

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B1)

(11) 特許番号

特許第5391467号

(P5391467)

(45) 発行日 平成26年1月15日 (2014. 1. 15)

(24) 登録日 平成25年10月25日 (2013. 10. 25)

(51) Int. Cl. F I
A 6 3 F 5/04 (2006.01)
A 6 3 F 5/04 5 1 2 D
A 6 3 F 5/04 5 1 6 F
A 6 3 F 5/04 5 1 6 D

請求項の数 2 (全 204 頁)

(21) 出願番号	特願2013-142788 (P2013-142788)	(73) 特許権者	500553844
(22) 出願日	平成25年7月8日 (2013. 7. 8)		ネット株式会社
審査請求日	平成25年7月9日 (2013. 7. 9)		大阪府大阪市中央区島之内一丁目2番1
(31) 優先権主張番号	特願2012-198458 (P2012-198458)		7号
(32) 優先日	平成24年9月10日 (2012. 9. 10)	(72) 発明者	濱田 弘
(33) 優先権主張国	日本国 (JP)		大阪府大阪市中央区島之内一丁目2番1
(31) 優先権主張番号	特願2012-232738 (P2012-232738)		7号 ネット株式会社内
(32) 優先日	平成24年10月22日 (2012. 10. 22)		
(33) 優先権主張国	日本国 (JP)	審査官	岡崎 彦哉
(31) 優先権主張番号	特願2013-57163 (P2013-57163)		
(32) 優先日	平成25年3月19日 (2013. 3. 19)		
(33) 優先権主張国	日本国 (JP)		
(31) 優先権主張番号	特願2013-66280 (P2013-66280)		
(32) 優先日	平成25年3月27日 (2013. 3. 27)		
(33) 優先権主張国	日本国 (JP)		

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で役の抽選を行って、複数の図柄列に対応して設けられた停止スイッチが、役の抽選で内部当選した押し順役に応じた操作順序で操作されると、対応する図柄列を停止させて押し順役を入賞させると共に、アシスト機能が発動すると押し順役を入賞させる為の操作順序を報知する遊技機において、

アシスト機能を発動させるか否かを制御する制御手段と、

制御手段に操作信号を入力する操作手段とを具備し、

制御手段は、所定条件の成立により、アシスト機能の発動状態から非発動状態に移行させるか否かを決定する場合、操作手段を連続的に操作する操作ゲームを開始して、操作手段の操作を有効にしたとき、操作手段が操作されたタイミングに基づいて、アシスト機能を引き続いて発動させる為の復活抽選及び操作ゲームを継続する為の継続抽選を、操作手段の操作1回毎に実行し、復活抽選に当選すると、引き続いてアシスト機能の発動状態にする一方、継続抽選に当選しなかったとき、アシスト機能の非発動状態にすること、を特徴とする遊技機。

【請求項 2】

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で役の抽選を行って、複数の図柄列に対応して設けられた停止スイッチが操作されると、対応する図柄列を停止させ、全ての図柄列が停止したときに導出された図柄の表示結果に応じて入賞が発生する

10

20

と共に、通常の変動表示ゲームより有利な特別ゲームを行う遊技機において、特別ゲームを行うか否かを制御する制御手段と、制御手段に操作信号を入力する操作手段とを具備し、制御手段は、所定条件の成立により、特別ゲームを行っている状態から通常の変動表示ゲームを行う状態に移行させるか否かを決定する場合、操作手段を連続的に操作する操作ゲームを開始して、操作手段の操作を有効にしたとき、操作手段が操作されたタイミングに基づいて、特別ゲームを引き続いて行う為の復活抽選及び操作ゲームを継続する為の継続抽選を、操作手段の操作1回毎に実行し、復活抽選に当選すると、引き続いて特別ゲームを行う状態にする一方、継続抽選に当選しなかったとき、通常の変動表示ゲームを行う状態にすること、

10

を特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

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

【0002】

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

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 사용되는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

30

称される代用硬貨（即ち、「遊技媒体」）を用いて、回胴式遊技を模擬したシミュレーションゲームが行われている。

【0004】

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

40

【0005】

特に、通常遊技の内部抽選の結果により、ビッグボーナスが内部当選し、リールドラムの停止操作により特定図柄（例えば、赤7図柄や青7図柄）が有効ライン上に揃って停止及び表示された場合に、遊技者にとって最も有利な遊技モードであるビッグボーナスゲームモード（BBゲームモード：役物連続作動装置）に突入し、大量の遊技メダルが一気に

50

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

【０００６】

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

【０００７】

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

【０００８】

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

【０００９】

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

【先行技術文献】

【特許文献】

【００１０】

【特許文献１】特開２００２－１４３３８０

【特許文献２】特開２００５－１５２５１０

【特許文献３】特開２００９－０１８１２６

【特許文献４】特開２００９－０２８３０４

【特許文献５】特開２００５－０４６４５８

【特許文献６】特開２０１０－１３６８３６

【特許文献７】特開２０００－３３４０８１

【特許文献８】特開２００９－０１１４２６

【特許文献９】特開２００６－２２３３９６

【特許文献１０】特開２００５－１４３９３１

【特許文献１１】特開２００７－０７５３９８

【特許文献１２】特開２００４－０１６３８１

【特許文献１３】特開２００９－００５８２６

【特許文献１４】特開２００８－０６７９５２

10

20

30

40

50

【特許文献15】特開2008-307126

【特許文献16】特開2010-119487

【特許文献17】特開2010-035891

【特許文献18】特開2009-285097

【特許文献19】特許第4600944号公報

【特許文献20】特開2005-131309号公報

【特許文献21】特開2002-172205号公報

【特許文献22】特開2003-070970号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

10

【0011】

ところで、出願人が開発したATのオリジナル技術（特許4428725号）として、単図柄小役を内部当選させ、停止ボタンの操作手順が正解すると所定の図柄（例えば、ベル図柄）を複数ライン上に入賞させる一方、不正解で少ない数のライン上に停止させるというものがある。そして、ATが当選した時に、正解の操作手順を遊技者に報知して、メダルの獲得枚数に差をつける。更に、RT中には手持ちメダルを減らすことなく、大量のメダルが獲得できるので、出玉の波を作り射幸性を向上させることができる。

【0012】

また、出願人のオリジナル技術として、払い出し枚数の少ないボーナスを頻繁に当選させ、AT中に停止ボタンの操作手順とタイミングを報知することにより、ボーナスを放出し、大量のメダルを獲得させるというものがある（特許4679654号、特許4597249号、特許4600944号：疑似確変又はネオストックと称する）。

20

【0013】

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

【0014】

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

30

【0015】

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

【0016】

本発明は、第一に、天井までのゲーム数を自力で短縮可能な遊技機等を提供することにある。また、ATゲーム数又はATセット数を自力で獲得できる期待感を与え、遊技者に刺激を与えることが可能な遊技機等を提供することにある。

【0017】

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

40

【0018】

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

50

【0019】

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

【0020】

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

10

【0021】

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

【0022】

そして、第2停止操作まで正解するとAT小役が入賞するART技術により攻略性を低下させること、又は疑似確変ART（NS-ART）の当選を遊技者に激しく印象付けるように、赤7図柄などの演出用図柄を表示窓に一直線に揃えて表示し、フリーズ状態中に演出用図柄を用いた激アツ演出を行う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】

20

【0023】

請求項1に係る本発明の遊技機は、上記の目的を達成する為に、複数の図柄が描かれた図柄列を複数列変動させる変動表示ゲームで役の抽選を行って、複数の図柄列に対応して設けられた停止スイッチが、役の抽選で内部当選した押し順役に応じた操作順序で操作されると、対応する図柄列を停止させて押し順役を入賞させると共に、アシスト機能が発動すると押し順役を入賞させる為の操作順序を報知する遊技機において、アシスト機能を発動させるか否かを制御する制御手段と、制御手段に操作信号を入力する操作手段とを具備し、制御手段は、所定条件の成立により、アシスト機能の発動状態から非発動状態に移行させるか否かを決定する場合、操作手段を連続的に操作する操作ゲームを開始して、操作手段の操作を有効にしたとき、操作手段が操作されたタイミングに基づいて、アシスト機能を引き続いて発動させる為の復活抽選及び操作ゲームを継続する為の継続抽選を、操作手段の操作1回毎に実行し、復活抽選に当選すると、引き続いてアシスト機能の発動状態にする一方、継続抽選に当選しなかったとき、アシスト機能の非発動状態にすることを特徴とする。

30

【0024】

請求項2に係る本発明の遊技機は、複数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で役の抽選を行って、複数の図柄列に対応して設けられた停止スイッチが操作されると、対応する図柄列を停止させ、全ての図柄列が停止したときに導出された図柄の表示結果に応じて入賞が発生すると共に、通常の変動表示ゲームより有利な特別ゲームを行う遊技機において、特別ゲームを行うか否かを制御する制御手段と、制御手段に操作信号を入力する操作手段とを具備し、制御手段は、所定条件の成立により、特別ゲームを行っている状態から通常の変動表示ゲームを行う状態に移行させるか否かを決定する場合、操作手段を連続的に操作する操作ゲームを開始して、操作手段の操作を有効にしたとき、操作手段が操作されたタイミングに基づいて、特別ゲームを引き続いて行う為の復活抽選及び操作ゲームを継続する為の継続抽選を、操作手段の操作1回毎に実行し、復活抽選に当選すると、引き続いて特別ゲームを行う状態にする一方、継続抽選に当選しなかったとき、通常の変動表示ゲームを行う状態にすることを特徴とする。

40

【発明の効果】

【0025】

本発明に係る遊技機によれば、天井までのゲーム数を自力で短縮可能となる。また、ス

50

ペシャルボタン14を押下するタイミングで継続抽選と上乘せアシストゲーム数を抽選するので、遊技者はアシストゲーム数を自力で獲得することにより興奮と感動を覚える。

【0026】

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

【0027】

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

【0028】

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

【0029】

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

【0030】

本発明に係る遊技機によれば、BB1が内部当選した遊技状態（通常リプレイ状態又はATリプレイ状態）に応じて、ボーナスゲーム中に特定図柄（例えば、赤7図柄）が一直線に揃う確率が変わるので、遊技者は最大ART状態（RT5）でBB1が当選することを切望し、そして実際に当選すると非常に熱い気持ちになれる。

【0031】

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

【0032】

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

【0033】

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

【0034】

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

10

20

30

40

50

【0035】

本発明に係る遊技機によれば、ボーナス非内部中の変動表示ゲームでは、リプレイ役が最優先で作動するので、リプレイ役の当選確率が通常リプレイ状態より高いATリプレイ状態ではハズレが少なくなつてメダルが減らないだけでなく、このATリプレイ状態において上記2回押し順タイプのAT小役を当選させて、押し順を報知することにより、1ゲーム当りの純増枚数を大幅に増やすことができる。また、ATリプレイ状態において単独でボーナス役が内部当選して、その変動表示ゲームで取りこぼすことなくボーナス役が必ず作動するので、ボーナス役を頻繁に且つ連続して放出できる。

【0036】

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

10

【図面の簡単な説明】

【0037】

【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。

【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。

20

【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。

【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。

30

【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】ドラムの図柄配置表である。

【図24】図柄の組合せ表示判定図である。

【図25】役物未作動時（通常遊技中）の配当表である。

【図26】押し順規定小役の配当表である。

40

【図27】役物連続作動時（ボーナスゲーム中）の配当表である。

【図28】押し順小役の条件装置の組合せ表である。

【図29】条件装置の組合せ及び図柄規定データを示した表である。

【図30】窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。

【図31】窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。

【図32】窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。

【図33】窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。

【図34】窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。

【図35】窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。

【図36】窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。

50

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

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

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

【図 1 7 8】 当たりフラグを遊技者が遊技操作で狙える役物の仕様例を示す図である。

【図 1 7 9】 「遊技の結果」を遊技者が選択できる仕様例 1 を示す表である。

【図 1 8 0】 「遊技の結果」を遊技者が選択できない（運次第）の仕様例 2 を示す表である。

【図 1 8 1】 ゲーム数天井システムの説明図である。

【図 1 8 2】 各種テーブルの説明図である。

【図 1 8 3】 ゲーム数天井システムの処理手順を示すフローチャートである。

【図 1 8 4】 ゲーム数天井システムの処理手順を示すフローチャートである。

【図 1 8 5】 復活抽選画面及び復活抽選の処理手順を示すフローチャートである。

【図 1 8 6】 復活抽選画面の模式図である。

10

【図 1 8 7】 復活抽選画面の模式図である。

【0 0 3 8】

定義：

リプレイ (Replay) とは、パチスロ (回胴式遊技機) において、次のプレイがベットを行わずに遊技可能となる絵柄の組み合わせのことをいう。パチスロの検定規則 (遊技機の認定及び型式の検定等に関する規則) 上の呼称は再遊技 (さいゆうぎ) である。また、請求項における「リプレイ役」としては、複数のリプレイ役 1 ～リプレイ役 n が同時に内部当選することも可能であり、その何れか一つのリプレイ役が最優先で (ボーナス役や小役よりも優先的に) 作動するようになっている。

【0 0 3 9】

20

「作動」とは、再遊技に係る図柄又は役物連続作動装置等に係る図柄の組合せが、有効ライン上に表示された状態を含んだ文言であり、小役における「入賞」と同義である。

【0 0 4 0】

基本実施例：

本発明に係る遊技機等の一例として、回胴式遊技機を取り上げるが、この実施例は回胴式遊技機の基本構成及び基本動作を詳細に説明するものである。

【0 0 4 1】

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

【0 0 4 2】

30

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

【0 0 4 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、硬質金めっき、メタライジング (めっき) やサテン調 (めっき) などを樹脂素材に付加することにより、外観に華やかさや重厚感が与えられる。

【0 0 4 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。

40

【0 0 4 5】

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

【0 0 4 6】

この底面部 2 2 d 上には、立体的に突出する装飾物 2 3 又はゲームの進行に応じて駆動される立体的な電動式駆動物 2 4 (例えば、期待感を煽る為に、内部当選役と関係する演

50

出に用いる電動式の玩具や開閉式の扉、上下動するバンパー又は揺動する船などがある。但し、内部当選役とは無関係な演出を単に行うこともある。)が設けられている。

【0047】

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であり、その樹脂材料としてはABS等の各種汎用樹脂が用いられる。

【0048】

2は、筐体1aに内蔵されているドラム部(リールドラム)であり、左ドラム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、各ドラムが一行に上から下へ複数の図柄を表示する図柄列であり、この場合には、3つの図柄列(複数列)を変動させる変動表示ゲームを開始するようになっている。なお、各ドラムに替えて、液晶表示装置などを用いて図柄を表示する場合も、複数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。

10

【0049】

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リールテープ上の図柄が透明パネル21を通して目視できるようになっている。この窓部3には、横方向に延びる3本の有効ラインと斜め方向に交差する2本の有効ラインである合計5本の有効ラインが、左ドラム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、V字やその逆の小山型など設計段階で適宜決定される。なお、この有効ラインの下側には、回胴部ライン表示LEDが埋め込まれており、入賞時や作動時に点灯又は点滅するようになっている。

20

【0050】

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、メダル払出枚数表示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。

【0051】

30

5は、メダル投入部であり、ドラム部2(回転ドラム)を回転及び停止させる変動表示ゲームを開始させるための遊技メダル(遊技媒体であり、「コイン」や単に「メダル」という場合もある)を投入するメダル投入口が設けられている。なお、メダル投入部5の両サイドには左光透過部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。

40

【0052】

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、「セレクトー」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。

【0053】

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。

【0054】

50

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。

【0055】

8は、マックスベットボタンであり、遊技を行うためにメダル貯留装置の貯留メダルを最大数である3枚投入するときや、ボーナスゲーム時など遊技状態に応じて規定された最大投入枚数（1枚又は2枚）を投入するときに使用する。なお、マックスベットボタン3の内部には、LEDが設けられており、マックスベットボタン3が操作可能な状態のときに点灯するようになっている。

10

【0056】

9は、スタートレバー（回胴回転始動装置の一部）であり、遊技を行うために必要な所定数の遊技メダルを投入後、ドラム部2を一斉に始動させるときに使用する。スタートレバー9の周囲には、LEDが設けられており、スタート操作が可能な状態のときに点灯するようになっている。また、スタートレバー9は、出玉率の段階設定を行う場合、段階値1～6（又は、1，3，5，7の4段階跳び番号など）の中から、選択された所望の設定値を確定させるときに使用する。

【0057】

10は、停止ボタン部（同義の名称として、「停止スイッチ」ともいう。）であり、回転しているドラム部2を停止させるときに使用する。この停止ボタン部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（なお、4つの場合も稀にある。）で構成され、ドラム部2が回転中に停止ボタン部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、それぞれ順に左方向、上方向、右方向入力に対応させることができる。

20

【0058】

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、専用眼鏡を使用するか否かに拘わらず、最近では立体表示可能な表示演出装置が安価に製造されるようになり、リーチ状態や大当たり状態で7図柄等の演出映像が飛び出す3D表示装置を採用した遊技機が主流となりつつある。

30

【0059】

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（セレクトエラー、ホッパーエラーやRAM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。

40

【0060】

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

50

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。

【0061】

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ることなく、外周淵部をグルグル回するような光演出を効果的に行うことが可能となる。特に、前扉1bの上部中央位置（遊技機本体前面の上部中央位置）に設けられた上部状態表示LED13aは、トップランプと称されており、内部当選又は入賞したレア小役に対応する固有の色で発光して、遊技者に入賞役などを報知して期待感を煽る光演出の中心的役割を成している。

【0062】

図1（B）は、後述するロゴパネル部17が無くなって、その分だけトップランプ13aが全体に大きくなった回胴式遊技機筐体の実施例を示している。このトップランプ13aは、ドラム部を変動させる変動表示ゲームで、抽選により内部当選役を予め決定し、停止スイッチの操作により、3つのドラム部が停止した場合、内部当選役又は入賞役に対応する固有の色（チェリーは赤色、プラムは紫色、ベルは黄色、リプレイは青色）で発光させた後、次の変動表示ゲームが開始するまでのインターバル期間中に消灯状態又は固有の色とは異なる白色等の中立色での発光状態になる。

【0063】

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を複数設けてもよい。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。

【0064】

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、遊技者自身による1回操作又は連打して入力する。特に、スペシャルボタン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、「パキパキパッキーン」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（サブブロック）に与えられ、あくまで各種映像や音響演出にのみ用いられるものであるから、遊技結果に影響を及ぼすものではない。

【0065】

15は、受け皿であり、メダル払出装置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。

【0066】

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。

【0067】

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。

【0068】

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。

【0069】

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

10

20

30

40

50

3) が形成された中面部 2 2 b と、前述した表示 L E D ブロック 4 が取り付けられる下面部 2 2 c とによって底面部 2 2 d を形成しており、その上面に立体的に突出する装飾物又は立体的な電動式駆動物が設けられる。

【0070】

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

10

【0071】

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

【0072】

4 b は、メダル貯留枚数表示 L E D であり、遊技メダルのクレジット数（貯留枚数）を例えば所定最大数 5 0 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。

【0073】

4 c は、メダル払出枚数表示 L E D 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。

20

【0074】

4 d は、リプレイ表示 L E D 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。

【0075】

4 e は、エラー表示 L E D 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。

【0076】

図 3（B）に示すデザインパネル 2 2 は、更に折れ曲がった面（淵）として最上面部 2 2 i 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 2 2 i を設けることにより、取り付けた表示演出装置 1 1 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。

30

【0077】

図 4 は、回胴式遊技機の内部構造模式図である。

【0078】

回胴式遊技機本体 1 の筐体 1 a の中央部には、ドラム部 2 とその下にメダル払出装置 1 8（メダルホッパー 1 8）が配置されている。

【0079】

筐体 1 a の右上部には反射板 2 7 が設けられ、前扉 1 b の対応位置にはフォトセンサが設けられており、前扉 1 b が閉じた状態では、フォトセンサから出射された L E D 光が反射板によって反射され、フォトランジスタによって検出される一方、開いた状態では、反射光が検出されないの、前扉 1 b の開閉状態を検知することができる。

40

【0080】

2 8 は、電源部であり、電源スイッチ 2 8 c をオン状態にすると、各回路ブロックに電源が供給され、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。

【0081】

2 8 a 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 2 8 d に差し込んで回転させることにより、O F F から O N の状態又は逆の O N から O F F の状態にするこ

50

とができる。

【0082】

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。

【0083】

4cは、メダル払出枚数表示LEDであり、出玉率の段階設定値を表示しており、エラー解除スイッチ28bを押すたびに値が+1されて、「6」表示の次には「1」に戻り、ターンアラウンド表示する。

【0084】

図5は、回胴式遊技機の制御回路系のブロック図である。

10

【0085】

制御回路系は、メインブロック（主基板：破線で囲っていない部分）及びサブブロック（副基板：破線で囲った部分）とに大別され、メインブロックは遊技結果に関する制御を行うのに対して、サブブロックは遊技経過や内部抽せん結果の告知・表示など遊技者の関心や興味を惹く様々な演出に関する制御を司る。なお、サブブロックは、ART発動時において、小役入賞又は転落リプレイ回避の停止操作手順（停止ボタン部10の操作順序や操作タイミング）を告知する。

【0086】

100は、主制御部であり、CPUを内蔵したマイクロプロセッサを搭載した一体型のワンチップマイコン（例えば、エルイーテック社製のLE4280B-PA-G1）であり、所定のデータテーブル領域や装置全体の制御手順を記述した制御プログラムを記憶するROM101と、カウンタやレジスタ等が形成され制御に必要な情報を一時的に記憶するRAM102（RWM：リライタブルメモリともいう。また、内蔵だけではなく、外付けRAMも含む。）とが設けられている。このRAM102は、後述するように、電源スイッチ28cをオフ状態にしても又は電源コードを抜いても、電源コネクタを経由して常時供給されるRAMバックアップ用電源によって、記憶する全ての制御データは保持されるが、電源コネクタそのものが抜かれると、電力が供給されなくなるので制御データは消去（オールクリア又は0にリセット）又は無意味な情報となる。

20

【0087】

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

【0088】

また、主制御部100には、I/Oポート（図示せず）やデータバスを介して、ドラム部2、メダル払出装18、表示LEDブロック4及び外部集中端子板170が接続されており、主制御部100は入出力信号の送受信によって、これらの各装置を制御可能に構成されている。

【0089】

40

主制御部100は、外部集中端子板170から、パチスロ店等において遊技機の稼働状況を集計管理するために必要な情報を出力するが、外部集中端子板170から如何なる情報も受信することはない。主制御部100が外部へ出力する信号は、メダル投入信号、メダル払出信号、外部出力信号1（例えば、BB信号）、外部出力信号2（例えば、RB信号）、外部出力信号3（例えば、ART信号）、外部出力信号4（例えば、各種エラーが発生したことを示す信号）、外部出力信号5（例えば、ゴト行為検出信号）、及びリレーコモン信号である。特に、BB信号及びRB信号はボーナス役、及びART信号は特別役であるアシストボーナス役（「第3のボーナス役」と呼ばれている）としてホールコンピュータが集計管理するだけではなく、パチスロ機の上部付近に設置されているデータカウンタにも出力されて、遊技者にパチスロ遊技の主要情報（遊技回数、BB回数、ART回

50

数、出玉情報)を表示する為に利用される。

【0090】

この主制御部100は、遊技者のスタートレバー9の操作に伴って、内蔵する乱数発生部103で継続して発生させている乱数(0~65535の値)の1つを抽出することにより内部抽選を実行し、複数個(通常は、20個又は21個)の図柄が描かれた3列(複数列)の図柄列であるドラム部2(左ドラム2a、中ドラム2b及び右ドラム2c)を回転させることにより図柄変動表示ゲームを開始する。例えば、この乱数抽選でベル、チェリー、スイカ又はプラム等の配当のある小役の何れかが内部当選し、遊技者が停止ボタン部10の停止操作を行うと、主制御部100は操作順に従ってドラム部2を所定位置に順次停止させる。その結果、窓部3の5つの有効ライン上のいずれかに、所定の図柄が並んで表示されれば入賞となる。但し、有効ラインは5つに限らず、メダルの投入枚数に応じて変わったり、設計仕様や遊技状態に応じて適宜増減される。

10

【0091】

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せても、メダルを消費させることができる。一方、第2ラインにベル図柄及び第3ラインにプラム図柄が並んで表示されれば、主制御部100は入賞分のベル1枚とプラム8枚を合計して9枚を払い出すので、差し引き6枚のプラス配当となる。

20

【0092】

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

【0093】

この副制御部160は、主制御部100と同様に、CPUを内蔵したマイクロプロセッサを搭載する一体型のワンチップマイコンであり、サブブロック全体の制御手順を記述した制御プログラムを記憶する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及び演奏される。なお、主制御部100と副制御部160を別個に設ける必要はなく、1つの制御部とすることも可能である。

30

【0094】

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。

40

【0095】

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。

【0096】

50

このA Tストック抽選は、例えば0～1 2 7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、1～1 2 7が当選である。仮に1 2 7が当選すると、最低1 2 7連チャンが確定することになるが、A Tストック抽選はA T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M A X 1 0 0 0 0まで貯留できるようになっている。但し、これらは設計仕様に基づく単なる例示であり、この数値に限定されるものではない。

【0 0 9 7】

また、副制御部1 6 0は、選択ゲームを実行するか否かを確認し、遊技者がスペシャルボタンを連打すると、連打した回数に応じたパルス信号を受けとり、そのパルス数が所定数の8回以上に達すると、選択ゲーム抽選を行なって当たりとする数字（例えば、「0」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1 1に「○又は×」や「左又は右」などを左停止ボタン1 0 aと右停止ボタン1 0 c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1 0 a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1 6 0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A Tストック抽選（1～1 2 7個）で当選した回数分だけ、A T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。

【0 0 9 8】

これに対して、遊技者が右停止ボタン1 0 c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1 6 0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。

【0 0 9 9】

副制御部1 6 0は、スタートレバー9の開始操作に伴って、主制御部1 0 0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1 1やスピーカ部1 2、遊技状態表示L E D部1 3に演出を行うか否かの演出抽選を行う。副制御部1 6 0は、演出抽選で当選すると、R O M 1 6 1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1 1に出力する。

【0 1 0 0】

特に、副制御部1 6 0は、後述するように、A Tストックが存在し、押し順小役（第一小役及び複数個の押し順規定小役中の複数一部）が内部当選した場合、当選中の第一小役図柄（例えば、ベル図柄）を有効ライン上に揃えるためのアシスト情報（補助情報）を表示演出装置1 1に表示する。これにより遊技者は、第一小役を容易に入賞させることが可能になる。

【0 1 0 1】

ここで図5に戻り、操作方向センサ1 1 1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1 6 0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1 1に表示し、更にスピーカ部1 2から効果音を発生させる。

【0 1 0 2】

スペシャルボタンセンサ1 1 2は、スペシャルボタン1 4が操作された時にO N信号（例えば、H I G H信号）を、離れた時にO F F信号（例えば、L O W信号）を出力し、副制御部1 6 0はこのO N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1 1に

10

20

30

40

50

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。

【0103】

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

10

【0104】

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、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。

【0105】

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。

20

【0106】

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。

30

【0107】

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、所定の入賞役が成立（各回転ドラムの図柄が予め定めた所定の組み合わせで表示されると入賞となる。）してメダルの払い出しを行う場合、その払い出し枚数を表示 LED ブロック 4 中のメダル払出枚数表示 LED 4c に表示して、これをクレジット数に加えてメダル貯留枚数表示 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 はメダル払出装置 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。

40

【0108】

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（イベントデータ）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ための音声合成 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。

【0109】

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

50

ル側は、イベントや新装オープンでのメダル大量放出や収益改善のための回収状況に応じて、段階値1～6（又は、飛び番号の1，3，5，7等）の中から所望の設定値を選択することができる。

【0110】

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LED4a及びメダル貯留枚数表示LED4b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。なお、最近では、この打ち止め設定部180を設けないスロットマシンも多数ある。

【0111】

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

【0112】

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。

【0113】

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。

【0114】

ドラム部2は、左ドラム2a、中ドラム2b及び右ドラム2cの3つのドラムを回転制御するためのステップモータ30a、30b及び30cを備えており、主制御部100からの駆動パルス信号に応答して各ステップモータ30a、30b及び30cが駆動され、駆動パルス信号を3相に同時に供給し続けると、吸引力が発生して急停止するようになっている。

【0115】

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転センサ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。

【0116】

図7は、ドラム部の構成ブロック図である。

【0117】

ステップモータ30a（図示せず）、30b（図示せず）及び30cの各回転軸には、厚肉の円盤状回転体である左ドラム2a、中ドラム2b及び右ドラム2cの中心部がそれぞれ連結されており、図示した矢印の方向（即ち、上から下方向）に回転する。また、各ドラムの外周部には複数種類の図柄が描かれた左回胴帯32a、中回胴帯32b及び右回胴帯32cが貼り付けられており、変動表示ゲームにおいて同一図柄（予め決められた所定図柄）が有効ライン上に並んで窓部3に表示されれば成立（入賞又は作動）となる。なお、同図の星マーク、＋マーク、プラマーク（黒丸マーク）や三角マークは便宜的に示したものであり、実際とは異なっており、7図柄、バー図柄、ベル図柄、スイカ図柄やチェリー図柄が一般に用いられる。また、一般に、回胴帯はリールテープと呼ばれている。

10

20

30

40

50

【0118】

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。

【0119】

図8は、ドラムの図柄配置表である。

【0120】

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。

10

【0121】

各回胴帯には、例示したように、それぞれ異なった並びの図柄が21個描かれており、ボーナスが作動するビッグボーナス図柄の「赤7」や「青7」、各種小役入賞図柄のチェリー、スイカ、ベル、及び再遊技が作動するリプレイが描かれている。なお、捨て図柄は有効ライン上に停止しても如何なる役をも構成せず、遊技者に目立たないように、例えば薄い灰色で丸の中に「N」が印刷されている。

【0122】

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。

20

【0123】

主制御部100は、変動表示ゲームのスタート信号を受信し、抽選結果が当選となって役が内部当選した場合には、有効ライン上にその役の図柄を可能な限り引き込む為の引込制御を行う。

【0124】

例えば、ビッグボーナス役が内部当選し、停止した左ドラム2aと中ドラム2bの右斜め下の有効ライン上に図柄「7、7」が揃っている所謂リーチ状態で、この有効ラインから4コマ上以内に図柄「7」が位置する場合（即ち、有効ライン上の図柄を含めて5コマ以内に位置する場合）、右停止ボタン10cが停止操作されたとき（図9（A）参照）、主制御部100は、図柄「7」を強制的に有効ライン上に引き込んで「7、7、7」の組み合わせとなるように揃える引込制御を行う（図9（B）参照）。

30

【0125】

一方、抽選によりいずれかの役が内部当選しているとしても、役に対応する所定の図柄が有効ライン上に表示されなければ遊技者に有利な状態とはならない。例えば、ビッグボーナスゲーム（BBゲーム）は、図9（B）のように表示されなければ作動しないようになっている。なお、この引込制御は、右ドラム2cだけではなく、左ドラム2aや中ドラム2bのいずれの図柄に対しても行うようになっている。主制御部100は、乱数抽選状況（内部当選やハズレ）に応じて、各ドラムの停止位置を規定する停止テーブルを参照して、停止制御を行っている。

40

【0126】

図9の例では、リーチ状態において、右ドラム2cの図柄「7」が丁度4コマだけ上にあり、引込制御の対象となって有効ライン上に並ぶことになる。但し、この引込制御は4コマに限定されるものではなく、設計仕様又は法規制に適應させるように、引き込みコマ数をソフト制御で増減させることが可能である。なお、副制御部160は、一般遊技で乱数抽選結果が当選である場合、引込制御により所定の組み合わせで図柄が表示されるように、回転ドラムの回転を停止させる為の補助情報（操作順序や操作タイミングなどのアシスト情報：AT）を通知するのである。

【0127】

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

50

ム 2 c が回避制御（又は蹴飛ばし制御）される状態を時系列的に示している。

【0128】

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つ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。

【0129】

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 2 a と中ドラム 2 b の右斜め下の有効ライン上に図柄「7、7」が揃っているリーチ状態（テンパイ状態）において、遊技者が「目押し」により、この有効ラインから 1 コマ以内に図柄「7」が位置する状態で、停止ボタン 10 c 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 2 c だけではなく、左ドラム 2 a や中ドラム 2 b のいずれの図柄に対しても行っており、また不当選の小役図柄が入賞しないように、回避制御を行うようになっている。これらの引込制御や回避制御（蹴飛ばし制御）は、主制御部 100 が内部当選状況に従った停止テーブルを参照したり、プログラムによるコントロール制御にて行われる。

10

【0130】

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。

20

【0131】

図 11（A）は、各回胴センサ 31 a、31 b 及び 31 c から出力されるインデックス信号を示しており、T1 が 0.751 秒（つまり、79.9 回転／分）で一定となるように主制御部 100 により制御される。

【0132】

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。

【0133】

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。

30

【0134】

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。

40

【0135】

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

【0136】

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

50

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。

【0137】

図12は、ドラム部に含まれる左ドラム2aの模式図である。

【0138】

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。

【0139】

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。

【0140】

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。

【0141】

一方、図12（C）及び図12（D）は回避制御等が行われる範囲を示しており、主制御部100は、上段チェリーが当選した場合であっても、チェリー図柄が上段位置から4コマより上の位置（つまり、図12（A）の4よりも上の位置）又は上段位置を少しでも過ぎた位置において停止ボタン10aが操作されると、上段位置の一つ上又は下段位置の一つ下にチェリー図柄を停止させハズレとする。つまり、中段チェリー（チェリー2）又は下段チェリー（チェリー3）が当選していないので、チェリー図柄を強制的に窓部3の外に停止させなければならないのである。

【0142】

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。

【0143】

図13（A）及び図13（B）に示す通り、左ドラム2a上のチェリー図柄はコマ番号8及びコマ番号19であるから（図8参照）、上段チェリーが内部当選している場合、窓部3の最下段位置を計測基準とすると、主制御部100は図柄位置データ「15」及び入力パルス相データ「0」～図柄位置データ「11」及び入力パルス相データ「23」、又は、図柄位置データ「5」及び入力パルス相データ「0」～図柄位置データ「1」及び入力パルス相データ「23」の範囲で停止ボタン10aが操作されるとチェリー図柄を上段に停止させて入賞とする。つまり、適当に停止ボタン10aを操作しても10/21の確率で入賞するだけでなく、当選告知を行うと熟練者であれば目押しを行って100%に近い確率で入賞させることができる。

【0144】

図14は、図柄の組合せ表示判定図である。

【0145】

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

10

20

30

40

50

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。

【0146】

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。

【0147】

図15は、表示演出装置の構成ブロック図である。

【0148】

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に記憶するようにしても問題はない。従って、ROM11cは、ROM161の一部と考えてよい。

【0149】

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

【0150】

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。

【0151】

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制御部11bに送信する。

【0152】

表示演出制御部11b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ROM11cから読み出してRAM11dにデータ展開し、表示パネル11eに送信することにより、演出コマンドに応じた演出画像を表示画面上に表示するように構成されている。

【0153】

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。

【0154】

副制御部160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11eは、ATストックがない状態やATが当選しにくい状態を主に示す低確率ステージの「昼の演出パターン0」を表示する（図17（A）参照）。その一方、副制御部160が演出コマンドとして（\$Y0\$00）を送信すると、表示パネル11eは、ATストックがある状態やATが当選し易い高確率状態を示唆する高確率ステージの「夜の演出パターン0」を表示するようになっている（図17（B）参照）。従って、遊技者は、遊技中に高確率状態を主に示唆する「夜の演出ステージ」が表示されることを切望するのである。但し、ATストックがない状態や非高確率状態でも「夜の演出ステージ」を表示するガセ演出や、その逆のATストックがある状態や高確率状態で「昼の演出ステージ」を表示することもある。

【0155】

更に、副制御部160が演出コマンドとして（\$S0\$00）を送信すると、表示パネル11e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

10

20

30

40

50

(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)。

【0156】

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

10

【0157】

図19(A)(図17(B)と同じ)の夜の通常画面を表示している状態から、表示画面を右にスクロールし、墓地が拡大されてキャラクタの執事が「オリャー」という叫び声と「ティロロローン」という効果音と共に、掘り起こされた画面中央の墓穴から主人公のキャラクタを登場(図19(B)参照)させたり、「大当たり」を意味する「BONUS」という文字を表示(図19(C)参照)することにより、激アツなプレミア演出としてもよい。これらの表示演出も全て、副制御部160がプログラムに従って演出コマンドを出力することにより実行される。

【0158】

20

図20は、一般的な抽選テーブルの概念図である。

【0159】

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。

【0160】

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

30

【0161】

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

【0162】

通常、これらのm1~m7の数値は、法規制(風営法)やゲーム性を考慮して適宜設定されるのであるが、BB当選確率は「1/200」程度、RB当選確率は「1/400」程度、チェリー及びスイカの当選確率は「1/50」程度、ベルの当選確率は「1/6」程度及びリプレイの当選確率は1/7.3となっている。

40

【0163】

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αだけ広がるのに対して、ハズレとなる範囲がα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α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。

50

【0164】

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。

【0165】

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。

10

【0166】

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。

【0167】

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。

20

【0168】

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。

【0169】

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。

【0170】

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。

30

【0171】

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

【0172】

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。

【0173】

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。

40

【0174】

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。

50

【0175】

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。

【0176】

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

10

【0177】

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。

【0178】

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。

20

【0179】

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呼び出す（設定変更モードへ移行する）。

【0180】

ステップS120の設定変更モードにおいて、遊技ホール側が遊技者にプレイさせる前に出玉率の段階設定値「6」を入力し、スタートレバー9を一度叩き設定値を確定させ、設定用キースイッチ28aをOFF状態にすると、主制御部100はステップS100に戻り、設定値を「6」に設定するとともに、再度ハードウェアの初期チェックと初期設定等の必要な処理を行う。

30

【0181】

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）。

【0182】

主制御部100は、段階設定値の変更後にステップS130に移行すると、ドアオープンやホッパーエラー、セレクターエラー等の異常発生をチェックを行い、異常があればステップS140に移行して異常処理の後に再度ステップS100に戻る一方、異常がなければ、ステップS150に移行する。特に、主制御部100は、異常チェックとして、ワークRAM領域に記憶している段階設定値のデータが0～5（メダル払出枚数表示LED4cに表示される段階設定値は各々1～6に対応する）の範囲内にあるか否かを確認し、段階設定値が所定の範囲内になれば、表示演出装置11、スピーカ部12及び遊技状態表示LED部13により警告（「EE」エラーの文字表示、発光及び警告音）を発生させてエラー処理（ステップS140の異常処理）を行わせる。

40

【0183】

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

50

なければステップS 1 3 0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。

【0 1 8 4】

主制御部1 0 0は、ステップS 1 6 0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S 1 7 0に移行する一方、開始させていなければステップS 1 3 0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。

【0 1 8 5】

主制御部1 0 0は、ステップS 1 7 0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（R T又は非R T）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2 0の説明参照）。

【0 1 8 6】

主制御部1 0 0は、副制御部1 6 0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2 a、中ドラム2 b及び右ドラム2 c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。

【0 1 8 7】

主制御部1 0 0は、図9及び図1 0で説明した通り、遊技者が停止ボタン部1 0の左停止ボタン1 0 a、中停止ボタン1 0 b又は右停止ボタン1 0 c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1 6 0は、主制御部1 0 0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1 1やスピーカ部1 2、遊技状態表示L E D部1 3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。

【0 1 8 8】

主制御部1 0 0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2 1に示す配当表に従って、遊技メダルをメダル払出装置1 8から払い出し、メダル払出口1 6より排出する。

【0 1 8 9】

なお、赤7が3つ揃ったビッグボーナスゲーム（B B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3 6 0枚を超えた時点でB B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（R B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1 2 0枚を超えた時点でR Bゲームモードを終了する。

【0 1 9 0】

そして、主制御部1 0 0は、ステップS 1 7 0のゲームメイン処理を終了すると、ステップS 1 3 0に戻り、順次処理を繰り返す。

【実施例1】

【0 1 9 1】

この実施例1は、通常遊技中及びR T（リプレイタイム）中に、出玉が比較的少ない第二種B Bを頻繁に当選させると共に、A T（アシストタイム）機能により、内部当選した押し順小役を入賞させ、1ゲーム当りの純増枚数を大幅に向上させる基本技術（N S－A R T技術と称する。N Sとは、ネオ・ストック（N e o S t o c k）を意味する。）に関するものである。なお、押し順小役や押し順リプレイ、及びA T抽選については、図2 3～図9 9を用いて詳細に説明するが、このN S－A R T技術に利用できる。

【0 1 9 2】

図1 0 0は、ドラムの図柄配置表である。

【0 1 9 3】

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

10

20

30

40

50

【0194】

各回胴帯には、それぞれ異なった並びの図柄が20個描かれており、ボーナス（第二種BB：役物連続作動装置）が作動する図柄の「赤7」、「黒バー」、「花」、各種小役図柄の「赤ベル」、「青ベル」、「黄ベル」、「緑ベル」、「チェリー」、「スイカ」及び再遊技が作動する「リプレイ」が描かれている。

【0195】

図101は、図柄の組合せ表示判定図である。

【0196】

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。

10

【0197】

図101（B）は、遊技メダルを規定数3枚投入した場合の有効ラインであり、左ドラム2a、中ドラム2b及び右ドラム2cの順に、第1ライン（中段、中段、中段：中央横ライン）のみが、通常時及びボーナス（第二種BB）作動時に有効となる。

【0198】

図102は、通常時及びボーナス作動時の配当表である。

【0199】

主制御部100は、リール（又はドラム）が3個すべて停止したときに、有効ライン上（図101参照）で入賞及び作動に係る図柄の組合せ表示判定を行う。

【0200】

20

（1）ボーナス1（第2種役物連続作動装置）：左ドラム2aに（赤7）、中ドラム2bに（赤7）、右ドラム2cに（赤7）が有効ライン上に揃って停止すると、獲得枚数は0枚でその後にボーナス1（BB1）が付与される（作動する）。このボーナス1は、例えば当選確率が1/1000で、ボーナス1中のゲームの規定投入枚数が1枚、払出し枚数が14枚を超えた時点で終了する。抽選でボーナス1が内部当選し、ボーナス1フラグが立つことにより、ボーナス1が成立可能な状態となる。また、ボーナス1が内部当選すると、その後の遊技におけるリプレイ当選確率が1/1.5に上昇し、ボーナス1が作動したボーナスゲームの終了後に、初期リプレイ状態（リプレイ当選確率が1/7.3）に戻る。ボーナス1が当選すると、ARTが確定する（解除役）。

【0201】

30

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

【0202】

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

40

【0203】

（3）色ベル（ベル1～ベル64）：各ドラムに（赤ベル／青ベル／黄ベル／緑ベル）の何れか64種類のベル図柄が有効ライン上に揃った場合の役名であり、獲得枚数は14枚となる。抽選でベルが内部当選すると、ベル1～ベル64の条件装置64個が作動する

50

か又は色ベルの条件装置1個が作動して、64種類のベル図柄の何れか1つが有効ライン上に表示される。この色ベルが当選すると、停止ボタン部10の停止操作順序やタイミングに拘わらず、有効ライン上に何れかのベル図柄が停止して必ず入賞する。なお、後述するAT小役の場合、ベル1～ベル64の内から4つの条件装置が押し順に応じて立つようになっている。

【0204】

(4) スイカ(FR2)：各ドラムにスイカ図柄が有効ライン上に揃った場合の役名であり、獲得枚数は14枚となる。抽選でスイカが内部当選すると、FR2の条件装置1個が作動する。スイカは、単独で当選すると停止ボタン部10の停止操作順序に拘わらず、有効ライン上にスイカ図柄が停止して必ず入賞する。

10

【0205】

(5) 14枚チェリー(FR3)：左ドラム2aに(チェリー又はリプレイ以外)、中ドラム2bに全ての図柄(ANY)、右ドラム2cに(チェリー)が有効ライン上に停止すると、獲得枚数は14枚となる。ボーナス1又はボーナス2が作動中に停止ボタン部10を順押し(左停止ボタン10a→中停止ボタン10b→右停止ボタン10c又は左停止ボタン10a→右停止ボタン10c→中停止ボタン10b)すると、14枚チェリーが入賞する。

【0206】

(6) 15枚チェリー(FR4)：左ドラム2aに(チェリー又はリプレイ)、中ドラム2bに全ての図柄(ANY)、右ドラム2cに(チェリー)が有効ライン上に停止すると、獲得枚数は15枚となる。ボーナス1又はボーナス2が作動中に停止ボタン部10を変則押し(上記の順押し以外の操作)すると、15枚チェリーが入賞する。

20

【0207】

(7) 通常リプレイ(再遊技1)：各ドラムにリプレイ図柄が有効ライン上に揃った場合の役名であり、これに対してメダルは獲得されないが、遊技開始前にメダルが自動的に投入されるので、遊技者のスタートレバー9の操作により、次のゲームを行うことができる。乱数抽選で通常リプレイが単独で内部当選すると、フラグエリアにRP1フラグを立て、必ずリプレイ図柄が表示される。再遊技1が作動しても再遊技確率は変動しない。

【0208】

(8) RT2移行リプレイ(再遊技2)：左ドラム2aに(リプレイ)、中ドラム2bに(赤7/黒バー/花)の何れか、右ドラム2cに(スイカ)、3種類が有効ライン上に揃った場合の役名であり、これに対してメダルは獲得されないが、遊技開始前にメダルが自動的に投入されるので、遊技者のスタートレバー9の操作により、次のゲームを行うことができる。乱数抽選でRT2移行リプレイが単独で内部当選すると、フラグエリアにRP2フラグを立て、必ずこのリプレイ図柄が表示される。再遊技2が作動すると再遊技確率がRT2状態に変動する。

30

【0209】

(9) RT3移行リプレイ(再遊技3)：左ドラム2aに(リプレイ)、中ドラム2bに(リプレイ)、右ドラム2cに(スイカ)が有効ライン上に揃った場合の役名であり、これに対してメダルは獲得されないが、遊技開始前にメダルが自動的に投入されるので、遊技者のスタートレバー9の操作により、次のゲームを行うことができる。乱数抽選でRT3移行リプレイが単独で内部当選すると、フラグエリアにRP3フラグを立て、必ずこのリプレイ図柄が表示される。再遊技3が作動すると再遊技確率がRT3状態に変動する。

40

【0210】

(10) RT4移行リプレイ(再遊技4)：左ドラム2aに(スイカ)、中ドラム2bに(赤7/黒バー/花)の何れか、右ドラム2cに(スイカ)が有効ライン上に揃った場合の役名であり、これに対してメダルは獲得されないが、遊技開始前にメダルが自動的に投入されるので、遊技者のスタートレバー9の操作により、次のゲームを行うことができる。乱数抽選でRT4移行リプレイが単独で内部当選すると、フラグエリアにRP4フ

50

ラグを立て、必ずこのリプレイ図柄が表示される。再遊技 4 が作動すると所定ゲーム数間（例えば、10 ゲーム）だけ再遊技確率が R T 4 状態に変動及びロックされる。この R T 4 状態では、R T 2 移行リプレイ及び R T 3 移行リプレイは抽選されない。

【0211】

(11) 1 枚役 1 (F R 1-1) : 左ドラム 2 a に (スイカ)、中ドラム 2 b に (赤 7 / 黒バー / 花) の何れか、右ドラム 2 c に (赤 7 / 黒バー / 花) の何れか、9 種類が有効ライン上に揃って停止すると、1 枚役 1 が入賞する。

【0212】

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

【0213】

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

【0214】

(14) ベル役のコボシ目 (1 ~ n) : 後述する A T 小役で色ベル役を取りこぼした時に有効ライン上に表示される特殊図柄 (転落図柄) であり、何れか一つの特殊図柄が表示されると再遊技確率が R T 1 状態 (リプレイ当選確率が 1 / 7、3 の通常リプレイ状態) に変動する。なお、設定変更後やボーナス 1 が作動したボーナスゲームの終了後に移行する初期リプレイ状態 (リプレイが作動する確率は略 1 / 7、3) において、特殊図柄が表示されても R T 1 状態に移行する。

【0215】

図 103 は、A T 小役 (押し順スイカ) の条件装置の組合せ表である。

【0216】

押し順スイカとは、停止ボタン部 10 の操作順序 (停止ボタン部 10 の押し順) が正解の場合に必ずスイカ小役を入賞させる一方、不正解の場合には、ベル小役を入賞させる時とコボシ目を表示する時、若しくは 1 枚役を入賞させる当選役を意味する。本発明によると、第 2 停止操作まで正解して初めてスイカ役を入賞させることができる点で、従来にない画期的な技術と言える。

【0217】

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

【0218】

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

【0219】

一方、押し順スイカ右 1 が当選して、第一停止で右停止ボタン 10 c (正解の押し順) を操作すると、主制御部 100 は、右ドラム 2 c の有効ライン上にスイカを停止させる。

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

【0220】

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

10

【0221】

図103を用いて、上述したAT小役の詳細を他の表現で再説明する。

【0222】

AT小役は、入賞させることが目的の第1小役、及び第1小役の入賞を阻害する目的の第2小役群と第3小役群とで構成されている。また、抽選によりAT小役が内部当選すると、1種類の第1小役、第2小役群を構成する4種類の第2小役又は第3小役群を構成する9種類の第3小役（つまり、14種類の小役）が入賞可能な状態となり、停止ボタン部10の操作順序や操作タイミングに従って、14種類の小役の内、何れか1つの小役が入賞するか又は第2小役を取りこぼす様になっている。第1小役を入賞させる為の停止ボタン部10の操作順序は、内部当選したAT小役に対応付けて、主制御部100が備えるROM101に記憶されている。なお、正解となる操作順序データ（第1小役を引き込む為の順序データ）は、ドラム数が3であれば通常は第1～第3までの3つの順序データ（右－中－左又は3－2－1）であるが、最後の停止ドラムは必然的に決まるので、第1及び第2までの2つの順序データ（右－中又は3－2）であってもよい。換言すれば、この操作順序データは、AT小役が当選した場合において、停止ボタン部10が列毎に停止操作されたときの第1小役を入賞させる為のデータとも言える。

20

【0223】

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

30

【0224】

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

40

【0225】

AT小役右1が内部当選して、第一停止で左停止ボタン10aを操作すると、主制御部100は、押し順が不正解なので、左ドラム2aの有効ライン上に引込可能なコマ数以内（一般に4コマ以内）にある（赤ベル／青ベル／黄ベル／緑ベル）の何れか1つを停止させる。例えば、赤ベルが有効ライン上に停止すると、入賞を阻害する目的の第2小役群（赤ベルー赤ベルー赤ベル、黄ベルー黄ベルー赤ベル、緑ベルー緑ベルー赤ベル、青ベルー

50

青ベルー赤ベル)の内、入賞する可能性があるのは(赤ベルー赤ベルー赤ベル)だけとなる。この残った第2小役を入賞させる為の操作タイミングを報知しなければ、その後の停止ボタン操作で、中ドラム2bに赤ベルが偶然に停止する確率は $1/4$ で、且つ右ドラム2cに赤ベルが停止する確率も $1/4$ となるので、 $1/16$ の確率でしか14枚役が揃わないことになる。

【0226】

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

【0227】

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

【0228】

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

【0229】

図113は、2回押し順タイプのAT小役の説明図である。

【0230】

AT小役中1は、入賞させることが目的の第1小役(スイカ役)、第1小役の入賞を阻害する目的の第2小役群を構成する複数種類の第2小役(赤ベルー赤ベルー赤ベル、黄ベルー黄ベルー赤ベル、緑ベルー緑ベルー赤ベル、青ベルー青ベルー赤ベル)、及び第1小役の入賞を阻害する目的の第3小役群を構成する複数種類の第3小役(左ドラムに(赤7/黒バー/花)の何れか、中ドラムにスイカ、右ドラムに(赤7/黒バー/花)の何れかの9種類)が入賞可能な小役である(図113(A)参照)。

【0231】

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

【0232】

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

10

【0233】

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

20

【0234】

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

【0235】

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

30

【0236】

図104は、遊技状態遷移図である。

【0237】

ボーナス1のボーナスゲームが終了した次のゲーム又は段階設定値が打ち直された次のゲームから、初期状態（初期リプレイ状態とも言う。）となって一般ゲームが開始する。この一般ゲームにおけるリプレイ確率は約 $1/7.3$ であり、特に、RT2移行リプレイ（再遊技2）及びRT3移行リプレイ（再遊技3）が当選しないので、この状態から抜けるには上述したベル役のコボシ目が有効ライン上に表示されなければならない。また、ボーナス2が内部当選、作動又は終了しても遊技状態が変わらないので、初期状態に留まり続ける。

40

【0238】

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

【0239】

50

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

【0240】

R T 4 移行リプレイ（再遊技 4）は、停止ボタン部 10 を変則押しした時又は操作順序の不正解時に作動するものであり、禁止操作を行ったことで作動するペナルティ的なリプレイである。R T 4 移行リプレイが作動すると、所定ゲーム数間（例えば、10 ゲーム）だけ再遊技確率が $1/7.3$ の R T 4 状態にロックされた後に、初期状態へ戻る。R T 4 移行リプレイは、R T 2 状態及び R T 3 状態でも作動するようになっている。

10

【0241】

R T 2 状態で R T 3 移行リプレイ（再遊技 3）が内部当選し作動すると、リプレイ確率がほぼ同じ約 $1/1.5$ の R T 3 状態となる。また、R T 3 状態は R T 2 状態で当選するリプレイ役の種類が異なっている点で相違し、R T 2 状態と同様にハズレがないので遊技者に有利である。R T 2 状態又は R T 3 状態でベル役のコボシ目が有効ライン上に表示されると、R T 1 状態に転落する。

【0242】

ボーナス 1 及びボーナス 2 は、初期状態、R T 1 状態、R T 2 状態及び R T 3 状態で当選可能である。ボーナス 1 は、内部当選すると各ドラムに赤 7 図柄を狙った場合に揃って停止し、作動後に初期リプレイ状態に戻る。なお、ボーナス 1 が作動後のボーナスゲームでは、停止ボタンを順押し（左停止ボタン 10a → 中停止ボタン 10b → 右停止ボタン 10c 又は左停止ボタン 10a → 右停止ボタン 10c → 中停止ボタン 10b）すると、14 枚チェリーが入賞し、変則押し（上記の順押し以外の操作）すると、15 枚チェリーが入賞する。

20

【0243】

ボーナス 2 は、単独で内部当選するようになっており、その場合には停止スイッチの操作に拘わらず、何れかのボーナス 2 図柄を有効ライン上に引き込んで必ず作動する。このボーナス 2 は、内部当選しても、図柄が表示されても又は作動が終了してもリプレイ状態を変動（移行）させないので、R T 2 状態や R T 3 状態で当選した後に、再び同じ高確率再遊技状態に戻ることができる。これによって、A R T 状態を維持しつつ、ボーナス 2 を連続して放出できるのである。なお、ボーナス 2 が作動後のボーナスゲームでは、リプレイ役を抽選するが、リプレイ役を内部当選させても、内部抽選の結果に拘わらず小役を入賞させる（つまり、リプレイが作動する確率は 0）。特に、停止ボタンを順押しすると 14 枚チェリーが入賞し、変則押しすると 15 枚チェリーが入賞するように、主制御部 100 がリールの停止制御を行う。

30

【0244】

図 114 は、通常時の配当表抜粋等である。

【0245】

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

40

【0246】

（1）通常リプレイ（再遊技 1）：各ドラムにリプレイ図柄が有効ライン上に揃った場合の役名であり、再遊技 1 が作動しても再遊技確率は変動しない。リプレイが作動する確率は略 $1/7.3$ である。

【0247】

（2）R T 2 移行リプレイ（再遊技 2）：左ドラム 2a に（チェリー）、中ドラム 2b 及び右ドラム 2c にリプレイ図柄が有効ライン上に揃った場合の役名であり、再遊技 2 が作動すると再遊技確率が R T 2 状態（A T リプレイ状態）に変動する。リプレイが作動す

50

る確率は略 $1/1.5$ である。

【0248】

(3) RT4移行リプレイ(再遊技4): 左ドラム2aに(スイカ)、中ドラム2b及び右ドラム2cにリプレイ図柄が有効ライン上に揃った場合の役名であり、再遊技4が作動すると所定ゲーム数間(例えば、10ゲーム)だけ再遊技確率がRT4状態(ペナルティリプレイ状態)に変動及びロックされる。このRT4状態では、RT2移行リプレイ及び前述のRT3移行リプレイは抽選されない。リプレイが作動する確率は略 $1/7.3$ である。

【0249】

図104に示したRT1状態において、複合リプレイ役(通常リプレイ、RT2移行リプレイ及びRT4移行リプレイ)が内部当選すると、何れかのリプレイ役が作動可能となる。ROM101は、この複合リプレイ役に対応付けて、停止スイッチの操作順序データ(RT2移行リプレイを引き込む為の順序データ。押し順データとも言う。)を記憶している。この場合、操作順序データは第1~第3までの3つの順序データ(中-左-右又は2-1-3)であるが、最後の停止ドラムは必然的に決まるので、第1及び第2までの2つの順序データ(中-左又は2-1)であってもよい。順序データとしては4種類あり、他に(中-右-左)、(右-左-中)、(右-中-左)がある。また、図80に示したリプレイと同様に、4種類の複合リプレイ役は、同時当選しているリプレイ役の種類や組合せが個々に相違している(図114(B)参照)。

【0250】

主制御部100は、この複合リプレイ役が内部当選すると、ROM101に対応付けて記憶する操作順序データを読み取って、RT2移行リプレイを引き込む為の操作順序(中-左-右)を認識する。まず、停止ボタン部10の第一停止操作が左停止ボタン10a(所定の第一停止スイッチ)であれば、主制御部100は左ドラム2aの有効ライン上にリプレイ図柄を停止させ、その後の停止操作が中停止ボタン10b又は右停止ボタン10cの何れであっても、中ドラム2b及び右ドラム2cの有効ライン上にリプレイ図柄を停止させて、通常リプレイを作動させる(図114(C)左1stの場合参照)。つまり、左停止ボタン10aが第一停止操作の順押しの場合には、推奨される操作順序なので、ペナルティを付与しないのである。

【0251】

これに対して、第一停止操作が中停止ボタン10b(第二停止スイッチ)であれば、まず中ドラム2bの有効ライン上にリプレイ図柄を停止させる(図114(C)中1stの場合参照)。続く第二停止操作が左停止ボタン10aの場合、第二停止操作までの操作順序が認識した(中-左-右)と一致しているので、主制御部100は左ドラム2aの有効ライン上にチェリー図柄を停止させ(図114(C)左2ndの場合参照)、その後の停止操作で右ドラム2cの有効ライン上にリプレイ図柄を停止させて、AT移行リプレイを作動させる。

【0252】

その一方、続く第二停止操作が右停止ボタン10cの場合、右ドラム2cの有効ライン上にリプレイ図柄を停止させ(図114(C)右2ndの場合参照)、その後の第三停止操作で左停止ボタン10aが操作されると、主制御部100は第二停止操作までの操作順序が認識した(中-左-右)と一致していないので、左ドラム2aの有効ライン上にスイカ図柄を停止させ、RT4移行リプレイ(ペナルティ移行リプレイ)を作動させる。さらに、第一停止操作が右停止ボタン10cであれば、右ドラム2cの有効ライン上にリプレイ図柄を停止させ、その後に左停止ボタン10aが停止操作されたとき、主制御部100は第二停止操作までの操作順序が認識した(中-左-右)と一致していないので、左ドラム2aの有効ライン上にスイカ図柄を停止させ、RT4移行リプレイを作動させる。つまり、認識した操作順序と異なる順序で停止スイッチが操作された場合、ペナルティ移行リプレイを作動させる。換言すると、変則押しされた場合には、主制御部100は左停止ボタン10aが停止操作されたときに、操作順序を比較し、一致すればRT2移行リプレイ

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

【0253】

図115は、2種BB中のシステム説明図である。

【0254】

図115(A)は、図102で説明した15枚チェリー(FR4)を示している。図では、説明の容易化の為、左ドラム2aの下段及び右ドラム2cの上段にチェリー図柄が停止しているが、実際には第1ライン上(有効ライン上)の左ドラム2aに(チェリー又はリプレイ)、中ドラム2bに全ての図柄(ANY)、右ドラム2cに(チェリー)が停止している。

10

【0255】

同様に、図115(B)上図は、図102で説明した14枚チェリー(FR3)を示している。図では、右ドラム2cの上段にチェリー図柄が停止しているが、実際には第1ライン上(有効ライン上)の左ドラム2aに(チェリー又はリプレイ以外)、中ドラム2bに全ての図柄(ANY)、右ドラム2cに(チェリー)が停止している。

【0256】

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

20

【0257】

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

30

40

【0258】

図116は、ART中の演出説明図である。

【0259】

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

50

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

【0260】

同様に、ART中にボーナス2が再び作動すると、制御部は1ゲーム目に14枚チェリーを入賞させ、続く2ゲーム目に15枚チェリーを入賞させて、チェリー画像2つを表示画面上に加算する。その結果、合計4つのチェリーがストックされる(図116(C)及び図116(D)参照)。そして、ART40ゲームが消化されると、表示演出装置11にハイビスカスの花が窄んだ映像を表示して、ARTの継続判定を行う(開花チャレンジ画面)。

10

【0261】

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

20

【0262】

続く第3ゲーム目で、遊技者がマックスベットボタン8を操作して、スタートレバー9を叩くと、ハイビスカスの花が咲いてARTの当選を報知する(図116(G)参照)。その後に、新たなART40ゲームが開始する(図116(H)参照)。

【0263】

図117は、ART中の演出説明図である。

【0264】

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

【0265】

30

図117(G)でARTの継続が確定しても、入賞したチェリー小役が残っており、遊技者がマックスベットボタン8を操作すると、一旦ハイビスカスの花が窄んだ映像を表示して、モードアップ判定を行う(図117(H)の蝶開花チャレンジ画面参照)。遊技者がスタートレバー9を操作するとモードアップ判定が行われ、ハズレれば図116(H)で示したART40ゲームが開始する一方、当選すれば開花したハイビスカスの中から虹色の蝶々が飛び出して、モードアップ当選を報知する(図117(I)参照)。その後、蝶ARTモードとなり100ゲームのARTが開始する(図117(J)参照)。蝶ARTモードでは、小役やレア小役、ボーナス等が当選する毎にゲーム数が上乗せされて、延々とARTゲームが継続する。そして、ゲーム数が0になったら蝶ARTモードが終了して、新たなART40ゲームが開始する(図116(H)参照)。

40

【0266】

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

【0267】

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

【0268】

図118は、チェリーポイント天井システムの説明図である。

50

【0269】

図118(A)は、遊技の流れを示しており、まず現在の滞在モードに応じてチェリーポイント天井(AT天井値)を決定する。本システムでARTが確定するのは、ボーナス1の当選時及び後述するチェリーポイントがAT天井値に到達した時である。ARTが当選すると、モード移行抽選を行った後にARTが開始され、継続ゲーム数が0になった時に終了して、再度チェリーポイント天井を決定する。この状態を繰り返しループする。

【0270】

図118(B)は、モード別チェリーポイント天井テーブルを示している。滞在モードには、「地獄モード」、「通常モード」、「天国モード」及び「超天国モード」の4種類がある。現在の滞在モードが「地獄モード」であれば、チェリーポイント天井は100ポイントに必ず決定される。また、「通常モード」であれば、抽選により1ポイント～100ポイントの何れかで決定されるが、10ポイント毎に振り分けられる確率が他に比べて10倍となっている。これにより、チャンスゾーンが10ポイント毎に出現するので、遊技者は後10ポイント、後10ポイント、…というように期待感を強く持ち、最終的に100ポイントまで止めずに遊技を続けるという特有の効果がある。「天国モード」であれば、1ポイント及び10ポイントに振り分けられる確率が25%と高く、8ポイント及び9ポイントが10%、他は5%の確率となる。「超天国モード」であれば、1ポイントが50%、2ポイントが10%、他は5%の確率となる。つまり、「天国モード」又は「超天国モード」であれば、チェリーポイントが10ポイント貯まるまでにARTが確定するので、10ポイントまでが連チャンゾーンとなり、遊技者は止めることができない。

【0271】

図119は、各種テーブルの説明図である。

【0272】

図119(A)は、チェリーポイント加算テーブルである。図102で示した15枚チェリー役には、右ドラム2cの上段にチェリー図柄が停止する角チェと、同中段にチェリー図柄が停止する中チェとが存在し、約10:1の比率で振り分けられており、制御部がBB2作動中に抽選するリプレイの種類または組合せにより、チェリー図柄の停止位置上段又は中段に決定される。比率が9割の角チェの場合、チェリーポイント加算テーブルを用いた抽選により、付与するチェリーポイントを決定し、今までストックしたチェリーポイントに加算される。1ポイントが91%で、他の2ポイント～10ポイントは1%の確率となる。同様に、比率が1割の中チェの場合、同テーブルを用いた抽選により、2ポイント～9ポイントが10%で、10ポイントは20%の確率となり、高得点が期待できる。つまり、BB2作動中に中チェを引けば、大量ポイントが獲得され易いようになっている。なお、RT1状態(通常リプレイ状態)の一般遊技中に角チェ又は中チェを引いた場合には、ARTが確定(レア小役解除)し、更に中チェであれば超天国モードとなってARTが開始される。

【0273】

図119(B)は、モード移行テーブル(天井)であり、チェリーポイント天井到達によるART当選時に使用される。移行前の滞在モードが「地獄モード」の場合には、抽選により90%の確率で「天国モード」へ、又は10%の確率で「超天国モード」へモードアップ移行する。つまり、「地獄モード」から脱出すれば「天国モード」又は「超天国モード」に必ず成るので、遊技者はそれを期待して遊技を続けるのである。

【0274】

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

【0275】

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

【0276】

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

【0277】

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

10

【0278】

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

【0279】

図120は、通常遊技中の演出説明図である。

【0280】

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

20

【0281】

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

30

【0282】

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

【0283】

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

40

【0284】

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

50

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

【0285】

図181は、ゲーム数天井システムの説明図である。

【0286】

図181(A)は、図118で示したチェリーポイント天井システムの改良であり、ゲーム数天井システムの遊技の流れを示している。まず、ステップS1400で現在の滞在モードに応じて天井ゲーム数を決定する。特別遊技が確定するのは、消化したゲーム数が天井ゲーム数に到達した場合(ステップS1410参照)、及び解除役の当選時である(ステップS1420参照)。この特別遊技(「特別ゲーム」とも言う)は、第3のボーナスと称されるアシスト機能が発動するATボーナスだけではなく、4号機時代の1種ボーナス又は2種ボーナスのストック放出やCTボーナスによる遊技である。また、解除役としては、例えば、約32000分の1程度の当選確率の特殊リプレイ役であり、当選時に停止ボタン部10の逆押し操作(右停止ボタン10c→中停止ボタン10b→左停止ボタン10aの順序)で赤7図柄が表示窓に一直線に表示される。ステップS1430で特別遊技が当選すると、ステップS1440でモード移行抽選を行った後に、ステップS1450で特別遊技が開始され、ステップS1460で継続ゲーム数が0になった時に特別遊技を終了して、ステップS1400で再度天井ゲーム数を決定する。この処理を繰り返す。なお、モード移行抽選は特別遊技が当選したときに行っているが、それには限らず、特別遊技中や特別遊技終了後に行ってもよい。

【0287】

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

【0288】

図182は、各種テーブルの説明図である。

【0289】

図182(A)は、モード移行テーブル(天井)であり、天井ゲーム数到達による特別遊技(AT又はART等)の当選時に使用される。移行前の滞在モードが「地獄モード」の場合には、抽選により90%の確率で「天国モード」へ、又は10%の確率で「超天国モード」へモードアップ移行する。すなわち、「地獄モード」から脱出すれば「天国モード」又は「超天国モード」に必ずモードアップするので、「地獄モード」が明らかでも遊技者はそれを期待して遊技を続けるのである。

【0290】

移行前の滞在モードが「通常モード」の場合には、抽選により20%の確率で「地獄モ

10

20

30

40

50

ード」へモードダウンし、50%の確率で「通常モード」を維持する一方、25%の確率で「天国モード」へ、又は5%の確率で「超天国モード」へモードアップ移行する。

【0291】

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

【0292】

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

【0293】

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

【0294】

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

【0295】

図183は、ゲーム数天井システムの処理手順を示すフローチャートである。

【0296】

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

【0297】

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

【0298】

制御部は、ステップS1520で契機役が当選したか否かを判断し、当選していなければステップS1525で天井ゲーム数N-1を演算し(Nから1を引く)、その値を新たな天井ゲーム数NとしてステップS1550へ移行する一方、当選していればステップS1530でワープゲーム数Mを抽選する。これにより、1ゲーム消化する度に天井ゲーム数Nから1が減算されるので、天井ゲームに向かって一步一步着実に近づくことになる。

【0299】

契機役とは、一般にレア小役と呼ばれており、センターチェリー役、強チェリー役、弱チェリー役、強スイカ役、弱スイカ役、強チャンス目役、弱チャンス目役、強ベル役等である。ワープゲーム数とは、瞬時に目的地に達すること又は飛び越えることを意味しており、ジャンプゲーム数と言ってもよい。例えば、ワープゲーム数Mが10とすると天井ゲーム数Nから10が減算されるので、ワープしたことになり遊技者にとって大変有利である。ワープゲーム数Mは最小1ゲーム～最大1000ゲームであり、期待値は契機役の種類によって異なっている。例えば、最強のセンターチェリー役の場合、期待値は100ゲームで、最弱の弱スイカ役の場合、期待値は3ゲームである。なお、期待値の振り分けは単なる設計の事項である。また、最小1ゲームは、ステップS1525で1が減算されるので、実質的にハズレと同じである。

10

【0300】

制御部は、ステップS1535に移行すると、ワープゲーム数Mが天井ゲーム数Nより大きいかなかを判断し、大きければステップS1545へ移行して、ワープゲーム数M－天井ゲーム数Nを演算し（MからNを引く）、その値を短縮ゲーム数Lに加算してステップS1560に移行する。殆どの場合、短縮ゲーム数Lは0であるが、0でない場合もあるので加算する方が遊技者には有利である。一方、大きくなければステップS1540へ移行して、天井ゲーム数N－ワープゲーム数Mを演算し（NからMを引く）、その値を新たな天井ゲーム数NとしてステップS1550に移行する。

【0301】

20

制御部は、ステップS1550に移行すると、天井ゲーム数Nが0かなかを判断（すなわち、天井ゲーム数したことを判断）し、0でなければステップS1510に移行する一方、0であればステップS1560に移行する。制御部は、ステップS1560で特別遊技が当選すると、ステップS1570でモード移行抽選を行った後に、ステップS1580で特別遊技を開始し、ステップS1590で継続ゲーム数が0になった時に特別遊技を終了して、ステップS1500で再度天井ゲーム数を決定する。この処理を繰り返しループする。なお、モード移行抽選は特別遊技が当選したときに行っているが、それには限らず、特別遊技中や特別遊技終了後に行ってもよい。また、ステップS1560で特別遊技が当選した後に、ステップS1580で特別遊技を開始するが、直ちに特別遊技を開始してもよいし、通常リプレイ状態から高確率再遊技状態までの準備段階を経てから開始してもよい。

30

【0302】

応用例1：

図184は、ゲーム数天井システムの処理手順を示すフローチャートである。図183との相違点は、ステップS1582及びステップS1584が増えただけなので、その点を詳細に説明し、他は図183の説明を援用する。

【0303】

ステップS1580で特別遊技を開始し、ステップS1582で所定条件が成立したかなかを判断する。この所定条件とは、例えば、特別遊技の残ゲーム数（継続ゲーム数）が0になったか、特別遊技のセット数が0又は特別遊技後のバトルで負けたか等である。この条件成立が、所定条件の成立により、特別ゲームを行っている状態から通常の変動表示ゲームを行う状態に移行させるかなかを決定する場合（アシスト機能の発動状態から非発動状態に移行させるかなかを決定する場合）に相当し、仮終了と等価の意味である。

40

【0304】

制御部は、ステップS1584に移行すると、スペシャルボタン14又はマックスベットボタン8を連打する連打ゲーム（操作手段を連続的に操作する操作ゲーム）を行う為のサブルーチンと呼び出し、特別遊技を復活させるかなかを決定する（サブルーチンは後述する）。制御部は、ステップS1584で復活の場合（YESの場合）、ステップS1580に移行して、引き続いて特別ゲームを行う状態にする一方、復活させない場合（NOの場合）、ステップS1500に移行して、通常の変動表示ゲームを行う状態（つまり、

50

特別遊技の終了状態)にする。

【0305】

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

【0306】

副制御部160は、ステップS1582で所定条件が成立(例えば、特別遊技の残ゲーム数が0)すると、ステップS1584に移行して、この復活抽選サブルーチン呼び出す。副制御部160は、ステップS1600に移行すると、段階設定値又は遊技状態(超天国状態、通常状態、地獄状態など)に応じて保証ゲーム数抽選テーブルを選択し、保証ゲーム数を自動的に抽選する。段階設定値が高い(例えば、設定6)又は遊技状態が良い(例えば、超天国状態)場合には、保証ゲーム数抽選の期待値が高い保証ゲーム数抽選テーブルが抽選で選択されるようになっている。なお、保証ゲーム数とは、復活チャレンジゲーム(操作ゲーム)でスペシャルボタン14(操作手段であり、マックスベットボタン8又はスタートレバー9等でもよい)の押下操作を行うことが保証された回数である。即ち、保証ゲーム数が0ゲームになるか又は保証ゲーム数に達するまで(例えば、保証ゲーム数を5ゲームとすると、保証ゲーム数が0ゲームになるか又は保証ゲーム数の5ゲームに達するまで)、転落することなく押下操作を行うことができる。そして、保証ゲーム数が0ゲームとなった次の押下操作で継続抽選が実行されるので、結果的に保証ゲーム数プラス1回だけ押下操作が可能である。

【0307】

次に、副制御部160は、ステップS1610に移行すると、段階設定値又は遊技状態(超天国状態、通常状態、地獄状態など)に応じて復活率抽選テーブルを選択し、復活率抽選を実行する。復活率とは、復活抽選に当選する確率であり、例えば10%と仮定すると10%の確率で当選し、90%の確率でハズレとなる。当然ながら、復活率が高い程、復活抽選に当選し易くなるので遊技者には有利である。この場合、期待値としては、10回操作すれば、1回当選する確率である。

【0308】

そして、副制御部160は、ステップS1620に移行すると、継続ループ率抽選を実行する。継続ループ率とは、継続抽選に当選する確率であり、例えば90%と仮定すると90%の確率で当選し、10%の確率でハズレとなる。継続ループ率抽選テーブルは2種類あり、1つは、復活チャレンジゲームを行う変動表示ゲームの役抽選で、レア役が当選した場合に選択され、他はレア役以外で選択される。当然ながら、レア役が当選した場合に選択される継続ループ率抽選テーブルは、レア役以外のテーブルに比較して期待値が2～3倍程度高くなっている。また、段階設定値や遊技状態(超天国状態、通常状態、地獄状態など)に応じて期待値が上下するようになっている。当然ながら、継続ループ率が高い程、継続抽選に当選し易くなり、継続抽選に当選すれば再び復活抽選が行われるので、遊技者には有利である。この場合、期待値としては、10回操作すれば、9回当選する確率である。

【0309】

副制御部160は、ステップS1630に移行すると、図185(A)に示す複数のキャラクタの中から、保証ゲーム数、復活率及び継続ループ率に応じて、今回の復活抽選に用いる1人のキャラクタを選択する(つまり、保証ゲーム数、復活率及び継続ループ率のそれぞれの値が大きい程、復活する確率が高いので、それに応じたキャラクタが選択される)。この場合、6人のキャラクタから左端のキャラクタAが選択された状態を示している。副制御部160は、図185(A)に示す通り、スペシャルボタン14を連打する復活チャレンジゲームを開始すると、スペシャルボタン14の操作を有効にしたとき、表示演出装置11にスペシャルボタン14の模擬画像及び「スペシャルボタン連打」と表示する。

【0310】

副制御部160は、ステップS1640に移行し、スペシャルボタン14が操作されると、その1回の操作タイミングに基づいて、ステップS1650で特別ゲームを引き続いて行う為の復活抽選（この場合、1/10の当選確率）を実行する。副制御部160は、ステップS1660に移行して、復活抽選に当選したか否かを判断し、当選していなければステップS1670に移行する一方、当選していればステップS1665に移行して、復活（つまり、復活フラグ1又はON）となって、このサブルーチンを終了する。なお、復活の場合、図186（B）に示す通り、演出装置11に爆発画像を表示した後、図187（A）に示した女性キャラクタ及び「復活よ」と表示し、引き続いて特別ゲームを行う状態にする。

10

【0311】

一方、副制御部160は、ステップS1670に移行すると、保証ゲーム数が0か否かを判断し、0でなければステップS1675で現在の保証ゲーム数から1を減算し、ステップS1670に移行して、上記の処理を繰り返すが、保証ゲーム数が0であればステップS1680に移行する。

【0312】

副制御部160は、ステップS1680に移行すると、復活チャレンジゲームを継続する為の継続抽選（この場合、9/10の当選確率）を実行する。なお、保証ゲーム数が0の場合、ステップS1660の復活抽選に不当選のとき、この継続抽選をスペシャルボタン14の操作1回毎に実行しており、復活抽選に当選又は継続抽選に不当選となるまで、二つの抽選が繰り返される。副制御部160は、ステップS1690で継続抽選に当選すれば、ステップS1640に移行して、スペシャルボタン14の操作を待機する一方、継続抽選に不当選であれば、非復活（つまり、復活フラグ0又はOFF）となって、このサブルーチンを終了する。なお、非復活の場合、図186（B）に示す通り、演出装置11に爆発画像を表示した後、図187（B）に示した敵キャラクタ及び「終わりじゃ」と表示し、通常の変動表示ゲームを行う状態にする（つまり、特別ゲーム終了）。

20

【0313】

応用例2（復活抽選）：

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

30

【0314】

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

40

【0315】

実施例1の応用例1：

図121は、通常時及びボーナス作動時の配当表である。

【0316】

この配当表は、図102とほぼ同じなので相違する点について説明する。なお、図102の内、（1）ボーナス1（第2種役物連続作動装置）、（2）ボーナス2（第2種役物連続作動装置）、（3）色ベル（ベル1～ベル64）、（4）スイカ（FR2）、（7）

50

通常リプレイ（再遊技1）～（14）ベル役のコボシ目（1～n）は同一内容なので説明を省略する。

【0317】

主制御部100は、リール（又はドラム）が3個すべて停止したときに、有効ライン上（図101参照）で入賞及び作動に係る図柄の組合せ表示判定を行う。

【0318】

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

【0319】

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

【0320】

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

【0321】

図122は、2種BB中のシステム説明図である。

【0322】

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

【0323】

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

【0324】

図104のRT1状態（リプレイ役の当選確率が低い通常リプレイ状態）で、最大でも2ゲームを消化すると終了するボーナス2が作動しても、制御部（主制御部100又は副制御部160）は、非ART状態なので、何ら操作指示しないか又は順押しの指示（例えば、「左」と音声及び映像で指示）を出す。遊技者が停止ボタン部10を順押し又はハサミ押しすると4枚チェリーが入賞して、獲得枚数は4枚となる（図122（A）参照）。ボーナス2は、払出し枚数が14枚を超えた時点で終了するが、4枚しか払い出されていないので、パンクせずに次のボーナスゲームを行うことになる。しかし、投入メダルが3枚で、獲得メダルが4枚なので、1枚しか増えない。なお、4枚チェリーの獲得メダルは

10

20

30

40

50

4枚に限定されず、出玉設計により適宜1～3枚としてもよい。また、順押しの指示に従わずに、遊技者が停止ボタン部10を逆押しすると14枚チェリーが入賞するが、その場合には大きなペナルティ（例えば、ポイント非加算及びART抽選しない）が与えられることになる。

【0325】

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

10

【0326】

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

20

【0327】

実施例1の応用例2：

図123は、通常時及びボーナス作動時の配当表である。

【0328】

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

30

【0329】

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

【0330】

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

40

【0331】

BB2のボーナスゲームにおいて、リプレイの抽選にハズレた場合（リプレイが不当選の場合）、第1停止操作で左停止ボタン10aが操作されると、14枚チェリー役が入賞し、それ以外の操作では1枚チェリー役が入賞する。なお、第1停止操作が左停止ボタン10aの場合、第2及び第3停止操作は、どちらの停止ボタンが先に操作されてもよい。

50

【0332】

リプレイの抽選で通常リプレイが当選した場合、第1停止操作で中停止ボタン10b、第2停止操作で左停止ボタン10a、及び第3停止操作で右停止ボタン10cが操作されると、14枚チェリー役が入賞し、それ以外の停止操作では1枚チェリー役が入賞する。

【0333】

リプレイの抽選でRT2移行リプレイが当選した場合、第1停止操作で中停止ボタン10b、第2停止操作で右停止ボタン10c、及び第3停止操作で左停止ボタン10aが操作されると、14枚チェリー役が入賞し、それ以外の停止操作では1枚チェリー役が入賞する。

【0334】

リプレイの抽選でRT3移行リプレイが当選した場合、第1停止操作で右停止ボタン10c、第2停止操作で左停止ボタン10a、及び第3停止操作で中停止ボタン10bが操作されると、14枚チェリー役が入賞し、それ以外の停止操作では1枚チェリー役が入賞する。

【0335】

リプレイの抽選でRT4移行リプレイが当選した場合、第1停止操作で右停止ボタン10c、第2停止操作で中停止ボタン10b、及び第3停止操作で左停止ボタン10aが操作されると、14枚チェリー役が入賞し、それ以外の停止操作では1枚チェリー役が入賞する。

【0336】

BB2のボーナスゲームにおいて、AT機能が作動し、停止ボタン部10の操作順序を報知すると、2ゲームで投入枚数が2枚、獲得枚数が28枚となる。一方、AT機能が作動せず、停止ボタン部10の操作順序を報知しないと、2ゲームで投入枚数が2枚、獲得枚数が3.6枚(期待値: $14 \times 1/5 + 1 \times 4/5$)となる。また、BB2の入賞時(作動図柄表示時)には、投入枚数が3枚で獲得枚数が0枚である。従って、BB2が内部当選から終了までの3ゲームで5枚投入して、AT作動時には獲得枚数が28枚なので23枚増加する一方、AT未作動時には獲得枚数が3.6枚なので平均で1.4枚のメダルが減ることになる。即ち、BB2を頻繁に当選させたとしても、AT機能が作動しない限り、遊技者はメダルを増やすことができない。本発明特有のこの作用・効果により、1ゲーム当りの純増枚数を最大限に増加させること及び出玉の大波を作り出すことが可能になる。

【0337】

図125は、2種BB中のシステム説明図である。

【0338】

主制御部100は、内部当選させたリプレイ役又はハズレに対応して決まっている停止スイッチの操作順序に基づいて、内部当選したリプレイ役を作動させることなく、内部当選した状態になっている複数の全小役の内、払出し枚数が14枚の14枚チェリー(第一小役)又は払出し枚数が1枚の1枚チェリー(第二小役)の何れかを入賞させる。

【0339】

図125(A-3)は、図121で説明した14枚チェリー(FR4-2)が入賞した状態を示している。図では、説明の容易化の為、左ドラム2aの下段及び右ドラム2cの上段にチェリー図柄が停止しているが、実際には第1ライン上(有効ライン上)の左ドラム2aに(チェリー又はリプレイ)、中ドラム2bに全ての図柄(ANY)、右ドラム2cに(チェリー)が停止するようになっている。

【0340】

主制御部100は、BB2のボーナスゲームにおいて、リプレイの抽選にハズレた場合(リプレイが不当選の場合)、第1停止操作で左停止ボタン10aが操作されると、ROM101に記憶する操作順序に一致すると判断して、左ドラム2aの下段にチェリー図柄(又はリプレイ図柄)を停止させる(図125(A-1)参照)。次に、第2停止操作で中停止ボタン10bが操作されると、1コマ以内の範囲で中ドラム2bを停止させ、任意

10

20

30

40

50

の図柄（ANY）を有効ライン上に表示する（図125（A-2）参照）。最後に、第3停止操作で右停止ボタン10cが操作されると、右ドラム2cの上段にチェリー図柄を停止させ（図125（A-3）参照）、14枚チェリーを入賞させてメダルを14枚払い出す。

【0341】

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

10

【0342】

図126は、2種BB中のシステム説明図である。

【0343】

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

20

【0344】

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

30

【実施例2】

【0345】

この実施例2は、上述の実施例1を改良した関連発明である。

40

【0346】

図105は、ドラムの図柄配置表である。

【0347】

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。

【0348】

各回胴帯には、左ドラム2aだけが異なり、中ドラム2b及び右ドラム2cが同じ並びの図柄が20個描かれており、ボーナス（第二種BB：役物連続作動装置）が作動する図

50

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

【0349】

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

10

【0350】

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

20

【0351】

図106は、図柄の組合せ表示判定図である。

【0352】

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。

【0353】

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

30

【0354】

図107は、通常時及びボーナス作動時の配当表である。

【0355】

主制御部100は、リール（又はドラム）が3個すべて停止したときに、有効ライン上（図106参照）で入賞及び作動に係る図柄の組合せ表示判定を行う。

【0356】

（1）ボーナス1（第2種役物連続作動装置）：左ドラム2aに（白7）、中ドラム2bに（白7）、右ドラム2cに（白7）が有効ライン上に揃って停止すると、獲得枚数は0枚でその後にボーナス1（BB1）が付与される。このボーナス1は、例えば当選確率が1/1000で、ボーナス1中のゲームの規定投入枚数が3枚、払出し枚数が14枚を超えた時点で終了する。抽選でボーナス1が内部当選し、ボーナス1フラグが立つことにより、ボーナス1が成立可能な状態となる。このボーナス1は、ボーナス役が内部当選していない変動表示ゲームで、抽選により単独で内部当選するようになっており、単独当選した場合には、全てのリールに白7図柄を狙って停止スイッチの操作を行えば成立させることができる。従って、遊技者は白7をDDTポイントとして狙い、停止操作することになる。ボーナス1が作動することとなった図柄の組合せが表示されると、次のゲームからボーナスゲーム（ボーナス遊技状態）となるが、主制御部100はこの遊技状態に移行し

40

50

た最初のゲーム（１ゲーム目）であることを参照又は認識して、「白７」図柄を一直線に揃える激アツ・リール演出を行う。

【０３５７】

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

【０３５８】

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

10

【０３５９】

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

20

【０３６０】

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

【０３６１】

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

30

【０３６２】

（３）通常リプレイ（通常再遊技）：各ドラムに所定のリプレイ図柄（色菱形の組合せ図柄）が有効ライン上に揃って表示された場合の役名であり、これに対してメダルは獲得されないが、遊技開始前にメダルが自動的に投入されるので、遊技者のスタートレバー９の操作により、次のゲームを行うことができる。通常リプレイには、２種類の通常リプレイＡ及び通常リプレイＢがあり、これらの通常再遊技が作動しても再遊技確率（ＲＴ状態）は変動しない。

40

【０３６３】

（４）ＲＴ１移行リプレイ（再遊技１）：各ドラムに所定のリプレイ図柄（色菱形の組合せ図柄）が有効ライン上に揃って表示された場合の役名であり、これに対してメダルは獲得されないが、遊技開始前にメダルが自動的に投入され、遊技者のスタートレバー９の操作により、次のゲームを行うことができる。ＲＴ１移行リプレイは、後述するＲＴ２

50

状態で他のリプレイ（例えば、通常リプレイやR T 3 移行リプレイ）と同時に当選し、押し順が正解すると他のリプレイが作動するが、不正解の場合にはR T 1 移行リプレイが作動して、再遊技確率がR T 1 状態（リプレイ当選確率が1 / 7. 3の通常リプレイ状態）に転落する。つまり、攻略させない為のペナルティ的なリプレイである。

【0364】

（5）R T 2 移行リプレイ（再遊技2）：各ドラムに所定のリプレイ図柄（色菱形の組合せ図柄）が有効ライン上に揃って表示された場合の役名であり、これに対してメダルは獲得されないが、遊技開始前にメダルが自動的に投入され、遊技者のスタートレバー9の操作により、次のゲームを行うことができる。R T 2 移行リプレイが作動すると、再遊技確率が約1 / 1. 5のR T 2 状態に変動する。

10

【0365】

（6）R T 3 移行リプレイ（再遊技3）：左ドラム2 aに（赤7）、中ドラム2 bに（赤7）、右ドラム2 cに（赤7）が有効ライン上に揃った場合の役名であり、これに対してメダルは獲得されないが、遊技開始前にメダルが自動的に投入されるので、遊技者のスタートレバー9の操作により、次のゲームを行うことができる。R T 3 移行リプレイが作動すると、再遊技確率がR T 3 状態に変動する。R T 3 移行リプレイが作動することとなった図柄の組合せが表示されると、次のゲームからR T 3 状態となるが、主制御部100は、この遊技状態に移行した最初のゲーム（1ゲーム目）であることを参照又は認識して、「赤7」図柄を一直線に揃える激アツ・リール演出を行う。

【0366】

20

（7）R T 4 移行リプレイ（再遊技4）：左ドラム2 aに菱形（白）、中ドラム2 bに菱形（紫）、右ドラム2 cに菱形（紫）が有効ライン上に揃った場合の役名であり、これに対してメダルは獲得されないが、遊技開始前にメダルが自動的に投入されるので、遊技者のスタートレバー9の操作により、次のゲームを行うことができる。なお、ドラム部の下段に「赤7」図柄が3つ横一列になって表示され、遊技者は「赤7」が入賞したかのように感じるので、何ら違和感はない。R T 4 移行リプレイが作動すると、再遊技確率がR T 4 状態に変動する。R T 4 移行リプレイが作動することとなった図柄の組合せが表示されると、次のゲームからR T 4 状態となるが、主制御部100は、この遊技状態に移行した最初のゲーム（1ゲーム目）であることを参照又は認識して、「赤7」図柄を一直線に揃える激アツ・リール演出を行う。

30

【0367】

（8）R T 5 移行リプレイ（再遊技5）：左ドラム2 aに菱形（紫）、中ドラム2 bに菱形（白）、右ドラム2 cに菱形（白）が有効ライン上に揃った場合の役名であり、これに対してメダルは獲得されないが、遊技開始前にメダルが自動的に投入されるので、遊技者のスタートレバー9の操作により、次のゲームを行うことができる。なお、ドラム部の上段に「赤7」図柄が3つ横一列になって表示され、遊技者は「赤7」が入賞したかのように感じるので、何ら違和感はない。R T 5 移行リプレイが作動すると、再遊技確率がR T 5 状態に変動する。R T 5 移行リプレイが作動することとなった図柄の組合せが表示されると、次のゲームからR T 5 状態となるが、主制御部100は、この遊技状態に移行した最初のゲーム（1ゲーム目）であることを参照又は認識して、「赤7」図柄を一直線に揃える激アツ・リール演出を行う。

40

【0368】

（9）R T 6 移行リプレイ（再遊技6）：左ドラム2 aに菱形（紫）、中ドラム2 bに菱形（白）、右ドラム2 cに菱形（白）が有効ライン上に揃った場合の役名であり、これに対してメダルは獲得されないが、遊技開始前にメダルが自動的に投入されるので、遊技者のスタートレバー9の操作により、次のゲームを行うことができる。R T 6 移行リプレイが作動すると、再遊技確率がR T 6 状態（通常リプレイ状態と同様のリプレイ当選確率が1 / 7. 3の）に変動する。このR T 6 状態は、いわゆるチャンス状態であり、リプレイ当選確率は1 / 7. 3であるものの上述したR T 3 移行リプレイ～R T 5 移行リプレイが抽選され、当選すればR T 3 状態～R T 5 状態に変動し、A R T 状態となる。

50

【0369】

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

【0370】

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

10

【0371】

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

【0372】

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

20

【0373】

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

【0374】

(15) AT色菱形小役のコボシ目(1～n)：AT色菱形小役で色菱形小役を取りこぼした時に有効ライン上に表示される特殊図柄(転落図柄)であり、何れか一つの特殊図柄が表示されると再遊技確率がRT1状態(リプレイ当選確率が1/7.3の通常リプレイ状態)に変動する。なお、設定変更後やボーナス1が作動したボーナスゲームの終了後に移行する初期リプレイ状態において、この特殊図柄が表示されてもRT1状態に移行する。

30

【0375】

図108は、遊技状態遷移図である。

【0376】

ボーナス1のボーナスゲームが終了した次のゲーム又は段階設定値が打ち直された次のゲームから、初期状態(「初期リプレイ状態」とも言う。)となって一般ゲームが開始する。この一般ゲームにおけるリプレイ確率は約1/7.3であり、この状態から抜けるには上述した押し順小役のコボシ目が有効ライン上に表示されなければならない。また、ボーナス2が内部当選、作動(図柄表示)又は終了しても遊技状態が変わらないので、初期状態に留まり続けることになる。

40

【0377】

一般ゲームで押し順小役が内部当選し、停止ボタン10の停止操作手順(順序又はタイミング)を間違えることにより、コボシ目図柄が有効ライン上に表示されると、次のゲームからRT1状態となる(継続ゲーム数は定められていない。つまり、無限である)。このRT1状態におけるリプレイ確率もまた約1/7.3であり、図107に示した全ての役を含めて乱数抽選され、単独又は複数同時当選可能となる。つまり、初期状態とRT1状態の遊技が、リプレイ確率がほぼ同じ約1/7.3の遊技状態であるが、遊技者が滞在する通常遊技はこのRT1状態である。

【0378】

RT1状態で、RT2移行リプレイ(再遊技2)が内部当選して作動すると、リプレイ

50

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

【0379】

10

R T 2 状態では 2 つのボーナス役や小役の当選確率が約 $1/3$ なので、ボーナス役、小役及びリプレイ役の合成確率は $1/1$ （100%）又は（65526～65535）/65536（ハズレの置数が 1～10 程度）となる。尚、図中の斜線部は、高確率再遊技状態であることを示している。

【0380】

この R T 2 状態では、R T 1 移行リプレイ（転落リプレイ）及び R T 3 移行リプレイ（A T リプレイ）が同時に当選し、記憶する押し順情報（押し順データ）に従って、R T 1 移行リプレイ又は R T 3 移行リプレイの何れか一方を作動させる。例えば、押し順情報が「3-2-1」であれば、右停止ボタン 10 c → 中停止ボタン 10 b → 左停止ボタン 10 a の順に停止操作されると R T 3 移行リプレイを作動させる一方、異なる停止操作が行われ

20

ると R T 1 移行リプレイを作動させる。また、押し順小役のコボシ目が表示されても R T 1 状態へ転落するので、A R T 状態では、この正解となる押し順を報知（ナビ）するようになっている。

【0381】

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

30

数分だけ揃える。これにより、前遊技の当選役や停止位置を参照することなく、リールを用いたフリーズ演出を行うのである。同様に、ボーナス 1 又はボーナス 2 が作動すると、次の遊技が B B 1 状態又は B B 2 状態となった最初のゲームであることを参照又は認識して、激熱フリーズ演出を行う（詳細は後述する）。

【0382】

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

【0383】

40

R T 3 状態において R T 4 移行リプレイが作動すると、3 つの赤 7 図柄が下段横一直線に揃って表示される。同様に、R T 3 状態において R T 5 移行リプレイが作動すると、3 つの赤 7 図柄が上段横一直線に揃って表示される。主制御部 100 は、R T 4 移行リプレイ又は R T 5 移行リプレイが作動すると、次の遊技が R T 4 状態又は R T 5 状態となった最初のゲームであることを参照又は認識して、ドラム部 2 を利用した激熱フリーズ演出を行う。この R T 4 状態では、通常リプレイ B、R T 3 移行リプレイ及び R T 5 移行リプレイを抽選する。また、R T 5 状態では、通常リプレイ B、R T 3 移行リプレイ及び R T 4 移行リプレイを抽選する。両状態共に、R T 1 移行リプレイは作動しないようになっている。

【0384】

50

R T 3 状態～R T 5 状態でアシスト機能が発動すると所謂 A R T 状態となり、それだけでもメダルを減らすことなく遊技を行うことができる。A R T 状態で A T 色菱形小役が当選すると、主制御部 1 0 0 は入賞させる為の押し順を遊技者に報知するので、容易にメダルを獲得できる。一方、押し順を報知しないと、高い確率（5 / 6 程度）で A T 色菱形小役を取りこぼし、その時にコボシ目が表示されて R T 1 状態へ転落する。更に、ボーナス 2 は 1 / 1 0 程度で頻繁に当選し、B B 2 中に 2 ゲームで最大 2 3 枚増加するので、5 号機回胴式遊技機で今まで実現できなかった純増速度（約 4 枚 / ゲーム）を達成できる。

【 0 3 8 5 】

R T 1 状態において R T 6 移行リプレイが作動すると、次のゲームから R T 6 状態となる。この R T 6 状態は、R T 1 状態と同様にリプレイ確率が約 1 / 7 . 3 であるが、抽選するリプレイの種類が R T 1 状態とは異なり、通常リプレイ A、R T 3 移行リプレイ、R T 4 移行リプレイ及び R T 5 移行リプレイを抽選し、R T 1 移行リプレイは作動しないようになっている。R T 6 状態は、所謂チャンスゾーンであり、所定ゲーム数（例えば、3 0 ゲーム）又は抽選により決定したゲーム数だけ A T 状態とし、その間は A T 色菱形小役の押し順を報知するので R T 1 状態へ転落しない。また、チャンスゾーン中に R T 3 移行リプレイ、R T 4 移行リプレイ又は R T 5 移行リプレイを当選させると、R T 3 状態～R T 5 状態になり、自力で A R T を引き当てることができるので、遊技者がスタートレバーに力を込める熱い瞬間である。

【 0 3 8 6 】

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

【 0 3 8 7 】

図 1 0 9 は、B B 2 のボーナスゲーム中に入賞する小役の対応表である。

【 0 3 8 8 】

左端の当選役は、B B 2 中に抽選するリプレイ役を示している。初期状態及び R T 1 状態～R T 6 状態の各遊技状態において、内部当選したリプレイ役又は同時当選したリプレイ役の組合せに応じて、B B 2 のボーナスゲーム中に停止ボタン部 1 0 を順押しすると、右端に示した 1 4 枚小役（所定数量）又は 1 5 枚小役が入賞するので、1 ゲーム又は 2 ゲームでボーナスゲームが終了し、最低 1 5 枚～最大 2 9 枚のメダル（遊技媒体：パチンコ球やトークンであってもよい）が払い出される。なお、停止ボタン部 1 0 を順押し以外で操作すると、B B 2 中のボーナス遊技（変動表示ゲーム）では必ず 1 5 枚小役が入賞するようになっている。つまり、1 ゲーム目に 1 4 枚小役（所定数量）を入賞させ、2 ゲーム目に 1 5 枚小役を入賞させると、最大 2 9 枚のメダルを獲得できるので、最も純増速度が高くなる。また、B B 2 中のボーナス遊技において、停止ボタン部 1 0 の操作順序に応じて、1 4 枚小役又は 1 5 枚小役の何れかを入賞させる様にもできる。この場合、A T 中に停止ボタン部 1 0 の操作順序を報知して、1 ゲーム目に 1 4 枚小役、2 ゲーム目に 1 5 枚小役を入賞させるようになる。

【 0 3 8 9 】

初期状態において B B 2 のボーナスゲームを行うと、1 / 7 . 3 で通常リプレイ A（第二リプレイ役）が当選するのに対し、それ以外でハズレとなる。なお、B B 2 中は小役を抽選しないが、全ての小役が内部当選した状態となっている。この初期状態では、リプレイの抽選結果（当選又はハズレ）に拘わらず、停止ボタンを順押しすると、必ず 1 5 枚小役が入賞するので、B B 2 は 1 ゲームで終了して純増は 1 2 枚（払出しメダル 1 5 枚－投入メダル 3 枚）となる。

【 0 3 9 0 】

同様に R T 1 状態（通常リプレイ状態）では、1 / 7 . 3 で通常リプレイ A 又は R T 2 移行リプレイ（共に、第二リプレイ役）が内部当選し、停止ボタン部 1 0 の順押し及び逆

10

20

30

40

50

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

10

【0391】

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

【0392】

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

20

【0393】

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

30

【0394】

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

【0395】

同様に、RT3状態では、1/1.5で通常リプレイB（第一リプレイ役）が内部当選して、順押しで14小役が入賞するので、その場合にはBB2が1ゲームで終了せずに、2ゲーム目を行うことになる。RT3状態は一般にART状態であり、制御部はBB2の1ゲーム目に順押しを示唆して、2ゲーム目に右押しを指示する。また、RT4移行リプレイ又はRT5移行リプレイ（共に第一リプレイ役）の各々が1/200で内部当選し、制御部は同様の指示を行う。一方、RT3状態では1/3でハズレとなり、BB2は1ゲームで終了する。その結果、RT3状態のAT中にBB2が当選すると約19.3枚のメダルの純増が期待できる。なお、RT4状態及びRT5状態は、このRT3状態と内部当選するRT移行リプレイの種類が異なるだけなので上記説明を援用する。

40

【0396】

同様にRT6状態では、1/7.3で通常リプレイA（第二リプレイ役）が内部当選し

50

て、順押しで15枚小役が入賞するので、BB2は1ゲームで終了する。また、RT3移行リプレイ～RT5移行リプレイ（共に、第一リプレイ役）の各々が1/200で内部当選し、その場合には順押しで14小役が入賞するので、BB2が1ゲームで終了せずに、2ゲーム目を行うことになる。RT1状態は非AT中であるが、BB2の1ゲーム目にRT3移行リプレイ～RT5移行リプレイの何れかが内部当選すると、制御部は順押しを示唆し、2ゲーム目に右押しを指示する。また、BB2中にRT3移行リプレイ～RT5移行リプレイの何れかが内部当選すると、激アツ演出を行ってATが確定する。

【0397】

図110は、通常時の遊技概要図である。

【0398】

主制御部100は、ARTの抽選を全て行っており、抽選結果に応じてメインリール（左ドラム2a、中ドラム2b及び右ドラム2c）による演出を制御する。ARTの抽選契機は、（1）ボーナス2揃い、（2）ボーナス1揃い（白7）、及び（3）赤7揃い（RT3移行リプレイ～RT5移行リプレイ作動時）である。

【0399】

副制御部160は表示演出装置11に通常画面を表示しており、主制御部100がボーナス2を作動させると、チャンス画面を表示し、次のゲームのスタートレバー9の開始操作時（レバーON時）にチャンス演出を行うと共に、主制御部100はメインリールによるフリーズ演出を行う。ARTが当選すると、ARTへ移行する一方、ARTがハズレで通常画面に戻る。また、主制御部100がボーナス1を作動させると、副制御部160は大チャンス画面を表示し、その後、同様に表示や動作を行う。主制御部100がRT3移行リプレイ～RT5移行リプレイを作動させ、赤7を揃わせるとARTが確定する。

【0400】

図111は、チャンス演出の概要図である。

【0401】

副制御部160は、主制御部100が第3停止でボーナス2を作動させると、チャンス画面を表示する（図111（A）参照）。主制御部100は、ボーナス2が作動することとなった図柄の組合せが表示されると、表示窓の枠外（上段の1つ上）に赤7図柄が一直線に揃っていることを認識している。主制御部100はこの遊技状態に移行した最初のゲーム（1ゲーム目）であることを参照し、次ゲームのスタートレバー9の開始操作時にメインリールによるフリーズ演出を行って、停止ボタン部10の操作を無効にする。

【0402】

主制御部100は、ドラム部2を所定回数だけ回転させた後に左ドラム2a及び中ドラム2bを中央ラインに赤7図柄を疑似停止させると共に、副制御部160はこの回転と停止に同期させるようにして、赤7図柄を表示演出装置11に停止させる。また、左ドラム2a及び中ドラム2bの疑似停止中には、赤7図柄が上下に震動させる（図111（B）参照）。ARTが不当選の場合には、右ドラム2cの赤7図柄は振動しながら下段に停止し、表示演出装置11の赤7図柄も他の図柄が停止して、最終的に赤7図柄が共に一直線に揃わない（図111（C）参照）。その一方、ARTが当選の場合には、振動を続ける赤7図柄及び表示演出装置11の赤7図柄も一直線に揃って停止して（図111（D）参照）、フリーズ演出が終了する。その後、再び全リールが一定速度で回転して、停止ボタン部10の操作が有効になる（図111（E）参照）。

【0403】

図112は、7RUSH演出の概要図である。

【0404】

副制御部160は、主制御部100が第3停止でRT3移行リプレイ～RT5移行リプレイの何れかを作動させると、表示演出装置11の赤7図柄を一直線に揃えて停止させ、ARTゲーム数の50ゲームを表示する（図112（A）参照）。主制御部100は、7RUSH抽選を行って当選すると、副制御部160にその旨を通知して、7RUSHフリーズ演出を行う。主制御部100は、RT3移行リプレイ～RT5移行リプレイの何れか

が作動すると、遊技状態がR T 3～R T 5（複数の異なるA T遊技状態）に移行した最初のゲーム（1ゲーム目）であることを参照し、次ゲームのスタートレバー9の開始操作時にメインリールによる7 R U S Hフリーズ演出を行って、停止ボタン部10の操作を無効にする。

【0405】

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

10

【0406】

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

【0407】

図127は、図柄の組合せ表示判定図である。

【0408】

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。

20

【0409】

図127（B）の第1ラインは、通常時に遊技メダルを規定数の3枚投入した場合の有効ラインであり、左ドラム2a、中ドラム2b及び右ドラム2cの順に（中段、中段、中段：中央横ライン）のみが有効となる。一方、他のラインはボーナス（第二種B B）作動時に遊技メダルを規定数の2枚投入した場合の有効ラインであり、第2ラインの（上段、中段、上段：V字ライン）及び第3ラインの（下段、中段、上段：右上がりライン）の2つが有効となる。

【0410】

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

30

【0411】

主制御部100は、リール（又はドラム）が3個すべて停止したときに、有効ライン上（図127参照）で入賞及び作動に係る図柄の組合せ表示判定を行う。

【0412】

（1）ボーナス1（第2種役物連続作動装置）：左ドラム2aに（白7）、中ドラム2bに（白7）、右ドラム2cに（白7）が有効ライン上に揃って停止すると、獲得枚数は0枚でその後にボーナス1（B B 1）が付与される。このボーナス1は、例えば当選確率が1／250で、ボーナス1中のゲームの規定投入枚数が2枚、払出し枚数が210枚を超えた時点で終了する。抽選でボーナス1が内部当選し、ボーナス1フラグが立つことにより、ボーナス1が成立可能な状態となる。このボーナス1は、ボーナス役が内部当選していない変動表示ゲームで、単独又は特殊リプレイ（R T 3移行リプレイ～R T 5移行リプレイ）と同時に内部当選するようになっており、単独当選した場合には、全てのリールに白7図柄を狙って停止スイッチの操作を行えば成立させることができる。従って、遊技者は白7をD D Tポイントとして狙い、停止操作することになる。

40

【0413】

このボーナス1は、内部当選しても、図柄が表示されても又は作動が終了してもリプレイ状態を変動（移行）させない（現状のR T状態を維持する）ので、特にA R T状態のR T 2状態～R T 5状態でボーナス1のゲームを行った後に、再び同じ高確率再遊技状態に戻ることができる。これによって、A R T状態を維持しつつ、ボーナス1を放出できるの

50

である。尚、ボーナス2が作動後のボーナスゲームでは、リプレイ役を抽選するが、ハズレ又はリプレイ役を内部当選させても、当選したリプレイ役の種類又は組合せに応じて、非赤7小役又は赤7小役の何れかを入賞させて15枚のメダルを払い出す。また、ハズレの場合は非赤7小役を入賞させるのが一般的である。つまり、ボーナス1が作動後の変動表示ゲームでは、ハズレ、当選したリプレイ役の種類又は組合せに応じて、赤7小役（特定図柄小役）又は非赤7小役（非特定図柄小役）が入賞するようになっている。

【0414】

図129は、窓部の図柄表示状態を示した模式図である。

【0415】

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

【0416】

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

【0417】

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

【0418】

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

【0419】

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

【0420】

RAMがクリアされた次のゲーム又は段階設定値が打ち直された次のゲームから、初期状態（「初期リプレイ状態」とも言う。）となって一般ゲームが開始する。この一般ゲームにおけるリプレイ確率は約1/7.3であり、この状態から抜けるには上述した押し順小役のコボシ目が有効ライン上に表示されなければならない。また、ボーナス1が内部当選、作動（図柄表示）又は終了しても遊技状態が変わらないので、初期状態に留まり続けることになる。この初期状態でボーナス1が当選すると、ボーナスゲーム中に複数種類のリプレイ役を抽選するが、赤7小役が入賞する特殊リプレイ役が当選する確率は、1/200であり、ボーナスゲーム終了後に初期状態に戻る。

【0421】

初期状態における一般ゲームで押し順小役が内部当選し、停止ボタン10の停止操作手順（順序又はタイミング）を間違えることにより、コボシ目図柄が有効ライン上に表示されると、次のゲームからRT1状態となる（継続ゲーム数は定められていない。つまり、無限である）。このRT1状態におけるリプレイ確率もまた約1/7.3であり、図128に示した全ての役を含めて乱数抽選され、単独又は複数の役が同時当選可能となる。つまり、初期状態とRT1状態の遊技が、リプレイ確率がほぼ同じ約1/7.3の遊技状態であるが、遊技者が滞在する通常遊技はこのRT1状態である。このRT1状態でボーナ

10

20

30

40

50

ス1が当選すると、ボーナスゲーム中に複数種類のリプレイ役を抽選するが、赤7小役が入賞する特殊リプレイ役が当選する確率は、 $1/200$ であり、ボーナスゲーム終了後にRT1状態に戻る。

【0422】

RT1状態で、RT2移行リプレイ（再遊技2）が内部当選して作動すると、リプレイ確率が約 $1/1.5$ に上昇したRT2状態（高確率再遊技状態）となる。その一方、RT2状態で、押し順小役のコボシ目が有効ライン上に表示されるとRT1状態へ転落する。なお、アシスト機能が作動したART状態では、押し順小役が入賞する押し順を報知（ナビ）するようになっている。このRT2状態でボーナス1が当選すると、ボーナスゲーム中に複数種類のリプレイ役を抽選するが、赤7小役が入賞する特殊リプレイ役が当選する確率は、 $1/100$ であり、ボーナスゲーム終了後にRT2状態に戻る。

10

【0423】

RT2状態で、RT3移行リプレイ（再遊技3）が内部当選して作動すると、リプレイ確率が約 $1/1.5$ に上昇したRT3状態（高確率再遊技状態）となる。その一方、RT3状態で、押し順小役のコボシ目が有効ライン上に表示されるとRT1状態へ一気に転落する。なお、アシスト機能が作動したART状態では、押し順小役が入賞する押し順を報知（ナビ）するようになっている。このRT3状態でボーナス1が当選すると、ボーナスゲーム中に複数種類のリプレイ役を抽選するが、赤7小役が入賞する特殊リプレイ役が当選する確率は、 $1/50$ であり、ボーナスゲーム終了後にRT3状態に戻る。

【0424】

20

RT3状態で、RT4移行リプレイ（再遊技4）が内部当選して作動すると、リプレイ確率が約 $1/1.5$ に上昇したRT4状態（高確率再遊技状態）となる。その一方、RT4状態で、押し順小役のコボシ目が有効ライン上に表示されるとRT1状態へ一気に転落する。なお、アシスト機能が作動したART状態では、押し順小役が入賞する押し順を報知（ナビ）するようになっている。このRT4状態でボーナス1が当選すると、ボーナスゲーム中に複数種類のリプレイ役を抽選するが、赤7小役が入賞する特殊リプレイ役が当選する確率は、 $1/25$ であり、ボーナスゲーム終了後にRT4状態に戻る。なお、RT3状態では、RT5移行リプレイも当選可能である。

【0425】

RT4状態で、RT5移行リプレイ（再遊技5）が内部当選して作動すると、リプレイ確率が約 $1/1.5$ に上昇したRT5状態（高確率再遊技状態）となる。その一方、RT4状態で、押し順小役のコボシ目が有効ライン上に表示されるとRT1状態へ一気に転落する。なお、アシスト機能が作動したART状態では、押し順小役が入賞する押し順を報知（ナビ）するようになっている。このRT5状態でボーナス1が当選すると、ボーナスゲーム中に複数種類のリプレイ役を抽選するが、赤7小役が入賞する特殊リプレイ役が当選する確率は、 $1/5$ であり、ボーナスゲーム終了後にRT5状態に戻る。なお、RT4状態では、RT3移行リプレイも当選可能である。

30

【0426】

RT5状態はいわゆる天国状態であり、RT3移行リプレイ又はRT4移行リプレイが内部当選するが、AT機能により押し順操作を告知して、通常リプレイが作動すると、転落を回避することができる。

40

【0427】

つまり、初期リプレイ状態、通常リプレイ状態又は複数のATリプレイ状態に変動表示ゲームを行って、主制御部100はボーナス役が内部当選しても、作動図柄が表示されても又は作動が終了してもリプレイ状態を変動させずに、ボーナス役が内部当選した時のリプレイ状態に戻す。通常リプレイ状態とATリプレイ状態では、当選するリプレイ役の種類や組合せが異なる様に抽選テーブルが記憶されており、図131に示す通り、初期状態と通常リプレイ状態（RT1）では、赤7小役が入賞する特殊リプレイ役が当選する確率が同じ $1/200$ になっている。一方、ATリプレイ状態では、 $RT2 < RT3 < RT4 < RT5$ になっている。ボーナスゲーム中に特殊リプレイ役が当選すると、見た目赤7

50

図柄が一直線に揃えることが可能になる。なお、赤 7 小役を（赤 7 図柄、赤 7 図柄、赤 7 図柄）とすれば右斜め上に赤 7 図柄を一直線に揃えることが可能になる。赤 7 図柄が揃うと、A T ストックや A T ゲーム数の上乘せが確定する。なお、制御部とは、主制御部 1 0 0 を意味しており、A T 機能を制御するのは主制御部 1 0 0 及び／又は副制御部 1 6 0 である。

【0428】

実施例 2 の改良 2 :

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

10

【0429】

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

【0430】

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

20

【0431】

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

30

【0432】

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

【0433】

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

40

【0434】

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

【0435】

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。

50

【0436】

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

【0437】

図139は、通常時及びボーナス作動時の配当表である。

10

【0438】

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

【0439】

図139(A)は、規定数が3枚の通常遊技中である。

【0440】

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

20

【0441】

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

30

【0442】

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

40

【0443】

このボーナス2は、ボーナス1と同様に、ボーナス役が内部当選していない変動表示ゲームで、単独、特殊リプレイ(RT3移行リプレイ～RT5移行リプレイ)又はレア小役(チェリーやスイカなど)と同時に内部当選するようになっており、単独当選した場合には、左ドラム2a及び中ドラム2bに白7図柄、右ドラム2cに赤7図柄を狙って停止スイッチの操作を行えば成立(「入賞」ともいう。)させることができるが、狙わなければ取りこぼすことになる。また、ART中にボーナス2が小役やリプレイ役と同時当選した状態になると、押し順小役が内部当選したときに、各リールに上記ボーナス図柄を狙えばボーナスを成立(有効ライン上にBB2図柄表示)させることができる。

50

【0444】

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

10

20

【0445】

（3）通常リプレイ（通常再遊技）：各ドラムに所定のリプレイ図柄（色菱形の組合せ図柄）が有効ライン上に揃って表示された場合の役名であり、これに対してメダルは獲得されないが、遊技開始前にメダルが自動的に投入されるので、遊技者のスタートレバー9の操作により、次回のゲームを行うことができる。通常リプレイには、2種類の通常リプレイA及び通常リプレイBがあり、これらの通常再遊技が作動しても再遊技確率（RT状態）は変動しない。

【0446】

（4）RT1移行リプレイ（再遊技1）：各ドラムに所定のリプレイ図柄（色菱形の組合せ図柄）が有効ライン上に揃って表示された場合の役名であり、これに対してメダルは獲得されないが、遊技開始前にメダルが自動的に投入され、遊技者のスタートレバー9の操作により、次回のゲームを行うことができる。RT1移行リプレイは、後述するRT2状態で他のリプレイ（例えば、通常リプレイやRT3移行リプレイ）と同時に当選し、押し順が正解すると他のリプレイが作動するが、不正解の場合にはRT1移行リプレイが作動して、再遊技確率がRT1状態（リプレイ当選確率が1/7、3の通常リプレイ状態）に転落する。つまり、攻略させない為のペナルティ的なリプレイである。

30

【0447】

（5）RT2移行リプレイ（再遊技2）：各ドラムに所定のリプレイ図柄（色菱形の組合せ図柄）が有効ライン上に揃って表示された場合の役名であり、これに対してメダルは獲得されないが、遊技開始前にメダルが自動的に投入され、遊技者のスタートレバー9の操作により、次回のゲームを行うことができる。RT2移行リプレイが作動すると、再遊技確率が約1/1.5のRT2状態に変動（移行）する。ATが当選中でAT機能が作動すれば、RT2状態からRT3状態へ移行させる為の停止ボタン部の操作順序が画像と音声で報知される。

40

【0448】

（6）RT3移行リプレイ（再遊技3）：左ドラム2aに（赤7）、中ドラム2bに（赤7）、右ドラム2cに（赤7）が有効ライン上に揃った場合の役名であり、これに対してメダルは獲得されないが、遊技開始前にメダルが自動的に投入されるので、遊技者のスタートレバー9の操作により、次回のゲームを行うことができる。RT3移行リプレイが

50

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

【0449】

（7）R T 4移行リプレイ（再遊技4）：左ドラム2aに菱形（白）、中ドラム2bに菱形（紫）、右ドラム2cに菱形（紫）が有効ライン上に揃った場合の役名であり、これに対してメダルは獲得されないが、遊技開始前にメダルが自動的に投入されるので、遊技者のスタートレバー9の操作により、次のゲームを行うことができる。なお、ドラム部の下段に「赤7」図柄が3つ横一列になって表示され、遊技者は「赤7」が入賞したかのように感じるので、何ら違和感はない。R T 4移行リプレイが作動すると、再遊技確率がR T 4状態に変動する。R T 4移行リプレイが作動することとなった図柄の組合せが表示されると、次のゲームからR T 4状態となるが、主制御部100は、リールインデックス信号により図柄位置を認識して、「赤7」図柄を一直線に揃える激アツ・リール演出を行う。なお、主制御部100は、遊技状態に移行した最初のゲーム（1ゲーム目）であることを参照又は認識してもよい。

【0450】

（8）R T 5移行リプレイ（再遊技5）：左ドラム2aに菱形（紫）、中ドラム2bに菱形（白）、右ドラム2cに菱形（白）が有効ライン上に揃った場合の役名であり、これに対してメダルは獲得されないが、遊技開始前にメダルが自動的に投入されるので、遊技者のスタートレバー9の操作により、次のゲームを行うことができる。なお、ドラム部の上段に「赤7」図柄が3つ横一列になって表示され、遊技者は「赤7」が入賞したかのように感じるので、何ら違和感はない。R T 5移行リプレイが作動すると、再遊技確率がR T 5状態に変動する。R T 5移行リプレイが作動することとなった図柄の組合せが表示されると、次のゲームからR T 5状態となるが、主制御部100は、リールインデックス信号により図柄位置を認識して、「赤7」図柄を一直線に揃える激アツ・リール演出を行う。なお、主制御部100は、遊技状態に移行した最初のゲーム（1ゲーム目）であることを参照又は認識してもよい。

【0451】

（9）R T 6移行リプレイ（再遊技6）：左ドラム2aに菱形（紫）、中ドラム2bに菱形（白）、右ドラム2cに菱形（白）が有効ライン上に揃った場合の役名であり、これに対してメダルは獲得されないが、遊技開始前にメダルが自動的に投入されるので、遊技者のスタートレバー9の操作により、次のゲームを行うことができる。R T 6移行リプレイが作動すると、再遊技確率がR T 6状態（通常リプレイ状態と同様のリプレイ当選確率が1/7.3の）に変動する。このR T 6状態は、いわゆるチャンス状態であり、リプレイ当選確率は1/7.3であるものの上述したR T 3移行リプレイ～R T 5移行リプレイが抽選され、当選すればR T 3状態～R T 5状態に変動し、A R T状態となる。

【0452】

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

【0453】

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

10

20

30

40

50

略する。また、A R T中にボーナス2が小役やリプレイ役と同時当選した状態になると、押し順小役であるA T色菱形小役が内部当選したときに、全てのリールに白7図柄を狙えばボーナスを成立（有効ライン上にB B 2図柄表示）させることができる。

【0454】

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

【0455】

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

【0456】

図139（B）は、規定数が2枚であるB B 2のボーナス遊技中である。

【0457】

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

【0458】

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

【0459】

図140は、窓部の図柄表示状態を示した模式図である。

【0460】

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

【0461】

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

【0462】

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

【0463】

図140（C）は、遊技者が第三停止で右停止ボタン10cを操作して、右ドラム2cの有効ライン上に赤7図柄が停止した状態を示しており、これにより白7小役が入賞し15枚を払い出す。この状態において、無効ラインではあるが第1ライン上に白7図柄が3つ揃って停止することにより、A R Tが確定し1～32の範囲でストック数を抽選する。つまり、白7図柄（演出用図柄又はB B 1図柄）を一直線上に並んで停止させることによ

10

20

30

40

50

り、A R T 当選を遊技者へ報知するのである。なお、左停止ボタン 10 a の目押しミスで赤 7 図柄が揃わなくても、内部的には同様に A R T が確定するようになっている。なお、演出用図柄の白 7 図柄 (B B 1 図柄) を横一直線の中央ライン上に並んで停止させているが、上段又は下段横一直線や斜め横一直線に演出用図柄を停止させてもよい。

【0464】

図 1 4 1 は、遊技状態遷移図である。図 1 4 2 は、B B 2 のボーナスゲーム中に抽選するリプレイ役の当選確率及び白 7 小役が成立する確率の対応表である (図 1 0 8 及び図 1 0 9 参照)。図 1 3 9 (B) で説明した通り、B B 2 のボーナスゲーム中に入賞する小役は、白 7 小役又は非白 7 小役の何れかであり、共に払い出し枚数は 1 5 枚である。B B 2 のボーナスゲームは、6 0 枚を超える払い出し枚数で終了するので、5 ゲームを行うことになる。なお、白 7 小役に替えて、図 1 2 8 及び図 1 2 9 に示した赤 7 小役とすることも可能である。

10

【0465】

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

20

【0466】

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

30

【0467】

初期状態における一般ゲームで押し順小役が内部当選し、停止ボタン 10 の停止操作手順 (順序及びタイミング) を間違えることにより、コボシ目図柄が有効ライン上に表示されると、R T 1 状態 (継続ゲーム数は定められていない。つまり、無限である。) となって次のゲームを行う。この R T 1 状態におけるリプレイ確率もまた約 $1/7.3$ であり、図 1 3 9 (A) に示した全ての役を含めて乱数抽選され、単独又は複数の役が同時当選可能となる。つまり、初期状態と R T 1 状態の遊技が、リプレイ確率がほぼ同じ約 $1/7.3$ の遊技状態であるが、遊技者が滞在する通常遊技は殆どが R T 1 状態である。

40

【0468】

通常リプレイ A 又は R T 2 移行リプレイは、通常リプレイ A が単独当選して必ず入賞する通常リプレイ A 1、又は通常リプレイ A、R T 2 移行リプレイ及び押し順制御用の他のリプレイ役と同時当選する通常リプレイ A 2 から成る。通常リプレイ A 2 は、押し順が正解であれば R T 2 移行リプレイが入賞する一方、不正解で通常リプレイ A が入賞する役である。抽選で A T 役が当選すると、制御部 (主制御部又は副制御部) は、R T 2 移行リプレイが入賞する押し順を報知するようになっている。上述した通り、リプレイが当選する確率 $1/7.3$ の内、通常リプレイ A 2 が確率 $1/7.3 \times 1/32$ で当選し、B B 2 のボーナスゲーム中に押し順リプレイ A 2 が当選すると、白 7 小役が入賞する。また、R T

50

3 移行リプレイ～R T 6 移行リプレイ（演出リプレイ役）が当選しても白7小役が入賞するので、B B 2 のボーナスゲーム中に約1%（当選確率 $1/7 \cdot 3 \times 1/32 + 1/3000 \times 3 + 1/200$ ）で白7小役を揃えることができる。B B 2 のボーナスゲーム終了後にR T 1 状態に戻る。

【0469】

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

10

【0470】

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

20

【0471】

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

30

【0472】

R T 3 状態で、R T 4 移行リプレイ（再遊技4）が内部当選してR T 4 移行リプレイが作動すると、リプレイ確率が約 $1/1.5$ に上昇したR T 4 状態（高確率再遊技状態）となる。その一方、R T 4 状態で、押し順小役のコボシ目が有効ライン上に表示されるとR T 1 状態へ一気に転落する。なお、アシスト機能が作動したA R T 状態では、押し順小役が入賞する押し順を報知（ナビ）するようになっている。このR T 4 状態でボーナス2が当選すると、ボーナスゲーム中に複数種類のリプレイ役を抽選するが、白7小役が入賞する演出リプレイ役が当選する確率は、通常リプレイB又はR T 3 移行リプレイの当選確率（ $2/3$ ）の内の $1/4$ であり、B B 2 のボーナスゲーム終了後にR T 4 状態に戻る。また、R T 5 移行リプレイ（演出リプレイ役）が当選しても白7小役が入賞するので、B B 2 のボーナスゲーム中に約17.2%（当選確率 $2/3 \times 1/4 + 1/200$ ）で白7小役を揃えることができる。

40

【0473】

R T 4 状態で、R T 5 移行リプレイ（再遊技5）が内部当選してR T 5 移行リプレイが

50

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

【0474】

10

R T 5 状態はいわゆる天国状態であり、R T 3 移行リプレイ又は通常リプレイ B が内部当選するが、A T 機能により停止ボタン部 10 の操作順序を告知（報知）して、通常リプレイ B が作動すると、転落を回避することができる。

【0475】

R T 1 状態で、R T 6 移行リプレイ（再遊技 6）が内部当選して R T 6 移行リプレイが作動すると、リプレイ確率が約 $1/7.3$ に変化した R T 6 状態となる。その一方、R T 6 状態で、押し順小役のコボシ目が有効ライン上に表示されると R T 1 状態へ転落する。この R T 6 状態は、いわゆるチャンス状態（チャンスリプレイ状態）であり、リプレイ当選確率は $1/7.3$ であるものの上述した R T 3 移行リプレイ～R T 5 移行リプレイが抽選され、当選すれば R T 3 状態～R T 5 状態に移行して A R T 状態となる。なお、R T 6 状態においてアシスト機能が発動すると、押し順小役が入賞する押し順を報知（ナビ）するようになっているので R T 6 状態を維持可能である。この R T 6 状態でボーナス 2 が当選すると、ボーナスゲーム中に複数種類のリプレイ役を抽選するが、白 7 小役が入賞する演出リプレイ役が当選する確率は、初期状態で説明した通り、通常リプレイ A 2（当選確率 $1/7.3 \times 3/10$ ）に加えて、3 種類の演出リプレイ役である R T 3 移行リプレイ～R T 5 移行リプレイの当選確率 $1/200 \times 3$ なので、5.61% となる。

20

【0476】

つまり、初期リプレイ状態、通常リプレイ状態、チャンスリプレイ状態又は複数の A T リプレイ状態で変動表示ゲームを行って、主制御部 100 はボーナス役（B B 2）が内部当選しても、作動図柄が窓部に表示されても又は作動が終了してもリプレイ状態を変動させずに、ボーナス役（B B 2）が内部当選した時のリプレイ状態に戻す（又はリプレイ状態を維持する）。各リプレイ状態において、プレイ役の当選確率及び当選するリプレイ役の種類や組合せが異なる様に抽選テーブルが記憶されており、図 142 に示す通り、各リプレイ状態では、白 7 小役が入賞する演出リプレイ役が当選する確率が異なっている。また、A T リプレイ状態では、 $R T 2 < R T 3 < R T 4 < R T 5$ になっている。ボーナスゲーム中に演出リプレイ役が当選すると、白 7 図柄を一直線に揃えることが可能になり、更に同じ B B 2 であっても A T リプレイ状態に応じて演出用図柄が揃う確率を変えることができる。なお、図 140（C）に示す白 7 小役の替わりに、無効ラインである中央横ライン上に揃う小役を（白 7 図柄、白 7 図柄、赤 7 図柄）とすれば B B 2 が入賞したように見せることもできる。更に、中央横ライン上に（赤 7 図柄、赤 7 図柄、赤 7 図柄）を揃うようにもできる。演出用図柄（B B 1 図柄や B B 2 図柄、特殊リプレイの赤 7 図柄）が一直線に揃う演出リプレイ役が当選すると、A T ストック又は A T ゲーム数の上乘せが確定する。

30

40

【0477】

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

【0478】

B B 2 のボーナスゲーム中に主制御部 100 が演出リプレイ役を当選させると、A T 上乘せゲーム数又は A T 上乘せセット数抽選を行う。副制御部 160 は「白 7 を狙え」と表示演出装置に表示して、遊技者が停止ボタン部 10 を操作して、第 3 停止で白 7 図柄を一

50

直線に揃えると、副制御部160はセブンアタック演出画面を表示する。なお、白7図柄が一直線に揃わなくてもセブンアタック演出が行われる（図143（A）参照）。また、演出リプレイ役が当選した場合、AT上乗せゲーム数は50以上又はAT上乗せセット数は1セット以上で抽選により決定される。MAXベット操作及びスタート操作後にセブンラッシュが発生しない場合、停止操作が無効となるフリーズ演出を実行し、AT上乗せセット数は1セットと表示した後に、停止操作を有効とする（図143（D）参照）。そして、AT上乗せゲーム数であれば、副制御部160の抽選により最低50ゲーム以上が決定されて表示される。

【0479】

一方、各操作後にセブンラッシュが発生する場合、主制御部100は副制御部160にその旨を通知して、7RUSHフリーズ演出を行って、停止ボタン部10の操作を無効にする。なお、AT上乗せゲーム数は100以上又はAT上乗せセット数は2セット以上で7RUSHフリーズ演出を行う。

【0480】

主制御部100は、ドラム部2を上方向に揃えて回転させ、副制御部160は、少しズレた白7図柄を重ねるように中央に移動させながら窓部3に表示する（図143（B）参照）。なお、ドラム部2の回転方向は図143（D）と同様に下方向でもよい。主制御部100は、逆回転するドラム部2の白7図柄を中央一直線に揃えて停止又は疑似停止（微動停止）させ、これと同時に副制御部160は白7図柄を重ねて表示して、その後画面一杯に白7図柄を拡大表示する（図143（C）参照）。例えば、当選したAT上乗せセット数が5セットであれば、主制御部100は、7RUSHフリーズ演出を4回行う。つまり、図143（A）で1セット、及び7RUSHフリーズ演出4回で4セット、合計5セットの上乗せ当選を遊技者に表示することで、激アツな気分させる。なお、AT上乗せゲーム数の場合、図143（A）で50ゲーム、7RUSHフリーズ演出を4回で、100ゲーム、150ゲーム、200ゲーム、300ゲーム、合計800ゲームの上乗せゲーム数を図143（D）の状態になってから表示する。

【0481】

図144は、窓部の図柄表示状態を示した模式図及びボーナス作動時の配当表である。図144（A）は、通常遊技中にボーナス1の作動図柄が表示された状態（入賞状態）を示しており、次の遊技からボーナス1（BB1ゲーム）が付与される。

【0482】

図144（B）は、規定数が3枚のBB1のボーナス遊技中に当選する小役を示しており、菱形（緑）小役又は白7小役が当選して入賞するようになっている。払出し枚数が300枚を超えると終了するので、BB1のボーナス遊技を21ゲーム行うことになる。なお、1/8000～1/64000程度でハズレを設けてもよく、その場合に、45秒間のフリーズ状態となった後、停止ボタン部の操作で赤7図柄が非有効ラインの右上がり一直線に表示され、AT付与が確定すると共に、大量のATストック数が確定し、更にATストック又はATゲーム数の上乗せ当選率が最大（90%程度）となる。つまり、BB1終了後のART状態で上乗せ契機役が当選すると、最大確率でATストック又はATゲーム数が当選するので、結果的に一日中メダルが出続けることになる。

【0483】

（1）菱形（緑）小役：各ドラムの有効ライン上に菱形（緑）図柄が揃って表示された場合の役名であり、獲得枚数は15枚となる。菱形（緑）小役が入賞しても、特別図柄である演出用図柄（ボーナス図柄）は一直線に表示されない（図144（C）参照）。

【0484】

（2）白7小役：左ドラム2aに菱形（緑）、中ドラム2bに（白7）、右ドラム2cに菱形（緑）図柄が有効ライン上に揃って表示された場合の役名であり、獲得枚数は15枚となる。白7小役が入賞すると、特別図柄である演出用図柄（ボーナス図柄の白7）が右上がり一直線に表示され、AT付与が確定すると共に、ATストック数抽選又はATゲーム数抽選が行われる（図144（D）参照）。なお、仮に白7図柄が一直線に揃って表

10

20

30

40

50

示されなくても、払い出し枚数やA T抽選に何の影響も与えない。

【0485】

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

【0486】

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

10

【0487】

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

20

【0488】

図146は、窓部の図柄表示状態を示した模式図である。

【0489】

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

30

【0490】

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

40

【0491】

副制御部160は、選択された停止ボタン部10の通知(この場合、右停止ボタン10c)を受け取ると、表示演出装置11に表示していたキャラクタを画面の右側に移動させ

50

て、右停止ボタン10cの操作により右ドラム2cが選択されたことを表示する。なお、左停止ボタン10aが選択された場合には、キャラクタを画面の左側に移動させ、中停止ボタン10bが選択された場合には、キャラクタを画面の中央に移動させる。

【0492】

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

10

【0493】

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

20

【0494】

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

【0495】

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

30

40

【0496】

抽選テーブルは、カウント回数に対応して21個用意してもよい。例えば、0回成功した場合には抽選テーブル0（当選率0.5%）を用いて抽選される。同様に、抽選テーブル1（当選率0.75%）、抽選テーブル2（当選率1.0%）、抽選テーブル3（当選

50

率 1.5%) …抽選テーブル 21 (当選率 100%) としてもよい。また、抽選テーブル 7 以上で当選率 100% として、更に継続率や天井ゲーム数、ボーナスの放出数などをカウント回数に応じて増大させる様にしてもよい。

【0497】

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

【0498】

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

【0499】

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

【0500】

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

【0501】

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

【0502】

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

【0503】

ステップ S720 へ移行すると、副制御部 160 は、的中ゲームの正解数に対応する抽選テーブルを ROM 161 から読み出して、AT 機能抽選 (又は ART 抽選) を行って、ステップ S722 へ移行する。この抽選テーブルは、上述した通り、的中ゲームの正解数が大きくなるに従って、当選しやすくなっている。

【0504】

副制御部 160 は、ステップ S722 で ART 確定図柄が表示されたか否かを判断し、表示されていれば、ステップ S738 へ移行して ART 準備中状態とし、主制御部 100 が変動表示ゲームを行う。その後に、準備段階を経て、複数回の特殊リプレイ役の入賞により ART ゲームが開始される。一方、ART 確定図柄が表示されていなければ、副制御部 160 は、ステップ S724 で的中ゲームによる抽選で AT 機能 (ART) が当選した

10

20

30

40

50

か否かを判断し、当選していなければ、ステップS 7 2 6でモード抽選を行って、ステップS 7 2 8で主制御部1 0 0が通常ゲームを行う。副制御部1 6 0が行うモード抽選は、A T機能の当選し易さを決める状態であり、天国モード、高確率モード、普通モード、低確率モード又は地獄モードの順でA T機能が当選し難くなる。当然ながら、天国モードでは3 2ゲーム以内にA R Tボーナスが放出され、高確率モードではA R T抽選契機役が当選すれば高い確率でA R Tボーナスが当選する。

【0 5 0 5】

副制御部1 6 0は、ステップS 7 2 4で的中ゲームによる抽選でA T機能が当選していれば、ステップS 7 3 0で前兆ゲーム数抽選を行う。例えば、ステップS 7 2 0においてA T機能抽選で当選したことを表示演出装置1 1に表示すれば、前兆状態にする意味がないので「前兆なし」となるが、当選したことを報知しなかった場合には8ゲームから3 2ゲームの間でA R T当選報知の前兆ゲーム数が決定される。副制御部1 6 0は、ステップS 7 3 2で前兆なしの場合、ステップS 7 3 8へ移行してA R T準備中状態とし、主制御部1 0 0が変動表示ゲームを行う。一方、前兆ありの場合、ステップS 7 3 4で前兆ゲームを行って、ステップS 7 3 6で前兆ゲームを消化すると、ステップS 7 3 8へ移行してA R T準備中状態となる。

10

【0 5 0 6】

図1 4 8は、ミッションゲームでA R Tを付与する処理手順を示すフローチャート及び的中ゲームにおける始動リール抽選テーブルである。なお、付与される特典としてA T機能のセット数について説明するが、上述した特典にも当然に適用できる。また、制御手段として、主制御部1 0 0及び副制御部1 6 0を分けて説明しているが、1つの制御部だけで制御することも可能である。

20

【0 5 0 7】

通常遊技中にレア小役、チャンス役（チャンス目）や特殊リプレイ等の抽選契機役が内部当選すると、ミッションゲームの発動抽選が行われる。この発動抽選に当選すると、ミッション的中ゲームが開始される。なお、ミッションゲームの開始条件としては、ボーナス終了後の所定ゲーム数消化後が挙げられる。例えば、ボーナス終了後、1 2 8ゲーム毎にミッション的中ゲームの発動抽選を行ったり、天井ゲームとして1 0 2 4ゲーム数消化後には必ずミッション的中ゲームを発動させるようにしてもよい。また、レギュラーボーナス終了後に抽選を行って、ミッション的中ゲームを発動させるゲーム数を決定してもよい。例えば、6 4ゲーム以内に2 0 %、1 2 8ゲーム付近で2 0 %、2 5 6ゲーム付近で2 0 %…1 0 2 4ゲームで1 0 0 %（天井ゲーム）としてもよい。

30

【0 5 0 8】

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

【0 5 0 9】

主制御部1 0 0は、ミッションゲームの開始条件が成立すると、ミッション的中ゲームを行うゲーム数（例えば、5ゲーム）を副制御部1 6 0に通知する。副制御部1 6 0は、ステップS 8 0 0でミッション的中ゲームのクリア条件（達成条件）を決定し、表示演出装置1 1に表示する（例えば、5ゲーム中に正解2回でミッション条件をクリア）。主制御部1 0 0が決定するゲーム数は任意であるが、1回～1 0回の範囲で決定し、副制御部1 6 0は通知されたゲーム数と内部モード（上述した天国モード、高確率モード、普通モード、低確率モード又は地獄モード等）によってクリア条件を決定する。副制御部1 6 0は天国モードであれば、例えば、1 0ゲーム中に正解1回でミッション条件をクリア（ミッション達成）や、地獄モードであれば3ゲーム中に正解3回でミッション条件をクリアと決定する。

40

【0 5 1 0】

主制御部1 0 0は、遊技者がM A Xベット操作で規定枚数のメダルを投入後にスタート操作すると役抽選を実行し、ステップS 8 1 0に移行して、図1 4 8（B）に示した始動

50

【 0 5 1 1 】

10

20

30

40

50

【0517】

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

【0518】

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

10

【0519】

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

20

【0520】

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

【0521】

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

30

【0522】

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

【0523】

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

40

【0524】

副制御部160は、ステップS820に移行すると、最初に回転したドラム部2と遊技者が選択したドラム部2とが異なるので、表示演出装置11に「失敗」と表示して、ステ

50

ップS 8 3 0に移行する。これを2回連続して行うことにより、遊技者に緊張感を与えることが可能になる。

【0 5 2 5】

主制御部1 0 0は、遊技者がMAXベット操作で規定枚数のメダルを投入後にスタート操作すると役抽選を実行し、ステップS 8 1 0に移行して、副制御部1 6 0に当選コマンドを送信する。この当選コマンドは、的中ゲームで必ず正解にすることという意味しており、その結果、3ゲーム目で正解することになる。

【0 5 2 6】

主制御部1 0 0は、副制御部1 6 0によるタイトル表示とほぼ同時に、3つのリールドラムを上下にブルブルと振動させ、遊技者が停止ボタン部1 0を操作するのを促す（図1 4 6（A）参照）。主制御部1 0 0は、3秒が経過するまでに停止ボタン部1 0の何れかが操作されると、遊技者が選択した停止ボタン部1 0（例えば、中停止ボタン1 0 b）を副制御部1 6 0に通知する。

【0 5 2 7】

副制御部1 6 0は、選択された停止ボタン部1 0の通知（この場合、中停止ボタン1 0 b）を受け取ると、表示演出装置1 1に表示していたキャラクタを画面の中央に移動させて、中停止ボタン1 0 bの操作により中ドラム2 bが選択されたことを表示する。

【0 5 2 8】

主制御部1 0 0は、タイムアップと同時に、正解となる様に始動リールを決定する。つまり、中ドラム2 bを決定し、該リールドラムを副制御部1 6 0に通知する。主制御部1 0 0は、タイムアップから更に1秒経過すると、決定した中ドラム2 bを最初に変動させ（図1 4 6（B）参照）、その後3つのリールドラムの回転速度を約80回転／分で一定（図1 4 6（C）参照）となるように制御する。そして、回転速度が一定になったら、主制御部1 0 0は、停止ボタン部1 0の正規操作を有効にして、役抽選結果と停止ボタン部1 0の操作に応じてドラム部2を停止制御する。これにより、3ゲーム目に意図的にミッションをクリアさせることが可能となる。この様にすれば、遊技者に緊張感と共に、自力で獲得したという達成感を与えることができるので、興趣が増す。

【0 5 2 9】

図1 5 4は、宝探しチャレンジ（ミッションゲーム）でARTを付与する処理手順を示すフローチャートである。なお、付与される特典としてAT機能のセット数について説明するが、上述した特典にも当然に適用できる。また、制御手段として、主制御部1 0 0及び副制御部1 6 0を分けて説明しているが、1つの制御部だけで制御することも可能である。

【0 5 3 0】

通常遊技中にレア小役、チャンス役（チャンス目）や特殊リプレイ等の抽選契機役が内部当選すると、宝探しチャレンジの発動抽選が行われる。この発動抽選に当選すると、宝探しチャレンジが開始される。他としては、宝探しチャレンジの開始条件として、ボーナス終了後の所定ゲーム数消化後が挙げられる。例えば、ボーナス終了後、1 2 8ゲーム毎にミッション的中ゲームの発動抽選を行ったり、天井ゲームとして1 0 2 4ゲーム数消化後には必ずミッション的中ゲームを発動させるようにしてもよい。また、レギュラーボーナス終了後に抽選を行って、宝探しチャレンジを発動させるゲーム数を決定してもよい。例えば、6 4ゲーム以内に20%、1 2 8ゲーム付近で20%、2 5 6ゲーム付近で20%…1 0 2 4ゲームで100%（天井ゲーム）としてもよい。

【0 5 3 1】

主制御部1 0 0は、規定枚数のメダルが投入後にスタートレバー9が正規操作されて、宝探しチャレンジの開始条件が成立すると、ステップ9 0 0で演出の為にリールドラムをフリーズ状態にし、ステップ9 1 0で複数のスイッチの中から正解とするスイッチを決定して、副制御部1 6 0に通知する。このスイッチとしては、精算ボタン6、ベットボタン（1ベットボタン7又はマックスベットボタン8）、スタートレバー9、停止ボタン部1 0（左停止ボタン1 0 a、中停止ボタン1 0 b及び右停止ボタン1 0 cのボタン群）であ

10

20

30

40

50

る。また、スペシャルボタン14や十字キー（中央及び上下左右で合計5個のスイッチ）でもよい。

【0532】

主制御部100は、複数のスイッチの内、抽選により少なくとも1つ又は2つ以上を正解とするが、極端な場合には全てを正解とすることもある。なお、主制御部100がフリーズ状態にするのは最大10秒間で、その間に何れのスイッチも選択されなければ、予め定められたマックスベットボタン8を自動的に選択するようになっている。また、10秒経過すると、全てのスイッチの中から抽選で1つのスイッチを自動的に選択するようにしてもよい。時間制限を加えることで、遊技者をドキドキさせることができる。

【0533】

副制御部160は、ステップ920で宝探しチャレンジのタイトル及び複数のスイッチの全ての画像を表示演出装置11に表示すると共に、10、9、8…と残り時間をカウントダウンする。この時、副制御部160は、遊技状態（例えば、高確率状態）に応じて、正解のスイッチを含んだ少数のスイッチに絞り込んで表示（例えば、マックスベットボタン8又はスタートレバー9の二択表示）したり、正解のスイッチそのものだけを表示することも可能である。通常、副制御部160は、全てのスイッチを表示演出装置11にそのまま表示するが、当選の可能性が高いものを意図的に示唆する表示を行うこともできる。例えば、副制御部160は、正解のスイッチが中停止ボタン10bの場合、精算ボタン6を青色で、1ベットボタン7及びマックスベットボタン8を緑色で、スタートレバー9を赤色で、左停止ボタン10a、中停止ボタン10b及び右停止ボタン10cを虹色で表示すると、この順番で当選の可能性が高くなる。遊技者は、停止ボタン部10の中から選択するので、1/3の確率で正解することになる。また、特典としてのARTゲーム数又はARTセット数の当選確率が高いが、受ける特典を低くする一方、当選確率は低い、受ける特典を高くすることもできる。例えば、マックスベットボタン8は当選確率50%、特典のARTゲーム数を100ゲームとすれば、期待値は50ゲームとなる。また、スタートレバー9は当選確率10%、特典のARTゲーム数を500ゲームとすれば、期待値は50ゲームとなる。即ち、各スイッチに応じて性格（報酬の傾向）を持たせ、特典は少ないが当たり易いという安定志向か、特典は大きい当たり難いというようにすることで、射幸性を向上させる共に、期待値（報酬）を同じにできるという効果がある。

【0534】

主制御部100は、ステップ930で遊技者が何れかのスイッチを操作するか、又は10秒のタイムアップにより、複数のスイッチの中から選択されたスイッチを認識すると、副制御部160に認識したスイッチを通知する。主制御部100は、ステップ940に移行し、正解としたスイッチと認識したスイッチが一致した場合、ステップ950で一直線演出を行って、ステップ960で遊技における特典を付与する。例えば、その特典は、アシスト機能を発動させるセット数又はゲーム数、アシスト機能抽選の継続率の向上、アシスト機能のセット数又はゲーム数の当選率の向上、ボーナス天井ゲーム数の低下、ストックしているボーナスの放出、の何れかである。一方、ステップ940でスイッチが一致しなかった場合、ステップ970でハズレ演出を行って、ステップ980で通常ゲームを行う。

【0535】

この一直線演出及びハズレ演出を図151及び図152を用いて説明する。主制御部100は、副制御部160にフリーズ演出開始コマンドを出力する。このフリーズ演出開始コマンド中には、一直線演出の当否情報も含まれている。副制御部160は、フリーズ演出開始コマンドを受け取ると、一直線演出の当否を加味して表示演出装置11にフリーズ演出映像を表示する。

【0536】

主制御部100は、インデックスを参照することにより、基準位置に停止している3つのリールドラムの図柄番号を全て認識しており、フリーズ演出映像とほぼ同時に3つのリールドラムを上下にブルブルと振動させ、フリーズ演出が開始することを遊技者に知らせ

10

20

30

40

50

た後に、3つのリールドラムを回転させる（図151（A）～（B）参照）。主制御部100は、所定時間が経過すると、左ドラム2aを停止（又は疑似停止）させて、例えばNo. 8の赤7図柄を中段に表示する（図151（C）参照）。また、副制御部160も表示演出装置11の左ドラム2aに対応する位置に赤7図柄を表示する。また同様に、主制御部100は、所定時間が経過すると中ドラム2bを停止（又は疑似停止）させて、例えばNo. 8の赤7図柄を中段に表示する（図151（D）参照）。また、副制御部160も表示演出装置11の中ドラム2bに対応する位置に赤7図柄を表示する（図111（B）参照）。

【0537】

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

【0538】

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

【0539】

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

【0540】

なお、ATゲーム数又はATセット数以外の特典として、アシスト機能抽選での継続率（当選確率）を向上させる。例えば、継続率30%だったものを、特典として継続率50%→70%→85%→95%のように段階的に向上させる。更には、ボーナスを放出する天井ゲーム数を低下させる。例えば、天井ゲーム数を残り1000ゲームから残り100ゲーム低下させれば、ボーナスが直ぐに放出される。また、ストックしているAT機能を発動させる第3のボーナスの放出が一気に行われる。例えば、AT50セットをストックしていれば、AT50セットを連続して放出することが可能となる。

【0541】

図150は、BB1ゲーム中の一直線演出抽選テーブル及び窓部の図柄表示状態を示した模式図である。

【0542】

図145で説明したフリーズ演出で行う的中ゲームに替えて、一直線演出を行う場合を説明する。

【0543】

主制御部100は、図150(A)に示す一直線演出抽選テーブルを用いた抽選により一直線演出を行うか否かを決定する。この一直線演出は、BB1が入賞すると開始されるボーナスゲームで、スタート手段の正規操作から停止スイッチが有効化されるまでに、演出の為に3つ(複数)のリールドラムを変動させるフリーズ演出であって、赤7図柄(演出用図柄)を中段横ラインに一直線に揃えて停止させるか否かの激アツ演出を意味する。例えば、発生させている乱数が0~99の100個と仮定し、抽出した乱数が0~N1でハズレとなりフリーズ演出そのものが行われない。抽出した乱数がN1+1~99で当選となりフリーズ演出が行われる。抽出した乱数がN1+1~N2で一直線演出がハズレとなり赤7図柄は一直線に揃わない。一方、N2+1~99で一直線演出が当選となりリールドラムに描かれた赤7図柄が中央横一直線に揃って停止する。このN1及びN2の値を調整することにより、フリーズ演出の発生確率及び一直線演出の発生確率を任意に設定することができる。例えば、N1を49及びN2を74と仮定すると、二分の一の確率でフリーズ演出が当選し、その二分の一の確率で一直線演出が当選する。つまり、四分の一の確率で一直線演出が行われる。なお、「停止」とは、遊技者が停止したと認識できる程度でもよく、リールドラムが少し上下に振動しているような疑似停止でも含まれる。なお、赤7図柄が揃って停止するのは中央横一直線に限られず、例えば上段横一直線、下段横一直線、右上がり斜め一直線又は右下がり斜め一直線でもよい。

【0544】

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

【0545】

主制御部100は、BB1が内部当選した遊技状態に応じて、通常リプレイ状態用の一直線演出抽選テーブル又は高確率再遊技状態の一直線演出抽選テーブルの何れかを選択して、ボーナスゲーム中にフリーズ演出及び一直線演出を抽選する。高確率再遊技状態の一直線演出抽選テーブルは、通常リプレイ状態用の一直線演出抽選テーブルよりもフリーズ演出及び一直線演出の当選確率が高くなっている。高確率再遊技状態の一直線演出抽選テーブルは、上述したように、N1を49及びN2を74とすると、二分の一の確率でフリーズ演出が当選し、その二分の一の確率で一直線演出が当選する。一方、通常リプレイ状態用の一直線演出抽選テーブルのN1を89及びN2を94とすると、十分の一の確率でフリーズ演出が当選し、その二分の一の確率で一直線演出が当選する。つまり、二十分の一の確率で一直線演出が行われる。また、フリーズ演出が起これば、その半分で赤7図柄が一直線に揃って停止する。なお、この比率は任意に設計できる。

【0546】

上述した4つの高確率再遊技状態同士でも当選確率に差が付いており、RT2状態<RT3状態<RT4状態<RT5状態であり、具体的にはRT5状態でフリーズ演出が1/2で一直線演出が1/4で当選し、RT4状態でフリーズ演出が2/5で一直線演出が1/5で当選し、RT3状態でフリーズ演出が2/6で一直線演出が1/6で当選し、RT2状態でフリーズ演出が2/7で一直線演出が1/7で当選する。また同様に、3つの通常リプレイ状態同士でも当選確率に差が付いており、RT1状態<初期状態<RT6状態であり、具体的にはRT6状態でフリーズ演出が2/20で一直線演出が1/20で当選し、初期状態でフリーズ演出が2/25で一直線演出が1/25で当選し、RT1状態で

フリーズ演出が2／30で一直線演出が1／30で当選する。各一直線演出抽選テーブルとしてN1及びN2がROM101に記憶されており、主制御部100は、BB1が内部当選した遊技状態に対応する一直線演出抽選テーブルを読み出して、各BB1ボーナスゲーム（ボーナス1ゲーム）で行うフリーズ演出及び一直線演出の抽選に使用する。

【0547】

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

【0548】

図151は、窓部の図柄表示状態を示した模式図である。

【0549】

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

【0550】

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

【0551】

図152は、窓部の図柄表示状態を示した模式図である。

【0552】

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

【0553】

主制御部100は、一直線演出に当選しているときには、右ドラム2cを停止（又は疑

10

20

30

40

50

似停止)させて、例えばNo. 8の赤7図柄を中段に表示する(図152(C)参照)。また、副制御部160も表示演出装置11の右ドラム2cに対応する位置に赤7図柄を表示する(図111(D)参照)。結果的に、ボーナス1ゲームでフリーズ演出を行って、一直線演出に当選したときには赤7図柄(演出用図柄)が表示窓に一直線に揃えて停止表示されることになる。一方、主制御部100は、一直線演出に不当選のときには、No. 8の赤7図柄を中段から下段に移動させて停止表示する(図152(D)参照)。また、副制御部160も表示演出装置11の右ドラム2cに対応する位置に菱形図柄(赤7図柄以外)を表示する(図111(D)参照)。なお、一直線演出に当選しているときに、復活演出をすることも可能であり、図152(D)に示した状態から再び右ドラム2cがブルブルと振動を開始した後、図152(C)に示した状態になる。主制御部100から最初

10

【0554】

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

20

【0555】

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

30

【0556】

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

40

【0557】

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

50

【0558】

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

【0559】

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

10

【0560】

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

20

【0561】

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

30

【0562】

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

40

【0563】

副制御部160は、ステップS822でミッションゲームやレア小役による抽選でAT

50

機能が当選していれば、ステップS 8 2 8で前兆ゲーム数抽選を行う。例えば、ステップS 8 2 2においてA T機能抽選で当選したことを表示演出装置1 1に表示すれば、前兆状態にする意味がないので「前兆なし」となるが、当選したことを報知しなかった場合には8ゲームから3 2ゲームの間でA R T当選報知の前兆ゲーム数が決定される。副制御部1 6 0は、ステップS 8 3 2で前兆なしの場合、ステップS 8 3 6へ移行してA R T準備中状態とし、主制御部1 0 0が変動表示ゲームを行う。一方、前兆ありの場合、ステップS 8 3 2で前兆ゲームを行って、ステップS 8 3 4で前兆ゲームを消化すると、ステップS 8 3 6へ移行してA R T準備中状態となる。A R Tが開始すると、副制御部1 6 0は、当選したA Tゲーム数又はA Tセット数に基づいて、役抽選により内部当選した押し順役を入賞させる停止スイッチの操作順序を表示演出装置1 1やスピーカ部1 2（報知手段）を用いて報知する。

10

【0 5 6 4】

図1 5 5は、通常遊技中（通常リプレイ状態又は高確率リプレイ状態）の一直線演出抽選テーブル及び窓部の図柄表示状態を示した模式図である。

【0 5 6 5】

図1 5 0で説明したB B 1ゲーム中に行う一直線演出に替えて、通常遊技中に行う場合を説明する。なお、技術思想としては同様であり、既に開示している。

【0 5 6 6】

主制御部1 0 0は、通常遊技でR T 3移行リプレイ～R T 5移行リプレイ（図1 3 9参照）や単チェ（中段チェリー）、強スイカ、チャンス目と呼ばれるレア小役であるフリーズ演出抽選契機役（所定役）が内部当選すると、図1 5 5（A）に示す一直線演出抽選テーブルを用いた抽選により一直線演出を行うか否かを決定する。この一直線演出は、通常遊技（通常の変動表示ゲーム）で、スタート手段の正規操作から停止スイッチが有効化されるまでに、演出の為に3つ（複数）のリールドラムを変動させるフリーズ演出であり、例えば白7図柄（演出用図柄）を下段横ラインに一直線に揃えて停止させるか否かの激アツ演出を意味する。例えば、発生させている乱数が0～9 9の1 0 0個と仮定し、抽出した乱数が0～N 1でハズレとなりフリーズ演出そのものが行われぬ。抽出した乱数がN 1 + 1～9 9で当選となりフリーズ演出が行われる。抽出した乱数がN 1 + 1～N 2で一直線演出がハズレとなり白7図柄は一直線に揃わない。一方、N 2 + 1～9 9で一直線演出が当選となりリールドラムに描かれた白7図柄が下段横一直線に揃って停止する。このN 1及びN 2の値を調整することにより、フリーズ演出の発生確率及び一直線演出の発生確率を任意に設定することができる。例えば、N 1を4 9及びN 2を7 4と仮定すると、二分の一の確率でフリーズ演出が当選し、その二分の一の確率で一直線演出が当選する。つまり、四分の一の確率で一直線演出が行われる。なお、「停止」とは、遊技者が停止したと認識できる程度でもよく、リールドラムが少し上下に振動しているような疑似停止でも含まれる。なお、赤7図柄が揃って停止するのは下段横一直線に限られず、例えば上段横一直線、中央横一直線、右上がり斜め一直線又は右下がり斜め一直線でもよい。通常遊技でR T 3移行リプレイ～R T 5移行リプレイや上記レア小役に対応する一直線演出抽選テーブルがR O M 1 0 1に記憶されており、一直線演出の当選確率がそれぞれ異なる様に設計されている。

20

30

40

【0 5 6 7】

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

【0 5 6 8】

主制御部1 0 0は、フリーズ演出抽選契機役が内部当選した遊技状態に応じて、通常リプレイ状態用の一直線演出抽選テーブル又は高確率再遊技状態用の一直線演出抽選テーブルの何れかを選択して、通常遊技中にフリーズ演出及び一直線演出を抽選する。高確率再遊技状態の一直線演出抽選テーブルは、通常リプレイ状態用の一直線演出抽選テーブルよ

50

りもフリーズ演出及び一直線演出の当選確率が高くなっている。高確率再遊技状態の一直線演出抽選テーブルは、上述したように、N 1を49及びN 2を74とすると、二分の一の確率でフリーズ演出が当選し、その二分の一の確率で一直線演出が当選する。一方、通常リプレイ状態用の一直線演出抽選テーブルのN 1を89及びN 2を94とすると、十分の一の確率でフリーズ演出が当選し、その二分の一の確率で一直線演出が当選する。つまり、二十分の一の確率で一直線演出が行われる。また、フリーズ演出が起これば、その半分で赤7図柄が一直線に揃って停止する。なお、この比率はフリーズ演出抽選契機役に応じて、任意に設計できる。例えば、単チェ（中段チェリー）＞R T 3移行リプレイ～R T 5移行リプレイ＞強チャンス目＞強スイカ＞弱チャンス目＞弱スイカ＞角チェ（弱チェリー）のように設計される。

10

【0569】

上述した4つの高確率再遊技状態同士でも当選確率に差が付いており、R T 2状態＜R T 3状態＜R T 4状態＜R T 5状態の確率で一直線演出が当選する。また同様に、3つの通常リプレイ状態同士でも当選確率に差が付いており、R T 1状態＜初期状態＜R T 6状態の確率で一直線演出が当選する。各一直線演出抽選テーブルとしてN 1及びN 2がROM 101に記憶されており、主制御部100は、各通常遊技（非ボーナスゲーム）において、フリーズ演出抽選契機役が内部当選した遊技状態及び該契機役に対応する一直線演出抽選テーブルを読み出して、フリーズ演出及び一直線演出の抽選に使用する。

【0570】

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

20

【0571】

図156は、窓部の図柄表示状態を示した模式図である。

30

【0572】

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

40

【0573】

主制御部100は、回胴センサ31a、31b及び31cからのインデックス信号インデックス信号をそれぞれ参照することにより、基準位置に停止している3つのリールドラムの図柄番号を全て認識しており、チャンス表示とほぼ同時に3つのリールドラムを上下にブルブルと振動させ、フリーズ演出を開始することを遊技者に知らせた後に、3つのリールドラムを回転させる（図156（A）～（B）参照）。主制御部100は、所定時間が経過すると、左ドラム2aを停止（又は疑似停止）させて、例えばNo. 2の白7図柄を下段に表示する（図156（C）参照）。また、副制御部160も表示演出装置11の左ドラム2aに対応する位置に白7図柄を表示する。また同様に、主制御部100は、所定時間が経過すると中ドラム2bを停止（又は疑似停止）させて、例えばNo. 4の白7

50

図柄を下段に表示する（図156（D）参照）。また、副制御部160も表示演出装置11の中ドラム2bに対応する位置に白7図柄を表示する（図111（B）参照）。

【0574】

図157は、窓部の図柄表示状態を示した模式図である。

【0575】

主制御部100は、その後に所定時間が経過すると右ドラム2cの回転速度を徐々に遅くして、例えばNo. 4の白7図柄が上段を過ぎた辺りから上下にブルブルと震動させながら下にゆっくりと移動させる（図157（A）～（B）参照）。この時、副制御部160は、表示演出装置11にマックスベットボタン8又はスペシャルボタン14を叩く様に又は連打する様に演出表示する。なお、遊技者が各ボタンを叩いても又は連打してもリールドラムの停止態様は同じである。つまり、図柄の表示結果に影響はない。

10

【0576】

主制御部100は、一直線演出に当選しているときには、右ドラム2cを停止（又は疑似停止）させて、例えばNo. 4の白7図柄を下段に表示する（図157（C）参照）。また、副制御部160も表示演出装置11の右ドラム2cに対応する位置に白7図柄を表示する（図111（D）参照）。結果的に、通常リプレイ状態又は高確率リプレイ状態の通常遊技でフリーズ演出を行って、一直線演出に当選したときには、白7図柄（演出用図柄）が表示窓に一直線に揃えて停止表示されることになる。一方、主制御部100は、一直線演出に不当選のときには、No. 4の白7図柄を中段から枠外に2コマ移動させて停止表示する（図157（D）参照）。また、副制御部160も表示演出装置11の右ドラム2cに対応する位置に菱形図柄（白7図柄及び赤7図柄以外）を表示する（図111（D）参照）。なお、一直線演出に当選しているときには、復活演出をすることも可能であり、図157（D）に示した状態から再び右ドラム2cがブルブルと振動を開始して、正規回転又は逆回転した後に、図157（C）に示した状態になる。主制御部100から最初に復活コマンドを受けた場合、副制御部160は表示演出装置11の右ドラム2cに対応する位置にクエスチョンマークを表示し、右ドラム2cが上に2コマ移動するのと同時に、そのクエスチョンマークを爆発させて白7図柄を表示する。また、復活演出をする場合、マックスベットボタン8又はスペシャルボタン14を叩く様に又は連打する様に演出装置11に激アツ演出を表示する。

20

【0577】

主制御部100は、一直線演出に当選し、更に7RUSH抽選で当選すると、副制御部160にその旨を通知して、図157（C）の状態から7RUSHフリーズ演出を行う。主制御部100は、図112（B）と同様にドラム部2を上方向に揃えて回転させ、振動を続ける赤7図柄を中央一直線に揃えて停止させて窓部3に表示し、ART上乗せゲーム数の50ゲームを表示する（図112（C）参照）。この表示は、当選した回数だけ何度も繰り返されるので、遊技者は興奮と感動を覚える。なお、ART上乗せセット数の場合には、1回停止する毎に1セット上乗せされ、最終的に総ART上乗せセット数が表示演出装置11に表示される。

30

【0578】

図158は、窓部の図柄表示状態を示した模式図である。図158（A）は、図157（C）と同じ状態である。

40

【0579】

主制御部100は、7RUSHを終了させる場合、ドラム部2を順方向に回転させる（図158（B）参照）。

【0580】

一方、7RUSHが不当選の場合には、主制御部100は、図157（C）又は図157（D）に示した状態から、その後に3つのリールドラムの回転速度を約80回転／分で一定となるように回転制御する（図158（B）参照）。そして、回転速度が一定になったら、主制御部100は、停止ボタン部10の正規操作を有効にして、役抽選で当選した図柄を有効ライン上に引込制御により停止させて、各種役を入賞させる。図158（C）

50

は、フリーズ演出抽選契機役としてR T 3 移行リプレイが内部当選後に入賞した状態である。同様に図1 5 8 (D)は、フリーズ演出抽選契機役として単チェ(中段チェリー)が内部当選後に入賞した状態を示している。一方、ハズレの場合、主制御部1 0 0は入賞させないように蹴飛ばし制御を行う。なお、リールインデックスを見て図柄の位置合わせをした場合は、目押し補助とならないようにリールの位置をランダム遅延させて任意にズラした後に、回転速度を一定にする。

【0 5 8 1】

つまり、A T 抽選手段(アシスト抽選手段)は、フリーズ演出抽選契機役が内部当選すると、遊技状態(通常リプレイ状態、高確率リプレイ状態)に応じて、第1 フリーズ演出抽選テーブル(通常リプレイ状態で選択)又は第2 フリーズ演出抽選テーブル(高確率リプレイ状態で選択)を用いてフリーズ演出の抽選を行う。また、高確率リプレイ状態も複数あるので(図1 4 1に示すR T 2 ~ R T 5 参照)、例えば、高確率リプレイ状態1であれば、第2 - 1 フリーズ演出抽選テーブルが選択されるが、高確率リプレイ状態2であれば、第2 - 2 フリーズ演出抽選テーブルが選択され、高確率リプレイ状態Nであれば、第2 - N フリーズ演出抽選テーブルが選択される(Nは任意の自然数)。高確率リプレイ状態は、当選するリプレイの種類が異なるが、リプレイの当選確率は2 / 3 とほぼ同じである(図1 4 1 参照)。

【0 5 8 2】

A T 抽選手段(アシスト抽選手段)は、一直線演出に当選するとA T ゲーム数又はA T セット数を抽選し、その後直ちに又は準備状態を経てA R T 状態に誘導する。一般に表示演出装置1 1 やスピーカ部1 2 を制御する副制御部1 6 0 は、主制御部1 0 0 が役抽選で押し順役を内部当選させた場合、ワークR A M に記憶するA T ゲーム数又はA T セット数に基づいて、押し順役を入賞させる停止スイッチの操作順序を報知する。ただし、主制御部1 0 0 が行っても何ら問題ない。なお、A T ゲーム数又はA T セット数以外の特典として、アシスト機能抽選での継続率(当選確率)を向上させる。例えば、継続率3 0 % だったものを、特典として継続率5 0 % → 7 0 % → 8 5 % → 9 5 % のように段階的に向上させる。更には、ボーナスを放出する天井ゲーム数を低下させる。例えば、天井ゲーム数を残り1 0 0 0 ゲームから残り1 0 0 ゲーム低下させれば、ボーナスが直ぐに放出される。また、ストックしているA T 機能を発動させる第3のボーナスの放出が一気に行われる。例えば、A T 5 0 セットをストックしていれば、A T 5 0 セットを連続して放出することが可能となる。

【0 5 8 3】

図1 5 9 は、通常遊技(通常リプレイ状態又は高確率リプレイ状態)によるA R T 開始までの処理手順を示すフローチャートである。なお、付与される特典としてA T 機能のセット数について説明するが、上述した特典にも当然に適用できる。

【0 5 8 4】

遊技者が通常遊技中にスタート操作をして、フリーズ演出抽選契機役を内部当選させると、主制御部1 0 0 は、このサブルーチン呼び出す。主制御部1 0 0 は、ステップS 9 0 0 で当該抽選契機役が内部当選した遊技状態(通常リプレイ状態又は複数の高確率再遊技状態)に応じて、フリーズ演出抽選テーブルを選択し、ステップS 9 1 0 でフリーズ演出の抽選を行う。主制御部1 0 0 は、ステップS 9 2 0 でフリーズ演出に当選していなければ、このサブルーチンを終了する一方、フリーズ演出に当選していれば、ステップS 9 3 0 に移行する。次に、主制御部1 0 0 は、ステップS 9 3 0 で一直線演出に当選していなければ、ステップS 9 4 0 でフリーズ演出のみ行って(一直線演出は行わないで)終了する一方、フリーズ演出に当選していれば、ステップS 9 5 0 に移行する。主制御部1 0 0 は、ステップS 9 5 0 でA R T 抽選(上乗せゲーム数や上乗せセット数)を行って、ステップS 9 6 0 でフリーズ演出及び一直線演出を行って終了する。なお、図1 5 8 (C)又は図1 5 8 (D)の状態、遊技者が次の遊技のスタートレバー操作をした後に、図1 5 8 (B)を経て、図1 5 7 (A) (B) (C)又は図1 5 7 (A) (B) (D)となるようにしても、遊技者に興奮と感動や刺激を与えることができる。

【0585】

図149は、外部集中端子板から出力されるART信号のタイミングチャートである。

【0586】

図149(A)～図149(B)は、従来の方法で出力されるART信号であり、遊技者の誤操作によってART信号がON-OFFしたことを示している。図149(C)～図149(D)は、本発明の方法により出力されるART信号であり、遊技者が誤操作してもART信号がON-OFFしないことを示している。なお、ART信号がONの状態が、アシスト発動状態であることを示す信号であり、OFFの状態がアシスト発動状態でないことを示す信号である。

【0587】

10

主制御部100は、変動表示ゲームで役抽選を行って、役抽選結果を副制御部160に送信するが、副制御部160からは如何なる情報も受信しないようになっている。換言すると、副制御部160は、例えば、アシスト発動情報（アシスト機能を発動させたか否かの情報）を主制御部100に送信しないので、主制御部100はアシスト機能の発動状態か否かを知り得ないように構成されている。

【0588】

副制御部160は、主制御部100から役抽選結果を受信して、AT抽選契機役が当選するとアシスト機能の発動抽選（ATストック又はATゲーム数抽選）を行う。AT抽選で当選すると、副制御部160はアシスト機能を発動させて、内部当選した押し順役（押し順小役又は押し順リプレイ役）に対応する操作順序を報知する。

20

【0589】

主制御部100は、通常確率リプレイ状態（図71のRT1）で押し順リプレイ役（図58及び図70で示した押し順リプ1～押し順リプ5）が内部当選し、予め決められた操作順序（遊技者にとって有利な操作順序又は正解順序）で停止スイッチが操作されると、図58で示した再遊技2が入賞して、リプレイ確率上昇図柄が有効ライン上に表示される（再遊技2作動）。そして、次の遊技を高確率リプレイ状態とする。従来からの方法であれば、主制御部100は、アシスト発動状態か否かに拘わらず、再遊技2が入賞すると、図149(A)で示した時刻T1で外部集中端子板170からART信号をONに出力する。パチスロ機の上部付近に設置されているデータカウンタは、この出力を受けてART回数をカウントアップする（即ち、1を加算する）。

30

【0590】

主制御部100は、押し順小役に対応して予め決められた操作順序（遊技者にとって有利な操作順序又は正解順序）で停止スイッチが操作されると、例えば、ベル小役（図58で示したFR1）を必ず入賞させる。一方、その有利な操作順序と異なる不利な操作順序（遊技者にとって不利な操作順序又は不正解順序）で停止スイッチが操作されると、主制御部100は、ベル小役を入賞せずに、高い確率で押し順制御用の小役（例えば、図58で示したFR2～FR28のプラム小役）を取りこぼして、有効ライン上に小役コボシ目（リプレイ確率下降図柄）を表示させるか、又は低確率で内部当選中のプラム小役の何れか一つを入賞させる。主制御部100は、高確率リプレイ状態で小役コボシ目を表示すると、次の遊技を通常確率リプレイ状態とし、図149(A)で示した時刻T2で外部集中端子板170からART信号をOFFに出力する。データカウンタはこの出力を受けて、ART終了状態を表示する（例えば、電飾を消灯など）。つまり、図149(A)は、副制御部160がアシスト機能を発動させていない状態で、押し順リプレイ役が内部当選したときに、遊技者が禁じられた操作（ペナルティ操作）や偶然により、再遊技2を入賞させても、主制御部100はART信号をONに出力するので、データカウンタは1回多くATが当選したことを表示することになる。その結果、遊技者はAT回数の正しい情報を得られないという問題点がある。

40

【0591】

図149(B)は、副制御部160がアシスト機能を発動させた状態で、押し順リプレイ役が内部当選したときに、遊技者が報知された通りの操作順序で停止スイッチを操作し

50

て、再遊技 2 を入賞させたことを示している。主制御部 100 は、時刻 T 3 で A R T 信号を O N に出力するので、データカウンタは A R T 回数を正しくカウントアップする。ところが、その後において、押し順役（押し順小役又は押し順リプレイ役）が内部当選した時に、副制御部 160 が操作順序を報知しているにも拘わらず、遊技者の誤操作により小役コボシ目表示又は転落リプレイを入賞させると、主制御部 100 は時刻 T 4 で A R T 信号を O F F に出力する。

【0592】

そして、副制御部 160 はアシスト機能を発動させているので、内部当選した押し順役の操作順序を報知し続け、再遊技 2 を再び入賞させて A R T 状態に戻す。主制御部 100 は時刻 T 5 で A R T 信号を O N に出力し、データカウンタは A R T 回数をカウントアップする。副制御部 160 は A R T を終了すると、押し順役の操作順序の報知を止めるので、遊技者は不本意でも小役コボシ目表示又は転落リプレイを入賞させてしまうので、主制御部 100 は時刻 T 6 で A R T 信号を O F F に出力する。つまり、図 149（B）は、副制御部 160 がアシスト機能を発動させた状態で、押し順役が内部当選したときに、遊技者の誤操作により A R T 状態を一旦転落させ、再び A R T 状態に戻ると、主制御部 100 は A R T 信号を O N に出力するので、データカウンタは 1 回多く A T が当選したことを表示することになる。その結果、遊技者は A T 回数の正しい情報を得られないという問題点がある。即ち、図 149（A）及び図 149（B）に示す従来の方法では、本来 1 回の A T 当選を表示すべきであるにも拘わらず、データカウンタは 3 回という虚偽表示をするのである。

【0593】

上述した従来の方法であれば、主制御部 100 は、再遊技 2 が入賞すると、図 149（A）で示した時刻 T 1 で外部集中端子板 170 から A R T 信号を O N に出力し、時刻 T 2 で A R T 信号を O F F に出力する。一方、本願発明では、図 149（C）に示す通り、内部当選した押し順役に対応する有利な操作順序で停止スイッチが操作されて再遊技 2 が時刻 T 1 で入賞しても、高確率リプレイ状態に移行させるが、2 回連続して（又は複数回以上連続して）押し順役を成立させていないので、直ぐに A R T 信号を O N に出力しない。なお、実験によれば、この複数回は 2 回でも良いが、3 回～数回で A R T 回数の虚偽表示をしないという十分な結果が得られている。

【0594】

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

【0595】

また、上述した従来の方法であれば、図 149（B）で説明した通り、遊技者の誤操作により、時刻 T 4 で A R T 状態から一旦転落して A R T 信号を O F F に出力し、時刻 T 5 で A R T 状態に復帰すると、A R T 信号を O N に出力するので、A R T 回数に誤カウントが生じる。

【0596】

一方、本願発明では、図 149（D）に示す通り、副制御部 160 がアシスト機能を発動させると、内部当選した押し順役に対応する有利な操作順序で停止スイッチが操作されて再遊技 2 が時刻 T 3 で入賞して、主制御部 100 は高確率リプレイ状態に移行させる。しかし、主制御部 100 は、2 回連続して（又は複数回以上連続して）押し順役を成立させていないので、直ぐに A R T 信号を O N に出力しない。副制御部 160 は、引き続きアシスト機能を発動させており、内部当選した押し順役に対応する有利な操作順序を報知す

るので、遊技者は確実に押し順役を入賞させることになる。

【0597】

主制御部100は、時刻T3'で押し順役が2回連続して（又は複数回以上連続して）入賞して、遊技状態が通常確率リプレイ状態から高確率リプレイ状態になっているので、ART信号をONに出力する。その後において、押し順役（押し順小役又は押し順リプレイ役）が内部当選した時に、副制御部160は操作順序を報知しているが、遊技者の誤操作により小役コボシ目表示又は転落リプレイを入賞させても、前回も含めて2回又は前回も含めて複数回以上連続して操作されていないので、主制御部100は時刻T4でART信号をOFFに出力しない。副制御部160は、引き続いてアシスト機能を発動させており、内部当選した押し順役に対応する有利な操作順序を報知するので、遊技者は確実に押し順役を入賞させることになる。

10

【0598】

ARTゲーム数の消化により、副制御部160がアシスト機能を終了させると、操作順序を報知しなくなるので、遊技者の通常操作により小役コボシ目表示又は転落リプレイを入賞させて、時刻T6で遊技状態が高確率リプレイ状態から通常確率リプレイ状態になってしまう。しかし、主制御部100は、前回も含めて2回連続して（又は前回も含めて複数回以上連続して）押し順役を成立させていないので、直ぐにART信号をOFFに出力しない。副制御部160は押し順役の操作順序を報知しないので、遊技者は押し順役を成立させることができず、不本意でも小役コボシ目表示又は転落リプレイを入賞させてしまう。主制御部100は、前回も含めて2回連続して（又は前回も含めて複数回以上連続して）時刻T6'で押し順役の操作順序を間違えると、ART信号をOFFに出力する。

20

【0599】

即ち、主制御部100は、高確率リプレイ状態において、押し順役が内部当選したときに、不利な操作順序で停止スイッチが操作され、有効ライン上にリプレイ確率下降図柄が停止して通常確率リプレイ状態に移行した場合、押し順役が再び内部当選したときに不利な操作順序で停止スイッチが、前回も含めて2回又は複数回以上連続して操作されると、外部集中端子板から遊技状態情報としてアシスト発動状態でないことを示す信号（ART信号をOFF）を出力する。つまり、図149（D）は、遊技者の誤操作により、小役コボシ目表示又は転落リプレイを入賞させても、主制御部100はART信号を直ぐにOFFに出力せず、副制御部160は再び高確率リプレイ状態に移行するように導くだけであり、データカウンタの表示が誤って変更されることはない。また、主制御部100は、前回も含めて2回連続して（又は前回も含めて複数回以上連続して）押し順役の操作順序を間違えると、ART信号をOFFに出力する。その結果、遊技者はデータカウンタからART回数の正しい情報を得ることが可能となる。

30

ART実施例1：

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

【0600】

図23は、ドラムの図柄配置表である。

【0601】

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。

40

【0602】

各回胴帯には、それぞれ異なった並びの図柄が20個描かれており、ボーナスが作動する図柄の「赤7」、「青7」、「黒バー」、各種小役図柄の「ベル」、「スイカ」、「チェリー」、「プラム（赤）」、「プラム（青）」、「プラム（白）」及び再遊技が作動するリプレイが描かれている。

【0603】

図24は、図柄の組合せ表示判定図である。

50

【0604】

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。

【0605】

図24(B)は、遊技メダルを規定数3枚投入（一般遊技3枚専用：非役物作動時）した場合の有効ラインであり、左ドラム2a、中ドラム2b及び右ドラム2cの順に、第1ライン（中段、中段、中段：中央横ライン）、第2ライン（上段、上段、上段：上部横ライン）、第3ライン（下段、中段、上段：右上り）の3つが有効となる。

【0606】

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

10

【0607】

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

【0608】

主制御部100は、ドラムが3個すべて停止したときに、遊技メダルの投入枚数に応じた有効ライン上（図24参照）で入賞及び作動に係る図柄の組合せ表示判定を行う。

【0609】

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

20

【0610】

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

30

【0611】

(3) 第三ボーナス（RB）：左ドラム2aに（赤7）、中ドラム2bに（赤7）、右ドラム2cに（黒バー）が、3つの有効ライン上の何れかに揃って停止すると、獲得枚数は0枚でその後に第三ボーナスゲームが付与される。この第三ボーナスは、例えば当選確率が1/400で、第三ボーナスゲームの規定投入枚数が3枚、払出し枚数が60枚を超えた時点で終了する。抽選で第三ボーナスが内部当選し、第三ボーナスフラグが立つことにより、第三ボーナスが成立可能な状態となる。なお、第三ボーナスのみが単独当選することは稀であり、殆どの場合、レア小役と呼ばれるスイカ（FR1：フルーツ1）やチェリー（CH）、又は弱チャンス目（FR3）や強チャンス目（FR4）と同時に当選するので、これらが表示されると遊技者は激アツな気分になる。

40

【0612】

(4) スイカ（FR1：AT抽選役）：スイカ図柄が有効ライン上に揃った場合の役名

50

であり、獲得枚数は4枚となる。抽選でスイカが内部当選すると、FR1（フルーツ1）の条件装置1個が作動し、それを契機に遊技機内部でアシストストック抽選（ATストック抽選：0～255回の範囲）が行われる。

【0613】

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

【0614】

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

【0615】

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

【0616】

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

【0617】

（8）押し順規定小役（FR5～FR31：合計27個）：左ドラム2aに（プラム（赤）、プラム（青）、プラム（白））の何れか、中ドラム2bに（プラム（赤）、プラム（青）、プラム（白））の何れか、右ドラム2cに（プラム（赤）、プラム（青）、プラム（白））の何れかが有効ライン上に停止すると、獲得枚数は15枚となる（詳細は図26参照）。この押し順規定小役は合計27個（複数個）存在するが、その中の3個（複数一部）がベルと同時に内部当選するようになっており、同時当選中の押し順規定小役で一義的に決まる押し順で停止操作されるとベル小役が入賞する。

【0618】

（9）チェリー（CH）：チェリー図柄が左ドラム2aの有効ライン上に停止した場合の役名であり、獲得枚数は1枚となる。抽選でチェリーが内部当選すると、CHの条件装

10

20

30

40

50

置 1 個が作動し、それを契機に遊技機内部でアシストストック抽選（A T ストック抽選：0 ～ 2 5 5 回の範囲）が行われる。なお、チェリーは単図柄小役であり、中ドラム 2 b 及び右ドラム 2 c にどのような図柄が停止しても、入賞には無関係である。

【0 6 1 9】

また、チェリーが内部当選して、アシストストック抽選を行った結果、ハズレ（A T 抽選で 0 回の当選）となった場合には、副制御部 1 6 0 は R A M 1 6 2 のチェリー・カウンタに 1 を加算する。一方、アシストストック抽選で当選すると、チェリー・カウンタをクリアしてゼロに戻す。即ち、アシストストック抽選で連続してハズレとなった回数をカウントアップして記憶するのがチェリー・カウンタである。このチェリー・カウンタが所定値に達すると、副制御部 1 6 0 はハズレのない抽選テーブルに変更して、アシストストック数を抽選する。例えば、チェリー・カウンタが 5 に達すると（つまり、5 回連続でハズレ）、アシストストック数の抽選を 1 ～ 2 5 5 回の範囲で行い（つまり、ハズレなし）、その後、アシストストック回数だけ 1 セット 2 0 ゲーム続くナビゲーションを行って、ベル小役を入賞させるように遊技者をアシストする。なお、内部的にチェリーは、A T ストックが当たり難いノーマル・チェリーと A T ストックが当たり易いチャンス・チェリーに分かれており、その比率は 2 : 1 となっている。従って、同じチェリーでもチャンス・チェリーの場合には遊技者の気を引くような派手な演出（例えば、表示演出装置 1 1 に赤色の大オーラが出現や複数個のチェリーの落下など）がなされる。

【0 6 2 0】

（1 0）リプレイ 1（R P 1）：3 つのリプレイ図柄が有効ライン上に揃った場合の役名であり、これに対してメダルは獲得されず、フラグエリアに R P 1 ・フラグを立て、単独当選した場合には再遊技 1 が必ず作動する。遊技者のスタートレバー 9 の操作により、次のゲームはメダルを投入することなく行うことができる。なお、後述する他のリプレイ 2 ～ リプレイ 4 の何れかと同時当選すると、押し順によって何れかのリプレイ図柄が表示されて作動する。

【0 6 2 1】

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

【0 6 2 2】

（1 2）リプレイ 3（R P 3）：左ドラム 2 a に（リプレイ）、中ドラム 2 b に（リプレイ）、右ドラム 2 c に（赤）、（青）、（白）の何れかが有効ライン上に揃った場合の役名であり、これに対してメダルは獲得されず、フラグエリアに R P 3 ・フラグを立て、単独当選した場合には再遊技 3 が必ず作動する。遊技者のスタートレバー 9 の操作によって、次のゲームは新たなメダルを投入することなく行うことができる。なお、R T 1 状態（リプレイ確率約 1 / 2 程度）でリプレイ 3 が有効ライン上に揃って表示されると、リプレイ確率が約 1 / 6 程度に下降した R T 3 状態に移行して、1 0 ゲーム間だけチャンスゾーンとなる。この R T 3 状態において、再びリプレイ 4 が当選するとアシストストック抽選が高い当選確率で行われるので、遊技者にとって興奮と感動を覚える至福の期間となる。

【0 6 2 3】

（1 3）リプレイ 4（R P 4）：左ドラム 2 a に（赤）、（青）、（白）の何れか、中ドラム 2 b に（ベル）、右ドラム 2 c に（リプレイ）が有効ライン上

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

【0624】

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

【0625】

図 28 は押し順小役の条件装置の組合せ表である。

【0626】

押し順小役とは、停止ボタン部 10 の操作順序が正解の場合にベル小役（第一小役）を
入賞させ、不正解の場合にベル小役を入賞させない当選役を意味する。本発明では、第一
停止操作が正解するとベル小役が入賞するので、入賞確率は 1 / 3 となる。一方、第一停
止操作が不正解の場合、ハズレ（小役取りこぼし目）又はプラム小役が 2 / 27 の確率で
入賞する。よって、払い出しの期待値は、15 枚 × (1 / 3 + 2 / 27) で約 6 . 1 枚と
なる。

【0627】

ベル小役と押し順小役の組み合わせは、図示した通り、番号 01 ~ 番号 27 まで 27 種
類存在する。押し順規定小役として 27 個（種類）の異なるプラム小役があり、その中の
3 個（複数の押し順規定小役中の複数一部）とベル小役（第一小役）が一度の乱数抽選
で同時に内部当選するようになっている。

【0628】

番号 01 ~ 番号 09 の何れかが内部当選し、第一停止で左停止ボタン 10 a が操作され
ると、ベル小役が入賞する一方、それ以外の停止ボタン部 10 が第一停止操作されると、
ハズレとなるか又はプラム小役が低確率で入賞する。同様に、番号 10 ~ 番号 18 の何れ
かが内部当選して、第一停止で中停止ボタン 10 b が操作されると、ベル小役が入賞する
一方、それ以外の停止ボタン部 10 が第一停止操作されると、ハズレ又はプラム小役が入
賞する。また、番号 19 ~ 番号 27 の何れかが内部当選し、第一停止で右停止ボタン 10
c が操作されると、ベル小役が入賞する一方、それ以外の停止ボタン部 10 が第一停止操
作されると、ハズレ又はプラム小役が入賞する。

【0629】

図 29 は、条件装置の組合せ及び図柄規定データを示した表である。図 29 (A) は番
号 01 (図 28 参照) の押し順小役の条件装置の組合せ表であり、図 29 (B) は図柄規
定データの構成を概念的に示している。

【0630】

ベル小役と押し順小役の組み合わせとして、番号 01 が内部当選すると、F R 2 + F R
5 + F R 9 + F R 13 の条件装置（フラグ）が作動する（図 29 (A) 参照）。従って、
遊技者の停止ボタン部 10 の操作に応じて、F R 2 のベル・ベル・ベル、F R 5 のプラム
（赤）・プラム（赤）・プラム（赤）、F R 9 のプラム（青）・プラム（青）・プラム（
青）又は F R 13 のプラム（白）・プラム（白）・プラム（白）の何れか一つの小役が入

10

20

30

40

50

賞したり、メダルの払い出しがないハズレ（全ての小役が入賞しない状態）になる。

【0631】

図柄規定データは図柄の停止制御に使用される情報であって、図柄データ（第一情報）及び色データ（第二情報）で構成されている。ベル図柄は、色情報を持っておらず、図柄データの04Hのみで特定される（即ち、単色なので色データは不要である）。一方、プラム図柄は形状が同じではあるが、色が赤青白と異なっているため、プラム（赤）図柄は図柄データが20Hで色データが10H、プラム（青）図柄は図柄データが20Hで色データが20H、プラム（白）図柄は図柄データが20Hで色データが40Hと区別することにより、3色のプラム図柄をそれぞれ特定可能に構成されている。

【0632】

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。

【0633】

図30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。

【0634】

例えば、乱数抽選により図28に示した番号01が当選すると、上述した通り、FR2+FR5+FR9+FR13の条件装置が作動する。主制御部100は、この状態で遊技者が第一停止で左停止ボタン10aを操作すると、記憶する制御情報（左第一停止）と合致した（押し順が「正解」した）と判断するので、その後の第二停止操作及び第三停止操作の順序に拘わらず、ベル小役だけを必ず入賞させて15枚のメダルを払い出す。即ち、主制御部100は、3つの図柄列を変動させる変動表示ゲームを開始し、抽選によりベル小役及び押し順規定小役である27個のプラム小役の内、3個を同時に内部当選させる。この3個のプラム小役で決まる押し順で停止ボタン部10が操作されると、ベル小役を入賞させる一方、後述するように、同時に内部当選した3個のプラム小役の何れも入賞させないように停止制御を行うのである。

【0635】

図30（A）は、ドラム部2の全てのドラムが回転している状態を示している。この状態で、遊技者が第一停止で左停止ボタン10aを、No. 8のチェリーが基準位置にある時に停止操作すると（左ドラム2aの下段位置にNo. 8のチェリーが即止まり可能な状態。図30（B）参照）、主制御部100は有効ラインの何れかにベル図柄が最短で止まるように引込制御を行う。この場合、2コマ上にあるNo. 4のベル図柄を第2ライン（上段、上段、上段：上部横ライン）に停止させる（図30（C）参照）。

【0636】

図31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。

【0637】

ドラム部2の全てのドラムが回転している状態（図30（A）参照）で、遊技者が第一停止で左停止ボタン10aを、No. 6のリプレイが基準位置にある時に停止操作すると（左ドラムの下段位置にNo. 6のリプレイが即止まり可能な状態。）、主制御部100はドラムを即止めして、図30（C）と同様に、No. 4のベル図柄を第2ライン（上段、上段、上段：上部横ライン）に停止させる（図31（A）参照）。

【0638】

一方、図30（A）の状態、遊技者が第一停止で左停止ボタン10aを、No. 5のプラム（赤）が基準位置にある時に停止操作すると（左ドラムの下段位置にNo. 5のプラム（赤）が即止まり可能な状態。）、主制御部100はドラムを即止めして、No. 4のベル図柄を第1ライン（中段、中段、中段：中央横ライン）に停止させる（図31（B）参照）。

【0639】

また、図30（A）の状態、遊技者が第一停止で左停止ボタン10aを、No. 4のベルが基準位置にある時に停止操作すると、主制御部100はドラムを即止めして、No. 4のベル図柄を第3ライン（下段、中段、上段：右上り）に停止させる（図31（C）

10

20

30

40

50

参照)。

【0640】

図32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。

【0641】

図32(A)は、図31(A)と同じであり、左ドラム2aが停止してベル図柄が上段に表示された状態において、遊技者が第二停止で中停止ボタン10bを停止操作すると、主制御部100は例えばNo. 4のベル図柄を中ドラム2bの上段に停止させる(図32(B)参照)。なお、中ドラム2b上の4つのベル図柄は4コマ間隔で配置されているので、引込範囲にある何れかのベル図柄を中ドラム2bの上段に停止させて、リーチ状態にすることが可能である。

10

【0642】

また、図32(A)の状態から、遊技者が第二停止で右停止ボタン10cを停止操作すると、主制御部100は例えばNo. 6のベル図柄を右ドラム2cの上段に停止させる(図32(C)参照)。なお、中ドラム2b上の4つのベル図柄は4コマ間隔で配置されているので、引込範囲にある何れかのベル図柄を右ドラム2cの上段に停止させて、リーチ状態にすることが可能である。

【0643】

なお、「リーチ状態」とは、最後に回転している一つの図柄列以外の図柄列の有効ライン上に、所定役を構成する図柄が揃っている状態であって、最後の回転図柄列が停止したときに、所定図柄が有効ライン上に表示されたら、該所定役が入賞する状態である(図32(B)及び図32(C)参照)。このリーチ状態は、同義語として所定役の「テンパイ状態」とも言われており、図32では、ベル小役の「リーチ状態」又は「テンパイ状態」となっている。

20

【0644】

図33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。

【0645】

図33(A)は、図32(B)と同様に、左ドラム2a及び中ドラム2bが停止して、ベル図柄が第2ライン上に2つ揃って表示され、ベル小役がリーチ状態となっており、遊技者が第三停止で右停止ボタン10cを停止操作すると、主制御部100は例えばNo. 6のベル図柄を中ドラム2bの上段に停止させ、第2ライン上にベル小役を入賞させる(図33(A)右図参照)。なお、前述したとおり、右ドラム2c上の4つのベル図柄は4コマ間隔で配置されているので、ベル小役のリーチ状態から、引込範囲(現在の規則では「4コマ」)にある何れかのベル図柄を右ドラム2cの上段に停止させて、ベル小役を入賞させることが可能である。

30

【0646】

また、図33(B)左図の状態から、遊技者が第三停止で中停止ボタン10bを停止操作すると、主制御部100は例えばNo. 4のベル図柄を中ドラム2bの上段に停止させて、第2ライン上にベル小役を入賞させる(図33(B)右図参照)。なお、右ドラム2cと同様に、中ドラム2b上の4つのベル図柄は4コマ間隔で配置されているので、ベル小役のリーチ状態から、引込範囲にある何れかのベル図柄を中ドラム2bの上段に停止させて、ベル小役を入賞させることが可能である。そして、図33(A)及び図33(B)に示した通り、主制御部100はベル小役(第一小役)を入賞させた場合には、同時に内部当選している3つの押し順規定小役であるFR5のプラム(赤)・プラム(赤)・プラム(赤)、FR9のプラム(青)・プラム(青)・プラム(青)又はFR13のプラム(白)・プラム(白)・プラム(白)の何れも入賞させない。また、この時には27種類全てのプラム小役がリーチ状態になることもない。つまり、図33(A)左図又は図33(B)左図で、ベル小役がリーチ状態になる一方、ベル小役のリーチ状態においてはプラム小役がリーチ状態にもならないので、当然に入賞することもない。

40

【0647】

なお、上記では番号01が当選し、押し順が正解してベル小役が入賞する場合を説明し

50

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

【0648】

図 34 ～ 図 35 は、窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。

【0649】

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

【0650】

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

【0651】

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

【0652】

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

【0653】

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。

【0654】

図 36 (A) は、図 34 (C) と同じであり、中ドラム 2b が停止して No. 2 のプラム (赤) 図柄が上段に表示された状態において、遊技者が第二停止で左停止ボタン 10a

10

20

30

40

50

を停止操作すると、主制御部100は例えばNo. 5のプラム（赤）図柄を左ドラム2aの上段に停止させる（図36（B）参照）。なお、左ドラム2a上の4つのプラム図柄は4コマ間隔で配置されているので、内部当選している3個のプラム小役図柄と無関係に、引込範囲にある何れかのプラム図柄を左ドラム2bの上段に停止させて、27種類あるプラム小役の何れかをリーチ状態にすることが可能である。この場合、主制御部100は赤青白何れかのプラム図柄を引き込むときに図柄データ「20H」のみを検索して、合致した図柄を所定位置に停止させ、時間的に余裕のある図柄の停止後に実際に停止したプラム図柄の色をRAM102に記憶する（左ドラム上段に赤色、中ドラム上段に赤色）。

【0655】

図36（B）の場合は、内部当選しているFR5のプラム（赤）図柄が左ドラム上段及び中ドラム上段に（第2ライン上に）停止しているので、FR5が入賞する可能性は残されている。しかし、図36（C）の場合も、RAM102に左ドラム上段に白色、中ドラム上段に赤色が停止していることを記憶しており、主制御部100は図26に示したFR23～FR25がリーチ状態になっていることを認識しているが、それらの条件装置が作動していないので、最終的にハズレになるように図柄の停止制御を行う。また、主制御部100は、図柄データのみを用いて何れかのプラム図柄を引き込んでおり、その分だけ停止位置の計算に要する時間を少なくできるので、ドラム停止時の図柄の位置ズレを無くすることができる。

【0656】

図37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。

【0657】

図37（A）は、図36（B）と同じであり、プラム（赤）図柄が左ドラム上段及び中ドラム上段に（第2ライン上に）停止しているので、内部当選しているFR5+FR9+FR13の内、FR5がリーチ状態となっており、第2ライン上にプラム（赤）図柄が揃って入賞する可能性がある。つまり、図37（A）に示す様に、主制御部100は押し順が不正解であれば、ベル小役をリーチ状態とすることなく、全ての押し順規定小役図柄（27種類あるプラム小役図柄）の何れか一つを停止させてリーチ状態とするのである。この場合、プラム小役が内部当選しているか否かは判断しないので、処理時間が短くなり図柄停止制御を素早く行うことが可能となる。

【0658】

図37（A）の状態、最後に回転している右ドラム2cに対応する右停止ボタン10cが停止操作された場合、主制御部100は引き込み駒数以内（この場合、即止まり可能な右ドラム2cの上段位置を含めて5コマ以内）にあるプラム図柄がプラム（赤）図柄であれば、内部当選中の押し順規定小役の一つであるFR5に一致するので、プラム（赤）図柄を第2ライン上に停止させて入賞させる（図37（B）参照）。その一方、引き込み駒数以内にあるのがプラム（赤）図柄以外であれば、主制御部100は、リーチ状態となったFR5を入賞させないように右ドラム2cの停止制御を行う。例えば、No. 10のプラム（白）図柄が右ドラム2cの上段に位置すれば、3コマ下に滑らせてNo. 7のリプレイ図柄を右ドラム2cの上段に停止させる（図37（C）参照）。このプラム図柄、プラム図柄、リプレイ図柄は、小役取りこぼし目と呼ばれる特殊図柄であり、リプレイ確率が1/7。3の初期状態において特殊図柄が有効ライン上に表示されると、所定ゲーム数間だけリプレイ確率が高確率（1/2）のRT1状態となる。

【0659】

図38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。

【0660】

図38（A）は、図36（C）と同じであり、第2ライン上である左ドラム上段にプラム（白）図柄、中ドラム上段にプラム（赤）図柄が停止しているので、内部当選しているFR5+FR9+FR13の何れもがリーチ状態となっておらず、第2ライン上にプラム図柄が揃って入賞する可能性はない。つまり、図38（A）に示す様に、主制御部100は押し順が不正解であれば、ベル小役をリーチ状態とすることなく、全ての押し順規定小

10

20

30

40

50

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

【0661】

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

10

【0662】

図39は、窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。

【0663】

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

20

【0664】

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

30

【0665】

図40は、窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。

40

【0666】

図40（A）は、図39（B）と同じであり、プラム（赤）図柄が中ドラム上段及び右ドラム上段に（第2ライン上に）停止しているので、内部当選しているFR5+FR9+FR13の内、FR5がリーチ状態となっており、第2ライン上にプラム（赤）図柄が揃って入賞する可能性がある。つまり、図40（A）に示す様に、主制御部100は押し順が不正解であれば、ベル小役をリーチ状態とすることなく、全ての押し順規定小役図柄（27種類あるプラム小役図柄）の何れか一つを停止させてリーチ状態とするのである。この場合、プラム小役が内部当選しているか否かは判断しないので、処理時間が短くなり図柄停止制御を素早く行うことが可能となる。

【0667】

50

図40(A)の状態、最後に回転している左ドラム2aに対応する左停止ボタン10aが停止操作された場合、主制御部100は引き込み駒数以内(この場合、即止まり可能な左ドラム2aの上段位置を含めて5コマ以内)にあるプラム図柄がプラム(赤)図柄であれば、内部当選中の押し順規定小役の一つであるFR5に一致するので、プラム(赤)図柄を第2ライン上に停止させて入賞させる(図40(B)参照)。その一方、引き込み駒数以内にあるのがプラム(赤)図柄以外であれば、主制御部100は、リーチ状態となったFR5を入賞させないように左ドラム2aの停止制御を行う。例えば、No.15のプラム(白)図柄が左ドラム2aの上段に位置すれば、4コマ下に滑らせてNo.11のリプレイ図柄を左ドラム2aの上段に停止させる(図40(C)参照)。このリプレイ図柄、プラム図柄、プラム図柄は、小役取りこぼし目と呼ばれる特殊図柄であり、リプレイ確率が1/7。3の初期状態において特殊図柄が有効ライン上に表示されると、所定ゲーム数間だけリプレイ確率が高確率(1/2)のRT1状態となる。

10

【0668】

図41は、窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。

【0669】

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

20

【0670】

図41(A)の状態、最後に回転している左ドラム2aに対応する左停止ボタン10aが停止操作された場合、主制御部100は引き込み駒数以内(この場合、即止まり可能な左ドラム2aの上段位置を含めて5コマ以内)にあるプラム図柄が赤青白何れのプラム図柄であっても、内部当選中の押し順規定小役であるFR5+FR9+FR13に一致しないので、引き込み駒数以内にあるリプレイ図柄を左ドラム2aの上段に停止させるように左ドラム2aの停止制御を行う。例えば、No.15のプラム(白)図柄がドラム2cの上段に位置すれば(図41(B)参照)、4コマ下に滑らせてNo.11のリプレイ図柄をドラム2cの上段に停止させる(図41(C)参照)。このリプレイ図柄、プラム図柄、プラム図柄は、上述したとおり小役取りこぼし目と呼ばれる特殊図柄であり、リプレイ確率が1/7。3の初期状態において特殊図柄が有効ライン上に表示されると、所定ゲーム数間だけリプレイ確率が高確率(1/2)のRT1状態となる。

30

【0671】

図42~図43は、窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。

【0672】

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

40

【0673】

図24(A)は、ドラム部2の全てのドラムが回転している状態を示している。この状態で、遊技者が第一停止で右停止ボタン10cを、No.9の黒バーが基準位置にある時

50

に停止操作すると（右ドラム 2 c の下段位置に N o . 9 の黒バーが即止まり可能な状態。図 4 2 （ B ） 参照）、主制御部 1 0 0 は F R 5 + F R 9 + F R 1 3 の右ドラム図柄である赤青白何れかのプラム図柄（図 2 9 （ A ） 参照）を、右ドラム 2 c の中段位置に止まるように 3 コマ滑らせる引込制御を行う（図 4 2 （ C ） 参照）。なお、この場合、主制御部 1 0 0 は F R 5 の右ドラム図柄であるプラム（赤）を第 1 ライン上に停止させているが、プラム図柄を引き込むときに図柄データ「2 0 H」のみを検索して、合致した図柄を所定位置に停止させ、時間的に余裕のある図柄の停止後に実際に停止したプラム図柄の色を R A M 1 0 2 に記憶する（右ドラム中段に赤色）。つまり、図 2 9 （ B ） で示したとおり、プラム図柄は図柄データ及び色データで構成されているが、第一停止制御中には色データ処理を省略し、図柄データのみを用いて何れかのプラム図柄を引き込んでおり、その分だけ停止位置を計算する時間を少なくできるので、ドラム停止時の図柄の位置ズレを無くすることができる。

10

【 0 6 7 4 】

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

【 0 6 7 5 】

図 4 2 （ C ） 以外の停止態様として、右ドラム 2 c の中段位置に（ 1 ） N o . 1 0 のプラム（白）が停止する場合（図 4 3 （ A ） 参照）、（ 2 ） N o . 1 5 のプラム（青）が停止する場合（図 4 3 （ B ） 参照）及び（ 3 ） N o . 2 0 のプラム（青）が停止する場合（図 4 3 （ C ） 参照）があるが、第一停止の押し順に不正解だと、図 4 2 （ C ） と同様に、この時点でベル小役の入賞可能性が無くなっている。

20

【 0 6 7 6 】

図 4 4 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 7 7 】

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

30

【 0 6 7 8 】

図 4 4 （ B ） の場合は、内部当選している F R 5 のプラム（赤）図柄が左ドラム中段及び右ドラム中段に（第 1 ライン上に）停止しているので、F R 5 が入賞する可能性は残されている。しかし、図 4 4 （ C ） の場合も、R A M 1 0 2 に左ドラム中段に白色、右ドラム中段に赤色が停止していることを記憶しており、主制御部 1 0 0 は図 2 6 に示した F R 2 3、F R 2 6 及び F R 2 9 がリーチ状態になっていることを認識しているが、それらの条件装置が作動していないので、最終的にハズレになるように図柄の停止制御を行う。また、主制御部 1 0 0 は、図柄データのみを用いて何れかのプラム図柄を引き込んでおり、その分だけ停止位置の計算に要する時間を少なくできるので、ドラム停止時の図柄の位置ズレを無くすることができる。

40

【 0 6 7 9 】

図 4 5 は、窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。

【 0 6 8 0 】

図 4 5 （ A ） は、図 4 4 （ B ） と同じであり、プラム（赤）図柄が左ドラム中段及び右

50

ドラム中段に（第1ライン上に）停止しているので、内部当選しているFR5+FR9+FR13の内、FR5がリーチ状態となっており、第1ライン上にプラム（赤）図柄が揃って入賞する可能性がある。つまり、図45（A）に示す様に、主制御部100は押し順が不正解であれば、ベル小役をリーチ状態とすることなく、全ての押し順規定小役図柄（27種類あるプラム小役図柄）の何れか一つを停止させてリーチ状態とするのである。この場合、プラム小役が内部当選しているか否かは判断しないので、処理時間が短くなり図柄停止制御を素早く行うことが可能となる。

【0681】

図45（A）の状態、最後に回転している中ドラム2bに対応する中停止ボタン10bが停止操作された場合、主制御部100は引き込み駒数以内（この場合、即止まり可能な中ドラム2bの中段位置を含めて5コマ以内）にあるプラム図柄がプラム（赤）図柄であれば、内部当選中の押し順規定小役の一つであるFR5に一致するので、プラム（赤）図柄を第1ライン上に停止させて入賞させる（図45（B）参照）。その一方、引き込み駒数以内にあるのがプラム（赤）図柄以外であれば、主制御部100は、リーチ状態となったFR5を入賞させないように中ドラム2bの停止制御を行う。例えば、No. 7のプラム（白）図柄が中ドラム2bの中段に位置すれば、2コマ下に滑らせてNo. 5のリプレイ図柄を中ドラム2bの中段に停止させる（図42（C）参照）。このプラム図柄、リプレイ図柄、プラム図柄は、小役取りこぼし目と呼ばれる特殊図柄であり、リプレイ確率が1/7.3の初期状態において特殊図柄が有効ライン上に表示されると、所定ゲーム数間だけリプレイ確率が高確率（1/2）のRT1状態となる。

【0682】

図46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。

【0683】

図46（A）は、図44（C）と同じであり、第1ライン上である左ドラム中段にプラム（白）図柄、右ドラム中段にプラム（赤）図柄が停止しているので、内部当選しているFR5+FR9+FR13の何れもがリーチ状態となっておらず、第1ライン上にプラム図柄が揃って入賞する可能性はない。つまり、図46（A）に示す様に、主制御部100は押し順が不正解であれば、ベル小役をリーチ状態とすることなく、全ての押し順規定小役図柄（27種類あるプラム小役図柄）の何れか一つを停止させてリーチ状態とするのである。この場合、プラム小役が内部当選しているか否かは判断しないので、処理時間が短くなり図柄停止制御を素早く行うことが可能となる。

【0684】

図46（A）の状態、最後に回転している中ドラム2bに対応する中停止ボタン10bが停止操作された場合、主制御部100は引き込み駒数以内（この場合、即止まり可能な中ドラム2bの中段位置を含めて5コマ以内）にあるプラム図柄が赤青白何れのプラム図柄であっても、内部当選中の押し順規定小役であるFR5+FR9+FR13に一致しないので、引き込み駒数以内にあるリプレイ図柄を中ドラム2bの中上段に停止させるように中ドラム2bの停止制御を行う。例えば、No. 7のプラム（白）図柄が中ドラム2bの上段1コマ上に位置すれば（図46（B）参照）、4コマ下に滑らせてNo. 5のリプレイ図柄を中ドラム2bの中段に停止させる（図46（C）参照）。このプラム図柄、リプレイ図柄及びプラム図柄は、上述したとおり小役取りこぼし目と呼ばれる特殊図柄であり、リプレイ確率が1/7.3の初期状態において特殊図柄が有効ライン上に表示されると、所定ゲーム数間だけリプレイ確率が高確率（1/2）のRT1状態となる。

【0685】

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。

【0686】

図47（A）は、図44（A）と同じであり、右ドラム2cが停止してNo. 5のプラム（赤）図柄が中段に表示された状態において、遊技者が第二停止で中停止ボタン10bを停止操作すると、主制御部100は例えばNo. 2のプラム（赤）図柄を中ドラム2bの中段に停止させる（図47（B）参照）。なお、中ドラム2b上の4つのプラム図柄は

4コマ間隔で配置されているので、内部当選している3個のプラム小役図柄と無関係に、引込範囲にある何れかのプラム図柄を中ドラム2bの中段に停止させて、27種類あるプラム小役の何れかをリーチ状態にすることが可能である。この場合、主制御部100は赤青白何れかのプラム図柄を引き込むときに図柄データ「20H」のみを検索して、合致した図柄を所定位置に停止させ、時間的に余裕のある図柄の停止後に実際に停止したプラム図柄の色をRAM102に記憶する（中ドラム中段に赤色、右ドラム中段に赤色）。

【0687】

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

【0688】

図48は、窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。

【0689】

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

【0690】

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

【0691】

図49は、窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。

【0692】

図49(A)は、図47(C)と同じであり、第1ライン上である中ドラム中段にプラム(白)図柄、右ドラム中段にプラム(赤)図柄が停止しているので、内部当選しているFR5+FR9+FR13の何れもがリーチ状態となっておらず、第1ライン上にプラム図柄が揃って入賞する可能性はない。つまり、図49(A)に示す様に、主制御部100は押し順が不正解であれば、ベル小役をリーチ状態とすることなく、全ての押し順規定小役図柄(27種類あるプラム小役図柄)の何れか一つを停止させてリーチ状態とするのである。この場合、プラム小役が内部当選しているか否かは判断しないので、処理時間が短

くなり図柄停止制御を素早く行うことが可能となる。

【0693】

図49(A)の状態、最後に回転している左ドラム2aに対応する左停止ボタン10aが停止操作された場合、主制御部100は引き込み駒数以内(この場合、即止まり可能な左ドラム2aの中段位置を含めて5コマ以内)にあるプラム図柄が赤青白何れのプラム図柄であっても、内部当選中の押し順規定小役であるFR5+FR9+FR13に一致しないので、引き込み駒数以内にあるリプレイ図柄を左ドラム2aの中段に停止させるように左ドラム2aの停止制御を行う。例えば、No.15のプラム(白)図柄がドラム2cの中段に位置すれば(図49(B)参照)、4コマ下に滑らせてNo.11のリプレイ図柄をドラム2cの中段に停止させる(図49(C)参照)。このリプレイ図柄、プラム図柄、10

【0694】

なお、上記では番号01が当選し、押し順が不正解してベル小役が入賞しない場合を説明したが、図28に示した番号02～番号09が当選した場合も、遊技者が第一停止で左停止ボタン10a以外を操作すると、その後の第二停止操作及び第三停止操作の順序に拘わらず、ベル小役は入賞することはない。また同様に、図28に示した番号10～番号18が当選した場合には、第一停止で中停止ボタン10b以外が操作されたとき、又は、番号19～番号27が当選した場合には、第一停止で右停止ボタン10c以外が操作されたとき、ベル小役は入賞することはない。即ち、停止ボタン部10の第一停止操作だけで、ベル小役の入賞又は非入賞が決まり、プラム小役の入賞又は小役取りこぼし目に関する図柄の停止制御動作は同じなので説明を省略する。 20

【0695】

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

【0696】

主制御部100は、図22のステップS170のゲームメイン処理において、遊技者のスタートレバー9の操作(スタート信号の受信タイミング)に伴って乱数抽選を実行し、このサブルーチンを呼び出した後、ドラム部2を回転させることにより図柄変動表示ゲームを開始する。 30

【0697】

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

【0698】

副制御部160は、告知信号を受信すると、ステップSS100でコマンドやデータ等により、押し順小役(図28に示した条件装置の組合せ番号01～番号27)の何れかが当選したか否かを確認し、当選していなければ終了する一方、当選していればステップSS110へ移行する。 40

【0699】

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。

【0700】

副制御部160は、ステップSS120でATストックを放出(AT機能を発動)させる条件が成立しているか否かを確認し、成立していなければ終了する一方、成立していればステップSS130へ移行する。

【0701】

副制御部160は、ステップSS130でAT機能を発動し、停止ボタン操作の押し順を告知して、この処理を終了する。具体的にこのAT機能は、男性の声で「左だ」、「中 50

だ」、「右だ」や女性の声で「左よ」、「中よ」、「右よ」との音声と共に、表示演出装置 11 に映像で表示する。

【0702】

主制御部 100 は、ステップ S 210 へ移行すると、内部当選している押し順小役（番号 01～番号 27）によって決まる押し順で停止操作されることにより、押し順が正解と判断すると、ステップ S 220 でベル小役を入賞させて終了する一方、押し順が不正解であればステップ S 230 へ移行する。

【0703】

主制御部 100 は、ステップ S 230 へ移行すると、ドラム部 2 の二つが停止した時点で 27 種類あるプラム小役の何れか一つをリーチ状態にし、ステップ S 240 でドラム部 2 の最終停止操作時点でリーチ状態となったプラム小役が入賞可能か判断し、入賞可能であればステップ S 250 でプラム小役を入賞させて終了する一方、入賞不可であればステップ S 260 で特殊図柄（取りこぼし目）を表示し、高確率再遊技状態である R T 1 状態にして終了する。

【0704】

図 51 は、表示演出装置が表示する演出画面の模式図である。

【0705】

副制御部 160 は、遊技状態に応じて、表示演出装置 11 に表示する演出映像を切り替えて表示する。図 51（A）は昼ステージ画面であり、A T の当選確率が低い状態で用いられる。図 51（B）は夜ステージ画面であり、主にボーナスの内部当選中や A T の当選確率が高い状態で用いられるので、この画面が表示されると、遊技者はボーナスや A T 放出の期待感で気持ちが高揚する。副制御部 160 は、中段チェリー（業界では「単チェ」と呼ばれている）、スイカや単独当選して押し順とは無関係に揃う強ベル等のレア小役が当選し、その後の移行抽選で更に当選すると、昼の通常画面から夜の画面に切り替える。一方、リプレイが当選するたびに所定の確率で転落抽選が行われるので、一般遊技中は昼の通常画面と夜の画面が所定の頻度で交互に表示される。一般に、これらの表示画面は、遊技者に正しいモード示唆を行う為に、ボーナス内部当選中、低確率状態や高確率状態などの滞在モードに応じて、時刻や天候等が変更されるが、ガセ演出も適宜行うことによって遊技者の期待感を更に煽ることができる。

【0706】

図 51（C）は夜のカミナリ画面であり、夜ステージ画面から遊技者がスタートレバーを操作して変動表示ゲームを開始すると、副制御部 160 は、レア小役が当選した場合など所定条件が成立する度にアシスト抽選（A T 抽選）を行う。副制御部 160 は、A T 抽選を行うと、その旨を遊技者に伝える為、雷鳴と共に夜ステージ画面にカミナリを落とす演出を行う。また、ボーナスや A T を放出する前兆演出として、夜のカミナリ画面が用いられる。特に、ボーナスが当選した場合には、昼ステージ画面から夜ステージ画面に急激に変化させて、少なくとも 2 度の雷連続演出を行ってボーナス確定を示唆する。また、昼ステージ画面から 3 度連続して雷演出を行った場合には、ボーナス確定と A T 抽選に当選したことを示唆する。従って、雷鳴とカミナリを適度に発生させることで、遊技者の期待感を煽ることができる。

【0707】

上述した A T 抽選は、ナビ抽選（「ナビゲーション抽選」の省略名称）とも呼ばれており、A T 機能が発動すると、押し順小役を入賞又は転落リプレイを回避させる為に、副制御部 160 は停止ボタン部 10 の操作順序を告知する。また、A T 抽選で当選すると、A T 機能を即座に発動するのではなく、A T ストック（貯蔵又は蓄え）として加算して記憶しておき、所望のタイミングで一気に放出することにより、大量のメダルを遊技者に獲得させることが可能である。例えば、当選確率が非常に低い赤 7 揃いのプレミアムボーナスが当選した後の R T 状態（高確率再遊技状態）で、50 ゲーム 1 セットの A T ストックを全て放出し、更に A R T 中に A T 抽選を行えば、R T により持ち玉を減らすことなく、延々に A R T が継続するので出玉の塊を作り出すことができる。

【0708】

図52は、表示演出装置が表示する演出画面の模式図である。

【0709】

副制御部160は、ボーナス当選を告知する場合、図51(C)のカミナリ演出を行った次の変動表示ゲームで、再び夜のステージ画面を表示し(図52(A)参照)、停止ボタン部10の操作に応じて、プレートを持った2匹のコウモリが遠くから近付いて、徐々に「BONUS」文字が認知できるように表示し(図52(B)参照)、最後に飛び去るコウモリ告知演出を行う。

【0710】

また、夜のステージ画面を表示している状態から、表示画面を右にスクロールして、墓地が拡大されてキャラクターの執事が「オリャー」という叫び声と「ティロロロローン」という効果音と共に、掘り起こされた画面中央の墓穴から主人公のキャラクターを登場させることにより、遊技者にとって激アツなプレミア演出としてもよい(図52(C)参照)。

【0711】

図53は、表示演出装置が表示する演出画面の模式図である。

【0712】

副制御部160は、AT放出を告知する場合、ボーナス告知と同様にカミナリ演出を行った次の変動表示ゲームで、再び夜のステージ画面を表示し(図53(A)参照)、停止ボタン部10の操作に応じて、プレートを持った2匹のコウモリが遠くから近付いて、徐々にアシスト機能の発動を意味する「ART START」の文字が認知できるように表示し(図53(B)参照)、最後に飛び去るコウモリ告知演出を行う。

【0713】

また、夜のステージ画面を表示している状態から、表示画面を右にスクロールして、墓地が拡大されてキャラクターの執事が「オリャー」という叫び声と「ティロロロローン」という効果音と共に、画面中央の墓穴から「ART START」が書かれたプレートを掘り起こすことにより、遊技者にとって激アツなプレミア演出としてもよい(図53(C)参照)。

【0714】

図54～図55は、表示演出装置が表示する演出画面の模式図である。

【0715】

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

【0716】

副制御部160は、1ゲーム目が開始すると、残りゲーム数を49及び純増メダル数を0と表示し、その時に押し順ベルが当選すると、ベル小役を入賞させるのに必要な停止ボタン部10の押し順を数字の1～3で表示する。この場合、第一停止操作を意味する数字の1を大きな円の中に表示すると共に、ドラキュラや主人公の声で「ナカ」と発音する(図54(A)参照)。なお、操作を誤るとRTがパンクする押し順プレイが当選した場合も、同様の表示と音声で遊技者にアシストするようになっている。

【0717】

副制御部160は、遊技者が中停止ボタン10bを正しく操作すると、中央の大きな円の文字をOKに変えて小さな円にすると共に、第二停止操作を意味する数字の2を大きな円に拡大して表示する(図54(B)参照)。

【0718】

副制御部160は、遊技者が右停止ボタン10cを正しく操作すると、右側の大きな円の文字をOKに変えて小さな円にすると共に、第三停止操作を意味する数字の3を大きな円に拡大して表示する(図54(C)参照)。なお、上述したとおり、押し順ベルは第一停止操作が正解するだけで入賞するが、第二及び第三停止操作を表示しないと遊技者が混

乱するので、それを避けるために表示しているのである。ただし、第二及び第三停止操作順序を間違えた場合、ベル小役は入賞するものの、次回の変動表示ゲームでアシスト抽選を行わないようにしても良い。

【0719】

副制御部160は、遊技者が左停止ボタン10aを最後に操作すると、左側の大きな円の文字をOKに変えて小さな円にする(図55(A)参照)。そして、ベル小役入賞を意味する「GET」を表示して、メダルを15枚払い出すのと連動して獲得枚数を0~15枚に加算表示する(図55(B)参照)。

A R T実施例2:

図56は、ドラムの図柄配置表である。

10

【0720】

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。

【0721】

各回胴帯には、それぞれ異なった並びの図柄が21個描かれており、ボーナスが作動する図柄の「赤7」、「青7」、「黒バー」、各種小役図柄群の「ベル」、「チェリー」、「プラム(赤)」、「プラム(青)」、「プラム(白)」及び再遊技が作動するリプレイと青リプレイが描かれている。

【0722】

20

図57は、図柄の組合せ表示判定図である。

【0723】

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。

【0724】

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

30

【0725】

図58は、役物未作動時(通常遊技中、規定数3枚)の配当表である。

【0726】

主制御部100は、ドラムが3個すべて停止したときに、遊技メダルの投入枚数に応じた有効ライン上(図57参照)で入賞及び作動に係る図柄の組合せ表示判定を行う。この場合、投入枚数に拘わらず同じである。

【0727】

(1) 第一ボーナス(BB1): 左ドラム2aに(赤7)、中ドラム2bに(赤7)、右ドラム2cに(赤7)が、4つの有効ライン上の何れかに揃って停止すると、獲得枚数は0枚でその後に第一ボーナスゲームが付与される。この第一ボーナスは、例えば当選確率が1/400で、第一ボーナスゲームの規定投入枚数が2枚、払出し枚数が360枚を超えた時点で終了する。抽選で第一ボーナスが内部当選し、第一ボーナスフラグが立つことにより、第一ボーナスが成立可能な状態となる。なお、第一ボーナスのみが単独当選することは稀であり、殆どの場合、レア小役と呼ばれる4枚チェリー(FR11)、強プラムやRT開始リプレイ(再遊技2)等と同時に当選するので、これらが表示されると遊技者は激アツな気分になる。強プラムと通常プラムは、共にプラム図柄が有効ライン上に揃った場合に入賞となるので、それらの区別がつかないが、強プラムは入賞と同時にラインランプが高速で点滅するので、遊技者は認識可能となる。リプレイ役の当選確率がRT1(第一確率)の状態、この第一ボーナスが内部当選すると、次回のゲームからリプレイ

40

50

役の当選確率がR T 2（リプレイ役の当選確率が第一確率よりもボーナス役で決まる第二確率）となって役の抽選を行う（つまり、リプレイ役の当選確率の変動契機）。なお、R T 1の状態、後述する再遊技2（リプレイ、リプレイ、青リプレイ）が作動するとR T 2となるが、第一ボーナスが内部当選後のR T 2と全く同じであってもよいが、一般にはこれらのR T 2とは多少異なっており、ほぼ同じ程度のR T 確率を意味しているに過ぎない。例えば、再遊技2後のR T 2では当選しない特殊リプレイを、第一ボーナス後のR T 2でのみ当選させるようにすれば、上級者や知ってプレーヤのみに判別できるので、ゲーム性が向上する。

【0728】

（2）第二ボーナス（B B 2）：左ドラム2 aに（青7）、中ドラム2 bに（青7）、右ドラム2 cに（青7）が、4つの有効ライン上の何れかに揃って停止すると、獲得枚数は0枚でその後に第二ボーナスゲームが付与される。この第二ボーナスは、例えば当選確率が1／400で、第二ボーナスゲームの規定投入枚数が2枚、払出し枚数が360枚を超えた時点で終了する。抽選で第二ボーナスが内部当選し、第二ボーナスフラグが立つことにより、第二ボーナスが成立可能な状態となる。なお、第二ボーナスのみが単独当選することは稀であり、第一ボーナスと同様にレア小役と同時当選する。リプレイ役の当選確率がR T 1（第一確率）の状態、この第二ボーナスが内部当選しても、リプレイ役の当選確率は変動せずR T 1の状態を保つ。これにより、リプレイ役の当選確率がR T 1のままでもボーナス役が当選する場合が生じるので、リプレイ確率が低い状態で激アツな連続演出を行っても遊技者に期待感を持たせ続けることができる。

【0729】

（3）第三ボーナス（B B 3）：左ドラム2 aに（青7）、中ドラム2 bに（青7）、右ドラム2 cに（赤7）が、4つの有効ライン上の何れかに揃って停止すると、獲得枚数は0枚でその後に第三ボーナスゲームが付与される。この第三ボーナスは、例えば当選確率が1／400で、第三ボーナスゲームの規定投入枚数が2枚、払出し枚数が260枚を超えた時点で終了する。抽選で第三ボーナスが内部当選し、第三ボーナスフラグが立つことにより、第三ボーナスが成立可能な状態となる。なお、第三ボーナスのみが単独当選することは稀であり、第一ボーナスと同様にレア小役と同時当選する。第一ボーナスと同様に、リプレイ役の当選確率がR T 1（第一確率）の状態、この第三ボーナスが内部当選すると、次のゲームからリプレイ役の当選確率がR T 2となる。

【0730】

（4）第四ボーナス（B B 4）：左ドラム2 aに（赤7）、中ドラム2 bに（赤7）、右ドラム2 cに（青7）が、4つの有効ライン上の何れかに揃って停止すると、獲得枚数は0枚でその後に第四ボーナスゲームが付与される。この第四ボーナスは、例えば当選確率が1／400で、第四ボーナスゲームの規定投入枚数が2枚、払出し枚数が260枚を超えた時点で終了する。抽選で第四ボーナスが内部当選し、第四ボーナスフラグが立つことにより、第四ボーナスが成立可能な状態となる。なお、第四ボーナスのみが単独当選することは稀であり、第一ボーナスと同様にレア小役と同時当選する。第二ボーナスと同様に、この第四ボーナスが内部当選しても、リプレイ役の当選確率は変動せずR T 1の状態を保つ。

【0731】

（5）第五ボーナス（R B 1）：左ドラム2 aに（赤7）、中ドラム2 bに（赤7）、右ドラム2 cに（黒バー）が、4つの有効ライン上の何れかに揃って停止すると、獲得枚数は0枚でその後に第五ボーナスゲームが付与される。この第五ボーナスは、例えば当選確率が1／200で、第五ボーナスゲームの規定投入枚数が2枚、3回入賞又は8ゲーム作動すると終了する。抽選で第五ボーナスが内部当選し、第五ボーナスフラグが立つことにより、第五ボーナスが成立可能な状態となる。なお、第五ボーナスのみが単独当選することは稀であり、第一ボーナスと同様にレア小役と同時当選する。また、第一ボーナスと同様に、リプレイ役の当選確率がR T 1（第一確率）の状態、この第五ボーナスが内部当選すると、次のゲームからリプレイ役の当選確率がR T 2となる。

【0732】

(6) 第六ボーナス (RB2) : 左ドラム 2 a に (青7)、中ドラム 2 b に (青7)、右ドラム 2 c に (黒バー) が、4つの有効ライン上の何れかに揃って停止すると、獲得枚数は0枚でその後に第六ボーナスゲームが付与される。この第六ボーナスは、例えば当選確率が $1/200$ で、第六ボーナスゲームの規定投入枚数が2枚、3回入賞又は8ゲーム作動すると終了する。抽選で第六ボーナスが内部当選し、第六ボーナスフラグが立つことにより、第六ボーナスが成立可能な状態となる。なお、第六ボーナスのみが単独当選することは稀であり、第一ボーナスと同様にレア小役と同時当選する。また、第二ボーナスと同様に、この第六ボーナスが内部当選しても、リプレイ役の当選確率は変動せずRT1の状態を保つ。

10

【0733】

つまり、リプレイ役の当選確率の変動契機か否かでボーナスグループを分けると、第一ボーナス (BB1)、第三ボーナス (BB3) 及び第五ボーナス (RB1) が変動契機となるボーナスグループAであり、第二ボーナス (BB2)、第四ボーナス (BB4) 及び第六ボーナス (RB2) が変動契機ではないボーナスグループB (非変動契機) となる。なお、ボーナスグループBが後述する再遊技2と同時に当選しても、リプレイ確率は変動しない。

【0734】

(7) ベル (FR1) : ベル図柄が有効ライン上に揃った場合の役名であり、獲得枚数は15枚となる。抽選でベルが内部当選すると、FR1 (フルーツ1) の条件装置1個が作動する。FR1は、単独で内部当選すると、停止ボタン部10の停止操作順序に拘わらず、何れか一つの有効ライン上にベル図柄が停止して必ず入賞する。なお、後述するように、押し順制御用の複数一部のプラム小役 (複数個の押し順規定小役中の複数一部) とベル小役が同時当選すると、内部当選している複数一部の押し順規定小役に従った第一小役引込押し順で停止ボタン部10が停止操作された場合には、ベル小役が入賞する一方、内部当選しているプラム小役の何れも入賞しない。また、第一小役引込押し順で停止操作されなかった場合 (つまり、第一小役引込押し順と異なる第一小役蹴飛押し順で停止操作された場合) には、ベル小役は一切入賞しない。しかし、低確率で内部当選中のプラム小役の何れか一つが入賞するが、殆どの場合、内部当選しているベル小役や複数一部のプラム小役を取りこぼしたときに表示される所定図柄である小役コボシ目図柄 (RT開始目1～RT開始目3) が有効ライン上に停止して、獲得メダルは0枚でボーナス後の初期状態であるRT一般中からRT1へリプレイ確率が移行する。なお、RT一般中とRT1は、リプレイ確率が約 $1/7.3$ 程度の低確率状態であり、全く同じ確率であっても異なっているが、然程変わらないが、RT一般中には再遊技2と再遊技4を抽選せず、RT1で初めて再遊技2を抽選する点が大きく異なっている。他方、RT一般中に再遊技2と再遊技4を抽選したとしても、再遊技2と再遊技4の何れも揃わないようにすれば、結果的に抽選しないのと同じことになるので、この様にしても良い。

20

30

【0735】

(8) 押し順規定小役 (FR2～FR28 : 合計27個) : 左ドラム 2 a に (プラム (赤)、プラム (青)、プラム (白)) の何れか、中ドラム 2 b に (プラム (赤)、プラム (青)、プラム (白)) の何れか、右ドラム 2 c に (プラム (赤)、プラム (青)、プラム (白)) の何れかが有効ライン上に停止すると、獲得枚数は2枚となる。この押し順規定小役は合計27個 (複数個) 存在するが、その中の6個 (複数一部) がベルと同時に内部当選するようになっており、同時当選中の押し順規定小役で一義的に決まる押し順で停止操作されるとベル小役が入賞する。一方、第一小役蹴飛押し順で停止操作された場合には、ベル小役は一切入賞せずに、プラム小役の何れか一つが入賞するか又は小役コボシ目図柄が有効ライン上に表示される。

40

【0736】

(9) 4枚チェリー (FR29) : チェリー図柄が中ドラム 2 b の有効ライン上に停止した場合の役名であり、獲得枚数は1ラインで1枚であるが、4本の有効ラインが通って

50

いるので合計4枚となる。抽選でチェリーが内部当選すると、FR29の条件装置1個が作動し、それを契機に遊技機内部でアシストストック抽選(ATストック抽選：0～255回の範囲)が行われる。この4枚チェリーは単図柄小役であり、左ドラム2a及び右ドラム2cにどのような図柄が停止しても、入賞には無関係である。なお、4枚チェリーは、内部的にボーナスとの同時当選やATストック当選率が中程度の弱4枚チェリー(2連チェリー)と、との同時当選やATストックが当たり易い強4枚チェリー(3連チェリー)に分かれており、その比率は3：1となっている。

【0737】

(10) 1枚チェリー(FR30)：チェリー図柄又は黒バー図柄が左ドラム2aの有効ライン上に停止した場合の役名であり、獲得枚数は1枚である。抽選でチェリーが内部当選すると、FR30の条件装置1個が作動し、それを契機に遊技機内部でアシストストック抽選(ATストック抽選：0～16回の範囲)が行われるが、ATストックの当選確率は1%程度とかなり低く、またボーナスとの同時当選確率は0.5%と極低の設定となっている。チェリー図柄が左ドラム2aの下段に停止すると、遊技者は強4枚チェリーか否かを確認するために、中ドラム2bにチェリー図柄を狙い、2連チェリーとなった後に右ドラム2cにチェリー図柄を狙って3連チェリーを目押しする。これにより、遊技者の期待感を煽ることができる。

【0738】

(11) ボーナス確定役(FR31)：左ドラム2aに(青7)、中ドラム2bに(赤7)、右ドラム2cに(黒バー)が有効ライン上に停止すると、獲得枚数は1枚でボーナス確定となるので、遊技者は激アツな気分になる。なお、このボーナス確定役は、リールの停止制御を変えるために設けられてもいる。

【0739】

(12) リプレイ1(再遊技1)：3つのリプレイ図柄が有効ライン上に揃った場合の役名であり、これに対してメダルは獲得されず、フラグエリアにRP1・フラグを立て、これが単独当選した場合には再遊技1が必ず作動する。遊技者のスタートレバー9の操作により、次のゲームはメダルを投入することなく行うことができる。なお、後述する他のリプレイ2～リプレイ4の何れかと同時当選すると、押し順によって何れかのリプレイ図柄が表示されて作動するが、RTの変動契機とはならない。

【0740】

(13) リプレイ2(再遊技2)：左ドラム2aに(リプレイ)、中ドラム2bに(リプレイ)、右ドラム2cに(青リプレイ)が有効ライン上に揃った場合の役名であり、これに対してメダルは獲得されず、フラグエリアにRP2・フラグを立て、単独当選した場合には再遊技2が必ず作動する。遊技者のスタートレバー9の操作により、次のゲームはメダルを投入することなく行うことができる。なお、RT1状態(リプレイ確率約1/7.3の通常遊技状態)でリプレイ2が有効ライン上に揃って表示されると、リプレイ確率が約1/1.5～1/2程度に上昇したRT2状態に移行する。リプレイ1、リプレイ2及び後述するリプレイ3～リプレイ5を重複当選させることにより、5択の押し順リプレイとすることができ、押し順が正解するとリプレイ2又はリプレイ4が作動して、遊技者に有利なRT2状態になる。また、アシストストックやアシスト抽選で当選するとアシスト機能が発動するので、効率よくメダルを獲得できる。なお、このRT2状態は無限(終りが定まっていない)であるが、後述するRT変動契機となる複数の小役コボシ目図柄の何れか一つが有効ライン上に停止すると、RT1状態へ転落する。

【0741】

(14) リプレイ3(RP3)：左ドラム2aに(リプレイ)、中ドラム2bに(青リプレイ)、右ドラム2cに(リプレイ)が有効ライン上に揃った場合の役名であり、これに対してメダルは獲得されず、フラグエリアにRP3・フラグを立て、単独当選した場合には再遊技3が必ず作動する。遊技者のスタートレバー9の操作によって、次のゲームは新たなメダルを投入することなく行うことができる。

【0742】

(15) リプレイ4 (RP4) : 左ドラム2aに(リプレイ)、中ドラム2bに(青リプレイ)、右ドラム2cに(青リプレイ)が有効ライン上に揃った場合の役名であり、これに対してメダルは獲得されず、フラグエリアにRP4・フラグを立て、単独当選した場合には再遊技4が必ず作動する。遊技者のスタートレバー9の操作により、次のゲームはメダルを投入することなく行うことができる。なお、RT1状態(リプレイ確率約1/7.3の通常遊技状態)でリプレイ4が有効ライン上に揃って表示されると、リプレイ確率が約1/2程度に上昇したRT2状態に移行する。リプレイ1~リプレイ5を重複当選させることにより、5択の押し順リプレイとすることができ、押し順が正解するとリプレイ2又はリプレイ4が作動して、遊技者に有利なRT2状態になる。また、アシストストックやアシスト抽選で当選するとアシスト機能が発動するので、効率よくメダルを獲得できる。なお、このRT2状態は無限であるが、複数の小役コボシ目図柄の何れか一つが有効ライン上に停止すると、RT1状態へ転落する。

10

【0743】

(16) リプレイ5 (RP5) : 左ドラム2aに(赤7)、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RP5・フラグを立てるが、単独当選することはない。遊技者のスタートレバー9の操作により、次のゲームはメダルを投入することなく行うことができる。なお、リプレイ5は押し順制御用のリプレイで、実際に表示されるのは何れかのボーナスが内部当選中のみであり、それ以外では有効ライン上に揃うことは無い。従って、遊技者は、ボーナスが当選しているか否かが不明な状態でリプレイ5が作動すると、「ボーナス確定」となるので、ほっと一安心するのである。

20

【0744】

(17) RT開始目1 : 左ドラム2aに(プラム(赤)、プラム(青)、プラム(白))の何れか、中ドラム2bに(プラム(赤)、プラム(青)、プラム(白))の何れか、右ドラム2cに(ベル)又は(青リプレイ)の何れかが有効ライン上に停止すると、小役コボシ目となり、RT2状態やボーナスゲーム終了後の初期状態である一般遊技状態からRT1状態へ転落又は移行する。なお、一般遊技状態とRT1状態は、リプレイの当選確率が約1/7.3で殆ど変わらないか又は同じ確率である。

【0745】

(18) RT開始目2 : 左ドラム2aに(プラム(赤)、プラム(青)、プラム(白))の何れか、中ドラム2bに(ベル)、(リプレイ)(青リプレイ)の何れか、右ドラム2cに(プラム(赤)、プラム(青)、プラム(白))の何れかが有効ライン上に停止すると、小役コボシ目となり、RT2状態やボーナスゲーム終了後の初期状態である一般遊技状態からRT1状態へ転落又は移行する。

30

【0746】

(19) RT開始目3 : 左ドラム2aに(ベル)、中ドラム2bに(プラム(赤)、プラム(青)、プラム(白))の何れか、右ドラム2cに(プラム(赤)、プラム(青)、プラム(白))の何れかが有効ライン上に停止すると、小役コボシ目となり、RT2状態やボーナスゲーム終了後の初期状態である一般遊技状態からRT1状態へ転落又は移行する。

40

【0747】

図59は、条件装置の組合せ表であり、ベル役と複数のプラム役が同時当選する状態を示している。

【0748】

左ベルは1~9まで9種類あり、第一停止で左停止ボタン10aが操作されると、ベル小役が入賞する一方、それ以外の停止ボタン部10が第一停止操作されると、ハズレとなり小役コボシ目が表示されるか又はプラム小役が引き込める場合にのみ入賞する。各左ベルは、図示したようにベル役と6つの異なるプラム役が同時に当選する。

【0749】

中ベルは1~9まで9種類あり、第一停止で中停止ボタン10bが操作されると、ベル

50

小役が入賞する一方、それ以外の停止ボタン部10が第一停止操作されると、ハズレとなり小役コボシ目が表示されるか又はプラム小役が引き込める場合にのみ入賞する。各中ベルは、図示したようにベル役と6つの異なるプラム役が同時に当選する。

【0750】

右ベルは1～9まで9種類あり、第一停止で右停止ボタン10cが操作されると、ベル小役が入賞する一方、それ以外の停止ボタン部10が第一停止操作されると、ハズレとなり小役コボシ目が表示されるか又はプラム小役が引き込める場合にのみ入賞する。各右ベルは、図示したようにベル役と6つの異なるプラム役が同時に当選する。

【0751】

図60は、窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。

10

【0752】

例えば、乱数抽選により図59に示した左ベル1が当選すると、図示した通り、条件装置（ベル、ベル、ベル）、（赤プラム、赤プラム、赤プラム）、（赤プラム、青プラム、青プラム）、（赤プラム、白プラム、白プラム）、（青プラム、赤プラム、赤プラム）、（青プラム、青プラム、青プラム）、（青プラム、白プラム、白プラム）の合計7つのフラグが作動する。主制御部100は、この状態で遊技者が第一停止で左停止ボタン10aを操作すると、記憶する制御情報（左第一停止でベル図柄を引き込む）と合致した（押し順が「正解」した）と判断するので、その後の第二停止操作及び第三停止操作の順序に拘わらず、ベル小役だけを必ず入賞させて15枚のメダルを払い出す。即ち、主制御部100は、3つの図柄列を変動させる変動表示ゲームを開始し、役の抽選によりベル小役及び押し順規定小役である27個（複数）のプラム小役の内、何れか6個を同時に内部当選させる。この6個（複数一部）のプラム小役に従った押し順で停止ボタン部10が操作されると、ベル図柄を有効ライン上に停止させてベル小役を入賞させる一方、後述する様に、同時に内部当選した6個のプラム小役の何れも入賞させないように停止制御を行うのである。なお、赤プラム、青プラム、白プラムの各表記は、プラム（赤）、プラム（青）、プラム（白）と同じ意味である。

20

【0753】

図60（A）は、ドラム部2の全てのドラムが回転している状態を示している。この状態で、遊技者が第一停止で左停止ボタン10aを、No. 8のリプレイが基準位置にある時に停止操作すると（左ドラム2aの下段位置にNo. 8のリプレイが即止まり可能な状態。図60（B）参照）、主制御部100は有効ラインの何れかにベル図柄が1つだけ止まるように引込制御を行う。この場合、1コマ上にあるNo. 7のベル図柄を左ドラム2aの下段位置に停止させると、No. 5のベル図柄も上段に停止するのでそれを回避し、No. 5のベル図柄を下段位置に停止させる（図60（C）参照）。結果的に、左ドラム2aは、3コマ滑って停止することになる。

30

【0754】

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。

【0755】

図61（A）は、図60（C）と同じであり、左ドラム2aが停止してベル図柄が下段に表示された状態において、遊技者が第二停止で中停止ボタン10bを停止操作すると、主制御部100は例えばNo. 5のベル図柄を中ドラム2bの中段に停止させる（図61（B）参照）。なお、中ドラム2b上の5つのベル図柄は最遠でも4コマ間隔に配置されているので、引込範囲にある何れかのベル図柄を中ドラム2bの中段に停止させて、テンパイ状態にすることが可能である。また、図61（B）のテンパイ状態は、同義語として所定役の「リーチ状態」とも言われている。

40

【0756】

図61（B）のテンパイ状態において、遊技者が第三停止で右停止ボタン10cを停止操作すると、主制御部100は例えばNo. 4のベル図柄を右ドラム2cの上段に停止させる（図61（C）参照）。なお、右ドラム2c上の3つのベル図柄は6コマ間隔に配置されているので、何れかのベル図柄を右ドラム2cの上段又は下段に停止させて、入賞さ

50

せることが可能である（図では第2ライン）。

【0757】

図62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。

【0758】

図62（A）は、図60（C）と同じであり、左ドラム2aが停止してベル図柄が下段に表示された状態において、遊技者が第二停止で右停止ボタン10cを停止操作すると、主制御部100は例えばNo. 4のベル図柄を右ドラム2cの上段に停止させる（図62（B）参照）。このテンパイ状態において、遊技者が第三停止で中停止ボタン10bを停止操作すると、主制御部100は例えばNo. 5のベル図柄を中ドラム2bの中段に停止させ、第2ラインにベル役が入賞する（図62（C）参照）。つまり、左ベル1～9の何れかが当選すると、最初の押し順が左停止ボタン10aであれば、その後、どのように操作してもベルが入賞するようになっている。

10

【0759】

図63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。

【0760】

同様に、図59に示した左ベル1が当選すると、図示したとおり、条件装置（ベル、ベル、ベル）、（赤プラム、赤プラム、赤プラム）、（赤プラム、青プラム、青プラム）、（赤プラム、白プラム、白プラム）、（青プラム、赤プラム、赤プラム）、（青プラム、青プラム、青プラム）、（青プラム、白プラム、白プラム）の合計7つのフラグが作動する。

20

【0761】

図63（A）は、ドラム部2の全てのドラムが回転している状態を示している。この状態で主制御部100は、遊技者が第一停止で、例えば、中停止ボタン10bを、No. 8のリプレイが基準位置にある時に停止操作すると、記憶する制御情報（左第一停止でベル図柄を引き込む。）と合致しない（押し順が「不正解」と判断する。この場合、主制御部100は、条件装置が1つのベル図柄に換えて、条件装置が2つ立っている赤プラム、青プラム、白プラムの何れの図柄でも停止させることができるので、停止操作から5コマ以内のプラム図柄を中ドラム2bの中段（即ち、有効ライン上）に停止させる。例えば、主制御部100は、図63（B）に示す位置からNo. 4の赤プラム図柄を3コマ滑らせて、中ドラム2bの中段に停止させる（図63（C）参照）。この場合、ベル図柄は有効ライン上に停止しないので、この段階でベルの入賞は無くなる。

30

【0762】

図64及び図65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。

【0763】

図64（A）は、図63（C）と同じであり、中ドラム2bが停止して赤プラム図柄が中段に表示された状態において、遊技者が第二停止で左停止ボタン10aを、No. 9の青7が基準位置にある時に停止操作すると、主制御部100は図64（B）に示す位置から、条件装置（赤プラム、赤プラム、赤プラム）の図柄であるNo. 6の赤プラム図柄を1コマ滑らせて、有効ライン上である左ドラム2aの上段に停止させる（図64（C）参照）。なお、左停止ボタン10aの第二停止操作でNo. 13の青プラム図柄を引き込める場合には、同様に青プラム図柄を有効ライン上に停止させる（図示せず）。よって、停止操作手順を間違った場合には、約3分の2の確率でプラムがテンパイする。

40

【0764】

また、図65（A）も図63（C）と同じであり、中ドラム2bが停止して赤プラム図柄が中段に表示された状態において、遊技者が第二停止で左停止ボタン10aを、No. 3のチェリーが基準位置にある時に停止操作すると、主制御部100は条件装置（赤プラム、赤プラム、赤プラム）の赤プラム図柄、又は条件装置（青プラム、赤プラム、赤プラム）の青プラム図柄の何れも5コマ以内に無く、有効ライン上に引き込むことができないので、同時に内部当選している6つのプラム小役（複数個の押し順規定小役中の複数一部の小役）を取りこぼしたときに表示されるベル図柄を、有効ライン上である左ドラム2a

50

の上段に停止させる（図65（C）参照）。よって、停止操作手順を間違っただけの場合には、約3分の1の確率でプラムがテンパイせず、プラム小役のコボシ目図柄が表示されることになる。

【0765】

図66及び図67は、窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。

【0766】

図66（A）は、図64（C）と同じであり、左ドラム2a及び中ドラム2bが停止して赤プラム図柄がテンパイした状態を示している。この状態において、遊技者が第三停止で右停止ボタン10cを、No. 6の青リプレイが基準位置にある時に停止操作すると、主制御部100は図66（B）に示す位置から、条件装置（赤プラム、赤プラム、赤プラム）の図柄であるNo. 3の赤プラム図柄を1コマ滑らせて、有効ライン上である右ドラム2cの上段に停止させて、（赤プラム、赤プラム、赤プラム）を入賞させる（図66（C）参照）。よって、停止操作手順を間違っただけでプラム小役がテンパイした場合には、約3分の1の確率でプラム小役が入賞する。

10

【0767】

また、図67（A）も図64（C）と同じであり、左ドラム2a及び中ドラム2bが停止して赤プラム図柄がテンパイした状態を示している。この状態において、遊技者が第三停止で右停止ボタン10cを、No. 2の赤7が基準位置にある時（即ち、No. 3の赤プラムが行きすぎた時）に停止操作すると、主制御部100は赤プラム図柄を引き込めないで、図67（B）に示す位置から、No. 20の青リプレイ図柄を1コマ滑らせて、有効ライン上である右ドラム2cの上段に停止させて、RT開始目1図柄を表示する。よって、停止操作手順を間違っただけでプラム小役がテンパイした場合には、約3分の2の確率で小役コボシ目図柄（小役を取りこぼしたときに表示される所定図柄）を有効ライン上に停止させる。

20

【0768】

図68は、窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。

【0769】

図68（A）は、図65（C）と同じであり、左ドラム2a及び中ドラム2bが停止して小役コボシ目図柄がテンパイした状態を示している。この状態において、遊技者が第三停止で右停止ボタン10cを、No. 6の青リプレイが基準位置にある時に停止操作すると、主制御部100は、図68（B）に示す位置からNo. 3の赤プラム図柄を1コマ滑らせ、有効ライン上である右ドラム2cの上段に停止させて、RT開始目3を表示する。なお、RT開始目3における右ドラム2cのプラム図柄は、赤プラム図柄、青プラム図柄又は白プラム図柄の何れでもよいので、小役コボシ目図柄がテンパイした場合には、必ず小役コボシ目図柄（小役を取りこぼしたときに表示される所定図柄）が有効ライン上に停止する。

30

【0770】

図69は、窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。

【0771】

図69（A）は、図63（A）と同じ状態であり、図59に示した左ベル1が当選し、ドラム部2の全てのドラムが回転している状態を示している。

40

【0772】

この状態で主制御部100は、遊技者が第一停止で、例えば、右停止ボタン10cを、No. 7のリプレイが基準位置にある時に停止操作すると、記憶する制御情報（左第一停止でベル図柄を引き込む）と合致しない（押し順が「不正解」）と判断する。この場合、主制御部100は、条件装置が1つのベル図柄に換えて、条件装置が2つ立っている赤プラム、青プラム、白プラムの何れの図柄でも停止させることができるので、停止操作から5コマ以内のプラム図柄を右ドラム2cの上段（即ち、有効ライン上）に停止させる。例えば、主制御部100は、図69（B）に示す位置からNo. 3の赤プラム図柄を2コマ滑らせて、右ドラム2cの上段に停止させる（図69（C）参照）。この場合、ベル図柄

50

は有効ライン上に停止しないので、この段階でベルの入賞は無くなる。

【0773】

この後のドラムの停止状態は、図63～図68と同様に、遊技者の停止操作に応じて、プラム小役が入賞するか、又は小役コボシ目図柄のRT開始目1～RT開始目3の何れかが表示されるだけなので、その説明を省略（援用）する。

【0774】

図70は、条件装置の組合せ表であり、再遊技役が同時当選する状態を示している。

【0775】

押し順リプレイは、押し順リプ1～押し順リプ5（「押し順リプレイ」の略）まで5種類ある。

10

【0776】

押し順リプ1は、第一停止で左停止ボタン10a、第二停止で中停止ボタン10b、第三停止で右停止ボタン10cの順で停止操作されると、再遊技2（リプレイ、リプレイ、青リプレイ：図58参照）が有効ライン上に停止して作動する一方、異なる操作手順で停止操作されると、再遊技1（リプレイ、リプレイ、リプレイ：図58参照）が有効ライン上に停止して作動する。図58で説明した通り、RT1状態（リプレイ確率約1/7.3の通常遊技状態）でリプレイ2が有効ライン上に揃って表示されると、リプレイ確率が約1/2程度に上昇したRT2状態に移行するので、再遊技2が作動すると遊技者にとって有利な状態となる。

【0777】

20

押し順リプ2は、第一停止で左停止ボタン10a、第二停止で右停止ボタン10c、第三停止で中停止ボタン10bの順で停止操作されると、再遊技2が作動する一方、異なる操作手順で停止操作されると、再遊技1が作動する。

【0778】

押し順リプ3は、第一停止で中停止ボタン10b、第二停止で左停止ボタン10a、第三停止で右停止ボタン10cの順で停止操作されると、再遊技2が作動する一方、異なる操作手順で停止操作されると、再遊技1が作動する。

【0779】

押し順リプ4は、第一停止で中停止ボタン10b、第二停止で右停止ボタン10c、第三停止で左停止ボタン10aの順で停止操作されると、再遊技2が作動する一方、異なる操作手順で停止操作されると、再遊技1が作動する。

30

【0780】

押し順リプ5は、第一停止で右停止ボタン10cが停止操作されれば、その後、左停止ボタン10aと中停止ボタン10bの操作手順を問わず、再遊技2が作動する一方、第一停止で右停止ボタン10c以外が停止操作されると、再遊技1が作動する。

【0781】

図71は、状態遷移図であり、図71(A)は主制御部100の遊技状態遷移図、及び図71(B)は副制御部160の遊技状態遷移図である。

【0782】

図71(A)において、ボーナスゲームが終了した次のゲーム又は段階設定値が打ち直された次のゲームから、一般ゲーム（図では「一般中」又は「一般遊技」と記載。）が開始する。この一般ゲームにおけるリプレイ確率は約1/7.3であり、特に、RTリプレイ（再遊技2及び再遊技4）が一切当選しないか、又はRTリプレイはボーナスと同時に当選するので、RT2状態（高確率再遊技状態：約1/1.5）に直接移行することはない。なお、一般ゲーム中にRTリプレイを当選させる場合には、置数として1～5程度であれば許容される範囲ではあるが、上述の通り、一切抽選しないようにするのが最適である。

40

【0783】

一般ゲーム（規定数3枚又は1枚）で押し順ベルが内部当選し、停止ボタン10の停止操作手順をミスすることにより小役コボシ目図柄（RT開始目1～RT開始目3図柄）が

50

有効ライン上に表示されると（図58参照）、次のゲームからRT1状態となる。このRT1状態におけるリプレイ確率もまた約1/7.3（全く同じ又はほぼ同じ確率が採用される）であり、図58に示した全ての役が乱数抽選されて、単独又は複数同時当選可能となる。つまり、一般遊技とRT1状態の遊技が、リプレイ確率が約1/7.3でほぼ同じの通常遊技である。通常遊技中にボーナスグループBの何れかが内部当選しても、RTの変動契機ではないので、リプレイ確率は低確率のままであるが、ボーナスグループBの存在により、リプレイ確率が高くならなくてもボーナス当選の可能性が残り、その分だけ期待感が継続するので、遊技性向上の点で大変効果的である。

【0784】

RT1状態でRTリプレイ（再遊技2及び再遊技4）が内部当選し作動すると、リプレイ確率が約1/1.5に上昇したRT2状態となる。また、RT2状態では小役の当選確率が約1/3なので、小役とリプレイの合成確率は1/1（100%）又は（65526～65535）/65536（ハズレの置数が1～10程度）となる。尚、図71（A）中の斜線部は、高確率再遊技状態であることを示している。

【0785】

RT2の状態で押し順ベルが内部当選し、停止ボタン10の停止操作手順をミスすることにより小役コボシ目図柄が有効ライン上に表示されると（図58参照）、次のゲームからRT1状態に転落する。しかし、ATストック（アシスト・タイム・ストック）が残っていれば、押し順リプ1～押し順リプ5（図70参照）が当選したときに、再遊技2が揃う押し順を告知することで、再びRT2状態とすることが可能である（つまり、操作ミスを救済できる）。

【0786】

RT2の状態でボーナスグループAが内部当選すると、RT2と同様にリプレイ確率が約1/1.5程度のRT3状態となる一方、RT2の状態でボーナスグループBが内部当選すると、RT2の状態を維持し続ける。また、通常遊技中にRTの変動契機のボーナスグループAの何れかが内部当選すると、リプレイ確率が高確率のRT3状態となるが、この時にRTリプレイ（再遊技2及び再遊技4）が表示されていなければ、遊技者はボーナスグループAの内部当選を確信することになる。つまり、RTの変動契機ではないのに、リプレイ確率が高くなるとボーナスグループAが確定する。このボーナスグループA及びボーナスグループBの存在により、遊技性が向上するのである。

【0787】

図71（B）において、副制御部160は通常遊技中にRTリプレイ（特殊リプレイ）が単独で又はボーナスと同時に当選して、RTリプレイが作動するとチャンスゾーン（RT2、内部中RT2又は内部中RT3）に移行する。このチャンスゾーンに入ると、ATストックの有無にかかわらず、少なくとも7ゲーム間は押し順ベルが内部当選すると、停止ボタン10の停止操作手順を告知する（例えば、「左」「中」「右」ボタンを押せとの告知する）。これにより、RT1状態への転落を阻止すると共に、遊技者の期待感を煽っている。ATストックが無ければ、ART（アシスト・リプレイ・タイム）は非発動となり、その後遊技者が停止ボタン10の停止操作手順をミスすることにより小役コボシ目図柄（RT開始目1～RT開始目3図柄）が有効ライン上に表示されると、RT1状態へ戻る。

【0788】

一方、レア小役当選による事前のAT抽選、又はRTリプレイ当選やボーナス当選と同時にされるAT抽選でATストックが少なくとも1つ以上存在すれば、ARTが発動する（図71（B）の斜線部）。このARTゲームは前半と後半に分かれており、前半はゲームを消化しながら主人公が階段を駆け上り、ボーナスが確定する高層フロア（例えば、50階）を目指すという演出と、後半は主人公が敵キャラとバトルをして勝てばボーナス確定となる演出である。

【0789】

ここで図71に戻り、更に詳細に説明する。

【0790】

一般ゲームで押し順ベルが内部当選し、停止ボタン10の停止操作手順をミスすることにより小役コボシ目図柄（RT開始目1～RT開始目3図柄）が有効ライン上に表示されると、次のゲームからRT1状態となる。RT1状態でRTリプレイ（再遊技2及び再遊技4：リプレイ確率上昇役）が内部当選し作動（有効ライン上にリプレイ確率上昇図柄が表示）すると、リプレイ確率が約1／1.5に上昇したRT2状態となる。なお、このRT1状態は俗に言う「無限RT」であり、主制御部100は遊技回数を決めることなく継続させる。

【0791】

RT2の状態で押し順ベルが内部当選し、停止ボタン10の停止操作手順をミスすることにより小役コボシ目図柄（リプレイ確率下降図柄）が有効ライン上に表示されると、次のゲームからRT1状態に転落する。このRT2状態から転落したRT1状態も俗に言う「無限RT」であり、主制御部100は遊技回数を決めることなく継続させる。

10

【0792】

主制御部100は、抽出した乱数により図58に示した全ての役を抽選し、少なくともボーナスA役（第一ボーナス（BB1）、第三ボーナス（BB3）及び第五ボーナス（RB1））又はボーナスB役（第二ボーナス（BB2）、第四ボーナス（BB4）及び第六ボーナス（RB2））の何れかを内部当選させる。そして、ボーナスA役が内部当選すると、主制御部100は次回以降の遊技でリプレイの当選確率を上昇させる一方、ボーナスB役が内部当選すると現在のリプレイの当選確率を次回以降の遊技でも維持する。

20

【0793】

主制御部100は、上述したように、RT1状態とRT2状態とを、遊技回数を決めることなく継続させるのに対して、RT1状態でボーナスB役及びRTリプレイ（リプレイ確率上昇役）を同時に内部当選させ、有効ライン上にリプレイ確率上昇図柄である（リプレイ、リプレイ、青リプレイ）が表示された場合には、現在のリプレイの当選確率を次回以降の遊技でも維持する。つまり、本来ならばリプレイ確率が上昇すべきであるにも拘らず、低確率状態の維持を認識することにより、遊技者はボーナスB役が内部当選したことを逸早く知ることができる。

【0794】

同様に、主制御部100は、RT1状態とRT2状態とを、遊技回数を決めることなく継続させるのに対して、RT1状態で抽選手段がボーナスA役及び小役（FR29又はFR30の必ず揃うチェリー役：リプレイ確率非上昇役）を同時に内部当選させた場合には、有効ライン上にチェリー役（リプレイ確率非上昇図柄）を表示して、次回以降の遊技でリプレイの当選確率を上昇させる。つまり、本来ならばリプレイ確率が上昇すべきでないにも拘らず、リプレイ確率が高確率状態へ上昇したことを認識することにより、遊技者はボーナスA役が内部当選したことを逸早く知ることができる。

30

【0795】

更に、主制御部100は、RT1状態とRT2状態とを、遊技回数を決めることなく継続させるのに対して、RT1状態でボーナスB役およびRTリプレイを同時に内部当選させ、有効ライン上にリプレイ確率上昇図柄であるが表示された場合には、現在のリプレイの当選確率を次回以降の遊技でも維持する一方、RT1状態で抽選手段がボーナスA役及び小役を同時に内部当選させた場合には、有効ライン上にチェリー役を表示して、次回以降の遊技でリプレイの当選確率を上昇させる。つまり、本来ならばリプレイ確率が上昇すべきであるにも拘らず、低確率状態を維持すると共に、リプレイ確率が上昇すべきでないにも拘らず、リプレイ確率が高確率状態へ上昇することにより、遊技者はボーナスB役が内部当選したことを逸早く知ることができる。

40

【0796】

図72は、ARTゲーム数の抽選範囲を示す概念図である。

【0797】

副制御部160は、特殊リプレイ役とボーナス役が同時に内部当選している場合には、

50

ボーナス役が内部当選していることを意味する所定数（この場合、50ゲーム）以上のゲーム数の範囲内でアシスト機能を発動させるゲーム数を抽選する（図72（A）参照）。但し、当然ながら抽選結果は、所定数よりも少ないゲーム数（例えば、10ゲーム～49ゲーム程度）となることもある。また、一度の抽選でトータルのアシストゲーム数を抽選することもあるが、何度かに分けて抽選し、結果的にアシストゲーム数が50以上となってもよい。

【0798】

その一方、特殊リプレイ役とボーナス役が同時に内部当選していない場合には、所定数（50ゲーム）より少ないゲーム数の範囲内でアシスト機能を発動させるゲーム数を抽選するので、抽選結果が所定数以上となることはない（図72（B）参照）。なお、ボーナス役が内部当選していない状態で、その後のARTゲーム中にボーナス役が内部当選したとき、アシスト機能を発動させるゲーム数を再抽選してもよい。その結果、ARTゲーム数が長く続けば続く程、遊技者はボーナス当選の期待感を高める。また、それ以上に、ARTゲーム数が所定数（50ゲーム）に到達すると、ボーナス内部当選が確定し、主人公がバトルで敵キャラを必ず倒すことを事前に知るので、遊技者は興奮と感動するだけでなく、安心感を持ってバトルを眺めることができる。

10

【0799】

ここで図71（B）に戻り、ARTの後半はバトル演出であり、ボーナスが内部当選していれば、後半のARTゲーム数を消化後に「ボーナス確定」画面を表示する一方、ボーナスが内部当選していなければ、後半のARTゲーム数を消化後に再びチャンス・ゾーンに移行し、ARTストック数に応じてARTの発動／非発動を決定して繰り返す。なお、ボーナスがRTリプレイとの同時当選でない場合には、激熱な連続演出を経て、「ボーナス確定」画面を表示する。

20

【0800】

図73は、マックスベットボタンのタイミングチャートである。

【0801】

RT2状態及びRT3状態は、上述したとおり、共に小役とリプレイの合成確率がほぼ100%であり、主制御部100はリプレイ図柄、小役図柄の順で優先的に図柄を引込制御するので、仮にボーナスが内部当選していたとしても、ボーナス図柄を揃えることが不可能か又はハズレを引くまで揃えることが非常に困難な状態となっている。

30

【0802】

そこで、「ボーナス確定」画面を表示した後に、遊技メダル投入枚数を3枚から1枚にすることにより、当選役の乱数抽選テーブルを変更してハズレの確率を上げる。この場合、「ボーナス確定」画面に加えて、1枚賭けするように液晶に表示する。例えば、RT2状態又はRT3状態におけるメダル3枚掛けのリプレイ確率を1/1.5及び小役の当選確率を約1/3とするとハズレは0%となるが、この状態で1枚掛けにするとリプレイ確率を1/7.5、小役の当選確率を約1/3及びハズレ確率は約1/2となるので、2回に1度の割合でボーナス図柄を揃えることが可能となる。

【0803】

メダルを1枚賭けする方法としては、メダル投入口から1枚だけ投入すればよいのであるが、遊技者の利便性を考慮して、マックスベットボタン8の簡易操作による3枚掛け→1枚掛け切替方法を本願出願人は考案した。

40

【0804】

マックスベットボタン8は、通常時（一般遊技又はRT1）の遊技において、オン・オフ操作（0.8秒未満オン）で、メダル貯留装置の貯留メダルを最大数である3枚投入するときに使用する（図73（A）参照）。一方、マックスベットボタン8のオン操作で3枚投入後に、連続して0.8秒以上の時間だけ長押し（最適値は0.6秒～1秒の範囲）を続けると、投入した3枚のメダルの内2枚を受け皿15に払い戻して、投入枚数LED4aの表示を1にする（図73（B）参照）。なお、1枚又は2枚投入時に、マックスベットボタン8を図73（A）に示すタイミングで操作すると3枚投入となる。また、1枚

50

又は2枚投入時に、マックスベットボタン8を図73(B)に示すタイミングで操作すると3枚投入を経て、その内2枚をメダル払出装置18が受け皿15に払い戻して、最終的に1枚投入となる。

【0805】

つまり、遊技者は、「ボーナス確定」画面が出て、1枚賭けするように指示されたら、マックスベットボタン8を0.8秒以上長押しするだけで1枚賭けができるので、利便性に富んでいる。また、1枚賭け専用ボタンをマックスベットボタン8とは別個独立に設ける必要が無いので、製造コストも安価になる。

【0806】

他の実施例としては、マックスベットボタン8の操作により、3枚投入を経てメダル払出装置18に2枚払い出させることに代えて、主制御部100は投入枚数LED4aの表示を3枚から1枚に変更し、差数量の2枚をメダル貯留枚数表示LED4bに加算して表示する。また、主制御部100は、差数量の2枚をメダル貯留枚数表示LED4bに加算しているときに、最大表示数量の50枚に達すると、メダル払出装置18に差数量の残り数と同じ数の遊技媒体を払い出させる。例えば、メダル貯留枚数表示LED4bの表示数量が49枚のときに、マックスベットボタン8を操作し続けると、主制御部100は、メダル貯留枚数表示LED4bの表示数量を最大表示数量の50に加算表示して、残り数の1枚をメダル払出装置18から払い出す。

【0807】

また、メダル貯留枚数表示LED4bに貯留するメダルの数(回胴式遊技機では0~50)を表示している状態で、マックスベットボタン8が操作されると、投入されたメダルの投入数量(メダル投入部5からのメダル投入も含んだ投入数量。)を投入枚数LED4aに表示し、メダル貯留枚数表示LED4bが表示しているメダルの貯留数量から投入数量を差し引いた差引貯留数量をメダル貯留枚数表示LED4bに表示する。例えば、メダル貯留枚数表示LED4bが「50」枚、及び投入枚数LED4aが「1」枚を表示している状態で、マックスベットボタン8が操作されると、主制御部100は、投入枚数LED4aの表示を最大投入枚数の「3」枚に変更し、貯留数量から投入数量を差し引いた差引貯留数量の「48」枚を表示する。

【0808】

主制御部100は、タイマー(計時手段)を走らせ、マックスベットボタン8のオン操作で3枚投入後に、連続して0.8秒以上の時間だけ長押し(最適値は0.6秒~1秒の範囲)が続けられると(第一所定時間に達するか又は第一所定時間を超えると)、投入した3枚のメダルの内2枚(一部)をメダル払出装置18から受け皿15に払い戻して、投入枚数LED4aの表示を「1」枚(払い出し枚数を差し引いて残った遊技媒体の投入数量)に変更する(図73(B)参照)。なお、1枚又は2枚投入時に、マックスベットボタン8を図73(A)に示すタイミングで操作すると3枚投入となる。また、1枚又は2枚投入時に、マックスベットボタン8を図73(B)に示すタイミングで操作すると3枚投入を経て、その内2枚をメダル払出装置18が受け皿15に払い戻して、最終的に1枚投入となる。また、更にマックスベットボタン8が操作され続け、タイマーが0.4秒(0.3~0.5秒)を計時すると、メダルを一枚ずつメダル払出装置18から、投入されたメダルの投入数量が「0」枚になるまで順次払い出しを続ける。

A R T実施例3:

実施例3は実施例2の改良である。図71(A)に示す一般ゲーム(一般ゲーム状態)からR T 1状態へ移行させるには、押し順ベルが内部当選し、停止ボタン10の停止操作手順をミスして小役コボシ目図柄(R T開始目1~R T開始目3図柄)が有効ライン上に表示されると、次のゲームからR T 1状態となるのであるが、小役コボシ目図柄が表示されるまでに比較的長いゲーム数(例えば、平均10~20ゲーム程度)を要する。この問題を解決する為に、本願出願人はメダルの1枚賭けを併用する方法を考案した。

【0809】

図74は、役物未作動時(通常遊技中、規定数1枚)の配当表である。

【0810】

主制御部100は、ドラムが3個すべて停止したときに、遊技メダルの投入枚数に応じた有効ライン上(図57参照)で入賞及び作動に係る図柄の組合せ表示判定を行う。この場合、投入枚数に拘わらず同じである。

【0811】

主制御部100は、図58で説明した第一ボーナス～第六ボーナスの6つのボーナス抽選は行わない。また、本実施例は極端な例ではあるが、図58の(7)ベル(FR1)、(8)押し順規定小役(FR2～FR28:合計27個)及び(12)リプレイ1(再遊技1)の抽選しか行わない。そして、図59で説明した各9種類の左ベル、中ベル及び右ベルしか抽選しない。例えば、主制御部100による乱数抽選の結果として、押し順ベルが約1/2、リプレイ1が1/7、3及びハズレが約3/8で当選する。その結果、小役コボシ目図柄が1/3(1/2×2/3)で表示されるので、約3ゲームで一般ゲームからRT1状態に移行可能となる。

10

【0812】

手順として、主制御部100は、3枚賭け数(第1賭け数)で使用していた第1抽選テーブルを、1枚賭け数(第1賭け数より少ない第2賭け数)だけ投入されると、第2抽選テーブルに変更することにより、押し順小役が当選する確率を3枚賭け数(第1賭け数)よりも向上させる。その結果、遊技者はボーナス終了後の画面が出て、1枚賭けするように指示されたら、マックスベットボタン8を0.8秒以上長押しするだけで1枚賭けができ、約3ゲームという短期間にRT1状態に移行できるので、従来のイライラ感が低減できる。

20

【0813】

更に詳細に説明すると、ボーナスゲームの終了後に変動表示ゲームを行うが、リプレイの当選確率は1/7、3～1/2程度の任意の所定確率であり、設計段階で決めるこの状態を一般ゲーム状態と称している。一般ゲーム状態の変動表示ゲームで役の抽選を行い、内部当選したベル(FR1)やプラム(FR2～FR28)の所定役を取りこぼした時に有効ライン上にRT開始目1～3(リプレイ状態移行図柄)の何れかが表示されると、リプレイの当選確率が低確率で且つハズレとなる確率が高確率のRT1状態に移行する。また、RT1状態で役の抽選を行って、有効ライン上にRTリプレイ(リプレイ確率上昇図柄)が表示されると、遊技回数を決めることなくリプレイの当選確率が高確率で且つハズレとなる確率が低確率のRT2状態になる一方、RT2状態で有効ライン上にリプレイ確率下降図柄が表示されると、遊技回数を決めることなくRT1状態に移行する。

30

【0814】

主制御部100は、投入されたメダルの数に応じて抽選テーブルを選択し、選択した抽選テーブルに従って役の抽選を行う。投入されたメダルの数が1枚の場合、メダルの数が3枚のときよりも押し順ベルを高確率で内部当選させる。

【0815】

主制御部100は、内部当選した押し順ベル及び停止スイッチの操作に従って、変動する図柄列(ドラム部2)を所定位置に停止させるが、ベル役やプラム役を入賞させることができない手順で操作されたとき、有効ライン上にRT開始目1～RT開始目3を表示させる。なお、副制御部160は、ボーナスゲーム終了後の一般ゲーム状態で、表示演出装置11及び音声により遊技者に1枚賭けするように指示し、遊技者はマックスベットボタン8を0.8秒以上長押しするだけで1枚賭けができるので、利便性に富んでいる。

40

【0816】

一方、RT2状態におけるART中に、遊技者が誤って1枚賭けした場合にも、押し順小役が1/2で当選することになり、押し順小役取りこぼすとRT1状態へ転落することになる。そこで、副制御部160は、RT2状態において1枚賭けして押し順小役が当選した場合には、押し順小役(この場合、ベル小役)を入賞させる押し順をナビ(ナビゲーション)する。特に、RT2状態におけるART中には、RT1状態へ転落させないように押し順をナビするようになっている。

50

【0817】

この点について、図71を用いて更に詳細に説明する。RT1状態はリプレイの当選確率が低確率で且つハズレとなる確率が高確率な状態であり、有効ライン上にリプレイ確率上昇図柄の（リプレイ、リプレイ、青リプレイ）が表示されると無限の（遊技回数を決めることなく）RT2状態になる。RT2状態は、RT1状態よりもリプレイの当選確率が高確率で且つハズレとなる確率が低確率な状態であり、RT2状態で有効ライン上にリプレイ確率下降図柄である小役コボシ目図柄（RT開始目1～RT開始目3）が表示されると、無限の（遊技回数を決めることなく）RT1状態になる。そして、回胴式遊技機は、3枚（第一規定枚数）のメダル（遊技媒体）又は1枚（第二規定枚数）のメダルを受け入れて、通常3～4列の回転ドラム（ドラム部2、又は「リール」とも言う）を変動させる変動表示ゲームを行い、停止ボタン部10の操作により回転ドラムの変動を停止させる。

10

【0818】

主制御部100は、投入されたメダルの数に応じて抽選テーブルを選択し、選択した抽選テーブルに従って役の抽選を行う。投入されたメダルの数が1枚の場合、メダルの数が3枚のときよりも押し順ベル（リプレイ確率下降役）を高確率で内部当選させ、副制御部160は停止ボタン部10の内部当選した押し順ベルに従って、操作順序を告知（アシスト）する。

【0819】

主制御部100は、告知した操作順序で停止ボタン部10が操作されると、有効ライン上の所定位置にベル図柄を停止させて、ベル役を入賞させる。つまり、有効ライン上にRT開始目1～RT開始目3を表示させない。

20

【0820】

他方、主制御部100は、告知した操作順序で停止ボタン部10が操作されない場合には、有効ライン上の所定位置にプラム図柄を停止させて、プラム役を入賞させるか、又は有効ライン上にRT開始目1～RT開始目3を表示させる。つまり、有効ライン上にRT開始目1～RT開始目3を表示させ得る。

A R T実施例4：

図75は、ドラムの図柄配置表である。

【0821】

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。

30

【0822】

各回胴帯には、それぞれ異なった並びの図柄が20個描かれており、ビッグボーナス（第一種BB：役物連続作動装置）が作動する図柄の「赤7」、「青7」、「金メダル」、各種小役図柄の「ベル」、「チェリー」、「プラム（赤）」、「プラム（白）」及び再遊技が作動する「リプレイ」及び「青リプレイ」や「黒バー」が描かれている。

【0823】

図76は、図柄の組合せ表示判定図である。

【0824】

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。

40

【0825】

図76（B）は、遊技メダルを規定数3枚投入した場合の有効ラインであり、左ドラム2a、中ドラム2b及び右ドラム2cの順に、第1ライン（中段、中段、中段：中央横ライン）のみが、通常時及びSRB（シフトレギュラーボーナス）作動時に有効となる。なお、通常時とは、ビッグボーナスが作動中の「一般ゲーム」及びビッグボーナスが未作動の「通常ゲーム」を行っている時である。従って、規定数は全遊技を通じて常に3枚となる。

【0826】

50

図 77 及び図 78 は、通常時及び S R B 作動時の配当表である。

【0827】

主制御部 100 は、リール（又はドラム）が 3 個すべて停止したときに、有効ライン上（図 76 参照）で入賞及び作動に係る図柄の組合せ表示判定を行う。

【0828】

（1）ビッグボーナス 1（第 1 種役物連続作動装置）：左ドラム 2a に（青 7）、中ドラム 2b に（青 7）、右ドラム 2c に（青 7）が有効ライン上に揃って停止すると、獲得枚数は 0 枚でその後にビッグボーナス 1（BB1）が付与される。このビッグボーナス 1 は、例えば当選確率が $1/16000$ で、ビッグボーナス 1 中のゲームの規定投入枚数が 3 枚、払出し枚数が 160 枚を超えた時点で終了する。抽選でビッグボーナス 1 が内部当選し、ビッグボーナス 1 フラグが立つことにより、ビッグボーナス 1 が成立可能な状態となる。なお、ビッグボーナス 1 のみが単独当選することは稀であり、殆どの場合、レア小役と呼ばれるチェリー（CH）や、強プラム又はチャンス目と同時に当選するので、これらが表示されると遊技者は激アツな気分になる。

10

【0829】

（2）ビッグボーナス 2（第 1 種役物連続作動装置）：左ドラム 2a に（赤 7）、中ドラム 2b に（金メダル）、右ドラム 2c に（赤 7）、又は左ドラム 2a に（赤 7）、中ドラム 2b に（赤 7）、右ドラム 2c に（リプレイ）が有効ライン上に揃って停止すると、獲得枚数は 0 枚でその後にビッグボーナス 2（BB2）が付与される。このビッグボーナス 2 は、例えば当選確率が $1/800$ で、ビッグボーナス 2 中のゲームの規定投入枚数が 3 枚、払出し枚数が 80 枚を超えた時点で終了する。抽選でビッグボーナス 2 が内部当選し、ビッグボーナス 2 フラグが立つことにより、ビッグボーナス 2 が成立可能な状態となる。なお、ビッグボーナス 2 のみが単独当選することは稀であり、殆どの場合、レア小役と呼ばれるチェリー（CH）や、強プラム又はチャンス目と同時に当選するので、これらが表示されると遊技者は激アツな気分になる。

20

【0830】

（3）ビッグボーナス 3（第 1 種役物連続作動装置）：左ドラム 2a に（赤 7）、中ドラム 2b に（赤 7）、右ドラム 2c に（赤 7）が有効ライン上に揃って停止すると、獲得枚数は 0 枚でその後にビッグボーナス 3（BB3）が付与される。このビッグボーナス 3 は、例えば当選確率が $1/90$ で、ビッグボーナス 3 中のゲームの規定投入枚数が 3 枚、払出し枚数が 50 枚を超えた時点で終了する。抽選でビッグボーナス 3 が内部当選し、ビッグボーナス 3 フラグが立つことにより、ビッグボーナス 3 が成立可能な状態となる。なお、ビッグボーナス 3 のみが単独当選することは稀であり、殆どの場合、レア小役と呼ばれるチェリー（CH）や、強プラム又はチャンス目と同時に当選するので、これらが表示されると遊技者は激アツな気分になる。

30

【0831】

（4）レギュラーボーナス（RB）：ビッグボーナス 1～ビッグボーナス 3 の何れかが作動中の一般ゲームで、後述する何れかのレギュラーボーナスが内部当選して、所定の図柄が有効ライン上に揃って停止すると、獲得枚数は 0 枚でその後にシフト・レギュラーボーナス（シフト RB 又は S R B）が付与され、その終了契機は 12 ゲーム消化、8 回入賞又は規定枚数の払い出しによるビッグボーナスの作動が終了した時である。このシフト・レギュラーボーナスは、上記ビッグボーナス中にしか内部当選せず、リプレイ確率を内部当選したシフト・レギュラーボーナスによって決まるリプレイ状態に移行させる。

40

【0832】

レギュラーボーナスの組合せ図柄は、S R B 1 が左ドラム 2a に（黒バー）、中ドラム 2b に（プラム（白））、右ドラム 2c に（金メダル）、S R B 2 が左ドラム 2a に（黒バー）、中ドラム 2b に（金メダル）、右ドラム 2c に（プラム（白））、S R B 3 が左ドラム 2a に（青 7）、中ドラム 2b に（プラム（白））、右ドラム 2c に（金メダル）及び S R B 4 が左ドラム 2a に（青 7）、中ドラム 2b に（金メダル）、右ドラム 2c に（プラム（白））である。主制御部 100 は、S R B 1～S R B 4 の何れかが内部当選中

50

にビッグボーナスが終了すると、リプレイ確率をSRBで決定されたリプレイ状態に維持する。

【0833】

(5) リプレイ1 (再遊技1) : 各ドラムにリプレイ図柄又は青リプレイ図柄の何れかが有効ライン上に揃った場合の役名であり、これに対してメダルは獲得されないが、遊技開始前にメダルが自動投入されるので、遊技者のスタートレバー9の操作により、次のゲームを行うことができる。乱数抽選でリプレイ1が内部当選すると、フラグエリアにRP1・フラグを立て、8種類ある組合せ図柄の何れか一つが表示されて、再遊技1が作動しても再遊技確率は変動しない。なお、リプレイ1及び後述する他のリプレイ2～リプレイ7の複数組合せ(当選パターン)と同時に内部当選すると、押し順によって何れか1つのリプレイ役の図柄を表示するように停止制御される。

10

【0834】

(6) リプレイ2 (再遊技2) : 左ドラム2aに(ベル)、中ドラム2bに(ベル)、右ドラム2cに(金メダル/プラム(赤)/プラム(白))が有効ライン上に揃った場合の役名(図柄組合せ3種類)であり、これに対してメダルは獲得されないが、遊技開始前にメダルが自動投入される。乱数抽選でリプレイ2が内部当選すると、フラグエリアにRP2・フラグを立て、3種類ある組合せ図柄の何れか一つが表示されて、再遊技2が作動しても再遊技確率は変動しない。なお、見た目上は、リプレイ図柄又は青リプレイ図柄が下段(例えば、図14第3ライン参照)に一直線に表示されるので、遊技者にとって違和感はない。

20

【0835】

(7) リプレイ3 (再遊技3) : 左ドラム2aに(ベル)、中ドラム2bに(リプレイ/青リプレイ)、右ドラム2cに(チェリー)が有効ライン上に揃った場合の役名(図柄組合せ2種類)であり、これに対してメダルは獲得されないが、遊技開始前にメダルが自動投入される。乱数抽選でリプレイ3が内部当選すると、フラグエリアにRP3・フラグを立て、2種類ある再遊技3の組合せ図柄の何れか一つが表示されて、再遊技3が作動しても再遊技確率は変動しない。なお、見た目上は、リプレイ図柄又は青リプレイ図柄が右斜め上(例えば、図14第5ライン参照)に一直線に表示されるので、遊技者にとって違和感はない。リプレイ1～リプレイ3は、再遊技確率を変動させないので通常リプレイと呼ぶ。

30

【0836】

(8) リプレイ4 (再遊技4) : 左ドラム2aに(リプレイ/青リプレイ)、中ドラム2bに(リプレイ/青リプレイ)、右ドラム2cに(ベル)が有効ライン上に揃った場合の役名(図柄組合せ4種類)であり、これに対してメダルは獲得されないが、遊技開始前にメダルが自動投入される。乱数抽選でリプレイ4が内部当選すると、フラグエリアにRP4・フラグを立て、4種類ある再遊技4の組合せ図柄の何れか一つが表示されて、再遊技4が作動すれば、再遊技確率が変動する(転落リプレイ)。リプレイ4が作動して再遊技確率が変動すると、一般的に再遊技確率が1/7.3程度の低確率状態になるので、遊技者にとって不利である。

【0837】

40

(9) リプレイ5 (再遊技5) : 左ドラム2aに(リプレイ/青リプレイ)、中ドラム2bに(リプレイ/青リプレイ)、右ドラム2cに(チェリー)が有効ライン上に揃った場合の役名(図柄組合せ4種類)であり、これに対してメダルは獲得されないが、遊技開始前にメダルが自動投入される。乱数抽選でリプレイ5が内部当選すると、フラグエリアにRP5・フラグを立て、4種類ある再遊技5の組合せ図柄の何れか一つが表示されて、再遊技5が作動すれば、再遊技確率が変動する(準備リプレイ)。リプレイ5が作動して再遊技確率が変動すると、一般的に再遊技確率が1/3程度の中確率状態になるので、遊技者にとってやや有利である。

【0838】

(10) リプレイ6 (再遊技6) : 左ドラム2aに(ベル)、中ドラム2bに(リプレ

50

イ／青リプレイ)、右ドラム 2 c に (ベル) が有効ライン上に揃った場合の役名 (図柄組合せ 2 種類) であり、これに対してメダルは獲得されないが、遊技開始前にメダルが自動投入される。乱数抽選でリプレイ 6 が内部当選すると、フラグエリアに R P 6 ・フラグを立て、2 種類ある再遊技 6 の組合せ図柄の何れか一つが表示されて、再遊技 6 が作動すれば、再遊技確率変動する (発動リプレイ)。リプレイ 6 が作動して再遊技確率変動すると、再遊技確率が 1 / 1.5 程度の高確率状態になるので、遊技者にとって大変有利である。

【0839】

(11) リプレイ 7 (再遊技 7) : 左ドラム 2 a に (プラム (赤))、中ドラム 2 b に (ベル)、右ドラム 2 c に (金メダル／プラム (赤)／プラム (白)) が有効ライン上に揃った場合の役名 (図柄組合せ 3 種類) であり、これに対してメダルは獲得されないが、遊技開始前にメダルが自動投入される。乱数抽選でリプレイ 7 が内部当選すると、フラグエリアに R P 7 ・フラグを立て、3 種類ある組合せ図柄の何れか一つが表示されて、再遊技 2 が作動しても再遊技確率は変動しない。なお、各ドラムに赤 7 図柄や青 7 図柄を全て狙うと、赤 7 図柄又は青 7 図柄が上段 (例えば、図 14 第 2 ライン参照) に一直線に表示され、A T ストックが確定するので、遊技者にとって激アツな瞬間となる。このリプレイ 7 は、再遊技確率を変動させないが、A T ストックが確定するので A T ストックリプレイと呼ぶ。

【0840】

ここから図 78 を参照する。

【0841】

(12) プラム (A T 抽選役) : 各ドラムにプラム (赤) 図柄又はプラム (白) 図柄の何れかが有効ライン上に揃った場合の役名であり、獲得枚数は 9 枚となる。抽選でプラムが内部当選すると、プラムの条件装置 1 個が作動し、それを契機に遊技機内部でアシストストック抽選 (A T ストック抽選 : 0 ~ 255 回の範囲) が行われる。なお、ビッグボーナスのみが単独当選することは稀であり、殆どの場合、レア小役と呼ばれるプラムや後述するチェリー (C H)、又は弱チャンス目 (F R 1) や強チャンス目 (F R 2) と同時に内部当選するので、これらが表示されると遊技者は激アツな気分になる。

【0842】

(13) チェリー (C H : A T 抽選役) : チェリー図柄が左ドラム 2 a の有効ライン上 (センター位置) に停止した場合の役名であり、獲得枚数は 2 枚となる。抽選でチェリーが内部当選すると、C H の条件装置 1 個が作動し、それを契機に遊技機内部でアシストストック抽選 (A T ストック抽選 : 0 ~ 255 回の範囲) が行われる。なお、チェリーは単図柄小役であり、中ドラム 2 b 及び右ドラム 2 c にどのような図柄が停止しても、入賞には無関係である。このチェリーは「単チェ」と称される最強当選役であり、ビッグボーナスや A T ストック抽選の当選確率が 75 % と高確率なので、これが表示されるだけで遊技者は最激アツになる。

【0843】

(14) 一枚役 1 (F R 1 : 弱チャンス目) : 左ドラム 2 a に (ベル)、中ドラム 2 b に (赤 7 / 青 7 / 黒バー)、右ドラム 2 c に (金メダル／プラム (赤)／プラム (白)) の 9 種類、又は左ドラム 2 a に (ベル)、中ドラム 2 b に (金メダル／プラム (赤)／プラム (白))、右ドラム 2 c に (リプレイ／青リプレイ) の 6 種類 (合計 15 種類) が有効ライン上に停止すると、獲得枚数は 1 枚となる。一枚役 1 は、低確率 ~ 中確率で B B 1 ~ B B 3 の何れかと同時に当選するので、これが表示されると遊技者は胸を躍らせる。

【0844】

(15) 一枚役 2 (F R 2 : 強チャンス目) : 左ドラム 2 a に (ベル)、中ドラム 2 b に (赤 7 / 青 7 / 黒バー)、右ドラム 2 c に (赤 7 / 青 7 / 黒バー) の 9 種類、又は左ドラム 2 a に (ベル)、中ドラム 2 b に (金メダル／プラム (赤)／プラム (白))、右ドラム 2 c に (チェリー) の 3 種類 (合計 12 種類) が有効ライン上に停止すると、獲得枚数は 1 枚となる。一枚役 2 は、中確率 ~ 高確率で B B 1 ~ B B 3 の何れかと同時に当選す

10

20

30

40

50

るので、これが表示されると遊技者は激アツな気分になる。

【0845】

(16) ベル (ベル1) : 各ドラムにベル図柄が有効ライン上に揃った場合の役名であり、獲得枚数は15枚となる。抽選でベルが内部当選すると、ベル1の条件装置1個が作動する。ベル1は、単独で当選すると、停止ボタン部10の停止操作順序に拘わらず、有効ライン上にベル図柄が停止して必ず入賞する。

【0846】

(17) 押し順制御ベル (ベル2～ベル11) : 図78に示した図柄が有効ライン上に揃った場合の役名であり、獲得枚数は15枚となる。ベル1及び押し順ベルのベル2～ベル11が同時に複数当選すると、主制御部100は押し順に従って何れか1つのベル役の図柄を有効ライン上に表示して入賞させたり、ベル役のコボシ目図柄を表示するように停止制御を行う。押し順制御ベルが入賞した場合、ベル2ではベル図柄が右斜め下 (図14第4ライン参照)、ベル3ではベル図柄が右斜め上 (図14第5ライン参照)、及びベル4～ベル11ではベル図柄が上段 (図14第2ライン参照) に一直線に表示されるので、遊技者にとって違和感はない。

【0847】

なお、ベル役のコボシ目図柄としては、コボシ目1が左ドラム2aに (リプレイ/青リプレイ)、中ドラム2bに (リプレイ/青リプレイ)、右ドラム2cに (金メダル/プラム (赤)/プラム (白)) の12種類、コボシ目2が左ドラム2aに (リプレイ/青リプレイ)、中ドラム2bに (ベル)、右ドラム2cに (赤7/青7/黒バー) の6種類、及びコボシ目3が左ドラム2aに (ベル)、中ドラム2bに (リプレイ/青リプレイ)、右ドラム2cに (赤7/青7/黒バー) の6種類、合計24種類であり、通常ゲームでコボシ目1～コボシ目3が有効ライン上に表示されると、主制御部100はリプレイ確率をリプレイ通常状態 (リプレイ確率が約1/7.3) に変更するので、遊技者にとって不利になる。

【0848】

図79は、押し順ベルの条件装置の組合せ表である。

【0849】

押し順ベルとは、停止ボタン部10の操作順序 (停止ボタン部10の押し順) が正解の場合に必ずベル小役を入賞させる一方、不正解の場合には、ベル小役を入賞させる時とコボシ目を表示する時がある当選役を意味する。押し順ベル1～押し順ベル12の当選パターンがある。

【0850】

乱数抽選で押し順ベル1が当選すると、条件装置 (フラグ) のベル2+ベル4+ベル6+ベル9+ベル11が同時に立つ (当選パターン)。その時に、停止ボタン部10の押し順が左停止ボタン10a→中停止ボタン10b→右停止ボタン10cであれば、必ずベル2を入賞させる (図の押し順ベル1の斜線部参照)。停止ボタン部10の押し順が、左停止ボタン10a→右停止ボタン10c→中停止ボタン10bであれば、右停止ボタン10cと中停止ボタン10bの操作タイミングにより、ベル2若しくは他のベル (ベル4+ベル6+ベル9+ベル11) が入賞するか、又はコボシ目が表示される。

【0851】

また、停止ボタン部10の押し順として、第一停止操作が中停止ボタン10bの場合には、左停止ボタン10aと右停止ボタン10cの操作タイミングにより、他のベル (ベル4+ベル6+ベル9+ベル11) が入賞するか又はコボシ目が表示されるが、ベル2は入賞しない。停止ボタン部10の押し順として、第一停止操作が右停止ボタン10cの場合には、左停止ボタン10aと中停止ボタン10bの操作タイミングにより、他のベル (ベル4+ベル6+ベル9+ベル11) が入賞するか又はコボシ目が表示されるが、ベル2は入賞しない。押し順ベル2は押し順ベル1と同様であり、詳細は図示した通りなので説明を省略する。なお、この様に同種の押し順ベルを複数設けるのは、狙い撃ちできないようにする為であり、これにより攻略不能になる。

【0852】

乱数抽選で押し順ベル3が当選すると、条件装置（フラグ）のベル2＋ベル4＋ベル6＋ベル9＋ベル11＋FR1が同時に立つ（当選パターン）。その時に、停止ボタン部10の押し順が左停止ボタン10a→右停止ボタン10c→中停止ボタン10bであれば、必ずベル2を入賞させる（図の押し順ベル3の斜線部参照）。停止ボタン部10の押し順が、左停止ボタン10a→中停止ボタン10b→右停止ボタン10cであれば、中停止ボタン10bと右停止ボタン10cの操作タイミングにより、ベル2若しくは他のベル（ベル4＋ベル6＋ベル9＋ベル11）が入賞するか、又はコボシ目が表示される。

【0853】

また、停止ボタン部10の押し順として、第一停止操作が中停止ボタン10bの場合には、左停止ボタン10aと右停止ボタン10cの操作タイミングにより、他のベル（ベル4＋ベル6＋ベル9＋ベル11）が入賞するか又はコボシ目が表示されるが、ベル2は入賞しない。停止ボタン部10の押し順として、第一停止操作が右停止ボタン10cの場合には、左停止ボタン10aと中停止ボタン10bの操作タイミングにより、他のベル（ベル4＋ベル6＋ベル9＋ベル11）が入賞するか又はコボシ目が表示されるが、ベル2は入賞しない。押し順ベル4は押し順ベル3と同様であり、詳細は図示した通りなので説明を省略する。なお、この様に同種の押し順ベルを複数設けるのは、狙い撃ちできないようにする為であり、これにより攻略不能になる。

【0854】

乱数抽選で押し順ベル5が当選すると、条件装置（フラグ）のベル1＋ベル4＋ベル11が同時に立つ（当選パターン）。その時に、停止ボタン部10の押し順として、第一停止操作が中停止ボタン10bの場合には、必ずベル1を入賞させる（図の押し順ベル5の斜線部参照）。停止ボタン部10の押し順が、左停止ボタン10a→中停止ボタン10b→右停止ボタン10cの場合、左停止ボタン10a→右停止ボタン10c→中停止ボタン10bの場合、又は第一停止操作が右停止ボタン10cの場合には、停止ボタン部10の操作タイミングにより、他のベル（ベル4＋ベル11）が入賞するか又はコボシ目が表示されるが、ベル1は入賞しない。押し順ベル6～押し順ベル8は押し順ベル5と同様であり、詳細は図示した通りなので説明を省略する。なお、この様に同種の押し順ベルを複数設けるのは、狙い撃ちできないようにする為であり、これにより攻略不能になる。

【0855】

乱数抽選で押し順ベル9が当選すると、条件装置（フラグ）のベル1＋ベル4＋ベル11＋FR1が同時に立つ（当選パターン）。その時、停止ボタン部10の押し順として、第一停止操作が右停止ボタン10cの場合には、必ずベル1を入賞させる（図の押し順ベル9の斜線部参照）。停止ボタン部10の押し順が、左停止ボタン10a→中停止ボタン10b→右停止ボタン10cの場合、左停止ボタン10a→右停止ボタン10c→中停止ボタン10bの場合、又は第一停止操作が中停止ボタン10bの場合には、停止ボタン部10の操作タイミングにより、他のベル（ベル4＋ベル11）が入賞するか又はコボシ目が表示されるが、ベル1は入賞しない。押し順ベル10～押し順ベル12は押し順ベル9と同様であり、詳細は図示した通りなので説明を省略する。なお、この様に同種の押し順ベルを複数設けるのは、狙い撃ちできないようにする為であり、これにより攻略不能になる。

【0856】

図80は、リプレイの条件装置の組合せ表である。

【0857】

乱数抽選で通常リプレイが当選すると、条件装置（フラグ）のRP1＋RP2＋RP3が同時に立つ（当選パターン）。その時に、停止ボタン部10をどのような順序で操作しても、RP1、RP2又はRP3の何れかが作動する。なお、RPとはリプレイ又は再遊技を意味する（以下、同様である）。

【0858】

乱数抽選でATストックリプレイが当選すると、条件装置（フラグ）のRP2＋RP7

10

20

30

40

50

が同時に立つ（当選パターン）。その時に、停止ボタン部10をどのような順序で操作しても、RP2又はRP7の何れかが作動するが、各ドラムに赤7図柄や青7図柄を全て狙うと、RP7が作動すると共に、赤7図柄又は青7図柄が上段（例えば、図14第2ライン参照）に一直線に表示されて、ATストックが確定する。

【0859】

乱数抽選で押し順リプレイ1が当選すると、条件装置（フラグ）のRP1+RP3+RP5が同時に立つ（当選パターン）。その時に、停止ボタン部10の押し順として、第一停止操作が左停止ボタン10aの場合には、RP1が作動する。また、停止ボタン部10の押し順が、中停止ボタン10b→左停止ボタン10a→右停止ボタン10cであればRP5（準備リプレイ）が作動する一方、その他の操作ではRP3が作動する。RP5が作動すると、再遊技確率が1/3程度の中確率状態に変動して、ARTを開始する為の準備モードとなる。なお、押し順リプレイ2～押し順リプレイ4は、押し順ベル1と同様であり、詳細は図示した通りなので説明を省略する。つまり、停止ボタン部10の押し順が、押し順リプレイ2の場合には中停止ボタン10b→右停止ボタン10c→左停止ボタン10aで、押し順リプレイ3の場合には右停止ボタン10c→左停止ボタン10a→中停止ボタン10bで、押し順リプレイ4の場合には右停止ボタン10c→中停止ボタン10b→左停止ボタン10aで、RP5が作動する一方、その他の操作でRP3が作動する。

10

【0860】

乱数抽選で押し順リプレイ5が当選すると、条件装置（フラグ）のRP1+RP4+RP6が同時に立つ（当選パターン）。その時に、停止ボタン部10の押し順として、第一停止操作が左停止ボタン10aの場合には、RP4（転落リプレイ）が作動する。また、停止ボタン部10の押し順が、中停止ボタン10b→左停止ボタン10a→右停止ボタン10cであればRP6（発動リプレイ）が作動する一方、その他の操作でRP4が作動する。RP6が作動すると、再遊技確率が1/1.5程度の高確率状態に変動して、ARTモードとなる。なお、押し順リプレイ6～押し順リプレイ8は、押し順ベル5と同様であり、詳細は図示した通りなので説明を省略する。つまり、停止ボタン部10の押し順が、押し順リプレイ6の場合には中停止ボタン10b→右停止ボタン10c→左停止ボタン10aで、押し順リプレイ7の場合には右停止ボタン10c→左停止ボタン10a→中停止ボタン10bで、押し順リプレイ8の場合には右停止ボタン10c→中停止ボタン10b→左停止ボタン10aで、RP6が作動する一方、その他の操作でRP4が作動する。

20

30

【0861】

図81は、リプレイ状態ごとの条件装置の組合せ表である。

【0862】

（1）初期リプレイ状態：出玉率の段階設定を行った後、通常遊技でRP4が作動した後、ビッグボーナス図柄が表示された後、又はレギュラーボーナス図柄が表示された後に再遊技確率が変動して、このリプレイ状態になる。乱数抽選でリプレイが当選すると、条件装置のRP1+RP2+RP3が同時に立ち、何れかが一つが作動する。リプレイの当選確率は、約1/7.3である。

【0863】

（2）通常リプレイ状態：通常遊技でベル役のコボシ目図柄（抽選手段が抽選した当選役のコボシ目図柄）が表示された後に再遊技確率が変動して、このリプレイ状態になる。乱数抽選でリプレイが当選すると、当選パターンとして、RP1+RP3+RP5、RP1+RP2+RP3+RP5、RP1+RP3+RP5+RP7、又はRP1+RP2+RP3+RP5+RP7の何れかの組の条件装置が同時に立ち、何れか一つのリプレイが作動する。リプレイの当選確率は、約1/7.3である。

40

【0864】

（3）準備リプレイ状態：通常遊技でRP5図柄が表示された後に再遊技確率が変動して、このリプレイ状態になる。乱数抽選でリプレイが当選すると、当選パターンとして、RP1+RP4+RP6、RP1+RP2+RP4+RP6、RP1+RP4+RP6+RP7、又はRP1+RP2+RP4+RP6+RP7の何れかの組の条件装置が同時に

50

立ち、何れか一つのリプレイが作動する。リプレイの当選確率は、約 $1/3$ である。

【0865】

(4) A T リプレイ状態：通常遊技で R P 6 図柄が表示された後に再遊技確率が変動して、このリプレイ状態になる。乱数抽選でリプレイが当選すると、当選パターンとして、R P 1 + R P 2 + R P 3、又は R P 2 + R P 7 の何れかの組の条件装置が同時に立ち、何れか一つのリプレイが作動する。リプレイの当選確率は、約 $1/1.5$ である。特に、R P 2 + R P 7 が当選すると、A T ストックの上乗せが確定し、抽選した数だけ A T ストック数が加算される。

【0866】

(5) B B 内部リプレイ状態：通常遊技でビッグボーナスが内部当選した後に再遊技確率が変動して、このリプレイ状態になる。乱数抽選でリプレイが当選すると、条件装置の R P 1 + R P 2 + R P 3 が同時に立ち、何れか一つが作動する。リプレイの当選確率は、約 $1/3$ である。

【0867】

(6) R B 内部リプレイ状態：ビッグボーナスが作動中の一般ゲームでレギュラーボーナス (S R B) が内部当選後に再遊技確率が変動して、このリプレイ状態になる。乱数抽選でリプレイが当選すると、当選パターンとして、R P 1 + R P 2 + R P 3、R P 1 + R P 4 + R P 6、R P 1 + R P 2 + R P 4 + R P 6、R P 1 + R P 4 + R P 6 + R P 7、R P 1 + R P 2 + R P 4 + R P 6 + R P 7、又は R P 2 + R P 7 の何れかの組の条件装置が同時に立ち、何れか一つのリプレイが作動する。リプレイの当選確率は、約 $1/1.5$ である。特に、R P 2 + R P 7 が当選すると、A T ストックの上乗せが確定し、抽選した数だけ A T ストック数が加算される。

【0868】

図 8 2 は、処理手順を示すフローチャートである。

【0869】

主制御部 100 は、段階設定値の変更後 (同じ値に打ち直すことも含む)、通常ゲームで R P 4 図柄を表示後、ビッグボーナス図柄を表示後、又はレギュラーボーナス図柄を表示後にステップ S 300 へ移行し、リプレイ確率が約 $1/7.3$ の初期リプレイ状態にして通常ゲームを行う。この初期リプレイ状態では、リプレイの当選パターンとして (R P 1 + R P 2 + R P 3) の同時当選しかないので、R P 5 や R P 6 が表示されることはないが、ステップ S 310 で押し順ベル役のコボシ目 1 ~ コボシ目 3 の何れかが有効ライン上に表示されると、主制御部 100 はステップ S 320 へ移行して、リプレイ確率が約 $1/7.3$ の通常リプレイ状態に変更する一方、コボシ目が表示されなければステップ S 300 へ移行する。

【0870】

主制御部 100 は、ステップ S 320 に移行して、通常リプレイ状態における通常ゲームで R P 5 図柄を表示 (ステップ S 330) すると、ステップ S 340 へ移行する一方、R P 5 図柄が表示されなければステップ S 320 へ移行する。

【0871】

主制御部 100 は、ステップ S 340 に移行して、準備リプレイ状態における通常ゲームで小役図柄やハズレ図柄 (その他の表示：ステップ S 350) が表示されるとステップ S 340 へ移行する。その一方、ステップ S 360 でコボシ目 1 ~ コボシ目 3 の何れかが有効ライン上に表示されると、ステップ S 320 へ移行して、通常リプレイ状態に変更される (転落)。ステップ S 370 で R P 4 図柄が有効ライン上に表示されると、ステップ S 300 へ移行して、初期リプレイ状態に変更される (転落)。なお、この実施例では最も深い初期リプレイ状態まで転落させたが、コボシ目図柄表示と同様に、通常リプレイ状態に変更してもよい。つまり、準備リプレイ状態における通常ゲームで、R P 4 図柄が有効ライン上に表示されると、ステップ S 320 へ移行して、通常リプレイ状態に変更してもよい。

【0872】

これに対して、ステップS380でRP6図柄が有効ライン上に表示されると、ステップS382へ移行して、リプレイ確率が約1/1.5と高確率のATリプレイ状態に変更される。副制御部160は、複数設けられた停止スイッチの操作順序を案内するか否かを抽選で決定すると共に、当選した場合には1~128セットの範囲でナビ・ストック数抽選（ナビゲーション・ストック数抽選）を行う。副制御部160は、1ストックで50ゲーム間だけ停止スイッチの操作順序を案内するが、その間にビッグボーナスやレア小役（チェリー、プラム又はチャンス目等）が当選すると、上乗せゲーム数や加算ナビストック抽選も行う。

【0873】

主制御部100は、ステップS382のATリプレイ状態でコボシ目1~コボシ目3の何れかが有効ライン上に表示（ステップS384）されると、ステップS320へ移行して、通常リプレイ状態に変更する。また、ステップS386でRP4図柄が有効ライン上に表示されると、ステップS300へ移行して、初期リプレイ状態に変更する。

【0874】

副制御部160は、このATリプレイ状態でナビ・ストックがある場合には、ステップS384で押し順ベル役が内部当選すると、図79に示したベル1又はベル2を入賞させる為の停止スイッチの操作順序を案内する。これにより通常リプレイ状態に転落しないようになっている。また、ステップS386で押し順リプレイが内部当選すると、図80に示したRP6を入賞（作動）させる為の停止スイッチの操作順序を案内する。これにより初期リプレイ状態に転落しないようになっている。

【0875】

なお、ナビ・ストックやAT残りゲーム数があるにも拘わらず、遊技者の操作ミスにより初期リプレイ状態や通常リプレイ状態に転落することがあるが、その場合に副制御部160は、RP5（準備リプレイ）やRP6（ATリプレイ）が当選したときに、それらのリプレイを作動させる為の停止スイッチの操作順序を案内するようになっている。

【0876】

図83は、処理手順を示すフローチャートである。

【0877】

主制御部100は、ビッグボーナスが内部当選（BB条件装置作動）すると、ステップS400でリプレイ確率が約1/3のBB内部リプレイ状態にして、その後に遊技者の操作で一般ゲームを行い、ステップS405でBB図柄が有効ライン上に表示されると、ステップS410へ移行してBBを作動させる一方、BB図柄が表示されなければステップS400へ移行する。

【0878】

主制御部100は、ステップS410でBBを作動させると、ステップS420でリプレイ確率を初期リプレイ状態にして、BB中の一般ゲームを行い、ステップS425でRBが内部当選（シフトRBの条件装置作動）すると、ステップS430へ移行する一方、RBが内部当選しなければステップS420へ移行する。

【0879】

主制御部100は、ステップS430でリプレイ確率が約1/1.5のRB内部リプレイ状態にして、その後に遊技者の操作で一般ゲームを行い、ステップS435で獲得した遊技メダルが所定枚数を超えていない場合、ステップS440へ移行する一方、超えた場合、ビッグボーナスを終了してステップS470へ移行するが、その時にSRBが内部当選中であればその状態を解除して終了する（つまり、シフトRBの条件装置を下げて終了する）。

【0880】

主制御部100は、ステップS440でRB図柄が有効ライン上に表示されると、ステップS450へ移行してRBを作動させる一方、RB図柄が表示されなければステップS430へ移行する。

【0881】

主制御部100は、ステップS450でRBを作動させると、ステップS460でリプレイ確率を初期リプレイ状態にしてRBゲームを行い、ステップS465でRB終了条件が満足するとステップS420へ移行する。なお、ステップS465のRBゲーム中に、獲得した遊技メダルが所定枚数を超えた場合、ビッグボーナスを終了してステップS470へ移行する。

【0882】

主制御部100は、ビッグボーナスを終了してステップS470へ移行すると、リプレイ状態を現状のまま維持し、ステップS480でSRBが内部当選中であれば図82の(2)へ移行する一方、内部当選中でなければ同図(1)へ移行する。なお、このRB内部リプレイ状態は準備リプレイ状態とほぼ同じリプレイ状態あり、図80に示した押し順リプレイ5～押し順リプレイ8の何れかが高確率で当選するので、ARTリプレイ状態にしてARTを発動させる場合にはRP6(発動リプレイ)を作動させる為の停止スイッチの操作順序を案内する一方、初期リプレイ状態に転落させる場合には、操作順序を案内しないで直ぐに転落する。この点は、特に進歩性を有するポイントでもある。

10

【0883】

図84は、ART開始までの処理手順を示すフローチャートである。

【0884】

ARTが開始するまでの手順としては、通常ルート(図の左側のフロー参照)とBBルート(図の右側のフロー参照)があるが、まず通常ルートを説明する。

【0885】

20

通常ゲームが開始されると、副制御部160は抽選で通常モード(ステップS500)又は高確率モード(ステップS510)の何れかを決定し、ステップS520で主制御部100が行う乱数抽選で特定契機役が内部当選すると、ステップS522でモード移行抽選を行う。例えば、特定契機役としてレア小役(チェリー、プラム又はチャンス目等)が当選すると高確率モードへの移行抽選が行われる一方、リプレイが当選すると通常モードへの移行抽選が行われる。この高確率モードでは、通常モードに比較して約10倍～100倍程度の高確率でART(ATナビ・ストック)が当選し、その為に多数の抽選テーブルの中から1つが選択されるようになっている。

【0886】

副制御部160は、ステップS524においてART抽選に当選しなければ、ステップS500又はステップS510へ移行する一方、当選するとARTストック数抽選(ステップS526)及び前兆ゲーム数抽選(ステップS528)を行う。この前兆ゲーム数はARTの当選を遊技者に告知するまでに要するゲーム数であり、ステップS530の前兆モードに移行して激アツな演出が8ゲームから32ゲーム程度継続する。

30

【0887】

副制御部160は、ステップS532でARTの当選確定演出を行って、図80に示した押し順リプレイ1～押し順リプレイ4の何れかが通常リプレイ状態で内部当選するのを待ち、当選するとRP5が入賞(作動)する停止ボタン部10(停止スイッチ)の操作順序をナビゲーション(案内)する。なお、主制御部100は、乱数抽選結果や内部リプレイ状態、ドラム部2の回転状態や停止状態、遊技者の操作状態など必要な情報を副制御部160にその都度コマンドで通知している。また、副制御部160は、準備リプレイ状態で押し順リプレイ5～押し順リプレイ8の何れかが内部当選すると、RP6が入賞する停止ボタン部10の操作順序をナビゲーションし、ステップS540でARTを開始する。

40

【0888】

副制御部160は、ステップS542で乱数抽選により特定契機役が内部当選すると、ステップS544でARTの上乗せ抽選(ゲーム数や加算ナビストック)を行う。副制御部160は、ステップS546でARTの終了条件を満足したか否かを判断し、満足しなければステップS542へ移行する一方、満足すればステップS548で抽選により通常モードか高確モードを決定してステップS500又はステップS510へ移行する。

【0889】

50

次に、BBルートを説明する。通常ゲームで主制御部100が行う乱数抽選によりBBが内部当選（ステップS550）すると、副制御部160はステップS552でモード移行抽選を行う。副制御部160はステップS554でBB内部当選中モードになると、数ゲーム間だけ激アツ演出を行った後、当選したBB図柄を遊技者に告知する。

【0890】

副制御部160は、遊技者の停止ボタン部10の操作によりBBが作動（入賞：ステップS556）した後、SRBが内部当選（ステップS558）すると、ステップS560でART抽選を行う。また、副制御部160は、RB内部リプレイ状態において、レア小役（チェリー、プラム、ATリプレイ又はチャンス目等）が当選するとART抽選を行い（ステップS562）、獲得した遊技メダルが所定枚数を超えた場合、ビッグボーナスを終了する（ステップS564）。副制御部160は、ARTストックがある場合（ステップS566）、ステップS540へ移行してARTを開始する一方、ARTストックがない場合（ステップS568）、ステップS552で当選したモードにセットして、ゲーム開始の（1）へ移行する。

10

【0891】

図85は、ARTストック告知の処理手順を示すフローチャートである。図86乃至図88（A）は、表示演出装置が表示する演出画面の模式図であり、図88（B）乃至図88（D）は、窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。また、図89乃至図92は、表示演出装置が表示する演出画面の模式図である。

【0892】

20

副制御部160は、図84のステップS556～ステップS570に示すボーナスゲーム中において、表示演出装置11（映像表示装置）にART役が当選したことを当選映像によって報知する。なお、一般ゲーム中にボーナス役が小役又はリプレイと同時に当選した場合も、同様の当選映像によって報知するようにしてもよい（詳細説明を省略する）。

【0893】

副制御部160は、ビッグボーナス（BB）が開始（作動）すると、ステップS600で複数の図柄が描かれたドラム部2（左ドラム2a、中ドラム2b及び右ドラム2c）を回転させ、抽選により内部当選役を予め決定して、停止ボタン部10（左停止ボタン10a、中停止ボタン10b及び右停止ボタン10c）が操作可能となる前に、大勢のキャラクターが登場する背景映像に重ねて、表示演出装置11に内部当選した図柄を右下位置に表示する。

30

【0894】

図86（A）はリプレイが当選した場合、また図86（B）はベルが当選した場合の表示画面であり、停止ボタン部10の操作順序に拘わらず、必ず作動又は入賞する。図87（A）はチェリーが当選した場合、また図87（B）はプラムが当選した場合の表示画面であり、それぞれの図柄を狙って停止ボタン部10を停止操作すると、これらのレア小役が入賞する。なお、レア小役が内部当選すると、BB中にART抽選（ストック及び上乗せゲーム数抽選）が行われる（図84のステップS562参照）。

【0895】

図87（A）はSRB1～SRB4（図77参照）の何れかが当選した場合の表示画面であり、SRBの作動を避けさせるために表示演出装置11に赤色のビックリマークを3つ表示して、遊技者に赤7図柄を狙うように暗に指示する。遊技者が赤7図柄を上段を狙って左ドラム2a及び中ドラム2bを停止操作すると、非有効ラインの上段に赤7図柄があたかもテンパイしたかのように停止する（図88（B）参照）。これによりSRBの作動図柄が有効ライン上に揃って停止することが無くなる。

40

【0896】

当選した一種特別役物がSRB1～SRB3の何れかであれば、図88（B）の状態で遊技者が赤7図柄を上段を狙って右停止ボタン10cを停止操作すると、非有効ラインの上段に赤7図柄が横一列に揃って停止し、各図柄がフラッシュしてART当選を報知する（図88（C）参照）。副制御部160は、抽選により1～128個の間でARTストッ

50

ク数を決定する（図84のステップS560参照）。なお、当選したSRB1～SRB3に応じて、異なったART抽選テーブル（TBL1、TBL2、TBL3）が選択され、ARTストック数の期待値はSRB1＞SRB2＞SRB3の順で決まっている。

【0897】

一方、当選した一種特別役物がSRB4であれば、図88（B）の状態で遊技者が赤7図柄を上段に狙って右停止ボタン10cを停止操作しても、下段に滑って赤7図柄が揃わない（図88（D）参照）。なお、SRB4の場合には、基本的にART抽選を行わないようになっているが、非常に低い確率（1～5％程度）でART抽選を行うようにしてもよい。また、ビックリマークの本数であるが、SRB1～SRB3の場合に複数本を選択し、SRB4の場合に1本が選択され易いように、ビックリマーク表示抽選テーブルの選択確率が振り分けられているので、遊技者により一層の興奮と刺激及び揃った場合の感動を与えることができる。

10

【0898】

図89（A）は、ボーナスゲーム中画面であり、表示しているARTのSTOCK数が1つ、トータルの払い出し枚数が111枚、及びBBゲームでの払い出し枚数80枚中、40枚が払い出され、このゲームでベル小役が内部当選したことを表示している。

【0899】

副制御部160は、ステップS605に移行すると、ボーナスゲーム画面からチャレンジ画面への画面変更条件が成立したか否かを判断する（図89（A）参照）。この画面変更条件は、所定ゲーム数でボーナスゲームが終了することの真偽であり、真の場合に条件が成立する。例えば、最大獲得枚数を15枚とし、残り払い出し枚数が16枚～30枚となった場合には、残り2ゲームでボーナスゲームが終了する可能性があるので、画面変更条件は成立となる。一方、残り払い出し枚数が31枚以上であれば、残り2ゲームでボーナスゲームが終了する可能性はないので、画面変更条件は不成立となる。

20

【0900】

副制御部160は、図89（A）に示したベル小役が入賞後にステップS605で画面変更条件が成立したと判断すると、ステップS610に移行して、まずARTチャレンジ告知画面を表示する（図89（B）参照）。この図89（B）の場合、表示ARTのSTOCK数が1つで、トータルの払い出し枚数が126枚、及びBBゲームでの払い出し枚数80枚中、55枚が払い出されていることを表示している。従って、残り25枚でBBゲームが終了するので、BB終了までの残りゲーム数は最短で2ゲームとなる。なお、ARTの内部STOCK数は、表示STOCK数と等しいか又は大きい値である。

30

【0901】

副制御部160は、ステップS615に移行すると、内部STOCK数から表示STOCK数の差が0か、1～2か、又は3以上かを判断して、判断結果に応じた回転灯抽選テーブルを選択する。この回転灯抽選テーブルは、判断結果が3以上の場合には90％の確率で、また判断結果が1～2の場合には50％の確率で当選するようになっているが、演算値が0の場合には当選することはない（即ち、全てハズレ）。

【0902】

副制御部160は、ステップS620に移行すると、上記抽選テーブルを用いた回転灯演出（当選映像）の抽選を行って、当選すればステップS630に移行する一方、当選しなければステップS635に移行する。

40

【0903】

副制御部160は、回転灯演出に当選した場合（つまり、ART役が当選したことを報知する場合）、ステップS630において高確率で花丸映像の付加抽選（第一確率で付加映像の加算抽選）を行う一方、回転灯演出に当選しなかった場合、ステップS635において低確率で花丸映像の付加抽選を行って、ステップS640に移行する。

【0904】

副制御部160は、ステップS640で花丸演出が当選した場合、次ゲームで主制御部100から内部当選役（例えば、リプレイ）が通知されると、リプレイ図柄に花丸映像を

50

加算した映像を右下に表示する（図 8 9（C）参照）。

【0905】

副制御部 160 は、図 90（A）に示す様に、リプレイの場合にはメダルの払い出しが無く、残りゲーム数が減っていないので、再挑戦を意味する「ART チャレンジ再告知画面」を表示する。

【0906】

副制御部 160 は、ステップ S 630 で花丸映像の付加抽選を再度行って、ステップ S 640 で花丸演出が当選した場合、次ゲームで主制御部 100 から内部当選役（例えば、ベル小役）が通知されると、ベル図柄に花丸映像を加算した映像を右下に表示する（図 90（B）参照）。その後、ステップ S 650 に移行して、遊技者による停止ボタン部 10 の操作により、表示演出装置 11 に表示された大勢のキャラクタの背景映像中にモンスターが登場し、その口から回転灯（当選映像）を表示することにより、ART 役が当選したことを報知する（図 90（C）参照）。なお、ART 当選の報知時期は、停止ボタン部 10 の操作終了時点が最も効果的であるが、第一停止操作や第二停止操作の時点で行ってもよい。

【0907】

その結果、図 90（C）は、表示している ART の STOCK 数が 2 つ、トータルの払い出し枚数が 141 枚、及び BB ゲームでの払い出し枚数 80 枚中、70 枚が払い出されたことを表示している。特に、ART 役の当選報知時期として、停止ボタン部 10 の最終操作（第 3 停止操作）時点が効果的である。なお、図 91 は、図 90 において花丸演出が不当選の場合を示しており、内部当選したベル図柄だけを右下に表示している。回転灯を表示して ART 役が当選を報知すると、ステップ S 670 で BB ゲームの終了後に ART 状態へ移行する（ステップ S 540 参照）。

【0908】

他方、副制御部 160 は、ステップ S 640 で花丸演出が当選しなかった場合、図 89（B）と同様に表示演出装置 11 に図 92（A）を表示して、次ゲームで主制御部 100 から内部当選役（例えば、ベル小役）が通知されると、ベル図柄の映像だけを右下に表示する（図 92（B）参照）。その後、ステップ S 655 に移行して、遊技者による停止ボタン部 10 の操作により、表示演出装置 11 に表示された大勢のキャラクタの背景映像中にモンスターが登場するが、その口からは「残念」の文字プレートが飛び出し、ART 役の不当選を報知する（図 92（C）参照）。回転灯を非表示（不出現）の場合、ステップ S 660 で ART 役がストックされているかを判断し、ストックされていればステップ S 670 へ移行する一方、ストックされていなければ、ステップ S 675 で BB ゲームを終了及びモードセットする（ステップ S 570 参照）。

【0909】

図 93 乃至図 94 は、窓部の図柄表示状態を示した模式図である。

【0910】

チェリー役は、第 1 強役としてセンターチェリー（図 93（A）参照）及び強チェリー（図 93（B）参照）がある一方、第 1 弱役として弱チェリー（図 93（C）参照）がある。センターチェリーの場合、左ドラム 2a の中段にチェリー図柄が停止し、ボーナス当選確率は 70% 及び AT 当選確率は 90% となっているので、遊技者にとって激アツである。強チェリーの場合、左ドラム 2a の下段、中ドラム 2b の中段及び右ドラム 2c の上段にチェリー図柄が停止し、ボーナス当選確率は 10% 及び AT 当選確率は 20% となっているので、遊技者にとって熱い瞬間であり、共に興奮と感動を覚える。弱チェリーの場合、左ドラム 2a の下段、中ドラム 2b の中段及び右ドラム 2c の下段にチェリー図柄が山型に停止し、ボーナス当選確率は 3% 及び AT 当選確率は 5% となっているので、相応に期待する瞬間である。

【0911】

プラム役は、第 2 強役として強プラム（図 94（A）参照）がある一方、第 2 弱役として弱プラム（図 94（B）参照）がある。強プラムの場合、左ドラム 2a の上段、中ドラ

10

20

30

40

50

ム 2 b の上段及び右ドラム 2 c の上段にプラム図柄が停止し、ボーナス当選確率は 30 % 及び A T 当選確率は 50 % で激アツである。弱プラムの場合、左ドラム 2 a の上段、中ドラム 2 b の中段及び右ドラム 2 c の下段にプラム図柄が停止し、ボーナス当選確率は 2 % 及び A T 当選確率は 4 % となっているので、相応に期待する瞬間である。

【0912】

ベル役は、第 3 強役として強ベル（図 9 4（C）参照）がある一方、第 3 弱役として押し順小役としての弱ベル（図示せず）があり、ベル図柄が上段や斜め一直線に揃う。強プラムの場合、左ドラム 2 a の中段、中ドラム 2 b の中段及び右ドラム 2 c の中段にベル図柄が停止し、ボーナス当選確率は 15 % 及び A T 当選確率は 30 % で激アツである。弱ベルの場合には、ボーナス及び A T 当選確率は 0 % ～ 0.1 % 程度となっているので、遊技者は殆ど期待しない。なお、第 1 役としてチェリー、第 2 役としてプラム、第 3 役としてベルを例示したが、請求項とは無関係であり、第 1 役がプラムやベルであってもよい。

10

【0913】

図 9 5 は、トップランプの発光状態を時系列的に示したタイミングチャートである。

【0914】

副制御部 160 は、ゲーム終了から次のゲームが開始されるまでの間、トップランプ 13 a を消灯状態又は中立色での発光状態とする。この中立色は、一般に白色とするが、小役やリプレイを示す固有の色（チェリーは赤色、プラムは紫色、ベルは黄色、リプレイは青色）以外の遊技者に混乱を生じさせない色であれば良い（図 9 5（A）参照）。

【0915】

20

副制御部 160 は、ゲームが開始されると主制御部 100 から抽選結果（例えば、リプレイ内部当選）を受け取り、表示演出装置 11 や遊技状態表示 LED 部 13 の演出制御を行う。遊技者が停止ボタン部 10 の操作により、ドラム部（左ドラム 2 a、中ドラム 2 b 及び右ドラム 2 c）を停止させた場合、トップランプ 13 a を青色（内部当選役又は入賞役に対応する固有の色）で点灯又は点滅させ、その後にニュートラル状態（消灯状態又は中立色での発光状態）にする。

【0916】

副制御部 160 は、図 9 5（A）の状態、次のゲームが開始されると主制御部 100 から抽選結果（例えば、強役のセンターチェリー内部当選）を受け取ると、表示演出装置 11 及び遊技状態表示 LED 部 13 に激アツ演出を行い、遊技者が停止ボタン部 10（特に、左停止ボタン 10 a）の操作により、ドラム部 2（左ドラム 2 a、中ドラム 2 b 及び右ドラム 2 c）を停止させた場合、トップランプ 13 a を赤色（内部当選役又は入賞役に対応する固有の色）で点灯又は点滅させ、その後に 32 ゲーム消化（所定数の変動表示ゲームが実行）されるまでの間、インターバル期間中にトップランプ 13 a を赤色で点灯又は点滅させ続ける。これにより、遊技者に期待感を継続して与えることが可能となる（図 9 5（B）参照）。

30

【0917】

副制御部 160 は、図 9 5（B）の状態、次のゲームが開始されると主制御部 100 から抽選結果（例えば、強役の強プラム内部当選）を受け取ると、表示演出装置 11 及び遊技状態表示 LED 部 13 に激アツ演出を行い、遊技者が停止ボタン部 10（特に、左停止ボタン 10 a）の操作により、ドラム部 2（左ドラム 2 a、中ドラム 2 b 及び右ドラム 2 c）を停止させた場合、トップランプ 13 a を紫色で点灯又は点滅させ、その後に 32 ゲーム消化されるまでの間、インターバル期間中にトップランプ 13 a を紫色で点灯又は点滅させ続ける（図 9 5（C）参照）。

40

【0918】

一方、副制御部 160 は、図 9 5（B）の状態、次のゲームが開始されると主制御部 100 から抽選結果（例えば、弱役の弱プラム内部当選）を受け取ると、表示演出装置 11 及び遊技状態表示 LED 部 13 にレア小役演出を行い、遊技者が停止ボタン部 10（特に、左停止ボタン 10 a）の操作により、ドラム部（左ドラム 2 a、中ドラム 2 b 及び右ドラム 2 c）を停止させた場合、トップランプ 13 a を紫色で点灯又は点滅させ、32 ゲ

50

ームとセンターチェリー後に実行した変動表示ゲーム数との差ゲームが消化（実行した所定数の変動表示ゲームの残数が実行）されるまでの間、インターバル期間中にトップランプ13aを赤色で点灯又は点滅させ続ける（図95（C）参照）。なお、トップランプ13aを赤色で発光させている状態で再び強チェリーが内部当選すると、消化ゲーム数はリセットされて、その時点から再び32ゲームのカウントダウンが開始される。

【0919】

副制御部160は、トップランプ13aをインターバル期間中に、センターチェリー又は強チェリー後の32ゲーム間、赤色で高速点滅させ、また強プラム後の32ゲーム間、紫色で高速点滅させることにより、ART抽選の高確率状態、又はボーナスやARTの前兆状態を示唆する。

10

【0920】

他の実施例として、副制御部160は、センターチェリー＞強プラム＞強ベルの順で当選確率が高い場合には、発光状態を変更しない。例えば、センターチェリー後のインターバル期間中にトップランプ13aを赤色で点灯又は点滅させている場合、強プラムが内部当選しても、赤色で発光させ続けたり、赤色と紫色で交互に発光させる。そして、32ゲーム間、赤色で発光させたときに、残りゲーム数だけ紫色のみで発光させる。

【0921】

図96は、表示演出装置及び制御回路系の要部ブロック図である。

【0922】

副制御部160は、図84のステップS564でビッグボーナスを終了すると、ターゲットゲームを開始する為に、ボーナスゲーム中に抽選で事前に決まる内部状態（低確率、通常確率、高確率、超高確率等）に応じて表示データ及びズレ数抽選確率データを表示制御部11aに送信する。表示データは、図中の黒丸で示したボール（移動子）が停止可能な位置（0番～15番のポケット）に対応する1～5の数値データであり、現在黒丸が停止している0番の位置には数値5が入っている（右回りで順に、1番が1、2番が4、3番が2、以下この4つの同じ値をサイクリックに15番まで繰り返す）。

20

【0923】

ズレ数抽選確率データは、0～3までのズレ数を抽選で決める為の確率値であり、例えば、ズレ数0が10%、ズレ数1が20%、ズレ数2が30%、ズレ数3が40%という確率データである。なお、副制御部160は、ターゲットゲームが超高確率の場合には、全ての数値データを10にして、全て10セット当選確定と表示したり、0番～7番を7及び8番～15番を3にして、7セット又は3セットの何れかが当選するようにする。一方、ターゲットゲームが低確率の場合には、0番のみを10や5で、他を全て0や1にして、当選し難くする。なお、ズレ数を0～3の4つとしているが、この値に限定されず、都度の抽選により0～14までを決定して、そのズレ数抽選確率データを送信するようにしてもよい（ズレ数抽選確率データは、ズレ数とその抽選確率値である）。

30

【0924】

表示制御部11aは、副制御部160から表示データ及びズレ数抽選確率データを受信すると、CG-ROM11cから画像データを読み出し、表示演出装置11の表示画面11bにターゲットゲームの選択画面を表示すると共に、ズレ数を抽選で事前に決定する。この選択画面は「START：YES」（ハッチング部）を表示している。一方、左右キー（図示せず）の操作によりNOを選択して、スペシャルボタン14を操作すると、ターゲットゲームはキャンセルされて平均期待値（AV：アベレージ）の3となることを示している。なお、このターゲットゲームでは、黒丸で示したボールが右回転（矢印の方向）し、低速から徐々に高速になり一定速度に達するか又は所定時間が経過すると再びスペシャルボタン14が操作可能になる。

40

【0925】

図97及び図98は、表示演出装置が表示するルーレット画面の模式図である。

【0926】

副制御部160は、図96の状態から遊技者がスペシャルボタン14を操作して、スベ

50

シャルボタンセンサ 112 から入力信号を受け取ると、表示制御部 11a にスタートコマンドを送信する。

【0927】

表示制御部 11a は、スタートコマンドを受信すると、図 97 (A) の状態から移動子としてのボールを 1 つ右のポケットに移動させる (図 97 (B) 参照)。この同様の 1 コマだけ移動させる描画を複数回続ける (図 97 (C) ~ 図 97 (D) 参照)。そして、図 97 (E) ~ 図 97 (F) に示す様に、右側 2 コマ分のボールを同時に描画すると、ボールの移動速度が 2 倍となって中速移動となる。

【0928】

そして、2 コマ描画した図 98 (A) の状態から、右側 3 コマ分のボールを同時に描画すると (図 98 (B) 参照)、初期速度の 3 倍で高速移動させることができる。その後、ボールの移動が一定速度に達したとき (又は、所定時間が経過したとき)、副制御部 160 はスペシャルボタン 14 の操作を受け付け可能となり (図 98 (C) ~ 図 98 (F) 参照)、表示画面 11b の上部に「スペシャルボタンを押せ」と表示する。

【0929】

図 99 は、表示演出装置が表示するルーレット画面の模式図である。

【0930】

副制御部 160 は、図 99 (A) の状態で遊技者がスペシャルボタン 14 を操作して、スペシャルボタンセンサ 112 から入力信号を受け取ると、表示制御部 11a にストップコマンドを送信する。表示制御部 11a は、副制御部 160 からストップコマンドを受信するまでの間にも描画を続けており、例えば、2 画面分だけボールを継続移動させる (図 99 (B) ~ 図 99 (C) 参照)。

【0931】

表示制御部 11a は、副制御部 160 からストップコマンドを受信しても既に次の描画処理を行っているので、更に 1 画面分だけ 3 つのボールを移動表示させるが、この時点でボールの停止可能位置を先頭のボール位置 (数字 2 の位置) と判断する (図 99 (D) 参照)。なお、この判断をする理由は、停止可能位置を非先頭位置 (数字 4 又は 1 の位置) とすると、残像によりボールがバックしたように見えるので、遊技者に違和感を与えないようにする為である。

【0932】

そして、表示制御部 11a は、次の描画でボールを停止させるが、決定したズレ数が 0 の場合は、数字 2 の位置でボールがビタ止まりする一方 (図 99 (E) 参照)、ズレ数が 3 の場合には、数字 4 の位置までボールが滑って停止する (図 99 (F) 参照)。なお、当然ながら、ズレ数が 1 の場合は数字 5 の位置で、ズレ数が 2 の場合は数字 1 の位置で停止する。これにより、遊技者がボーナスや ART を直接狙って勝ち取ることができるだけでなく、ズレ数を遊技機内部で決定するので完全に狙い撃ちすることができないようになっている。

【0933】

表示制御部 11a は、図 99 (E) の場合、ボールの停止位置に対応する数値データ (遊技価値データ) の「2」を、また図 99 (F) の場合には「4」を副制御部 160 に送信する。

【0934】

表示制御部 11a は、受診した数値データに基づいて判断し、ART ストックがある場合 (図 84 ステップ S566)、ステップ S540 へ移行して ART を開始する一方、ART ストックがない場合 (ステップ S568)、ステップ S552 で当選したモードにセットして、ゲーム開始の (1) へ移行する。

【0935】

図 132 は、ART 開始までの処理手順を示すフローチャートである。図 84 との相違点は、ステップ S545 及びステップ S547 が追加されただけである。

【0936】

ステップS540でARTが開始されると、副制御部160は、ステップS542において主制御部100の乱数抽選により特定契機役が内部当選すると、ステップS544でARTの上乗せ抽選（ゲーム数や加算ナビストック）を行う。

【0937】

次に、副制御部160は、ステップS545で特別上乗条件が成立したか否かを確認する。この特別上乗条件は、例えば、ステップS560のART抽選に当選した場合、ステップS562のBB中のART抽選に当選した場合や、ステップS540のART中に所定ゲーム内にベルを3回入賞、所定ポイント獲得（例えば、100ポイントをゲット）、敵のボスキャラクタを倒した場合などのミッション達成により成立する。

【0938】

図133は、特別上乗せ画面（図133（A）参照）及び特別上乗せ抽選の処理手順を示すフローチャート（図133（B）参照）である。また、図134は、特別上乗せ画面の模式図である。

【0939】

副制御部160は、ステップS545で特別上乗条件が成立し、その次のゲームでステップS547の特別上乗抽選処理を実行する場合にこのサブルーチン呼び出す。副制御部160は、ステップS600に移行すると、図133（A）に示す複数のキャラクタの中から、抽選により今回の特別上乗せ抽選に用いる1人のキャラクタを選択する。この場合、6人のキャラクタから左端のキャラクタAが選択された状態を示している。各キャラクタに応じて、保証ゲーム数抽選テーブルが設けられている。また、この保証ゲーム数抽選テーブルは、段階設定値に応じて期待値が上下するようになっている。例えば、キャラクタAに対応して保証ゲーム数抽選テーブルが6つ設けられているが、段階設定値が6の場合、保証ゲーム数抽選の期待値は16回、段階設定値が5の場合、保証ゲーム数抽選の期待値は14回、段階設定値が4の場合、保証ゲーム数抽選の期待値は12回、段階設定値が3の場合、保証ゲーム数抽選の期待値は9回、段階設定値が2の場合、保証ゲーム数抽選の期待値は7回、段階設定値が1の場合、保証ゲーム数抽選の期待値は5回となるように数値が設計段階で予め決定されている。そして、副制御部160は、ステップS610でこれらの保証ゲーム数抽選テーブルを用いて、抽選により保証ゲーム数を自動的に決めて、ステップS620へ移行する。なお、保証ゲーム数とは、特別上乗せゲーム（連打ゲーム）でスペシャルボタン14（押下スイッチ）の押下操作を行うことが保証された回数である。即ち、保証ゲーム数が0ゲームになるか又は保証ゲーム数に達するまで（例えば、保証ゲーム数を5ゲームとすると、保証ゲーム数が0ゲームになるか又は保証ゲーム数の5ゲームに達するまで）、転落することなく押下操作を行うことができる。そして、保証ゲーム数が0ゲームとなった次の押下操作で転落抽選が実行されるので、結果的に保証ゲーム数プラス1回だけ押下操作が可能である。

【0940】

副制御部160は、ステップS620に移行すると、上乗せループ率抽選を実行する。上乗せループ率とは、上乗せ継続抽選に当選する確率であり、例えば90%と仮定すると90%の確率で当選し、10%の確率でハズレとなる。上乗せループ率抽選テーブルは2種類あり、1つはレア役が当選した場合に選択され、他はレア役以外で選択される。当然ながら、レア役が当選した場合に選択される上乗せループ率抽選テーブルは、レア役以外のテーブルに比較して期待値が2～3倍程度高くなっている。また、段階設定値に応じて期待値が上下するようになっている。

【0941】

ステップS600からステップS620までを具体的に説明する。特別上乗せ抽選を行うゲームのスタートレバー9が操作されると、副制御部160により、ステップS600のキャラクタ選択、ステップS610の保証ゲーム数抽選、及びステップS620の上乗せループ率抽選が自動的に実行及び決定される（図中の破線より上の処理）。

【0942】

副制御部160は、選択されたキャラクタ（自動抽選で決定されキャラクタ又は倒した

10

20

30

40

50

敵キャラクタ)及び段階設定値に対応する保証ゲーム数抽選テーブルを選択し、抽選により保証ゲーム数を自動的に決める(ステップS610)。副制御部160は、主制御部100から通知された内部当選役及び段階設定値に応じて、上乘セループ率抽選テーブルを選択し、抽選により上乘セループ率を自動的に決める(ステップS620)。例えば、レア役の「中段チェリー」が当選した場合に選択される上乘セループ率抽選テーブルは、上乘セループ率が80%、83%、86%、89%、92%及び95%の6段階に振り分けられており、振り分け確率は順に50%、30%、10%、6%、3%及び1%となっている。つまり、「中段チェリー」が当選した場合、上乘セループ率が80%となる確率は50%を意味している。一方、リプレイやベル役などの非レア小役(又は、ハズレ)が当選した場合に選択される上乘セループ率抽選テーブルは、上乘セループ率が60%、63%、66%、69%、62%及び65%の6段階に振り分けられており、振り分け確率は順に40%、25%、15%、10%、6%及び4%となっている。そして、段階設定値1~6に応じて、順に上乘セループ率の期待値が高くなるように予め決定されている。以下、説明の都合上、保証ゲーム数を9回、上乘セループ率を90%と仮定する。

【0943】

副制御部160は、主制御部100から当該ゲームが終了した旨の通知(ドラム部が全て停止した状態の通知又はベットボタンが有効の通知など)を受信すると、スペシャルボタン14を操作可能とし、表示演出装置11に「スペシャルボタンを叩け」又は「スペシャルボタン連打」と表示する。副制御部160は、ステップS630でスペシャルボタン14が押下されると、段階設定値に応じて選択している上乘セゲーム数抽選テーブルを用いて抽選し、ステップS640で当選した上乘セゲーム数を表示して、最終的に総上乘セゲーム数を残りARTゲーム数に加算する。この上乘セゲーム数抽選テーブルは、ハズレが無く(つまり、0回当選がない)、最低1回から300回までの値で振り分けられているが、1回が当たる確率は90%で、その他の回数は数値が大きくなる程、当選率が下がる様に決められている(300回当選確率は約0.01%程度)。なお、上乘セゲーム数だけではなく、上乘セセット数の抽選を行ってもよい(例えば、1セット100ゲームであれば、1セット上乘セがARTボーナス1回当選を意味する)。

【0944】

副制御部160は、ステップS650で保証ゲーム数が0回か否かを判断し、YESならばステップS660へ移行する一方、NOならばステップS680へ移行する。この場合、保証ゲーム数は9回なので、ステップS680へ移行して、保証ゲーム数から1を減算し残りは8回となる。これにより、少なくとも保証ゲーム数回だけスペシャルボタン14を叩くことが可能になる。図134(A)は、スペシャルボタン14を9回連打して、上乘セゲーム数が1回目に1、2回目に1、3回目に50、4回目に1、5回目に1、6回目に5、7回目に1、8回目に3、9回目に1が当選し、トータル64回獲得したことを示している。

【0945】

副制御部160は、ステップS650で保証ゲーム数が0回となってステップS660へ移行すると、決定されている上乘セループ率(この場合、当選率90%)に従って上乘セ継続数抽選を行う。例えば、0~255の範囲で変動する8ビットカウンタを用いて、スペシャルボタン14が押下られたタイミングでカウント値を抽出し、0~229の範囲を当りとすれば、当選率は約90%となり、当選した場合に上乘セ継続数を1にセットとする。これにより、上乘セ継続抽選にハズレるまでスペシャルボタン14を連続的に押下して、AT上乘セゲーム数(AT上乘セセット数又はARTボーナス当選)を自力で獲得することができる。また、上乘セ継続抽選に当選した時に、上乘セ継続数を1~9回の範囲で抽選してもよい。例えば、9回が当たると、最初の状態に戻ることができる。なお、上乘セ継続抽選がハズレとは、上乘セ継続数が0ゲームであり、当選とは上乘セ継続数が1ゲーム又は1ゲーム以上を意味する。

【0946】

図134(B)は、図134(A)の後に3回だけ上乘セ継続抽選に当選し、1回目に

10

20

30

40

50

10、2回目に100、3回目に20が当選し、トータル194回の上乗せゲーム数を獲得したことを示している。そして、スペシャルボタン14の4回目の押下でハズレとなって0がセットされ、ステップS670でYESとなり、ステップS690で総上乗せゲーム数(194回)を残ARTゲーム数に加算して終了する。なお、特別上乗せ抽選時にマックスベットボタン8が操作された時、又は所定枚数のメダルが投入(若しくはマックスベットボタン8の操作)されて、スタートレバー9が有効に受けつけられた時、副制御部160は特別上乗せ抽選が終了し、そのときの残りゲーム数とループ率に基づいて、キャンセル抽選テーブルを選択して、自動抽選により上乗せゲーム数を決める。なお、特別上乗せ抽選をキャンセルした場合の期待値は、継続した場合よりも小さくなるようにテーブルが設定されている。具体的には、残りゲーム数2、ループ率90%及び連打ゲーム期待値2ゲーム/回とし、キャンセル期待値を1.8ゲーム/回と仮定すると、キャンセルした場合の上乗せゲーム数は22回($2 \times 2 + 10 \times 1.8$)となる。なお、従来通り、キャンセル期待値(平均20ゲーム当選)に基づいて、乱数を用いた上乗せゲーム数抽選を単純に行い、10~300ゲーム程度を当選させる様にしてもよい。

10

【0947】

また、他の実施例として、副制御部160は、遊技者がマックスベットボタン8又はスタートレバー9を操作することにより、特別上乗せ抽選の中止指示を受けると、疑似連打ゲームを実行する。この疑似連打ゲームは、スペシャルボタン14の押下タイミングではなく、発生している乱数を所定のタイミングで抽出して、上述した上乗せ継続抽選及び加算するATゲーム数のゲーム数抽選を自動的に実行する。これにより、遊技者はスペ

20

【0948】

さらに、自動的に実行される継続抽選に当選し続けた場合、無限に当選し続けることもあり得るので、副制御部160は、当選回数が上限回数(例えば、10000回)に達すると上乗せATゲーム数抽選を終了する。そして、副制御部160は、変動表示ゲームの開始から連打ゲームが有効となるまでの間(約2~5秒程度)に、上乗せATゲーム数抽選を事前に実行して、上乗せATゲーム数を記憶する。これにより、特別上乗せ抽選の中止指示を受けると同時に、上乗せ演出ができるので好都合である。

30

【0949】

副制御部160は、図132のステップS546でARTの終了条件(例えば、残ARTゲーム数が0)を満足したか否かを判断し、満足しなければステップS542へ移行する一方、満足すればステップS548で抽選により通常モードか高確モードを決定してステップS500又はステップS510へ移行する。

【0950】

要約すると、主制御部100は、メダルが3枚投入されてスタートレバー9が操作されると、複数個の図柄が描かれたドラム部2(3つの左ドラム2a、中ドラム2b、右ドラム2c)を上から下へ回転させて変動表示ゲームを開始する。なお、一般的にスタートレバー9が操作された後、ドラム部2が回転開始する前に、主制御部100はスタート操作に

40

【0951】

副制御部160は、押し順役を入賞させる停止スイッチの操作順序を、表示演出装置11に表示し、スピーカ部12からの音声(左、中、右)で告知する。副制御部160は、特別上乗せゲーム(連打ゲーム)の開始条件を満足すると、スペシャルボタン14(押下スイッチ)の操作を有効にし、操作されたタイミングに基づいて、特別上乗せゲームを継続するか否かの継続抽選を押下1回毎に抽選する。また、加算するATゲーム数のゲーム

50

数抽選を実行する。マックスベットボタン8が操作されると、ループ率及びキャンセル期待値に基づいて上乗せゲーム数を決定する。副制御部160は、特別上乗せゲームを終了すると、ゲーム数抽選により得られたATゲーム数の合計を表示演出装置11に表示し、ARTゲームに戻ると、残っているATゲーム数に、特別上乗せゲームで獲得したATゲーム数の合計を加算したトータルATゲーム数を新たなATゲーム数とする。そして、新たなATゲーム数間だけ押し順小役が当選すると、停止ボタン部10の操作順序を告知する。

【0952】

図135～図136は、特別上乗せ画面の模式図である。

【0953】

上述した内容を更にまとめて詳細に説明する。副制御部160は、ステップS540のART開始時に、残りゲーム数及び獲得枚数を画面左下に表示し、特別上乗せ条件が成立していると、「WIN スペシャルタイム」の表示と共に、特別上乗せ抽選に用いるキャラクタを選択する(図135(A)参照)。この状態で、マックスベットボタン8の操作により所定枚数のメダル3枚が投入され、スタートレバー9が有効に操作されると、残りゲーム数から1を引いて24に、及び獲得枚数から3を引いて350に変更する(図135(B)左下参照)。そして、スタートレバー9の操作タイミングに従って役抽選を行い、リールドラムを回転させる変動表示ゲームを開始する。役抽選により押し順役が内部当選すると、押し順役を入賞させる停止スイッチの操作順序を表示画面に表示するが、図では省略している。この役抽選結果に基づいて、ループ率が決定されるので、スタートレバー9操作は遊技者にとって力がこもる瞬間である。なお、15枚払い出しの強ベル役(押し順不問ベル役)が内部当選したと仮定する。つまり、副制御部160は、特別上乗せ抽選(連打ゲーム)を行う直近の変動表示ゲームにおける役抽選結果に基づいて、上乗せループ率を決定する。

【0954】

副制御部160は、停止スイッチの操作により全リールが停止して、主制御部100から当該ゲームが終了した旨のコマンド及び払出枚数コマンドを受信すると、獲得枚数を365に変更して、スペシャルボタン14を操作可能とし、表示演出装置11に「スペシャルボタンを叩け」又は「スペシャルボタン連打」と表示する(図135(C)参照)。その後は、図134(A)で説明した様に、スペシャルボタン14を9回連打して、上乗せゲーム数が1回目に1、2回目に1、3回目に50、4回目に1、5回目に1、6回目に5、7回目に1、8回目に3、9回目に1が当選し、トータル64回獲得したことを示している。なお、図135(C)は次の押下操作(10回目の押下操作)を行っていない状態であり、スペシャルボタン14(押下スイッチ)の操作が有効な状態である。

【0955】

副制御部160は、図135(C)の状態でもックスベットボタン8(投入スイッチ又は投入手段)が操作されると、最終上乗せゲーム数を決定して特別上乗せゲーム(連打ゲーム)を終了する(図136(A)参照)。この時、副制御部160は、決定した最終上乗せゲーム数「+86ゲーム」を表示演出装置11の表示画面に一旦表示し、トータル上乗せゲーム数64ゲームと86ゲームを合算した総上乗せゲーム数「+150」を表示演出装置11の表示画面に一旦表示して、残ATゲーム数24ゲームに総上乗せゲーム数150ゲームを加えた新たな残ATゲーム数(トータル残ATゲーム数)として174を表示する(図136(B)参照)。一方、図135(C)の状態において、入賞役がリプレイの場合には、メダルが自動投入されるのでマックスベットボタン8の正規操作はできないが、マックスベットボタン8の非正規操作を主制御部100が検出し、副制御部160に検出信号を送信すると、副制御部160はマックスベットボタン8が操作されたことを受け付けて最終上乗せゲーム数を決定して特別上乗せゲーム(連打ゲーム)を終了する(図136(A)参照)。なお、この場合、マックスベットボタン8の非正規操作を受け付けずに、スタートレバー9が操作されると、最終上乗せゲーム数を決定して、特別上乗せゲームを終了するようにしてもよい。

【0956】

主制御部100は、図136（B）の状態ですタートレバー9が操作されると、複数の図柄が描かれたドラム部2を上から下へ回転させて変動表示ゲームを開始し、副制御部160は、ナビゲーション画面を表示して、内部当選した押し順役に従った操作順序を、表示画面に「円内の数字」で表示及びスピーカから中右左の順で報知（発声）することによって告知する。

【0957】

追加実施例1：

図160は、特別上乗せ画面（図160（A）参照）及び特別上乗せ抽選の処理手順を示すフローチャート（図160（B）参照）である。

10

【0958】

副制御部160は、図132のステップS545でAT中（アシストタイム中）又はART中（アシストリプレイタイム中）のミッション達成等により特別上乗せ条件が成立し、その次のゲームでステップS547の特別上乗せ抽選処理を実行する場合にこのサブルーチン呼び出す。副制御部160は、ステップS1000に移行すると、図160（A）に示す複数のキャラクタの中から定められた順番で今回の特別上乗せ抽選に用いる1人のキャラクタを選択する。図では、キャラクタ1～キャラクタ6まで示しているが、キャラクタの人数Nは任意の数（例えば、20名）であり、まず最初に選択されるのはキャラクタ1である。次に、キャラクタ2、キャラクタ3…という順に選択される。なお、前述した通り、特別上乗せ抽選に用いるキャラクタを抽選により選択してもよい。この場合、左端のキャラクタ1が選択された状態を示している。

20

【0959】

各キャラクタに応じて、保証ゲーム数抽選テーブルが設けられており、この保証ゲーム数抽選テーブルは、段階設定値に応じて期待値が上下するようになっている。例えば、キャラクタ1には段階設定値に対応して保証ゲーム数抽選テーブルが6つ設けられており、段階設定値が6の場合、保証ゲーム数抽選の最大値は20回～最小値は8回で期待値は約12回、段階設定値が5の場合、保証ゲーム数抽選の最大値は18回～最小値は7回で期待値は約10回、段階設定値が4の場合、保証ゲーム数抽選の最大値は16回～最小値は6回で期待値は約8回、段階設定値が3の場合、保証ゲーム数抽選の最大値は14回～最小値は5回で期待値は約7回、段階設定値が2の場合、保証ゲーム数抽選の最大値は12回～最小値は4回で期待値は約6回、段階設定値が1の場合、保証ゲーム数抽選の最大値は10回～最小値は3回で期待値は約5回となるように数値が設計段階で予め決定されている。段階設定値が6の保証ゲーム数抽選テーブルを例示すると、保証ゲーム数20回の当選確率は5%、同18回の当選確率は10%、同16回の当選確率は10%、同14回の当選確率は10%、同12回の当選確率は10%、同10回の当選確率は30%、同8回の当選確率は25%、期待値は12回丁度となる様に事前に設計されている。段階設定値が1～5も、設計手法は同様なので説明を省略する。なお、段階設定値が同じでも滞在モード（超天国モード、天国モード、高確率モード、通常Aモード、通常Bモード、低確率モード、地獄モード、超地獄モード）に応じて、保証ゲーム数の期待値が上下するようにしてもよい（この場合、期待値は順に下がる）。

30

40

【0960】

そして、副制御部160は、ステップS1010でこれらの保証ゲーム数抽選テーブルを用いて、抽選により保証ゲーム数を自動的に決めて、ステップS1015へ移行する。なお、保証ゲーム数とは、特別上乗せゲーム（連打ゲーム）でスペシャルボタン14（押下スイッチ）の押下操作を行うことが保証された回数である。即ち、保証ゲーム数が0ゲームになるか又は保証ゲーム数に達するまで（例えば、保証ゲーム数を10ゲームとすると、保証ゲーム数が0ゲームになるか又は保証ゲーム数の10ゲームに達するまで）、押下操作を行うことができる。なお、押下スイッチ（操作スイッチ又は操作手段）として副制御部160に信号を出力するスペシャルボタン14を例にしているが、マックスベットボタン8やスタートレバー9でもよい。例えば、マックスベットボタン8の正規操作によ

50

り所定枚数のメダルを投入すると、正規操作が効かないようになるが、この状態でマックスベットボタン8を操作すると主制御部100に信号を出力することができる。そして、主制御部100はマックスベットボタン8が操作されたことを示す情報（コマンド）を副制御部160に送信することにより、副制御部160はマックスベットボタン8が押下（又は、操作）されたことを瞬時に知ることができる。同様に、主制御部100はスタートレバー9の正規操作によりドラム部2を正規回転させるが、正規操作が効かないようになる。この状態でスタートレバー9を操作すると主制御部100に信号を出力するので、結果的に副制御部160はスタートレバー9が押下（操作）されたことを瞬時に知ることができる。なお、主制御部100はスタートレバー9の正規操作によりドラム部2をフリーズ状態にして正規回転させないようにし、特別上乗せ抽選が終了すると、フリーズ状態を解除してドラム部2を正規回転させることも可能である。

10

【0961】

図161は、上乗せゲーム数抽選テーブルの模式図である。

【0962】

副制御部160は、ステップS1015に移行すると、上乗せゲーム数抽選テーブルを選択する。この上乗せゲーム数抽選テーブルは、各キャラクタ（1～N）及び段階設定値に応じて、複数設けられており、押下スイッチ（操作スイッチ）が操作される度に行われる1抽選当りの当選ゲーム数の期待値が上下するようになっている。例えば、図161（A）に示す様に、キャラクタ1には段階設定値に対応して上乗せゲーム数抽選テーブルが6つ設けられており、段階設定値が6の場合、上乗せゲーム数の最大値は20ゲーム～最小値（ハズレ）は0ゲームで期待値は約5ゲームである。段階設定値が1の場合には、上乗せゲーム数の最大値及び最小値は同じで期待値は約4ゲームである。段階設定値が2～5の場合、期待値は順に中間値の4.2ゲーム～4.8ゲームとなるように設計されている。図から分かる様に、上乗せが0ゲームのハズレ領域は比較的少なくなっているが期待値は低い。即ち、押下スイッチの操作1回毎に行われる上乗せ抽選には当たり易いが、当選毎の上乗せゲーム数が小さいということを意味している。

20

【0963】

一方、図161（B）に示す様に、キャラクタN（Nは2以上の任意の自然数）には段階設定値に対応して上乗せゲーム数抽選テーブルが6つ設けられており、段階設定値が6の場合、上乗せゲーム数の最大値は100ゲーム～最小値（ハズレ）は0ゲームで期待値は約12ゲームである。段階設定値が1の場合、上乗せゲーム数の最大値及び最小値は同じで期待値は約10ゲームである。段階設定値が2～5の場合、期待値は順に中間値の10.4ゲーム～11.6ゲームとなるように設計されている。図から分かる様に、上乗せが0ゲームのハズレ領域はキャラクタ1と比較して多くなっているが逆に期待値は高い。即ち、押下スイッチの操作1回毎に行われる上乗せ抽選には当たり難いが、当選毎の上乗せゲーム数が大きいということを意味している。この様な設計手法でキャラクタ毎の上乗せ当選確率及び期待値が決定されているので、各キャラクタに対して個性を持たすことが可能となる。なお、段階設定値が同じでも滞在モード（超天国モード、天国モード、高確率モード、通常Aモード、通常Bモード、低確率モード、地獄モード、超地獄モード）に応じて、上乗せゲーム数抽選テーブルの期待値が上下するようにしてもよい（この場合、期待値は順に下がる）。

30

40

【0964】

副制御部160は、ステップS1020に移行すると、上乗せループ率の抽選を実行する。上乗せループ率とは、上乗せ継続抽選に当選する確率であり、例えば90%と仮定すると90%の確率で当選し再度押下スイッチを操作でき、10%の確率でハズレとなって特別上乗せ抽選を終了する。上乗せループ率抽選テーブルは当選役に対応して複数種類設けられている。特別上乗せ抽選を行う遊技でスタートレバー9が操作されると役抽選を行うが、当選役がボーナス役であれば上乗せループ率は最大の99%が確定する。この場合には100回程度押下スイッチを操作可能である。また、ART中のハズレ（不当選、その確率は6500分の1以下）の場合も、上乗せループ率99%が確定する。当選役がレ

50

ア役（中段チェリー、強チャンス目、強チェリー、強スイカ、強ベル、弱チャンス目、弱チェリー、弱スイカ、特殊リプレイ等）であれば比較的高い上乘セ率率が抽選で決定される。例えば、中段チェリーであれば、上乘セ率率は、95%（5割）、96%（3割）、97%（1割）、98%（0.7割）、99%（0.3割）となるように割り振られた抽選テーブルによって抽選される。押し順小役や通常のリプレイ役の場合は、上乘セ率率が80%～95%の範囲で上乘セ率率が抽選で決定される。上乘セ率率が80%であれば5回程度押下スイッチを操作すると転落する。この上乘セ率率の期待値は、段階設定値1～6に応じて、順に高くなるように予め決定されている。なお、段階設定値が同じでも滞在モード（超天国モード、天国モード、高確率モード、通常Aモード、通常Bモード、低確率モード、地獄モード、超地獄モード）に応じて、上乘セ率率が上下するようにしてもよい（この場合、期待値は順に下がる）。以下、説明の都合上、保証ゲーム数を10回、上乘セ率率を90%と仮定する。

10

【0965】

図162は、特別上乘セ画面の模式図である。

【0966】

副制御部160は、主制御部100から当該ゲームが終了した旨の通知（ドラム部が全て停止した状態の通知又はベットボタンの正規操作が有効の通知など）を受信すると、副制御部160は、ステップS1025に移行して、ステップS1010にて抽選で決定した保証ゲーム数から1を減算すると共に（この時点で保証ゲーム数は9回となる。）、特別上乘セ抽選の為にスペシャルボタン14を操作可能とし、表示演出装置11に「スペシャルボタンを叩け」又は「スペシャルボタン連打」と表示する（図162（A）参照）。

20

【0967】

副制御部160は、ステップS1030でスペシャルボタン14が押下されると、段階設定値及びキャラクタ（キャラクタ1～N）に応じて選択している上乘セゲーム数抽選テーブルを用いて抽選し、ステップS1035で当選した上乘セゲーム数を表示する。この上乘セゲーム数抽選テーブルは、上述したようにハズレがあるが（つまり、0回当選）、ハズレがないようにしてもよい。なお、上乘セゲーム数だけではなく、上乘セセット数の抽選を行ってもよい（例えば、1セット100ゲームであれば、1セット上乘セがARTボーナス1回当選を意味する）。上乘セゲーム数と上乘セセット数を合わせて、請求項の上乗セ数と解釈してもよい。

30

【0968】

副制御部160は、ステップS1040で保証ゲーム数が0回か否かを判断し、YESならばステップS1045へ移行する一方、NOならばステップS1025へ移行する。この場合、保証ゲーム数は9回なので、ステップS1025へ移行して、保証ゲーム数から1を減算し残りは8回となる。これにより、少なくとも保証ゲーム数回（10回）だけスペシャルボタン14を叩くことが可能になる。図162（A）は、スペシャルボタン14を9回連打した状態であり、上乘セゲーム数が1回目に1、2回目に0、3回目に5、4回目に1、5回目に0、6回目に2、7回目に1、8回目に3、9回目に10が当選して、トータル23回獲得したことを示している。同図の下段にはゲージ（又はレベルメーター）が表示されており、黒で塗りつぶした約20%程度までゲージが左から右へ進んでいる。このゲージが100%まで充填されると「撃破」され、ミッション達成（後述のクリア条件達成）となる。

40

【0969】

図162（B）は、スペシャルボタン14を更に6回連打した状態であり、上乘セゲーム数が10回目に0、11回目に5、12回目に1、13回目に10、14回目に50、15回目に20が当選して、トータル109回獲得したことを示している。連打が10回目になると保証ゲーム数が0となっており、ステップS1040でYESとなるのでステップS1045へ移行して、上述の上乗セ率率90%を用いて上乘セ継続数抽選を行う。例えば、0～999の範囲で変動するカウンタを用いて、スペシャルボタン14が押下されたタイミングでカウンタ値（乱数）を抽出し、0～899の範囲を当りとすれば、

50

当選率は90%となり、当選した場合に上乗せ継続数を1にセットとする。これにより、上乗せ継続抽選にハズレるまでスペシャルボタン14を連続的に押下して、アシスト機能を発動させる為の上乗せゲーム数（上乗せセット数、疑似ボーナス、アシストボーナス又は第3のボーナス当選）を自力で獲得することができる。つまり、スペシャルボタン14（操作手段）が操作されたタイミングに基づいて、操作1回毎に上乗せゲーム数抽選及び継続抽選をほぼ同時に実行することになる。また、上乗せ継続抽選に当選した時に、上乗せ継続数を1～10回の範囲で抽選してもよい。例えば、10回が当たると、最初の状態に戻ることができる。なお、上乗せ継続抽選がハズレとは上乗せ継続数が0ゲームであり、当選とは上乗せ継続数が1ゲーム又は1ゲーム以上を意味する。

【0970】

10

副制御部160は、ステップS1045へ移行すると、決定されている上乗せループ率90%に従って上乗せ継続数抽選を行う。図162（B）は、5回連続して1が当選したことを示している（ステップS1050へ移行して、上乗せ継続数が1なので、ステップS1025へ移行する）。同図下段のゲージは100%に充填されると花丸の「撃破」が表示され、ミッション達成となる。この場合のミッション・クリア条件（達成条件）は、特別上乗せゲームで獲得した上乗せゲーム数が100回と仮定しており、14回目に50を獲得した時点では上乗せゲーム数が89回なのでクリア条件（所定条件）は達成されていないが、15回目に20を獲得した時点で100回に達したのでミッション・クリアとなる。

【0971】

20

図162（C）は、スペシャルボタン14を更に4回連打した状態であり、上乗せゲーム数が16回目に0、17回目に2、18回目に1、19回目に3が当選して、トータル115回獲得したことを示している。連打19回目で保証ゲーム数が0となってステップS1045へ移行し、上乗せ継続数抽選でハズレになると、ステップS1050へ移行して、上乗せ継続数が0なので、ステップS1055へ移行する。

【0972】

副制御部160は、ステップS1055へ移行すると、クリア条件が達成されているかを判断し、達成されていなければステップS1080へ移行して総上乗せゲーム数を残AT回数に加算（連打ゲームで獲得した総上乗せ回数を残存するアシスト回数に加算）して、キャラクタ1による特別上乗せゲームを終了する一方、クリア条件が達成されてい

30

【0973】

図163は、上乗せゲーム数抽選テーブル2の模式図である。

【0974】

上乗せゲーム数抽選テーブル2は、各キャラクタ（1～N）及び段階設定値に応じて、複数設けられており、所定条件が満足した場合に行われる撃破タイムで使用させる。選択された上乗せゲーム数抽選テーブル2に応じて、撃破タイムで押下スイッチが操作された

40

【0975】

一方、図163（B）に示す様に、キャラクタN（Nは2以上の任意の自然数）には段

50

段階設定値に対応して上乗せゲーム数抽選テーブル2が6つ設けられており、段階設定値が6の場合、上乗せゲーム数の最大値は500ゲーム～最小値50ゲームで、期待値は約90ゲームである。段階設定値が1の場合、上乗せゲーム数の最大値及び最小値は同じで期待値は約70ゲームである。段階設定値が2～5の場合、期待値は順に中間値の74ゲーム～86ゲームとなるように設計されている。図から分かる様に、上乗せが0ゲームのハズレ領域はなく、抽選による上乗せゲーム数が比較的多いことが特徴である。この様な設計手法でキャラクタ毎の上乗せ期待値が決定されているので、各キャラクタに対して個性を持たすことが可能となる。なお、段階設定値が同じでも滞在モード（超天国モード、天国モード、高確率モード、通常Aモード、通常Bモード、低確率モード、地獄モード、超地獄モード）に応じて、上乗せゲーム数抽選テーブル2の期待値が上下するようにしてもよい（この場合、期待値は順に下がる）。

10

【0976】

図164は、特別上乗せ画面の模式図である。

【0977】

副制御部160は、図162（C）の特大スペシャルボタン画像を表示した状態でスペシャルボタンが叩かれると、ステップS1065へ移行して、選択された上乗せゲーム数抽選テーブル2を用いて抽選を実行し、当選した上乗せゲーム数を表示する。この場合、100ゲームが当選したことを表示する（図164（A）参照）。副制御部160は、ステップS1070へ移行して、キャラクタ1による上乗せ抽選（連打ゲーム及び撃破タイム）で当選した総上乗せゲーム数215ゲームを表示して、ステップS1000へ移行する。副制御部160は、ステップS1000に移行すると、キャラクタ2を選択して、同様の処理を繰り返す。これにより、遊技者は（1）「キャラクタを自力で撃破すること」の興奮及び達成感と、（2）アシスト数（アシストゲーム数又はアシストストック数）を自力で獲得することとが相俟って、遊技者に感動を与えることが可能となる。

20

【0978】

副制御部160は、クリア条件達成の判断を行う処理をステップS1055で行っているが、ステップS1045の上乗せ継続数抽選処理の前又は後の何れかで行ってもよい。その場合には、上乗せ継続抽選に当選していても、クリア条件達成によりステップS1060、ステップS1065、ステップS1000へ移行することになる。つまり、まだ連打ゲームが継続しているにも拘わらず、強制的に中段させられることになり、遊技者にとって不利になるので図160に示す様にすることが望ましい。

30

【0979】

上述の実施例では、キャラクタを倒すミッション・クリア条件（所定条件）として上乗せゲーム数が所定数（100ゲーム）に達したとき又は超えたときとしたが、以下の様にしてもよい。（1）上乗せ抽選に当選した回数が所定回数（例えば、20回）に達したとき、（2）押下回数が所定回数（例えば、30回）に達したとき、（3）ミッション・クリア抽選に当選したとき、（4）キャラクタ毎に設定された制限時間に達したとき、等が考えられる。

【0980】

上乗せゲーム数が所定数（100ゲーム）に達したときを条件とすると、この実施例ではクリア条件（所定条件）を満たすが、同じ実施例で「上乗せ抽選に当選した回数が所定回数（20回）に達したとき」、又は「押下回数が所定回数（例えば、30回）に達したとき」とすると、クリア条件（所定条件）は達成されていないので、撃破タイム（上乗せ抽選）に移行しないことになる。

40

【0981】

ミッション・クリア抽選とは、ステップS1030において、スペシャルボタン14（操作手段）が操作されたタイミングに基づいて、操作1回毎に実行される抽選であり、当選するとミッション・クリアとなる。このミッション・クリア抽選テーブルは、各キャラクタ（1～N）及び段階設定値に応じて、複数設けられており、当選の期待値が上下するようになっている。例えば、キャラクタ1には段階設定値に対応してミッション・クリア

50

抽選テーブルが6つ設けられており、段階設定値が6の場合には10%の確率で、段階設定値が1の場合には4%の確率で当選するようになっている。段階設定値が2～5の場合はその中間値で順に大きくなる。キャラクタN（Nは2以上の任意の自然数）には段階設定値に対応して1%～2%の確率で順に大きくなるように設定されているので、各キャラクタに対して個性を持たすことが可能となる。この場合、クリアし難いが、クリアしたときに獲得される上乗せゲーム数が大きくなるように特典が与えられる。なお、段階設定値が同じでも滞在モード（超天国モード、天国モード、高確率モード、通常Aモード、通常Bモード、低確率モード、地獄モード、超地獄モード）に応じて、ミッション・クリア抽選テーブルの期待値が上下するようにしてもよい（この場合、期待値は順に下がる）。

【0982】

10

副制御部160は、スペシャルボタン14の操作1回毎に、上乗せゲーム数抽選に加えて、ミッション・クリア抽選をステップS1035の後に実行する。従って、副制御部160は、スペシャルボタン14（操作手段）が操作されたタイミングに基づいて、操作1回毎に上乗せゲーム数抽選、ミッション・クリア抽選及び継続抽選をほぼ同時に実行することになる。

【0983】

追加実施例2：

図165は、図1と同様に回胴式遊技機の正面模式図（（A）は全体図、（B）は表示演出装置）である。

【0984】

20

停止ボタン部10の左停止ボタン10a、中停止ボタン10b及び右停止ボタン10cの対応位置に、表示演出装置11の表示領域11a、11b及び11cが割り付けられている（図165（A）参照）。各表示領域11a、11b及び11cにはモグラ穴がそれぞれ3つあり、合計9つのモグラ穴が設けられている（図165（B）参照）。後述するように、例えば、表示領域11bにモグラのキャラクタが表示されている状態で、遊技者が中停止ボタン10bを操作すると、上からハンマーが出てきてモグラを有効に叩くことができる。一方、遊技者が間違えて、左停止ボタン10a又は右停止ボタン10cを操作すると、ハンマーは出てくるが空振りとなり、モグラを叩くことができない。また、モグラ表示状態から所定時間（例えば、0.3秒～0.5秒程度）が経過すると、モグラのキャラクタが消去されるので、その状態で中停止ボタン10bを操作してもモグラを叩くことができない。つまり、遅きに失するので操作無効となる。

30

【0985】

図166及び図167は、特別上乗せゲームで登場するキャラクタの模式図である。

【0986】

この特別上乗せゲームは、ゲームセンターで一般的なモグラ叩きゲームを模している。通常のモグラ叩きゲーム機は、まずコインを投入し、人工芝に覆われた台に開いた8つの穴から代わる代わるモグラが頭を出し、それを備え付けのハンマーで叩くと得点が加算されるようになっている。モグラ叩きゲームは1分ほどの制限時間があり、時間内で獲得した得点を競うものであるが、回胴式遊技機の場合には、特典（得点）としてアシスト上乗せ数（上乗せゲーム数、上乗せセット数、ボーナス・ストック放出又は第3のボーナス当選等）を付与するものである。なお、特別上乗せゲームで使用するキャラクタは、歴史上の人物（伊達正宗、クレオパトラやジンギスカン等）をモグラにデフォルメして擬人化した人物等であるが、表示演出装置11の表示領域11a、11b又は11cに表示される記号や数字であってもよい（キャラクタ映像も同様である）。

40

【0987】

特別上乗せゲームが開始されると、表示演出装置11の表示領域11a、11b又は11cに図166（A）又は図167に示すキャラクタ（キャラクタ映像）が表示される。キャラクタ映像の表示状態が停止ボタン部10の操作が有効な期間であり、対応する左停止ボタン10a、中停止ボタン10b又は右停止ボタン10cが操作されると叩けた（成功した）ことになり、キャラクタに応じたアシスト上乗せ数が付与される。一方、キャラ

50

クタ映像が消去された状態で停止ボタン部10の操作を行っても有効ではないので、アシスト上乗せ数は付与されない。追加実施例1と同様に、ゲージが100%まで充填されると「撃破」されて、ミッション達成（後述のクリア条件達成）となる。その場合には、図166（B）に示す追加キャラクタ（海外武将のボス・キャラ）が登場して、「撃破タイム」となる。

【0988】

図166（A）に示すキャラクタは、左から順に（1）足軽モグラ、（2）足軽大将モグラ、（3）侍大将モグラ、及び（4）戦国大名モグラであり、モグラ叩きゲームを模した特別上乗せゲームで使用される。各キャラクタ（1～4）及び段階設定値に応じて、上乗せゲーム数抽選テーブルが複数設けられており、停止ボタン部10が有効操作される度に10
行われる1抽選当りの当選ゲーム数の期待値が上下するようになっている。例えば、足軽モグラに対応して上乗せゲーム数抽選テーブルが6つ設けられており、段階設定値が6の場合、上乗せゲーム数の最小値は1ゲーム～最大値5ゲームで期待値は約3ゲームである。段階設定値が1の場合には、上乗せゲーム数の最小値及び最大値は同じで期待値は約2ゲームである。段階設定値が2～5の場合、上乗せゲーム数の最小値及び最大値は同じであるが、期待値は順に中間値の2.2ゲーム～2.8ゲームとなるように設計されている。

【0989】

また同様に、戦国大名モグラに対応して上乗せゲーム数抽選テーブルが6つ設けられており、段階設定値が6の場合、上乗せゲーム数の最小値は50ゲーム～最大値500ゲームで期待値は約100ゲームである。段階設定値が1の場合には、上乗せゲーム数の最小値及び最大値は同じで期待値は約75ゲームである。段階設定値が2～5の場合、上乗せゲーム数の最小値及び最大値は同じであるが、期待値は順に中間値の80ゲーム～95ゲームとなるように設計されている。図166（A）に示す戦国大名モグラ1の他に、戦国大名モグラ2～戦国大名モグラ8が用意されており、それぞれ上乗せゲーム数の最小値、最大値及び期待値が異なっている。特に、戦国大名モグラ6～戦国大名モグラ8が表示されると、3秒から5秒程度の連打が可能となるので大量上乗せが期待できる。撃破タイムで使用される海外武将のボス・キャラ1～7も、それぞれ上乗せゲーム数の最小値、最大値及び期待値が異なっている。

【0990】

図168は、特別上乗せ成立画面（図168（A）参照）及び特別上乗せ抽選の処理手順を示すフローチャート（図168（B）参照）である。図169及び図170は、特別上乗せ画面の模式図である。

【0991】

副制御部160は、図132のステップS545でAT中（アシストタイム中）又はART中（アシストリプレイタイム中）のミッション達成等により特別上乗条件が成立（ステップS545）し、その次のゲームでステップS547の特別上乗抽選処理を実行する場合にこのサブルーチン呼び出す。副制御部160は、特別上乗せゲームを開始して、ステップS1100に移行すると、モグラ叩きゲーム（特別上乗せゲーム）でモグラのキャラクタを表示する回数Nを抽選で決定する。例えば、表示回数Nを10回とすると、モグラ叩きゲームで10回モグラのキャラクタを表示するので、叩けるチャンスが10回となる。従って、表示回数Nが多い程、遊技者に有利となる。この表示回数Nは、段階設定値や滞在モードにより期待値が決まっており、最低5回から50回の間で抽選により決定される。なお、抽選に依らず固定値（例えば、20回）でもよい。なお、回数Nに加えてステップS1100で制限時間を設定してもよい。例えば、表示回数Nを10回で制限時間を10秒とし、ステップS1145で表示回数が0又は制限時間が0であれば、ステップS1150に移行させるようにすれば、表示回数に達していなくても制限時間になるとモグラ叩きゲームを終了させることができる。

【0992】

副制御部160は、モグラ叩きゲームを開始してステップS1110に移行すると、表

10

20

30

40

50

示するキャラクタを図166(A)の中から抽選で選択する。各キャラクタの当選確率は(1)足軽モグラ60%、(2)足軽大将モグラ35%、(3)侍大将モグラ4%、及び(4)戦国大名モグラ1%程度であり、段階設定値や滞在モードによってそれぞれの確率が上下する。例えば、段階設定値が6で、滞在モードが超天国モードであれば、(1)足軽モグラ40%、(2)足軽大将モグラ30%、(3)侍大将モグラ20%、及び(4)戦国大名モグラ10%となり、期待値が大幅に上昇するが、段階設定値が1で、滞在モードが超地獄であれば、逆に期待値が大幅に下がる。なお、戦国大名モグラが当選した場合には、戦国大名モグラ1~8の中の一つが抽選で決定される。

【0993】

副制御部160は、ステップS1115に移行すると、モグラのキャラクタを表示する位置を表示領域11a、11b及び11cの中から抽選で決定する(つまり、左中右の何れかを定めるが、表示時間は所定時間の0.3秒程度)。なお、副制御部160は、この位置抽選と同時に表示時間を抽選で決定してもよい。遊技者にとって、表示時間が短ければ停止ボタン部10を正しく押すことが難しく、長ければ正しく押し易いので、技量(反射神経)の差を獲得する上乗せ数に反映できるようになる。

【0994】

副制御部160は、ステップS1120に移行すると、表示回数から1を減算した後、モグラのキャラクタを抽選で決定した位置に表示すると共に、計時を開始して、特別上乗せゲームにおける停止ボタン部10の操作を有効にする。この場合、例えば表示演出装置11は、図165(C)の状態から、戦国大名1が表示領域11bに表示された図169(A)の状態になる。なお、同図の下段にはゲージ(又はレベルメーター)が表示されており、黒で塗りつぶしたゲージが0%から右へ進んで100%に充填されると、ミッション達成(後述のクリア条件達成)となる。

【0995】

副制御部160は、ステップS1130に移行すると、モグラの表示開始から所定時間(例えば、0.3秒~0.5秒程度)が経過したか、又は、停止ボタン部10が操作されたかを判断し、何れかの条件が成立(YES)するとステップS1135に移行する。なお、副制御部160は、主制御部100から送信されるコマンド(情報)により、停止ボタン部10(左停止ボタン10a、中停止ボタン10b又は右停止ボタン10c)の何れが操作されたかを瞬時に判断することができる。

【0996】

副制御部160は、ステップS1135に移行すると、停止ボタン部10が正しく操作されたか否かを判断し、正しければステップS1140に移行して、上乗せ数を抽選して表示する。この場合、副制御部160は、表示演出装置11に打ち出の小槌を上から落下させ、表示領域11bに表示された戦国大名1を激しく叩く(図169(B)参照)。そして、打ち出の小槌を消し、フラフラになって頭に星が飛んでいる戦国大名1及び上乗せ数50を表示する(図169(C)参照)。また、ゲージが約30%まで充填され、ミッション達成までに必要な上乗せ数のイメージを遊技者に提供している。なお、打ち出の小槌の大きさが、上乗せ数の大きさを間接的に示しており、例えば上乗せ数が2であれば小さな打ち出の小槌が表示される。一方、副制御部160は、ステップS1135に移行して停止ボタン部10が正しく操作されていない場合(即ち、タイムアップ又は停止ボタン部10の誤操作)、プシュという失敗音を発生させ、「×」又は「ミス」と表示して、上乗せ数を発生させない。なお、タイムアップ又は誤操作の場合には、特別上乗せゲームを強制的に終了させ、ステップS1150又はステップS1170に移行させる様にしてもよい。他のペナルティとしては、叩ける回数を減算したり、制限時間を減算してもよい。

【0997】

図169(A)では、副制御部160は、戦国大名1だけを表示領域11bに表示したが、図170(A)に示す様に複数のキャラクタを同時に表示してもよい。この場合、表示領域11aに足軽大将モグラ、表示領域11bに戦国大名モグラ、表示領域11cに侍大将モグラを表示しているが、叩けた場合の上乗せ数が戦国大名モグラ、侍大将モグラ、

10

20

30

40

50

足軽大将モグラの順に小さくなるので、遊技価値の高い戦国大名モグラを遊技者は当然に狙うことになる。比較的短い所定時間内に一度だけ停止ボタン部10を操作可能なので、遊技者は緊張するのと同時に、操作が成功した時には大きな興奮と感動を覚える。図170(B)は遊技者が中停止ボタン10bを操作して戦国大名モグラを叩いたことを示しており、副制御部160は、図170(C)で上乗せ数の50を表示する。なお、停止ボタン部10の操作を一度だけ可能としたが、所定時間内であれば何度でも操作可能としてもよい。この例では、中停止ボタン10b、右停止ボタン10c、左停止ボタン10aの順（つまり、中右左の順）で操作すると上乗せ数の期待値が高くなるので、望ましい操作順序となる。

【0998】

10

副制御部160は、ステップS1145に移行すると、表示回数が0か否かを判断し、0でなければステップS1110に移行して、上述した処理を繰り返す一方、0であればステップS1150に移行して、ミッション・クリアの条件（所定条件）が達成されたか否かを判断する。例えば、特別上乗せゲームで獲得した上乗せゲーム数のトータルが200回でミッション・クリア（所定条件達成）となり、「撃破タイム」に移行することができる。また、所定条件として、（1）正しくモグラ・キャラクタを叩いた回数が所定回数（例えば、20回）に達したとき、（2）モグラ・キャラクタを正しく叩く度に実行されるミッション・クリア抽選に当選したとき、等が考えられる。

【0999】

20

副制御部160は、ステップS1150でクリア条件が達成されていれば、海外武将の中から一つの追加キャラクタ（図166(B)参照）を抽選で選択し、更に、抽選により「撃破タイム」における操作時間（制限時間）を決定する。例えば、操作時間を10秒とすると、10秒間だけ操作手段（スペシャルボタン14、停止ボタン部10、マックスベットボタン8又はスタートレバー9）を操作して、操作1回毎に上乗せ抽選を実行する。従って、操作手段を如何に早く操作又は連打できるかが大量上乗せの鍵になるし、当然に操作時間が長ければ大量上乗せの可能性が高くなる。撃破タイムで使用される海外武将のボス・キャラ1～7も、それぞれ上乗せゲーム数の最小値、最大値及び期待値が異なっているので、追加キャラクタ抽選も重要となる。

【1000】

30

副制御部160は、ステップS1160でタイマーを走らせて計時し、操作手段の操作1回毎に上乗せ抽選を実行し、タイムアップするとステップS1170に移行して、総上乗せゲーム数を表示及び残アシスト回数に加算（特別上乗せゲームで獲得した総上乗せ回数を残存するアシスト回数に加算）して終了する。なお、ステップS1150でクリア条件が達成されていなければ、同様に総上乗せゲーム数を表示及び残AT回数に加算して終了する。副制御部160は、ステップS1150でクリア条件が達成されていれば、「撃破タイム」における操作時間を決定したが、操作時間に替えて操作回数（叩ける回数）を抽選で決定してもよい。例えば、操作回数を20回とすると、時間を気にすることなく20回だけ操作手段を操作できるので、遊技者は余裕を持つことが可能になる。一方、ステップS1150～ステップS1160では、操作手段を連続して操作する連打ゲームを行うようにしてもよい。例えば、ステップS1150で操作手段が操作されたタイミングに基づいて、連打ゲームを継続するか否かの継続抽選及び加算するアシスト上乗せゲーム数のゲーム数抽選を操作手段の操作1回毎に実行させ、ステップS1160において継続抽選の結果、連打ゲームが終了したときにステップS1170へ移行させてもよい。

40

【1001】

追加実施例2の改良1：

図171は、特別上乗せ成立画面（図171(A)参照）及び特別上乗せ抽選の処理手順を示すフローチャート（図171(B)参照）である。なお、図171(A)は図168(A)と同様なので説明を省略する。

【1002】

副制御部160は、特別上乗せゲームを開始して、ステップS1200に移行すると、

50

モグラ叩きゲーム（特別上乗せゲーム）でモグラのキャラクタを表示する回数Nを抽選で決定する。例えば、表示回数Nを10回とすると、モグラ叩きゲームで10回モグラのキャラクタを表示するので、叩けるチャンスが10回となる。

【1003】

副制御部160は、モグラ叩きゲームを開始してステップS1210に移行すると、表示するキャラクタを図166（A）及び図166（B）の中から抽選で選択する。各キャラクタの当選確率は（1）足軽モグラ60%、（2）足軽大将モグラ30%、（3）侍大将モグラ7%、（4）戦国大名2%、及び（5）海外武将1%程度であり、段階設定値や滞在モードによってそれぞれの確率が上下する。例えば、段階設定値が6で、滞在モードが超天国モードであれば、期待値が大幅に上昇するが、段階設定値が1で、滞在モードが超地獄であれば、逆に期待値が大幅に下がる。なお、戦国大名が当選した場合には、戦国大名モグラ1～8の中の一つが、又は海外武将が当選した場合には、海外武将1～7の中の一つが抽選で決定される。特に、海外武将が当選すると、後述するように操作手段を連打することが可能となる。

10

【1004】

副制御部160は、ステップS1215に移行すると、モグラのキャラクタを表示する位置を表示領域11a、11b及び11cの中から抽選で決定する（つまり、左中右の何れかを定める）。なお、副制御部160は、この位置抽選と同時に表示時間を抽選で決定してもよい。遊技者にとって、表示時間が短ければ停止ボタン部10を正しく押すことが難しく、長ければ正しく押し易いので、技量（反射神経）の差を獲得する上乗せ数に反映できるようになる。

20

【1005】

副制御部160は、ステップS1220に移行すると、表示回数から1を減算した後、モグラのキャラクタを抽選で決定した位置に表示すると共に、計時を開始して、特別上乗せゲームにおける停止ボタン部10の操作を有効にする。副制御部160は、ステップS1230に移行すると、モグラの表示開始から所定時間（例えば、0.3秒～0.5秒程度）が経過したか、又は、停止ボタン部10が操作されたかを判断し、何れかの条件が成立（YES）するとステップS1235に移行する。なお、副制御部160は、主制御部100から送信されるコマンド（情報）により、停止ボタン部10の何れが操作されたかを瞬時に判断することができる。

30

【1006】

副制御部160は、ステップS1235に移行すると、停止ボタン部10が正しく操作されたか否かを判断し、正しければステップS1240に移行して、上乗せ数を抽選して表示する（図169参照）。副制御部160は、ステップS1241に移行すると、表示回数を加算するか否かを判断する。表示回数を加算する条件としては、ステップS1215で海外武将1～7の中の一つが表示されて、ステップS1235で海外武将を叩くことに成功した場合に成立する。従って、海外武将を上手に叩くことができれば、大量の上乗せが期待できる。副制御部160は、ステップS1241で表示回数の加算条件が成立すると、ステップS1242で抽選により追加の表示回数を決定し、現在の表示回数に加算する。

40

【1007】

図172は、特別上乗せ画面の模式図である。

【1008】

副制御部160は、ステップS1210で海外武将が当選した場合には、海外武将1～7の中の一つを抽選で選択し、操作手段の操作回数又は操作時間を決定する。例えば、操作回数6回又は操作時間3秒である。そして、ステップS1230の処理が一部変更になる。副制御部160は、ステップS1220で表示回数から1を減算した後、海外武将のキャラクタを抽選で決定した位置（この場合、表示領域11b）に表示し、連打と表示する（図172（A）参照）。副制御部160は、ステップS1230でモグラの表示開始から操作時間（例えば、3秒）が経過したか、又は、停止ボタン部10が（操作回数－1

50

回) 操作されたかを判断し、何れかの条件が成立 (YES) するとステップ S 1 2 3 5 に移行する。中停止ボタン 1 0 b が正しく操作されると、上乗せ数をその都度抽選して表示する。この場合、1 回目に 5 回、2 回目に 3 0 回、3 回目に 5 回、4 回目に 2 0 回、5 回目に 1 0 回当選したことを示している (図 1 7 2 (B) 参照)。

【1 0 0 9】

副制御部 1 6 0 は、中停止ボタン 1 0 b の 6 回目の操作でステップ S 1 2 3 5 に移行して、停止ボタン部 1 0 が正しく操作されたか否かを判断し、正しければステップ S 1 2 4 0 に移行して、上乗せ数を抽選して表示する。この場合、3 0 回であり、副制御部 1 6 0 は、表示演出装置 1 1 に打ち出の小槌を上から落下させ、表示領域 1 1 b に表示された海外武将を激しく叩く (図 1 7 2 (B) 参照)。そして、打ち出の小槌を消し、フラフラになっ

10

て頭に星が飛んでいる海外武将及び上乗せ数の合計が 1 0 0 回当選したことを表示する (図 1 7 2 (C) 参照)。なお、ゲージが 8 0 % に達したことを示している。以下、同様なので説明を省略する。

効果として、ゲームセンターのモグラ叩きに近いゲーム性をパチスロで実現することができる。また、叩くだけでなく、「どれを叩くか」を遊技者が考えて操作することにより遊技性を向上させることができる (「素早さ」や「正確さ」を求められる)。制限回数や制限時間が増える (変動する) ことによる遊技性向上させることができる。すなわち、パンク抽選だと「いつ終わるか」だけだが、プラス方向にも動くようにすることで安心感や嬉しさが増すのである。

20

【1 0 1 0】

図 1 7 3 は、特別上乗せ抽選の処理手順を示すフローチャートである。図 1 6 8 (B) との相違点は、ステップ S 1 1 0 0 及びステップ S 1 1 4 5 で、且つステップ S 1 1 2 0 がなくなったことである。前者の場合、モグラ叩きゲームでモグラのキャラクタを表示する回数 N を抽選で決定することにより、叩ける回数に上限を設けた。この図 1 7 3 の場合には、ステップ S 1 1 0 0 で制限時間を抽選で決定し、ステップ S 1 1 4 5 で制限時間に達したか否かを判断するようにした。これにより、制限時間内であれば何度でもモグラのキャラクタを叩くことができ、遊技者の技量によって上乗せ数に差が設けられるので、遊技性が向上する。他の処理は同様なので説明を省略する。

【1 0 1 1】

図 1 7 4 は、特別上乗せ抽選の処理手順を示すフローチャートである。図 1 7 1 (B) との相違点は、ステップ S 1 2 0 0、ステップ S 1 2 4 1、ステップ S 1 2 4 2 及びステップ S 1 2 4 5 で、且つステップ S 1 2 2 0 がなくなったことである。前者の場合、モグラ叩きゲームでモグラのキャラクタを表示する回数 N を抽選で決定することにより、叩ける回数に上限を設けた。この図 1 7 4 の場合には、ステップ S 1 2 0 0 で制限時間を抽選で決定し、ステップ S 1 2 4 5 で制限時間に達したか否かを判断するようにした。これにより、制限時間内であれば何度でもモグラのキャラクタを叩くことができ、遊技者の技量によって上乗せ数に差が設けられるので、遊技性が向上する。他の処理は同様なので説明を省略する。

30

【1 0 1 2】

図 1 7 5 は、特別上乗せ抽選の処理手順を示すフローチャートである。最もシンプルな処理手順を示している。

40

【1 0 1 3】

副制御部 1 6 0 は、特別上乗条件が成立し、特別上乗抽選処理を実行する場合にこのサブルーチンを呼び出す。副制御部 1 6 0 は、特別上乗せゲームを開始して、ステップ S 1 3 0 0 に移行すると、モグラ叩きゲーム (特別上乗せゲーム) でモグラのキャラクタを表示する回数 N を抽選で決定する (1 0 回)。但し、固定値 (例えば、2 0 回) であれば抽選する必要はない。また、表示回数 N に替えて、制限時間を抽選で決定してもよいし、固定値 (例えば、1 0 秒) であれば抽選する必要はない。

【1 0 1 4】

50

【1 0 1 5】

副制御部160は、モグラ叩きゲームを開始してステップS1310に移行すると、表示するキャラクタを抽選で決定（選択）する。なお、モグラ叩きゲームで表示するキャラクタを1つにすれば、抽選する必要はない。

【1016】

副制御部160は、ステップS1320に移行すると、キャラクタの表示位置を抽選で決定する。実施例では、表示領域は3つであるが、停止ボタン部10の数に合わせて増減する。例えば、停止ボタン部10が4つであれば、表示領域も4つになる。なお、副制御部160は、この表示位置抽選と同時に表示時間を抽選で決定してもよいし、固定値（例えば、表示時間0.3秒）であれば抽選する必要はない。

【1017】

副制御部160は、ステップS1330に移行すると、表示回数から1を減算した後、キャラクタを抽選で決定した位置に表示すると共に、計時を開始して、特別上乗せゲームにおける停止ボタン部10の操作を受け付ける。なお、ステップS1300で制限時間にした場合には、この減算ステップは不要である。

【1018】

副制御部160は、ステップS1340に移行すると、キャラクタの表示開始から表示時間が経過したか、又は、停止ボタン部10が操作されたかを判断し、何れかの条件が成立するとステップS1350に移行する。

【1019】

副制御部160は、ステップS1350に移行すると、表示時間内に正しい停止ボタン部10が操作されたか否かを判断する。正しければステップS1360に移行して、上乗せ数を抽選して表示する。副制御部160は、ステップS1370に移行すると、表示回数が0か否かを判断する。なお、ステップS1300で制限時間にした場合には、表示回数判断ではなく、このステップS1370で制限時間に達したか否かが判断される。

【1020】

副制御部160は、ステップS1370で表示回数が0でなければステップS1310に移行して、上述した処理を繰り返す一方、0であればステップS1380に移行して、総上乗せゲーム数を表示及び残アシスト回数に加算（特別上乗せゲームで獲得した総上乗せ回数を残存するアシスト回数に加算）して終了する。

【1021】

追加実施例3-1：

2種BB（2種特別役物連続作動装置）の遊技性を向上させる為に、遊技履歴によってBBやRTが作動する様にした。

【1022】

作動条件：（1）役物作動図柄が表示された時、又は（2）当該役物の作動に係る条件装置作動したとき。

【1023】

役物動作：（1）内部抽せんの結果によらず、すべての入賞に係る条件装置が毎遊技作動し、（2）すべての回胴が即時停止（ビタ停止）し、（3）当該役物作動中の入賞パターンに応じて当該役物終了時にボーナス抽せんを行う。なお、即時停止とは操作されたコマ位置で停止又は1コマ滑ることを許容して停止することをいう。

【1024】

作動終了条件：（1）当該役物作動後の規定遊技回数を行った時、又は（2）該役物作動中の獲得枚数が規定枚数を越えた時、に作動が終了する。

【1025】

効果：（1）遊技履歴（複数遊技の結果）に応じてボーナス抽選を行うことで、役物作動中の期待度が複数遊技に渡って継続するので、遊技者に複数遊技に渡る期待感を提供することができる。（2）遊技者の技量（目押し）が遊技結果に大きく影響を及ぼすので、遊技者の技量を獲得枚数に反映させることができる。（3）どの入賞図柄から狙うか等、遊技者が戦略性を持って遊技するので、遊技者の戦略性を反映させることができる。

10

20

30

40

50

【1026】

図176は、入賞結果（パターン）によってボーナス抽せんを行う仕様例1を示す表である。

【1027】

この仕様例1は、役物作動終了時に入賞結果（パターン）に応じてボーナスを抽せんを行うものである。例えば、図176（A）に示す通り、役物作動終了条件は、（1）獲得枚数が24枚を超えた時、又は（2）遊技回数が5回となった時である。図176（B）に示す通り、入賞図柄、配当枚数、引込率は、（1）スイカースイカースイカ、15枚、普通、（2）ベルーベルーベル、9枚、高い、及び（3）チェリー（ANY）ー（ANY）、1枚、低い、である。引込率とは、図柄を狙った時の停止し易さであり、ベル役は入賞させ易く、チェリー役は入賞させ難いという意味である。

10

【1028】

図176（C）は、役物作動終了時の入賞結果（パターン）とボーナス当選確率を示しており、例えば同図のような抽せんテーブルを予め持っておき、役物作動終了時にこのテーブルを使ってボーナス抽せんを行う。入賞図柄の数、種類、難易度等に応じてボーナス当選確率を設定する。どの順序で入賞図柄を揃えるかは遊技者の自由（戦略）である。この例では、「スイカ」「ベル」「チェリー」の3種類を入賞させることができればボーナス確定となる。引込率の低いチェリー役とスイカ役を入賞させれば、ボーナスを80%の確率で抽選し、当選すれば放出となる。なお、このボーナスは1種ボーナスや2種ボーナスだけではなく、第3のボーナスのATボーナスも含む概念である。

20

【1029】

図177は、定められた入賞順序をどこまでクリアしたかによってボーナス抽せんを行う仕様例2を示す表である。

【1030】

この仕様例2は、役物作動終了時に入賞順序をどこまでクリアできたかによってボーナスの抽せんを行うものである。例えば、図177（A）に示すとおり、役物作動終了条件は、（1）遊技回数が5回となった時である。図177（B）に示す通り、入賞図柄、配当枚数、引込率は、（1）スイカースイカースイカ、15枚、普通、（2）ベルーベルーベル、9枚、高い、及び（3）チェリー（ANY）ー（ANY）、1枚、低い、である。

【1031】

30

図177（C）は、役物作動終了時の入賞順序クリアパターンとボーナス当選確率を示しており、例えば同図のような抽せんテーブルを予め持っておき、役物作動終了時にこのテーブルを使ってボーナス抽せんを行う。ボーナス抽せんを行う入賞順序を予め設定し、定められた入賞順序であればボーナス抽選を行うが、定められた入賞順序でないとボーナス抽選を行わないというものである。連続でステップ（1）をクリアしなければステップ（2）に進めない。また、連続でステップ（1）及びステップ（2）をクリアしなければステップ（3）に進めないというものである。5回の遊技終了時にどのステップまでクリアしたかによってボーナスの抽せんを行う。

【1032】

追加実施例3-2：

40

当たりフラグを遊技者が遊技操作で狙える役物を考案した。

【1033】

作動条件：（1）役物作動図柄が表示された時、又は（2）当該役物の作動に係る条件装置作動したとき。

【1034】

役物動作：（1）抽せん周期が長くなる、（2）抽せん方法及び抽せん結果を遊技者が確認することができる、及び（3）抽せんタイミングを遊技者が決定することができることにより、内部抽せんに当選する機会が容易に推定できるようにした。

【1035】

作動終了条件：（1）技回数が予め定められた回数に達した時、（2）作動中の純増枚

50

数があらかじめ定められた枚数を越えた時、又は（３）他の役物条件装置が作動した時、である。

【１０３６】

効果：（１）内部抽せんの可視化をゲーム性へ利用することにより、「遊技者が抽せん結果に直接関与できる」という新たな遊技性を提供できる。（２）リールを目押しと同様に、遊技操作が遊技結果に影響を与えるので「スタートレバーを叩く」遊技動作がアツくなり、遊技者の技量を遊技結果へ反映できる。（３）「何を狙うか」又は「何を狙うか狙わないか」等、ゲーム展開を遊技者が決定するので、遊技者の戦略性を遊技結果へ反映できる。

【１０３７】

10

図１７８は、当たりフラグを遊技者が遊技操作で狙える役物の仕様例を示す図である。

【１０３８】

この仕様例は、（１）内部抽せんの態様をメイン表示では７セグ、サブ表示では液晶等でメインと同期して表示する。遊技者は「何（どこ）が当たりなのか」及び「当たりが表示される周期」を確認可能となる。（２）スタートレバー押下で抽せんし、スタートレバーが押下された時に表示されていた内容がそのまま抽せん結果となる。（３）抽せん結果に応じた条件装置が作動する。（４）作動した条件装置に係る図柄の組合せが表示可能となる。（５）作動終了条件を満たすまで（１）～（４）を継続する。

【１０３９】

メイン側での表示：メイン基板上に内部抽せんが見える表示器（７セグ、ＬＥＤ等）を設ける（図１７８（Ａ）参照）。数字は当選範囲の大きさにより、表示時間が異なりながら、数字が回転（変化）する。狙いたい数字（当たり）の時に、スタートレバーを押下する。

20

【１０４０】

サブ側での表示：当たりゾーンが描かれた回転する回転板をスタートレバーで止めるようにする（図１７８（Ｂ）参照）。サブ基板側の表示では液晶等で自由に表現できる。例えば、ルーレット、射的、疑似リール等である。

【１０４１】

追加実施例３－３：

複数の遊技の結果に応じてボーナス当選判定をする様にした。じゃん球・麻雀等の本当のゲーム結果に応じて役物等が当選する機能である。

30

【１０４２】

作動条件：（１）役物作動図柄が表示された時、又は（２）当該役物の作動に係る条件装置作動したとき。

【１０４３】

役物動作：（１）内部抽せんの結果によらず、すべての入賞に係る条件装置が毎遊技作動し、（２）例えば、第１回胴（左リール）が即時停止（ビタ停止）し、（３）当該役物作動中の入賞結果に応じたボーナス条件装置が作動する。なお、即時停止とは操作されたコマ位置で停止又は１コマ滑ることを許容して停止することをいう。

【１０４４】

40

作動終了条件：当該役物作動後の規定遊技回数を行った時に作動が終了する。

【１０４５】

効果：（１）遊技履歴（複数遊技の結果）に応じてボーナス抽選を行うことで、役物作動中の期待度が複数遊技に渡って継続するので、複数遊技に渡る期待感の提供することができる。（２）遊技者の技量（目押し）が遊技結果に大きく影響を及ぼすので、遊技者の技量を獲得枚数に反映させることができる。（３）どの入賞図柄から狙うか等、遊技者が戦略性を持って遊技するので、遊技者の戦略性を反映させることができる。（４）表現手法によっては他のゲームを行っているように見せることができるので、新たなゲーム性を提供することができる。

【１０４６】

50

図179は、「遊技の結果」を遊技者が選択できる仕様例1を示す表である。

【1047】

この仕様例1は、遊技回数が10回となった時に役物の作動が終了（図179（A）参照）するものであり、10回遊技を行ったうちの9回の結果について、図179（B）及び図179（C）に示す表の組合せの何れかに該当すれば、当該ボーナスの条件装置が作動する。「どんじゃら」的なゲームをパチスロで展開できる。ドラえもん（図柄組合：●－（ANY）－（ANY））→のび太（図柄組合：黒三角－（ANY）－（ANY））→しずかちゃん（図柄組合：黒四角－（ANY）－（ANY））→ジャイアン（図柄組合：×－（ANY）－（ANY））→スネ夫（図柄組合：黒星－（ANY）－（ANY））の順に引込率が高くなる（即ち、ドラえもん、のび太、しずかちゃんを入賞させるのは困難である）。規定数は2枚を想定しており、結果的にメダルが増加しないようになる。遊技1回目から3回目全てでドラえもんが入賞し、また遊技4回目から6回目全てでドラえもんが入賞し、遊技7回目から9回目全てでのび太が入賞した場合、BB2が当選することを示している。

10

【1048】

図180は、「遊技の結果」を遊技者が選択できない（運次第）の仕様例2を示す表である。

【1049】

この仕様例2は、遊技回数が8回となった時に、役物の作動が終了するものであり（図180（A）参照）、8回の遊技を行った時、作動中の当選役とその当選回数が図180（B）～図180（D）に示す表の組合せの何れかに該当すれば、当該ボーナスの条件装置が作動する。表現的には、「ビンゴゲーム」のように見せることができる。図180（B）に示す通り、入賞図柄、配当枚数、当選確率は、（1）スイカースイカースイカ、15枚、1／10、（2）ベルーベルーベル、9枚、1／2、（3）チェリー－（ANY）－（ANY）、2枚、1／20、及び（4）RP－RP－RP、再遊技、1／7．3である。図180（C）～図180（D）の丸数字は何回目を示している。例えば、ベルと丸数字2は、2回目のベル当選を意味する。難易度の高い組合せは、ボーナスの性能が良くなる。また、重複当選時は性能が高い方のボーナスが当選する（ランクアップ方式）。

20

【符号の説明】

【1050】

- | | | |
|-----|---------------|--|
| 1 | 回胴式遊技機本体 | |
| 1 a | 筐体 | |
| 1 b | 前扉 | |
| 2 | ドラム部 | |
| 2 a | 左ドラム | |
| 2 b | 中ドラム | |
| 2 c | 右ドラム | |
| 3 | 窓部 | |
| 4 | 表示LEDブロック | |
| 4 a | 投入枚数LED | |
| 4 b | メダル貯留枚数表示LED | |
| 4 c | メダル払出枚数表示LED | |
| 4 d | リプレイ表示LED 4 d | |
| 4 e | エラー表示LED | |
| 5 | メダル投入部 | |
| 5 a | 左光透過部 | |
| 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 | |

30

40

50

9	スタートレバー	
10	停止ボタン部	
10a	左停止ボタン	
10b	中停止ボタン	
10c	右停止ボタン	
11	表示演出装置	
12	スピーカ部	
12a	左上スピーカ	
12b	右上スピーカ	
12c	左下スピーカ	10
12d	右下スピーカ	
13	遊技状態表示LED部	
14	スペシャルボタン	
15	受け皿	
16	メダル払出口	
17	ロゴパネル部	
18	メダル払出装置	
19	ドア鍵穴	
20	返却ボタン	
21	透明パネル	20
22	デザインパネル	
23	装飾物	
24	電動式駆動物	
25	入力SW部	
26	計時部	
27	反射板	
28	電源部	
28a	設定用キースイッチ	
28b	エラー解除スイッチ	
28c	電源スイッチ	30
28d	鍵穴	
100	主制御部	
101	ROM	
102	RAM	
110	スタートSWセンサ	
111	操作方向センサ	
112	スペシャルボタンセンサ	
113	扉異常信号出力装置	
120	停止ボタンセンサ	
130	メダル検出センサ	40
140	ベットボタンセンサ	
150	段階設定部	
160	副制御部	
161	ROM	
162	RAM	
170	外部集中端子板	
180	打ち止め設定部	

【要約】

【課題】遊技者によるスペシャルボタンの押下操作契機で、実際に特別ゲーム（ART） 50

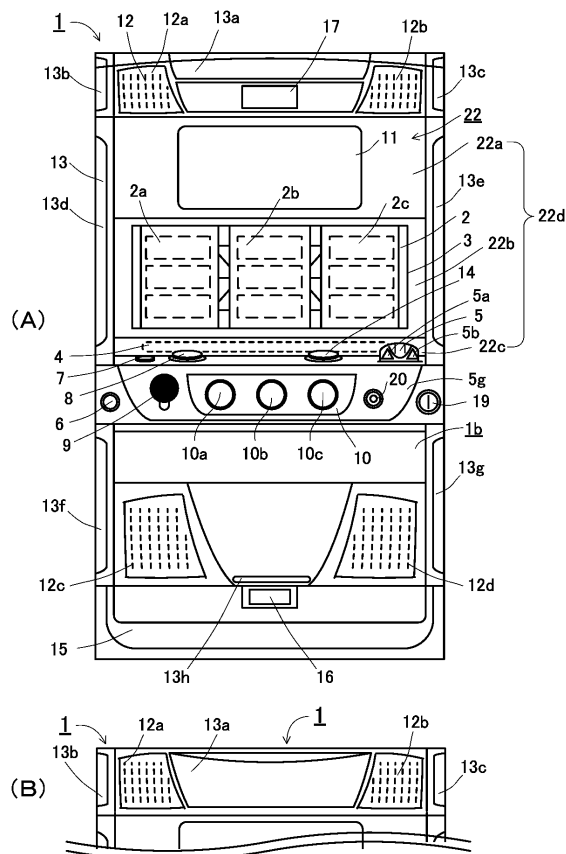
の復活抽選を行うことで、遊技者に自分の運で抽選している熱さを提供することが可能な遊技機等を提供することにある。

【解決手段】副制御部１６０は、ステップＳ１６４０に移行し、スペシャルボタン１４が操作されると、その１回の操作タイミングに基づいて、ステップＳ１６５０で特別ゲームを引き続いて行う為の復活抽選を実行する。復活抽選に当選していればステップＳ１６６５に移行して、復活となる。副制御部１６０は、復活抽選に当選せずにステップＳ１６８０に移行すると、復活チャレンジゲームを継続する為の継続抽選を実行する。継続抽選に当選すれば、ステップＳ１６４０に移行して、スペシャルボタン１４の操作を待機する一方、不当選であれば、非復活となって、このサブルーチンを終了する。

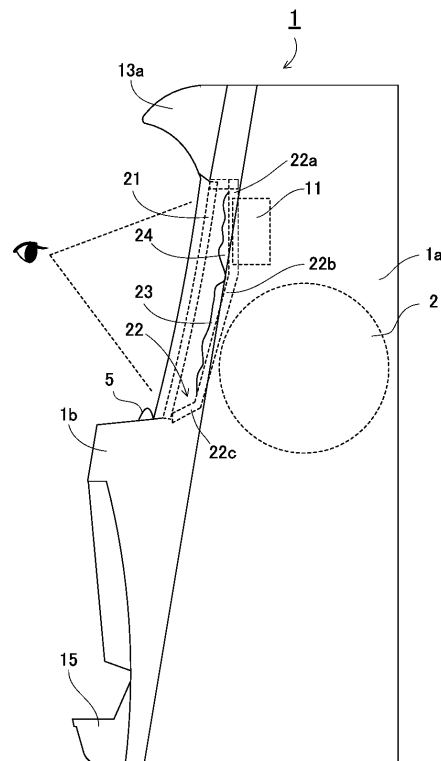
【選択図】図１８５

10

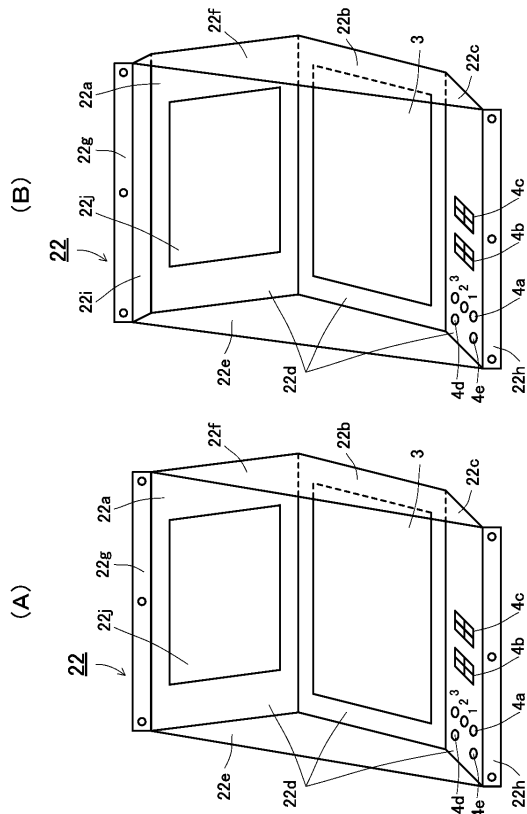
【図１】



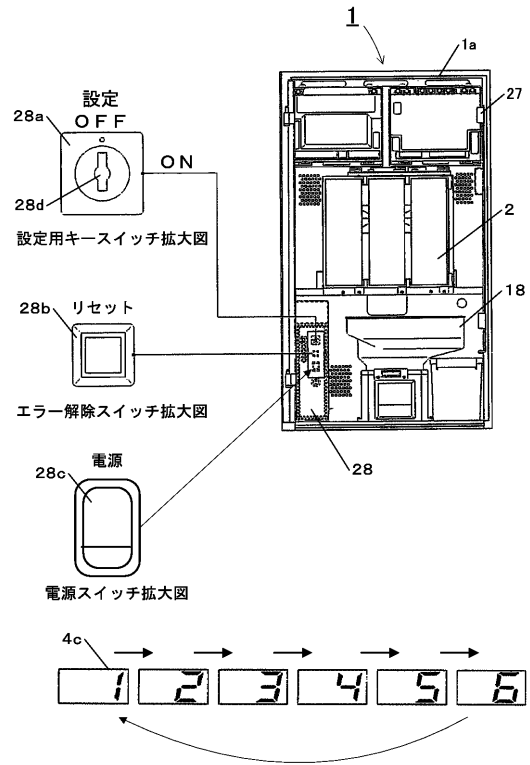
【図２】



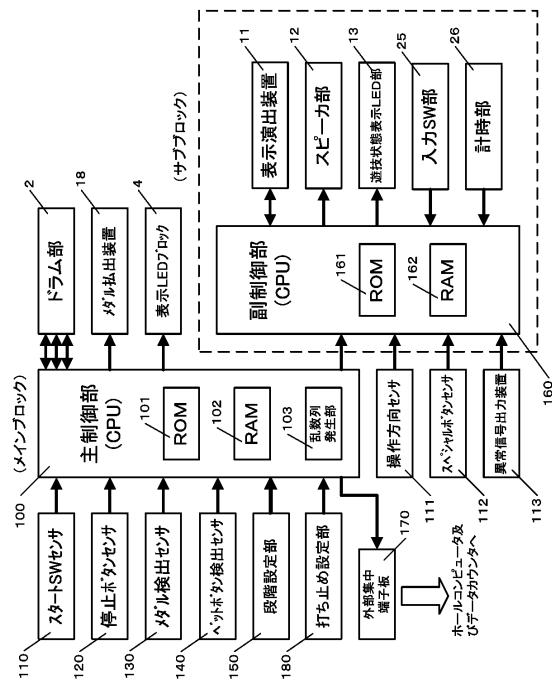
【図 3】



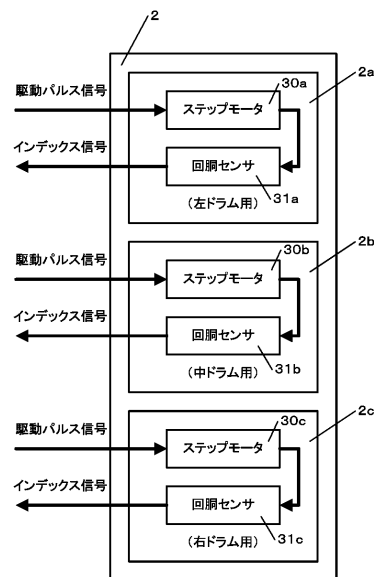
【図 4】



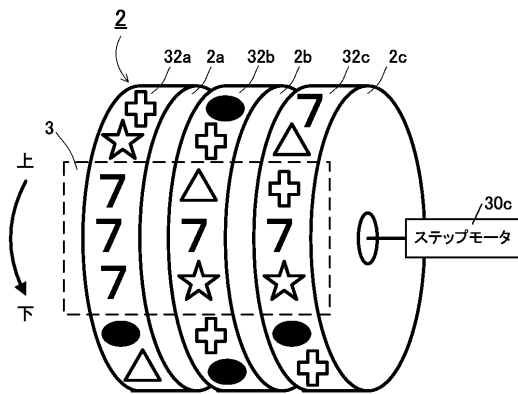
【図 5】



【図 6】



【図 7】

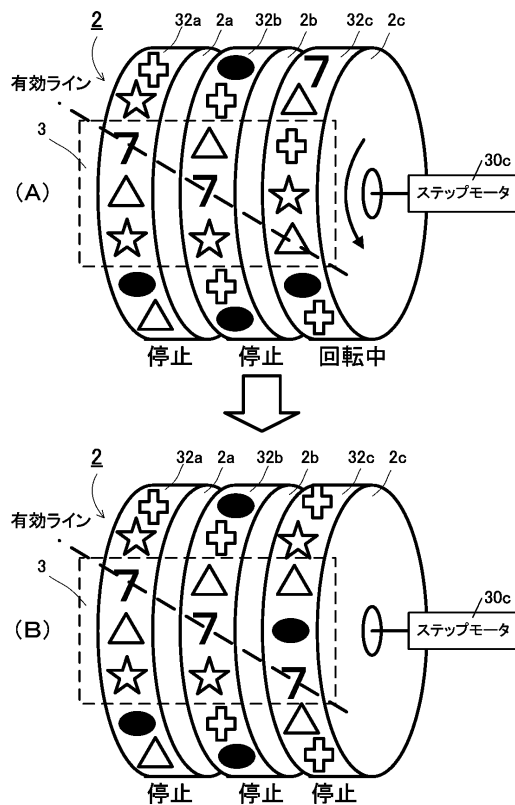


【図 8】

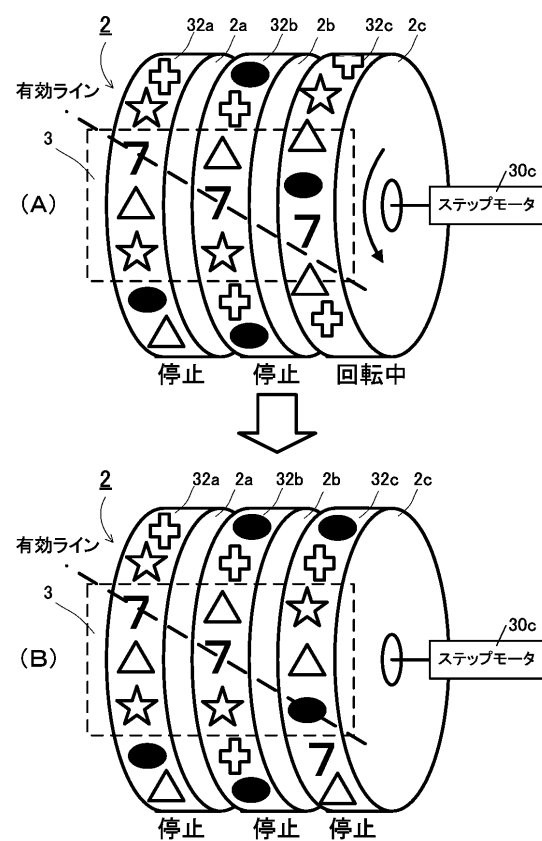
ドラムの図柄配置

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

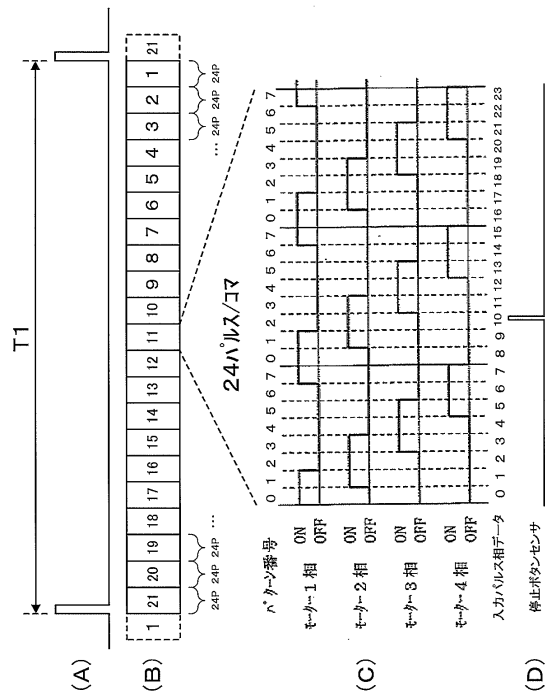
【図 9】



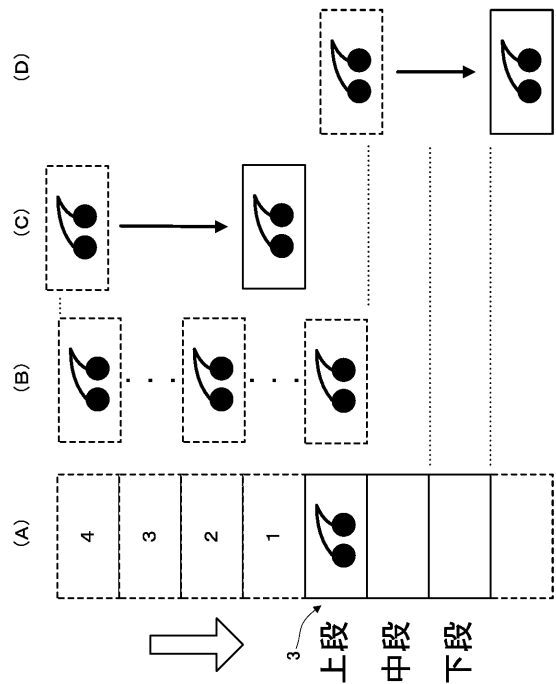
【図 10】



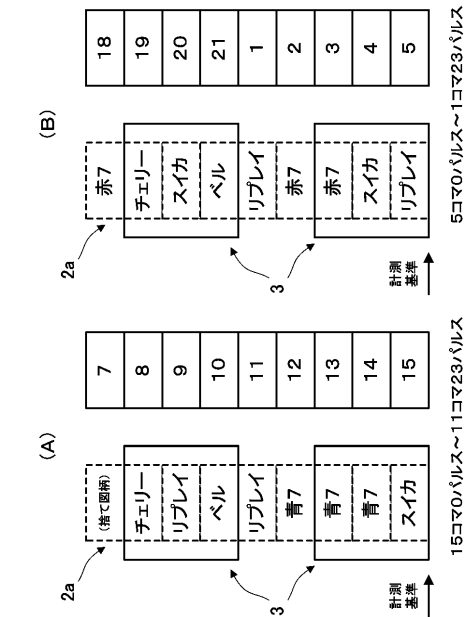
【図 1 1】



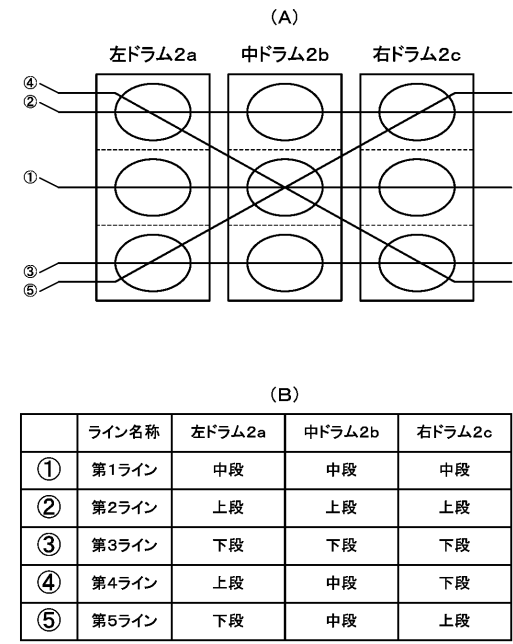
【図 1 2】



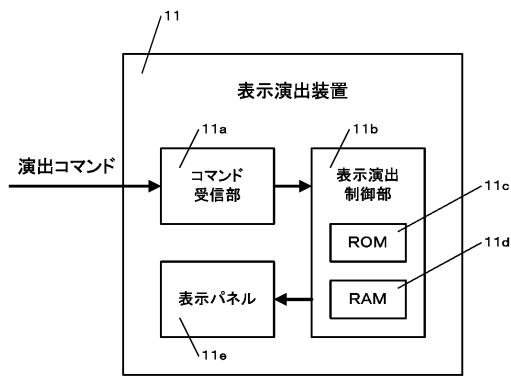
【図 1 3】



【図 1 4】



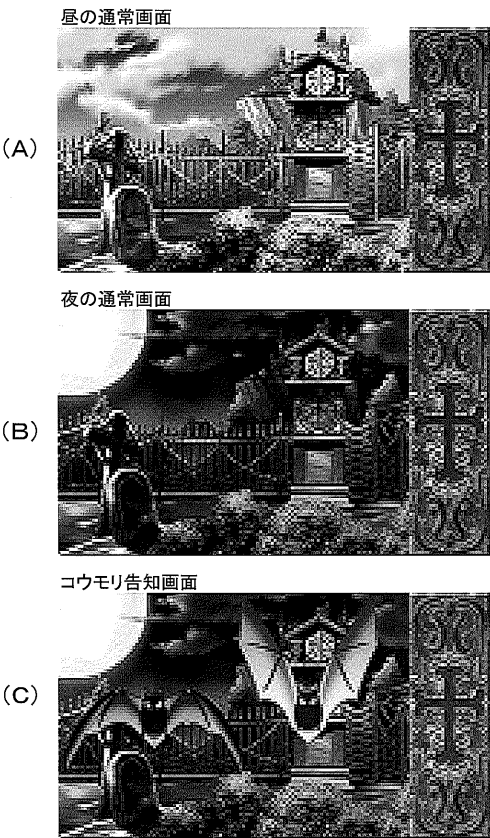
【図 1 5】



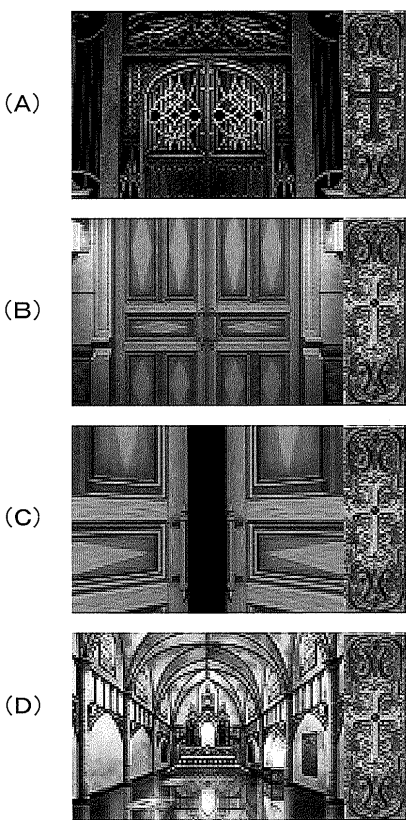
【図 1 6】

演出パターンテーブル		
演出コマンド		演出パターンデータ
モード	イベント	
\$Y0	\$00	夜の演出パターン0
\$Y0	\$01	夜の演出パターン1
⋮	⋮	⋮
⋮	⋮	⋮
\$Y0	\$EE	夜の演出パターン255
\$Z0	\$00	昼の演出パターン0
\$Z0	\$01	昼の演出パターン1
⋮	⋮	⋮
⋮	⋮	⋮
\$Z0	\$EE	昼の演出パターン255
\$S0	\$00	城の演出パターン0
\$S0	\$01	城の演出パターン1
⋮	⋮	⋮
⋮	⋮	⋮

【図 1 7】



【図 1 8】



【図 1 9】



【図 2 0】

抽選テーブル(ノーマル状態:非RT)

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

(A)

抽選テーブル(高確率再遊技状態:RT)

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

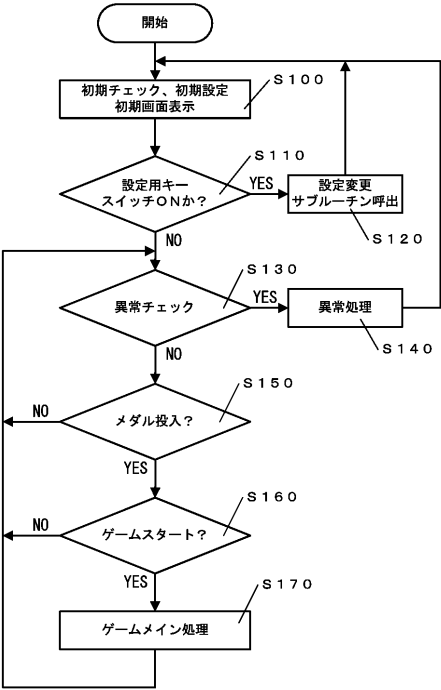
(B)

【図 2 1】

配当表

左ドラム	中ドラム	右ドラム	獲得メダル枚数	作動名称
赤7	赤7	赤7	0枚	役物連続作動 装置作動
青7	青7	青7	0枚	役物連続作動 装置作動
チェリー	—	—	1枚	—
スイカ	スイカ	スイカ	5枚	—
ベル	ベル	ベル	8枚	—
リプレイ	リプレイ	リプレイ	再遊技	再遊技作動

【図 2 2】

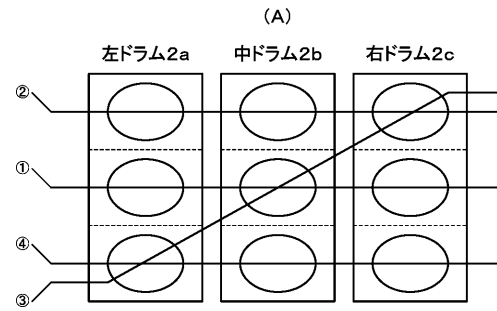


【図 2 3】

ドラムの図柄配置

No.	左ドラム	中ドラム	右ドラム
1	リプレイ	スイカ	ベル
2	赤7	ブラム(赤)	リプレイ
3	赤7	赤7	赤7
4	ベル	ベル	赤7
5	ブラム(赤)	リプレイ	ブラム(赤)
6	リプレイ	スイカ	ベル
7	リプレイ	ブラム(白)	リプレイ
8	チェリー	黒バー	スイカ
9	ベル	ベル	黒バー
10	ブラム(青)	リプレイ	ブラム(白)
11	リプレイ	スイカ	ベル
12	青7	ブラム(青)	リプレイ
13	スイカ	青7	スイカ
14	ベル	ベル	青7
15	ブラム(白)	リプレイ	ブラム(青)
16	リプレイ	スイカ	ベル
17	黒バー	ブラム(青)	リプレイ
18	チェリー	チェリー	スイカ
19	ベル	ベル	チェリー
20	ブラム(白)	リプレイ	ブラム(青)

【図 2 4】



(B)

	ライン名称	左ドラム2a	中ドラム2b	右ドラム2c
①	第1ライン	中段	中段	中段
②	第2ライン	上段	上段	上段
③	第3ライン	下段	中段	上段

(C)

	ライン名称	左ドラム2a	中ドラム2b	右ドラム2c
①	第2ライン	上段	上段	上段
②	第4ライン	下段	下段	下段

【図 2 5】

配当表(役物未作動時:規定数3枚)

左ドラム	中ドラム	右ドラム	獲得メダル枚数	備考
赤7	赤7	赤7	0枚	役物連続作動装置作動(BB1)
青7	青7	青7	0枚	役物連続作動装置作動(BB2)
赤7	赤7	黒バー	0枚	役物連続作動装置作動(RB)
スイカ	スイカ	スイカ	4枚	FR1
ベル	ベル	ベル	15枚	FR2
赤7	青7	チェリー	1枚	FR3
赤7	黒バー	チェリー	1枚	FR4
ブラム(赤/青/白)	ブラム(赤/青/白)	ブラム(赤/青/白)	15枚	FR5~FR31(27種類:図26参照)
チェリー	(ANY)	(ANY)	1枚	CH
リプレイ	リプレイ	リプレイ	再遊技	再遊技1作動
リプレイ	ベル	リプレイ	再遊技	再遊技2作動
リプレイ	リプレイ	ブラム(赤/青/白)	再遊技	再遊技3作動
ブラム(赤/青/白)	ベル	リプレイ	再遊技	再遊技4作動
青7	ベル	リプレイ	再遊技	再遊技5作動

【図 2 6】

配当表(役物未作動時:規定数3枚)

左ドラム	中ドラム	右ドラム	獲得メダル枚数	備考
ブラム(赤)	ブラム(赤)	ブラム(赤)	15枚	FR5
ブラム(赤)	ブラム(赤)	ブラム(青)	15枚	FR6
ブラム(赤)	ブラム(赤)	ブラム(白)	15枚	FR7
ブラム(赤)	ブラム(青)	ブラム(赤)	15枚	FR8
ブラム(赤)	ブラム(青)	ブラム(青)	15枚	FR9
ブラム(赤)	ブラム(青)	ブラム(白)	15枚	FR10
ブラム(赤)	ブラム(白)	ブラム(赤)	15枚	FR11
ブラム(赤)	ブラム(白)	ブラム(青)	15枚	FR12
ブラム(赤)	ブラム(白)	ブラム(白)	15枚	FR13
ブラム(青)	ブラム(赤)	ブラム(赤)	15枚	FR14
ブラム(青)	ブラム(赤)	ブラム(青)	15枚	FR15
ブラム(青)	ブラム(赤)	ブラム(白)	15枚	FR16
ブラム(青)	ブラム(青)	ブラム(赤)	15枚	FR17
ブラム(青)	ブラム(青)	ブラム(青)	15枚	FR18
ブラム(青)	ブラム(青)	ブラム(白)	15枚	FR19
ブラム(青)	ブラム(白)	ブラム(赤)	15枚	FR20
ブラム(青)	ブラム(白)	ブラム(青)	15枚	FR21
ブラム(青)	ブラム(白)	ブラム(白)	15枚	FR22
ブラム(白)	ブラム(赤)	ブラム(赤)	15枚	FR23
ブラム(白)	ブラム(赤)	ブラム(青)	15枚	FR24
ブラム(白)	ブラム(赤)	ブラム(白)	15枚	FR25
ブラム(白)	ブラム(青)	ブラム(赤)	15枚	FR26
ブラム(白)	ブラム(青)	ブラム(青)	15枚	FR27
ブラム(白)	ブラム(青)	ブラム(白)	15枚	FR28
ブラム(白)	ブラム(白)	ブラム(赤)	15枚	FR29
ブラム(白)	ブラム(白)	ブラム(青)	15枚	FR30
ブラム(白)	ブラム(白)	ブラム(白)	15枚	FR31

【図 27】

配当表(BB作動時:規定数2枚)				
左ドラム	中ドラム	右ドラム	獲得メダル枚数	備考
スイカ	スイカ	スイカ	4枚	—
ベル	ベル	ベル	15枚	—
赤7	青7	チェリー	1枚	—
赤7	黒バー	チェリー	1枚	—
ブラム (赤/青/白)	ブラム (赤/青/白)	ブラム (赤/青/白)	15枚	27種類
チェリー	(ANY)	(ANY)	1枚	—

配当表(RB作動時:規定数3枚)				
左ドラム	中ドラム	右ドラム	獲得メダル枚数	備考
スイカ	スイカ	スイカ	4枚	—
ベル	ベル	ベル	15枚	—
赤7	青7	チェリー	1枚	—
赤7	黒バー	チェリー	1枚	—
ブラム (赤/青/白)	ブラム (赤/青/白)	ブラム (赤/青/白)	15枚	27種類
チェリー	(ANY)	(ANY)	1枚	—

【図 28】

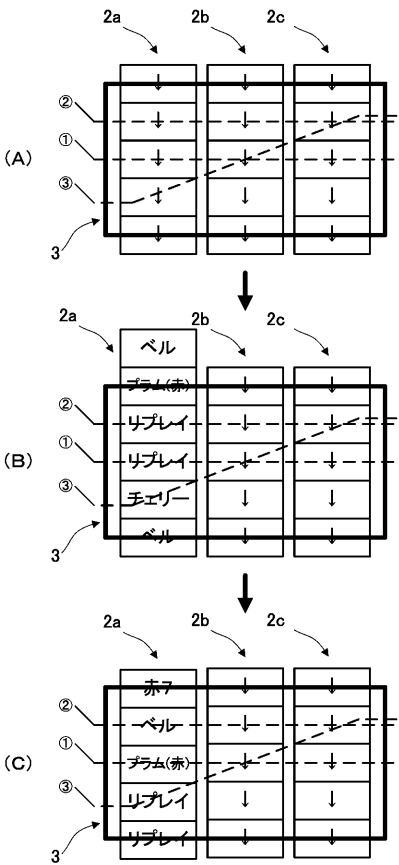
条件装置の組合せ表				
番号	AT役の抽選内容	押し順制御		
		左停止ボタンから	中停止ボタンから	右停止ボタンから
01	FR2+FR5+FR9+FR13	FR2	小役数にばし目 or プラム図柄	小役数にばし目 or プラム図柄
02	FR2+FR6+FR10+FR11	FR2	小役数にばし目 or プラム図柄	小役数にばし目 or プラム図柄
03	FR2+FR7+FR8+FR12	FR2	小役数にばし目 or プラム図柄	小役数にばし目 or プラム図柄
04	FR2+FR14+FR18+FR22	FR2	小役数にばし目 or プラム図柄	小役数にばし目 or プラム図柄
05	FR2+FR15+FR19+FR20	FR2	小役数にばし目 or プラム図柄	小役数にばし目 or プラム図柄
06	FR2+FR16+FR17+FR21	FR2	小役数にばし目 or プラム図柄	小役数にばし目 or プラム図柄
07	FR2+FR23+FR27+FR31	FR2	小役数にばし目 or プラム図柄	小役数にばし目 or プラム図柄
08	FR2+FR24+FR28+FR29	FR2	小役数にばし目 or プラム図柄	小役数にばし目 or プラム図柄
09	FR2+FR25+FR26+FR30	FR2	小役数にばし目 or プラム図柄	小役数にばし目 or プラム図柄
10	FR2+FR5+FR15+FR25	小役数にばし目 or プラム図柄	FR2	小役数にばし目 or プラム図柄
11	FR2+FR6+FR16+FR23	小役数にばし目 or プラム図柄	FR2	小役数にばし目 or プラム図柄
12	FR2+FR7+FR14+FR24	小役数にばし目 or プラム図柄	FR2	小役数にばし目 or プラム図柄
13	FR2+FR8+FR18+FR28	小役数にばし目 or プラム図柄	FR2	小役数にばし目 or プラム図柄
14	FR2+FR9+FR19+FR26	小役数にばし目 or プラム図柄	FR2	小役数にばし目 or プラム図柄
15	FR2+FR10+FR17+FR27	小役数にばし目 or プラム図柄	FR2	小役数にばし目 or プラム図柄
16	FR2+FR11+FR21+FR31	小役数にばし目 or プラム図柄	FR2	小役数にばし目 or プラム図柄
17	FR2+FR12+FR22+FR29	小役数にばし目 or プラム図柄	FR2	小役数にばし目 or プラム図柄
18	FR2+FR13+FR20+FR30	小役数にばし目 or プラム図柄	FR2	小役数にばし目 or プラム図柄
19	FR2+FR5+FR17+FR29	小役数にばし目 or プラム図柄	小役数にばし目 or プラム図柄	FR2
20	FR2+FR6+FR18+FR30	小役数にばし目 or プラム図柄	小役数にばし目 or プラム図柄	FR2
21	FR2+FR7+FR19+FR31	小役数にばし目 or プラム図柄	小役数にばし目 or プラム図柄	FR2
22	FR2+FR8+FR20+FR23	小役数にばし目 or プラム図柄	小役数にばし目 or プラム図柄	FR2
23	FR2+FR9+FR21+FR24	小役数にばし目 or プラム図柄	小役数にばし目 or プラム図柄	FR2
24	FR2+FR10+FR22+FR25	小役数にばし目 or プラム図柄	小役数にばし目 or プラム図柄	FR2
25	FR2+FR11+FR14+FR26	小役数にばし目 or プラム図柄	小役数にばし目 or プラム図柄	FR2
26	FR2+FR12+FR15+FR27	小役数にばし目 or プラム図柄	小役数にばし目 or プラム図柄	FR2
27	FR2+FR13+FR16+FR28	小役数にばし目 or プラム図柄	小役数にばし目 or プラム図柄	FR2

【図 29】

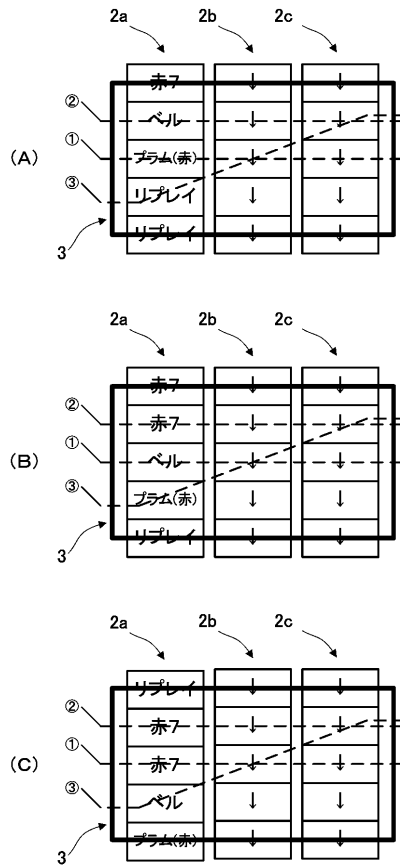
条件装置の組合せ表(番号01)				
左ドラム	中ドラム	右ドラム	獲得メダル枚数	備考
ベル	ベル	ベル	15枚	FR2
ブラム(赤)	ブラム(赤)	ブラム(赤)	15枚	FR5
ブラム(赤)	ブラム(青)	ブラム(青)	15枚	FR9
ブラム(赤)	ブラム(白)	ブラム(白)	15枚	FR13

図柄規定データの構成		
	図柄データ (第一情報)	色データ (第二情報)
ベル	04H	—
ブラム(赤)	20H	10H
ブラム(青)	20H	20H
ブラム(白)	20H	40H

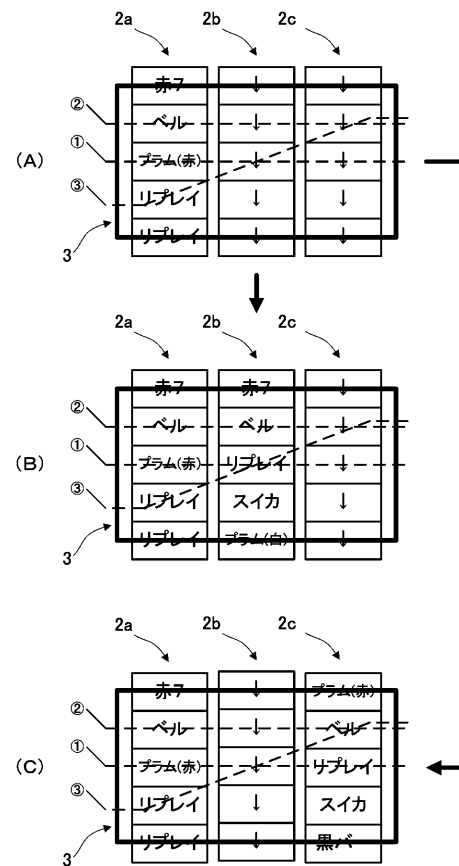
【図 30】



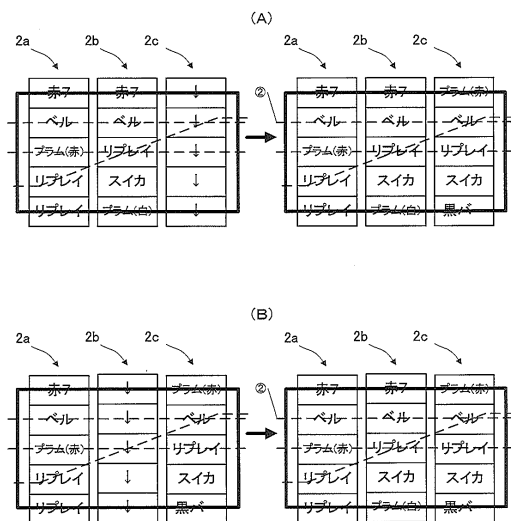
【図 3 1】



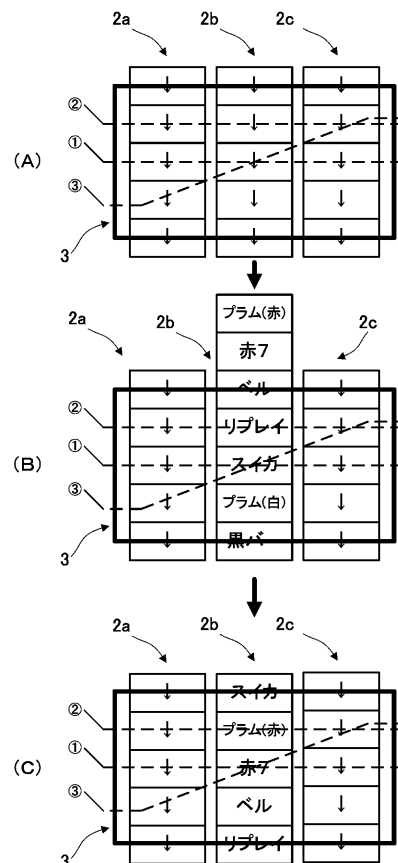
【図 3 2】



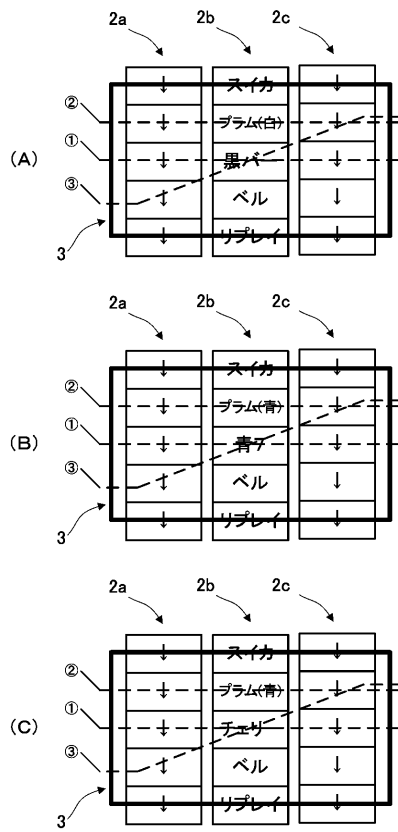
【図 3 3】



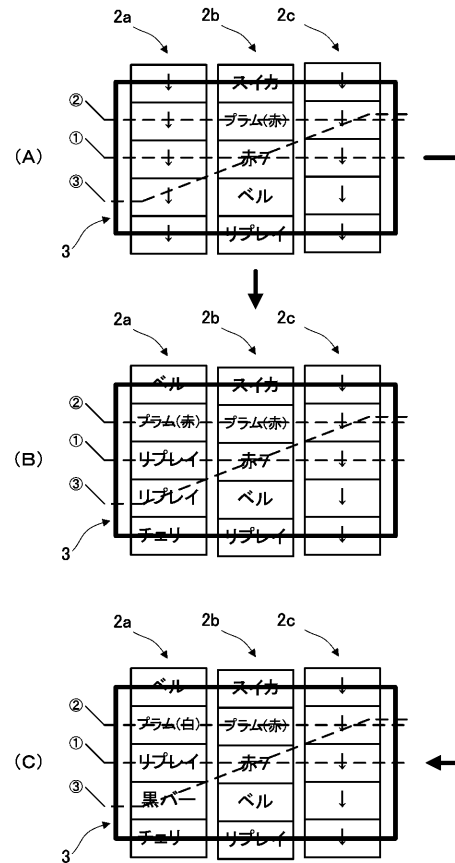
【図 3 4】



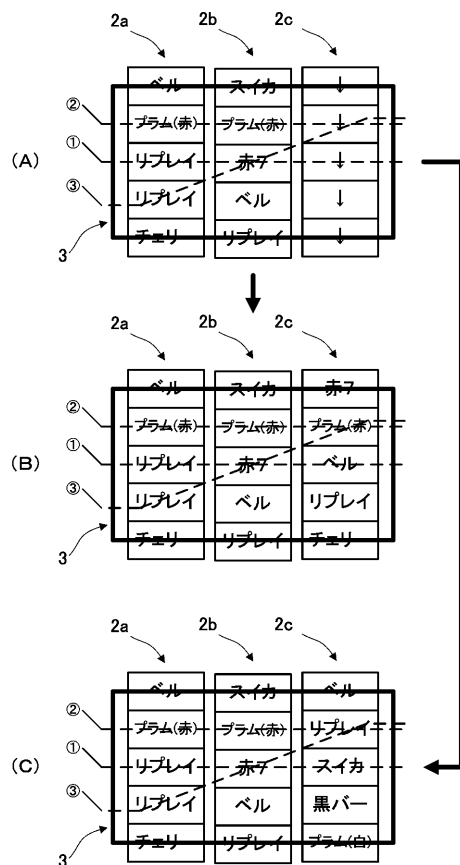
【図 3 5】



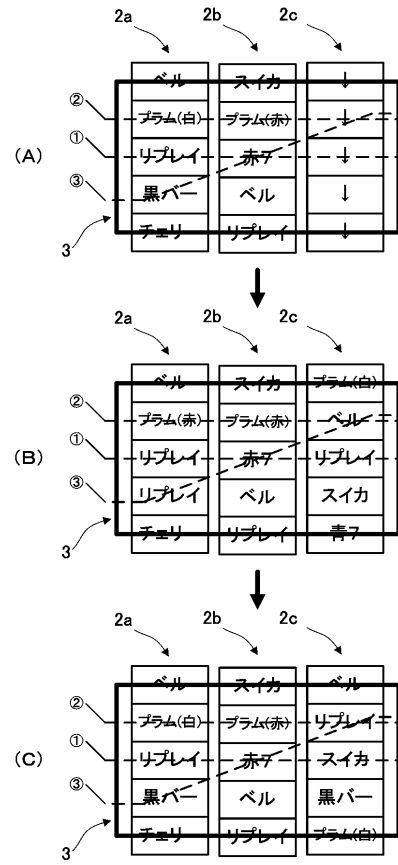
【図 3 6】



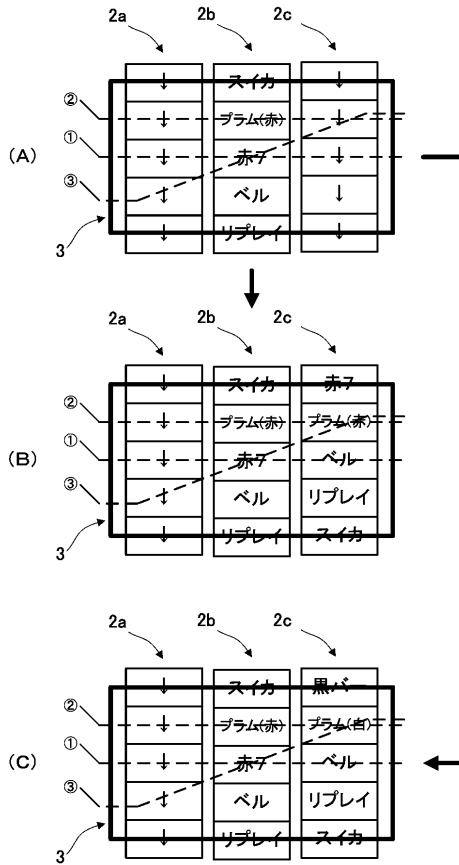
【図 3 7】



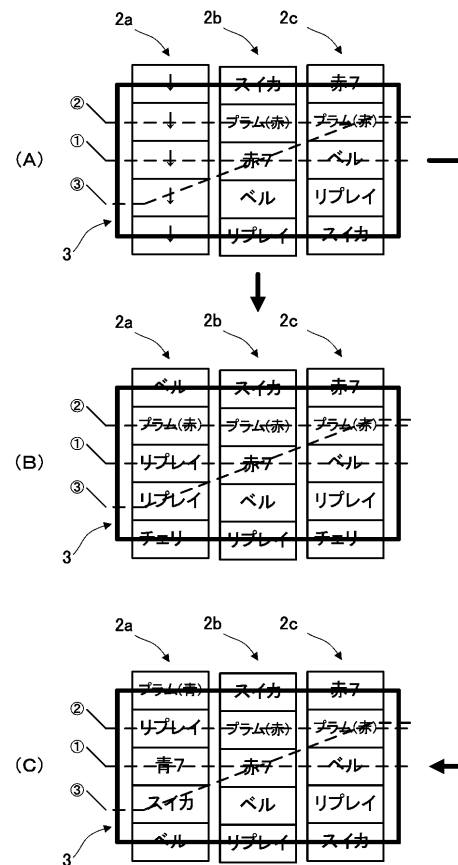
【図 3 8】



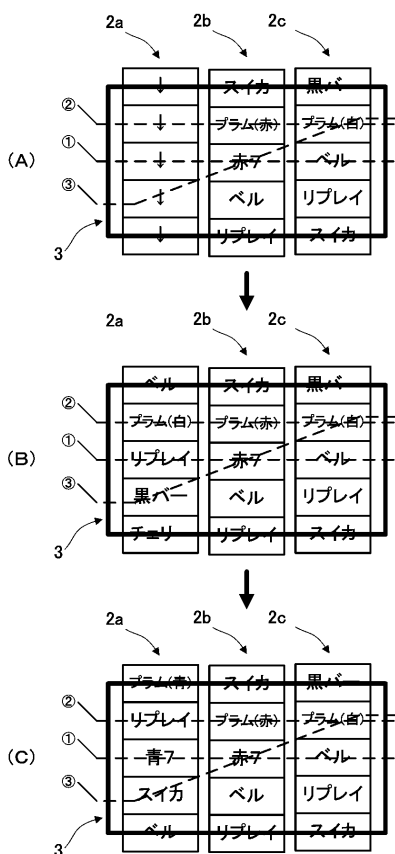
【図 39】



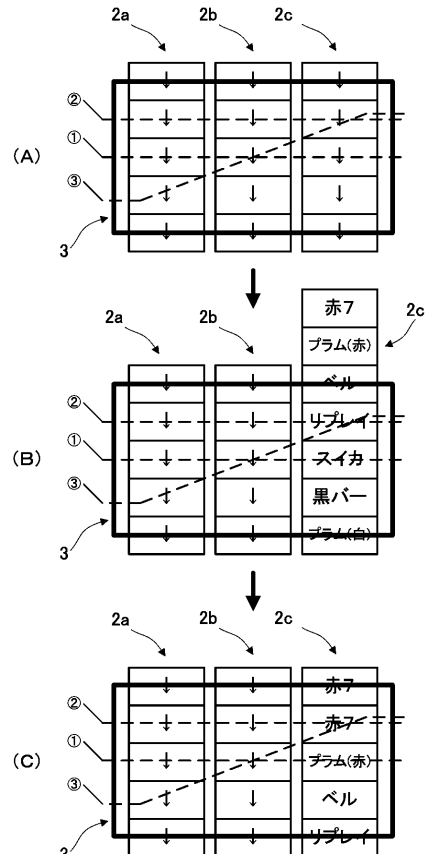
【図 40】



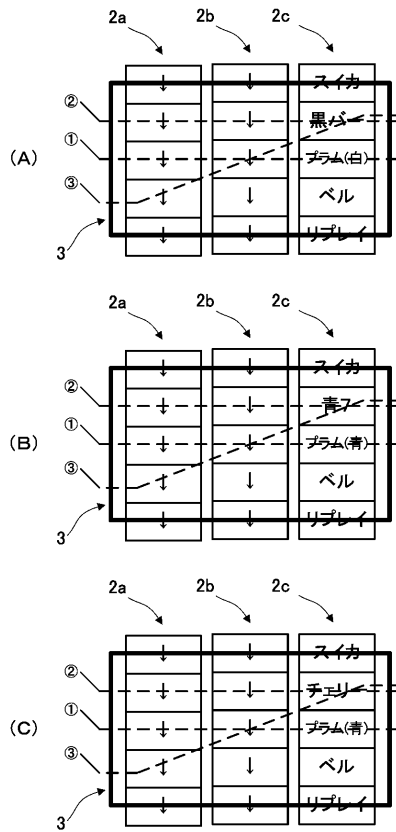
【図 41】



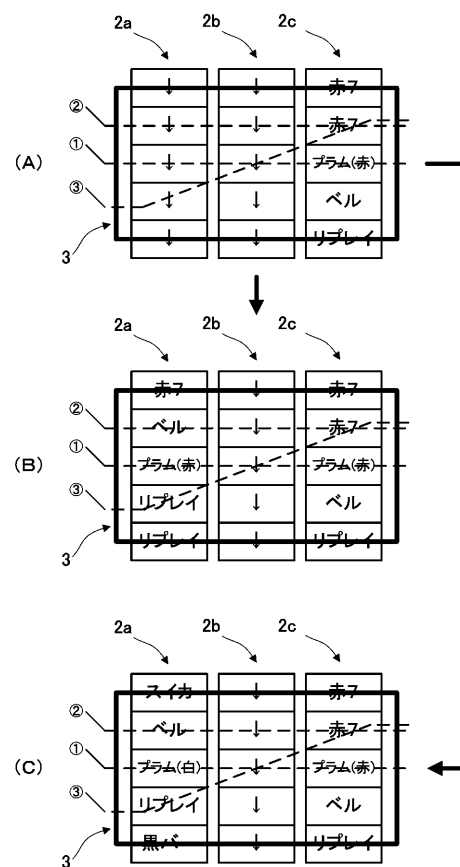
【図 42】



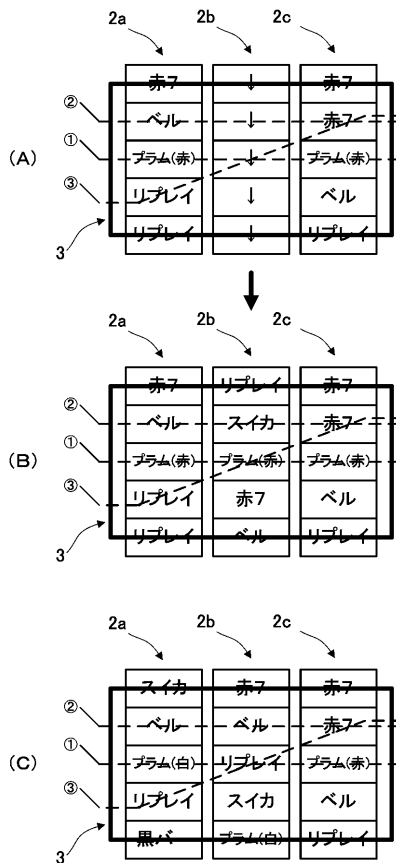
【図 4 3】



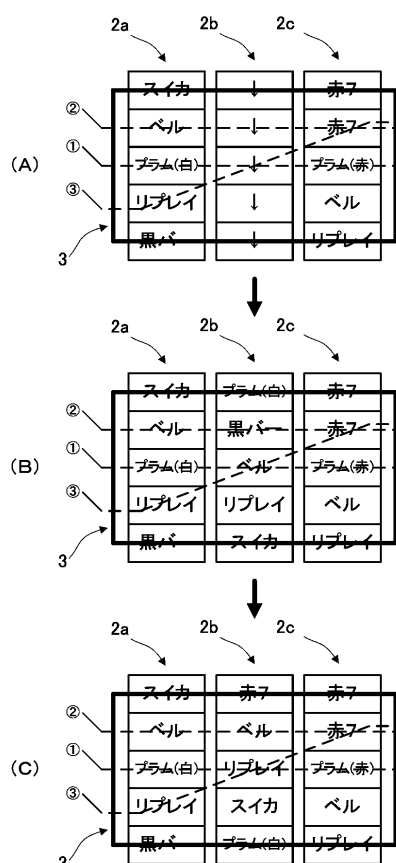
【図 4 4】



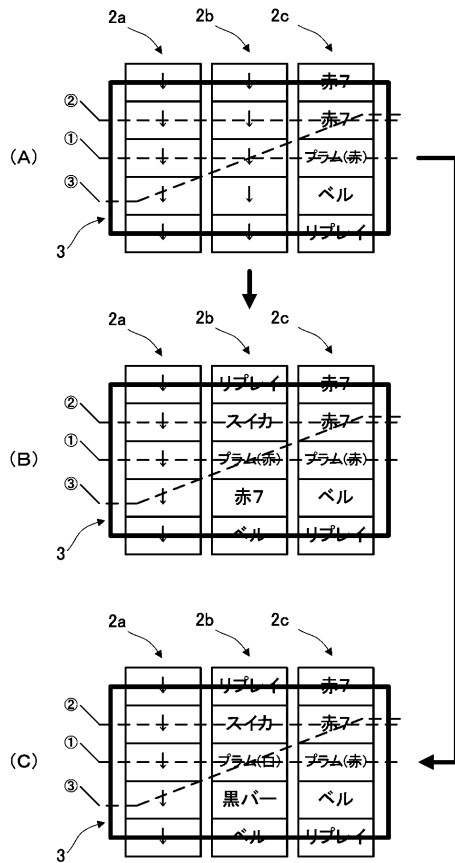
【図 4 5】



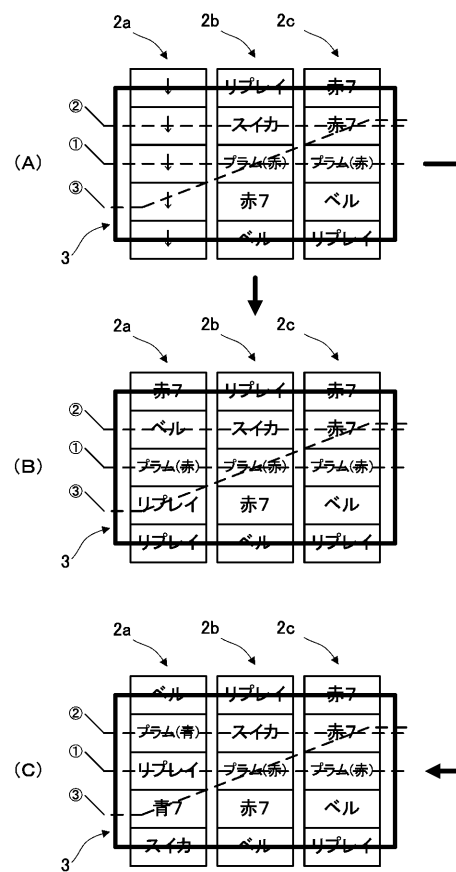
【図 4 6】



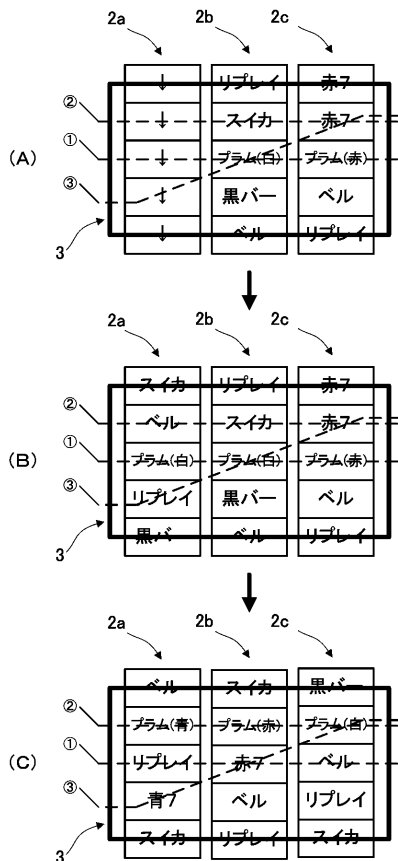
【図 47】



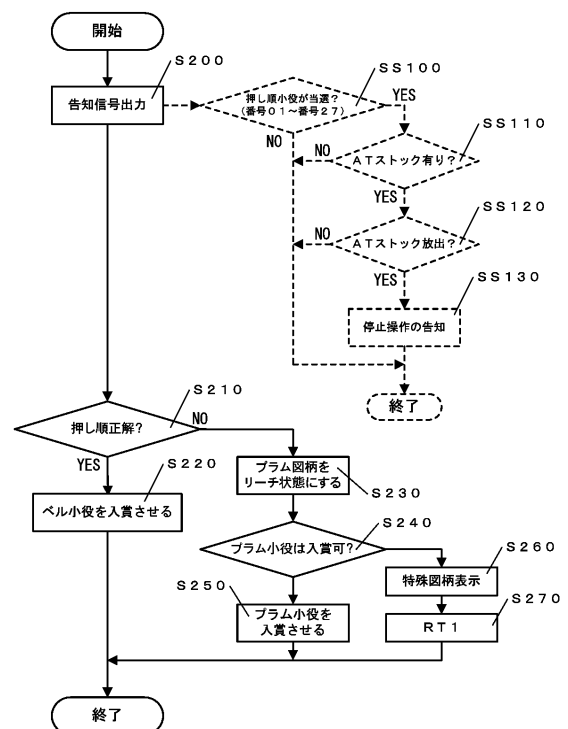
【図 48】



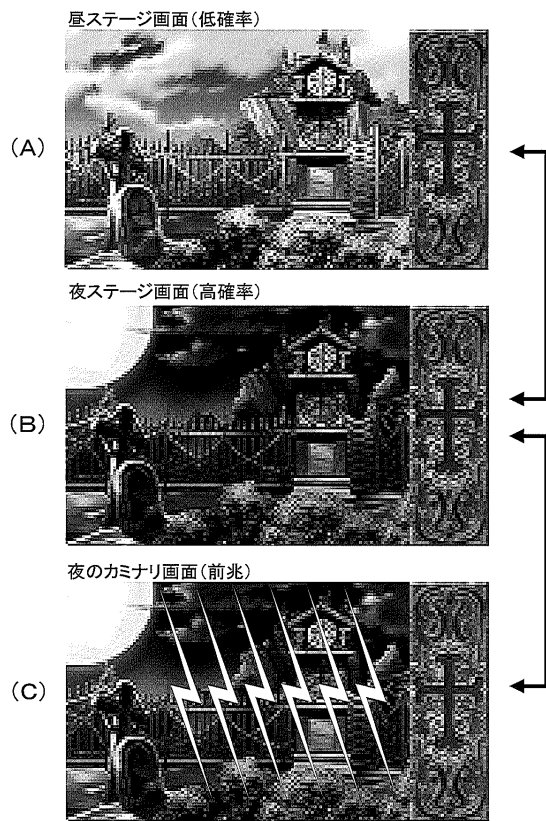
【図 49】



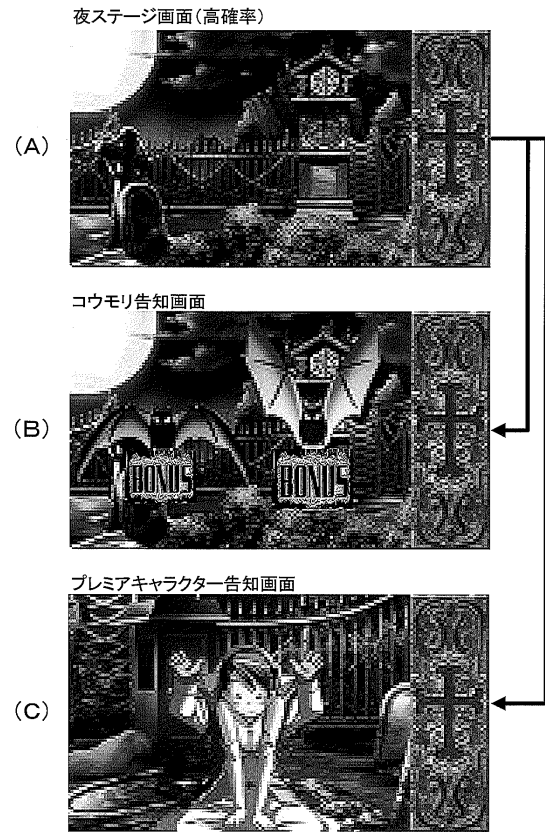
【図 50】



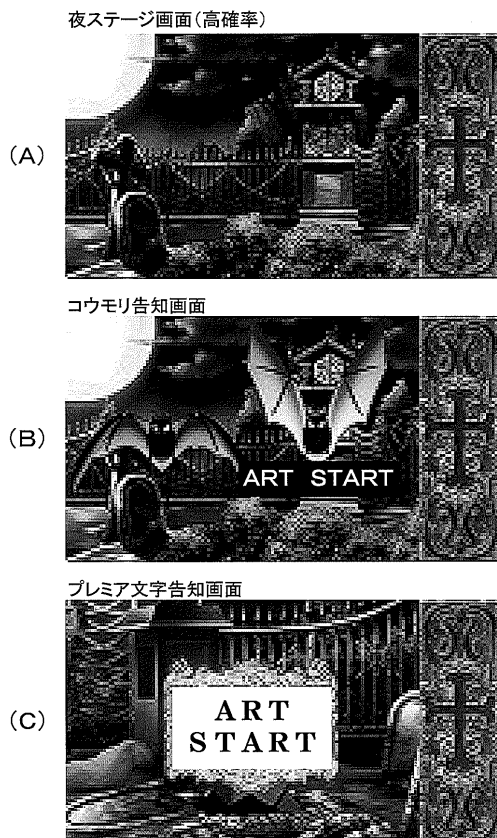
【図 5 1】



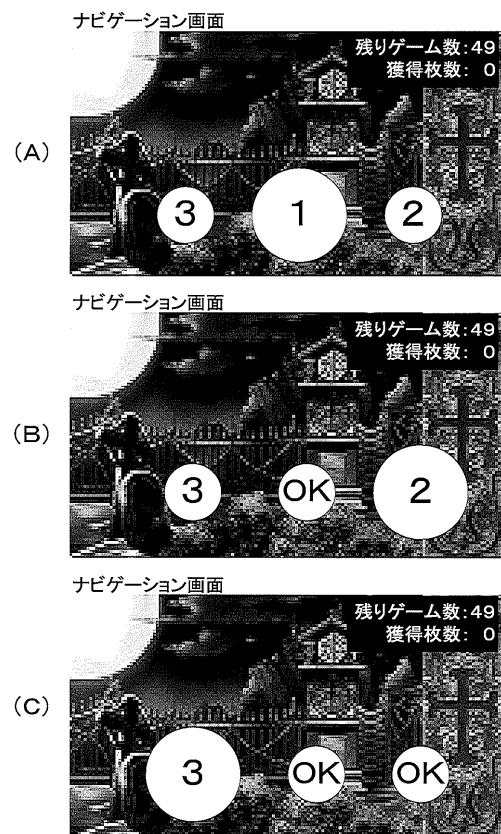
【図 5 2】



【図 5 3】



【図 5 4】



【図 5 5】

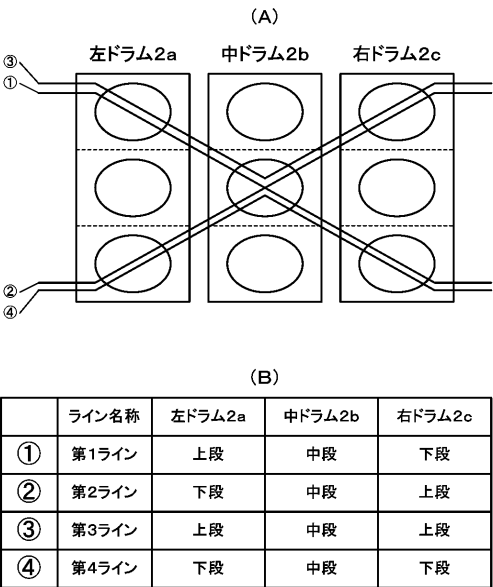


【図 5 6】

ドラムの図柄配置

No.	左ドラム	中ドラム	右ドラム
1	リプレイ	リプレイ	チェリー
2	赤7	赤7	赤7
3	チェリー	チェリー	ブラム(赤)
4	リプレイ	ブラム(赤)	ベル
5	ベル	ベル	チェリー
6	ブラム(赤)	リプレイ	青リプレイ
7	ベル	青7	リプレイ
8	リプレイ	リプレイ	青7
9	青7	ブラム(白)	チェリー
10	チェリー	ベル	ブラム(青)
11	リプレイ	黒バー	ベル
12	青7	リプレイ	チェリー
13	ブラム(青)	ベル	青リプレイ
14	ベル	ブラム(青)	リプレイ
15	リプレイ	青リプレイ	チェリー
16	ベル	ベル	黒バー
17	黒バー	リプレイ	ブラム(白)
18	黒バー	チェリー	ベル
19	リプレイ	ブラム(赤)	チェリー
20	ブラム(白)	ブラム(赤)	青リプレイ
21	ベル	ベル	リプレイ

【図 5 7】

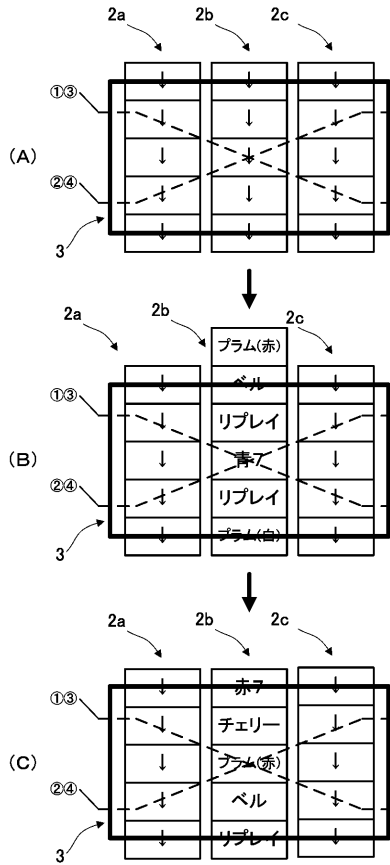


【図 5 8】

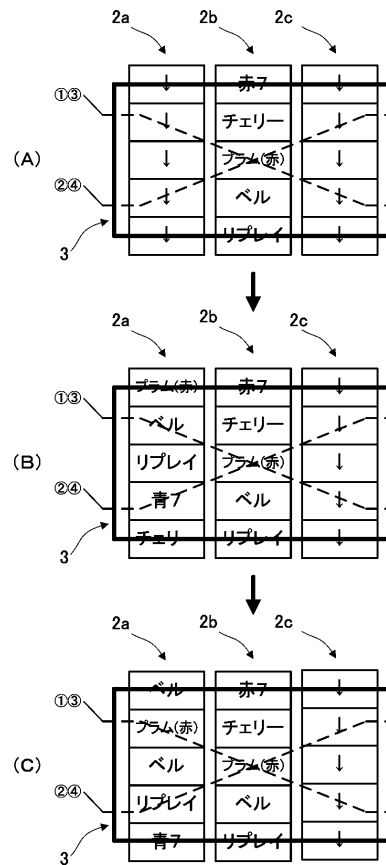
配当表(役物未作動時:規定数3枚)

左ドラム	中ドラム	右ドラム	獲得メダル枚数	備考
赤7	赤7	赤7	0枚	役物連続作動装置作動(BB1:RT変動契機)
青7	青7	青7	0枚	役物連続作動装置作動(BB2:RT非変動契機)
青7	青7	赤7	0枚	役物連続作動装置作動(BB3:RT変動契機)
赤7	赤7	青7	0枚	役物連続作動装置作動(BB4:RT非変動契機)
赤7	赤7	黒バー	0枚	1種特別役物(RB1:RT変動契機)
青7	青7	黒バー	0枚	1種特別役物(RB2:RT非変動契機)
ベル	ベル	ベル	15枚	FR1
ブラム(赤/青/白)	ブラム(赤/青/白)	ブラム(赤/青/白)	2枚	FR2~FR28
(ANY)	チェリー	(ANY)	1枚	FR29
チェリー/黒バー	リプレイ	ブラム(赤/青/白)	1枚	FR30
青7	赤7	黒バー	1枚	FR31
リプレイ	リプレイ	リプレイ	再遊技	再遊技1作動
リプレイ	リプレイ	青リプレイ	再遊技	再遊技2作動
リプレイ	青リプレイ	リプレイ	再遊技	再遊技3作動
リプレイ	青リプレイ	青リプレイ	再遊技	再遊技4作動
赤7	リプレイ	リプレイ	再遊技	再遊技5作動
ブラム(赤/青/白)	ブラム(赤/青/白)	ベル/青リプレイ	0枚	RT開始目1(小役コボシ目)
ブラム(赤/青/白)	ベル/リプレイ/青リプレイ	ブラム(赤/青/白)	0枚	RT開始目2(小役コボシ目)
ベル	ブラム(赤/青/白)	ブラム(赤/青/白)	0枚	RT開始目3(小役コボシ目)

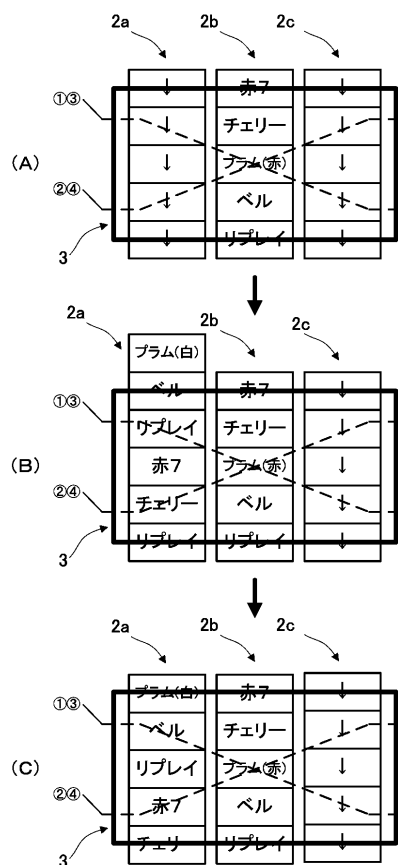
【図 6 3】



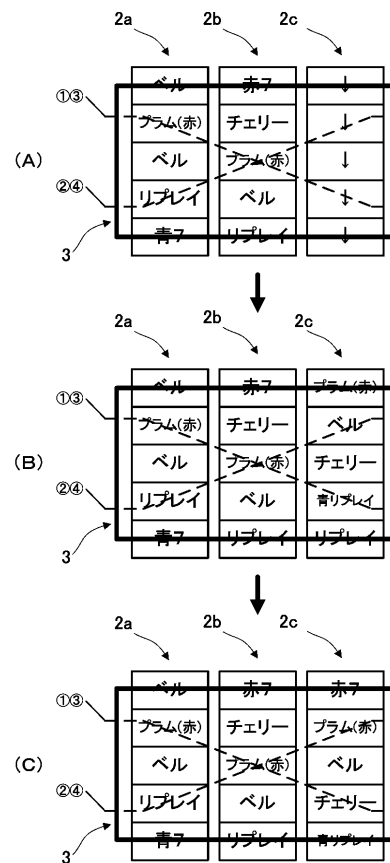
【図 6 4】



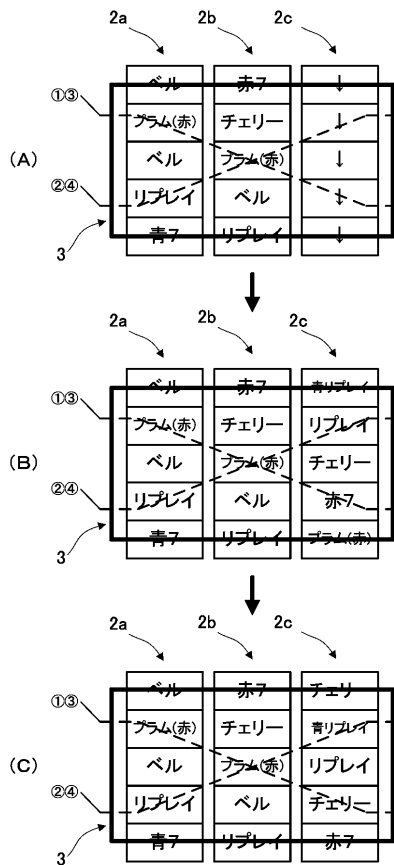
【図 6 5】



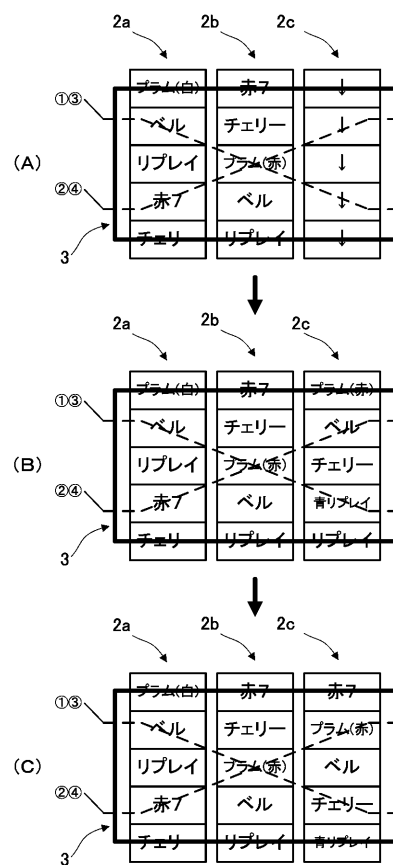
【図 6 6】



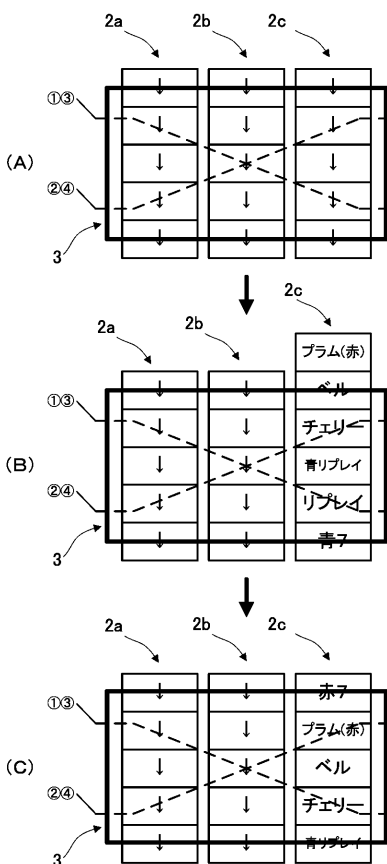
【図 67】



【図 68】



【図 69】

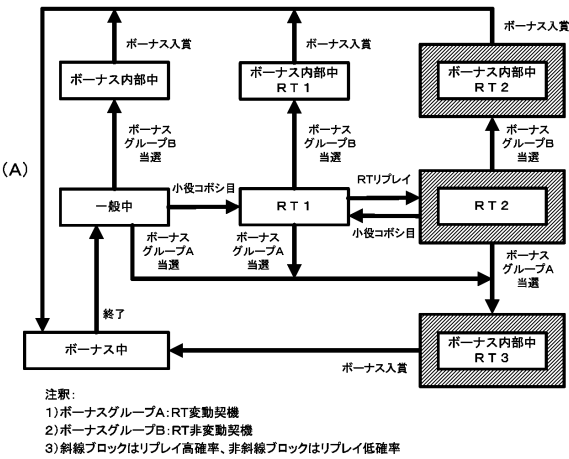


【図 70】

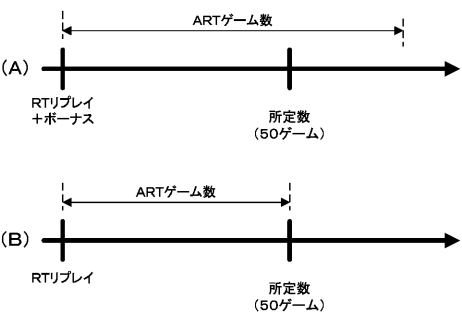
再遊技役の同時当選一覧表

押し順リブ1	リプレイ	リプレイ	リプレイ
	リプレイ	リプレイ	RTリブ
押し順リブ2	リプレイ	リプレイ	リプレイ
	リプレイ	リプレイ	RTリブ
	リプレイ	RTリブ	リプレイ
押し順リブ3	リプレイ	リプレイ	リプレイ
	リプレイ	リプレイ	RTリブ
	リプレイ	RTリブ	RTリブ
押し順リブ4	リプレイ	リプレイ	リプレイ
	リプレイ	リプレイ	RTリブ
	赤セブン	リプレイ	リプレイ
	リプレイ	RTリブ	リプレイ
押し順リブ5	リプレイ	リプレイ	リプレイ
	リプレイ	リプレイ	RTリブ
	赤セブン	リプレイ	リプレイ
	リプレイ	RTリブ	RTリブ

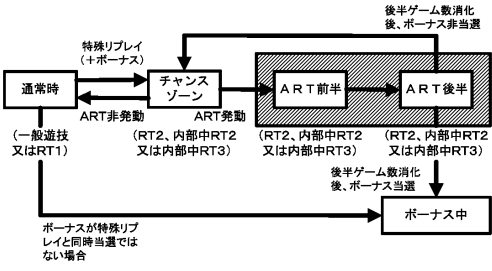
【図 7 1】



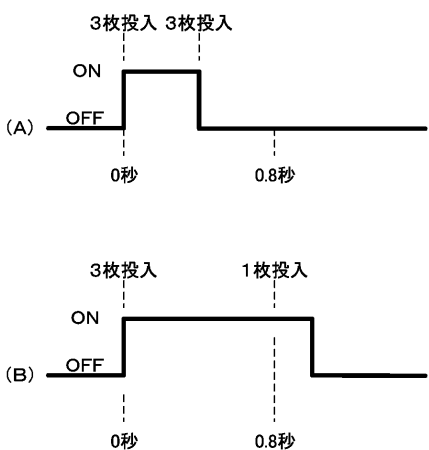
【図 7 2】



(B)



【図 7 3】



【図 7 4】

配当表(役物未作動時:規定数1枚)

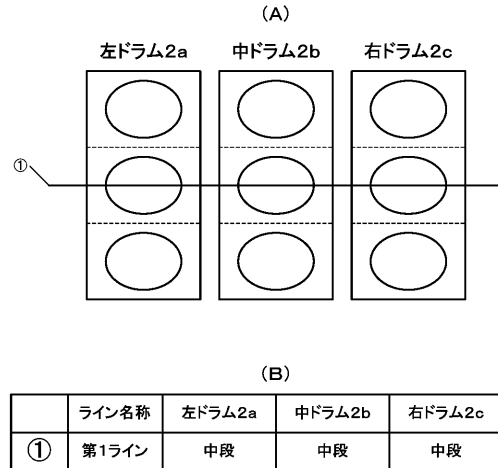
左ドラム	中ドラム	右ドラム	獲得メダル枚数	備考
ベル	ベル	ベル	2枚	FR1
プラム (赤/青/白)	プラム (赤/青/白)	プラム (赤/青/白)	1枚	FR2~FR28
リプレイ	リプレイ	リプレイ	再遊技	再遊技1作動
プラム (赤/青/白)	プラム (赤/青/白)	ベル/青リプレイ	0枚	RT開始目1 (小役コボシ目)
プラム (赤/青/白)	ベル/リプレイ/青リプレイ	プラム (赤/青/白)	0枚	RT開始目2 (小役コボシ目)
ベル	プラム (赤/青/白)	プラム (赤/青/白)	0枚	RT開始目3 (小役コボシ目)

【図 7 5】

ドラムの図柄配置

No.	左ドラム	中ドラム	右ドラム
1	ベル	リプレイ	ベル
2	リプレイ	チェリー	赤7
3	金メダル	金メダル	金メダル
4	赤7	赤7	リプレイ
5	プラム(赤)	ベル	チェリー
6	ベル	リプレイ	ベル
7	青リプレイ	チェリー	黒バー
8	プラム(白)	プラム(白)	プラム(白)
9	チェリー	黒バー	青リプレイ
10	プラム(白)	ベル	チェリー
11	ベル	青リプレイ	ベル
12	リプレイ	チェリー	青7
13	青7	プラム(赤)	プラム(赤)
14	青7	青7	青リプレイ
15	プラム(赤)	ベル	チェリー
16	ベル	リプレイ	ベル
17	リプレイ	チェリー	黒バー
18	黒バー	プラム(赤)	プラム(赤)
19	チェリー	黒バー	青リプレイ
20	プラム(白)	ベル	チェリー

【図 7 6】



【図 7 7】

配当表1-1(役物未作動時:規定数3枚)

左ドラム	中ドラム	右ドラム	獲得メダル枚数	備考
青7	青7	青7	0枚	一種役物連続作動装置作動(BB1)
赤7	金メダル	赤7	0枚	一種役物連続作動装置作動(BB2)
赤7	赤7	リプレイ	0枚	一種役物連続作動装置作動(BB2)
赤7	赤7	赤7	0枚	一種役物連続作動装置作動(BB3)
黒バー	プラム(白)	金メダル	0枚	一種特別役物(SRB1)
黒バー	金メダル	プラム(白)	0枚	一種特別役物(SRB2)
青7	プラム(白)	金メダル	0枚	一種特別役物(SRB3)
青7	金メダル	プラム(白)	0枚	一種特別役物(SRB4)
リプレイ/青リプレイ	リプレイ/青リプレイ	リプレイ/青リプレイ	再遊技	再遊技1(8種類)
ベル	ベル	金メダル プラム(赤/白)	再遊技	再遊技2(3種類)
ベル	リプレイ/青リプレイ	チェリー	再遊技	再遊技3(2種類)
リプレイ/青リプレイ	リプレイ/青リプレイ	ベル	再遊技	再遊技4(4種類)
リプレイ/青リプレイ	リプレイ/青リプレイ	チェリー	再遊技	再遊技5(4種類)
ベル	リプレイ/青リプレイ	ベル	再遊技	再遊技6(2種類)
プラム(赤)	ベル	金メダル プラム(赤/白)	再遊技	再遊技7(3種類)

【図 7 8】

配当表1-2(役物未作動時:規定数3枚)

左ドラム	中ドラム	右ドラム	獲得メダル枚数	備考
プラム(赤/白)	プラム(赤/白)	プラム(赤/白)	9枚	プラム
チェリー	(ANY)	(ANY)	2枚	CH
ベル	赤7/青7 黒バー	金メダル プラム(赤/白)	1枚	FR1 (15種類)
ベル	金メダル プラム(赤/白)	リプレイ/青リプレイ	1枚	FR2 (12種類)
ベル	赤7/青7 黒バー	赤7/青7 黒バー	1枚	FR2 (12種類)
ベル	金メダル プラム(赤/白)	チェリー	1枚	FR2 (12種類)
ベル	ベル	ベル	15枚	ベル1 (1種類)
リプレイ/青リプレイ	ベル	チェリー	15枚	ベル2 (2種類)
プラム(赤)	ベル	赤7/青7 黒バー	15枚	ベル3 (3種類)
リプレイ	リプレイ	赤7	15枚	ベル4 (1種類)
リプレイ	青リプレイ	赤7	15枚	ベル5 (1種類)
青リプレイ	リプレイ	赤7	15枚	ベル6 (1種類)
青リプレイ	青リプレイ	赤7	15枚	ベル7 (1種類)
リプレイ	リプレイ	青7/黒バー	15枚	ベル8 (2種類)
リプレイ	青リプレイ	青7/黒バー	15枚	ベル9 (2種類)
青リプレイ	リプレイ	青7/黒バー	15枚	ベル10 (2種類)
青リプレイ	青リプレイ	青7/黒バー	15枚	ベル11 (2種類)

【図 79】

押し順ベルの当選パターン(役物未作動時:規定数3枚)

名称	当選パターン	押し順 左→中→右	押し順 左→右→中	押し順 中	押し順 右
押し順ベル1	ベル2+ベル4+ベル6 +ベル9+ベル11	ベル2	ベル2 他のベル コボシ目	他のベル コボシ目	他のベル コボシ目
押し順ベル2	ベル2+ベル5+ベル7 +ベル8+ベル10	ベル2	ベル2 他のベル コボシ目	他のベル コボシ目	他のベル コボシ目
押し順ベル3	ベル2+ベル4+ベル6 +ベル9+ベル11+FR1	ベル2 他のベル コボシ目	ベル2	他のベル コボシ目	他のベル コボシ目
押し順ベル4	ベル2+ベル5+ベル7 +ベル8+ベル10+FR1	ベル2 他のベル コボシ目	ベル2	他のベル コボシ目	他のベル コボシ目
押し順ベル5	ベル1+ベル4+ベル11	他のベル コボシ目	他のベル コボシ目	ベル1	他のベル コボシ目
押し順ベル6	ベル1+ベル7+ベル8	他のベル コボシ目	他のベル コボシ目	ベル1	他のベル コボシ目
押し順ベル7	ベル1+ベル6+ベル9	他のベル コボシ目	他のベル コボシ目	ベル1	他のベル コボシ目
押し順ベル8	ベル1+ベル5+ベル10	他のベル コボシ目	他のベル コボシ目	ベル1	他のベル コボシ目
押し順ベル9	ベル1+ベル4 +ベル11+FR1	他のベル コボシ目	他のベル コボシ目	他のベル コボシ目	ベル1
押し順ベル10	ベル1+ベル7 +ベル8+FR1	他のベル コボシ目	他のベル コボシ目	他のベル コボシ目	ベル1
押し順ベル11	ベル1+ベル6 +ベル9+FR1	他のベル コボシ目	他のベル コボシ目	他のベル コボシ目	ベル1
押し順ベル12	ベル1+ベル5 +ベル10+FR1	他のベル コボシ目	他のベル コボシ目	他のベル コボシ目	ベル1

【図 80】

リブレイの当選パターン

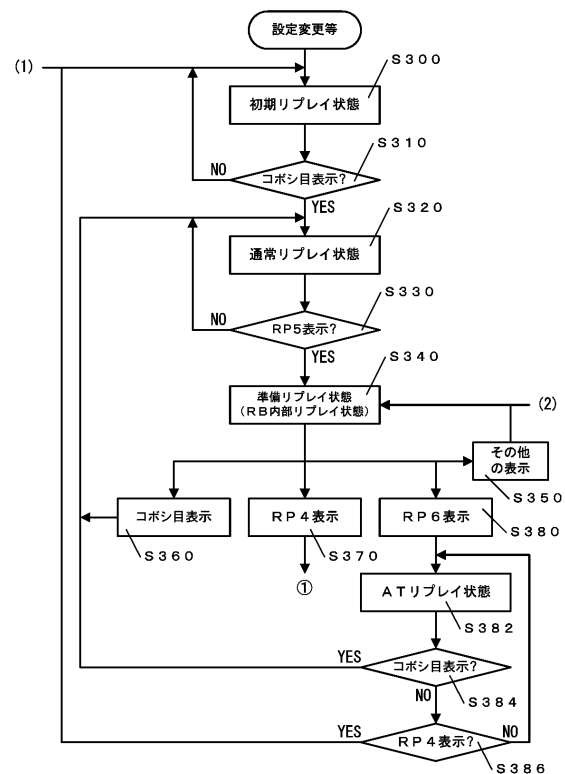
名称	当選パターン	押し順 左	押し順 中→左→右	押し順 中→右→左	押し順 右→左→中	押し順 右→中→左
通常 リブレイ	RP1+RP2+RP3	RP1 RP2 RP3	RP1 RP2 RP3	RP1 RP2 RP3	RP1 RP2 RP3	RP1 RP2 RP3
ATストック リブレイ	RP2+RP7	RP2 RP7	RP2 RP7	RP2 RP7	RP2 RP7	RP2 RP7
押し順 リブレイ1	RP1+RP3+RP5	RP1	RP5	RP3	RP3	RP3
押し順 リブレイ2	RP1+RP2 +RP3+RP5	RP1	RP3	RP5	RP3	RP3
押し順 リブレイ3	RP1+RP3 +RP5+RP7	RP1	RP3	RP3	RP5	RP3
押し順 リブレイ4	RP1+RP2+RP3 +RP5+RP7	RP1	RP3	RP3	RP3	RP5
押し順 リブレイ5	RP1+RP4+RP6	RP4	RP6	RP4	RP4	RP4
押し順 リブレイ6	RP1+RP2 +RP4+RP6	RP4	RP4	RP6	RP4	RP4
押し順 リブレイ7	RP1+RP4 +RP6+RP7	RP4	RP4	RP4	RP6	RP4
押し順 リブレイ8	RP1+RP2+RP4 +RP6+RP7	RP4	RP4	RP4	RP4	RP6

【図 81】

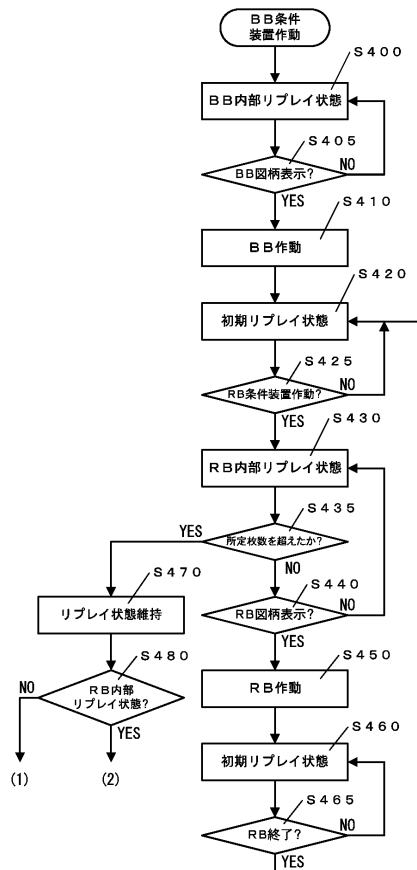
リブレイ状態ごとの当選パターン

名称	条件	当選パターン	リブレイ 当選確率
初期リブレイ状態	1)設定変更後 2)RP4表示後 3)BB作動後 4)RB作動後	1)RP1+RP2+RP3	約1/7.3
通常リブレイ状態	1)コボシ目表示後	1)RP1+RP3+RP5 2)RP1+RP2+RP3+RP5 3)RP1+RP3+RP5+RP7 4)RP1+RP2+RP3+RP5+RP7	約1/7.3
準備リブレイ状態	1)RP5表示後	1)RP1+RP4+RP6 2)RP1+RP2+RP4+RP6 3)RP1+RP4+RP6+RP7 4)RP1+RP2+RP4+RP6+RP7	約1/3
ATリブレイ状態	1)RP6表示後	1)RP1+RP2+RP3 2)RP2+RP7	約1/1.5
BB内部リブレイ状態	1)BB内部当選後	1)RP1+RP2+RP3	約1/3
RB内部リブレイ状態	1)RB内部当選後	1)RP1+RP2+RP3 2)RP1+RP4+RP6 3)RP1+RP2+RP4+RP6 4)RP1+RP4+RP6+RP7 5)RP1+RP2+RP4+RP6+RP7 6)RP2+RP7	約1/1.5

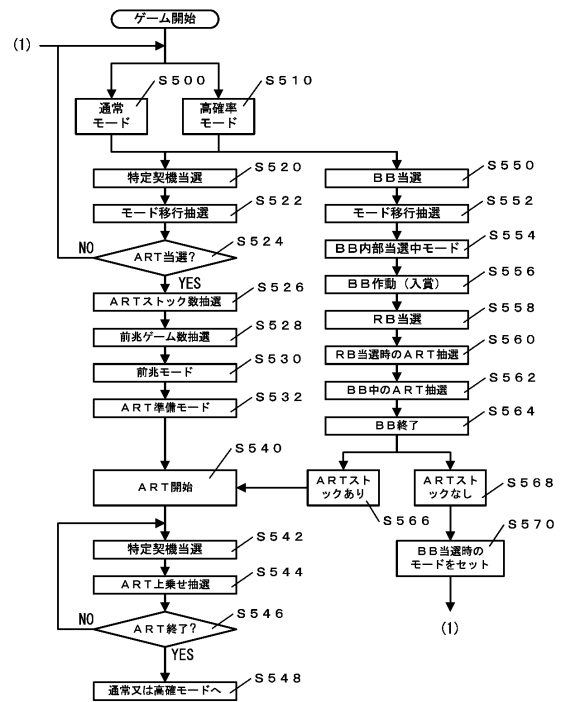
【図 82】



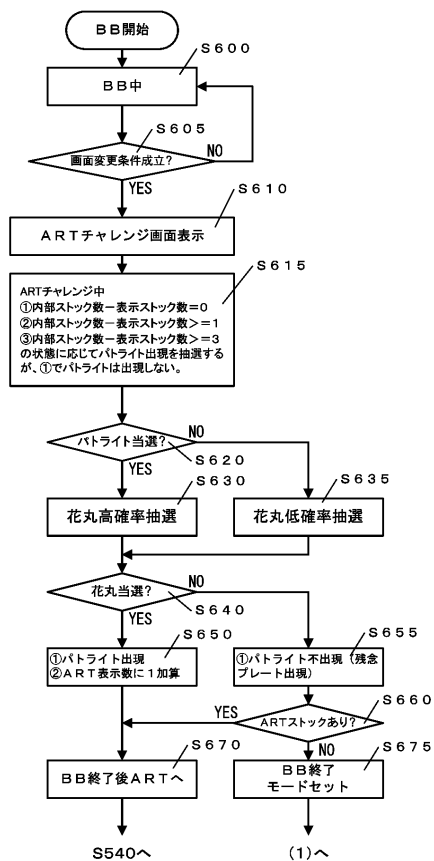
【図 8 3】



【図 8 4】



【図 8 5】



【図 8 6】

ボーナスゲーム中画面



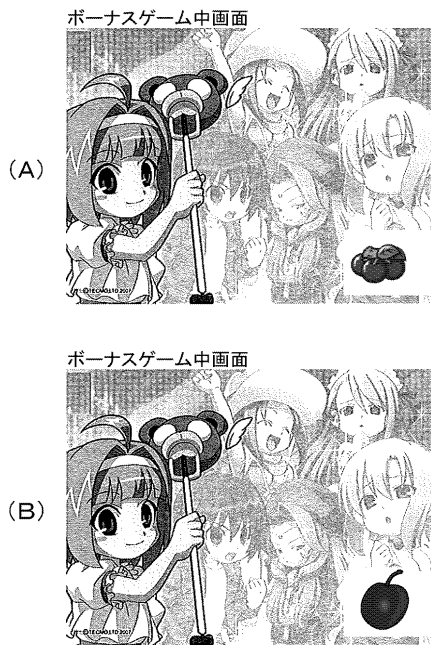
(A)

ボーナスゲーム中画面

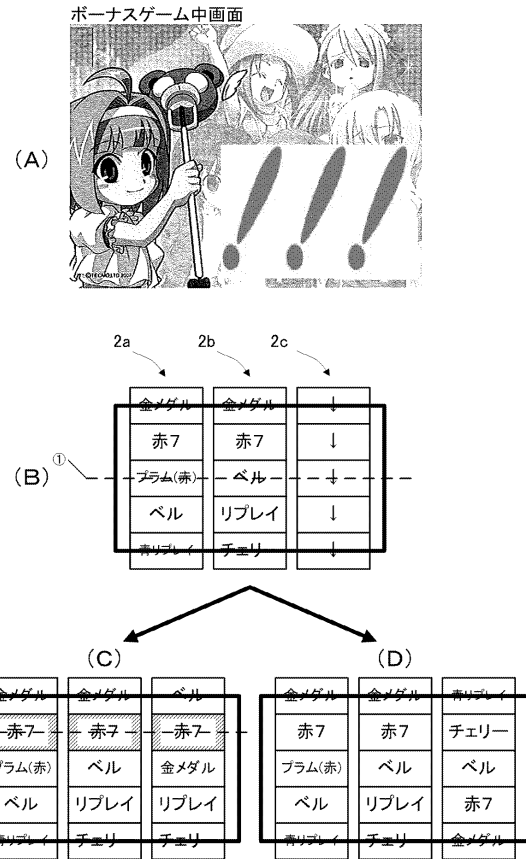


(B)

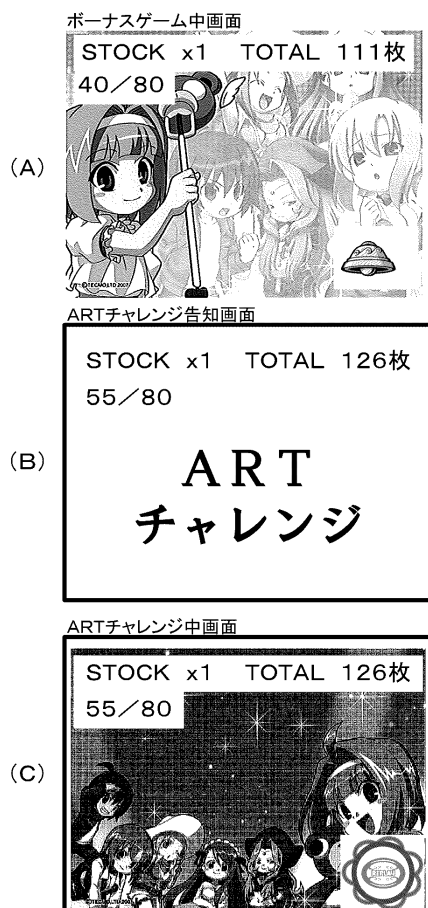
【図 87】



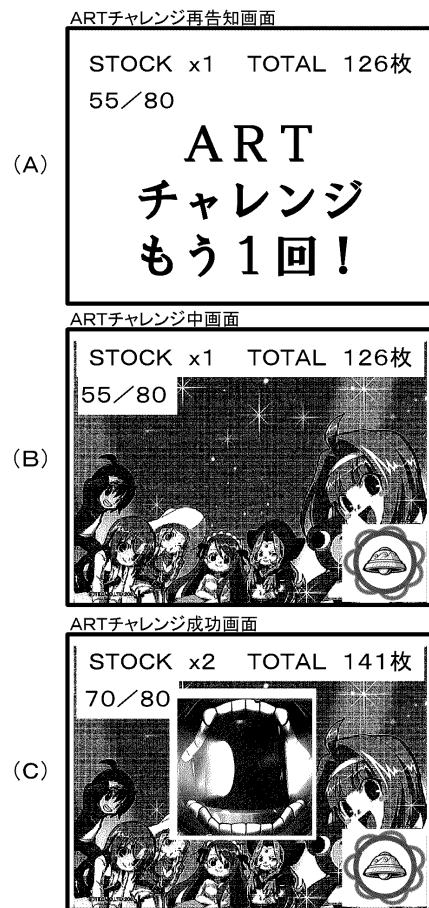
【図 88】



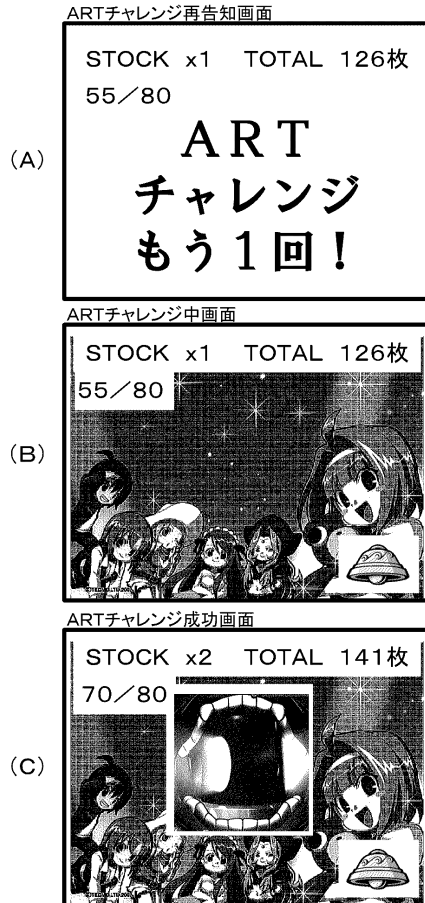
【図 89】



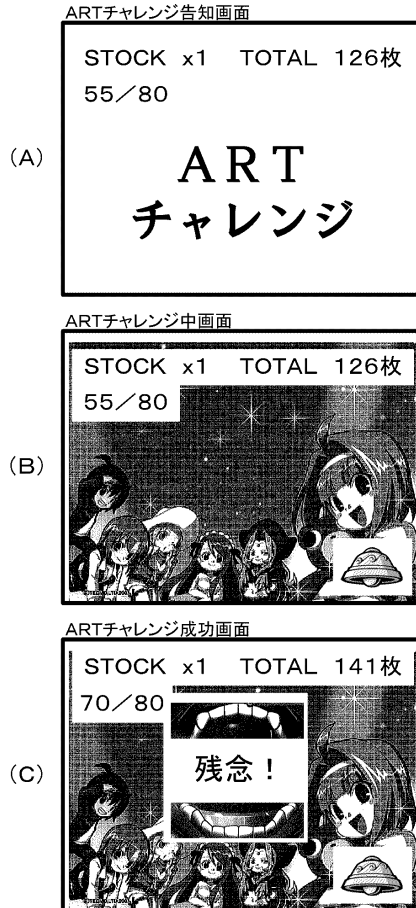
【図 90】



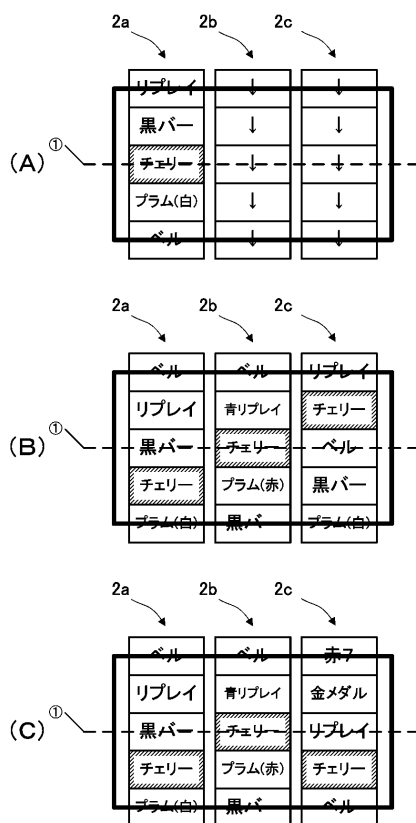
【図 9 1】



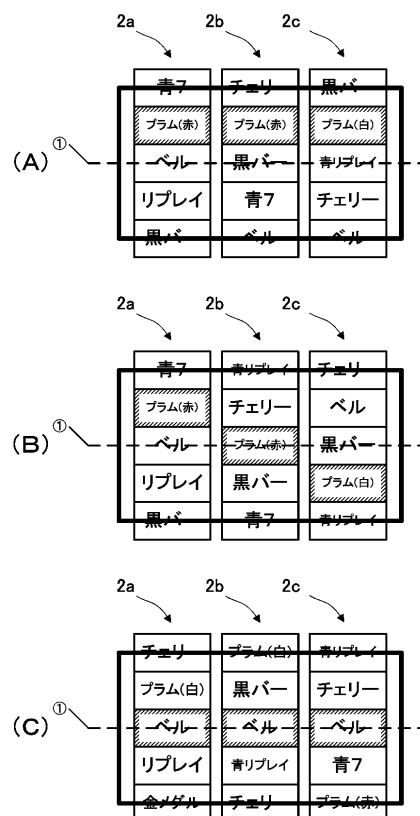
【図 9 2】



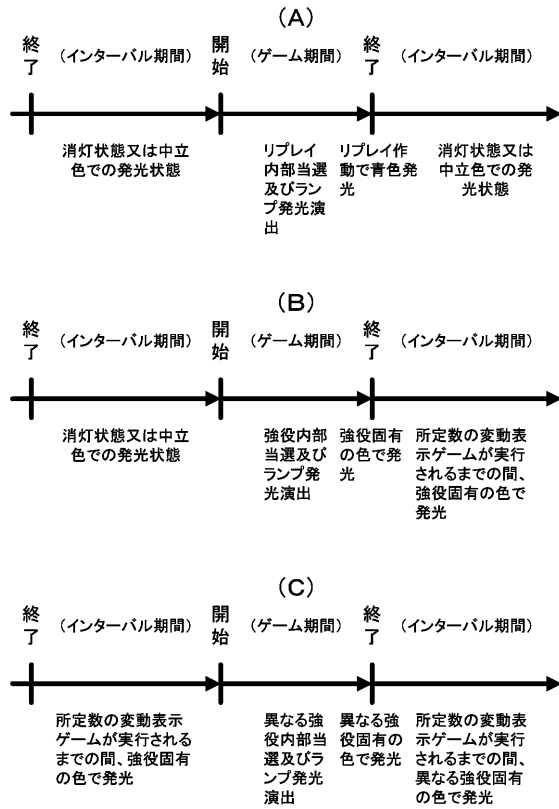
【図 9 3】



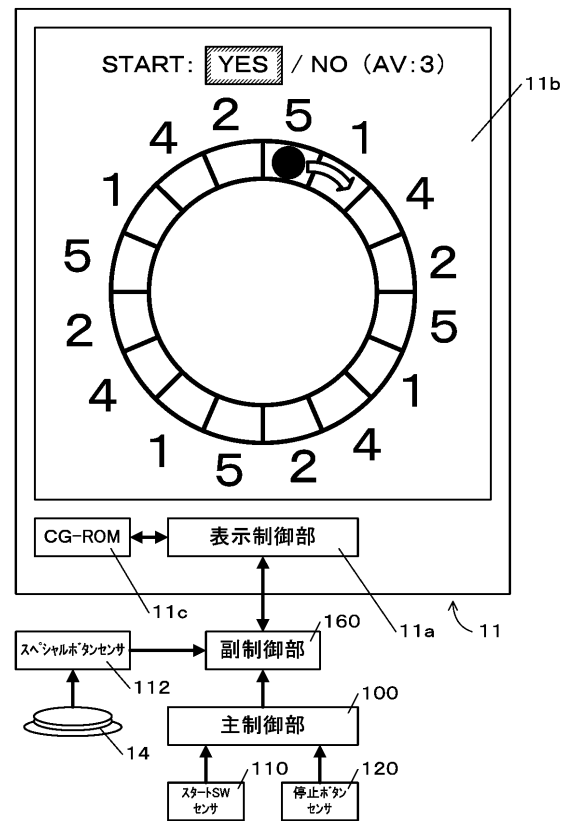
【図 9 4】



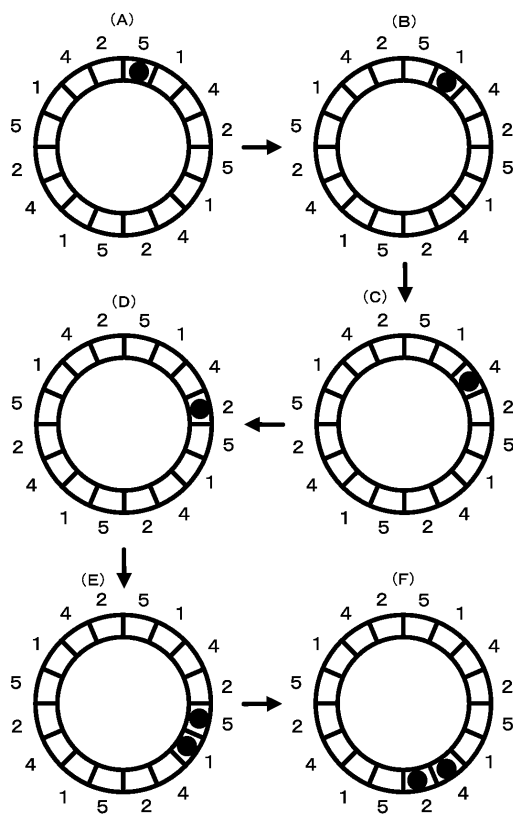
【図 9 5】



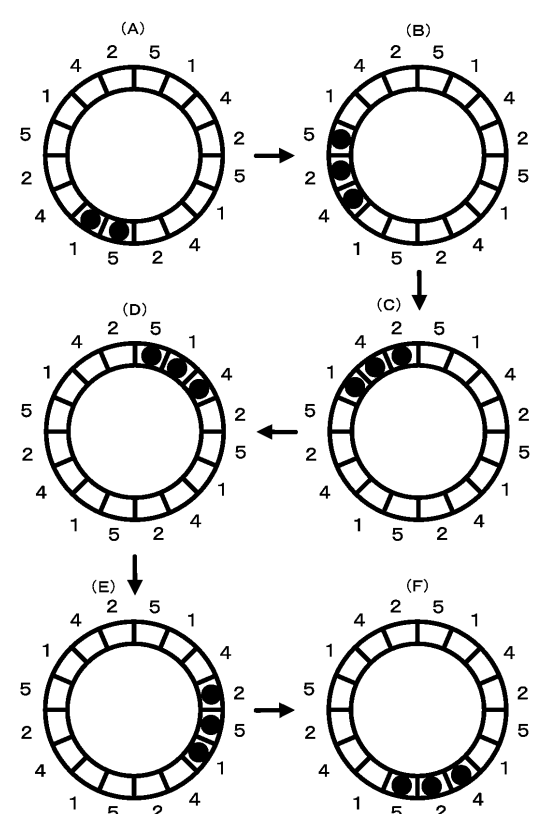
【図 9 6】



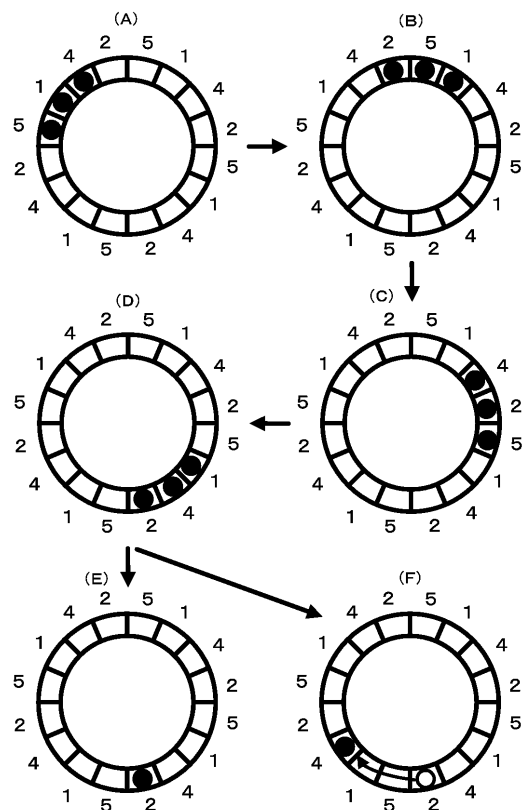
【図 9 7】



【図 9 8】



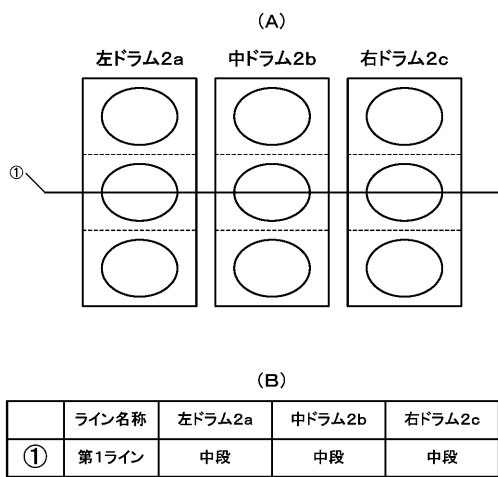
【図 9 9】



【図 1 0 0】

ドラムの図柄配置			
No.	左ドラム	中ドラム	右ドラム
1	赤ベル	リプレイ	赤ベル
2	赤7	赤7	赤7
3	リプレイ	スイカ	チェリー
4	スイカ	赤ベル	リプレイ
5	リプレイ	チェリー	スイカ
6	黄ベル	リプレイ	黄ベル
7	花	花	花
8	リプレイ	スイカ	チェリー
9	スイカ	黄ベル	リプレイ
10	リプレイ	花	スイカ
11	緑ベル	リプレイ	緑ベル
12	黒バー	黒バー	黒バー
13	チェリー	スイカ	チェリー
14	スイカ	緑ベル	リプレイ
15	リプレイ	リプレイ	スイカ
16	青ベル	リプレイ	青ベル
17	花	花	花
18	チェリー	スイカ	チェリー
19	スイカ	青ベル	リプレイ
20	リプレイ	チェリー	スイカ

【図 1 0 1】



【図 1 0 2】

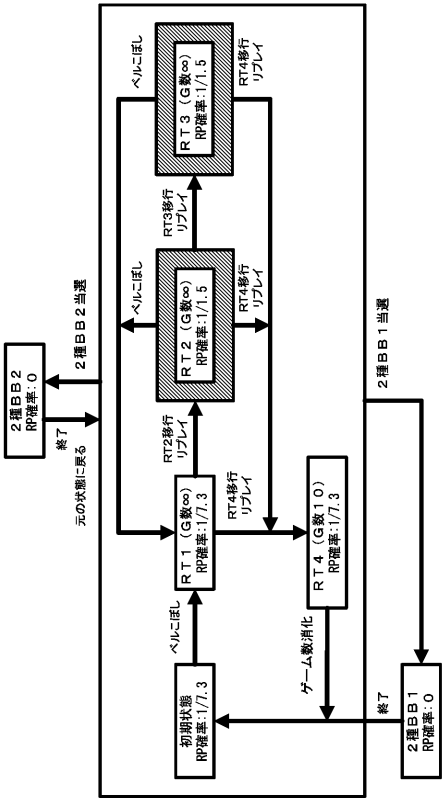
配当表(役物未作動時:規定数3枚)				
左ドラム	中ドラム	右ドラム	獲得メダル枚数	備考
赤7	赤7	赤7	0枚	2種役物連続作動装置作動(BB1)
(赤青黄緑)ベル	赤7/黒バー/花	(赤青黄緑)ベル	0枚	2種役物連続作動装置作動(BB2)
(赤青黄緑)ベル	(赤青黄緑)ベル	(赤青黄緑)ベル	14枚	色ベル役
スイカ	スイカ	スイカ	14枚	スイカ役
(チェリー又はリプレイ以外)	(ANY)	チェリー	14枚	14枚チェリー役
チェリー/リプレイ	(ANY)	チェリー	15枚	15枚チェリー役
リプレイ	リプレイ	リプレイ	再遊技	通常リプレイ役(RT移行なし)
リプレイ	赤7/黒バー/花	スイカ	再遊技	RT2移行リプレイ役(RT2へ移行)
リプレイ	リプレイ	スイカ	再遊技	RT3移行リプレイ役(RT3へ移行)
スイカ	赤7/黒バー/花	スイカ	再遊技	RT4移行リプレイ役(RT4へ移行)
スイカ	赤7/黒バー/花	赤7/黒バー/花	1枚	1枚役1
赤7/黒バー/花	スイカ	赤7/黒バー/花	1枚	1枚役2
赤7/黒バー/花	赤7/黒バー/花	スイカ	1枚	1枚役3
(赤青黄緑)ベル	(赤青黄緑)ベル	スイカ	0枚	色ベル役のコボシ目1(RT1へ移行)
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
スイカ	(赤青黄緑)ベル	(赤青黄緑)ベル	0枚	色ベル役のコボシ目n(RT1へ移行)

【図 1 0 3】

押し順スイカ(AT小役)の当選パターン(役物未作動時)

名称	左ドラム	中ドラム	右ドラム
押し順スイカ右1 (右→中→左)	赤ベル	赤ベル	赤ベル
	黄ベル	黄ベル	赤ベル
	緑ベル	緑ベル	赤ベル
	青ベル	青ベル	赤ベル
	スイカ	スイカ	スイカ
	赤7/黒バー/花	赤7/黒バー/花	スイカ
押し順スイカ右2 (右→中→左)	赤ベル	赤ベル	青ベル
	黄ベル	黄ベル	青ベル
	緑ベル	緑ベル	青ベル
	青ベル	青ベル	青ベル
	スイカ	スイカ	スイカ
	赤7/黒バー/花	赤7/黒バー/花	スイカ
...	...	...	...

【図 1 0 4】

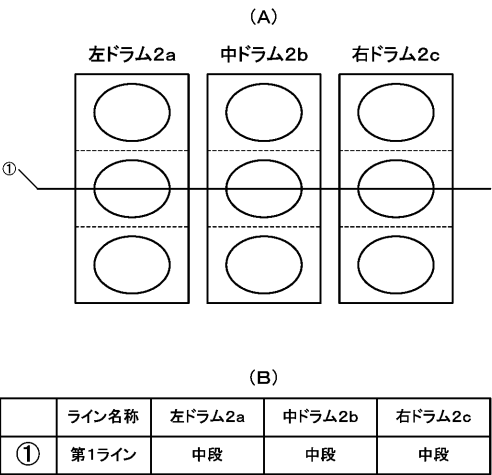


【図 1 0 5】

ドラムの図柄配置

No.	左ドラム	中ドラム	右ドラム
1	菱形(緑)	菱形(赤)	菱形(赤)
2	白7	菱形(紫)	菱形(紫)
3	赤7	赤7	赤7
4	菱形(紫)	白7	白7
5	菱形(青)	菱形(緑)	菱形(緑)
6	菱形(緑)	菱形(青)	菱形(青)
7	菱形(白)	菱形(紫)	菱形(紫)
8	赤7	赤7	赤7
9	菱形(紫)	菱形(白)	菱形(白)
10	菱形(黄)	菱形(緑)	菱形(緑)
11	菱形(緑)	菱形(黄)	菱形(黄)
12	菱形(白)	菱形(紫)	菱形(紫)
13	赤7	赤7	赤7
14	菱形(紫)	菱形(白)	菱形(白)
15	菱形(茶)	菱形(緑)	菱形(緑)
16	菱形(緑)	菱形(茶)	菱形(茶)
17	菱形(白)	菱形(紫)	菱形(紫)
18	赤7	赤7	赤7
19	菱形(紫)	菱形(白)	菱形(白)
20	菱形(赤)	菱形(緑)	菱形(緑)

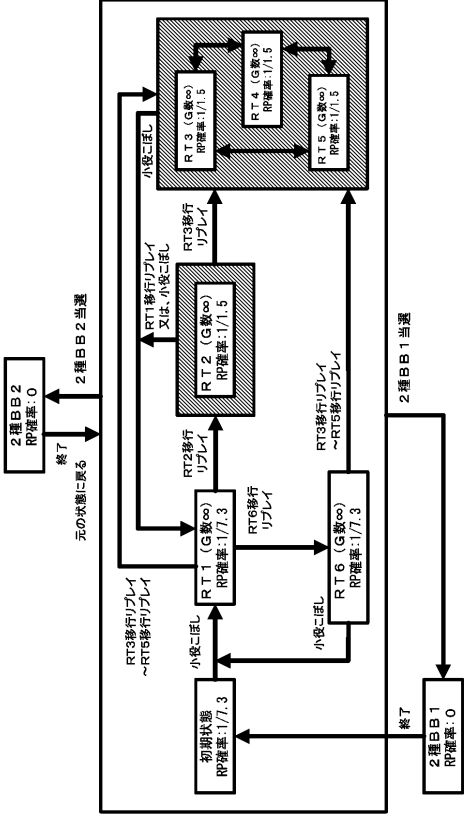
【図 1 0 6】



【図 1 0 7】

配当表(規定数3枚)				
左ドラム	中ドラム	右ドラム	獲得メダル枚数	備考
白7	白7	白7	0枚	2種BB1 (14枚超で終了)
菱形 (赤/青/黄/茶)	菱形 (緑)	菱形 (緑)	0枚	2種BB1 (14枚超で終了)
菱形の組合せ(組合せは省略)			再遊技	通常リプレイ役 (RT変動なし)
菱形の組合せ(組合せは省略)			再遊技	RT1移行リプレイ役 (RT1へ移行)
菱形の組合せ(組合せは省略)			再遊技	RT2移行リプレイ役 (RT2へ移行)
菱形の組合せ(組合せは省略)			再遊技	RT3移行リプレイ役 (RT3へ移行)
赤7	赤7	赤7	再遊技	RT4移行リプレイ役 (RT4へ移行)
菱形 (白)	菱形 (紫)	菱形 (紫)	再遊技	RT5移行リプレイ役 (RT5へ移行)
菱形 (紫)	菱形 (白)	菱形 (白)	再遊技	RT6移行リプレイ役 (RT6へ移行)
菱形の組合せ(組合せは省略)			再遊技	RT6移行リプレイ役 (RT6へ移行)
菱形の組合せ(組合せは省略)			15枚	非押し順小役 (必ず入賞)
菱形の組合せ(組合せは省略)			15枚	押し順小役 (コボシ目でRT1へ移行)
菱形の組合せ(組合せは省略)			1枚	1枚小役
菱形の組合せ(組合せは省略)			14枚	2種BB中の小役
菱形の組合せ(組合せは省略)			15枚	2種BB中の小役

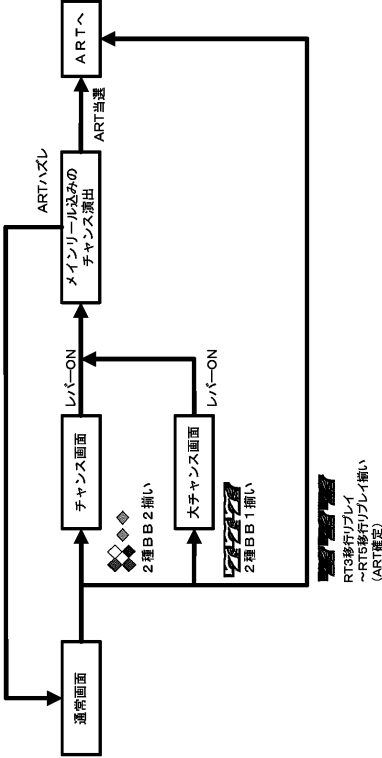
【図 1 0 8】



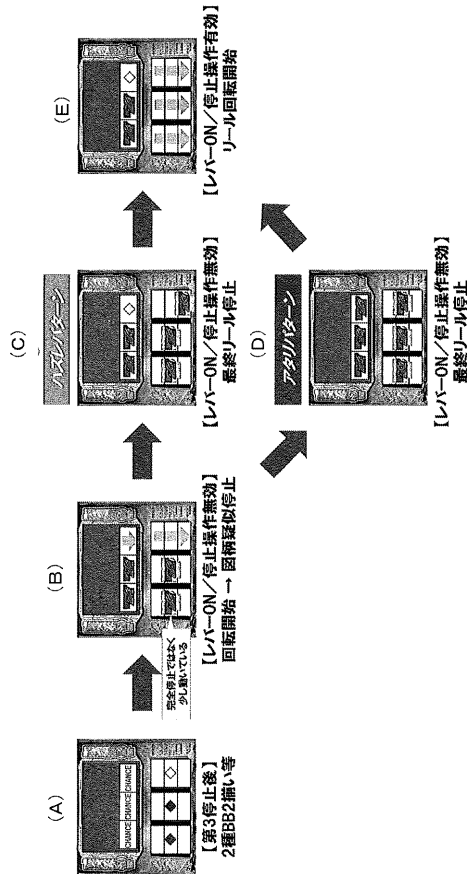
【図 1 0 9】

当選役/遊技状態	初期状態	RT1	RT2	RT3	RT4	RT5	RT6	2種BB中に 順押しで揃う小役
通常リプレイA (RT変動なし)	1/7.3	-	-	-	-	1/7.3	-	15枚役
通常リプレイB (RT変動なし)	-	-	-	1/1.5	1/1.5	-	-	14枚役
通常リプレイA 又はRT12移行リプレイ 又はRT3移行リプレイ	-	1/7.3	-	-	-	-	-	15枚役
RT1移行リプレイ 又はRT3移行リプレイ	-	-	1/1.5	-	-	-	-	14枚役
RT3移行リプレイ	-	1/3000	-	-	1/200	1/200	1/200	14枚役
RT4移行リプレイ	-	1/3000	-	1/200	-	1/200	1/200	14枚役
RT5移行リプレイ	-	1/3000	-	1/200	1/200	-	1/200	14枚役
RT6移行リプレイ	-	1/200	-	-	-	-	-	15枚役
リプレイ以外	-	-	-	-	-	-	-	15枚役

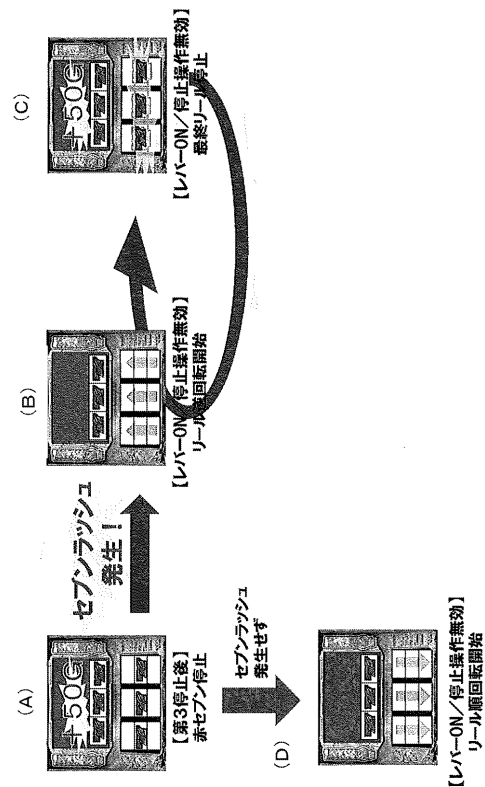
【図 1 1 0】



【図 1 1 1】



【図 1 1 2】



【図 1 1 3】

(A)

小役の当選パターン

名称	左ドラム	中ドラム	右ドラム
押し順スイカ中1 (中→左→右)	赤ベル	赤ベル	赤ベル
	黄ベル	黄ベル	赤ベル
	緑ベル	緑ベル	赤ベル
	青ベル	青ベル	赤ベル
	スイカ	スイカ	スイカ
	赤7／黒バー／花	スイカ	赤7／黒バー／花

【図 1 1 4】

(B)

AT小役(2回押し順タイプ)

図柄	獲得メダル枚数	引き込み	備考
(赤青黄緑)ベル	(赤青黄緑)ベル	14枚	6.25%
スイカ	スイカ	14枚	100%
赤7/黒バー/花	スイカ	1枚	100%

AT小役の期待値

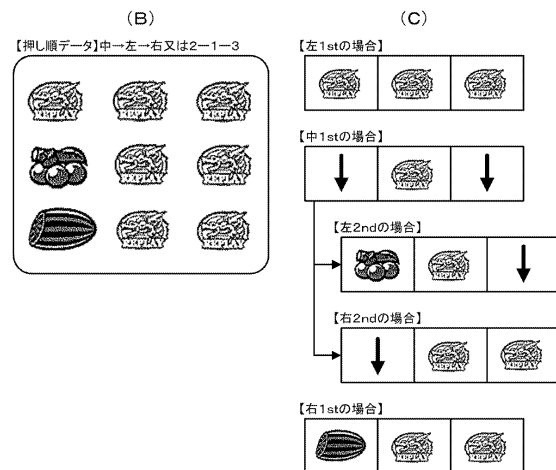
(C)

AT小役の択数 (中又は右1st)	期待枚数(スイカ・ベル共に14枚小役)	
	順押し・ハサミ押し	変則押し
4択	0.88枚	4.2枚

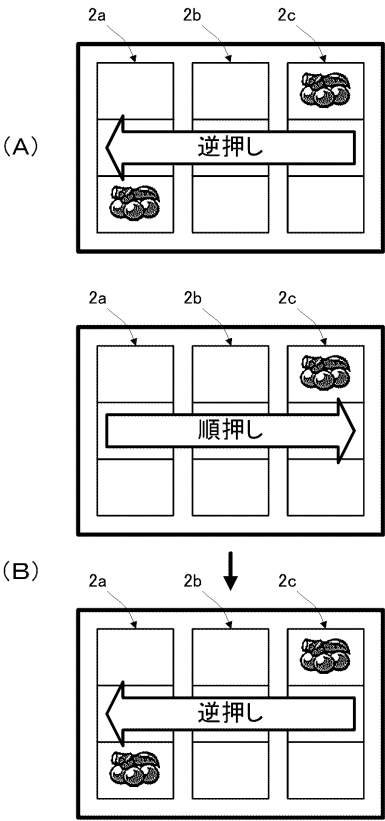
配当表(役物未作動時:規定数3枚)

(A)

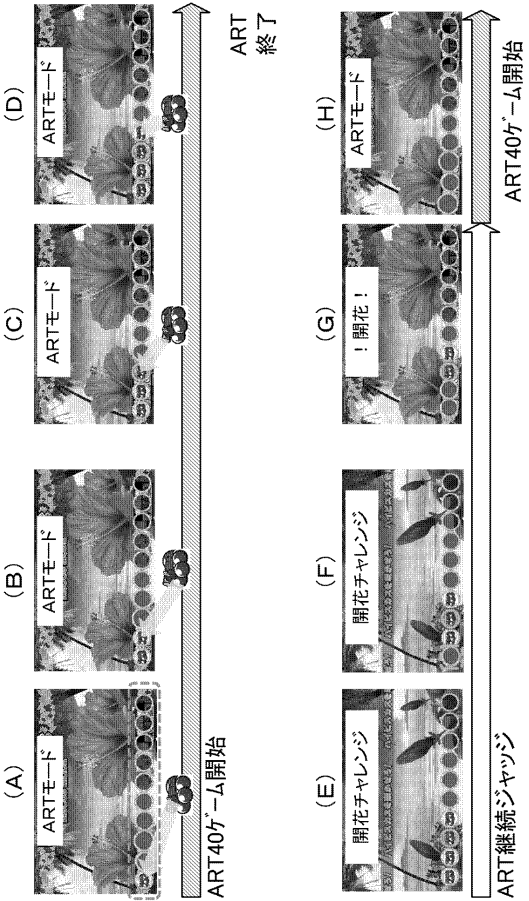
左ドラム	中ドラム	右ドラム	獲得メダル枚数	備考
			再遊技	通常リプレイ役 (RT移行なし)
			再遊技	RT2移行リプレイ役 (RT2へ移行)
			再遊技	RT4移行リプレイ役 (RT4へ移行)



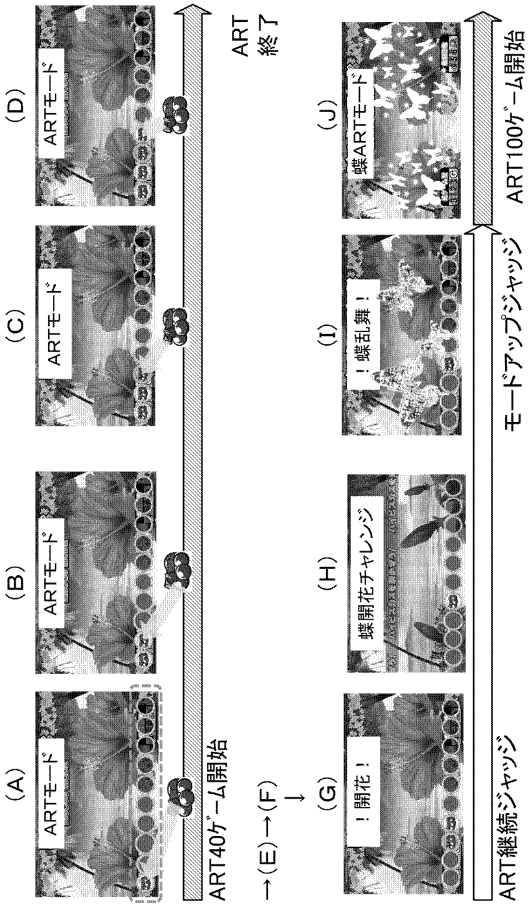
【図 1 1 5】



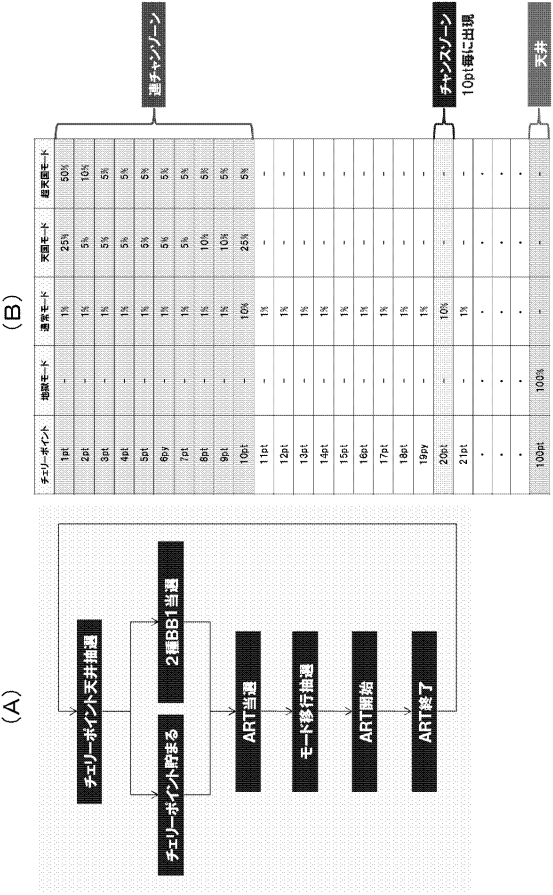
【図 1 1 6】



【図 1 1 7】



【図 1 1 8】



【図 1 1 9】

加算テーブル (A)

チェリーポイント	2種BB中	
	角チェ	中チェ
1pt	91%	-
2pt	1%	10%
3pt	1%	10%
4pt	1%	10%
5pt	1%	10%
6pt	1%	10%
7pt	1%	10%
8pt	1%	10%
9pt	1%	10%
10pt	1%	20%
100pt	0%	0%

モード移行テーブル(天井) (B)

移行前\移行後	地獄モード	通常モード	天国モード	超天国モード
地獄モード			90%	10%
通常モード	20%	50%	25%	5%
天国モード	10%	40%	45%	5%
超天国モード			25%	75%

モード移行テーブル(BB1) (C)

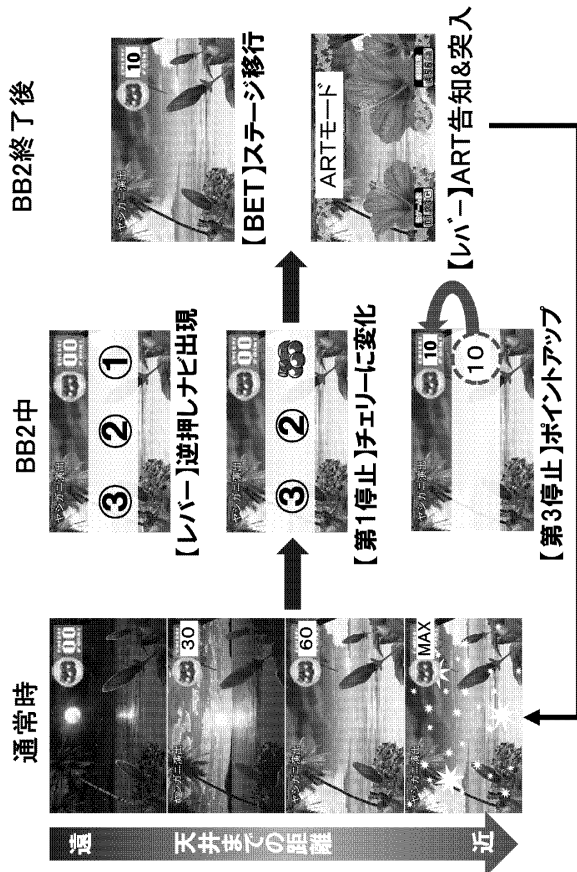
移行前\移行後	地獄モード	通常モード	天国モード	超天国モード
地獄モード			50%	50%
通常モード	20%	45%	25%	10%
天国モード	10%	10%	60%	20%
超天国モード				100%

【図 1 2 1】

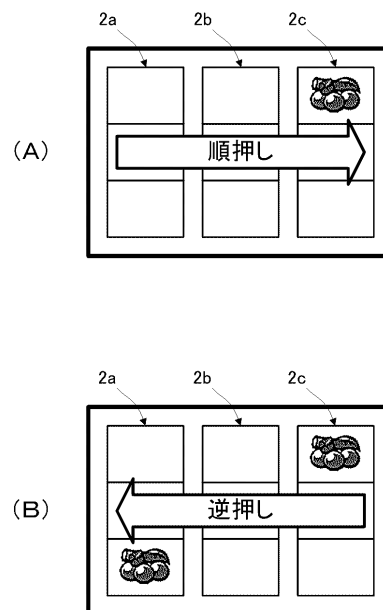
配当表(役物未作動時:規定数3枚)

左ドラム	中ドラム	右ドラム	獲得メダル枚数	備考
赤7	赤7	赤7	0枚	2種役物連続作動装置作動(BB1)
(赤青黄緑)ベル	赤7/黒バー/花	(赤青黄緑)ベル	0枚	2種役物連続作動装置作動(BB2)
(赤青黄緑)ベル	(赤青黄緑)ベル	(赤青黄緑)ベル	14枚	色ベル役
スイカ	スイカ	スイカ	14枚	スイカ役
スイカ	スイカ	リプレイ	15枚	スイカ役2
(チェリー又はリプレイ以外)	(ANY)	チェリー	4枚	4枚チェリー役
チェリー/リプレイ	(ANY)	チェリー	14枚	14枚チェリー役
リプレイ	リプレイ	リプレイ	再遊技	通常リプレイ役(RT移行なし)
リプレイ	赤7/黒バー/花	スイカ	再遊技	RT2移行リプレイ役(RT2へ移行)
リプレイ	リプレイ	スイカ	再遊技	RT3移行リプレイ役(RT3へ移行)
スイカ	赤7/黒バー/花	スイカ	再遊技	RT4移行リプレイ役(RT4へ移行)
スイカ	赤7/黒バー/花	赤7/黒バー/花	1枚	1枚役1
赤7/黒バー/花	スイカ	赤7/黒バー/花	1枚	1枚役2
赤7/黒バー/花	赤7/黒バー/花	スイカ	1枚	1枚役3
(赤青黄緑)ベル	(赤青黄緑)ベル	スイカ	0枚	色ベル役のコボシ目1(RT1へ移行)
...	...	...	...	...
スイカ	(赤青黄緑)ベル	(赤青黄緑)ベル	0枚	色ベル役のコボシ目n(RT1へ移行)

【図 1 2 0】



【図 1 2 2】



【図 1 2 3】

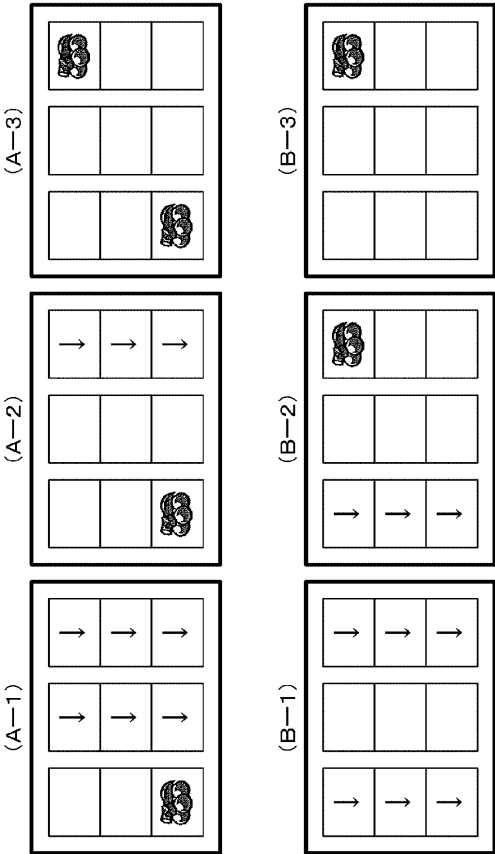
配当表(役物未作動時:規定数3枚)

左ドラム	中ドラム	右ドラム	獲得メダル枚数	備考
赤7	赤7	赤7	0枚	2種役物連続作動装置作動(BB1)
(赤青黄緑)ベル	赤7/黒バー/花	(赤青黄緑)ベル	0枚	2種役物連続作動装置作動(BB2)
(赤青黄緑)ベル	(赤青黄緑)ベル	(赤青黄緑)ベル	14枚	色ベル役
スイカ	スイカ	スイカ	14枚	スイカ役
スイカ	スイカ	リプレイ	15枚	スイカ役2
(チェリー又はリプレイ以外)	(ANY)	チェリー	1枚	1枚チェリー役
チェリー/リプレイ	(ANY)	チェリー	14枚	14枚チェリー役
リプレイ	リプレイ	リプレイ	再遊技	通常リプレイ役(RT移行なし)
リプレイ	赤7/黒バー/花	スイカ	再遊技	RT2移行リプレイ役(RT2へ移行)
リプレイ	リプレイ	スイカ	再遊技	RT3移行リプレイ役(RT3へ移行)
スイカ	赤7/黒バー/花	スイカ	再遊技	RT4移行リプレイ役(RT4へ移行)
スイカ	赤7/黒バー/花	赤7/黒バー/花	1枚	1枚役1
赤7/黒バー/花	スイカ	赤7/黒バー/花	1枚	1枚役2
赤7/黒バー/花	赤7/黒バー/花	スイカ	1枚	1枚役3
(赤青黄緑)ベル	(赤青黄緑)ベル	スイカ	0枚	色ベル役のコボシ目1(RT1へ移行)
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
スイカ	(赤青黄緑)ベル	(赤青黄緑)ベル	0枚	色ベル役のコボシ目n(RT1へ移行)

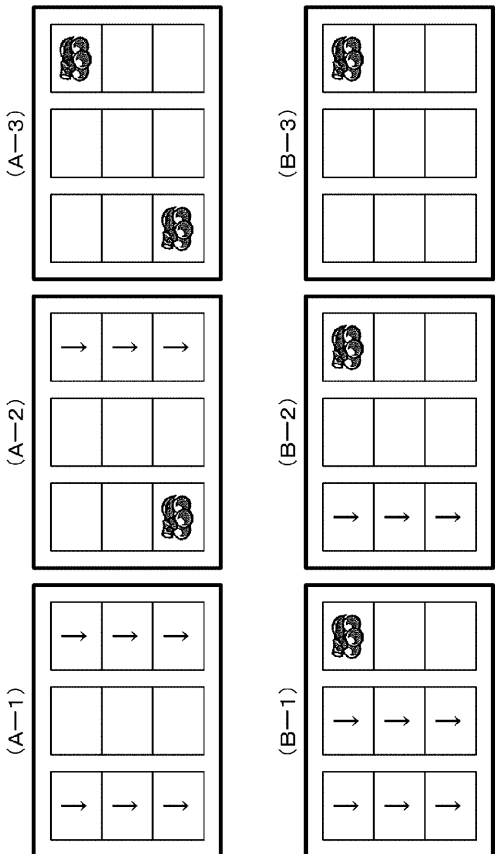
【図 1 2 4】

当選役	2種BB中に14枚チェリー役が揃う押し順			当選確率
	第1停止	第2停止	第3停止	
ハズレ	左ボタン	—	—	1/5
通常リプレイ	中ボタン	左ボタン	右ボタン	1/5
RT2移行リプレイ	中ボタン	右ボタン	左ボタン	1/5
RT3移行リプレイ	右ボタン	左ボタン	中ボタン	1/5
RT4移行リプレイ	右ボタン	中ボタン	左ボタン	1/5

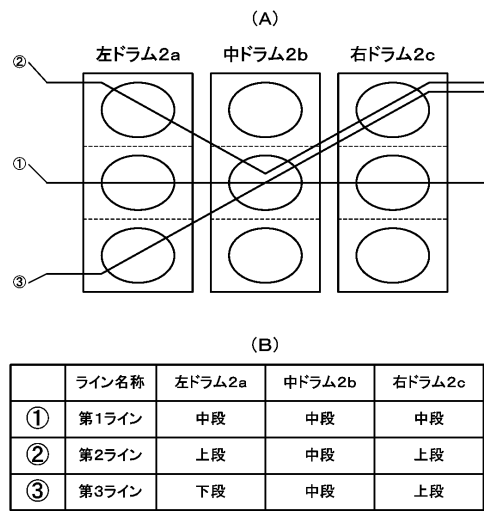
【図 1 2 5】



【図 1 2 6】



【図 1 2 7】

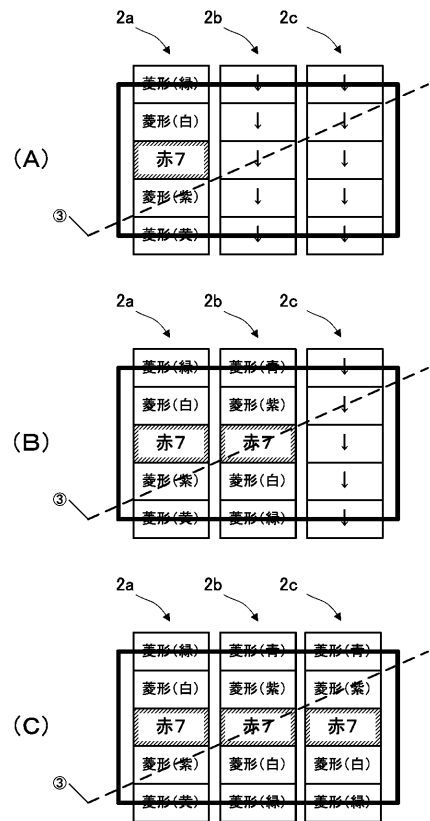


【図 1 2 8】

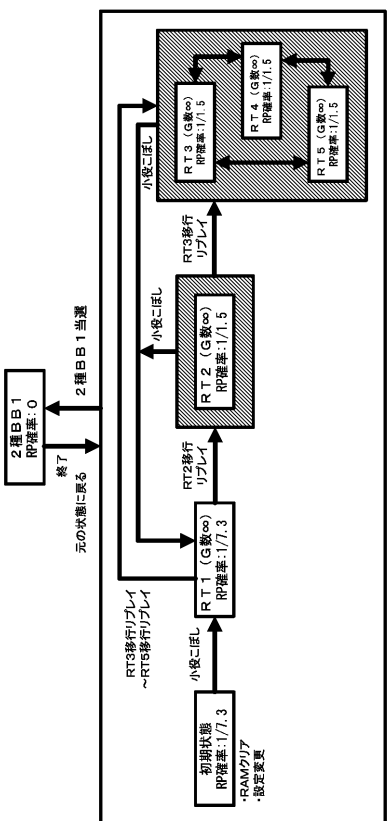
配当表(規定数3枚)

左ドラム	中ドラム	右ドラム	獲得メダル枚数	備考
白7	白7	白7	0枚	2種BB1 (210枚超で終了)
菱形の組合せ(組合せは省略)			再遊技	通常リプレイ役 (RT変動なし)
菱形の組合せ(組合せは省略)			再遊技	RT1移行リプレイ役 (RT1へ移行)
菱形の組合せ(組合せは省略)			再遊技	RT2移行リプレイ役 (RT2へ移行)
赤7	赤7	赤7	再遊技	RT3移行リプレイ役 (RT3へ移行)
菱形(白)	菱形(紫)	菱形(紫)	再遊技	RT4移行リプレイ役 (RT4へ移行)
菱形(紫)	菱形(白)	菱形(白)	再遊技	RT5移行リプレイ役 (RT5へ移行)
菱形の組合せ(組合せは省略)			再遊技	RT6移行リプレイ役 (RT6へ移行)
菱形の組合せ(組合せは省略)			15枚	非押し順小役 (必ず入賞)
菱形の組合せ(組合せは省略)			15枚	押し順小役 (コボシ目でRT1へ移行)
菱形の組合せ(組合せは省略)			1枚	1枚小役
菱形の組合せ(組合せは省略)			15枚	2種BB中の非赤7小役
菱形(紫)	赤7	菱形(紫)	15枚	2種BB中の赤7小役 (RT3~RT5当選時)

【図 1 2 9】



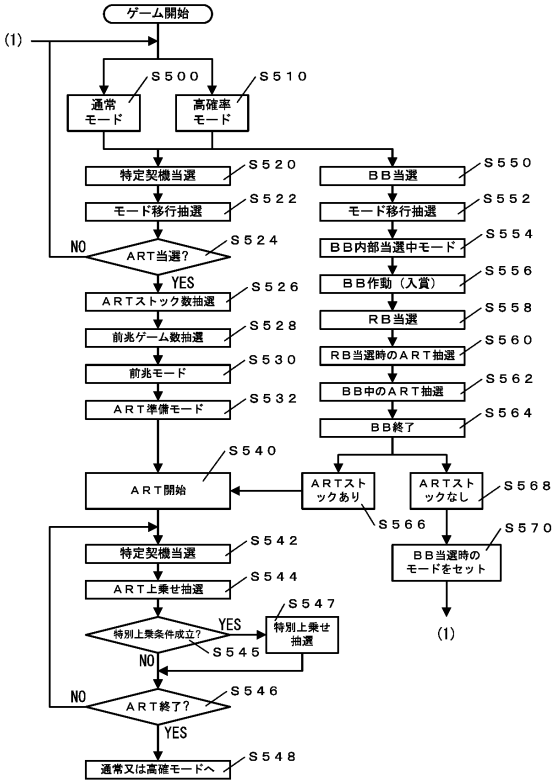
【図 1 3 0】



【図 1 3 1】

ボーナス当選時のRT状態	赤7小役揃い確率
初期状態	1/200
RT1	1/200
RT2	1/100
RT3	1/50
RT4	1/25
RT5	1/5

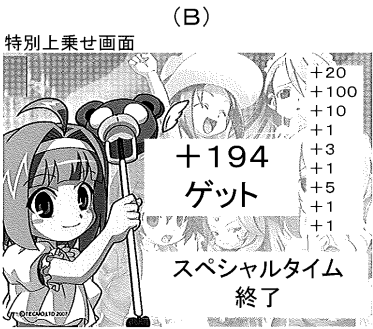
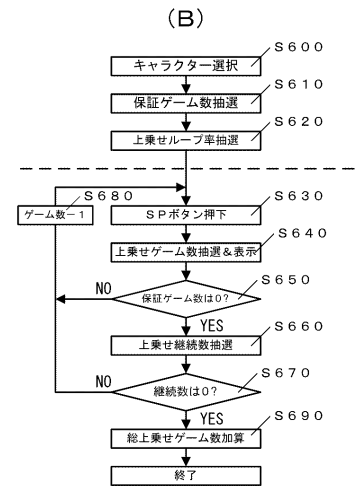
【図 1 3 2】



【図 1 3 3】



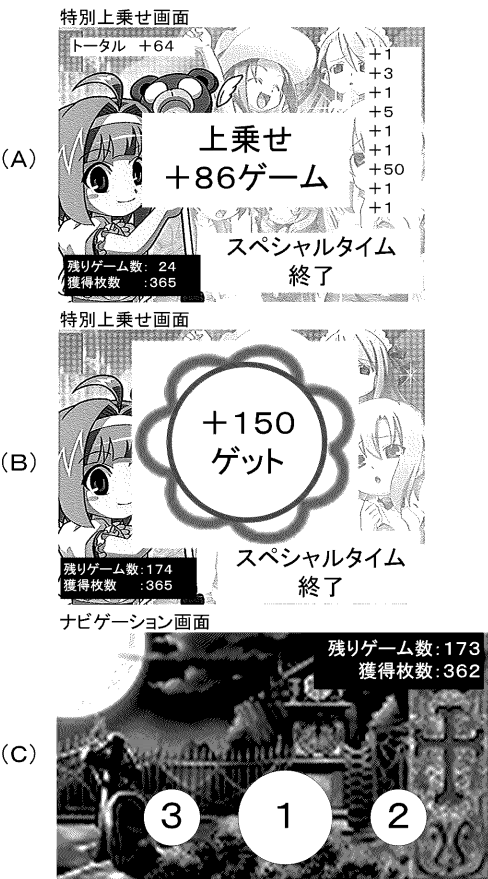
【図 1 3 4】



【図 1 3 5】



【図 1 3 6】

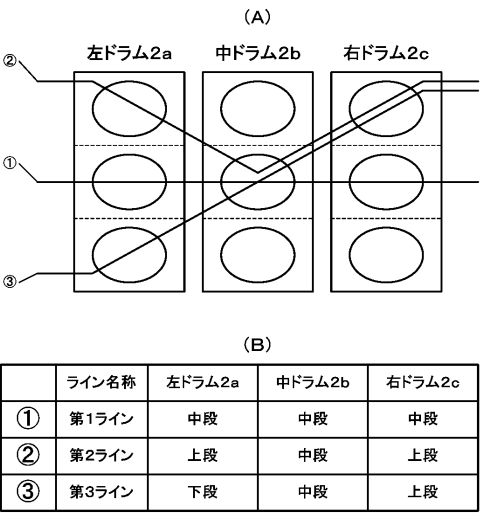


【図 1 3 7】

ドラムの図柄配置

No.	左ドラム	中ドラム	右ドラム
1	菱形(緑)	菱形(赤)	菱形(赤)
2	白7	菱形(紫)	菱形(紫)
3	赤7	赤7	赤7
4	菱形(紫)	白7	白7
5	菱形(青)	菱形(緑)	菱形(緑)
6	菱形(緑)	菱形(青)	菱形(青)
7	菱形(白)	菱形(紫)	菱形(紫)
8	赤7	赤7	赤7
9	菱形(紫)	菱形(白)	菱形(白)
10	菱形(黄)	菱形(緑)	菱形(緑)
11	菱形(緑)	菱形(黄)	菱形(黄)
12	菱形(白)	菱形(紫)	菱形(紫)
13	赤7	赤7	赤7
14	菱形(紫)	菱形(白)	菱形(白)
15	菱形(茶)	菱形(緑)	菱形(緑)
16	菱形(緑)	菱形(茶)	菱形(茶)
17	菱形(白)	菱形(紫)	菱形(紫)
18	赤7	赤7	赤7
19	菱形(紫)	菱形(白)	菱形(白)
20	菱形(赤)	菱形(緑)	菱形(緑)

【図 1 3 8】



【図 1 3 9】

(A)

配当表(規定数3枚)

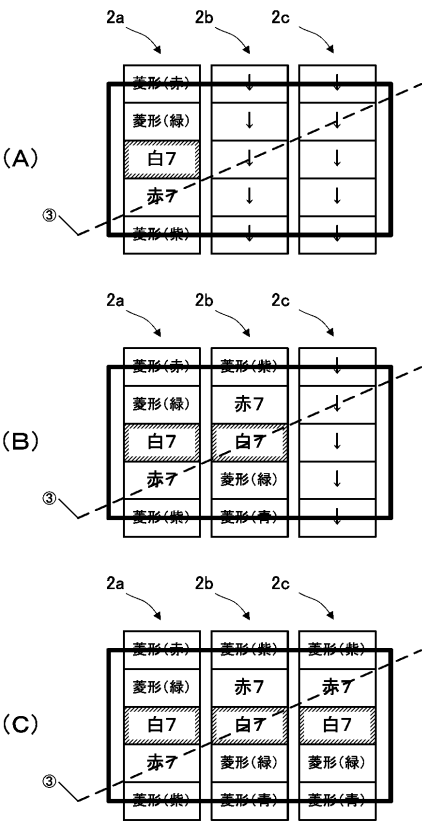
左ドラム	中ドラム	右ドラム	獲得メダル枚数	備考
白7	白7	白7	0枚	1種BB1 (300枚超で終了)
白7	白7	赤7	0枚	2種BB2 (60枚超で終了)
菱形の組合せ(組合せは省略)			再遊技	通常リプレイ役 (RT変動なし)
菱形の組合せ(組合せは省略)			再遊技	RT1移行リプレイ役 (RT1へ移行)
菱形の組合せ(組合せは省略)			再遊技	RT2移行リプレイ役 (RT2へ移行)
赤7	赤7	赤7	再遊技	RT3移行リプレイ役 (RT3へ移行)
菱形(白)	菱形(紫)	菱形(紫)	再遊技	RT4移行リプレイ役 (RT4へ移行)
菱形(紫)	菱形(白)	菱形(白)	再遊技	RT5移行リプレイ役 (RT5へ移行)
菱形の組合せ(組合せは省略)			再遊技	RT6移行リプレイ役 (RT6へ移行)
菱形の組合せ(組合せは省略)			15枚	非押し順小役 (必ず入賞)
菱形の組合せ(組合せは省略)			15枚	押し順小役 (コボシ目でRT1へ移行)
菱形の組合せ(組合せは省略)			1枚	1枚小役

(B)

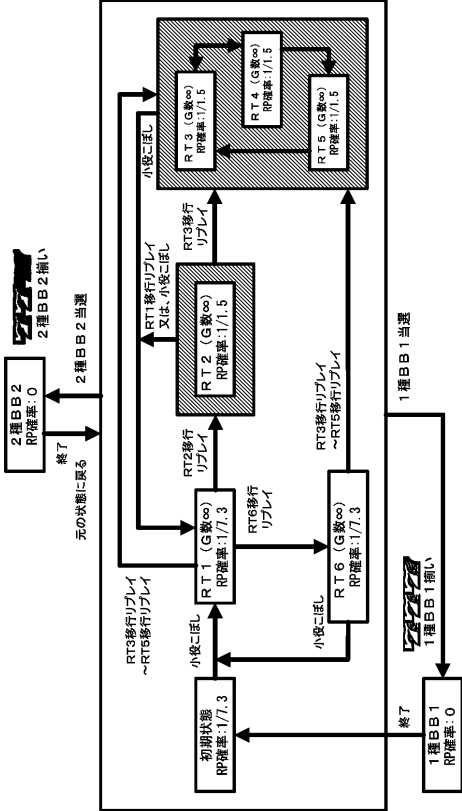
配当表(規定数2枚)

赤7	白7	菱形(緑)	15枚	2種BB2中の非白7小役
赤7	白7	赤7	15枚	2種BB2中の白7小役 (RT3~RT5当選時)

【図 1 4 0】



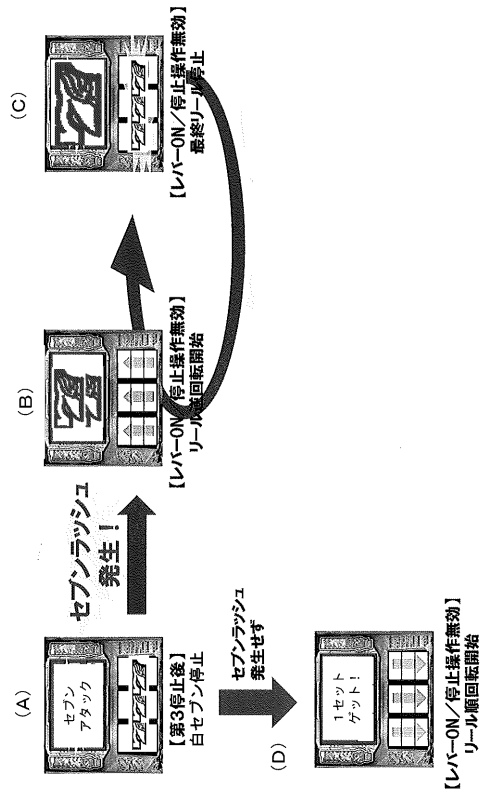
【図 1 4 1】



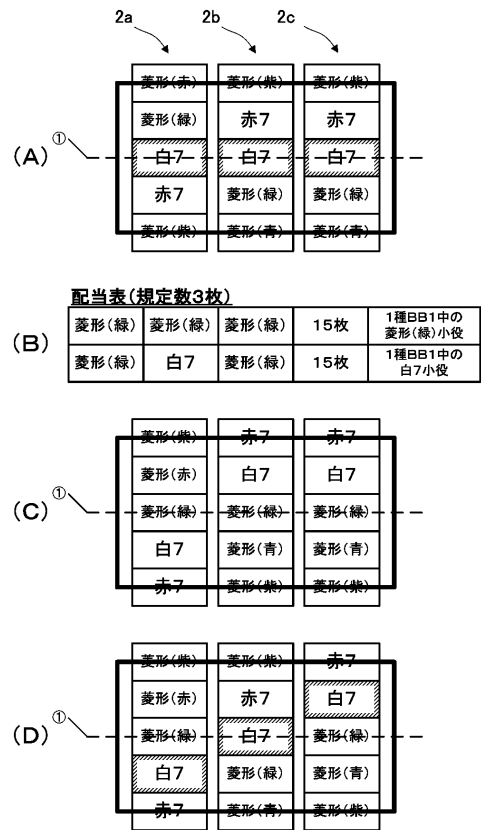
【図 1 4 2】

当選役/遊技状態	初期状態	RT1	RT2	RT3	RT4	RT5	RT6	2種BB2中に 揃う小役
通常リプレイA (RT変動なし)	1/7.3 (3/10)	-	-	-	-	-	1/7.3 (3/10)	15枚役
通常リプレイB (RT変動なし)	-	-	-	1/1.5 (1/8)	-	-	-	15枚役
通常リプレイA 又はRT2移行リプレイ	-	1/7.3 (1/32)	-	-	-	-	-	15枚役
RT1移行リプレイ 又はRT3移行リプレイ	-	-	1/1.5 (1/16)	-	-	-	-	15枚役
通常リプレイB 又はRT3移行リプレイ	-	1/3000	-	-	-	-	-	15枚役
RT3移行リプレイ	-	1/3000	-	-	-	-	1/200	15枚役
RT4移行リプレイ	-	1/3000	-	-	-	-	1/200	15枚役
RT5移行リプレイ	-	1/3000	-	-	1/200	-	1/200	15枚役
RT6移行リプレイ	-	1/200	-	-	-	-	-	15枚役
リプレイ以外	-	-	-	-	-	-	-	15枚役

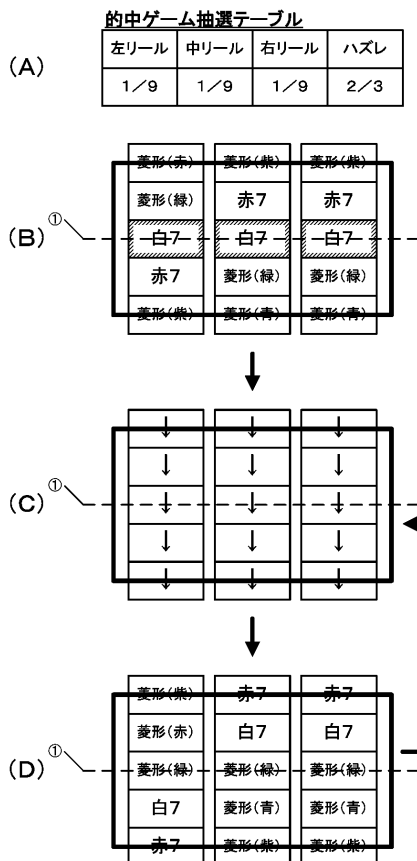
【図 1 4 3】



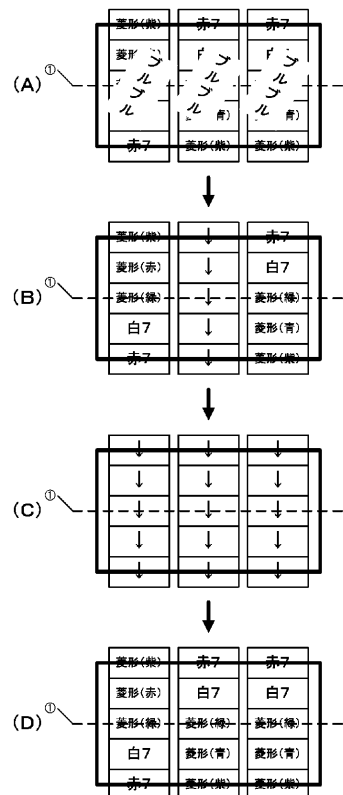
【図 1 4 4】



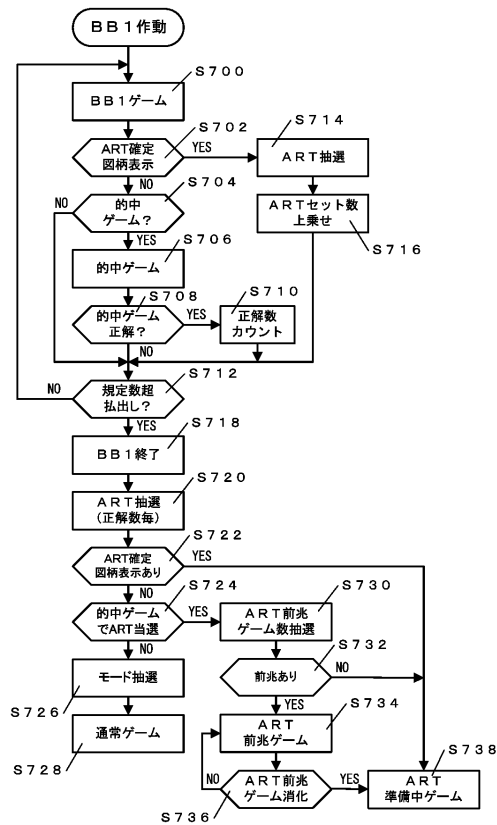
【図 1 4 5】



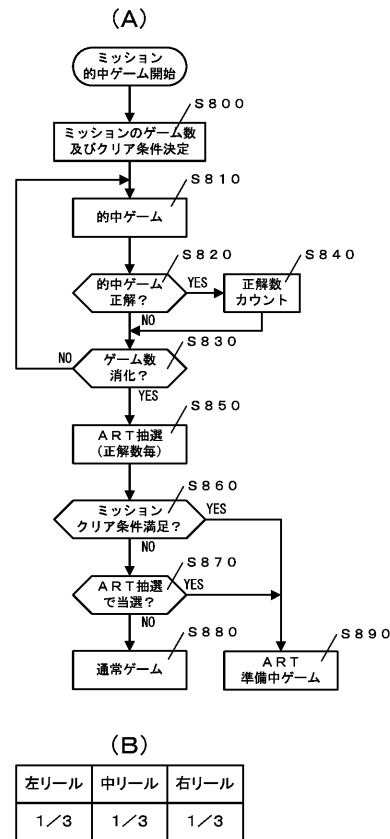
【図 1 4 6】



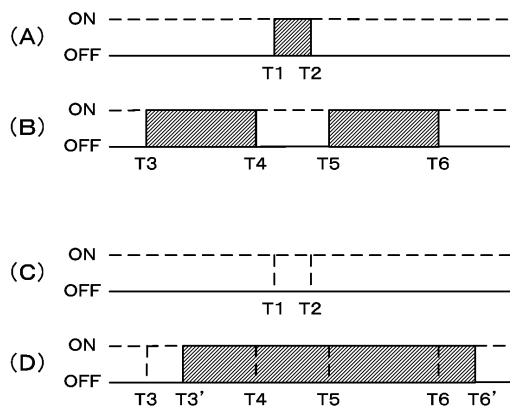
【図 147】



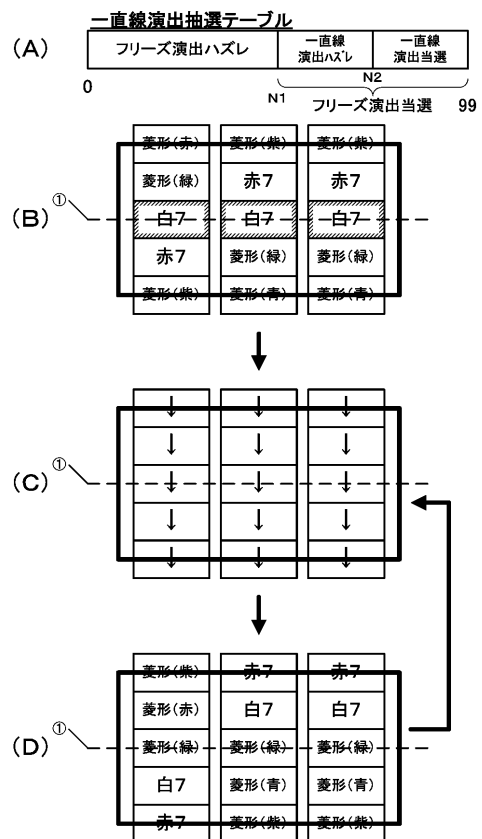
【図 148】



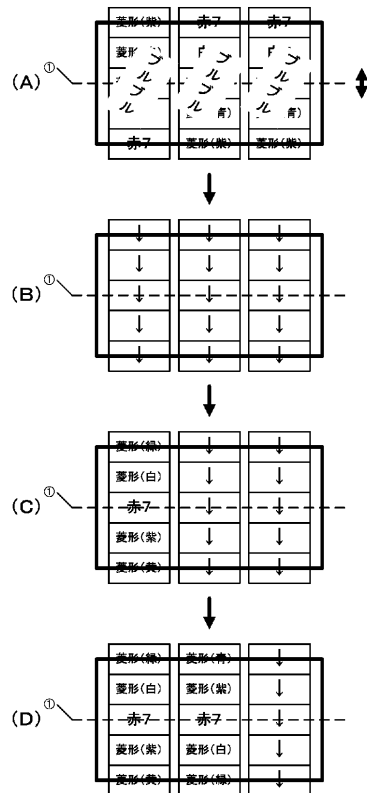
【図 149】



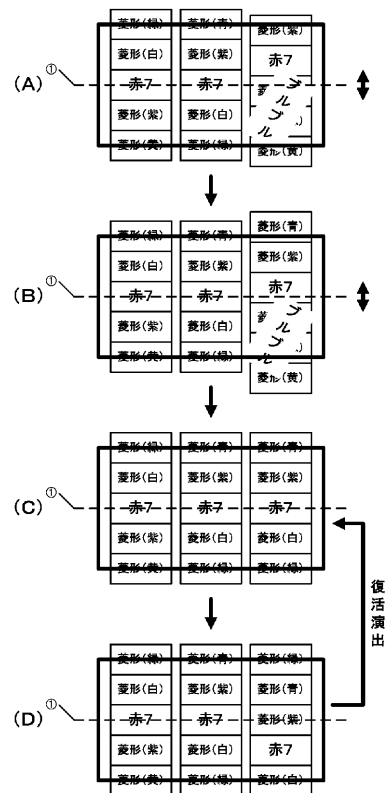
【図 150】



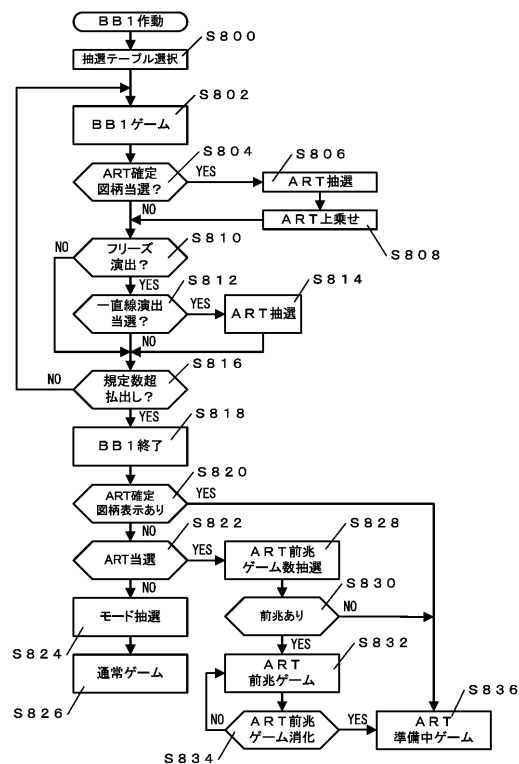
【図 1 5 1】



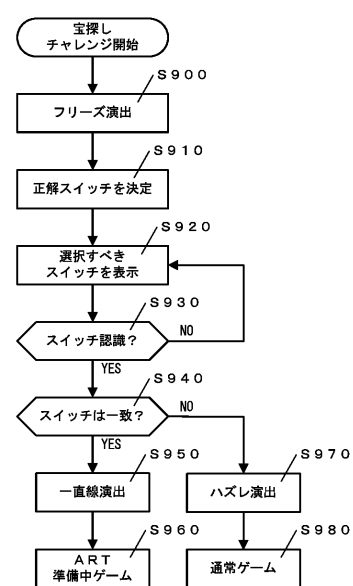
【図 1 5 2】



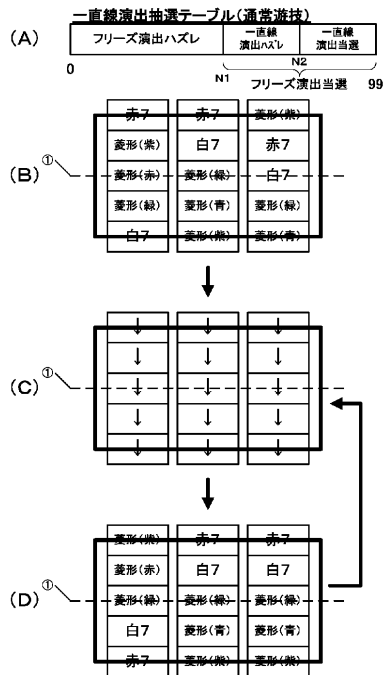
【図 1 5 3】



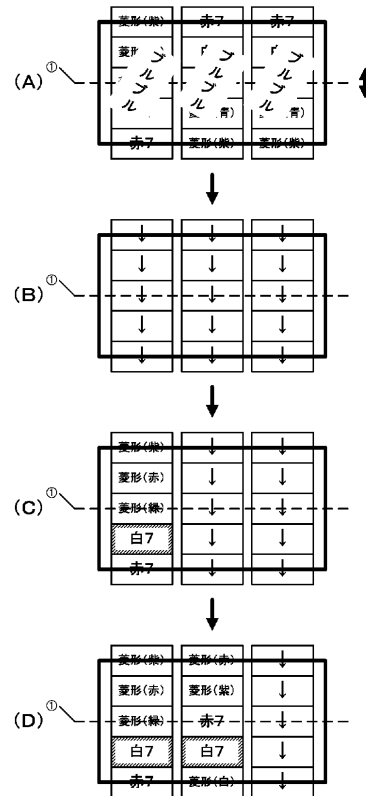
【図 1 5 4】



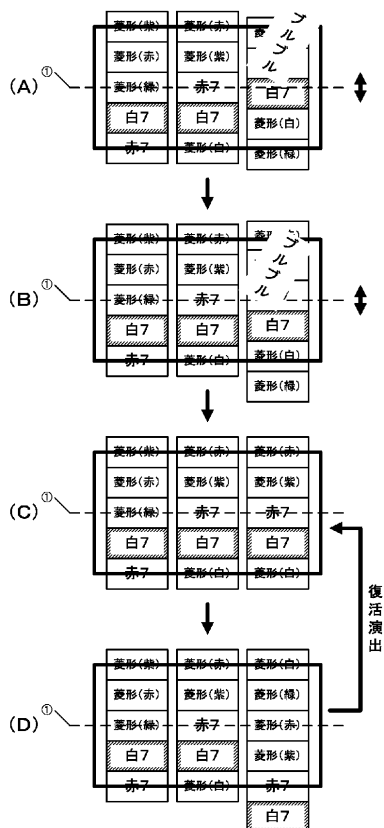
【図 155】



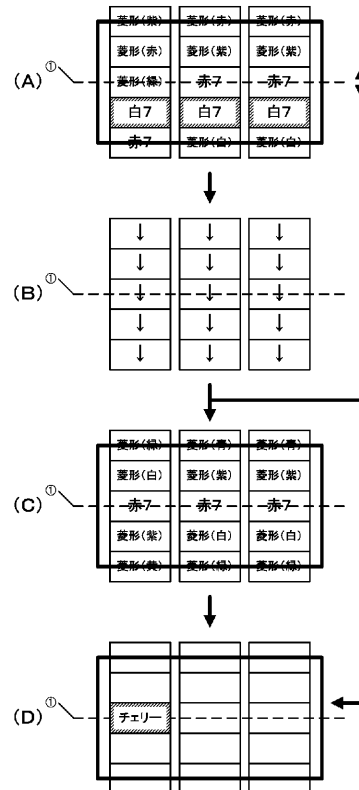
【図 156】



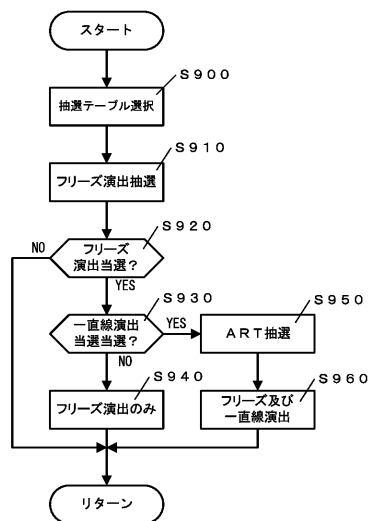
【図 157】



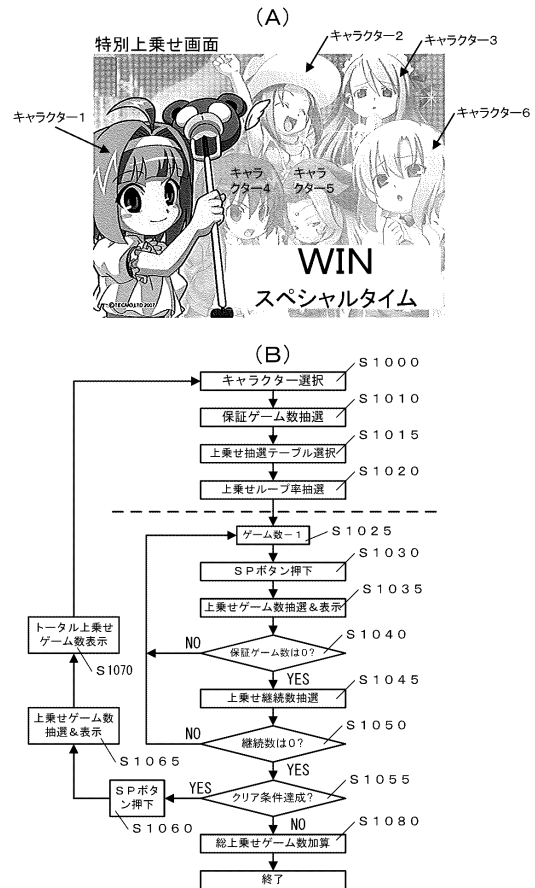
【図 158】



【図159】



【図160】



【図161】

上乗せゲーム数抽選テーブル(キャラクター1)

	不当選	当選				
設定6	ハズレ (0)	1	2	3	5	10~20 (期待値: 約5ゲーム)
設定1	ハズレ (0)	1	2	3	5	10~20 (期待値: 約4ゲーム)

(A)

上乗せゲーム数抽選テーブル(キャラクターN)

	不当選	当選				
設定6	ハズレ (0)	2	3	5	7	10~100 (期待値: 約12ゲーム)
設定1	ハズレ (0)	2	3	5	7	10~100 (期待値: 約10ゲーム)

(B)

【図162】



【図 1 6 3】

上乗せゲーム数抽選テーブル2(キャラクター1)

	当選				100~200
	(期待値: 約50ゲーム)				
設定6	20	30	50		
	⋮				
設定1	20	30	50		
	(期待値: 約40ゲーム)				

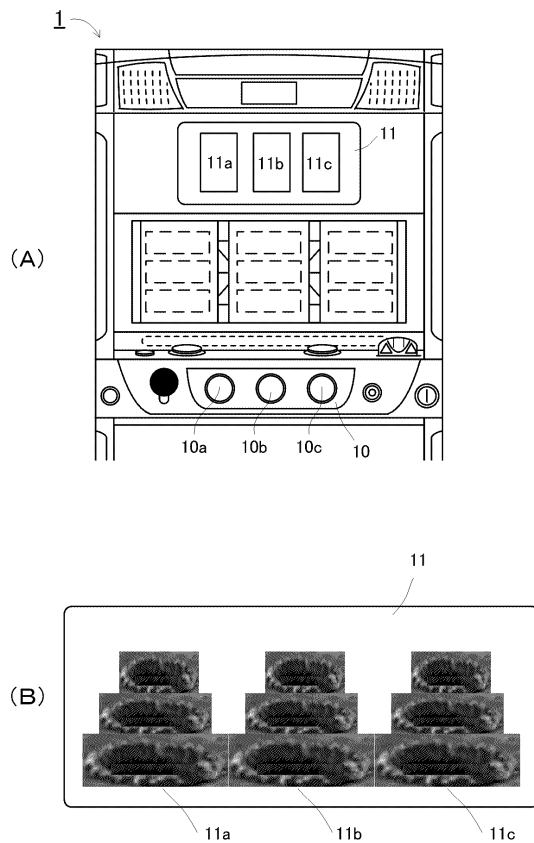
上乗せゲーム数抽選テーブル2(キャラクターN)

	当選				100~500
	(期待値: 約90ゲーム)				
設定6	50	60	70	80	
	⋮				
設定1	50	60	70	80	
	(期待値: 約70ゲーム)				

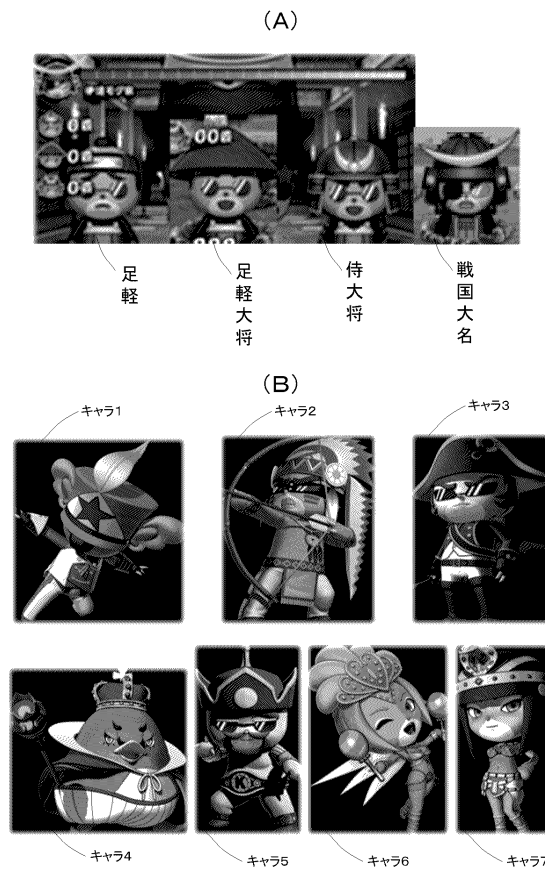
【図 1 6 4】



【図 1 6 5】



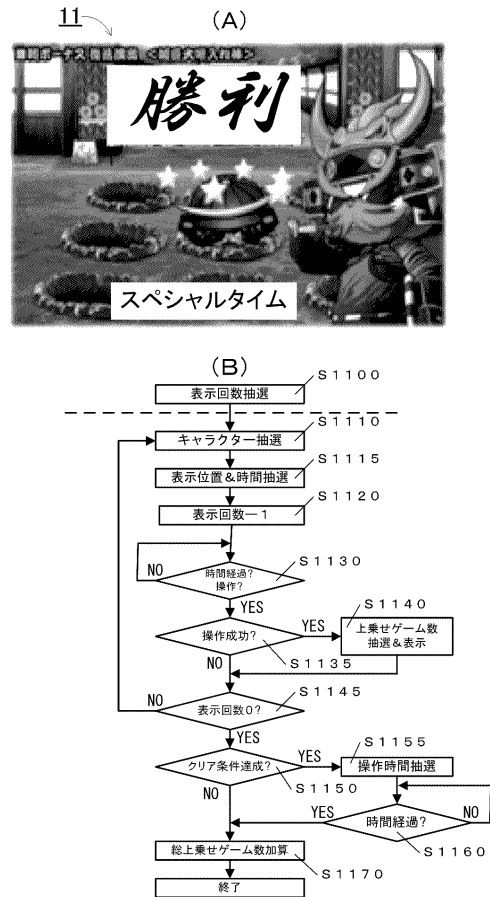
【図 1 6 6】



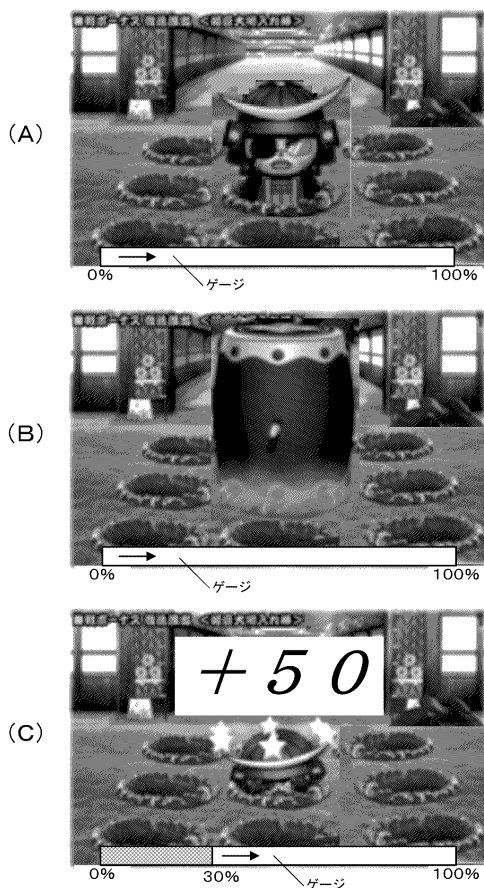
【図 1 6 7】



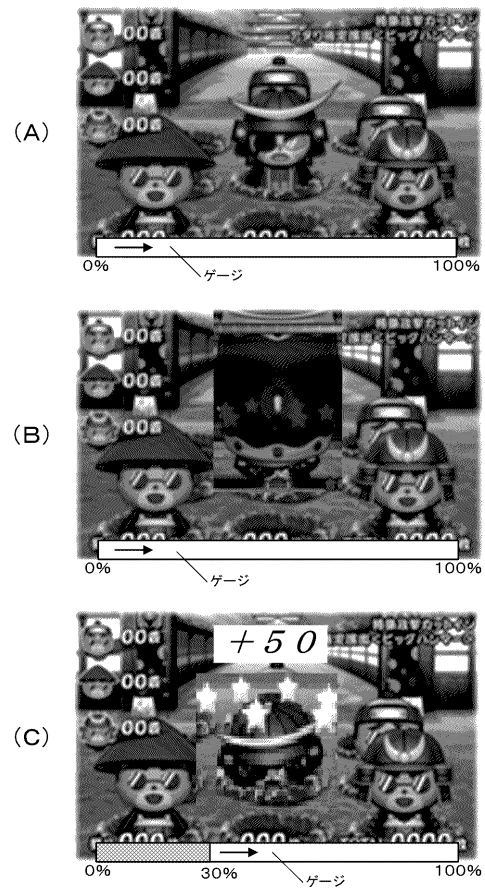
【図 1 6 8】



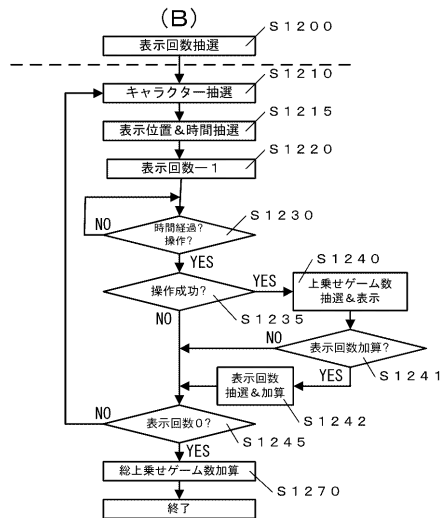
【図 1 6 9】



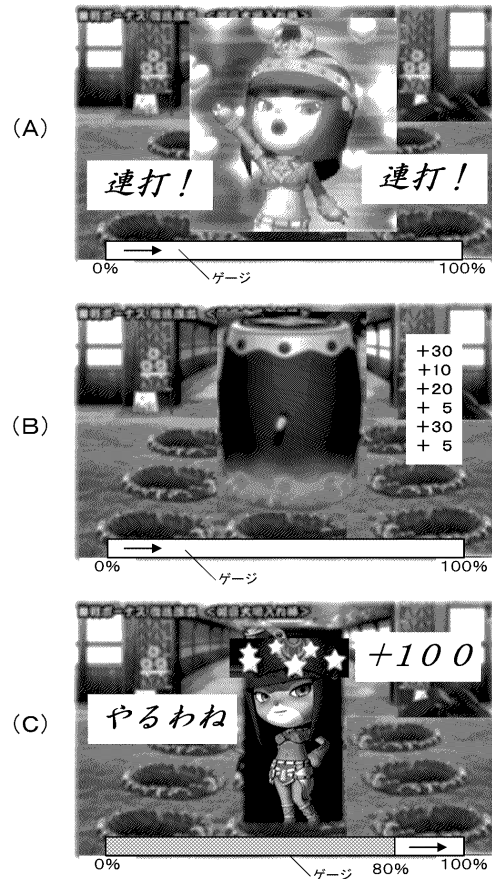
【図 1 7 0】



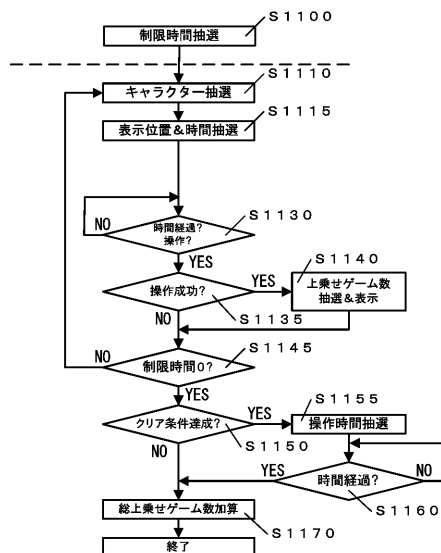
【図 171】



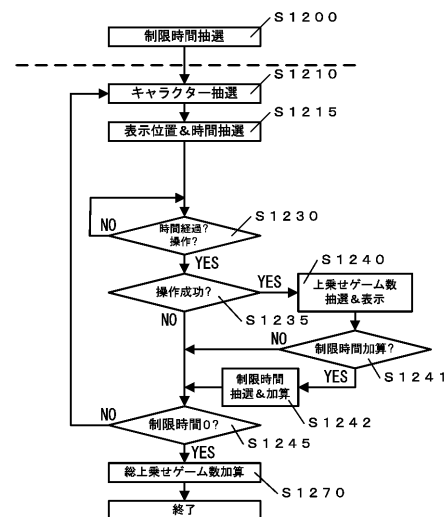
【図 172】



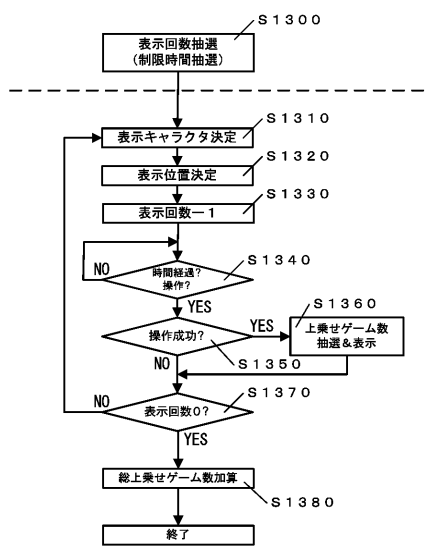
【図 173】



【図 174】



【図 1 7 5】



【図 1 7 6】

(A)

役物作動終了条件	
①	獲得枚数が24枚を超えた時
②	遊技回数が5回となった時

(B)

図柄	配当枚数	引込み
A スイカ-スイカ-スイカ	15枚	中
B ベル-ベル-ベル	9枚	高
C チェリー-ANY-ANY	1枚	低

(C)

入賞結果 (パターン)			ボーナス 当選確率
A	B	C	
○	○	○	100%
○	×	○	80%
×	○	○	70%
○	○	×	60%
×	×	○	50%
○	×	×	40%
×	○	×	30%
×	×	×	10%

【図 1 7 7】

(A)

役物作動終了条件	
①	遊技回数が5回となった時

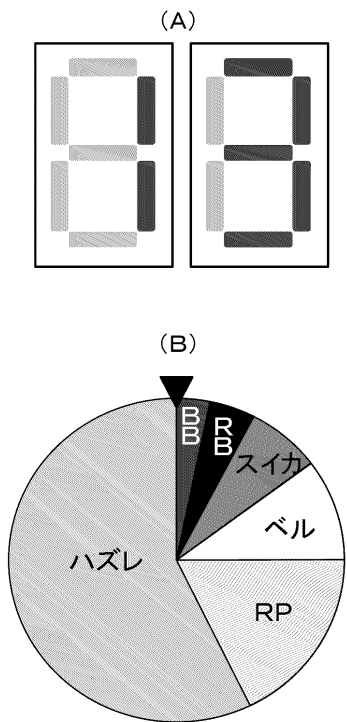
(B)

図柄	配当枚数	引込み
A スイカ-スイカ-スイカ	15枚	中
B ベル-ベル-ベル	9枚	高
C チェリー-ANY-ANY	1枚	低

(C)

入賞順序			ボーナス 当選確率
ステップ①	ステップ②	ステップ③	
ベル (B)	スイカ (A)	チェリー (C)	
○	×	×	10%
○	○	×	50%
○	○	○	100%

【図 1 7 8】



【図 1 7 9】

(A)

役物作動終了条件	
①	遊技回数が10回となった時

(B)

牌	図柄組合せ	配当枚数	引込み
ドラえもん	●-ANY-ANY	2枚	低 ↑ ↓ 高
のび太	▲-ANY-ANY	2枚	
しずかちゃん	■-ANY-ANY	2枚	
ジャイアン	×-ANY-ANY	2枚	
スネ夫	★-ANY-ANY	2枚	

※規定数2枚を想定。(メダルが増加しない)

<配当(役)表>

(C)

牌の種類と数						ボーナス種類
ドラえもん	のび太	しずかちゃん	ジャイアン	スネ夫		
9	—	—	—	—	—	BB①
8	3	—	—	—	—	BB②
3	6	—	—	—	—	BB③
0	9	—	—	—	—	BB④
3	3	3	—	—	—	BB⑤
...	...	...	...	...	...	...
0	0	0	0	0	ハズレ	—

1 2 3 4 5 6 1 2 3 →BB②当選!

【図 1 8 0】

(A)

役物作動終了条件	
①	遊技回数が8回となった時

(B)

図柄組合せ	配当枚数	当選確率
スイカ-スイカ-スイカ	15枚	1/10
ベル-ベル-ベル	9枚	1/2
チェリー-ANY-ANY	2枚	1/20
RP-RP-RP	再遊技	1/7.3

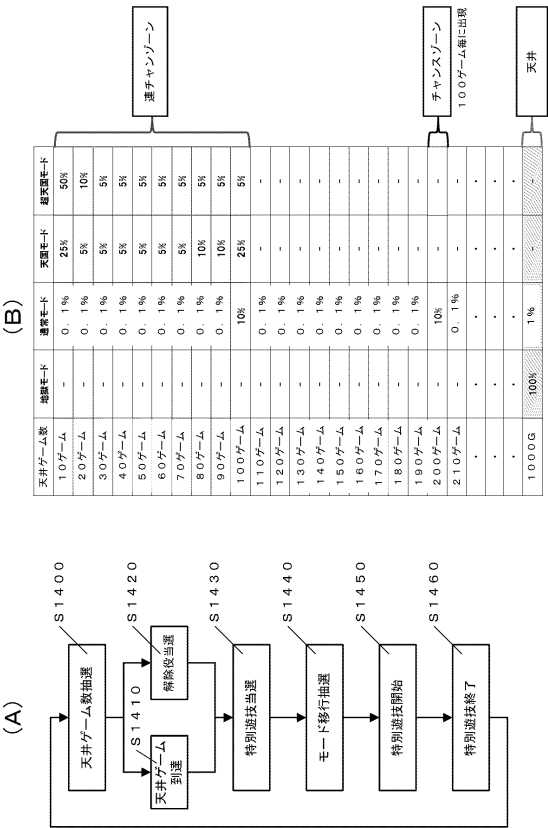
(C)

K	A	B	C	D	E	L
F	CH①	ベル②	SK①	ベル②	CH①	
G	RP①	ベル②	SK①	ベル①	RP②	
H	SK①	RP②	CH①	RP①	SK①	
I	RP①	ベル①	SK①	ベル①	RP①	
J	CH①	ベル③	SK①	ベル③	CH①	

(D)

	スイカ (SK)	ベル	チェリー	リフレイ	ボーナス
E	①	—	①	①②	BB①
A	①	—	①	①	BB②
J	①	③	①	—	BB③
	...	...	...	...	...
D	—	①②③	—	①	BB?

【図 1 8 1】



【図 1 8 2】

モード移行テーブル(天井)

(A)

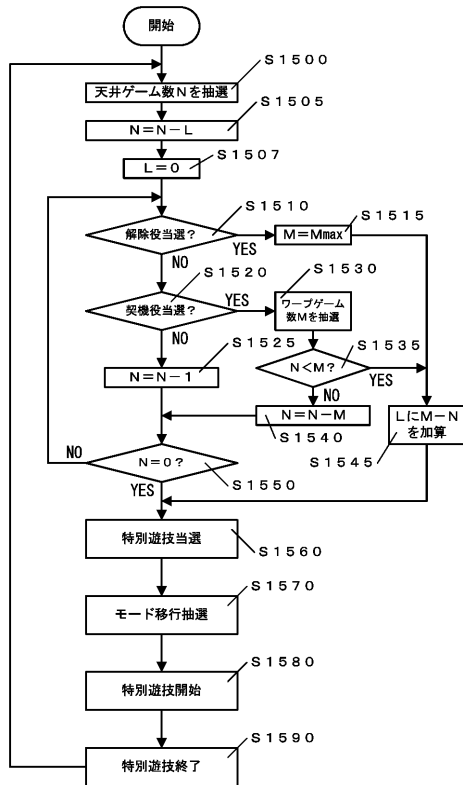
移行前\移行後	地獄モード	通常モード	天国モード	超天国モード
地獄モード	—	—	90%	10%
通常モード	20%	50%	25%	5%
天国モード	10%	40%	45%	5%
超天国モード	—	—	25%	75%

モード移行テーブル(解除役)

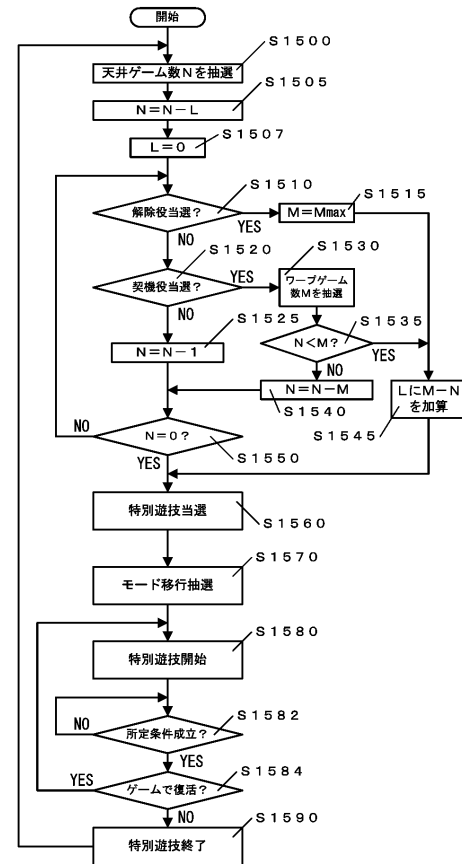
(B)

移行前\移行後	地獄モード	通常モード	天国モード	超天国モード
地獄モード	—	—	50%	50%
通常モード	—	45%	35%	20%
天国モード	—	—	60%	40%
超天国モード	—	—	—	100%

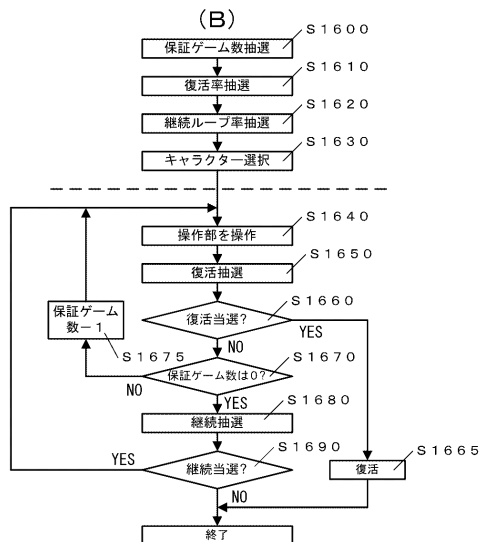
【図183】



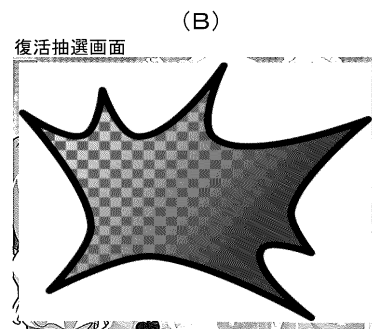
【図184】



【図185】



【図186】



【図 187】



フロントページの続き

早期審査対象出願

(56)参考文献 特開2012-147892 (JP, A)

特開2010-213982 (JP, A)

特開2012-165936 (JP, A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 5/04