

記所定条件を満足しないときには、前記変更アシスト値を用いてアシスト遊技の進行を制御し、前記所定条件を満足するときには、前記変更アシスト値を更に増加させたアシスト値を用いてアシスト遊技の進行を制御すること、
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。

10

【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。

【背景技術】

【0003】

近年、パチスロ機と称される回胴式遊技機を用いた遊技が、従来のパチンコホールやパチスロ専用ホールで盛んに行なわれている。また、パチンコ機（弾球式遊技機）で使用されるパチンコ球を遊技媒体として、上述した回胴式遊技を行うパチロット（又は、パロット）と呼ばれる回胴式遊技機も存在する。遊戯施設などのテレビゲーム機、及びインターネットを経由した一般家庭のパソコンやゲーム機においては、トークン（Token coin）と称される代用硬貨（即ち、「遊技媒体」）を用いて、回胴式遊技を模擬したシミュレーションゲームが行われている。

20

【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）、次の通常遊技を行うことができる再遊技状態になる。

30

【0005】

40

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

50

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、このよう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

【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

10

20

30

40

50

【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】

【0011】

ところで、出願人が開発したA T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、A T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、R T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。

10

【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、A T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）。

【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。

20

【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。

【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R T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、A Tゲーム数又はA T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。また、気合を込めて一度に獲得可能な遊技機等を提供することにある。特に、アシスト機能が発動する初期値を最初の段階で増加させる為の激増チャンスゾーンを設けることにより、遊技者に刺激を与えることにある。

30

【0017】

更に、本発明は、2種B BとA R T技術を融合し、遊技状態に応じて2種B B中に特定図柄（例えば、ボーナス図柄、白7図柄、赤7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。

【0018】

また、A R T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、A R T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A R T終了後に自力でA R T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。

40

【0019】

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。

【0020】

そして、第2停止操作まで正解するとA T小役が入賞するA R T技術により攻略性を低

50

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】

【0021】

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、複数の図柄列上にある複数種類の図柄を移動させて表示する図柄表示ゲームで役抽選を行って、各々の図柄列に対応して設けられた停止手段が、役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、対応する図柄列を個々に停止させて、押し順役を構成する特定役を入賞させることが可能な遊技機において、アシスト遊技の状態にある図柄表示ゲーム中に押し順役が内部当選すると、該押し順役に応じた操作順序を報知することが可能な報知手段と、前記アシスト遊技の進行を制御するアシスト制御手段と、前記アシスト遊技でアシスト機能を発動させる為の初期アシスト値と、前記初期アシスト値を変更する為の特別ゲームと、操作手段の操作によって、前記特別ゲームを行うか否かを選択する選択手段と、前記選択手段が選択している状態を表示する表示手段と、前記特別ゲームを行った場合に、抽選によって前記初期アシスト値よりも増加又は減少させた変更アシスト値に変更する変更手段と、前記変更アシスト値と閾値とを比較して、所定条件を満足するか否かを判断する判断手段と、を具備し、前記アシスト制御手段は、前記特別ゲームを行わなかった場合には、前記初期アシスト値を用いてアシスト遊技の進行を制御する一方、前記特別ゲームを行った場合において、前記所定条件を満足しないときには、前記変更アシスト値を用いてアシスト遊技の進行を制御し、前記所定条件を満足するときには、前記変更アシスト値を更に増加させたアシスト値を用いてアシスト遊技の進行を制御することを特徴とする。

【発明の効果】

【0022】

本発明に係る遊技機によれば、抽選権をストックして一度に抽選するので、遊技者は大量の上乗せに気合が入り、興奮と感動を覚える。また、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。

【0023】

本発明に係る遊技機によれば、スペシャルボタン14を押下するタイミングで継続抽選とARTゲーム数を抽選するので、遊技者はARTゲーム数を自力で獲得できるので、興奮と感動を覚える。

【0024】

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。

【0025】

更に、以下の効果がある。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天井ポイントを決定し、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。

【0026】

本発明に係る遊技機によれば、A R T中にボーナスが当選し、ボーナスゲームでチェリー役（A T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、A R T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。

【0027】

本発明に係る遊技機によれば、A T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、A T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

10

【0028】

本発明に係る遊技機によれば、2回押し順タイプのA T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。

【0029】

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A T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A Tリプレイ状態において上記2回押し順タイプのA T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、A T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。

20

【0030】

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A Tリプレイ状態を維持できる。

30

【図面の簡単な説明】

【0031】

【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。

【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。

40

【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。

【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。

50

- 【図 1 9】演出画面の模式図である。
- 【図 2 0】一般的な抽選テーブルの概念図である。
- 【図 2 1】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 2 2】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 2 3】ドラムの図柄配置表である。
- 【図 2 4】図柄の組合せ表示判定図である。
- 【図 2 5】役物未作動時（通常遊技中）の配当表である。
- 【図 2 6】押し順規定小役の配当表である。
- 【図 2 7】役物連続作動時（ボーナスゲーム中）の配当表である。
- 【図 2 8】押し順小役の条件装置の組合せ表である。 10
- 【図 2 9】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 3 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 3 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 3 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 3 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 3 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 3 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 3 6】窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。
- 【図 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。 20
- 【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。
- 【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。 30
- 【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。
- 【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。 40
- 【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。
- 【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。 50

- 【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】A R T 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。
- 【図 7 7】通常時及び S R B 作動時の配当表である。
- 【図 7 8】通常時及び S R B 作動時の配当表である。 10
- 【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】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 8 5】A R T 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。
- 【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及び窓部の図柄表示状態を時系 20
列的に示した模式図である。
- 【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。
- 【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。 30
- 【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。
- 【図 1 0 7】通常時及びボーナス作動時の配当表である。 40
- 【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。
- 【図 1 1 7】A R T 中の演出説明図である。 50

- 【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。
- 【図 1 2 7】図柄の組合せ表示判定図である。 10
- 【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】特別上乗せ画面及び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。 20
- 【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 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 4 3】セブンアタック演出の概要図である。
- 【図 1 4 4】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。 30
- 【図 1 4 5】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。
- 【図 1 4 6】窓部の図柄表示状態を示した模式図である。
- 【図 1 4 7】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 4 8】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。
- 【図 1 4 9】A R T の上乗せ一括抽選画面の模式図である。
- 【図 1 5 0】A R T の上乗せ一括抽選画面の模式図である。
- 【図 1 5 1】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。 40
- 【図 1 5 2】表示画面、及び開始値抽選の処理手順を示すフローチャートである。
- 【図 1 5 3】開始値決定ゲーム中の表示画面、及び抽選テーブルの模式図である。
- 【0 0 3 2】

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。

【0033】

「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。
係る図柄が表示

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。

【0034】

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。

10

【0035】

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1aと前扉1bに大別される（特に、図2参照）。

【0036】

前扉1b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を与えられる。

【0037】

前扉1bの前面には、透明パネル21が嵌めこまれている。また、透明パネル21よりも内側の前扉1bには、デザインパネル22が取り付けられている。

20

【0038】

デザインパネル22は、ゲーム状況に応じて各種演出を行う表示演出装置11（又は、映像ディスプレイ装置）がビス止め固定される上面部22aと、窓部3（図柄表示窓）が形成された中部22b、及び発光表示装置（表示LEDブロック4）が取り付けられる下面部22cとによって筐体1aの内側方向に折れ曲がった底面部22dを形成し、底面部22dの左右を繋ぐ左側面部22e及び右側面部22f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）。

【0039】

この底面部22d上には、立体的に突出する装飾物23又はゲームの進行に応じて駆動される立体的な電動式駆動物24（例えば、期待感を煽る為に、内部当選役と関係する演出に用いる電動式の玩具や開閉式の扉、上下動するバンパー又は揺動する船などがある。但し、内部当選役とは無関係な演出を単に行うこともある。）が設けられている。

30

【0040】

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。

【0041】

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。

40

【0042】

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

50

の有効ラインである合計5本の有効ラインが、左ドラム2 aと中ドラム2 b及び中ドラム2 bと右ドラム2 c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。

【0043】

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LED4 a、メダル貯留枚数表示LED4 b、メダル払出枚数表示LED4 c、リプレイ表示LED4 d及びエラー表示LED4 eの表示LED群で構成される。

10

【0044】

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5 a及び右光透過部5 b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。

20

【0045】

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LED4 a又はメダル貯留枚数表示LED4 bに表示するようになっている。

【0046】

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。

30

【0047】

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。

【0048】

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。

40

【0049】

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。

【0050】

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

50

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。

10

【0051】

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。

【0052】

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。

20

【0053】

13は、遊技状態表示LED部であり、表示演出装置11の上部に設けられた上部状態表示LED13a及び両側面に設けられた左上状態表示LED13bと右上状態表示LED13c、左中状態表示LED13dと右中状態表示LED13e、及び左下状態表示LED13f、右下状態表示LED13gと中下状態表示LED13hで構成され、各種の光演出を効果的に行うことができる。また、段階設定値の変更中又は前扉1bが開いている状態やトラブル発生時において、警告表示として点滅を繰り返す。

30

【0054】

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。

【0055】

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。

40

【0056】

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

50

のスペース（中面部 2 2 b 上）に、A T ストック当選告知を行う A T ストック告知ランプが設けられ、左側の A T ストック告知ランプは A T ストック数が 1 ～ 9 の範囲で当選した場合に点灯し、A T ストック数が 1 0 以上の範囲では左右 2 つの A T ストック告知ランプが点灯する。

【0057】

1 4 は、スペシャルボタンであり、表示演出装置 1 1 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 1 4 は、A T 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 1 4 に期待を込めて叩くと、「パキパキパッキー」という効果音が発生して A T 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 1 4 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。

10

【0058】

1 5 は、受け皿であり、メダル払出装置 1 8（図 4 参照）から払い出された遊技メダルがメダル払出口 1 6 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。

【0059】

1 7 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。

20

【0060】

1 9 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 1 b 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。

【0061】

2 0 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 1 6 から返却する時に使用する。

【0062】

ここで図 3 を参照して、図 3（A）に示すデザインパネル 2 2 は、表示演出装置 1 1 を取り付ける表示演出装置取付部 2 2 j が形成された上面部 2 2 a と、窓部 3（図柄表示窓 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。

30

【0063】

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。

40

【0064】

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。

【0065】

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。

【0066】

50

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。

【0067】

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。

【0068】

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。

【0069】

図3（B）に示すデザインパネル22は、更に折れ曲がった面（淵）として最上面部22 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22 i を設けることにより、取り付けた表示演出装置11を遊技者に見えやすくできる点と、デザインパネル自身が一層強固になる点で有利となる。

【0070】

図4は、回胴式遊技機の内部構造模式図である。

【0071】

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18（メダルホッパー18）が配置されている。

【0072】

筐体1 a の右上部には反射板27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。

【0073】

28は、電源部であり、電源スイッチ28 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。

【0074】

28 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28 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 の状態にすることができる。

【0075】

28 b 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。

【0076】

4 c は、メダル払出枚数表示 L E D 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28 b 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。

【0077】

図5は、回胴式遊技機の制御回路系のブロック図である。

【0078】

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、A R T 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。

【0079】

100は、主制御部であり、C P U を内蔵したマイクロプロセッサを搭載した一体型の

10

20

30

40

50

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。

【0080】

10

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。

【0081】

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、メダル払出装装置18及び表示LEDブロック4が接続されており、主制御部100は入出力信号の送受信によって、これらの各装置を制御可能に構成されている。

【0082】

20

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。

30

【0083】

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。

【0084】

40

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。

【0085】

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

50

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。

【0086】

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。

10

【0087】

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。

【0088】

このATストック抽選は、例えば0~127個の範囲でストック数を抽選するもので、0はハズレである一方、1~127が当選である。仮に127が当選すると、最低127連チャンが確定することになるが、ATストック抽選はATがストックされている状態でも実行されるので、更に上乗せ加算されてMAX10000まで貯留できるようになっている。但し、これらは設計仕様に基づく単なる例示であり、この数値に限定されるものではない。

20

【0089】

また、副制御部160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11に「○又は×」や「左又は右」などを左停止ボタン10aと右停止ボタン10cにそれぞれ対応させて表示して、遊技者に選択操作を促す。例えば、選択ゲーム抽選結果で「0」が当選している場合に、遊技者が左停止ボタン10aを操作して対応する「○」や「左」を選択すると選択ゲームで当選となる。そして、副制御部160は、当選と判断すると、その後の変動表示ゲームにおいて、投入枚数や差枚数又は変動表示ゲームの回数に応じた数量の遊技媒体が増加するまで又はATストック抽選(1~127個)で当選した回数分だけ、AT機能(通知手段により補助情報を通知する機能)を発動させる。

30

【0090】

これに対して、遊技者が右停止ボタン10cを操作して対応する「×」や「右」を選択すると選択ゲームで落選となる。そして、副制御部160は、落選と判断すると、AT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。

40

【0091】

副制御部160は、スタートレバー9の開始操作に伴って、主制御部100が内部で乱数抽選を実行し、大当たり、再遊技、小役又はハズレの結果通知を受けると、遊技者に抽選結果を通知する以前に、表示演出装置11やスピーカ部12、遊技状態表示LED部13に演出を行うか否かの演出抽選を行う。副制御部160は、演出抽選で当選すると、RO

50

M161に記憶する複数の演出映像の中から、表示する演出映像を選択して表示演出装置11に出力する。

【0092】

特に、副制御部160は、後述するように、ATストックが存在し、押し順小役（第一小役及び複数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11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。

【0093】

ここで図5に戻り、操作方向センサ111は、スタートレバー9が操作される上下左右の方向に対応する方向信号を出力し、副制御部160はこの方向信号を受信して、方向信号に応じた各種映像演出や当選告知等を表示演出装置11に表示し、更にスピーカ部12から効果音を発生させる。

【0094】

スペシャルボタンセンサ112は、スペシャルボタン14が操作された時にON信号（例えば、HIGH信号）を、離れた時にOFF信号（例えば、LOW信号）を出力し、副制御部160はこのON信号を受信したタイミングやパルスを受信した回数（連打と呼ばれている。）に応じて、各種ゲーム及びその映像演出や当選告知等を表示演出装置11に表示する。更に、スピーカ部12から爆弾投下や機銃操作などの効果音を発生させる。

【0095】

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。

【0096】

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LED4a又はメダル貯留枚数表示LED4b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。

【0097】

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LED4aの枚数表示を制御する。

【0098】

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。

10

20

30

40

50

【0099】

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LED4c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LED4b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。

【0100】

10

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。

【0101】

150は、段階設定部であり、後述する出玉率の段階設定操作を行うことにより、ホール側は、イベントや新装オープンでの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。

20

【0102】

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。

【0103】

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。

30

【0104】

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。

【0105】

図6は、ドラム部を制御する制御回路系のブロック図である。

40

【0106】

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

【0107】

このステップモータ30a、30b及び30cは、4相1-2励磁方式でステップ数が252ステップ/回転（1.43度/ステップ）であり、主制御部100が駆動パルス信号を504パルス入力すると丁度1回転する。主制御部100は、各ドラムに1つ設けら

50

れたフォトインタラプタからなる回胴センサ 3 1 a、3 1 b 及び 3 1 c 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. 7 1 4（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。

【0 1 0 8】

図 7 は、ドラム部の構成ブロック図である。

【0 1 0 9】

ステップモータ 3 0 a（図示せず）、3 0 b（図示せず）及び 3 0 c の各回転軸には、厚肉の円盤状回転体である左ドラム 2 a、中ドラム 2 b 及び右ドラム 2 c 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 3 2 a、中回胴帯 3 2 b 及び右回胴帯 3 2 c 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。

【0 1 1 0】

ステップモータ 3 0 a、3 0 b 及び 3 0 c のそれぞれに対して、回胴センサ 3 1 a、3 1 b 及び 3 1 c（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 1 0 0 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（2 4 分割／図柄）を常に把握している。

【0 1 1 1】

図 8 は、ドラムの図柄配置表である。

【0 1 1 2】

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。

【0 1 1 3】

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 2 1 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。

【0 1 1 4】

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 2 c が引込制御される状態を時系列的に示している。

【0 1 1 5】

主制御部 1 0 0 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。

【0 1 1 6】

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 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 1 0 c が停止操作されたとき（図 9（A）参照）、主制御部 1 0 0 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）。

【0117】

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。

【0118】

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応させるように、引き込みコマ数をソフト制御で増減させることが可能である。なお、副制御部160は、一般遊技で乱数抽選結果が当選である場合、引込制御により所定の組み合わせで図柄が表示されるように、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。

【0119】

図10は、ドラム部の構成ブロック図であり、図10（A）及び図10（B）は右ドラム2cが回避制御（又は蹴飛ばし制御）される状態を時系列的に示している。

【0120】

主制御部100は、変動表示ゲームのスタート信号を受信し、抽選結果がハズレとなって役が不成立の場合（全ての役が内部当選していない場合）には、有効ライン上に入賞又は作動役（ボーナス、小役、リプレイ）の図柄を揃えないための回避制御を行う。

【0121】

例えば、ビッグボーナス役が内部当選しておらず、停止した左ドラム2aと中ドラム2bの右斜め下の有効ライン上に図柄「7、7」が揃っているリーチ状態（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10cが操作されたとき（例えば、「ビタ押し」と呼ばれている。図10（A）参照）、主制御部100は、有効ライン上に「7、7、7」が揃わないように図柄「7」を一つ先まで移動させて強制的にハズレとする回避制御を行う（図10（B）参照）。なお、この回避制御は、右ドラム2cだけではなく、左ドラム2aや中ドラム2bのいずれの図柄に対しても行っており、また不当選の小役図柄が入賞しないように、回避制御を行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。

【0122】

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。

【0123】

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

【0124】

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。

【0125】

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

10

20

30

40

50

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。

【0126】

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。

【0127】

10

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

【0128】

図11（D）は、各停止ボタンが操作されたときに出力される停止ボタンセンサ信号を示している。この図の場合には、主制御部100は、停止ボタンセンサ信号の立ち上がり時点で、図柄位置データ「11」及び入力パルス相データ「10」（又は、パターン番号「2」）を認識する。

20

【0129】

図12は、ドラム部に含まれる左ドラム2aの模式図である。

【0130】

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。

【0131】

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。

30

【0132】

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。

【0133】

40

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。

【0134】

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。

【0135】

50

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

【0136】

10

図14は、図柄の組合せ表示判定図である。

【0137】

主制御部100は、ドラムが3個すべて停止したときに、遊技メダルの投入枚数に応じた有効ライン上で入賞及び作動に係る図柄の組合せ表示判定を行う。例えば、遊技メダルを3枚投入し、左ドラム2aの2枚払い出しのチェリー図柄が窓部3に表示された場合には、上段であれば4枚(2枚×2ライン：第2ライン及び第4ライン)、中段であれば2枚(2枚×1ライン：第1ライン)および下段であれば4枚(2枚×2ライン：第3ライン及び第5ライン)の遊技メダルを払い出す。ただし、この有効ラインは従来から採用されてきた一般的なものであり、後述するように最近では変則ラインも多く存在する。

【0138】

20

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。

【0139】

図15は、表示演出装置の構成ブロック図である。

【0140】

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。

30

【0141】

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。

【0142】

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。

40

【0143】

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。

【0144】

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

50

に構成されている。

【0145】

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。

【0146】

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。

10

【0147】

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（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）。

20

【0148】

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ボーナス放出確定となる。

【0149】

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、堀り起こされた画面中央の墓穴から主人公のキャラクタを登場（図19（B）参照）させたり、「大当たり」を意味する「BONUS」という文字を表示（図19（C）参照）することにより、激アツなプレミア演出としてもよい。これらの表示演出も全て、副制御部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。

30

【0150】

図20は、一般的な抽選テーブルの概念図である。

【0151】

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。

40

【0152】

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。

50

【0153】

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

【0154】

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

10

【0155】

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。

【0156】

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。

20

【0157】

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。

【0158】

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。

30

【0159】

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、設計仕様に依りて適宜選択される。

【0160】

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。

40

【0161】

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。

【0162】

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。

【0163】

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、

50

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。

【0164】

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。

【0165】

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。

10

【0166】

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。

【0167】

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。

20

【0168】

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。

【0169】

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。

30

【0170】

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。

【0171】

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）。

40

【0172】

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。

【0173】

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

50

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）。

【0174】

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、セレクトエラー等の異常発生のチェックを行い、異常があればステップS140に移行して異常処理の後に再度ステップS100に戻る一方、異常がなければ、ステップS150に移行する。特に、主制御部100は、異常チェックとして、ワークRAM領域に記憶している段階設定値のデータが0～5（メダル払出枚数表示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。

【0175】

主制御部100は、ステップS150に移行すると、メダル検出センサ130又はベットボタンセンサ140により、遊技者が遊技に必要な数量の遊技メダルを投入したか否かを判断し、所定数だけ投入した場合には、ステップS160に移行する一方、投入していなければステップS130に戻り、メダル投入操作があるまで各ステップをループしながら待機する。

【0176】

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

【0177】

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

【0178】

主制御部100は、副制御部160に抽選結果コマンドとゲームスタート信号を送信するとともに、ドラム部2を一斉に回転させて、左ドラム2a、中ドラム2b及び右ドラム2c上に表示された複数の図柄を所定速度で変動させる変動表示ゲームを開始する。

【0179】

主制御部100は、図9及び図10で説明した通り、遊技者が停止ボタン部10の左停止ボタン10a、中停止ボタン10b又は右停止ボタン10cを操作して各図柄列（回胴帯）を停止させた場合、有効ライン上に内部当選役に応じた図柄を揃えるための引込制御や、逆に図柄を揃えないための回避制御を行う。また副制御部160は、主制御部100から抽選結果コマンドとゲームスタート信号を受信すると、表示演出装置11やスピーカ部12、遊技状態表示LED部13に演出表示等を行うか否かの演出抽選を行い、大当たり（ボーナス当選）や小役、リプレイ又はハズレの抽選結果を遊技者に告知する。

【0180】

主制御部100は、一般遊技の各変動表示ゲームにおいて、所定の図柄が窓部3の有効ライン上に並んで表示されれば役の成立とし、図21に示す配当表に従って、遊技メダルをメダル払出装置18から払い出し、メダル払出口16より排出する。

【0181】

なお、赤7が3つ揃ったビッグボーナスゲーム（BBゲーム）においては、役物連続作動装置が作動して、獲得枚数が360枚を超えた時点でBBゲームモードを終了する。また、青7が3つ揃ったレギュラーボーナスゲーム（RBゲーム）においては、役物連続作

10

20

30

40

50

動装置が作動して、獲得枚数が120枚を超えた時点でRBゲームモードを終了する。

【0182】

そして、主制御部100は、ステップS170のゲームメイン処理を終了すると、ステップS130に戻り、順次処理を繰り返す。

【実施例1】

【0183】

この実施例1は、通常遊技中及びRT（リプレイタイム）中に、出玉が比較的少ない第二種BBを頻繁に当選させると共に、AT（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（NS-ART技術と称する。NSとは、ネオ・ストック（Neo Stock）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AT抽選については、図23～図99を用いて詳細に説明するが、このNS-ART技術に利用できる。

10

【0184】

図100は、ドラムの図柄配置表である。

【0185】

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。

【0186】

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。

20

【0187】

図101は、図柄の組合せ表示判定図である。

【0188】

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。

【0189】

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。

30

【0190】

図102は、通常時及びボーナス作動時の配当表である。

【0191】

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。

【0192】

（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）。

40

【0193】

（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

50

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。

【0194】

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。

10

【0195】

（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。

20

【0196】

（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。

【0197】

（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。

30

【0198】

（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。

40

【0199】

（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。

【0200】

（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

50

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。乱数抽選で R T 2 移行リプレイが単独で内部当選すると、フラグエリアに R P 2 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 R T 2 状態に変動する。

【0201】

(9) R T 3 移行リプレイ (再遊技 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 (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、次回のゲームを行うことができる。乱数抽選で R T 3 移行リプレイが単独で内部当選すると、フラグエリアに R P 3 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 R T 3 状態に変動する。

10

【0202】

(10) R T 4 移行リプレイ (再遊技 4) : 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 (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、次回のゲームを行うことができる。乱数抽選で R T 4 移行リプレイが単独で内部当選すると、フラグエリアに R P 4 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 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。

20

【0203】

(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。

【0204】

(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。

【0205】

(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。

30

【0206】

(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。

40

【0207】

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。

【0208】

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。

【0209】

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

50

止ボタン10a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。

【0210】

押し順スイカ右1が当選して、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（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2bに赤ベルが停止する確率は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。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（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2aに黄ベルが停止する確率は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。

10

【0211】

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。

20

【0212】

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（1／3×1／2）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。

【0213】

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。

30

【0214】

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。

40

【0215】

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

50

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。

【0216】

A T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A T小役は8種類ある。このA T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。

10

【0217】

A T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。

20

【0218】

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、A T小役が当選すると、1／24（2／3×1／16）で第2小役が入賞し、5／8（2／3×15／16）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。

30

【0219】

一方、A T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。

40

【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、A T小役が当選すると、1／6（1／3×1／2）の確率で第1小役又は第3小役が入賞する。A R T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よい。

50

【0221】

図113は、2回押し順タイプのA T小役の説明図である。

【0222】

A T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）。

【0223】

主制御部100は、変動表示ゲームを開始すると、複数のA T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A T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。

【0224】

主制御部100は、内部当選したA T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。

【0225】

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。

【0226】

2回押し順タイプのA T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）。

【0227】

図113（C）に示した通り、2回押し順タイプのA T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A T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。

【0228】

図104は、遊技状態遷移図である。

【0229】

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。

【0230】

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。

【0231】

RT1状態でRT2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RT2状態となる。また、RT2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。

【0232】

RT4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。RT4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RT4状態にロックされた後に、初期状態へ戻る。RT4移行リプレイは、RT2状態及びRT3状態でも作動するようになっている。

【0233】

RT2状態でRT3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RT3状態となる。また、RT3状態はRT2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、RT2状態と同様にハズレがないので遊技者に有利である。RT2状態又はRT3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、RT1状態に転落する。

【0234】

ボーナス1及びボーナス2は、初期状態、RT1状態、RT2状態及びRT3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。

【0235】

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、RT2状態やRT3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、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

10

20

30

40

50

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。

【0236】

図114は、通常時の配当表抜粋等である。

【0237】

図114（A）は、図102の通常リプレイ（再遊技1）、RT2移行リプレイ（再遊技2）及びRT4移行リプレイ（再遊技4）のみを示しており、説明しやすく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。

10

【0238】

（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。

【0239】

（2）RT2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RT2状態（ATリプレイ状態）に変動する。リプレイが作動する確率は略1/1.5である。

【0240】

20

（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。

【0241】

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）。

30

【0242】

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。

40

【0243】

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

50

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。

【0244】

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RT4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RT2移行リプレイが作動せず、加えて3/4でRT4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。

【0245】

図115は、2種BB中のシステム説明図である。

【0246】

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。

【0247】

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。

【0248】

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-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。

【0249】

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-規定枚数3枚)+(獲得15枚-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。

10

【0250】

図116は、ART中の演出説明図である。

【0251】

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AT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)。

20

【0252】

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)。

30

【0253】

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)。

【0254】

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、新たなART40ゲームが開始する(図116(H)参照)。

40

【0255】

図117は、ART中の演出説明図である。

【0256】

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。

【0257】

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

50

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乘せされて、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）。

【0258】

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。

【0259】

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。

【0260】

図118は、チェリーポイント天井システムの説明図である。

【0261】

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。

【0262】

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。

【0263】

図119は、各種テーブルの説明図である。

【0264】

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が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

10

20

30

40

50

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。

【0265】

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。

10

【0266】

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。

【0267】

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。

【0268】

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。

20

【0269】

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。

【0270】

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。

30

【0271】

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。

【0272】

図120は、通常遊技中の演出説明図である。

40

【0273】

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。

【0274】

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表示を点滅

50

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～昼画面を何度も繰り返すのである。なお、最大天井値は100ポイントであり、これを超えることはないので、遊技者は我慢しながら遊技を継続する。

【0275】

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）。

【0276】

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。

【0277】

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。

【0278】

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。

【0279】

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）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。

【0280】

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。

【0281】

（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。

【0282】

（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

10

20

30

40

50

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。

【0283】

(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。

10

【0284】

図122は、2種BB中のシステム説明図である。

【0285】

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。

【0286】

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。

20

【0287】

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。

30

【0288】

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。

40

【0289】

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

50

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。

【0290】

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。

【0291】

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。

【0292】

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。

【0293】

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。

【0294】

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。

【0295】

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。

【0296】

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。

【0297】

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。

【0298】

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

10

20

30

40

50

する。

【0299】

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: $14 \text{枚} \times 1/5 + 1 \text{枚} \times 4/5$)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。

10

【0300】

図125は、2種BB中のシステム説明図である。

【0301】

主制御部100は、内部当選させたり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、内部当選したり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。

20

【0302】

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。

【0303】

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。

30

【0304】

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。

40

【0305】

図126は、2種BB中のシステム説明図である。

【0306】

50

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。

【0307】

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。

【実施例2】

【0308】

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。

【0309】

図105は、ドラムの図柄配置表である。

【0310】

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。

【0311】

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。

【0312】

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。

【0313】

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。

【0314】

図106は、図柄の組合せ表示判定図である。

【0315】

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。

10

【0316】

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。

【0317】

図107は、通常時及びボーナス作動時の配当表である。

【0318】

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。

20

【0319】

(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。

30

【0320】

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。

【0321】

(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。

40

【0322】

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

50

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。

【0323】

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（「7 R U S H」（セブンラッシュ）と称する）を行って、ATの当選を報知する。

【0324】

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。

【0325】

（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。

【0326】

（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りプレイである。

【0327】

（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状態に変動する。

【0328】

（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、次のゲームを行うことができる。RT3移行リプレイが作動すると、再遊技確率がRT3状態に変動する。RT3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RT3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。

【0329】

(7) RT4 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。RT4 移行リプレイが作動すると、再遊技確率が RT4 状態に変動する。RT4 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 RT4 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。

10

【0330】

(8) RT5 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。RT5 移行リプレイが作動すると、再遊技確率が RT5 状態に変動する。RT5 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 RT5 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。

20

【0331】

(9) RT6 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。RT6 移行リプレイが作動すると、再遊技確率が RT6 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 RT6 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 RT3 移行リプレイ～RT5 移行リプレイが抽選され、当選すれば RT3 状態～RT5 状態に変動し、ART 状態となる。

30

【0332】

(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。

【0333】

(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。

40

【0334】

(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)。

【0335】

(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

50

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。

【0336】

(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。

【0337】

(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。

【0338】

図108は、遊技状態遷移図である。

【0339】

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。

【0340】

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。

【0341】

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（準備状態）となる。また、RT1状態で、通常リプレイB及びRT2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RT2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10b→左停止ボタン10a→右停止ボタン10cの順に停止操作されるとRT2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RT1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RT3移行リプレイ～RT5移行リプレイや、当選確率が1/200程度のRT6移行リプレイが当選するので、ARTゾーンやチャンスゾーンに移行可能である。

【0342】

RT2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。

【0343】

このRT2状態では、RT1移行リプレイ（転落リプレイ）及びRT3移行リプレイ（AT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、RT1移行リプレイ又はRT3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10c→中停止ボタン10b→左停止ボタン10aの順に停止操作されるとRT3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るとRT1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RT1状態へ転落するので、ART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。

【0344】

RT2状態においてRT3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、RT3移行リプレイが作動すると、次の遊技がRT3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、ART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ト数分だけ揃える。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BB1状態又はBB2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）。

10

【0345】

RT2移行リプレイ作動後のRT3状態は、RT2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RT2状態とは異なり、通常リプレイB、RT4移行リプレイ及びRT5移行リプレイを抽選し、RT1移行リプレイは作動しないようになっている。

20

【0346】

RT3状態においてRT4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、RT3状態においてRT5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、RT4移行リプレイ又はRT5移行リプレイが作動すると、次の遊技がRT4状態又はRT5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RT4状態では、通常リプレイB、RT3移行リプレイ及びRT5移行リプレイを抽選する。また、RT5状態では、通常リプレイB、RT3移行リプレイ及びRT4移行リプレイを抽選する。両状態共に、RT1移行リプレイは作動しないようになっている。

30

【0347】

RT3状態～RT5状態でアシスト機能が発動すると所謂ART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。ART状態でAT色菱形小役が当選すると、主制御部100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AT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RT1状態へ転落する。更に、ボーナス2は1/10程度で頻繁に当選し、BB2中に2ゲームで最大23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。

【0348】

40

RT1状態においてRT6移行リプレイが作動すると、次のゲームからRT6状態となる。このRT6状態は、RT1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RT1状態とは異なり、通常リプレイA、RT3移行リプレイ、RT4移行リプレイ及びRT5移行リプレイを抽選し、RT1移行リプレイは作動しないようになっている。RT6状態は、所謂チャンスゾーンであり、所定ゲーム数（例えば、30ゲーム）又は抽選により決定したゲーム数だけAT状態とし、その間はAT色菱形小役の押し順を報知するのでRT1状態へ転落しない。また、チャンスゾーン中にRT3移行リプレイ、RT4移行リプレイ又はRT5移行リプレイを当選させると、RT3状態～RT5状態になり、自力でART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。

50

【0349】

ボーナス1及びボーナス2は、初期状態及びRT1状態～RT6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BB1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、BB2ゲーム終了後に元の状態へ戻る。なお、RT1状態が通常リプレイ状態であり、RT2状態～RT5状態がATリプレイ状態である。

【0350】

図109は、BB2のボーナスゲーム中に入賞する小役の対応表である。

【0351】

左端の当選役は、BB2中に抽選するリプレイ役を示している。初期状態及びRT1状態～RT6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、BB2のボーナスゲーム中に停止ボタン部10を順押しすると、右端に示した14枚小役（所定数量）又は15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15枚～最大29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10を順押し以外で操作すると、BB2中のボーナス遊技（変動表示ゲーム）では必ず15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14枚小役（所定数量）を入賞させ、2ゲーム目に15枚小役を入賞させると、最大29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、BB2中のボーナス遊技において、停止ボタン部10の操作順序に応じて、14枚小役又は15枚小役の何れかを入賞させる様にもできる。この場合、AT中に停止ボタン部10の操作順序を報知して、1ゲーム目に14枚小役、2ゲーム目に15枚小役を入賞させるようになる。

【0352】

初期状態においてBB2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、BB2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15枚小役が入賞するので、BB2は1ゲームで終了して純増は12枚（払出しメダル15枚－投入メダル3枚）となる。

【0353】

同様にRT1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RT2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10の順押し及び逆押し（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。

【0354】

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。

【0355】

同様にR T 2状態では、1 / 1. 5でR T 1移行リプレイ又はR T 3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1 4枚小役が入賞するので、その場合にはB B 2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、1 5小役が入賞するので、その場合にはB B 2が1ゲームで終了することになる。

【0 3 5 6】

R T 2状態でA T中（所謂A R T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、R T 2状態で非A T中であれば、1ゲーム目に順押しで1 4小役が入賞可能であっても、右押しを指示してB B 2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A R T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。

10

【0 3 5 7】

他方、R T 2状態では1 / 3でハズレとなり、その場合にはB B 2は1ゲームで終了する。その結果、R T 2状態のA T中にB B 2が当選すると約1 9. 3枚（2 3枚×2 / 3 + 1 2枚×1 / 3）のメダルの純増が期待できる。また、非A T中には、右押しを指示するので、純増は1 2枚となり、A T中と非A T中とで払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A R T技術に加えて、A T小役機能を有するB B 2を設けることにより、A R T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。

20

【0 3 5 8】

同様に、R T 3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1 4小役が入賞するので、その場合にはB B 2が1ゲームで終了せずに、2ゲーム目を行うことになる。R T 3状態は一般にA R T状態であり、制御部はB B 2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、R T 4移行リプレイ又はR T 5移行リプレイ（共に第一リプレイ役）の各々が1 / 2 0 0で内部当選し、制御部は同様の指示を行う。一方、R T 3状態では1 / 3でハズレとなり、B B 2は1ゲームで終了する。その結果、R T 3状態のA T中にB B 2が当選すると約1 9. 3枚のメダルの純増が期待できる。なお、R T 4状態及びR T 5状態は、このR T 3状態と内部当選するR T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。

30

【0 3 5 9】

同様にR T 6状態では、1 / 7. 3で通常リプレイA（第二リプレイ役）が内部当選して、順押しで1 5枚小役が入賞するので、B B 2は1ゲームで終了する。また、R T 3移行リプレイ～R T 5移行リプレイ（共に、第一リプレイ役）の各々が1 / 2 0 0で内部当選し、その場合には順押しで1 4小役が入賞するので、B B 2が1ゲームで終了せずに、2ゲーム目を行うことになる。R T 1状態は非A T中であるが、B B 2の1ゲーム目にR T 3移行リプレイ～R T 5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、B B 2中にR T 3移行リプレイ～R T 5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A Tが確定する。

40

【0 3 6 0】

図1 1 0は、通常時の遊技概要図である。

【0 3 6 1】

主制御部1 0 0は、A R T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2 a、中ドラム2 b及び右ドラム2 c）による演出を制御する。A R T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（R T 3移行リプレイ～R T 5移行リプレイ作動時）である。

【0 3 6 2】

副制御部1 6 0は表示演出装置1 1に通常画面を表示しており、主制御部1 0 0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1 0 0はメインリールによ

50

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。

【0363】

図111は、チャンス演出の概要図である。

【0364】

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。

10

【0365】

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)。

20

【0366】

図112は、7RUSH演出の概要図である。

【0367】

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RT3～RT5(複数の異なるAT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。

30

【0368】

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、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。一方、7RUSHが不当選の場合又は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)。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MAXベットボタンを操作すればよい。また、MAX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。

40

【0369】

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。

【0370】

図127は、図柄の組合せ表示判定図である。

50

【0371】

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。

【0372】

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BB)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。

10

【0373】

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。

【0374】

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。

【0375】

(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1/250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(RT3移行リプレイ~RT5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DDTポイントとして狙い、停止操作することになる。

20

【0376】

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RT状態を維持する)ので、特にART状態のRT2状態~RT5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、ART状態を維持しつつ、ボーナス1を放出できるのである。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。

30

【0377】

図129は、窓部の図柄表示状態を示した模式図である。

40

【0378】

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。

【0379】

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。

50

【0380】

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。

【0381】

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。

10

【0382】

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。

【0383】

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を開始する。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。

20

【0384】

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。

30

【0385】

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。

40

【0386】

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

50

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。

【0387】

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。

10

【0388】

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。

【0389】

20

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。

【0390】

つまり、初期リプレイ状態、通常リプレイ状態又は複数のART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ART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、ART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、見た目では赤7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、ATストックやATゲーム数の上乘せが確定する。なお、制御部とは、主制御部100を意味しており、AT機能を制御するのは主制御部100及び／又は副制御部160である。

30

【0391】

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15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。

40

【0392】

図137は、ドラムの図柄配置表である。但し、図105と同じであるが再説明する。

【0393】

50

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。

【0394】

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 20 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 BB 又は第二種 BB：役物連続作動装置）が作動する図柄の「白 7」、遊技状態を RT 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 BB：役物連続作動装置）、各種
10
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、RT 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ボシ目図柄が有効ライン上に表示されると通常状態（RT 1 状態）へ転落する。

【0395】

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。

【0396】

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
20
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、回胴センサ 31 a、31 b 及び 31 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。

【0397】

図 138 は、図柄の組合せ表示判定図である。但し、図 127 と同じであるが、再説明する。

【0398】

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。

【0399】

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 2 a、中ドラム 2 b 及び右ドラム 2 c 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。
40

【0400】

図 139 は、通常時及びボーナス作動時の配当表である。

【0401】

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。

【0402】

図 139（A）は、規定数が 3 枚の通常遊技中である。

【0403】

（1）ボーナス 1（第 1 種役物連続作動装置）：左ドラム 2 a に（白 7）、中ドラム 2
50

bに（白7）、右ドラム2 c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2 a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。

10

【0404】

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）。

【0405】

（2）ボーナス2（第2種役物連続作動装置）：左ドラム2 aに（白7）、中ドラム2 bに（白7）、右ドラム2 c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。

20

【0406】

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2 a及び中ドラム2 bに白7図柄、右ドラム2 c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。

30

【0407】

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、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

40

50

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。

【0408】

(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。

10

【0409】

(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。

【0410】

20

(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。

【0411】

(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、次のゲームを行うことができる。RT3移行リプレイが作動すると、再遊技確率がRT3状態に変動する。RT3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RT3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。

30

【0412】

(7) RT4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。RT4移行リプレイが作動すると、再遊技確率がRT4状態に変動する。RT4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RT4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。

40

50

【0413】

(8) RT5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。RT5移行リプレイが作動すると、再遊技確率がRT5状態に変動する。RT5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RT5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。

10

【0414】

(9) RT6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。RT6移行リプレイが作動すると、再遊技確率がRT6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RT6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RT3移行リプレイ～RT5移行リプレイが抽選され、当選すればRT3状態～RT5状態に変動し、ART状態となる。

20

【0415】

(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。

【0416】

(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。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、押し順小役であるAT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BB2図柄表示)させることができる。

30

【0417】

(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)。

【0418】

40

(13) 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、何れか一つの小役取りこぼし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、この小役取りこぼし図柄が表示されてもRT1状態に移行する。

【0419】

図139(B)は、規定数が2枚であるBB2のボーナス遊技中である。

【0420】

(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

50

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。

【0421】

（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、ARTが確定すると共に、ARTストック数抽選又はART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ART抽選に何の影響も与えない。

10

【0422】

図140は、窓部の図柄表示状態を示した模式図である。

【0423】

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（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、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。

【0424】

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。

20

【0425】

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。

【0426】

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、ART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BB1図柄）を一直線上に並んで停止させることにより、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。なお、演出用図柄の白7図柄（BB1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。

30

【0427】

図141は、遊技状態遷移図である。図142は、BB2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108及び図109参照）。図139（B）で説明した通り、BB2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15枚である。BB2のボーナスゲームは、60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128及び図129に示した赤7小役とすることも可能である。

40

【0428】

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、押し順小役を取りこぼ

50

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、BB2図柄表示されると(BB2入賞又はBB2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、BB2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。

【0429】

通常リプレイAは、通常リプレイA1(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A2(当選確率 $1/7.3 \times 3/10$)からなっており、BB2のボーナスゲーム中に通常リプレイA2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A1は通常リプレイAのみが当選する一方、通常リプレイA2は通常
10
リプレイA及びRT3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、BB2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A2(演出リプレイ役)の当選確率を高くしている。

【0430】

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、RT1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
20
て次のゲームを行う。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139(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殆どがRT1状態である。

【0431】

通常リプレイA又はRT2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A1、又は通常リプレイA、RT2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A2から成る。通常リプレイA2は、押し順が正解であればRT2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AT役が当選すると、制御部(主制御部又は副制御部)は、RT2移行リ
30
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A2が確率 $1/7.3 \times 1/32$ で当選し、BB2のボーナスゲーム中に押し順リプレイA2が当選すると、白7小役が入賞する。また、RT3移行リプレイ～RT6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、BB2のボーナスゲーム中に約 $1\% (当選確率 1/7.3 \times 1/32 + 1/3000 \times 3 + 1/200)$ で白7小役を揃えることができる。BB2のボーナスゲーム終了後にRT1状態に戻る。

【0432】

RT1状態で、RT2移行リプレイ(再遊技2)が内部当選し、押し順が正解してRT2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か又はRT1移行リプレイが作動するとRT1状態へ転落する。なお、アシ
40
スト機能が発動したART状態では、押し順小役が入賞又はRT3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RT2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、BB2のボーナスゲーム終了後にRT2状態に戻る。つまり、BB2内部当選、BB2図柄入賞及びBB2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、BB2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。

【0433】

RT2状態で、RT3移行リプレイ(再遊技3)が内部当選し、押し順が正解してRT
50

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。

【0434】

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。

【0435】

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。

【0436】

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。

【0437】

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。

【0438】

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

10

20

30

40

50

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。

【0439】

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。

【0440】

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。

【0441】

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って、第 3 停止で白 7 図柄を一直線に揃えると、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）。なお、演出リプレイ役が当選した場合、A T 上乘せゲーム数は 50 以上又は A T 上乘せセット数は 1 セット以上で抽選により決定される。M A X 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、A T 上乘せセット数は 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）。また、A T 上乘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。

【0442】

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、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。なお、A T 上乘せゲーム数は 100 以上又は A T 上乘せセット数は 2 セット以上で 7 R U S H フリーズ演出を行う。

【0443】

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

10

20

30

40

50

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、激アツな気分にする。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。

【0444】

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。

10

【0445】

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。

20

【0446】

（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）。

【0447】

（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示されなくても、払い出し枚数やAT抽選に何の影響も与えない。

30

【0448】

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。

【0449】

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る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。

40

【0450】

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

50

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。

【0451】

図146は、窓部の図柄表示状態を示した模式図である。

【0452】

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。

【0453】

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。

【0454】

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。

【0455】

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。

【0456】

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

10

20

30

40

50

した事を通知する。

【0457】

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。

【0458】

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。

【0459】

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。

【0460】

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。

【0461】

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。

【0462】

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(C)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。

【0463】

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ART1セットが確定することになる。

【0464】

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的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。

10

【0465】

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。

20

【0466】

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ROM161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。

【0467】

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）が当選したか否かを判断し、当選していなければ、ステップS726でモード抽選を行って、ステップS728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。

30

【0468】

副制御部160は、ステップS724で的中ゲームによる抽選でAT機能が当選していれば、ステップS730で前兆ゲーム数抽選を行う。例えば、ステップS720においてAT機能抽選で当選したことを表示演出装置11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32ゲームの間でART当選報知の前兆ゲーム数が決定される。副制御部160は、ステップS732で前兆なしの場合、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。一方、前兆ありの場合、ステップS734で前兆ゲームを行って、ステップS736で前兆ゲームを消化すると、ステップS738へ移行してART準備中状態となる。

40

【0469】

図148は、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AT機

50

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100及び副制御部160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。

【0470】

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、128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1024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、レギュラーボナ

10

【0471】

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。

【0472】

主制御部100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160に通知する。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（達成条件）を決定し、表示演出装置11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100が決定するゲーム数は任意であるが、1回～10回の範囲で決定し、副制御部160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160は天国モードであれば、例えば、10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。

20

【0473】

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、図148（B）に示した始動リール抽選テーブルを用いた抽選で3つのドラム部2（左ドラム2a、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。そして、主制御部100は、フリーズ状態にして的中ゲームを行う（図146参照）。なお、この役抽選でBB1又はBB2が内部当選するとミッションクリア条件が成立し、抽選により高確率で上乗せセット数が当選する。

30

【0474】

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、中停止ボタン10b）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

【0475】

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、中停止ボタン10b）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中央に移動させ

50

て、中停止ボタン10bの操作により中ドラム2bが選択されたことを表示する。

【0476】

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。

【0477】

副制御部160は、ステップS820に移行すると、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、中停止ボタン10bなので中ドラム2b)とが一致するので、表示演出装置11に「成功」と表示して、正解した事を通知し、ステップS840で正解数を1だけカウントアップ(加算)して、ステップS830に移行する。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以外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とが異なるので、表示演出装置11に「失敗」と表示して、ステップS830に移行する。

10

【0478】

主制御部100は、ステップS830で、ミッション的中ゲームを行うゲーム数(この場合、5ゲーム)を消化したか否かを判断し、消化していればステップS850へ移行する一方、消化していなければステップS810へ移行して、各ステップを繰り返す。つまり、的中ゲームを5ゲーム必ず行うのである。ただし、ボーナスが内部当選したらこのフローを抜けて、ボーナスゲーム終了後にS890へ移行する。この場合には、大量のATストックが獲得され、上乗せ当選確率も高い天国状態となる。

20

【0479】

副制御部160は、ステップS850へ移行すると、ミッションの達成の如何に拘わらず、的中ゲームの正解数に対応する抽選テーブルをROM161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S860へ移行する。つまり、ミッションが達成されなくても、この抽選で当選する可能性もあり、更に、ミッションが達成されていれば、この抽選で上乗せ当選するようになっている。この抽選テーブルは、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。この抽選テーブルは、途中で未達成になることが判明しても、遊技者は力がこもる瞬間となる。

30

【0480】

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)。

【0481】

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、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。

40

【0482】

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

50

ッションの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）。

【0483】

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ことという意味しており、その結果、1 ゲーム目で正解することはなくなる。

【0484】

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。

【0485】

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。

【0486】

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 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。

【0487】

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、ステップ S830 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。

【0488】

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。

【0489】

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、中停止ボタン 10b）を副制御部 160 に通知する。

【0490】

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、中停止ボタン 10b）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中央に移動させて、中停止ボタン 10b の操作により中ドラム 2b が選択されたことを表示する。

【0491】

主制御部 100 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

10

20

30

40

50

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 8 0 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。

A R T 実施例 1 :

小役を押し順で入賞させる為の A R T 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。

【0 4 9 2】

図 2 3 は、ドラムの図柄配置表である。

【0 4 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。

【0 4 9 4】

各回胴帯には、それぞれ異なった並びの図柄が 2 0 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。

【0 4 9 5】

図 2 4 は、図柄の組合せ表示判定図である。

【0 4 9 6】

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。

【0 4 9 7】

図 2 4（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 2 a、中ドラム 2 b 及び右ドラム 2 c 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。

【0 4 9 8】

図 2 4（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（B B 中）又は規定数 3 枚（R B 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。

【0 4 9 9】

図 2 5 は役物未作動時（通常遊技中）の配当表、図 2 6 は押し順規定小役の配当表、及び図 2 7 は役物連続作動時（ボーナスゲーム中）の配当表である。

【0 5 0 0】

主制御部 1 0 0 は、ドラムが 3 個すべて停止したときに、遊技メダル投入枚数に応じた有効ライン上（図 2 4 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。

【0 5 0 1】

（1）第一ボーナス（B 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（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 / 4 0 0 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 3 6 0 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（F R 1：フルーツ 1）やチ

10

20

30

40

50

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。

【0502】

（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。

10

【0503】

（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。

20

【0504】

（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。

【0505】

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。

30

40

【0506】

（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

50

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が入賞する。

【0507】

(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。

【0508】

(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。

【0509】

(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。

【0510】

(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。なお、チェリーは単図柄小役であり、中ドラム2b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。

【0511】

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(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160はハズレのない抽選テーブルに変更して、アシストストック数を抽選する。例えば、チェリー・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1～255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、内部的にチェリーは、ATストックが当たり難いノーマル・チェリーとAT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11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。

【0512】

(10) リプレイ1 (RP1): 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、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。

【0513】

(11) リプレイ2 (RP2) : 左ドラム2aに(リプレイ)、中ドラム2bに(ベル)、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RT2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RT2状態になってアシスト機能が発動する。

10

【0514】

(12) リプレイ3 (RP3) : 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(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。なお、RT1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RT3状態に移行して、10ゲーム間だけチャンスゾーンとなる。このRT3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。

20

【0515】

(13) リプレイ4 (RP4) : 左ドラム2aに(赤)、(青)、(白)の何れか、中ドラム2bに(ベル)、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RP4・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。RT1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RT4状態に移行して、100ゲーム間だけハマリRTゾーンとなる。

30

【0516】

(14) リプレイ5 (RP5) : 左ドラム2aに(青7)、中ドラム2bに(ベル)、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、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。

40

【0517】

図28は押し順小役の条件装置の組合せ表である。

【0518】

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。

50

【0519】

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（複数個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。

【0520】

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10b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、ハズレ又はプラム小役が入賞する。

10

【0521】

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。

【0522】

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、FR2+FR5+FR9+FR13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、FR2のベル・ベル・ベル、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）の何れか一つの小役が入賞したり、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。

20

【0523】

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ので、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。

30

【0524】

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。

【0525】

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。

【0526】

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。

40

【0527】

50

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)。

【0528】

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。

【0529】

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)。

【0530】

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)。

【0531】

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)参照)。

【0532】

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。

【0533】

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。

【0534】

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。

【0535】

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。

【0536】

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。

【0537】

図 3 3 (A) は、図 3 2 (B) と同様に、左ドラム 2 a 及び中ドラム 2 b 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 1 0 c を停止操作すると、主制御部 1 0 0 は例えば No. 6 のベル図柄を中ドラム 2 b 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 3 3 (A) 右図参照)。なお、前述したとおり、右ドラム 2 c 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 2 c 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。

【0538】

また、図 3 3 (B) 左図の状態から、遊技者が第三停止で中停止ボタン 1 0 b を停止操作すると、主制御部 1 0 0 は例えば No. 4 のベル図柄を中ドラム 2 b 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 3 3 (B) 右図参照)。なお、右ドラム 2 c と同様に、中ドラム 2 b 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 2 b 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 3 3 (A) 及び図 3 3 (B) に示した通り、主制御部 1 0 0 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 FR 5 のプラム (赤) ・プラム (赤) ・プラム (赤)、FR 9 のプラム (青) ・プラム (青) ・プラム (青) 又は FR 1 3 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 2 7 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 3 3 (A) 左図又は図 3 3 (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。

【0539】

なお、上記では番号 0 1 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たが、図 2 8 に示した番号 0 2 ~ 番号 0 9 が当選した場合も、遊技者が第一停止で左停止ボタン 1 0 a 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 2 8 に示した番号 1 0 ~ 番号 1 8 が当選した場合には、第一停止で中停止ボタン 1 0 b が操作されたとき、又は、番号 1 9 ~ 番号 2 7 が当選した場合には、第一停止で右停止ボタン 1 0 c 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 1 0 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。

【0540】

図 3 4 ~ 図 3 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。

【0541】

図 3 0 で説明したとおり、乱数抽選により番号 0 1 (図 2 8 参照) が当選すると、FR 2 + FR 5 + FR 9 + FR 1 3 の条件装置が作動する。主制御部 1 0 0 は、この状態で遊技者が第一停止で中停止ボタン 1 0 b 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 FR 5 + FR 9 + FR 1 3 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 1 0 0 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。

【0542】

図 3 4 (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 1 0 b 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 2 b の下段位置に No. 7 のプラム (白) が即止まり可能な状態。図 3 4 (B) 参照)、主制御部 1 0 0 は FR 5 + FR 9 + FR 1 3 の中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、中ドラム 2 b 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 3 4 (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。

【0543】

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。

【0544】

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。

【0545】

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。

【0546】

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）。

【0547】

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。

【0548】

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。

【0549】

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。

【0550】

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

10

【0551】

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。

【0552】

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

【0553】

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。

30

【0554】

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。

40

【0555】

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

50

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RAM 102に記憶する（中ドラム上段に赤色、右ドラム上段に赤色）。

【0556】

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、RAM 102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。

10

【0557】

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。

【0558】

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。

20

【0559】

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。

30

【0560】

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。

【0561】

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。

40

【0562】

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

50

な左ドラム 2 a 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 F R 5 + F R 9 + F R 1 3 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 2 a の上段に停止させるように左ドラム 2 a の停止制御を行う。例えば、N o . 1 5 のプラム (白) 図柄がドラム 2 c の上段に位置すれば (図 4 1 (B) 参照)、4 コマ下に滑らせて N o . 1 1 のリプレイ図柄をドラム 2 c の上段に停止させる (図 4 1 (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 R T 1 状態となる。

【0563】

10

図 4 2 ~ 図 4 3 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。

【0564】

図 3 0 で説明したとおり、乱数抽選により番号 0 1 (図 2 8 参照) が当選すると、F R 2 + F R 5 + F R 9 + F R 1 3 の条件装置が作動する。主制御部 1 0 0 は、この状態で遊技者が第一停止で右停止ボタン 1 0 c 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 F R 5 + F R 9 + F R 1 3 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 1 0 0 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最重

20

【0565】

図 2 4 (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 1 0 c を、N o . 9 の黒バーが基準位置にある時に停止操作すると (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。

30

【0566】

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。

40

【0567】

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。

【0568】

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。

【0569】

50

図44(A)は、図42(C)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左停止ボタン10a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の中段に停止させる(図44(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(左ドラム中段に赤色、右ドラム中段に赤色)。

10

【0570】

図44(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、FR5が入賞する可能性は残されている。しかし、図44(C)の場合も、RAM102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100は図26に示したFR23、FR26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。

20

【0571】

図45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。

【0572】

図45(A)は、図44(B)と同じであり、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、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。

30

【0573】

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。

40

【0574】

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。

【0575】

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

50

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。

【0576】

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。

【0577】

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。

【0578】

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)。

【0579】

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。

【0580】

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。

【0581】

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。

【0582】

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。

10

【0583】

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。

【0584】

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。

20

【0585】

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、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

【0586】

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。

40

【0587】

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。

50

【0588】

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、このサブルーチンと呼び出した後、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。

【0589】

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。

【0590】

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。

【0591】

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。

【0592】

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。

【0593】

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。

【0594】

主制御部100は、ステップS210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S220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S230へ移行する。

【0595】

主制御部100は、ステップS230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S240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S250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S260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RT1状態にして終了する。

【0596】

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。

【0597】

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、AT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AT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AT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、

10

20

30

40

50

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。

【0598】

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(AT抽選)を行う。副制御部160は、AT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AT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AT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。

10

【0599】

上述したAT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、AT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、AT抽選で当選すると、AT機能を即座に発動するのではなく、AT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RT状態(高確率再遊技状態)で、50ゲーム1セットのATストックを全て放出し、更にART中にAT抽選を行えば、RTにより持ち玉を減らすことなく、延々にARTが継続するので出玉の塊を作り出すことができる。

20

【0600】

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。

【0601】

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。

30

【0602】

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)。

【0603】

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。

【0604】

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。

40

【0605】

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))

50

参照)。

【0606】

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。

【0607】

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。

【0608】

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リ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。

10

【0609】

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)。

【0610】

20

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。

【0611】

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)。

30

ART実施例2:

図56は、ドラムの図柄配置表である。

【0612】

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。

【0613】

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。

40

【0614】

図57は、図柄の組合せ表示判定図である。

【0615】

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。

【0616】

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

50

インであり、左ドラム 2 a、中ドラム 2 b 及び右ドラム 2 c 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。

【0617】

図 5 8 は、役物未作動時（通常遊技中、規定数 3 枚）の配当表である。

【0618】

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 5 7 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。

【0619】

（1）第一ボーナス（BB1）：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、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）、強ブラムや 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。強ブラムと通常ブラムは、共にブ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、強ブ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、次のゲームからリプレイ役の当選確率が RT2（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、RT1 の状態で、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 RT2 となるが、第一ボーナスが内部当選後の RT2 と全く同じであってもよいが、一般にはこれらの RT2 とは多少異なっており、ほぼ同じ程度の RT 確率を意味しているに過ぎない。例えば、再遊技 2 後の RT2 では当選しない特殊リプレイを、第一ボーナス後の RT2 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。

【0620】

（2）第二ボーナス（BB2）：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に当選する。リプレイ役の当選確率が RT1（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 RT1 の状態を保つ。これにより、リプレイ役の当選確率が RT1 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。

【0621】

（3）第三ボーナス（BB3）：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。

【0622】

（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。

【0623】

（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。

【0624】

（6）第六ボーナス（R 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（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R T 1の状態を保つ。

【0625】

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（B B 1）、第三ボーナス（B B 3）及び第五ボーナス（R B 1）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（B B 2）、第四ボーナス（B B 4）及び第六ボーナス（R B 2）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。

【0626】

（7）ベル（F R 1）：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、F R 1（フルーツ1）の条件装置1個が作動する。F R 1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

10

20

30

40

50

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（R T開始目1～R T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R T一般中からR T1へリプレイ確率が移行する。なお、R T一般中とR T1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、R T一般中には再遊技2と再遊技4を抽選せず、R T1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、R T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。

10

【0627】

（8）押し順規定小役（FR2～FR28：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。

20

【0628】

（9）4枚チェリー（FR29）：チェリー図柄が中ドラム2b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。

30

【0629】

（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。

40

【0630】

（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。

【0631】

（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

50

により、次回のゲームはメダルを投入することなく行うことができる。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、R T の変動契機とはならない。

【0632】

(13) リプレイ 2 (再遊技 2) : 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 (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 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、次回のゲームはメダルを投入することなく行うことができる。なお、R T 1 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 R T 2 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 R T 2 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 R T 2 状態は無限 (終りが定まっていない) であるが、後述する R T 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、R T 1 状態へ転落する。

10

【0633】

(14) 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 (青リプレイ)、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 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、次回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。

20

【0634】

(15) リプレイ 4 (R P 4) : 左ドラム 2 a に (リプレイ)、中ドラム 2 b に (青リプレイ)、右ドラム 2 c 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 R P 4 ・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、次回のゲームはメダルを投入することなく行うことができる。なお、R T 1 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 R T 2 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 R T 2 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 R T 2 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、R T 1 状態へ転落する。

30

【0635】

(16) リプレイ 5 (R P 5) : 左ドラム 2 a に (赤 7)、中ドラム 2 b に (リプレイ)、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、次回のゲームはメダルを投入することなく行うことができる。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。

40

【0636】

(17) R T 開始目 1 : 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 (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、R T 2 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

50

R T 1 状態へ転落又は移行する。なお、一般遊技状態と R T 1 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。

【0637】

(18) R T 開始目 2 : 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 (ベル) 、 (リプレイ) (青リプレイ) 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、小役コボシ目となり、R T 2 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 R T 1 状態へ転落又は移行する。

【0638】

(19) R T 開始目 3 : 左ドラム 2 a に (ベル) 、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、小役コボシ目となり、R T 2 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 R T 1 状態へ転落又は移行する。

【0639】

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。

【0640】

左ベルは 1 ~ 9 まで 9 種類あり、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。

【0641】

中ベルは 1 ~ 9 まで 9 種類あり、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。

【0642】

右ベルは 1 ~ 9 まで 9 種類あり、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。

【0643】

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。

【0644】

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 10 a 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。

【0645】

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。

【0646】

10

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。

【0647】

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つのベル図柄は最速でも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。

【0648】

20

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、入賞させることが可能である(図では第2ライン)。

【0649】

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。

【0650】

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。

30

【0651】

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。

【0652】

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、(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。

40

【0653】

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、

50

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。

【0654】

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。

【0655】

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。

【0656】

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。

【0657】

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。

【0658】

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。

【0659】

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。

【0660】

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。

【0661】

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。

10

【0662】

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。

【0663】

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。

【0664】

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。

20

【0665】

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。

【0666】

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。

30

【0667】

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

【0668】

押し順リブ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。

40

【0669】

押し順リブ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。

【0670】

押し順リブ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

50

操作手順で停止操作されると、再遊技 1 が作動する。

【0671】

押し順リプ 4 は、第一停止で中停止ボタン 10 b、第二停止で右停止ボタン 10 c、第三停止で左停止ボタン 10 a 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。

【0672】

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

【0673】

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。

【0674】

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、RT 2 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。

【0675】

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) が有効ライン上に表示されると (図 58 参照)、次のゲームから RT 1 状態となる。この RT 1 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 RT 1 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。

【0676】

RT 1 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 RT 2 状態となる。また、RT 2 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。

【0677】

RT 2 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 RT 1 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 RT 2 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)。

【0678】

RT 2 の状態でボーナスグループ A が内部当選すると、RT 2 と同様にリプレイ確率が約 $1/1.5$ 程度の RT 3 状態となる一方、RT 2 の状態でボーナスグループ B が内部当選すると、RT 2 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 RT 3 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。

【0679】

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。

10

【0680】

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。

20

【0681】

ここで図71に戻り、更に詳細に説明する。

【0682】

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。

30

【0683】

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。

【0684】

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。

40

【0685】

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

50

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。

【0686】

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。

10

【0687】

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。

20

【0688】

図72は、ARTゲーム数の抽選範囲を示す概念図である。

【0689】

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、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。

30

【0690】

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。

40

【0691】

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。

【0692】

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。

【0693】

50

R T 2 状態及び R T 3 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。

【0694】

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、R T 2 状態又は R T 3 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 $1/7.3$ 、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。

10

【0695】

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。

【0696】

マックスベットボタン 8 は、通常時（一般遊技又は R T 1）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 L E D 4 a 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。

20

【0697】

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。

30

【0698】

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 L E D 4 a 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 L E D 4 b 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 L E D 4 b 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 L E D 4 b 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 L E D 4 b 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。

40

【0699】

また、メダル貯留枚数表示 L E D 4 b に貯留するメダル数（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 L E D 4 a に表示し、メダル貯留枚数表示 L E D 4 b 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 L E D 4 b に表示する。例えば、メダル貯留枚数表示 L E D 4 b が「50」枚、及び投入枚数 L E D 4 a 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 L E

50

D 4 a 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。

【0700】

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。

【0701】

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。

【0702】

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。

【0703】

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（F R 1）、（8）押し順規定小役（F R 2～F R 28：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R T 1状態に移行可能となる。

【0704】

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R T 1状態に移行できるので、従来のイライラ感が低減できる。

【0705】

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（F R 1）やプラム（F R 2～F R 28）の所定役を取りこぼした時に

有効ライン上にR T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R T 1状態に移行する。また、R T 1状態で役の抽選を行って、有効ライン上にR T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R T 2状態になる一方、R T 2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R T 1状態に移行する。

【0706】

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。投入されたメダル数が1枚の場合、メダル数が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。

10

【0707】

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R T開始目1～R T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。

【0708】

一方、R T 2状態におけるA R T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R T 1状態へ転落することになる。そこで、副制御部160は、R T 2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、R T 2状態におけるA R T中には、R T 1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。

20

【0709】

この点について、図71を用いて更に詳細に説明する。R T 1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）R T 2状態になる。R T 2状態は、R T 1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、R T 2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（R T開始目1～R T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）R T 1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。

30

【0710】

主制御部100は、投入されたメダル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。投入されたメダル数が1枚の場合、メダル数が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。

40

【0711】

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R T開始目1～R T開始目3を表示させない。

【0712】

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R T開始目1～R T開始目3を表示させる。つまり、有効ライン上にR T開始目1～R T開始目3を表示させ得る。

50

ART 実施例 4 :

図 7 5 は、ドラムの図柄配置表である。

【0713】

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。

【0714】

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。

10

【0715】

図 7 6 は、図柄の組合せ表示判定図である。

【0716】

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。

【0717】

図 7 6 (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 2 a、中ドラム 2 b 及び右ドラム 2 c 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 S R B（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。

20

【0718】

図 7 7 及び図 7 8 は、通常時及び S R B 作動時の配当表である。

【0719】

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 7 6 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。

【0720】

(1) ビッグボーナス 1（第 1 種役物連続作動装置）：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。

30

【0721】

(2) ビッグボーナス 2（第 1 種役物連続作動装置）：左ドラム 2 a に（赤 7）、中ドラム 2 b に（金メダル）、右ドラム 2 c に（赤 7）、又は左ドラム 2 a に（赤 7）、中ドラム 2 b に（赤 7）、右ドラム 2 c に（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。

40

【0722】

50

(3) ビッグボーナス3 (第1種役物連続作動装置) : 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。

【0723】

10

(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SRB)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。

【0724】

レギュラーボーナスの組合せ図柄は、SRB1が左ドラム2 aに(黒バー)、中ドラム2 bに(プラム(白))、右ドラム2 cに(金メダル)、SRB2が左ドラム2 aに(黒バー)、中ドラム2 bに(金メダル)、右ドラム2 cに(プラム(白))、SRB3が左ドラム2 aに(青7)、中ドラム2 bに(プラム(白))、右ドラム2 cに(金メダル)及びSRB4が左ドラム2 aに(青7)、中ドラム2 bに(金メダル)、右ドラム2 cに(プラム(白))である。主制御部100は、SRB1~SRB4の何れかが内部当選中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。

20

【0725】

(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。

30

【0726】

(6) リプレイ2(再遊技2) : 左ドラム2 aに(ベル)、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。

40

【0727】

(7) リプレイ3(再遊技3) : 左ドラム2 aに(ベル)、中ドラム2 bに(リプレイ/青リプレイ)、右ドラム2 c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

50

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。

【0728】

(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。

10

【0729】

(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。

20

【0730】

(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RP6・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、再遊技確率が変動する（発動リプレイ）。リプレイ6が作動して再遊技確率が変動すると、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。

30

【0731】

(11) リプレイ7（再遊技7）：左ドラム2aに（プラム（赤））、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7が内部当選すると、フラグエリアにRP7・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、AT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、ATストックが確定するのでATストックリプレイと呼ぶ。

40

【0732】

ここから図78を参照する。

【0733】

(12) プラム（AT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（AT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

50

するチェリー（CH）、又は弱チャンス目（FR1）や強チャンス目（FR2）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。

【0734】

（13）チェリー（CH：AT抽選役）：チェリー図柄が左ドラム2a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、CH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。なお、チェリーは単図柄小役であり、中ドラム2b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。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AT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。

10

【0735】

（14）一枚役1（FR1：弱チャンス目）：左ドラム2aに（ベル）、中ドラム2bに（赤7／青7／黒バー）、右ドラム2cに（金メダル／プラム（赤）／プラム（白））の9種類、又は左ドラム2aに（ベル）、中ドラム2bに（金メダル／プラム（赤）／プラム（白））、右ドラム2c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BB1～BB3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。

【0736】

（15）一枚役2（FR2：強チャンス目）：左ドラム2aに（ベル）、中ドラム2bに（赤7／青7／黒バー）、右ドラム2cに（赤7／青7／黒バー）の9種類、又は左ドラム2aに（ベル）、中ドラム2bに（金メダル／プラム（赤）／プラム（白））、右ドラム2c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BB1～BB3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。

20

【0737】

（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。

30

【0738】

（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。

【0739】

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。

40

【0740】

50

図79は、押し順ベルの条件装置の組合せ表である。

【0741】

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。

【0742】

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。

10

【0743】

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。

20

【0744】

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。

30

【0745】

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。

40

【0746】

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

50

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。

【0747】

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 1 1 +F R 1 が同時に立つ（当選パターン）。その時、停止ボタン部 1 0 の押し順として、第一停止操作が右停止ボタン 1 0 c 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 1 0 の押し順が、左停止ボタン 1 0 a →中停止ボタン 1 0 b →右停止ボタン 1 0 c の場合、左停止ボタン 1 0 a →右停止ボタン 1 0 c →中停止ボタン 1 0 b の場合、又は第一停止操作が中停止ボタン 1 0 b の場合には、停止ボタン部 1 0 の操作タイミングにより、他のベル（ベル 4 +ベル 1 1）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 1 0 ～押し順ベル 1 2 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。

10

【0748】

図 8 0 は、リプレイの条件装置の組合せ表である。

【0749】

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 R P 1 +R P 2 +R P 3 が同時に立つ（当選パターン）。その時に、停止ボタン部 1 0 をどのような順序で操作しても、R P 1、R P 2 又は R P 3 の何れかが作動する。なお、R P とはリプレイ又は再遊技を意味する（以下、同様である）。

20

【0750】

乱数抽選で A T ストックリプレイが当選すると、条件装置（フラグ）の R P 2 +R P 7 が同時に立つ（当選パターン）。その時に、停止ボタン部 1 0 をどのような順序で操作しても、R P 2 又は R P 7 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、R P 7 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 1 4 第 2 ライン参照）に一直線に表示されて、A T ストックが確定する。

【0751】

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 R P 1 +R P 3 +R P 5 が同時に立つ（当選パターン）。その時に、停止ボタン部 1 0 の押し順として、第一停止操作が左停止ボタン 1 0 a の場合には、R P 1 が作動する。また、停止ボタン部 1 0 の押し順が、中停止ボタン 1 0 b →左停止ボタン 1 0 a →右停止ボタン 1 0 c であれば R P 5（準備リプレイ）が作動する一方、その他の操作では R P 3 が作動する。R P 5 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、A R T 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 1 0 の押し順が、押し順リプレイ 2 の場合には中停止ボタン 1 0 b →右停止ボタン 1 0 c →左停止ボタン 1 0 a で、押し順リプレイ 3 の場合には右停止ボタン 1 0 c →左停止ボタン 1 0 a →中停止ボタン 1 0 b で、押し順リプレイ 4 の場合には右停止ボタン 1 0 c →中停止ボタン 1 0 b →左停止ボタン 1 0 a で、R P 5 が作動する一方、その他の操作で R P 3 が作動する。

30

40

【0752】

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 R P 1 +R P 4 +R P 6 が同時に立つ（当選パターン）。その時に、停止ボタン部 1 0 の押し順として、第一停止操作が左停止ボタン 1 0 a の場合には、R P 4（転落リプレイ）が作動する。また、停止ボタン部 1 0 の押し順が、中停止ボタン 1 0 b →左停止ボタン 1 0 a →右停止ボタン 1 0 c であれば R P 6（発動リプレイ）が作動する一方、その他の操作で R P 4 が作動する。R P 6 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、A R T 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 1 0 の押し順が、

50

押し順リプレイ 6 の場合には中停止ボタン 10 b → 右停止ボタン 10 c → 左停止ボタン 10 a で、押し順リプレイ 7 の場合には右停止ボタン 10 c → 左停止ボタン 10 a → 中停止ボタン 10 b で、押し順リプレイ 8 の場合には右停止ボタン 10 c → 中停止ボタン 10 b → 左停止ボタン 10 a で、R P 6 が作動する一方、その他の操作で R P 4 が作動する。

【0753】

図 8 1 は、リプレイ状態ごとの条件装置の組合せ表である。

【0754】

(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 R P 4 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 / 7. 3 である。

10

【0755】

(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 3 + R P 5、R P 1 + R P 2 + R P 3 + R P 5、R P 1 + R P 3 + R P 5 + R P 7、又は R P 1 + R P 2 + R P 3 + R P 5 + 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 / 7. 3 である。

20

【0756】

(3) 準備リプレイ状態：通常遊技で R P 5 図柄が表示された後に再遊技確率変動して、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 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、又は R P 1 + R P 2 + R P 4 + R P 6 + 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 / 3 である。

【0757】

(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。

30

【0758】

(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。

【0759】

(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。

40

【0760】

図 8 2 は、処理手順を示すフローチャートである。

【0761】

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

50

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 3 0 0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 3 1 0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1 0 0はステップS 3 2 0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 3 0 0へ移行する。

【0762】

主制御部1 0 0は、ステップS 3 2 0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 3 3 0)すると、ステップS 3 4 0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 3 2 0へ移行する。

10

【0763】

主制御部1 0 0は、ステップS 3 4 0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 3 5 0)が表示されるとステップS 3 4 0へ移行する。その一方、ステップS 3 6 0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 3 2 0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 3 7 0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 3 0 0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 3 2 0へ移行して、通常リプレイ状態に変更してもよい。

20

【0764】

これに対して、ステップS 3 8 0でR P 6図柄が有効ライン上に表示されると、ステップS 3 8 2へ移行して、リプレイ確率が約1 / 1. 5と高確率のA Tリプレイ状態に変更される。副制御部1 6 0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 ~ 1 2 8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1 6 0は、1ストックで5 0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。

30

【0765】

主制御部1 0 0は、ステップS 3 8 2のA T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S 3 8 4)されると、ステップS 3 2 0へ移行して、通常リプレイ状態に変更する。また、ステップS 3 8 6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 3 0 0へ移行して、初期リプレイ状態に変更する。

【0766】

副制御部1 6 0は、このA Tリプレイ状態でナビ・ストックがある場合には、ステップS 3 8 4で押し順ベル役が内部当選すると、図7 9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S 3 8 6で押し順リプレイが内部当選すると、図8 0に示したR P 6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。

40

【0767】

なお、ナビ・ストックやA T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1 6 0は、R P 5(準備リプレイ)やR P 6(A T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。

【0768】

50

図 8 3 は、処理手順を示すフローチャートである。

【0769】

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 S 400 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 S 405 で BB 図柄が有効ライン上に表示されると、ステップ S 410 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 S 400 へ移行する。

【0770】

主制御部 100 は、ステップ S 410 で BB を作動させると、ステップ S 420 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 S 425 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 S 430 へ移行する一方、RB が内部当選しなければステップ S 420 へ移行する。

10

【0771】

主制御部 100 は、ステップ S 430 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 S 435 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 S 440 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 S 470 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）。

【0772】

20

主制御部 100 は、ステップ S 440 で RB 図柄が有効ライン上に表示されると、ステップ S 450 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 S 430 へ移行する。

【0773】

主制御部 100 は、ステップ S 450 で RB を作動させると、ステップ S 460 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 S 465 で RB 終了条件が満足するとステップ S 420 へ移行する。なお、ステップ S 465 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 S 470 へ移行する。

【0774】

30

主制御部 100 は、ビッグボーナスを終了してステップ S 470 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 S 480 で SRB が内部当選中であれば図 8 2 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 8 0 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 RP 6（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。

【0775】

図 8 4 は、ART 開始までの処理手順を示すフローチャートである。

40

【0776】

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。

【0777】

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 S 500）又は高確率モード（ステップ S 510）の何れかを決定し、ステップ S 520 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 S 522 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～10

50

0 倍程度の高確率で A R T (A T 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。

【0778】

副制御部 160 は、ステップ S 5 2 4 において A R T 抽選に当選しなければ、ステップ S 5 0 0 又はステップ S 5 1 0 へ移行する一方、当選すると A R T ストック数抽選 (ステップ S 5 2 6) 及び前兆ゲーム数抽選 (ステップ S 5 2 8) を行う。この前兆ゲーム数は A R T 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 S 5 3 0 の前兆モードに移行して激アツ演出が 8 ゲームから 3 2 ゲーム程度継続する。

【0779】

副制御部 160 は、ステップ S 5 3 2 で A R T の当選確定演出を行って、図 80 で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 R P 5 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、R P 6 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 S 5 4 0 で A R T を開始する。

【0780】

なお、副制御部 160 は、ステップ S 5 3 2 で A R T の当選確定演出を行った後に、キャラクタ A (男性) 又はキャラクタ B (女性) の何れかを、遊技者に選択させる演出を行う。ここで、表示演出装置 11 にキャラクタ A が表示されている時に、遊技者がスペシャルボタン 14 (又はマックスベットボタン 8) を操作するとキャラクタ A が選択される。同様に、表示演出装置 11 にキャラクタ B が表示されている時に、遊技者がスペシャルボタン 14 を操作するとキャラクタ B が選択される。

【0781】

遊技者がキャラクタ A を選択すると、副制御部 160 は、上乗せ抽選の契機となる特定契機役が内部当選する毎に上乗せ抽選を行って、当選した A R T 上乗せゲーム数又はストック数を表示演出装置 11 に表示する。当然ながら、副制御部 160 は、上乗せゲーム数を残しゲーム数に加算して表示演出装置 11 に表示又は R A M に記憶する。一方、遊技者がキャラクタ B を選択すると、副制御部 160 は、内部当選した特定契機役による上乗せ抽選権を全てストック (貯蔵) し、上乗せ抽選の条件が成立した時に、一度にまとめて上乗せ抽選を実行するようになっている。

【0782】

特定契機役としては、例えば単チェリー、強チェリー、弱チェリー、強スイカ、弱スイカ、強チャンス目、弱チャンス目などがある。上乗せ期待ゲーム数 (期待値) は、単チェリーで平均 100 ゲーム、強チェリーで平均 50 ゲーム、弱チェリーで平均 20 ゲーム、強スイカで平均 75 ゲーム、弱スイカで平均 10 ゲーム、強チャンス目で平均 200 ゲーム、弱チャンス目で平均 30 ゲームとなっており、副制御部 160 は、各特定契機役に対応する上乗せ抽選テーブルを用いて乱数抽選し、上乗せゲーム数を決定する。単チェリーの上乗せ抽選テーブルは、乱数値に応じて、500 ゲームが 5 %、200 ゲームが 5 %、100 ゲームが 50 %、50 ゲームが 30 %、0 ゲーム (ハズレ) が 10 % となるように割り振られており、上乗せ平均値は 100 ゲームとなる。例えば、0 ~ 99 までの乱数を発生させ、抽出した乱数が 0 ~ 9 で 0 ゲーム (ハズレ)、10 ~ 59 で 100 ゲーム、60 ~ 89 で 50 ゲーム、90 ~ 94 で 200 ゲーム、95 ~ 99 で 500 ゲームが当選するようになっている。なお、強チェリー、弱チェリー、強スイカ、弱スイカ、強チャンス目、弱チャンス目なども同様の構成の上乗せ抽選テーブルであり、割り振りと当選ゲーム数及び上乗せ期待ゲーム数が異なるだけなので説明を省略する。

【0783】

副制御部 160 は、ステップ S 5 4 2 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 S 5 4 3 で一括抽選 (キャラクタ B が選択されている) か否かを判断する。副制

10

20

30

40

50

御部160は、一括抽選でなければ、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）を行う一方、一括抽選であれば、ステップS545で上乗せ抽選権を全てストック（RAMに記憶）して、ステップS547で一括抽選の条件が成立したか否かを判断する。副制御部160は、抽選条件が成立していれば、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）を一括して行う一方、成立していなければ、ステップS546に移行する。この一括抽選の条件は、例えばART残りゲーム数が0となることにより成立する。換言すれば、ART残りゲーム数として1が表示された状態で、スタートレバー9が有効に操作された最終ARTゲームということである。従って、最終ARTゲームで特定契機役が内部当選しても、それをストックして一括抽選できる。

10

【0784】

副制御部160は、ステップS544でARTの上乗せ抽選を実行すると、ステップS546でARTの終了条件を満足したか否かを判断し、満足していなければステップS542へ移行する一方、満足していればステップ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。

【0785】

図149は、ARTの上乗せ一括抽選画面の模式図である。

【0786】

副制御部160は、ART残りゲーム数が1となって上乗せ一括の抽選条件が成立すると、最初を選択された主人公の女性（キャラクタB）と「レバーに力をこめてね」と表示する（図149（A）参照）。この場合、現在の残りゲーム数が1ゲームで、獲得枚数が500枚である。なお、ストックしている上乗せ抽選権として単チェリーが3つ、弱スイカが1つ、弱チャンス目が1つと仮定する。また、獲得枚数は、遊技者が得たメダルの純増枚数を意味する。

20

【0787】

遊技者が所定数の遊技メダルを投入し、図149（A）の状態で、有効になったスタートレバー9を操作すると、主制御部100は、スタートレバー9の操作されたタイミングで（操作に応じて）乱数を抽出して役の抽選（図柄抽選）を行う。また、副制御部160は、同様にスタートレバー9の操作されたタイミングで（操作に応じて）、発生させている上乗せ抽選用の乱数列の中から一つの乱数を抽出することにより、上乗せ抽選を行う。図149（B）は、操作順序が中右左の押し順小役（又は押し順リプレイ役）が当選し、ART上乗せゲーム数が830であること、及び残りゲーム数が0ゲームで、獲得枚数が500枚であることを表示している。

30

【0788】

例えば、単チェリーが3つ、弱スイカが1つ、弱チャンス目が1つストックされている状態で、ARTの上乗せ一括抽選を行う場合、抽出した乱数が「92」と仮定すると、上述した単チェリー用の上乗せ抽選テーブルでは200ゲームが当選することになる。そして、それが3つ当選するので、単チェリー3つの一括抽選により600ゲーム（200ゲーム×3ストック）が上乗せ当選となる。また、抽出した乱数が「92」であれば、弱スイカ用の上乗せ抽選テーブルでは80ゲームが当選し、弱チャンス目用の上乗せ抽選テーブルでは150ゲームが当選することになる。よって、ストックしている上乗せ抽選権の全てによる一括抽選で、ART上乗せゲーム数の合計830ゲームが同時に当選することになる。

40

【0789】

図149（B）の状態で遊技者が、中停止ボタン10b、右停止ボタン10c、左停止ボタン10aの順で操作すると、主制御部100は内部当選している押し順小役を入賞させて15枚のメダルを払出し、副制御部160は3つのOK表示及び「やったね」と表示する（図149（C）参照）。この場合、副制御部160は現在の残りゲーム数が一括抽選で当選した830ゲームで、獲得枚数が515枚と表示する。図149（C）の状態で遊技者が、マックスベットボタン8及びスタートレバー9を操作すると、副制御部160

50

は、残りゲーム数が829ゲームで、獲得枚数が512枚と表示する。

【0790】

図150は、ARTの上乗せ一括抽選画面の模式図である。

【0791】

副制御部160は、ART残りゲーム数が1となって上乗せ一括の抽選条件が成立すると、最初を選択された主人公の女性（キャラクタB）及び「上乗せチャンス」と表示する（図150（A）参照）。この場合、現在の残りゲーム数が1ゲームで、獲得枚数が500枚である。なお、上記と同様に、ストックしている上乗せ抽選権として単チェリーが3つ、弱スイカが1つ、弱チャンス目が1つと仮定する。

【0792】

遊技者が所定数の遊技メダルを投入し、図150（A）の状態、有効になったスタートレバー9を操作すると、主制御部100は、スタートレバー9の操作されたタイミングで（操作に応じて）乱数を抽出して役の抽選（図柄抽選）を行う。また、副制御部160は、表示演出装置11に爆弾を表示し、全ての上乗せ抽選権に応じた期待値に応じて爆弾の色を変更する。例えば、期待値が50ゲーム未満の場合には青色で、50ゲーム以上で100ゲーム未満の場合には黄色で、100ゲーム以上で150ゲーム未満の場合には緑色で、150ゲーム以上で200ゲーム未満の場合には赤色で、200ゲーム以上で300ゲーム未満の場合には金色で、300ゲーム以上の場合にはレインボーで爆弾を表示する。図150（B）は、操作順序が中右左の押し順小役（又は押し順リプレイ役）が当選し、ART上乗せゲーム数が830であること、及び残りゲーム数が0ゲームで、獲得枚数が500枚であることを表示している。また、期待値が300ゲーム以上なので、爆弾の色はレインボーである。

【0793】

図150（B）の状態、遊技者が、中停止ボタン10b、右停止ボタン10c、左停止ボタン10aの順で操作すると、操作に応じて爆弾の導火線が徐々に短くなり、主制御部100は内部当選している押し順小役を入賞させて15枚のメダルを払出す。副制御部160は3つのOKを表示し、最終停止ボタンが離れたタイミングで（操作に応じて）、発生させている上乗せ抽選用の乱数列の中から一つの乱数を抽出することにより、上乗せ抽選を行う。遊技者は最終停止ボタンである左停止ボタン10aを離す時に、大量の上乗せゲーム数が当選するように念を込めるので、大変熱くなる瞬間である。この時に抽出した乱数が「92」であれば、上述したように、ストックしている上乗せ抽選権の全てによる一括抽選で、ART上乗せゲーム数の合計830ゲームが同時に当選することになる。副制御部160は、遊技者が最終停止ボタンを離すと爆弾を爆発させ、当選したART上乗せゲーム数830Gを表示する（図150（C）参照）。この場合、副制御部160は現在の残りゲーム数が一括抽選で当選した830ゲームで、獲得枚数が515枚と表示する。図150（C）の状態、遊技者が、マックスベットボタン8及びスタートレバー9を操作すると、副制御部160は、残りゲーム数が829ゲームで、獲得枚数が512枚と表示する。

【0794】

上記2つの実施例では、上乗せ一括抽選の方法として、スタートレバー9の操作タイミング又は最終停止ボタン離しタイミングで抽出した1つの乱数により、上乗せゲーム数を決定していたが、その方法に限定されるものではない。例えば、該タイミングで単チェリー用の乱数3つ、弱スイカ用の乱数1つ、弱チャンス目用の乱数1つを抽出し、各上乗せ抽選テーブルを用いて上乗せ抽選してもよい。つまり、内部当選した特定契機役をストックし、上乗せ抽選の条件が成立した時に、ストック数分の乱数を抽出し、対応する抽選テーブルを用いて上乗せ抽選するのである。この場合、特定契機役が内部当選する毎に上乗せ抽選をするのか、又は一度にまとめて上乗せ抽選を行うかの違いになる。

【0795】

一方、各特定契機役に対応する上乗せ抽選テーブルとは別に一括抽選用のストック抽選テーブルを設けてもよい。例えば、ストックした全ての上乗せ抽選権のストック数又は期

10

20

30

40

50

待値に応じたストック抽選テーブルが考えられる。上記の実施例では、上乗せ抽選権は単チェリー3つ、弱スイカ1つ、弱チャンス目1つであるから、上乗せ抽選権の期待値は合計340(100×3+10+30)ゲームであるので期待値が350ゲームのストック抽選テーブルを用いて一括抽選する。なお、ストック抽選テーブルは期待値が50ゲーム毎に用意されMAX期待値は10000ゲームであり、実際の期待値よりも大きいものを用いるので遊技者に有利である。また、ストック抽選テーブルのデータの持ち方は任意であるが、差分で持つようにすればデータ量が少なくて済む。

【0796】

同様に、期待値の1/100を上乗せ抽選権数とすると、上乗せ抽選権のストック数の合計は3.4となるので、ストック数4のストック抽選テーブルを用いて一括抽選することになる。なお、ストック抽選テーブルはストック1毎に用意されMAXストック数は100であり、実際の期待値よりも大きいものを用いるので遊技者に有利である。なお、この一括抽選では、上乗せするATストック数を抽選してもよい。

【0797】

次に、図84に戻って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。

【0798】

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S532からステップ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。

【0799】

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。

【0800】

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)。

【0801】

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。

【0802】

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

10

20

30

40

50

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（ストック及び上乘せゲーム数抽選）が行われる（図84のステップS562参照）。

【0803】

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図柄を上段に狙って左ドラム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。

10

【0804】

当選した一種特別役物がSRB1～SRB3の何れかであれば、図88（B）の状態では遊技者が赤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。

【0805】

一方、当選した一種特別役物がSRB4であれば、図88（B）の状態では遊技者が赤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。

20

【0806】

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。

30

【0807】

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ため、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ため、画面変更条件は不成立となる。

【0808】

40

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。

【0809】

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

50

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）。

【0810】

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。

【0811】

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。

10

【0812】

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加算した映像を右下に表示する（図89（C）参照）。

【0813】

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。

20

【0814】

副制御部160は、ステップS630で花丸映像の付加抽選を再度行って、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、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S650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ー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。

30

【0815】

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S670でBBゲームの終了後にART状態へ移行する（ステップS540参照）。

【0816】

他方、副制御部160は、ステップS640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S655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ー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S660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S670へ移行する一方、ストックされていなければ、ステップS675でBBゲームを終了及びモードセットする（ステップS570参照）。

40

【0817】

50

図 9 3 乃至図 9 4 は、窓部の図柄表示状態を示した模式図である。

【0818】

チェリー役は、第 1 強役としてセンターチェリー（図 9 3（A）参照）及び強チェリー（図 9 3（B）参照）がある一方、第 1 弱役として弱チェリー（図 9 3（C）参照）がある。センターチェリーの場合、左ドラム 2 a 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 A T 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 2 a の下段、中ドラム 2 b の中段及び右ドラム 2 c 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 A T 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 2 a の下段、中ドラム 2 b の中段及び右ドラム 2 c 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 A T 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。

10

【0819】

プラム役は、第 2 強役として強プラム（図 9 4（A）参照）がある一方、第 2 弱役として弱プラム（図 9 4（B）参照）がある。強プラムの場合、左ドラム 2 a の上段、中ドラム 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。

20

【0820】

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。

【0821】

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。

【0822】

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）。

30

【0823】

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。

40

【0824】

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

50

95 (B) 参照)。

【0825】

副制御部160は、図95 (B) の状態で、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10a) の操作により、ドラム部2 (左ドラム2a、中ドラム2b及び右ドラム2c) を停止させた場合、トップランプ13aを紫色で点灯又は点滅させ、その後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13aを紫色で点灯又は点滅させ続ける (図95 (C) 参照)。

【0826】

一方、副制御部160は、図95 (B) の状態で、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10a) の操作により、ドラム部 (左ドラム2a、中ドラム2b及び右ドラム2c) を停止させた場合、トップランプ13aを紫色で点灯又は点滅させ、32ゲ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。

【0827】

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。

【0828】

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。

【0829】

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。

【0830】

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)。

【0831】

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

10

20

30

40

50

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）。

【0832】

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。

10

【0833】

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。

【0834】

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にスタートコマンドを送信する。

【0835】

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。

20

【0836】

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。

【0837】

30

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。

【0838】

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）。

【0839】

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。

40

【0840】

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

50

ではなく、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。

【0841】

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。

【0842】

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
10

【0843】

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S580及びステップS585が追加されただけなので、他の処理については図84の説明を援用する。

【0844】

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からステップS547を経由してステップS580に移行する。

【0845】

次に、副制御部160は、ステップS580で特別上乘条件が成立したか否かを判断する。この特別上乘条件は、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。
20

【0846】

図133は、特別上乘せ画面(図133(A)参照)及び特別上乘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、特別上乘せ画面の模式図である。

【0847】

副制御部160は、ステップS580で特別上乘条件が成立し、ステップS585の特別上乘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乘せ抽選に用いる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
30
40

【0848】

副制御部160は、ステップS620に移行すると、上乘せループ率抽選を実行する。
50

上乘セループ率とは、上乘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。上乘セ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乘セ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。

【0849】

ステップS600からステップS620までを具体的に説明する。特別上乘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の上乗セ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)。

10

【0850】

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。

20

【0851】

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せゲーム数抽選テーブルを用いて抽選し、ステップS640で当選した上乘せゲーム数を表示して、最終的に総上乘せゲーム数を残りARTゲーム数に加算する。この上乘せ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70%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、上乘せゲーム数だけではなく、上乘せ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セット上乘せがARTボーナス1回当選を意味する)。なお、操作手段としてはスペシャルボタン14に替えて、スタートレバー9、マックスベットボタン8又は停止ボタン部10等でもよい。

30

40

【0852】

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

50

を示している。

【0853】

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、決定されている上乗せループ率（この場合、当選率90%）に従って上乗せ継続数抽選を行う。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（操作）して、AT上乗せゲーム数（AT上乗せセット数又はARTボーナス当選）を自力で獲得することができる。また、上乗せ継続抽選に当選した時に、上乗せ継続数を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。

10

【0854】

図134（B）は、図134（A）の後に3回だけ上乗せ継続抽選に当選し、1回目に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S680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。

20

【0855】

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、遊技者はスペシャルボタン14の押下を繰り返すことなく、連打ゲームを行うことができる。なお、上記所定のタイミングも一定間隔ではなく、抽出した乱数を用いることによりランダム間隔とする方がよい。

30

【0856】

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。

40

【0857】

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。なお、ARTの終了条件を満足した場

50

合、数ゲーム間のジャッジ演出を行ってもよい。例えば、獲得した権利数（例えば、勝負魂やオーブ）の回数だけARTの復活抽選を実行したり、又はアシスト機能を発動させるようにする（当社製スゴスロ）。

【0858】

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はスタート操作に応じたタイミングで乱数を抽出して役抽選（ボーナス役、押し順役、小役、リプレイ役などの抽選）を実行する。主制御部100は、押し順役が内部当選し、ドラム部2に対応して設けられた停止ボタン部10が押し順役（小役又はリプレイ役）によって規定されている操作順序で操作されると、押し順役図柄を入賞ライン上に停止させて入賞させる。

10

【0859】

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。

20

【0860】

図135～図136は、特別上乗せ画面の模式図である。

【0861】

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。

30

40

【0862】

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

50

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。

【0863】

副制御部160は、図135(C)の状態ではマ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、マックスベットボタン8の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。

10

【0864】

主制御部100は、図135(B)の状態ではスタートレバー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」で表示することによって告知する。

【0865】

20

図151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132との相違点は、ステップS532が追加されただけなので、他の処理については図84及び図132の説明を援用する。図152は、ARTの開始値決定ゲームの表示画面(図152(A)参照)、及びART開始値抽選の処理手順を示すフローチャート(図152(B)参照)である。図153は、ARTの開始値決定ゲーム中の表示画面、及び抽選テーブルの模式図である。

【0866】

図151を参照し、副制御部160は、ステップS532で、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、RP6が入賞すると、ステップS535に移行してARTの開始値を決定する。なお、ARTの開始値とは、最初に決まる初期値(スタート値)であって、ゲーム数(50ゲーム)、ナビ回数(押し順小役の入賞操作順序を報知する回数)、払出し枚数(100枚)などである。

30

【0867】

副制御部160は、ステップS535に移行するとこのサブルーチン呼び出す(図152(B)参照)。副制御部160は、ステップS900で変数L、M及びNを0に初期設定し、ステップS905で遊技回数Nを抽選する。なお、このNは所定値であってもよく、例えば3回である。遊技者がメダルを投入してスタート操作を行うと、主制御部100はステップS910で変動表示ゲームを開始する。主制御部100は、ステップS915で役抽選を実行して、役抽選結果を副制御部160に送信する。副制御部160は、役抽選結果を受信すると、ステップS920に移行して、役抽選結果に応じた上乗せ抽選テーブルを用いて抽選し、上乗せ数(アシストする値M)を決定する。レア小役(特殊リプレイを含む)の上乗せ数の期待値は、ベル小役、リプレイ役(特殊リプレイを除く)、ハズレの場合の期待値よりも高くなっている。例えば、単チェリーの上乗せ抽選テーブルの期待値は約200、弱チェリーは約50、強スイカは約100、弱スイカは約30、強チャンス目は約150、弱チャンス目は約75である。一方、通常リプレイ役は約15、ベル小役は約20、ハズレは約10である。なお、Nが所定値(例えば3回)の場合、副制御部160は、役抽選の結果に基づいて、1ゲーム目に10~30、2ゲーム目に10~30、3ゲーム目に30~50が当選するテーブルを用いて抽選する。例えば、1ゲーム目に単チェリーが当選した場合、30が確定したり、2ゲーム目に強スイカが当選した場合、20~30の範囲で抽選する一方、3ゲーム目にベル小役又はハズレの場合、10~

40

50

30の範囲で抽選するが、振り分けは80%で10、15%で20、5%で30となるように設計されている。つまり、レア小役では大きい値が当選し易く、一般小役やハズレでは小さい値が当選し易くなっている。この例では、3ゲームの合計は最大でも110（第一初期値）となる。

【0868】

副制御部160は、ステップS925に移行すると、現在のLにMを加算して、新たなLとし、ステップS930でN-1を演算して新たなNとする。副制御部160は、ステップS935で新たなNが0か否かを判断し、0でなければステップS910に移行する一方、0であればステップS940に移行する。この例では、3ゲームだけ実行され、1回目から3回目のアシストする値M1～M3の合計がL（第一初期値）となる。図153では、1ゲーム目に20（図153（A）参照）、2ゲーム目に30（図153（B）参照）、3ゲーム目に50（図153（C）参照）が当選し、それらの合計であるLは100となったことを示している（図153（D）参照）。

10

【0869】

図153（D）は4ゲーム目の表示画面であり、上部の「100→50～250」が選択されている状態であるが、まだ確定してはならず、5ゲーム目が開始するまで遊技者は選択可能である。これは100が50～250の範囲で変化することを意味し、開始値決定ゲームが選択されていることを示している。副制御部160は、図153（D）の状態ですペシャルボタン14を一度操作すれば、図153（E）の状態とする。下部の「100→100」が選択された場合は、100がそのままキープされることを意味し、「開始値決定ゲームを実行しない」を選択したことを示している。副制御部160は、図153（E）の状態ですペシャルボタン14が操作されると、図153（D）の状態とし、以後操作される毎にターンアラウンド表示する（ステップS940）。

20

【0870】

副制御部160は、図153（D）の状態です、ステップS945の変動表示ゲーム（5ゲーム目）が主制御部100によって開始され、ステップS950で役の抽選結果を受け取ると、開始値決定ゲームが選択されているか否かを判断し、選択されていればステップS960へ移行する一方、選択されていなければ、アシスト機能を発動させる為の開始値としてL（第一初期値）をそのまま決定する。この場合、副制御部160は、L（第一初期値）に基づいてアシスト機能を発動させる。つまり、ARTが100ゲーム、ナビ回数100回、払出し枚数100枚等である。

30

【0871】

副制御部160は、ステップS960に移行すると、Lに対応する抽選テーブルを選択する。図153（G）は抽選テーブルを示しており、この場合Lは100なので、約60%で50（半分）、約14%で130、約13%で180、約7%で200、約6%で250が当選するように設計されている。なお、開始値決定ゲーム（特別ゲーム又は初期値変更ゲーム）を行った場合と行わなかった場合の期待値はほぼ同一になるように設計されているが、後述する特別上乗せ抽選の分だけ期待値は少しだけ高くなる。従って、開始値決定ゲームを行った方が遊技者には有利である。Lに対応する抽選テーブルは、50～110まで10刻みに7つだけROM161に記憶されている。

40

【0872】

副制御部160は、ステップS965に移行すると、閾値の抽選を行った後、ステップS970で抽選テーブル（図153（G）参照）を用いて増減抽選を実行する。例えば、サイクリックに発生させている乱数0～99の1つを抽出し、乱数が0～59で50（半分）、乱数が60～73で130、乱数が74～86で180、乱数が87～93で200、乱数が94～99で250が当選となる。なお、閾値として150が当選したと仮定する。

【0873】

副制御部160は、増減抽選を実行すると、大砲が発射された画面を表示する（図153（F）参照）。つまり、副制御部160は、開始値決定ゲームを行うことが選択された

50

状態で、次の変動表示ゲームが開始された場合に、開始値決定ゲームを実行する。図153(F)は、L(第一初期値)が100から200に増加したことを示している。副制御部160は、ステップS975に移行すると、L(第一初期値)から増加又は減少した変更初期値が閾値以上か否かを判断し、閾値未満であればステップS980に移行して、この変更初期値を第二初期値と決定する一方、閾値以上であればステップS985に移行する。この場合、更初期値(200)が閾値(150)より大きいので特別上乗せ抽選を実行する。この特別上乗せ抽選は、図133及び図134で説明した内容なので説明を援用する。

【0874】

副制御部160は、特別上乗せ抽選を実行して、その上乗せ分を変更初期値に加算した値を第二初期値に決定し、このサブルーチンを終了する。

10

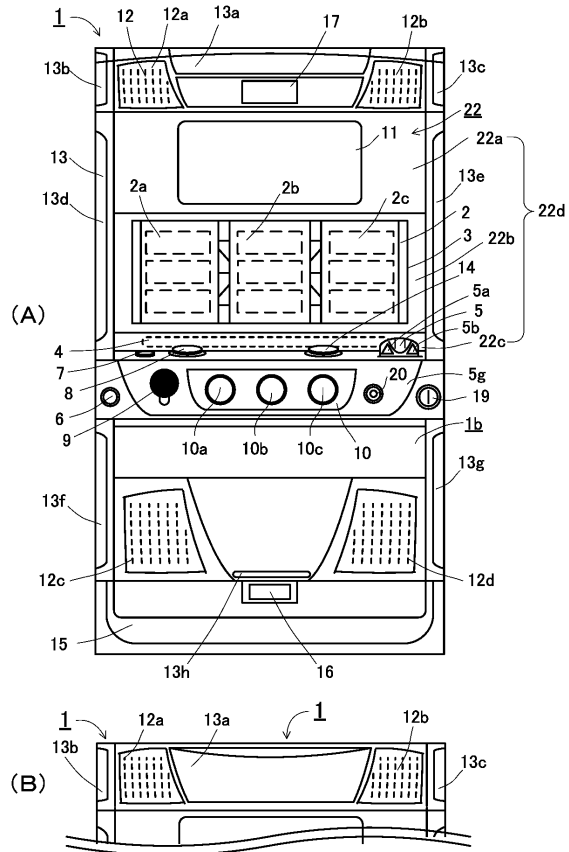
【符号の説明】

【0875】

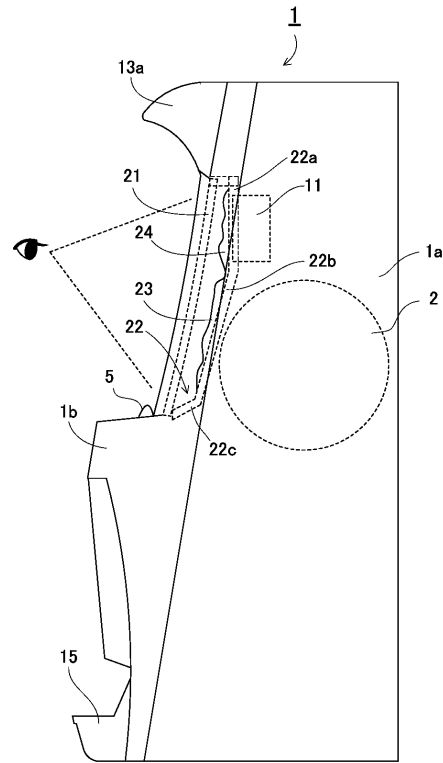
1	回胴式遊技機本体	
1 a	筐体	
1 b	前扉	
2	ドラム部	
2 a	左ドラム	
2 b	中ドラム	
2 c	右ドラム	20
3	窓部	
4	表示LEDブロック	
4 a	投入枚数LED	
4 b	メダル貯留枚数表示LED	
4 c	メダル払出枚数表示LED	
4 d	リプレイ表示LED 4 d	
4 e	エラー表示LED	
5	メダル投入部	
5 a	左光透過部	
5 b	右光透過部	30
6	精算ボタン	
7	1ベットボタン	
8	マックスベットボタン	
9	スタートレバー	
10	停止ボタン部	
10 a	左停止ボタン	
10 b	中停止ボタン	
10 c	右停止ボタン	
11	表示演出装置	
12	スピーカ部	40
12 a	左上スピーカ	
12 b	右上スピーカ	
12 c	左下スピーカ	
12 d	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	50

1 9	ドア鍵穴	
2 0	返却ボタン	
2 1	透明パネル	
2 2	デザインパネル	
2 3	装飾物	
2 4	電動式駆動物	
2 5	入力 S W 部	
2 6	計時部	
2 7	反射板	
2 8	電源部	10
2 8 a	設定用キースイッチ	
2 8 b	エラー解除スイッチ	
2 8 c	電源スイッチ	
2 8 d	鍵穴	
1 0 0	主制御部	
1 0 1	R O M	
1 0 2	R A M	
1 1 0	スタート S W センサ	
1 1 1	操作方向センサ	
1 1 2	スペシャルボタンセンサ	20
1 1 3	扉異常信号出力装置	
1 2 0	停止ボタンセンサ	
1 3 0	メダル検出センサ	
1 4 0	ベットボタンセンサ	
1 5 0	段階設定部	
1 6 0	副制御部	
1 6 1	R O M	
1 6 2	R A M	
		30

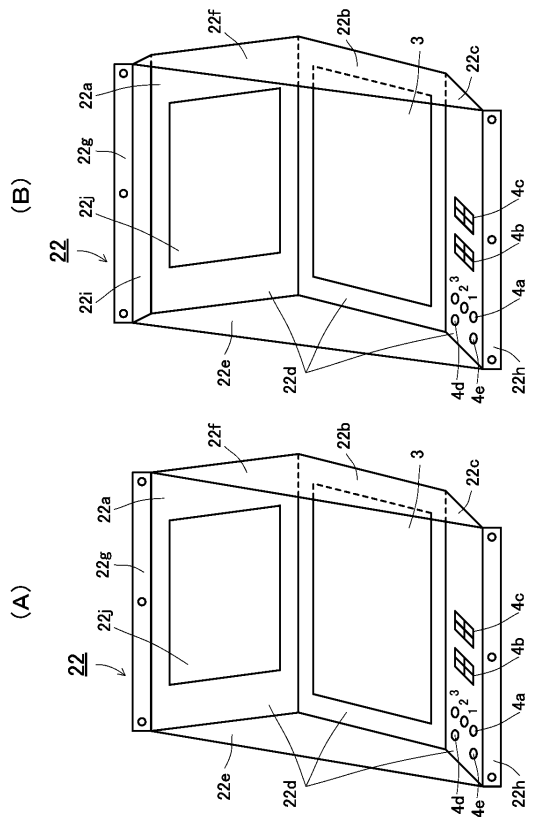
【図 1】



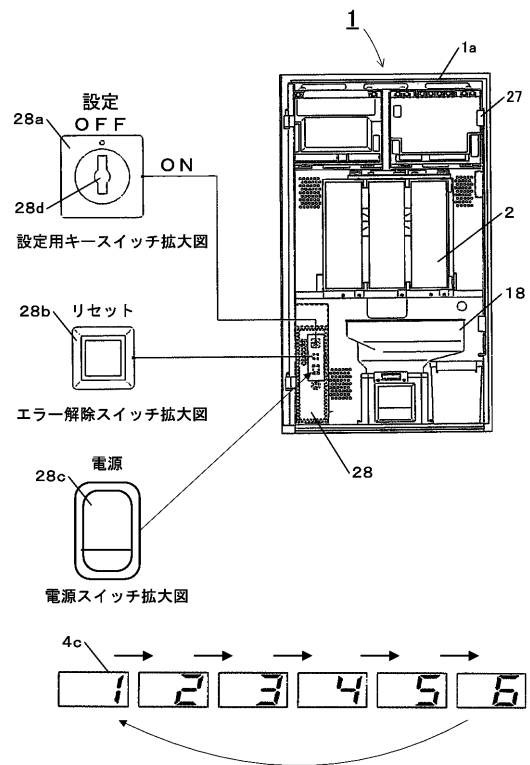
【図 2】



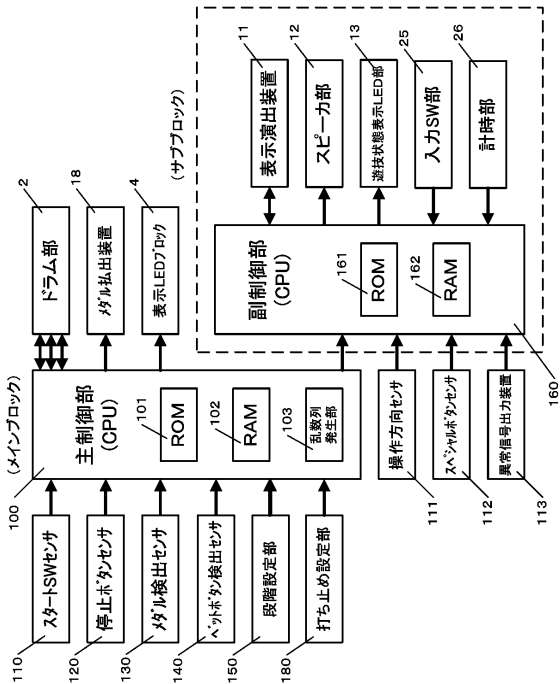
【図 3】



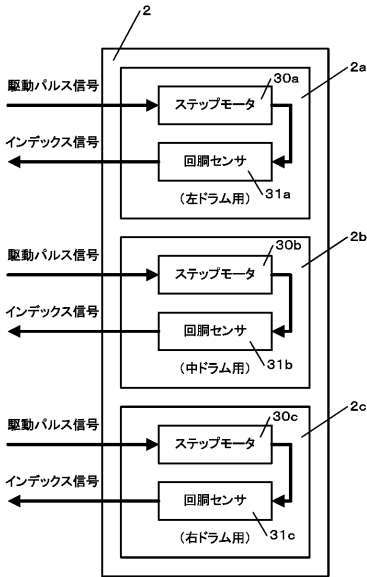
【図 4】



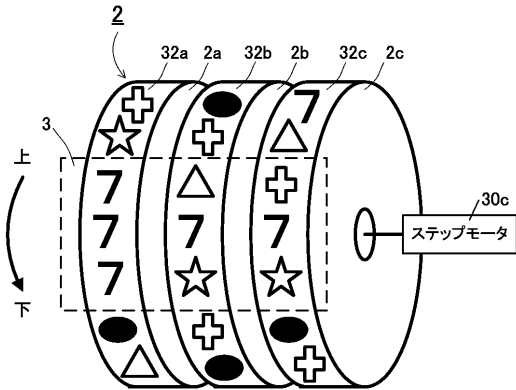
【図 5】



【図 6】



【図 7】

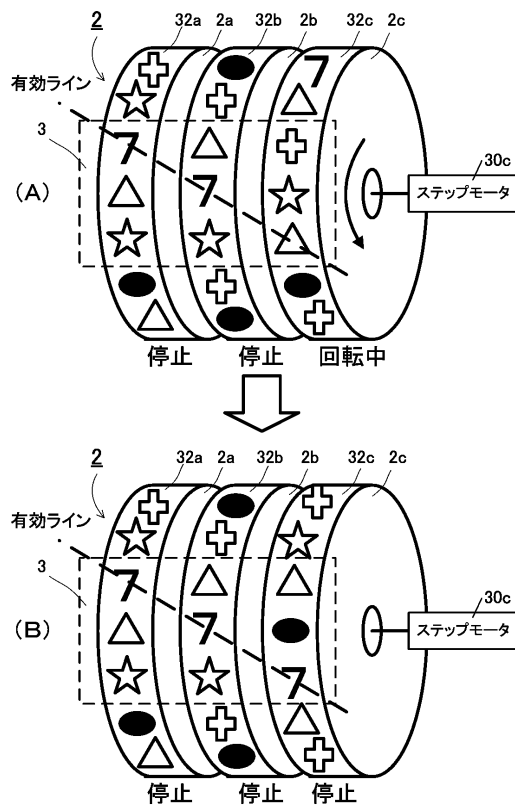


【図 8】

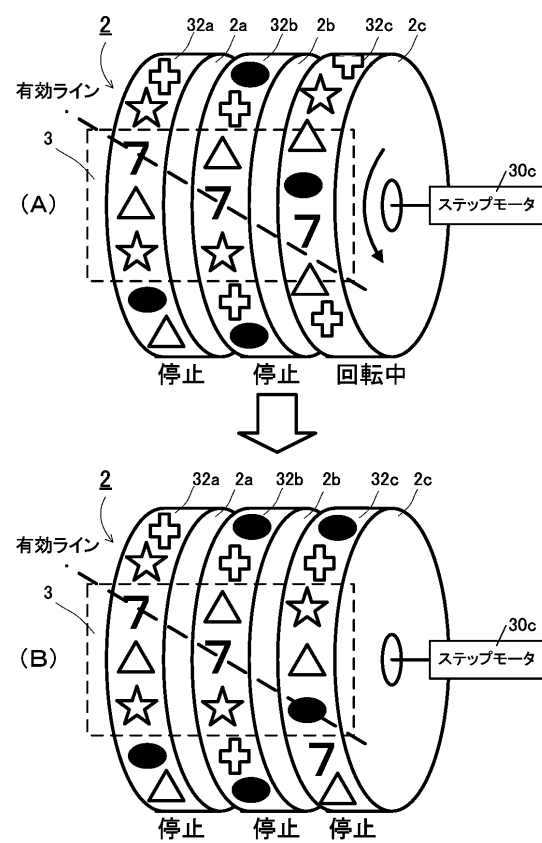
ドラムの図柄配置

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

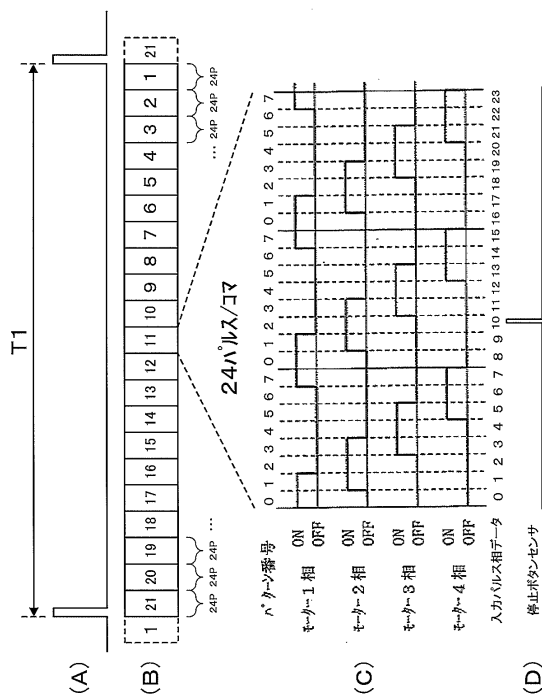
【図 9】



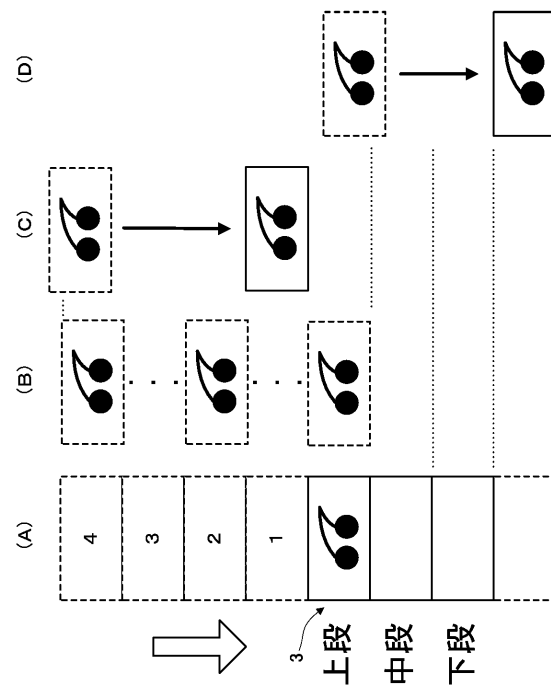
【図 10】



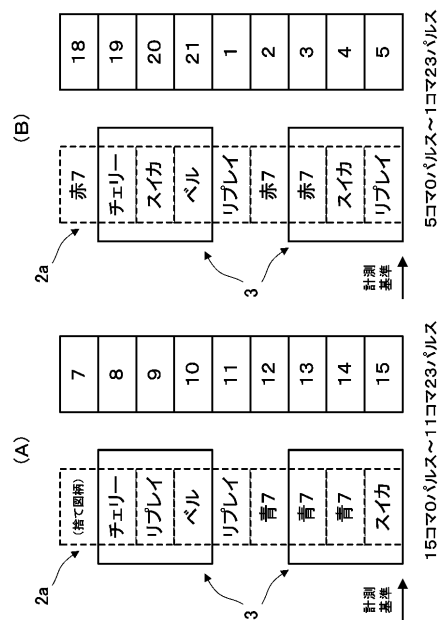
【図 11】



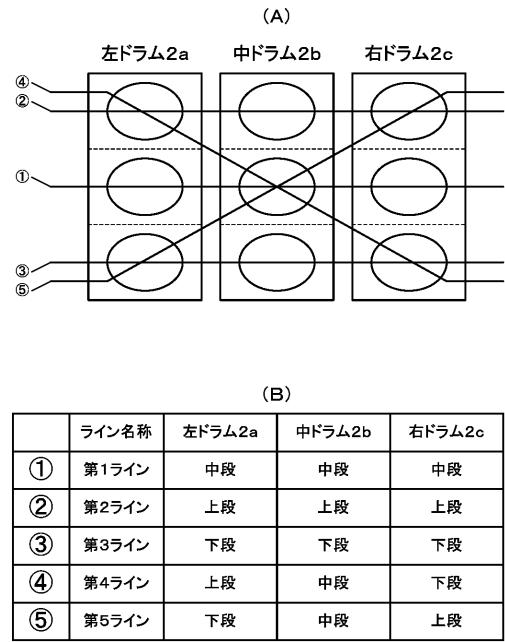
【図 12】



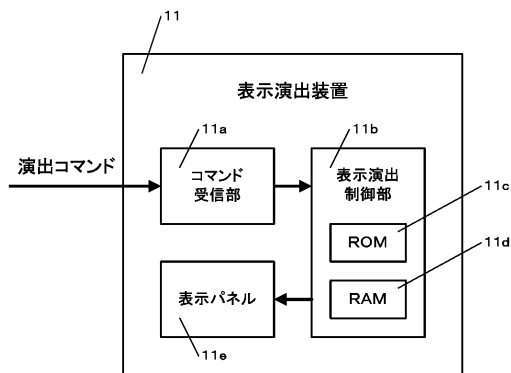
【図 1 3】



【図 1 4】



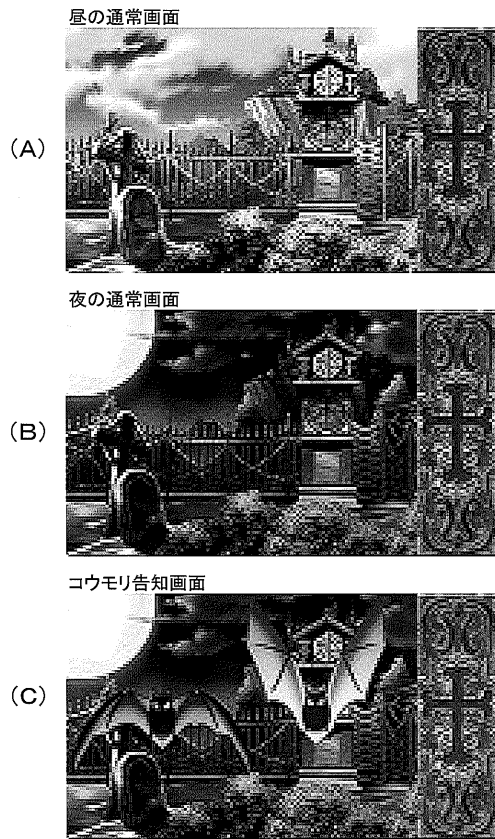
【図 1 5】



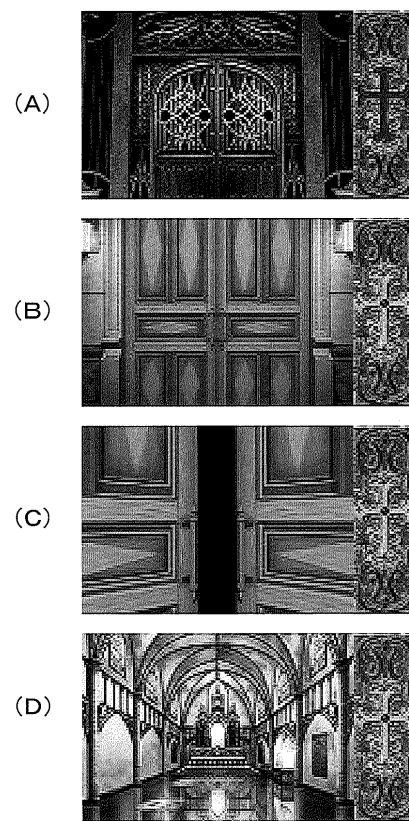
【図 1 6】

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
.	.	.
.	.	.

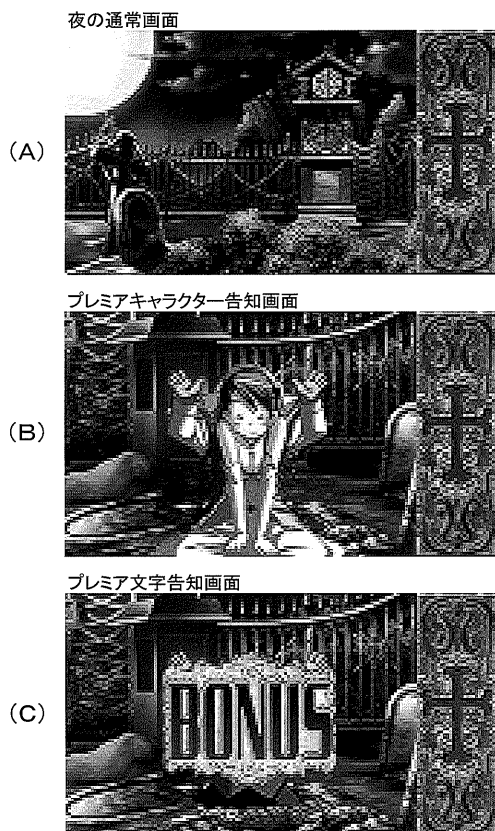
【図 17】



【図 18】



【図 19】



【図 20】

抽選テーブル(ノーマル状態:非RT)

当選役	置数
ビッグボーナス	0~m1
レギュラーボーナス	m1+1~m2
チェリー	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

抽選テーブル(高確率再遊技状態:RT)

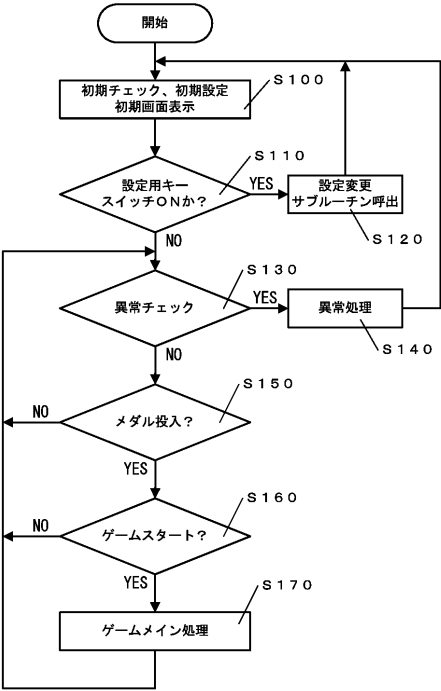
当選役	置数
ビッグボーナス	0~m1
レギュラーボーナス	m1+1~m2
チェリー	m2+1~m3
スイカ	m3+1~m4
ベル	m4+1~m5
リプレイ	m5+1~m6+ α
ハズレ	m6+1+ α ~m7

【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】

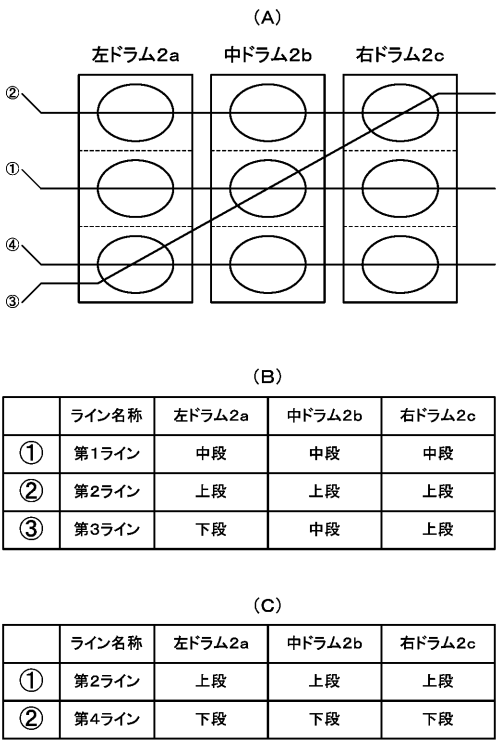


【図 2 3】

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】



【図 25】

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 26】

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(青)	ブラム(赤)	15枚	FR25
ブラム(白)	ブラム(青)	ブラム(青)	15枚	FR26
ブラム(白)	ブラム(青)	ブラム(白)	15枚	FR27
ブラム(白)	ブラム(白)	ブラム(赤)	15枚	FR28
ブラム(白)	ブラム(白)	ブラム(青)	15枚	FR29
ブラム(白)	ブラム(白)	ブラム(白)	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	—

(A)

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	—

(B)

【図 28】

条件装置の組合せ表

番号	AT後の抽選内容	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
0.1	FR2+FR5+FR9+FR13	FR2	小役取りにばし目 or プラム図柄	小役取りにばし目 or プラム図柄
0.2	FR2+FR8+FR10+FR11	FR2	小役取りにばし目 or プラム図柄	小役取りにばし目 or プラム図柄
0.3	FR2+FR7+FR8+FR12	FR2	小役取りにばし目 or プラム図柄	小役取りにばし目 or プラム図柄
0.4	FR2+FR14+FR18+FR22	FR2	小役取りにばし目 or プラム図柄	小役取りにばし目 or プラム図柄
0.5	FR2+FR15+FR19+FR20	FR2	小役取りにばし目 or プラム図柄	小役取りにばし目 or プラム図柄
0.6	FR2+FR16+FR17+FR21	FR2	小役取りにばし目 or プラム図柄	小役取りにばし目 or プラム図柄
0.7	FR2+FR23+FR27+FR31	FR2	小役取りにばし目 or プラム図柄	小役取りにばし目 or プラム図柄
0.8	FR2+FR24+FR28+FR29	FR2	小役取りにばし目 or プラム図柄	小役取りにばし目 or プラム図柄
0.9	FR2+FR25+FR26+FR30	FR2	小役取りにばし目 or プラム図柄	小役取りにばし目 or プラム図柄
1.0	FR2+FR5+FR15+FR25	小役取りにばし目 or プラム図柄	FR2	小役取りにばし目 or プラム図柄
1.1	FR2+FR6+FR16+FR23	小役取りにばし目 or プラム図柄	FR2	小役取りにばし目 or プラム図柄
1.2	FR2+FR7+FR14+FR24	小役取りにばし目 or プラム図柄	FR2	小役取りにばし目 or プラム図柄
1.3	FR2+FR8+FR18+FR28	小役取りにばし目 or プラム図柄	FR2	小役取りにばし目 or プラム図柄
1.4	FR2+FR9+FR19+FR26	小役取りにばし目 or プラム図柄	FR2	小役取りにばし目 or プラム図柄
1.5	FR2+FR10+FR17+FR27	小役取りにばし目 or プラム図柄	FR2	小役取りにばし目 or プラム図柄
1.6	FR2+FR11+FR21+FR31	小役取りにばし目 or プラム図柄	FR2	小役取りにばし目 or プラム図柄
1.7	FR2+FR12+FR22+FR28	小役取りにばし目 or プラム図柄	FR2	小役取りにばし目 or プラム図柄
1.8	FR2+FR13+FR20+FR30	小役取りにばし目 or プラム図柄	FR2	小役取りにばし目 or プラム図柄
1.9	FR2+FR5+FR17+FR29	小役取りにばし目 or プラム図柄	小役取りにばし目 or プラム図柄	FR2
2.0	FR2+FR6+FR18+FR30	小役取りにばし目 or プラム図柄	小役取りにばし目 or プラム図柄	FR2
2.1	FR2+FR7+FR19+FR31	小役取りにばし目 or プラム図柄	小役取りにばし目 or プラム図柄	FR2
2.2	FR2+FR8+FR20+FR23	小役取りにばし目 or プラム図柄	小役取りにばし目 or プラム図柄	FR2
2.3	FR2+FR9+FR21+FR24	小役取りにばし目 or プラム図柄	小役取りにばし目 or プラム図柄	FR2
2.4	FR2+FR10+FR22+FR25	小役取りにばし目 or プラム図柄	小役取りにばし目 or プラム図柄	FR2
2.5	FR2+FR11+FR14+FR26	小役取りにばし目 or プラム図柄	小役取りにばし目 or プラム図柄	FR2
2.6	FR2+FR12+FR15+FR27	小役取りにばし目 or プラム図柄	小役取りにばし目 or プラム図柄	FR2
2.7	FR2+FR13+FR16+FR28	小役取りにばし目 or プラム図柄	小役取りにばし目 or プラム図柄	FR2

【図 29】

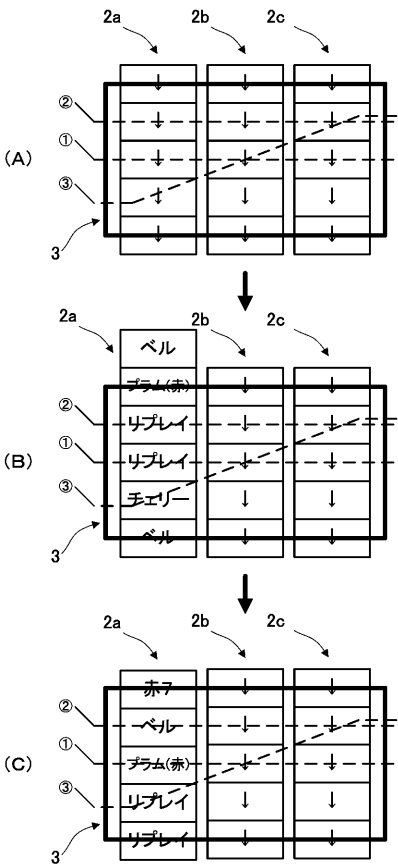
条件装置の組合せ表(番号01)

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
プラム(赤)	プラム(赤)	プラム(赤)	15枚	FR5
プラム(赤)	プラム(青)	プラム(青)	15枚	FR9
プラム(赤)	プラム(白)	プラム(白)	15枚	FR13

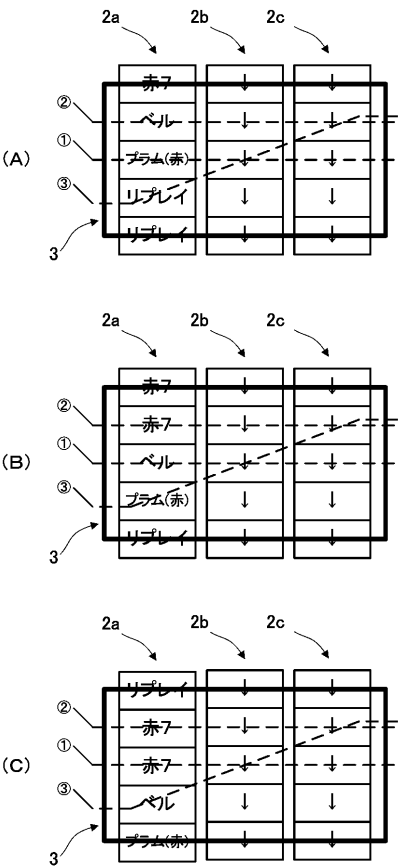
図柄規定データの構成

	図柄データ (第一情報)	色データ (第二情報)
ベル	04H	—
プラム(赤)	20H	10H
プラム(青)	20H	20H
プラム(白)	20H	40H

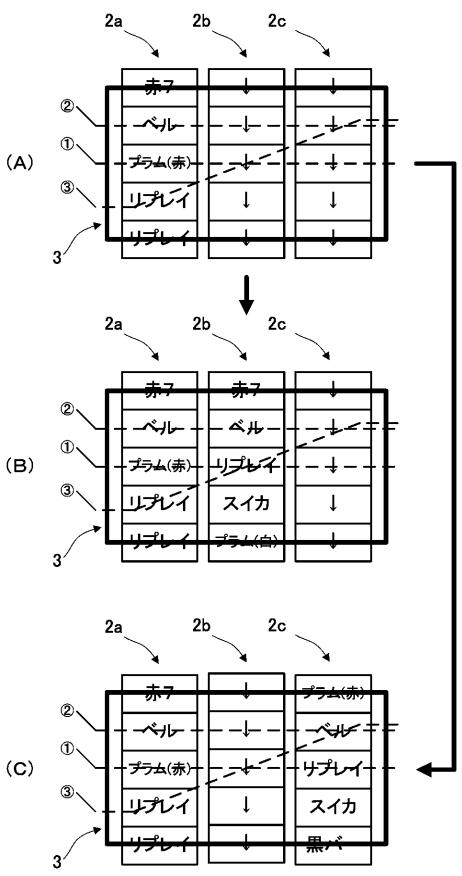
【図 30】



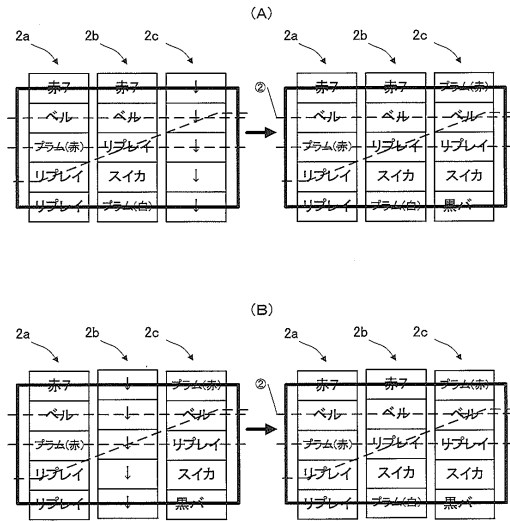
【図 31】



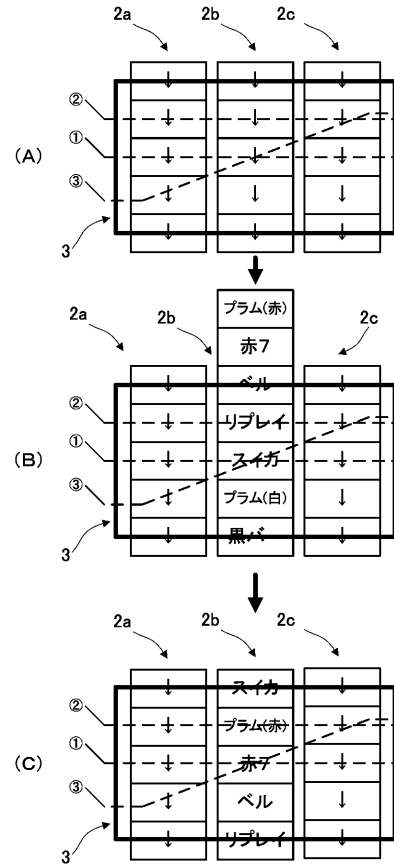
【図 32】



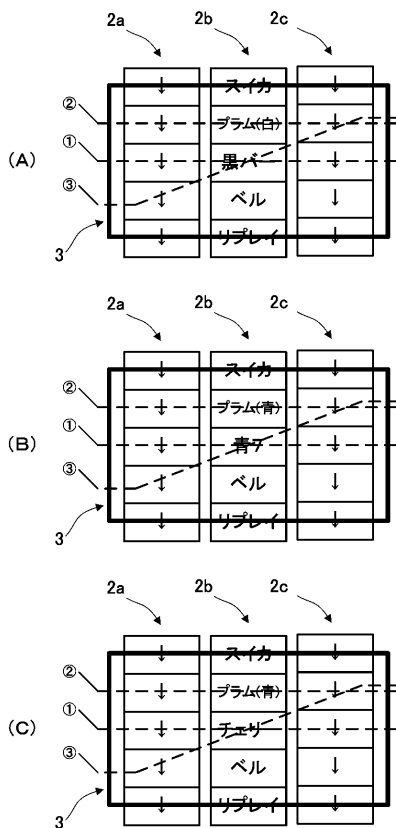
【図 3 3】



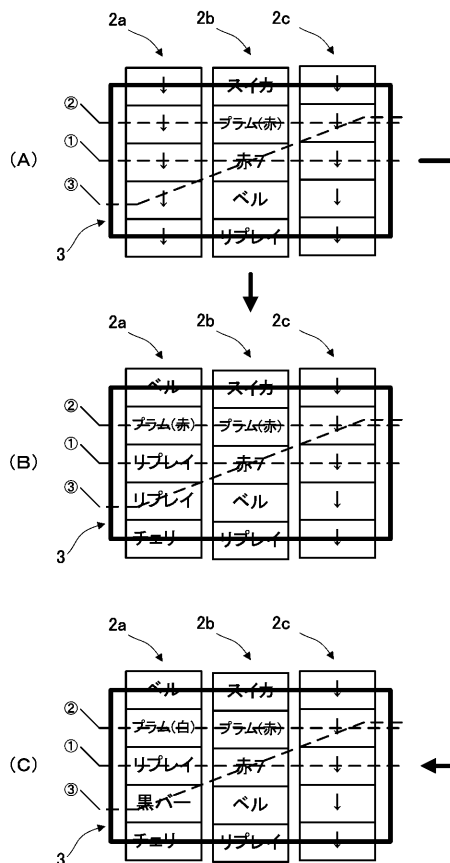
【図 3 4】



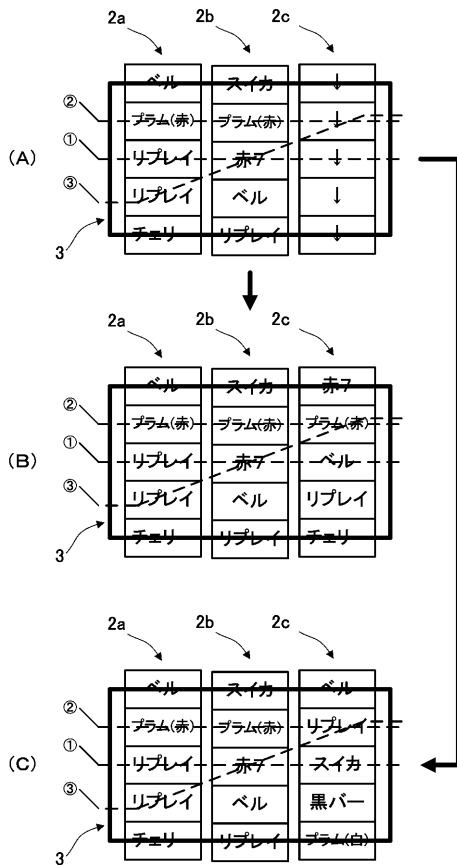
【図 3 5】



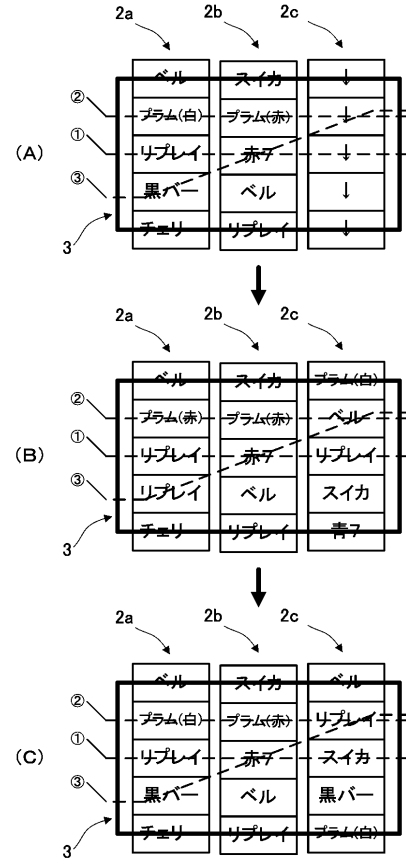
【図 3 6】



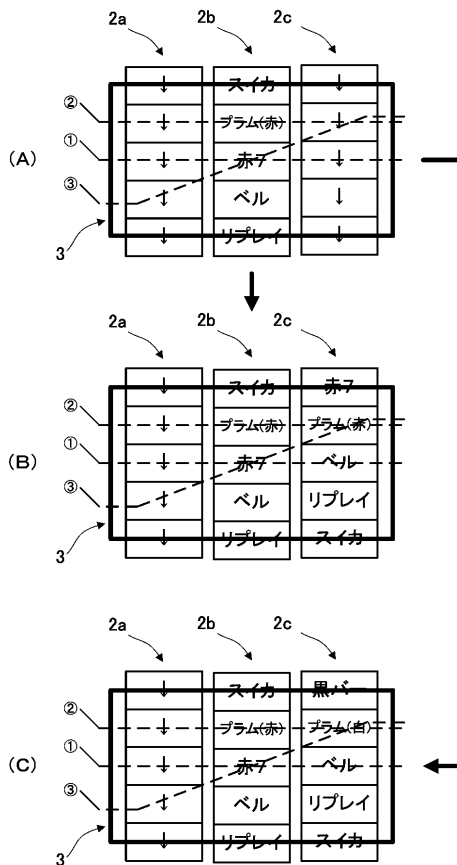
【図 37】



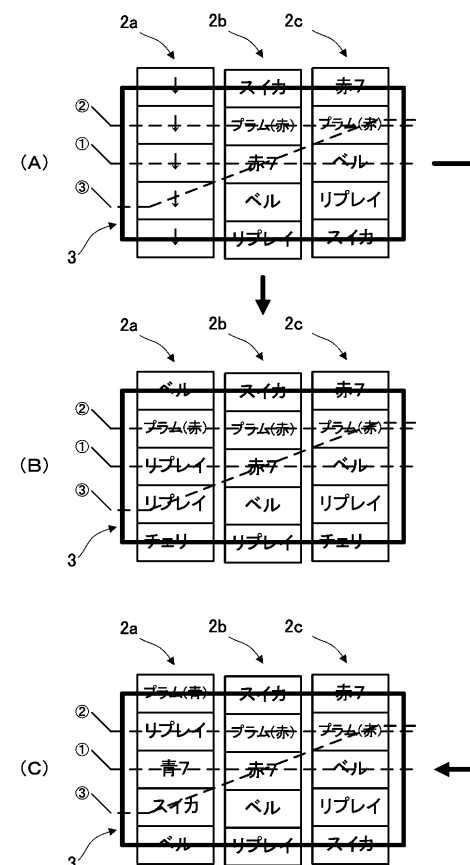
【図 38】



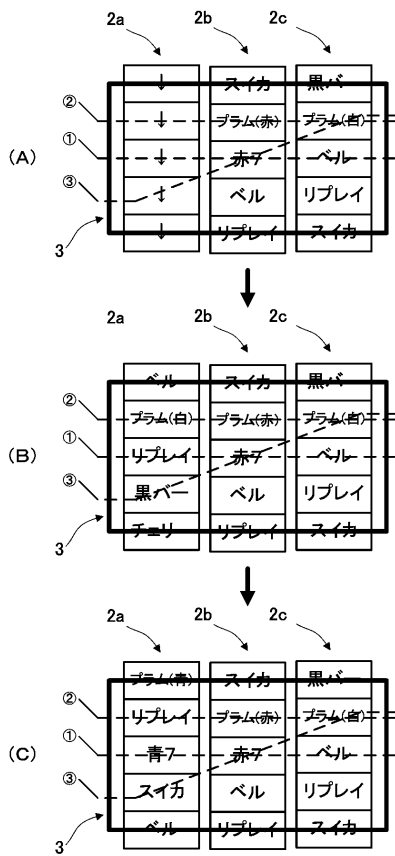
【図 39】



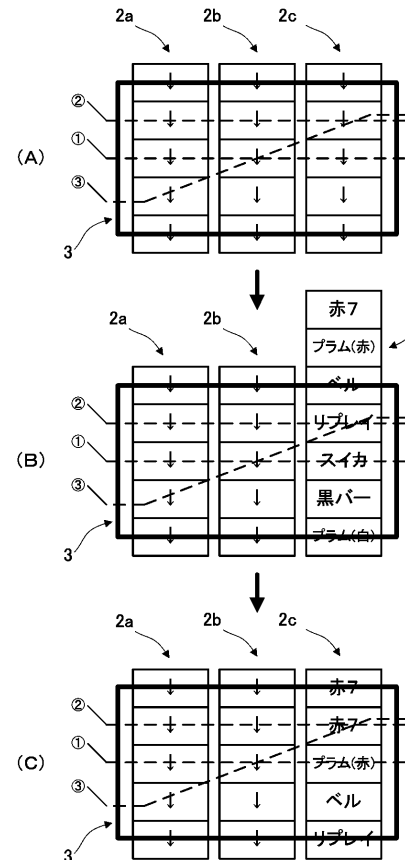
【図 40】



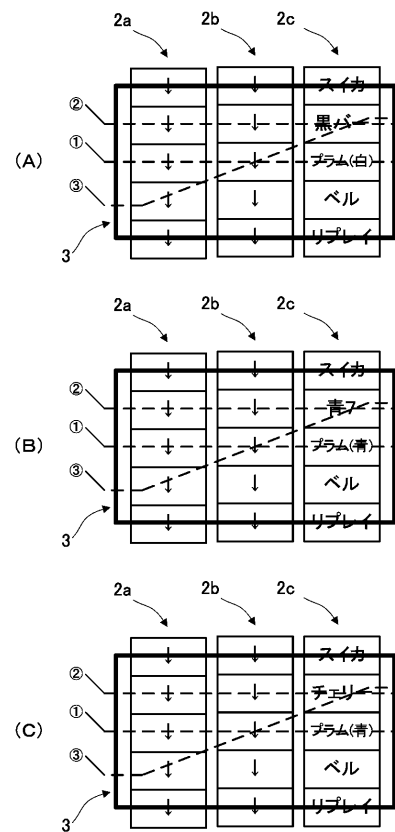
【図 4 1】



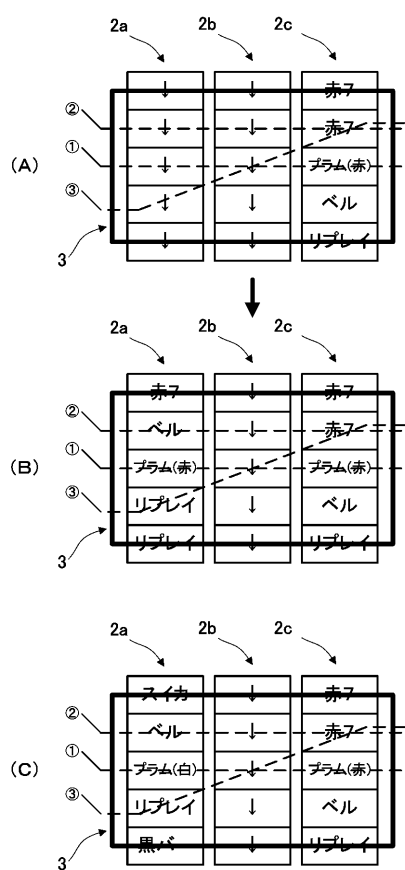
【図 4 2】



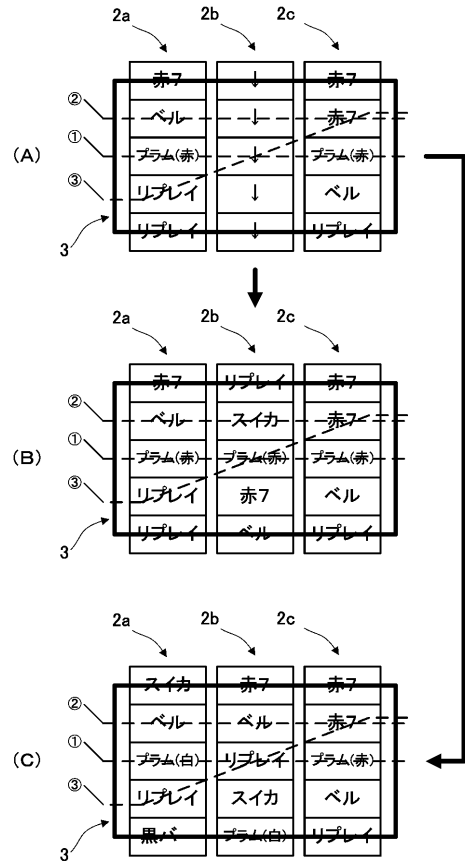
【図 4 3】



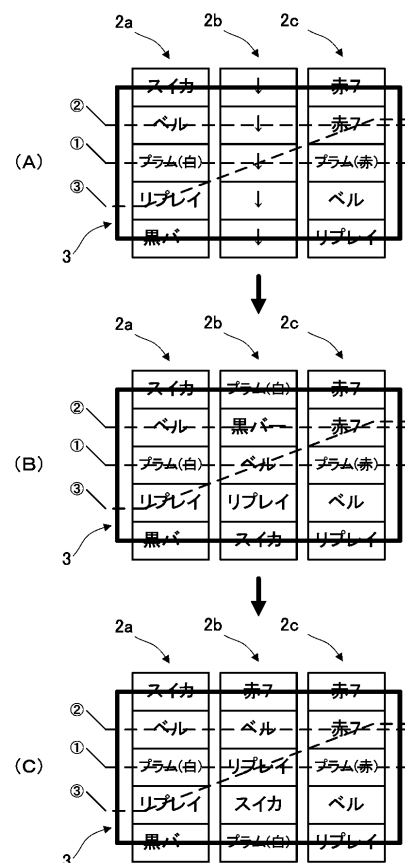
【図 4 4】



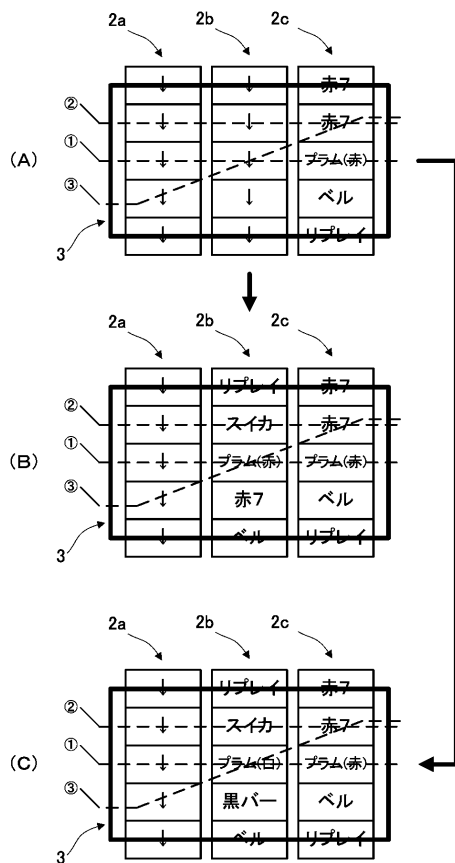
【図 4 5】



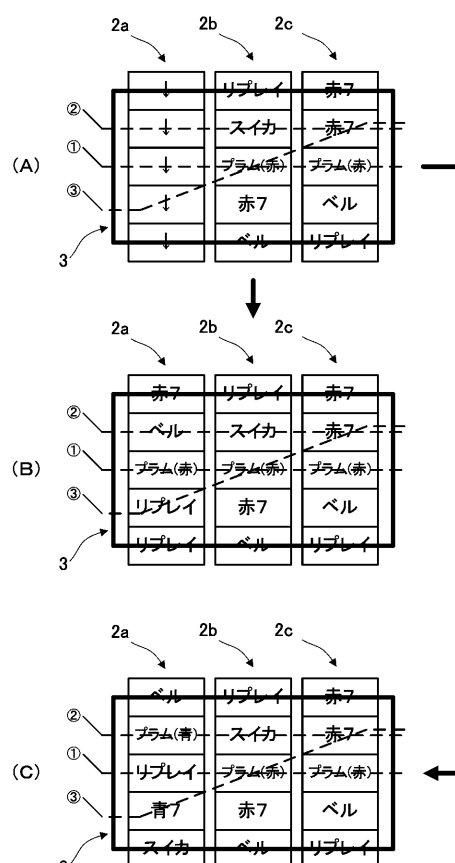
【図 4 6】



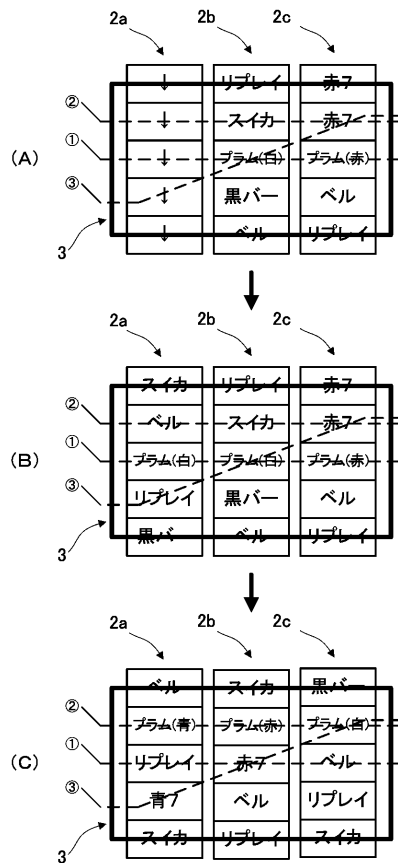
【図 4 7】



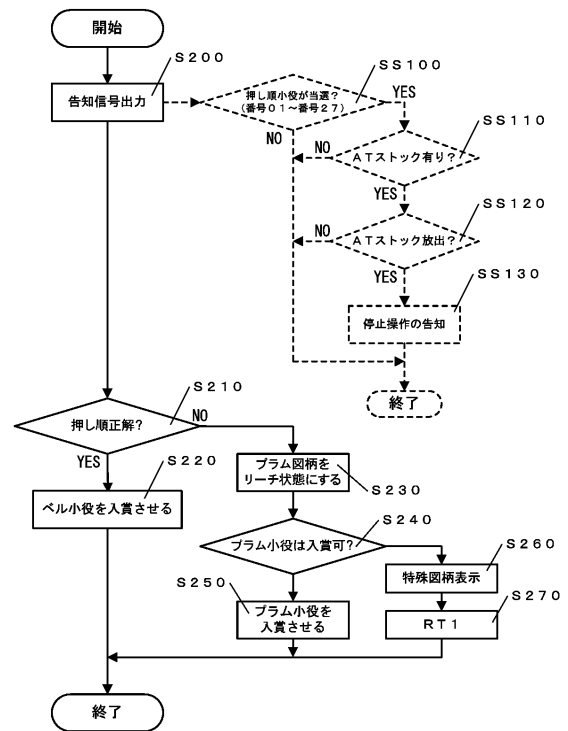
【図 4 8】



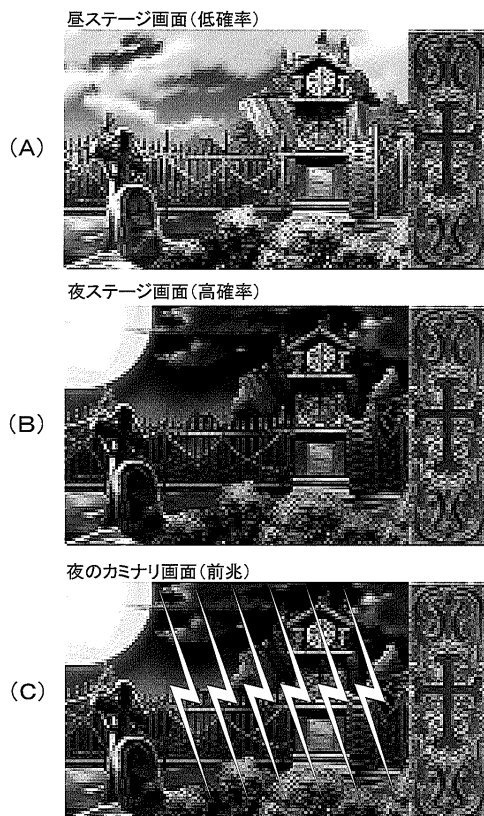
【図 49】



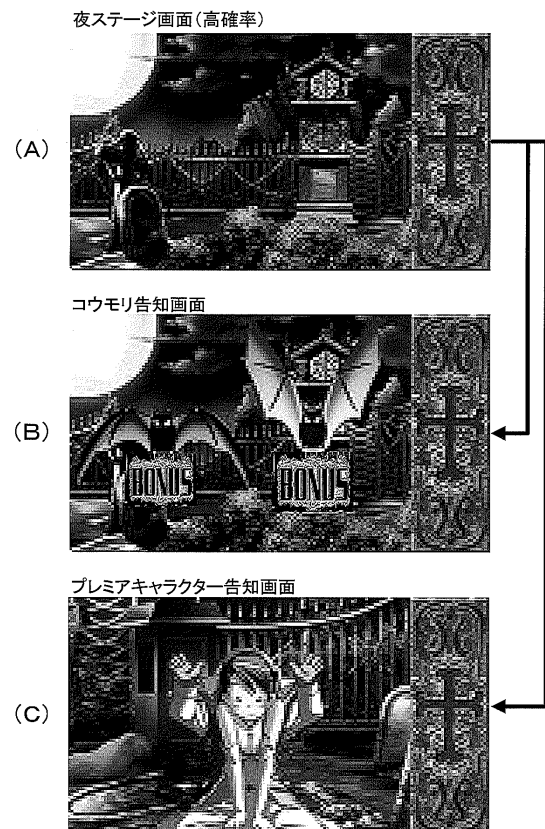
【図 50】



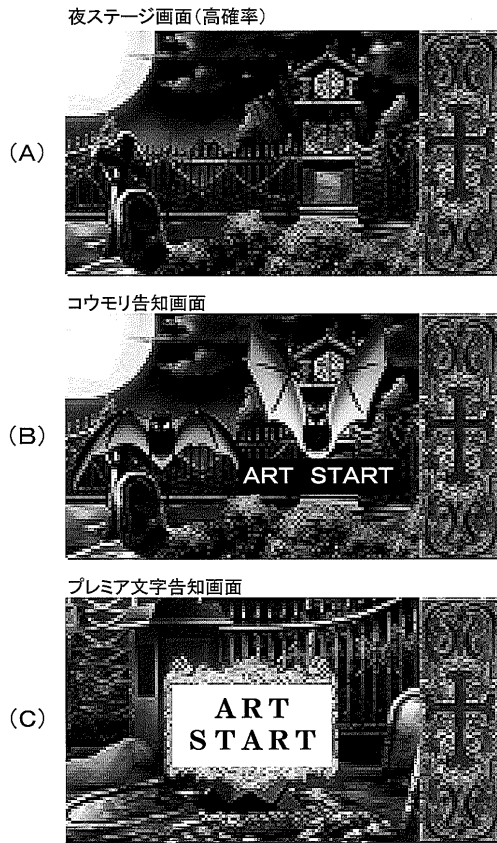
【図 51】



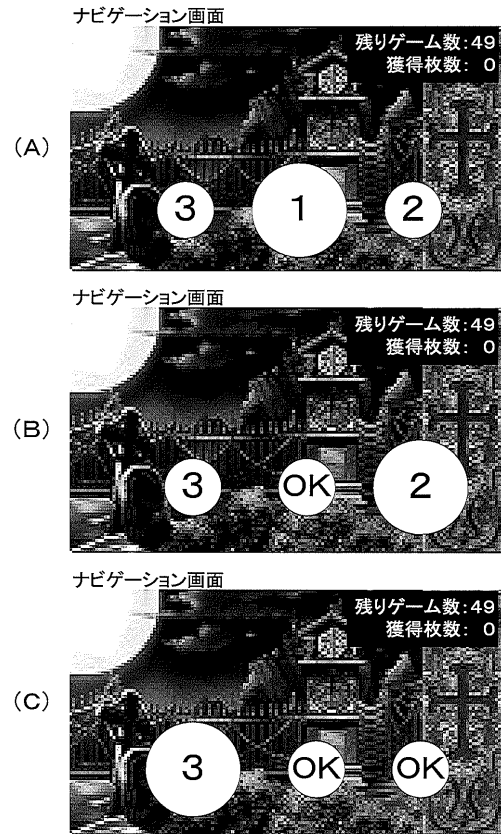
【図 52】



【図 5 3】



【図 5 4】



【図 5 5】

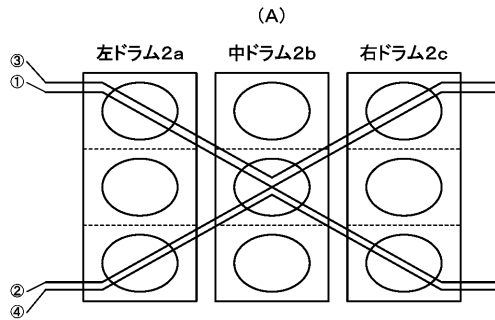


【図 5 6】

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	プラム(赤)
4	リプレイ	プラム(赤)	ベル
5	ベル	ベル	チェリー
6	プラム(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	プラム(白)	チェリー
10	チェリー	ベル	プラム(青)
11	リプレイ	黒バー	ベル
12	青7	リプレイ	チェリー
13	プラム(青)	ベル	青リプレイ
14	ベル	プラム(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	プラム(白)
18	黒バー	チェリー	ベル
19	リプレイ	プラム(赤)	チェリー
20	プラム(白)	プラム(赤)	青リプレイ
21	ベル	ベル	リプレイ

【図 5 7】



(B)

	ライン名称	左ドラム2a	中ドラム2b	右ドラム2c
①	第1ライン	上段	中段	下段
②	第2ライン	下段	中段	上段
③	第3ライン	上段	中段	上段
④	第4ライン	下段	中段	下段

【図 5 8】

配当表(役物未作動時:規定数3枚)

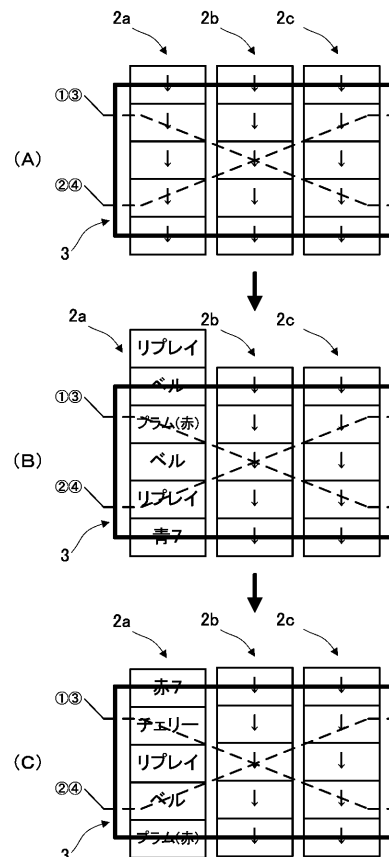
左ドラマ	中ドラマ	右ドラマ	獲得メダル枚数	備考
赤7	赤7	赤7	0枚	役物連続作動装置作動 (BB1: RT変動契機)
青7	青7	青7	0枚	役物連続作動装置作動 (BB2: RT非変動契機)
青7	青7	赤7	0枚	役物連続作動装置作動 (BB3: RT変動契機)
赤7	赤7	青7	0枚	役物連続作動装置作動 (BB4: RT非変動契機)
赤7	赤7	黒バー	0枚	1種特別役物 (RB1: RT変動契機)
青7	青7	黒バー	0枚	1種特別役物 (RB2: RT非変動契機)
ベル	ベル	ベル	15枚	FR1
プラム (赤/青/白)	プラム (赤/青/白)	プラム (赤/青/白)	2枚	FR2～FR28
(ANY)	チェリー	(ANY)	1枚	FR29
チェリー/黒バー	リプレイ	プラム (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
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 (小役コソシ目)
プラム (赤/青/白)	ベル/青リプレイ /青リプレイ	プラム (赤/青/白)	0枚	RT開始目2 (小役コソシ目)
ベル	プラム (赤/青/白)	プラム (赤/青/白)	0枚	RT開始目3 (小役コソシ目)

【図 5 9】

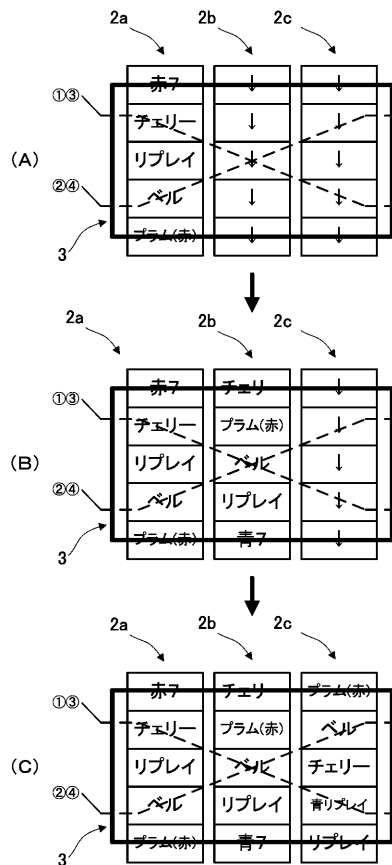
ベルとプラムの同時当選一覧表

[illegible]

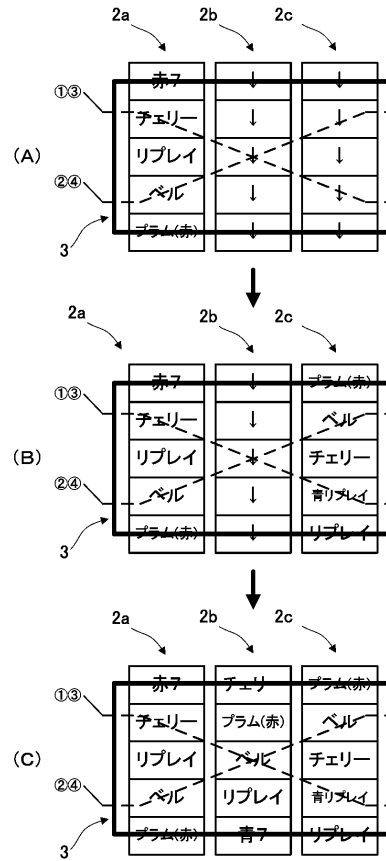
【図 6 0】



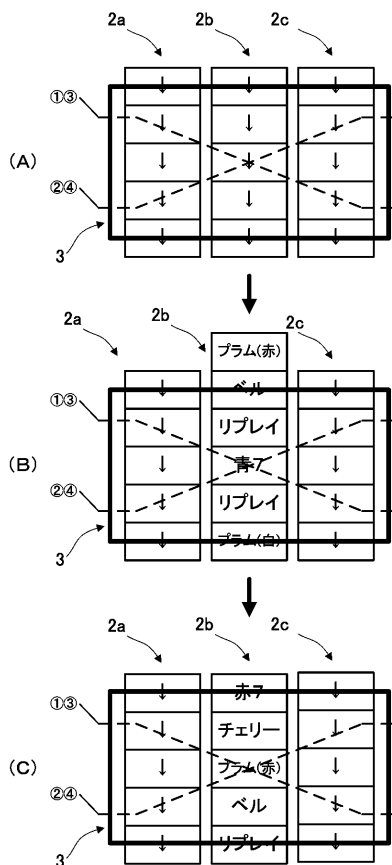
【図 6 1】



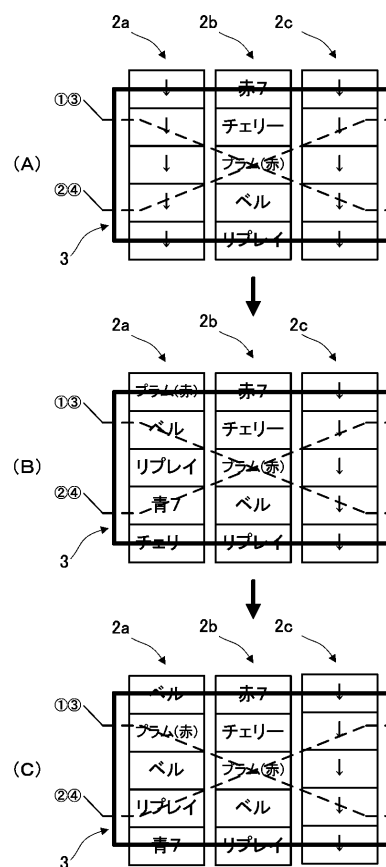
【図 6 2】



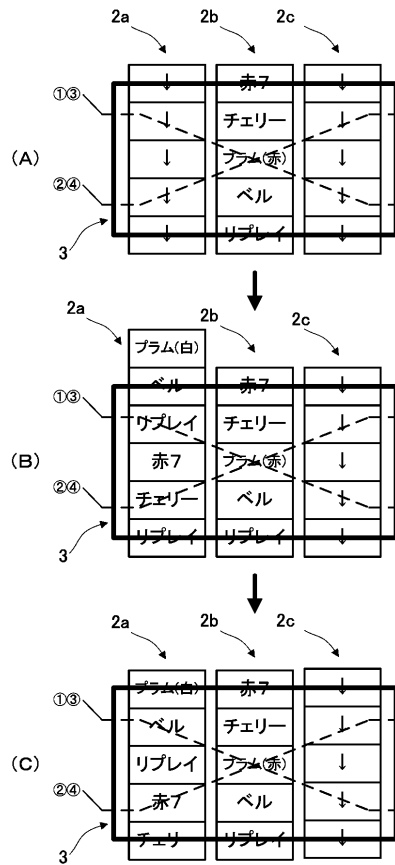
【図 6 3】



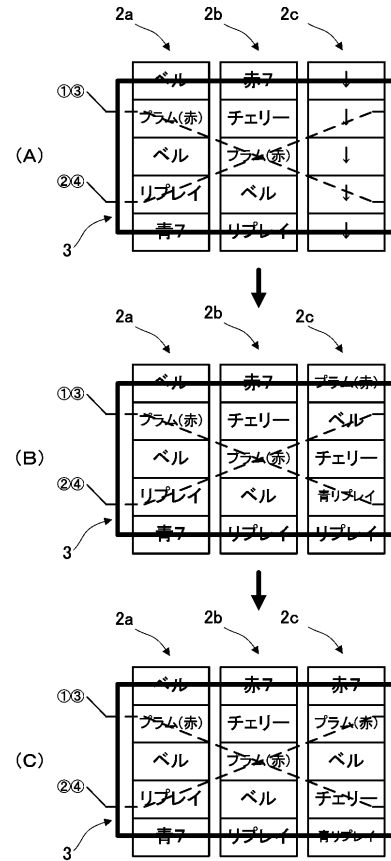
【図 6 4】



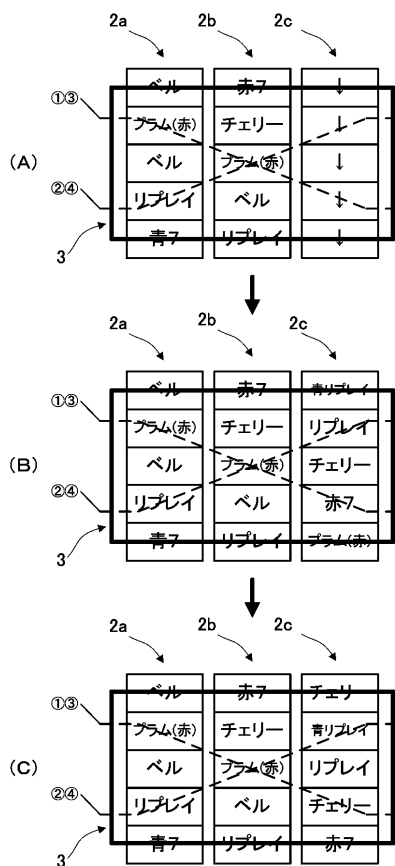
【図 6 5】



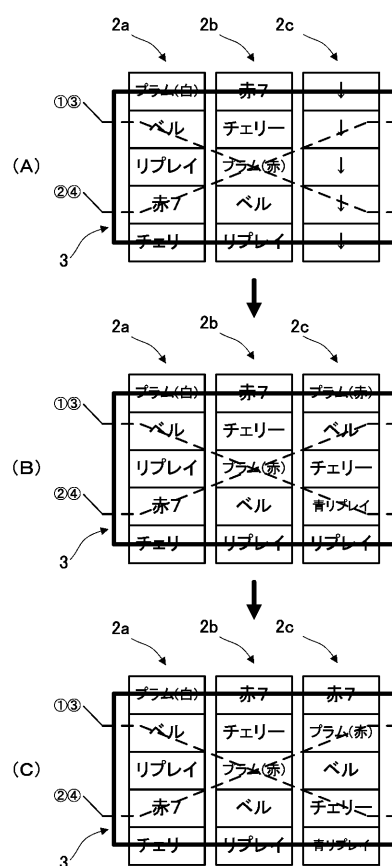
【図 6 6】



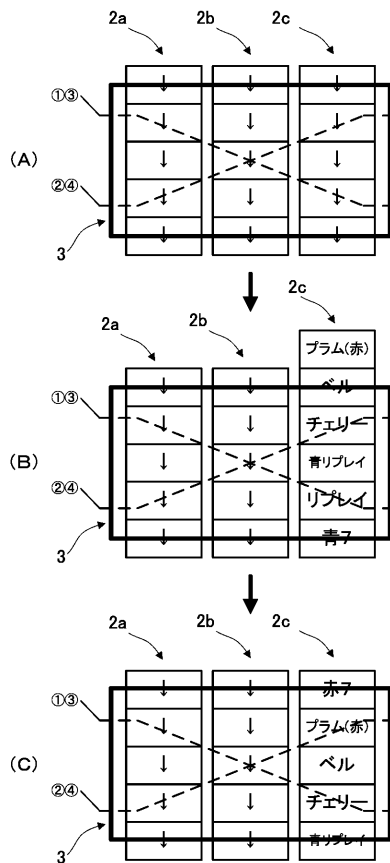
【図 6 7】



【図 6 8】



【図 69】

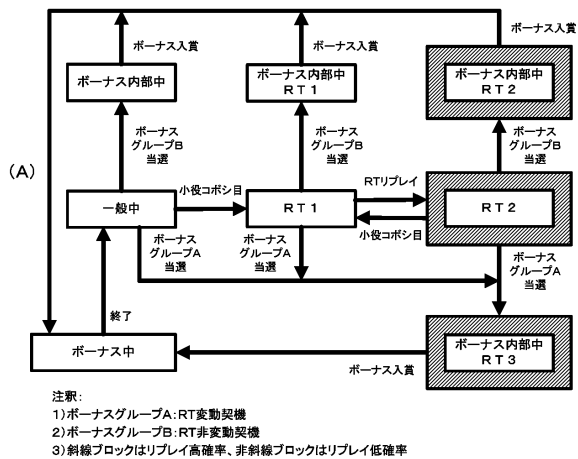


【図 70】

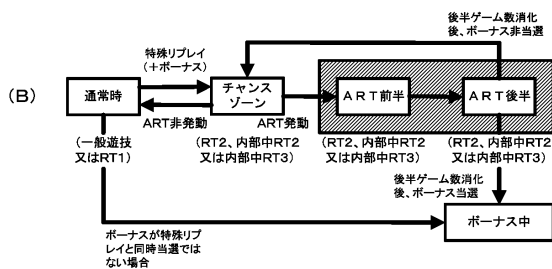
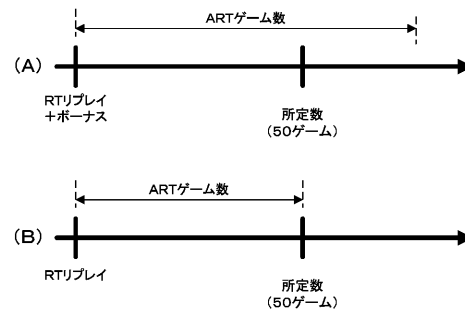
再遊技役の同時当選一覧表

押し順リブ1	リブレイ	リブレイ	リブレイ
	リブレイ	リブレイ	RTリブ
押し順リブ2	リブレイ	リブレイ	リブレイ
	リブレイ	リブレイ	RTリブ
	リブレイ	RTリブ	リブレイ
押し順リブ3	リブレイ	リブレイ	リブレイ
	リブレイ	リブレイ	RTリブ
	リブレイ	RTリブ	RTリブ
押し順リブ4	リブレイ	リブレイ	リブレイ
	リブレイ	リブレイ	RTリブ
	赤セブン	リブレイ	リブレイ
押し順リブ5	リブレイ	リブレイ	リブレイ
	リブレイ	リブレイ	RTリブ
	赤セブン	リブレイ	リブレイ
	リブレイ	RTリブ	RTリブ

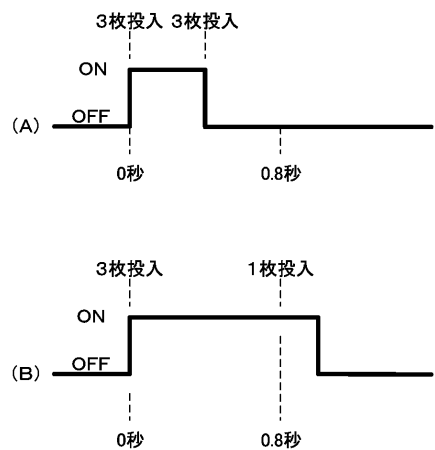
【図 71】



【図 72】



【図 7 3】



【図 7 4】

配当表(役物未作動時:規定数1枚)

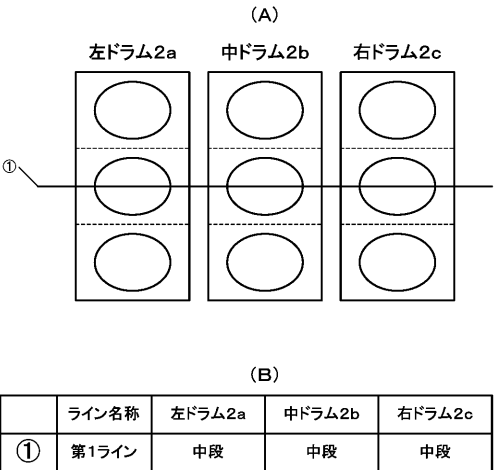
左ドラム	中ドラム	右ドラム	獲得メダル枚数	備考
ベル	ベル	ベル	2枚	FR1
ブラム (赤/青/白)	ブラム (赤/青/白)	ブラム (赤/青/白)	1枚	FR2~FR28
リプレイ	リプレイ	リプレイ	再遊技	再遊技1作動
ブラム (赤/青/白)	ブラム (赤/青/白)	ベル/青リプレイ	0枚	RT開始目1 (小役コボシ目)
ブラム (赤/青/白)	ベル/リプレイ /青リプレイ	ブラム (赤/青/白)	0枚	RT開始目2 (小役コボシ目)
ベル	ブラム (赤/青/白)	ブラム (赤/青/白)	0枚	RT開始目3 (小役コボシ目)

【図 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	ブラム(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	ブラム(白)	ブラム(白)	ブラム(白)
9	チェリー	黒バー	青リプレイ
10	ブラム(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	ブラム(赤)	ブラム(赤)
14	青7	青7	青リプレイ
15	ブラム(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	ブラム(赤)	ブラム(赤)
19	チェリー	黒バー	青リプレイ
20	ブラム(白)	ベル	チェリー

【図 7 6】



【図 77】

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 78】

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		
ベル	金メダル プラム(赤/白)	チェリー		
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】

リプレイの当選パターン

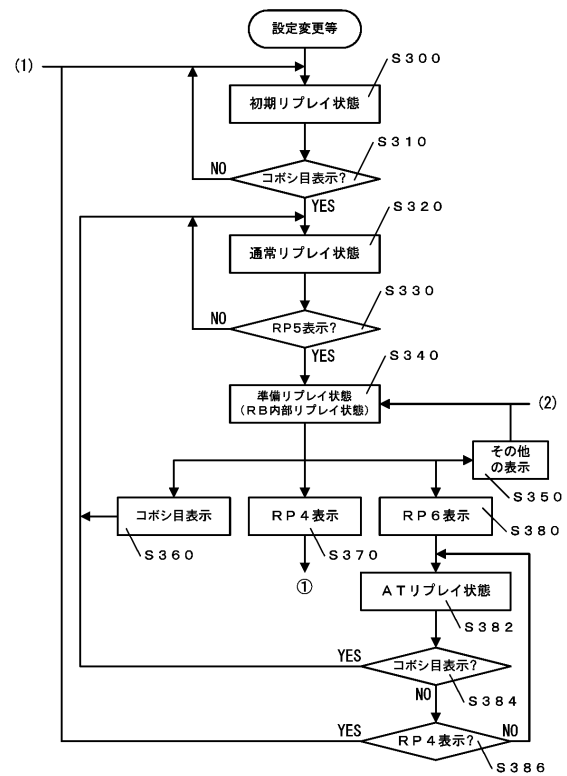
名称	当選パターン	押し順 左	押し順 中→左→右	押し順 中→右→左	押し順 右→左→中	押し順 右→中→左
通常 リプレイ	RP1+RP2+RP3	RP1 RP2 RP3	RP1 RP2 RP3	RP1 RP2 RP3	RP1 RP2 RP3	RP1 RP2 RP3
ATストック リプレイ	RP2+RP7	RP2 RP7	RP2 RP7	RP2 RP7	RP2 RP7	RP2 RP7
押し順 リプレイ1	RP1+RP3+RP5	RP1	RP5	RP3	RP3	RP3
押し順 リプレイ2	RP1+RP2 +RP3+RP5	RP1	RP3	RP5	RP3	RP3
押し順 リプレイ3	RP1+RP3 +RP5+RP7	RP1	RP3	RP3	RP5	RP3
押し順 リプレイ4	RP1+RP2+RP3 +RP5+RP7	RP1	RP3	RP3	RP3	RP5
押し順 リプレイ5	RP1+RP4+RP6	RP4	RP6	RP4	RP4	RP4
押し順 リプレイ6	RP1+RP2 +RP4+RP6	RP4	RP4	RP6	RP4	RP4
押し順 リプレイ7	RP1+RP4 +RP6+RP7	RP4	RP4	RP4	RP6	RP4
押し順 リプレイ8	RP1+RP2+RP4 +RP6+RP7	RP4	RP4	RP4	RP4	RP6

【図 8 1】

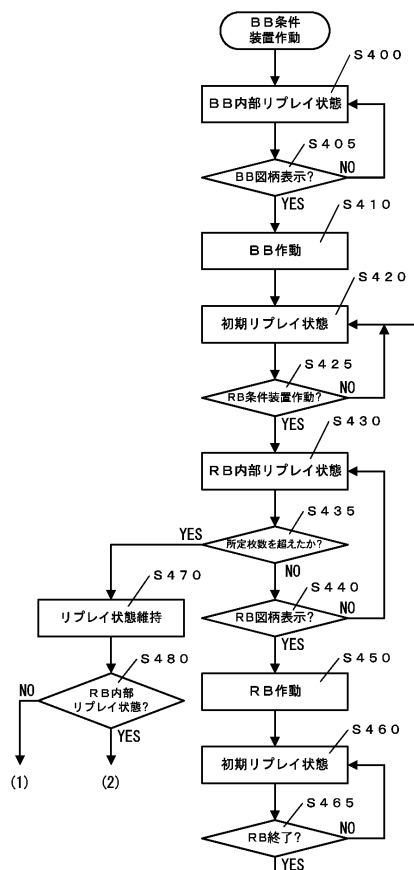
リプレイ状態ごとの当選パターン

名称	条件	当選パターン	リプレイ 当選確率
初期リプレイ状態	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
通常リプレイ状態	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
準備リプレイ状態	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リプレイ状態	1) RP6表示後	1) RP1+RP2+RP3 2) RP2+RP7	約1/1.5
BB内部リプレイ状態	1) BB内部当選後	1) RP1+RP2+RP3	約1/3
RB内部リプレイ状態	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

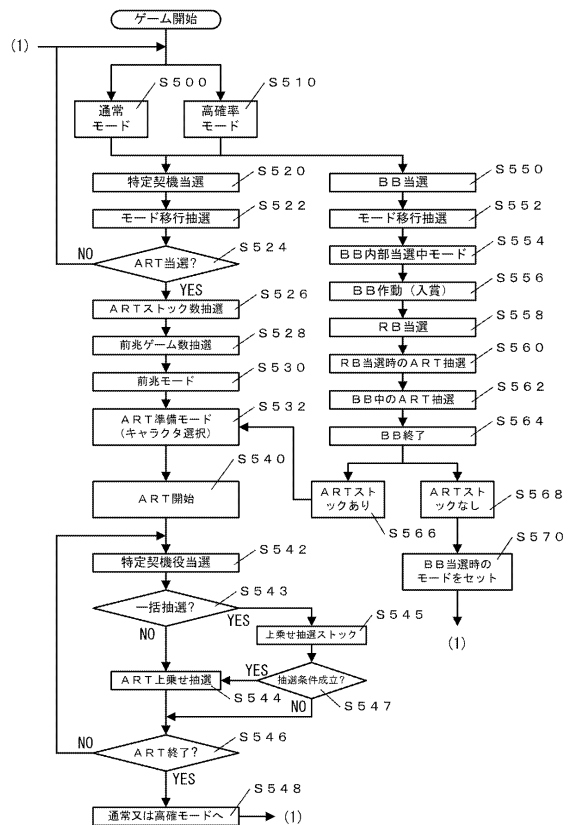
【図 8 2】



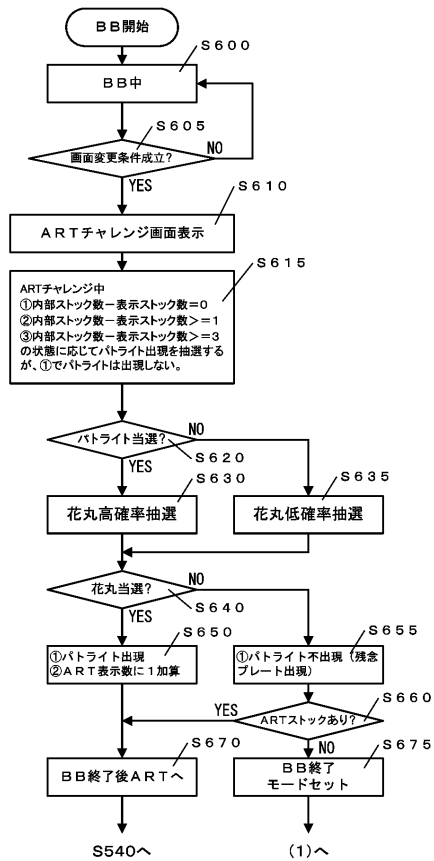
【図 8 3】



【図 8 4】



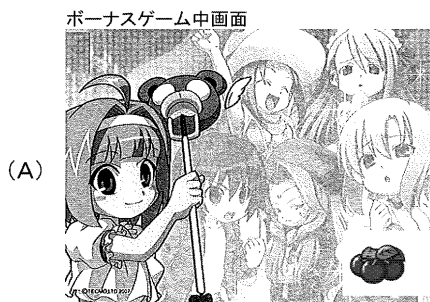
【図 8 5】



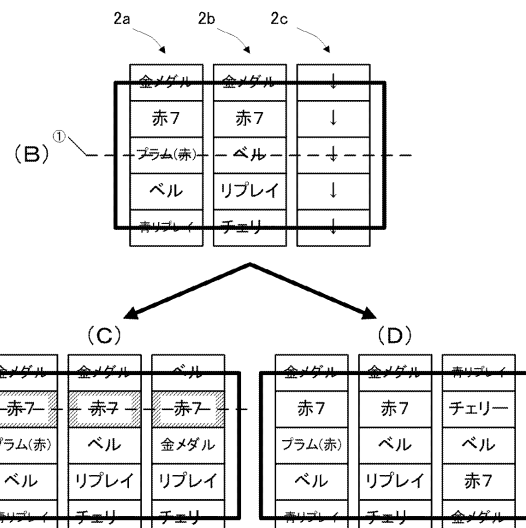
【図 8 6】



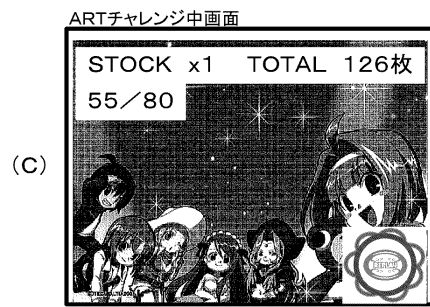
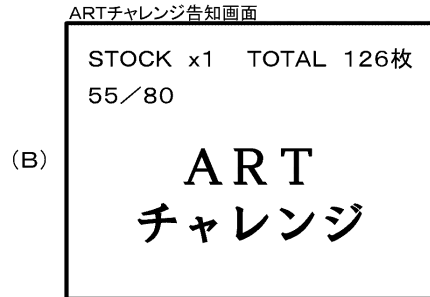
【図 8 7】



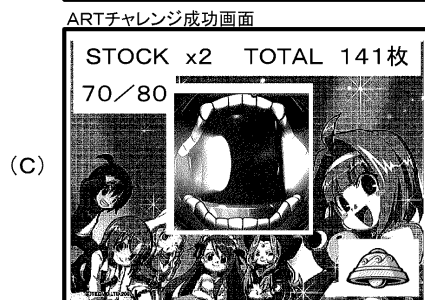
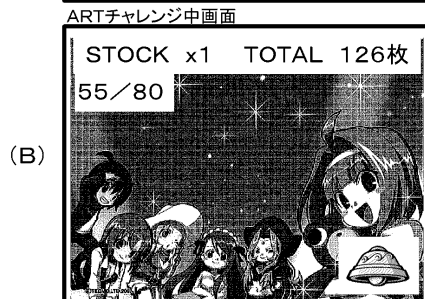
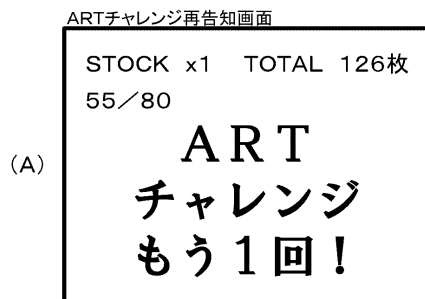
【图 8 8】



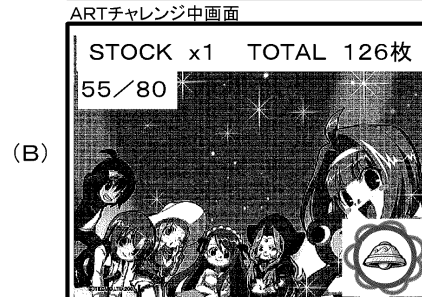
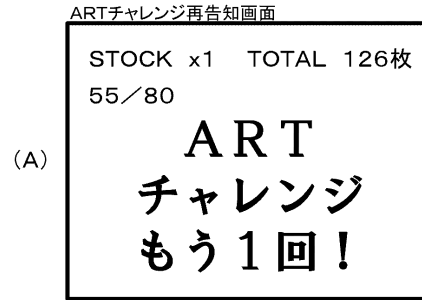
【図 89】



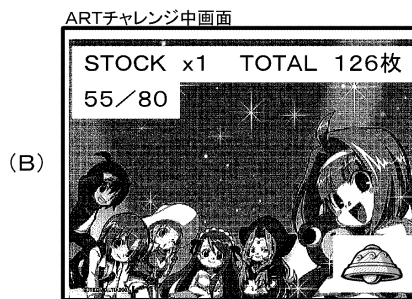
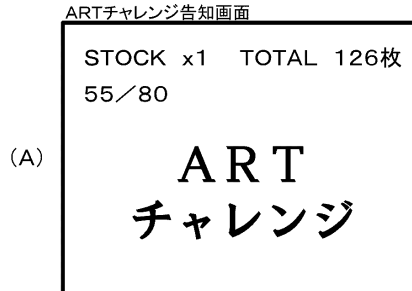
【図 91】



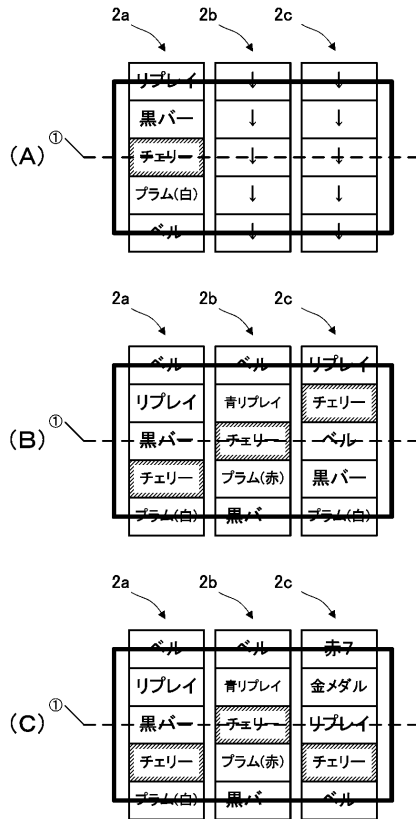
【図 90】



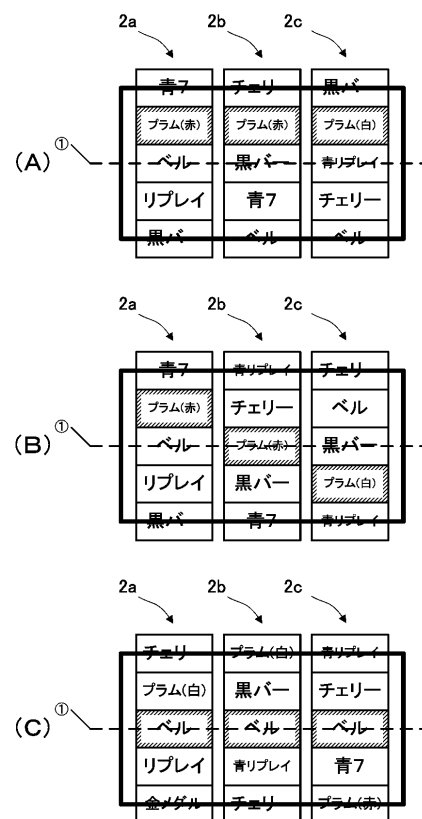
【図 92】



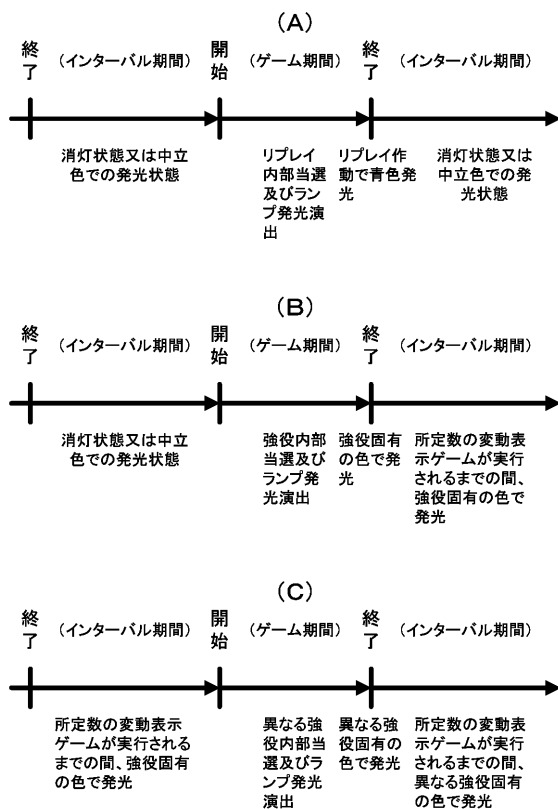
【図 9 3】



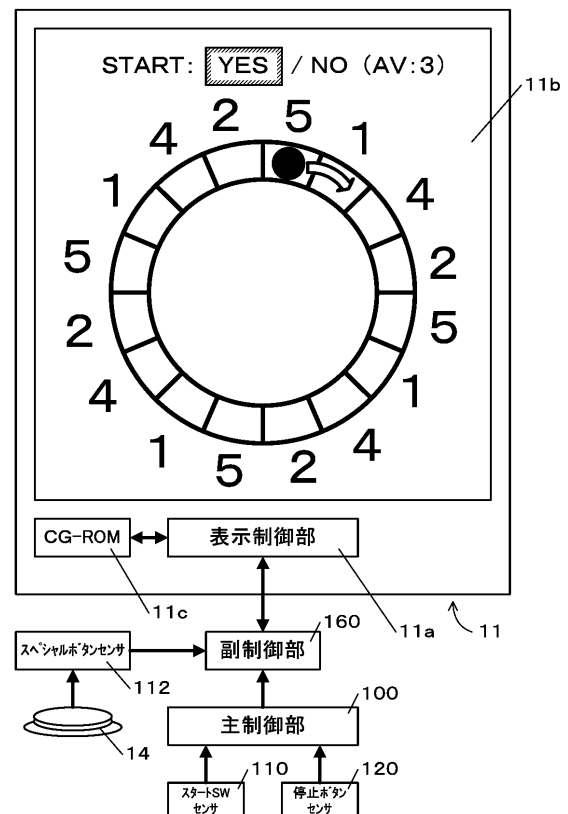
【図 9 4】



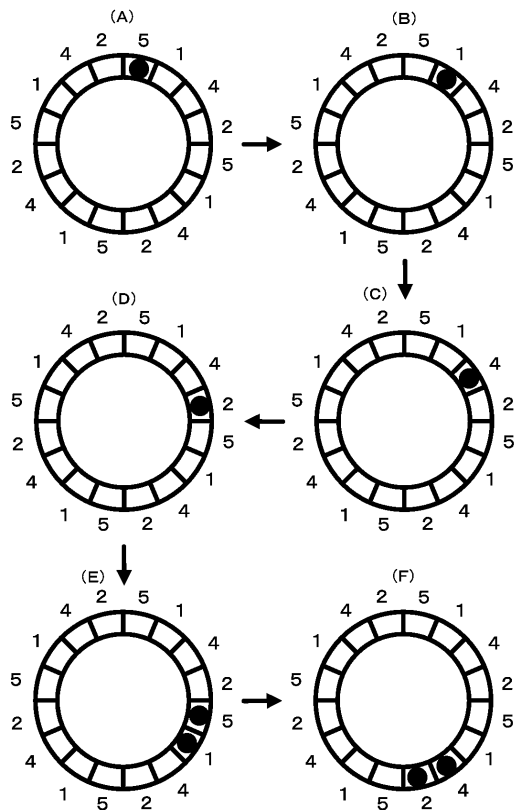
【図 9 5】



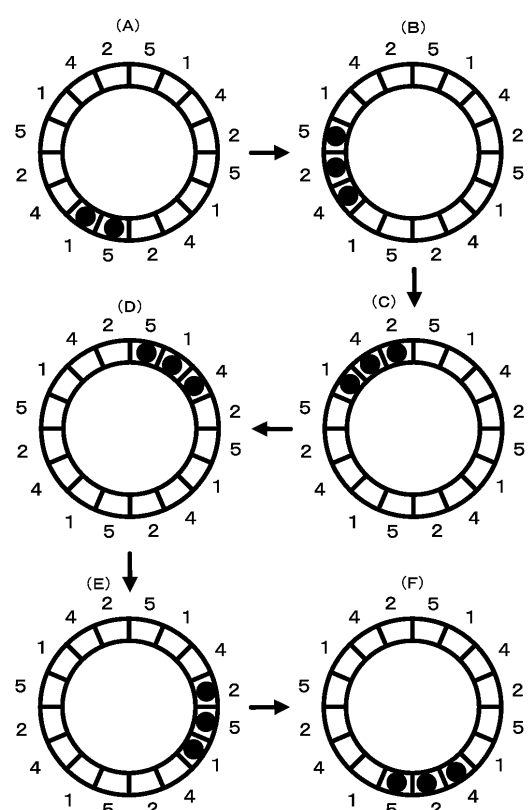
【図 9 6】



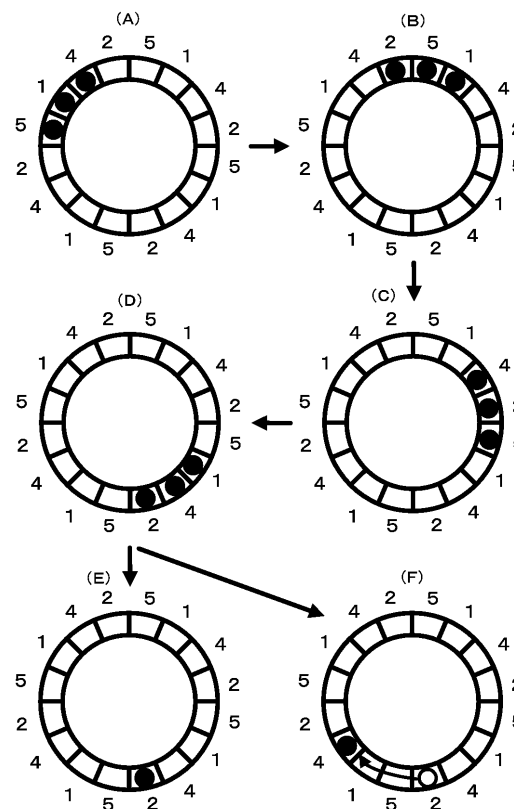
【図 97】



【図 98】



【図 99】

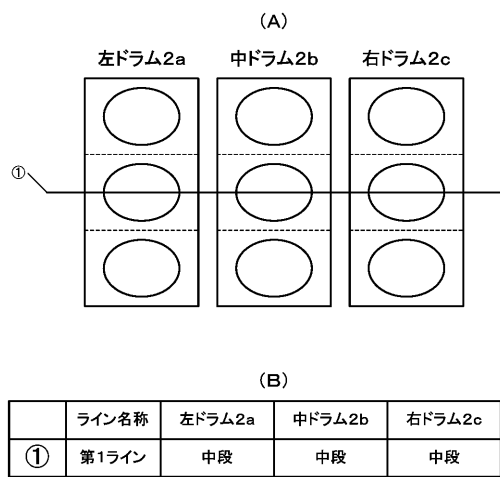


【図 100】

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)

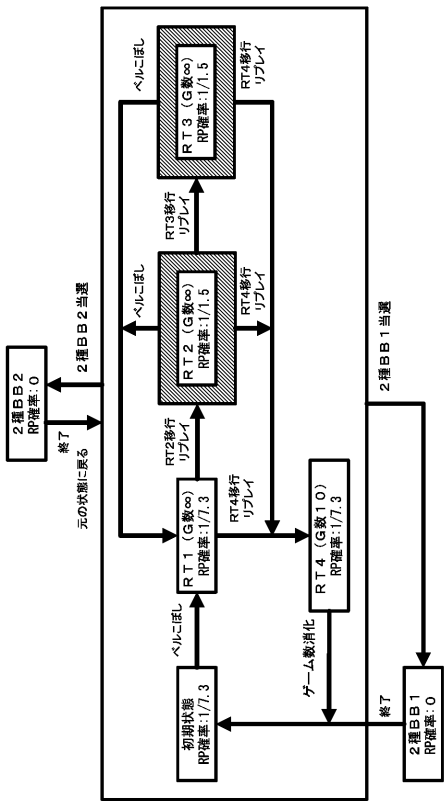
左ドラム	中ドラム	右ドラム	獲得メダル枚数	備考
赤7	赤7	赤7	0枚	2種役物連続作動装置作動(BB1)
(赤青黄緑)ベル	赤7／黒バー／花	(赤青黄緑)ベル	0枚	2種役物連続作動装置作動(BB2)
(赤青黄緑)ベル	(赤青黄緑)ベル	(赤青黄緑)ベル	14枚	色ベル役
スイカ	スイカ	スイカ	14枚	スイカ役
(チェリー又はリプレイ以外)	(ANY)	チェリー	14枚	14枚チェリー役
チェリー／リプレイ	(ANY)	チェリー	15枚	15枚チェリー役
リプレイ	リプレイ	リプレイ	再遊技	通常リプレイ役(RT移行なし)
リプレイ	赤7／黒バー／花	スイカ	再遊技	RT2移行リプレイ役(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】

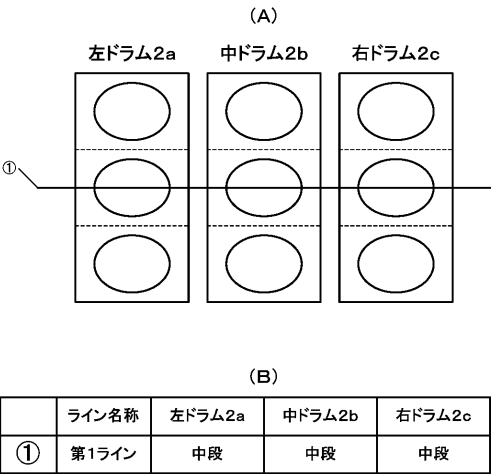


【図 1 0 5】

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】

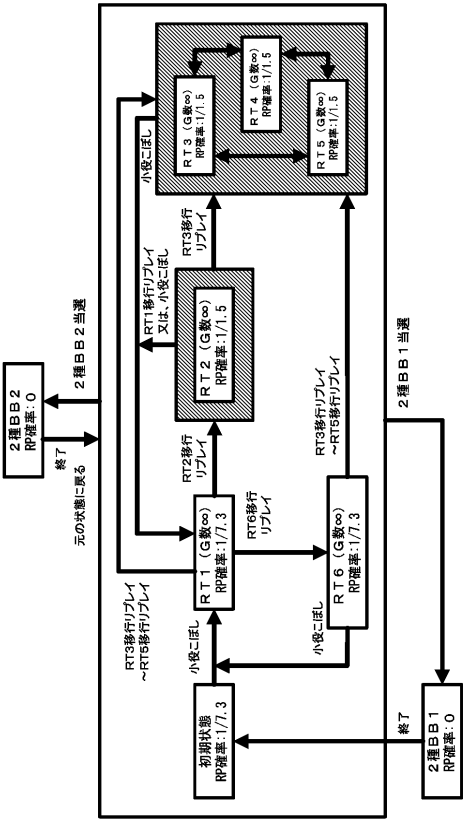


【図 1 0 7】

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)
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)			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

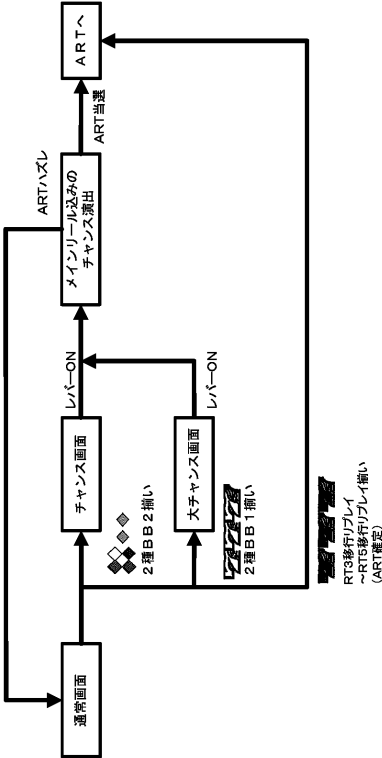
【図 1 0 8】



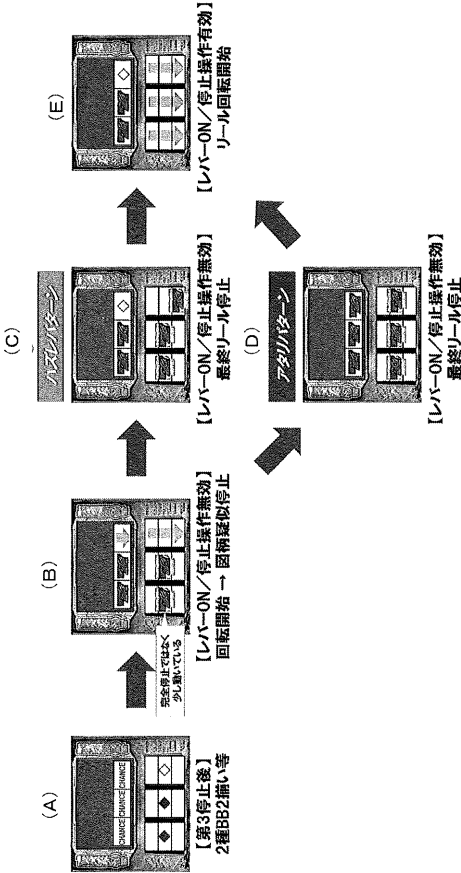
【図109】

当選役/遊技状態	初期状態	RT1	RT2	RT3	RT4	RT5	RT6	2種BB中に 抽選しで揃う小役
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	1/1.5	—	14枚役
通常リプレイA 又はRT2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							

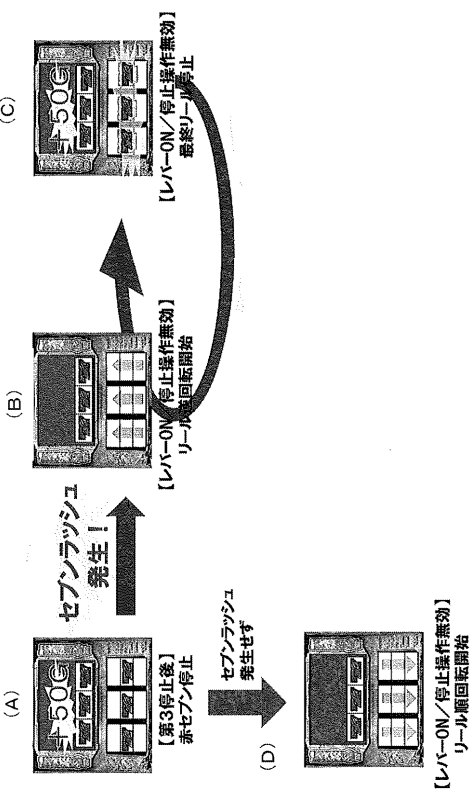
【図110】



【図111】



【図112】



【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

(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	(赤青黄緑)ベル	14枚	6.25%	ベル図柄が4色有り
スイカ	スイカ	スイカ	14枚	100%	スイカ図柄1色のみ
赤7/黒バー/花	スイカ	赤7/黒バー/花	1枚	100%	—

(C)

AT小役の期待値

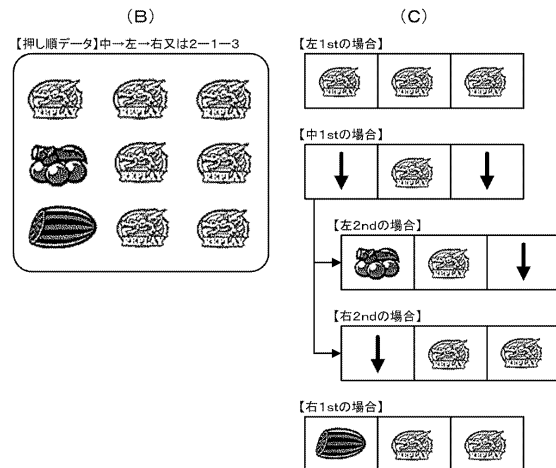
AT小役の択数 (中又は右1st)	期待枚数(スイカ・ベル共に14枚小役)	
	順押し・ハサミ押し	変則押し
4択	0.88枚	4.2枚

【図 1 1 4】

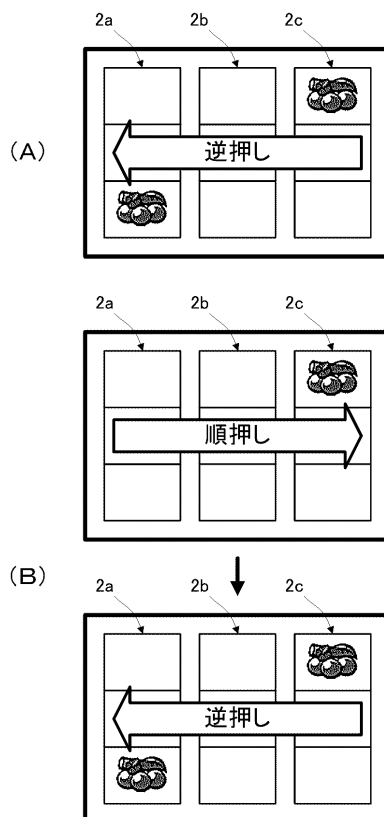
(A)

配当表(役物未作動時:規定数3枚)

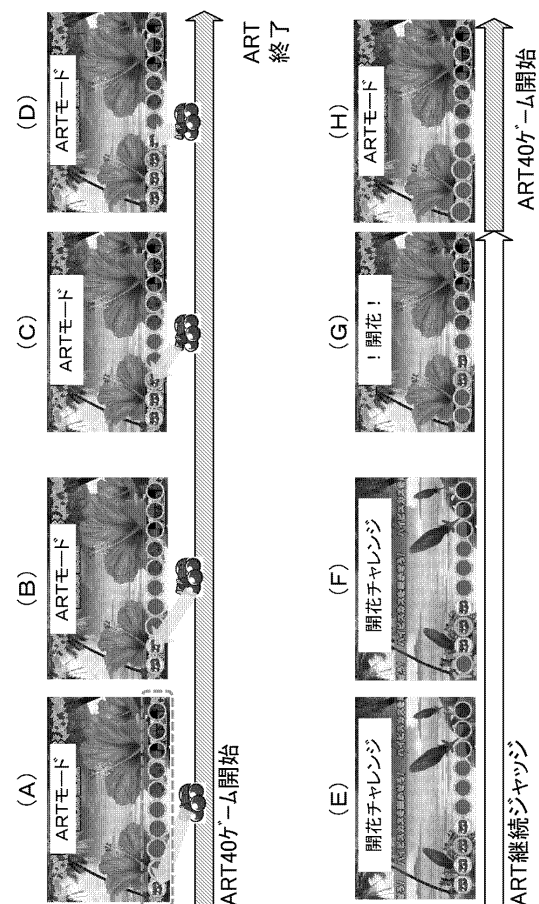
左ドラム	中ドラム	右ドラム	獲得メダル枚数	備考
			再遊技	通常リプレイ役(RT移行なし)
			再遊技	RT2移行リプレイ役(RT2へ移行)
			再遊技	RT4移行リプレイ役(RT4へ移行)



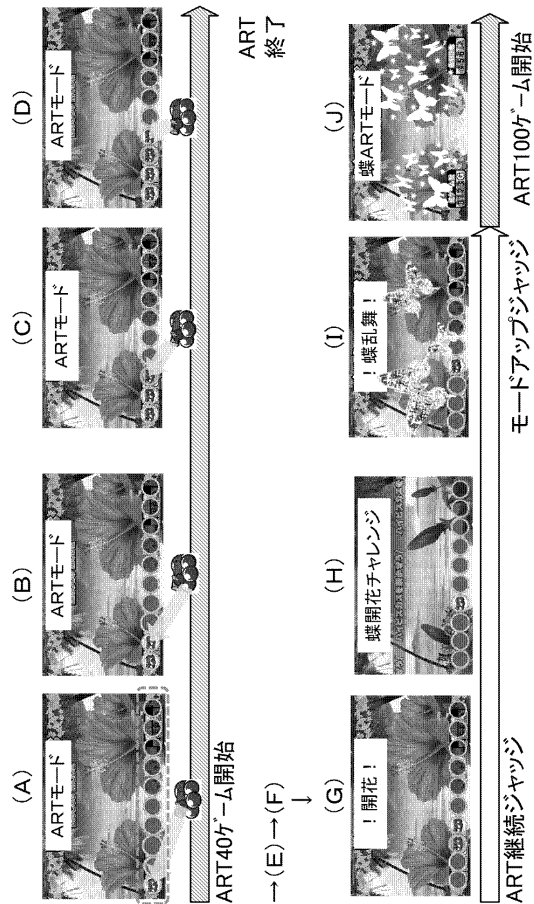
【図 1 1 5】



【図 1 1 6】



【図 117】



【図 119】

(A) 加算テーブル

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%

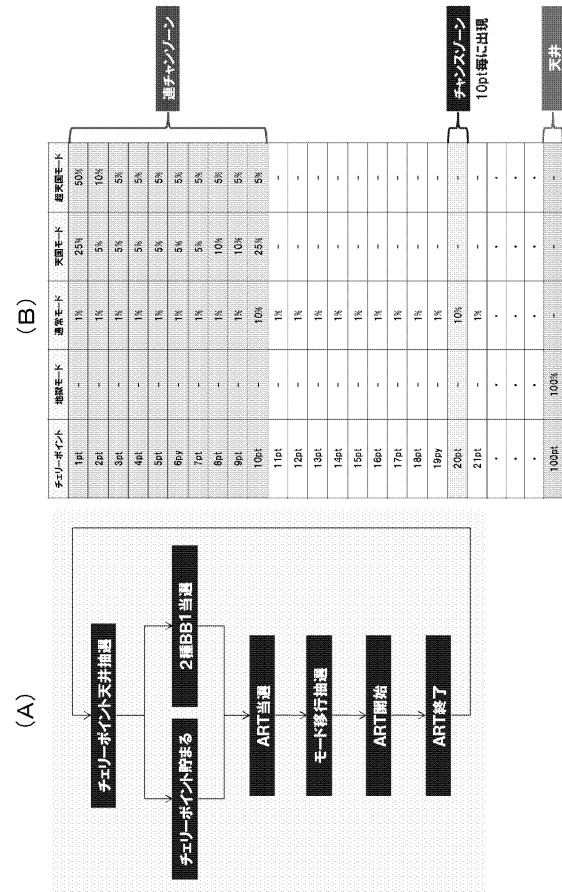
(B) モード移行テーブル(天井)

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%

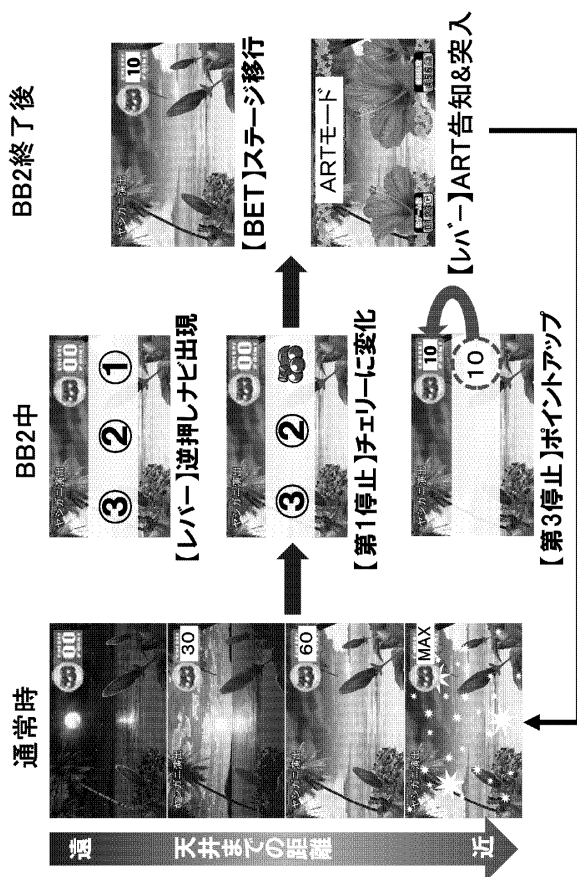
(C) モード移行テーブル(BB1)

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 118】



【図 120】

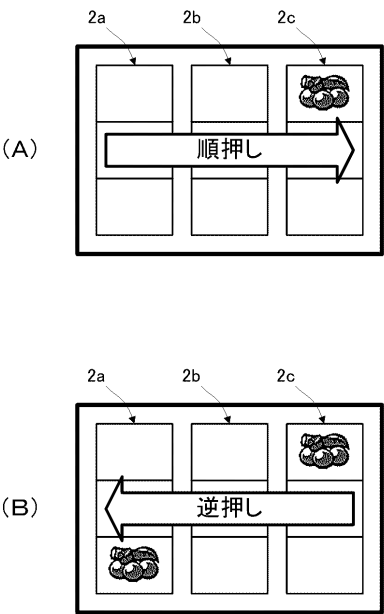


【図 1 2 1】

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 2】



【図 1 2 3】

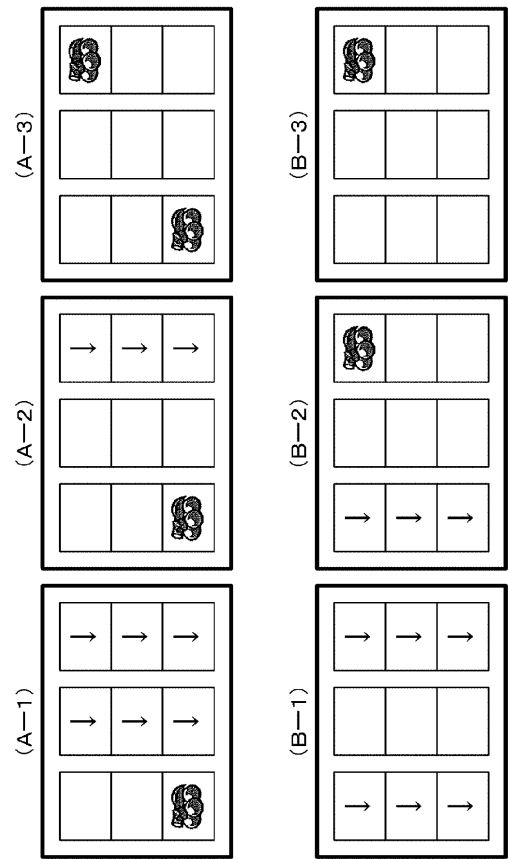
配当表(役物未作動時:規定数3枚)

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)

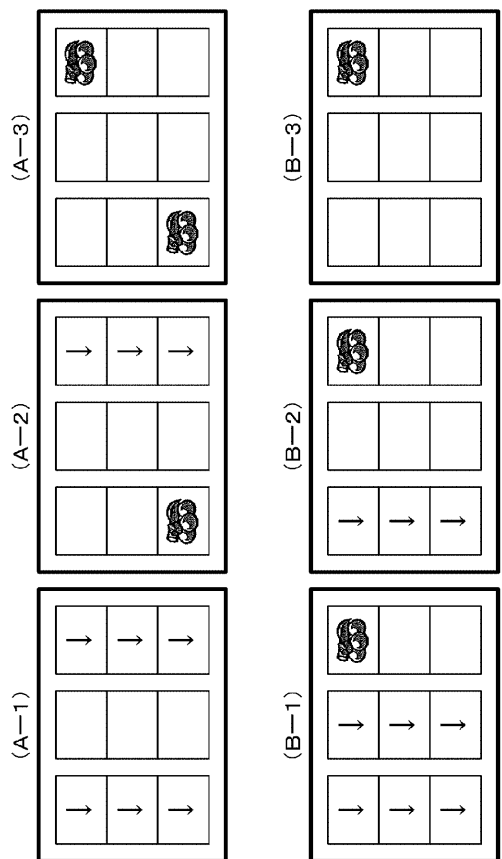
【図 1 2 4】

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

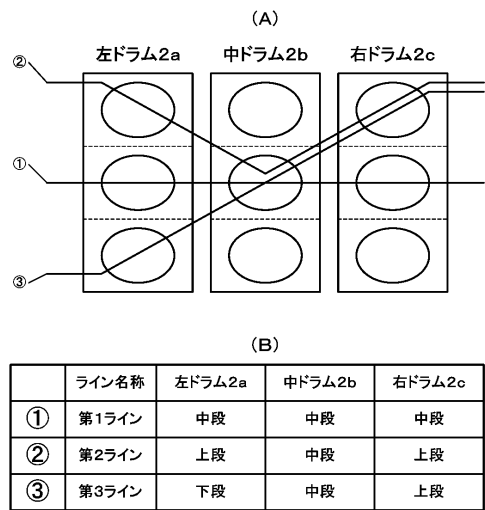
【図 1 2 5】



【図 1 2 6】



【図 1 2 7】

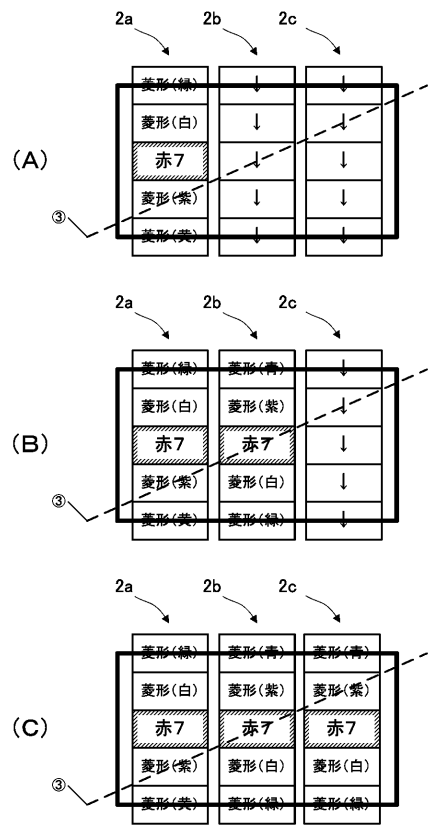


【図 1 2 8】

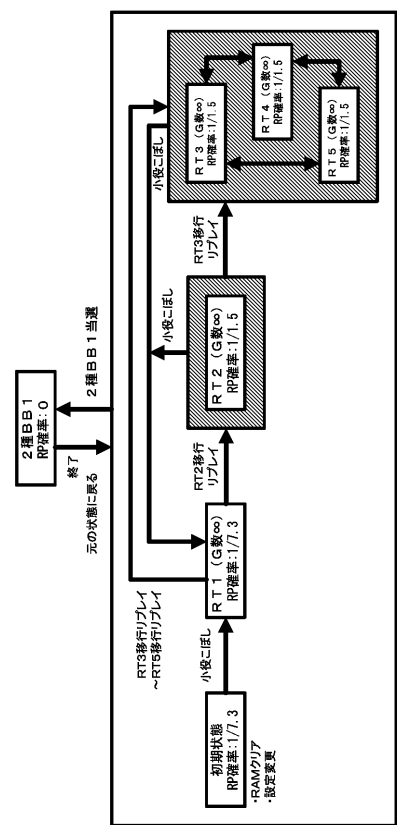
配当表(規定数3枚)

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】



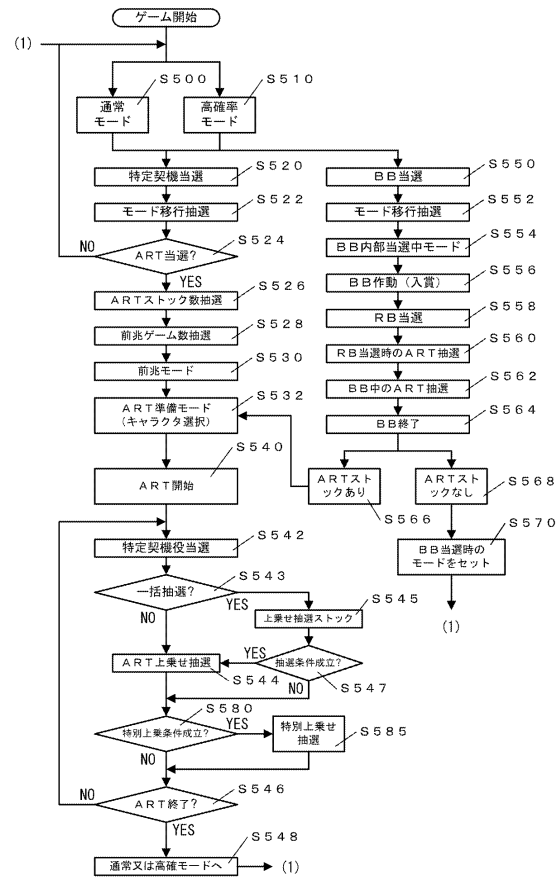
【図 1 3 0】



【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

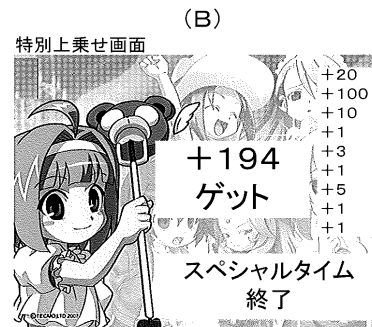
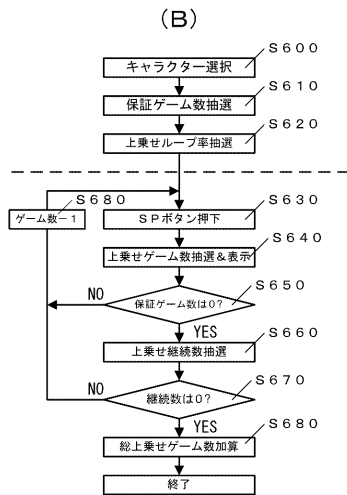
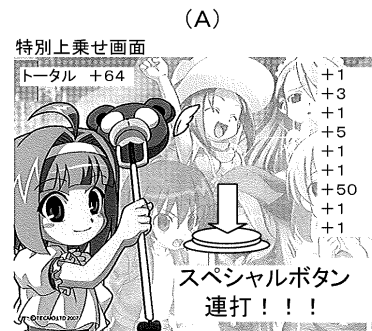
【図 1 3 2】



【図 1 3 3】



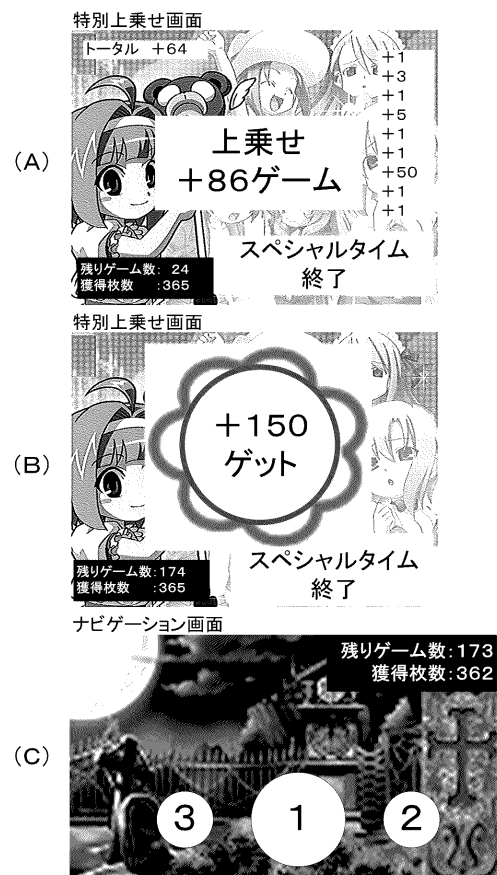
【図 1 3 4】



【図 1 3 5】



【図 1 3 6】

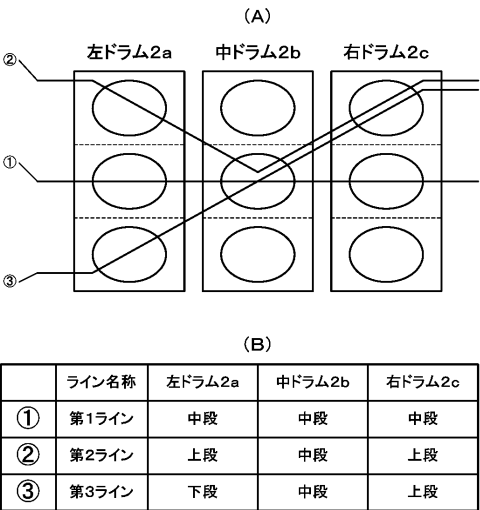


【図 1 3 7】

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)

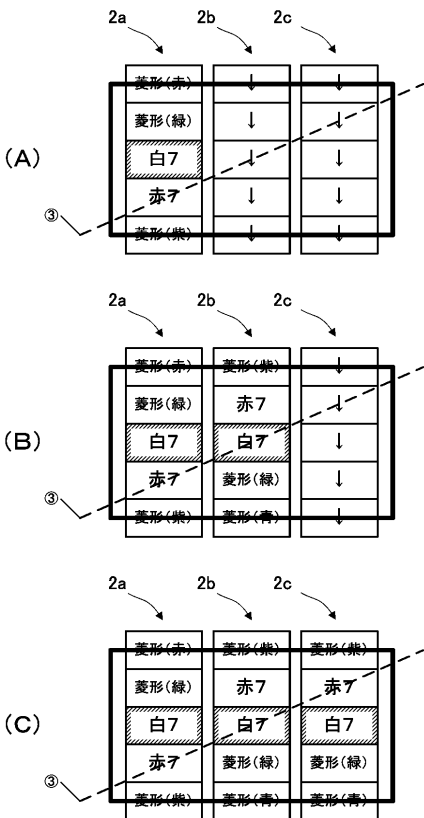
左ドラム	中ドラム	右ドラム	獲得メダル枚数	備考
白7	白7	白7	0枚	1種BB1 (300枚超で終了)
白7	白7	赤7	0枚	2種BB2 (60枚超で終了)
菱形の組合せ(組合せは省略)			再遊技	通常リプレイ役 (RT変動なし)
菱形の組合せ(組合せは省略)			再遊技	RT1移行リプレイ役 (RT1へ移行)
菱形の組合せ(組合せは省略)			再遊技	RT2移行リプレイ役 (RT2へ移行)
赤7	赤7	赤7	再遊技	RT3移行リプレイ役 (RT3へ移行)
菱形(白)	菱形(紫)	菱形(紫)	再遊技	RT4移行リプレイ役 (RT4へ移行)
菱形(紫)	菱形(白)	菱形(白)	再遊技	RT5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)

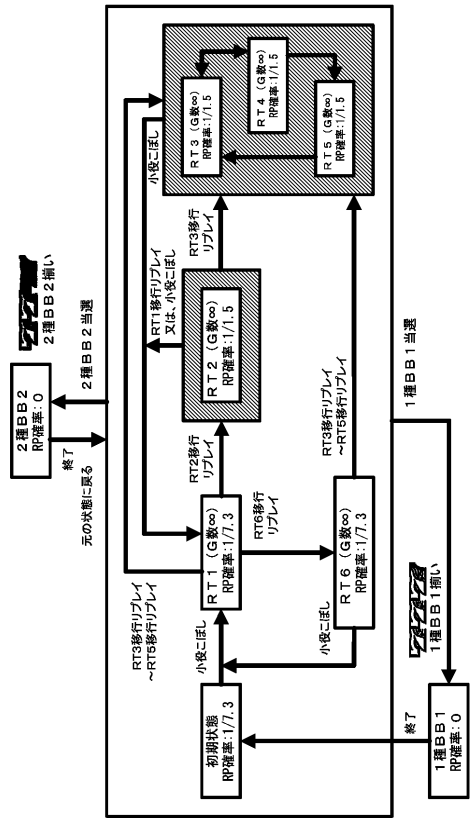
配当表(規定数2枚)

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】



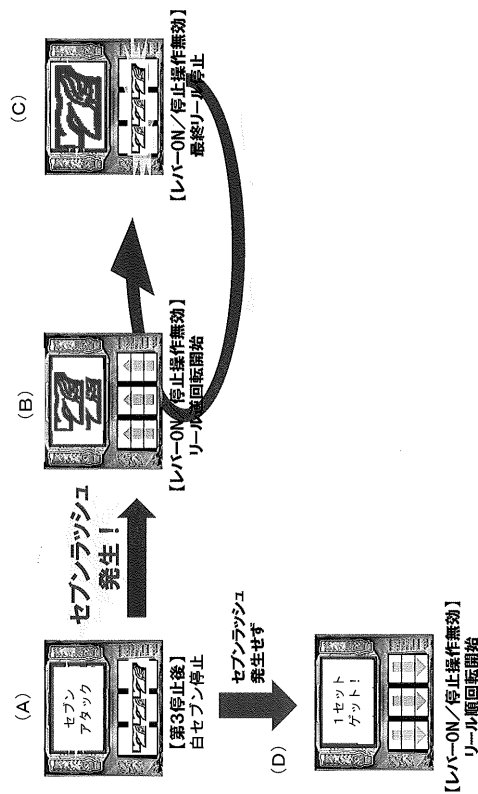
【図 1 4 1】



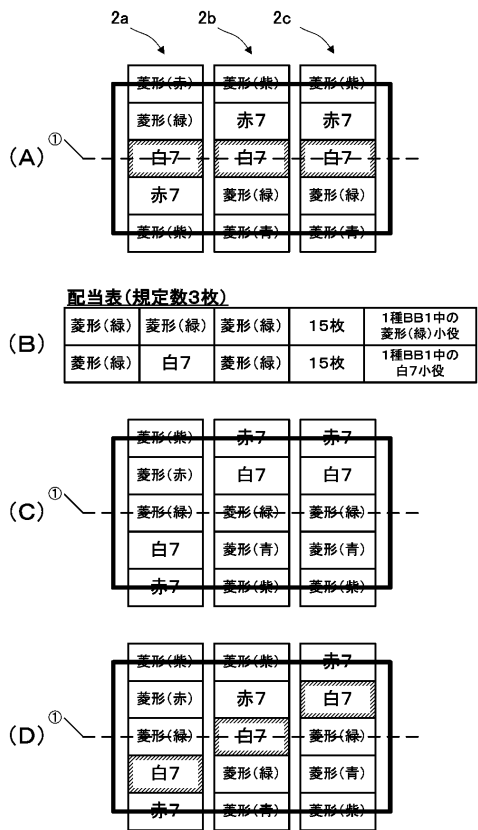
【図 1 4 2】

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)	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	—	—	1/1.5 (1/2)	—	—	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	15枚役
RT6移行リプレイ	—	1/200	—	—	—	—	—	15枚役
リプレイ以外	—	—	—	—	—	—	—	15枚役

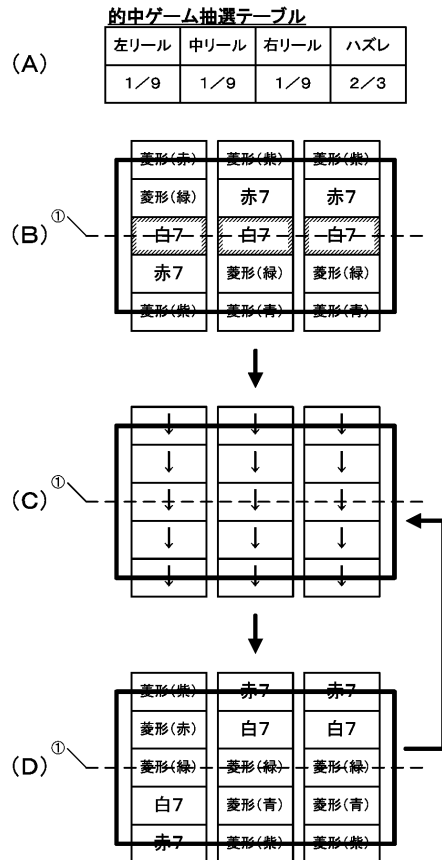
【図 1 4 3】



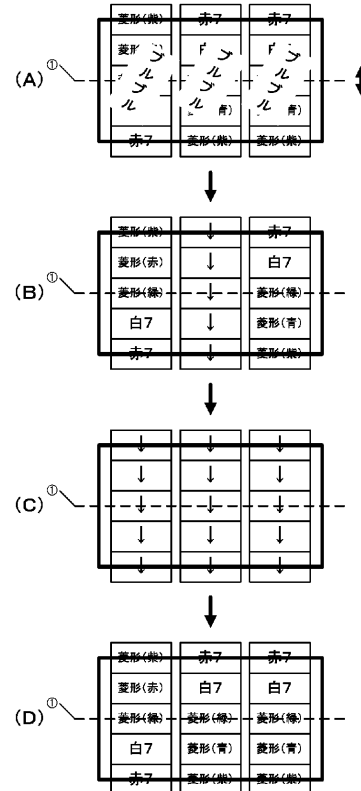
【図 1 4 4】



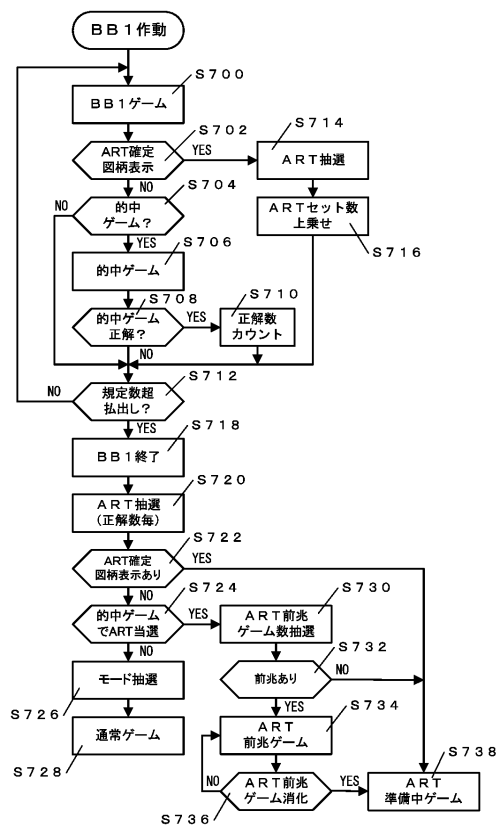
【図 1 4 5】



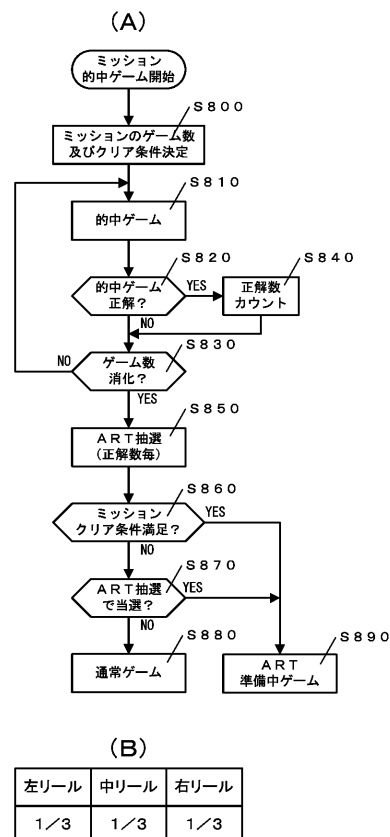
【図 1 4 6】



【図 1 4 7】



【図 1 4 8】



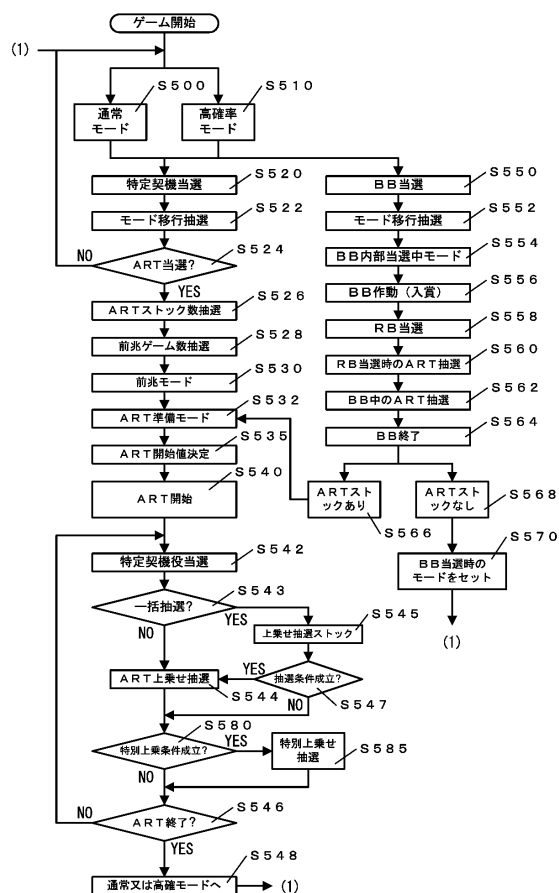
【図 1 4 9】



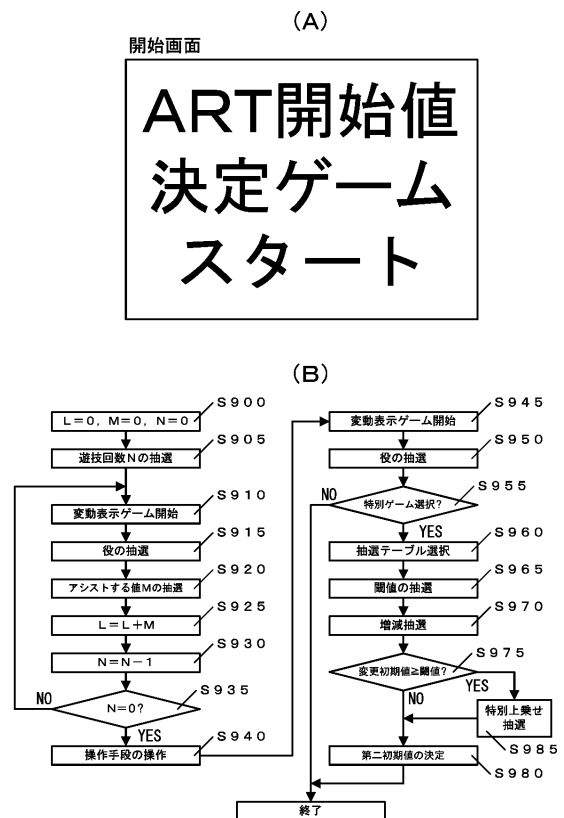
【図 1 5 0】



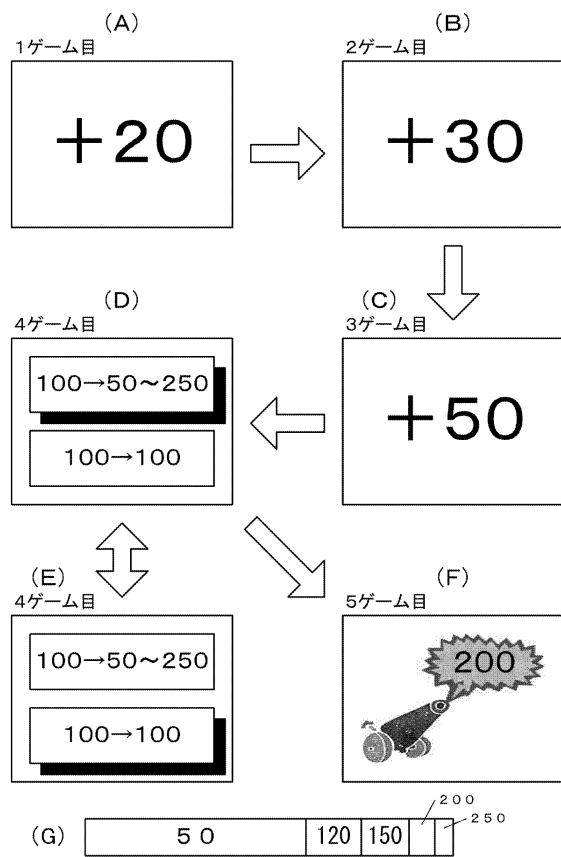
【図 1 5 1】



【図 1 5 2】



【図 1 5 3】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開2010-233689 (JP, A)
国際公開第2009/151112 (WO, A1)
特開2010-213926 (JP, A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 5/04