

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7128995号
(P7128995)

(45)発行日 令和4年9月1日(2022.9.1)

(24)登録日 令和4年8月24日(2022.8.24)

(51)国際特許分類 F I
 A 6 3 F 5/04 (2006.01) A 6 3 F 5/04 6 7 2
 A 6 3 F 5/04 6 1 1 A
 A 6 3 F 5/04 6 1 1 B

請求項の数 3 (全110頁)

(21)出願番号	特願2018-157745(P2018-157745)	(73)特許権者	500553844
(22)出願日	平成30年8月24日(2018.8.24)		ネット株式会社
(65)公開番号	特開2020-28660(P2020-28660A)		大阪府大阪市中央区島之内一丁目2番17号
(43)公開日	令和2年2月27日(2020.2.27)	(72)発明者	西田 佳師
審査請求日	令和3年5月29日(2021.5.29)		大阪府大阪市中央区島之内一丁目2番17号 ネット株式会社内
早期審査対象出願		審査官	佐藤 洋允

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

複数個の図柄が描かれた複数の図柄列を変動させる図柄変動ゲームで、役抽選を行って、複数の図柄列に対応して設けられた停止スイッチの操作により、変動する図柄列を個々に停止させて、表示窓に複数個の図柄を表示する遊技機において、前記図柄変動ゲームの進行を制御すると共に、入力される各種センサー信号に基づいて、該図柄変動ゲームにおけるエラーの発生を検出可能であり、該エラーの発生を検出した場合には、該図柄変動ゲームの進行を停止する主制御部と、前記図柄変動ゲームにおける演出を制御すると共に、前記各種センサー信号の全部又は一部が前記主制御部から入力される副制御部と、を具備し、前記主制御部と前記副制御部との通信は、該主制御部から該副制御部への一方向で行われるようになっており、前記副制御部は、外部装置との通信によって、エラー生成プログラムをダウンロードすることで更新可能に構成されており、該エラー生成プログラムを読み込んで走らせて、入力される前記各種センサー信号からエラー検知処理することによって、前記図柄変動ゲームにおける新たなエラーの発生を検出可能になり、前記主制御部は、前記図柄変動ゲームにおいて、前記エラーの発生を検出しない場合に、該図柄変動ゲームを進行させるように制御し、前記副制御部は、前記主制御部が前記図柄変動ゲームにおける前記エラーの発生を検出し

ない場合に、前記新たなエラーの発生を検出したとき、該新たなエラーを報知すること、を特徴とする遊技機。

【請求項 2】

請求項 1 に記載の遊技機において、

前記副制御部は、前記新たなエラーを報知している状態で、前記停止スイッチの操作を指示する為の情報を前記主制御部から受信しても、該停止スイッチの操作情報を報知しないこと、

を特徴とする遊技機。

【請求項 3】

複数個の図柄を変動させる図柄変動ゲームで、役抽選を行って、変動する図柄を停止させて、表示部に表示する遊技機において、

前記図柄変動ゲームの進行を制御すると共に、入力される各種センサー信号に基づいて、該図柄変動ゲームにおけるエラーの発生を検出可能であり、該エラーの発生を検出した場合には、該図柄変動ゲームの進行を停止する主制御部と、

前記図柄変動ゲームにおける演出を制御すると共に、前記各種センサー信号の全部又は一部に基づき情報が入力される副制御部と、

を具備し、

前記主制御部と前記副制御部との通信は、該主制御部から該副制御部への一方向で行われるようになっており、

前記副制御部は、外部装置との通信によって、副制御プログラムをダウンロードすることで更新可能に構成されており、更新後の制御プログラムを読み込んで走らせて、入力される前記各種センサー信号からエラー検知処理することによって、前記図柄変動ゲームにおける新たなエラーの発生を検出可能になり、

前記主制御部は、前記図柄変動ゲームにおいて、前記エラーの発生を検出しない場合に、該図柄変動ゲームを進行させるように制御し、

前記副制御部は、前記主制御部が前記図柄変動ゲームにおける前記エラーの発生を検出しない場合に、前記新たなエラーの発生を検出したとき、該新たなエラーを報知すること、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、遊技媒体としてメダルを使用するパチスロ機や、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（パチンコ機を含む）に関する。

【0002】

また、本発明はその遊技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、LD（レーザー・ディスク）、HD（ハード・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）、インターネットを利用してダウンロードされるゲームアプリケーション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店で娯楽として盛んに行なわれている。また、遊技施設などに設置されるテレビゲーム機、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、代用硬貨やクレジット（即ち、「遊技媒体」）を用いて、回胴式遊技を模擬したシミュレーションゲームが行われている。

【0004】

例えば、上述した回胴式遊技機の通常遊技では、遊技者が所定枚数（所定量）の遊技メ

10

20

30

40

50

ダル（遊技媒体）を投入した後、スタートレバーを操作すると、その操作タイミングでボーナス役、複数種類の小役、又はリプレイ役（再遊技役）の内部抽せん（以下、「内部抽選」とも記載する。）を実行して、複数の回胴（殆どの場合3つ又は、稀に4つのリールドラム）を上から下方向へ回転させて、回胴上に配置された複数の図柄（通常、この複数の図柄はリールテープに配置又は描画され、各ドラムの外周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（遊技媒体の払出し枚数が定められている役）のベル、スイカやチェリー等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て、リプレイ図柄が有効ライン上に表示されてリプレイ（再遊技）が作動（以下、「入賞」とも記載する。）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可能状態になる。なお、小役を取りこぼすと配当0枚で、メダルは払い出されない。

10

【0005】

特に、Aタイプと称される回胴式遊技機の場合、通常遊技の内部抽選の結果により、ビッグボーナス（1種BB又は2種BB）が内部当選し、リールドラムの個々の停止操作により特定図柄（例えば、赤7図柄や青7図柄、BAR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：役物連続作動装置の作動）に突入し、大量の遊技メダルを一気に獲得できる。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。

20

【0006】

ところで、従来 of 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。

30

【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。特に、従来 of 回胴式遊技機（4号機）の最大の特徴とも言えるボーナス・ストック機能も同規則で禁止された結果、ボーナス役を連続して放出（所謂、ボーナスの連チャンを）させることができなくなり、遊技性や射幸性が極端に低下した。

40

【0008】

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施された結果、ART機能（アシスト・リプレイ・タイム機能）を搭載した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移行させて、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含む。）を液晶表示や音声、LED等で告知して、入賞を手助け（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。

【0009】

更に、ボーナス役（2種BB）を内部当選させた状態を維持し、通常遊技中及び特別遊

50

技中の再遊技の当選確率を高めたA T機というものが開発されている。A T機には、アシスト機能を発動させるアシストボーナス（第3のボーナス）が搭載されており、A Tボーナスに当選した場合、押し順小役が内部当選したときに、正解となる押し順を報知して、同時当選している複数の小役の中の最も払出し枚数が多い小役を取らせるものである。一方、通常遊技中にはアシスト機能が発動せず、遊技者は押し順小役当選時の正解操作手順を知ることができないし、変則押し（左1 s t以外の押し方）をするとペナルティが発生するので、遊技回数を重ねるごとに所持メダル（持ち球）が減少するようになっている。

【0010】

そして、ボーナス役（1種RB又は1種BB）に基づくボーナスゲームで、総払出し枚数が総投入枚数よりも少なくすることにより、ボーナスゲームにおいて結果的にメダルが減少するという技術が登録され、公知となっている（特許文献5参照）。

10

【先行技術文献】

【特許文献】

【0011】

【文献】特開2013 090642

特開2013 172753

特開2012 059841

特許第5900998号公報

特許第5780535号公報

パチスロ・スーパーブラックジャック2（ネット社製）

20

パチスロ・シンデレラブレイド2（ネット社製）

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0012】

ところで、規則当初の5号機回胴式遊技機は、射幸性が非常に低かったが、改良の結果ART機やA T機の1ゲーム当りの平均純増枚数は2.5枚～3枚まで高められたので、4号機回胴式遊技機以上に出玉性能が良くなった。そして、1日の遊技で合計3万枚以上も出る機種も現れたので、射幸性を下げたため及び不正行為防止のために、新たに規則を改正して、6号機回胴式遊技機が現在検討されている。特に、6号機回胴式遊技機では、ART機能を主制御部で管理するので、メインプログラムのデータ容量を圧縮する必要がある。

30

【0013】

また、通常は21コマだが、1コマ少ない20コマのリールを備える遊技機の停止制御に関しても同じメインプログラムを使用することができず、極力データ容量そのものを少なく且つ圧縮する必要がある。

【0014】

本発明は、アシスト機能を有する6号機回胴式遊技機の開発に当たり、遊技上の技術的工夫及び特有のプログラム処理（指示遊技における抽選処理）や、貫通型ボーナス役及び押し順小役の入賞表示態様、特に減るRB（1種役物）を利用した特別遊技（ARTやA T）の付与技術、停止制御に工夫を凝らすことや、従来にない指示機能を発動させる抽選方法（アシストボーナスの抽選や上乘せ抽選）によって、遊技者にとって興味が尽きず、例えば、スペシャルボタンを用いた上乘せ演出により面白味を増大させると共に、遊技者に違和感を与えることなく遊技性を増し、メインプログラムのデータ容量を圧縮することが可能な遊技機等を提供することにある。即ち、20コマのリールを備える遊技機の停止制御に関しても、6号機回胴式遊技機に必須となる要素技術を提供することにある。

40

【0015】

特に、通常ゲームより有利で指示機能を発動させることが可能な有利ゲームがあり、通常ゲームと有利ゲーム間の移行を制御するに当たり、RTの残りゲーム数を参照することで大きな出玉の波が作れる遊技機を提供することにある。また、ボーナス役1又はボーナス役2の何れが内部当選しているかによって、押し順小役の停止制御を変更して、ベース

50

を平坦に又は荒波の何れかにし、出玉の波を意図的に変更又は調整することが可能な遊技機を提供することにある（新趣向の遊技機の提供）。延長リミットまで継続した場合に、示唆演出が行われる。新たなゴト対策方法を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0016】

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、複数個の図柄が描かれた複数の図柄列を変動させる図柄変動ゲームで、役抽選を行って、複数の図柄列に対応して設けられた停止スイッチの操作により、変動する図柄列を個々に停止させて、表示窓に複数個の図柄を表示する遊技機において、前記図柄変動ゲームの進行を制御すると共に、入力される各種センサー信号に基づいて、該図柄変動ゲームにおけるエラーの発生を検出可能であり、該エラーの発生を検出した場合には、該図柄変動ゲームの進行を停止する主制御部と、前記図柄変動ゲームにおける演出を制御すると共に、前記各種センサー信号の全部又は一部が前記主制御部から入力される副制御部と、を具備し、前記主制御部と前記副制御部との通信は、該主制御部から該副制御部への一方向で行われるようになっており、前記副制御部は、外部装置との通信によって、エラー生成プログラムをダウンロードすることで更新可能に構成されており、該エラー生成プログラムを読み込んで走らせて、入力される前記各種センサー信号からエラー検知処理することによって、前記図柄変動ゲームにおける新たなエラーの発生を検出可能になり、前記主制御部は、前記図柄変動ゲームにおいて、前記エラーの発生を検出しない場合に、該図柄変動ゲームを進行させるように制御し、前記副制御部は、前記主制御部が前記図柄変動ゲームにおける前記エラーの発生 10
20
20

【0017】

請求項2に係る本発明の遊技機は、請求項1に記載の遊技機において、前記副制御部は、前記新たなエラーを報知している状態で、前記停止スイッチの操作を指示する為の情報を前記主制御部から受信しても、該停止スイッチの操作情報を報知しないことを特徴とする。

【0018】

請求項3に係る本発明の遊技機は、複数個の図柄を変動させる図柄変動ゲームで、役抽選を行って、変動する図柄を停止させて、表示部に表示する遊技機において、前記図柄変動ゲームの進行を制御すると共に、入力される各種センサー信号に基づいて、該図柄変動ゲームにおけるエラーの発生を検出可能であり、該エラーの発生を検出した場合には、該図柄変動ゲームの進行を停止する主制御部と、前記図柄変動ゲームにおける演出を制御すると共に、前記各種センサー信号の全部又は一部に基づく情報が入力される副制御部と、を具備し、前記主制御部と前記副制御部との通信は、該主制御部から該副制御部への一方向で行われるようになっており、前記副制御部は、外部装置との通信によって、副制御プログラムをダウンロードすることで更新可能に構成されており、更新後の制御プログラムを読み込んで走らせて、入力される前記各種センサー信号からエラー検知処理することによって、前記図柄変動ゲームにおける新たなエラーの発生を検出可能になり、前記主制御部は、前記図柄変動ゲームにおいて、前記エラーの発生を検出しない場合に、該図柄変動ゲームを進行させるように制御し、前記副制御部は、前記主制御部が前記図柄変動ゲームにおける前記エラーの発生を検出しない場合に、前記新たなエラーの発生を検出したとき、該新たなエラーを報知すること 30
40
40

【発明の効果】

【0019】

本発明に係る遊技機によれば、通常ゲームより有利で指示機能を発動させることが可能な有利ゲームは、2400枚の出玉又は1500ゲームで終了して、アシスト機能等の有利区間に関する全ての情報を初期化しても、RTの残りゲーム数は初期化しないので、RTの残りゲーム数を参照して指示機能に関する抽選を行うことで大きな出玉の波を作ることができる（新趣向の遊技機の提供）。延長リミットまで継続した場合に、設定値の示唆 50

演出が行われるので、興味が増す。上乘せ処理を行うので、抽選テーブルが不要になるという効果がある。

【0020】

本発明に係る遊技機によれば、通常は21コマだが、1コマ少ない20コマのリールを備える遊技機の停止制御に関しても同じメインプログラムを使用することができるので、データ容量そのものを少なく且つ圧縮することができるという効果がある。

【0021】

また、減るボーナスゲームにおける小役の非入賞回数に基づいて、特別ゲームへの移行を決定するので、今まで以上にボーナスゲームで出玉を減少させることができるという効果がある。

10

【0022】

本発明に係る遊技機によれば、ボーナス役には、ビッグボーナス役、第1レギュラーボーナス役と第2レギュラーボーナス役があり、ビッグボーナスゲームで第1レギュラーボーナス役又は第2レギュラーボーナス役の何れが当選するかによって獲得枚数に差をつけられるので、遊技性や興味が増すという効果がある。

【0023】

本発明に係る遊技機によれば、実ボーナス（特に、貫通型）及びARTボーナスを備えており、押し順小役の入賞形態の表示方法と停止制御方法、ARTボーナスや上乘せ抽選方法、有利区間（報知遊技区間）の抽選方法や当選報知及び指示方法に工夫を凝らしているので、遊技者にとって興味が尽きず、独自の上乗せ演出によって面白味が増大するとともに、メインプログラムのデータ容量が圧縮や削減が可能となる。

20

【0024】

また、演出映像の最初から再生されるという問題は無くなる。そして、遊技上の技術的工夫や特有のプログラム処理として、外部集中端子板の外部信号4（ART中信号）のONとOFFを効率よく且つ正しくON/OFF制御することが可能となる。試験に適合後でも、メインプログラムを変更することなく、新たなゴト対策方法が提供できる。

【図面の簡単な説明】

【0025】

【図1】回胴式遊技機の正面模式図である。

【図2】回胴式遊技機の内部構造模式図である。

30

【図3】回胴式遊技機の制御回路系のブロック図である。

【図4】ドラム部を制御する制御回路系のブロック図である。

【図5】ドラム部の構成ブロック図である。

【図6】ドラムの図柄配置表である。

【図7】ドラム部の構成ブロック図である。

【図8】ドラム部の構成ブロック図である。

【図9】各信号の関係を示すタイミングチャートである。

【図10】左ドラムの模式図である。

【図11】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12】図柄の組合せ表示判定図である。

40

【図13】表示演出装置の構成ブロック図である。

【図14】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15】演出画面の模式図である。

【図16】演出画面の模式図である。

【図17】演出画面の模式図である。

【図18】一般的な抽選テーブルの概念図である。

【図19】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20】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21】ドラムの図柄配置図である。

【図22】図柄の組合せ表示判定図である。

50

- 【図 2 3】通常時及びボーナス作動時の配当表である。
- 【図 2 4】押し順小役（左ファースト）の条件装置の組合せ表である。
- 【図 2 5】押し順小役（中ファースト）の条件装置の組合せ表である。
- 【図 2 6】押し順小役（右ファースト）の条件装置の組合せ表である。
- 【図 2 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 2 8】窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。
- 【図 2 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 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。 10
- 【図 3 3】遊技状態遷移図（RT状態）である。
- 【図 3 4】遊技状態遷移図（演出状態）及び通常モード番号算出テーブルである。
- 【図 3 5】主制御部が管理する遊技状態（遊技モード番号）の説明図である。
- 【図 3 6】各種モードにおけるゾーン処理の説明図である。
- 【図 3 7】特別上乘せ画面及び特別上乘せ抽選のフローチャートである。
- 【図 3 8】表示演出装置が表示する演出画面の模式図である。
- 【図 3 9】8ビット擬似乱数と置数の関係を示す説明図である。
- 【図 4 0】役抽選テーブルの詳細説明図である。
- 【図 4 1】指示モニター表示の詳細説明図である。
- 【図 4 2】指示情報及び指示モニター表示と指示内容の関係を示す説明図である。 20
- 【図 4 3】指示情報及び指示モニター表示と指示内容の関係を示す説明図である。
- 【図 4 4】指示情報及び指示モニター表示と指示内容の関係を示す説明図である。
- 【図 4 5】遊技状態遷移図（RT状態）である。
- 【図 4 6】遊技状態遷移図（RT状態）及び押し順小役である。
- 【図 4 7】中 1 s t 及び右 1 s t 押し順小役である。
- 【図 4 8】ドラムの図柄配置図である。
- 【図 4 9】図柄の組合せ表示判定図である。
- 【図 5 0】通常時及びボーナス作動時の配当表である。
- 【図 5 1】押し順小役の条件装置の組合せ表である。
- 【図 5 2】押し順小役の条件装置の組合せ表である。 30
- 【図 5 3】押し順小役の条件装置の組合せ表である。
- 【図 5 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 5 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 5 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 5 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 5 8】窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。
- 【図 5 9】遊技状態遷移図（RT状態）である。
- 【図 6 0】遊技状態遷移図（演出状態）である。
- 【図 6 1】遊技状態遷移図（RT状態）及びゲーム状態を示す図である。
- 【図 6 2】遊技状態遷移図（RT状態）及びゲーム状態を示す図である。 40
- 【図 6 3】特別ゲームを付与する流れを示す説明図である。
- 【図 6 4】遊技状態遷移図（RT状態）及びゲーム状態を示す図である。
- 【図 6 5】遊技状態遷移図（RT状態）及びゲーム状態を示す図である。
- 【図 6 6】図柄の組合せ表示判定図及び左ドラム 2 a の模式図である。
- 【図 6 7】左ドラム 2 a の模式図である。
- 【図 6 8】遊技状態（RT状態）及びゲーム状態の遷移図である。
- 【図 6 9】ドラムの図柄配置表である。
- 【図 7 0】図柄の組合せ表示判定図である。
- 【図 7 1】役物未作動時（通常遊技中、規定数 3 枚）の配当表等である。図
- 【図 7 2】遊技状態遷移図、及び各種役の抽選確率を示す概念図である。 50

- 【図 7 3】左押し順小役（左ファースト）の条件装置の組合せ表である。
 【図 7 4】中押し順小役（中ファースト）の条件装置の組合せ表である。
 【図 7 5】右押し順小役（右ファースト）の条件装置の組合せ表である。
 【図 7 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 7 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 7 8】窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。
 【図 7 9】表示演出装置が表示する演出画面の模式図である。
 【図 8 0】表示演出装置が表示する演出画面の模式図である。
 【図 8 1】表示演出装置が表示する演出画面の模式図である。
 【図 8 2】示唆演出の概念図である。
 【図 8 3】上乘せ値決定方法の説明図である。

10

【発明を実施するための形態】

【0026】

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、請求項で用いる「リプレイ役」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グループリプレイ役の場合もあり、その何れか一つのリプレイ役が最優先で（ボーナス役）よりも優先的に）作動するようになっている。すなわち、「再遊技」とは、遊技メダル等の投入（貯留装置に係るボタンその他の装置の操作により遊技メダルを遊技の用に供することを含む。）をすることによらずに行うことができる遊技をいう。

20

【0027】

「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、遊技媒体が払出される小役における「入賞」と同義である。従って、本明細書では、再遊技の「入賞」やボーナス役の「入賞」と便宜的に使用することもある。

【0028】

基本実施例：

本発明に係る遊技機等の一例として、メダルを遊技媒体とする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。

30

【0029】

図 1 は、回胴式遊技機の正面模式図（図 1（A）は全体図、図 1（B）は部分拡大図）である。図 2 は、回胴式遊技機の内部構造模式図及びクレジット投入のタイミングチャートである。

【0030】

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（リールドラム部 2）を内蔵する筐体 1 a（図 2 参照）と前扉 1 b に大別される。

【0031】

前扉 1 b は、回胴式遊技機の顔とも言うべき主要部であり、高級感を出すために各種のメッキを樹脂素材に付加することにより、外観に華やかさや重厚感が与えられる。前扉 1 b の前面には、上下 2 枚の透明パネル 2 2 が嵌めこまれており、各種のデザインが施される。

40

【0032】

上透明パネル 2 2 a の後方には、ゲーム状況に応じて各種演出を行う表示演出装置 1 1（又は、映像ディスプレイ装置、液晶表示装置等）がビス止め固定される。下透明パネル 2 2 b には、デザインシート 2 2 c が貼りつけられることにより、窓部 3（図柄表示窓）が形成される。下透明パネル 2 2 b の下部 2 2 d（図 1（A）破線部参照）には、表示 LED ブロック 4（発光表示装置 4。図 1（B）参照）が取り付けられる。表示 LED ブロック 4 は、後述する表示 LED 群で構成される。

50

【 0 0 3 3 】

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（図示せず）によって投入された遊技メダル又はクレジットの枚数を表示する。

【 0 0 3 4 】

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。

【 0 0 3 5 】

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。更に、遊技中における指示モニターとしての機能があり、後述する停止ボタン部 1 0 の操作順序の情報に対応した数値を表示する。例えば、指示モニター L E D 4 h の表示が無い場合又は 0 の場合は押し順の指示なし、1 の場合は左停止ボタン 1 0 a の押下を指示、2 の場合は中停止ボタン 1 0 b の押下を指示、3 の場合は右停止ボタン 1 0 c の押下を指示、4 の場合は左停止ボタン 1 0 a 又は中停止ボタン 1 0 b の押下を指示、5 の場合は左停止ボタン 1 0 a 又は右停止ボタン 1 0 c の押下を指示、6 の場合は中停止ボタン 1 0 b 又は右停止ボタン 1 0 c の押下を指示となる。この表示制御は、主制御部 1 0 0 が実行する。スライド式の切換スイッチがあり（図示せず）、遊技者の操作（又は、ホール側の操作）により、有利区間表示と指示モニターによる報知機能の O N と O F F を切り換えることが可能である。主制御部 1 0 0 は、切換スイッチが O N 状態で有利区間表示と指示モニターによる報知機能を働かせるが、O F F 状態では報知をしないようになっている。

10

20

【 0 0 3 6 】

また、指示モニター L E D 4 h の表示として、0 の場合は押し順の指示は無し、1 の場合は左中右の順で押下を指示、2 の場合は左右中の順で押下を指示、3 の場合は中左右の順で押下を指示、4 の場合は中右左の順で押下を指示、5 の場合は右左中の順で押下を指示、6 の場合は右中左の順で押下を指示とすることも可能である（後に詳細説明）。

【 0 0 3 7 】

4 d は、メダル投入表示 L E D であり、遊技メダルの投入可能時に点灯する。

【 0 0 3 8 】

4 e 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図柄が表示されてリプレイが作動すると点灯する。

30

【 0 0 3 9 】

4 f は、打止め及びエラー表示 L E D であり、打止め時及び重大なトラブル（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。

【 0 0 4 0 】

4 g は、有利区間表示 L E D であり、ドラム部 2 の停止操作順序や押下位置を指示する機能（以下、「指示機能」という）が発動した場合や、疑似ボーナスが当選する確率が通常遊技よりも高い状態に移行した場合に点灯する。従って、有利区間表示 L E D 4 g が点灯しても、疑似ボーナスが当選したとは限らない。なお、有利区間表示 L E D 4 g を別途設けることなく、メダル貯留枚数表示 L E D 4 b やメダル払出枚数表示 L E D 4 c の 7 セグの右下に一般的に設けられているドット L E D（図示せず）を利用してもよいし、更には、有利区間表示 L E D 4 g を新たに設けずに、打止め及びエラー表示 L E D 4 f にこの機能を持たせてもよい。

40

【 0 0 4 1 】

2 は、筐体 1 a に内蔵されているドラム部（リールドラムユニット）であり、左ドラム 2 a、中ドラム 2 b 及び右ドラム 2 c の 3 つのドラム及びモータや電気回路などで構成される。それぞれの各ドラムの内部には、回胴部図柄表示 L E D（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

50

柄列（複数列）を変動させる変動表示ゲームを開始するようになっている。なお、各ドラムに替えて、液晶表示装置などを用いて図柄を表示する場合も、複数個の図柄が配置された図柄列を変動させる変動表示ゲームである。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、透明な窓部3を通して目視できるようになっている。

【0042】

5は、メダル投入部であり、変動表示ゲームを開始させるために必要な遊技メダル（遊技媒体であり、「コイン」や単に「メダル」という場合もある。）を投入するメダル投入口が設けられている。なお、メダル投入部5の両サイドには左光透過部5a及び右光透過部5bが設けられており、下側左右に取り付けられた複数の光源（例えば、LED）からの光によって、メダルが投入不能な場合には赤色（第一の色）で、一方、メダルが投入可能であって遊技用に加算表示されるときには青色（第二の色）で、メダル貯留装置に加算表示されるときには緑色（第三の色）で点灯する。但し、メダルが投入不能な場合には、消灯としてもよい。

10

【0043】

メダル投入口から投入されたメダルは、メダル選別装置（又は、「セレクター」とも言う。図示せず）によってカウントされ、正常に投入されたメダルの数を加算して表示LEDブロック4の投入枚数LED4a又はメダル貯留枚数表示LED4bに表示するようになっている。

【0044】

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（クレジット）の払出し精算時に操作される。

20

【0045】

7は、十字キーであり、上下左右に配置された4つのスイッチ及び中央部の決定ボタンで構成されている。上と下または左と右のスイッチが同時に押せないようになっている。上下左右操作や決定操作により遊技の履歴情報を見たり、役の組み合わせ図柄表や配当表を表示演出装置11に表示する際に操作される。十字キー7の近傍に1ベットボタン（図示せず）が設けられており、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ベットボタンを設けない場合もある。

【0046】

8は、マックスベットボタン（MAXベットボタン又は投入スイッチ）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～3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8の内部には、LEDが設けられており、マックスベットボタン8が操作可能な状態のときに点灯するようになっている。

30

【0047】

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を一斉に回転（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、遊技開始表示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。

40

【0048】

10は、停止ボタン部（同義の名称として、「停止スイッチ」ともいう。）であり、回転しているドラム部2を停止させるときに使用する。この停止ボタン部10は、左停止ボタン10a、中停止ボタン10b及び右停止ボタン10cの3つのボタン群（なお、4リールでは4つとなる。）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10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

50

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3つの方向入力手段として用いる場合には、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。

【0049】

11は、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っており、テンパイ状態（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。

10

【0050】

表示演出装置11の左右は、機種仕様に合わせて各種ギミック（駆動役物）が設けられる領域であり、例えば右横にはピストル役物50と、左横にはルーレット役物51が配置される。

【0051】

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（セクターエラー、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LED4fが点灯する。

20

【0052】

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（トッランプともいう）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

【0053】

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と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。

【0054】

14は、スペシャルボタンであり、表示演出装置11に表示される各種ゲームやその映像演出に応じて要求される情報（例えば、パワーレベルゲージの上昇、ボーナス成立図柄の表示、戦闘機の機銃操作や爆弾投下又は登場人物の移動方向やパワーアップ等の入力情報）を、遊技者自身による1回操作又は連打して入力する。なお、このスペシャルボタン14によって入力される情報は、後述する副基板（サブブロック）に与えられ、あくまで各種映像や音響演出にのみ用いられるものであるから、遊技の結果に影響を及ぼすものではない。

40

【0055】

15は、受け皿であり、メダル払出装置18（図2参照）から払い出された遊技メダルがメダル払出口16より排出され、その数量として数百枚程度まで受けることができる。

【0056】

19は、ドア鍵穴であり、ドアキーにより回胴式遊技機本体1の前扉1bを開けるとき

50

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。

【 0 0 5 7 】

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

【 0 0 5 8 】

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

【 0 0 5 9 】

筐体1aの右上部には反射板17が設けられ、前扉1bの対応位置にはフォトセンサが設けられており、前扉1bが閉じた状態では、フォトセンサから出射されたLED光が反射板17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ため、前扉1bの開閉状態を検知することができる。

【 0 0 6 0 】

21は、電源部であり、電源スイッチ21c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。

【 0 0 6 1 】

21a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21dに差し込んで回転させることにより、OFFからONの状態又は逆のONからOFFの状態にすることができる。

【 0 0 6 2 】

21b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。出玉率の段階設定値は、メダル払出枚数表示LED4cによって表示され、エラー解除スイッチ21b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。

【 0 0 6 3 】

21eは、確認スイッチであり、実ボーナス（BB、RB）、アシスト機能が発動するAT、ARTや疑似ボーナス、チャンスゾーン等、遊技者にとって有利な有利区間の遊技比率（遊技割合）を、メダル貯留枚数表示LED4b又はメダル払出枚数表示LED4cの何れか一方に表示させる時に使用する。

【 0 0 6 4 】

図3は、回胴式遊技機の制御回路系のブロック図である。

【 0 0 6 5 】

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や遊技進行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、メインブロックが管理するアシスト機能の発動時において、小役入賞（入賞させることを目的とする小役の入賞）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。

【 0 0 6 6 】

100は、主制御部であり、CPUを内蔵したマイクロプロセッサを搭載した一体型のワンチップマイコン（例えば、エルイーテック社製のLEM50A-P）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。）、各種レジスタ、カウンタ等が設けられている。このRAM102は、後述する

10

20

30

40

50

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、電源コネクタを經由して常時供給される RAM バックアップ用電源（主基板の電源コンデンサー）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た場合には、電力が全く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（不定情報）となる。

【0067】

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）、3つの停止ボタンセンサ 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、払出センサ 18a、確認スイッチ 21e 及び扉異常信号出力装置 113 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。特に、主制御部 100 は、入力される各種センサー信号の全部又は一部を、副制御部 160 に ON 状態（1 情報）又は OFF 状態（0 情報）で出力しており、副制御部 160 も各種エラーを検出可能になっている。但し、各種センサー信号を直接副制御部 160 に入力してもよい。

10

【0068】

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、メダル払出装置 18、表示 LED ブロック 4 及び外部集中端子板 170 が接続されており、主制御部 100 は入出力信号の送受信によって、これらの各種装置を制御可能に構成されている。外部集中端子板 170 から 8 つの外部集中端子板信号が出力され、その仕様としては、出力端子 1 がメダル投入信号、出力端子 2 がメダル払出信号、出力端子 3 が外部信号 1（RB）、出力端子 4 が外部信号 2（BB）、出力端子 5 が外部信号 3（未使用）、出力端子 6 がリレーコモン、出力端子 7 が外部信号 4（ART 中信号）、出力端子 8 が外部信号 5（エラー信号）となっている。

20

【0069】

主制御部 100 は、この外部集中端子板 170 から、パチスロ店等において遊技機の稼働状況を集計管理する為に必要な情報を出力するが、外部集中端子板 170 から如何なる情報も受信することはない。主制御部 100 が外部へ出力する信号は、メダル投入信号、メダル払出信号、外部出力信号 1（例えば、RB 信号）、外部出力信号 2（例えば、ART 中信号）、外部出力信号 3（例えば、未使用又は、2 種 BB 信号）、リレーコモン、外部出力信号 4（例えば、各種エラーが発生したことを示すエラー信号）、及び外部出力信号 5（例えば、ドア解放エラー信号）である。特に、RB 信号は実ボーナス役（実際のボーナス役）である一方、ART 中信号は、アシスト情報が報知される特別役であるアシストボーナス役（「第 3 のボーナス役」と呼ばれている）としてホールコンピュータ（外部装置 1）が集計管理するだけでなく、パチスロ機の上部付近に設置されているデータカウンタ（外部装置 2）にも出力されて、遊技者にパチスロ遊技における主要情報（遊技回数、BB 回数、ART 回数、出玉情報等）を表示する為に利用される。なお、機種仕様によって、外部出力信号が意味する内容は適宜変更できる。

30

【0070】

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（又は、複数の小役が同時に内部当選）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、抽選結果と停止操作タイミングに基づく所定位置に個々に停止させる。その結果、窓部 3 に設定される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 1 又は複数に増減される。

40

【0071】

50

主制御部 100 は、実行した総遊技回数、及び疑似ボーナスなどの遊技者にとって有利な有利区間の遊技数を RAM 102 に記憶しており、前扉 1b を開けた状態で確認スイッチ 21e が操作された場合に、(総遊技回数)分の(有利区間の遊技数)×100 を算出して、メダル貯留枚数表示 LED 4b 又はメダル払出枚数表示 LED 4c の何れか一方に表示する。例えば、総遊技回数が 12345 ゲームで、有利区間の遊技数が 8000 ゲームとすると、有利区間の遊技比率は、約 64.803 パーセントとなるが、下一桁目を四捨五入して「65」と数字を点灯させて表示する。

【0072】

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。

10

【0073】

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 ROM 161 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 RAM 162 などが設けられている。この ROM 161 には、複数の BGM(バック・グラウンド・ミュージック)データが記憶されており、特にボーナスゲーム中において、遊技者の気持ちを高揚させる為に、特別にアレンジされた BGM が演出場面に応じて適宜選択及び演奏される。なお、主制御部 100 と副制御部 160 を別個に設ける必要はなく、1つの制御部とすることも可能であるが、ROM 101 の容量が制限されているので、一般に副制御部 160 が設けられている。

20

【0074】

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(表示演出制御部 11b を含む)、スピーカ部 12、遊技状態表示 LED 部 13、十字キーセンサ 111 及びスペシャルボタンセンサ 112 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。特に、副制御部 160 には、更新プログラム用外付け RAM 163 が接続されており、Wi-Fi を用いたメカサーバ(外部装置)との通信によって、エラー生成プログラムをダウンロードすることで更新可能に構成されている。副制御部 160 は、電源が ON されて開始する初期チェック時に、更新プログラムのバージョンナンバーをチェックし、無線 LAN によってインターネット接続して、メカサーバが格納する最新の更新プログラムと照合する。副制御部 160 は、照合の結果、最新の更新プログラムのバージョンナンバーが新しければ、この最新の更新プログラムを更新プログラム用外付け RAM 163 にダウンロードする。そして、副制御部 160 は、最新の更新プログラムを読み込むことで、図柄変動ゲームにおける新たなエラーの発生を検出可能になる(新たなゴト行為を検出して、該行為をエラーとして報知する)。具体的には、主制御部 100 は、入力される各種センサー信号の全部又は一部を、副制御部 160 に ON 状態(1情報)又は OFF 状態(0情報)で出力しており、副制御部 160 は、最新の更新プログラムを読み込んで走らすことで、各種センサー信号からエラー検知処理することで、新たなエラーの発生を検出できるようになる。

30

40

【0075】

特に、主制御部 100 は、更新プログラムが入っていないので、入力される各種センサー信号によっても、図柄変動ゲームにおいて、新たなエラーの発生を検出できないので、検出しない場合に、図柄変動ゲームを進行させるように制御する。例えば、主制御部 100 は、有利区間において、停止スイッチの操作を指示する為の情報(中右左等)を、副制御部 160 に送信するが、副制御部 160 は、新たなエラーを報知している状態で、停止スイッチの操作を指示する為の情報を主制御部 100 から受信しても、停止スイッチの操作情報を報知しない。例えば、副制御部 160 は、警告音を発生させ、表示演出装置 11

50

の画面をブラックアウトし、その上で「エラーが発生しました。」と表示する。即ち、副制御部 160 は、停止スイッチの操作情報を報知しない。

【0076】

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 が抽出した乱数を用いて内部抽選を実行し、大当り、再遊技、各種小役又はハズレの結果通知を受信すると、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 に演出を実行させる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、後述する ROM 11c (図 13 参照) 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パネル 11e に出力する。

【0077】

特に、副制御部 160 は、後述するように、ART ボーナス遊技中に、押し順小役 (第一小役及び複数個の押し順規定小役中の複数一部) が内部当選した場合、当選中の第一小役図柄 (例えば、ベル図柄) を有効ライン上に揃えるためのアシスト情報 (補助情報) を表示演出装置 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。但し、この ART ボーナス遊技は、主制御部 100 の制御によって管理されており、副制御部 160 は主制御部 100 の指示によりアシスト情報を表示するだけである。つまり、副制御部 160 は出玉性能に関与しない。

【0078】

十字キーセンサ 111 は、十字キーが操作されることにより、上下左右の 4 方向に対応する方向信号及び中央部の決定ボタン操作信号を出力し、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。また、副制御部 160 は、十字キーセンサ 111 からの信号に基づき、役の組み合わせ図柄、小役表や配当表を表示演出装置 11 に表示する。

【0079】

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。

【0080】

扉異常信号出力装置 113 は、扉の開閉状態を検出して、主制御部 100 を介して副制御部 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 OFF 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 が閉まっている全く異常がないように見えても、主電源が入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。

【0081】

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演算処理を実行して、表示 LED ブロック 4 中の投入枚数 LED 4a 又はメダル貯留枚数表示 LED 4b にパルス数に応じた数だけ増加した投入枚数又はクレジット数を表示させるように制御する。

【0082】

ベットボタン検出センサ 140 は、通常では 1 ベットボタン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

10

20

30

40

50

じてパルス信号を出力するマックスベットボタン検出センサ 140b の 2 つで構成され、主制御部 100 の 2 つのポートへ別々に接続されている（詳細図示せず）。主制御部 100 は、得られたパルス信号に対応するように投入枚数 LED 4a の枚数表示を制御する。但し、最近では 1 ベットボタンが設けられていない機種が多数なので、マックスベットボタン 8 だけが設けられていると仮定する。

【0083】

ここで図 2 (B) を参照し、投入可能枚数が最大の 3 枚（第 1 枚数）、又は最大未満の枚数（第 2 枚数：1 枚又は 2 枚。つまり、第 2 の枚数は第 1 の枚数より少ない）の何れでも遊技可能な状態とする。主制御部 100 は、最大枚数又は最大未満の枚数で遊技可能な状態において、マックスベットボタン 8 が ON 操作されることによって、マックスベットボタン検出センサ 140b から出力されるパルス信号の立ち上がりエッジを検出すると、0.8 秒タイマーをスタートさせて計時を開始する。主制御部 100 は、マックスベットボタン 8 が OFF 操作されることによって、マックスベットボタン検出センサ 140b から出力されるパルス信号の立ち下がりエッジを検出すると、所定時間の 0.8 秒が経過していなければ、所定時間に満たない短時間操作なので最大枚数の 3 枚を投入する（図 2 (B) 左側図参照）。その一方、パルス信号の立ち下がりエッジを検出した場合、所定時間の 0.8 秒が経過していれば、所定時間を超える長時間操作なので最大未満の枚数（1 枚又は 2 枚）を投入する（図 2 (B) 右側図参照）。

10

【0084】

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 を正規に操作すると、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（RBB）又は第二種特別役物連続作動（CBB）を意味する。

20

【0085】

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、対応する回転ドラムの回転を個々に停止させ、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、その払出し枚数を表示 LED ブロック 4 中のメダル払出枚数表示 LED 4c に表示して、これをクレジット数に加えてメダル貯留枚数表示 LED 4b に表示させる。なお、精算ボタン 6 によって払い出し操作が行われた場合やクレジット数が例えば最大数の 50 枚を超えた場合には、主制御部 100 はメダル払出装置 18 を駆動制御し、必要数のメダルをメダル払出口 16 から排出させて受け皿 15 に蓄積する。

30

【0086】

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。

40

【0087】

150 は、段階設定部であり、図 20 で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。

【0088】

主制御部 100 には、打ち止め設定部（図示せず）が接続されておりであり、オン（又

50

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を設けないスロットマシンも多数ある。

【0089】

図4は、ドラム部を制御する制御回路系のブロック図である。

【0090】

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ตอบสนองして各ステップモータ30a、30b及び30cが駆動され、駆動パルス信号を何れかの2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。なお、実際には、ドラム部2を所定位置に滑らかに停止させる為の、より細かな停止制御が行われる。

10

【0091】

このステップモータ30a、30b及び30cは、4相1-2励磁方式でステップ数が252ステップ/回転(1.43度/ステップ)であり、主制御部100が駆動パルス信号を504パルス入力すると丁度1回転する。主制御部100は、各ドラムに1つ設けられたフォトインタラプタからなる回胴センサ31a、31b及び31cから、それぞれのインデックス信号(基準信号又は基準位置信号)が1パルス返ってくるので、各ドラムの基準位置を正確に把握することができる。つまり、1つの入力パルスによる分解能は0.714(度/パルス)ということである。なお、更に分解能を上げる場合には、入力パルスから次の入力パルスまでの時間と回転速度を管理することにより回転位置を細かく把握できる。

20

【0092】

図5は、ドラム部の構成ブロック図である。

【0093】

ステップモータ30a(図示せず)、30b(図示せず)及び30cの各回転軸には、厚肉の円盤状回転体である左ドラム2a、中ドラム2b及び右ドラム2cの中心部がそれぞれ連結されており、図示した矢印の方向(即ち、上から下方向)に回転する。また、各ドラムの外周部には複数種類の図柄が配置された左回胴帯32a、中回胴帯32b及び右回胴帯32cが貼り付けられており、変動表示ゲームにおいて同一図柄(予め決められた所定図柄)が有効ライン上に並んで窓部3に表示されれば役が成立(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、パー図柄、ベル図柄、スイカ図柄やチェリー図柄等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。

30

【0094】

ステップモータ30a、30b及び30cのそれぞれに対して、回胴センサ31a、31b及び31c(図示せず)が設けられており、ステップモータの1回転毎に各回胴センサからインデックス信号が1パルス返ってくるようになっている。主制御部100は、このインデックス信号と、出力した駆動パルス信号の数により、基準位置(例えば、窓部3の最下位置)にある図柄番号と回転角度(24分割/図柄)を常に把握(認識)している。

40

【0095】

図6は、ドラムの図柄配置表である。

【0096】

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。

【0097】

50

各回胴帯には、例示したように、それぞれ異なった並びの図柄が21個描かれており、ボーナスが作動するビッグボーナス図柄の「赤7」、「青7」、「黄7」、「BAR」や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付されている。なお、この図にはないが「捨て図柄」（blank図柄ともいう。）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」が印刷されていることがある。つまり、捨て図柄は入賞に絡まない図柄である。

【0098】

図7は、ドラム部の構成ブロック図であり、図7(A)及び図7(B)は右ドラム2cが引込制御される状態を時系列的に示している。

10

【0099】

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

【0100】

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

20

【0101】

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7(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、乱数抽選結果（内部当選やハズレ）に応じて、各ドラムの停止位置を決定する停止テーブルを参照して、事前に仮想停止操作図柄コマ位置に対する滑りコマ数を順次計算して、第一停止操作の滑りコマ数テーブルを完成させる。そして、実際に停止ボタン部が停止操作された場合に、主制御部100は、基準位置にある図柄番号に対応する滑りコマ数だけ、該当するリールドラムを移動させ、その後に停止させるように停止制御を行う。つまり、第一停止操作位置は合計63コマ位置（21コマ×3リール）あり、その全てのコマ位置に対する滑りコマ数を、滑りコマ数テーブルとして事前に（停止操作が可能になる前に）作成するのである。

30

【0102】

図7の例では、テンパイ状態において、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、フリーズ演出のリール制御において、設計仕様又は法規制に適應させるように、引き込みコマ数をソフト制御で増減させることが可能である。なお、副制御部160は、一般遊技で乱数抽選結果が当選である場合、引込制御により所定の組み合わせで図柄が表示されるように、回転ドラムの回転を停止させる為の補助情報（操作順序や操作タイミングなどのアシスト情報：AT情報）を表示演出装置11や音声で通知するのである。

40

【0103】

図8は、ドラム部の構成ブロック図であり、図8(A)及び図8(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。

【0104】

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

50

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。

【0105】

例えば、ビッグボーナス役が内部当選しておらず、停止した左ドラム2 aと中ドラム2 bの右斜め下の有効ライン上に図柄「7、7」が揃っているリーチ状態（テンパイ状態）において、遊技者が「目押し」により、この有効ラインから1コマ以内に図柄「7」が位置する状態で、停止ボタン10 cが操作されたとき（例えば、「ビタ押し」と呼ばれている。図8（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」を少なくとも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8（B）参照）。なお、この回避制御は、右ドラム2 cだけではなく、左ドラム2 aや中ドラム2 bのいずれの図柄に対しても行っている。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て事前に作成した滑りコマ数テーブルに基づく停止制御や、必要に応じてプログラムによるコントロール制御にて行われる。

10

【0106】

図9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。

【0107】

図9（A）は、各回胴センサ31 a、31 b及び31 cから出力されるインデックス信号を示しており、T1が0.751秒（つまり、79.9回転/分）で一定となるように主制御部100により制御される。

20

【0108】

図9（B）は回転ドラムの図柄位置データ及び図9（C）は駆動パルス信号を示している。

【0109】

図柄位置データは駆動パルス信号を分周することにより生成され、駆動パルス信号が24パルス毎にデータが1減算される。つまり、インデックス信号を基準とし、そこから駆動パルス信号が1パルス～24パルスの範囲で図柄位置データは「21」、駆動パルス信号が25パルス～48パルスの範囲で図柄位置データは「20」、駆動パルス信号が49パルス～72パルスの範囲で図柄位置データは「19」、...、駆動パルス信号が481パルス～504パルスの範囲で図柄位置データは「1」となり、図柄位置データは21～1をターンアラウンドする。つまり、図柄位置データは「1」の次に「21」に戻る。

30

【0110】

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。

【0111】

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。

40

【0112】

図9（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において、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。

【0113】

50

図 10 は、ドラム部に含まれる左ドラム 2 a の模式図である。

【 0 1 1 4 】

図 10 (A) に示す通り、この左ドラム 2 a 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 (図 6 では下チリ図柄) 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 10 (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。

【 0 1 1 5 】

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。

10

【 0 1 1 6 】

図 10 (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 10 a 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。図 10 (A) に示す 1 ~ 4、及びチェリー図柄と重なった 0 のデータが滑りコマ数を示しており、主制御部 100 は、当選役、停止制御テーブル及び得点情報に基づいて停止演算処理し、遊技者が何時どのタイミングで停止ボタン部 10 を操作しても直ちに停止制御できるように、滑りコマ数テーブルを作成する。

20

【 0 1 1 7 】

一方、図 10 (C) 及び図 10 (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 10 (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 10 a 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。

【 0 1 1 8 】

図 11 は、左ドラム 2 a、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。

30

【 0 1 1 9 】

図 11 (A) 及び図 11 (B) に示す通り、左ドラム 2 a 上のチェリー図柄はコマ番号 8 及びコマ番号 19 であると仮定して (図 6 とは異なっている)、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「14」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「4」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 10 a 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 10 a を操作しても 10 / 21 の確率で入賞するだけでなく、当選告知を行うと熟練者であれば目押しを行って 100% に近い確率で入賞させることができる。

40

【 0 1 2 0 】

図 12 は、図柄の組合せ表示判定図である。

【 0 1 2 1 】

主制御部 100 は、ドラム部 2 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。一般に、遊技メダルを 1 枚投入すると有効ラインは第 1 ラインのみで、遊技メダルを 2 枚投入すると有効ラインは第 1 ライン、第 2 ライン及び第 3 ラインで、遊技メダルを 3 枚投入すると有効ラインは第 1 ライン ~ 第 3 ラインに加えて、第 4 ライン及び第 5 ラインの全てが有効化される。例えば、遊技メダルを 3 枚投入し、左ドラム 2 a の 2 枚払い出しのチェリー図柄が窓

50

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 1 ラインだけのものや変則ラインも多く存在する。なお、一度の払い出しの最大枚数は 15 枚である。

【 0 1 2 2 】

図 1 3 は、表示演出装置の構成ブロック図である。

【 0 1 2 3 】

表示演出装置 1 1 は、副制御部 1 6 0 から演出コマンドを受信したり、及び必要な情報を送信する送受信部 1 1 a、表示演出制御部 1 1 b（ROM 1 1 c 及び RAM 1 1 d を含む）、及び LCD や有機 EL、LED 等の表示パネル 1 1 e とを備えている。なお、この図の場合、表示演出制御部 1 1 b に ROM 1 1 c を別途設けているが、映像データの全てを ROM 1 6 1 に記憶するようにしても問題はない。従って、ROM 1 1 c は、ROM 1 6 1 の一部と考えてよい。

10

【 0 1 2 4 】

図 1 4 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。

【 0 1 2 5 】

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。

20

【 0 1 2 6 】

副制御部 1 6 0 は、主制御部 1 0 0 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り、小当り、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 1 1 側に送信し、コマンド受信部 1 1 a がこの演出コマンドを受信して表示演出制御部 1 1 b に送信する。

【 0 1 2 7 】

表示演出制御部 1 1 b は、演出コマンドを受け取ると、演出コマンドに対応する演出パターンデータを ROM 1 1 c から読み出して RAM 1 1 d にデータ展開し、表示パネル 1 1 e に送信することにより、演出コマンドに応じた演出画像を表示画面上に表示するように構成されている。

30

【 0 1 2 8 】

図 1 5 ~ 図 1 7 は、表示演出装置が表示する演出画面の模式図である。

【 0 1 2 9 】

副制御部 1 6 0 が、例えば演出コマンドとして（\$ Z 0 \$ 0 0）を送信すると、表示パネル 1 1 e は、疑似ボーナスのストックがない状態や疑似ボーナス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 1 5（A）参照）。その一方、副制御部 1 6 0 が演出コマンドとして（\$ Y 0 \$ 0 0）を送信すると、表示パネル 1 1 e は、疑似ボーナスのストックがある状態や疑似ボーナス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 1 5（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期待又は切望するのである。但し、疑似ボーナスの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、その逆の疑似ボーナスの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。なお、疑似ボーナスは、アシスト機能が発動する特別遊技であり、疑似ボーナスの放出によりアシストボーナスが開始する。

40

【 0 1 3 0 】

更に、副制御部 1 6 0 が演出コマンドとして（\$ S 0 \$ 0 0）を送信すると、表示パネ

50

ル 1 1 e は「城の演出パターン 0」に対応する画像である「ドラキュラ城」を、青空の背景画面に重ねて表示（図 1 5（A）参照）したり、月夜の背景画面に重ねて表示（図 1 7（B）参照）するようになっており、その後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（小役やりプレイ）に対応する告知画像を表示する（図 1 5（C）参照）。

【 0 1 3 1 】

図 1 5（B）の演出が多段階に発展した場合は、疑似ボーナスのストックがあり放出確率が高い状態や疑似ボーナス放出の期待が大きい又は確定した前兆演出となる。例えば、図 1 6（A）は「ドラキュラ城」の外門が拡大表示されて、鉄門が開こうとしている状態である。そしてドラキュラ城に侵入して扉が拡大し（図 1 6（B）参照）、扉が徐々に開かれ（図 1 6（C）参照）、煌びやかな「ドラキュラ城」の内部が表示される（図 1 6（D）参照）。その後、主人公と吸血鬼ドラキュラ伯爵とのバトルへと発展して、主人公が勝利すれば、疑似ボーナスのストックがあり疑似ボーナスの放出確定や、実ボーナス内部が当選中で実ボーナス放出確定となる。

10

【 0 1 3 2 】

図 1 7（A）（図 1 5（B）と同じ）の夜の通常画面を表示している状態から、表示画面を左にスクロールし、墓地が拡大されてキャラクタの執事が「オリヤー」という叫び声と「ティロロローン」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たり（図 1 7（B）参照）、「大当たり」を意味する「B O N U S」という文字を表示（図 1 7（C）参照）させることにより、プレミア演出としてもよい。これらの表示演出も全て、主制御部 1 0 0 から制御コマンドやイベントデータを受信して、副制御部 1 6 0 がプログラムに従って演出コマンドを出力することにより実行される。

20

【 0 1 3 3 】

図 1 8 は、一般的な抽選テーブルの概念図である。

【 0 1 3 4 】

抽選テーブルは、ROM 1 0 1 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。

【 0 1 3 5 】

本発明の回胴式遊技機の場合、主制御部 1 0 0 が乱数値を発生させる。この乱数値は周期的に 0 ~ 6 5 5 3 5（m 7）の全ての値を一周期（約 6 . 5 m s）に必ず一度だけランダムに発生するようになっている。図 1 8（A）は、ハズレ確率が高い通常状態（初期状態又は非 R T 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 1 0 0 が内部抽選をしたときに、乱数値が 0 ~ m 1 の範囲であればビッグボーナス（B B）が当選となる。即ち、この内部抽選とは、スタート操作時に乱数値を 1 つだけピックアップ（抽出）し、抽選テーブルと比較して、当選役を決定することである。

30

【 0 1 3 6 】

同様に、乱数値が m 1 + 1 ~ m 2 の範囲でレギュラーボーナス（R B）、乱数値が m 2 + 1 ~ m 3 の範囲でチェリー、乱数値が m 3 + 1 ~ m 4 の範囲でスイカ、乱数値が m 4 + 1 ~ m 5 の範囲でベル及び乱数値が m 5 + 1 ~ m 6 の範囲でリプレイが当選となる一方、乱数値が m 6 + 1 ~ m 7 の範囲でハズレとなる。

40

【 0 1 3 7 】

通常、これらの m 1 ~ m 7 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、B B 当選確率は「1 / 4 0 0」程度、R B 当選確率は「1 / 3 0 0」程度、チェリー及びスイカの当選確率は「1 / 5 0」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。なお、B B や R B は、単独で当選するが、レア役と同時に当選することもある。

【 0 1 3 8 】

一方、図 1 8（B）は、高確率再遊技状態（R T 状態）で用いる抽選テーブルであり、

50

リプレイタイムではリプレイの当選範囲が だけ広がるのに対して、ハズレとなる範囲が だけ狭くなることにより、リプレイの当選確率を「1/2」程度とする。これにより、3枚配当に相当するリプレイ当選の確率が大幅に上がる一方、ハズレとなる確率が下がるので、リプレイタイムにおいては結果的に遊技メダルの払い出し期待値が大幅に向上又は増大することになる。また、主制御部100が、この 値を増減させることにより、リプレイタイムの期待値を所望のものに設定できる。

【0139】

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

10

【0140】

図19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。

【0141】

BB(ビッグボーナス)とは、「赤7」のBB図柄、「青7」のBB図柄、「黄7」のBB図柄が有効ライン上に揃った場合の役名であり、内部当選すると、対応するフラグエリアにフラグ1を立て、これらの図柄が揃うと獲得メダル数は0で、ビッグボーナスゲーム(BB1ゲーム~BB3ゲーム:役物連続作動装置の作動)に突入し、359枚を超える払い出しで終了する。

20

【0142】

RB(レギュラーボーナス)とは、「赤7」「赤7」「BAR」のRB図柄、「青7」「青7」「BAR」のRB図柄、「黄7」「黄7」「BAR」のRB図柄が有効ライン上に揃った場合の役名であり、内部当選すると、対応するフラグエリアにフラグ1を立て、この図柄が揃うと獲得メダル数は0で、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、119枚を超える払い出しで終了する。なお、これらの役物連続作動装置は、第一種特別役物又は第二種特別役物の何れでもよく、設計仕様に応じて適宜選択される。なお、後述するようにRT機という機種は、ボーナス役が当選して開始したボーナス遊技が終了したとき、再遊技役の当選確率が所定確率よりも高確率で当選する高確率遊技を、あらかじめ定められた回数実行可能になる。また、このRT機において、高確率遊技において特定の図柄が表示されたとき、再遊技役の当選確率が変動した高確率遊技を所定回数実行可能となるものもある。

30

【0143】

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。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。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。

40

【0144】

リプレイ役が内部当選すると、対応するフラグエリアにフラグ1を立て、何れかのリプレイ作動図柄が有効ライン上に必ず揃う(リプレイ役の入賞ともいう)。リプレイ作動図柄が表示されると、メダルの獲得がない再遊技が作動し、遊技者のスタートレバー9の操作により再遊技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。なお、フラグを下げるタイミングは任意である。

【0145】

次に、上述の様に構成された回胴式遊技機の基本動作について、フローチャート等を参照して説明する。

50

【 0 1 4 6 】

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、出玉率の段階設定操作が行われた場合の警告モードは「オン状態」、打ち止め設定部 1 8 0 (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。

【 0 1 4 7 】

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 2 8 c をオン状態にすると、各回路ブロックに電源が供給され、主制御部 1 0 0 は後述するステップ S 1 0 0 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 」、ROM 1 0 1 が記憶する段階設定値「 1 」及び制御データの初期値を RAM 1 0 2 に書き込む) を実行し、副制御部 1 6 0 は警告モードを「オン状態」にセットし、前扉 1 b 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。

10

【 0 1 4 8 】

この状態で遊技ホール側は、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。

【 0 1 4 9 】

図 2 0 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。

【 0 1 5 0 】

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 2 8 c 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 2 8 a に差し込んで右に回して ON 状態 (図 2 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 2 8 c をオン状態にすると、各回路ブロックに電源が供給され、ステップ S 1 0 0 で初期チェックや初期設定が実行された後、主制御部 1 0 0 はステップ S 1 1 0 で設定用キースイッチ 2 8 a が ON 状態であるか否かを判断する。

20

【 0 1 5 1 】

主制御部 1 0 0 は、設定用キースイッチ 2 8 a が ON 状態でなければ、ステップ S 1 3 0 へ移行する一方、ON 状態であれば、ステップ S 1 2 0 で設定変更サブルーチンを呼び出す (設定変更モードへ移行する) 。

【 0 1 5 2 】

ステップ S 1 2 0 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が最高の段階設定値「 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 2 8 a を OFF 状態にすると、主制御部 1 0 0 はステップ S 1 0 0 に戻り、設定値を「 6 」に設定するとともに、再度ハードウェアの初期チェックと初期設定等の必要な処理を行う。

30

【 0 1 5 3 】

主制御部 1 0 0 は、ステップ S 1 0 0 で初期画面の表示設定を行う為に、副制御部 1 6 0 に制御データを出力すると、副制御部 1 6 0 は、例えば演出コマンドとして (\$ Y 0 \$ 0 1) を表示演出装置 1 1 に送信する。その結果、表示パネル 1 1 e 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) 。

40

【 0 1 5 4 】

主制御部 1 0 0 は、段階設定値の変更後にステップ S 1 3 0 に移行すると、ドアオープンやホッパーエラー、セレクターエラー等の異常発生のチェックを行い、異常があればステップ S 1 4 0 に移行して異常処理の後に再度ステップ S 1 0 0 に戻る一方、異常がなければ、ステップ S 1 5 0 に移行する。特に、主制御部 1 0 0 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 LED 4 c 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 1 1、スピーカ部 1 2 及び遊技状態表示 LED 部 1 3 により警告 (「 E E 」エラーの文字表示、発光及び警告音) を発生させ

50

てエラー処理（ステップ S 1 4 0 の異常処理）を行わせる。

【 0 1 5 5 】

主制御部 1 0 0 は、ステップ S 1 5 0 に移行すると、メダル検出センサ 1 3 0 又はベットボタンセンサ 1 4 0 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 S 1 6 0 に移行する一方、投入していなければステップ S 1 3 0 に戻り、メダル投入操作があるまで各ステップをループしながら待機する。

【 0 1 5 6 】

主制御部 1 0 0 は、ステップ S 1 6 0 に移行すると、遊技者がスタートレバーを操作して、変動表示ゲームを開始させたか否か確認し、開始させた場合には、ステップ S 1 7 0 に移行する一方、開始させていなければステップ S 1 3 0 に戻り、開始操作があるまで各ステップをループしながら待機する。

10

【 0 1 5 7 】

主制御部 1 0 0 は、ステップ S 1 7 0 で変動表示ゲームのメイン処理を実行し、スタート信号の受信タイミングに合わせて乱数抽選を行い、ピックアップ（抽出）した乱数値と現在の内部状態（R T 又は非 R T）の抽選テーブルとを比較して、内部当選したか否かを判断する（図 1 8 の説明参照）。

【 0 1 5 8 】

主制御部 1 0 0 は、副制御部 1 6 0 に抽選結果コマンドとゲームスタート信号を送信するとともに、ドラム部 2 を一斉に回転させて、左ドラム 2 a、中ドラム 2 b 及び右ドラム 2 c 上に表示された複数の図柄を所定速度で変動させる変動表示ゲームを開始する。

20

【 0 1 5 9 】

主制御部 1 0 0 は、図 9 及び図 1 0 で説明した通り、遊技者が停止ボタン部 1 0 の左停止ボタン 1 0 a、中停止ボタン 1 0 b 又は右停止ボタン 1 0 c を操作して各図柄列（回胴帯）を停止させた場合、有効ライン上に内部当選役に応じた図柄を揃えるための引込制御や、逆に図柄を揃わせないための回避制御を行う。また副制御部 1 6 0 は、主制御部 1 0 0 から抽選結果コマンドとゲームスタート信号を受信すると、表示演出装置 1 1 やスピーカ部 1 2、遊技状態表示 L E D 部 1 3 に演出表示等を行うか否かの演出抽選を行い、大当たり（ボーナス当選）や小役、リプレイ又はハズレの抽選結果を停止ボタン部 1 0 の操作に応じて遊技者に告知する。なお、主制御部 1 0 0 は、滑りコマ数テーブルを参照して停止制御を実行する。

30

【 0 1 6 0 】

主制御部 1 0 0 は、一般遊技の各変動表示ゲームにおいて、所定の図柄が窓部 3 の有効ライン上に並んで表示されれば役の成立とし、ROM 1 6 1 に記憶されている配当表（図 1 9 参照）に従って、クレジットとして加算したり、貯留上限値を超える配当は、遊技メダルをメダル払出装置 1 8 から払い出し、メダル払出口 1 6 より排出する。

【 0 1 6 1 】

なお、赤 7 が 3 つ揃ったビッグボーナスゲーム（B B ゲーム）においては、役物連続作動装置が作動して、獲得枚数が 3 6 0 枚を超えたことを契機にして、B B ゲームモードを終了する。また、青 7 図柄が 3 つ揃ったレギュラーボーナスゲーム（R B ゲーム）においては、役物連続作動装置が作動して、獲得枚数が 1 2 0 枚を超えたことを契機にして、R B ゲームモードを終了する。

40

【 0 1 6 2 】

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

【実施例 1】

【 0 1 6 3 】

次に、上述の様に基本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。特に、リプレイの当選確率が変動し、実ボーナス及びアシストボーナス（A R T、第 3 のボーナス又は疑似ボーナス等）を搭載している回胴式遊技

50

機（A + A R Tタイプ）について説明する。

【0164】

図21は、ドラムの図柄配置図である。

【0165】

左ドラム2a（第1回胴）、中ドラム2b（第2回胴）及び右ドラム2c（第3回胴）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。

【0166】

各回胴帯には、それぞれ異なった並びの図柄（上シン図柄、下シン図柄、BAR図柄、青セブン図柄、赤チェリー図柄、青チェリー図柄、白カボチャ図柄、緑カボチャ図柄、リプレイ図柄及びベル図柄の10種類）が20個配置されている。

10

【0167】

図22は、図柄の組合せ表示判定図である。

【0168】

主制御部100は、ドラム部2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（図22（A）参照）。但し、全ての遊技（通常遊技、アシスト遊技及びボーナス遊技等）において、規定数は3枚と仮定して説明する。

【0169】

図22（B）及び図22（C）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、変則ではあるが第1ライン（下段、中段、中段：変則横ライン）のみが有効となる。すなわち、全ての遊技において、常に3枚投入で、有効ラインが変則第1ラインである。

20

【0170】

図23は、通常時及びボーナス作動時の配当表である。

【0171】

主制御部100は、リール（回胴又はドラム）が3個すべて停止したときに、有効ライン上（図22参照）で入賞及び作動に係る図柄の組合せ表示判定を行う。

【0172】

（1）ボーナス1（第1種特別役物に係る役物連続作動装置）：左ドラム2aに（BAR）、中ドラム2bに（BAR）、右ドラム2cに（赤チェリー）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が付与される（1種BB1が作動する。BIGボーナス）。BAR図柄が右上り一直線に揃った様に見えるので、遊技者にとって違和感はない。ボーナス1の遊技で、獲得枚数が144を超えると終了する。

30

【0173】

（2）ボーナス2（第1種特別役物に係る役物連続作動装置）：左ドラム2aに（BAR）、中ドラム2bに（BAR）、右ドラム2cに（青チェリー）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が付与される（1種BB2が作動する。レギュラー・ボーナス）。BAR図柄、BAR図柄、青7図柄が右上り一直線に揃った様に見えるので、遊技者にとって違和感はない。ボーナス2の遊技で、獲得枚数が144を超えると終了する。

40

【0174】

（3）中段ベル：左ドラム2aに（リプレイ）、中ドラム2bに（ベル）、右ドラム2cに（ベル）が有効ライン上に揃って停止すると、中央一直線にベル図柄が表示され、中段ベルが入賞する。メダル（遊技媒体）の獲得枚数は、9枚となる。

【0175】

（4）右下ベル：例えば、左ドラム2aに（BAR）、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て停止すると、右下りにベル図柄が表示され、右下ベルが入賞する。メダル（遊技媒体）の獲得枚数は、9枚となる。

【0176】

50

(5) 右下ベルハズレ(BB中増加役)：例えば、BB遊技中において、左ドラム2aに(BAR)、中ドラム2bに(ベル)、右ドラム2cに(ベル)が有効ライン上に揃って停止すると、右下りにベル図柄を取りこぼした様に表示され、右下ベルハズレが入賞する。メダル(遊技媒体)の獲得枚数は、9枚となる。通常遊技において、この図柄が表示されてもハズレとなり、メダル(遊技媒体)の獲得枚数は0枚となる。

【0177】

(6) 上段ベル：例えば左ドラム2aに(BAR)、中ドラム2bに(青7)、右ドラム2cに(BAR)が有効ライン上に揃って停止すると、上段にベル図柄が表示され、上段ベルが入賞する。メダル(遊技媒体)の獲得枚数は、9枚となる。上段ベルは27種類あり、後述する押し順小役における阻害小役となる。

【0178】

(7) 押し順小役：左1stが正解押し順の押し順ベル役(左)、中1stが正解押し順の押し順チェリー役(中)、右1stが正解押し順の押し順チェリー役(右)の3種類あり、3択の小役であって第1停止操作が正解であればその後の第2・第3操作で目的小役が入賞する。

【0179】

(8) 中段チェリー：例えば、左ドラム2aに20番の(白カボチャ)、中ドラム2bに2番の(BAR)、右ドラム2cに11番の(ベル)が有効ライン上に揃って停止すると、中段チェリーが入賞する。メダル(遊技媒体)の獲得枚数は9枚となる。右下りにBAR図柄が3つ揃って表示させることが可能である。中段チェリー役は、フリーズ抽選の契機役であり、当選するとフリーズ演出(リールロック及びリール演出)が行われ、最低5つの疑似ボーナスがストックされて直ちに放出される。

【0180】

(9) 右下カボチャ(右下スイカ)：例えば、左ドラム2aに17番の(リプレイ)、中ドラム2bに14番の(白カボチャ)、右ドラム2cに13番の(赤チェリー)が有効ライン上に揃って停止すると、右下りにカボチャ図柄が表示され、右下カボチャが入賞する。メダル(遊技媒体)の獲得枚数は、5枚となる。

【0181】

(10) 右上カボチャ(右上スイカ)：例えば、左ドラム2aに13番の(緑カボチャ)、中ドラム2bに19番の(白カボチャ)、右ドラム2cに3番の(上シン)が有効ライン上に揃って停止すると、右上りにカボチャ図柄が表示されて、右上カボチャが入賞する。メダル(遊技媒体)の獲得枚数は、5枚となる。

【0182】

(11) 強カボチャ(強スイカ)：例えば、左ドラム2aに13番の(緑カボチャ)、中ドラム2bに19番の(白カボチャ)、右ドラム2cに3番の(下シン)が有効ライン上に揃って停止すると、右上りにカボチャ図柄と上シン図柄及び下シン図柄が表示され、強カボチャが入賞する。メダル(遊技媒体)の獲得枚数は、5枚となり、上シン図柄及び下シン図柄の2図柄が表示窓枠内に停止するので迫力がある。

【0183】

(12) 中段リプレイ：例えば、左ドラム2aに18番の(BAR)、中ドラム2bに7番の(リプレイ)、右ドラム2cに5番の(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ないが、そのゲームのベット枚数を維持した状態で次ゲームを行うことができる。次ゲーム以降連続で揃っても有効であり、リプレイが不成立となるゲームまでコインを消費せずに遊技し続けることができる。遊技開始前にメダルが自動的に投入される演出が行われ、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、フラグエリアに対応するRPフラグを立て、必ずリプレイ図柄が表示される。見た目では、リプレイ図柄が中央横一直線に揃う。再遊技Aの作動図柄が表示されても再遊技確率は変動しない。

【0184】

10

20

30

40

50

(13) 右上リプレイ：例えば、左ドラム2 aに7番の(リプレイ)、中ドラム2 bに2番の(リプレイ)、右ドラム2 cに16番の(ベル)が有効ライン上に揃って停止すると、右上りにリプレイ図柄が表示され、通常リプレイと同様に再遊技が作動する。

【0185】

(14) RT2移行リプレイ(再遊技2)：例えば、左ドラム2 aに(BAR)、中ドラム2 bに12番の(リプレイ)、右ドラム2 cに14番の(白カボチャ)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、そのゲームのベット枚数を維持した状態で次ゲームを行うことができる。見た目では、2つのリプレイ図柄とカボチャ図柄(リ・リ・カ)が中央一直線に表示される。乱数抽選でRT2移行リプレイが内部当選し、このリプレイ図柄が表示されると、再遊技2が作動して再遊技確率が約2/3に変動し、RT2状態に移行する。

10

【0186】

(15) RT3移行リプレイ(再遊技3)：例えば、左ドラム2 aに17番の(リプレイ)、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ないが、そのゲームのベット枚数を維持した状態で次ゲームを行うことができる。見た目では、ベル図柄、リプレイ図柄、リプレイ図柄(ベ・リ・リ)が中央一直線に表示される。乱数抽選でRT3移行リプレイが内部当選し、このリプレイ図柄が表示されると、再遊技3が作動して再遊技確率が約2/3に変動し、RT3状態に移行する。なお、RT3状態とRT2状態とでは、抽選する再遊技役の種類や当選範囲が異なっている。

20

【0187】

(16) RT1移行リプレイ(再遊技1)：例えば、左ドラム2 aに17番の(リプレイ)、中ドラム2 bに16番の(青セブン)、右ドラム2 cに14番の(白カボチャ)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、そのゲームのベット枚数を維持した状態で次ゲームを行うことができる。見た目では、リプレイ図柄が下段一直線に揃う。乱数抽選でRT1移行リプレイが内部当選し、このリプレイ図柄が表示されると、再遊技1が作動して再遊技確率が変動し、RT1状態に移行する(転落リプレイ)。

【0188】

(17) 青セブン・リプレイ：例えば、左ドラム2 aに11番の(リプレイ)、中ドラム2 bに16番の(青セブン)、右ドラム2 cに17番の(青セブン)が有効ライン上に揃って停止すると、中央一直線に青セブン図柄が揃って表示され、青セブン・リプレイ役が作動する。ART機能について大きな特典を獲得できる。

30

【0189】

(18) チェリー・リプレイ：例えば、遊技者の逆押し操作によって、左ドラム2 aに19番の(青チェリー)、中ドラム2 bに(Any)、右ドラム2 cに(Any)が有効ライン上に揃って停止すると、チェリーリプレイが作動する。チェリー・リプレイは強チェリー・中チェリー・弱チェリーの3種類あり、遊技者はART機能について大きな特典を獲得できる。

【0190】

40

(19) シンボルリプレイ(図示せず)：例えば、遊技者の逆押し操作によって、左ドラム2 aに5番の(白カボチャ)、中ドラム2 bに4番の(下シン)、右ドラム2 cに4番の(下シン)が有効ライン上に揃って停止すると、全てのリールドラムの上段に完成したシンボル図柄が3つ表示されて、シンボルリプレイが作動する。遊技者は、3つの遊技ポイントを獲得する。ART機能について大きな特典を獲得できる。

【0191】

(20) 押し順小役(押し順ベル役と押し順チェリー役)のコボシ目(1~m)：後述する押し順小役で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変動して、RT1状態に移行する。例えば、左ドラム2 aに12番の(リプレイ)、中ドラム2 bに4番の(ベ

50

ル)、右ドラム 2 c に (リプレイ) が有効ライン上に表示 (転落図柄の表示) されると、遊技状態が R T 1 状態に移行する (他は省略する)。

【 0 1 9 2 】

主制御部 1 0 0 は、複数の小役が同時に当選する押し順小役と、複数のリプレイが同時に当選する押し順リプレイをまとめてグループ役 (又は、押し順グループ役) として管理しており、非 A T 中 (アシスト機能の非発動中) に、押し順小役又は押し順リプレイの何れが内部当選しても、グループ役が当選したという情報を副制御部 1 6 0 に送信するだけなので、副制御部 1 6 0 は正解押し順を認識できない。主制御部 1 0 0 は、第二停止操作後に入賞役情報を副制御部 1 6 0 に送信し、副制御部 1 6 0 は入賞役情報に基づいて演出を行う。

10

【 0 1 9 3 】

(2 1) プレミア役 (図示せず) : 左ドラム 2 a に (下シン)、中ドラム 2 b に (上シン)、右ドラム 2 c に (上シン) が有効ライン上に揃って停止すると、プレミア役が入賞する。メダル (遊技媒体) の獲得枚数は、3 枚となる。このプレミア役は疑似ボーナスが抽選で最低 1 0 個以上当選する特別役であり、疑似ボーナスが直ちに放出される。全てのリールドラムの下段に完成したシンボル図柄が 3 つ表示される。

【 0 1 9 4 】

図 2 4 ~ 図 2 6 は、押し順小役 (左ファースト、中ファースト又は右ファースト) の条件装置の組合せ表 (小役の同時当選パターン) である。

【 0 1 9 5 】

押し順小役とは、停止ボタン部 1 0 の操作順序 (停止ボタン部 1 0 の押し順) が正解の場合に必ずベル小役 (右下ベル : 入賞目的小役) 又は角チェリー (入賞目的小役) を入賞させる一方、不正解手順の場合には、同時当選している複数種類の 9 枚小役 (阻害小役は 2 7 種類) の何れか 1 つを入賞させる時と、複数のコボシ目 (阻害小役の取りこぼし図柄) の中の 1 つを表示する時がある重複当選小役である。この押し順小役は 3 分の一で入賞するので、3 択小役 (1 / 3 入賞小役) と言える。つまり、第 1 操作が正解であれば、必ずベル小役又は角チェリーが入賞する。

20

【 0 1 9 6 】

押し順ベル役 (左) は、正解となる第一停止操作が左停止ボタン 1 0 a であり、続く操作は中停止ボタン 1 0 b でも右停止ボタン 1 0 c どちらでもよい。押し順ベル 1 は 1 回押し順タイプの押し順小役であり、入賞させることを目的とし、配当は同じ第 1 小役 (右下りベル役 : F R U 1)、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 (この場合は、3 種類の 9 枚小役 (F R U 1 0、F R U 2 3、F R U 3 6) が同時に当選する (図 2 4 の押し順ベル 1 - 1 参照)。押し順ベル 1 には、押し順ベル 1 - 1 ~ 押し順ベル 1 - 9 まで 9 種類あるので、遊技者は各リールの出目 (停止図柄) を見て 9 枚役の阻害小役を取りこぼさないように、図柄を狙って停止ボタン部 1 0 を操作することができない。

30

【 0 1 9 7 】

押し順チェリー役 (中) は、正解となる第一停止操作が中停止ボタン 1 0 b であり、続く操作は左停止ボタン 1 0 a でも右停止ボタン 1 0 c どちらでもよい。押し順チェリー役 (中) は 1 回押し順タイプの押し順小役であり、入賞させることを目的とし配当は同じ第 1 小役 (角チェリー役 : F R U 2)、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 (この場合には、3 種類の 9 枚小役 (F R U 1 0、F R U 2 3、F R U 3 6) が同時に当選する (図 2 5 の押し順チェリー 2 - 1 参照)。押し順チェリー 2 と押し順ベル 1 は、当選する第 1 小役が異なるだけである。押し順チェリー役 (中) には、押し順チェリー 2 - 1 ~ 押し順チェリー 2 - 9 まで 9 種類あるので、遊技者は各リールの出目 (停止図柄) を見て 9 枚役の阻害小役を取りこぼさないように、図柄を狙って停止ボタン部 1 0 を操作することができない。左ドラム 2 a の下段にチェリー図柄が表示されるので、遊技者には単図柄小役の下段チェリーのような印象を持ち、違和感はない。

40

【 0 1 9 8 】

50

押し順チェリー役（右）は、正解となる第一停止操作が右停止ボタン10cであり、続く操作は左停止ボタン10aでも中停止ボタン10bどちらでもよい。押し順チェリー役（右）は1回押し順タイプの押し順小役であり、入賞させることを目的とし配当は同じ第1小役（角チェリー役：FRU3）、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（この場合には、3種類の9枚小役（FRU10、FRU23、FRU36）が同時に当選する（図26の押し順チェリー3-1参照）。押し順チェリー3と押し順ベル1は、当選する第1小役が異なるだけである。押し順チェリー役（右）には、押し順チェリー3-1～押し順チェリー3-9まで9種類あるので、遊技者は各リールの出目（停止図柄）を見て9枚役の阻害小役を取りこぼさないように、図柄を狙って停止ボタン部10を操作することができない。左ドラム2aの下段にチェリー図柄が表示されるので、遊技者には単図柄小役の下段チェリーのような印象を持ち、違和感はない。

10

【0199】

図27～図28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。

【0200】

例えば、主制御部100は、乱数抽選により図24に示した押し順ベル1-1を内部当選させると、上述した通り、FRU1+FR10+FRU23+FRU36の条件装置を同時に作動（4種類の異なる9枚小役が同時当選）させて、ROM101に対応して記憶する操作順序情報（左1st）に基づいて、左の操作順序が入賞操作順序であると判断する。主制御部100は、この状態で、当選役、停止制御テーブル及び得点情報に基づいて停止演算処理（左1stでFRU1図柄を引き込む処理）を実行し、遊技者が何時どのタイミングで停止ボタン部10を操作しても直ちに停止制御できるように、滑りコマ数テーブルを作成する。また、第一停止操作後、及び第二停止操作後にも同様に、滑りコマ数テーブルを作成する（図10の説明参照）。

20

【0201】

図27(A)は、全てのドラム部2が上から下へ一定速度で回転している状態を示している。遊技者が、図27(A)の状態、正解操作順序の左停止ボタン10aを第一停止操作した場合、主制御部100は、滑りコマ数テーブルを参照し、該当する滑りコマ数データに基づいて、0コマ～4コマの範囲で左ドラム2aを停止させ、上シン図柄/BAR図柄/緑カボチャ図柄の何れか1つを有効ラインに引き込む為の制御を行う（単に、ドラム部2を滑りコマ数分だけ移動させているに過ぎない。図27(B)参照）。例えば、18番のBAR図柄が有効ライン上に停止し、上段に16番のベル図柄が表示される。この図27(B)の状態、主制御部100は、中停止ボタン10b又は右停止ボタン10cの何れを操作されてもいい様に、第一停止操作後の滑りコマ数テーブルを作成しており、遊技者が中停止ボタン10bを第二停止操作した場合、主制御部100は、滑りコマ数テーブルを参照して、該当する滑りコマ数データに基づいて、0コマ～4コマの範囲で中ドラム2bを停止させ、ベル図柄（小役明示図柄）を有効ラインに引き込む為の制御を行う（図27(C)参照）。この図27(C)の状態、FRU1がテンパイして、ベル図柄（小役明示図柄）が一直線に表示されている。主制御部100は、右停止ボタン10cが操作されてもいいように、第二停止操作後の滑りコマ数テーブルを作成し、右停止ボタン10cを第三停止操作した場合、主制御部100は、滑りコマ数テーブルを参照して、該当する滑りコマ数データに基づいて、0コマ～4コマの範囲で右ドラム2cを停止させ、リプレイ図柄を有効ラインに引き込む為の停止制御を行う（図27(D)参照）。結果的に、第一停止操作が正解であればFRU1が必ず入賞して、ベル図柄（小役明示図柄）が右下り一直線に表示されて9枚のメダルが払い出される。但し、見た目上はベル図柄が一直線に表示されるが、入賞ライン上であっても、入賞ライン上で無くてもよい。

30

40

【0202】

図28は、遊技者が左停止ボタン10aを第一停止操作した後に、右停止ボタン10cを第二停止操作した場合を示しており、第一停止操作が正解であればFRU1が必ず入賞して、ベル図柄（小役明示図柄）が右下り一直線に表示されて9枚のメダルが払い出される。但し、見た目上はベル図柄が一直線に表示されるが、入賞ライン上であっても、入賞

50

ライン上で無くてもよい。

【0203】

図29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。但し、図29(A)は、図27(A)と同じなので、重複する説明を省略する。

【0204】

遊技者が、図29(A)の状態、不正解操作順序の右停止ボタン10cを第一停止操作した場合に、主制御部100は、滑りコマ数テーブルを参照し、該当する滑りコマ数データに基づいて、0コマ~4コマの範囲で右ドラム2cを停止させ、BAR図柄、青セブン図柄又は緑カポチャ図柄の何れか1つを必ず有効ラインに引き込む為の制御を行う(図29(B)参照)。従って、3つの障害小役の内、何れか1つの障害小役図柄が必ず有効ライン上に停止する。この場合、BAR図柄が有効ラインに停止しているため、この時点において、FRU10しか入賞する可能性はなく、またベル図柄(小役明示図柄)が右上段に停止している。

10

【0205】

この図29(B)の状態、主制御部100は、左停止ボタン10a又は中停止ボタン10bの何れを操作されてもよいように、第一停止操作後の滑りコマ数テーブルを作成しており、遊技者が左停止ボタン10aを第二停止操作した場合、主制御部100は、滑りコマ数テーブルを参照し、該当する滑りコマ数データに基づいて、0コマ~4コマの範囲で左ドラム2aを停止させて、引き込み範囲内にBAR図柄があれば当該図柄を有効ラインに引き込む為の停止制御を行う(図29(C)参照)。18番のBAR図柄が引き込めるのは、有効ライン上に18番~2番の5つの図柄があるときなので、引込確率は25%(5/20)となる。18番のBAR図柄が引き込めなければ、ハズレ目図柄を有効ライン上に停止させ、第3停止で障害役のコボシ目(RT変動契機図柄)を表示する。

20

【0206】

この図29(C)の状態、FRU10がテンパイしており、表示窓の上段にベル図柄(小役明示図柄)が一直線に2つ表示されている。主制御部100は、中停止ボタン10bが操作されてもよいように、第二停止操作後の滑りコマ数テーブルを作成し、遊技者が中停止ボタン10bを第三停止操作した場合、主制御部100は、滑りコマ数テーブルを参照し、該当する滑りコマ数データに基づいて、0コマ~4コマの範囲で中ドラム2bを停止させ、青セブン図柄を有効ラインに引き込む制御を行う(図29(D)参照)。図ではFRU10が入賞して、ベル図柄(小役明示図柄)が上段一直線に表示されて9枚のメダルが払い出される。16番の青セブン図柄が引き込めるのは、有効ライン上に16番~20番の図柄があるときなので、引込確率は25%(5/20)となる。一方、青セブン図柄を有効ラインに引き込めない場合には、障害役(押し順小役)のコボシ目を表示する(図示せず)。なお、第一停止で不正解操作順序の中停止ボタン10bを操作した場合についても、同様の停止制御なので説明を省略する。

30

【0207】

図30~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。但し、図30(A)は、図27(A)と同じなので、重複する説明を省略する。

【0208】

例えば、主制御部100は、乱数抽選により図25に示した押し順チェリー2-1を内部当選させると、上述した通り、FRU2+FR10+FRU23+FRU36の条件装置を同時に作動(4種類の異なる9枚小役が同時に当選)させ、ROM101に対応して記憶する操作順序情報(中1st)に基づいて、中の操作順序が入賞操作順序であると判断する。主制御部100は、この状態で、当選役、停止制御テーブル及び得点情報に基づいて停止演算処理(中1stでFRU2図柄を引き込む処理)を実行し、遊技者が何時どのタイミングで停止ボタン部10を操作しても直ちに停止制御できるように、滑りコマ数テーブルを作成する。また、第一停止操作後、及び第二停止操作後にも同様に、滑りコマ数テーブルを作成する(図10の説明参照)。

40

【0209】

50

図30(A)の状態、遊技者が正解操作順序の中停止ボタン10bを第一停止操作した場合、主制御部100は、滑りコマ数テーブルを参照し、該当する滑りコマ数データに基づいて、0コマ~4コマの範囲で中ドラム2bを停止させ、例えば5番のベル図柄を有効ラインに引き込む為の制御を行う。この図30(B)の状態、主制御部100は、左停止ボタン10a又は右停止ボタン10cの何れを操作されてもいい様に、第一停止操作後の滑りコマ数テーブルを作成しており、遊技者が右停止ボタン10cを第二停止操作した場合、主制御部100は、滑りコマ数テーブルを参照して、該当する滑りコマ数データに基づいて、0コマ~4コマの範囲で右ドラム2cを停止させ、リプレイ図柄を有効ラインに引き込む為の制御を行う(図30(C)参照)。この図30(C)の状態、FRU2がテンパイして、ベル図柄(小役明示図柄)が一直線に表示されている。主制御部100は、左停止ボタン10aが操作されてもいいように、第二停止操作後の滑りコマ数テーブルを作成し、左停止ボタン10aを第三停止操作した場合、主制御部100は、滑りコマ数テーブルを参照し、該当する滑りコマ数データに基づいて、0コマ~4コマの範囲で右ドラム2cを停止させ、下シン図柄/赤チェリー図柄/青チェリー図柄の何れか1つを有効ラインに引き込む為の停止制御を行う(図30(D)参照)。結果的に、第一停止操作が正解であればFRU2が必ず入賞して、チェリー図柄(特定の単図柄の小役:下シン図柄/赤チェリー図柄/青チェリー図柄)が左リール下段に表示されて9枚のメダルが払い出される。従って、遊技者は、単チェ(角チェリー)が入賞したと感するので、全く違和感はない。ここで、特定の単図柄の小役とは、(チェリー・any・any)を遊技者に印象付ける小役を意味する。

10

20

【0210】

図31は、遊技者が中停止ボタン10bを第一停止操作した後に、左停止ボタン10aを第二停止操作した場合を示しており、第一停止操作が正解であればFRU2が必ず入賞して、チェリー図柄やシンボル図柄(特定の単図柄の小役)の何れかが、左リールの下段に表示されて(単図柄小役の入賞態様で表示されて)、9枚のメダルが払い出される。

【0211】

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。但し、図32(A)は、図27(A)と同じなので、重複する説明を省略する。

【0212】

遊技者が、図32(A)の状態、不正解操作順序の左停止ボタン10aを第一停止操作した場合に、主制御部100は、滑りコマ数テーブルを参照し、該当する滑りコマ数データに基づいて、0コマ~4コマの範囲で右ドラム2cを停止させ、BAR図柄、上シン図柄又は緑カボチャ図柄の何れか1つを必ず有効ラインに引き込む為の制御を行う(図32(B)参照)。従って、3つの障害小役の内、何れか1つの障害小役図柄が必ず有効ライン上に停止する。この場合、BAR図柄が有効ラインに停止しているため、この時点では、FRU10しか入賞する可能性はなく、またベル図柄(小役明示図柄)が左上段に停止している。

30

【0213】

この図32(B)の状態、主制御部100は、中停止ボタン10b又は右停止ボタン10cの何れを操作されてもいいように、第一停止操作後の滑りコマ数テーブルを作成しており、遊技者が右停止ボタン10cを第二停止操作した場合、主制御部100は、滑りコマ数テーブルを参照し、該当する滑りコマ数データに基づいて、0コマ~4コマの範囲で右ドラム2cを停止させて、引き込み範囲内にBAR図柄があれば当該図柄を有効ラインに引き込む為の停止制御を行う(図32(C)参照)。12番のBAR図柄が引き込めるのは、有効ライン上に12番~16番の5つの図柄があるときなので、引込確率は25%(5/20)となる。12番のBAR図柄が引き込めなければ、ハズレ目図柄を有効ライン上に停止させ、第3停止で障害役のコボシ目(RT変動契機図柄)を表示する。

40

【0214】

この図32(C)の状態、FRU10がテンパイしており、表示窓の上段にベル図柄(小役明示図柄)が一直線に2つ表示されている。主制御部100は、中停止ボタン10

50

b が操作されてもいように、第二停止操作後の滑りコマ数テーブルを作成し、遊技者が中停止ボタン 10 b を第三停止操作した場合、主制御部 100 は、滑りコマ数テーブルを参照し、該当する滑りコマ数データに基づいて、0 コマ ~ 4 コマの範囲で中ドラム 2 b を停止させ、青セブン図柄を有効ラインに引き込む制御を行う（図 3 2 (D) 参照）。図では F R U 10 が入賞して、ベル図柄（小役明示図柄）が上段一直線に表示されて 9 枚のメダルが払い出される。17 番の青セブン図柄が引き込めるのは、有効ライン上に 16 番 ~ 20 番の図柄があるときなので、引込確率は 25% (5 / 20) となる。一方、青セブン図柄を有効ラインに引き込めない場合には、障害役（押し順小役）のコボシ目（例えば、B A R 図柄・ベル図柄・B A R 図柄）を表示する（図示せず）。なお、右ファースト不正解操作も同様の停止制御ロジックなので、説明を省略する。また、右ファースト正解の押し順チェリー役（右）も同様の停止制御ロジックなので、説明を省略する。

10

【0215】

図 3 3 は、遊技状態遷移図（R T 状態）である。

【0216】

図の R T 0 は、リプレイ役（再遊技役）の当選確率が変動していない初期状態（非 R T 状態）であり、段階設定値が打ち直された直後のゲーム又は実ボーナスゲーム（B B 1 ~ B B 2 : 1 種役物連続作動装置）が終了した次のゲームから、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当選確率（リプレイ確率）は約 1 / 7 . 3 であり、特に R T 1 移行リプレイ（再遊技 1）、R T 2 移行リプレイ（再遊技 2）及び R T 3 移行リプレイ（再遊技 3）が内部当選しないので、この状態から R T 1 へ移行するには、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。一方、B B 1（ボーナス 1）又は B B 2（ボーナス 2）が内部当選、図柄表示により作動又は所定枚数越えの払出しで終了しても R T 4、ボーナスゲーム、R T 0 となるだけなので、このルートでも R T 1 へ移行することはできない。

20

【0217】

R T 0 状態の一般ゲームで押し順小役（押し順ベル役又は押し順チェリー役）が内部当選して、停止ボタン 10 の停止操作手順をミスすることによって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 R T 1 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 R T 1 状態におけるリプレイ確率もまた約 1 / 7 . 3 であり、図 2 3 に示した殆ど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 R T 1 状態の遊技が、リプレイ確率がほぼ同じ約 1 / 7 . 3 の遊技状態であるが、遊技者が主に滞在する通常遊技はこの R T 1 状態である。但し、この初期状態では、R T 1 移行リプレイ ~ R T 3 移行リプレイは当選しないので、コボシ目図柄が有効ライン上に表示されない限り、R T 1 状態 ~ R T 3 状態に移行できない。

30

【0218】

R T 1 状態で R T 2 移行リプレイ（再遊技 2）が内部当選し、作動図柄が有効ライン上に表示されると、再遊技確率が変動して R T 2 状態に移行するが、リプレイ確率がほぼ同じ約 1 / 7 . 3 のままでありハズレとなることも頻繁にある。

【0219】

R T 1 移行リプレイ（再遊技 1）は、遊技者が停止ボタン部 10 を操作した時に、偶然に 6 択押し順が正解して R T 3 移行リプレイが作動すると、R T 3 状態に移行してしまうので、逸早く R T 1 状態に落とす為の機能（つまり、コボシ目と同じ機能）を有している（転落リプレイ）。

40

【0220】

R T 2 状態で R T 3 移行リプレイ（再遊技 3）が内部当選し、6 択押し順が正解して作動図柄が有効ライン上に表示されると、リプレイ確率がほぼ同じ約 1 / 1 . 5 の R T 3 状態となる。また、R T 3 状態は、当選するリプレイ役の種類や当選領域の大小が異なっている点で、R T 1 状態や R T 2 状態と相違している。そして、リプレイ役の当選領域を狭めて、6 5 5 / 6 5 5 3 6（約 1 / 100）でハズレとなる領域を持たせている。その理由は、ハズレ目を出して、遊技者にリーチ目と錯覚させることで期待感を持たすことがで

50

きるからである。R T 2 状態又はR T 3 状態でベル役のコボシ目が有効ライン上に表示されると、R T 1 状態に転落する。なお、R T 2 状態ではR T 1 状態へ転落させない為に、R T 1 移行リプレイは当選しないようになっている。一方、R T 3 状態において、R T 1 移行リプレイをB B 1 ~ B B 2 の何れかと同時に当選させ、R T 1 状態に移行せずに、R T 4 状態に移行させることで、遊技者にB B 1 又はB B 2 の何れかが内部当選したことを知らせる様になっている（特有の作用効果）。

【0221】

実ボーナス（ボーナス1～ボーナス2）は、初期状態、R T 1 状態、R T 2 状態及びR T 3 状態で当選可能であるが、小役又は再遊技役と同時に当選するので、必ずボーナス内部中のR T 4 状態を経てか入賞可能状態になる。ボーナス1は、単独当選状態で各ドラムにB A R 図柄を狙った場合に、見た目上ではB A R 図柄が右上り一直線に揃って停止し、作動後（ボーナス1遊技後）に払出し数が規定枚数を超えると終了して、初期リプレイ状態に戻る。R T 4 状態はボーナス1～ボーナス2が内部当選している状態（ボーナス持越状態）であり、この状態でハズレを引くとボーナス1図柄～ボーナス2図柄を揃えることが可能となる。その理由は、主制御部100が内部当選しているリプレイ役の図柄をB A R 図柄（ボーナス図柄）よりも優先して、また内部当選している小役の図柄をB A R 図柄よりも優先して有効ライン上に引き込むようにドラム部2を停止制御している為である。

10

【0222】

図34は、遊技状態遷移図（演出状態）及び通常モード番号算出テーブルである。図35は、主制御部が管理する遊技状態（遊技モード番号）の説明図である。図36は、各種モードにおけるゾーン処理の説明図である。

20

【0223】

主制御部100は、出玉性能に関する制御を司っており、図35に示す全ての遊技状態（遊技モード番号）を決定して、現在どの遊技状態であるかの情報（モード番号で管理された遊技状態情報）を、副制御部160に通知している。一方、副制御部160は、演出に関する制御を司っており、主制御部100から受信した遊技状態情報に基づいて各種演出を実行するだけであり、出玉性能には無関係である。

【0224】

主制御部100は、遊技状態をモード番号0～モード番号15の16状態で管理しており、モード番号0は通常状態、モード番号1はC Z 前兆状態、モード番号2はC Z 状態、モード番号3は通常武闘会待機状態、モード番号4は通常時武闘会（実ボ中）状態、モード番号5は通常時武闘会（実ボ後）状態、モード番号6はA R T 状態、モード番号7はA R T ジャッジゲーム状態、モード番号8はハート上乘せ特化状態、モード番号9は呪いO P T 状態、モード番号10はA R T 武闘会待機状態、モード番号11はA R T 時武闘会（実ボ中）状態、モード12番号はA R T 時武闘会（実ボ後）状態、モード番号13は武闘会後O P T 状態、モード番号14はプレミアムボーナス状態、及びモード番号15はエンディング状態である。なお、O P T とは、出願人の登録商標でオーピーティと発声し、おしり・ぺんぺん・タイムを意味している。

30

【0225】

モード番号0の通常状態は、ゲーム数管理でC Z 当選用ポイントの獲得期待度が変わるようになっている。モード番号1のC Z 前兆状態は、C Z 潜伏状態であり、抽選で決定された所定ゲーム後にモード番号2のC Z 状態に移行する。C Z 状態は、20Gのチャンスゾーンでの遊技が実行され、獲得ポイントによって当選条件がクリアされるとA R T 当選となる。モード番号3の通常武闘会待機状態は、通常、C Z 前兆、C Z 中、通常武闘会（実ボ後）に実ボーナスが当選した場合に移行する。

40

【0226】

モード番号4の通常時武闘会（実ボ中）状態は、主人公のH P（ヒット・ポイント）と相手方のH Pを削り合うバトル遊技状態である。実ボ中は主人公のH Pは減るが、0になることはない。相手方のH Pを0にすることで、A R T 当選となり、A R T 準備中へ移行する。実ボが終了以前に勝利した時は、実ボが終了するまでハート（遊技上の特典）を獲

50

得する為のハートストック抽選を行う。モード番号5の通常時武闘会（実ボ後）状態は、実ボが終了して、決着がついていない場合の区間である。主人公が負ける場合は、必ずこの遊技区間で負けとなる。相手HPを0にすることで、ART当選となり、ART準備中へ移行する。

【0227】

モード番号6のART状態は、真魂聖勝（シンコンセイカツ）と称するART遊技であり、ゲーム数管理されている。残りゲーム0になるとモード番号7のARTジャッジゲーム状態へ移行する。ART遊技では、遊技上の特典であるハートを獲得するというゲーム性である。ARTジャッジゲーム状態では、ハートの数だけゲームを行って、1回毎に当落抽選を実行し、当選（継続条件が成立）すると、継続成功となってARTへ戻る。ハートを使い切って0になった場合は、通常へ戻るようになっている。

10

【0228】

モード番号8のハート上乗せ特化状態は、ART中のリプレイ連から移行し、ハートを上乗せする遊技である。最低2Gが保証されており、その後は継続抽選で継続条件が成立することにより継続する（平均5G）。モード番号9の呪いOPT状態は、レア役が成立して何も当選しなかった時にポイント獲得し、一定以上のポイント獲得で移行する。王子の呪いOPT（姉妹キャラクタをOPT）を実行し、ゲーム数を上乗せする。1G固定である。モード番号10のART武闘会待機状態は、ART準備中以降に実ボーナスが当選した場合に移行する遊技状態である。

【0229】

モード番号11のART時武闘会（実ボ中）状態は、主人公のHPと相手方のHPを削り合うバトル遊技状態である。実ボ中は主人公のHPは減るが、0になることはない。相手方のHPを0にすることで、OPTが確定する。実ボが終了すると、OPT遊技へ移行する。実ボが終了以前に勝利した時は、実ボが終了するまでダメージ・ポイントを累積して加算する。モード12番号のART時武闘会（実ボ後）状態は、実ボが終了しても決着がついていない場合の遊技区間である。主人公が負ける場合は、必ずこの遊技区間で負けとなる。相手HPを0にすることで、OPT遊技へ移行する。

20

【0230】

モード番号13の武闘会后OPT状態は、武闘会に勝利して、倒した相手キャラクタを相手にOPTを行ってゲーム数を上乗せする。1G固定である。モード番号14のプレミアボーナス状態は、武闘会の一部で突入するプレミア遊技であり、プレミアフラグが立てられる。キャラクタ1～キャラクタ4を相手にする4人分OPTを行う。中段チェリーはプレミアが確定する。モード番号15は、ボスキャラのキャラクタ5を倒した場合に移行するエンディング状態である。

30

【0231】

主制御部100は、段階設定値が打ち直されると、設定変更処理を実行して、設定値に応じて各種データをクリア及びセットして初期状態とし、遊技者は通常遊技が開始可能となる。この設定変更処理において、まず、設定変更時ゲーム数始点抽選を実行し、CZ期待値を管理しているテーブルの経過ゲーム数の位置（ゲーム数）の抽選を行う。ゲーム数範囲ごとに通常モードNoが決められており、「通しNo」を抽選で決定する。例えば、抽選で通しNoとして8が選ばれれば、主制御部100は、通しNoの8に対応する終点ゲーム「288」の一つ前のデータ「256」を経過ゲーム数として選択する。この経過ゲーム数は消化ゲーム数とも称されており、天井ゲームまでの距離に相当するので、大きい値が選ばれる方が遊技者には有利である。天井ゲームが777ゲームとし、経過ゲーム数が256ゲームとすると、残り521ゲーム（777ゲーム - 256ゲーム）で天井に到達する（天井到達状態）。

40

【0232】

経過ゲーム数は、ボーナス非内部状態で通常中とCZ前兆中において、レバーの有効操作時に1が加算される一方、ARTへ移行したときに0クリアされる。但し、ボーナス当選の当該ゲームでは1が加算される。主制御部100は、現在の経過ゲーム数からゲーム

50

数を通しN o 0から順に減算して、0以下の値になった通しN oに対応する通常N oの値をモードN oとする。例えば、経過ゲーム数が112ゲームであれば、通しN o 0に対応するゲーム数の32ゲームを減算して、80ゲームを得る。0以下の値になっていないので、主制御部100は、80ゲームから通しN o 1に対応するゲーム数の32ゲームを減算して、48ゲームを得る。0以下の値になっていないので、主制御部100は、48ゲームから通しN o 2に対応するゲーム数の32ゲームを減算して、16ゲームを得る。0以下の値になっていないので、主制御部100は、16ゲームから通しN o 3に対応するゲーム数の32ゲームを減算して、-16ゲームを得る。0以下の値になったので、主制御部100は、通しN o 3に対応する通常モードN oの「3」をモード値とする。この通常モードN oは0～3の4種類あるが、値が大きい程、C Z（チャンスゾーン）に移行する為のポイントが貯まりやすくなっており、100ポイントになるとC Zへの移行が確定する。

10

【0233】

次に、主制御部100は、設定変更時に「呪いPT抽選」と、C Z当選用の「通常ポイント抽選」を実行する。例えば、主制御部100は、0～7の範囲で抽選した数値に、所定値の「2」を加算したものを「呪いポイント」に設定する。また、主制御部100は、0～63で抽選した数値に、所定値の「36」を加算したものを「通常ポイント」に設定する。結果的に、通常ポイントは36ポイント～99ポイントとなる。上述した天井ゲームの処理として、ART間777G(経過ゲーム数)となった場合に、天井到達状態になるが、C Zクリア確定&武闘会クリア確定となる。つまり、天井到達状態になって、移行条件が成立し、C Z遊技に移行するとクリアとなって勝利する。また、天井到達状態になって、移行条件が成立し、武闘会に移行するとクリアとなって勝利する。C Zの場合は、777G以降のC Zクリアポイント抽選の結果を0に設定し、武闘会の場合は、777G以降のボーナス当選時に、敵のHPを0に設定する。したがって、777G以降のC Zジャッジゲームでは必ず成功となる。

20

【0234】

図33で説明したRT2状態は、通常中に移行した場合には「ツンデレゾーン」として利用する。ここから他のRT状態へ移行した場合には、「ツンデレゾーン」の終了になる(図36参照)。通常時にRT3状態へ移行し、RT3状態中に逆押しシンデレラリプレイが当選した場合は、「シンデレラゾーン」となり、10ゲーム間、当選したレア役(リプレイ)と押し順ベルを完全にナビゲーションする。ゾーン状態フラグがあり、1が「ツンデレゾーン」で、2が「シンデレラゾーン」であることを意味する。リプレイA(RT2移行リプ)は択役ではなく、押し順に無関係にリプレイAが入賞する。リプレイB(RT3移行リプ)は6択正解で、RT3へ移行する。不正解でRTを維持する。リプレイC(RT1移行リプ)は3択正解で、RTを維持する。不正解でRT1へ移行する。RT1且つART準備中フラグが1であって、リプA引いたときの処理、RT3でリプB1を引いたときにツンデレ状態にするか否かの処理、シンデレラリプを引いたときにシンデレラゾーンにするかの処理、逆押しチェリーの変換処理、ゾーン残りゲームを減算するか否かの処理は、図36に示すとおりである。

30

【0235】

「通常時、C Z前兆中抽選」：通常ポイント抽選が実行される。通常時には、固定値テーブルで、通常ポイント参照テーブルN oが算出できるので、それを用いて、C Z当選用の通常ポイント抽選を行う。このテーブルに固定値テーブルで算出できる値を掛けたものが、獲得するポイントとなる。通常ポイントが100を超えた場合、通常ポイントから100して、C Zストックカウンタに1を加算する。C Z当選となり次ゲームから「C Z前兆」へ移行する。

40

【0236】

C Z当選時潜伏ゲーム数抽選：通常時にC Z当選し(C Z前兆)へ移行する時に(C Z前兆)を行うゲーム数を抽選する。逆に、通常に戻ってくるときにC Zストックカウンタが1以上ある場合も、ゲーム数を抽選する。C Z前兆ゲーム数は、サブ状態がC Z前兆か

50

つ非内部の時に1Gで1を減算する。0Gになった次ゲームで(CZ)へ移行する。

【0237】

CZ当選時クリアポイント抽選：CZ当選時潜伏ゲーム数抽選を行ったときに、CZクリアポイントを抽選する。CZ中のポイント獲得抽選で、CZ中ポイントを累積加算して行き、CZクリアポイントに到達するとCZ成功となり、ARTへ移行する。通常時の経過ゲーム数が、777ゲームとなっている場合は、クリアポイントを0にする。

【0238】

CZ中抽選：所定ゲーム数の20G固定のポイントを累積してジャッジするチャンスゾーンである。演出(キャラ)は、4種類選択できる。CZ途中で、舞踏会に突入することがある。その場合は、それまでに貯めたCZ中ポイントとクリアポイントを元に与ダメージに加算する。与ダメージ=敵HP-(クリアポイント-CZ中ポイント)で計算される。武闘会で負けた場合は、CZには戻らず通常時へ戻るが、CZストックが有る場合は、CZ前兆へ移行する。CZが始まる時に、CZ残りゲーム数に20をセットし、CZストックカウンタも1減算する。CZ残りゲーム数は、非内部かつ、内部にならなかった遊技の時に1減算される。CZ中ポイントがCZクリアポイントに達したゲームの次ゲーム以降は、後述するハートストック抽選を行う。CZ残りゲーム数が0になったときにクリアポイントに到達している場合は、次ゲームからARTへ移行する。クリアポイントに達していない場合は、通常時もしくはCZストックが有る場合は、CZ前兆へ移行する。

10

【0239】

CZ中ポイント抽選：ポイントを抽選し、固定値テーブルで算出できる値を掛けた数値を、CZ中ポイントに加算する。CZ最終ゲーム時に、CZ中ポイントがCZクリアポイント以上になっていた場合にART当選となり、ARTへ移行する。押し順ベルが当選している場合は、払い出しがなかったときは、ハズレとしてポイント抽選する。一方、払出しがあった場合は、ベル用の成立役グループとしてポイント抽選する。ただし、押し順ベルをナビする場合においては、払い出しに関係なくベル用の成立役グループとして扱う。CZの最終ゲームは、レバー時点で判断し、押し順ベル当選で、ベル用の成立役グループとして扱う。

20

ボーナス内部中の処理：(通常時)、(CZ前兆)、(CZ)、(通常舞踏会(実ボ後))の時に実ボーナス内部中になった場合に、通常武闘会待機へ移行する。また、ART~ジャッジ、ART武闘会(実ボ)の時に実ボーナス内部中になった場合に、ART武闘会待機へ移行する。

30

【0240】

通常武闘会待機の処理：通常時に移行するボーナスを揃えるまでの区間(内部中)、出玉関係の抽選は実行されない。ボーナスが揃った場合には、移行先が通常武闘会もしくはプレミアムBBとなる。

【0241】

ART武闘会待機の処理：ART時に移行するボーナスを揃えるまでの区間(内部中)には、出玉関係の抽選は実行されない。特別処理として、通常武闘会(実ボ後)中に、ボーナス当選かつそのGで勝利の場合には、ボーナス当選で100与ダメージになる。通常武闘会待機へ移行して、キャラクタは変えずに、実ボ開始で当該キャラクタの紹介ムービーが流れる。その武闘会(実ボ)が終わった時に、ARTへ移行する。初期は40Gで、実ボを消化している間は、ハートストック抽選を行う。

40

【0242】

ARTの処理：真魂聖勝と称し、女性キャラが王子キャラクタと同棲して、ハートをためていくゲーム性である。残りゲームが無くなるとジャッジゲームへ移行する。レア役の当選で、ハートストック加算の抽選を実行し、リブ連(リプレイ連続)でハートストック特化ゾーンへの移行抽選も行う。他に、呪いOPTというゲーム数上乘せ用のOPTの抽選も行う。通常からのART開始時(いわゆる初当り時)にだけ、ハート1つを加算する処理を行う。

【0243】

50

ハート種別抽選：ART初回突入時、ART中ハート獲得時、ハート上乘せ特化時のハート獲得時に、種別の抽選を行う。最初の1個目だけを種類として記憶し、それ以降は個数だけの管理とする。最大個数は255+1個となる。種別は、ジャッジゲーム中に失敗してストックを消費するときにも抽選を行う。この「ハート」は、ARTのゲーム数が0になったあと、ジャッジゲームへ移行し、持っているハート1個につき1Gの継続ジャッジを行う。ハートには種類があって、キャラクタごとに6種類の継続率が固定で決められている。使用するハートに設定されている継続率を元に継続抽選を行い、継続に当選した場合に、上乘せ抽選を行いARTへ復帰する。成功した場合（継続に当選した場合）、使用しているハートは消費せずに、次回にまた使用できる。つまり、理論上、ハート1つあれば、永遠にARTへ復帰することが可能である。継続抽選に失敗した場合は、ハートを1減算し、0になったときに、ART終了となって通常へ移行する。継続抽選に失敗してもハートが存在する場合（1以上の場合）は、次ゲーム再度ジャッジゲームとなる。ジャッジゲーム中の当選役に応じて、継続率の加算を行うので、当選役によっては、継続率が100%を超えることもある。その場合は、成功確定となる。また、ジャッジ成功時に、当選役に応じて、持ち越し継続率加算抽選を行うので、成功すればするほど、継続率が高くなる。但し、ハート継続率+持ち越し継続率の最大値は70%である。一方、ジャッジ遊技で失敗した場合には、この持ち越し継続率はクリアされて0になる。

10

【0244】

ハートストック加算抽選：ART中において、成立役グループに応じてハートストックの加算抽選を行う。1個以上のハートストックが当選した場合には、ハート種類が設定されていないときは、ハート種別抽選を行って設定する。一方、ハート種類が設定されている場合は、ハートストックに抽選された値を加算する。ハートストックの抽選契機は、ART中、武闘会（実ボ中）において敵HPを0にした次ゲームから実ボ終了するまで、CZ中にクリアポイントを超えた次ゲーム～CZ終了するまで、プレミアムボーナス中の4つの遊技状態中である。

20

【0245】

呪いポイント加算抽選：ハートストック加算抽選に非当選で且つ武闘会（1種BB）にも非当選だった場合に、抽選が実行される。呪いポイントに加算するポイントの抽選を行うが、当選役がレア役な程、加算されるポイントが高い。ボーナス当選時にも当該抽選は実行されるが、ボーナス当選且つ呪いポイント獲得が無いようにするために、必ず0ポイントが選ばれるようになっている。呪いポイントは設定変更時に、0～7で抽選した値に+2した数値から始まり、10Ptに到達した時に、10pt減算して、呪いOPT当選となり、次ゲームから呪いOPTへ移行する。呪いOPT自体は1Gで終了する。ART終了時に呪いポイントはクリアせずに持ち越される。

30

【0246】

リプレイ連別ハート上乘せ特化ゾーン当選抽選：ボーナス非内部中において、5連以上（最大8連）のリプレイ連続当選毎に、ハート上乘せ特化ゾーンに移行するか否かの抽選を行う。この抽選に当選した場合に、リプレイ連を0クリアして、次ゲームからハート特化ゾーンへ移行する。特化ゾーンは2G以上続きます（継続抽選）。リブ連は、レア役ではクリアされない。但し、現在のサブ状態（演出状態）から他のサブ状態へ移行した時には、リブ連はクリアされる。リプレイB1に当選した場合、非ゾーン中&RT3時には100%ツンデレ状態となる。

40

【0247】

ART中シンデレラゾーン抽選：ART中でツンデレゾーンもしくはシンデレラゾーンでない場合に、逆押しシンデレラリプレイ（テンパイ・ハズレ含む）当選したとき、この抽選を行う。当選した場合は、逆押しナビが出るが、シンデレラが揃う場合は、次ゲームからシンデレラゾーン（固定10G）となる。逆押しチェリー系のリブ（弱・中・強）当選時の逆押しナビ確率がツンデレゾーンより上がる（ロジックによる固定で100%）。逆押しチェリー系リプレイ当選時において、（1）通常時 逆押し無し、（2）ツンデレ25%でナビ、（3）シンデレラ 100%でナビとなる。

50

【0248】

A R Tへ移行するときの処理として、A R T残りゲームが少ない状態で、ハート上乘せや、A R T武闘会（実ボ）へ移行した後、A R Tへ復帰する場合、A R T残りゲームが5 G未満のときには、A R T残りゲームを5 Gで上書きする。A R T残りゲームは、A R T中且つ非内部中の時に1を減算（B B当選当該ゲームは減算）する。A R Tへ遷移した時にオープニングゲームとして「5 G」をセットし、オープニング中は、呪いポイントを加算した場合に9以上になるときは、9で上書きする。呪いO P Tへ遷移させないための処理として、A R T残りゲーム数は減算する。

【0249】

A R Tジャッジゲーム中抽選では、ハートを使って継続抽選を行われ、1ハートにつき1ゲーム実行可能である。継続成功となった場合は、ハートは残ったままとなるので遊技者に有利である。継続失敗となった場合は、ハートを1つ消費し、ハートがなくなった場合には、A R T終了となる。ボーナス内部中になったときのハートは、継続確定となる。ハートの種類ごとに、固定の継続率が決められている。当該Gで当選した役の継続率、持ち越し継続率の合計継続率（固定の継続率+役の継続率+持ち越し継続率）で継続抽選を行い、成功した場合は、後述するジャッジ継続率加算抽選を行って、越し継続率に加算して、次回へ持ち越しとなる。持ち越しの上限は、最大70%であり、70%を超える場合には、70%に書き換えたとうえで、当該Gで当選した役の継続率を加算して、継続抽選を行う。

10

【0250】

ジャッジ継続率加算抽選：ジャッジゲーム成功時に、当該当選役に応じて「持ち越し継続率」に加算する値を抽選で決定する。「持ち越し継続率」は次回ジャッジまで持ち越すので、「持ち越し継続率」と「ハート継続率」と「次回の当選役の固定継続率」の結果を、すべて足し合わせた合計継続率で、次回の継続率抽選を実行する。

20

【0251】

ハート別の上乗せゲーム数抽選：ハートによるジャッジ成功時において、ハート種類に応じて、上乗せゲーム数抽選を実行する。

【0252】

ジャッジゲーム中天井：ジャッジ失敗カウンタを持ち、初期は0である。ジャッジ失敗ごとに加算し、10になった時（累計9回失敗した次のジャッジは必ず成功になる）に、当該ジャッジを成功に書き換える処理を実行する。A R T中はジャッジに成功してもカウンタはクリアしない。但し、天井による成功時については、0にクリアする。通常へ戻るときに0クリア処理を実行する。

30

【0253】

ハート上乘せ特化ゾーン中抽選：ジャッジゲームで使用するハートを必ず獲得できるゾーンであり、基本的に数ゲーム続くようになっている。最低2 G保証で、その後は継続抽選を行う。但し、ボーナスが当選した場合は、強制終了して、特典としてハート10個を獲得する。

【0254】

ハート上乘せ数抽選では、当選役に応じてハート上乘せ数の抽選を実行する。ハート上乘せ特化継続抽選では、非内部もしくはボーナス入賞していない場合、ハート上乘せ特化ゾーンを継続するか否かの抽選を実行する。当該抽選に当選した場合は、ハート上乘せ特化ゾーンが継続する。ボーナスが当選した時の処理として、ハート上乘せ抽選をしない分の補填をする為に、当該ハート上乘せ特化ゾーンで獲得したハートストックを2倍（所定倍）する処理を実行する。また、最低でも10個加算したうえで、ハート特化は終了となり、A R T武闘会待機へ移行する。

40

【0255】

呪いO P T中抽選として、呪いO P T時キャラ抽選：O P Tを行うキャラクタを味方キャラクタの中から抽選する。

【0256】

50

OPTテーブルNo別の継続率抽選：キャラクタごとに、小役に応じて決められているOPTテーブルNo別でOPTで使用する継続率の抽選を行う。テーブルNoは10種類程度存在する。

【0257】

OPT1ペンでのゲーム数抽選：主制御部100は、操作ボタンを1回操作（1ペン）ごとの上乗せゲーム数を、副制御部160へ送信する。主制御部100は、アーマーブレイクした時（ブレイク2回とファイナルネガティブショット）も同様に、上乗せゲーム数を副制御部160へ送信する。

【0258】

アーマーブレイク時の上乗せゲーム数抽選：キャラクタ毎にアーマーの耐久回数（固定値テーブル）が0になるごとに、上乗せゲーム数抽選を実行する。アーマーは2段階で、キャラクタ毎に固定されている。3段階目として、ファイナルネガティブショット用の耐久値と上乗せゲーム数は別で抽選する。

10

【0259】

ファイナルネガティブショット用アーマー耐久値抽選：アーマー3段階目の耐久値を決める抽選で決定する。この耐久値の回数分のペンを行うと、ファイナルネガティブショット成功となり、上乗せゲーム数を抽選する。この値をOPT終了時に大きな上乗せ表示する。

【0260】

武闘会后OPT中抽選：基本的に呪いOPTと同じテーブルを使って、上乗せゲーム数を抽選する。闘っていた敵キャラNoを使用して、OPTを実行する。OPT終了後の移行先が、RT状態によって変更となる。RT0～RT2であればART準備中へ移行する一方、RT3であればARTへ移行する。

20

【0261】

武闘会では味方HP、敵HPの削り合いバトル演出が表示され、武闘会中抽選が実行される。実ボーナス中（21G程度）と、初期にもどってからの状態となる。実ボーナス終了時に勝敗が決まっていない場合は、非内部状態に戻ってからも武闘会が続ける。武闘会（実ボ中）と武闘会（非内部）でサブ状態が分けられている。更に、通常時とART中で役割が違うのでサブ状態が分けられている。通常時において、敵キャラと対戦し、敵を倒せばART確定となる。ART中において、敵キャラと対戦し、敵を倒せばOPT確定となる。自分HPは100に固定され、敵HPも100に固定されている。一方、遊離状態になっていればキャラクタ別に50～80に変更される。実ボーナス中の処理として、自分HPが1までしか減らない様になっているので、実ボ中は負けることはない。

30

【0262】

武闘会開始時敵キャラ抽選：通常時かART中は戦闘した回数に応じて、対戦するキャラを抽選で決定する。5戦時にこの抽選を行った場合、戦闘回数を1にする一方、敵ボスに勝利した場合は戦闘回数は1のままにする。

【0263】

通常時武闘会開始時HP減算抽選：CZ中に当選した場合、CZ獲得ポイントを元にキャラHPから減らすポイントを抽選を実行する。クリアポイントと獲得ポイントの差分に応じて、テーブルが変更される。通常においては、この抽選は実行されない。

40

【0264】

与ダメージ抽選：成立役グループと敵キャラ別で番号（固定値テーブル）により、敵に与えるダメージの抽選を行う。番号ごとに、倍率が振り分けられているので、その倍率を掛けた数値が与ダメージとなる。倍率として、通常武闘会用とART武闘会用に2つ持っている。実ボ中は、（1）ベル（攻撃役）、（2）ベベリ（制御変えベル）、（3）リプレイ、（4）逆押しセブン揃い、（5）逆押しセブン揃わない、（6）弱中強チェリーリプレイ、（7）逆押し弱中強チェリーリプレイがある。実ボ中は、ベベリで与ダメージが0の場合に、被ダメージ抽選を行う。実ボ終了後は、ハズレ時に与ダメージが0の場合に、被ダメージ抽選を行う。

50

【 0 2 6 5 】

被ダメージ抽選：ベベリもしくは、非内部時はハズレで、与ダメージが0だった時に、敵キャラごとに、与えるダメージの抽選を行う。メインの抽選条件としては、与ダメージ0で、リプレイ又はベルではないときに自分が受けるダメージの抽選を行う。但し、武闘会の1G目は、被ダメージ抽選は行わない。

【 0 2 6 6 】

残りHP別のセブン扱い抽選：相手を倒していない場合に、自分のHPに応じて、逆押しセブン揃いリブを引いたときの、セブン扱いにするか否かを抽選する。当選した場合には、与ダメージ抽選などの成立役の種類を変え、与ダメージが100にするので、勝利確定となる。

10

【 0 2 6 7 】

武闘会突入時無敵抽選：武闘会突入時に、敵キャラに応じて無敵抽選を行い、これに当選した場合は、武闘会（実ボ後）にHPが0にならないので勝利確定となる。

【 0 2 6 8 】

武闘会時リブによるHP回復抽選：武闘会中のリプレイ時に自分がHP回復するか否かの抽選を行う。当選した場合は、その抽選値分のHPが加算される。ART武闘会の敗北時の処理として、ART武闘会（実ボ後）に敗北して、次ゲームARTへ戻るときに、呪いポイントに1を加算するので、オープニングが終わった次々ゲームから呪いOPTへ移行する。

【 0 2 6 9 】

プレミア系の抽選：ボーナス開始時にフリーズが発生するとプレミアボーナスとなり、4人のOPTが確定して、獲得枚数の期待値3000枚となる。ボーナス当選時に抽選および中段チェリー+BBの場合には、武闘会開始時プレミア抽選が実行される。武闘会の開始時にプレミア状態へ移行するか否かを抽選し、当選した場合には、サブ状態がプレミア武闘会へ移行する。プレミア舞踏会は、4人OPTを行い、17回のベル払い出しのうち、最後の4回のベルの時に、キャラ1～キャラ4までを当選役に依りて指定される固定値データを設定し、その抽選値でOPT処理を実行する。中段チェリーについて、当選した時に同時当選でボーナス確定&プレミア武闘会が確定となる。ART中にもプレミア武闘会が当選するようになるので、プレミアによる期待枚数は3000枚となる。

20

【 0 2 7 0 】

ART武闘会で、ボスキャラ（キャラ5番目）を倒した時にエンディング状態に移行する。エンディング状態は、5G固定とし、途中でボーナスを引いた場合は、その時点で終了となる。終了後にARTへ移行する。

30

【 0 2 7 1 】

図37は、特別上乗せ画面（図37（A）参照）及び特別上乗せ抽選の処理手順を示すフローチャート（図37（B）参照）である。また、図38は、特別上乗せ画面（上乗せゲーム2の画面）の概要図である。尚、特別上乗せとは、OPTを意味する。

【 0 2 7 2 】

この上乗せゲームで上乗せゲーム（何れかのOPT）が選択されると、主制御部100は、終了決定確率であるパンク率（又は、継続決定確率であるループ率、若しくは継続率と称される）と上乗せ抽選テーブルを用いて上乗せ値を決定する為の上乗せループ抽選処理を実行する。なお、パンク率と継続率とは裏腹の関係にあり、パンク率が5%（20回に1回終了決定）と継続率が95%（20回に19回継続決定）とは表現の違いであり、実際には同義である。

40

【 0 2 7 3 】

有利遊技であるART遊技中に、敵キャラを倒した場合、又は、所定ポイントを獲得した場合（例えば、1000ポイントをゲット）、何れかが達成されたことを契機にして、上乗せ条件（上乗せゲーム2の開始条件）が成立する。また、BB中のART抽選に当選した場合や、ART中に所定ゲーム内にベルを3回入賞などのミッション達成により成立する。

50

【0274】

主制御部100は、ART遊技（有利遊技）において特別上乘条件（上乘せゲーム2）が成立して、特別上乘抽選処理を実行する場合に、このサブルーチン呼び出す（図37（B）参照）。主制御部100は、ステップS200に移行すると、複数の敵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。そして、主制御部100は、ステップS200に移行すると、上乘せ形態抽選を実行して通常上乘せ又は特殊上乘せを決定する。この、特殊上乘せは、特殊上乘せ1～特殊上乘せ3があり、特殊上乘せ1（スピード上乘せ）は乱数を2つ抽出して上乘せゲーム数抽選を2回実行するもの、特殊上乘せ2（パワー上乘せ）は乱数を1つ抽出して上乘せゲーム数抽選結果を2倍にするもの、特殊上乘せ3（テクニク上乘せ）はキャラクタのHP（ヒットポイント）を通常上乘せよりも4倍のポイントを減らすものである。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、通常上乘せが抽選で決定された状態を示している。上乘せ形態は、キャラクタAが持つスティック（俗に、「ペンペン棒」と称している）の種類によって遊技者に認識させる様になっている。つまり、通常上乘せの場合には、図に示す通常スティックが表示されるが、特殊上乘せ1ではスピード・スティックが表示され、特殊上乘せ2ではパワー・スティックが表示され、特殊上乘せ3ではテクニク・スティックが表示される。

10

【0275】

なお、選択されたキャラクタAと倒した敵ボス（敵キャラクタ）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と敵ボスとの組み合わせに対応して保証ゲーム数抽選テーブルが6つ設けられているが、段階設定値が6の場合、保証ゲーム数抽選の期待値は16回、段階設定値が5の場合、保証ゲーム数抽選の期待値は14回、段階設定値が4の場合、保証ゲーム数抽選の期待値は12回、段階設定値が3の場合、保証ゲーム数抽選の期待値は9回、段階設定値が2の場合、保証ゲーム数抽選の期待値は7回、段階設定値が1の場合、保証ゲーム数抽選の期待値は5回となるように数値が設計段階で予め決定されている。そして、主制御部100は、ステップS210でこれらの保証ゲーム数抽選テーブルを用いて、抽選により保証ゲーム数を自動的に決めて、ステップS220へ移行する。

20

【0276】

主制御部100は、今回の遊技におけるスタート操作で役抽選を実行して、ステップS220に移行すると、当選役に応じて上乘セループ率抽選を実行する。上乘セループ率とは、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、上述した通り、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。

30

【0277】

主制御部100は、ステップS230に移行すると、決定した上乘せゲーム数抽選テーブルを用いて1つの乱数を抽出して、通常上乘せでは上乘せ抽選を1回実行する。この上乘せゲーム数抽選テーブルは、乱数の値が0～N1で1ゲーム、乱数の値がN1+1～N2で2ゲーム、乱数の値がN2+1～N3で5ゲーム、乱数の値がN3+1～N4で10ゲーム、乱数の値がN4+1～N5（8ビットの255）で10ゲームのように予め決定されている。特殊上乘せ1（スピード上乘せ）では乱数を2つ抽出（少なくとも2つ以上の乱数を抽出）して上乘せゲーム数抽選を2回実行して、2つの上乘せ値を決定する。特殊上乘せ2（パワー上乘せ）は乱数を1つ抽出して上乘せゲーム数抽選結果を2倍にして（1つの乱数を抽出して定まる値を整数倍して上乘せ値を決定して、又は、値に所定値を乗算して所定値を決定して）、1つの上乘せ値を決定する。そして、特殊上乘せ3（テクニク上乘せ）では通常上乘せと同様に、1つの乱数を抽出して上乘せ抽選を1回実行す

40

50

る。また、上乘せゲーム数抽選1回毎に、キャラクタの持つHPから所定の1ポイント(所定ポイント)を減算するが、特殊上乘せ3(テクニク上乘せ)だけは所定の1ポイント(所定ポイント)を4倍した4ポイントをHPから減算する。各キャラクタの持つHPは3つあり、まずHP1から減算し、0となって第一上乘せ抽選条件が成立すると第一特別上乘せ抽選を実行し、第一特別上乘せ値を副制御部160に送信する。更に、主制御部100は、上乘せゲーム数抽選1回毎に、HP2から減算し、0となって第二上乘せ抽選条件が成立すると第二特別上乘せ抽選を実行して、第二特別上乘せ値を副制御部160に送信する。そして、主制御部100は上乘せゲーム数抽選1回毎に、HP3から減算し、0となって第三上乘せ抽選条件が成立すると第三特別上乘せ抽選を実行して、第三特別上乘せ値を副制御部160に送信する。この第一特別上乘せ値の期待値は約50ゲーム、第二特別上乘せ値の期待値は約100ゲーム、第三特別上乘せ値の期待値は約300ゲームとなっており、特殊上乘せ3の場合には4倍でHPが減算されるため、特別上乘せが発生し易く、また選択されたキャラクタにも拠るが、高い確率で保証ゲーム数内に第一上乘せ抽選条件が成立する様になっている。副制御部160は、受信した第一特別上乘せ値~第三特別上乘せ値を個々に記憶しており、これらの特別上乘せ値を受信した場合には、特別上乘せ値に関する演出を実行可能である。例えば、副制御部160は、第一特別上乘せ値~第三特別上乘せ値に応じて、段階的にキャラクタの鎧を破壊する様な演出を実行するのである。

10

【0278】

主制御部100は、ステップS235に移行すると、上限値N(送信許容回数)を超えたか否かを判断する。例えば、上限値Nを100回と仮定すると、主制御部100はステップS240で、最大100回まで副制御部160に上乘せ値を送信して、残り総ゲーム数(残り総数値)に上乘せ値を加算するが、101回以降は残り総ゲーム数に加算するだけで、副制御部160に上乘せ値を送信しない。副制御部160は、主制御部100から受信した上乘せ値を受信した順番に個々(別々)に記憶し行く。これによって、副制御部160の記憶容量を削減できるという特有の効果がある。なお、残り総数値は、ART遊技に関する押し順小役の残り当選回数や、残り払出し枚数などである。但し、主制御部100は、第一特別上乘せ値~第三特別上乘せ値は、上限値Nとは無関係に必ず送信する。

20

【0279】

主制御部100は、ステップS250に移行すると、保証ゲーム数があるか無いかを判断し、0でなければ(1以上であれば)、ステップS280に移行して保証ゲーム数から1を減算してステップS230に戻る。なお、換言すれば、ステップS250は保証ゲーム数を消化したか否かの判断と言え、消化していなければ1を減算してステップS230に戻る一方、消化していればステップS260に移行するということである。

30

【0280】

主制御部100は、ステップS250で保証ゲーム数が0回となってステップS260へ移行すると、決定されている上乘せループ率(この場合、当選率90%)に従って上乘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、ランダムな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、ステップS270で当選した場合(継続条件成立の場合)に、ステップS230に戻って上乘せループ抽選を自らが自動的に実行する。主制御部100は、ステップS270で終了の場合(終了条件成立の場合)に、計算して求めた残り総ゲーム数(残り総数値)を副制御部160に送信して、上乘せループ抽選処理のサブルーチンを終了する。主制御部100は、この残り総数値に基づいて、ART遊技の継続や終了、ジャッジメント遊技への移行を制御する。つまり、主制御部100は、有利遊技の上乗せ値を決定する為に、上乘せ抽選を繰り返す上乘せループ抽選処理を実行可能であり、また、上乘せループ抽選処理を終了させるか否か決定する為の抽選を、繰り返し実行可能な制御手段である。

40

【0281】

副制御部160は、主制御部100から受信した上乘せ値を受信順に個々(別々)に記

50

憶しており、上乘せゲーム数が1回目に1、2回目に3、3回目に1、4回目に5、5回目に1、6回目に1、7回目に50、8回目に1、9回目に1が当選し、トータル64回獲得したことを示している(図38(A)参照)。なお、この一連の上乗せ抽選処理は主制御部100が実行するが、スタート操作で役抽選を実行した後から、停止ボタン部10の操作を有効化するまでの短時間(約10ms程度)で処理される。

【0282】

図83は、上乘せ値決定方法の説明図である。

【0283】

上乘せゲーム数抽選テーブルを用いて上乘せ値を決定する方法を説明したが、他の上乘せ値決定方法として以下がある。

【0284】

乱数値は、0又は1の何れかの値を取る複数のビット(この場合、8ビット)で構成されている。例えば、8ビットの乱数を取得し、最下位ビット(これが特定のビット)から1が連続する数に基づいて、上乘せ値を決定する。具体的には、主制御部100は、8ビットの乱数を取得し、最下位ビットが1か否かを確認し、0であれば10進数に変換して1を加算する(1となる)。一方、1であれば次の上位ビットが1か否かを確認し、0であれば10進数に変換して1を加算する(2となる)。一方、1であれば次の上位ビットが1か否かを確認し、0であれば10進数に変換して1を加算する(4となる)。一方、1であれば次の上位ビットが1か否かを確認し、0であれば10進数に変換して1を加算する(8となる)。

【0285】

一方、1であれば次の上位ビットが1か否かを確認し、0であれば10進数に変換して1を加算する(16となる)。一方、1であれば次の上位ビットが1か否かを確認し、0であれば10進数に変換して1を加算する(32となる)。一方、1であれば次の上位ビットが1か否かを確認し、0であれば10進数に変換して1を加算する(64となる)。一方、1であれば次の上位ビット(MSB)が1か否かを確認し、0であれば10進数に変換して1を加算する(128となる)。一方、最後にMSBが1であるので10進数に変換して1を加算する(256となる)。主制御部100は、この様にロジックで上乘せ処理を行うので、抽選テーブルが不要になるという利点がある。

【0286】

例えば、最下位ビットxxxxxxx0の確率は50%であり、最下位から1が連続して立っている分は0個であるから、10進数に直した分(即ち、0)に1加えた値を上乘せゲームとする(1ゲーム)。理由は、上乘せで当選しているのに0と表示するのは違和感があるからである。但し、上乘せゲームは10進数に直した分だけとして、1を加えないようにしてもよい。

【0287】

下位ビットxxxxx01の確率は25%であり、最下位から1が連続して立っている分は1個であるから、10進数に直した分(即ち、1)に1加えた値を上乘せゲームとする(2ゲーム)。下位ビットxxxxx011の確率は12.5%であり、最下位から1が連続して立っている分は2個であるから、10進数に直した分(即ち、3)に1加えた値を上乘せゲームとする(4ゲーム)。下位ビットxxxx0111の確率は6.25%であり、最下位から1が連続して立っている分(数)は3個であるから、10進数に直した分(即ち、7)に1を加えた値を上乘せゲームとする(8ゲーム)。下位ビットxxx01111の確率は3.12%であり、最下位から1が連続して立っている分は4個であるから、10進数に直した分(即ち、15)に1を加えた値を上乘せゲームとする(16ゲーム)。下位ビットxx011111の確率は1.56%であり、最下位から1が連続して立っている分(数)は5個であるから、10進数に直した分(即ち、31)に1を加えた値を上乘せゲームとする(32ゲーム)。

【0288】

下位ビットx0111111の確率は0.78%であり、最下位から1が連続して立っている分は6個であるから、10進数に直した分(即ち、63)に1を加えた値を上乘せゲームとす

10

20

30

40

50

る(64ゲーム)。全ビット01111111の確率は0.39%であり、最下位から1が連続して立っている分は7個であるから、10進数に直した分(即ち、127)に1を加えた値を上乗せゲームとする(128ゲーム)。全ビット11111111の確率は0.39%であり、最下位から1が連続して立っている分は8個であるから、10進数に直した分(即ち、255)に1を加えた値を上乗せゲームとする(256ゲーム)。この方法によれば、平均上乗せゲーム数は約5ゲームとなる。

【0289】

なお、特定のビットを最下位ビットとしたが、この実施例に限定されるものではない。例えば、特定のビットを最上位ビット(MSB)とし、順に下位ビットに向かって1が連続する数に基づいて、上乗せ値を決定するようにしてもよい。特定のビットを第4ビットとし、次の上位ビットが1か否かを確認し、MSBに至ったら、MLBにターンアラウンドして確認してもよい。最下位ビットから上位ビットに向かって1か否かを確認しているが、1ではなく0が連続する数に基づいて、上乗せ値を決定してもよい。また、飛び飛びのビット(例えば、0ビット 2ビット 4ビット 6ビット 1ビット 3ビット 5ビット 7ビット)やその時に抽選で決めるランダム値によって、確認順を決定してもよい。例えば、0ビット(MLB)から7ビット(MSB)の0~7の値を1つの箱に入れ一つずつ順に選択するガチャ抽選により確認順を決定するのである。

【0290】

主制御部100は、3つのリールドラムが全て回転している状態で、いずれかの停止スイッチの操作を受け付けた場合、通常上乗せ抽選を実行したときには遊技の遅延処理(フリーズ処理)を行わないが、特殊上乗せ抽選1~3を実行したことを条件に遅延処理を行う。主制御部100は、通常上乗せ抽選の場合、第一停止操作を受け付けると最低操作間隔の210msのタイマーをセットして、操作から210msの経過を最低条件に、第二停止操作を受け付ける。一方、特殊上乗せ抽選の場合、主制御部100は第一停止操作を受け付けたことを契機にして、遅延処理を実行して所定時間(約5秒)が経過するまで、主たる遊技の進行を停止する。その結果、遊技者は第一停止操作から所定時間経過するまで、第二停止操作をすることができない。副制御部160は、主制御部100から所定時間(約5秒)のフリーズコマンドを受けると、遅延処理中に特殊上乗せ抽選が行われたことを示す特殊演出を表示演出装置11に表示する。遊技者は、次の操作ができないことの違和感に加えて、特殊演出によって上乗せ遊技に関する期待感が大きく膨らむのである。

【0291】

副制御部160は、上乗せ値に関する上乗せ演出を制御する演出制御手段であり、特別上乗条件(上乗せゲーム2)が成立した遊技が終了後(第3停止操作後)に、上乗せ演出の開始条件が成立して、スペシャルボタン14(操作スイッチ)の操作を有効化する。この有効化時には、副制御部160は、スペシャルボタン14の内部LEDを点滅させると共に、液晶画面に「スペシャルボタン連打」と表示する。つまり、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等)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。また、現在の残りゲーム数に、スペシャルボタン操作1回毎に上乗せ値を加算した残りゲーム数も表示される(図示せず)。

【0292】

図38(B)は、上乗せゲーム数が10回目に20、11回目に100、12回目に10、13回目に1、14回目に3、15回目に1、16回目に5、17回目に1、18回目に1が当選した後に、最後に受信した残り総ゲーム数(残り総数値)を記憶しており、上乗せループ抽選処理の終了条件が成立し、1回目から18回目のトータル206回獲得したことを示している。副制御部160は、上乗せ演出の開始条件が成立し、スペシャルボタン14を操作可能状態(有効化状態)として、遊技者がスペシャルボタン14を1回操作する毎に、受信した順番にRAMに記憶する上乗せゲーム数を1回目から最後の順に順次表示し、19回目の操作で総上乗せゲーム数と残り総ゲーム数を表示する演出を実行

10

20

30

40

50

する。副制御部160は、MAXベット操作後のスタート操作（演出キャンセル操作）により、上乗せ演出がキャンセルされた場合にも、総上乗せゲーム数を表示する様になっており、次遊技の第一停止操作が行われるまで総上乗せゲーム数表示は継続される。なお、残り総ゲーム数も表示する様にしてもよい。副制御部160は、受信した残り総ゲーム数（残り総数値）から上乗せ遊技前の残ゲーム数を減算することにより、総上乗せゲーム数を求めて表示する様になっている。これにより、副制御部160は、遊技者に代わって主制御部100が実際に行った上乗せ抽選を再現するので、遊技者は大きな感動を覚えると共に、遊技者と遊技機との一体感を形成することができる。

【0293】

図39は、8ビット擬似乱数と置数の関係を示す説明図である。図40は、役抽選テーブルの詳細説明図である。

10

【0294】

モード番号0の通常状態は、通常モードNo0～3の4種類で管理されており、この状態が大きい時にレア役等を引けば、ART（アシスト・リプレイ・タイム）やCZ（チャンスゾーン）に当選する確率が高くなる。ポイントは、0～99の値の中から乱数抽選で決定される。

【0295】

8ビット擬似乱数を用いた場合、従来であれば0.39%（1/256）刻みでしか確率を設定できなかったが、当選確率をもっと細かく設定する必要が生じたので技術的に工夫を凝らした（例えば、0.006%）。主制御部100は、乱数生成回路が周期的に生成している0～255までの8ビット擬似乱数の1つを所定のタイミングで取得する（図39（A）参照）。なお、この8ビット擬似乱数は1周期に一度必ず0～255の値が出現する。8ビット擬似乱数の第7ビット（MSB）が指示ビットであり、この値が0であれば掛算の実行指示となるが、1であれば掛算の実行指示ではない（つまり、掛算の不実行指示）。又、指示する内容は0と1が逆でもよい（0：実行不指示、1：実行指示）。8ビット擬似乱数の他の7つのビット（第0ビットから第6ビット）で0～127までの何れかの数値を示すことが可能である。

20

【0296】

図39（B）は、指示ビット（MSB）が0で所定数を掛けることを指示するものであり、7ビットの数値を128倍したものが置数となり、数値が1増す毎に確率が0.781%増加することを示している。この分解能は、1/256の2倍に荒くなっている。

30

【0297】

図39（C）は、指示ビット（MSB）が1で所定数を掛けないことを指示するものであり、7ビットの数値が置数となり、数値が1増す毎に確率が0.006%増加することを示している。この分解能は、1/256の64倍に細かくなっている。

【0298】

図39（D）は、複数の当選情報（賞金ポイント0～99の値）と置数の関係を定める抽選テーブルであり、ROM101に記憶されている。賞金20ポイントを中心にして、賞金10ポイント～賞金30ポイントが80%の確率で当選するように設計されている。賞金20ポイントを30%の確率で当選させる場合、置数はMSBが0で、7ビット数値は38となり、真の確率は29.688%（ $38 \times 128 \div 16384$ ）となる。賞金15ポイントと賞金25ポイントを20%の確率で当選させる場合、置数はMSBが0で、7ビット数値は26となり、真の確率は20.031%（ $26 \times 128 \div 16384$ ）となる。賞金0ポイントを0.5%の確率で当選させる場合、置数はMSBが1で、7ビット数値は82となり、真の確率は0.500%（ $82 \div 16384$ ）となる。賞金90ポイントを0.02%の確率で当選させる場合、置数はMSBが1で、7ビット数値は4となり、真の確率は0.024%（ $4 \div 16384$ ）となる。そして、賞金99ポイントを0.01%の確率で当選させる場合、置数はMSBが1で、7ビット数値は2となるはずだが、0～90ポイントまでが当選していないので、最後に必ずポイントが当選するのだから、100%を意味するMSBが1で、7ビット数値は0（置数1Byteデータ：1

40

50

0 0 0 0 0 0 0) を入れている。プログラム上の処理として、まず置数に 1 2 8 かを確認して、1 2 8 であれば当選処理をする一方、1 2 8 でなければ乱数から置数を累積して引き算するという処理になる。特に、確率 5 0 % は M S B が 0 で、7 ビット数値は 6 4 (置数 1 B y t e データ: 0 1 0 0 0 0 0 0) となる。逆に、取得した 1 つ 8 ビット擬似乱数が 6 4 (1 B y t e データ: 0 1 0 0 0 0 0 0) であれば、置数を 0 ポイントから順に累積して引き算して行き、乱数が負になるのが賞金 2 0 ポイントなので、賞金 2 0 ポイントという当選情報を導出することになる。

【0 2 9 9】

主制御部 1 0 0 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 1 0 3 で継続して発生させている 2 バイトの乱数 (1 0 進数では 0 ~ 6 5 5 3 5 の値、2 進数では 0 0 0 0 h ~ 1 1 1 1 h) の 1 つ R D 1 を抽出して内部抽選処理を実行する。

10

【0 3 0 0】

役抽選テーブル (図 4 0 参照) は全て 1 バイトのデータであり、アドレス N からの 1 バイトの第 N データ、アドレス M からの 1 バイトの第 M データ、アドレス L からの 1 バイトの第 L データ群で構成され、設計仕様に応じてデータの内容が変更される。第 N データの M S B は置数のバイト数を識別する識別ビットであり、この識別ビットが 0 であれば置数のバイト数が 1 バイトを示す状態である一方、識別ビットが 1 であれば置数のバイト数が 2 バイトを示す状態である。続く 2 つのビット (ビット 5、ビット 6) がボーナス情報であり、0 0 でボーナス不当選、0 1 でボーナス 1、0 2 でボーナス 2、0 3 でボーナス 3 が当選したことを示す。下位の 5 ビットは抽選回数情報であり、最低 1 回 ~ 最大 3 1 回の値を取ることができる。

20

【0 3 0 1】

第 M データの M S B は設定別データを識別する識別ビットであり、0 であれば置数の設定差が無く共通の置数を意味するが、1 であれば置数の設定差があり設定別の置数を意味する。下位 7 ビットは役情報であり、内部抽選処理が終了した時の当選役を意味する。7 ビットなので 1 2 8 種類の当選役 (当選役 0 ~ 当選役 1 2 7) を区別できる。第 L データは置数の値を意味し、第 N データの M S B が 0 なら 1 バイトの小さい置数データ (最大 2 5 5 まで)、M S B が 1 なら 2 バイトの大きい置数データ (最大 6 5 5 3 5) とすることができる。

【0 3 0 2】

主制御部 1 0 0 は、R D 1 を抽出すると、R D 1 を継続して引いて行き、残り乱数値と置数値に基づく終了条件が成立によって、当選役を決定する。終了条件としては、残り乱数値が抽選テーブルの今回引く置数値より小さくなった場合に、成立となる。より具体的には、第 N データの M S B が 1 なので、主制御部 1 0 0 は置数が 2 バイトと判断する。ボーナス情報が 0 0 なのでボーナス不当選で、抽選回数情報が (1 1 0 1 1) なので 2 7 回抽選する (置数を引く) と判断する。

30

【0 3 0 3】

主制御部 1 0 0 は、第 M データの M S B が 0 なので、設定差が無い共通の置数であり、役情報が 4 なので押し順小役 (左ファースト 1) と判断する。主制御部 1 0 0 は、第 L データ (0 1 h) を置数の上位バイトとし、第 L + 1 データ (1 0 h) を置数の下位バイトとする。この場合、置数は 1 0 進数で 3 8 4 (2 5 6 + 1 2 8) となる。ここで主制御部 1 0 0 は、残り乱数値が抽選テーブルの今回の置数値より小さくなったと判断した場合に、終了条件が成立となって、押し順小役 (左ファースト 1) を当選役に決定する (抽選結果を導出する)。一方、終了条件が成立しなかったら、残り乱数値から、今回の置数値 (3 8 4) を引き、残り乱数値として減算を 1 回終了する。次に、主制御部 1 0 0 は、論理演算で押し順小役 (左ファースト 2) とし、終了条件が成立すると、この押し順小役 (左ファースト 2) を当選役に決定するが、不成立の場合、論理演算で押し順小役 (左ファースト 3) とし、終了条件が成立すると、この押し順小役 (左ファースト 3) を当選役に決定するが、不成立の場合に同様の処理を繰り返す。押し順小役 (左ファースト) は 1 ~ 9 まで 9 種類、押し順小役 (中ファースト) は 1 ~ 9 まで 9 種類、押し順小役 (右ファース

40

50

ト)は1~9まで9種類あり、置数が同じなのでループ処理をすることによって、役抽選テーブルのデータ量を少なくすることが可能となる。つまり、27回抽選(置数減算)を行っても当選しなかったら、押し順小役(左ファースト1)~押し順小役(右ファースト1)までの27種類は不当選ということになるが、どこかで終了条件が成立すると、押し順小役の何れかが当選となる。

【0304】

主制御部100は、第N+1データのMSBが0なので、主制御部100は置数が1バイトと判断する。ボーナス情報が01なのでボーナス1が当選で、抽選回数情報が(00001)なので1回抽選する(置数を引く)と判断する。主制御部100は、第M+1データのMSBが0なので、設定差が無い共通の置数であり、役情報が0なので不当選(ハズレ)と判断する。つまり、ボーナス1の単独当選であり、ここで終了条件が成立した場合には、ボーナス1だけが当選となる。なお、役情報が0以外であれば、その役とボーナス1の重複当選となる。主制御部100は、第L+2データ(40h)を置数とし、この場合、置数は10進数で64(当選確率は約1/1000)となる。ここで主制御部100は、残り乱数値が今回の置数値64より小さくなったと判断した場合に、終了条件が成立となって、ボーナス1の単独当選に決定する(抽選結果を導出する)。一方、終了条件が成立しなかったら、残り乱数値から、今回の置数値(64)を引き、残り乱数値として抽選処理1回を終了する。

10

【0305】

主制御部100は、第N+2データのMSBが0なので、主制御部100は置数が1バイトと判断する。ボーナス情報が00なのでボーナスが不当選で、抽選回数情報が(00001)なので1回抽選する(置数を引く)と判断する。主制御部100は、第M+2データのMSBが1なので、設定差がある設定別の置数であって、役情報が3なので中段チェリー(レア小役:設計時点で決まっている)と判断する。主制御部100は、設定値を確認して、設定値が1ならば第L+3データ(80h)を置数とし(10進数128)、設定値が2ならば一つ先の第L+4データ(88h)を置数とし(10進数136)、設定値が3ならば一つ先の第L+5データ(90h)を置数とし(10進数144)、設定値が4ならば一つ先の第L+6データ(A0h)を置数とし(10進数160)、設定値が5ならば一つ先の第L+7データ(C0h)を置数とし(10進数192)、設定値が6ならば一つ先の第L+8データ(E0h)を置数とし(10進数255)、残り乱数値が今回の置数値より小さくなったと判断した場合に、終了条件が成立となって、中段チェリーの単独当選に決定する。仮にボーナス情報が10であれば、ボーナス2と中段チェリーの同時当選となる。一方、終了条件が成立しなかったら、残り乱数値から、今回の置数値を引き、残り乱数値として抽選処理1回を終了する。主制御部100は、上記の手順を繰り返して内部抽選処理を実行し、最終的に抽選結果(当選役又は不当選)を導出することになる。効果としては、メインプログラムのデータ容量を圧縮することができる。

20

30

【0306】

図41は、指示モニター表示の詳細説明図である。図42~図44は、指示情報及び指示モニター表示と指示内容の関係を示す説明図である。

【0307】

本実施例では、メダル払出枚数表示LED4cの一の位を使用して指示モニター表示を行う。指示モニター表示の発生契機は、スタートレバー作動後に内部当せん情報の値、RT情報の値、押し順情報の値及びナビモード情報に対応して指示が発生した場合、指示内容を数値化した指示情報(0~6)を設定する。その後、回胴が回転を開始して、停止ボタンの操作が受け付け可能になったときに、設定された指示情報(0~6)がメダル払出枚数表示LED4cの一の位に表示される(点灯)。そして、全回胴が停止すると指示モニター表示は消灯する。指示情報及び指示モニター表示と指示内容の関係は以下のとおりである。なお、「表示なし」は「0」を表示する。

40

【0308】

指示機能に係る条件装置作動時に、ナビモード情報の値が「0」の時は、イベントコマ

50

ンド（当選データコマンド：A 9 H）からグループ化した値が周辺基板（副制御部 1 6 0）に送信される（図 4 2（A）参照）。押し順ベル 1 ~ 押し順ベル 2 7 のグループ値は 8 0 H で、押し順リプレイ 1 - 1 ~ 押し順リプレイ 2 - 6 のグループ値は 4 0 H である。制御部 1 6 0 は、押し順ベル又は押し順リプレイを認識できるが、操作すべき順序を認識不能なので、ナビ情報を報知できない。

【 0 3 0 9 】

指示機能に係る条件装置作動時に、ナビモード情報の値が「 1 」の時は、一部の指示情報の値及びグループ化した値がイベントコマンド（当選データコマンド：A 9 H）から周辺基板（副制御部 1 6 0）に送信される（チャンスゾーン 2。図 4 2（B）参照）。条件装置 0 1 E H ~ 0 2 6 H（押し順ベル 1 ~ 2 7）の場合には、5 0 % の振分け抽せんを行って、指示モニターに表示する。押し順ベルは 3 択であり、第 1 操作が正解すれば第 2 操作及び第 3 操作の順序に拘わらずベル小役（入賞目的小役）が入賞する。具体的には、0 1 E H ~ 0 2 6 H（押し順ベル 1 ~ 押し順ベル 9）は左 1 s t が正解なので、左中右を指示する「 1 」又は左右中を指示する「 2 」の何れかを 5 0 % の確率で抽せんで決定し、指示モニターに表示すると共に、周辺基板（副制御部 1 6 0）に決定情報を送信する。副制御部 1 6 0 は、決定情報が「 1 」であれば左中右の順でナビ情報を報知する一方、決定情報が「 2 」であれば左右中の順でナビ情報を報知する。

10

【 0 3 1 0 】

同様に、0 2 7 H ~ 0 2 F H（押し順ベル 1 0 ~ 1 8）は中 1 s t が正解なので、中左右を指示する「 3 」又は中右左を指示する「 4 」の何れかを 5 0 % の確率で抽せんで決定して、指示モニターに表示すると共に、周辺基板（副制御部 1 6 0）に決定情報を送信する。副制御部 1 6 0 は、決定情報が「 3 」であれば中左右の順でナビ情報を報知するが、決定情報が「 4 」であれば中右左の順でナビ情報を報知する。また、0 3 0 H ~ 0 3 8 H（押し順ベル 1 9 ~ 2 7）は右 1 s t が正解なので、右左中を指示する「 5 」又は右中左を指示する「 6 」の何れかを 5 0 % の確率で抽せんで決定して、指示モニターに表示すると共に、周辺基板（副制御部 1 6 0）に決定情報を送信する。副制御部 1 6 0 は、決定情報が「 5 」であれば右左中の順でナビ情報を報知する一方、決定情報が「 4 」であれば右中左の順でナビ情報を報知する。主制御部 1 0 0 は、押し順リプレイ 1 - 1 ~ 押し順リプレイ 2 - 6 のグループ値は 4 0 H を送信する。制御部 1 6 0 は、押し順リプレイを認識できるが、操作すべき順序を認識不能なので、ナビ情報を報知できない。

20

30

【 0 3 1 1 】

指示機能に係る条件装置作動時に、ナビモード情報の値が「 2 」の時は、一部の指示情報の値及びグループ化した値がイベントコマンド（当選データコマンド：A 9 H）から周辺基板（副制御部 1 6 0）に送信される（終了待ち。図 4 3（A）参照）。押し順ベル 1 ~ 押し順ベル 2 7 のグループ値は 8 0 H であり、制御部 1 6 0 は、押し順ベルを認識できるが、操作すべき順序を認識不能なので、ナビ情報を報知できない。押し順リプレイ 1 は R T 1 状態から R T 2 状態に移行させる為の再遊技役であり、押し順リプレイ 2 は R T 2 状態から R T 3 状態に移行させる為の再遊技役である。0 2 H（押し順リプレイ 1 - 1）又は 0 8 H（押し順リプレイ 2 - 1）は左中右の順序が正解なので、正解操作を指示する「 1 」を指示モニターに表示すると共に、周辺基板（副制御部 1 6 0）に指示情報を送信する。0 3 H（押し順リプレイ 1 - 2）又は 0 9 H（押し順リプレイ 2 - 2）は左右中の順序が正解なので、正解操作を指示する「 2 」を指示モニターに表示すると共に、周辺基板（副制御部 1 6 0）に指示情報を送信する。0 4 H（押し順リプレイ 1 - 3）又は 0 A H（押し順リプレイ 2 - 3）は中左右の順序が正解なので、正解操作を指示する「 3 」を指示モニターに表示すると共に、周辺基板（副制御部 1 6 0）に指示情報を送信する。

40

【 0 3 1 2 】

同様に、0 5 H（押し順リプレイ 1 - 4）又は 0 B H（押し順リプレイ 2 - 4）は中右左の順序が正解なので、正解操作を指示する「 4 」を指示モニターに表示すると共に、周辺基板（副制御部 1 6 0）に指示情報を送信する。0 6 H（押し順リプレイ 1 - 5）又は 0 C H（押し順リプレイ 2 - 5）は右左中の順序が正解なので、正解操作を指示する為の

50

「5」を指示モニターに表示すると共に、周辺基板（副制御部160）に指示情報を送信する。07H（押し順リプレイ1-6）又は0DH（押し順リプレイ2-6）は右中左の順序が正解なので、正解操作を指示する為の「6」を指示モニターに表示すると共に、周辺基板（副制御部160）に指示情報を送信する。

【0313】

指示機能に係る条件装置作動時に、ナビモード情報の値が「3」の時は、指示情報の値がイベントコマンド（当選データコマンド：A9H）から周辺基板（副制御部160）に送信される（図43（B）参照）。押し順ベル及び押し順リプレイの正解操作を指示する為の数値（1～6）を、図42（B）及び図43（A）で説明した通りに指示モニターに表示すると共に、周辺基板（副制御部160）に指示情報を送信する。指示機能に係る条件装置作動時に、RT情報が「0」の時は、ナビモード情報の値が「1」～「3」であったとしても、ナビモード情報の値が「0」と同様に、イベントコマンド（当選データコマンド：A9H）からグループ化した値が周辺基板（副制御部160）に送信される（図44参照）。押し順ベル1～押し順ベル27のグループ値は80Hで、押し順リプレイ1-1～押し順リプレイ2-6のグループ値は40Hである。制御部160は、押し順ベル又は押し順リプレイを認識できるが、操作すべき順序を認識不能なので、ナビ情報を報知できない。従って、副制御部160が改竄されてもゴト行為はできない。

10

【0314】

図45は、遊技状態遷移図（RT状態）である。

【0315】

図33との相違は、ボーナス役として実ボーナスゲーム（BB1～BB2：1種役物連続作動装置）の他にプレミア演出ボーナスを設けた点であるので、他の説明は図33を援用する。

20

【0316】

プレミア演出ボーナスは、ボーナス遊技が終了すると、所定ゲーム数（例えば、25ゲーム）高確率再遊技状態（REP確率約2/3）となるRT付き実ボーナスであり、プレミア演出ボーナス遊技の開始からRTゲームが終了するまでプレミア演出が実行される。

【0317】

プレミア演出ボーナス図柄が表示されて、プレミア演出ボーナス遊技が入賞すると、副制御部160は、それを演出開始の契機として、プレミア演出を実行する。プレミア演出用データは、映像データ、音楽データ、歌声データ及びランプ制御データで構成されている。プレミア演出用データは、分割された演出用データ0～演出用データN（Nは2以上の自然数）から成り、副制御部160は演出用データ0から順に再生して、演出用データNの再生を終了すると、再び演出用データ0に戻って再生を繰り返す（ターンアラウンド再生）。副制御部160は、現在再生中の演出用データを記憶しており、ドアオープンやエラー発生した時に、エラー状態から復帰すると、記憶している演出用データの最初から再生を開始する。すなわち、プレミア演出の実行中に演出中断事由の発生を検出した後、演出開始条件が満たされると、現在記憶している演出用データの最初から再生するのである。なお、演出用データ0～演出用データNは、表示する演出内容に合わせて分割されているので、等分（同じ長さのデータ）にする必要は無い。

30

【0318】

応用実施例（図23の追加説明）：

（22）ART抽選契機役：チェリー役、カボチャ役（スイカ役）、強ベル役（共通ベル役）、チャンス役や特殊リプレイ役等のレア役が当選したことを契機に、ART抽選が実行される。

【0319】

主制御部100は、スタートレバー9の正規操作を受け付けると役抽選を実行し、ART抽選契機役が当選すると、操作時間当てゲームを行うか否かを決定する。不当選の場合には、遊技状態とART抽選契機役に応じた抽選テーブルを用いてART抽選が実行される。一方、操作時間当てゲームが当選の場合には、主制御部100は、正解時間範囲を決

40

50

定する。この正解時間範囲は、計時開始から停止ボタン部10の何れかが、第1停止操作された場合に正解とする時間範囲である。例えば、主制御部100は、正解時間範囲として「5秒±0.1秒」又は「4.9秒～5.1秒」と決定する。

【0320】

また、主制御部100は、当該ゲームが当選したことと正解時間範囲を副制御部160に送信して、約3秒間のフリーズ演出（リールロック及びリール演出）を行う。副制御部160は、第1停止操作の操作時間当てゲームが行われることと、0秒～10秒までカウントアップする計時メーターを表示演出装置11に表示すると共に、例えば、「停止ボタン部10が3秒～7秒の間に正解時間があります」と表示する。主制御部100は、フリーズ演出終了後にドラム部2が一定回転になったことを契機にして、操作時間の計時を開始すると共に、一定回転になった旨を副制御部160に送信する。副制御部160は、ドラム部2が一定回転になったことを契機に、経過秒数に従って計時メーターを0秒～10秒までカウントアップする。

10

【0321】

主制御部100は、停止ボタン部10の何れかが第1停止操作されると、計時していた時間を操作時間と決定して、副制御部160に送信する。主制御部100は、操作時間が正解時間範囲の4.9秒～5.1秒に入っていれば、正解抽選テーブルを用いてART抽選を実行する一方、正解時間範囲に入っていなければ、不正解抽選テーブルを用いてART抽選を実行する。正解抽選テーブルの当選確率は、不正解抽選テーブルの当選確率よりも高確率となっている。また、不正解抽選テーブルの当選確率は、操作時間当てゲームが不当選の場合の抽選テーブルよりも高確率となっている。即ち、当選確率は、正解抽選テーブル>不正解抽選テーブル>不当選抽選テーブルの関係にある。なお、今回遊技で正解抽選テーブル又は不正解抽選テーブルの何れかを決定し、次遊技のスタートレバー9の正規操作を受け付けたタイミングでART抽選を実行してもよい。

20

【0322】

ART遊技（有利遊技）において、操作時間当てゲームが当選の場合には、主制御部100は、スタートレバー9の正規操作を受け付けたタイミングで上乗せ抽選を実行し、上乗せ量又は上乗せセット数を決定する。そして、操作時間当てゲームに正解したことを条件に、決定された上乗せ量又は少なくとも1つ以上の上乗せセット数を付与する様にもよい。即ち、主制御部100は、操作時間当てゲームを実行した場合、操作時間と正解時間範囲との関係が付与条件を満たすとき、有利遊技を行う権利を少なくとも1つ以上付与する。

30

【0323】

ART遊技（有利遊技）において、操作時間当てゲームが当選の場合には、主制御部100は、スタートレバー9の正規操作を受け付けたタイミングで上乗せ抽選を実行し、上乗せ量又は上乗せセット数を決定する。そして、操作時間当てゲームに正解した場合、副制御部160はスペシャルボタン14を点滅させて、表示演出装置11に操作する様に指示し、スペシャルボタン14の操作を契機に上乗せ量又は上乗せセット数を表示する様にしてもよい。

40

【0324】

更に、通常遊技やART遊技（有利遊技）において、操作時間当てゲームが当選の場合には、副制御部160は操作時間当てゲームに正解したことを契機にして、表示演出装置11に設定示唆演出を実行してもよい。例えば、設定示唆演出として、段階設定値が6の場合、5と6のプラカードを持ったキャラクタが登場したり、まさに設定6と表示してもよい。効果として、従来では、遊技者は、ウェイト（フリーズ演出）が解除されるまで液晶やリールを必ずしも注視する必要は無かったが、ウェイト解除タイミングを見計らう必要が出来たことで、遊技者の期待感を更に煽り、自力感も増す事が出来る。

【0325】

図46は、遊技状態遷移図（RT状態）及び左1st押し順小役である。図47は、中1st及び右1st押し順小役である。

50

【 0 3 2 6 】

図 3 3 との相違は、ボーナス 1 (図 2 3 参照) が貫通型ボーナスと称されるものになった点である。ボーナス 1 は、1 種役物連続作動装置又は 2 種役物連続作動装置のどちらでもよい。貫通型ボーナスであるボーナス 1 は、役抽選で内部当選しても、作動図柄が表示されても、ボーナスの作動が終了 (ボーナスゲームが終了) しても、再遊技の当選確率を変動させない。つまり、内部当選時の R T 状態を維持する役である。また、ボーナス 1 と小役が同時当選した場合、ボーナス図柄が優先して引き込み制御されるようになっている (ボーナス優先制御) 。

【 0 3 2 7 】

ボーナス 1 (第 2 種特別役物に係る役物連続作動装置が望ましい) : 左ドラム 2 a に (B A R)、中ドラム 2 b に (B A R)、右ドラム 2 c に (赤チェリー) が有効ライン上に揃って停止すると、獲得枚数は 0 枚でその後にプレミア的なボーナス 1 が付与される (2 種 B B 1 が作動する B I G ボーナス)。入賞すると B A R 図柄が右上り一直線に揃った様に見えるので、遊技者にとって違和感はない。ボーナス 1 の遊技で、獲得枚数が 1 4 4 を超えると終了する。

10

【 0 3 2 8 】

ボーナス 1 が内部当選して、ボーナス内部中になると当選時の R T 状態が維持されるので、R T 4 は R T 0 ~ R T 3 の何れかとなる。再遊技役の当選確率が高い R T 2 又は R T 3 の状態で、ボーナス 1 が内部当選して作動 (入賞) しなかった場合には、次の遊技も高確率再遊技状態が維持される。これらの R T 4 状態 (高確率再遊技状態) でリプレイが当選すると、リプレイの作動図柄が必ず表示される (リプレイ役の入賞又は作動) が、いずれかの小役が当選すると、ボーナス優先制御によりボーナス図柄が小役に優先して引き込み制御される。

20

【 0 3 2 9 】

ところが、ボーナス 1 が内部当選した状態で、押し順小役 (特に、左 1 s t) が同時当選したときに、ボーナス図柄を引き込めないタイミングで停止スイッチが操作されると、出玉率が 1 0 0 % を超えるという問題が発生する。例えば、図 2 4 の押し順ベル 1 - 1 が当選すると、入賞させることが目的の目的小役 (右下りベル役 : F R U 1)、第 1 小役の入賞を阻害する目的の阻害小役群を構成する複数種類の阻害小役 (この場合は、3 種類の 9 枚小役 (F R U 1 0、F R U 2 3、F R U 3 6) が同時に当選する。遊技者が左リールの 1 8 番の B A R 図柄が通り過ぎたタイミングで停止スイッチを操作すると、1 3 番若しくは 3 番の緑カボチャ図柄、又は 3 番の上シン図柄が有効ライン上に停止する。仮に、1 3 番の緑カボチャ図柄が有効ライン上に停止したとすると、目的小役 (F R U 1) と阻害小役 (F R U 3 6) の 2 つが入賞の可能性がある。遊技者が中リールを 3 番の青チェリー図柄を引き込めないタイミングで停止スイッチを操作すると、主制御部 1 0 0 は、阻害小役図柄を引き込めないで、目的小役 (F R U 1) のベル図柄を引き込む。この状態で目的小役 (F R U 1) のみが入賞の可能であるが、右リールのリプレイ図柄は 1 0 0 % 引き込めるので、主制御部 1 0 0 は目的小役を入賞させて 9 枚を払い出すことになる。逆に、遊技者が中リールを 3 番の青チェリー図柄を引き込むタイミングで停止スイッチを操作すると、阻害小役だけがテンパイ状態となるが、1 / 3 の確率で入賞するので増減は 0 枚となる。つまり、遊技者がボーナス内部中である R T 4 状態 (高確率再遊技状態) で、ボーナス 1 図柄を意図的に狙わずにボーナス入賞を避け続けると、出玉率が 1 0 0 % を超えるので、リプレイ当選時にはメダルは減らず、更に小役当選時にメダルを増やすことが可能となる。その結果、遊技者によって攻略されるという事態が生じる。

30

40

【 0 3 3 0 】

図 4 6 (B) は、ボーナス内部中の R T 4 状態 (R T 0、R T 1 の低確率再遊技状態又は R T 3 ~ R T 4 の高確率再遊技状態) で、押し順ベル役 (左) が当選したことを示しており、図 2 3 との相違点は、更に、停止制御変更用の 1 枚役の F R U 4 0 が同時当選していることであるが、ボーナス非内部中には、図 2 7 ~ 図 3 2 で説明した通りの停止制御が行われるので説明を援用する。

50

【 0 3 3 1 】

押し順ベル役（左）は、正解となる第一停止操作が左停止ボタン 1 0 a であり、続く操作は中停止ボタン 1 0 b でも右停止ボタン 1 0 c どちらでもよい。押し順ベル 1 は 1 回押し順タイプの押し順小役であり、入賞させることを目的とし、配当は 9 枚の第 1 小役（右下りベル役：FRU 1）、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（この場合は、3 種類の 9 枚小役（FRU 1 0、FRU 2 3、FRU 3 6）が同時に当選する（図 2 4 の押し順ベル 1 - 1 参照）。更に、停止制御変更用の 1 枚役の FRU 4 0 が同時に当選するようになっている。押し順ベル 1 - 1 ~ 押し順ベル 1 - 9 まで 9 種類あるが、停止制御変更用の 1 枚役が同時当選すること以外は同様なので、説明を援用する。また、押し順ベル役（中）及び押し順ベル役（右）もあるが、図 2 7 から図 3 2 の説明を援用する。なお、これらの説明は、ボーナスが不当選時（非内部中）の説明であり、ボーナス非内部中において押し順ベル役（左）が同時当選して、図 2 7（A）の状態

10

で、遊技者が正解操作順序の左停止ボタン 1 0 a を第一停止操作した場合、主制御部 1 0 0 は、滑りコマ数テーブルを参照し、該当する滑りコマ数データに基づいて、0 コマ ~ 4 コマの範囲で左ドラム 2 a を停止させ、上シン図柄 / B A R 図柄 / 緑カボチャ図柄の何れか 1 つを有効ラインに引き込む為の制御を行う。

【 0 3 3 2 】

一方、遊技者が、ボーナス非内部中に、全リールが回転している状態（図 2 9（A）参照）で、不正解操作順序の右停止ボタン 1 0 c を第一停止操作した場合に、主制御部 1 0 0 は、滑りコマ数テーブルを参照し、該当する滑りコマ数データに基づいて、0 コマ ~ 4 コマの範囲で右ドラム 2 c を停止させ、B A R 図柄、青セブン図柄又は緑カボチャ図柄の何れか 1 つを必ず有効ラインに引き込む為の制御を行う（図 2 9（B）参照）。従って、3 つの阻害小役の内、何れか 1 つの阻害小役図柄が必ず有効ライン上に停止する。図 2 9（B）の場合には、B A R 図柄が有効ラインに停止しているため、この時点において、FRU 1 0 しか入賞する可能性はなく、またベル図柄（小役明示図柄）が右上段に停止している。

20

【 0 3 3 3 】

ボーナス内部中において、押し順ベル役（左）が当選した場合、B B 1、FRU 1、FRU 1 0、FRU 2 3、FRU 3 6 及び FRU 4 0 が同時に当選した状態になる（図 4 6（B）参照）。遊技者が D D T ポイントである B A R 図柄を狙って、正解操作順序の左停止ボタン 1 0 a を第一停止操作した場合に、主制御部 1 0 0 は、滑りコマ数テーブルを参照し、該当する滑りコマ数データに基づいて、0 コマ ~ 4 コマの範囲で左ドラム 2 a を停止させ、B A R 図柄を有効ラインに引き込む為の停止制御を行う。B A R 図柄が有効ラインに停止すると、この時点において、B B 1、FRU 1、FRU 1 0 及び FRU 4 0 の何れかが入賞する可能性がある。遊技者が 1 6 番の青セブン図柄を狙って、中停止ボタン 1 0 b を第二停止操作した場合、主制御部 1 0 0 は、滑りコマ数テーブルを参照し、該当する滑りコマ数データに基づいて、0 コマ ~ 4 コマの範囲で中ドラム 2 b を停止させ、B A R 図柄を有効ラインに引き込む為の停止制御を行う。その理由は、主制御部 1 0 0 が FRU 1、FRU 1 0 及び FRU 4 0 の図柄に優先してボーナス図柄を引き込む停止制御を行うからである。この状態では、B B 1 しか入賞する可能性はなく、遊技者が赤チェリー図柄を狙って、右停止ボタン 1 0 c を第三停止操作した場合、B B 1 が入賞する一方、赤チェリー図柄を引き込めないタイミングで右停止ボタン 1 0 c を第三停止操作すると、B B 1 の取りこぼし目が表示される。

30

40

【 0 3 3 4 】

しかしながら、第一停止操作後に、遊技者が右リール 1 2 番の B A R 図柄をピタ押しして、右停止ボタン 1 0 c を第二停止操作した場合、1 3 番の赤チェリー図柄は停止させることができない。その場合、主制御部 1 0 0 は、ボーナス内部中には、FRU 1 0 の図柄である B A R 図柄ではなく、図柄組合せが多い FRU 4 0 の上シン図柄又は白カボチャ図柄の何れかを有効ライン上に引き込む。その後、第三停止操作で中停止ボタン 1 0 b を操作すると、リプレイ図柄又は白カボチャ図柄の何れかを有効ライン上に引き込んで FRU

50

40を入賞させてメダルを1枚だけ払い出す。従って、遊技者は2枚の損をすることになるので、攻略性を無くすることができる。

【0335】

また、左リールの第一停止操作でBAR図柄を外した場合、主制御部100は上シン図柄又は緑カボチャ図柄を停止させるが、ボーナス内部中には、その後の操作で中リールにリプレイ図柄又は白カボチャ図柄、右リールに上シン図柄又は白カボチャ図柄を停止させて、FRU40を入賞させる。即ち、障害小役であるFRU23及びFRU36の図柄の蹴飛ばし制御を行って、払出し枚数の多い障害小役を入賞させない。その結果、ボーナス内部中の出玉率を100%未満に設定できるので、攻略性を無くすることができる。

【0336】

図46(B)のボーナス内部中において、遊技者が不正解操作順序の中停止ボタン10b又は右停止ボタン10cを第一停止操作した場合には、2つの停止制御が考えられる。

【0337】

第一の制御として、主制御部100は、不正解操作順序の場合、ボーナス図柄又はFRU40の図柄を有効ライン上に停止させて、BB1又はFRU40(停止制御変更用の制御変更小役、配当は2枚以下)しか入賞させない停止制御を実行する。すなわち、ボーナス内部中には、FRU40(制御変更小役)が同時に当選しているので、BB1図柄を引き込めない場合、FRU40図柄を引き込んで、配当の多い小役(目的小役及び3つの障害小役)は入賞させない様にする。

【0338】

第二の制御として、主制御部100は、不正解操作順序の場合、ボーナス図柄又は3つの障害小役の何れかの図柄を有効ライン上に停止させて、BB1又は障害小役しか入賞させない停止制御を実行する。すなわち、ボーナス内部中には、配当は多いが取りこぼす可能性がある障害小役が同時に当選しているので、BB1図柄を引き込めない場合、何れかの障害小役図柄を引き込んで、配当の多い目的小役及び制御変更小役は入賞させない様にする。

【0339】

ボーナス内部中において、図47(A)の押し順ベル役(中)が当選した場合には、BB1、FRU2、FRU10、FRU23及びFRU36が同時に当選した状態になる。

【0340】

遊技者が正解操作順序の中停止ボタン10bを第一停止操作した場合、主制御部100は、滑りコマ数テーブルを参照し、該当する滑りコマ数データに基づいて、0コマ~4コマの範囲で中ドラム2bを停止させるが、正解操作順序であるにも拘らず、FRU2のベル図柄は蹴飛ばして、BAR図柄(ボーナス図柄)又は何れかの障害小役図柄を引き込む様に停止制御を変更する。なお、ボーナス非内部中には、目的小役のFRU2のベル図柄を引き込む。その後の第二、第三停止操作でボーナス図柄を引き込んだ場合にはボーナス入賞となるが、引き込めない場合はボーナス取りこぼしとなる。また、その後の第二、第三停止操作で障害小役図柄を引き込んだ場合には障害小役入賞となって9枚のメダルが払い出されるが、引き込めない場合は小役取りこぼしとなって、小役コボシ目図柄が表示される。しかし、ボーナス内部中なので、主制御部100は、RT状態を変更しない。

【0341】

ボーナス内部中において、図47(B)の押し順ベル役(右)が当選した場合には、BB1、FRU3、FRU10、FRU23及びFRU36が同時に当選した状態になる。

【0342】

遊技者が正解操作順序の右停止ボタン10cを第一停止操作した場合、主制御部100は、滑りコマ数テーブルを参照し、該当する滑りコマ数データに基づいて、0コマ~4コマの範囲で中ドラム2bを停止させるが、正解操作順序であるにも拘らず、FRU3のベル図柄は蹴飛ばして、赤チェリー図柄(ボーナス図柄)又は何れかの障害小役図柄を引き込む様に停止制御を変更する。なお、ボーナス非内部中には、目的小役のFRU3のベル図柄を引き込む。その後の第二、第三停止操作でボーナス図柄を引き込んだ場合にはボ-

10

20

30

40

50

ナス入賞となるが、引き込めない場合にはボーナス取りこぼしとなる。また、その後の第二、第三停止操作で阻害小役図柄を引き込んだ場合には阻害小役入賞となって9枚のメダルが払い出されるが、引き込めない場合には小役取りこぼしとなって、小役コボシ目図柄が表示される。しかし、ボーナス内部中なので、主制御部100は、RT状態を変更しない。

【実施例2】

【0343】

次に、上述の様に基本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。特に、実施例1とは使用的に多少異なっており、リプレイの当選確率が変動し、実ボーナス及びアシストボーナス（ART、第3のボーナス又は疑似ボーナス等）を搭載している回胴式遊技機（A+ARTタイプ）について説明する。

10

【0344】

図48は、ドラムの図柄配置図である。

【0345】

左ドラム2a（第1回胴）、中ドラム2b（第2回胴）及び右ドラム2c（第3回胴）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。

【0346】

各回胴帯には、それぞれ異なった並びの図柄（赤セブン、黒BAR、白BAR、ブランク、チェリー、黄スイカ、赤スイカ、ベル、リブ3、リブ2の10種類）が20個配置されている。

20

【0347】

図49は、図柄の組合せ表示判定図である。

【0348】

主制御部100は、ドラム部2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（図49（A）参照）。但し、全ての遊技（通常遊技、アシスト遊技及びボーナス遊技等）において、規定数は3枚と仮定して説明する。

【0349】

図49（B）及び図49（C）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の順番で、第1ライン（中段、中段、中段：中央横ライン）のみが有効となる。すなわち、全ての遊技において、常に3枚投入で、有効ラインが第1ラインである。

30

【0350】

図50は、通常時及びボーナス作動時の配当表である。

【0351】

主制御部100は、リール（回胴又はドラム）が3個すべて停止したときに、有効ライン上（図49参照）で入賞及び作動に係る図柄の組合せ表示判定を行う。

【0352】

（1）ボーナス1（第1種特別役物に係る役物連続作動装置、RBB1）：左ドラム2aに（赤セブン）、中ドラム2bに（赤セブン）、右ドラム2cに（赤セブン）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が付与される（1種BB1が作動する。）。赤セブン図柄が中央一直線に揃うので、遊技者にとって違和感はない。ボーナス1の遊技で、獲得枚数が297を超えると終了する。主制御部100は、ボーナス1と小役の何れかが同時当選している場合には、ボーナス図柄を優先して引き込む停止制御を行う。なお、ボーナス1の詳細については後述する。

40

【0353】

（2）ボーナス2a（第1種特別役物、RB1）：左ドラム2aに（黒BAR）、中ドラム2bに（黒BAR）、右ドラム2cに（黒BAR）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2aが付与される（RB1が作動する。）。黒BAR

50

R 図柄が中央一直線に揃うので、遊技者にとって違和感はない。ボーナス 2 a の遊技で、1 2 回の遊技の結果が得られた時又は 2 回の入賞が得られた時に終了する。主制御部 1 0 0 は、ボーナス 2 a と小役の何れかが同時当選している場合には、ボーナス図柄を優先して引き込む停止制御を行う。ボーナス 2 a は、内部当選しても、図柄が表示されても及び作動が終了してもリプレイ状態 (R T 状態) を変動 (移行) させないので、R T 2 状態で当選した後に、再び同じ高確率再遊技状態に戻ることができる。これによって、A R T 状態を維持しつつ、ボーナス 2 a を連続して放出できるのである。

【 0 3 5 4 】

(3) ボーナス 2 b (第 1 種特別役物、R B 2) : 左ドラム 2 a に (白 B A R)、中ドラム 2 b に (白 B A R)、右ドラム 2 c に (白 B A R) 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 b が付与される (R B 2 が作動する)。白 B A R 図柄が中央一直線に揃うので、遊技者にとって違和感はない。ボーナス 2 b の遊技で、1 2 回の遊技の結果が得られた時又は 2 回の入賞が得られた時に終了する。主制御部 1 0 0 は、ボーナス 2 b と小役の何れかが同時当選している場合には、ボーナス図柄を優先して引き込む停止制御を行う。ボーナス 2 b は、内部当選しても、図柄が表示されても及び作動が終了してもリプレイ状態 (R T 状態) を変動 (移行) させないので、R T 2 状態で当選した後に、再び同じ高確率再遊技状態に戻ることができる。これによって、A R T 状態を維持しつつ、ボーナス 2 b を連続して放出できるのである。

【 0 3 5 5 】

(3 ') ボーナス 3 (第 2 種特別役物に係る役物連続作動装置、M B) : 左ドラム 2 a に (リプ 3)、中ドラム 2 b に (リプ 3)、右ドラム 2 c に (黄スイカ) 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 M B が付与される (M B が作動する)。このボーナス M B は、図柄引き込み率が 1 0 0 % なので、単独当選したら如何なる停止操作でも必ず入賞するようになっている。ボーナス M B の遊技で、獲得枚数が所定数 N (例えば、8 枚) を超えたことを条件に終了する。また、ボーナス M B の遊技 (ボーナス役に基づくボーナス遊技) では、少なくとも第 1 小役及び第 2 小役が同時に内部当選した状態となり、この第 1 小役の配当は所定数 N 以下の値 (8 枚以下) に設定され、この第 2 小役の配当は所定数 N を超える値 (例えば、9 枚) に予め設定されている。主制御部 1 0 0 は、ボーナス遊技において、少なくとも第 1 小役及び第 2 小役を同時に内部当選した状態とするが、第 1 小役が入賞する様に複数の回胴を制御する一方、第 2 小役が一切入賞しない様に複数の回胴を制御している。従って、主制御部 1 0 0 は、ボーナス遊技を少なくとも 2 回実行可能としている。その結果、シミュレーション試験では 9 枚を取って 1 ゲームで終了するが、市場では 2 ゲームで終了して 1 6 枚を払出せるという効果がある。更に、ボーナス M B の遊技 (ボーナス役に基づくボーナス遊技) では、第 1 小役 (配当 8 枚) 及び第 2 小役 (配当 9 枚) に加えて、第 2 小役よりも配当が少ない第 3 小役 (配当 7 枚) が同時に内部当選した状態となる。第 3 小役は特定リールの特定位置で停止操作された場合に入賞する様になっているので、遊技者は特定位置での停止操作を避ける様に停止ボタンを操作する。例えば、左リールの白バー図柄を上段から避けて停止ボタンを操作する結果、第 3 小役 (配当 7 枚、つまり N - 1 以下の値) が入賞せずに、第 1 小役 (配当 8 枚) が入賞するので、獲得枚数が 1 枚多くなる。

【 0 3 5 6 】

(バリエーション実施例)

しかしながら、ボーナス M B の遊技では、主制御部 1 0 0 は、特殊再遊技役を含めて再遊技役を内部抽選する様にしてもよい。例えば、ボーナス遊技の 1 ゲーム目において、特殊再遊技役が当選しなかった場合、第 1 小役が必ず入賞する様に複数の回胴を制御する一方、第 2 小役が入賞しない様に複数の回胴を制御し、第 1 小役を入賞させて、次のボーナス遊技を実行する。その一方、主制御部 1 0 0 は、ボーナス遊技の 1 ゲーム目において、特殊再遊技役が当選した場合には、第 2 小役が入賞可能な様に複数の回胴を制御し、第 2 小役が入賞した場合、ボーナス遊技を 1 ゲームで終了する。なお、第 2 小役が入賞しなかった場合、次のボーナス遊技を実行する。第 2 小役が入賞する場合とは、例えば左回胴の

黒バー図柄をビタ押し又は1コマ上で左停止ボタンを停止操作して、黒バー図柄が有効ライン上に停止したときである。

【0357】

図66は、図柄の組合せ表示判定図及び左ドラム2aの模式図である。

【0358】

左ドラム2a(第1回胴)、中ドラム2b(第2回胴)及び右ドラム2c(第3回胴)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。

【0359】

図48で説明した通り、各回胴帯には、それぞれ異なった並びの図柄(赤セブン、黒BAR、白BAR、ブランク、チェリー、黄スイカ、赤スイカ、ベル、リップ3、リップ2の10種類)が20個配置されている。複数の回胴の内、少なくとも1つの特別回胴(第1回胴)に配置された図柄コマ数は20コマ以下であり、この場合、3つの回胴全てが20個(20コマ)の図柄が配置されている。一方、例えば特別回胴(第1回胴)だけが20コマで、他の回胴が全て21コマであってもよい。リールの図柄コマ数が20コマと21コマであることの相違点は、1コマの図柄の大きさが20コマの方が21コマよりも移動方向に対して長いということである。つまり、21コマの図柄の大きさを1とすると、20コマの図柄の大きさは $21/20$ となり、1.05倍だけ長い。その結果、有効ライン上の所定停止位置までの長さが長くなり、1コマ滑らす場合に急停止させても75ms以内に有効ライン上に移動できないことがある。従って、特定リールの図柄コマ数が20コマのときには、0コマ滑りによる停止制御しかなかった。

【0360】

本願発明のポイントとして、基本的に2種BB(ボーナス遊技)において、特別回胴は停止操作の受付後に所定時間(75ms)以内に停止することで、図柄0コマ滑り又は図柄1コマ滑りの所定位置に移動することができるが、特別回胴が最も遠い位置又はそれより少し近い位置にあるときには、所定時間以内に停止するが図柄1コマ滑りの所定位置に移動できないことがあり得る。しかし、主制御部100は、1コマ滑りの、停止制御によって、特別回胴の図柄が所定位置に移動できない場合でも、当該図柄が所定位置に移動したと判断して、図柄の表示態様に応じたメダル配当(遊技価値)を付与する。その結果、特定リールの図柄コマ数が20コマのときでも、主制御部100は、21コマリールと同様に、図柄0コマ滑り又は図柄1コマ滑りの停止制御が可能となり、プログラム容量を少なくすることが可能となる。

【0361】

主制御部100は、ドラム部2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(図66(A)参照)。但し、全ての遊技(通常遊技、アシスト遊技及びボーナス遊技等)において、規定数は3枚と仮定して説明する。

【0362】

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の順番で、第1ライン(中段、中段、中段:中央横ライン)のみが有効となる。すなわち、全ての遊技において、常に3枚投入で、有効ラインが第1ラインのみである。

【0363】

図66(B)は、ドラム部に含まれる左ドラム2a(特別回胴)の模式図である。

【0364】

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の中段にチェリー図柄が停止するとセンターチェリー(2チェ)が入賞となって、所定数の遊技メダルが払い出される。

【0365】

ボーナスMB(第2種特別役物に係る役物連続作動装置)の遊技では、主制御部100

は、左停止ボタンの停止操作を受け付けたことを契機にして、左ドラム 2 a (特別回胴) を 75 ms 以内 (所定時間以内) に停止させる。この場合、主制御部 100 は、図柄 0 コマ滑り又は図柄 1 コマ滑りの所定位置に図柄を表示するように停止制御する。この図は、最短でチェリー図柄を有効ライン上 (所定位置) に停止させたことを示しており、左停止ボタンの停止操作後 (停止操作受け付け時)、主制御部 100 は、直ちに停止したと判断する。

【0366】

図 67 は、左ドラム 2 a の模式図である。

【0367】

主制御部 100 は、左停止ボタンの停止操作を受け付けたことを契機にして、左ドラム 2 a (特別回胴) を 75 ms 以内 (所定時間内) に停止させる。この場合、主制御部 100 は、図柄 1 コマ滑りの所定位置に図柄を表示するように停止制御する。この図は、最長時間でチェリー図柄を有効ライン上 (所定位置) に停止させたことを示しており、左停止ボタンの停止操作後 75 ms 丁度で停止可能である (図 67 (A) 参照)。

10

【0368】

図 67 (B) は、図 67 (A) で示す位置よりもリールが少し上にある時に、左停止ボタンの停止操作されたことを示している。主制御部 100 は、停止操作を受け付けたことを契機にして、左ドラム 2 a (特別回胴) を 75 ms 以内 (所定時間内) に停止させる。この場合、図 67 (A) よりもチェリー図柄が更に上方にあるので、主制御部 100 は、所定時間以内にリールの回転を停止させるが、図柄 1 コマ滑りの所定位置に移動させることができない。しかし、主制御部 100 は、特別回胴の図柄が所定位置に移動できない場合でも、所定位置に移動した (存在する) と判断して、図柄の表示態様に応じた遊技価値を付与する。換言すれば、主制御部 100 は、特別回胴の図柄が所定位置に満たない位置に表示された場合でも、所定位置に移動したと判断して、図柄の表示態様に応じた遊技価値を付与する。

20

【0369】

ここで、図 50 に戻って説明を続ける。

【0370】

(4) 中段ベル：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 (ベル) が有効ライン上に揃って停止すると、中央一直線にベル図柄が表示され、中段ベルが入賞する。メダル (遊技媒体) の獲得枚数は、9 枚となる。

30

【0371】

(5) 右上りベル：例えば、左ドラム 2 a に (赤スイカ)、中ドラム 2 b に (ベル)、右ドラム 2 c に (リプレイ 3) が有効ライン上に揃って停止すると、右上りにベル図柄が表示され、右上りベルが入賞する。メダル (遊技媒体) の獲得枚数は、9 枚となる。

【0372】

(6) 上段ベル：左ドラム 2 a に (黄スイカ)、中ドラム 2 b に (リプレイ 3)、右ドラム 2 c に (リプレイ 3) が有効ライン上に揃って停止すると、上段にベル図柄が表示され、上段ベルが入賞する。メダル (遊技媒体) の獲得枚数は、9 枚となる。上段ベルは 27 種類あり、後述する押し順小役における阻害小役となる。

40

【0373】

(7) 下段ベル：例えば左ドラム 2 a に (赤スイカ)、中ドラム 2 b に (ブランク)、右ドラム 2 c に (白BAR) が有効ライン上に揃って停止すると、下段にベル図柄が表示され、下段ベルが入賞する。メダル (遊技媒体) の獲得枚数は、9 枚となる。下段ベルは 27 種類あり、後述する押し順小役における阻害小役となる。

【0374】

(8) 押し順小役：左 1 s t が正解押し順の押し順ベル役 (左)、中 1 s t が正解押し順の押し順チェリー役 (中)、右 1 s t が正解押し順の押し順チェリー役 (右) の 3 種類あり、3 択の小役であって第 1 停止操作が正解であればその後の第 2・第 3 操作で目的小役が入賞する。3 択不正解の場合には、阻害小役 (下段ベル) の何れか 1 つが入賞すると

50

きと、コボシ目が表示されるときがある。

【0375】

(9) 強チェリー：例えば、左ドラム2 aに(リプレイ3)、中ドラム2 bに(チェリー)、右ドラム2 cに(黄スイカ)が有効ライン上に揃って停止すると、チェリー図柄が右下り一直線に表示されて、強チェリーが入賞する。メダル(遊技媒体)の獲得枚数は1枚となる。

【0376】

(10) 弱チェリー：例えば、左ドラム2 aに(リプレイ3)、中ドラム2 bに(チェリー)、右ドラム2 cに(チェリー)が有効ライン上に揃って停止すると、弱チェリーが入賞する(チェリー図柄が右下り一直線に表示されない)。メダル(遊技媒体)の獲得枚数は1枚となる。

10

【0377】

(11) スイカ：例えば、左ドラム2 aに(ベル)、中ドラム2 bに(赤スイカ)、右ドラム2 cに3番の(白BAR)が有効ライン上に揃って停止すると、右上りにスイカ図柄が表示されて、スイカが入賞する。メダル(遊技媒体)の獲得枚数は、3枚となる。

【0378】

(12) 中段チェリー(確定チェリー)：例えば、左ドラム2 aに(チェリー)、中ドラム2 bに(チェリー)、右ドラム2 cに(チェリー)が有効ライン上に揃って停止すると、中段チェリーが入賞(作動)する。中段チェリーは再遊技役なので、メダル(遊技媒体)の獲得枚数は0枚となる。中央一直線にチェリー図柄を3つ揃って表示させることが可能である。中段チェリー役は、フリーズ抽選の契機役であり、当選するとフリーズ演出(リールロック及びリール演出)が行われ、最低5つの疑似ボーナスがストックされて直ちに放出される。

20

【0379】

(13) 右下リプレイ：例えば、左ドラム2 aに6番の(ベル)、中ドラム2 bに2番の(リプレイ3)、右ドラム2 cに5番の(ベル)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、そのゲームのベット枚数を維持した状態で次ゲームを行うことができる。次ゲーム以降連続で揃っても有効であり、リプレイが不成立となるゲームまでコインを消費せずに遊技し続けることができる。遊技開始前にメダルが自動的に投入される演出が行われ、遊技者のスタートレバー9の操作によって、次回のゲームを行うことができる。乱数抽選で右下リプレイが単独で内部当選すると、フラグエリアに対応するRPフラグを立て、必ずリプレイ図柄が表示される。見た目では、リプレイ図柄が右下り一直線に揃う。右下リプレイの作動図柄が表示されても再遊技確率は変動しない。

30

【0380】

(14) 中段リプレイ(RT2移行リプレイ)：例えば、左ドラム2 aに5番の(リプレイ2)、中ドラム2 bに12番の(リプレイ3)、右ドラム2 cに17番の(リプレイ3)が有効ライン上に揃って停止すると、中央一直線にリプレイ図柄が表示されて、中段リプレイが作動する。乱数抽選で中段リプレイが内部当選して、このリプレイ図柄が表示されると、再遊技確率が約1/2に変動して、RT2状態に移行する。このRT2状態では比較的ハズレ(不当選)となる確率も高い。中段リプレイと右下リプレイが同時に当選する押し順リプレイ1は、RT1状態からRT2状態に移行させる為の再遊技役であり、正解押し順で中段リプレイが入賞する一方、他の押し順で右下リプレイが入賞する。

40

【0381】

(15) 上段リプレイ(RT2移行リプレイ)：例えば、左ドラム2 aに10番の(赤セブン)、中ドラム2 bに13番の(チェリー)、右ドラム2 cに12番の(blank)が有効ライン上に揃って停止すると、上段一直線にリプレイ図柄が表示されて、上段リプレイが作動する。中段リプレイと同様に、このリプレイ図柄が表示されると、再遊技確率が約1/2に変動して、RT2状態に移行する。このRT2状態では比較的ハズレ(不当選)となる確率も高い。上段リプレイと右下リプレイが同時に当選する押し順リプレイ2

50

は、R T 1 状態から R T 2 状態に移行させる為の再遊技役であり、正解押し順で上段リプレイが入賞する一方、他の押し順で右下リプレイが入賞する。

【 0 3 8 2 】

(1 6) 右上リプレイ (R T 1 移行リプレイ) : 例えば、左ドラム 2 a に 1 9 番の (黒 B A R)、中ドラム 2 b に 1 7 番の (リプレイ 3)、右ドラム 2 c に 7 番の (ブランク) 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、そのゲームのベット枚数を維持した状態で次ゲームを行うことができる。見た目では、リプレイ図柄が右下り一直線に揃う。乱数抽選で R T 1 移行リプレイが内部当選し、このリプレイ図柄が表示されると、右上リプレイが作動して再遊技確率が変動し、R T 1 状態に移行する (転落リプレイ)。右上リプレイと右下リプレイが同時に当選する押し順リプレイ 3 は、R T 2 状態から R T 1 状態に移行させる為の再遊技役であり、転落押し順で右上リプレイが入賞する一方、他の押し順で右下リプレイが入賞する。

10

【 0 3 8 3 】

(1 7) バラケ目リプレイ (R T 1 移行リプレイ) : 例えば、左ドラム 2 a に 1 5 番の (赤スイカ)、中ドラム 2 b に 1 番の (ベル)、右ドラム 2 c に 1 7 番の (赤セブン) 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、そのゲームのベット枚数を維持した状態で次ゲームを行うことができる。見た目では、同種図柄が一直線に表示されず、図柄が秩序正しく停止していない状態のバラケ目が表示される。乱数抽選でバラケ目リプレイが内部当選し、このリプレイ図柄が表示されると、再遊技 1 の作動により再遊技確率が変動し、R T 1 状態に移行する (転落リプレイ)。バラケ目リプレイと右下リプレイが同時に当選する押し順リプレイ 4 は、R T 2 状態から R T 1 状態に移行させる為の再遊技役であり、転落押し順でバラケ目リプレイが入賞する一方、他の押し順で右下リプレイが入賞する。

20

【 0 3 8 4 】

(1 7) 押し順小役 (押し順ベル役) のコボシ目 (1 ~ m) : 後述する押し順小役で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 (転落図柄) が表示されると再遊技確率が変動して、R T 1 状態に移行する。例えば、左ドラム 2 a に 1 2 番の (黄スイカ)、中ドラム 2 b に 2 0 番の (黄スイカ)、右ドラム 2 c に (リプレイ) が有効ライン上に表示 (転落図柄が表示) されると、遊技状態が R T 1 状態に移行する (他の図柄組合せは省略する)。

30

【 0 3 8 5 】

主制御部 1 0 0 は、複数の小役が同時に当選する押し順小役と、複数のリプレイが同時に当選する押し順リプレイをまとめてグループ役 (又は、押し順グループ役) として管理しており、非 A T 中 (アシスト機能の非発動中) に、押し順小役又は押し順リプレイの何れが内部当選しても、グループ役が当選したという情報を副制御部 1 6 0 に送信するだけなので、副制御部 1 6 0 は正解押し順を認識できない。主制御部 1 0 0 は、第二停止操作後に入賞役情報を副制御部 1 6 0 に送信し、副制御部 1 6 0 は入賞役情報に基づいて演出を行う。

【 0 3 8 6 】

図 5 1 ~ 図 5 3 は、押し順小役 (左ファースト、中ファースト又は右ファースト) の条件装置の組合せ表 (小役の同時当選パターン) である。

40

【 0 3 8 7 】

押し順小役とは、停止ボタン部 1 0 の操作順序 (停止ボタン部 1 0 の押し順) が正解の場合に必ずベル小役 (入賞目的小役の右上ベル (F R U 1)、中段ベル (F R U 2) 又は上段ベル (F R U 3)) を入賞させる一方、不正解手順の場合には、同時当選している複数種類の 9 枚小役 (障害小役は 2 7 種類) の何れか 1 つを入賞させる時と、複数のコボシ目 (障害小役の取りこぼし図柄) の中の 1 つを表示する時がある重複当選小役である。この押し順小役は 3 分の 1 で入賞するので、3 択小役 (1 / 3 入賞小役) とも言える。つまり、第 1 操作が正解であれば、必ずベル小役が入賞する。

【 0 3 8 8 】

50

押し順ベル役（左）は、正解となる第一停止操作が左停止ボタン10aであり、続く操作は中停止ボタン10bでも右停止ボタン10cどちらでもよい。押し順ベル1は1回押し順タイプの押し順小役であり、入賞させることを目的とし、配当は9枚の第1小役（右上りベル役：FRU1）、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（この場合は、3種類の9枚小役（FRU8、FRU21、FRU34）が同時に当選する（図51の押し順ベル1-1参照）。また、第1小役の入賞を阻害する目的の第3小役（FRU4：配当3枚）が同時当選するので、合計5つの小役が当選状態となる。押し順ベル1には、押し順ベル1-1～押し順ベル1-9まで9種類あるので、遊技者は各リールの出目（停止図柄）を見て9枚役の阻害小役を取りこぼさないように、図柄を狙って停止ボタン部10を操作することができない。ボーナス1又はボーナス2が内部当選している状態で、押し順ベル役（左）が内部当選して、遊技者の第一停止操作が左停止ボタン10aのとき、主制御部100は、第1小役（9枚配当）と第3小役（3枚配当）の共通図柄を停止させる。そして、遊技者の第二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、主制御部100は、第3小役の図柄を停止させるので、ベースを下げるができる。従って、ボーナス内部中に第1小役は入賞させないようにしている（進歩性のポイント）。

10

【0389】

押し順小役（中）は、正解となる第一停止操作が中停止ボタン10bであり、続く操作は左停止ボタン10aでも右停止ボタン10cどちらでもよい。押し順小役（中）は1回押し順タイプの押し順小役であり、入賞させることを目的とし配当は同じ9枚の第1小役（中段ベル役：FRU2）、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（この場合は、3種類の9枚小役（FRU8、FRU21、FRU34）が同時に当選する（図52の押し順小役2-1参照）。押し順小役2と押し順ベル1は、当選する第1小役が異なることと、第3小役が同時に当選しないことである。押し順小役（中）には、押し順小2-1～押し順小2-9まで9種類あるので、遊技者は各リールの出目（停止図柄）を見て9枚役の阻害小役を取りこぼさないように、図柄を狙って停止ボタン部10を操作することができない。

20

【0390】

押し順小役（右）は、正解となる第一停止操作が右停止ボタン10cであり、続く操作は左停止ボタン10aでも中停止ボタン10bどちらでもよい。押し順小役（右）は1回押し順タイプの押し順小役であり、入賞させることを目的とし配当は同じ9枚の第1小役（上段ベル役：FRU3）、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（この場合は、3種類の9枚小役（FRU8、FRU21、FRU34）が同時に当選する（図53の押し順小役3-1参照）。押し順小役3と押し順ベル1は、当選する第1小役が異なることと、第3小役が同時に当選しないことである。押し順小役（右）には、押し順小3-1～押し順小3-9まで9種類あるので、遊技者は各リールの出目（停止図柄）を見て9枚役の阻害小役を取りこぼさないように、図柄を狙って停止ボタン部10を操作することができない。

30

【0391】

図54～図55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

【0392】

例えば、主制御部100は、乱数抽選により図51に示した押し順ベル1-1を内部当選させると、上述した通り、FRU1+FRU4+FRU8+FRU21+FRU34の条件装置を同時に作動（4種類の異なる9枚小役と1種類の3枚小役を同時当選）させ、ROM101に対応して記憶する操作順序情報（左1st）に基づいて、左の操作順序が入賞操作順序であると判断する。主制御部100は、この状態で、当選役、停止制御テーブル及び得点情報に基づいて停止演算処理（左1stでFRU1とFRU4の共通図柄を引き込む処理）を実行し、遊技者が何時どのタイミングで停止ボタン部10を操作しても直ちに停止制御できるように、滑りコマ数テーブルを作成する。また、第一停止操作後、及び第二停止操作後にも同様に、滑りコマ数テーブルを作成する（図10の説明参照）。

50

【 0 3 9 3 】

図 5 4 (A) は、全てのドラム部 2 が上から下へ一定速度で回転している状態を示している。遊技者が、図 5 4 (A) の状態で、正解操作順序の左停止ボタン 1 0 a を第一停止操作した場合、主制御部 1 0 0 は、滑りコマ数テーブルを参照し、該当する滑りコマ数データに基づいて、0 コマ ~ 4 コマの範囲で左ドラム 2 a を停止させ、赤セブン図柄 / リブ 2 図柄 / 赤スイカ図柄の何れか 1 つを有効ラインに引き込む為の制御を行う (単に、ドラム部 2 を滑りコマ数分だけ移動させているに過ぎない。図 5 4 (B) 参照)。例えば、1 0 番の赤セブン図柄が有効ライン上に停止して、下段に 1 1 番のベル図柄が表示される。この図 5 4 (B) の状態で、主制御部 1 0 0 は、中停止ボタン 1 0 b 又は右停止ボタン 1 0 c の何れが操作されてもいい様に、第一停止操作後の滑りコマ数テーブルを作成してあり、遊技者が中停止ボタン 1 0 b を第二停止操作した場合、主制御部 1 0 0 は、滑りコマ数テーブルを参照して、該当する滑りコマ数データに基づいて、0 コマ ~ 4 コマの範囲で中ドラム 2 b を停止させ、ベル図柄 (小役明示図柄) を有効ラインに引き込む為の制御を行う (図 5 4 (C) 参照)。この図 5 4 (C) の状態で、F R U 1 がテンパイして、ベル図柄 (小役明示図柄) が右上り一直線に表示されている。主制御部 1 0 0 は、右停止ボタン 1 0 c が操作されてもいいように、第二停止操作後の滑りコマ数テーブルを作成し、右停止ボタン 1 0 c を第三停止操作した場合に、主制御部 1 0 0 は、滑りコマ数テーブルを参照して、該当する滑りコマ数データに基づいて、0 コマ ~ 4 コマの範囲で右ドラム 2 c を停止させて、リブ 3 図柄を有効ラインに引き込む為の停止制御を行う (図 5 4 (D) 参照)。結果的に、第一停止操作が正解であれば F R U 1 が必ず入賞して、ベル図柄 (小役明示図柄) が右上り一直線に表示されて 9 枚のメダルが払い出される。但し、見た目上はベル図柄が一直線に表示されるが、図柄一直線表示は入賞ライン上であっても、入賞ライン上で無くてもよい。なお、ボーナス非内部中は、第二停止操作時に配当の多い F R U 1 図柄を優先させて引き込むので、図柄組合せが多い F R U 4 図柄は引き込まないようになっている。逆に、ボーナス内部中は、小役図柄よりもボーナス図柄を優先して引き込む制御を行っているが、ボーナス図柄を引き込めない場合は、F R U 1 と F R U 4 の共通図柄 (赤セブン図柄 / リブ 2 図柄 / 赤スイカ図柄) を引き込むが、第二停止操作時に図柄組合せが多い F R U 4 図柄を優先させて引き込むので、配当の多い F R U 1 図柄は引き込まないようになっている。

【 0 3 9 4 】

図 5 5 は、遊技者が左停止ボタン 1 0 a を第一停止操作 (正解操作) した後に、右停止ボタン 1 0 c を第二停止操作した場合を示しており、第一停止操作が正解であれば F R U 1 が必ず入賞して、ベル図柄 (小役明示図柄) が右上り一直線に表示されて 9 枚のメダルが払い出される。但し、見た目上はベル図柄が一直線に表示されるが、入賞ライン上であっても、入賞ライン上で無くてもよい。なお同様に、ボーナス非内部中は、第二停止操作時に配当の多い F R U 1 図柄を優先させて引き込むので、図柄組合せが多い F R U 4 図柄は引き込まないようになっている。逆に、ボーナス内部中は、小役図柄よりもボーナス図柄を優先して引き込む制御を行うが、ボーナス図柄を引き込めない場合は、第二停止操作時に図柄組合せが多い F R U 4 図柄を優先させて引き込むので、配当の多い F R U 1 図柄は引き込まないようになっている。

【 0 3 9 5 】

図 5 6 は、窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。但し、図 5 6 (A) は、図 5 4 (A) と同じなので、重複する説明を省略する。

【 0 3 9 6 】

遊技者が、図 5 6 (A) の状態で、不正解操作順序の右停止ボタン 1 0 c を第一停止操作した場合に、主制御部 1 0 0 は、滑りコマ数テーブルを参照し、該当する滑りコマ数データに基づいて、0 コマ ~ 4 コマの範囲で右ドラム 2 c を停止させ、黒 B A R 図柄、白 B A R 図柄又はチェリー図柄の何れか 1 つを必ず有効ラインに引き込む為の制御を行う (図 5 6 (B) 参照)。従って、3 つの障害小役の内、何れか 1 つの障害小役図柄が必ず有効ライン上に停止する。この場合、黒 B A R 図柄が有効ラインに停止しているので、この時

点において、FRU8しか入賞する可能性はなく、またベル図柄（小役明示図柄）が右下段に停止している。

【0397】

この図56（B）の状態、主制御部100は、左停止ボタン10a又は中停止ボタン10bの何れを操作されてもよいように、第一停止操作後の滑りコマ数テーブルを作成しており、遊技者が左停止ボタン10aを第二停止操作した場合、主制御部100は、滑りコマ数テーブルを参照し、該当する滑りコマ数データに基づいて、0コマ～4コマの範囲で左ドラム2aを停止させて、引き込み範囲内に赤セブン図柄があれば当該図柄を有効ラインに引き込む為の停止制御を行う（図56（C）参照）。10番の赤セブン図柄が引き込めるのは、有効ライン上に10番～14番の5つの図柄があるときなので、引込確率は25%（5/20）となる。10番の赤セブン図柄が引き込めなければ、ハズレ目図柄を有効ライン上に停止させて、第3停止で阻害役のコボシ目（RT変動契機図柄）を表示する。

10

【0398】

この図56（C）の状態では、FRU8がテンパイしており、表示窓の下段にベル図柄（小役明示図柄）が一直線に2つ表示されている。主制御部100は、中停止ボタン10bが操作されてもよいように、第二停止操作後の滑りコマ数テーブルを作成し、遊技者が中停止ボタン10bを第三停止操作した場合、主制御部100は、滑りコマ数テーブルを参照し、該当する滑りコマ数データに基づいて、0コマ～4コマの範囲で中ドラム2bを停止させ、ブランク図柄を有効ラインに引き込む制御を行う（図56（D）参照）。図ではFRU8が入賞して、ベル図柄（小役明示図柄）が下段一直線に表示されて9枚のメダルが払い出される。15番のブランク図柄が引き込めるのは、有効ライン上に15番～19番の図柄があるときなので、引込確率は25%（5/20）となる。その一方、ブランク図柄を有効ラインに引き込めない場合には、阻害役（押し順小役）の取りコボシ目を表示する（図示せず）。なお、第一停止で不正解操作順序の中停止ボタン10bを操作した場合についても、同様の停止制御なので説明を省略する。

20

【0399】

図57は、窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。但し、図57（A）は、図54（A）と同じなので、重複する説明を省略する。

【0400】

例えば、主制御部100は、乱数抽選により図52に示した押し順ベル2-1を内部当選させると、上述した通り、FRU2+FRU8+FRU21+FRU34の条件装置を同時に作動（4種類の異なる9枚小役が同時に当選）させ、ROM101に対応して記憶する操作順序情報（中1st）に基づいて、中の操作順序が入賞操作順序であると判断する。主制御部100は、この状態で、当選役、停止制御テーブル及び得点情報に基づいて停止演算処理（中1stでFRU2図柄を引き込む処理）を実行し、遊技者が何時どのタイミングで停止ボタン部10を操作しても直ちに停止制御できるように、滑りコマ数テーブルを作成する。また、第一停止操作後、及び第二停止操作後にも同様に、滑りコマ数テーブルを作成する（図10の説明参照）。

30

【0401】

図57（A）の状態、遊技者が正解操作順序の中停止ボタン10bを第一停止操作した場合、主制御部100は、滑りコマ数テーブルを参照し、該当する滑りコマ数データに基づいて、0コマ～4コマの範囲で中ドラム2bを停止させ、例えば11番のベル図柄を有効ラインに引き込む為の制御を行う。この図57（B）の状態、主制御部100は、左停止ボタン10a又は右停止ボタン10cの何れを操作されてもよい様に、第一停止操作後の滑りコマ数テーブルを作成しており、遊技者が右停止ボタン10cを第二停止操作した場合、主制御部100は、滑りコマ数テーブルを参照して、該当する滑りコマ数データに基づいて、0コマ～4コマの範囲で右ドラム2cを停止させ、ベル図柄を有効ラインに引き込む為の制御を行う（図57（C）参照）。この図57（C）の状態、FRU2がテンパイして、ベル図柄（小役明示図柄）が一直線に表示されている。主制御部100

40

50

は、左停止ボタン10aが操作されてもよいように、第二停止操作後の滑りコマ数テーブルを作成し、左停止ボタン10aを第三停止操作した場合、主制御部100は、滑りコマ数テーブルを参照し、該当する滑りコマ数データに基づいて、0コマ～4コマの範囲で左ドラム2aを停止させて、ベル図柄を有効ラインに引き込む為の停止制御を行う(図57(D)参照)。結果的に、第一停止操作が正解であればFRU2が必ず入賞して、ベル図柄(小役明示図柄)が有効ラインである中央一直線に表示されて9枚のメダルが払い出される。但し、見た目上はベル図柄が一直線に表示されるが、入賞ライン上であっても、入賞ライン上で無くてもよい。なお、第一停止操作が中停止ボタン10bで、第二停止操作が左停止ボタン10aの場合も同様なので、説明を省略する。

【0402】

図58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。但し、図58(A)は、図54(A)と同じなので、重複する説明を省略する。

【0403】

例えば、主制御部100は、乱数抽選により図53に示した押し順ベル3-1を内部当選させると、上述した通り、FRU3+FRU8+FRU21+FRU34の条件装置を同時に作動(4種類の異なる9枚小役が同時に当選)させ、ROM101に対応して記憶する操作順序情報(右1st)に基づいて、右の操作順序が入賞操作順序であると判断する。主制御部100は、この状態で、当選役、停止制御テーブル及び得点情報に基づいて停止演算処理(右1stでFRU3図柄を引き込む処理)を実行し、遊技者が何時どのタイミングで停止ボタン部10を操作しても直ちに停止制御できるように、滑りコマ数テーブルを作成する。また、第一停止操作後、及び第二停止操作後にも同様に、滑りコマ数テーブルを作成する(図10の説明参照)。

【0404】

図58(A)の状態、遊技者が正解操作順序の右停止ボタン10cを第一停止操作した場合、主制御部100は、滑りコマ数テーブルを参照し、該当する滑りコマ数データに基づいて、0コマ～4コマの範囲で右ドラム2cを停止させ、例えば16番のリプ3図柄を有効ラインに引き込む為の停止制御を行う。この図58(B)の状態、主制御部100は、左停止ボタン10a又は中停止ボタン10bの何れを操作されてもよい様に、第一停止操作後の滑りコマ数テーブルを作成しており、遊技者が左停止ボタン10aを第二停止操作した場合、主制御部100は、滑りコマ数テーブルを参照して、該当する滑りコマ数データに基づいて、0コマ～4コマの範囲で左ドラム2aを停止させ、黄スイカ図柄を有効ラインに引き込む為の停止制御を行う(図58(C)参照)。この図58(C)の状態、FRU3がテンパイして、ベル図柄(小役明示図柄)が上段に表示されている。主制御部100は、中停止ボタン10bが操作されてもよいように、第二停止操作後の滑りコマ数テーブルを作成し、中停止ボタン10bを第三停止操作した場合、主制御部100は、滑りコマ数テーブルを参照し、該当する滑りコマ数データに基づいて、0コマ～4コマの範囲で中ドラム2bを停止させて、リプ3図柄を有効ラインに引き込む為の停止制御を行う(図58(D)参照)。結果的に、第一停止操作が正解であればFRU3が必ず入賞して、ベル図柄(小役明示図柄)が非有効ラインである上段一直線に表示されて9枚のメダルが払い出される。但し、見た目上はベル図柄が一直線に表示されるが、入賞ライン上であっても、入賞ライン上で無くてもよい。なお、第一停止操作が右停止ボタン10cで、第二停止操作が中停止ボタン10bの場合も同様なので、説明を省略する。

【0405】

図59は、遊技状態遷移図(RT状態)である。

【0406】

図のRT0は、リプレイ役(再遊技役)の当選確率が変動していない初期状態(非RT状態)であり、段階設定値が打ち直された直後のゲーム又はボーナス1(第1種特別役物に係る役物連続作動装置、RBB1)が終了した次のゲームから、初期状態(「初期リプレイ状態」とも言う。)となって一般遊技(又は、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の当選確率(リプレイ確率)は約1/7.3であり、特にRT1移

10

20

30

40

50

行リプレイ（再遊技１）及びＲＴ２移行リプレイ（再遊技２）が内部当選しないので、この状態からＲＴ１へ移行するには、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。一方、ＲＢＢ１が内部当選、図柄表示により作動又は所定枚数越えの払出しで終了してもＲＴ４、ボーナスゲーム（１種ＢＢ中）、ＲＴ０となるだけなので、このルートでもＲＴ１へ移行することはできない。また、ボーナス２ａ（第１種特別役物、ＲＢ１）及びボーナス２ｂ（第１種特別役物、ＲＢ２）は、内部当選しても、図柄が表示されても及び作動が終了してもリプレイ状態（ＲＴ状態）を変動（移行）させず、ＲＴ０状態に戻るので、ＲＴ１へ移行することはできない。

【０４０７】

ＲＴ０状態の一般ゲームで押し順小役（３択押し順ベル役）が内部当選して、停止ボタン１０の停止操作手順をミスすることによって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５０に示した殆ど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、遊技者が主に滞在する通常遊技はこのＲＴ１状態である。但し、この初期状態では、ＲＴ１移行リプレイ～ＲＴ２移行リプレイは当選しないので、コボシ目図柄が有効ライン上に表示されない限り、ＲＴ１状態～ＲＴ２状態に移行できない。

10

【０４０８】

ＲＴ１状態でＲＴ２移行リプレイ（再遊技２）が内部当選し、作動図柄が有効ライン上に表示されると、再遊技確率が変動してＲＴ２状態に移行し、リプレイ確率が約６０％に上昇するが、ハズレとなることも頻繁にある。

20

【０４０９】

ＲＴ１移行リプレイ（再遊技１）は、遊技者が停止ボタン部１０を操作した時に、偶然に６択押し順が正解してＲＴ２移行リプレイが作動すると、ＲＴ２状態に移行してしまうので、逸早くＲＴ１状態に落とす為の機能（つまり、コボシ目と同じ機能）を有している（転落リプレイ）。

【０４１０】

ボーナス１（ＲＢＢ１）は、初期状態、ＲＴ１状態及びＲＴ２状態の役抽選で当選可能であり、当選後に即入賞して実ボーナス遊技を行う場合と、ボーナス内部中のＲＴ４状態を経て入賞する場合がある。

30

【０４１１】

ボーナス２ａ（ＲＢ１）及びボーナス２ｂ（ＲＢ２）は、初期状態、ＲＴ１状態及びＲＴ２状態の役抽選で当選可能であり、ＲＴを変動させないので、ＲＢ遊技終了後に、当選したＲＴ遊技状態に戻る。

【０４１２】

図５９を参照して、ボーナス１（ＲＢＢ１）の詳細を説明する。実ボーナス遊技（１種ＢＢ中）は、実ボーナスにおける一般遊技（通常遊技）と、シフトレギュラーボーナス遊技（ＳＲＢ遊技：抽選により内部当選したボーナス２ａ（ＲＢ１）又はボーナス２ｂ（ＲＢ２）の図柄表示後に移行するＲＢゲーム）に大別され、獲得枚数が２９７を超えると終了する。なお、ボーナス２ａとボーナス２ｂの図柄組合せを増やして、内部当選したらそのゲームで必ず入賞する様にしてもよいし、遊技者が黒ＢＡＲ図柄や白ＢＡＲ図柄を狙って、揃った時に入賞となるようにしてもよい。ＳＲＢ遊技は２種類あり、ＳＲＢ遊技１は遊技者にとって有利であるが、ＳＲＢ遊技２は遊技者にとって不利になる。共に、小役が８回入賞又は１２ゲームを消化すると終了するようになっている（最小で２回入賞又は２ゲームで終了も可能である）。なお、ＲＢ１又はＲＢ２共に、内部当選すると入賞するまで当選状態を持ち越すようになっている。２種類のシフトレギュラーボーナスとして、ボーナス２ａ（ＲＢ１）とボーナス２ｂ（ＲＢ２）としたが、別個にＳＲＢとして有利なＲＢ３と不利なＲＢ４とを設けてもよい。

40

【０４１３】

50

ボーナス 1 (R B B 1) が内部当選して、遊技者の停止操作で左ドラム 2 a に (赤セブン)、中ドラム 2 b に (赤セブン)、右ドラム 2 c に (赤セブン) が有効ライン上に揃って表示されると、次の遊技から実ボーナスにおける一般遊技 (通常遊技) となる。実ボーナスの一般遊技では、投入枚数の規定数は非ボーナス遊技における一般ゲーム (R T 0、R T 1 又は R T 2) と同じ 3 枚であり、変更されない。従って、実ボーナスの一般遊技における小役の当選確率は、非ボーナス遊技の一般ゲームにおける小役の当選確率と同じである。非ボーナス遊技の一般ゲームにおけるハズレ領域及び再遊技領域は、その一部又は全部が R B B の当選領域となるが、設計時にその範囲が決定される (設計的事項)。R B B の当選領域は、R B 1 又は R B 2 の何れかが当選する範囲であり、例えば、R B 1 : R B 2 を 2 : 1 に設定され、これであれば R B 1 は R B 2 よりも 2 倍当選しやすくなる (設計的事項)。従って、有利状態 (R B 1) に 2 倍成りやすい。

10

【 0 4 1 4 】

実ボーナス (B B 1) の一般遊技で R B 1 が内部当選して、R B 1 図柄が有効ライン上に揃って表示されると、次の遊技から実ボーナスにおける R B 1 遊技 (有利なレギュラーボーナス遊技) となる。R B 1 遊技は、投入枚数の規定数は 1 枚に変更される (設計的事項)。役の抽選領域 (乱数値 0 ~ 6 5 5 3 5) の全てで 1 5 枚払出しの小役が当選する。また、役の抽選領域の一部で R B 1 が 1 5 枚小役と同時に当選するように設計されている (設計的事項)。例えば、R B 1 と 1 5 枚小役との同時当選領域を 1 / 3 とすると、8 回の小役入賞の間に、ほぼ確実に R B 1 が内部当選した状態となるので、今回の R B 1 遊技を終了すると直ちに次の R B 1 を入賞 (図柄表示) させて、その後 R B 1 遊技を実行することができる。即ち、今回の R B 1 遊技中に R B 1 を内部抽選し、内部当選状態にする点が本発明の特徴である。但し、R B 2 も含めて抽選して、当選確率の振分け R B 1 : R B 2 を 1 0 ; 1 程度とすれば、R B 1 は R B 2 よりも 1 0 倍当選しやすくなるようにもできる (設計的事項)。パリエーション 1 : なお、役の抽選領域 (乱数値 0 ~ 6 5 5 3 5) の 2 / 3 で 1 5 枚小役を当選とし、他の 1 / 3 で 1 枚小役を当選とすることで、遊技者に 1 枚当選時に通知して、それを外さすようにもできる。

20

【 0 4 1 5 】

一方、実ボーナス (B B 1) の一般遊技で R B 2 が内部当選して、R B 2 図柄が有効ライン上に揃って表示されると、次の遊技から実ボーナスにおける R B 2 遊技 (不利なレギュラーボーナス遊技) となる。R B 2 遊技は、投入枚数の規定数は 3 枚そのまま、実ボーナス (B B 1) の一般遊技から変更されない (設計的事項)。役の抽選領域は、実ボーナス (B B 1) の一般遊技における小役当選領域はそのままであるが、更に、一般遊技のハズレ領域又は一般遊技の再遊技領域の一部で小役が当選するようになる。その結果として、1 ゲーム当たり平均して 4 枚払出されるので、1 ゲーム当たり 1 枚増えることになる (設計的事項)。S R B 遊技 2 は、小役が 8 回入賞又は 1 2 ゲームを消化すると終了するが、結果的に 8 枚程度しか増えない。但し、1 ゲーム当たり平均して 3 枚増加で増減なし、又は 3 枚未満増加により減少するようにも設計できる。つまり、R B 2 遊技ではメダルが結果的に増加しないか、又は減少するので不利となる。また、R B 2 遊技中に R B 1 も R B 2 も抽選しないようになっている。但し、R B 1 及び R B 2 も含めて抽選して、当選確率の振分け R B 1 : R B 2 を 1 ; 1 程度とすれば、R B 1 と R B 2 の当選確率を同じにもできる (設計的事項)。そうすれば遊技者は、R B 2 遊技中に R B 1 の内部当選を願う様になり、興奮と感動を覚える。また、R B 2 遊技ではメダルが結果的に増加しないか、又は減少するので不利となる。また、R B 2 遊技中に R B 2 を抽選するようになれば、更に不利な状態にすることができる (設計的事項)。

30

40

【 0 4 1 6 】

即ち、実ボーナス (B B 1) は、一般遊技で R B 1 が内部当選して入賞し、有利な R B 1 遊技となり、R B 1 遊技中に R B 1 が更に内部当選して、R B 1 遊技終了後直ちに R B 1 が作動するという天国パターンになる。一方、実ボーナス (B B 1) は、一般遊技で R B 2 が内部当選して入賞し、不利な R B 2 遊技となり、R B 2 遊技中に少しメダルが増加 (又は、増減なし、減少でもよい) し、R B 2 遊技終了後の一般遊技で有利な R B 1 又

50

は不利な R B 2 を抽選するというゲームを繰り返し、獲得枚数が 2 9 7 を超えると実ボーナス (B B 1) は終了する。そして、図 5 9 の R T 0 状態に移行するという遊技性となっている。

【 0 4 1 7 】

図 6 0 は、遊技状態遷移図 (演出状態) である。

【 0 4 1 8 】

主制御部 1 0 0 は、出玉性能に関する制御を司っており、図 6 0 に示す全ての遊技状態 (遊技モード番号) を決定して、現在どの遊技状態であるかの情報 (モード番号で管理された遊技状態情報) を、副制御部 1 6 0 に通知している。一方、副制御部 1 6 0 は、演出に関する制御を司っており、主制御部 1 0 0 から受信した遊技状態情報に基づいて各種演出を実行するだけであり、出玉性能には無関係である。

10

【 0 4 1 9 】

主制御部 1 0 0 は、遊技状態をモード番号 1 ~ モード番号 1 9 の遊技状態で管理している。非 A R T 状態の通常遊技は、A R T 当選確率が所定の低確率状態と、A R T 当選確率が高い高確率状態がある。通常遊技で A R T に当選すると A R T 前兆状態を経て A R T 遊技に移行する。通常遊技で R B B 1 が内部当選して、図柄が表示されるとボーナス遊技となる。このボーナス遊技中に内部当選役に応じて A R T 抽選が行われ、約 1 / 3 の確率で A R T が当選し、初期状態を経て A R T 遊技に移行する。通常遊技で R B 2 a 又は R B 2 b が内部当選して、図柄が表示されるとミッションゲーム (R B ゲーム) となる。このミッションゲーム中に内部当選役に応じて A R T 抽選が行われ、約 1 / 5 の確率で A R T が

20

【 0 4 2 0 】

この A R T 遊技には 3 つの内部モードがあり、所定ゲーム数消化後にモード移行抽選が行われる。A R T 遊技の上乗せは、レア役が当選したことを契機に、3 つの内部モードに応じて上乗せ抽選が行われ、上乗せ抽選で当選する確率は内部モード (低確率) < 内部モード (中確率) < 内部モード (高確率) となっている。A R T 遊技中に実ボーナス (R B B 1 又は R B) が当選し、ボーナスゲームから A R T 遊技に復帰した場合には、内部モード (高確率) 状態から A R T 遊技が再開される。また、レア役が当選したことを契機に、バトル遊技も内部モードに応じて移行抽選が行われ、バトル遊技に当選すると数ゲーム間継続するバトル演出が行われ、敵を倒すと勝利して、ゲーム数が上乗せされる。バトル敗戦で、抽選によって上乗せ特化ゾーンに移行することもある。

30

【 0 4 2 1 】

A R T 状態で R B B 1 が当選した場合はボーナスゲームとなり、ゲーム終了時に A R T ストックや上乗せが表示される。A R T 状態で R B B 1 が当選した場合は敵ボスとのバトル遊技となり、内部当選役に応じて敵ボスの体力ゲージを削って行き 0 にするとゲーム数が上乗せされる。更に、A R T 状態でレア役が当選したことを契機に、オーブ (遊技上の特典) の獲得抽選が行われ、当選するとオーブが 1 以上付与される。このオーブは、A R T ゲーム数が無くなって A R T 終了待ち状態 (デンジャーゾーン) で使用され、A R T ゲーム数を獲得することができる。C Z (チャンスゾーン) は、バトル敗戦時の C Z 抽選で当選した場合に突入する上乗せ特化ゾーンである。特に、ゲーム数が上乗せの場合には、

40

【 0 4 2 2 】

図 6 1 は、遊技状態遷移図 (R T 状態) 及びゲーム状態を示す図である。

【 0 4 2 3 】

図 6 1 (A) の R T 0 は、リプレイ役 (再遊技役) の当選確率が変動していない初期状態 (非 R T 状態) であり、段階設定値が打ち直された直後のゲーム又はボーナス 1 (第 1 種特別役物に係る役物連続作動装置、R B B 1) が終了した次のゲームから、初期状態 (「初期リプレイ状態」とも言う。) となって一般遊技 (又は、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の当選確率 (リプレイ確率) は約 1 / 7 . 3 であり、特に R T 1 移行リプレイ (再遊技 1) 及び R T 2 移行リプレイ (再遊技 2) が内部当選しな

50

いので、この状態から R T 1 へ移行するには、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。その一方、R B B 1 が内部当選、図柄表示により R B B 1 が作動、又は所定枚数越えの払出しで終了しても R T 4、ボーナスゲーム（1 種 B B 中）、R T 0 となるだけなので、このルートでも R T 1 へ移行することはできない。

【0424】

R T 0 状態の一般ゲームで押し順小役（3 択押し順ベル役）が内部当選して、停止ボタン 1 0 の停止操作手順をミスすることによって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 R T 1 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 R T 1 状態におけるリプレイ確率もまた約 1 / 7 . 3 であり、図 5 0 に示した殆ど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 R T 1 状態の遊技が、リプレイ確率がほぼ同じ約 1 / 7 . 3 の遊技状態であるが、遊技者が主に滞在する通常遊技はこの R T 1 状態である。但し、この初期状態では、R T 1 移行リプレイ ~ R T 2 移行リプレイは当選しないので、コボシ目図柄が有効ライン上に表示されない限り、R T 1 状態 ~ R T 2 状態に移行できない。

10

【0425】

R T 1 状態で R T 2 移行リプレイ（再遊技 2）が内部当選し、作動図柄が有効ライン上に表示されると、再遊技確率が変動して R T 2 状態に移行し、リプレイ確率が約 6 0 % に上昇するが、ハズレとなることも頻繁にある。

【0426】

R T 1 移行リプレイ（再遊技 1）は、遊技者が停止ボタン部 1 0 を操作した時に、偶然に 6 択押し順が正解して R T 2 移行リプレイが作動すると、R T 2 状態に移行してしまうので、逸早く R T 1 状態に落とす為の機能（つまり、コボシ目と同じ機能）を有している（転落リプレイ）。

20

【0427】

実ボーナス（R B B）は、初期状態、R T 1 状態及び R T 2 状態の役抽選で当選可能であり、ボーナス内部中の R T 4 状態を経て入賞するようになっている。なお、この実ボーナス（R B B）は、役抽選で小役と同時に内部当選するので、内部当選した当該ゲームで即入賞することはない。また、実ボーナスは、1 種役物連続作動装置であるが、1 種役物（R B：レギュラーボーナス）や 2 種役物連続作動装置であってもよい。投入メダル（遊技媒体）の規定数は、3 枚又は 1 枚であり、規定数 3 枚で実ボーナス（R B B）を抽選するが、規定数 1 枚では実ボーナス（R B B）を抽選しないので不利である。

30

【0428】

実ボーナス（R B B）が内部当選して、持越し状態（R B B 内部中）になると、次遊技以降は R T 4 状態（再遊技の当選確率は約 1 / 2）になる。なお、この持越し状態では、複数の小役及び再遊技役は抽選されるが、実ボーナスは抽選されない（役抽選から除外となる）。また、実ボーナスは、純ハズレ（不当選）のときに、ボーナス図柄を有効ライン上に引き込むことが可能となるので、遊技者が規定数 1 枚を投入すれば、純ハズレ（不当選）の当選確率が大幅に上昇するので 3 枚投入よりも有利である。つまり、規定数 1 枚の純ハズレ確率 L 1 は、規定数 3 枚の純ハズレ確率 L 3 よりも大きいように設定されている（L 1 > L 3）。また、バリエーション実施例としては、純ハズレ（不当選）又はチェリーやスイカ役等のレア小役が当選したときに、ボーナス図柄を有効ライン上に入賞可能とするようにもできる。実ボーナス（R B B）が内部当選、持越し状態（R B B 内部中）から図柄表示により R B B が作動し、実ボーナス遊技で所定枚数越えの払出しで終了して、R T 0 へ移行する。

40

【0429】

図 6 1（B）を参照し、主制御部 1 0 0 は、規定数の遊技媒体を 3 枚又は 1 枚（2 枚でもよい）が投入された状態で、外周面に複数種類の図柄が配置された複数の回胴を回転させる図柄表示ゲームを開始可能にする。スタートレバーが操作されたタイミングで、主制御部 1 0 0 は、役の抽選を行って、各々の回胴に対応して設けられた停止ボタンの操作を受け付けると、対応する図柄列を個々に停止させる。主制御部 1 0 0 は、役の抽選結果と

50

有効ライン上に停止した図柄の表示結果に基づいて、遊技媒体（メダル又はクレジット）を付与する。

【0430】

設定値が打ち直された後の遊技の開始時点では、一般に通常ゲームとなるが、通常ゲームより有利な有利ゲーム（アシストゲーム）があり、主制御部100は、通常ゲームと有利ゲーム間の移行を制御するようになっている。また、主制御部100は、有利ゲームにおいて指示機能を発動させたり、その発動量（ゲーム数や払出し枚数などの初期AT数量や上乗せ数量）を決定する。例えば、押し順小役が当選した場合に、停止スイッチの操作順序や、停止スイッチの操作位置を遊技者に指示する。主制御部100は、有利ゲームにおいて、実ボーナス役が内部当選した状態から、実ボーナス役が作動可能になるまでのゲーム数を参照する。例えば、実ボーナス役が内部当選したゲームを0とし、そこから何ゲーム目で純ハズレ状態になったかを参照し、当該ゲーム数に基づいて、アシスト機能の発動量を決定する。具体的には、参照ゲーム数が1ゲーム又は2ゲームであれば、初期ゲーム数が100ゲーム、参照ゲーム数が3ゲーム又は4ゲームであれば、初期ゲーム数が80ゲーム、参照ゲーム数が5ゲーム又は6ゲームであれば、初期ゲーム数が50ゲーム、参照ゲーム数が7ゲーム以降であれば、初期ゲーム数が30ゲームと決定する。なお、この参照データは、実ボーナス役が内部当選したゲームで決定されている。従って、遊技者は、有利ゲームで実ボーナス役が内部当選した場合、1枚賭けをすることで純ハズレを引き易くなるので1枚投入するようになる。また、主制御部100は、有利ゲームで実ボーナス役が内部当選した場合、1枚賭けをするように指示する。例えば、主制御部100がマックスベットボタン8を長押しするように指示し、その場合、長押しで3枚から1枚に投入数に変更される。副制御部160は、マックスベットボタン8を長押しするように演出するのである。すなわち、図柄表示ゲームを開始させるのに必要な遊技媒体の規定数として、第1規定数（3枚賭け）と、この第1規定数より少ない第2規定数（1枚賭け）があり、ボーナス役が内部当選した状態において、第1規定数よりも、第2規定数の方が、純ハズレ確率が高く設定されているので、ボーナス役の作動図柄を表示させることが可能になる確率が高くなっている。

【0431】

図64は、遊技状態遷移図（RT状態）及びゲーム状態を示す図である。

【0432】

図61との相違点として、主制御部100は、通常区間ゲームにおいて、役の抽選でボーナス役が内部当選すると、次の図柄表示ゲームを有利区間ゲームに移行させることである。また、主制御部100は、有利区間ゲームにおいて指示機能を発動させることができるが、役の抽選で内部当選したボーナス役の作動図柄を表示させることが可能になるまでのゲーム数を参照して発動量を決定する。発動量が0であれば、特別遊技が不当選となるが、特別遊技（ATやART）が当選の場合は、発動量として1ゲーム以上（1ゲーム～500ゲーム）が決定される。主制御部100は、特別遊技において残り発動量が0になると、この転落条件の成立を契機に特別遊技から通常区間ゲームに移行させる。他は、図61と同様なので、説明を援用する。

【0433】

図62は、遊技状態遷移図（RT状態）及びゲーム状態を示す図である。以下の実施例は、図61で説明した発明の変形例である。

【0434】

図62（A）のRT0は、リプレイ役（再遊技役）の当選確率が変動していない初期状態（非RT状態）であり、段階設定値が打ち直された直後のゲーム又はボーナス（第1種特別役物に係る役物連続作動装置、RBB）が終了した次のゲームから、初期状態（「初期リプレイ状態」とも言う。）となって一般遊技（又は、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の当選確率（リプレイ確率）は約1/7.3であり、特にRT1移行リプレイ（再遊技1）及びRT2移行リプレイ（再遊技2）が内部当選しないので、この状態からRT1へ移行するには、上述した押し順小役のコボシ目が有効ライン上

10

20

30

40

50

に表示されなければならない。その一方、R B B が内部当選、R B B 持越し遊技、図柄表示により R B B が作動、又は所定枚数（例えば、360枚）越えの払出しで終了しても R T 4、R B B 内部中 R T、ボーナスゲーム（1種 B B 中）、R T 0 となるだけなので、このルートでも R T 1 へ移行することはできない。

【0435】

R T 0 状態の一般ゲームで押し順小役（3択押し順ベル役）が内部当選して、停止ボタン10の停止操作手順をミスすることによって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 R T 1 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 R T 1 状態におけるリプレイ確率もまた約 $1/7.3$ であり、図50に示した殆どの役が乱数抽選されて、単独又は複数の役が同時当選可能となる。つまり、初期状態と R T 1 状態の遊技が、リプレイ確率がほぼ同じ約 $1/7.3$ の遊技状態であるが、遊技者が主に滞在する通常遊技はこの R T 1 状態である。但し、この初期状態では、R T 1 移行リプレイ～R T 2 移行リプレイは当選しないので、コボシ目図柄が有効ライン上に表示されない限り、R T 1 状態～R T 2 状態に移行できない。

10

【0436】

R T 1 状態で R T 2 移行リプレイ（再遊技2）が内部当選し、押し順が正解して作動図柄が有効ライン上に表示されると、再遊技確率が変動して R T 2 状態に移行し、リプレイ確率が約67%に上昇する。この R T 2 状態ではハズレが0となる。但し、ハズレの確率を $1/65536 \sim 100/65536$ 程度とすることもできる。一方、設計によって、ハズレをそれ以上に頻繁に当選させることも可能である（ $1000/65536$ 程度）。

20

【0437】

R T 1 移行リプレイ（再遊技1）は、遊技者が停止ボタン部10を操作した時に、偶然に6択押し順が正解して R T 2 移行リプレイが作動すると、R T 2 状態に移行してしまうので、逸早く R T 1 状態に落とす為の機能（つまり、コボシ目と同じ機能）を有している（転落リプレイ）。

【0438】

実ボーナス（R B B）は、初期状態の R T 0 状態、R T 1 状態及び R T 2 状態の役抽選で当選可能であり、ボーナス内部中（持越し中）の R T 4 状態を経て入賞するようになっている。なお、この実ボーナス（R B B）は、役抽選で小役と同時に内部当選するので、内部当選した当該ゲームで即入賞することはない。また、実ボーナスの R B B は、1種役物連続作動装置であるが、1種役物（R B：レギュラーボーナス）や2種役物連続作動装置であってもよい。投入メダル（遊技媒体）の規定数は、3枚又は1枚であり、R B B が当選していない状態において、規定数3枚で実ボーナス（R B B）を抽選するが、規定数1枚では実ボーナス（R B B）を抽選しないので、遊技者に不利である。

30

【0439】

実ボーナス（R B B）が内部当選して、持越し状態（R B B 内部中）になると、次遊技以降は R T 4 状態（再遊技の当選確率は約 $1/2$ ）になる。なお、この持越し状態では、複数の小役及び再遊技役は抽選されるが、実ボーナスは抽選されない（役抽選から除外となる）。また、実ボーナスは、純ハズレ（不当選）のときに、ボーナス図柄を有効ライン上に引き込むことが可能となるので、遊技者が規定数1枚を投入すれば、純ハズレ（不当選）の当選確率が大幅に上昇するので3枚投入よりも有利である。つまり、規定数1枚の純ハズレ確率 $L1$ は、規定数3枚の純ハズレ確率 $L3$ よりも大きいように設定されている（ $L1 > L3$ ）。また、バリエーション実施例としては、純ハズレ（不当選）又はチェリーやスイカ役等のレア小役が当選したときに、ボーナス図柄を有効ライン上に入賞可能とするようにもできる。実ボーナス（R B B）が内部当選、持越し状態（R B B 内部中）から図柄表示により R B B が作動し、実ボーナス遊技で所定枚数越えの払出しで終了して、R T 0 へ移行する。

40

【0440】

図62（B）を参照し、主制御部100は、規定数の遊技媒体を3枚又は1枚（設計によっては2枚でもよい）が投入された状態で、外周面に複数種類の図柄が配置された複数

50

の回胴を回転させる図柄表示ゲームを開始可能にする。スタートレバーが操作されたタイミングで、主制御部 100 は、役の抽選を行って、各々の回胴に対応して設けられた停止ボタンの操作を受け付けると、対応する図柄列を個々に停止させる。主制御部 100 は、役の抽選結果と有効ライン上に停止した図柄の表示結果に基づいて、遊技媒体（メダル又はクレジット）を付与する。

【0441】

設定値が打ち直された後の遊技の開始時点では、一般に通常ゲームとなるが、通常ゲームより有利な有利ゲーム（アシストゲーム）があり、主制御部 100 は、通常ゲームと有利ゲーム間の移行を制御するようになっている。また、主制御部 100 は、有利ゲームにおいて指示機能を発動させたり、その発動量（ゲーム数や払出し枚数などの初期 A T 数量や上乘せ数量）を決定する。特に、主制御部 100 は、有利ゲームにおいて、ボーナス役が内部当選したことを契機にして、特別ゲームを付与する（A R T 当選）。この特別ゲームは、押し順小役を入賞させる為も操作順序が報知されるゲームで、俗にアシストボーナス、第三のボーナス又は A R T 遊技とも称されている。また、1 枚投入することを指示する下こちゲーム数を決定する。有利ゲームは、移行条件成立から、転落条件成立までのゲーム期間である。

【0442】

主制御部 100 は、有利ゲームに移行させる場合に、有利区間表示 L E D 4 g を点灯する一方、通常ゲームに移行させる場合に、有利区間表示 L E D 4 g を消灯する。例えば、有利ゲームにおいて、押し順小役が当選した場合に、停止スイッチの操作順序や、停止スイッチの操作位置（操作タイミング）を遊技者に指示する。主制御部 100 は、有利ゲームにおいて、実ボーナス役が内部当選した状態から、実ボーナス役が作動可能になるまでのゲーム数を参照する。例えば、実ボーナス役が内部当選したゲームを 0 とし、そこから何ゲーム目で純ハズレ状態になったかを参照し、当該ゲーム数に基づいて、アシスト機能の発動量を決定する。具体的には、参照ゲーム数が 1 ゲーム又は 2 ゲームであれば、初期ゲーム数が 100 ゲーム、参照ゲーム数が 3 ゲーム又は 4 ゲームであれば、初期ゲーム数が 80 ゲーム、参照ゲーム数が 5 ゲーム又は 6 ゲームであれば、初期ゲーム数が 50 ゲーム、参照ゲーム数が 7 ゲーム以降であれば、初期ゲーム数が 30 ゲームと決定する。すなわち、純ハズレを引くまでのゲーム数が短ければ短い程、付与される初期ゲーム数が多くなっている。なお、この参照データは、実ボーナス役が内部当選したゲームで決定されている。従って、遊技者は、有利ゲームで実ボーナス役が内部当選した場合、1 枚賭けをすることで純ハズレを引き易くなるので 1 枚投入するようになるので問題である。

【0443】

そこで、主制御部 100 は、有利ゲームで実ボーナス役が内部当選した場合、1 枚賭けをするように指示する遊技回数を決定する。例えば、遊技回数を 5 ゲームとすると、主制御部 100 が 5 ゲーム目でマックスベットボタン 8 を長押しするように副制御部 160 に指示し、その場合、3 秒程度マックスベットボタン 8 を長押しされると、3 枚から 1 枚に投入数に変更される。つまり、投入されていた 3 枚から 2 枚が下皿に払いでされて、1 枚投入になる。副制御部 160 は、マックスベットボタン 8 を長押しするように演出するのである。すなわち、図柄表示ゲームを開始させるのに必要な遊技媒体の規定数として、第 1 規定数（3 枚賭け）と、この第 1 規定数より少ない第 2 規定数（1 枚賭け）があり、ボーナス役が内部当選した状態において、第 1 規定数よりも、第 2 規定数の方が、純ハズレ確率が高く設定されているので、ボーナス役の作動図柄を表示させることが可能になる確率が高くなっている。なお、遊技者が第 2 規定数（1 枚賭け）の指示が無い状態で、1 枚賭けをすると、主制御部 100 は、役抽選で純ハズレとなった場合でも、このゲーム数を参照しない。例えば、1 ゲーム目で 1 枚賭けして純ハズレとなった場合でも、ボーナス役が内部当選した状態から、ボーナス役の作動図柄を表示させることが可能になったと判断しないので、遊技者は逆に不利になる。なお、遊技者が 1 ゲーム目で 3 枚賭けして純ハズレとなった場合（1 枚賭けをするように指示する遊技回数以前の場合）には、自力でハズレを引いたことになり、主制御部 100 はボーナス役が内部当選した状態から、ボーナス

10

20

30

40

50

役の作動図柄を表示させることが可能になったと判断するので、遊技者は有利になる。主制御部100は、特別ゲームにおいて、ボーナス役が内部当選したことを契機に、上乘せ量（発動量）を決定し、加算して付与する。主制御部100は、ボーナス図柄表示によって、ボーナス役に基づくボーナスゲームの後に特別ゲームに移行させる。

【0444】

図65は、遊技状態遷移図（RT状態）及びゲーム状態を示す図である。

【0445】

図62との相違点として、主制御部100は、通常区間ゲームにおいて、役の抽選でボーナス役が内部当選すると、次の図柄表示ゲームを有利区間ゲームに移行させることである。また、主制御部100は、有利区間ゲームにおいて指示機能を発動させることができるが、役の抽選で内部当選したボーナス役の作動図柄を表示させることが可能になるまでのゲーム数を参照して発動量を決定する。発動量が0であれば、特別遊技が不当選となるが、特別遊技（ATやART）が当選の場合は、発動量として1ゲーム以上（1ゲーム～500ゲーム）が決定される。主制御部100は、特別遊技において残り発動量が0になると、この転落条件の成立を契機に特別遊技から通常区間ゲームに移行させる。他は、図62と同様なので、説明を援用する。

10

【0446】

図63は、特別ゲーム（アシストゲーム）を付与する流れを示す説明図である。

【0447】

主制御部100は、外周面に複数種類の図柄が配置された複数の回胴を回転させる図柄表示ゲームの進行を制御する（図63（A）参照）。段階設定値が打ち直されて、図柄表示ゲームは通常区間（通常区間ゲーム）となり、規定数のメダルが投入されると1ゲーム目を開始可能となる。通常区間ゲームでは、指示機能が作動しない区間のゲームである。図柄表示ゲームには、指示機能が作動可能なことで通常区間ゲームより有利な有利区間（有利区間ゲーム）があり、主制御部100は、通常区間ゲームと有利区間ゲーム間の移行を制御し、有利区間ゲーム中には有利区間表示LED4gを点灯する。

20

【0448】

主制御部100は、乱数抽選により図50に示した殆どの役を抽選する。特に、ボーナス役（RB：1種役物）が内部当選していない状態で、このボーナス役を抽選するが、持越し中にはボーナス役を抽選しないようになっている。主制御部100は、内部当選したボーナス役の作動図柄が表示されたことを契機にしてボーナスゲームを開始する。また、主制御部100は、有利区間ゲームにおいて、アシストゲーム（特別ゲーム）へ移行させるか否かを決定する機能を有し、このアシストゲームでは押し順役（押し順小役や押し順リプレイ役等）に応じた停止スイッチの操作態様を報知する。例えば、停止スイッチの押し順としては、中右左や赤7を狙え、青7を狙え、黒バーを狙えなどである。ボーナス役（RB：1種役物）に基づくボーナスゲームの終了契機は、第1所定回の遊技の結果が得られたとき、又は第2所定回の小役が入賞したときであり、第2所定回は第1所定回と等しいか若しくは第1所定回より小さい値の何れかに設定されている。例えば、ボーナスゲームの終了契機は、12ゲームを消化したとき、又は8回入賞したときである（12ゲーム>8回）。また、8ゲームを消化したとき、又は8回入賞したときというように等しくもできる（8ゲーム=8回）。

30

40

【0449】

主制御部100は、内部当選したボーナス役の作動図柄が表示されたことを契機にしてボーナスゲームを開始する。また、主制御部100は、有利区間ゲームにおいて、アシストゲーム（特別ゲーム）へ移行させるか否かを決定する機能を有し、このアシストゲームでは押し順役（押し順小役や押し順リプレイ役等）に応じた停止スイッチの操作態様を報知する。具体的には、主制御部100は、遊技者に有利となる停止スイッチの操作態様を報知する場合、副制御部160にコマンドを送信し、副制御部160は液晶表示や音声、LED等で遊技者に告知して、入賞を手助け（アシスト）するのである。

【0450】

50

図 6 3 (B) を参照して、ボーナス役の作動図柄は左回胴が赤セブン、中回胴が赤セブン、右回胴が赤セブンである。ボーナス役は特殊リプレイ役やレア小役と同時当選するので、当選した当該ゲームでは入賞せずに持越し状態 (R B 持越し状態) になる。内部当選したボーナス役の作動図柄を表示させることが可能な引込小役は、左回胴が赤セブン、中回胴が黒 B A R 又は白 B A R、右回胴が黒 B A R 又は白 B A R である。R B 持越し状態の通常区間ゲームにおいて、引込小役が内部当選 (単独内部当選) したことを契機に、主制御部 1 0 0 は、通常区間ゲームから有利区間ゲームに移行させる。この単独内部当選状態で、遊技者が左回胴の赤セブン図柄を狙って停止操作すると、主制御部 1 0 0 は、引き込み範囲内にある赤セブン図柄を有効ライン上に停止させる。この状態で共通図柄の赤セブン図柄が停止しているので、引込小役だけではなくボーナス役も入賞可能となっている。

10

【 0 4 5 1 】

続いて、第二停止操作で中回胴の黒 B A R 図柄又は白 B A R 図柄を狙って停止操作すると、主制御部 1 0 0 は、引き込み範囲内にある黒 B A R 図柄又は白 B A R 図柄を有効ライン上に停止させて、引込小役をテンパイ状態にする。最後に、第三停止操作で右回胴の黒 B A R 図柄又は白 B A R 図柄を狙って停止操作すると、主制御部 1 0 0 は、引き込み範囲内にある黒 B A R 図柄又は白 B A R 図柄を有効ライン上に停止させて、引込小役を入賞させて 1 枚のメダルを払い出す。一方、第三停止操作で赤セブン図柄を狙って停止操作すると、主制御部 1 0 0 は、引き込み範囲内に黒 B A R 図柄又は白 B A R 図柄がなく、有効ライン上に停止させることができないので、引込小役を取りこぼすことになる。

【 0 4 5 2 】

20

逆に、左回胴の有効ライン上に共通図柄の赤セブン図柄が停止している状態で、第二停止操作によって中回胴の赤セブン図柄を狙って停止操作すると、主制御部 1 0 0 は、引き込み範囲内にある赤セブン図柄を有効ライン上に停止させて、ボーナス役をテンパイ状態にする。第三停止操作で右回胴の赤セブン図柄を狙って停止操作すると、主制御部 1 0 0 は、引き込み範囲内にある赤セブン図柄を有効ライン上に停止させて、ボーナスの作動図柄を表示して、ボーナス役を作動する。主制御部 1 0 0 は、内部当選したボーナス役の作動図柄を表示したことを契機にして、次遊技からボーナスゲームを開始する。つまり、ボーナスゲームは引込小役が非入賞で、且つボーナスの作動図柄が表示されたことを契機にして開始する。一方、第三停止操作で黒 B A R 図柄又は白 B A R 図柄を狙って停止操作すると、主制御部 1 0 0 は、引き込み範囲内に赤セブン図柄がなく、有効ライン上に停止させることができないので、ボーナス役を取りこぼすことになる。ボーナス役を取りこぼした場合、次に引込小役が内部当選するまで待つ必要があり、その際にはボーナス役を入賞させることが可能になる。

30

【 0 4 5 3 】

上記の通り、引込小役を単独当選させる様にしても良いのであるが、好ましくは引込小役と障害小役を同時に当選させてもよい。引込小役と障害小役が同時に当選する役をボーナス引込役と称する。R B 持越し状態の通常区間ゲームにおいて、ボーナス引込役が内部当選し、左回胴の赤セブン図柄を狙って停止操作すると、主制御部 1 0 0 は、引き込み範囲内にある赤セブン図柄を有効ライン上に停止させる。この状態で共通図柄の赤セブン図柄が停止しているため、引込小役だけではなくボーナス役も入賞可能となっている (その後は、上述した通りである。) 。その一方、障害小役図柄のリプレイが左回胴に停止していないので、障害小役は入賞不能となっている。R B 持越し状態の通常区間ゲームにおいて、ボーナス引込役が内部当選した場合、遊技者の第 1 停止操作が中回胴のとき、主制御部 1 0 0 は、引き込み範囲内にあるリプレイ図柄 (引き込み 1 0 0 %) を有効ライン上に停止させる一方、遊技者の第 1 停止操作が右回胴のとき、主制御部 1 0 0 は、引き込み範囲内にあるベル図柄 (引き込み 1 0 0 %) を有効ライン上に停止させる。主制御部 1 0 0 は、ボーナス役が内部当選した状態の特別ゲーム中に、ボーナス引込役が内部当選した場合、ボーナス役の作動図柄を表示させない為の操作態様 (例えば、中ファースト又は右ファースト) を報知する為のコマンドを副制御部 1 6 0 に送信し、副制御部 1 6 0 は液晶表示や音声、LED 等で遊技者に告知して、ボーナス役が入賞しないように手助け (アシス

40

50

ト)するのである。

【0454】

図63(C)を参照して、ボーナスゲーム中の小役の当選領域を説明する。主制御部100は、スタートレバーの操作を契機に、継続して発生させている乱数値0~65535の中の1つRd1を抽出する。主制御部100は、Rd1から置数L1を引き、負の値になれば当選1とする。負の値でなければ、その値から更に置数L2を引き、負の値になれば当選2とする一方、負の値でなければ当選3(即ち、純ハズレ)とする。但し、パリエーションとして、当選3(純ハズレ)領域をなくしてもよい。なお、ボーナスゲームの規定枚数は3枚である。

【0455】

当選1では、図51~図53で説明した3種類の9枚小役(FRU1~FRU3)や、図50で説明したレア小役(チェリー、スイカ)と、9枚増加小役が重複当選する。当選2では、図51~図53で説明した3種類の9枚小役(FRU1~FRU3)や、図50で説明したレア小役(チェリー、スイカ)や1枚小役と、9枚増加小役が重複当選する。9枚増加小役は、ボーナスゲーム中に左回胴、中回胴、右回胴の全てに白BAR図柄を狙うと取りこぼす小役である。3種類の9枚小役の当選領域が重複することで、総払出し枚数が総投入枚数よりも少なくなっている(特許文献5参照)。当選2では、図50~図53で説明した複数の1枚小役と、1枚増加小役が重複当選する。1枚増加小役は、ボーナスゲーム中に左回胴、中回胴、右回胴の全てに黒BAR図柄を狙うと取りこぼす小役である。当選3は純ハズレなので、入賞は発生しない。即ち、純ハズレを引くと目押し無しで取りこぼして非入賞回数にカウントされるので、遊技者に有利となる。

【0456】

主制御部100は、ボーナス役が内部当選した状態の通常区間ゲームにおいて、引込小役が内部当選したことを契機に、有利区間ゲームに移行させる。そして、主制御部100は、引込小役が非入賞で、且つボーナス役の作動図柄が表示されたことを契機にして、ボーナスゲームを開始する。主制御部100は、ボーナスゲームを最大12ゲーム消化したとき、又は8回入賞したときに終了させると共に、ボーナスゲーム中に小役が入賞しなかった回数(非入賞回数)を継続してカウントする。この小役の非入賞回数は、最大12回となる。主制御部100は、小役の非入賞回数に基づいて、特別ゲームへの移行を決定する。例えば、主制御部100は、ボーナスゲームが終了すると、小役の非入賞回数が12回であれば、100%の確率で特別ゲームを当選としてもよい。一方、当否抽選する場合は、小役の非入賞回数が12回であれば95%の確率で当落を決定し、11回であれば90%の確率で当落を決定し、10回であれば70%の確率で当落を決定し、9回であれば50%の確率で当落を決定し、8回であれば40%の確率で当落を決定し、4回~7回であれば10%の確率で当落を決定し、3回以下であれば10%の確率で当落を決定するようにしてもよい。主制御部100は、ボーナスゲームが終了すると当否判定を行い、判定結果コマンドを副制御部160に送信し、副制御部160は液晶表示や音声、LED等で特別遊技の結果を告知する。主制御部100は、特別遊技が当選すると、所定のタイミングで特別遊技を開始するが、特別遊技がハズレであれば有利区間ゲーム又は通常区間ゲームの何れかに遊技状態を移行制御する。

【0457】

図68は、遊技状態(RT状態)及びゲーム状態の遷移図である。

【0458】

主制御部100は、図50で説明した様に、ボーナス役、複数種類の小役(レア役、押し順小役を含む)、複数種類の再遊技役を抽選で決定しているので、説明を援用する。ただし、ボーナス役は1種類であり、ボーナス役が当選しても再遊技の当選確率を変動させないし、ボーナス遊技ではメダルが減るようになっている。本発明は、ボーナス役を内部当選させた状態を維持する所謂AT機に関している。

【0459】

回胴式遊技機は、外周面に複数種類の図柄が配置された複数の回胴を回転させる図柄表

10

20

30

40

50

示ゲームを実行する。主制御部100が備える役抽選手段が役の抽選を行って、各々の回胴に対応して設けられた停止手段の操作を受け付けると、対応する図柄列を個々に停止させて図柄を表示して、図柄の表示態様に応じて遊技媒体を付与する。

【0460】

図柄表示ゲームを開始させるのに必要な遊技媒体の規定数として、3枚(第1規定数)と、それより少ない2枚(第2規定数:1枚でもよい)が設定されている。規定数2枚で図柄表示ゲームを行うのは準備中ゲームだけであり、製造メーカ又は遊技ホールが実行する。再遊技役の当選確率が変動していない初期状態(RT0)において、規定数2枚を投入すると、主制御部100は抽選で1枚小役又は2枚小役、ハズレ又は再遊技役を抽選で決定する(図68(B)RT変動前2枚掛け参照)。1枚小役又は2枚小役が入賞して変動図柄が表示されると、主制御部100は有限の所定ゲーム数の区間を、再遊技役の当選確率が変動した再遊技確率変動状態(RT1)にする(図68(B)2枚掛けで先に遊技をし、ボーナス内部中になる前に有限RTへ移行した後参照)。この有限の所定ゲーム数は、現実的に完走不可能な値(所定回数N)であり、例えば、3バイトで256×256×256の16777216の値であり、また4バイトで256×256×256×256の4294967296の値を用いるのが好ましい。更に、回数Nは、3バイトの16777216以上の値であればよい。主制御部100は、抽選で再遊技役を決定するとリプレイが入賞して変動図柄が表示され、同様に所定回数Nだけ再遊技確率変動状態(RT1)にする。RT1は、RT0のハズレ領域の全てが再遊技役の当選領域としたものである(但し、1/65536~10/65536でハズレになってもよい)。ボーナス内部当選状態の再遊技確率変動状態(RT1)において、2枚掛けで遊技をしてもハズレにならず、また主制御部100はボーナス役よりもリプレイ優先で、ボーナス役よりも小役優先で図柄を引き込むので、ボーナスが入賞することは無い。

【0461】

再遊技確率変動状態(RT1)に移行して、次遊技を3枚掛けで行うと、主制御部100は、押し順小役等の小役当選領域、ボーナス役と1枚小役当選領域、RTが変動しないリプレイ当選領域の中から抽選で役を決定して、再遊技確率変動状態の残りRTゲーム数をN-1とする。なお、再遊技確率変動状態の消化RTゲーム数を1としてもよい。すなわち、両者は共に、所定ゲーム数に到達するまでカウントしているゲーム数と言える。10ゲーム目にボーナス役と1枚小役が当選したと仮定すると、残りRTゲーム数はN-1(消化RTゲーム数10)となり、ボーナス役よりも小役優先で図柄を引き込むので、ボーナスが入賞することは無く、1枚小役が入賞又は取りこぼし(非入賞)となる。主制御部100は、このボーナス役が当選しても、再遊技の当選確率をRT1に維持する(又は、RT1のまま変動させない)。ここまでが準備中ゲームであり、次遊技からボーナス内部中(ボーナス役持越し中)となつて、一般ゲームが開始可能状態となる。主制御部100は、準備中ゲームにおいて、「準備中です」と警告音と警告メッセージを表示する一方、ボーナス内部中になると警告音と警告メッセージを終了する。一般ゲーム(記図柄表示ゲーム)には、通常ゲームと、この通常ゲームより有利で指示機能を発動させることが可能な有利ゲームがあり、主制御部100は、図柄表示ゲームの実行に伴って、所定ゲーム数Nから減算された残りRTゲーム数(又は、図柄表示ゲームの実行に伴って、カウントしている消化RTゲーム数)を参照して、指示機能に関する抽選を行う。さらに、主制御部100は、役の抽選結果(チェリー、スイカ、チャンス目、特殊リプレイ等のレア役等)と、残りRTゲーム数を参照して、指示機能に関する抽選を行うようになっている。

【0462】

なお、上述した通り、2枚掛けのハズレの置数を1~10にすると、ボーナス内部中の一般ゲームでハズレとなった場合にボーナス役を入賞させることが可能となる。ボーナス役の入賞図柄が表示されると、3枚掛けの実ボーナス遊技(BB中)となり、所定枚数を超える払出しで終了して、初期状態(RT0)に戻る。また、間違つて3枚掛けを先に行つてボーナスが成立してしまった場合は、2枚掛けでボーナスを揃えれば、再度初期状態に戻すことができる。

10

20

30

40

50

【 0 4 6 3 】

図 6 9 は、ドラムの図柄配置表である。

【 0 4 6 4 】

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 6 5 】

各回胴帯には、それぞれ異なった並びの図柄が 2 0 個配置されている。ボーナス役は 2 種類あり、変則的ではあるがボーナス役 1（第 1 種特別役物に係る役物連続作動装置。以下「R B B 1」という）が作動する図柄の「B A R・スイカ・赤セブン」、ボーナス役 2（第 1 種特別役物に係る役物連続作動装置。以下「R B B 2」という）が作動する図柄の「B A R・スイカ・青セブン」、各種小役及びリプレイ役を構成する図柄の「中上チェリー」、「中下チェリー」、「花上blank」、「花下blank」、「ベル」及び「リプレイ」の 1 0 種類の図柄が描かれている。なお、ボーナス役は R B B として説明するが、R B B（第 1 種特別役物）又は M B B（第 2 種特別役物に係る役物連続作動装置）でもよい。

10

【 0 4 6 6 】

図 7 0 は、図柄の組合せ表示判定図である。

【 0 4 6 7 】

主制御部 1 0 0 は、ドラムが 3 個すべて停止したときに、遊技メダルの投入枚数（一般遊技 3 枚専用）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（図 7 0（A）参照）。

20

【 0 4 6 8 】

図 7 0（B）は、遊技メダルを規定数の 3 枚を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：中央横一直線）の 1 つだけが有効になる。なお、ボーナスゲーム（R B B：第一種役物連続作動装置の作動時）においても、遊技メダルの規定数は 3 枚であり、有効ラインは第 1 ラインのみで全く同じである。

【 0 4 6 9 】

図 7 1 は、役物未作動時（通常遊技中、規定数 3 枚）の配当表等である。図 7 2 は、遊技状態遷移図、及び各種役の抽選確率を示す概念図である。

30

【 0 4 7 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、遊技メダルの投入枚数に応じた有効ライン上（図 7 0 参照）で入賞又は作動に係る図柄の組合せ表示判定を行う。この場合、投入枚数は 3 枚で、有効ラインは中央横 1 ラインだけである。

【 0 4 7 1 】

（ 1 ）ボーナス役 1（R B B 1：第一種特別役物に係る役物連続作動装置）：左ドラム 2 a に B A R、中ドラム 2 b にスイカ、右ドラム 2 c に赤セブンが有効ライン上に停止した場合の役名であり、獲得枚数は 0 枚で、その後にビッグボーナスゲーム 1（R B B 1 ゲーム）が付与される。ボーナス役の組合せ図柄は 1 種類のみで、単独で内部当選しても、停止ボタン部 1 0 の停止操作タイミングが合わなければ、有効ライン上に上記所定のボーナス役図柄が停止しないので、次遊技以降に持ち越されることになる。この R B B 1 ゲームは、払出枚数（獲得枚数）が 5 9 枚を超えると終了するようになっているが、投入枚数が 3 枚で、1 ゲーム当りの払出し枚数の期待値は後述するように 3 枚未満（例えば、2 枚程度）なので、R B B ゲームが終了すると、計算上ほぼ確実にメダルが減少する（換言すると、1 回の R B B ゲームでメダルが増加する期待値は 1 枚マイナスとなる）。つまり、R B B ゲームは、遊技者にとって不利な遊技状態となっており、払出枚数 5 9 枚を超えるには約 3 0 ゲームを行うことになるので、結果的に R B B ゲームが終了するとメダルが平均して 3 0 枚減少する。

40

【 0 4 7 2 】

一般遊技状態（R T 0 状態：リプレイ当選確率は、所定値の約 1 / 7 . 3）において、

50

ボーナス役（R B B）が内部当選（条件装置作動）して持越し状態になると、少なくとも次のゲーム以降はリプレイの当選確率が変動して高確率再遊技状態（R T 1 状態：リプレイ確率約 1 / 1 . 8）となる。このボーナス役図柄が表示され（入賞）、ボーナス役の作動による R B B ゲームが終了（作動終了）すると、リプレイの当選確率が変動して初期状態（R T 0 状態）に戻る。つまり、遊技者は R T 0 状態、R T 1 状態、R B B ゲーム状態の何れかの遊技状態で変動表示ゲームを行うことになる。なお、この初期状態（R T 0 状態：リプレイ確率の非変動状態）は、R T 1 状態に移行するまでの過渡的な状態（遊技準備状態）であり、実際の遊技で R T 0 状態になるのは、段階値の設定変更後から R B B が内部当選するまでだけである。なお、設定変更されると内部当選している R B B フラグ 1 又は R B B フラグ 2 は初期化されて 1 から 0 に戻る。同様に、内部当選したボーナス役は小役と同時当選するので、入賞することが殆どなく、遊技者は R B B ゲームを行うことは稀である（図 7 2（A）参照）。

10

【 0 4 7 3 】

（ 2 ）ボーナス役 2（R B B 2：第一種特別役物に係る役物連続作動装置）：左ドラム 2 a に B A R、中ドラム 2 b にスイカ、右ドラム 2 c に青セブンが有効ライン上に停止した場合の役名であり、獲得枚数は 0 枚で、その後にビッグボーナスゲーム 2（R B B 2 ゲーム）が付与される。ボーナス役の組合せ図柄は 1 種類のみで、単独で内部当選しても、停止ボタン部 1 0 の停止操作タイミングが合わなければ、有効ライン上に上記所定のボーナス役図柄が停止しないので、次遊技以降に持ち越されることになる。なお、他はボーナス役 1 と同様なので説明を省略する。

20

【 0 4 7 4 】

（ 3 ）各種ベル役：例えば、中段ベル（F R U 7）は、ベル図柄が各ドラムの有効ライン上に揃って停止した場合の役名であり、獲得枚数は 1 0 枚となっている。他に、ベル図柄が上段横一直線に表示される F R U 2 の上段ベル（図 7 1（B）参照）、ベル図柄が下段横一直線に表示される下段ベル（F R U 5）、ベル図柄が右下り一直線に表示される F R U 1 の右下りベル（図 7 1（C）参照）、ベル図柄が右上り一直線に表示される右上りベル（F R U 3）、ベル図柄が小山の様に表示される F R U 6 の小山ベル（図 7 2（D）参照）、ベル図柄が折れたように表示（リールの下段・中段・中段に表示）される F R U 4 の折れベル（図 7 2（E）参照）があり、それぞれ獲得枚数は 1 0 枚となる。R B B ゲーム中の各種ベル役の当選領域が重なる一方、他の領域では 1 枚小役しか当選しなくなるので、R B B 中にメダルが減るようになっている。

30

【 0 4 7 5 】

（ 4 ）レア小役 & 1 枚小役：左ドラム 2 a の中段にチェリー図柄が表示される中段チェリー（強チェリー）、左ドラム 2 a の上段又は下段にチェリー図柄が表示される弱チェリー、スイカ図柄が上段横一直線に表示される強スイカ、スイカ図柄が右下り一直線に表示される弱スイカ、スイカ図柄が右下りで折れたように表示（取りこぼしたように表示）されるチャンス・スイカがあり、それぞれ獲得枚数は 1 枚又は 2 枚で規定されている。1 枚小役（例えば、F R U 1 1：ベル / 花上ブラ・赤セブン / 中下チェ・リプレイ）は、R B B 1 又は R B B 2 と同時当選するようになっており、ボーナス役の入賞を阻害する。

【 0 4 7 6 】

（ 5 ）複数種類の 1 枚役：例えば、左ドラム 2 a に（リプレイ / 青セブン）、中ドラム 2 b に（中上チェ）、右ドラム 2 c に（青セブン）が有効ライン上に揃って停止すると、1 枚役 1（F R U 1 7）が入賞する。メダル（遊技媒体）の獲得枚数は、1 枚となる。この 1 枚役は停止制御用の小役であり、1 枚役 1 ~ 1 枚役 n（n は、2 以上の自然数）まで必要に応じて複数種類存在するが、他の 1 枚役についても図柄が異なるだけなので、説明を省略する。第 2 停止操作時（第 1 操作正解で第 2 操作不正解）の阻害小役としては、F R U 9 として、左ドラム 2 a に（リプレイ）、中ドラム 2 b に（リプレイ / 赤セブン）、右ドラム 2 c に（ベル / スイカ）等が複数存在する。

40

【 0 4 7 7 】

（ 6 ）複数種類のリプレイ役（再遊技役）：各ドラムにリプレイ図柄が有効ライン上に

50

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、そのゲームのベット枚数を維持した状態で次ゲームを行うことができる。次ゲーム以降連続で揃っても有効であり、リプレイが不成立となるゲームまでコインを消費せずに遊技し続けることができる。遊技開始前にメダルが自動的に投入される演出が行われ、遊技者のスタートレバー9の操作により、次回のゲームを行うことができる。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R P 1フラグを立て、必ずリプレイ図柄が表示される。見た目では、リプレイ図柄が中央横一直線に揃う。再遊技役の作動図柄が表示されても再遊技確率は変動しない。他に、リプレイ図柄が右下り一直線に表示される右下りリプレイがある。

【0478】

図72(A)において、ビッグボーナスゲーム(何れかのR B Bゲーム)が終了した次のゲームから、一般ゲーム(図では、「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(リプレイが当選する確率)は約 $1/7.3$ (置数 $8978/65536$)である(初期リプレイ状態:リプレイ確率が変動していない状態)。なお、設定変更されると、初期化されR B Bフラグも消えて、初期リプレイ状態に戻る。

【0479】

一般ゲームにおいて、ボーナス役であるR B Bが内部当選し、そのゲームでR B Bが入賞すると、次の遊技からR B Bゲームが開始する。R B Bゲームは、メダルの払出しが所定数の59枚を超えると終了し、その次の遊技からリプレイ役の当選確率が低い通常リプレイ状態となる。なお、一般ゲーム R B Bが内部当選 R B B入賞 R B Bゲームで59枚超払出し R B Bゲーム終了 一般ゲームとなることは殆どなく、遊技者は後述するR B B内部中状態で遊技(以下、「内部中ゲーム」という)を繰り返すことになる。一般ゲームは、内部中ゲームへ移行するまでの所謂「準備状態」と言える。

【0480】

図72(B)を参照し、R B B 1又はR B B 2が単独当選する置数はそれぞれ4で、当選確率は $1/16384$ であり、合算しても $1/8192$ となるので、R B B 1又はR B B 2が入賞する確率は非常に低い。しかし、内部当選したタイミングでB A R、スイカ、赤セブン(R B B 2は青セブン)を意識して狙わなければ入賞しないし、況してや入賞しても遊技メダルが減るだけなので、入賞させることは遊技者にとってメリットはない。

【0481】

R B B 1と押し順1枚小役が同時当選する置数は5500であり、小役優先制御を行っているのでR B B 1を入賞させることができない。R B B 2と押し順1枚小役が同時当選する置数は500であり、同様にR B B 2を入賞させることができない。R B B 1の置数の合計は5504で、R B B 2の置数の合計は504であるから、R B B 1の方がR B B 2よりも約11倍、当選確率が高いので、R B B 1が内部当選中の遊技になりやすい。R B B 1又はR B B 2の当選フラグは、R B Bが入賞するまで持ち越されるが、出玉率の段階設定値が打ち直されると当選フラグは消滅する。しかし、パリエーションとして、段階設定値が打ち直されるとR B B 1の当選フラグは消滅させるが、段階設定値が打ち直されてもR B B 2の当選フラグは維持する様にしてもよい。また、R B B 2の当選フラグが立っていることを示すインジケータを遊技機内部に設ける様にしてもよい。例えば、フルカラーLEDをメイン基板内に設け、主制御部100が、準備状態であれば消灯(又は黄色点灯)、R B B 1が内部当選中の場合は赤色点灯、R B B 2が内部当選中の場合は青色点灯となるように点灯制御をしてもよい。後述するように、R B B 1フラグが立っているよりも、R B B 2フラグが立っている方が遊技性が増すからである。

【0482】

このR B B 1ゲームは、払出枚数(獲得枚数)が59枚を超えると終了するようになっているが、投入枚数が3枚で、1ゲーム当りの払出し枚数の期待値は後述するように3枚未満(例えば、2枚程度)なので、R B Bゲームが終了すると、計算上ほぼ確実にメダルが減少する(換言すると、1回のR B Bゲームでメダルが増加する期待値は1枚マイナスとなる)。つまり、R B Bゲームは、遊技者にとって不利な遊技状態となっており、払出枚数59枚を超えるには約30ゲームを行うことになるので、結果的にR B Bゲームが終

10

20

30

40

50

了するとメダルが平均して30枚減少する。

【0483】

一方、一般ゲームでRBBが内部当選しても、RBBの入賞を回避すると、ボーナス役が内部当選(RBB内部中)した高確率再遊技状態(RT1)となる(図72(A)斜線部参照)。このRT1状態は、後述するようにハズレ(不当選)がないので、遊技者は、非常に有利な遊技状態で変動表示ゲームを行うことができる。なお、RT1状態でハズレの置数を1~10程度とし、1/65536~10/65536の確率でハズレを引いたときにフリーズ演出を行って、アシスト機能の大量上乘せを行ってもよい。この場合、ハズレはフリーズ契機役又はフリーズ確定役となる。

【0484】

一般ゲーム時(図72(B)参照)において、RBBの合算による置数は6008(5500+500+4+4)であり、当選確率は6008/65536となる。6択の押し順ベル小役の置数は、それぞれ22000であり、この場合には押し順ベル役1~押し順ベル役6の何れかが約1/3の確率で内部当選する。しかし、基本的に押し順制御とタイミング制御の為に複数の異なる1枚小役が同時当選するようになっている。中段チェリーや強スイカ等のレア小役の置数は1000、リプレイ役の置数は8978である。但し、基本的には、複数の異なるリプレイ役が同時当選するようになっており、特殊リプレイなどレア役に相当するリプレイも含まれる。

【0485】

何れかのRBB内部中(図72(C)参照)において、RBBの抽選は行わないので当選確率は0である。なお、RBB内部中とは、RBBフラグが立ち、既にRBBが当て持ち越している状態である。このRBB内部中は、リプレイの当選確率が変動した高確率再遊技状態(RT状態)となる。図72(B)に示したRBBが単独当選する置数4の抽選領域と、不当選の置数27550の抽選領域が、新たにリプレイの当選領域となる。従って、元々のリプレイの置数8978に、置数27558を加えた36536が置数となり、リプレイの当選確率は36536/65536(約1/1.8)で、且つ不当選が0となる。すなわち、ハズレが無いRBB1内部中において、アシスト機能を発動させて、6択の押し順小役を構成するターゲット小役(獲得枚数10枚のベル役)を入賞させる為の押し順を報知することにより、遊技者に効率よくメダルを獲得させるのである。但し、RBB2内部中は、この6択の押し順小役は、操作順序と更に操作タイミングが正解しないとターゲット小役を入賞させることができない。即ち、主制御部100は、RBB2内部中のゲームにおいて、6択の押し順小役の1つが当選した場合、入賞操作順序で操作され、且つ複数の図柄列の中の特定図柄列(例えば、第一停止が正解のルール。押し順小役の正解操作順序が左中右の場合、左ルールとなる)が入賞操作タイミングで、停止スイッチが操作されると、ターゲット小役を入賞させる制御を行う。一方、特定図柄列が入賞操作タイミングで操作(左ルールがNo.4の赤セブン図柄付近で操作)されなければ、主制御部100は、後述する様に、ターゲット小役を入賞させないように制御を行うのである。また、何れかのRBBと押し順1枚小役が同時当選する領域の置数6000は、内部中のRBBと押し順1枚小役の当選領域となる。

【0486】

図73は、左押し順小役(左ファースト)の条件装置の組合せ表(小役の同時当選パターン)である。

【0487】

押し順小役(押し順ベル小役)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6択で、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、同時当選している複数種類の1枚小役の何れか1つを入賞させる時と、複数のコボシ目(ベル小役の取りこぼし図柄、配当0枚)の中の1つを表示する時がある重複当選小役である。

【0488】

左押し順ベル1は、正解となる第一停止操作が左停止ボタン10aであり、続く正解の

10

20

30

40

50

第二停止操作が中停止ボタン10bの押し順小役である。左押し順ベル1には、左押し順ベル1-1~左押し順ベル1-4まで4種類あるので、遊技者は各リールの出目(図柄定型)を見て1枚役を取りこぼさないように、図柄を狙って停止ボタン部10を操作することができない。左押し順ベル1は2回押し順タイプの6択押し順小役であり、入賞させることが目的の第1小役(右下りベル役:FRU7)、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(この場合は、4種類の1枚小役(FRU17、FRU22、FRU27、FRU32)及び第1小役の入賞を阻害する目的の第3小役を構成する第3小役(FRU9:左ドラムに(リプレイ)、中ドラムに(リプレイ/赤セブン)の何れか、右ドラムに(ベル/スイカ)の何れかの4種類の図柄組合せ表示で入賞可能な小役)が同時に当選する(図73の左押し順ベル1-1参照)。なお、左押し順ベル1-2~左押し順ベル1-4は基本構成が同じなので説明を省略する。

10

【0489】

左押し順ベル2は、正解となる第一停止操作が左停止ボタン10aであり、続く正解の第二停止操作が右停止ボタン10cの押し順小役である。左押し順ベル2には、押し順ベル2-1~左押し順ベル2-4まで4種類あるので、左押し順ベル1と同様に、遊技者は各リールの出目(停止図柄)を見て1枚役を取りこぼさないように、図柄を狙って停止ボタン部10を操作することができない。入賞させることが目的の第1小役はFRU2であり、他は左押し順ベル1と同様なので、説明を省略する。なお、左押し順ベル2-2~左押し順ベル2-4は基本構成が同じなので説明を省略する。

【0490】

20

図74は、中押し順小役(中ファースト)の条件装置の組合せ表(小役の同時当選パターン)である。

【0491】

中押し順ベル3は、正解となる第一停止操作が中停止ボタン10bであり、続く正解の第二停止操作が左停止ボタン10aの押し順小役である。中押し順ベル3には、中押し順ベル3-1~中押し順ベル3-4まで4種類あるので、遊技者は各リールの出目(停止図柄)を見て1枚役を取りこぼさないように、図柄を狙って停止ボタン部10を操作することができない。中押し順ベル3は2回押し順タイプの押し順小役であり、入賞させることが目的の第1小役(中段ベル役:FRU4)、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(この場合、4種類の1枚小役)、及び第1小役の入賞を阻害する目的の第3小役(FRU10)が同時に当選する(図74の押し順ベル3-1参照)。なお、中押し順ベル3-2~中押し順ベル3-4は基本構成が同じなので説明を省略する。

30

【0492】

中押し順ベル4は、正解となる第一停止操作が中停止ボタン10bであり、続く正解の第二停止操作が右停止ボタン10cの押し順小役である。中押し順ベル4には、中押し順ベル4-1~中押し順ベル4-4まで4種類あるので、中押し順ベル3と同様に、遊技者は各リールの出目(停止図柄)を見て1枚役を取りこぼさないように、図柄を狙って停止ボタン部10を操作することができない。入賞させることが目的の第1小役はFRU3であり、他は中押し順ベル3と同様なので、説明を省略する。なお、中押し順ベル4-2~中押し順ベル4-4は基本構成が同じなので説明を省略する。

40

【0493】

図75は、右押し順小役(右ファースト)の条件装置の組合せ表(小役の同時当選パターン)である。

【0494】

右押し順ベル5は、正解となる第一停止操作が右停止ボタン10cであり、続く正解の第二停止操作が左停止ボタン10aの押し順小役である。右押し順ベル5には、右押し順ベル5-1~右押し順ベル5-4まで4種類あるので、遊技者は各リールの出目(停止図柄)を見て1枚役を取りこぼさないように、図柄を狙って停止ボタン部10を操作することができない。右押し順ベル3は2回押し順タイプの押し順小役であり、入賞させること

50

が目的の第1小役(下段ベル:FRU5)、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(この場合、4種類の1枚小役)、及び第1小役の入賞を阻害する目的の第3小役(FRU11)が同時に当選する(図75の押し順ベル5-1参照)。なお、右押し順ベル5-2~右押し順ベル5-4は基本構成が同じなので説明を省略する。

【0495】

右押し順ベル6は、正解となる第一停止操作が右停止ボタン10cであり、続く正解の第二停止操作が中停止ボタン10bの押し順小役である。中押し順ベル6には、右押し順ベル4-1~右押し順ベル4-4まで4種類あるので、右押し順ベル5と同様に、遊技者は各リールの出目(停止図柄)を見て1枚役を取りこぼさないように、図柄を狙って停止ボタン部10を操作することができない。入賞させることが目的の第1小役はFRU6であり、他は右押し順ベル5と同様なので、説明を省略する。なお、右押し順ベル6-2~右押し順ベル6-4は基本構成が同じなので説明を省略する。

10

【0496】

図76及び図77は、窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。

【0497】

回胴式遊技機では、内部当選した殆ど全ての小役を入賞させることを目的に特定の絵柄を狙ってリールを停止させる打ち方がある。この特定の絵柄として、多くの機種が左ドラム2aの黒色で目立つBAR図柄(DDTポイント)を採用しており、この打ち方は殺虫剤に由来したDDT打法と呼ばれている。BAR図柄の下にはチェリー図柄が配置されており、チェリー役が当選していない時には、BAR図柄が下段に停止する様になっている(BAR落とし)。チェリー役が当選している時には、チェリー図柄が中段又は角に停止して、チェリー役を入賞させることができる。一方、スイカ役が当選している時には、BAR図柄が下段から1コマ滑って上段にスイカ図柄が停止するので、遊技者はその後の中ドラム2b及び右ドラム2cにもスイカ図柄を狙って停止操作するのである。

20

【0498】

熟練の遊技者は、DDT打法でスロット遊技を行っているので、スイカ役が当選していないにもかかわらず、スイカ図柄が左ドラム2aに停止することに違和感を持つので、この問題点を解決する為の押し順小役の発明である。また、ボーナス役1又はボーナス役2の何れが内部当選しているかによって、停止制御を変更して、出玉の波を意図的に変更又は調整することが可能な遊技機を提供することを目的とする発明である。

30

【0499】

例えば、主制御部100は、乱数抽選により図73に示した左押し順ベル1-1を内部当選させると、上述した通り、FRU1+FRU9+FRU17、FRU22、FRU27、FRU32の条件装置を同時に作動(6種類の異なる小役が同時当選)させ、操作順序情報(123)に基づいて、左中右の操作順序が入賞操作順序であると判断する。但し、操作順序情報として、左中右を0、左右中を1、中左右を2、中右左を3、右左中を4、右中左を5としてもよい。

【0500】

主制御部100は、図76(A)の状態、当選役、停止制御テーブル及び得点情報に基づいて停止演算処理を実行し、遊技者が何時どのタイミングで停止ボタン部10を操作しても直ちに停止制御できるように、滑りコマ数テーブルを作成する。また、第一停止操作後、及び第二停止操作後にも同様に、滑りコマ数テーブルを作成する。操作タイミング情報として、有効ライン上に停止すべき図柄番号(例えば、リプレイ図柄として12番図柄及び17番図柄)が記憶されていて、例えば12番図柄が実際に停止している場合、主制御部100は正しいタイミングで操作されたと判断する。

40

【0501】

左押し順ベル1-1には、左押し順ベル1-1aと左押し順ベル1-1bがあり、乱数抽選による当選領域が異なっている。すなわち、左押し順ベル1-1の当選領域の半分が左押し順ベル1-1aが当選する一方、残りの半分で左押し順ベル1-1bが当選する。

50

左押し順ベル 1 - 1 a は、正解操作順序が左中右で、正解操作タイミング（正解停止図柄情報）が 1 2 番図柄及び 1 7 番図柄、その一方、左押し順ベル 1 - 1 b は、正解操作順序が左中右で、正解操作タイミング（正解停止図柄情報）が 2 番図柄及び 7 番図柄となっている。

【 0 5 0 2 】

図 7 6 (A) は、全てのドラム部 2 が上から下へ回転している状態を示しており、R B B 1 が内部当選した R T 1 状態において、左押し順ベル 1 - 1 a が当選したと仮定する。R B B 1 内部中の R T 1 状態では、押し順ベル 1 ~ 押し順ベル 6 が当選すると、正解操作順序で停止ボタン 1 0 が操作されるだけで、ベル小役（ターゲット小役）が入賞し、取りこぼしが発生しにくいので、ベースが上がる（例えば、5 0 ゲーム / 千円）。

10

【 0 5 0 3 】

遊技者がこの状態で、報知された正解操作順序の左停止ボタン 1 0 a を、D D T 打法で B A R 図柄を狙って第一停止操作した場合（図 7 6 (A) 参照）、主制御部 1 0 0 は、滑りコマ数テーブルを参照し、該当する滑りコマ数データに基づいて、0 コマ ~ 4 コマの範囲で中ドラム 2 b を停止させ、右下りベル役のリプレイ図柄を有効ラインに引き込む為の制御を行う（単に、ドラム部 2 を滑りコマ数分だけ移動させおろし、図 7 6 (B) では 4 コマ滑っている）。この図 7 6 (B) の状態で、主制御部 1 0 0 は、中停止ボタン 1 0 b 又は右停止ボタン 1 0 c の何れを操作されてもいように、第一停止操作後の滑りコマ数テーブルを作成しており、遊技者が正解操作順序の中停止ボタン 1 0 b を第二停止操作した場合、主制御部 1 0 0 は、滑りコマ数テーブルを参照し、該当する滑りコマ数データに基づいて、0 コマ ~ 4 コマの範囲で中ドラム 2 b を停止させ、ベル図柄を有効ラインに引き込む為の制御を行う（図 7 6 (C) 参照）。この図 7 6 (C) の状態で、F R U 1 だけがテンパイしている。主制御部 1 0 0 は、右停止ボタン 1 0 c が操作されてもいように、第二停止操作後の滑りコマ数テーブルを作成し、正解操作順序の右停止ボタン 1 0 c を第三停止操作した場合、主制御部 1 0 0 は、滑りコマ数テーブルを参照し、該当する滑りコマ数データに基づいて、0 コマ ~ 4 コマの範囲で右ドラム 2 c を停止させ、リプレイ図柄を有効ラインに引き込み制御を行い、右下りベル役を入賞させる（図 7 6 (D) 参照）。

20

【 0 5 0 4 】

図 7 7 (A) 及び図 7 7 (B) は図 7 6 (A) 及び図 7 6 (B) と同じ状態なので、説明を省略する。

30

【 0 5 0 5 】

この図 7 7 (B) の状態で、主制御部 1 0 0 は、中停止ボタン 1 0 b 又は右停止ボタン 1 0 c の何れを操作されてもいように、第一停止操作後の滑りコマ数テーブルを作成しており、遊技者が不正解操作順序の右停止ボタン 1 0 c を第二停止操作した場合、主制御部 1 0 0 は、不正解操作順序なので滑りコマ数テーブルを参照し、該当する滑りコマ数データに基づいて、0 コマ ~ 4 コマの範囲で中ドラム 2 b を停止させ、例えばベル図柄又はスイカ図柄を有効ラインに引き込む為の制御を行う（図 7 7 (C) 参照）。この図 7 7 (C) の状態で、F R U 9 がテンパイしている。主制御部 1 0 0 は、中停止ボタン 1 0 b が操作されてもいように、第二停止操作後の滑りコマ数テーブルを作成し、正解操作順序の中停止ボタン 1 0 b を第三停止操作した場合、主制御部 1 0 0 は、滑りコマ数テーブルを参照し、該当する滑りコマ数データに基づいて、0 コマ ~ 4 コマの範囲で右ドラム 2 c を停止させ、リプレイ図柄又は赤セブン図柄を有効ラインに引き込み制御を行い、阻害小役の F R U 9 を必ず入賞させる（この場合は、取りこぼさない。図 7 7 (D) 参照）。第一停止操作が不正解操作の場合であって、中停止ボタン 1 0 b 又は右停止ボタン 1 0 c の何れかが操作されたとき、主制御部 1 0 0 は対応するリールを停止させ、F R U 1 7、F R U 2 2、F R U 2 7、F R U 3 2 の図柄の中の何れか 1 つを有効ライン上に表示する。例えば、中ドラム 2 b の有効ライン上に B A R 図柄が停止し、その後の操作タイミングが正しければ、F R U 3 2 が入賞して 1 枚が払い出される。一方、その後の操作タイミングが間違っていれば、取りこぼし図柄が表示されて 0 枚配当となる。

40

【 0 5 0 6 】

50

図 7 8 は、窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。

【 0 5 0 7 】

図 7 8 (A) は、全てのドラム部 2 が上から下へ回転している状態を示している。図 7 6 及び図 7 7 で説明した R B B 1 が内部当選ではなく、R B B 2 が内部当選した R T 1 状態（但し、再遊技の種類が異なる R T 1 b 状態でもよい）であり、この R B B 2 内部中の R T 1 状態では、押し順ベル 1 ~ 押し順ベル 6 の何れかが当選すると、第一操作の停止ボタン 1 0 が正解操作順序で操作され、且つ第一停止操作タイミングが正解の場合に、ベル小役（ターゲット小役）が入賞可能となり、取りこぼしが発生し易いので、ベースが下がる（例えば、3 0 ゲーム / 千円）。

【 0 5 0 8 】

R B B 2 内部中の R T 1 状態で左押し順ベル 1 - 1 a が当選したと仮定すると、主制御部 1 0 0 は、R B B 2 が内部当選した R T 1 状態のアシスト遊技において、左押し順ベル 1 - 1 a が当選すると、正解操作順序が左中右であり、正解操作タイミング（正解停止図柄情報）が 1 2 番図柄又は 1 7 番図柄であるから、第 1 停止操作のタイミングが B A R 図柄であることを報知する（例えば、音声と映像、L E D 表示器で左、B A R を狙えと報知する）。この状態で、遊技者が報知された正解操作順序の左停止ボタン 1 0 a を操作するが、目押しミスにより操作タイミングとして N o . 4 の赤セブン図柄を狙って第一停止操作した場合（図 7 8 (A) 参照）、主制御部 1 0 0 は、滑りコマ数テーブルを参照し、該当する滑りコマ数データに基づいて、0 コマ ~ 4 コマの範囲で中ドラム 2 b を停止させ、右下りベル役のリプレイ図柄を有効ラインに引き込む為の制御を行う。単に、ドラム部 2 を滑りコマ数分だけ移動させおき、図 7 8 (B) では 4 コマ滑って、N o . 2 のリプレイ図柄が有効ライン上に停止している。

【 0 5 0 9 】

この図 7 8 (B) の状態で、主制御部 1 0 0 は、中停止ボタン 1 0 b 又は右停止ボタン 1 0 c の何れを操作されてもいように、第一停止操作後の滑りコマ数テーブルを作成するが、有効ライン上に停止しているリプレイ図柄が 2 番図柄であり、記憶する正解図柄の 1 2 番図柄又は 1 7 番図柄ではないので、操作タイミングが誤っていると判断する。その結果、主制御部 1 0 0 は、第一停止操作後の滑りコマ数テーブルを作成するに当たり、正解操作順序の中停止ボタン 1 0 b であっても、不正解操作順序の右停止ボタン 1 0 c と同様に、障害小役である F R U 9 の図柄を引き込むようにデータを作成する。遊技者が正解操作順序の中停止ボタン 1 0 b を第二停止操作した場合、主制御部 1 0 0 は、滑りコマ数テーブルを参照し、該当する滑りコマ数データに基づいて、0 コマ ~ 4 コマの範囲で中ドラム 2 b を停止させて、リプレイ図柄を有効ラインに引き込む為の制御を行う（図 7 8 (C) 参照）。この図 7 8 (C) の状態で、F R U 9 だけがテンパイしている。主制御部 1 0 0 は、右停止ボタン 1 0 c が操作されてもいように、第二停止操作後の滑りコマ数テーブルを作成し、正解操作順序の右停止ボタン 1 0 c を第三停止操作した場合、主制御部 1 0 0 は、滑りコマ数テーブルを参照し、該当する滑りコマ数データに基づいて、0 コマ ~ 4 コマの範囲で右ドラム 2 c を停止させ、ベル図柄を有効ラインに引き込み制御を行って、F R U 9 を入賞させる（図 7 8 (D) 参照）。

【 0 5 1 0 】

第二停止操作が不正解操作順序の右停止ボタン 1 0 c の場合には、同様に F R U 9 のベル図柄を有効ラインに停止させてテンパイ状態とし、第三停止操作で F R U 9 を入賞させる（図 7 7 (C) 及び図 7 7 (D) の説明参照）。一方、有効ライン上に停止しているリプレイ図柄が 1 2 番図柄の場合（図 7 6 (B) ~ 図 7 6 (D) の説明参照）、記憶する正解図柄の 1 2 番図柄又は 1 7 番図柄に一致する（含まれる）ので、操作タイミングが正しいと判断するので、続いて中停止ボタン 1 0 b が操作されるとターゲット小役の F R U 1 をテンパイさせる一方、右停止ボタン 1 0 c が操作されると障害小役の F R U 9 をテンパイさせる。以下は図 7 6 及び図 7 7 と同様なので、その詳細説明を援用する。

【 0 5 1 1 】

なお、中押し順小役及び右押し順小役も左押し順小役同様であり、R B B 1 内部中の R

10

20

30

40

50

RT1状態では、正解操作順序で停止ボタン部10が操作されるだけで、ターゲット小役が入賞するが、RBB2内部中のRT1状態では、第一停止操作が正解で且つその操作によって停止した図柄列の有効ラインに表示された停止図柄が、記憶する正解図柄の中の少なくとも一つと一致するとき、その後に入賞操作順序で停止スイッチが操作されると、主制御部100は、ターゲット小役を入賞させる制御を行うが、停止図柄が正解図柄の中に含まれないとき、その後前記停止スイッチが操作されても、第一停止操作が誤っているので、主制御部100は、ターゲット小役を入賞させない制御を行う。報知手段は、音声と映像、LED表示器で「中、赤セブンを狙え」又は、「右、青セブンを狙え」と報知するようになっている。

【0512】

図79～図80は、表示演出装置が表示する演出画面の模式図である。

【0513】

主制御部100は、役抽選だけでなく、出玉性能（有利遊技のアシスト機能）に関する制御を全て司っている。一方、副制御部160は、主制御部100から役抽選結果情報及び操作順序などアシスト機能に関する情報（アシスト情報）を受け取り、その情報に基づいて適切な演出を行うようになっている。

【0514】

副制御部160は、スタートレバー9が操作され、疑似BBを開始すると、疑似BB開始画面を表示する（図79（A）参照）。主制御部100は、14枚配当のベル小役（強ベルなどの押し順不問ベルや左1stベルも含む。）が15回内部当選したことを契機にして、疑似BBを終了させるので、押し順ベル役が内部当選して、取りこぼしても1回として管理する。一方、副制御部160は、ベル小役が15回当選に相当する疑似BB終了枚数データとして、210枚という数値データを記憶している。同様に、疑似RBは、ベル小役が5回内部当選したことを契機にして終了し、疑似RB終了枚数データとして、70枚という数値データを記憶している。BB開始画面の表示000/210枚は、左側が払出し枚数、右側が終了条件となる疑似BB終了枚数データであり、Total表示は差枚数（増加枚数）である。この差枚数は、投入した遊技媒体を減算し、獲得した遊技媒体を加算した数値で、更新しながら表示される。また、疑似BB中の上乗せ抽選に当選した場合に、基礎数の15回に上乗せ当選分を加算する様にしてもよい。例えば、上乗せ抽選で5回が当選すると、疑似BBは20回当選したことを契機に終了し、副制御部160は分母の210枚を280枚（ 5×14 枚）と加算表示する。

【0515】

副制御部160は、押し順ベル2-1が内部当選し、主制御部100から役抽選結果情報（押し順小役）及びアシスト情報（中 右 左）を受信すると、ベル小役（FUR1）を入賞させるのに必要な停止ボタン部10の押し順を黄色（ベル小役示唆）の円及び数字の1～3で表示する。この場合には、第一停止操作を意味する数字の1を大きな黄色円の中に表示すると共に、ドラキュラやお姫様等の主人公の声で「ナカ」と発音する（図79（B）参照）。しかし、操作を誤ってコボシ目が表示されると、RT1に移行するので、その場合、RT2やRT3へ再び移行させるために押し順リプレイが当選したときに、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。なお、押し順ベル2-1に対応して、副制御部160が中 右 左という押し順情報を記憶しておけば、主制御部100は操作順序情報を送る必要はない。

【0516】

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、中央の大きな黄色円を破裂させて消去すると共に、第二停止操作を意味する数字の2を大きな黄色円に拡大して表示する（図79（C）参照）。

【0517】

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、右側の大きな黄色円を破裂させて消去すると共に、第三停止操作を意味する数字の3を大きな黄色円に拡大して表示する（図80（A）参照）。そして、副制御部160は、遊技者が左停止ボタ

10

20

30

40

50

ン10aを最後に操作すると、左側の大きな黄色円を破裂させて消去すると共に、画面中央部に「GET」と表示し(図80(B)参照)、払出し枚数14を000に順に加算して014に変更し、払出し枚数14をTotal「0」に加算して14枚に変更する(図80(C)参照)。従って、差枚数の末尾の値は、4である。順に加算される場合の表示態様としては、000 001 002 003... 013 014と、Totalでは0 1 2 3... 13 14となる。一方、押し順ベル役が内部当選して、取りこぼした場合は、順に加算される表示態様ではなく、000 014という様に飛び越し表示態様となって、1ゲームが終了する。図80(C)の状態からマックスベットボタンを操作して、スタートレバーを操作すると、投入した遊技媒体数3を減算するので、差枚数を11に更新しながら表示する。

10

【0518】

図81は、表示演出装置が表示する演出画面の模式図である。

【0519】

主制御部100は、疑似BBの開始からベル小役が当選した回数を記憶しており、ベル小役の当選回数が13回目の当該ゲームで右 中 左の押し順小役4 - 1が内部当選した状態を示している(図81(A)参照)。

【0520】

主制御部100は、右 中 左の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て14枚の遊技媒体を払出し(図81(B)参照)、疑似BBの終了条件(ベル小役の当選回数が15回当選)が満たされたか否かを判断するが、不成立である(図81(C)参照)。副制御部160は、196/210枚、及び増加枚数のTotalが167枚であることを表示する。従って、差枚数の末尾の値は、7である。主制御部100は、差枚数の末尾の値が特定値(例えば、3又は7)の場合には、上乘せ抽選で当選する確率を向上させる。即ち、差枚数の末尾の値が非特定値(例えば、0~2、4~6、8、9:3又は7以外の値)のときよりも、上乘せ抽選で当選する確率を向上させる。具体的には、主制御部100は、役抽選でレア小役が当選した場合、差枚数の末尾の値が非特定値のとき、上乘せ抽選の当選確率を10%とする一方で、差枚数の末尾の値が特定値のとき、上乘せ抽選の当選確率が30%(10%×3)とする。そして、主制御部100は、上乘せ抽選の当選結果に基づいて、疑似BB(有利遊技)を延長可能なように制御するのである。例えば、上乘せ抽選で10回が当選すると、主制御部100は、疑似BBは25回当選したことを契機に終了し、副制御部160は分母の210枚を350枚(10×14枚)と加算表示する。特に、図81(B)の状態(差枚数の末尾の値が特定値の状態)で、通常リプレイやレア役の特殊リプレイを引いた場合、高確率の上乗せ抽選を1回受ける。更に、リプレイ役であるので、図81(C)の状態から、差枚数に3枚が加算されて図81(B)の状態(差枚数の末尾の値が特定値7)に戻り、高確率の上乗せ抽選を再び受けることができるので、非常に有利である。

20

30

【0521】

図82は、示唆演出の概念図である。

【0522】

この1回の疑似BB(有利遊技)は、開始されてから終了までに、最大1500ゲーム継続又は最大2400枚増加(即ち、純増枚数)の何れかが達成されることが終了条件となっている。主制御部100は、複数個の図柄が描かれた複数の図柄列を変動させる図柄変動ゲームで、設定値(1~6)に応じて役抽選を行って、複数の図柄列に対応して設けられた停止スイッチの操作により、変動する図柄列を個々に停止させて、表示窓に複数個の図柄を表示すると共に、有利遊技中に指示機能が発動すると停止スイッチの操作順序や操作タイミングを報知可能である。

40

【0523】

主制御部100は、役抽選の結果(チェリーやスイカ、チャンス目等のレア役)に基づいて、有利遊技を延長させる為の上乗せ抽選(ゲーム数や払出し枚数、純増枚数)を行っている。主制御部100は、上乘せ抽選の結果によって、有利遊技が延長リミットまで継

50

続するか否かを判断する。例えば、消化ゲーム数が1200ゲーム、残ゲーム数が250ゲームの場合、上乘せゲーム数が50ゲームであったら、延長リミットの1500ゲームまで丁度継続する。また、上乘せゲーム数が80ゲームであったら、延長リミットの1500ゲームを越すが、残りの30ゲームは破棄されて、延長リミットまで継続する。上乘せ抽選の結果によって、有利遊技が延長リミットまで継続するか否かを判断は、1ゲーム毎にその都度ロジックで判断してもよいが、延長リミットフラグを立てて、1であれば到達と判断する様にしてもよい。

【0524】

主制御部100は、利遊技が延長リミットまで継続すると判断された場合、役抽選の結果に基づいて、上乘せ抽選を継続して行っているが、上乘せ抽選で当選しても、有利遊技が延長リミットまで継続することが分かっているので、上乘せ加算しないので有利遊技をこれ以上延長させないで、当選結果に応じて、設定値を示唆する演出を行う。例えば、表示LEDブロック4に、「<3」と表示することで、「4~6」の間であることを示唆する。「2」、「4」、「6」と順次繰り返し点灯させることで、偶数の値であることを示唆する。一方、主制御部100は、延長リミット情報及び上乘せ抽選結果情報を副制御部160に送信することで、副制御部160が独自に演出を行う様にしてもよい。

10

【0525】

例：AT中強チェリー当せん時のメインのATゲーム数上乘せ確率（設定6）

リミット前 強チェリー：100G：10%、10G：90%、0G：10%

リミット到達（上乘せしない状態） 強チェリー：100G：10% 設定4、5、6
かも演出発生、10G：90% 設定2以上かも演出発生、0G：10% 設定示唆演出発生なし

20

リミット到達（上乘せしない状態：設定4、5、6かも演出発生した後）

強チェリー：100G：10% 設定5、6かも演出発生、10G：90% 設定2以上かも演出発生、0G：10% 設定示唆演出発生なし

【符号の説明】

【0526】

1 回胴式遊技機本体

1 a 筐体

1 b 前扉

30

2 ドラム部

2 a 左ドラム

2 b 中ドラム

2 c 右ドラム

3 窓部

4 表示LEDブロック

4 a 投入枚数LED

4 b メダル貯留枚数表示LED

4 c メダル払出枚数表示LED

4 d メダル投入表示LED

40

4 e リプレイ表示LED

4 f エラー表示LED

5 メダル投入部

5 a 左光透過部

5 b 右光透過部

6 精算ボタン

7 十字キー

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

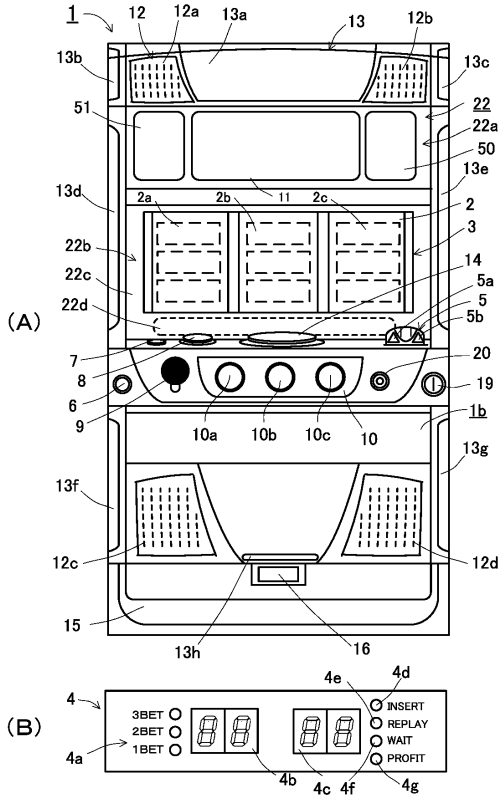
50

1 0 a	左停止ボタン	
1 0 b	中停止ボタン	
1 0 c	右停止ボタン	
1 1	表示演出装置	
1 2	スピーカ部	
1 2 a	左上スピーカ	
1 2 b	右上スピーカ	
1 2 c	左下スピーカ	
1 2 d	右下スピーカ	
1 3	遊技状態表示 L E D 部	10
1 3 a	トップランプ	
1 4	スペシャルボタン	
1 5	受け皿	
1 6	メダル払出口	
1 7	反射板	
1 8	メダル払出装置	
1 9	ドア鍵穴	
2 0	返却ボタン	
2 1	電源部	
2 1 a	設定用キースイッチ	20
2 1 b	エラー解除スイッチ	
2 1 c	電源スイッチ	
2 1 d	鍵穴	
2 1 e	確認スイッチ	
2 2	透明パネル	
2 2 a	上透明パネル	
2 2 b	下透明パネル	
2 2 c	デザインシート	
2 2 d	下部	
3 0 a	ステップモータ	30
3 0 b	ステップモータ	
3 0 c	ステップモータ	
3 1 a	回胴センサ	
3 1 b	回胴センサ	
3 1 c	回胴センサ	
3 2 a	左回胴帯	
3 2 b	中回胴帯	
3 2 c	右回胴帯	
1 0 0	主制御部	
1 0 1	R O M	40
1 0 2	R A M	
1 1 0	スタート S W センサ	
1 1 1	十字キーセンサ	
1 1 2	スペシャルボタンセンサ	
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	50

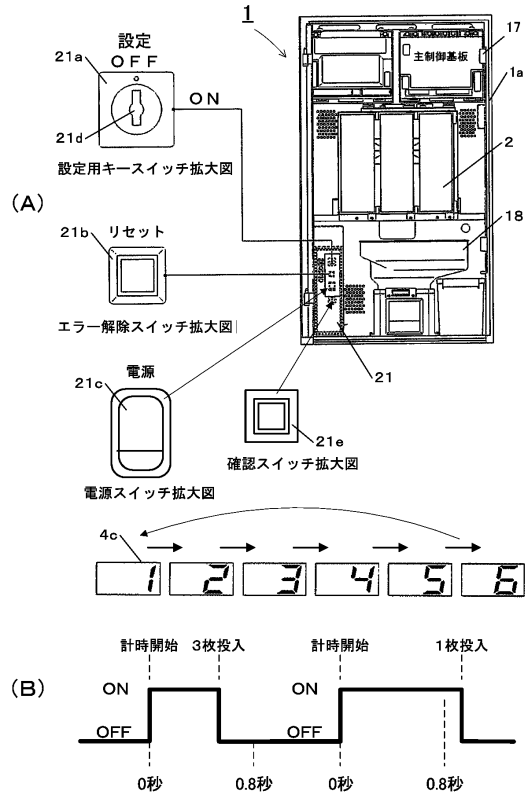
- 1 6 1 ROM
- 1 6 2 RAM
- 1 7 0 外部集中端子板

【図面】

【図 1】



【図 2】



10

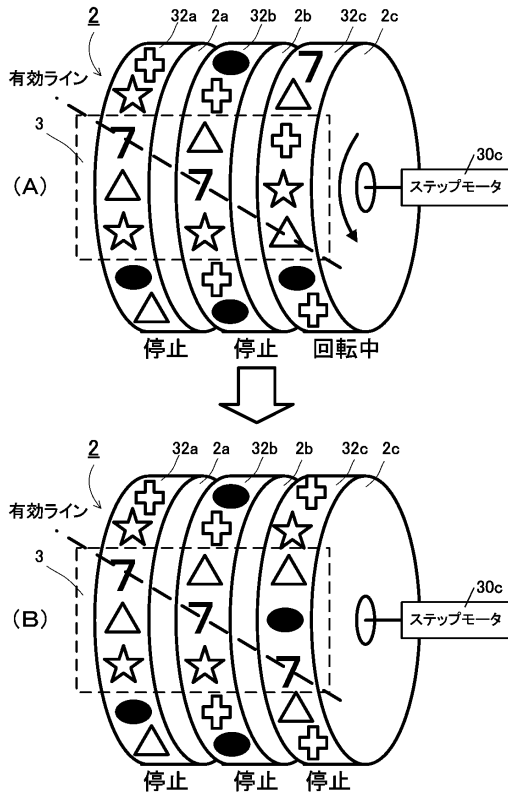
20

30

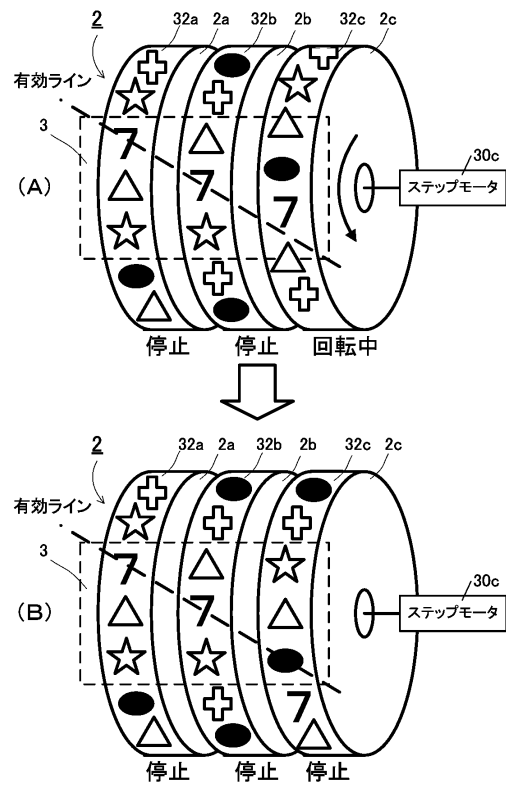
40

50

【図7】



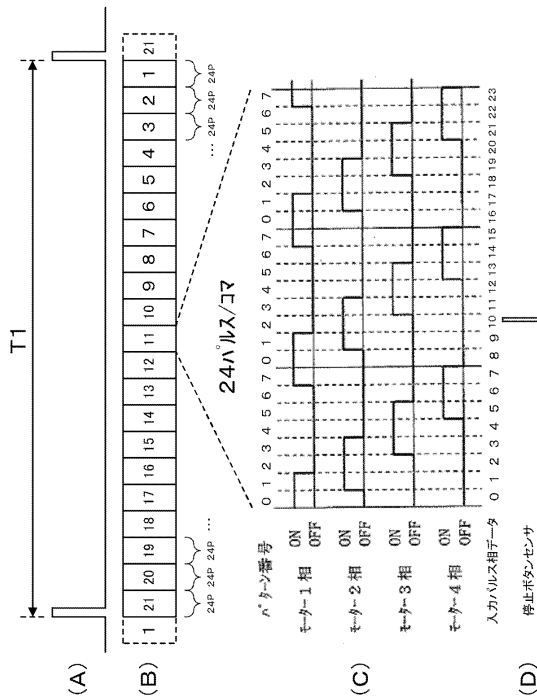
【図8】



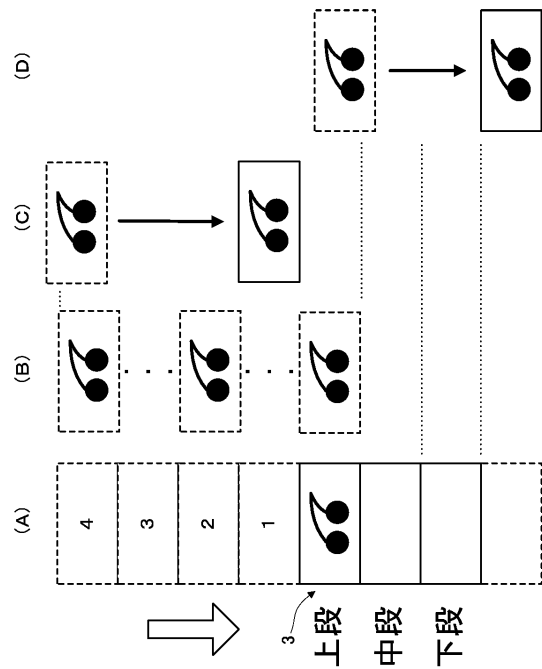
10

20

【図9】



【図10】

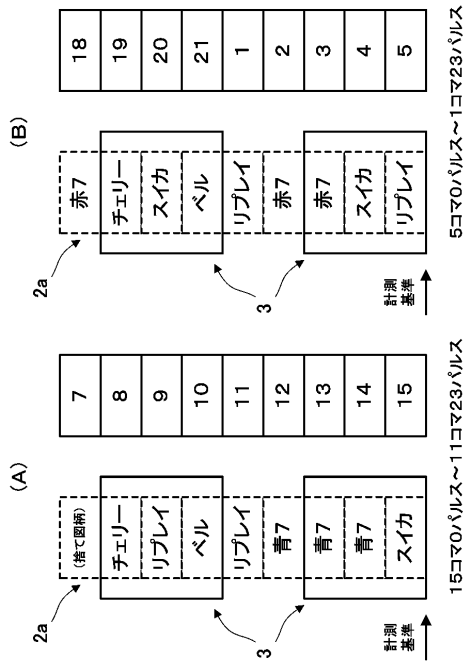


30

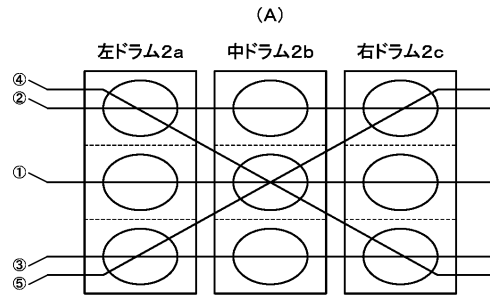
40

50

【図 1 1】



【図 1 2】



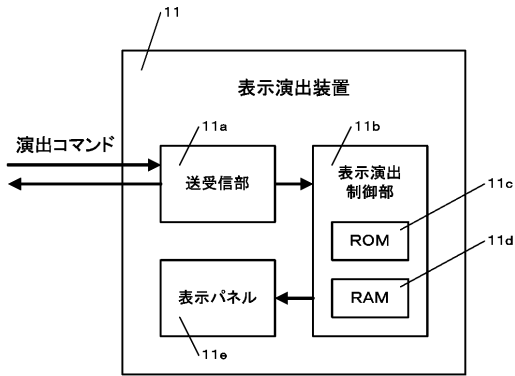
(B)

ライン名称	左ドラム2a	中ドラム2b	右ドラム2c
① 第1ライン	中段	中段	中段
② 第2ライン	上段	上段	上段
③ 第3ライン	下段	下段	下段
④ 第4ライン	上段	中段	下段
⑤ 第5ライン	下段	中段	上段

10

20

【図 1 3】



【図 1 4】

演出パターンテーブル

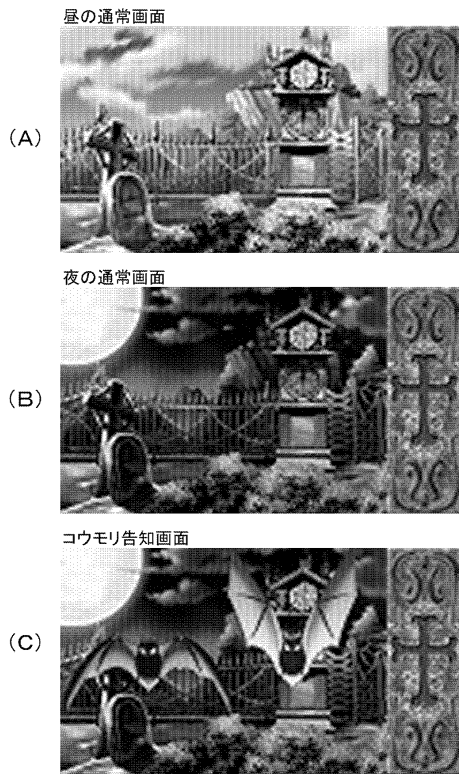
演出コマンド		演出パターンデータ
モード	イベント	
\$Y0	\$00	夜の演出パターン0
\$Y0	\$01	夜の演出パターン1
.	.	.
.	.	.
\$Y0	\$EE	夜の演出パターン255
\$Z0	\$00	昼の演出パターン0
\$Z0	\$01	昼の演出パターン1
.	.	.
.	.	.
\$Z0	\$EE	昼の演出パターン255
\$S0	\$00	城の演出パターン0
\$S0	\$01	城の演出パターン1
.	.	.
.	.	.

30

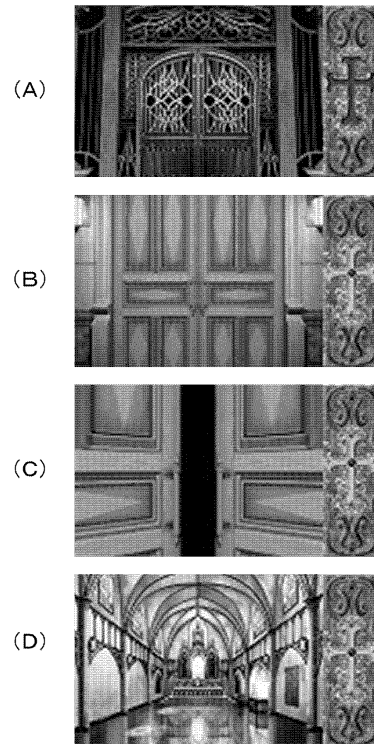
40

50

【 図 1 5 】



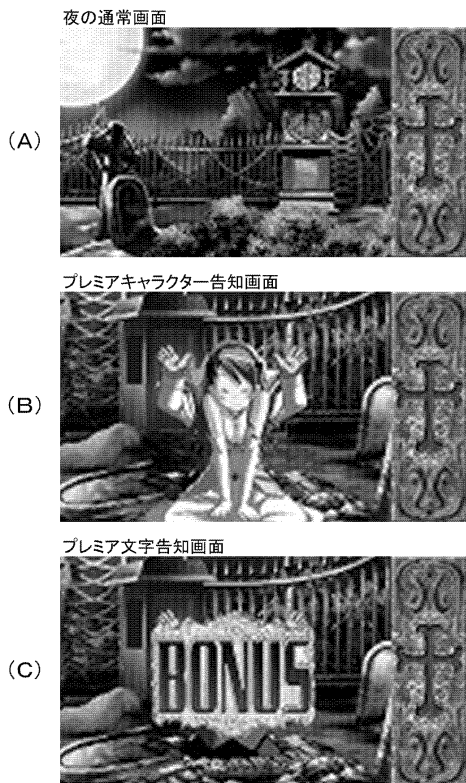
【 図 1 6 】



10

20

【 図 1 7 】



【 図 1 8 】

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

30

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

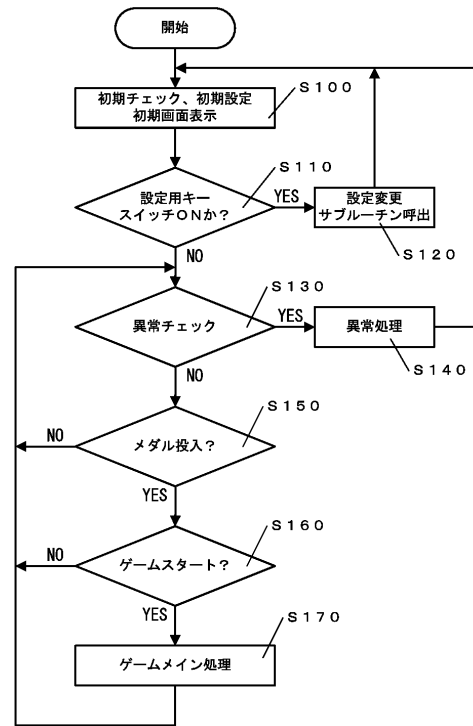
40

【図 19】

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(BB1)
青7	青7	青7	0枚	役物連続作動装置作動(BB2)
黄7	黄7	黄7	0枚	役物連続作動装置作動(BB3)
赤7	赤7	BAR	0枚	役物連続作動装置作動(RB1)
青7	青7	BAR	0枚	役物連続作動装置作動(RB2)
黄7	黄7	BAR	0枚	役物連続作動装置作動(RB3)
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 20】



10

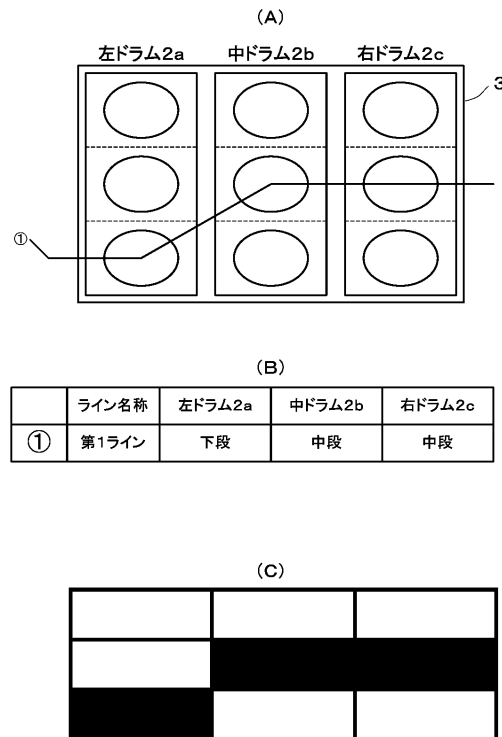
20

【図 21】

ドラムの図柄配置

No.	第1回胴	第2回胴	第3回胴
1	ベル	青子E	ベル
2	リフ	リフ	緑カホ
3	上シ	上シ	上シ
4	下シ	下シ	下シ
5	白カホ	ベル	リフ
6	ベル	赤子E	ベル
7	リフ	リフ	緑カホ
8	緑カホ	赤子E	リフ
9	赤子E	白カホ	白カホ
10	青セブン	ベル	リフ
11	ベル	赤子E	ベル
12	リフ	リフ	BAR
13	緑カホ	BAR	赤子E
14	赤子E	白カホ	白カホ
15	白カホ	ベル	リフ
16	ベル	青セブン	ベル
17	リフ	リフ	青セブン
18	BAR	ベル	青子E
19	青子E	白カホ	白カホ
20	白カホ	ベル	リフ

【図 22】



30

40

50

【図 2 3】

配当表(通常時及び役物作動時:規定数3枚)

左回胴	中回胴	右回胴	獲得メダル枚数	備考
BAR	BAR	BAR	0枚	1種BB1(見た目)
BAR	BAR	青7	0枚	1種BB2(見た目)
ベル	ベル	ベル	9枚	中段ベル役(見た目)
ベル	ベル	ベル	9枚	右下ベル役(見た目)
ベル	ベル	ベル	9枚	右下ベルハズレ役(見た目)
ベル	ベル	ベル	9枚	上段ベル役(見た目)
ベル	ベル	ベル	9枚	押し順ベル役(左)(見た目:右下りにベル)
チェリー	-	-	9枚	押し順チェリー役(中)(見た目:左下段にチェリー)
チェリー	-	-	9枚	押し順チェリー役(右)(見た目:右下段にチェリー)
チェリー	-	-	9枚	中段チェリー役(見た目:右斜め下にBAR揃う)
カボチャ	カボチャ	カボチャ	5枚	右下りカボチャ役(見た目)
カボチャ	カボチャ	カボチャ	5枚	右上カボチャ役(見た目)
カボチャ	カボチャ	下シン	5枚	強カボチャ役(右上に上下シン揃納)
リプレイ	リプレイ	リプレイ	0枚	中段リプレイ(再遊技作動)
リプレイ	リプレイ	リプレイ	0枚	右上リプレイ(再遊技作動)
リプレイ	リプレイ	リプレイ	0枚	RT2移行リプレイ(見た目:リリ・カボチャ)
リプレイ	リプレイ	リプレイ	0枚	RT3移行リプレイ(見た目:ベル・リリ)
リプレイ	リプレイ	リプレイ	0枚	RT1移行リプレイ(見た目:下段)
青7	青7	青7	0枚	青7・リプレイ(見た目:中段)
チェリー	-	-	9枚	チェリー・リプレイ役(見た目:左下にチェリー表示)
ベル	ベル	リプレイ	0枚	押し順ベル役のコソ目(RT1へ移行)

【図 2 4】

押し順小役(左ファースト)の当選パターン

名称	左ドラム	中ドラム	右ドラム	条件装置
押し順ベル1-1 (左→X→X)	上シン/BAR/緑カボチャ	ベル	リプレイ	FRU1
	BAR	青セブン	BAR	FRU10
	上シン	赤チェリー	青セブン	FRU23
	緑カボチャ	青チェリー	緑カボチャ	FRU36
押し順ベル1-2 (左→X→X)	上シン/BAR/緑カボチャ	ベル	リプレイ	FRU1
	BAR	青セブン	青セブン	FRU11
	上シン	赤チェリー	緑カボチャ	FRU24
	緑カボチャ	青チェリー	BAR	FRU34
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
押し順ベル1-9 (左→X→X)	上シン/BAR/緑カボチャ	ベル	リプレイ	FRU1
	BAR	青チェリー	緑カボチャ	FRU18
	上シン	青セブン	BAR	FRU19
	緑カボチャ	赤チェリー	青セブン	FRU32

10

20

【図 2 5】

押し順小役(中ファースト)の当選パターン

名称	左ドラム	中ドラム	右ドラム	条件装置
押し順チェリー2-1 (中→X→X)	下シン/赤チェリー/青チェリー	ベル	リプレイ	FRU2
	BAR	青セブン	BAR	FRU10
	上シン	赤チェリー	青セブン	FRU23
	緑カボチャ	青チェリー	緑カボチャ	FRU36
押し順チェリー2-2 (中→X→X)	下シン/赤チェリー/青チェリー	ベル	リプレイ	FRU2
	BAR	青セブン	青セブン	FRU11
	上シン	赤チェリー	緑カボチャ	FRU24
	緑カボチャ	青チェリー	BAR	FRU34
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
押し順チェリー2-9 (中→X→X)	下シン/赤チェリー/青チェリー	ベル	リプレイ	FRU2
	BAR	青チェリー	緑カボチャ	FRU18
	上シン	青セブン	BAR	FRU19
	緑カボチャ	赤チェリー	青セブン	FRU32

【図 2 6】

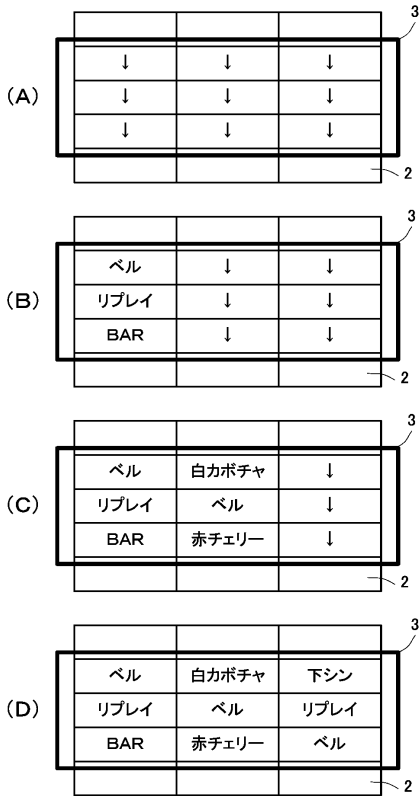
押し順小役(右ファースト)の当選パターン

名称	左ドラム	中ドラム	右ドラム	条件装置
押し順チェリー3-1 (右→X→X)	下シン/赤チェリー/青チェリー	リプレイ	ベル	FRU3
	BAR	青セブン	BAR	FRU10
	上シン	赤チェリー	青セブン	FRU23
	緑カボチャ	青チェリー	緑カボチャ	FRU36
押し順チェリー3-2 (右→X→X)	下シン/赤チェリー/青チェリー	リプレイ	ベル	FRU3
	BAR	青セブン	青セブン	FRU11
	上シン	赤チェリー	緑カボチャ	FRU24
	緑カボチャ	青チェリー	BAR	FRU34
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
押し順チェリー3-9 (右→X→X)	下シン/赤チェリー/青チェリー	リプレイ	ベル	FRU3
	BAR	青チェリー	緑カボチャ	FRU18
	上シン	青セブン	BAR	FRU19
	緑カボチャ	赤チェリー	青セブン	FRU32

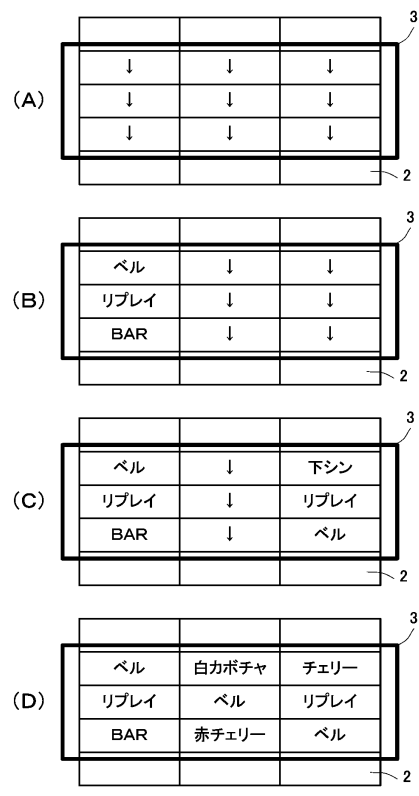
30

40

【図 27】



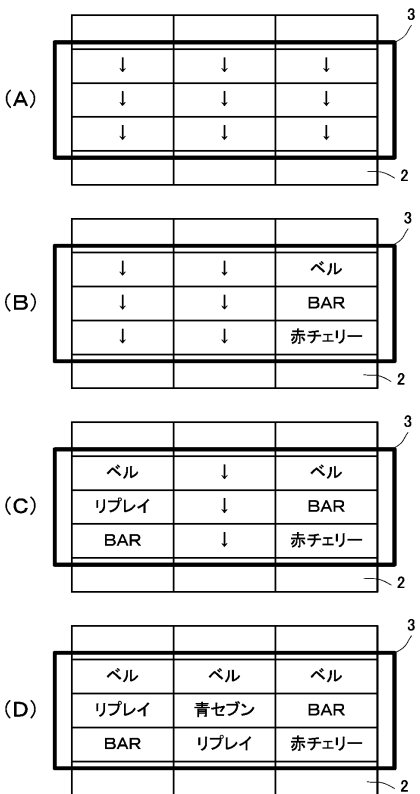
【図 28】



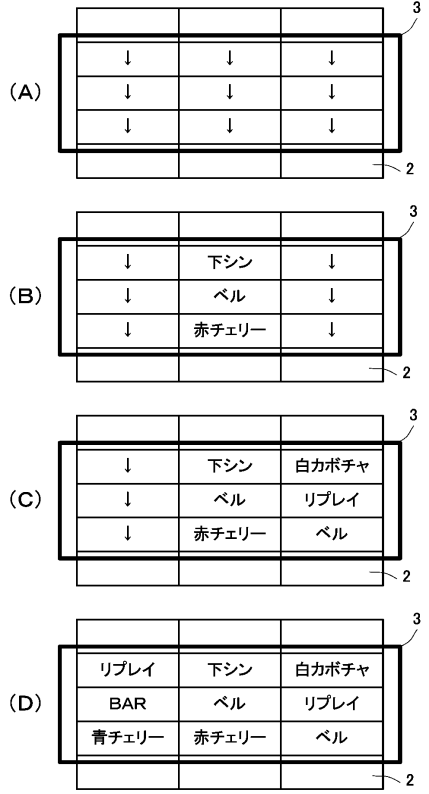
10

20

【図 29】



【図 30】

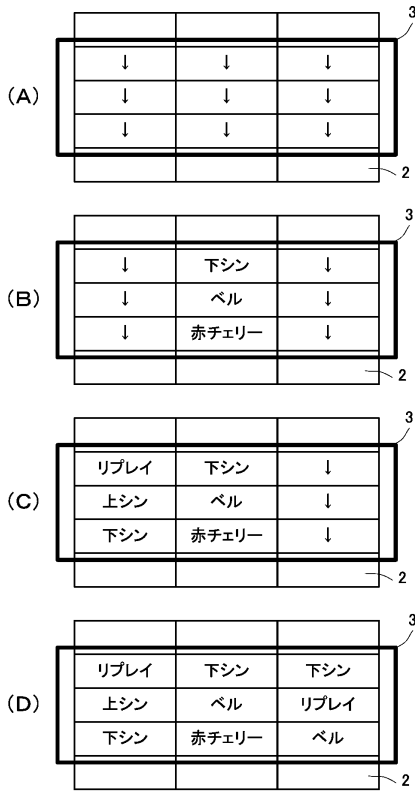


30

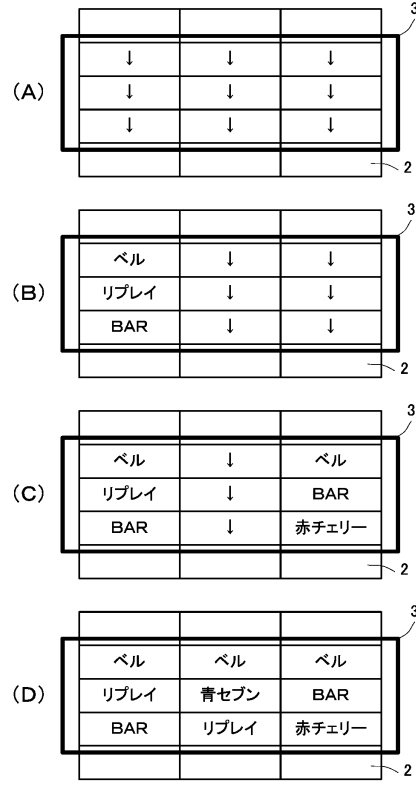
40

50

【図 3 1】



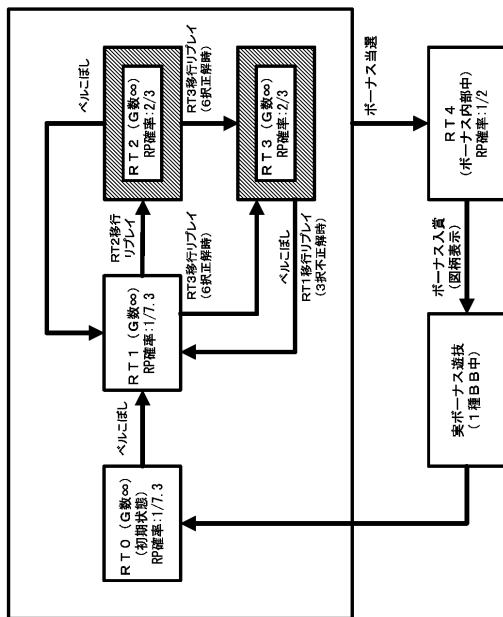
【図 3 2】



10

20

【図 3 3】



【図 3 4】

(B)

通しNo	始点ゲーム	終点ゲーム	ゲーム数	通常モードNo
0	1	32	32	2
1	33	64	32	0
2	65	96	32	1
3	97	128	32	3
4	129	160	32	0
5	161	192	32	1
6	193	224	32	0
7	225	256	32	3
8	257	288	32	0
9	289	320	32	1
10	321	352	32	0
11	353	384	32	2
12	385	416	32	0
13	417	448	32	1
14	449	480	32	0
15	481	512	32	1
16	513	544	32	0
17	545	576	32	1
18	577	608	32	0
19	609	640	32	1
20	641	672	32	0
21	673	704	32	1
22	705	736	32	0
23	737	768	32	1
24	769	800	32	0
25	801	832	32	1
26	833	864	32	0
27	865	896	32	1
28	897	928	32	0
29	929	960	32	1
30	961	992	32	0
31	993	1024	32	1
32	1025	1056	32	0
33	1057	1088	32	1
34	1089	1120	32	0
35	1121	1152	32	1
36	1153	1184	32	0
37	1185	1216	32	1
38	1217	1248	32	0
39	1249	1280	32	1
40	1281	1312	32	0
41	1313	1344	32	1
42	1345	1376	32	0
43	1377	1408	32	1
44	1409	1440	32	0
45	1441	1472	32	1
46	1473	1504	32	0
47	1505	1536	32	1
48	1537	1568	32	0
49	1569	1600	32	1
50	1601	1632	32	0
51	1633	1664	32	1
52	1665	1696	32	0
53	1697	1728	32	1
54	1729	1760	32	0
55	1761	1792	32	1
56	1793	1824	32	0
57	1825	1856	32	1
58	1857	1888	32	0
59	1889	1920	32	1
60	1921	1952	32	0
61	1953	1984	32	1
62	1985	2016	32	0
63	2017	2048	32	1
64	2049	2080	32	0
65	2081	2112	32	1
66	2113	2144	32	0
67	2145	2176	32	1
68	2177	2208	32	0
69	2209	2240	32	1
70	2241	2272	32	0
71	2273	2304	32	1
72	2305	2336	32	0
73	2337	2368	32	1
74	2369	2400	32	0
75	2401	2432	32	1
76	2433	2464	32	0
77	2465	2496	32	1
78	2497	2528	32	0
79	2529	2560	32	1
80	2561	2592	32	0
81	2593	2624	32	1
82	2625	2656	32	0
83	2657	2688	32	1
84	2689	2720	32	0
85	2721	2752	32	1
86	2753	2784	32	0
87	2785	2816	32	1
88	2817	2848	32	0
89	2849	2880	32	1
90	2881	2912	32	0
91	2913	2944	32	1
92	2945	2976	32	0
93	2977	3008	32	1
94	3009	3040	32	0
95	3041	3072	32	1
96	3073	3104	32	0
97	3105	3136	32	1
98	3137	3168	32	0
99	3169	3200	32	1
100	3201	3232	32	0
101	3233	3264	32	1
102	3265	3296	32	0
103	3297	3328	32	1
104	3329	3360	32	0
105	3361	3392	32	1
106	3393	3424	32	0
107	3425	3456	32	1
108	3457	3488	32	0
109	3489	3520	32	1
110	3521	3552	32	0
111	3553	3584	32	1
112	3585	3616	32	0
113	3617	3648	32	1
114	3649	3680	32	0
115	3681	3712	32	1
116	3713	3744	32	0
117	3745	3776	32	1
118	3777	3808	32	0
119	3809	3840	32	1
120	3841	3872	32	0
121	3873	3904	32	1
122	3905	3936	32	0
123	3937	3968	32	1
124	3969	4000	32	0
125	4001	4032	32	1
126	4033	4064	32	0
127	4065	4096	32	1
128	4097	4128	32	0
129	4129	4160	32	1
130	4161	4192	32	0
131	4193	4224	32	1
132	4225	4256	32	0
133	4257	4288	32	1
134	4289	4320	32	0
135	4321	4352	32	1
136	4353	4384	32	0
137	4385	4416	32	1
138	4417	4448	32	0
139	4449	4480	32	1
140	4481	4512	32	0
141	4513	4544	32	1
142	4545	4576	32	0
143	4577	4608	32	1
144	4609	4640	32	0
145	4641	4672	32	1
146	4673	4704	32	0
147	4705	4736	32	1
148	4737	4768	32	0
149	4769	4800	32	1
150	4801	4832	32	0
151	4833	4864	32	1
152	4865	4896	32	0
153	4897	4928	32	1
154	4929	4960	32	0
155	4961	4992	32	1
156	4993	5024	32	0
157	5025	5056	32	1
158	5057	5088	32	0
159	5089	5120	32	1
160	5121	5152	32	0
161	5153	5184	32	1
162	5185	5216	32	0
163	5217	5248	32	1
164	5249	5280	32	0
165	5281	5312	32	1
166	5313	5344	32	0
167	5345	5376	32	1
168	5377	5408	32	0
169	5409	5440	32	1
170	5441	5472	32	0
171	5473	5504	32	1
172	5505	5536	32	0
173	5537	5568	32	1
174	5569	5600	32	0
175	5601	5632	32	1
176	5633	5664	32	0
177	5665	5696	32	1
178	5697	5728	32	0
179	5729	5760	32	1
180	5761	5792	32	0
181	5793	5824	32	1
182	5825	5856	32	0
183	5857	5888	32	1
184	5889	5920	32	0
185	5921	5952	32	1
186	5953	5984	32	0
187	5985	6016	32	1
188	6017	6048	32	0
189	6049	6080	32	1
190	6081	6112	32	0
191	6113	6144	32	1
192	6145	6176	32	0
193	6177	6208	32	1
194	6209	6240	32	0
195	6241	6272	32	1
196	6273	6304	32	0
197	6305	6336	32	1
198	6337	6368	32	0
199	6369	6400	32	1
200	6401	6432	32	0
201	6433	6464	32	1
202	6465	6496	32	0
203	6497	6528	32	1
204	6529	6560	32	0
205	6561	6592	32	1
206	6593	6624	32	0
207	6625	6656	32	1
208	6657	6688	32	0
209	6689	6720	32	1
210	6721	6752	32	0
211	6753	6784	32	1
212	6785	6816	32	0
213	6817	6848	32	1
214	6849	6880	32	0
215	6881	6912	32	1
216	6913	6944	32	0
217	6945	6976	32	1
218	6977	7008	32	0
219	7009	7040	32	1
220	7041	7072	32	0
221	7073	7104	32	1
222	7105	7136	32	0
223	7137	7168	32	1
224	7169	7200	32	0
225	7201	7232	32	1
226	7233	7264	32	0
227	7265	7296	32	1
228	7297	7328	32	0
229	7329	7360	32	1
230	7361	7392	32	0
231	7393	7424	32	1
232	7425	7456	32	0
233	7457	7488	32	1
234	7489	7520	32	0
235	7521	7552	32	1
236	7553	7584	32	0
237	7585	7616	32	1
238	7617	7648	32	0
239	7649	7680	32	1
240	7681	7712	32	0
241	7713	7744	32	1
242	7745	7776	32	0
243	7777	7808	32	1
244	7809	7840	32	0
245	7841	7872	32	1
246	7873	7904	32	0
247	7905	7936	32	1
248	7937	7968	32	0
249	7969	8000	32	1
250	8001	8032	32	0
251	8033	8064	32	1
252	8065	8096	32	0
253	8097	8128	32	1
254	8129	8160	32	0
255	8161	8192	32	1
256	8193	8224	32	0
257	8225	8256	32	1
258	8257	8288	32	0
259	8289	8320	32	1
260	8321	8352	32	0
261	8353	8384	32	1
262	8385	8416	32	0
263	8417	8448	32	1
264	8449	8480	32	0
265	8481	8512	32	1
266	8513			

【 図 4 3 】

(A)

指示機能に係る条件装置作動時に、ナビモード情報の値が「2」の時		ナビモード情報の値	
条件装置	当選データコマンド	02H	
	A9H (指示情報)	指示モニタ表示	
01EH~026H (押し順ベル1~9)	80H	表示なし	
027H~02FH (押し順ベル10~18)	80H	表示なし	
030H~038H (押し順ベル19~27)	80H	表示なし	
02H(押し順リフ1_1)	02H, 08H	「1」表示	
03H(押し順リフ2_1)	03H, 09H	「2」表示	
04H(押し順リフ1_3)	04H, 0AH	「3」表示	
05H(押し順リフ1_4)	05H, 0BH	「4」表示	
06H(押し順リフ2_5)	06H, 0CH	「5」表示	
07H(押し順リフ1_6)	07H, 0DH	「6」表示	
0DH(押し順リフ2_6)			

(B)

指示機能に係る条件装置作動時に、ナビモード情報の値が「3」の時		ナビモード情報の値	
条件装置	当選データコマンド	03H	
	A9H (指示情報)	指示モニタ表示	
01EH~026H (押し順ベル1~9)	01EH~026H	「1」表示	
027H~02FH (押し順ベル10~18)	027H~02FH	「2」表示	
030H~038H (押し順ベル19~27)	030H~038H	「3」表示	
02H(押し順リフ1_1)	02H, 08H	「1」表示	
03H(押し順リフ2_1)	03H, 09H	「2」表示	
04H(押し順リフ1_3)	04H, 0AH	「3」表示	
05H(押し順リフ1_4)	05H, 0BH	「4」表示	
06H(押し順リフ2_5)	06H, 0CH	「5」表示	
07H(押し順リフ1_6)	07H, 0DH	「6」表示	
0DH(押し順リフ2_6)			

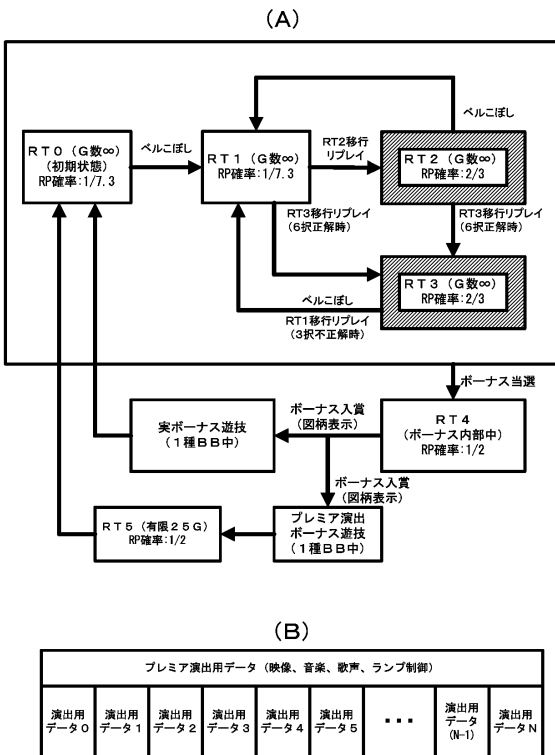
【 図 4 4 】

条件装置	ナビモード情報の値	
	当選データコマンド	指示モニタ表示
01EH~026H (押し順ベル1~9)	A9H (指示情報)	表示なし
	80H	表示なし
	80H	表示なし
	80H	表示なし
	80H	表示なし
	80H	表示なし
	80H	表示なし
	80H	表示なし
	80H	表示なし
	80H	表示なし
	80H	表示なし
	80H	表示なし
027H~02FH (押し順ベル10~18)	40H	表示なし
	40H	表示なし
	40H	表示なし
	40H	表示なし
	40H	表示なし
	40H	表示なし
030H~038H (押し順ベル19~27)	40H	表示なし
	40H	表示なし
	40H	表示なし
	40H	表示なし
	40H	表示なし
	40H	表示なし
02H(押し順リフ1_1)	40H	表示なし
	40H	表示なし
	40H	表示なし
	40H	表示なし
	40H	表示なし
	40H	表示なし
03H(押し順リフ2_1)	40H	表示なし
	40H	表示なし
	40H	表示なし
	40H	表示なし
	40H	表示なし
	40H	表示なし
04H(押し順リフ1_3)	40H	表示なし
	40H	表示なし
	40H	表示なし
	40H	表示なし
	40H	表示なし
	40H	表示なし
05H(押し順リフ1_4)	40H	表示なし
	40H	表示なし
	40H	表示なし
	40H	表示なし
	40H	表示なし
	40H	表示なし
06H(押し順リフ2_5)	40H	表示なし
	40H	表示なし
	40H	表示なし
	40H	表示なし
	40H	表示なし
	40H	表示なし
07H(押し順リフ1_6)	40H	表示なし
	40H	表示なし
	40H	表示なし
	40H	表示なし
	40H	表示なし
	40H	表示なし
0DH(押し順リフ2_6)	40H	表示なし
	40H	表示なし
	40H	表示なし
	40H	表示なし
	40H	表示なし
	40H	表示なし

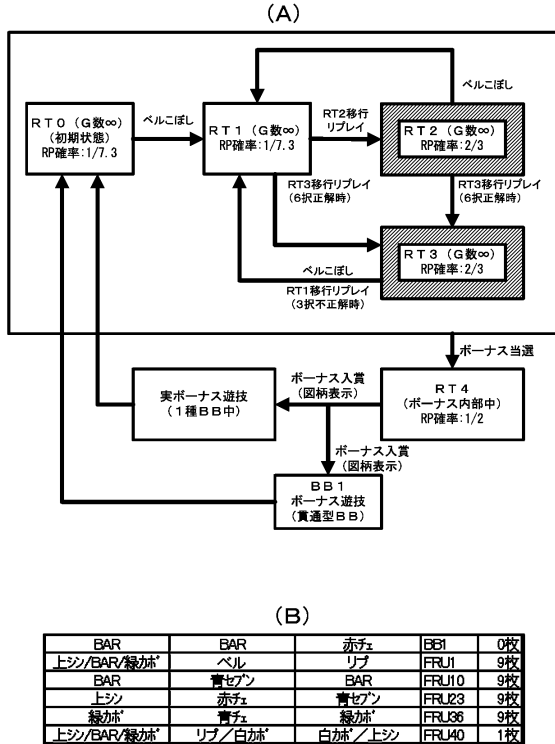
10

20

【 図 4 5 】



【 図 4 6 】



30

40

50

【図 4 7】

(A)

BB1と押し順小役(中ファースト)の同時当選パターン

BAR	BAR	赤チェリー	BB1	0枚
下シン/赤チェリー /青チェリー	ベル	リプレイ	FRU2	9枚
BAR	青セブン	BAR	FRU10	9枚
上シン	赤チェリー	青セブン	FRU23	9枚
緑カポチャ	青チェリー	緑カポチャ	FRU36	9枚

(B)

BB1と押し順小役(右ファースト)の同時当選パターン

BAR	BAR	赤チェリー	BB1	0枚
下シン/赤チェリー /青チェリー	リプレイ	ベル	FRU3	9枚
BAR	青セブン	BAR	FRU10	9枚
上シン	赤チェリー	青セブン	FRU23	9枚
緑カポチャ	青チェリー	緑カポチャ	FRU36	9枚

【図 4 8】

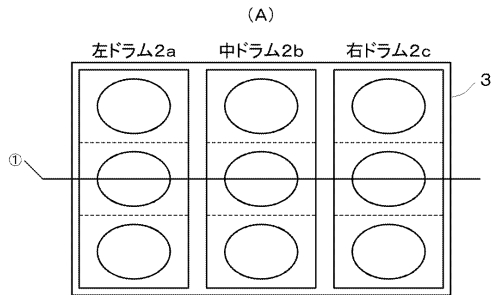
ドラムの図柄配置

NO.	第1回胴	第2回胴	第3回胴
1	ベル	ベル	リプ3
2	黄スイカ	リプ3	ブランク
3	リプ2	黄スイカ	黄スイカ
4	白BAR	白BAR	白BAR
5	リプ2	黄スイカ	ベル
6	ベル	ベル	リプ3
7	黄スイカ	リプ3	ブランク
8	チェリー	チェリー	黄スイカ
9	リプ3	赤セブン	黒BAR
10	赤セブン	赤スイカ	ベル
11	ベル	ベル	リプ3
12	黄スイカ	リプ3	ブランク
13	チェリー	チェリー	黄スイカ
14	リプ3	黒BAR	チェリー
15	赤スイカ	ブランク	ベル
16	ベル	ベル	リプ3
17	黄スイカ	リプ3	赤セブン
18	リプ3	チェリー	黄スイカ
19	黒BAR	チェリー	チェリー
20	リプ2	黄スイカ	ベル

10

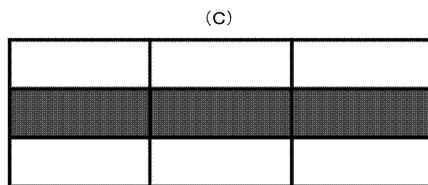
20

【図 4 9】



(B)

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



【図 5 0】

配当表(通常時及び役物作動時:規定数3枚)

左回胴	中回胴	右回胴	獲得メダル枚数	備考
赤セブン	赤セブン	赤セブン	0枚	1種BB1
黒BAR	黒BAR	黒BAR	0枚	RB1
白BAR	白BAR	白BAR	0枚	RB2
リプレイ	リプレイ	スイカ	0枚	MB
ベル	ベル	ベル	9枚	中段ベル役
ベル	ベル	ベル	9枚	右上リベル役(見た目)
ベル	ベル	ベル	9枚	上段ベル役(見た目)
ベル	ベル	ベル	9枚	下段ベル役(見た目)
ベル	ベル	ベル	9枚	押し順ベル役(左)(見た目:左下段にチェリー)
チェリー	チェリー	チェリー	1枚	強チェリー役(見た目:左下段にチェリー)
チェリー	チェリー	—	1枚	弱チェリー役
スイカ	スイカ	スイカ	3枚	右上リスイカ役(見た目)
チェリー	チェリー	チェリー	0枚	中段チェリー役(中央にチェリー横3)
リプレイ	リプレイ	リプレイ	0枚	右下リプレイ(再遊技作動)
リプレイ	リプレイ	リプレイ	0枚	中段リプレイ(RT2移行)
リプレイ	リプレイ	リプレイ	0枚	上段リプレイ(RT2移行)
リプレイ	リプレイ	リプレイ	0枚	右上リプレイ(RT1移行)
赤セブン/ベル 赤スイカ/黒BAR	ベル	赤セブン ブランク	0枚	バラケ目リプレイ(RT1移行)
赤セブン/リプ2/黄スイカ 赤セブン/リプ3/黄スイカ 黄スイカ	ブランク/黄スイカ/黄スイカ リプ3 リプ3	リプ3 黒BAR/白BAR/チェリー 黒BAR/白BAR/チェリー	0枚	押し順ベル役のコボシ目(RT1へ移行)

30

40

50

【図5 1】

押し順小役(左ファースト)の当選パターン

名称	左ドラム	中ドラム	右ドラム	条件装置
押し順ベル1-1 (左-X-X)	赤セブン/リブ2 赤スイカ	ベル	リブ3	FRU1
	赤セブン/リブ2 赤スイカ	チェリー 白BAR	ベル/黄スイカ	FRU4
	赤セブン	ブランク	黒BAR	FRU8
	リブ2	黄スイカ	白BAR	FRU21
	赤スイカ	赤スイカ	チェリー	FRU34
押し順ベル1-2 (左-X-X)	赤セブン/リブ2 赤スイカ	ベル	リブ3	FRU1
	赤セブン/リブ2 赤スイカ	チェリー 白BAR	ベル/黄スイカ	FRU4
	赤セブン	ブランク	白BAR	FRU9
	リブ2	黄スイカ	チェリー	FRU22
	赤スイカ	赤スイカ	黒BAR	FRU32
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
押し順ベル1-9 (左-X-X)	赤セブン/リブ2 赤スイカ	ベル	リブ3	FRU1
	赤セブン/リブ2 赤スイカ	チェリー 白BAR	ベル/黄スイカ	FRU4
	赤セブン	赤スイカ	チェリー	FRU16
	リブ2	ブランク	黒BAR	FRU17
	赤スイカ	黄スイカ	白BAR	FRU30

【図5 2】

押し順小役(中ファースト)の当選パターン

名称	左ドラム	中ドラム	右ドラム	条件装置
押し順ベル2-1 (中-X-X)	ベル	ベル	ベル	FRU2
	赤セブン	ブランク	黒BAR	FRU8
	リブ2	黄スイカ	白BAR	FRU21
	赤スイカ	赤スイカ	チェリー	FRU34
	ベル	ベル	ベル	FRU2
押し順ベル2-2 (中-X-X)	赤セブン	ブランク	白BAR	FRU9
	リブ2	黄スイカ	チェリー	FRU22
	赤スイカ	赤スイカ	黒BAR	FRU32
	ベル	ベル	ベル	FRU2
	赤セブン	赤スイカ	チェリー	FRU16
押し順ベル2-9 (中-X-X)	リブ2	ブランク	黒BAR	FRU17
	赤スイカ	黄スイカ	白BAR	FRU30
	ベル	ベル	ベル	FRU2
	赤セブン	赤スイカ	チェリー	FRU16
	リブ2	ブランク	黒BAR	FRU17

10

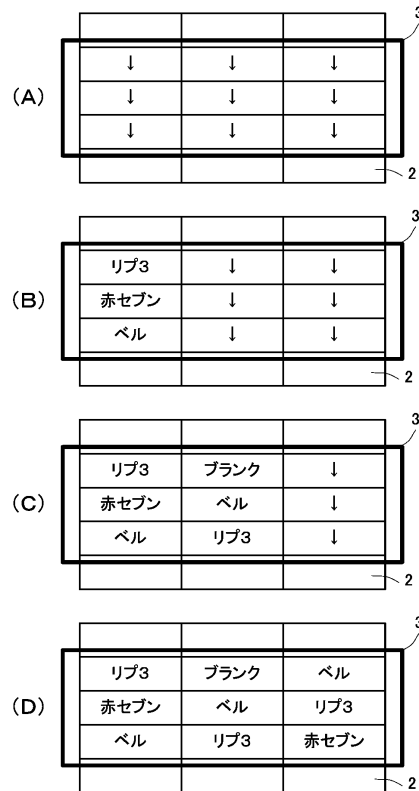
20

【図5 3】

押し順小役(右ファースト)の当選パターン

名称	左ドラム	中ドラム	右ドラム	条件装置
押し順ベル3-1 (右-X-X)	黄スイカ	リブ3	リブ3	FRU3
	赤セブン	ブランク	黒BAR	FRU8
	リブ2	黄スイカ	白BAR	FRU21
	赤スイカ	赤スイカ	チェリー	FRU34
	黄スイカ	リブ3	リブ3	FRU3
押し順ベル3-2 (右-X-X)	赤セブン	ブランク	白BAR	FRU9
	リブ2	黄スイカ	チェリー	FRU22
	赤スイカ	赤スイカ	黒BAR	FRU32
	黄スイカ	リブ3	リブ3	FRU3
	赤セブン	赤スイカ	チェリー	FRU16
押し順ベル3-9 (右-X-X)	リブ2	ブランク	黒BAR	FRU17
	赤スイカ	黄スイカ	白BAR	FRU30
	黄スイカ	リブ3	リブ3	FRU3
	赤セブン	赤スイカ	チェリー	FRU16
	リブ2	ブランク	黒BAR	FRU17

【図5 4】

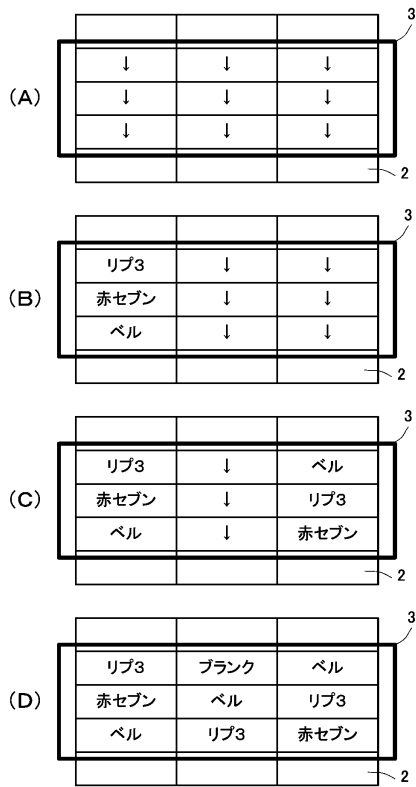


30

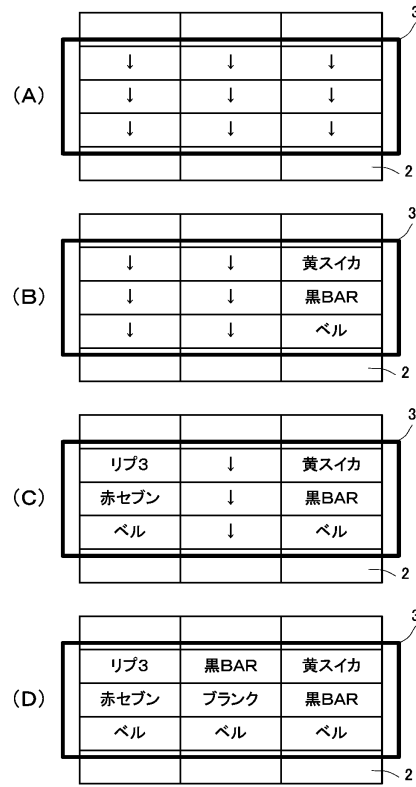
40

50

【図 5 5】



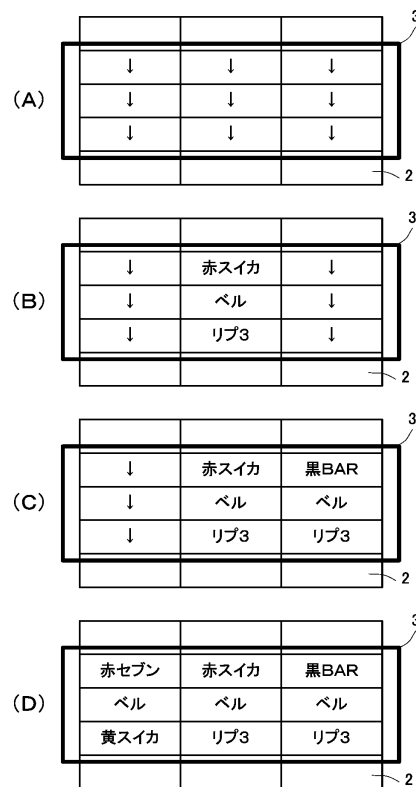
【図 5 6】



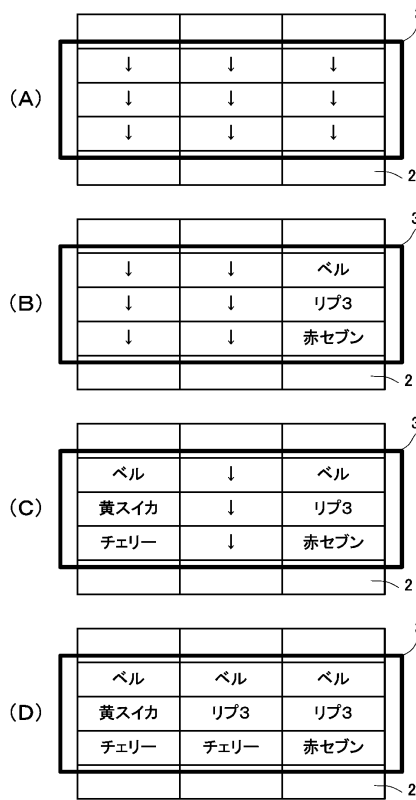
10

20

【図 5 7】



【図 5 8】

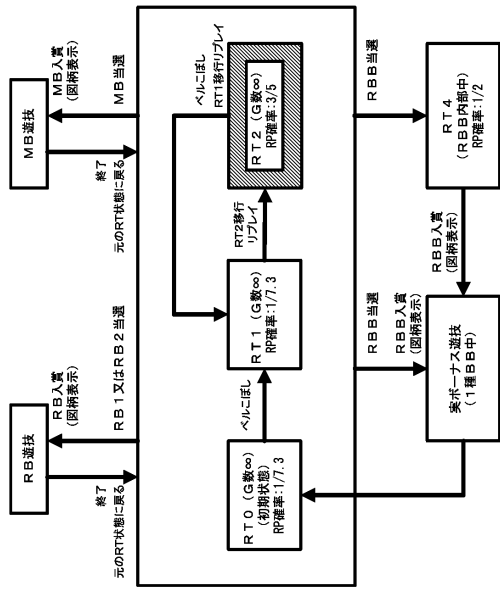


30

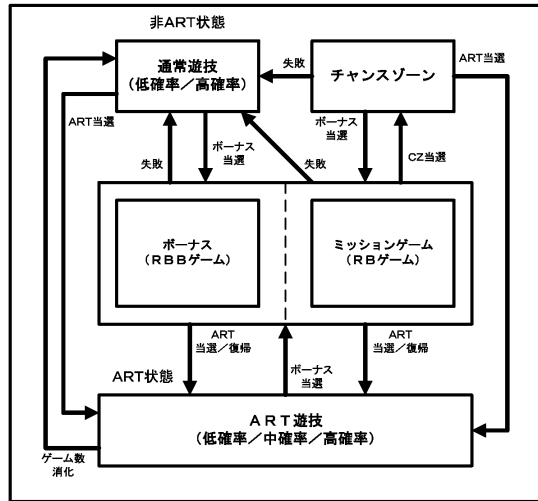
40

50

【 図 5 9 】



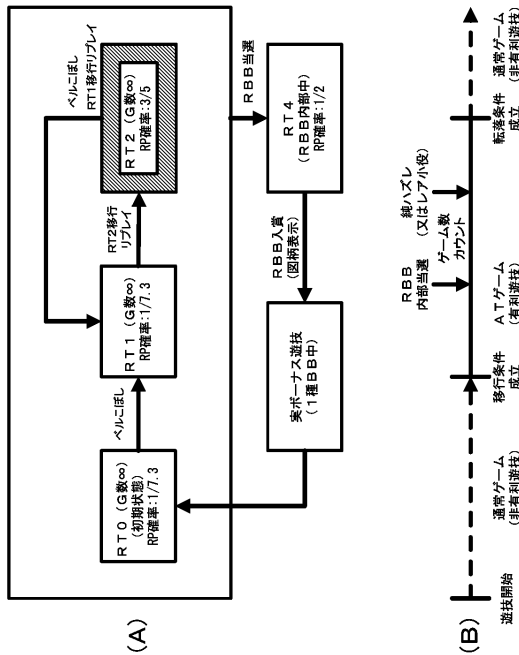
【 図 6 0 】



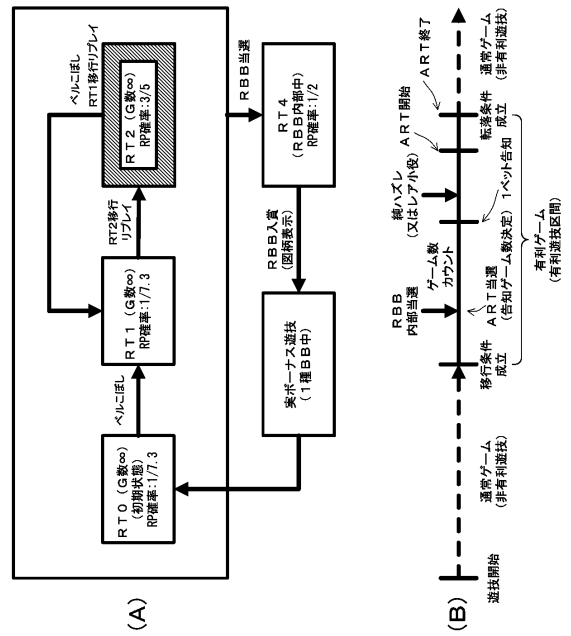
10

20

【 図 6 1 】



【 図 6 2 】

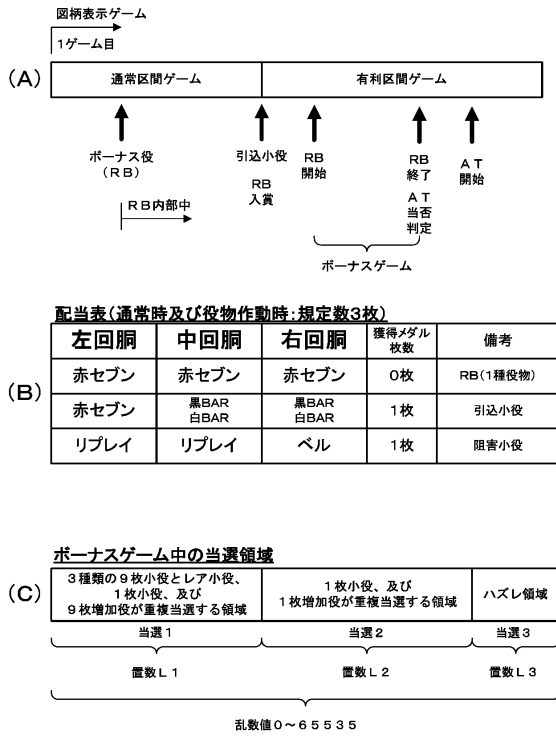


30

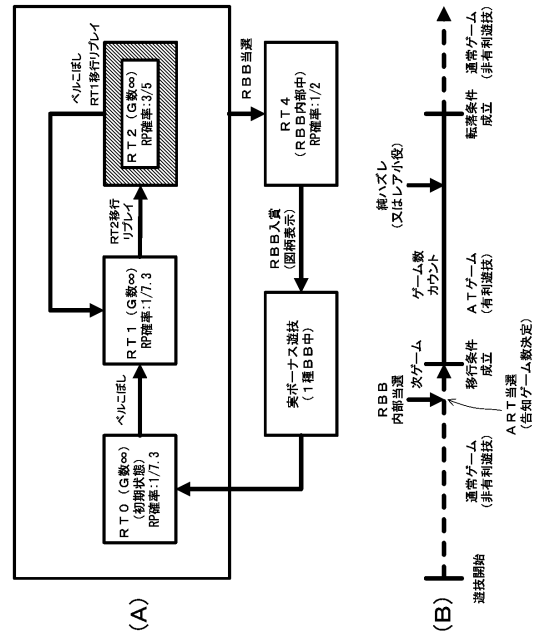
40

50

【図 6 3】



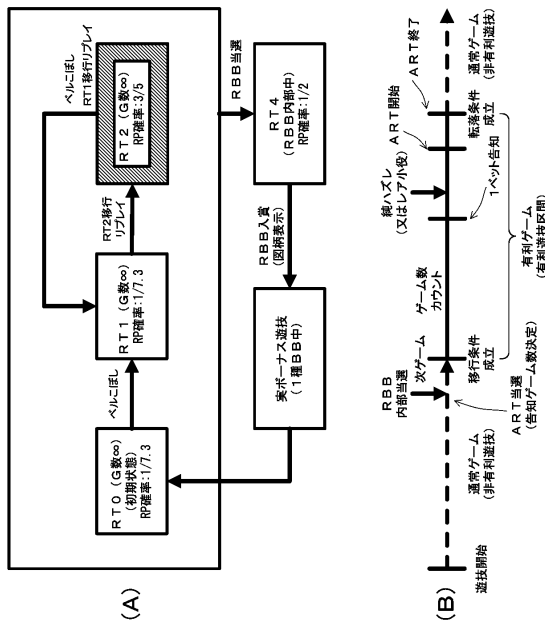
【図 6 4】



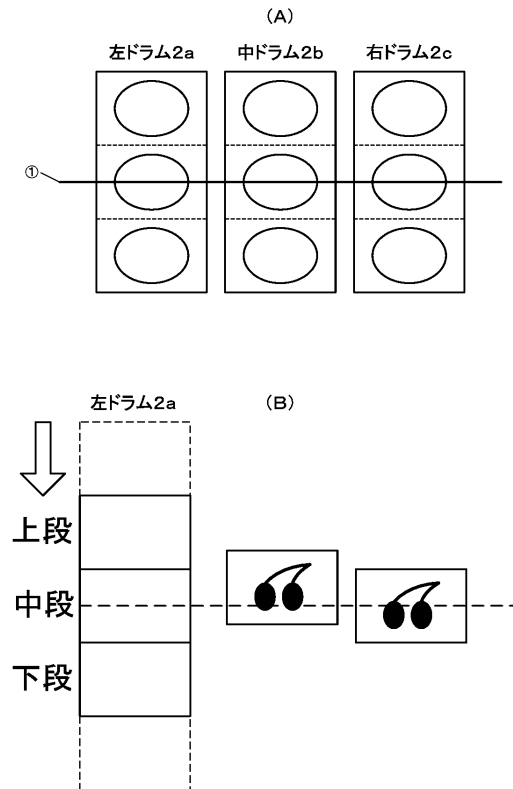
10

20

【図 6 5】



【図 6 6】

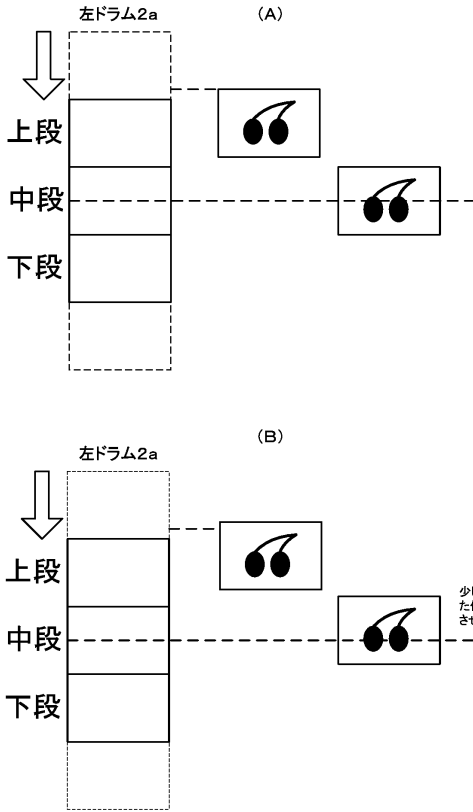


30

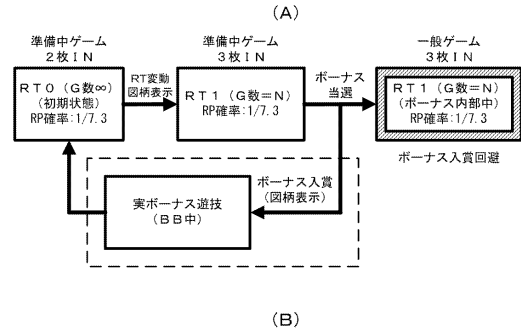
40

50

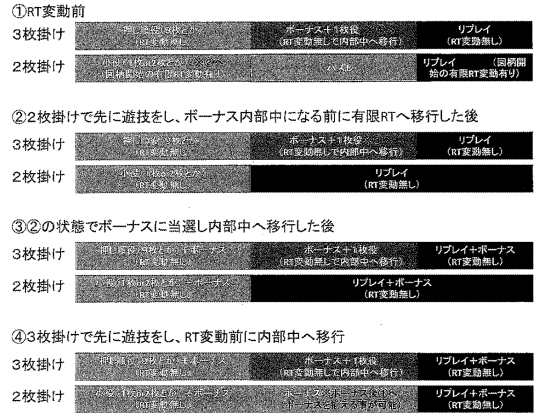
【図 6 7】



【図 6 8】



10



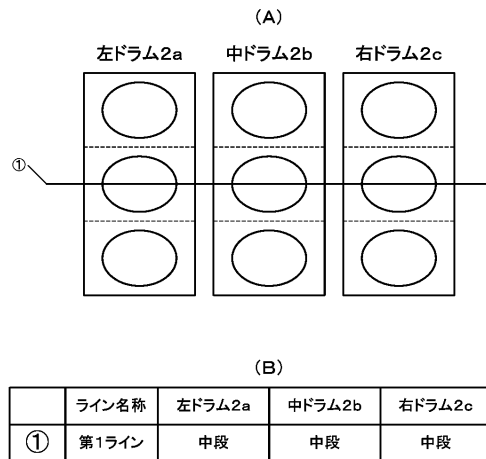
20

【図 6 9】

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	ベル	中下チェ
3	花上ブラ	中下チェ	BAR
4	赤セブン	赤セブン	赤セブン
5	スイカ	中上チェ	リプレイ
6	ベル	リプレイ	ベル
7	リプレイ	ベル	中下チェ
8	花上ブラ	中下チェ	花上ブラ
9	花下ブラ	スイカ	スイカ
10	スイカ	花下ブラ	リプレイ
11	ベル	リプレイ	ベル
12	リプレイ	ベル	中下チェ
13	BAR	中下チェ	青セブン
14	中下チェ	スイカ	スイカ
15	スイカ	BAR	リプレイ
16	ベル	リプレイ	ベル
17	リプレイ	ベル	中下チェ
18	花上ブラ	中下チェ	花下ブラ
19	青セブン	スイカ	スイカ
20	スイカ	花上ブラ	リプレイ

【図 7 0】



30

40

50

【図 7 1】

(A) 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
BAR	スイカ	赤セブン	0枚	1種役物連続作動装置 (RBB1:RT変動契機)
BAR	スイカ	青セブン	0枚	1種役物連続作動装置 (RBB1:RT変動契機)
ベル	ベル	ベル	10枚	ベル小役(FRU17) 見た目:中央横一直線
ベル	ベル	ベル	10枚	ベル小役(FRU2) 見た目:上段横一直線
...
ベル	ベル	ベル	10枚	ベル小役(FRU6) 見た目:小山状
チェリー スイカ他	(ANY) スイカ他	(ANY) スイカ他	1枚 3枚	レア小役&1枚小役
リプレイ	リプレイ	リプレイ	再遊技	再遊技作動

(B)

スイカ	リプレイ	リプレイ
ベル	ベル	ベル
リプレイ	中下チェ	中下チェ
花上ブラ	スイカ	花下ブラ
青セブン	BAR	スイカ

(C)

スイカ	BAR	赤セブン
ベル	リプレイ	スイカ
リプレイ	ベル	リプレイ
花上ブラ	中下チェ	ベル
花下ブラ	スイカ	中下チェ

(D)

BAR	BAR	青セブン
中下チェ	リプレイ	スイカ
スイカ	ベル	リプレイ
ベル	中下チェ	ベル
リプレイ	スイカ	中下チェ

(E)

BAR	花下ブラ	スイカ
中下チェ	リプレイ	リプレイ
スイカ	ベル	ベル
ベル	中下チェ	中下チェ
リプレイ	スイカ	花下ブラ

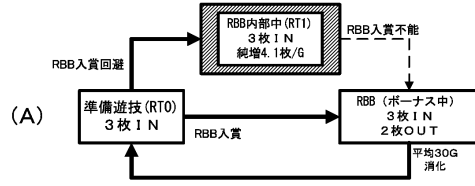
【図 7 3】

左押し順小役(左ファースト)の当選パターン

名称	左ドラマ	中ドラマ	右ドラマ	条件装置
左押し順ベル1-1 (左→中→右)	リプレイ	ベル	リプレイ	FRU1
	リプレイ	リプレイ 赤セブン	ベル スイカ	FRU9
	リプレイ 青セブン	中上チェ	青セブン	FRU17
	リプレイ 青セブン	花下ブラ	花下ブラ	FRU22
	リプレイ 青セブン	花上ブラ	花上ブラ	FRU27
	リプレイ 青セブン	BAR	BAR	FRU32

左押し順ベル2-1 (左→右→中)	リプレイ	中下チェ	中下チェ	FRU2
	リプレイ	リプレイ 赤セブン	ベル スイカ	FRU9
	リプレイ 青セブン	中上チェ	青セブン	FRU17
	リプレイ 青セブン	花下ブラ	花下ブラ	FRU22
	リプレイ 青セブン	花上ブラ	花上ブラ	FRU27
	リプレイ 青セブン	BAR	BAR	FRU32

【図 7 2】



抽選確率(一般遊技時)

図柄組合せ	置数(X/65536)
RBB1	4
RBB2	4
RBB1+押し順1枚小役	5500
RBB2+押し順1枚小役	500
押し順ベル小役	22000
レア小役	1000
リプレイ	8978
不当選	27550

抽選確率(RBB内部中:AT)

図柄組合せ	置数(X/65536)
RBB+押し順1枚小役	6000
RBB+押し順ベル小役	22000
RBB+レア小役	1000
RBB+リプレイ	36536
不当選	0

【図 7 4】

中押し順小役(中ファースト)の当選パターン

名称	左ドラマ	中ドラマ	右ドラマ	条件装置
中押し順ベル3-1 (中→左→右)	スイカ	ベル	ベル	FRU4
	ベル 花上ブラ	ベル	リプレイ スイカ	FRU10
	リプレイ 青セブン	中上チェ	青セブン	FRU17
	リプレイ 青セブン	花下ブラ	花下ブラ	FRU22
	リプレイ 青セブン	花上ブラ	花上ブラ	FRU27
	リプレイ 青セブン	BAR	BAR	FRU32

中押し順ベル4-1 (中→右→左)	スイカ	ベル	中下チェ	FRU3
	ベル 花上ブラ	ベル	リプレイ スイカ	FRU10
	リプレイ 青セブン	中上チェ	青セブン	FRU17
	リプレイ 青セブン	花下ブラ	花下ブラ	FRU22
	リプレイ 青セブン	花上ブラ	花上ブラ	FRU27
	リプレイ 青セブン	BAR	BAR	FRU32

10

20

30

40

50

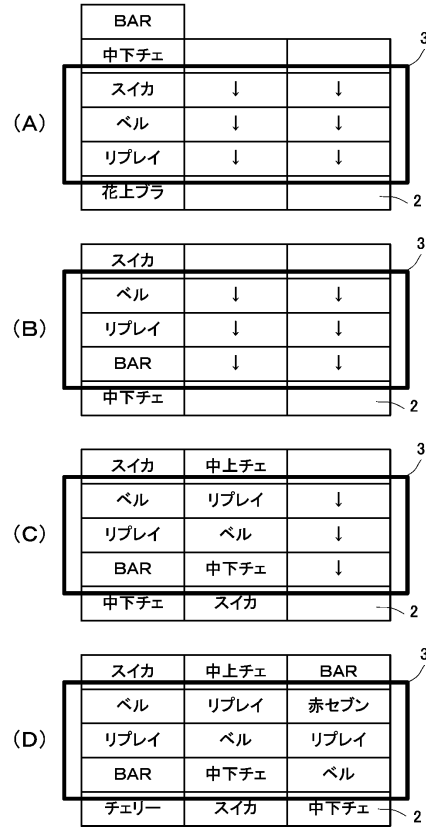
【 図 7 5 】

右押し順小役(右ファースト)の当選パターン

名称	左ドラム	中ドラム	右ドラム	条件装置
右押し順ベル5-1 (右→左→中)	スイカ	リプレイ	リプレイ	FRU5
	ベル 花上ブラ	赤セブン 中下チェ	リプレイ	FRU11
	リプレイ 青セブン	中上チェ	青セブン	FRU17
	リプレイ 青セブン	花下ブラ	花下ブラ	FRU22
	リプレイ 青セブン	花上ブラ	花上ブラ	FRU27
	リプレイ 青セブン	BAR	BAR	FRU32

右押し順ベル6-1 (右→中→左)	スイカ	ベル	リプレイ	FRU6
	ベル 花上ブラ	赤セブン 中下チェ	リプレイ	FRU11
	リプレイ 青セブン	中上チェ	青セブン	FRU17
	リプレイ 青セブン	花下ブラ	花下ブラ	FRU22
	リプレイ 青セブン	花上ブラ	花上ブラ	FRU27
	リプレイ 青セブン	BAR	BAR	FRU32

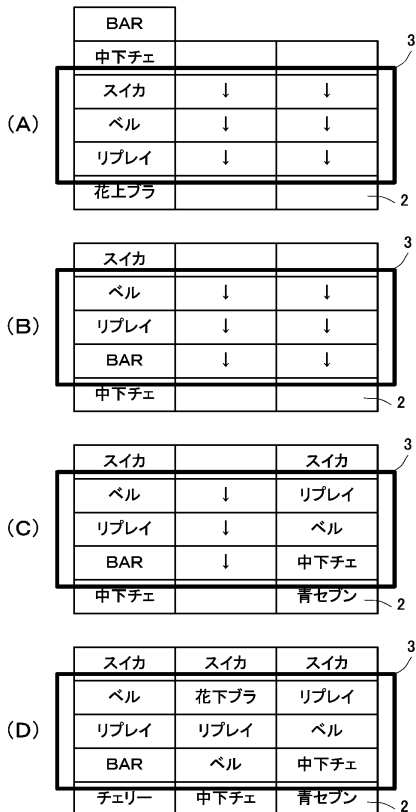
【 図 7 6 】



10

20

【 図 7 7 】



【 図 7 8 】

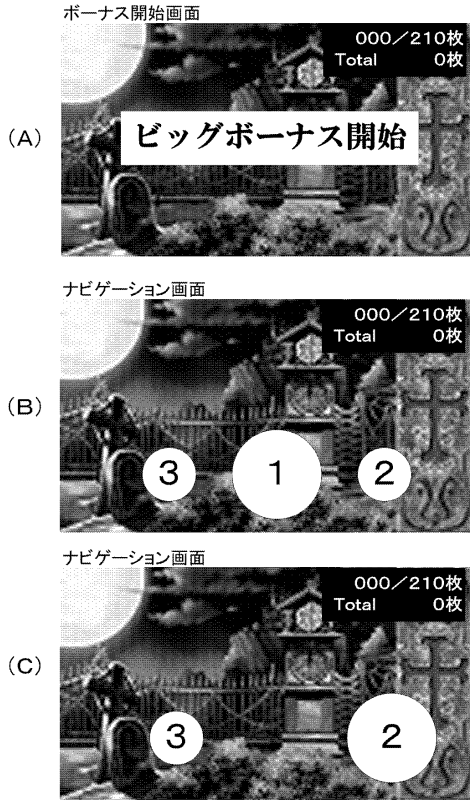


30

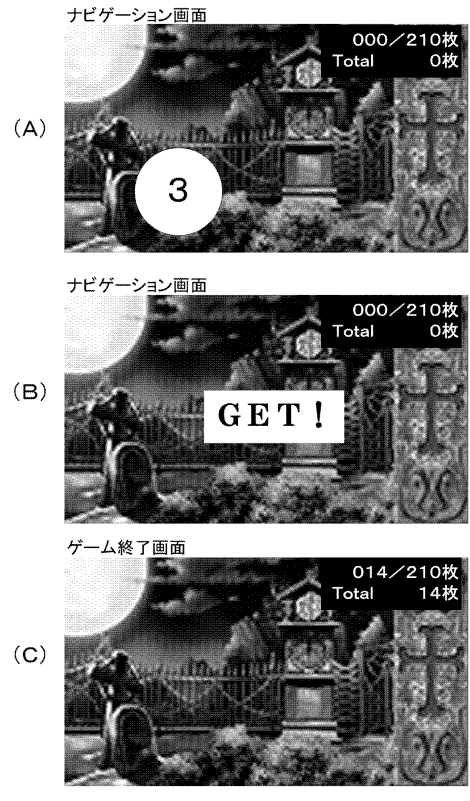
40

50

【 図 7 9 】



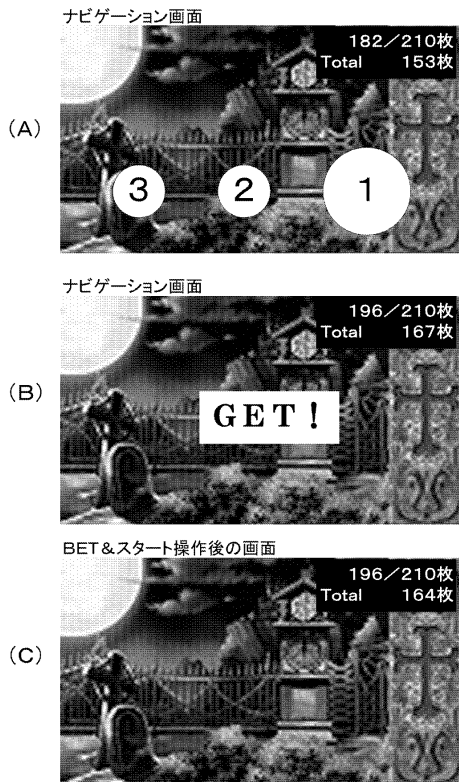
【 図 8 0 】



10

20

【 図 8 1 】



【 図 8 2 】

詳細説明
リミット到達時に、上乗せに係るメイン抽せんで当選した場合に、上乗せは行われず、上乗せ演出は発生しないが、設定判別に有効な演出を発生させる。

例： AT中強サエリー当せん時のメインのATゲーム数上乗せ確率(設定6)
リミット前
強サエリー: 100G: 10%
10G: 90%
OG: 10%
リミット到達(上乗せしない状態)
強サエリー: 100G: 10%→設定4、5、6かも演出発生
10G: 90%→設定2以上かも演出発生
OG: 10%→設定示破演出発生なし

一度発生した後にさらに、有益な情
リミット到達(上乗せしない状態: 設定4、5、6かも演出発生した後)
強サエリー: 100G: 10%→設定5、6かも演出発生
10G: 90%→設定2以上かも演出発生
OG: 10%→設定示破演出発生なし

30

40

50

乱数の詳細内容

乱数取得し、下位8ビットで「下位から1が連続して立ってる分」を10進数になおした分に1加えた値を上乗せゲームとする
(0でもいいが、ハズレが50%となるので、OPTには含まないと勝手に加算にしています)

ビットの例(1は、1or0どちらでも同じ)

??????70	⇒	16	50%
??????01	⇒	26	25%
?????011	⇒	46	12.5%
???01111	⇒	86	6.25%
??011111	⇒	166	3.12%
?0111111	⇒	326	1.56%
01111111	⇒	646	0.78%
11111111	⇒	1286	0.39%+0.19%
11111111	⇒	2566	0.19%

平均4.75G

10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開平 1 1 - 1 2 3 2 7 0 (J P , A)
特開 2 0 0 3 - 3 4 0 1 2 3 (J P , A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)
- | | |
|---------|---------|
| A 6 3 F | 5 / 0 4 |
| A 6 3 F | 7 / 0 2 |