

(19) **日本国特許庁(JP)**

(12) **特 許 公 報 (B2)**

(11) 特許番号

特許第6443887号
(P6443887)

(45) 発行日 平成30年12月26日(2018.12.26)

(24) 登録日 平成30年12月7日 (2018.12.7)

(51) Int.Cl.

F I

A63F 5/04 (2006.01)

A 63 F 5/04 651
A 63 F 5/04 602 A

譜求項の数 1 (全 121 頁)

(21) 出願番号 特願2015-125300 (P2015-125300)
 (22) 出願日 平成27年6月23日 (2015. 6. 23)
 (65) 公開番号 特開2017-6400 (P2017-6400A)
 (43) 公開日 平成29年1月12日 (2017. 1. 12)
 審査請求日 平成30年3月14日 (2018. 3. 14)

(73) 特許権者 500553844
ネット株式会社
大阪府大阪市中央区島之内一丁目2番1
7号
(72) 発明者 濱田 弘
大阪府大阪市中央区島之内一丁目2番1
7号 ネット株式会社内

審査官 岡崎 彦哉

[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】

周囲に複数の図柄が付された複数の回胴と、
 複数の回胴の回転を開始させるためのスタートスイッチと、
 複数の回胴の回転を停止させるためのストップスイッチと、
 予め貯留した遊技媒体を内部投入することが可能なベットスイッチと、
 遊技を制御する制御装置と、
 を具備し、

遊技媒体の直接投入又は内部投入により遊技を開始可能とし、スタートスイッチの操作を条件として複数の回胴の回転を開始させ、複数の役のいずれかに当選か又はハズレかの役抽選を行い、その抽選の結果及びストップスイッチの操作に基づいて前記回胴の回転を停止させ、当選した役に係る図柄の組み合わせが揃ったか否かの判定を行い、その判定の結果に応じて所定の利益を遊技者に付与する又は付与しないことで1回の遊技が終了するようにした遊技機において、

前記遊技には、通常遊技と、該通常遊技より有利な特別遊技があり、

遊技機本体の前面側には、複数の操作ボタンが設けられており、

前記複数の操作ボタンは、左操作ボタン及び右操作ボタンを含み、

前記制御装置は、前記特別遊技の当選判定結果の報知を行う場合、前記左操作ボタン及び前記右操作ボタンが発光し、該左右の操作ボタンが操作されなければ所定時間の経過で当否を報知する一方、該所定時間が経過するまでに、該左右の操作ボタンが同時に長押しさ

10

20

れると、今までの計測時間がリセットされ再び該所定時間が計時されて、該所定時間が経過後に該特別遊技の可否を報知すること、
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、メダルやコインを遊技媒体に使用するパチスロや、遊技媒体としてパチンコ球を使用するパチロット及び実体としての遊技媒体を使用せずに電子データやトークンと称される代用硬貨（遊技価値、又は遊技用価値）によって遊技を行うスロットマシン（回胴式遊技機）などの遊技機等に関する。

10

【0002】

また、本発明はその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ーやメモリースティック、H D（ハード・ディスク）、ブルー・レイ・ディスクなどの情報記憶媒体に記録したプログラム（例えば、ゲームソフトウェア）そのものにも関係している。

【背景技術】

【0003】

近年、パチスロ機と称される回胴式遊技機を用いた遊技が、従来のパチンコホールやパチスロ専用ホールで盛んに行なわれている。また、パチンコ機（弾球式遊技機）で使

20

【0004】

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

30

40

【0005】

特に、通常遊技の内部抽選の結果により、ボーナス役（一種又は二種特別役物連続作動装置）が内部当選し、リールドラムの停止操作により特定図柄（例えば、赤7図柄や青7図柄）が有効ライン上に揃って停止及び表示された場合に、遊技者にとって最も有利な遊技モードであるビッグボーナスゲームモード（B Bゲームモード：役物連続作動装置）に突入し、大量の遊技メダルが一気に獲得できる。また、レギュラーボーナス（一種特別役物）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（R Bゲーム）が実行され、B B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

50

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、所定の特定図柄（7図柄やバー図柄）が揃うまで、当該フラグは以降の変動表示ゲームに持ち越されるようになっている。

【0006】

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

【0007】

例えば、5号機回胴式遊技機は、規則により出玉率（短期、中期、長期）が非常に細かく規定され、ビッグボーナスゲーム（BBゲーム）においては、獲得された遊技メダル等の数量が、所定枚数（例えば、360枚又は480枚）を超えた時点で終了し、レギュラーボーナスゲームでは、BBゲームには及ばないものの、100数十枚程度を獲得した時点で終了するようになっている。つまり、規則改正により、一度のボーナスゲームでの払い出し枚数の上限や、1ゲーム当りのメダルの増加速度が低く制限されることになった。

【0008】

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

【0009】

しかし、このような厳格な規制状況においても多少の規制緩和がなされており、それに伴って新たな工夫がなされた結果、第3のボーナスと称されるART機能（アシスト・リプレイ・タイム機能）又はAT機能（アシスト・タイム機能）を搭載するスロットマシンが開発された。このART機能等は、リプレイが当選しやすい高確率再遊技状態（つまり、ハズレ難い状態）において、抽選により内部当選した小役を入賞させる為の図柄停止操作手順（停止スイッチの操作順序や、ボーナス図柄の色を狙わせる操作タイミング）を液晶表示や音声で告知し、ボタン操作を手助け（アシスト）する機能であり、現時点においてART機が5号機スロットマシンの主流となっている。

【0010】

そして、特に最近では、上述したメイン制御によるビッグボーナスやレギュラーボーナスで獲得枚数を増やすのではなく、サブ制御により所望のタイミング（レア小役によるAT抽選で当選したタイミング、消化ゲーム数が天井ゲーム数に到達）でART（疑似ボーナス、第3のボーナス）を発動させて、押し順を報知することにより高確率で押し順小役を入賞させ、出玉の波を作るようになっている。更に進んで、入賞してもメダルの増減が無い2種ビッグボーナス（2種BB）を内部当選させることにより高確率再遊技状態を維持し、この状態で常にゲームを行い、ART機能だけで出玉をコントロールする機種も多数ヒットしており、多様なゲーム性を有する回胴式遊技機が続々と登場している。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0011】

【特許文献1】特開2011-160844

【特許文献2】特開2011-125532

【特許文献3】特開2011-15719

【非特許文献】

【0012】

【非特許文献1】回胴式遊技機 北斗の拳-世紀末救世主伝説-（サミー社）

【非特許文献2】回胴式遊技機 緑ドン VIVA!情熱南米編（エレコ社）

【発明の概要】

10

20

30

40

50

【発明が解決しようとする課題】

【0013】

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

【0014】

また、出願人が開発したオリジナル技術として、スタート操作後のフリーズ演出中に、停止ボタン操作で再遊技役を疑似的に連続入賞させ、投入枚数LEDを点灯させる演出を行うというものがある（特許5045860号、特許5077902号、特許5131669号、特許5167476号）。

【0015】

しかし、前者のART機能だけでは1ゲーム当りの純増枚数が最大でも2.5枚程度であり、大量メダルの基準である1万枚を獲得するには、最低でも約5時間程度連続して4000ゲームを行わなければならない。

【0016】

後者のフリーズ演出技術では、遊技者は本来のゲームであると錯覚し、単なる演出であるということに気づけない。

【0017】

本発明は、第一に、特別遊技（1種BB、2種BB、ART、AT、第三のボーナス）の当選判定を行う場合に、遊技者を熱い気持ちにさせることが可能な等を提供することにある。

【0018】

他の目的としては、遊技者がクレジット精算した際に、投入メダルの返却忘れが無く、また再遊技役（特に、ベルリプレイ役）の入賞を見逃すことがない遊技機等を提供することにある。本発明は、通常遊技とAT遊技における小役やリプレイ役の入賞表示態様及び操作方法に、遊技者が違和感を生じることがない遊技機等を提供することにある。本発明は、BBやRB等の従来のボーナス役及び第三のボーナスであるART機能又はAT機能を搭載すると共に、1ゲーム当りの純増枚数を更に増加させることができ、アシスト機能の発動数を一気に増加させること可能な遊技機等を提供することにある。本発明は、ナビゲーション画像の表示を制御する副制御部が改ざんされても、押し順役（押し順小役又は押し順再遊技役）の不正入賞を回避することが可能な遊技機等を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0019】

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、周囲に複数の図柄が付された複数の回胴と、複数の回胴の回胴を開始させるためのスタートスイッチと、複数の回胴の回胴を停止させるためのストップスイッチと、予め貯留した遊技媒体を内部投入することが可能なベットスイッチと、遊技を制御する制御装置と、を具備し、遊技媒体の直接投入又は内部投入により遊技を開始可能とし、スタートスイッチの操作を条件として複数の回胴の回胴を開始させ、複数の役のいずれかに当選か又はハズレかの役抽選を行い、その抽選の結果及びストップスイッチの操作に基づいて前記回胴の回胴を停止させ、当選した役に係る図柄の組み合わせが揃ったか否かの判定を行い、その判定の結果に応じて所定の利益を遊技者に付与する又は付与しないことで1回の遊技が終了するようにした遊技機において、前記遊技には、通常遊技と、該通常遊技より有利な特別遊技があり、遊技機本体の前面側には、複数の操作ボタンが設けられており、前記複数の操作ボタンは、左操作ボタン及び右操作ボタンを含み、前記制御装置は、前記特別遊技の当選判定結果の報知を行う場合、前記左操作ボタン及び前記右操作ボタンが発光し、該左右の操作ボタンが操

10

20

30

40

50

作されなければ所定時間の経過で当否を報知する一方、該所定時間が経過するまでに、該左右の操作ボタンが同時に長押しされると、今までの計測時間がリセットされ再び該所定時間が計時されて、該所定時間が経過後に該特別遊技の当否を報知することを特徴とする。

【発明の効果】

【0020】

本発明に係る遊技機によれば、第一として、遊技者に非常に興奮と感動を与える遊技機が提供できる。

【0021】

第二に、遊技者がクレジットを精算した際に、再遊技役が入賞していれば、警告が報知されるので、遊技者は再遊技の入賞を見逃すことがない。本発明に係る遊技機によれば、ボーナス役が内部当選したRT状態で、ハズレになることなく、払い出し枚数の多いターゲット小役を頻繁に入賞させることができるので、従来に比較して、1ゲーム当りの純増枚数を増加させることが可能となる。なお、ハズレをできるだけ少なくなるようにしても、同様の効果がある。また、アシスト機能の発動数を一気に増加させることが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【0022】

【図1】回胴式遊技機の正面模式図である。

【図2】回胴式遊技機の右側面図である。

【図3】デザインパネルの斜視図である。

【図4】回胴式遊技機の内部構造模式図である。

【図5】回胴式遊技機の制御回路系のブロック図である。

【図6】ドラム部を制御する制御回路系のブロック図である。

【図7】ドラム部の構成ブロック図である。

【図8】ドラムの図柄配置表である。

【図9】ドラム部の構成ブロック図である。

【図10】ドラム部の構成ブロック図である。

【図11】各信号の関係を示すタイミングチャートである。

【図12】左ドラムの模式図である。

【図13】左ドラム、窓部及び図柄位置データとの関係を示す模式図である。

【図14】図柄の組合せ表示判定図である。

【図15】表示演出装置の構成ブロック図である。

【図16】演出パターンデータテーブルの記憶状態を示す概念図である。

【図17】演出画面の模式図である。

【図18】演出画面の模式図である。

【図19】演出画面の模式図である。

【図20】一般的な抽選テーブルの概念図である。

【図21】図柄の組合せと獲得メダル枚数との関係を示した配当表である。

【図22】回胴式遊技機の主要動作処理手順を示すフローチャートである。

【図23】ドラムの図柄配置表である。

【図24】図柄の組合せ表示判定図である。

【図25】役物未作動時（通常遊技中、規定数3枚）の配当表である。

【図26】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。

【図27】役の同時当選状態を示す概念図である。

【図28】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29】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30】窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。

【図31】窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。

【図32】窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。

10

20

30

40

50

- 【図 3 3】窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。
- 【図 3 4】窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。
- 【図 3 5】窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。
- 【図 3 6】窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。
- 【図 3 7】窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。
- 【図 3 8】窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。
- 【図 3 9】窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。
- 【図 4 0】窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。
- 【図 4 1】窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。
- 【図 4 2】窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。
- 【図 4 3】窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。
- 【図 4 4】図柄停止処理サブルーチンを示すフローチャートである。
- 【図 4 5】表示演出装置が表示する演出画面の模式図である。
- 【図 4 6】表示演出装置が表示する演出画面の模式図である。
- 【図 4 7】表示演出装置が表示する演出画面の模式図である。
- 【図 4 8】表示演出装置が表示する演出画面の模式図である。
- 【図 4 9】表示演出装置が表示する演出画面の模式図である。
- 【図 5 0】ドラムの図柄配置表である。
- 【図 5 1】図柄の組合せ表示判定図である。
- 【図 5 2】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 5 3】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。
- 【図 5 4】各種役の抽選確率を示す概念図である。
- 【図 5 5】小役の当選領域の概念図である。
- 【図 5 6】小役の当選領域の概念図である。
- 【図 5 7】小役明示識別情報の一例を示す図である。
- 【図 5 8】再遊技役明示識別情報の一例を示す図である。
- 【図 5 9】再遊技役明示識別情報の一例を示す図である。
- 【図 6 0】再遊技役明示識別情報の一例を示す図である。
- 【図 6 1】ドラムの図柄配置である。
- 【図 6 2】押し順小役の構成図である。
- 【図 6 3】押し順小役の構成図である。
- 【図 6 4】リプレイ役の構成図である。
- 【図 6 5】窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。
- 【図 6 6】窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。
- 【図 6 7】窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。
- 【図 6 8】窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。
- 【図 6 9】窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。
- 【図 7 0】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 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 7 2】窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。
- 【図 7 3】窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。
- 【図 7 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 7 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 7 6】ART 開始までの処理手順を示すフローチャートである。
- 【図 7 7】ベルリプレイ処理サブルーチンを示すフローチャートである。
- 【図 7 8】特別上乗せゾーン D の処理サブルーチンを示すフローチャートである。
- 【図 7 9】フリーズ演出処理サブルーチンを示すフローチャートである。
- 【図 8 0】フリーズ演出処理サブルーチンを示すフローチャートである。
- 【図 8 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 8 2】窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。

【図 8 3】窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。

【図 8 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 8 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 8 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 8 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 8 8】特別上乗せ画面の模式図である。

【図 8 9】特別上乗せ画面の模式図である。

【図 9 0】押し順小役の構成図である。

【図 9 1】押し順小役の構成図である。

【図 9 2】演出画面の模式図である。

10

【図 9 3】役情報の送信処理手順を示すフローチャートである。

【図 9 4】役情報の送信処理手順を示すフローチャートである。

【図 9 5】押し順小役の構成図である。

【図 9 6】押し順小役の構成図である。

【図 9 7】役情報の送信処理手順を示すフローチャートである。

【図 9 8】サウンド装置の正面図である。

【図 9 9】精算処理手順を示すフローチャートである。

【図 1 0 0】回胴式遊技機の制御回路系のブロック図である。

【図 1 0 1】表示部及び操作部の概略図である。

【図 1 0 2】表示部の概略図である。

20

【図 1 0 3】表示部の概略図である。

【図 1 0 4】表示部の概略図である。

【図 1 0 5】表示部の概略図である。

【図 1 0 6】遊技状態遷移図を示す概念図である。

【図 1 0 7】回胴式遊技機の正面模式図である。

【図 1 0 8】特別遊技システムの概要説明図である。

【図 1 0 9】特別遊技システムの概要説明図である。

【図 1 1 0】特別遊技システムの概要説明図である。

【図 1 1 1】特別遊技システムの概要説明図である。

【図 1 1 2】特別遊技システムの概要説明図である。

30

【図 1 1 3】特別遊技システムの概要説明図である。

【図 1 1 4】特別遊技システムの概要説明図である。

【図 1 1 5】特別遊技システムの概要説明図である。

【図 1 1 6】特別遊技システムの概要説明図である。

【図 1 1 7】特別遊技システムの概要説明図である。

【図 1 1 8】特別遊技システムの概要説明図である。

【図 1 1 9】特別遊技システムの概要説明図である。

【図 1 2 0】特別遊技システムの概要説明図である。

【図 1 2 1】通常ゲームのフローを示している。

【図 1 2 2】A Tゲームのフローを示している。

40

【発明を実施するための形態】

【0 0 2 3】

定義：

本明細書では、再遊技に係る図柄の組合せが入賞ライン上に表示されることを、「再遊技役の入賞」と便宜上使用する。ただし、本来の「入賞」とは、図柄について遊技メダル等を獲得するため必要な組合せとして、あらかじめ定められたものが表示されることをいう。

【0 0 2 4】

押し順役とは、入賞目的役と阻害役が同時に当選する役であり、阻害役は 1 種類または複数種類で構成される。入賞目的役は、報知手段が報知した入賞押し順で停止ボタンが操

50

作されると入賞する一方、入賞押し順とは異なる操作順序で停止ボタンが操作されると、阻害役が入賞するか又は何も入賞しない。つまり、阻害役は、入賞目的役の入賞を阻害する為の役である。例えば、押し順ベル役の場合、入賞目的役のベル小役（１５枚配当）と第１阻害小役の１枚小役（１枚配当）３種類、及び第２阻害小役の２枚小役の５つが同時に内部当選し、入賞押し順で停止ボタンが操作されるとベル図柄を有効ライン上に停止させることによりベル小役が入賞する。一方、第１停止操作が入賞押し順でない場合、第１阻害小役の図柄を有効ライン上に停止させるので、その後、第１阻害小役の何れかが入賞するか又は非入賞（取りこぼし）となる。第１停止操作が入賞押し順で、第２停止操作が入賞押し順でない場合、第２阻害小役の図柄を有効ライン上に停止させるので、その後、第２阻害小役が入賞する。なお、第２阻害小役の配当を１枚にしてもよいし、取りこぼすようにもできる。他に押し順役としては、押し順リプレイ役がある。

10

【００２５】

基本実施例：

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

【００２６】

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

【００２７】

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

20

【００２８】

前扉１ｂは、回胴式遊技機の顔とも言えるべき主要部であり、高級感の創出やデザイン性の要求で独特の金属感が求められており、通常のクロムめっき、ダーククロムめっき、硬質金めっき、メタライジング（めっき）やサテン調（めっき）などを樹脂素材に付加することにより、外観に華やかさや重厚感を与えられる。

【００２９】

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

【００３０】

30

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

【００３１】

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

40

【００３２】

前扉１ｂやデザインパネル２２は、樹脂素材を金型で一体成形したものであるが、成形方法としては一般に、射出成形、押出成形、発泡成形や真空成形などであり、その樹脂材料としてはＡＢＳ等の各種汎用樹脂が用いられる。

【００３３】

２は、筐体１ａに内蔵されているドラム部（リールドラム）であり、左ドラム２ａ、中ドラム２ｂ及び右ドラム２ｃの３つのドラムで構成される。それぞれの各ドラムの内部には、回胴部図柄表示ＬＥＤ（図示せず）が設けられており、各種演出に応じて発光（点灯や点滅）又は消灯するようになっている。つまり、各ドラムが一列に上から下へ複数の図

50

柄を表示する図柄列であり、この場合には、3つの図柄列（複数列）を変動させる変動表示ゲームを開始するようになっている。なお、各ドラムに替えて、液晶表示装置などを用いて図柄を表示する場合も、複数の図柄が描かれた図柄列を変動させる変動表示ゲームに相当する。

【0034】

3は、デザインパネル22の正面中央部に設けられた窓部であり、ドラム部2の外周に貼り付けられ（配置され、又は施され）ているリールテープ上の図柄が透明パネル21を通して目視できるようになっている。この窓部3には、横方向に延びる3本の有効ラインと斜め方向に交差する2本の有効ラインである合計5本の有効ラインが、左ドラム2aと中ドラム2b及び中ドラム2bと右ドラム2cを結ぶ線で目立つように表示されている。但し、有効ラインとなるのは、横方向や斜め方向、またこの本数に限定されるものではなく、V字やその逆の小山型など設計段階で適宜決定される。なお、この有効ラインの下側には、回胴部ライン表示LEDが埋め込まれており、入賞時や作動時に点灯又は点滅するようになっている。

10

【0035】

4は、窓部3の下側で且つデザインパネル22の下面部に設けられた表示LEDブロックであり、後述するように投入枚数LED4a、メダル貯留枚数表示LED4b、メダル払出枚数表示LED4c、リプレイ表示LED4d、エラー表示LED4e及び演出中表示LED4fの表示LED群で構成される。

【0036】

20

5は、メダル投入部であり、ドラム部2（回転ドラム）を回転及び停止させる変動表示ゲームを開始させるための遊技メダル（遊技媒体であり、「コイン」や単に「メダル」という場合もある）を投入するメダル投入口が設けられている。なお、メダル投入部5の両サイドには左光透過部5a及び右光透過部5bが設けられており、下側左右に取り付けられた複数の光源（例えば、LED）からの光によって、メダルが投入不能な場合には赤色（第一の色）で、一方メダルが投入可能であって遊技用に加算表示されるときには青色（第二の色）で、メダル貯留装置に加算表示されるときには緑色（第三の色）で点灯する。但し、メダルが投入不能な場合には、消灯としてもよい。なお、ゲームソフトにおいて遊技媒体とは、遊技メダル又は遊技コインを意味するデータ（例えば、投入メダル数、クレジット数値データ又はトークン）であって、メダル投入部5から実際の遊技メダル又は遊技コインが投入されるものではない。

30

【0037】

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。

【0038】

6は、精算ボタン（又は、クレジット返却スイッチ）であり、メダル貯留装置（図示せず）の起動と解除、及び投入メダルと貯留メダルの払い出し精算（返却）に使用する。特に、後述する様に、投入メダルと貯留メダルの合計値（遊技価値）を、遊技機本体に接続されているサント装置に出力することによって遊技価値を精算又は返却する。例えば、投入メダルが3枚で貯留メダルが40枚（合計値43枚のクレジット）と仮定し、この状態で精算ボタンが操作されると、遊技機本体1は遊技価値データを送信することによって、合計43枚の遊技価値を返却する。サント装置は、合計43枚に相当する遊技価値データを遊技機本体から受信すると、内蔵する会員カードやカード状の情報記録媒体に遊技価値情報を記録してサント装置の外へ排出する。当然ながら、会員カードに100枚の貯留メダルが記録されていれば、新たな貯留メダルは143枚と記録される。

40

【0039】

7は、1ベットボタンであり、遊技を行うためにメダル貯留装置の貯留メダルを1枚投入するときに使用する。なお、最近では1ベットボタン7を設けない場合もある。また、

50

1ベットボタン7の左横には、上下左右方向へのカーソル操作や、履歴情報を見る為に必要な十字キー（図示せず）を設けることもある。

【0040】

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

【0041】

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

【0042】

10は、停止ボタン部（同義の名称として、「停止スイッチ」ともいう。）であり、回転しているドラム部2を停止させるときに使用する。この停止ボタン部10は、左停止ボタン10a、中停止ボタン10b及び右停止ボタン10cの3つのボタン群（なお、4つの場合も稀にある。）で構成され、ドラム部2が回転中に停止ボタン部10を操作することにより、それぞれのボタンに対応する左ドラム2a、中ドラム2b及び右ドラム2cを停止させることができる。なお、左ドラム2a、中ドラム2b及び右ドラム2cの3つのドラムの回転が所定速度（約80回転/分）に達して、停止ボタン部が操作可能になった時には、停止ボタン10a、停止ボタン10b及び停止ボタン10cに内蔵されているLEDが点灯するようになっている。また、左停止ボタン10a、中停止ボタン10b及び右停止ボタン10cを方向入力手段として用いる場合、それぞれ順に左方向、上方向、右方向入力に対応させることができる。

【0043】

11は、ブラウン管を利用したカラーディスプレイやLCD（液晶ディスプレイ）、PDP（プラズマ・ディスプレイ・パネル）又は有機EL（エレクトロ・ルミネッセンス）などのFPD（フラット・パネル・ディスプレイ）からなる表示演出装置であり、演出制御部（図示せず）の制御によって回胴遊技に関する各種映像演出や所要の情報の告知等が行えるようになっている。なお、専用眼鏡を使用するか否かに拘わらず、最近では立体表示可能な表示演出装置が安価に製造されるようになり、リーチ状態や大当たり状態で7図柄等の演出映像が飛び出す3D表示装置を採用した遊技機が主流となりつつある。演出制御部はROM及びRAMを備えており、副制御部160と双方向通信を行い、受信した演出コマンドに応じて各種演出を実行する。

【0044】

12は、スピーカ部であり、左上スピーカ12a、右上スピーカ12b、左下スピーカ12c及び右下スピーカ12dの4つのスピーカで構成され、各種演出に応じた効果音や段階設定値の変更中、又は前扉1bが開いている状態やトラブル発生時に警告音を発生する。なお、重大なトラブル（セレクトエラー、ホッパーエラーやRAMエラー。但し、ドアオープンは含まない。）が発生した場合には、警告音と共にエラー表示LED4eが点灯する。

【0045】

13は、遊技状態表示LED部であり、表示演出装置11の上部に設けられた上部状態表示LED13a及び両側面に設けられた左上状態表示LED13bと右上状態表示LED13c、左中状態表示LED13dと右中状態表示LED13e、及び左下状態表示LED13f、右下状態表示LED13gと中下状態表示LED13hで構成され、各種の光演出を効果的に行うことができる。また、段階設定値の変更中又は前扉1bが開いてい

10

20

30

40

50

る状態やトラブル発生時において、警告表示として点滅を繰り返す。

【0046】

この遊技状態表示LED部13(13a~13h)は、前扉1bの外周を略一周するように配置されているので、遊技者に対して、カラフルな光が途切れることなく、外周淵部をグルグル回するような光演出を効果的に行うことが可能となる。特に、前扉1bの上部中央位置(遊技機本体前面の上部中央位置)に設けられた上部状態表示LED13aは、トップランプと称されており、内部当選又は入賞したレア小役に対応する固有の色で発光して、遊技者に入賞役などを報知して期待感を煽る光演出の中心的役割を成している。

【0047】

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

【0048】

なお、表示演出装置11の左右のスペース(上面部22a上)に、ボーナス当選告知や必要な情報を通知する為の状態表示LEDを複数設けてもよい。また、ドラム部2の左右のスペース(中面部22b上)に、ATストック当選告知を行うATストック告知ランプが設けられ、左側のATストック告知ランプはATストック数が1~9の範囲で当選した場合に点灯し、ATストック数が10以上の範囲では左右2つのATストック告知ランプが点灯する。

【0049】

14は、スペシャルボタンであり、表示演出装置11に表示される各種ゲームやその映像演出に応じて要求される情報(例えば、パワーレベルゲージの上昇、ボーナス成立図柄の表示、戦闘機の機銃操作や爆弾投下又は登場人物の移動方向等の入力情報)を、遊技者自身による1回操作又は連打して入力する。特に、スペシャルボタン14は、ATストック抽選で当選した場合、「ピーピーピー」という効果音と共に点滅して操作を促し、遊技者がスペシャルボタン14に期待を込めて叩くと、「パキパキパッキー」という効果音が発生してATストック告知ランプが点灯する。なお、このスペシャルボタン14によって入力される情報は、後述する副基板(サブブロック)に与えられ、あくまで各種映像や音響演出にのみ用いられるものであるから、遊技結果に影響を及ぼすものではない。

【0050】

15は、受け皿であり、メダル払出装置18(図4参照)から払い出された遊技メダルがメダル払出口16より排出され、その数量として数百枚程度まで受けることができる。

【0051】

17は、ロゴパネル部であり、メーカー名又は機種名など、必要に応じて各種商標を表示する為に使用される。

【0052】

19は、ドア鍵穴であり、ドアキーにより回胴式遊技機本体1の前扉1bを開けるときや、打ち止め状態(メダル式遊技の為の操作を不能にした状態)の解除及びエラーによる遊技中止の解除の際に使用される。

【0053】

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

【0054】

ここで図3を参照して、図3(A)に示すデザインパネル22は、表示演出装置11を取り付ける表示演出装置取付部22jが形成された上面部22aと、窓部3(図柄表示窓

10

20

30

40

50

3) が形成された中面部 22b と、前述した表示 LED ブロック 4 が取り付けられる下面部 22c とによって底面部 22d を形成しており、その上面に立体的に突出する装飾物又は立体的な電動式駆動物が設けられる。

【0055】

また、底面部 22d を繋ぐ左側面部 22e 及び右側面部 22f とにより略箱型形状（又は略船型形状）となって内部に奥まった空間が形成され、その上部及び下部には前扉 1b に取り付けのための複数の取付穴が形成された上部取付部 22g 及び下部取付部 22h が設けられている。この底面部 22d、左側面部 22e 及び右側面部 22f からなる 5 つの内面に装飾用シールを貼ることにより、特に底面部 22d では 3 つの略平面を形成することになる。但し、装飾物 23 や電動式駆動物 24 が設けられているので、凹凸があるのは当然である。

10

【0056】

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

【0057】

4b は、メダル貯留枚数表示 LED 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 50 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。

【0058】

4c は、メダル払出枚数表示 LED であり、入賞時に払出メダルの枚数を表示する。また、出玉率の段階設定値及び打止め中やエラー発生時のエラーコードを表示する。

20

【0059】

4d は、リプレイ表示 LED であり、変動表示ゲームにおいてリプレイが作動すると点灯する。

【0060】

4e は、エラー表示 LED であり、重大なトラブル（例えば、ドアオープン以外のトラブル）が発生した場合に点灯する。

【0061】

4f は、演出中表示 LED であり、ドラム部 2 による演出が行われていることを表示する場合に点灯する。つまり、ドラム演出中であることを表示する。

30

【0062】

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

【0063】

図 4 は、回胴式遊技機の内部構造模式図である。

【0064】

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置 18（メダルホッパー 18）が配置されている。

40

【0065】

筐体 1a の右上部には反射板 27 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。

【0066】

28 は、電源部であり、電源スイッチ 28c をオン状態にすると、各回路ブロックに電源が供給され、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。

【0067】

50

28a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28d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。

【0068】

28bは、エラー解除スイッチであり、出玉率の段階設定を行う時やエラーによる遊技の中止を解除する時に使用する。

【0069】

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

【0070】

図5は、回胴式遊技機の制御回路系のブロック図である。

【0071】

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

【0072】

100は、主制御部であり、CPUを内蔵する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（エルイーテック社製のLE4380A-PA-S）であり、所定のデータテーブル領域や装置全体の制御手順を記述した制御プログラムを記憶するROM101と、カウンタやレジスタ等が形成され制御に必要な情報を一時的に記憶するRAM102（RWM：リライタブルメモリともいう。また、内蔵だけではなく、外付けRAMも含む。）とが設けられている。このRAM102は、後述するように、電源スイッチ28cをオフ状態にしても又は電源コードを抜いても、電源コネクタを経由して常時供給されるRAMバックアップ用電源によって、記憶する全ての制御データは保持されるが、電源コネクタそのものが抜かれると、電力が供給されなくなるので制御データは消去（オールクリア又は0にリセット）又は無意味な情報となる。

【0073】

主制御部100には、I/Oポート（図示せず）やデータバスを介して、スタートSWセンサ110（スタート・スイッチ・センサ110）、停止ボタンセンサ120、メダル検出センサ130、ベットボタンセンサ140、段階設定部150、打ち止め設定部180及び精算ボタンセンサが接続されており、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。

【0074】

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、これらの各装置を制御可能に構成されている。ドラム部2に設けられた各インデックスセンサから、1回転に1パルスのインデックス信号がそれぞれ主制御部100に入力される。

【0075】

主制御部100は、外部集中端子板170から、パチスロ店等において遊技機の稼働状況を集計管理するために必要な情報を出力するが、外部集中端子板170から如何なる情報も受信することはない。主制御部100が外部へ出力する信号は、メダル投入信号、メダル払出信号、外部出力信号1（例えば、BB信号又は疑似BB信号）、外部出力信号2（例えば、RB信号又は疑似RB信号）、外部出力信号3（例えば、AT信号）、外部出力信号4（例えば、各種エラーが発生したことを示す信号）、外部出力信号5（例えば、

ゴト行為検出信号)、及びリレーコモン信号である。特に、B B 信号及びR B 信号はボーナス役、及びA T 信号は特別役であるアシストボーナス役(「第3のボーナス役」と呼ばれている)としてホールコンピュータが集計管理するだけではなく、パチスロ機の上部付近に設置されているデータカウンタにも出力されて、遊技者にパチスロ遊技の主要情報(遊技回数、B B 回数、A R T 回数、出玉情報)を表示する為に利用される。

【0076】

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

【0077】

例えば、入賞の種類に応じて規定されている遊技媒体の配当枚数として、ベル1枚、チェリー2枚、スイカ5枚及びプラム8枚と仮定すると、第2ラインにベル図柄だけが並んで表示されれば、主制御部100はベル入賞として1枚を払い出す。投入規定枚数が3枚とすると、ベルが入賞しても差し引き2枚のマイナスとなるので、ボーナス役及び小役が同時に内部当選している状態で、内部当選中の小役図柄を優先して有効ライン上に停止させても、メダルを消費させることができる。一方、第2ラインにベル図柄及び第3ラインにプラム図柄が並んで表示されれば、主制御部100は入賞分のベル1枚とプラム8枚を合計して9枚を払い出すので、差し引き6枚のプラス配当となる。

【0078】

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及びクレジット制御部165が接続されている。基本的に主制御部100から各種情報を両制御部に送信できるが、逆に主制御部100は両制御部から情報を受信できない(即ち、主制御部100から両制御部への一方向通信が可能に接続されている)。但し、データ入力回路166(例えば、2つのNOT回路)を経由して、クレジット制御部165から2ビットで構成されるクレジットデータのみを受け取ることができる。このクレジットデータは、クレジットが0枚を示す00、1枚を示す01、2枚を示す10、3枚以上を示す11の2ビットデータであり、各種センサ入力信号と同様に主制御部100の2つの入力ポートにHigh又はLow信号として入力される。

【0079】

主制御部100は、副制御部160に、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。この副制御部160は、主制御部100と同様に、CPUを内蔵したマイクロプロセッサを搭載する一体型のワンチップマイコンであり、サブブロック全体の制御手順を記述した制御プログラムを記憶するROM161と、カウンタ、タイマーやレジスタ等が形成され主制御部100から受信した制御に必要な情報を一時的に記憶するRAM162などが設けられている。このROM161には、複数のBGM(バック・グラウンド・ミュージック)データが記憶されており、特にボーナスゲーム中において、遊技者の気持ちを高揚させる為に、特別にアレンジされたBGMが演出場面に応じて適宜選択及び演奏される。なお、主制御部100と副制御部160を別個に設ける必要はなく、1つの制御部とすることも可能である。

【0080】

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

10

20

30

40

50

１１、スピーカ部１２、遊技状態表示ＬＥＤ部１３、入力ＳＷ部２５（入力スイッチ部２５）、計時部２６、操作方向センサ１１１、スペシャルボタンセンサ１１２及び扉異常信号出力装置１１３が接続されており、副制御部１６０はこれら各装置からの入力信号を受け付けたり、必要なデータや信号を出力して各種制御を行うことが可能である。

【００８１】

副制御部１６０は、主制御部１００から送信される制御データ中の投入枚数データ、払出枚数データや変動表示ゲーム回数データに基づいて、初期化した後における差枚数やボーナス後に消化した変動表示ゲーム回数を計数しており、計数した差枚数や回数が所定数に達すると、ＡＴストック抽選や選択ゲームを発動させる。この際、副制御部１６０は、表示演出装置１１に「選択ゲームを開始しますか。開始する場合、スペシャルボタンを連打してください。」と表示して、スペシャルボタン１４を点滅させる。

10

【００８２】

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

【００８３】

また、副制御部１６０は、選択ゲームを実行するか否かを確認し、遊技者がスペシャルボタンを連打すると、連打した回数に応じたパルス信号を受けとり、そのパルス数が所定数の８回以上に達すると、選択ゲーム抽選を行なって当たりとする数字（例えば、「０」又は「１」）を決定する。そして、選択ゲームを発動させると、表示演出装置１１に「又は×」や「左又は右」などを左停止ボタン１０ａと右停止ボタン１０ｃにそれぞれ対応させて表示して、遊技者に選択操作を促す。例えば、選択ゲーム抽選結果で「０」が当選している場合に、遊技者が左停止ボタン１０ａを操作して対応する「」や「左」を選択すると選択ゲームで当選となる。そして、副制御部１６０は、当選と判断すると、その後の変動表示ゲームにおいて、投入枚数や差枚数又は変動表示ゲームの回数に応じた数量の遊技媒体が増加するまで又はＡＴストック抽選（１～１２７個）で当選した回数分だけ、ＡＴ機能（通知手段により補助情報を通知する機能）を発動させる。

20

30

【００８４】

これに対して、遊技者が右停止ボタン１０ｃを操作して対応する「×」や「右」を選択すると選択ゲームで落選となる。そして、副制御部１６０は、落選と判断すると、ＡＴ機能を発動させることなく、差枚数又は変動表示ゲームの回数を初期化して、スタートに戻る。結果的に、遊技者はハマリ状態となっても、選択ゲームで当選すれば、今まで負けていた分以上を取り戻したり、大連チャンすることが可能となり、一発逆転を期待できるのである。上記では、二択として当選で２倍返しとしたが、例えば五択であれば当選したときに５倍返しとすることも可能であり、その倍率を遊技者が選択できるようにすると更に趣向が増す。

【００８５】

40

副制御部１６０は、スタートレバー９の開始操作に伴って、主制御部１００が内部で乱数抽選を実行し、大当たり、再遊技、小役又はハズレの結果通知を受けると、遊技者に抽選結果を通知する以前に、表示演出装置１１やスピーカ部１２、遊技状態表示ＬＥＤ部１３に演出を行うか否かの演出抽選を行う。副制御部１６０は、演出抽選で当選すると、ＲＯＭ１６１に記憶する複数の演出映像の中から、表示する演出映像を選択して表示演出装置１１に出力する。

【００８６】

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

50

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。

【0087】

ここで図 5 に戻り、クレジット制御部 165 は、サウンド装置 300 と接続されており、後述するサウンドモードに設定されていると、遊技者が挿入した現金に対応する度数情報、又は記録媒体である会員カード、ビジターカード、キャッシュカード又はプリペイドカード等のクレジット情報を受け取って、度数情報又はクレジット情報を表示する。遊技者が貸出ボタン 167 を操作すると、貯留クレジット表示部に 1000 円分の 50 を加算して表示する。例えば、貯留クレジット表示部が 1 を表示している状態であれば、この 1 に 50 を加算して 51 を表示するが、最大 99 までしか表示しないようになっている。また、クレジット制御部 165 は、データ入力回路 166 にデータ 01 を入力させている状態から、クレジット数 3 以上を示すデータ 11 を入力させる状態に変更する。この状態でマックスベットボタン 8 が操作されると、主制御部 100 は、投入枚数 LED 4a を 3 つ点灯し、クレジットを 3 だけ賭け数として投入したことを示す投入データをクレジット制御部 165 に出力する。クレジット制御部 165 は、貯留クレジット表示部にクレジット 3 を引いた値の 48 を表示させる。この状態で、遊技者が精算ボタン 190 (クレジット返却スイッチ) を操作すると、主制御部 100 は、賭け数の 3 を示す賭数データを送信する。クレジット制御部 165 は、この賭数データを受信すると、返却クレジットが 51 (48 + 3) という返却クレジット情報 (遊技価値) をサウンド装置 300 に送信する。サウンド装置 300 は、会員カード等に返却クレジットの 51 を加算し、現金残高を記録して排出する。なお、リプレイ役 (再遊技役) が入賞し、次の 1 ゲームを実行可能な状態で、遊技者が精算ボタンを操作すると、主制御部 100 は賭け数の 0 を示す賭数データを送信し、クレジット制御部 165 は返却クレジットが 48 という返却クレジット情報 (遊技価値) をサウンド装置 300 に送信する。サウンド装置 300 は、会員カード等に返却クレジットの 48 を加算し、現金残高を記録して外へ排出するが、主制御部 100 は副制御部 160 に警告コマンドを出力する。副制御部 160 は表示演出装置 11 に警告画面を表示させ、スピーカ部 12 から警告音を発生させて、再遊技可能であることを遊技者に報知する。

【0088】

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

【0089】

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

【0090】

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

【0091】

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 1

10

20

30

40

50

00は、このパルス信号を受信し、及びパルス信号の立ち上りや立ち下りにおけるカウンタ論理処理を実行して、表示LEDブロック4中の投入枚数LED4a又はメダル貯留枚数表示LED4bにパルス数に応じた数だけ増加した投入枚数又はクレジット数を表示させるように制御する。

【0092】

ベットボタン検出センサ140は、1ベットボタン7の操作に応じてパルス信号を出力する1ベットボタン検出センサ140a、及びマックスベットボタン8の操作に応じてパルス信号を出力するマックスベットボタン検出センサ140bの2つで構成され、主制御部100の2つのポートへ別々に接続されている(詳細図示せず)。主制御部100は、得られたパルス信号に対応するように投入枚数LED4aの枚数表示を制御する。

10

【0093】

また、遊技者が所定数のメダルを投入後、スタートレバー9を操作すると、スタートSWセンサ110はスタート信号を出力し、主制御部100はこのスタート信号の受信を契機として乱数抽選等を行って変動表示ゲームを開始するとともに、ドラム部2に駆動パルス信号を出力するようになっている。なお、この1回のスタートレバー9の操作によって行われる遊技が1ゲームの変動表示ゲームとなっており、遊技者はボーナスゲーム(ビッグボーナス又はレギュラーボーナス)を獲得してメダルを増やすことを目的に遊技を繰り返す。なお、ボーナスゲームとは、例えば第一種特別役物(RB)、第一種特別役物連続作動又は第二種特別役物連続作動を意味する。

【0094】

20

そして、主制御部100は、変動表示ゲーム中に停止ボタン10a、10b及び10cが操作されると、回転ドラムの回転を停止させ、所定の入賞役が成立(各回転ドラムの図柄が予め定めた所定の組み合わせで表示されると入賞となる。)してメダルの払い出しを行う場合、その払出し枚数を表示LEDブロック4中のメダル払出枚数表示LED4cに表示して、これをクレジット数に加えてメダル貯留枚数表示LED4bに表示させる。なお、精算ボタン6によって払い出し操作が行われた場合やクレジット数が例えば最大数の50枚を超えた場合には、主制御部100はメダル払出装置18を駆動制御し、必要数のメダルをメダル払出口16から排出させて受け皿15に蓄積させる。

【0095】

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。

30

【0096】

150は、段階設定部であり、後述する出玉率の段階設定操作を行うことにより、ホール側は、イベントや新装オープンでのメダル大量放出や収益改善のための回収状況に応じて、段階値1~6(又は、飛び番号の1, 3, 5, 7等)の中から所望の設定値を選択することができる。

40

【0097】

打ち止め設定部(図示せず)が、オン(又は「1」)であれば、ボーナスゲームが終了後に、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り、必要に応じて設けられる。

【0098】

25は、各種データを入力する為の入力SW部(入力スイッチ部)であり、例えば出玉率の段階設定操作が行われた場合の警告モードの設定や、警告を発生させる又は発生させない時間帯の設定を行う。この警告モードとしては、警告発生機能のオン状態又はオフ状

50

態と、設定した時間帯のみ警告を発生させるタイマー状態の3つのモードがある。なお、入力SW部25は、サブブロックの初期化を行うための初期化スイッチとスピーカ部12の音量を切り替える際に使用する音量スイッチからなり、その両方を同時に押した場合に機能するようになっている。

【0099】

26は、衛星などから絶対時間データを受け取り、正確な時間を刻む電波時計からなる計時部であり、計時した時間を副制御部160に出力し続ける。

【0100】

図6は、ドラム部を制御する制御回路系のブロック図である。

【0101】

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3相に同時に供給し続けると、吸引力が発生して急停止するようになっている。

【0102】

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

【0103】

図7は、ドラム部の構成ブロック図である。

【0104】

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

【0105】

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

【0106】

図8は、ドラムの図柄配置表である。

【0107】

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。

【0108】

10

20

30

40

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」や「青7」、各種小役入賞図柄のチェリー、スイカ、ベル、及び再遊技が作動するリプレイが描かれている。なお、捨て図柄は有効ライン上に停止しても如何なる役をも構成せず、遊技者に目立たないように、例えば薄い灰色で丸の中に「N」が印刷されている。

【0109】

図9は、ドラム部の構成ブロック図であり、図9(A)及び図9(B)は右ドラム2cが引込制御される状態を時系列的に示している。

【0110】

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。

【0111】

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

【0112】

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

【0113】

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

【0114】

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

【0115】

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

【0116】

例えば、ビッグボーナス役が内部当選しておらず、停止した左ドラム2aと中ドラム2bの右斜め下の有効ライン上に図柄「7、7」が揃っているリーチ状態（テンパイ状態）において、遊技者が「目押し」により、この有効ラインから1コマ以内に図柄「7」が位置する状態で、停止ボタン10cが操作されたとき（例えば、「ピタ押し」と呼ばれている。図10(A)参照）、主制御部100は、有効ライン上に「7、7、7」が揃わないように図柄「7」を一つ先まで移動させて強制的にハズレとする回避制御を行う（図10(B)参照）。なお、この回避制御は、右ドラム2cだけではなく、左ドラム2aや中ド

10

20

30

40

50

ラム 2 b のいずれの図柄に対しても行っており、また不当選の小役図柄が入賞しないように、回避制御を行うようになっている。これらの引込制御や回避制御（蹴飛ばし制御）は、主制御部 100 が内部当選状況に従った停止テーブルを参照したり、プログラムによるコントロール制御にて行われる。

【0117】

図 11 は、インデックス信号、図柄位置データ（コマデータ）、駆動パルス信号及び停止ボタンセンサ信号との関係を示すタイミングチャートである。

【0118】

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

10

【0119】

図 11（B）は回転ドラムの図柄位置データ及び図 11（C）は駆動パルス信号を示している。

【0120】

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。

20

【0121】

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。

【0122】

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

30

【0123】

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

【0124】

図 12 は、ドラム部に含まれる左ドラム 2 a の模式図である。

40

【0125】

図 12（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が停止すると入賞となって、所定数の遊技メダルが払い出される。なお、図 12（A）は、窓部 3 の上段にチェリー図柄が停止した状態を示している。

【0126】

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

50

10 参照)を行う。

【0127】

図12(B)は、引込制御の可能な範囲を示しており、主制御部100は、チェリー図柄が上段丁度の位置からその4コマ上の位置において停止ボタン10aが操作されると、窓部3の上段にチェリー図柄を停止させる(ビタ図柄が上段位置にあると仮定)。なお、実際には停止までに約36ms必要なのでその分だけ上に位置するが、説明の都合上このように記している。また、停止操作から190ms以内に停止することが規定されているので、4コマ滑らない場合もある。

【0128】

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

【0129】

図13は、左ドラム2a、窓部3及び図柄位置データとの関係を示す模式図である。

【0130】

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

【0131】

図14は、図柄の組合せ表示判定図である。

【0132】

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

【0133】

また、8枚払い出しのベル図柄が窓部3の有効ライン上に揃って表示された場合、中段のみであれば8枚(8枚×1ライン:第1ライン)および上段と右斜め下であれば15枚(8枚×2ラインであるがMAX15枚:第2ライン及び第4ライン)の遊技メダルを払い出す。つまり、入賞の種類に応じて規定されている配当数の遊技媒体を、入賞分だけ合計して払い出すようになっているが、一度の払い出しの最大は15枚である。

【0134】

図15は、表示演出装置の構成ブロック図である。

【0135】

表示演出装置11は、副制御部160から演出コマンドを受信するコマンド受信部11a、表示演出制御部11b(ROM11c及びRAM11dを含む)、及びLCDや有機EL、LED等の表示パネル11eとを備えている。なお、この場合、表示演出制御部1

10

20

30

40

50

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。

【0 1 3 6】

図1 6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 3 7】

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。

【0 1 3 8】

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たり、小当たり、再遊技又はハズレを示す各種データが含まれている。）を受信すると、乱数抽選の結果を通知する以前に、制御データに応じた適切な演出コマンドを表示演出装置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 3 9】

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。

【0 1 4 0】

図1 7～図1 9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 4 1】

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、ATストックがない状態やATが当選しにくい状態を主に示す低確率ステージの「昼の演出パターン0」を表示する（図1 7（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、ATストックがある状態やATが当選し易い高確率状態を示唆する高確率ステージの「夜の演出パターン0」を表示するようになっている（図1 7（B）参照）。従って、遊技者は、遊技中に高確率状態を主に示唆する「夜の演出ステージ」が表示されることを切望するのである。但し、ATストックがない状態や非高確率状態でも「夜の演出ステージ」を表示するガセ演出や、その逆のATストックがある状態や高確率状態で「昼の演出ステージ」を表示することもあり、遊技者の興趣を誘うように工夫されている。

【0 1 4 2】

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 7（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、その後にドラキュラ城から黄色、赤色又は青色等のコウモリが飛び出してきて、成立した役（小役やリプレイ）に対応する告知映像を表示する（図1 7（C）参照）。

【0 1 4 3】

図1 7（B）の演出が多発して、その後に多段階に発展した場合は、ATストックがある状態やAT放出の期待が大きい前兆演出（激アツ演出）となる。例えば、図1 8（A）は「ドラキュラ城」が拡大表示されて、鉄門が開いた状態である。そして扉がさらに拡大して（図1 8（B）参照）、徐々に関き（図1 8（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 8（D）参照）。その後に、主人公と吸血鬼ドラキュラ伯爵とのバトルへと発展し、主人公が勝利すれば、ATストックがありAT放出確定や、ボーナス内部当選中でボーナス放出確定となる。

【0 1 4 4】

図1 9（A）（図1 7（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

10

20

30

40

50

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

【0145】

図20は、一般的な抽選テーブルの概念図である。

【0146】

抽選テーブルは、ROM101の所定のエリアに格納されており、当選役と乱数抽選に使用する置数との関係を規定している。

10

【0147】

本発明の回胴式遊技機の場合、主制御部100が乱数値を発生させる。この乱数値は周期的に0～65535（m7）の全ての値を一周期に必ず一度だけランダムに発生する。図20（A）は、通常状態（非RT状態）で用いる抽選テーブルであり、スタートレバー9が操作されたタイミングに合わせて、主制御部100が内部抽選をしたときに、乱数値が0～m1の範囲であればビッグボーナス（BB）が当選となる。即ち、この内部抽選とは、スタート操作時の所定タイミングに合わせて乱数値を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。

【0148】

20

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

【0149】

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

30

【0150】

一方、図20（B）は、高確率再遊技状態（RT状態）で用いる抽選テーブルであり、リプレイタイムではリプレイの当選範囲が 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。

【0151】

抽選テーブルの詳細図は省略するが、出玉率の段階設定値1～6及び投入メダル数（規定数）に対応した6つの抽選テーブル1、抽選テーブル2…抽選テーブル6があり、主制御部は段階設定部150により設定された段階設定値及び投入メダル数に応じて抽選テーブルを選択し、変動表示ゲームにおいてボーナスゲームや複数の小役の内部抽選を実行する。なお、内部抽選でボーナスゲームが当選する期待値は、一般に抽選テーブル1<抽選テーブル2<…<抽選テーブル6となっているので、遊技者は高設定台を追い求めるのである。但し、3枚専用機であれば、投入メダル数1枚の抽選テーブルは不要である。

40

【0152】

図21は、図柄の組合せと獲得メダル枚数との関係を示した配当表である。

【0153】

BB（ビッグボーナス）とは、「赤7」のBB図柄が有効ライン上に揃った場合の役名

50

であり、これが揃うと獲得メダル数は0で、対応するフラグエリアにフラグ1を立ててビッグボーナスゲーム（BBゲーム：役物連続作動装置の作動）に突入し、360枚を超える払い出しで終了する。

【0154】

RB（レギュラーボーナス）とは、「青7」のRB図柄が有効ライン上に揃った場合の役名であり、これが揃うと獲得メダル数は0で、対応するフラグエリアにフラグ1を立ててレギュラーボーナスゲーム（RBゲーム：役物連続作動装置の作動）に突入し、120枚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。

【0155】

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（短チェ）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（角チェ）となる。

【0156】

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。

【0157】

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。

【0158】

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

【0159】

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詳細に説明する。

【0160】

まず、回胴式遊技機が工場出荷された状態では、デフォルトとして警告モードは「オン状態」、打ち止め設定部180（打ち止め設定スイッチ）は「オフ」で、且つ段階設定値は最低の「1」が設定されているものと仮定する。

【0161】

遊技ホール側は、遊技者にプレイさせる前に、回胴式遊技機本体1の前扉を開けて電源スイッチ28cをオン状態にすると、各回路ブロックに電源が供給され、主制御部100は後述するステップS100で初期チェック（ハードウェアの異常チェック等）や初期設定（例えば、打ち止め設定フラグ「1」、ROM101が記憶する段階設定値「1」及び制御データの初期値をRAM102に書き込む）を実行し、副制御部160は警告モードを「オン状態」にセットし、前扉1bが閉められると変動表示ゲームを行うことができるようになる。

【0162】

この遊技可能状態において、遊技ホール側が再び前扉1bを開けて、入力SW部25を操作（初期化スイッチと音量スイッチを同時に押す操作）したとしても、副制御部160は、主制御部100から出玉率の段階設定モードを意味する制御データを受信していないので、警告モードを「オン状態」から他の状態（「オフ状態」又は「タイマー状態」）へ変更しない。従って、ゴト師などが警告モードを容易に変更できないという特有の効果がある。なお、打ち止め設定フラグ「1」は打ち止め設定部180が「オン」に、「0」は「オフ」に対応する。

【0163】

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

【0164】

10

20

30

40

50

図 22 は、回胴式遊技機の主要動作処理手順を示すフローチャートである。

【0165】

遊技ホールの従業員は、回胴式遊技機本体 1 の前扉を開けて電源スイッチ 28c を一旦オフ状態にし、設定変更キーを設定用キースイッチ 28a に差し込んで右に回して ON 状態（図 4 の設定用キースイッチ拡大図参照）にし、再び電源スイッチ 28c をオン状態にすると、各回路ブロックに電源が供給され、ステップ S100 で初期チェックや初期設定が実行された後、主制御部 100 はステップ S110 で設定用キースイッチ 28a が ON 状態であるか否かを判断する。

【0166】

主制御部 100 は、設定用キースイッチ 28a が ON 状態でなければ、ステップ S130 へ移行する一方、ON 状態であれば、ステップ S120 で設定変更サブルーチン呼び出す（設定変更モードへ移行する）。

【0167】

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

【0168】

また、主制御部 100 は、ステップ S100 で初期画面の表示設定を行う為に、副制御部 160 に制御データを出力すると、副制御部 160 は、例えば演出コマンドとして（\$Y0\$01）を表示演出装置 11 に送信する。その結果、表示パネル 11e には、スタート画面として、夜空に満月とドラキュラ城と墓地の画面で構成される「夜の演出パターン 1」を表示する（図示せず）。

【0169】

主制御部 100 は、段階設定値の変更後にステップ S130 に移行すると、ドアオープンやホッパーエラー、セレクターエラー等の異常発生のチェックを行い、異常があればステップ S140 に移行して異常処理の後に再度ステップ S100 に戻る一方、異常がなければ、ステップ S150 に移行する。特に、主制御部 100 は、異常チェックとして、ワーク RAM 領域に記憶している段階設定値のデータが 0 ~ 5（メダル払出枚数表示 LED 4c に表示される段階設定値は各々 1 ~ 6 に対応する）の範囲内にあるか否かを確認し、段階設定値が所定の範囲内になれば、表示演出装置 11、スピーカ部 12 及び遊技状態表示 LED 部 13 により警告（「EE」エラーの文字表示、発光及び警告音）を発生させてエラー処理（ステップ S140 の異常処理）を行わせる。

【0170】

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

【0171】

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

【0172】

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

10

20

30

40

50

【 0 1 7 3 】

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

【 0 1 7 4 】

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

10

【 0 1 7 5 】

主制御部 1 0 0 は、一般遊技の各変動表示ゲームにおいて、所定の図柄が窓部 3 の有効ライン上に並んで表示されれば役の成立とし、図 2 1 に示す配当表に従って、遊技メダルをメダル払出装置 1 8 から払い出し、メダル払出口 1 6 より排出する。

【 0 1 7 6 】

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

20

【 0 1 7 7 】

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 7 8 】

図 2 3 は、ドラムの図柄配置表である。

【 0 1 7 9 】

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。

30

【 0 1 8 0 】

各回胴帯には、それぞれ異なった並びの図柄が 2 1 個描かれており、変則ではあるがボーナスが作動する図柄の「五角形（赤）」、「五角形（青）」、「五角形（白）」、各種小役を構成する図柄の「赤 7 」、「ベル」、「四角形（赤）」、「四角形（青）」、「四角形（白）」、及び再遊技が作動する図柄のリプレイが描かれている。なお、3 種類の五角形図柄は小役図柄を兼ねている。

【 0 1 8 1 】

図 2 4 は、図柄の組合せ表示判定図である。

【 0 1 8 2 】

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。

40

【 0 1 8 3 】

図 2 4（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（上段、中段、下段：右下り）、第 2 ライン（下段、中段、上段：右上り）、第 3 ライン（上段、中段、上段：V 字）及び第 4 ライン（下段、中段、下段：山型又は逆 V 字）の 4 つが有効になる。なお、ボーナスゲーム（R B：第一種特別役物作動時）において、遊技メダルの規定数は 2 枚であるが、有効ラインは第 1 ライン～第 4 ラインで全く同じである。

50

【 0 1 8 4 】

図 2 5 は、役物未作動時（通常遊技中、規定数 3 枚）の配当表である。

【 0 1 8 5 】

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 2 4 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（3 枚又は 2 枚）に拘わらず、有効ラインは同じである。

【 0 1 8 6 】

（ 1 ）ボーナス役（R B：第 1 種特別役物）：左ドラム 2 a に（五角形（赤）、五角形（青）、五角形（白））の何れか、中ドラム 2 b に（五角形（赤）、五角形（青）、五角形（白））の何れか、右ドラム 2 c に（（五角形（赤）、五角形（青）、五角形（白））の何れか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 枚でその後にレギュラーボーナスゲームが付与される。ボーナス役は、組合せ図柄が 2 7 種類（ $3 \times 3 \times 3$ ）存在し、単独で内部当選すると、停止ボタン部 1 0 の停止操作順序やタイミングに拘わらず、何れか一つの有効ライン上に上記所定のボーナス役図柄が停止して必ず入賞するように図柄が配置されている。このレギュラーボーナスゲームは、最大 8 回で 8 回入賞すると終了するようになっているが、投入枚数が 2 枚で常に 2 枚小役が入賞するので、メダルの増減は一切ない。一方、レギュラーボーナスゲームの増減枚数の期待値を 0 枚として、当選した小役を取りこぼす様に構成すれば、通常時と同様にメダルが減るので、遊技者にとって不利な状態とすることができる。初期状態（R T 0 状態：リプレイ確率は約 $1 / 7 . 3$ ）において、ボーナス役（R B）が内部当選（条件装置作動）すると、次のゲームから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。このボーナス役の作動によるレギュラーボーナスゲームが終了（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、レギュラーボーナス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、この初期状態が、遊技における通常時の一般遊技となる（図 2 6 参照）。

【 0 1 8 7 】

（ 2 ）赤 7 小役（F R 1：第 1 ターゲット小役）：左ドラム 2 a に赤 7 図柄、中ドラム 2 b にベル図柄、右ドラム 2 c にベル図柄が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（払出枚数）は 1 5 枚となる。抽選で赤 7 小役が内部当選すると、F R 1（フルーツ 1）の条件装置 1 個が作動する。F R 1 は、組合せ図柄が 1 種類で、単独で内部当選したと仮定すると、停止ボタン部 1 0 の停止操作順序やタイミングに拘わらず、何れか一つの有効ライン上に上記所定の赤 7 小役図柄が停止して必ず入賞するように図柄が配置されている。なお、後述するように、赤 7 小役は、R T 0 状態又は R T 1 状態において、押し順制御用の 1 枚小役左 1 ~ 3、1 枚小役中 1 ~ 3、1 枚小役右 1 ~ 3 の何れかと同時当選するようになっている。なお、第 1 ターゲット小役とは、入賞させるべき小役であり、遊技者にとって有利となる。

【 0 1 8 8 】

（ 3 ）ベル小役（F R 2：第 2 ターゲット小役）：ベル図柄が有効ライン上に揃った場合の役名であり、獲得枚数は 2 枚となる。抽選でベル小役が内部当選すると、F R 2（フルーツ 2）の条件装置 1 個が作動する。F R 2 は、組合せ図柄が 1 種類で、単独で内部当選したと仮定すると、停止ボタン部 1 0 の停止操作順序やタイミングに拘わらず、何れか一つの有効ライン上にベル図柄が停止して必ず入賞するように図柄が配置されている。なお、後述するように、ベル小役は、R T 0 状態又は R T 1 状態において、押し順制御用の 1 枚小役左 1 ~ 3、1 枚小役中 1 ~ 3、1 枚小役右 1 ~ 3 の何れかと同時当選するようになっている。なお、第 2 ターゲット小役とは、入賞させるべき小役であり、遊技者にとって有利となる。

【 0 1 8 9 】

押し順制御用の 1 枚小役とは、上述したボーナス役を引き込む為の小役（ボーナス引き込み小役）であり、本実施例では 9 種類存在し、停止ボタン部の押し順が正解すると同時

10

20

30

40

50

当選している赤 7 小役（第 1 ターゲット小役）又はベル小役（第 2 ターゲット小役）が入賞する一方、不正解で 1 枚小役又は同時当選しているボーナス役が入賞する。なお、不正解の場合、ボーナス役が入賞する確率は 2 / 3 である。

【 0 1 9 0 】

（ 4 ） 1 枚小役左 1 （ F R 3 ）：左ドラム 2 a に四角形（茶）図柄、中ドラム 2 b に（五角形（赤）、五角形（青）、五角形（白））の何れかの図柄、右ドラム 2 c に（五角形（赤）、五角形（青）、五角形（白））の何れかの図柄（図柄組合せは 9 種類）が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 枚となる。抽選で 1 枚小役左 1 が内部当選すると、F R 3（フルーツ 3）の条件装置 1 個が作動する。F R 3 は、組合せ図柄が 9 種類で、単独で内部当選したと仮定すると、四角形（茶）図柄を引き込めるタイミングで左停止ボタン 1 0 a を操作すると、他の停止ボタン部 1 0 の停止操作順序やタイミングに拘わらず、何れか一つの有効ライン上に所定の 1 枚小役左 1 図柄が停止して入賞するように図柄が配置されている。逆に、四角形（茶）図柄を引き込めないタイミングで左停止ボタン 1 0 a を操作すると、ハズレとなる。なお、1 枚小役左 1 に対応付けて、第 1 停止操作が左停止ボタン 1 0 a を意味する押し順データとして 1 が記憶されている（2 ビット 2 進数で 0 1）。但し、押し順判別プログラムにより、1 枚小役左 1 であれば、第 1 停止操作が左停止ボタン 1 0 a であることを導くようにロジックを組むことも可能であるが、処理時間がかかったり、必要とするデータ容量の関係で、一般的には押し順データを記憶するようにしている。

10

【 0 1 9 1 】

（ 5 ） 1 枚小役左 2 （ F R 4 ）：1 枚小役左 1 とは左ドラム 2 a の図柄が四角形（青）図柄に変わったただけであり、他は同様なので説明を省略する。

20

【 0 1 9 2 】

（ 6 ） 1 枚小役左 3 （ F R 5 ）：1 枚小役左 1 とは左ドラム 2 a の図柄が四角形（白）図柄に変わったただけであり、他は同様なので説明を省略する。

【 0 1 9 3 】

（ 7 ） 1 枚小役中 1 （ F R 6 ）：左ドラム 2 a に（五角形（赤）、五角形（青）、五角形（白））の何れかの図柄、中ドラム 2 b に四角形（茶）図柄、右ドラム 2 c に（五角形（赤）、五角形（青）、五角形（白））の何れかの図柄（図柄組合せは 9 種類）が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 枚となる。抽選で 1 枚小役中 1 が内部当選すると、F R 6（フルーツ 6）の条件装置 1 個が作動する。F R 6 は、組合せ図柄が 9 種類で、単独で内部当選したと仮定すると、四角形（茶）図柄を引き込めるタイミングで中停止ボタン 1 0 b を操作すると、他の停止ボタン部 1 0 の停止操作順序やタイミングに拘わらず、何れか一つの有効ライン上に所定の 1 枚小役中 1 図柄が停止して入賞するように図柄が配置されている。逆に、四角形（茶）図柄を引き込めないタイミングで中停止ボタン 1 0 b を操作すると、ハズレとなる。なお、上述した通り、1 枚小役中 1 に対応付けて、第 1 停止操作が中停止ボタン 1 0 b を意味する押し順データとして 2 が記憶されている（2 ビット 2 進数で 1 0）。

30

【 0 1 9 4 】

（ 8 ） 1 枚小役中 2 （ F R 7 ）：1 枚小役中 1 とは中ドラム 2 b の図柄が四角形（青）図柄に変わったただけであり、他は同様なので説明を省略する。

40

【 0 1 9 5 】

（ 9 ） 1 枚小役中 3 （ F R 8 ）：1 枚小役中 1 とは中ドラム 2 b の図柄が四角形（白）図柄に変わったただけであり、他は同様なので説明を省略する。

【 0 1 9 6 】

（ 1 0 ） 1 枚小役右 1 （ F R 9 ）：左ドラム 2 a に（五角形（赤）、五角形（青）、五角形（白））の何れかの図柄、中ドラム 2 b に（五角形（赤）、五角形（青）、五角形（白））の何れかの図柄、右ドラム 2 c に四角形（茶）図柄（図柄組合せは 9 種類）が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 枚となる。抽選で 1 枚小役右 1 が内部当選すると、F R 9（フルーツ 9）の条件装置 1 個が作動する。F R 9 は、組合

50

せ図柄が9種類で、単独で内部当選したと仮定すると、四角形（茶）図柄を引き込めるタイミングで右停止ボタン10cを操作すると、他の停止ボタン部10の停止操作順序やタイミングに拘わらず、何れか一つの有効ライン上に所定の1枚小役中1図柄が停止して入賞するように図柄が配置されている。逆に、四角形（茶）図柄を引き込めないタイミングで右停止ボタン10cを操作すると、ハズレとなる。なお、上述した通り、1枚小役右1に対応付けて、第1停止操作が右停止ボタン10cを意味する押し順データとして3が記憶されている（2ビット2進数で11）。

【0197】

（11）1枚小役右2（FR10）：1枚小役右1とは右ドラム2cの図柄が四角形（青）図柄に変わっただけであり、他は同様なので説明を省略する。

10

【0198】

（12）1枚小役右3（FR11）：1枚小役右1とは右ドラム2cの図柄が四角形（白）図柄に変わっただけであり、他は同様なので説明を省略する。

【0199】

（13）リプレイ（再遊技）：3つのリプレイ図柄が有効ライン上に揃った場合の役名であり、これに対してメダルは獲得されず、フラグエリアにRPフラグを立て、これが単独当選した場合、又は他の小役やボーナス役と同時当選した場合にも、再遊技が必ず作動する。リプレイは組合せ図柄が1種類で、遊技者のスタートレバー9の操作により、次のゲームはメダルを投入することなく行うことができる。なお、リプレイが作動しても、RT（再遊技の当選確率）の変動契機とはならない。

20

【0200】

本実施例は、基本構成を説明するものであり、上述した当選役だけではなく、例えばチェリーやスイカなどのレア小役、他の特殊リプレイ役やボーナスゲーム中にだけ当選する赤7リプレイ役（無効ラインである上段横ライン、中段横ライン又は下段横ラインに赤7図柄が揃ったように見えるリプレイ役）などを設けることも可能である。これらのレア小役が内部当選するとARTの抽選を行ったり、赤7リプレイ役の内部当選でARTが確定し、抽選により複数セットのARTを付与する。

【0201】

図26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。図26（B）は一般遊技時の抽選確率、図26（C）はRB内部中の抽選確率、図26（D）はRB中の抽選確率である。

30

【0202】

図26（A）において、レギュラーボーナスゲーム（RBゲーム）が終了した次のゲーム又は段階設定値が打ち直された次のゲームから、一般ゲーム（図では、「一般遊技」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である。

【0203】

ボーナス役であるRBが内部当選し、そのゲームでRBが入賞すると、次の遊技からRBゲームが開始する。RBゲームは、8ゲーム又は8回入賞で終了し、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。遊技者がハマリゲーム中は、一般遊技（通常リプレイ状態においてメダル減少）RBが内部当選 RB入賞 RBゲーム8回 RBゲーム終了 一般遊技を繰り返すことになる。

40

【0204】

一方、一般遊技でRBが内部当選しても、RBの入賞を回避すると、ボーナス役が内部当選（RB内部中）しているRT状態となる（図26（A）斜線部参照）。このRT状態は、後述するようにハズレ（不当選）がないので、遊技者は有利な遊技状態で変動表示ゲームを行うことができる。

【0205】

一般遊技時（図26（B）参照）において、RBの置数は12000であり、当選確率は12000/65536となる。RB、ベル小役及び1枚小役が同時に当選する置数は

50

6 0 0 0 であり、当選確率は $6 0 0 0 / 6 5 5 3 6$ となる。赤 7 小役及び 1 枚小役が同時に当選する置数は 2 3 0 0 0 であり、当選確率は $2 3 0 0 0 / 6 5 5 3 6$ となる。リプレイの置数は 8 9 7 8 であり、当選確率は $8 9 7 8 / 6 5 5 3 6 (1 / 7.3)$ となる。一方、不当選（ハズレ）となる確率は $1 5 5 5 8 / 6 5 5 3 6 (1 / 4.2)$ となる。

【 0 2 0 6 】

R B 内部中（図 2 6（C）参照）において、R B の抽選は行わないので当選確率は 0 である。なお、R B 内部中とは、R B フラグが立ち、既に R B が当たっている状態である。この R B 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（R T 状態）となる。図 2 6（B）に示した R B の置数 1 2 0 0 0 及び不当選（ハズレ）であった置数 1 5 5 5 8 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 8 9 7 8 に、置数 1 2 0 0 0 及び置数 1 5 5 5 8 を加えた 3 6 5 3 6 が置数となり、リプレイの当選確率は $3 6 5 3 6 / 6 5 5 3 6 (約 1 / 1.8)$ で、且つ不当選が 0 となる。すなわち、ハズレが無い R B 内部中において、A T 機能を発動させて、赤 7 小役やベル小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。

10

【 0 2 0 7 】

R B 内部中の期待値を計算すると、赤 7 小役が当選する確率は $2 3 0 0 0 / 6 5 5 3 6$ であり、増加枚数は 1 2 枚（払出し 1 5 枚 - 投入 3 枚）であるから、4.2 枚 / ゲームとなる。一方、ベル小役が当選する確率は $6 0 0 0 / 6 5 5 3 6$ であり、増加枚数は - 1 枚（払出し 2 枚 - 投入 3 枚）であるから、- 0.09 枚 / ゲームとなる。リプレイが当選してもメダルを投入することなく次遊技ができるので、期待値に変動はない。よって、R B 内部中に A T が発動して、赤 7 小役及びベル小役を入賞させれば、平均して約 4.1 枚 / ゲームだけ増加することになり、5 号機における最高純増枚数を達成することができる。

20

【 0 2 0 8 】

R B 中（図 2 6（D）参照）において、ベル小役の置数は 6 5 5 3 6 であり、当選確率は 1 0 0 % となる。払出し 2 枚で投入も 2 枚なので、この期間でのメダルの増減はない。但し、複数種類の小役を抽選し、押し順で取りこぼす仕様にすれば、意図的に獲得枚数の期待値を下げるができる。

【 0 2 0 9 】

図 2 7 は、役の同時当選状態を示す概念図である。

30

【 0 2 1 0 】

図 2 7（A）は、一般遊技時（通常時）において、R B、ベル小役（F R 2）及び 1 枚小役（F R 3）が同時に当選した状態である（図 2 6（B）参照）。1 枚小役（F R 3）の押し順データは 1 なので、左停止ボタン 1 0 a が正解の操作順序である。

【 0 2 1 1 】

図 2 7（B）は、一般遊技時において、赤 7 小役（F R 1）及び 1 枚小役（F R 7）が同時に当選した状態（図 2 6（B）参照）である。1 枚小役（F R 7）の押し順データは 2 なので、中停止ボタン 1 0 b が正解の操作順序である。

【 0 2 1 2 】

図 2 7（C）は、R B 内部中において、赤 7 小役（F R 1）及び 1 枚小役（F R 1 1）が同時に当選した状態（図 2 6（C）参照）である。R B 内部中は、当然ながら R B フラグが立っており、抽選しなくても R B も当選している状態である。1 枚小役（F R 1 1）の押し順データは 3 なので、右停止ボタン 1 0 c が正解の操作順序である。

40

【 0 2 1 3 】

図 2 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 2 1 4 】

例えば、一般遊技時において、乱数抽選により図 2 6（B）及び図 2 7（A）に示した R B、ベル小役（F R 2）及び 1 枚小役（F R 3）が同時に当選すると、R B フラグ、F R 2 フラグ及び F R 3 フラグが立つ。

【 0 2 1 5 】

50

主制御部 100 は、ドラム部 2 の全てのドラムが回転している状態で、遊技者が第一停止で左停止ボタン 10a を操作すると、記憶する制御情報（左第一停止でベル図柄を引き込む）と合致した（押し順が「正解」した）と判断するので、その後の第二停止操作及び第三停止操作の順序に拘わらず、停止制御処理によりベル小役だけを必ず入賞させて 2 枚のメダルを払い出す。即ち、主制御部 100 は、3 つの図柄列を変動させる変動表示ゲームを開始し、役の抽選（「図柄抽選」とも言う）により RB、ベル小役（第 2 ターゲット小役）及び押し順規定小役である 1 枚小役（図柄組み合わせは 9 種類）を同時に内部当選させる。この 1 枚小役に対応して記憶する押し順（左ファースト）で停止ボタン部 10 が操作されると、ベル図柄を有効ライン上に停止させてベル小役を入賞させる。また、後述する様に、押し順が正解であれば、同時に内部当選している RB 又は 1 枚小役の何れも入賞させないように停止制御を行うのである。

10

【0216】

図 28 (A) は、ドラム部 2 の全てのドラムが回転している状態を示している。この状態で、遊技者が第一停止で左停止ボタン 10a を、No. 9 の赤 7 が基準位置にある時に停止操作すると（左ドラム 2a の下段位置に No. 9 の赤 7 が即止まり可能な状態。図 28 (B) 参照）、主制御部 100 は有効ラインの何れかにベル図柄が 1 つだけ止まるように引込制御を行う。この場合、4 コマ上にある No. 5 のベル図柄を左ドラム 2a の下段位置に停止させる（図 28 (C) 参照）。結果的に、左ドラム 2a は、4 コマ滑って停止することになる。なお、主制御部 100 は、同時当選している 1 枚小役（FR3）の四角形（茶）図柄を有効ライン上に停止させることも可能であるが、払い出し枚数の多いベル小役を構成するベル図柄を停止させるのである。但し、主制御部 100 は、ボーナス役と小役に関して、何れの図柄も引き込める場合は、ボーナス役図柄よりも小役図柄を優先して揃えるように停止制御を行うようになっている。

20

【0217】

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。

【0218】

図 29 (A) は、図 28 (C) と同じであり、左ドラム 2a が停止してベル図柄が下段に表示された状態において、遊技者が第二停止で中停止ボタン 10b を停止操作すると、主制御部 100 は例えば No. 8 のベル図柄を中ドラム 2b の中段に停止させる（図 29 (B) 参照）。なお、中ドラム 2b 上の 5 つのベル図柄は最速でも 4 コマ間隔に配置されているので、引込範囲にある何れかのベル図柄を中ドラム 2b の中段に停止させて、テンパイ状態にすることが可能である。また、図 29 (B) のテンパイ状態は、同義語として所定役の「リーチ状態」とも言われている。

30

【0219】

図 29 (B) のテンパイ状態において、遊技者が第三停止で右停止ボタン 10c を停止操作すると、主制御部 100 は例えば No. 7 のベル図柄を右ドラム 2c の上段に停止させる（図 29 (C) 参照）。なお、右ドラム 2c 上の 6 つのベル図柄は 4 コマ間隔以内に配置されているので、何れかのベル図柄を右ドラム 2c の上段又は下段に任意に停止させて、入賞させることが可能である（図では第 2 ライン）。上段に停止した場合は、強ベルとなり、高確率で AT 抽選が行われる。

40

【0220】

図 30 は、窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。

【0221】

図 30 (A) は、図 29 (A) と同じであり、左ドラム 2a が停止してベル図柄が下段に表示された状態において、遊技者が第二停止で右停止ボタン 10c を停止操作すると、図 29 (C) と同様に、主制御部 100 は No. 7 のベル図柄を右ドラム 2c の上段に停止させる（図 30 (B) 参照）。なお、右ドラム 2c 上の 6 つのベル図柄は 4 コマ間隔以内に配置されているので、引込範囲にある何れかのベル図柄を右ドラム 2c の上段又は下段に停止させて、テンパイ状態にすることが可能である。

【0222】

50

図30(B)のテンパイ状態において、遊技者が第三停止で中停止ボタン10bを停止操作すると、主制御部100は例えばNo.8のベル図柄を中ドラム2bの中段に停止させる(図30(C)参照)。なお、中ドラム2b上の5つのベル図柄は最遠でも4コマ間隔に配置されているので、引込範囲にある何れかのベル図柄を中ドラム2bの中段に停止させて、入賞させることが可能である(図では第2ライン)。つまり、RB、ベル小役及び左ファーストの1枚小役(FR3~FR5)の何れかが同時に当選すると、最初の押し順が左停止ボタン10aであれば、その後、どのように操作してもベル小役が入賞するのに対して、RB又は1枚小役は入賞しないようになっている。その結果、次ゲーム以降の変動表示ゲームでは、RB内部当選中の高確率再遊技状態(RT状態)になるので、遊技者は不当選(ハズレ)とならない状態で遊技可能となる。副制御部160は、AT状態において、表示演出装置11及びスピーカ部12を用いて、ベル小役を入賞させる為の所定の第一順序(この場合、左ファースト)を報知する。

10

【0223】

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。

【0224】

図31(A)は、図28(A)と同様に、ドラム部2の全てのドラムが回転している状態を示している。この状態で遊技者が第一停止で中停止ボタン10bを、例えばNo.1の五角形(赤)が基準位置にある時に停止操作すると(中ドラム2bの下段位置にNo.1の五角形(赤)が即止まり可能な状態。図31(B)参照)、主制御部100は有効ラインが通る中ドラム2bの中段位置に、5コマ上にあるNo.17の五角形(白)図柄を停止させる(図31(C)参照)。結果的に、中ドラム2bは、4コマ滑って停止することになる。なお、主制御部100は、同時当選しているベル小役(FR2)のベル図柄(NNo.19)を有効ライン上に停止させることも可能であるが、押し順データが1で左ファーストを意味しており、押し順が間違っているので、引き込みコマ数範囲内にある1枚小役(FR3)の五角形(白)図柄を有効ライン上に停止させる。また、遊技者が、第一停止で中ドラム2bをどのタイミングで操作しても、最遠で4コマ間隔に配置されている1枚小役(FR3)を構成する五角形(赤)図柄、五角形(青)図柄又は五角形(白)図柄の何れか1つを中段位置に停止させることができる。但し、主制御部100がベル図柄を引き込まない理由は、1枚小役図柄を引き込んだ場合の図柄の組合せ数が3(四角形(茶)・五角形(白)・五角形(赤/青/白))である一方、ベル小役図柄を引き込んだ場合の図柄の組合せ数が1であり、何れの場合も1枚小役(FR3)の方がベル小役より、図柄の組合せ数が多いからである。つまり、第一停止の押し順が不正解であれば、1枚小役(FR3)を構成する図柄を有効ライン上に引き込んで停止させることができる。そして、この1枚小役図柄は、RB図柄も兼ねているので、結果的に両役の図柄を引き込んでいることになる。

20

30

【0225】

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。

【0226】

図32(A)は、図31(C)と同じであり、中ドラム2bが停止してリプレイ図柄が下段に表示された状態において、遊技者が第二停止で右停止ボタン10cを停止操作すると、主制御部100は例えばNo.3の五角形(赤)図柄を右ドラム2c下段に停止させる(図32(B)参照)。なお、1枚小役(FR3)を構成する五角形(赤)図柄、五角形(青)図柄又は五角形(白)図柄は、右ドラム2c上に6コマ間隔で配置されているので、引込範囲にある何れかの五角形(赤/青/白)図柄を右ドラム2cの上段又は下段に停止させて、テンパイ状態にすることが可能である。この場合、1枚小役(FR3)だけではなく、RB役もテンパイ状態(ダブルテンパイ状態)となる。

40

【0227】

図32(B)に示すダブルテンパイ状態において、遊技者が第三停止で左停止ボタン10aを、No.5のベル図柄が基準位置にある時に停止操作すると、主制御部100は1コマ上にあるNo.4の四角形(茶)図柄を左ドラム2aの下段位置に停止させ、1枚小

50

役（FR3）を第4ライン上に入賞させる（図32（C）参照）。なお、No.10の捨て図柄～No.4の四角形（茶）図柄が基準位置にある時に左停止ボタン10aを停止操作すると、No.4の四角形（茶）図柄を第1ライン上又は第4ライン上に停止させて、1枚小役（FR3）を入賞させることができる。つまり、21コマ中の7コマの範囲で停止操作すればよいので、入賞確率は1/3である。その結果、次ゲーム以降の変動表示ゲームでは、RB内部当選中の高確率再遊技状態（RT状態）になるので、遊技者は不当選（ハズレ）とならない状態で遊技可能となる。

【0228】

図33は、窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。

【0229】

図33（A）は、図32（B）と同じダブルテンパイ状態であり、遊技者が第三停止で左停止ボタン10aを、No.3の捨て図柄が基準位置にある時に停止操作すると、主制御部100は2コマ上にあるNo.1の五角形（赤）図柄を左ドラム2aの下段位置に停止させ、RB役を第4ライン上に入賞させる（図33（B）参照）。

【0230】

また、図33（A）の状態、遊技者が第三停止で左停止ボタン10aを、No.11の四角形（青）が基準位置にある時に停止操作すると、主制御部100は3コマ上にあるNo.8の五角形（青）図柄を左ドラム2aの下段位置に停止させ、RB役を第4ライン上に入賞させる（図33（C）参照）。つまり、No.1～No.3又はNo.11～No.21の図柄の何れかが基準位置にある時に、遊技者が左停止ボタン10aを停止操作すると、RB図柄が第1ライン上又は第4ライン上に停止して、RB役が入賞する。つまり、21コマ中の14コマの範囲で停止操作するとRB役が入賞することになり、その入賞確率は2/3である。その結果、次ゲームはボーナスゲームとなり、メダルは増えない状態で遊技することになる。なお、第二停止で左停止ボタン10aを操作した場合も、入賞態様は結果的に同様になるので、説明を省略する。

【0231】

図34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。

【0232】

例えば、一般遊技時において、乱数抽選により図26（B）及び図27（B）に示した赤7小役（FR1）及び1枚小役（FR7）が同時に当選すると、FR1フラグ及びFR7フラグが立つ。

【0233】

主制御部100は、ドラム部2の全てのドラムが回転している状態で、遊技者が第一停止で中停止ボタン10bを操作すると、記憶する制御情報（中第一停止でベル図柄を引き込む）と合致した（押し順が「正解」した）と判断するので、その後の第二停止操作及び第三停止操作の順序に拘わらず、停止制御処理により赤7小役だけを必ず入賞させて15枚のメダルを払い出す。即ち、主制御部100は、3つの図柄列を変動させる変動表示ゲームを開始し、役の抽選により赤7小役（第1ターゲット小役）及び押し順規定小役である1枚小役（図柄組み合わせは9種類）を同時に内部当選させる。この1枚小役に対応して記憶する押し順（中ファースト）で停止ボタン部10が操作されると、ベル図柄を有効ライン上に停止させて赤7小役を入賞させる。また、後述する様に、押し順が正解であれば、同時に内部当選している1枚小役を入賞させないように停止制御を行うのである。

【0234】

図34（A）は、ドラム部2の全てのドラムが回転している状態を示している。この状態で、遊技者が第一停止で中停止ボタン10bを、No.8のベル図柄が基準位置にある時に停止操作すると（中ドラム2bの中段位置にNo.7の五角形（青）図柄が即止まり可能な状態。図34（B）参照）、主制御部100は有効ライン上にベル図柄が止まるように引込制御を行う。この場合、5コマ上にあるNo.3のベル図柄を中ドラム2bの中段位置に停止させる（図34（C）参照）。結果的に、中ドラム2bは、4コマ滑って停止することになる。なお、この場合には、主制御部100は、同時当選している1枚小役

10

20

30

40

50

(FR7)の四角形(青)図柄が引込範囲に無いので、有効ライン上に停止させることはできない。

【0235】

図35は、窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。

【0236】

図35(A)は、図34(C)と同じであり、中ドラム2bが停止してベル図柄が中段に表示された状態において、遊技者が第二停止で右停止ボタン10cを停止操作すると、主制御部100は例えばNo.11のベル図柄を右ドラム2cの上段に停止させる(図35(B)参照)。なお、右ドラム2c上の6つのベル図柄は最遠でも3コマ間隔に配置されているので、引込範囲にある何れかのベル図柄を右ドラム2cの上段又は下段に停止させて、テンパイ状態にすることが可能である。

10

【0237】

図35(B)のテンパイ状態において、遊技者が第三停止で左停止ボタン10aを停止操作すると、主制御部100は例えばNo.2の赤7図柄を左ドラム2aの下段に停止させる(図35(C)参照)。左ドラム2a上の3つの赤7図柄は6コマ間隔に配置されているので、何れかの赤7図柄を左ドラム2aの上段又は下段に停止させて、赤7小役(FR1)を入賞させることが可能である(図では第2ライン)。なお、第二停止で左停止ボタン10a 第三停止で右停止ボタン10cを操作しても、同様に赤7小役(FR1)が必ず入賞し、入賞態様は結果的に同様になるので、説明を省略する。

【0238】

20

図36は、窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。

【0239】

図36(A)は、図34(A)と同様に、ドラム部2の全てのドラムが回転している状態を示している。この状態で遊技者が第一停止で左停止ボタン10aを、例えばNo.7のリプレイ図柄が基準位置にある時に停止操作すると(左ドラム2aの下段位置にNo.7のリプレイ図柄が即止まり可能な状態。図36(B)参照)、主制御部100は有効ラインが通る左ドラム2aの上段位置に、6コマ上にあるNo.1の五角形(赤)図柄を停止させる(図36(C)参照)。結果的に、左ドラム2aは、4コマ滑って停止することになる。なお、主制御部100は、同時当選している赤7小役(FR1)の赤7図柄(N o . 2)を有効ライン上に停止させることも可能であるが、押し順データが2で中ファーストを意味しており、押し順が間違っているので、引き込みコマ数範囲内にある1枚小役(FR7)の五角形(赤)図柄を有効ライン上に停止させる。また、遊技者が、第一停止で左ドラム2aをどのタイミングで停止操作しても、最遠で6コマ間隔に配置されている1枚小役(FR7)を構成する五角形(赤)図柄、五角形(青)図柄又は五角形(白)図柄の何れか1つを上段又は下段位置に停止させることができる。但し、主制御部100が赤7図柄を引き込まない理由は、1枚小役図柄を引き込んだ場合の図柄の組合せ数が3(五角形(赤)・四角形(青)・五角形(赤/青/白))である一方、赤7小役図柄を引き込んだ場合の図柄の組合せ数が1であり、何れの場合も1枚小役(FR7)の方が赤7小役より、図柄の組合せ数が多いからである。つまり、第一停止の押し順が不正解である場合には、1枚小役(FR7)を構成する図柄を有効ライン上に引き込んで停止させることができる。なお、この1枚小役図柄は、RB図柄も兼ねているので、RBが内部当選していれば、結果的に両役の図柄を引き込んでいることになる。

30

40

【0240】

図37は、窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。

【0241】

図37(A)は、図36(C)と同じであり、左ドラム2aが停止して五角形(赤)図柄が上段に表示された状態において、遊技者が第二停止で右停止ボタン10cを停止操作すると、主制御部100は例えばNo.3の五角形(赤)図柄を右ドラム2c下段に停止させる(図37(B)参照)。なお、1枚小役(FR7)を構成する五角形(赤)図柄、五角形(青)図柄又は五角形(白)図柄は、右ドラム2c上に6コマ間隔で配置されてい

50

るので、引込範囲にある何れかの五角形（赤／青／白）図柄を右ドラム 2 c の上段又は下段に停止させて、テンパイ状態にすることが可能である。なお、テンパイ状態となった 1 枚小役図柄は、R B 図柄も兼ねているので、R B が内部当選していれば、結果的に両役の図柄を引き込んだダブルテンパイ状態になる。

【 0 2 4 2 】

図 3 7 (B) に示す 1 枚小役 (F R 7) のテンパイ状態において、遊技者が第三停止で中停止ボタン 1 0 b を、N o . 1 6 の四角形 (白) 図柄が基準位置にある時に停止操作すると、主制御部 1 0 0 は 5 コマ上にある N o . 1 1 の四角形 (青) 図柄を中ドラム 2 b の中段位置に停止させ、1 枚小役 (F R 7) を第 1 ライン上に入賞させる (図 3 7 (C) 参照) 。なお、N o . 1 6 の四角形 (白) 図柄 ~ N o . 1 1 の四角形 (青) 図柄が基準位置にある時に中停止ボタン 1 0 b を停止操作すると、N o . 1 0 又は N o . 1 1 の四角形 (青) 図柄を第 1 ライン上に停止させて、1 枚小役 (F R 7) を入賞させることができる。つまり、2 1 コマ中の 6 コマの範囲内で停止操作すればよいので、入賞確率は 3 / 7 であるが、それ以外のタイミングで操作するとハズレとなる。なお、第二停止で中停止ボタン 1 0 b 第三停止で右停止ボタン 1 0 c を操作しても、同様に 1 枚小役 (F R 7) が入賞するか又はハズレとなり、入賞態様は結果的に同様になるので、説明を省略する。

【 0 2 4 3 】

図 3 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 2 4 4 】

図 2 6 (C) に示した R B 内部中の遊技では R B フラグが立っており、その R B 内部中において、例えば、乱数抽選により図 2 7 (B) に示した赤 7 小役 (F R 1) 及び 1 枚小役 (F R 1 1) が同時に当選すると、F R 1 フラグ及び F R 1 1 フラグが立つ。従って、内部状態としては、結果的に R B フラグ、F R 1 フラグ及び F R 1 1 フラグが立つことになる (図 2 6 (C) 及び図 2 7 (C) 参照) 。

【 0 2 4 5 】

主制御部 1 0 0 は、ドラム部 2 の全てのドラムが回転している状態で、遊技者が第一停止で右停止ボタン 1 0 c を操作すると、記憶する制御情報 (右第一停止でベル図柄を引き込む) と合致した (押し順が「正解」した) と判断するので、その後の第二停止操作及び第三停止操作の順序に拘わらず、停止制御処理により赤 7 小役だけを必ず入賞させて 1 5 枚のメダルを払い出す。即ち、主制御部 1 0 0 は、3 つの図柄列を変動させる変動表示ゲームを開始し、役の抽選 (「図柄抽選」とも言う) により R B 、赤 7 小役 (第 1 ターゲット小役) 及び押し順規定小役である 1 枚小役 (図柄組み合わせは 9 種類) を同時に内部当選させる。この 1 枚小役に対応して記憶する押し順 (右ファースト) で停止ボタン部 1 0 が操作されると、赤 7 小役を構成するベル図柄を有効ライン上に停止させて赤 7 小役を入賞させる。また、後述する様に、押し順が正解であれば、同時に内部当選している R B 又は 1 枚小役の何れも入賞させないように停止制御を行うのである。

【 0 2 4 6 】

図 3 8 (A) は、ドラム部 2 の全てのドラムが回転している状態を示している。この状態で、遊技者が第一停止で右停止ボタン 1 0 c を、N o . 4 のベル図柄が基準位置にある時に停止操作すると (右ドラム 2 c の下段位置に N o . 4 のベル図柄が即止まり可能な状態。図 3 8 (B) 参照) 、主制御部 1 0 0 は有効ラインの何れかにベル図柄が 1 つだけ止まるように引込制御を行う。この場合は、4 コマ上にある N o . 2 1 のベル図柄を右ドラム 2 c の下段位置に停止させる (図 3 8 (C) 参照) 。ビタ止まり又は 2 コマ滑りでベル図柄を有効ライン上の上段又は下段に停止させることも可能であるが、特に強役の「滑り赤 7 小役」であるので、結果的に、右ドラム 2 c は、4 コマ滑って停止することになり、それを確認した遊技者は A R T 当選を期待することになる。同様に、強役の「滑り 1 枚小役」も存在する。なお、主制御部 1 0 0 は、同時当選している 1 枚小役 (F R 1 1) の四角形 (白) 図柄を有効ライン上の上段位置に停止させることも可能であるが、払い出し枚数の多い赤 7 小役を構成するベル図柄を有効ライン上に停止させるのである。但し、主制御部 1 0 0 は、ボーナス役と小役に関して、何れの図柄も引き込める場合は、ボーナス役

図柄よりも小役図柄を優先して揃えるように停止制御を行うようになっている。

【 0 2 4 7 】

図 3 9 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 2 4 8 】

図 3 9 (A) は、図 3 8 (C) と同じであり、右ドラム 2 c が停止してベル図柄が下段に表示された状態において、遊技者が第二停止で中停止ボタン 1 0 b を停止操作すると、主制御部 1 0 0 は例えば No . 8 のベル図柄を中ドラム 2 b の中段に停止させる (図 3 9 (B) 参照) 。なお、中ドラム 2 b 上の 5 つのベル図柄は最速でも 4 コマ間隔に配置されているので、如何なるタイミングで停止操作されても引込範囲にある何れかのベル図柄を中ドラム 2 b の中段に停止させて、テンパイ状態にすることが可能である。

10

【 0 2 4 9 】

図 3 9 (B) のテンパイ状態において、遊技者が第三停止で左停止ボタン 1 0 a を停止操作すると、主制御部 1 0 0 は例えば No . 2 の赤 7 図柄を左ドラム 2 a の上段に停止させる (図 3 9 (C) 参照) 。なお、左ドラム 2 a 上の 3 つの赤 7 図柄は 6 コマ間隔で配置されているので、何れかの赤 7 図柄を左ドラム 2 a の上段又は下段に停止させて、入賞させることが可能である (図では第 1 ライン) 。上段に赤 7 図柄を狙ってビタ止まりした場合は、最強の赤 7 小役となり、高確率 (例えば、当選率 5 0 %) で A T 抽選が行われる。一方、弱い赤 7 小役の場合は、滑って下段位置に赤 7 図柄が停止するようになっている。従って、押し順が正解すれば、R B 内部当選状態が維持されるので、遊技者はハズレの無い状態で遊技を行うことができる。

20

【 0 2 5 0 】

図 4 0 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 2 5 1 】

図 4 0 (A) は、図 3 8 (A) と同様に、ドラム部 2 の全てのドラムが回転している状態を示している。この状態で遊技者が第一停止で左停止ボタン 1 0 a を、例えば No . 7 のリプレイ図柄が基準位置にある時に停止操作すると (左ドラム 2 a の下段位置に No . 7 のリプレイ図柄が即止まり可能な状態。図 4 0 (B) 参照) 、主制御部 1 0 0 は有効ラインが通る左ドラム 2 a の上段位置に、6 コマ上にある No . 1 の五角形 (赤) 図柄を停止させる (図 4 0 (C) 参照) 。結果的に、左ドラム 2 a は、4 コマ滑って停止することになる。なお、主制御部 1 0 0 は、同時当選している赤 7 小役 (F R 1) の赤 7 図柄 (No . 2) を有効ライン上に停止させることも可能であるが、押し順データが 3 で右ファーストを意味しており、押し順が間違っているので、引き込みコマ数範囲内にある 1 枚小役 (F R 1 1) の五角形 (赤) 図柄を有効ライン上に停止させる。また、遊技者が、第一停止で左ドラム 2 a をどのタイミングで停止操作しても、6 コマ間隔で配置されている 1 枚小役 (F R 1 1) を構成する五角形 (赤) 図柄、五角形 (青) 図柄又は五角形 (白) 図柄の何れか 1 つを上段又は下段位置に停止させることができる。但し、主制御部 1 0 0 が赤 7 図柄を引き込まない理由は、1 枚小役図柄を引き込んだ場合の図柄の組合せ数が 3 (五角形 (赤) ・五角形 (赤 / 青 / 白) ・四角形 (白)) である一方、赤 7 小役図柄を引き込んだ場合の図柄の組合せ数が 1 (赤 7 ・ベル・ベル) であり、何れの場合も 1 枚小役 (F R 1 1) の方が赤 7 小役より、図柄の組合せ数が多いからである。つまり、第一停止の押し順が不正解である場合には、1 枚小役 (F R 1 1) を構成する何れか一つの図柄を有効ライン上に引き込んで停止させることができる。なお、この 1 枚小役図柄は、R B 図柄も兼ねているので、R B が内部当選していれば、結果的に両役の図柄を引き込んでいることになる。

30

40

【 0 2 5 2 】

図 4 1 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 2 5 3 】

図 4 1 (A) は、図 4 0 (C) と同じであり、左ドラム 2 a が停止して五角形 (赤) 図柄が上段に表示された状態において、遊技者が第二停止で中停止ボタン 1 0 b を、例えば No . 1 の五角形 (赤) 図柄が基準位置にある時に停止操作すると (中ドラム 2 b の下段

50

位置に No. 1 の五角形（赤）図柄が即止まり可能な状態。図 4 1（B）参照）、主制御部 1 0 0 は No. 1 7 の五角形（白）図柄を中ドラム 2 b の中段に停止させる（図 4 1（C）参照）。なお、1 枚小役（FR 1 1）を構成する五角形（赤）図柄、五角形（青）図柄又は五角形（白）図柄は、中ドラム 2 b 上に 4 コマ間隔以内に配置されているので、引込範囲にある何れかの五角形（赤／青／白）図柄を中ドラム 2 b の中段に停止させて、テンパイ状態にすることが可能である。なお、テンパイ状態となった 1 枚小役図柄は、RB 図柄も兼ねており、RB が内部当選しているので、結果的に両役の図柄を引き込んだダブルテンパイ状態になる。

【0 2 5 4】

図 4 2 は、窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。

10

【0 2 5 5】

図 4 2（A）は、図 4 1（C）と同じであり、左ドラム 2 a が停止して五角形（赤）図柄が上段に表示及び中ドラム 2 b が停止して五角形（白）図柄が中段に表示された状態において、遊技者が第三停止で右停止ボタン 1 0 c を、例えば No. 5 のリプレイ図柄が基準位置にある時に停止操作すると（右ドラム 2 c の下段位置に No. 5 のリプレイ図柄が即止まり可能な状態。図 4 2（B）参照）、主制御部 1 0 0 は No. 2 0 の四角形（白）図柄を右ドラム 2 c の上段に停止させて、1 枚小役（FR 1 1）を第 3 ライン上に入賞させる（図 4 2（C）参照）。なお、No. 5 のリプレイ図柄～No. 2 0 の四角形（白）図柄が基準位置にある時に右停止ボタン 1 0 c を停止操作すると、No. 2 0 の四角形（白）図柄を第 1 ライン上又は第 3 ライン上に停止させて、1 枚小役（FR 1 1）を入賞させることができる。つまり、2 1 コマ中の 7 コマの範囲内で停止操作されると、1 枚小役（FR 1 1）が入賞するので、その入賞確率は 1 / 3 であるが、それ以外のタイミングで操作すると後述するように RB が入賞する。なお、第二停止で右停止ボタン 1 0 c 第三停止で中停止ボタン 1 0 b を操作しても、同様に 1 枚小役（FR 7）が入賞するか又は RB が入賞となり、入賞態様は結果的に同様になるので、説明を省略する。

20

【0 2 5 6】

図 4 3 は、窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。

【0 2 5 7】

図 4 3（A）は、図 4 2（A）と同じであり、左ドラム 2 a が停止して五角形（赤）図柄が上段に表示及び中ドラム 2 b が停止して五角形（白）図柄が中段に表示された状態において、遊技者が第三停止で右停止ボタン 1 0 c を、例えば No. 7 のベル図柄が基準位置にある時に停止操作すると（右ドラム 2 c の下段位置に No. 7 のベル図柄が即止まり可能な状態）、主制御部 1 0 0 は No. 3 の五角形（赤）図柄を 4 コマ滑らせて右ドラム 2 c の下段に停止させ、RB を第 1 ライン上に入賞させる（図 4 3（B）参照）。また、図 4 3（A）の状態において、遊技者が第三停止で右停止ボタン 1 0 c を、例えば No. 1 6 の赤 7 図柄が基準位置にある時に停止操作すると（右ドラム 2 c の下段位置に No. 1 6 の赤 7 図柄が即止まり可能な状態）、主制御部 1 0 0 は No. 1 0 の五角形（青）図柄を 4 コマ滑らせて右ドラム 2 c の上段に停止させ、RB を第 3 ライン上に入賞させる（図 4 3（C）参照）。つまり、停止ボタン部 1 0 の操作順序を間違えると、1 / 3 の確率で 1 枚小役が入賞して RB 内部当選状態を維持する一方、2 / 3 の確率で RB が入賞して RB ゲームが始まり、終了すると一般遊技に戻ってハズレが存在するハマリ状態となる。すなわち、RB が内部当選中に赤 7 小役（FR 1）、ベル小役（FR 2）、1 枚小役（FR 3～FR 1 1）が入賞すれば、次ゲームの変動表示ゲームでは、RB 内部当選中の高確率再遊技状態（RT 状態）になるので、遊技者は不当選（ハズレ）とならない状態で遊技可能となる。

30

40

【0 2 5 8】

図 4 4 は、図柄停止処理サブルーチンを示すフローチャートである。実線は主制御部 1 0 0 が実行し、破線は副制御部 1 6 0 が実行する処理を示している。

【0 2 5 9】

主制御部 1 0 0 は、図 2 2 のステップ S 1 7 0 のゲームメイン処理において、遊技者の

50

スタートレバー 9 の操作（スタート信号の受信タイミング）に伴って乱数抽選（役の抽選又は図柄抽選）を実行し、このサブルーチン呼び出した後、ドラム部 2 を回転させることにより図柄変動表示ゲームを開始する。

【 0 2 6 0 】

主制御部 1 0 0 は、ステップ S 2 0 0 で告知信号（コマンドやデータ等）を出力し、抽選結果や内部状態（ボーナスフラグ、通常リプレイ状態又は R T 状態、ボーナス後の消化ゲーム数等）を副制御部 1 6 0 に通知して、後述のステップ S 2 1 0 へ移行する。

【 0 2 6 1 】

副制御部 1 6 0 は、告知信号を受信すると、ステップ S S 1 0 0 でコマンドやデータ等により、複合小役（図 2 5、図 2 6（B）及び図 2 6（C）参照）の何れかが当選したか否かを確認し、当選していなければ他の当選役に応じた演出を行って終了する一方、当選していればステップ S S 1 1 0 へ移行する。

10

【 0 2 6 2 】

副制御部 1 6 0 は、ステップ S S 1 1 0 において、A T 中で且つ残ゲーム数の有無を確認し、残ゲーム数が無ければステップ S S 1 2 0 へ移行する一方、A T ストックがあればステップ S S 1 3 0 へ移行する。

【 0 2 6 3 】

副制御部 1 6 0 は、ステップ S S 1 2 0 で A T ストックの有無及び放出（A T 機能を発動）させる条件が成立しているか否かを確認し、成立していなければ終了する一方、成立していればステップ S S 1 3 0 へ移行する。

20

【 0 2 6 4 】

副制御部 1 6 0 は、ステップ S S 1 3 0 で A T 機能を発動させ、内部当選している複合小役に対応する停止ボタン操作の押し順を告知して、この処理を終了する。具体的にこの A T 機能は、男性の声で「左だ」、「中だ」、「右だ」とか、女性の声で「左よ」、「中よ」、「右よ」との音声と共に、表示演出装置 1 1 に映像で表示する。

【 0 2 6 5 】

主制御部 1 0 0 は、ステップ S 2 1 0 へ移行すると、内部当選しているのが複合小役であり、且つその複合小役に対応する押し順で停止操作されると（即ち、押し順が正解であれば）、ステップ S 2 2 0 でターゲット小役を入賞させて終了する一方、押し順が不正解であればステップ S 2 3 0 へ移行する。なお、図には記載していないが、内部当選している役が複合小役でなければ、他の内部当選役に応じた所定の停止制御を行って終了する。

30

【 0 2 6 6 】

主制御部 1 0 0 は、ステップ S 2 3 0 へ移行すると、まずボーナス引き込み小役を構成する 1 つの図柄を有効ライン上に必ず停止させる。ステップ S 2 4 0 に移行すると、その後の停止操作タイミングが合致していれば、主制御部 1 0 0 はステップ S 2 5 0 でボーナス引き込み小役を入賞させて終了する一方、停止操作タイミングが合致しなければ、ステップ S 2 6 0 へ移行する。

【 0 2 6 7 】

主制御部 1 0 0 は、ステップ S 2 6 0 へ移行すると、ボーナスが内部当選中であれば、ステップ S 2 7 0 でボーナス役を入賞させる一方、ボーナスが内部当選中でなければ、ステップ S 2 8 0 でドラム部 2 をハズレ図柄で停止させて終了する。

40

【 0 2 6 8 】

図 4 5 は、表示演出装置が表示する演出画面の模式図である。

【 0 2 6 9 】

副制御部 1 6 0 は、遊技状態に応じて、表示演出装置 1 1 に表示する演出映像を切り替えて表示する。図 4 5（A）は昼ステージ画面であり、A T の当選確率が低い状態で用いられる。図 4 5（B）は夜ステージ画面であり、主に A T の当選確率が高い状態で用いられるので、この画面が表示されると、遊技者は A T 放出の期待感で気持ちが高揚する。副制御部 1 6 0 は、レア小役（例えば、中段チェリー、強スイカ、強ベルなど）が当選すると、その後に A T 抽選（A T ボーナスの放出抽選）及び高確抽選が行われる。この高確抽

50

選で当選すると、昼の通常画面から夜の画面に切り替える一方、A T高確中にリプレイが当選するたびに所定の確率で転落抽選が行われるので、一般遊技中は昼の通常画面と夜の画面が所定の頻度で交互に表示される。一般に、これらの表示画面は、遊技者に正しいモード示唆を行う為に、低確率状態や高確率状態、R B内部当選中などの滞在モードに応じて、時刻や天候等が変更されるが、ガセ演出（フェイク演出）も適宜行うことによって遊技者の期待感を更に煽ることができる。また、各種当選役に応じた通常の告知演出が実行される。

【0270】

図45（C）は夜のカミナリ画面であり、夜ステージ画面から遊技者がスタートレバーを操作して変動表示ゲームを開始すると、副制御部160は、レア小役が当選した場合など所定条件が成立する度にアシスト抽選（A T抽選）を行う。副制御部160は、A T抽選を行うと、その旨を遊技者に伝える為に、停止ボタン部10の操作タイミングに合わせて、雷鳴と共に夜ステージ画面にカミナリを落とす演出を行う。また、昼ステージを表示時にA Tが当選した場合には、昼ステージ画面から夜ステージ画面に急激に変化させて、少なくとも2度の雷連続演出を行ってA T放出前兆を示唆する。そして、昼ステージ画面から3度連続して雷演出を行って、停止ボタン部10の操作タイミングに合わせてカミナリを3度落とした場合には、A T放出確定（A Tボーナス確定）を告知する。従って、雷鳴とカミナリを適度に発生させることで、遊技者の期待感を煽ることができる。

【0271】

A Tを放出する他の前兆演出として、「ゴロゴロ・ドッカーン」という効果音と共に、夜のカミナリ画面が引き続いて用いられる。特に、図26に示した一般遊技時の前兆演出中において、「R B + ベル小役 + 1枚小役」が内部当選すると、A T発動の激アツ演出と共に、一旦停止ボタン部10を停止操作することができないフリーズ状態とした後、ベル小役を入賞させる押し順を報知する。これによって、ボーナス内部当選状態へ誘導することができる。また、A Tボーナス放出の前兆中に、図26に示した「赤7小役及び1枚小役」が内部当選すると、赤7小役を入賞させる為の押し順を報知する。

【0272】

上述したA T抽選は、ナビ抽選（「ナビゲーション抽選」の省略名称）とも呼ばれており、A T機能が発動すると、押し順小役（ターゲット小役）を入賞させる為に、副制御部160は停止ボタン部10の操作順序を告知する。また、A T抽選で当選すると、A T機能を即座に発動するのではなく、A Tストック（貯蔵又は蓄え）として加算して記憶しておき、所望のタイミングで一気に放出することにより、大量のメダルを遊技者に獲得させることが可能である。例えば、当選確率が非常に低い赤7揃いの特殊リプレイ（無効ラインである上段横ライン、中段横ライン又は下段横ラインに赤7図柄が揃ったように見える赤7リプレイ役）が当選した後のR T状態（高確率再遊技状態）で、50ゲーム1セットのA Tストックを全て放出し、更にA R T中にA T抽選を行えば、R Tにより持ち玉を減らすことなく、延々にA R Tが継続するので大きな出玉の塊を作り出すことができる。

【0273】

図46は、表示演出装置が表示する演出画面の模式図である。

【0274】

副制御部160は、A T当選を告知する場合、図45（C）のカミナリ演出を行った次の変動表示ゲームで、再び夜のステージ画面を表示し（図46（A）参照）、停止ボタン部10の操作に応じて、プレートを持った2匹のコウモリが遠くから近付いて来て、徐々に「B O N U S」文字が認知できるように表示し（図46（B）参照）、最後に飛び去るコウモリ告知演出を行う。

【0275】

また、夜のステージ画面を表示している状態から、表示画面を右にスクロールして、墓地が拡大されてキャラクタの執事が「オリャー」という叫び声と「ティロロローン」という効果音と共に、掘り起こされた画面中央の墓穴から主人公のキャラクタを登場させることにより、遊技者にとって激アツなプレミア演出としてもよい（図46（C）参照）。

10

20

30

40

50

【 0 2 7 6 】

図 4 7 ~ 図 4 8 は、表示演出装置が表示する演出画面の模式図である。

【 0 2 7 7 】

副制御部 1 6 0 は、上述した通り、A T ボーナス当選を報知した後に、遊技者の操作で 1 ゲーム目が開始されると、表示演出装置 1 1 の右上に残ゲーム数と獲得枚数を表示すると共に、A R T 発動前の準備状態画面を表示する（図 4 7（A）参照）。

【 0 2 7 8 】

副制御部 1 6 0 は、A R T 準備中の 1 ゲーム目が開始して、その時に複合小役（赤 7 小役 + 1 枚小役）が内部当選すると、ターゲット小役である赤 7 小役を入賞させるのに必要な停止ボタン部 1 0 の押し順を数字の 1 で表示する。この場合、第一停止操作を意味する数字の 1 を大きな円の中に表示すると共に、ドラキュラや主人公の声で「ナカ」と発音する（図 4 7（B）参照）。なお、赤 7 小役は第一停止操作が正解するだけで入賞するが、停止操作を誤ると 1 枚小役（ボーナス引き込み小役）が入賞するか又はハズレとなる。

【 0 2 7 9 】

副制御部 1 6 0 は、遊技者が中停止ボタン 1 0 b を正しく操作すると、中央の大きな円の文字を O K に変えて小さな円にする（図 4 7（C）参照）。

【 0 2 8 0 】

副制御部 1 6 0 は、図 4 7（C）の状態では遊技者が第二停止で右停止ボタン 1 0 c 第三停止で左停止ボタン 1 0 a を操作すると、右側円内の文字「A N Y」を「O K」に変更して（図 4 8（A）参照）、次に左側円内の文字「A N Y」を「O K」に変更する。最終的に、赤 7 小役が入賞するので、「1 5 G E T」及び獲得枚数を「1 5」に変更する（図 4 8（B）参照）。例えば、第一停止操作を間違えて、不正解の左停止ボタン 1 0 a を操作すると、左側円内の文字「A N Y」を「x」に変更して、1 枚小役を入賞させる為に必要な情報を報知する。この場合、狙うべき中ドラム 2 b の四角形（青）を意味する「青」を拡大表示する（図 4 8（C）参照）。中停止ボタン 1 0 b を正しいタイミングで操作すれば、四角形（青）図柄が引き込まれて 1 枚小役が入賞するので、仮にボーナス内部中であれば、ボーナス役の入賞を回避できる。この点は、進歩性を有する画期的なオリジナル技術である。

【 0 2 8 1 】

図 4 9 は、表示演出装置が表示する演出画面の模式図である。

【 0 2 8 2 】

図 4 8（B）の状態では、遊技者の M A X ベット操作により次のゲームが開始されると、獲得枚数を「1 2」に変更する。その時に「R B + ベル小役 + 1 枚小役」が内部当選すると、ターゲット小役であるベル小役を入賞させるのに必要な停止ボタン部 1 0 の押し順を数字の 1 で表示する。この場合、第一停止操作を意味する数字の 1 を大きな右側円の中に表示すると共に、ドラキュラや主人公の声で「ミギ」と発音する（図 4 9（A）参照）。

【 0 2 8 3 】

副制御部 1 6 0 は、遊技者が右停止ボタン 1 0 c を正しく操作すると、右側の大きな円の文字を O K に変えて小さな円にする（図 4 9（B）参照）。

【 0 2 8 4 】

副制御部 1 6 0 は、図 4 9（B）の状態では、遊技者が第二停止で左停止ボタン 1 0 a 第三停止で中停止ボタン 1 0 b を操作すると、左側円内の文字「A N Y」を「O K」に変更し、次に中側円内の文字「A N Y」を「O K」に変更する。最終的に、ベル小役が入賞して、ボーナス役が内部当選状態の R T 状態になる（高確率再遊技状態。図 2 6（A）及び図 2 6（C）参照）。副制御部 1 6 0 は、表示演出装置 1 1 の画面表示を「2 G E T・A R T 開始」及び残ゲーム数「5 0」、獲得枚数を「1 4」に変更する（図 4 9（C）参照）。一方、例えば第一停止操作を間違えて、不正解の中停止ボタン 1 0 b を操作した場合、中央円内の文字「A N Y」を「x」に変更して、1 枚小役を入賞させる為に必要な情報を報知する。この場合、狙うべき右ドラム 2 c の四角形（白）を意味する「白」を拡大表示する（図示しないが、図 4 8（C）と同様である）。右停止ボタン 1 0 c を正しいタ

10

20

30

40

50

イミングで操作すれば、四角形（白）図柄が引き込まれて１枚小役が入賞して、ボーナス役の入賞を回避できるので、ボーナス内部中状態を維持することができる。この点は、進歩性を有する画期的なオリジナル技術である。

【０２８５】

A R Tが開始すると、図２６（Ｃ）に示した（１）「R B + ベル小役 + １枚小役」又は（２）「R B + 赤７小役 + １枚小役」が内部当選し、副制御部１６０はベル小役又は赤７小役を入賞させる操作順序を報知するので、遊技者はR T状態を保ったまま遊技を継続して大量のメダルを獲得することができる。なお、（３）「R B + リプレイ」が内部当選すると、必ず複数種類あるリプレイの何れか一つが入賞するので、次ゲームはメダルを投入する必要はない。入賞するリプレイ役を押し順に応じて変化させるようにすることも可能であり、例えば演出用の赤７リプレイ（赤７が真横に揃ったように見えるリプレイ）を入賞させる場合、転落リプレイを回避させる場合など、副制御部１６０は逆押しや回避手順などの押し順を報知するようになっている。

10

【実施例２】

【０２８６】

図５０は、ドラムの図柄配置表である。

【０２８７】

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。

20

【０２８８】

各回胴帯には、それぞれ異なった並びの図柄が２１個描かれており、変則ではあるがボーナス役（１種役物連続作動装置。以下「R B B」という）が作動する図柄の「青７、赤７、白バー」、各種小役及び各種リプレイ役を構成する図柄の「黒バー」、「ベル１」、「ベル２」、「ベル３」、「チェリー」、「四角形（赤）」、「四角形（青）」、「四角形（白）」、「五角形（赤）」、「五角形（青）」、「五角形（白）」、「リプレイ１」及び「リプレイ２」が描かれている。

【０２８９】

図５１は、図柄の組合せ表示判定図である。

【０２９０】

主制御部１００は、ドラムが３個すべて停止したときに、遊技メダルの投入枚数（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。

30

【０２９１】

図５１（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２a、中ドラム２b及び右ドラム２cの順に、第１ライン（中段、中段、中段：中央横一直線）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。

【０２９２】

図５２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。

40

【０２９３】

主制御部１００は、ドラムが３個すべて停止したときに、遊技メダルの投入枚数に応じた有効ライン上（図５２参照）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。

【０２９４】

（１）ボーナス役（R B B：第一種特別役物に係る役物連続作動装置）：左ドラム２aに青７、中ドラム２bに赤７、右ドラム２cに白バー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（R B B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

50

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RBBゲームは、払出枚数（獲得枚数）が120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、RBB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RBBゲームでメダルが増加する期待値はマイナスとなる）。つまり、RBBゲームは、遊技者にとって不利な遊技状態となっている。一般遊技状態（RT0状態：リプレイ当選確率は、所定値の約 $1/7.3$ ）において、ボーナス役（RBB）が内部当選（条件装置作動）すると、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（RT1状態：リプレイ確率約 $1/5.5$ ）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RBB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（RT0状態）に戻る。つまり、遊技者はRT0状態、RT1状態、RBBゲーム状態の何れかの遊技状態に変動表示ゲームを行うことになる。なお、この初期状態（リプレイ確率の非変動状態）は、RT1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RT0状態になるのは殆どなく、工場出荷時にはRT1状態にして出荷する。同様に、内部当選したボーナス役は入賞することが殆どないので、遊技者はBBゲームを行うことは稀である（図53（A）参照）。

【0295】

（2）第1小役（FR1：第1ターゲット小役）：左ドラム2aに（ベル1 / ベル2 / ベル3）図柄の何れか、中ドラム2bに（ベル1 / ベル2 / ベル3）図柄の何れか、右ドラム2cに（ベル1 / ベル2 / ベル3）図柄の何れかが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（払出枚数）は9枚となる。役抽選で第1小役が内部当選すると、FR1（フルーツ1）の条件装置が立って作動する。FR1は、組合せ図柄が9種類（ $3 \times 3 \times 3$ ）で、単独で内部当選したと仮定すると、停止ボタン部10の停止操作順序やタイミングに拘わらず、有効ライン上に上記所定のベル図柄が停止して必ず入賞するように図柄が配置されている（ベル図柄が中央横一直線に表示される）。第1小役は、RT0状態又はRT1状態において、殆どの場合、押し順制御用の1枚小役（阻害小役）と同時当選するようになっている。なお、第1ターゲット小役とは、入賞させるべき小役であり、押し順が正解した場合に入賞するので、遊技者にとって有利となる。一方、押し順が不正解で阻害小役が入賞又はハズレとなる。アシスト機能が発動すると、第1ターゲット小役を入賞させるための停止ボタン部10の操作順序を報知するようになっている。

【0296】

（3）第2小役（FR2：第2ターゲット小役）：第2小役が入賞すると、左ドラム2a上段に（ベル1 / ベル2 / ベル3）図柄の何れか、中ドラム2b中段に（ベル1 / ベル2 / ベル3）図柄の何れか、右ドラム2c下段に（ベル1 / ベル2 / ベル3）図柄の何れかが揃って停止して表示され、獲得枚数（払出枚数）は9枚となる。但し、有効ライン上には、例えば、左ドラム2aにリプレイ2、中ドラム2bにベル3、右ドラム2cに四角形（青）が停止する（図52（B）参照）。役抽選で第2小役が内部当選すると、FR2（フルーツ2）の条件装置が立って作動する。FR2は、組合せ図柄が9種類（ $3 \times 3 \times 3$ ）で、単独で内部当選したと仮定すると、停止ボタン部10の停止操作順序やタイミングに拘わらず、有効ライン上に上記所定の図柄が停止して必ず入賞するように図柄が配置されている（ベル図柄が右下り一直線に表示される）。後述するように、第2小役は、RT0状態又はRT1状態において、殆どの場合、押し順制御用の1枚小役（阻害小役）と同時当選するようになっている。同様に、第2ターゲット小役とは、入賞させるべき小役であり、押し順が正解した場合に入賞するので、遊技者にとって有利となる。一方、押し順が不正解で阻害小役が入賞又はハズレとなる。アシスト機能が発動すると、第2ターゲット小役を入賞させるための停止ボタン部10の操作順序を報知するようになっている。

【0297】

（4）第3小役（FR3：第3ターゲット小役）：第3小役が入賞すると、左ドラム2a下段に（ベル1 / ベル2 / ベル3）図柄の何れか、中ドラム2b中段に（ベル1 / ベル

2 / ベル 3) 図柄の何れか、右ドラム 2 c 上段に (ベル 1 / ベル 2 / ベル 3) 図柄の何れかが揃って停止して表示され、獲得枚数 (払出枚数) は 9 枚となる。但し、有効ライン上には、例えば、左ドラム 2 a に五角形 (白)、中ドラム 2 b にベル 3、右ドラム 2 c にリプレイ 1 が停止する (図 5 2 (C) 参照)。役抽選で第 3 小役が内部当選すると、FR 3 (フルーツ 3) の条件装置が立って作動する。FR 3 は、組合せ図柄が 9 種類 ($3 \times 3 \times 3$) で、単独で内部当選したと仮定すると、停止ボタン部 10 の停止操作順序やタイミングに拘わらず、有効ライン上に上記所定の図柄が停止して必ず入賞するように図柄が配置されている (ベル図柄が右上り一直線に表示される)。後述するように、第 3 小役は、RT 0 状態又は RT 1 状態において、殆どの場合、押し順制御用の 1 枚小役 (阻害小役) と同時当選するようになっている。同様に、第 3 ターゲット小役とは、入賞させるべき小役であり、押し順が正解した場合に入賞するので、遊技者にとって有利となる。一方、押し順が不正解で阻害小役が入賞又はハズレとなる。アシスト機能が発動すると、第 1 ターゲット小役を入賞させるための停止ボタン部 10 の操作順序を報知するようになっている。

【 0 2 9 8 】

(5) 1 枚小役 (押し順制御用の阻害小役 : FR 4 ~ FR n) : 上述したボーナス役を引き込まないようにする為の小役 (ボーナス阻害小役) であり、入賞すると獲得枚数 (払出枚数) は 1 枚となる。また、第 1 ~ 第 3 ターゲット小役の何れかと同時当選して、押し順が不正解の場合に、各ターゲット小役を引き込まない為の小役 (ボーナス阻害小役) である。なお、n は任意の整数であり、設計上、必要に応じて決定され、その結果、1 枚小役の種類は $n + 3$ となる。

【 0 2 9 9 】

(6) 中段チェリー役 (FR n + 1) : 左ドラム 2 a にチェリー図柄、中ドラム 2 b 及び右ドラム 2 c は (ANY 図柄) が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 2 枚となる。抽選で中段チェリー役が内部当選すると、FR n + 1 (フルーツ n + 1) の条件装置 1 個が作動する。ボーナス役が内部当選している状態で、中段チェリー役が内部当選し、遊技者が青 7 近辺で左停止ボタン 10 a を操作しても、No . 10 の青 7 図柄を有効ライン上に停止させることなく、No . 7 の五角形 (青) 又は No . 12 の五角形 (白) を停止させて中段チェリー役を入賞させるので、ボーナス役は入賞しないようになっている。

【 0 3 0 0 】

(7) 下段チェリー役 (FR n + 2) : 左ドラム 2 a に黒バー (下段にチェリー)、中ドラムに (ベル 1 / ベル 2 / ベル 3) 図柄の何れか、右ドラム 2 c は (ANY 図柄) が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 2 枚となる。抽選で下段チェリー役が内部当選すると、FR n + 1 (フルーツ n + 2) の条件装置 1 個が作動する。ボーナス役が内部当選している状態で、下段チェリー役が内部当選し、遊技者が青 7 近辺で左停止ボタン 10 a を操作しても、No . 10 の青 7 図柄を有効ライン上に停止させることなく、No . 7 の五角形 (青) 又は No . 12 の五角形 (白) を停止させて下段チェリー役を入賞させるので、ボーナス役は入賞しないようになっている。

【 0 3 0 1 】

(8) リプレイ (再遊技) : 3 つのドラムにリプレイ 1 又はリプレイ 2 図柄が有効ライン上に揃った場合の役名であり、これに対してメダルは獲得されない。内部当選するとフラグエリアに RP フラグを立て、これが単独当選した場合、又はボーナス役と同時当選した場合にも、再遊技が必ず入賞して作動する。リプレイは組合せ図柄が 8 種類で、遊技者のスタートレバー 9 の操作により、次のゲームはメダルを投入することなく行うことができる。なお、リプレイが作動しても、RT (再遊技の当選確率) の変動契機とはならない。

【 0 3 0 2 】

(9) 赤 7 リプレイ (再遊技) : 3 つのドラムに赤 7 図柄が有効ライン上に揃った場合の役名であり、これに対してメダルは獲得されない。内部当選するとフラグエリアに赤 7 RP フラグを立てるが、他のリプレイ役 (図示せず) と必ず同時当選し、押し順が正しく

且つ操作タイミングが適正な場合にのみ赤7リプレイが入賞するが、目押しをミスすると他のリプレイ役の何れか一つが必ず入賞するようになっている。ボーナス役と同時に当選した場合にも、何れかの再遊技が必ず入賞して作動する。アシストボーナス（一般的に、「第3のボーナス」と称されている）が当選したことを遊技者に明確に示す為に用いられる。赤7リプレイは、従来のビッグボーナスに相当する。なお、赤7リプレイが作動しても、RT（再遊技の当選確率）の変動契機とはならない。

【0303】

（10）青7リプレイ（再遊技）：左ドラム2aに青7、他の2つのドラムに赤7図柄が有効ライン上に揃った場合の役名であり、これに対してメダルは獲得されない。内部当選するとフラグエリアに青7RPフラグを立てるが、他のリプレイ役（図示せず）と必ず同時当選し、押し順が正しく且つ操作タイミングが適正な場合にのみ赤7リプレイが入賞するが、目押しをミスすると他のリプレイ役の何れか一つが必ず入賞するようになっている。ボーナス役と同時に当選した場合にも、何れかの再遊技が必ず入賞して作動する。アシストボーナス（一般的に、「第3のボーナス」と称されている）が当選したことを遊技者に明確に示す為に用いられる。赤7リプレイは、従来のビッグボーナスに相当する。なお、青7リプレイが作動しても、RT（再遊技の当選確率）の変動契機とはならない。

【0304】

本実施例は、基本構成を説明するものであり、上述した当選役だけではなく、例えばスイカやチャンス目などのレア小役、他の特殊リプレイ役などを必要に応じて設けることも可能である。これらのレア小役が内部当選するとATの上乗せ抽選を行ったり、副制御部による抽選で、AT中に赤7リプレイ役を揃えさせて、複数セットのATを付与するようにもできる。

【0305】

図52（D）は、2回押し順が正解した場合にベル小役（第1～第3小役：ターゲット小役）が入賞する押し順小役の説明図である。

【0306】

押し順小役（中1）は、入賞させることが目的のベル小役（第1～第3小役）、ベル小役の入賞を阻害する目的の1枚小役群を構成する複数種類の1枚小役（例えば、赤7 - 四角形 - 五角形等）、及び第1小役の入賞を阻害する目的の1枚小役群を構成する複数種類の他の1枚小役（例えば、赤7 - ベル1～3の何れか - 五角形等）が入賞可能な小役である（図52（D）参照）。なお、他の1枚小役については、図52（A）で説明を省略している。

【0307】

主制御部100は、変動表示ゲームを開始すると、複数の押し順小役の中から1つを抽選により内部当選させ、抽選結果及び停止ボタン部10の操作に応じて、左ドラム2a、中ドラム2b及び右ドラム2c（複数の図柄列）を所定位置に停止させるようにドラム部2の停止制御を行う。ROM101は、抽選される複数の押し順小役に対応付けて、停止スイッチの操作順序を操作順序データ（この場合には、中 左 右又は2 - 1 - 3）として記憶している。また、ROM101には、ベル小役の配当9枚（所定枚数）、1枚小役の配当1枚及び他の1枚小役の配当1枚が記憶されている。

【0308】

主制御部100は、内部当選した押し順小役中のベル小役を入賞させるための操作順序を認識又は確認している（この場合、中 左 右）。また、主制御部100は、停止操作が可能となるまでの間に、全てのドラム部2（左ドラム2a、中ドラム2b及び右ドラム2c）に対する滑りコマ数テーブルを作成して、停止操作されるのを待機している（特開2012-040355参照）。この滑りコマ数テーブルは、停止操作位置に対してドラム部2を0～4コマの範囲で移動させて停止する為の滑りコマ数データが記憶された停止制御用のテーブルである。

【0309】

例えば、中ドラム2bのNo.13のリプレイ2図柄が有効ライン上にある時に、正解

10

20

30

40

50

押し順の中停止ボタン 10 b が第一停止操作されると、主制御部 100 は、中ドラム 2 b を 4 コマ移動させて No. 9 のベル 1 図柄が停止するように制御する。左ドラム 2 a の No. 10 の青 7 図柄が有効ライン上にある時に、正解押し順の左停止ボタン 10 a が第二停止操作されると、主制御部 100 は、左ドラム 2 a を 1 コマ移動させて No. 9 のベル 3 図柄が停止するように制御して、第 1 小役がテンパイ状態になる。その後、右ドラム 2 c が第三停止操作されると、ベル 1 ~ ベル 3 図柄の何れかを有効ライン上に停止させ、第 1 小役（ターゲット小役）が入賞する。不正解押し順の右停止ボタン 10 c が第二停止操作されると、四角形図柄又は五角形図柄の何れかを右ドラム 2 c の有効ライン上に停止させ、他の 1 枚小役がテンパイ状態になる。その後、他の 1 枚小役が入賞する。なお、他の 1 枚小役が入賞又はハズレとなるようにもできる。なお、一例として説明すると、第 2 小役は、有効ライン上にリプレイ - ベル - 四角形図柄が停止する（図 5 2（B）参照）。また、第 3 小役は、有効ライン上に四角形 - ベル - リプレイ図柄が停止する（図 5 2（C）参照）。

10

【0310】

これに対して、ドラム部 2 がすべて回転している状態で、左ドラム 2 a の No. 10 の青 7 図柄が有効ライン上にある時に、不正解押し順の左停止ボタン 10 a が第一停止操作されると、主制御部 100 は、左ドラム 2 a を 3 コマ移動させて No. 7 の五角形（青）図柄が停止するように制御する。なお、左ドラム 2 a の No. 9 のベル 3 図柄を停止させることも可能であるが、優先順位の高い五角形（青）図柄を停止させるのである。その後の第二停止操作及び第三停止操作で、1 枚小役が入賞又はハズレとなる。なお、右ドラム 2 c も同様なので説明を省略する。

20

【0311】

図 5 3 及び図 5 4 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。図 5 3（B）は初期状態である一般遊技時の抽選確率、図 5 4（B）は RBB 内部中の抽選確率、図 5 4（C）は RBB 中（1 種 BB ゲーム中）の抽選確率である。なお、段階設定値が打ち直されても、遊技状態は維持される。

【0312】

図 5 3（A）において、ビッグボーナスゲーム（RBB 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）。

30

【0313】

一般ゲームにおいて、ボーナス役である RBB が内部当選し、そのゲームで RBB が入賞すると、次の遊技から RBB ゲームが開始する。RBB ゲームは、メダルの払出しが所定数の 120 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 RBB が内部当選 RBB 入賞 RBB ゲームで 120 枚超払出し RBB 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 RBB 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。RBB の置数は 2000 で、RBB と 1 枚小役（RBB 入賞阻害小役）が同時当選する置数は 2558 で、前者のみが内部当選時に RBB を入賞させることができる。しかし、内部当選したタイミングで青 7 図柄、赤 7 図柄及び白バー図柄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。

40

【0314】

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 5 3（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、 $1/65536 \sim 10/65536$ の確率でハズレを引いた

50

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。

【0315】

一般ゲーム時(図53(B)参照)において、RBBの合算による置数は4558(2000+2558)であり、当選確率は4558/65536となる。第1小役、第2小役及び第3小役の置数は、それぞれ17000であり、当選確率は17000/65536となる。合算による当選確率は51000/65536であり、この場合には第1小役～第3小役の何れかが約78%の確率で内部当選する。しかし、基本的には、押し順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が、第1小役～第3小役が単独で当選することもある。中段チェリー役の置数は250、下段チェリー役の置数は750、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いる。

10

【0316】

RBB内部中(図54(A)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が当たっ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53(B)に示したRBBが単独当選する置数2000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2000を加えた10978が置数となり、リプレイの当選確率は10978/65536(約1/6)で、且つ不当選が0となる。すなわち、ハズレが無いRBB内部中において、アシスト機能を発動させて、第1小役～第3小役(9枚のターゲット小役)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。RBBと1枚小役が同時当選する領域の置数2558は、1枚小役のみの当選領域となる。他は同じなので説明を省略する。

20

【0317】

内部中ゲームでアシスト機能が発動した場合の期待値を計算すると、第1小役～第3小役が当選する確率は51000/65536であり、増加枚数は6枚(払出し9枚-投入3枚)であるから、4.67枚/ゲームとなる。その一方、2つのチェリー役が当選する確率は1000/65536であり、増加枚数は-1枚(払出し2枚-投入3枚)であるから、-0.03枚/ゲームとなる。1枚小役が当選する確率は2558/65536であり、増加枚数は-2枚(払出し1枚-投入3枚)であるから、-0.08枚/ゲームとなる。リプレイが当選してもメダルを投入することなく次遊技ができるので、期待値に変動はない。よって、内部中ゲームでATが発動して、第1小役～第3小役を含む全ての小役を入賞させれば、平均して約4.56枚/ゲームだけ増加することになり、5号機における最高純増枚数を達成することができる。

30

【0318】

RBBゲーム(図54(B)参照)において、内部中ゲームとの最大の相違点は、第1小役、第2小役及び第3小役が同時当選するようになり、置数が17000となったことである。つまり、内部中ゲームでは、当選領域が分散している第1小役、第2小役及び第3小役の合算による当選確率は51000/65536であるのに対して、RBBゲームでは、当選領域が重なり合うことにより、同当選確率が17000/65536と1/3に減ったことである。残りの置数34000(51000-17000)の内、置数30000及びリプレイの置数10978が、RBBゲームではハズレ(不当選:置数40978)となり、他の置数4000が増加役としての1枚小役が当選する領域となる。ただし、リプレイの置数を設けて、抽選してもよい。換言すると、内部中ゲームでは、第1小役～第3小役の当選領域が分散しているので、払出し枚数が9枚のターゲット小役1～3が互いに同時当選しないのに対して、RBBゲームでは、第1小役～第3小役の当選領域が一致している(又は、重なり合っている)ので、払出し枚数が9枚のターゲット小役1～3が同時当選するようになる。これによって、RBBゲームでは遊技メダルが減っていくか又は増えないのである。

40

50

【 0 3 1 9 】

R B B ゲームが終了するまでのゲーム数の期待値を計算すると、第 1 小役～第 3 小役が同時当選する確率は $17000 / 65536$ であり、払出し枚数は 9 枚であるから、1 ゲーム当たり 2.33 枚の払出しとなる。2 つのチェリー役が当選する確率は $1000 / 65536$ であり、払出し枚数は 2 枚であるから、1 ゲーム当たり 0.03 枚の払出しとなる。1 枚小役が当選する確率は $6558 / 65536$ であり、払出し枚数は 1 枚であるから、1 ゲーム当たり 0.10 枚の払出しとなる。これらを合算した 1 ゲーム当たりの払出し期待値は、2.46 枚となる（結果的に 0.54 枚 / ゲーム減少する）。R B B ゲームは 120 枚超の払出しで終了するので、平均して約 49 ゲームで終了するので、1 回の R B B ゲームでは 26.4 枚減少する計算になる。

10

【 0 3 2 0 】

図 5 5 は、小役の当選領域の概念図である。なお、R B B 及び再遊技役の当選領域等は省略している。

【 0 3 2 1 】

図 5 5 (A) の上図は、一般ゲーム及び R B B 内部中ゲーム（図 5 3 (A) 参照）における小役の当選領域を示し、下図は R B B ゲーム（図 5 3 (A) 参照）における小役の当選領域を示している。一般ゲームにおけるリプレイ役（再遊技役）が当選する確率を所定確率（ $1 / 7.3$ ）とした場合、ボーナス内部中ゲーム（持越手段がボーナス役の内部当選状態を持ち越している図柄表示ゲーム）におけるリプレイ役が当選する確率は、所定確率よりも高い高確率となっている。この遊技状態を高確率再遊技状態と称する。

20

【 0 3 2 2 】

役抽選に使用する乱数値は、0～65535 の範囲で 1 周期に必ず一度だけ出現し、主制御部 100 は、スタート操作されたタイミングで 1 つの乱数値を抽出する。上図は、この抽出乱数値が $n1 \sim n2 - 1$ の範囲で第 1 小役が内部当選し、抽出乱数値が $n2 \sim n3 - 1$ の範囲で第 2 小役が内部当選し、抽出乱数値が $n3 \sim n4 - 1$ の範囲で第 3 小役が内部当選することを示している。上述した通り、第 1 小役～第 3 小役は、それぞれ複数の 1 枚小役及び複数の他の 1 枚小役と同時に当選することにより、押し順小役を形成している（図 5 5 (B) ～ (D) の上図も同様である）。押し順が正解するとターゲット小役であるベル小役（見た目がベル図柄一直線表示。但し、V 字又は逆 V 字とすることも可能）が入賞し、不正解で 1 枚小役及び他の 1 枚小役が入賞又はハズレとなる。つまり、主制御部 100 は、ボーナス役の内部当選状態を持ち越している図柄表示ゲームにおいて、リプレイ役が当選する確率を、所定確率よりも高い高確率で当選するように、且つ複数の押し順役同士が別個に当選するようにして役の抽選を実行する。

30

【 0 3 2 3 】

図 5 5 (A) の下図は、抽出乱数値が $n1 \sim n2 - 1$ の範囲で第 1 小役が内部当選し、その範囲内において、第 1 小役及び第 2 小役、第 1 小役及び第 3 小役、並びに、第 1 小役乃至第 3 小役の全てが同時に当選することを示している。そして、 $n1 \sim n2 - 1$ の範囲に入らない複数の 1 枚小役及び複数の他の 1 枚小役が押し出されて、 $n2 \sim n2 +$ の範囲で 1 枚小役群が当選し、且つ $n2 + 1 \sim n4$ の範囲でハズレ（不当選）になる確率を増加させた抽選テーブルを用いて、主制御部 100 は抽選し、その結果として、1 ゲーム当りの払出し枚数の期待値を、1 ゲーム当りの投入枚数未満とするのである。つまり、主制御部 100 は、1 回のボーナスゲームで、メダル（遊技媒体）が増加する期待値がマイナスとなるようにボーナスゲームを制御するのである。

40

【 0 3 2 4 】

本願発明の特徴として、ボーナスゲームで用いる抽選テーブルは、一般ゲーム及び R B B 内部中ゲームで用いる抽選テーブルと比較して、小役の置数は等しいか又は大きくなっているが、後者では複数の押し順小役同士が別個に（又は、分散して）当選するようになっているのに対して、前者では複数の押し順小役の少なくとも一部が同時に当選するように、且つ不当選になる確率を増加させて抽選している。換言すると、後者ではターゲット小役（入賞目的の小役）同士が同時当選しないような抽選領域を形成しているが、前者で

50

はターゲット小役同士が同時当選するような抽選領域及び不当選となる抽選領域を形成している点である。

【 0 3 2 5 】

図 5 5 (B) の下図は、抽出乱数値が $n_1 \sim n_2 - 1$ の範囲で押し順小役の第 1 小役が内部当選し、その範囲内において、第 1 小役及び非押し順小役の第 2 小役、第 1 小役及び非押し順小役の第 3 小役、並びに、第 1 小役乃至第 3 小役の全てが同時に当選することを示している。結果的に、複数の 1 枚小役及び複数の他の 1 枚小役が押し出される必要はなく、第 2 小役及び第 3 小役が当選していた領域を全て不当選にすることが可能になる。

【 0 3 2 6 】

図 5 5 (C) の下図は、抽出乱数値が $n_1 \sim n_2 - 1$ の範囲で押し順小役の第 1 小役が内部当選し、第 3 小役の置数は等しく、第 1 小役及び押し順小役の第 2 小役、第 3 小役及び第 2 小役が同時に当選することを示している。押し出し分の とハズレ領域が増加していることを示している。

10

【 0 3 2 7 】

図 5 5 (D) の下図は、抽出乱数値が $n_1 \sim n_2 - 1$ の範囲で押し順小役の第 1 小役が内部当選し、その一部で第 2 小役が同時当選し、更にその一部で第 3 小役が同時当選し、また、第 2 小役の当選領域だった一部で第 2 小役及び第 3 小役が同時に当選し、他の一部で第 3 小役のみが当選することを示している。押し出し分の とハズレ領域が増加していることを示している。

【 0 3 2 8 】

20

図 5 6 は、小役の当選領域の概念図である。なお、R B B 及び再遊技役の当選領域等は省略している。

【 0 3 2 9 】

図 5 6 (A) の上図は、一般ゲーム及び R B B 内部中ゲーム (図 5 3 (A) 参照) における小役の当選領域を示し、下図は R B B ゲーム (図 5 3 (A) 参照) における小役の当選領域を示している。一般ゲームにおけるリプレイ役 (再遊技役) が当選する確率を所定確率 ($1 / 7.3$) とした場合、ボーナス内部中ゲーム (持越手段がボーナス役の内部当選状態を持ち越している図柄表示ゲーム) におけるリプレイ役が当選する確率は、所定確率よりも高い高確率となっている。この遊技状態を高確率再遊技状態と称する。役抽選に使用する乱数値は、 $0 \sim 65535$ の範囲で 1 周期に必ず一度だけ出現し、主制御部 1 0 0 は、スタート操作されたタイミングで 1 つの乱数値を抽出する。上図は、この抽出乱数値が $n_1 \sim n_2 - 1$ の範囲で第 1 小役が内部当選し、抽出乱数値が $n_2 \sim n_3 - 1$ の範囲で第 2 小役が内部当選することを示している。

30

【 0 3 3 0 】

図 5 6 (A) の下図は、抽出乱数値が $n_1 \sim n_2 - 1$ の範囲で第 1 小役が内部当選し、その範囲内において、第 1 小役及び第 2 小役、並びに、第 1 小役のみが当選することを示している。そして、 $n_1 \sim n_2 - 1$ の範囲に入らない複数の 1 枚小役及び複数の他の 1 枚小役が押し出されて、 $n_2 \sim n_2 +$ の範囲で 1 枚小役群が当選し、且つ $n_2 + + 1 \sim n_3$ の範囲でハズレ (不当選) になる確率を増加させた抽選テーブルを用いて主制御部 1 0 0 は抽選し、その結果として、1 ゲーム当りの払出し枚数の期待値を、1 ゲーム当りの投入枚数未満とするのである。つまり、主制御部 1 0 0 は、1 回のボーナスゲームで、メダル (遊技媒体) が増加する期待値がマイナスとなるようにボーナスゲームを制御するのである。

40

【 0 3 3 1 】

図 5 6 (B) の下図は、抽出乱数値が $n_1 \sim n_2 - 1$ の範囲で押し順小役の第 1 小役が内部当選し、その範囲内において、第 1 小役及び非押し順小役の第 2 小役、第 1 小役のみが当選することを示している。結果的に、複数の 1 枚小役及び複数の他の 1 枚小役が押し出される必要はなく、第 2 小役が当選していた領域の全てを不当選にすることが可能になる。

【 0 3 3 2 】

50

図56(C)の下図は、抽出乱数値が $n1 \sim n2 - 1$ の範囲で押し順小役の第1小役が内部当選し、その一部で第2小役が同時当選し、第2小役の当選領域だった一部で第2小役が当選し、押し出し分の とハズレ領域が増加していることを示している。

【0333】

図56(D)の下図は、抽出乱数値が $n1 \sim n2 - 1$ の範囲で押し順小役の第1小役が内部当選し、その一部で第2小役が同時当選し、第2小役の当選領域だった一部で第2小役が当選し、押し出し分の が増加し、ハズレ領域がないことを示している。

【0334】

本願発明に係る遊技機を詳述すると、1ゲームに対して3枚のメダル(賭け数)を設定することによりゲームを開始させることが可能となる。スタートレバー9の操作により、
 ドラム部2が回転し、停止ボタン部10の操作によりドラム部2が停止して、表示結果が
 導出表示され、1ゲームが終了する。ドラム部2の表示結果に応じて、RBB、小役又は
 再遊技役の入賞が発生するが、ハズレにもなる。スタートレバー9の操作により、抽選で
 入賞を許容するか否かが事前決定され、当選フラグがセットされる。小役が入賞すると、
 所定数のメダルが払い出される。一般ゲーム又はRBB内部中ゲームでRBB図柄が表示
 されて入賞すると、遊技状態がRBBゲーム(特別遊技状態)に移行する。RBBゲーム
 で払い出されたメダルの総数を累積して計数する。この例では、RBBゲームに対して所
 定数の120枚が定められており、RBBゲームで払い出されたメダルの総数が120枚
 を超えたと判定されたときに、RBBゲームを終了する。当選したRBBが入賞しなければ、
 次ゲーム以降はRBB内部中ゲームとなり、RBBの内部当選状態となる。一般ゲーム
 における再遊技役の当選確率は $1/7.3$ (所定確率)であるが、RBB内部中ゲーム
 では、高確率再遊技状態(所定確率よりも高い高確率)となる。複数の押し順小役である
 第1小役、第2小役、第3小役はそれぞれターゲット小役と障害小役が同時に当選する複
 合小役であるが、第1小役乃至第3小役同士の当選領域は全て異なっている(又は、少な
 くとも一部が異なる)。この抽選テーブルを用いて、乱数を用いた抽選で入賞を許容す
 るか否かを決定する。RBBゲームで用いる抽選テーブルは、第1小役、第2小役、第3小
 役の当選領域の少なくとも一部が同じになっており、抽出した乱数値に応じて第1小役、
 第2小役、第3小役の何れかが同時に当選する。なお、設計的には、第1小役乃至第3小
 役の置数を同じにし、一般ゲーム又はRBB内部中ゲームでは当選領域の全てを異なるよ
 うにし、RBBゲームでは当選領域の全てを同じにすることが望ましい。そして、RBB
 ゲームでは、不当選になる領域をRBB内部中ゲームよりも増加させ、RBB1ゲーム当
 りの払出し枚数の期待値を、1ゲーム当りの投入枚数未満とするのである。

【0335】

RBBゲームでは小役の当選確率(置数)を上げるのが従来のやり方である。しかし、
 本願発明の場合には、一般ゲーム、RBB内部中ゲーム、及びRBBゲームにおいて、小
 役が全体的に当選する割合(置数)を同じ(又は、少し増加させてもよい)にしており、
 RBBゲームで複合小役の当選領域を重複させて、不当選領域をつくる。これによって、
 1回のRBBゲームの開始から終了までの期間に、主制御部100は、遊技媒体が増加す
 る期待値がマイナスとなるようにRBBゲームを制御するのである。なお、図54(A)
 及び(B)を参照して、小役が全体的に当選する割合とは、第1小役が、1つのターゲッ
 ト小役と障害小役1~3の合計4つで構成されていると仮定した場合、置数が17000
 なので、ターゲット小役の置数が17000、障害小役1の置数が17000、障害小役
 2の置数が17000、障害小役3の置数が17000となり、全体として68000の
 置数となる。第2小役及び第3小役も同様とすると、全体として3倍の204000の置
 数となる。RBBゲームでは、第1小役のターゲット小役、第2小役のターゲット小役、
 第3小役のターゲット小役が同時に当選するようになる。また、同じ抽選領域に、同じ阻
 害小役が重複しないように、第1小役の障害小役1~3、第2小役の障害小役1~3、第
 3小役の障害小役1~3を同時当選させ、残りの障害小役を他の抽選領域に押出して置数
 とするのである。

【0336】

10

20

30

40

50

図 5 7 は、小役明示識別情報の一例を示す図である。

【 0 3 3 7 】

図 5 7 (A) は、小役明示識別情報として一種類のみのベル図柄を示している。図 5 7 (B) は、小役明示識別情報として三種類のベル 1 図柄、ベル 2 図柄及びベル 3 図柄を示している。なお、小役明示識別情報とは、小役が入賞したことを遊技者に明示する為の識別情報であり、一種類だけ又は二種類以上の複数種類あってもよい (図 5 7 (B) の場合は三種類である) 。ベル 1 図柄～ベル 3 図柄は、黄色をベースとするベル図柄の外形は同じであって、玉部分の色が赤色、青色、黄色である点で相違している。従って、遊技者の目には同じ図柄の様に見える (類似図柄又は酷似図柄とも称する) 。

【 0 3 3 8 】

押し順ベル小役 (一般には、ターゲット小役及び阻害小役で構成されている小役) が内部当選した場合に、停止ボタン部 1 0 がターゲット小役を入賞させる為の手順 (例えば、中右左の順序) で操作されると、主制御部 1 0 0 は、入賞ライン上にターゲット小役を構成する図柄を停止させて表示すると共に、ベル図柄 (小役明示識別情報) を一直線に表示する (図 5 7 (C) 参照) 。この図の場合には、入賞ラインと一直線に表示するラインとが同じであるが、ベル図柄を一直線に表示するラインを上段又は下段、斜め上り又は斜め下りとし、入賞ラインと相違するようにしてもよい。

【 0 3 3 9 】

一方、図 5 7 (D) では、押し順ベル小役が内部当選した場合に、停止ボタン部 1 0 がターゲット小役を入賞させる為の手順 (例えば、右左中の順序) で操作されると、主制御部 1 0 0 は、入賞ライン上にターゲット小役を構成する図柄のリプレイ 2 図柄、ベル 3 図柄及び四角形 (青) 図柄を停止させて表示すると共に、ベル 1 図柄、ベル 3 図柄、ベル 1 図柄 (小役明示識別情報) を右下がり斜め一直線に表示する (図 5 7 (D) 参照) 。つまり、ターゲット小役の入賞図柄はバラケ目に見えるが、ベル小役明示識別情報が一直線に揃って見えるので、遊技者には何ら違和感はないのである。

【 0 3 4 0 】

図 5 8 は、再遊技役明示識別情報の一例を示す図である。

【 0 3 4 1 】

図 5 8 (A) は、再遊技役明示識別情報として、一種類のみのリプレイ図柄を示している。図 5 8 (B) は、再遊技役明示識別情報として三種類のリプレイ 1 図柄、リプレイ 2 図柄及びリプレイ 3 図柄を示している。なお、再遊技役明示識別情報とは、再遊技役が入賞したことを遊技者に明示する為の識別情報であり、一種類だけ又は二種類以上の複数種類あってもよい (図 5 8 (B) の場合は三種類である) 。リプレイ 1 図柄～リプレイ 3 図柄は、薄い水色をベースとしている。リプレイ 1 図柄とリプレイ 2 図柄とは、キャラクターの顔の向きと泡位置が異なる点で相違する (つまり、図柄形状が異なっている) 。リプレイ 1 図柄はキャラクターが左を向き泡が左にあるのに対して、リプレイ 2 図柄はキャラクターが右を向き泡が右にある。リプレイ 1 図柄とリプレイ 3 図柄とは、R e p l a y の文字の色が黒か白かで相違する (つまり、色彩が異なっている) 。従って、遊技者の目には同じ図柄の様に見える (類似図柄又は酷似図柄とも称する) 。

【 0 3 4 2 】

再遊技役が内部当選した場合に、第一停止操作で左停止ボタン 1 0 a が操作 (例えば、左中右の順押し又は左右中のハサミ押し) されると、主制御部 1 0 0 は、入賞ライン上にリプレイ図柄を停止させて表示すると共に、リプレイ図柄 (再遊技役明示識別情報) を一直線に表示する (図 5 8 (C) 参照) 。この図の場合には、入賞ラインと一直線に表示するラインとが同じであるが、リプレイ図柄を一直線に表示するラインを上段又は下段、斜め上り又は斜め下りとし、入賞ラインと相違するようにしてもよい。再遊技役が入賞すると、主制御部 1 0 0 は投入枚数 L E D 4 a を点灯する。例えば、再遊技役が入賞した遊技が 3 枚であれば、これと同数の 3 つを点灯する。そして、スタートレバー 9 が操作されると、主制御部 1 0 0 は次の遊技を開始する。

【 0 3 4 3 】

10

20

30

40

50

一方、図 5 8 (D) では、再遊技役が内部当選した場合に、停止ボタン部 1 0 が所定の操作順序（第一停止操作で左停止ボタン 1 0 a が操作、左ファースト操作）で操作されると、主制御部 1 0 0 は、入賞ライン上に黒バー図柄、四角形（白）図柄、四角形（青）図柄を停止させて表示すると共に、リプレイ 3 図柄、リプレイ 1 図柄、リプレイ 2 図柄を上段一直線に表示する（図 5 8 (D) 参照）。つまり、再遊技役の入賞図柄はバラケ目に見えるが、再遊技役明示識別情報が一直線に揃って見えるので、遊技者には何ら違和感はないのである。

【 0 3 4 4 】

図 5 9 は、再遊技役明示識別情報の一例を示す図である。

【 0 3 4 5 】

図 5 9 (A) は、俗にいうベル・リプレイ役の入賞態様の一例である。ベル再遊技役 1 が内部当選した場合に、停止ボタン部 1 0 が所定の操作順序（第一停止操作で左停止ボタン 1 0 a が操作、即ち、左ファースト操作）で操作されると、主制御部 1 0 0 は、入賞ライン上に五角形（白）図柄、四角形（白）図柄、チェリー図柄を停止させて表示すると共に、ベル図柄（ベル 1 図柄～ベル 3 図柄の何れかでもよい）を上段一直線に表示する（図 5 9 (A) 参照）。つまり、ベル再遊技役の入賞図柄はバラケ目に見えるが、小役明示識別情報が一直線に揃って見えるので、遊技者は再遊技役の入賞であるにも拘らず、小役が入賞したと感じる。そこで、主制御部 1 0 0 は、実際には再遊技役の入賞ではあるが、タイマーを働かせて、投入枚数 L E D 4 a の点灯を遅延させるのである。例えば、主制御部 1 0 0 は、ベル再遊技役 1 が入賞したことを契機にして、計時を開始（フリーズ・オン）して、2 0 秒（所定時間）が経過すると、投入枚数 L E D 4 a を点灯する。一方、計時中にマックスベットボタン 8 又はスタートレバー 9 の何れかが操作されると、主制御部 1 0 0 は計時を中止（フリーズ・オフ）して、投入枚数 L E D 4 a を点灯する。例えば、再遊技役が入賞した遊技が 3 枚であれば、これと同数の 3 つを点灯させる。そして、スタートレバー 9 が操作されると、主制御部 1 0 0 は次の遊技を開始する。効果として、小役入賞と感じている遊技者が、マックスベットボタン 8 を操作すると、主制御部 1 0 0 は投入枚数 L E D 4 a を全て点灯するので、小役入賞時と同じ慣れた操作手順で遊技を行うことが可能となる。なお、アシスト機能が発動中を示す外部集中端子板 1 7 0 の外部出力信号 3 が O N の状態で、左ファースト操作（左中右又は左右中）により、ベル再遊技役が入賞し小役明示識別情報が一直線に揃うと、主制御部 1 0 0 は外部出力信号 3 を O F F にして、アシスト機能の発動終了をホールコンピュータに通知する。

【 0 3 4 6 】

ベル再遊技役 1 が内部当選した場合に、停止ボタン部 1 0 が他の所定の操作順序（第一停止操作で右停止ボタン 1 0 c が操作、即ち、右ファースト操作）で操作されると、主制御部 1 0 0 は、入賞ライン上にリプレイ 3 図柄、リプレイ 1 図柄、リプレイ 2 図柄を停止させて表示すると共に、類似リプレイ図柄（但し、同一のリプレイ図柄だけでもよい）を中段一直線に表示する（図 5 9 (B) 参照）。特に、右ファースト操作後に、第二停止操作で左停止ボタン 1 0 a 、第三停止操作で中停止ボタン 1 0 b が操作されると、主制御部 1 0 0 は外部集中端子板 1 7 0 の外部出力信号 3 を O N にして、A T 信号を出力する。これにより、アシスト機能が発動したことを示すことができる。なお、類似リプレイ図柄が中段一直線に停止したが、斜め下がり又は斜め上りに停止してもよい。

【 0 3 4 7 】

ベル再遊技役 1 が内部当選した場合に、停止ボタン部 1 0 が異なる他の所定の操作順序（第一停止操作で中停止ボタン 1 0 b が操作、即ち、中ファースト操作）で操作され、引き込み範囲に赤 7 図柄が存在すれば、主制御部 1 0 0 は入賞ライン上に赤 7 図柄を停止させる。第二停止操作で左停止ボタン 1 0 a が操作され、引き込み範囲に赤 7 図柄が存在すれば、主制御部 1 0 0 は入賞ライン上に赤 7 図柄を停止させる。第三停止操作で右停止ボタン 1 0 c が操作され、引き込み範囲に赤 7 図柄が存在すれば、主制御部 1 0 0 は入賞ライン上に赤 7 図柄を停止させると共に、赤 7 図柄を中段一直線に表示する（図 5 9 (C) 参照）。つまり、押し順が中左右の正解手順で、且つ赤 7 図柄が引き込み範囲内に存在す

10

20

30

40

50

ることにより、赤 7 リプレイ役を入賞させることができる。そして、主制御部 100 は外部集中端子板 170 の外部出力信号 1 を ON にして、疑似 BB 信号を出力する。一方、第三停止操作で引き込み範囲に赤 7 図柄が存在しなければ、何れかのベル図柄を停止させる（赤 7 図柄、赤 7 図柄、ベル図柄）。この場合もリプレイ役が入賞するが、外部集中端子板 170 の外部出力信号 1 を ON にしない。中ドラム 2b の中段に赤 7 図柄が停止した状態で、第二停止操作で不正解手順の右停止ボタン 10c が操作されて、引き込み範囲に赤 7 図柄が存在すれば、主制御部 100 は入賞ライン上に赤 7 図柄を停止させる。しかし、第三停止操作で左停止ボタン 10a が操作され、引き込み範囲に赤 7 図柄が存在しても、主制御部 100 は入賞ライン上に赤 7 図柄を停止させることなく、何れかのベル図柄を停止させる（ベル図柄、赤 7 図柄、赤 7 図柄）。この場合もリプレイ役が入賞するが、外部集中端子板 170 の外部出力信号 1 を ON にしない。ベル再遊技役 1 が内部当選した場合に、停止ボタン部 10 が中ファーストで操作され、引き込み範囲に赤 7 図柄が存在しなければ、主制御部 100 は、入賞ライン上にリプレイ 3 図柄を停止させる。その後の停止操作で、左ドラム 2a の中段にリプレイ 2 図柄、右ドラム 2c の中段にリプレイ 1 図柄を停止させて表示すると共に、類似リプレイ図柄（但し、同一のリプレイ図柄だけでもよい）を中段一直線に表示する（図 59（D）参照）。

【0348】

図 60 は、再遊技役明示識別情報の一例を示す図である。

【0349】

図 60（A）も同様に、俗にいうベル・リプレイ役の入賞態様の一例である。ベル再遊技役 2 が内部当選した場合に、停止ボタン部 10 が所定の操作順序（第一停止操作で左停止ボタン 10a が操作、即ち、左ファースト操作）で操作されると、主制御部 100 は、入賞ライン上に四角形（白）図柄、チェリー図柄、五角形（青）図柄を停止させて表示すると共に、ベル図柄（ベル 1 図柄～ベル 3 図柄の何れかでもよい）を下段一直線に表示する（図 60（A）参照）。つまり、ベル再遊技役の入賞図柄はバラケ目に見えるが、小役明示識別情報が一直線に揃って見えるので、遊技者は再遊技役の入賞であるにも拘らず、小役が入賞したとを感じる。そこで、主制御部 100 は、上述のベル再遊技役 1 と同様に、タイマーを働かせて、投入枚数 LED4a の点灯を遅延させるのである。例えば、主制御部 100 は、ベル再遊技役 1 が入賞したことを契機にして、計時を開始して、所定時間が経過すると、投入枚数 LED4a を点灯する。一方、計時中にマックスベットボタン 8 又はスタートレバー 9 の何れかが操作されると、主制御部 100 は計時を中止して、投入枚数 LED4a を点灯する。例えば、再遊技役が入賞した遊技が 3 枚であれば、これと同数の 3 つを点灯させる。そして、スタートレバー 9 が操作されると、主制御部 100 は次の遊技を開始する。効果として、小役入賞と感じている遊技者が、マックスベットボタン 8 を操作すると、主制御部 100 は投入枚数 LED4a を全て点灯するので、小役入賞時の慣れた操作で遊技が可能となる。なお、外部出力信号 3 が ON の状態で、左ファースト操作（左中右又は左右中）により、ベル再遊技役が入賞し小役明示識別情報が一直線に揃うと、主制御部 100 は外部出力信号 3 を OFF にして、アシスト機能の発動終了をホールコンピュータに通知する。

【0350】

ベル再遊技役 2 が内部当選した場合に、停止ボタン部 10 が他の所定の操作順序（右ファースト）で操作されると、主制御部 100 は、入賞ライン上にリプレイ 3 図柄、リプレイ 1 図柄、リプレイ 2 図柄を停止させて表示すると共に、類似リプレイ図柄を中段一直線に表示する（図 60（B）参照）。特に、右ファースト操作後に、第二停止操作で左停止ボタン 10a、第三停止操作で中停止ボタン 10b が操作されると、主制御部 100 は外部集中端子板 170 の外部出力信号 3 を ON にして、AT 信号を出力する。これにより、アシスト機能が発動したことを示すことができる。なお、類似リプレイ図柄が中段一直線に停止したが、斜め下がり又は斜め上りに停止してもよい。

【0351】

ベル再遊技役 2 が内部当選した場合に、停止ボタン部 10 が異なる他の所定の操作順序

(中ファースト操作)で操作され、引き込み範囲に赤7図柄が存在すれば、主制御部100は入賞ライン上に赤7図柄を停止させる。第二停止操作で左停止ボタン10aが操作され、引き込み範囲に青7図柄が存在すれば、主制御部100は入賞ライン上に青7図柄を停止させる。第三停止操作で右停止ボタン10cが操作され、引き込み範囲に赤7図柄が存在すれば、主制御部100は入賞ライン上に赤7図柄を停止させると共に、7図柄(青7図柄、赤7図柄、赤7図柄)を中段一直線に表示する(図60(C)参照)。つまり、押し順が中左右の正解手順で、且つ赤7図柄又は青7図柄が引き込み範囲内に存在することにより、青7リプレイ役を入賞させることができる。そして、主制御部100は外部集中端子板170の外部出力信号2をONにして、疑似RB信号を出力する。その一方、第三停止操作で引き込み範囲に赤7図柄が存在しなければ、何れかのベル図柄を停止させる(青7図柄、赤7図柄、ベル図柄)。この場合もリプレイ役が入賞するが、外部集中端子板170の外部出力信号2をONにしない。中ドラム2bの中段に赤7図柄が停止した状態で、第二停止操作で不正解手順の右停止ボタン10cが操作されて、引き込み範囲に赤7図柄が存在すれば、主制御部100は入賞ライン上に赤7図柄を停止させる。しかし、第三停止操作で左停止ボタン10aが操作され、引き込み範囲に青7図柄が存在しても、主制御部100は入賞ライン上に赤7図柄を停止させることなく、何れかのベル図柄を停止させる(ベル図柄、赤7図柄、赤7図柄)。この場合もリプレイ役が入賞するが、外部集中端子板170の外部出力信号2をONにしない。ベル再遊技役2が内部当選した場合に、停止ボタン部10が中ファーストで操作され、引き込み範囲に赤7図柄が存在しなければ、主制御部100は、入賞ライン上にリプレイ3図柄を停止させる。その後の停止操作で、左ドラム2aの中段にリプレイ2図柄、右ドラム2cの中段にリプレイ1図柄を停止させて表示すると共に、類似リプレイ図柄(但し、同一のリプレイ図柄だけでもよい)を中段一直線に表示する(図60(D)参照)。

【0352】

図61は、ドラムの図柄配置である。

【0353】

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。

【0354】

各回胴帯には、それぞれ異なった並びの図柄が20個描かれており、セブン図柄(7図柄)、BAR図柄、上チリ図柄、下チリ図柄、赤スイカ図柄、緑スイカ図柄、ブランク図柄、ベル図柄、青リブ図柄、白リブ図柄が図に明示したように描かれている。入賞ライン(「有効ライン」ともいう)は、図51に示した通り、1つの中央横ラインだけなので説明を省略する。

【0355】

図62は、押し順小役の構成図であり、中1stが正解操作手順である。

【0356】

パチスロ業界において、押し順小役としては、押し順ベル役が一般に用いられている。押し順ベル役は、押し順ベル1a~押し順ベル4bの8種類があるが、左1stが正解操作手順の押し順ベルは設けていない(但し、設計仕様によって設けてもよい)。押し順ベル1aは、正解操作手順(中左右(213)の順序データ)がROMに対応して記憶されている。押し順ベル1aが当選すると、FR1(フルーツ1小役)、FR2、FR3及びFR4が同時に内部当選し(フラグが立ち)、FR1~FR4の何れかが入賞可能な状態となる。FR1が入賞を目的として設けられたターゲット小役に相当する。FR1の入賞図柄は、左ドラム2aがベル図柄、中ドラム2bがベル図柄、右ドラム2cがベル図柄であり(以下、この左中右の順で説明する)、入賞ライン上に表示されると9枚のメダル又はクレジット(何れも「遊技用価値」である)が獲得できる。このベル図柄が黄色を基調とする小役明示識別情報(図57参照)であり、入賞すると図柄表示窓に一直線に表示される。但し、ベル図柄は一種類ではなく、小役明示識別情報として、形状や色を少し変更

10

20

30

40

50

した複数のベル 1 図柄 ~ ベル n 図柄を設けてもよい。

【 0 3 5 7 】

F R 2 の入賞図柄は、赤スイカ図柄又は緑スイカ図柄、ベル図柄、青リブ図柄又は白リブ図柄であり、入賞ライン上に表示されると 1 枚のメダル等が獲得できる。F R 3 の入賞図柄は、青リブ図柄、赤スイカ図柄又は上チリ図柄、7 図柄又は緑スイカ図柄であり、入賞ライン上に表示されると 1 枚のメダル等が獲得できる。F R 4 の入賞図柄は、白リブ図柄、7 図柄又は緑スイカ図柄、赤スイカ図柄又は下チリ図柄であり、入賞ライン上に表示されると 1 枚のメダル等が獲得できる。F R 2、F R 3、F R 4 が障害小役であり、ターゲット小役の入賞を障害する目的で設けられている。

【 0 3 5 8 】

押し順ベル 1 b は、正解操作手順（中左右（ 2 1 3 ）の順序データ）が R O M に対応して記憶されている。押し順ベル 1 b が当選すると、F R 1、F R 2、F R 5 及び F R 6 が同時に内部当選し、それら 4 つの小役の何れかが入賞可能となる。F R 1 の入賞図柄及び F R 2 の入賞図柄、獲得枚数は上述の通りである。F R 5 の入賞図柄は、青リブ図柄、赤スイカ図柄又は上チリ図柄、赤スイカ図柄又は下チリ図柄であり、入賞ライン上に表示されると 1 枚のメダル等が獲得できる。F R 6 の入賞図柄は、白リブ図柄、7 図柄又は緑スイカ図柄、7 図柄又は緑スイカ図柄であり、入賞ライン上に表示されると 1 枚のメダル等が獲得できる。F R 2、F R 5、F R 6 が障害小役である。

【 0 3 5 9 】

この様に、正解操作手順が同じ押し順ベル 1 を設けるのは、停止図柄によって 1 枚小役を狙えないようにする為である。例えば、左ドラム 2 a に青リブ図柄、中ドラム 2 b に赤スイカ図柄が停止した場合、押し順ベル 1 a しかなければ、遊技者は 7 図柄又は緑スイカ図柄を狙って F R 3 を意図的に入賞させることが可能となるが、押し順ベル 1 b の F R 5 があることにより、赤スイカ図柄又は下チリ図柄の可能性もあるので、結果的に遊技者は何れも狙えなくなる。

【 0 3 6 0 】

押し順ベル 2 a は、正解操作手順（中右左（ 2 3 1 ）の順序データ）が R O M に対応して記憶されている。押し順ベル 2 a が当選すると、F R 1、F R 2、F R 7 及び F R 8 が同時に内部当選し、それら 4 つの小役の何れかが入賞可能となる。F R 1 の入賞図柄及び F R 2 の入賞図柄、獲得枚数は上述の通りである。F R 7 の入賞図柄は、青リブ図柄、7 図柄又は緑スイカ図柄、7 図柄又は緑スイカ図柄であり、入賞ライン上に表示されると 1 枚のメダル等が獲得できる。F R 8 の入賞図柄は、白リブ図柄、赤スイカ図柄又は上チリ図柄、赤スイカ図柄又は下チリ図柄であり、入賞ライン上に表示されると 1 枚のメダル等が獲得できる。F R 2、F R 7、F R 8 が障害小役である。

【 0 3 6 1 】

押し順ベル 2 b は、正解操作手順（中右左（ 2 3 1 ）の順序データ）が R O M に対応して記憶されている。押し順ベル 2 b が当選すると、F R 1、F R 2、F R 9 及び F R 10 が同時に内部当選し、それら 4 つの小役の何れかが入賞可能となる。F R 1 の入賞図柄及び F R 2 の入賞図柄、獲得枚数は上述の通りである。F R 9 の入賞図柄は、青リブ図柄、7 図柄又は緑スイカ図柄、赤スイカ図柄又は下チリ図柄であり、入賞ライン上に表示されると 1 枚のメダル等が獲得できる。F R 10 の入賞図柄は、白リブ図柄、赤スイカ図柄又は上チリ図柄、7 図柄又は緑スイカ図柄であり、入賞ライン上に表示されると 1 枚のメダル等が獲得できる。F R 2、F R 9、F R 10 が障害小役である。正解操作手順が同じ押し順ベル 2 を設ける理由は、押し順ベル 1 と同様である。

【 0 3 6 2 】

図 6 3 は、押し順小役の構成図であり、右 1 s t が正解操作手順である。

【 0 3 6 3 】

押し順ベル 3 a は、正解操作手順（右左中（ 3 1 2 ）の順序データ）が R O M に対応して記憶されている。押し順ベル 3 a が当選すると、F R 1、F R 11、F R 3 及び F R 4 が同時に内部当選し、それら 4 つの小役の何れかが入賞可能となる。押し順ベル 3 a と押

10

20

30

40

50

し順ベル 1 a との相違は、F R 2 が F R 1 1 に変わったことだけである。この F R 1 1 の入賞図柄は、赤スイカ図柄又は緑スイカ図柄、青リブ図柄又は白リブ図柄、ベル図柄であり、入賞ライン上に表示されると 1 枚のメダル等が獲得できる。F 1 1、F R 3、F R 4 が阻害小役である。他は押し順ベル 1 a と同様なので説明を省略（援用）する。押し順ベル 3 b、押し順ベル 4 a 及び押し順ベル 4 b も相違点は同様なので、説明を省略（援用）する。

【 0 3 6 4 】

図 6 4 は、リプレイ役の構成図である。

【 0 3 6 5 】

パチスロ業界において、一般的に水色を基調とする複数種類のリプレイ 1 図柄～リプレイ n 図柄（リプレイ役明示識別情報）を図柄表示窓に一直線に表示することにより、リプレイ役の入賞を遊技者に認識させるようにしている。但し、このリプレイ役明示識別情報の一直線表示が、入賞ライン上か否かは全く問わない。一方、特殊リプレイ役の入賞態様として、リプレイ図柄、リプレイ図柄、右にベル図柄又はチェリー図柄等を一直線に表示することも多々採用されている。

10

【 0 3 6 6 】

この実施例の場合、第一停止操作で左停止ボタン 1 0 a が操作（左 1 s t 操作であり、「特定操作」とも言う。）されると入賞し、リプレイ図柄が中央横一直線に表示される通常リプレイ 1 及び通常リプレイ 2、並びに、第一停止操作で左停止ボタン 1 0 a が操作されると入賞し、ベル図柄（小役明示識別情報）が上段横又は右下り一直線に表示されるベルリプレイ 1 及びベルリプレイ 2 を設けている。

20

【 0 3 6 7 】

通常リプレイ 1 が当選すると、R P 1（R E P L A Y 1 役）、R P 2、R P 3、R P 1 4、R P 1 5 が同時に内部当選し（フラグが立ち）、それら 5 つの R E P L A Y 役（再遊技役）の何れか一つが入賞可能となる。R P 1 の入賞図柄は、左ドラム 2 a が青リブ図柄または白リブ図柄、中ドラム 2 b が青リブ図柄又は白リブ図柄、右ドラム 2 c が青リブ図柄又は白リブ図柄であり（以下、この左中右の順で説明する）、入賞ライン上に表示されると再遊技役の入賞（本来は、単に「再遊技」という）となり、次の遊技を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）をすることに拠らずに行うことができる。この青リブ図柄と白リブ図柄がリプレイ役明示識別情報（再遊技役明示識別情報）であり、入賞すると図柄表示窓の中央横ラインに一直線に表示される。通常リプレイ 1 は、初期状態（再遊技確率が変動していない状態）及びボーナス役が内部当選した R T 状態（高確率再遊技状態）共に、主制御部 1 0 0 によって抽出された乱数に基づいて役抽選される。

30

【 0 3 6 8 】

R P 2 の入賞図柄は、左にベル図柄、中に青リブ図柄または白リブ図柄、右にセブン図柄、赤スイカ図柄又は緑スイカ図柄であり、入賞ライン上に表示されると再遊技役が入賞し、図柄表示窓の右上り斜めラインに青リブ図柄又は白リブ図柄（リプレイ役明示識別情報）が一直線に表示される。R P 3 の入賞図柄は、左にベル図柄、中に赤スイカ図柄又は緑スイカ図柄、右に B A R 図柄、下チリ図柄又は B R K（ブランク）図柄であり、入賞ライン上に表示されると再遊技役が入賞し、図柄表示窓の下段横ラインに青リブ図柄又は白リブ図柄（リプレイ役明示識別情報）が一直線に表示される。

40

【 0 3 6 9 】

R P 1 4 の入賞図柄は、左にセブン図柄、中にセブン図柄、右にセブン図柄又は B A R 図柄であり、入賞ライン上に表示されると再遊技役が入賞し、図柄表示窓の中央横ラインにセブン図柄、セブン図柄、セブン図柄又は B A R 図柄が一直線に表示される。後述するように、停止ボタン部 1 0 の操作順序とタイミングによって、実際にはセブン図柄、セブン図柄、セブン図柄しか入賞せず、主制御部 1 0 0 による蹴飛ばし制御によって、セブン図柄、セブン図柄、B A R 図柄が表示されることはない。R P 1 5 の入賞図柄は、左にセブン図柄又はベル図柄、中にセブン図柄、右にベル図柄であり、入賞ライン上に表示され

50

ると再遊技役が入賞するが、図柄表示窓にはバラケ目（ハズレ）として表示される。

【 0 3 7 0 】

通常リプレイ 2 が当選すると、R P 1、R P 2、R P 1 4、R P 1 5 が同時に内部当選し（フラグが立ち）、それら 4 つの R E P L A Y 役の何れか一つが入賞可能となる（入賞図柄は上述の通りである）。後述するように、R P 1 4 は停止ボタン部 1 0 の操作順序とタイミングによって、実際にはセブン図柄、セブン図柄、B A R 図柄しか入賞せず、主制御部 1 0 0 による蹴飛ばし制御によって、セブン図柄、セブン図柄、セブン図柄が表示されることはない。主制御部 1 0 0 は、初期状態で通常リプレイ 2 を抽選せず、ボーナス役（役物連続作動装置の R B B や C B B ）が内部当選した R T 状態において、抽出した乱数に基づいて役抽選を行う。即ち、高確率再遊技状態になったことを条件に、通常リプレイ 2 が抽選対象となることを意味する。

10

【 0 3 7 1 】

ベルリプレイ 1 が当選すると、R P 1、R P 2、R P 3、R P 4、R P 1 4、R P 1 5 が同時に内部当選し（フラグが立ち）、それら 6 つの R E P L A Y 役の何れか一つが入賞可能となる（R P 1、R P 2、R P 3、R P 1 4、R P 1 5 の入賞図柄は上述の通りである）。R P 4 の入賞図柄は、左に青リブ図柄又は白リブ図柄、中にベル図柄、右にセブン図柄、赤スイカ図柄又は緑スイカ図柄であり、入賞ライン上に表示されると再遊技役が入賞し、図柄表示窓の右下り斜めラインにベル図柄（小役明示識別情報）が一直線に表示される。ベルリプレイ 1 が当選した場合、第一停止操作で左停止ボタン 1 0 a が操作され、左ドラム 2 a（特定リールドラム）を停止させることを条件に、主制御部 1 0 0 は R P 4 20 を入賞させる（第 2、第 3 停止操作は順序不問）。一方、第一停止操作で左停止ボタン 1 0 a 以外が操作されると、主制御部 1 0 0 は R P 4 を入賞させないように停止制御を実行する。例えば、第一停止操作で右停止ボタン 1 0 c が操作されると、R P 1 ~ R P 3 の何れかを入賞させて、青リブ図柄又は白リブ図柄（リプレイ役明示識別情報）を図柄表示窓に一直線に表示する。第一停止操作で中停止ボタン 1 0 b が、セブン図柄を引き込めるタイミングで操作されると、中にセブン図柄を停止させる。同様に、第二停止操作で左停止ボタン 1 0 a が、セブン図柄を引き込めるタイミングで操作されると、左にセブン図柄を停止させる。そして、第三停止操作で右停止ボタン 1 0 c が、セブン図柄を引き込めるタイミングで操作されると、右にセブン図柄を停止させ、図柄表示窓の中央横ラインにセブン図柄、セブン図柄、セブン図柄が一直線に表示される（R P 1 4 入賞）。しかし、B A 30 R 図柄を引き込めるが、セブン図柄を引き込めないタイミング（N o . 7 の赤スイカ図柄位置）で操作されると、右にベル図柄を停止させて R P 1 5 が入賞する。つまり、押し順が正解でも R P 1 4 のセブン図柄、セブン図柄、B A R 図柄は停止しない。また、第二停止操作で右停止ボタン 1 0 c が、セブン図柄を引き込めるタイミングで操作されても、右にセブン図柄を停止させずに、ベル図柄を停止させる。従って、押し順が不正解であれば R P 1 4 は入賞せずに、R P 1 5 が入賞する。主制御部 1 0 0 は、初期状態でベルリプレイ 1 を抽選せず、ボーナス役が内部当選した R T 状態において、抽出した乱数に基づいて役抽選を行う。

20

30

【 0 3 7 2 】

ベルリプレイ 2 が当選すると、R P 1、R P 2、R P 3、R P 5、R P 1 4、R P 1 5 40 が同時に内部当選し（フラグが立ち）、それら 6 つの R E P L A Y 役の何れか一つが入賞可能となる（R P 1、R P 2、R P 3、R P 1 4、R P 1 5 の入賞図柄は上述の通りである）。R P 5 の入賞図柄は、左に青リブ図柄又は白リブ図柄、中に赤スイカ図柄又は緑スイカ図柄、右に上チリ図柄又は B R K 図柄であり、入賞ライン上に表示されると再遊技役が入賞し、図柄表示窓の上段横ラインにベル図柄（小役明示識別情報）が一直線に表示される。ベルリプレイ 2 が当選した場合、第一停止操作で左停止ボタン 1 0 a が操作され、左ドラム 2 a（特定リールドラム）を停止させることを条件に、主制御部 1 0 0 は R P 5 を入賞させる（第 2、第 3 停止操作は順序不問）。一方、第一停止操作で左停止ボタン 1 0 a 以外が操作されると、主制御部 1 0 0 は R P 4 を入賞させないように停止制御を実行する。例えば、第一停止操作で右停止ボタン 1 0 c が操作されると、R P 1 ~ R P 3 の何 50

れかを入賞させて、青リブ図柄又は白リブ図柄（リプレイ役明示識別情報）を図柄表示窓に一直線に表示する。第一停止操作で中停止ボタン10bが、セブン図柄を引き込めるタイミングで操作されると、中にセブン図柄を停止させる。同様に、第二停止操作で左停止ボタン10aが、セブン図柄を引き込めるタイミングで操作されると、左にセブン図柄を停止させる。そして、第三停止操作で右停止ボタン10cが、BAR図柄を引き込めるタイミングで操作されると、右にBAR図柄を停止させ、図柄表示窓の中央横ラインにセブン図柄、セブン図柄、BAR図柄が一直線に表示される（RP14入賞）。しかし、セブン図柄を引き込めるが、BAR図柄を引き込めないタイミング（No.4の blanks 図柄位置）で操作されると、右にベル図柄を停止させてRP15が入賞する。つまり、押し順が正解でもRP14のセブン図柄、セブン図柄、セブン図柄は停止しない。また、第二停止操作で右停止ボタン10cが、BAR図柄を引き込めるタイミングで操作されても、右にBAR図柄を停止させずに、ベル図柄を停止させる。従って、押し順が不正解であればRP14は入賞せずに、RP15が入賞する。主制御部100は、初期状態でベルリプレイ2を抽選せず、ボーナス役が内部当選したRT状態において、抽出した乱数に基づいて役抽選を行う。

10

【0373】

図65は、窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。

【0374】

図53(A)に示したRBB内部中の遊技ではRBBフラグが立っており、その高確率再遊技状態となったRBB内部中（図53(A)斜線部参照）において、遊技媒体が減少する通常遊技と、遊技媒体が増加する特別遊技を繰り返して行うのが最近のスロットマシンの主流である。通常遊技において遊技媒体が減少する理由は、内部当選した押し順小役を取りこぼすからである。一方、特別遊技において遊技媒体が増加する理由は、内部当選した押し順小役のターゲット小役（例えば、配当8枚から15枚の範囲）を入賞させる操作順序（又は、操作手順）を指示（報知）することにより、遊技者は投入枚数（3枚）より多くの払出しを受けるからである。これにより、1ゲーム当りの増加枚数の期待値は3枚～4枚程度とすることができる。なお、CBB（第2種特別役物連続作動装置）を内部当選状態としてもよいが、この場合には、例えば2枚投入で、常に2枚払出し、所定数を越えた時点でCBBを終了するので、CBB遊技中に遊技媒体の増減はない。同様に、図26(C)に示したRB内部中の遊技ではRBフラグが立っており、その高確率再遊技状態となったRB内部中において、遊技媒体が減少する通常遊技と、遊技媒体が増加する特別遊技を繰り返すようにしてもよい。ボーナス役（RBB、RB、CBB）の図柄組合せは、左にBAR図柄、中に緑スイカ図柄、右に赤スイカ図柄として説明する。

20

30

【0375】

主制御部100は、ボーナス役が内部当選した状態の遊技で、乱数抽選により、図62に示した押し順ベル1aが当選すると、FR1フラグ～FR4フラグを立てる。従って、内部当選状態としては、結果的にボーナスフラグ、FR1フラグ～FR4フラグの5つが立つことになる。なお、主制御部100は、ボーナス図柄よりも小役図柄を優先して入賞ライン上に引き込んで停止させる制御を行うようになっている。つまり、ボーナス役及び小役が同時に内部当選している場合、ボーナス図柄及び小役図柄の何れも入賞ライン上に停止させることができるとき、主制御部100は優先的に小役図柄を入賞ライン上に停止させるのである。

40

【0376】

主制御部100は、ドラム部2の全てのドラムが一定速度で回転するまでに、記憶する停止制御データ及び正解操作手順（中左右（213）の順序データ）に基づいて、滑りコマ数テーブルを作成する。例えば、第一停止で中停止ボタン10bが、No.7の青リブ図柄が入賞ライン上の位置で操作されたと仮定し、その時には4コマ滑らせてNo.3のベル図柄を入賞ライン上に停止させるのである。当然ながら、No.6の blanks 図柄が入賞ライン上の位置で操作された場合、その時には3コマ滑らせ、No.5の青リブ図柄の時には2コマ滑らせ、No.4の緑スイカ図柄の時には1コマ滑らせ、No.3のベル

50

図柄の時には0コマ滑らせるのである。この様にして、全ての操作位置（合計60コマ位置）に対して、リールを移動させる滑りコマ数を演算により事前に求め、停止操作後、直ちにリールを移動及び停止させるのである。

【0377】

主制御部100は、ドラム部2の全てのドラムが回転している状態で（図65（A）参照）、遊技者が第一停止で中停止ボタン10bを操作すると（図65（B）参照）、滑りコマ数データに基づき中ドラム2bを停止制御し、FR1及びFR2の共通のベル図柄を入賞ライン上に停止させる（図65（C）参照）。この場合、正解の操作手順なので、No.7の青リプ図柄が入賞ライン上で操作されたときに、4コマ滑らせてNo.3のベル図柄を入賞ライン上に停止させたことを示している。この状態で、FR1及びFR2の何れも入賞する可能性はあるが、FR3及びFR4の何れも入賞不能な状態となる。

10

【0378】

主制御部100は、遊技者が第二停止で左停止ボタン10aを操作すると（図65（D）参照）、滑りコマ数データに基づき左ドラム2aを停止制御し、FR1のベル図柄を入賞ライン上に停止させる（図65（E）参照）。この場合は、正解の操作手順なので、No.12の上チリ図柄が入賞ライン上で操作されたときに、2コマ滑らせてNo.10のベル図柄を入賞ライン上に停止させ、配当枚数が多い小役のFR1がテンパイ状態となったことを示している。主制御部100は、遊技者が第三停止で右停止ボタン10cを操作すると、滑りコマ数データに基づき右ドラム2cを停止制御し、FR1のベル図柄を入賞ライン上に停止させる（図65（F）参照）。この場合、FR1しか入賞の可能性はないが（FR2は入賞不能な状態）、右ドラム2c上にベル図柄が4コマ間隔（又は、0～4コマ間隔以内）で配置されており、何れかのベル図柄を入賞ライン上に停止させることができるので（例えば、No.8のベル図柄）、必ずFR1が入賞する。従って、押し順ベル1aのターゲット小役（FR1）が入賞すると、図柄表示窓にベル図柄（小役明示識別情報）が一直線に表示されるのである。但し、ベル図柄は一種類ではなく、小役明示識別情報として、形状や色を少し変更した複数のベル1図柄～ベルn図柄を設けてもよい。また、小役明示識別情報を、必ずしも入賞ライン上に停止させる必要はなく、非入賞ライン上であっても、図柄表示窓にベル図柄を一直線に表示してもよい。

20

【0379】

図66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。

30

【0380】

図66（A）～図66（C）は、図65（A）～図65（C）と全く同じ状態なので、説明を援用する。主制御部100は、遊技者が第二停止で右停止ボタン10cを操作すると（図66（D）参照）、滑りコマ数データに基づき右ドラム2cを停止制御し、FR2の青リプ図柄又は白リプ図柄を入賞ライン上に停止させる（図66（E）参照）。この場合は、不正解の操作手順なので、No.9の上チリ図柄が入賞ライン上で操作されたときに、3コマ滑らせてNo.6の白リプ図柄を入賞ライン上に停止させ、配当枚数は少ないが図柄組合せ数が多い小役のFR2がテンパイ状態となったことを示している。主制御部100は、遊技者が第三停止で左停止ボタン10aを操作すると、滑りコマ数データに基づき左ドラム2aを停止制御し、FR2の青リプ図柄又は白リプ図柄を入賞ライン上に停止させる（図66（F）参照）。この場合、FR2しか入賞の可能性はないが（FR1は入賞不能な状態）、左ドラム2a上に青リプ図柄又は白リプ図柄が4コマ間隔（又は、0～4コマ間隔以内）で配置されており、何れかの青リプ図柄又は白リプ図柄を入賞ライン上に停止させることができるので（例えば、No.1の青リプ図柄）、必ずFR2が入賞する。従って、FR2は、第一停止操作が正解で、第二停止操作が間違った場合に、FR1の入賞を阻害する目的の小役（第二阻害小役）と言える。なお、1/2～1/4の確率で、FR2を取りこぼすようにすることも可能であるが、同時当選させる小役が悪戯に複雑化し、入賞しても1枚なので出玉率には然程影響しないので、第二停止が誤操作であっても、FR2が必ず入賞する仕様になっている。

40

【0381】

50

図 6 7 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 3 8 2 】

図 6 7 (A) は、図 6 5 (A) と全く同じ状態なので、説明を援用する。

【 0 3 8 3 】

主制御部 1 0 0 は、ドラム部 2 の全てのドラムが回転している状態で (図 6 7 (A) 参照)、遊技者が第一停止で左停止ボタン 1 0 a を操作すると (図 6 7 (B) 参照)、滑りコマ数データに基づき左ドラム 2 a を停止制御し、F R 3 の青リブ図柄又は F R 4 の白リブ図柄の何れかを入賞ライン上に停止させる。この場合、不正解の操作手順なので、N o . 4 の赤スイカ図柄が入賞ライン上で操作されたときに、3 コマ滑らせて F R 3 の N o . 1 の青リブ図柄を入賞ライン上に停止させたことを示している (図 6 7 (C) 参照)。これは、配当枚数は少ないが図柄組合せ数が多い F R 3 の組合せ図柄を優先して引き込むからであり、この時点で既に F R 3 しか入賞の可能性はなくなる (F R 1、F R 2、F R 4 は入賞不能状態となる)。なお、本来なら 4 コマ滑らせて F R 1 の N o . 2 0 のベル図柄を入賞ライン上に停止させることも可能だが、F R 3 によって F R 1 の入賞を阻害するのである。操作タイミングが異なった場合には、F R 4 の白リブ図柄が入賞ライン上に停止するので、F R 4 しか入賞の可能性はなくなる。従って、F R 3 および F R 4 は、第一停止操作が不正解の場合に、F R 1 の入賞を阻害する目的の小役 (第一阻害小役) と言える。F R 3 が入賞するのは、中ドラム 2 b に赤スイカ図柄又は上チリ図柄、及び、右ドラム 2 c にセブン図柄又は緑スイカ図柄が停止することが条件となるが、停止する確率は中ドラム 2 b が $1/2$ 及び右ドラム 2 c が $1/2$ なので、 $1/4$ の確率でしか F R 3 は入賞しない。同様に、F R 4 が入賞するのは、中ドラム 2 b にセブン図柄又は緑スイカ図柄、及び、右ドラム 2 c に赤スイカ図柄又は下チリ図柄が停止することが条件となるが、停止する確率は中ドラム 2 b が $1/2$ 及び右ドラム 2 c が $1/2$ なので、 $1/4$ の確率でしか F R 3 は入賞しない。

【 0 3 8 4 】

主制御部 1 0 0 は、遊技者が第二停止で中停止ボタン 1 0 b を操作すると、滑りコマ数データに基づき中ドラム 2 b を停止制御し、F R 3 の赤スイカ図柄又は下チリ図柄を $1/2$ の確率で入賞ライン上に停止させる (図 6 7 (D) 参照。この例では赤スイカ図柄)。一方、 $1/2$ の確率で F R 3 の赤スイカ図柄及び下チリ図柄を入賞ライン上に停止させることができないので、コボシ目で停止させる (図 6 7 (F) 参照)。主制御部 1 0 0 は、図 6 7 (D) の状態で遊技者が第三停止で右停止ボタン 1 0 c を操作すると、滑りコマ数データに基づき右ドラム 2 c を停止制御し、F R 3 のセブン図柄又は緑スイカ図柄を $1/2$ の確率で入賞ライン上に停止させると、F R 3 が入賞する (図 6 7 (E) 参照。この例ではセブン図柄)。つまり、押し順小役が内部当選した場合、第一停止操作で左停止ボタン 1 0 a が操作されると、 $1/4$ の確率でしか 1 枚小役が入賞しないので、遊技媒体を消費させることが可能となる。そして、遊技者が第一停止操作により左ドラム 2 a (特定リールドラム) 以外を停止させると、特定遊技 (例えば、アシスト遊技) を行うための抽選をしないことや、消化ゲームを天井ゲーム数に加算しない等の大きなペナルティを与えるのである。仮に、遊技者がペナルティを覚悟で、右中左の順序で停止ボタン部 1 0 を操作しても、結果的に遊技媒体は減っていくようになる。

【 0 3 8 5 】

図 6 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 3 8 6 】

図 6 8 (A) は、図 6 5 (A) と全く同じ状態なので、説明を援用する。

【 0 3 8 7 】

主制御部 1 0 0 は、ドラム部 2 の全てのドラムが回転している状態で (図 6 8 (A) 参照)、遊技者が第一停止で右停止ボタン 1 0 c を操作すると (図 6 8 (B) 参照)、滑りコマ数データに基づき右ドラム 2 c を停止制御し、F R 3 のセブン図柄若しくは緑スイカ図柄、又は、F R 4 の赤スイカ図柄若しくは下チリ図柄の何れかを入賞ライン上に停止させる。この場合、不正解の操作手順なので、N o . 1 1 の白リブ図柄が入賞ライン上で操

作されたときに、1コマ滑らせてFR3のNo.10の下チリ図柄を入賞ライン上に停止させたことを示している(図68(C)参照)。これは、配当枚数は少ないが図柄組合せ数が多いFR4の組合せ図柄を優先して引き込むからであり、この時点で既にFR4しか入賞の可能性はなくなる(FR1、FR2、FR3は入賞不能な状態となる)。なお、本来なら3コマ滑らせてFR1のNo.8のベル図柄を入賞ライン上に停止させることも可能だが、FR4によってFR1の入賞を阻害するのである。操作タイミングが異なった場合には、FR4の赤スイカ図柄又は、FR3のセブン図柄若しくは緑スイカ図柄が入賞ライン上に停止するので、何れにせよFR3又はFR4しか入賞の可能性はない。従って、FR3およびFR4は、第一停止操作が不正解の場合に、FR1の入賞を阻害する目的の小役(第一阻害小役)と言える。FR4が入賞するのは、左ドラム2aに白リブ図柄、及び、中ドラム2bにセブン図柄又は緑スイカ図柄が停止することが条件となるので、所定の確率でしか入賞しない(換言すると、FR3は取りこぼすこともある)。

10

【0388】

主制御部100は、遊技者が第二停止で中停止ボタン10bを操作すると、滑りコマ数データに基づき中ドラム2bを停止制御し、FR4のセブン図柄又は緑スイカ図柄を1/2の確率で入賞ライン上に停止させる(図68(D)参照。この例では緑スイカ図柄)。一方、1/2の確率でFR4のセブン図柄及び緑スイカ図柄を入賞ライン上に停止させることができないので、コボシ目で停止させる(図68(F)参照)。主制御部100は、図68(D)の状態では遊技者が第三停止で左停止ボタン10aを操作すると、滑りコマ数データに基づき左ドラム2aを停止制御し、FR4の白リブ図柄を3/4の確率で入賞ライン上に停止させると、FR4が入賞する(図68(E)参照)。つまり、押し順小役が内部当選した場合には、第一停止操作で右停止ボタン10cが操作されると、所定の確率(低確率)でしか1枚小役が入賞しないので、遊技媒体を消費させることが可能となる。なお、主制御部100は、他の7つの押し順ベル(押し順ベル1b~押し順ベル4b)についても同様の停止制御を行うので、説明を省略する。

20

【0389】

図69は、窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。

【0390】

通常リプレイ1は、図53(A)に示した一般ゲーム及びRBB内部中ゲーム共に抽選対象である。一方、通常リプレイ2、ベルリプレイ1及びベルリプレイ2は、RBB内部中ゲームで抽選対象となるが、一般ゲームでは抽選されない。つまり、RBBフラグが立って、高確率再遊技状態となったRBB内部中(図53(A)斜線部参照)の遊技において、初めて全てのリプレイ役が乱数抽選されるのである。遊技者は、基本的にRBB内部中の遊技状態で、通常遊技とアシスト機能が発動する特別遊技を繰り返すが、内部当選したRBBが入賞するのは単独当選時又は単独当選状態になった時に、左にBAR図柄、中に緑スイカ図柄、右に赤スイカ図柄を狙ったら入賞するが、その様な状態になるのは非常に稀であり、またRBBを入賞させるとペナルティが与えられだけではなく、ボーナスゲームではメダルが減るか又は現状維持なので(増えも減りもしない)、敢えてRBBを入賞させるようなことはしないのである。また、段階設定値を打ち直してもRBB内部中の状態は維持されるので、遊技者はこの遊技状態でゲームを行うのである。

30

40

【0391】

主制御部100は、ボーナス役が内部当選した状態の遊技で、乱数抽選により、図64に示した通常リプレイ1が当選すると、RP1~RP3、RP14及びRP15フラグを立てる。従って、内部当選状態としては、結果的にボーナスフラグ、RP1~RP3、RP14及びRP15フラグの6つが立つことになる。なお、主制御部100は、ボーナス図柄よりもリプレイ図柄を優先して入賞ライン上に引き込んで停止させる制御を行い、必ず何れかのリプレイ役が入賞するので、リプレイ役の当選時にボーナス役が入賞することはない。

【0392】

主制御部100は、ドラム部2の全てのドラムが一定速度で回転するまでに、記憶する

50

停止制御データ、操作手順及び操作位置（操作タイミング）に基づいて、滑りコマ数テーブルを作成する。例えば、第一停止で中停止ボタン10bが、No.15のベル図柄が入賞ライン上の位置で操作されたと仮定し、その時には4コマ滑らせてNo.11の白リプ図柄を入賞ライン上に停止させるのである。当然ながら、No.14の赤スィカ図柄が入賞ライン上の位置で操作された場合、そのときには3コマ滑らせ、No.13の下チリ図柄の時には2コマ滑らせ、No.12の上チリ図柄の時には1コマ滑らせ、No.11の白リプ図柄の時には0コマ滑らせるのである。この様にして、全ての操作位置（合計60コマ位置）に対して、リールを移動させる滑りコマ数を演算により事前に求め、停止操作後、直ちにリールを移動及び停止させるのである。

【0393】

主制御部100は、ドラム部2の全てのドラムが回転している状態で（図69（A）参照）、遊技者が第一停止で左停止ボタン10aを操作（所定の操作手順で操作又は左1st操作）すると（図69（B）参照）、滑りコマ数データに基づき左ドラム2aを停止制御し、RP1の青リプ図柄又は白リプ図柄の何れかを入賞ライン上に停止させる。この場合、第一停止操作が左停止ボタン10a（左1st）で、No.15のベル図柄が入賞ライン上で操作されたときに、4コマ滑らせてRP1のNo.11の白リプ図柄を入賞ライン上に停止させたことを示している（図69（C）参照）。これは、第一停止操作が左停止ボタン10aで左ドラム2aが最初に停止する場合は、RP1が入賞するように、主制御部100が停止制御を行う様にプログラムされているからである。この時点で、RP1しか入賞することができない状態となる。

【0394】

主制御部100は、遊技者が第二停止で中停止ボタン10bを操作すると、滑りコマ数データに基づき中ドラム2bを停止制御し、RP1の青リプ図柄又は白リプ図柄の何れかを入賞ライン上に停止させる。この場合、No.10の青リプ図柄が停止した状態を示している（図69（D）参照）。その後の第三停止で右停止ボタン10cが操作されると、滑りコマ数データに基づき右ドラム2cを停止制御し、RP1の青リプ図柄又は白リプ図柄の何れかを入賞ライン上に停止させる。この場合、No.1の青リプ図柄が停止した状態を示しており、RP1が入賞するとリプレイ役明示識別情報（再遊技役明示識別情報）が図柄表示窓の中央横ラインに一直線に表示される（図69（E）参照）。図69（F）は、遊技者が第二停止で右停止ボタン10cを操作し（ハサミ押し操作し）、同様に停止した場合を示しており、RP1が入賞するとリプレイ役明示識別情報が図柄表示窓の中央横ラインに一直線に表示される（図69（E）参照）。

【0395】

図70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。

【0396】

図70（A）は、図69（A）と全く同じ状態なので、説明を援用する。

【0397】

主制御部100は、遊技者が第一停止でNo.2のセブン図柄を引き込めるタイミングで中停止ボタン10bを操作（特定の操作手順で操作）すると（図70（B）参照）、滑りコマ数データに基づき中ドラム2bを停止制御し、RP14及びRP15に共通のセブン図柄を入賞ライン上に停止させる（図70（C）参照）。主制御部100は、遊技者が第二停止で左停止ボタン10aを、No.2のセブン図柄を引き込めるタイミングで操作（所定の操作手順で操作。左2nd）すると、滑りコマ数データに基づき中ドラム2bを停止制御し、RP14及びRP15に共通のセブン図柄を入賞ライン上に停止させる（図70（D）参照）。そして、主制御部100は、遊技者が第三停止で右停止ボタン10cを、No.2のセブン図柄を引き込めるタイミングで操作（所定の操作手順で操作。右3rd）すると、滑りコマ数データに基づき中ドラム2bを停止制御し、RP14のセブン図柄を入賞ライン上に停止させ、RP14を入賞させるが（図70（E）参照）、セブン図柄を引き込めないタイミングで第三停止操作されると、ベル図柄を入賞ライン上に停止させ、RP15を入賞させる（図示せず）。一方、図70（C）の状態、セブン図柄を

引き込めないタイミングで左 2 n d 操作されると、R P 1 5 のベル図柄を入賞ライン上に停止させる（図 7 0（F）参照）。なお、図 7 0（D）の状態、N o . 5 又は N o . 2 0 の B A R 図柄を引き込めるタイミングで右 3 r d 操作されても、主制御部 1 0 0 は、R P 1 4 の B A R 図柄を入賞ライン上に停止させずに、N o . 3 等のベル図柄を入賞ライン上に停止させる。つまり、通常リプレイ 1 の場合には、特定の操作順序（中左右の順）で且つセブン図柄を引き込める場合には、セブン図柄が 3 つ一直線に表示されて R P 1 4 が入賞する一方、第 3 停止で B A R 図柄が引き込める場合でも R P 1 4 は入賞せずに、R P 1 5 が入賞する。なお、主制御部 1 0 0 は、遊技者が第一停止で中停止ボタン 1 0 b を、N o . 2 のセブン図柄を引き込めないタイミングで操作すると、滑りコマ数データに基づき中ドラム 2 b を停止制御し、青リブ図柄又は白リブ図柄の何れかを入賞ライン上に停止させる（図示せず）。その後の操作で、R P 1 又は R P 2 の何れかが入賞し、青リブ図柄又は白リブ図柄（リプレイ役明示識別情報）を図柄表示窓の中段一直線又は斜め右上り一直線に表示する（図示せず）。また、図 7 0（C）の状態、右 2 n d 操作されると、ベル図柄が停止し、第三停止操作でベル図柄が停止して、R P 1 5 が入賞する（停止表示態様は、「ベル図柄、セブン図柄、ベル図柄」である）。

10

【 0 3 9 8 】

図 7 1 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 3 9 9 】

図 7 1（A）は、図 6 9（A）と全く同じ状態なので、説明を援用する。

【 0 4 0 0 】

20

主制御部 1 0 0 は、遊技者が第一停止で N o . 1 0 の下チリ図柄を引き込めるタイミングで右停止ボタン 1 0 c を操作すると（図 7 1（B）参照）、滑りコマ数データに基づき右ドラム 2 c を停止制御し、R P 3 の下チリ図柄を入賞ライン上に停止させる（図 7 1（C）参照）。この状態では、既に R P 3 以外は入賞できなくなっている。主制御部 1 0 0 は、遊技者が第二停止で中停止ボタン 1 0 b を、N o . 1 2 の下チリ図柄が上段に位置するときに操作すると、滑りコマ数データに基づき中ドラム 2 b を停止制御し、4 コマ滑らせて N o . 9 の赤スリカ図柄を入賞ライン上に停止させる（図 7 1（D）参照）。更に、遊技者が第三停止で左停止ボタン 1 0 a を、N o . 1 3 の下チリ図柄が上段に位置するときに操作すると、滑りコマ数データに基づき左ドラム 2 a を停止制御し、4 コマ滑らせて N o . 1 0 のベル図柄を入賞ライン上に停止させる。R P 3 が入賞すると、青リブ図柄又は白リブ図柄（リプレイ役明示識別情報）が図柄表示窓の下段横一直線に表示される（図 7 1（E）参照）。図 7 1（F）は、遊技者が第二停止で左停止ボタン 1 0 a を同様のタイミングで操作した場合を示しており、何れにせよ R P 3 が必ず入賞する。

30

【 0 4 0 1 】

通常リプレイ 2 の説明（図示せず）：

主制御部 1 0 0 は、ボーナス役が内部当選した状態の遊技で、乱数抽選により、図 6 4 に示した通常リプレイ 2 が当選すると、R P 1、R P 2、R P 1 4 及び R P 1 5 フラグを立てる。従って、内部当選状態としては、結果的にボーナスフラグ、R P 1、R P 2、R P 1 4 及び R P 1 5 フラグの 5 つが立つことになる。なお、主制御部 1 0 0 は、ボーナス図柄よりもリプレイ図柄を優先して入賞ライン上に引き込んで停止させる制御を行い、必ず何れかのリプレイ役が入賞するので、リプレイ役の当選時にボーナス役が入賞することはない。

40

【 0 4 0 2 】

主制御部 1 0 0 は、遊技者が第一停止で左停止ボタン 1 0 a を操作（順押し又はハサミ押し）すると、滑りコマ数データに基づき左ドラム 2 a を停止制御し、R P 1 の青リブ図柄又は白リブ図柄の何れかを入賞ライン上に停止させ、その後の停止操作で R P 1 を入賞させる。中 1 s t でセブン図柄、左 2 n d でセブン図柄、右 3 r d で B A R 図柄を狙って操作すると、R P 1 4 が入賞して、図柄表示窓の中央横ラインに（セブン図柄、セブン図柄、B A R 図柄）が表示される。取りこぼすと、他の図柄の R P 1 5 又は R P 1 が入賞する。右 1 s t 停止操作すると R P 2 が入賞して、リプレイ役明示識別情報（再遊技役明示

50

識別情報)が図柄表示窓の右斜め上りラインに一直線に表示される。

【0403】

図72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。

【0404】

主制御部100は、ボーナス役が内部当選した状態の遊技で、乱数抽選により、図64に示したベルリプレイ1が当選すると、RP1～RP4、RP14及びRP15フラグを立てる。従って、内部当選状態としては、結果的にボーナスフラグ、RP1～RP4、RP14及びRP15フラグの7つが立つことになる。なお、主制御部100は、ボーナス図柄よりもリプレイ図柄を優先して入賞ライン上に引き込んで停止させる制御を行い、必ず何れかのリプレイ役が入賞するので、リプレイ役の当選時にボーナス役が入賞すること

10

【0405】

主制御部100は、遊技者が第一停止で左停止ボタン10aを操作(所定の操作手順で操作又は左1st操作)すると(図72(B)参照)、滑りコマ数データに基づき左ドラム2aを停止制御し、RP1及びRP4に共通する図柄の青リブ図柄又は白リブ図柄の何れかを入賞ライン上に停止させる。この場合には、第一停止操作が左停止ボタン10a(左1st)で、No.15のベル図柄が入賞ライン上で操作されたときに、4コマ滑らせてRP1及びRP4のNo.11の白リブ図柄を入賞ライン上に停止させたことを示している(図72(C)参照)。これは、第一停止操作が左停止ボタン10aで左ドラム2aが最初に停止する場合には、主制御部100が青リブ図柄又は白リブ図柄の何れかを入賞

20

【0406】

主制御部100は、遊技者が第二停止で中停止ボタン10bを操作すると、滑りコマ数データに基づき中ドラム2bを停止制御し、RP4のベル図柄を入賞ライン上に停止させる。この場合、No.8のベル図柄が停止した状態を示している(図72(D)参照)。これは、第一停止操作が左停止ボタン10aの場合(順押し又はハサミ押し)には、主制御部100がRP4を他のリプレイ役に優先して入賞させるように、プログラムされているからである。この時点で、RP4しか入賞することができない状態となる。その後の第三停止で右停止ボタン10cが操作されると、滑りコマ数データに基づき右ドラム2cを停止制御し、RP4のセブン図柄、赤スイカ図柄又は緑スイカ図柄の何れかを入賞ライン上に停止させる。この場合、No.2のセブン図柄が停止した状態を示しており、RP4が入賞すると小役明示識別情報が図柄表示窓の右下り斜めラインに一直線に表示される(図72(E)参照)。図72(F)は、遊技者が第二停止で右停止ボタン10cを操作し(ハサミ押し操作)、順押しと同様に、RP4図柄を優先的に停止した場合を示しており、RP4が入賞するとベル図柄(小役明示識別情報)が図柄表示窓に一直線に表示される(図72(E)参照)。

30

【0407】

図73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。

【0408】

図73(A)は、図72(A)と全く同じ状態なので、説明を援用する。

40

【0409】

主制御部100は、遊技者が第一停止でNo.2のセブン図柄を引き込めるタイミングで中停止ボタン10bを操作(特定の操作手順で操作)すると(図73(B)参照)、滑りコマ数データに基づき中ドラム2bを停止制御し、RP14及びRP15に共通のセブン図柄を入賞ライン上に停止させる(図73(C)参照)。主制御部100は、遊技者が第二停止で左停止ボタン10aを、No.2のセブン図柄を引き込めるタイミングで操作(所定の操作手順で操作。左2nd)すると、滑りコマ数データに基づき中ドラム2bを停止制御し、RP14及びRP15に共通のセブン図柄を入賞ライン上に停止させる(図73(D)参照)。そして、主制御部100は、遊技者が第三停止で右停止ボタン10cを、No.2のセブン図柄を引き込めるタイミングで操作(所定の操作手順で操作。右3

50

r d)すると、滑りコマ数データに基づき中ドラム2 bを停止制御し、R P 1 4のセブン図柄を入賞ライン上に停止させ、R P 1 4を入賞させるが(図7 3 (E)参照)、セブン図柄を引き込めないタイミングで第三停止操作されると、ベル図柄を入賞ライン上に停止させ、R P 1 5を入賞させる(図示せず)。一方、図7 3 (C)の状態、セブン図柄を引き込めないタイミングで左2 n d操作されると、R P 1 5のベル図柄を入賞ライン上に停止させる(図7 3 (F)参照)。なお、図7 3 (D)の状態、N o . 5又はN o . 2 0のB A R図柄を引き込めるタイミングで右3 r d操作されても、主制御部1 0 0は、R P 1 4のB A R図柄を入賞ライン上に停止させずに、N o . 3等のベル図柄を入賞ライン上に停止させる。つまり、ベルリプレイ1の場合、特定の操作順序(中左右の順)で且つセブン図柄を引き込める場合には、セブン図柄が3つ一直線に表示されてR P 1 4が入賞する一方、第3停止でB A R図柄が引き込める場合でもR P 1 4は入賞せずに、R P 1 5が入賞する。なお、主制御部1 0 0は、遊技者が第一停止で中停止ボタン1 0 bをN o . 2のセブン図柄を引き込めないタイミングで操作すると、滑りコマ数データに基づき中ドラム2 bを停止制御し、青リブ図柄又は白リブ図柄の何れかを入賞ライン上に停止させる(図示せず)。その後の操作で、R P 1又はR P 2の何れかが入賞し、青リブ図柄又は白リブ図柄(リプレイ役明示識別情報)を図柄表示窓の中段一直線又は斜め右上り一直線に表示する(図示せず)。また、図7 3 (C)の状態、右2 n d操作されると、ベル図柄が停止し、第三停止操作でベル図柄が停止してR P 1 5が入賞する(停止表示態様は、「ベル図柄、セブン図柄、ベル図柄」である)。

【0 4 1 0】

図7 4は、窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。

【0 4 1 1】

図7 4 (A)は、図7 2 (A)と全く同じ状態なので、説明を援用する。

【0 4 1 2】

主制御部1 0 0は、遊技者が第一停止でN o . 1 4のブランク図柄が入賞ライン上に位置するタイミングで右停止ボタン1 0 cを操作すると(図7 4 (B)参照)、滑りコマ数データに基づき右ドラム2 cを停止制御し、R P 2の赤スイカ図柄を入賞ライン上に停止させる(図7 4 (C)参照)。この状態では白リブ図柄が上段に停止し、既にR P 2又はR P 4以外は入賞できなくなっている。主制御部1 0 0は、遊技者が第二停止で中停止ボタン1 0 bを、N o . 1 1の上チリ図柄が入賞ライン上に位置するときに操作すると、滑りコマ数データに基づき中ドラム2 bを停止制御し、4コマ滑らせてN o . 7の青リブ図柄を入賞ライン上に停止させる(図7 4 (D)参照)。なお、この場合にはN o . 1 0の青リブ図柄を停止させることも可能であるが、意図的に滑り量が多くなるように停止制御を行っている。この状態ではリプレイ図柄がテンパイしているが、既にR P 2以外は入賞できなくなっている。更に、遊技者が第三停止で左停止ボタン1 0 aを、N o . 1 4の赤スイカ図柄が入賞ライン上に位置するときに操作すると、滑りコマ数データに基づき左ドラム2 aを停止制御し、4コマ滑らせてN o . 1 0のベル図柄を入賞ライン上に停止させる。R P 2が入賞すると、青リブ図柄又は白リブ図柄(リプレイ役明示識別情報)が図柄表示窓の斜め右上り一直線に表示される(図7 4 (E)参照)。図7 4 (F)は、遊技者が第二停止で左停止ボタン1 0 aを同様のタイミングで操作した場合を示しており、何れにせよR P 2が必ず入賞する。但し、右停止ボタン1 0 cの操作タイミングによって、R P 1(図6 9 (E)参照)又はR P 3(図7 1 (E)参照)が入賞し、青リブ図柄又は白リブ図柄(リプレイ役明示識別情報)が図柄表示窓に一直線に表示される。

【0 4 1 3】

図7 5は、窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。

【0 4 1 4】

主制御部1 0 0は、ボーナス役が内部当選した状態の遊技で、乱数抽選により、図6 4に示したベルリプレイ2が当選すると、R P 1 ~ R P 3、R P 5、R P 1 4及びR P 1 5フラグを立てる。従って、内部当選状態としては、結果的にボーナスフラグ、R P 1 ~ R P 3、R P 5、R P 1 4及びR P 1 5フラグフラグの7つが立つことになる。なお、主制

御部 1 0 0 は、ボーナス図柄よりもリプレイ図柄を優先して入賞ライン上に引き込んで停止させる制御を行い、必ず何れかのリプレイ役が入賞するので、リプレイ役の当選時にボーナス役が入賞することはない。

【 0 4 1 5 】

主制御部 1 0 0 は、ベルリプレイ 1 と同様に、ドラム部 2 の全てのドラムが一定速度で回転するまでに、記憶する停止制御データ、操作手順及び操作位置（操作タイミング）に基づいて、滑りコマ数テーブルを作成する。主制御部 1 0 0 は、ドラム部 2 の全てのドラムが回転している状態で（図 7 5（A）参照）、遊技者が第一停止で左停止ボタン 1 0 a を操作（所定の操作手順で操作又は左 1 s t 操作）すると（図 7 5（B）参照）、滑りコマ数データに基づき左ドラム 2 a を停止制御し、青リブ図柄又は白リブ図柄の何れかを入賞ライン上に停止させる（上段にベル図柄が表示される）。この場合、第一停止操作が左停止ボタン 1 0 a（左 1 s t）で、No. 15 のベル図柄が入賞ライン上で操作されたときに、4 コマ滑らせて R P 1 の No. 11 の白リブ図柄を入賞ライン上に停止させたことを示している（図 7 5（C）参照）。これは、第一停止操作が左停止ボタン 1 0 a で左ドラム 2 a が最初に停止する場合は、R P 5 が入賞するように、主制御部 1 0 0 が停止制御を行う様にプログラムされているからである。この時点で、R P 1 又は R P 5 しか入賞することができない状態となるが、後述するように、左 1 s t 操作で R P 1 は入賞しないように停止制御される。

【 0 4 1 6 】

主制御部 1 0 0 は、遊技者が第二停止で中停止ボタン 1 0 b を操作すると、滑りコマ数データに基づき中ドラム 2 b を停止制御し、R P 5 の赤スイカ図柄又は緑スイカ図柄の何れかを入賞ライン上に停止させる。この場合、No. 9 の赤スイカ図柄が停止した状態を示している（図 7 5（D）参照）。その後の第三停止で右停止ボタン 1 0 c が操作されると、滑りコマ数データに基づき右ドラム 2 c を停止制御し、R P 5 の上チリ図柄又はブランク図柄の何れかを入賞ライン上に停止させる。この場合、No. 4 のブランク図柄が停止した状態を示しており、R P 5 が入賞するとベル図柄（小役明示識別情報）が図柄表示窓の上段に一直線に表示される（図 7 5（E）参照）。図 7 5（F）は、遊技者が第二停止で右停止ボタン 1 0 c を操作し（ハサミ押し操作し）、同様に停止した場合を示しており、R P 5 が入賞するとベル図柄（小役明示識別情報）が図柄表示窓の上段横ラインに一直線に表示される（図 7 5（E）参照）。

【 0 4 1 7 】

主制御部 1 0 0 は、ベルリプレイ 2 が内部当選し、中 1 s t でセブン図柄、左 2 n d でセブン図柄、右 3 r d で B A R 図柄を狙って操作すると、R P 1 4 を入賞させて、図柄表示窓の中央横ラインに（セブン図柄、セブン図柄、B A R 図柄）を表示する一方、No. 2 のセブン R 図柄を引き込めるタイミングで右 3 r d 操作されても、R P 1 4 のセブン図柄を入賞ライン上に停止させずに、No. 3 等のベル図柄を入賞ライン上に停止させる。取りこぼすと、他の図柄の R P 1 5（セブン図柄、セブン図柄、ベル図柄）、R P 1 又は R P 2 が入賞する。右 1 s t 停止操作すると R P 3 が入賞して、リプレイ役明示識別情報（再遊技役明示識別情報）が図柄表示窓に一直線に表示される。A T 中（アシスト機能が発動する特別ゲーム中）にベルリプレイ 2 又はベルリプレイ 1 が内部当選すると、ベル図柄（小役明示識別情報）が一直線に表示させない為に、右 1 s t の停止操作順序（右左中又は右中左）を報知する。これによりメダルの払出しがないにも拘わらず、ベル図柄（小役明示識別情報）が一直線に表示されるという問題点を解決でき、遊技者に違和感を与えずに済む。つまり、本願発明の特徴は、ベルリプレイ役が内部当選した場合、左 1 s t でベル図柄（小役明示識別情報）を図柄表示窓に一直線に表示する一方、左 1 s t 以外ではベル図柄を図柄表示窓に一直線に表示しない点である。加えて、中 1 s t 及び右 1 s t 共に、リプレイ役明示識別情報（再遊技役明示識別情報）を図柄表示窓に一直線に表示する様にもできる。

【 0 4 1 8 】

図 7 6 は、A R T 開始までの処理手順を示すフローチャートである。

【 0 4 1 9 】

遊技者は、図 5 3 (A) で説明したボーナス役 (R B B 又は C B B) が内部当選中の高確率再遊技状態で遊技 (通常ゲーム及び特別ゲーム。なお、特別ゲーム中に押し順役が内部当選すると、遊技者にとって有利な入賞操作手順を報知する。) を行う。一方、遊技者が遊技ホールで実際にボーナス役を入賞させ、ボーナスゲーム (R B B ゲーム又は C B B ゲーム) を行うことは想定していないし、遊技上はペナルティ状態なので、説明を省略する。

【 0 4 2 0 】

電源投入及び段階設定されて通常ゲームが開始 (図では「ゲーム開始」) されると、副制御部 1 6 0 は抽選で通常モード (ステップ S 5 0 0) 又は高確率モード (ステップ S 5 1 0) の何れかを決定する。副制御部 1 6 0 は、ステップ S 5 2 0 で主制御部 1 0 0 が行う乱数による役抽選で、特定契機役が内部当選すると、A T (アシスト・タイム。第三のボーナス又は疑似ボーナス) の抽選を実行する。副制御部 1 6 0 は、ステップ S 5 2 2 において A T 抽選に当選していなければ、ステップ S 5 2 4 でモード移行抽選を行って、ステップ S 5 0 0 又はステップ S 5 1 0 へ移行する。例えば、特定契機役としてレア小役 (チェリー、スイカ又はチャンス目等) が当選すると高確率モードへの移行抽選が行われる一方、リプレイが当選すると通常モードへの移行抽選が行われる。この高確率モードで、副制御部 1 6 0 は、A T 当選確率が異なる複数の抽選テーブルの中から 1 つを選択し、通常モードに比較して約 1 0 倍 ~ 1 0 0 倍程度の高確率で A T を当選させる。なお、救済措置として、消化ゲームが天井ゲーム数に到達しても、A T を強制的に当選させるようになっている。

【 0 4 2 1 】

副制御部 1 6 0 は、この通常ゲームにおいて、左 1 s t 操作以外の操作が行われると、ブザーという警告音を発生させ、遊技者にペナルティ操作であることを報知する。押し順小役が内部当選した時に、このペナルティ操作が実行され、本来入賞しないはずの押し順小役を構成する「ターゲット小役」が入賞すると、所定ゲーム数間だけ A T 抽選を行わない等の大きなペナルティを与える。その場合、ペナルティ期間中にレア小役を引いても A T 抽選を受けられず、ゲーム上の恩恵を何ら得られないので、遊技者は出率の低い左 1 s t 操作 (特定手順で操作) を行うのである。従って、通常リプレイ 1 又は通常リプレイ 2 が内部当選した場合には、左 1 s t 操作でリプレイ役が入賞して、リプレイ役明示識別情報が図柄表示窓に一直線に表示される。そして、主制御部 1 0 0 は、直ちに投入枚数 L E D 4 a を全て (3 つ) 点灯させ、遊技者がスタートレバーを操作すると役抽選を行ってゲームを開始する (但し、ゲーム間 4 . 1 秒の経過を要件としてリールを回転する) 。一方、主制御部 1 0 0 は、ベルリプレイ 1 又はベルリプレイ 2 が内部当選した場合、左 1 s t 操作でリプレイが入賞して、ベル図柄 (小役明示識別情報) が図柄表示窓に一直線に表示されると、ベルリプレイ処理サブルーチン呼び出す。

【 0 4 2 2 】

図 7 7 は、ベルリプレイ処理サブルーチンを示すフローチャートである。

【 0 4 2 3 】

主制御部 1 0 0 は、このサブルーチン呼び出すと、ステップ S 6 0 0 で計時を開始する (例えば、2 0 秒タイマーをスタートさせる。) 。主制御部 1 0 0 は、ステップ S 6 1 0 でスタートレバー 9 が操作されたか否かを判断し、操作されていればステップ S 6 4 0 で計時を終了し、ステップ S 6 5 0 に移行する一方、操作されていなければステップ S 6 2 0 へ移行する。主制御部 1 0 0 は、ステップ S 6 2 0 で投入があったか否かを判断し、投入されていればステップ S 6 4 0 で計時を終了し、ステップ S 6 5 0 に移行する一方、投入されていなければステップ S 6 3 0 へ移行する。この「投入」とは、遊技メダルそのものをメダル投入口に直接入れること、又は、マックスベットボタン 8 を操作することである (1 B E T ボタン操作でもよい) 。

【 0 4 2 4 】

主制御部 1 0 0 は、ステップ S 6 3 0 で所定時間が経過したか否かを判断し、経過して

いなければステップS 6 1 0へ移行する一方、経過していればステップS 6 5 0へ移行する。主制御部1 0 0は、ステップS 6 5 0に移行すると、投入枚数L E D 4 aを全て(3 つ)点灯させ、このサブルーチンを終了する。つまり、ベルリプレイ1又はベルリプレイ2が入賞し、ベル図柄(小役明示識別情報)が図柄表示窓に一直線に表示された場合、所定時間の計時後に投入枚数L E D 4 aを点灯させるが、所定時間の計時以前に投入操作又は投入動作により、その計時を解除するのである。マックスベットボタン8が操作されてもメダル貯留枚数表示L E D 4 bが表示している貯留数量は減らない。また、投入動作によりメダルが直接投入されると、その投入数量分だけ、メダル貯留枚数表示L E D 4 bが表示している貯留数量に加算される。ベルリプレイの入賞によりベル図柄(小役明示識別情報)が図柄表示窓に一直線に表示されると、遊技者は小役が入賞したと錯覚し、慣れた手順でマックスベットボタン8を操作するので、このように処理する方が違和感を生じないのである。同様に、所定時間の計時以前にスタートレバー9が操作されると、計時を解除して、投入枚数L E D 4 aを点灯させる。ベルリプレイを設けるのは、通常ゲームが高確率再遊技状態であり、頻繁にリプレイが当選するので、恰も3枚払出しの小役が入賞したような印象を遊技者に与える為である。

10

【0 4 2 5】

ここで図7 6に戻って説明を続けると、副制御部1 6 0は、ステップS 5 2 2においてA T抽選に当選すると、疑似ビッグボーナス又は疑似レギュラーボーナスを決める為のA T種別抽選(ステップS 5 2 6)、疑似ビッグボーナス時にはA Tストック数抽選(ステップS 5 2 8)及び前兆ゲーム数抽選(ステップS 5 3 0)を行う。この前兆ゲーム数はA Tの当選を遊技者に告知するまでに要するゲーム数であり、ステップS 5 3 2の前兆モードに移行して激アツ演出が8ゲームから3 2ゲーム程度継続する。副制御部1 6 0は、ステップS 5 3 4でA Tの当選確定演出(例えば、「ボーナス確定」の表示演出)を行って、リプレイ役が当選しボーナス図柄が表示されるまで準備ゲームを行う(ステップS 5 3 6)。例えば、A T種別抽選で疑似ビッグボーナスが決定されている場合、ボーナス確定表示(W I N表示)を継続し、通常リプレイ1又はベルリプレイ1が当選すると中左右の操作順序と「7 7 7」を狙う様に表示する。遊技者が中1 s tでセブン図柄を狙い、左2 n dでセブン図柄を狙い、右3 r dでセブン図柄を狙って7 7 7が表示されると、ステップS 5 3 8に移行してA T遊技を開始する。同様に、疑似レギュラーボーナスの場合には、通常リプレイ2又はベルリプレイ2が当選すると中左右の操作順序と「7 7 B A R」を狙う様に表示する。遊技者が中1 s tでセブン図柄を狙い、左2 n dでセブン図柄を狙い、右3 r dでB A R図柄を狙って7 7 B A Rが表示されると、ステップS 5 3 8に移行してA T遊技を開始する。ただし、押し順が合っていないでも操作タイミングが間違っていれば、他の図柄のリプレイ役が入賞し、「7 7 7」又は「7 7 B A R」は表示されないが、押し順が合っていればA T遊技を開始する。

20

30

【0 4 2 6】

副制御部1 6 0は、ステップS 5 4 0で上乗せ抽選の契機となる特定契機役が内部当選する毎に上乗せ抽選を行って、当選したA T上乗せ数(ゲーム数、枚数、押し順小役の入賞回数等)又はストック数(セット数、ループ回数等)を表示演出装置1 1に表示する。当然ながら、副制御部1 6 0は、上乗せ数を残り数に加算して表示演出装置1 1に表示又はR A Mに記憶する。

40

【0 4 2 7】

特定契機役としては、例えば単チェリー、強チェリー、弱チェリー、強スイカ、弱スイカ、強チャンス目、弱チャンス目などがある。上乗せ期待ゲーム数(期待値)は、単チェリーで平均1 0 0ゲーム、強チェリーで平均5 0ゲーム、弱チェリーで平均2 0ゲーム、強スイカで平均7 5ゲーム、弱スイカで平均1 0ゲーム、強チャンス目で平均2 0 0ゲーム、弱チャンス目で平均3 0ゲームとなっており、副制御部1 6 0は、各特定契機役に対応する上乗せ抽選テーブルを用いて乱数抽選し、上乗せ数を決定する。単チェリーの上乗せ抽選テーブルは、乱数値に応じて、5 0 0ゲームが5 %、2 0 0ゲームが5 %、1 0 0ゲームが5 0 %、5 0ゲームが3 0 %、0ゲーム(ハズレ)が1 0 %となるように割り振

50

られており、上乗せ平均値は100ゲームとなる。例えば、0～99までの乱数を発生させ、抽出した乱数が0～9で0ゲーム（ハズレ）、10～59で100ゲーム、60～89で50ゲーム、90～94で200ゲーム、95～99で500ゲームが当選するようになっている。なお、強チェリー、弱チェリー、強スイカ、弱スイカ、強チャンス目、弱チャンス目なども同様の構成の上乗せ抽選テーブルであり、割り振りと当選ゲーム数及び上乗せ期待ゲーム数が異なるだけなので説明を省略する。

【0428】

副制御部160は、ステップS544に移行すると、特別上乗せ条件が成立したか否かを判断する。例えば、特定契機役の当選時に特別上乗せ抽選を実行し、当選すれば条件が成立する。また、主人公と敵キャラクタとのバトルで相手のHP（ヒットポイント）がゼロになり、主人公が勝利した場合も、この条件が成立する。副制御部160は、ステップS544で特別上乗せ条件が成立すると、ステップS546に移行して、複数の特別上乗せゾーンの中から1つを選択する。例えば、特別上乗せゾーンAは3ゲーム間だけ上乗せ抽選するゾーン（上乗せ期待値は約30）、特別上乗せゾーンBは5ゲーム間だけ上乗せ抽選するゾーン（上乗せ期待値は約50）、特別上乗せゾーンCは継続抽選に外れるまでのゲーム間だけ上乗せ抽選するゾーン（上乗せ期待値は約100）というものである。この上乗せ抽選で当選した値（ゲーム数、ナビ回数、払出し枚数等）がアシスト機能を発動させる為の数値であり、上述した上乗せ抽選と同様に、上乗せ数を残り数に加算して表示演出装置11に表示又はRAMに記憶する。

【0429】

特に、特別上乗せゾーンDが選択された場合には、スペシャルボタン14を連打して、操作1回毎に継続抽選（パンク抽選又は転落抽選）と上乗せ抽選を行って、継続抽選に外れる（パンク抽選又は転落抽選に当選する）と、上乗せ抽選で当選した値の合算値を、アシスト機能を発動させる為の上乗せ数とし、この上乗せ数を残り数に加算して表示演出装置11に表示及びRAMに記憶する。

【0430】

図78は、特別上乗せゾーンDの処理サブルーチンを示すフローチャートである。図79及び図80は、フリーズ演出処理サブルーチンを示すフローチャートである。

【0431】

副制御部160は、ステップS546で特別上乗せゾーンDに移行させる場合、押し順によって青7図柄が一直線に揃うフリーズ演出1、又は押し順によって赤7図柄が一直線に揃うフリーズ演出2の何れを入賞させるか抽選で決定する（ステップS700）。赤7図柄の場合は特別上乗せゲームが1回だけであるが、青7図柄の場合は特別上乗せゲームが2回以上（複数回）となるので、遊技者にとって有利である。青7図柄が当選する比率は約20%で、5回に一回程度、青7図柄が揃うようになっている。

【0432】

副制御部160は、ステップS710に移行すると、主制御部100からフリーズ契機役のGRP（グループプレイ）1～GRP7が当選したことの通知を待ち、グループプレイの何れも当選しなければ、ステップS715で通常処理を行った後に、ステップS710に戻ってループする。例えば、ステップS715の通常処理は、押し順小役が当選すると、アシスト機能を発動させて入賞操作順序を報知する処理である。つまり、ステップS710及びステップS715は、特別上乗せゲームを開始するまでの待機状態と言える。

【0433】

グループプレイとは、青7図柄が表示窓の上段横一直線に表示される上段青7リプレイ、青7図柄が表示窓の右上り一直線に表示（下段青7、中段青7、上段青7）される右上り青7リプレイ、赤7図柄が表示窓の中段横一直線に表示される中段赤7リプレイ、通常リプレイ図柄が表示窓の下段横一直線に表示される下段通常リプレイなど、複数のリプレイ役が同時に当選した状態となるリプレイ役であり、各グループプレイ同士で、同時に内部当選するリプレイ役の種類と組合せがそれぞれ異なっている。この相違によって、

押し順により入賞して表示されるリプレイを異なるようにしている。

【 0 4 3 4 】

図 7 9 を参照し、主制御部 1 0 0 は、ステップ S 8 0 0 で図柄表示ゲームのスタート操作が行われると役の抽選（図柄抽選）を実行し、内部当選役（抽選結果）を副制御部 1 6 0 に通知する。なお、主制御部 1 0 0 から副制御部 1 6 0 には各種情報を適宜送信して、遊技状態や命令を直接伝えることができるが、逆に副制御部 1 6 0 から主制御部 1 0 0 には情報を直接伝えることができない。つまり、主制御部 1 0 0 から副制御部 1 6 0 への一方向通信しか許容されておらず、双方向通信はできないようになっている。換言すると、主制御手段は、副制御手段へ一方向に情報を送信する一方、副制御手段から情報を受信しないように構成されている。

10

【 0 4 3 5 】

主制御部 1 0 0 は、ステップ S 8 1 0 でフリーズ契機役の G R P（グループリプレイ）1 ~ G R P 7 の何れかが当選したことを判断し、フリーズ契機役であればステップ S 8 1 5 に移行する一方、フリーズ契機役でなければステップ S 8 6 0 に移行して、停止制御やメダルの払出しなどの通常処理を実行する。

【 0 4 3 6 】

図 7 8 を参照し、副制御部 1 6 0 は、ステップ S 7 1 0 で主制御部 1 0 0 からフリーズ契機役（この場合、G R P 1）が当選したことの通知を受け取ると、ステップ S 7 2 0 で当選図柄（一直線に表示する図柄）を判断し、青 7 図柄であればステップ S 7 3 0 に移行して、青 7 図柄の表示操作順序を報知する一方、赤 7 図柄であればステップ S 7 5 0 に移行して、赤 7 図柄の表示操作順序を報知する。副制御部 1 6 0 は、次ゲーム（次の図柄表示ゲーム）の終了後に、赤 7 図柄を表示させた場合にはステップ S 7 6 0 に移行して 1 回だけ特別上乗せゲームを実行する。一方、青 7 図柄を表示させた場合にはステップ S 7 4 0 に移行して、最低 1 回に加えて、主制御部 1 0 0 から通知される加算指定回数（1 回 ~ 2 5 5 回）だけ、特別上乗せゲームを実行する。従って、青 7 図柄の場合には、最低でも 2 回以上で最大は 2 5 6 回となる。例えば 5 回と仮定すると、1 回目の図柄表示ゲームの終了後に 1 回目の特別上乗せゲームを実行し、続く 2 回目の図柄表示ゲームの終了後に 2 回目の特別上乗せゲームを実行し、...、最後の 5 回目の図柄表示ゲームの終了後に 5 回目の特別上乗せゲームを実行するのである。つまり、5 ゲーム連続して 5 回の特別上乗せゲームを行う。なお、次ゲームの開始から停止ボタン部 1 0 の正規操作が可能となるまでのフリーズ状態（ゲームの進行を遅らせる状態）で、主制御部 1 0 0 にリール演出を行わずために、主制御部 1 0 0 に加算指定回数を決定及び通知させるようにしているが、単に副制御部 1 6 0 で決定した回数だけ特別上乗せゲームを実行するようにしてもよい。

20

30

【 0 4 3 7 】

図 7 9 を参照し、主制御部 1 0 0 は、ステップ S 8 1 5 に移行すると、フリーズ契機役に対応したフリーズ手順での操作か否かを判断し、フリーズ手順であればステップ S 8 2 0 に移行する一方、フリーズ手順でなければステップ S 8 6 0 に移行する。なお、後述するように、G R P 1 のフリーズ手順は右 1 s t であり、中 2 n d で青 7 図柄が揃い、左 2 n d で赤 7 図柄が揃うようになっている。主制御部 1 0 0 は、ステップ S 8 2 0 に移行すると、特定の外部集中端子板信号（以下、「集端信号」ともいう）が O N か否かを判断する。この特定の集端信号は、第 3 のボーナスと称されるアシストボーナス中を示す信号であり、非 A T 状態（非アシスト状態）で小役明示識別情報が一直線に表示されるベル・リプレイ役が内部当選した場合に、左 1 s t ではなく再遊技役明示識別情報が表示される操作順序で操作されると O N となり、逆に左 1 s t で操作されると O F F となる。つまり、主制御部 1 0 0 が概ね A T 中と認識すると O N となるが、非 A T 中と認識すると O F F となる信号である。主制御部 1 0 0 は、集端信号が O N であれば、ステップ S 8 3 0 に移行する一方、O F F であればステップ S 8 6 0 に移行する。これにより、非 A T 状態を示す信号を出力中にフリーズ契機役が当選し、遊技者がペナルティ操作によって偶然にフリーズ手順で停止ボタンを操作しても、主制御部 1 0 0 はフリーズ演出を行わない。換言すると、A T 状態を示す信号を出力中にフリーズ契機役が当選し、遊技者がフリーズ手順で停

40

50

止ボタンを操作して初めて、主制御部 100 はフリーズ演出を行うのである。

【0438】

主制御部 100 は、ステップ S830 に移行すると、青 7 図柄を表示させた場合（右 1 s t、中 2 n d の場合）には、ステップ S840 で遅延処理 1 を実行する一方、赤 7 図柄を表示させた場合（右 1 s t、左 2 n d の場合）には、ステップ S850 で遅延処理 2 を実行する。遅延処理 1 は約 20 秒程度と比較的長く、次ゲームの開始時にリールを用いたフリーズ演出が行われた後に、特別上乗せ遊技が行われることを告知する為に設けられている。遅延処理 2 は約 5 秒程度と比較的短く、次ゲームの最後に単に特別上乗せ遊技が行われることだけを告知する。これらの処理が終わると、1 ゲームが終了する。なお、青 7 図柄や赤 7 図柄が一直線に表示されなくても、操作順序が一致してさえいれば、遅延処理 1 又は遅延処理 2 は実行される。つまり、目押しできなくても遊技者は損をしないようになっている。

10

【0439】

図 80 を参照し、主制御部 100 は、スタート操作により次ゲームが開始され、ステップ S900 に移行すると、役の抽選（図柄抽選）を実行し、内部当選役（抽選結果）を副制御部 160 に通知して、ステップ S910 でリールフリーズ演出の開始条件が満たされているか（即ち、フリーズ契機役に対応する青 7 図柄表示の操作順序で操作されたこと）を判断する。主制御部 100 は、開始条件が満たされていなければ、ステップ S990 に移行して通常処理を実行する一方、開始条件が満たされていれば、ステップ S920 に移行して、演出中表示 L E D 4 f を点灯して、青 7 図柄又は赤 7 図柄を一直線に表示する回数 N を抽選で決定し、副制御部 160 に表示回数 N を通知する。

20

【0440】

主制御部 100 は、ステップ S930 で全リールを回転させるが、正規の回転制御ではなく、リール演出のための回転である。主制御部 100 は、ステップ S940 で停止ボタン部 10 の何れかが操作されると、対応するドラム部 2 を疑似停止（仮停止）させる。この疑似停止は完全にドラム部 2 を停止させるのではなく、停止位置は変えずに上下に微動を続けるのである。なお、ドラム部 2 の少なくとも 1 つのリールが回転しているにも拘わらず、対応する停止ボタン部が操作されなければ、所定時間（約 20 秒）が経過した時点で、回転している 1 つのリールを左から順に停止させるので、最大 60 秒でドラム部 2 は疑似停止する。また、2 つのリールが停止した時には、青 7 図柄又は赤 7 図柄が必ずテンパイ状態となるように停止させる。主制御部 100 は、ステップ S950 で N が 0 か否かを判断し、0 であればステップ S980 で最後のリールをハズレ出目（7 図柄の非一直線表示）で疑似停止させてリールフリーズ演出を終了して、演出中表示 L E D 4 f を消灯する。そして、ステップ S990 に移行して通常処理を実行する一方、0 でなければステップ S960 に移行する。つまり、N が 0 とは、既に N 回表示させたという意味である。ただし、ドラム部 2 を疑似停止（仮停止）させた状態を完全停止状態としてもよい。演出中表示 L E D 4 f を点灯することによって、遊技者にリールを用いたフリーズ演出であることを明示しているが、更に停止ボタン部 10 が操作され、対応するドラム部 2 を疑似停止（仮停止）させる場合、停止操作から 190 m s を超えて停止させることによって、リールフリーズ演出を認識させる。つまり、通常の 5 コマ制御ではなく、6 コマ以上リールを滑らせることで遊技者に違和感を与えて、リールフリーズ演出をアピールするのである。

30

40

【0441】

主制御部 100 は、ステップ S960 で青 7 図柄又は赤 7 図柄を疑似停止して一直線に表示した後、リールを上に戻して準備目表示し、ステップ S970 でスタートレバー 9 が操作されたか又は所定時間経過（10 秒程度）したかを判断し、条件が満足するまでループするが、このスタート条件を満足するとステップ S975 で N - 1 を演算し、この演算結果を新たな N としてステップ S920 へ移行する。

【0442】

図 81 ~ 図 87 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。これらの図を用いてグループリプレイ 1 ~ グループリプレイ 7 について詳述する。

50

【 0 4 4 3 】

図 8 1 を参照し、グループリプレイ 1 (G R P 1) が内部当選すると、少なくとも上段青 7 リプレイ及び中段赤 7 リプレイと下段通常リプレイ及び他の複数のリプレイが同時当選する。主制御部 1 0 0 は、ドラム部 2 の全てのドラムが回転している状態で (図 8 1 (A) 参照)、遊技者が各ドラムの青 7 図柄及び赤 7 図柄を狙って、第一停止で右停止ボタン 1 0 c、第二停止で中停止ボタン 1 0 b を操作すると、青 7 図柄及び赤 7 図柄が共にテンパイするので (図 8 1 (B 1) 及び図 8 1 (C 1) 参照)、遊技者は何れのリプレイが入賞するのか判別できない。遊技者が第三停止で左停止ボタン 1 0 a を操作すると、上段青 7 リプレイが入賞する (図 8 1 (D 1) 参照)。なお、入賞ラインは中段横ラインなので、実際に入賞する図柄は当然に異なっている。一方、遊技者が各ドラムの青 7 図柄及び赤 7 図柄を狙って第一停止で右停止ボタン 1 0 c、第二停止で左停止ボタン 1 0 a を操作すると、青 7 図柄及び赤 7 図柄が共にテンパイし (図 8 1 (B 2) 及び図 8 1 (C 2) 参照)、第三停止で中停止ボタン 1 0 b を操作すると、中段赤 7 リプレイが入賞する (図 8 1 (D 2) 参照)。

10

【 0 4 4 4 】

図 8 2 を参照し、グループリプレイ 2 (G R P 2) が内部当選すると、少なくとも右上り青 7 リプレイ及び中段赤 7 リプレイと下段通常リプレイ及び他の複数のリプレイが同時当選する。主制御部 1 0 0 は、ドラム部 2 の全てのドラムが回転している状態で (図 8 2 (A) 参照)、遊技者が各ドラムの青 7 図柄及び赤 7 図柄を狙って、第一停止で右停止ボタン 1 0 c、第二停止で左停止ボタン 1 0 a を操作すると、青 7 図柄及び赤 7 図柄が共にテンパイするので (図 8 2 (B 1) 及び図 8 2 (C 1) 参照)、遊技者は何れのリプレイが入賞するのか判別できない。遊技者が第三停止で中停止ボタン 1 0 b を操作すると、右上り青 7 リプレイが入賞する (図 8 2 (D 1) 参照)。なお、入賞ラインは中段横ラインなので、実際に入賞する図柄は当然に異なっている。一方、遊技者が各ドラムの青 7 図柄及び赤 7 図柄を狙って第一停止で右停止ボタン 1 0 c、第二停止で中停止ボタン 1 0 b を操作すると、青 7 図柄及び赤 7 図柄が共にテンパイし (図 8 2 (B 2) 及び図 8 2 (C 2) 参照)、第三停止で左停止ボタン 1 0 a を操作すると、中段赤 7 リプレイが入賞する (図 8 2 (D 2) 参照)。

20

【 0 4 4 5 】

図 8 3 を参照し、グループリプレイ 3 (G R P 3) が内部当選すると、少なくとも上段青 7 リプレイ及び中段赤 7 リプレイと下段通常リプレイ及び他の複数のリプレイが同時当選する。主制御部 1 0 0 は、ドラム部 2 の全てのドラムが回転している状態で (図 8 3 (A) 参照)、遊技者が各ドラムの青 7 図柄及び赤 7 図柄を狙って、第一停止で右停止ボタン 1 0 c、第二停止で左停止ボタン 1 0 a を操作すると、青 7 図柄のみをテンパイさせるので (図 8 3 (B 1) 及び図 8 3 (C 1) 参照)、遊技者は上段青 7 リプレイが入賞すると判別できる (2 確 : 第 2 操作で確定)。遊技者が第三停止で中停止ボタン 1 0 b を操作すると、上段青 7 リプレイが入賞する (図 8 3 (D 1) 参照)。なお、入賞ラインは中段横ラインなので、実際に入賞する図柄は当然に異なっている。一方、遊技者が各ドラムの青 7 図柄及び赤 7 図柄を狙って第一停止で右停止ボタン 1 0 c、第二停止で中停止ボタン 1 0 b を操作すると、青 7 図柄及び赤 7 図柄が共にテンパイし (図 8 3 (B 2) 及び図 8 3 (C 2) 参照)、第三停止で左停止ボタン 1 0 a を操作すると、中段赤 7 リプレイが入賞する (図 8 3 (D 2) 参照)。

30

40

【 0 4 4 6 】

図 8 4 を参照し、グループリプレイ 4 (G R P 4) が内部当選すると、少なくとも右上り青 7 リプレイ及び中段赤 7 リプレイと下段通常リプレイ及び他の複数のリプレイが同時当選する。主制御部 1 0 0 は、ドラム部 2 の全てのドラムが回転している状態で (図 8 4 (A) 参照)、遊技者が各ドラムの青 7 図柄及び赤 7 図柄を狙って、第一停止で右停止ボタン 1 0 c、第二停止で中停止ボタン 1 0 b を操作すると、青 7 図柄のみをテンパイさせるので (図 8 4 (B 1) 及び図 8 4 (C 1) 参照)、遊技者は上段青 7 リプレイが入賞すると判別できる (2 確 : 第 2 操作で確定)。遊技者が第三停止で左停止ボタン 1 0 a を操

50

作すると、上段青7リプレイが入賞する(図84(D1)参照)。なお、入賞ラインは中段横ラインなので、実際に入賞する図柄は当然に異なっている。一方、遊技者が各ドラムの青7図柄及び赤7図柄を狙って第一停止で右停止ボタン10c、第二停止で左停止ボタン10aを操作すると、青7図柄及び赤7図柄が共にテンパイし(図84(B2)及び図84(C2)参照)、第三停止で中停止ボタン10bを操作すると、中段赤7リプレイが入賞する(図84(D2)参照)。

【0447】

図85を参照し、グループリプレイ5(GRP5)が内部当選すると、少なくとも上段青7リプレイ及び中段赤7リプレイと下段通常リプレイ及び他の複数のリプレイが同時当選する。主制御部100は、ドラム部2の全てのドラムが回転している状態で(図85(A)参照)、遊技者が各ドラムの青7図柄及び赤7図柄を狙って、第一停止で中停止ボタン10b、第二停止で右停止ボタン10cを操作すると、青7図柄及び赤7図柄が共にテンパイするので(図85(B1)及び図85(C1)参照)、遊技者は何れのリプレイが入賞するのか判別できない。遊技者が第三停止で左停止ボタン10aを操作すると、上段青7リプレイが入賞する(図85(D1)参照)。なお、入賞ラインは中段横ラインなので、実際に入賞する図柄は当然に異なっている。その一方、遊技者が各ドラムの青7図柄及び赤7図柄を狙って第一停止で左停止ボタン10a、第二停止で右停止ボタン10cを操作すると、赤7図柄のみをテンパイさせるので(図85(B2)及び図85(C2)参照)、遊技者は中段赤7リプレイが入賞すると判別できる(2確:第2操作で確定)。遊技者が第三停止で右停止ボタン10cを操作すると、中段赤7リプレイが入賞する(図85(D2)参照)。

【0448】

図86を参照し、グループリプレイ6(GRP6)が内部当選すると、少なくとも上段青7リプレイ及び中段赤7リプレイと下段通常リプレイ及び他の複数のリプレイが同時当選する。主制御部100は、ドラム部2の全てのドラムが回転している状態で(図86(A)参照)、遊技者が各ドラムの青7図柄及び赤7図柄を狙って、第一停止で中停止ボタン10b、第二停止で左停止ボタン10aを操作すると、青7図柄のみをテンパイさせるので(図86(B1)及び図86(C1)参照)、遊技者は上段青7リプレイが入賞すると判別できる(2確:第2操作で確定)。遊技者が第三停止で右停止ボタン10cを操作すると、上段青7リプレイが入賞する(図86(D1)参照)。なお、入賞ラインは中段横ラインなので、実際に入賞する図柄は当然に異なっている。一方、遊技者が各ドラムの青7図柄及び赤7図柄を狙って第一停止で中停止ボタン10b、第二停止で右停止ボタン10cを操作すると、青7図柄及び赤7図柄が共にテンパイするので(図86(B2)及び図86(C2)参照)、遊技者は何れのリプレイが入賞するのか判別できない。遊技者が第三停止で左停止ボタン10aを操作すると、中段赤7リプレイが入賞する(図86(D2)参照)。

【0449】

図87を参照し、グループリプレイ7(GRP7)が内部当選すると、少なくとも右上り青7リプレイと下段通常リプレイ及び他の複数のリプレイが同時当選する。主制御部100は、ドラム部2の全てのドラムが回転している状態で(図87(A)参照)、遊技者が各ドラムの青7図柄及び赤7図柄を狙って、第一停止で中停止ボタン10bを操作すると、青7図柄を中段に且つ赤7図柄を下段に停止させるので(図87(B))、遊技者は右上り青7リプレイが入賞すると判別できる(1確:第1操作で確定)。遊技者が各ドラムの青7図柄及び赤7図柄を狙って第二停止で右停止ボタン10cを操作すると(図87(C1)参照)、又は、左停止ボタン10aを操作すると(図87(C2)参照)、青7図柄のみをテンパイさせ、遊技者が第三停止操作をすると、右上り青7リプレイが入賞する(図87(D1)及び図87(D2)参照)。他の操作順序では、下段通常リプレイ又は他の複数のリプレイの1つが必ず入賞する。

【0450】

図88~図89は、特別上乗せ画面の模式図である。

10

20

30

40

50

【 0 4 5 1 】

副制御部 1 6 0 は、図 7 6 で示したステップ S 5 3 8 の A T ボーナス開始時に、初期アシスト数量及び獲得枚数（開始時は 0 枚）を画面左下に表示し、A T ゲームが進行する毎に残りアシスト数量及び獲得枚数を更新する。アシスト数量とは、ゲーム回数、ナビゲーション回数、払出し枚数等であり、アシスト機能を発動させる為の数値である。例えば、アシスト数量がゲーム回数であれば 1 ゲームを消化するとアシスト数量が 1 減算される。アシスト数量がナビゲーション回数であれば、1 ゲームを消化してもアシスト数量は変わらず、押し順小役を入賞させる為の操作順序を報知するとアシスト数量が 1 減算される。アシスト数量が払出し枚数であれば、1 ゲームを消化してもアシスト数量は変わらず、押し順小役を入賞させる為の操作順序を報知するとアシスト数量から本来払い出される枚数が減算される（つまり、遊技者が押し順を間違っても、入賞して払い出したとして処理する。ある意味、ナビゲーション回数に近い）。

10

【 0 4 5 2 】

副制御部 1 6 0 は、図 7 8 で示したステップ S 7 4 0 で特別上乗せゲームを複数回、又は、ステップ S 7 6 0 で特別上乗せゲームを 1 回実行する。副制御部 1 6 0 は、青 7 図柄が揃って複数回の N 回の特別上乗せゲームを行う場合、開始前に残りアシスト数量（この場合、2 5 ゲームと仮定する）及び獲得枚数（又は、純増枚数。この場合、3 5 3 枚と仮定する）を画面左下に表示し、その右にスペシャルタイム及び敵キャラクタ 1 ~ 敵キャラクタ N の顔を表示する（N は同数。図では数字の 1 ~ 3 と省略している。図 8 8（A）参照）。この状態で、マックスベットボタン 8 の操作により所定枚数のメダル 3 枚が投入され、スタートレバー 9 が有効に操作されると、副制御部 1 6 0 は、残りアシスト数量から 1 減算して 2 4 を表示し、獲得枚数から 3 枚を減算して 3 5 0 と変更する（図 8 8（B）参照）。そして、スタートレバー 9 の操作タイミングに従って役抽選を行い、リールドラムを回転させる変動表示ゲームを開始する。役抽選により押し順役が内部当選すると、押し順役を入賞させる停止スイッチの操作順序を表示画面に表示するが、図では省略している。この役抽選結果に基づいて、上乗せループ率が決定されるので、スタートレバー 9 の操作は遊技者にとって力がこもる瞬間である。なお、1 5 枚払い出しの強ベル役（押し順不問ベル役）が内部当選したと仮定する。つまり、副制御部 1 6 0 は、特別上乗せ抽選（連打ゲーム）を行う直近の変動表示ゲームにおける役抽選結果に基づいて、上乗せループ率及び上乗せテーブルを決定する。

20

30

【 0 4 5 3 】

副制御部 1 6 0 は、特別上乗せゲーム（連打ゲーム）の開始条件を満足すると、スペシャルボタン 1 4（押下スイッチ）の操作を有効にし、操作されたタイミングに基づいて、特別上乗せゲームを継続するか否かの継続抽選（又は、中止するか否かの転落抽選）を上乗せループ率で押下 1 回毎に実行する。また、上乗せテーブルを用いて加算するアシスト数量の上乗せ抽選を実行する。一方、マックスベットボタン 8 が操作されると、ループ率及びキャンセル期待値に基づいて上乗せゲーム数を決定する。なお、キャンセルされた場合に、スペシャルボタン 1 4 が押されたことと同じ処理を自動的に行ってもよい。副制御部 1 6 0 は、特別上乗せゲームを終了すると、ゲーム数抽選により得られた A T ゲーム数の合計を表示演出装置 1 1 に表示し、A T ゲームに戻ると、残っている A T ゲーム数に、特別上乗せゲームで獲得した A T ゲーム数の合計を加算したトータル A T ゲーム数を新たな A T ゲーム数とする。そして、新たな A T ゲーム数間だけ押し順小役が当選すると、停止ボタン部 1 0 の操作順序を告知する。

40

【 0 4 5 4 】

具体的には、図 8 8 を参照し、副制御部 1 6 0 は、停止スイッチの操作により全リールが停止して、主制御部 1 0 0 から当該ゲームが終了した旨のコマンド及び払出枚数コマンドを受信すると、獲得枚数を 3 6 5 に変更して、スペシャルボタン 1 4 を操作可能とし、表示演出装置 1 1 に「スペシャルボタンを叩け」又は「スペシャルボタン連打」と表示する（図 8 8（C）参照）。その後、遊技者がスペシャルボタン 1 4 を 9 回連打して、上乗せゲーム数が 1 回目に 1、2 回目に 3、3 回目に 1 0、4 回目に 5、5 回目に 1、6 回目

50

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73回獲得したことを示している。つまり、1回目～9回目までの上乗せ数量を累積して計数し、その計数値を表示している。なお、この図88(C)は次の押下操作(10回目の押下操作)を行っていない状態であり、スペシャルボタン14(押下スイッチ)の操作が有効な状態である。

【0455】

図89を参照し、副制御部160は、図88(C)の状態ではスペシャルボタン14の押下を繰り返し、継続抽選に外れて終了すると、累積して計数したトータル上乗せゲーム数を表示する(図89(A)参照)。なお、マックスベットボタン8(投入スイッチ又は投入手段)が操作されると、最終上乗せゲーム数を決定して特別上乗せゲーム(連打ゲーム)を終了する。この時、副制御部160は、獲得した上乗せゲーム数「プラス150」を表示演出装置11の表示画面に一旦表示し、残りアシスト数量24に総上乗せアシスト数量150を加えた新たな残りアシスト数量(トータル残りアシスト数量)として174を表示する(図89(A)参照)。この状態で、マックスベットボタン8の操作により所定枚数のメダル3枚が投入され、副制御部160は、獲得枚数から3枚を減算して362と変更する(図88(B)参照)。そして、スタートレバー9が有効に操作され、15枚払い出しの押し順ベル役が入賞すると、副制御部160は、残りアシスト数量から1減算して173を表示し、獲得枚数に15を加算して377と変更する。その後、同様に2回目の特別上乗せゲームを実行し、9回押下して上乗せアシスト数量が現在32であることを示している(図89(B)参照)。この様にして、副制御部160は、図柄表示ゲーム(主ゲーム)の終了時に、特別上乗せゲームをN回繰り返して行う。

【0456】

換言すると、主制御部100は、20～21個の図柄が外周に配置された3つ以上のドラム部2を回転させる図柄表示ゲームを開始して、少なくとも複数の小役やリプレイ役の抽選を行う(役の抽選で、不当選となることもある)。ドラム部2に対応して設けられた停止ボタン部10が操作されると、対応するリールドラムを停止させ、全てのリールドラムが停止したときに導出された図柄の表示結果に応じて入賞が発生する。また、ハズレとなることもある。なお、主制御部100が副制御部160の制御を行ってもよい。

【0457】

小役には複数種類の押し順小役があり、またリプレイ役には複数種類の押し順リプレイ役があり、副制御部160は、アシスト遊技中に少なくともアシスト数量が存在すれば、押し順役(押し順小役や押し順リプレイ役)に応じた停止ボタン部10の操作順序を報知する。主制御部100は、その操作順序で停止ボタン部10が操作されると、押し順役を入賞させる。副制御部160は、図柄表示ゲームを消化する毎に、ナビゲーションする毎に、又は押し順小役を入賞させる毎に、減算条件が成立すると記アシスト数量を減らしていく。

【0458】

副制御部160は、アシスト遊技中に特別上乗せ条件の成立を契機として、特別上乗せゲーム(連打ゲーム)を行うための操作スイッチ(スペシャルボタン14又はマックスベットボタン8等)の操作を有効にする。副制御部160は、特別上乗せゲームで操作スイッチの操作1回毎に、上乗せアシスト数量を決定し、決定した上乗せアシスト数量を累積して計数すると共に、同じ操作タイミングで特別上乗せゲームを終了させるか否かを決定する。特別上乗せゲームを終了すると、副制御部160は、特別上乗せゲームの開始時に存在する(残存する)アシスト数量と上乗せアシスト数量とを加算して新たなアシスト数量とし、決定された複数回の特別上乗せゲームを繰り返し実行する。副制御部160は、複数回の特別上乗せゲームを終了すると、アシスト遊技を進行させることにより、アシスト数量を減らした場合に、少なくとも新たなアシスト数量が存在すれば、押し順役に応じた停止スイッチの操作順序を報知する。

【0459】

図90は、押し順小役の構成図であり、中1stが正解操作手順(入賞順序)であることを示している。図62との相違点は、役名が総称(「総称情報」又は「グループ名称」

ともいう)の押し順ベルに変わり、新たに押し順役名が追加されたことである。同様に、図91は、押し順小役の構成図であり、右1stが正解操作手順(入賞順序)であることを示している。図63との相違点は、図90と同様である。なお、図62及び図63で説明した内容と共通する部分が多いので、重複する内容は説明を援用する。

【0460】

押し順ベル役は、押し順ベル1a~押し順ベル4bの8種類があり、それらの総称が押し順ベルである(図90及び図91参照)。つまり、主制御部100は、図柄表示ゲームを開始すると、図柄抽選により、複数の役(例えば、強チェリー、弱チェリー、チャンス目、強スイカ、弱スイカ、押し順不問ベルなど)の中から1つの役(フラグ)を決定するが、この複数の役の中に、8種類(複数種類)の押し順ベル1a~押し順ベル4bが存在する。図90に示す押し順ベル1aは押し順役名(「押し順役名情報」ともいう。)であり、役名が押し順ベルである。押し順ベル1aが決定されると、配当枚数が9枚のFR1(特定小役)及び配当枚数がそれぞれ1枚のFR2~FR4の合計4種類の小役が同時に入賞可能状態となる。

【0461】

主制御部100は、図柄表示ゲームでスタートレバー9が操作されると、乱数抽選を行い、8種類の押し順ベル役の中の1つが決定されると、通知条件が成立していなければ、決定された役が押し順小役であることを示す第一の役情報(役名)を送信する。つまり、主制御部100は、非アシスト状態である通常遊技中に、押し順ベル役中の何れか1つが当選しても、副制御部160に当選役が押し順ベル役であることは通知するが、FR1(特定小役)を入賞させる為の操作順序を認識(又は、判別、識別、理解、把握、判別、特定)するための情報は送信しない。例えば、主制御部100が図90の押し順役名である押し順ベル2a又は押し順ベル2bを示す情報を副制御部160に送信すれば、副制御部160はROM161に記憶する押し順識別テーブル(押し順役名と、特定小役の入賞順序との対応データ。例えば、図90に示す押し順役名と正解操作順序との対応データをROM161に記憶する)を参照して、押し順ベル2a又は押し順ベル2bに対応して記憶する中、右左がFR1の入賞操作順序であることを認識するが、非アシスト状態では押し順役名の押し順ベル2aは送信せず、役名の押し順ベルだけを送信する。ただし、一般に通常遊技中は非アシスト状態ではあるが、押し順ベル役(例えば、押し順ベル2a)が内部当選し、通常遊技中のミッションなどが発動することにより通知条件(又は、押し順の報知条件)が成立していれば、押し順役名の押し順ベル2aを送信することもある。

【0462】

一方、主制御部100は、アシスト状態である特別遊技中に、押し順ベル役中の何れか1つが当選すると、副制御部160に押し順役名の押し順ベル2a(決定された役が押し順小役であって、入賞順序を認識する為の情報)を通知する。副制御部160は、押し順ベル2a(第二の役情報)を受信すると、認識した入賞順序に対応する停止スイッチの操作順序を、表示演出装置11に表示させる。主制御部100は、内部当選した押し順ベル役の入賞順序(例えば、押し順ベル2aの中右左の操作順序)で停止スイッチが操作されると、特定小役を必ず入賞させる。一方、入賞順序で停止スイッチが操作されなければ、他の3つの小役の何れかを入賞させるか又は取りこぼすことになるが、喻え入賞したとしても配当が1枚なので、結果的に遊技メダルは減少する。なお、決定された役が押し順小役である旨の情報は、アシスト状態か否かに拘わらず、副制御部160が演出映像を表示演出装置11に表示させる為に必要な情報である。

【0463】

つまり、主制御部100は、押し順役が決定され且つ通知条件が成立という2つの条件が満たされていることを契機として、押し順役名を副制御部160に送信する。副制御部160は、押し順役名を受信すると、押し順役名から認識した中右左の操作順序に基づくナビゲーション画像(図92参照)を表示演出装置11に表示させる。逆に、副制御部160は、役名を受信しても、役名中には入賞順序を認識する為の情報が含まれていないため、ナビゲーション画像を表示することができない。これによって、ナビゲーション画像

の表示を制御する副制御部が改ざんされても、押し順役の操作順序を表示させることはできないので、不正入賞を回避することが可能となる。

【0464】

図93及び図94は、役情報の送信処理手順を示すフローチャートである。図93と図94の相違点は、ステップS1010とステップS1015の処理が前後しているだけであるが、本願発明は両者の場合を含んだ技術思想である。

【0465】

主制御部100は、アシスト機能を発動させるか否かを自ら決定し、図22に示したステップS170のゲームメイン処理中に役情報の送信処理を行う。

【0466】

主制御部100は、ステップS1000で乱数抽選により役を決定し、ステップS1010に移行する。主制御部100は、その役が8種類の押し順ベル役の中の1つであり、通知条件が成立しているか否かを判断する(ステップS1010及びステップS1015参照)。主制御部100は、この2つの条件が成立していれば、ステップS1020で押し順役名(第二の役情報)を副制御部160に通知するが、否の場合にはステップS1030で役名(第一の役情報)を副制御部160に通知する。副制御部160は、押し順役名を受信すると、認識した入賞順序に対応する停止スイッチの操作順序を、表示演出装置11に表示させる。

【0467】

主制御部100は、ステップS1040で停止ボタン部10が操作されると、対応するドラム部2を停止させ、ステップS1050で全てのリールドラム(左ドラム2a、中ドラム2b及び右ドラム2c)が停止したときに、ステップS1060で導出された図柄の表示結果に応じて役の入賞判定を行い、ステップS1070で入賞した小役に応じたメダルの払出し処理を実行する。なお、主制御部100は、内部当選した押し順ベル役の入賞順序(例えば、押し順ベル2aの中右左の操作順序)で停止スイッチが操作されると、特定小役を必ず入賞させる。

【0468】

図95は、押し順小役の構成図であり、中1stが正解操作手順(入賞順序)であることを示している。図90との相違点は、押し順役名が削除されたことである。同様に、図96は、押し順小役の構成図であり、右1stが正解操作手順であることを示している。図91との相違点は、図90と同様である。なお、図62、図63、図90及び図91で説明した内容と共通する部分が多いので、重複する内容は説明を援用する。

【0469】

主制御部100は、図柄表示ゲームでスタートレバー9が操作されると、乱数抽選を行い、8種類の押し順ベル役の中の1つが決定されると、通知条件が成立していなければ、決定された役が押し順小役であることを示す第一の役情報(役名)を送信する。つまり、主制御部100は、非アシスト状態である通常遊技中に、押し順ベル役中の何れか1つが当選しても、副制御部160に当選役が押し順ベル役であることは通知するが、FR1(特定小役)を入賞させる為の操作順序を認識(又は、判別、識別、理解、把握、判別、特定)するための順序情報は送信しない。

【0470】

一方、主制御部100は、アシスト状態である特別遊技中に、押し順ベル役中の何れか1つが当選すると、副制御部160に、当選役が押し順ベル役であり、FR1(特定小役)を入賞させる為の操作順序を認識するための順序情報を付加した第二の役情報を通知する。副制御部160は、押し順ベル役及び順序情報(第二の役情報)を受信すると、認識した入賞順序に対応する停止スイッチの操作順序を、表示演出装置11に表示させる(図92参照)。主制御部100は、内部当選した押し順ベル役の入賞順序(例えば、押し順ベル2aの中右左の操作順序)で停止スイッチが操作されると、特定小役を必ず入賞させる。しかし、入賞順序で停止スイッチが操作されなければ、他の3つの小役の何れかを入賞させるか又は取りこぼすことになるが、喻え入賞したとしても配当が1枚なので、結果

10

20

30

40

50

的に遊技メダルは減少する。なお、決定された役が押し順小役である旨の情報は、アシスト状態か否かに拘わらず、副制御部 160 が演出映像を表示演出装置 11 に表示させる為に必要な情報である。副制御部 160 は、主制御部 100 から押し順ベル役に応じた順序情報を受信するので、ROM 161 に押し順データを記憶する必要がなくなるという、特有の効果がある。

【0471】

図 97 は、役情報の送信処理手順を示すフローチャートである。

【0472】

主制御部 100 は、アシスト機能を発動させるか否かを自ら決定し、図 22 に示したステップ S170 のゲームメイン処理中に役情報の送信処理を行う。

10

【0473】

主制御部 100 は、ステップ S1200 で乱数抽選により役を決定し、ステップ S1210 に移行する。主制御部 100 は、その役が 8 種類の押し順ベル役の中の 1 つであり、通知条件が成立しているか否かを判断する（ステップ S1210 及びステップ S1215 参照）。主制御部 100 は、この 2 つの条件が成立していれば、ステップ S1220 で役名の押し順ベル情報及び順序情報（第二の役情報）を副制御部 160 に通知するが、否の場合にはステップ S1230 で役名の押し順ベル情報（第一の役情報）を副制御部 160 に通知する。副制御部 160 は、押し順ベル情報及び順序情報を受信すると、この順序情報により認識した入賞順序に対応する停止スイッチの操作順序を、表示演出装置 11 に表示させる。

20

【0474】

主制御部 100 は、ステップ S1240 で停止ボタン部 10 が操作されると、対応するドラム部 2 を停止させ、ステップ S1250 で全てのリールドラム（左ドラム 2a、中ドラム 2b 及び右ドラム 2c）が停止したときに、ステップ S1260 で導出された図柄の表示結果に応じて役の入賞判定を行い、ステップ S1270 で入賞した小役に応じたメダルの払出し処理を実行する。なお、主制御部 100 は、内部当選した押し順ベル役の入賞順序（例えば、押し順ベル 2a の中右左の操作順序）で停止スイッチが操作されると、特定小役を必ず入賞させる。

【0475】

応用実施例：

30

図 106 は、遊技状態遷移図を示す概念図である。

【0476】

図 106（A）は、現在主流となっている所謂ゼロボタイプの遊技機の内部状態を示しており、主制御部 100 が制御する。一般遊技では、規定枚数が 3 枚で、リプレイの当選確率は約 1/7.3 であり、2 種 BB も抽選される。2 種 BB は単独で当選し、この当選時にのみ入賞可能である。2 種 BB が入賞すると、2 種 BB が作動するボーナス遊技となり、規定枚数が 2 枚で必ず 2 枚の小役が入賞するので、その間に増減はない。2 種 BB が単独で当選した遊技で入賞しなければ、次遊技から 2 種 BB 内部中遊技となり、リプレイの当選確率は約 3/5 程度（60% 程度）の高確率再遊技状態となる。なお、段階設定値が打ち直されても、遊技状態は維持される。即ち、常に 2 種 BB が内部当選した状態で遊技が行われ、押し順役が当選時に操作順序を報知すれば、純増枚数が 3 枚/ゲームとなる一方、報知しなければ入賞させることができないので、遊技メダルは減少し、手持ちメダルが 50 枚であれば約 30 ゲーム程度実行可能となる。レア小役として、チェリー役、スイカ役、チャンス目、強ベルなどが当選し、所定条件を満足すると報知遊技が発動するので、遊技者にとって有利となる。

40

【0477】

また、図 106（B）は副制御部 160 が制御する遊技状態を示しており、図柄表示ゲームは、主として、通常ゲームと AT ゲーム（特定ゲーム）の何れかで実行されるが、主制御部 100 が制御するようにしてもよい。通常ゲームは、基本的に押し順小役を入賞させる為の操作順序が報知されないが、獲得遊技状態 1 において、特殊リプレイ役 1 及び特

50

殊リプレイ役2を入賞させる為の操作順序が報知されることがある。ATゲームでは、押し順小役が内部当選した時に、押し順小役に応じた操作順序が報知され、左停止ボタン10a、中停止ボタン10b及び右停止ボタン10cが入賞操作順序で操作されると、押し順小役を構成するターゲット小役(目的小役)が入賞する。

【0478】

その一方、左停止ボタン10a、中停止ボタン10b及び右停止ボタン10cが異なる操作順序で操作されると、押し順小役を構成する障害小役1又は障害小役2の何れかが入賞したり、取り溢したりする。従って、ATゲームは、押し順小役の操作順序が報知されるので、遊技者にとって通常ゲームよりも有利となる。障害小役1は、1st操作が入賞押し順でない場合(不正解の場合)に引き込まれる小役(1枚配当)で、操作タイミングによっては入賞したり、取りこぼしたりする。障害小役2は、1st操作が入賞押し順(正解)で、2nd操作が入賞押し順でない場合(不正解の場合)に引き込まれる小役(1枚配当)であり、必ず入賞するようになっているが、操作タイミングによっては取りこぼすようにもできる。

【0479】

通常ゲームは、通常遊技状態で所定ゲーム数(例えば、32ゲーム)を消化すると、通常遊技状態が終了して、判定遊技状態1aに移行する。つまり、1ゲーム消化毎に31、30、29...と残りゲーム数が減っていき、0になると到達すると、判定遊技状態1aに移行するのである。

副制御部160は、32ゲームの通常ゲーム中に内部当選したレア役、又は入賞した特殊リプレイ役1、特殊リプレイ役2及び1枚小役等により、第一アイテム及び第二アイテム(同じアイテムでも色や形が異なる複数種類のアイテム)を獲得してRAM162に記憶する。また、副制御部160は、表示演出装置11に第一アイテム(軍配アイテム)及び第二アイテム(小槌アイテム)を個別に表示させる(例えば、軍配アイテムが5個、小槌アイテムが8個と表示する)。

【0480】

副制御部160は、RAM162に記憶する第一アイテムに基づいて、遊技回数を増加させる(例えば第一アイテムが5個なので、遊技回数8ゲームに5を加算して13ゲームに増加させる)。これは、HPの敵数100人を倒す為のゲーム数が増加したことを意味し、遊技者に有利に働くことになる。副制御部160は、判定遊技状態1aの図柄表示ゲームを、増加させた遊技回数に基づいて実行し、判定遊技状態1aのゲーム毎に第二アイテムに基づいてHPが更新される(例えば、HPの敵数100人の内20人を倒して残りHPの敵数80人とする)。また、前記第二アイテムに加え、役の抽選結果(特に、レア小役で大量に敵を倒すことができる)に基づいて、HPが更新される(例えば、HPの敵数80人の内20人を第二アイテムで倒し、単チェリーで55人を倒して残りHPの敵数5人とする)。副制御部160は、増加させた遊技回数が0となって、判定遊技状態1aの図柄表示ゲームを終了するまでに、更新したHPの敵数が0人(所定条件)を満足したことを契機として、数量決定遊技状態1を経由して、特定遊技状態のATゲームへ移行させる。但し、数量決定遊技状態1を経由することなく、初期遊技回数を、例えば50ゲーム、200枚等が予め決められていてもよい。一方、副制御部160は、増加させた遊技回数が0となって、判定遊技状態1aの図柄表示ゲームを終了したときに、更新したHPの敵数が0人(所定条件)を満足しなかった場合には、通常遊技状態に戻り、所定ゲーム数(例えば、32ゲーム)を消化すると、再び判定遊技状態1aとなる。

【0481】

数量決定遊技状態1は、例えば、図78、図79及び図80で説明したとおり、特別上乗せゾーンDと同様の処理サブルーチンを使用する。具体的には、特別上乗せゾーンDであれば、スペシャルボタン14を連打して、操作1回毎に継続抽選(パンク抽選又は転落抽選)と上乗せ抽選を行って、継続抽選に外れる(パンク抽選又は転落抽選に当選する)と、上乗せ抽選で当選した値の合算値を、アシスト機能を発動させる為の上乗せ数とし、この上乗せ数に最低保障回数30ゲームを加算して表示演出装置11に表示及びRAMに

10

20

30

40

50

記憶する。

【0482】

獲得遊技状態1は、第一アイテム及び第二アイテムを獲得する為の特化ゾーンである。通常遊技状態で、レア小役が当選すると、移行抽選により、当選すると判定遊技状態1bとなり、バトル勝利で特定遊技状態のATゲームへ移行させる一方、敗戦で元の通常遊技状態に戻って、残りの遊技回数を消化すると判定遊技状態1aを行う。

【0483】

ATゲームは、最初に所定ゲーム数N2を抽選で決定する（例えば、30ゲーム～35ゲーム）。特定遊技状態で所定ゲーム数N2（例えば、30ゲーム）を消化すると、特定遊技状態が終了して、判定遊技状態2aに移行する。つまり、1ゲーム消化毎に29、28、27...と残りゲーム数が減っていき、0になると到達すると、判定遊技状態2aに移行するのである。副制御部160は、30ゲームのATゲーム中に内部当選したレア役、又は入賞した特殊リプレイ役1、特殊リプレイ役2及び1枚小役等により、通常ゲームと同様に、第一アイテム及び第二アイテム（同じアイテムでも色や形が異なる複数種類のアイテム）を獲得してRAM162に記憶する。また、副制御部160は、表示演出装置11に第一アイテム（軍配アイテム）及び第二アイテム（小槌アイテム）を個別に表示させる（例えば、軍配アイテムが5個、小槌アイテムが8個と表示する）。

【0484】

副制御部160は、RAM162に記憶する第一アイテムに基づいて、主人公武将（味方キャラクタ）のHPを増加させる（例えば第一アイテムが5個なので、初期HP10ポイントに5ポイントを加算して13ポイントに増加させる）。これは、主人公武将のHPが増加したことを意味し、遊技者に有利に働くことになる。副制御部160は、判定遊技状態2aの図柄表示ゲームを実行し、役の抽選結果に基づいて、敵武将のHPを削減（更新）するか、主人公武将のHPを削減（更新）するかを決定する。具体的には、レア小役や1枚小役、押し順小役等の攻撃役であれば敵武将のHPを削減し、敵武将のHPが0（所定条件又は勝利条件）を満足したことを契機として、勝利となって、数量決定遊技状態2へ移行させる。一方、副制御部160は、リプレイ役等の防御役であれば主人公武将のHPを削減し、主人公武将のHPが0（所定条件又は敗戦条件）を満足したことを契機として、敗戦となって、特定遊技状態に戻り、新たな所定ゲーム数（例えば、40ゲーム）を消化すると、再び判定遊技状態2aとなる。特に、主人公武将のHPが削減され残りのHPが所定数以下（例えば、残り5ポイント）となった次のゲームでは工夫を凝らしている。副制御部160は、RAM162に第二アイテムが1つでも記憶していれば、次のゲームを攻撃のみの遊技とする。具体的には、次のゲームで役の抽選結果がリプレイ役等の防御役であれば、記憶する全ての第二アイテムを合算して攻撃し、敵武将のHPを削減する。また、次のゲームで役の抽選結果がレア小役等の攻撃役であれば、記憶する全ての第二アイテム及び攻撃役分を上乗せにより合算をして攻撃し、敵武将のHPを削減する。これにより、最終攻撃という切り札的な攻撃を行え、遊技者は興奮と感動を覚える。当然であるが、RAM162に第二アイテムが1つも記憶していなければ、次のゲームで役の抽選結果が防御役であれば、攻撃を受けてHPが0になると敗戦となる。

【0485】

数量決定遊技状態2は、例えば、図78、図79及び図80で説明したとおり、特別上乗せゾーンDと同様の処理サブルーチンを使用する。具体的には、特別上乗せゾーンDであれば、スペシャルボタン14を連打して、操作1回毎に継続抽選（パンク抽選又は転落抽選）と上乗せ抽選を行って、継続抽選に外れる（パンク抽選又は転落抽選に当選する）と、上乗せ抽選で当選した値の合算値を、アシスト機能を発動させる為の上乗せ数とし、この上乗せ数を残り数に加算して表示演出装置11に表示及びRAMに記憶する。

【0486】

獲得遊技状態2は、第一アイテム及び第二アイテムを獲得する為の特化ゾーンである。特定遊技状態で、レア小役が当選すると、移行抽選により、当選すると判定遊技状態2bとなり、バトル勝利で数量決定遊技状態2へ移行させる一方、敗戦で元の特定遊技状態に

10

20

30

40

50

戻って、残りの遊技回数を消化すると判定遊技状態 2 a を行う。ところが、判定遊技状態 2 a で敗戦となり、最初に所定ゲーム数 N 2 を抽選で決定するのであるが（但し、固定の 40 ゲームであってもよい）、所定ゲーム数 N 2 として 40 ゲームが決定され、残り A T ゲーム数が 20 ゲームであると、遊技者は 40 ゲームを消化できないので、判定遊技状態 2 a を行うことができず、その時点で落胆する（差が 20 ゲーム）。これを解消するために、残り A T ゲーム数が所定ゲーム数 N 2 に到達しない場合、レア小役が当選すると、抽選で必ず上乗せさせる様に処理が行われる。例えば、レア小役が当選する上乗せ 5 ゲーム以上が決定されるので、差ゲーム数が少なくなる（差が 20 ゲームで上乗せ 5 ゲーム当選であれば、差ゲーム数は 15 ゲームとなる）。

【0487】

更なる工夫として、特定遊技状態で残り A T ゲーム数が 0 になると、復活遊技移行抽選を行うようにしている。この復活遊技移行抽選は、差ゲーム数が 0 に近い程、当選しやすくなっている。具体的には、差ゲーム数テーブルがあり、1 ~ 3 ゲームであれば 80 %、4 ~ 10 ゲームであれば 60 %、11 ~ 20 ゲームであれば 40 %、21 ゲーム以上で 20 % の確率で当選するようになっている。復活遊技移行抽選に当選すると、復活遊技状態に移行する一方、ハズレ（不当選）になると特定遊技状態が終了して、通常遊技状態に移行する。復活遊技状態は、例えば、図 78、図 79 及び図 80 で説明したとおり、特別上乗せゾーン D と同様の処理サブルーチンを使用する。具体的には、クリア回数を抽選で事前に決定し、スペシャルボタン 14 を連打して、操作 1 回毎に継続抽選に当選（又は転落抽選に不当選）し続け、クリア回数（例えば、継続率 95 % で 20 回）だけスペシャルボ

【0488】

図 98 は、サンド装置の正面図である。

【0489】

サンド装置 300 は、一般的に遊技機本体 1（回胴式遊技機本体 1）の右横又は左横の何れかに一対一に設置され、クレジット制御部 165 と双方向通信が可能のように、ワイヤーハーネスで接続されている。クレジット制御部 165 は、主制御部 100 や副制御部 160 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、サンド装置 300 との双方向通信により、現金情報、クレジット情報、遊技者固有情報（住所、氏名、年齢、暗証番号、電話番号等）を管理する。

【0490】

310 は、紙幣挿入部であり、現状では 1000 円札、5000 円札、1 万円札のみが挿入可能である。例えば、現金 1 万円が挿入されると、データ表示部 320 は対応する度数として 100 と表示する。330 は、操作部であり、現金を使用するモード又はカード挿入部 340 に挿入されたカード類を使用するモードの切り替え操作を行う。また、操作部 330 には、会員カードが挿入され場合に、暗証番号を入力する為の 10 キー 331 等が含まれる。この会員カードには、遊技に使用されなかった貯留現金情報及び遊技価値情報として貯留クレジット情報（貯留メダル情報）や遊技者管理情報が記憶されている。会員カードを精算装置に挿入すれば、貯留現金情報に対応した現金が精算できる。また、貯留クレジット情報に対応した景品と交換できるだけでなく、貯メダルとして再利用しパチンコ遊技を行うことも可能である。当然ながら、貯留玉情報を記録してパチンコ遊技も行うことができる。

【0491】

図 99 は、精算処理手順を示すフローチャートである。

【0492】

主制御部 100 は、ゲームの待機中（図 22 に示したステップ S 130 ~ ステップ S 1

10

20

30

40

50

60参照)に精算ボタン6が操作されると、このサブルーチン呼び出し、ステップS1300で遊技モードを確認する。この遊技モードは、ホール側が事前に遊技モード選択スイッチを操作して、現行の遊技メダルを使用する通常遊技モード又はサンド装置300を使用するクレジットモードの何れかに設定する。主制御部100は、電源投入時に遊技モード選択スイッチを確認して、遊技モードフラグを立てるか否かを決定する。例えば、通常遊技モードであれば遊技モードフラグは0で、クレジットモードであれば遊技モードフラグは1となる。主制御部100は、ステップS1310で遊技モードフラグを確認し、0であれば通常遊技モード、1であればクレジットモードと判断する。

【0493】

主制御部100は、クレジットモードであればステップS1320でクレジット精算処理を行う一方、通常遊技モードであればステップS1330で遊技媒体払出処理を行う。クレジット精算処理は、クレジット制御部165に精算処理コマンド及び現在投入されているクレジット情報(メダル枚数、パチンコ玉数等)を送信することである。遊技媒体払出処理は、主制御部100自身が投入枚数(投入枚数LED4aが表示している枚数)及びメダル貯留枚数(メダル貯留枚数表示LED4bが表示している枚数)の合計をメダル払出装置18(メダルホッパー18)から払出す処理である。但し、主制御部100は、ステップS1340でリプレイ役が入賞しているか否かを判断し、リプレイ役が入賞の場合には、投入枚数LED4aが表示している投入枚数分を払出すことができないので、メダル貯留枚数のみを払出し、ステップS1350で副制御部160に警告報知コマンドを送信する。副制御部160は、リプレイ役入賞時の払出し警告報知コマンドを受信すると、表示演出装置11に「リプレイが入賞しています。ゲームを行ってください。」という旨の警告表示をさせると共に、スピーカ部12から警告音、又は「リプレイが入賞しています。ゲームを行ってください。」という同様の趣旨の警告コメントを発声させて、このサブルーチンを終了する。主制御部100は、副制御部160が表示演出装置11に警告を表示させ、スピーカ部12から警告音を発声させている状態で、スタートレバー9が操作されると、スタート操作を受け付けて、副制御部160に警告終了コマンドを送信し、再遊技を実行する。副制御部160は、警告終了コマンドを受信すると、警告の表示及び発声を終了する。

【0494】

クレジット制御部165は、精算処理コマンド及び現在投入されているクレジット情報(0~3のデータ)を受信すると、貯留クレジット表示部が表示している貯留クレジット(0~99のデータ)を合算する。例えば、クレジット情報が3で、貯留クレジットが35であれば合算値は38となる。クレジット制御部165は、返却コマンドとクレジット合算値をサンド装置300に送信する。

【0495】

サンド装置300は、合計35枚のクレジットに相当する遊技価値データをクレジット制御部165から受信すると、内蔵する会員カードやビジター等の情報記録媒体に、投入された現金の残高情報と遊技価値データを加算記録して、カード挿入部340からサンド装置の外へ排出する。例えば、サンド装置300が表示する現金残高が8000円とし、会員カードの現金残高が3000円で1210枚の貯留メダル(クレジット)が記録されていれば、新たな現金残高は11000円で、新たな貯留メダルは1248枚と記録されてサンド装置の外へ排出される。

【0496】

図100は、回胴式遊技機の制御回路系のブロック図である。

【0497】

図5との相違は、パチスロ遊技の為に電子データのクレジットだけを使用し、遊技メダル(又は、パチンコ玉などの遊技媒体)を一切使用しないので、メダル検出センサ130及びメダル払出装置18が無くなった点である。また、機械的な構成部材として、メダル選別装置、メダル投入口5、受け皿15及びメダル通路等が不要となる。従って、図99で説明した遊技モード選択スイッチも設けられていない。また、精算ボタン190が無く

なった代わりに、後述の返却ボタンが設けられており、返却ボタンが操作されると、クレジット制御部 1 6 5 から返却信号（返却パルス）が主制御部 1 0 0 に入力される。クレジット表示部は、メダル貯留枚数表示 L E D 4 b に相当し、クレジット制御部 1 6 5 が表示制御を行う。

【 0 4 9 8 】

図 1 0 1 は、表示部及び操作部の概略図である。

【 0 4 9 9 】

図 1 0 1 (A) は、サンド装置 3 0 0 のデータ表示部 3 2 0 に含まれる現金度数表示部 3 2 1 及びクレジット度数表示部 3 2 2、並びに、操作部 3 3 0 に含まれる返却ボタン 3 3 2、切替ボタン 3 3 3 及び払出ボタン 3 3 4 を示している。現金度数表示部 3 2 1 は 7 セグメント表示器を 3 つ及びクレジット度数表示部 3 2 2 は 5 つで構成されている。図 9 8 の紙幣挿入部 3 1 0 に 1 万円札を挿入すると、現金度数表示部 3 2 1 は 1 0 0 と表示する。即ち、1 度数が 1 0 0 円に相当する。この状態で操作部 3 3 0 に含まれる返却ボタン 3 3 2 が操作されると、残金情報として 1 0 0 度を記録したビジターカードがカード挿入部 3 4 0 から返却される。再び、このビジターカードをカード挿入部 3 4 0 に挿入すると、同じ状態となって 1 0 0 度数の遊技が可能となる。なお、図 1 0 1 (D) に示すように、7 セグメント表示器は黒で塗り潰した状態が点灯で、白抜きが消灯を意味する。

【 0 5 0 0 】

会員カードをカード挿入部 3 4 0 に挿入すると、4 桁の暗証番号の入力が求められ、1 0 キー 3 3 1 の操作で入力した暗証番号が正しければ、会員カードに記録されている残金情報が現金度数表示部 3 2 1 に表示される。この状態で切替ボタン 3 3 3 が一度操作されると、会員カードに記録されている残クレジット情報がクレジット度数表示部 3 2 2 に表示される。再び、切替ボタン 3 3 2 の操作を繰り返すと、操作毎に残金情報と交互に残クレジット情報の表示を切り替える。例えば、会員カードに記録されている残金情報が 6 0 0 0 円と仮定すると、1 0 0 0 円札は紙幣挿入部 3 1 0 に挿入できて残金情報が 7 0 0 0 円に更新される。一方、残金情報が 6 0 0 0 円の場合に 5 0 0 0 円札及び 1 万円札は追加投入できない。その理由は、会員カードに記録できる残金情報は 1 万円（所定金額）が上限であり、合計金額が所定金額を超えるからである。同様に、現金 1 万円を紙幣挿入部 3 1 0 に挿入し、残高が 6 0 0 0 円の時に、記録している残金情報が 4 0 0 0 円以下の会員カードは挿入できるが、残金情報が 4 0 0 0 円を超える会員カードは挿入できない。

【 0 5 0 1 】

つまり、サンド装置 3 0 0 は、会員カードが入っている状態で、現金が紙幣挿入部 3 1 0 に挿入されると、お札の種類（1 0 0 0 円札、5 0 0 0 円札又は 1 万円札の何れかの種類）を認識する。会員カードが記録している残金情報と、認識した現金との合計が 1 万円（所定金額）以下であれば、現金を受け付けて合計金額を現金度数表示部 3 2 1 に表示するが、現金を受け付けなかった場合には、当該現金を紙幣挿入部 3 1 0 から排出する。逆に、サンド装置 3 0 0 は、現金が入っている状態で会員カードがカード挿入部 3 4 0 に挿入されると、会員カードに記録している残金情報を認識する。現金残高と認識した会員カードの残金情報との合計が 1 万円（所定金額）以下であれば、会員カードを受け付けて合計金額を現金度数表示部 3 2 1 に表示するが、会員カードを受け付けなかった場合には、当該現金をカード挿入部 3 4 0 から排出する。

【 0 5 0 2 】

図 1 0 1 (B) は、クレジット表示部の概略図である。

【 0 5 0 3 】

1 6 9 はクレジット表示部であり、従来のメダル貯留枚数表示 L E D 4 b に相当し、表示 L E D ブロック 4 に配置される。サンド装置 3 0 0 のクレジット度数表示部 3 2 2 と同様に、5 つの 7 セグメント表示器で構成されており、クレジット度を 0 ～ 9 9 9 9 9 まで表示することができる。但し、それを超えてもクレジット度は記憶しているので、遊技をしたり、景品に交換することが可能である。カード残高表示部 5 0 は、7 セグメント表示器 3 つで構成されており、メダル投入部 5 が配置されていた場所に設けられる。カー

ド残高表示部は、現金度数表示部 3 2 1 と同様に、挿入された現金を残金情報 (1 0 0 円を 1 度数) として表示する。例えば、紙幣挿入部 3 1 0 (図 9 8 参照) に 1 万円札を挿入すると、カード残高表示部 5 0 は 1 0 0 と表示し、貸出ボタン 5 1 を操作すると 1 0 0 0 円に相当する 1 0 度数を引いた 9 0 と表示し、クレジット度数表示部 3 2 2 は 5 0 と表示する。つまり、1 クレジットは、0 . 2 度数及び現金 2 0 円に相当する。ここで返却ボタン 5 2 (従来の精算ボタン 6 に相当) を操作すると、現金残高 9 0 度数 (現金情報 9 0 0 0 円) 及びクレジット残高 (貯クレジット) 5 0 が記録されたビジターカードがカード挿入部 3 4 0 から返却される。なお、返却ボタン 3 3 2 が操作されても、同様の情報が記録されたビジターカードが返却される。

【 0 5 0 4 】

10

図 1 0 2 ~ 図 1 0 5 は、表示部の概略図である。

【 0 5 0 5 】

遊技者が会員カードをサンド装置 3 0 0 のカード挿入部 3 4 0 に挿入すると、4桁の暗証番号の入力が求められ、1 0 キー 3 3 1 の操作で入力した暗証番号が正しければ、会員カードに記録されている残金情報が現金度数表示部 3 2 1 に表示される (図 1 0 2 (A) 参照) 。なお、会員カードには、残金情報として 8 0 0 0 円及び残クレジット情報として 1 2 3 4 5 (現状のメダル 1 2 3 4 5 枚に相当) が記録されていると仮定する。

【 0 5 0 6 】

サンド装置 3 0 0 は、残金情報を読み取って、現金度数表示部 3 2 1 に 8 0 と表示する一方、クレジット度数表示部 3 2 2 に - - - - - (5 つのバー) と表示すると共に、現金モードコマンド及び残金情報を送信する。クレジット制御部 1 6 5 は、サンド装置 3 0 0 から現金モードコマンド及び残金情報を受信すると、現金を使用するモードであって、残金が 8 0 度数を認識し、カード残高表示部 5 0 に 8 0 と表示する。この状態で遊技者が払出ボタン 3 3 4 を操作すると、サンド装置 3 0 0 は払出コマンドをクレジット制御部 1 6 5 に送信する。相互通信により認証 (正常であること又は異常がないことを確認) して、サンド装置 3 0 0 は現金度数表示部 3 2 1 に 7 0 と表示し、クレジット制御部 1 6 5 はクレジット表示部 1 6 9 にクレジット度数 5 0 及びカード残高表示部 5 0 に現金度数 7 0 と表示する (図 1 0 2 (B) 参照) 。同様に、図 1 0 2 (A) の状態で遊技者が貸出ボタン 5 1 を操作すると、クレジット制御部 1 6 5 は貸出コマンドをサンド装置 3 0 0 に送信する。そして、相互通信により認証して、図 1 0 2 (B) と同じ表示を行う。

20

【 0 5 0 7 】

図 1 0 2 (A) の状態で、遊技者が切替ボタン 3 3 3 を操作すると、サンド装置 3 0 0 はクレジット情報を読み取って、クレジット度数表示部 3 2 2 に 1 2 3 4 5 と表示し、現金度数表示部 3 2 1 に - - - (3 つのバー) と表示すると共に、クレジットモードコマンドを送信する。クレジット制御部 1 6 5 は、サンド装置 3 0 0 からクレジットモードコマンドを受信すると、クレジット表示部 1 6 9 は 0 のままで、カード残高表示部 5 0 にクレジットを使用するモードを意味する C r t (C r e d i t の略語) と表示する (図 1 0 3 (A) 参照) 。この状態で遊技者が払出ボタン 3 3 4 又は貸出ボタン 5 1 を操作すると、相互通信 (払出コマンド又は貸出コマンドの送受信を含む通信) により認証して、払出しクレジットの最小単位であるクレジット度数 5 0 をクレジット表示部 1 6 9 に表示する。クレジット度数表示部 3 2 2 は 1 2 3 4 5 から 5 0 を減算した値の 1 2 2 9 5 を表示する (図 1 0 3 (B) 参照) 。つまり、1 回の払出操作又は貸出操作で、いつでもサンド装置 3 0 0 からクレジット度数 5 0 がクレジット制御部 1 6 5 に払い出される。ただし、クレジット表示部 1 6 9 がクレジット 1 度数でも表示している場合には、払出操作又は貸出操作されてもクレジットを払い出さないようにしてもよい。即ち、クレジット表示部 1 6 9 がクレジット 0 を表示している時だけ、最小単位であるクレジット度数 5 0 を払い出すのである。

30

40

【 0 5 0 8 】

クレジット制御部 1 6 5 は、図 1 0 2 (B) 又は図 1 0 3 (B) の状態において、データ入力回路 1 6 6 にデータ 0 0 を入力させている状態から、クレジット数 3 以上を示すデ

50

ータ11を入力させる状態に変更する。この状態（投入枚数LED4aが3つ消灯で賭け数が設定されていない状態）でマックスベットボタン8が操作されると、主制御部100は、投入枚数LED4aを3つ点灯し、クレジットを3だけ賭け数として投入したことを示す投入データをクレジット制御部165に出力する。クレジット制御部165は、クレジット表示部169（貯留クレジット表示部）にクレジット3を引いた値の47を表示させる（図104（A）及び図104（B）参照）。この状態で、遊技者が返却ボタン52（クレジット返却スイッチ）又は返却ボタン332を操作すると、クレジット制御部165は、返却ボタンセンサ168からの信号を受け付け、データ入力回路166に返却信号を1パルスだけ入力させる。主制御部100は、1ゲームに対して所定数の賭数3枚を設定し、ゲームが開始可能となった状態で、返却ボタン52が操作されて、データ入力回路166から返却信号を受け取ると、賭け数の3を示す賭数データをクレジット制御部165に送信する。

10

【0509】

クレジット制御部165は、この賭数データを受信すると、返却クレジットが50（47+3を演算した値）という返却クレジット情報（遊技価値）をサンド装置300に送信する。なお、47を示すデータと3を示すデータをそのまま送信してもよい。サンド装置300は、会員カード等に返却クレジットの50を加算し、現金残高度数及びクレジット残高度数を記録して排出する。図104（A）の場合は、排出された会員カード等には、現金残高70度数及びクレジット残高12395（12345+50を演算した値）が記録される。また、図104（B）の場合は、排出された会員カード等には、現金残高8020
度数及びクレジット残高12345（12295+50を演算した値）が記録される（即ち、元々の記録情報と全く同じであり、変更されていないのに等しい）。図105は、会員カード等を排出した後の表示状態であり、現金度数表示部321、クレジット度数表示部322及びカード残高表示部50は、全て「-」表示で、クレジット表示部169は、「0」表示で、投入枚数LED4aは3つ全てが消灯状態となる。なお、リプレイ役（再遊技役）が入賞し、次の1ゲームを実行可能な状態で、遊技者が返却ボタン52を操作すると、主制御部100は賭け数の0を示す賭数データを送信し、クレジット制御部165は返却クレジットが47という返却クレジット情報（遊技価値）をサンド装置300に送信する。サンド装置300は、会員カード等に返却クレジットの47を加算し、現金残高度数及びクレジット残高度数を記録して排出する。主制御部100は、再遊技が可能であるので、副制御部160に警告コマンドを出力する。副制御部160は表示演出装置11に警告画面を表示させ、スピーカ部12から警告音を発生させて、再遊技可能であることを遊技者に報知する。

20

30

【0510】

他の実施態様として、図104（A）の状態で遊技者が返却ボタン52又は返却ボタン332を操作した場合、1回目の操作で3つの賭け数を戻すことで図102（B）の状態とし、2回目の操作で図105の状態としてもよい。また、同様に、図104（B）の状態で遊技者が返却ボタン52又は返却ボタン332を操作した場合、1回目の操作で3つの賭け数を戻すことで図103（B）の状態とし、2回目の操作で図105の状態としてもよい。つまり、クレジット制御部165は、何れかの返却ボタン操作で、主制御部100から返却賭け数が0という情報を受信すると、サンド装置300に現金残高度数及びクレジット残高度数を会員カード等に記録して排出させる。

40

【0511】

図107は、回胴式遊技機の正面模式図である。図1と異なるのは、ヘキサゴンランプが取り付けられている点であるので、他の説明は援用する。

【0512】

30は、ヘキサゴンランプであり、表示演出装置11のガラス面の前面側（外面側）に取り付けられる。30aは、操作ボタン部であり、押し込まれたことによる操作状態と離された非操作状態とを副制御部160が検出することができる。ヘキサゴンの由来である5つの操作ボタン部30aの内部には個々にカラーLEDが内蔵されており、必要に応じ

50

て多色（全ての色）に発光可能である。頂上の操作ボタン部 30 a は数字の「1」に対応し、順に右回りに操作ボタン部 30 a は数字の「2」～「5」に対応しており、それぞれが対応する数字を表示することが可能である。30 b は、5つの腕部であり、全体に複数のカラーLEDが内蔵されており、同様に、必要に応じて多色に発光可能である。即ち、副制御部 160 が、操作ボタン部 30 a の操作の有効と無効を制御し、全てのカラーLEDの点灯と消灯を制御する。

【0513】

左右（例えば、2と5）の操作ボタン部 30 a を、遊技者が同時に長押しすると、祈りのポーズとなり、特別遊技（ボーナス）の当選か否かを判定する熱い場面で「2と5のボタンを長押ししろ」（長押し演出）との音声及び表示演出装置 11 による表示演出と同時に、対応する2つの操作ボタン部 30 a が「2」と「5」に発光するようになっている。長押し演出を契機に経過時間（例えば、5秒）がカウントされ、遊技者が何も操作しなければ5秒経過で当否が報知される。一方、5秒経過するまでに、遊技者が左右の操作ボタン部 30 a を同時に長押しすると、今までの計測時間がリセットされ再び5秒間だけ計時されて、その5秒経過後に特別遊技の当否が報知される。

【0514】

他の用法として、（1）リズムに合わせて5つの操作ボタン部 30 a を点灯させ、光った操作ボタン部 30 a を遊技者に押させるとリズム遊びができるので興趣が増す。（2）副制御部 160 が事前に正解とする操作ボタン部 30 a を決め（例えば、正解は3の操作ボタン部 30 a ）、全ての操作ボタン部 30 a を点灯させ、「正解のボタンを選べ」との音声及び表示演出装置 11 による表示演出をし、音声と表示で10、9、8...とカウントダウンする。遊技者が3の操作ボタン部 30 a を選択すると正解となり、特別遊技（ボーナス）が当選する一方、他の操作ボタン部 30 a を選択すると不正解となり、特別遊技は不当選となる。この時に、5つのボタンの一つを金色や赤色で光らせて、正解となる操作ボタン部 30 a を示唆してもよい。また、全ての操作ボタン部 30 a を点灯させるのではなく、正解である3とハズレの4の操作ボタン部 30 a の2つだけ点灯させれば、当選確率が上がるようにもできる。ただし、主制御部 100 がアシスト機能の当否、又はアシストボーナスの成立／不成立を事前に決め、その決定結果を副制御部 160 に送信し、副制御部 160 が演出だけを制御する様になっている。つまり、アシスト機能の発動抽選は、主制御部 100 が実行し、副制御部 160 は演出を行うのである。

【0515】

（3）副制御部 160 が事前に正解とする操作ボタン部 30 a の操作順番を決め（例えば、正解は5 2 1 3 4の操作ボタン部 30 a の操作順）、全ての操作ボタン部 30 a を点灯させ、「正しい順番でボタンを押せ」との音声及び表示演出装置 11 による表示演出をし、音声と表示で10、9、8...とカウントダウンする。遊技者が正解操作順で操作ボタン部 30 a を押すと正解となり、特別遊技（ボーナス）が当選する一方で、他の操作順でボタン部 30 a が操作されると不正解となり、特別遊技は不当選となる。この時に、5つのボタンの一つである5の操作ボタン部 30 a を熱い色（金色や赤色）で光らせて、遊技者が当該5のボタンを押すと同時に消灯し、次に2の操作ボタン部 30 a を熱い色で発光させる。この様にして正解となる操作ボタン部 30 a の操作順序を誘導してもよい。また、全ての操作ボタン部 30 a を点灯させるのではなく、正解を1 4とすると、1と4の操作ボタン部 30 a の2つだけを点灯させれば、当選確率が上がるようにもできる。そして、正解の1を押して4を操作した後、上述の祈りのポーズを取らせるために、「祈るんだ。2と5のボタンを長押ししろ」との音声及び表示演出装置 11 による表示演出と同時に、「2」と「5」に対応する2つの操作ボタン部 30 a を発光させると、激熱な気持ちになれる。

【0516】

（4）連打ゲーム（モグラ叩きゲーム）：副制御部 160 が5つの操作ボタン部 30 a の何れか1つをランダムに短時間だけ点灯させて正しく押せた回数で特別遊技の当否を決定する方法である。例えば、副制御部 160 が20回点灯させて、その内15回で当選と

し、操作ボタン部 30a の点灯順序を乱数抽選で 5 3 1 2 4 2 1 5 3 4 ... と決定し、0.5 秒から 1 秒程度、左記順序で操作ボタン部 30a を点灯させ、遊技者が点灯中の操作ボタン部 30a を叩けた回数を計数する。その回数が、閾値の 15 回に達したことを条件（又は契機）として、特別遊技の当落を決定するのである。

【0517】

図 108 ~ 図 120 は、特別遊技システムの概要説明図である。

【0518】

従来の特別遊技（第 3 のボーナスと称されるアシストタイム（AT））は、枚数管理型又は枚数管理型が主流であるが、本発明に係る特別遊技（AT、図 108 参照）の継続はチームメンバー全員の生命力（ライフ）で管理され、最後の一人が倒れると終了する。AT 中は 5 人の各キャラクター毎にパラメータが表示される。生命力は AT ゲーム数に直結し、攻撃力（アタック）は敵へのダメージ量を示唆し、防衛力（ディフェンス）は敵からの防御力を示唆している。

10

【0519】

特別遊技への突入条件（図 109 参照）は、チーム・ペンタゴンの結成と強化にあり、救出ミッションにより仲間を集めて、強化トレーニングで仲間を育てて、突破することである。チームメンバー 5 人の各キャラクターに応じた専用のチャンス演出がある。また、完全自力の突撃チャンス演出もあり、敵の前線基地を突破すると AT に突入する。

【0520】

特別遊技へ突入した後（図 110 参照）は、役抽選結果（図柄抽選結果）が敵とのバトルを左右する。ベルが当選すると自軍の攻撃となるが、攻撃キャラごとにダメージ量が変わる。リプレイが当選すると敵軍の攻撃となるが、その攻撃の回避成功でダメージが 0 となる。レア役（チェリー、スイカ、強ベル等）が当選すると自軍が受けたダメージが回復し、仲間の特効薬で一度は敗れたメンバーが復帰することもある。

20

【0521】

特別遊技におけるミッションであるアームズチャージ（図 111 参照）が発動すると、押し順ナビが表示され、正解するとペンタゴンランプが点灯する。ペンタゴンランプが 5 つ点灯すれば無敵特化ゾーンのタンク & ヘリ・ラッシュに突入する。レア小役等の特定図柄の停止で、ペンタゴンランプが全て点灯することがあり、全点灯で全員が出撃する。

【0522】

特別遊技では、10 ラウンド毎に BOSS バトル（図 112 参照）に突入し、美獣帝国軍幹部との熱き戦いとなる。ボスとの戦いに勝利すれば、戦場で役立つアイテムを獲得することができる。

30

【0523】

通常遊技中の救出ミッション（図 113 参照）は全三種あり、ペンタゴントリガーを使った様々なミッションがあるので、遊技者の興趣が増大する。ミッションクリアでメンバーが招集される。時限爆弾解除ミッションは、副制御部 160 が事前に 5 つの中の一つを正解ボタンと決め、その正解ボタンを遊技者が操作（PUSH）するとミッションクリアとなるので正解確率は約 20 % である。

【0524】

通常遊技中の強化トレーニング（図 114 参照）は全三種あり、ペンタゴントリガーを使った様々な強化トレーニングがある。AT 突入までにメンバーが強化されるので、遊技者にとって有利である。体術トレーニングは、副制御部 160 が事前に操作する順番を決め、正解順序で遊技者がペンタゴントリガーボタンを操作（PUSH）すると強化成功となる。

40

【0525】

図 115 は、AT 突入演出の一例であり、完全自力抽選で攻撃方法を決定する。タンクで出撃なら激アツとなり、城門を破壊して、前線基地を突破すると AT 突入となる。仲間のカットインでチャンスアップする。

【0526】

50

図 1 1 6 は、A T 突入演出で失敗した時の一例であるが、負けてもチャンスは残されている。リメンバーチャンスに当選すると、ペンタゴントリガーボタンの個々の操作（P U S H）を契機に、当否抽選により Y E S（当選）又は N O（不当選）が決定され、5 人全てで Y E S となって再結成された場合、再び A T 抽選が行われる。

【 0 5 2 7 】

図 1 1 7 は、A T 中の無敵特化ゾーンであり、アームズチャージ（図 1 1 1 参照）の成功で、強力な戦闘兵器に乗り込み敵軍を一掃する大チャンスゾーンである。耐久力が絶大な力のタンクラッシュと、回避力抜群の技のヘリラッシュがある。各兵器の耐久度はメーターで表示される。ラッシュ中の特定役は仲間の体力を回復させ、さらにシンボル図柄の成立でパワーアップする。

10

【 0 5 2 8 】

図 1 1 8 は、A T 中の超無敵特化ゾーンのヘリタンクアタックであり、ヘリ又はタンクラッシュ中に特定役の成立でヘリとタンクが合体した最強兵器ハイパーヘリタンクに覚醒し、敵基地ごとにブツ壊すことが可能となる。敵の基地を襲撃して、回復キットを大量に獲得できる。

【 0 5 2 9 】

図 1 1 9 は、A T 中のご褒美アイテムであり、B O S S バトルに勝利するとゲットできる。B O S S バトルの勝利後に 5 つのコンテナが出現し、ペンタゴントリガー押下でアイテムを獲得できる。コンテナの色によって期待度が変化する。アイテムとして、メディキット、エナジードリンク、牢獄のカギ、ウィニングシンボルがある。メディキットは、仲間のライフを回復又は脱落メンバーの復活に活用される。エナジードリンクは、仲間の強化、攻撃力、防護力の上昇に活用される。牢獄のカギは、A T 終了後の脱出ミッションで使用され、必ず脱出成功となる。ウィニングシンボルは、セーブ機能であって、味方が全滅後に体力値もそのまま必ず復活するアイルビーバック演出に使用される。

20

【 0 5 3 0 】

図 1 2 0 は、A T 後の自力復活であり、ペンタゴントリガーによる脱出ミッションで牢屋から脱出できたら成功となる。A T 敗北後に、敵軍の基地に捕えられたチームペンタゴンを救うために、特定役によりチャンスを引き当て、ペンタゴントリガー押下で脱出を狙うことができる。特定アイテムである「牢獄のカギ」を入手できれば、必ず脱出できる。また、ペンタゴントリガーの正解ボタンを P U S H すれば脱出して A T に復活できる。

30

【 0 5 3 1 】

図 1 2 1 は、通常ゲームのフローを示している。通常ステージは、ミッションや出撃ゾーンへの当選確率が低い屋外ステージ、同当選確率が中程度の格納庫ステージ及び同当選確率が高い指令室ステージから成る。通常ステージでミッションに当選すると、救出ミッション又は強化ミッションへ移行する。ミッション成功で、出撃ゾーンへ移行して、A T の当否が判定（ジャッジメント）され、城門を破壊して、前線基地を突破すると A T 突入となるが、失敗で通常ステージに戻る。ただし、A T 突入演出で失敗してもチャンスは残されており、リメンバーチャンスに当選すると、再び A T 抽選が行われる。

【 0 5 3 2 】

図 1 2 2 は、A T ゲームのフローを示している。A T に当選すると、通常 A T となり、役抽選による小役管理型の攻防戦となる。敗戦により A T が一旦終了しても、ペンタゴントリガーで牢獄から脱出できれば自力復活となり A T は継続する。特化ゾーンに移行すると、味方ライフ回復キットを大量に獲得できる。特別遊技では、10 ラウンド毎に B O S S バトルに突入し、美獣帝国軍幹部との熱き戦いとなる。ボスとの戦いに勝利すれば、戦場で役立つアイテムを獲得することができる。このようにして通常遊技と特別遊技化繰り返し実行される。

40

【 符号の説明 】

【 0 5 3 3 】

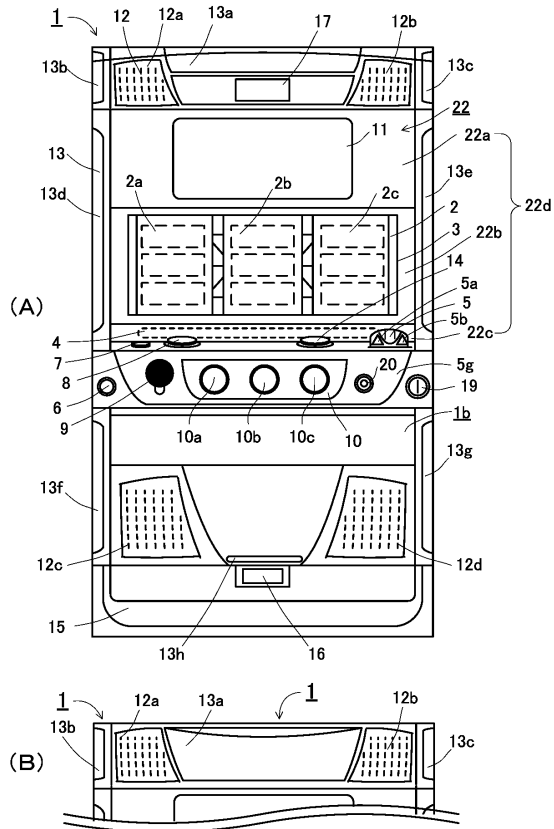
- 1 回胴式遊技機本体
- 1 a 筐体

50

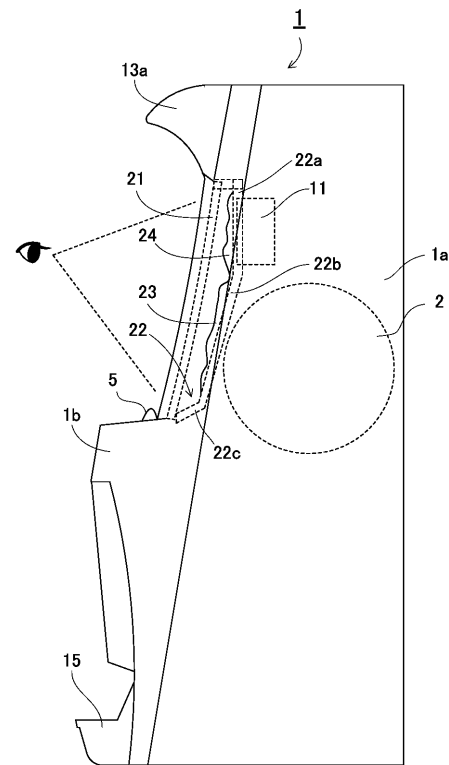
1 b	前扉	
2	ドラム部	
2 a	左ドラム	
2 b	中ドラム	
2 c	右ドラム	
3	窓部	
4	表示 L E D ブロック	
4 a	投入枚数 L E D	
4 b	メダル貯留枚数表示 L E D	
4 c	メダル払出枚数表示 L E D	10
4 d	リプレイ表示 L E D 4 d	
4 e	エラー表示 L E D	
4 f	演出中表示 L E D	
5	メダル投入部	
5 a	左光透過部	
5 b	右光透過部	
6	精算ボタン (クレジット返却スイッチ)	
7	1 ベットボタン	
8	マックスベットボタン	
9	スタートレバー	20
1 0	停止ボタン部	
1 0 a	左停止ボタン	
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	30
1 3	遊技状態表示 L E D 部	
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	ロゴパネル部	
1 8	メダル払出装置	
1 9	ドア鍵穴	
2 0	返却ボタン	
2 1	透明パネル	
2 2	デザインパネル	40
2 3	装飾物	
2 4	電動式駆動物	
2 5	入力 S W 部	
2 6	計時部	
2 7	反射板	
2 8	電源部	
2 8 a	設定用キースイッチ	
2 8 b	エラー解除スイッチ	
2 8 c	電源スイッチ	
2 8 d	鍵穴	50

3 0	ヘキサゴンランプ	
3 0 a	操作ボタン部	
3 0 b	腕部	
5 0	カード残高表示部	
5 1	貸出ボタン	
5 2	返却ボタン	
1 0 0	主制御部	
1 0 1	R O M	
1 0 2	R A M	
1 1 0	スタート S W センサ	10
1 1 1	操作方向センサ	
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	
1 6 1	R O M	
1 6 2	R A M	20
1 6 5	クレジット制御部	
1 6 6	データ入力回路	
3 0 0	サンド装置	
3 1 0	紙幣挿入部	
3 2 0	データ表示部	
3 2 1	現金度数表示部	
3 2 2	クレジット度数表示部	
3 3 0	操作部	
3 3 1	1 0 キー	
3 3 2	返却ボタン	30
3 3 3	切替ボタン	
3 3 4	払出ボタン	
3 4 0	カード挿入部	

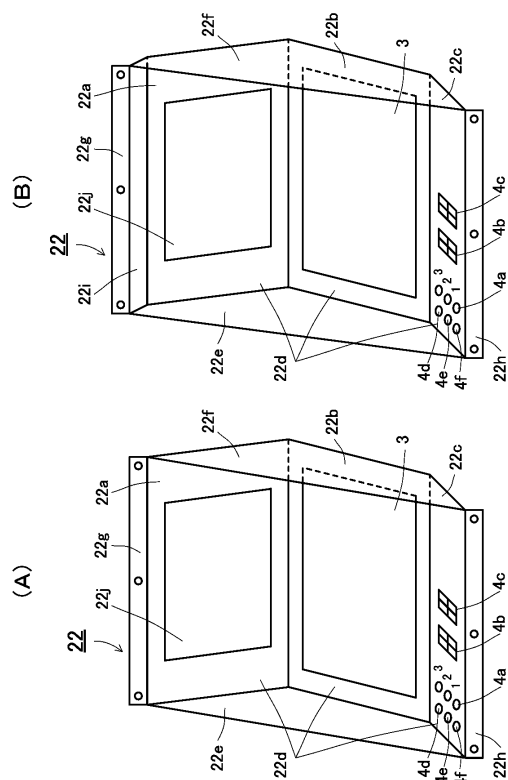
【図 1】



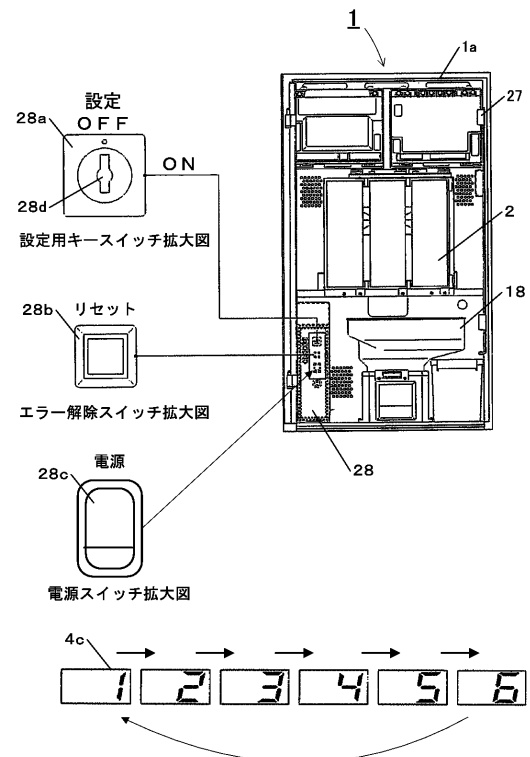
【図 2】



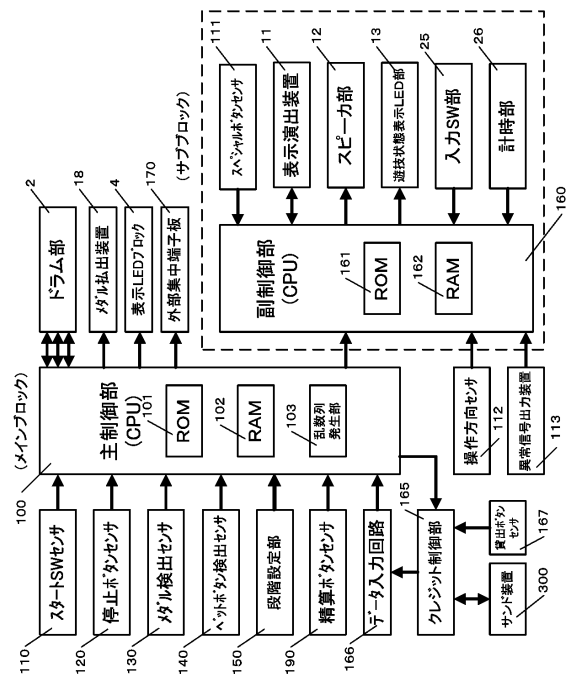
【図 3】



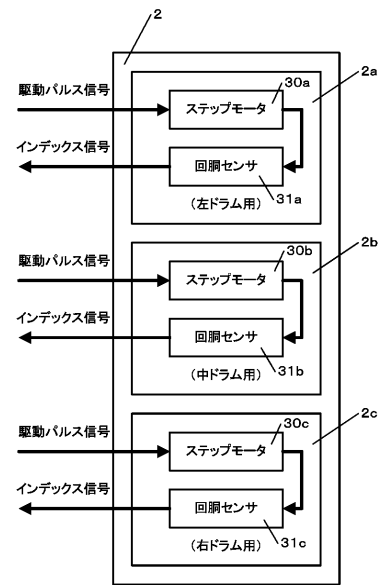
【図 4】



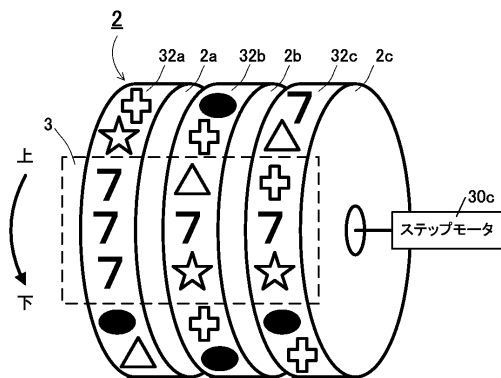
【図 5】



【図 6】



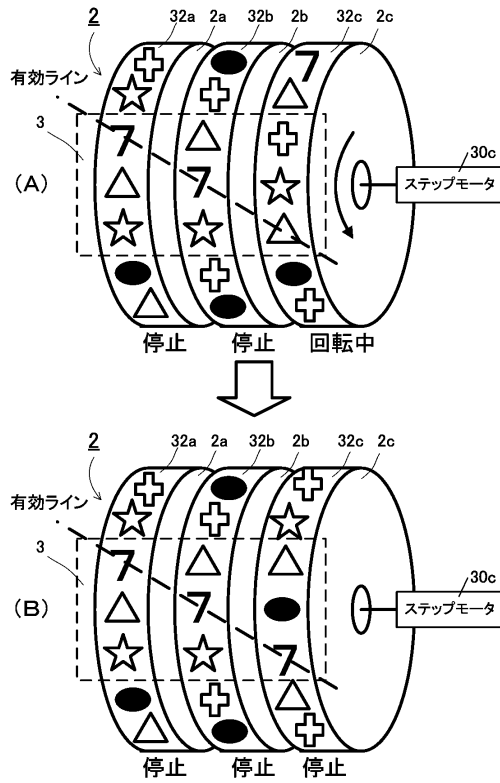
【図 7】



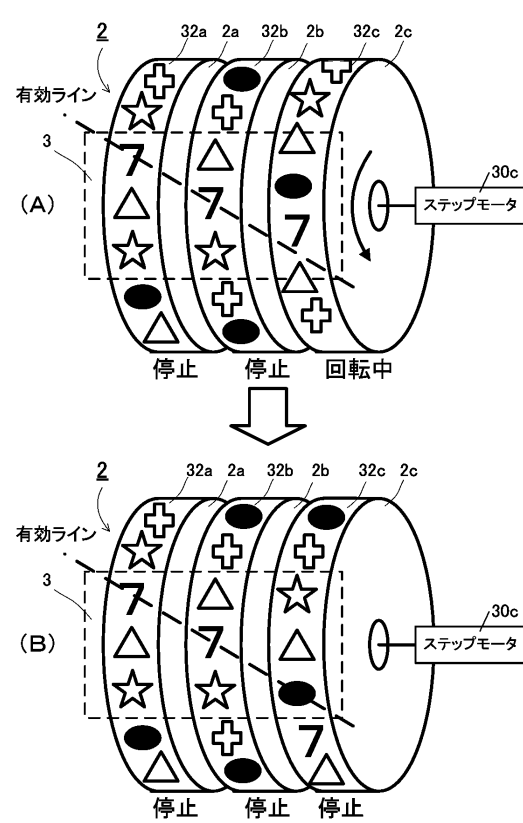
【図 8】

ドラムの図柄配置			
No.	左ドラム	中ドラム	右ドラム
1	リプレイ	スイカ	ベル
2	赤7	赤7	赤7
3	赤7	ベル	ベル
4	スイカ	リプレイ	スイカ
5	リプレイ	チェリー	リプレイ
6	ベル	ベル	チェリー
7	(捨て図柄)	リプレイ	ベル
8	チェリー	チェリー	スイカ
9	リプレイ	(捨て図柄)	リプレイ
10	ベル	(捨て図柄)	青7
11	リプレイ	ベル	ベル
12	青7	リプレイ	スイカ
13	青7	スイカ	リプレイ
14	青7	青7	(捨て図柄)
15	スイカ	スイカ	ベル
16	ベル	ベル	スイカ
17	リプレイ	リプレイ	リプレイ
18	赤7	チェリー	チェリー
19	チェリー	ベル	ベル
20	スイカ	リプレイ	スイカ
21	ベル	(捨て図柄)	リプレイ

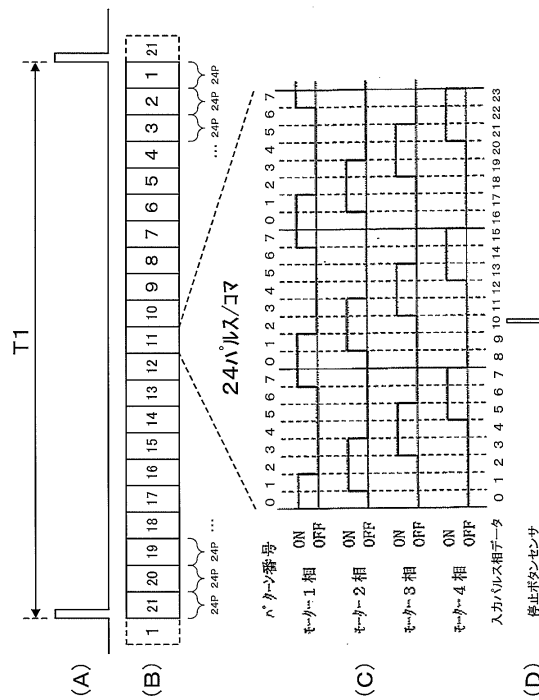
【図 9】



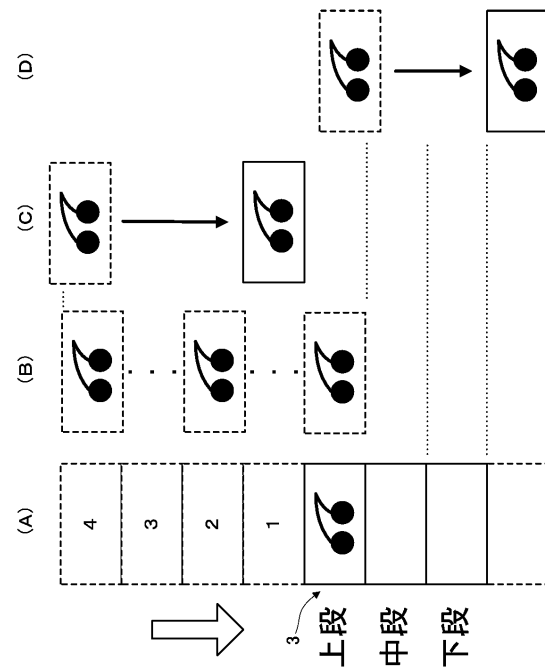
【図 10】



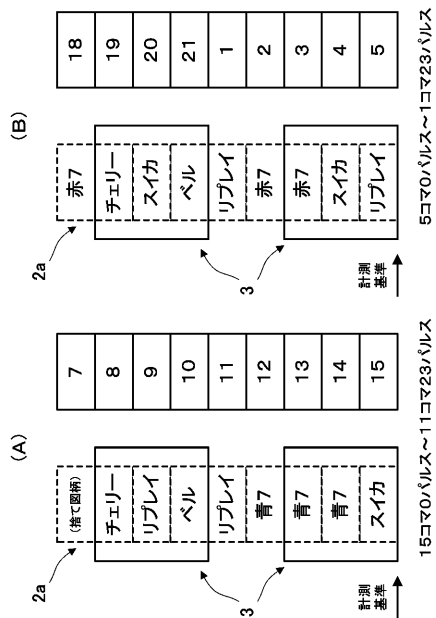
【図 11】



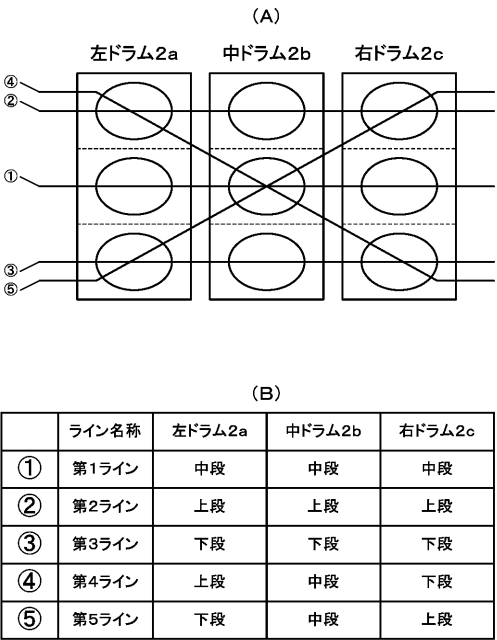
【図 12】



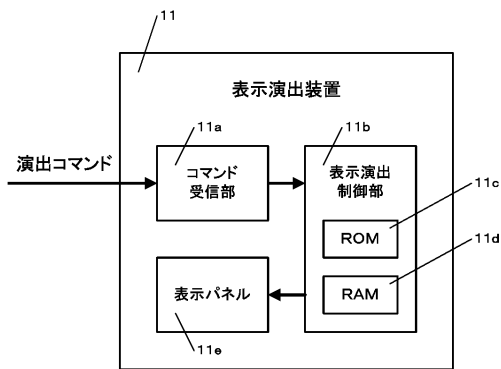
【図 1 3】



【図 1 4】



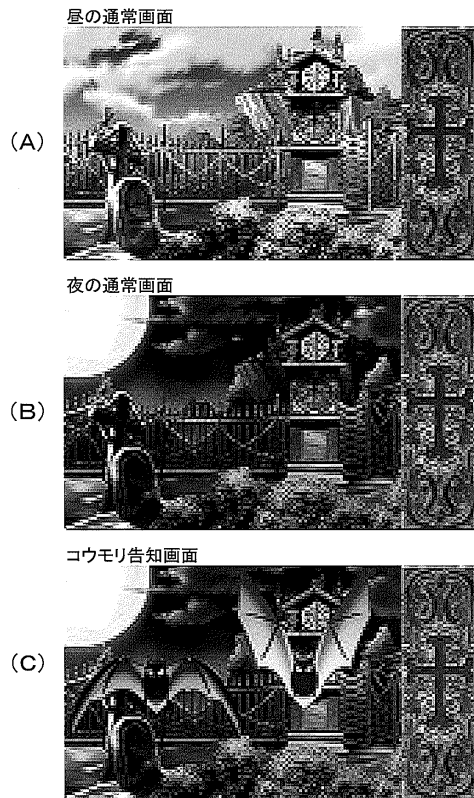
【図 1 5】



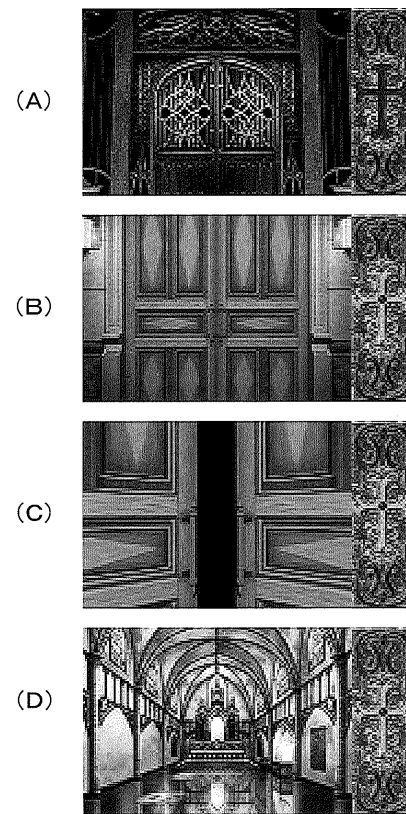
【図 1 6】

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

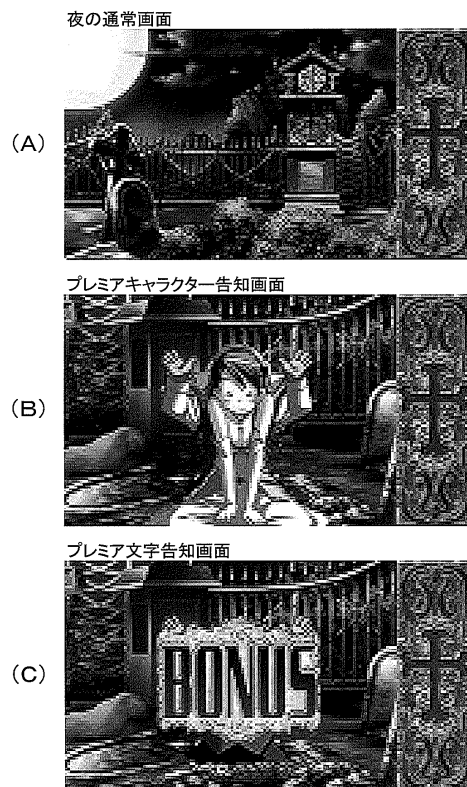
【図 17】



【図 18】



【図 19】



【図 20】

抽選テーブル(ノーマル状態: 非RT)

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

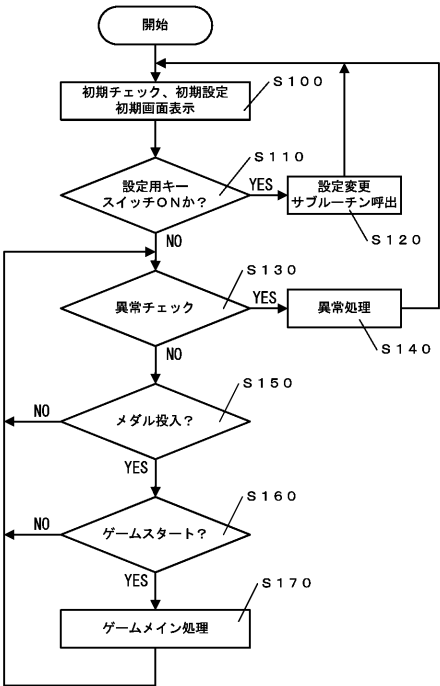
抽選テーブル(高確率再遊技状態: RT)

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

【図 2 1】

配当表				
左ドラム	中ドラム	右ドラム	獲得メダル枚数	作動名称
赤7	赤7	赤7	0枚	役物連続作動 装置作動
青7	青7	青7	0枚	役物連続作動 装置作動
チェリー	—	—	1枚	—
スイカ	スイカ	スイカ	5枚	—
ベル	ベル	ベル	8枚	—
リプレイ	リプレイ	リプレイ	再遊技	再遊技作動

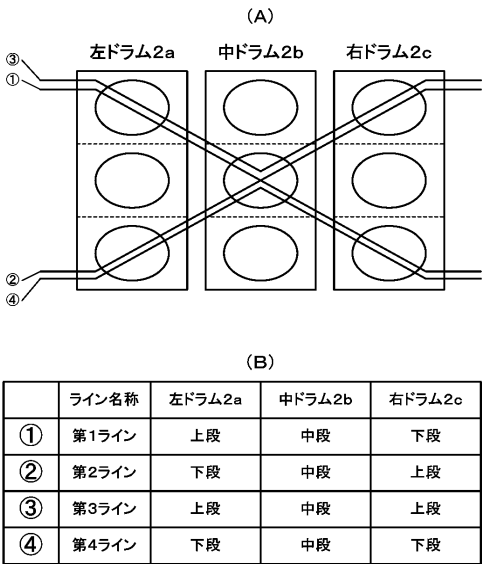
【図 2 2】



【図 2 3】

ドラムの図柄配置			
No.	左ドラム	中ドラム	右ドラム
1	五角形(赤)	五角形(赤)	リプレイ
2	赤7	赤7	赤7
3	(捨て図柄)	ベル	五角形(赤)
4	四角形(茶)	リプレイ	ベル
5	ベル	四角形(茶)	リプレイ
6	(捨て図柄)	五角形(青)	四角形(茶)
7	リプレイ	五角形(青)	ベル
8	五角形(青)	ベル	リプレイ
9	赤7	リプレイ	赤7
10	(捨て図柄)	四角形(青)	五角形(青)
11	四角形(青)	四角形(青)	ベル
12	ベル	五角形(白)	リプレイ
13	(捨て図柄)	ベル	四角形(青)
14	リプレイ	リプレイ	ベル
15	五角形(白)	ベル	リプレイ
16	赤7	四角形(白)	赤7
17	(捨て図柄)	五角形(白)	五角形(白)
18	四角形(白)	リプレイ	ベル
19	ベル	ベル	リプレイ
20	(捨て図柄)	リプレイ	四角形(白)
21	リプレイ	四角形(茶)	ベル

【図 2 4】

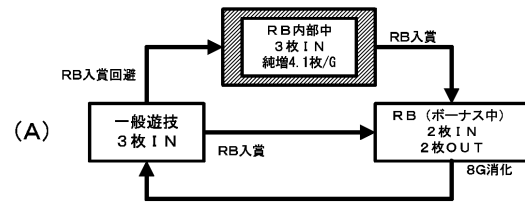


【図 25】

配当表(役物未作動時:規定数3枚)

左ドラム	中ドラム	右ドラム	獲得メダル枚数	備考
五角形 (赤/青/白)	五角形 (赤/青/白)	五角形 (赤/青/白)	0枚	1種特別役物 (RB:RT変動契機)
赤7	ベル	ベル	15枚	赤7小役(FR1)
ベル	ベル	ベル	2枚	ベル小役(FR2)
四角形(茶)	五角形 (赤/青/白)	五角形 (赤/青/白)	1枚	1枚小役左1(FR3)
四角形(青)	五角形 (赤/青/白)	五角形 (赤/青/白)	1枚	1枚小役左2(FR4)
四角形(白)	五角形 (赤/青/白)	五角形 (赤/青/白)	1枚	1枚小役左3(FR5)
五角形 (赤/青/白)	四角形(茶)	五角形 (赤/青/白)	1枚	1枚小役中1(FR6)
五角形 (赤/青/白)	四角形(青)	五角形 (赤/青/白)	1枚	1枚小役中2(FR7)
五角形 (赤/青/白)	四角形(白)	五角形 (赤/青/白)	1枚	1枚小役中3(FR8)
五角形 (赤/青/白)	五角形 (赤/青/白)	四角形(茶)	1枚	1枚小役右1(FR9)
五角形 (赤/青/白)	五角形 (赤/青/白)	四角形(青)	1枚	1枚小役右2(FR10)
五角形 (赤/青/白)	五角形 (赤/青/白)	四角形(白)	1枚	1枚小役右3(FR11)
リプレイ	リプレイ	リプレイ	再遊技	再遊技作動
五角形 (赤/青/白)	赤7	リプレイ	再遊技	再遊技作動

【図 26】



抽選確率(一般遊技時)

図柄組合せ	置数(X/65536)
RB	12000
RB+ベル小役+1枚小役	6000
赤7小役+1枚小役	23000
リプレイ	8978
不当選	15558

(B)

抽選確率(RB内部中:ART)

図柄組合せ	置数(X/65536)
RB+ベル小役+1枚小役	6000
RB+赤7小役+1枚小役	23000
RB+リプレイ	36536
不当選	0

(C)

抽選確率(RB中)

図柄組合せ	置数(X/65536)
ベル小役	65536

(D)

【図 27】

(A)

配当表(一般遊技時)

左ドラム	中ドラム	右ドラム	獲得メダル枚数	備考
五角形 (赤/青/白)	五角形 (赤/青/白)	五角形 (赤/青/白)	0枚	1種特別役物 (RB:RT変動契機)
ベル	ベル	ベル	2枚	ベル小役(FR2)
四角形(茶)	五角形 (赤/青/白)	五角形 (赤/青/白)	1枚	1枚小役左1(FR3) 押し順データ:1

(B)

配当表(一般遊技時)

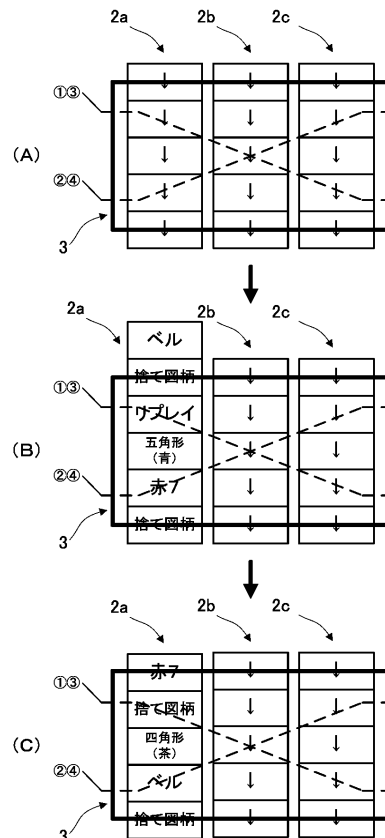
左ドラム	中ドラム	右ドラム	獲得メダル枚数	備考
赤7	ベル	ベル	15枚	赤7小役(FR1)
五角形 (赤/青/白)	四角形(青)	五角形 (赤/青/白)	1枚	1枚小役中2(FR7) 押し順データ:2

(C)

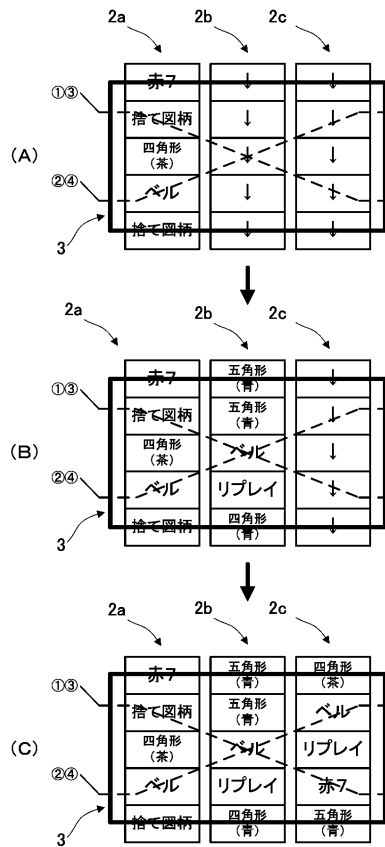
配当表(RB内部中)

左ドラム	中ドラム	右ドラム	獲得メダル枚数	備考
五角形 (赤/青/白)	五角形 (赤/青/白)	五角形 (赤/青/白)	0枚	1種特別役物 (RB:RT変動契機)
赤7	ベル	ベル	15枚	赤7小役(FR1)
五角形 (赤/青/白)	五角形 (赤/青/白)	四角形(白)	1枚	1枚小役中2(FR11) 押し順データ:3

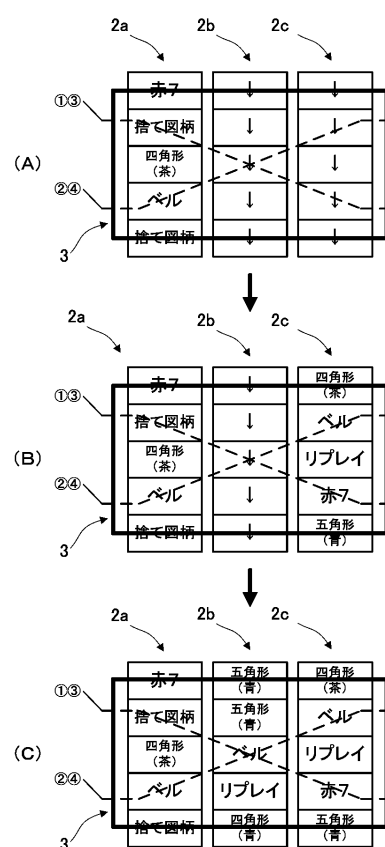
【図 28】



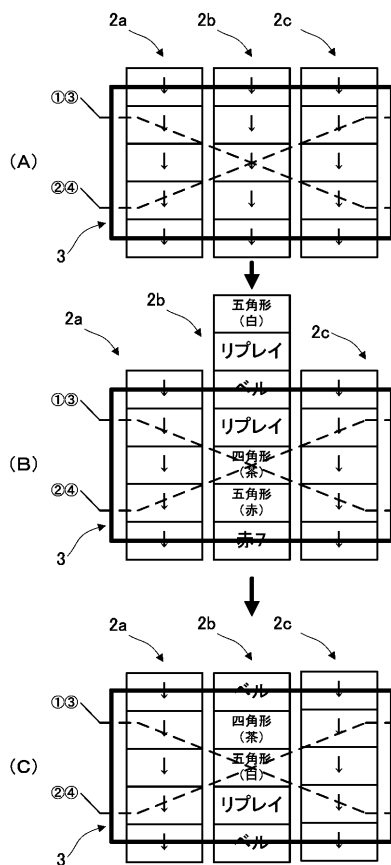
【図 29】



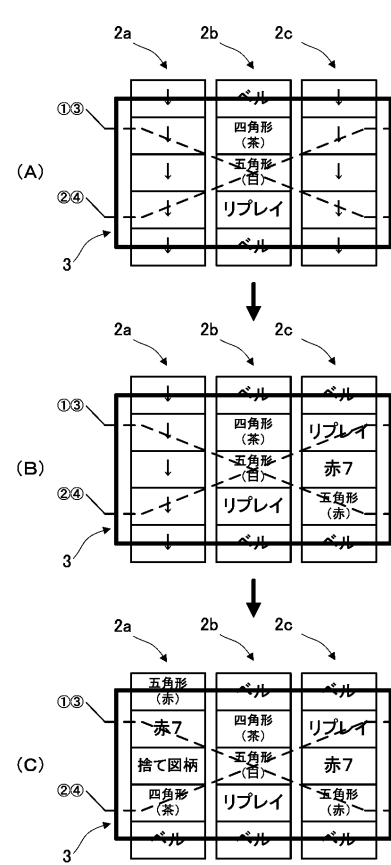
【図 30】



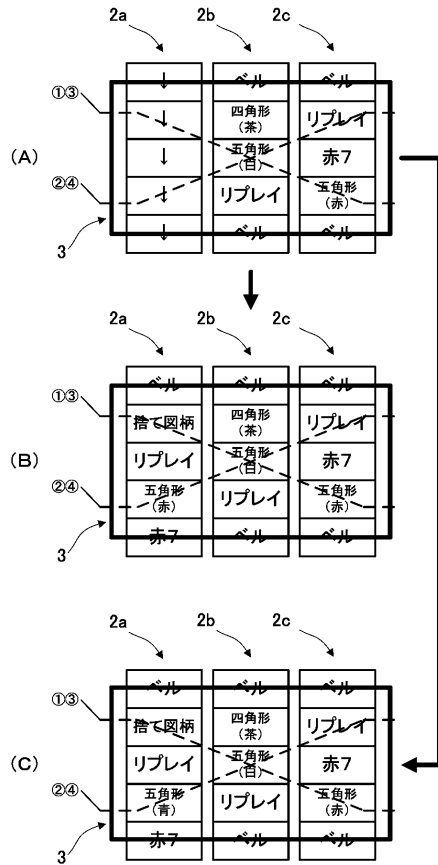
【図 31】



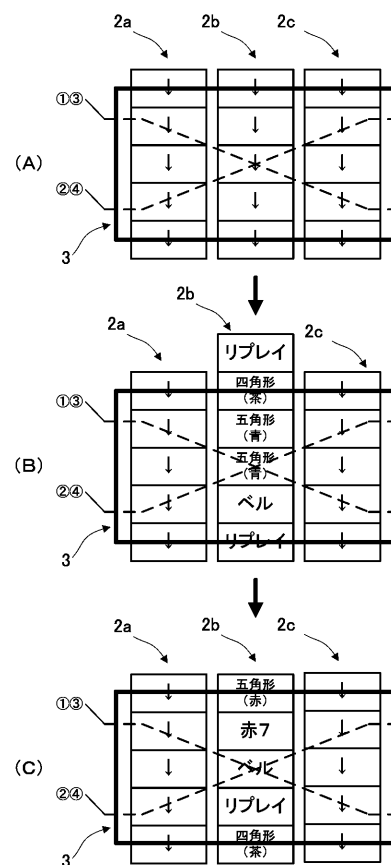
【図 32】



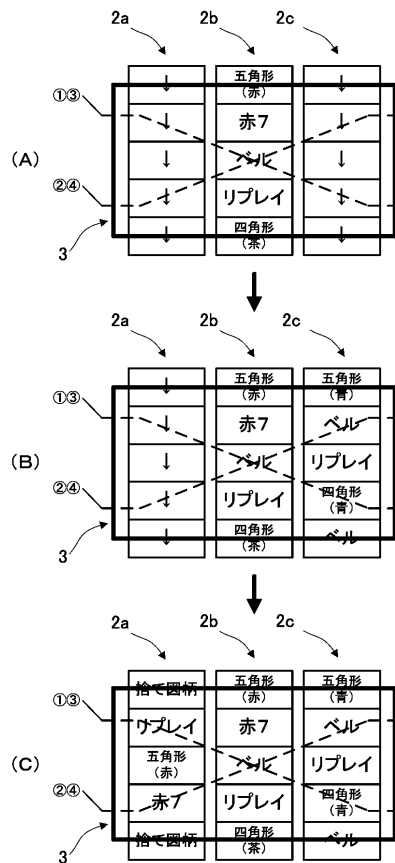
【図 3 3】



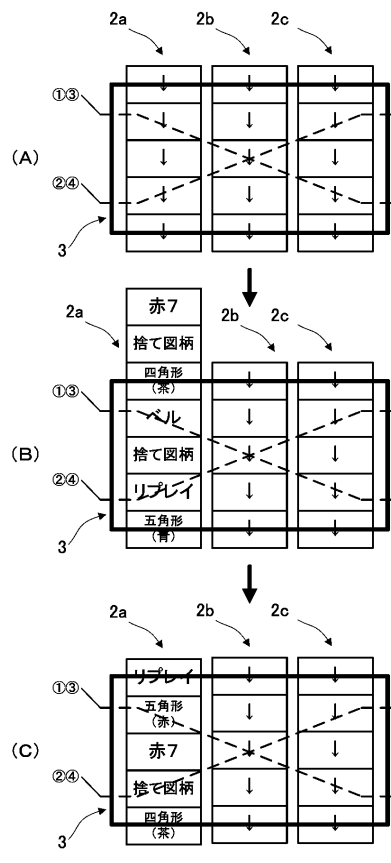
【図 3 4】



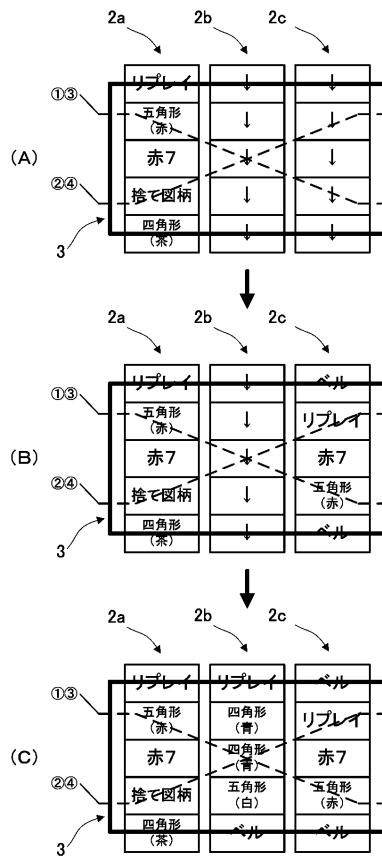
【図 3 5】



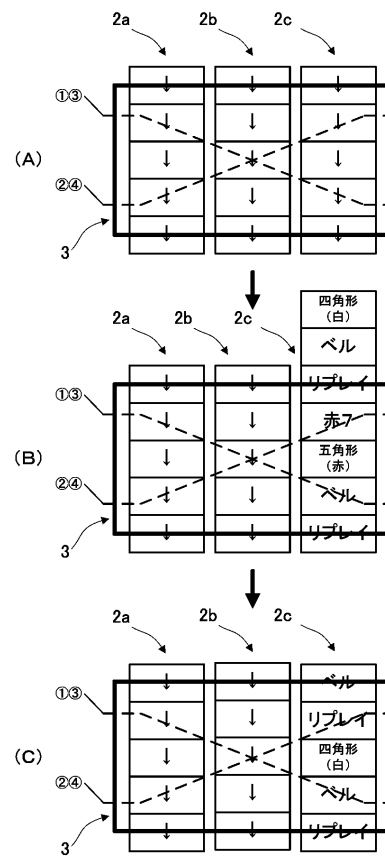
【図 3 6】



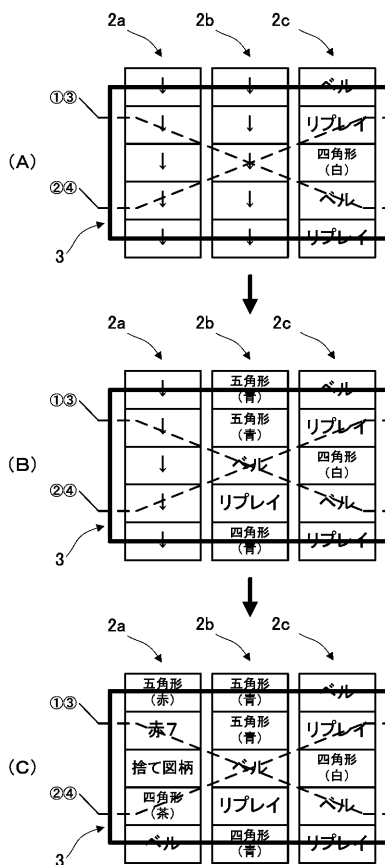
【図 37】



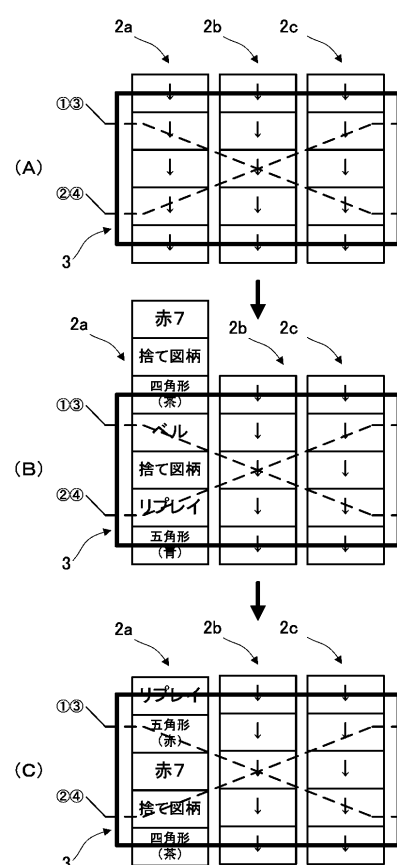
【図 38】



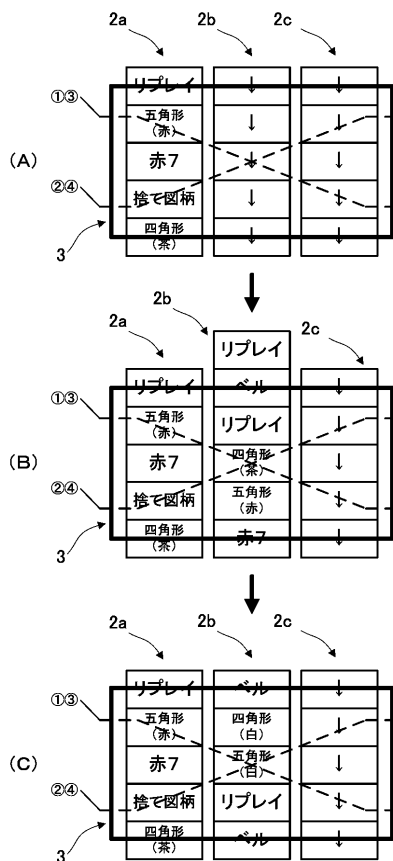
【図 39】



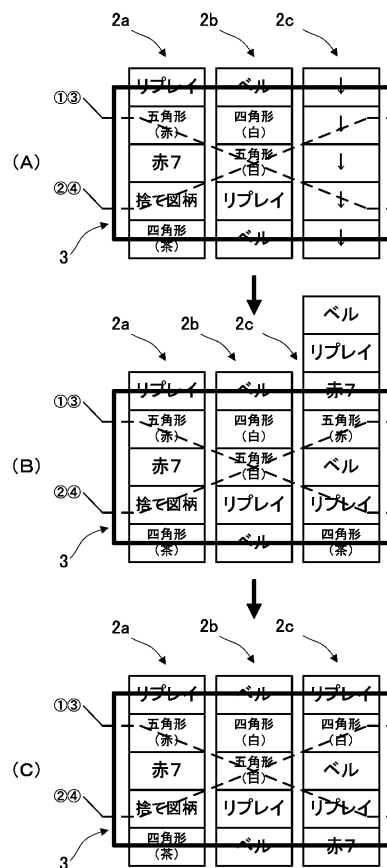
【図 40】



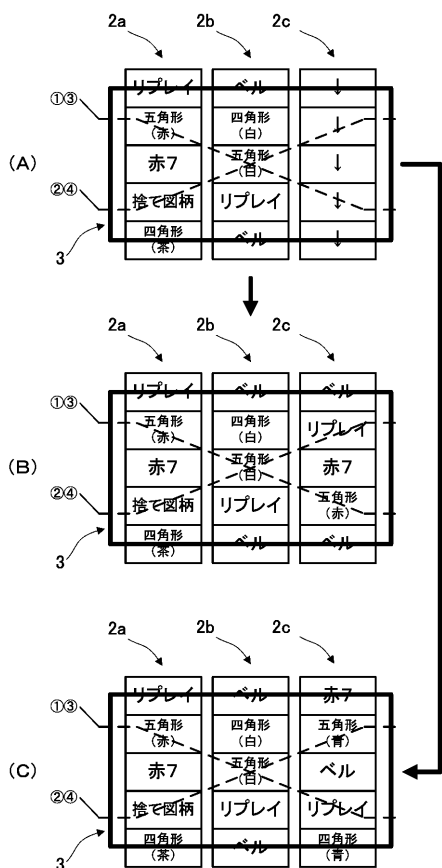
【 図 4 1 】



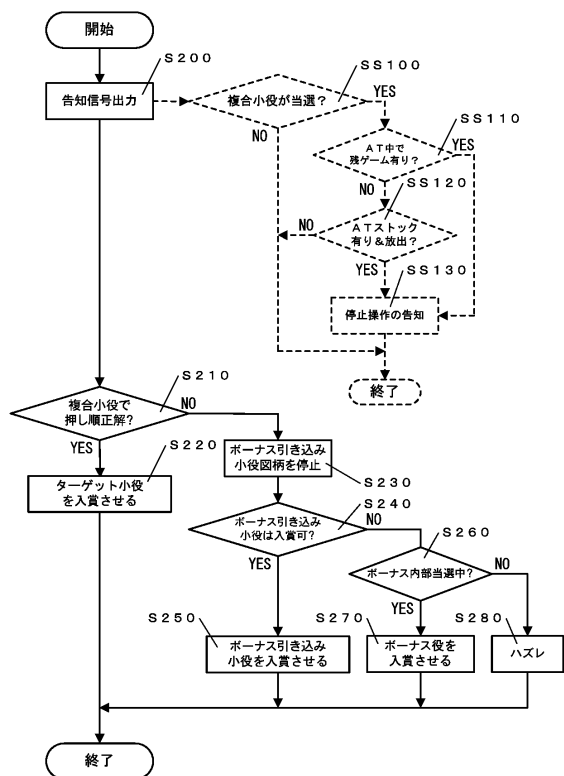
【 図 4 2 】



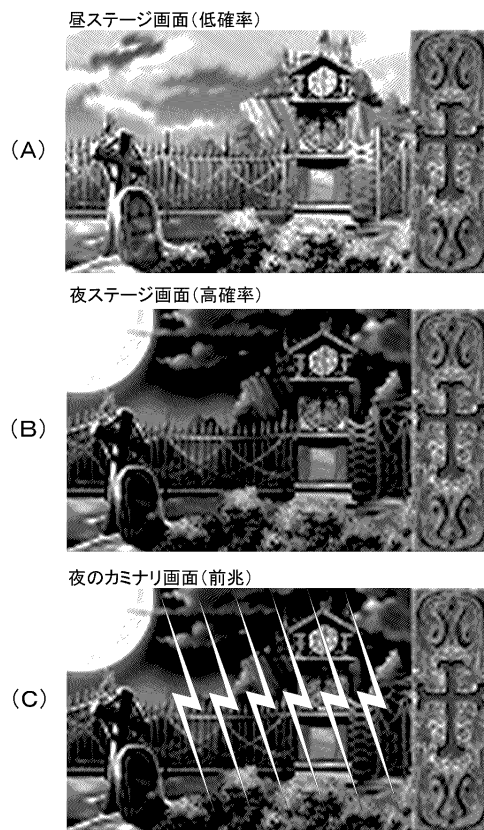
【 図 4 3 】



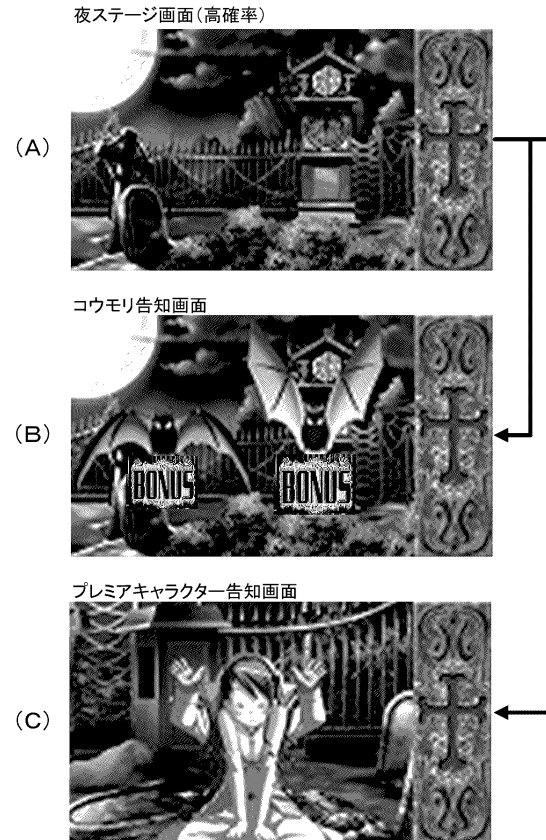
【 図 4 4 】



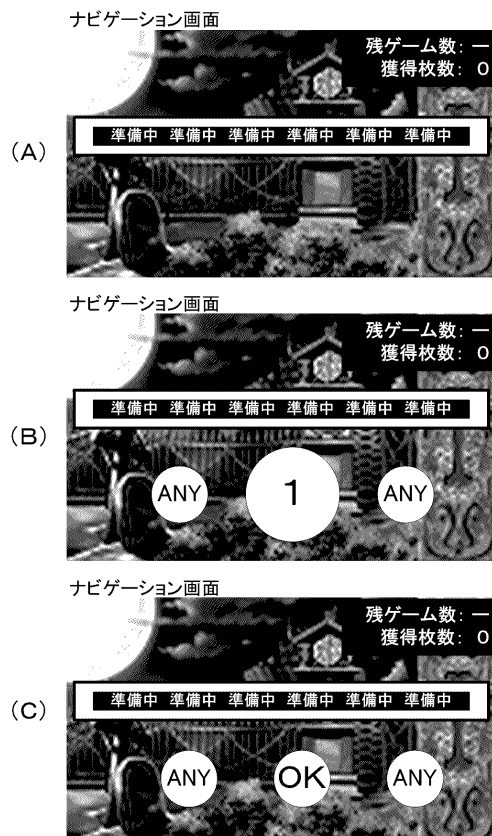
【図 4 5】



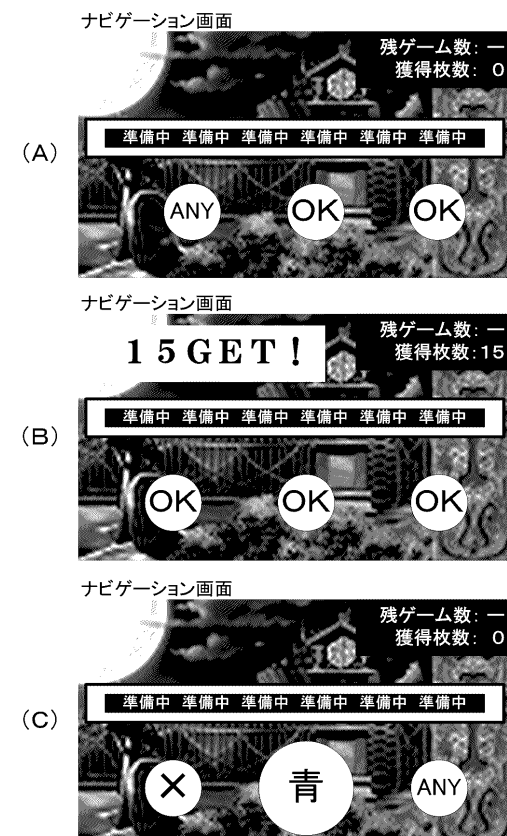
【図 4 6】



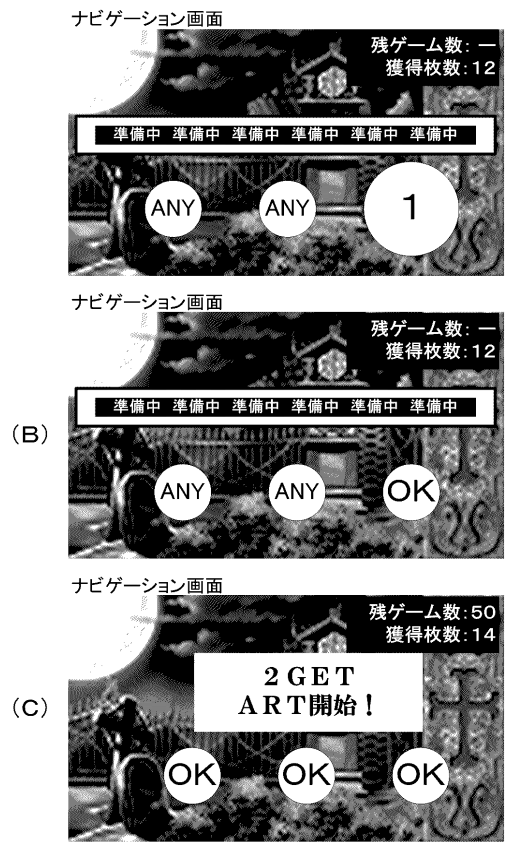
【図 4 7】



【図 4 8】



【図 49】

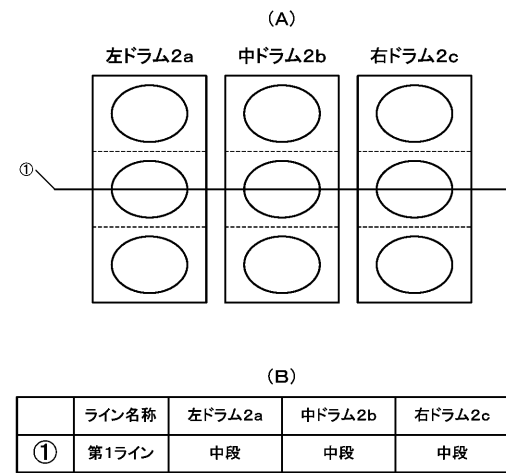


【図 50】

ドラムの図柄配置

No.	左ドラム	中ドラム	右ドラム
1	リプレイ2	四角形(茶)	リプレイ1
2	赤7	赤7	赤7
3	ベル1	リプレイ2	五角形(赤)
4	リプレイ1	ベル2	ベル1
5	四角形(茶)	四角形(茶)	リプレイ2
6	ベル2	五角形(青)	四角形(茶)
7	五角形(青)	五角形(青)	ベル2
8	リプレイ2	リプレイ1	リプレイ1
9	ベル3	ベル1	赤7
10	青7	四角形(青)	五角形(青)
11	リプレイ1	四角形(青)	ベル3
12	五角形(白)	五角形(白)	リプレイ2
13	ベル1	リプレイ2	四角形(青)
14	リプレイ2	ベル3	ベル1
15	黒バー	四角形(白)	リプレイ1
16	チェリー	五角形(白)	白バー
17	四角形(白)	リプレイ1	五角形(白)
18	ベル2	ベル1	ベル2
19	リプレイ1	五角形(赤)	リプレイ2
20	五角形(赤)	リプレイ2	四角形(白)
21	ベル3	ベル2	ベル1

【図 51】



【図 52】

(A) 配当表(役物未作動時:規定数3枚)

左ドラム	中ドラム	右ドラム	獲得メダル枚数	備考
青7	赤7	白バー	0枚	1種役物連続作動装置(RBB:RT変動契機)
ベル1, 2, 3	ベル1, 2, 3	ベル1, 2, 3	9枚	第1小役(FR1) 見た目:中央横一直線
ベル1, 2, 3	ベル1, 2, 3	ベル1, 2, 3	9枚	第2小役(FR2) 見た目:右下リ一直線
ベル1, 2, 3	ベル1, 2, 3	ベル1, 2, 3	9枚	第3小役(FR3) 見た目:右上リ一直線
赤7 四角形 五角形	四角形 五角形	四角形 五角形	1枚	障害小役(FR4~FRn) 見た目:バラケ目など
チェリー 他	(ANY)	(ANY)	2枚	中段チェリー役(FRn+1) 見た目:チェリーが左ドラム中段
黒バー 他	ベル1, 2, 3	(ANY)	2枚	下段チェリー役(FRn+2) 見た目:チェリーが左ドラム下段
リプレイ1, 2	リプレイ1, 2	リプレイ1, 2	再遊技	再遊技作動
赤7	赤7	赤7	再遊技	赤7リプレイ (再遊技作動)
青7	赤7	赤7	再遊技	青7リプレイ (再遊技作動)

(B)

五角形(白)	五角形(白)	ベル3
ベル1	リプレイ2	リプレイ2
リプレイ2	ベル3	四角形(青)
黒バー	四角形(白)	ベル1
チェリー	五角形(白)	リプレイ1

(C)

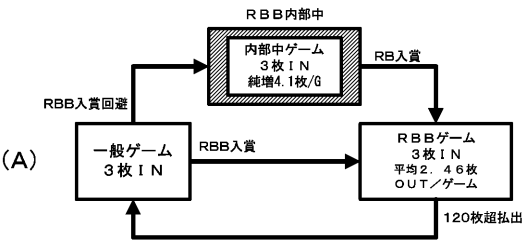
青7	五角形(白)	四角形(青)
リプレイ1	リプレイ2	ベル1
五角形(白)	ベル3	リプレイ1
ベル1	四角形(白)	ベル3
リプレイ2	五角形(白)	五角形(白)

押し順小役の当選パターン

名称	左ドラム	中ドラム	右ドラム
押し順小役(中1) (中一左一右)	ベル1, 2, 3	ベル1, 2, 3	ベル1, 2, 3
	赤7 四角形 五角形	四角形 五角形	四角形 五角形

(D)

【図 5 3】



(B)

抽選確率(初期状態:RT0)

当選役	置数(X/65536)
RBB	2000
RBB+1枚小役	2558
第1小役(ベル中央横一直線)	17000
第2小役(ベル右下り一直線)	17000
第3小役(ベル右上り一直線)	17000
中段チェリー	250
下段チェリー	750
リプレイ	8978
不当選	0

【図 5 4】

(A)

抽選確率(高確率再遊技状態:RT1)

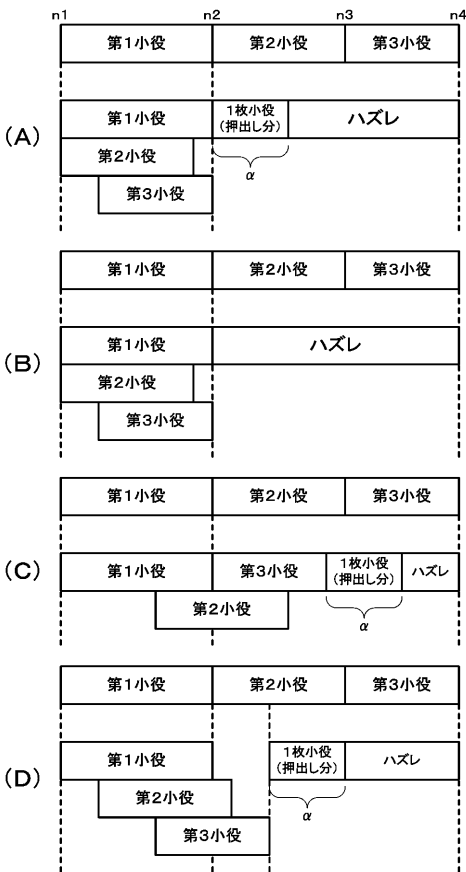
当選役	置数(X/65536)
RBB	0
1枚小役	2558
第1小役(ベル中央横一直線)	17000
第2小役(ベル右下り一直線)	17000
第3小役(ベル右上り一直線)	17000
中段チェリー	250
下段チェリー	750
リプレイ	10978
不当選	0

(B)

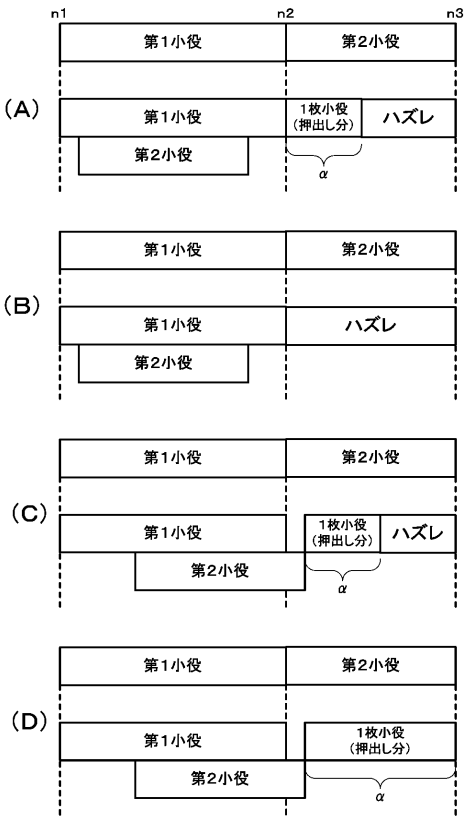
抽選確率(ボーナス遊技状態:RBB中)

当選役	置数(X/65536)
RBB	0
1枚小役	2558
第1小役(ベル中央横一直線) 第2小役(ベル右下り一直線) 第3小役(ベル右上り一直線)	17000
中段チェリー	250
下段チェリー	750
1枚小役(押し分)	4000
リプレイ	0
不当選	40978

【図 5 5】

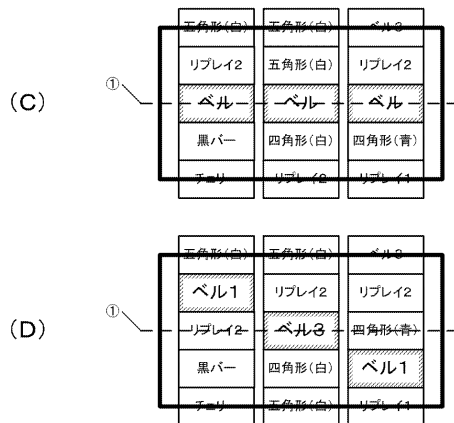
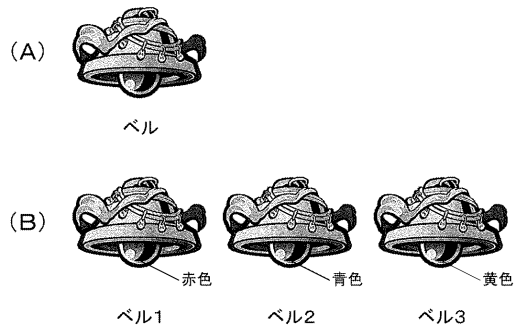


【図 5 6】



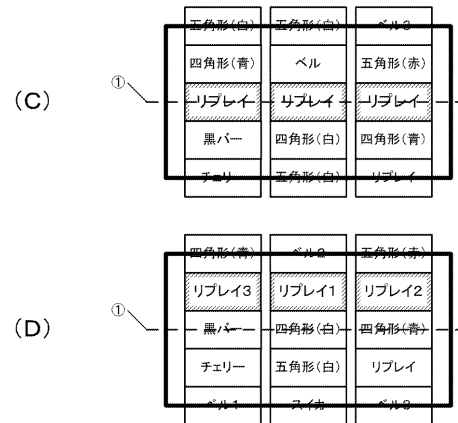
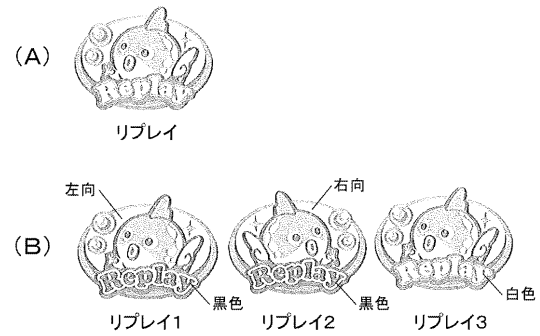
【図 57】

小役明示識別情報

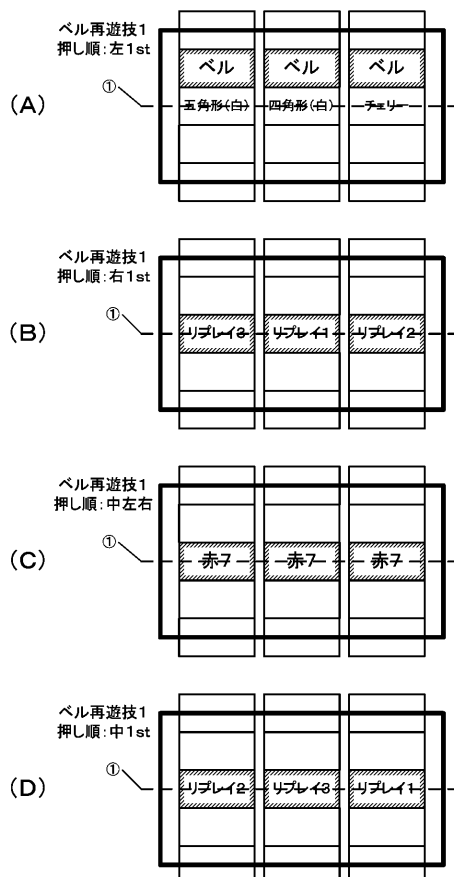


【図 58】

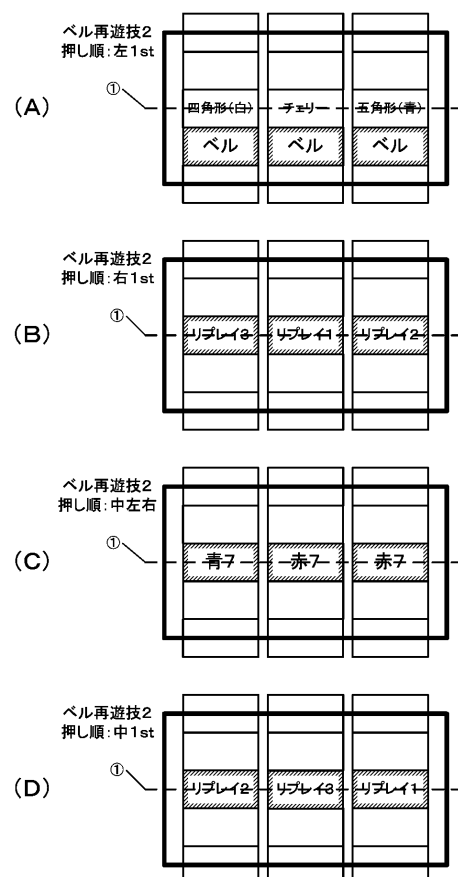
再遊技役明示識別情報



【図 59】



【図 60】



【図 6 1】

ドラムの図柄配置

N0	第 1 回胴	第 2 回胴	第 3 回胴
1	青リブ	ブランク	青リブ
2	セブン	セブン	セブン
3	ブランク	ベル	ベル
4	赤スイカ	緑スイカ	ブランク
5	ベル	青リブ	BAR
6	白リブ	ブランク	白リブ
7	BAR	青リブ	赤スイカ
8	ブランク	ベル	ベル
9	赤スイカ	赤スイカ	上チリ
10	ベル	青リブ	下チリ
11	白リブ	上チリ	白リブ
12	上チリ	下チリ	赤スイカ
13	下チリ	ベル	ベル
14	赤スイカ	赤スイカ	ブランク
15	ベル	青リブ	ブランク
16	白リブ	ブランク	白リブ
17	ブランク	BAR	緑スイカ
18	ブランク	ベル	ベル
19	緑スイカ	緑スイカ	ブランク
20	ベル	白リブ	BAR

【図 6 2】

押し順小役の構成(中1st正解)

役名	正解 操作順序	同時 当選役	左ドラム	中ドラム	右ドラム	配当枚数
押し順ベル1a	中→左→右 (213)	FR1	ベル	ベル	ベル	9枚
		FR2	赤スイカ 緑スイカ	ベル	青リブ 白リブ	1枚
		FR3	青リブ	赤スイカ 上チリ	セブン 緑スイカ	1枚
		FR4	白リブ	セブン 緑スイカ	赤スイカ 下チリ	1枚
押し順ベル1b	中→左→右 (213)	FR1	ベル	ベル	ベル	9枚
		FR2	赤スイカ 緑スイカ	ベル	青リブ 白リブ	1枚
		FR5	青リブ	赤スイカ 上チリ	赤スイカ 下チリ	1枚
		FR6	白リブ	セブン 緑スイカ	セブン 緑スイカ	1枚
押し順ベル2a	中→右→左 (231)	FR1	ベル	ベル	ベル	9枚
		FR2	赤スイカ 緑スイカ	ベル	青リブ 白リブ	1枚
		FR7	青リブ	セブン 緑スイカ	セブン 緑スイカ	1枚
		FR8	白リブ	赤スイカ 上チリ	赤スイカ 下チリ	1枚
押し順ベル2b	中→右→左 (231)	FR1	ベル	ベル	ベル	9枚
		FR2	赤スイカ 緑スイカ	ベル	青リブ 白リブ	1枚
		FR9	青リブ	セブン 緑スイカ	赤スイカ 下チリ	1枚
		FR10	白リブ	赤スイカ 上チリ	セブン 緑スイカ	1枚

【図 6 3】

押し順小役の構成(右1st正解)

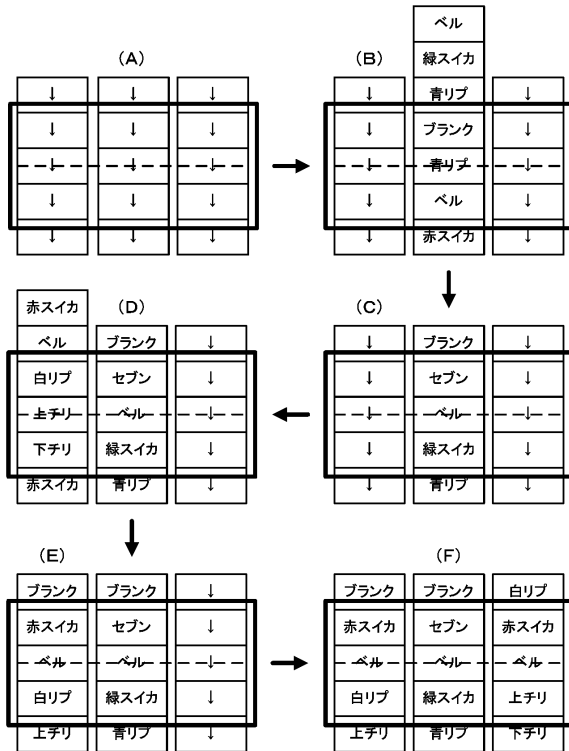
役名	正解 操作順序	同時 当選役	左ドラム	中ドラム	右ドラム	配当枚数
押し順ベル3a	右→左→中 (312)	FR1	ベル	ベル	ベル	9枚
		FR11	赤スイカ 緑スイカ	青リブ 白リブ	ベル	1枚
		FR3	青リブ	赤スイカ 上チリ	セブン 緑スイカ	1枚
		FR4	白リブ	セブン 緑スイカ	赤スイカ 下チリ	1枚
押し順ベル3b	右→左→中 (312)	FR1	ベル	ベル	ベル	9枚
		FR11	赤スイカ 緑スイカ	青リブ 白リブ	ベル	1枚
		FR5	青リブ	赤スイカ 上チリ	赤スイカ 下チリ	1枚
		FR6	白リブ	セブン 緑スイカ	セブン 緑スイカ	1枚
押し順ベル4a	右→中→左 (321)	FR1	ベル	ベル	ベル	9枚
		FR11	赤スイカ 緑スイカ	青リブ 白リブ	ベル	1枚
		FR7	青リブ	セブン 緑スイカ	セブン 緑スイカ	1枚
		FR8	白リブ	赤スイカ 上チリ	赤スイカ 下チリ	1枚
押し順ベル4b	右→中→左 (321)	FR1	ベル	ベル	ベル	9枚
		FR11	赤スイカ 緑スイカ	青リブ 白リブ	ベル	1枚
		FR9	青リブ	セブン 緑スイカ	赤スイカ 下チリ	1枚
		FR10	白リブ	赤スイカ 上チリ	セブン 緑スイカ	1枚

【図 6 4】

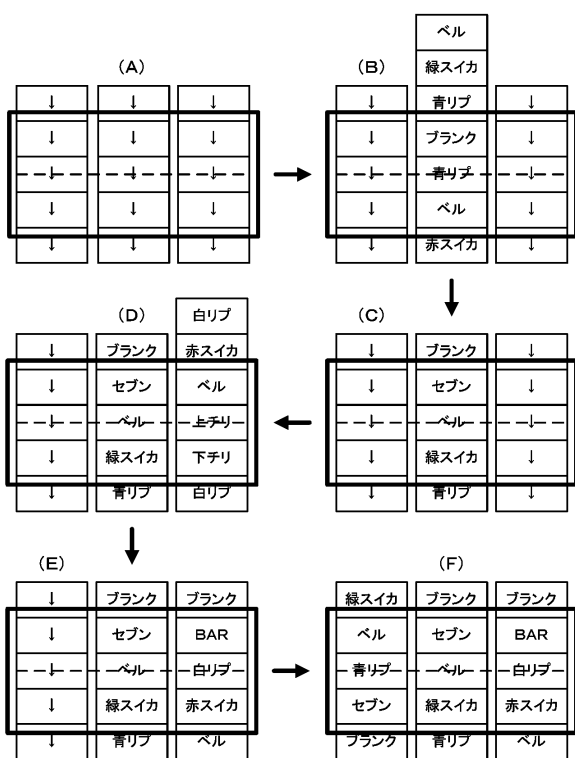
リプレイ役の構成

役名	同時 当選役	左ドラム	中ドラム	右ドラム	備考
通常リプレイ1	RP1	青リブ 白リブ	青リブ 白リブ	青リブ 白リブ	1) 中左右で777リプレイ入賞可 能。 2) 初期状態及びBB内部中のRT 状態共に抽選する。
	RP2	ベル	青リブ 白リブ	赤緑スイカ	
	RP3	ベル	赤スイカ 緑スイカ	BAR/下チリ ブランク	
	RP14	セブン	セブン	セブン BAR	
	RP15	セブン ベル	セブン	ベル	
通常リプレイ2	RP1	青リブ 白リブ	青リブ 白リブ	青リブ 白リブ	1) 中左右で77BARリプレイ入賞 可能 2) BB内部中のRT状態で抽選す る。
	RP2	ベル	青リブ 白リブ	セブン 赤緑スイカ	
	RP14	セブン	セブン	セブン BAR	
	RP15	セブン ベル	セブン	ベル	
ベルリプレイ1	RP1	青リブ 白リブ	青リブ 白リブ	青リブ 白リブ	1) 左1stで右下リベル表示 2) 中左右で777リプレイ入賞可 能。 3) BB内部中のRT状態で抽選す る。
	RP2	ベル	青リブ 白リブ	セブン 赤緑スイカ	
	RP3	ベル	赤スイカ 緑スイカ	BAR/下チリ ブランク	
	RP4	青リブ 白リブ	ベル	セブン 赤緑スイカ	
	RP14	セブン	セブン	セブン BAR	
	RP15	セブン ベル	セブン	ベル	
ベルリプレイ2	RP1	青リブ 白リブ	青リブ 白リブ	青リブ 白リブ	1) 左1stで上段ベル表示 2) 中左右で77BARリプレイ入賞 可能。 3) BB内部中のRT状態で抽選す る。
	RP2	ベル	青リブ 白リブ	セブン 赤緑スイカ	
	RP3	ベル	赤スイカ 緑スイカ	BAR/下チリ ブランク	
	RP5	青リブ 白リブ	赤スイカ 緑スイカ	上チリ ブランク	
	RP14	セブン	セブン	セブン BAR	
	RP15	セブン ベル	セブン	ベル	

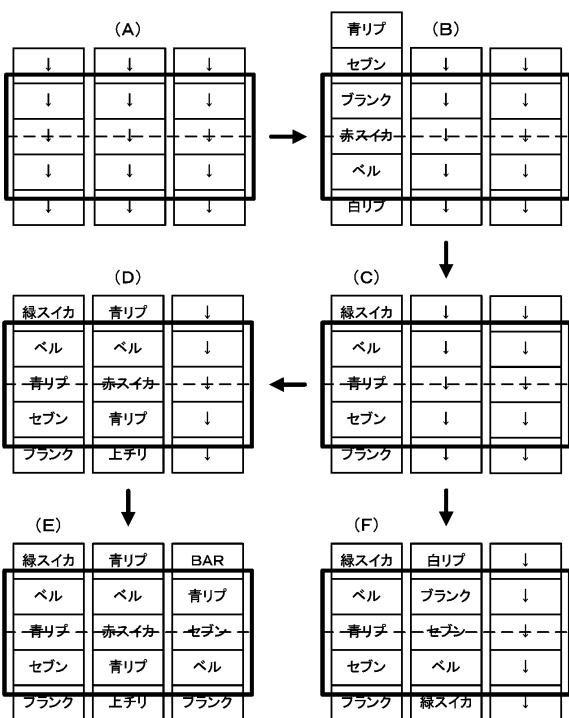
【図 65】



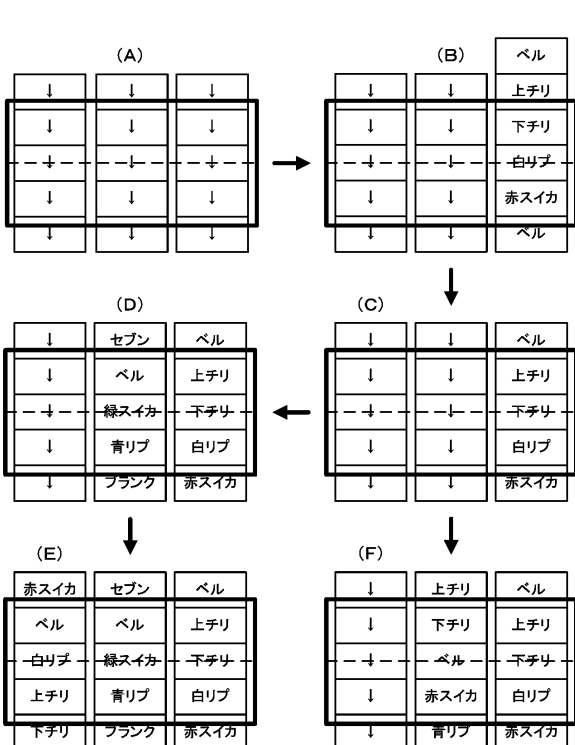
【図 66】



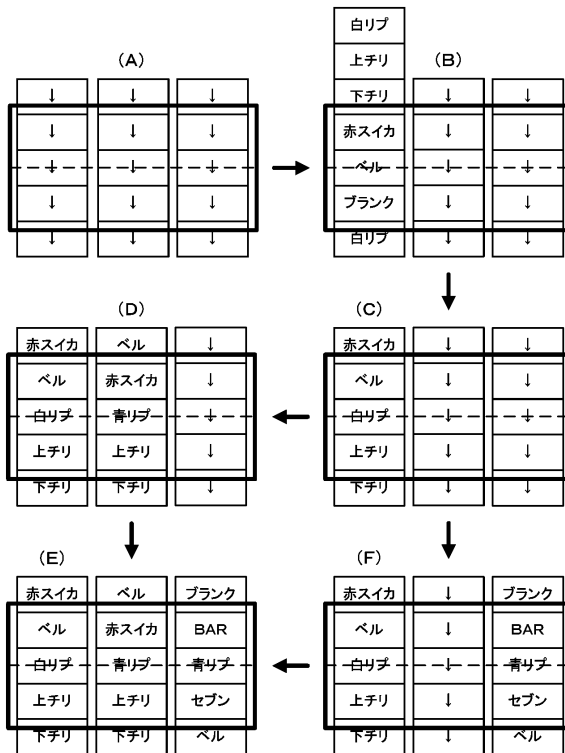
【図 67】



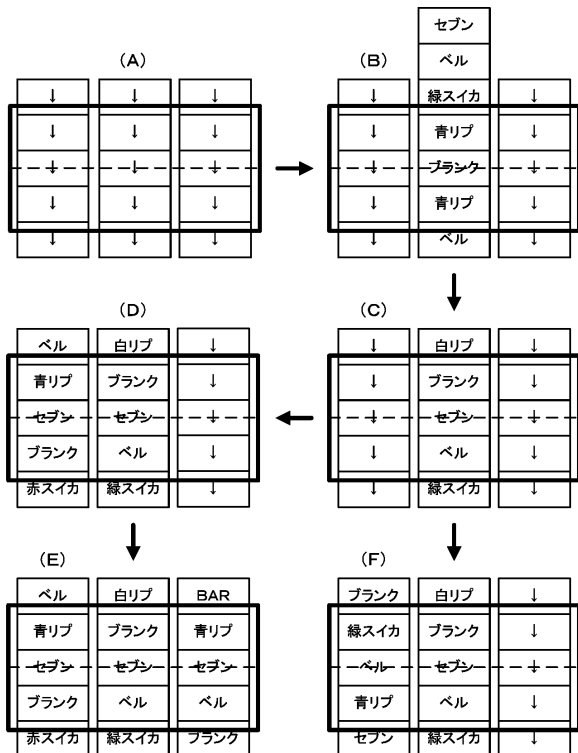
【図 68】



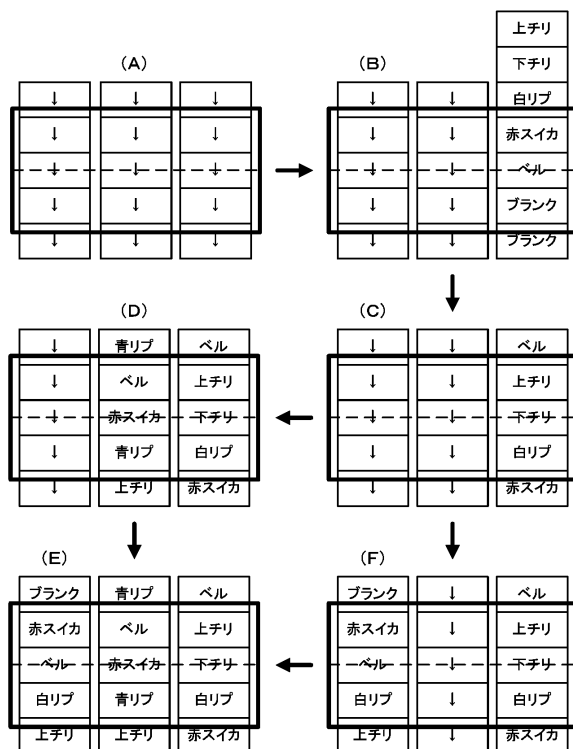
【図 69】



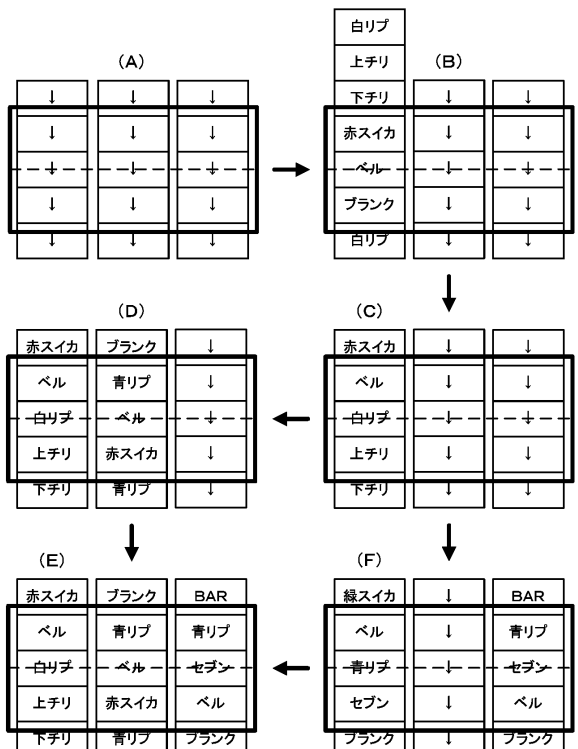
【図 70】



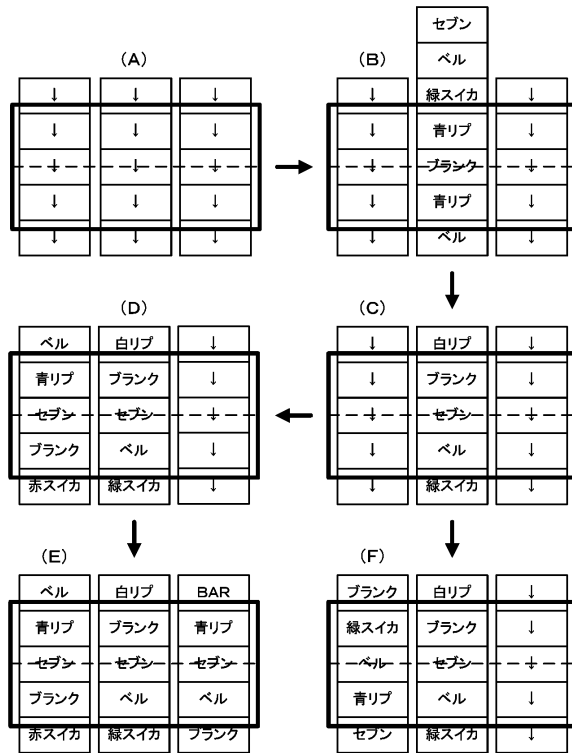
【図 71】



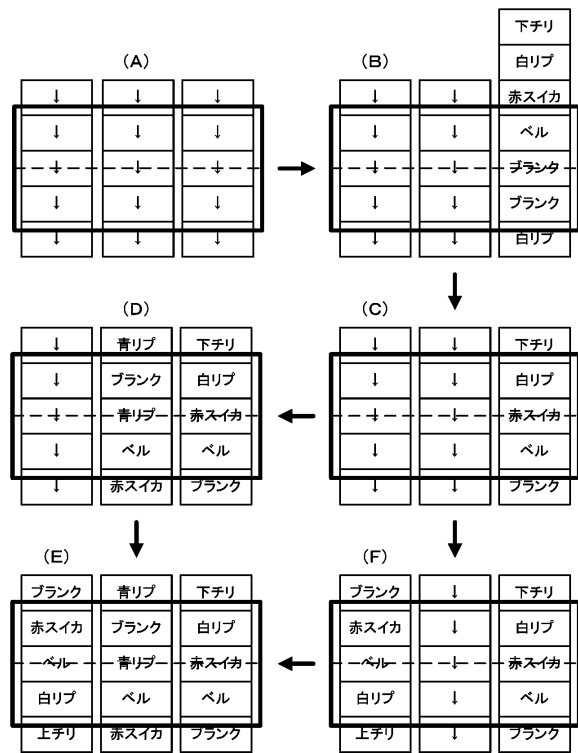
【図 72】



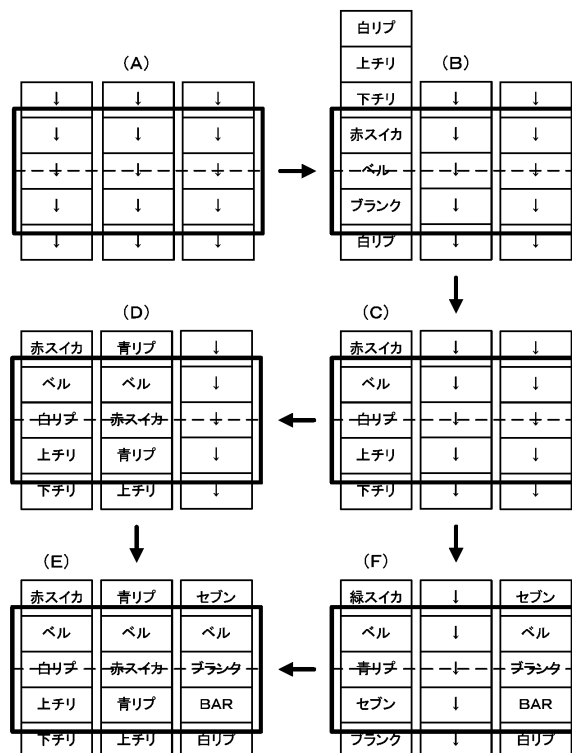
【図 7 3】



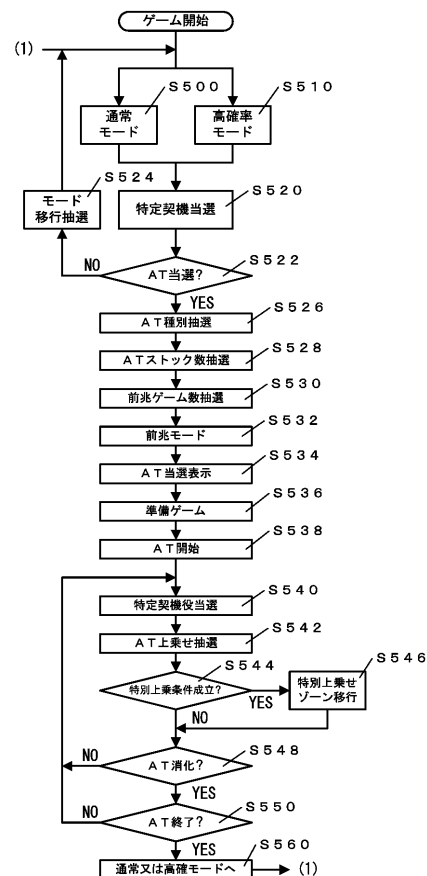
【図 7 4】



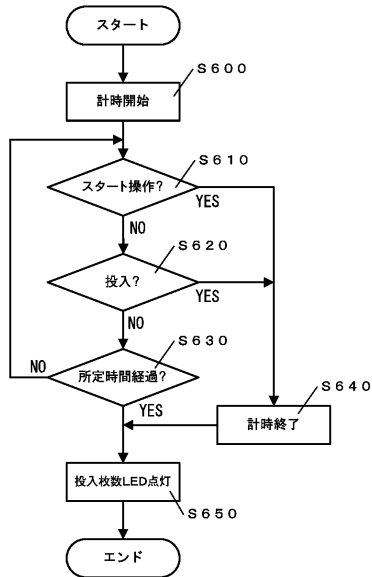
【図 7 5】



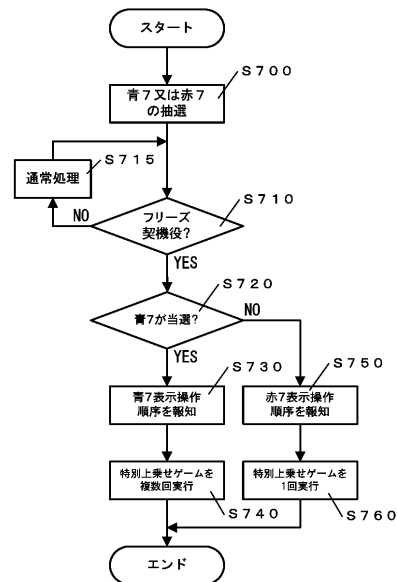
【図 7 6】



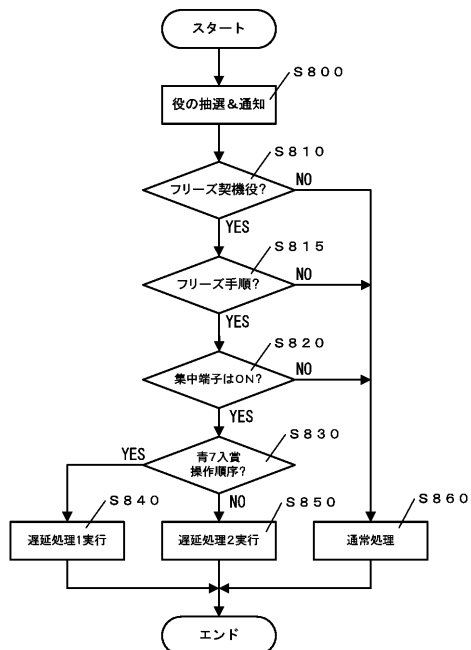
【図 77】



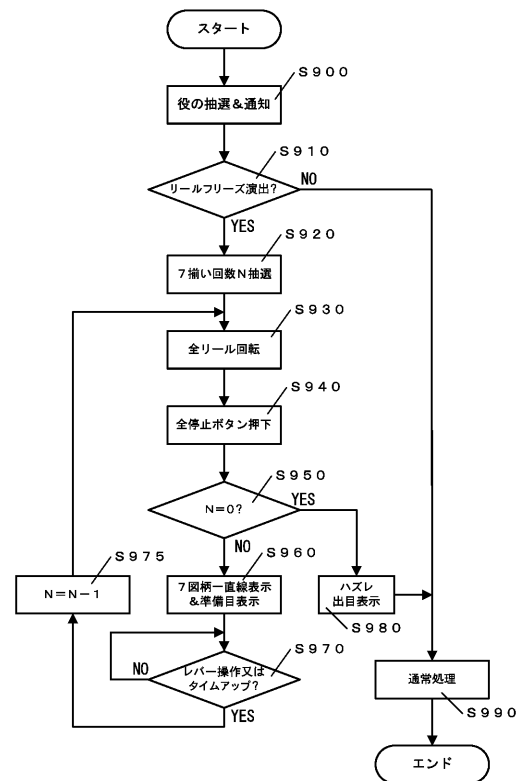
【図 78】



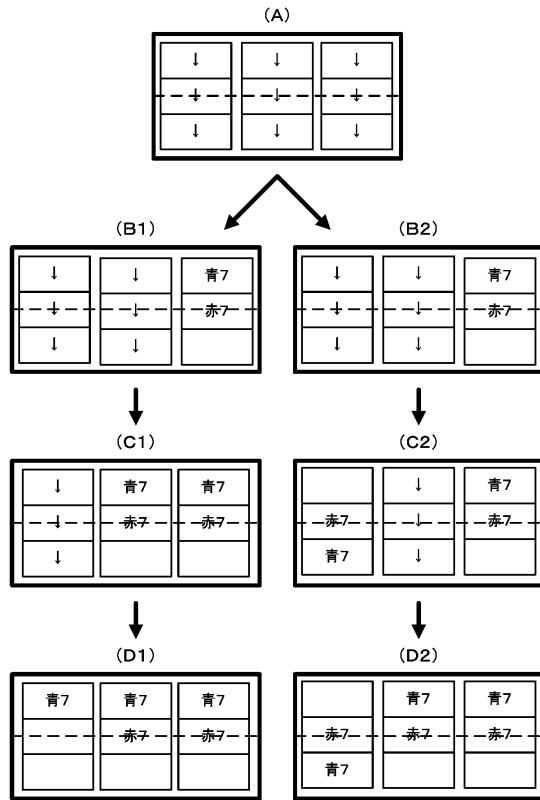
【図 79】



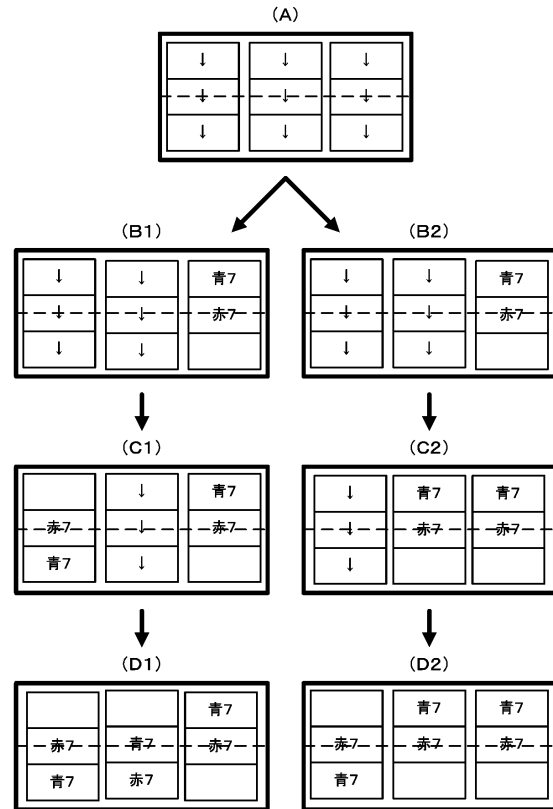
【図 80】



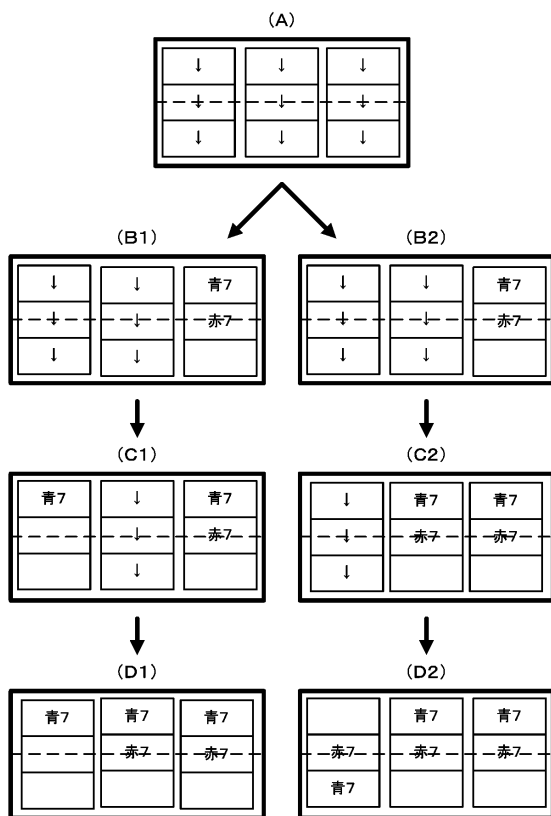
【図 8 1】



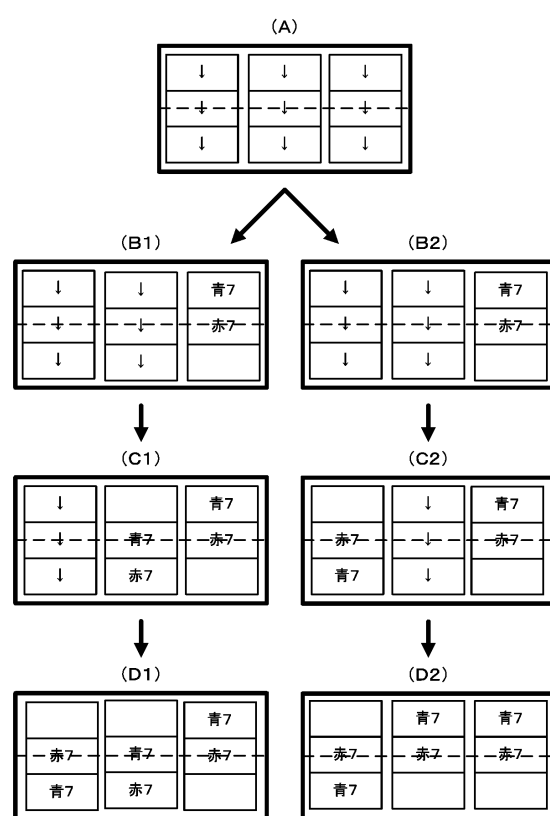
【図 8 2】



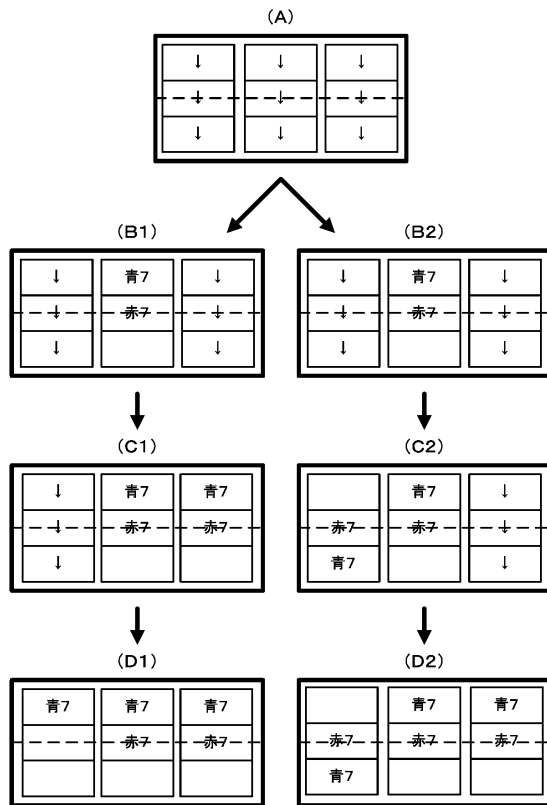
【図 8 3】



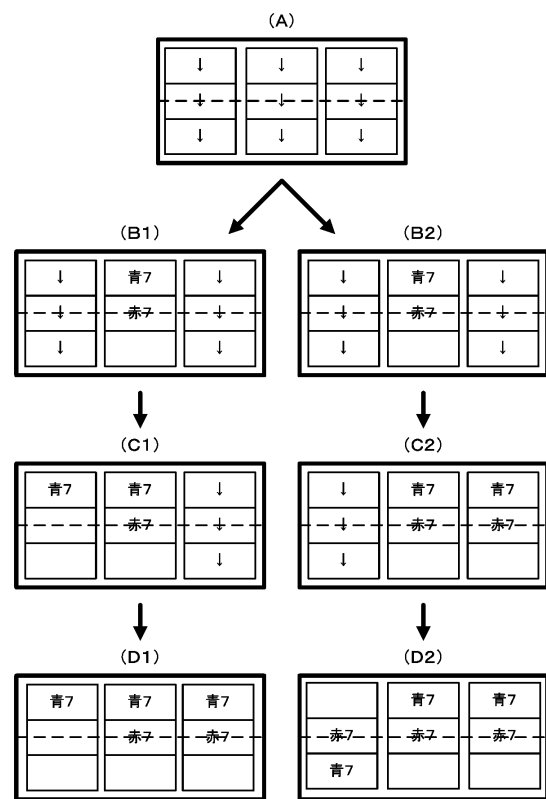
【図 8 4】



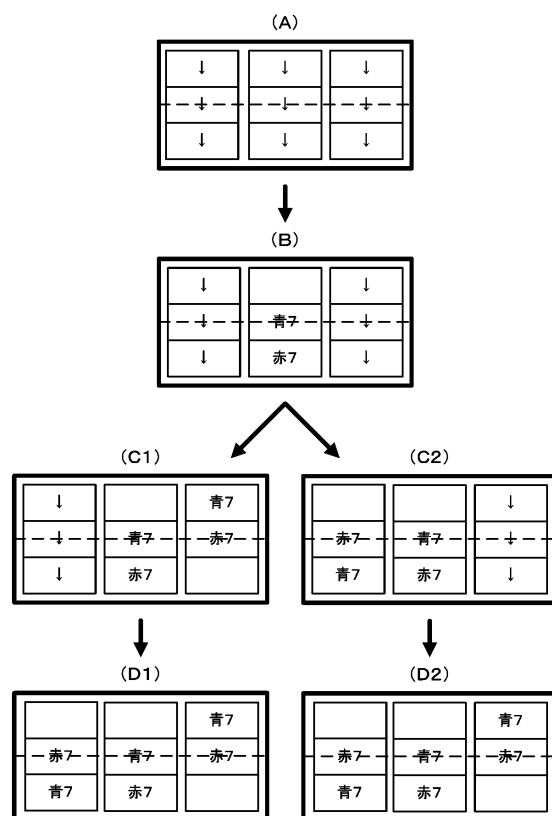
【図 85】



【図 86】



【図 87】



【図 88】



【図 89】



【図 90】

押し順小役の構成(中1st正解)

役名	押し順役名	正解 操作順序	同時 当選役	左ドラム	中ドラム	右ドラム	配当 枚数
押し順 ベル	押し順ベル 1a	中→左→右 (213)	FR1	ベル	ベル	ベル	9枚
			FR2	赤スイカ 緑スイカ	ベル	青リブ 白リブ	1枚
			FR3	青リブ	赤スイカ 上チリ	セブン 緑スイカ	1枚
			FR4	白リブ	セブン 緑スイカ	赤スイカ 下チリ	1枚
	押し順ベル 1b	中→左→右 (213)	FR1	ベル	ベル	ベル	9枚
			FR2	赤スイカ 緑スイカ	ベル	青リブ 白リブ	1枚
			FR5	青リブ	赤スイカ 上チリ	赤スイカ 下チリ	1枚
			FR6	白リブ	セブン 緑スイカ	セブン 緑スイカ	1枚
	押し順ベル 2a	中→右→左 (231)	FR1	ベル	ベル	ベル	9枚
			FR2	赤スイカ 緑スイカ	ベル	青リブ 白リブ	1枚
			FR7	青リブ	セブン 緑スイカ	セブン 緑スイカ	1枚
			FR8	白リブ	赤スイカ 上チリ	赤スイカ 下チリ	1枚
	押し順ベル 2b	中→右→左 (231)	FR1	ベル	ベル	ベル	9枚
			FR2	赤スイカ 緑スイカ	ベル	青リブ 白リブ	1枚
			FR9	青リブ	セブン 緑スイカ	赤スイカ 下チリ	1枚
			FR10	白リブ	赤スイカ 上チリ	セブン 緑スイカ	1枚

【図 91】

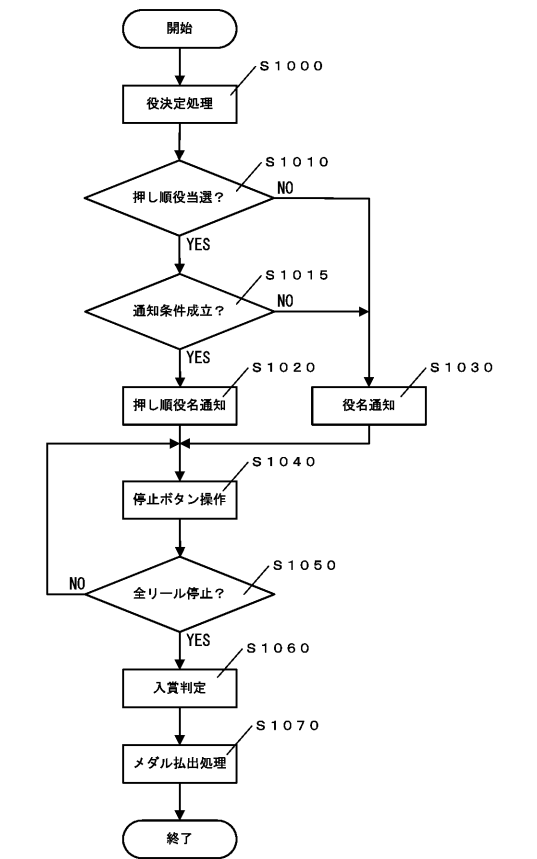
押し順小役の構成(右1st正解)

役名	押し順役名	正解 操作順序	同時 当選役	左ドラム	中ドラム	右ドラム	配当 枚数
押し順 ベル	押し順ベル 3a	右→左→中 (312)	FR1	ベル	ベル	ベル	9枚
			FR11	赤スイカ 緑スイカ	青リブ 白リブ	ベル	1枚
			FR3	青リブ	赤スイカ 上チリ	セブン 緑スイカ	1枚
			FR4	白リブ	セブン 緑スイカ	赤スイカ 下チリ	1枚
	押し順ベル 3b	右→左→中 (312)	FR1	ベル	ベル	ベル	9枚
			FR11	赤スイカ 緑スイカ	青リブ 白リブ	ベル	1枚
			FR5	青リブ	赤スイカ 上チリ	赤スイカ 下チリ	1枚
			FR6	白リブ	セブン 緑スイカ	セブン 緑スイカ	1枚
	押し順ベル 4a	右→中→左 (321)	FR1	ベル	ベル	ベル	9枚
			FR11	赤スイカ 緑スイカ	青リブ 白リブ	ベル	1枚
			FR7	青リブ	セブン 緑スイカ	セブン 緑スイカ	1枚
			FR8	白リブ	赤スイカ 上チリ	赤スイカ 下チリ	1枚
	押し順ベル 4b	右→中→左 (321)	FR1	ベル	ベル	ベル	9枚
			FR11	赤スイカ 緑スイカ	青リブ 白リブ	ベル	1枚
			FR9	青リブ	セブン 緑スイカ	赤スイカ 下チリ	1枚
			FR10	白リブ	赤スイカ 上チリ	セブン 緑スイカ	1枚

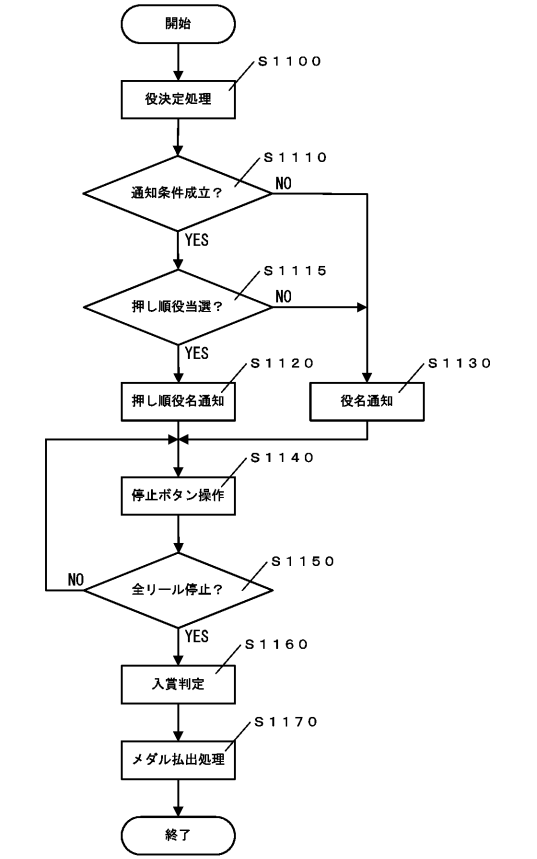
【図 92】



【図 9 3】



【図 9 4】



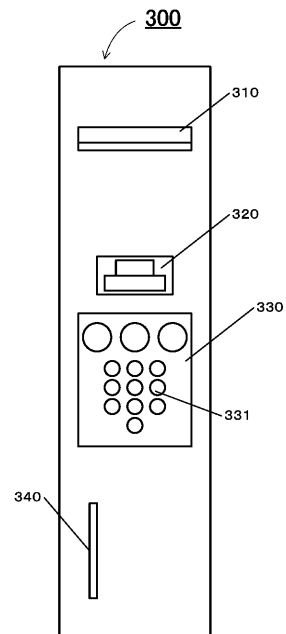
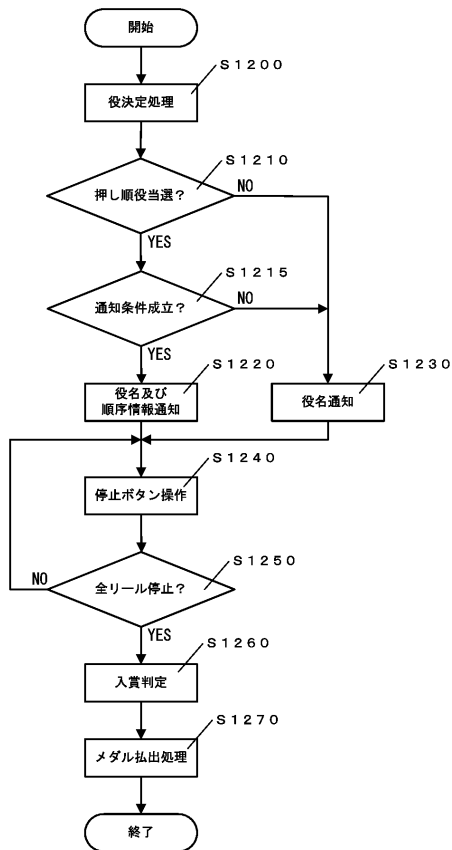
【図 9 5】

押し順小役の構成(右1st正解)						
役名	正解 操作順序	同時 当選役	左ドラム	中ドラム	右ドラム	配当枚 数
押し順 ベル	右→左→中 (312)	FR1	ベル	ベル	ベル	9枚
		FR11	赤スイカ 緑スイカ	青リブ 白リブ	ベル	1枚
		FR3	青リブ	赤スイカ 上チリ	セブン 緑スイカ	1枚
		FR4	白リブ	セブン 緑スイカ	赤スイカ 下チリ	1枚
	右→左→中 (312)	FR1	ベル	ベル	ベル	9枚
		FR11	赤スイカ 緑スイカ	青リブ 白リブ	ベル	1枚
		FR5	青リブ	赤スイカ 上チリ	赤スイカ 下チリ	1枚
		FR6	白リブ	セブン 緑スイカ	セブン 緑スイカ	1枚
	右→中→左 (321)	FR1	ベル	ベル	ベル	9枚
		FR11	赤スイカ 緑スイカ	青リブ 白リブ	ベル	1枚
		FR7	青リブ	セブン 緑スイカ	セブン 緑スイカ	1枚
		FR8	白リブ	赤スイカ 上チリ	赤スイカ 下チリ	1枚
	右→中→左 (321)	FR1	ベル	ベル	ベル	9枚
		FR11	赤スイカ 緑スイカ	青リブ 白リブ	ベル	1枚
		FR9	青リブ	セブン 緑スイカ	赤スイカ 下チリ	1枚
		FR10	白リブ	赤スイカ 上チリ	セブン 緑スイカ	1枚

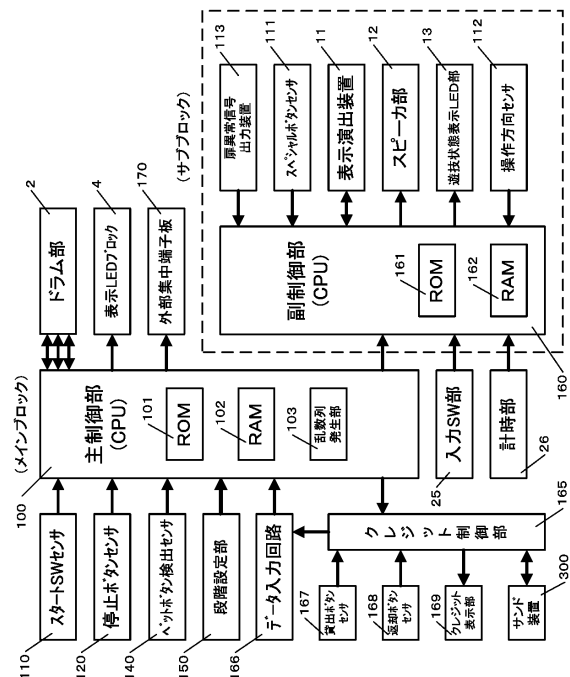
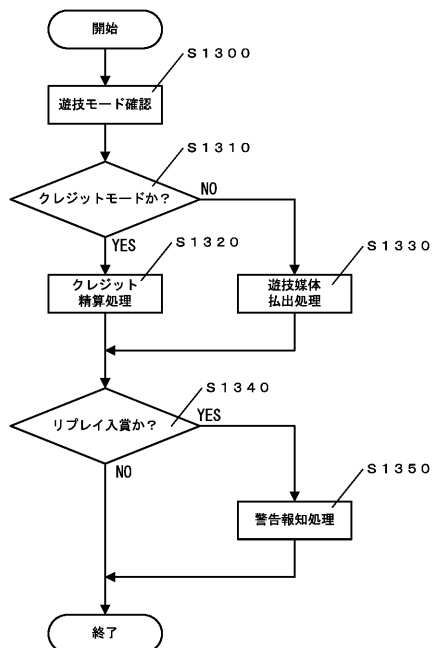
【図 9 6】

押し順小役の構成(右1st正解)						
役名	正解 操作順序	同時 当選役	左ドラム	中ドラム	右ドラム	配当枚 数
押し順 ベル	右→左→中 (312)	FR1	ベル	ベル	ベル	9枚
		FR11	赤スイカ 緑スイカ	青リブ 白リブ	ベル	1枚
		FR3	青リブ	赤スイカ 上チリ	セブン 緑スイカ	1枚
		FR4	白リブ	セブン 緑スイカ	赤スイカ 下チリ	1枚
	右→左→中 (312)	FR1	ベル	ベル	ベル	9枚
		FR11	赤スイカ 緑スイカ	青リブ 白リブ	ベル	1枚
		FR5	青リブ	赤スイカ 上チリ	赤スイカ 下チリ	1枚
		FR6	白リブ	セブン 緑スイカ	セブン 緑スイカ	1枚
	右→中→左 (321)	FR1	ベル	ベル	ベル	9枚
		FR11	赤スイカ 緑スイカ	青リブ 白リブ	ベル	1枚
		FR7	青リブ	セブン 緑スイカ	セブン 緑スイカ	1枚
		FR8	白リブ	赤スイカ 上チリ	赤スイカ 下チリ	1枚
	右→中→左 (321)	FR1	ベル	ベル	ベル	9枚
		FR11	赤スイカ 緑スイカ	青リブ 白リブ	ベル	1枚
		FR9	青リブ	セブン 緑スイカ	赤スイカ 下チリ	1枚
		FR10	白リブ	赤スイカ 上チリ	セブン 緑スイカ	1枚

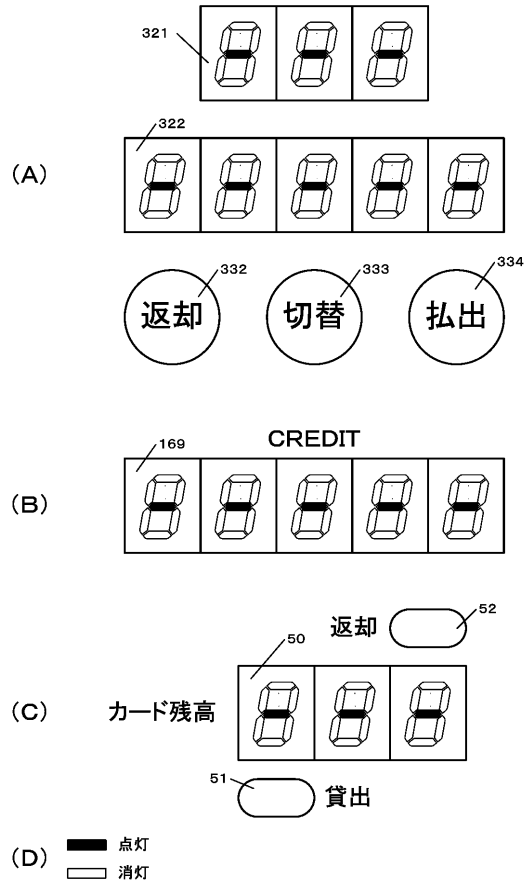
【 図 9 8 】



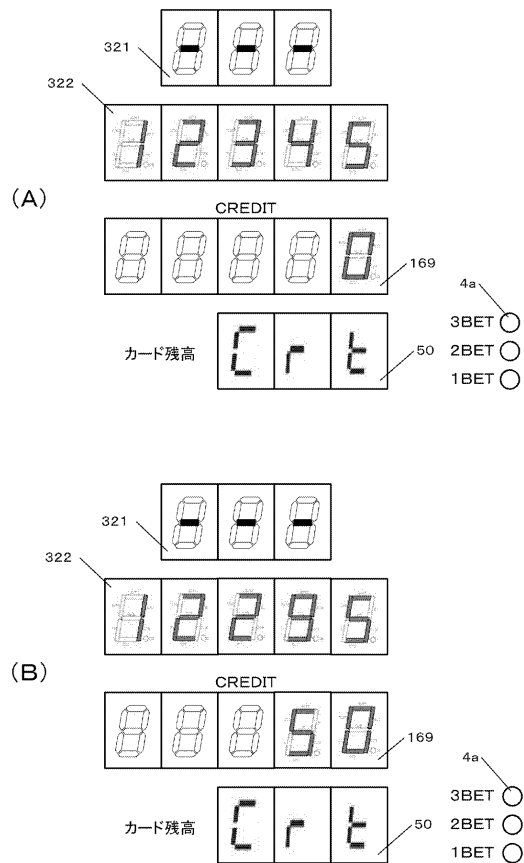
【 図 1 0 0 】



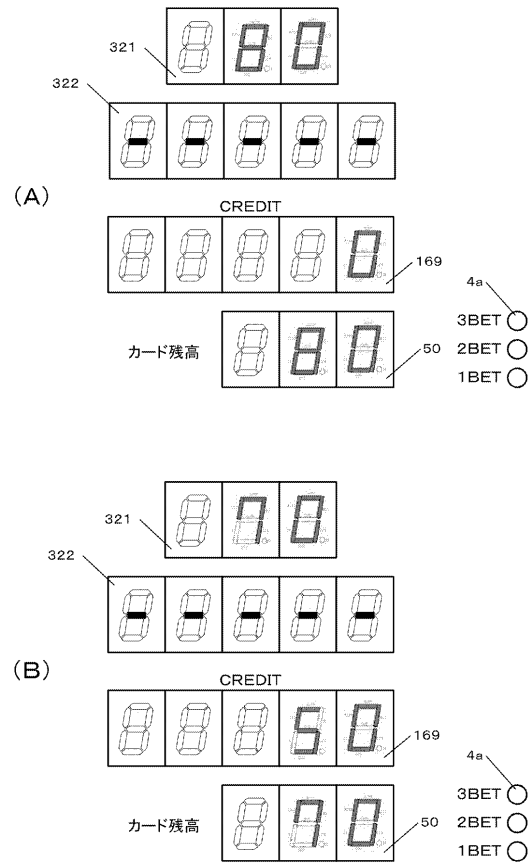
【図101】



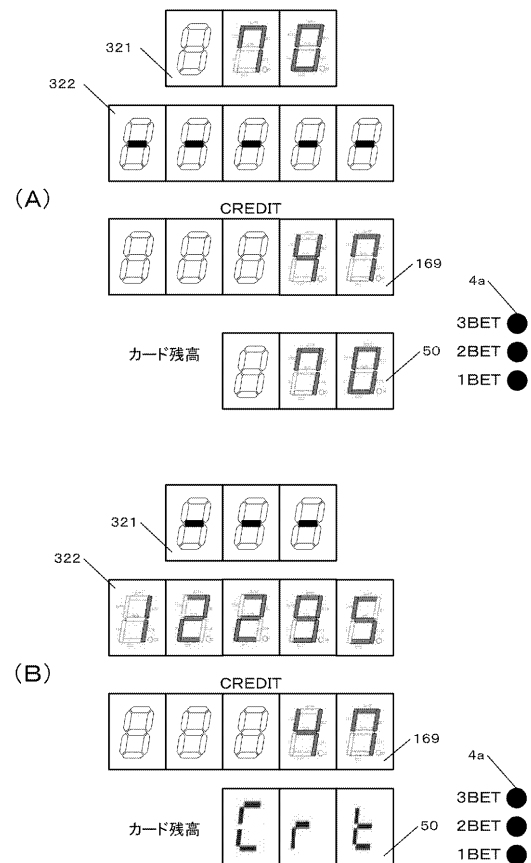
【図103】



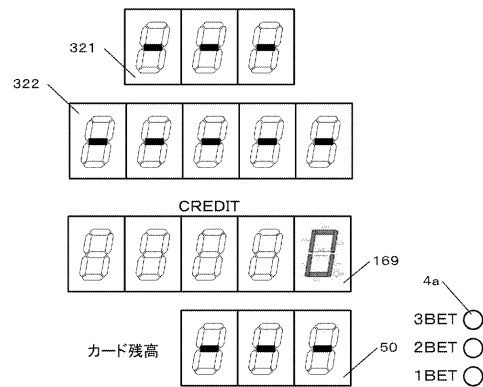
【図102】



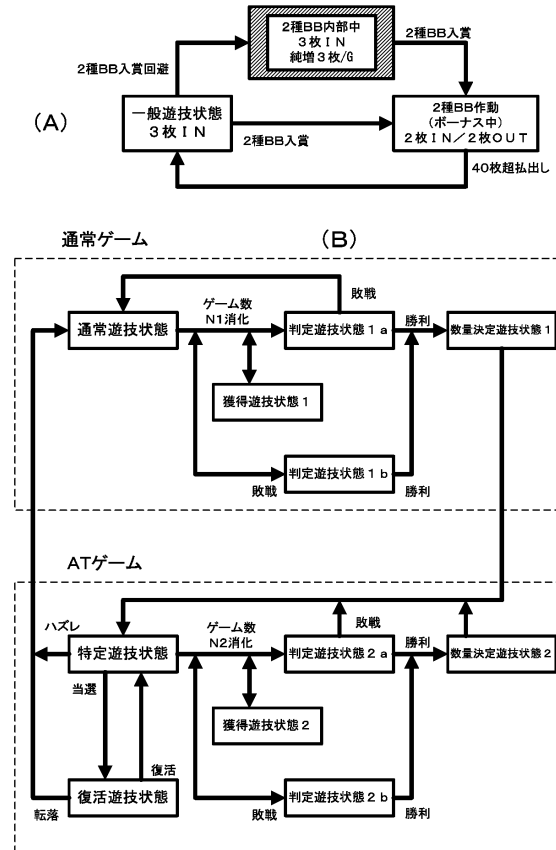
【図104】



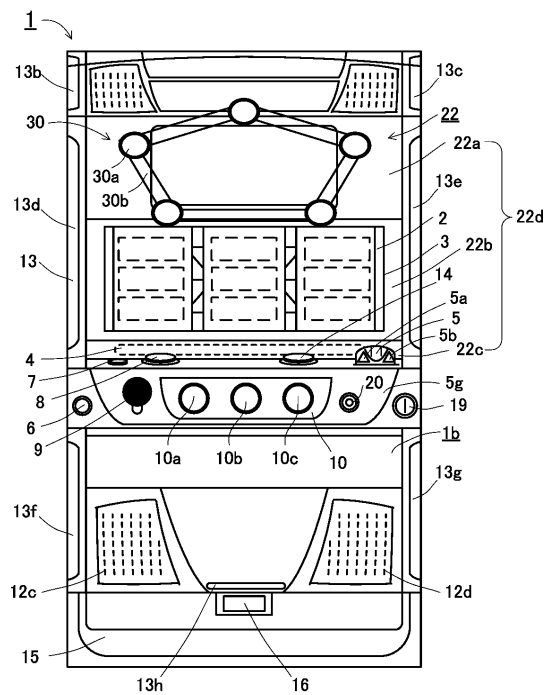
【図105】



【図106】



【図107】



【図108】



【図109】



【図110】



【図111】



【図112】



【図 1 1 3】

通常遊技中の救出ミッション



【図 1 1 4】

通常遊技中の強化トレーニング



【図 1 1 5】

AT突入演出



前線基地を突破するとAT突入

【図 1 1 6】

AT突入演出失敗時



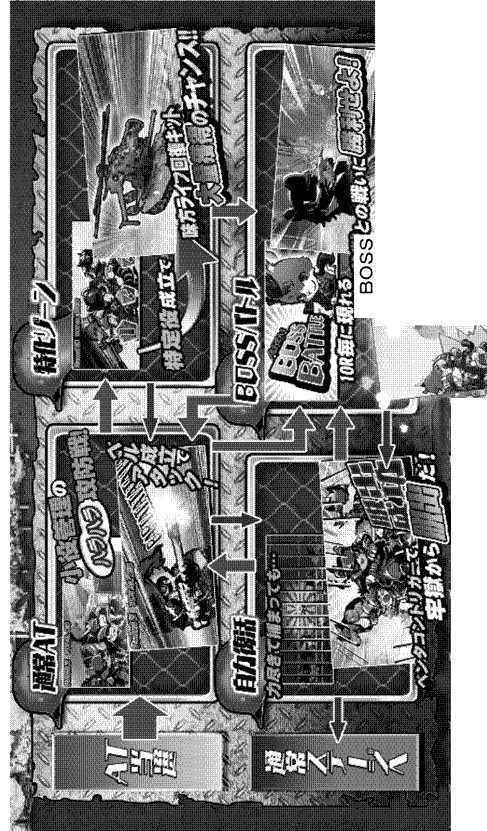
【図 121】

通常ゲームフロー



【図 122】

ATゲームフロー



フロントページの続き

(56)参考文献 特開2005-080784(JP,A)

特開2013-202129(JP,A)

「パチスロ喰霊 - 零 - 」, パチスロ必勝ガイド攻略年鑑2013, 株式会社ガイドワークス, 2013年 2月 1日, p.172-176

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 5/04、7/02