

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第5282497号
(P5282497)

(45) 発行日 平成25年9月4日(2013.9.4)

(24) 登録日 平成25年6月7日(2013.6.7)

(51) Int.Cl. F I
A 6 3 F 5/04 (2006.01)
 A 6 3 F 5/04 5 1 4 G
 A 6 3 F 5/04 5 1 6 F

請求項の数 3 (全 41 頁)

(21) 出願番号	特願2008-234325 (P2008-234325)	(73) 特許権者	000204262 タイヨーエレクトロニクス株式会社
(22) 出願日	平成20年9月12日(2008.9.12)		愛知県名古屋市西区見寄町125番地
(65) 公開番号	特開2010-63736 (P2010-63736A)	(74) 代理人	100111970 弁理士 三林 大介
(43) 公開日	平成22年3月25日(2010.3.25)	(74) 代理人	100101410 弁理士 中村 武司
審査請求日	平成22年9月7日(2010.9.7)	(72) 発明者	中村 一紀 愛知県名古屋市西区見寄町125番地 タイヨーエレクトロニクス株式会社内
		(72) 発明者	中野 雅之 愛知県名古屋市西区見寄町125番地 タイヨーエレクトロニクス株式会社内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 回胴式遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技媒体の投入後、外周面に複数種類の図柄が描かれた複数の回胴を回転させ、該複数の回胴を停止させる回胴式遊技機において、

前記複数の回胴の回転を開始させるために遊技者によって操作される開始操作部と、
 前記複数の回胴の各々に対応して設けられ、回転中の該回胴を停止させるために遊技者によって操作される複数の停止操作部と、

前記開始操作部が操作されると、遊技者に付与される特典が異なる複数種類の遊技役の中から当選役を決定する抽選を行う抽選手段と、

前記開始操作部の操作に伴い、前記複数の停止操作部に対する複数通りの操作順序の中から特別操作順序を選択する特別操作順序選択手段と、

前記複数の停止操作部のうち、遊技者によって最後に操作されることとなる最終停止操作部を除いて操作された順序である確定操作順序が、前記特別操作順序選択手段によって選択された前記特別操作順序と一致するか否かを判断する判断手段と、

前記判断手段による判断結果と、操作された前記停止操作部に対応する前記回胴の操作時における回転位置と、前記抽選手段による抽選結果とに基づいて、前記複数の回胴の停止位置を制御する停止制御手段と、

前記複数の回胴が停止した際に、前記当選役に対応する当選図柄組合せが停止表示されると、当選役の入賞に応じた特典を付与する特典付与手段と、

遊技者が受ける利益が異なる複数種類の遊技状態の中から何れかの遊技状態に制御可能

10

20

であり、第1遊技状態にて所定の有利図柄組合せが停止表示されると、該第1遊技状態よりも遊技者に有利な第2遊技状態に前記遊技状態を制御し、前記第1遊技状態にて所定の不利図柄組合せが停止表示されると、該第1遊技状態よりも遊技者に不利な第3遊技状態に前記遊技状態を制御する遊技状態制御手段と、

を備え、

前記遊技状態制御手段により前記第1遊技状態に制御され、且つ、前記判断手段により前記確定操作順序が前記特別操作順序と一致すると判断された状態で、前記最終停止操作部が操作され、前記有利図柄組合せが停止表示された場合には、前記遊技状態制御手段が前記遊技状態を前記第2遊技状態に制御し、

前記遊技状態制御手段により前記第1遊技状態に制御され、且つ、前記判断手段により前記確定操作順序が前記特別操作順序と一致すると判断された状態で、前記最終停止操作部が操作され、前記有利図柄組合せが停止表示されたときに前記当選図柄組合せも停止表示された場合には、前記遊技状態制御手段が前記遊技状態を前記第2遊技状態に制御すると共に、前記特典付与手段が当選役の入賞に応じた特典を付与し、

前記遊技状態制御手段により前記第1遊技状態に制御され、且つ、前記判断手段により前記確定操作順序が前記特別操作順序と一致しないと判断された状態で、前記最終停止操作部が操作され、前記不利図柄組合せが停止表示された場合には、前記遊技状態制御手段が前記遊技状態を前記第3遊技状態に制御し、

前記遊技状態制御手段により前記第1遊技状態に制御され、且つ、前記判断手段により前記確定操作順序が前記特別操作順序と一致しないと判断された状態で、前記最終停止操作部が操作され、前記不利図柄組合せが停止表示されることなく前記当選図柄組合せが停止表示された場合には、前記遊技状態制御手段が前記遊技状態を前記第1遊技状態に制御すると共に、前記特典付与手段が当選役の入賞に応じた特典を付与する

ことを特徴とする回胴式遊技機。

【請求項2】

請求項1に記載の回胴式遊技機において、

前記判断手段によって前記確定操作順序が前記特別操作順序と一致しないと判断された場合は、前記最終停止操作部の操作を所定時間が経過するまで無効にする操作無効手段を備えていることを特徴とする回胴式遊技機。

【請求項3】

請求項1または2に記載の回胴式遊技機において、

前記判断手段によって前記確定操作順序が前記特別操作順序と一致しないと判断された場合は、前記最終停止操作部が操作されるまでに、前記確定操作順序が前記特別操作順序と一致しないことを報知する報知手段を備えていることを特徴とする回胴式遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、外周面に複数種類の図柄が描かれた複数の回胴を回転させ、該複数の回胴が停止したときの図柄組合せに応じて、所定の特典が遊技者に付与される遊技を行う回胴式遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

複数種類の図柄が描かれた複数の回胴を回転させ、所定の図柄組合せが揃うように各回胴を停止させる遊技を行う回胴式遊技機が広く知られている。こうした回胴式遊技機では、先ず、遊技メダルや遊技球等の遊技媒体をベットしてスタートレバーを操作すると、全回胴の回転を開始するとともに、予め内部抽選を行って何れの遊技役の入賞を成立させるか、あるいは何れも成立させないかを決定する。次いで、各回胴に対応する停止ボタンを遊技者が操作して回胴を停止させ、その時に、内部抽選で当選した（入賞成立が許容された）遊技役に対応する図柄組合せが揃った場合には、遊技役の入賞が成立して、遊技役に応じた特典が遊技者に付与されるようになっている。

【 0 0 0 3 】

このような回胴式遊技機では、複数の停止ボタンを操作する順序（操作順序）を遊技者に選択させる遊技（操作順序選択遊技）を実行し、予め決定された操作順序（特別操作順序）で停止ボタンが操作されたか否かに応じて、有利な遊技結果を導出する技術も提案されている（特許文献1）。また、この技術を応用すれば、操作順序に応じて有利な遊技結果だけでなく不利な遊技結果を導出するような遊技性も実現できる。

【 0 0 0 4 】

【特許文献1】特開2006-340794号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

10

【 0 0 0 5 】

しかし、操作順序選択遊技を備えた回胴式遊技機では、操作順序の選択に際して、遊技者がある操作順序で停止ボタンを操作し始めたものの、途中で気が変わり、別の操作順序を選択すればよかったと感じる場合が生じ得る。また、特定の操作順序（有利な遊技結果が導出される操作順序や不利な遊技結果の導出が回避される操作順序）で操作を行うように報知されているときに、遊技者が誤った操作順序で停止ボタンを操作してしまい、遊技者に不利になってしまう場合もある。これらの場合において、遊技者は自身が望まない操作順序で操作を続けざるを得ないので、以降の遊技では遊技者の興味が低下する傾向にある。

【 0 0 0 6 】

20

本発明は、従来技術における上述した課題を解決するためになされたものであり、複数の停止ボタンの操作順序を遊技者に選択させる遊技（操作順序選択遊技）に新たな遊技性を付与することにより、操作順序選択遊技における遊技者の興味の維持および向上を図ることが可能な技術の提供を目的とする。

【課題を解決するための手段】

【 0 0 0 7 】

上述した課題の少なくとも一部を解決するために、本発明の回胴式遊技機は次の構成を採用した。すなわち、

遊技媒体の投入後、外周面に複数種類の図柄が描かれた複数の回胴を回転させ、該複数の回胴を停止させる回胴式遊技機において、

30

前記複数の回胴の回転を開始させるために遊技者によって操作される開始操作部と、

前記複数の回胴の各々に対応して設けられ、回転中の該回胴を停止させるために遊技者によって操作される複数の停止操作部と、

前記開始操作部が操作されると、遊技者に付与される特典が異なる複数種類の遊技役の中から当選役を決定する抽選を行う抽選手段と、

前記開始操作部の操作に伴い、前記複数の停止操作部に対する複数通りの操作順序の中から特別操作順序を選択する特別操作順序選択手段と、

前記複数の停止操作部のうち、遊技者によって最後に操作されることとなる最終停止操作部を除いて操作された順序である確定操作順序が、前記特別操作順序選択手段によって選択された前記特別操作順序と一致するか否かを判断する判断手段と、

40

前記判断手段による判断結果と、操作された前記停止操作部に対応する前記回胴の操作時における回転位置と、前記抽選手段による抽選結果とに基づいて、前記複数の回胴の停止位置を制御する停止制御手段と、

前記複数の回胴が停止した際に、前記当選役に対応する当選図柄組合せが停止表示されると、当選役の入賞に応じた特典を付与する特典付与手段と、

遊技者が受ける利益が異なる複数種類の遊技状態の中から何れかの遊技状態に制御可能であり、第1遊技状態にて所定の有利図柄組合せが停止表示されると、該第1遊技状態よりも遊技者に有利な第2遊技状態に前記遊技状態を制御し、前記第1遊技状態にて所定の不利図柄組合せが停止表示されると、該第1遊技状態よりも遊技者に不利な第3遊技状態に前記遊技状態を制御する遊技状態制御手段と、

50

を備え、

前記遊技状態制御手段により前記第1遊技状態に制御され、且つ、前記判断手段により前記確定操作順序が前記特別操作順序と一致すると判断された状態で、前記最終停止操作部が操作され、前記有利図柄組合せが停止表示された場合には、前記遊技状態制御手段が前記遊技状態を前記第2遊技状態に制御し、

前記遊技状態制御手段により前記第1遊技状態に制御され、且つ、前記判断手段により前記確定操作順序が前記特別操作順序と一致すると判断された状態で、前記最終停止操作部が操作され、前記有利図柄組合せが停止表示されたときに前記当選図柄組合せも停止表示された場合には、前記遊技状態制御手段が前記遊技状態を前記第2遊技状態に制御すると共に、前記特典付与手段が当選役の入賞に応じた特典を付与し、

10

前記遊技状態制御手段により前記第1遊技状態に制御され、且つ、前記判断手段により前記確定操作順序が前記特別操作順序と一致しないと判断された状態で、前記最終停止操作部が操作され、前記不利図柄組合せが停止表示された場合には、前記遊技状態制御手段が前記遊技状態を前記第3遊技状態に制御し、

前記遊技状態制御手段により前記第1遊技状態に制御され、且つ、前記判断手段により前記確定操作順序が前記特別操作順序と一致しないと判断された状態で、前記最終停止操作部が操作され、前記不利図柄組合せが停止表示されることなく前記当選図柄組合せが停止表示された場合には、前記遊技状態制御手段が前記遊技状態を前記第1遊技状態に制御すると共に、前記特典付与手段が当選役の入賞に応じた特典を付与する

ことを特徴とする。

20

また、前記判断手段によって前記確定操作順序が前記特別操作順序と一致しないと判断された場合は、前記最終停止操作部の操作を所定時間が経過するまで無効にする操作無効手段を備えていることを特徴とする。

さらに、前記判断手段によって前記確定操作順序が前記特別操作順序と一致しないと判断された場合は、前記最終停止操作部が操作されるまでに、前記確定操作順序が前記特別操作順序と一致しないことを報知する報知手段を備えていることを特徴とする。

【0008】

かかる本発明の回胴式遊技機においては、遊技者によって開始操作部が操作されると、複数種類の遊技役の中から当選役を決定する抽選（内部抽選）を行い、それに伴って、複数の停止操作部に対する複数通りの操作順序の中から特別操作順序を選択する。また、遊技者によって停止操作部が操作されると、複数の停止操作部のうち最後に操作される最終停止操作部を除いて操作された順序（確定操作順序）が特別操作順序と一致するか否かの判断（操作順序判断）を行い、操作順序判断の結果と、操作された停止操作部に対応する回胴の操作時の回転位置と、内部抽選の結果とに基づいて回胴の停止位置を制御する。こうして複数の回胴が停止した際に、当選役に対応する当選図柄組合せが停止表示されると、当選役の入賞に応じた特典を付与する。また、第1遊技状態にて有利図柄組合せが停止表示されると、第1遊技状態よりも遊技者に有利な第2遊技状態に制御するのに対して、第1遊技状態にて不利図柄組合せが停止表示されると、第1遊技状態よりも遊技者に不利な第3遊技状態に制御する。そして、第1遊技状態に制御され、且つ、確定操作順序が特別操作順序と一致している状態で、最終停止操作部の操作により有利図柄組合せが停止表示されると、第2遊技状態に制御し、更に有利図柄組合せが停止表示されたときに当選図柄組合せも停止表示されると、第2遊技状態に制御するだけでなく、当選役の入賞に応じた特典も付与する。一方、第1遊技状態に制御され、且つ、確定操作順序が特別操作順序と一致していない状態で、最終停止操作部の操作により不利図柄組合せが停止表示されると、第3遊技状態に制御するところ、不利図柄組合せの代わりに当選図柄組合せが停止表示されると、第1遊技状態に制御すると共に、当選役の入賞に応じた特典を付与する。

30

40

【0010】

このような構成によれば、第1遊技状態にて遊技者がある操作順序で複数の停止操作部を操作し始めた後に、遊技者が所定の取止操作を行う（最終停止操作部の操作により当選図柄組合せを停止表示させる）ことによって、既に行った操作順序（確定操作順序）に基

50

づく不利図柄組合せの停止表示（第1遊技状態よりも不利な第3遊技状態の制御）を回避することが可能となる。これにより、複数の停止操作部を操作する順序を遊技者に選ばせる遊技（操作順序選択遊技）において、途中で遊技者が自身の行った操作順序が特別操作順序ではない（不利図柄組合せが停止表示される操作順序である）と感じたら、操作順序の選択の失敗（不利図柄組合せの停止表示）を無効にし得るといった新たな遊技性を付与することができるので、遊技者の興趣を効果的に高めることが可能となる。

【0012】

また、遊技者が最終停止操作部を操作したタイミングによって当選図柄組合せが停止表示されると、それまでに操作した停止操作部の操作順序（確定操作順序）に基づく不利図柄組合せの停止表示が無効になる。特に、特定の図柄が停止表示されるようにタイミングよく停止操作部を操作（いわゆる目押し）することができる遊技者であれば、途中で自身の行った操作順序が特別操作順序ではないと感じたら、最終停止操作部の目押しで当選図柄組合せを停止表示させることによって、既に行った操作順序に基づく不利図柄組合せの停止表示を無効にすることが可能であることから、最終停止操作部の操作により全ての回胴が停止するまで遊技者の興趣を高く維持することが可能となる。

10

【0014】

また、複数種類の遊技役の中から抽選によって当選役を決定して、その当選役に対応する当選図柄組合せの停止表示で不利図柄組合せの停止表示を回避するようにすれば、最終停止操作部の目押しで停止表示させる当選図柄組合せにバリエーションを付けることができる。結果として、遊技者は、複数種類の遊技役の中から何れの遊技役が当選役であるかを予想しながら目押しを行うことから、操作順序選択遊技の遊技性を一層高めることが可能となる。

20

【0016】

また、不利図柄組合せを停止表示させるための処理と、不利図柄組合せの代わりに当選図柄組合せを停止表示させる処理とを、停止操作部の操作に基づいて行われる回胴の停止制御によって統一して実現できるので、遊技を制御するためのプログラム設計が容易になる。また、回胴式遊技機では、停止操作部の操作に基づいて回胴の停止制御が行われるのが一般的であるので、このように従来の遊技制御を応用することで、新たな制御を付加する必要がなく、遊技の制御内容が複雑化することを防止できる。これらのことから、本構成によると、「操作順序の選択の失敗（不利図柄組合せの停止表示）を無効にし得る」という新たな遊技性を効果的に実現することが可能となる。

30

【発明を実施するための最良の形態】

【0020】

以下では、上述した本願発明の内容を明確にするために、次のような順序に従って実施例を説明する。

- A．回胴式遊技機の装置構成：
 - A - 1．全体構成：
 - A - 2．電気的構成：
- B．遊技の概要：
- C．回胴式遊技機の制御内容：
 - C - 1．第1実施例：
 - C - 1 - 1．遊技制御処理：
 - C - 1 - 2．遊技状態設定処理：
 - C - 1 - 3．遊技状態移行処理：
 - C - 1 - 4．回胴回転停止処理：
 - C - 2．第2実施例：
 - C - 2 - 1．遊技状態設定処理：
 - C - 2 - 2．回胴停止制御処理：
 - C - 2 - 3．通常遊技状態様切換処理：
- D．変形例：

40

50

【 0 0 2 1 】

A . 回胴式遊技機の装置構成 :

A - 1 . 全体構成 :

図 1 は、回胴式遊技機 1 (以下、「遊技機 1」と略記)の外観を示す正面図である。図 1 に示すように、遊技機 1 には、箱状に形成された筐体 3 と、筐体 3 の前面側を覆うようにして設けられた前面扉 2 などが設けられている。前面扉 2 は、実際に遊技が行われる中段の領域と、遊技の進行に応じて種々の演出が行われる上段の領域 2 u と、遊技メダルが払い出される下段の領域 2 d との大きく 3 つの領域から構成され、更に中段の領域は、遊技の状態を表示するための遊技状態表示部 2 m a と、遊技を行うための操作部 2 m b とから構成されている。

10

【 0 0 2 2 】

上段の領域 2 u には、中央に演出表示装置 1 0 が設けられ、演出表示装置 1 0 の左右にはスピーカ 1 4 が設けられ、演出表示装置 1 0 およびスピーカ 1 4 の上方には、各種のランプ類 1 2 が設けられている。演出表示装置 1 0 は、いわゆる液晶表示装置によって構成されており、遊技の進行状況に合わせて種々の図柄を表示して演出を行うことが可能となっている。

【 0 0 2 3 】

前面扉 2 の中段に設けられた遊技状態表示部 2 m a の中央には、大きな表示窓 2 0 が設けられており、内部に設けられた 3 つの回胴 2 0 a , 2 0 b , 2 0 c が回転する様子を視認可能となっている。また、表示窓 2 0 の左右および下方には、遊技の状態を表示する各種の表示パネル類 2 2 が設けられている。

20

【 0 0 2 4 】

前面扉 2 の中段下方に設けられた操作部 2 m b は、手前に向かって突出した形状に形成されており、上面には、遊技メダルを投入するための遊技メダル投入口 3 0、およびクレジットとして貯留されている遊技メダルを、1 ゲームに要する枚数だけ投入するための投入ボタン 3 4 などが設けられている。尚、遊技メダルの貯留とは、遊技メダル投入口 3 0 に投入された遊技メダルの枚数が規定枚数 (1 ゲームに要する遊技メダル枚数の上限) を超えた場合にその超えた分をデータとして記憶しておく、あるいは、遊技メダルを実際に払い出す代わりにメダルの払い出し枚数をデータとして記憶しておくことをいう。また、操作部 2 m b の前面には、遊技メダルの投入後に回胴 2 0 a , 2 0 b , 2 0 c の回転を開始するためのスタートレバー 3 6 と、3 つの回胴 2 0 a , 2 0 b , 2 0 c の回転をそれぞれ停止させるための回胴停止ボタン 3 8 a , 3 8 b , 3 8 c などが設けられている。尚、回胴 2 0 a , 2 0 b , 2 0 c の回転中に回胴停止ボタン 3 8 a , 3 8 b , 3 8 c を操作することによって、対応する回胴が回転を停止することから、本実施例の回胴停止ボタン 3 8 a , 3 8 b , 3 8 c は、本発明の「停止操作部」の一態様を構成している。

30

【 0 0 2 5 】

また、操作部 2 m b には、上面に精算ボタン 4 0、および前面に返却ボタン 4 2 が設けられている。ここで、精算ボタン 4 0 とは、遊技機 1 の内部に貯留されている遊技メダルを外部に払い出す際に操作するボタンである。遊技メダルの投入後も、スタートレバー 3 6 を操作して回胴 2 0 a , 2 0 b , 2 0 c の回転を開始するまでの間であれば、投入済みの遊技メダルも精算ボタン 4 0 を操作することによって払い出すことが可能である。また、返却ボタン 4 2 とは、投入した遊技メダルが遊技機 1 の内部で詰まった場合に、メダルの詰まりを解消するために操作されるボタンである。

40

【 0 0 2 6 】

前面扉 2 の下段の領域 2 d には、遊技メダルが払い出される遊技メダル払出口 5 0 と、払い出された遊技メダルを受け止める受け皿 5 2 などが設けられている。

【 0 0 2 7 】

図 2 は、前面扉 2 を開いて遊技機 1 の内部の構成を示した斜視図である。前面扉 2 の裏面側上部には、演出表示装置 1 0 が取り付けられており、その左右には一対のスピーカ 1 4 が取り付けられている。

50

【 0 0 2 8 】

前面扉 2 のほぼ中央には表示窓 2 0 が設けられており、その下方には、後述する扉基板 2 4 0 が設けられている。また、扉基板 2 4 0 の下方には、回胴停止ボタン 3 8 a , 3 8 b , 3 8 c や、スタートレバー 3 6 が取り付けられている。

【 0 0 2 9 】

回胴停止ボタン 3 8 a , 3 8 b , 3 8 c の左には、投入された遊技メダルの通路となるメダルセクタ 1 0 6 が設けられており、その下方には、遊技メダルを遊技メダル払出口 5 0 に導くためのコインシュータ 1 0 8 などが設けられている。メダルセクタ 1 0 6 は、遊技メダル投入口 3 0 から投入された遊技メダルを主に寸法に基づいて選別し、規格寸法に適合した遊技メダルだけを受け入れる機能を有している。遊技者がスタートレバー 3 6 を操作する前に遊技メダルを投入すると、遊技メダルはメダルセクタ 1 0 6 によって選別され、規格を満足しているものだけがホッパー 1 1 6 内に投入され、規格を満たしていないメダルは、コインシュータ 1 0 8 を通って、遊技メダル払出口 5 0 に返却されるようになっている。

10

【 0 0 3 0 】

これに対して、スタートレバー 3 6 が操作された後に遊技メダルが投入された場合は、メダルセクタ 1 0 6 内の通路が切り換わり、投入された遊技メダルはコインシュータ 1 0 8 を通って、遊技メダル払出口 5 0 に返却される。また、メダルセクタ 1 0 6 の内部には、図示しないメダルセンサが設けられており、寸法規格を満たして受け入れられた遊技メダルが通過すると、メダルセンサによって検出されて、その信号が後述する主制御基板 2 0 0 に供給されるようになっている。

20

【 0 0 3 1 】

一方、筐体 3 のほぼ中央には、3 つの回胴 2 0 a , 2 0 b , 2 0 c が設けられており、各回胴の外周面には、後述するように複数種類の図柄が描かれている。これら回胴の上方には、遊技全体の制御を司る後述する主制御基板 2 0 0 が格納された主制御基板ユニット 1 1 0 が設けられており、回胴の背後には、各回胴を駆動するための後述する回胴基板 2 6 0 が格納された回胴基板ユニット 1 1 2 が設けられている。また、回胴の左方には、図 1 に示した演出表示装置 1 0 や、各種ランプ類 1 2、スピーカ 1 4 などを用いて行われる各種演出の制御を司る後述するサブ制御基板 2 2 0 が格納されたサブ制御基板ユニット 1 1 1 が設けられている。

30

【 0 0 3 2 】

加えて、回胴の下方には、リアスピーカ 1 1 4 が設けられ、更にその下方には、投入された遊技メダルが集められるホッパー 1 1 6 や、遊技メダルを払い出すメダル払出装置 1 1 8、遊技機 1 全体に電源を供給するための後述する電源基板 2 8 0 が格納された電源ユニット 1 2 0 などが搭載されている。メダル払出装置 1 1 8 から払い出された遊技メダルは、コインシュータ 1 0 8 を通って、遊技メダル払出口 5 0 から払い出されるようになっている。また、電源ユニット 1 2 0 の前面には、遊技機 1 の電源を投入するための電源スイッチ 1 2 0 s が設けられている。

【 0 0 3 3 】

図 3 は、3 つの回胴 2 0 a , 2 0 b , 2 0 c の外周面に描かれた図柄の配列を示す説明図である。各回胴には、何れも 2 1 個の図柄が外周面に描かれている。また、何れの回胴についても、描かれている図柄の種類は同じであるが、図柄の配列については回胴毎に異なる配列に設定されている。

40

【 0 0 3 4 】

A - 2 . 電氣的構成 :

図 4 は、本実施例に係る遊技機 1 の電氣的構成を示す説明図である。図 4 に示すように、遊技機 1 には、主制御基板 2 0 0 を中心として、サブ制御基板 2 2 0、扉基板 2 4 0、回胴基板 2 6 0、電源基板 2 8 0、中継基板 3 0 0 等が互いにデータを通信可能に接続されて構成されている。

【 0 0 3 5 】

50

主制御基板 200 は、遊技機 1 で行われる遊技全体の進行や演出を司る基板である。この主制御基板 200 には、CPU 201、ROM 202、RAM 203 などがバスによって互いにデータを通信可能に接続されて搭載されており、前面扉 2 に搭載された扉基板 240 から、スタートレバー 36 が操作されたことを示す信号などを受け取って、後述する遊技制御処理を実行しながら、サブ制御基板 220 や、扉基板 240、回胴基板 260 などに向かって制御コマンド（あるいは制御信号）を出力することにより、これら各種基板の動作を制御している。

【0036】

サブ制御基板 220 も、上述した主制御基板 200 と同様に、CPU 221 や、ROM 222、RAM 223 などがバスによって互いにデータを通信可能に接続されて構成されている。このサブ制御基板 220 には、各種のランプ類 12 や、各種のスピーカ 14、114、演出表示装置 10、回胴バックライト 20L などが接続されている。ここで、回胴バックライト 20L とは、各回胴 20a、20b、20c の内部に設けられ、回胴の表面に描かれた図柄（図 3 参照）を裏側から照らすライトである。サブ制御基板 220 は、主制御基板 200 から受け取った制御コマンドを解析して、各種ランプ類 12、各種スピーカ 14、114、演出表示装置 10、回胴バックライト 20L にそれぞれ駆動信号を出力することにより、各種の演出を行っている。

【0037】

扉基板 240 には、メダルセレクト 106 や、貯留されている遊技メダルを投入するための投入ボタン 34、回胴の回転を開始するためのスタートレバー 36、回転している回胴を停止させるための回胴停止ボタン 38a、38b、38c、貯留されている遊技メダルや投入された遊技メダルを払い出して遊技を終了するための精算ボタン 40、遊技の状態を表示する各種の表示パネル 22 などが接続されている。また、扉基板 240 は、前述した主制御基板 200 と、互いにデータを通信可能に接続されている。このため、前面扉 2 に設けられたスタートレバー 36 や、回胴停止ボタン 38a、38b、38c、投入ボタン 34、精算ボタン 40 などが操作されると、扉基板 240 を介して、その信号を主制御基板 200 に供給することが可能となっている。また、メダルセレクト 106 が、内蔵するメダルセンサによって遊技メダルの通過を検出した信号も、扉基板 240 を介して主制御基板 200 に供給されるようになっている。

【0038】

回胴基板 260 には、3つの回胴 20a、20b、20c をそれぞれ回転させるための回胴モータ 24a、24b、24c と、それぞれの回胴の回転位置を検出するための回胴センサ 26a、26b、26c などが接続されている。また、回胴基板 260 は、前述した主制御基板 200 と互いにデータを通信可能に接続されていることから、回胴センサ 26a、26b、26c によって各回胴 20a、20b、20c の回転位置を検出しながら、主制御基板 200 から受け取った制御信号に従って回胴モータ 24a、24b、24c を駆動することにより、それぞれの回胴 20a、20b、20c を、所望の位置で停止させることが可能となっている。尚、本実施例の遊技機 1 では、回胴モータ 24a、24b、24c には、いわゆるステッピングモータが使用されている。

【0039】

また、メダル払出装置 118 は、中継基板 300 を介して、主制御基板 200 に接続されており、主制御基板 200 からの制御信号に基づいて、所定枚数の遊技メダルを払い出す動作を行う。

【0040】

これら各種制御基板、および基板で消費される電力は、電源基板 280 から供給されている。図 4 では、電源基板 280 から電力が供給される様子を破線の矢印で表している。図示されているように、主制御基板 200 およびサブ制御基板 220 には、電源基板 280 から直接電力が供給されており、各種基板（扉基板 240、回胴基板 260、中継基板 300）には、主制御基板 200 を介して電力が供給されている。電源基板 280 には 100V の交流電圧が供給されており、この電力を規定電圧の直流電圧に変換した後、それ

10

20

30

40

50

ぞれの制御基板および基板に供給している。

【 0 0 4 1 】

B . 遊技の概要 :

以下では、上記の構成を有する回胴式の遊技機 1 において、遊技を進行するために行われる制御の内容について説明するが、その準備として、回胴式遊技機で行われる遊技の概要を説明しておく。

【 0 0 4 2 】

遊技を開始するにあたっては、遊技メダル投入口 3 0 から遊技メダルを投入して、遊技を開始するに必要な枚数（規定枚数）の遊技メダルのベットを行う。本実施例の遊技機 1 10
では、規定枚数が「3枚」に固定されており、3枚の遊技メダルをベットすると、スタートレバー 3 6 の操作が有効化される。また、遊技メダルがクレジットとして予め内部に貯留されている場合は、投入ボタン 3 4 を押すことにより、規定枚数（3枚）の遊技メダルをベットすることも可能である。

【 0 0 4 3 】

規定枚数の遊技メダルをベットして、スタートレバー 3 6 を操作すると、3つの回胴 2 0 a , 2 0 b , 2 0 c が回転を開始する。図 3 を用いて前述したように、各回胴には、複数の図柄が描かれているため、回胴が回転すると、表示窓 2 0 では、これら図柄が変動表示されることになる。また、図 1 を用いて前述したように、前面扉 2 の前面側には、各回胴に対応して3つの回胴停止ボタン 3 8 a , 3 8 b , 3 8 c が設けられている。回胴 2 0 a , 2 0 b , 2 0 c の回転中に回胴停止ボタン 3 8 a , 3 8 b , 3 8 c を押すと、押した 20
ボタンに対応する回胴が回転を停止し、これに伴って、変動表示されていた図柄が何れかの図柄で停止表示される。このようにして、3つの回胴 2 0 a , 2 0 b , 2 0 c の回転を停止させると、それぞれの回胴で何れかの図柄が停止表示される。本実施例の遊技機 1 では、表示窓 2 0 の大きさは、各回胴あたり3つずつ、図柄が表示されるような大きさに設定されている。結局、3つの回胴 2 0 a , 2 0 b , 2 0 c が停止表示されると、表示窓 2 0 には、3行3列の合計9つの図柄が表示されるようになっている。また、これら9つの図柄が表示される位置には、複数本の入賞ラインが予め設定されている。

【 0 0 4 4 】

図 5 は、本実施例の遊技機 1 に設定されている入賞ラインを示した説明図である。図示されているように、本実施例の遊技機 1 では、上段の入賞ライン L 1 と、中段の入賞ライン L 2 と、下段の入賞ライン L 3 と、右斜め上方向きの入賞ライン L 4 と、右斜め下方向きの入賞ライン L 5 の合計 5 本の入賞ラインが設定されている。規定枚数（3枚）の遊技メダルをベットすることによって、これら 5 本全ての入賞ラインが有効となる。そして、3つの回胴 2 0 a , 2 0 b , 2 0 c が停止すると、有効な入賞ライン上には、何某かの図柄組合せが得られることになる。尚、ここでは、入賞ラインは図 5 に示した直線形状の 5 種類のみが設定されているものとしているが、これに限らず、例えば、左回胴 2 0 a の上段位置と、中回胴 2 0 b の中段位置と、右回胴 2 0 c の上段位置とを結ぶ入賞ラインや、あるいは、左回胴 2 0 a の下段位置と、中回胴 2 0 b の中段位置と、右回胴 2 0 c の下段位置とを結ぶ入賞ラインなどの、直線でない入賞ラインなどを加えて、より多種類の入賞ラインを設定しておくこととしても良い。 40

【 0 0 4 5 】

そして、入賞ライン上に揃った図柄組合せが、何れかの遊技役に対応する図柄組合せであった場合には、その遊技役の入賞が成立し、遊技役に応じた特典が遊技者に付与されるようになっている。

【 0 0 4 6 】

図 6 は、本実施例の遊技機 1 に設定されている遊技役の種類を、その遊技役の入賞を成立させる図柄組合せ、および遊技役の入賞が成立したときに遊技者に付与される特典と対応付けて示した説明図である。図 6 では、左端の欄に遊技役の種類が表示され、中央の欄には遊技役の入賞を成立させる図柄組合せが表示され、右端の欄には遊技役の入賞が成立したときに遊技者に付与される特典が表示されている。例えば、最上段に示したビッグボ 50

ーナス役（以下、ＢＢ役）と呼ばれる遊技役には、「赤セブン」と呼ばれる図柄の揃った図柄組合せ、あるいは「青セブン」と呼ばれる図柄の揃った図柄組合せが対応付けられており、何れかの図柄組合せで揃うと、特典として、遊技者にとって大変有利なビッグボーナス遊技（ＢＢ遊技）と呼ばれる遊技状態が開始される。尚、「赤セブン」の図柄で入賞が成立するＢＢ役は「赤７のＢＢ役」と呼ばれ、「青セブン」の図柄で入賞が成立するＢＢ役は「青７のＢＢ役」と呼ばれる。

【 0 0 4 7 】

ここで、ＢＢ遊技とは、通常遊技では入賞の成立し得ない所定の遊技役（増加役）の入賞が非常に高い確率で成立する遊技状態のことである。そして、増加役の入賞が成立する度に特典として遊技メダルが払い出されることから、ＢＢ遊技が開始されると、遊技者は多量の遊技メダルを獲得することができる。このＢＢ遊技は、上限枚数（例えば、４００枚）の遊技メダルが払い出されるまで複数回のゲームに亘って継続される。

10

【 0 0 4 8 】

また、いわゆる「小役」と呼ばれる遊技役も設けられている。まず、ベルの小役という遊技役には、３つの回胴２０ａ、２０ｂ、２０ｃが何れも「ベル」の図柄で揃った図柄組合せが設定されており、このベルの小役の入賞成立に対しては、特典として１５枚の遊技メダルが遊技者に払い出されるように設定されている。次いで、スイカの小役という遊技役には、３つの回胴２０ａ、２０ｂ、２０ｃが何れも「スイカ」の図柄で揃った図柄組合せが設定されており、スイカの小役に対しては、１０枚の遊技メダルが遊技者に払い出される。そして、チェリーの小役という遊技役には、左回胴２０ａの図柄が「赤チェリー」、「青チェリー」、「白チェリー」の何れかであれば、中回胴２０ｂおよび右回胴２０ｃはどのような図柄であっても構わない図柄組合せが設定されており、チェリーの小役に対しては、２枚の遊技メダルが遊技者に払い出される。尚、本実施例の遊技機１では、左回胴２０ａのチェリー図柄が何色であるかによって区別しており、左回胴２０ａの図柄が「赤チェリー」の場合は「赤チェリーの小役」と呼び、「青チェリー」の場合は「青チェリーの小役」と、「白チェリー」の場合は「白チェリーの小役」と呼ぶ。

20

【 0 0 4 9 】

加えて、再遊技役という遊技役には、３つの回胴２０ａ、２０ｂ、２０ｃが何れも「再遊技」の図柄で揃った図柄組合せが設定されている。再遊技役の入賞成立に対する特典としては、新たな遊技メダルをベットすることなく、もう一度、遊技を行う権利が付与される。すなわち、再遊技役の入賞成立時にベットしていた遊技メダルと同じ枚数だけ、遊技メダルがベットされたものとして、もう一度遊技を行うことが可能となる。尚、詳しくは後述するが、本実施例の遊技機１には、リプレイタイム遊技（ＲＴ遊技）と呼ばれる特殊な遊技状態が設けられており、ＲＴ遊技中は、通常遊技に比べて非常に高い確率で再遊技役の入賞が成立するように設定されている。そのため、ＲＴ遊技が開始されると、再遊技役の入賞が頻繁に成立して、遊技者は遊技メダルをあまり減らすことなく遊技を継続することができる。

30

【 0 0 5 0 】

さらに、本実施例の遊技機１には、前述したＢＢ遊技が開始されると高い確率で入賞が成立する「増加役」と呼ばれる遊技役が設けられており、左回胴２０ａおよび中回胴２０ｂの図柄が「ベル」であって、右回胴２０ｃの図柄が「再遊技」である図柄組合せが設定されている。この増加役の入賞成立に対しては、特典として１５枚の遊技メダルが遊技者に払い出される。

40

【 0 0 5 1 】

もちろん、回胴２０ａ、２０ｂ、２０ｃが停止したときに、何れかの遊技役の入賞が成立するとは限らない。この場合は、再び規定枚数の遊技メダルをベットした後、スタートレバー３６を操作して回胴を回転させることによって、次のゲームを行う。本実施例の遊技機１では、こうした操作を繰り返し行うことによってゲームが進行するようになっている。

【 0 0 5 2 】

50

こうした遊技の進行は、主制御基板 200 によって制御されている。以下では、主制御基板 200 が遊技の進行を制御するために行っている処理内容について説明する。

【0053】

C. 回胴式遊技機の制御内容 :

C-1. 第1実施例 :

C-1-1. 遊技制御処理 :

図7は、第1実施例の遊技機1において主制御基板200が遊技の進行を制御するために行う遊技制御処理の前半部分を示すフローチャートである。また、図8は、第1実施例の遊技機1において主制御基板200が行う遊技制御処理の後半部分を示すフローチャートである。この遊技制御処理は、遊技機1に電源が投入され、更に主制御基板200や、サブ制御基板220に搭載されたROMのチェックサムなどの初期化処理が行われた後に実行される処理である。

10

【0054】

図7に示すように、遊技制御処理を開始すると、まず初めに遊技状態設定処理(ステップ100。以下、ステップを「S」と略記する)を行う。遊技状態設定処理の詳細については後述するが、この処理では、大まかには次のような処理を行う。前述したように、本実施例の遊技機1では、ビッグボーナス遊技(BB遊技)や、リプレイタイム遊技(RT遊技)といった特殊な遊技状態が設けられており、遊技状態に応じて遊技役の入賞の成立し易さや、入賞の成立し得る遊技役の種類等が異なっている。遊技状態設定処理では、現在の遊技状態が何れであるかを検出するとともに終了条件が満たされたか否かを判断し、終了条件が満たされた場合には、その遊技状態を終了させて、遊技状態を切り換える処理を行う。こうして遊技状態を切り換えることによって、遊技の印象を大きく変化させながら遊技が進行していく。

20

【0055】

遊技状態設定処理に続いて、主制御基板200は、メダル投入確認処理を行う(S102)。メダル投入確認処理では、遊技メダル投入口30から遊技メダルが投入されたか否か、あるいは遊技メダルがクレジットとして貯留されている場合に、投入ボタン34が操作されたか否かを確認する。前述したように、投入された遊技メダルは、メダルセレクト106に内蔵されたメダルセンサによって検出され、その検出信号が主制御基板200に供給される。また、投入ボタン34を操作した場合には、その操作信号が主制御基板200に供給される。主制御基板200は、これらの信号に基づいて、遊技メダルが投入されたか否かを判断することができる。そして、規定枚数の遊技メダルが投入されたら、遊技を開始可能な状態になる。尚、投入ボタン34が操作された場合には、遊技メダルの貯留枚数から投入枚数を減算する処理も同時に行われる。

30

【0056】

以上のようにして遊技メダルの投入が確認できたら、スタートレバー36を操作することによって何時でも遊技を開始することが可能となるが、その前に、精算ボタン40が操作されたか否かの確認を行う(S104)。すなわち、遊技メダルをベットした後であっても、スタートレバー36を操作して回胴20a, 20b, 20cを回転させる前であれば、ベットした遊技メダルも含めてメダルを精算することが可能となっている。そして、精算ボタン40が操作されていた場合には(S104: yes)、精算処理を行うことにより、クレジットとして貯留されている遊技メダルおよび投入した遊技メダルを払い出す処理を行う(S106)。遊技メダルの払い出しは、主制御基板200からメダル払出装置118に向けて、払い出すべき遊技メダルの枚数を指示する制御信号を出力することによって行われる。こうして遊技メダルを払い出したら、遊技の開始前の状態(S100)に戻って、以降の処理を行う。

40

【0057】

一方、精算ボタン40が操作されていない場合には(S104: no)、スタートレバー36が操作されたか否かを判断する(S108)。前述したように遊技者がスタートレバー36を操作すると、その操作信号が主制御基板200に供給されるので、主制御基板

50

200は、スタートレバー36の操作信号に基づいて、スタートレバー36が操作されたか否かを判断することができる。そして、スタートレバー36が操作されていない場合は(S108: no)、遊技者が未だ遊技を開始していないものと判断されるので、精算ボタン40の操作の有無を確認しながら(S104)、スタートレバー36が操作されるまで待機する。一方、スタートレバー36が操作されたら(S108: yes)、内部抽選処理を開始する(S110)。

【0058】

内部抽選処理では、図6を用いて前述した遊技役の何れかの入賞成立を許容するか否かを、抽選によって決定する処理を行う。尚、かかる抽選で何れかの遊技役に当選した(入賞成立が許容された)としても、直ちに遊技役の入賞が成立するわけではなく、回胴停止ボタン38a, 38b, 38cを操作することにより、当選した遊技役に対応する図柄組合せを入賞ライン上に揃えなければ遊技役の入賞を成立させることはできない。また逆に、抽選で当選した遊技役でなければ、どのようなタイミングで回胴停止ボタン38a, 38b, 38cを操作したとしても、入賞ライン上に対応する図柄組合せを揃えることはできないようになっている。その意味で、かかる抽選は、図柄組合せを揃えて遊技役の入賞を成立させるための前提条件として、内部的に行われる抽選であることから、内部抽選と呼ばれている。また、内部抽選に当選した状態は、内部当選状態(あるいは単に、内部当選)と呼ばれている。

【0059】

この内部抽選は、抽選テーブルと呼ばれる専用のテーブルを用いて行われており、このテーブルには、遊技役と内部抽選用乱数との対応関係が設定されている。ここで内部抽選用乱数とは、主制御基板200がスタートレバー36の操作信号を受け取ったときに取得する乱数である。本実施例の遊技機1では、内部抽選用乱数は2バイトデータとなっており、0~65535の範囲の乱数値を取ることが可能となっている。尚、この抽選用の乱数は、主制御基板200に搭載された専用の乱数発生回路を用いてハードウェア的に生成することもできるし、乱数発生用のプログラムを用いてソフトウェア的に生成することも可能である。

【0060】

図9は、最も一般的な遊技状態である通常遊技中に用いられる抽選テーブルを概念的に示した説明図である。図9(a)に示した通常遊技用の抽選テーブルでは、「ベルの小役」に対しては0~7000の乱数値が設定されている。これは、取得した乱数値がこの範囲にあった場合には、ベルの小役に内部当選することを表している。同様に、「スイカの小役」に対しては7001~7200の乱数値が設定されている。次いで、「赤チェリーの小役」には7201~7800の乱数値が設定され、「青チェリーの小役」には7601~8200の乱数値が、「白チェリーの小役」には7201~7400および8001~8400の乱数値が設定されている。また、「赤7のBB役」に対しては8401~8500の乱数値が設定され、「青7のBB役」には8501~8600の乱数値が設定されている。さらに、「再遊技役」に対しては8601~21100の乱数値が設定されている。尚、21101~65535の乱数値には、何れの遊技役も設定されておらず、従って、取得した乱数値がこの範囲にあった場合は「ハズレ」となる。また、図9(b)には、通常遊技用の抽選テーブルに設定されている各遊技役と、内部抽選用乱数の乱数範囲との対応関係が模式的に表されている。尚、前述したように、第1実施例の遊技機1では、通常遊技の他に、BB遊技(ビッグボーナス遊技)やRT遊技(リプレイタイム遊技)といった特別な遊技状態が設けられており、何れの遊技状態であるかによって遊技役に内部当選する確率が異なっているため、遊技状態毎に専用の抽選テーブルが予め容易されている。

【0061】

ここで、乱数範囲7201~7400に注目すると、「赤チェリーの小役」および「白チェリーの小役」の2つの遊技役が設定されている。同様に、乱数範囲7601~7800には「赤チェリーの小役」と「青チェリーの小役」とが設定され、乱数範囲8001~

8200には「青チェリーの小役」と「白チェリーの小役」とが設定されている。これは、取得した乱数値がこの範囲にあった場合には、色の異なる2つのチェリー小役に重複して内部当選することを表している。このように同じ範囲の乱数値に対して複数の遊技役が設定されている場合、これらの遊技役は「重複役」と呼ばれる。

【0062】

内部抽選処理では、以上のようにして、スタートレバー36が操作されたことを検出して内部抽選用乱数を取得するとともに、抽選テーブルを参照することにより、何れの遊技役に内部当選したか、若しくは何れの遊技役にも内部当選しなかったかを判断する。そして、何れかの遊技役に内部当選したら、当選した遊技役を内部当選フラグにセットする。ここで内部当選フラグとは、内部抽選の結果を記憶しておくために用いられるフラグであり、主制御基板200に搭載されたRAM203の所定アドレスに設定されている。

10

【0063】

図10は、本実施例の遊技機1における内部当選フラグの構成を例示した説明図である。図示されているように、本実施例の遊技機1では、小役、再遊技役、増加役についての内部当選フラグ（小役等内部当選フラグ）と、BB役についての内部当選フラグ（ボーナス役内部当選フラグ）とに分けて記憶されており、それぞれに1バイト（8ビット）分の領域が確保されている。図10(a)は、小役等内部当選フラグが設定される1バイト分の領域のデータ構造を例示した説明図である。図示されているように、1バイトデータのうち下位側の7ビットが小役等内部当選フラグとして用いられている。これら7ビット中の先頭のビットは、ベルの小役に内部当選したことを記憶しておくためのビットであり、次のビットはスイカの小役に内部当選したことを記憶しておくためのビットである。以下の5つのビットも同様に、それぞれ、赤チェリーの小役、青チェリーの小役、白チェリーの小役、再遊技役、増加役に内部当選したことを記憶しておくために用いられるビットである。

20

【0064】

また、図10(b)は、ボーナス役内部当選フラグが設定される1バイト分の領域のデータ構造を例示した説明図である。図示されているように、1バイトデータのうち下位側の2ビットがボーナス役内部当選フラグとして用いられており、先頭のビットは、赤7のBB役に内部当選したことを記憶しておくためのビットであり、次のビットは青7のBB役に内部当選したことを記憶しておくためのビットである。図7に示した内部抽選処理（S110）では、内部抽選用乱数を取得して、抽選テーブルを参照しながら、何れかの遊技役に内部当選しているか否かを判断し、何れかの遊技役に内部当選していれば、図10に示した内部当選フラグの対応するビットに「1」を設定する処理を行う。尚、前述したように本実施例の遊技機1では、色の異なる2つのチェリー小役に重複して当選することがあり、重複役に当選した場合には、色の異なる2つのチェリー小役に対応するそれぞれのビットに「1」を設定する。

30

【0065】

内部抽選処理を終了すると、主制御基板200は、続いて回胴回転始動処理を開始する（S112）。回胴回転始動処理では、所定の条件が満たされているか否かを判断して、条件が満たされている場合は、3つの回胴20a, 20b, 20cを回転させる処理を行う。本実施例の回胴回転始動処理では、スタートレバー36が操作され、且つ、前回に回胴20a, 20b, 20cの回転が開始されてから所定時間（例えば、4.1秒）を経過した場合に回胴の回転を開始することとして、各回胴20a, 20b, 20cにそれぞれ設けられた回胴モータ24a, 24b, 24cに対して駆動信号を出力することにより、3つの回胴20a, 20b, 20cを回転させる。

40

【0066】

こうして3つの回胴20a, 20b, 20cを回転させたら、主制御基板200は、回胴の回転を停止させる処理（回胴回転停止処理）を行う（S114）。回胴回転停止処理の詳細については後述するが、この処理では、先に行われた内部抽選の結果（何れの遊技役に内部当選したか）と、遊技者によって回胴停止ボタン38a, 38b, 38cが操作

50

されたタイミングや操作された順序（押し順）に基づいて、3つの回胴20a, 20b, 20cのそれぞれの停止位置を決定し、決定した位置で停止させる処理を行う。

【0067】

3つの回胴20a, 20b, 20cを停止させると、主制御基板200は、予め定められた移行図柄組合せが、入賞ライン（図5）上に揃っているか否かを判断する（S116）。図11は、第1実施例の遊技機1に設定されている移行図柄組合せを例示した説明図である。図示されているように、第1実施例の移行図柄組合せには、左回胴20aおよび右回胴20cの図柄が「ベル」であり、中回胴20bの図柄が「再遊技」である図柄組合せと、左回胴20aおよび中回胴20bの図柄が「再遊技」であり、右回胴20cの図柄が「ベル」である図柄組合せとが設定されており、前者を「移行図柄組合せA」と呼び、後者を「移行図柄組合せB」と呼んで区別する。そして、何れかの移行図柄組合せが、入賞ライン上に揃っていると判断された場合は（S116：yes）、遊技状態を移行させるための処理（遊技状態移行処理）を行う（S118）。遊技状態移行処理の詳細については後述するが、第1実施例の遊技機1では、所定の遊技状態中に移行図柄組合せが入賞ライン上に揃ったことを契機として、別の遊技状態へと移行させるようになっており、遊技状態移行処理では、現在の遊技状態を確認して、所定の遊技状態であれば別の遊技状態へと移行させるための処理を行う。

10

【0068】

これに対して、入賞ライン上に何れの移行図柄組合せも揃っていないと判断された場合には（S116：no）、遊技状態移行処理（S118）をスキップして、何れかの遊技役の入賞が成立したか否かを判断する（図8のS120）。ここで、「遊技役の入賞が成立する」とは、遊技役に対応する図柄組合せが、入賞ライン上に揃って停止表示されることをいう。前述したように、内部抽選処理（S110）で何れかの遊技役に内部当選していても、回胴停止ボタン38a, 38b, 38cを押すタイミングによっては、その遊技役に対応する図柄組合せが入賞ライン上に揃うとは限らない。そこで、主制御基板200は、回胴の回転を停止させた後、内部抽選で当選した遊技役の入賞が成立しているか否かを判断するのである。

20

【0069】

そして、何れの遊技役の入賞も成立していないと判断された場合は（S120：no）、その遊技は終了となり、図7の遊技制御処理の先頭に戻って、遊技状態設定処理が行われる（S100）。尚、本実施例の遊技機1では、前述した内部抽選処理（S110）でビッグボーナス役（BB役）に当選した場合において、入賞ライン上に対応する図柄組合せが停止表示されず、BB役の入賞が成立しなかったときに限り、BB役の内部当選が持ち越され、次の遊技以降もBB役に対応する内部当選フラグ（図10（b）参照）がセットされている状態で遊技が行われる。これに対して、他の遊技役（「小役」や「再遊技役」や「増加役」）に内部当選した場合は、入賞ライン上に当選役に対応する図柄組合せを停止表示させることができなければ、その内部当選は次遊技以降に持ち越されることなくリセットされてしまう。

30

【0070】

一方、何れかの遊技役の入賞が成立したと判断された場合は（S120：yes）、先ず初めに、入賞の成立した遊技役が、再遊技役であるか否かを判断する（S122）。そして、再遊技役の入賞が成立していた場合は（S122：yes）、再遊技フラグをONに設定する（S124）。ここで、再遊技フラグとは、再遊技役の入賞が成立したことを記憶しておくためのフラグである。この再遊技フラグがONにセットされていると、次の遊技のメダル投入確認処理（図7のS102）において、遊技者によって遊技メダルが投入されなくても、自動的に再投入される。こうして再遊技フラグをONにすると、主制御基板200は、図7の遊技制御処理の先頭に戻って、新たな遊技を開始する。

40

【0071】

これに対して、入賞の成立した遊技役が再遊技役でなかった場合には（S122：no）、次いで、入賞の成立した遊技役がBB役か否かを判断する（S126）。図6を用い

50

て前述したように、BB役は、入賞ライン上に赤セブンの図柄が揃うか、あるいは青セブンの図柄が揃った場合に入賞が成立する遊技役である。そして、BB役の入賞が成立したと判断された場合は(S126: yes)、BB遊技フラグをONに設定する(S128)。ここで、BB遊技フラグとは、遊技状態を、前述したビッグボーナス遊技(BB遊技)と呼ばれる遊技者にとって有利な遊技状態とすることを示すフラグであり、現在の遊技状態を表すための「遊技状態フラグ」と呼ばれる専用のフラグの一種である。第1実施例の遊技機1には、BB遊技以外にもRT遊技といった特殊な遊技状態のそれぞれに対応する遊技状態フラグが設けられており、詳しくは後述するが、これら遊技状態フラグの設定(ON/OFF)に応じて遊技状態を切り換えながら遊技が進行していく。こうした遊技状態フラグは、主制御基板200に搭載されたRAM203の所定アドレスに設定されて

10

【0072】

図12は、遊技状態フラグが設定される1バイト分の領域のデータ構造を例示した説明図である。第1実施例の遊技機1では、RAM203上の所定アドレスの1バイトデータのうち、下位側の3ビットが遊技状態フラグとして用いられている。これら3ビットの先頭のビットがBB遊技フラグに設定されており、BB遊技フラグをONにする場合には(S128)、このビットに「1」を設定する。尚、上述した再遊技フラグも遊技状態フラグと同様に、主制御基板200に搭載されたRAM203の所定アドレスに設定されている。第1実施例の遊技機1では、遊技状態フラグとして用いられる3ビットの1つ上位のビットが再遊技フラグとして用いられており、S124では、このビットに「1」を設定

20

【0073】

また、第1実施例の遊技機1では、BB役の入賞が成立すると、何れの遊技状態であってもBB遊技へと切り換えるようになっている。そこで、BB遊技フラグをONに設定したら(S128)、BB遊技フラグ以外の遊技状態フラグをOFFに設定(BB遊技フラグを除く遊技状態フラグの全てのビットに「0」を設定)する処理を行う(S130)。こうしてBB遊技フラグがONに設定された状態で遊技制御処理の先頭に戻って遊技状態設定処理(S100)を開始すると、BB遊技フラグがONになっていることが検出されて、遊技状態がBB遊技に切り換わり、以降の上述した一連の処理が行われる。尚、遊技状態設定処理の詳細については後述する。

30

【0074】

以上では、入賞の成立した遊技役がBB役であった場合(S126: yes)に行われる処理について説明したが、入賞の成立した遊技役がBB役ではなかった場合には(S126: no)、再遊技役、BB役の何れでもないから、何れかの小役または増加役の入賞が成立したものと判断される。そこで、入賞の成立した遊技役に応じた枚数の遊技メダルを払い出す処理(メダル払出処理)を行う(S132)。すなわち、入賞の成立した小役が「ベルの小役」であれば、15枚の遊技メダルを払い出し、「スイカの小役」であれば10枚の遊技メダルを払い出し、「赤チェリーの小役」、「青チェリーの小役」、「白チェリーの小役」の何れかであれば2枚の遊技メダルを払い出す処理を行う。また、増加役の入賞が成立した場合には、15枚の遊技メダルを払い出す処理を行う。かかる処理は、

40

【0075】

以上に説明したように、第1実施例の遊技機1では、遊技メダルを投入し、スタートレバー36を操作すると、回胴20a, 20b, 20cの回転が開始され、回胴停止ボタン38a, 38b, 38cを押して回胴が停止したときに遊技役の入賞が成立しているか否かに基づいて遊技メダルが払い出されるという遊技を繰り返し行う。この遊技の基本的な操作は共通であるが、第1実施例の遊技機1では、通常遊技の他にビッグボーナス遊技(

50

ＢＢ遊技）やリプレイタイム遊技（ＲＴ遊技）といった特殊な遊技状態が設けられており、何れの遊技状態であるかに応じて遊技役の入賞の成立し易さや、入賞の成立し得る遊技役の種類を切り換えることによって、遊技の印象を大きく異ならせることができる。こうした遊技状態を設定する処理は、図７および図８に示した遊技制御処理の先頭で行われる遊技状態設定処理（Ｓ１００）において行われている。以下では、遊技状態設定処理の内容について説明する。

【００７６】

C - 1 - 2 . 遊技状態設定処理 :

遊技状態設定処理の内容を説明するに当たって、理解を容易にするために、先ず、第１実施例の遊技機１に設けられている複数の遊技状態、およびこれらの遊技状態を切り換える条件について簡単に説明する。図１３は、第１実施例の遊技機１が複数の遊技状態を切り換えながら遊技を行う様子を概念的に示した説明図である。図示されているように、第１実施例の遊技機１には、遊技状態として「通常遊技」、「ＢＢ遊技」、「チャンス遊技」、「ＲＴ遊技」の４種類の遊技状態が設けられている。

【００７７】

遊技を開始した直後は、遊技状態が「通常遊技」となっているのが一般的である。そして、通常遊技中に赤７のＢＢ役あるいは青７のＢＢ役の何れかの入賞が成立すると、遊技状態は「ＢＢ遊技」に切り換わる。

【００７８】

「ＢＢ遊技」に切り換わると、前述した内部抽選処理（図７のＳ１１０）において、ＢＢ遊技用に設定された専用の抽選テーブルを用いて内部抽選が行われる。図１４は、ＢＢ遊技用の抽選テーブルを概念的に示した説明図である。ＢＢ遊技用の抽選テーブルは、図９に示した通常遊技用の抽選テーブルと比較すると、ＢＢ役および再遊技役に対して乱数範囲が設定されておらず、ＢＢ遊技中はＢＢ役および再遊技役の入賞が成立しないようになっている。その代わりに、通常遊技では入賞の成立し得ない「増加役」に対して広範囲の乱数値が設定されていることから、ＢＢ遊技になると、非常に高い確率で増加役に内部当選するようになる。加えて、増加役の図柄組合せは入賞ライン上に容易に揃う図柄組合せに設定されている（増加役の図柄組合せを構成する各図柄は、対応する回胴上に多数描かれている）ことから、ＢＢ遊技中は、増加役の入賞が頻繁に成立する。従って、ＢＢ遊技では、増加役の入賞が頻繁に成立して、増加役の入賞成立の度に１５枚ずつ遊技メダルが払い出される。そして、このＢＢ遊技は、上限枚数（例えば、４００枚）の遊技メダルが払い出されるまで継続されるように設定されており、ＢＢ遊技中に払い出された遊技メダルの枚数が上限枚数に達すると、遊技状態が「チャンス遊技」に切り換わる。

【００７９】

「チャンス遊技」に切り換わると、チャンス遊技用に設定された専用の抽選テーブルを用いて、前述した内部抽選処理（図７のＳ１１０）が行われる。図１５は、チャンス遊技用の抽選テーブルを概念的に示した説明図である。チャンス遊技用の抽選テーブルは、図９に示した通常遊技用の抽選テーブルと比較すると、再遊技役に対して設定された乱数範囲がわずかに拡大され、その分だけハズレの乱数範囲が縮小されている。従って、チャンス遊技中は、通常遊技に比べて再遊技役の入賞が若干成立し易くなる。そして、チャンス遊技中に移行図柄組合せＡ（図１１参照）が入賞ライン上に揃うと、遊技者にとって有利な「ＲＴ遊技」へと遊技状態が切り換わる。一方、移行図柄組合せＢが入賞ライン上に揃うと、遊技状態が「通常遊技」へと切り換わる。もちろん、チャンス遊技においても、ＢＢ役（赤７のＢＢ役、青７のＢＢ役の何れか）の入賞が成立した場合には、前述した「ＢＢ遊技」へと遊技状態が切り換わる。

【００８０】

「ＲＴ遊技」に切り換わると、ＲＴ遊技用に設定された抽選テーブルを用いて内部抽選処理が行われる。図１６は、ＲＴ遊技用の抽選テーブルを概念的に示した説明図である。ＲＴ遊技用の抽選テーブルは、図９に示した通常遊技用の抽選テーブルと比較すると明らかかなように、再遊技役に対して設定された乱数範囲が大幅に拡大され、その分だけ、ハズ

10

20

30

40

50

レの乱数範囲が縮小されている。このため、RT遊技では、非常に高い確率で再遊技役の入賞が成立し、前述したように、再遊技役の入賞が成立すると遊技メダルを投入せずに次の遊技を開始できるので、遊技者はあまり遊技メダルを減らすことなく、BB役の入賞を狙って遊技を継続することができる。そして、BB役（赤7のBB役、青7のBB役の何れか）の入賞が成立すると、遊技状態が「BB遊技」に切り換わる。また、RT遊技でBB役の入賞が成立しないまま、上限回数（例えば、100回）の遊技が行われた場合には、遊技状態が再び「チャンス遊技」に切り換わる。

【0081】

以上のように遊技状態を切り換える処理は、図7および図8に示した遊技制御処理の中の遊技状態設定処理（S100）において行われている。以下では、遊技状態設定処理の詳細な内容について説明する。

10

【0082】

図17は、第1実施例の遊技機1が行う遊技状態設定処理の流れを示すフローチャートである。遊技状態設定処理を開始すると、先ず初めに主制御基板200は、図12に示した遊技状態フラグを参照して、BB遊技フラグがONに設定されているか否かを判断する（S200）。前述したように、BB遊技フラグは、遊技状態をBB遊技とすることを示す遊技状態フラグであり、入賞ライン上にBB役に対応する図柄組合せが揃って、BB役の入賞が成立したと判断された場合に（図8のS126：yes）、ONの状態に設定されるフラグである（S128）。

【0083】

20

そして、BB遊技フラグがONに設定されていた場合は（S200：yes）、次いで、BB遊技の終了条件が成立したか否かを判断する（S202）。前述したように、本実施例のBB遊技は、BB遊技の開始後に払い出した遊技メダルの枚数（払出枚数）が上限枚数（例えば、400枚）に達すると終了するように設定されている。従って、S202では、上限枚数の遊技メダルを払い出したか否かを判断する。そして、未だ払出枚数が上限枚数に達しておらず、BB遊技の終了条件が成立していないと判断された場合は（S202：no）、BB遊技は継続されるため、図14に示したBB遊技用の抽選テーブルを選択した後（S204）、図17の遊技状態設定処理を終了して、図7および図8に示した遊技制御処理に復帰する。

【0084】

30

一方、BB遊技中の払出枚数が上限枚数に達した場合は、BB遊技の終了条件が成立したと判断して（S202：yes）、BB遊技を終了させるべくBB遊技フラグをOFFに設定した後（S206）、チャンス遊技フラグをONに設定する（S208）。ここで、チャンス遊技フラグとは、遊技状態を、前述したチャンス遊技とすることを示す遊技状態フラグである。図13に示したように、BB遊技を終了するとチャンス遊技へと切り換わるようになっているため、BB遊技フラグをOFFにしたらチャンス遊技フラグをONにする。また、図12に示した遊技状態フラグに用いられる3ビットのうち、先頭から2番目のビットがチャンス遊技フラグに設定されており、S208では、このビットに「1」を設定する。

【0085】

40

以上では、BB遊技フラグがONに設定されていた場合に行われる処理について説明したが、BB遊技フラグがOFFに設定されていた場合は（S200：no）、RT遊技フラグがONに設定されているか否かを判断する（S210）。ここで、RT遊技フラグとは、遊技状態を、前述したRT遊技とすることを示す遊技状態フラグであり、図12に示した遊技状態フラグの3ビットのうち、最下位のビットがRT遊技フラグに設定されている。また、詳しくは後述するが、このRT遊技フラグは、遊技制御処理の中の遊技状態移行処理（図7のS118）においてONに設定されるようになっている。

【0086】

そして、RT遊技フラグがONに設定されていた場合は（S210：yes）、次いで、RT遊技の終了条件が成立したか否かを判断する（S212）。第1実施例の遊技機1

50

では、R T遊技の終了条件が、B B役の入賞が成立してB B遊技に切り換わるか、B B役の入賞が成立しないまま上限回数（例えば、100回）の遊技を消化した場合に設定されている。このうち、B B役の入賞成立によってR T遊技が終了する場合は、前述したS 200において「y e s」と判断されて、続く処理が行われる。従って、S 212では、上限回数の遊技を消化したか否かを判断すればよい。そして、未だ上限回数の遊技を消化しておらず、R T遊技の終了条件が成立していないと判断された場合は（S 212：n o）、R T遊技が継続されるので、図16に示したR T遊技用の抽選テーブルを選択した後（S 214）、図17の遊技状態設定処理を終了して、図7および図8に示した遊技制御処理に復帰する。

【0087】

これに対して、上限回数の遊技を消化した場合は、R T遊技の終了条件が成立したと判断して（S 212：y e s）、R T遊技を終了させるべくR T遊技フラグをO F Fに設定した後（S 216）、チャンス遊技フラグをO Nに設定する（S 218）。図13に示したように、R T遊技で上限回数の遊技を消化すると再びチャンス遊技へと切り換わるようになっていたため、R T遊技フラグをO F Fにしたらチャンス遊技フラグをO Nにする。

【0088】

以上、R T遊技フラグがO Nに設定されていた場合について説明したが、R T遊技フラグがO F Fに設定されていた場合は（S 210：n o）、チャンス遊技フラグがO Nに設定されているか否かを判断する（S 220）。そして、チャンス遊技フラグがO Nに設定されていた場合は（S 220：y e s）、図15に示したチャンス遊技用の抽選テーブルを選択した後（S 222）、図17の遊技状態設定処理を終了して、図7および図8に示した遊技制御処理に復帰する。尚、上述したように、B B遊技の終了条件が成立して（S 202：y e s）、チャンス遊技フラグがO Nに設定された場合や（S 208）、R T遊技の終了条件が成立して（S 212：y e s）、チャンス遊技がO Nに設定された場合には（S 218）、S 220において「y e s」と判断されるので、この場合も、チャンス遊技用の抽選テーブルを選択する。

【0089】

一方、チャンス遊技フラグがO F Fに設定されていた場合は（S 220：n o）、図12に示した遊技状態フラグ（B B遊技フラグ、チャンス遊技フラグ、R T遊技フラグ）は、何れもO F Fに設定されていることになるので、遊技状態は「通常遊技」と判断される。従って、図9に示した通常遊技用の抽選テーブルを選択した後（S 224）、図17の遊技状態設定処理を終了して、図7および図8に示した遊技制御処理に復帰する。

【0090】

以上に説明したように、遊技制御処理では、処理を開始するとまず初めに遊技状態設定処理を行って、遊技状態フラグの設定に応じた適切な抽選テーブルを選択することにより、遊技状態を切り換えながら遊技が進行する。そして、遊技状態設定処理において参照されるR T遊技フラグ（図17のS 210）については、遊技制御処理の中で移行図柄組合せ（図11）が入賞ライン上に揃った場合に行われる遊技状態移行処理（図7のS 118）においてO Nに設定される。以下では、遊技状態移行処理の内容について説明する。

【0091】

C - 1 - 3 . 遊技状態移行処理 :

図18は、第1実施例の遊技機1で行われる遊技状態移行処理の流れを示すフローチャートである。前述したように、この処理は、図7および図8に示した遊技制御処理の中で、入賞ライン上に移行図柄組合せ（移行図柄組合せAあるいは移行図柄組合せB）が揃った場合に実行される処理である（図7のS 118）。

【0092】

遊技状態移行処理を開始すると、まず初めに、図12に示した遊技状態フラグを参照して、チャンス遊技フラグがO Nに設定されているか否かを判断する（S 300）。そして、チャンス遊技フラグがO F Fに設定されていた場合には（S 300：n o）、現在の遊技状態は、B B遊技、R T遊技、通常遊技の何れかであると判断される。図13に示した

10

20

30

40

50

ように、これらの遊技状態中に移行図柄組合せ（移行図柄組合せ A あるいは移行図柄組合せ B）が入賞ライン上に揃っても、別の遊技状態へと移行させる契機とはならない。従って、S300で「no」と判断されたら、そのまま図18の遊技状態移行処理を終了して、図7および図8に示した遊技制御処理に復帰する。

【0093】

これに対して、チャンス遊技フラグがONに設定されていた場合は（S300：yes）、チャンス遊技中に、移行図柄組合せ A あるいは移行図柄組合せ B の何れかが入賞ライン上に揃ったものと判断されるので、次いで、入賞ライン上に揃った移行図柄組合せが「移行図柄組合せ A」であるか否かを判断する（S302）。図13に示したように、第1実施例の遊技機1では、チャンス遊技中に移行図柄組合せ A が揃うと遊技状態が「RT遊技」に切り換わり、移行図柄組合せ B が揃うと遊技状態が「通常遊技」に切り換わるようになってい

10

【0094】

一方、移行図柄組合せ B が入賞ライン上に揃った場合は（S302：no）、遊技状態を「通常遊技」に移行させるべく、チャンス遊技フラグをOFFに設定すると（S304）、RT遊技フラグをONに設定することなく、そのまま図18の遊技状態移行処理を終了する。こうして何れの遊技状態フラグもOFFに設定された状態で遊技制御処理（図7および図8）に復帰すると、前述した遊技状態設定処理（S100）において通常遊技用の抽選テーブルが選択されて（図17のS224）、遊技状態が「通常遊技」となる。

20

【0095】

以上に説明したように、遊技状態移行処理（図18）では、チャンス遊技フラグをOFFに設定する処理や、RT遊技フラグをONに設定する処理を行い、遊技状態設定処理（図17）において、遊技状態フラグ（BB遊技フラグ、チャンス遊技フラグ、RT遊技フラグ）の設定に基づいて4種類の抽選テーブル（図9、図14～16）の中から適切な抽選テーブルを選択するようになってい

30

【0096】

ここで、前述したように、内部抽選で何れかの遊技役に当選したとしても、当選した遊技役の入賞が直ちに成立するわけではない。実際に遊技役の入賞が成立するためには、回胴停止ボタン38a、38b、38cをタイミングよく操作することによって、当選した遊技役に対応する図柄組合せが入賞ライン上に揃うように、回胴20a、20b、20cが適切な位置で停止する必要がある。また逆に、何れの遊技役にも当選していないにも拘らず、遊技役に対応する図柄組合せが入賞ライン上に揃う位置で偶然に回胴20a、20b、20cが停止するようなことがあってはならない。さらに、第1実施例の遊技機1では、回胴停止ボタン38a、38b、38cが操作された順序（押し順）によって、回胴20a、20b、20cの停止位置が異なるようになってい

40

【0097】

C-1-4. 回胴回転停止処理 :

図19は、第1実施例の遊技機1で行われる回胴回転停止処理の流れを示すフローチャートである。前述したように、回胴回転停止処理は、図7および図8に示した遊技制御処

50

理の中で、主制御基板 200 によって実行される処理である（図 7 の S 1 1 4）。

【0098】

回胴回転停止処理を開始すると、先ず初めに、回胴 20a, 20b, 20c の回転速度が所定値に達したか否かを判断する（S 4 0 0）。回胴 20a, 20b, 20c の回転を開始した直後で、未だ回転速度が所定値に達していない場合は（S 4 0 0 : no）、回転速度が所定値に達するまで待機する。そして、回転速度が所定値に達したら（S 4 0 0 : yes）、回胴停止ボタン 38a, 38b, 38c の操作を有効化する（S 4 0 2）。

【0099】

次いで、有効となった回胴停止ボタン 38a, 38b, 38c の何れかが操作されたか否かを判断する（S 4 0 4）。前述したように、遊技者が回胴停止ボタン 38a, 38b, 38c を操作すると、その操作信号が主制御基板 200 に供給されるようになっている。主制御基板 200 は、この操作信号に基づいて、回胴停止ボタン 38a, 38b, 38c が操作されたか否かを判断することができる。そして、何れの回胴停止ボタンも操作されていない場合は（S 4 0 4 : no）、操作されるまで待機する。

【0100】

一方、何れかの回胴停止ボタンが操作された場合は（S 4 0 4 : yes）、操作された回胴停止ボタンを無効化するとともに（S 4 0 6）、回胴停止ボタンが操作されたときに、そのボタンに対応する回胴が何れの回転位置にあったかを検出する（S 4 0 8）。前述したように、回胴 20a, 20b, 20c のそれぞれに対応して回胴センサ 26a, 26b, 26c が設けられており（図 4 参照）、回胴の回転位置を検出可能となっている。そして、回胴停止ボタンが操作された回胴の回転位置を検出したら、その回胴を適切な位置で停止させるための処理（回胴停止制御処理）を開始する（S 4 1 0）。

【0101】

図 20 は、回胴回転停止処理の中で実行される回胴停止制御処理の流れを示したフローチャートである。回胴停止制御処理を開始すると、先ず初めに、何れかの遊技役に内部当選しているか否かを判断する（S 5 0 0）。前述したように、各回胴を停止させるに際しては、何れかの遊技役に内部当選している場合には、適切なタイミングで回胴停止ボタンを操作することによって、当選した遊技役に対応する図柄組合せが入賞ライン上に揃うように、逆に、内部当選していない遊技役については、どのようなタイミングで回胴停止ボタンを操作しても、対応する図柄組合せが入賞ライン上に揃わないように、各回胴を停止させる必要がある。そのため、回胴停止制御処理を開始した直後に、何れかの遊技役に内部当選しているか否かを判断するのである。また、内部抽選の結果は内部当選フラグに設定されるので（図 10）、内部当選フラグを参照することによって、内部当選しているか否かを容易に判断することができる。

【0102】

そして、何れの遊技役にも内部当選していないと判断された場合は（S 5 0 0 : no）、何れの遊技役の入賞も成立させないように、操作された回胴停止ボタンに対応する回胴の停止位置を決定する（S 5 0 2）。ここで、回胴の停止位置は、先に検出しておいた回胴停止ボタン操作時の回胴の回転位置（図 19 の S 4 0 8）に基づいて、この回転位置から 190ms 以内（回胴上に描かれた図柄にして 4 コマ分回転する間に相当）の停止遅延範囲で決定するようになっている。図 3 に示されているように、何れの回胴においても、同じ図柄が 5 つ以上連続で描かれている箇所はないので、190ms 以内の停止遅延範囲で回胴の停止位置を適切に決定することによって、遊技役に対応する図柄組合せ（図 6 参照）が入賞ライン上に揃うことを確実に回避することが可能である。こうして回胴の停止位置を決定したら、決定した位置で回胴を停止させた後（S 5 0 4）、図 20 の回胴停止制御処理を終了して、図 19 の回胴回転停止処理に復帰する。

【0103】

これに対して、何れかの遊技役に内部当選していると判断された場合は（S 5 0 0 : yes）、次いで、内部当選した遊技役がチェリー小役（赤チェリー小役、青チェリー小役、白チェリー小役の何れか）であるか否かを判断する（S 5 0 6）。そして、内部当選し

10

20

30

40

50

た遊技役がチェリー小役ではなかった場合、つまり、BB役（赤7あるいは青7）、ベル小役、スイカ小役、再遊技役、増加役の何れかに内部当選していた場合は（S506：no）、操作された回胴停止ボタンに対応する回胴の停止位置を、当選した遊技役の種類と回胴停止ボタン操作時の回胴の回転位置とに基づいて決定する（S508）。すなわち、回胴停止ボタン操作時の回胴の回転位置から190ms以内（図柄にして4コマ分回転する間）の停止遅延範囲で、当選した遊技役に対応する図柄組合せを入賞ライン上に揃えることが可能であれば、その図柄組合せを入賞ライン上に揃えて遊技役の入賞が成立するように回胴の停止位置を決定する。一方、190ms以内の停止遅延範囲では、当選した遊技役に対応する図柄組合せを入賞ライン上に揃えることができないのであれば、何れの遊技役に対応する図柄組合せも入賞ライン上に揃わないように回胴の停止位置を決定する。図3に示したように、各回胴上には複数種類の図柄が描かれており、図柄の種類によって描かれている個数に差があるので、たくさん描かれている図柄で構成される図柄組合せを揃えることは比較的容易であるのに対して、描かれている数が少ない図柄で構成される図柄組合せを揃えることは容易なことではない。このようにして回胴の停止位置を決定したら、決定し位置で回胴を停止させた後（S504）、図20の回胴停止制御処理を終了して、図19の回胴回転停止処理に復帰する。尚、第1実施例の遊技機1では、チェリー小役に内部当選した場合を除いて、前述した移行図柄組合せ（図11）が入賞ライン上に揃わないように回胴の停止位置を決定するようになっている。

10

【0104】

一方、内部当選した遊技役がチェリー小役であった場合には（S506：yes）、チェリー小役の当選態様に対応する「当り押し順」で回胴停止ボタン38a, 38b, 38cが操作されたか否かを判断する（S510）。前述したように、本実施例の遊技機1では、赤チェリー小役、青チェリー小役、白チェリー小役の3種類のチェリー小役が設けられており、チェリー小役の当選態様としては、それぞれのチェリー小役に単独で当選する態様が3種類と、色が異なる2つのチェリー小役に重複して当選する態様が3種類の全部で6種類の態様が設定されている。また、これら6種類の当選態様の各々には、3つの回胴停止ボタン38a, 38b, 38cを操作する順序（以下、押し順という）が対応付けられており、6通りの押し順の中から「当り押し順」と「外れ押し順」とが予め定められている。

20

【0105】

図21は、第1実施例の遊技機1においてチェリー小役の当選態様に予め対応付けられている当り押し順および外れ押し順を示した説明図である。図示されているように、赤チェリー小役、青チェリー小役、白チェリー小役の何れかに単独で当選した態様には、当り押し順として、3つの回胴停止ボタン38a, 38b, 38cの中で最初に操作するボタン（以下、第1操作ボタンという）が中央の回胴停止ボタン（中停止ボタン）38bである押し順が設定されており、外れ押し順として、第1操作ボタンが右側の回胴停止ボタン（右停止ボタン）38cである押し順が設定されている。これに対して、色違いの2つのチェリー小役に重複して当選した態様には、当り押し順として、第1操作ボタンが右停止ボタン38cである押し順が設定されており、外れ押し順として、第1操作ボタンが中停止ボタン38bである押し順が設定されている。尚、第1実施例の当り押し順および外れ押し順は、本発明の「特別操作順序」に相当しており、上述した対応関係に従って、チェリー小役の当選態様に応じた押し順を選択する処理は、主制御基板200によって行われていることから、第1実施例の主制御基板200は、本発明の「特別操作順序選択手段」の一態様を構成している。

30

40

【0106】

そして、チェリー小役の当選態様に対応する当り押し順で回胴停止ボタン38a, 38b, 38cが操作された場合、例えば、赤チェリー小役に単独で当選したときに中停止ボタン38bが最初に操作された場合は（S510：yes）、移行図柄組合せA（図11）が入賞ライン上に揃うように、操作された回胴停止ボタンに対応する回胴の停止位置を決定する（S512）。S512の処理においても、基本的には前述したS508での処

50

理と同様に、回胴停止ボタン操作時の回胴の回転位置から190ms以内の停止遅延範囲で、回胴の停止位置を決定する。ただし、図3に示したように、移行図柄組合せAを構成する「ベル」の図柄は左回胴20aおよび右回胴20c上にほぼ等間隔で多数描かれており、「再遊技」の図柄も中回胴20b上にほぼ等間隔で多数描かれているので、移行図柄組合せAは、190ms以内の停止遅延範囲で確実に入賞ライン上に揃えることが可能となっている。また、何れかのチェリー小役（赤チェリー、青チェリー、白チェリーの単独あるいは重複）に内部当選していることから（S506:yes）、左停止ボタン38aの操作によって、当選したチェリー小役の図柄（当選チェリー図柄）を左回胴20aに停止表示させることが可能であれば、移行図柄組合せAが入賞ライン上に揃うとともに、その当選チェリー図柄も停止表示させてチェリー小役の入賞が成立するように左回胴20aの停止位置を決定する。こうして回胴の停止位置を決定したら、決定した位置で回胴を停止させた後（S504）、図20の回胴停止制御処理を終了して、図19の回胴回転停止処理に復帰する。

10

【0107】

これに対して、チェリー小役の当選態様に対応する当り押し順で回胴停止ボタン38a, 38b, 38cが操作されなかった場合は（S510:no）、今度は、チェリー小役の当選態様に対応する「外れ押し順」で回胴停止ボタン38a, 38b, 38cが操作されたか否かを判断する（S514）。そして、図21に示した外れ押し順で操作された場合、例えば、赤チェリー小役に単独で当選したときに右停止ボタン38cが最初に操作された場合は（S514:yes）、続いて、内部当選したチェリー小役の図柄（当選チェリー図柄）を左回胴20aに停止させることが可能か否かを判断する（S516）。もちろん、操作された回胴停止ボタンが左停止ボタン38aではない場合（中停止ボタン38bまたは右停止ボタン38cが操作された場合）には、左回胴20aを停止表示させることはできないので、S516では「no」と判断される。また、図3に示したように、各チェリー小役の図柄は、左回胴20a上に1つずつしか描かれていないので、操作された回胴停止ボタンが左停止ボタン38aであっても、ボタン操作時の左回胴20aの回転位置から190ms以内の停止遅延範囲で、当選チェリー図柄を停止表示させることができない場合がある。

20

【0108】

そして、当選チェリー図柄を左回胴20aに停止表示させることができないと判断された場合は（S516:no）、移行図柄組合せB（図11）が入賞ライン上に揃うように、操作された回胴停止ボタンに対応する回胴の停止位置を決定する（S518）。前述した移行図柄組合せAと同様に、移行図柄組合せBを構成する各図柄も、対応する回胴上に等間隔で多数描かれていることから、移行図柄組合せBは、回胴停止ボタン操作時の回胴の回転位置から190ms以内の停止遅延範囲で確実に入賞ライン上に揃えることができる。こうして回胴の停止位置を決定したら、決定した位置で回胴を停止させた後（S504）、図20の回胴停止制御処理を終了して、図19の回胴回転停止処理に復帰する。

30

【0109】

これに対して、当選チェリー図柄を左回胴20aに停止表示させることができると判断された場合は（S516:yes）、当選チェリー図柄は停止表示されるものの、移行図柄組合せAおよび移行図柄組合せBの何れも入賞ライン上に揃わないように回胴の停止位置を決定し（S520）、決定した位置で回胴を停止させると（S504）、図20の回胴停止制御処理を終了して、図19の回胴回転停止処理に復帰する。

40

【0110】

一例として、図22には、青チェリー小役に単独で当選した状態で、右回胴20c、中回胴20bの順で停止させた後、最後に左回胴20aを停止させる様子が示されている。図21に示したように、青チェリー小役の単独当選時に右停止ボタン38cが最初に操作されると、外れ押し順で操作されたことになる。そのため、移行図柄組合せB（図11）が入賞ライン上に揃うように、右回胴20cおよび中回胴20bの停止位置が決定される。図22(a)に示した例では、中段の入賞ラインL2上に移行図柄組合せBが揃うよう

50

に、「ベル」の図柄を表示窓 20 の中段に表示して右回胴 20 c が停止しており、「再遊技」の図柄を中段に表示して中回胴 20 b が停止している。この状態から、左回胴 20 a の 9 番の「再遊技」の図柄（番号は図 3 の図柄配列に付された番号に対応する）が表示窓 20 の中段に表示された時に、左停止ボタン 38 a が操作されたとする。図 22 (b) は、この時に表示窓 20 に表示される図柄を示している。尚、図中の円で囲んだ図柄は、ボタン操作時に表示窓 20 の中段に表示された図柄を表している。図示されているように、左停止ボタン 38 a が操作された瞬間にその位置で左回胴 20 a を停止させると、移行図柄組合せ B が中段の入賞ライン L2 上に揃うことになる。しかし、第 1 実施例の遊技機 1 では、内部当選したチェリー小役の図柄（図 22 の例では青チェリー）を停止表示することができる場合には、移行図柄組合せ B が入賞ライン上に揃わないようになっていること
10

から、左停止ボタン 38 a の操作時の回転位置から図柄 1 コマ分回転を進めて、図 22 (c) に示すように、10 番の「青チェリー」の図柄が表示窓 20 の中段に表示される位置を左回胴 20 a の停止位置に決定する。

【0111】

以上では、チェリー小役の当選態様に対応する外れ押し順で回胴停止ボタン 38 a , 38 b , 38 c が操作された場合に行われる処理について説明したが、外れ押し順で操作されなかった場合には (S514 : no) 、回胴停止ボタン 38 a , 38 b , 38 c の押し順は当り押し順でも外れ押し順でもない（すなわち、左停止ボタン 38 a が最初に操作されたことになる）ことから、移行図柄組合せ A および移行図柄組合せ B の何れも入賞ライン上に揃わないように、回胴停止ボタンが操作された回胴の停止位置を決定する (S520) 。尚、左停止ボタン 38 a の操作によって、内部当選したチェリー小役の図柄（当選チェリー図柄）を左回胴 20 a に停止表示させることが可能であれば、その当選チェリー図柄を停止表示させてチェリー小役の入賞が成立するように左回胴 20 a の停止位置を決定する。こうして回胴の停止位置を決定すると、決定した位置で回胴を停止させた後 (S504) 、図 20 の回胴停止制御処理を終了して、図 19 の回胴回転停止処理に復帰する。
20

【0112】

図 19 に示すように、回胴回転停止処理では、回胴停止制御処理から復帰すると、全ての回胴 20 a , 20 b , 20 c を停止させたか否かを判断する (S412) 。そして、未だ回胴停止ボタンが操作されずに回転中の回胴がある場合は (S412 : no) 、次いで
30

、左回胴 20 a が回転しているか否かを判断する (S414) 。左回胴 20 a が既に停止している場合は (S414 : no) 、S404 の処理に戻って、有効な回胴停止ボタンが操作されるまで待機し、操作されたら続く上述した一連の処理を実行する。

【0113】

一方、左回胴 20 a が回転している場合は (S414 : yes) 、回胴停止ボタン 38 a , 38 b , 38 c の押し順が外れ押し順であるか否かを判断する (S416) 。前述したように、外れ押し順とは、内部当選したチェリー小役の当選態様に対して予め設定されている押し順である (図 21) 。そして、回胴停止ボタン 38 a , 38 b , 38 c の押し順が外れ押し順であった場合には (S416 : yes) 、左停止ボタン 38 a の操作を一定期間（例えば、3 秒間）無効にした後 (S418) 、S404 の処理に戻って、有効な
40

回胴停止ボタンが操作されるまで待機する。尚、左停止ボタン 38 a の操作を一定期間無効にする処理は、すべての遊技状態で実行するようにしてもよいが、遊技状態が前述した「チャンス遊技」である場合にのみ実行することとしてもよい。

【0114】

これに対して、回胴停止ボタン 38 a , 38 b , 38 c の押し順が外れ押し順ではなかった場合、すなわち、何れのチェリー小役にも内部当選していない場合や、外れ押し順以外の押し順で回胴停止ボタン 38 a , 38 b , 38 c が操作された場合は (S416 : no) 、左停止ボタン 38 a の操作を無効にする期間を設けることなく、S404 の処理に戻って、有効な回胴停止ボタンが操作されたら、上述した続く一連の処理を実行する。

【0115】

10

20

30

40

50

このような処理を繰り返すうちに、S 4 1 2において全ての回胴が停止したと判断されたら(S 4 1 2 : y e s)、図 1 9 の回胴回転停止処理を終了して、図 7 および図 8 に示した遊技制御処理に復帰する。

【 0 1 1 6 】

以上では、主制御基板 2 0 0 が遊技を進行させるために行う様々な制御処理の内容について説明した。ここで、前述したように、第 1 実施例の遊技機 1 では、チャンス遊技と呼ばれる特別な遊技状態が設けられており、チャンス遊技中に移行図柄組合せ A が入賞ライン上に揃うと、遊技者にとって有利な R T 遊技が開始されるのに対して、移行図柄組合せ B が入賞ライン上に揃うと、通常遊技に戻るようになっている。そして、何れの移行図柄組合せが入賞ライン上に揃うかは、回胴停止ボタン 3 8 a , 3 8 b , 3 8 c が操作された順序(押し順)に応じて決定される。このことに加えて、左停止ボタン 3 8 a が操作された時の左回胴 2 0 a の回転位置によって、移行図柄組合せ B が入賞ライン上に揃うか否かが決定されることから、第 1 実施例の遊技機 1 では、新たな遊技性を付与することが可能となっている。以下では、この点について詳しく説明する。

【 0 1 1 7 】

図 2 3 は、第 1 実施例の遊技機 1 において、遊技者が行った操作に応じて遊技状態が切り換わる様子を示した説明図である。前述したように、第 1 実施例の遊技機 1 では、チェリー小役(赤チェリー小役、青チェリー小役、白チェリー小役)に内部当選する態様が 6 種類設けられており、当選態様に依りて「当り押し順」および「外れ押し順」が予め設定されている(図 2 1)。そして、チャンス遊技において、内部当選したチェリー小役の当選態様に対応する当り押し順で回胴停止ボタン 3 8 a , 3 8 b , 3 8 c を操作すると、移行図柄組合せ A が入賞ライン上に揃うように各回胴が停止するので、遊技状態が R T 遊技へと切り換わる。R T 遊技になると、再遊技役の入賞が頻繁に成立することから、遊技者は遊技メダルをあまり減らすことなく遊技を継続することができる。

【 0 1 1 8 】

一方、チャンス遊技において、内部当選したチェリー小役の当選態様に対応する外れ押し順で回胴停止ボタン 3 8 a , 3 8 b , 3 8 c を操作すると、移行図柄組合せ B が入賞ライン上に揃うように各回胴が停止するので、遊技状態は通常遊技へと戻ってしまい、遊技者にとって有利な R T 遊技に移行する機会は失われる。しかし、外れ押し順で操作した場合であっても、内部当選したチェリー小役の図柄(当選チェリー図柄)が左回胴 2 0 a に停止表示されるように左停止ボタン 3 8 a をタイミングよく操作(いわゆる目押し)することにより、当選チェリー図柄が停止表示されれば、移行図柄組合せ B は入賞ライン上に揃わないようになっている。そのため、R T 遊技へと移行する可能性があるチャンス遊技がそのまま継続される。尚、何れのチェリー小役に内部当選したかは遊技者に分からないのが通常であることから、遊技者は、内部当選したチェリー小役を予想しながら目押しをすることになり、予想が当たれば、チャンス遊技を継続することができる。

【 0 1 1 9 】

以上に説明したように、第 1 実施例の遊技機 1 では、チャンス遊技において操作された回胴停止ボタン 3 8 a , 3 8 b , 3 8 c の押し順に応じて遊技状態が切り換わるようになっており、外れ押し順で操作されると、遊技者にとって不利な通常遊技に戻ってしまうが、外れ押し順であっても、左回胴 2 0 a に当選チェリー図柄(内部当選したチェリー小役の図柄)が停止表示されれば、チャンス遊技が維持される。そのため、遊技者は、ある押し順で回胴停止ボタン 3 8 a , 3 8 b , 3 8 c を操作し始めたものの、途中で外れ押し順であることを認識したり、外れ押し順であるかもしれないと感じた場合、あるいは押し順の選択をやり直したい場合には、目押しで当選チェリー図柄を停止表示させることによって、通常遊技への移行を回避することができる。尚、遊技者に外れ押し順の可能性を悟らせる方法としては、サブ制御基板 2 2 0 により実行される演出態様を変化させたり、停止表示された図柄の状態等(移行図柄組合せが停止表示されるラインに変化を持たせる等)で報知すること等が挙げられる。また、何らかの遊技条件が成立している場合(例えば、前回の B B 遊技が開始されるまでの間に 1 0 0 0 回以上の遊技が行われた場合等)には、

外れ押し順であることを100%報知するとともに当選チェリー図柄を報知するようにしてもよい。このように、回胴停止ボタン38a, 38b, 38cの押し順を選択する遊技(押し順選択遊技)において、押し順の選択の失敗(外れ押し順での操作)を目押しによって無効にすることができるという新たな遊技性を付与することができるので、押し順選択遊技での遊技者の興趣を効果的に高めることが可能となる。

【0120】

また、前述したように、第1実施例の遊技機1では、回胴停止ボタン38a, 38b, 38cが外れ押し順で操作されると、左停止ボタン38aの操作を一定期間無効にするようになっており、これにより次のような効果が得られる。すなわち、遊技者は3つの回胴停止ボタン38a, 38b, 38cを連続して操作する傾向にあり、外れ押し順での操作を目押しによって無効にできる構成にしても、遊技者が回胴停止ボタン38a, 38b, 38cを連続で操作してしまうと、目押しする機会を逸してしまうことになる。しかし、左停止ボタン38aの操作を一定期間無効にして、回胴停止ボタン38a, 38b, 38cを連続で操作しても左回胴20aが停止しないようにすれば、このような連続操作を防止することができる。したがって、当選チェリー図柄を狙って目押しする機会を確実に与えることができ、結果として、押し順の選択の失敗を目押しによって無効にするという遊技性をより効果的に実現できる。また、左停止ボタン38aの操作を無効にしている期間を利用して、外れ押し順であることを遊技者に認識させる報知をサブ制御基板220で行うようにすれば、前述した連続操作の防止とともに、押し順の選択に失敗した旨を遊技者に確実に認識させることができるので、押し順の選択の失敗を目押しによって無効にするという遊技性をより効果的に実現できる。

【0121】

C-2. 第2実施例 :

上述した第1実施例では、回胴停止ボタン38a, 38b, 38cが当り押し順または外れ押し順で操作されたか否かを主制御基板200が判断し、その判断結果に応じて移行図柄組合せAあるいは移行図柄組合せBを入賞ライン上に揃える制御を行うことにより、遊技者に利益(RT遊技への移行)または不利益(通常遊技への移行)を付与するようになっていた。しかし、回胴停止ボタン38a, 38b, 38cが何れの押し順で操作されたかをサブ制御基板220が判断し、その判断結果に応じて利益または不利益を遊技者に付与するようにしてもよい。以下では、このような構成を採用した第2実施例について説明する。

【0122】

図24は、第2実施例の遊技機1が遊技状態を切り換えながら遊技を行う様子を概念的に示した説明図である。前述した第1実施例(図13)では、4種類の遊技状態(通常遊技、BB遊技、チャンス遊技、RT遊技)が設けられていたのに対して、第2実施例では、図24に示されているように、「通常遊技」と「BB遊技」の2種類の遊技状態しか設けられていない。しかし、第2実施例の通常遊技は、「ノーマル態様」、「チャンス態様」、「アシストタイム(AT)態様」の3つの態様によって構成されている。詳しくは後述するが、これら3つの態様の切り換えは、サブ制御基板220によって制御されている。

【0123】

前述した第1実施例と同様に、第2実施例においても、通常遊技中に赤7のBB役あるいは青7のBB役の何れかの入賞が成立すると、遊技状態は「BB遊技」に切り換わる。また、第2実施例では、通常遊技の態様がノーマル態様、チャンス態様、AT態様の何れであっても、BB役の入賞成立によって遊技状態が「BB遊技」に切り換わるようになっている。そして、BB遊技中に払い出された遊技メダルの枚数が上限枚数(例えば、400枚)に達すると、BB遊技が終了して、遊技状態は「通常遊技」に復帰する。

【0124】

BB遊技から復帰すると、通常遊技の態様は「チャンス態様」に設定される。このチャンス態様では、回胴停止ボタン38a, 38b, 38cの押し順を遊技者に選択させる遊

技（押し順選択遊技）が実行される。そして、当り押し順で回胴停止ボタン 38 a , 38 b , 38 c が操作された場合には、通常遊技の態様が「A T 態様」に切り換わる。A T 態様になると、内部当選した遊技役の種類が遊技者に報知されることから、遊技者は、報知に従って目押しすることにより、効率よく遊技役の入賞を成立させて遊技メダルを獲得することができる。この A T 態様は、遊技回数が上限回数（例えば、100 回）に達するまで継続されるようになっており、上限回数の遊技を消化すると、通常遊技の態様は「ノーマル態様」に切り換わる。

【0125】

一方、チャンス態様において、外れ押し順で回胴停止ボタン 38 a , 38 b , 38 c が操作された場合には、通常遊技の態様が「ノーマル態様」に切り換わる。上述した A T 態様は、チャンス態様からのみ切り換わるように設定されていることから、ノーマル態様に切り換わると、A T 態様へと切り換わる機会は失われる。ただし、外れ押し順で回胴停止ボタン 38 a , 38 b , 38 c が操作された場合であっても、最後に停止する回胴（最終停止回胴）で複数の図柄の中から決定された回避図柄が停止表示されると、チャンス態様が維持されるので、遊技者にとって有利な A T 態様へと切り換わる可能性がある。

【0126】

C - 2 - 1 . 遊技状態設定処理 :

図 25 は、第 2 実施例の遊技機 1 が行う遊技状態設定処理の流れを示したフローチャートである。前述した第 1 実施例（図 17）と同様に、第 2 実施例の遊技状態設定処理においても、まず初めに、B B 遊技フラグが O N に設定されているか否かを判断する（S 600）。そして、B B 遊技フラグが O N に設定されていた場合は（S 600 : y e s）、次いで、B B 遊技の終了条件が成立したか否か（すなわち、B B 遊技中の払出枚数が上限枚数に達したか否か）を判断し（S 602）、B B 遊技の終了条件が成立していない場合には（S 602 : n o）、B B 遊技用の抽選テーブル（図 14）を選択した後（S 604）、図 25 の遊技状態設定処理を終了して、図 7 および図 8 に示した遊技制御処理に復帰する。一方、B B 遊技の終了条件が成立した場合には（S 602 : y e s）、B B 遊技を終了させるべく B B 遊技フラグを O F F に設定した後（S 606）、B B 遊技が終了した旨を示す制御信号（B B 遊技終了信号）をサブ制御基板 220 に向かって出力する（S 608）。尚、第 2 実施例では、遊技状態が通常遊技と B B 遊技の 2 種類しか設けられていないので、B B 遊技フラグを O F F に設定すると、遊技状態が「通常遊技」であることを示す状態となる。

【0127】

これに対して、S 600 において、B B 遊技フラグが O F F に設定されていた場合は（S 600 : n o）、遊技状態は通常遊技であると判断されるので、通常遊技用の抽選テーブル（図 9）を選択した後（S 610）、図 25 の遊技状態設定処理を終了して、図 7 および図 8 に示した遊技制御処理に復帰する。尚、前述した第 1 実施例では、入賞ライン上に移行図柄組合せが揃うと、遊技制御処理の中で遊技状態移行処理（図 7 の S 118）を行って、チャンス遊技から通常遊技あるいは R T 遊技に切り換えていたが、第 2 実施例では、通常遊技と B B 遊技の 2 種類の遊技状態しか設けられていないので、移行図柄組合せは設定されておらず、図 18 のような遊技状態移行処理は行わない。

【0128】

C - 2 - 2 . 回胴停止制御処理 :

図 26 は、第 2 実施例の遊技機 1 が行う回胴停止制御処理の流れを示したフローチャートである。前述した第 1 実施例（図 20）と同様に、第 2 実施例においても、回胴停止制御処理を開始すると、まず初めに、何れかの遊技役に内部当選しているか否かを判断し（S 700）、何れの遊技役にも内部当選していない場合は（S 700 : n o）、何れの遊技役の入賞も成立させないように、操作された回胴停止ボタンに対応する回胴の停止位置を決定する（S 502）。

【0129】

一方、何れかの遊技役に内部当選していた場合は（S 700 : y e s）、当選した遊技

10

20

30

40

50

役がチェリー小役であるか否かにかかわらず、操作された回胴停止ボタンに対応する回胴の停止位置を、当選した遊技役の種類と回胴停止ボタン操作時の回胴の回転位置とに基づいて決定する（S704）。すなわち、回胴停止ボタン操作時の回胴の回転位置から190ms以内（図柄にして4コマ分回転する間）の停止遅延範囲で、当選した遊技役に対応する図柄組合せを入賞ライン上に揃えることができるのであれば、その図柄組合せが揃うように回胴の停止位置を決定し、揃えることができないのであれば、何れの遊技役の図柄組合せも入賞ライン上に揃わないように回胴の停止位置を決定する。

【0130】

こうして回胴の停止位置を決定したら、決定した位置で回胴を停止させた後（S706）、サブ制御基板220に向かって停止情報伝達コマンドを出力する（S708）。ここで、停止情報伝達コマンドとは、S706で停止させた回胴の停止位置に関する情報（表示窓20に停止表示された図柄の情報など）を伝達するための制御コマンドである。そして、停止情報伝達コマンドを出力したら、図26の回胴停止制御処理を終了して、図19に示した回胴回転停止処理に復帰する。尚、前述した第1実施例の回胴回転停止処理では、回胴停止制御処理から復帰すると、全ての回胴を停止させたか否かを判断し、左回胴20aが回転中である場合には、左停止ボタン38aの操作を一定期間無効にするようになっていたが（図19のS412～S418）、第2実施例では、回転している回胴が最後の1つになった場合に、その最後に停止する回胴（最終停止回胴）に対応する回胴停止ボタンの操作を一定期間（例えば、3秒間）無効にするようになっている。

【0131】

以上では、第2実施例の主制御基板200が遊技状態を切り換えるために行う遊技状態設定処理や、回胴を停止させるために行う回胴停止制御処理について説明した。ここで、前述したように第2実施例では、通常遊技の態様として、ノーマル態様、チャンス態様、AT（アシストタイム）態様の3種類の態様が設けられており、これら3種類の態様の切り換えは、サブ制御基板220によって制御されている。以下では、サブ制御基板220が通常遊技の態様を切り換えるために実行する処理（通常遊技態様切換処理）について説明する。

【0132】

C-2-3. 通常遊技態様切換処理 :

図27は、第2実施例のサブ制御基板220が実行する通常遊技態様切換処理の流れを示したフローチャートである。図示されているように、通常遊技態様切換処理を開始すると、先ず初めに、BB遊技終了信号を受信したか否かを判断する（S800）。前述したように、BB遊技終了信号とは、BB遊技が終了したことを示す制御信号であり、BB遊技フラグをOFFに設定した際に主制御基板200から出力される（図25のS608）。そして、BB遊技終了信号を受信した場合は（S800：yes）、チャンスフラグをONに設定する（S802）。ここで、チャンスフラグとは、通常遊技の態様を、前述したチャンス態様とすることを示すフラグである。図24を用いて前述したように、BB遊技を終了して通常遊技に復帰すると、通常遊技の態様はチャンス態様に設定されるようになっていることから、BB遊技終了信号を受信したらチャンスフラグをONに設定する。

【0133】

一方、BB遊技終了信号を受信していない場合は（S800：no）、チャンスフラグをONに設定する処理（S802）をスキップして、チャンスフラグがONに設定されているか否かを判断する（S804）。そして、チャンスフラグがONに設定されていた場合は（S804：yes）、通常遊技の態様はチャンス態様であると判断されるので、以下に説明するチャンス態様実行処理を行う（S806）。

【0134】

図28は、通常遊技態様切換処理の中で実行されるチャンス態様実行処理の流れを示したフローチャートである。チャンス態様実行処理では、先ず初めに、回胴停止ボタン38a, 38b, 38cの押し順を遊技者に選択させる遊技（押し順選択遊技）の有無を決定するための抽選を行う（S900）。前述したように、チャンス態様では、押し順選択遊

10

20

30

40

50

技を実行するように設定されているが、毎回実行するわけではなく、押し順選択遊技の有無を決定するための抽選で当選した場合に実行するようになっている。そのため、抽選を行ったら、抽選結果に基づいて、押し順選択遊技を行うか否か（抽選に当選したか否か）を判断する（S902）。そして、押し順選択遊技を行わない場合には（S902：no）、そのまま図28のチャンス態様実行処理を終了して、図27の通常遊技態様切換処理に復帰する。尚、ここでは、押し順選択遊技の有無を抽選で決定することとしているが、必ずしも抽選で決定しなければならないわけではない。例えば、チャンス態様で所定回数（例えば、3回）の遊技が行われる毎に、押し順選択遊技を実行するように設定してもよい。

【0135】

これに対して、押し順選択遊技を行う場合には（S902：yes）、回胴停止ボタン38a, 38b, 38cを操作する6通りの押し順の中から3つの押し順を任意に選択し、選択した押し順を「当り押し順」に設定する（S904）。ここで、3つの押し順が当り押し順に設定されたら、残りの3つの押し順は自動的に外れ押し順に設定される。また、押し順の設定は、当り押し順および外れ押し順が複数パターン設定された押し順設定テーブル（図示省略）の中から1パターンを抽選で決定するようにしてもよいし、その他の方法で設定してもよい。尚、第2実施例の当り押し順は、本発明の「特別操作順序」に相当しており、当り押し順を選択する処理は、サブ制御基板220によって行われていることから、第2実施例のサブ制御基板220は、本発明の「特別操作順序選択手段」の一態様を構成している。

【0136】

当り押し順を設定したら、続いて、回胴停止ボタン38a, 38b, 38cが当り押し順で操作されたか否かを判断する（S906）。第2実施例では、回胴停止ボタン38a, 38b, 38cが操作されると、その操作信号が主制御基板200からサブ制御基板220に転送されるようになっており、サブ制御基板220は、この操作信号に基づいて、回胴停止ボタン38a, 38b, 38cの押し順を判断することができる。

【0137】

そして、回胴停止ボタン38a, 38b, 38cが当り押し順で操作された場合は（S906：yes）、チャンスフラグをOFFに設定するとともに（S908）、ATフラグをONに設定する（S910）。ここで、ATフラグとは、通常遊技の態様を、アシストタイム（AT）態様とすることを示すフラグである。図24を用いて前述したように、チャンス態様で回胴停止ボタン38a, 38b, 38cが当り押し順で操作されると、AT態様へと切り換わるようになっているため、チャンスフラグをOFFにしたら、ATフラグをONに設定する。こうしてATフラグをONに設定したら、図28のチャンス態様実行処理を終了して、図27の通常遊技態様切換処理に復帰する。

【0138】

一方、当り押し順以外の押し順で回胴停止ボタン38a, 38b, 38cが操作された場合は（S906：no）、外れ押し順である旨を報知する演出を実行する（S912）。前述したように、第2実施例の遊技機1では、当り押し順に設定されなかった残りの3つの押し順は「外れ押し順」に設定される。また、3つの回胴停止ボタンのうち2つが操作されれば押し順が定まることから、外れ押し順である旨の報知は、2つ目の回胴停止ボタンが操作された時点で行うようになっている。なお、第2実施例では、前述したように、最終停止回胴に対応する回胴停止ボタンの操作を一定期間無効にするようになっているので、この無効期間に外れ押し順である旨の報知を行う。「外れ押し順である旨の報知」としては、例えば、演出表示装置10にて「失敗！」等の表示を行ったり、スピーカ14から警告音等を出力することが挙げられる。そして、外れ押し順である旨の報知を行ったら、最終停止回胴に描かれた複数の図柄の中から、抽選によって回避図柄を決定する（S914）。回避図柄は、図3に記した3つの図柄配列のうち最終停止回胴に対応する図柄配列の21個の図柄（図柄番号1～21）の中の1つ又は複数がランダムに設定される。また、回避図柄としては、最終停止回胴に対応する図柄配列の21個の図柄の中で比較的

10

20

30

40

50

目押しの容易な図柄（例えば各色の「7」図柄や「バー」図柄）の中から1つ又は複数がランダムに設定されるようにしてもよい。

【0139】

回避図柄の決定に続いて、最終停止回胴で回避図柄が停止表示されたか否かを判断する（S916）。前述したように、第2実施例の遊技機1では、回胴を停止した際に、主制御基板200から停止情報伝達コマンド（回胴の停止位置に関する情報を伝達するための制御コマンド）が出力されるようになっていることから（図26のS708）、サブ制御基板220は、この停止情報伝達コマンドに基づいて、回避図柄が停止表示されたか否かを判断することができる。そして、回避図柄が停止表示されなかった場合は（S916：no）、チャンスフラグをOFFに設定した後（S918）、図28のチャンス態様実行処理を終了して、図27の通常遊技態様切換処理に復帰する。

10

【0140】

これに対して、回避図柄が停止表示された場合は（S916：yes）、チャンスフラグをOFFにすることなく、図28のチャンス態様実行処理を終了して、図27の通常遊技態様切換処理に復帰し、再度チャンス態様での遊技を実行する。

【0141】

以上では、図27のS804において、チャンスフラグがONに設定されていた場合（S804：yes）に行われる処理について説明したが、チャンスフラグがOFFに設定されていた場合には（S804：no）、上述したチャンス態様実行処理（S806）を行うことなく、ATフラグがONに設定されているか否かを判断する（S808）。そして、ATフラグがOFFに設定されていた場合は（S808：no）、通常遊技態様切換処理の先頭に戻って、主制御基板200からBB遊技終了信号を受信したか否かの判断を行う（S800）。

20

【0142】

一方、ATフラグがONに設定されていた場合は（S808：yes）、通常遊技の態様はAT態様であると判断されるので、次いで、抽選結果伝達コマンドを受信したか否かを判断する（S810）。ここで、抽選結果伝達コマンドとは、内部抽選の結果（当選した遊技役の種類など）を伝達するための制御コマンドであり、第2実施例の遊技機1では、内部抽選処理（図7のS110）を終了すると、主制御基板200から抽選結果伝達コマンドが出力されるようになっている。そして、抽選結果伝達コマンドを受信していない場合は（S810：no）、コマンドを受信するまでそのまま待機する。

30

【0143】

その後、抽選結果伝達コマンドを受信した場合は（S810：yes）、受信した抽選結果伝達コマンドの内容を解析して、内部当選した遊技役の種類を報知する演出を実行する（S812）。かかる演出は、サブ制御基板220が演出表示装置10、各種スピーカ14, 114などを制御することによって行われる。

【0144】

内部当選した遊技役の種類を報知する演出を実行したら、AT態様で上限回数（例えば、100回）の遊技を消化したか否かを判断する（S814）。前述したように、AT態様で上限回数の遊技を消化すると、通常遊技の態様が「ノーマル態様」に切り換わるようになっている。そのため、上限回数の遊技を消化した場合は（S814：yes）、ATフラグをOFFに設定した後（S816）、通常遊技態様切換処理の先頭に戻って、BB遊技終了信号を受信したか否かの判断を行う（S800）。一方、未だ上限回数の遊技を消化していない場合は（S814：no）、ATフラグをONの状態にしたまま、通常遊技態様切換手段の先頭に戻る。

40

【0145】

以上に説明したように、第2実施例の遊技機1では、サブ制御基板220の制御によって、通常遊技中のチャンス態様において押し順選択遊技（回胴停止ボタン38a, 38b, 38cの押し順を選択させる遊技）が実行されるようになっており、6通りの押し順の中から当り押し順が設定される。そして、回胴停止ボタン38a, 38b, 38cが当り

50

押し順で操作されると、遊技者にとって有利な A T 態様へと通常遊技の態様が切り換わるのに対して、外れ押し順（当り押し順以外の押し順）で操作されると、A T 態様に切り換わることなくノーマル態様へと通常遊技の態様が切り換わってしまう。ただし、外れ押し順であっても、最終停止回胴（最後に停止する回胴）に回避図柄が停止表示されれば、チャンス態様がそのまま維持されるので、遊技者は、外れ押し順で操作したこと（押し順の選択に失敗したこと）を認識したら、目押しで回避図柄を停止表示させることによって、ノーマル態様に切り換わることを回避できる。このように、押し順の選択に失敗したとしても、目押しによって不利益（ノーマル態様に切り換わること）を回避可能な構成となっていることから、押し順選択遊技の遊技性を効果的に高めることができ、結果として、遊技者の興趣を盛り上げることが可能となる。

10

【0146】

また、第2実施例の遊技機1では、回胴停止ボタン38a, 38b, 38cが外れ押し順で操作された場合に、最終停止回胴に描かれた複数種類の図柄の中から抽選によって回避図柄を決定するようになっている。つまり、回避図柄は画一的に定められたものではなく、遊技者は、何れの図柄が回避図柄に決定されたかを予想しながら目押しを行うことになることから、押し順選択遊技の遊技性を一層効果的に高めることが可能となる。

【0147】

D. 変形例 :

前述した第1実施例では、当選チェリー図柄を停止表示させることで、外れ押し順での操作による不利益（通常遊技への移行）を回避できる構成となっていた。しかし、当選チェリー図柄の停止表示によって、回胴停止ボタン38a, 38b, 38cに対して行われた操作自体を無効にして、回胴停止ボタン38a, 38b, 38cが操作される前の状態に戻すようにしてもよい。以下では、このような構成を採用した変形例について説明する。

20

【0148】

図29は、変形例の遊技機1で実行される回胴回転再開処理の流れを示したフローチャートである。回胴回転再開処理は、図19の回胴回転停止処理において回胴停止制御処理（S410）の終了後に開始される処理である。回胴回転再開処理では、先ず初めに、当選チェリー図柄（内部当選したチェリー役に対応する図柄）が左回胴20aに停止表示されたか否かを判断する（S1000）。そして、当選チェリー図柄が左回胴20aに停止表示されなかった場合は（1000: no）、そのまま図29の回胴回転再開処理を終了して、図19の回胴回転停止処理に復帰し、全ての回胴が停止したか否かの判断を行う（S412）。

30

【0149】

これに対して、当選チェリー図柄が左回胴20aに停止表示された場合は（S1000: yes）、既に停止した回胴の回転を再開させる処理を行う（S1002）。その後、回転を再開した回胴の回転速度が所定値に達したか否かを判断し（S1004）、未だ所定値に達していない場合は（S1004: no）、所定値に達するまでそのまま待機する。一方、回胴の回転速度が所定値に達した場合は（S1004: no）、無効化されている回胴停止ボタンの操作を有効化した後（S1006）、図29の回胴回転再開処理を終了して、図19の回胴回転停止処理に復帰する。こうして回胴回転停止処理に復帰すると、S404の処理に戻って、回胴停止ボタン38a, 38b, 38cの何れかが操作されるまで待機する。

40

【0150】

以上に説明したように、変形例の遊技機1では、当選チェリー図柄が停止表示されたら、既に停止した回胴の回転を再開するとともに、回胴停止ボタン38a, 38b, 38cの操作を再び有効化するようになっている。そのため、遊技者は、押し順の選択に失敗した（当り押し順ではない）ことを察知した場合には、当選チェリー図柄を狙って目押しするとともに、回胴の回転が再開されたら、前回の押し順（外れ押し順）とは異なる押し順を選択することによって、不利益（通常遊技への移行）を回避することができる。また、

50

新たに選択した押し順が当り押し順であれば、利益（RT遊技への移行）を得ることができる。このように、遊技者に対して押し順の選択をやり直す機会を与えることができるので、押し順選択遊技の遊技性を一層高めることが可能となる。

【0151】

以上、本発明について各種の実施の形態を説明したが、本発明はこれに限定されるものではなく、各請求項に記載した範囲を逸脱しない限り、各請求項の記載文言に限定されず、当業者がそれらから容易に置き換えられる範囲にも及び、かつ、当業者が通常有する知識に基づく改良を適宜付加することができる。

【0152】

例えば、前述した第1実施例および第2実施例では、目押しによって所定の図柄（当選チェリー図柄または回避図柄）が停止表示されると、押し順の選択の失敗（外れ押し順での操作）を無効にするようになっていた。しかし、押し順の選択の失敗を無効にする条件は、所定の図柄の停止表示に限られるわけではなく、例えば、専用のキャンセルボタンを遊技機1の前面扉2に設けておき、遊技者がこのキャンセルボタンを操作することによって、押し順の選択の失敗を無効にすることとしてもよい。このようにすれば、目押しのできない初心者に対しても、押し順の選択に失敗したことによる不利益を回避する機会を公平に与えることが可能となる。

【0153】

また、前述した第1実施例および第2実施例では、回胴停止ボタン38a, 38b, 38cが当り押し順で操作されると、遊技者にとって有利な状態（RT遊技、AT態様）に切り換え、外れ押し順で操作されると、遊技者にとって不利な状態（通常遊技、ノーマル態様）に切り換えるようになっていた。しかし、押し順に応じて遊技者に付与される利益あるいは不利益はこれに限られるわけではなく、例えば、利益としては、遊技者に払い出される遊技メダルの枚数を増加させることとしてもよく、また、不利益としては、遊技者に払い出される遊技メダルの枚数を減少させることとしてもよい。

【0154】

加えて、前述した第1実施例および第2実施例では、回胴停止ボタン38a, 38b, 38cが当り押し順で操作されると、所定の図柄（当選チェリー図柄または回避図柄）が停止表示されたか否かにかかわらず、遊技者にとって有利な状態（RT遊技、AT態様）に切り換わるようになっていた。しかし、当り押し順で操作されても、所定の図柄が停止表示された場合には、それまでの状態（チャンス遊技、チャンス態様）を維持することとしてもよい。このようにすれば、遊技者が当り押し順であることを確信しているときには、所定の図柄が停止表示されないように目押しを行うという遊技性を付与することができる。

【0155】

さらに、前述した第2実施例では、外れ押し順で回胴停止ボタン38a, 38b, 38cが操作されると、最終停止回胴（最後に停止する回胴）に描かれた複数の図柄の中から抽選によって回避図柄を決定するようになっていたので、どの図柄が回避図柄であるか遊技者には分からないのが通常である。そこで、所定の条件が満たされた場合には、回避図柄を遊技者に報知するようにしてもよい。回避図柄を報知する所定の条件としては、例えば、前回のBB遊技が開始されるまでの間に所定回数（例えば、1000回）以上の遊技が行われた場合や、予め「ナビストックゲーム」と呼ばれるサブゲームを行って報知する回数を決定しておき、その報知回数が残っている場合などを挙げることができる。このような構成によれば、回避図柄の停止表示のし易さに変化を付けることができるので、押し順選択遊技の遊技性を高めることが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【0156】

【図1】本実施例の遊技機の外観を示す正面図である。

【図2】前面扉を開いて遊技機の内部の構成を示した斜視図である。

【図3】3つの回胴の外周面に描かれた図柄の配列を示す説明図である。

10

20

30

40

50

【図 4】本実施例の遊技機の電氣的構成を示す説明図である。

【図 5】本実施例の遊技機に設定されている入賞ラインを示した説明図である。

【図 6】本実施例の遊技機に設定されている遊技役を、遊技役の入賞を成立させる図柄組合せ、および入賞成立によって付与される特典と対応付けて示した説明図である。

【図 7】第 1 実施例の遊技機において主制御基板が遊技の進行を制御するために行う遊技制御処理の前半部分を示すフローチャートである。

【図 8】第 1 実施例の遊技機において主制御基板が行う遊技制御処理の後半部分を示すフローチャートである。

【図 9】通常遊技中に用いられる抽選テーブルを概念的に示した説明図である。

【図 10】本実施例の遊技機における内部当選フラグの構成を例示した説明図である。

10

【図 11】第 1 実施例の遊技機に設定されている移行図柄組合せを例示した説明図である。

【図 12】遊技状態フラグが設定される 1 バイト分の領域のデータ構造を例示した説明図である。

【図 13】第 1 実施例の遊技機が複数の遊技状態を切り換えながら遊技を行う様子を概念的に示した説明図である。

【図 14】B B 遊技用の抽選テーブルを概念的に示した説明図である。

【図 15】チャンス遊技用の抽選テーブルを概念的に示した説明図である。

【図 16】R T 遊技用の抽選テーブルを概念的に示した説明図である。

【図 17】第 1 実施例の遊技機で実行される遊技状態設定処理の流れを示すフローチャートである。

20

【図 18】第 1 実施例の遊技機で実行される遊技状態移行処理の流れを示すフローチャートである。

【図 19】第 1 実施例の遊技機で実行される回胴回転停止処理の流れを示すフローチャートである。

【図 20】第 1 実施例の回胴回転停止処理の中で実行される回胴停止制御処理の流れを示すフローチャートである。

【図 21】第 1 実施例の遊技機においてチェリー小役の当選態様に予め対応付けられている当り押し順および外れ押し順を示した説明図である。

【図 22】青チェリー小役に単独で当選した状態で、右回胴、中回胴の順で停止させた後、最後に左回胴を停止させる様子を示した説明図である。

30

【図 23】第 1 実施例の遊技機において、遊技者が行った操作に応じて遊技状態が切り換わる様子を示した説明図である。

【図 24】第 2 実施例の遊技機が遊技状態を切り換えながら遊技を行う様子を概念的に示した説明図である。

【図 25】第 2 実施例の遊技機で実行される遊技状態設定処理の流れを示すフローチャートである。

【図 26】第 2 実施例の遊技機で実行される回転停止制御処理の流れを示すフローチャートである。

【図 27】第 2 実施例のサブ制御基板が実行する通常遊技態様切換処理の流れを示したフローチャートである。

40

【図 28】通常遊技態様切換処理の中で実行されるチャンス態様実行処理の流れを示したフローチャートである。

【図 29】変形例の遊技機で実行される回胴回転再開処理の流れを示したフローチャートである。

【符号の説明】

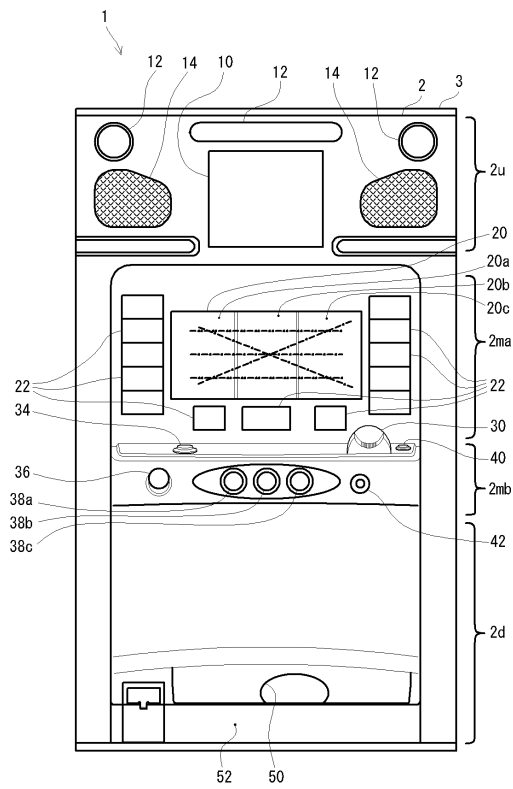
【0157】

- 1 ... 回胴式遊技機 (遊技機)、 20 a , 20 b , 20 c ... 回胴、
- 38 a , 38 b , 38 c ... 回胴停止ボタン (停止操作部)、
- 200 ... 主制御基板 (特別操作順序選択手段)、

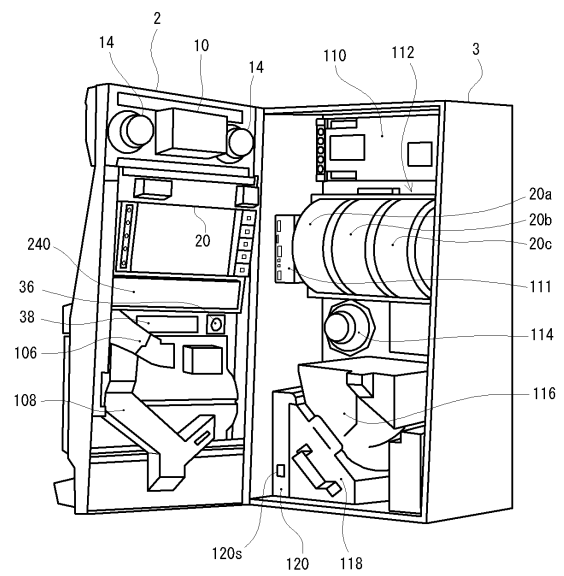
50

2 2 0 ... サブ制御基板 (特別操作順序選択手段)

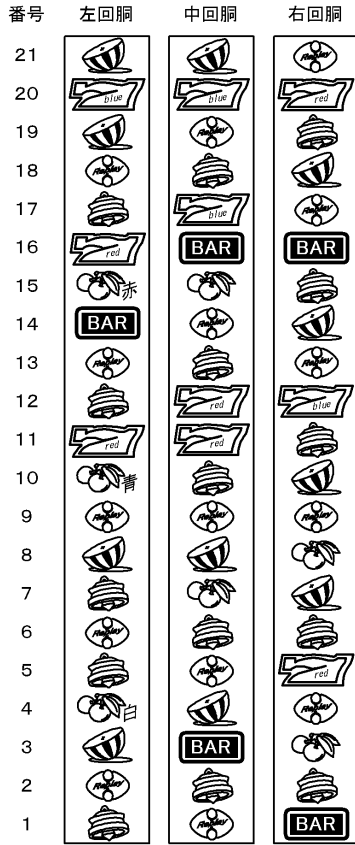
【 図 1 】



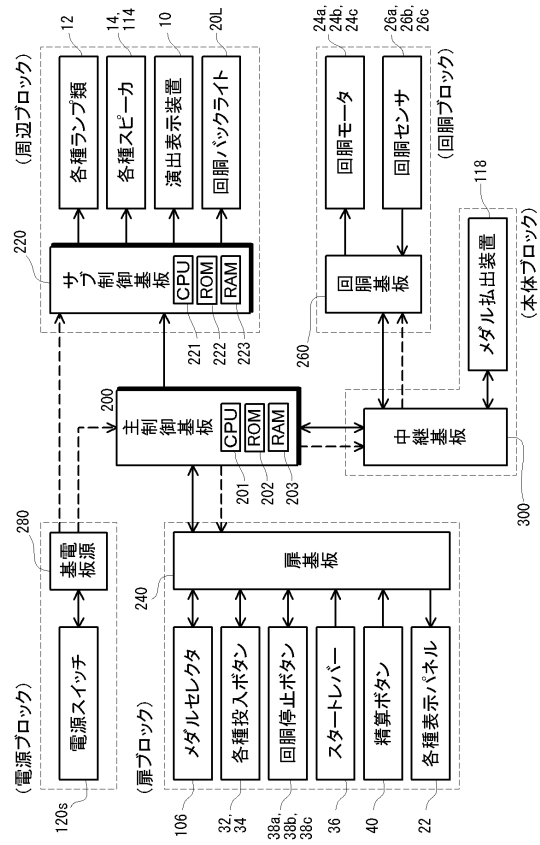
【 図 2 】



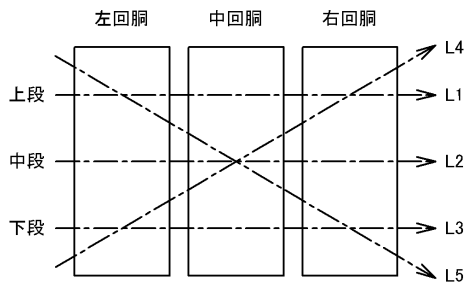
【図3】



【図4】



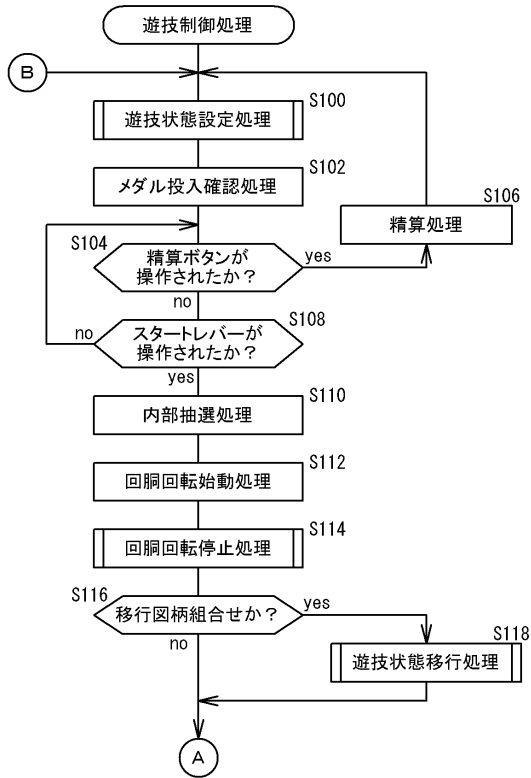
【図5】



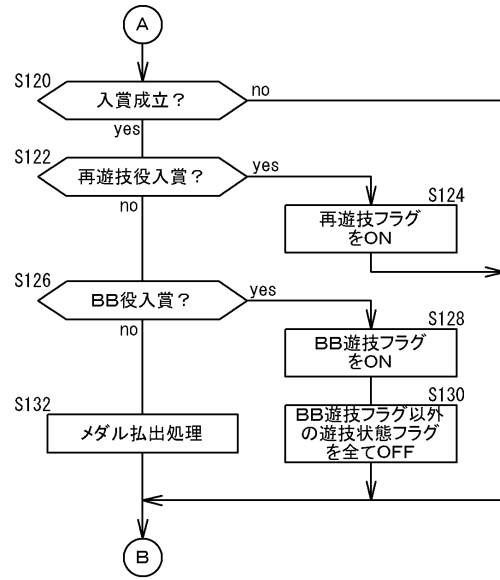
【図6】

	回胴 (左)	回胴 (中)	回胴 (右)	付与される特典
BB役 (赤7)	赤セブン	赤セブン	赤セブン	ビッグボーナス遊技開始
BB役 (青7)	青セブン	青セブン	青セブン	ビッグボーナス遊技開始
小役 (ベル)	ベル	ベル	ベル	15枚払出
小役 (スイカ)	スイカ	スイカ	スイカ	10枚払出
小役 (赤チェリー)	赤チェリー	ANY	ANY	2枚払出
小役 (青チェリー)	青チェリー	ANY	ANY	2枚払出
小役 (白チェリー)	白チェリー	ANY	ANY	2枚払出
再遊技役	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技
増加役	ベル	ベル	再遊技	15枚払出

【図7】



【図8】

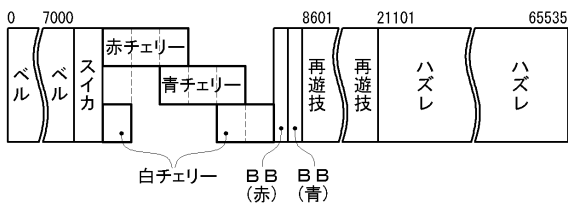


【図9】

(a) 通常遊技用抽選テーブル

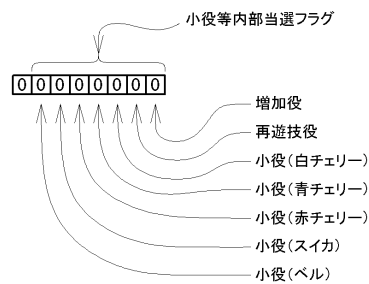
遊技役	乱数範囲	乱数の数	当選確率
ベル	0 ~ 7000	7001	7001/65536
スイカ	7001 ~ 7200	200	200/65536
赤チェリー	7201 ~ 7800	600	600/65536
青チェリー	7601 ~ 8200	600	600/65536
白チェリー	7201 ~ 7400 8001 ~ 8400	600	600/65536
BB(赤7)	8401 ~ 8500	100	100/65536
BB(青7)	8501 ~ 8600	100	100/65536
再遊技	8601 ~ 21100	12500	12500/65536
ハズレ	21101 ~ 65535	44435	44435/65536

(b)

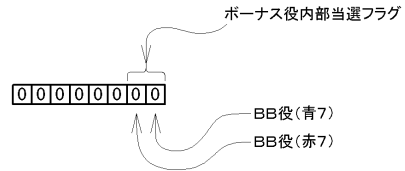


【図10】

(a)









(b)

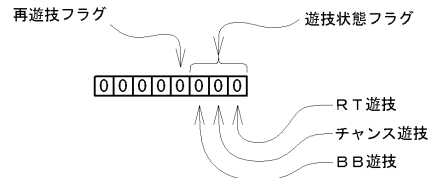


【図 1 1】

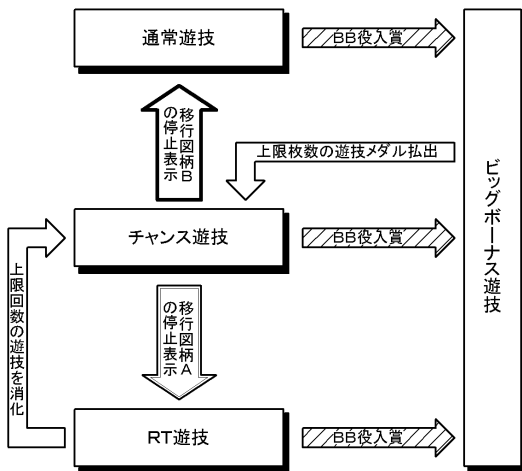
移行図柄組合せ

	回胴 (左)	回胴 (中)	回胴 (右)
移行図柄組合せA	 ベル	 再遊技	 ベル
移行図柄組合せB	 再遊技	 再遊技	 ベル

【図 1 2】



【図 1 3】

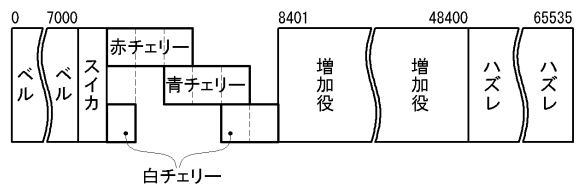


【図 1 4】

(a) BB遊技用抽選テーブル

遊技役	乱数範囲	乱数の数	当選確率
ベル	0 ~ 7000	7001	7001/65536
スイカ	7001 ~ 7200	200	200/65536
赤チェリー	7201 ~ 7800	600	600/65536
青チェリー	7601 ~ 8200	600	600/65536
白チェリー	7201 ~ 7400 8001 ~ 8400	600	600/65536
BB(赤7)	—	0	0/65536
BB(青7)	—	0	0/65536
再遊技	—	0	0/65536
増加役	8401 ~ 48400	40000	40000/65536
ハズレ	48401 ~ 65535	17135	17135/65536

(b)

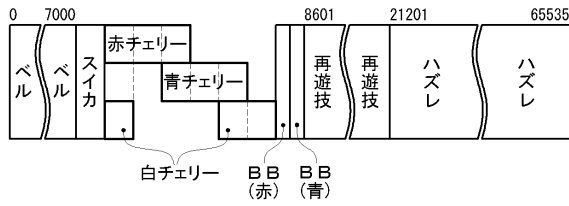


【図15】

(a) チャンス遊技用抽選テーブル

遊技役	乱数範囲	乱数の数	当選確率
ベル	0 ~ 7000	7001	7001/65536
スイカ	7001 ~ 7200	200	200/65536
赤チェリー	7201 ~ 7800	600	600/65536
青チェリー	7601 ~ 8200	600	600/65536
白チェリー	7201 ~ 7400 8001 ~ 8400	600	600/65536
BB(赤7)	8401 ~ 8500	100	100/65536
BB(青7)	8501 ~ 8600	100	100/65536
再遊技	8601 ~ 21200	12600	12600/65536
ハズレ	21201 ~ 65535	44335	44335/65536

(b)

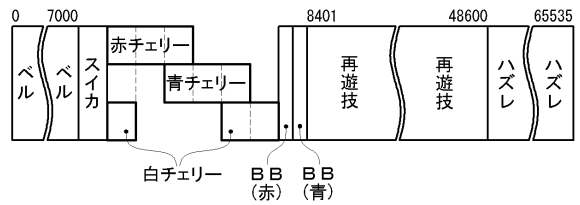


【図16】

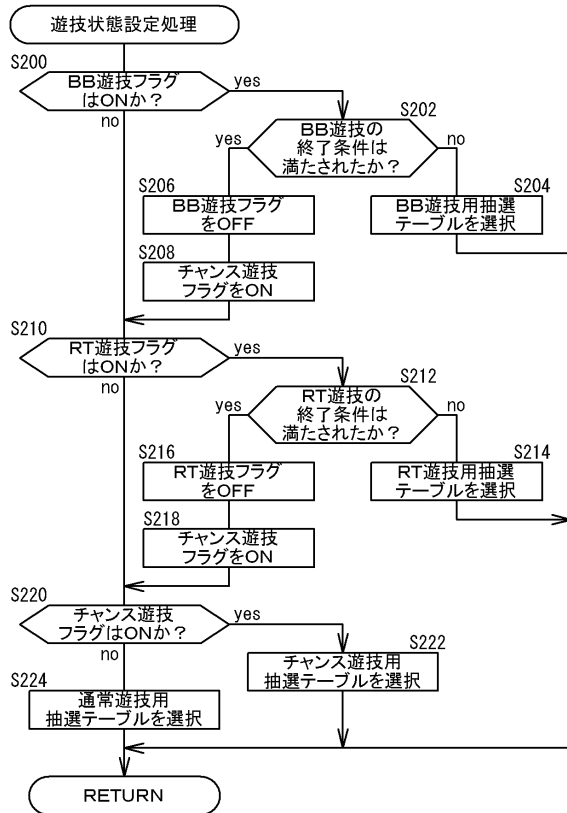
(a) RT遊技用抽選テーブル

遊技役	乱数範囲	乱数の数	当選確率
ベル	0 ~ 7000	7001	7001/65536
スイカ	7001 ~ 7200	200	200/65536
赤チェリー	7201 ~ 7800	600	600/65536
青チェリー	7601 ~ 8200	600	600/65536
白チェリー	7201 ~ 7400 8001 ~ 8400	600	600/65536
BB(赤7)	8401 ~ 8500	100	100/65536
BB(青7)	8501 ~ 8600	100	100/65536
再遊技	8601 ~ 48600	40000	40000/65536
ハズレ	48601 ~ 65535	16935	16935/65536

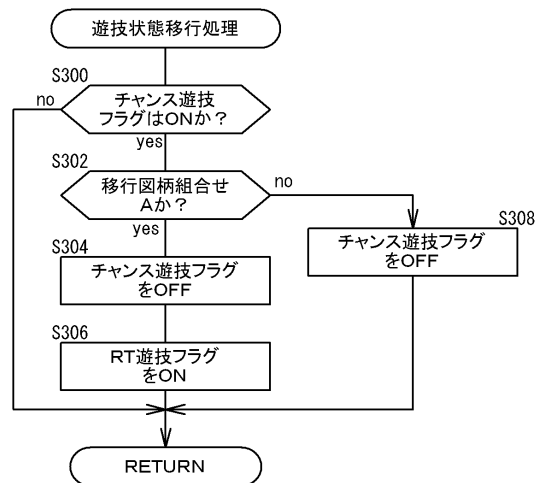
(b)



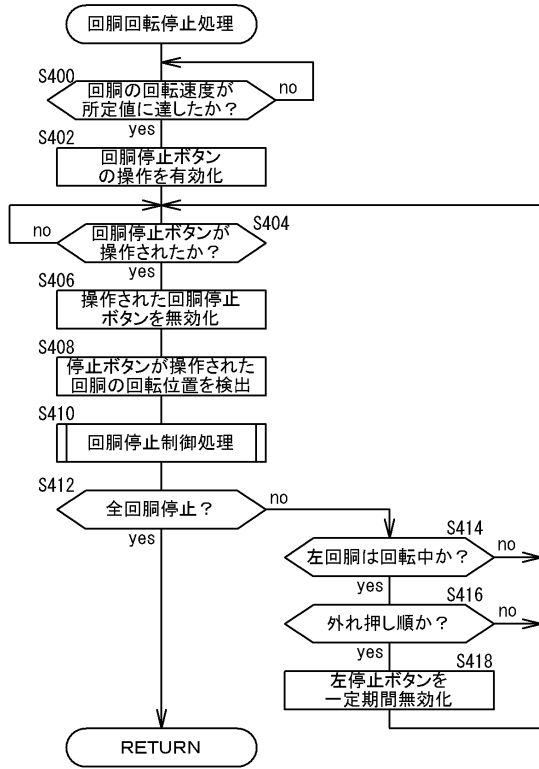
【図17】



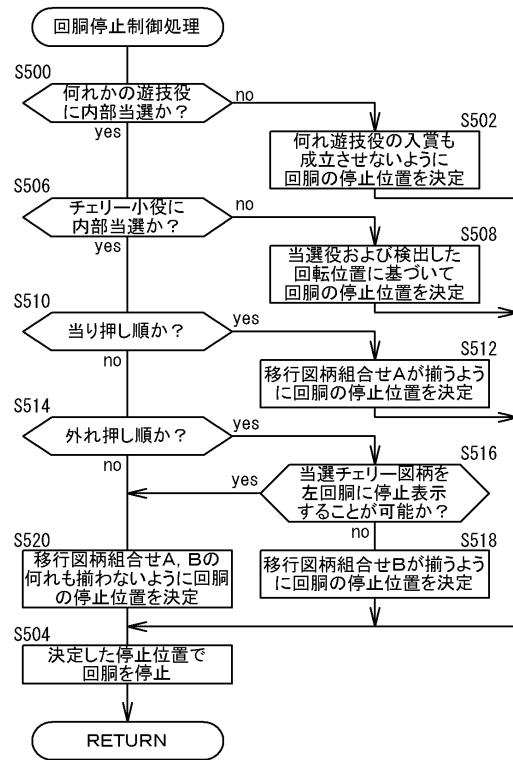
【図18】



【図19】



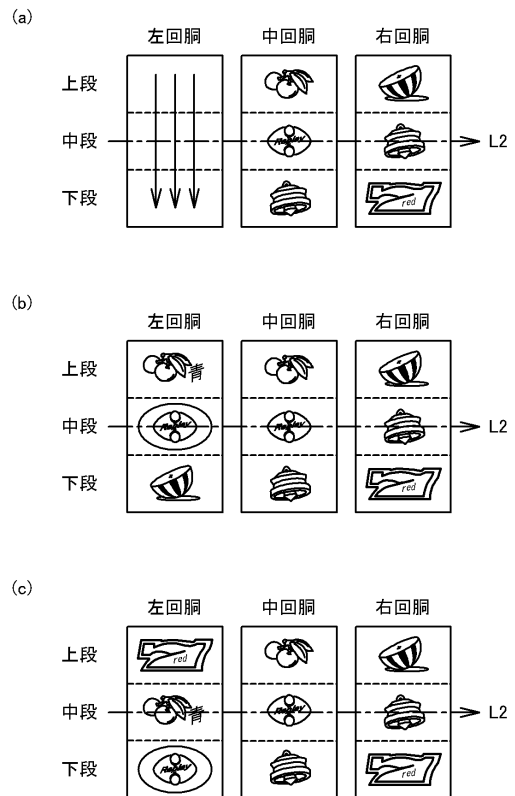
【図20】



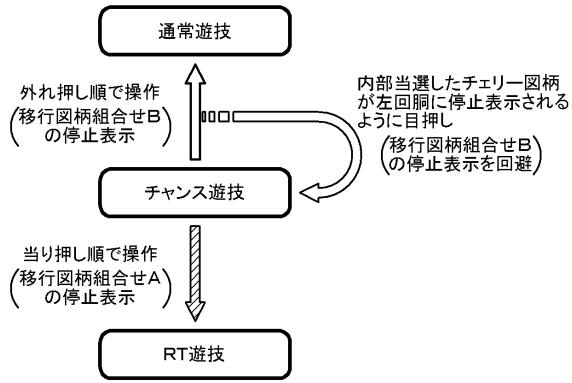
【図21】

チェリー小役の当選態様	当り押し順	外れ押し順
赤チェリー	第1操作ボタンが 中停止ボタン	第1操作ボタンが 右停止ボタン
青チェリー		
白チェリー		
赤チェリー+青チェリー	第1操作ボタンが 右停止ボタン	第1操作ボタンが 中停止ボタン
青チェリー+白チェリー		
赤チェリー+白チェリー		

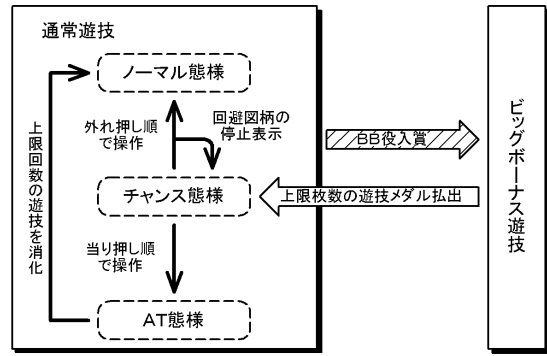
【図22】



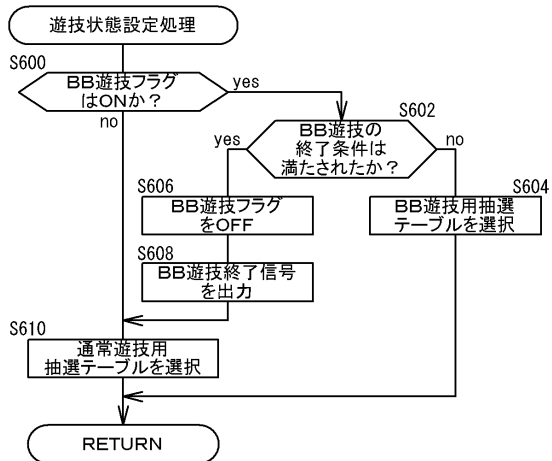
【図 2 3】



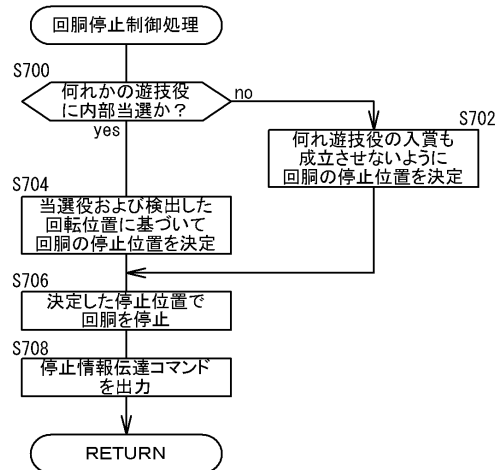
【図 2 4】



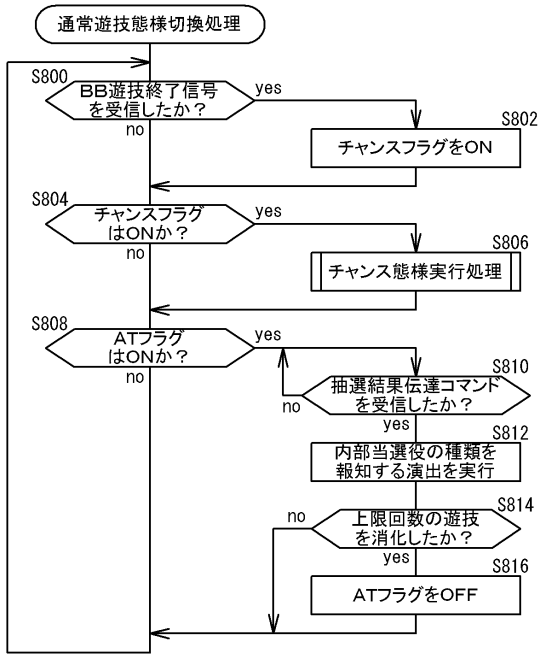
【図 2 5】



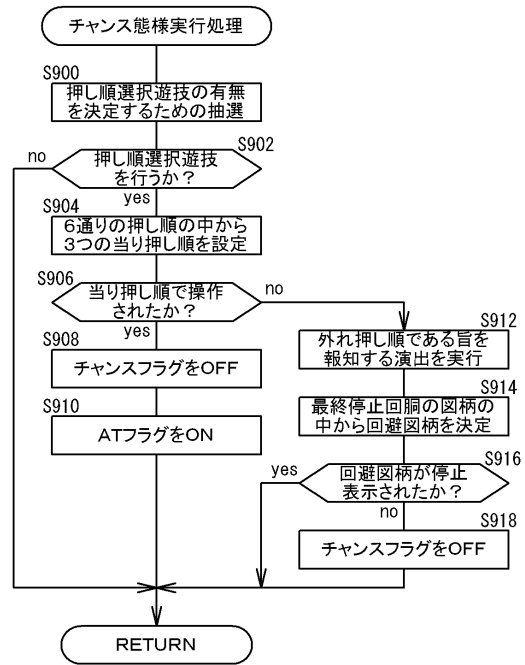
【図 2 6】



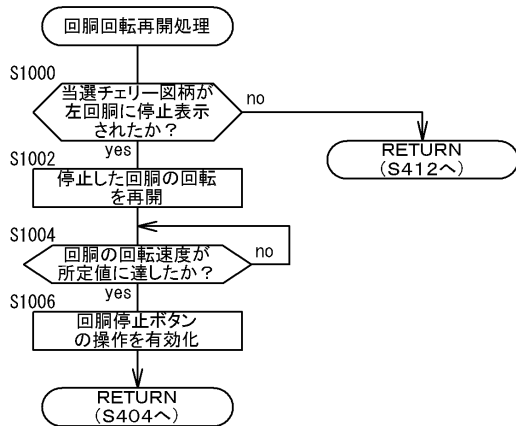
【図 27】



【図 28】



【図 29】



フロントページの続き

(72)発明者 佐溝 雅人

愛知県名古屋市西区見寄町125番地 タイヨーエレクトリック株式会社内

審査官 岡崎 彦哉

(56)参考文献 特開2008-119298(JP,A)

特開2004-121416(JP,A)

特開2003-180933(JP,A)

マッハGoGoGo2,パチスロ攻略マガジン2008年3月号,株式会社双葉社,2008年
3月7日,p.14-17

(58)調査した分野(Int.Cl.,DB名)

A63F 5/04