開始し、抽選によりボーナス役及び小役が同時に内部当選している状態で、複数の図柄列の何れか一つが第一停止操作されると、所定の引き込みコマ数以内に位置する小役図柄をボーナス役図柄に優先して有効ライン上に停止させるように引き込み制御を行うと共に、有効ライン上に小役図柄又はボーナス役図柄が所定の組み合わせで揃って表示されると該内部当選役が成立する遊技機において、複数種類のボーナス役図柄のみの組み合わせからなる第一ボーナス役、及び前記ボーナス役図柄を含まない複数種類の小役図柄のみの組み合せからなる複数個の第一小役の一部で構成される複数種類の第一小役群を抽選すると共に、一度の抽選で前記第一小役群の一つを前記第一ボーナス役と同時に内部当選させることができ可能な抽選手段と、変動表示ゲームにおける前記抽選手段の抽選結果と図柄列毎の停止操作に従って、図柄列に描かれた図柄を所定位置に停止させる制御手段とを具備し、前記制御手段は、前記第一ボーナス役が内部当選していない状態から、前記抽選手段が前記第一ボーナス役と同時に前記第一小役群の一つを内部当選させた場合、内部当選した第一小役群で決まる第一停止操作図柄列と第一停止操作タイミングで前記図柄列が第一停止操作されたとき、前記第一小役群の小役図柄を有効ライン上に停止させることなく、ボーナス役図柄の一つを有効ライン上に停止させ、その後の停止操作で第一ボーナス役を成立させる一方、該第一停止操作タイミングで前記図柄列が第一停止操作されなかったとき、第一ボーナス役を成立させないことを特徴とする。

#### 【0020】

請求項2に係る本発明の遊技機は、請求項1に記載の遊技機において、内部当選した第

10

20

30

40

50

一小役群で決まる第一停止操作図柄列を通知する操作図柄列通知手段を具備することを特徴とする。

【0021】

請求項3に係る本発明の遊技機は、請求項2に記載の遊技機において、前記操作図柄列通知手段は、前記制御手段が所定条件を満足したと判断した場合、内部当選した第一小役群で決まる第一停止操作図柄列を通知することを特徴とする。

【0022】

請求項4に係る本発明の遊技機は、請求項1乃至請求項3のいずれかに記載の遊技機において、内部当選した第一小役群で決まる第一停止操作タイミングを通知する操作タイミング通知手段を具備することを特徴とする。

10

【0023】

請求項5に係る本発明の遊技機は、請求項4に記載の遊技機において、前記操作タイミング通知手段は、前記制御手段が所定条件を満足したと判断した場合、内部当選した第一小役群で決まる第一停止操作タイミングを通知することを特徴とする。

【0024】

請求項6に係る本発明の遊技機は、請求項1乃至請求項5のいずれかに記載の遊技機において、前記抽選手段は、前記第一ボーナス役と異なる図柄の第二ボーナス役を抽選し、前記制御手段は、何れのボーナス役も内部当選していない状態から、前記抽選手段が前記第二ボーナス役のみを内部当選させた場合、複数の図柄列の全てが停止操作されたとき、第二ボーナス役図柄を有効ライン上に停止させて第二ボーナス役を成立させることを特徴とする。

20

【0025】

請求項7に係る本発明の遊技機は、請求項6に記載の遊技機において、前記制御手段は、第二ボーナス役が成立した後に行われる第二ボーナスゲームが終了すると、その後の変動表示ゲームで再遊技役が当選する確率を向上させる一方、純ハズレが当選する確率を低下させることを特徴とする。

【0026】

請求項8に係る本発明の遊技機は、請求項7に記載の遊技機において、前記制御手段は、第二ボーナスゲーム後の変動表示ゲームで所定ゲーム数間、第一ボーナス役が成立しなかった場合、その後の変動表示ゲームで再遊技役が当選する確率を低下させる一方、純ハズレが当選する確率を向上させることを特徴とする。

30

【0027】

請求項9に係る本発明のボーナス放出方法は、複数個の図柄が描かれた図柄列を複数列変動させる変動表示ゲームを開始し、抽選によりボーナス役及び小役が同時に内部当選している状態で、複数の図柄列の何れか一つが第一停止操作されると、所定の引き込みコマ数以内に位置する小役図柄をボーナス役図柄に優先して有効ライン上に停止させるように引き込み制御を行うと共に、有効ライン上に小役図柄又はボーナス役図柄が所定の組み合わせで揃って表示されると該内部当選役が成立する遊技機のボーナス放出方法において、複数種類のボーナス役図柄のみの組み合わせからなる第一ボーナス役、及び前記ボーナス役図柄を含まない複数種類の小役図柄のみの組み合せからなる複数個の第一小役の一部で構成される複数種類の第一小役群を抽選すると共に、一度の抽選で前記第一小役群の一つを前記第一ボーナス役と同時に内部当選させることができ可能な抽選ステップと、変動表示ゲームにおける前記抽選ステップの抽選結果と図柄列毎の停止操作に従って、図柄列に描かれた図柄を所定位置に停止させる制御ステップとを含み、前記制御ステップは、前記第一ボーナス役が内部当選していない状態から、前記抽選ステップが前記第一ボーナス役と同時に前記第一小役群の一つを内部当選させた場合、内部当選した第一小役群で決まる第一停止操作図柄列と第一停止操作タイミングで前記図柄列が第一停止操作されたとき、前記第一小役群の小役図柄を有効ライン上に停止させることなく、ボーナス役図柄の一つを有効ライン上に停止させ、その後の停止操作で第一ボーナス役を成立させる一方、該第一停止操作タイミングで前記図柄列が第一停止操作されなかったとき、第一ボーナス役を成立

40

50

させないことを特徴とする。

【発明の効果】

【0028】

本発明に係る遊技機等によれば、制御手段は前記第一ボーナス役が内部当選していない状態から、前記抽選手段が前記第一ボーナス役と同時に前記第一小役群の一つを内部当選させた場合、内部当選した第一小役群で決まる第一停止操作図柄列と第一停止操作タイミングで前記図柄列が第一停止操作されたとき、前記第一小役群の小役図柄を有効ライン上に停止させることなく、ボーナス役図柄の一つを有効ライン上に停止させ、その後の停止操作で第一ボーナス役を成立させる一方、該第一停止操作タイミングで前記図柄列が第一停止操作されなかったとき、第一ボーナス役を成立させない。つまり、本願発明では、ハマリ状態に導くボーナス（第一ボーナス役）が内部当選した時でも、遊技者が正しい図柄列と操作タイミングで第一停止操作をすると、ハマリ状態になることなく連チャン状態を維持できる。また、AT機能により第一停止操作手順を通知すれば、中級以上の遊技者であれば、目押しにより第一ボーナス役が成立するので、ハマリ回避と自力連チャンの達成感で激アツな気持ちになれる。10

【図面の簡単な説明】

【0029】

【図1】回胴式遊技機の正面模式図である。

【図2】回胴式遊技機の右側面図である。

【図3】デザインパネルの斜視図である。20

【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。

【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。30

【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。

【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】抽選テーブル（疑似確変）の概念図である。40

【図24】配当表（疑似確変）である。

【図25】疑似確変の主要動作処理手順を示すフローチャートである。

【図26】疑似確変の主要動作処理手順を示すフローチャートである。

【図27】疑似確変の主要動作処理手順を示すフローチャートである。

【図28】対戦演出を可能にした抽選テーブルの概念図である。

【図29】配当表（疑似確変対戦演出）である。

【図30】疑似確変（対戦演出）の主要動作処理手順を示すフローチャートである。

【図31】疑似確変（高確演出）の主要動作処理手順を示すフローチャートである。

【図32】ドラムの図柄配置表である。

【図33】図柄の組合せ表示判定図である。50

【図34】通常遊技における配当表( A T )である。

【図35】条件装置の組合せ表である。

【図36】窓部の図柄表示状態を時系列的に示す模式図である。

【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。

【図42】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43】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。 10

【図44】条件装置の組合せ表である。

【図45】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46】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47】窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。

【図48】A T 抽選処理サブルーチンを示すフローチャートである。

【図49】条件装置の組合せ表である。

【図50】窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。

【図51】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52】A T ストック方式とゲーム数方式の説明図である。

【図53】ゲーム数方式の通知処理サブルーチンを示すフローチャートである。 20

【図54】A T ストック方式とゲーム数方式2の説明図である。

【図55】ゲーム数方式2のゲームの流れを示すゲームフロー図である。

【図56】表示演出装置が表示する演出画面の模式図である。

【図57】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58】条件装置の組合せ表である。

【図59】特別小役グループの条件装置の組合せ表である。

【図60】表示演出装置が表示する演出画面の模式図である。

【図61】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62】表示演出装置が表示する演出画面の模式図である。

【図63】表示演出装置が表示する演出画面の模式図である。 30

【図64】表示演出装置が表示する演出画面の模式図である。

【図65】表示演出装置が表示する演出画面の模式図である。

【図66】表示演出装置が表示する演出画面の模式図である。

【図67】ゲーム数方式2の通知処理サブルーチンを示すフローチャートである。

【図68】ドラムの図柄配置表である。

【図69】図柄の組合せ表示判定図である。

【図70】通常遊技における配当表である。

【図71】条件装置の組合せ表である。

【図72】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73】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74】抽選領域の概念図である。

【図75】ボーナス放出処理サブルーチンを示すフローチャートである。

【図76】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77】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78】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79】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80】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81】通常遊技における配当表である。

【図82】条件装置の組合せ表である。

【図83】抽選領域の概念図である。 50

【図 8 4】ボーナス放出処理サブルーチンを示すフローチャートである。

【図 8 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 8 6】ドラムの図柄配置表である。

【図 8 7】通常遊技における配当表( A T )である。

【図 8 8】条件装置の組合せ表である。

【図 8 9】条件装置の組合せ表である。

【図 9 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 9 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。

【図 9 2】抽選領域の概念図である。

【図 9 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。

10

【図 9 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 9 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 9 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 9 7】ドラム停止処理サブルーチンを示すフローチャートである。

【図 9 8】通常時と連チャン時の滞在モードテーブルである。

【図 9 9】非連チャン時における滞在モード移行先の抽選比率を示した表である。

【図 1 0 0】連チャン終了時における滞在モード移行先の抽選比率を示した表である。

。

【図 1 0 1】ゲーム数方式 3 の操作手順告知処理サブルーチンを示すフローチャートである。

20

【図 1 0 2】表示演出装置が表示する演出画面の模式図である。

【図 1 0 3】ドラムの図柄配置表である。

【図 1 0 4】通常遊技における配当表( A T )である。

【図 1 0 5】条件装置の組合せ表である。

【図 1 0 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 1 0 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 1 0 8】抽選領域の概念図である。

【図 1 0 9】滞在モードの決定方法を示すテーブルである。

【図 1 1 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 1 1 1】ゲーム数方式 4 の操作手順告知処理サブルーチンを示すフローチャートである。

30

#### 【発明を実施するための形態】

##### 【0 0 3 0】

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て詳細に説明する。

##### 【実施例 1】

##### 【0 0 3 1】

図 1 は、回胴式遊技機の正面模式図、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。

##### 【0 0 3 2】

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 (図 2 参照)と前扉 1 b に大別される。

40

##### 【0 0 3 3】

前扉 1 b は、回胴式遊技機の顔とも言うべき主要部であり、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、本物の硬質金めっき、メタライジング(めっき)やサテン調(めっき)などを樹脂素材に附加することにより、外観に華やかさや重厚感が与えられる。

##### 【0 0 3 4】

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。

##### 【0 0 3 5】

50

デザインパネル22は、ゲーム状況に応じて各種演出を行う表示演出装置11（又は、映像ディスプレイ装置）がビス止め固定して設けられる上面部22aと、窓部3（図柄表示窓）が形成された中面部22b、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22cとによって筐体1aの内部方向に折れ曲がった底面部22dを形成し、底面部22dの左右を繋ぐ左側面部22e及び右側面部22fにより略箱型形状となって奥まった空間が形成される。この底面部22d上には、立体的に突出する装飾物23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24（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の単なる演出を行うこともある。）が設けられている。

10

#### 【0036】

前扉1bやデザインパネル22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が用いられる。その樹脂材料としては、汎用樹脂であるABS（アクリロニトリル・ブタジエン・スチレン）、PE（ポリエチレン）、PP（ポリプロピレン）、PS（ポリスチレン）、エンプラのPA（ポリアミド[ナイロン]）、PC（ポリカーボネート）、POM（ポリアセタール）、PPE（ポリフェニレンエーテル）、PET（ポリエチレンテレフタレート）、PBT（ポリブチレンテレフタレート）、PMM（ポリメタクリル酸メチル）、スーパーエンプラと呼ばれるPPS（ポリフェニレンサルファイド）、LCP（液晶ポリマ）、PSF（ポリスルホン）、PES（ポリエーテルスルホン）、PAR（ポリアリレート）及び熱硬化性樹脂のフェノール樹脂、メラミン樹脂、エポキシ樹脂、不飽和ポリエステル樹脂、ポリウレタン、ユリア樹脂などが用いられる。

20

#### 【0037】

2は、筐体1aに内蔵されているドラム部であり、左ドラム2a、中ドラム2b及び右ドラム2cの3つのドラムで構成される。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、各ドラムが一列に上から下へ複数の図柄を表示する図柄列であり、この場合には、3つの図柄列（複数列）を変動させる変動表示ゲームを開始するようになっている。なお、各ドラムに替えて、液晶表示装置などを用いて図柄を表示する場合も、複数個の図柄が描かれた図柄列を変動させる変動表示ゲームである。

30

#### 【0038】

3は、デザインパネル22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図柄が透明パネル21を通して目視可能なようになっている。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2aと中ドラム2b及び中ドラム2bと右ドラム2c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、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。

#### 【0039】

4は、窓部3の下側で且つデザインパネル22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LED4a、メダル貯留枚数表示LED4b、メダル払枚数表示LED4c、リプレイ表示LED4d及びエラー表示LED4eの表示LED群で構成される。

40

#### 【0040】

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5a及び右光透過部5b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

50

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。

#### 【0041】

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LED4a又はメダル貯留枚数表示LED4bに表示するようになっている。

10

#### 【0042】

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。

#### 【0043】

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。

#### 【0044】

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。

20

#### 【0045】

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段階飛び番号など）の中から、選択された所望の設定値を確定させるときに使用する。

30

#### 【0046】

10は、停止ボタン部であり、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10は、左停止ボタン10a、中停止ボタン10b及び右停止ボタン10cの3つのボタン群（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10を操作することにより、それぞれのボタンに対応する左ドラム2a、中ドラム2b及び右ドラム2cを停止させることができる。なお、左ドラム2a、中ドラム2b及び右ドラム2cの3つのドラムの回転が所定速度（約80回転／分）に達して、停止ボタン部が操作可能になった時には、停止ボタン10a、停止ボタン10b及び停止ボタン10cに内蔵されているLEDが点灯するようになっている。また、左停止ボタン10a、中停止ボタン10b及び右停止ボタン10cを方向入力手段として用いる場合、それぞれ左方向、上方向、右方向入力に対応させることができる。

40

#### 【0047】

11は、ブラウン管を利用したカラーディスプレイやLCD（液晶ディスプレイ）、PDP（プラズマ・ディスプレイ・パネル）又は有機EL（エレクトロ・ルミネッセンス）などのFPD（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、BBや大当たり入賞が発生した後のBGM演奏に際して、表示演出装置11はROM（読み出し専用記憶装置）から読み出した映像データに基づいて、歌詞のテロップを表示するようになっている。

#### 【0048】

50

12は、スピーカ部であり、左上スピーカ12a、右上スピーカ12b、左下スピーカ12c及び右下スピーカ12d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1bが開いている状態やトラブル発生時に警告音を発生する。なお、重大なトラブル（セレクターエラー、ホッパー エラー や R A M エラー。但し、ドアオープンは含まない。）が発生した場合には、警告音と共にエラー表示LED4eが点灯する。

#### 【0049】

13は、遊技状態表示LED部であり、表示演出装置11の上部に設けられた上部状態表示LED13a及び両側面に設けられた左上状態表示LED13bと右上状態表示LED13c、左中状態表示LED13dと右中状態表示LED13e、及び左下状態表示LED13f、右下状態表示LED13gと中下状態表示LED13h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1b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。この遊技状態表示LED部13（13a～13h）は、前扉1b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なく、外周端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。なお、表示演出装置11の左右のスペース（上面部22a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LEDを複数設けてよい。また、ドラム部2の左右のスペース（中面部22b上）に、ATストック当選告知を行うATストック告知ランプが設けられ、左側のATストック告知ランプはATストック数が1～9の範囲で当選した場合に点灯し、ATストック数が10以上の範囲では左右2つのATストック告知ランプが点灯する。10

#### 【0050】

14は、スペシャルボタンであり、表示演出装置11に表示される各種ゲームやその映像演出に応じて要求される情報（例えば、パワーレベルゲージの上昇、ボーナス成立図柄の表示、戦闘機の機銃操作や爆弾投下又は登場人物の移動方向等の入力情報）を、遊技者自身が連打して入力する。特に、スペシャルボタン14は、ATストック抽選で当選した場合、「ビービービー」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14に期待を込めて叩くと、「パキパキパッキン」という効果音が発生してAT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14によって入力される情報は、後述する副基板（サブプロック）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。20

#### 【0051】

15は、受け皿であり、メダル払出手装置18（図4参照）から払い出された遊技メダルがメダル払出口16より排出され、その数量として数百枚程度まで受けることができる。

#### 【0052】

17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。

#### 【0053】

19は、ドア鍵穴であり、ドアキーにより回胴式遊技機本体1の前扉1bを開けるときや、打ち止め状態（メダル式遊技の為の操作を不能にした状態）の解除及びエラーによる遊技中止の解除の際に使用される。30

#### 【0054】

20は、返却ボタン（正式には、「投入メダル詰まり返却ボタン」と言う）であり、メダル投入部5に続いて遊技メダルが通過する遊技メダルセレクター（図示せず）に詰まった遊技メダルをメダル払出口16から返却する時に使用する。

#### 【0055】

ここで図3を参照して、図3（A）に示すデザインパネル22は、表示演出装置11を取り付ける表示演出装置取付部22jが形成された上面部22aと、窓部3（図柄表示窓3）が形成された中面部22bと、前述した表示LEDブロック4が取り付けられる下面部22cとによって底面部22dを形成しており、その上面に立体的に突出する装飾物又40

は立体的な電動式駆動物が設けられる。

【0056】

また、底面部22dを繋ぐ左側面部22e及び右側面部22f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1bに取り付けるための複数の取付穴が形成された上部取付部22g及び下部取付部22hが設けられている。この底面部22d、左側面部22e及び右側面部22f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22dでは3つの略平面を形成することになる。但し、装飾物23や電動式駆動物24が設けられているので、凹凸があるのは当然である。

【0057】

4aは、投入枚数LEDであり、遊技を行うためにメダル投入部5から又はマックスベットボタン8や1ベットボタン7によって投入された遊技メダルの枚数を表示する。

【0058】

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

【0059】

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。

【0060】

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。

【0061】

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。

【0062】

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。

【0063】

図4は、回胴式遊技機の内部構造模式図である。

【0064】

回胴式遊技機本体1の筐体1aの中央部には、ドラム部2とその下にメダル払出装置18（メダルホッパー18）が配置されている。

【0065】

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

【0066】

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。

【0067】

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。

【0068】

10

20

30

40

50

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。

#### 【0069】

4cは、メダル払枚数表示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。

#### 【0070】

図5は、回胴式遊技機の制御回路系のブロック図である。

#### 【0071】

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を惹く様々な演出に関する制御を司る。 10

#### 【0072】

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-PAG1）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、電力が供給されないので制御データは消去（オールクリア又は0にリセット）される。 20

#### 【0073】

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。 30

#### 【0074】

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、メダル払枚数表示LED4及び表示LEDブロック4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。

#### 【0075】

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、内蔵回路で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発する。乱数抽選で、ベル、チェリー、スイカ及びプラム等の配当のある小役が内部当選し、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、設計仕様に応じて適宜増減される。 40

#### 【0076】

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 50

せて、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。

#### 【0077】

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

#### 【0078】

この副制御部160は、主制御部100と同様に、CPUを内蔵したマイクロプロセッサを搭載する一体型のワンチップマイコンであり、サブロック全体の制御手順を記述した制御プログラムを記憶するROM161と、カウンタ、タイマーやレジスタ等が形成され主制御部100から受信した制御に必要な情報を一時的に記憶するRAM162などが設けられている。このROM161には、複数のBGM(バック・グラウンド・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BGMが演出場面に応じて適宜選択・演奏される。

#### 【0079】

副制御部160には、I/Oポート(図示せず)やデータバスを介して、表示演出装置11、スピーカ部12、遊技状態表示LED部13、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。

#### 【0080】

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。

#### 【0081】

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MAX10000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、限定されるものではない。

#### 【0082】

また、副制御部160は、選択ゲームを実行するかを確認し、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以上であれば、選択ゲーム抽選を行なって当たりとする数字(例えば、「0」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。

#### 【0083】

例えば、(1)変動表示ゲームの回数がマイナス500枚であれば、1000枚増加するまで内部抽選での当選図柄や押し順を遊技者に通知する。(2)ボーナスゲーム終了後

10

20

30

40

50

の変動表示ゲームの回数が 500 ゲームであれば A T ストック数 1、750 ゲームであれば A T ストック数 2、1000 ゲームであれば A T ストック数 4 … と言うように、A T ストック数に応じた回数のボーナスを放出する。つまり、遊技者は選択ゲームで当選すると 1000 枚の獲得又は A T ストック数分のボーナス連チャンが保証されるのである。副制御部 160 は、所定枚数だけ増加（又は、所定枚数の払出し）すると、A T 機能を終了させて、差枚数又は変動表示ゲームの回数を初期化して、スタートに戻って、ボーナスゲーム終了後の変動表示ゲームの回数等を計数する。

#### 【 0084 】

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、A T 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いても、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。

#### 【 0085 】

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、大当たり、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、ROM 161 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。

#### 【 0086 】

特に、副制御部 160 は、詳述するように、A T ストックが存在し、ボーナスが内部当選した場合、当選中のボーナス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、ボーナスを容易に作動させることや、ボーナスを連チャンさせることが可能になる。

#### 【 0087 】

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。

#### 【 0088 】

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

#### 【 0089 】

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 が閉まつていて全く異常がないように見えても、主電源が入れられた時に警告音を発生させて、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。

#### 【 0090 】

メダル検出センサ 130 は、メダル通過センサと近接センサ（図示せず）で構成され、

10

20

30

40

50

メダル投入口 5 から投入されたメダル数に応じた数のパルス信号を出力する。主制御部 100 は、このパルス信号を受信し、及びパルス信号の立ち上りや立ち下りにおけるカウンター論理処理を実行して、表示 LED ブロック 4 中の投入枚数 LED 4a 又はメダル貯留枚数表示 LED 4b 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。

#### 【0091】

ベットボタン検出センサ 140 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 140a、及びマックスベットボタン 8 の操作に応じてパルス信号を出力するマックスベットボタン検出センサ 140b の 2 つで構成され、主制御部 100 の 2 つのポートへ別々に接続されている（詳細図示せず）。主制御部 100 は、得られたパルス信号に対応するように投入枚数 LED 4a の枚数表示を制御する。

10

#### 【0092】

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

20

#### 【0093】

そして、主制御部 100 は、変動表示ゲーム中に停止ボタン 10a、10b 及び 10c が操作されると、回転ドラムの回転を停止させ、所定の役が成立（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）してメダルの払い出しを行う場合、その払出し数を表示 LED ブロック 4 中のメダル払枚数表示 LED 4c に表示し、これをクレジット数に加えてメダル貯留枚数表示 LED 4b 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 50 枚を超えた場合には、主制御部 100 はメダル払装置 18 を駆動制御し、必要数のメダルをメダル払出口 16 から排出させて受け皿 15 に蓄積させる。

#### 【0094】

30

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

#### 【0095】

150 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。

40

#### 【0096】

180 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 LED 4a 及びメダル貯留枚数表示 LED 4b に表示しているメダルの合計を強制的に払い出し、変動表示ゲームを行う為の操作を不能状態（打ち止め状態）にして、スピーカ部 12 から警告音を発生させる。

#### 【0097】

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

50

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。

#### 【0098】

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。

#### 【0099】

特に、主制御部100及び副制御部160の機能について詳述すると、主制御部100は、遊技者が遊技媒体のメダルを3枚投入し、スタートレバーを操作すると、そのタイミングで当落抽選を行なった後、抽選結果（当選役、リプレイ、ハズレ等）をRAM102に記憶すると共に、3つのドラム2a、2b、2cを所定速度で回転させる。主制御部100は、遊技者が停止ボタン10a、10b及び10cを操作すると、抽選結果に応じた引込制御または回避制御により、当選図柄が有効ライン上に停止及び表示されると、メダル払出装置18を駆動制御して、規定数のメダルをメダル払出口16から排出させて受け皿15に蓄積させる。この際に、主制御部100は、ゲーム演出に必要な各種データ（ゲーム回数、投入メダル数や払出し枚数）及び抽選結果などの制御コマンドを副制御部160に送信する。

#### 【0100】

副制御部160は、主制御装置から受信したデータ及び制御コマンドに基づいて、各種データを初期化した時点から後の、（1）メダルの投入枚数、（2）メダルの投入枚数から払出枚数を引いた差枚数、又は（3）変動表示ゲームの回数をカウントして、RAM162に順次記憶及び更新する。

#### 【0101】

副制御部160は、その値が所定数に達すると、RAM162に選択ゲームフラグをセット（ビットに1を立てる）すると共に、表示演出装置11に「選択ゲームを行うことができます。開始する場合は、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。なお、選択ゲームフラグをセットするのは、遊技者が見落としても複数回選択する余地を与える為（誤操作防止の為）であり、選択しない場合でも通常3度（又は、複数回）だけ選択ゲーム発動表示を繰り返す。ここで、スペシャルボタンが連打された場合、所定数以上のパルス（例えば、10回連打で10パルス）を受信した時点で、遊技者が選択したと判断する。

#### 【0102】

副制御部160は、遊技者がスペシャルボタンを連打した場合、選択ゲームフラグをリセットして（ビットを0に戻す）、選択ゲームを発動させる。

#### 【0103】

副制御部160は、遊技者の選択操作により、選択ゲームで当選したときには、その後の変動表示ゲームにおいて、数えた枚数や変動表示ゲームの回数の計数値に応じた枚数のメダルが増加するまで、発動したAT機能により補助情報を遊技者に通知して、その後に計数値を初期化する。その一方、副制御部160は、選択ゲームで落選したときには、AT機能を発動することなく単に計数値を初期化して、通常ゲームに戻る。

#### 【0104】

これに対し、副制御部160は、遊技者がスペシャルボタンを連打せずに所定ゲーム数が経過した場合、選択ゲームを発動させずに、選択ゲームフラグをリセットし、計数値を初期化することなく、その後の変動表示ゲームの回数を加算して、その回数が所定数に達すると、遊技者に選択ゲームを行うか否かを確認することを繰り返す。

#### 【0105】

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。

#### 【0106】

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

10

20

30

40

50

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。

#### 【0107】

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。10

#### 【0108】

図 7 は、ドラム部の構成ブロック図である。

#### 【0109】

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、プラムマーク (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、スイカ図柄やチエリー図柄が一般に用いられる。20

#### 【0110】

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。30

#### 【0111】

図 8 は、ドラムの図柄配置表である。

#### 【0112】

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。

#### 【0113】

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エリー、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。40

#### 【0114】

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。

#### 【0115】

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つ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50

制御を行う。

#### 【0116】

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、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」の組み合せとなるように揃える引込制御を行う(図9(B)参照)。一方、抽選により内部当選して、いずれかの役が成立しているとしても、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、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。10

#### 【0117】

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。ただし、この引込制御は4コマに限定されるものではなく、設計仕様又は法規制に適応させるように、引き込みコマ数をソフト制御で増減させることが可能である。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、回転ドラムの回転を停止させる為の補助情報(アシスト情報:AT)を通知するのである。20

#### 【0118】

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(又は跳飛ばし制御)される状態を時系列的に示している。

#### 【0119】

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。

#### 【0120】

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において、遊技者が「目押し」により、この有効ラインから1コマ以内に図柄「7」が位置する状態で、停止ボタン10cが操作されたとき(例えば、「ビタ押し」と呼ばれている。図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、回避制御を行っている。これらの引込制御や回避制御は、主制御部100が内部当選状況に従った停止テーブルを参照して行われる。3040

#### 【0121】

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。

#### 【0122】

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)で一定となるよう主制御部100により制御される。

#### 【0123】

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。50

## 【0124】

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。

## 【0125】

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。

## 【0126】

特に、ステップモータに入力する駆動パルスの入力パルス相データとは、回転ドラムを1コマ駆動させる0～23の5ビットのデータであり、パターン番号0～7はその下位3ビットの相データであって、パターン番号に対応する駆動パルスがモータコイル1相～4相に実際に加わる。従って、ワークRAM(RAM102)にパターン番号のみを記憶した場合でも、入力パルス相データを記憶する相データ記憶手段に該当する。

## 【0127】

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。

## 【0128】

図12は、ドラム部に含まれる左ドラム2aの模式図である。

## 【0129】

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。

## 【0130】

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。

## 【0131】

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。

## 【0132】

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コマよりも上の位置(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

10

20

30

40

50

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。

【0133】

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。

【0134】

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はなく、当選告知を行うと熟練者であれば目押しを行って100%に近い確率で入賞させることができる。10

【0135】

図14は、図柄の組合せ表示判定図である。

【0136】

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。20

【0137】

また、8枚払い出しのベル図柄が窓部3の有効ライン上に揃って表示された場合、中段のみであれば8枚(8枚×1ライン：第1ライン)および上段と右斜め下であれば15枚(8枚×2ラインであるがMAX15枚：第2ライン及び第4ライン)の遊技メダルを払い出す。つまり、入賞の種類に応じて規定されている配当数の遊技媒体を、入賞分だけ合計して払い出すようになっているが、一度の払い出しの最大は15枚である。30

【0138】

図15は、表示演出装置の構成ブロック図である。

【0139】

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

【0140】

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を対応付けている。40

【0141】

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。

【0142】

副制御部160は、主制御部100から各種制御に必要な制御データ(特に、乱数抽選結果の大当たり、小当たり、再遊技又はハズレを示す各種データが含まれている。)を受信すると、乱数抽選の結果を通知する以前に、制御データに応じた適切な演出コマンドを表示演出装置11側に送信し、コマンド受信部11aがこの演出コマンドを受信して表示演出50

制御部 11 b に送信する。

**【0143】**

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 ROM11 c から読み出して RAM11 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構成されている。

**【0144】**

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。

**【0145】**

副制御部 16 0 が、例えば演出コマンドとして (\$Z0\$00) を送信すると、表示パネル 11 e は、疑似確変においてハズレを引き難い RT 状態や AT ストックがな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 16 0 が演出コマンドとして (\$Y0\$00) を送信すると、表示パネル 11 e は、疑似確変でハズレを引き易い非 RT 状態や AT ストックがある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 RT 状態でも「夜の演出ステージ」を表示するガセ演出や、その逆の非 RT 状態や AT ストックがある状態で「昼の演出ステージ」を表示することもある。

**【0146】**

更に、副制御部 16 0 が演出コマンドとして (\$S0\$00) 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、その後にドラキュラ城から黄色、赤色又は青色等のコウモリが飛び出してきて、成立した役(小役やリプレイ)に対応する告知画像を表示する(図 17 (C) 参照)。

**【0147】**

図 17 (B) の演出が多段階に発展した場合は、AT ストックやボーナス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 ストック確定やボーナス放出確定となる。

**【0148】**

図 19 (A) (図 17 (B) 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、墓地が拡大されてキャラクタの執事が「オリヤー」という叫び声と「ティロロロローン」という効果音と共に、堀り起こされた画面中央の墓穴から主人公のキャラクタを登場(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 16 0 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。

**【0149】**

図 20 は、一般的な抽選テーブルの概念図である。

**【0150】**

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。

**【0151】**

本発明の回胴式遊技機の場合、主制御部 100 が乱数値を発生させる。この乱数値は周期的に 0 ~ 65535 (m7) の全ての値を必ず一度だけランダムに取る。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

10

20

30

40

50

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、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。

#### 【0152】

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

#### 【0153】

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

10

#### 【0154】

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。

20

#### 【0155】

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。

30

#### 【0156】

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。

#### 【0157】

BB (ビッグボーナス) とは、「赤 7」の BB 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 (BB ゲーム：役物連続作動装置の作動) に突入し、360 枚の払い出しで終了する。

#### 【0158】

RB (レギュラーボーナス) とは、「青 7」の RB 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 (RB ゲーム：役物連続作動装置の作動) に突入し、120 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。

40

#### 【0159】

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

#### 【0160】

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。

50

**【0161】**

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。

**【0162】**

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。

**【0163】**

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。

10

**【0164】**

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180（打ち止め設定スイッチ）は「オフ」で、且つ段階設定値は最低の「1」が設定されているものと仮定する。

**【0165】**

遊技ホール側は、遊技者にプレイさせる前に、回胴式遊技機本体1の前扉を開けて電源スイッチ28cをオン状態にすると、各回路ブロックに電源が供給され、主制御部100は後述するステップS100で初期チェック（ハードウェアの異常チェック等）や初期設定（例えば、打ち止め設定フラグ「1」、ROM101が記憶する段階設定値「1」及び制御データの初期値をRAM102に書き込む）を実行し、副制御部160は警告モードを「オン状態」にセットし、前扉1bが閉められると変動表示ゲームを行うことができるようになる。

20

**【0166】**

この遊技可能状態において、遊技ホール側が再び前扉1bを開けて、入力SW部25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160は、主制御部100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180が「オン」に、「0」は「オフ」に対応する。

30

**【0167】**

遊技ホール側は、この設定状態でグランドオープンや新装開店又はイベントの為に、出玉率の設定変更を行おうとしていると仮定する。

**【0168】**

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。

**【0169】**

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。

40

**【0170】**

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）。

**【0171】**

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

50

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。

#### 【0172】

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)。

#### 【0173】

主制御部100は、ステップS130に移行すると、ドアオープニングやホッパーエラー、セレクターエラー等の異常発生のチェックを行い、異常があればステップS140に移行して異常処理の後に再度ステップS100に戻る一方、異常がなければ、ステップS150に移行する。特に、主制御部100は、異常チェックとして、ワークRAM領域に記憶している段階設定値のデータが0~5(メダル払枚数表示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なければ、表示演出装置11、スピーカ部12及び遊技状態表示LED部13により警告(「EEE」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。

#### 【0174】

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、投入していないければステップ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。

#### 【0175】

主制御部100は、ステップS160に移行すると、遊技者がスタートレバーを操作して、変動表示ゲームを開始させたか否か確認し、開始させた場合には、ステップS170に移行する一方、開始させていなければステップS130に戻り、開始操作があるまで各ステップをループしながら待機する。

#### 【0176】

主制御部100は、ステップS170で変動表示ゲームのメイン処理を実行し、スタート信号の受信タイミングに合わせて乱数抽選を行い、ピックアップ(抽出)した乱数値と現在の内部状態(RT又は非RT)の抽選テーブルとを比較して、内部当選したか否かを判断する(図20の説明参照)。

#### 【0177】

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。

#### 【0178】

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。

#### 【0179】

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枚数表示装置18から払い出し、メダル払出口16より排出する。

10

20

30

40

50

## 【0180】

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。

## 【0181】

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。

## 【参考例2】

## 【0182】

10

図23は、抽選テーブル（疑似確変）の概念図である。

## 【0183】

図23（A）の抽選テーブル（確率変動状態）及び図23（B）の抽選テーブル（高確率再遊技状態）は、ROM101の所定のエリアに格納されており、入賞役と図柄抽選に使用する乱数値との関係を規定している。

## 【0184】

例えば、本発明の回胴式遊技機の場合には、確率変動状態において、乱数値は0～65535の値をランダムにとり、スタートレバー9が操作タイミングに合わせて図柄の抽選（内部抽せん）をしたとき、乱数値が0～m1の範囲であれば確率変動ボーナス（確変BB）が当選となる（図23（A）参照）。なお、確率変動ボーナスが当選すると、同時にリプレイも当選する。つまり、ボーナスフラグとリプレイフラグが共に立つようになっている。

20

## 【0185】

同様に、乱数値がm1+1～m2の範囲で普通ボーナス（普通BB）、乱数値がm2+1～m3の範囲でチェリー、乱数値がm3+1～m4の範囲でベル1、乱数値がm4+1～m5の範囲でベル2、乱数値がm5+1～m6の範囲でリプレイが当選となる一方、他の値（m6+1～m7（65535））の範囲でハズレとなる。なお、普通ボーナスが当選すると、同時にリプレイも当選する。つまり、ボーナスフラグとリプレイフラグが共に立つようになっている。この点は、本願発明の進歩性のポイントもある。何故ならば、リプレイを最優先で揃えるため、ボーナス放出のタイミングをパンク役入賞又はハズレや規定ゲーム数消化（天井又は底ゲーム数）時に限定できるからである。

30

## 【0186】

一方、図23（B）の高確率再遊技状態では、乱数値がm5+1～m6+ の範囲でリプレイが当選となる一方、他の値（m6+1+～m7（65535））の範囲でハズレとなる点が相違する。確率変動状態と高確率再遊技状態との違いは、抽選テーブルのリプレイの置き数とハズレの置き数が、高確率再遊技状態の方が数値 分だけ当たりやすく且つハズレとなりにくくなっている。つまり、この特徴をもつ遊技機が、通常遊技で内部抽せんを行なって、少なくとも確率変動ボーナス、普通ボーナス、小役、再遊技及びハズレを決定すると共に、通常遊技の内部抽せんで再遊技が当選する確率が所定の第1確率で且つハズレとなる確率が所定の第2確率の確率変動状態、及び再遊技が当選する確率が前記第1確率よりも高く且つハズレとなる確率が前記第2確率よりも低い高確率再遊技状態が存在する遊技機ということである。

40

## 【0187】

図24は、通常遊技（一般遊技）における図柄の組み合わせ、獲得メダル枚数と作動名称の関係を示した配当表（疑似確変）である。

## 【0188】

確率変動ボーナス（確変BB）は、「赤7」図柄が有効ライン上に3つ揃った場合の役名であり、これが通常遊技の内部抽せんで当選すると、RAM102の記憶領域のフラグエリアに確率変動ボーナスフラグ1を立てる。そして、その後の通常遊技で「赤7」図柄が揃うと獲得メダル数は0で、ボーナスゲーム（2種BBゲーム：第2種特別役物の連続

50

作動)に突入(ボーナス放出)し、作動が終了すると確率変動状態となって通常遊技を行うことができる。なお、第2種特別役物に替えて、第1種特別役物の連続作動でも構わない。

#### 【0189】

普通ボーナスは、「青7」図柄が有効ライン上に3つ揃った場合の役名であり、これが通常遊技の内部抽せんで当選すると、同様にRAM102の記憶領域のフラグエリアに普通ボーナスフラグ1を立てる。そして、その後の通常遊技で「青7」図柄が揃うと獲得メダル数は0で、ボーナスゲーム(2種BBゲーム:第2種特別役物の連続作動)に突入(ボーナス放出)し、作動が終了すると高確率再遊技状態となって通常遊技を行うことができる。なお、第2種特別役物に替えて、第1種特別役物の連続作動でも構わない。

10

#### 【0190】

パンク役は、チェリー図柄が左ドラムに表示された場合の役名であり、1つの有効ラインにつき5枚(上段又は下段で10枚、中段で5枚)のメダルが獲得されるとともに、高確率再遊技状態のときには確率変動状態へ移行させる機能を有する。

#### 【0191】

ベル1は、「赤7」「赤7」「ベル」図柄が有効ライン上に揃った場合の役名であり、10枚のメダルが獲得される。

#### 【0192】

ベル2は、「ベル」図柄が有効ライン上に3つ揃った場合の役名であり、1枚のメダルが獲得される。通常遊技は3枚のメダルを必要とするので、「ベル」図柄が揃っても差し引き2枚のマイナスとなる。

20

#### 【0193】

リプレイは、リプレイ図柄が有効ライン上に3つ揃った場合の役名であり、これに対して通常はメダル獲得がされず(実質、3枚のメダル獲得に相当する)、フラグエリア(リプレイフラグ)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、次回のゲーム(通常遊技)は、メダルを投入することなく行うことができる再遊技となる。

#### 【0194】

図25は、遊技機の疑似確変機能を実現する主要動作処理手順を示すフローチャートである。

30

#### 【0195】

遊技ホールの従業員が、遊技者にプレイさせる前に出玉率の段階設定値を設定した初期状態がステップS200であり、高確率再遊技状態からスタートする。なお、パチスロ機では電源のON/OFFでは初期状態とはならないが、ゲーム機等では電源操作で初期状態となる。

#### 【0196】

主制御部100は、ステップS200で、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場合には、消化ゲーム数のデータ値を1カウントアップして、通常ゲーム(RT)のメイン処理を実行する。そして、スタート信号の受信タイミングに合わせて乱数抽選(内部抽せん)を行い、乱数抽選した値と抽選テーブル(図23(B)参照)とを比較して、各種入賞役が当選したか否かを判断してフラグを立てる。

40

#### 【0197】

そして、主制御部100は、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(本参考例の場合は、各ドラムには21個の図柄が表示されている)を変動させる変動表示ゲームを開始して、内部抽選の結果、当選となって役が成立した場合には、有効ライン上にその役の図柄を揃えるための引込制御や、逆にハズレとなって役が不成立の場合には、有効ライン上に当選役(ボーナスや小役)の図柄を揃えないための回避制御を行う。

#### 【0198】

また、主制御部100は、通常遊技の各変動表示ゲームにおいて、同一図柄が有効ライ

50

ン上に並んで窓部3に表示されれば入賞とし、図24に示す配当表に従って、遊技メダルをメダル払出装置から払い出し、メダル払出口16より排出する。そして、通常ゲーム(RT)処理を終了して、ステップS210へ移行する。

#### 【0199】

主制御部100は、ステップS210で、フラグによりいずれかのボーナスが当選しているか否かを判断し、当選していないければ(NO)ステップS220でパンク役のチェリー図柄が入賞(左ドラムに表示)したか否かを判断し、入賞していないければステップS230に移行する一方、入賞していればステップS250の通常ゲーム(確変)のメイン処理に移行する。また、ステップS210において、ボーナスが当選していれば(YES)ステップS240でハズレ(一般に、「純ハズレ」ともいう)か否かを判断し、ハズレでなければステップS230に移行する一方、ハズレであればステップS280のボーナス放出処理に移行する。10

#### 【0200】

主制御部100は、ステップS230で、消化ゲーム数のデータ値が底ゲーム数の777回に達した(規定ゲーム消化した)か否かを判断し、達していないければステップS200に移行して通常ゲーム(RT)のメイン処理を繰り返す一方、達していれば消化ゲーム数のデータ値をゼロにリセットしてステップS250の通常ゲーム(確変)のメイン処理に移行する。

#### 【0201】

主制御部100は、ステップS250では確変状態であることを各種表示装置やランプで煌びやかに報知するとともに、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場合には、通常ゲーム(確変)のメイン処理を実行する。そして、スタート信号の受信タイミングに合わせて乱数抽選(内部抽せん)を行い、乱数抽選した値と抽選テーブル(図23(A)参照)とを比較し、各種入賞役が当選したか否かを判断してフラグを立てる。20

#### 【0202】

主制御部100は、ドラム部2を一斉に回転させて変動表示ゲームを開始し、内部抽選の結果、当選となって役が成立した場合には、引込制御や回避制御を行う。

#### 【0203】

また、主制御部100は、通常遊技の各変動表示ゲームにおいて、同一図柄が有効ライン上に並んで窓部3に表示されれば入賞とし、図24に示す配当表に従って、遊技メダルをメダル払出装置から払い出し、メダル払出口16より排出する。そして、通常ゲーム(確変)処理を終了して、ステップS260へ移行する。30

#### 【0204】

主制御部100は、ステップS260で、フラグによりいずれかのボーナスが当選しているか否かを判断し、当選していないければ(NO)ステップS250に移行して通常ゲーム(確変)のメイン処理を繰り返す一方、ボーナスが当選していれば(YES)ステップS270でハズレか否かを判断する。そして、ハズレでなければステップS250に移行する一方、ハズレであればステップS280に移行する。

#### 【0205】

主制御部100は、ステップS280のボーナス放出処理において、ボーナス図柄を表示可能状態にしてボーナスを放出すると共に、ドラム部2に表示したボーナス図柄をRAM102に記憶し、その後のボーナスゲーム(特別遊技)で第2種特別役物を連続作動させて、純増枚数が221枚を超えた時点でステップS290に移行する。40

#### 【0206】

主制御部100は、ステップS290でRAM102に記憶したボーナス図柄が確変ボーナス図柄(赤7図柄)か否かを判断し、確変ボーナス図柄であればステップS250に移行する一方、確変ボーナス図柄でなければ(つまり、青7図柄)消化ゲーム数のデータ値をゼロにリセットしてステップS200に移行する。

#### 【参考例3】

10

20

30

40

50

**【0207】**

本改良発明でも、図23の抽選テーブル（疑似確変）及び図24の配当表（疑似確変）については変わらないので、重複する説明を省略する。

**【0208】**

図26は、遊技機の疑似確変機能を実現する主要動作処理手順を示すフローチャートである。

**【0209】**

遊技ホールの従業員が、遊技者にプレイさせる前に出玉率の段階設定値を設定した初期状態がステップS300であり、高確率再遊技状態からスタートする。なお、パチスロ機では電源のON/OFFでは初期状態とはならないが、ゲーム機等では電源操作で初期状態となる。10

**【0210】**

主制御部100は、ステップS300で、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場合には、消化ゲーム数のデータ値を1カウントアップして、通常ゲーム（RT）のメイン処理を実行する。そして、スタート信号の受信タイミングに合わせて乱数抽選（内部抽せん）を行い、乱数抽選した値と抽選テーブル（図23（B）参照）とを比較して、各種入賞役が当選したか否かを判断してフラグを立てる。

**【0211】**

そして、主制御部100は、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（本参考例の場合は、各ドラムには21個の図柄が表示されている）を変動させる変動表示ゲームを開始して、内部抽選の結果、当選となって役が成立した場合には、有効ライン上にその役の図柄を揃えるための引込制御や、逆にハズレとなって役が不成立の場合には、有効ライン上に当選役（ボーナスや小役）の図柄を揃えないための回避制御を行う。20

**【0212】**

また、主制御部100は、通常遊技の各変動表示ゲームにおいて、同一図柄が有効ライン上に並んで窓部3に表示されれば入賞とし、図24に示す配当表に従って、遊技メダルをメダル払込装置から払い出し、メダル払込口16より排出する。そして、通常ゲーム（RT）処理を終了して、ステップS310へ移行する。

**【0213】**

主制御部100は、ステップS310で、フラグによりいずれかのボーナスが当選しているか否かを判断し、当選していないければ（NO）、ステップS311に移行するのに対し、ボーナスが当選していれば（YES）、ステップS340でハズレ（一般に、「純ハズレ」ともいう。）か否かを判断し、ハズレでなければ（NO）、ステップS330に移行する一方、ハズレであれば（YES）、ステップS380のボーナス放出処理に移行する。30

**【0214】**

主制御部100は、ステップS311に移行すると、ハズレか否かを判断し、ハズレであれば（YES）、ステップS312で特定図柄を窓部3の有効ライン上に表示してステップS350の通常ゲーム（確変）のメイン処理に移行する一方、ハズレでなければ（NO）、ステップS320に移行する。40

**【0215】**

主制御部100は、ステップS320に移行すると、パンク役のチェリー図柄が入賞（左ドラムに表示）したか否かを判断し、入賞していないければステップS330に移行する一方、入賞していればステップS350の通常ゲーム（確変）のメイン処理に移行する。

**【0216】**

主制御部100は、ステップS330で、消化ゲーム数のデータ値が底ゲーム数の77回に達した（規定ゲーム消化した）か否かを判断し、達していないければステップS300に移行して通常ゲーム（RT）のメイン処理を繰り返す一方、達していれば消化ゲーム数のデータ値をゼロにリセットしてステップS350の通常ゲーム（確変）のメイン処理50

に移行する。

#### 【0217】

主制御部100は、ステップS350では確変状態であることを各種表示装置やランプで煌びやかに報知するとともに、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場合には、通常ゲーム（確変）のメイン処理を実行する。そして、スタート信号の受信タイミングに合わせて乱数抽選（内部抽せん）を行い、乱数抽選した値と抽選テーブル（図23（A）参照）とを比較し、各種入賞役が当選したか否かを判断してフラグを立てる。

#### 【0218】

主制御部100は、ドラム部2を一斉に回転させて変動表示ゲームを開始し、内部抽選の結果、当選となって役が成立した場合には、引込制御や回避制御を行う。10

#### 【0219】

また、主制御部100は、通常遊技の各変動表示ゲームにおいて、同一図柄が有効ライン上に並んで窓部3に表示されれば入賞とし、図24に示す配当表に従って、遊技メダルをメダル払出装置から払い出し、メダル払出口16より排出する。そして、通常ゲーム（確変）処理を終了して、ステップS360へ移行する。

#### 【0220】

主制御部100は、ステップS360で、フラグによりいずれかのボーナスが当選しているか否かを判断し、当選していない場合は（NO）ステップS350に移行して通常ゲーム（確変）のメイン処理を繰り返す一方、ボーナスが当選している場合は（YES）ステップS370でハズレか否かを判断し、ハズレでなければステップS350に移行する一方、ハズレであればステップS380に移行する。20

#### 【0221】

主制御部100は、ステップS380のボーナス放出処理において、ボーナス図柄を表示可能状態にしてボーナスを放出すると共に、ドラム部2に表示したボーナス図柄をRAM102に記憶し、その後のボーナスゲーム（特別遊技）で第2種特別役物を連続作動させて、純増枚数が221枚を超えた時点でステップS390に移行する。

#### 【0222】

主制御部100は、ステップS390でRAM102に記憶したボーナス図柄が確変ボーナス図柄（赤7図柄）か否かを判断し、確変ボーナス図柄であればステップS350に移行する一方、確変ボーナス図柄でなければ（つまり、青7図柄）消化ゲーム数のデータ値をゼロにリセットしてステップS300に移行する。30

#### 【参考例4】

#### 【0223】

本改良発明でも、図23の抽選テーブル（疑似確変）及び図24の配当表（疑似確変）については変わらないので、重複する説明を省略する。図26との相違点は、ステップS390でNOの場合にステップS300に単に戻っているが、この改良発明では後述する昇格ゲーム以降の処理が付加されたことである。また、図25とも同じ点が相違するだけであるので、その詳細説明を省略するが、技術思想としては同一処理の追加をそのまま当てはめてよい。40

#### 【0224】

図27は、遊技機の疑似確変機能を実現する主要動作処理手順を示すフローチャートである。

#### 【0225】

遊技ホールの従業員が、遊技者にプレイさせる前に出玉率の段階設定値を設定した初期状態がステップS400であり、高確率再遊技状態からスタートする。なお、パチスロ機では電源のON/OFFでは初期状態とはならないが、ゲーム機等では電源操作で初期状態となる。

#### 【0226】

主制御部100は、ステップS400で、遊技者がスタートレバーを操作して、変動表50

示ゲームを開始させた場合には、消化ゲーム数のデータ値を1つカウントアップして、通常ゲーム(R T)のメイン処理を実行する。そして、スタート信号の受信タイミングに合わせて乱数抽選(内部抽せん)を行い、乱数抽選した値と抽選テーブル(図23(B)参照)とを比較して、各種入賞役が当選したか否かを判断してフラグを立てる。

#### 【0227】

そして、主制御部100は、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(本参考例の場合は、各ドラムには21個の図柄が表示されている)を変動させる変動表示ゲームを開始して、内部抽選の結果、当選となって役が成立した場合には、有効ライン上にその役の図柄を揃えるための引込制御や、逆にハズレとなって役が不成立の場合には、有効ライン上に当選役(ボーナスや小役)の図柄を揃えないための回避制御を行う。10

#### 【0228】

また、主制御部100は、通常遊技の各変動表示ゲームにおいて、同一図柄が有効ライン上に並んで窓部3に表示されれば入賞とし、図24に示す配当表に従って、遊技メダルをメダル払出装置から払い出し、メダル払出口16より排出する。そして、通常ゲーム(R T)処理を終了して、ステップS410へ移行する。

#### 【0229】

主制御部100は、ステップS410で、フラグによりいずれかのボーナスが当選しているか否かを判断し、当選していないければ(NO)、ステップS411に移行するのに対し、ボーナスが当選していれば(Y E S)、ステップS440でハズレ(一般に、「純ハズレ」ともいう。)か否かを判断し、ハズレでなければ(NO)、ステップS430に移行する一方、ハズレであれば(Y E S)、ステップS480のボーナス放出処理に移行する。20

#### 【0230】

主制御部100は、ステップS411に移行すると、ハズレか否かを判断し、ハズレであれば(Y E S)、ステップS412で特定図柄を窓部3の有効ライン上に表示してステップS450の通常ゲーム(確変)のメイン処理に移行する一方、ハズレでなければ(NO)、ステップS420に移行する。

#### 【0231】

主制御部100は、ステップS420に移行すると、パンク役のチェリー図柄が入賞(左ドラムに表示)したか否かを判断し、入賞していないければステップS430に移行する一方、入賞していればステップS450の通常ゲーム(確変)のメイン処理に移行する。30

#### 【0232】

主制御部100は、ステップS430で、消化ゲーム数のデータ値が底ゲーム数の77回に達した(規定ゲーム消化した)か否かを判断し、達していないければステップS400に移行して通常ゲーム(R T)のメイン処理を繰り返す一方、達していれば消化ゲーム数のデータ値をゼロにリセットしてステップS450の通常ゲーム(確変)のメイン処理に移行する。

#### 【0233】

主制御部100は、ステップS450では確変状態であることを各種表示装置やランプで煌びやかに報知するとともに、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場合には、通常ゲーム(確変)のメイン処理を実行する。そして、スタート信号の受信タイミングに合わせて乱数抽選(内部抽せん)を行い、乱数抽選した値と抽選テーブル(図23(A)参照)とを比較し、各種入賞役が当選したか否かを判断してフラグを立てる。40

#### 【0234】

主制御部100は、ドラム部2を一斉に回転させて変動表示ゲームを開始し、内部抽選の結果、当選となって役が成立した場合には、引込制御や回避制御を行う。

#### 【0235】

また、主制御部100は、通常遊技の各変動表示ゲームにおいて、同一図柄が有効ライ

50

ン上に並んで窓部3に表示されれば入賞とし、図24に示す配当表に従って、遊技メダルをメダル払出装置から払い出し、メダル払出口16より排出する。そして、通常ゲーム(確変)処理を終了して、ステップS460へ移行する。

#### 【0236】

主制御部100は、ステップS460で、フラグによりいずれかのボーナスが当選しているか否かを判断し、当選していない(No)ステップS450に移行して通常ゲーム(確変)のメイン処理を繰り返す一方、ボーナスが当選している(YE S)ステップS470でハズレか否かを判断し、ハズレでなければステップS450に移行する一方、ハズレであればステップS480に移行する。

#### 【0237】

主制御部100は、ステップS480のボーナス放出処理において、ボーナス図柄を表示可能状態にしてボーナスを放出すると共に、ドラム部2に表示したボーナス図柄をRAM102に記憶し、その後のボーナスゲーム(特別遊技)で第2種特別役物を連続作動させて、純増枚数が221枚を超えた時点でステップS490に移行する。

#### 【0238】

主制御部100は、ステップS490でRAM102に記憶したボーナス図柄が確変ボーナス図柄(赤7図柄)か否かを判断し、確変ボーナス図柄であればステップS450に移行する一方、確変ボーナス図柄でなければ(つまり、青7図柄)ステップS491に移行する。

#### 【0239】

主制御部100は、ステップS491に移行すると、昇格ゲームを実行する。この昇格ゲームは、例えば、遊技メダルの規定枚数を1枚に変更して1ゲームだけのRTゲーム(高確率再遊技状態)で、特殊リプレイ(確率1/2)かそれ以外(小役又はハズレの確率1/2)を抽選し、ステップS492で、抽選結果が特殊リプレイでなければ、ステップS450に移行する一方、特殊リプレイであればステップS493でRTゲーム数(消化ゲーム数のデータ値で底ゲーム数の777回:規定ゲーム数)を設定してステップS400に移行する。つまり、昇格ゲームで外れるとハマリ状態となるが、当選すると確変に昇格(又は引き戻し)するのである。この特殊リプレイの図柄によって、RTゲーム数を変更するようにしてもよい。又、普通ボーナス図柄によって昇格ゲームの回数や特殊リプレイの当選確率を変更するようにしてもよい。例えば、昇格ゲーム数を3ゲームにして、連続して特殊リプレイにハズレるか又はパンク図柄(チェリーなど)を途中で引くと、RTゲーム(高確率再遊技状態)を終了して、ステップS450の通常ゲーム(確変)を行うのである。

#### 【参考例5】

#### 【0240】

本願改良発明では、図28に示す抽選テーブル及び図29に示す配当表(疑似確変対戦演出)を使用する。

#### 【0241】

図28は、対戦演出を可能にした抽選テーブルの概念図である。

#### 【0242】

図28(A)の抽選テーブル(高確率状態)、図28(B)の抽選テーブル(低確率状態)及び図28(C)の抽選テーブル(ストックタイム)は、ROM101の所定のエリアに格納されており、入賞役と図柄抽選に使用する乱数値との関係を規定している。

#### 【0243】

例えば、本発明の回胴式遊技機の場合には、高確率状態において、乱数値は0~65535の値をランダムに取り、スタートレバー9が操作されたタイミングに合わせて図柄の抽選(内部抽せん)をしたとき、乱数値が0~m1の範囲であればビッグボーナス('BB'と称する)が当選となる(図28(A)参照)。

#### 【0244】

同様に、乱数値がm1+1~m2の範囲でレギュラーボーナス('RB'と称する)、

10

20

30

40

50

乱数値が  $m_2 + 1 \sim m_3$  の範囲でチェリー、乱数値が  $m_3 + 1 \sim m_4$  の範囲でベル1、乱数値が  $m_4 + 1 \sim m_5$  の範囲でベル2、乱数値が  $m_5 + 1 \sim m_6$  の範囲で再遊技(リプレイ)、乱数値が  $m_6 + 1 \sim m_7$  の範囲で特殊リプレイ1、乱数値が  $m_7 + 1 \sim m_8$  の範囲で特殊リプレイ2が当選となる一方、他の値( $m_8 + 1 \sim m_9$ (65535))の範囲でハズレとなる。なお、ビッグボーナス又はレギュラーボーナスが当選すると、同時にリプレイも当選する。つまり、各ボーナスフラグの一つとリプレイフラグが共に立ち、リプレイ図柄の引き込みが最優先であるので、ビッグボーナス図柄が表示されないようになっている。この点は、本願発明の進歩性のポイントでもある。何故ならば、リプレイを最優先で揃えるため、ボーナス放出のタイミングをハズレ又は規定ゲーム数(天井又は底ゲーム数)を消化した時に限定できるからである。

10

## 【0245】

これに対し、図29(B)の低確率状態では、乱数値が  $m_5 + 1 \sim m_6 + n$  の範囲で再遊技、乱数値が  $m_6 + n + 1 \sim m_7 + 2n$  の範囲で特殊リプレイ1、及び乱数値が  $m_7 + 2n + 1 \sim m_8 + 3n$  の範囲で特殊リプレイ2が当選となる一方、他の値( $m_8 + 3n + 1 \sim m_9$ (65535))の範囲でハズレとなる。つまり、高確率状態よりもハズレとなる範囲が  $3n$ だけ減少しているので、ハズレと成り難く、遊技者にとって不利な状態である。また、再遊技、特殊リプレイ1及び特殊リプレイ2がそれぞれ数値  $n$ だけ当選範囲が広がっているのは、高確率状態と低確率状態で各リプレイの出現比率を合わせることにより、遊技者にどの状態にあるのかを見破られないようにするためである。

20

## 【0246】

図29は、通常遊技(一般遊技)における図柄の組み合わせ、獲得メダル枚数と作動名称の関係を示した配当表(疑似確変対戦演出)である。

## 【0247】

ビッグボーナス(BB)は、「赤7」図柄が有効ライン上に3つ揃った場合の役名であり、これが通常遊技の内部抽せんで当選すると、RAM102の記憶領域のフラグエリアにビッグボーナスフラグ1を立てる。そして、その後の通常遊技で「赤7」図柄が揃うと獲得メダル数は0で、ボーナスゲーム(2種BBゲーム:第2種特別役物の連続作動)に突入(ボーナス放出)し、作動が終了すると、通常遊技を特殊リプレイ1及び特殊リプレイ2を除外して内部抽せんを行なうストックタイム状態となるので、遊技者にとって興奮と感動を覚える至福の時間である。なお、第2種特別役物に替えて、第1種特別役物の連続作動でも構わない。

30

## 【0248】

レギュラーボーナスは、「赤7」「赤7」「チェリー」図柄が有効ライン上に3つ揃った場合の役名であり、これが通常遊技の内部抽せんで当選すると、同様にRAM102の記憶領域のフラグエリアにレギュラーボーナスフラグ1を立てる。そして、その後の通常遊技で「赤7」「赤7」「チェリー」図柄が揃うと獲得メダル数は0で、ボーナスゲーム(2種BBゲーム:第2種特別役物の連続作動)に突入(ボーナス放出)し、作動が終了すると、通常遊技を特殊リプレイ1及び特殊リプレイ2を除外して内部抽せんを行なうストックタイム状態となる。なお、第2種特別役物に替えて、第1種特別役物の連続作動でも構わない。

40

## 【0249】

チェリーは、チェリー図柄が左ドラムに表示された場合の役名であり、1つの有効ラインにつき1枚(上段又は下段で2枚、中段は非有効ラインなので0枚)のメダルが獲得される。

## 【0250】

ベル1は、「ベル」「ベル」「赤7」図柄が有効ライン上に揃った場合の役名であり、5枚のメダルが獲得される。

## 【0251】

ベル2は、「ベル」図柄が有効ライン上に3つ揃った場合の役名であり、1枚のメダルが獲得される。通常遊技は3枚のメダルを必要とするので、「ベル」図柄が揃っても差し

50

引き 2 枚のマイナスとなる。

#### 【 0 2 5 2 】

再遊技は、リプレイ図柄が有効ライン上に 3 つ揃った場合の役名であり、これに対して通常はメダル獲得がされず（実質、3枚のメダル獲得に相当する）、フラグエリア（リプレイフラグ）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（通常遊技）は、メダルを投入することなく行うことができる再遊技となる。

#### 【 0 2 5 3 】

特殊リプレイ 1 は、「リプレイ」「リプレイ」「赤 7」図柄が有効ライン上に揃った場合の役名であり、再遊技と同様に、メダル投入なしに次回の通常遊技を行うことができると共に、ボーナスフラグが立っていない場合には、高確率再遊技状態 1 ( R T 1 状態 ) を設定する。10

#### 【 0 2 5 4 】

特殊リプレイ 2 は、「リプレイ」「リプレイ」「チェリー」図柄が有効ライン上に揃った場合の役名であり、特殊リプレイ 1 と同様に、再遊技可能で高確率再遊技状態 2 ( R T 2 状態 ) を設定する。なお、R T 1 状態及び R T 2 状態は、図 29 ( B ) の抽選テーブル（低確率状態）を使用するが、n の値が異なるのみで、R T 2 状態の方が遊技者には有利である。

#### 【 0 2 5 5 】

図 30 は、遊技機の疑似確変（対戦演出）機能を実現する主要動作処理手順を示すフローチャートである。20

#### 【 0 2 5 6 】

遊技ホールの従業員が、遊技者にプレイさせる前に出玉率の段階設定値を設定した初期状態がステップ S 500 であり、ボーナス ( 1 / 20 ) 及びハズレ ( 1 / 20 ) が高確率で当選する高確率ゾーンとなる。なお、パチスロ機では電源の ON / OFF で初期状態とはならないが、ゲーム機等では電源操作で初期状態となる。

#### 【 0 2 5 7 】

主制御部 100 は、ステップ S 500 で、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ると、通常ゲームのメイン処理を実行する。そして、スタート信号の受信タイミングに合わせて乱数抽選（内部抽せん）を行い、乱数抽選した値と抽選テーブル（図 28 ( A ) 参照）とを比較して、各種入賞役が当選したか否かを判断してフラグを立てる。30

#### 【 0 2 5 8 】

そして、主制御部 100 は、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（本参考例の場合は、各ドラムには 21 個の図柄が表示されている）を変動させる変動表示ゲームを開始して、内部抽選の結果、当選となって役が成立した場合には、有効ライン上にその役の図柄を揃えるための引込制御や、逆にハズレとなって役が不成立の場合には、有効ライン上に当選役（ボーナスや小役）の図柄を揃えないための回避制御を行う。ただし、ボーナスフラグが立っている場合に、ハズレを引くとボーナス図柄を引き込んでボーナス入賞とする。40

#### 【 0 2 5 9 】

また、主制御部 100 は、通常遊技の各変動表示ゲームにおいて、同一図柄が有効ライン上に並んで窓部 3 に表示されれば入賞とし、図 29 に示す配当表に従って、遊技メダルをメダル払込装置から払い出し、メダル払出口 16 より排出する。そして、通常ゲーム処理を終了して、ステップ S 510 へ移行する。

#### 【 0 2 6 0 】

主制御部 100 は、ステップ S 510 で、フラグによりいずれかのボーナスが当選しているか否かを判断し、当選していないければ ( N O ) 、ステップ S 520 に移行するのに対し、ボーナスが当選していれば ( Y E S ) 、ステップ S 511 でハズレ（一般に、「純ハズレ」ともいう）か否かを判断し、ハズレでなければ ( N O ) 、ハズレを引くまで通常ゲ50

ーム（図示せず。以下、同じ。）を繰り返す。そして、ステップS511でハズレを引くと、ステップS540に移行する。

#### 【0261】

主制御部100は、ステップS540のボーナス放出処理において、ボーナス図柄を表示可能状態にしてボーナスを放出すると共に、ドラム部2に表示したボーナス図柄をRAM102に記憶し、その後のボーナスゲーム（特別遊技）で第2種特別役物を連続作動させて、払い出し枚数が所定数（BBでは253枚、RBでは126枚）を超えた時点でステップS541に移行する。

#### 【0262】

主制御部100は、ステップS541でRAM102に記憶したボーナスがビッグボーナス（赤7図柄）か否かを判断し、ビッグボーナスであればステップS542で第一継続ゲーム数（例えば、30ゲーム）を設定する一方、ビッグボーナスでなければ（つまり、レギュラーボーナスであれば）、ステップS543で第二継続ゲーム数（例えば、10ゲーム）を設定して、ステップS550に移行する。即ち、継続ゲーム数が長ければ長い程、遊技者には有利ということであり、ビッグボーナスを期待するのである。10

#### 【0263】

主制御部100は、ステップS550で通常ゲームがストックタイム状態であることを副制御部160に通知すると、副制御部160は各種表示装置やランプでその旨を煌びやかに報知する。また、主制御部100は、図28（C）の抽選テーブル（ストックタイム）を使用して、ボーナスを高確率（1/20）で当選させるのに対し、ハズレを低確率（1/300）で当選させることにより、ボーナスを放出することなく、設定した継続ゲーム数の全てを消化させるようとする。なお、この場合、特殊リプレイ1及び特殊リプレイ2を共に除外（又は、1/65000程度の超低確率に）して内部抽せんを行なう。なお、除外とは、確率0（ゼロ）のことをいう。20

#### 【0264】

主制御部100は、ステップS550の通常ゲーム（ストックタイム）を1ゲーム行うとステップS551に移行してボーナスが当選して（フラグが立って）いるか否かを判断し、当選していればステップS552でハズレであれば、ステップS540のボーナス放出処理に移行する。一方、主制御部100は、ステップS551でボーナスが当選していないか、又はステップS552でハズレでなければ、ステップS560へ移行し、継続ゲーム数を消化（天井に到達）したか否かを判断する。そして、主制御部100は、消化していかなければステップS550に移行する一方、消化していればストックタイム（RT）を終了し、抽選に関する内部状態を新たに設定し直して、ステップS500に移行する。なお、この内部状態は上述した高確率ゾーンであり、図28（A）の抽選テーブル（高確率状態）を使用し、ボーナス（1/20）及びハズレ（1/20）が高確率で当選する。30

#### 【0265】

仮に、ステップS550のストックタイムでいずれかのボーナスが当選すると、ステップS511でハズレを引きさえすれば、ステップS540のボーナス放出処理になること、及びハズレが高確率で当選するゾーン（天国状態）であることにより、遊技者の射幸心を強烈に煽ることができる。また、ストックタイムとその後の高確率ゾーンでは、バトル演出や恋愛ゲーム演出など好適な映像を適時流すことで、遊技者に更なる興奮と感動を与えるができるのである。一方、ストックタイムでボーナスが当選していないても、ボーナス確率が高確率（1/20）であるので、遊技者は気合いが入る。40

#### 【0266】

これに対して、主制御部100は、ステップS510でボーナスが当選していないければ（NO）、ステップS520に移行して、特殊リプレイ1が当選しているか否かを判断する。また、特殊リプレイ1が当選していない場合（ステップS520でNO）、同様にステップS530に移行して、特殊リプレイ2が当選しているか否かを判断する。ここで、特殊リプレイ1又は特殊リプレイ2を引くと、以下に示す通り、ハマリモードのリプレイタイム1（RT1）又はリプレイタイム2（RT2）が設定されるので、遊技者は特殊リ50

プレイが当選しないように念じるのである。もし、運よく特殊リプレイを引かなければ、高確率ゾーンのステップ S 5 0 0 に戻ることができる。

#### 【 0 2 6 7 】

一方、主制御部 1 0 0 は、ステップ S 5 2 0 で特殊リプレイ 1 が当選していれば ( Y E S ) 、ステップ S 5 2 1 で図 2 8 ( B ) の抽選テーブル ( 低確率状態 ) を使用して、内部状態を R T 1 に設定する。 R T 1 は、例えばハズレを 1 / 3 0 0 の低確率で当選させることにより、ボーナスの放出を困難な状態にすると共に、天井ゲーム数 ( 底ゲーム数であって、 R T ( 高確率再遊技状態 ) としてあらかじめ定められた回数の 1 2 0 0 ゲーム程度 ) を設定する。なお、ボーナスは高確率 ( 1 / 2 0 ) で当選させるのであるが、ボーナスフラグが立っていてもハズレを引かないのでボーナス放出にはならない ( つまり、ハマリゾーン ) 。 10

#### 【 0 2 6 8 】

主制御部 1 0 0 は、ステップ S 5 2 2 に移行してボーナスが当選して ( フラグが立っているか否かを判断し、当選していればステップ S 5 2 3 でハズレであれば、ステップ S 5 4 0 のボーナス放出処理に移行する一方、ステップ S 5 2 2 でボーナスが当選していないか、又は、ステップ S 5 2 3 でハズレでなければ、ステップ S 5 2 4 へ移行する。 )

#### 【 0 2 6 9 】

主制御部 1 0 0 は、ステップ S 5 2 4 でハマリの継続ゲーム数を消化 ( 天井に到達 ) したか否かを判断し、消化していなければステップ S 5 2 2 に移行しハマリ状態を継続する一方、消化していれば次の通常ゲームでハズレを必ず当選 ( 1 0 0 % 当選 ) させて、ステップ S 5 4 0 のボーナス放出処理に移行する。つまり、ステップ S 5 2 2 からステップ S 5 2 4 のループにハマると地獄状態になるので、遊技者はこの状況から一早く抜けることを願うのである。 20

#### 【 0 2 7 0 】

一方、主制御部 1 0 0 は、ステップ S 5 2 0 で特殊リプレイ 1 が当選していなければ ( N O ) 、ステップ S 5 3 0 に移行し、特殊リプレイ 2 が当選しているか否かを判断する。

#### 【 0 2 7 1 】

主制御部 1 0 0 は、特殊リプレイ 2 が当選していれば ( Y E S ) 、同様にステップ S 5 3 1 で図 2 8 ( B ) の抽選テーブル ( 低確率状態 ) を使用して、内部状態を R T 2 に設定する。 R T 2 は、例えばハズレを 1 / 2 0 0 の中確率で当選させることにより、ボーナスの放出をやや困難な状態にすると共に、天井ゲーム数として 6 0 0 ゲーム程度を設定する。なお、ボーナスは高確率 ( 1 / 2 0 ) で当選させるのであるが、ボーナスフラグが立っていてもハズレを引かないのでボーナス放出にはならない。 30

#### 【 0 2 7 2 】

主制御部 1 0 0 は、ステップ S 5 3 2 に移行してボーナスが当選して ( フラグが立っているか否かを判断し、当選していればステップ S 5 3 3 でハズレであれば、ステップ S 5 4 0 のボーナス放出処理に移行する一方、ステップ S 5 3 2 でボーナスが当選していないか、又は、ステップ S 5 3 3 でハズレでなければ、ステップ S 5 3 4 へ移行する。 )

#### 【 0 2 7 3 】

主制御部 1 0 0 は、ステップ S 5 3 4 でハマリの継続ゲーム数を消化 ( 天井に到達 ) したか否かを判断し、消化していなければステップ S 5 3 2 に移行して、ハマリ状態を継続する一方、消化していれば次の通常ゲームでハズレを必ず当選 ( 1 0 0 % 当選 ) させて、ステップ S 5 4 0 のボーナス放出処理に移行する。なお、 2 種類の特殊リプレイについて説明したが、更に増やして 3 つ以上の複数個を設けたり、減らして 1 つのハマリ状態にしてもよい。 40

#### 【 参考例 6 】

#### 【 0 2 7 4 】

本願改良発明でも、図 2 9 に示す配当表を使用するが、抽選テーブルは図 2 8 に示すものと多少異なっているものの、基本的には同じなので、重複説明を省略する。

#### 【 0 2 7 5 】

図31は、遊技機の疑似確変（高確演出）機能を実現する主要動作処理手順を示すフローチャートである。

#### 【0276】

遊技ホールの従業員が、遊技者にプレイさせる前に出玉率の段階設定値を設定した初期状態がステップS600であり、バックアップRAMにより直前の内部状態を記憶しており、そのまま引き継いでいる。ただし、ROMを交換したりバックアップ電源が切れた場合には、ハズレを高確率で引きやすい初期状態となる。つまり、この初期状態が、高確率再遊技状態ではない非リプレイタイム状態であり、後述するように天井ゲーム数に到達した場合、初期状態に戻るので高い確率でボーナスを放出するのである。

#### 【0277】

まず、ROM交換などが行われることにより、データバックアップ用のRAM102が初期化（クリア）されると、主制御部100は、内部状態をハズレ確率が1/30の非リプレイタイム状態とする。

#### 【0278】

主制御部100は、ステップS600で、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ると、通常ゲームのメイン処理を実行する。そして、スタート信号の受信タイミングに合わせて乱数抽選（内部抽せん）を行い、乱数抽選した値と抽選テーブルとを比較して、各種入賞役が当選したか否かを判断してフラグを立てる。

#### 【0279】

そして、主制御部100は、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（本参考例の場合は、各ドラムには21個の図柄が表示されている）を変動させる変動表示ゲームを開始して、内部抽選の結果、当選となって役が成立した場合には、有効ライン上にその役の図柄を揃えるための引込制御や、逆にハズレとなって役が不成立の場合には、有効ライン上に当選役（ボーナスや小役）の図柄を揃えないための回避制御を行う。ただし、後述するように、ボーナスフラグが立っている場合、ハズレを引くとボーナス図柄を引き込んでボーナスを放出（入賞）する。

#### 【0280】

また、主制御部100は、通常遊技の各変動表示ゲームにおいて、同一図柄が有効ライン上に並んで窓部3に表示されれば入賞とし、図29に示す配当表に従って、遊技メダルをメダル払込装置から払い出し、メダル払出口16より排出する。そして、通常ゲーム処理を終了して、ステップS610へ移行する。

#### 【0281】

主制御部100は、ステップS610で、フラグによりいずれかのボーナスが当選しているか否かを判断し、当選していない（NO）、ステップS612に移行する一方、ボーナスが当選している（YES）、ステップS640へ移行する。

#### 【0282】

主制御部100は、ステップS640に移行すると、当選したボーナスがビッグボーナス1（ボーナス1）か否かを判断し、ビッグボーナス1であればステップS650で内部状態をRT1（リプレイタイム1）に設定する一方、ビッグボーナス1でなければ（必然的に、残りのビッグボーナス2となる。ただし、これをレギュラーボーナスと称しても何ら問題ない。）ステップS660で内部状態をRT2（リプレイタイム2）に設定する。

#### 【0283】

主制御部100は、ステップS650で内部状態をRT1に設定する場合、ハズレを引く確率を例えば1/30程度の高確率に設定するだけで、RT1の継続ゲーム数（天井ゲーム数）は設定しない。これにより、ステップS652で平均30ゲームに一度の割合でハズレとなる（つまり、継続ゲーム数を設定するまでもない）ので、その後ステップS654に移行してビッグボーナスを放出（入賞）する。なお、図示していないが、ステップS652でハズレを引かなければ、通常ゲームを行ってハズレを引くまでステップS652を繰り返す。

10

20

30

40

50

## 【0284】

主制御部100は、ステップS654に移行すると、ビッグボーナス1放出処理において、ボーナス図柄を表示可能状態にして、窓部3の有効ライン上に揃えてボーナスを放出すると共に、窓部3に表示したボーナス図柄をRAM102に記憶し、その後のボーナスゲーム（特別遊技）で第1種特別役物又は第2種特別役物を連続作動させて、払い出し枚数が所定数（BB1で253枚）を超えた時点でステップS656に移行する。

## 【0285】

主制御部100は、ステップS656でRAM102に記憶したボーナスがビッグボーナス1（赤7図柄）であるから、ビッグボーナス1後の内部状態（RT3）として、ハズレ確率を例えば1/50程度の確率で、且つリプレイタイムの継続ゲーム数（天井ゲーム数）を例えば150ゲーム程度に設定する。通常ゲームを行って、その数が継続ゲーム数（天井ゲーム数）の150ゲームに到達すれば、リプレイタイムは終了となり、リプレイの確率が普通で（1/7.3）且つハズレの確率が非常に高い（例えば、1/5程度）状態の通常状態（非リプレイタイム状態）となるので、超高確率でハズレを引いて成立しているボーナスを放出するのである。

10

## 【0286】

一方、主制御部100は、（ステップS640においてNOで、）ステップS660で内部状態をRT2に設定する場合、ハズレを引く確率及びRT2の継続ゲーム数（天井ゲーム数）を現状の値に固定する（つまり、BB2を放出するまで、現状値から全く変更しない。）。これにより、ステップS662で現状固定されたハズレ確率でハズレを引くか又はステップS663で継続ゲーム数を消化（天井ゲーム数に到達）すると、その後ステップS664に移行してビッグボーナス2を放出（入賞）する。

20

## 【0287】

主制御部100は、ステップS664に移行すると、ビッグボーナス2放出処理において、ボーナス図柄を表示可能状態にして、窓部3の有効ライン上に揃えてボーナスを放出すると共に、窓部3に表示したボーナス図柄をRAM102に記憶し、その後のボーナスゲーム（特別遊技）で第1種特別役物又は第2種特別役物を連続作動させて、払い出し枚数が所定数（BB2で153枚）を超えた時点でステップS666に移行する。

## 【0288】

主制御部100は、ステップS666でRAM102に記憶したボーナスがビッグボーナス2（赤7、赤7、チェリー図柄）であるから、ビッグボーナス2後の内部状態（RT4）として、ハズレ確率を例えば1/150程度の確率で、且つリプレイタイムの継続ゲーム数（天井ゲーム数）を例えば450ゲーム程度に設定する。ビッグボーナス1と同様に、通常ゲーム数が天井ゲーム数450ゲームに到達すれば、リプレイタイムは終了となり、リプレイの確率1/7.3且つハズレ確率が1/5程度の通常状態（非リプレイタイム状態）となるので、超高確率でハズレを引いて、成立しているボーナスを放出するのである。

30

## 【0289】

この様にして、主制御部100は、ビッグボーナス1後の内部状態（RT3）として、ハズレ確率を1/50で、天井ゲーム数を150ゲームに設定する一方、ビッグボーナス2後の内部状態（RT4）として、ハズレ確率を1/150で、天井ゲーム数を450ゲームに設定するが、例えば、ビッグボーナス1とビッグボーナス2との中間的なビッグボーナスとしてビッグボーナス3を設けてもよい。その場合、ビッグボーナス3後の内部状態として、ハズレ確率を1/100で、天井ゲーム数を300ゲームというように、中間状態に設定すると趣向性や遊技性が増す。

40

## 【0290】

主制御部100は、ステップS656で内部状態RT3又はステップS666で内部状態RT4のいずれかを設定し、ステップS600に移行すると、上述した通常ゲームのメイン処理を実行する。例えば、内部状態がRT3又はRT4のいずれであっても、ここでビッグボーナス1が当選すれば、内部状態はRT1（天井ゲーム数は現状維持）となり、

50

遊技者にとって大変有利で最も好ましい状態となる。一方、ビッグボーナス1放出後の内部状態がR T 3で、ビッグボーナス2が当選すれば、内部状態はR T 3で固定となり、遊技者にとって有利で好ましい状態となるのに対し、ビッグボーナス2放出後の内部状態がR T 4で、ビッグボーナス2が当選すれば、内部状態はR T 4で固定となり、遊技者にとって比較的好ましい普通状態となる。

#### 【0291】

ところが、ステップS 6 0 0に移行して、ビッグボーナスが当選しなかった場合、ステップS 6 1 2からステップS 6 2 0、ステップS 6 3 0に移行して、ボーナスを引くまでこれらのステップをループする。

#### 【0292】

主制御部100は、ステップS 6 1 2で、特殊リプレイ状態（特殊リプレイが入賞し既にR Tを設定した状態）か否かを確認し、特殊リプレイ状態であればステップS 6 0 0に移行する一方、特殊リプレイ状態でなければステップS 6 2 0に移行する。

#### 【0293】

主制御部100は、内部状態がボーナス後のR T 3又はR T 4のいずれであっても、ステップS 6 2 0で、特殊RP1（特殊リプレイ1）が入賞していればステップS 6 2 2に移行して、特殊RP1後の内部状態としてR T 5を設定する一方、入賞していなければステップS 6 3 0で、特殊RP2（特殊リプレイ2）が入賞していればステップS 6 3 2に移行して、特殊RP2後の内部状態としてR T 6を設定して、ステップS 6 0 0に移行する。

10

#### 【0294】

主制御部100は、ステップS 6 2 2で特殊RP1後の内部状態（R T 5）として、ハズレ確率を例えば1/400で、且つリプレイタイムの継続ゲーム数（天井ゲーム数）を例えば1200ゲームに設定する一方、ステップS 6 3 2で特殊RP2後の内部状態（R T 6）として、ハズレ確率を例えば1/200で、且つリプレイタイムの継続ゲーム数（天井ゲーム数）を例えば600ゲームに設定する。なお、特殊RP1と特殊RP2との中間的な特殊リプレイとして特殊RP3を設けてよい。その場合、特殊RP3後の内部状態として、ハズレ確率を1/300で、天井ゲーム数を900ゲームというように、中間状態に設定すると趣向性や遊技性が増す。

20

#### 【0295】

主制御部100は、ステップS 6 2 2で内部状態R T 5又はステップS 6 3 2で内部状態R T 6のいずれかを設定し、ステップS 6 0 0に移行すると、上述した通常ゲームのメイン処理を実行する。例えば、内部状態がR T 5又はR T 6のいずれであっても、ここでビッグボーナス1が当選すれば、内部状態はハズレを引きやすいR T 1（天井ゲーム数は現状維持）となり、遊技者にとって大変有利で最も好ましい状態となる。一方、内部状態がR T 5又はR T 6で、ビッグボーナス2が当選すれば、内部状態はハズレを引きにくいR T 5又はR T 6のいずれかで固定となり、遊技者にとって好ましくないハマリ状態となる。

30

#### 【0296】

詳述すると、特殊RP1を引いて内部状態がR T 5となり、ビッグボーナス2が当選してステップS 6 6 2で内部状態が現状固定されるので、非常に低い確率（1/400）でハズレを引くか、又はステップS 6 6 3で1200ゲームという天井ゲーム数に到達しなければ、ビッグボーナス2を放出（入賞）しないので、これが最悪のケース（大ハマリ状態）である。これに対し、特殊RP2を引いて内部状態がR T 6となり、ビッグボーナス2が当選した場合、ステップS 6 6 2で内部状態は現状固定されるが、少しだけ低い確率（1/200）でハズレを引くか、又はステップS 6 6 3で600ゲームという浅い天井ゲーム数に到達すれば、ビッグボーナス2を放出（入賞）するので、これは小ハマリ状態である。

40

#### 【0297】

つまり、ビッグボーナス放出後に、好適なR T内部状態が設定された通常ゲームにおいて

50

て、まず特殊RPを引いて、その後最初に引いたビッグボーナスがビッグボーナス2である場合だけがハマリ状態となる。その一方、まず最初にビッグボーナスを引くか、又は最初に特殊RPを引いてもビッグボーナス1を引けば（ビッグボーナス2を引かなければ）チャンス状態（高確率状態）となる。

#### 【0298】

本発明に係る遊技機及び確率変動方法では、上述した通り、入賞図柄が窓部3に表示されるので、遊技者はいずれの特殊RPが入賞したかを知ることができる一方、複数のボーナスの内いずれがどのタイミングで内部当選したか（ボーナスフラグが立ったこと）を知ることはできない。このボーナスの内部当選のタイミングと種類は、遊技機のみが知っており、このことを利用して遊技機は、遊技者に対して効果的な演出が可能である。

10

#### 【0299】

例えば、ビッグボーナス2が終了後は内部状態（RT4）となるが、20ゲーム目に特殊RP1図柄が窓部3に表示されると、遊技者は落胆するであろうが、それより以前にビッグボーナスのいずれかが当選していること又は最初にビッグボーナス1の当選を願うはずである。この深層心理を利用して、巧みに射幸心を煽る演出を行うのである。

#### 【0300】

つまり、20ゲーム目に特殊RP1を引いて内部状態がRT5となり、25ゲーム目にビッグボーナス2が当選して大ハマリ状態となった場合、遊技機は、あたかもビッグボーナス1が内部当選したかのように約50ゲーム目に「高確率」という表示を表示演出装置11で行う。この「高確率」表示を見た遊技者は、内心熱く燃えるであろうが、遊技機は30ゲーム継続表示した約80ゲーム目に「高確率」表示を消すのである。同様に、遊技機は、あたかもビッグボーナス2が特殊RP1よりも前に内部当選したかのように約120ゲーム目に「高確率」という表示を表示演出装置11で行うと、遊技者は再び射幸心を燃え上がらせるのである。逆に、ビッグボーナス1が内部当選しているか、又はビッグボーナス2が特殊RP1よりも前に内部当選している場合には、「高確率」の表示演出をボーナスが放出されるまで続けることができる。また、遊技機がホールで仮に遊技されない状態で放置されていたとしても、特殊RPを複数設けているので、次に座る遊技者は天井ゲーム数を正確に知ることができないという独自の効果がある。

20

#### 【参考例7】

#### 【0301】

30

本願出願人がした特願2008-066684（出願日：平成20年3月14日）の図40に示す通り、通常遊技で内部抽せんを行なって、少なくとも第一ボーナス（確変ボーナス）、第二ボーナス（普通ボーナス）、小役、再遊技及びハズレを決定すると共に、いずれかのボーナスが当選した状態でハズレとなった場合、表示部にボーナス図柄を表示してボーナス後の特別遊技を行う遊技機を当該基礎出願で既に開示している。これを言い換えると、ボーナスと小役が同時当選した状態では、小役図柄を優先して有効ライン上に停止させる制御を行うことである。よって、複数個の図柄が描かれた図柄列を複数列変動させる変動表示ゲームを開始し、抽選によりボーナス役及び小役が同時に内部当選している状態で、図柄列毎に停止操作されると、内部当選している小役図柄を優先して有効ライン上に停止させる一方、前記小役図柄を有効ライン上に停止させることができない場合、内部当選しているボーナス役図柄を有効ライン上に停止させるように引き込み制御を行うと共に、有効ライン上に前記小役図柄又は前記ボーナス役図柄が所定の組み合わせで揃って表示されると該内部当選役が成立する遊技機も3つの基礎出願で既に開示している。

40

#### 【0302】

なお、変動表示ゲームで抽選する少なくとも二種類の役をA役とB役とし、A役よりもB役を優先して有効ライン上に停止させる引き込み制御を行う遊技機の一例として回胴式遊技機を取り上げ、A役としてボーナス役を、B役として小役を当て嵌めて詳細に説明する。

#### 【0303】

図32は、ドラムの図柄配置表である。

50

**【0304】**

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。

**【0305】**

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」、「緑7」、各種小役図柄の「赤ベル」、「青ベル」、「緑ベル」、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、捨て図柄は有効ライン上に停止しても役を構成せず、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。ただし、中ドラム2bの中段に（捨て図柄）が停止した場合には、後述するチャンス・スイカ役を構成する。10

**【0306】**

図33は、図柄の組合せ表示判定図である。

**【0307】**

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。

**【0308】**

図33（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（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。20

**【0309】**

図33（C）は、ボーナスゲーム中に遊技メダルを規定数1枚又は2枚投入した場合の有効ラインであり、上記の第1ライン及び第2ラインの2つが有効となる。

**【0310】**

図34は通常遊技における配当表（AT）、図35は条件装置の組合せ表、図36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。

**【0311】**

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33参照）で入賞及び作動に係る図柄の組合せ表示判定を行う。30

**【0312】**

（1）第一ボーナス：左ドラム2aに（赤7、青7、緑7）の何れか、中ドラム2bに（赤7、青7、緑7）の何れか、右ドラム2cに（赤7、青7、緑7）の何れか（合計27種類）、が有効ライン上に停止すると、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1/36で、第一ボーナスゲームの規定投入枚数が1枚、払出し枚数が59枚を超えた時点で終了する。抽選で第一ボーナスグループが内部当選し、第一ボーナスグループフラグが立つことにより27種類全ての第一ボーナスが成立可能となる。なお、第一ボーナスグループのみが単独当選することは稀であり、殆どの場合、一枚役グループ1～一枚役グループ5の何れかと同時に内部当選する。例えば、後述する一枚役4グループと同時当選であれば、小役が優先されて一枚役4図柄が必ず揃うので、当選時に第一ボーナスを成立させることはできない。また、後述する一枚役5グループと同時当選であれば、操作順序と操作タイミングが合った時だけ、当選時に第一ボーナスを成立させることができる。40

**【0313】**

（2）第二ボーナス：左ドラム2aに（黒バー）、中ドラム2bに（赤7、青7、緑7）の何れか、右ドラム2cに（赤7、青7、緑7）の何れか（合計9種類）、が有効ライン上に停止すると、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1/300で、第二ボーナスゲームの規定投入数が2枚、払出し枚数が359枚を超えた時点で終了する。抽選で第二ボーナスグループが内部当選50

し、第二ボーナスグループフラグが立つことにより 9 種類全ての第二ボーナスが成立可能となる。なお、主制御部 100 は、第二ボーナスグループを単独で作動させた場合には、如何なる停止ボタン操作でも、有効ライン上に第二ボーナス図柄を引き込んで必ず成立させる。

#### 【 0 3 1 4 】

( 3 ) リプレイ ( A T 抽選役 ) : 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、フラグエリアにフラグ 1 を立て、再遊技が作動する。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。このリプレイが内部当選して再遊技が 3 回連続して成立すると、それを契機にしてアシストストック抽選 ( A T ストック抽選 ) を遊技機内部で行う。なお、A T ストック抽選のタイミングは、再遊技が 2 回連続して成立した次の遊技で、( a ) スタートレバー操作時に再遊技が当選した時点又はその直後、( b ) 第 3 停止ボタンの操作時又は離した時点などが考えられる。ここで 3 連リプ ( 3 回連続リプレイ ) が成立すれば、遊技者は A T ストック抽選が行われることを認識しており、当選によるボーナス放出の期待感で激アツな気持ちになる。

#### 【 0 3 1 5 】

( 4 ) チャンス・スイカ ( A T 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 1 ラインについて 10 枚となる。抽選でチャンス・スイカグループが内部当選すると、チャンス・スイカの条件装置 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 ~ 999 回の範囲 ) が行われる。左停止ボタン 10a の停止操作で左ドラム 2a の上段に ( スイカ ) が、中停止ボタン 10b の停止操作で中ドラム 2b の中段に ( スイカ ) が停止して、右ドラム 2c は上から下へ回転中と仮定する ( 図 36 ( A ) 参照 )。なお、左停止ボタン 10a の停止操作のタイミングによっては、( スイカ ) が左ドラム 2a の下段に停止することもある ( 図示せず )。

#### 【 0 3 1 6 】

また、チャンス・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 ( つまり、A T 抽選で 0 回が当選 ) となった場合、副制御部 160 は RAM 162 のチャンス・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、チャンス・スイカ・カウンタをクリアしてゼロに戻す。つまり、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ャンス・スイカ・カウンタである。このチャンス・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、チャンス・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 ~ 999 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ボーナスを放出させる為にナビゲーションを行う。

#### 【 0 3 1 7 】

遊技店舗やパチンコホール等で遊技開始前などに段階設定値を変更した場合、そのタイミングで副制御部 160 によって 1 ~ 10 の範囲 ( 平均値 3 ) で初期値抽選が行われ、チャンス・スイカ・カウンタに抽選値が入る。例えば、初期値抽選で平均値の「 3 」が当選すると、チャンス・スイカ・カウンタに 3 が入るので、チャンス・スイカを引いた後に行われるアシストストック抽選が 7 回連続してハズレになると、ハズレのない抽選テーブルを用いてアシストストック抽選が行われる。特に、初期値抽選でいきなり 10 ( 確率 5 % 程度 ) が当選すると、ボーナス放出の潜伏状態 ( つまり、A T ストック有りの状態 ) となるので、朝一番で来店する遊技者には大変有利と言える ( モーニング機能 ) 。

#### 【 0 3 1 8 】

図 36 ( A ) の状態で、赤 7 、青 7 、緑 7 の何れかを窓部 3 の枠上付近に狙って右停止ボタン 10c を操作すると、「 バヒューン 」という効果音と共に ( スイカ ) が上段と下段の両方に停止する ( 図 36 ( B ) 参照 )。それ以外のタイミング ( 目押しミス ) で右停止ボタン 10c を操作すると、( スイカ ) が下段に、又は上段に一つだけ停止する ( 下段停止を示す図 36 ( C ) 参照 )。図 36 ( B ) は有効ライン 2 本で、図 36 ( C ) は有効ラ

イン1本であるが、最大払出枚数が10枚なので、入賞有効ライン数に拘わらず獲得枚数は同じ10枚となるが、「バヒューン」という効果音は生じない。なお、このチャンス・スイカの条件装置が作動した場合には、中ドラムに(捨て図柄)が表示されてもよく(他は、A N Y 図柄)、上記と同じ10枚を払い出して、効果音の発生やA T STUCK 抽選が行われる。この場合、スイカ図柄が上段横一列に表示されるので、遊技者はあたかも上段にスイカが入賞したかのように感知する。

#### 【0319】

(5) ノーマル・スイカ：チャンス・スイカと同様に、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ラインに付き10枚となる。抽選でノーマル・スイカグループが内部当選すると、ノーマル・スイカの条件装置1個が作動するが、このノーマル・スイカが内部当選しても、A T STUCK 抽選は行われない。左停止ボタン10a及び中停止ボタン10bの停止操作で(スイカ)が有効ライン上に停止する(図36(A)参照)。そして、図36(A)の状態で、赤7、青7、緑7の何れかを枠上に狙って右停止ボタン10cを操作しても、上段の(スイカ)が滑って下段に停止する(図36(C)参照)。よって、左ドラム2aと中ドラム2bの有効ライン上にスイカ図柄が停止した場合には、中級者以上の遊技者であれば、赤7、青7、緑7の何れかを窓部3の枠上付近に狙って停止状態又はスペリ状態を見ることで、内部当選したスイカがチャンス・スイカか又はノーマル・スイカかを判別できる。ここで、図36(B)に示すチャンス・スイカが表示されれば、3連リップと同様に遊技者は激アツな気持ちになる。

#### 【0320】

(6) 一枚役1：左ドラム2aにボーナス図柄の(赤7、青7、緑7)の何れか、中ドラム2bに(赤ベル、青ベル、緑ベル)の何れか、右ドラム2cに(赤ベル、青ベル、緑ベル)の何れか(合計27種類)、が有効ライン上に停止し、獲得枚数は1枚となる。一般遊技の規定数が3枚があるので、一枚役1の何れかが入賞しても差し引き2枚のマイナスになる。抽選で一枚役グループ1が内部当選し、一枚役グループ1フラグが立つことにより27種類全ての一枚役1が入賞可能となる。

#### 【0321】

(7) 一枚役2：左ドラム2aに(赤ベル、青ベル、緑ベル)の何れか、中ドラム2bにボーナス図柄の(赤7、青7、緑7)の何れか、右ドラム2cに(赤ベル、青ベル、緑ベル)の何れか(合計27種類)、が有効ライン上に停止し、獲得枚数は1枚となる。同様に、差し引き2枚のマイナスになる。抽選で一枚役グループ2が内部当選し、一枚役グループ2フラグが立つことにより27種類全ての一枚役2が入賞可能となる。

#### 【0322】

(8) 一枚役3：左ドラム2aに(赤ベル、青ベル、緑ベル)の何れか、中ドラム2bに(赤ベル、青ベル、緑ベル)の何れか、右ドラム2cにボーナス図柄の(赤7、青7、緑7)の何れか(合計27種類)、が有効ライン上に停止し、獲得枚数は1枚となる。同様に、差し引き2枚のマイナスになる。抽選で一枚役グループ3が内部当選し、一枚役グループ3フラグが立つことにより27種類全ての一枚役3が入賞可能となる。

#### 【0323】

(9) 一枚役4：一枚役グループ1～3とは異なり、如何なるボーナス図柄も含んでおらず、左ドラム2aに(赤ベル、青ベル、緑ベル)の何れか、中ドラム2bに(赤ベル、青ベル、緑ベル)の何れか、右ドラム2cに(赤ベル、青ベル、緑ベル)の何れか(合計27種類)、が有効ライン上に停止し、獲得枚数は1枚となる。同様に、差し引き2枚のマイナスになる。抽選で一枚役グループ4が内部当選し、一枚役グループ4フラグが立つことにより27種類全ての一枚役4が入賞可能となる。

#### 【0324】

(10) 一枚役グループ5：1つのドラムに3種類のボーナス図柄の内1つと、1つのドラムに3種類のベル図柄の内2つと、1つのドラムに3種類のベル図柄の全てからなる6種類の一枚小役(つまり、一枚役1～一枚役3の中の6つ)、及び一枚役グループ4の27種類全ての小役からなる、合計33個の一枚役が入賞可能となる。第一ボーナスが内部

10

20

30

40

50

当選している状態で、一枚役グループ5の一つが当選した場合、停止ボタン操作の順序とタイミングによって、第一ボーナスが成立（役物連続作動装置の作動）したり、逆に一枚小役が入賞することになる。つまり、一枚役グループ5は、有効ライン上にボーナス役図柄を引き込んでボーナス役を成立させる為の、停止ボタン部の操作順序と操作タイミングを規定する「特別小役」の一つである。

#### 【0325】

(10-1) 一枚役グループ5 - 1 : 抽選で一枚役グループ5 - 1 が内部当選し、一枚役グループ5 - 1 フラグが立つことにより、左ドラム2aにボーナス図柄の赤7、中ドラム2bに（青ベル、緑ベル）の何れか、右ドラム2cに（赤ベル、青ベル、緑ベル）の何れか（6種類）、及び一枚役グループ4の全て（27種類）、合計33種類の一枚役が入賞可能となる。

10

#### 【0326】

(10-2) 一枚役グループ5 - 2 : 抽選で一枚役グループ5 - 2 が内部当選し、一枚役グループ5 - 2 フラグが立つことにより、左ドラム2aにボーナス図柄の赤7、中ドラム2bに（赤ベル、緑ベル）の何れか、右ドラム2cに（赤ベル、青ベル、緑ベル）の何れか（6種類）、及び一枚役グループ4の全て（27種類）、合計33種類の一枚役が入賞可能となる。

#### 【0327】

(10-3) 一枚役グループ5 - 3 : 抽選で一枚役グループ5 - 3 が内部当選し、一枚役グループ5 - 3 フラグが立つことにより、左ドラム2aにボーナス図柄の赤7、中ドラム2bに（赤ベル、青ベル）の何れか、右ドラム2cに（赤ベル、青ベル、緑ベル）の何れか（6種類）、及び一枚役グループ4の全て（27種類）、合計33種類の一枚役が入賞可能となる。

20

#### 【0328】

(10-4) 一枚役グループ5 - 4 : 抽選で一枚役グループ5 - 4 が内部当選し、一枚役グループ5 - 4 フラグが立つことにより、左ドラム2aにボーナス図柄の赤7、中ドラム2bに（赤ベル、青ベル、緑ベル）の何れか、右ドラム2cに（青ベル、緑ベル）の何れか（6種類）、及び一枚役グループ4の全て（27種類）、合計33種類の一枚役が入賞可能となる。

#### 【0329】

30

(10-5) 一枚役グループ5 - 5 : 抽選で一枚役グループ5 - 5 が内部当選し、一枚役グループ5 - 5 フラグが立つことにより、左ドラム2aにボーナス図柄の赤7、中ドラム2bに（赤ベル、青ベル、緑ベル）の何れか、右ドラム2cに（赤ベル、緑ベル）の何れか（6種類）、及び一枚役グループ4の全て（27種類）、合計33種類の一枚役が入賞可能となる。

#### 【0330】

(10-6) 一枚役グループ5 - 6 : 抽選で一枚役グループ5 - 5 が内部当選し、一枚役グループ5 - 5 フラグが立つことにより、左ドラム2aにボーナス図柄の赤7、中ドラム2bに（赤ベル、青ベル、緑ベル）の何れか、右ドラム2cに（赤ベル、青ベル）の何れか（6種類）、及び一枚役グループ4の全て（27種類）、合計33種類の一枚役が入賞可能となる。

40

#### 【0331】

(10-7) 一枚役グループ5 - 7 ~ 一枚役グループ5 - 12 は、上記一枚役グループ5 - 1 ~ 一枚役グループ5 - 6 の左ドラム図柄と中ドラム図柄とを入れ替えたものに対応している。例えば、抽選で一枚役グループ5 - 7 が内部当選し、一枚役グループ5 - 7 フラグが立つことにより、左ドラム2aに（青ベル、緑ベル）の何れか、中ドラム2bにボーナス図柄の赤7、右ドラム2cに（赤ベル、青ベル、緑ベル）の何れか（6種類）、及び一枚役グループ4の全て（27種類）、合計33種類の一枚役が入賞可能となる。

#### 【0332】

(10-8) 一枚役グループ5 - 13 ~ 一枚役グループ5 - 18 は、上記一枚役グループ5

50

- 1 ~一枚役グループ 5 - 6 の左ドラム図柄と右ドラム図柄とを入れ替えたものに対応している。例えば、抽選で一枚役グループ 5 - 1 3 が内部当選し、一枚役グループ 5 - 1 3 フラグが立つことにより、左ドラム 2 a に(赤ベル、青ベル、緑ベル)の何れか、中ドラム 2 b に(青ベル、緑ベル)の何れか、右ドラム 2 c にボーナス図柄の赤 7、及び一枚役グループ 4 の全て(27種類)、合計 33 種類の一枚役が入賞可能となる。よって、一枚役グループ 5 - 1 ~一枚役グループ 5 - 1 8 は、合計 18 種類となる。

#### 【0333】

(10-9) 一枚役グループ 5 - 1 9 ~一枚役グループ 5 - 3 6 は、上記一枚役グループ 5 - 1 ~一枚役グループ 5 - 1 8 のボーナス図柄赤 7 をボーナス図柄青 7 に入れ替えたものに対応している。よって、一枚役グループ 5 - 1 9 ~一枚役グループ 5 - 3 6 は、合計 1 8 種類となる。10

#### 【0334】

(10-10) 一枚役グループ 5 - 3 7 ~一枚役グループ 5 - 5 4 は、上記一枚役グループ 5 - 1 ~一枚役グループ 5 - 1 8 のボーナス図柄赤 7 をボーナス図柄緑 7 に入れ替えたものに対応している。よって、一枚役グループ 5 - 3 7 ~一枚役グループ 5 - 5 4 は、合計 1 8 種類となる。従って、一枚役グループ 5 は、合計 5 4 種類となる。

#### 【0335】

(11) 色 7 ・ スイカ：左ドラム 2 a に(赤 7、青 7、緑 7)の何れか、中ドラム 2 b と右ドラム 2 c 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 ラインに付いて 10 枚となる。色 7 ・ スイカは第一ボーナスと同時又は第一ボーナスが内部当選中にのみ当選して、色 7 ・ スイカの条件装置 1 個が作動し、3 種類の色 7 ・ スイカの何れか一つが入賞可能となる。内部当選を契機にして、遊技機内部でアシストストック抽選(A T ストック抽選)が行われる。20

#### 【0336】

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。

#### 【0337】

図 3 7 ~ 図 4 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。

#### 【0338】

第一ボーナスが内部当選して 27 種類全てのボーナスフラグが立っている状態で、この一枚役グループ 5 - 1 が当選した場合、遊技者が左ドラム 2 a の赤 7 図柄(No. 2 : 図 3 2 参照)を枠上に狙って、第一停止で左停止ボタン 1 0 a を操作すると(図 3 7 (A) 左図参照)、主制御部 1 0 0 は、一枚役グループ図柄を有効ライン上に停止させることなく、赤 7 図柄を左ドラム 2 a の上段に引き込んで停止させる(図 3 7 (A) 右図参照)。また、遊技者が左ドラム 2 a の赤 7 図柄(No. 2)を中段に狙って、第一停止で左停止ボタン 1 0 a を操作すると(図 3 7 (B) 左図参照)、主制御部 1 0 0 は、一枚役グループ図柄を有効ライン上に停止させることなく、赤 7 図柄を左ドラム 2 a の下段に引き込んで停止させる(図 3 7 (B) 右図参照)。これは、ボーナス役及び小役が同時に内部当選している状態では、小役図柄を優先して有効ライン上に停止させるという原則に合致しており、主制御部 1 0 0 が内部当選している小役図柄でもある(赤 7)を優先して有効ライン上に停止させるからである。なお、同じ小役図柄の(赤ベル)を有効ライン上に引き込まないのは、小役図柄の(赤 7)は同時当選しているボーナス図柄の赤 7 でもあり、主制御部 1 0 0 は小役だけの(赤ベル)よりも小役とボーナスを兼ねる(赤 7)を優先して有効ライン上に停止させるからであり、その為の図柄停止制御データを ROM 1 0 1 に記憶している。3040

#### 【0339】

次に、図 3 7 (A) 右図又は図 3 7 (B) 右図の状態で、遊技者が中ドラム 2 b の赤 7 図柄(No. 8 : 図 3 2 参照)を枠上に狙って、第二停止で中停止ボタン 1 0 b を操作すると(図 3 8 (A) 左図、図 3 8 (B) 左図参照)、主制御部 1 0 0 は赤 7 図柄を中ドラム 2 b の中段に引き込んで停止させ、第一ボーナスのリーチ状態とする(図 3 8 (A) 右50

図、図38(B)右図参照)。なお、主制御部100がボーナス図柄の赤7を有効ライン上に引き込む理由は、不当選の(赤ベル)は引き込み範囲に存在するものの、当選している小役図柄の(青ベル)又は(緑ベル)が引き込み範囲の4コマ以内になく、優先順位が高い小役を入賞させることができないので、優先順位の低いボーナス図柄の赤7を成立させようと引込制御(つまり、ボーナス役図柄の停止制御)をするからである。これは、ボーナス役及び小役が同時に内部当選している状態で、小役図柄を有効ライン上に停止させることができない場合、内部当選しているボーナス役図柄を有効ライン上に停止させるように引き込み制御を行うという原則に合致している。

#### 【0340】

そして、図38(A)右図又は図38(B)右図の状態で、遊技者が第三停止で右停止ボタン10cを適当に操作(図柄を狙わない適当打ち、オヤジ打ち)すると、主制御部100は第一ボーナス図柄である(赤7)、(青7)又は(緑7)の何れか一つを右ドラム2cの上段又は下段に引き込んで停止させ、第一ボーナスを必ず成立させる。

#### 【0341】

例えば、図38(A)右図の状態で、遊技者が右ドラム2cの赤7図柄(No.2:図32参照)が枠上に来た時に、第三停止で右停止ボタン10cを操作すると(図39(A)左図参照)、主制御部100は赤7図柄を右ドラム2cの上段に引き込んで停止させ、V字形の第3ライン上に(赤7、赤7、赤7)を揃えることにより第一ボーナスを成立させる(図39(A)右図参照)。また、図38(A)右図の状態で、遊技者が右ドラム2cの赤7図柄(No.2:図32参照)が中段付近に来た時に、第三停止で右停止ボタン10cを操作すると(図39(B)左図参照)、主制御部100は赤7図柄を右ドラム2cの下段に引き込んで停止させ、右下がりの第1ライン上に(赤7、赤7、赤7)を揃えることにより第一ボーナスを成立させる(図39(B)右図参照)。なお、図38(A)右図の状態から、主制御部100は青7図柄を右ドラム2cの上段(図40(A)参照)又は下段(図40(B)参照)、緑7図柄を右ドラム2cの上段(図40(C)参照)又は下段(図40(D)参照)の何れかに停止させて、遊技者は第三停止操作(右停止ボタン10cの操作)で目押しする必要は一切ない。逆の言い方をすれば、遊技者は第三停止操作で(赤7、青7、緑7)を狙って、何れでも停止させることができる。

#### 【0342】

従って、第一ボーナスが内部当選して27種類全てと一枚役グループ5-1が同時当選した場合、赤7図柄を左ドラム2aと中ドラム2bの有効ライン上に停止させてリーチ状態とすることができます。このリーチ状では、右ドラム2cに(赤7、青7、緑7)の何れでも有効ライン上に停止させて、第一ボーナスを成立させることが可能であるが、同一色の(赤7、赤7、赤7)が揃った場合には、AT抽選(通知回数抽選)やAT抽選で当選する確率を向上させるのである。同様に、成立後の第一ボーナスゲームが終了した時点、第一又は第二ボーナスゲーム後に、ボーナスが作動することなく所定ゲーム数を消化した時点やその後の所定ゲーム数間(例えば、32ゲーム)において、AT抽選(通知回数抽選)やAT抽選で当選する確率を向上させる。特に、副制御部160は、スタートレバー9が操作された時に、第三停止で有効ライン上に表示されるボーナス役図柄の色を抽選で決定しており、遊技者の操作で実際に停止したボーナス役図柄の色と抽選した色とが一致した場合、AT抽選(通知回数抽選)やAT抽選で当選する確率を向上させる。この様にすれば、遊技性が格段に向上する。

#### 【0343】

その一方、第一ボーナスが内部当選している状態で、この一枚役グループ5-1が当選した場合、ボーナス図柄を揃えるチャンスであるにも拘わらず、上述した左ドラム2aの赤7図柄(No.2:図32参照)が枠上~中段に位置するタイミング以外で、遊技者が左停止ボタン10aを第一停止操作したとき、主制御部100は第一ボーナスを成立させない。

#### 【0344】

例えば、遊技者が運試しに左ドラム2aの青7図柄(No.9:図32参照)を枠上に

10

20

30

40

50

狙って、第一停止で左停止ボタン 10a を操作すると(図 41(A) 参照)、主制御部 100 は小役の青ベル図柄を左ドラム 2a の上段に引き込んで停止させる(図 41(B) 参照)。その後、どのようなタイミングで、遊技者が第二停止の中停止ボタン 10b を操作し、最後に第三停止で右停止ボタン 10c を操作しても、主制御部 100 は 3 種類のベル図柄の 1 つを中ドラム 2b の中段に引き込んで停止させ(この場合、「緑ベル」: 図 41(C) 参照)、また 3 種類のベル図柄の 1 つを右ドラム 2c の上段又は下段に引き込んで停止させる(この場合、上段に「赤ベル」: 図 41(D) 参照)。その結果、第 3 ライン上に(青ベル、緑ベル、赤ベル)が揃って、1 枚小役が入賞する。これは、左ドラム 2a の第一停止操作で、小役とボーナスを兼ねる図柄の(赤 7)が引き込み範囲になく、主制御部 100 は引き込み範囲に位置する一枚小役図柄の(青ベル)を有効ライン上に停止させるからである。

#### 【0345】

また同様に、第一停止操作で、遊技者が中ドラム 2b 又は右ドラム 2c の何れかを操作すると(図 42(A) 左図、及び図 42(B) 左図参照)、主制御部 100 は 3 種類のベル図柄の 1 つを中ドラム 2b の中段に引き込んで停止させ(この場合、「青ベル」: 図 42(A) 右図参照)、又は 3 種類のベル図柄の 1 つを右ドラム 2c の上段又は下段に引き込んで停止させる(この場合、下段に「青ベル」: 図 42(B) 右図参照)。その後、どのような手順とタイミングで残りのドラムを停止させても、主制御部 100 は当選している一枚小役のベル図柄を有効ライン上に引き込むので、最終的に何れかの 1 枚小役が入賞することになる(例えば、図 41(D) 参照)。

#### 【0346】

結果として、第一ボーナスが内部当選している状態で、54種類ある一枚役グループ 5 の一つが当選した場合だけが、ボーナスの放出チャンスとなるのであるが、その時でも遊技者がドラムの停止操作を正しい手順とタイミングで行わなければ、主制御部 100 はボーナスを放出しない。その一方、主制御部 100 は副制御部 160 にこの操作手順とタイミングをコマンドやデータ等で通知し、副制御部 160 が任意の契機(AT 抽選や規定ゲーム数消化、選択ゲームでの勝利した時点)で遊技者に告知することで、ボーナスを連続して放出させることができる。例えば、一般遊技において、一枚役グループ 5 の何れか一つが当選する確率を 1/4 とすると、第一ボーナスフラグが立っている場合に、遊技者が偶然に正しい操作手順とタイミングで停止操作を行う確率は 216 分の一(1/4 × 1/54)程度となり、この確率が AT 非ストック時のボーナス放出確率となる。しかしながら、副制御部 160 が停止ボタンの操作手順と操作タイミングを映像や音声等で告知すれば、中級以上の遊技者ならば告知された順序で告知された図柄を目押しすることで、第一ボーナス図柄を確実に揃えることができる。つまり、副制御部 160 は、停止操作方法を遊技者に知らせることにより、一枚役グループ 5 の一つが当選する 4 ゲームに一度程度の高頻度で任意にボーナスを連チャンさせることができる。

#### 【0347】

図 43 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。

#### 【0348】

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、第一ボーナスが当選し且つ一枚役グループ 5(一枚役グループ 5 - 1 ~ 一枚役グループ 5 - 54) の何れかが当選した場合、このサブルーチンを呼び出し、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。

#### 【0349】

主制御部 100 は、ステップ S700 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、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 S710 へ移行する。

#### 【0350】

10

20

30

40

50

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、第一ボーナスが当選中か否かを確認し、当選中でなければ終了する一方、当選中であればステップSS110へ移行する。

#### 【0351】

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。

#### 【0352】

副制御部160は、ステップSS120で一枚役グループ5の一つ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SS130へ移行する。

10

#### 【0353】

副制御部160は、ステップSS130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、成立していればステップSS140へ移行する。

#### 【0354】

副制御部160は、ステップSS140でAT機能を発動し、停止ボタン操作の手順とタイミングを告知して、この処理を終了する。具体的にこのAT機能は、一枚役グループ5に応じて、第一操作(中ドラム赤7)、第二操作(右ドラム青7)を遊技者に目押しさせるように表示演出装置11に表示し、スピーカ部から音声で出力する。

20

#### 【0355】

主制御部100は、ステップS710へ移行すると、当選した一枚役グループ5に応じた停止ボタン操作がされた場合、ステップS720でボーナス図柄を表示する一方、操作されなかった場合、ステップS730で小役図柄を表示して、このサブルーチンを抜けてゲームメイン処理に戻る。主制御部100は、ボーナス図柄を表示した場合、ボーナスゲームを行うのに対して、小役図柄を表示した場合、遊技メダルを1枚払い出す。

30

#### 【0356】

なお、第三停止操作では(赤7、青7、緑7)の何れでも停止させて第一ボーナスを成立させることができるが、副制御部160は、スタートレバー9が操作された時に、第三停止で有効ライン上に表示させるボーナス役図柄の色を抽選で決定しており、遊技者の操作で実際に停止したボーナス役図柄の色と抽選した色とが一致した場合、AT抽選(通知回数抽選)やAT抽選で当選する確率を向上させる。

#### 【参考例8】

#### 【0357】

今回の変動表示ゲームにおいて、第一停止操作が左停止ボタン10aの場合に、次回の変動表示ゲームでAT抽選を行う回胴式遊技機について詳細に説明する。但し、第一停止操作する所定の図柄列としては、中ドラム2b又は右ドラム2cのいずれか一つであってもよい。

30

#### 【0358】

本参考例でも参考例7で説明した図32～図34をそのまま使用するので、重複する説明を省略する。

40

#### 【0359】

図44は条件装置の組合せ表である。なお、図44の(1)第一ボーナス、(2)第二ボーナス、(3)リプレイ、(4)チャンス・スイカ、(5)ノーマル・スイカ、(6)一枚役1、(7)一枚役2、(8)一枚役3、(9)一枚役4、(11)色7・スイカについては、図35の説明をそのまま援用する。

#### 【0360】

(10)一枚役グループ5：左ドラム2aを除く1つのドラム(即ち、中ドラム2b又は右ドラム2cのいずれか)に3種類のボーナス図柄の内1つと、他の1つのドラムに3種類のベル図柄の内2つと、残り1つのドラムに3種類のベル図柄の全てからなる6種類の一枚小役(即ち、一枚役2～一枚役3の中の6つ)、及び一枚役グループ4の27種類全

50

ての小役からなる合計 33 個の一枚役が入賞可能となる。第一ボーナスが内部当選している状態で、一枚役グループ 5 の一つが当選した場合、停止ボタン操作の順序とタイミングによって、第一ボーナスが成立（役物連続作動装置の作動）したり、逆に一枚小役が入賞することになる。つまり、一枚役グループ 5 は、有効ライン上にボーナス役図柄を引き込んでボーナス役を成立させる為の、停止ボタン部の操作順序と操作タイミングを規定する「特別小役」の一つである。

#### 【0361】

図 44 では、図 35 で説明した一枚役グループ 5 - 1 ~ 一枚役グループ 5 - 6、一枚役グループ 5 - 19 ~ 一枚役グループ 5 - 24、一枚役グループ 5 - 37 ~ 一枚役グループ 5 - 42 が削除されており、これら 18 種類のボーナス放出可能な一枚役が当選しない。  
従って、ボーナスフラグが立っている時に左ドラム 2a が第一停止操作されても、左ドラム 2a の有効ライン上に赤 7 図柄、青 7 図柄又は緑 7 図柄は停止しないので、ボーナスが成立することはない。即ち、第一停止で左停止ボタン 10a を操作しても、ボーナス図柄が揃うことはないので、一見すると遊技者に不利なようではあるが、ボーナス図柄が揃わない見返りとして A T 抽選を行うので、遊技者には大変有利ある。一方、ボーナスフラグが立っている時に、第一停止操作が中停止ボタン 10b 又は右停止ボタン 10c で偶然に操作手順（操作順序と操作タイミング）が正解すれば、アシスト情報（補助情報）を通知しなくてもボーナスが成立することはあるが、A T 抽選を行わないので、最終的には遊技者に不利になる（ペナルティ付与）。なお、第一ボーナスが当選していない状態では、偶然にボーナスが放出されることはないので、ペナルティは付与されずに A T 抽選が行われる。

10

20

#### 【0362】

(10-7) 一枚役グループ 5 - 7 : 抽選で一枚役グループ 5 - 7 が内部当選し、一枚役グループ 5 - 7 フラグが立つことにより、左ドラム 2a に（青ベル、緑ベル）の何れか、中ドラム 2b にボーナス図柄の赤 7、右ドラム 2c に（赤ベル、青ベル、緑ベル）の何れか（6 種類）、及び一枚役グループ 4 の全て（27 種類）、合計 33 種類の一枚役が入賞可能となる。

#### 【0363】

(10-8) 一枚役グループ 5 - 8 : 抽選で一枚役グループ 5 - 8 が内部当選し、一枚役グループ 5 - 8 フラグが立つことにより、左ドラム 2a に（赤ベル、緑ベル）の何れか、中ドラム 2b にボーナス図柄の赤 7、右ドラム 2c に（赤ベル、青ベル、緑ベル）の何れか（6 種類）、及び一枚役グループ 4 の全て（27 種類）、合計 33 種類の一枚役が入賞可能となる。

30

#### 【0364】

(10-9) 一枚役グループ 5 - 9 : 抽選で一枚役グループ 5 - 9 が内部当選し、一枚役グループ 5 - 8 フラグが立つことにより、左ドラム 2a に（赤ベル、青ベル）の何れか、中ドラム 2b にボーナス図柄の赤 7、右ドラム 2c に（赤ベル、青ベル、緑ベル）の何れか（6 種類）、及び一枚役グループ 4 の全て（27 種類）、合計 33 種類の一枚役が入賞可能となる。

#### 【0365】

40

(10-10) 一枚役グループ 5 - 10 : 抽選で一枚役グループ 5 - 10 が内部当選し、一枚役グループ 5 - 10 フラグが立つことにより、左ドラム 2a に（赤ベル、青ベル、緑ベル）の何れか、中ドラム 2b にボーナス図柄の赤 7、右ドラム 2c に（青ベル、緑ベル）の何れか（6 種類）、及び一枚役グループ 4 の全て（27 種類）、合計 33 種類の一枚役が入賞可能となる。

#### 【0366】

(10-11) 一枚役グループ 5 - 11 : 抽選で一枚役グループ 5 - 11 が内部当選し、一枚役グループ 5 - 11 フラグが立つことにより、左ドラム 2a に（赤ベル、青ベル、緑ベル）の何れか、中ドラム 2b にボーナス図柄の赤 7、右ドラム 2c に（赤ベル、緑ベル）の何れか（6 種類）、及び一枚役グループ 4 の全て（27 種類）、合計 33 種類の一枚役

50

が入賞可能となる。

**【0367】**

(10-12) 一枚役グループ 5 - 12 : 抽選で一枚役グループ 5 - 12 が内部当選し、一枚役グループ 5 - 12 フラグが立つことにより、左ドラム 2a に(赤ベル、青ベル、緑ベル)の何れか、中ドラム 2b にボーナス図柄の赤 7、右ドラム 2c に(赤ベル、青ベル)の何れか(6種類)、及び一枚役グループ 4 の全て(27種類)、合計 33 種類の一枚役が入賞可能となる。

**【0368】**

(10-13) 一枚役グループ 5 - 13 ~ 一枚役グループ 5 - 18 は、上記一枚役グループ 5 - 7 ~ 一枚役グループ 5 - 12 の中ドラム図柄と右ドラム図柄とを入れ替えたものに対応している。例えば、一枚役グループ 5 - 13 は、左ドラム 2a に(赤ベル、青ベル)の何れか、中ドラム 2b に(赤ベル、青ベル、緑ベル)の何れか、右ドラム 2c にボーナス図柄の赤 7(6種類)、及び一枚役グループ 4 の全て(27種類)、合計 33 種類の一枚役が入賞可能となる。よって、一枚役グループ 5 - 7 ~ 一枚役グループ 5 - 18 は、合計 12 種類となる。

**【0369】**

(10-14) 一枚役グループ 5 - 25 ~ 一枚役グループ 5 - 36 は、上記一枚役グループ 5 - 7 ~ 一枚役グループ 5 - 18 のボーナス図柄赤 7 をボーナス図柄青 7 に入れ替えたものに対応している。よって、一枚役グループ 5 - 25 ~ 一枚役グループ 5 - 36 は、合計 12 種類となる。

10

20

**【0370】**

(10-15) 一枚役グループ 5 - 43 ~ 一枚役グループ 5 - 54 は、上記一枚役グループ 5 - 7 ~ 一枚役グループ 5 - 18 のボーナス図柄赤 7 をボーナス図柄緑 7 に入れ替えたものに対応している。よって、一枚役グループ 5 - 43 ~ 一枚役グループ 5 - 54 は、合計 12 種類となる。従って、一枚役グループ 5 は、合計 36 種類となる。

20

**【0371】**

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。

**【0372】**

図 45 ~ 図 47 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

**【0373】**

第一ボーナスグループが内部当選し、第一ボーナスグループフラグが立って、27種類全ての第一ボーナスが成立可能な状態で、この一枚役グループ 5 - 13 が当選した場合、遊技者が右ドラム 2c の赤 7 図柄(No. 2: 図 32 参照)を枠上に狙って、第一停止で右停止ボタン 10c を操作すると(図 45 (A) 左図参照)、主制御部 100 は赤 7 図柄を右ドラム 2c の上段に引き込んで停止させる(図 45 (A) 右図参照)。また、遊技者が右ドラム 2c の赤 7 図柄(No. 2)を中段に狙って、第一停止で左停止ボタン 10a を操作すると(図 45 (B) 左図参照)、主制御部 100 は赤 7 図柄を右ドラム 2c の下段に引き込んで停止させる(図 45 (B) 右図参照)。これは、主制御部 100 が、同時に当選している小役図柄の(赤ベル)よりも小役とボーナスを兼ねる(赤 7)を優先して有効ライン上に停止させるからであり、赤 7 図柄を引き込む為の図柄停止制御データを記憶している。

40

**【0374】**

次に、図 45 (A) 右図又は図 45 (B) 右図の状態で、遊技者が左ドラム 2a の赤 7 図柄(No. 2: 図 32 参照)を枠上又は中段に狙って、第二停止で左停止ボタン 10a を操作すると(図 46 (A) 左図、図 46 (B) 左図参照)、主制御部 100 は赤 7 図柄を左ドラム 2a の上段又は下段に引き込んで停止させ、第一ボーナスのリーチ状態とする(図 46 (A) 右図、図 46 (B) 右図参照)。なお、主制御部 100 がボーナス図柄の赤 7 を有効ライン上に引き込む理由は、不当選の(赤ベル)は引き込み範囲に存在するものの、当選している小役図柄の(青ベル)又は(緑ベル)が引き込み範囲の 4 コマ以内に

50

なく、優先順位が高い小役を入賞させることができないので、優先順位の低いボーナス役を成立させようとボーナス図柄の赤7の引込制御（つまり、ボーナス役図柄の停止制御）を行うからである。

#### 【0375】

そして、図46(A)右図又は図46(B)右図の状態で、遊技者が第三停止で中停止ボタン10bを適当に操作（図柄を狙わない適当打ち、オヤジ打ち）をすると、主制御部100は第一ボーナス図柄である（赤7）、（青7）又は（緑7）の何れか一つを中ドラム2bの中段に引き込んで停止させ、第一ボーナスを必ず成立させる。何故ならば、優先順位が高い小役がリーチ状態になってないからである。

#### 【0376】

例えば、図46(A)右図の状態で、遊技者が中ドラム2bの赤7図柄（No.8：図32参照）が枠上に来た時、第三停止で中停止ボタン10bを操作すると（図47(A)左図参照）、主制御部100は赤7図柄を中ドラム2bの中段に引き込んで停止させ、V字形の第3ライン上に（赤7、赤7、赤7）を揃えることにより第一ボーナスを成立させる（図47(A)右図参照）。また、図46(B)右図の状態で、上記と同じ操作を行うと、主制御部100は赤7図柄を中ドラム2bの中段に引き込んで停止させ、右上がりの第2ライン上に（赤7、赤7、赤7）を揃えることにより第一ボーナスを成立させる（図47(B)右図参照）。なお、図46(A)右図又は図46(B)右図の状態から、主制御部100は青7図柄又は緑7図柄を中ドラム2bの中段に停止させるので、遊技者は第三停止操作（右停止ボタン10cの操作）で目押しする必要は一切ない。逆の言い方をすれば、遊技者は、第三停止操作で（赤7、青7、緑7）の何れでも停止させることができる。

10

#### 【0377】

従って、第一ボーナスが内部当選して27種類全てと一枚役グループ5-7が同時当選した場合、赤7図柄をまず中ドラム2bに、次いで左ドラム2aの有効ライン上に停止させてリーチ状態とすることができます。このリーチ状では、右ドラム2cに（赤7、青7、緑7）の何れでも有効ライン上に停止させて、第一ボーナスを成立させることが可能であるが、同一色の（赤7、赤7、赤7）が揃った場合には、AT抽選（通知回数抽選）やAT抽選で当選する確率を向上させるのである。同様に、成立後の第一ボーナスゲームが終了した時点、第一又は第二ボーナスゲーム後に、ボーナスが作動することなく所定ゲーム数を消化した時点やその後の所定ゲーム数間（例えば、32ゲーム）において、AT抽選（通知回数抽選）やAT抽選で当選する確率を向上させる。特に、副制御部160は、スタートレバー9が操作された時に、第三停止で有効ライン上に表示させるボーナス役図柄の色を抽選で決定しており、遊技者の操作で実際に停止したボーナス役図柄の色と抽選した色とが1/3の確率で一致した場合、AT抽選（通知回数抽選）やAT抽選で当選する確率を向上させる。この様にすれば、遊技性が格段に向上する。

20

#### 【0378】

その一方、第一ボーナスが内部当選している状態で、この一枚役グループ5-7が同時当選した場合、ボーナス図柄を揃えるチャンスであるにも拘わらず、上述した中ドラム2bの赤7図柄（No.2又はNo.3：図32参照）が枠上～上段に位置するタイミング以外で、遊技者が中停止ボタン10bを第一停止操作したとき、主制御部100は第一ボーナスを成立させない。

30

#### 【0379】

例えば、遊技者が運試しに中ドラム2bの青7図柄（No.13：図32参照）を枠上に狙って、第一停止で中停止ボタン10bを操作すると、主制御部100は小役の青ベル図柄を中ドラム2bの中段に引き込んで停止させる（図示せず）。その後、どのようなタイミングで、遊技者が第二停止で左停止ボタン10a又は右停止ボタン10cを操作し、最後に第三停止で残りの停止ボタンを操作しても、主制御部100は3種類のベル図柄の1つを左ドラム2aの上段又は下段に引き込んで停止させ、また右ドラム2cの上段又は下段に引き込んで停止させる。その結果、有効ライン上に例えば（緑ベル、青ベル、赤ベ

40

50

ル)が揃って、1枚小役が入賞する。これは、中ドラム2bの第一停止操作で、小役とボーナスを兼ねる図柄の(赤7)が引き込み範囲になく、主制御部100は引き込み範囲に位置する一枚小役図柄の(青ベル)を有効ライン上に停止させるからである。

#### 【0380】

また同様に、第一停止操作で、遊技者が左ドラム2a又は右ドラム2cの何れかをどの様な手順とタイミングで操作しても、主制御部100は小役図柄の緑ベル、青ベル、赤ベルの何れかを有効ライン上に引き込むので、最終的に何れかの1枚小役が入賞することになる。なお、中ドラム2bに赤7、右ドラム2cに青7が停止して小役リーチ状態で、第左ドラム2aの赤7図柄を狙って三停止操作を行うと、当選している青7又は緑7と共に引き込めないのでハズレとなる。

10

#### 【0381】

結果として、第一ボーナスが内部当選している状態で、純ハズレを引いた場合には、如何なる停止操作にも拘わらずボーナスが必ず成立する。それ以外では、36種類ある一枚役グループ5の一つが当選した場合だけが、ボーナスの放出チャンスとなるのであるが、その時でも遊技者がドラムの停止操作を正しい手順とタイミングで行わなければ、主制御部100はボーナスを放出しない。特に、一枚役グループ5-1~6、一枚役グループ5-19~24及び一枚役グループ5-37~42が削除されており、第一停止が左ドラム2aの場合には、ボーナス図柄は有効ライン上に揃わずに必ず1枚小役が入賞する。その一方、主制御部100は副制御部160にこの操作手順とタイミングをコマンドやデータ等で通知し、AT回数(即ち、操作手順を通知させる回数)がストックされている任意の契機で、副制御部160が表示演出装置等によって遊技者に告知することで、ボーナスを連続して(又は、短期間に)放出させることが可能になる。なお、ATストック回数は、規定ゲーム数消化、選択ゲームでの勝利、AT抽選図柄の当選、ボーナスゲームの終了時点で抽選を行って、当選したAT回数が上乗せされる。例えば、AT回数として10回がストックされている状態で、スタートレバー9を操作した時、内部抽選でチャンス・スイカが当選すると同時にAT抽選が行われ、そこで仮に256回が当選すると合計266回(10回+256回)のAT回数がストックされることになる。

20

#### 【0382】

例えば、一般遊技において、図44の一枚役グループ5の何れか一つが当選する確率を1/4とすると、第一ボーナスフラグが立っている場合に、遊技者が偶然に正しい操作手順とタイミングで停止操作を行う確率は144分の一( $1/4 \times 1/6 \times 1/6$ )程度となり、この確率がAT非ストック時のボーナス放出確率となる。しかしながら、副制御部160が停止ボタンの操作手順と操作タイミングを映像や音声等で告知すれば、中級以上の遊技者ならば告知された順序で告知された図柄を目押しすることで、第一ボーナス図柄を確実に揃えることができる。つまり、副制御部160は、停止操作方法を遊技者に知らせることにより、一枚役グループ5の一つが当選する4ゲームに一度程度の高頻度で任意にボーナスを連チャンさせることが可能になる。従って、遊技者は、第一ボーナス図柄は飛び込みで揃わないものの、第一停止で必ず左ドラム2aを選択し、AT抽選で当選することによりATストック回数を増やそうとするのである。

30

#### 【0383】

図48は、AT抽選処理サブルーチンを示すフローチャートである。

40

#### 【0384】

副制御部160は、スタートレバー9の操作後に、主制御部100から告知信号(処理コマンド、抽選結果や内部状態を示すデータ等)を受信すると、ステップSS200でコマンドやデータ等により、前回の変動ゲームで第一停止操作された図柄列が左ドラム2aか否かを確認し、左ドラム2aであればステップSS210へ移行する一方、左ドラム2aでなければ終了する(つまり、AT抽選を行わずに終了)。

#### 【0385】

副制御部160は、ステップSS210で、AT抽選条件が成立しているか否かを確認し、成立していればステップSS220でAT抽選を実行する一方、成立していなければ

50

終了する。なお、A T 抽選条件とは、例えば規定ゲーム数消化（ボーナス後のゲーム数が333回、555回、777回など）、×や2択～5択ゲームでの勝利、チャンス・スイカ等のA T 抽選図柄の当選、リプレイ3連続当選、ボーナスゲームの終了時点、同一色のボーナス図柄が揃った場合であり、成立条件によってA T 当選確率やストック回数が異なる。特に、副制御部160は、スタートレバー9が操作された時に、第三停止で有効ライン上に表示させるボーナス役図柄の色を抽選で決定しており、遊技者の操作で実際に停止したボーナス役図柄の色と抽選した色とが一致した場合、A T 抽選（通知回数抽選）やA T 抽選で当選する確率を向上させる。

## 【0386】

副制御部160は、ステップSS230で、A T 抽選に当選したかを確認し、当選していればステップSS240で当選した回数を加算してA T ストック回数としてRAM162に記憶して終了一方、当選していない場合は終了する。

10

## 【0387】

なお、図柄停止処理は図43と同様なので、説明を省略する。

## 【参考例9】

## 【0388】

参考例8と同様に、今回の変動表示ゲームにおいて、第一停止操作が左停止ボタン10aの場合に、次回の変動表示ゲームでA T 抽選を行う回胴式遊技機について詳細に説明する。但し、第一停止操作する所定の図柄列としては、中ドラム2b又は右ドラム2cであつてもよい。

20

## 【0389】

本参考例でも参考例7で説明した図32～図34をそのまま使用するので、重複する説明を省略する。

## 【0390】

図49は条件装置の組合せ表である。なお、図44との相違点は、(1)第一ボーナスグループが2種類の第一ボーナスグループ(1)及び第一ボーナスグループ(2)となっただけなので、他の説明を省略する。

## 【0391】

第一ボーナスグループ(1)は、図35で説明した第一ボーナスと同じであるので説明を省略する。

30

## 【0392】

第一ボーナスグループ(2)は、第一ボーナスグループ(1)に加えて、色7スイカの1つ及び一枚役4が同時当選し、第一ボーナスグループ(2)フラグが立つことにより、27個の第一ボーナスの全て、27個の一枚役4の全て、及び3個の色7スイカが成立又は入賞可能となる。例えば、1つの色7スイカとしては、(赤7、スイカ、スイカ)図柄が揃うことになる。他の色7スイカとしては、(青7、スイカ、スイカ)図柄、(緑7、スイカ、スイカ)図柄である。

## 【0393】

この色7スイカに替えて、他の小役として色7ベル小役があり、それらの図柄の組み合わせは、(赤7/青7/緑7、赤7/青7/緑7、赤ベル/青ベル/緑ベル)の27通りとなる。これを採用すれば、第一ボーナスを成立させることなく、7ベル小役の1つを入賞させることができる。一例として、第一ボーナスと7ベル小役が同時に内部当せんし、第一リール赤7、第二リール赤7のリーチ状態で、第三リールを停止させると、小役優先なので必ず7ベル小役(赤7、赤7、色ベルの何れか)が入賞する。

40

## 【0394】

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。

## 【0395】

図50～図51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。

## 【0396】

50

第一ボーナスが内部当選して 27 種類全てのボーナスフラグが立っている状態で、この一枚役グループ 4 が当選し、色 7 スイカとして（赤 7、スイカ、スイカ）が同時に当選した場合、遊技者が左ドラム 2 a の赤 7 図柄（No. 2：図 32 参照）を枠上に狙って、第一停止で左停止ボタン 10 a を操作すると（図 50 (A) 左図参照）、主制御部 100 は赤 7 図柄を左ドラム 2 a の上段に引き込んで停止させる（図 50 (A) 右図参照）。これは払い出しの多い当選している色 7 スイカを優先するからである。一方、遊技者が左ドラム 2 a の緑 7 図柄（No. 16）を枠上に狙って、第一停止で左停止ボタン 10 a を操作すると（図 50 (B) 左図参照）、主制御部 100 は緑ベル図柄を左ドラム 2 a の上段に引き込んで停止させる（図 50 (B) 右図参照）。これは、主制御部 100 が、内部当選している小役図柄の（緑ベル）を優先して有効ライン上に停止させるからである。なお、緑 7 図柄を有効ライン上に引き込まない理由は、色 7 スイカとして（緑 7、スイカ、スイカ）が当選していないからである。

#### 【0397】

次に、図 50 (A) 右図の状態で、遊技者が中ドラム 2 b を適当に操作すると、主制御部 100 はスイカ図柄を中ドラム 2 b の中段に引き込んで停止させ（図 51 (A) 左図）、その後第三停止でスイカ図柄を右ドラム 2 c の上段に引き込んで停止させ、色 7 スイカを入賞させる。この時に、副制御部 160 が色 7 スイカを入賞させる為の操作手順と操作タイミングを映像や音声等で告知すれば、中級以上の遊技者ならば告知された順序で告知された図柄を目押しすることで、色 7 スイカを確実に揃えることができる。そして、色 7・スイカが表示されるとボーナスが内部当選しており、副制御部 160 はアシスト抽選を行っているので、AT ストックされる可能性が高く、次回以降の数ゲーム間でボーナス放出の可能性があり、スターレバー操作に熱が入り、激アツな気分になれる。

#### 【0398】

その一方、図 50 (B) 右図の状態で、遊技者が中ドラム 2 b を適当に操作すると、主制御部 100 は赤ベル図柄を中ドラム 2 b の中段に引き込んで停止させ（図 51 (B) 左図）、その後第三停止で青ベル図柄を右ドラム 2 c の下段に引き込んで停止させ、1 枚小役を入賞させる。

#### 【参考例 10】

#### 【0399】

図 52 は、AT ストック方式とゲーム数方式の説明図である。

#### 【0400】

参考例 7～参考例 9 では、AT ストック方式を説明した（図 52 (A) 参照）。この AT ストック方式によるボーナス放出方法は、ボーナスゲームが終了した時点で AT ストックの有無を判断し、AT ストックが 1 つでもあれば、以降の変動表示ゲームでボーナスが内部当選したときに、操作手順を通知（トップボタンの押し順と停止タイミングのナビゲーション）する。逆の言い方をすれば、AT ストックがありボーナス放出を決めていても、ボーナスを引かない限り放出できない。

#### 【0401】

例えば、ボーナスが内部当せんする確率を 1 / 10 とすると、計算では平均して 10 ゲームでボーナスを放出するのであるが、ハマリ（ボーナスを引かない状態）の場合には 30 ゲーム以上、ボーナスが内部当せんしないこともある。これによって、ボーナス連チャン中における 1 ゲーム当りのメダルの純増枚数が低くなるという問題点がある。

#### 【0402】

具体的には、10 ゲームでボーナスを放出した場合の純増枚数を 3 枚 / ゲームと仮定すると、30 ゲームでボーナスを放出した場合の純増枚数は 0.2 枚 / ゲーム程度となる。その理由は、30 ゲームを消化するまでに相応のメダルが消費され、結果的にボーナス連チャン中の純増枚数が落ちるのである。また、最悪はトータルで純増枚数がマイナスになり、その場合には純減枚数 0.1 枚程度になることもある。

#### 【0403】

これに対して、ゲーム数方式（図 52 (B) 参照）では、先のボーナスゲームが終了し

10

20

30

40

50

た後、何ゲーム目でボーナスが内部当せんしたのかを確認し、その消化ゲーム数が所定ゲーム数以内であれば、上記ナビゲーションによりボーナスを放出するのである。なお、この所定ゲーム数は、内部滞在中のステージである低確率／中確率／高確率ステージにおいて、それぞれ抽選で決定されるが、長ければ長いほど遊技者に有利である。長い所定ゲーム数が当選する確率は、低確率 < 中確率 < 高確率ステージとなるように、ゲーム数抽選テーブルが割り振られている。

#### 【0404】

図53は、ゲーム数方式の通知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。但し、例えば家庭用ゲーム機など、一つの制御装置で、主制御部100と副制御部160の処理を行うことも可能である。10

#### 【0405】

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すると、このサブルーチンを呼び出し、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。

#### 【0406】

主制御部100は、ステップS800で告知信号（コマンドやデータ等）を出力し、抽選結果（特に、第一ボーナスが当選や一枚役グループ5（一枚役グループ5-1～一枚役グループ5-54）の何れかが当選）や内部状態（ボーナスフラグ、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S810へ移行する。20

#### 【0407】

副制御部160は、告知信号を受信すると、ステップSS300でコマンドやデータ等により、ゲーム数をカウントアップ（ボーナスゲームの後に行われる変動表示ゲームの回数をカウント）し、ステップSS310で第一ボーナス又は第二ボーナスが当選したか否かを確認し、当選していないければ終了する一方、当選していればステップSS320へ移行する。

#### 【0408】

副制御部160は、ステップSS320でカウントした消化ゲーム数が所定数以内か否かを確認する。例えば、所定数が16であれば消化ゲーム数が1～16ゲームまでは、YESと判断する。30

#### 【0409】

副制御部160は、ステップSS320の判断でNOであれば終了する一方、YESであればステップSS330でナビゲーション機能を発動し、停止ボタン操作の手順とタイミングを告知して、この処理を終了する。具体的にこのナビゲーション機能は、一枚役グループ5に応じて、例えば第一操作（中ドラム赤7）、第二操作（右ドラム青7）を遊技者に目押しさせるように表示演出装置11に表示し、スピーカ部から音声で出力する。なお、副制御部160は、ナビゲーション発動後に遊技者が停止操作を誤って、ボーナス役が不成立となり、変動表示ゲームの回数が所定数を超えて、ボーナス役を成立させる為の図柄列を停止させる操作手順を再び通知する。40

#### 【0410】

主制御部100は、ステップS810へ移行すると、当選した一枚役グループ5に応じた停止ボタン操作がされた場合、ステップS820でボーナス図柄を表示する一方、操作されなかった場合、ステップS830で小役図柄を表示して、このサブルーチンを抜けてゲームメイン処理に戻る。主制御部100は、ボーナス図柄を表示した場合、ボーナスゲームを行うのに対して、小役図柄を表示した場合、遊技メダルを1枚払い出す。

#### 【0411】

ATストック方式とゲーム数方式を比較すると、ボーナスループ率を90%で所定ゲーム数を16ゲームとした計算では、連チャン中の純増枚数は前者が1.8枚/ゲームで、後者が3.2枚/ゲームとなり、メダル増加速度は約2倍程度に向上する。50

## 【0412】

なお、第三停止操作では（赤7、青7、緑7）の何れでも停止させて第一ボーナスを成立させることができるが、副制御部160は、スタートレバー9が操作された時に、第三停止で有効ライン上に表示させるボーナス役図柄の色を抽選で決定しており、遊技者の操作で実際に停止したボーナス役図柄の色と抽選した色とが一致した場合、引き戻しストックを加算する。この引き戻しストックとは、仮に所定数以内に第一ボーナスを内部当選させることができなかった場合でも、ボーナス役を成立させる為の図柄列を停止させる操作手順を再度通知する機能である。

## 【0413】

例えば、引き戻しストック1は超過ゲーム数16、引き戻しストック2は超過ゲーム数8、引き戻しストック3は超過ゲーム数12、…というように記憶されており、所定数以内に第一ボーナスを内部当選させることができなかった場合、引き戻しストック1、2、3…の順で放出される。この場合、ストック1の超過ゲーム数は16であるので、変動表示ゲームの回数が所定数を超えても、その後16ゲーム以内に第一ボーナスを内部当選させればナビゲーション機能を発動させて遊技者には大変有利である。また、引き戻しストック1の追加16ゲーム以内に第一ボーナスを内部当選させることができなかった場合、ストック2、ストック3…が放出されるので、第一ボーナス放出の潜伏状態と言える。

10

## 【0414】

なお、副制御部160は、ステップSS300でゲーム数をカウントアップしたが、最初のゲーム開始信号を受信した時に所定ゲーム数を抽選するようにしてもよい。つまり、固定されていた所定ゲーム数を抽選で変動させる（例えば、16ゲーム～32ゲームの範囲で割り振る）のである。この場合でも、計算上の純増枚数は2.5～3.5枚／ゲームとなる。

20

## 【参考例11】

## 【0415】

図54は、ATストック方式とゲーム数方式2の説明図である。

## 【0416】

図54(A)は、図52(A)と同じなので説明を省略するが、このゲーム数方式2もAT発動によるボーナス放出と、ボーナス連チャン中の純増枚数を上げることを目的としている。

30

## 【0417】

ゲーム数方式2（図54(B)参照）では、まずナビゲーションを行わない通常モード（非告知モード）において、ボーナスを成立させる必要がある。この通常モードでボーナスが成立するのは、変動表示ゲームにおける抽選でボーナス役だけが単独で内部当選した場合か、又はボーナスフラグが立っている状態でハズレ（不当選）を引いた場合であり、停止ボタン部10の停止操作の如何に拘わらず、主制御部100はボーナス役図柄を有効ライン上に自動的に引き込むようになっている（100%引き込み）。また、主制御部100は、抽選結果や内部状態など必要な情報をコマンドやデータで副制御部160に送信している。

40

## 【0418】

ボーナス役が成立し、そのボーナスゲームが終了した時点（例えば、最後の停止ボタンが離された時）又はボーナスゲームが終了する以前（例えば、ボーナス図柄が揃って最後の停止ボタンが離された時）に、副制御部160は告知モード（連チャンモード）に移行させる為のチャレンジゲーム数（第一所定回数）を抽選で決定し、ボーナスゲームが終了した後に行う変動表示ゲームにおいて、チャレンジゲーム数以内にボーナス役が内部当選した場合には、告知モードに移行して、操作手順を告知（各停止ボタンの押し順と停止タイミングのナビゲーション）することによりボーナスを放出させるのである。

## 【0419】

副制御部160は、チャレンジゲーム数を抽選するに際して、既に抽選により滞在モ-

50

ドとして高確・中確・低確の何れかを決定している。滞在モードが決定されると、そのモードでの抽選で、チャレンジゲーム数が大きな値となる当選確率は、高確 > 中確 > 低確の順になるようにチャレンジゲーム抽選テーブルが振り分けられている。但し、チャレンジゲーム数は抽選ではなく、固定数（例えば、滞在モードに応じて 1 ~ 3 ゲーム程度）であつてもよい。

#### 【0420】

副制御部 160 は、告知モードに移行した状態では、ボーナスゲームが終了した時点又は終了する以前に、連チャンゲーム数（第二所定回数）を抽選で決定する。ボーナスゲームが終了した後に行う変動表示ゲームにおいて、連チャンゲーム数以内に再度ボーナス役が内部当選した場合には、副制御部 160 は告知モードを継続し、ボーナス役を成立させる操作手順をナビゲーションする。その結果、ボーナスが大連チャン（短時間での連續放出）し、その間の出玉率（1 ゲーム当たりのメダル純増枚数）も格段に向上升る。この連チャンゲーム数は、チャレンジゲーム数よりも大きな数値であり、例えば、前者が 1 ~ 3 ゲーム程度であるのに対して、後者は最低 16 ゲームが保証されており、抽選によっては最大 32 ゲーム程度まで延長される（なお、無限大で、ボーナスが当選するまでとしてもよい）。但し、16 ゲームを超えると連チャンは一旦終了するが、その後のナビゲーションによるボーナス成立は、パチンコ機における「時短中の引き戻し」又は「潜伏確変」に酷似しており、遊技者の心をそそる魅力的な演出が次々に繰り広げられる。

#### 【0421】

副制御部 160 は、上記と同様に、連チャンゲーム数を抽選するに際して、既に抽選により滞在モードとして高確・中確・低確の何れかを決定している。滞在モードが決定されると、そのモードでの抽選で、連チャンゲーム数が大きな値となる当選確率は、高確 > 中確 > 低確の順になるように連チャンゲーム抽選テーブルが振り分けられている。但し、連チャンゲーム数は抽選ではなく、固定数（例えば、滞在モードに応じて 16 ~ 32 ゲーム程度）であつてもよい。

#### 【0422】

つまり、遊技者がボーナスゲーム後のチャレンジゲーム数以内の変動表示ゲームで、短時間に自力でボーナス役を内部当選させたら、連チャンゾーンに突入して、ボーナスの大連チャンが期待できるので、遊技者にとっては今までにない激アツのゲーム性と言えるのである。

#### 【0423】

図 55 は、ゲーム数方式 2 のゲームの流れを示すゲームフロー図である。

#### 【0424】

まず原則として、通常モード（通常状態）においてボーナスが成立し、そのボーナスゲームが終了すると、チャレンジモードに移行する。

#### 【0425】

このチャレンジモード中の変動表示ゲームにおいて、ボーナス役が内部当選すると「成功」となり、連チャンモードに移行する。例外としては、右側破線で示したように、通常モードで第二ボーナスを引いた場合や、ボーナスゲーム中に確率が極端に低いリプレイ役（リプレイ確率 1 / 100 程度）が当選した場合、又はその契機で抽選して当選すると連チャンモードに直接移行する。

#### 【0426】

一方、チャレンジモード中の抽選でボーナス役が内部当選しないと「失敗」となり、通常モードに戻る。但し、その抽選でボーナス役が内部当選しなかった場合でも、リプレイやレア小役が当選したときや、チャレンジゲーム数が残っているときには、左側破線で示したようにチャレンジモードは継続し、例えば、お助けキャラクタのセーラ姫等が登場して「もう一回よ。頑張ってね」という優しい音声と液晶演出により再挑戦となる。

#### 【0427】

例外としては、通常モードでの消化ゲーム数が規定値（天井ゲーム数、例えば、999 ゲーム）に達したり、中段チェリーやチャンス・スイカ等のレア小役を引いて、移行抽選

10

20

30

40

50

で当選すると、チャレンジモード移行の待機状態となる。

#### 【0428】

天井ゲーム数に達すると、当然ながら殆どの場合、ボーナスフラグが立っており、その後に特別小役（内部当選中のボーナス役を成立させる小役であって、例えば一枚役グループ5（図35参照））が当選した時に、副制御部160は「突然にチャレンジモード」に移行させる（出願人は、これを「突チャレ」と称しており、商標登録申請予定である）。

#### 【0429】

また、レア小役で突チャレが当選して待機状態になった場合、ボーナス役が当選して成立させることができる状態（つまり、ボーナス単独当選又はボーナスが内部当選中で特別小役が当選した状態）になると、副制御部160はチャレンジモードに移行させる。この様に、天井やレア小役から突チャレに移行した場合には、ボーナスが内部当選しているので、副制御部160はチャレンジモードにおいて「1ゲーム当選」したかのように演出して、ナビゲーションで遊技者にボーナスを成立させることができると可能である。そして、遊技者は「1ゲーム当選」したという達成感と、その後に続く連チャンモードに対する期待感で「激アツ」な気持ちになり、興奮と感動を覚える。但し、天井ゲーム数に達した場合やレア小役で突チャレが当選した場合に、ナビゲーションでまずボーナスを成立させ、ボーナスゲーム後に原則通りチャレンジモードに移行させてもよい。また、レア小役から突チャレに移行した場合でも、ボーナスが内部当選中であるか否かに拘わらず、次回の変動表示ゲームで抽選した乱数がボーナスに割り当てられた範囲の値（置数）であれば、「成功」として連チャンモードに移行するようにしてもよい。10

#### 【0430】

また、副制御部160は、ボーナスゲーム後の変動表示ゲームが、例えば111ゲーム消化毎の周期天井でチャレンジモードに移行させる。つまり、ボーナスゲーム後の111ゲーム目、222ゲーム目、333ゲーム目、…888ゲーム目にチャレンジモードとなり、例えばゲーム数が大きくなればなる程、抽選で「成功」となる当選範囲を拡大するようにしてもよい。特に、遊技者にとって馴染みのある333ゲーム目と777ゲーム目の当選確率を高くしてもよい。つまり、遊技者がハマればハマるほど、リターンが期待できるようにすれば、途中で遊技を止めることも阻止できる。20

#### 【0431】

上述した通り、ゲーム数方式2の基本フローは、通常モードでボーナスが成立し、ボーナスゲーム後にチャレンジモードに移行して、1ゲーム連チャンすると連チャンモードになるのを原則としているが、副制御部160は任意の契機で通常モードからチャレンジモードや連チャンモードに移行させることができる。例えば、チャレンジモードにおいて確率の極めて低い第二ボーナス（確率1/1000）が内部当選すると、チャレンジモードの中でも特殊な「爆連モード」となる。この爆連モードは、抽選で最低333回～最大999回（設定を打ち直すまで継続又は無限大としてもよい）のATストックが確定し、爆連モード中はボーナスが内部当選すると同時にATナビでボーナスが放出され続ける。その結果、一撃で大量のメダルを獲得することができる。また、連チャンモード中に第二ボーナスが当選した場合も「爆連モード」に移行するようにし、「爆連モード」が終了すると、一旦中断した連チャンモードをそのまま継続するようにしてもよい。30

#### 【0432】

図56は、表示演出装置が表示する演出画面の模式図である。

#### 【0433】

副制御部160は、通常モードでは図17(A)で説明した低確率ステージと同様に、非連チャンステージの「昼の通常画面」を表示する（図56(A)参照）。但し、滞在モードに応じて、その示唆をする為に、時刻や天候を変更して表示される。また、ガセ表示も適宜行われる。

#### 【0434】

この状態から、遊技者が変動表示ゲームを開始してスタートレバーを操作して、ボーナス役を成立させることができる状態（つまり、ボーナス単独当選、ボーナス当選中にハズ40

レ当選、又はボーナスが内部当選中に特別小役が当選して、ナビゲーションする状態)になると、副制御部160は背景画面を薄暗くして、例えば墓地に雷を落とすカミナリ演出を行う(図56(B)参照)。

#### 【0435】

そして、ボーナス役を成立させる為の停止ボタン部10の操作順序と操作タイミングを告知する(図56(C)参照)。この場合、同時当選している特別小役(図44の一枚役グループ5参照)によって操作順序と操作タイミングが決まっており、副制御部160は第一停止で中停止ボタン10bを操作して中ドラム2bの緑7を、第二停止で右停止ボタン10cを操作して右ドラム2cの赤7を、及び第三停止では左停止ボタン10aを任意の位置で操作するようにナビする。遊技者が指示どおりに操作すれば、主制御部100は有効ライン上にボーナス役図柄(この場合、色7の何れか・緑7・赤7)を引き込んでボーナス役を成立させる。但し、ボーナス単独当選の場合にも、図56(C)と同様のナビ演出が行われるが、いかなる操作でもボーナスが成立する。

#### 【0436】

図57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。

#### 【0437】

第一ボーナスグループが内部当選し、第一ボーナスグループフラグが立って27種類全てのボーナスが成立可能な状態で、図56(C)で説明した一枚役グループ5が当選した場合、中ドラム2bの緑7図柄(No.18:図32参照)を枠上に狙って、第一停止で中停止ボタン10bを操作すると、主制御部100は緑7図柄を中ドラム2bの中段に引き込んで停止させる(図57(A)参照)。これは、主制御部100が、同時当選している小役図柄の(緑ベル)よりも小役とボーナスを兼ねる(緑7)を優先して有効ライン上に停止させるからであり、その為の図柄停止制御データを記憶している。つまり、停止ボタン部10が操作された場合、その操作順序と操作タイミング及び当選フラグに応じて、ドラム部2の停止位置が一義的に決定される。図57(A)の場合、基準位置である下段にリプレイ図柄が停止するように制御され、その結果、緑7図柄が中段に引き込まれる。一方、他の位置で中停止ボタン10bが操作されると、当選している小役図柄の赤ベル又は青ベルが中段に停止するようになっている。

#### 【0438】

次に、図57(A)の状態で、遊技者が右ドラム2cの赤7図柄(No.2:図32参照)を枠上に狙って、第二停止で右停止ボタン10cを操作すると、主制御部100は赤7図柄を右ドラム2cの上段に引き込んで停止させて、第一ボーナスのリーチ状態とする(図57(B)参照)。なお、主制御部100がボーナス図柄の赤7を有効ライン上に引き込む理由は、不当選の小役図柄の(赤ベル)は引き込み範囲に存在するものの、内部当選している小役図柄の(青ベル)又は(緑ベル)が引き込み範囲の4コマ以内になく、ボーナスよりも優先順位が高い小役を入賞させることができないので、優先順位の低いボーナス図柄の赤7を成立させようと引込制御(つまり、ボーナス役図柄の停止制御)を行うからである。なお、赤7図柄を中段に狙えば、右ドラム2cの下段に赤7図柄を引き込んで停止させる(図示せず)。

#### 【0439】

そして、図57(B)の状態で、遊技者が第三停止で左停止ボタン10aを適当に操作(図柄を狙わない適当打ち、オヤジ打ち)をすると、主制御部100は第一ボーナス図柄である(赤7)、(青7)又は(緑7)の何れか一つを左ドラム2aの上段又は下段に引き込んで停止させ、第一ボーナスを必ず成立させる(図57(C)参照)。なお、この場合、(青7)図柄を左ドラム2aの上段に停止させた場合を例示している。

#### 【0440】

図58は、条件装置の組合せ表である。

#### 【0441】

主制御部100は、ドラムが3個全て停止したときに、遊技メダルの投入枚数に応じた有効ライン上(図33参照)で入賞又は作動に係る図柄の組合せ表示判定を行う。なお、

10

20

30

40

50

図35で説明した(1)第一ボーナス、(2)第二ボーナス、(3)リプレイ、(4)チャンス・スイカ、(5)ノーマル・スイカ、(6)一枚役1~(9)一枚役4は同じなので説明を省略する。

#### 【0442】

(10)特別小役グループ：(下記参照)

(11)一枚役6：左ドラム2aにボーナス図柄の(赤7、青7、緑7)の何れか、中ドラム2bにボーナス図柄の(赤7、青7、緑7)の何れか、右ドラム2cに小役図柄の(赤ベル、青ベル、緑ベル)の何れか(合計27種類)、が有効ライン上に停止し、獲得枚数は1枚となる。一般遊技の規定数が3枚であるので、一枚役6の何れかが入賞しても差し引き2枚のマイナスになる。抽選で一枚役グループ6が内部当選すると、一枚役6の条件装置が立って27個全ての一枚役6が入賞可能になる。但し、1~15枚の配当が可能である。10

#### 【0443】

(12)一枚役7：左ドラム2aにボーナス図柄の(赤7、青7、緑7)の何れか、中ドラム2bに小役図柄の(赤ベル、青ベル、緑ベル)の何れか、右ドラム2cにボーナス図柄の(赤7、青7、緑7)の何れか(合計27種類)、が有効ライン上に停止し、獲得枚数は1枚となる。一般遊技の規定数が3枚であるので、一枚役7の何れかが入賞しても差し引き2枚のマイナスになる。抽選で一枚役グループ7が内部当選すると、一枚役7の条件装置が立って27個全ての一枚役7が入賞可能になる。但し、1~15枚の配当が可能である。20

#### 【0444】

(13)一枚役8：左ドラム2aに小役図柄の(赤ベル、青ベル、緑ベル)の何れか、中ドラム2bにボーナス図柄の(赤7、青7、緑7)の何れか、右ドラム2cにボーナス図柄の(赤7、青7、緑7)の何れか(合計27種類)、が有効ライン上に停止し、獲得枚数は1枚となる。一般遊技の規定数が3枚であるので、一枚役8の何れかが入賞しても差し引き2枚のマイナスになる。抽選で一枚役グループ8が内部当選すると、一枚役8の条件装置が立って27個全ての一枚役7が入賞可能になる。但し、1~15枚の配当が可能である。

#### 【0445】

図59は、特別小役グループの条件装置の組合せ表であり、今回の変動表示ゲームにおいて、第一停止操作が左停止ボタン10aの場合に、次回の変動表示ゲームでAT抽選を行うペナルティ付与タイプの回胴式遊技機で採用される。30

#### 【0446】

特別小役グループ：左ドラム2aを除く2つの各ドラムに3種類のボーナス図柄の内1つと、左ドラム2aに3種類のベル図柄の内2つからなる2種類の一枚小役(つまり、一枚役6~一枚役8の中の2つ)、1つのドラムに3種類のボーナス図柄の内1つと、2つのドラムに3種類のベル図柄の全てからなる9種類の一枚小役(つまり、一枚役1~一枚役3の中の9つ)、及び一枚役グループ4の27種類全ての小役からなる、合計38個の一枚役が入賞可能となる。第一ボーナスが内部当選している状態で、特別小役グループの一つが当選した場合、停止ボタン操作の順序とタイミングによって、第一ボーナスが成立(役物連続作動装置の作動)したり、逆に一枚小役が入賞することになる。つまり、特別小役グループは、有効ライン上にボーナス役図柄を引き込んでボーナス役を成立させる為の、停止ボタン部の操作順序と操作タイミングを規定する「特別小役」の一つである。40

#### 【0447】

図59は、図44と同様に、ボーナスフラグが立っている時に左ドラム2aが第一停止操作されても、左ドラム2aの有効ライン上にボーナス図柄の赤7図柄、青7図柄及び緑7図柄の何れも停止しないので、ボーナスが成立することはない。即ち、第一停止で左停止ボタン10aを操作しても、ボーナス図柄が揃うことはないので、一見すると遊技者に不利なようではあるが、その見返りにAT抽選を行うので有利ある。一方、ボーナスフラグが立っている時に、第一停止操作が中停止ボタン10b又は右停止ボタン10cで偶然50

に操作手順（操作順序と操作タイミング）が正解すれば、アシスト情報（補助情報）を通知しなくてもボーナスが成立することはあるが、A T 抽選を行わないので、結果的に遊技者に不利になる（ペナルティ付与）。

#### 【 0 4 4 8 】

(10-1) 特別小役グループ 1 - 1 : 抽選で特別小役グループ 1 - 1 が内部当選し、特別小役グループ 1 - 1 フラグが立つことにより、左ドラム 2 a に（青ベル、緑ベル）の何れか、中ドラム 2 b と右ドラム 2 c にボーナス図柄の赤 7（2 種類）、左ドラム 2 a に（赤ベル、青ベル、緑ベル）の何れか、中ドラム 2 b にボーナス図柄の赤 7、右ドラム 2 c に（赤ベル、青ベル、緑ベル）の何れか（9 種類）、及び一枚役グループ 4 の全て（27 種類）、合計 38 種類の一枚役が入賞可能となる。 10

#### 【 0 4 4 9 】

(10-2) 特別小役グループ 1 - 2 : 抽選で特別小役グループ 1 - 1 が内部当選し、特別小役グループ 1 - 1 フラグが立つことにより、左ドラム 2 a に（赤ベル、緑ベル）の何れか、中ドラム 2 b と右ドラム 2 c にボーナス図柄の赤 7（2 種類）、左ドラム 2 a に（赤ベル、青ベル、緑ベル）の何れか、中ドラム 2 b にボーナス図柄の赤 7、右ドラム 2 c に（赤ベル、青ベル、緑ベル）の何れか（9 種類）、及び一枚役グループ 4 の全て（27 種類）、合計 38 種類の一枚役が入賞可能となる。

#### 【 0 4 5 0 】

(10-3) 特別小役グループ 1 - 3 : 抽選で特別小役グループ 1 - 1 が内部当選し、特別小役グループ 1 - 1 フラグが立つことにより、左ドラム 2 a に（赤ベル、青ベル）の何れか、中ドラム 2 b と右ドラム 2 c にボーナス図柄の赤 7（2 種類）、左ドラム 2 a に（赤ベル、青ベル、緑ベル）の何れか、中ドラム 2 b にボーナス図柄の赤 7、右ドラム 2 c に（赤ベル、青ベル、緑ベル）の何れか（9 種類）、及び一枚役グループ 4 の全て（27 種類）、合計 38 種類の一枚役が入賞可能となる。 20

#### 【 0 4 5 1 】

(10-4) 特別小役グループ 1 - 4 ~ 1 - 6 : 特別小役グループ 1 - 1 ~ 1 - 3 の右ドラム 2 c のボーナス図柄の赤 7 を青 7 にそれぞれ置き換えたものである。

#### 【 0 4 5 2 】

(10-5) 特別小役グループ 1 - 7 ~ 1 - 9 : 特別小役グループ 1 - 1 ~ 1 - 3 の右ドラム 2 c のボーナス図柄の赤 7 を緑 7 にそれぞれ置き換えたものである。これら 9 種類の特別小役は、後述するように、中ドラム 2 b の赤 7 図柄を有効ライン上に停止させる為の特別小役グループである。 30

#### 【 0 4 5 3 】

(10-6) 特別小役グループ 1 - 1 0 ~ 1 - 1 8 : 特別小役グループ 1 - 1 ~ 1 - 9 の左ドラム 2 a と右ドラム 2 c を入れ替えたものであり、上記同様に 9 種類の特別小役が存在する。よって、合計 18 種類となる。

#### 【 0 4 5 4 】

(10-7) 特別小役グループ 1 - 1 9 ~ 1 - 3 6 : 特別小役グループ 1 - 1 ~ 1 - 1 8 の中ドラム 2 b と右ドラム 2 c を入れ替えたものであり、同様に合計 18 種類の特別小役が存在する。よって、特別小役グループ 1 は合計 36 種類となる。 40

#### 【 0 4 5 5 】

(10-8) 特別小役グループ 2 - 1 ~ 2 - 3 6 : 特別小役グループ 1 - 1 ~ 1 - 3 6 の縦に並んで表示した 2 つの赤 7 図柄を青 7 図柄にそれぞれ置き換えたものである。よって、特別小役グループ 2 は合計 36 種類となる。

#### 【 0 4 5 6 】

(10-9) 特別小役グループ 3 - 1 ~ 3 - 3 6 : 特別小役グループ 1 - 1 ~ 1 - 3 6 の縦に並んで表示した 2 つの赤 7 図柄を緑 7 図柄にそれぞれ置き換えたものである。よって、特別小役グループ 3 は合計 36 種類となる。従って、特別小役グループは合計 108 種類となる。

#### 【 0 4 5 7 】

この特別小役グループの機能を説明する。

#### 【0458】

主制御部100は、第一ボーナスグループが内部当選し、第一ボーナスグループフラグが立って、27種類全ての第一ボーナスが成立可能な状態で、例えば、この特別小役グループの一つである特別小役グループ1-1が内部当選した場合、中ドラム2bの赤7図柄（No.2又はNo.3：図32参照）を枠上に狙って、第一停止で中停止ボタン10bが操作されると、赤7図柄（No.2又はNo.3）を中段に停止させる。これは、主制御部100が、同時当選している引込範囲内の小役図柄の（赤ベル）よりも小役とボーナスを兼ねる（赤7）を優先して有効ライン上に引き込んで停止させる様に、図柄停止制御データと制御プログラムが記憶されているからである。一方、そのタイミング以外では、青ベル又は緑ベル図柄が中段に停止するので、第一ボーナスが成立することはない。10

#### 【0459】

次に、右ドラム2cの赤7図柄（No.2）を上段又は中段に狙って、第二停止で右停止ボタン10cが操作されると、赤7図柄（No.2）を上段又は下段に停止させてボーナスと一緒に役8のリーチ状態とする。これは小役とボーナスを兼ねる（赤7）を小役だけの（赤ベル）に優先して有効ライン上に引き込んで停止させる様に、図柄停止制御データと制御プログラムが記憶されているからである。一方、そのタイミング以外では、青ベル又は緑ベル図柄が上段又は下段に停止するので、第一ボーナスが成立することはない。

#### 【0460】

最後に、左ドラム2aの赤7図柄（No.2：図32参照）を枠上又は中段に狙って、第三停止で左停止ボタン10aが操作されると、赤7図柄（No.2）を上段又は下段に停止させる。これにより、赤7図柄が3つ有効ライン上に揃って表示されることにより、第一ボーナスが成立する。一方、そのタイミング以外では、青ベル又は緑ベル図柄が左ドラム2aの有効ライン上に停止して、一枚役8の一つが入賞する。20

#### 【0461】

これに対して、第一停止で右ドラム2cの赤7図柄（No.2）を上段又は中段に狙って、右停止ボタン10cが操作されると、赤ベル図柄（No.20）が上段又は下段に停止する。つまり、主制御部100は、赤7図柄（No.2）を蹴飛ばして、赤ベル図柄を引き込むのであるが、これは小役だけの（赤ベル）を小役とボーナスを兼ねる（赤7）に優先して有効ライン上に引き込んで停止させる様に、図柄停止制御データと制御プログラムが記憶されているからである。また、そのタイミング以外でも、青ベル又は緑ベル図柄が上段又は下段に停止するので、第一ボーナスが成立することはない。30

#### 【0462】

更に、第一停止で左ドラム2aの左停止ボタン10aが操作されると、赤青緑ベル図柄の何れか一つが上段又は下段に停止するので、第一ボーナスが成立することはない。

#### 【0463】

即ち、特別小役グループは、基本的に第一ボーナスの成立を阻害する一方、当選した特別小役で決まる操作順序と操作タイミングで停止操作された場合に限り、有効ライン上にボーナス役図柄を引き込んでボーナス役を成立させる機能を有している。特別小役グループは、上述のとおり合計108種類あり、その当選確率を1/4とすると、遊技者がランダムに停止操作した場合、ナビゲーションしなければ1/432でしか第一ボーナスは成立しないことになる。従って、遊技者が第六感で狙ったとしても、第一ボーナスを成立させることは至難の業である。40

#### 【0464】

図60は、表示演出装置が表示する演出画面の模式図である。

#### 【0465】

副制御部160は、図56で説明した「昼の通常画面」（図60（A）参照）から、ボーナス放出状態になるとカミナリ演出（図60（B）参照）を行って、ナビゲーション画面を表示し、ボーナス役を成立させる為の停止ボタン部10の操作順序と操作タイミングを告知する（図60（C）参照）。この場合、同時当選している特別小役（図59の特別50

小役グループ3参照)によって操作順序と操作タイミングが決まっており、副制御部160は第一停止で中停止ボタン10bを操作して中ドラム2bの緑7を、第二停止で右停止ボタン10cを操作して右ドラム2cの赤7を、及び第三停止で左停止ボタン10aを操作して左ドラム2aの青7の位置で操作するようにナビする。遊技者が指示どおりに操作すれば、主制御部100は有効ライン上に第一ボーナス役図柄(この場合、青7・緑7・赤7)を引き込んでボーナス役を成立させる。但し、第一ボーナスが単独当選した場合にも、図60(C)と同様のナビ演出が行われるが、いかなる操作を行っても第一ボーナスが成立する。

#### 【0466】

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。

10

#### 【0467】

第一ボーナスグループが内部当選し、第一ボーナスグループフラグが立って27種類全てのボーナスが成立可能な状態で、図60(C)で説明した特別小役グループ3(この場合、特別小役グループ3-2である)が当選した場合には、中ドラム2bの緑7図柄(No.18:図32参照)を枠上に狙って、第一停止で中停止ボタン10bを操作すると、主制御部100は緑7図柄を中ドラム2bの中段に引き込んで停止させる(図61(A)参照)。これは、主制御部100が、同時当選している小役図柄の(緑ベル)よりも小役とボーナスを兼ねる(緑7)を優先して有効ライン上に停止させるからであり、その為の図柄停止制御データと制御プログラムを記憶している。つまり、停止ボタン部10が操作された場合、その操作順序と操作タイミング及び当選フラグに応じて、ドラム部2の停止位置が一義的に決定される。図60(A)の場合、基準位置である下段にリプレイ図柄が停止するように制御され、その結果、緑7図柄が中段に引き込まれる。一方、他の位置で中停止ボタン10bが操作されると、当選している小役図柄の赤ベル又は青ベルが中段に停止するように制御される。

20

#### 【0468】

次に、図61(A)の状態で、遊技者が右ドラム2cの赤7図柄(No.2:図32参照)を枠上に狙って、第二停止で右停止ボタン10cを操作すると、主制御部100は赤7図柄を右ドラム2cの上段に引き込んで停止させて、第一ボーナス又は一枚役グループ8のリーチ状態とする(図61(B)参照)。なお、主制御部100がボーナス図柄の赤7を有効ライン上に引き込む理由は、小役とボーナスを兼ねる(赤7)を小役だけの(赤ベル)に優先して有効ライン上に引き込んで停止させる様に、図柄停止制御データと制御プログラムが記憶されているからである。

30

#### 【0469】

そして、図61(B)の状態で、遊技者が左ドラム2aの青7図柄(No.9:図32参照)を枠上に狙って、第三停止で左停止ボタン10aを操作すると、主制御部100は青7図柄を左ドラム2aの上段に引き込んで停止させて、第一ボーナスを成立させる(図61(C)参照)。一方、そのタイミング以外では、赤ベル図柄(図61(D)参照)又は緑ベル図柄が上段又は下段に停止して、一枚役グループ8の一つが入賞する。なお、一旦ナビゲーションが発動した場合、仮に目押しミスで第一ボーナスを成立させることができなかったときでも、表示画面に再度操作手順が告知され、ボーナスゲームが終了するとチャレンジモードに移行する。

40

#### 【0470】

図62は、表示演出装置が表示する演出画面の模式図である。

#### 【0471】

副制御部160は、チャレンジモードに移行すると「夜の演出ステージ」(夜の画面)を表示する。

#### 【0472】

副制御部160は、チャレンジモードにおける最初の変動表示ゲームで、主制御部100から抽選結果を受け取ると、抽選結果に応じて告知画面を変更する。例えば、ボーナス役が内部当選しなかった場合には、「夜の演出ステージ」に遠くからコウモリを数匹飛ば

50

せて、失敗を意味する「L O S T」のプレートを持ったコウモリが遠くから近付いて飛び去るコウモリ告知画面を表示して、図60(A)と同様に通常モードに再び戻る(図62(C)参照)。

#### 【0473】

図63は、表示演出装置が表示する演出画面の模式図である。

#### 【0474】

副制御部160は、チャレンジモードにおける最初の変動表示ゲームで、リプレイやリア小役(チェリー、スイカ)が当選したときや、チャレンジゲーム数が残っているときには、再挑戦を意味する「RETRY」のプレートを持ったコウモリが遠くから近付いて飛び去るコウモリ告知画面を表示して、図63(A)と同様に「夜の演出ステージ」のチャレンジモードに再び戻る(図63(C)参照)。10

#### 【0475】

図64は、表示演出装置が表示する演出画面の模式図である。

#### 【0476】

副制御部160は、チャレンジモードにおける最初の変動表示ゲームで、ボーナス役が当選したときには「成功」となり、「BONUS」のプレートを持った2匹のコウモリが遠くから近付いて飛び去るコウモリ告知画面を表示した後、図60(C)と同様に「夜の演出ステージ」のナビゲーション画面に移行する(図63(C)参照)。2匹のコウモリが共にプレートを持って近付いた場合は、「BONUS」の可能性が高く激アツとなる。20

#### 【0477】

図65は、表示演出装置が表示する演出画面の模式図である。

#### 【0478】

副制御部160は、チャレンジモードにおける最初の変動表示ゲームで、ボーナス役が当選したときには「成功」となり、夜の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「オリヤー」という叫び声と「ティロロロローン」という効果音と共に、堀り起こされた画面中央の墓穴から主人公のキャラクタを登場させたり(図65(B)参照)、「大当たり」を意味する「BONUS」という文字をプレートに表示することにより、遊技者にとって激アツなプレミア演出としてもよい(図65(C)参照)。30

#### 【0479】

図66は、表示演出装置が表示する演出画面の模式図である。

#### 【0480】

副制御部160は、連チャンモードに移行すると、演出画面として「ドラキュラ城」を拡大表示して、鉄門を開く(図66(A)参照)。そして内扉がさらに拡大されて(図66(B)参照)、徐々に開き(図66(C)参照)、煌びやかな「ドラキュラ城」の内部が表示される(図66(D)参照)。その後に、連チャンモードが最低保証されている16ゲーム間続き、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、ボーナスが当選して連チャンモードが継続する。また、主人公がドラキュラ城内で宝物を見つけたり、味方キャラクタと出会えばボーナス当選となる。40

#### 【0481】

図67は、ゲーム数方式2の通知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。但し、一つの制御装置で、主制御部100と副制御部160の処理を行うことも可能である。

#### 【0482】

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て、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。

#### 【0483】

主制御部100は、ステップS900で告知信号(コマンドやデータ等)を出力し、抽50

選結果や内部状態（ボーナスフラグ、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S910へ移行する。

#### 【0484】

副制御部160は、告知信号を受信すると、ステップSS400でコマンドやデータ等により、滞在モードに応じてゲーム数処理を行う。例えば、内部状態が通常モード（図55参照）であれば、電源ON後やボーナスゲーム終了後の消化ゲーム数をカウントアップする。内部状態がチャレンジモードであれば、滞在モードに従ってチャレンジ抽選テーブル（高確・中確・低確）を選択し、チャレンジゲーム数（第一所定回数）を抽選で決定する。また、連チャンモードであれば、同様に、滞在モードに従って連チャン抽選テーブル（高確・中確・低確）を選択し、連チャンゲーム数（第二所定回数）を抽選で決定する。

10

#### 【0485】

そして、副制御部160は、滞在モード移行処理や表示演出装置11の演出画面表示処理、遊技状態表示LED部13の発酵処理、BGM処理等を実行して、ステップSS410へ移行する。

#### 【0486】

副制御部160は、ステップSS410で第一ボーナス又は第二ボーナスが当選したか否かを確認し、当選していないければ終了する一方、当選している場合はステップSS420へ移行する。

#### 【0487】

副制御部160は、ステップSS420に移行すると、カウントした消化ゲーム数が所定数以内か否かを確認する。例えば、所定数（チャレンジゲーム数）が3であれば消化ゲーム数が1～3ゲームまで、所定数（連チャンゲーム数）が16であれば消化ゲーム数が1～16ゲームまでは、YESと判断する。但し、通常モードではこの所定数は「0」であるから、YESと判断することはない。

20

#### 【0488】

副制御部160は、ステップSS420の判断でNOであれば終了する一方、YESであればステップSS430でナビゲーション機能を発動し、停止ボタン操作の手順とタイミングを告知して、この処理を終了する。具体的にこのナビゲーション機能は、当選した特別小役グループに応じて、例えば、第一操作（中ドラム緑7）、第二操作（右ドラム赤7）及び第三操作（左ドラム青7）を遊技者に目押しさせるように表示演出装置11に表示し（図60（C）参照）、スピーカ部から音声で出力する。なお、副制御部160は、ナビゲーション発動後に遊技者が停止操作を誤って、ボーナス役が不成立となり、変動表示ゲームの回数が所定数を超えて、ボーナス役を成立させる為の図柄列を停止させる操作手順を再び通知する。

30

#### 【0489】

主制御部100は、ステップS910へ移行すると、当選した特別小役グループに応じた停止ボタン操作がされた場合、ステップS920でボーナス図柄を表示する一方、操作されなかった場合、ステップS930で小役図柄やハズレ図柄を表示して、このサブルーチンを抜けてゲームメイン処理に戻る。主制御部100は、ボーナス図柄を表示した場合には、その後ボーナスゲームを行うのに対して、小役図柄を表示した場合、遊技メダルを規定数だけ払い出す。

40

#### 【0490】

ここでATストック方式とゲーム数方式2を比較すると、ボーナスループ率を90%で所定ゲーム数を16ゲームとした計算では、連チャン中の純増枚数は前者が1.8枚/ゲームで、後者が3.2枚/ゲームとなり、メダル増加速度は約2倍程度に向上する。

#### 【参考例12】

#### 【0491】

図68は、ドラムの図柄配置表である。

#### 【0492】

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。

#### 【0493】

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」、「青ベル」、「緑ベル」、「白ベル」、各種小役図柄の「ミカン」、「ピーチ」、「黒バー」、「ダイヤ」及び再遊技が作動するリプレイ等が描かれている。なお、捨て図柄は有効ライン上に停止しても役を構成せず、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。

#### 【0494】

図69は、図柄の組合せ表示判定図である。

10

#### 【0495】

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。但し、この参考例の場合には、通常ゲームで規定数3枚、ボーナスゲームで規定数1枚であり、ボーナスゲーム中も同じ2つの有効ラインである（図69（A）参照）。

#### 【0496】

図69（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（上段、中段、下段：右下り）、第2ライン（下段、中段、上段：右上り）の2つが有効となる。

20

#### 【0497】

図70は通常遊技における配当表、図71は条件装置の組合せ表、図72～図73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。

#### 【0498】

主制御部100は、ドラムが3個すべて停止したときに、有効ライン上（図69参照）で入賞及び作動に係る図柄の組合せ表示判定を行う。

#### 【0499】

（1）第一ボーナス（1種類）：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1/7で、第一ボーナス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となる。なお、第一ボーナスのみが単独当選（例えば、第一ボーナスフラグが立った状態で純ハズレが当選）することは稀であり、殆どの場合、後述する一枚役グループ1と同時に内部当選するように抽選テーブルが割り振られている。

30

#### 【0500】

仮に、第一ボーナスのみが単独当選した場合、遊技者が第一停止操作で左停止ボタン10aを適当なタイミングで操作すると、主制御部100は有効ライン上である左ドラム2aの上段又は下段の何れかに（赤7）を引き込んで停止させる（図72（A）参照。この場合、第一ライン上にNo.18の赤7図柄が停止）。

40

#### 【0501】

次に、遊技者が第二停止操作で中停止ボタン10bを適当なタイミングで操作すると、主制御部100は有効ライン上である中ドラム2bの中段に（赤7）を引き込んで停止させる（図72（B）参照。この場合、第一ライン上にNo.2の赤7図柄が停止）。

#### 【0502】

そして、遊技者が最後の第三停止操作で右停止ボタン10cを適当なタイミングで操作すると、主制御部100は有効ライン上である右ドラム2cの下段に（赤7）を引き込んで停止させる（図72（C）参照。この場合、第一ライン上にNo.19の赤7図柄が停止）。つまり、第一ボーナスが単独当選すると、停止ボタン部10がどのように操作されても、必ず第一ボーナスが成立するようになっている。但し、後述するように、ボーナス

50

阻害小役及び第一ボーナス引込小役（又は、「第一ボーナス誘導小役」ともいう）の組み合わせ役と同時当選の場合、1 / 3 ~ 1 / 4 の確率で第一ボーナスは不成立となる。第一ボーナスゲーム後には、R T（リプレイタイム：高確率再遊技）状態とし、天井ゲーム数として例えば600ゲームを設定する。

#### 【0503】

(2) 第二ボーナスグループ（合計3種類）：左ドラム2aに（白ベル、青ベル、緑ベル）の何れか、中ドラム2bに（赤7）、右ドラム2cに（赤7）が有効ライン上に停止すると、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 / 133で、第二ボーナス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。第二ボーナスグループの当選確率は、第一ボーナスの1 / 19であり、その結果、第一ボーナスが連チャンするループ率は95%となる。抽選で第二ボーナスグループが内部当選し、第二ボーナスフラグが立った状態で、純ハズレが当選すると第二ボーナスが成立可能となる（つまり、第二ボーナスが単独当選した状態）。

10

#### 【0504】

第二ボーナスフラグが立った後、純ハズレが当選した場合、遊技者が第一停止操作で左停止ボタン10aを適当なタイミングで操作すると、主制御部100は有効ライン上である左ドラム2aの上段又は下段の何れかに（白ベル、青ベル、緑ベル）の何れかを引き込んで停止させる（図73（A）参照。この場合、第一ライン上にNo.20の緑ベル図柄が停止）。

20

#### 【0505】

次に、遊技者が第二停止操作で中停止ボタン10bを適当なタイミングで操作すると、主制御部100は有効ライン上である中ドラム2bの中段に（赤7）を引き込んで停止させる（図73（B）参照。この場合、第一ライン上にNo.2の赤7図柄が停止）。

#### 【0506】

そして、遊技者が最後の第三停止操作で右停止ボタン10cを適当なタイミングで操作すると、主制御部100は有効ライン上である右ドラム2cの下段に（赤7）を引き込んで停止させる（図73（C）参照。この場合、第一ライン上にNo.19の赤7図柄が停止）。つまり、第二ボーナスが単独当選すると、停止ボタン部10がどのように操作されても、必ず第二ボーナスが成立するようになっている。第二ボーナスゲーム後には、第一ボーナスゲーム後と同じR T（リプレイタイム：高確率再遊技）状態とし、天井ゲーム数として例えば200ゲームを設定する。なお、第一ボーナスゲーム後と第二ボーナスゲーム後とで、R T状態（純ハズレを引く確率）を変えてよい。

30

#### 【0507】

(3) リプレイグループ（合計3種類）：左ドラム2aに（リプレイ、赤7、黒バー）の何れか、中ドラム2b及び右ドラム2cに（リプレイ）が有効ライン上に停止した場合の役名であり、これに対してメダルは獲得されず、フラグエリアにフラグ1を立てて、再遊技が作動する。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。リプレイグループが当選すると、必ず再遊技が作動し、同時に当選した第2ボーナス役は不成立となる。つまり、リプレイはボーナス阻害役の一つである。

40

#### 【0508】

(4) 小役1（合計2種類）：中ドラム2bに（ミカン）、右ドラム2cに（ミカン、リプレイ）の何れかが有効ライン上に停止した場合の役名であり（左ドラム2aは如何なる図柄が停止してもよい）、通常ゲーム中において獲得枚数は1ラインに付いて2枚となる。なお、ボーナスゲーム中には1ラインに付いて7枚となり、2ラインで成立すると合計14枚払い出される。

#### 【0509】

(5) 小役2（1種類）：中ドラム2bに（ミカン）、右ドラム2cに（ピーチ）が有効ライン上に停止した場合の役名であり（左ドラム2aは如何なる図柄が停止してもよい

50

)、通常ゲーム中において獲得枚数は10枚となる。なお、ボーナスゲーム中には15枚となり、小役2が入賞した時点でボーナスゲームは終了する。

#### 【0510】

(6)一枚役グループ1(3種類)：左ドラム2aに(ミカン)、中ドラム2bに(リプレイ)、右ドラム2cに(リプレイ)を有効ライン上に引き込むことにより、内部当選している第一ボーナス又は第2ボーナスを共に成立させない機能を有するボーナス阻害小役と、第一ボーナス役と共に成立させない機能を有する第一ボーナス引込小役(2種類：第一ボーナス誘導小役)とで構成される一枚役である。このボーナス阻害小役は、リプレイ同様にボーナス阻害役の一つである。なお、第一ボーナスが内部当選していない状態、又は第二ボーナスが内部当選している状態において、一枚役グループ1が当選すると、左ドラム2aに(ミカン)、中ドラム2bに(リプレイ)、右ドラム2cに(リプレイ)が有効ライン上に表示されてボーナス阻害小役が入賞するように制御される。10

#### 【0511】

(7)一枚役グループ2(3種類)：左ドラム2aに(白ベル、青ベル、緑ベル)の何れか、中ドラム2bに(赤7)、右ドラム2cに(リプレイ)が有効ライン上に停止した場合の役名であり、通常ゲーム中において獲得枚数は1枚となる。第一ボーナス又は第二ボーナスの何れも内部当選していない状態で、一枚役グループ2が入賞すると、RT(リプレイタイム)状態とし、天井ゲーム数として例えば20ゲームを設定する特殊小役である。20

#### 【0512】

(8)一枚役グループ3(3種類)：左ドラム2aに(白ベル、青ベル、緑ベル)の何れか、中ドラム2bに(ダイヤ)、右ドラム2cに(赤7)が有効ライン上に停止した場合の役名であり、通常ゲーム中において獲得枚数は1枚となる。第一ボーナス又は第二ボーナスの何れも内部当選していない状態で、一枚役グループ3が入賞すると、RT(リプレイタイム)状態とし、天井ゲーム数として、例えば40ゲームを設定する特殊小役である。

#### 【0513】

(9)一枚役グループ4(2種類)：左ドラム2aに(ベル)、中ドラム2bに(リプレイ)、右ドラム2cに(ベル)、又は左ドラム2aに(ベル)、中ドラム2bに(ミカン)、右ドラム2cに(リプレイ)が有効ライン上に停止した場合の役名であり、通常ゲーム中において獲得枚数は1枚となる。一枚役グループ4も、リプレイ同様にボーナス阻害役の一つである。30

#### 【0514】

図74は、抽選領域の概念図である。図74(A)はRT状態で且つボーナス非内部当選中、図74(B)はRT状態で且つボーナス内部当選中、及び図74(C)は非RT状態で且つボーナス非内部当選中を示している。なお、ボーナス内部当選中の非RT状態(純ハズレ高確状態)は、図74(B)と同様に、図74(C)の第一ボーナス及び第二ボーナスの同時当選領域がなくなるだけである。

#### 【0515】

まず、図74(A)を参照して説明すると、抽選に使用する乱数値(0~65535の値)に対して、一枚役グループ1領域、リプレイ領域、純ハズレ領域、小役1、小役2、一枚役グループ2~一枚役グループ4の何れかが当選する複数小役領域の各当選領域が、段階設定値毎に置数データとして、ROM101のテーブルに記憶されている。40

#### 【0516】

一枚役グループ1領域は、割合として併せて5.5/7程度あり、ボーナス阻害小役及び2つの第一ボーナス引込小役が当選する。また、最初の(左端に記した)一枚役グループ1領域は1/7程度あり、第一ボーナスも同時に当選する。

#### 【0517】

リプレイ領域は、割合として1/6.5程度あり、リプレイが当選すると最優先で再遊50

技が作動する一方、ボーナスは不成立となるので、このリプレイはボーナス阻害役を兼ねている。リプレイ領域の一部（割合として 1 / 1 3 3 程度）は、第二ボーナスも同時に当選する。第二ボーナスの比率は、1 / 2 0 程度であり、ループ率 9 5 % を可能にする。なお、ボーナス阻害役として、ボーナスより優先される一枚役グループ 1 や上記複数小役の何れかでもでもよい。

#### 【 0 5 1 8 】

純ハズレ領域は、割合として併せて 1 / 2 5 0 程度あり、第 1 ボーナス役又は第 2 ボーナス役が内部当選している状態で、主制御部 1 0 0 が純ハズレを引いた場合（当選させた場合）、ボーナス図柄が有効ライン上に揃ってボーナス役が成立する。第二ボーナスは純ハズレが当選した場合に放出されるので、ボーナス 9 5 % ループで、ハマリ確率が 1 / 2 5 0 となる。但し、これらの値に限られるものではなく、製品仕様に応じて設計値が適宜選択される。

#### 【 0 5 1 9 】

複数小役領域は、割合として 1 / 1 7 . 7 程度あり、上述した通り、小役 1 、小役 2 、一枚役グループ 2 ~ 一枚役グループ 4 の何れかが当選するように割り振られている。

#### 【 0 5 2 0 】

図 7 4 ( B ) は、ボーナスゲーム終了時に設定された R T 状態において、何れかのボーナスが内部当選した場合を示しており、当然ながら図 7 4 ( A ) の第一ボーナスと第二ボーナスの同時当選領域はなくなり、一枚役グループ 1 又はリプレイだけが当選するようになる。なお、その他の領域は同じである。

#### 【 0 5 2 1 】

図 7 4 ( C ) は、ボーナスゲーム終了時に設定された R T 状態、又は特殊小役である一枚役グループ 2 又は一枚役グループ 3 が設定した R T 状態が、天井ゲーム数に達して非 R T 状態となった場合を示している。非 R T 状態では、リプレイ領域が減って 1 / 7 . 3 となり、純ハズレ領域がその分だけ増えて 1 / 5 0 となるので、天井ゲームを超えると 5 倍程度だけ第二ボーナスが放出されやすくなる。なお、その他の領域は同じである。

#### 【 0 5 2 2 】

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、フローチャートや図面等を参照して詳細に説明する。

#### 【 0 5 2 3 】

図 7 5 は、ボーナス放出処理サブルーチンを示すフローチャートである。

#### 【 0 5 2 4 】

主制御部 1 0 0 は、図 2 2 のステップ S 1 3 0 で R A M 1 0 2 のデータ破壊などの異常チェックを行い、電源断による R A M クリアやエラーが発生した場合に各種制御データを R O M 1 0 1 から読み出して初期値に戻すが、段階設定値の変更などでは各種制御データを変更せず、直前の状態をそのまま引き継ぐようになっている。説明の都合上、この直前の状態を第二ボーナス放出後に、リプレイ確率 1 / 6 . 5 の R T 状態とし、天井ゲーム数として 2 0 0 ゲームを設定したと仮定する。

#### 【 0 5 2 5 】

主制御部 1 0 0 は、図 2 2 のステップ S 1 7 0 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すると、このサブルーチンを呼び出し、ステップ S 1 0 0 0 のチャンスゾーンにおいて、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。このチャンスゾーンは、第一ボーナスや第二ボーナスグループが当選していない状態であり、上述した通り、9 5 % の確率で一枚役グループ 1 と同時に第一ボーナスを引けば連チャンとなるのに対して、ボーナス阻害役のリプレイ（小役でもよい）と同時に第二ボーナスグループが内部当選するとハマリ状態となる。

#### 【 0 5 2 6 】

主制御部 1 0 0 は、ステップ S 1 0 1 0 で第一ボーナスが内部当選しているか否かを確認し、当選であればステップ S 1 0 2 0 に移行する一方、当選していない場合はステップ S

10

20

30

40

50

1030に移行する。主制御部100は、ステップS1020で第一ボーナス放出後に、リプレイ確率1/6.5のRT状態とし、天井ゲーム数として600ゲームを設定してステップS1000に戻る。このステップS1020では、後述するように5.5/7の高確率で一枚役グループ1が当選するので第一ボーナスは連続放出可能である。つまり、チャンスゾーン 第一ボーナス内部当選 第一ボーナス放出が連チャンループであり、高い純増スピード(1.8~2.5枚/ゲーム程度)を実現できる。

#### 【0527】

主制御部100は、ステップS1030で第二ボーナスが内部当選しているか否かを確認し、当選であればステップS1060に移行する一方、当選していなければステップS1040に移行する。

10

#### 【0528】

主制御部100は、ステップS1040で一枚役グループ2又は一枚役グループ3が入賞したか否かを確認し、入賞であればステップS1050で特殊図柄に応じた天井ゲーム数(20ゲーム又は40ゲーム)を設定してステップS1000に移行する一方、入賞していなければそのままステップS1000に移行する。

#### 【0529】

主制御部100は、ステップS1060のハマリゾーンに移行すると、ステップS1070でRTの天井ゲーム数(200ゲーム、600ゲーム、20ゲーム又は40ゲームの何れか)に到達したか否かを確認し、到達していなければステップS1090に移行する一方、到達していればステップS1080でRT状態(リプレイ確率1/6.5)を終了して非RT状態(リプレイ確率1/7.3)としてステップS1090に移行する。つまり、純ハズレの当選確率をアップさせて、ハマリゾーンから抜け易くする。

20

#### 【0530】

主制御部100は、ステップS1090に移行すると、純ハズレが当選したか否かを確認し、当選していなければステップS1060のハマリゾーンに移行する一方、当選していればステップS1095で内部当選中の第二ボーナスを100%引き込みで成立及び放出後に、リプレイ確率1/6.5のRT状態とし、天井ゲーム数として200ゲームを設定してステップS1000に移行する。

#### 【0531】

図76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

#### 【0532】

まず、ステップS1000の第一ボーナス及び第二ボーナスの何れもが非当選中に、ステップS1010で第一ボーナスが内部当選すると一枚役グループ1も同時に当選する。また、主制御部100は、同時当選した小役図柄をボーナス図柄よりも優先して、有効ライン上に引き込んで停止させる様に制御する。

#### 【0533】

遊技者が第一停止操作で左停止ボタン10aを適当なタイミングで操作すると、主制御部100は有効ライン上である左ドラム2aの上段又は下段の何れかに、第一ボーナスと一枚役グループ1との共通図柄である(赤7)を一枚役グループ1のみの(ミカン)図柄や(黒バー)図柄に優先して停止させる(図76(A)参照。この場合、第一ライン上にNo.18の赤7図柄が停止)。一方、この場合、主制御部100は、ボーナス阻害小役図柄を有効ライン上に停止させないので、それ以後の操作では、第一ボーナス又は第1ボーナス引込小役に共通する図柄を有効ライン上に引き込むように図柄停止制御をする。なお、(赤7)図柄は一枚役グループ1を構成する図柄であって、(ミカン)図柄や(黒バー)図柄と同じ優先順位の小役図柄であるから、この様に(赤7)図柄を同時当選している他の小役図柄に優先する停止制御を行っても規則に抵触しない。

40

#### 【0534】

次に、遊技者が第二停止操作で中停止ボタン10bを適当なタイミングで操作すると、主制御部100は有効ライン上である中ドラム2bの中段に、第一ボーナスと一枚役グループ1との共通図柄である(赤7)を引き込んで停止させる(図76(B)参照。この場

50

合、第一ライン上にNo. 2の赤7図柄が停止)。つまり、第一ボーナスと、一枚役グループ1に含まれる第1ボーナス引込小役に共通する図柄である(赤7)図柄を有効ライン上に停止させて、第一ボーナスと第1ボーナス引込小役の共通リーチ状態とする。なお、リーチ状態とは、最後の1つが有効ライン上に所定図柄で停止すると役が成立する状態であり、同業者にとって周知事項である。

#### 【0535】

そして、遊技者が最後の第三停止操作で右停止ボタン10cを、No.18(黒バー)を有効ライン上である右ドラム2cの下段に引き込めないタイミングで操作すると、主制御部100は下段に(赤7)を引き込んで停止させ、第1ボーナスを成立させる(図76(C)参照。この場合、第一ライン上にNo.10の赤7図柄が停止)。なお、ランダムに第三停止操作をしても約3/4の確率で第1ボーナスは成立する。10

#### 【0536】

一方、遊技者が第三停止操作で右停止ボタン10cを、No.18(黒バー)を下段に引き込むタイミングで操作すると、主制御部100はボーナス図柄の(赤7)よりも小役図柄を優先して、(黒バー)を下段に引き込んで停止させ、小役を入賞させる(図76(D)参照。この場合、第一ライン上にNo.18の黒バー図柄が停止)。

#### 【0537】

図77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。

#### 【0538】

図76と同様に、ステップS1000の第一ボーナスが非当選中に、ステップS1010で第一ボーナスが内部当選すると一枚役グループ1も同時に当選し、同時当選した小役図柄はボーナス図柄よりも優先して、有効ライン上に引き込み制御される。20

#### 【0539】

遊技者が第一停止操作で右停止ボタン10cを適当なタイミングで操作すると、主制御部100是有効ライン上である左ドラム2aの上段又は下段の何れかに、第一ボーナスと一枚役グループ1との共通図柄である(赤7)を一枚役グループ1のみの(ミカン)図柄や(黒バー)図柄に優先して停止させる(図77(A)参照。この場合、第二ライン上にNo.19の赤7図柄が停止)。一方、この場合、主制御部100は、ボーナス阻害小役図柄を有効ライン上に停止させないので、それ以後の操作では、第一ボーナス又は第1ボーナス引込小役に共通する図柄を有効ライン上に引き込むように図柄停止制御をする。なお、(赤7)図柄は一枚役グループ1を構成する図柄であって、(ミカン)図柄や(黒バー)図柄と同じ優先順位の小役図柄であるから、この様に(赤7)図柄を同時当選している他の小役図柄に優先する停止制御を行っても規則に抵触しない。30

#### 【0540】

次に、遊技者が第二停止操作で中停止ボタン10bを適当なタイミングで操作すると、主制御部100是有効ライン上である中ドラム2bの中段に、第一ボーナスと一枚役グループ1との共通図柄である(赤7)を引き込んで停止させる(図77(B)参照。この場合、第二ライン上にNo.2の赤7図柄が停止)。つまり、第一ボーナスと、一枚役グループ1に含まれる第1ボーナス引込小役に共通する図柄である(赤7)図柄を有効ライン上に停止させて、第一ボーナスと第1ボーナス引込小役の共通リーチ状態とする。なお、リーチ状態とは、最後の1つが有効ライン上に所定図柄で停止すると役が成立する状態であり、同業者にとって周知事項である。40

#### 【0541】

そして、遊技者が最後の第三停止操作で左停止ボタン10aを、No.19(黒バー)を有効ライン上である左ドラム2aの下段に引き込めないタイミングで操作すると、主制御部100は下段に(赤7)を引き込んで停止させ、第1ボーナスを成立させる(図77(C)参照。この場合、第二ライン上にNo.2の赤7図柄が停止)。なお、ランダムに第三停止操作をしても約3/4の確率で第1ボーナスは成立する。

#### 【0542】

一方、遊技者が第三停止操作で左停止ボタン10aを、No.19(黒バー)を下段に50

引き込めるタイミングで操作すると、主制御部 100 はボーナス図柄の（赤 7）よりも小役図柄を優先して、（黒バー）を下段に引き込んで停止させ、小役を入賞させる（図 77（D）参照。この場合、第二ライン上に No. 19 の黒バー図柄が停止）。

#### 【0543】

上述した通り、仮に第 1 ボーナスを成立させることができなかった場合でも、第 1 ボーナスフラグは消滅せずに立っており、図 74（B）で示した内部状態となって、一枚役グループ 1 は 5.5 / 7 の高確率で当選するので、その当選の都度、第 1 ボーナスを成立させることが可能である。

#### 【0544】

本願出願人は、機種名ドラキュラ（2009年3月リリース）において、ドラキュラ RUSH（本願の第 1 ボーナスに相当）及びドラキュラZONE（本願の第 2 ボーナスに相当）を内部当選させ、連チャン状態とハマリ状態（青空天井で上限ゲーム数がない状態）を意図的に発生させていたが、連チャンさせるドラキュラ RUSH も内部当選時に目押しミスをするとハマリ状態となっていた。しかし、本願発明では、目押しミスにより連チャンボーナス（第 1 ボーナス）を成立させることができなくても、その後頻繁に一枚役グループ 1 が当選するので、遊技者は連チャンボーナスを揃えることができる。また、ボーナス放出後や、ボーナス非内部中に特殊図柄が表示されたら複数の天井ゲーム数を設定するので、遊技者は延々とハマることなく早期ボーナス成立を期待でき、大きな安心感が得られる。

#### 【0545】

図 78 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。

#### 【0546】

図 78（A）は図 76（A）と同じ状態であり、第一ライン上に No. 18 の赤 7 図柄が停止している。

#### 【0547】

次に、遊技者が第二停止操作で右停止ボタン 10c を、No. 18（黒バー）を有効ライン上である右ドラム 2c の下段に引き込めないタイミングで操作すると、主制御部 100 は下段に（赤 7）を引き込んで停止させ、第 1 ボーナスのリーチ状態とし（図 78（B 1）参照）、その後、第三停止操作で中停止ボタン 10b を適当なタイミングで操作すると、主制御部 100 は第 1 ボーナスを成立させる（図 78（B 2）参照）。

#### 【0548】

一方、遊技者が第二停止操作で右停止ボタン 10c を、No. 18（黒バー）を下段に引き込めるタイミングで操作すると、主制御部 100 はボーナス図柄の（赤 7）よりも小役図柄を優先して、（黒バー）を下段に引き込んで停止させ、第 1 ボーナス引込小役のリーチ状態とし（図 78（C 1）参照）、その後、第三停止操作で中停止ボタン 10b を適当なタイミングで操作すると、主制御部 100 は第 1 ボーナス引込小役を成立させる（図 78（C 2）参照）。

#### 【0549】

図 79 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。

#### 【0550】

図 79（A）は図 77（A）と同じ状態であり、第二ライン上に No. 19 の赤 7 図柄が停止している。

#### 【0551】

次に、遊技者が第二停止操作で左停止ボタン 10a を、No. 19（黒バー）を有効ライン上である左ドラム 2a の下段に引き込めないタイミングで操作すると、主制御部 100 は下段に（赤 7）を引き込んで停止させ、第 1 ボーナスのリーチ状態とし（図 79（B 1）参照）、その後、第三停止操作で中停止ボタン 10b を適当なタイミングで操作すると、主制御部 100 は第 1 ボーナスを成立させる（図 79（B 2）参照）。

#### 【0552】

一方、遊技者が第二停止操作で左停止ボタン 10a を、No. 19（黒バー）を下段に

10

20

30

40

50

引き込めるタイミングで操作すると、主制御部 100 はボーナス図柄の（赤7）よりも小役図柄を優先して、（黒バー）を下段に引き込んで停止させ、第1ボーナス引込小役のリーチ状態とし（図79（C1）参照）、その後、第三停止操作で中停止ボタン10bを適当なタイミングで操作すると、主制御部100は第1ボーナス引込小役を入賞させる（図79（C2）参照）。なお、遊技者が第一停止操作で中停止ボタン10bを操作した場合には、第二停止操作で図76（B）又は図77（B）の何れかの状態になるので説明を省略する。

#### 【0553】

図80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。

#### 【0554】

まず、ステップS1000の第一ボーナス及び第二ボーナスの何れもが非当選中に、ステップS1010で第二ボーナスが内部当選すると、ボーナス阻害役のリプレイも同時に当選する。なお、この場合には、リプレイ図柄が有効ライン上に表示されて再遊技が必ず作動するのに対し、第二ボーナスは成立しないので、第二ボーナスフラグが立った状態となり、その後、内部状態は図74（B）となる。この第二ボーナスは、純ハズレが当選すると、100%引き込みで成立する。天井ゲームに達すると、内部状態は図74（C）となり、純ハズレの範囲が4倍に広がるので第二ボーナスは放出されやすくなる。

#### 【0555】

第二ボーナスが内部当選している状態で、一枚役グループ1が当選し、遊技者が第一停止操作で左停止ボタン10aを適当なタイミングで操作すると、主制御部100は有効ライン上である左ドラム2aの上段又は下段の何れかに、一枚役グループ1を構成するボーナス阻害役の（ミカン）図柄を（赤7）図柄に優先して停止させる（図80（A）参照。この場合、第一ライン上にNo.17のミカン図柄が停止し、且つ第1ボーナス引込小役の（黒バー）図柄も第二ライン上に停止する）。

#### 【0556】

次に、遊技者が第二停止操作で中停止ボタン10bを適当なタイミングで操作すると、主制御部100は有効ライン上である中ドラム2bの中段に、ボーナス阻害小役の（リプレイ）図柄を第1ボーナス引込小役の（赤7）図柄に優先して停止させ、ボーナス阻害小役のリーチ状態とし（図80（B）参照。この場合、第一ライン上にNo.20のリプレイ図柄が停止）、その後、第三停止操作で右停止ボタン10cを適当なタイミングで操作すると、主制御部100はボーナス阻害小役を入賞させる（図80（C）参照）。なお、どの様な停止操作をしても、主制御部100は有効ライン上に（ミカン、リプレイ、リプレイ）が表示されるように停止制御する。また、何れのボーナスも内部当選していない場合にも、同様にボーナス阻害小役を入賞させてるので、説明を省略する。

#### 【参考例13】

#### 【0557】

本参考例は、参考例12の非RT状態（図75ステップS1080及び図74（C）参照）になると、後述する特殊リプレイを含めて抽選し、当選すると特殊リプレイ図柄を有効ライン上に停止させて純ハズレ高確状態（非RT状態）を遊技者に告知する点が相違するだけなので、参考例12と全く同じ内容に関する説明は省略し（特に図68、図69、図72及び図73）、相違点を説明する。

#### 【0558】

図81及び図82は、図70及び図71に、特殊リプレイが加わって点以外は同じである。

#### 【0559】

主制御部100は、ドラムが3個すべて停止したときに、有効ライン上（図69参照）で入賞及び作動に係る図柄の組合せ表示判定を行う。

#### 【0560】

特殊リプレイ（合計1種類）：左ドラム2a及び中ドラム2bに（リプレイ）、右ドラム2cに（赤7）が有効ライン上に停止した場合の役名であり、これに対してメダルは獲

10

20

30

40

50

得されず、フラグエリアにフラグ1を立てて、再遊技が作動する。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。特殊リプレイが当選すると、必ず再遊技が作動し、その時に同時当選している第2ボーナス役は不成立となる。つまり、特殊リプレイもボーナス阻害役の一つである。

#### 【0561】

図83は、抽選領域の概念図であり、図74(C)の再遊技当選領域が図83(C)のリプレイ及び特殊リプレイの当選領域に変わった点以外は同じである。なお、ボーナス内部当選中における非RT状態(純ハズレ高確状態)は、図74(B)及び図83(B)と同様に、図83(C)の第一ボーナス及び第二ボーナスの同時当選領域がなくなるだけである。図83(A)及び図83(B)の説明は、図74(A)及び図74(B)の説明を援用する。

10

#### 【0562】

図83(C)は、ボーナスゲーム終了時に設定されたRT状態、又は特殊小役である一枚役グループ2又は一枚役グループ3が設定したRT状態が、天井ゲーム数に達して非RT状態(純ハズレ高確状態)となった場合を示している。非RT状態では、再遊技当選領域が減って1/7.3となり、純ハズレ領域がその分だけ増えて1/50となるので、天井ゲームを超えると5倍程度だけ第二ボーナスが放出されやすくなる。なお、他の領域は同じである。この再遊技当選領域は、リプレイ領域及び特殊リプレイ領域で構成されており、その比率は任意であるが、全てを特殊リプレイ領域としリプレイ領域を無にすれば、非RT状態となって遊技者が有利な状態であることを明確に告知できる。

20

#### 【0563】

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、フローチャートや図面等を参照して詳細に説明する。

#### 【0564】

図84は、ボーナス放出処理サブルーチンを示すフローチャートである。

#### 【0565】

主制御部100は、図22のステップS130でRAM102のデータ破壊などの異常チェックを行い、電源断によるRAMクリアやエラーが発生した場合に各種制御データをROM101から読み出して初期値に戻すが、段階設定値の変更などでは各種制御データを変更せず、直前の状態をそのまま引き継ぐようになっている。説明の都合上、この直前の状態を第二ボーナス放出後に、リプレイ確率1/6.5のRT状態とし、天井ゲーム数として200ゲームを設定したと仮定する。

30

#### 【0566】

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すると、このサブルーチンを呼び出し、ステップS1100のチャンスゾーンにおいて、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。このチャンスゾーンは、第一ボーナスや第二ボーナスグループが当選していない状態であり、上述した通り、95%の確率で一枚役グループ1と同時に第一ボーナスを引けば連チャンとなるのに対して、ボーナス阻害役のリプレイ(小役でもよい)と同時に第二ボーナスグループが内部当選するとハマリ状態となる。

40

#### 【0567】

主制御部100は、ステップS1110で第一ボーナスが内部当選しているか否かを確認し、当選であればステップS1120に移行する一方、当選していない場合はステップS1130に移行する。主制御部100は、ステップS1120で第一ボーナス放出後に、リプレイ確率1/6.5のRT状態とし、天井ゲーム数として600ゲームを設定してステップS1100に戻る。このステップS1120では、後述するように5.5/7の高確率で一枚役グループ1が当選するので第一ボーナスは連続放出可能である。つまり、チャンスゾーン 第一ボーナス内部当選 第一ボーナス放出が連チャンループであり、高い純増スピード(1.8~2.5枚/ゲーム程度)を実現できる。

50

**【 0 5 6 8 】**

主制御部100は、ステップS1130で第二ボーナスが内部当選しているか否かを確認し、当選であればステップS1160に移行する一方、当選していなければステップS1140に移行する。

**【 0 5 6 9 】**

主制御部100は、ステップS1140で一枚役グループ2又は一枚役グループ3が入賞したか否かを確認し、入賞であればステップS1150で特殊図柄に応じた天井ゲーム数(20ゲーム又は40ゲーム)を設定してステップS1100に移行する一方、入賞していなければそのままステップS1100に移行する。

**【 0 5 7 0 】**

主制御部100は、ステップS1160のハマリゾーンに移行すると、ステップS1170でRTの天井ゲーム数(200ゲーム、600ゲーム、20ゲーム又は40ゲームの何れか)に到達したか否かを確認し、到達していなければステップS1190に移行する一方、到達していればステップS1180でRT状態(リプレイ確率1/6.5)を終了して非RT状態(リプレイ確率1/7.3)としてステップS1190に移行する。つまり、再遊技の当選確率を減らし、その減った分だけ純ハズレの当選確率を上昇させて、ハマリゾーンから抜け易くする。また、再遊技の当選領域中に、リプレイ領域及び特殊リプレイ領域を設ける。これにより、特殊リプレイが表示されれば、遊技者は非RT状態となって有利な状態であることを認識する。

**【 0 5 7 1 】**

主制御部100は、ステップS1190に移行すると、純ハズレが当選したか否かを確認し、当選していなければステップS1160のハマリゾーンに移行する一方、当選していればステップS1195で内部当選中の第二ボーナスを100%引き込みで成立及び放出後に、リプレイ確率1/6.5のRT状態とし、天井ゲーム数として200ゲームを設定してステップS1100に移行する。

**【 0 5 7 2 】**

図85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 5 7 3 】**

まず、ステップS1160の第二ボーナスが内部当選中の変動表示ゲームで、リプレイが当選して、遊技者が第一停止操作で左停止ボタン10aを適当なタイミングで操作すると、主制御部100は有効ライン上である左ドラム2aの上段又は下段の何れかに、例えばリプレイ図柄を停止させる(図85(A)参照。この場合、第一ライン上にNo.16のリプレイ図柄が停止)。

**【 0 5 7 4 】**

次に、遊技者が第二停止操作で中停止ボタン10bを適当なタイミングで操作すると、主制御部100は有効ライン上である中ドラム2bの中段に、リプレイ図柄を停止させる(図85(B)参照。この場合、第一ライン上にNo.20のリプレイ図柄が停止)。

**【 0 5 7 5 】**

そして、遊技者が最後の第三停止操作で右停止ボタン10cを適当なタイミングで操作すると、主制御部100は有効ライン上である右ドラム2cの下段にリプレイ図柄を引き込んで停止させ、リプレイを成立させる(図85(C)参照。この場合、第一ライン上にNo.20のリプレイ図柄が停止)。

**【 0 5 7 6 】**

一方、ステップS1160の第二ボーナスが内部当選中の変動表示ゲームで、特殊リプレイが当選し、上述した第一停止操作から第二停止操作の後、遊技者が最後の第三停止操作で右停止ボタン10cを適当なタイミングで操作すると、主制御部100は有効ライン上である右ドラム2cの下段に特殊リプレイの(赤7)図柄(この図柄はボーナス図柄を兼ねている)を引き込んで停止させ、特殊リプレイを成立させる(図85(D)参照。この場合、第一ライン上にNo.19の赤7図柄が停止)。この特殊リプレイは、純ハズレが高確率な非RT状態でしか成立しないので、遊技者は一目で有利な状態であることを認

10

20

30

40

50

識する。また、R T 状態から非 R T 状態になって最初に特殊リプレイが表示されたとき、遊技状態表示 L E D 部 1 3 を通常とは異なる煌びやかでカラフルな光演出を開始するようにしてもよい。これによって、遊技者は有利な状態であることを、より実感できる。

#### 【参考例 14】

##### 【0577】

本参考例は、参考例 10 及び参考例 11 の改良発明であり、第一停止操作が左停止ボタン 1 0 a の場合に遊技者に有利な A T 機能を発動させる回胴式遊技機を例にして詳細に説明する。但し、第一停止操作する所定の図柄列としては、中ドラム 2 b 又は右ドラム 2 c のいずれか一つであってもよい。なお、停止操作順序でペナルティを付与しない場合は、参考例 7 の条件装置の組合せ表（一枚役グループ 5 - 1 ~ 一枚役グループ 5 - 6 ）を加えればよいだけなので、説明を省略する。10

##### 【0578】

図 8 6 は、ドラムの図柄配置表である。

##### 【0579】

左ドラム 2 a 、中ドラム 2 b 及び右ドラム 2 c のそれには、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帶（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。

##### 【0580】

各回胴帶には、それぞれ異なった並びの図柄が 2 1 個描かれており、ボーナスが作動する図柄の「赤 7 」、「青 7 」、「緑 7 」、「黒バー」、各種小役図柄の「赤ベル」、「青ベル」、「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、図柄の組合せ表示判定図は図 3 3 と同なので、その説明を援用する。20

##### 【0581】

図 8 7 は通常遊技における配当表（ A T ）、図 8 8 ~ 図 8 9 は条件装置の組合せ表、図 9 0 ~ 図 9 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。

##### 【0582】

主制御部 1 0 0 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 3 3 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。

##### 【0583】

（ 1 ）第一ボーナスグループ：左ドラム 2 a に（赤 7 、青 7 、緑 7 ）の何れか、中ドラム 2 b に（赤 7 、青 7 、緑 7 ）の何れか、右ドラム 2 c に（赤 7 、青 7 、緑 7 ）の何れか（合計 2 7 種類）、が有効ライン上に停止すると、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 / 6 ~ 1 / 1 0 程度で、第一ボーナスゲームの規定投入枚数が 1 枚、払出し枚数が 1 4 枚を超えた時点で終了する。抽選で第一ボーナスグループが内部当選し、第一ボーナスグループのフラグが立つことにより 2 7 種類全ての第一ボーナスが成立可能となる。なお、第一ボーナスグループのみが単独当選することは稀であり、殆どの場合、第一ボーナスが内部当選しているハマリ状態で、純ハズレが当選すると、1 0 0 % 引き込みで第一ボーナスが放出される（つまり、単独当選と同じ状態となる）。また、後述する一枚役グループ 5 又は一枚役グループ 6 と同時当選であれば、操作順序と操作タイミングが合った時だけ、当選時に第一ボーナスを成立させることができる。3040

##### 【0584】

（ 2 ）第二ボーナスグループ：左ドラム 2 a に（黒バー）、中ドラム 2 b に（赤 7 、青 7 、緑 7 ）の何れか、右ドラム 2 c に（赤 7 、青 7 、緑 7 ）の何れか（合計 9 種類）、が有効ライン上に停止すると、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 / 9 9 9 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 5 9 枚を超えた時点で終了する。抽選で第二ボーナスグループが内部当選し、第二ボーナスグループフラグが立つことにより 9 種類全ての第二ボーナスが成立可能となる。なお、主制御部 1 0 0 は、第二ボーナスグループを単独で作動させた場合には、停止ボタン操作の如何に拘わらず、有効ライン上に第二ボーナス図柄を引き込50

んで必ず成立させる（100%引き込み）。

#### 【0585】

（3）リプレイグループ：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、フラグエリアにリプレイフラグ1を立て、再遊技が作動する。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。このリプレイが内部当選して再遊技が3回連続して成立すると、それを契機にして後述する高確率ゲーム数の抽選（以下、「高確率ゲーム数抽選」ともいう）を遊技機内部で行う。なお、高確率ゲーム数抽選のタイミングは、再遊技が2回連続して成立した次の遊技で、（a）スタートレバーを操作した時に再遊技が当選した時点又はその直後、（b）第3停止ボタンの操作時又は離した時点などが考えられる。ここで3連リプ（3回連続リプレイ）が成立すれば、遊技者は高確率ゲーム数の抽選が行われることを認識しており、当選により高確率状態となって、チャレンジゲーム数が長くなるという期待感で激アツな気持ちになる。10

#### 【0586】

（4）チャンス・スイカグループ：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ラインについて2枚となる。抽選でチャンス・スイカグループが内部当選すると、チャンス・スイカの条件装置1個が作動し、それを契機に上述した高確率ゲーム数抽選が遊技機内部で行われる。左停止ボタン10aの停止操作で左ドラム2aの上段に（スイカ）が、中停止ボタン10bの停止操作で中ドラム2bの中段に（スイカ）が停止して、右ドラム2cは上から下へ回転中と仮定する（図90（A）参照）。なお、左停止ボタン10aの停止操作のタイミングによっては、（スイカ）が左ドラム2aの下段に停止することもある（図示せず）。20

#### 【0587】

また、チャンス・スイカが内部当選して高確率ゲーム数抽選を行った結果、ハズレ（つまり、高確率ゲーム数0回が当選）となった場合、副制御部160はRAM162のチャンス・スイカ・カウンタに1を加算する。一方、高確率ゲーム数抽選で当選（つまり、高確率ゲーム数1ゲーム以上が当選）すると、チャンス・スイカ・カウンタをクリアしてゼロに戻す。すなわち、高確率ゲーム数抽選で連続してハズレとなつた回数をカウントアップして記憶するのがチャンス・スイカ・カウンタである。このチャンス・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、高確率ゲーム数抽選を実行する。例えば、チャンス・スイカ・カウンタが10に達すると（10回連続でハズレ）、高確率ゲーム数抽選を1～999回の範囲で行い（つまり、ハズレなし）、その後、高確率状態において第一ボーナスが放出されると、滞在モードに応じて、チャレンジゲーム数が平均2～3ゲームとなる一方、低確率状態でボーナス放出されると、チャレンジゲーム数が平均1～2ゲームとなる。この高確率ゲーム数は当選ゲーム数分だけ加算され、通常ゲームが消化される毎に1ずつ減算（デクリメント）される。30

#### 【0588】

遊技店舗やパチンコホール等で遊技開始前などに段階設定値を変更した場合、そのタイミングで副制御部160によって1～10の範囲（平均値5）で初期値抽選が行われ、チャンス・スイカ・カウンタに抽選値が入る。例えば、初期値抽選で平均値の「5」が当選すると、チャンス・スイカ・カウンタに5が入るので、チャンス・スイカを引いた後に行われる高確率ゲーム数抽選が5回連続してハズレになると、ハズレのない抽選テーブルを用いて高確率ゲーム数抽選が行われる。特に、初期値抽選でいきなり10（確率3%程度）が当選すると、当選ゲーム数間だけ高確率状態となり、そこでボーナス放出されると、チャレンジゲーム数が平均2～3ゲームとなるので、朝一番で来店する遊技者には大変有利と言える（モーニング機能）。40

#### 【0589】

図90（A）の状態で、赤7、青7、緑7の何れかを窓部3の枠上付近に狙って右停止ボタン10cを操作すると、「バヒューン」という効果音と共に（スイカ）が上段と下段の両方に停止する（図90（B）参照）。それ以外のタイミング（目押しミス）で右停止50

ボタン 10 c を操作すると、(スイカ)が下段に、又は上段に一つだけ停止する(下段停止を示す図 90 (C) 参照)。図 90 (B) は有効ライン 2 本で払出枚数が 4 枚、図 90 (C) は有効ライン 1 本で払出枚数が 2 枚となって、「バヒューン」という効果音は生じない。なお、後述する A T 役グループ 2 ~ 4 が当選した場合にも、図 90 (C) と同じ様に有効ライン 1 本にスイカ図柄が表示されて入賞するので、ここで目押しをミスするとチャンス・スイカか否か判別できなくなっている。

#### 【0590】

(5) チャンス・チェリーグループ：左ドラム 2 a に(チェリー)、中ドラム 2 b に(赤 7、青 7、緑 7)の何れか、右ドラム 2 c に(赤 7、青 7、緑 7、スイカ)の何れか(合計 12 種類)が有効ライン上に揃った場合、又は、中ドラムの中段に(チェリー)が停止された場合(他は、A N Y 図柄)の役名であり、獲得枚数は 6 枚となる(従って、合計 13 種類)。このチャンス・チェリーが内部当選すると、チャンス・チェリーの条件装置 1 個が作動し、それを契機に遊技機内部で上述した高確ゲーム数抽選が、高い当選確率で行われる。

#### 【0591】

(6) ノーマル・チェリーグループ：左ドラム 2 a に(チェリー)、中ドラム 2 b に(赤 7、青 7、緑 7)の何れか、右ドラム 2 c に(赤 7、青 7、緑 7、スイカ)の何れか(合計 12 種類)、が有効ライン上に揃った場合の役名であり、獲得枚数は 6 枚となる。このノーマル・チェリーが内部当選すると、ノーマル・チェリーの条件装置 1 個が作動し、それを契機に遊技機内部で、上述した高確ゲーム数抽選が低い当選確率で行われる。

#### 【0592】

ここで図 91 を参照して、上記(5)で説明したチャンス・チェリーの条件装置が作動した場合には、左停止ボタン 10 a の停止操作で、有効ライン上である左ドラム 2 a の上段又は下段に(チェリー)が停止する(図 91 (A) 参照。この場合、上段に停止)。

#### 【0593】

図 91 (A) の状態で、緑 7 図柄を窓部 3 の枠上付近に狙って中停止ボタン 10 b を操作すると、「ドッキューン」という効果音と共に(チェリー)が 3 ~ 4 枠程度滑って来て中段に停止する(図 91 (B) 参照)。それ以外のタイミング(目押しミス)で中停止ボタン 10 b を停止操作すると、(赤 7、青 7、緑 7)の何れかが中段に停止する(図 91 (D) 参照。この場合、緑 7 が停止)。

#### 【0594】

図 91 (B) の状態で、右停止ボタン 10 c を適当に操作すると、(チェリー)が例えば上段に停止して、V 字状の第 3 ライン上に表示される一方(図 91 (C) 参照)、図 91 (D) の状態で、右停止ボタン 10 c を適当に操作すると、(スイカ)が例えば下段に停止して、右下りの第 1 ライン上に表示される(図 91 (E) 参照)。

#### 【0595】

上記(6)で説明したノーマル・チェリーの条件装置が作動した場合には、停止ボタン操作により、例えば図 91 (A) 図 91 (D) 図 91 (E) と表示されるので、チャンス・チェリーが内部当選中に目押しをミスするとチャンス・チェリーかノーマル・チェリーかの判別できなくなっている。これにより、チェリー演出等が発生した場合、遊技者は中ドラム 2 b にセンターチェリーを狙って中停止ボタン 10 b を操作するようになり、その時にセンターチェリー表示と効果音発生があると、遊技者は超激アツな気持ちになる。

#### 【0596】

(7) 一枚役グループ 1：左ドラム 2 a にボーナス図柄の(赤 7、青 7、緑 7)の何れか、中ドラム 2 b に(赤ベル、青ベル、緑ベル)の何れか、右ドラム 2 c に(赤ベル、青ベル、緑ベル)の何れか(合計 27 種類)、が有効ライン上に停止し、獲得枚数は 1 枚となる。一般遊技の規定数が 3 枚であるので、一枚役グループ 1 の何れかが入賞しても差し引き 2 枚のマイナスになる。抽選で一枚役グループ 1 が内部当選し、一枚役グループ 1 フラグが立つことにより 27 種類全ての一枚役 1 が入賞可能となる。

10

20

30

40

50

## 【0597】

(8) 一枚役グループ2：左ドラム2aに（赤ベル、青ベル、緑ベル）の何れか、中ドラム2bにボーナス図柄の（赤7、青7、緑7）の何れか、右ドラム2cに（赤ベル、青ベル、緑ベル）の何れか（合計27種類）、が有効ライン上に停止し、獲得枚数は1枚となる。同様に、差し引き2枚のマイナスになる。抽選で一枚役グループ2が内部当選し、一枚役グループ2フラグが立つことにより27種類全ての一枚役2が入賞可能となる。

## 【0598】

(9) 一枚役グループ3：左ドラム2aに（赤ベル、青ベル、緑ベル）の何れか、中ドラム2bに（赤ベル、青ベル、緑ベル）の何れか、右ドラム2cにボーナス図柄の（赤7、青7、緑7）の何れか（合計27種類）、が有効ライン上に停止し、獲得枚数は1枚となる。同様に、差し引き2枚のマイナスになる。抽選で一枚役グループ3が内部当選し、一枚役グループ3フラグが立つことにより27種類全ての一枚役3が入賞可能となる。

## 【0599】

(10) 一枚役グループ4：一枚役グループ1～3とは異なり、如何なるボーナス図柄も含んでおらず、左ドラム2aに（赤ベル、青ベル、緑ベル）の何れか、中ドラム2bに（赤ベル、青ベル、緑ベル）の何れか、右ドラム2cに（赤ベル、青ベル、緑ベル）の何れか（合計27種類）、が有効ライン上に停止し、獲得枚数は1枚となる。同様に、差し引き2枚のマイナスになる。抽選で一枚役グループ4が内部当選し、一枚役グループ4フラグが立つことにより27種類全ての一枚役4が入賞可能となる。

## 【0600】

(11) 一枚役グループ5：1つのドラムに3種類のボーナス図柄の内1つと、1つのドラムに3種類のベル図柄の内2つと、1つのドラムに3種類のベル図柄の全てからなる6種類の一枚小役（つまり、一枚役グループ1～一枚役グループ3の中の6つ）、及び一枚役グループ4の27種類全ての小役からなる、合計33種類の一枚役が入賞可能となる。第一ボーナスが内部当選している状態で、一枚役グループ5の一つが当選した場合には、その一枚役グループ5で決まる2つの停止ボタン操作の順序及びタイミングによって、第一ボーナスが成立（又は、放出：役物連続作動装置の作動）したり、逆に一枚小役が入賞することになる。つまり、一枚役グループ5は、有効ライン上にボーナス役図柄を引き込んでボーナス役を成立させる為の、停止ボタン部の操作順序と操作タイミングを規定する「第一特別小役」の一つである。この特別小役は36種類あり、操作順序と操作タイミングは $6 \times 6$ の36択となる。但し、左停止ボタン10a以外にペナルティを付与しなければ、54種類で操作順序と操作タイミングは $9 \times 6$ の54択となる。

## 【0601】

図88では、図35で説明した一枚役グループ5-1～一枚役グループ5-6、一枚役グループ5-19～一枚役グループ5-24、一枚役グループ5-37～一枚役グループ5-42が削除されており、これら18種類のボーナス放出可能な一枚役が当選しない。従って、第一ボーナスフラグが立っている時に左ドラム2aが第一停止操作されても、左ドラム2aの有効ライン上に赤7図柄、青7図柄又は緑7図柄は停止しないので、第一ボーナスが成立することはない。即ち、第一停止で左停止ボタン10aを操作しても、ボーナス図柄が揃うことはないので、一見すると遊技者に不利なようではあるが、ボーナス図柄が揃わない見返りとしてAT機能（ナビゲーション機能）を発動させてるので、遊技者には大変有利ある。一方、ボーナスフラグが立っている時に、第一停止操作が中停止ボタン10b又は右停止ボタン10cで偶然に操作手順（操作順序と操作タイミング）が正解すれば、アシスト情報（補助情報）を通知しなくてもボーナスが成立することはあるが、AT機能を発動させないので、最終的には遊技者に不利になる（ペナルティ付与）。なお、第一ボーナスが当選していない状態では、偶然にボーナスが放出されることはないので、ペナルティは付与されない。

## 【0602】

(11-7) 一枚役グループ5-7：抽選で一枚役グループ5-7が内部当選し、一枚役グループ5-7フラグが立つことにより、左ドラム2aに（青ベル、緑ベル）の何れか、中

10

20

30

40

50

ドラム 2 b にボーナス図柄の赤 7、右ドラム 2 c に(赤ベル、青ベル、緑ベル)の何れか(6種類)、及び一枚役グループ 4 の全て(27種類)、合計 33 種類の一枚役が入賞可能となる。

#### 【0603】

(11-8) 一枚役グループ 5 - 8 : 抽選で一枚役グループ 5 - 8 が内部当選し、一枚役グループ 5 - 8 フラグが立つことにより、左ドラム 2 a に(赤ベル、緑ベル)の何れか、中ドラム 2 b にボーナス図柄の赤 7、右ドラム 2 c に(赤ベル、青ベル、緑ベル)の何れか(6種類)、及び一枚役グループ 4 の全て(27種類)、合計 33 種類の一枚役が入賞可能となる。

#### 【0604】

(11-9) 一枚役グループ 5 - 9 : 抽選で一枚役グループ 5 - 9 が内部当選し、一枚役グループ 5 - 9 フラグが立つことにより、左ドラム 2 a に(赤ベル、青ベル)の何れか、中ドラム 2 b にボーナス図柄の赤 7、右ドラム 2 c に(赤ベル、青ベル、緑ベル)の何れか(6種類)、及び一枚役グループ 4 の全て(27種類)、合計 33 種類の一枚役が入賞可能となる。

10

#### 【0605】

(11-10) 一枚役グループ 5 - 10 : 抽選で一枚役グループ 5 - 10 が内部当選し、一枚役グループ 5 - 10 フラグが立つことにより、左ドラム 2 a に(赤ベル、青ベル、緑ベル)の何れか、中ドラム 2 b にボーナス図柄の赤 7、右ドラム 2 c に(青ベル、緑ベル)の何れか(6種類)、及び一枚役グループ 4 の全て(27種類)、合計 33 種類の一枚役が入賞可能となる。

20

#### 【0606】

(11-11) 一枚役グループ 5 - 11 : 抽選で一枚役グループ 5 - 11 が内部当選し、一枚役グループ 5 - 11 フラグが立つことにより、左ドラム 2 a に(赤ベル、青ベル、緑ベル)の何れか、中ドラム 2 b にボーナス図柄の赤 7、右ドラム 2 c に(赤ベル、緑ベル)の何れか(6種類)、及び一枚役グループ 4 の全て(27種類)、合計 33 種類の一枚役が入賞可能となる。

#### 【0607】

(11-12) 一枚役グループ 5 - 12 : 抽選で一枚役グループ 5 - 12 が内部当選し、一枚役グループ 5 - 7 フラグが立つことにより、左ドラム 2 a に(赤ベル、青ベル、緑ベル)の何れか、中ドラム 2 b にボーナス図柄の赤 7、右ドラム 2 c に(赤ベル、青ベル)の何れか(6種類)、及び一枚役グループ 4 の全て(27種類)、合計 33 種類の一枚役が入賞可能となる。

30

#### 【0608】

(11-13) 一枚役グループ 5 - 13 ~ 一枚役グループ 5 - 18 は、上記一枚役グループ 5 - 7 ~ 一枚役グループ 5 - 12 の中ドラム図柄と右ドラム図柄とを入れ替えたものに対応している。例えば、一枚役グループ 5 - 13 は、左ドラム 2 a に(赤ベル、青ベル)の何れか、中ドラム 2 b に(赤ベル、青ベル、緑ベル)の何れか、右ドラム 2 c にボーナス図柄の赤 7(6種類)、及び一枚役グループ 4 の全て(27種類)、合計 33 種類の一枚役が入賞可能となる。よって、一枚役グループ 5 - 7 ~ 一枚役グループ 5 - 18 は、合計 12 種類となる。

40

#### 【0609】

(11-14) 一枚役グループ 5 - 25 ~ 一枚役グループ 5 - 36 は、上記一枚役グループ 5 - 7 ~ 一枚役グループ 5 - 18 のボーナス図柄赤 7 をボーナス図柄青 7 に入れ替えたものに対応している。よって、一枚役グループ 5 - 25 ~ 一枚役グループ 5 - 36 は、合計 12 種類となる。

#### 【0610】

(11-15) 一枚役グループ 5 - 43 ~ 一枚役グループ 5 - 54 は、上記一枚役グループ 5 - 7 ~ 一枚役グループ 5 - 18 のボーナス図柄赤 7 をボーナス図柄緑 7 に入れ替えたものに対応している。よって、一枚役グループ 5 - 43 ~ 一枚役グループ 5 - 54 は、合計

50

12種類となる。従って、一枚役グループ5は、合計36種類となる。

#### 【0611】

ここで、図89(A)を参照する。

#### 【0612】

(12)一枚役グループ6：中ドラム2b又は右ドラム2cの何れか1つのドラムに3種類のボーナス図柄の内2つと、残りの2つのドラムに3種類のベル図柄の全てからなる、合計18種類の一枚役が入賞可能となる。第一ボーナスが内部当選している状態で、一枚役グループ6の一つが当選した場合には、その一枚役グループ6で決まる中ドラム2b又は右ドラム2cの何れか1つの停止ボタン操作の順序及びタイミングによって、第一ボーナスが成立(又は、放出：役物連続作動装置の作動)したり、逆に一枚小役が入賞することになる。つまり、一枚役グループ6は、有効ライン上にボーナス役図柄を引き込んでボーナス役を成立させる為の、停止ボタン部の操作順序と操作タイミングを規定する「第二特別小役」の一つである。この特別小役は6種類で、操作順序と操作タイミングは $2 \times 3$ の6択であるから、一見すると遊技者の山勘で第一ボーナスを成立させて攻略することも可能なようだが、AT不発動というペナルティ付与機能により攻略不能である。なお、左ドラム2aの第一停止操作でも第一ボーナスを成立させる場合は、図89(B)に示す一枚役グループ6-7～一枚役グループ6-9を含めればよく、これにより $3 \times 3$ の9択とすることができる。10

#### 【0613】

(12-1)一枚役グループ6-1：抽選で一枚役グループ6-1が内部当選し、一枚役グループ6-1フラグが立つことにより、左ドラム2aに(赤ベル、青ベル、緑ベル)の何れか、中ドラム2bにボーナス図柄の(赤7、青7)の何れか、及び右ドラム2cに(赤ベル、青ベル、緑ベル)の何れか、合計18種類の一枚役が入賞可能となる。20

#### 【0614】

(12-2)一枚役グループ6-2：抽選で一枚役グループ6-2が内部当選し、一枚役グループ6-2フラグが立つことにより、左ドラム2aに(赤ベル、青ベル、緑ベル)の何れか、中ドラム2bにボーナス図柄の(赤7、緑7)の何れか、及び右ドラム2cに(赤ベル、青ベル、緑ベル)の何れか、合計18種類の一枚役が入賞可能となる。

#### 【0615】

(12-3)一枚役グループ6-3：抽選で一枚役グループ6-3が内部当選し、一枚役グループ6-3フラグが立つことにより、左ドラム2aに(赤ベル、青ベル、緑ベル)の何れか、中ドラム2bにボーナス図柄の(赤7、青7)の何れか、及び右ドラム2cに(赤ベル、青ベル、緑ベル)の何れか、合計18種類の一枚役が入賞可能となる。30

#### 【0616】

(12-4)一枚役グループ6-4～一枚役グループ6-6は、上記一枚役グループ6-1～一枚役グループ6-3の中ドラム図柄と右ドラム図柄とを入れ替えたものに対応している。例えば、一枚役グループ6-4は、左ドラム2aに(赤ベル、青ベル、緑ベル)の何れか、中ドラム2bに(赤ベル、青ベル、緑ベル)の何れか、及び右ドラム2cにボーナス図柄の(青7、緑7)の何れか、合計18種類の一枚役が入賞可能となる。よって、一枚役グループ6-1～一枚役グループ6-6は、合計6種類となる(つまり、6択)。40

#### 【0617】

(13-1)AT役グループ1：抽選でAT役グループ1が内部当選し、AT役グループ1フラグが立つことにより、左ドラム2aに(赤7、青7、緑7)の何れか、中ドラム2b及び右ドラム2cに(スイカ)、が有効ライン上に必ず停止して、獲得枚数は6枚となる(合計3種類)。この時に、ボーナス放出を思わせる効果な演出により、遊技者の期待感を煽ることができる。

#### 【0618】

(13-2)AT役グループ2：抽選でAT役グループ2が内部当選し、AT役グループ2フラグが立つことにより、左ドラム2aに(赤7、スイカ)の何れか、中ドラム2b及び右ドラム2cに(スイカ)が有効ライン上に停止する(合計2種類)。赤7が左ドラム250

a の有効ライン上に表示された場合、獲得枚数は 6 枚となる一方、スイカであれば 2 枚となる。この時、左ドラム 2 a の赤 7 を狙うよう遊技者にアシスト情報を出すことにより、6 枚のメダルを獲得させることができるだけではなく、ボーナス放出の期待感を煽ることができる。赤 7 を目押しミスすると、図 90 (C) に示すように、スイカ図柄が 1 ラインだけ入賞する。

#### 【0619】

(13-3) A T 役グループ 3 : 抽選で A T 役グループ 2 の「赤 7」が「青 7」に変わった以外は同じなので、説明を省略する。

#### 【0620】

(13-4) A T 役グループ 4 : 抽選で A T 役グループ 2 の「赤 7」が「緑 7」に変わった以外は同じなので、説明を省略する。 10

#### 【0621】

図 92 は、抽選領域の概念図である。図 92 (A) は第一又は第二ボーナス非内部当選中、図 92 (B) はボーナス内部当選中を示している。なお、純ハズレを引く確率が 1 / 100 程度と比較的高いので天井ゲーム数を設けていないが、図 74 又は図 83 で示したように、R T 状態で所定ゲーム数消化した時点で非 R T 状態（純ハズレ高確状態）とし、天井ゲーム数を設けることも可能である。

#### 【0622】

図 92 (A) に示す抽選領域（乱数値：0 ~ 65535）は、段階設定値 1 ~ 6 に応じた異なる比率で、一枚役グループ 6 の当選領域（比率約 1 / 8）、一枚役グループ 5 の当選領域（比率約 5 / 8）、リプレイ当選領域（比率 1 / 7.3）、及びその他の当選領域（比率約 113 / 1000）に割り振られている。その他の当選領域における当選役として、上述した第二ボーナス、チャンス・スイカ、チャンス・チェリー、ノーマル・チェリー、一枚役グループ 4、A T 役グループ 1 ~ 4、及び純ハズレ（比率約 1 / 100）がある。第二ボーナスは単独でのみ当選し、即放出となる。第一ボーナスは一枚役グループ 6 と同時に当選するようになっているが、純ハズレ領域の一部（3 ~ 5 % 程度）を第一ボーナスの単独当選領域として、第二ボーナス同様に、当選時に即第一ボーナスを放出させてよい。図 92 (B) はボーナスが内部当選した状態であり、第一ボーナス及び第二ボーナスは抽選されなくなる。結果として、その他の当選領域中の単独当選していた第二ボーナス領域や第一ボーナス領域は純ハズレ領域となる。 30

#### 【0623】

図 93 ~ 図 94 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。

#### 【0624】

第一ボーナスと一枚役グループ 6 とが同時に当選した場合（図 92 (A) 参照）、当選した一枚役グループ 6 で決まる第一停止ボタン操作と停止タイミングで、中ドラム 2 b 又は右ドラム 2 c の何れか 1 つが停止操作されると、その後の停止ボタン操作の如何に拘わらず第一ボーナスが放出される。例えば、第一ボーナスと一枚役グループ 6 - 1 が同時に当選している場合、全てのドラムが回転している状態で中ドラム 2 b の赤 7 (No. 8) を窓部 3 の枠上付近に狙って中停止ボタン 10 b を第一停止操作すると、赤 7 が有効ライン上である中ドラム 2 b の中段に停止する（図 93 (A) 参照）。その理由は、小役優先制御ではあるが、当選している一枚役グループ 6 - 1 の中ドラム 2 b の図柄は青 7 又は緑 7 であり、所定の引き込みコマ数である 4 コマ以内にそれらの図柄が存在しないので、優先順位の低い第一ボーナス図柄を有効ライン上に引き込むからである。この状態では、青 7 図柄又は緑 7 図柄が有効ライン上に停止しておらず、一枚役グループ 6 - 1 が入賞する可能性はないので、その後の停止操作で第一ボーナスの何れかを成立させる様に図柄引込み制御が行なわれる。 40

#### 【0625】

一方、中停止ボタン 10 b の第一停止操作で、例えば、中ドラム 2 b の青 7 (No. 13) を窓部 3 の枠上付近に狙うと、青 7 が有効ライン上である中ドラム 2 b の中段に停止する（図 93 (B) 参照）。この状態では、一枚役グループ 6 - 1 及び第一ボーナス共に 50

成立可能であるが、優先順位の高い一枚役グループ 6 - 1 の何れかを入賞させる様に図柄引込み制御が行なわれる。

#### 【 0 6 2 6 】

図 9 3 ( A ) 右図の状態から、第二停止操作で右ドラム 2 c の緑 7 ( N o . 1 6 ) を窓部 3 の枠上付近に狙うと、緑 7 が有効ライン上である右ドラム 2 c の上段に停止する ( 図 9 4 ( A ) 左図参照 )。そして、第三停止操作で左ドラム 2 a の青 7 ( N o . 9 ) を窓部 3 の枠上付近に狙うと、青 7 が有効ライン上である左ドラム 2 a の上段に停止して、第 3 ライン上に第一ボーナスの一つが成立する ( 図 9 4 ( A ) 右図参照 )。なお、第二停止操作及び第三停止操作では、第一ボーナス図柄を狙う必要はなく、第一ボーナス図柄を何れかの有効ライン上に引き込み、必ず第一ボーナスが成立する。

10

#### 【 0 6 2 7 】

図 9 3 ( B ) 右図の状態から、第二停止操作で右ドラム 2 c の緑 7 ( N o . 1 6 ) を窓部 3 の枠上付近に狙うと、小役優先制御なので緑 7 が枠外まで滑り、緑ベルが有効ライン上である右ドラム 2 c の上段に停止する ( 図 9 4 ( B ) 左図参照 )。そして、第三停止操作で左ドラム 2 a の青 7 ( N o . 9 ) を窓部 3 の枠上付近に狙うと、青 7 が有効ライン上である左ドラム 2 a の上段に停止して、第 3 ライン上に一枚役グループ 6 - 1 の一つが入賞する ( 図 9 4 ( B ) 右図参照 )。なお、第二停止操作及び第三停止操作をどの様に行っても、一枚役グループ 6 - 1 の何れかが必ず入賞する。

#### 【 0 6 2 8 】

一方、第一停止操作で左ドラム 2 a を選択すると、有効ライン上に一枚役グループ 6 - 1 図柄の ( 赤ベル、青ベル、緑ベル ) の何れかが必ず停止するので、第一ボーナスが成立することはないが、純ハズレを引いて第一ボーナスを放出した後、チャレンジモードを経由して連チャンモード ( 告知モード ) に移行するとアシスト情報が通知されるので、第一ボーナスの大連チャンが期待できる ( 図 5 5 参照 )。なお、第一停止操作で左ドラム 2 a 以外を選択し、偶然に第一ボーナスが成立したとしても、ペナルティとしてチャレンジモードや連チャンモードに移行させないので、第一ボーナスは単発で終わってしまう。

20

#### 【 0 6 2 9 】

図 9 5 ~ 図 9 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 6 3 0 】

上記と同様に、第一ボーナスと一枚役グループ 6 - 6 が同時に当選した場合、全てのドラムが回転している状態で右ドラム 2 c の緑 7 ( N o . 1 6 ) を窓部 3 の枠上付近に狙って中停止ボタン 1 0 b を第一停止操作すると、緑 7 が有効ライン上である右ドラム 2 c の上段に停止する ( 図 9 5 ( A ) 参照 )。この状態では、赤 7 図柄又は青 7 図柄が有効ライン上に停止しておらず、一枚役グループ 6 - 6 が入賞する可能性はないので、その後の停止操作で第一ボーナスの何れかを成立させる様に図柄引込み制御が行なわれる。

30

#### 【 0 6 3 1 】

一方、中停止ボタン 1 0 b の第一停止操作で右ドラム 2 c の赤 7 ( N o . 2 ) を窓部 3 の枠上付近に狙うと、赤 7 が有効ライン上である右ドラム 2 c の上段に停止する ( 図 9 5 ( B ) 参照 )。この状態では、一枚役グループ 6 - 6 及び第一ボーナス共に成立可能であるが、優先順位の高い一枚役グループ 6 - 6 の何れかを入賞させる様に図柄引込み制御が行なわれる。

40

#### 【 0 6 3 2 】

図 9 5 ( A ) 右図の状態から、第二停止操作で左ドラム 2 a の青 7 ( N o . 9 ) を窓部 3 の枠上付近に狙うと、青 7 が有効ライン上である左ドラム 2 a の上段に停止する ( 図 9 6 ( A ) 左図参照 )。そして、第三停止操作で中ドラム 2 b の赤 7 ( N o . 3 ) を窓部 3 の枠上付近に狙うと、赤 7 が有効ライン上である中ドラム 2 b の中段に停止して、第 3 ライン上に第一ボーナスの一つが成立する ( 図 9 6 ( A ) 右図参照 )。

#### 【 0 6 3 3 】

図 9 5 ( B ) 右図の状態から、第二停止操作で左ドラム 2 a の青 7 ( N o . 9 ) を窓部 3 の枠上付近に狙うと、小役優先制御なので青 7 が中段まで滑り、青ベルが有効ライン上

50

である左ドラム 2 a の上段に停止する（図 9 6 ( B ) 左図参照）。そして、第三停止操作で中ドラム 2 b の赤 7 ( N o . 3 ) を窓部 3 の枠上付近に狙うと、赤ベルが有効ライン上である中ドラム 2 b の中段に停止して、第 3 ライン上に一枚役グループ 6 - 6 の一つが入賞する（図 9 6 ( B ) 右図参照）。

#### 【 0 6 3 4 】

即ち、第一ボーナスが内部当選している状態で、図柄列停止部の第一停止操作の順序とタイミングを決める第二特別小役を当選させた場合、第一停止させるドラムの選択と停止タイミングが正しければ、第二特別小役図柄を有効ライン上に停止させることなく、ボーナス役図柄を有効ライン上に停止させ、その後の第二停止操作、第三停止操作で第一ボーナスを成立させるのである。なお、第二特別小役は、複数個の第二小役（この場合、図 8 8 で示した一枚役グループ 2 ~ 3 ）の一部で構成された、第一ボーナスを成立させる為の 6 種類の一枚役グループ 6 である（図 8 9 参照）。

#### 【 0 6 3 5 】

また、第一特別小役は、ボーナス役図柄を含まない複数種類の小役図柄の組み合せのみからなる複数個の第一小役（この場合、図 8 8 で示した一枚役グループ 4 ）の全て、及び複数個の第二小役（この場合、図 8 8 で示した一枚役グループ 2 ~ 3 ）の一部で構成された、第一ボーナスを成立させる為の 3 6 種類の一枚役グループ 5 である（図 8 8 参照）。

#### 【 0 6 3 6 】

図 9 7 は、ドラム停止処理サブルーチンを示すフローチャートである。

#### 【 0 6 3 7 】

主制御部 1 0 0 は、図 2 2 のステップ S 1 7 0 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て、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。

#### 【 0 6 3 8 】

主制御部 1 0 0 は、ステップ S 1 2 0 0 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、ボーナス後の消化ゲーム数等）、必要とする全ての情報を副制御部 1 6 0 に通知して、ステップ S 1 2 1 0 へ移行する。

#### 【 0 6 3 9 】

主制御部 1 0 0 は、ステップ S 1 2 1 0 へ移行すると、停止ボタン部 1 0 が操作されたか否かを確認し、操作されていればステップ S 1 2 2 0 へ移行する一方、操作されていなければループする（つまり、操作されるまで異常チェックを行いながら待機する）。

#### 【 0 6 4 0 】

主制御部 1 0 0 は、ステップ S 1 2 2 0 へ移行すると、操作された停止ボタン部 1 0 と停止操作位置や図柄停止位置情報を含む告知信号を副制御部 1 6 0 に出力し、ステップ S 1 2 3 0 で当選役と操作手順（順序とタイミング）に応じて、ドラム部 2 の停止制御を行う。

#### 【 0 6 4 1 】

主制御部 1 0 0 は、ステップ S 1 2 4 0 へ移行すると、ドラム部 2 が全て停止しているか否かを確認し、停止していればステップ S 1 2 5 0 へ移行する一方、停止していなければステップ S 1 2 1 0 へ移行する。

#### 【 0 6 4 2 】

主制御部 1 0 0 は、ステップ S 1 2 5 0 へ移行すると、入賞判定を行って、ステップ S 1 2 6 0 で入賞判定結果を含む告知信号を副制御部 1 6 0 に出力して終了する。

#### 【 0 6 4 3 】

図 9 8 は、通常時と連チャン時の滞在モードテーブルである。

#### 【 0 6 4 4 】

通常時の滞在モードは 0 ~ 4 までの 5 段階で、更に高確率状態（高確）か否かで用いられる抽選テーブルが分かれしており、チャレンジゲーム数（C G 数）の抽選期待値が異なっている。つまり、図 5 5 で示したチャレンジモードにおける C G 数は、滞在モードが高い

10

20

30

40

50

程、また高確率状態である方が、抽選で決定されるゲーム数が長くなるので遊技者にとって好ましい(図98(A)参照)。例えば、CG数が1ゲームであれば、最初の変動表示ゲームでボーナスを当選させなければならないが、CG数が4ゲームであれば、4ゲーム以内にボーナスを当選させればよく、その当選確率は約3.3倍程度に向上する。

#### 【0645】

高確率状態は、“0”(低確)と“1”(高確)の2つで区別され、高確ゲーム数カウンタが“0”であれば低確で、“1”以上であれば高確となる。滞在モードが同じ“0”であっても、CG数の期待値は低確で1.0ゲーム、高確で1.6ゲームとなり、高確率状態で純ハズレを引いてボーナスを成立させる方がCG数は長いので、遊技者にとって大変有利である。高確ゲーム数カウンタの加算契機は、チャンス・チェリー、チャンス・スイカ、3連リップ(3回連續リプレイ)、ノーマル・チェリーが内部当選(又は、成立)した際に行われるチャレンジゲーム数抽選で当選した時であり、1~999回の範囲で当選回数が高確ゲーム数カウンタに加算され、通常ゲームを消化する毎に1ずつデクリメントされる。

#### 【0646】

連チャン時の滞在モードは5~10までの6段階で、上記と同様に、用いられる抽選テーブルが分かれており、連チャレンジゲーム数(RG数)の抽選期待値が異なっている(図98(B)参照)。例えば、RG数が8であれば、8回以内の変動表示ゲームでボーナスを当選させなければならないが、RG数が16であれば、16ゲーム以内にボーナスを当選させればよく、滞在モードによる連チャン期待値は9連~46連と大きく異なっている。

#### 【0647】

通常時の滞在モードは、チャレンジモード終了時点又は連チャンモード終了時点で行われる、滞在モード移行抽選により決定される。チャレンジモード終了時点とは、即ちチャレンジ失敗(非連チャン)であるから、遊技者の挑戦心や期待感を煽る為に、モードアップ抽選のみが行われる。

#### 【0648】

図99は、非連チャン時における滞在モード移行先の抽選比率を示している。例えば、現在の滞在モードが“0”的時、チャレンジモードを終了すると、移行先の滞在モードは“0”となるのが75%、“1”となるのが14%、“2”となるのが7%、“3”となるのが3%、“4”となるのが1%の確率で抽選される。また、滞在モードが一旦“4”となれば、チャレンジモードで成功して連チャンモードに移行するまで“4”が維持される。

#### 【0649】

図100は、連チャン終了時における滞在モード移行先の抽選比率を示している。例えば、連チャン中の滞在モードが“5”的場合、連チャンモードを終了すると、移行先の滞在モードは“0”となるのが65%、“1”となるのが25%、“2”となるのが6%、“3”となるのが3%、“4”となるのが1%の確率で抽選される。連チャン中の滞在モードが“10”的場合、移行先の滞在モードはほぼ確実に“4”となり、一旦連チャンが終了しても、再度第一ボーナスが成立すればCG数の期待値が3.5回なので、高確率で連チャンモードへ移行できる。

#### 【0650】

図101は、ゲーム数方式3の操作手順告知処理サブルーチンを示すフローチャートである。

#### 【0651】

副制御部160は、段階設定値が打ち直されると、全てのデータをクリアしてこのサブルーチンをスタートさせる。

#### 【0652】

副制御部160は、主制御部100から出力される告知信号を常に監視しており、ステップSS500でコマンドやデータ等により、図柄変動表示ゲームにおいてボーナスが成立したか否か判断し、成立していればステップSS520へ移行する一方、成立していない

10

20

30

40

50

ければステップSS505で高確ゲーム数カウンタ値から1を減算(デクリメント)し、ステップSS510で内部当選役(チャンス・チェリー、チャンス・スイカ、ノーマル・チェリー)や抽選役(3連リップ)に応じた抽選テーブルを用いて高確ゲーム数抽選を行つて、ステップSS500に戻る。

#### 【0653】

副制御部160は、ステップSS520でボーナスゲーム中(第二種役物連續作動装置作動中)にリプレイが当選すると、ステップSS522に移行して滞在モードをアップさせる。例えば、通常モードであれば滞在モードを"5"にして、チャレンジモードを経由せずに連チャンモードに移行させたり、連チャンモードであれば滞在モードを1だけ必ずアップさせる。

10

#### 【0654】

副制御部160は、ステップSS525でボーナスゲームが終了したかを確認し、終了していないければステップSS520へ戻る一方、終了していればステップSS530で成立したボーナスが第二ボーナスか否かを確認し、第二ボーナスであればステップSS525で滞在モードを最大の"10"にして、チャレンジモードを経由せずに連チャンモードに移行させる。

#### 【0655】

副制御部160は、ステップSS540で、成立したボーナスがペナルティ(つまり、ボーナス単独当選ではなく、ペナルティ停止操作)によるものか否かを判断し、ペナルティであればステップSS542で滞在モード及び高確ゲーム数カウンタを共に"0"に初期化してステップSS500へ戻る。従って、ボーナス成立がペナルティ操作によるものであれば、遊技者に何ら特典(チャレンジモード又は連チャンモード)は付与されないので非常に不利である。

20

#### 【0656】

副制御部160は、ステップSS545で、滞在モードに応じた抽選テーブルを用いてチャレンジゲーム数(CG数)の抽選を行つて(図98参照)、ステップSS550で高確ゲーム数カウンタを"0"に初期化する。

#### 【0657】

副制御部160は、ステップSS555で、主制御部100からの告知信号によりボーナスが当選したか否かを確認し、当選していればステップSS580へ移行する一方、当選していないければステップSS560で一枚役グループ以外の小役(チャンス・チェリーなど)又はリプレイか否かを確認する。副制御部160は、小役又はリプレイであればステップSS555へ移行して再度チャレンジモードとする一方、小役又はリプレイでなければステップSS562で現在のCG数から1を減算し、ステップSS565でCG数が"0"か否かを確認する。

30

#### 【0658】

副制御部160は、CG数が"0"でなければステップSS555へ移行して再度チャレンジモードとする一方、CG数が"0"であればステップSS570へ移行して、現在の滞在モードに応じた抽選テーブルを用いて移行先の滞在モードの抽選を行つて(図99及び図100参照)、ステップSS500へ戻る。この時の滞在モードは0~4の何れかで、高確ゲーム数カウンタは"0"である。

40

#### 【0659】

副制御部160は、ステップSS555でボーナスが当選し、ステップSS580へ移行すると、滞在モードが0~4か否かを確認し、0~4であればステップSS582で連チャンモードにおける滞在モードを初期値の"5"に設定する一方、0~4でなければ既に連チャンモード中を意味するから、ステップSS585で滞在モードのアップ抽選を行う。このモードアップ抽選契機は、ステップSS525のボーナスゲーム終了後の1ゲーム目でボーナスが当選(1G連)した時、又は2~4ゲーム目など速い段階でボーナスが当選(速連)した時であり、当選確率は1G連の方が速連よりも当選確率が高くなっている(例えば、1G連は80%、速連20%程度)。即ち、連チャンモードにおいて速くボ

50

ーナスを当選させればさせる程、滞在モードがアップして CG 数も増えるので、爆発的な連チャンが期待できる。

#### 【 0 6 6 0 】

副制御部 160 は、ステップ S S 590 で、ボーナスと同時に当選した一枚役グループ 5 (第一特別小役) 又は一枚役グループ 6 (第二特別小役) に応じて、ナビゲーション画面を表示して、ステップ S S 520 へ移行する。なお、遊技者が目押しを失敗した場合でも、第一ボーナスが成立するまでその都度ナビゲーション画面を表示する。

#### 【 0 6 6 1 】

図 102 は、表示演出装置が表示する演出画面の模式図である。

#### 【 0 6 6 2 】

副制御部 160 は、第一ボーナスと同時に一枚役グループ 6 - 1 (図 89 (A) 参照) が当選すると、図 102 (A) に示すように、第一停止で中停止ボタン 10b を操作して中ドラム 2b の赤 7 を狙うように指示を出す。遊技者が目押しにより赤 7 を正しく狙った場合、有効ライン上である中ドラム 2b の中段に赤 7 が停止する (図 93 (A) 参照)。その後の第二停止操作及び第三停止操作では、一切図柄を狙う必要はなく、適当な操作で何れかの第一ボーナス図柄を有効ライン上に引き込んで第一ボーナスが必ず成立する (図 94 (A) 参照)。本発明では、殆どの第一ボーナスは一枚役グループ 6 と同時に当選するようになっており、連チャンモード中はボーナス当選と同時にナビゲーションを行うので、一度の目押しだけで第一ボーナスを成立させることができ、遊技のスピード感が大幅にアップする。

10

#### 【 0 6 6 3 】

仮に、遊技者が目押しを失敗した場合、約 6 回に 5 回は一枚役グループ 5 が当選するので、図 102 (B) に示すように、目押しは 2 回必要となる。つまり、第一ボーナスが当選したゲームで目押しミスをすると、その後は 36 抻で偶然に正解した時しか第一ボーナス図柄は揃はないので、遊技者による意図的な攻略は不可能である。即ち、攻略不能にする為に、第一特別小役の当選確率よりも低い確率で第二特別小役を当選させており、出願人が具体的な設計値として検証したのは、第二特別小役の当選確率を第一特別小役の三分の一から十分の一とするのが好ましくピーク的効果がある。

20

#### 【 0 6 6 4 】

第一ボーナス又は第二ボーナスが単独当選した場合には、主制御部 100 によりドラム部 2 を消灯及び数秒間フリーズさせた後に回転させ、副制御部 160 は表示画面を右に入クロール及び主人公のキャラクタを登場させて、停止ボタン部 10 で目押し不要を意味する " ANY " を 3 つ表示する。この時、遊技者は激アツな気持ちになり、第一停止で左停止ボタン 10a を操作して有効ライン上に黒バーが停止すれば第二ボーナスが確定するので、興奮と感動を覚える。

30

#### 【 実施例 2 】

#### 【 0 6 6 5 】

本実施例は、参考例 10 及び参考例 12 を融合させた発明 (ゲーム方式 4) ということができ、停止ボタン部の第一停止操作の如何に拘わらず、遊技者に有利な AT 機能を発動させる回胴式遊技機を例にして詳細に説明する。但し、所定の停止ボタン部の第一停止操作以外でペナルティを付与するようにしてもよい。

40

#### 【 0 6 6 6 】

図 103 は、ドラムの図柄配置表である。

#### 【 0 6 6 7 】

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 6 6 8 】

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」、「黒 7」、「金 7」、各種小役図柄の「ミカン 1」、「ミカン 2」、

50

「スイカ」及び再遊技が作動するリプレイ等が描かれている。なお、捨て図柄は有効ライン上に停止しても役を構成せず、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。また、「チェリー」は小役を構成しないが、内部当選小役に応じて左ドラム2aの中段(センター・チェリー又は単チエ)や上下段(角チェリー)に停止させることにより、遊技者に期待感や刺激を与える役目を担っている。なお、図柄の組合せ表示判定図は図33と同じなので、その説明を援用する。

#### 【0669】

図104は通常遊技における配当表(A T)、図105は条件装置の組合せ表、図106～図107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。

#### 【0670】

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33参照)で入賞及び作動に係る図柄の組合せ表示判定を行う。

#### 【0671】

(1) 第一ボーナスグループ：左ドラム2aに(赤7、黒7)の何れか、中ドラム2bに(赤7、黒7)の何れか、右ドラム2cに(赤7、黒7)の何れか(合計8種類)、が有効ライン上に停止すると、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1/100～1/200程度で、第一ボーナス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。抽選で第一ボーナスグループが内部当選し、第一ボーナスグループのフラグが立つことにより8種類全ての第一ボーナスが成立可能となる。なお、第一ボーナスグループは、殆どの場合、後述する特別小役グループ1～6(第一小役群)の何れかと共に同時当選し、内部当選した特別小役グループで決定されるドラム部2と操作タイミングで第一停止操作されると、8種類の内の一つが有効ライン上に表示されて第一ボーナスが成立する。また、第一ボーナスグループが内部当選している状態で、純ハズレが当選すると、100%引き込みで第一ボーナスが放出される(つまり、単独当選と同じ状態となる)。加えて、第一ボーナスグループが内部当選している状態で、特別小役グループ1～6の何れかが当選し、上記同様に第一停止操作されると、第一ボーナスが放出される。

#### 【0672】

(2) 第二ボーナスグループ：左ドラム2aに(赤7、黒7)の何れか、中ドラム2bに(赤7、黒7)の何れか、右ドラム2cに(金7)の(合計4種類)、が有効ライン上に停止すると、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1/6～1/12程度で、第二ボーナス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。抽選で第二ボーナスグループが内部当選し、第二ボーナスグループフラグが立つことにより4種類全ての第二ボーナスが成立可能となる。なお、この第二ボーナスグループは、ボーナス役が内部当選していない状態から、常に単独で当選するようになっており、主制御部100は停止ボタン操作の如何に拘わらず、有効ライン上に第二ボーナス図柄を引き込んで必ず成立させる(100%引き込み)。

#### 【0673】

(3) リプレイ：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、フラグエリアにリプレイフラグ1を立て、再遊技が作動する。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。このリプレイが内部当選すると、それを契機にして後述する滞在モードのダウン方向への移行抽選が行われ、遊技者にとって不利になる。また、第一ボーナスが内部当選中に、リプレイが当選してもリプレイが成立するので、このリプレイはボーナス阻害役の一つである。

#### 【0674】

(4) ノーマル・チェリーグループ：中ドラム2bに(スイカ)、右ドラム2cに(赤7、黒7、スイカ、リプレイ)の何れか(合計4種類)、が有効ライン上に揃った場合の役名であり、獲得枚数は5枚となる。なお、左ドラム2aは(ANY)で如何なる図柄が

停止してもよい。このノーマル・チェリーが内部当選すると、ノーマル・チェリーの条件装置 1 個が作動し、それを契機に遊技機内部で滞在モードのアップ方向への移行抽選が行われることを遊技者は認識しており、当選によりモードアップして、停止ボタン部 10 の操作順序をナビゲーションする A T 機能発動の期待感で激アツな気持ちになる。

( 0 6 7 5 )

(5) チャンス・チェリーグループ：左ドラム2aに(ANY)、中ドラム2bに(スイカ)、右ドラム2cに(赤7、黒7、スイカ、リプレイ)の何れか(合計4種類)が有効ライン上に揃った場合、又は、左ドラム2aに(赤7、黒7)の何れか、中ドラム2bに(リプレイ)、右ドラム2cに(ミカン1、ミカン2)の何れか(合計4種類)が有効ライン上に揃った場合の役名であり、獲得枚数は5枚となる。このチャンス・チェリーが内部当選すると、チャンス・チェリーの条件装置1個が作動し、それを契機に遊技機内部で滞在モードのアップ方向への移行抽選が高確率で行われるので、遊技者は更に激アツな気持ちになる。

10

[ 0 6 7 6 ]

ここで図106を参照して、上記(4)で説明したノーマル・チェリーの条件装置が作動した場合、例えば左ドラム2aのチェリー(No.5)を窓部3の枠上付近に狙って左停止ボタン10aを操作すると、「ドン」という効果音と共に(チェリー)が上段又は下段に停止する(上段停止の図106(A)参照)。

〔 0 6 7 7 〕

図106(A)の状態で、例えば中ドラム2bのスイカ(No.7)を窓部3の枠上付近に狙って中停止ボタン10bを操作すると、スイカが中段に停止する(図106(B)参照)。そして、例えば左ドラム2cのスイカ(No.7)を窓部3の枠上付近に狙って右停止ボタン10cを操作すると、スイカが滑って来て下段に停止する(図106(C)参照)。

20

〔 0 6 7 8 〕

上記(5)で説明したチャンス・チェリーの条件装置が作動した場合には、左停止ボタン10aの同じ停止操作で、「ズッドーン」という激しい効果音と共に左ドラム2aのチェリー(No.5)が滑って中段に停止する(図106(D)参照)。その後の停止操作は、上記と同じなので省略する。なお、チェリーが中段に停止できない場合、赤7又は黒7の何れかが上段又は下段に停止する。

30

[ 0 6 7 9 ]

(6) チャンス目グループ：左ドラム2aに(赤7、黒7)の何れか、中ドラム2bに(赤7、黒7)の何れか、右ドラム2cに(ミカン1、ミカン2)の何れか(合計8種類)が有効ライン上に揃った場合、又は左ドラム2aに(ミカン1、ミカン2)の何れか、中ドラム2bに(赤7、黒7)の何れか、右ドラム2cに(赤7、黒7)の何れか(合計8種類)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枚となる(合計16種類)。このチャンス目グループが内部当選すると、チャンス目グループの条件装置1個が作動し、それを契機に遊技機内部で滞在モードのアップ方向への移行抽選が行われる。

〔 0 6 8 0 〕

ここで図107を参照して、チャンス目グループの条件装置が作動した場合に、例えば左ドラム2aの赤7(No.2)を窓部3の枠上付近に狙って左停止ボタン10aを順押し操作すると、(赤7)が上段又は下段に停止する(上段停止の図107(A)参照)。そして、中ドラム2bの黒7(No.18)を窓部3の枠上付近に狙って中停止ボタン10bを操作すると、(黒7)が滑って中段に停止する(図107(B)参照)。

40

〔 0 6 8 1 〕

一方、例えば右ドラム 2 c の黒 7 (No. 16) を窓部 3 の枠上付近に狙って右停止ボタン 10 c を逆押し操作すると、(黒 7) が上段又は下段に停止する(下段停止の図 107 (C) 参照)。そして、中ドラム 2 b の赤 7 (No. 2) を窓部 3 の枠上付近に狙って中停止ボタン 10 b を操作すると、(赤 7) が中段に停止する(図 107 (D) 参照)。つまり、有効ライン上に第一ボーナス図柄 2 つが揃ってリーチ状態となるので、第一ボーナス

ナス放出の期待感で激アツとなり、結果的にチャンス目グループが入賞するが、滞在モードアップ抽選が行われるので、遊技者はそれなりに興奮するのである。

#### 【0682】

(7) ハズレー一枚小役グループ：左ドラム2aに（赤7、黒7）の何れか、中ドラム2bに（リブレイ）、右ドラム2cに（ミカン1、ミカン2）の何れか（合計4種類）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枚となる。一般遊技の規定数が3枚であるので、ハズレー一枚小役グループの何れかが入賞しても差し引き2枚のマイナスになる。抽選でハズレー一枚小役グループが内部当選し、ハズレー一枚小役グループフラグが立つことにより4種類全ての一枚役1が入賞可能となる。

#### 【0683】

(8) 通常小役グループ：左ドラム2aに（ミカン1、ミカン2）の何れか、中ドラム2bに（ミカン1、ミカン2）の何れか、右ドラム2cに（ミカン1、ミカン2）の何れか（合計8種類）、が有効ライン上に停止した場合の役名であり、通常ゲーム中において獲得枚数は5枚となる。この通常小役グループは、リブレイ同様に、第一ボーナスを成立させない機能を持つボーナス阻害役の一つであり、ボーナス役図柄を含まない複数種類の小役図柄（2種類のミカン1図柄、ミカン2図柄）のみの組み合せからなる複数個（8種類）全ての小役群で構成される。通常小役グループの当選時にナビゲーション（例えば、左ドラム2aを第一停止操作）を出して遊技者の気持ちを煽り、通常小役を入賞させて、結果的に第一ボーナスが不成立となるガセ演出を行うこともできる。また、通常小役グループを設けることにより、ハマリ状態になったか否かの正確な判断を遊技者ができないようになっている。

10

#### 【0684】

(9) 特別小役グループ：1つのドラムに2種類の通常小役図柄の内1つと、他の2つのドラムに2種類の通常小役図柄の全てからなる4種類の特別小役が入賞可能となり、以下の6種類からなる（つまり、上記通常小役グループの一部で構成される複数種類の第一小役群）。特別小役グループは、内部当選中の第一ボーナスを放出させる為に必要な停止ボタン部10の第一停止操作手順（ドラム選択と操作タイミング）を規定している。つまり、第一ボーナスが内部当選している状態で、特別小役グループの一つが当選した場合には、その特別小役で決まる第一停止操作すべきドラム部2及び操作タイミングで停止ボタン部10が操作されると、第一ボーナスが成立（又は、放出：役物連続作動装置の作動）したり、逆に通常小役が入賞することになる。特別小役グループは、以下の6種類あり、第一停止操作順序と操作タイミングは3（図柄列）×2（赤黒のタイミング）の6択となる。但し、図柄列を4リール、5リールと増やしたり、タイミングを3つ、4つと増やすことで選択数を増加させることも可能である。

20

#### 【0685】

(9-1) 特別小役グループ1：抽選で特別小役グループ1が内部当選し、特別小役グループ1が立つことにより、左ドラム2aに（ミカン1）、中ドラム2bに（ミカン1、ミカン2）の何れか、右ドラム2cに（ミカン1、ミカン2）の何れか（4種類）、の通常小役が入賞可能となる。

30

#### 【0686】

(9-2) 特別小役グループ2：抽選で特別小役グループ2が内部当選し、特別小役グループ2が立つことにより、左ドラム2aに（ミカン2）、中ドラム2bに（ミカン1、ミカン2）の何れか、右ドラム2cに（ミカン1、ミカン2）の何れか（4種類）、の通常小役が入賞可能となる。

40

#### 【0687】

(9-3) 特別小役グループ3：抽選で特別小役グループ3が内部当選し、特別小役グループ3が立つことにより、左ドラム2aに（ミカン1、ミカン2）の何れか、中ドラム2bに（ミカン1）、右ドラム2cに（ミカン1、ミカン2）の何れか（4種類）、の通常小役が入賞可能となる。

#### 【0688】

50

(9-4) 特別小役グループ4：抽選で特別小役グループ4が内部当選し、特別小役グループ4が立つことにより、左ドラム2aに(ミカン1、ミカン2)の何れか、中ドラム2bに(ミカン2)、右ドラム2cに(ミカン1、ミカン2)の何れか(4種類)、の通常小役が入賞可能となる。

#### 【0689】

(9-5) 特別小役グループ5：抽選で特別小役グループ5が内部当選し、特別小役グループ5が立つことにより、左ドラム2aに(ミカン1、ミカン2)の何れか、中ドラム2bに(ミカン1、ミカン2)の何れか、右ドラム2cに(ミカン1)(4種類)、の通常小役が入賞可能となる。

#### 【0690】

(9-6) 特別小役グループ6：抽選で特別小役グループ6が内部当選し、特別小役グループ6が立つことにより、左ドラム2aに(ミカン1、ミカン2)の何れか、中ドラム2bに(ミカン1、ミカン2)の何れか、右ドラム2cに(ミカン2)(4種類)、の通常小役が入賞可能となる。

#### 【0691】

図108は、抽選領域の概念図である。図108(A)は第一又は第二ボーナス非内部当選中、図108(B)は第一ボーナス内部当選中、及び図108(C)は非RT状態で且つボーナス内部当選中を示している。

#### 【0692】

図108(A)に示す抽選領域(乱数値: 0~65535)は、段階設定値1~6に応じた異なる比率で、純ハズレ領域、第二ボーナス領域、リプレイ領域、第一ボーナスが同時に当選する特別小役領域、通常小役領域、ハズレー枚小役グループ領域、及びその他の当選領域に割り振られている。その他の当選領域における当選役として、上述したノーマル・チェリー、チャンス・チェリー、及びチャンス目がある。

#### 【0693】

第二ボーナスは単独で当選するので、即放出となる。第一ボーナスは特別小役と同時に当選するようになっているが、純ハズレ領域の一部を第一ボーナスの単独当選領域とし、第二ボーナスと同様に、当選時に即第一ボーナスを放出させてもよい。

#### 【0694】

図108(B)は第二ボーナスが内部当選した状態であり、第一ボーナス及び第二ボーナスは抽選されなくなる。結果として、特別小役領域は特別小役だけが当選する。また、第二ボーナス領域はリプレイが当選する領域に変わるので、第二ボーナスフラグが立つと高確率再遊技状態(RT状態)となる。このRT状態では、低確率の純ハズレを引くか、又は特別小役グループの当選時に第一停止操作が正解であれば、第二ボーナスが放出される。

#### 【0695】

図108(C)は、第二ボーナスゲーム終了時に設定されたRT状態が、天井ゲーム数に達して非RT状態となった場合を示している。非RT状態では、リプレイ領域が減って1/7.3となり、純ハズレ領域がその分だけ増えるので、高確率で第一ボーナスが放出されやすくなる。結果的に、ハマリ状態から脱出できる。なお、その他の領域は図108(B)と同じである。

#### 【0696】

図109は、滞在モードの決定方法を示すテーブルである。

#### 【0697】

まず、副制御部160は、第一ボーナスが非内部中に、第一ボーナスが特別小役と同時に内部当選し、押し順が不正解となって第一ボーナスを放出できなかつたとき(つまり、ハマリ状態になったとき)、図109(A)の滞在モード振分確率で抽選して初期滞在モードを決定する。振分確率は、モードAが60%、モードBが30%、モードCが10%となっており、後者に行くに従つて遊技者に有利となる。

#### 【0698】

10

20

30

40

50

副制御部 160 は、特別小役が当選すると、図 109 (B) に示す滞在モードに応じた当選確率で抽選し、押し順ナビを行うか否かを決定する。滞在モード A であれば 10%、滞在モード B であれば 30%、又は滞在モード C であれば 90% の確率で押し順ナビに当選するので、遊技者にとって滞在モードは重要な関心事項である。

#### 【0699】

滞在モードは、通常遊技でノーマル・チェリーグループ、チャンス・チェリーグループ又はチャンス目グループの何れかが内部当選すると、遊技者に有利なアップ抽選が行われる。一方、リプレイが内部当選すると、遊技者に不利なダウン抽選が行われる。(図 110 (C) 参照)。

#### 【0700】

ノーマル・チェリーグループが内部当選した場合には、現在の滞在モードがモード A であれば、モード A (95%)、モード B (4%)、モード C (1%) の確率でモード移行する。現在の滞在モードがモード B であれば、モード B (95%)、モード C (5%) の確率でモード移行する。モード C であれば、現状維持のモード C である。

#### 【0701】

チャンス・チェリーグループが内部当選した場合には、現在の滞在モードがモード A であれば、モード A (10%)、モード B (60%)、モード C (30%) の確率でモード移行する。現在の滞在モードがモード B であれば、モード B (30%)、モード C (70%) の確率でモード移行する。モード C であれば、現状維持のモード C である。

#### 【0702】

チャンス目グループが内部当選した場合には、現在の滞在モードがモード A であれば、モード A (80%)、モード B (15%)、モード C (5%) の確率でモード移行する。現在の滞在モードがモード B であれば、モード B (80%)、モード C (20%) の確率でモード移行する。モード C であれば、現状維持のモード C である。

#### 【0703】

一方、リプレイが内部当選した場合には、現在の滞在モードがモード A であれば、現状維持のモード A である。現在の滞在モードがモード B であれば、モード A (30%)、モード B (70%) の確率でモード移行する。モード C であれば、モード A (0%)、モード B (30%)、モード C (70%) の確率でモード移行する。

#### 【0704】

この押し順ナビは、第一停止操作すべき図柄列(ドラム部 2 又は停止ボタン部 10)を通知するだけである。例えば、第一ボーナスフラグが立っている状態において、特別小役グループ 3 が当選して押し順ナビを行う場合、ミカン 2 図柄が無い中ドラム 2 b を第一停止操作するように通知する。即ち、第一停止操作が中停止ボタン 10 b であることを通知することにより、6 抻が 2 抻となるので、第一ボーナスの放出確率が 3 倍向上する。

#### 【0705】

図 110 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。

#### 【0706】

遊技者が、通知された押し順ナビに従って、第一停止で黒 7 図柄 (No. 18) を枠上に狙って中停止ボタン 10 b を操作すると、所定の引き込みコマ数以内 (4 コマ以内) に当選している小役のミカン 1 図柄が存在しないので、ミカン 1 図柄を有効ライン上に停止させることができない、優先順位の低い第一ボーナス役図柄の黒 7 を有効ライン上の中段に停止させる(図 110 (A) 参照)。その後、揃う可能性のあるのは第一ボーナスだけになるので、停止ボタン部 10 の操作に拘わらず、有効ライン上に第一ボーナス役図柄の赤 7 又は黒 7 を停止させて、第一ボーナス役を成立させる。図 110 (B) は赤 7 (No. 2) を上段に停止させてリーチ状態とし、図 110 (C) は黒 7 (No. 16) を上段に停止させて第 3 ライン上に第一ボーナス図柄が表示される。

#### 【0707】

一方、遊技者が押し順ナビに従って、第一停止で中停止ボタン 10 b を正しく操作しても拘わらず、赤 7 図柄 (No. 2) を枠上に狙うと、所定の引き込みコマ数以内 (4 コ

10

20

30

40

50

マ以内)に当選している小役のミカン1図柄が存在するので、優先順位の高いミカン1図柄を有効ライン上の中段に停止させる(図110(D)参照)。その後、停止ボタン部10の操作手順に拘わらず、有効ライン上に小役図柄のミカン1又はミカン2を必ず停止させて、特別小役グループ3中の何れか1つの小役を入賞させる。例えば、第二停止で赤7(No.2)を枠上に狙うと、ミカン1(No.1)を上段に停止させて小役のリーチ状態とし(図110(E)参照)、第三停止で黒7(No.16)を枠上に狙うとミカン2(No.19)を下段に停止させて、第1ライン上に(ミカン1、ミカン1、ミカン2)の小役が入賞する(図110(F)参照)。なお、上記押し順ナビでは、第一停止操作すべき中停止ボタン部10(即ち、第一停止ドラム部2又は第一停止操作図柄列)だけを通知したので当選確率は50%であるが、第一停止操作タイミングも含めて通知すると、中級以上の遊技者であれば目押しによりほぼ100%で第一ボーナスを成立させることができる。例えば、この場合には音声と液晶演出で、「中ドラムの黒を狙え」又は「中、黒」と押し順ナビを発動させるのである。

#### 【0708】

図111は、ゲーム数方式4の操作手順告知処理サブルーチンを示すフローチャートである。

#### 【0709】

副制御部160は、電源スイッチ28cがオン状態にされると、全てのデータをクリアしてこのサブルーチンをスタートさせる。

#### 【0710】

副制御部160は、主制御部100から出力される告知信号を常に監視しており、ステップSS600でコマンドやデータ等により、第一ボーナスが内部当選中であるか否かを確認し、内部当選中であればステップSS605で通常ゲーム処理を実行する一方、非内部当選中であればステップSS650で高確率ゲーム処理を実行する。

#### 【0711】

副制御部160は、ステップSS605で通常ゲームにおけるサブ制御処理(液晶演出や楽曲演奏、ナビゲーション制御等)を実行し、ステップSS610で図柄変動表示ゲームにおいて純ハズレが当選したか否かを判断し、当選であれば後述するステップSS637へ移行する一方、当選していないければステップSS615に移行する。主制御部100は、純ハズレが当選すると、メイン制御演出としてドラム部2を10~30%の頻度でフリーズさせており、この情報(フリーズ演出コマンド)も副制御部160へ通知される。

#### 【0712】

副制御部160は、ステップSS615に移行すると、告知信号により、内部当選役が滞在モードの移行抽選役(チャンス・チェリー、ノーマル・チェリー、チャンス目、リブレイ)か否かを判断し、移行抽選役でなければステップSS620へ移行する一方、移行抽選役であればステップSS612で滞在モードの移行抽選及び抽選結果に従ったモード移行を行って、ステップSS620へ移行する。

#### 【0713】

副制御部160は、ステップSS620に移行すると、内部当選役が特別小役(特別小役グループ1~6)か否かを判断し、特別小役でなければステップSS605へ移行する一方、特別小役であればステップSS622に移行して、天井ゲーム数に既に到達しているかを判断する。この天井ゲーム数は、後述するステップSS655で第二ボーナスが放出された時(ボーナスゲーム終了時)に天井ゲーム数として例えば900ゲームが設定される。

#### 【0714】

副制御部160は、ステップSS622に移行し、天井ゲーム数に到達していれば(つまり、901ゲーム以上消化したRTパンク状態であれば)、ステップSS632に移行して押し順ナビを発動させる。一方、到達していなければ、滞在モードに応じた確率で押し順ナビ抽選を実行し(図109(B)参照)、当選すればステップSS632で同様に押し順ナビを発動させる。つまり、特別小役が当選すればボーナスを放出してハマリ状態

10

20

30

40

50

を解消するチャンスであり、押し順ナビが発動すれば確率 50%、発動しなければ確率 16.7%で、ステップ SS 650 の高確率ゲームである連チャンモードに移行するのである。なお、天井に到達していれば、第一停止操作図柄列に加えて第一停止操作タイミング（ドラムと色）も通知するようにしてもよい。

#### 【0715】

副制御部 160 は、ステップ SS 635 で、第一ボーナスが成立したか否かを判断し、成立していれば、ステップ SS 637 で押し順ナビ抽選を行ってステップ SS 637 へ移行する一方、不成立であればステップ SS 640 へ移行する。副制御部 160 は、主制御部 100 よりフリーズ演出コマンドを受信した場合、押し順ナビを 100% で当選させ、それ以外の場合には 20% ~ 30% で当選させるように抽選テーブルが設けられている。

10

#### 【0716】

副制御部 160 は、ステップ SS 640 に移行して、天井ゲーム数に到達していなければステップ SS 605 へ移行する一方、到達していればステップ SS 645 で RT（高確率再遊技状態）を終了させてステップ SS 605 へ移行する。

#### 【0717】

副制御部 160 は、ステップ SS 650 で高確率ゲームにおけるサブ制御処理（液晶演出や楽曲演奏、ナビゲーション制御等）を実行し、ステップ SS 655 で第二ボーナスが当選したか否かを判断し、当選であればステップ SS 650 へ戻る一方、当選でなければステップ SS 660 で第一ボーナスが当選したか否かを判断し、当選でなければステップ SS 650 へ戻る一方、当選であればステップ SS 665 へ移行する。即ち、高確率ゲームは、第一ボーナスが内部当選するまで延々と繰り返され、ハマリとならないので、遊技者にとって非常に有利である（連チャンモード）。なお、第二ボーナスが当選すると、第二ボーナス放出後に、天井ゲーム数が設定される。また、第一ボーナスは特別小役と同時に当選している（図 108（A）参照）。

20

#### 【0718】

副制御部 160 は、ステップ SS 665 へ移行すると、押し順ナビが当選しているか否かを判断し、当選していればステップ SS 675 へ移行する一方、当選していなければステップ SS 670 で第一ボーナスが所定ゲーム数以内に当選していればステップ SS 675 へ移行して押し順ナビを発動させる一方、所定ゲーム数内でなければステップ SS 680 へ移行する。

30

#### 【0719】

副制御部 160 は、ステップ SS 680 で、第一ボーナスが成立したか否かを判断し、成立していればステップ SS 650 の高確率ゲームを続ける一方、不成立であればステップ SS 685 で滞在モード抽選（図 109（A）参照）を行ってステップ SS 605 へ移行する。

#### 【符号の説明】

#### 【0720】

- |     |                |  |
|-----|----------------|--|
| 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 | メダル払枚数表示 LED   |  |
| 4 d | リプレイ表示 LED 4 d |  |

40

50

4 e	エラー表示 LED	
5	メダル投入部	
5 a	左光透過部	
5 b	右光透過部	
6	精算ボタン	
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	10
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	
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	20
1 5	受け皿	
1 6	メダル払出口	
1 7	口ゴパネル部	
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	30
2 5	入力 SW 部	
2 6	計時部	
2 7	反射板	
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	40
1 0 2	RAM	
1 1 0	スタート SW センサ	
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 8 0	打ち止め設定部	50

### 【要約】

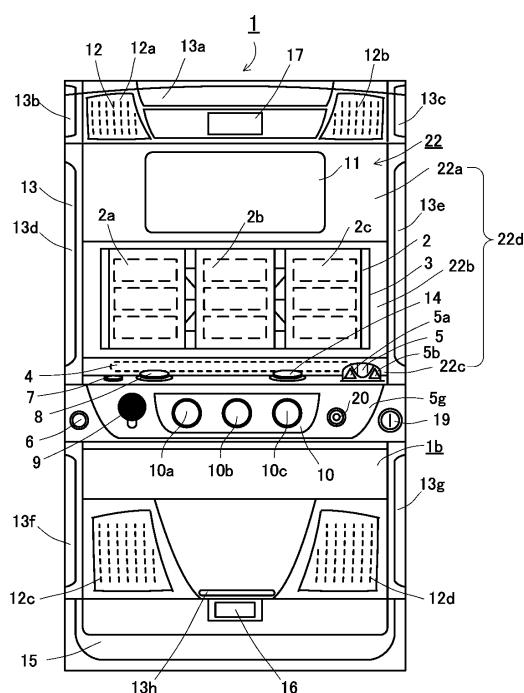
【課題】ハマリボーナス当選時に、押し順ナビ機能により第一操作する停止ボタンを通知して、自力で連チャンモードを維持させ、且つ1ゲーム当たりの純増枚数を増大させることができ可能な遊技機等を提供することにある。

【解決手段】副制御部160は、ステップSS655で第二ボーナスが当選又はステップSS660で第一ボーナスが不当選であれば連チャンモードを続ける。ステップSS660で第一ボーナスが特別小役と同時に当選すると、ステップSS665で押し順ナビが当選か又はステップSS670で所定ゲーム数以内当選であれば、ステップSS675で押し順ナビを発動させる。ステップSS680で第一ボーナスが成立すれば高確率ゲームを続ける一方、不成立であればステップSS685で滞在モード抽選を行ってステップSS605で通常ゲームにおけるサブ制御処理を実行する。

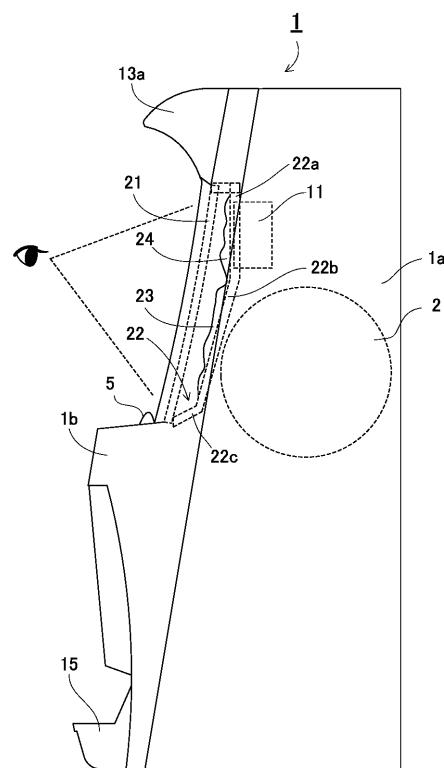
10

【選択図】 図 111

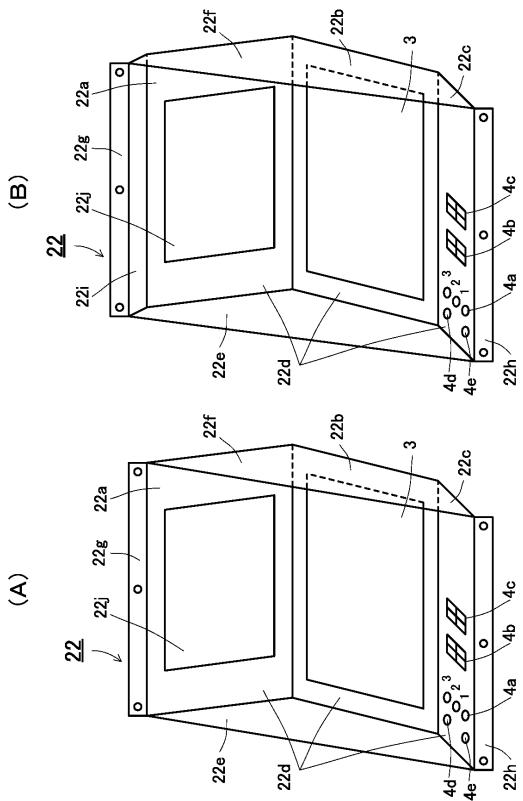
〔 1 〕



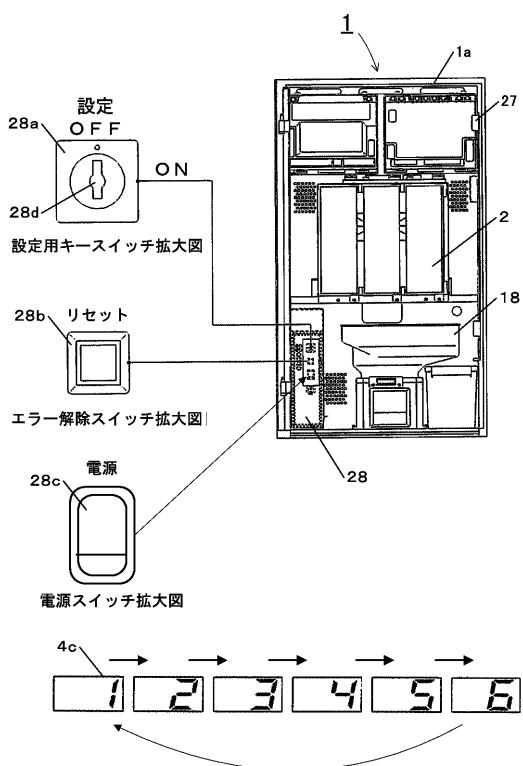
( 2 )



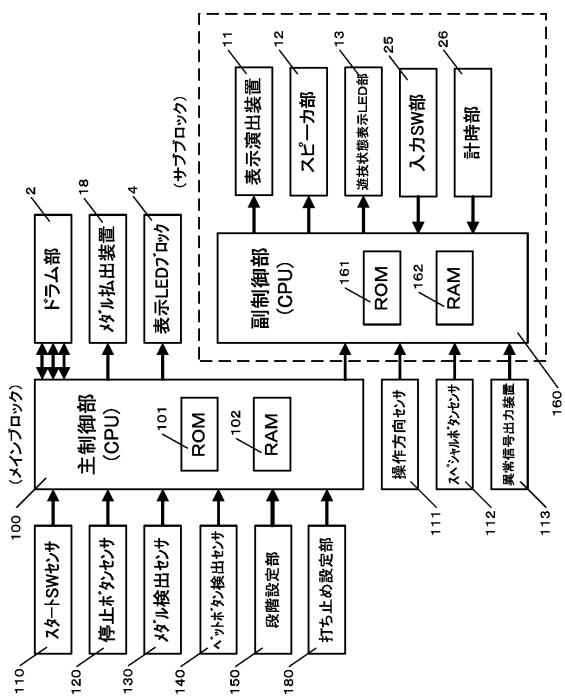
【図3】



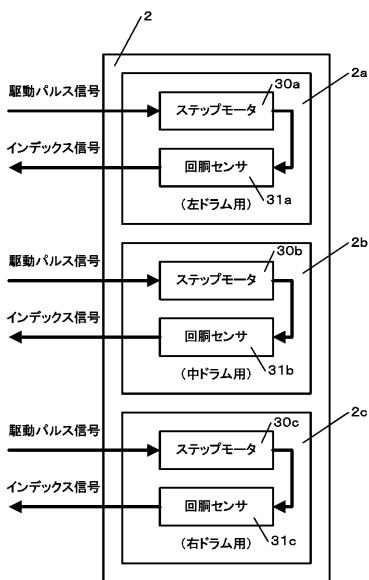
【図4】



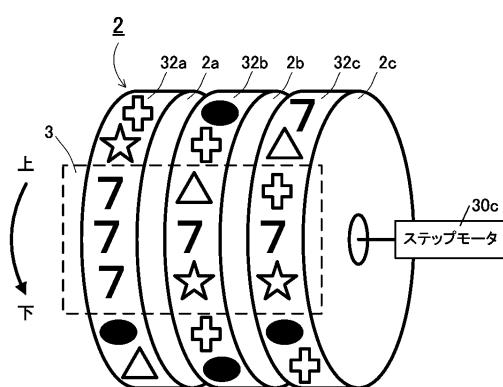
【図5】



【図6】



【図7】

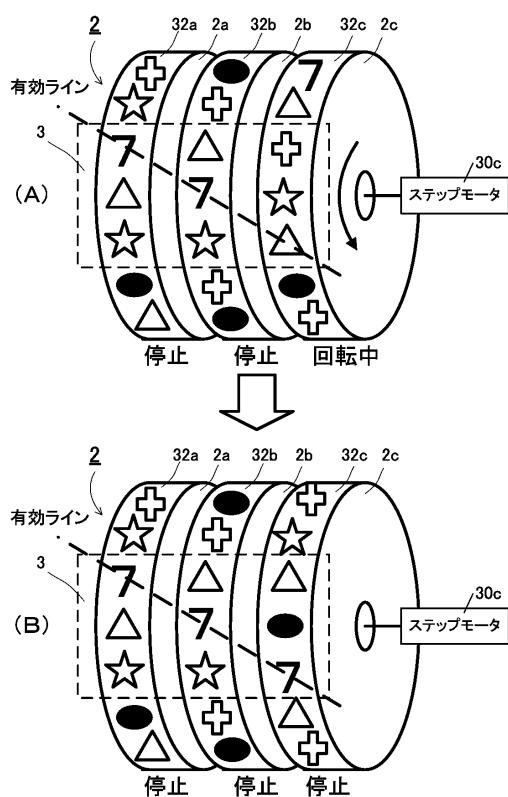


【図8】

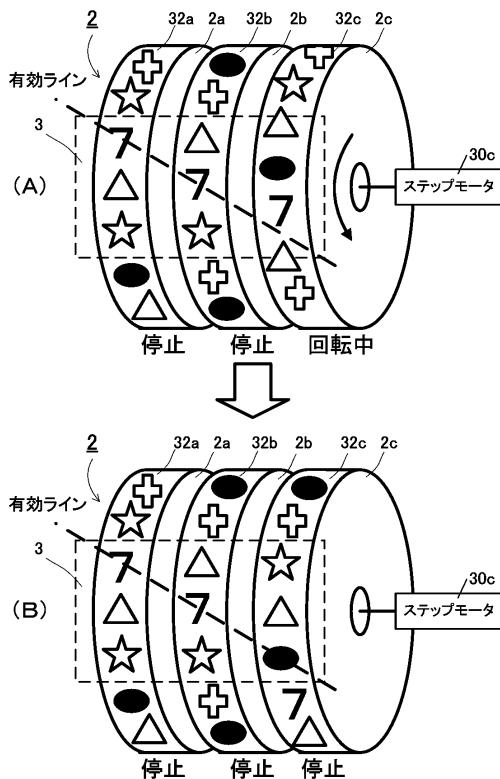
## ドラムの図柄配置

No.	左ドラム	中ドラム	右ドラム
1	リブレイ	スイカ	ベル
2	赤7	赤7	赤7
3	赤7	ベル	ベル
4	スイカ	リブレイ	スイカ
5	リブレイ	チェリー	リブレイ
6	ベル	ベル	チェリー
7	(捨て図柄)	リブレイ	ベル
8	チェリー	チェリー	スイカ
9	リブレイ	(捨て図柄)	リブレイ
10	ベル	(捨て図柄)	青7
11	リブレイ	ベル	ベル
12	青7	リブレイ	スイカ
13	青7	スイカ	リブレイ
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	リブレイ	リブレイ	リブレイ
18	赤7	チェリー	チェリー
19	チェリー	ベル	ベル
20	スイカ	リブレイ	スイカ
21	ベル	(捨て図柄)	リブレイ

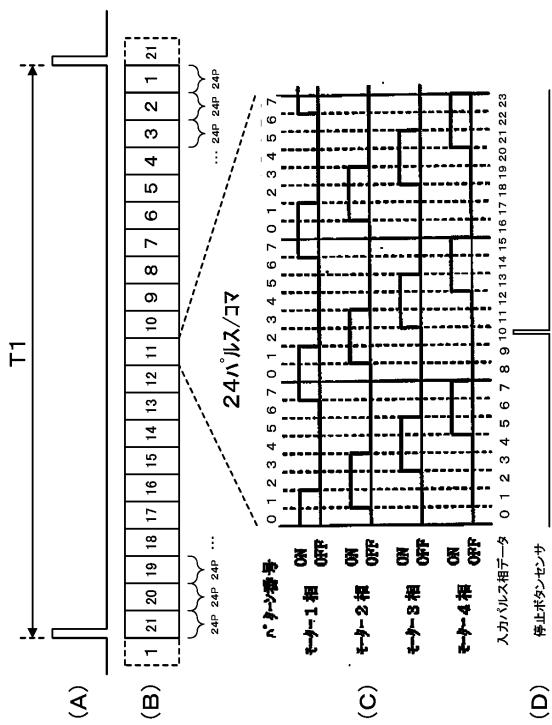
【図9】



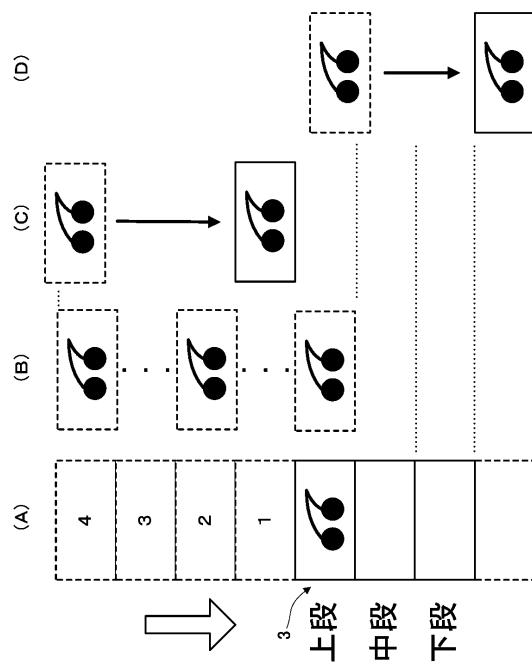
【図10】



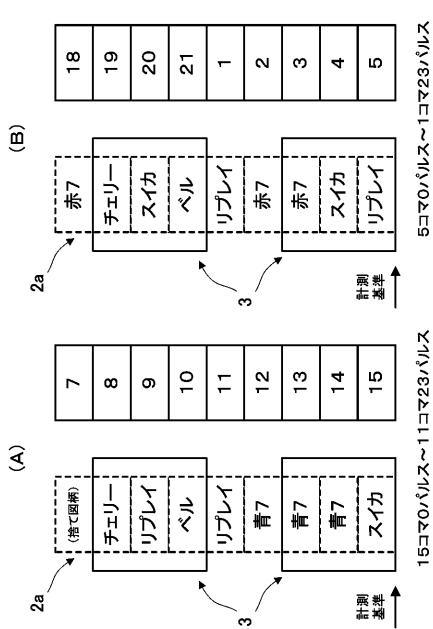
【図11】



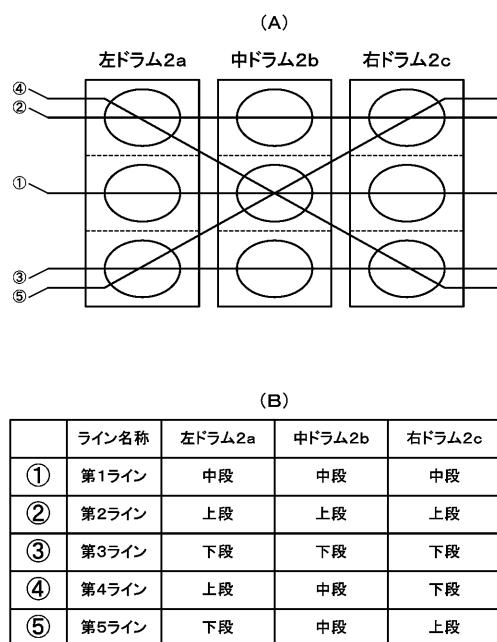
【図12】



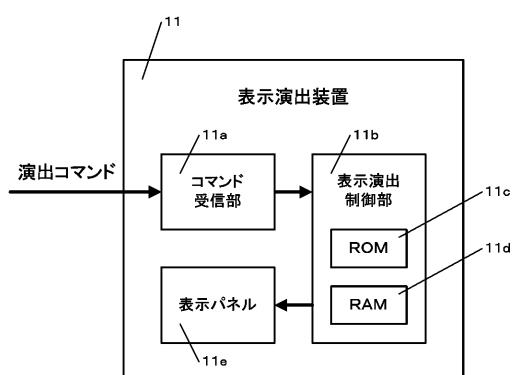
【図13】



【図14】



【図15】

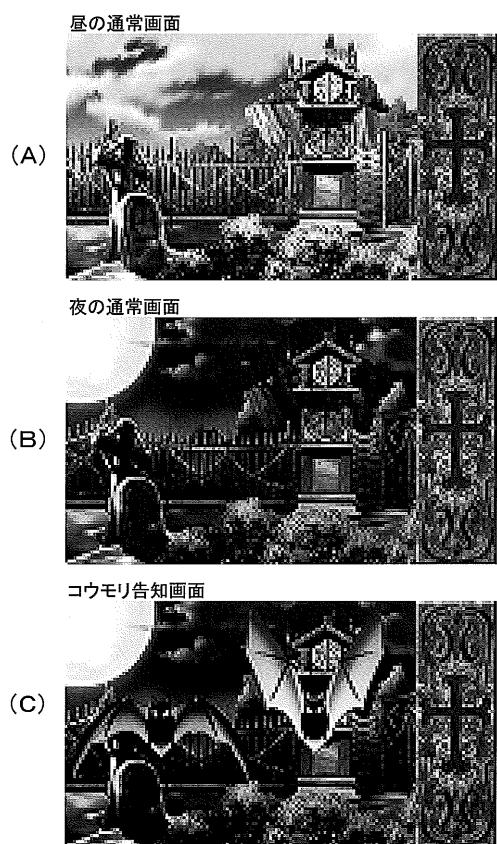


【図16】

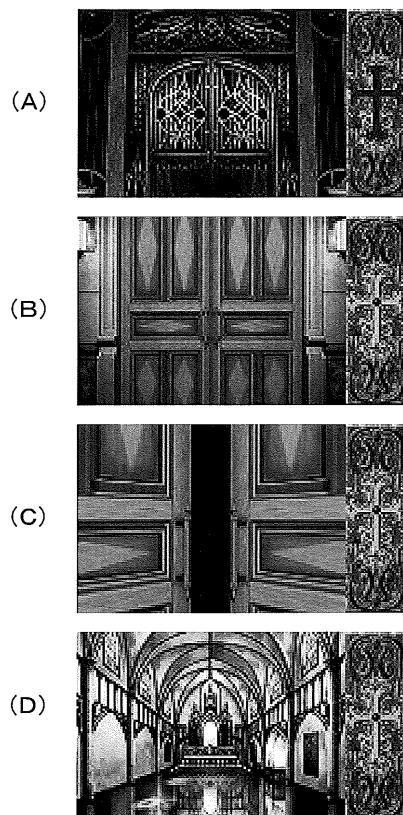
演出パターンテーブル

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

【図17】



【図18】



【図19】



【図20】

抽選テーブル(ノーマル状態:非RT)

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

抽選テーブル(高確率再遊技状態:RT)

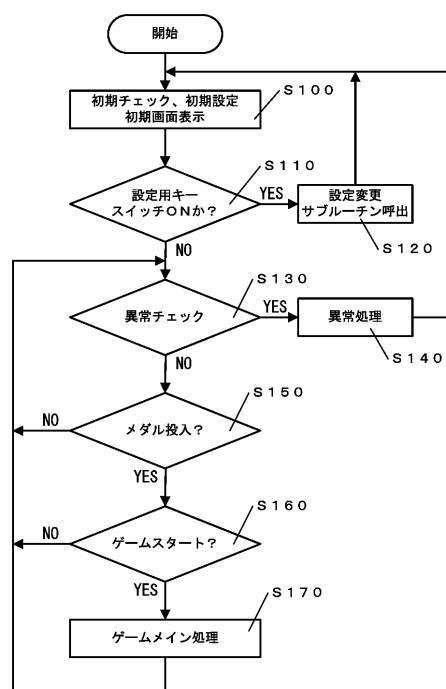
当選役	置数
ビッグボーナス	0~m1
レギュラーボーナス	m1+1~m2
チエリー	m2+1~m3
スイカ	m3+1~m4
ベル	m4+1~m5
リプレイ	m5+1~m6+α
ハズレ	m6+1+α~m7

【図21】

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
チエリー	—	—	1枚	—
スイカ	スイカ	スイカ	5枚	—
ベル	ベル	ベル	8枚	—
リプレイ	リプレイ	リプレイ	再遊技	再遊技作動

【図22】



【図23】

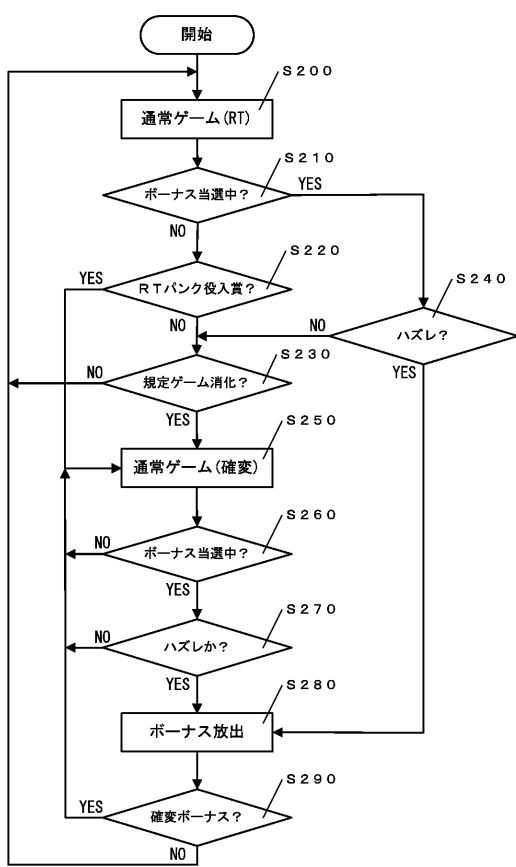
抽選テーブル(確率変動状態)	
入賞役	置き数
確率変動ボーナス	0~m1
普通ボーナス	m1+1~m2
チェリー	m2+1~m3
ベル1	m3+1~m4
ベル2	m4+1~m5
リプレイ	m5+1~m6
ハズレ	m6+1~m7

抽選テーブル(高確率再遊技状態)	
入賞役	置き数
確率変動ボーナス	0~m1
普通ボーナス	m1+1~m2
チェリー	m2+1~m3
ベル1	m3+1~m4
ベル2	m4+1~m5
リプレイ	m5+1~m6+α
ハズレ	m6+1+α~m7

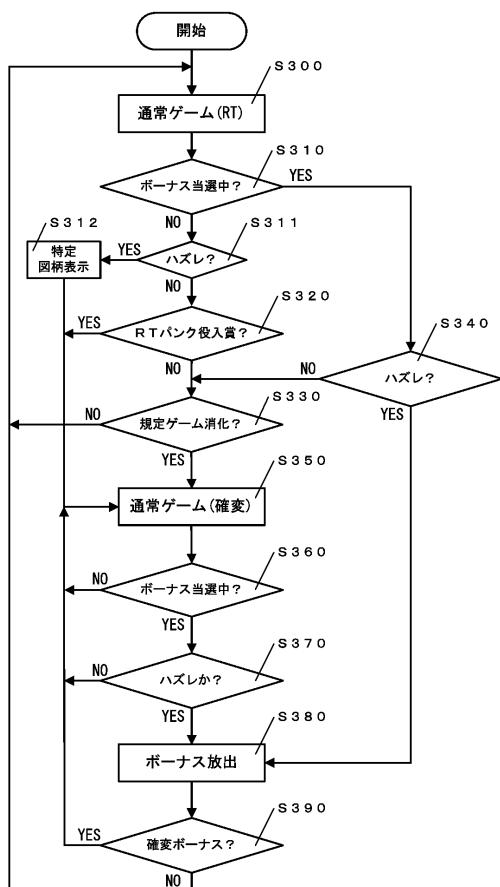
【図24】

配当表(疑似確変)				
左ドラム	中ドラム	右ドラム	獲得メダル枚数	作動名称
			0枚	役物連続作動 装置作動
			0枚	役物連続作動 装置作動
	—	—	5枚	—
			10枚	—
			1枚	—
			再遊技	再遊技作動

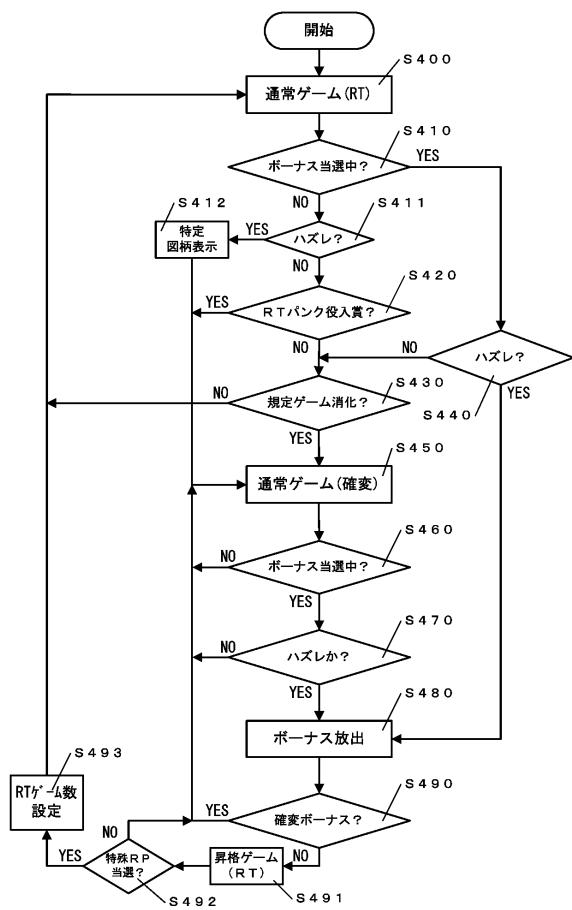
【図25】



【図26】



【図27】



【 図 2 9 】

【図28】

抽選テーブル(ストックタイム)	
入賞役	置き数
ヒックボーナス	0~m1
レギュラーボーナス	m1+1~m2
チエリー	m2+1~m3
ベル1	m3+1~m4
ベル2	m4+1~m5
再遊技	m5+1~m8+p
特殊リプレイ1	Non
特殊リプレイ2	Non
ハズレ	m8+p+1~m9

六

抽選テーブル(低確率状況)	
入賞役	置き数
ヒックボーナス	0~m1
レギュラーボーナス	m1+1~m2
チャリー	m2+1~m3
ベル1	m3+1~m4
ベル2	m4+1~m5
再遊戻	m5+1~m6+n
特殊リプレイ1	m6+n+1~m7+n+1~ m7+2n+1 ~m8+3n
特殊リプレイ2	m8+3n+1 ~m9
ハズレ	

3

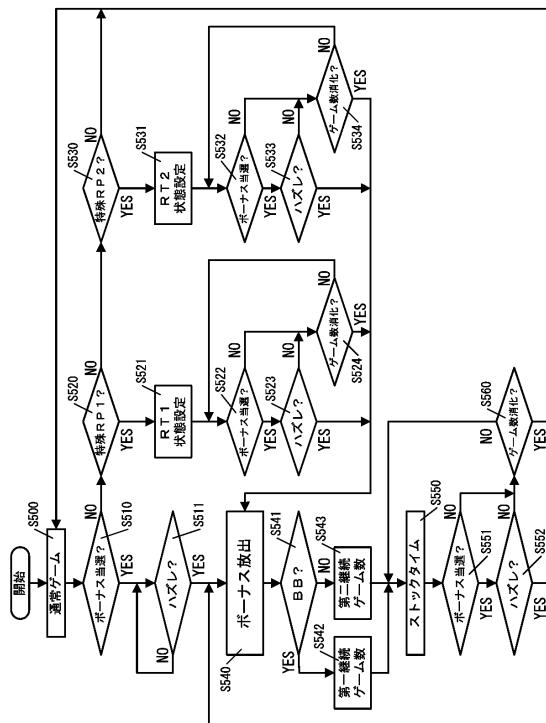
抽選テーブル(高確率状態)	
入賞枚	置き数
ピックボーナス	0~m1
レギュラーボーナス	m1+1~m2
チエリー	m2+1~m3
ベル1	m3+1~m4
ベル2	m4+1~m5
再遊技	m5+1~m6
特殊リプレイ1	m6+1~m7
特殊リプレイ2	m7+1~m8
ハズレ	m8+1~m9

(A)

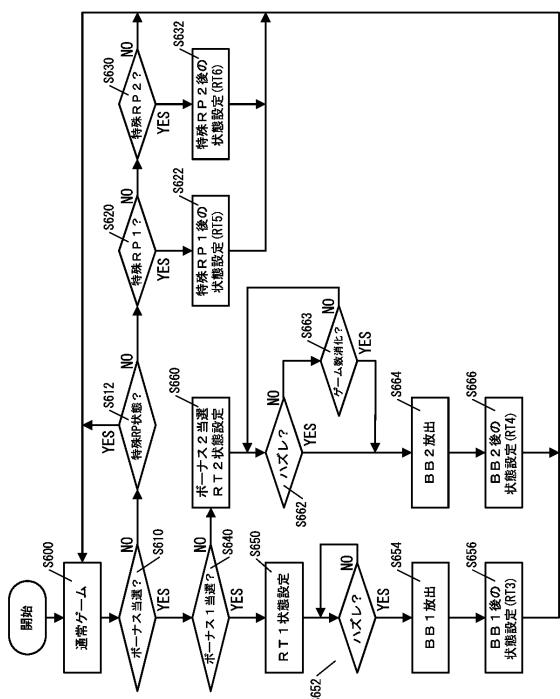
### 配当表(疑似確麥対戦演出)

左ドラム	中ドラム	右ドラム	獲得メダル枚数	作動名称
			0枚	役物連続作動 装置作動
			0枚	役物連続作動 装置作動
	——	——	1枚	——
			5枚	——
			1枚	——
			再遊技	再遊技作動
			特殊リプレイ1	再遊技作動
			特殊リプレイ2	再遊技作動

【図30】



【図31】

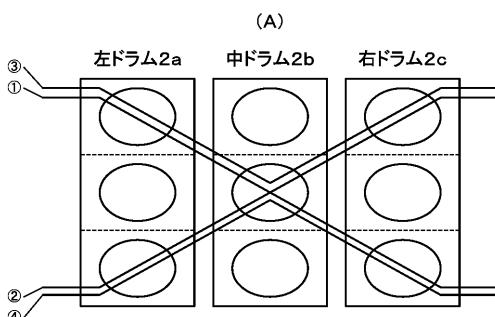


【図32】

## ドラムの図柄配置

No.	左ドラム	中ドラム	右ドラム
1	赤ペル	赤ペル	(捨て図柄)
2	赤7	赤7	赤7
3	リプレイ	赤7	スイカ
4	スイカ	スイカ	(捨て図柄)
5	黒バー	リプレイ	スイカ
6	(捨て図柄)	赤ペル	青ペル
7	(捨て図柄)	赤ペル	リプレイ
8	青ペル	赤7	(捨て図柄)
9	青7	スイカ	青7
10	リプレイ	リプレイ	スイカ
11	スイカ	スイカ	(捨て図柄)
12	黒バー	青ペル	スイカ
13	(捨て図柄)	青7	緑ペル
14	(捨て図柄)	リプレイ	リプレイ
15	緑ペル	スイカ	(捨て図柄)
16	緑7	(捨て図柄)	緑7
17	リプレイ	緑ペル	スイカ
18	スイカ	緑7	(捨て図柄)
19	黒バー	リプレイ	スイカ
20	(捨て図柄)	スイカ	赤ペル
21	(捨て図柄)	リプレイ	リプレイ

【図33】



(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	上段	中段	下段
②	第2ライン	下段	中段	上段
③	第3ライン	上段	中段	上段
④	第4ライン	下段	中段	下段

(C)

	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	上段	中段	下段
②	第2ライン	下段	中段	上段

【図34】

## 配当表(AT)

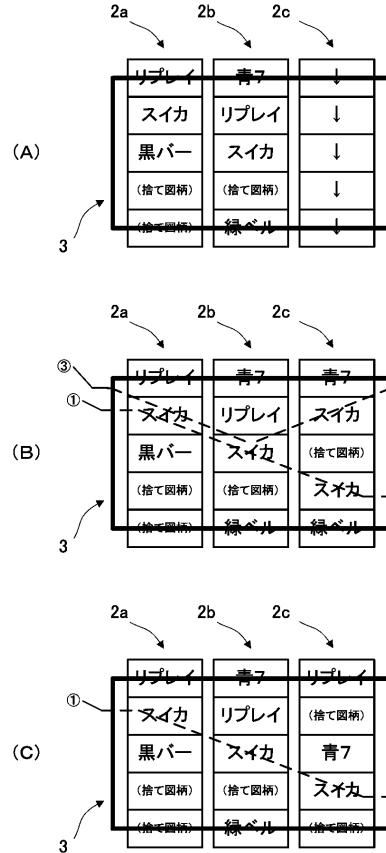
左ドラム	中ドラム	右ドラム	獲得メダル枚数	作動名称
赤7、青7、緑7	赤7、青7、緑7	赤7、青7、緑7	0枚	役物連続作動装置作動
黒バー	赤7、青7、緑7	赤7、青7、緑7	0枚	役物連続作動装置作動
リプレイ	リプレイ	リプレイ	再遊技	再遊技作動
スイカ	スイカ	スイカ	10枚	—
赤7、青7、緑7 青ペル、緑ペル	赤ペル 青ペル、緑ペル	青ペル、緑ペル	1枚	—
赤ペル 青ペル、緑ペル	赤7、青7、緑7	赤ペル 青ペル、緑ペル	1枚	—
赤ペル 青ペル、緑ペル	赤ペル 青ペル、緑ペル	赤7、青7、緑7	1枚	—
赤ペル 青ペル、緑ペル	赤ペル 青ペル、緑ペル	青ペル、緑ペル	1枚	—

【図35】

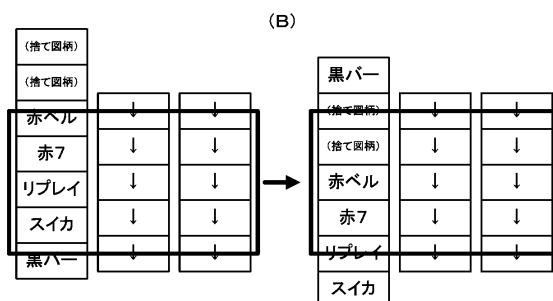
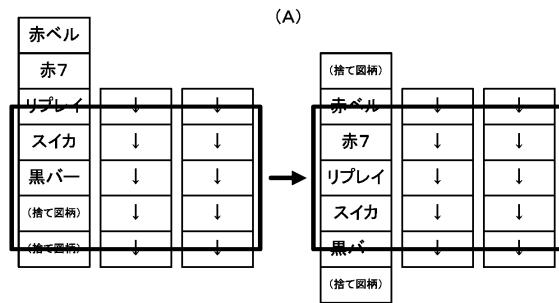
条件装置の組合せ表

名称	左ドラム	中ドラム	右ドラム	個数
第一ボーナスグループ	赤7、青7、緑7	赤7、青7、緑7	赤7、青7、緑7	27
第二ボーナスグループ	黒バー	赤7、青7、緑7	赤7、青7、緑7	9
リプレイグループ	リプレイ	リプレイ	リプレイ	1
チャンス・スイカグループ	スイカ ANY	スイカ (捨て図柄) ANY	スイカ ANY	2
ノーマル・スイカグループ	スイカ	スイカ	スイカ	1
一枚役グループ1	赤7、青7、緑7	赤ベル 青ベル、緑ベル	赤ベル 青ベル、緑ベル	27
一枚役グループ2	赤ベル 青ベル、緑ベル	赤7、青7、緑7	赤ベル 青ベル、緑ベル	27
一枚役グループ3	赤ベル 青ベル、緑ベル	赤ベル 青ベル、緑ベル	赤7、青7、緑7	27
一枚役グループ4	赤ベル 青ベル、緑ベル	赤ベル 青ベル、緑ベル	赤ベル 青ベル、緑ベル	27
一枚役グループ5-1	赤7 赤青線ベル	青ベル、緑ベル 赤青線ベル	赤青線ベル 赤青線ベル	33
一枚役グループ5-2	赤7 赤青線ベル	赤ベル、緑ベル 赤青線ベル	赤青線ベル 赤青線ベル	33
一枚役グループ5-3	赤7 赤青線ベル	赤ベル、青ベル 赤青線ベル	赤青線ベル 赤青線ベル	33
一枚役グループ5-4	赤7 赤青線ベル	青ベル、緑ベル 赤青線ベル	赤青線ベル 赤青線ベル	33
一枚役グループ5-5	赤7 赤青線ベル	赤青線ベル 赤青線ベル	赤ベル、緑ベル 赤青線ベル	33
一枚役グループ5-6	赤7 赤青線ベル	赤青線ベル 赤青線ベル	赤ベル、青ベル 赤青線ベル	33
一枚役グループ5-7	赤7 赤青線ベル	赤7 赤青線ベル	赤青線ベル 赤青線ベル	33
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
一枚役グループ5-19	青7 赤青線ベル	青ベル、緑ベル 赤青線ベル	赤青線ベル 赤青線ベル	33
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
一枚役グループ5-37	緑7 赤青線ベル	青ベル、緑ベル 赤青線ベル	赤青線ベル 赤青線ベル	33
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
色7・スイカグループ	赤7、青7、緑7	スイカ	スイカ	3

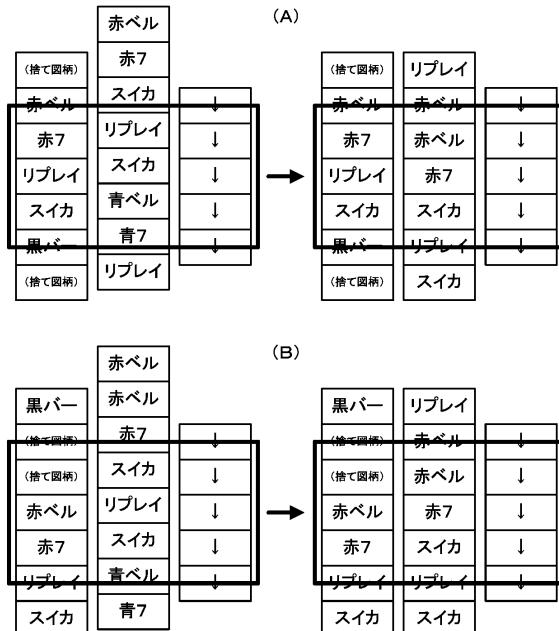
【図36】



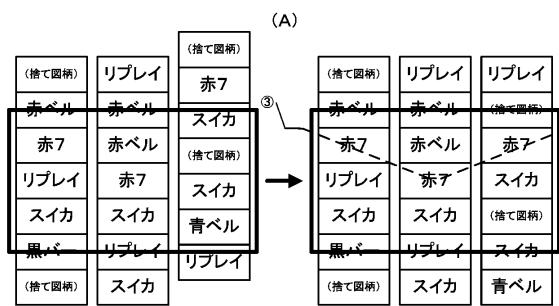
【図37】



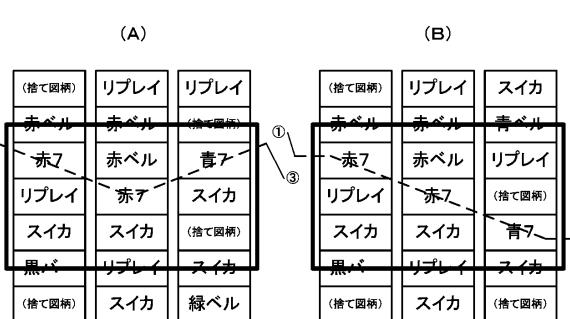
【図38】



【図39】



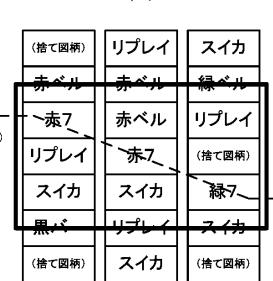
【図40】



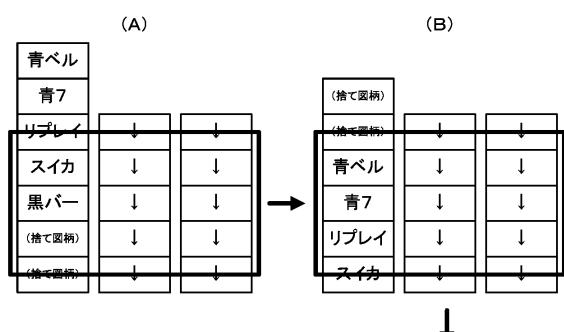
(C)



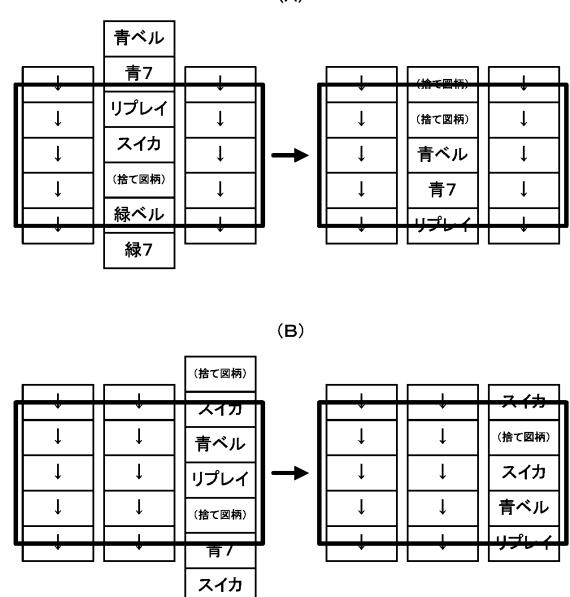
(D)



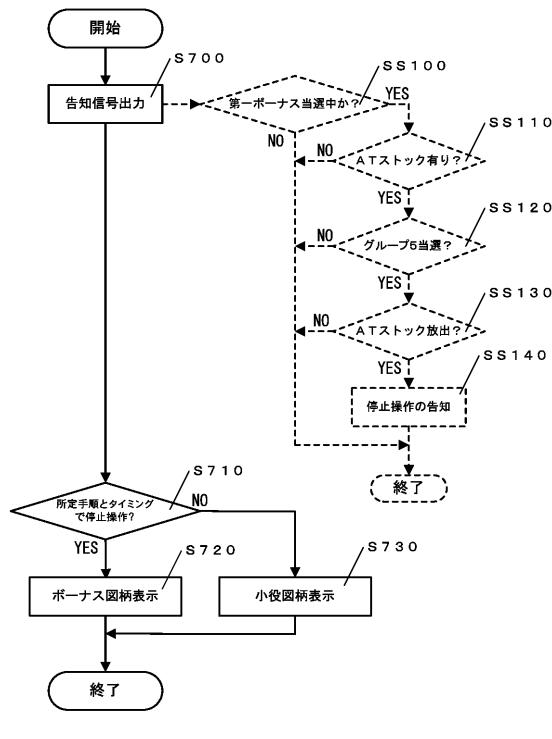
【図41】



【図42】



【図43】



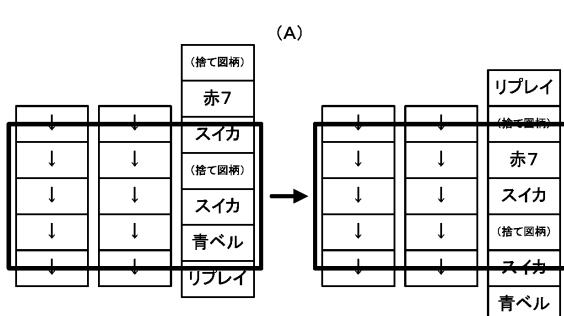
【図44】

条件装置の組合せ表

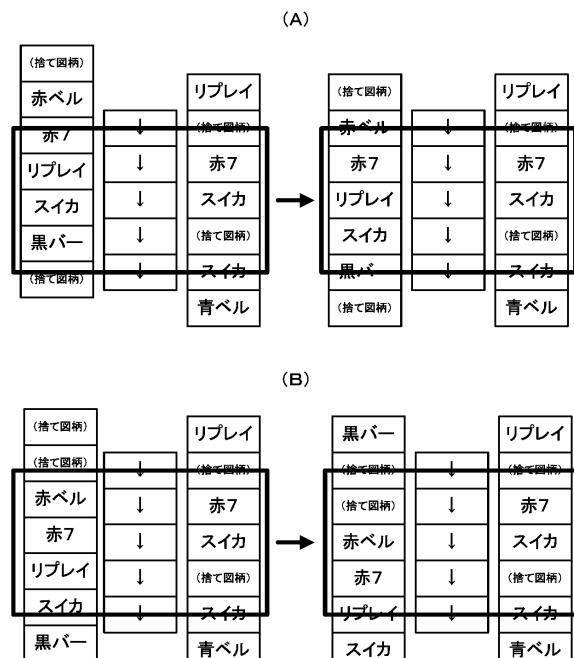
名称	左ドラム	中ドラム	右ドラム	個数
第一ボーナスグループ	赤7、青7、緑7	赤7、青7、緑7	赤7、青7、緑7	27
第二ボーナスグループ	黒バー	赤7、青7、緑7	赤7、青7、緑7	9
リプレイグループ	リプレイ	リプレイ	リプレイ	1
チャンス・スイカグループ	スイカ ANY	スイカ (捨て図柄)	スイカ ANY	2
ノーマル・スイカグループ	スイカ	スイカ	スイカ	1
一枚役グループ1	赤7、青7、緑7	赤ベル 青ベル、緑ベル	赤ベル 青ベル、緑ベル	27
一枚役グループ2	赤ベル 青ベル、緑ベル	赤7、青7、緑7	赤ベル 青ベル、緑ベル	27
一枚役グループ3	赤ベル 青ベル、緑ベル	赤ベル 青ベル、緑ベル	赤7、青7、緑7	27
一枚役グループ4	赤ベル 青ベル、緑ベル	赤ベル 青ベル、緑ベル	赤7	27
一枚役グループ5-7	赤7	赤青緑ベル 赤青緑ベル	赤青緑ベル 赤青緑ベル	33
一枚役グループ5-8	赤7	赤青緑ベル	赤青緑ベル	33
一枚役グループ5-9	赤7	赤青緑ベル	赤青緑ベル	33
一枚役グループ5-10	赤7	青ベル、緑ベル	赤青緑ベル	33
一枚役グループ5-11	赤7	青ベル、緑ベル	赤青緑ベル	33
一枚役グループ5-12	赤7	赤青緑ベル	赤青緑ベル	33
一枚役グループ5-13	赤7	赤青緑ベル	赤青緑ベル	33
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
一枚役グループ5-25	青7	赤青緑ベル 赤青緑ベル	赤青緑ベル 赤青緑ベル	33
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
一枚役グループ5-43	緑7	赤青緑ベル 赤青緑ベル	赤青緑ベル 赤青緑ベル	33
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
色7・スイカグループ	赤7、青7、緑7	スイカ	スイカ	3

12種類  
12種類  
12種類

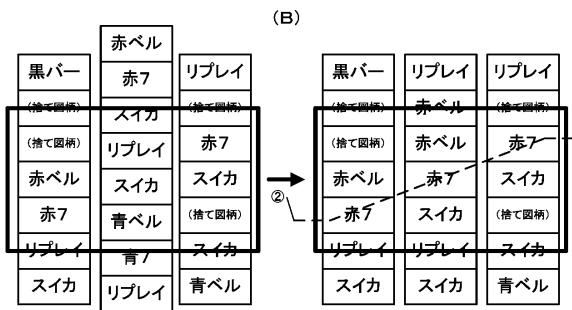
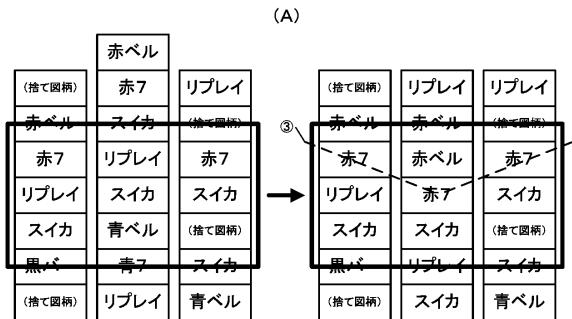
【図45】



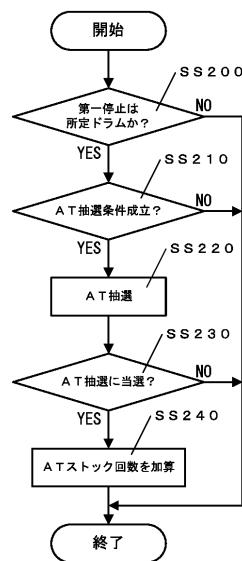
【図46】



【図47】



【図48】

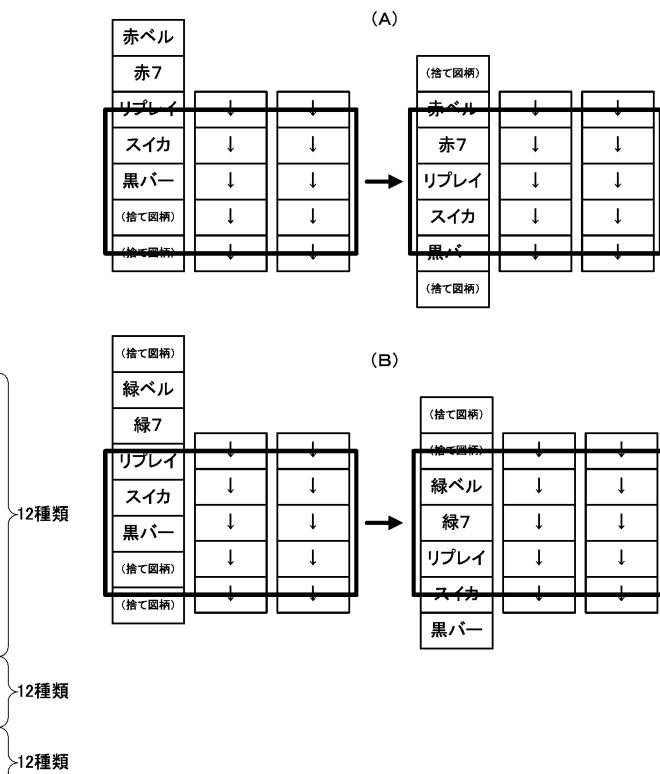


【図49】

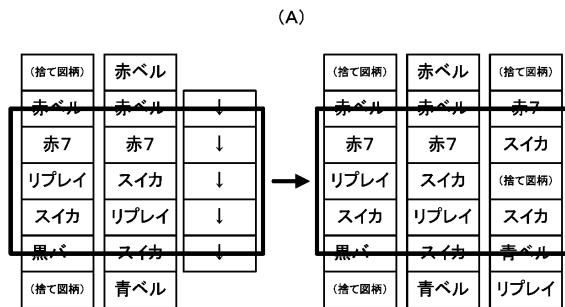
条件装置の組合せ表

名称	左ドラム	中ドラム	右ドラム	個数
第一ボーナスグループ(1)	赤7、青7、緑7	赤7、青7、緑7	赤7、青7、緑7	27
第一ボーナスグループ(2)	赤7、青7、緑7 色7スイカ&1枚小役	赤7、青7、緑7 色7スイカ&1枚小役	赤7、青7、緑7 色7スイカ&1枚小役	55
第二ボーナスグループ	黒バー	赤7、青7、緑7	赤7、青7、緑7	9
リプレイグループ	リプレイ	リプレイ	リプレイ	1
チーン・スイカグループ	スイカ ANY	スイカ (捨て図柄)	スイカ ANY	2
ノーマル・スイカグループ	スイカ	スイカ	スイカ	1
一枚役グループ1	赤7、青7、緑7	赤ペル 青ペル、緑ペル	赤ペル 青ペル、緑ペル	27
一枚役グループ2	赤ペル 青ペル、緑ペル	赤7、青7、緑7	赤ペル 青ペル、緑ペル	27
一枚役グループ3	赤ペル 青ペル、緑ペル	赤ペル 青ペル、緑ペル	赤7、青7、緑7	27
一枚役グループ4	赤ペル 青ペル、緑ペル	赤ペル 青ペル、緑ペル	赤ペル 青ペル、緑ペル	27
一枚役グループ5-7	赤ペル 青ペル、緑ペル	赤7 赤青緑ペル	赤青緑ペル 赤青緑ペル	33
一枚役グループ5-8	赤ペル 赤青緑ペル	赤7	赤青緑ペル 赤青緑ペル	33
一枚役グループ5-9	赤ペル 赤青緑ペル	赤7	赤青緑ペル 赤青緑ペル	33
一枚役グループ5-10	赤ペル 赤青緑ペル	赤7	青ペル、緑ペル 赤青緑ペル	33
一枚役グループ5-11	赤青緑ペル	赤7	赤ペル、緑ペル 赤青緑ペル	33
一枚役グループ5-12	赤青緑ペル	赤7	赤ペル、青ペル 赤青緑ペル	33
一枚役グループ5-13	赤ペル、緑ペル 赤青緑ペル	赤7	赤青緑ペル 赤青緑ペル	33
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
一枚役グループ5-25	青ペル、緑ペル 赤青緑ペル	青7 赤青緑ペル	赤青緑ペル 赤青緑ペル	33
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
一枚役グループ5-43	青ペル、緑ペル 赤青緑ペル	緑7 赤青緑ペル	赤青緑ペル 赤青緑ペル	33
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
色7・スイカグループ	赤7、青7、緑7	スイカ	スイカ	3

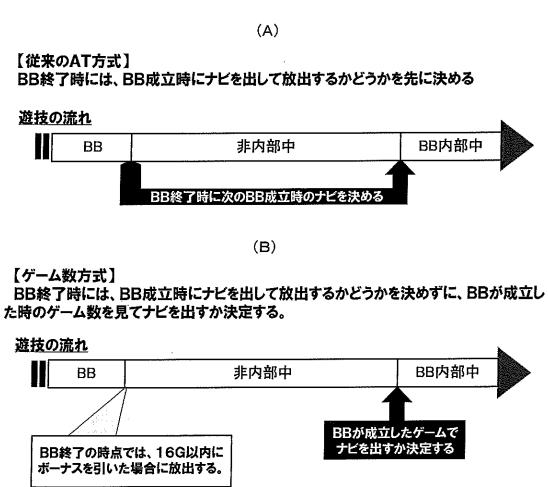
【図50】



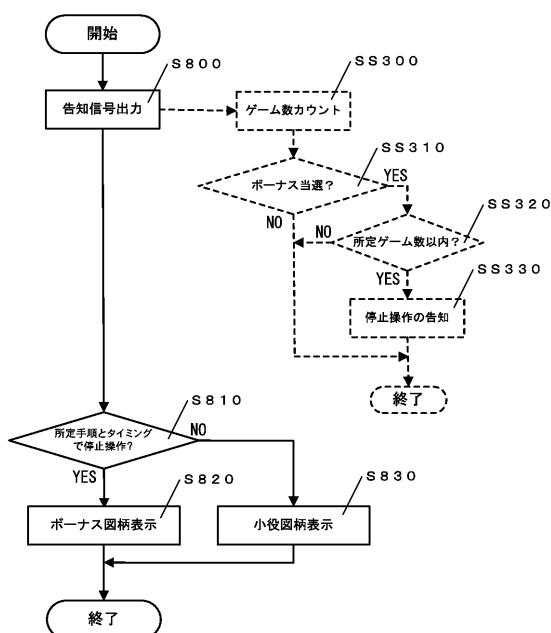
【図51】



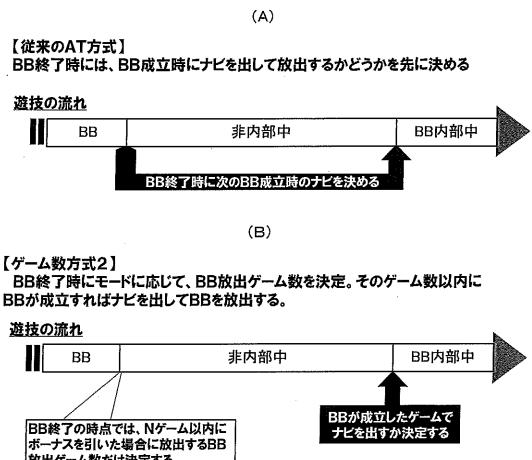
【図52】



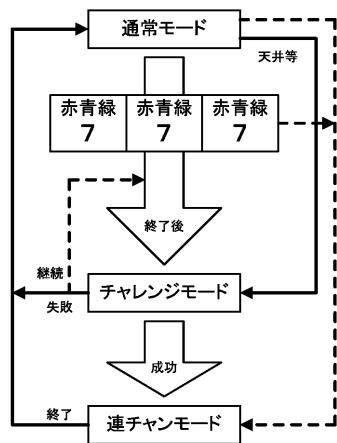
【図53】



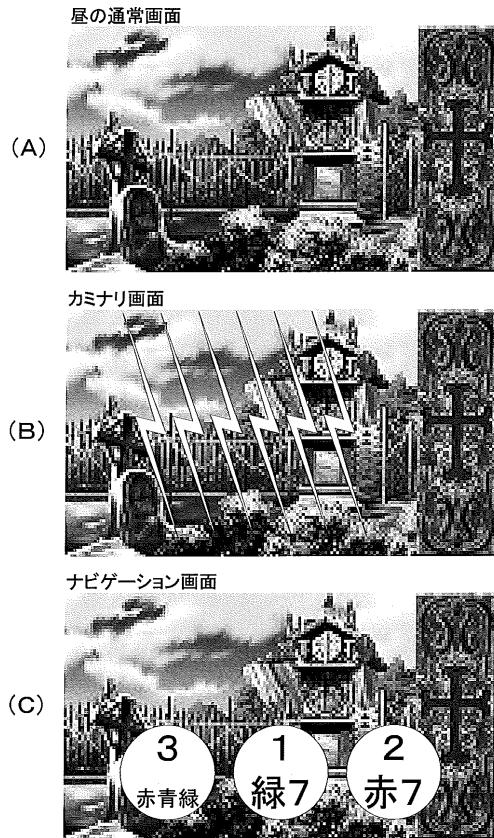
【図54】



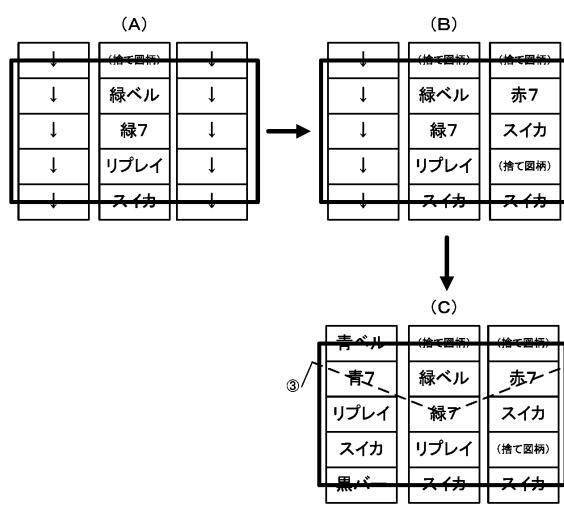
【図55】



【図56】



【図57】



【図58】

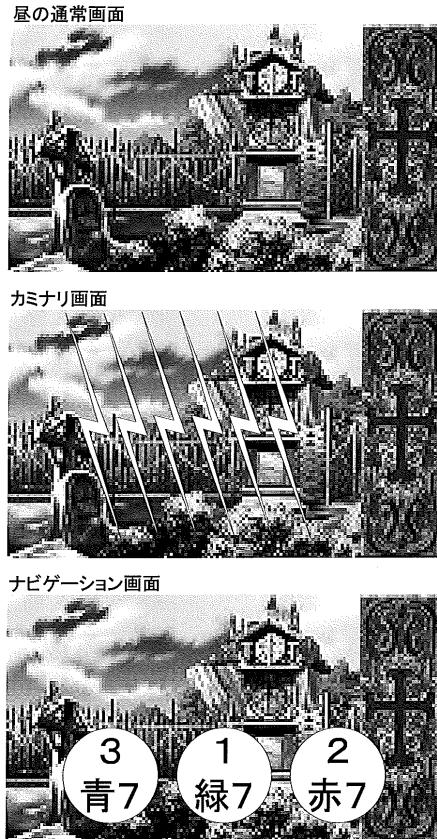
条件装置の組合せ表

名称	左ドラム	中ドラム	右ドラム	個数
第一ボーナスグループ	赤7、青7、緑7	赤7、青7、緑7	赤7、青7、緑7	27
第二ボーナスグループ	黒バー	赤7、青7、緑7	赤7、青7、緑7	9
リプレイグループ	リプレイ	リプレイ	リプレイ	1
チャンス・スイカグループ	スイカ ANY	スイカ (捨て固柄)	スイカ ANY	1
ノーマル・スイカグループ	スイカ	スイカ	スイカ	1
一枚役グループ1	赤7、青7、緑7	赤ベル 青ベル、緑ベル	赤ベル 青ベル、緑ベル	27
一枚役グループ2	赤ベル 青ベル、緑ベル	赤7、青7、緑7	赤ベル 青ベル、緑ベル	27
一枚役グループ3	赤ベル 青ベル、緑ベル	赤ベル 青ベル、緑ベル	赤7、青7、緑7	27
一枚役グループ4	赤ベル 青ベル、緑ベル	赤ベル 青ベル、緑ベル	赤ベル 青ベル、緑ベル	27
特別小役グループ	(次図参照)			108
一枚役グループ6	赤7、青7、緑7	赤7、青7、緑7	赤ベル 青ベル、緑ベル	27
一枚役グループ7	赤7、青7、緑7	赤ベル 青ベル、緑ベル	赤7、青7、緑7	27
一枚役グループ8	赤ベル 青ベル、緑ベル	赤7、青7、緑7	赤7、青7、緑7	27

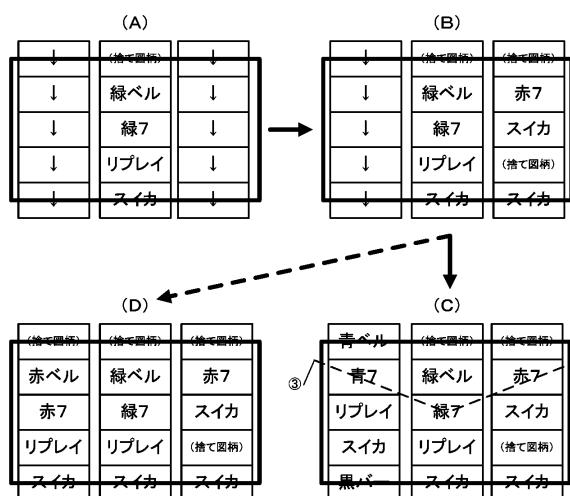
【図59】

特別小役グループの条件装置の組合せ表				
名称	左ドラム	中ドラム	右ドラム	個数
特別小役 グループ1-1	青線ベル	赤7	赤7	2
	赤青線ベル	赤7	赤青線ベル	9
	赤青線ベル	赤青線ベル	赤青線ベル	38
特別小役 グループ1-2	青線ベル	赤7	赤7	2
	赤青線ベル	赤7	赤青線ベル	9
	赤青線ベル	赤青線ベル	赤青線ベル	38
特別小役 グループ1-3	赤青線ベル	赤7	赤7	2
	赤青線ベル	赤7	赤青線ベル	9
	赤青線ベル	赤青線ベル	赤青線ベル	38
特別小役 グループ1-4	青線ベル	赤7	赤7	2
	赤青線ベル	赤7	赤青線ベル	9
	赤青線ベル	赤青線ベル	赤青線ベル	38
特別小役 グループ1-5	赤青線ベル	青7	青7	2
	赤青線ベル	赤7	赤青線ベル	9
	赤青線ベル	赤青線ベル	赤青線ベル	38
特別小役 グループ1-6	赤青線ベル	青7	青7	2
	赤青線ベル	赤7	赤青線ベル	9
	赤青線ベル	赤青線ベル	赤青線ベル	38
特別小役 グループ1-7	青線ベル	赤7	赤7	2
	赤青線ベル	赤7	赤青線ベル	9
	赤青線ベル	赤青線ベル	赤青線ベル	38
特別小役 グループ1-8	赤青線ベル	青7	青7	2
	赤青線ベル	赤7	赤青線ベル	9
	赤青線ベル	赤青線ベル	赤青線ベル	38
特別小役 グループ1-9	青線ベル	赤7	赤7	2
	赤青線ベル	赤7	赤青線ベル	9
	赤青線ベル	赤青線ベル	赤青線ベル	38
特別小役 グループ1-10	赤7	青7	青7	2
	赤青線ベル	青7	赤青線ベル	9
	赤青線ベル	赤7	赤青線ベル	38
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
特別小役 グループ1-19	青線ベル	赤7	赤7	2
	赤青線ベル	赤7	赤7	9
	赤青線ベル	赤7	赤青線ベル	38
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
特別小役 グループ2-1	青線ベル	青7	赤7	2
	赤青線ベル	青7	赤7	9
	赤青線ベル	赤7	赤青線ベル	38
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
特別小役 グループ2-9	青線ベル	青7	青7	2
	赤青線ベル	青7	赤7	9
	赤青線ベル	赤7	赤青線ベル	38
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
特別小役 グループ2-1	青線ベル	青7	赤7	2
	赤青線ベル	青7	赤7	9
	赤青線ベル	赤7	赤青線ベル	38
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
特別小役 グループ2-19	青線ベル	青7	青7	2
	赤青線ベル	青7	赤7	9
	赤青線ベル	赤7	赤青線ベル	38

【図60】



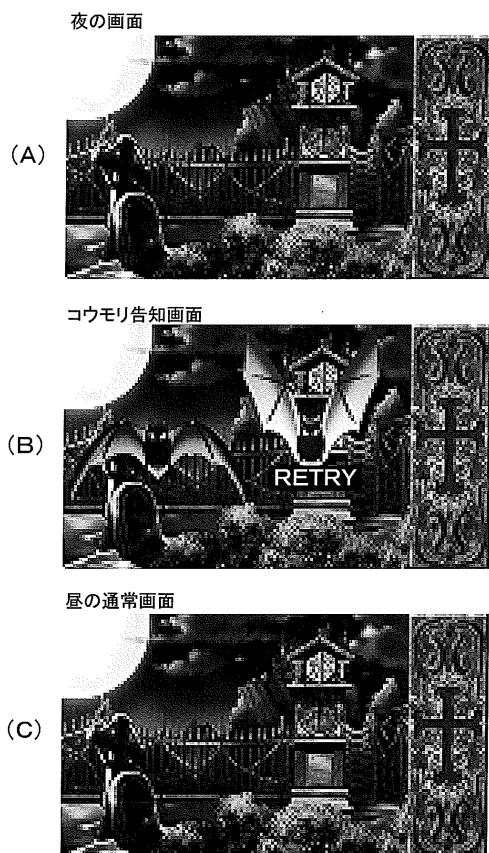
【図61】



【図62】



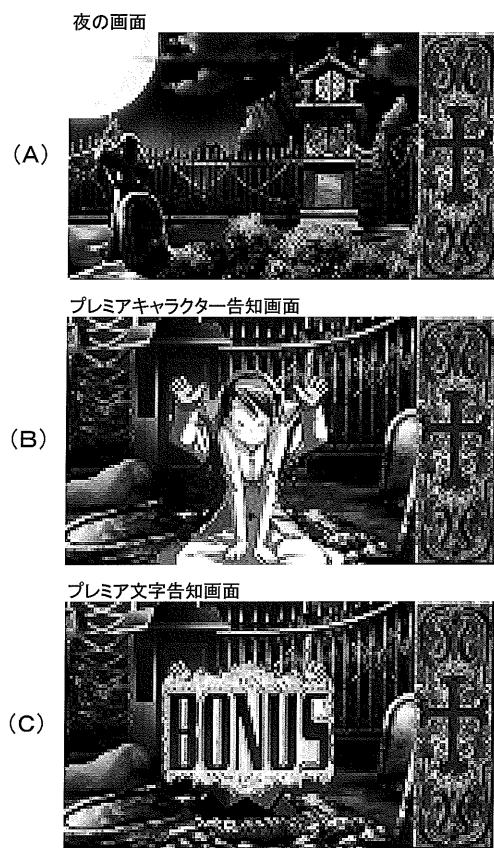
【図 6 3】



【図 6 4】



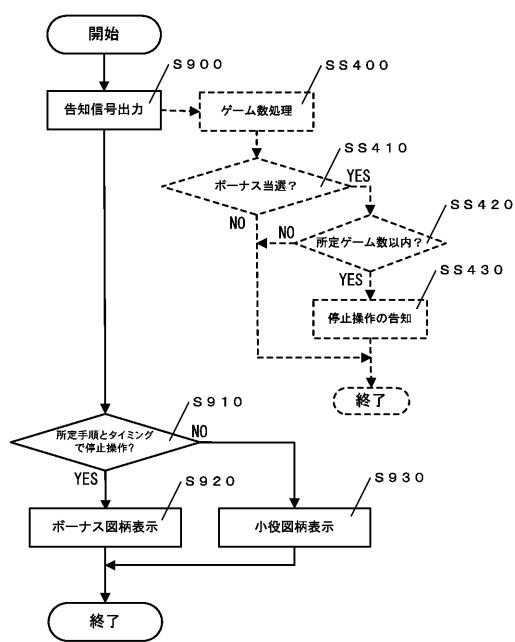
【図 6 5】



【図 6 6】



【図67】

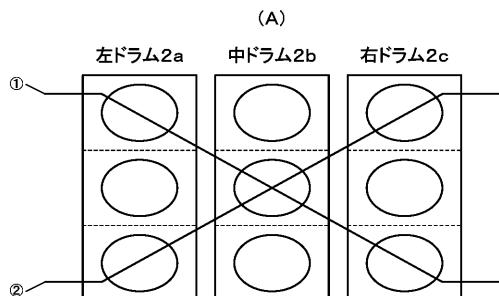


【図68】

## ドラムの図柄配置

No.	左ドラム	中ドラム	右ドラム
1	ミカン	ダイヤ	ミカン
2	赤7	赤7	赤7
3	白ベル	ミカン	リプレイ
4	リプレイ	リプレイ	ピーチ
5	ミカン	ダイヤ	ミカン
6	赤7	赤7	赤7
7	白ベル	ミカン	リプレイ
8	リプレイ	リプレイ	ピーチ
9	ミカン	ダイヤ	ミカン
10	赤7	赤7	赤7
11	青ベル	ミカン	リプレイ
12	リプレイ	リプレイ	ピーチ
13	ミカン	ダイヤ	ミカン
14	赤7	赤7	赤7
15	緑ベル	ミカン	リプレイ
16	リプレイ	リプレイ	ピーチ
17	ミカン	ダイヤ	ミカン
18	赤7	赤7	黒バー
19	黒バー	ミカン	赤7
20	緑ベル	リプレイ	リプレイ
21	リプレイ	(捨て図柄)	ピーチ

【図69】



(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	上段	中段	下段
②	第2ライン	下段	中段	上段

【図70】

## 配当表

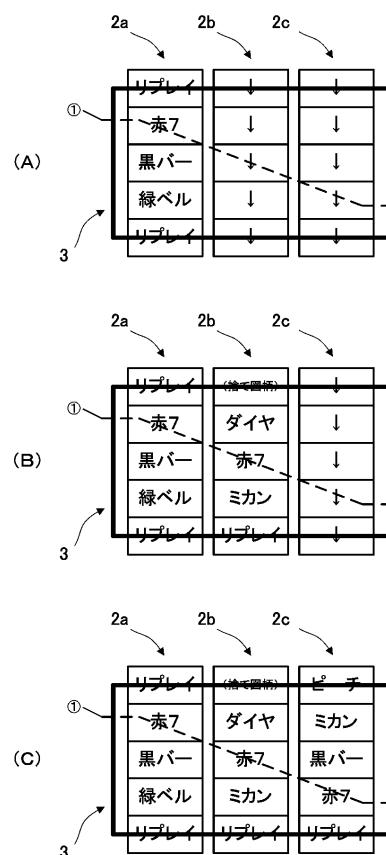
左ドラム	中ドラム	右ドラム	獲得メダル枚数	作動名称
赤7	赤7	赤7	0枚	役物連続作動装置作動
白ベル 青ベル、緑ベル	赤7	赤7	0枚	役物連続作動装置作動
リプレイ 赤7、黒バー	リプレイ	リプレイ	再遊技	再遊技作動
(ANY)	ミカン	ミカン、リプレイ	2枚 (BB中7枚)	—
(ANY)	ミカン	ピーチ	15枚	—
ミカン	リプレイ	リプレイ	1枚	—
黒バー	赤7	赤7	1枚	—
赤7	赤7	黒バー	1枚	—
白ベル 青ベル、緑ベル	赤7	リプレイ	1枚	—
白ベル 青ベル、緑ベル	ダイヤ	赤7	1枚	—
ミカン	リプレイ	ミカン	1枚	—
ミカン	ダイヤ	リプレイ	1枚	—

【図71】

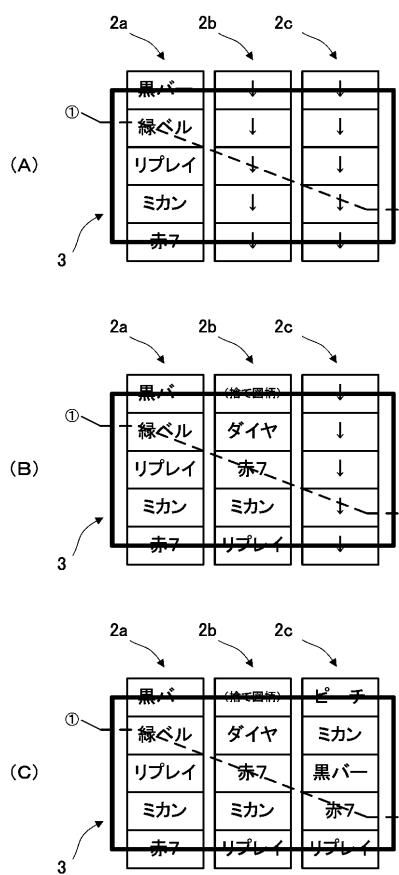
条件装置の組合せ表

名称	左ドラム	中ドラム	右ドラム	個数
第1ボーナス	赤7	赤7	赤7	1
第2ボーナス グループ	白ペル 青ペル、緑ペル	赤7	赤7	3
リプレイ グループ	リプレイ 赤7、黒バー	リプレイ	リプレイ	3
小役1	(ANY)	ミカン	ミカン、リプレイ	2
小役2	(ANY)	ミカン	ピーチ	1
一枚役 グループ1	ミカン	リプレイ	リプレイ	3
	黒バー	赤7	赤7	
	赤7	赤7	黒バー	
一枚役 グループ2	白ペル 青ペル、緑ペル	赤7	リプレイ	3
一枚役 グループ3	白ペル 青ペル、緑ペル	ダイヤ	赤7	3
一枚役 グループ4	ミカン	リプレイ	ミカン	2
	ミカン	ダイヤ	リプレイ	

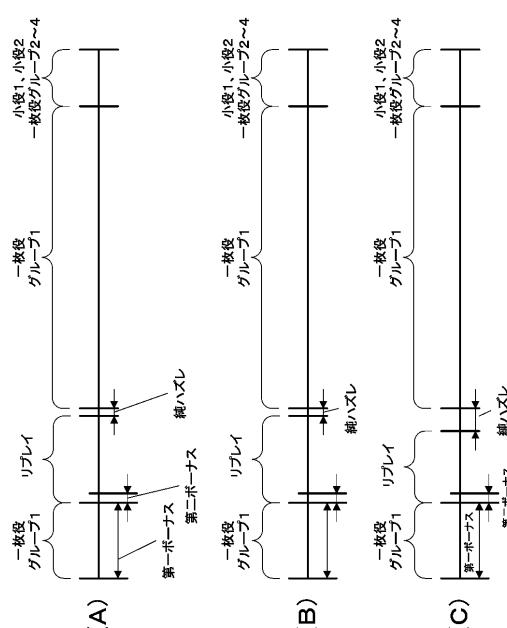
【図72】



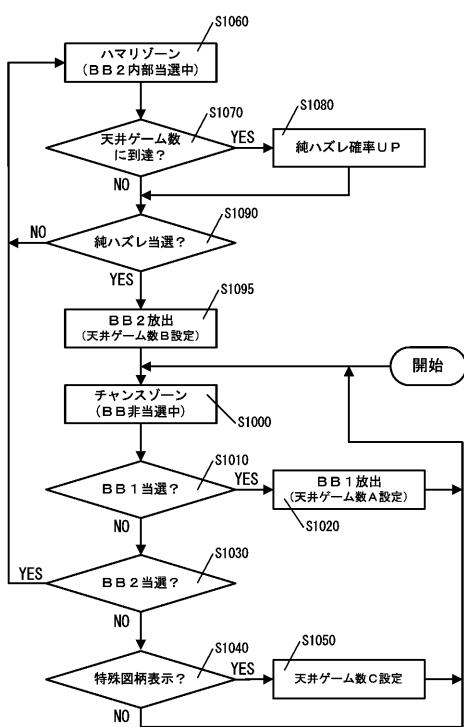
【図73】



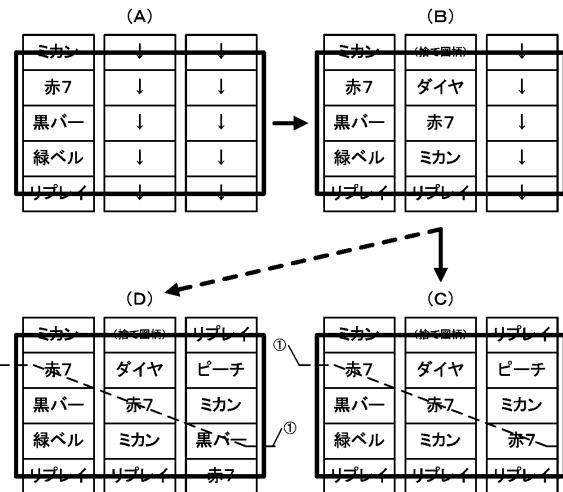
【図74】



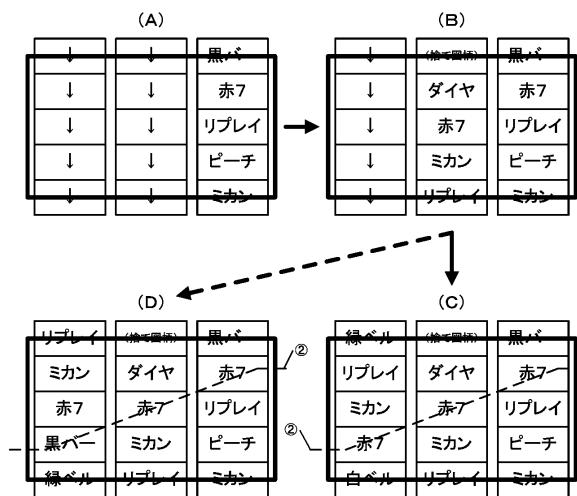
【図75】



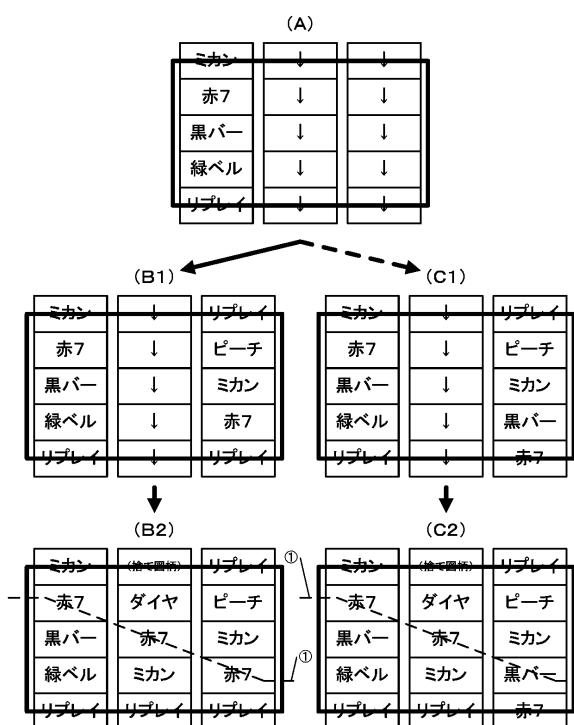
【図76】



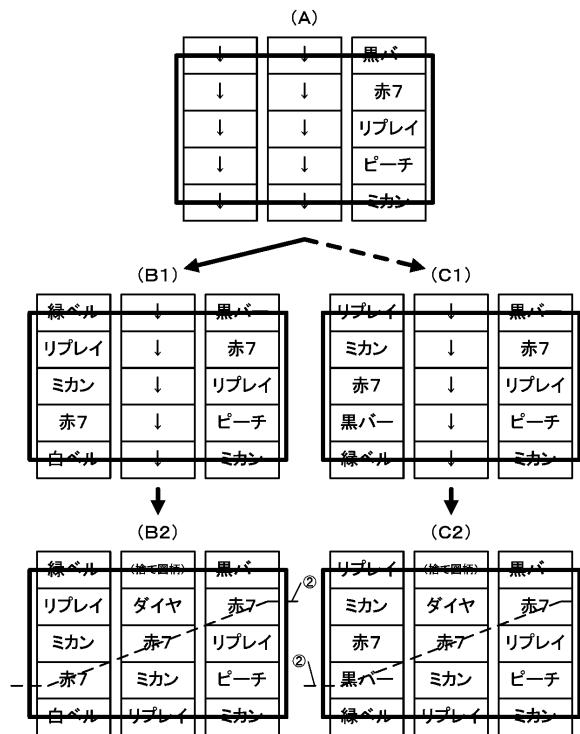
【図77】



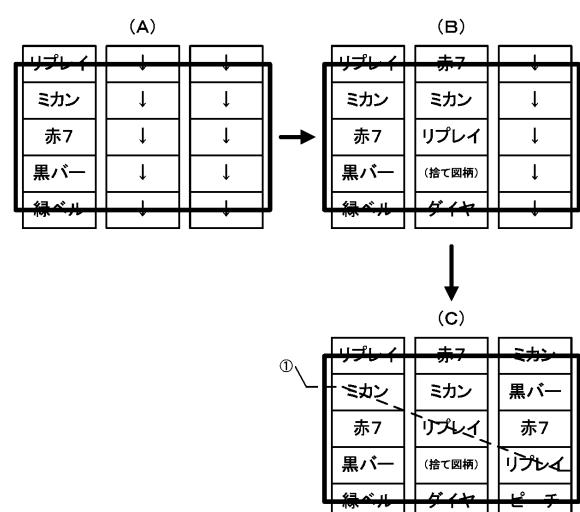
【図78】



【図79】



【図80】



【図81】

配当表

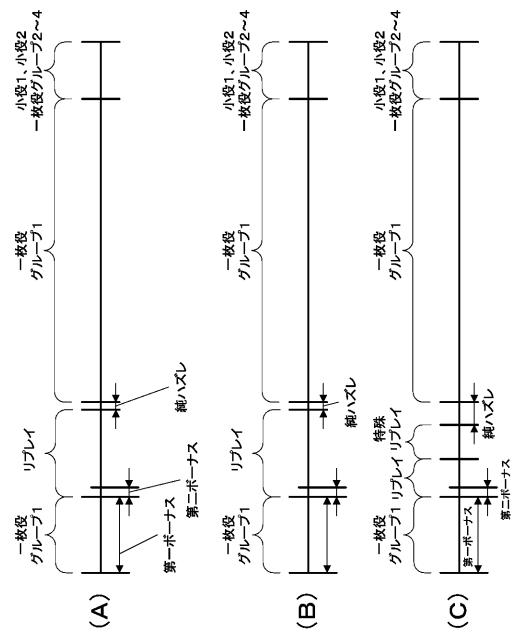
左ドラム	中ドラム	右ドラム	獲得メダル枚数	作動名称
赤7	赤7	赤7	0枚	役物連続作動装置作動
白ベル 青ベル、緑ベル	赤7	赤7	0枚	役物連続作動装置作動
リプレイ 赤7、黒バー	リプレイ	リプレイ	再遊技	再遊技作動
リプレイ	リプレイ	赤7	再遊技	再遊技作動
(ANY)	ミカン	ミカン、リプレイ	2枚 (8枚中7枚)	—
(ANY)	ミカン	ピーチ	15枚	—
ミカン	リプレイ	リプレイ	1枚	—
黒バー	赤7	赤7	1枚	—
赤7	赤7	黒バー	1枚	—
白ベル 青ベル、緑ベル	赤7	リプレイ	1枚	—
白ベル 青ベル、緑ベル	ダイヤ	赤7	1枚	—
ミカン	リプレイ	ミカン	1枚	—
ミカン	ダイヤ	リプレイ	1枚	—

【図82】

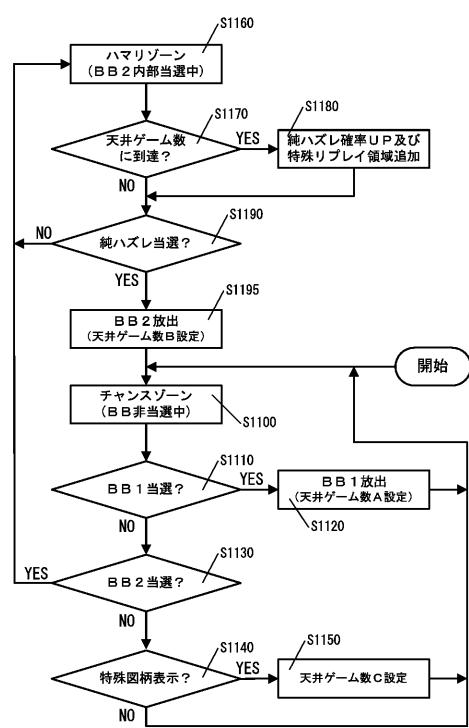
条件装置の組合せ表

名称	左ドラム	中ドラム	右ドラム	個数
第1ボーナス	赤7	赤7	赤7	1
第2ボーナス グループ	白ベル 青ベル、緑ベル	赤7	赤7	3
リプレイ グループ	リプレイ 赤7、黒バー	リプレイ	リプレイ	3
特殊リプレイ	リプレイ	リプレイ	赤7	1
小役1	(ANY)	ミカン	ミカン、リプレイ	2
小役2	(ANY)	ミカン	ピーチ	1
一枚役 グループ1	ミカン	リプレイ	リプレイ	3
	黒バー	赤7	赤7	
	赤7	赤7	黒バー	
一枚役 グループ2	白ベル 青ベル、緑ベル	赤7	リプレイ	3
一枚役 グループ3	白ベル 青ベル、緑ベル	ダイヤ	赤7	3
一枚役 グループ4	ミカン	リプレイ	ミカン	2
	ミカン	ダイヤ	リプレイ	

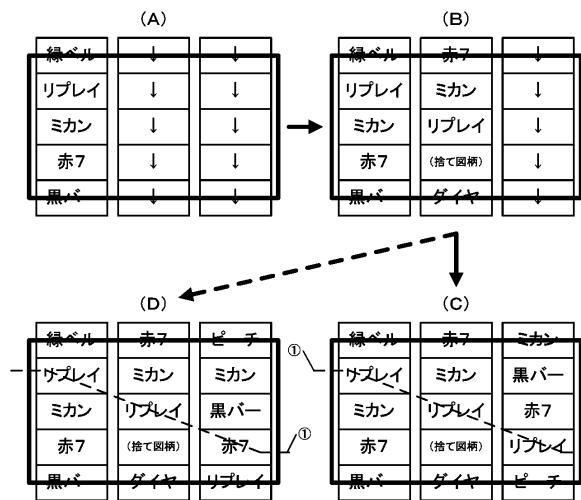
【図 8 3】



【図 8 4】



【図 8 5】



【図 8 6】

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	赤ベル	チエリー
2	赤7	赤7	赤7
3	黒バー	赤7	スイカ
4	チエリー	スイカ	チエリー
5	リプレイ	リプレイ	スイカ
6	スイカ	赤ベル	青ベル
7	リプレイ	赤ベル	リプレイ
8	青ベル	赤7	チエリー
9	青7	スイカ	青7
10	黒バー	リプレイ	スイカ
11	チエリー	スイカ	チエリー
12	リプレイ	青ベル	スイカ
13	スイカ	青7	緑ベル
14	リプレイ	リプレイ	リプレイ
15	緑ベル	スイカ	チエリー
16	緑7	チエリー	緑7
17	黒バー	緑ベル	スイカ
18	チエリー	緑7	チエリー
19	リプレイ	リプレイ	スイカ
20	スイカ	スイカ	赤ベル
21	リプレイ	リプレイ	リプレイ

【図87】

配当表(AT)

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、青7、緑7	赤7、青7、緑7	赤7、青7、緑7	0枚	役物連続作動 装置作動
黒バー	赤7、青7、緑7	赤7、青7、緑7	0枚	役物連続作動 装置作動
黒バー リプレイ	リプレイ	リプレイ	再遊技	再遊技作動
スイカ	スイカ	スイカ	2枚	—
チエリー	赤7、青7、緑7	赤ベル、青ベル、緑ベル スイカ	6枚	—
(ANY)	チエリー	(ANY)	6枚	—
赤7、青7、緑7	スイカ	スイカ	6枚	—
赤7、青7、緑7	赤ベル 青ベル、緑ベル	赤ベル 青ベル、緑ベル	1枚	—
赤ベル 青ベル、緑ベル	赤7、青7、緑7	赤ベル 青ベル、緑ベル	1枚	—
赤ベル 青ベル、緑ベル	赤7、青7、緑7	赤ベル 青ベル、緑ベル	1枚	—
赤ベル 青ベル、緑ベル	赤ベル 青ベル、緑ベル	赤ベル 青ベル、緑ベル	1枚	—

【図88】

条件装置の組合せ表

名称	左ドラム	中ドラム	右ドラム	種類
第一ボーナス グループ	赤7、青7、緑7	赤7、青7、緑7	赤7、青7、緑7	27
第二ボーナス グループ	黒バー	赤7、青7、緑7	赤7、青7、緑7	9
リプレイグループ	黒バー リプレイ	リプレイ	リプレイ	2
チャンス・スイカ グループ	スイカ	スイカ	スイカ	1
チャンス・チエリー グループ	チエリー (ANY)	赤7、青7、緑7 チエリー (ANY)	赤青緑ベル、スイカ チエリー (ANY)	13
ノーマル・チエリー グループ	チエリー	赤7、青7、緑7	赤ベル、青ベル、緑ベル スイカ	12
一枚役グループ1	赤7、青7、緑7	赤ベル 青ベル、緑ベル	赤ベル 青ベル、緑ベル	27
一枚役グループ2	赤ベル 青ベル、緑ベル	赤7、青7、緑7	赤ベル 青ベル、緑ベル	27
一枚役グループ3	赤ベル 青ベル、緑ベル	赤ベル 青ベル、緑ベル	赤7、青7、緑7	27
一枚役グループ4	赤ベル 青ベル、緑ベル	赤ベル 青ベル、緑ベル	赤ベル 青ベル、緑ベル	27
一枚役 グループ5-7	赤ベル 青ベル、緑ベル	赤7 赤青緑ベル	赤7 赤青緑ベル	33
一枚役 グループ5-8	赤ベル 青ベル、緑ベル	赤7 赤青緑ベル	赤青緑ベル 赤青緑ベル	33
一枚役 グループ5-9	赤青緑ベル 赤青緑ベル	赤7 赤青緑ベル	赤青緑ベル 赤青緑ベル	33
一枚役 グループ5-10	赤青緑ベル 赤青緑ベル	赤7 赤青緑ベル	青ベル、緑ベル 赤青緑ベル	33
一枚役 グループ5-11	赤青緑ベル 赤青緑ベル	赤7 赤青緑ベル	赤ベル、緑ベル 赤青緑ベル	33
一枚役 グループ5-12	赤青緑ベル 赤青緑ベル	赤7 赤青緑ベル	赤ベル、青ベル 赤青緑ベル	33
一枚役 グループ5-13	青ベル、緑ベル 赤青緑ベル	赤7 赤青緑ベル	赤7 赤青緑ベル	33
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
一枚役 グループ6-25	青ベル、緑ベル 赤青緑ベル	青7 赤青緑ベル	赤青緑ベル 赤青緑ベル	33
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
一枚役 グループ6-43	青ベル、緑ベル 赤青緑ベル	緑7 赤青緑ベル	赤青緑ベル 赤青緑ベル	33
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

12種類  
12種類  
12種類

【図89】

(A)

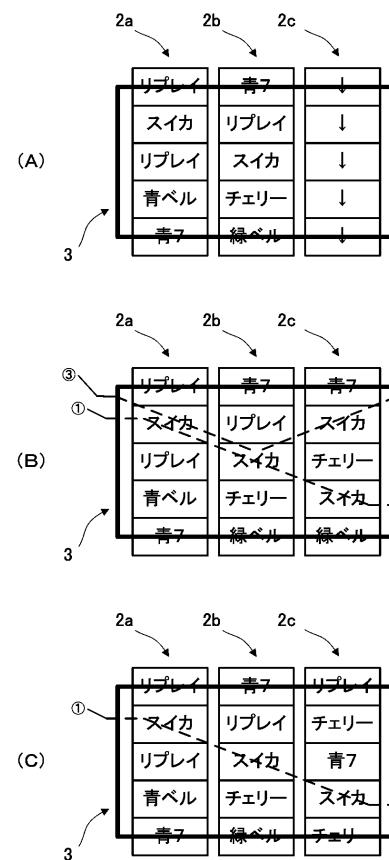
条件装置の組合せ表

名称	左ドラム	中ドラム	右ドラム	種類
一枚役 グループ6-1	赤ベル 青ベル、緑ベル	青7、緑7	赤ベル 青ベル、緑ベル	18
一枚役 グループ6-2	赤ベル 青ベル、緑ベル	赤7、緑7	赤ベル 青ベル、緑ベル	18
一枚役 グループ6-3	赤ベル 青ベル、緑ベル	赤7、青7	赤ベル 青ベル、緑ベル	18
一枚役 グループ6-4	赤ベル 青ベル、緑ベル	赤7、緑7	赤ベル 青ベル、緑ベル	18
一枚役 グループ6-5	赤ベル 青ベル、緑ベル	赤7、青7	赤7、緑7	18
一枚役 グループ6-6	赤ベル 青ベル、緑ベル	赤7、青7、緑7	赤7、青7、緑7	18
AT後グループ1	赤7、青7、緑7	スイカ	スイカ	3
AT後グループ2	赤7、スイカ	スイカ	スイカ	2
AT後グループ3	青7、スイカ	スイカ	スイカ	2
AT後グループ4	緑7、スイカ	スイカ	スイカ	2

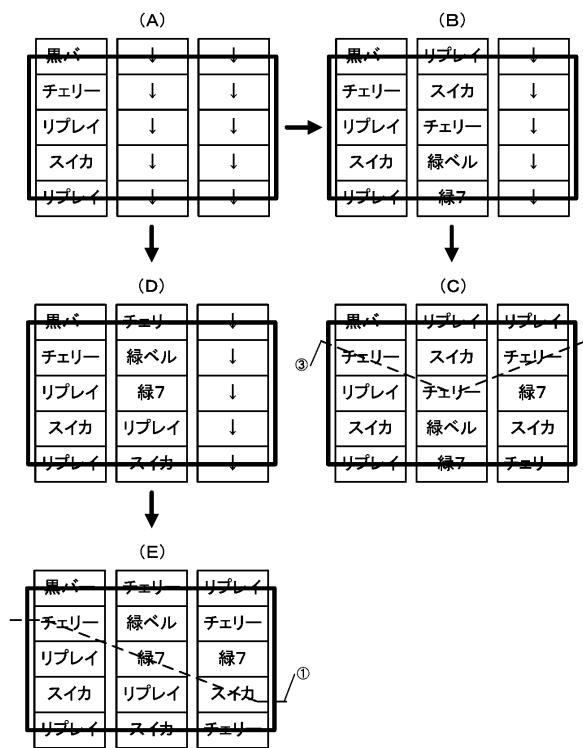
(B)

名称	左ドラム	中ドラム	右ドラム	種類
一枚役 グループ6-7	青7、緑7	赤ベル 青ベル、緑ベル	赤ベル 青ベル、緑ベル	18
一枚役 グループ6-8	赤7、緑7	赤ベル 青ベル、緑ベル	赤ベル 青ベル、緑ベル	18
一枚役 グループ6-9	赤7、青7	赤ベル 青ベル、緑ベル	赤ベル 青ベル、緑ベル	18

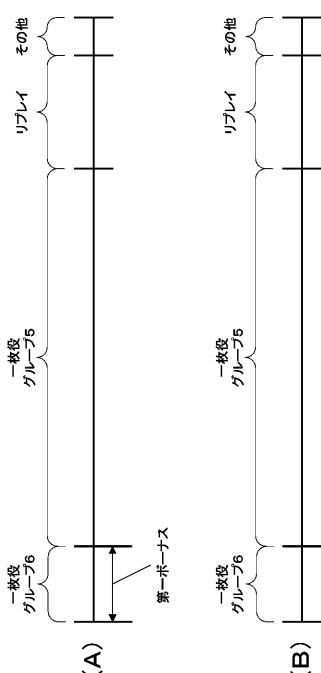
【図90】



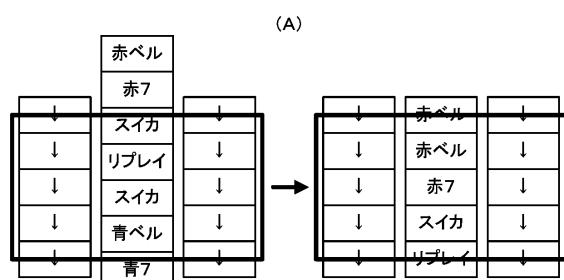
【図91】



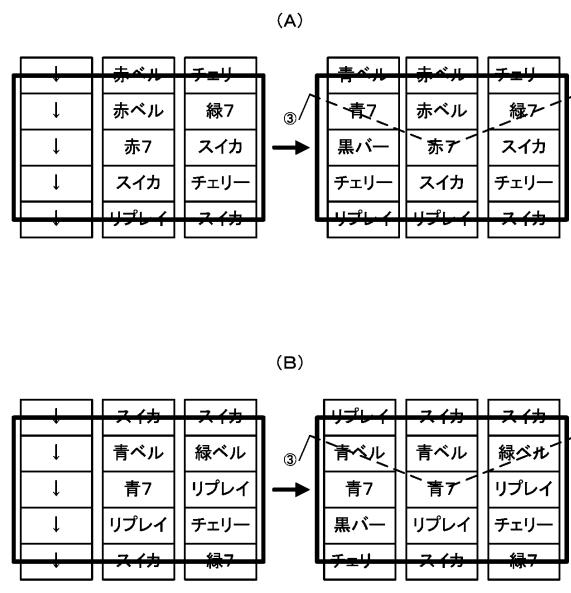
【図92】



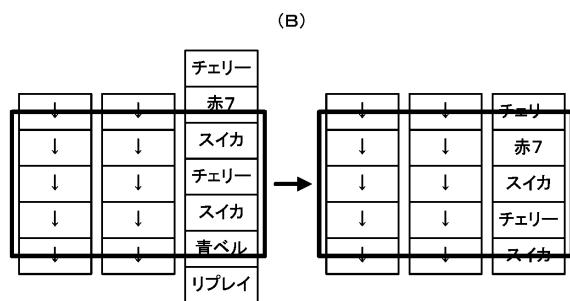
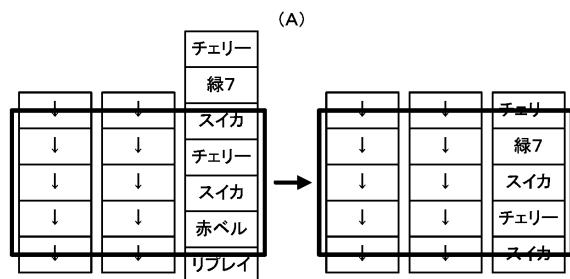
【図93】



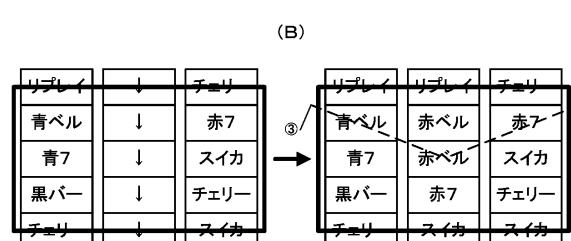
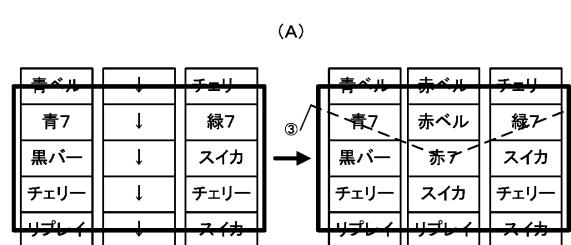
【図94】



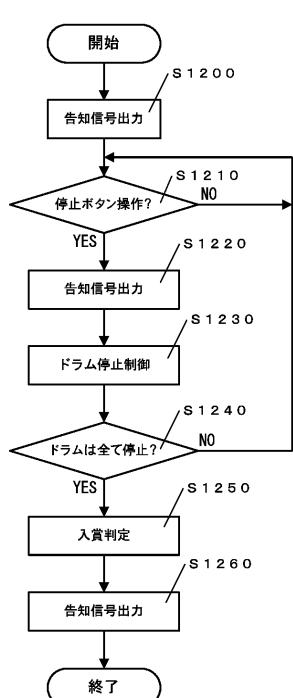
【図95】



【図96】



【図97】



【図98】

通常時の滞在モード

滞在モード	高確率	チャレンジゲーム数の期待値
0	0	1.0 ゲーム
1	0	1.2 ゲーム
2	0	1.4 ゲーム
3	0	1.7 ゲーム
4	0	2.1 ゲーム
0	1	1.6 ゲーム
1	1	1.8 ゲーム
2	1	2.2 ゲーム
3	1	2.7 ゲーム
4	1	3.5 ゲーム

連チャン時の滞在モード

滞在モード	チャレンジゲーム数の期待値	連チャン期待値
5	8.1 ゲーム	9連
6	8.6 ゲーム	11連
7	9.2 ゲーム	14連
8	10.0 ゲーム	18連
9	12.5 ゲーム	30連
10	16.0 ゲーム	46連

【図 99】

非連チャン時の滞在モード移行抽選

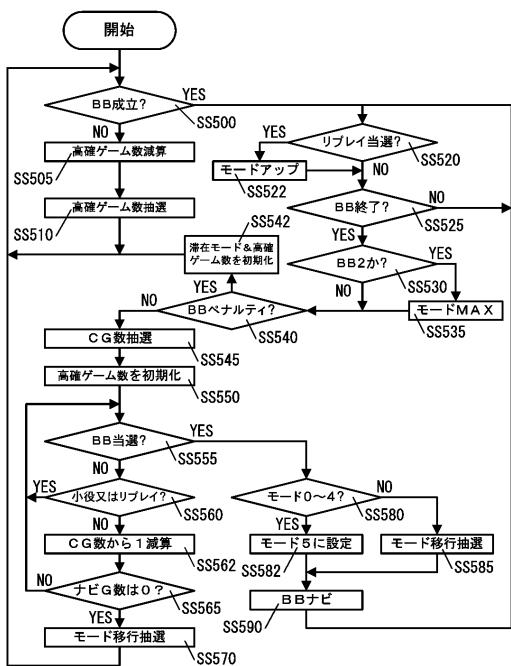
移行前モード	移行先モード	抽選割合
0	0	75%
	1	14%
	2	7%
	3	3%
	4	1%
1	1	75%
	2	21%
	3	3%
	4	1%
2	2	75%
	3	22%
	4	3%
3	3	80%
	4	20%
4	4	100%

【図 100】

連チャン終了時の滞在モード移行抽選

移行前モード	移行先モード	抽選割合
5	0	65%
	1	25%
	2	6%
	3	3%
	4	1%
6	0	35%
	1	50%
	2	10%
	3	4%
	4	1%
7	0	12%
	1	45%
	2	30%
	3	8%
	4	5%
8	0	6%
	1	16%
	2	45%
	3	25%
	4	8%
9	0	1%
	1	3%
	2	6%
	3	25%
	4	65%
10	0	1%
	1	1%
	2	1%
	3	3%
	4	94%

【図 101】



【図 102】

ナビゲーション画面



(A)

ナビゲーション画面



(B)

ナビゲーション画面



(C)

【図103】

ドラムの図柄配置

No.	左ドラム	中ドラム	右ドラム
1	ミカン1	ミカン1	リプレイ
2	赤7	赤7	赤7
3	(捨て図柄)	スイカ	チェリー
4	リプレイ	リプレイ	(捨て図柄)
5	チェリー	ミカン1	ミカン1
6	(捨て図柄)	赤7	金7
7	リプレイ	スイカ	スイカ
8	ミカン1	リプレイ	リプレイ
9	赤7	赤7	赤7
10	(捨て図柄)	ミカン2	(捨て図柄)
11	リプレイ	スイカ	チェリー
12	チェリー	リプレイ	ミカン1
13	(捨て図柄)	ミカン2	金7
14	リプレイ	黒7	スイカ
15	ミカン2	スイカ	リプレイ
16	黒7	リプレイ	黒7
17	(捨て図柄)	ミカン2	(捨て図柄)
18	リプレイ	黒7	(捨て図柄)
19	チェリー	スイカ	ミカン2
20	(捨て図柄)	リプレイ	金7
21	リプレイ	チェリー	スイカ

【図104】

配当表(AT)

左ドラム	中ドラム	右ドラム	獲得メダル枚数	作動名稱
赤7、黒7	赤7、黒7	赤7、黒7	0枚	役物連続作動 装置作動
赤7、黒7	赤7、黒7	金7	0枚	役物連続作動 装置作動
リプレイ	リプレイ	リプレイ	再遊技	再遊技作動
(ANY)	スイカ	リプレイ	5枚	FR1
(ANY)	スイカ	スイカ		
(ANY)	スイカ	赤7、黒7		
赤7、黒7	リプレイ	ミカン1、ミカン2		
赤7、黒7	赤7、黒7	ミカン1、ミカン2		
ミカン1、ミカン2	赤7、黒7	赤7、黒7	1枚	FR2
ミカン1	ミカン1	ミカン1	1枚	FR3
ミカン1	ミカン1	ミカン2	5枚	FR4
ミカン1	ミカン2	ミカン1	5枚	FR5
ミカン1	ミカン2	ミカン2	5枚	FR6
ミカン1	ミカン2	ミカン2	5枚	FR7
ミカン2	ミカン2	ミカン1	5枚	FR8
ミカン2	ミカン1	ミカン1	5枚	FR9
ミカン2	ミカン1	ミカン2	5枚	FR10
ミカン2	ミカン1	ミカン2	5枚	FR11

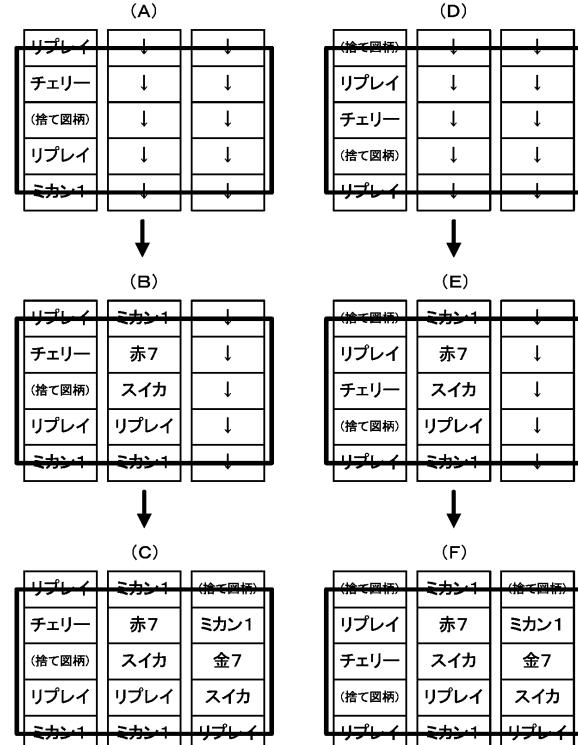
【図105】

条件装置の組合せ表

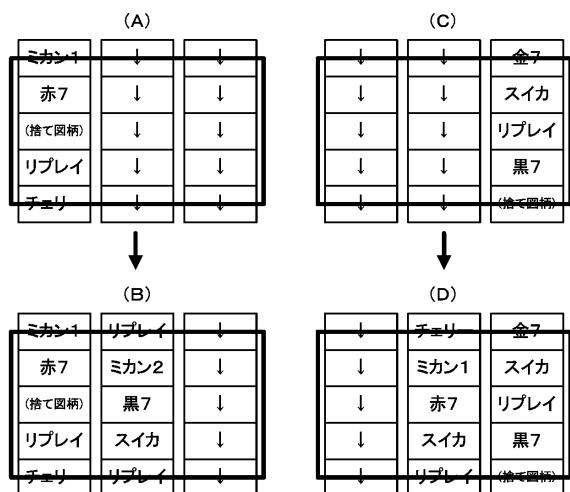
名称	左ドラム	中ドラム	右ドラム	種類
第一ボーナスグループ	赤7、黒7	赤7、黒7	赤7、黒7	8
第二ボーナスグループ	赤7、黒7	赤7、黒7	金7	4
リプレイ	リプレイ	リプレイ	リプレイ	1
ノーマル・チェリー・グループ	(ANY)	スイカ	スイカ、リプレイ 赤7、黒7	4
チャンス・チェリー・グループ	(ANY)	スイカ	スイカ、リプレイ 赤7、黒7	8
赤7、黒7	リプレイ	ミカン1、ミカン2		
チャンス目グループ	赤7、黒7	赤7、黒7	ミカン1、ミカン2	16
ミカン1、ミカン2	赤7、黒7	赤7、黒7		
ハズレ一枚小役グループ	赤7、黒7	リプレイ	ミカン1、ミカン2	4
通常小役グループ	ミカン1、ミカン2	ミカン1、ミカン2	ミカン1、ミカン2	8
特別小役グループ1	ミカン1	ミカン1、ミカン2	ミカン1、ミカン2	4
特別小役グループ2	ミカン2	ミカン1、ミカン2	ミカン1、ミカン2	4
特別小役グループ3	ミカン1、ミカン2	ミカン1	ミカン1、ミカン2	4
特別小役グループ4	ミカン1、ミカン2	ミカン2	ミカン1、ミカン2	4
特別小役グループ5	ミカン1、ミカン2	ミカン1、ミカン2	ミカン1	4
特別小役グループ6	ミカン1、ミカン2	ミカン1、ミカン2	ミカン2	4

6種類

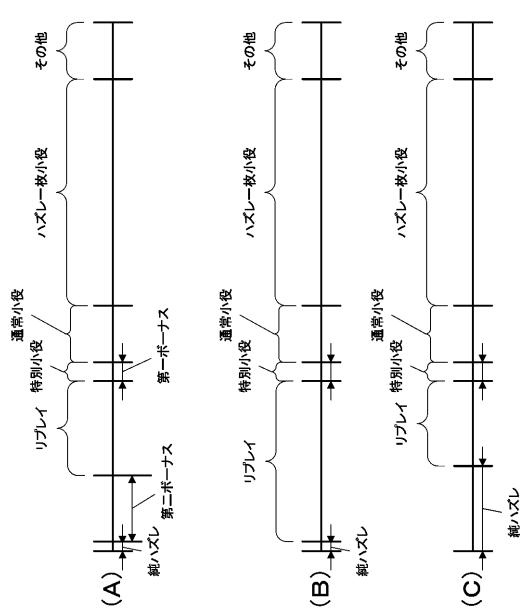
【図106】



【図107】



【図108】



【図109】

滞在モード振分確率

滞在モード	振分確率
モードA	60%
モードB	30%
モードC	10%

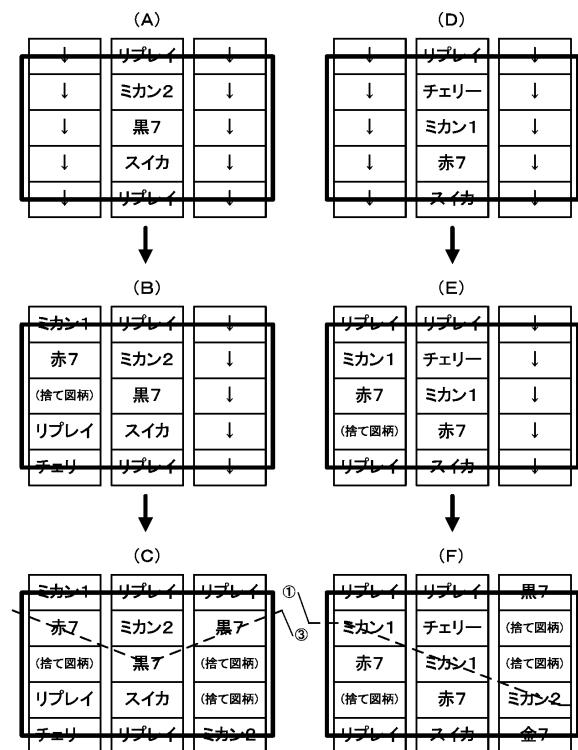
滞在モードと押し順ナビ抽選の当選確率の関係

条件装置	滞在モード	当選確率
特別小役	モードA	10%
	モードB	30%
	モードC	90%

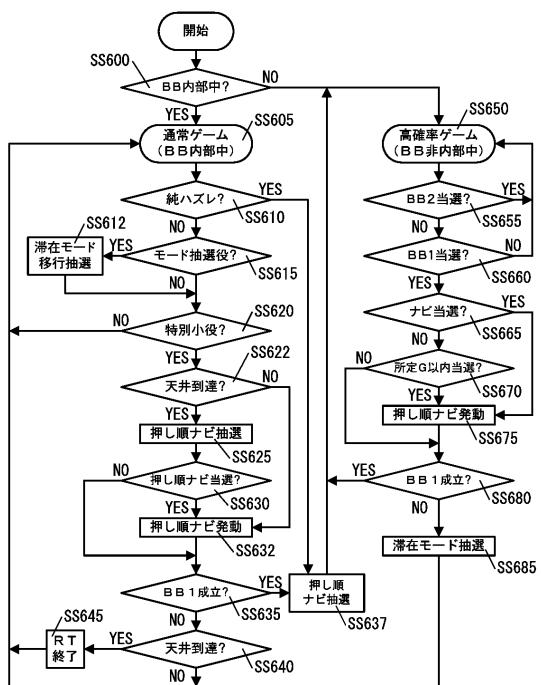
滞在モードと移行先モードとの関係

条件装置	滞在モード	移行先モード		
		モードA	モードB	モードC
ノーマル・チエリー	モードA	95%	4%	1%
	モードB	0%	95%	5%
	モードC	0%	0%	100%
チャンス・チエリー	モードA	10%	60%	30%
	モードB	0%	30%	70%
	モードC	0%	0%	100%
チャンス目	モードA	80%	15%	5%
	モードB	0%	80%	20%
	モードC	0%	0%	100%
リプレイ	モードA	100%	0%	0%
	モードB	30%	70%	0%
	モードC	0%	30%	70%

【図110】



【図111】



---

フロントページの続き

(56)参考文献 特開2006-204798(JP,A)  
特開2008-206585(JP,A)  
特開2010-119487(JP,A)  
特許第4361963(JP,B1)  
特許第4361965(JP,B1)  
特許第4361966(JP,B1)  
特許第4361967(JP,B1)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A 63 F 5 / 04