

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第6654419号
(P6654419)

(45) 発行日 令和2年2月26日(2020.2.26)

(24) 登録日 令和2年2月3日(2020.2.3)

(51) Int.Cl.

A63F 5/04 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 5/04 6 2 0
A 6 3 F 5/04 6 1 2

請求項の数 1 (全 28 頁)

(21) 出願番号 特願2015-238097 (P2015-238097)
 (22) 出願日 平成27年12月4日 (2015.12.4)
 (65) 公開番号 特開2017-99830 (P2017-99830A)
 (43) 公開日 平成29年6月8日 (2017.6.8)
 審査請求日 平成30年11月1日 (2018.11.1)

早期審査対象出願

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

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

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

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

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

前記小役には、特定役を含み、

前記内部抽せん手段は、

前記一般中状態及び前記内部中状態において、複数の前記特定役が互いに重複せずに当せんすると共に前記特定役よりも配当が低い他の小役と重複当せんし、押し順正解時に前記特定役の図柄の組合せが表示され、かつ押し順不正解時に前記他の小役の図柄の組合せが表示可能であると共に、押し順不正解時の全てで取りこぼしが生じ得るよう構成された複数の第1当せんエリアが存在するように前記内部抽せんを行い、

前記作動中状態において、複数の前記特定役が重複して当せんする第2当せんエリアが

10

20

存在するように前記内部抽せんを行い、

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

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

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

通常状態と、

10

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

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

前記有利状態において、当初に設定する遊技期間を、複数の遊技期間の中から選択的に決定する、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

20

【技術分野】

【0001】

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

【背景技術】

【0002】

特許文献1に、実際にATを作動させる前段階で予告をする本前兆演出、又は、実際にはATを作動させない本前兆に似せたガセ前兆演出など、複数の遊技回を跨ぐ所定長さの遊技期間について液晶表示装置等に遊技者にATの作動を通常よりも高く期待させる所定の継続演出を表示させ、この継続演出の実行状態中に、遊技の進行を一時的に遅延させる所定のフリーズ演出が実行されることを条件に、本前兆演出の遊技期間を短縮し、或は、ガセ前兆を本前兆に改めてその遊技期間を短縮する遊技機が記載されている。

30

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2012-183257号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

40

【0004】

上記文献1のものは、継続演出期間の短縮により遊技者の手持ちのメダル消費ができるだけ少なくしながらアシストタイムATに移行させることができるが、ガセ前兆を本前兆に改めて、その継続演出の遊技期間を短縮する場合、継続演出の終盤、極端な場合として最終ゲームで遊技期間の短縮契機が生じたとき、最早短縮はしないものとしても、負けシナリオから勝ちシナリオに変更する等の継続演出の終盤及び結末を書き換える処理と、次ゲームからATが本作動する演出状態や、AT種別を明らかにする準備演出状態あるいはジャッジ演出状態等に移ることを示唆させる告知演出を出す処理とを同時に行なうことが困難になり、継続演出の結末が中途半端に終わったり、演出の繋がりに違和感等を与えてしまう恐れがある。よって、せっかくのATという有利演出状態に昇格する印象付けが効果

50

的に行えなくなる。

【0005】

本発明の課題は、継続演出の途中で有利な演出状態への移行が判定がされて継続演出の演出内容を差し替える場合にも、演出状態の繋がりに違和感が生じることがなく、有利演出状態への移行を効果的に印象付けることができる遊技機を提供する点にある。

【課題を解決するための手段】

【0006】

図面の符号を括弧内に付記して例示する。

本遊技機は、

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

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

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

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

前記小役には、特定役を含み、

前記内部抽せん手段は、

前記一般中状態及び前記内部中状態において、複数の前記特定役が互いに重複せずに当せんすると共に前記特定役よりも配当が低い他の小役と重複当せんし、押し順正解時に前記特定役の図柄の組合せが表示され、かつ押し順不正解時に前記他の小役の図柄の組合せが表示可能であると共に、押し順不正解時の全てで取りこぼしが生じ得るよう構成された複数の第1当せんエリアが存在するように前記内部抽せんを行い、

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

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

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

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

通常状態と、

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

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

前記有利状態において、当初に設定する遊技期間を、複数の遊技期間の中から選択的に決定することを特徴とする。

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

【図面の簡単な説明】

【0013】

10

20

30

40

50

- 【図1】本発明遊技機の正面図。
- 【図2】可変表示要素を構成するリールの展開図。
- 【図3】図柄の組合せ一覧表。
- 【図4】当せんエリアと当せん値数等の一覧表。
- 【図5】非AT時とAT時との当せんエリアに対する指示情報の一覧表。
- 【図6】遊技状態の遷移図。
- 【図7】制御装置のブロック図。
- 【図8】演出状態の遷移図。
- 【図9】AT中である擬似ボーナスのフロー図。
- 【図10】チャンスゾーンのフロー図。

10

【発明を実施するための形態】

【0014】

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

【0015】

遊技機筐体8Bは、箱型のリアキャビネット8R及び扉状の上下フロントキャビネット8E, 8Fを備える。上フロントキャビネット8Eには、内部にメインリール100(メインとなる回胴)を収めるリールパネル8、メインリール100の動作と協働して変動表示等させる左中右の演出図柄7L, 7C, 7Rや、背景画像、当せん役に対応した有利な図柄の組合せを表示させる停止操作情報を教える有利遊技期間たるアシストタイムAT作動中の所定ナビ情報等をフルカラーで映し出し、遊技状況或は演出状態に応じた演出表示を出力させる演出表示装置7を構成する大画面の液晶表示装置70、上装飾ランプ81、左装飾ランプ82、右装飾ランプ83、リールパネル8の角に臨む4つのアクセント装飾ランプ84、液晶表示装置70の上・左・右に臨む門形装飾ランプ85を備える。下フロントキャビネット8Fには、操作部8S、腰部パネル8P、左下装飾ランプ86、右下装飾ランプ87を備える。81~87の総称として、装飾ランプ88という。91~94はBGMや各種効果音等を出音するスピーカ、8Mはメダル払出口、8Gはメダル受皿、8Tは灰皿である。なお、左右は、遊技機に對面した遊技者目線における左右を意味する。

20

【0016】

リールパネル8の透明な表示窓80の内部には、メインリール100を構成する複数の可変表示要素となる左リール1L、中リール1C、右リール1Rを備え、それぞれのリール帯10L, 10C, 10Rの外周に全部で20コマ配した図柄のうち連続する3コマを窓越しに臨ませている。各リール1L, 1C, 1Rの定常回転数(定速回転数)は約80回転/分(本実施形態のものは約79.9回転/分)であり、約750ms(本実施形態のものは約751ms)で一回転する。通常の正転時、各図柄は上から下にスクロールし、図柄が一コマ移動するのに要する時間は平均約37.6msとなる。よって、遊技機規則第6条別表第五(1)イ(ト)において通常時のリール停止操作から停止までの規定時間が「190ms以内」というのは、((190 ÷ 37.6) - 1)の整数解 = 4コマが許容される最大滑りコマ数となる。

30

【0017】

表示窓80には、遊技結果を判定する有効ラインを表示する線画や模様、ライン電飾等は意図的に付していない。表示窓80の窓越しに表示される複数列及び複数段の図柄表示位置、すなわち、左・中・右リール1L, 1C, 1Rの3列とそれぞれの上・中・下の3段との、列と段で特定される3×3=9個の図柄表示位置において、例えば中段ライン(左中・中中・右中)のみを有効ラインとしている。もっとも、上段ライン(左上・中上・右上)、下段ライン(左下・中下・右下)、右下リライン(左上・中中・右下)、右上リライン(左下・中中・右上)、上V字ライン(左上・中中・右上)、下V字ライン(左中

40

50

- 中下 - 右中) 等、同一段又は一段違いで隣接する図柄表示位置同士を 1 本の直線又は折れ線で結んだ他のラインを有効ラインとしてもよいし、中段ラインを含めた 2 本以上のラインを有効ラインとしてもよい。

【 0 0 1 8 】

操作部 8 S には、遊技媒体たる遊技メダルを投入するメダル投入口 2 、遊技者操作を演出に關与させるプッシュボタン P B とダイヤル D A をもつジョグダイヤル J D 、貯留装置の電磁的記録すなわちクレジットから一回の遊技に必要な規定数として 3 枚の掛けメダルを引き落とすベットボタン 3 、クレジットに残る数のメダルをメダル受皿 8 G に落す精算ボタン 4 、メインリール 1 0 0 の各リール 1 L , 1 C , 1 R の可変表示 (回転) を開始させるスタートスイッチとなるスタートレバー 5 、各リール 1 L , 1 C , 1 R に対応して設け、対応するリールの可変表示を個別に停止させるストップスイッチとなる左ストップボタン 6 L 、中ストップボタン 6 C 、右ストップボタン 6 R 、メダル投入口 2 下流のメダル詰り時に押すメダル返却ボタン 2 0 、ドアキー穴 8 K を備える。

【 0 0 1 9 】

液晶表示装置 7 0 の左右の下部には、現時のクレジット数を表示させる 2 枝 7 セグメント L E D から成るクレジット表示器 D L 1 、入賞による払出メダル枚数を表示させると共にアシストタイム A T 作動中等において演出表示装置 7 上の所定ナビ情報と対応する A T 指示情報を表示させる指示モニタ M A を兼ねる 2 枝 7 セグメント L E D から成るペイアウト表示器 D L 2 、充当掛けメダルが 1 枚、 2 枚、 3 枚になる毎に点灯させる 1 ~ 3 枚ランプ E L 1 ~ 3 、掛けメダルが受付可能なとき点灯させるベットランプ E L b 、スタートレバー 5 による始動操作が可能なとき点灯させるスタートランプ E L s 、再遊技に係る図柄の組合せが表示されたとき点灯させるリプレイランプ E L r を含む遊技基本ランプ類 3 0 を備える。なお、指示モニタ M A は、ペイアウト表示器 D L 2 とは別個独立に設けてよいし、 7 セグメント L E D に限らず、多数のランプや L E D の並びや、液晶表示器、ドットマトリクス表示器等を用いてよい。

【 0 0 2 0 】

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

【 0 0 2 1 】

図 2 に示すように、各リール 1 L , 1 C , 1 R のリール帯 1 0 L , 1 0 C , 1 0 R の外周面には、赤 7 、白 7 、バー、スイカ 1 、スイカ 2 、ベル 1 、ベル 2 、チェリー、リプレイ、ハートの全 1 0 類の図柄を、図柄番号 0 , 1 ~ 1 9 に対応させ且つ独特の縦の並びに従って印刷等により描いている。各リール 1 L , 1 C , 1 R は、全 2 0 コマの図柄を配する 2 0 コマリールである。各リール帯 1 0 L , 1 0 C , 1 0 R の上端と下端は結ばれて輪状になり、エンドレスに図柄をスクロールさせる。図柄のうち、赤 7 、白 7 、バーは、遊技機業界内で古くから機種を問わず汎用的に遊技者に有利に働く象徴的な図柄の一つとして用いられ、横幅が比較的大きく、赤や白や黒等を基調とした比較的見やすい特徴を有する。なお、実際のリール帯 1 0 L , 1 0 C , 1 0 R 上に、図柄番号や図柄名やステップ数が印刷等されていないのは言うまでもない。

【 0 0 2 2 】

各リール 1 L , 1 C , 1 R の駆動には、標準的な 2 1 コマリール駆動用の 1 ステップ角が約 1 . 4 3 度、 1 - 2 相励磁により 5 0 4 ステップで一回転する仕様のステッピングモータを用いている。 2 1 コマリールの場合、一図柄あたり 5 0 4 / 2 1 = 2 4 ステップの

10

20

30

40

50

均等ステップ数を割付けることができるが、20コマリールでは、 $504 / 20 = 25$ 。
2で整数解にならないため、不均等ステップ数を割付けている。

【0023】

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

【0024】

図柄中、各リールのリプレイ相互間、ベル1又はベル2相互間は、それぞれ中間に4コマを介在させて5コマ置きに配置しており、任意のタイミングで停止操作しても最大4コマ滑りの範囲内で有効ラインに引込むことができる（図柄引込率1）。左リール1Lの図柄番号1～10の計10コマの第1領域のみに属する特定引込図柄「赤7」「ベル1」は、図柄番号11～19, 0の計10コマの第2領域からは引込むことができず、第2領域のみに属する特定引込図柄「ベル2」「ハート」は、第1領域からは引込むことができない（図柄引込率1/2）。中リール1Cの図柄番号19, 0～8の計10コマの第1領域のみに属する特定引込図柄「スイカ2」「ハート」は、図柄番号9～18の計10コマの第2領域からは引込むことができず、第2領域のみに属する特定引込図柄「スイカ1」「バー」は、第1領域からは引込むことができない（図柄引込率1/2）。右リール1Rの図柄番号3～12の計10コマの第1領域のみに属する特定引込図柄「白7」「スイカ1」は、図柄番号13～19, 0, 1, 2の計10コマの第2領域からは引込むことができず、第2領域のみに属する特定引込図柄「スイカ2」「バー」は、第1領域からは引込むことができない（図柄引込率1/2）。20

【0025】

図3に、内部抽せんで決定する作動に係る条件装置すなわち当せん役（当せんフラグ）に対応する有効ライン上の図柄の組合せを示す。入賞を容易にするための役物を作動させる特別役に、左図柄「赤7」- 中図柄「白7」- 右図柄「ハート」の役物作動図柄の組合せの表示で始まる役物作動中の遊技状態時に、単位投入遊技媒体数（1枚）あたりの獲得遊技媒体数の期待値が1未満、つまり総獲得遊技媒体数が総投入遊技媒体数を下回り、総獲得遊技媒体数が上限例えれば240枚を超過するとその作動を終了させる第一種特別役物に係る役物連続作動装置から成る特別役RBBを定義している。30

【0026】

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

【0027】

ただし、本機は、特別役RBBの作動によりメダルを増やすことは意図していない。特別役RBBは、単位投入遊技媒体数（1枚）あたりの獲得遊技媒体数の期待値が1未満、すなわち、手持ちのメダルが増加する確率よりもメダルが減少する確率が高い、いわゆる減るボーナスである。本機は、専ら、アシストタイムATの作動状態となる擬似ボーナス40

(役物に係るボーナスではないボーナス)により、メダルを増やす仕様にしている。よって、遊技機筐体8B等に特別役RBBの存在を明示する一切の宣伝文句等もなく、専ら遊技機の内部状態として存在価値を有する。

【0028】

新たな遊技媒体の投入無しで元の掛け数と同じ掛け数で次遊技が行える再遊技役としてREP1~10を定義し、遊技メダルを獲得できる入賞役すなわち小役としてNML1~27を定義している。小役のうち、NML1~4は、投入数を上回る8枚のメダルを獲得できる第1~第4高配当役である。NML5~16は、投入数を下回る1枚のメダルを獲得できる低配当役である。NML17~27は、投入数と同数の3枚のメダルを獲得できる中配当役である。一つの欄に複数の図柄を列挙しているものがあるが、例えばREP3について言うと、左リール1Lの図柄はベル1又はベル2という意味である。備考欄に、役に対応した表示窓80中の表示出目例を示す。

【0029】

第1高配当役NML1は上段にベル1又は2を並べ、第3高配当役NML3は右上りにベル1又は2を並べ、第4高配当役NML4は下段にベル1又は2を並べ、第2高配当役NML2は右下りにベル1又は2を並べる。中配当役のうち、第1中配当役NML17は、左上-中中-右上の小V字形にベル1又は2を並べ(小V)、第2中配当役NML18は、左下-中中-右下の小山字形にベル1又は2を並べる(小山)。

【0030】

低配当役のうち、NML5~8の第1グループは、第1又は第2高配当役NML1,2に対応させる正解の左第1停止時に表示させる左図柄と同じリプレイ図柄を左図柄とし、この左図柄リプレイと中及び右図柄の第1又は第2領域の特定引込図柄の各引込率を乗じた1/4が図柄引込率となる。NML9~12の第2グループは、第3又は第2高配当役NML3,2に対応させる正解の中第1停止時に表示させる中図柄と同じベル1図柄を中図柄とし、この中図柄ベル1と左及び右図柄の第1又は第2領域の特定引込図柄の各引込率を乗じた1/4が図柄引込率となる。NML13~16の第3グループは、第4又は第2高配当役NML4,2に対応させる正解の右第1停止時に表示させる右図柄と同じ赤7又はチェリー図柄を右図柄とし、この右図柄赤7又はチェリーと左及び中図柄の第1又は第2領域の特定引込図柄の各引込率を乗じた1/4が図柄引込率となる。

【0031】

第1グループ中、NML5と8を重複当せんさせるNML5+8の場合、NML6と7を重複当せんさせるNML6+7の場合、第2グループ中、NML9と12を重複当せんさせるNML9+12の場合、NML10と11を重複当せんさせるNML10+11の場合、第3グループ中、NML13と16を重複当せんさせるNML13+16の場合、NML14と15を重複当せんさせるNML14+15の場合、それぞれ1/2が図柄引込率となる。

【0032】

図4に、内部抽せんでの各当せんエリアと作動する条件装置(当せん役)の関係を示す。内部抽せんは、スタートレバー5の操作時、主制御装置MCのRWM上で高速更新する例えば2バイトカウンタから抽出する乱数値が、その取り得る0~65535の数値範囲M=65536内に予め区分した何れの当せんエリアに属するか否かで当該ゲームでの作動に係る条件装置すなわち当せん役を決定する。

【0033】

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

「左中右」の順番である上段ベル1,3、右下リベル1,7、

「左右中」の順番である上段ベル2,4、右下リベル2,8、

「中左右」の順番である右上リベル1,3、右下リベル3,9、

10

20

30

40

50

「中右左」の順番である右上リベル2, 4、右下リベル4, 10、

「右左中」の順番である下段ベル1, 3、右下リベル5, 11、

「右中左」の順番である下段ベル2, 4、右下リベル6, 12の各区分エリアを含む。

【0034】

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

「左中右」の順番である小Vベル1, 3、

「左右中」の順番である小Vベル2, 4、

「中左右」の順番である小山ベル1, 5、

10

「中右左」の順番である小山ベル2, 6、

「右左中」の順番である小山ベル3, 7、

「右中左」の順番である小山ベル4, 8の各区分エリアを含む。

【0035】

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

【0036】

20

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

【0037】

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

30

【0038】

小役A L L、1枚役A L Lは、特別役R B Bに係る役物作動中の遊技状態時のみに抽せんする入賞役であって、小役A L Lは全ての高配当役N M L 1~4を含む全入賞役N M L 1~27を重複当せんさせ、1枚役A L Lは全ての低配当役N M L 5~16を重複当せんさせる。全ての高配当役N M L 1~4を含む小役A L Lの当せん確率は、役物作動中以外の遊技状態時における各高配当役の当せん確率以上で且つ何れかの高配当役が当せんする確率よりも低くしている。また、特別役R B Bに係る役物作動中の遊技状態時、遊技媒体を獲得できる入賞役についての各当せん確率は役物作動中以外の遊技状態時を下回らず且つ入賞役についてのトータル当せん確率は役物作動中以外の遊技状態時よりも高くするが、総投入遊技媒体数よりも総獲得遊技媒体数が下回る仕様にしている。

40

【0039】

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

【0040】

何れかの高配当役と重複当せんさせる低配当役は、第1高配当役又は第2高配当役に対

50

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

【0041】

10

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

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

20

【0042】

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

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

30

【0043】

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

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

40

【0044】

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

同様に、同一の正解押し順「左右中」に対応させて、左第1停止により有効ラインに表示させる図柄を同じ「リプレイ」図柄とする異種の高配当役NML1又はNML2の一つ

50

を抽せん対象とする別区分、すなわち当せんエリア番号10「上段ベル4」と22「右下
りベル8」を有し、各区分で重複当せんさせる第1～3グループの低配当役のうちNML
6, 7, 10, 11について一部一致させている。

【0045】

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

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

【0046】

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

同様に、同一の正解押し順「右中左」に対応させて、右第1停止により有効ラインに表示
させる図柄を同じ「赤7」又は「チェリー」図柄とする異種の高配当役NML4又はN
ML2の一つを抽せん対象とする別区分、すなわち当せんエリア番号14「下段ベル4」
と26「右下りベル12」を有し、各区分で重複当せんさせる第1～3グループの低配当
役のうちNML6, 7, 9, 12について一部一致させている。

【0047】

中配当役当せんエリアには、

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

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

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

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

【0048】

正解押し順「左右中」に対応させる「小Vベル2」と、正解押し順「中右左」に対応さ
せる「小山ベル2」と、正解押し順「右中左」に対応させる「小山ベル4」も同様の関係
にあり、この場合は、低配当役NML5, 8, 10, 11を重複当せん対象役として共通
に用いている。また、正解押し順「左中右」に対応させる「小Vベル3」と、正解押し順
「中右左」に対応させる「小山ベル6」と、正解押し順「右中左」に対応させる「小山ベ
ル8」も同様の関係にあり、この場合は、低配当役NML6, 7, 9, 12を重複当せん
対象役として共通に用いている。さらに、正解押し順「左右中」に対応させる「小Vベル
4」と、正解押し順「中左右」に対応させる「小山ベル5」と、正解押し順「右左中」に
対応させる「小山ベル7」も同様の関係にあり、この場合は、低配当役NML6, 7, 1
0, 11を重複当せん対象役として共通に用いている。

【0049】

10

20

30

40

50

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

【 0 0 5 0 】

弱チエ、スイカ、チャンリップ、強チエ、滑りチャンリップは、アシストタイム A T の作動 10 抽せん契機となるチャンス役であり、弱チエ < スイカ < チャンリップ < 強チエ < 滑りチャンリップの順に、アシストタイム A T の作動すなわち擬似ボーナスの突入や、擬似ボーナス中の擬似ボーナスのストックや、A T 期間すなわち擬似ボーナス期間を延長させることとなるゲーム数等の上乗せ等、A T 関連の特典に対する期待値を高めている。中段チエ、フリーズリップは、当せん時点で A T の作動等の A T 関連特典を確定させる確定役である。各チャンス役は、1 / 50 の確率を下回る数百分の一オーダーの内部当せん確率としており、各確定役は、数千分の一を下回るオーダーの内部当せん確率にしている。チャンス役と確定役を合せて所定役或はレア役という。

【 0 0 5 1 】

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

【 0 0 5 2 】

小役 A L L は、N M L 1 ~ 4 の何れかの高配当役たる 8 枚役を入賞させ、1 枚役 A L L は、N M L 5 ~ 16 の何れかの 1 枚役を入賞させる。上段ベル 1 ~ 右下リベル 12 の各高配当役は、押し順正解時に重複当せん役に含む高配当役 (8 枚) を入賞させ、押し順不正解時に図柄引込率 1 / 2 で低配当役たる 1 枚役を入賞させる。小 V ベル 1 ~ 小山ベル 8 の各中配当役は、押し順正解時に重複当せん役に含む小 V 又は小山の 3 枚役を入賞させ、押し順不正解時に図柄引込率 1 / 2 で 1 枚役を入賞させる。

【 0 0 5 3 】

高配当役の当せんエリアは、4 種類の高配当役 N M L 1 ~ 4 の何れか一つと、複数の低配当役 N M L 5 ~ 16 とを重複当せんさせる 6 通りの正解押し順に対しそれぞれ 4 区分ずつ、合計 24 個の区分エリアを有する。また、中配当役の当せんエリアは、2 種類の第 1, 第 2 中配当役 N M L 17, 18 の何れか一つと、複数の低配当役 N M L 5 ~ 16 とを重複当せんさせる 6 通りの正解押し順に対しそれぞれ 2 区分ずつ、合計 12 個の区分エリアを有する。これら高配当役及び中配当役は、どちらも、6 通りの正解押し順に対する確率は均等に配分している。

【 0 0 5 4 】

図 5 に示すように、「上段ベル 1」~「右下リベル 12」の高配当役と、「小 V ベル 1」~「小山ベル 8」の中配当役を合わせた当せんエリア番号 3 ~ 38 の 36 区分の停止操作依存役たる役の当せんエリアは、当せんエリア番号の増加に伴い、一区分に対応させる一の適合停止操作すなわち正解押し順が重複なく順に一巡更新、すなわち、「左中右」「左右中」「中左右」「中右左」「右左中」「右中左」の順で更新され、且つこの一巡更新が複数回たる 6 回について繰り返される関係に配列している。

【 0 0 5 5 】

10

20

30

40

50

内部抽せんにより当せんと決定した当せんエリア番号が、何れかの停止操作依存役当せんエリアたる押役当せんエリアに対応する場合、押役当せんエリアについての一巡更新関係に基づいた所定の算式により、当せんに係る押役当せんエリアの適合停止操作情報となる正解押し順番号を求め、この求めた正解押し順番号を指示モニタMAに出力させる仕様にしている。具体的には、注のフローチャートに示すとおり、内部抽せんにより当せんと決定した当せんエリア番号から押役当せんエリアの先頭エリア番号である3を減じた答えに相当する番号が0～35の押役当せんエリアにある場合、一巡更新した場合に変化する当せんエリア番号の数6で割った整数解の余り0, 1, 2, 3, 4, 5を求め、この余りに所定係数の1を加算した値、要するに「(当せんエリア番号 - 先頭番号3) ÷ 6 の整数解の余り + 1」で求めた解となる指示モニタ番号1, 2, 3, 4, 5, 6を、指示モニタMAの出力表示としている。1番が「左中右」に、2番が「左右中」に、3番が「中左右」に、4番が「中右左」に、5番が「右左中」に、6番が「右中左」に対応する。

【0056】

主制御装置MCから周辺制御装置SCへ送信するコマンド自体は、「上段ベル1」～「右下リベル12」の高配当押役当せんエリアは3番で統一し、「小Vベル1」～「小山ベル8」の中配当押役当せんエリアは4番で統一している。同時に送信する指示モニタ番号1, 2, 3, 4, 5, 6に基づいて、液晶表示装置70に、正解押し順が「左中右」の場合はトップボタン6L, 6C, 6Rの物理的配置に対応させたボタン対応ナビ「123」を、正解押し順が「左右中」の場合は同「132」を、正解押し順が「中左右」の場合は同「213」を、正解押し順が「中右左」の場合は同「312」を、正解押し順が「右左中」の場合は同「231」を、正解押し順が「右中左」の場合は同「321」を各表示させるようにしている。また、これらの場合に、コマンド3番のときは、そのボタン対応ナビの色を例えば黄色に、コマンド4番のときは、そのボタン対応ナビの色を例えば白色にしている。このように、押し順に係る当せんエリアに関しては、主制御装置MCから周辺制御装置SCへは、指示モニタMAに出力する指示モニタ番号と、高配当押役当せんエリア又は中配当押役当せんエリア毎に束ねた情報となる3番又は4番のコマンド番号のみを送信することとしており、これにより、「サブ側の周辺制御装置を改造等することで、サブ側独自でATを実行可能とすること」を確実に防いでいる。

【0057】

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

【0058】

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

【0059】

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

【0060】

10

20

30

40

50

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

【0061】

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

【0062】

また、店舗側において、内部抽せん仕様の設定（規定数に応じた入賞役、再遊技役、特別役についての当せん確率の組合せ（遊技機規則第 6 条別表第二（3）ヘ））を有利不利に複数段階について変更するいわゆる設定変更をした場合、RBB 作動中は、一般中の遊技状態に復帰させる仕様にしている。これにより、遊技者若しくはメーカー作業員又は店舗係員等により、誤って或は意図せずに、一般中の RBB の当せんゲームで RBB 作動図柄の組合せを表示させて RBB 作動中に移行させてしまっても、長期間となる RBB 作動中を消化することなく、直ちに、一般中から RBB 内部中に移行させる準備をやり直すことができるようになっている。なお、RBB 作動中を除く他の遊技状態時に設定変更をした場合は、元の遊技状態を維持する仕様にしており、RBB 内部中に設定変更をしても内部中を維持できるものとしている。

【0063】

「RBB 作動中」の遊技状態は、小役 ALL と 1 枚役 ALL を合せて当せん値数を 55593 とし、一般中及び内部中の 55592 よりも 1 だけ大きくしている。再遊技確率は 0 である。規定数は 3 枚である。

【0064】

「RBB 作動中」の遊技状態は、一般中の遊技状態で RBB に当せんし且つ当せん遊技で RBB 作動図柄の組合せを表示させた場合に移行し、移行前の「一般中」の遊技状態に比べて、遊技者に最大限付与可能な遊技特典が少なくなる当せんエリアの仕様をもつ不利遊技状態である。すなわち、8 枚配当が得られる可能性のあるのは当せん値数 9828 の小役 ALL のみで小さく、独立したレア役の区分エリアがないため、非 AT 中は AT が作動する可能性はなく、仮に AT 中であっても継続ゲーム数の上乗せ等の新たな AT 関連特典が付与される可能性もない。

【0065】

これに対し、「一般中」又は「RBB 内部中」の遊技状態は、8 枚配当が得られる可能性のある区分エリアは全部で 39312 で大きく、独立したレア役の区分エリアの当せんにより、非 AT 中は AT が作動する可能性及び AT 中は新たな AT 関連特典が付与される可能性がある。「RBB 内部中」は、さらに、「一般中」に比べて不当せんのエリアが小さく、入賞役（小役）の区分エリアに当せんしなかった場合を再遊技役の当せんとし、メダルの減少をより少なくできるため、「RBB 内部中」が最大の有利遊技状態となる。従って、「RBB 作動中」<「一般中」<「RBB 内部中」の順位で有利となる。また、「

10

20

30

40

50

R B B 作動中」という役物作動中の遊技状態は、「一般中」又は「R B B 内部中」という役物非作動中の遊技状態よりも不利になる。

【0066】

各遊技状態において、当せんエリアの区分に応じた入賞役について当せんと決定する入賞役当せん値数と、任意の順序及び任意のタイミングで停止操作をした場合に 190 ms の規定時間内に当せんに係る入賞役に対応した図柄の組合せを有効ラインに表示できる表示確率と、有効ラインに表示された入賞役についての図柄の組合せによる獲得遊技媒体数を投入遊技媒体数で割った配当比とを掛算して求める入賞役定数を遊技状態に応じた抽せん対象の全入賞役について合算した総入賞役定数を s 、再遊技役の当せんと決定する再遊技役当せん値数を r 、内部抽せん用の乱数の数値範囲を M とした場合の、再遊技抜き期待値 $E_o = s / (M - r)$ 、再遊技込み期待値 $E_i = (s + r) / M$ を各求めると以下のとおりとなる。図6 備考1に全結果を示す。

【0067】

ア) 一般中

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

$$r = 8978 \text{ のため、}$$

$$\begin{aligned}
 E_o &= 32450 / (65536 - 8978) 0.5737 (57.37\%) \\
 E_i &= (32450 + 8978) / 65536 0.6321 (63.21\%)
 \end{aligned}$$

【0068】

イ) R B B 内部中

$$s = 32450,$$

$$r = 9944 \text{ のため、}$$

$$\begin{aligned}
 E_o &= 32450 / (65536 - 9944) 0.5837 (58.37\%) \\
 E_i &= (32450 + 9944) / 65536 0.6469 (64.69\%)
 \end{aligned}$$

【0069】

ウ) R B B 作動中

$$\begin{aligned}
 s &= 9828 \times 1 \times 8 / 3 ; \text{小役 A L L} \\
 &+ 45765 \times 1 \times 1 / 3 ; \text{1枚役 A L L} \\
 &= 41463,
 \end{aligned}$$

$$r = 0 \text{ のため、}$$

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

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

【0070】

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

【0071】

10

20

30

40

50

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

【0072】

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

$$AT\text{純増} = (8 - 3) \times 39312 / 65536 ; \text{高配当押役}$$

3.0枚/ゲームとなり、高純増ATを実現できる。

【0073】

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

$$s = 39312 \times 8 / 3 ; \text{高配当押役}$$

$$+ 9000 \times 3 / 3 ; \text{中配当押役}$$

$$+ 6000 \times 3 / 3 ; \text{共通3枚ベル1, 2}$$

$$+ 1024 \times 3 / 3 ; \text{弱チエ}$$

$$+ 256 \times 3 / 3 ; \text{強チエ}$$

$$= 121112 \text{となり、} r = 8978 \text{のため、}$$

$Eo = 121112 / (65536 - 8978) = 2.1414$ (約214.14%)となる。よって、

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

$$17500 \text{ゲーム換算獲得メダル数} = 2.1414 \times 3 \times 17500 = 112423 .$$

5枚となる。

【0074】

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

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

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

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

$$17500 \text{ゲーム中のRBB作動による投入メダル数}$$

$$= 372 \times 17500 \times 800 / (65536 - 8978) = 92082.5 \text{枚、}$$

$$17500 \text{ゲーム中のRBB作動による獲得メダル数}$$

$$= 235 \times 17500 \times 800 / (65536 - 8978) = 58170.4 \text{枚となる。}$$

【0075】

したがって、規定数3枚時、

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

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

$$\text{出玉率} = 170593.9 / 144582.5 = 1.180 \text{ (約118.0%)} \text{となり}$$

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

$$\text{役物比率} = 58170.4 / 170593.9 = 0.3410 \text{ (約34.10%)} \text{とな}$$

10

20

30

40

50

り、遊技機規則第6条別表第五(1)口(ヲ)で規定する上限60%(6割)を下回り、規則に適合する。

【0076】

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

【0077】

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

【0078】

主制御装置MCは、読み出し専用のリードオンリーメモリROM及び読み書き可能なリードライトメモリーRWMを内蔵したZ80互換チップから成る8ビットのメインCPUを備え、例えば12MHzのシステムクロック動作環境下で使用している。

【0079】

メインCPUの入力ポートI1には、各リール1L, 1C, 1Rのインデックスセンサ11L, 11C, 11R(IDs)、各ストップボタン6L, 6C, 6R、ベットボタン3、精算ボタン4、スタートレバー5、メダル投入口2の下流に設ける投入メダルセンサ21、遊技機筐体8Bに内蔵するメダル払出装置HPの出口に設ける払出メダルセンサ23の各信号を入力している。出力ポートO1から、各ストップボタン6L, 6C, 6Rの内蔵LED61, 62, 63を、モータドライバ回路Dr1を介して各リール1L, 1C, 1Rに駆動軸SHを結合させる各ステッピングモータ12L, 12C, 12R(SM)を、LEDドライバ回路Dr2を介して遊技基本ランプ類30を、ソレノイドドライバ回路Dr3を介してリール始動後に追投入されるメダルをメダル受皿8Gに落すメダルプロッカー22を、モータドライバ回路Dr4を介してメダル払出装置HPのメダル払出モータ24を各制御している。

【0080】

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

【0081】

各インデックスセンサIDsによるオンエッジの検出時、表示窓80中の上段等に定める基準位置に例えば図柄番号0の図柄が到達する関係にあり、図柄番号0と共に図柄番号0に対応する図柄のステップ数26の初期値25をセットし、各インデックスセンサID

10

20

30

40

50

s によるオフェッジの検出時、基準位置に図柄番号 1 0 の図柄が到達する関係にあり、図柄番号 1 0 と共に図柄番号 1 0 に対応する図柄のステップ数 2 6 の初期値 2 5 をセットする。励磁パルスを 1 ステップ更新する 1 割込毎に、ステップカウンタの値 2 5 から 2 4 , 2 3 , . . . 1 , 0 と更新して、ステップカウンタが 0 になった次のステップ更新により、例えば図柄番号 0 の次なら図柄番号を 1 9 に、ステップカウンタの値に図柄番号 1 9 に対応する図柄のステップ数 2 6 の初期値 2 5 をセットする。ステップ数 2 4 の図柄については、ステップカウンタの値を初期値 2 3 から 2 2 , . . . 1 , 0 と更新する。ステップカウンタの初期値での励磁パルスは 1 相励磁としている。なお、図柄番号及びステップカウンタの格納エリアは、各リール 1 L , 1 C , 1 R 毎に主制御装置 M C の R W M に確保している。

10

【 0 0 8 2 】

最大滑りコマ数が 4 コマとなる 2 0 コマリールでは、各ストップボタン 6 L , 6 C , 6 R を押した時点で基準位置に到達している図柄の上流に後続する 0 コマ目 ~ 4 コマ目の計 5 コマから停止図柄を決定する。どのタイミングでストップボタン 6 L , 6 C , 6 R を押しても、3 つがステップ数 2 6 の図柄、2 つがステップ数 2 4 の図柄となり、基準位置から最も遠い 4 コマ目の図柄を引込む場合にも、ストップボタンによる停止操作の検出に 1 割込、4 コマ目の図柄を引込むのに最大 $2 6 \times 3 + 2 4 \times 2 = 1 2 6$ 割込、合計で最大 1 2 7 割込、よって $1 . 4 9 \text{ m s} \times 1 2 7 = 1 8 9 . 2 3 \text{ m s}$ が最大時間となり、遊技機規則で定める停止までの規定時間 1 9 0 m s 以内を満足できる。

【 0 0 8 3 】

各リール 1 L , 1 C , 1 R を停止させる停止パルスには、A 相、B 相、C 相、D 相の各巻線を所定時間例えば 1 3 5 割込に相当する 2 0 1 . 1 5 m s について全てオンにする全相励磁パルスを用いている。また、停止から定常回転に到達させる加速シーケンスでは、前回の停止時の全相励磁による停止パルスの直前の 2 相励磁パルスパターンから励磁を始め、最初は 4 2 割込時間 6 2 . 5 8 m s の長いオン時間の 2 相励磁とし、次のステップ更新で 9 割込時間 1 3 . 4 1 m s の 1 相励磁とする等、徐々にオン時間を短くしていく、約 1 0 6 m s 経過後に定常回転に到達させる。なお、基準位置は有効ラインに必ずしも一致させる必要はなく、表示窓 8 0 中の中段や下段や表示窓 8 0 外に定めてもよい。基準位置と有効ラインとが異なる場合、基準位置に停止対象に決定した図柄を停止させると、有効ラインに当せん役に対応した図柄が表示される関係になる。

20

【 0 0 8 4 】

メイン C P U の R O M 上には、スタートレバー 5 の操作を契機に図 4 の遊技状態毎の当せんエリアの仕様に基づく内部抽せんを実行して当せん役を決定する内部抽せん手段 K 、スタートレバー 5 の操作後で且つ前遊技の開始から 4 . 1 秒経過後に全リールを正転側に加速処理して定常回転速度に到達させる回胴回転装置制御手段 V 1 と各リールを対応するストップボタンの操作により個別に停止させて有効ラインに当せん役に対応した図柄の組合せの表示を許容させる回転停止装置制御手段 V 2 とを含み、可変表示要素となる各リール 1 L , 1 C , 1 R の可変表示（回転）を、対応するストップボタン 6 L , 6 C , 6 R の停止操作に基づいて各停止させ、所定の有効ラインに内部抽せん手段 K により当せんと決定した当せんエリアに含まれる役に対応した図柄の組合せの表示を許容させる可変表示制御手段を構成するリール制御手段 V 、遊技結果が入賞なら所定配当数のメダルを払出すメダル払出手段 P 、遊技結果が再遊技の作動なら次ゲームの掛けメダルを同一規定数で自動投入するメダル自動投入手段 N 、遊技結果が内部中や役物作動中等への移行を伴うのなら遊技状態を移行させる遊技状態移行手段 J 、所定のフリーズ抽せんにより当せん役別に定めた所定確率により遊技の進行を一時的に中断（凍結）するいわゆるフリーズ条件下で各リールを逆回転等させる所定の回胴演出の当否を決定するフリーズ抽せん手段 F 、その当せんに係る回胴演出を実行させる回胴演出実行手段 Q 等を設けている。

30

【 0 0 8 5 】

周辺制御装置 S C は、外付けする読み出し専用のリードオンリーメモリ R O M と、内蔵及び外付けする読み書き可能なリードライトメモリー R W M をもつ 3 2 ビット R I S C (

40

50

Reduced Instruction Set Computer) チップマイコンから成るサブCPUを備え、例えば約200MHzのシステムクロック動作環境下で使用している。サブCPUは、リアルタイムオペレーティングシステムRTOS(Real-Time Operating System)の管理下、演出表示や音声に関するタスクに割当てるCPU時間、優先順位を制御することにより、適切且つ効率的なタスクの並行処理を可能にしている。

【0086】

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

【0087】

サブCPUのROM上には、主制御装置MCからの受信情報に基づいて、「一般中」「RGB内部中」「RGB作動中」の各遊技状態並びに「非AT中」「AT中(擬似ボーナス)」等に応じて適切な演出を行うための演出状態を管理する演出状態管理手段W、液晶表示装置70等にAT指示情報出力手段H4から出力するAT指示情報に従ったナビ例えば正解押し順が「左中右」ならボタン対応ナビ「123」等を表示させるナビ手段X1、ナビ手段X1の表示に連動してスピーカ91~94から操作すべきトップボタンが左か中か右かを音声で知らせる音声ナビ手段X2、演出状態に応じて液晶表示装置70に映し出す動画展開等を変更表示させる演出表示手段Y1、これに連動してスピーカ91~94から効果音やBGMを出音させる効果音出力手段Y2等を設けている。

【0088】

図8に、所定移行契機により移行する複数の演出状態の遷移図を示す。演出状態とは、当せんエリアの仕様が異なる遊技状態とは異なり、遊技状態の違いによらず、アシストタイムATの作動又はその作動延長に係る上乗せ等のAT関連特典の付与の有無或いはAT関連特典の付与仕様が特定のものに設定された状態をいう。遊技者目線からは、演出状態の違いは、液晶表示装置70等の演出表示装置7への表示出力様の違いに現れる。図の演出状態フローに示すように、主にRGB内部中における非AT下の通常中の演出状態から、アシストタイムATの作動による擬似ボーナス(役物の作動によらないボーナス)の演出状態への移行は、内部抽せん役である弱チエ、スイカ、チャンリップ、強チエ、滑りチヤンリップの各チャンス役と、中段チエによる確定役を合わせた所定のレア役の何れかに当せんし、かつ、内部抽せんに続いて行うAT抽せんにより、予め定めた振分当せん確率(赤7、白7、スペシャルの各ボーナスの何れの当せんとするかの確率)に従ってその当せんが判定され、内部的なATの作動が確定された後、最大16ゲーム等の所定の前兆演出ゲーム、並びに、ボーナス確定画面中に「昇格演出中」を表示させたボーナス準備中の演出状態を経て、共通3枚ベル1, 2又は押し順リップ1~4の何れかの7揃い役の当せんを突入条件としてされる。擬似ボーナスの演出状態は、突入前の非ATの通常中等の演出状態に比べて遊技媒体を獲得し易い有利演出状態たる有利遊技期間となり、この有利遊技期間の生起手段を構成するAT作動決定手段H1は、メインCPUのROM上に設けている。

【0089】

なお、共通3枚ベル1, 2又は押し順リップ1~4の何れかの7揃い役の当せん時、振分

10

20

30

40

50

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

【0090】

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

【0091】

図 9 に明示するように、白 7 ボーナス又は赤 7 ボーナスは、数十秒間例えば 30 秒の固定時間について機種の世界観を物語り的に紹介するプロローグ演出を再生する定時間再生演出を含むプロモーションビデオ P V 風の継続演出を液晶表示装置 70 に出力させる。プロローグ演出では、背景の動画展開に伴い、「地球暦 3 H 7 億年。2 回目の惑星衝突 G I により、地球上から生命は途絶えた。人類の一部は、他の銀河に難を逃れ、独自の進化を遂げた。地球への帰還を夢見る彼らは、新生地球に誕生した人類を知らない。二つの月が超新星太陽を覆う X デー、新旧の人類は、互いに相手を侵略者とし、戦いを始めることになった。・・・」といった、ストーリー性のある遊技者に興味を惹く内容としている。このプロローグ演出による定時間再生演出を含む継続演出を液晶表示装置 70 に出力させる継続演出実行手段 Z 2 は、サブ C P U の R O M 上に設けている。

【0092】

継続演出中におけるプロローグ演出による定時間再生演出中に、擬似ボーナスをストックする特典付与の判定がされたとき、この判定結果を記憶し、少なくとも定時間再生演出の終了後まで、例えば、白 7 ボーナス又は赤 7 ボーナスのラストゲームまで、特典付与報知手段 Z 1 の作動を保留させる。この保留を行う特典保留記憶手段 Z 3 は、サブ C P U の R O M 上に設けている。

【0093】

プロローグ演出後、引き続いてプロモーションビデオ P V の本体となるバトル演出をループ再生し、ゲーム数の進展に伴い、レア役の当せんにより擬似ボーナスがストックされると、その都度、ストックした当該ゲームにおいて、特典付与報知手段 Z 1 により「ボーナスストック」が報知される。ラスト 5 ゲーム等の終盤になると、ゲーム数管理下で、「ラスト 5 G !」「ラスト 4 G !」・・・のカウントダウンを進めながら、擬似ボーナス中のこれまでのボーナスストック状況に応じて、勝ち又は負けをある程度示唆させながらストーリーを完結させるエピローグ演出を展開させる。このエピローグ演出中に擬似ボーナスのストックがある場合にも、内部的に記憶し、ラストゲームまで報知を保留する。

【0094】

エピローグ演出のラストゲームでは、トップボタン 6 L, 6 C, 6 R の停止操作に連動させて、液晶表示装置 70 において表示する左中右の擬似リール 7 a, 7 b, 7 c を順次停止させ、擬似ボーナスのストック数に応じて、例えば、ストック一つの場合は、左 1 個 × 中 1 個 × 右 1 個のお宝（金の延べ棒の 3 段重ね等）の獲得を明示して「× 1」す

10

20

30

40

50

なわちストック数1を報知し、二つの場合は、左1個×中1個×右2個のお宝の獲得を明示して「×2」すなわちストック数2を報知する。ストックのない場合は、最後に停止させる擬似リールにドクロマーク等を表示させる。

【0095】

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

10

【0096】

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

20

【0097】

ストックした種別がスペシャルボーナスである場合は、バトルジャッジ10と命名する所定ゲーム数ここでは最大10ゲームについて継続させるチャンスアップ期間の有利演出状態に移行させる。バトルジャッジ10では、何れかのレア役の当せん、又は、共通3枚ベル2の当せん、若しくはリプレイの当せんがあると、上乗せ特化ゾーンであるバトルボーナスという最も有利な演出状態に昇格移行させる。10ゲーム中にレア役等の当せんがない場合は、ボーナス準備中を経て白7ボーナスを実行することになる。

20

【0098】

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

30

【0099】

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

40

【0100】

チャンスゾーンCZの開始時、開始時抽せんを実行し(ステップS1)、所定の初期当せん確率、例えば12.5%で赤7ボーナス(勝利)を、1%で白7ボーナス(勝利)を初期当せんさせ、86.5%で初期外れ(敗北)を決定すると共に、チャンスゾーンの継続ゲーム数を所定ゲーム数の範囲内例えは20～50ゲームの範囲内で決定する。開始時

50

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

【0101】

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

【0102】

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

【0103】

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

【0104】

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

【0105】

この告知演出は、上部の液晶表示装置70に「PUSH」の文字を表示した後、腰部パネル8Pの部分に設ける特大押しボタン兼用の下部液晶表示装置にその「PUSH」の文字を上からゆっくりと移動させて表示し、上部の液晶表示装置70に「ボーナスジャッジ準備完了」等と表示してもよい。この場合、ボーナスジャッジではジョグダイヤルJDの押圧に代えて腰部パネル8Pの部分に設ける特大押しボタンを押圧することになる。勝ち

10

20

30

40

50

を表示した次ゲームから即ボーナスジャッジに移行させるのではなく、ボーナスジャッジに移行する旨の告知演出期間をわざわざ設けているのは、勝ちを表示したゲームの全リール停止後の待機中にボーナスジャッジに移行する旨の告知を続けて出した場合、遊技者によつては勝ちの表示を見た瞬間にスタートレバー5を叩いて次ゲームすなわちボーナスジャッジに突入させてしまうことがあり、引戻しの感動を薄めてしまう恐れ等があるからである。

【0106】

独立した $n = 1$ 回のゲームでする告知演出期間は、残ゲーム数が告知演出期間 n 回を残すのみとなつたゲームにおいて、全リール停止時に液晶表示装置70上に「勝ち！」の表示と共に「次のゲームからボーナスジャッジ」の表示も同時に行う場合等には、アシストタイムの作動確定下の演出状態であつてボーナスジャッジよりも A T の実作動場面である擬似ボーナスにより近い、図8の「ボーナス準備中」又は「バトルジャッジ」の演出状態に移ることを知らせることとなるボーナスジャッジ自体を告知演出期間に置換してもよい。この場合、「次のゲームからボーナスジャッジ」を表示する独立したゲームは設けず、 $n = 1$ 回のボーナスジャッジ自体が告知演出期間となり、ステップ S 9までの処理により、適切なチャンスゾーン期間の短縮が行えながら、ボーナスジャッジという告知演出期間が適切に確保できる。なお、告知演出期間は、ルーレット式のボーナスジャッジの他、液晶表示装置70上やリール1L, 1C, 1R上等で行う7揃い演出ゲームやB A R揃い演出ゲームに置換することも可能である。

【0107】

以上のように、チャンスゾーン C Z 中に所定役たるレア役に当せんし、かつ、この当せんを得た遊技よりも前の遊技であつてチャンスゾーン C Z の開始以後に既にアシストタイムの作動が確定している場合、チャンスゾーン C Z の残遊技期間を、所定条件下、すなわち少なくとも、短縮後の残遊技期間に、有利演出状態への移行確定下すなわちアシストタイムの作動確定下で実行する演出状態であつて、継続演出実行状態たるチャンスゾーン C Z とは異なる他の演出状態、すなわちボーナスジャッジの演出状態に移ることを示唆させる告知演出期間 $n = 1$ ゲームを確保するという条件下、最小ゲーム数 j ゲームに短縮する旨の、上記ステップ S 3, S 4, S 7, S 8 等によるチャンスゾーン短縮手段 H 3 1 は、メイン C P U の R O M 上に設けている。

【0108】

また、獲得遊技媒体数に相対的に多い少ないの優劣が生じ得る赤7ボーナス、白7ボーナス、スペシャルボーナスという複数種別のアシストタイムを有し、チャンスゾーン C Z 中に所定役たるレア役に当せんし、かつ、既に作動が確定しているアシストタイムの種別よりも優位の種別のアシストタイムの作動条件を満たしたとき、既に作動が確定しているアシストタイムに代えて優位の種別のアシストタイムの作動に変更する旨の、ステップ S 5, S 6 等によるアップグレード手段 H 3 2 も、メイン C P U の R O M 上に設けている。

【0109】

以上の処理において、ステップ S 2 のチャンスゾーン C Z の残ゲーム数の更新に続いて、当該ゲームよりも前に勝利が確定されていない場合（ステップ S 3 で N o 判定時）、レア役に当せんし（ステップ S 1 0 ）且つ図8中の C Z 中 A T 関連特典の高い当せん確率（通常中 A T 関連特典よりも高い確率）により何れかの擬似ボーナスに当せんしたとき（ステップ S 1 1 ）、擬似ボーナスの作動を確定させると共に、リベンジチャンスのシナリオを敗北から勝利に書き換える（ステップ S 1 2 ）。

【0110】

続いて、残遊技期間が所定以上例えば 1 以上の所定数 j 回例えば 10 G (ゲーム) 以上あるか否かを判定し（ステップ S 1 3 ）、所定数 j 回以上ある場合は、短縮後の最小ゲーム数が j 回以上確保されるように、チャンスゾーン C Z の残遊技期間（残ゲーム数）を現在のゲーム数から短縮する抽せんをし、抽せんで決定したゲーム数について残ゲーム数を短縮する（ステップ S 8 ）。ステップ S 1 3 の判定で残遊技期間が所定数 j 回以上ない場合は、残ゲーム数に告知演出期間の $n = 1$ G を加算して残遊技期間を延長させる（ステッ

10

20

30

40

50

プ S 1 4)。

【 0 1 1 1 】

チャンスゾーン C Z により擬似ボーナスの当せんを確定させて勝利となる場合、ステップ S 9 において残ゲーム数が告知演出期間 n 回を残すのみが判定されたゲーム、すなわち告知演出期間に入る前の遊技回にて、各リール 1 L , 1 C , 1 R の停止に連動して勝利する動画に流しつつ全リール停止時に液晶表示装置 7 0 上にアシストタイムの作動を示唆させる結果となる「勝ち！！」を明示する画面を表示し、ラスト n = 1 回の告知演出期間のゲームで、各リール 1 L , 1 C , 1 R の停止に連動させて背景にレインボー等を表示しつつ全リール停止時に液晶表示装置 7 0 上に「次のゲームからボーナスジャッジ」を明示する告知演出画面を表示し、その次のゲームで、ボーナスジャッジに移行させる。チャンスゾーン C Z により擬似ボーナスに当せんできずに残ゲーム数が 0 となった場合(ステップ S 1 5)、6 0 % 等の所定の継続抽せんにより継続ありに当せんした場合は(ステップ S 1 6)、残ゲーム数 0 に 1 をプラスして(ステップ S 1 7)、再度の擬似ボーナスの当せんに期待できるようにしてあり、継続抽せんに外れた場合、敵に敗れて負けとなる結果画面を出した後、通常中に移行させる。

【 0 1 1 2 】

以上のように、複数の演出状態のうち、アシストタイム(擬似ボーナス)の終了という所定の演出状態の移行契機に基づいて、複数の遊技回を跨ぐ所定長さの遊技期間について液晶表示装置 7 0 にリベンジチャンスのシナリオに沿った継続演出を表示させるチャンスゾーン C Z という継続演出実行状態中に、この継続演出実行状態よりも遊技者に有利となる有利演出状態たるアシストタイム(擬似ボーナス)に移行させる条件具備を判定したとき、チャンスゾーン C Z たる継続演出の残遊技期間が所定以上ない場合は、チャンスゾーン C Z たる継続演出の残遊技期間に、有利演出状態への移行確定下すなわちアシストタイムの作動確定下で実行する演出状態であって、継続演出実行状態たるチャンスゾーン C Z とは異なる他の演出状態、すなわちボーナスジャッジの演出状態に移ることを示唆させる告知演出期間 n = 1 ゲームを加算して、チャンスゾーン C Z たる継続演出の残遊技期間を延長させる旨の、上記ステップ S 1 0 , S 1 1 , S 1 3 , S 1 4 等による継続演出期間延長手段 H 3 3 は、メイン C P U の R O M 上に設けている。

【 0 1 1 3 】

また、チャンスゾーン C Z たる継続演出実行状態中に、有利演出状態たるアシストタイム(擬似ボーナス)に移行させる条件具備を判定したとき、チャンスゾーン C Z たる継続演出の残遊技期間が所定以上ある場合は、少なくとも短縮後の残遊技期間に、有利演出状態への移行確定下すなわちアシストタイムの作動確定下で実行する演出状態であって、継続演出実行状態たるチャンスゾーン C Z とは異なる他の演出状態、すなわちボーナスジャッジの演出状態に移ることを示唆させる告知演出期間 n = 1 ゲームが確保されることを条件にチャンスゾーン C Z たる継続演出の残遊技期間を短縮する旨の、上記ステップ S 1 0 , S 1 1 , S 1 3 , S 8 等による継続演出期間短縮手段 H 3 1 0 は、メイン C P U の R O M 上に設けている。

【 0 1 1 4 】

なお、継続演出期間延長手段 H 3 3 や継続演出期間短縮手段 H 3 1 0 を適用する継続演出実行状態であるチャンスゾーンは、アシストタイム(擬似ボーナス)の終了後に引き続く引き戻しゾーンである他、通常中の演出状態から、例えば所定ゲーム数の経過や、ゲーム毎に当せん役に応じて 1 0 ~ 5 0 0 0 ポイントの範囲内で加算するポイントが所定量例えば 1 0 0 0 0 ポイント貯まったときや、所定のレア役の当せん等を契機に移行させる、A T の初作動確率を通常中よりも高めた初当り高確チャンスゾーンでもよい。また、A T 中における特別な継続演出の実行状態下で、A T の継続ゲーム数等の上乗せ性能(上乗せ当せん確率や、上乗せするゲーム数)を優遇する特化ゾーンへの昇格を抽せんする A T 中チャンスゾーンに、継続演出期間延長手段 H 3 3 や継続演出期間短縮手段 H 3 1 0 を適用してもよい。

【 0 1 1 5 】

10

20

30

40

50

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

【0116】

また、サブCPUのROM上には、演出表示手段Y1の下位概念として、運用の徹底不備等により不利遊技状態たる「RGB作動中」に移行したとき、液晶表示装置70に、「RGB作動中」以外の「一般中」や「RGB内部中」の遊技状態で液晶表示装置70上に表示可能な通常態様の演出表示を出力させる不利時通常態様演出手段Y10を設けている。
10

【0117】

図8に示すように、RGB作動中、不利時通常態様演出手段Y10の作動による通常態様の演出表示は、液晶表示装置70の背景として映し出す複数種類ある通常ステージ1～3（例えばステージ1は新生地球ステージ、ステージ2は銀河ステージ、ステージ3は旧地球ステージ）のうち、電源オン時の初期ステージであるステージ1としている。「RGB作動中」は、ステージ移行の契機となる小役等の仕様が「一般中」や「RGB内部」と大きく異なるため、他のステージへは基本的に移行せず、ステージ1が継続的に表示されることになる。不利時通常態様演出手段Y10が作動する「RGB作動中」、液晶表示装置70には、不利遊技状態以外の遊技状態と区別する「一種BB作動中」の赤文字メッセージ等の所定の第1識別情報7i1を出力させる仕様にしている。また、「RGB作動中」の復帰先となる「一般中」は、液晶表示装置70の背景画面の一部に、一般中以外の遊技状態と区別する小さなオレンジ色による星印等の所定の第2識別情報7i2を出力させる仕様にしている。
20

【0118】

なお、不利時通常態様演出手段Y10による表示は、電源オン時の初期ステージに代え、複数あるステージ1～3の何れかを抽せんて決定して表示してもよい。各ステージ1～3を背景として数ゲームに跨ぐ連続演出がされている途中で「RGB作動中」に移行した場合は、連続演出を維持又は中止して、初期ステージ或は抽せんて決定するするステージを表示させる。AT中（擬似ボーナス中）に「RGB作動中」に移行した場合は、AT中の演出を継続してもよい。ATの実作動までの本前兆中あるいは実作動させないが期待感を煽るガセ前兆中に「RGB作動中」に移行した場合は、ATの実作動の有無を問わずに非AT中の初期ステージ等に戻してもよいし、本前兆中なら前兆演出ゲームを維持してもよいし、AT中の演出に突入させてもよい。チャンスゾーンCZ中に「RGB作動中」に移行した場合も、チャンスゾーン演出を維持してもよいし、AT中の演出に突入させてもよい。

【0119】

以上の実施形態では、ATの作動等を主制御装置MCで決定するようにしたが、周辺制御装置SCで決定するようにしてもよい。
40

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

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

【符号の説明】

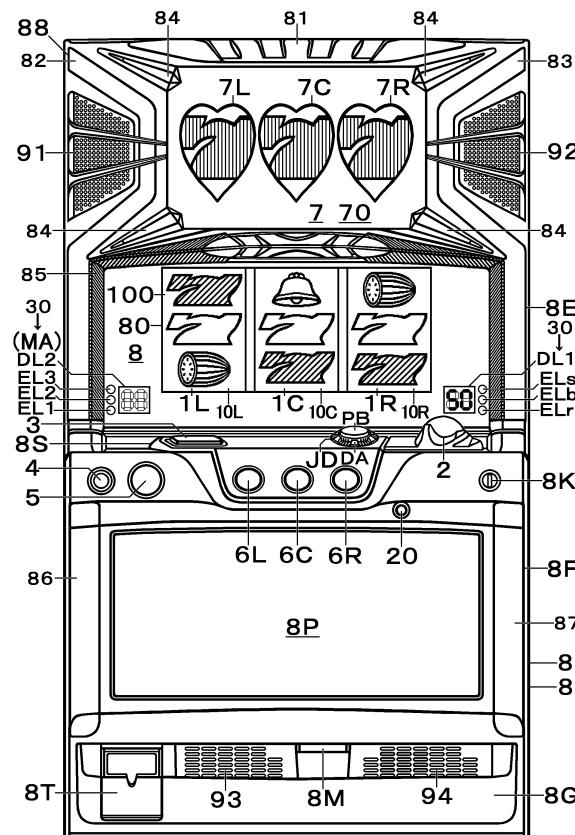
【0120】

- 1 L ; 左リール , 1 C ; 中リール , 1 R ; 右リール (各可変表示要素)
 2 ; メダル投入口、3 ; ベットボタン、4 ; 精算ボタン
 5 ; スタートレバー (スタートスイッチ)
 6 L , 6 C , 6 R ; 各ストップスイッチ
 6 L ; 左ストップボタン、6 C ; 中ストップボタン、6 R ; 右ストップボタン
 7 ; 演出表示装置、70 ; 液晶表示装置
 MA ; メインモニタ
 8 ; リールパネル、80 ; 表示窓
 CN ; 制御装置、MC ; 主制御装置、SC ; 周辺制御装置
 K ; 内部抽せん手段、V ; リール制御手段 (可変表示制御手段)
 V1 ; 回胴回転装置制御手段、V2 ; 回転停止装置制御手段
 P ; メダル払出手段、N ; メダル自動投入手段、J ; 遊技状態移行手段
 F ; フリーズ抽せん手段、Q ; 回胴演出実行手段
 H1 ; AT 作動決定手段、H2 ; AT 中特典付与判定手段
 H3 ; AT 継続管理手段、H4 ; AT 指示情報出力手段
 H31 ; チャンスゾーン短縮手段、H32 ; アップグレード手段
 H310 ; 継続演出期間短縮手段、H33 ; 継続演出期間延長手段
 W ; 演出状態管理手段
 X1 ; ナビ手段、X2 ; 音声ナビ手段、Y1 ; 演出表示手段
 Y10 ; 不利時通常態様演出手段、Y2 ; 効果音出力手段
 Z1 ; 特典付与報知手段、Z2 ; 継続演出実行手段
 Z3 ; 特典保留記憶手段、Z4 ; 遅延報知手段

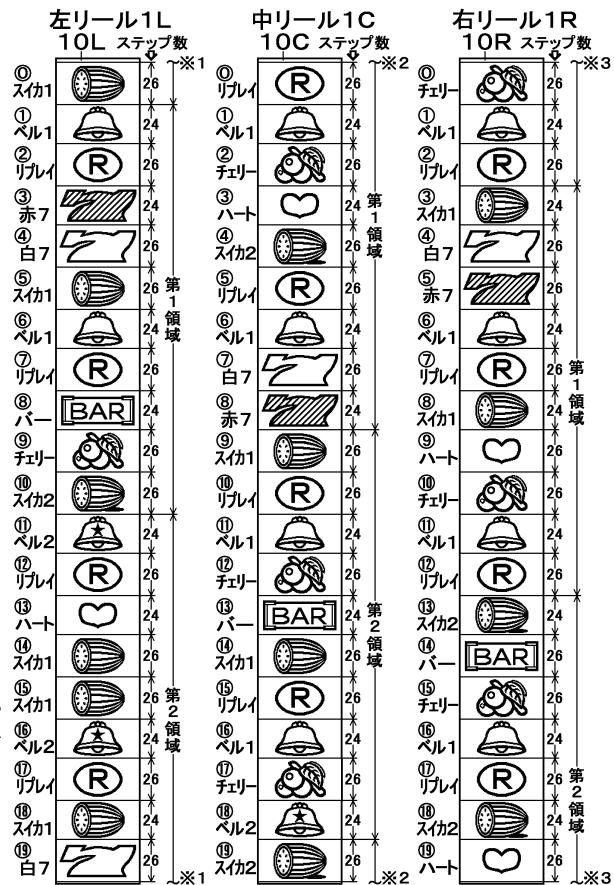
10

20

【図1】



【図2】



【 四 3 】

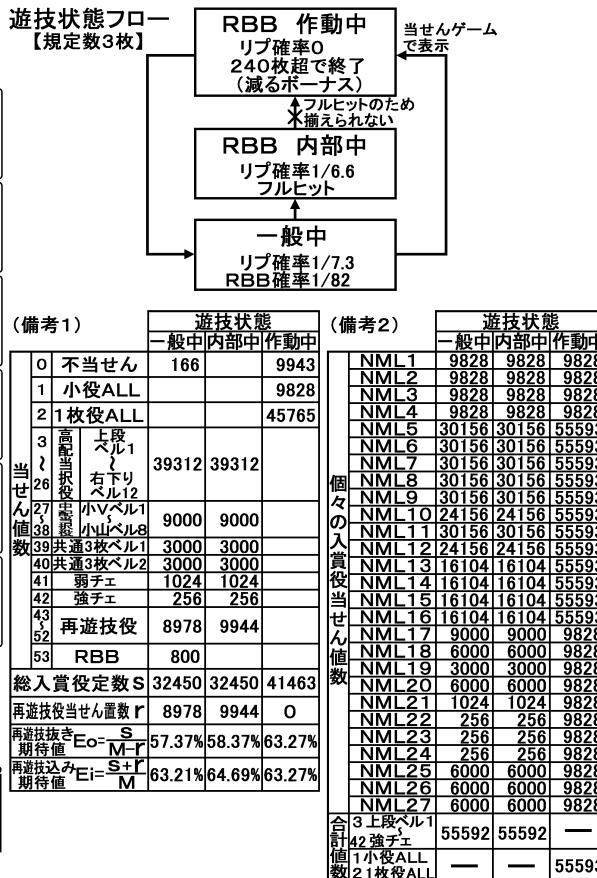
条件 装置	配当 ◎昇降 ○昇降	有効ラインの 図柄の組合せ			備考
		左図柄	中図柄	右図柄	
REP1	○	7	7	○	REP5スイカ
REP2	○		○	○	REP8赤7
REP3	○	7	7	BAR	7
REP4	○	7	7	○	7
REP5	○	7	7	○	7
REP6	○	BAR	7	7	7
REP7	○	7	7	7	7
REP8	○	7	7	7	7
REP9	○	7	7	7	7
REP10	○	7	7	BAR	7
NML1	8	○	7	7	NML1上段ベル
NML2	8	○	7	7	○
NML3	8	7	7	○	○
NML4	8	7	7	○	NML2右下レベル
NML5	1	○	BAR	7	△
NML6	1	○	7	7	△
NML7	1	○	BAR	7	△
NML8	1	○	7	7	NML3右上レベル
NML9	1	7	7	○	○
NML10	1	7	7	○	○
NML11	1	7	7	○	NML4下段ベル
NML12	1	7	7	○	○
NML13	1	7	7	○	○
(NML14)	1	7	7	○	○
NML15	1	7	7	○	○
NML16	1	7	7	○	NML17小△
NML17	3	○	7	7	△
NML18	3	7	7	7	△
NML19	3	BAR	7	7	NML18小△
NML20	3	7	7	7	△
NML21	3	7	7	7	△
NML22	3	7	7	7	NML19BAR前レ
NML23	3	7	7	7	△
NML24	3	7	7	7	△
NML25	3	7	7	7	NML20BAR端
NML26	3	7	7	7	△
NML27	3	7	7	7	△

【 図 4 】

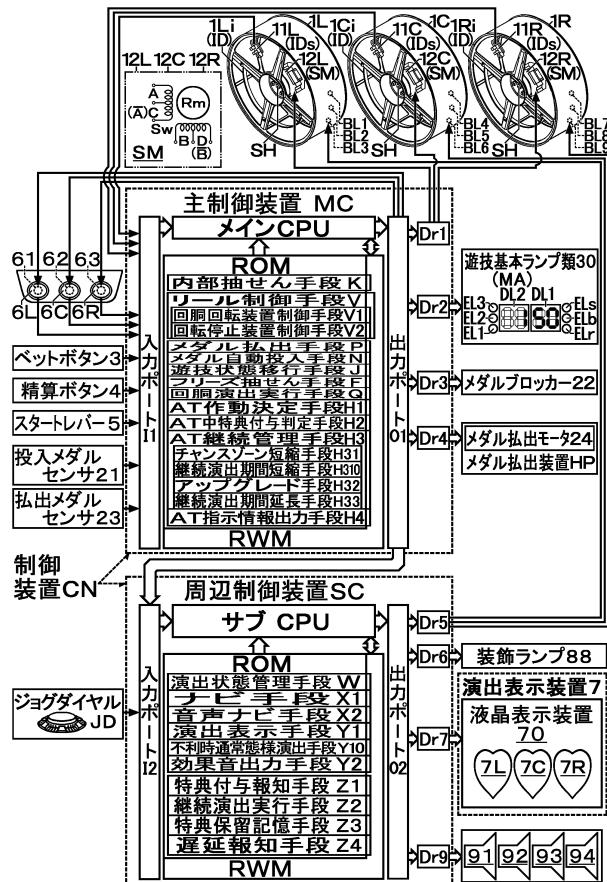
【図 5】

当せん エリア	非AT中		AT中			
	コマンド	指示モニタ	指示内容	コマンド	指示モニタ	指示内容
0 不当せん	0	なし	指示なし	0	なし	指示なし
1 小役ALL	1	なし	指示なし	1	なし	指示なし
2 1枚役ALL	2	なし	指示なし	2	なし	指示なし
3 上段ペル1	3	なし	指示なし	3	1注	左→中→右
4 下段ペル2	3	なし	指示なし	3	2	右→中→右
5 左ドーベル1	3	なし	指示なし	3	3	中→左→右
6 右ドーベル2	3	なし	指示なし	3	4	中→右→左
7 下段ペル1	3	なし	指示なし	3	5	右→左→中
8 下段ペル2	3	なし	指示なし	3	6	右→中→左
9 上段ペル3	3	なし	指示なし	3	1	左→中→右
10 上段ペル4	3	なし	指示なし	3	2	左→右→中
11 上右ペル3	3	なし	指示なし	3	3	中→左→右
12 上右ペル4	3	なし	指示なし	3	4	中→右→左
13 下段ペル3	3	なし	指示なし	3	5	右→左→中
14 下段ペル4	3	なし	指示なし	3	6	右→中→左
15 右ドーベル1	3	なし	指示なし	3	1	左→中→右
16 右ドーベル2	3	なし	指示なし	3	2	右→右→中
17 右ドーベル3	3	なし	指示なし	3	3	中→左→右
18 右ドーベル4	3	なし	指示なし	3	4	中→右→左
19 右ドーベル5	3	なし	指示なし	3	5	右→左→中
20 下右ペル6	3	なし	指示なし	3	6	右→中→左
21 右ドーベル7	3	なし	指示なし	3	1	左→中→右
22 下右ペル8	3	なし	指示なし	3	2	右→左→中
23 右ドーベル9	3	なし	指示なし	3	3	中→左→右
24 右ドーベル10	3	なし	指示なし	3	4	中→右→左
25 右ドーベル11	3	なし	指示なし	3	5	右→左→中
26 右ドーベル12	3	なし	指示なし	3	6	右→中→左
27 小Vペル1	4	なし	指示なし	4	1	左→中→右
28 小Vペル2	4	なし	指示なし	4	2	右→左→中
29 小山ペル1	4	なし	指示なし	4	3	中→左→右
30 小山ペル2	4	なし	指示なし	4	4	中→右→左
31 小山ペル3	4	なし	指示なし	4	5	右→左→中
32 小山ペル4	4	なし	指示なし	4	6	右→中→左
33 小Vペル3	4	なし	指示なし	4	1	左→中→右
34 小Vペル4	4	なし	指示なし	4	2	左→右→中
35 小山ペル5	4	なし	指示なし	4	3	中→左→右
36 小山ペル6	4	なし	指示なし	4	4	中→右→左
37 小山ペル7	4	なし	指示なし	4	5	右→左→中
38 小山ペル8	4	なし	指示なし	4	6	右→中→左
39 井通横ペル1	39	なし	指示なし	39	なし	指示なし
40 井通横ペル2	40	なし	指示なし	40	なし	指示なし
41 朝幸チエ	41	なし	指示なし	41	なし	指示なし
42 順チエ	42	なし	指示なし	42	なし	指示なし
43 中段チエ	43	なし	指示なし	43	なし	指示なし
44 リプレイ	44	なし	指示なし	44	なし	指示なし
45 フリースリップ	45	なし	指示なし	45	なし	指示なし
46 振し順チエ1	46	なし	指示なし	46	なし	指示なし
47 振し順チエ2	47	なし	指示なし	47	なし	指示なし
48 振順リフ3	48	なし	指示なし	48	なし	指示なし
49 振順リフ4	49	なし	指示なし	49	なし	指示なし
50 スイカ	50	なし	指示なし	50	なし	指示なし
51 チャンリップ	51	なし	指示なし	51	なし	指示なし
52 游リチャンリップ	52	なし	指示なし	52	なし	指示なし
53 RBR	53	なし	指示なし	53	なし	指示なし

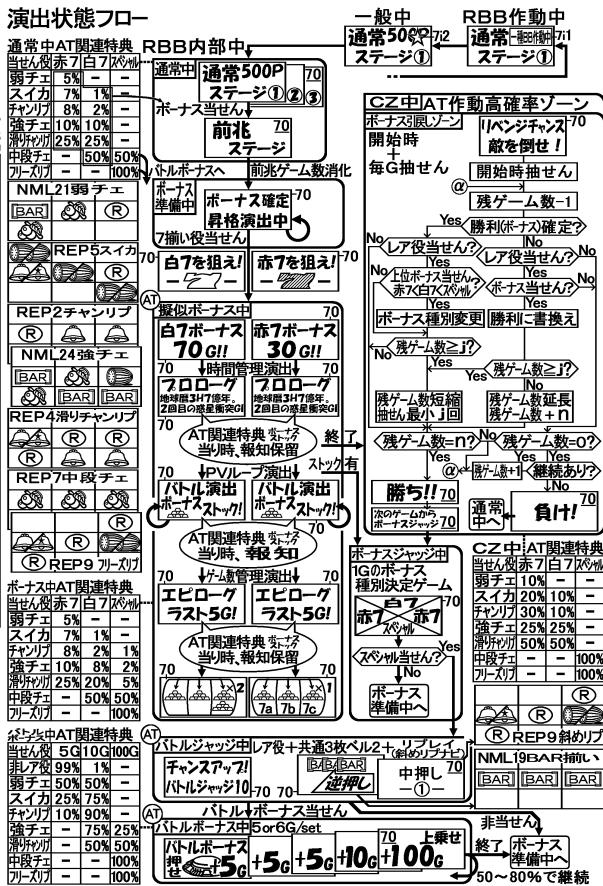
〔 四 6 〕



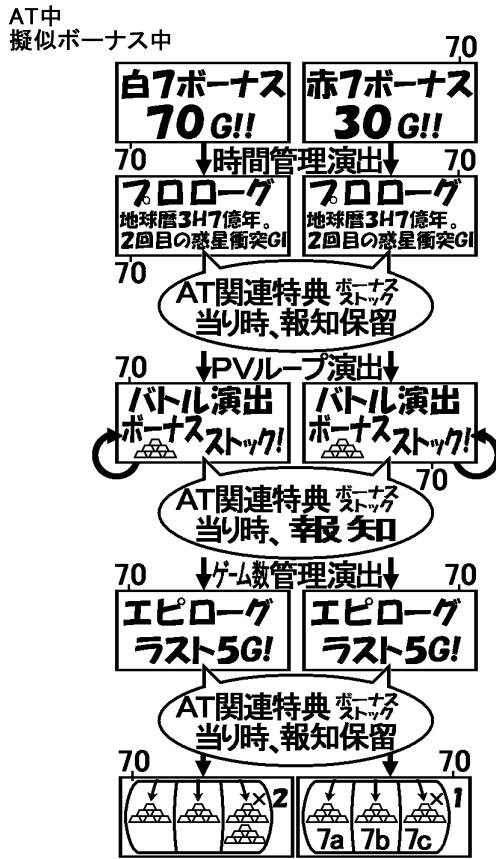
【 図 7 】



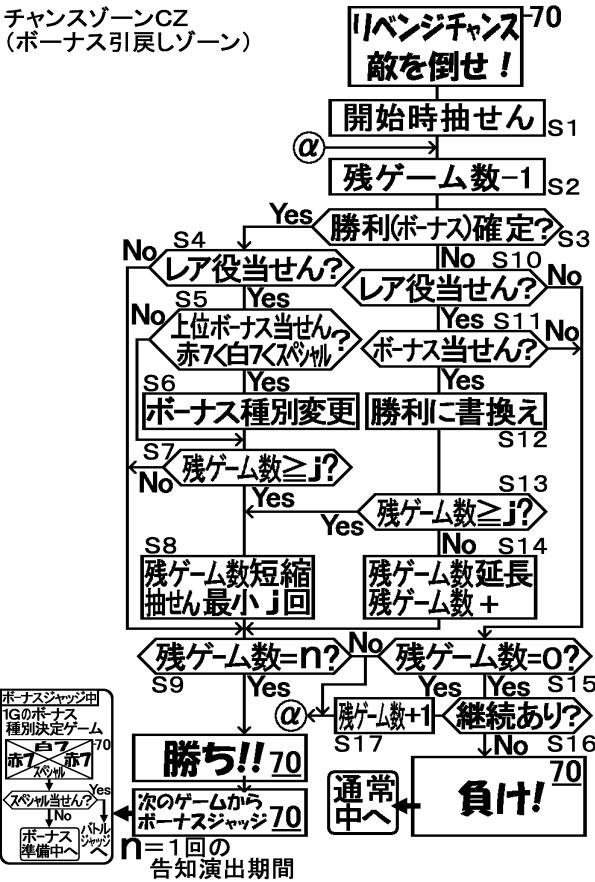
【 図 8 】



【 义 9 】



【図10】



フロントページの続き

(72)発明者 位田 雄祐

東京都台東区東上野一丁目16番1号 株式会社オリンピア内

(72)発明者 能富 晃輔

東京都台東区東上野一丁目16番1号 株式会社オリンピア内

審査官 森田 真彦

(56)参考文献 特開2017-099829 (JP, A)

特開2015-123312 (JP, A)

特開2015-154863 (JP, A)

特開2013-208174 (JP, A)

特開2014-050421 (JP, A)

特開2015-123307 (JP, A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A 6 3 F 5 / 0 4